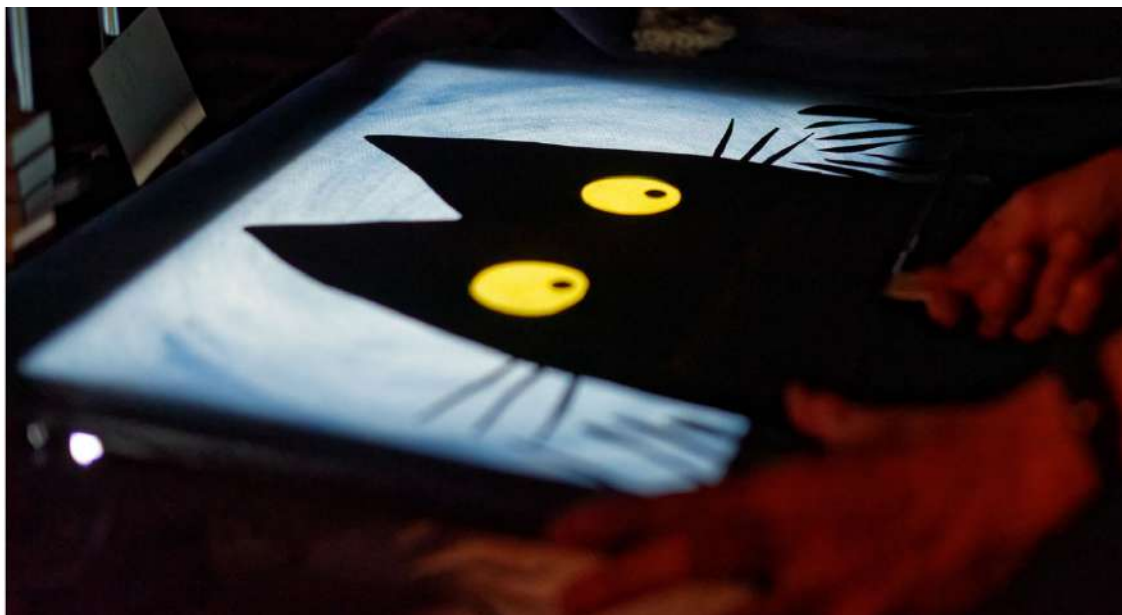


Griff et les fabuloptères



Spectacle dessiné et musical



GRIFF ET LES FABULOPTÈRES raconte la rencontre entre Griff, un chat chanteur sur les toits de la ville, et le monde souterrain des insectes. Griff, tapi dans les herbes hautes, écoute et observe avec curiosité la vie qui se déroule sous ses pattes. Il entend de la musique et des bruits bizarres monter des galeries creusées sous terre. C'est le monde des Fabuloptères.

Cette histoire s'écrit à quatre mains : Susana dessine en direct, manie les couleurs, manipule des silhouettes de papier découpé, joue avec l'ombre et la lumière. Léa raconte en musique, à l'accordéon, au clavier, au chant et aux ambiances sonores fourmillantes. Petit à petit les personnages prennent vie. Le cordonnier est au travail, Monsieur Sauterelle et Madame Scarabée dansent un tango enflammé. Quelle drôle de fête se prépare chez les Fabuloptères ? Griff est terriblement curieux...

UN SPECTACLE DE LA COMPAGNIE GRIFF

Région : PACA

Site : www.compagniegriff.com

Équipe :

Susana del Baño // dessin, manipulation d'objets

Léa Lachat // musique, narration

Stéphane Morisse // régie technique

Co-productions : La Gare de Coustellet, Agglomération Luberon Monts de Vaucluse, Cie Mises en Scène, AJMI

