



SITE DE LA PROVIDENCE CENTRE

FICHER DE CONTINUITÉ PEDAGOGIQUE NIVEAU DE GS pour les journées du 16 au 20 mars 2020

Madame, monsieur, veuillez trouver ci-joint des éléments à réaliser par votre enfant pour les journées nommées ci-dessus. Il s'agit de documents d'apprentissages axés sur les notions vues et à voir en classe sur cette période. Pour toute question pédagogique, n'hésitez pas à contacter votre enseignant à l'adresse suivante :

Niveau	Enseignants	Adresse mail
Classe de TPS PS MS	Catherine & Sylvie	laprocgeraud@gmail.com
Classe de TPS PS MS	Viviane & Marie Christine	laproclededel@gmail.com
Classe de MS GS	Ghislaine & Béatrice	laprocfourmond@gmail.com
Classe de GS	Karine & Marie Andrée	karine.louazel.ecolebruz@gmail.com
Classe de CP	Marina	laprocfranc@gmail.com
Classe de CP CE1	Marie Pierre	laprocsaulnier@gmail.com
Classe de CE1	Amandine & Catherine	laproccheval@gmail.com
Classe de CE1 CE2	Mme Nicolas	laprocnicolas@gmail.com
Classe de CE2	Mr Pelerin & Mme Bertuel	laprocpelerin@gmail.com
Classe de CM1 CM2	Mr Besnard	laprocbesnard@gmail.com
Classe de CM1 CM2	Mme Sales	laprocsales@gmail.com
Classe de CM1 L+	Mme Senant & Mr Feder	laprocsenant@gmail.com
ULIS	Magali	briandmagali@orange.fr
Classe de CM2 L+	Mme Castel	laproccastel@gmail.com

Merci de votre compréhension, à bientôt !
L'équipe enseignante

Période 4 semaine 3 = Lundi 16 au vendredi 20 Mars 2020

Lundi	Mardi	Jeudi	Vendredi
<p>☀ Rituels du matin</p> <p>Rituels : La date (aujourd'hui nous sommes..., hier nous étions... et demain nous serons...), la météo (Quel temps fait-il aujourd'hui ?), lecture des prénoms des élèves de la classe : 5 prénoms par jour en lettres capitales, en lettres script, en lettres cursives.</p>			
<p>Les ordinaux : Quelle est la 3^{ème} lettre d'un mot donné?, Quel est le 5^{ème} jour de la semaine etc...</p> <p>Remettez-les dans l'ordre ! : donner 7 lettres script (i à o): les remettre dans l'ordre, les nommer + donner le son de chaque lettre + donner un mot qui commence par ce son. (Document 1)</p> <p>« Libérer des alphas » : Pour pouvoir libérer les alphas il faut donner une formule magique avec des mots commençants par le même son exemple : marron, mélanger, maman, myrtille = cela va libérer le monstre Prendre les étiquettes figurant sur les photos. Trouver des formules magiques pour libérer chaque alpha etc... (Document 2)</p> <p>Remettre les étiquettes des jours de la semaine dans l'ordre avec (si besoin) ou sans le support avec le modèle des jours de la semaine (étiquettes écrites en lettres capitales). (Document 3 bis)</p>	<p>Les ordinaux : Quelle est la n^{ème} lettre d'un mot, quel est le n^{ème} jour de la semaine...</p> <p>Remettez-les dans l'ordre ! : donner 7 lettres script (i à o): les remettre dans l'ordre, les nommer + donner le son de chaque lettre + donner un mot qui commence par ce son. (Document 1)</p> <p>Le jeu des syllabes : Tic Tac J'utilise le dé du jeu Tic, Tac Boum. Si vous ne l'avez pas, demandez simplement la première ou la dernière syllabe des mots du quotidien : chaque jour, nommer 5 mots de votre entourage : objets de la cuisine, objets de la chambre, jouets, objets dans la nature etc...</p> <p>Remettre les étiquettes des jours de la semaine dans l'ordre avec (si besoin) ou sans le support avec le modèle des jours de la semaine (étiquettes écrites en lettres capitales). (Document 3 bis)</p>	<p>Les ordinaux : Quelle est la n^{ème} lettre d'un mot, quel est le n^{ème} jour de la semaine...</p> <p>Remettez-les dans l'ordre ! : donner 7 lettres script (i à o): les remettre dans l'ordre, les nommer + donner le son de chaque lettre + donner un mot qui commence par ce son. (Document 1)</p> <p>Jeu autour du phonème [a] : j'entends, je n'entends pas le son [a]. Trouver des objets dans la maison dans lesquels on entend le son demandé. Les regrouper et les prendre en photo. De même avec des objets dans lesquels on n'entend pas le son demandé. (Document 4)</p> <p>Remettre les étiquettes des jours de la semaine dans l'ordre avec (si besoin) ou sans le support avec le modèle des jours de la semaine (étiquettes écrites en lettres script). (Document 3)</p>	<p>Les ordinaux : Quelle est la n^{ème} lettre d'un mot, quel est le n^{ème} jour de la semaine...</p> <p>Remettez-les dans l'ordre ! : donner 7 lettres script (i à o): les remettre dans l'ordre, les nommer + donner le son de chaque lettre + donner un mot qui commence par ce son. (Document 1)</p> <p>Les maisons du le/la : Trouver des objets dans les catalogues de publicité ou des objets de la maison et les ranger dans la maison du « le » ou bien dans la maison du « la » en fonction de l'article utilisé. (Document 5)</p> <p>Remettre les étiquettes des jours de la semaine dans l'ordre avec (si besoin) ou sans le support avec le modèle des jours de la semaine (étiquettes écrites en lettres script). (Document 3)</p>

