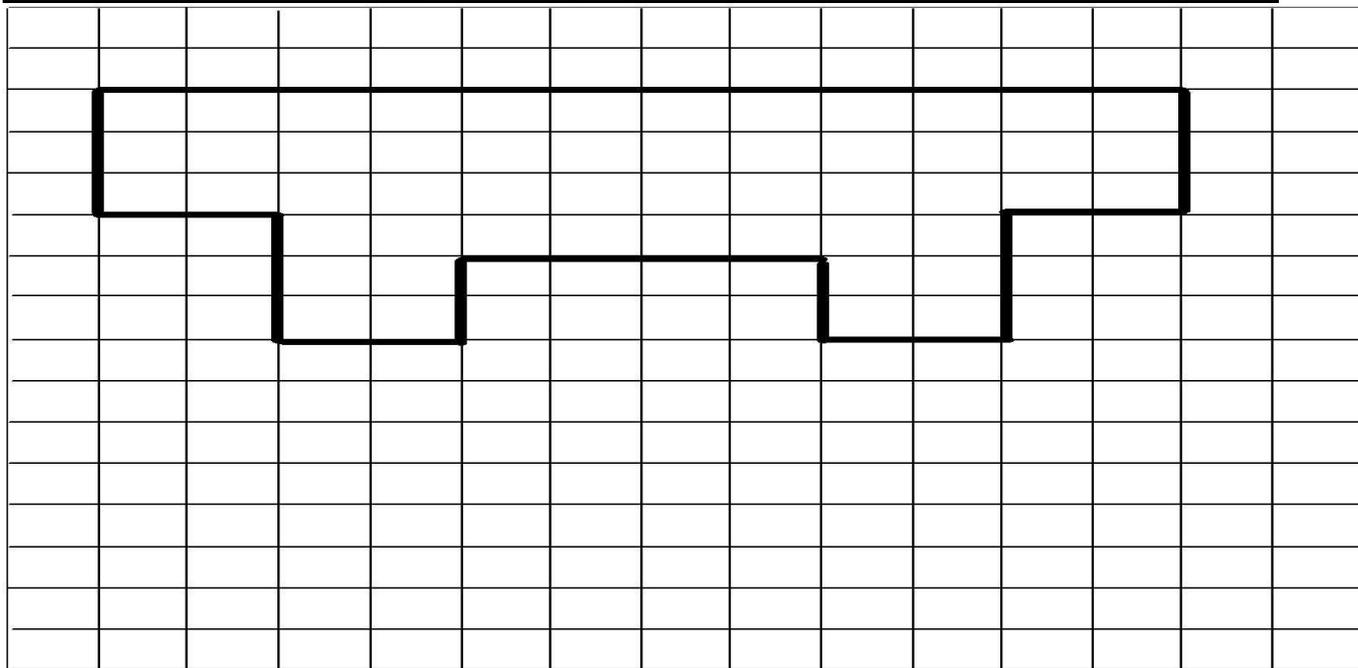
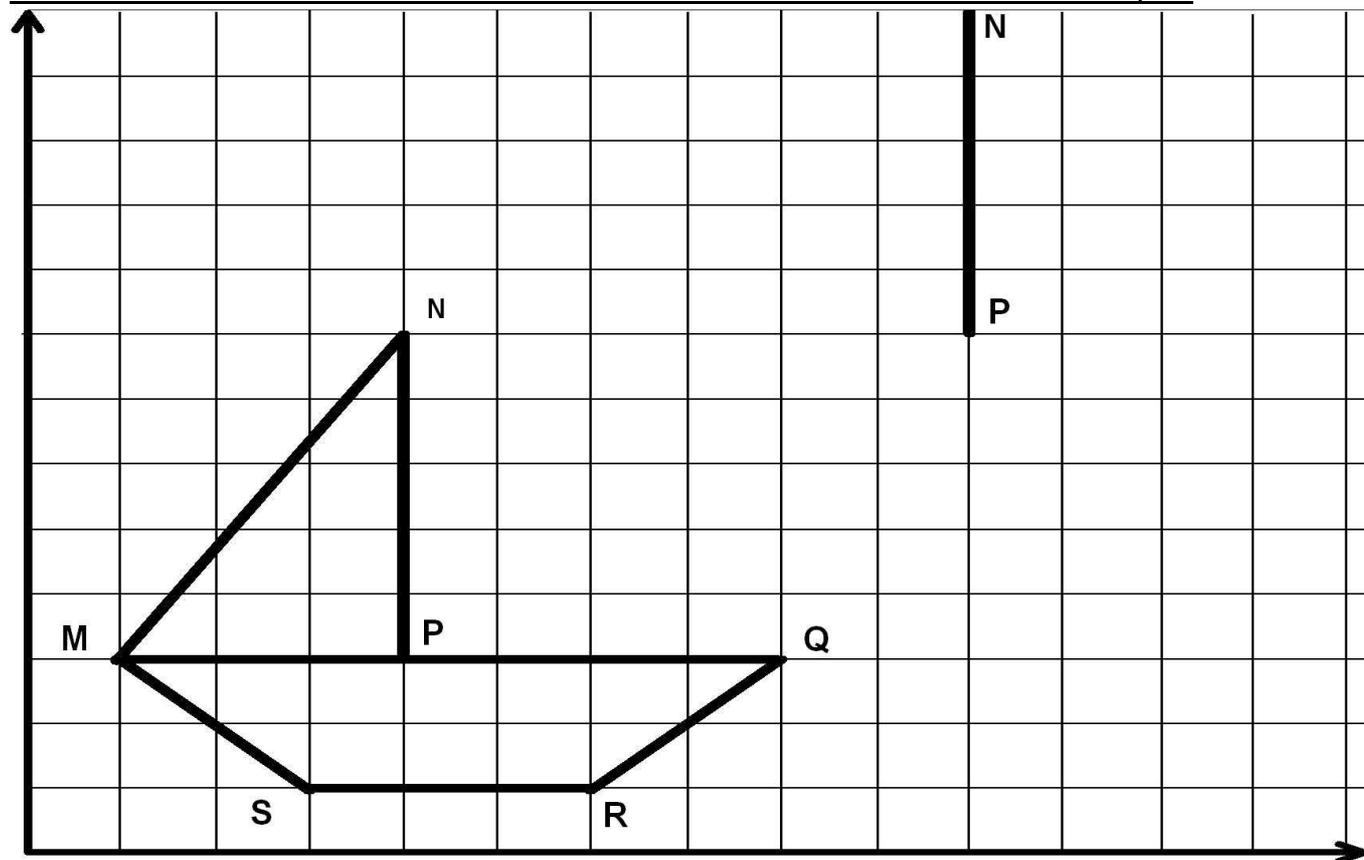


