

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Reculer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3				→		
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

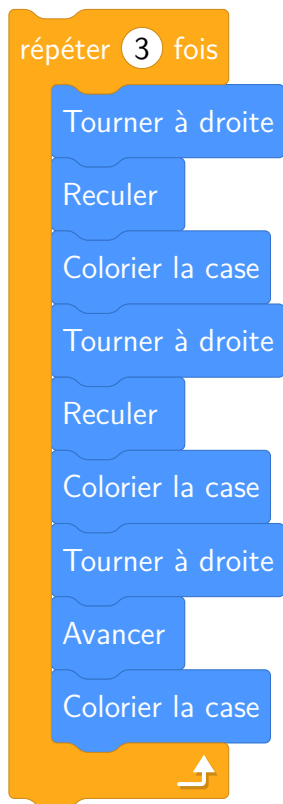
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						



Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4				→			
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche
Reculer
Colorier la case
Tourner à gauche
Reculer
Colorier la case
Tourner à gauche
Reculer
Colorier la case

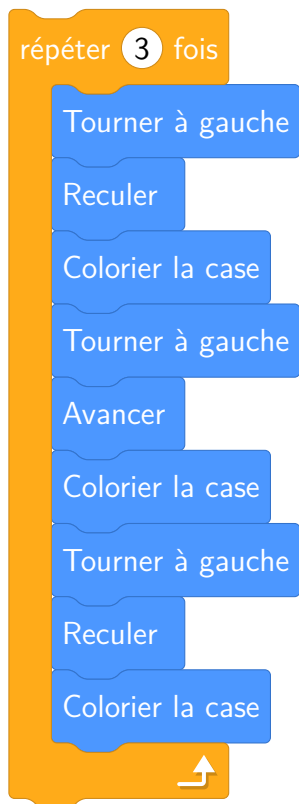
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						



Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4			→			
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

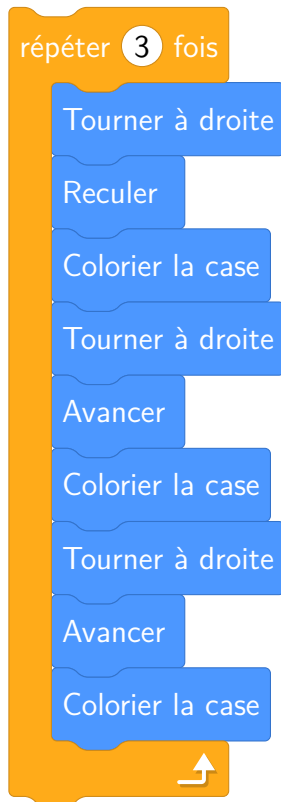
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4				→			
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

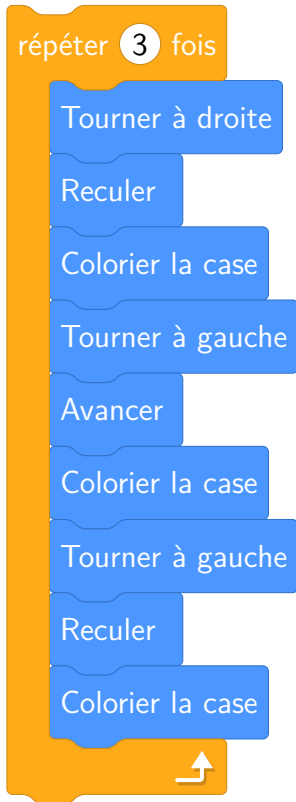
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3				→		
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

