



L'ÂNE TROTRO

FICHE PÉDAGOGIQUE

AUTOUR D'UNE COLLECTION

L'AUTEUR



Bénédicte Guettier

Bénédicte Guettier est née à Paris. Petite, elle dessinait déjà. Un peu plus grande, elle a suivi les cours des Arts appliqués, rue Olivier-de-Serres, puis ceux de l'École supérieure d'art graphique. Bénédicte Guettier dessine comme d'autres écrivent. Elle a un trait incisif, dégingandé qui n'appartient qu'à elle. Quand Bénédicte trotte dans « Giboulées », ça donne un personnage qui lui trotte depuis longtemps dans la tête, Trotro, le petit âne malicieux et turbulent. Quand Bénédicte gribouille avec « Petit Pol », ça donne un cochon vraiment dégoûtant, une girafe très coquette ou un chaton malpoli. Elle insiste : « Toute ressemblance avec des personnages existants est pure coïncidence. » Elle est aussi l'auteur de nombreux livres à L'École des loisirs et chez Casterman. Sa nouvelle collection narre avec beaucoup d'humour les aventures décalées de « L'inspecteur Lapou », dans un potager frais et très coloré.



L'ÂNE TROTRO

Trotro est un petit âne gris. Il est drôle, câlin, entêté, aventureux, espiègle, bref c'est un petit personnage sympathique auquel les jeunes enfants s'identifient très facilement. En effet, il leur ressemble : comme eux, il grandit, découvre le monde et essaie d'y trouver sa place de la manière la plus autonome possible. Et, comme les enfants lecteurs de ces albums, il sait aussi faire des bêtises, même si celles-ci sont toujours source d'apprentissage. Pour traduire son univers, les illustrations de Bénédicte Guettier jouent sur les couleurs, l'humour, la tendresse, la complicité et la fantaisie.

PRÉSENTATION DES COLLECTIONS

Les histoires de Trotro se déclinent dans des collections de divers formats correspondant à différents niveaux de lecture.

★ **Les tout petits albums (les petites oreilles)**, pour les enfants très jeunes de la crèche à la petite section. La taille de ces livres, leur conception, leur forme originale surmontée des deux oreilles de Trotro permettant de tenir le livre par les oreilles, tout est parfaitement adapté aux petits doigts du jeune enfant. Les couvertures sont de véritables cartes d'identité du livre, aux fonds déclinés dans toutes les nuances : couleurs primaires, binaires ou tertiaires, avec des choix de couleurs différentes entre la première et la quatrième de couverture. Les pages intérieures sont cartonnées, glacées et brillantes. Elles résistent sans problème aux manipulations quelquefois maladroitement des plus jeunes. Le titre inclut invariablement le nom du héros et présente dès l'entrée la problématique de l'album. Le personnage est présenté généralement seul, en gros plan, se détachant bien du fond comme pour être saisi. Le nom de l'auteur est toujours reproduit en écriture verticale sur un des côtés du livre.

★ **Les grandes oreilles**, ce sont des albums au grand format original, toujours avec les oreilles de Trotro, dont le texte et les sujets (les voyelles, l'entrée à l'école...) sont du niveau de la petite section.

★ **Les formats carrés**, plus classiques, de 24 pages, permettent encore aux histoires de se complexifier pour les petite et moyenne sections.

★ **Les grands albums**, regroupant plusieurs histoires qui se suivent ou qui sont sur le même thème, peuvent être exploités dans toutes les sections. Ce sont des albums riches pour des débats réglés sur des sujets qui intéressent tous les élèves de maternelle, de la petite à la grande section : les dangers de la vie quotidienne, la naissance d'une petite sœur, les relations amicales ou familiales...

L'INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

À un âge où la sensibilité et la compréhension, l'imagination et l'intelligence rationnelle restent encore intimement liées, il est important pour les jeunes lecteurs de pouvoir s'identifier à un personnage qui leur ressemble et qui les aide à comprendre les situations de la vie quotidienne. Le temps du récit est, ici, le présent et le lexique est précis, bien adapté aux situations évoquées, ce qui ne l'empêche pas d'être toujours plein d'humour.

Ces livres permettent aussi à l'enfant jeune de se raconter seul une histoire et de dialoguer directement avec les personnages.

Les différentes collections permettent des lectures en réseau et de faire comprendre déjà la notion de collection aux jeunes élèves.

L'écriture des titres est toujours en majuscule d'imprimerie, ce qui permet une reproduction du nom du héros plus facile pour des activités d'écriture.

CONNAISSANCES ET COMPÉTENCES

- Être capable d'organiser le monde dans lequel l'enfant vit.
- Apprendre à établir une relation avec les autres enfants.
- Comprendre les règles de la vie en groupe.
- Être capable de classer, ranger, trier selon des critères donnés par l'enseignant ou selon ses propres critères.
- Savoir comparer différents éléments d'une collection.
- Être capable de justifier ses critères de classements. Expliciter ses choix.
- Comprendre une histoire adaptée à son âge et le manifester en reformulant dans ses propres mots la trame narrative de l'histoire.
- Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner.
- Associer une image à un titre.
- Reconnaître des mots et les associer.
- Prendre conscience du principe alphabétique.
- Prendre conscience que l'écrit est composé de mots séparés.

FICHE PÉDAGOGIQUE ENSEIGNANT

AUTOUR D'UNE COLLECTION : L'ÂNE TROTRO

Cette fiche pédagogique a été construite à partir des ouvrages suivants :



ACTIVITÉS

I. JEUX DE TRI

Connaissances et compétences

- Traiter des informations visuelles et les sélectionner en retenant un critère.
- S'initier au classement par élimination.

Trier les couvertures

- Par couleur (exemple : « Donne-moi trois Trotro avec une couverture bleue... »).
- Les couvertures sur lesquelles Trotro n'apparaît pas.
- Les couvertures où Trotro est avec un autre personnage.
- Les couvertures où Trotro est représenté avec un objet.

Trier les différents formats

Ce tri permet d'aborder avec les jeunes enfants la notion de collection.

Trier par sujets

- La vie quotidienne.
- Les émotions, la vie affective.
- Les notions d'apprentissage : socialisation, découverte du vivant, le nombre, la spatialisation.

II. JEUX DE DISCRIMINATION VISUELLE

Les jeux de discrimination visuelle ont pour objectifs d'apprendre à l'enfant à repérer des indices de plus en plus pertinents et à affiner sa perception visuelle. Cette compétence sera transposable dans des activités de lecture où l'enfant, pour décoder, devra identifier des formes graphiques et les mémoriser. Il est important, pour développer cette compétence, de faire varier les prises de repères. Il s'agit aussi de développer rapidité et précision. Identifier une figure, c'est la reconnaître et être capable d'en identifier les variables. Les jeux proposés à partir des albums de Trotro vont aider les élèves à prêter attention à tous ces indices.

