

Les jeux

Compte les araignées sur chaque toile, puis repasse sur les chiffres.



8

9

10



Louis

Suis les pointillés pour voir qui arrive au chaudron. C'est le gagnant.



Léo



Mehdi

Repasse sur les pointillés pour voir où va rouler la balle de Mehdi.



Termine les chapeaux du jeu de lancer d'anneaux en repassant sur les pointillés.



Entoure l'assiette de nourriture qui n'est pas comme les autres.



Sers-toi du feutre pour donner une queue au chat de cette image.



Copyright © 2020 Usborne Publishing Ltd

Activités Usborne

Trouvez d'autres activités ici: Halloween – Je trace, j'efface • usborne.com/fr/activites