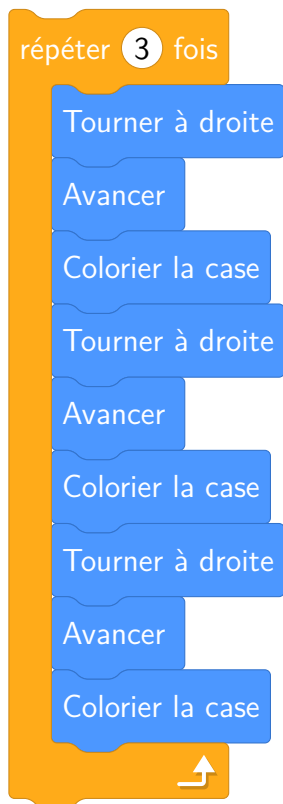
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						



Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3				→		
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche
Reculer
Colorier la case
Tourner à droite
Reculer
Colorier la case
Tourner à droite
Reculer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4			→			
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Reculer
Colorier la case
Tourner à droite
Reculer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3				→		
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

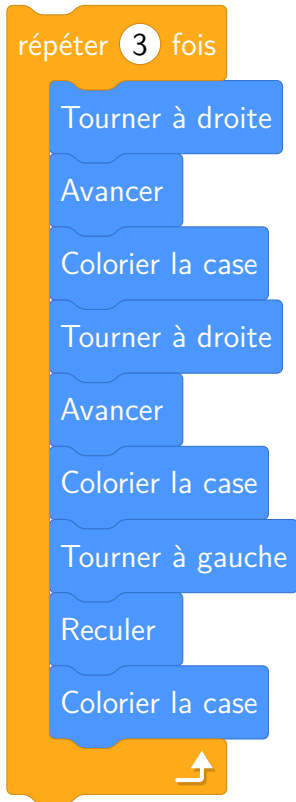
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4			→			
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

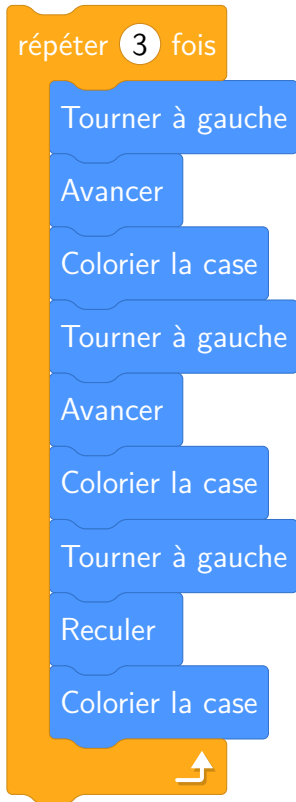
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4				→			
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Reculer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Reculer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à droite
Reculer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

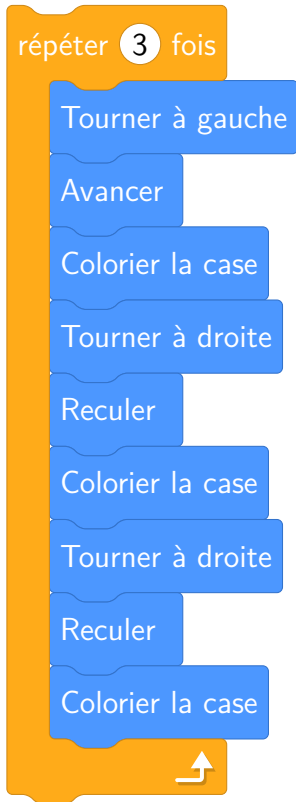
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4				→			
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3				→		
4						
5						



Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

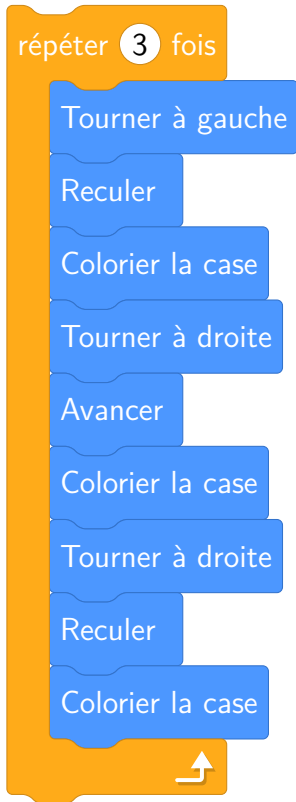
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Reculer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

