

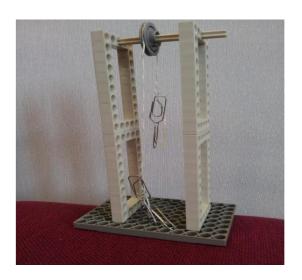
Semaine 3 ACTIVITÉS niveau 2

1. Construire pour jouer.

A partir de ces deux propositions de maquettes de puits, nous vous invitons à construire la vôtre afin de réaliser le lieu de l'action.

Dans un second temps, avec les marottes proposées en annexe, jouer les différentes scènes de l'album pour comprendre la ruse verbale et technologique.





2. Confronter l'imaginaire et le réel.

Après avoir construit le puits et jouer les différentes scènes, ce qui se passe dans l'histoire est-il possible dans la réalité ? Est- ce gênant ?

3. Débattre :

Le mensonge : Est-ce que cela sert de mentir ?

