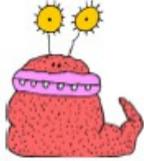


Enigme n°1 : cycle 1

Au voleur! (niveau 1)



A



B



C



D



E



F



G



H



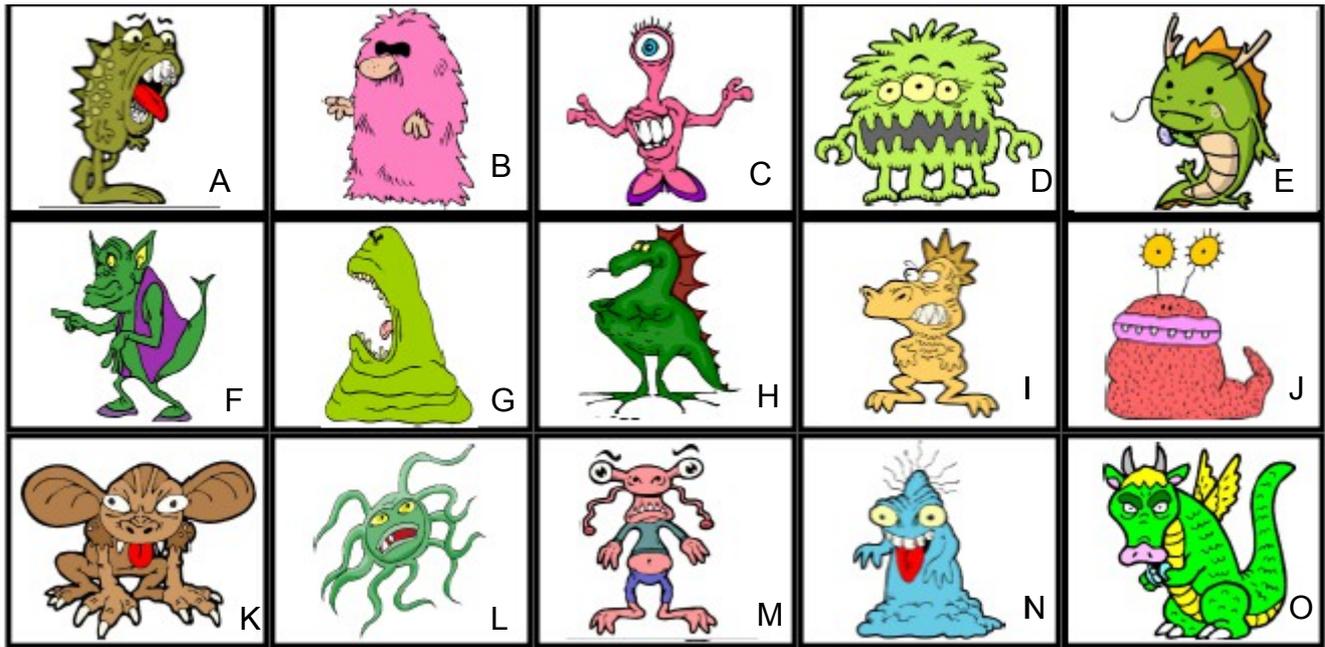
Retrouve le monstre qui a perdu son ombre.

Enigme n°1 : cycle 1

Au voleur! (niveau 2)



