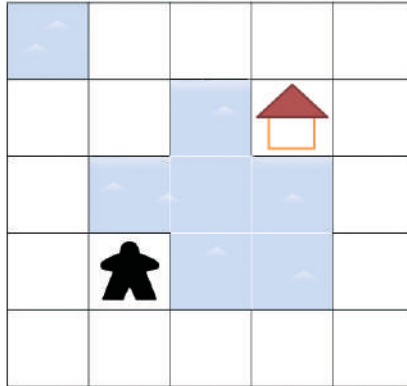


### FICHE 3 Parcours à obstacles

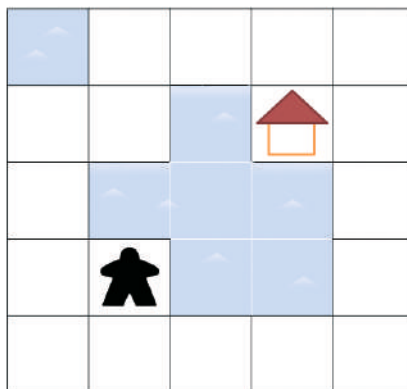
PROGRAMME



**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!