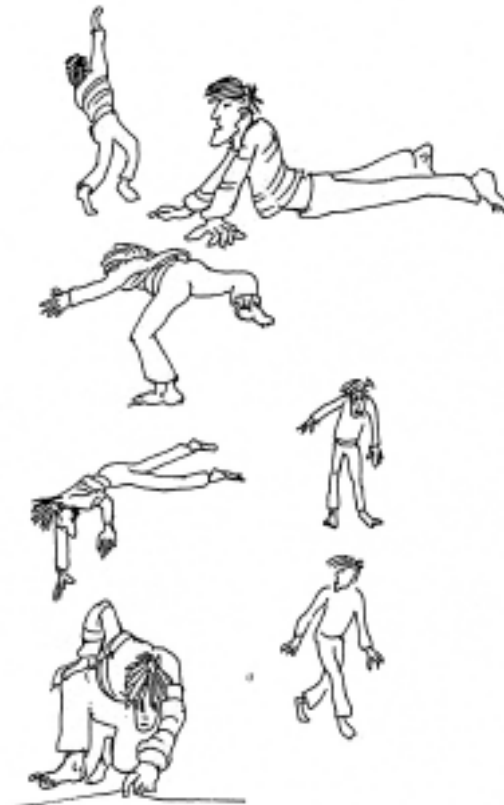


POSTURES

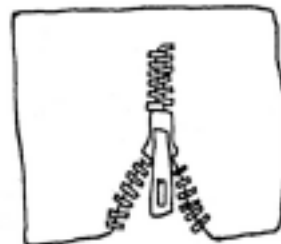
Philémon aime beaucoup marcher, courir, grimper. Il lui arrive beaucoup d'aventures. Il ne tient pas en place. Il adore entrer et sortir des cases des bandes dessinées de ses aventures.



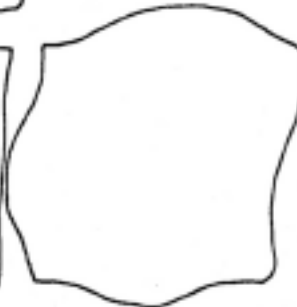
1

Voici plusieurs cases transformées, déformées pour des raisons que vous pouvez imaginer.

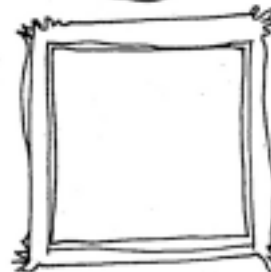
Imaginez des moyens originaux d'entrer et sortir d'une case et cherchez à lui faire prendre des positions qui montrent bien comment il s'y prend. Utilisez les 3 étapes de conception des travaux précédents.



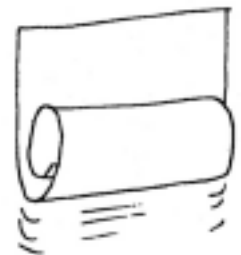
etc . . .



Vous pouvez en imaginer d'autres. Mais comment s'y prend Philémon pour s'échapper de ses cases ?



etc . . .



Raconter chacune de ses «acrobaties» en plusieurs cases, comme une petite BD.