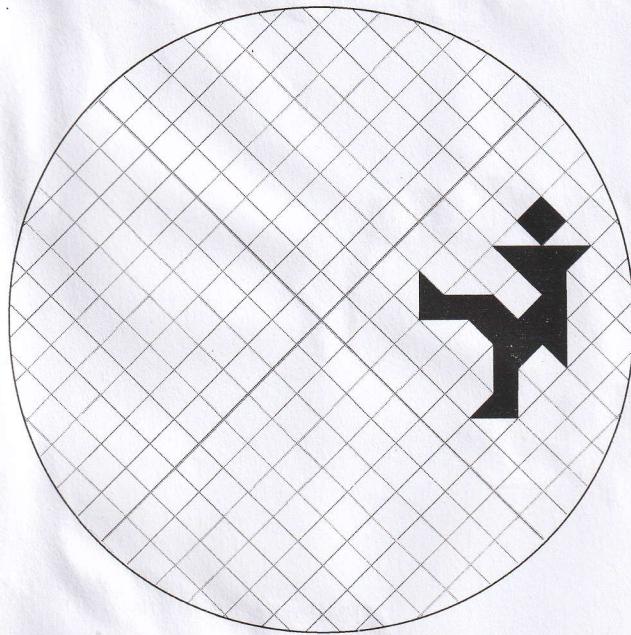


5 ** Construis les symétriques du personnage pour que les axes en orange soient les axes de symétrie de la figure.



6 *** Construis les symétriques de la tortue pour que les diagonales du grand carré soient les axes de symétrie de la figure.

