

# La véritable histoire de Casse-Noisette

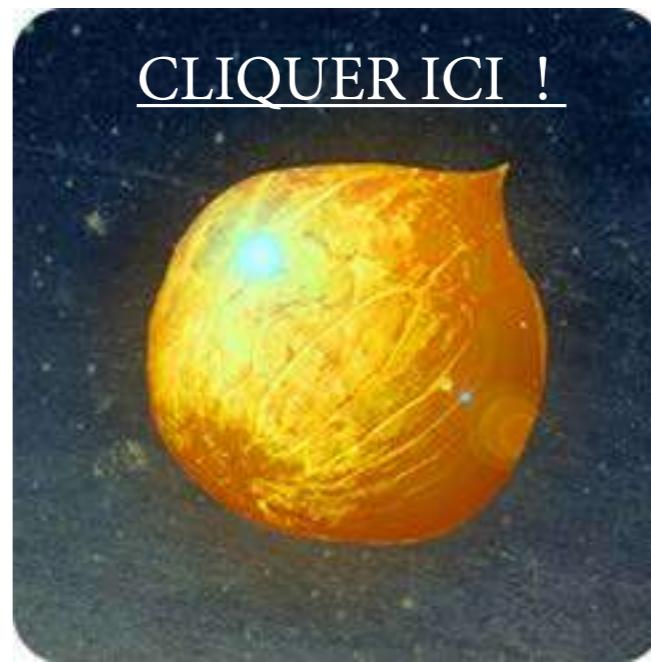
Dossier pédagogique



# Avant de commencer ...

Découvrir le TOME 1 EN VIDEO

6 min



Découvrir le TOME 2 EN VIDEO

6 min



## Echauffement 1

# Le jeu de la balle



Patchs



< 15 - 30 min

### Objectif

Créer une énergie de groupe afin que tous les participants puissent se sentir et communiquer ensemble sans convoquer la parole.

### Disposition

debout en cercle

### Descriptif

Proposition d'échauffement 1 – Une balle invisible :

En cercle, une personne effectue un frottement de main rapide (la main droite frotte la paume de la main gauche) pour envoyer un élément invisible à une seconde personne. La seconde réalise le même procédé avec une troisième, ainsi de suite.

Propositions d'échauffement 2 – Une balle invisible chantante :

En cercle, une personne effectue un frottement de main rapide (la main droite frotte la paume de la main gauche) pour envoyer un élément invisible à une seconde personne en émettant un son avec sa bouche. La seconde réalise le même procédé en réinterprétant le son et en ajoutant un deuxième. La troisième personne reprend le dernier son pour en émettre un nouveau, et ainsi de suite.

Propositions d'échauffement 3 – Une balle invisible qui rebondit :

En cercle, une personne effectue un frottement de main rapide (la main droite frotte la paume de la main gauche) pour envoyer un élément invisible à une seconde personne en faisant rebondir la balle une fois sur son corps. La seconde réalise le même procédé en réinterprétant le geste et en ajoutant un deuxième. La troisième personne reprend le dernier geste pour en émettre un nouveau, et ainsi de suite.

Proposition d'échauffement 4 – La balle devient un autre objet :

Tout est permis, la balle devient quelque chose d'étrange, de mou, gluant, énorme et se transforme au gré de l'imagination de chacun. Puis la balle devient une lune qu'on accroche au ciel, une balle de basket, une pomme dans laquelle on croque et qu'on donne à un autre participant qui l'accroche à une flèche qu'il va lancer à un autre, et ainsi de suite...

Toutes les idées sont bonnes à prendre et laissent libre cours à l'imagination.

Ce jeu peut durer très longtemps, mais cela est un signe de très bonne augure, signe d'imagination et de confiance dans le groupe.

## Echauffement 2

# Le jeu du cadavre exquis

Patchs



< 15 - 30 min

### Objectif

Créer une confiance dans le groupe car tout le monde est dans le même bateau. Il s'agit d'inventer un geste et se rappeler des gestes précédents.

### Disposition

debout en cercle

### Descriptif

Propositions d'échauffement 1 – Cadavre Exquis chorégraphique :

En cercle, une personne effectue un geste. La seconde doit le refaire et en inventer un autre et ainsi de suite. Après 15 gestes inventés, le challenge grandit, et si la pression est trop forte pour certains, il faut proposer que tout le groupe refasse ensemble la série de gestes précédents.

Comment finir en beauté ? tout le groupe qui reprend toute la série en musique ou en silence.

Propositions d'échauffement 1 – Cadavre Exquis verbale :

En cercle, on choisit un champ lexical (nature, héros, objets, animaux) une personne dit un mot. La seconde doit le redire et en inventer un autre et ainsi de suite. Après 15 mots donnés, le challenge grandit, et si la pression est trop forte pour certains, il faut proposer que tout le groupe refasse ensemble la série des mots précédents.

Comment finir en beauté : tout le groupe reprend toute la série



## Atelier 1

# Je raconte Casse-Noisette...



Patchs



15 - 20 min

### Objectif

Découvrir ensemble le conte d'Alexandre Dumas adapté du conte d'E.T.A Hoffmann.

### Matériel

Videoprojecteur adapté à votre smartphone ou tablette ou ordinateur

Lancer l'application Casse-Noisette TOME 2

Découpez en amont les vignettes du quizz et disposez les dans une enveloppe, un chapeau ou autre contenant amusant se rapportant à l'histoire (une botte, une noisette géante, un masque de chat, ...)

### Descriptif

#### Lire ensemble

Avant de lancer l'histoire, il racontera quelques anecdotes liées à la création de cette œuvre. Il ouvre l'application Casse-Noisette Tome 1, et lance l'histoire. Touchez la luciole et tenez-la pour faire défiler le récit.

Vous pouvez lever le doigt si vous avez besoin de prendre du temps pour lire et expliquer:

L'histoire alterne entre une navigation dans l'histoire en laissant le doigt appuyé sur la luciole et des tableaux interactifs où il faut toucher la petite luciole en bas à droite pour imiter le parcours sonore qu'elle nous indique. Les enfants adorent les tableaux interactifs, souvent ils comprennent plus vite que les adultes ce qu'il faut faire. Faites-les participer pour trouver le bon chemin lors des jeux de simon à faire pour avancer dans le récit.