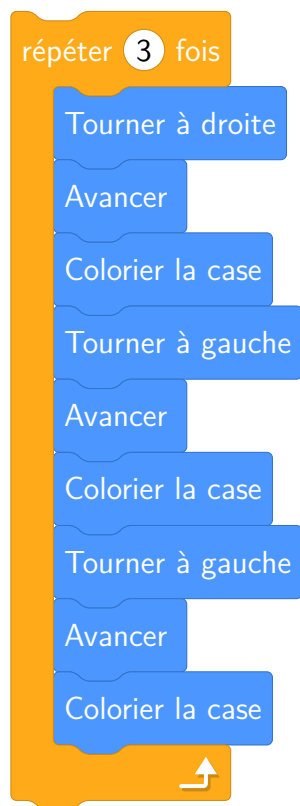
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Reculer

Colorier la case

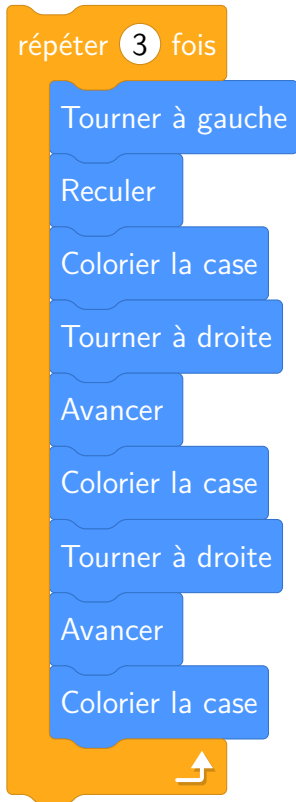
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3				→		
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

Tourner à droite

Avancer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

Tourner à gauche

Avancer

Colorier la case

Tourner à gauche

Reculer

Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1

Tourner à droite
Reculer
Colorier la case
Tourner à droite
Reculer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→			
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4				→			
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à droite
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Reculer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3				→		
4						
5						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4				→			
5							
6							
7							

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4				→		
5						
6						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

6I10-1

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

Tourner à gauche
Avancer
Colorier la case
Tourner à gauche
Reculer
Colorier la case
Tourner à droite
Avancer
Colorier la case

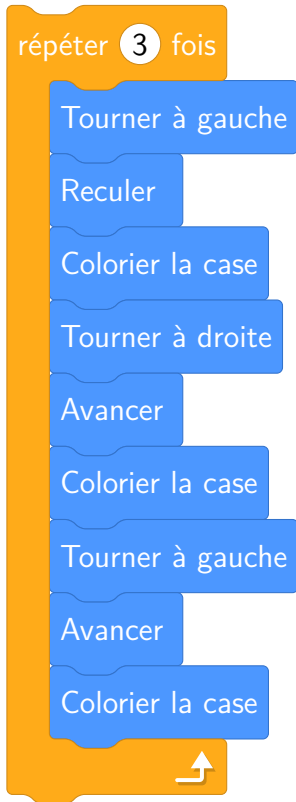
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4			→			
5						
6						

EX
3

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

Au départ, le lutin est situé dans la case grisée et regarde vers la droite. Chaque déplacement se fait dans une case adjacente. Exécuter le programme.

