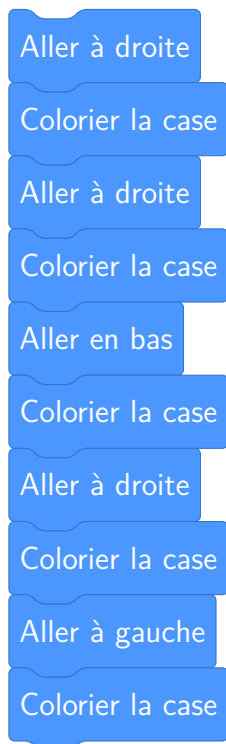


EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



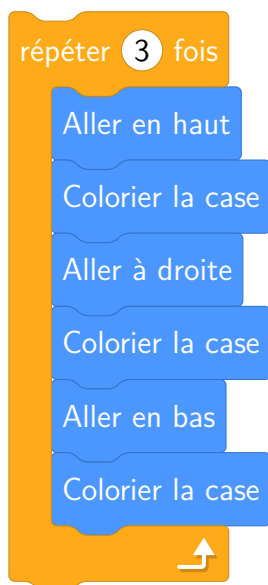
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



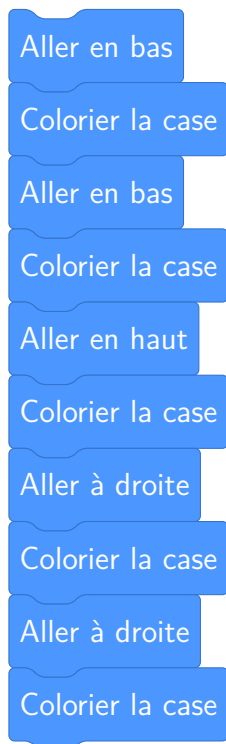
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



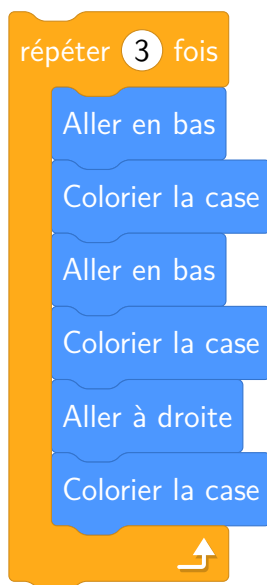
	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



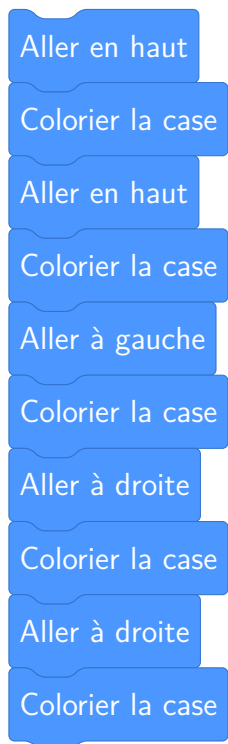
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



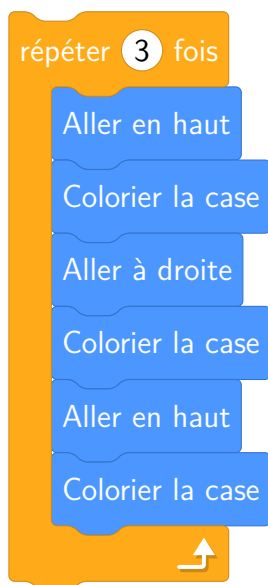
	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



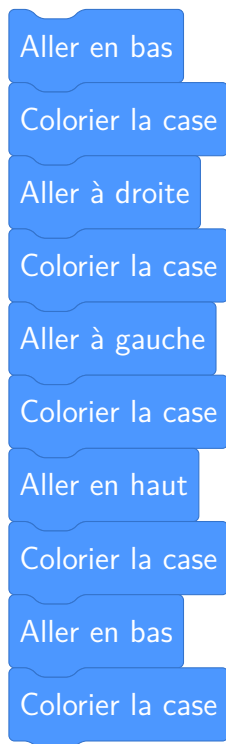
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



