

# GRAPHISMES

## et découpages



Habilité manuelle

Orientation dans l'espace

Observation

Réflexion et logique

FICHES À  
PHOTO  
COPIER

GRAPHISMES

RETZ

# Sommaire

Guide pédagogique .....	4
-------------------------	---

## Modèles à photocopier et consignes de réalisation :

Les lieux, modèles 1 à 10 .....	8
Les animaux, modèles 11 à 24 .....	13
Les personnages, modèles 25 à 32 .....	19
Les transports, modèles 33 à 38 .....	22

## Fiches à photocopier et à découper :



### Les lieux

- 1 Jardin japonais
- 2 Paysage de campagne
- 3 Le château fort
- 4 La maison modèle
- 5 Au jardin
- 6 Château de princesse
- 7 Village de montagne
- 8 La forêt
- 9 Paysage marin
- 10 Château hanté



### Les animaux

- 11 Le serpent entortillé
- 12 Le long serpent
- 13 La longue chenille
- 14 Les dents du croco
- 15 Le cochon rond
- 16 Le zèbre rayé
- 17 Moutons nuages
- 18 La vache sans tache
- 19 Le poussin sauteur
- 20 Souris des champs
- 21 L'arbre aux oiseaux
- 22 Œuf surprise
- 23 Le drago-dino
- 24 Le dragon-feu



### Les personnages

- 25 Le grand clown rieur
- 26 Équilibristes
- 27 Madame Monsieur
- 28 La sorcière en colère
- 29 Robot Top
- 30 Copain copine
- 31 Totem
- 32 Amis du monde

### Les transports

- 33 Le voilier
- 34 Promenade en bus
- 35 Fusée Apollo
- 36 Machines volantes
- 37 Le bateau pirate
- 38 Voyage en montgolfière

# Guide pédagogique

Pour les activités de découpage et de collage, il est primordial que les enfants aient chacun à leur disposition une bonne paire de ciseaux\* (une paire pour gaucher si l'enfant est gaucher) et de la colle, en bâton ou liquide (dans un pot de yaourt en verre, avec un pinceau).

De bonnes habitudes de travail doivent être mises en place :

- au fur et à mesure du découpage, les éléments découpés sont placés dans une barquette afin de ne pas les mélanger à ceux du voisin et d'éviter les pertes ;

- quand tous les éléments sont découpés, on jette les déchets de papier (ceux restés sur la table mais aussi ceux tombés à terre).

Dans un coin organisé à cet effet, installer un atelier libre de découpage-collage en mettant à disposition des papiers de différentes sortes, aux formats divers, des magazines pouvant être découpés, des matériaux multiples et variés à coller. Afficher dans ce coin les réalisations du mois. Dans un classeur, sous pochettes plastiques, certaines réalisations d'élèves faites au format A4 peuvent être mises à disposition et servir de modèle aux autres enfants.

Pour alimenter, enrichir et diversifier les créations, présenter et lire des albums dont les illustrations sont des collages, discuter et analyser ensemble les images et s'amuser à réaliser une œuvre collective à la manière de tel illustrateur.

Le découpage permet de faire travailler chaque enfant individuellement, puis d'organiser et de regrouper les différents éléments réalisés sur un panneau collectif. Une équipe s'occupera alors de la mise en page et de l'organisation du collage définitif sur le support (une grande feuille, un carton...).

Il existe des bombes de colle repositionnable qui permettent de modifier un collage. Ensuite, pour pérenniser la création, l'enduire de vernis fixera et unifiera les éléments collés. Pour le travail graphique, mettre à disposition des élèves une « boîte à graphisme » contenant divers modèles de signes graphiques (spirale, étoile, cercle, carré... dessinés chacun sur une carte) ou des compositions graphiques mêlant

## Pour solidifier certains travaux

Découper les éléments dans des fiches Bristol ou du carton fin.

plusieurs signes. L'enfant pourra venir y consulter des modèles ou y piocher des idées.

Ce fichier propose des réalisations ludiques et valorisantes pour l'élève. Elles mettent en œuvre son habileté et sa dextérité manuelle par le découpage précis de formes simples ou élaborées ; sa persévérance : un collage en cours devra être achevé ; son sens de l'observation par l'analyse d'un modèle à reproduire ; sa créativité par la réalisation libre d'une composition.

## Agrandir les modèles (p. 8 à 24)

Les modèles sont présentés ici en quart ou en demi-page. Les agrandir pour atteindre les formats A4 ou A3 permet de les afficher. On peut alors également faire travailler plusieurs élèves simultanément sur un même modèle.

## Organisation du travail lors de la première séance (séance collective)

Afficher au format A3 la fiche élève 1 à découper (en cachant son titre qui induirait une réponse). La faire observer et décrire, faire imaginer ce que l'on peut réaliser à partir de cette fiche. Les élèves proposeront certainement de réaliser un mur, une frise, des corps d'animaux originaux : on peut, à chaque forme, ajouter tête, pattes et queue pour en faire un animal.

On peut réaliser l'une des propositions pour ensuite montrer que seule la consigne permet de différencier les réalisations.

Ensuite, afficher une réalisation faite en grand format par l'enseignant. La mise en couleur doit respecter la consigne (qui n'est pas encore donnée aux enfants). Afficher aussi le modèle correspondant. L'observer pour en déduire le travail à réaliser. Les enfants font leurs interprétations et propositions.

## Organisation

*En groupe classe* : tous les élèves travaillent sur la même fiche en même temps.

*En ateliers* : chaque groupe travaille sur une fiche.

*En individuel* : un enfant choisit une fiche parmi celles proposées par l'enseignant à cette période de l'année et exécute les consignes données.

\* Si une paire de ciseaux ne coupe plus ou coupe mal, vous pouvez la nettoyer en la frottant avec de l'acétone pour enlever les dépôts successifs de colle.

Puis l'enseignant donne le titre de la fiche et les consignes exactes. Il distribue à chaque élève sa fiche et un enfant reformule le travail à effectuer.

Par la suite, l'enseignant veillera toujours à s'assurer de la bonne compréhension des consignes et de l'ordre dans lequel le travail doit être réalisé. Pour certaines fiches en effet, il est conseillé de faire l'activité graphique avant le découpage et le collage.



## Les lieux

### 1 Jardin japonais

*Avant de faire la fiche*

Présenter un plateau couvert de sable et y disposer des cailloux ; avec le bout du doigt, tracer dans le sable des chemins entre les cailloux. Mettre à la disposition des élèves un plateau, du sable et des cailloux et leur demander de réaliser, chacun à leur tour, la même composition.

Ensuite, faire dessiner à chaque enfant, au crayon à papier un jardin japonais.

### 2 Paysage de campagne

*Après avoir fait la fiche*

Réaliser collectivement, sur une planche de carton plume, un paysage de campagne en collant des morceaux de tissu qui figureront l'herbe, les champs, etc. et en y disposant des jouets (camions, personnages, trains...).

### 3 Le château fort

*Avant de faire la fiche*

À l'aide des formes en bois des jeux de construction, faire des réalisations en volume avec les enfants. Proposer une composition de château à reproduire, individuellement, en dessin.

### 4 La maison modèle

*Après avoir fait la fiche*

Observer des illustrations de maisons (par exemple, un village de pays scandinave aux maisons colorées).

Découper des papiers colorés (papier peint et autres) pour habiller la façade de la maison ; coller également des éléments dessinés et découpés. Prévoir une fenêtre de la taille d'une photo d'identité. *L'enseignant découpe au cutter la fenêtre de façon à pouvoir l'ouvrir et à laisser alors apparaître la photographie de l'enfant créateur ou son mini-autoportrait.*

Ensuite, assembler toutes les maisons pour faire un village.

### 5 Au jardin

*Avant de faire la fiche*

Faire découper des fleurs, des fruits, des légumes, des arbres dans des catalogues de pépiniériste. Chaque élève les colle librement sur une feuille blanche pour réaliser un jardin.

### 6 Château de princesse

*En complément*

Faire dessiner un chevalier sur son cheval, le découper et le coller devant le château. Puis faire dessiner le château, la princesse et le chevalier à chaque enfant, et imaginer le dialogue entre le chevalier et la princesse.

*En prolongement*

Lire le conte *La Belle au bois dormant*.

### 7 Village de montagne

*Autre mise en œuvre*

Donner pour support du collage une feuille dont le haut est prédécoupé en forme de chaîne montagneuse. Faire coller les éléments de la fiche librement. Donner une bande de papier calque à colorier à la craie grasse pour faire le ciel, avec des oiseaux, un soleil... Coller le papier calque sous la chaîne montagneuse pour finir le paysage.

### 8 La forêt

*Autre mise en œuvre*

En utilisant du papier calque et un crayon à papier, chaque enfant décalque sur sa fiche modèle un tronc et un feuillage pour ensuite former plusieurs arbres. Les arbres décalqués sont coloriés avec des craies grasses de couleurs différentes, puis découpés et collés sur un panneau collectif en papier Kraft pour composer une forêt.

### 9 Paysage marin

*Autre mise en œuvre*

Photocopier la fiche élève sur cinq fiches Bristol. L'enseignant découpe les éléments qui servent de gabarits aux élèves. Les éléments redessinés et découpés sont collectivement collés sur un grand panneau de papier bleu.

### 10 Château hanté

*En prolongement*

Pour faire une classe hantée, s'inspirer des dessins pour réaliser des mobiles à suspendre,

dessiner des toiles d'araignée à l'encre de Chine noire sur du papier calque à coller aux fenêtres...



## Les animaux

### 11 Le serpent entortillé

*En prolongement*

Réaliser un boa géant à suspendre en classe : chaque carré de sa peau est réalisé et décoré par un enfant, puis tous les carrés sont assemblés et collés sur le boa.

### 12 Le serpent long

*En prolongement*

L'enseignant reproduit au format A3 la fiche élève et la colle sur du carton : le serpent devient un jeu pour la classe de discrimination visuelle avec algorithme de graphismes réalisés par les élèves.

### 13 La longue chenille

*En prolongement*

Adapter l'idée pour réaliser, sur le même principe, le train de la classe, chaque wagon étant l'œuvre d'un enfant.

### 14 Les dents du croco

*En prolongement*

En graphisme, la moitié de la classe dessine des têtes de crocodile et l'autre moitié dessine des corps de crocodiles. Les élèves découpent puis assemblent et collent les deux éléments.

### 15 Le cochon rond

*En prolongement*

Proposer de peindre, par exemple, un éléphant, sur le même principe : vu de face.

### 16 Le zèbre rayé

*En complément*

Une fois tous les zèbres réalisés, tendre un fil dans la classe. Y installer les zèbres en glissant le fil dans le pli ; puis coller les pattes des zèbres et les faire glisser le long du fil.

### 17 Moutons nuages

*En complément*

Au moment de Noël, faire découper des « corps-nuages » pour décorer la classe de moutons de Noël suspendus. Faire découper les nuages dans différents papiers : papier peint en relief, papier aluminium, papier brillant...

### 18 La vache sans tache

*En prolongement*

Chaque enfant dessine avec des feutres une vache à découper : les six morceaux ont des couleurs différentes. Puis chacun découpe, recompose et colle sa vache sur un grand panneau de papier vert : c'est le pré aux vaches de la classe !

### 19 Le poussin sauteur

*En prolongement*

On peut inventer et réaliser avec les élèves, sur le même principe, une grenouille qui sort de derrière un nénuphar, un clown qui surgit d'une boîte...

### 20 Souris des champs

*Avant de faire la fiche*

Faire observer divers albums et livres documentaires sur les souris et faire dessiner des souris. Puis regarder des albums de Léo Léoni (éd. L'École des loisirs) qui représentent notamment des souris réalisées en collage. Proposer aux élèves de s'en inspirer pour leur collage.

### 21 L'arbre aux oiseaux

*Autre proposition*

Un arbre aux papillons pour décorer une porte : chaque enfant imagine un papillon ; il le dessine et le découpe dans du tissu fleuri. Le tronc de l'arbre peut être fait en collant différents morceaux de tissu.

### 22 Œuf surprise

*En prolongement*

Sur le même principe, réaliser une carte pour la fête des mères : l'ovale représente un visage qui s'ouvre pour laisser apparaître l'autoportrait de l'enfant au milieu et une poésie sur les côtés.

### 23 Le drago-dino

*Autre proposition*

Au lieu de dessiner les écailles, l'enfant peut les découper dans du papier de couleur et les coller.

### 24 Le dragon-feu

*Avant de faire la fiche*

Faire imaginer et dessiner à chaque enfant un dragon chinois (contours à l'encre de Chine noire et mise en couleur aux craies grasses).

## Les personnages

### 25 Le grand clown rieur

*Autre mise en œuvre*

Pour compléter la fiche 25a (et à la place de la fiche 25b), faire dessiner, découper puis assembler, avec des attaches parisiennes, un corps, des bras et des jambes pour faire un pantin.

### 26 Équilibristes

*En prolongement*

Décor de classe : chacun réalise son autoportrait en pied. Les élèves assemblent collectivement les corps en imaginant une pyramide d'équilibristes.

### 27 Madame Monsieur

*En prolongement*

Réaliser sur le même principe des marquages en un seul morceau. L'enseignant propose une forme de corps prédécoupée et l'enfant dessine un personnage des deux côtés.

### 28 La sorcière en colère

*En prolongement*

Faire dessiner, en noir, des sorcières dans différentes positions : assises, debout sur un balai, penchées, allongées sur le dos, sur le ventre... Les découper et les coller sur un fond très coloré.

### 29 Robot Top

*En prolongement*

Faire un robot en volume en utilisant des boîtes à chaussures peintes ou recouvertes de papier et décorées.

### 30 Copain copine

*En prolongement*

Donner à chaque enfant une silhouette de personnage découpée dans du carton. Demander de la « mettre en vie » en l'habillant : coller des vêtements dessinés et découpés dans du tissu, lui donner un visage, des cheveux...

### 31 Totem

*En prolongement*

Mettre à disposition des élèves, dans une boîte, des formes géométriques prédécoupées dans des papiers de couleur pour la réalisation libre de totems.

### 32 Amis du monde

*En prolongement*

Réaliser une ribambelle en découpant une forme dans une bande de papier pliée.

## Les transports

### 33 Le voilier

*En prolongement*

Réaliser des voiliers en utilisant, pour la coque, le couvercle ovale d'une boîte de fromage à peindre, un bâton de glace pour le mât et, pour la voile, du tissu ou du papier décoré.

### 34 Promenade en bus

*En prolongement*

Faire imaginer des camions publicitaires sur des thèmes choisis collectivement.

### 35 Fusée Apollo

*En complément*

Faire dessiner la Terre et d'autres astronautes à ajouter aux réalisations.

### 36 Machines volantes

*En prolongement*

Donner à chaque enfant une consigne précise d'un ou plusieurs dessins à réaliser puis à découper (roue, échelle, phare, moteur, hélice...). Rassembler toutes les pièces pour inventer collectivement une ou plusieurs machines volantes.

### 37 Le bateau pirate

*Avant de faire la fiche*

Observer des albums et des livres documentaires sur les pirates. Faire dessiner individuellement des pirates qui seront collés sur le bateau pirate réalisé par chacun.

### 38 Voyage en montgolfière

*En prolongement*

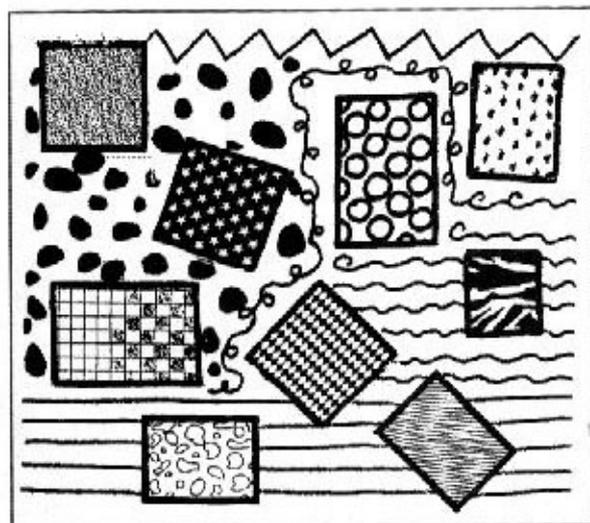
Réaliser en collage toutes sortes de montgolfière en utilisant différents matériaux. Ainsi, pour la nacelle : du liège, du tissu, du carton ondulé... Pour les cordages : de la ficelle, du fil, de la laine, du ruban...

# Les modèles – Fiches 1 à 10 : les lieux

FICHE

## 1 Jardin japonais

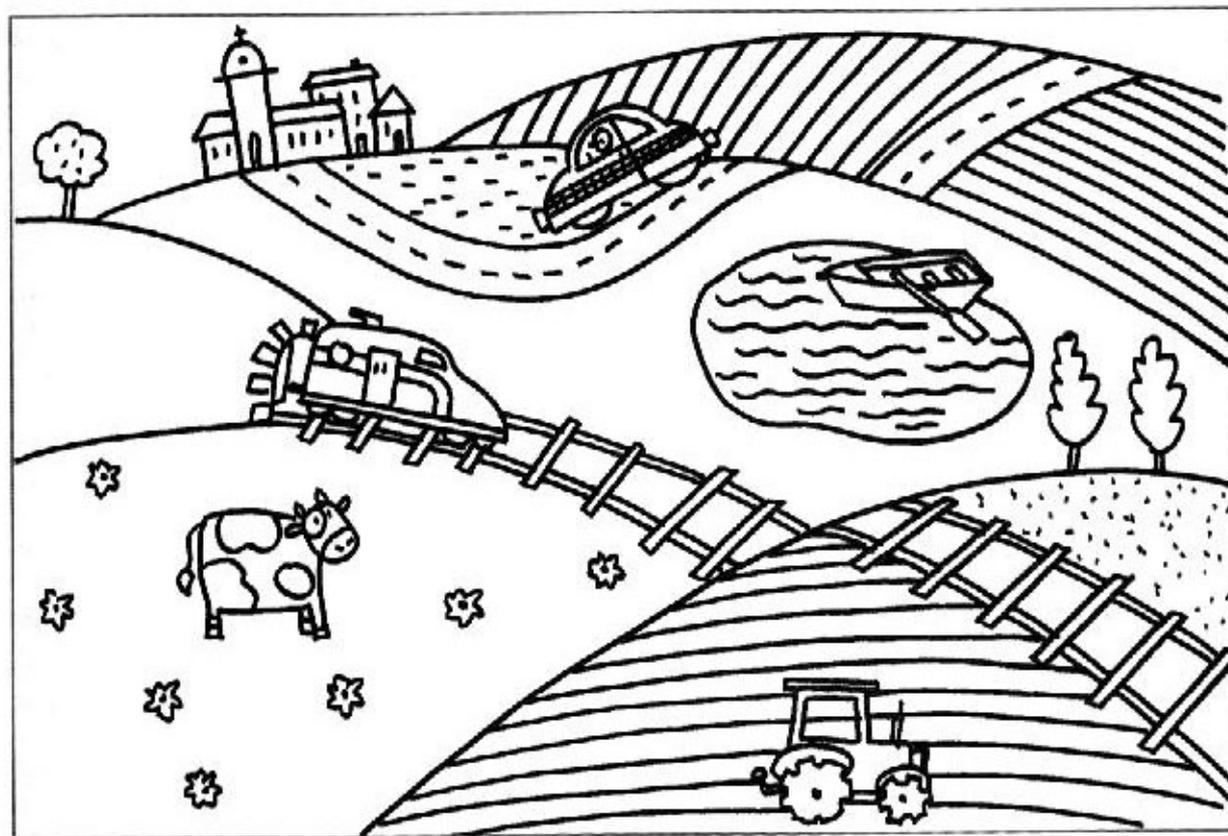
- Choisis et découpe des carrés et des rectangles.
- Colle-les sur une feuille en laissant un espace entre chacun.
- Décore autour et entre les formes collées.



FICHE

## 2 Paysage de campagne

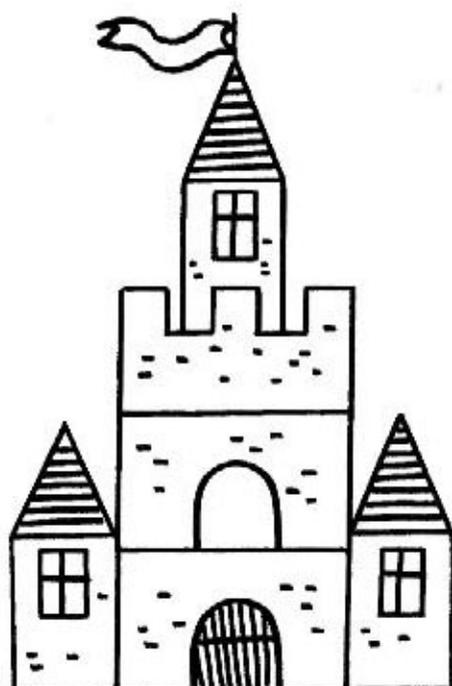
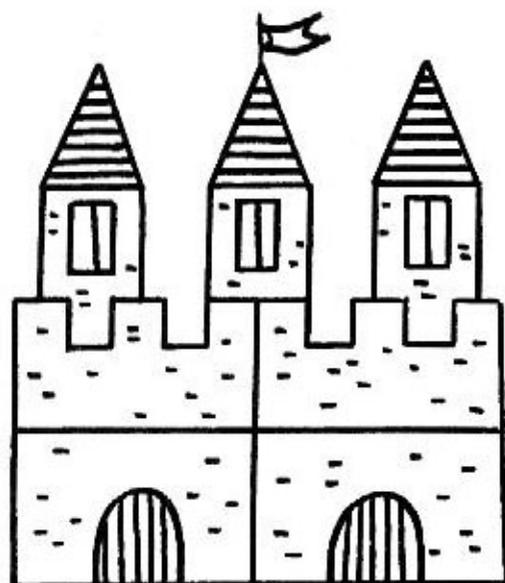
- Sur le paysage, finis de dessiner les rails, la route, la mare et les champs.
- Découpe et colle les éléments en fonction du décor.



### 3 Le château fort

- Découpe les pièces et décore-les.
- Construis, sans coller, un ou plusieurs châteaux avec tout ou partie des pièces.

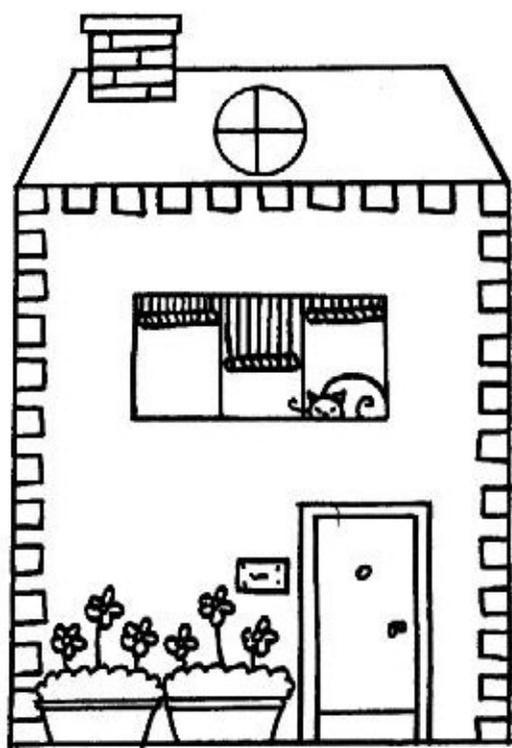
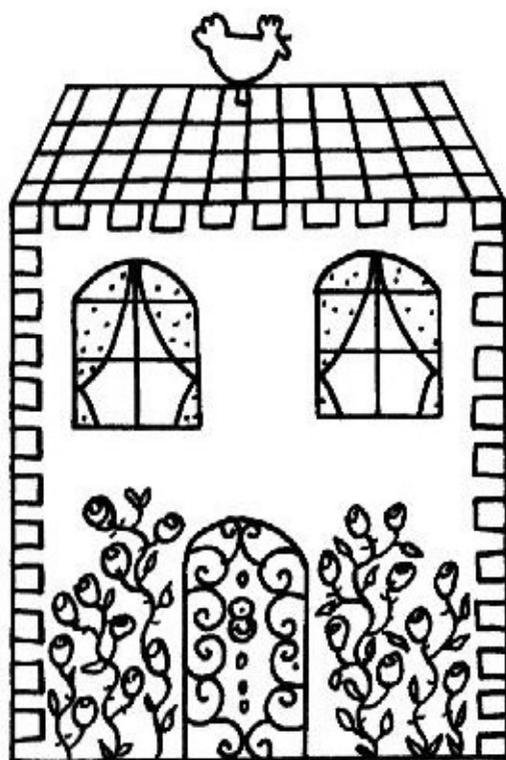
- Sur une feuille de couleur, colle ta construction préférée.



### 4 La maison modèle

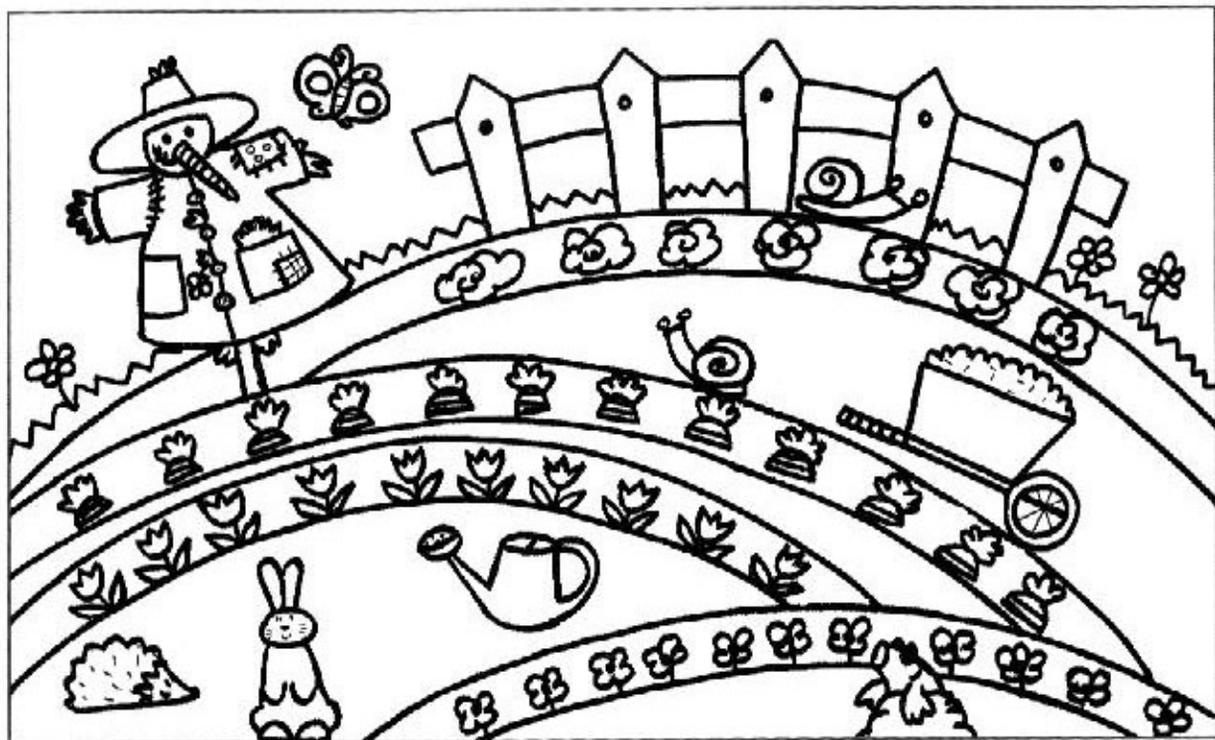
- Découpe la maison et les éléments complémentaires.
- Compose la façade de ta maison en essayant plusieurs possibilités.

- Quand ta maison te plaît, colle les éléments.
- Lorsque ton collage est sec, décore le toit et le mur en dessinant des pierres, du lierre, un rosier en fleurs, une glycine...