6I10-1



	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→	↑		
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↓	→		
3						
4						
5						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↓			
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↓			
4				←			
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↓			
4			↑	←			
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

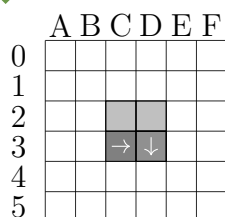
	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

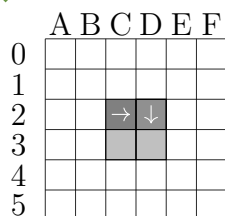
	A	B	C	D	E	F	G
0							
1			←				
2					↑		
3		↓					
4				→			
5							
6							
7							

Corrections

EX 1

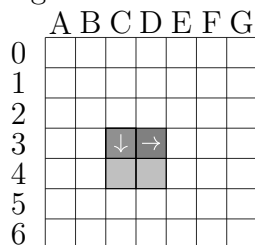


EX 2

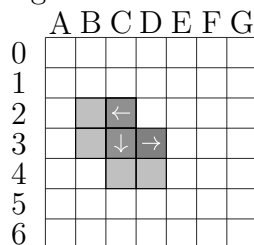


EX 3

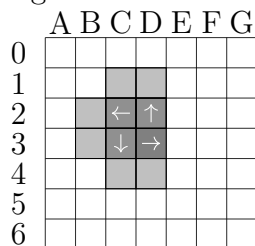
Passage n° 1 dans la boucle :



Passage n° 2 dans la boucle :



Passage n° 3 dans la boucle :



Corrections

EX
1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→	↑		
3						
4						
5						

EX
2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				↑		
3						
4			→			
5						
6						

EX
3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5			↑				
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5			↑				
6					←		
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4						↓	
5		↑					
6				←			
7							

Corrections

EX
1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→	↑		
3						
4						
5						

EX
2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↓			
3						
4					→	
5						
6						

EX
3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2			↑				
3							
4					→		
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2				↑			
3	←						
4					→		
5							
6							
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2				↑			
3	←						
4					→		
5		↓					
6							
7							

Corrections

EX
1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑			
3						
4				→		
5						
6						

EX
2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			↑	→		
4						
5						

EX
3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↑			
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2					←		
3			→	↑			
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2			↓	←			
3			→	↑			
4							
5							
6							

Corrections

EX
1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑			
3			■	■		
4				→		
5						
6						

EX
2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			■	■		
3			→	↑		
4						
5						

EX
3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			↑	→			
4			■	■			
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

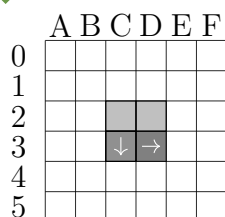
	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			↑	→			
4			←	■			
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

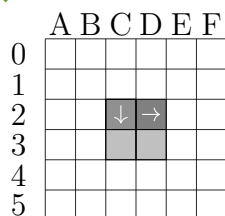
	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			↑	→			
4			←	↓			
5							
6							

Corrections

EX 1

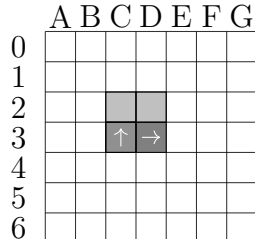


EX 2

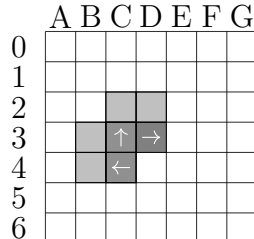


EX 3

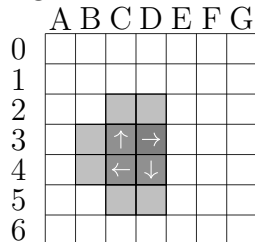
Passage n° 1 dans la boucle :



Passage n° 2 dans la boucle :



Passage n° 3 dans la boucle :



Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→	↑		
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→	↓		
4						
5						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			↑	→			
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			↑	→			
4			←				
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			↑	→			
4			←	↓			
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑	→		
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4						
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→				
4							
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

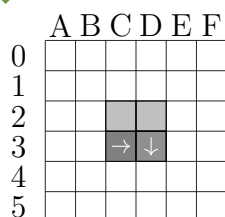
	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→				
4							
5							
6			←				
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

