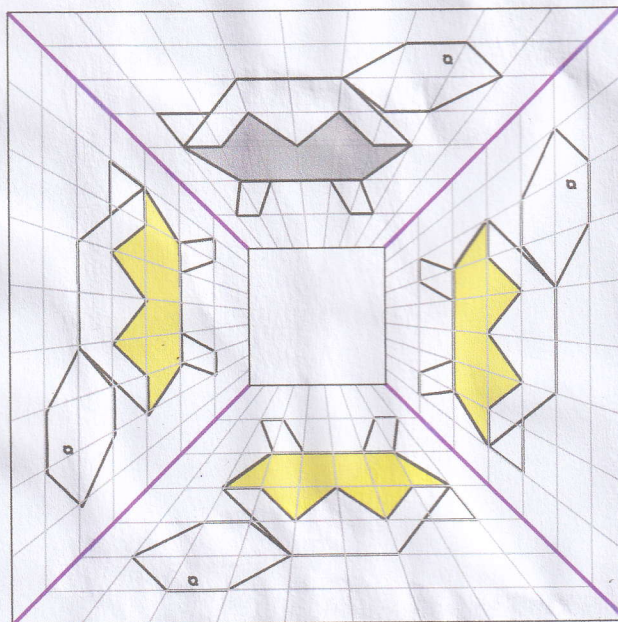


- 6** Construis les symétriques de la tortue pour que les diagonales du grand carré soient les axes de symétrie de la figure.



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