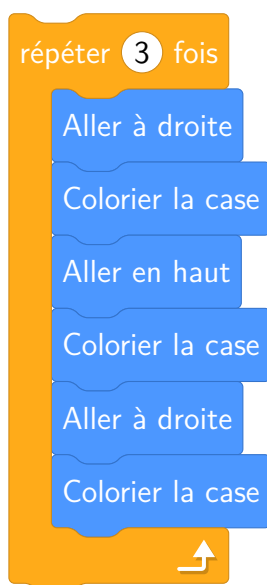
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



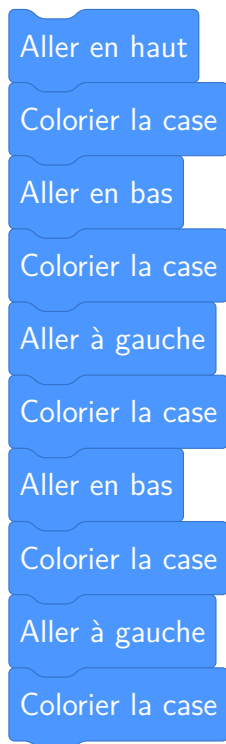
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



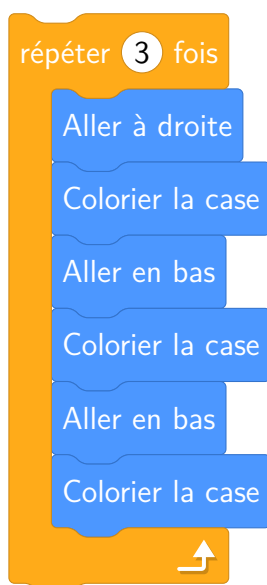
	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



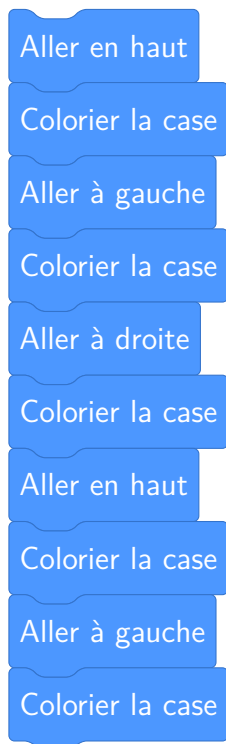
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



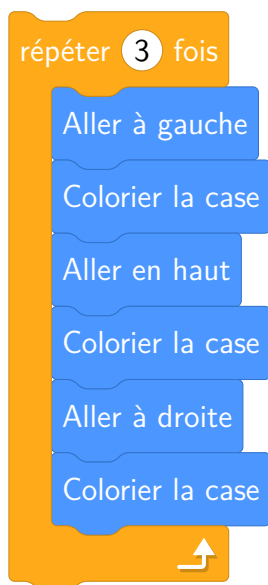
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



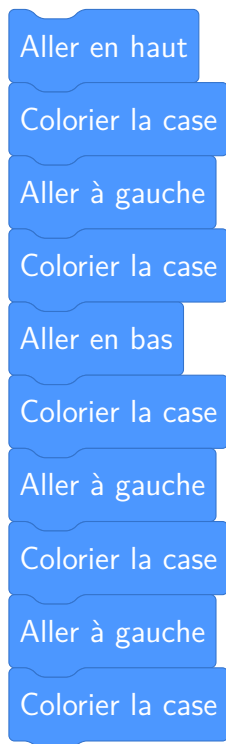
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



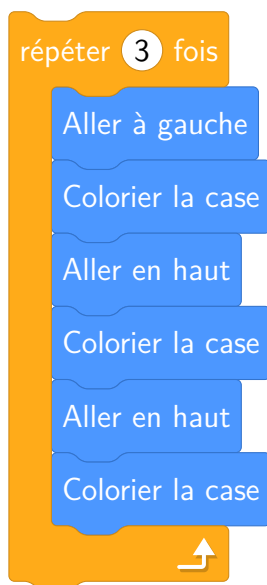
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10

