

# La faune de Maramizaha Forêt tropicale humide - Madagascar



**Règle du jeu** 2 à 6 joueurs (individuellement ou en équipes)  
 Chaque joueur lance le dé. Le joueur qui réalise le plus grand score commence. Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées. Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée »

© Jeu conçu par Catherine Rhiat  
 Photos de Miaro Ramiamandrasoa



**ARRIVÉE**





**DÉPART**



Abeille

Araignée *Caerostris*



Tu as soigné un oiseau

REJOUE



Tu as jeté une bouteille dans la forêt

PASSE 1 TOUR



Papillon



Tu as sauvé un lémurien

REJOUE



Scarabée girafe




Caméléon *Brookesia*



Tu as participé au reboisement

REJOUE



Tu as détruit un nid

PASSE 1 TOUR



Tu as éteint un feu de forêt

REJOUE



Serpent *Ithycyphus periniti - fandrefiala*



Épervier de Madagascar



Gecko *Uraplatus*



Mille-pattes géant de Madagascar




Oiseau du paradis



Tu as capturé une grenouille

PASSE 1 TOUR



Grenouille *Boophis boehmei*



Souimanga malgache



Tu as détruit le piège d'un braconnier

REJOUE



Tu sensibilises les enfants à la protection de la forêt

REJOUE



Mangouste à queue annelée



Tu ne combats pas les feux de forêt

VA A LA CASE DÉPART



Aye-Aye



Hapalémur griseus



Tu as tué un lémurien

VA A LA CASE DÉPART



Propitèque à diadème



Roussette malgache



Tu coupes un arbre

PASSE 1 TOUR



Indri



Fosa



Microcèbe roux



Tu as ramassé un sac plastique dans la forêt

REJOUE



Drongo malgache



Tenrec *ecaudatus*



Tu as posé des pièges dans la forêt

PASSE 1 TOUR



Coua bleu



# La faune de Maromizaha

## Forêt tropicale humide - Madagascar

### Règle du jeu

2 à 6 joueurs (individuellement ou en équipes)

Chaque joueur lance le dé.

Le joueur qui réalise le plus grand score commence.

Puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiquées.

Le gagnant est le joueur qui arrive le premier sur la case « Arrivée ».

### Comment le réaliser

**Le plateau** : Imprimez le jeu en couleur... **un A3 est préférable** même si un A4 peut suffire s'il y a 2 joueurs.

**Les pions** : Vous n'avez pas de pion, pas de problème : **utilisez des boutons, des capuchons de feutres usagés,...**

**Le dé** : Vous n'avez pas de dé, pas de problème : **utilisez des petits cailloux** (4 à 6 par exemple)  
Lancez-les en l'air et rattrapez-en le plus possible avant qu'ils ne retombent .  
(comme dans le jeu des osselets)

### Après le jeu

A travers ce jeu, il est possible d'aborder avec les enfants les sujets suivants :

- La classification des animaux
- Les espèces avec leurs particularités ( habitat, alimentation, reproduction,...)
- La chaîne alimentaire
- Les actions à faire et à ne pas faire pour protéger la biodiversité,
- etc...