

QUIZZ

Objectifs

Connaître les espèces présentes ou susceptibles d'être présentes autour de la mare

Thèmes

Amphibiens, odonates, mammifères

Public

A partir de 6 ans

Lieu

Intérieur et extérieur

Règles et déroulement

Ce jeu peut se jouer au minimum à trois ou plus, par équipes de deux.

20 questions sont posées successivement, de difficulté croissante. Les questions sont sous forme de texte et la réponse est à choisir parmi 4 propositions.

Le score marqué dépend de la difficulté de la question (qui figure sur chacune des questions). A chacune des réponses justes, l'animateur note sur un papier le score obtenu de l'équipe gagnante.

- L'animateur pose la question et propose les 4 choix possible de réponse. Le premier qui répond juste a gagné. Si sa réponse est fautive, l'autre joueur détient 10 secondes pour répondre, ainsi de suite, jusqu'à ce que la réponse soit donnée.

Ce quizz peut se jouer après la participation des enfants aux autres jeux de la mallette pédagogique car il teste les connaissances acquises des autres jeux. Les 20 questions sont réparties en 4 grandes familles. 5 questions par famille.

- Quizz Flore
- Quizz Faune
- Quizz de l'écosystème de la mare
- Quizz nature générale

A la fin des questions, on comptabilise les points par équipe.

L'équipe **gagnante** est celle qui remporte le plus de point.

Matériel nécessaire

- Un quizz
- Un carnet (points)
- Stylo