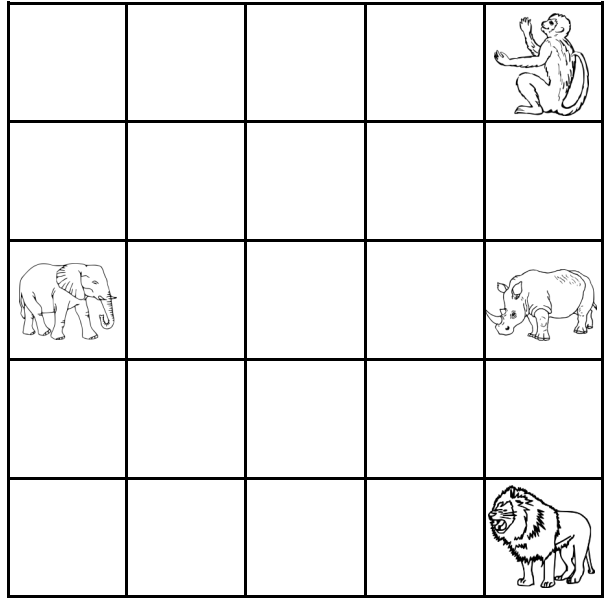
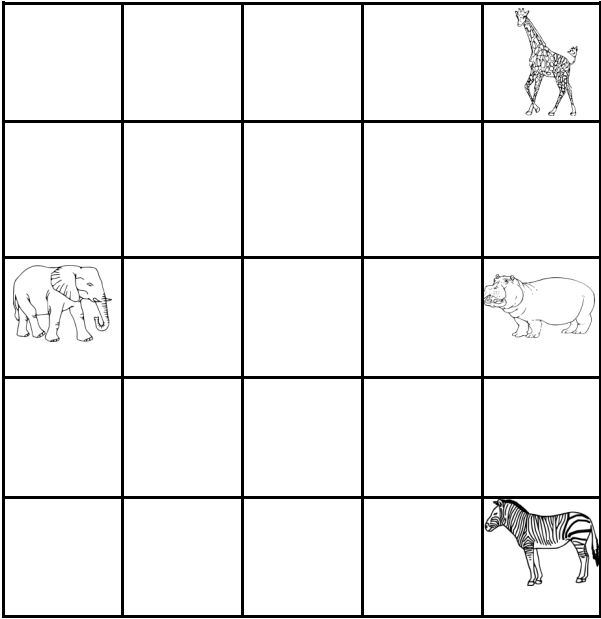
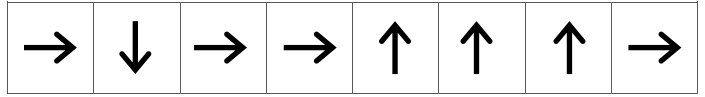
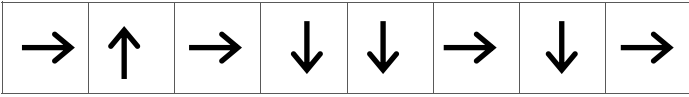


Espace	Se déplacer dans les cases d'un quadrillage	CP
--------	--	----

Trace le chemin indiqué par les flèches pour savoir quel animal l'éléphant va rejoindre.



Code le chemin qui mène du lapin au chat, puis de l'escargot à l'herisson.