Si vos activités sont prévues sur plusieurs séances, il est aisément de fragmenter l'histoire pour en garder une portion à chaque atelier. Profitez des tableaux (3 dans chaque tome) pour marquer l'enchaînement et commencer vos autres activités.

#### Variante

En groupe réduit, vous pouvez faire lire l'histoire par les participants. Ils se relaient à la tablette principale : alternez les lecteurs régulièrement en suivant les changements musicaux.

La luciole permet de garder le contrôle de façon ludique : un enfant pourra par exemple la relâcher à tout moment pour mettre en pause l'histoire et prendre le temps de lire.

Prenez garde à ne pas forcer un enfant qui se sentirait mal à l'aise pour lire.

## Le Quiz !

Une fois l'histoire connue de tous, interrogez vos auditeurs.

Présentez à votre assemblée le quizz dont vous aurez préparé en amont les vignettes à découper. Chaque enfant prend une vignette et pose la question aux autres sans dévoiler la réponse qu'il a sous les yeux. Ils participeront encore plus volontiers.

Profitez d'avoir plusieurs réponses et encouragez l'imagination. L'histoire est propice aux interprétations !

#### **Vous pouvez prolonger le “quizz” par des questions ouvertes. Par exemple :**

Y-a-t-il une histoire ou plusieurs ? Pourquoi le peuple des souris veut-il se venger ?

Est-ce que tout cela se passe dans l'imagination de Marie ?

Vous arrive-t-il d'imaginer vous aussi des histoires quand vous êtes seuls ?

Selon vous, y-a-t-il une “morale” dans Casse-Noisette ?



Comment se nomme la princesse ?

Pirlipate

Qu'arrive-t-il à Marie ?

Rien du tout, elle rêve

Que voient les deux frères dans les étoiles ?

Une noix

Quel est le nom de la noix qu'ils ont vu ?

Krakatuk

Qui jette une malédiction à la princesse ?

Le roi des souris  
(il ronge son visage)

Où les frères inventeurs se rendent-ils dans leurs voyages ?

En Afrique, en Asie, aux Amériques et au Pôle Nord

Quel est le prénom du neveu du frère ainé ?

Nathaniel

Comment les frères le reconnaissent-ils ?

Grâce à ses bottes et sa barbe (qu'ils avaient aussi vues dans le ciel)

Le sort du roi des souris est-il levé à la fin ?

Oui mais il en a jeté un nouveau, sur Casse-Noisette !

Casse-Noisette est-il un homme ou un jouet ?

Les deux ! C'est aussi le jouet de Marie qui lui sourit dans sa chambre.



1



2



3



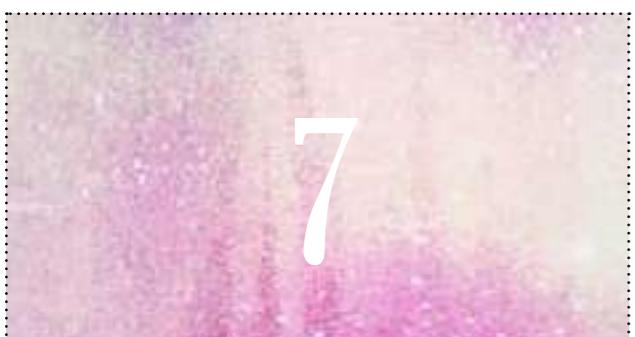
4



5



6



7



8



9

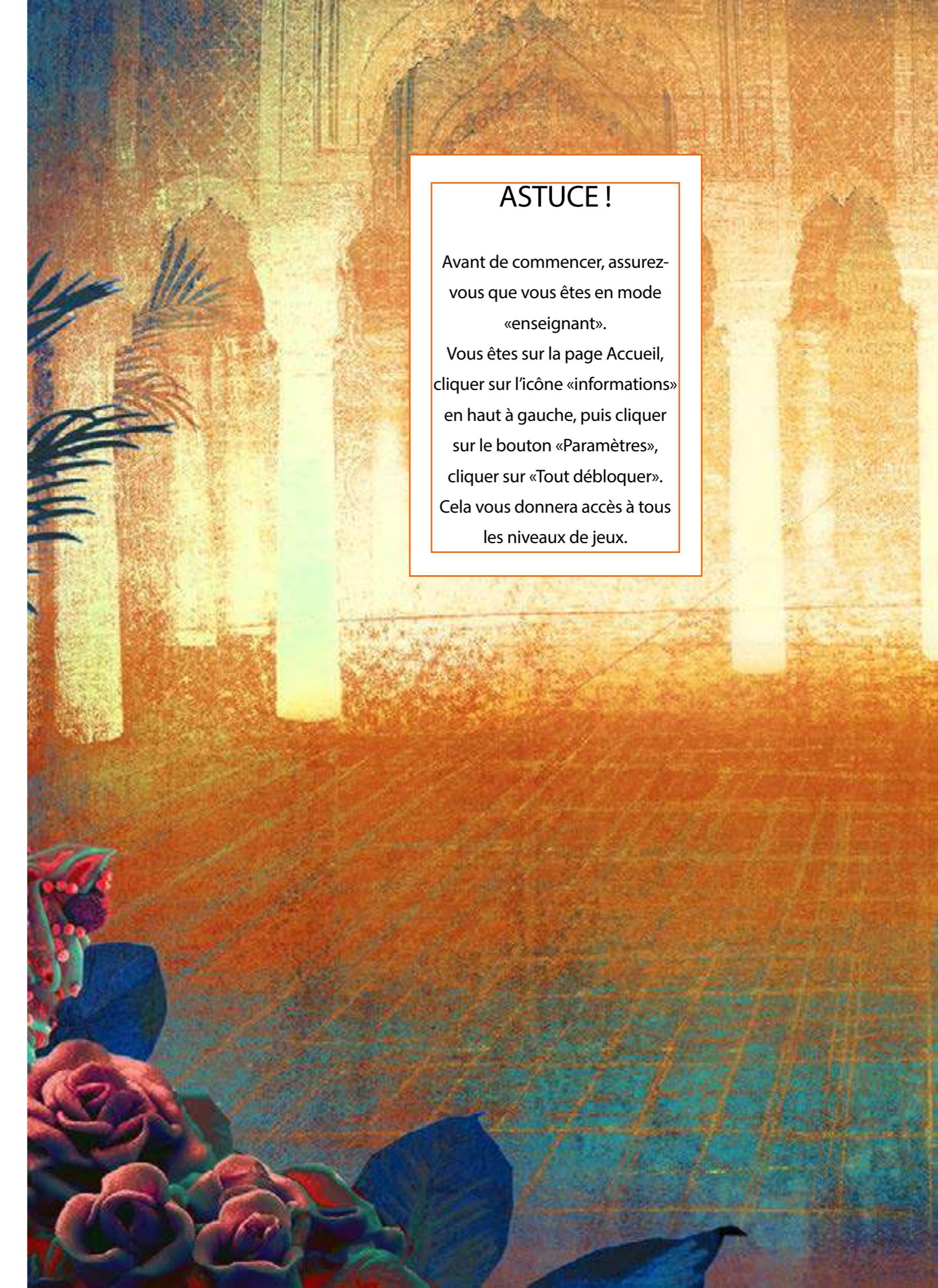


10

### ASTUCE !

Avant de commencer, assurez-vous que vous êtes en mode «enseignant».

