

LE



DOSSIER

PÉDAGOGIQUE

GRAFFITIGRE !



SOMMAIRE

1/ PRÉSENTATION GÉNÉRALE	Page 5 à 7
2/ DES REPÈRES À LIRE, À VOIR ET À DÉCOUVRIR	Page 8 à 19
3/ ACTIVITÉ GRAFFITIGRE	Page 20 à 27
CONTACT	Page 30



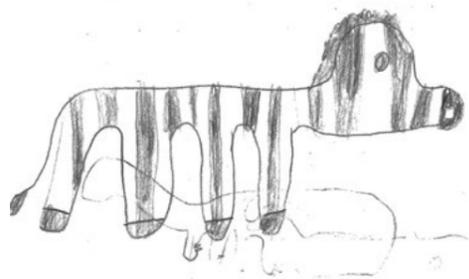
Palmier



ORANGE



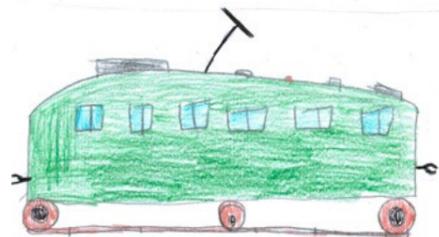
Concombre



Zèbre



immeuble



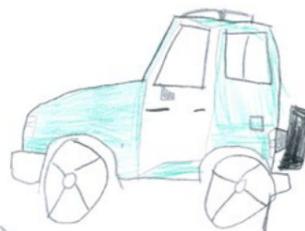
wagon



Jaguar



TIGRE



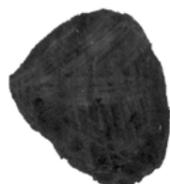
voiture



Uca



Xylophone



pietre

1 / PRÉSENTATION GÉNÉRALE



Graffitigre est un imagier à 1000 pattes, contemporain, participatif, en ligne, pour les enfants et par les enfants !

1000 pattes parce qu'il n'y a pas une seule manière de représenter une chaise mais une multitude : autant de chaises que de regards. Nous sommes convaincus que l'imaginaire de l'enfant est sans limite, il dessine au plus proche du réel dans toute sa diversité. Sa main traduit en image avec sincérité et sensibilité le monde qui l'entoure dans sa logique, sa complexité, bien au-delà de notre normalité bien pensante d'adulte.

D'un côté les imagiers, ces recueils d'images destinées aux enfants leur offrant une plus large découverte du monde. Une image + un mot, de quoi étendre son vocabulaire et observer les facettes multiples de toutes choses. Et puis, d'un autre côté, internet pour sa liberté, son visage participatif et sa facilité de diffusion.

Graffitigre est un imagier sans limites, s'affranchissant d'une liste de mots choisis, restreints et traditionnels. Tous les mots sont permis, l'intention étant d'élargir au maximum le vocabulaire de l'enfant.

Graffitigre est un imagier en ligne : <https://graffitigre.tumblr.com>

À but non lucratif, à visée strictement pédagogique. Pour la stimulation, la promotion et la diffusion des dessins d'enfants.



Billets comportant le tag I

Graffiti

Imagier
Contemporain
Participatif

Au hasard
A propos
Je participe !

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z



Graffiti



immeuble
L'immeuble de Samson N. | 8 ans
Il y a 2 mois



L'igloo de Thelma I. | 5 ans
Il y a 5 mois

Un imagier de A à Z :

Tous les dessins des enfants sont classés par ordre alphabétique. Il suffit ensuite de cliquer sur les pages de chaque lettre pour trouver chacun des mots correspondant à la lettre.

Afin de rester fidèles aux codes des imagiers traditionnels, nous tenons à ce que le mot désignant l'objet / l'animal / la chose soit inscrit à côté du dessin.

Le prénom et l'âge de l'enfant est inscrit sous chaque dessin.



LES OBJECTIFS DE GRAFFITIGRE :

- Valoriser les dessins d'enfant, leur imaginaire sans limites et leur approche spontanée. Et ainsi, participer à accroître leur **confiance en soi**, leur **sens du partage** et leur **esprit collectif !**
- Appréhender l'imagier sous un angle participatif : faire découvrir aux enfants le **visage collaboratif d'internet** et des outils multimédias.
- Permettre aux enfants d'apprendre et **d'élargir leur vocabulaire** par le biais de dessins non normés, sympathiques et réalisés par leurs semblables.