Aller à gauche

Colorier la case

Aller à droite

Colorier la case

Aller en bas

Colorier la case

Aller en haut

Colorier la case

Aller en haut

Colorier la case

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10

répéter 3 fois

Aller en bas

Colorier la case

Aller à droite

Colorier la case

Aller en bas

Colorier la case

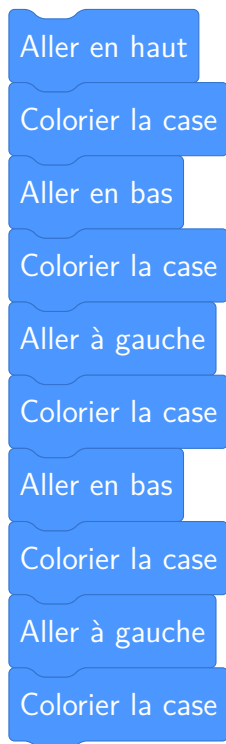
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



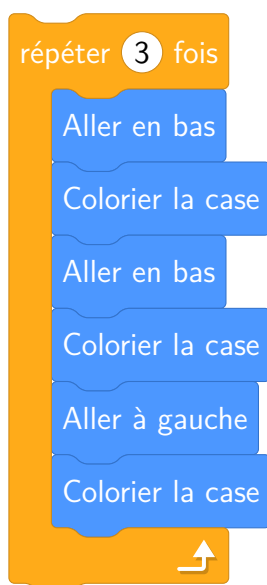
	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



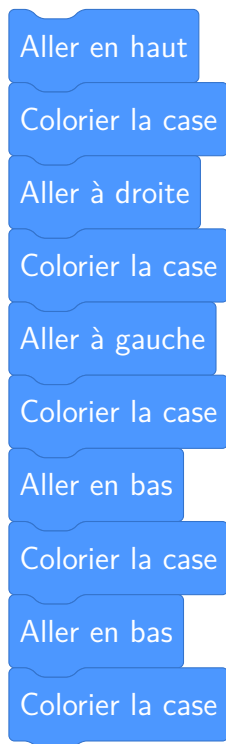
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



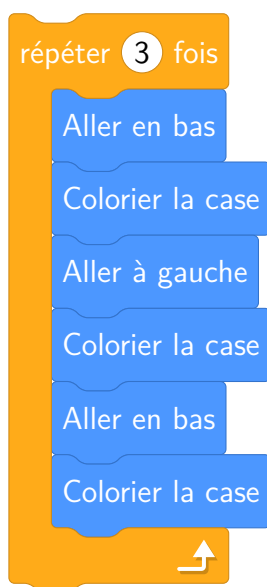
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



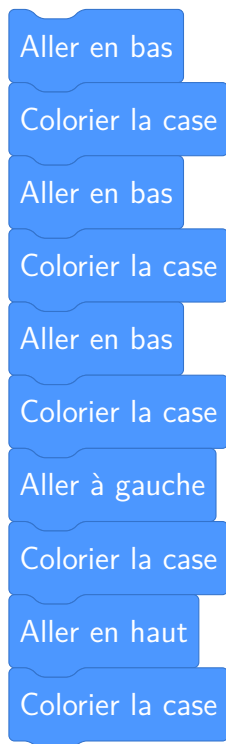
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



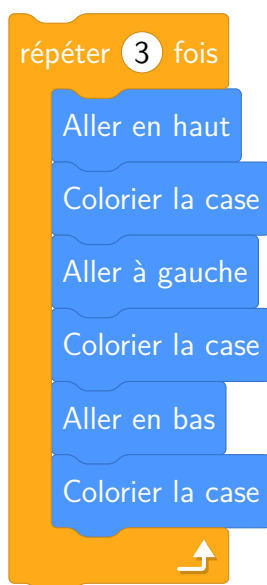
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



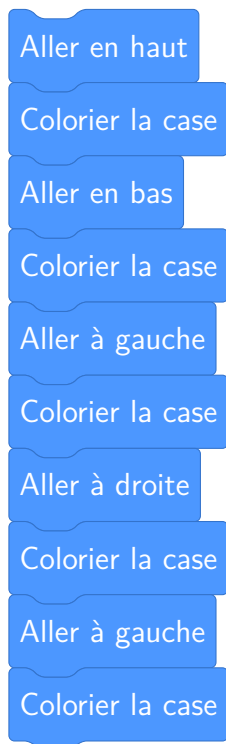
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