Vous êtes sur la page Accueil, cliquer sur l'icône «informations» en haut à gauche, puis cliquer sur le bouton «Paramètres», cliquer sur «Tout débloquer». Cela vous donnera accès à tous les niveaux de jeux.



## Atelier 2

# Je dessine les sons

Patchs



10 - 20 min



### Objectif

Illustrer l'identité d'un son par une image

### Matériel

Des crayons à disposition des participants

6 petits papiers carrés de 10cm par participant suffisent

Assis par terre en cercle

### Descriptif

#### 1<sup>er</sup> temps : composer

Alors que vous faites écouter six sons du Ciel étoilé, vos auditeurs dessinent pour chacun une forme qui leur paraît correspondre en leur demandant de dessiner ces trois paramètres :

- l'attaque du son, sa résonnance et sa chute

Mémorisez la suite des 6 sons, afin de ne pas vous tromper pour la suite.

Indiquez à tous de privilégier les formes simples et intuitives (elles correspondent parfaitement à l'aspect brut et complexe des sons). Par exemple : une ligne, un cercle, des points, tâches, vagues, nœuds qui suivent la courbe mélodique ou de l'évolution du son

Une fois que chaque son a été entendu, vous demandez à chacun de disposer leur dessin du son 1.

Ensemble, vous choisissez un seul dessin qui caractérisera le son.

Et ainsi de suite pour chaque son, choisissez ensemble un des dessins.

Essayez d'en prendre à diverses personnes pour valoriser le travail de chacun.

Tentez de faire une sélection où chaque dessin se distingue des autres.

Mettez à disposition les 6 dessins dans l'ordre au sol ou au tableau à la vue de tous.

#### 2<sup>eme</sup> temps : dictée de symboles

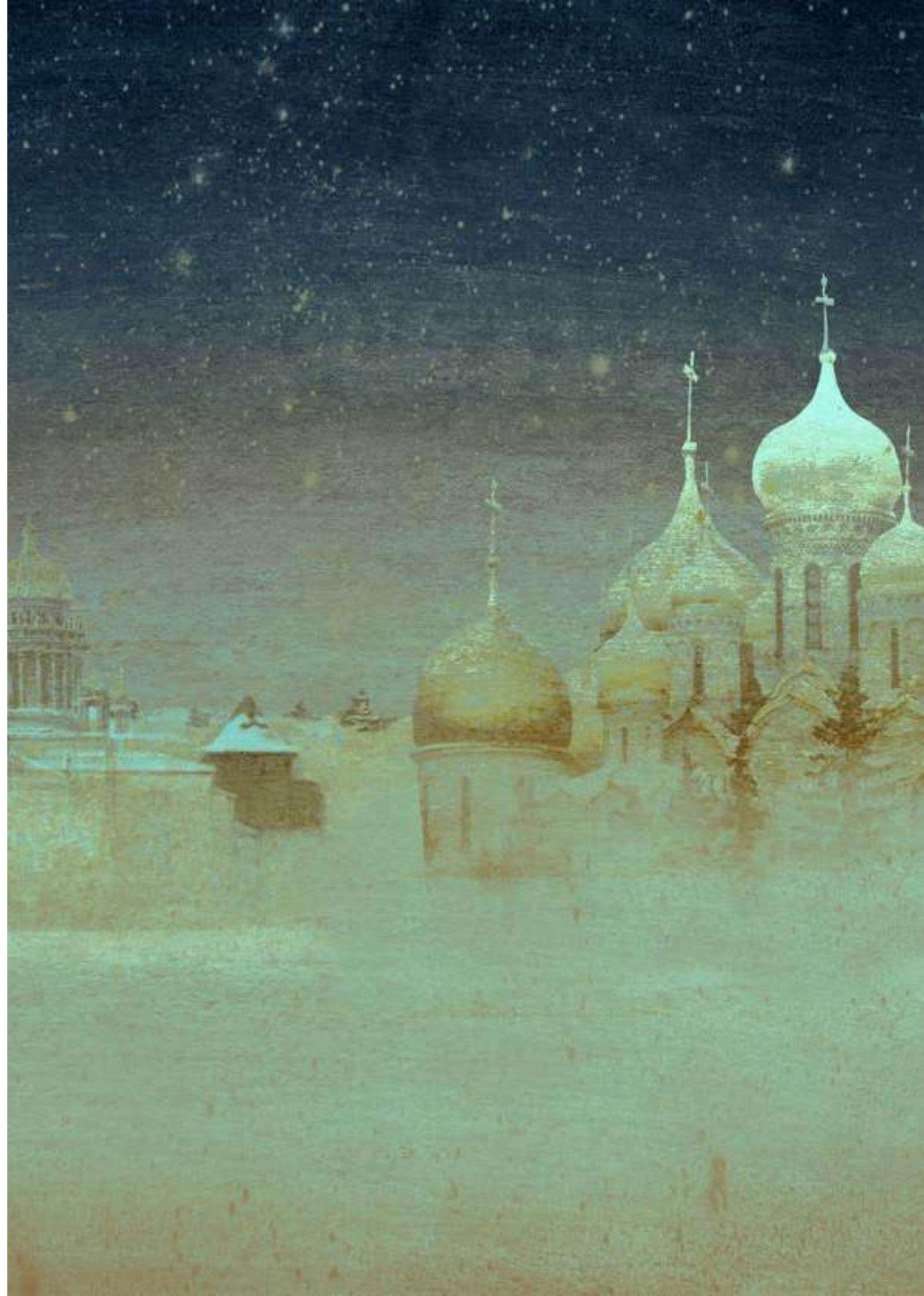
Vous pouvez maintenant faire une "dictée" musicale !