2 / DES REPÈRES À LIRE, À VOIR ET À DÉCOUVRIR

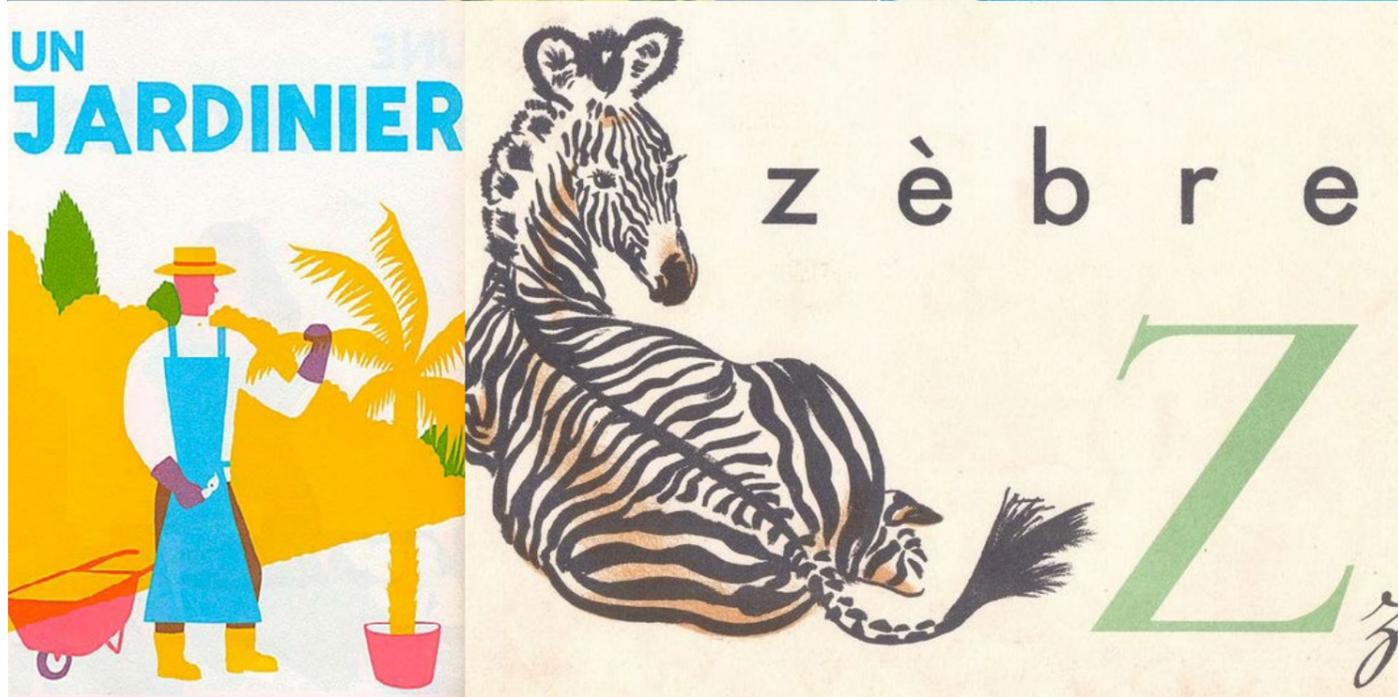
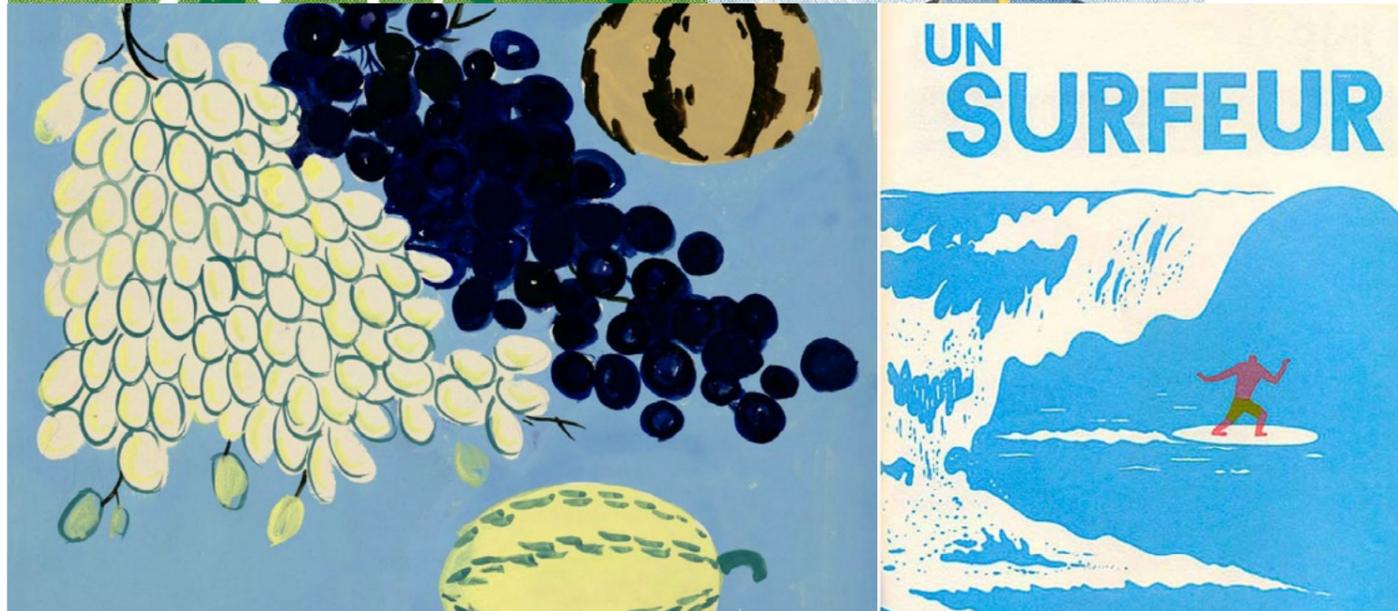
Découvrir un genre littéraire : les imagiers.
Définir ce qu'est un imagier.

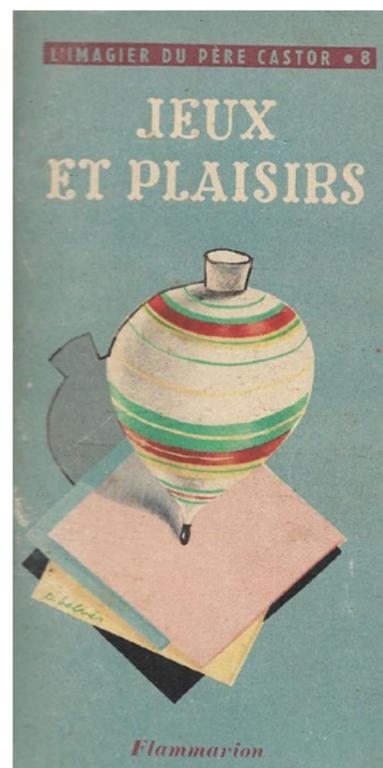
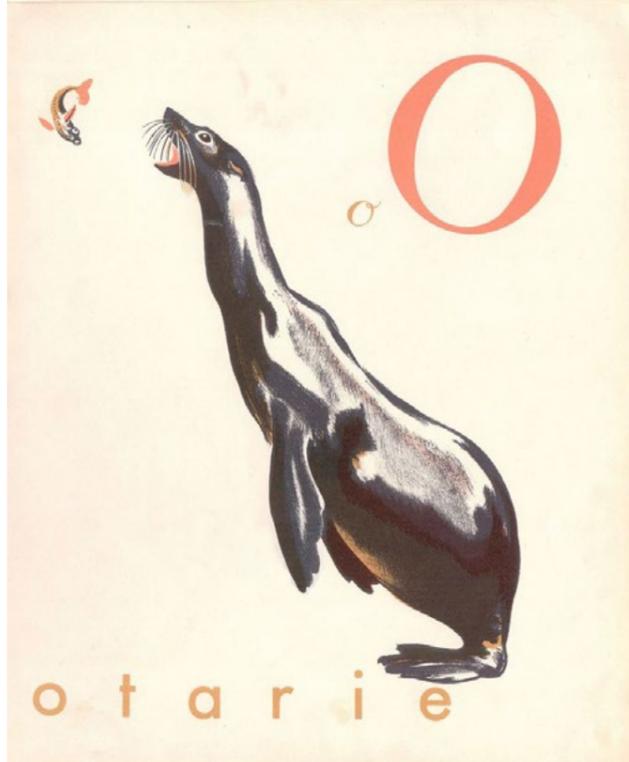
Mettre à disposition des enfants différents imagiers afin qu'ils les feuilletent dans un premier temps. Chercher avec eux les constances. Effectuer un nouveau tri parmi les imagiers : imagiers avec mots ou phrases ; imagiers d'images seules ou alternance d'une page d'images avec une page d'objets en situation ; imagiers généralistes ou thématiques... Questionner, comparer et mettre en parallèle : abécédaires, dictionnaires, imagiers.

Un imagier, dans quel but ? L'imagier de la classe ?
L'imagier de la cour de récréation ?

Dans les pages qui suivent, voici quelques imagiers qui nous paraissent pertinents de feuilletter et d'analyser avec des enfants :

- **LES IMAGIERS DU PÈRE CASTOR** : les imagiers, le reflet d'une époque, de modes de vie, d'inventions technologiques.
- **LES IMAGIERS PAR BLEXBOLEX** : l'art de l'inventaire thématique, du général au particulier.
- **LES IMAGIERS PAR KATY COUPRIE** : la diversité des techniques plastiques (photo, peinture, croquis, texte...) pour une pluralité de représentation.
- **ABC TAM TAM PAR GIANPAOLO PAGNI** : l'art de la collecte pour jouer avec la trace des objets. Entre réinterprétation et jeux de composition.





Paul Faucher est un fervent défenseur de la Nouvelle Éducation, un courant de pensée qui, au début du 20e siècle, prône une attitude nouvelle vis-à-vis de l'enfant. Paul Faucher entend alors mettre un terme à l'album de luxe pour enfants, véhiculant des principes moralisateurs, et souhaite proposer aux jeunes lecteurs des images de qualité, réalisées par des artistes.

