



Référence culturelle : Mo WILLEMS (« Guili Lapin »)

Compétences visées : Observer et décrire des œuvres du patrimoine, adapter son geste aux contraintes matérielles, formuler une description.

Consigne : Choisis une photo de paysage et colle ton doudou dessus.

Dicte ensuite une légende à la maîtresse.



Référence culturelle : Mo WILLEMS (« Guili Lapin »)

Compétences visées : Observer et décrire des œuvres du patrimoine, adapter son geste aux contraintes matérielles, formuler une description.

Consigne : Choisis une photo de paysage et colle ton doudou dessus.

Dicte ensuite une légende à la maîtresse.



Référence culturelle : Mo WILLEMS (« Guili Lapin »)

Compétences visées : Observer et décrire des œuvres du patrimoine, adapter son geste aux contraintes matérielles, formuler une description.

Consigne : Choisis une photo de paysage et colle ton doudou dessus.

Dicte ensuite une légende à la maîtresse.



Référence culturelle : Mo WILLEMS (« Guili Lapin »)

Compétences visées : Observer et décrire des œuvres du patrimoine, adapter son geste aux contraintes matérielles, formuler une description.

Consigne : Choisis une photo de paysage et colle ton doudou dessus.

Dicte ensuite une légende à la maîtresse.



Référence culturelle : Mo WILLEMS (« Guili Lapin »)

Compétences visées : Observer et décrire des œuvres du patrimoine, adapter son geste aux contraintes matérielles, formuler une description.

Consigne : Choisis une photo de paysage et colle ton doudou dessus.

Dicte ensuite une légende à la maîtresse.



Référence culturelle : Mo WILLEMS (« Guili Lapin »)

Compétences visées : Observer et décrire des œuvres du patrimoine, adapter son geste aux contraintes matérielles, formuler une description.

Consigne : Choisis une photo de paysage et colle ton doudou dessus.

Dicte ensuite une légende à la maîtresse.



Référence culturelle : Mo WILLEMS (« Guili Lapin »)

Compétences visées : Observer et décrire des œuvres du patrimoine, adapter son geste aux contraintes matérielles, formuler une description.

Consigne : Choisis une photo de paysage et colle ton doudou dessus.

Dicte ensuite une légende à la maîtresse.