Vous ferez entendre d'abord 2 ou 3 sons à la suite, puis pourrez passer à 5 ou 6. Les participants doivent reconnaître l'un après l'autre les signes correspondants à chaque son. Vous pouvez jouer plusieurs fois les mêmes dans une seule dictée.

Vous pouvez ensuite faire de nouvelles dictées en ajoutant des sons/dessins.

À chaque fois, faites-les entendre tous avant de commencer la dictée.

**C'est magique,  
tout le monde reconnaît  
chaque son de cloche grâce au dessin associé !**



## Atelier 3

# Je raconte Casse-Noisette...

Patchs



Tome 2  
Voyage et danse avec  
Casse-Noisette

15 - 20 min

### Objectif

Découvrir ensemble le conte d'Alexandre Dumas adapté du conte d'E.T.A Hoffmann.

### Matériel

Videoprojecteur adapté à votre smartphone ou tablette ou ordinateur. Lancer l'application Casse-Noisette TOME

2. Découpez en amont les vignettes du quizz et disposez les dans une enveloppe, un chapeau ou autre contenant amusant se rapportant à l'histoire (une botte, une noisette géante, un masque de chat, ...)

### Descriptif

#### Lire ensemble

Pour s'immerger dans l'histoire de Casse-Noisette tout en découvrant les thèmes musicaux de Tchaïkovsky, la lecture est un excellent moyen de débuter l'atelier.

Touchez la luciole et tenez-la pour faire défiler le récit.

Vous pouvez lever le doigt de la tablette si vous avez besoin de prendre du temps pour lire et expliquer.

L'histoire alterne entre une navigation dans l'histoire en laissant le doigt appuyé sur la luciole et des tableaux interactifs où il faut toucher la petite luciole en bas à droite pour imiter le parcours sonore qu'elle nous indique. Les enfants adorent les tableaux interactifs, souvent ils comprennent plus vite que les adultes ce qu'il faut faire. Faites-les participer pour trouver le bon chemin.

Si vos activités sont prévues sur plusieurs séances, il est aisément de fragmenter l'histoire pour en garder un moment à chaque atelier. Profitez des tableaux (3 dans chaque tome) pour marquer l'enchaînement et commencer vos autres activités.

#### Variante

En groupe réduit, vous pouvez faire lire l'histoire par les participants. Ils se relaient à la tablette principale : alternez les lecteurs régulièrement en suivant les changements musicaux.

La luciole permet de garder le contrôle de façon ludique : un enfant pourra par exemple la relâcher à tout moment pour mettre en pause l'histoire et prendre le temps de lire.

Prenez garde à ne pas forcer un enfant qui se sentirait mal à l'aise pour lire.

## Le Quiz !

Une fois l'histoire connue de tous, interrogez vos auditeurs.

Découpez selon les pointillés chaque case, et disposez les dans une petite poche. Les enfants participeront encore plus volontiers.

Profitez d'avoir plusieurs réponses et encouragez l'imagination. L'histoire est propice aux interprétations !

**Vous pouvez prolonger le “quiz” par des questions ouvertes. Par exemple :**

Y-a-t-il une histoire ou plusieurs ?

Est-ce que tout cela se passe dans l'imagination de Marie ?

Vous arrive-t-il d'imaginer vous aussi des histoires quand vous êtes seuls ?

Selon vous, y-a-t-il une “morale” dans Casse-Noisette ?



Qu'est-ce qui réveille  
Marie au début de  
l'histoire ?

Les bruits de la bataille entre les jouets  
et les souris.

Pourquoi le roi des  
souris s'attaque-t-il à la  
princesse / à Marie ?

Son peuple ne reçoit pas assez de  
miettes ou de sucreries (il se venge).

Que fait Marie pour se  
défendre ?

Elle donne une épée à son Casse-  
Noisette (puis elle jette une pantoufle)

Quel trophée Casse-  
Noisette offre-t-il à Marie  
après la bataille ?

La couronne du roi des souris.

Où l'emmène-t-il ensuite,  
en traversant l'armoire ?

Dans le Monde féerique des poupées /  
la Forêt de Noël.

De quoi sont faites les maisons  
de la capitale ?

De sucreries (brioche, nougat, bonbons,  
sirop, etc...).

Qui habite le rêve de Marie ?

Des créatures et gens de tous pays,  
chasseurs, chassereuses, bergers et  
bergères, soldats, capucins (moines) et  
polichinelles.

Que se passe-t'il alors que  
Marie est en compagnie  
des habitants du monde  
féerique ?

Tous s'envolent dans les nuages

Pourquoi se réveille-t-elle ?

Elle a chuté de 1000 pieds !

Qui se trouve auprès de  
Marie à son réveil ?

Son père



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

## Atelier 4

# Je reconnaiss les instruments

Patches



15 - 20 min

### Objectif

Apprendre à reconnaître les différents timbres des instruments

### Matériel

Ce jeu ne nécessite qu'une tablette ainsi que la page orchestre avec les instruments disposés en demi-cercle.  
Aller à la page des Jeux, cliquer sur l'icône de l'Orchestre dans les nuages, puis cliquer sur l'ampoule en haut à droite.

### Descriptif

Faites écouter chaque instrument à l'aveugle (couper l'écran si vidéoprojecteur) en interrogeant à chaque fois les participants sur leurs sensations.

#### 1. Reconnaissance des familles : vent, cordes frottées, percussions

Est-ce un instrument à vent, à cordes, ou à percussions ?

Une fois que les familles sont bien identifiées, on passe à l'étape 2.

#### 2. On identifie La taille de l'instrument, donc sa tessiture grave ou aigue

On explore une famille d'instruments.

Par exemple, pour identifier chaque instrument à cordes frottées : on propose d'associer un participant à un instrument.

Chaque participant doit s'avancer et mimer son instrument associé : violon, alto, violoncelle, contrebasse, par exemple pour les cordes.

*Idem avec les vents*

#### 3. On identifie le mode de jeu (pour les vents et percussions) et donc l'instrument

**Les vents :** On fait la différence entre le métal et les bois (attention une flûte est en métal mais fait partie des bois) un son avec embouchure (trompette, trombone, tuba) d'un son avec anche simple plus volubile (clarinette basse, clarinette) des anches doubles (hautbois, basson, cor anglais)

**Les percussions :** faire la différence entre les percussions en métal ou à peaux tendues, grave ou aigu, frappés avec des baguettes, des mailloches ou les mains.

