



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