Soutiens : DRAC PACA, Département de Vaucluse

Public : Familial à partir de 3 ans

Séances scolaires : Maternelles, Élémentaires

Durée : 35 minutes

LES ARTISTES



Susana del Baño

Illustratrice

Susana est une artiste visuelle au parcours multidisciplinaire. Illustratrice de livres pour enfants, elle a travaillé pour de nombreux éditeurs jeunesse en Espagne et en France. Ses livres sont publiés dans différents pays. Elle invente des contes sans paroles ou collabore avec des auteurs en illustrant leurs histoires. Elle est passionnée par la couleur et la texture et travaille avec différents médiums : la peinture, les aquarelles, mais aussi le fer forgé, le textile, la gravure, la terre. Elle est toujours à la recherche de la connexion entre les couleurs de la nature et son ressenti. L'improvisation, la surprise, l'imperfection, la découverte et la magie donnent du sens à sa recherche.

www.susanadelbano.com



Léa Lachat

Musicienne

Léa joue de l'accordéon et des claviers. Après une adolescence marquée par la passion des arts du cirque, Léa se lance dans la musique en intégrant en 2004 la formation *Promusica*, orientée vers les musiques actuelles. Peut-être du fait de son passé circassien, elle aime faire le grand écart entre différents styles musicaux : le rock, la chanson, les musiques traditionnelles, le jazz et les musiques improvisées... Elle travaille aussi en collaboration avec d'autres disciplines artistiques comme le théâtre, la danse, le cirque, le cinéma ou encore les arts visuels. C'est au fil des années, des rencontres et des collaborations qu'elle développe son univers sonore.

www.lealachat.com

QUELQUES SECRETS DE CRÉATION

Comment vous êtes-vous rencontrées ?

Nous nous sommes rencontrées en octobre 2021 à l'occasion d'une *carte blanche*. Nous avions deux semaines pour explorer avec nos deux disciplines artistiques, le dessin et la musique. Avant ça nous ne nous connaissions pas, et nous n'avions jamais travaillé ensemble. Pendant ces deux semaines, nous avons beaucoup improvisé : Susana dessinait et Léa jouait de l'accordéon. Petit à petit les personnages sont apparus dans les dessins et nous avons eu envie de les développer. C'est seulement après ce premier temps de travail que nous avons décidé d'écrire une histoire avec ces personnages et d'en faire un spectacle.



Comment avez-vous créé le personnage de Griff ?

Griff est né pendant notre première résidence de travail. Tout d'un coup Susana a commencé à dessiner un chat noir, avec sa silhouette très reconnaissable, ses grandes oreilles pointues, ses moustaches, sa couleur noire, sa queue et ses grands yeux ronds. Elle l'a dessiné de plein de façon différentes, curieux, timide, dansant, malicieux, rêveur... Nous l'avons baptisé Griff et il est devenu notre héros. Son nom est même devenu le nom de notre compagnie.

Que veut dire « Fabuloptère » ?

C'est un mot inventé, une contraction de l'adjectif *fabuleux* et du suffixe *-ptère* qui veut dire « qui a des ailes », comme dans le mot *coléoptère*. Un Fabuloptère est donc un insecte fabuleux, un insecte imaginaire comme on peut en trouver dans les fables.



Qui sont les Fabuloptères ?

Ce sont des insectes merveilleux qui vivent sous terre. Certains de nos Fabuloptères sont anonymes, on sait seulement qu'ils s'agitent dans tous les sens. D'autres Fabuloptères ont des noms : Madame Scarabée, Monsieur Sauterelle, Madame Tarentule, le cordonnier ou encore Hubert le cloporte colporteur... Nous leur avons prêté différents caractères, et des activités comme fabriquer des chaussures, faire de la musique, danser ou essayer des robes pour le bal. Il est vrai que ces Fabuloptères sont un peu *humanisés*, comme c'est souvent le cas dans les histoires ou les fables. Peut-être connaissez-vous l'histoire de La Cigale et la Fourmi ?



Quelle est la place de la danse dans votre collaboration et dans le spectacle ?



Lorsque nous avons débuté notre collaboration, nous avons tout de suite trouvé la danse comme dénominateur commun, comme point de rencontre entre nos deux disciplines artistiques. Le dessin semble être à l'origine un art solitaire, mais dans ce projet il entre en conversation avec la musique. La main de Susana sur le papier devient une danseuse : elle suit le rythme, elle fait des petits mouvements ou des grands gestes, elle ondule, elle zigzague, elle ralentit... Et sa danse s'imprime sur le papier sous la forme d'un dessin !