Vous pouvez dorénavant remettre l'écran pour que chacun reconnaisse les instruments dont on parle.

Repasser sur chacun des instruments en explorant de nouvelles caractéristiques : la hauteur (grave/aigu), la taille, la sonorité (criard, doux, chaleureux, léger), le matériau (bois, métal, peau), le mode de jeu (souffle, frottement, coup).

Procédez en affinant les caractéristiques. Par exemple, avec le mode de jeu :

**souffle > anche > anche double** pour un hautbois ou

**métal > frappé > sonorité nasale** avec un clavier pour le célesta.



## Atelier 5

# Je danse



Patchs



15 - 25 min

### Objectif

Danser et chorégraphier les éléments dramatiques de l'histoire de Casse-Noisette.

### Disposition

En cercle tous ensemble face au centre, puis une fois les gestes appris, les enfants font les gestes en farandole.

### Descriptif

Tout est expliqué dans la vidéo ci-dessous, préparée par le département des nouveaux publics de l'Orchestre national Avignon-Provence.

### Musique

Ouvrir le TOME 2, cliquer sur la page Disque, lancer la piste 5 Dance of the Marzippans (Dance of the reed flute).



## Atelier 6

# Je suis une harpe



Patchs



20 - 25 min

### Objectif

Apprendre à reconnaître les différents timbres des instruments

### Matériel

Ce jeu ne nécessite qu'une tablette ainsi que la page orchestre avec les instruments disposés en demi-cercle.

### Descriptif

Associer les instruments à leurs pupitres et leurs rôles dans l'orchestre. Reconnaître les différents instruments.

#### 1. Répétition

Les enfants se lèvent et se mettent en ligne, dos au tableau. On attribue à chacun d'entre eux un instrument de l'orchestre, de façon aléatoire. Leur demander de mimer une fois cet instrument pour s'assurer qu'ils savent plus ou moins comment on en joue.

Un participant seul reste sans instrument et manipule la tablette, c'est le chef d'orchestre. Quand il appuie sur un instrument et provoque un son, le ou les participants associé(s) à cet instrument font semblant de jouer (ils miment). Quand ce n'est pas leur instrument, ils restent immobiles. Pour corser le jeu, le chef peut appuyer rapidement sur plusieurs instruments (2 en même temps au maximum). Après 2 ou 3 essais, changer de chef d'orchestre.

#### 2. Concert

Après cela, demander aux participants, toujours sur la même ligne de se classer par familles d'instruments. De gauche à droite : les cordes frottées, les bois, les cuivres puis les percussions à droite. On peut ensuite les séparer et faire plusieurs lignes, dans le même ordre, du premier plan (les cordes frottées) au dernier (les percussions). Les participants sont disposés comme dans un orchestre !

Reproduire l'exercice avec le "chef d'orchestre" maintenant que les instruments sont rangés.

Au sein d'une même famille, demander aux participants de se classer de l'instrument le plus aigu au plus grave. Qui a quel rôle dans l'orchestre ?

#### Variante

10-15 minutes

Si les participants commencent à maîtriser les instruments, reproduire l'exercice, cette fois sur le jeu de "la boutique" (Aller dans Jeux, Aller Jeu de Simon, Choisir la 3eme carte «Dans la boutique»).

Attention, plusieurs familles d'instruments jouent en même temps !



# Pose un mot sur la musique

Patchs



&lt; 10 min

## Objectif

Se rappeler de chaque nom donné à chaque musique

## Matériel

Ce jeu ne nécessite qu'une tablette ainsi qu'une des trois pages de jeux suivantes :

## Descriptif

Associer les instruments à leurs pupitres et leurs rôles dans l'orchestre. Reconnaître les différents instruments.

- **L'heure du coucher** : 4 extraits musicaux (niv. 1) puis 6 (niv. 2 & 3)
- **L'heure du rêve** : 10 extraits musicaux (niv. 1) puis 12 (niv. 2 & 3)
- **L'heure du réveil** : 14 extraits musicaux (niv. 1) puis 16 (niv. 2 & 3)

Une fois choisi le thème général, imposez le thème qui sera votre champ lexical pour le jeu :

- **Paysage** (plage, montagne, forêt, plaine, désert, etc...)
- **Météo** (neige, nuageux, arc-en-ciel, canicule, etc...)
- **Personnage** (Maître Yoda, Pikachu, Witch, Skylanders, etc...)
- **Prénoms** des participants

En faisant entendre un extrait musical, vous invitez les participants à nommer cette musique en lui donnant un mot, un adjectif ou une expression qui correspond au thème général. Cette musique sera identifiée par tous les participants sous ce nom. Quand ils la réentendent, ils devront l'associer à cette idée.

*Exemple.*

**Thème Météo** : « Cette musique me fait penser à des flocons qui tournent dans l'air »

## Variante

10-15 minutes

Laissez les participants réaliser le jeu par équipes de deux (s'il disposent de tablettes).

À chaque fois qu'un groupe a terminé il vous rejoint pour vous donner les termes choisis puis attendre avec vous les autres groupes.

Mettez enfin en commun les termes choisis par chaque équipe et comparez ensemble. Vous pouvez les associer à des caractéristiques musicales si vous le souhaitez.



## Atelier 8

# Le jumeau caché

Patches



< 15 - 20 min

### Objectif

Se rappeler de chaque nom donné à chaque musique

### Matériel

Ce jeu ne nécessite qu'une tablette ainsi qu'une des trois pages de jeux suivantes :

### Descriptif

Pré-requis : avoir débloqué les jeux memory correspondants, avoir entre 6 et 16 participants.

Choisissez pour ce jeu un niveau de difficulté ou le nombre d'extraits musicaux est supérieur ou égal au nombre de participants.

- **L'heure du coucher** : 2 extraits musicaux (niv. 1) puis 3 (niv. 2 & 3)
- **L'heure du rêve** : 5 extraits musicaux (niv. 1) puis 12 (niv. 2 & 3)
- **L'heure du réveil** : 14 extraits musicaux (niv. 1) puis 16 (niv. 2 & 3)

Répartissez les participants en deux équipes égales A et B. Chaque membre de l'équipe A sera associé en secret à un membre de l'équipe B, son "jumeau". Lui seul sait qui : vous le lui annoncez à l'oreille.