Connaissances et compétences

- Mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement pour trouver des solutions aux problèmes proposés.
- Approche du nombre : comparer, trier des objets.
- Structuration de l'espace : situer, repérer et déplacer des objets par rapport à soi ou par rapport à des repères fixes.
- Fixer son attention, se concentrer sur une tâche.
- Soutenir un effort, rechercher le soin et la qualité de présentation du travail.

1. Trotro et son ombre

Il est nécessaire de faire précéder cette activité par une séance pratique sur les ombres, avec utilisation collective d'un projecteur et utilisation individuelle d'une torche électrique.

Matériel

→ Voir fiche élève n° 1 (pages 8-9)

- Reproductions de l'âne Trotro (seul) : *la sucette de Trotro, les rollers de Trotro, l'anniversaire de Trotro, le chagrin de Trotro, les graines de Trotro, le bouquet de Trotro, les jouets de Trotro.*
- Étiquettes ombres découpées par la maîtresse.
- Colle.

En fonction des compétences des enfants, plusieurs démarches d'utilisation possibles :

- Reproduire les silhouettes sur feuille transparente puis les découper. Par manipulation, chaque enfant replace la silhouette sur l'image en couleur correspondante.
- Pour les enfants qui ont des difficultés avec le recto-verso, l'enseignant pourra faire un repère pour indiquer le recto.
- Utiliser les silhouettes noires sur papier. Coder les silhouettes et les dessins de manière différente. L'enfant doit associer silhouette et dessin en utilisant le codage (sans découpage).

Prolongements

- Rechercher l'album qui correspond à chaque reproduction de Trotro.

2. Jeu d'ombres

Matériel

→ Voir fiche élève n° 2 (page 10)

Fiche A4 photocopiable : diverses silhouettes de Trotro, le modèle sera celui de *La photo de Trotro*.

Consigne

Voici une silhouette de Trotro. Voici aussi d'autres silhouettes. Une seule correspond au modèle. Retrouve-la.

En fonction des compétences des enfants, on peut proposer la silhouette modèle découpée. Par manipulation, l'enfant replace la silhouette sur les différentes figures reproduites.



3. Jeu des différences

→ Voir fiche élève n° 3 (page 11)

- **Les oreilles de Trotro** : Il faut que les enfants retrouvent le Trotro des *Oreilles de Trotro* (proposé comme modèle) au milieu de tous les Trotro multicolores proposés.
- **Trotro et les bulles** : deux dessins avec des différences à retrouver.

4. Jeu de Kim

- Disposer de 3 à 7 albums sur une table ou le tapis de regroupement. Faire énoncer le titre de chaque livre. Demander aux enfants de fermer les yeux et enlever un album. Les enfants doivent indiquer quel est l'album disparu.
- On peut pratiquer la même activité en modifiant l'organisation des albums sur le tapis. Les enfants doivent alors indiquer quel livre a été déplacé.

5. Jeu de la carte éclair

Consigne

Montre, entoure ou écris. Regarde et écris ou entoure.

- Présenter la photocopie de la première de couverture d'un album pendant 4 ou 5 secondes. Demander ensuite aux enfants soit de montrer l'album identique parmi une série (ou parmi les photocopies de diverses couvertures qu'ils ont à leur disposition) ; soit d'entourer le titre présenté sur la liste des titres que l'on a photocopiée ; soit encore, selon les compétences des enfants, d'écrire le titre présenté.

III. JEUX D'APPARIEMENTS

Les jeux de société permettent d'introduire des notions mathématiques dès l'école maternelle. À travers leurs règles et leurs contraintes, l'enfant parvient à verbaliser spontanément les premières notions mathématiques. En outre, la formulation et l'intériorisation des règles du jeu demandent un effort d'abstraction à exercer dès la petite section. Les jeux proposés sont aussi l'occasion d'échanges permettant l'élaboration d'une socialisation. Le jeu de société est caractérisé par sa structure cyclique : on joue chacun son tour, dans un ordre déterminé à l'avance. Cela suppose pour l'enfant d'apprendre à respecter son tour et à prendre l'autre en compte.

Connaissances et compétences

- Mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement pour trouver des solutions aux problèmes proposés.
- Approche du nombre : comparer, trier des objets.
- Structuration de l'espace : situer, repérer et déplacer des objets par rapport à soi ou par rapport à des repères fixes.
- Mémoriser une position dans l'espace.
- Fixer son attention, se concentrer sur une tâche.
- Soutenir un effort, savoir observer et comparer des images.

1. Jeu de paires

Jeu collectif : (2 ou 4 joueurs)

Matériel

→ Voir fiche élève n° 4 (pages 12-13)

2 fiches photocopiables sur lesquelles sont reproduites 24 cartes à jouer (12 paires) à découper. Pour un usage collectif, il est préférable d'imprimer sur un papier cartonné et de plastifier ensuite les cartes découpées.

Règle du jeu

- Retourner à l'envers sur la table toutes les cartes découpées.
- Chaque joueur à son tour retourne deux cartes en veillant à ce que chaque joueur puisse voir les deux cartes retournées. S'il s'agit d'une paire, il la garde et rejoue. Dans le cas contraire, il replace les cartes à l'envers là où il les a prises et le joueur suivant fait de même.
- Le gagnant est celui qui, lorsque toutes les paires ont été trouvées et ramassées, a le plus de cartes.

2. Jeu de la première et la quatrième de couverture

Matériel

→ Voir fiche élève n° 5 (page 14)

Reproductions de 4 premières de couverture et les 4 quatrièmes correspondantes.

Consigne

Regarde les couvertures de ces 4 albums.

Relie la première et la quatrième de couverture du même album.



IV. ACTIVITÉS DE LECTURE, DE GRAPHISME ET D'ÉCRITURE

Connaissances et compétences

- Identifier les personnages d'une histoire, les caractériser physiquement et moralement, les dessiner.
- Savoir lire une image.
- Associer une image à un titre.
- Reconnaître des mots et les associer.
- Prendre conscience du principe alphabétique
- Prendre conscience que l'écrit est composé de mots séparés.
- Être capable de produire un texte bref en le dictant à l'adulte.

1. Le personnage de Trotro

→ Voir fiche élève n° 6 (page 15)

À partir d'un gabarit, très simple et assez grand, les enfants pourront compléter le personnage de Trotro en fonction des aventures qu'ils auront lues (par exemple la bouée, les sucettes, les vêtements, le doudou...).