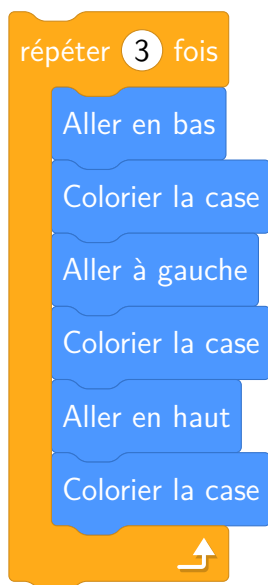
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



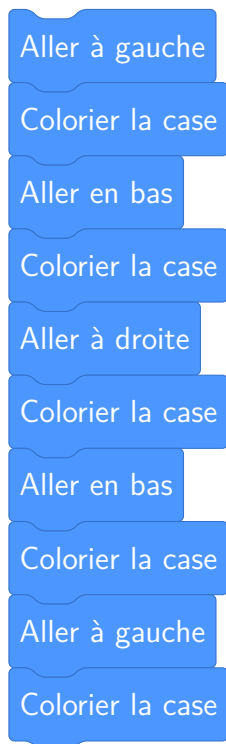
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



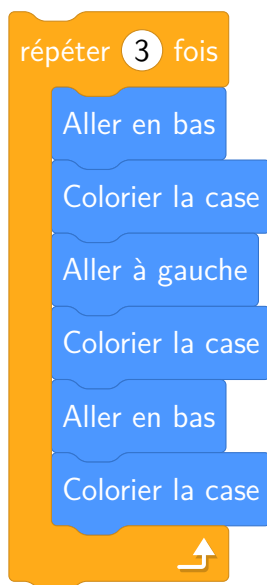
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10

Aller à gauche
 Colorier la case
 Aller en haut
 Colorier la case
 Aller en haut
 Colorier la case
 Aller à gauche
 Colorier la case
 Aller à gauche
 Colorier la case

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10

répéter 3 fois

- Aller à gauche
- Colorier la case
- Aller en haut
- Colorier la case
- Aller à gauche
- Colorier la case

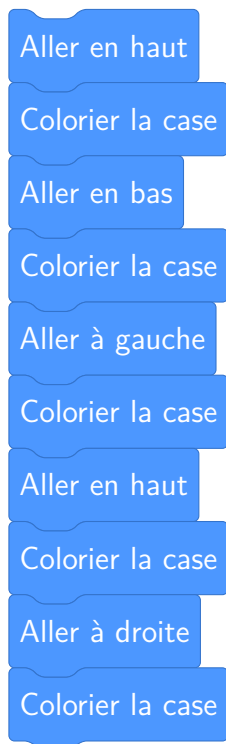
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



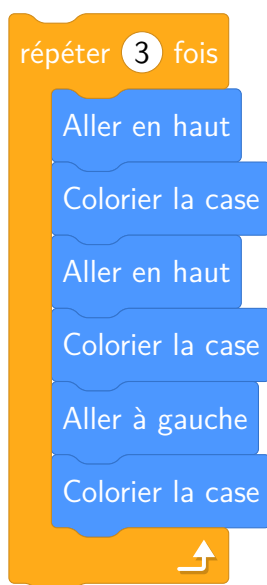
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



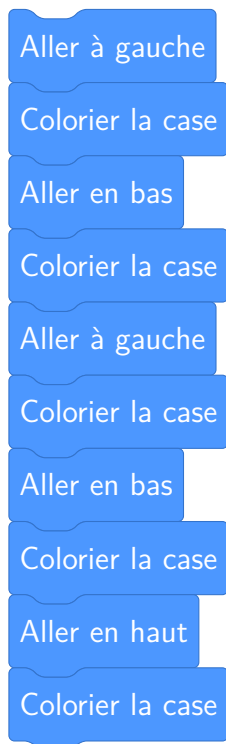
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



