



1. LUISTER en NUMMER de tekeningen van 1 tot 9.

ÉCOUTE et NUMÉROTE les images de 1 à 9.



COUP DE POUCE

- de vis : le poisson
- de zeester : l'étoile de mer
- de zee : la mer
- de schaduw : l'ombre
- de redder : le sauveteur



5. LUISTER en OMCIRKEL daarna het deel van de dag en de emotie van het personage. VUL de tekstballon IN.



ÉCOUTE, puis ENTOURE le moment de la journée et l'humeur du personnage. COMPLÈTE la bulle!