GLISSEMENT DE FIGURES (1)

1 - Construis la nouvelle figure en déplaçant la première de 8 carreaux vers le bas.



2 - Construis un nouveau bateau là où se trouve le mât. Colorie à l'identique.



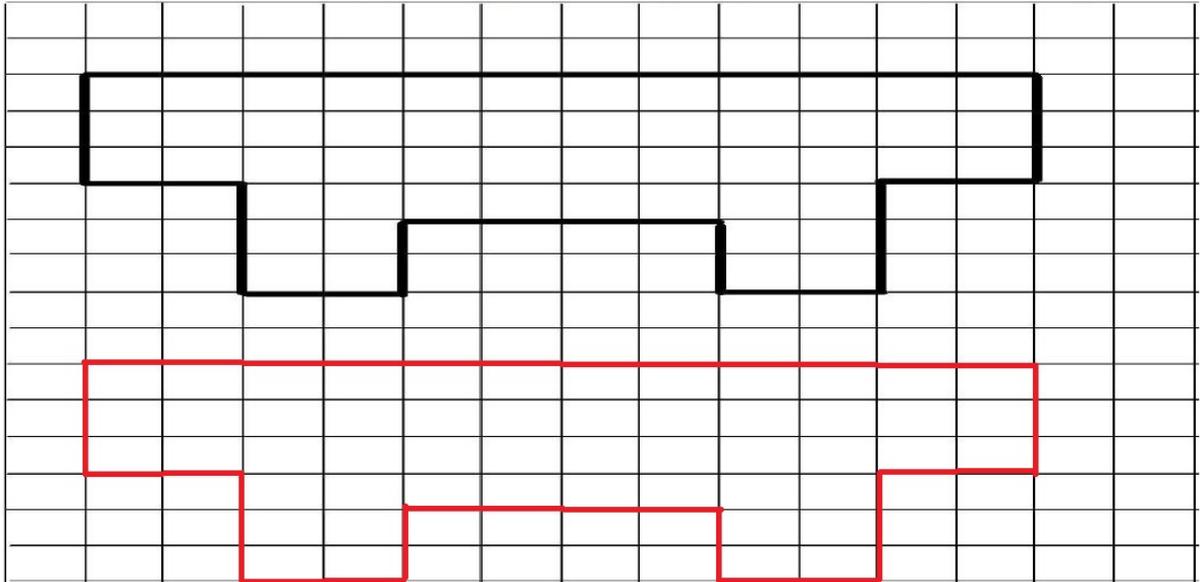
0

Prénom : _____

CORRECTION

GLISSEMENT DE FIGURES (1)

1 - Construis la nouvelle figure en déplaçant la première de 8 carreaux vers le bas.



2 - Construis un nouveau bateau là où se trouve le mât. Colorie à l'identique.

