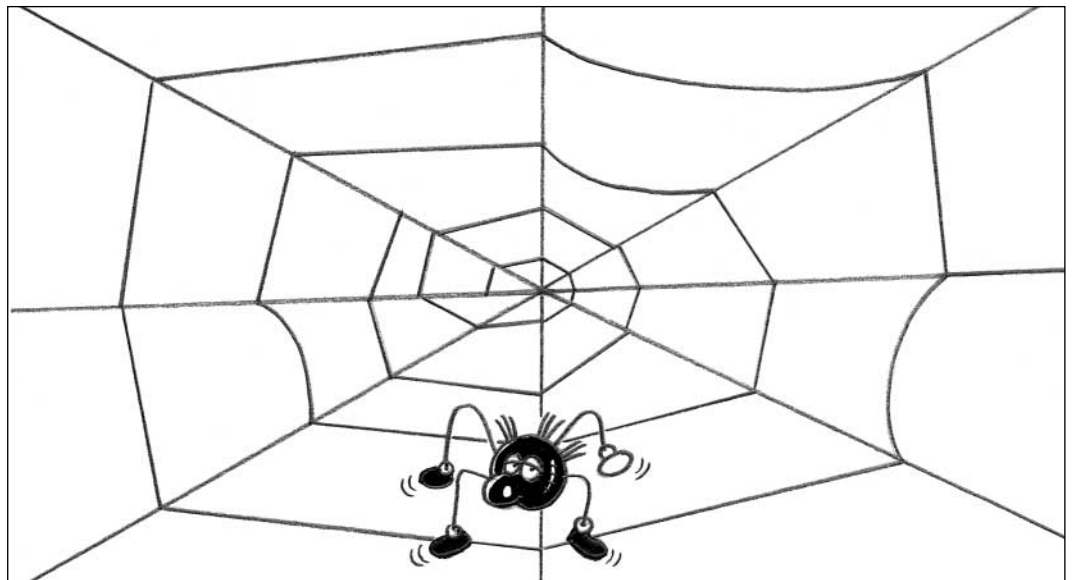




S'entraîner

- 1** Les fils de la toile sont-ils bien droits?
Vérifie avec ta règle: s'ils ne le sont pas, **trace en rouge** des traits droits.



- 2** Pour échapper au chasseur, le guépard court droit devant lui.
Trace son parcours d'une cachette à l'autre.