Dans la phase de création nous avons toujours travaillé musique et dessin ensemble, en improvisant. Pas étonnant que la danse soit un élément central du récit ! Griff tout comme les Fabuloptères adorent danser et faire la fête. Ils sont toujours en mouvement.

Quel est le sous texte de l'histoire de Griff et les Fabuloptères ?

Griff et les Fabuloptères appartiennent à des mondes différents. Le monde du dessus et le monde du dessous. Le monde de la ville et le monde des galeries souterraines. Pendant tout le début de l'histoire, ces deux mondes ne se rencontrent pas. Griff est observateur, il n'a pas accès au monde des Fabuloptères. Ces derniers vaquent à leurs occupations et semblent indifférents à la présence de Griff. Quelle va être le point de la rencontre ? C'est la musique et la danse !

Dans le récit il y a aussi plusieurs petites histoires dans l'histoire. Par exemple Madame Tarentule est un personnage ambivalent, à la fois timide et colérique qui finit par se révéler sur la piste de danse.

L’AFFICHE

Le premier contact avec le spectacle

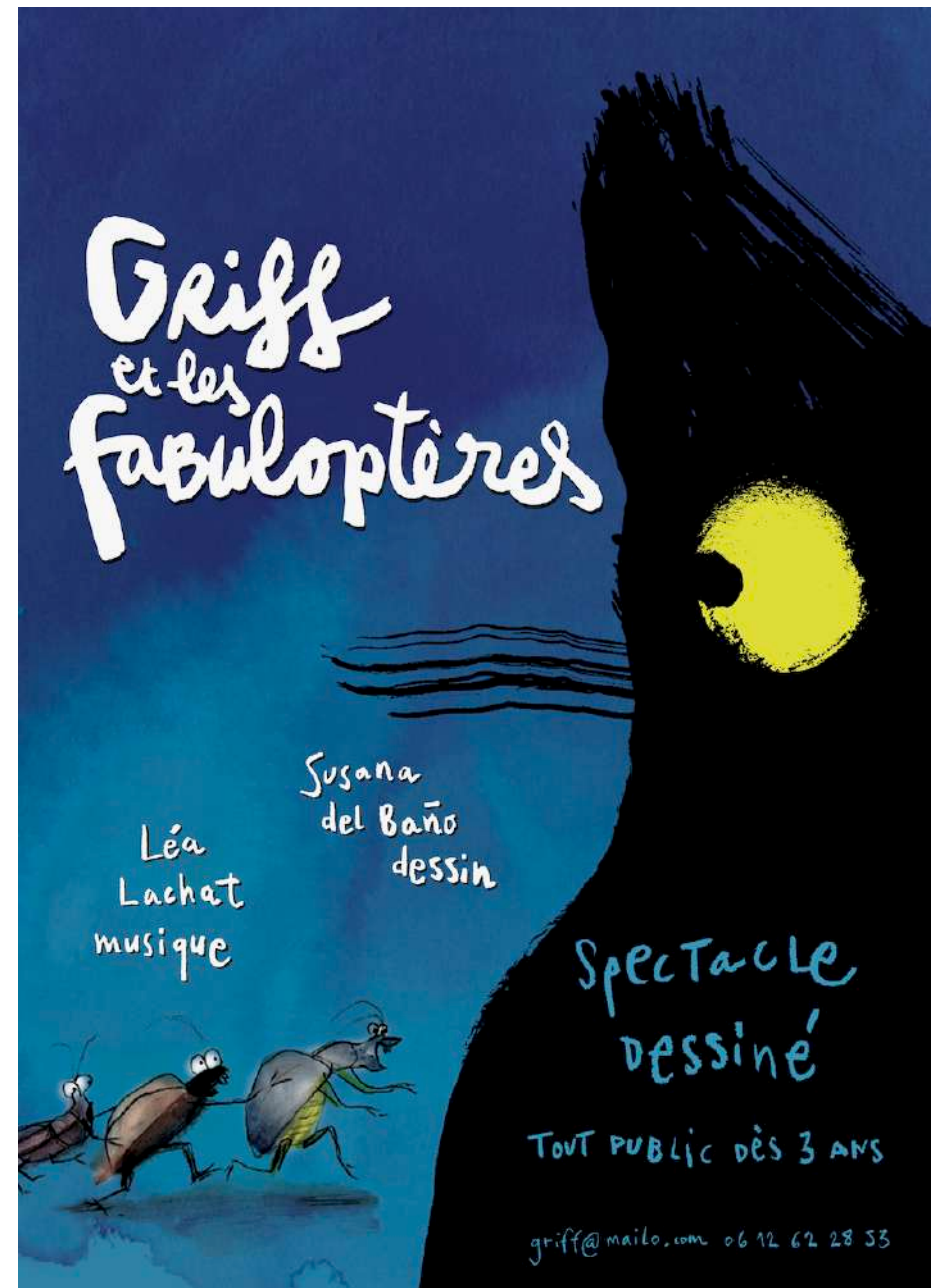
En amont du spectacle, vous pouvez présenter l’affiche aux enfants. Plusieurs questions peuvent venir animer réflexion sur le message transmis à travers l’affiche.