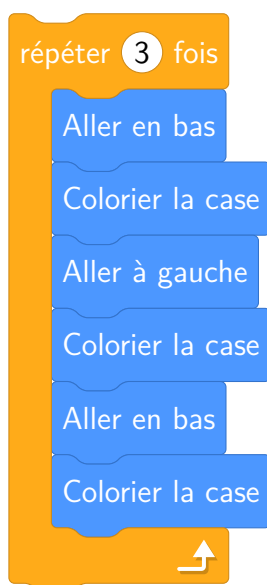
	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



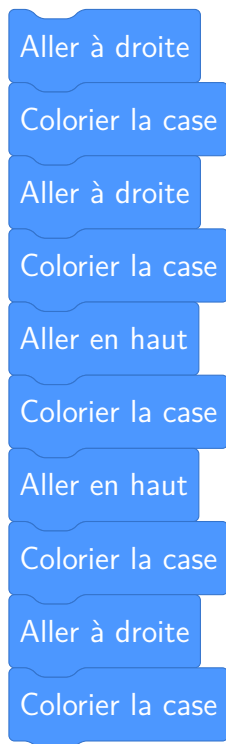
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



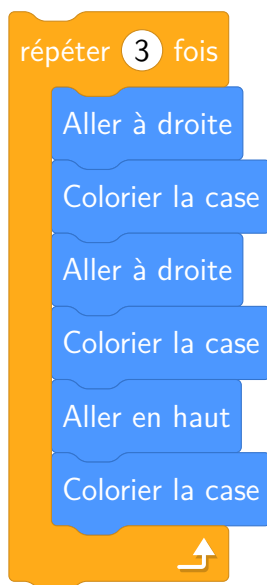
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



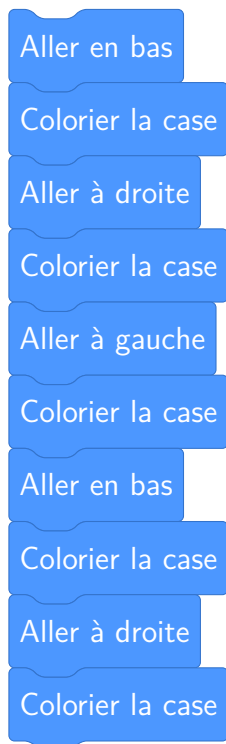
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



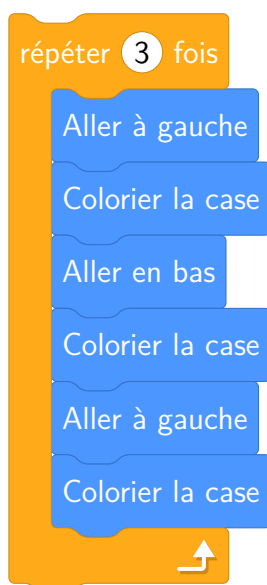
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



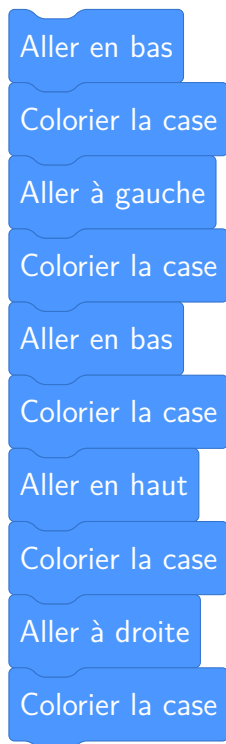
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



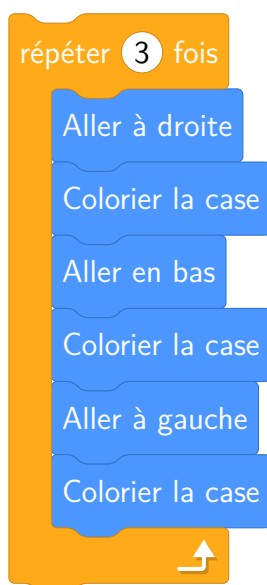
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