Répondant aux préceptes pédagogiques de l'époque, ses albums accordent une grande importance à tout ce qui peut développer les aptitudes de l'enfant, dans le respect de sa liberté et de sa sensibilité. Ils sont conçus pour susciter une activité, stimuler, favoriser l'autonomie et permettre au jeune lecteur de construire sa personnalité et ses savoirs.

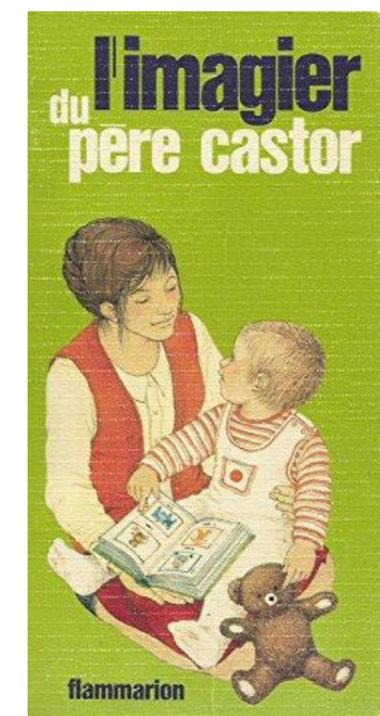
RESSOURCES À CONSULTER :

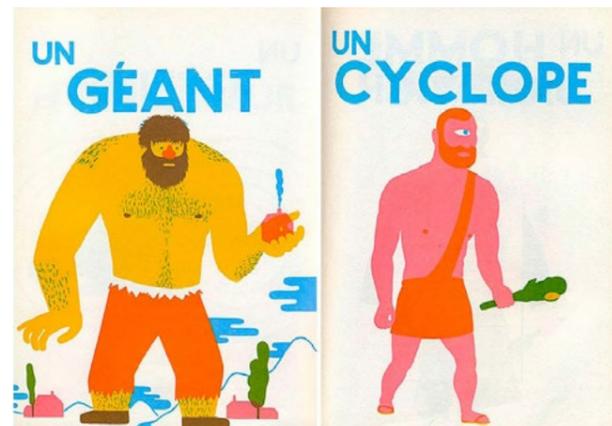
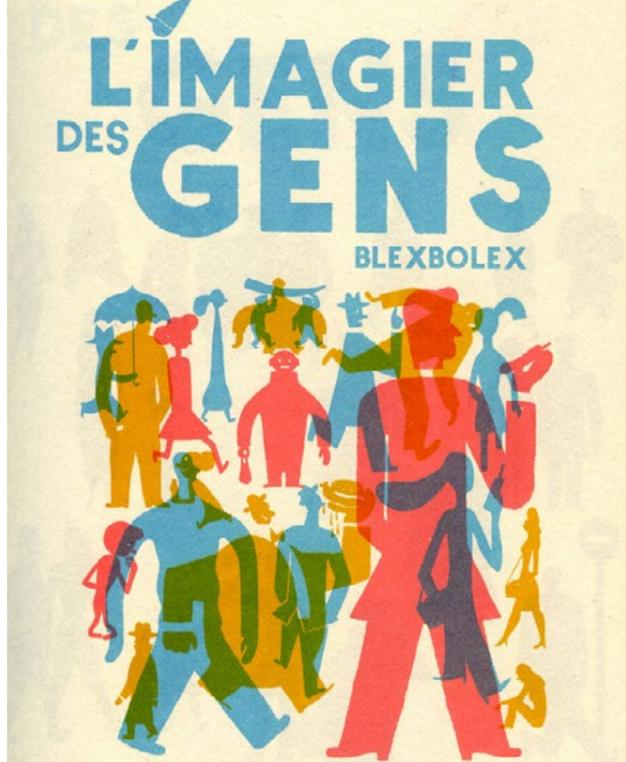
- Les archives du Père castor : <http://www.perecastor.fr/film-promotionel>
- Le dossier de presse de l'exposition Père Castor raconte-nous ton histoire au centre d'illustration jeunesse : http://www.cd-associes.fr/_fichiers/actus/1466612738_DPPe%CC%80reCastor.pdf

LES IMAGIERS DU PÈRE CASTOR

L'imagier du Père Castor accompagne les tout-petits dans l'apprentissage du vocabulaire depuis 1957. À l'instar des Classiques du Père Castor, les imagiers sont une collection historique emblématique des éditions Père Castor. Ils ont marqué des générations d'enfants.

Régulièrement mises à jour, les rééditions de l'imagier du Père Castor répondent à leur époque avec des évolutions au niveau du contenu aussi bien que du graphisme. En feuilletant et comparant les différentes éditions, on entrevoit diverses **mutations technologiques, sociologiques et culturelles** des six dernières décennies.





Blexbolex, pseudonyme de Bernard Granger, né à Douai en 1966, est un illustrateur et un auteur de bande dessinée français. Entré à 18 ans à l'école des Beaux-Arts d'Angoulême, en section peinture avec l'intention de devenir peintre, Blexbolex en sort six ans plus tard sérigraphe. À la manière des affiches des films de Jacques Tati, le dessin de Blexbolex, très stylisé rappelle les polars des années 1950-1960, avec un graphisme et un chromatisme très marqué.

Le travail de Blexbolex est devenu incontournable pour qui s'intéresse à la création graphique actuelle. De l'édition pour enfant à la presse nationale en passant par le fanzine underground et les galeries, l'œuvre de Blexbolex affirme son assimilation et son amour de la chose imprimée.

RESSOURCES À CONSULTER :

- Un article sur Blexbolex : <http://indexgrafik.fr/blexbolex/>
- Une interview de Blexbolex : <https://www.youtube.com/watch?v=NE4-JYoY6Ew>

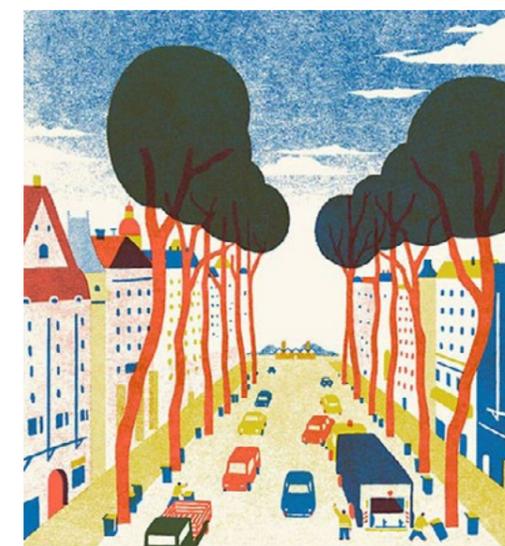
L'IMAGIER PAR BLEXBOLEX

L'imagier des gens, littéralement affirmé en tant qu'imagier, mais aussi **Saisons**, ou encore **Romance**, sont autant d'ouvrages de Blexbolex qui témoignent de son goût pour l'inventaire.

