

ACTIVITE 1 : LE COCHON

Pour cette activité, demande à papa ou à maman de t'imprimer la pièce jointe.

- Découpe les différents éléments qui constituent le corps du cochon.
- Colle le corps, les pattes, les oreilles, les yeux, le groin pour réaliser ton cochon.
- Comme touche finale, n'oublie pas de lui dessiner une petite queue en tire-bouchon !



Variante :

A la place d'imprimer, tu peux aussi demander à tes parents de te dessiner les différentes pièces de ton puzzle.

Tu les découperas avant de les coller.

Tu peux mettre deux pinces à linge en guise de pattes.

Pièces jointes :

- 1) puzzle cochon
- 2) du bricolage proposé (variante)

ACTIVITE 2 : LE MOUTON

Pour faire ton mouton, tu auras besoin soit d'imprimer le dessin de ton mouton soit que papa ou maman te le dessine.

Tu auras besoin de colle (liquide de préférence ou à défaut d'un tube) et d'ouate.

- Etale une fine couche de colle (avec ton doigt ou un pinceau) sur ton mouton.
- Réalise de petites boules de coton.
- Place-les dans la colle.

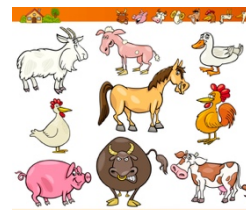


Variante :

- Imprime la page des lignes verticales que tu pourras découper en suivant les lignes noires.
- Prends un crayon et enroule tes bandelettes de manière serrée sur ton crayon afin d'obtenir les bouclettes de ton mouton.
- Colle-les sur ton mouton.

Pièces jointes :

- 1) le mouton (image du bricolage proposé)
- 2) le mouton à imprimer
- 3) une feuille avec les bandelettes à découper



ACTIVITE 3: JEU DE MEMOIRE des animaux de la ferme.

Pour cette activité, il te faut 6 animaux de la ferme (un de chaque espèce) et un essuie de vaisselle. Tu observes bien les animaux, papa ou maman cache tout avec l'essuie et enlève un animal. A toi de retrouver l'animal disparu.

ACTIVITE 4 :LES CRIS DES ANIMAUX



Écoute le document joint et essaie de retrouver quel animal pousse son cri.

ACTIVITE 5 : LES ANIMAUX ET LEUR OMBRE

En pièce jointe, tu trouveras des animaux et leur ombre.

Soit on imprime la feuille, soit on fait l'exercice sur l'écran de l'ordi. Relie chaque animal avec son ombre et nomme l'animal.