2. Jouer avec le mot TROTRO

Petite section

- Sur un épais papier cartonné, on a écrit le nom TROTRO en utilisant des lettres en plastique comme gabarit. L'enfant possède un jeu de lettres et va reconstituer le mot en recouvrant les lettres du modèle. Lettres dessinées et lettres plastiques doivent coïncider parfaitement.

Moyenne section

- Reproduire le nom Trotro en utilisant un modèle.
- Remplacer le O de Trotro par un dessin en s'inspirant de la page de titre des albums carrés. Par exemple, remplacer dans *Trotro et les bulles*, *Le bouquet de Trotro*, *La sucette de Trotro*, *Le bain de Trotro*...

Grande section

- Recopier un titre de la série Trotro, et dessiner le héros.
 - Remplacer le O de Trotro par un dessin en s'inspirant de la page de titre des albums carrés. Par exemple, remplacer dans *Trotro et les bulles*, *Le bouquet de Trotro*, *La sucette de Trotro*, *Le bain de Trotro*...
 - Retrouver le titre d'un album en observant les jeux de graphisme du O.
- Voir fiche élève n° 7 (page 16)
- 1, 2, 3, *Trotro* (Grand album)

- Jeu de rimes avec les titres des neuf histoires qui composent l'album.

→ Voir fiche élève n° 8 (pages 17-18)

- Il faut au préalable faire mémoriser cette comptine numérique.
1 par 1 comme les indiens
2 par 2 comme les amoureux
3 par 3 comme les oies
4 par 4 à quatre pattes
5 par 5 le club des cinq
6 par 6 comme le dentifrice
7 par 7 comme les fléchettes
8 par 8 j'adore les frites
9 par 9 comme un sou neuf

3. Associer titre et représentation de Trotro (à partir de la première de couverture)

→ Voir fiche élève n° 9 (page 19)

Consigne

Relie chaque dessin de Trotro à son titre :

Les jouets de Trotro

Le gâteau de Trotro

Le papa de Trotro

La maman de Trotro

Le bisou de Trotro

4. Écrire un récit

Objectifs/capacités

- Évoquer un lexique disponible.
- Réinvestir du vocabulaire acquis lors de la lecture des différents albums présentés.
- Nommer des actions, des sentiments.
- Mettre en place des situations de langage d'évocation.
- Produire un récit en assemblant des textes courts et des images.
> Demander aux enfants d'imaginer une nouvelle histoire de Trotro. Écrire l'histoire ainsi inventée par dictée à l'adulte.
> Illustrer le récit (on peut utiliser les gabarits de Trotro) et construire le livre en respectant la mise en page des albums de Trotro.

5. Graphisme

→ Voir fiche élève n° 10 (page 20)

À partir des illustrations de Trotro dans les albums suivants :

- *La chanson de Trotro*
 - 1, 2, 3 *Trotro* (3 par 3 comme les oies)
- Travailler avec les plus jeunes : les rayures et les boucles.

1 PAR 1

2 PAR 2

3 PAR 3

4 PAR 4

5 PAR 5

6 PAR 6

7 PAR 7

8 PAR 8

9 PAR 9

6. Images séquentielles

→ Voir fiche élève n° 11 (page 21)

Trotro s'habille

Vignettes à remettre dans l'ordre :

1. Trotro met sa culotte et son pantalon
2. tee-shirt et pull
3. chaussettes et chaussures
4. manteau
5. chapeau et gants

Trotro fait du vélo

1. il fait du vélo sans la main gauche
2. sans la main droite
3. sans les mains
4. sans les pieds
5. il tombe par terre

V. ARTS PLASTIQUES

1. Jeux avec les couvertures et les couleurs

- Trier les premières de couvertures (ou les quatrièmes) par couleur (les jaunes, les bleues...).
- Mélanger les couleurs primaires pour s'approcher de la couleur de fond de la première de couverture ou pour créer sa propre couleur.

2. Jeux de déguisement

→ Voir fiche élève n° 12 (pages 22-23)

Trotro se déguise

Dans cet album, Trotro n'utilise que le masque de tigre. Les pages de garde nous montrent d'autres masques. On peut les proposer aux enfants pour qu'ils imaginent d'autres déguisements pour Trotro.

3. Jeux de mime

Connaissances et capacités

Il s'agit d'aider les élèves à acquérir un vocabulaire adapté aux notions de spatialisation et au schéma corporel. Les activités de repérage corporel, d'étude de déplacements et de mise à l'épreuve de la latéralité menées au cycle 1 et au début du cycle 2 sont autant de facteurs qui favorisent la mise en relation des connaissances spatiales avec les savoirs géométriques. Le plus souvent possible, il faut utiliser des jeux de psychomotricité pour faire manipuler ces notions.

- Disposer sur un chevalet différents titres, demander à un enfant de mimer la pose de Trotro sur un album. Les autres doivent deviner de quel album il s'agit. Expliciter ensuite les actions motrices.

Exemples :

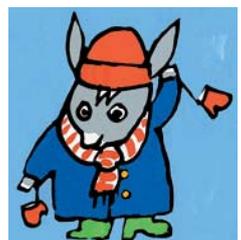
- *L'anniversaire de Trotro* : l'âne saute en l'air.
- *La sucette de Trotro* : il tient la sucette dans la main droite et a la main gauche en l'air...
- *La colère de Trotro*
- *Le pipi de Trotro*
- *Le poisson rouge de Trotro*
- *Le rêve de Trotro*

VI. POUR ALLER PLUS LOIN

- Les dessins animés de la 5.
- Les comptines et chansons du patrimoine.

• Mon âne

Mon âne, mon âne
 a bien mal à sa tête ;
 Madame lui a fait faire
 Un bonnet pour sa fête
 Un bonnet pour sa fête
 Et des souliers lilas la
 Et des souliers lilas
 Mon âne, mon âne
 A bien mal aux oreilles
 Madame lui a fait faire
 Un 'pair' de boucl's d'oreilles
 Un 'pair' de boucl's d'oreilles
 Un bonnet pour sa fête
 Et des souliers lilas la
 Et des souliers lilas
 Mon âne, mon âne
 A bien mal à ses yeux
 Madame lui a fait faire
 Une paire de lunett's bleues
 Une paire de lunett's bleues
 Une pair' de boucl's d'oreilles
 Un bonnet pour sa fête
 Et des souliers lilas la
 Et des souliers lilas
 Mon âne, mon âne
 A bien mal à son nez
 Madame lui a fait faire
 Un joli cache-nez
 Un joli cache-nez
 Une paire de lunett's bleues
 ...
 Mon âne, mon âne
 A mal à l'estomac
 Madame lui a fait faire
 Un bol de chocolat
 Un bol de chocolat
 Un joli cache-nez...
 Et des souliers lilas la
 Et des souliers lilas



• **J'aime l'âne si doux**
de Francis Jammes

J'aime l'âne si doux
J'aime l'âne si doux
marchant le long des houx.
Il a peur des abeilles
et bouge ses oreilles.
Il va près des fossés
d'un petit pas cassé.
Il réfléchit toujours
ses yeux sont de velours.
Il reste à l'étable
fatigué, misérable.
Il a tant travaillé
que ça vous fait pitié.
L'âne n'a pas eu d'orge
car le maître est trop pauvre.
Il a sucé la corde
puis a dormi dans l'ombre.
Il est l'âne si doux
marchant le long des houx....