🕒 Ateliers autonomes français / maths / motricité fine

Feuilles déjà envoyées lors du premier envoi (cf. site internet de l'école) + Ateliers autonomes réalisables à la maison (cf. documents ci-joints par mail)
Tout n'est pas à faire en une seule journée : si possible 1 atelier français, 1 atelier maths et 1 atelier de découpage par jour.

🕒 Jouer dans le jardin ou parcours motricité dans la maison en fonction du temps et des possibilités = Objectif se défouler et prendre l'air.

🕒 Ateliers du plan de travail = 1 atelier par jour (cf. Détail des ateliers envoyé par mail)

- **Avec l'adulte** : Écriture en lettres cursives des jours de la semaine lundi et mardi Niveau 1 = imprimer une page par feuille, Niveau 2 = imprimer deux pages par feuille afin d'écrire plus petit + révision du prénom en lettres cursives **Documents 8, 9 et 10 et 10 bis.**

Variable : Renforcer l'écriture en lettres capitales pour les élèves qui ne sont pas encore prêts pour l'écriture en lettres cursives.

Entraînement en lettres cursives sans ligne pour commencer (sur ardoise, sur grand tableau).

- Memory des lettres : nommer les lettres retournées (**Autonomie**) **Document 11 si vous jouez avec les images sinon les jeux de lettres des rituels peuvent être utilisés.**

- Loto des animaux d'Afrique (**Autonomie**) **Document 12**

- **Avec l'adulte** : Atelier cuisine pour préparer de la pâte à modeler. <https://little-gabchou.com/comment-faire-de-la-pate-a-modeler-maison-comme-le-play-doh-du-magasin/>

🕒 Anglais

Revoir les chansons vues en classe cf. liens envoyés la semaine dernière

🕒 Anglais

Revoir les chansons vues en classe cf. liens envoyés la semaine dernière

🕒 Anglais

Revoir les chansons vues en classe cf. liens envoyés la semaine dernière

🕒 Anglais

Revoir les chansons vues en classe cf. liens envoyés la semaine dernière

Pause méridienne

🕒 Jeux maths :

Dictée de chiffres sur ardoise : demander à votre enfant d'écrire le chiffre dicté sur une ardoise ou sur une feuille (veiller à la tenue du crayon ainsi qu'au sens du tracé du chiffre). Si

🕒 Jeux maths :

La suite des nombres : de 2 en 2 = faire compter votre enfant de 2 en 2 à partir de 0 puis à partir de n'importe quel chiffre pair ou impair.

