

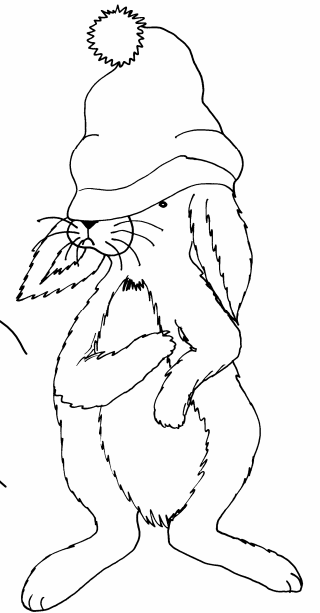
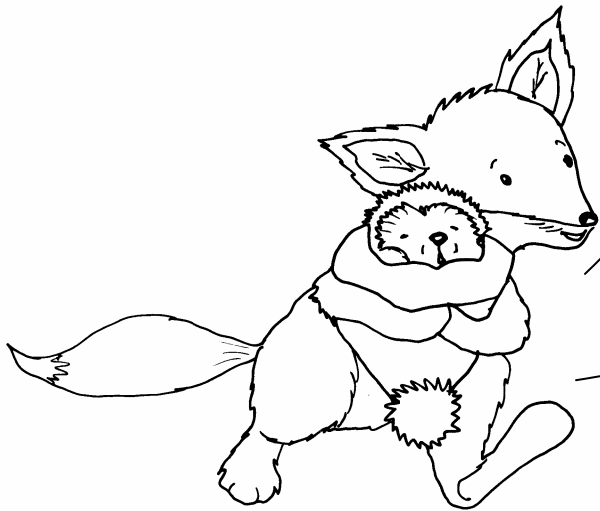
Objectif: Suivre un chemin.

Consigne: Filou le Renard emporte Hérisson à la maison de Lapin Coquin.

PS: Suis le chemin avec ton crayon.

MS: Trace le chemin que va parcourir Filou avec des flèches.

Date:



Prénom:

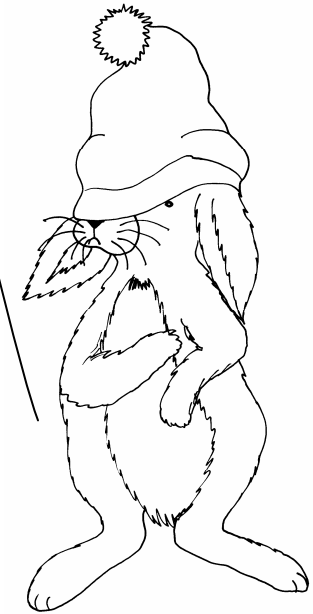
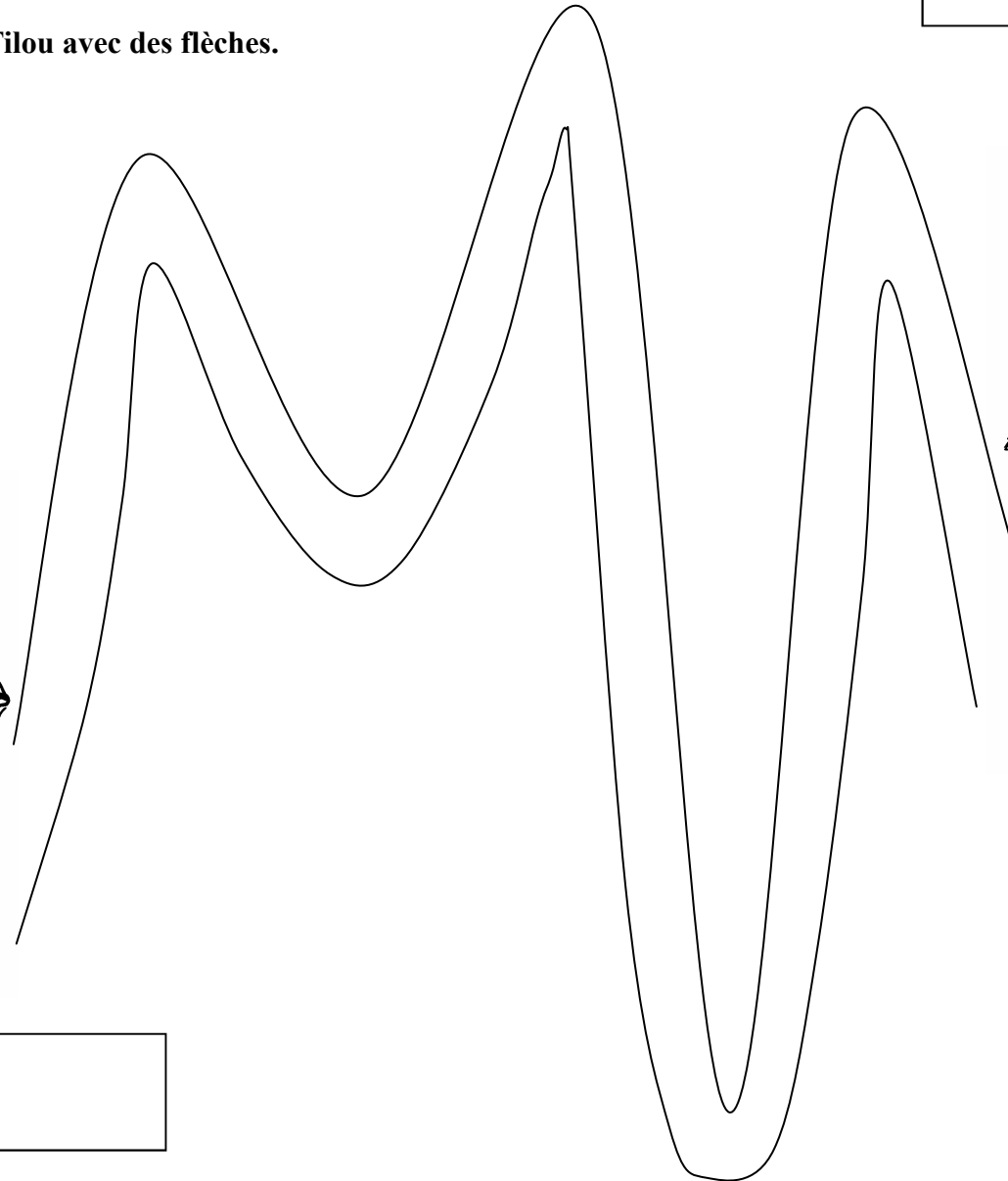
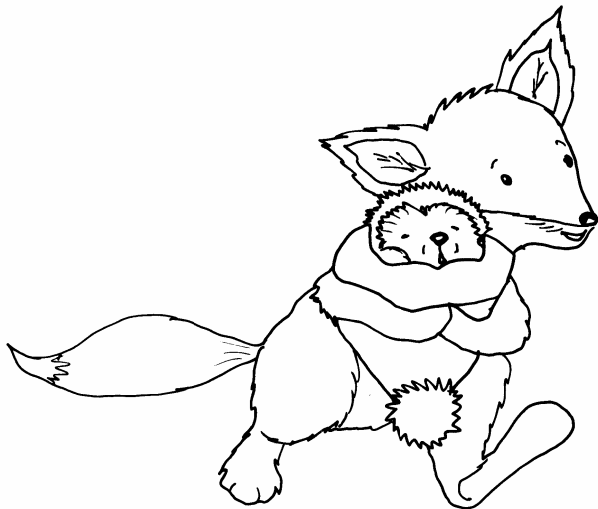
Objectif: Suivre un chemin.

Consigne: Filou le Renard emporte Hérisson à la maison de Lapin Coquin.