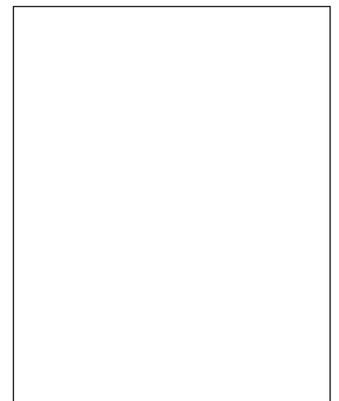
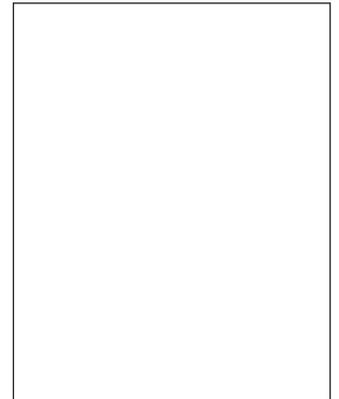
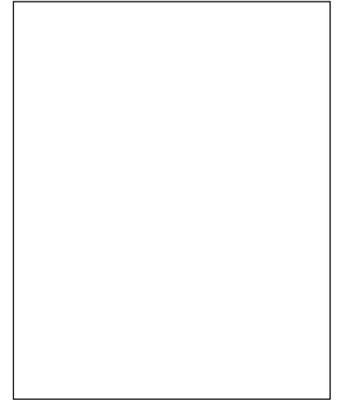
• **Trotte, trotte**

Trotte trotte mon mulet
Pour aller à Olivet
Trotte trotte ma jument
Pour aller à Orléans
Et trott' et trott' mon ân' bâte
C'est pour aller à La Ferté
Et trott' et trott' mon p'tit ânon
C'est pour aller à Chinon
Trotte trotte mon cheveu
Pour aller à Saint-Fargeau
Trotte trotte mon poulain
Pour aller à Saint-Quentin
Et trott' et trott' et va bon train
Dis-moi quel jour que tu t'en r'viens
Si c'est pas l'jour ce s'ra l'lend'main
Si c'est pas l'soir ce s'ra l'matin
À la Saint-Jean ou Saint-Glinglin
Que j'reviendrai tu l'verras bien.



TROTRO ET SON OMBRE

Voici des illustrations de Trotro. Colle l'ombre correspondante à côté de chaque illustration.



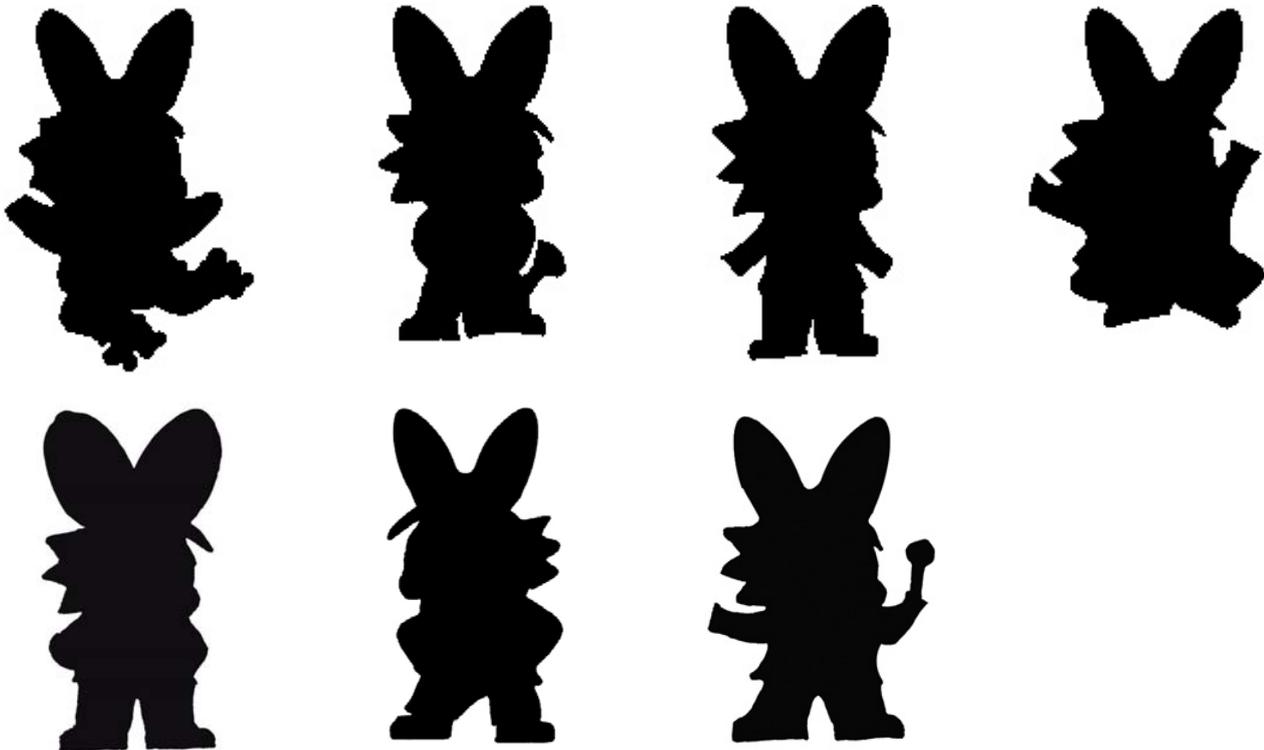


JEUX D'OMBRES

Voici Trotro.

