

2008/2009

R.P.1

La Grâce - Dieu

Puydaniel

Mauressac

Moyennes sections

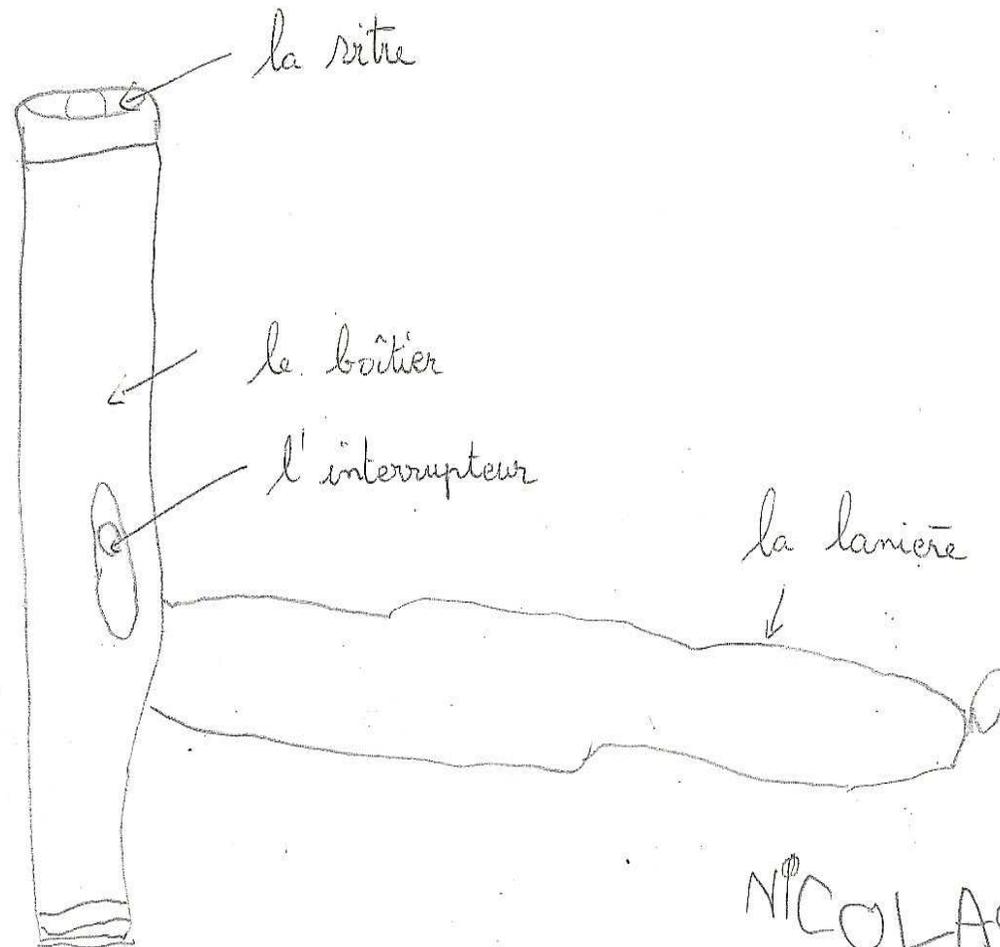
Découverte du monde : Domaine des objets

Objectifs :

- Découvrir un objet technique usuel : la lampe de poche.
- Comprendre son usage et son fonctionnement.
- Nommer avec exactitude un objet et ses différentes parties.