La classe pourra être interrogée sur les personnages représentés, leur place, leur taille, mais aussi sur les couleurs, les formes et la typographie, ainsi que sur les proportions de chaque élément de l’affiche. Les idées qui vont apparaître seront comme des hypothèses sur le contenu du spectacle auquel ils assisteront.

Notez-les, car au retour du spectacle, elles pourront être vérifiées ou non, et pourront faire l’objet d’un nouveau débat sur la lecture d’image et sur la vision artistique.

Selon le cycle d’enseignement, vous pourrez apporter les termes : couleurs froides, chaudes, vives, pâles, primaires, complémentaires, camaïeu, monochrome, nuance, teinte, dégradé, contrasté, équilibre, premier plan, deuxième plan, arrière-plan, forme, informe, ligne, trait, figuratif, abstrait.

L’affiche de GRIFF ET LES FABULOPTÈRES a été dessinée par Susana de Baño avec le regard complice de Léa Lachat.



APPROCHES TRANSVERSALES DU SPECTACLE

LE DESSIN

Qu'est-ce qu'une illustration ?



Une illustration peut être **un dessin, une image, une photographie**. Elle accompagne généralement un texte imprimé et attire l'attention du lecteur. Elle a pour but de faciliter la compréhension ou de compléter l'information contenue dans le texte. L'illustration se rencontre dans de nombreux domaines : les livres, la presse, la publicité... On la trouve sur des annonces, des affiches, des boîtes d'emballage... L'illustration de **livres pour la jeunesse** représente une des facettes de l'illustration.

L'illustration peut avoir différentes fonctions :

- **descriptive**, elle apporte des précisions pour décrire des lieux, des personnages. Elle alimente l'imaginaire en allant au-delà du texte.
- **narrative**, lorsque la succession des images permet de reconstituer l'histoire. Le texte et l'image peuvent être complémentaires ; l'illustration peut même prendre le relais du texte
- **suggestive**, elle amène une idée secondaire en plus de l'idée principale, elle enrichit le texte de références, de clin d'œil humoristiques, d'allusions.

Susana a été formée à l'illustration, métier qu'elle pratique sous plusieurs formes : **livres pour enfants, manuels scolaires**... Dans le spectacle *Griff et les Fabuloptères*, il n'y a pas de texte imprimé comme dans un livre mais une histoire est racontée oralement, et les dessins viennent illustrer ce récit. On se rapproche donc bien du travail de l'illustration, comme dans un album jeunesse.



Le dessin en live

Habituellement on voit un dessin quand il est terminé. L'artiste l'a réalisé, de façon solitaire, dans son atelier. Dans un **spectacle dessiné** (ou concert dessiné) le public assiste à l'élaboration du dessin. On change donc de temporalité, l'action devient aussi importante que le résultat, on entre dans le monde du spectacle vivant. C'est là que le dessin se rapproche de la danse. Dans ce contexte Susana travaille de façon brute, rapide, rythmique, spontanée et organique. La rapidité d'exécution nous plonge dans l'art du croquis.