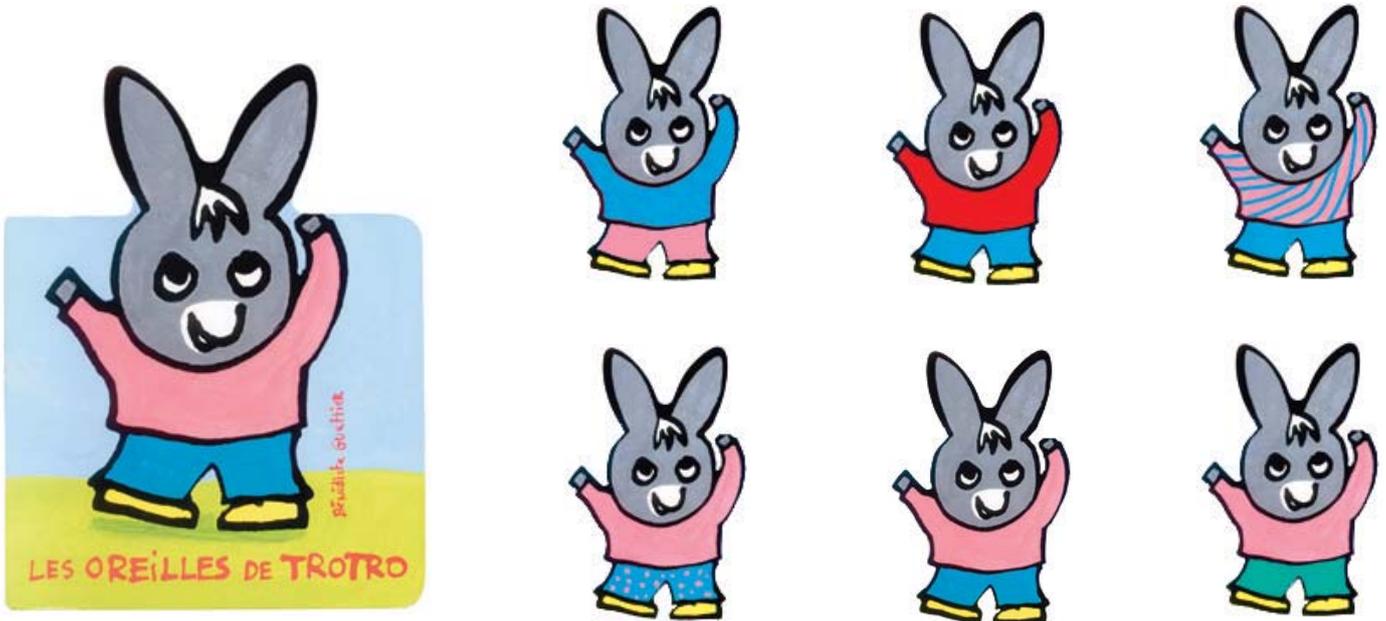


Voici aussi d'autres silhouettes. Une seule correspond au modèle, retrouve-la et entoure-la.



JEUX DES DIFFÉRENCES

Trotro change souvent de vêtements. Retrouve ceux qu'il porte dans *Les oreilles de Trotro*.

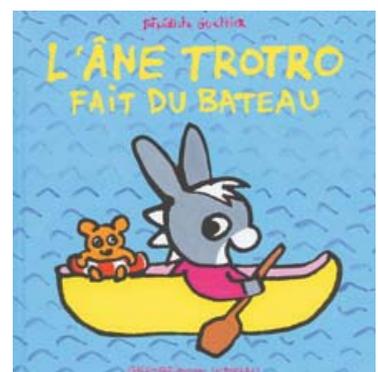
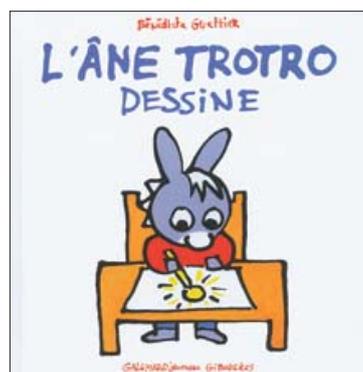
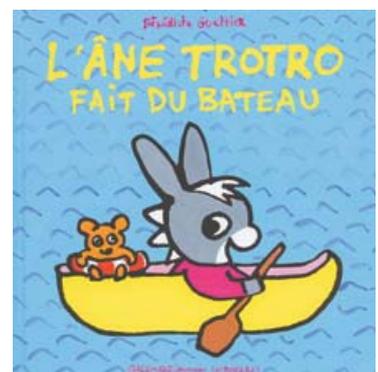
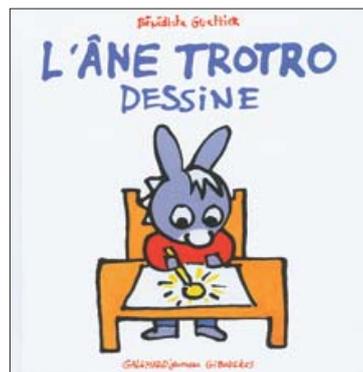
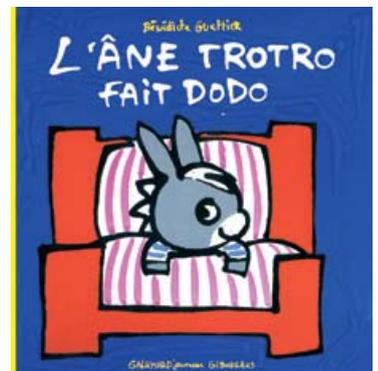
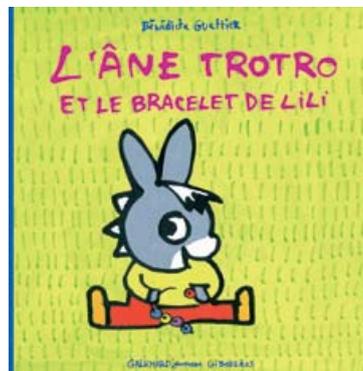
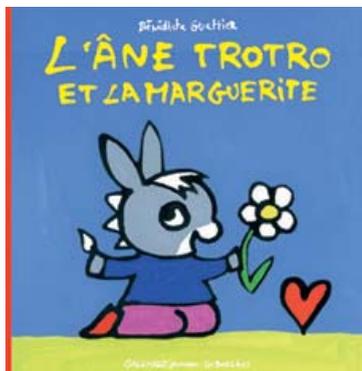
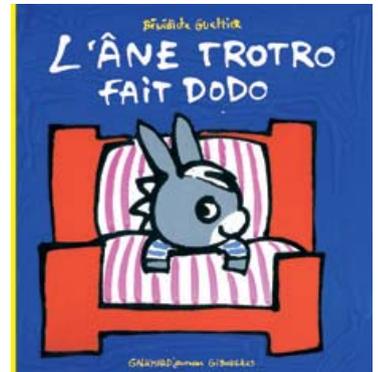
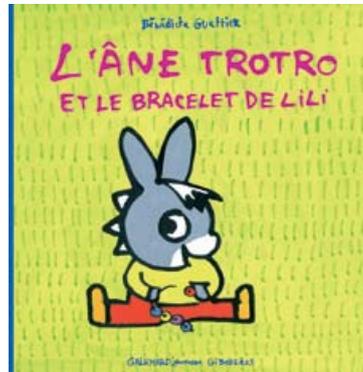


