

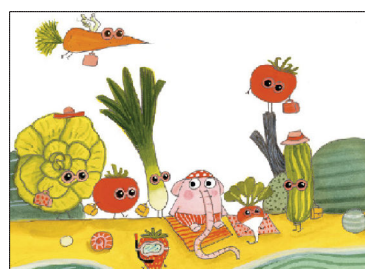
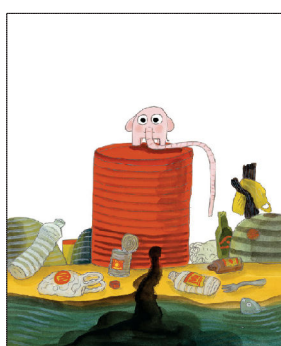
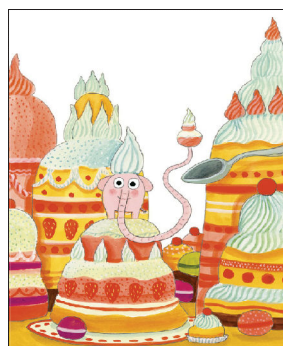
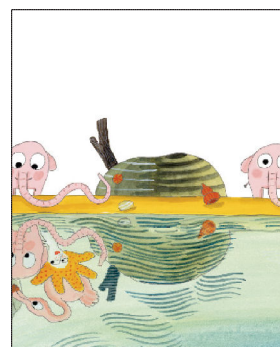
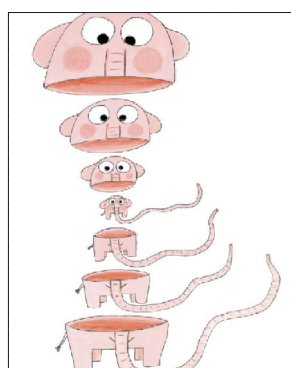
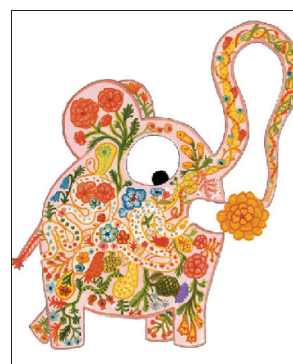
L'EXPOSITION - JEU

Pour accompagner la sortie de *Pomelo imagine*, Albin Michel Jeunesse vous propose un kit exposition & jeu, itinérant et gratuit.

Composé de tirages au format A3 et A1, de cartels texte et d'un cartel de présentation des auteurs, ce matériel a été conçu pour servir à la fois d'exposition et de jeu.

Version exposition :

Tous les tirages sont contrecollés sur carton plume de 3mm d'épaisseur et peuvent être encadrés ou suspendus (croché de fixation au dos).



Version jeu :

Jouez avec le texte de Ramona Bădescu et les dessins de Benjamin Chaud !

- 1 - Demandez aux enfants de décrire les images.
- 2 - Proposez-leur d'imaginer, pour chaque dessin, une phrase commençant par « Pomelo imagine... »
- 3 - Lisez à voix haute tous les cartels texte.
- 4 - Assemblez les paires texte-image.
- 5 - Terminer par une lecture intégrale de l'album *Pomelo imagine*.

Animation dès 5 ans.



Pomelo imagine qu'un jour quelqu'un raconterait sa petite vie dans un livre. Et si ce quelqu'un c'était lui ?



Pomelo imagine qu'il pourrait être quelqu'un d'autre



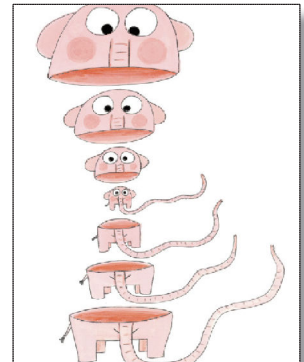
Pomelo est certain que s'il était translucide il ne mangerait que des fleurs.



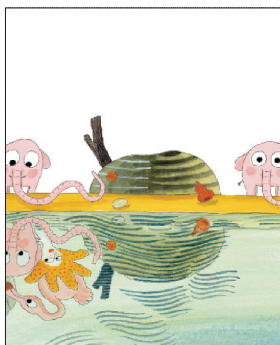
Pomelo réalise que dans i-ma-gine il y a le mot IMAGE ! et un peu de magie aussi.



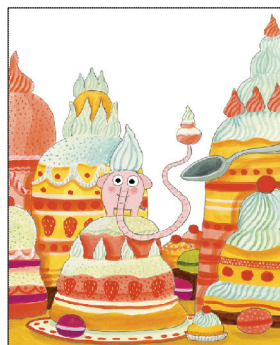
Pomelo imagine tout ce qu'il y avait ici avant lui.



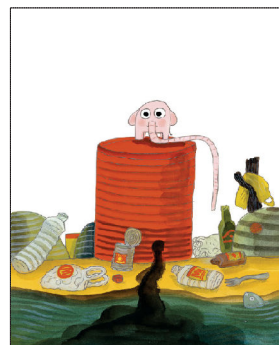
Pomelo se dit qu'en grandissant il se transforme, mais qu'il reste un peu de ce qu'il a été au fond de lui.



Pomelo imagine qu'il y aura toujours quelqu'un près de lui.



Pomelo imagine qu'un pâtissier fou lui a préparé une surprise.



Pomelo n' imagine pas comment on en est arrivé là.



Et si son jardin se télétransportait là, au milieu de la mer ?