Faites entendre les extraits musicaux chacun leur tour et associez chaque extrait à un membre de l'équipe B. Cette fois, tout le monde vous entend. Les membres de l'équipe A sont donc associés en secret aux extraits musicaux de leur jumeau respectif.

Si vous tombez sur un extrait déjà entendu lors de l'attribution, ignorez-le.

Le jeu peut commencer une fois que chaque membre de l'équipe B a reçu son extrait musical.

Les participants marchent maintenant tous dans l'espace, de manière désordonnée. Faites entendre un extrait en entier. Le membre de l'équipe A associé à cet extrait le reconnaît et il fait un tour discret sur lui-même. Le membre de l'équipe B associé a reconnu sa musique et doit ouvrir l'œil pour reconnaître son jumeau, c'est-à-dire celui qu'il aperçoit en train de tourner.

S'il le reconnaît, il s'avance pour lui toucher l'épaule, en silence. S'il ne s'est pas trompé, son camarade hoche la tête. Les deux jumeaux quittent le jeu. S'il n'a reconnu personne ou qu'il s'est trompé, personne ne sort.

Continuez à faire entendre les extraits musicaux jusqu'à ce que chaque couple se soit reconnu et qu'il ne reste personne.



## Atelier 9

# Je chante



15 - 20 min

### Objectif

Retenir la célèbre mélodie de la Fée dragée.

### Matériel

Videoprojecteur adapté à votre smartphone ou tablette ou ordinateur. Lancer l'application Casse-Noisette TOME 2. Ouvrir la page disque, et cliquer sur le titre 8 «Dance of the Sugar Plum Fairy»

### Descriptif

#### Lire ensemble

Voici une petite chanson créée par l'un de nos médiateurs Quentin Boussuge.  
Amusez-vous à la chanter sur le titre 8, le Célesta vous accompagne tout du long des paroles.

A

a

Chocolat et nougat  
j'en mets là, et par là, et puis là  
Abracadabra !  
*musique basson*

b

D'un coup de baguette  
des sucettes, des paillettes, c'est très chouette  
J'en fais qu'à ma tête !  
*musique basson*

B

a

Chocolat et nougat  
j'en veux là, et puis là, aussi là  
Abracadabra !  
*musique clarinette*

c

Les sucreries  
*musique clarinette*  
et la magie  
*musique clarinette*  
j'en fais car la..  
*musique clarinette*  
fée Dragée c'est moi !



Atelier 9

# Mon décor Casse Noisette

Patchs



30 min

## Objectif

Permettre à chacun de recréer l'ambiance du conte et emporter un décor en 3D du conte Casse-Noisette.

## Matériel

Imprimer autant de décors que de participants.

Demander si possible aux participants de venir avec une boîte à chaussures vide.

Colle et ciseaux individuels.

## Descriptif

À partir des décors et personnages fournis en annexe, nous vous proposons cet atelier de création où les participants sont invités à découper, plier, coller les images pour fabriquer un décor qu'ils peuvent intégrer dans une boîte à chaussures. Vous pouvez accompagner ce temps calme avec la musique du disque dans le jeu.

Chacun pourra repartir avec sa création et gardera ainsi un joli souvenir du cycle d'ateliers.  
Si vous manquez de temps, invitez les enfants à terminer leur décor chez eux.