🕒 Jeux maths :

Dictée de chiffres sur ardoise : demander à votre enfant d'écrire le chiffre dicté sur une ardoise ou sur une feuille (veiller à la tenue du crayon ainsi qu'au sens du tracé du chiffre). Si

🕒 Jeux maths :

Compter le plus loin possible : à partir de 0 puis à partir de 5 ou d'un nombre ou chiffre de votre choix.

<p>le sens n'est pas respecté refaire le tracé avec le doigt sur le référentiel (Envoyé lors du premier envoi).</p> <p>Le jeu du chiffre mystère : sur une ardoise écrire les chiffres de 1 à 9. Garder en mémoire un chiffre, par exemple le 6. Votre enfant posera des questions comme par exemple : Est-ce que le chiffre mystère est avant le 5 ? réponse non. L'enfant dira donc : « Je barre donc les chiffres 1, 2, 3 et 4 ». Est-ce que le chiffre mystère est après le... ? Est-ce que le chiffre mystère est entre le.. et le... ?</p> <p>La maison des nombres (nombre 9) = trouver toutes les façons de faire neuf, possibilité de s'aider de kapla, légo, perles etc...</p> <p>Il y aura 10 solutions à trouver. (Document 6)</p>	<p>Le jeu de la fusée à partir de 10 puis de 20 = il s'agit de faire le décompte avant le décollage de la fusée.</p>	<p>le sens n'est pas respecté refaire le tracé avec le doigt sur le référentiel (Envoyé lors du premier envoi).</p> <p>La maison des nombres (nombre 10) = trouver toutes les façons de faire dix, possibilité de s'aider de kapla, légo, perles etc...</p> <p>Il y aura 11 solutions à trouver. (Document 6)</p>	<p>Juste avant / juste après : Montrer une carte nombre et demander à votre enfant. Quel est le chiffre juste avant ? Quel est le chiffre juste après ? (Document 7)</p>
<p>🕒 Activité calme en autonomie Mandala 1 à 5 en fonction de ce qui a déjà été réalisé par votre enfant. (Document 13)</p>	<p>🕒 Activité calme en autonomie Mandala 1 à 5 en fonction de ce qui a déjà été réalisé par votre enfant. (Document 13)</p>	<p>🕒 Activité calme en autonomie Mandala 1 à 5 en fonction de ce qui a déjà été réalisé par votre enfant. (Document 13)</p>	<p>🕒 Activité calme en autonomie Mandala 1 à 5 en fonction de ce qui a déjà été réalisé par votre enfant. (Document 13)</p>
<p>🕒 30 minutes Jeux libres</p>	<p>🕒 30 minutes Jeux libres</p>	<p>🕒 30 minutes Jeux libres</p>	<p>🕒 30 minutes Jeux libres</p>
<p>🕒 Jouer dans le jardin ou parcours motricité dans la maison en fonction du temps et des possibilités = Objectif se défouler et prendre l'air.</p>			

