

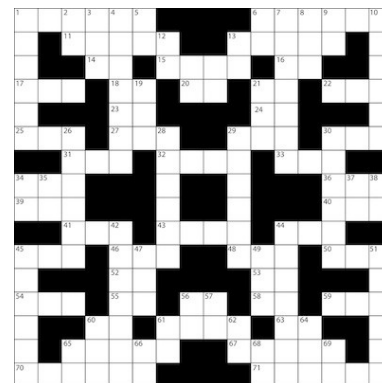
Langues vivantes étrangères – Cycle 3 – CM1 et CM2

Cette épreuve propose aux élèves d'enrichir leur vocabulaire en anglais concernant le champ lexical du vélo et de créer en ligne un jeu de mots croisés utilisant ce lexique.

Dans un premier temps, les élèves doivent répondre à des devinettes et ensuite réaliser un jeu de mots croisés qui réinvestit les définitions des mots proposés et les réponses aux devinettes.

Prolongement possible

- Créer un jeu de mots mêlés avec d'autres mots en anglais faisant référence au champ lexical du vélo sur le site LearningApps



Consigne



- Compléter les devinettes avec le vocabulaire proposé (cf fichier « *Guessing game* » dans les documents d'accompagnement)
- Se rendre sur le site [LearningApps](https://www.learningapps.org/) pour créer le jeu de mots croisés avec le champ lexical du vélo (cf fichier « *Tutoriel jeu de mots croisés LearningApps* » dans les documents d'accompagnement)
- Envoyer la photo légendée et l'enregistrement des mots par courriel à Pascale Morin (pascale.morin@ac-versailles.fr) en précisant l'objet du message « *Réponse à l'épreuve langues vivantes étrangères CM1 (ou CM2) classe XXX* » (remplacer XXX par le numéro d'inscription de la classe)

Barème : 10 points

- 5 points pour la réalisation correcte des devinettes
- 5 points pour la création du jeu de mots croisés (dont 2 points pour la photo d'arrière-plan du jeu)

Compétences numériques du CRCN

- **Domaine 1 (information et données)**
 - Lire et repérer des informations sur un support numérique (C1.1)
 - Sauvegarder des fichiers dans un espace de stockage partagé et sécurisé, afin de pouvoir les réutiliser (C1.2)
- **Domaine 2 (communication et collaboration)**
 - Utiliser un outil ou un service numérique pour communiquer (C2.1)
 - Partager des contenus numériques en ligne en diffusion publique ou privée (C2.2)
- **Domaine 5 (environnement numérique)**
 - Se connecter à un environnement numérique (C5.2)
 - Utiliser les fonctionnalités élémentaires d'un environnement numérique (C5.2)
 - Retrouver des ressources et des contenus dans un environnement numérique (C5.2)