PS: Suis le chemin avec ton crayon.

MS: Trace le chemin que va parcourir Filou avec des flèches.

Date:

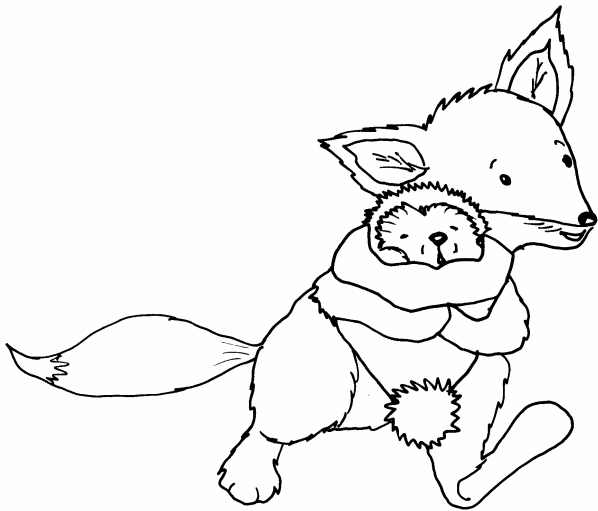


Prénom:

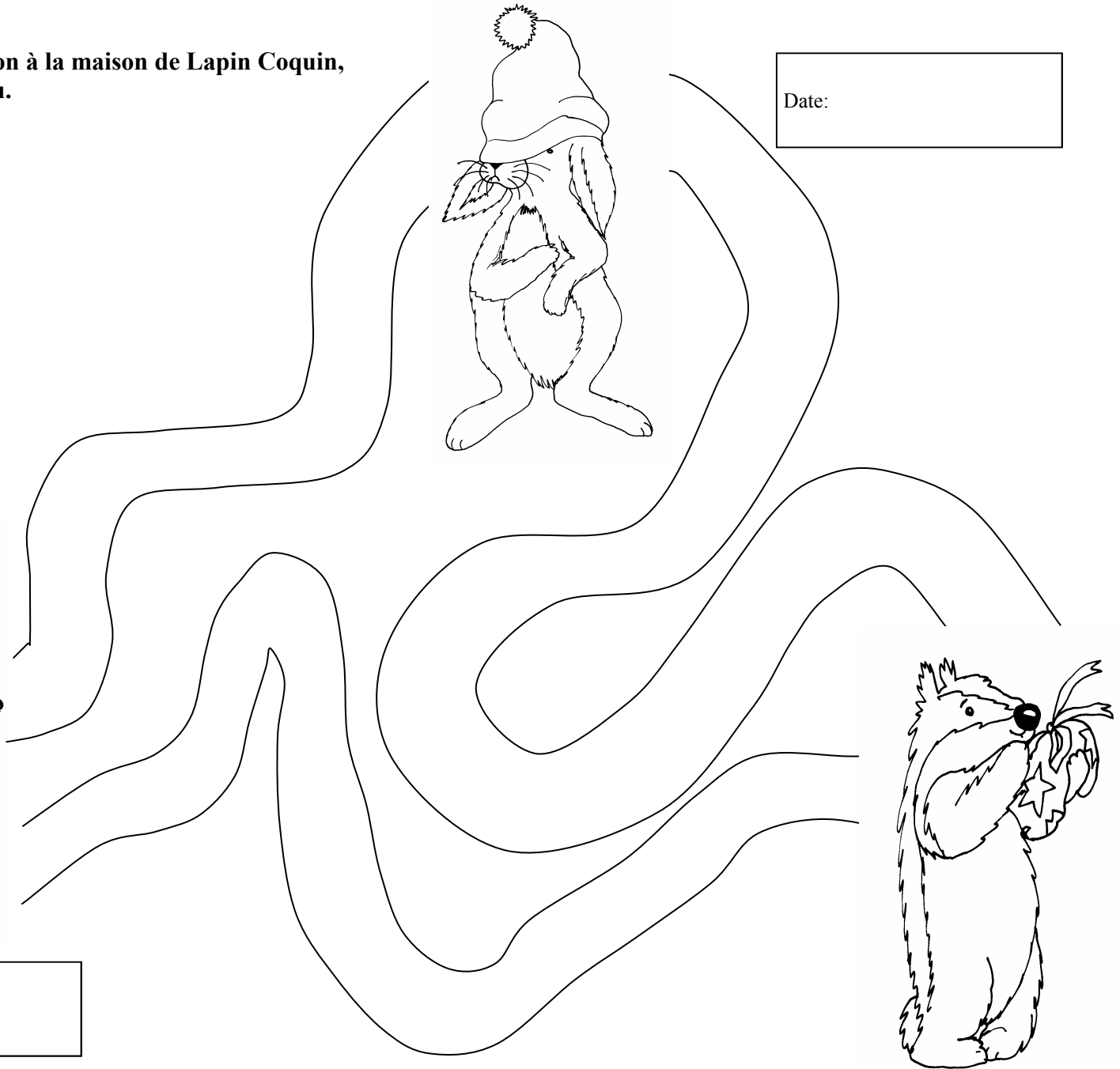
Objectif: Suivre un itinéraire.