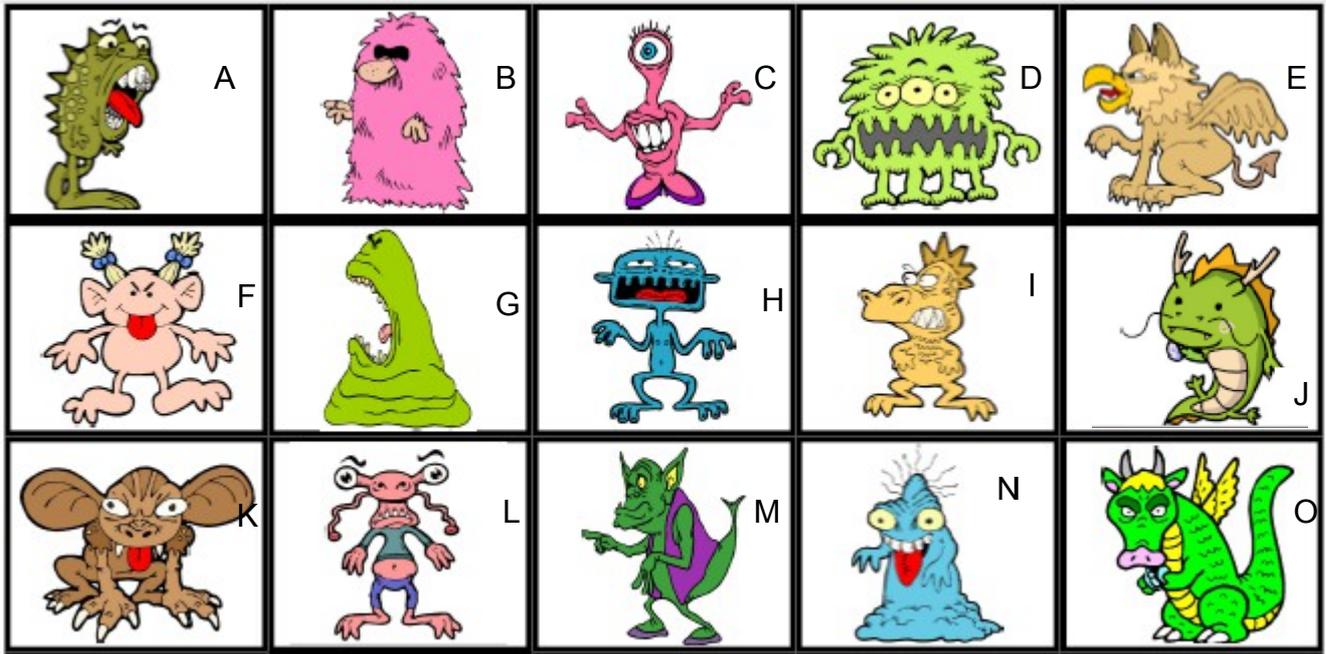
Monstre bleu n'est pas content : on lui a volé son goûter.
Aide-le à retrouver le voleur.



Il a deux yeux.
On voit ses dents.
Il porte des vêtements.

Enigme n°1 : cycle 1

Au voleur (niveau 3)



Qui est-ce ?