<p>⌚ 30 minutes Phono g1</p> <p>- Localisons les syllabes p. 128 séance 1 (Document 14)</p> <p>Graphisme g2</p> <p>- Découper et coller des bandes de papier de couleur (Document 14)</p>	<p>⌚ 30 minutes Phono g1</p> <p>- Localisons les syllabes p.128 séance 2 (Document 14)</p> <p>Graphisme g2</p> <p>- Tracer des boucles ascendantes sur les bandes de couleur. Veiller à la tenue du crayon, à la posture de l'enfant et à l'orientation de la feuille (Document 14)</p>	<p>⌚ 30 minutes Phono g2</p> <p>- Mais où est la syllabe p. 126 (Document 14)</p> <p>Graphisme g1</p> <p>- Découper et coller des bandes de papier de couleur (Document 14)</p>	<p>⌚ 30 minutes Phono g2</p> <p>- Mais où est la syllabe p. 126 (Document 14)</p> <p>Graphisme g1</p> <p>- Tracer des boucles ascendantes sur les bandes de couleur. Veiller à la tenue du crayon, à la posture de l'enfant et à l'orientation de la feuille (Document 14)</p>
--	--	--	---

⌚ **Comptine et Littérature**

Comptine : La semaine de Pierre Lozère <https://www.youtube.com/watch?v=BiHYehk0tYo>

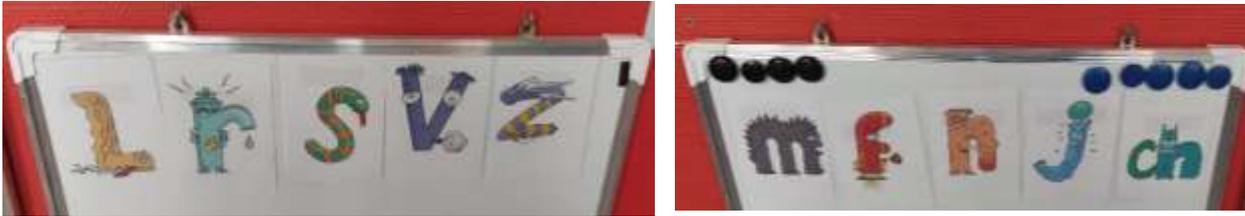
Ecoute de l'histoire « Rafara » <https://www.youtube.com/watch?v=ypcfKUZV830> A faire avec l'album si vous l'avez vers vous.



RITUELS

Voici les documents nécessaires pour les rituels de français, Ils vous serviront pour les semaines à venir :

- Document 1 : Le jeu des lettres dans les trois graphies (planches de lettres + grilles vierges sauf si votre enfant souhaite également jouer avec les grilles à compléter).
- Document 2 : Les étiquettes des alphas pour le jeu des formules magiques ou bien les figurines si vous les avez déjà.



- Document 3 et 3 bis: Les étiquettes des jours de la semaine dans les 3 graphies avec ou sans le support vierge
- Document 4 : Le jeu du son [a] nommer les étiquettes et dire si on entend ou si on n'entend pas le son demandé. Si vous voulez aller plus loin, possibilité de demandé à quel endroit on entend ce son.
- Document 5 : La maison du « le », la maison du « la » possibilité de la dessiner vous même

Voici les documents nécessaires pour les rituels de mathématiques, là aussi ils vous serviront pour les semaines à venir :

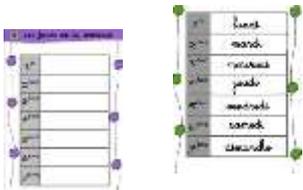
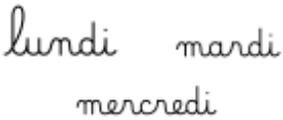
- Référentiel du sens du tracé des chiffres (envoyé lors du premier envoi sur le site internet de l'école)
- Document 6 : La maison des 9, la maison des 10. Possibilité de réviser les précédentes si les enfants le souhaitent.
- Document 7 : Cartes numérotées de 1 à 10 et cartes avec les différentes représentations des nombres.