En France, depuis le début des années 2000 on voit de plus en plus de concerts dessinés. Mais il s'agit d'une forme d'expression artistique qui a émergé au début du 20^{ème} siècle, et à laquelle on pouvait assister dans les cabarets, notamment avec l'illustrateur et cartooniste Winsor McCay qui a porté sur les planches de music-hall la technique de *croquis éclair* réalisés en musique.

Animer une image

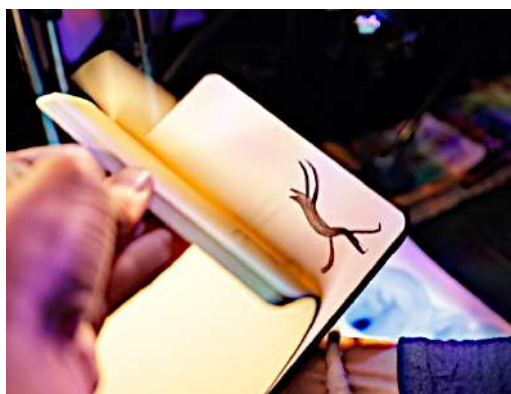
Quand Susana et Léa ont commencé à travailler ensemble, elles ont tout de suite eu envie d'animer les dessins. Mais un dessin ça ne bouge pas ! Elles ont expérimenté plusieurs techniques pour mettre les dessins en mouvement :

Les ombres chinoises ou silhouettes de papier découpé : les personnages sont découpés et fixés sur des bâtons ou des fils de fer rigides qui permettent de les manipuler. Éclairés par derrière ce sont des silhouettes noires. D'après son nom, cette technique semble être apparue pour la première fois en Chine. Mais le travail des ombres est utilisé dans de nombreuses cultures, comme par exemple le théâtre d'ombres balinais. Elles sont également présente dans le cinéma d'animation comme dans *Les Aventures du Prince Ahmed* de Lotte Reiniger (1926), ou encore dans *Princes et Princesses* de Michel Ocelot (2000).



Le livre animé : permet également de faire bouger un dessin ou de donner l'illusion de la profondeur.

- **Le livre à tirettes ou languettes** : dans ce procédé, une languette de papier dépasse sur le côté de la page. Le mouvement de la tirette actionne le mécanisme de l'animation dissimulé derrière le papier et ainsi permet de faire bouger l'illustration.
- **Le livre tunnel** : il est constitué de plusieurs plans imprimés, reliés latéralement par des feuilles de papier, qui, dépliées comme un soufflet d'accordéon, construisent des décors en profondeur. Dans le spectacle, la scène montrant l'œil de Griff au fond du tunnel est réalisée avec cette technique.
- **Le livre accordéon** : Ici les pages ne sont pas reliées mais simplement pliées. Il peut se lire par double page ou en le dépliant sur toute sa longueur, permettant d'exploiter le dessin dans la continuité.



L'animation image par image : Au cours du 20^{ème} siècle se développe le **film d'animation**, une technique qui donne à voir le mouvement à l'aide d'une suite d'images. Il est réalisé au moyen de différentes techniques artistiques : dessin, pâte à modeler, papier découpé... Réaliser un film d'animation représente un travail considérable car une caméra photographie image par image une suite de dessins représentant les différentes phases de d'un mouvement. Aujourd'hui les techniques d'animation ont beaucoup évolué avec le recours au numérique.

Dans le spectacle *Griff et les Fabuloptères*, Susana utilise le procédé de l'image par image avec la technique du **folioscope**, également appelé **flip book**. Le principe est de dessiner un personnage sur toutes les pages d'un cahier, en changeant un tout petit peu sa position à chaque page. Quand on passe les pages du cahier très très vite, le personnage s'anime. Griff se met à danser !

