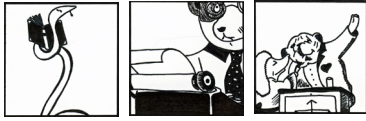
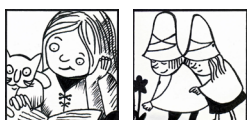
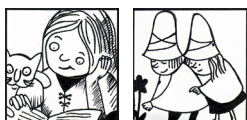


MATÉRIEL PRÉSENT DANS LA MALLETTE	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les cartes jeux correspondant aux 4 images : SK9.1, SK9.2, SK9.4, SK9.5</li> </ul>
MATÉRIEL À FOURNIR	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les cocottes réalisées lors de l'activité 1</li> </ul>
DURÉE	45 minutes
COMPÉTENCE	 <p>lire      écrire      parler</p>



L'enseignant présente au tableau les activités correspondantes aux 4 images de la cocotte :

- Ogre : Quel âge a l'ogre ?
  - Zéralda : Quel est son plat préféré? Puis épeler la réponse à voix haute
  - Couteau : Quelle est sa longueur ? Répondre : « Il est très long » en tirant le « on » de « long » le plus longtemps possible.
  - Sucettes : Combien l'ogre a-t'il distribué de sucettes ?
- SK9.1 SK9.2 SK9.4 SK9.5



Le partenaire choisit une image parmi celles visibles sur la cocotte.

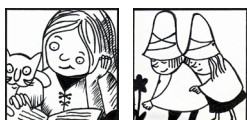
S'il choisit l'ogre, demander quel âge a l'ogre. Puis ouvrir et fermer la cocotte en comptant à haute voix jusqu'au nombre correspondant à son âge.

S'il choisit Zéralda, demander quel est son plat préféré. Epeler la réponse à voix haute en ouvrant et fermant la cocotte à chaque lettre, ou syllabe.

S'il choisit le couteau, demander quelle est sa longueur. Répondre : « Il est très long » en tirant le « on » de « long » le plus longtemps possible. Pendant ce temps ouvrir et fermer la cocotte.

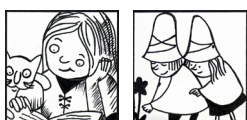
Enfin, s'il choisit les sucettes, demander combien il en a distribué. Puis ouvrir et fermer la cocotte en comptant à haute voix jusqu'au nombre correspondant.

Deux élèves avec une cocotte.



Demander à son partenaire de choisir une autre image et répéter l'opération comme à l'étape précédente.

Deux élèves avec une cocotte.



Ouvrir la cocotte pour qu'il puisse voir les couleurs. Il choisit une couleur et lit le gage qui se trouve dessous. Le partenaire doit exécuter le gage qui lui a été lu.

Deux élèves avec une cocotte.

Ensuite les rôles sont inversés.



#### MUTUALISATION :

Jouer avec les autres cocottes réalisées par la classe partenaire ou récupérées sur la « banque à cocottes ».

Ces jeux peuvent également être menés en dehors de la classe (cour de récréation ...) et sans la présence de l'enseignant.

<http://tomibib.free.fr>