ATELIERS AUTONOMES

Voici une liste d'ateliers autonomes qui peuvent être fait au cours des semaines à venir en alternant avec des jeux de société que vous pouvez avoir à la maison :

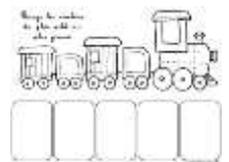
Domaine 1 : mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

Semestre 2

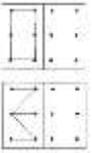
	Atelier	Matériel	Compétence / objectifs d'apprentissage	Consigne
5		<p>Document 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 feuille avec 26 cases vides - un jeu de lettres en cursif 	<p>ML10 a</p> <p>Remettre les lettres en cursif dans l'ordre alphabétique.</p>	<p>Je remets les lettres en cursif dans les cases vides, en respectant l'ordre alphabétique. Je récite l'alphabet dans ma tête.</p>
8		<p>Document 3</p> <ul style="list-style-type: none"> - support pour mettre les jours de la semaine dans l'ordre - étiquettes des jours de la semaine en lettres cursives 	<p>EM1/ ML10 a</p> <p>Remettre les jours de la semaine dans l'ordre en cursif.</p>	<p>Je prends une étiquette jour de la semaine et je la place au bon endroit.</p>
10		<p>Document 9</p> <ul style="list-style-type: none"> - feuilles avec les jours de la semaine - crayon à papier - lettres rugueuses cursives si besoin 	<p>ML11 a</p> <p>Ecrire le nom des jours de la semaine en cursif.</p>	<p>Je m'entraîne à écrire le nom des jours de la semaine. Si je ne me souviens plus du tracé d'une lettre, j'utilise les lettres rugueuses.</p>
15		<p>Document 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - images à trier 	<p>ML6</p> <p>Classer les images selon que l'on entend ou pas le son [a].</p>	<p>Je nomme le nom de l'objet présent sur l'image. J'articule correctement pour voir si j'entends le son demandé. Je mets d'un côté toutes les images où j'entends le son [a] et d'un autre côté toutes celles où je n'entends pas le son [a].</p>

				<p><u>Variable</u> : Je m’amuse avec les objets du quotidien à trouver si j’entends le son [a] ou pas.</p>
24		<p>Document 15</p> <ul style="list-style-type: none"> - images - pinces à linge 	<p>Jouer avec les articles le/la.</p>	<p>Je nomme l’image. Je trouve le déterminant à l’oral. Je place une pince à linge sur le bon déterminant.</p> <p><u>Variable</u> : Je peux simplement pointer du doigt afin d’éviter d’imprimer le document.</p>
25		<p>Document 15</p> <ul style="list-style-type: none"> - images - pinces à linge 	<p>Jouer avec les articles un/une.</p>	<p>Je nomme l’image. Je trouve le déterminant à l’oral. Je place une pince à linge sur le bon déterminant.</p> <p><u>Variable</u> : Idem</p>

Domaine 4 : construire les premiers outils pour structurer sa pensée

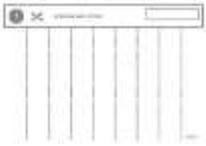
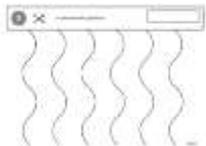
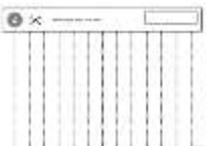
Domaine 4 : construire les premiers outils pour structurer sa pensée			
Atelier	Matériel	Compétence / objectifs d'apprentissage	Consigne
	<ul style="list-style-type: none"> - fiche - cartes chiffres de 1 à 10 - feutre effaçable 	<p>OSP10</p> <p>Trouver le nombre qui vient avant et le nommer (1 à 10).</p>	<p>Je pioche une carte chiffre. J'écris le chiffre pioché dans la case grisée. J'écris le chiffre qui vient avant la carte piochée dans la case blanche.</p> <p>Variable : Avec un jeu de cartes classiques : Tirer au sort une carte puis trouver celle qui vient juste avant.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - fiche - cartes chiffres de 1 à 10 - feutre effaçable 	<p>OSP10</p> <p>Trouver le nombre qui vient après et le nommer (1 à 10).</p>	<p>Je pioche une carte chiffre. J'écris le chiffre pioché dans la case grisée. J'écris le chiffre qui vient avant la carte piochée dans la case blanche.</p> <p>Variable : Avec un jeu de cartes classiques : Tirer au sort une carte puis trouver celle qui vient juste après.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - 2 fiches avec les trains - étiquettes chiffres plastifiées 	<p>OSP10</p> <p>Ranger les nombres tirés au sort dans l'ordre croissant 2 niveaux différents</p>	<p>Je mets les étiquettes chiffres à l'envers. Je pioche 5 étiquettes chiffres. Je les range dans l'ordre croissant. Je nomme le nom des chiffres.</p> <p>Variable : Avec un jeu de cartes classique : Tirer au sort 5 cartes et les ranger dans l'ordre croissant. Nommer le nom des chiffres.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - abaque - planches avec les chiffres - jetons 	<p>OSP7 b/OSP10</p> <p>Compléter les abaques pour atteindre une quantité demandée (de 7 à 10).</p>	<p>Je mets une planche sur l'abaque. Je lis en haut à droite la quantité demandée pour cette planche.</p>