## 5 Au jardin

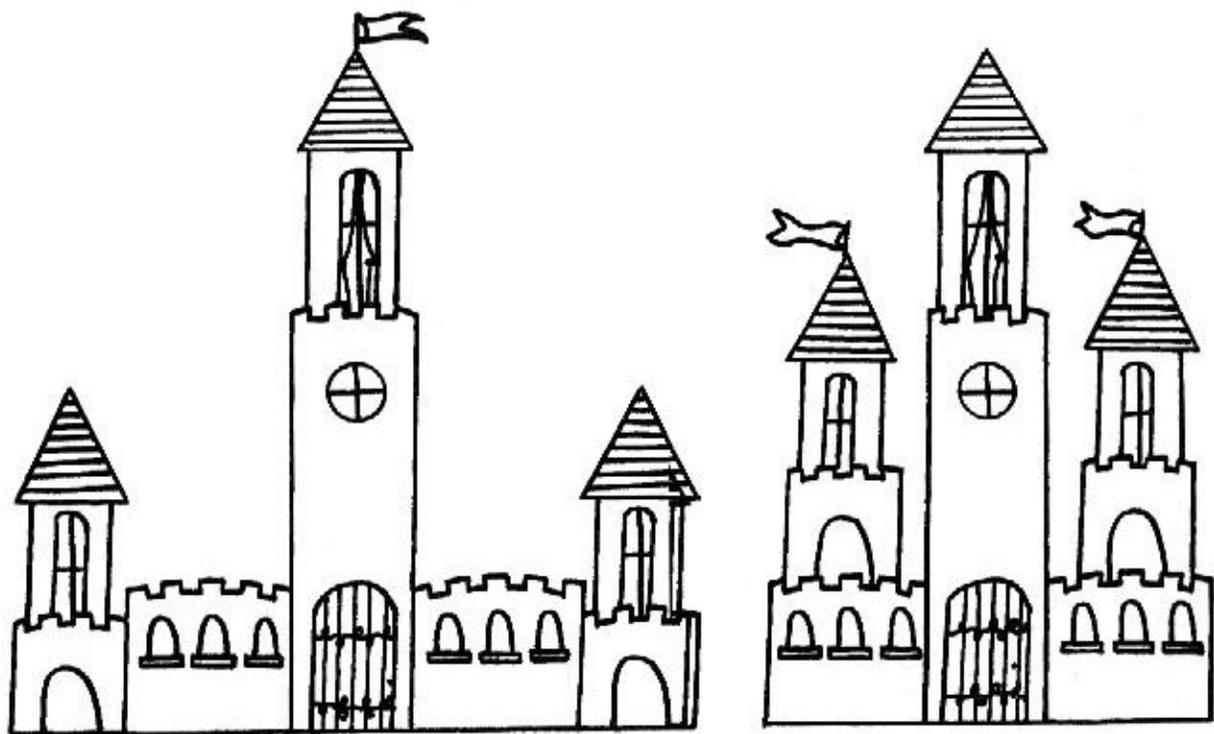
- Compose un jardin potager : découpe et colle les dessins.
- Termine les frises de fleurs et de légumes. Colorie.



FICHE

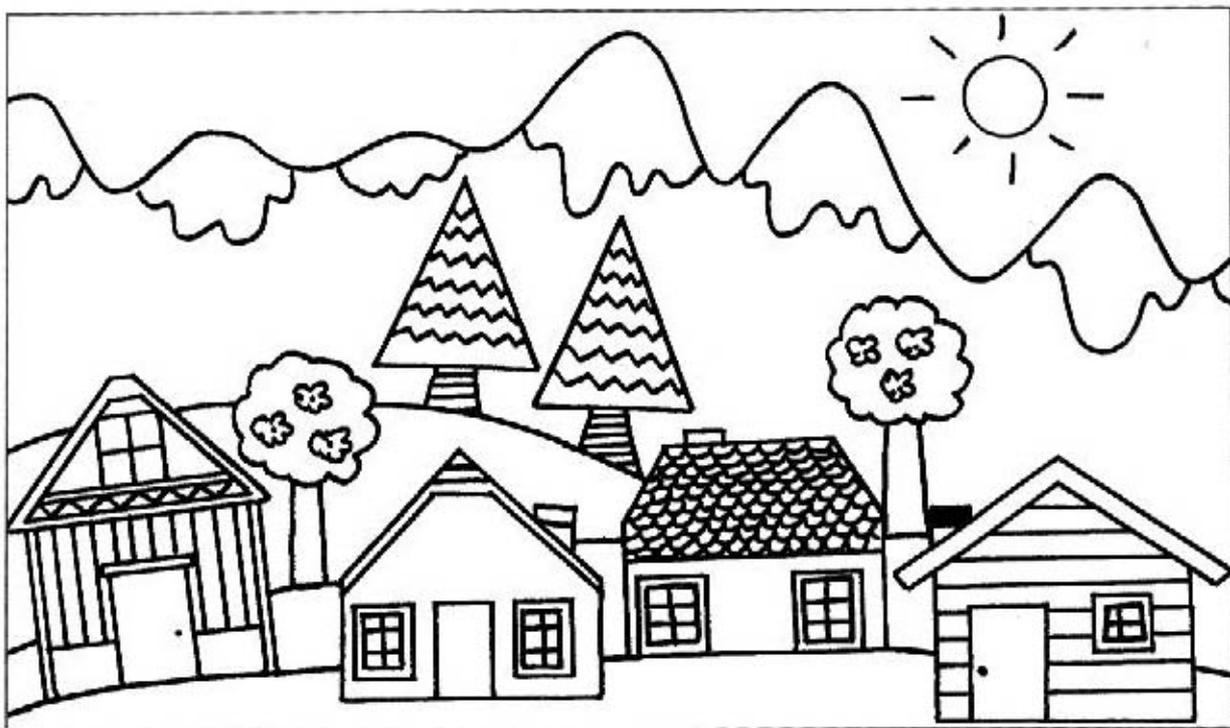
## 6 Château de princesse

- Colorie les dessins puis découpe-les.
- En utilisant toutes les pièces à chaque fois, mais en les disposant différemment, compose plusieurs châteaux.
- Colle ta version définitive sur une feuille.



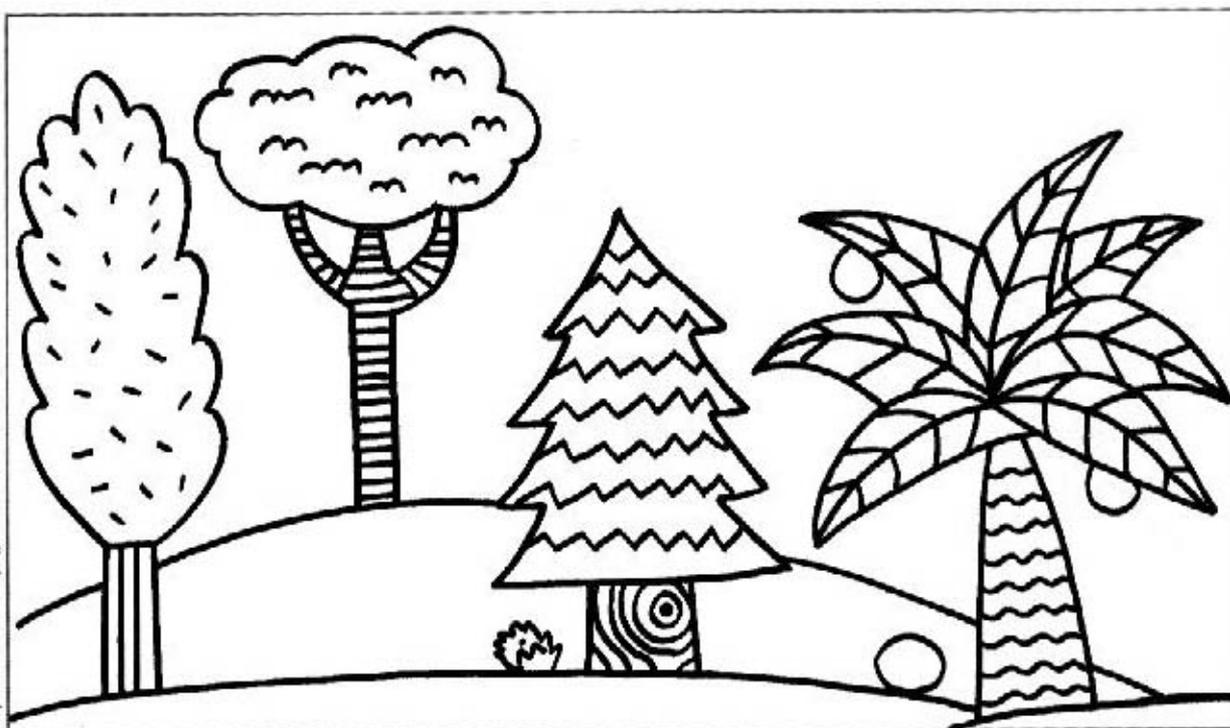
FICHE  
**7 Village de montagne**

- Observe le modèle.
- Finis de dessiner les tuiles, les fenêtres, les feuillages.
- Découpe les différents éléments.
- Sur une feuille, colle les maisons et les arbres, puis termine le paysage pour le rendre semblable au modèle.



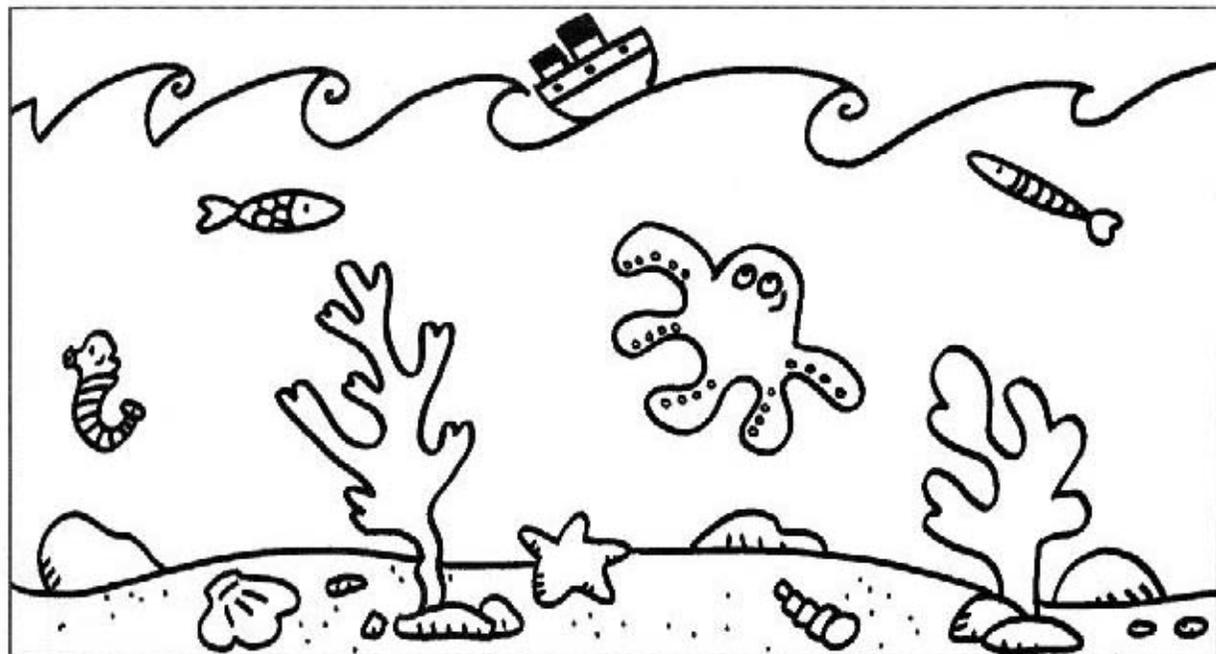
FICHE  
**8 La forêt**

- Colorie les troncs des arbres à la craie grasse.
- Dessine le feuillage des arbres au feutre fin.
- Découpe les troncs et les feuillages.
- Sur une feuille de papier Kraft, colle les éléments pour composer ta forêt.



## 9 Paysage marin

- Colle du papier de soie bleu sur une feuille en faisant du relief.
- Passe de la colle sur les dessins, saupoudre-les de sable fin et laisse sécher.  
Secoue délicatement pour enlever le sable en trop.
- Découpe les dessins ensablés et colle-les sur ta mer bleue.



FICHE

## 10 Château hanté

- Découpe et colle les illustrations pour réaliser un château hanté.
- Peins une feuille en bleu foncé pour représenter la nuit.
- Découpe ton château et colle-le sur cette feuille.
- Sur une autre feuille, dessine au feutre noir ou à l'encre de Chine des squelettes d'arbres, une sorcière volant sur son balai... Découpe-les et colle-les autour du château.

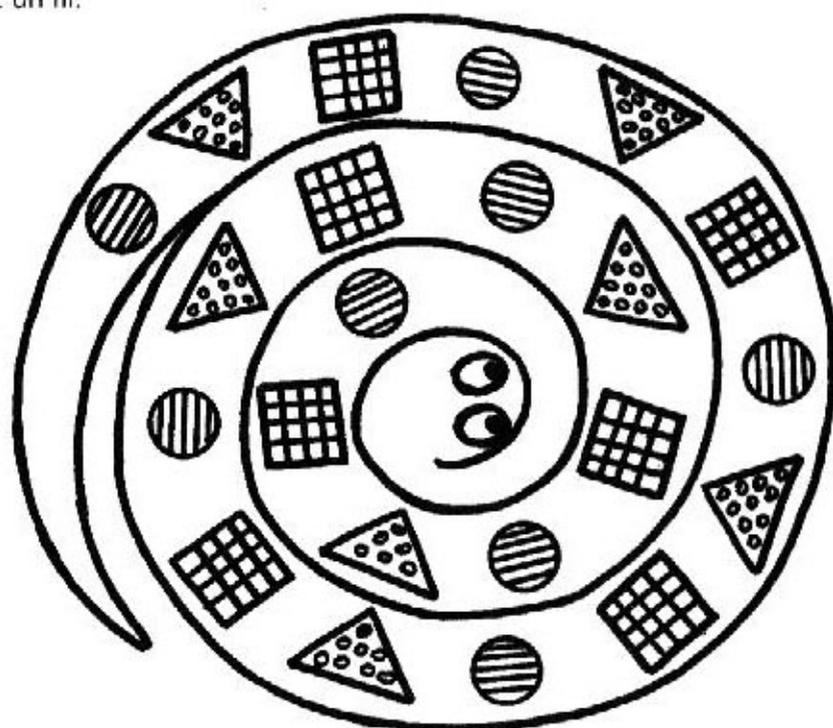


## Fiches 11 à 24 : les animaux

FICHE

**11 Le serpent entortillé**

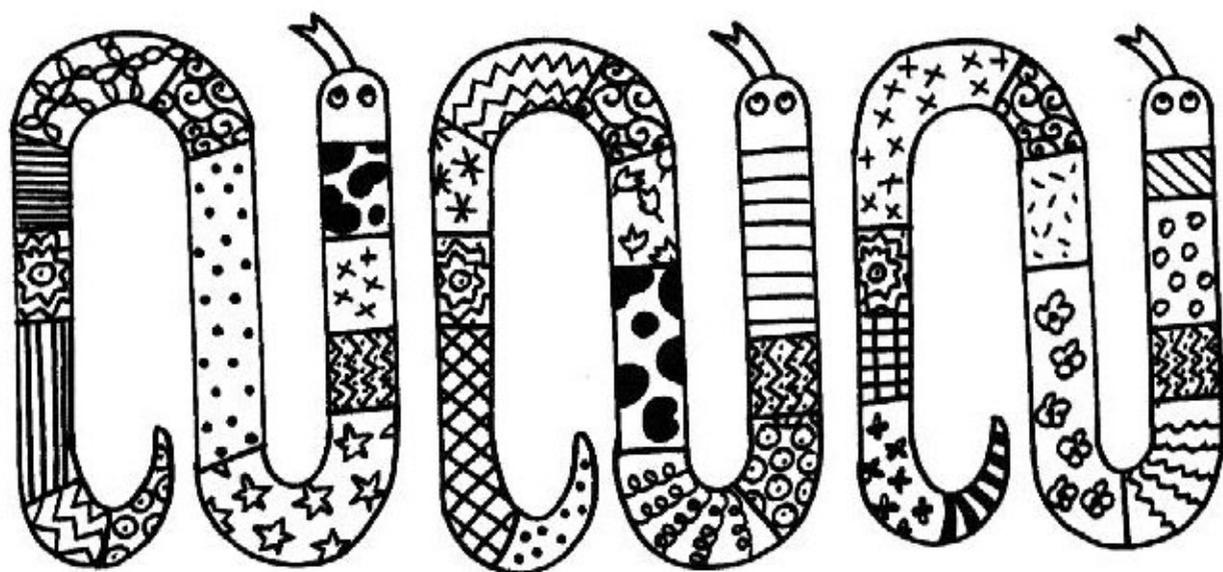
- Finis de décorer le serpent.
- Découpe-le en suivant le trait noir.
- Suspends-le avec un fil.



FICHE

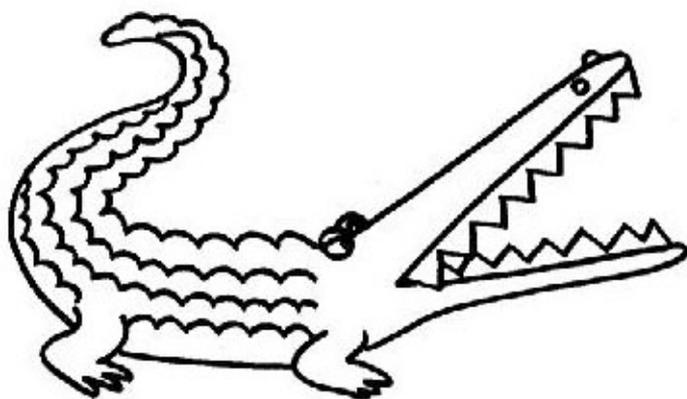
**12 Le long serpent**

- Regarde les modèles et choisis l'un des serpents.
- Sur le tien, ajoute des cases en traçant des traits puis décore chaque case pour rendre ton serpent identique au modèle choisi.



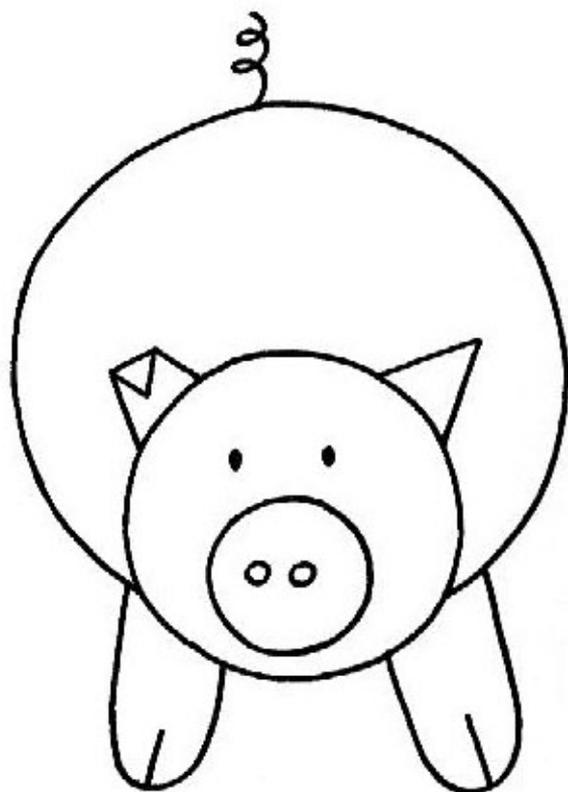
## 14 Les dents du croco

- Dessine la peau du crocodile.
- Découpe et colle ses dents.



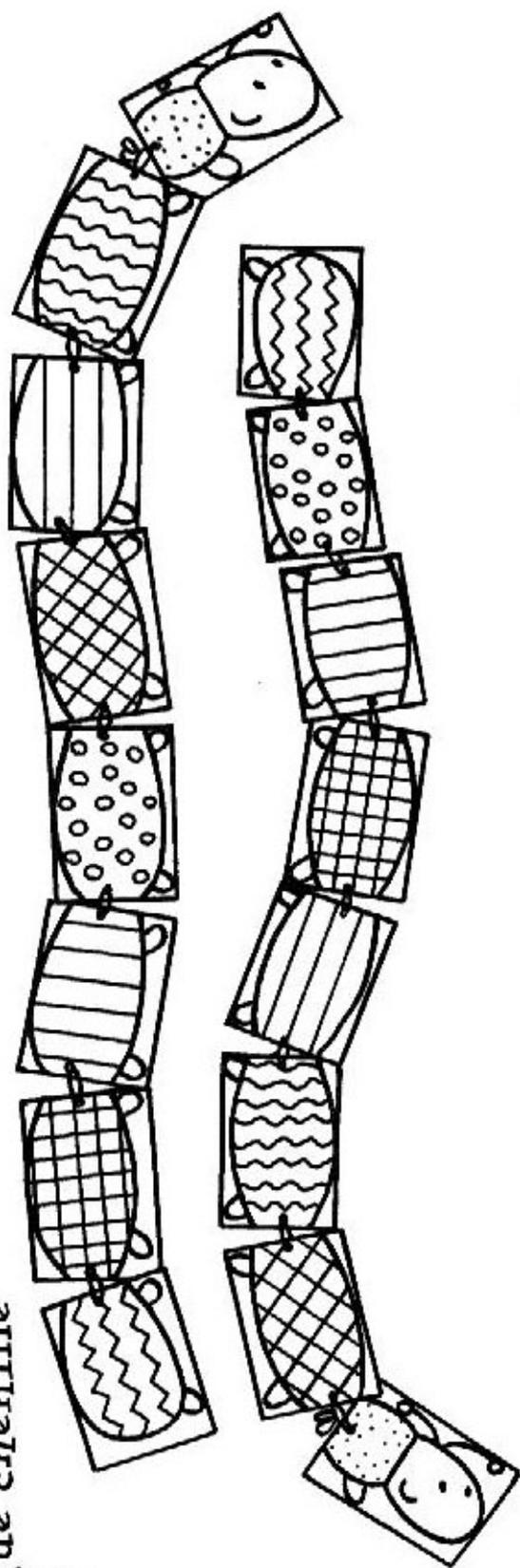
## 15 Le cochon rond

- Colorie en rose les différents morceaux puis découpe-les.
- Compose, par collage, le cochon vu de face.



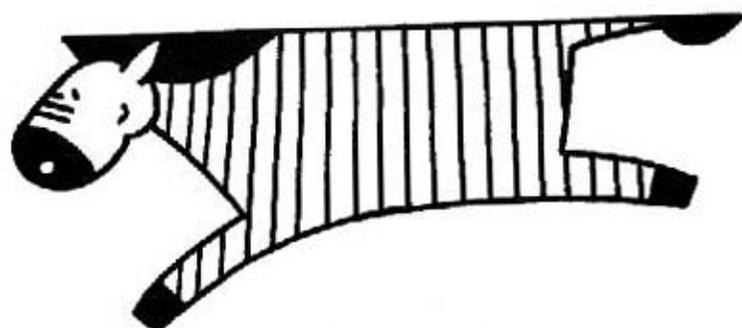
## 13 La longue chenille

- Colorie ta chenille.
- Découpe les cases et assemble-les avec de la ficelle, du bouduc ou de la laine.



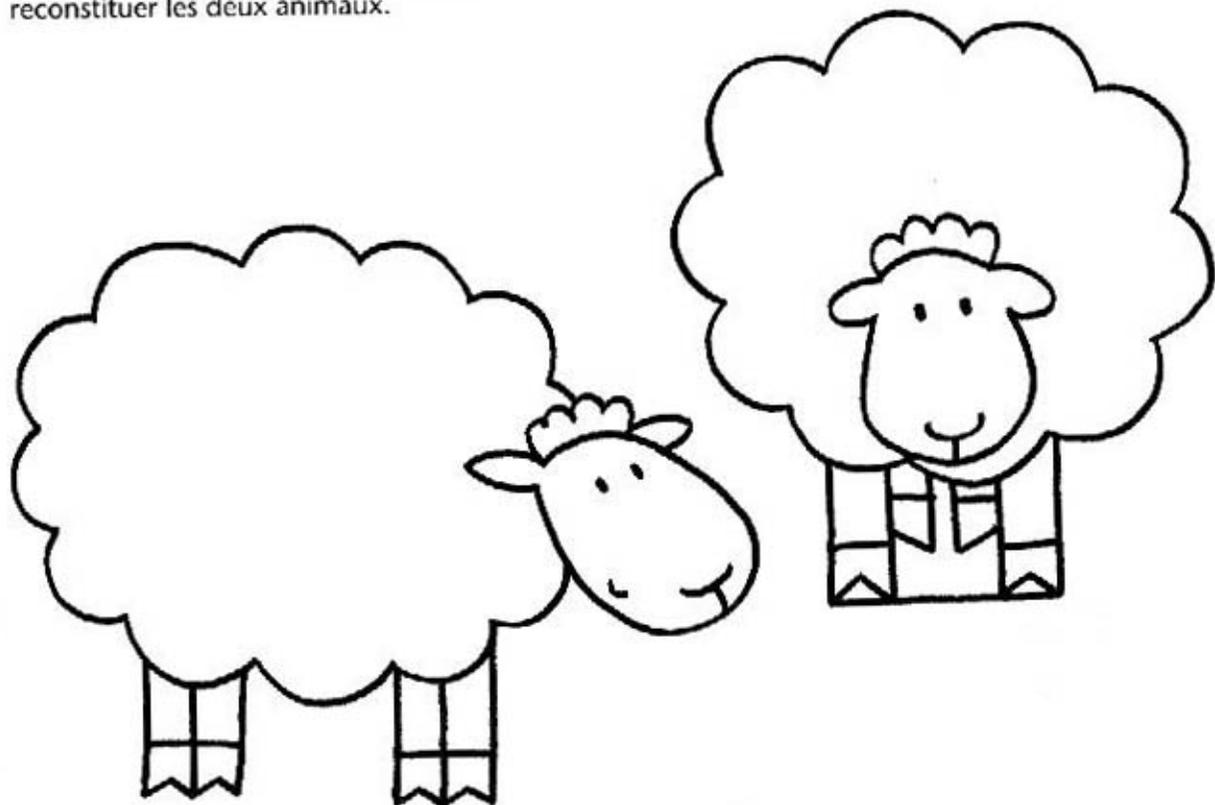
## 16 Le zèbre rayé

- Dessine des rayures épaisses ou fines au zèbre.
- Découpe-le et plie-le sur le pointillé pour le faire tenir debout.



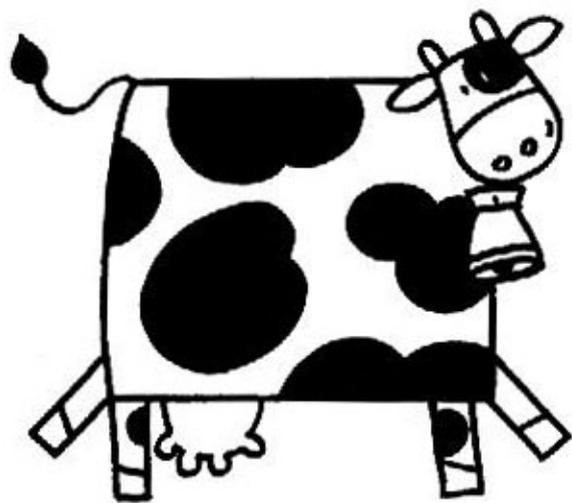
## 17 Moutons nuages

- Découpe les différentes parties des moutons puis colle-les sur une feuille verte pour reconstituer les deux animaux.
- Colle du coton ou des morceaux de laine sur leurs corps.



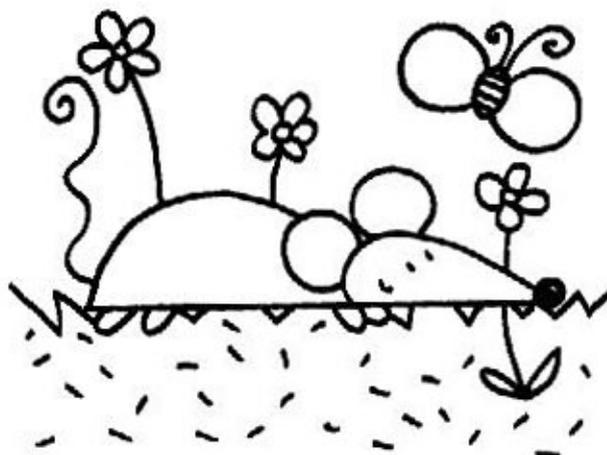
## 18 La vache sans tache

- Dessine et colorie des taches sur la robe de la vache.
- Découpe et reconstitue ta vache par collage.