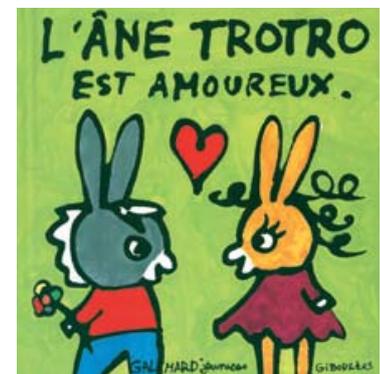
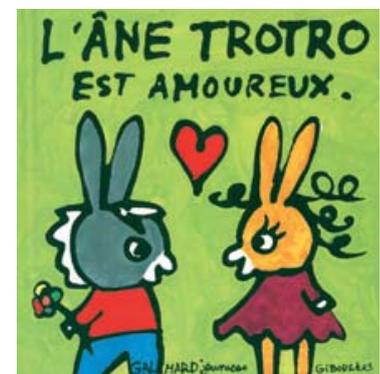
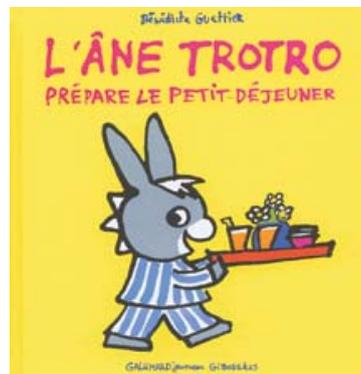
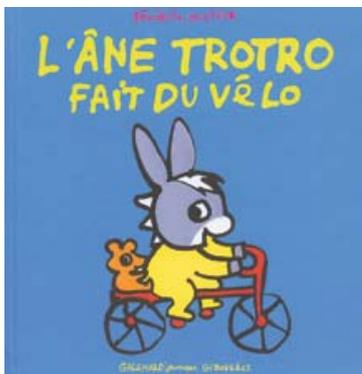
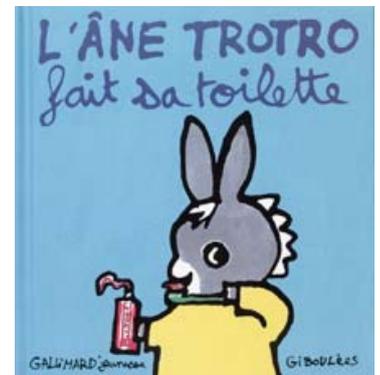
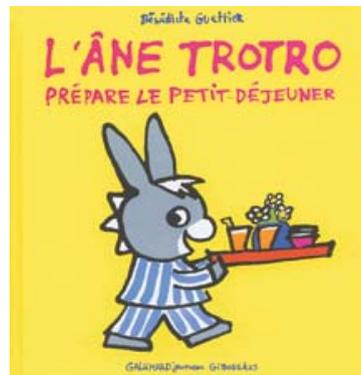
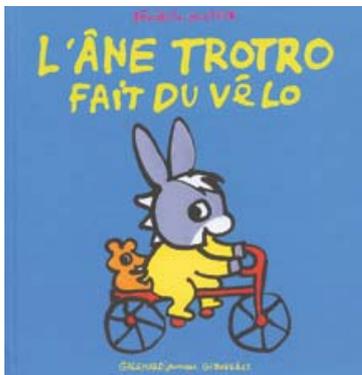
Trouve les 3 différences entre les deux couvertures.



JEU DE PAIRES

Jeu collectif : (2 ou 4 joueurs)
Cartes à découper.

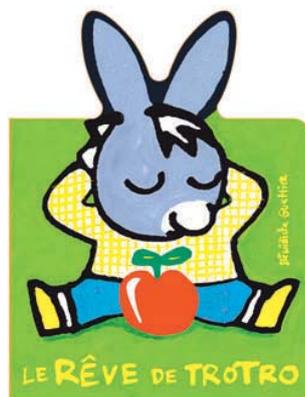
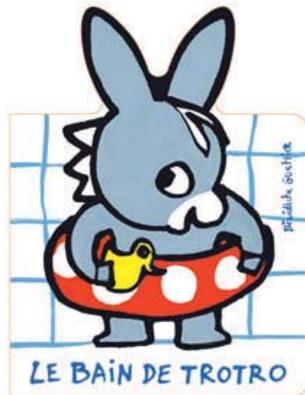