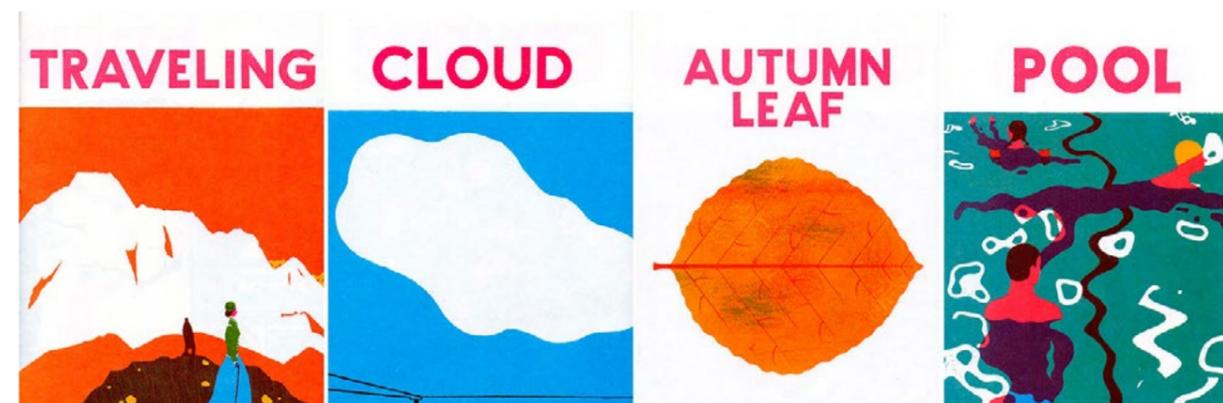
L'imagier des gens : récompensé en 2009 (Worldwide Best Book Design Award) par la Goldene Letter à la Foire du livre de Leipzig, ouvre un regard large sur l'humanité dans tous ses états, à travers des portraits venus du réel, de la mythologie ou de l'imaginaire.

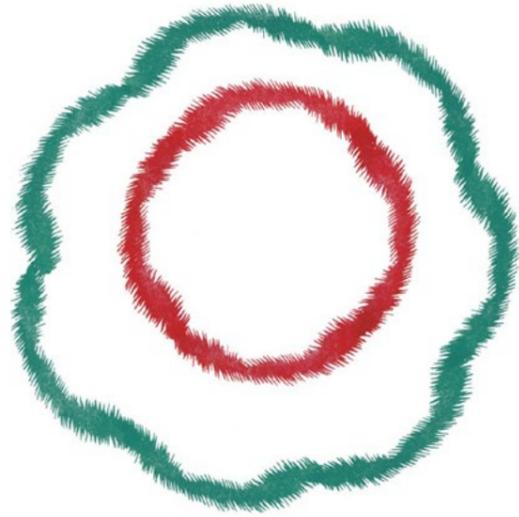
Saisons nous parle du cycle des saisons, et avec lui du temps qui passe, de la manière dont les gens habitent, occupent le temps, s'y habitent, oublient, se souviennent... À travers les objets, les paysages et les événements ou les personnages qui marquent le passage d'une saison à une autre, le monde est évoqué dans ce qu'il a de permanent et aussi, dans ce qu'il comporte de mouvements perpétuels.

Romance est construit comme une suite arithmétique. Le principe de répétition fixe la concentration, et chaque nouvelle image peut faire basculer le récit. Très vite la petite histoire devient gigantesque, mais quoi qu'il advienne, on finit à la fin par retrouver la maison. Blexbolex interroge à la fois sur le fond et la forme : comment repousser les limites d'un imagier, et qu'est-ce qu'un récit ?



la rue,





éditions MEMO



Gianpaolo Pagni crée ses tampons et les utilise comme des outils de dessin. Son travail se concentre autour de la dimension liée au souvenir et à la trace, utilisant le motif et la répétition pour mettre à jour une archéologie personnelle, forme d'autoportraits sans cesse renouvelés. Le processus de réappropriation, à travers la liste, la collection, l'objet et son empreinte, sont autant d'éléments essentiels dans son travail de dessin que dans sa peinture.

Artiste, auteur de livres, illustrateur, il collabore depuis les années 90 avec la presse tant en France qu'à l'étranger, avec de nombreuses maisons d'édition (Flammarion, Seuil, Éditions du Rouergue), pour des manifestations culturelles ainsi que pour la Maison Hermès.

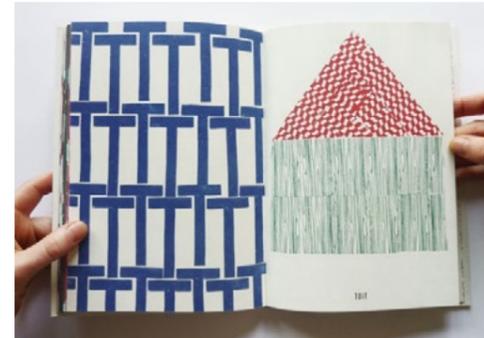
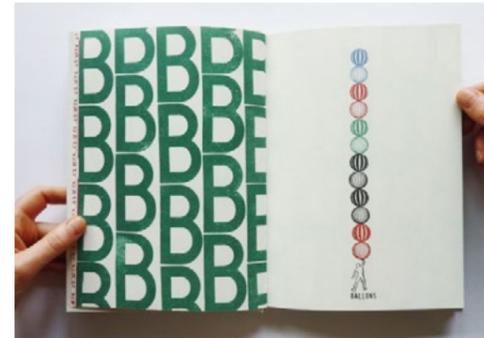
RESSOURCES À CONSULTER :

- Découvrir le travail de Gianpaolo Pagni : <http://www.gianpaolopagni.com/>
- Les croquis tamponnés de l'artiste : <http://gianpaolopagni.tumblr.com/>
- Un article sur l'artiste : <http://indexgrafik.fr/gianpaolo-pagni/>

ABC TAM TAM GIANPAOLO PAGNI

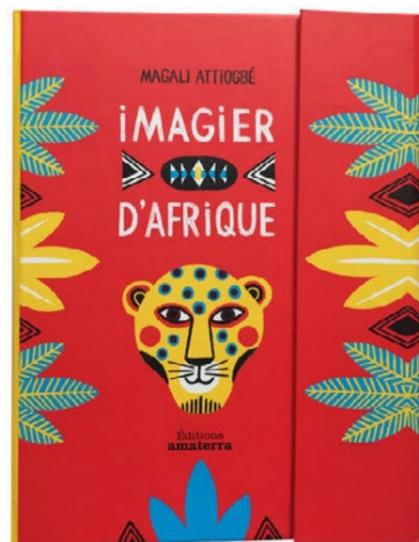
Voici un abécédaire complètement tamponné ! Chaque lettre y occupe une double page : à gauche, la lettre est répétée, ordonnée, composée, et cette répétition forme un motif. À droite, une illustration, toujours réalisée avec des tampons, inventive, inquiétante parfois, graphique toujours. Gianpaolo Pagni puise dans l'anatomie, la botanique, des formes très simples, qui transforment la brosse en moustache ou la fleur de lotus en chevelure.

A mi-chemin entre un livre d'artiste et un ouvrage pour la jeunesse, cet abécédaire plonge le lecteur dans l'univers plastique de l'artiste. Gianpaolo Pagni joue avec **la technique du tampon** à travers le principe de **l'accumulation** et de la **répétition** pour faire surgir le souvenir, métamorphosant des objets et des choses sans valeur en signes extraordinaires et mystérieux. Il est en quelque sorte l'ouvrier-inventeur de sa propre archéologie puisqu'il collectionne des objets glanés pour jouer avec leur empreinte et détourner leur sens initial. ABC Tam Tam est un imagier qui joue sur les **faux semblants**, la **réinterprétation** et la **composition**.

