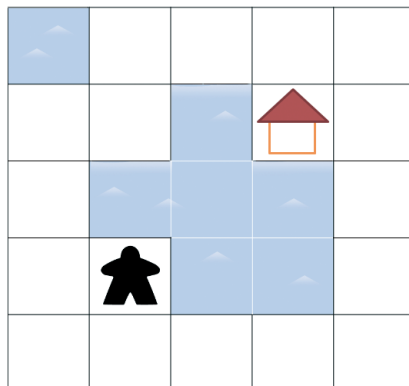


FICHE 2 Parcours à obstacles

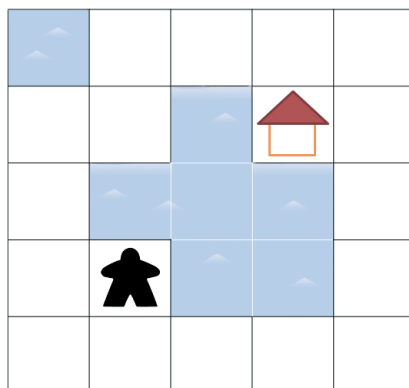
PROGRAMME



Consigne : Écris un programme permettant au lutin de rejoindre sa maison. Attention, il ne peut pas aller dans l'eau !



PROGRAMME



Consigne : Écris un programme permettant au lutin de rejoindre sa maison. Attention, il ne peut pas aller dans l'eau !