



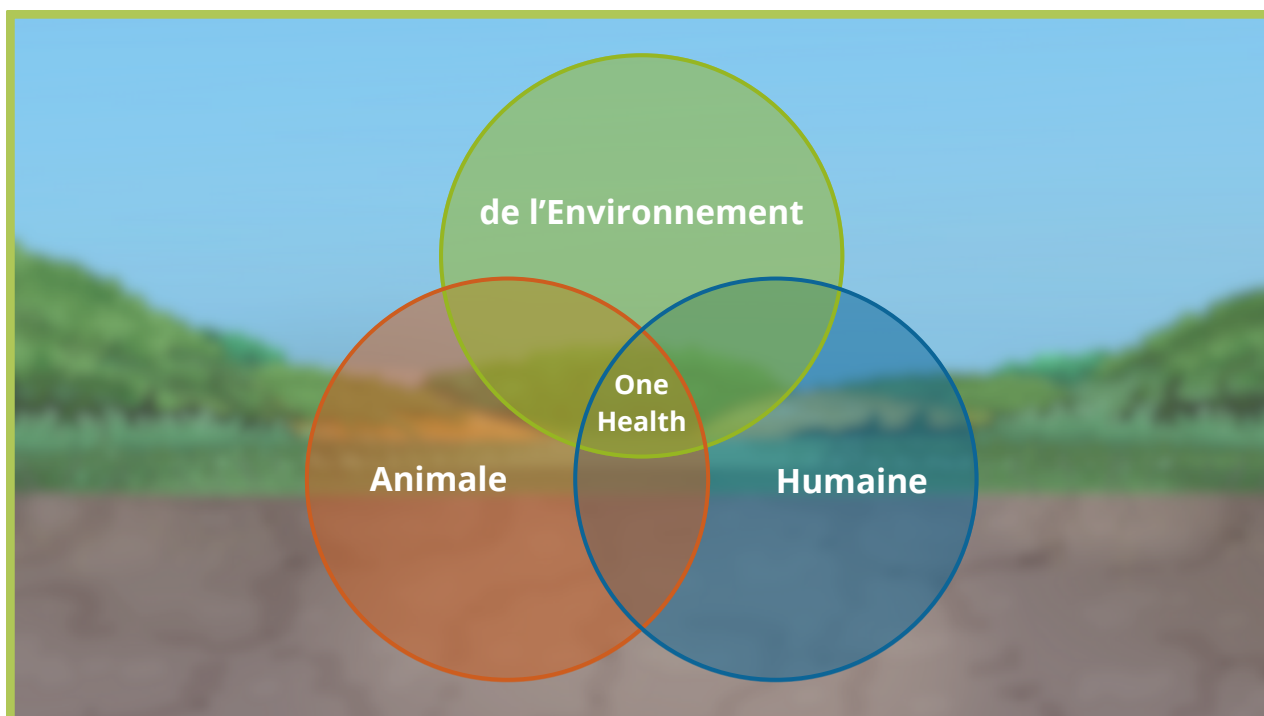
VégétaLife

La découverte du végétal au travers
d'un jeu numérique sérieux en 4 chapitres

Introduction

L'objectif de ce jeu est de permettre aux enfants de comprendre, au travers du concept One Health, les différentes interactions entre une plante et son environnement. Il mettra également en avant les ressources produites par la plante dont peuvent bénéficier les animaux, les humains et les autres végétaux.

Les trois santés au service du One Health



Ce projet est porté par VEGEPOLYS VALLEY en partenariat avec la plateforme GAMAE de l'UMR territoire



Chapitrage

- **Chapitre 1** : Ce chapitre permet à l'élève de comprendre qu'une plante a besoin d'O₂ et de CO₂ pour fabriquer du glucose qui participe à son bon développement.
- **Chapitre 2** : Ce chapitre permet à l'élève de comprendre qu'en plus de l'O₂ et du CO₂, la plante a également besoin de gérer son apport en eau pour bien se développer.

Dans les chapitres 1 et 2, l'élève devra gérer les différentes ressources à apporter à la plante.

- **Chapitre 3** : Ce chapitre permet à l'élève de comprendre l'existence des mycorhizes et bactéries au niveau du système racinaire et de leurs rôles protecteurs face aux pathogènes qui peuvent nuire à la plante à la plante

Dans le chapitre 3, l'élève devra gérer les différentes ressources à apporter à la plante tout en fournissant du glucose aux mycorhizes et aux bactéries. Il va falloir faire preuve de stratégie pour gérer les différentes ressources.

- **Chapitre 4** : Ce chapitre permet à l'élève de comprendre qu'une plante peut-être source de nourriture pour les êtres vivants (animaux et humains)

Dans le chapitre 4, l'élève devra gérer l'équilibre entre toutes les jauges pour que la plante puisse continuer son développement et fournir à son écosystème des ressources alimentaires. Il va falloir faire preuve de stratégie pour gérer l'ensemble de l'écosystème (plante, animaux et humains).

Construction d'une séance

Plusieurs activités en lien avec le jeu numérique sont proposées pour construire une séance de cours.

- **activité 1 : Découverte des mycorhizes autour de soi.**

Découverte et observation en classe d'un système racinaire et des mycorhizes avec une vraie plante.



- **activité 2 : Restitution en groupe des acquis du jeu.**

Travail de groupe où les élèves répondent ensemble à des questions liées aux différents apprentissages du jeu.

À vous de jouer !

