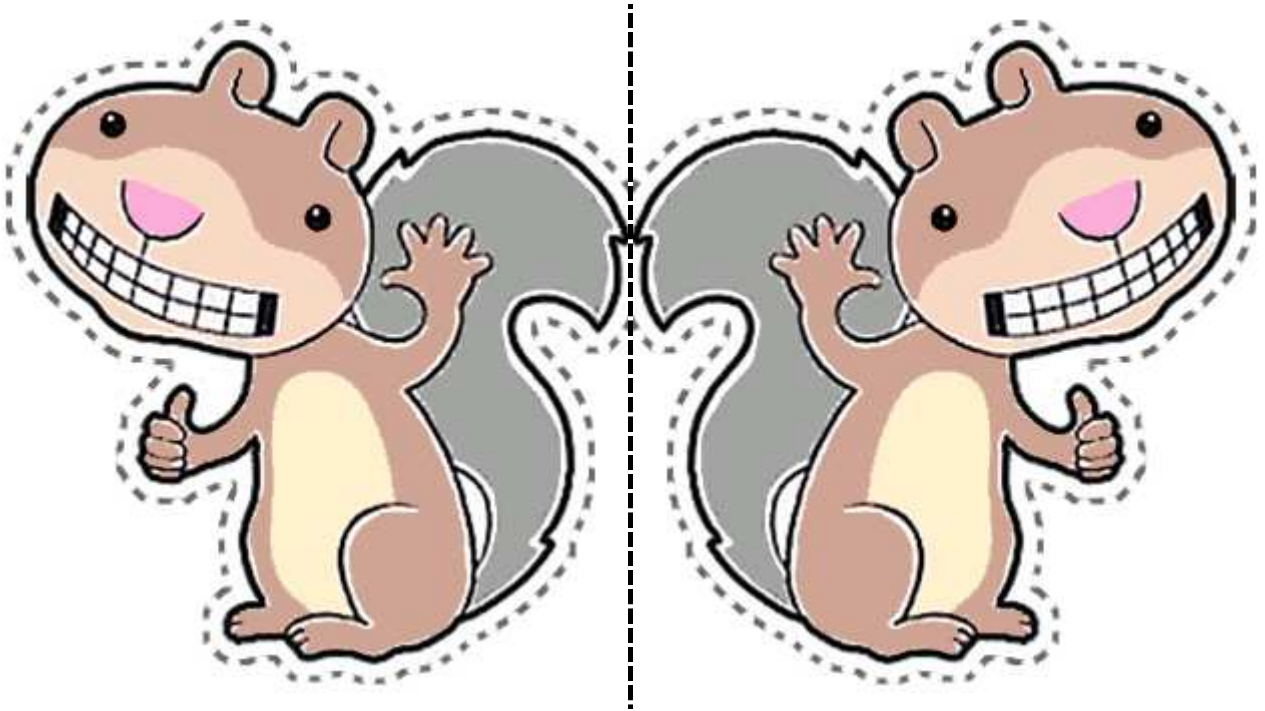
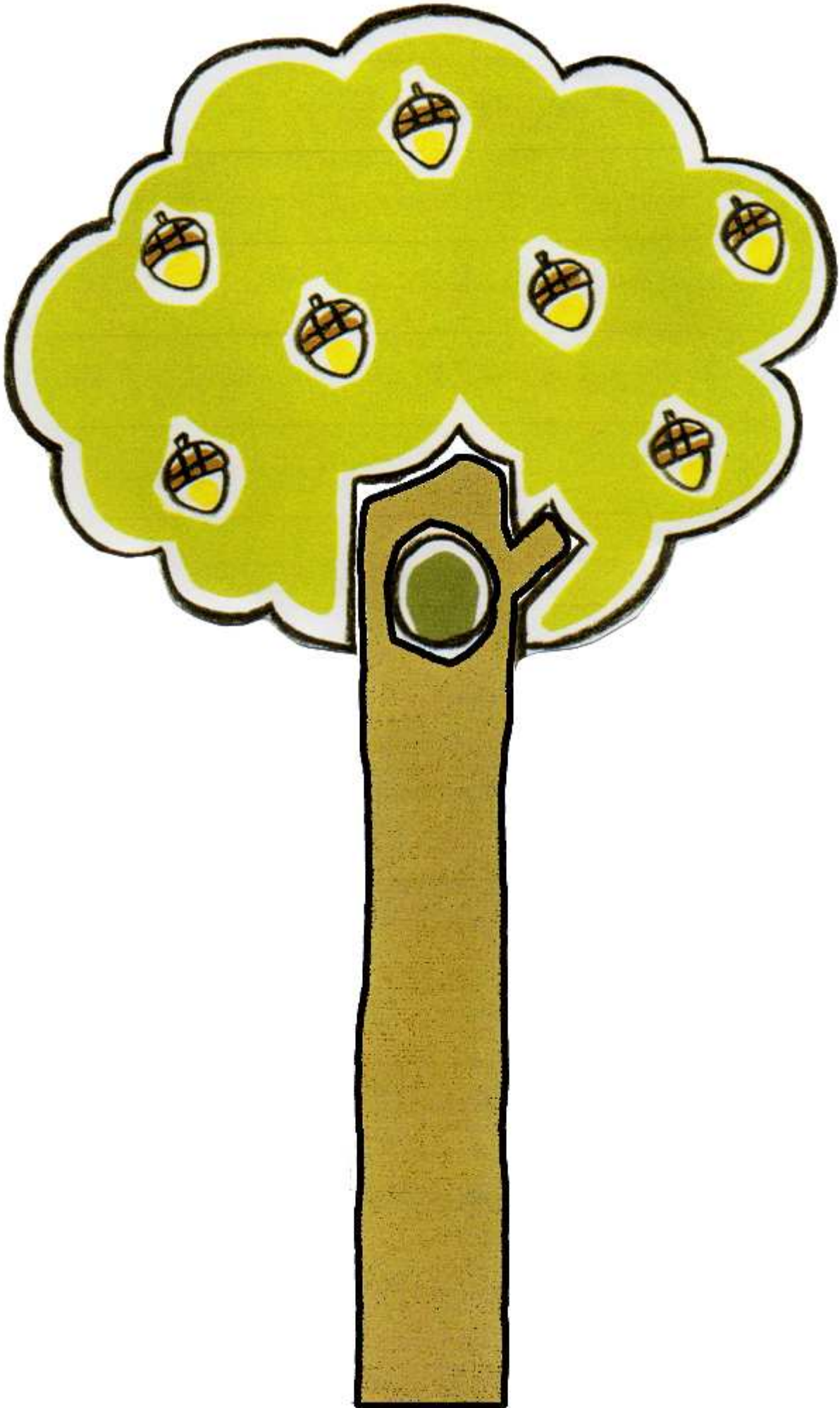


