



+



+



+



---

**Donne un titre à cette histoire**

-----

-----

-----

- **MINI QUIZ**  
*4 questions ludiques*
- **MINIE PÉTANQUE**  
*Une partie de pétanque miniature à la maison*
- **DESSINE-MOI**  
*La maison volante de Suzanne*

**Date du jour**

-----





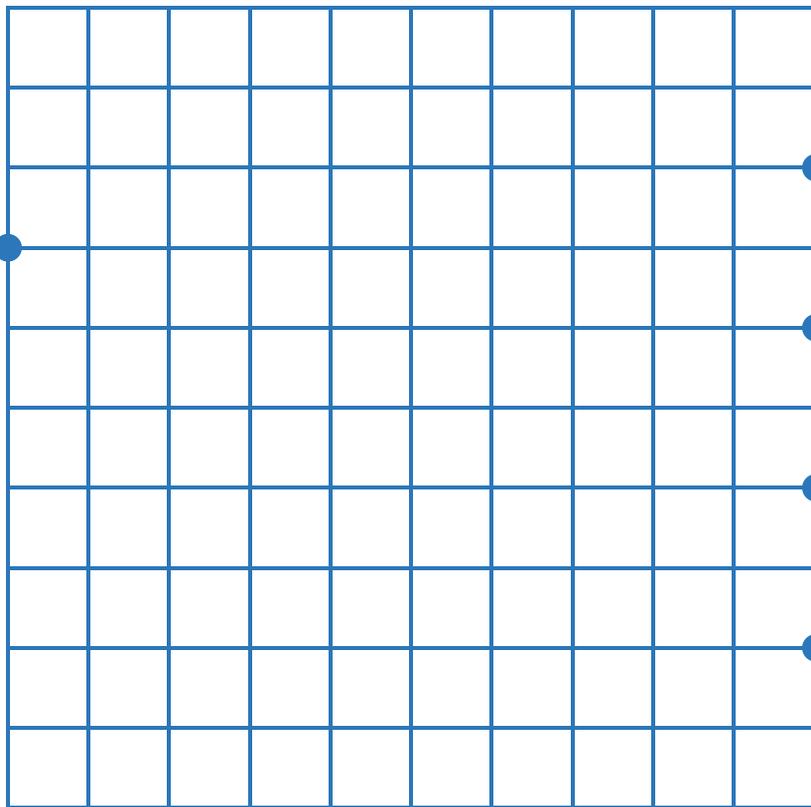
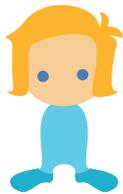
### Mini quiz

## QUESTION 1

Où Suzanne lance t-elle la bille ?

Suis le codage fléché pour savoir où Suzanne lance la bille.

→ → ↓ → ↓ ↓ ↓ → → ↑ → → ↓ → ↑ → →





## Mini quiz

### QUESTION 2

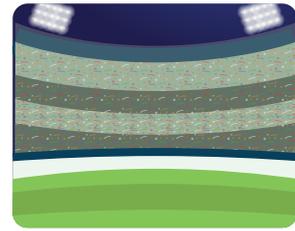
Où la maison de Suzanne atterrit-elle ?



à la plage



à l'école



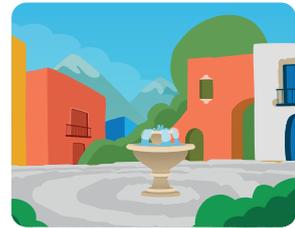
au stade



dans un désert



sous l'eau



à la ville



sur un volcan



sur une banquise



dans la jungle





## Mini quiz

### QUESTION 3

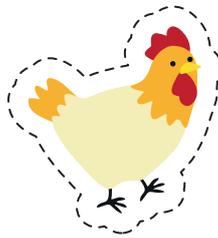
Quels animaux rencontrent Suzanne et la baby-sitter ?

Découpe tous les animaux.

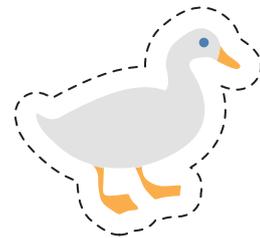
Partie 1/2



un toucan



une poule



un canard



un chat



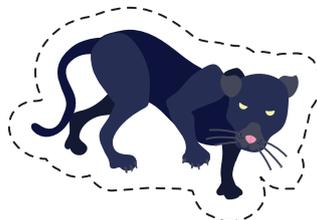
un cochon d'Inde



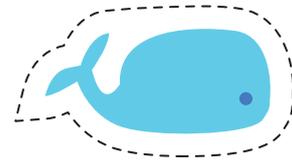
un singe



un serpent



une panthère



une baleine





## Mini quiz

### QUESTION 3

Quels animaux rencontrent Suzanne et la baby-sitter ?

Colle ici les animaux que rencontrent Suzanne et la baby-sitter.

Partie 2/2



1 jour, 1 histoire

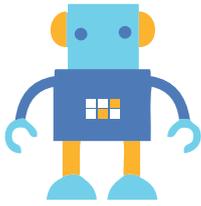




## Mini quiz

### QUESTION 4

Qui rentre le soir du travail ?



