

Une histoire pour en inventer 1 000

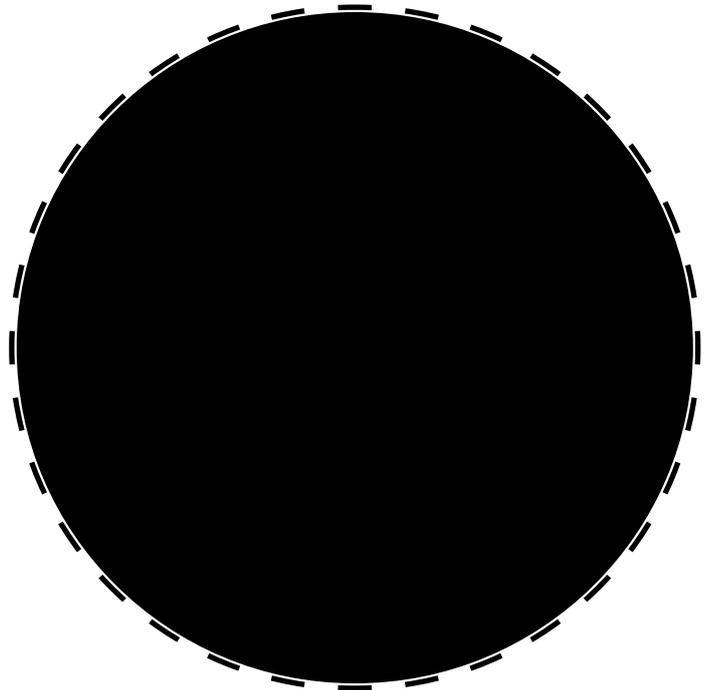
À votre tour d'imaginer et de raconter !

Découpez les formes géométriques, et utilisez-les pour raconter oralement (sans le support du livre) l'histoire du Gros Bidon. Vous pouvez aussi créer de nouvelles aventures à partir de la trame de ce conte en changeant simplement les personnages, les bruits qu'ils font, et la nourriture qu'ils engloutissent.

Les personnages

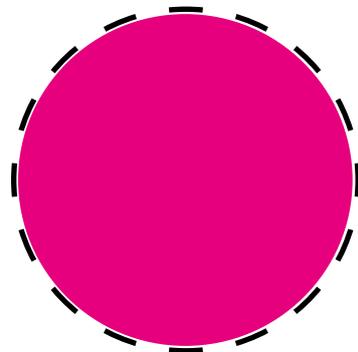
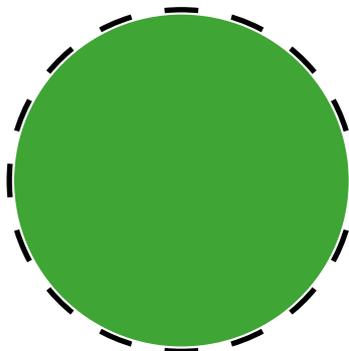
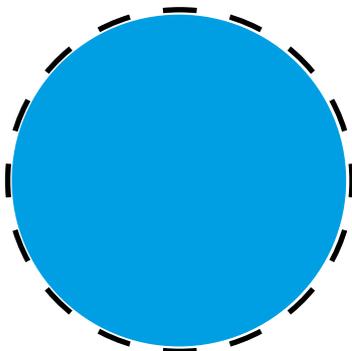
Gros Bidon _____

ou ogresse, loup, monstre,
machine à laver, Pac-Man,
tyrannosaure, tigre...



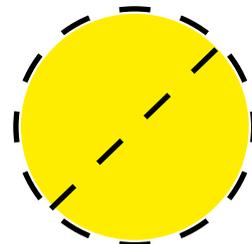
Petite dame, policier à moustache, chien _____

ou chèvre, serpent à sonnette, rockeur, danseuse
de flamenco, monsieur rouspéteur...



Crabe _____

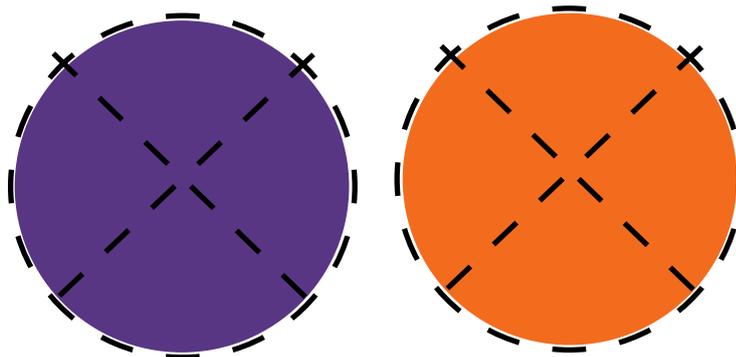
ou poule au bec pointu, chevalier Jedi,
chat aux longues griffes, enfant avec des ciseaux
dans son cartable, lapin à grandes dents,
mamie avec ses aiguilles à tricoter...



Les éléments et les lieux

Gâteaux, frites

ou bonbons, haricots verts,
banane, dessert préféré...
tout ce qui se mange. MIAM !



Maison

ou igloo, cabane, château, vaisseau spatial, forêt, école...