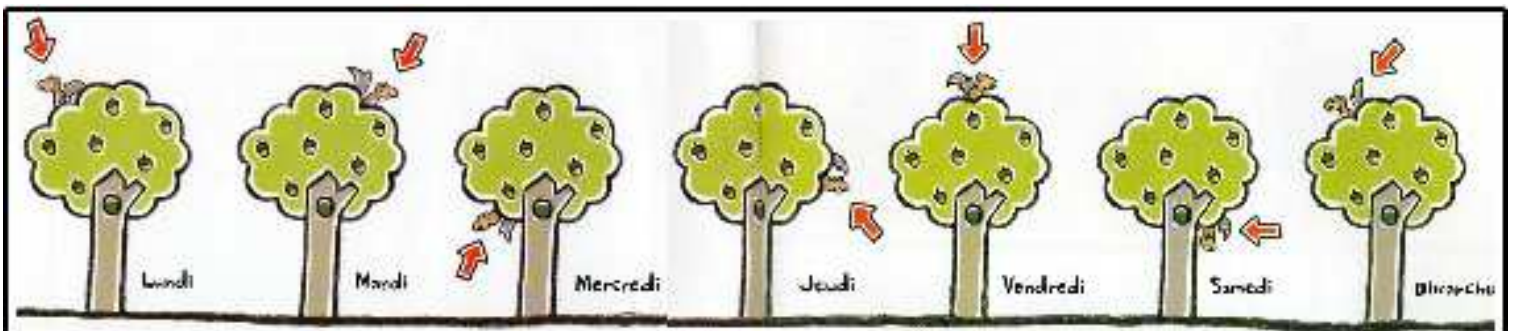
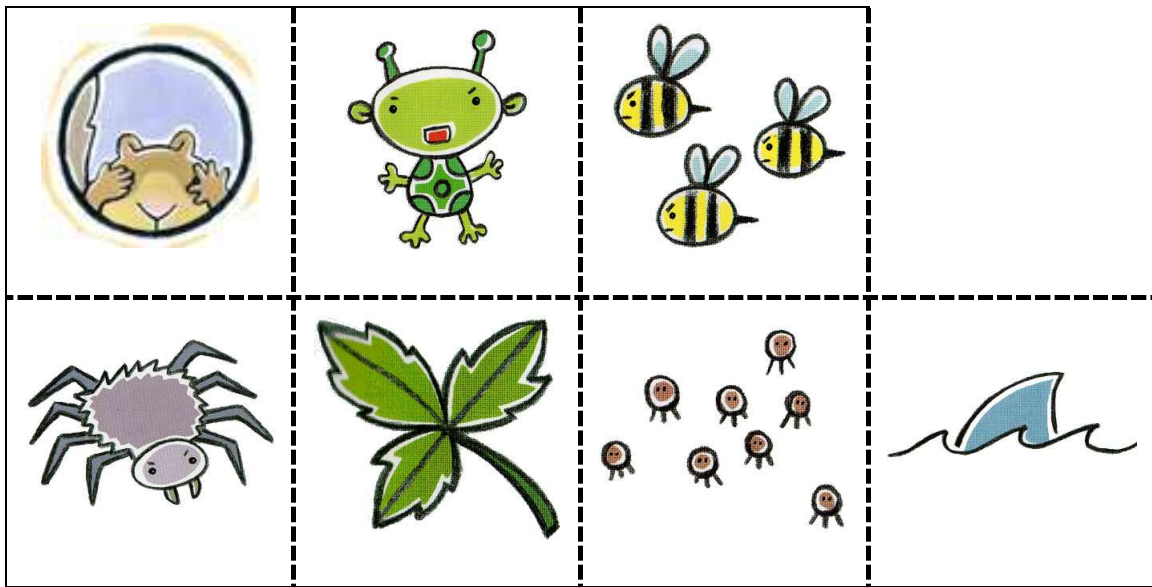
## Les marottes