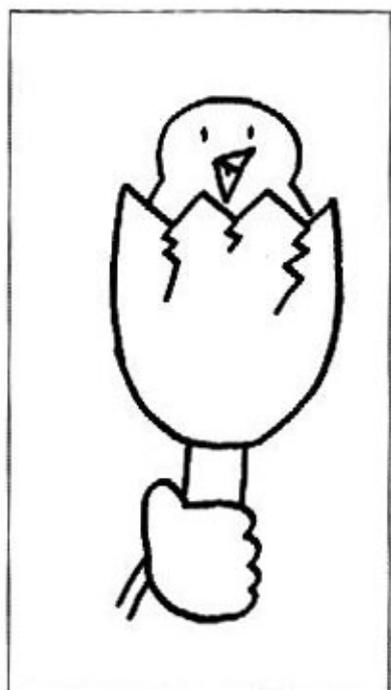
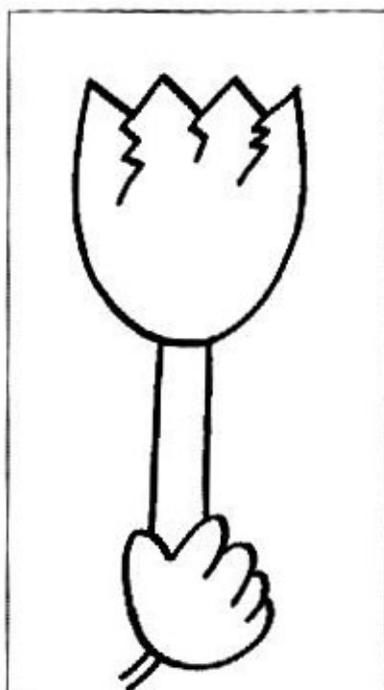
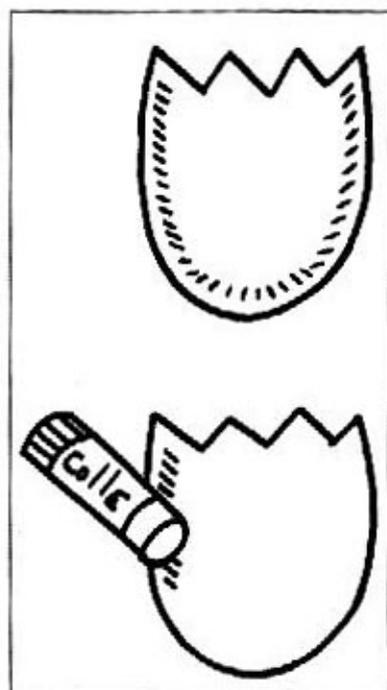
## 20 Souris des champs

- Colorie la souris en gris et les oreilles en rose ; dessine l'herbe.
- Découpe la bande d'herbe et colle-la sur le bas d'une feuille.
- Assemble et colle ta souris.
- Quand ton collage est sec, dessine ses pattes, sa queue et des éléments dans le décor.



## 19 Le poussin sauteur

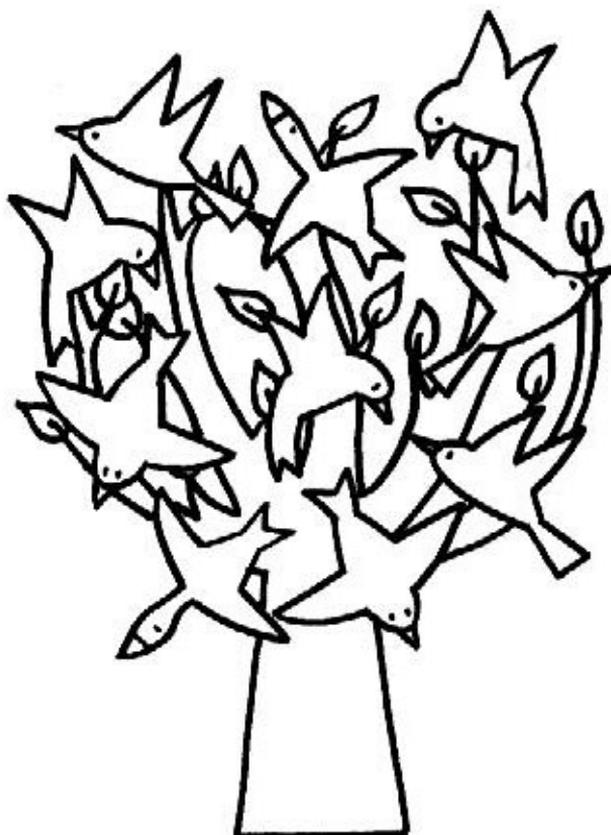
- Colorie le poussin en jaune et la coquille en beige puis découpe-les.
- Comme sur le modèle, assemble les deux parties de la coquille en les collant bord à bord. Attention, ne colle pas le bas de la coquille !
- Enfile le poussin dans sa coquille en la glissant par le haut et en faisant sortir la languette en bas.
- En faisant coulisser la languette, fais rentrer et sortir le poussin de sa coquille.



FICHE

## 21 L'arbre aux oiseaux

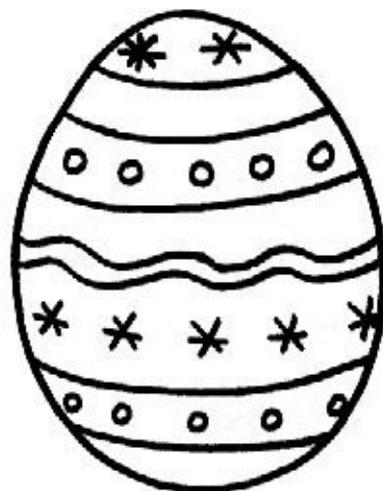
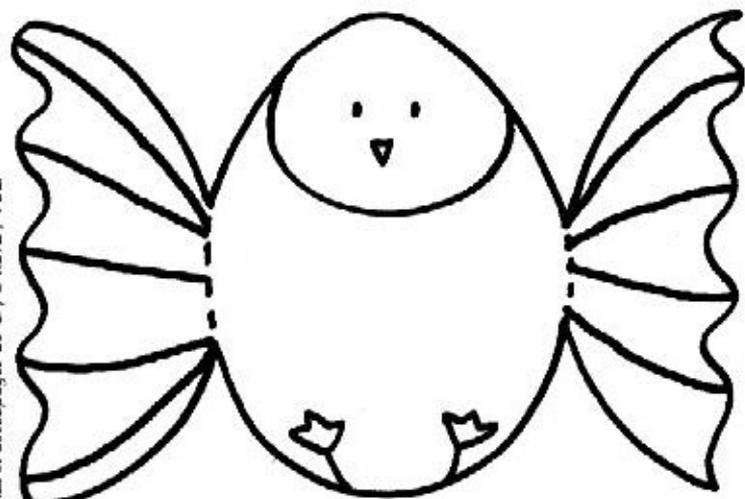
- Colorie chaque oiseau d'une couleur différente puis découpe-les.
- Sur une feuille, dessine un tronc d'arbre avec des branches et des feuilles.
- Colle les oiseaux qui se sont posés dans l'arbre.



FICHE

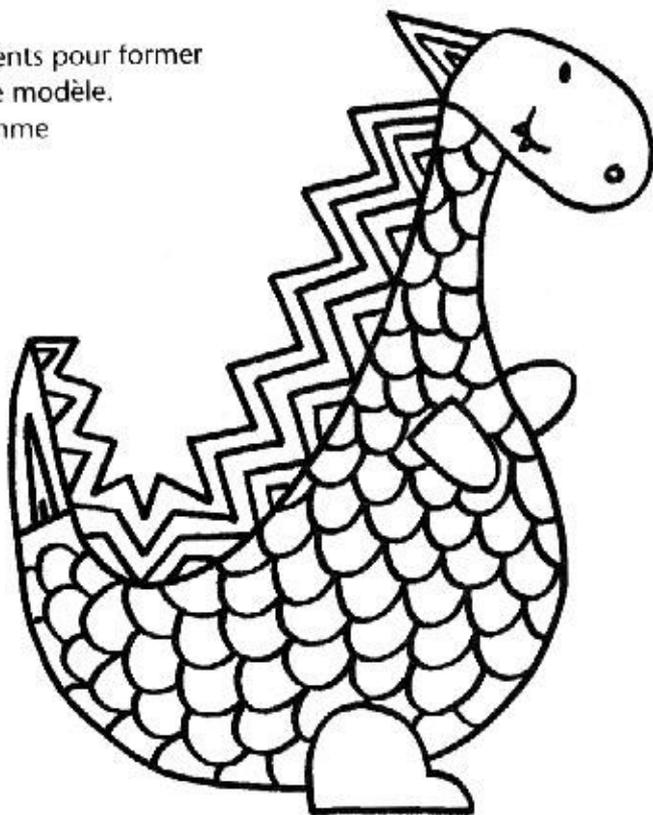
## 22 Œuf surprise

- Découpe l'oisillon avec ses ailes ouvertes.
- Plie sur les pointillés pour fermer les ailes.
- Quand l'œuf est fermé, décore-le en t'inspirant du modèle.



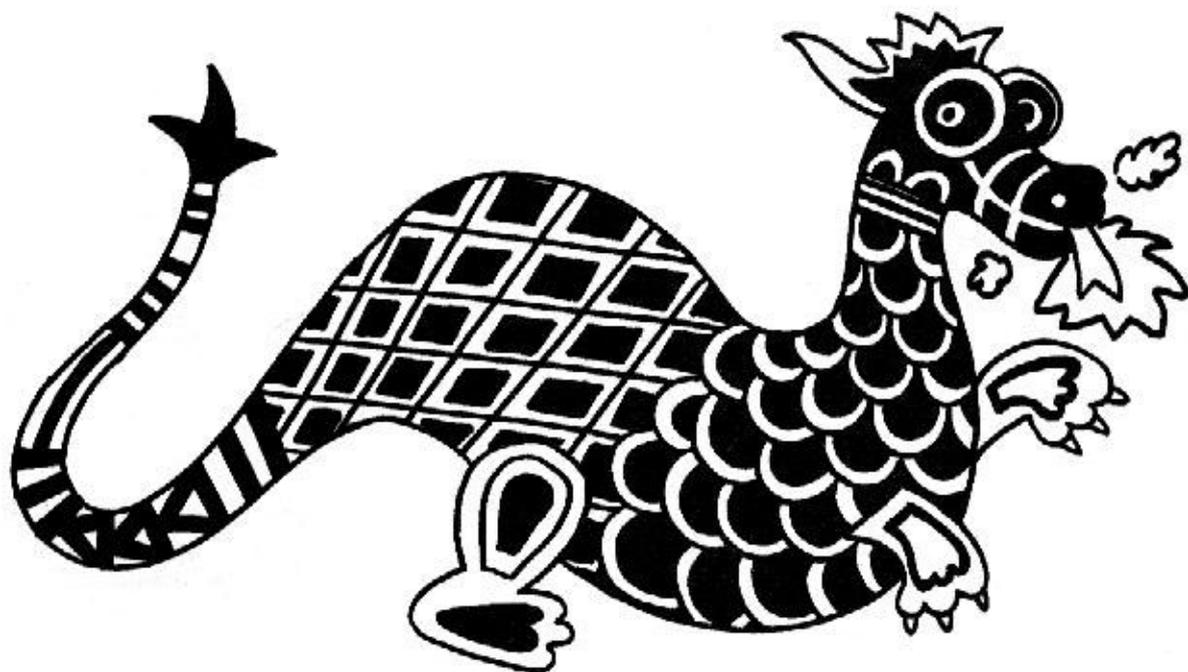
## 23 Le drago-dino

- Observe le modèle.
- Découpe puis colle les éléments pour former un drago-dino comme sur le modèle.
- Quand c'est sec, décore comme sur le modèle puis colorie.



## 24 Le dragon-feu

- Colorie les espaces blancs d'une seule et même couleur.
- Découpe puis colle les éléments pour former un dragon comme sur le modèle.
- Dessine la fumée qui sort de ses narines et le feu qui jaillit de sa bouche.



## Fiches 25 à 32 : les personnages

FICHE

**25** *Le grand clown rieur*

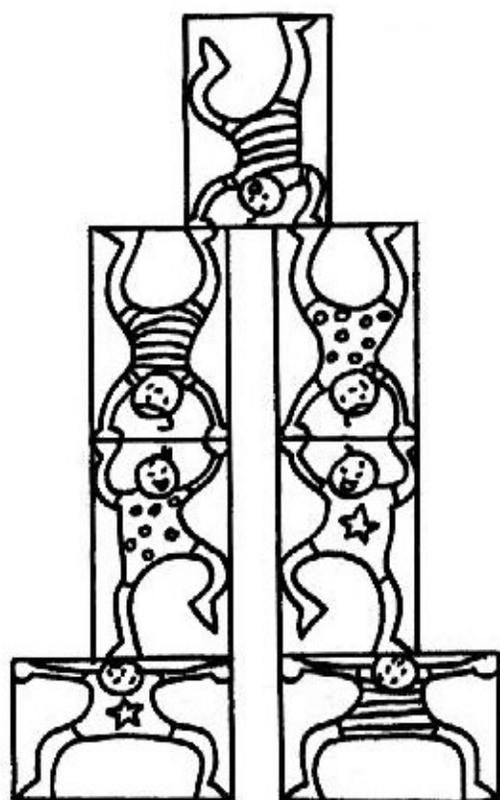
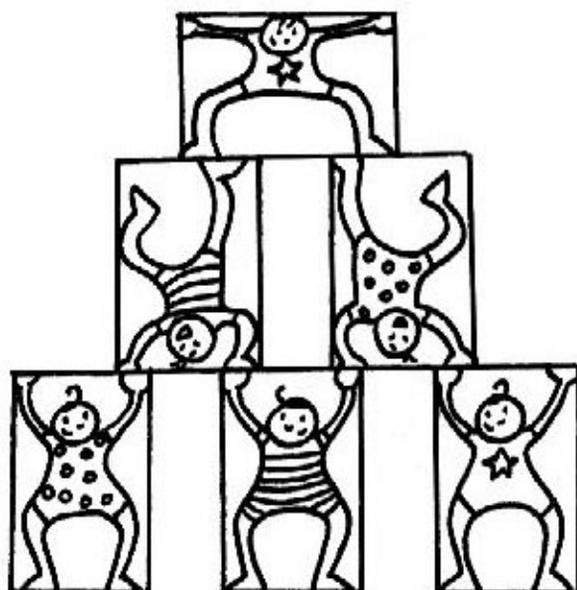
- Décore et colorie l'habit du clown à la craie grasse, puis trace des graphismes à l'encre de Chine.
- Colorie et découpe les pieds, les mains et la tête du clown.
- Colle-les en observant bien le modèle pour ne pas te tromper !



FICHE

**26** *Équilibristes*

- Découpe les équilibristes.
- Compose un ou plusieurs numéros d'équilibre.
- Choisis et colle sur ta feuille celui que tu préfères.



## 27 Madame Monsieur

- Dessine les visages et finis les cheveux des personnages.
- Décore leurs vêtements.
- Découpe les personnages, plie-les en deux.
- Glisse puis colle un bâton de glace à l'intérieur pour faire des marionnettes.



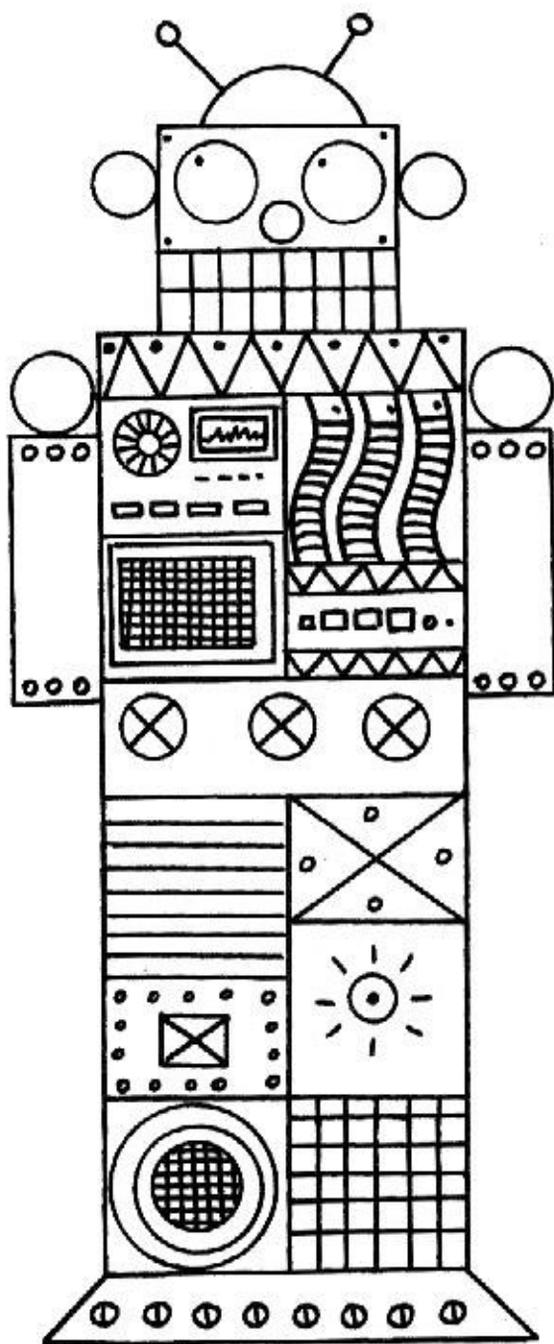
## 28 La sorcière en colère

- Décore la robe et le chapeau de la sorcière en dessinant des araignées, des crapauds, des serpents, des escargots...
- Découpe et colle les éléments pour fabriquer la sorcière.
- Dessine un balai dans une de ses mains et, dans l'autre, un rat qu'elle tient par la queue.



## 29 Robot Top

- Découpe les pièces manquantes du robot.
- Choisis et colle celles que tu veux pour finir le robot sans laisser de blanc dans son corps.



FICHE

## 30 Copain copine

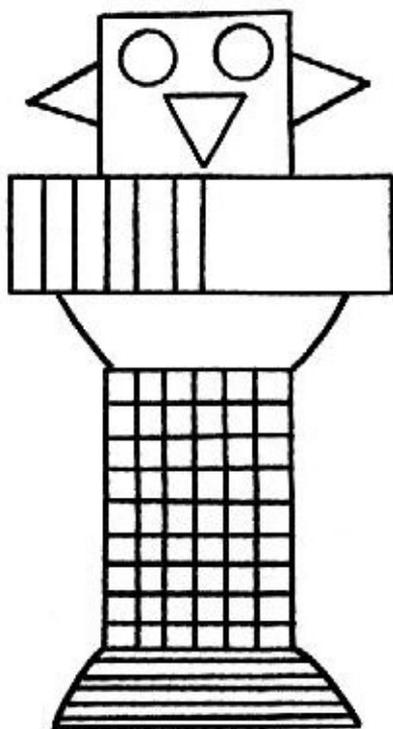
- Découpe les têtes, les corps et les pieds.
- Assemble-les pour former un garçon et une fille. Essaie plusieurs combinaisons.
- Colle les versions définitives sur une feuille.
- Quand c'est sec, décore les vêtements et ajoute des fantaisies : des fleurs dans les cheveux, une casquette, un chapeau, un sac...



FICHE

## 31 Totem

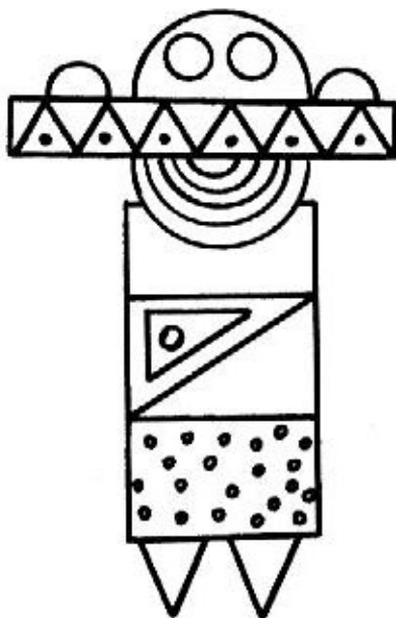
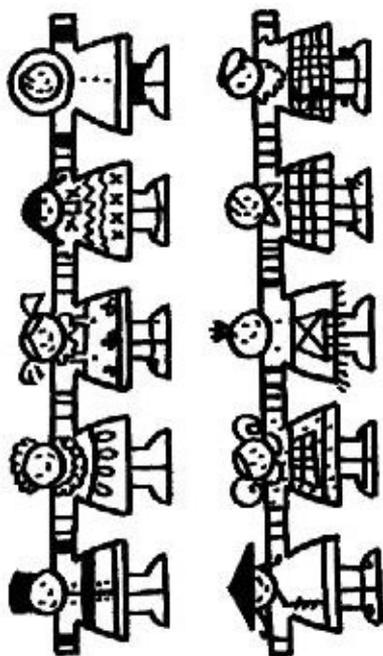
- Décore au feutre noir chaque forme jumelle à l'identique de sa sœur.
- Découpe les pièces puis compose différents totems.
- Sur une feuille, colle les pièces pour reproduire celui que tu préfères.



Graphismes et découpages GS-CP, © RETZ / VUEF

## 32 Amis du monde

- Dessine les visages et décore les vêtements des amis du monde avec des feutres de couleur.
- Découpe les trois séries d'amis.
- Colle-les ensemble pour faire une ribambelle.

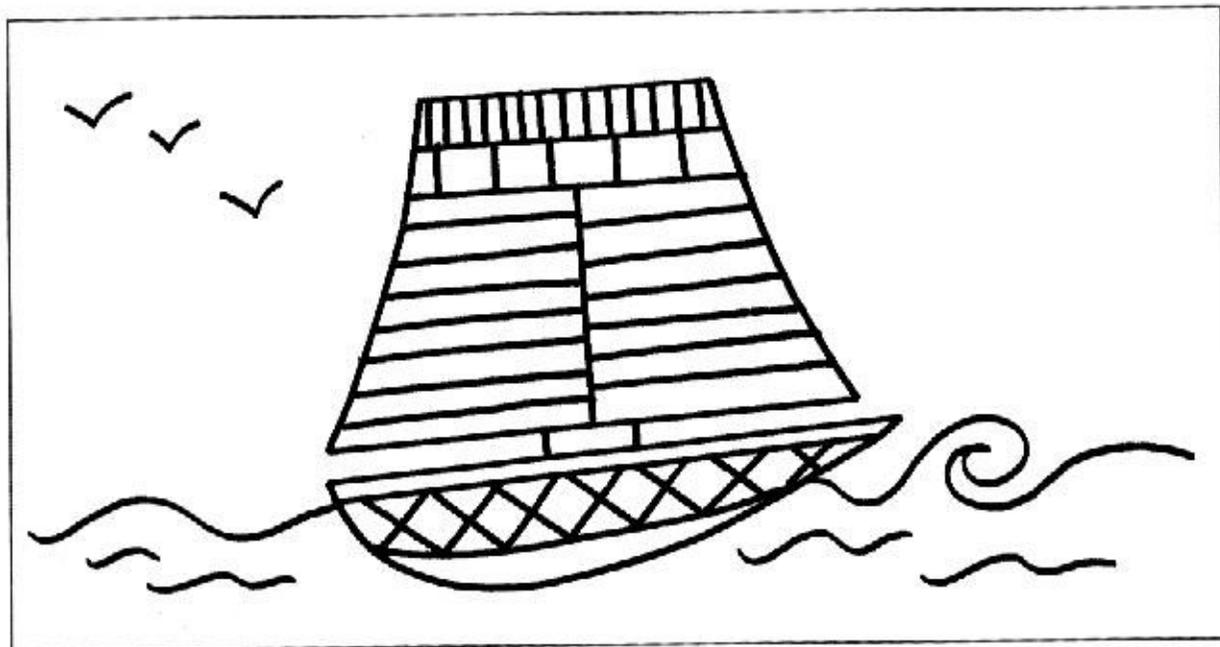


## Fiches 33 à 38 : les transports

FICHE

**33 Le voilier**

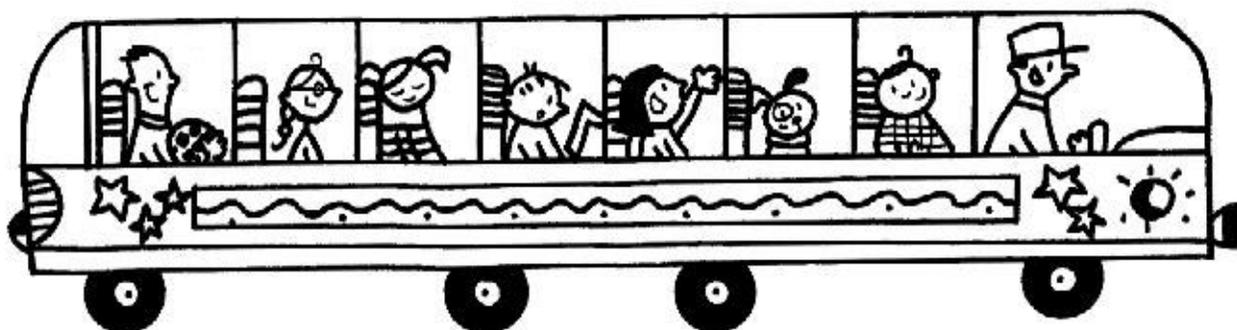
- Observe le modèle.
- Sur une feuille, dessine des vagues.
- Décore la voile et la coque comme sur le modèle.
- Découpe-les et colle-les sur tes vagues pour faire un voilier.



FICHE

**34 Promenade en bus**

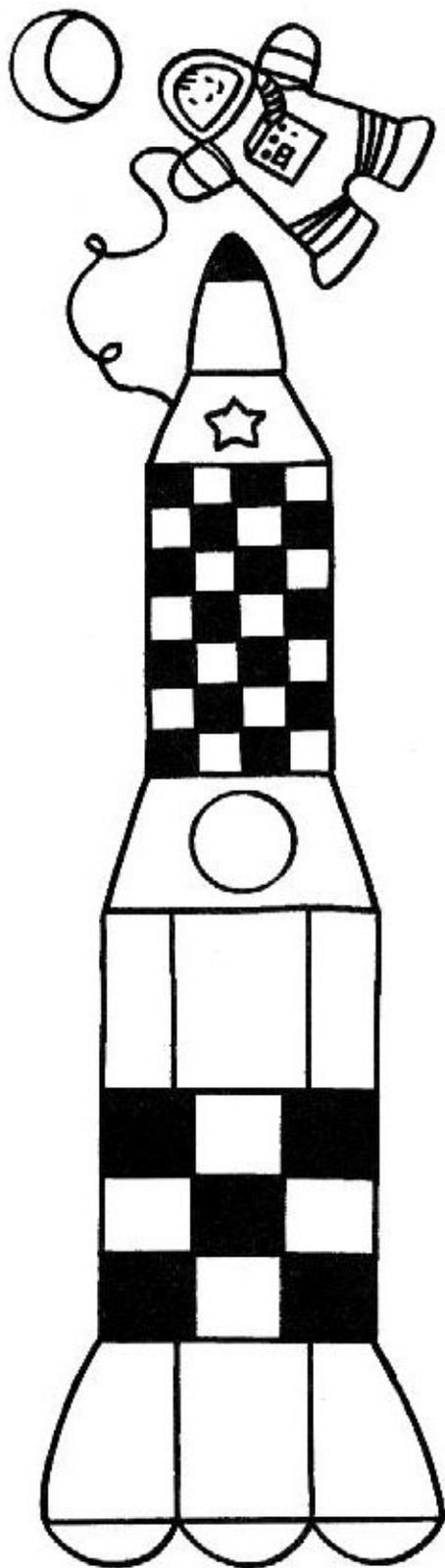
- Découpe les deux moitiés du bus.
- Colle-les ensemble sur une feuille pour former le bus.
- Complète en collant les roues et les personnages.
- Quand c'est sec, donne un air de fête au bus en le décorant.



