EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant



« Monsieur Océdar »



Dessine « Monsieur Océdar » en différentes arabesques : représente articulations des bras et des jambes.

Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant





« Monsieur Océdar »

Dessine « Monsieur Océdar » en ses différentes arabesques : représente articulations des bras et des jambes.

Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.

« Monsieur Océdar »

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant « Monsieur Océdar »



Dessine « Monsieur Océdar » en représente arabesques : articulations des bras et des jambes.

Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.

« Monsieur Océdar »

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant





Dessine « Monsieur Océdar » en ses arabesques: représente articulations des bras et des jambes.

Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.

« Monsieur Océdar »

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant





Dessine « Monsieur Océdar » en arabesques: représente articulations des bras et des jambes.

Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant





Dessine « Monsieur Océdar » en ses arabesques: représente

articulations des bras et des jambes. Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du

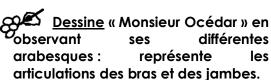
corps humain, sur soi ou sur une représentation. Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le

dessin du corps : personnage en mouvement.

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant



« Monsieur Ucédar »



Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant





« Monsieur Océdar »

<u>Dessine</u> « Monsieur Océdar » en observant ses différentes représente articulations des bras et des jambes.

Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.

« Monsieur Océdar »

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant



« Monsieur Océdar »

Dessine « Monsieur Océdar » en différentes arabesques: représente articulations des bras et des jambes.

Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.

EXPLORER LE MONDE Explorer le monde du vivant





Dessine « Monsieur Océdar » en différentes arabesques: représente articulations des bras et des jambes.

Attendus de fin de cycle : Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.

Objectifs : Découvrir et localiser les articulations ; les représenter sur le dessin du corps : personnage en mouvement.