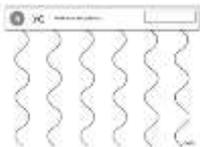
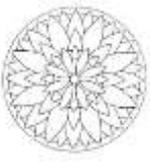
		Chiffres	<p>Je regarde le premier chiffre et sur la première tige, je mets les jetons nécessaires pour arriver à la quantité demandée.</p> <p>Je fais cela pour les 4 chiffres suivants et les planches suivantes.</p> <p>Variable : Tirer au sort 5 cartes, l'enfant devra associer à côté de chaque carte une quantité de légo ou kapla correspondant à la quantité inscrite sur la carte.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - cartes - feutre effaçable - perles 	Jeu des additions avec des perles.	<p>Je lis le premier terme de l'addition et je mets le nombre de perles correspondant. Je lis le deuxième terme de l'addition et je mets le nombre de perles correspondant.</p> <p>Je compte toutes les perles mises et j'écris le résultat après le signe égal.</p> <p>Variable : Proposer de petites additions, elles ont été rencontrées lors des décompositions des nombres. Y associer une quantité d'objet et trouver la somme demandée.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - cartes à pince - pinces à linge 	Cartes à pinces : Additions des pommes.	<p>Je lis le chiffre présent dans le panier. Je compte les pommes à l'extérieur du panier. J'additionne les deux quantités et je mets la pince à linge sur le résultat.</p> <p>Variable : Possibilité de dessiner des situations problèmes ou bien à l'oral. J'ai une pomme dans mon panier, en voici 3 autres, combien ai-je de pommes en tout ?</p>

	<p>Document 6</p> <ul style="list-style-type: none"> - maisons des nombres 7 et 8 - perles 	<p>OSP7a/OSP8</p> <p>Trouver les différentes décompositions (de 7 et 8).</p>	<p>Je cherche les différentes façons de faire 7 et 8. Je place les perles dans les maisons.</p>
	<p>Document 6</p> <ul style="list-style-type: none"> - maisons nombres 9 et 10 - perles 	<p>OSP7a/OSP8</p> <p>Trouver les différentes décompositions (de 9 et 10).</p>	<p>Je cherche les différentes façons de faire 9 et 10. Je place les perles dans les maisons.</p>
	<p>Document envoyé sur le site de l'école.</p> <ul style="list-style-type: none"> - dossier - règle - crayon à papier 	<p>EM ***</p> <p>Perfectionner le tracé à la règle.</p>	<p>J'observe la figure de gauche et je la reproduis sur le papier pointé à droite en utilisant la règle.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - barres de différentes tailles - lacet 	<p>Ordonner des morceaux de bois dans l'ordre décroissant.</p>	<p>J'ordonne les barres de la plus grande à la plus petite. Je les enfle ensuite sur le lacet. Variable : Jouer avec des bâtons de bois, des pailles coupées de différentes longueurs. Les ranger dans l'ordre croissant / dans l'ordre décroissant.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - pâte à modeler - ardoise 	<p>OSP12 a / OSP15</p> <p>Réaliser des figures planes avec de la pâte à modeler.</p>	<p>Je réalise des colombins pour faire le cercle, le carré, le triangle et le rectangle. Je nomme les figures que j'ai réalisées.</p>

