



Critères	Descriptif
Nom du jeu son lien	Des plantes médicinales https://learningapps.org/5424594
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> : français Français, Occitan, Italien, Catalan
Typologie du jeu	Mots mêlés
Descriptif du jeu	Retrouver le nom des plantes médicinales dans différentes langues. Chaque noms est noté et est associé à une photographie.
Nombre de joueurs et Dispositif(s) pédagogique(s) possible(s)	1 - sur un ordinateur ou une tablette.
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 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 : le nom des plantes dans les différentes langues. - Orthographier le nom des plantes dans ses langues de travail à l'école. - Observer l'écriture des noms de ces plantes dans d'autres langues romanes. - culturel : - connaître quelques éléments des codes écrits des langues romanes. - l'origine des langues romanes (latin) - connaître les plantes médicinales présentes dans l'espace de l'élève. Numérique : <i>Utiliser la souris (déplacement en la faisant glisser – maintenir et la cher le clic gauche)</i>





Projet « Parcours TICE : l'EDD dans nos langues » 2016-2018 – occitanica.eu/EDD-lengas



Moment d'intégration du jeu dans la séance	Situation déclenchante – Apprentissage – en entraînement en évaluation
--	--



Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission européenne n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.