Consigne : Dessine la lampe de poche. *fermée*

LA LAMPE DE POCHE



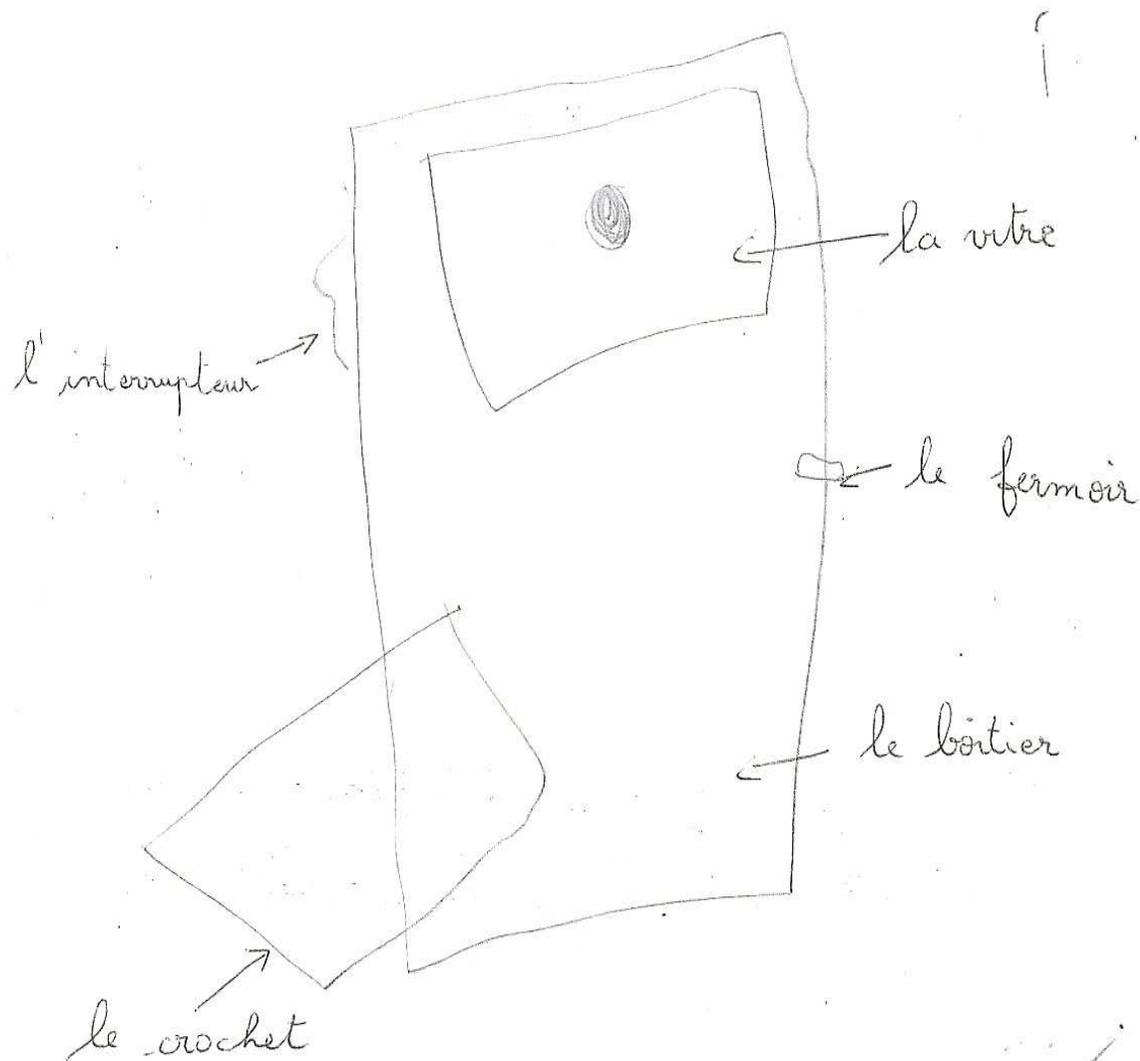
Découverte du monde : Domaine des objets

LA LAMPE DE POCHE

Objectifs :

- Découvrir un objet technique usuel : la lampe de poche.
- Comprendre son usage et son fonctionnement.
- Nommer avec exactitude un objet et ses différentes parties.