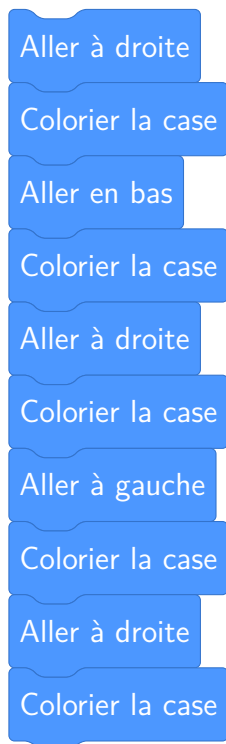
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



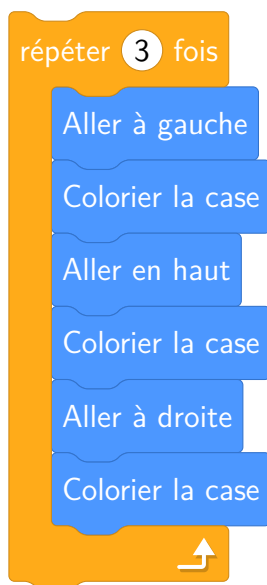
	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



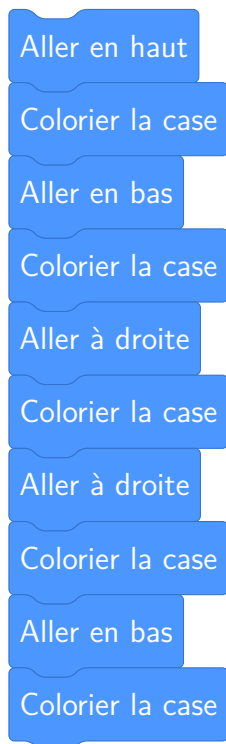
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



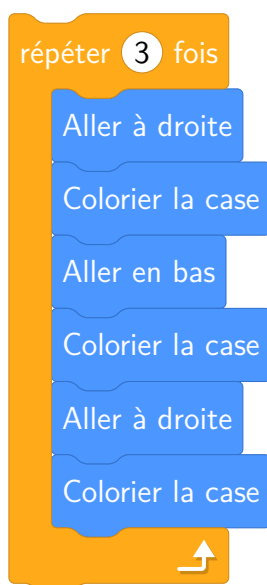
	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



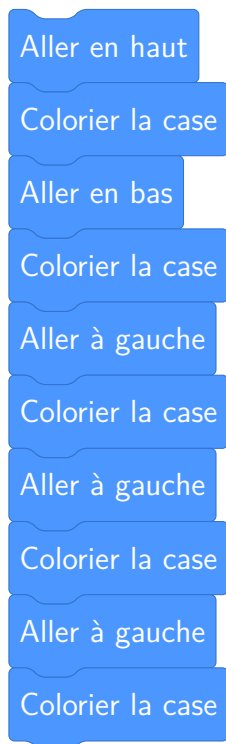
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



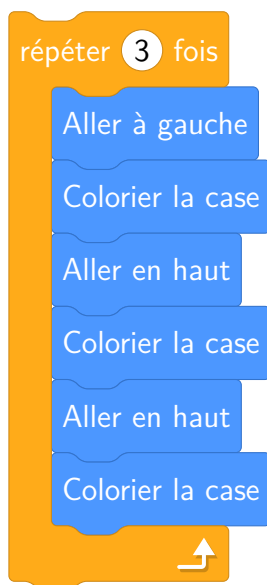
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



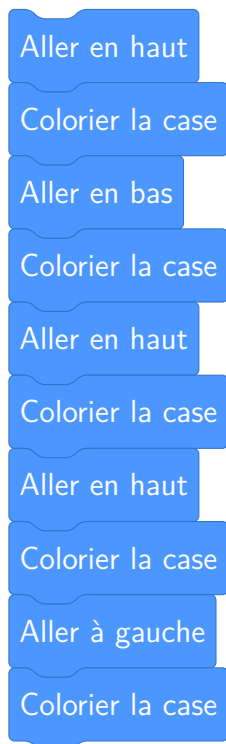
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



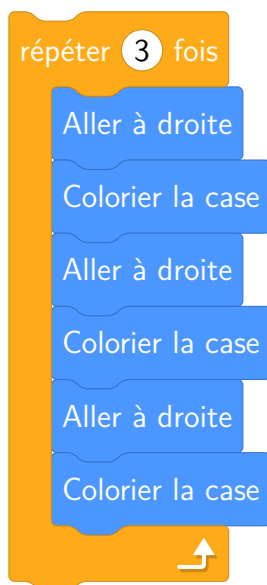
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0												
1												
2												