LA MUSIQUE

Les instruments



L'accordéon : C'est l'instrument principal du spectacle. L'accordéon est un instrument à **clavier** de la famille des **vents**. Grâce à un **soufflet** on fait passer de l'air sur de petites lamelles de métal appelées **anches libres**, placées à l'intérieur de l'instrument. Au passage de l'air, ces lames entrent en vibration et ça crée le son. Plus les lames sont grandes plus le son est grave, plus les lames sont petites plus le son est aigu. L'accordéon a été inventé au début du 19^{ème} siècle (c'est un instrument assez « jeune »), puis il s'est développé au fil des années et a pris plusieurs formes. Un de ses grands avantages est qu'il est facile à transporter pour un instrument offrant autant de possibilités. C'est ainsi que très vite il a rayonné dans le monde entier. Un des surnoms de l'accordéon est le **piano à bretelles**.



Le petit clavier rouge : C'est la copie miniature d'un **orgue électrique** des années 70'. Dès le début du 20^{ème} siècle, peu après l'invention de l'électricité, des inventeurs se sont mis à imaginer des instruments de musique dont le son était généré grâce à l'électricité. Cette nouvelle lutherie s'est développée parallèlement aux grandes inventions techniques du 20^{ème} siècle. Les orgues électriques sont apparus dans les années 60' et ont rapidement trouvé place dans le jazz et le rock.



La voix : La voix permet de parler, mais aussi de chanter. C'est le plus ancien mode d'expression musical. La production du son vocal, est obtenue par l'envoi d'air à travers deux cordes vocales en vibration situées dans le larynx. Ce son est amplifié grâce aux différents « organes résonateurs », comme la cage thoracique, le pharynx, la cavité buccale, ou les fosses nasales. Les humains ne sont pas les seuls à chanter. Connaissez-vous d'autres animaux qui chantent ? Les oiseaux, les cigales, les baleines... Dans le spectacle Léa et Susana utilisent le chant pour faire parler les personnages, comme dans la chanson de Griff.



L'ordinateur : Léa utilise l'ordinateur pour diffuser des ambiances sonores qu'elle a créées pour le spectacle. Il s'agit de sons ou de bruitages qui évoquent le grouillement des insectes, la nature ou des bruits du quotidien... Parfois les sons utilisés sont des sons réels enregistrés (les oiseaux nocturnes, le bourdonnement d'une mouche, un grincement de porte, des outils...). Parfois il s'agit de sons utilisés de façon décalée (crayon sur le papier, bruits de K7 rembobinée...). Le logiciel informatique utilisé permet aussi de transformer les sons. Parfois les sons diffusés permettent d'apporter une base rythmique à un morceau, c'est ce qu'on appelle une boucle rythmique.

La composition musicale

La musique est présente tout au long du spectacle *Griff et les Fabuloptères*. Mais elle a des rôles différents.

Les musiques de danses : L'accordéon est un instrument lié à la danse depuis sa création. En tant qu'accordéoniste, Léa a une grande expérience des bals. Ces morceaux de musique, composée par Léa, sont des clins d'œil au répertoire de danses traditionnelles venues de différents pays : un tango, un charleston, une tarentelle, une farandole, une cumbia...

Les musiques narratives : Certains morceaux du spectacle nous accompagnent dans l'histoire qui nous est racontée, ils donnent la couleur du caractère des personnages, de leurs émotions. Par exemple il y a un morceau qui est associé au personnage de Griff et qui revient plusieurs fois dans le spectacle. Ce thème lent et interrogatif illustre la curiosité de Griff à l'égard des Fabuloptères. Au contraire, l'agitation des Fabuloptères est souvent accompagnée par des morceaux très rapides. Parfois la musique se fait plus mystérieuse, ou étrange, alors que parfois elle est gaie et joyeuse. Cette utilisation de la musique peut être apparentée à la musique de films.

Les ambiances sonores permettent aux spectateurs d'entrer dans un univers sensoriel et poétique. Les sons concrets, les bruitages et les effets sonores plantent le décor, et aident l'imagination à se projeter dans un lieu, une atmosphère, un état émotionnel...

Les chansons permettent de faire parler les personnages. Il y a la chanson de Griff, La chanson des Fabuloptères, La chanson du cordonnier ou encore La cumbia, dans laquelle on entend que les Fabuloptères sont polyglottes, ils parlent aussi espagnol.