FICHE

### 35 Fusée Apollo

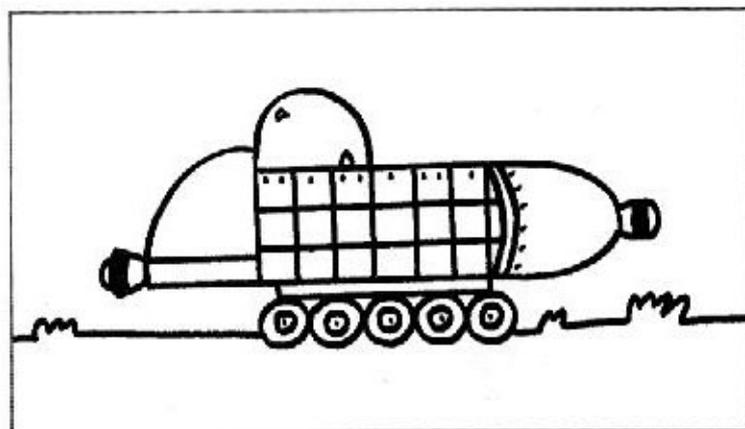
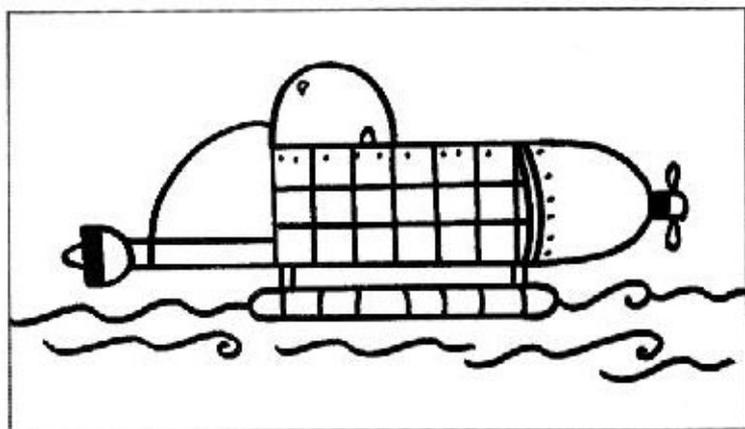
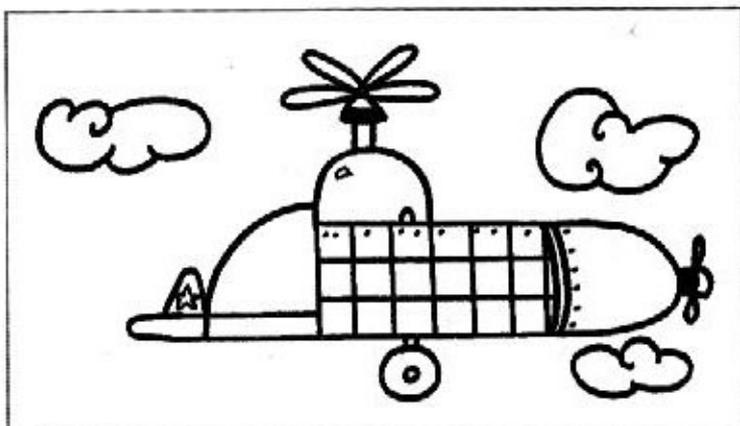
- Découpe chaque élément de la fusée et le cosmonaute.
- Par collage, reconstruis la fusée sur une grande feuille.
- Accroche le cosmonaute à la fusée avec une ficelle que tu colles sur la feuille. Dessine la Lune.



FICHE

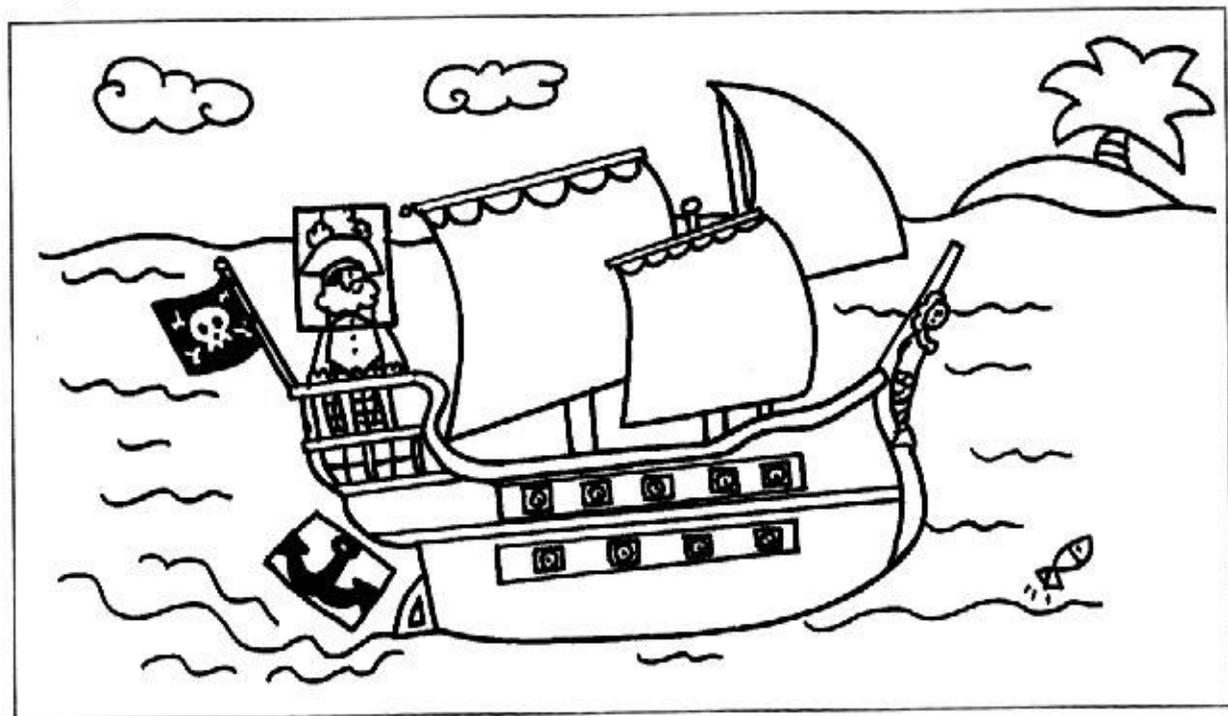
### 36 Machines volantes

- Découpe les pièces et dispose-les sur ta table.
- Reproduis les machines volantes des modèles. Puis invente une machine volante différente et colle-la sur une feuille.



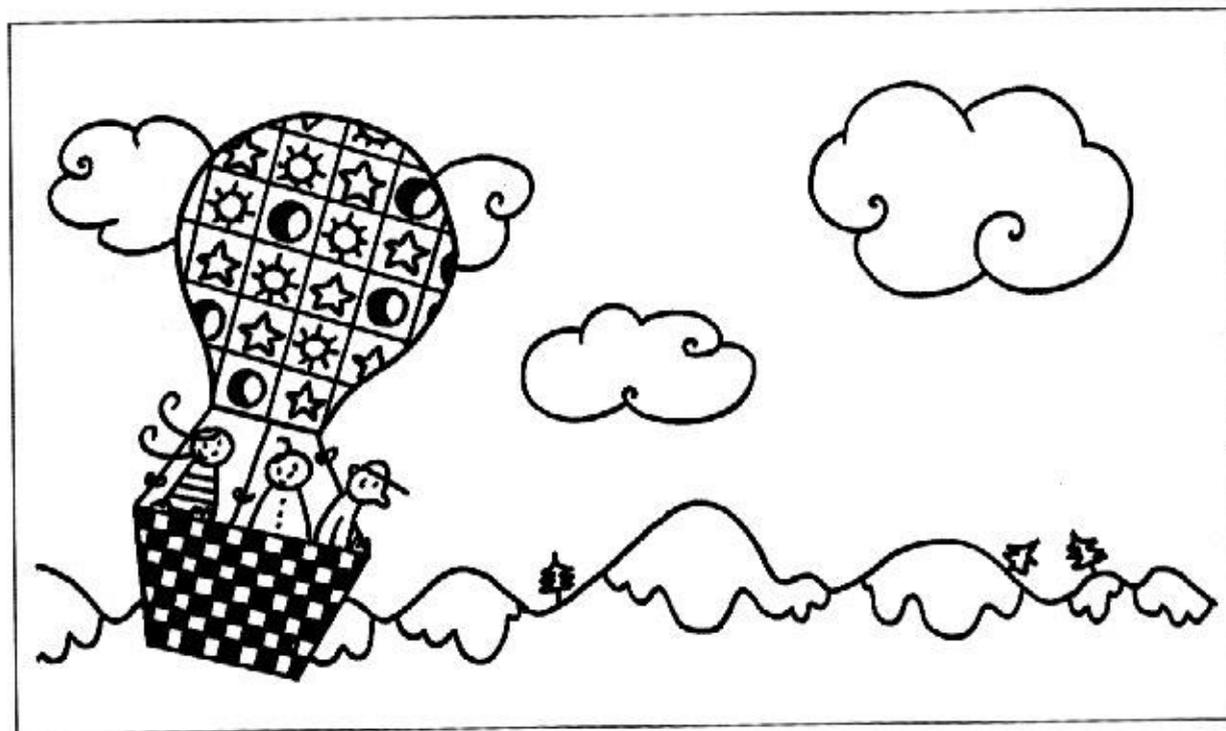
### 37 Le bateau pirate

- Découpe les éléments de la feuille.
- Observe le modèle et colle les pièces pour reproduire le bateau pirate à l'identique.
- Quand le collage est sec, dessine le corps du capitaine et la mer autour du bateau.
- Tu peux dessiner un autre bateau pirate à côté.



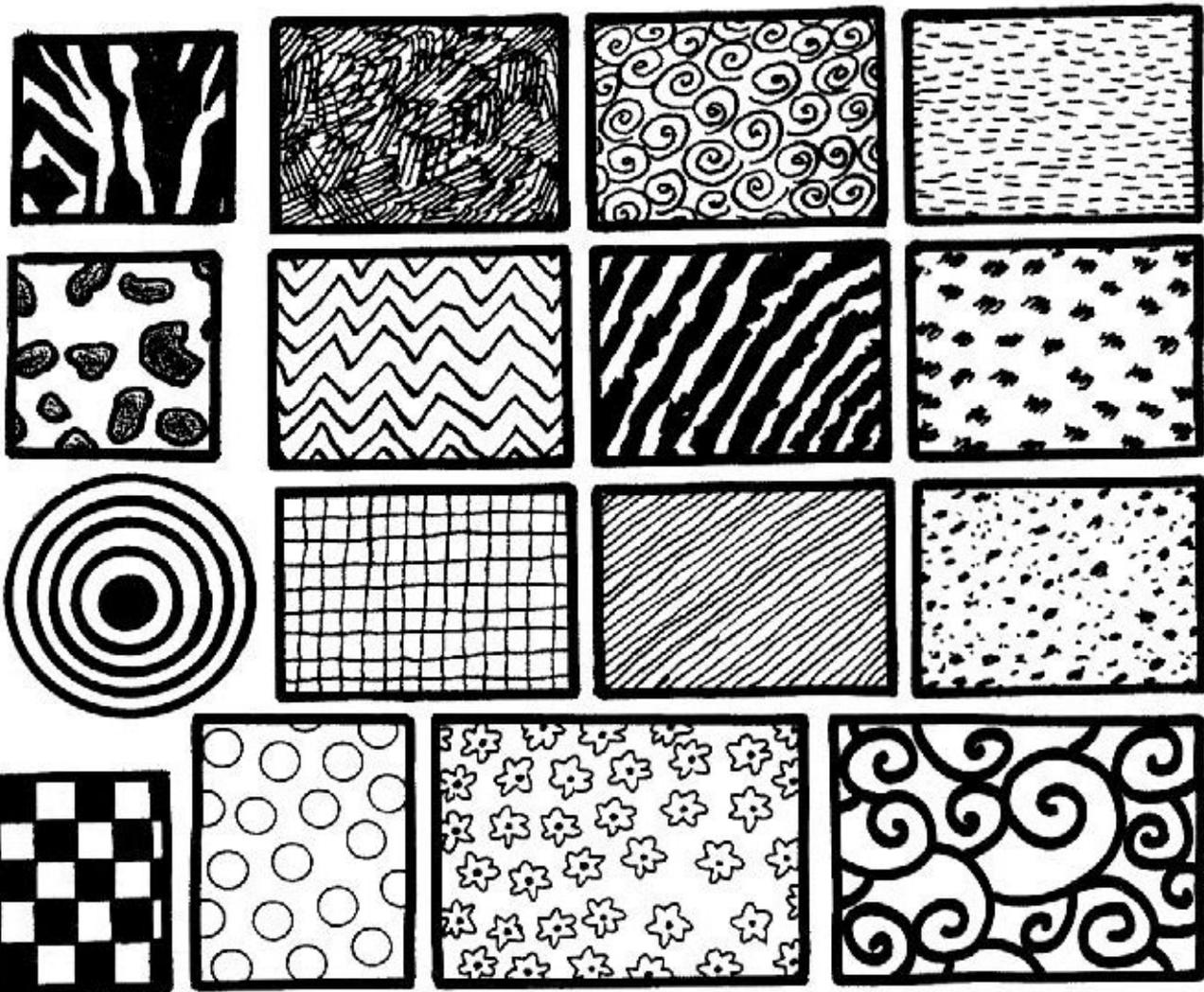
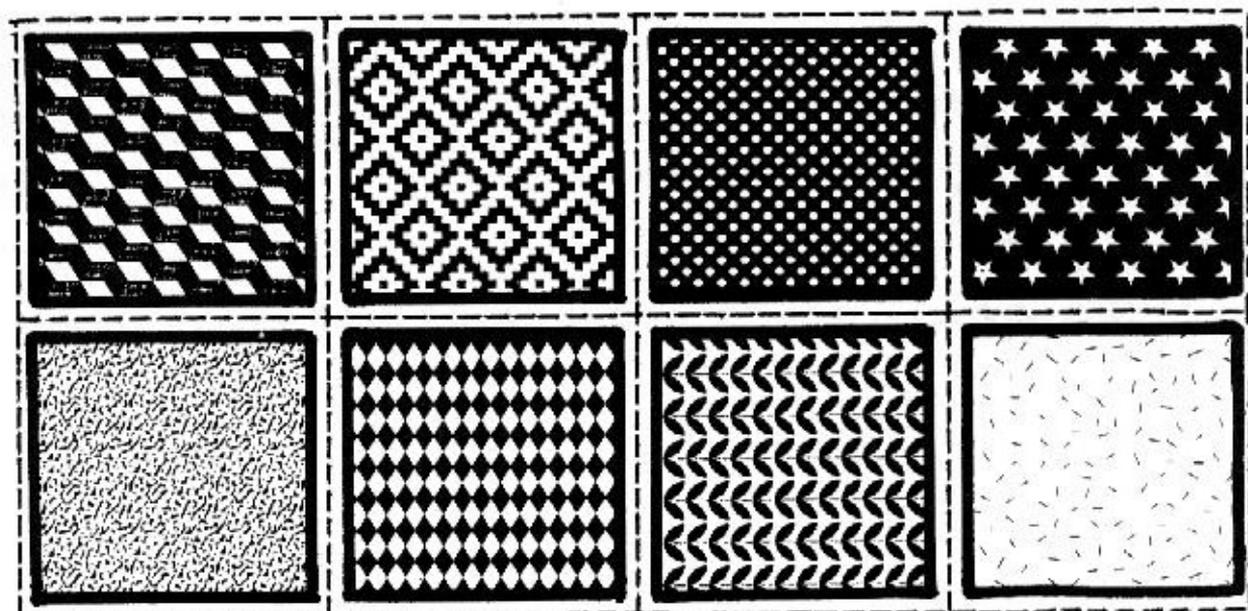
### 38 Voyage en montgolfière

- Avant de découper, finis de colorier le panier en damier :
- Décore le ballon. Colorie les montagnes.
- Découpe et colle tous les éléments sur une feuille bleu ciel.
- Quand c'est sec, dessine les passagers dans la nacelle.



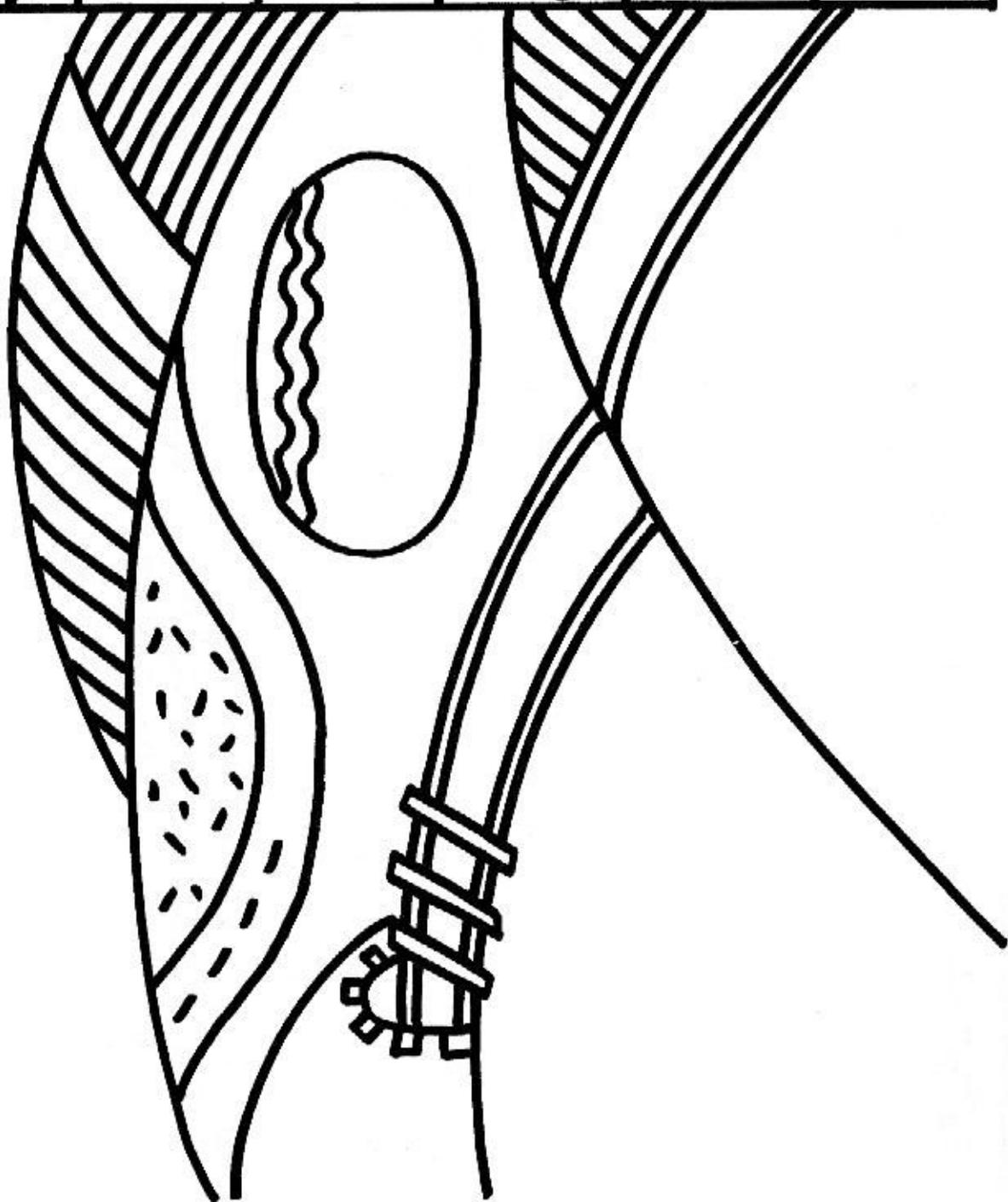
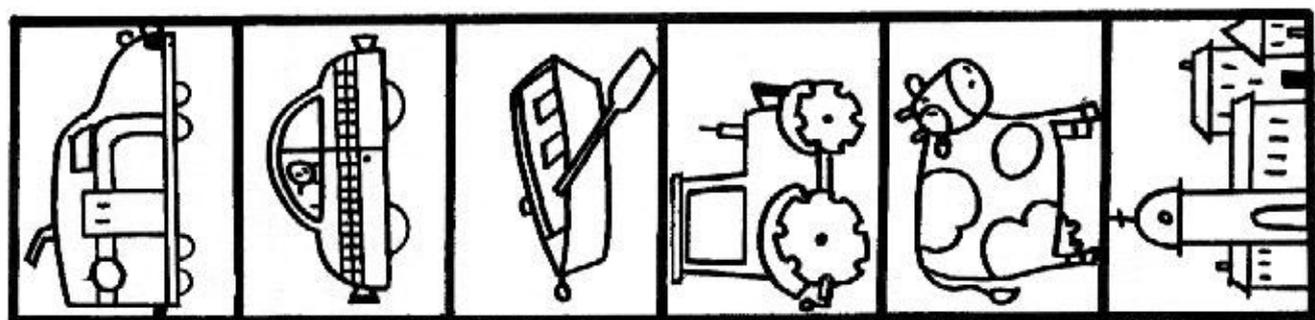
# Jardin japonais

1

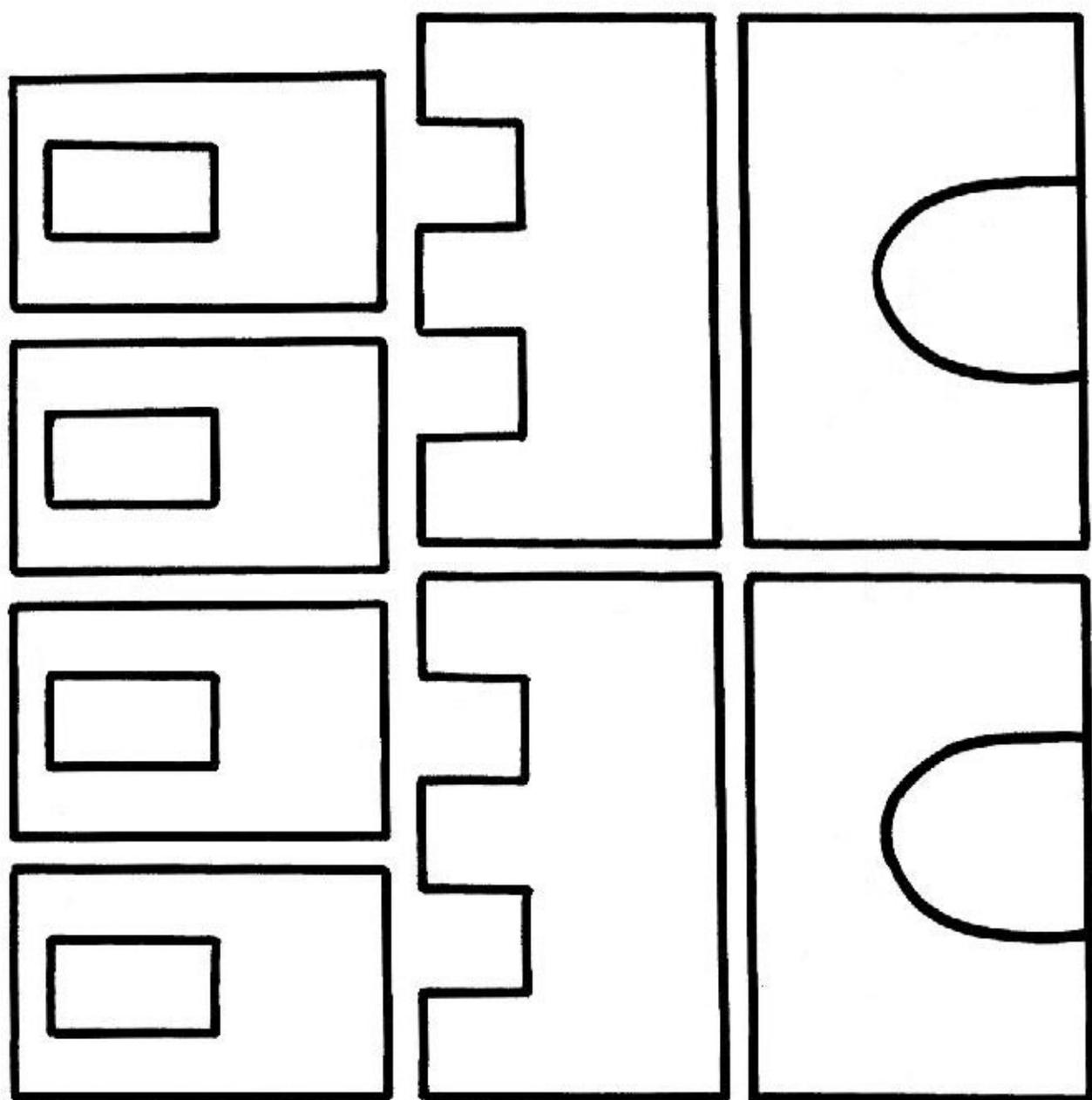
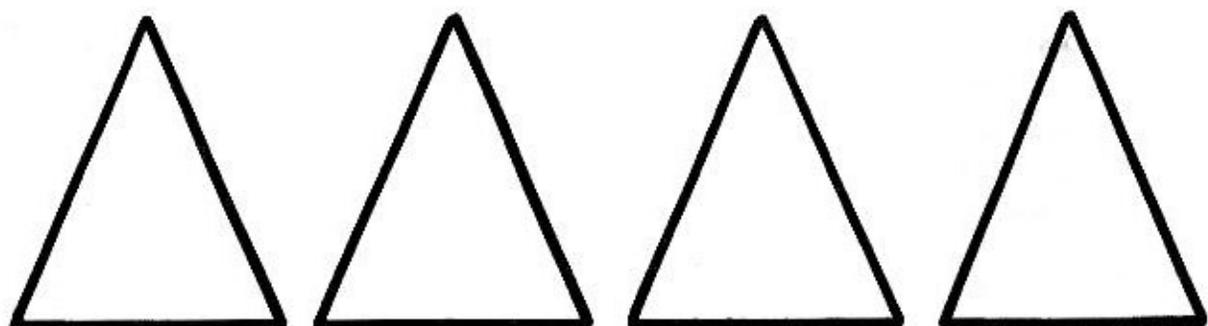