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10

Aller à gauche

Colorier la case

Aller à gauche

Colorier la case

Aller en bas

Colorier la case

Aller en haut

Colorier la case

Aller à droite

Colorier la case

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10

répéter 3 fois

Aller en bas

Colorier la case

Aller à gauche

Colorier la case

Aller à gauche

Colorier la case

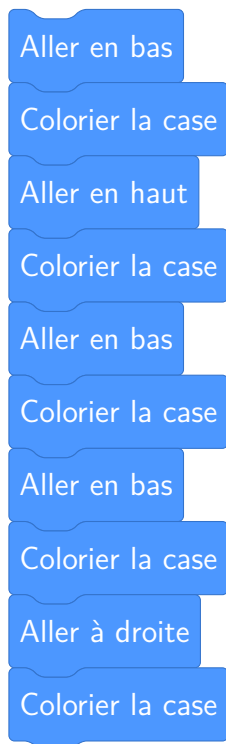
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1									
2									
3									
4									
5									

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



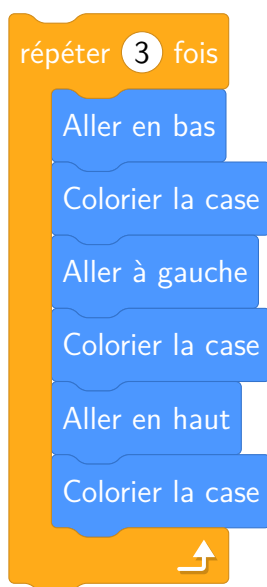
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



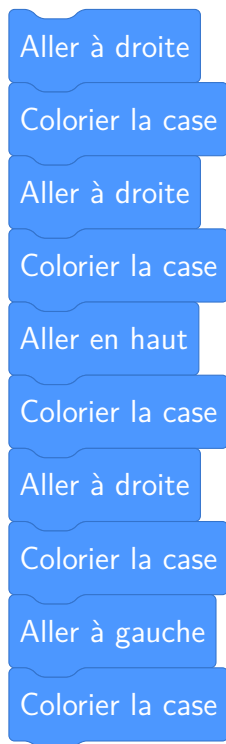
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



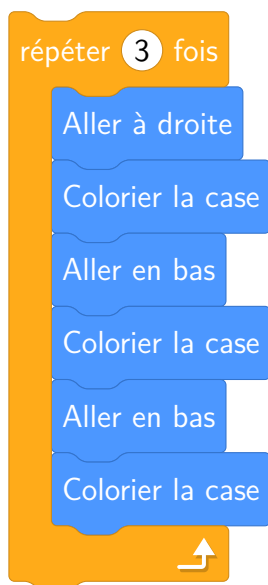
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



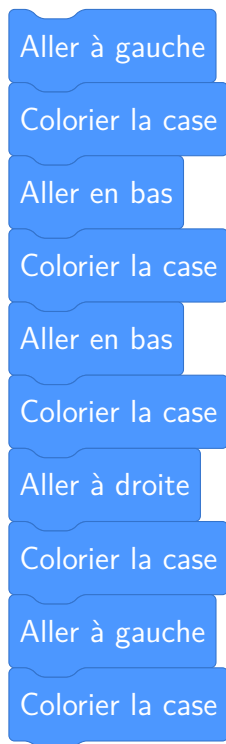
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



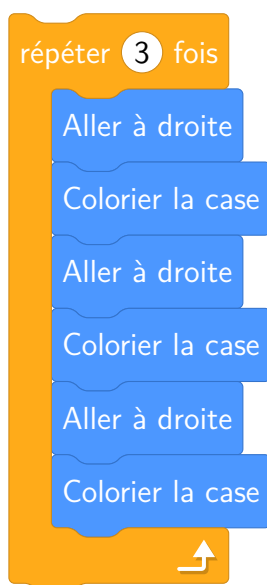
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0												
1												
2												