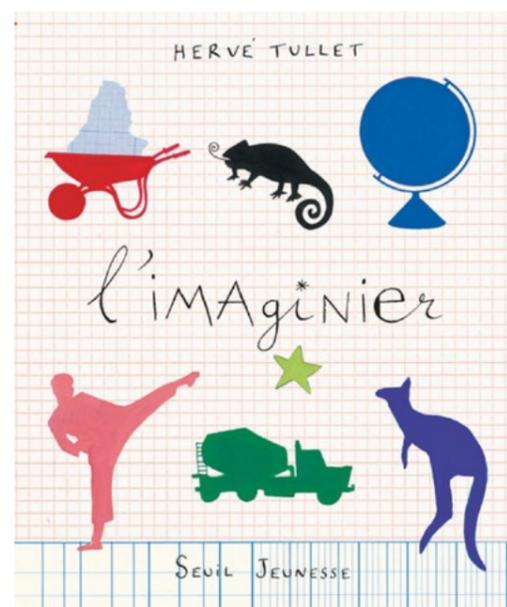




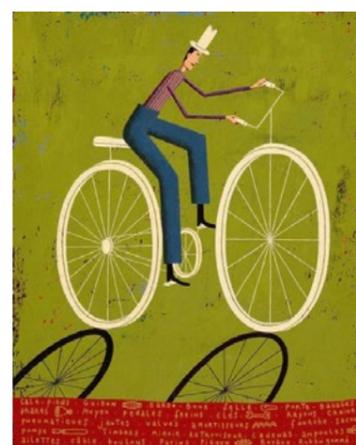
Imagier d'Afrique
de Magali Attiogbé
Amaterra



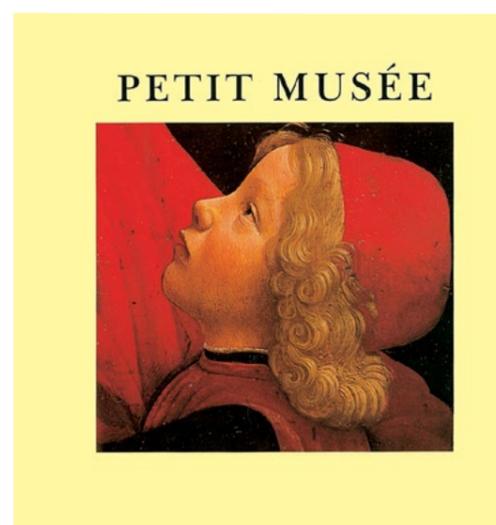
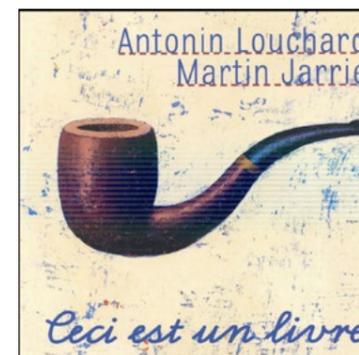
Dans le détail
de Elisa Géhin
Les fourmis rouges



L'imaginier
d'Hervé Tullet
Seuil Jeunesse



L'Alphabet Fabuleux
et **Ceci est un livre**
de Martin Jarrie.



Petit musée
Alain Le Saux et
Grégoire Solotareff
L'école des loisirs



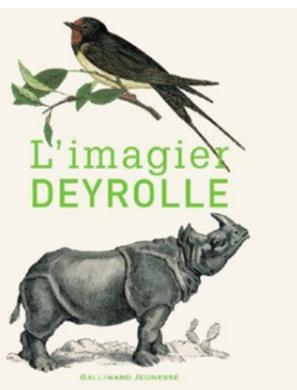
Ours molaire
Vincent Pianina
Gallimard Giboulées



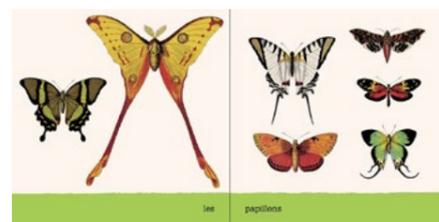
tresse-citron



Ours molaire
Vincent Pianina
Gallimard Giboulées



L'imaginier Deyrolle
Gallimard jeunesse





3 / ACTIVITÉ GRAFFITIGRE

Graffitigre est un imagier à 1000 pattes, contemporain, participatif, en ligne, pour les enfants et par les enfants ! C'est un imagier à construire en commun au quotidien et nous espérons qu'il s'étoffera de plus en plus avec un nombre infini de dessins d'enfants. Plus il sera riche, plus il sera plaisant pour les petits comme pour les grands de s'y balader afin de découvrir le monde par le biais de 1001 représentations.

Nous pensons que Graffitigre peut devenir un support pédagogique pour la mise en place d'activités plastiques autour du mot et de la langue.

Dans les pages qui suivent, nous vous proposons une activité à mettre en place avec vos élèves. Libre à vous, bien entendu, de vous approprier ce contenu, de vous éloigner de l'activité, bref de la faire vivre avec vos élèves.

1 / DÉCOUVRIR UN GENRE LITTÉRAIRE : LES IMAGIERS

Apporter différents supports, des imagiers variés (Par exemple : Imagiers du Père Castor, L'imagier des gens et Saisons de Blexbolex, Au jardin et le Dictionnaire fou du corps de Katy Couprie, ABC Tam Tam de Gianpaolo Pagni...). Laisser les enfants les manipuler, les découvrir et noter avec eux leur analyse.

"Qu'est ce qu'un imagier ? Qu'est ce qu'on trouve systématiquement dans un imagier ? Une lettre ? Un mot ? Une image ? Une illustration ? Une photographie ?"

Comparer les imagiers généralistes aux imagiers thématiques.

"Quel pourrait être l'imagier de la classe ?

L'imagier de la saison actuelle ? L'imagier de la dernière sortie scolaire ? L'imagier de la cour de récréation ?"

Noter les différentes pistes qui pourraient être le fil conducteur d'un imagier construit par la classe.

Questionner **les différentes formes de l'imagier :** un livre ? un coffret ? un livre accordéon comme l'Imagier de l'Afrique de Magali Attiobé ? Un poster ?

"Quelle pourraient être les nouvelles formes d'un imagier aujourd'hui ?"

2 / UN PROJET PARTICIPATIF GRÂCE À INTERNET

"Depuis quand existe Internet ? Comment utilisez-vous internet ?"
Pour s'amuser / Pour s'instruire / Se documenter / Rechercher / Regarder des films / Parler avec ses ami(e)s / Échanger...

Internet peut être l'occasion de mettre en commun toutes sortes de choses afin de construire un projet commun.

Graffitigre a cette ambition de mutualiser et partager les dessins d'enfants d'âges différents, d'origines diverses, de sensibilités singulières. Les enfants ont un double rôle, ils sont à la fois acteurs / participants de Graffitigre, mais également spectateurs / curieux / critiques qui se plaît à découvrir les dessins des autres enfants.

Si cela vous est possible : se connecter au site de Graffitigre, décortiquer la structure du site, montrer aux enfants les différents dessins déjà reçus.