2

## Paysage de campagne

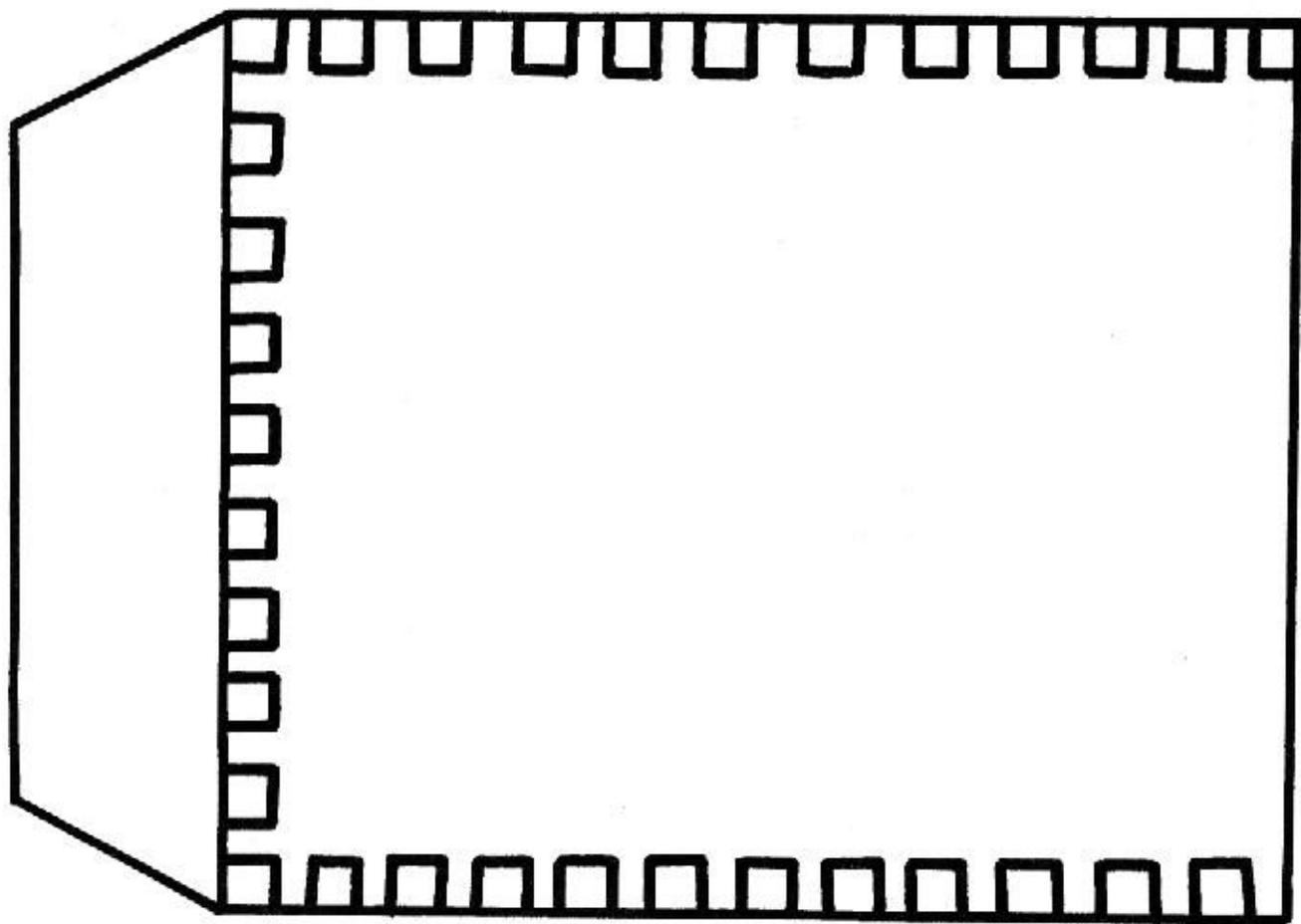
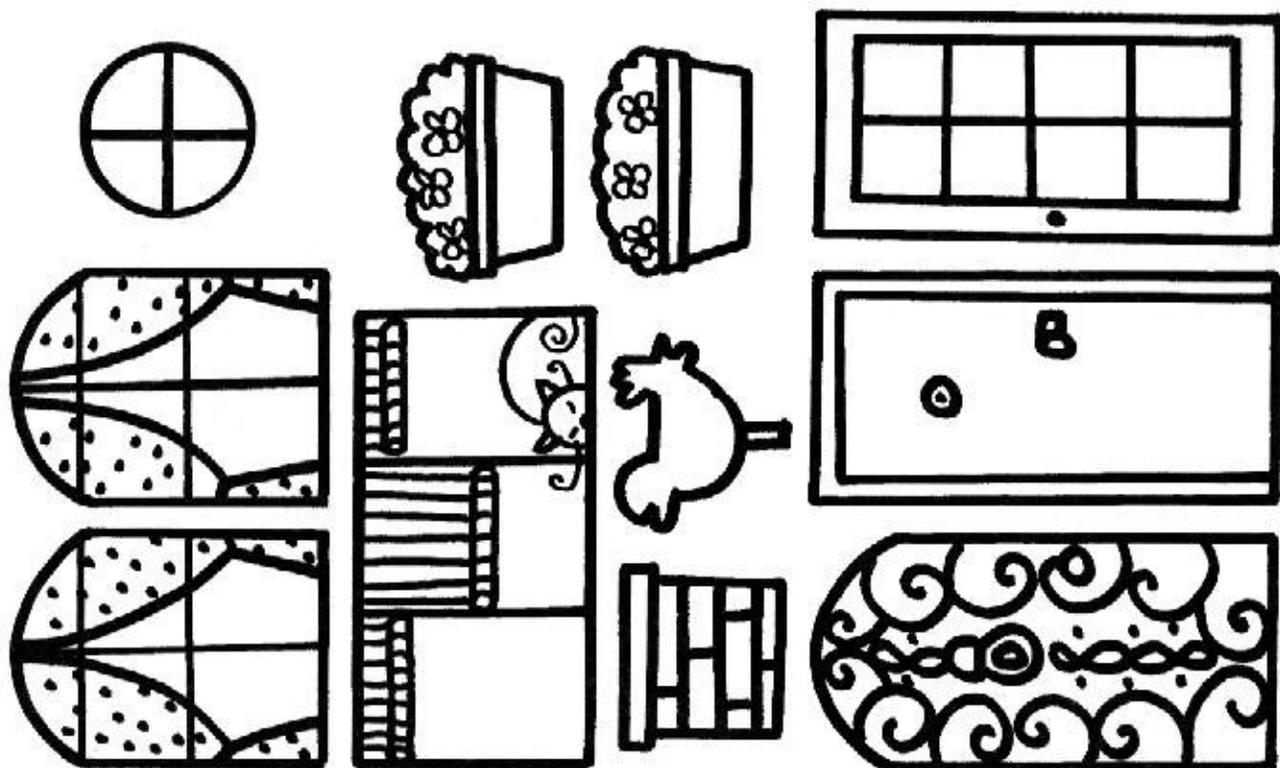


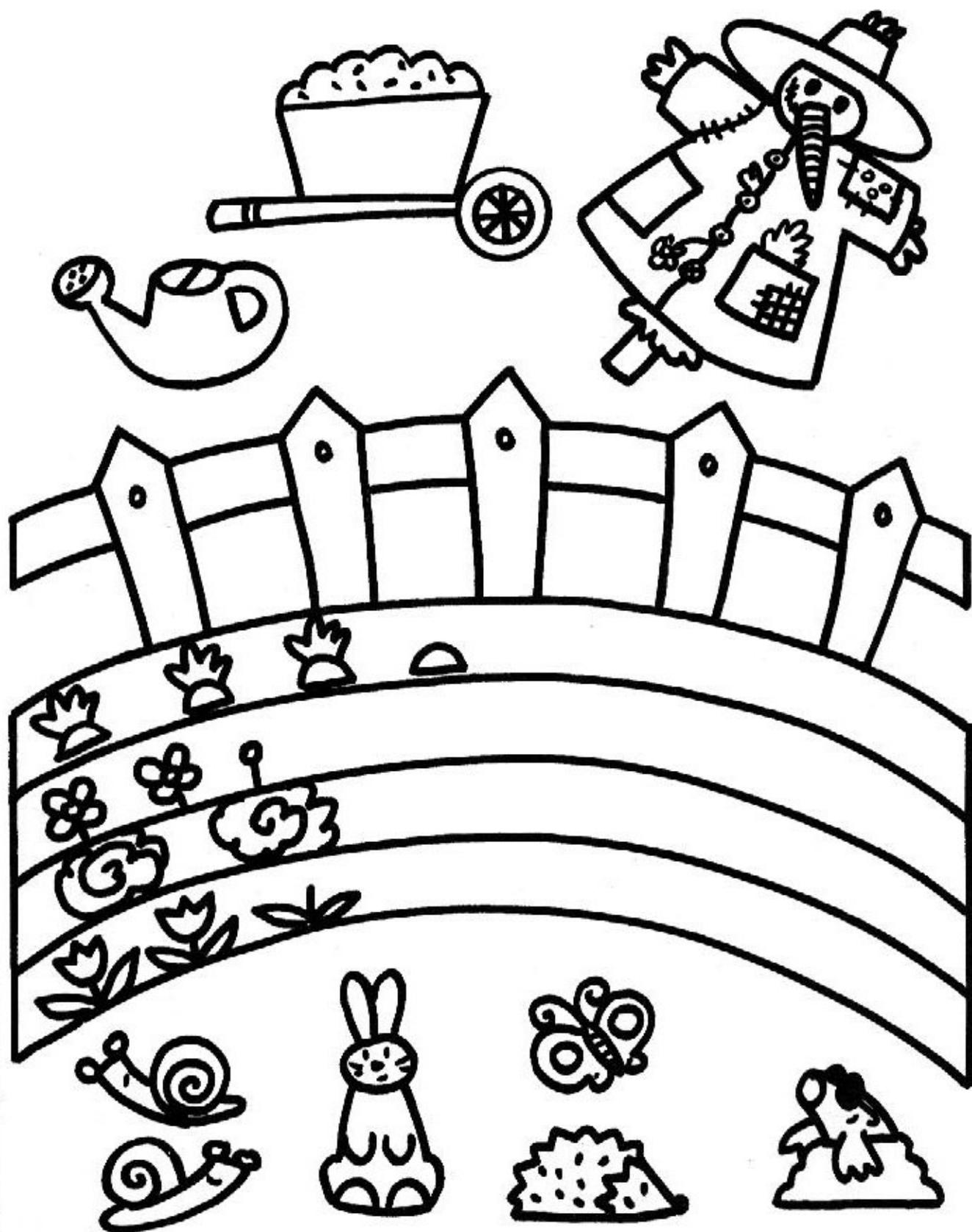
# Le château fort





# 4 La maison modèle

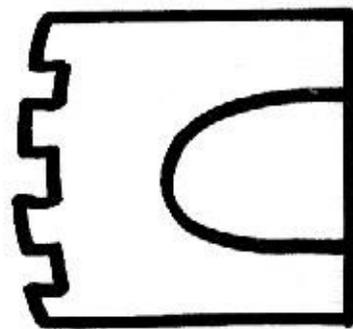
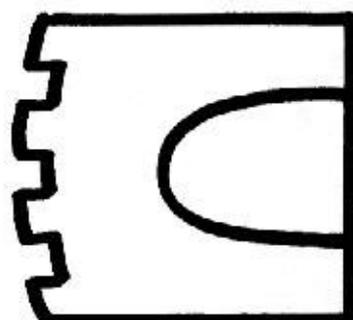
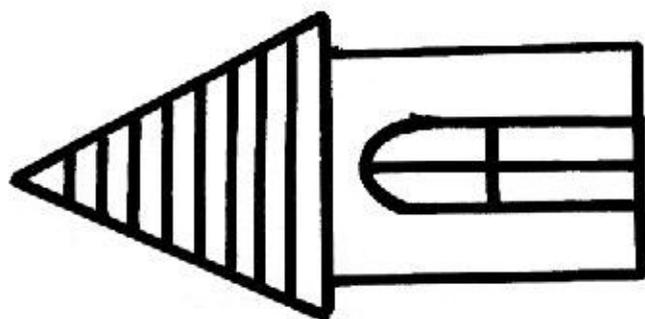
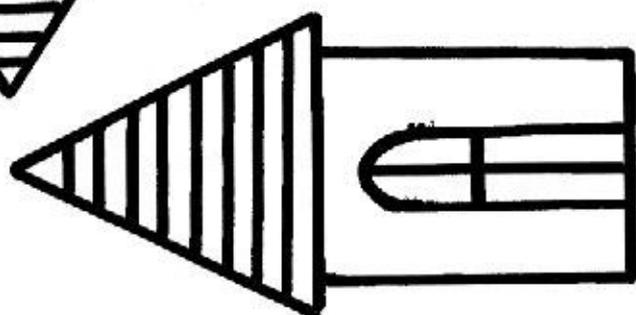
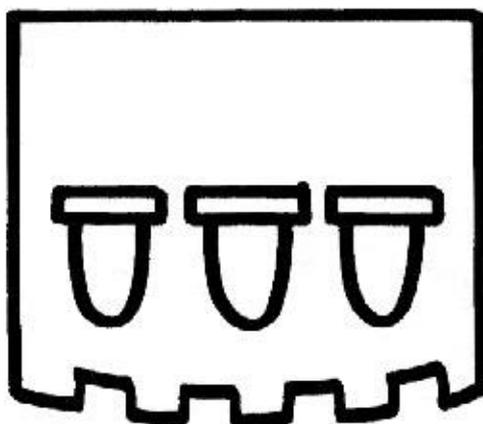
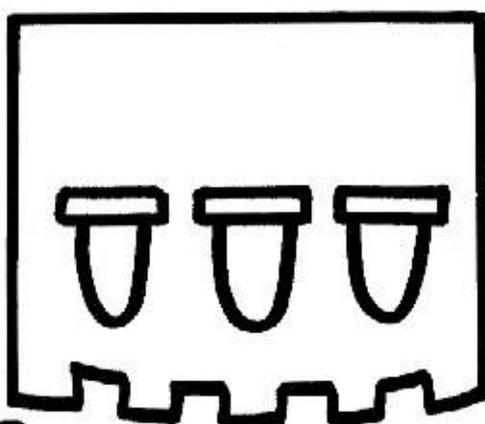
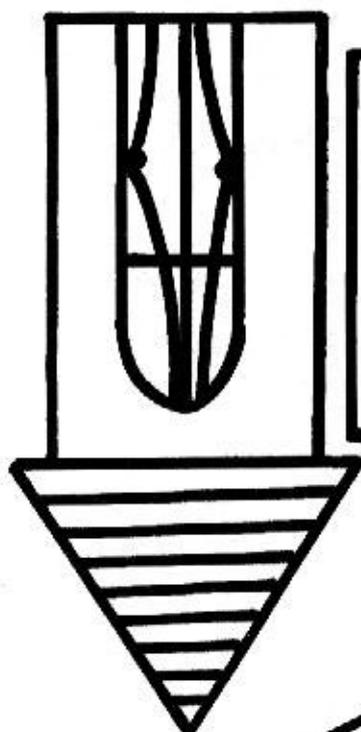
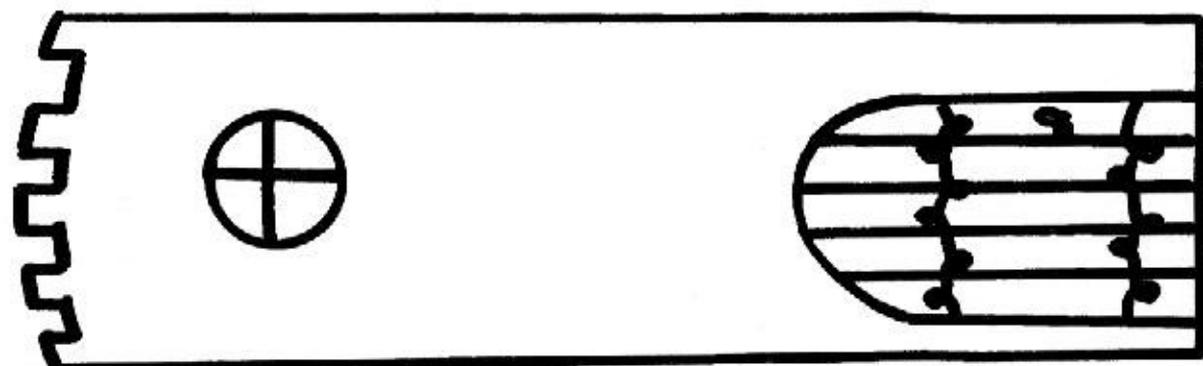






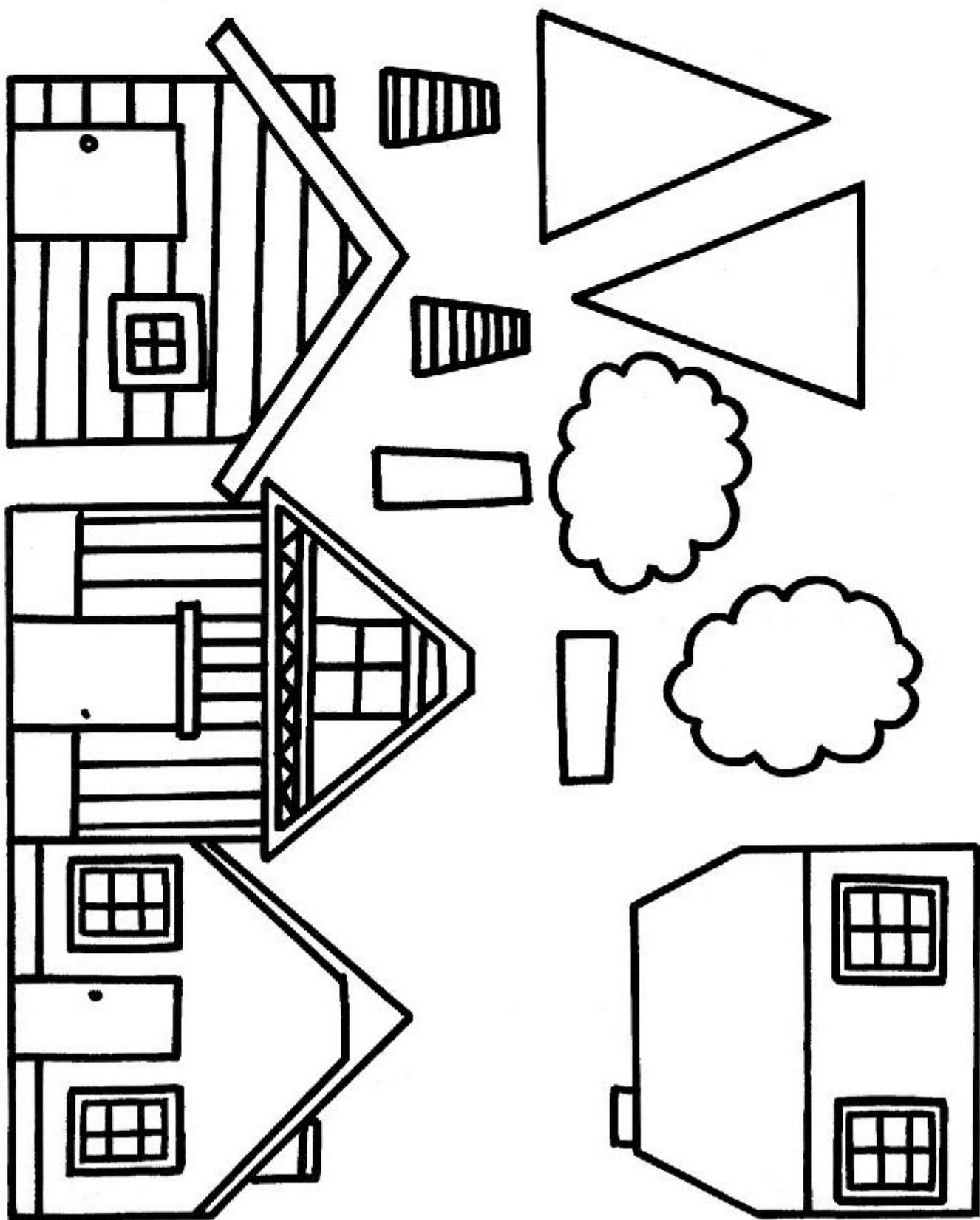
6

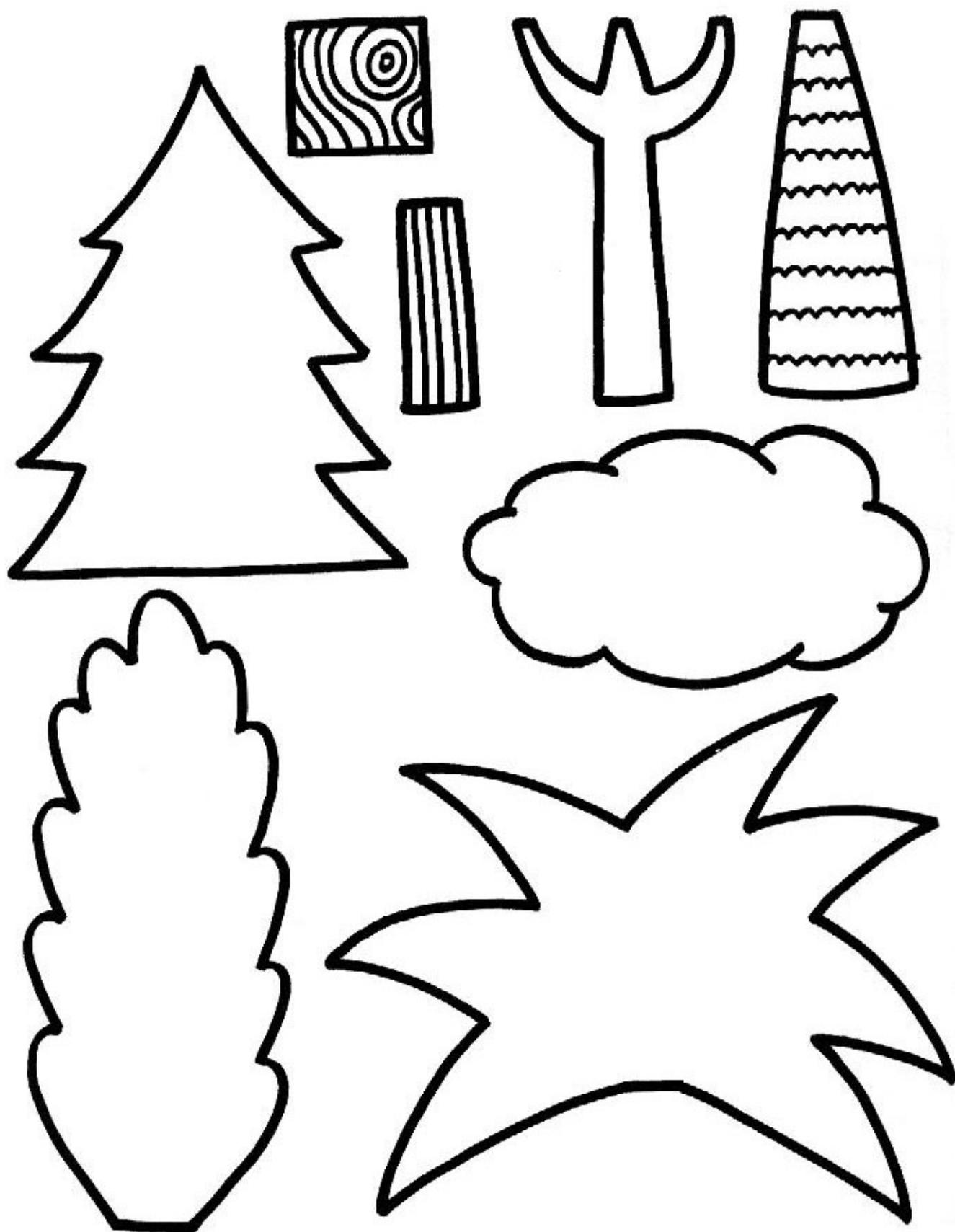
# Château de princesse

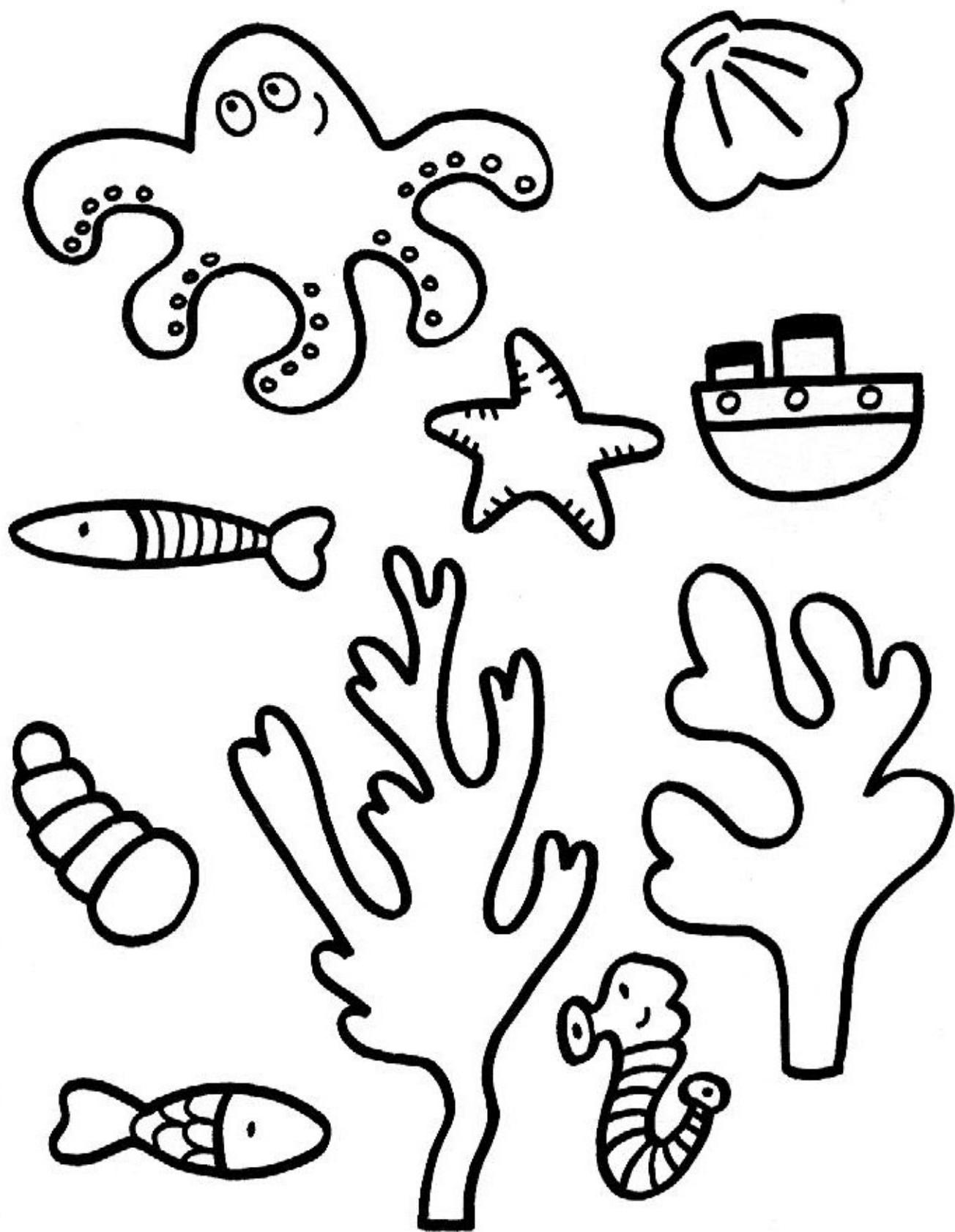


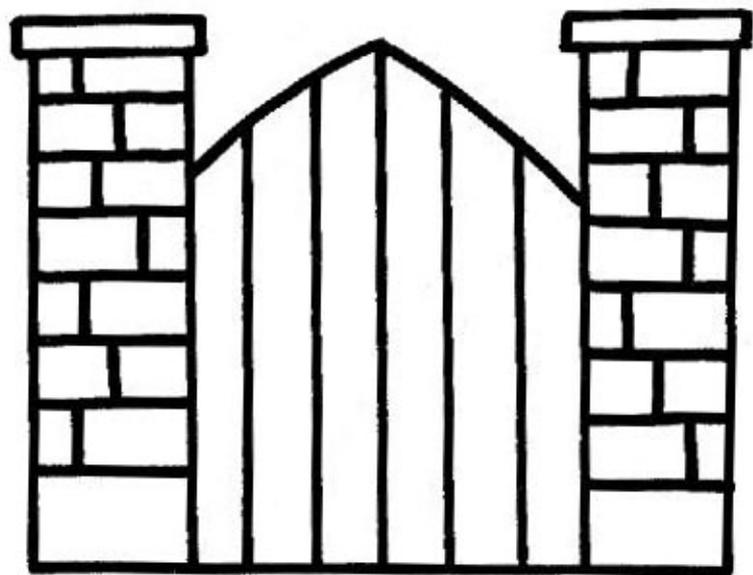
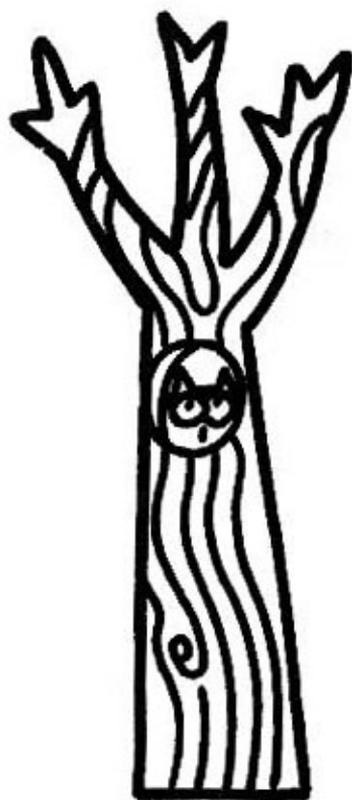
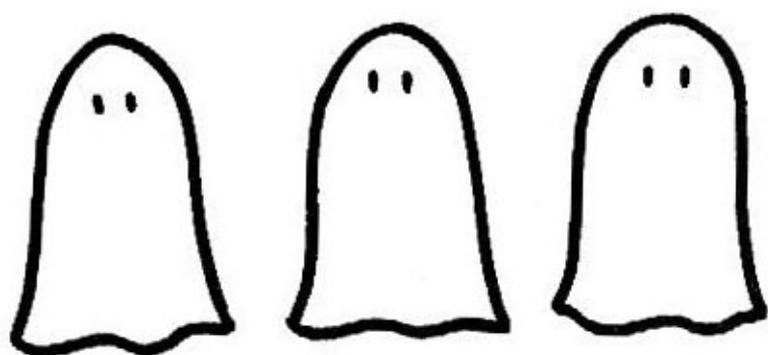
# Village de montagne