Consigne: Filou le Renard emporte Hérisson à la maison de Lapin Coquin, mais il passe d'abord chez Théo le Blaireau.
Trace le chemin que va parcourir Renard.

Date:



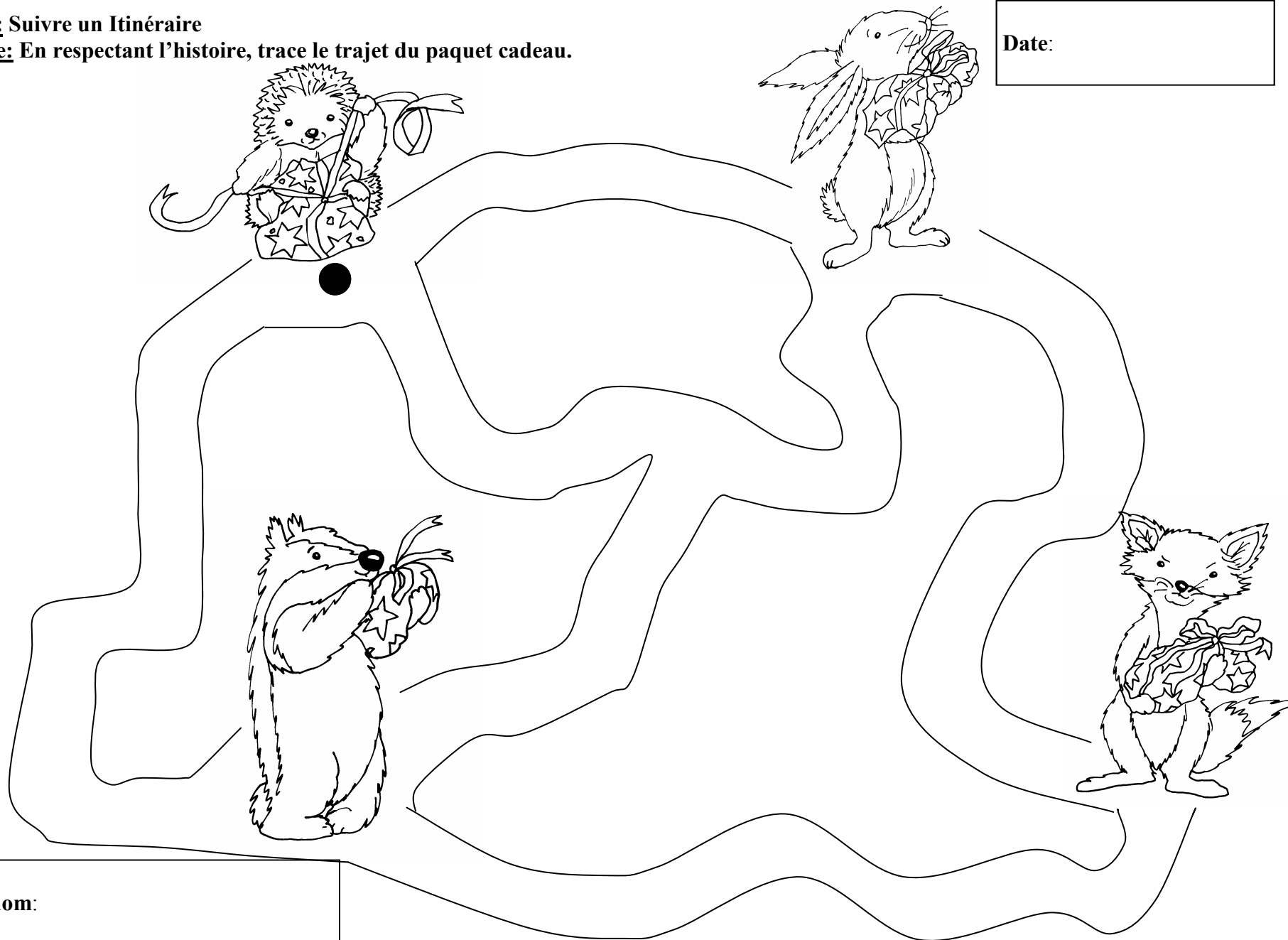
Prénom:



Objectif: Suivre un Itinéraire

Consigne: En respectant l'histoire, trace le trajet du paquet cadeau.

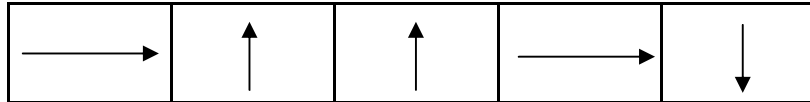
Date:



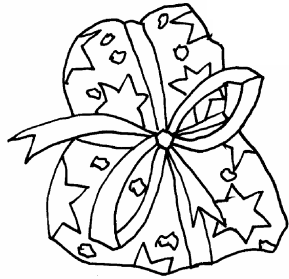
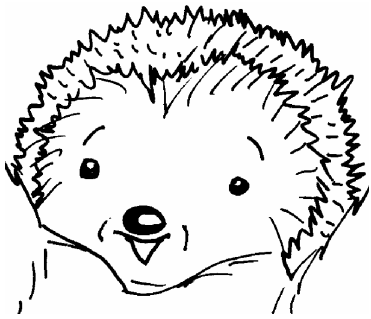
Prénom:

Objectif: Décoder un Itinéraire

Consigne: Trace le chemin que prend Hérisson pour aller chercher son cadeau.



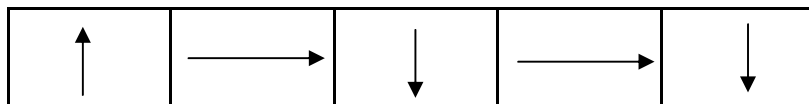
Date:

Prénom:

Objectif: Décoder un Itinéraire

Consigne: Trace le chemin que prend Hérisson pour aller chercher son cadeau.



Date:

Prénom:

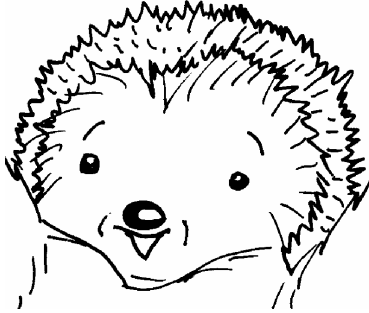
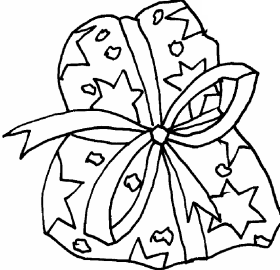
Objectif: Coder un Itinéraire;

Consigne: Hérisson va chercher son cadeau.