Cette partie est plutôt réservée aux élèves de Cycle 3



3 / PARTICIPER À GRAFFITIGRE : UNE LETTRE, UN MOT, UN THÈME

Selon le nombre d'élève présents dans votre classe et selon le nombre de séances sur lesquelles vous souhaitez construire votre activité, vous pouvez soit :

- **Répartir les lettres de l'alphabet** : chaque élève est responsable d'une lettre. L'enfant est ensuite amené à feuilleter et consulter un dictionnaire afin lui agrandir son vocabulaire / le rassurer sur l'orthographe du mot / lui faire découvrir la définition qui accompagne le mot choisi.

- Proposer aux enfants de réaliser un dessin commençant par la **1ère lettre de leur prénom**. Sur plusieurs séances, l'élève pourra aller jusqu'à l'illustration complète de son prénom afin de composer son propre paysage surréaliste : Serpent Usine Zèbre Abricot Nénuphar Noix Écureuil et Suzanne est méconnaissable !

- Faire le choix d'un **imagier thématique** afin de rattacher Graffitigre à une autre matière enseignée : les animaux / l'école et la cour de récréation / le Moyen Âge / la faune et la flore / les sports...

Dans ce cas, il s'agit d'une discussion commune avec les enfants afin de choisir quel mot illustrera chaque lettre. Chaque élève est ensuite responsable d'un mot et s'attellera à la réalisation du dessin.

DESSINER, PEINDRE, COLLER, TOUT EST PERMIS !

Avec Graffitigre, toutes les techniques, tous les médiums sont permis ! Nous acceptons tous les dessins, des plus réalistes aux plus farfelus ! Des plus épurés aux plus picturaux !

Vous pouvez également **aborder la typographie** puisque chaque dessin doit impérativement être accompagné du mot qui le désigne. L'occasion d'aborder la discipline de la typographie, de chercher ensemble un vocabulaire commun (écriture en capitale, lettres colorées...), d'aborder les principes de lisibilité, mais aussi de composition : le mot peut jouer avec le dessin ! Le crocodile peut manger son propre mot !

Vous pouvez également questionner la forme de l'imagier en construction avec votre classe. Chaque dessin sera numérisé et classé par ordre alphabétique sur le site de Graffitigre bien-sûr, mais ce travail peut également donner lieu à un projet tangible commun : un accordéon de dessin, une exposition, un mobile... L'occasion de questionner encore une fois les différentes formes que peuvent prendre l'imagier.

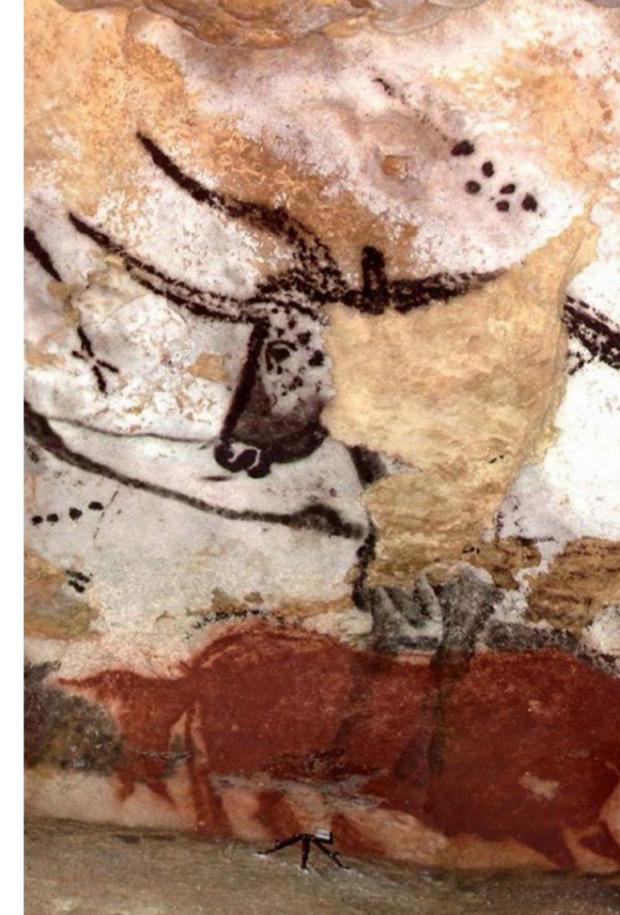
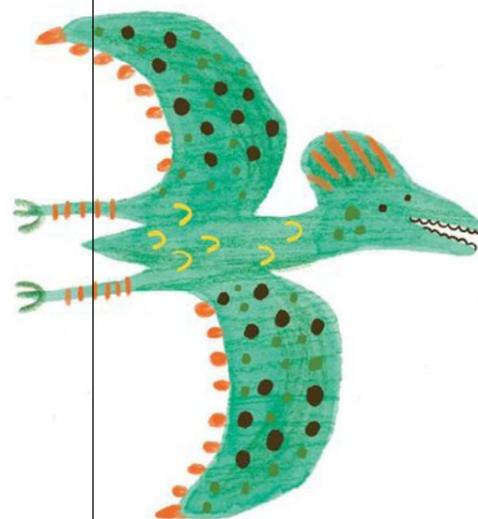
ET HOP ! EN LIGNE !

Une fois l'activité réalisée, nous vous invitons à nous envoyer chacun des dessins réalisés par vos élèves en indiquant le Prénom, la 1ère lettre du nom, ainsi que l'âge de chaque enfant. Ce qui donnera lieu à un moment convivial et sympathique de découverte en ligne avec vos élèves !

Nous pourrions également vous envoyer, si vous le souhaitez, un Paper Toy Graffitigre à imprimer sur format A4 pour chacun de vos élèves.



EXEMPLE DE PROJET PLURIDISCIPLINAIRE



1 / DÉCOUVRIR UN GENRE LITTÉRAIRE : LES IMAGIERS

Se référer à la page précédente.

2 / UN PROJET PARTICIPATIF GRÂCE À INTERNET

Se référer à la page précédente.

3 / PARTICIPER À GRAFFITIGRE PAR LE BIAIS D'UN IMAGIER THÉMATIQUE

Vous venez de finir un travail sur la **préhistoire**, vous pouvez utiliser Graffitigre pour réinvestir le travail effectué !

L'objectif : construire un imagier commun de la préhistoire.

1/ Sous forme d'une discussion à l'oral, lister les différents mots que les élèves souhaiteraient faire apparaître dans l'imagier de la préhistoire.

Vous pouvez les aider en construisant des colonnes au tableau qui distingueraient : **les personnages, les inventions, les animaux...** et sur lesquels les enfants peuvent s'appuyer pour se remémorer leurs acquis sur le sujet. Vous pouvez également donner des documents (ou ressortir des éléments) sur le sujet que les élèves pourraient parcourir. Exemples : l'album Cromignon de Michel Gay ; La grotte des animaux qui dansent de Cécile Alix et Barroux ; À la découverte de la grotte Chauvet aux éditions actes sud ; l'album Fabuleux animaux de la préhistoire de Isabelle

Frachet et Magali Attiogbé...etc.

A noter que tout est permis avec Graffitigre et que les élèves ne sont pas contraints de se limiter à des noms communs. Les verbes et les adjectifs sont également les bienvenus.

2/ Une fois la liste de mot établie et inscrite au tableau, il va falloir choisir, toujours avec les élèves, les mots les plus pertinents à faire figurer dans l'imagier. Vous pouvez souligner les mots choisis et les réorganiser par ordre alphabétique afin de s'assurer que vous avez trouvé des éléments pour chacune des lettres de l'alphabet (ce qui n'est pas la chose la plus aisée !).

