



Critères	Descriptif
Nom du jeu son lien	Memory des plantes médicinales https://learningapps.org/5424556
Classe d'âge	Cycle 2 : 6 ans -9 ans
Degré de difficulté de 1 à 3	2
Langue(s) présente(s)	<u>Consigne du jeu</u> : en français à l'écrit Français, Occitan, Italien, Catalan
Typologie du jeu	Memory
Descriptif du jeu	Retrouver les paires en associant l'image d'une plante médicinale à son nom.
Nombre de joueurs et Dispositif(s) pédagogique(s) possible(s)	Seul ou à 2 sur un ordinateur/tablette. Ou en collectif ou petit groupe sur TBI.
Durée estimée :	15 min
Domaine(s) disciplinaire(s)	- Sciences naturelles /Questionner le monde du vivant : Connaître les caractéristiques du monde vivant chez les végétaux- Les plantes médicinales - Langues : intercompréhension orale et écrite à partir du lexique : nom de quelques plantes médicinales - Numérique :Découvrir ou utiliser des outils numériques pour restituer des informations simples.
Objectif(s) linguistiques culturels EDD Numérique	- linguistique : : <i>habileté en compréhension orale et écrite</i> - nommer les plantes médicinales dans ses langues de travail à l'école. - reconnaître le nom des plantes médicinales dans d'autres langues romanes. - EDD : identifier une plante médicinale d'après une photographie. - culturel : connaître quelques plantes médicinales de la région de l'élève languedocien. - Savoir que ces plantes sont présentes dans d'autres espaces (Val d'Aran et Val d'Aoste ...) Langues : intercompréhension orale et écrite à partir du lexique : nom de quelques plantes médicinales





	Numérique : Utiliser la souris (déplacement et clic gauche)
Moment d'intégration du jeu dans la séance	Situation déclenchante Apprentissage - En entraînement ou évaluation.

