



Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

### « Mireille, l'Abeille »

Antoon Krings - Gallimard jeunesse - Giboulées

**Domaine:** percevoir, sentir, imaginer, créer

NA

EA

A

**Compétence:** respecter un code couleur ; maîtriser un geste précis

**Consigne:** colorie Mireille comme l'indique le code couleur

