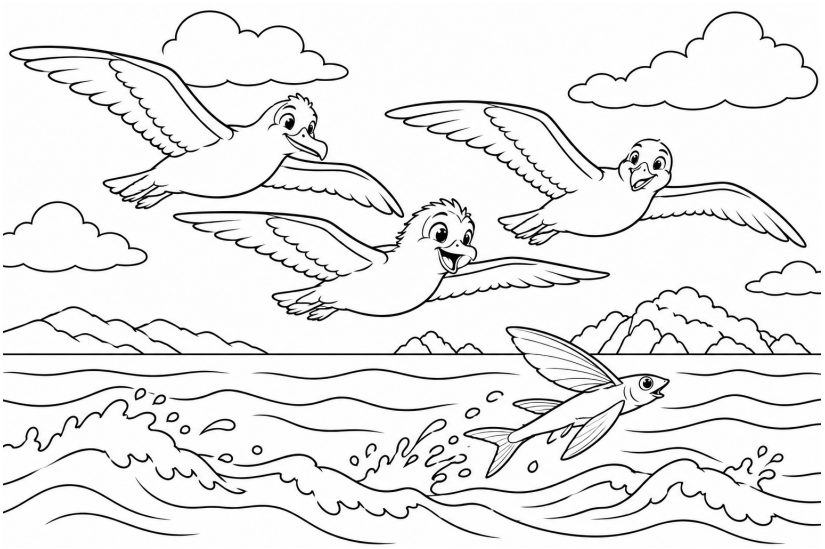
L'albatros et le long voyage

L'histoire est dans ton Atlas, fiche PA-12-10.

Je colorie



Je réponds

1. Quand trouves-tu le temps très long ?

2. Quels jeux pourrais-tu inventer pendant une longue attente ?

Je dessine

Dessine ta boîte à attente : tous les jeux et les idées que tu pourrais emporter pour un long trajet ou une salle d'attente.

Ma phrase magique

« Quand j'attends, j'invente un jeu. »

Prénom : _____ Date : _____