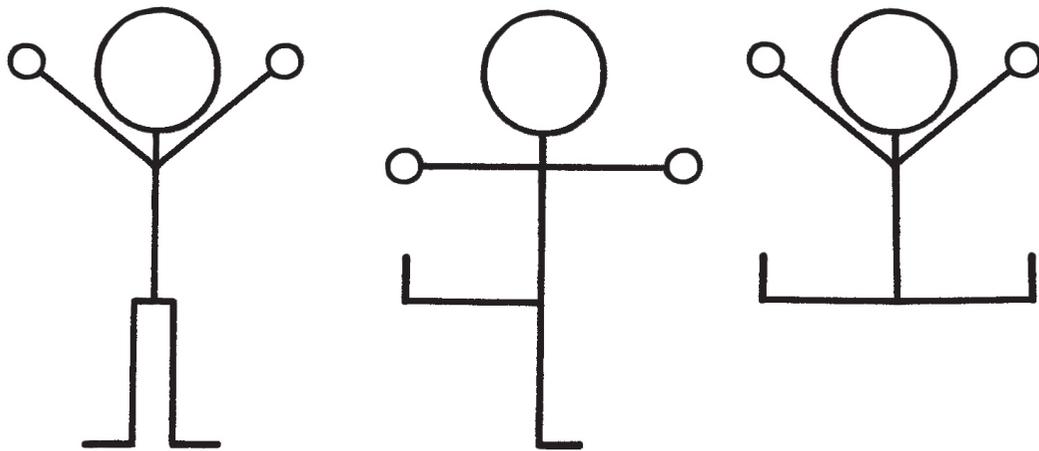




Chaque pantin imite un des enfants qui dansent. **Colorie** de la même couleur l'enfant et le pantin qui font les mêmes gestes.



Objectif • Associer un personnage et sa silhouette schématisée.

Activité • « Jeu de mimes » : l'enfant tente de reproduire les mouvements des silhouettes. Ensuite, vous pouvez dessiner ce qu'il doit mimer ; puis c'est à votre tour de prendre la position d'un bonhomme que lui dessine.