

Domaine :

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER

Compétence :

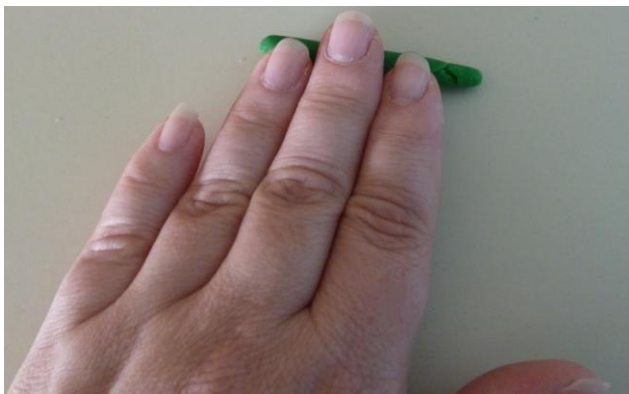
Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports, matériels).

Activité :

Pâte à modeler : les boudins



Modeler un boudin en frottant sa main sur la table.



Modeler un boudin en frottant ses deux mains l'une contre l'autre.



Utiliser des boudins pour former la première lettre de son prénom.