3/ Ensuite, sous la forme du volontariat, vous attribuez chaque mot à 1 ou 2 élèves. Il peut être en effet intéressant que chaque élève soit missionné de réaliser 2 illustrations afin pouvoir avoir une grande diversité de résultats. Par exemple, Thomas sera en charge de

Mammouth et de Silex, et Joséphine de Grotte et Mammouth également. Thomas aura peut-être dessiné un mammouth en insistant sur le caractère énoooooorme de l'animal, tandis que Joséphine aura plutôt mis en avant son aspect très poilu ! L'occasion pour vous ensuite, d'insister sur l'importance de la **diversité des langages plastiques**. Il n'y a pas une seule vérité sur les mammouths mais autant de vérité qu'il n'y avait de mammouth !

4/ Chaque élève est invité à consulter un **dictionnaire** et lire la définition du ou des mots qu'il a choisis et dont il est responsable. Pour les plus petits, vous pouvez leur laisser les documents consultables afin qu'ils s'en inspirent ; en revanche, pour les plus grands, il est préférable de les ranger avant de lancer l'activité arts plastiques afin d'éviter qu'ils ne recopient trop. Il faut les amener à avoir confiance en eux et en leur travail en leur expliquant que la réussite d'un dessin n'est pas nécessairement nichée dans le réalisme mais qu'au

contraire, c'est bien la diversité de leur langage plastique à tous qui fera la grande richesse de cet imagier commun !

Aidez les à choisir leurs outils pour dessiner en fonction du résultat souhaité. Joséphine utilisera peut-être un pinceau ou une brosse pour réaliser son mammouth poilu... Afin de ne pas trop impressionner l'enfant et pour éviter qu'il ne se bloque, vous pouvez les inviter à essayer plusieurs techniques sur différentes feuilles de papier, «pas d'inquiétude, nous choisirons ensuite le mammouth que tu trouves le plus pertinent à faire figurer dans l'imagier»...

5/ Pour les élèves un peu plus grands, vous pouvez, avant de lancer l'activité de dessin, les **sensibiliser aux métiers d'illustrateur / de typographe / de graphiste**. Leur expliquer qu'il peuvent aborder cet imagier commun en tant qu'apprenti-illustrateur / apprenti-typographe et apprenti-graphiste. Qu'ils peuvent jouer avec l'espace de

la page, jouer avec les lettres de leur mot et faire jouer leur dessin avec cet élément.

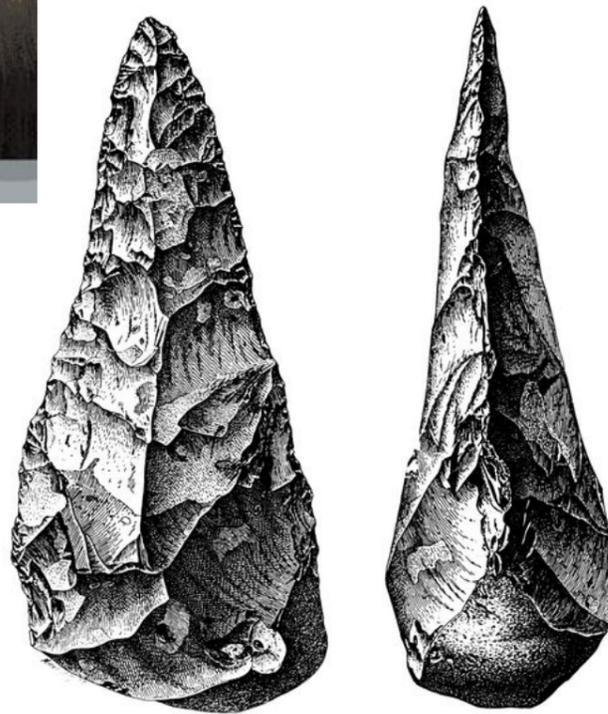
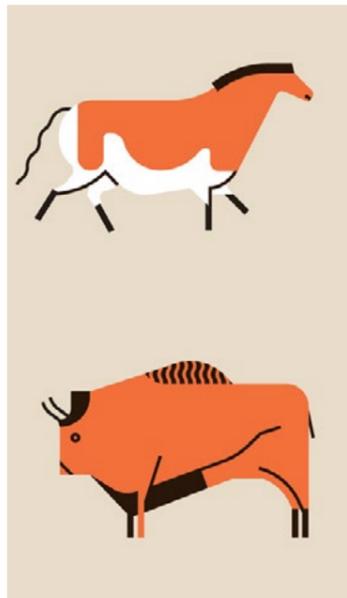
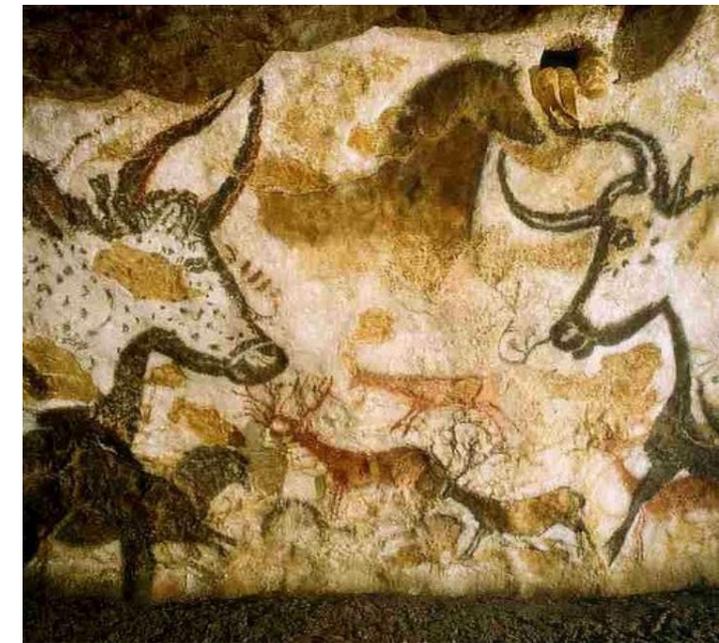
6/ Une fois les dessins réalisés par vos élèves et mis en commun pour construire l'imagier de la préhistoire, nous vous invitons à **numériser** chacun des dessins afin de nous les envoyer à l'adresse suivante : contact.graffitigre@gmail.com Idéalement, merci de ne pas numériser les dessins à moins de 200 dpi. Merci de nous envoyer chacun des dessins en précisant le prénom, la 1ere lettre du nom et l'âge de l'enfant.

7/ L'équipe Graffitigre se chargera de mettre en ligne chacun des dessins. Les élèves pourront ainsi aller consulter leurs dessins, ceux de leurs camarades de classes, mais également les dessins d'autres enfants ! Ils pourront montrer tout ce travail à leur parents avec une simple connexion a Internet.