Consigne : Dessine la lampe de poche. fermée



CLÉMENT

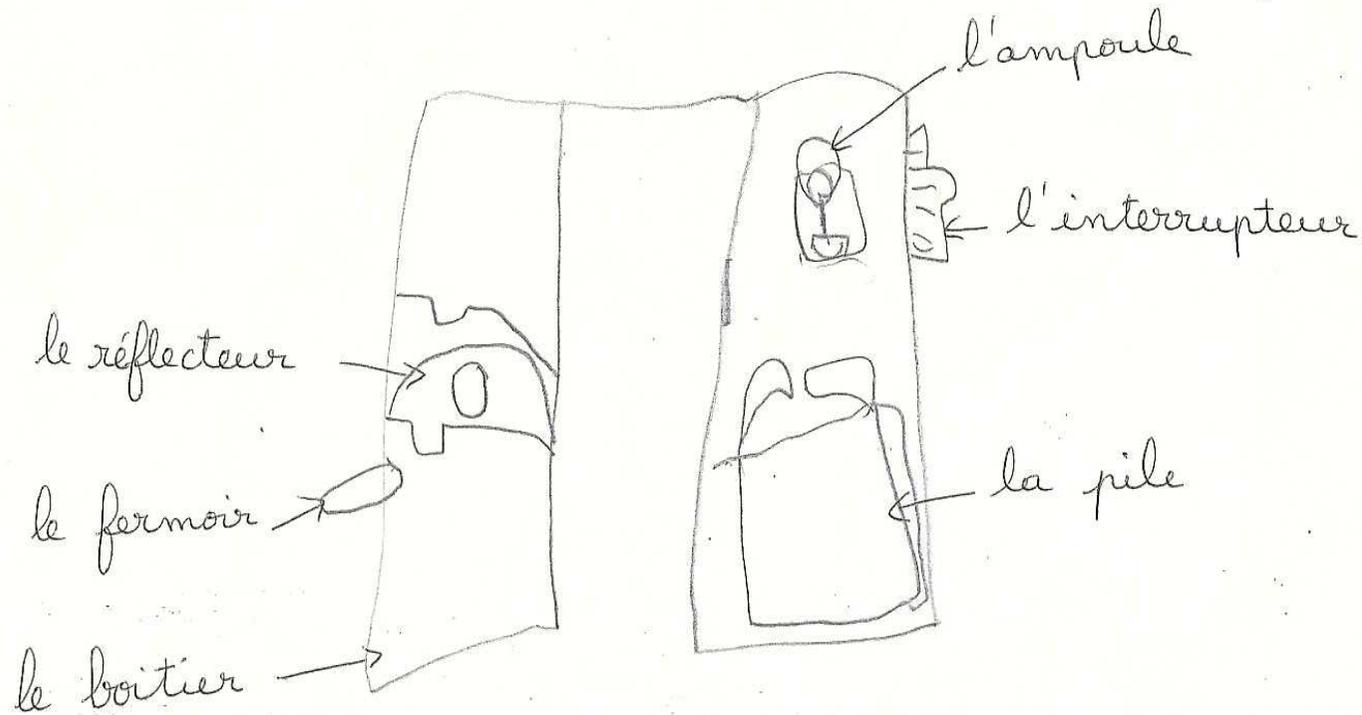
Découverte du monde : Domaine des objets

Objectifs :

- Découvrir un objet technique usuel : la lampe de poche.
- Comprendre son usage et son fonctionnement.
- Nommer avec exactitude un objet et ses différentes parties.

Consigne : Dessine la lampe de poche. ouverte

La lampe de poche



CLÉMENT

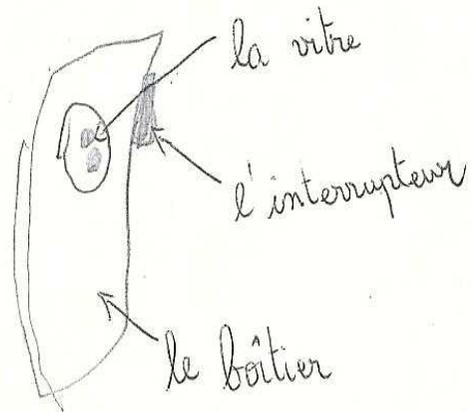
Découverte du monde : Domaine des objets

Objectifs :

- Découvrir un objet technique usuel : la lampe de poche.
- Comprendre son usage et son fonctionnement.
- Nommer avec exactitude un objet et ses différentes parties.

Consigne : Dessine la lampe de poche. *formée*

LP LAMPÉ DE POCHE



Généraliste

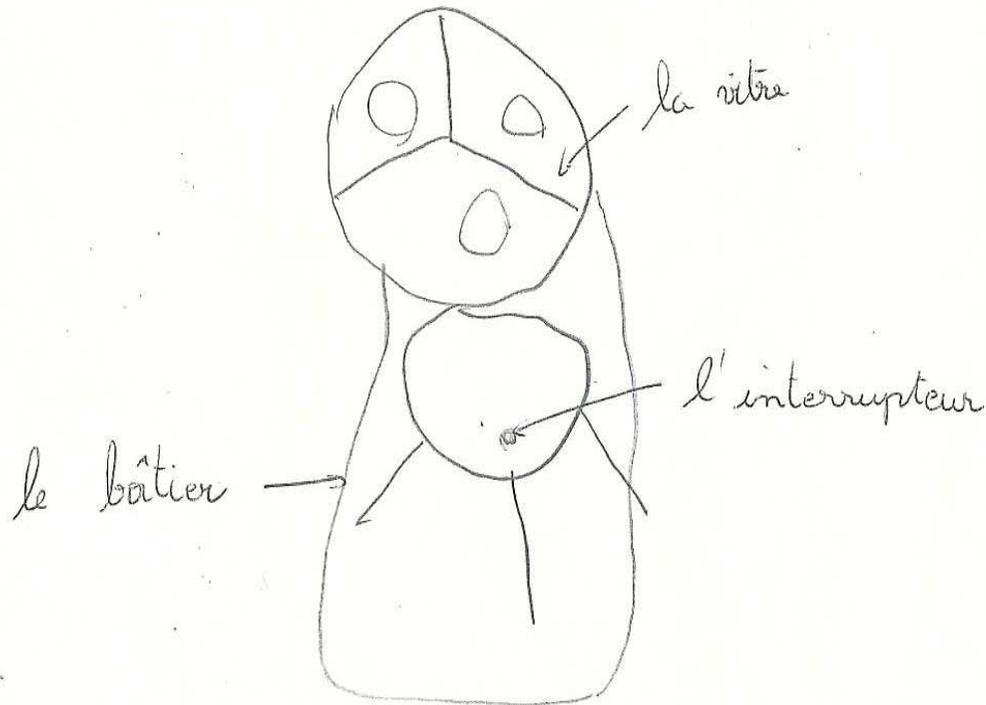
Découverte du monde : Domaine des objets