Est-ce qu'il a deux yeux ? OUI

Est-ce que l'on voit sa langue ? NON

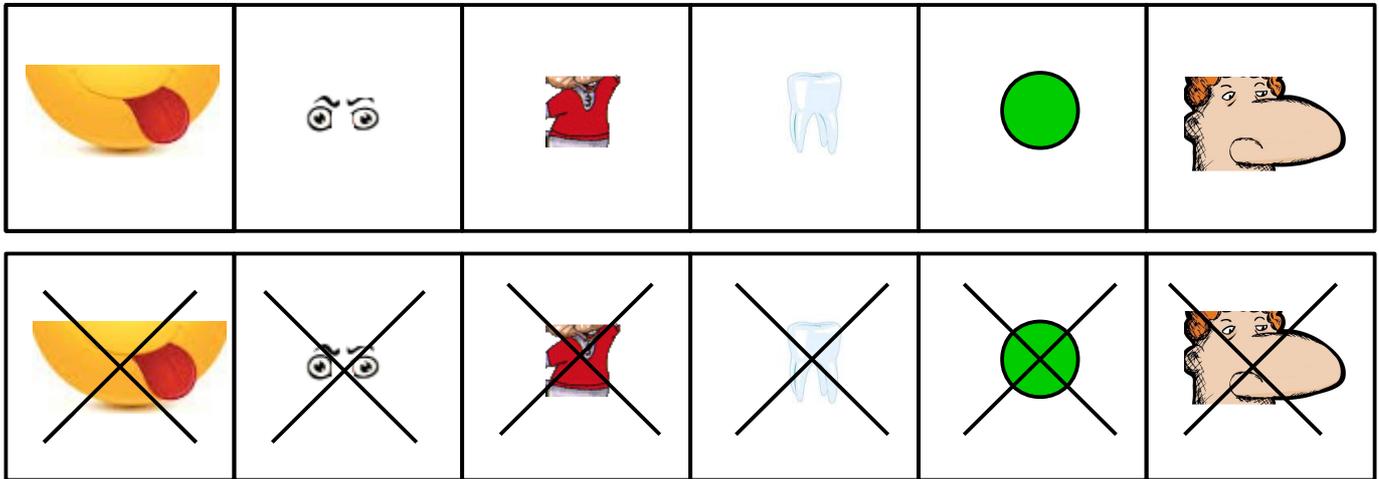
Est-ce qu'il porte des vêtements ? NON

Est-ce qu'il est vert ? NON

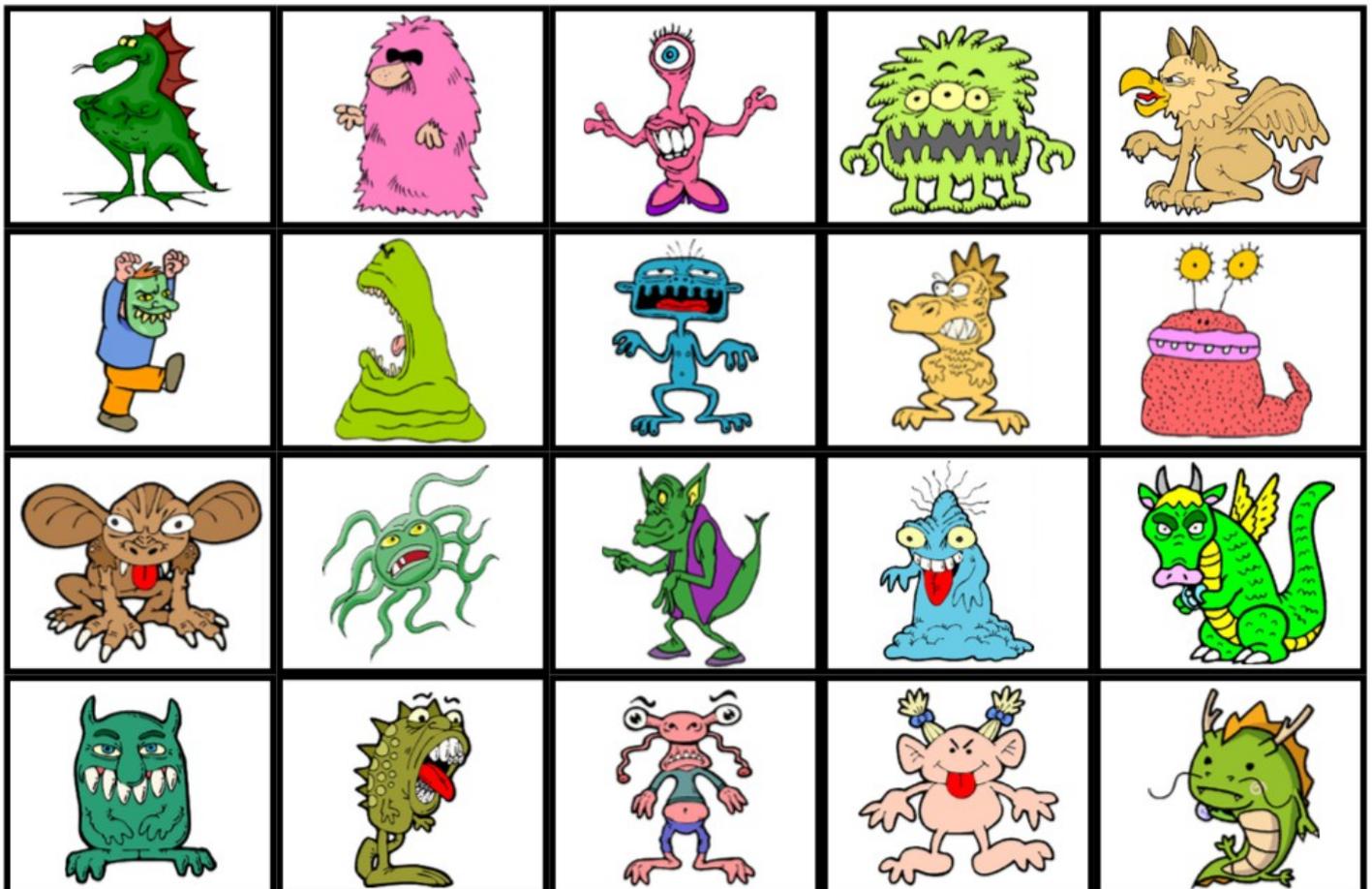
Est-ce qu'il a un gros nez ? OUI

Réponse : C'est le monstre.....

Symboles pour utiliser en autonomie



L'OMBRE DES MONSTRES



Place chaque monstre sur son ombre.