# ANNEXES

## DECOR POP-UP 1

### Dans la chambre de Pirlipate









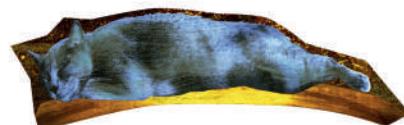
*Zone à plier*



*Zone à plier*



*Zone à plier*



*Zone à plier*

## DECOR POP-UP 2

•

Le ciel étoilé



*Zone à plier*



*Zone à plier*



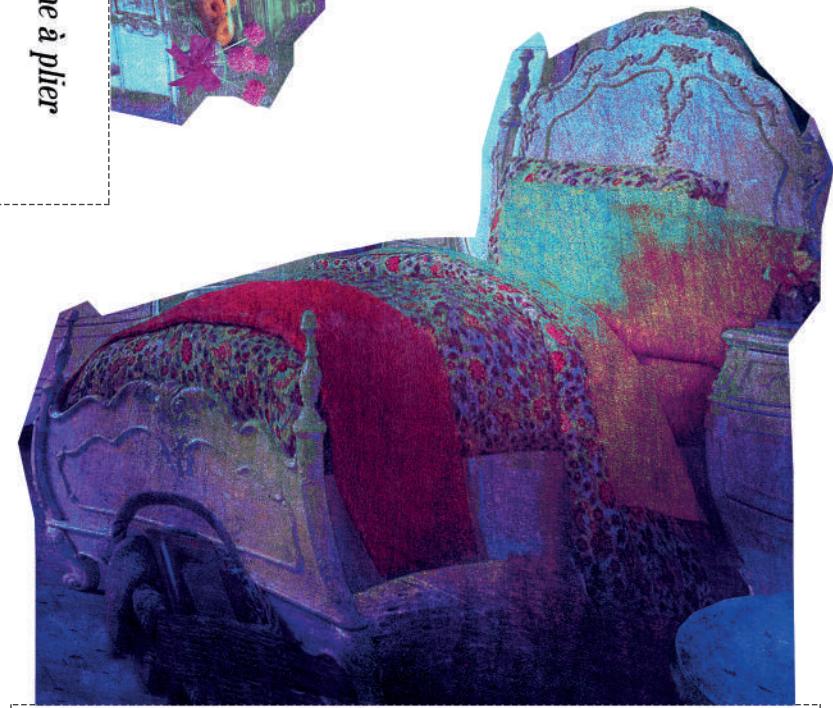
*Zone à plier*



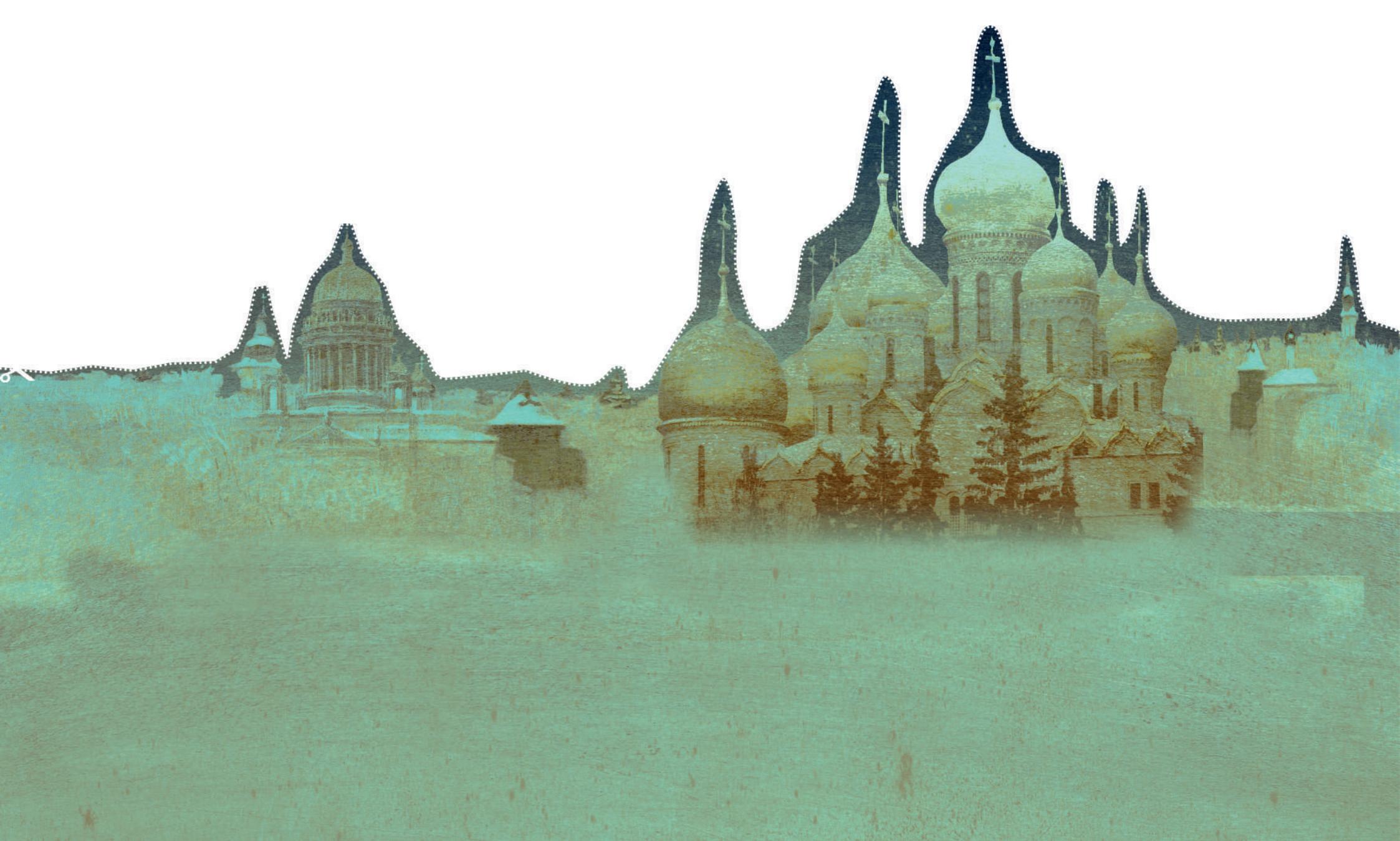