Objectifs :

- Découvrir un objet technique usuel : la lampe de poche.
- Comprendre son usage et son fonctionnement.
- Nommer avec exactitude un objet et ses différentes parties.

Consigne : Dessine la lampe de poche. *fermée*

LA LAMPE DE POCHÉ



MATHIS

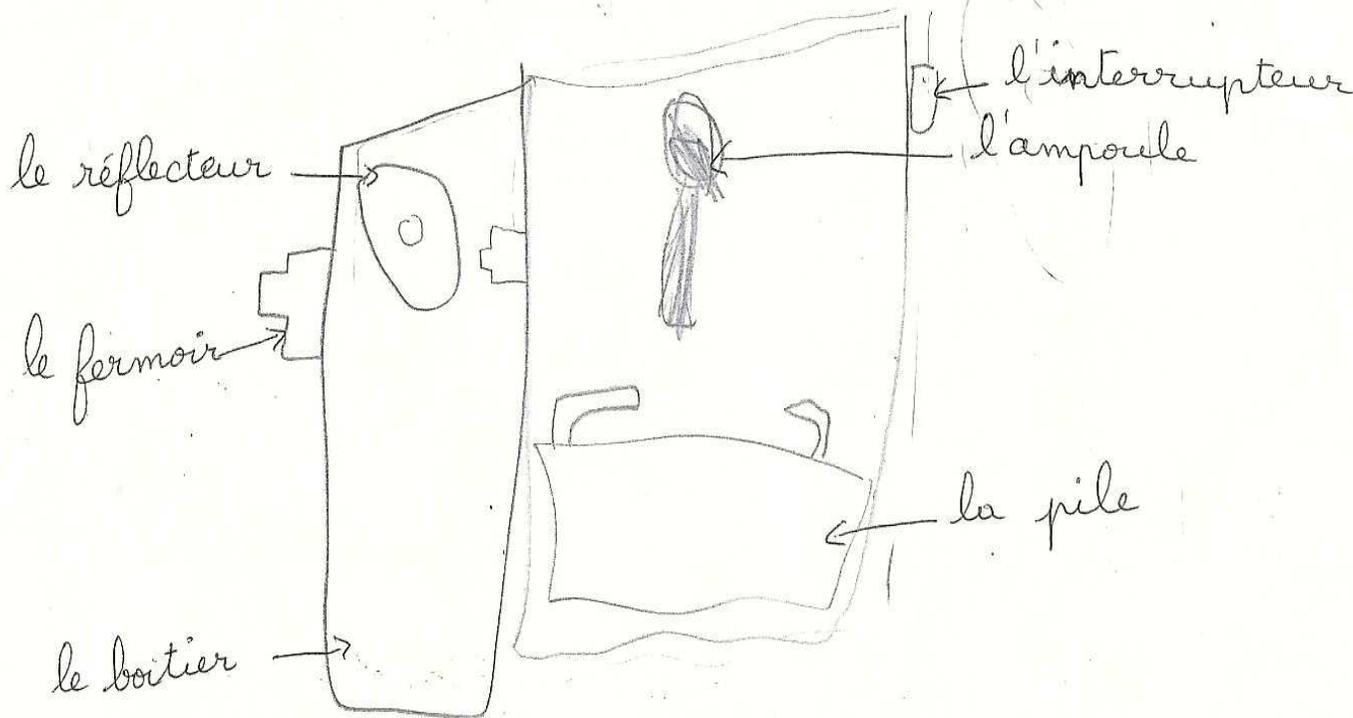
Découverte du monde : Domaine des objets

Objectifs :

- Découvrir un objet technique usuel : la lampe de poche.
- Comprendre son usage et son fonctionnement.
- Nommer avec exactitude un objet et ses différentes parties.

Consigne : Dessine la lampe de poche. ouverte

• La lampe de James



FLAVIE