7



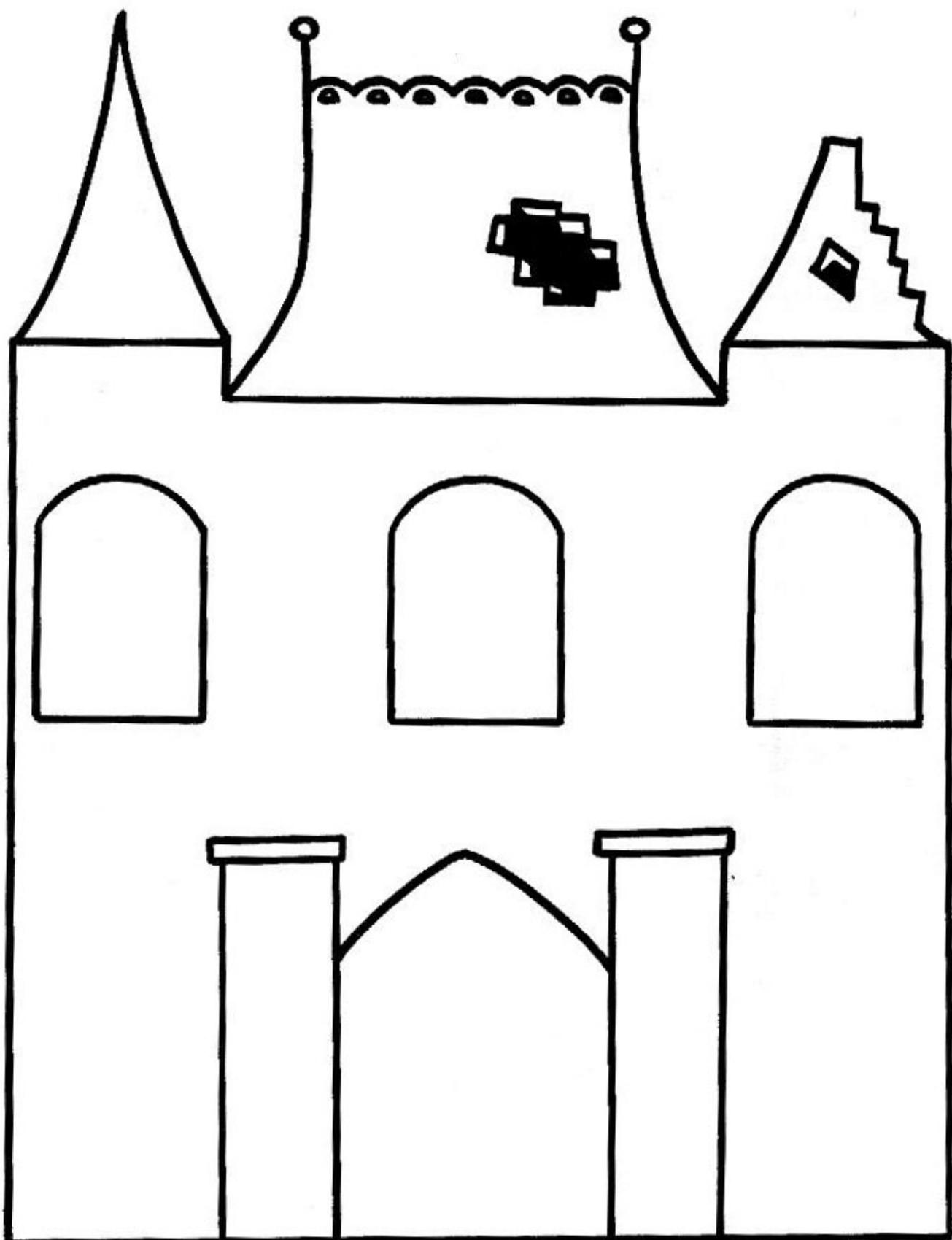


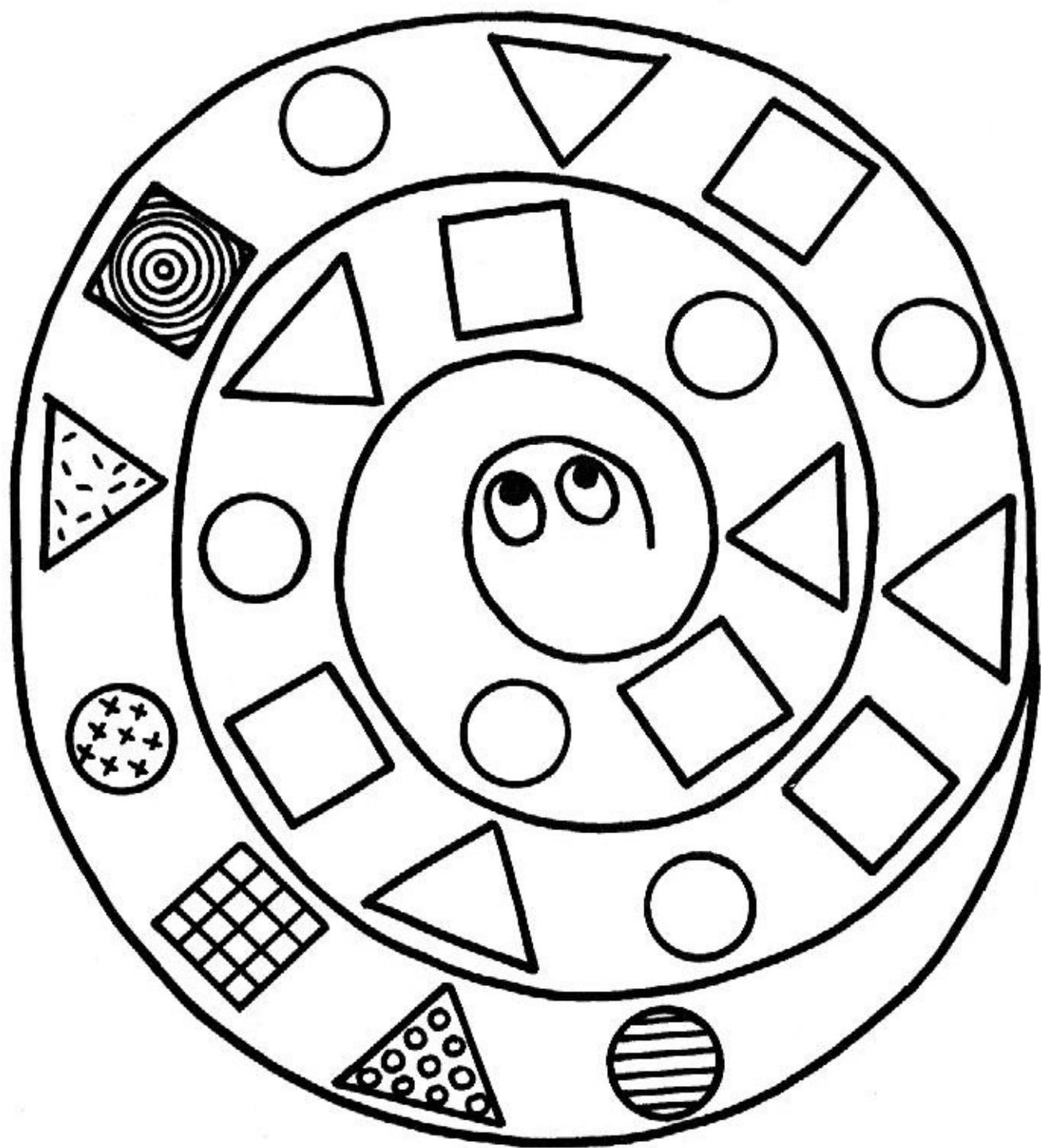


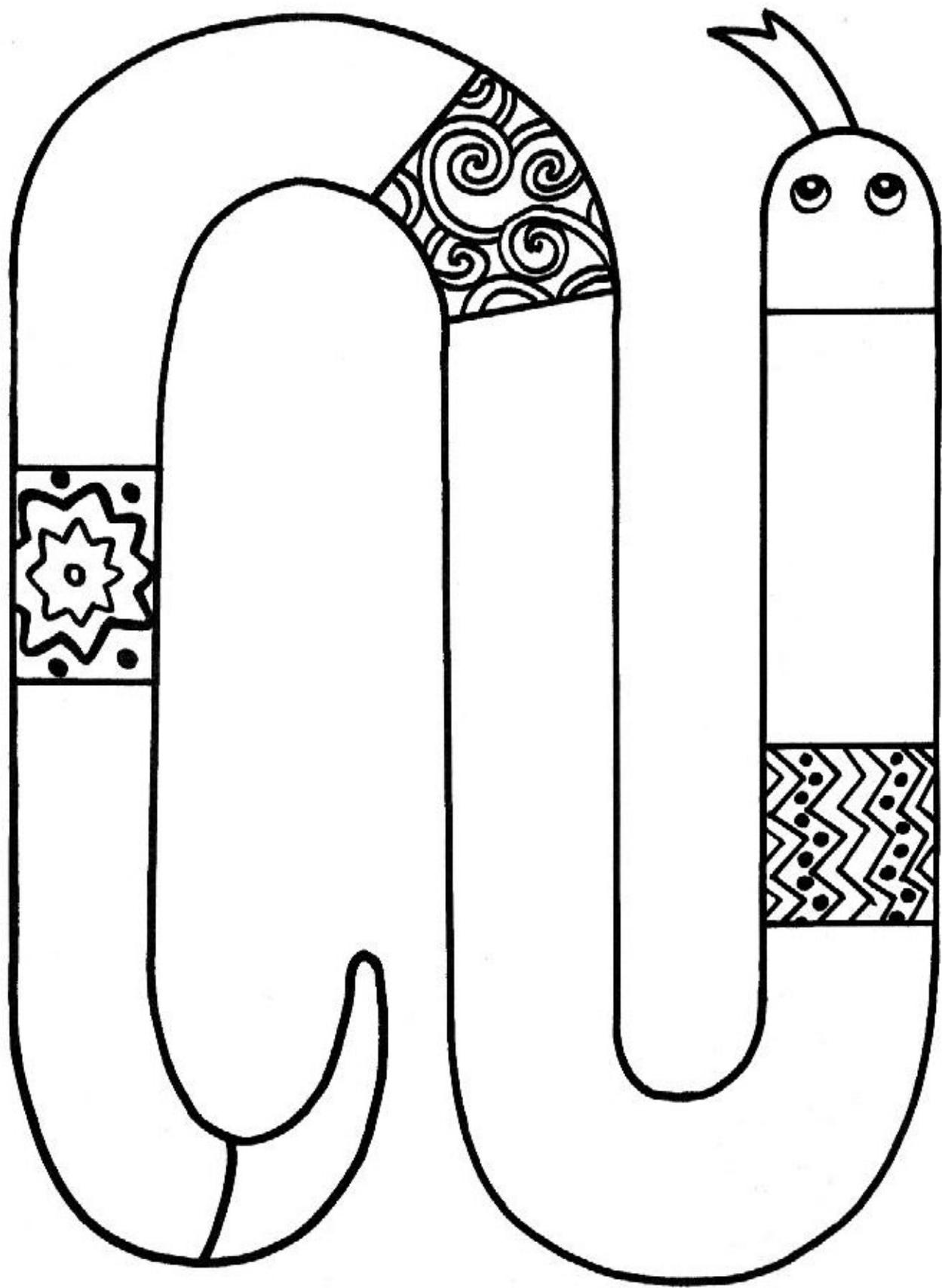


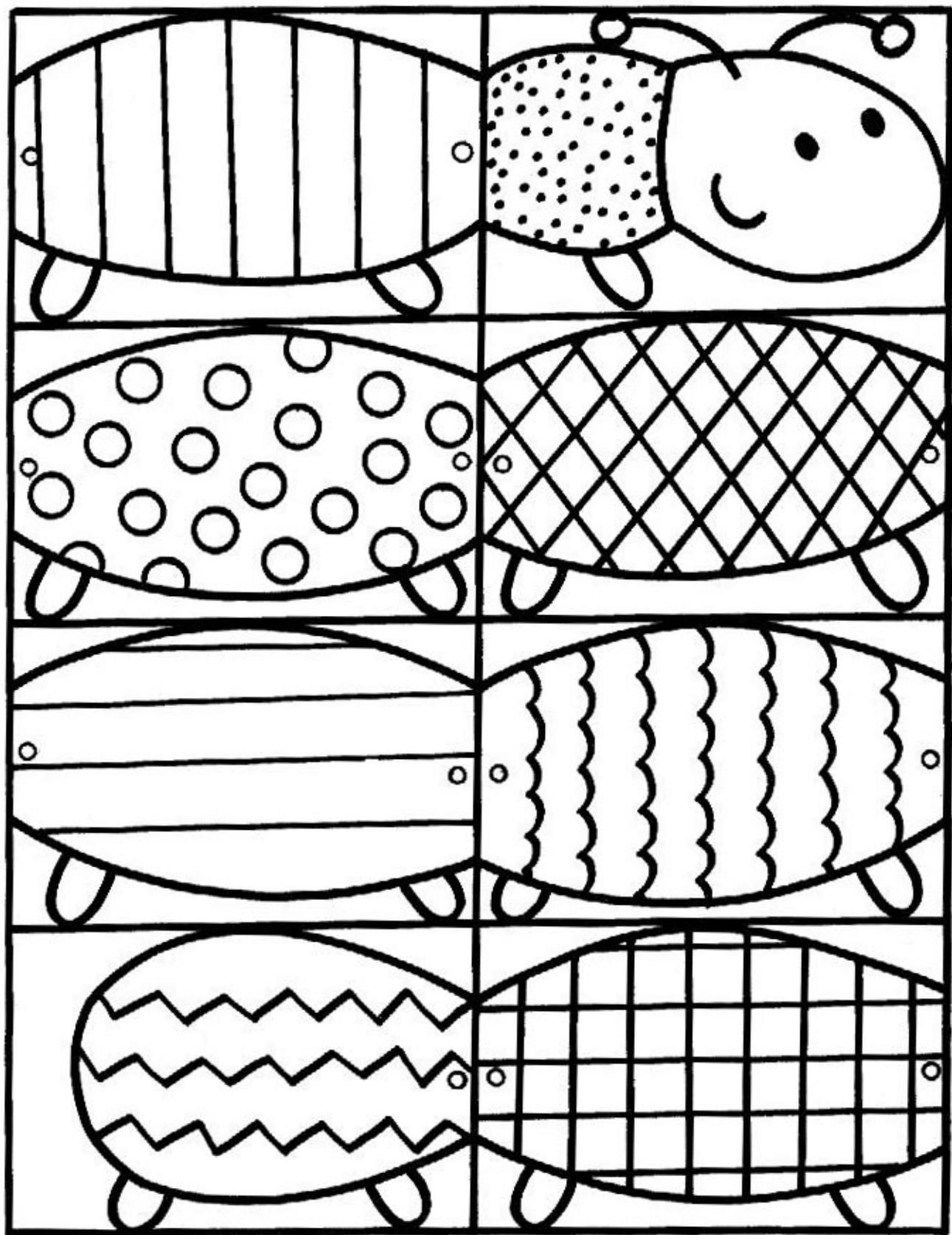
# Château hanté

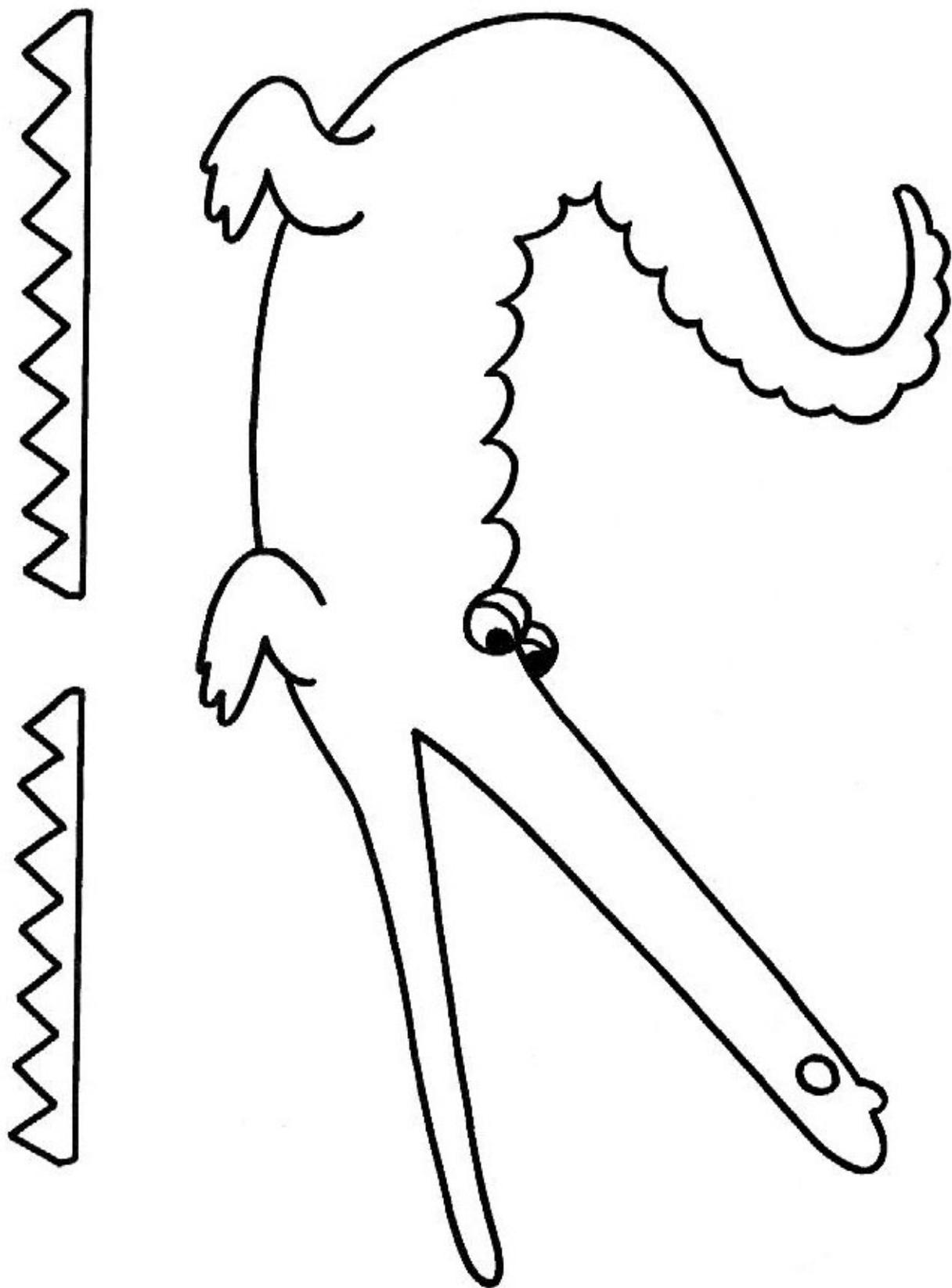
10







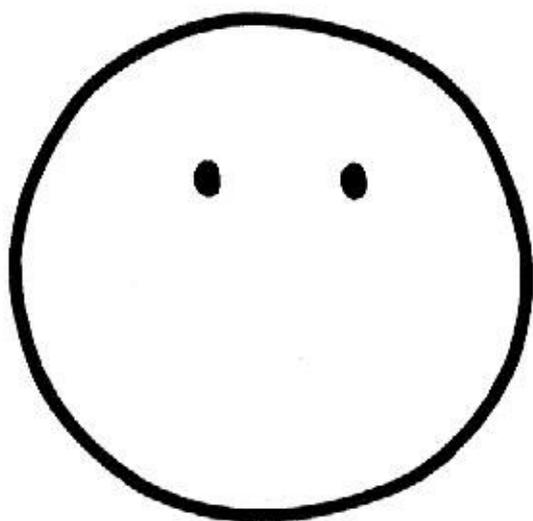
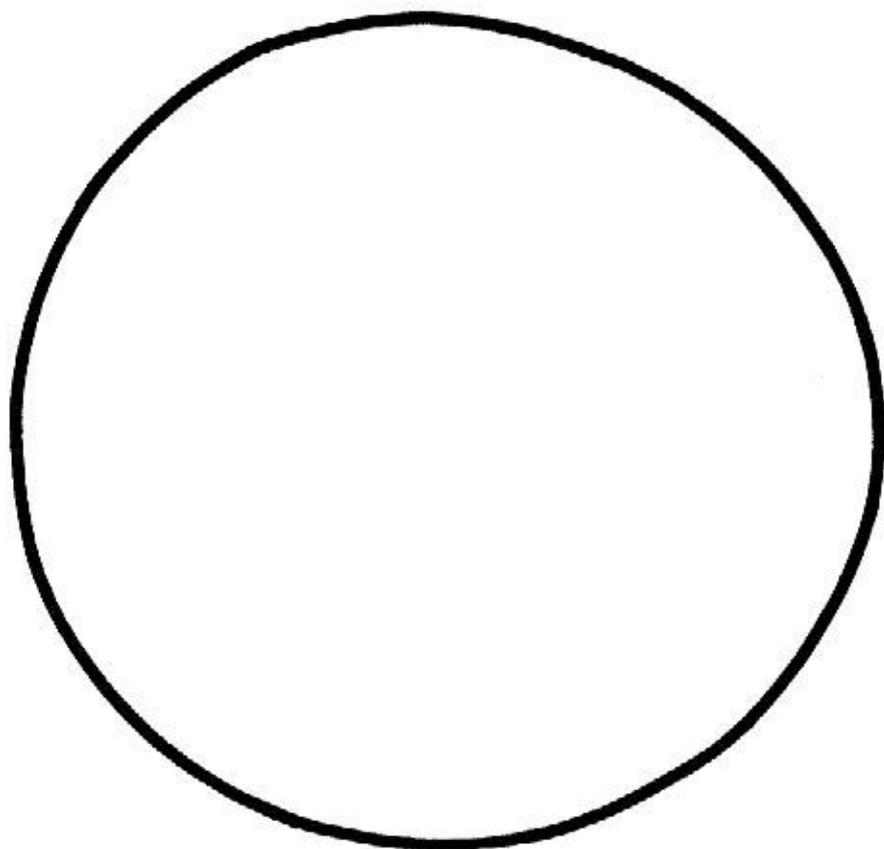


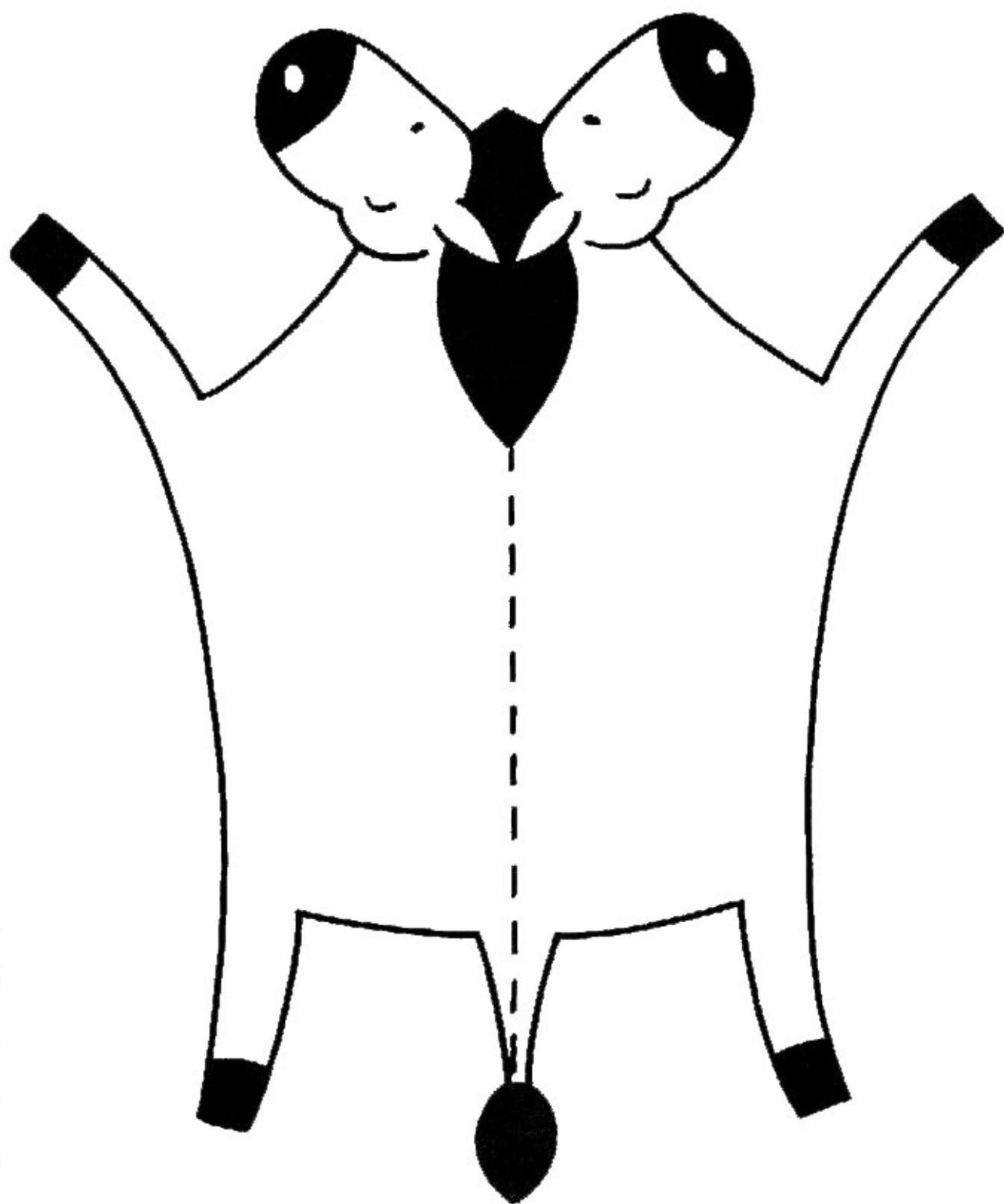




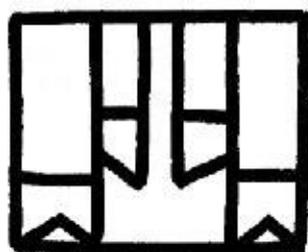
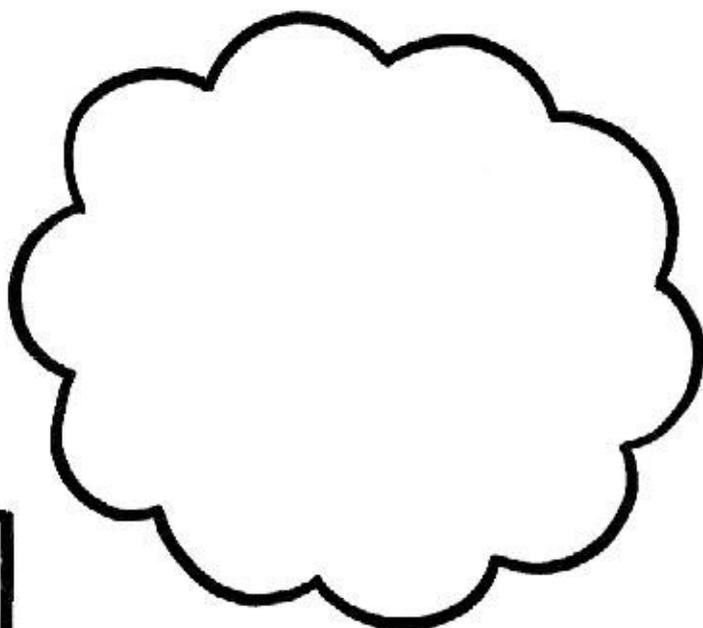
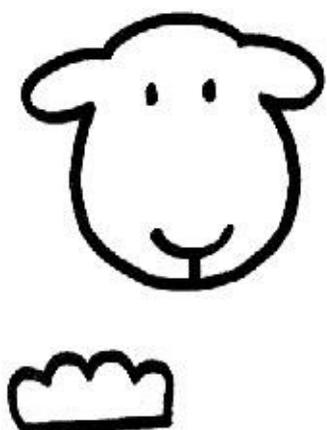
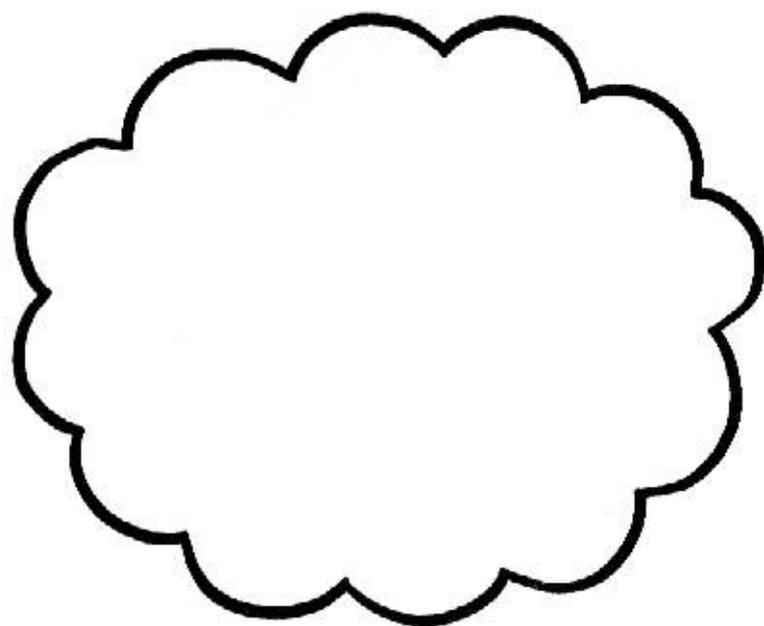
15