Marottes à imprimer sur bristol blanc puis à plastifier pour raconter l'histoire.  
Possibilité de lire l'histoire en collant au dos des marottes le texte de l'histoire  
(voir tapuscrit) en réduisant la taille des caractères.

*Découper sur les pointillés extérieurs , plier en deux, coller en mettant une pique de brochette entre les deux images.*









## La journée de Frisson



6h45

Il se réveille.



7h00

Il mange une noisette.



7h15

Il surveille les environs.



Midi

Il mange une noisette.



12h30

Il surveille les environs.



17h00

Il mange une noisette.



17h31

Il surveille les environs.



20h00

Il se couche.



## La journée de Frisson, revue et corrigée



6h45

Il se réveille.



7h00

Il mange une noisette.



7h15

Il surveille les environs.



9h37

Il plonge dans l'inconnu.



9h45

Il fait le mort.



11h45

Il retourne dans son arbre.



Midi

Il mange une noisette.



12h30

Il surveille les environs.



17h00

Il mange une noisette.



17h31

Il surveille les environs.



20h00

Il se couche.





Les avantages  
à toujours rester  
dans son arbre sont :

- une jolie vue



- des noisettes à volonté



- un endroit sûr



- pas de



Les inconvénients  
à ne jamais quitter  
son arbre sont :

- toujours la même vue



- toujours  
les mêmes noisettes



- toujours le même endroit



Découper sur les pointillés extérieurs, plier en deux, coller en mettant une pique de brochette entre les deux images.



un casque  
de chantier



un savon  
antiseptique



une lotion  
apaisante



un masque de  
protection et  
des gants en  
caoutchouc



un parachute



un filet



un pansement



des sardines



une bombe  
insecticide



