



Critères	Descriptif
Nom du jeu	<b>Les noms des repas français</b> <a href="https://learningapps.org/5423474">https://learningapps.org/5423474</a>
Niveaux	Cycle 2 : 6 ans - 10 ans
Degré de difficulté à préciser: de 1 à 3	2
Langue(s) présente(s)	Consigne du jeu : français à l'écrit Les informations sont données à l'oral en français.
Typologie du jeu	Jeu de paires : <b>Remarque</b> : 17 paires au départ. Les paires disparaissent au fur et à mesure des réussites. La visibilité est alors plus aisée.
Descriptif du jeu	Identifier à l'écoute le repas dont il s'agit . Remplir la grille avec le nom des repas français dans une journée. Ils sont notés en français .
Nombre de joueurs et Dispositif(s) pédagogique(s) possible(s)	Seul ou à 2 sur un ordinateur/tablette. En collectif ou petit groupe sur TBI.
Durée estimée :	10 à 15 min
Domaine(s) disciplinaire(s)	<p><b>- Sciences naturelles/ Questionner le monde du vivant:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- catégories d'aliments – la notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, une journée)</li> <li>- reconnaître des comportements favorables à sa santé</li> </ul> <p><b>-Linguistique</b> : Comprendre à l'oral de quel repas français il s'agit. Identifier, nommer et écrire le nom des repas français. acquisition lexicale : sur le thème des aliments et des mets.</p> <p><b>- Numérique</b> : Découvrir ou utiliser des outils numériques pour restituer des informations simples.</p>
Objectif(s) linguistiques culturels EDD Numérique	<p><b>-Linguistique</b> : Comprendre à l'oral de quel repas français il s'agit. Identifier, nommer et écrire le nom des repas français. acquisition lexicale : sur le thème des aliments et des mets.</p> <p><b>-Culturels</b> : les repas composant une journée en France. Leur dénomination. Les mets : la composition de chaque repas. Les pratiques alimentaires.</p> <p><b>- Sciences/ EDD</b> : déterminer les principes d'une alimentation équilibrée et variée, à travers les différents repas d'une journée.</p>





	Identification des aliments en langue française. - <b>Numérique</b> : utiliser la souris (déplacement et double-clic)- utiliser les capitales accentuées : É, Î, Û
<b>Moment d'intégration du jeu dans la séance</b>	Entraînement