# Le cochon rond



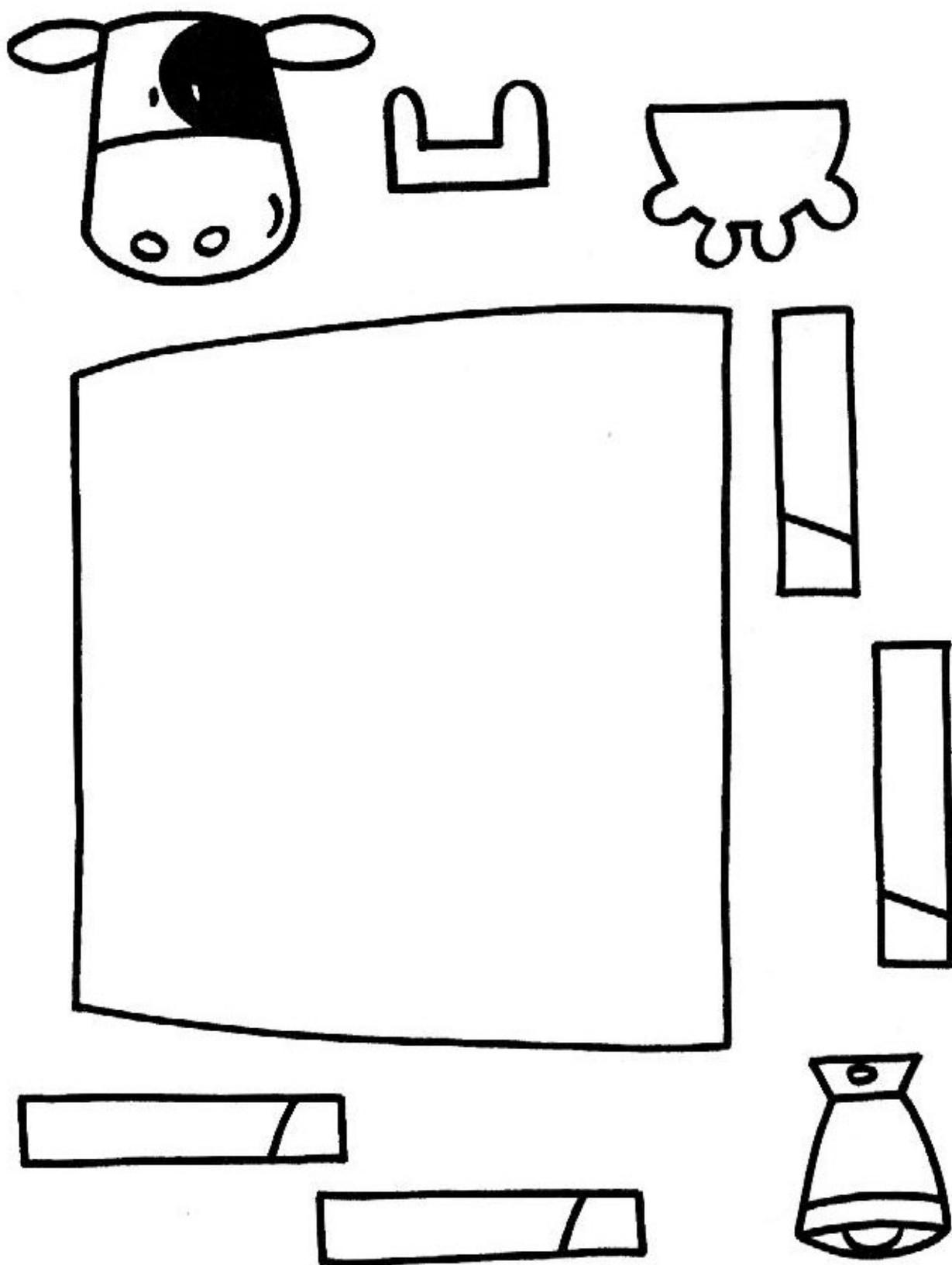


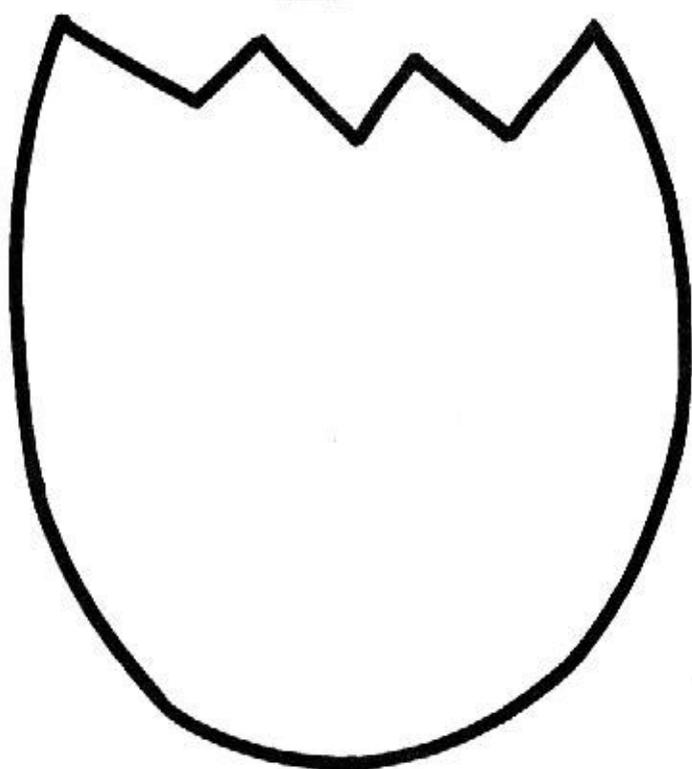
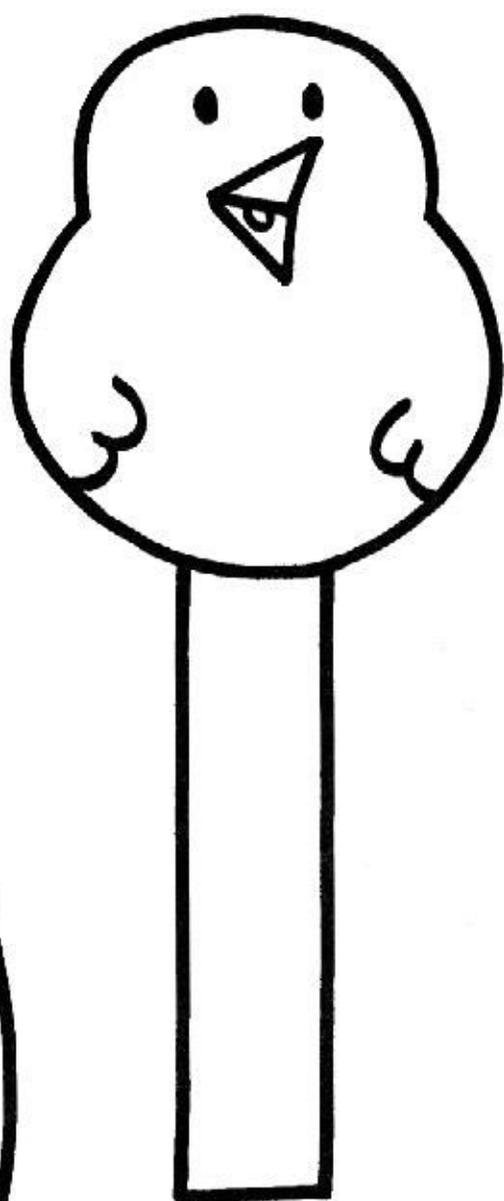
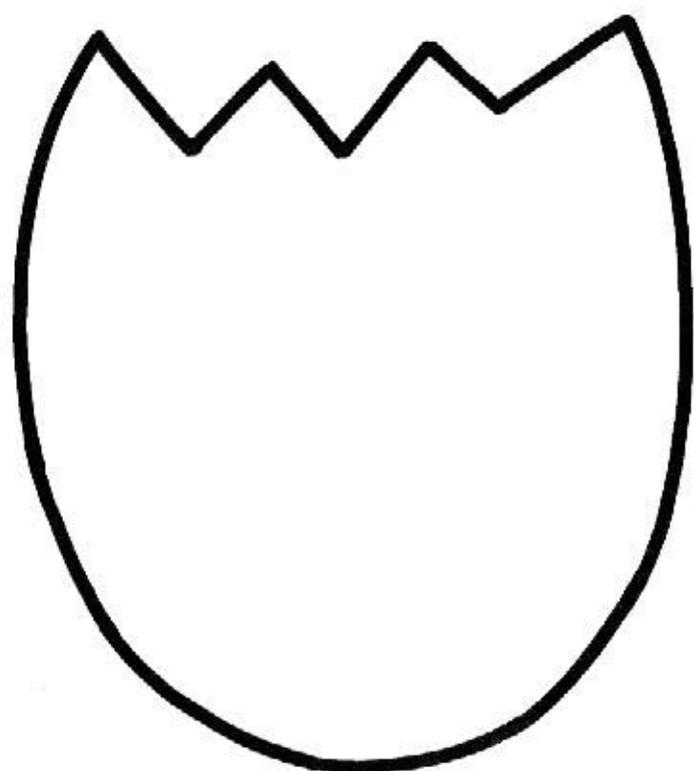
# Moutons nuages

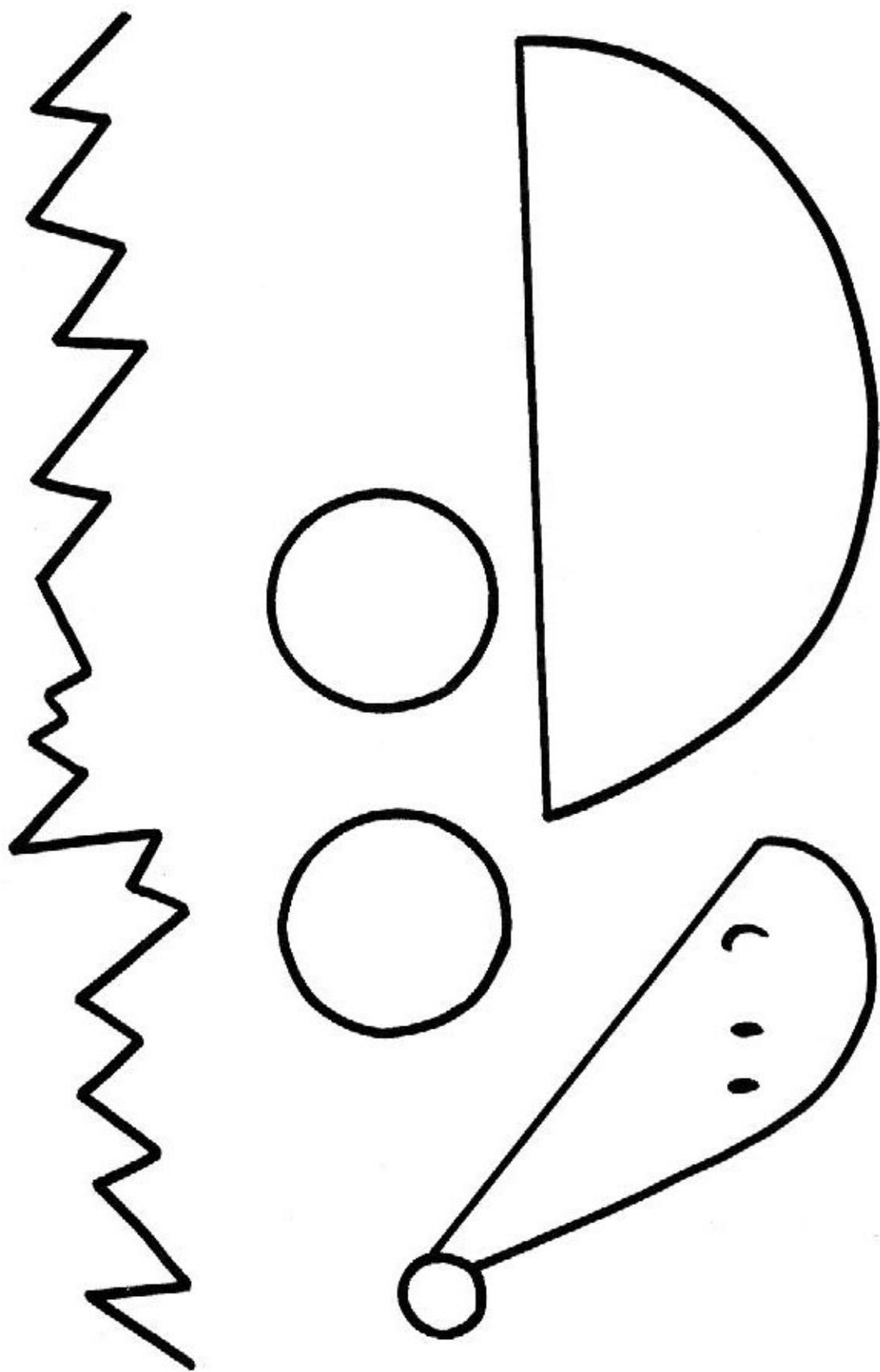


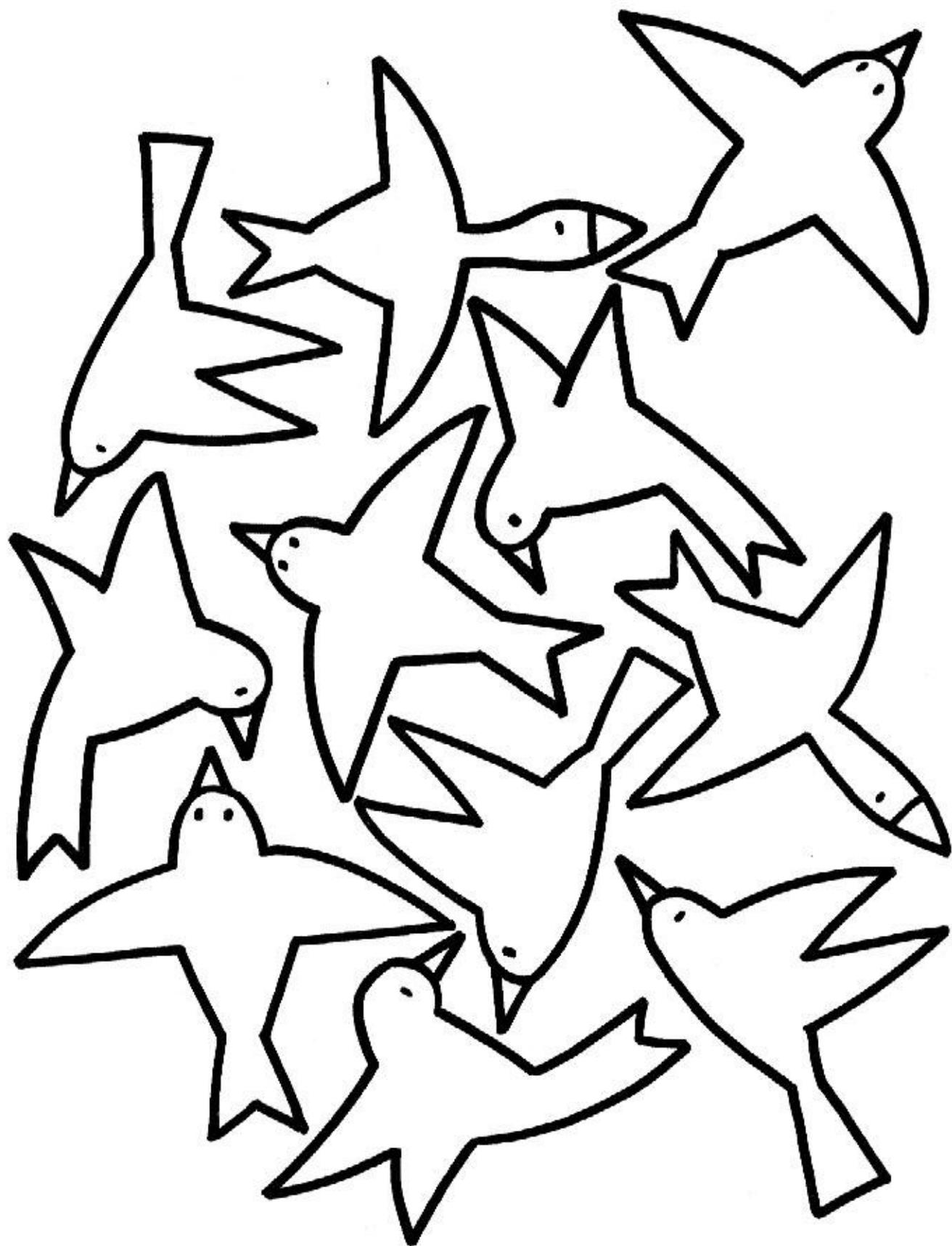
# La vache sans tache

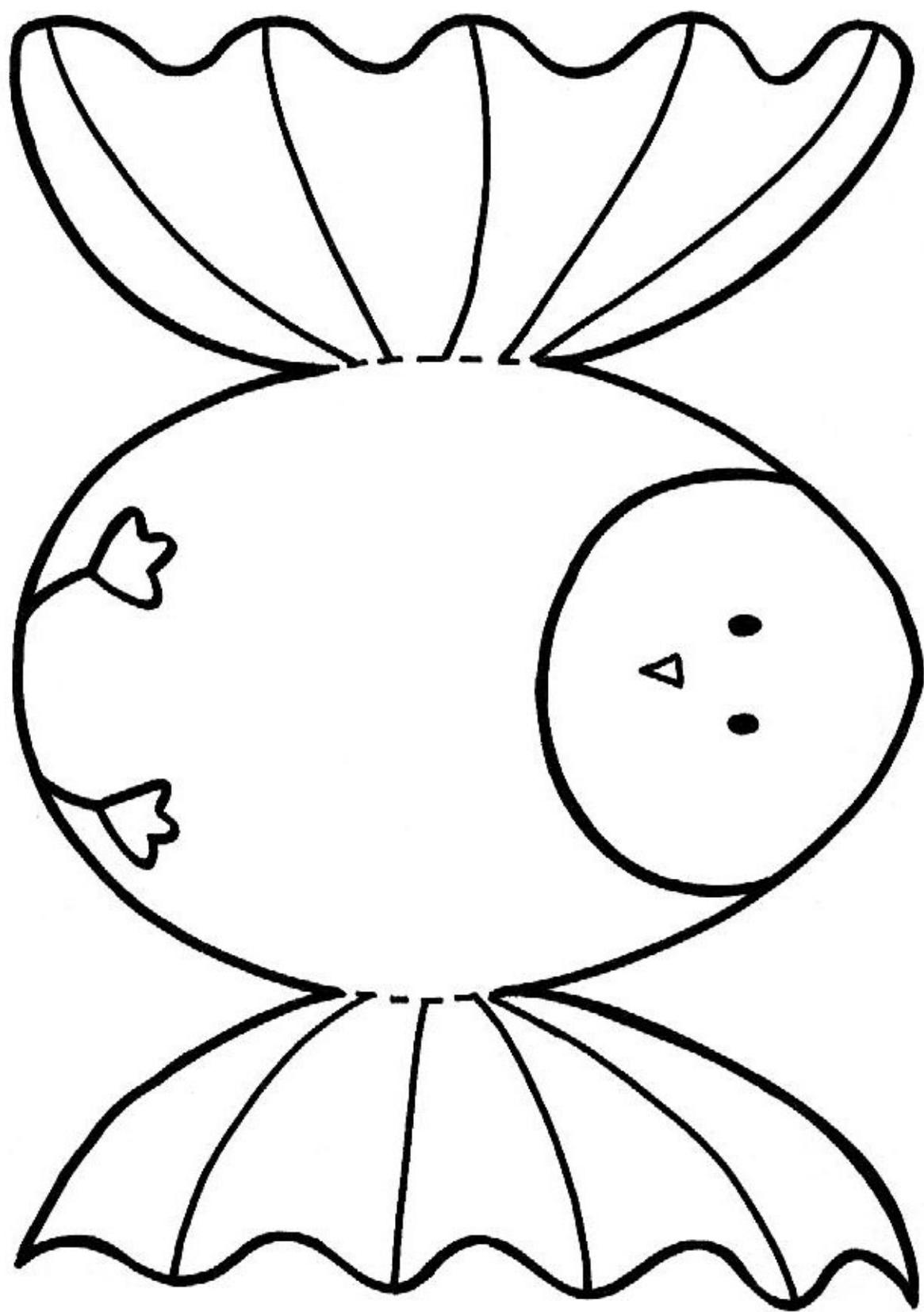
18

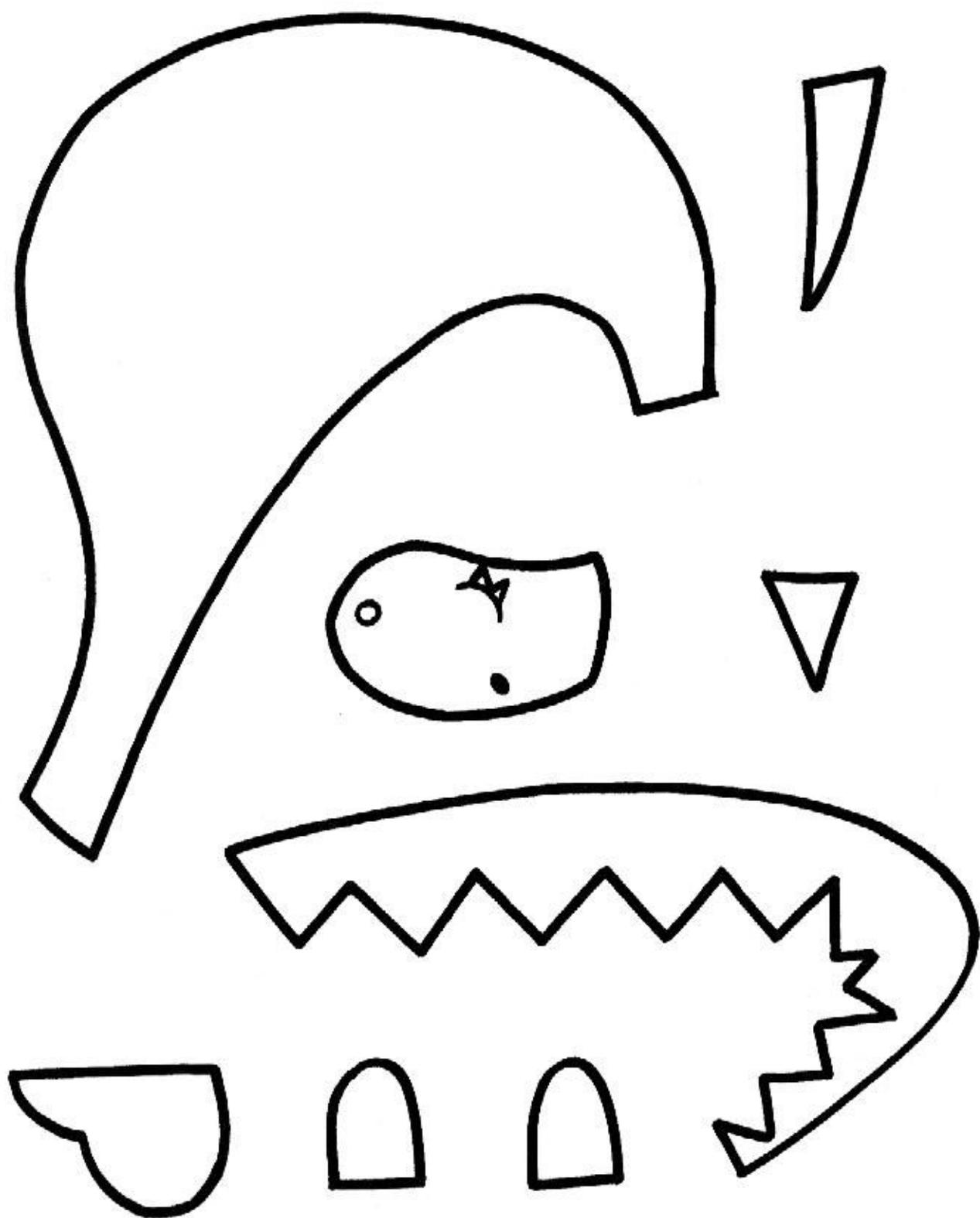


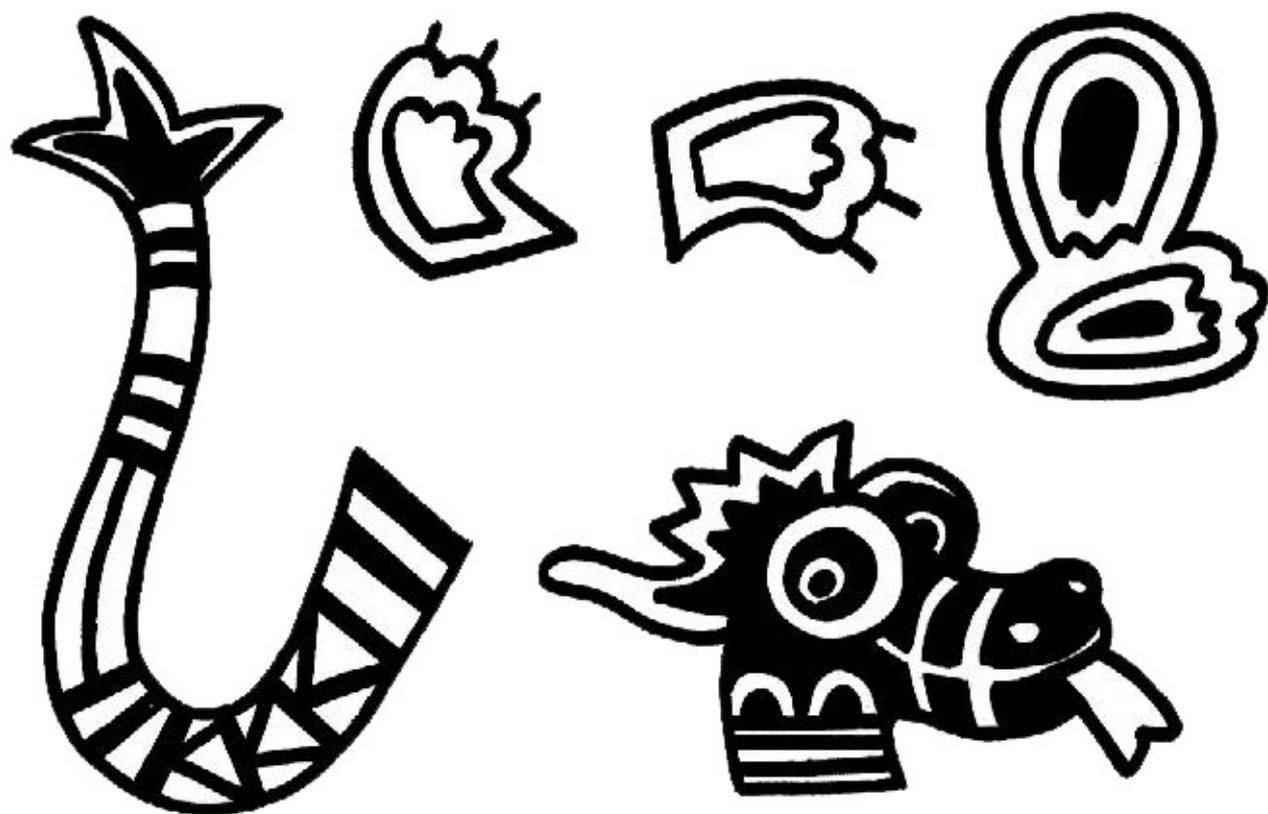
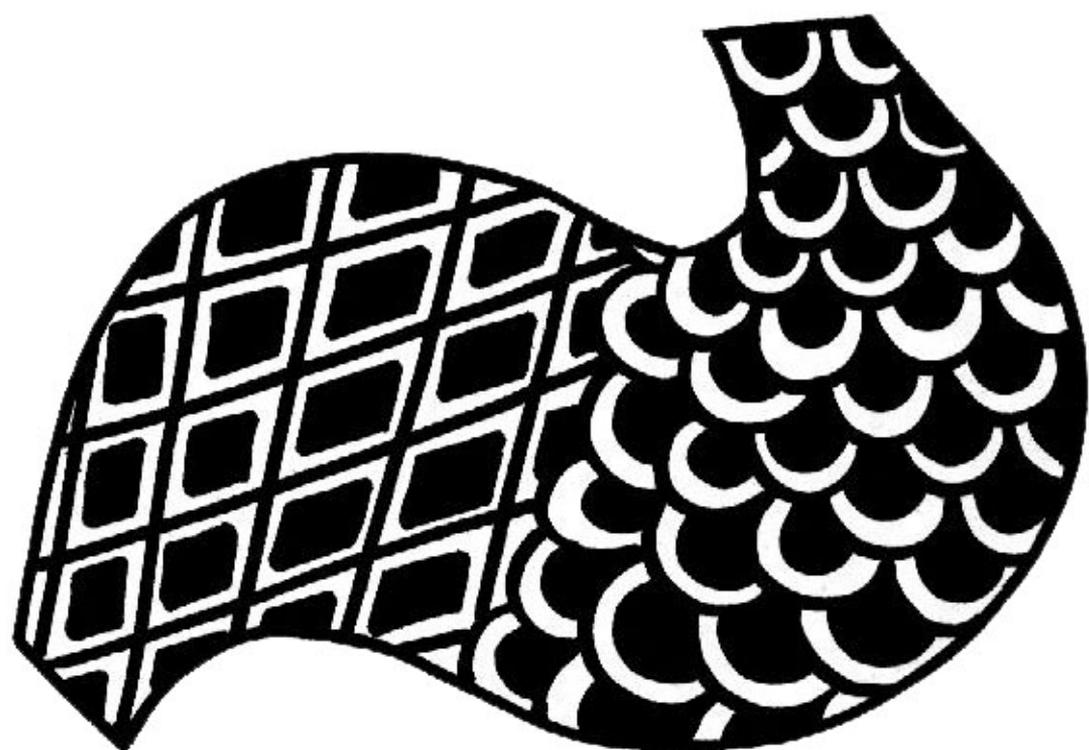










