

Mystères & drôles de POLARS: 11 MODULES

1 / Qui a volé mon Bonhomme ?

Sur un cadre métalliques avec des pièces aimantées l'enfant fait apparaître personnages et animaux qui disparaissent à son gré

2 / Les Boîtes-Mystère

Théâtre d'objets pour mettre en scène 2 histoires qui s'emboîtent..

3 / Castelet d'Ombres

Un castelet pour raconter dans la pénombre, en éclairant chaque animal, une histoire de la nuit

4 / Polar du Far West : la Croccinelle

Marionnettes et décor pour mettre en scène l'album

5 / Enquête africaine

Décor au sol et personnages pour jouer l'histoire

5 bis / Jeu des empreintes

jeu d'association 12 empreintes / 12 animaux

6 / La Valise d' "I-DENT-ification"

jeu d'association mâchoires/animaux

7 / C'est TOI qui ENQUÊTE !

4 polars à décortiquer: délit, lieux, victimes...
sur cadre métallique, avec plaquettes aimantées

8 / Donneras-tu ta langue au chat ?

Reconstitution en 3D d' une étrange histoire à raconter
et des souris à dénicher

9 / 9 bis Théâtre de marionnettes

Un théâtre de marionnettes permettant de mettre en scène 2 histoires

10 / Joue à la police scientifique !

Malette pour enquêter sur 3 Polars

11 / La FABRIK de Polars

Décors modulables, personnages, indices... pour jouer, inventer, mettre en scène
Photographier, faire parler, enquêter...

NB: presque tous les éléments que vous trouverez dans les malles portent le numéro du module auquel ils appartiennent