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10

Aller à gauche

Colorier la case

Aller à gauche

Colorier la case

Aller à droite

Colorier la case

Aller à gauche

Colorier la case

Aller en bas

Colorier la case

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10

répéter 3 fois

Aller en haut

Colorier la case

Aller en haut

Colorier la case

Aller à droite

Colorier la case

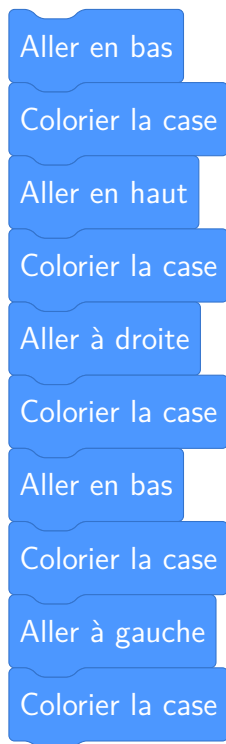
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



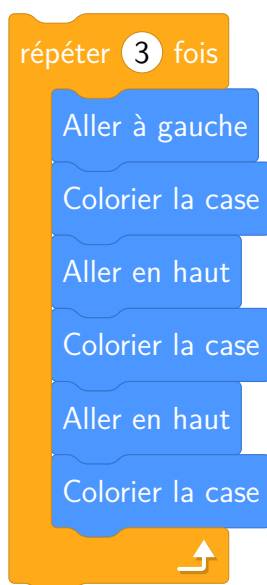
	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



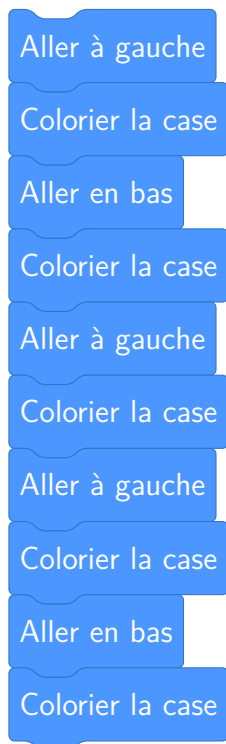
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

EX 1

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



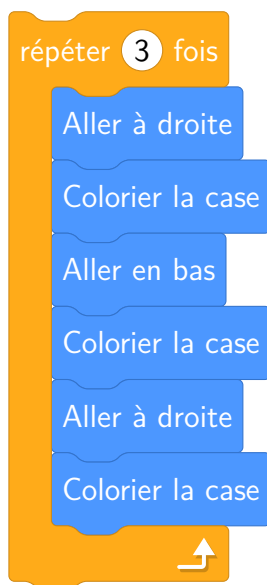
	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						

EX 2

Dans le quadrillage, effectuer le programme.

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

6I10



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

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

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

Passage n° 2 dans la boucle :

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

Passage n° 3 dans la boucle :

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

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

Ex 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Ex 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

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

Passage n° 2 dans la boucle :

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

Passage n° 3 dans la boucle :

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

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

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

Passage n° 2 dans la boucle :

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

Passage n° 3 dans la boucle :

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

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1		■		
2		■	■	
3		■	■	
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1							■	■	
2						■	■		
3									
4									
5									

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1							■	■	
2					■	■	■		
3				■	■				
4									
5									

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0									
1							■	■	
2					■	■	■		
3			■	■	■				
4		■	■						
5									

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				
5				

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					
4					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

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

Passage n° 2 dans la boucle :

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

Passage n° 3 dans la boucle :

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

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0												
1												
2												

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0												
1												
2												

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0												
1												
2												

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

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

Passage n° 2 dans la boucle :

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

Passage n° 3 dans la boucle :

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

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				
4				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0												
1												
2												

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0												
1												
2												

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
0												
1												
2												

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E
0					
1					
2					
3					

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D
0				
1				
2				
3				

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 2 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Passage n° 3 dans la boucle :

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						

Corrections

EX 1

	A	B	C	D	E	F
0						
1						
2						
3						
4						

EX 2

Passage n° 1 dans la boucle :

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

Passage n° 2 dans la boucle :

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

Passage n° 3 dans la boucle :

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