Les Voix Off : Les voix off ne sont pas réellement considérées comme de la musique, mais elles font partie de la bande sonore du spectacle. Certains personnages prennent la parole avec des voix cocasses. Nous avons enregistré nous-même ces voix, puis nous les avons transformées pour en faire des voix bizarroïdes, un peu comme dans certains dessins animés.



PROJET DE CLASSE

Ateliers de pratique artistique en lien avec les contenus du spectacle

1. ÉCOUTER

DANS LES HERBES HAUTES

Lien audio : <https://on.soundcloud.com/L3E59BtkuYjWDSkM8>

Demander aux enfants d'identifier :

- Les ambiances sonores
- La musique rapide qui accompagne le mouvement tumultueux des Fabuloptères
- Le thème de Griff
- L'instrument principal dans cet extrait



LES SILHOUETTES

Lien audio : <https://on.soundcloud.com/UC6G914ZLYdDVDuf9>

Questions :

- Quel est l'instrument principal dans cet extrait ?
- Quelle est la fonction de l'ambiance sonore répétitive ?
- Entendez-vous le dialogue des Fabuloptères ?
- Quel est ce langage bizarre ?
- Que ressentez-vous à l'écoute de cet extrait ?



2. CRÉER

Cet atelier consiste à expérimenter le fait de dessiner en musique. Comment la musique influence-t-elle le geste pictural ? Quand le pinceau se met à danser sur le papier, le rythme suggère un mouvement qui appelle des formes, des couleurs...

Nous vous proposons un atelier en trois temps :

1^{ère} partie - mouvement dans l'espace et expression corporelle en musique

Nous vous invitons à écouter les différents enregistrements proposés. Vous y entendrez 5 courts morceaux de musique très contrastés.

Lien vers la Playlist : <https://on.soundcloud.com/MHFXJRGnNnkFgNcE6>

- PISTE 1 *La course des Fabuloptères pressées*
- PISTE 2 *Les « chamalos » tous mous*
- PISTE 3 *Les criquets-kangourous sauteurs*
- PISTE 4 *La danse des serpents (les bras se transforment en serpents...)*
- PISTE 5 *Les feuilles qui tourbillonnent dans le vent*

L'idéal est de disposer d'un espace assez grand pour pouvoir bouger. Diffusez les musiques en amenant les enfants à explorer le mouvement, les démarches, en se déplaçant dans l'espace. Une fois que les différentes musiques sont bien identifiées, amusez-vous à changer brutalement, à couper (le silence = absence de mouvement, donc statue), à relancer... Vous pouvez également remplacer les musiques proposées par des morceaux de votre choix.

2^{ème} partie - dessin en musique 1

De retour à la table après cet échauffement du corps et des oreilles, transposez ça sur le papier, exactement de la même façon, avec une technique simple (crayons de couleurs ou feutres). Encouragez les enfants à se laisser aller à l'abstraction. C'est d'ailleurs l'occasion d'aborder la notion abstrait/figuratif. Vous pouvez renouveler l'expérience plusieurs fois, car chaque dessin se fera assez rapidement. Vous pouvez varier en ajoutant des contraintes comme :

- Dessiner les yeux fermés
- Dessiner avec les 2 mains en même temps
- Dessiner de la main gauche pour les droitiers, la main droite pour les gauchers



3^{ème} partie - dessin en musique 2

Finalement, choisissez une musique qui vous semble pertinente, qui vous inspire des images, qui stimule votre imaginaire et amenez les enfants à dessiner en écoutant cette musique. Cette fois en prenant plus de temps pour choisir les couleurs, le sujet, la technique mais sans perdre de vue la notion de spontanéité et d'écoute. Vous pouvez utiliser les musiques du spectacle *Griff et les Fabuloptères* si vous le souhaitez.

3. CHANTER

La chanson de Griff

Cette chanson arrive vers la fin du spectacle quand Griff s'adresse aux Fabuloptères pour les inviter à le rejoindre dans les jardins potagers pour danser tous ensemble. C'est la voix de Griff. Griff chante avec des mots, mais aussi avec son miaulement très reconnaissable. Miaou ! Miaou ! Miaou !

