



Prénom : \_\_\_\_\_

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

### « Mireille, l'Abeille »

Antoon Krings - Gallimard jeunesse - Giboulées

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

NA

EA

A

**Compétence:** colorier en respectant un algorithme simple de 2 couleurs.

**Consigne:** colorie le corps de l'abeille en alternant une rayure jaune et une rayure rouge.