JEU DE LA PREMIÈRE ET LA QUATRIÈME DE COUVERTURE

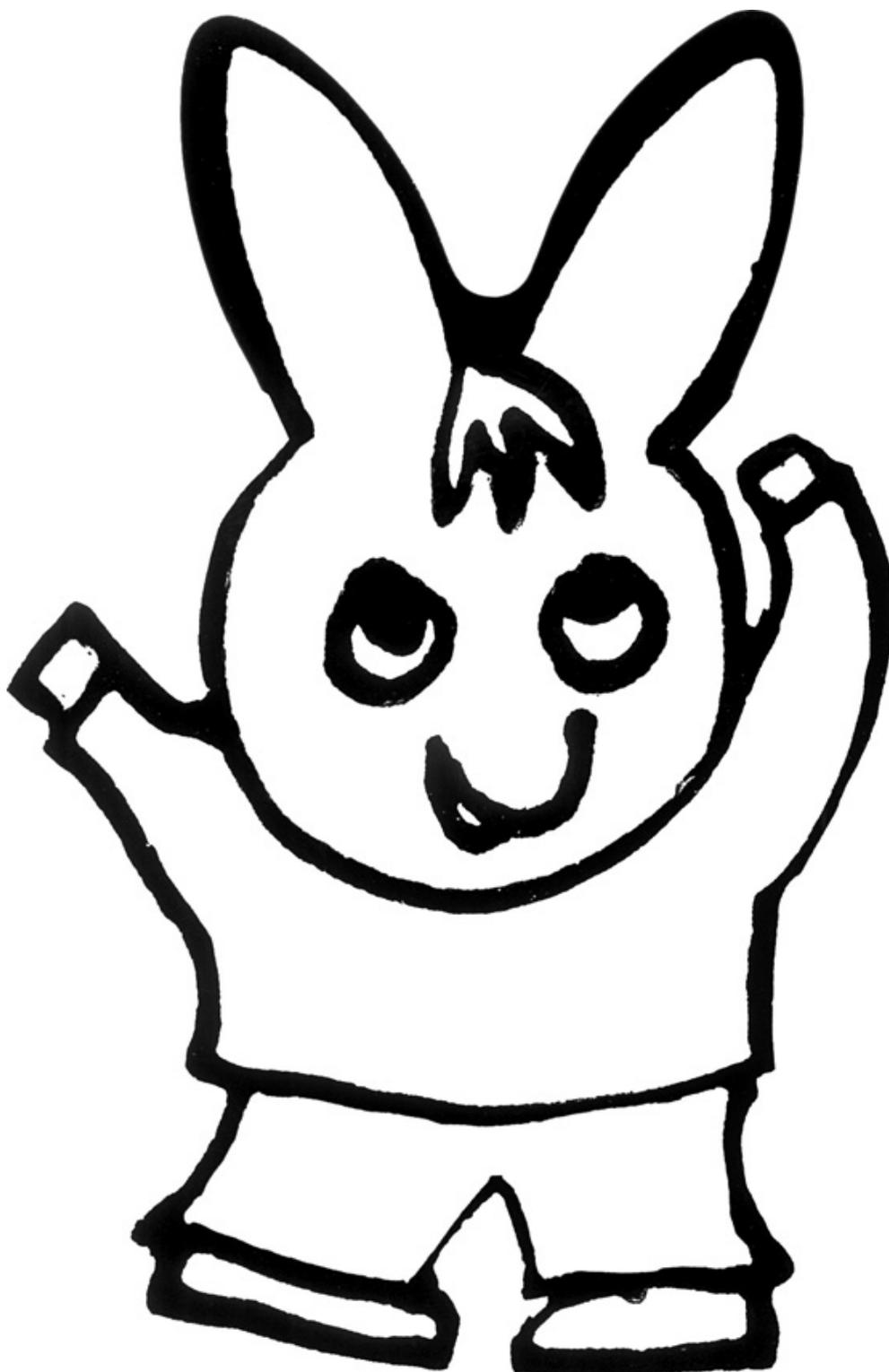
Regarde les couvertures de ces 4 albums.

Relie la première et la quatrième de couverture du même album.



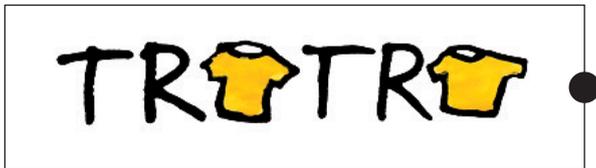
LE PERSONNAGE DE TROTRO

Voilà Trotro. Tu peux le compléter en utilisant les albums que tu as lus comme modèle.

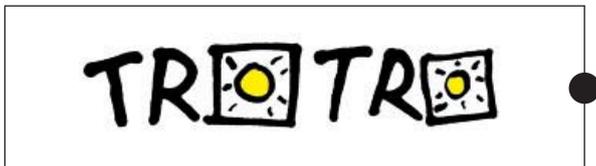


JOUER AVEC LE MOT TROTRO

L'auteur s'est amusé avec les O de Trotro. Retrouve le titre qui correspond à l'écriture de Trotro.



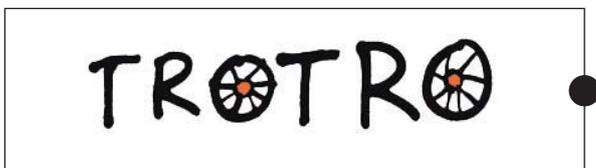
L'ÂNE TROTRO
EST AMOUREUX.



L'ÂNE TROTRO
FAIT DU VÉLO



L'ÂNE TROTRO
se déguise



L'ÂNE TROTRO
S'habille.



L'ÂNE TROTRO
DESSINE

FICHE ÉLÈVE N° 8

PHOTOCOPIABLE

NOM

DATE

1, 2, 3...9, TROTRO

Retrouve la bonne rime.

1 PAR 1

2 PAR 2

3 PAR 3

4 PAR 4

5 PAR 5

6 PAR 6

7 PAR 7

8 PAR 8

9 PAR 9

J'ADORE LES FRITES

COMME LES
AMOUREUX

COMME UN SOU NEUF

COMME LES OIES

COMME LES FLECHETTES

A QUATRE PATTES

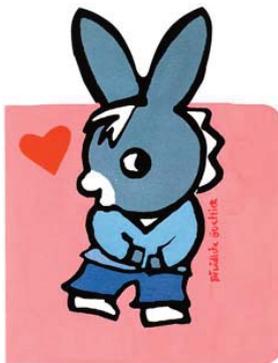
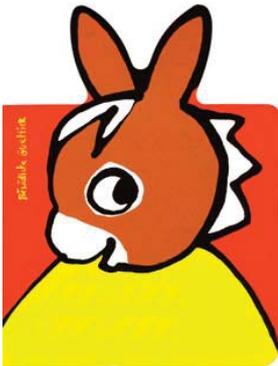
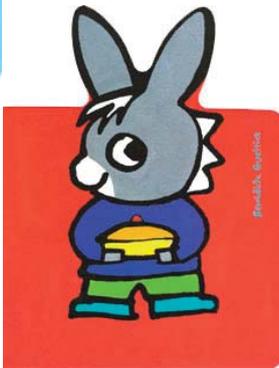
COMME LES
INDIENS

COMME LE
DENTIFRICE

LE CLUB DES CINQ

**ASSOCIER TITRE ET REPRÉSENTATION DE TROTRO
(À PARTIR DE LA PREMIÈRE DE COUVERTURE)**

Relie chaque dessin de Trotro à son titre.