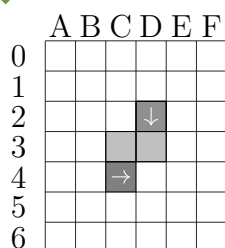
	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Corrections

EX 1

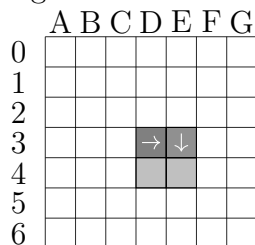


EX 2

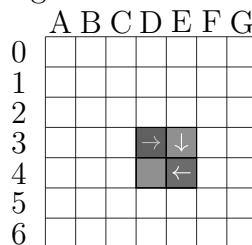


EX 3

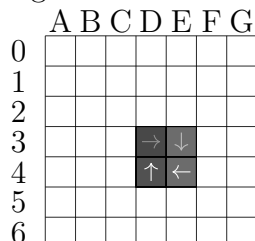
Passage n° 1 dans la boucle :



Passage n° 2 dans la boucle :



Passage n° 3 dans la boucle :



Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4				↓		
5						
6						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3						
4				↑		
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↑			
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2				←			
3			→	↑			
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2				↓	←		
3				→	↑		
4							
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1					←		
2		↓					
3						↑	
4			→				
5							
6							
7							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑	→		
3			■	■		
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			→			
3			■	■		
4				↓		
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↓			
4			■	■			
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↓			
4			■	←			
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↓			
4			↑	←	■		
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑	→		
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→	↑		
4						
5						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5			↑				
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5			↑				
6					←		
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4					↓		
5		↑					
6				←			
7							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			↑	→			
4			←	↓			
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2						↓	
3			→				
4							←
5				↑			
6							
7							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑	→		
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			→	↓		
4						
5						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2			↓				
3							
4				→			
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1				←			
2			↓				
3							
4				→			
5							
6							
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1					←		
2		↓					
3						↑	
4			→				
5							
6							
7							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑	→		
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3			↑	→		
4						
5						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			↓	→			
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2			←				
3			↓	→			
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2			←	↑			
3			↓	→			
4							
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→	↓		
4				↑	←		
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑			
3						
4				→		
5						
6						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				→		
3						
4			↑			
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5					↓		
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4							
5					↓		
6		←					
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

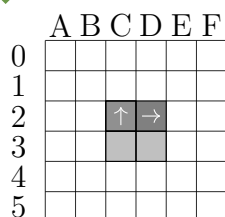
	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

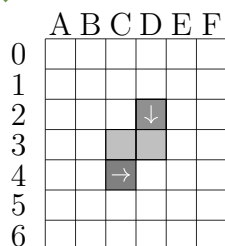
	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Corrections

EX 1

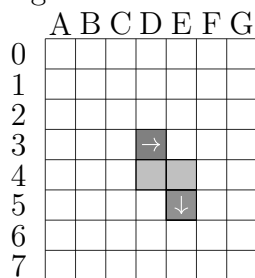


EX 2

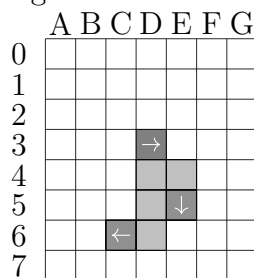


EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :



Passage n° 2 dans la boucle :



Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3				→			
4						↓	
5		↑					
6				←			
7							

Corrections

EX
1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX
2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX
3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1			←				
2					↑		
3		↓					
4				→			
5							
6							
7							

Corrections

EX
1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						

EX
2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						

EX
3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2				↑			
3	←						
4					→		
5		↓					
6							
7							

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2			↑			
3						
4				→		
5						
6						

EX 2

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2				↑		
3						
4			→			
5						
6						

EX 3

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2							
3			→	↑			
4							
5							
6							

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2				←			
3			→	↑			
4							
5							
6							

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G
0							
1							
2				↓	←		
3				→	↑		
4							
5							
6							