Domaine 5 : explorer le monde

Semestre 1 et 2

Atelier	Matériel	Compétence / objectifs d'apprentissage	Consigne
	<p style="text-align: center;">Document 16</p> <ul style="list-style-type: none"> - fiche - paire de ciseau 	<p style="text-align: center;">EM15</p> <p style="text-align: center;">Découper sur un long trait Niveau 1.</p>	<p style="text-align: center;">Je découpe avec précision sur les lignes verticales.</p>
	<p style="text-align: center;">Document 16</p> <ul style="list-style-type: none"> - fiche - paire de ciseau 	<p style="text-align: center;">EM15</p> <p style="text-align: center;">Découper sur une ligne brisée Niveau 2.</p>	<p style="text-align: center;">Je découpe avec précision sur les lignes brisées.</p>
	<p style="text-align: center;">Document 16</p> <ul style="list-style-type: none"> - fiche - paire de ciseau 	<p style="text-align: center;">EM15</p> <p style="text-align: center;">Découper sur une ligne courbe Niveau 3.</p>	<p style="text-align: center;">Je découpe avec précision sur les vagues.</p>
	<p style="text-align: center;">Document 16</p> <ul style="list-style-type: none"> - fiche - paire de ciseau 	<p style="text-align: center;">EM15</p> <p style="text-align: center;">Découper sur un long trait Niveau 4.</p>	<p style="text-align: center;">Je découpe avec précision sur les lignes verticales plus serrées.</p>

	<p align="center">Document 16</p> <p>-fiche -paire de ciseau</p>	<p align="center">EM15</p> <p>Découper sur une ligne brisée Niveau 5.</p>	<p align="center">Je découpe avec précision sur les lignes brisées plus serrées.</p>
	<p align="center">Document 16</p> <p>- fiche - paire de ciseau</p>	<p align="center">EM15</p> <p>Découper sur une ligne courbe Niveau 6.</p>	<p align="center">Je découpe avec précision sur des vagues plus rapprochées.</p>
	<p align="center">Document 13</p> <p>- mandala niveau 1 - crayons de couleur</p>	<p align="center">EM***</p> <p>Colorier un mandala : niveau 1.</p>	<p align="center">Je colorie avec précision le mandala niveau 1.</p>
	<p align="center">Document 13</p> <p>- mandala niveau 2 - crayons de couleur</p>	<p align="center">EM***</p> <p>Colorier un mandala : niveau 2.</p>	<p align="center">Je colorie avec précision le mandala niveau 2.</p>
	<p align="center">Document 13</p> <p>- mandala niveau 3 - crayons de couleur</p>	<p align="center">EM***</p> <p>Colorier un mandala : niveau 3.</p>	<p align="center">Je colorie avec précision le mandala niveau 3.</p>
	<p align="center">Document 13</p> <p>- mandala niveau 4 - crayons de couleur</p>	<p align="center">EM***</p> <p>Colorier un mandala : niveau 4.</p>	<p align="center">Je colorie avec précision le mandala niveau 4.</p>
	<p align="center">Document 13</p> <p>- mandala niveau 5 - crayons de couleur</p>	<p align="center">EM***</p> <p>Colorier un mandala : niveau 5.</p>	<p align="center">Je colorie avec précision le mandala niveau 5.</p>

ATELIERS PLAN

DE TRAVAIL

Cf. détail des ateliers envoyé par mail.