Il y a 3 façons de chanter dans cette chanson :

1. Les *Miaous* : en chœur (avec les plus petits, seulement la voix du haut)
2. Les couplets : chanté
3. Les refrains : parlé/chanté en suivant le rythme, un peu comme du slam ou rap

Lien audio

- Chanson de Griff : <https://on.soundcloud.com/rr6yZuA6y6ys4Sso6>

Chanson de Griff

Léa Lachat

Miaou

Couplet

Refrain

Miaou miaou miaou Miaou miaou miaou In - Toutes Ce

se - ctes fa - bu - leux, vous qui vi - vez sous terre, dans les nuits de là - haut, j'ob - ser - ve si - len - cieux, ce soir la lune é - claire, de de ra - yon lai - teux, les

un monde mer - veil - leux de fête et de lu - mière. Mais si jo - li ta - bleau de mon oeil dan - seurs joy - eux. Sor - jar - dins sont dé - serts place aux dan - seurs joy - eux.

É - té comme hi - ver vous chan - tez vou dan - sez, un je suis bien trop grand pour en - trer dans le jeu, a - tez de vos gale - ries pour dan - ser au grand air, noc -

somp - tu - eux con - cert tout au long de l'an - née. Je suis lors je vous at - tends, sor - tez la nuit est bleue. Je suis tur - ne sym - pho - nie, sou - le - vons la pous - sière.

Griff, le chat chan - teur, je veux Griff, l'ob - ser - va - teur,

dan - ser a - vec vous je veux chan - ter pour vous. Je suis Je suis

Griff, le chat char - meur, ve - nez Griff, le beau par - leur,

hu - mer l'air noc - turne, ve - vez dan - ser sous la lune!

La Farandole des Fabuloptères

Cette musique n'est pas dans le spectacle, mais les paroles de la chanson y sont. Nous vous proposons cette version qui nous paraît plus adaptée pour les enfants et qui est présente dans *Le Bal des Fabuloptères*, un bal pour enfant animé par l'équipe de la Compagnie Griff.

Lien audio

- *Farandole des Fabuloptères* :
<https://on.soundcloud.com/bYzBzimtb9HeYePP6>

Farandole des Fabuloptères

Léa Lachat

Dm C7 F
 Chez les Fa-bu - lo-ptères perce - on ne s'en - nue guère tou -
 En - semble on ba - ti - fole, o - reille et lu - cioles mille -

3 Gm Dm Gm A7
 jours des choses à faire ja - mais d'hu-meur a - mère Dans
 pattes et ver de terre blatte et co - lè - o - ptere pu -

5 Dm C7 F
 une bonne at - mo-sphère dan - ser c'est c'qu'on pré - fère Vir -
 naises et co - cci - nelle ca - fards et sau - te - relles

7 Gm Dm A7 Dm
 vol - tent les chi - mères Al - ler on ac - cé - lère! Un
 mouche et vers lui - sants pour bal - let flam - boy - ant

9 C7 F C7 F
 saut par - ci une pi - rou - ette par - là on

11 Gm Dm A7 Dm
 tourne on vire on tour - bi-lonne on court on saute et on bour-donne. Un

13 C7 F C7 F
 saut par - ci une pi - rou - ette par - là on

15 Gm Dm A7 Dm
 tourne on vire on pa - pi-lonne on court on saute et on s'en-vole.

QUIZ

Coche la bonne réponse !

Le cordonnier fabrique :

- ☐ des robes
- ☐ des chaussures
- ☐ des étagères

Les Fabuloptères sont grands comme :

- ☐ des pastèques
- ☐ des éléphants
- ☐ des framboises

Quand on la rencontre la 1ère fois, Madame Tarentule est :

- ☐ timide
- ☐ joyeuse
- ☐ fière

Le pelage de Griff est :

- ☐ tigré
- ☐ noir
- ☐ gris

Léa joue :

- ☐ du violon
- ☐ de la guitare
- ☐ de l'accordéon

La passion des Fabuloptères est

- ☐ la natation
- ☐ la lecture
- ☐ la danse

JEU

Trouve les 7 différences !



DESSIN

Dessin ton Fabuloptère !