*Zone à plier*



*Zone à plier*



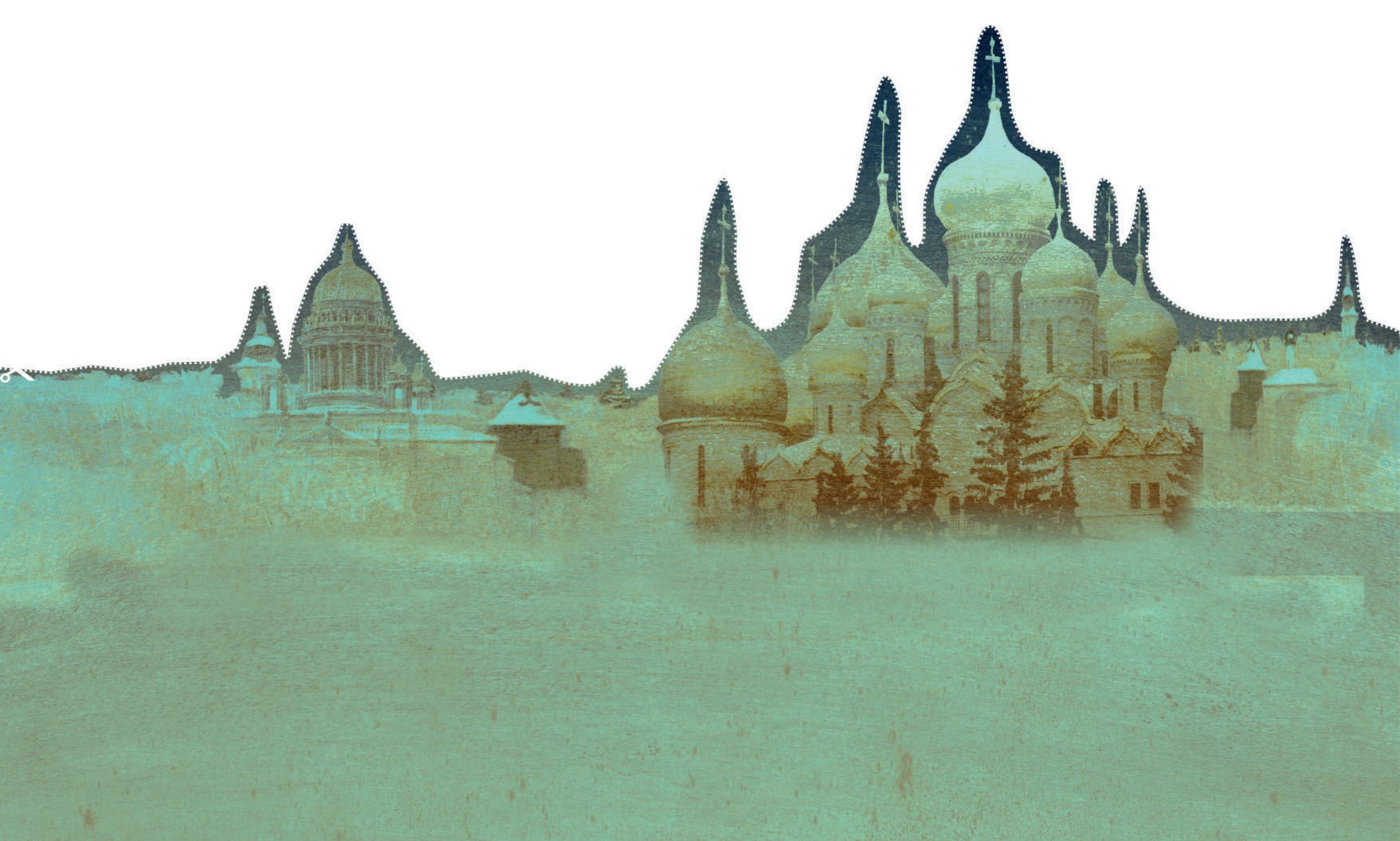
*Zone à plier*



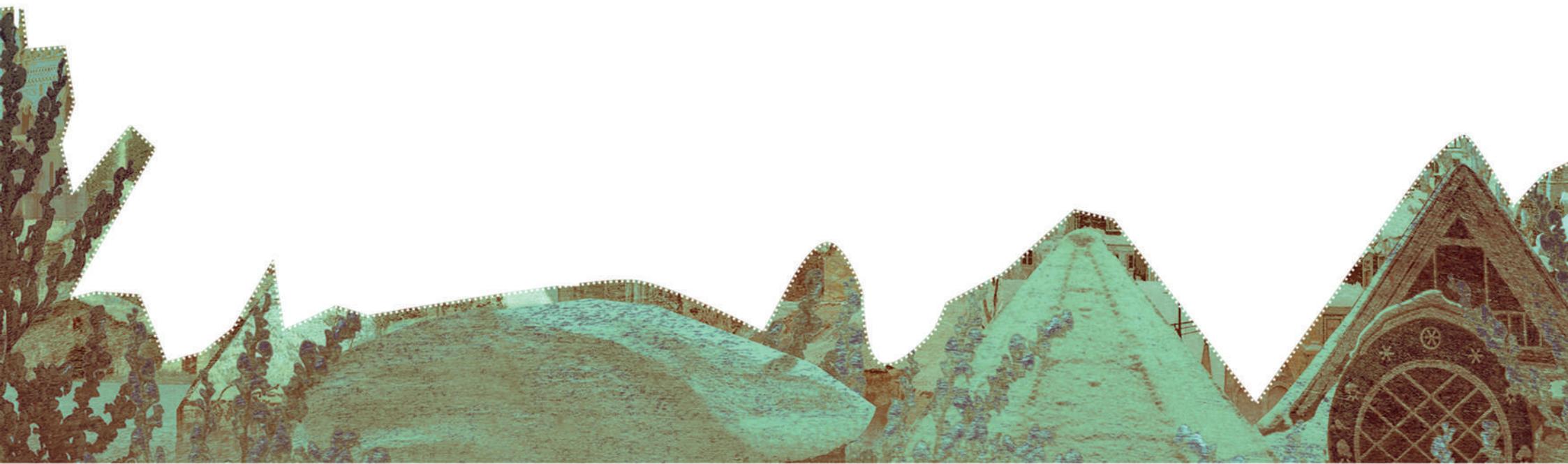
Zone à plier







Zone à plier



*Zone à plier*

# DECOR POP-UP 3

•

La métamorphose de Pirlipate

et

Casse-Noisette

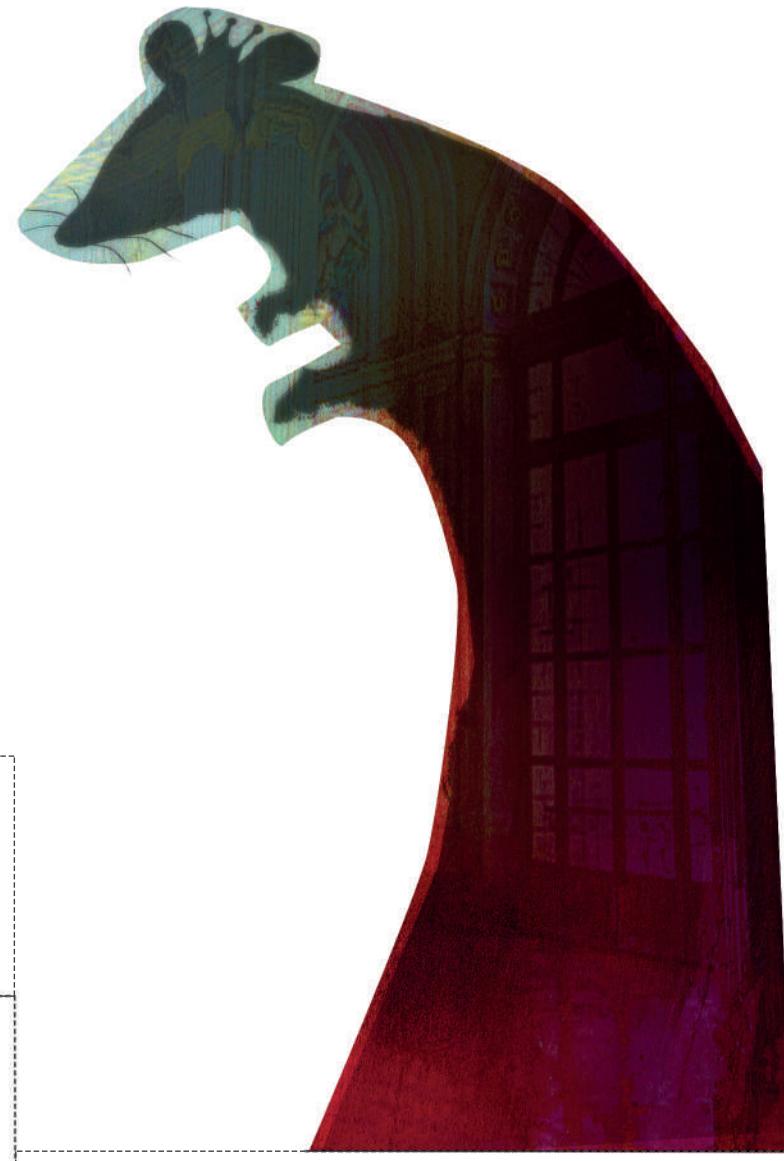




*Zone à plier*



*Zone à plier*



*Zone à plier*



*Zone à plier*

