



Critères	Descriptif
Nom du jeu	D'ont venon los aliments que manjam ? https://learningapps.org/5424509
Classe d'âge	Cycle 2 : 6 ans -9 ans
Degré de difficulté à préciser : de 1 à 3	Niveau 2
Langue(s) présente(s)	<u>Consigne du jeu</u> : occitan languedocien à l'écrit Les étiquettes- mots sont en occitan Languedocien. Les images sont nommées en français, italien et espagnol. Possibilité d'avoir le mot écrit en français en cliquant sur « i » (indice)
Typologie du jeu	Classer par paire
Descriptif du jeu	Associer un aliment à sa provenance Exemple : la farine avec le blé Les images étant petites, il est nécessaire d'utiliser les mots écrits et de comparer les langues pour s'aider (ex : limon, limone, limonero)
Nombre de joueurs et Dispositif(s) pédagogique(s) possible(s)	Seul ou à 2/3 sur un ordinateur/tablette. En collectif ou petit groupe sur TBI.
Durée estimée :	10 minutes
Domaine(s) disciplinaire(s)	<ul style="list-style-type: none"> - Sciences naturelles / Questionner le monde du vivant : Reconnaître des comportements favorables à sa santé- Origine des aliments- la transformation des aliments - Langues : intercompréhension lexicale à l'écrit - Numérique : Découvrir ou utiliser des outils numériques pour restituer des informations simples.
Objectif(s) linguistiques culturels EDD Numérique	<ul style="list-style-type: none"> - Linguistique : habilités en compréhension écrite pour associer le mot étiquette à l'image. - EDD : provenance des aliments / rappel de l'origine des aliments : végétale ou animale mais aussi minérale (cf. intrus)/ la transformation des aliments - Culture : quelques arbres fruitiers présents dans l'espace occitan. - Numérique : utiliser la souris : glisser/déposer
Moment d'intégration du jeu dans la séance	Situation déclenchante- Apprentissage- Entraînement- Evaluation.