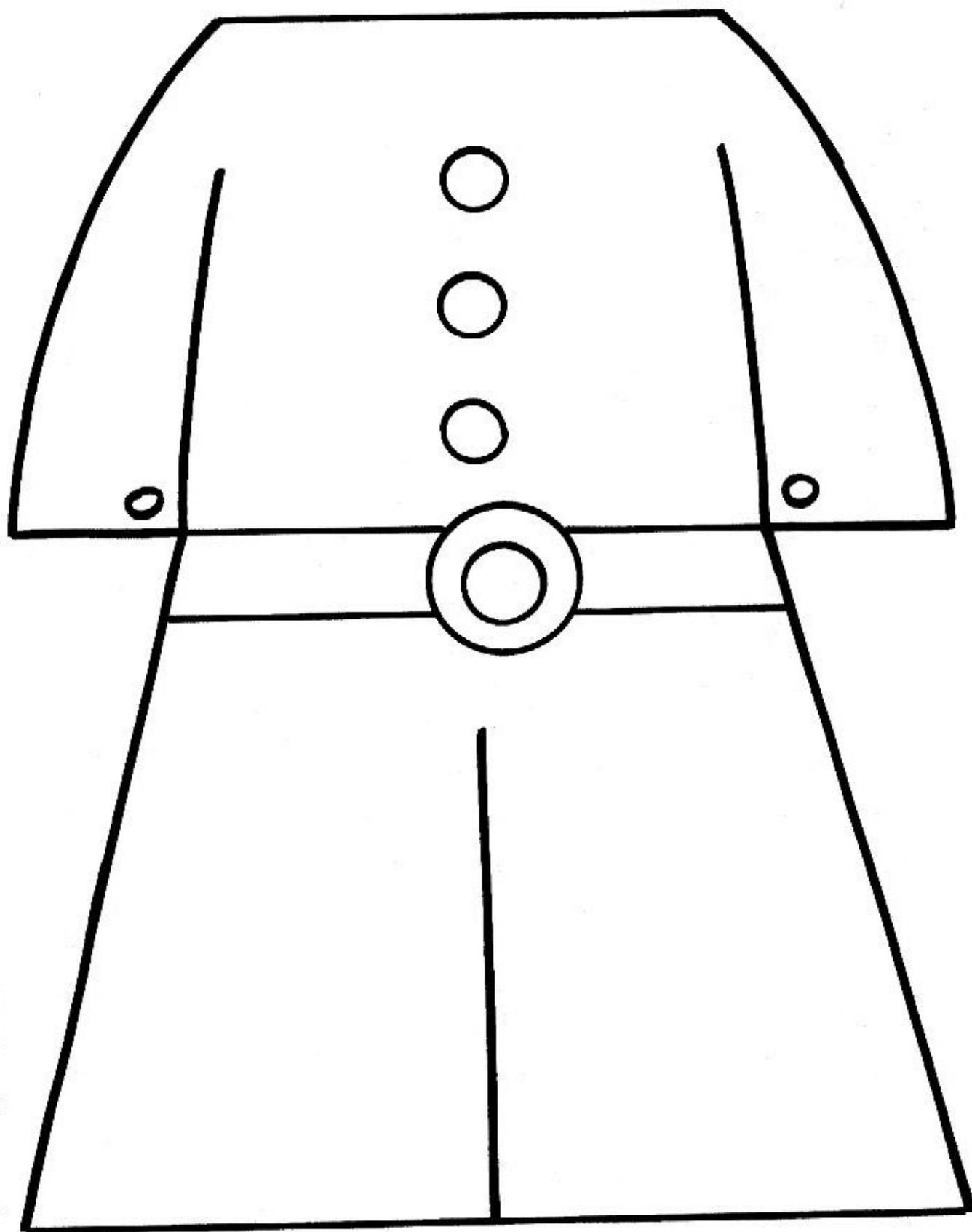




# 25 Le grand clown rieur

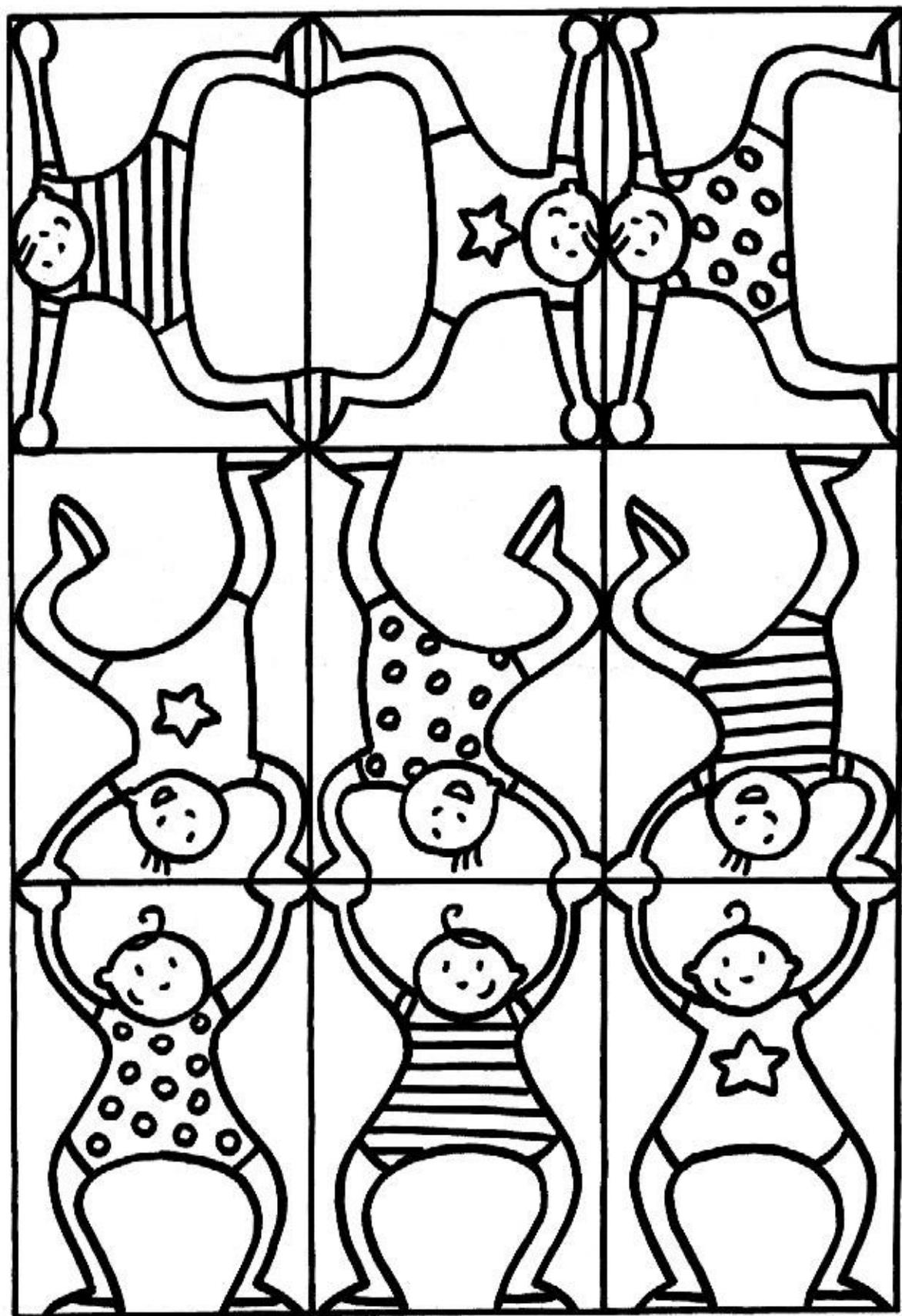


# Le grand clown rieur

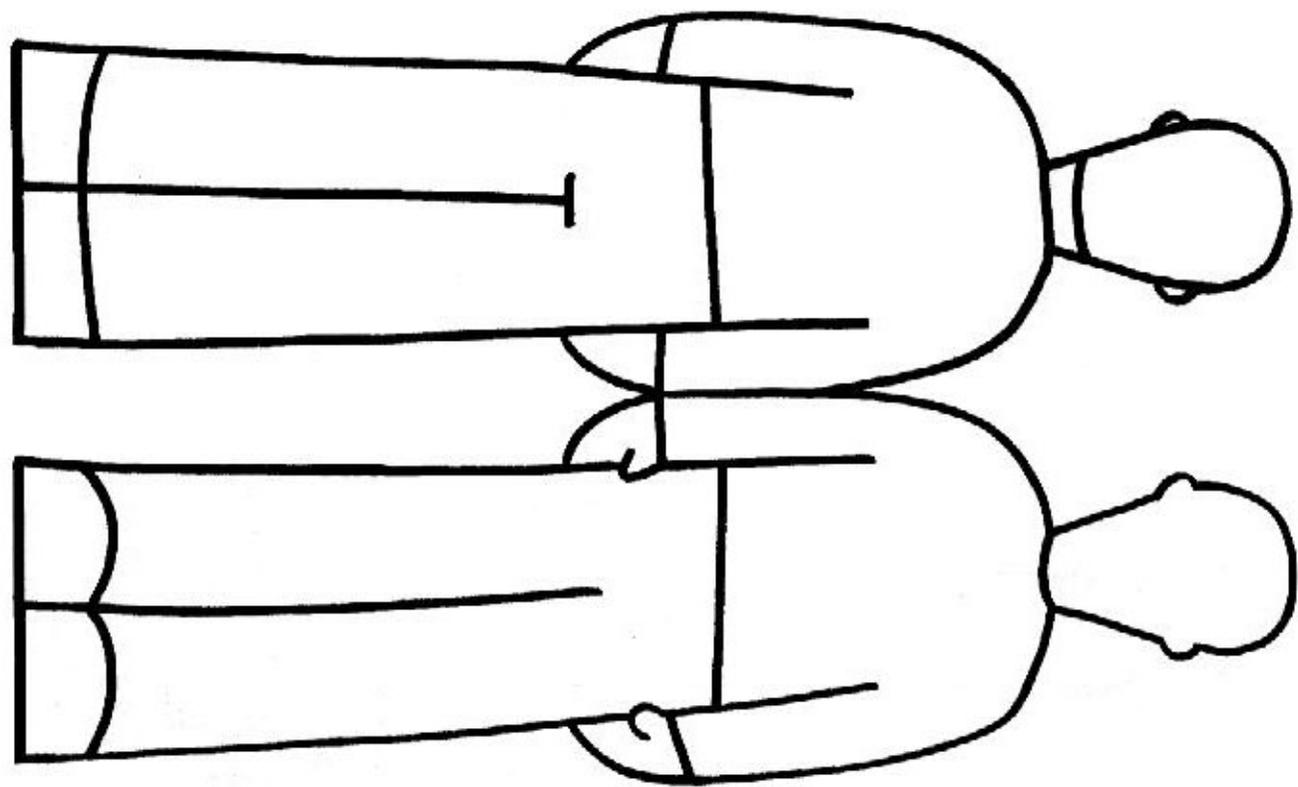
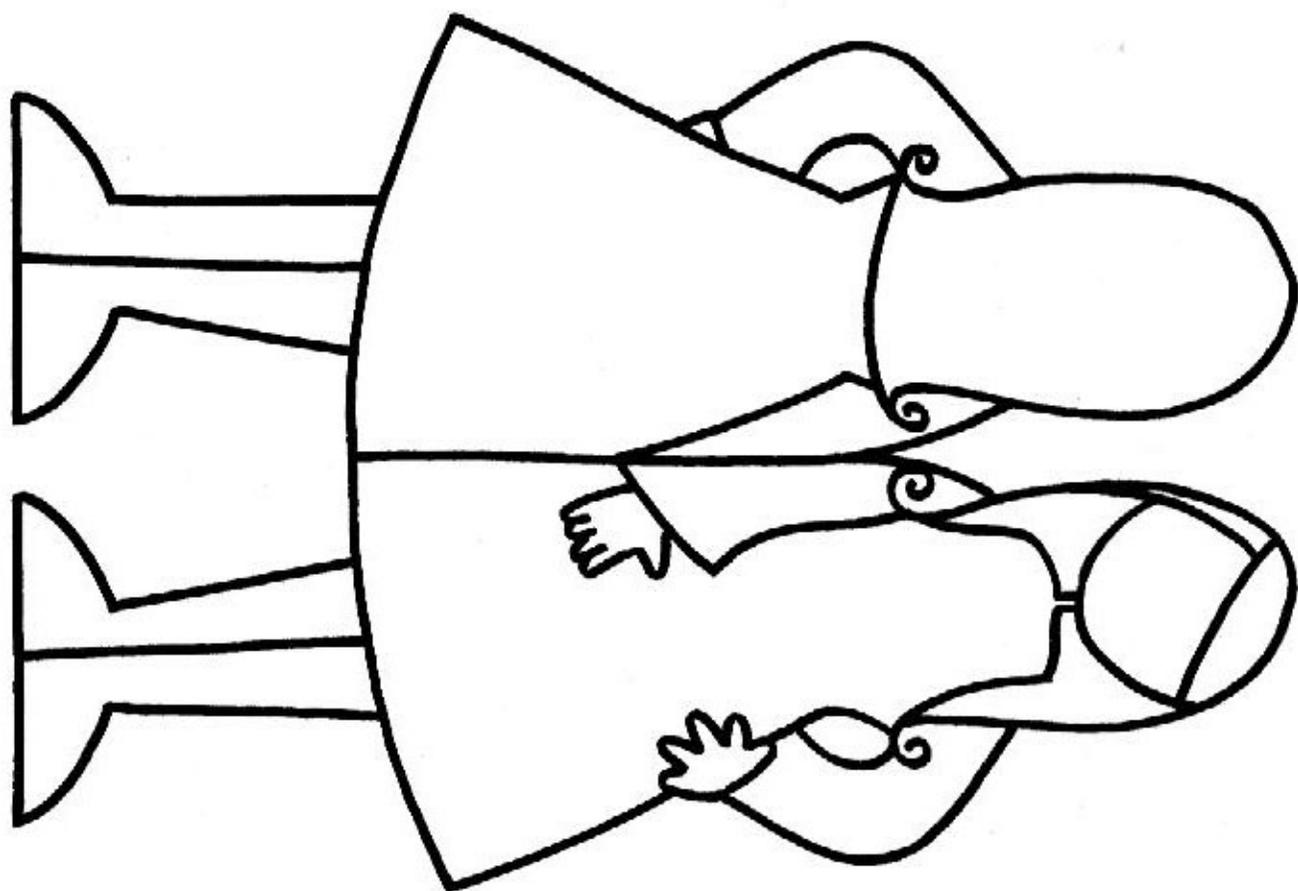




# 26 Équilibristes

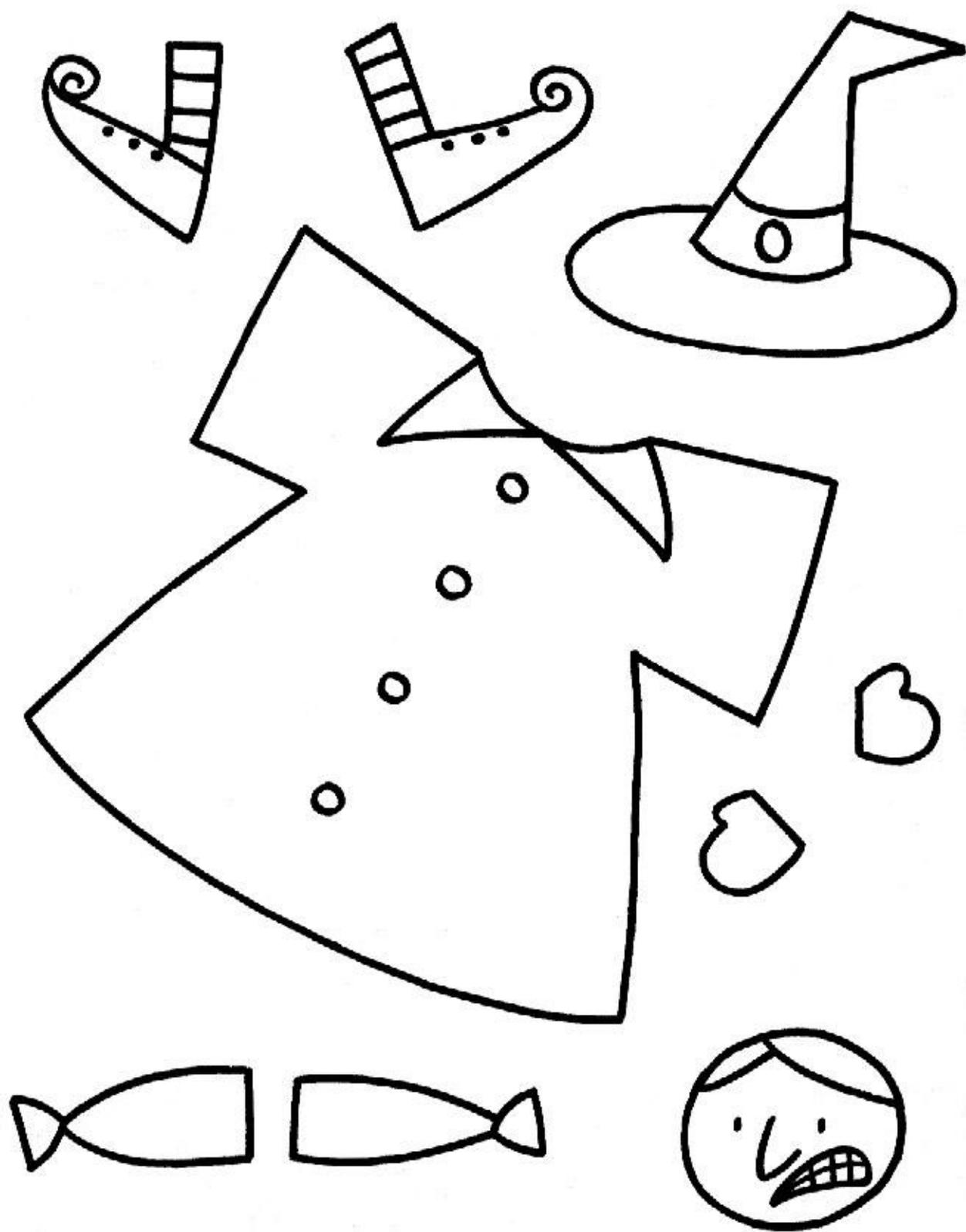


# Madame Monsieur

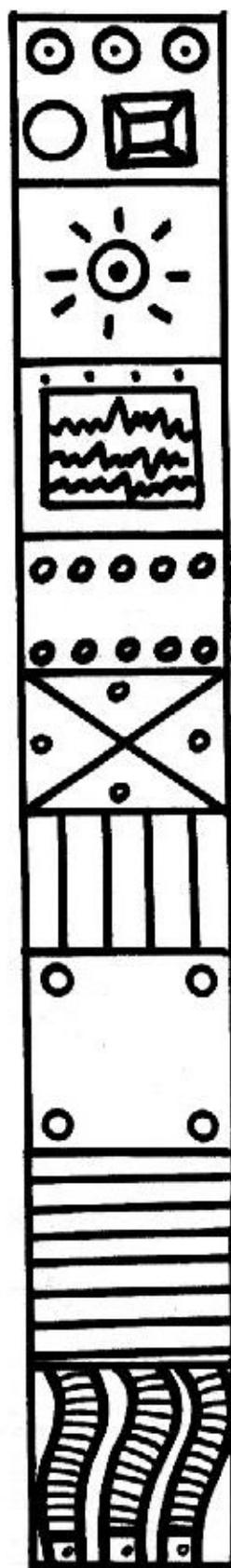
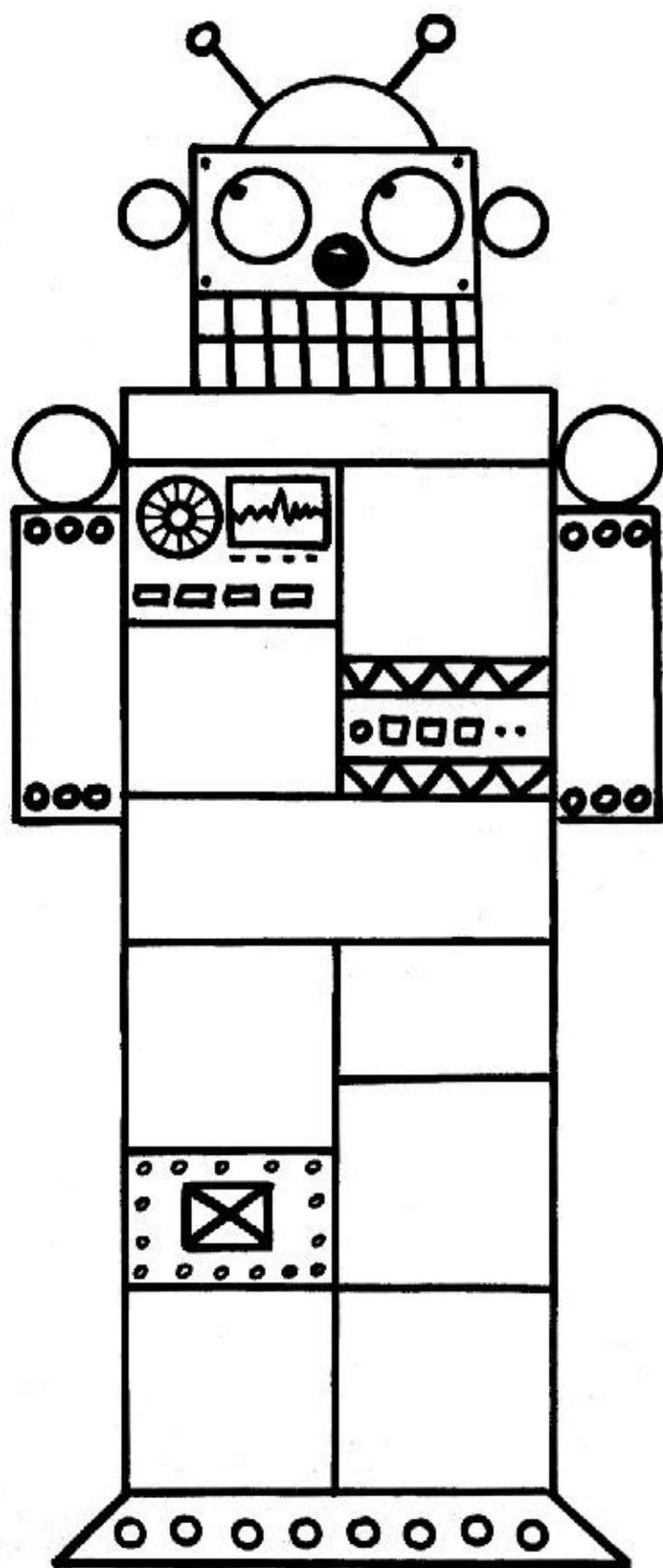
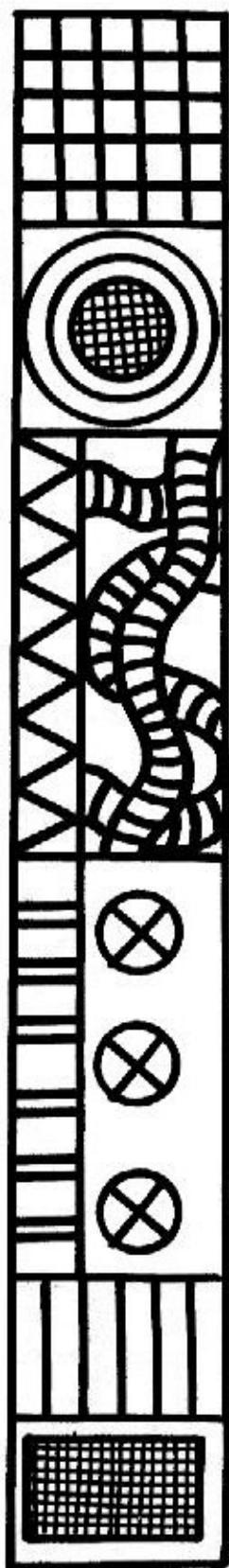




# La sorcière en colère



# Robot Top





# Copain copine