Dessine une flèche dans chaque case pour coder le trajet.

●				
---	--	--	--	--

Date:

Prénom:

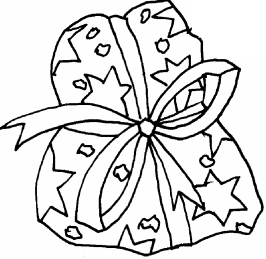

Objectif: Coder un Itinéraire.

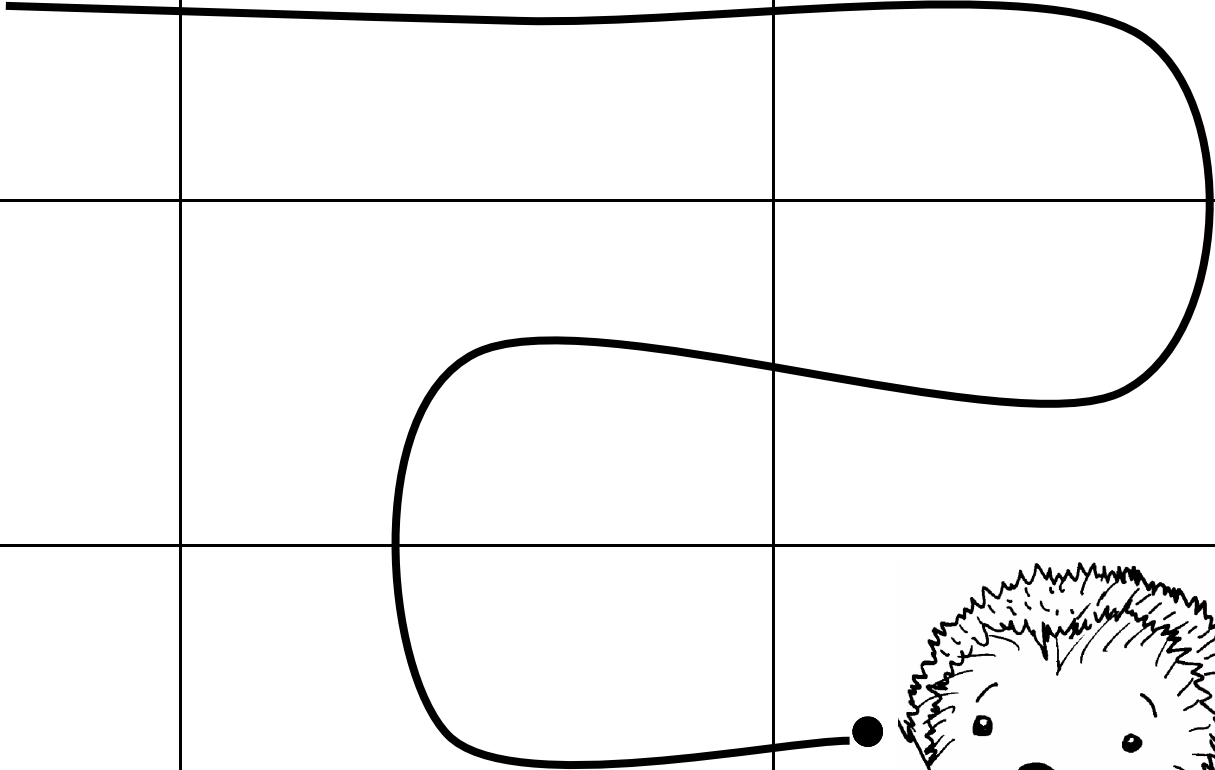
Consigne: Hérisson va chercher son cadeau.

Dessine une flèche dans chaque case pour coder le trajet.

--	--	--	--	--	--

Date:



Prénom: