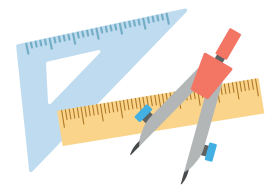


Se repérer dans l'espace

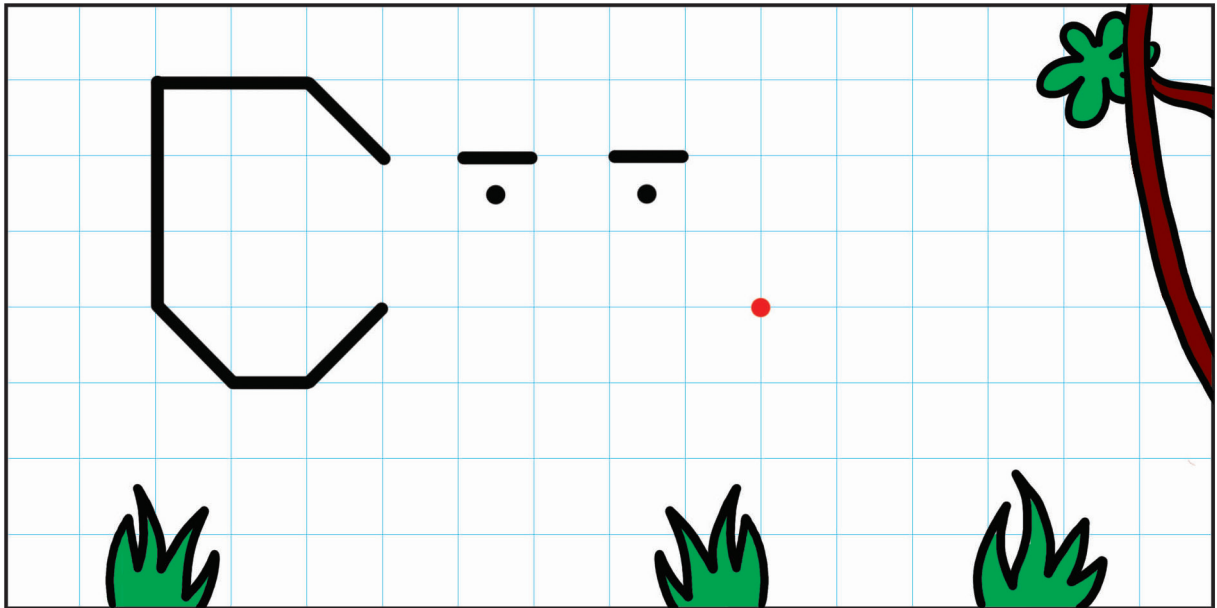


- 1 Deux animaux se cachent dans ces décors.
Suis chaque parcours fléché pour les faire apparaître !

Les chiffres indiquent le nombre de cases sur lesquelles tu dois te déplacer, et les flèches te montrent la direction à prendre.

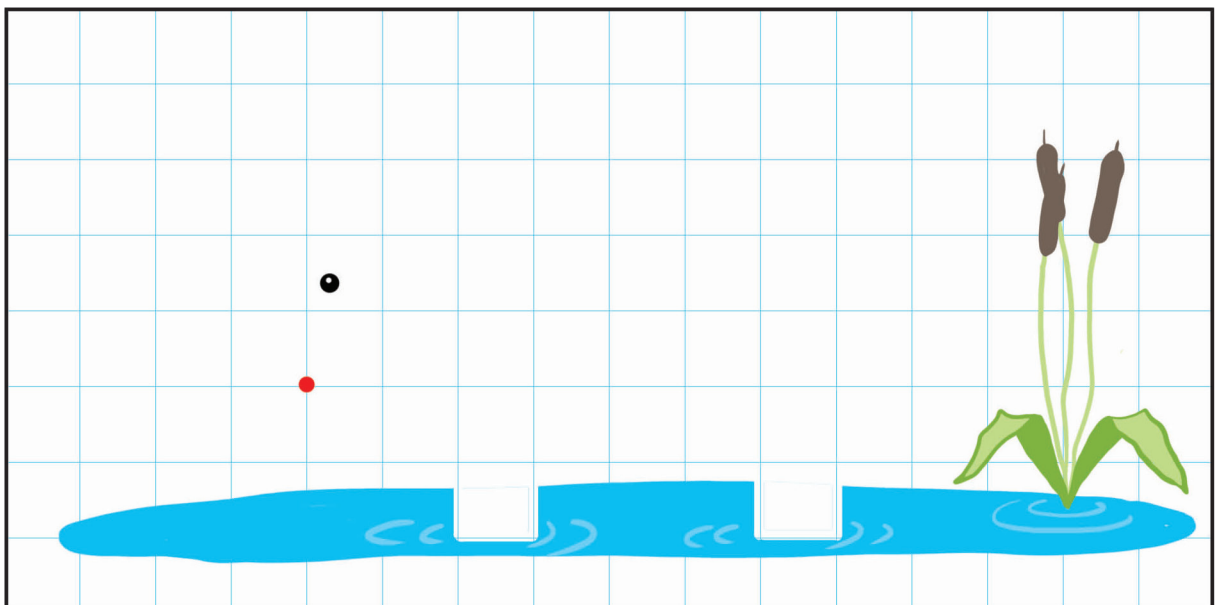


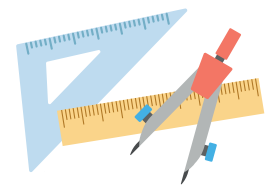
a. 1 ↘ 1 → 1 ↗ 3 ↑ 2 ← 1 ↙ 3 ↓ 2 ← 2 ↓ 2 ← 1 ↑ 1 → 1 ↑
2 ← 3 ↑ 1 ↗ 3 → 1 ↘



Pour t'aider, tu peux barrer les indications au fur et à mesure de tes déplacements.

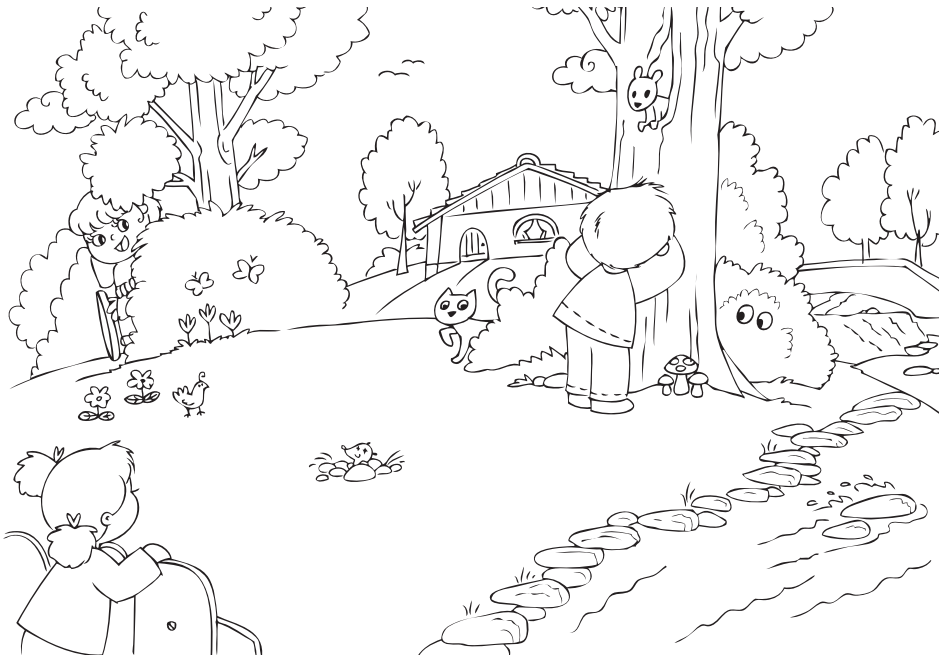
b. 3 ← 1 ↑ 3 → 1 ↑ 1 → 1 ↓ 1 → 1 ↗ 1 ↓ 1 → 1 ↗ 1 ↓ 1 →
1 ↗ 1 ↓ 1 → 3 ↑ 1 ↘ 3 ↓ 1 ↙ 1 ← 1 ↓ 1 ← 1 ↑ 3 ← 1 ↓
1 ← 1 ↑ 5 ← 1 ↑



