

QUATRIÈME AVENTURE - À LA MER

Hansel, Gretel, Pain d'épice, Tinamer et Coco voguent sur les eaux.

Dans les profondeurs de la mer vit Ondin,
un enfant transformé en poisson par les courants marins.
Il découvre ce qui se cache au fond des eaux, ce qu'il y a au bout de l'eau...
Il a une amie, Mélusine qui vient d'un autre rivage.
Elle affectionne les curieux trésors que la marée lui amène.

Ensemble, vogueront-ils loin, très loin...
Là où le ciel et la terre se rejoignent?



LES PERSONNAGES

ONDIN

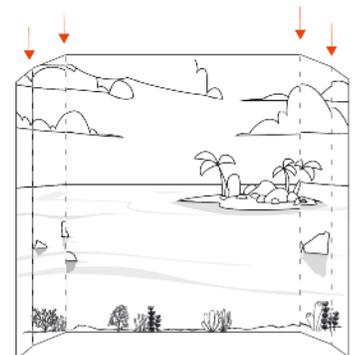
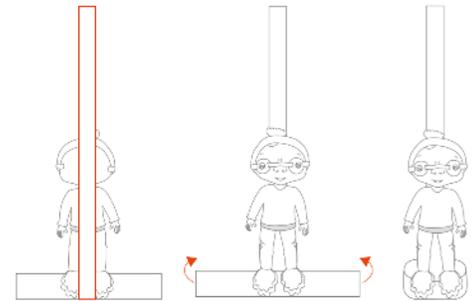
CARACTÈRE : Aventureux
COMPÉTENCE : Nage très vite
PASSE-TEMPS PRÉFÉRÉ : Faire des acrobaties dans l'eau

MÉLUSINE

CARACTÈRE : Observatrice
COMPÉTENCE : Surf sur les vagues
PASSE-TEMPS PRÉFÉRÉ : Collectionner des coquillages

LES INSTRUCTIONS

1. Coloriez le personnage et découpez son contour.
2. Découpez la languette et pliez-la en suivant les pointillés. Collez les deux côtés de la languette afin de la solidifier.
3. Collez la languette à l'endos du personnage.
Astuce : Installez la languette depuis ses pieds, cela lui donnera un meilleur équilibre !
4. Repliez et collez la base du personnage à l'endroit indiqué afin de former un anneau. Le personnage peut ainsi se tenir debout sans aide.
5. Coloriez la scène avec vos plus belles couleurs.
6. Pliez la feuille en suivant les pointillés afin qu'elle puisse tenir debout.
7. À vous d'imaginer la suite de l'histoire, amusez-vous et partagez-nous vos créations !



info@illusiontheatre.com

  @illusiontheatre

WWW.ILLUSIONTHEATRE.COM/SPECTACLES/DES-HISTOIRES-A-INVENTER