*un robot*



*une grenouille*



*la maman  
de Binta*



*Léo*



*un ogre*



*un loup*



*la maman  
de Suzanne*



*un roi*



*une sirène*



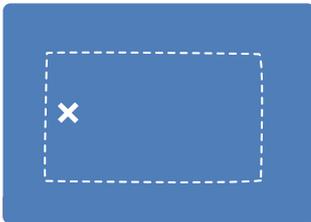


## Mini Pétanque

# PARTIE DE PÉTANQUE MINIATURE À LA MAISON !

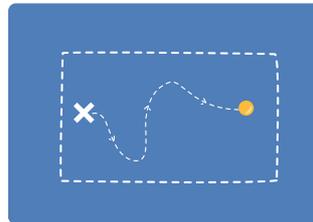
Amuse-toi en improvisant  
une partie de pétanque miniature !

### Règles du jeu



#### PRÉPARE TON TERRAIN !

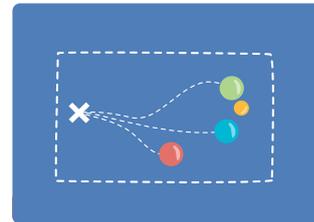
Tout d'abord, il faut délimiter un espace rectangulaire sur un tapis et ajouter un repère à partir duquel tu peux lancer tes billes. Tu peux coller deux bouts de scotch en forme de croix par exemple !



#### LANCE LE COCHONNET !

Ensuite, il faut jeter la bille la plus remarquable d'entre toutes (la plus petite, la plus belle, la plus colorée...). Elle, tu peux l'appeler le cochonnet.

Tu distribues de façon équitable les billes restantes entre chaque joueur.



#### ET C'EST PARTI POUR LA 1<sup>ère</sup> PARTIE !

Tour à tour, chaque joueur lance ses billes à partir du repère et essaye de se rapprocher le plus possible du cochonnet.

Celle ou celui qui a mis le plus de billes près du cochonnet a gagné !





Dessine-moi...

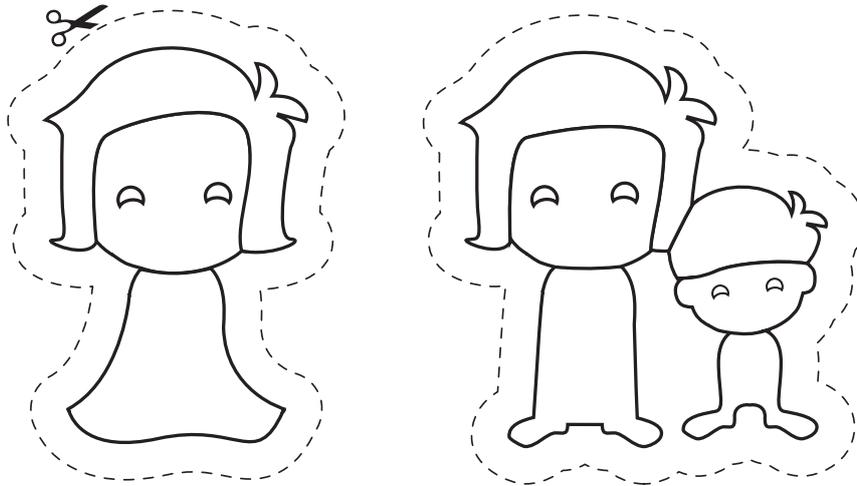
## LA MAISON VOLANTE DE SUZANNE

Et si toi aussi, tu faisais voler ta maison ?

Partie 1/2

### Dessine ta maison

Sur une autre feuille, dessine la maison de tes rêves. Tu peux aussi découper et coller les pictos de Suzanne et de sa baby-sitter pour les mettre derrière une fenêtre par exemple !





Dessine-moi...

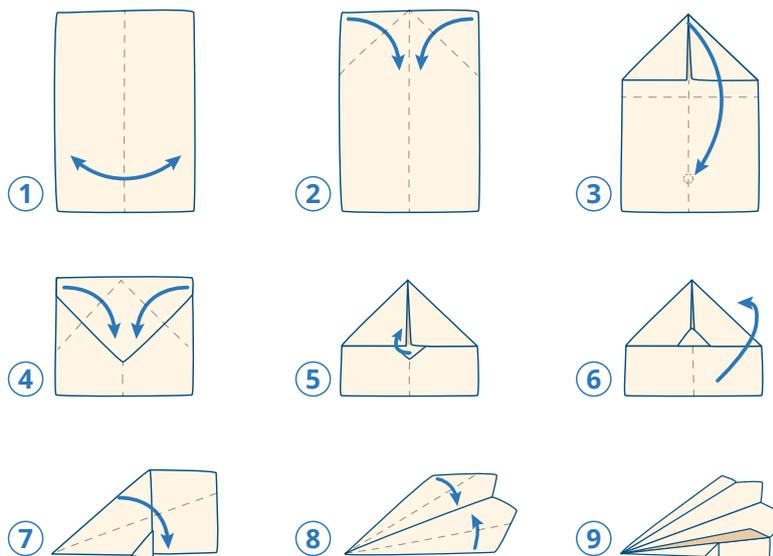
## LA MAISON VOLANTE DE SUZANNE

Et si toi aussi, tu faisais voler ta maison ?

Partie 2/2

### Le pliage de ta feuille

Suis les indications ci-dessous pour plier ta feuille.



Et voilà comme dans l'histoire, Suzanne et sa baby-sitter peuvent de nouveau prendre leur envol !