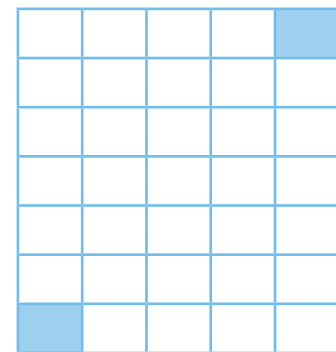
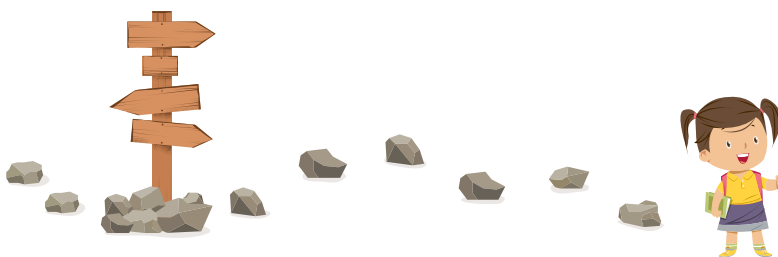


2 Dessine en suivant les consignes.

- Place un lapin devant l'arbre à droite de l'image.
- Place un oiseau au-dessus de la maison.
- Place un poisson dans la rivière.
- Place des fleurs entre la taupe et la rivière.



3 Aide Margot à rejoindre Hana en suivant le code.



4 Indique les cases où se trouvent les chenilles et dessine les papillons dans les cases indiquées.

Les chenilles se trouvent en (..... ;),

(..... ;) et (..... ;).

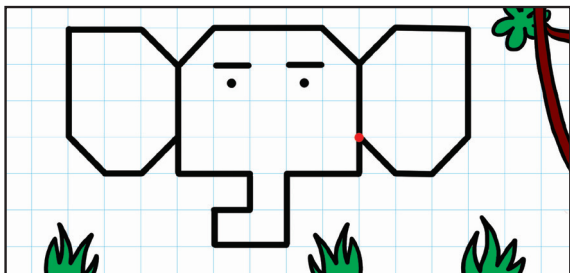
Les papillons sont en (B ; 2), (D ; 4) et (C ; 1).

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

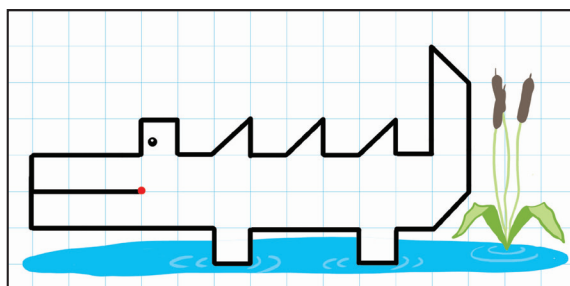
Se repérer dans l'espace



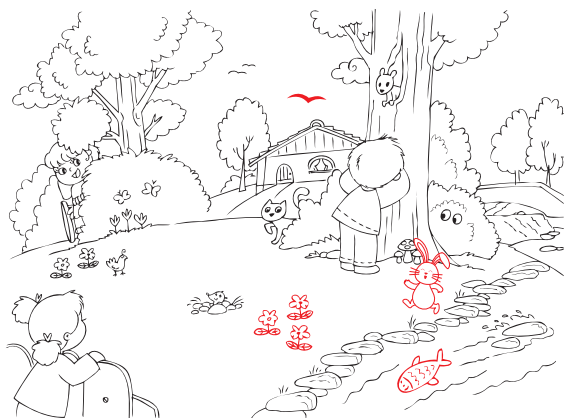
1. a)



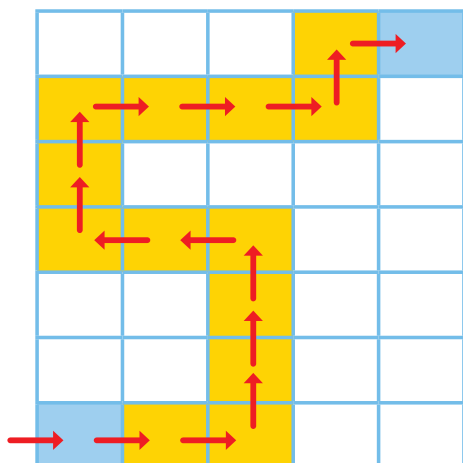
b)



2.



3.



4. Les chenilles se trouvent en (A ; 3), (C ; 5) et (E ; 1).

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					