● LE PAPA
DE TROTRO

● LA MAMAN
DE TROTRO

● LES JOUETS DE TROTRO

● LE BISOU DE TROTRO

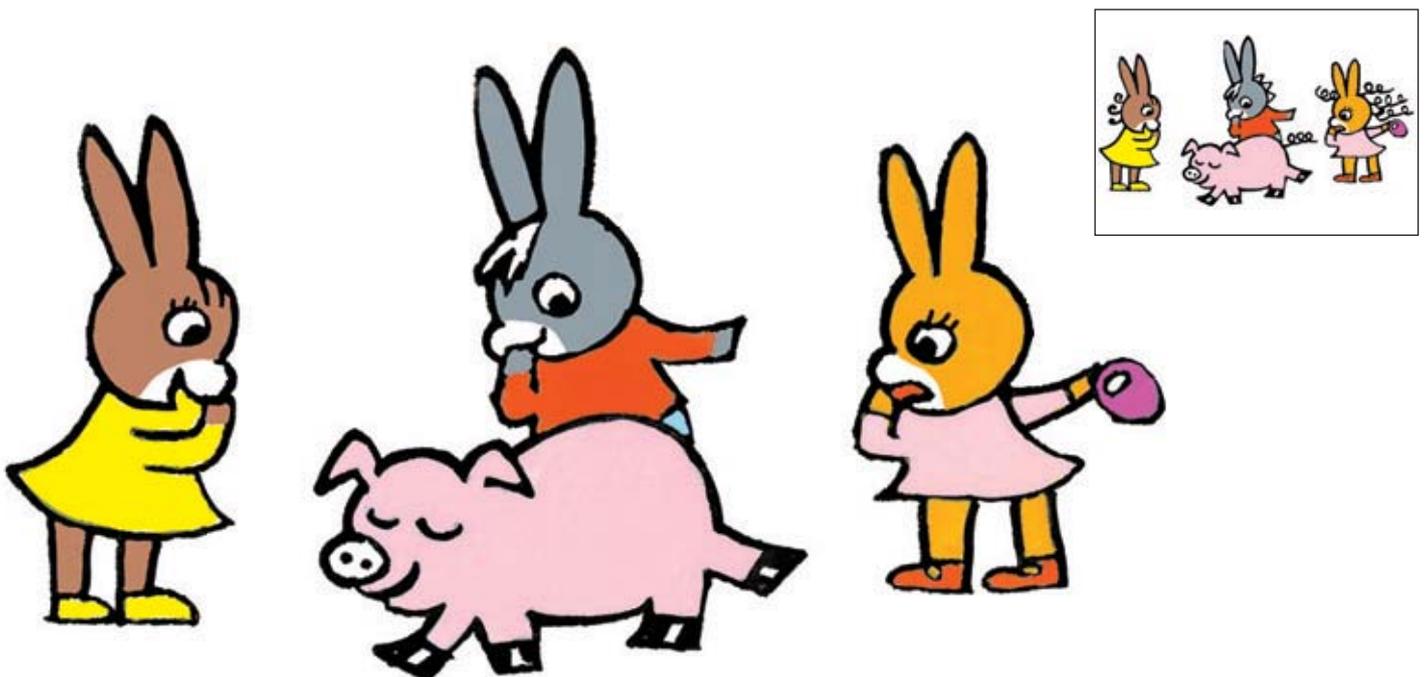
● LE GÂTEAU DE TROTRO

GRAPHISME

Dessine les rayures en reprenant le modèle dans l'album.



Dessine les boucles de l'amoureuse et de la copine, la queue du cochon et la crinière de Trotro.



IMAGES SÉQUENTIELLES

Les histoires sont toutes en désordre. Peux-tu découper ces images et les remettre dans l'ordre en les collant sur une autre feuille ?

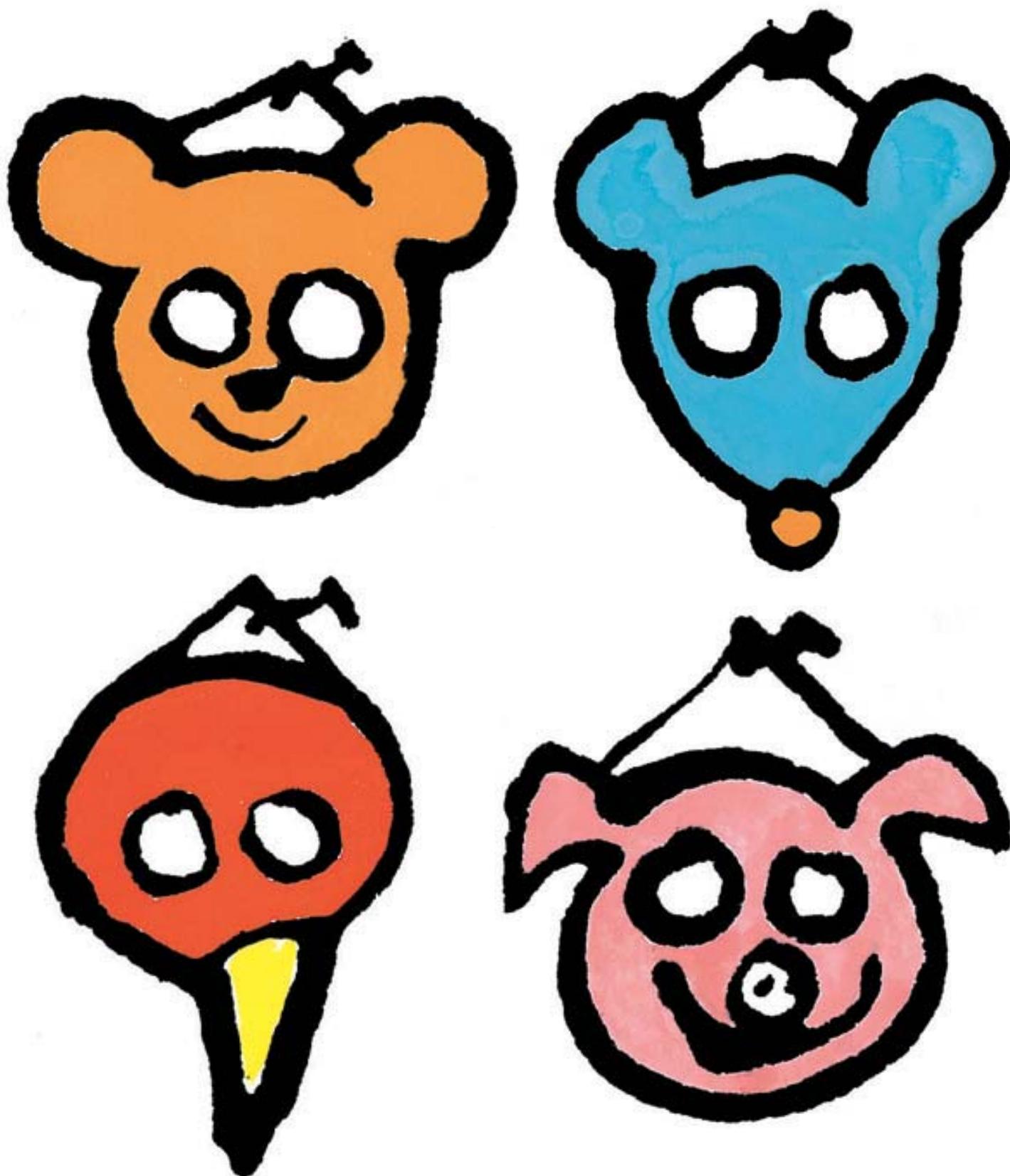
Trotro s'habille



Trotro fait du vélo



JEUX DE DÉGUISEMENT



Choisis un masque et découpe-le. Colle-le sur le visage de Trotro et dessine un déguisement.