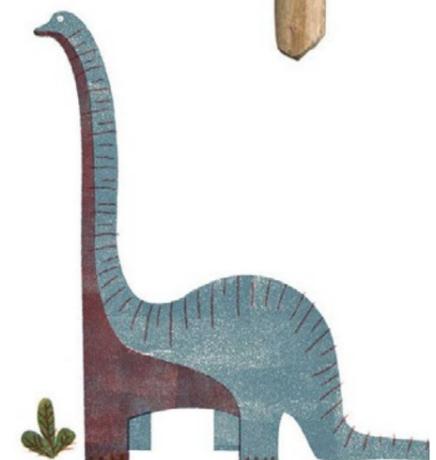
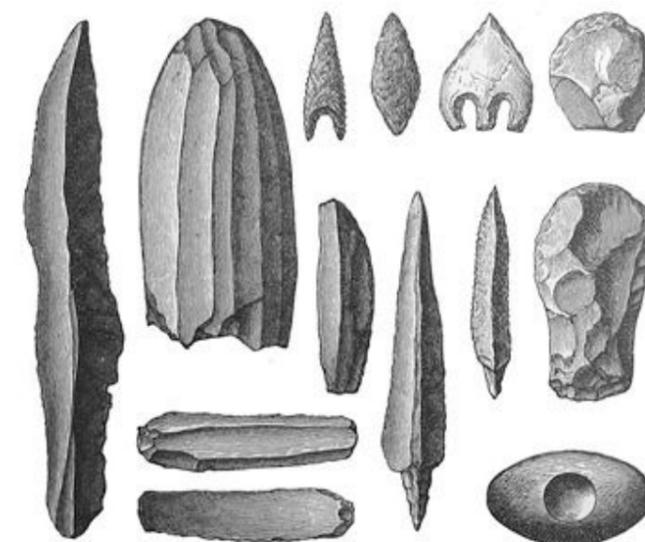
Vous pouvez d'ailleurs, à l'occasion de la séance suivante, vous

connecter avec vos élèves afin de leur montrer que leurs dessins sont maintenant visibles de tous. Qu'ils sont maintenant des dessins inspirants pour les autres mais également des **ressources de documentation** sur la préhistoire pour tout un chacun ! Libre à vous d'insister sur le caractère pédagogique et participatif d'Internet et de Graffitigre !

8/ Vous pouvez ensuite continuer l'activité sur une ou deux séances supplémentaires : quelle forme tangible donner à cet imagier de la préhistoire ? Allez vous réaliser une fresque avec l'ensemble de ces dessins ? Alimenter une frise historique ? Le point de départ d'autres séances sur d'autres périodes de l'histoire ? Réaliser un objet livre ? Travailler la couverture... etc ?

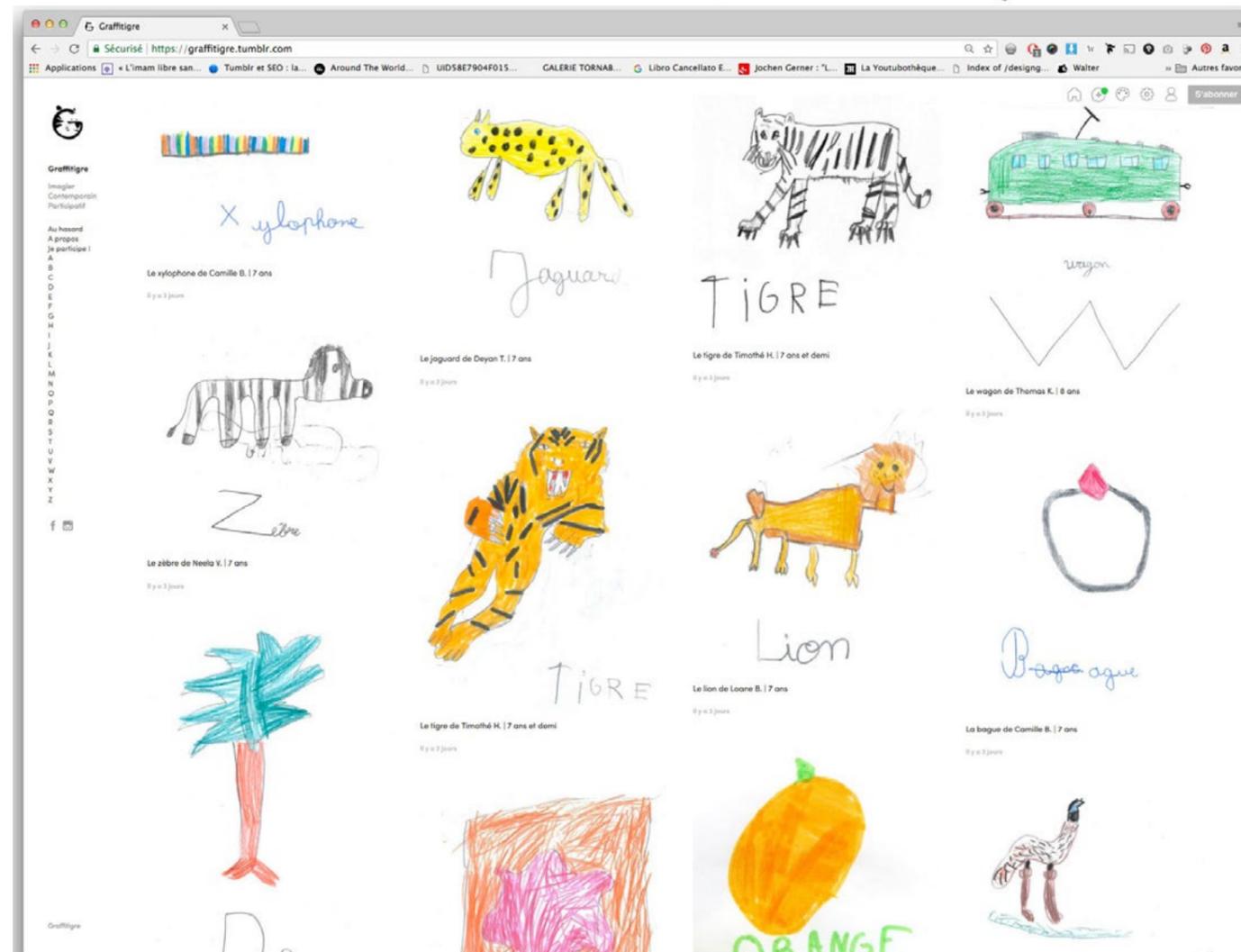


- Arc
- Archéologue
- Aiguille en os
- Biface en silex
- Bison
- Bijoux
- Caverne
- Chasse
- Cueillette
- Cromlech
- Dinosaures
- Dolmen
- Empreinte de mains
- Filet
- Flèches
- Fossiles
- Fouilles archéologiques
- Fourrure
- Foyer
- Feu
- Gibier
- Grotte
- Harpon
- Homme de Cro-magnon
- Mammouth
- Mégalithe
- Métier à tisser
- Nomade
- Os
- Ours
- Peaux d'animaux
- Pêche
- Peintures rupestres
- Pierres taillées
- Piège
- Pigments
- Pirogue
- Poissons
- Poteries
- Polissoir
- Pointes de flèches
- Racloir
- Rhinocéros
- Sédentaire
- Torche
- Tribu
- Vannerie
- Volcans





**N'HÉSITEZ PAS
À PARTICIPER
À L'AVENTURE
GRAFFITIGRE AVEC
VOS ÉLÈVES !**





**Nous serions ravis de discuter d'avantage à propos
de Graffitigre avec vous !
N'hésitez pas à nous contacter pour toutes
questions / suggestions / bonnes idées / critiques et
conseils !**

**Email : contact.graffitigre@gmail.com
L'imagier en ligne : <https://graffitigre.tumblr.com>
Retrouvez nous également sur
Instagram et Facebook**