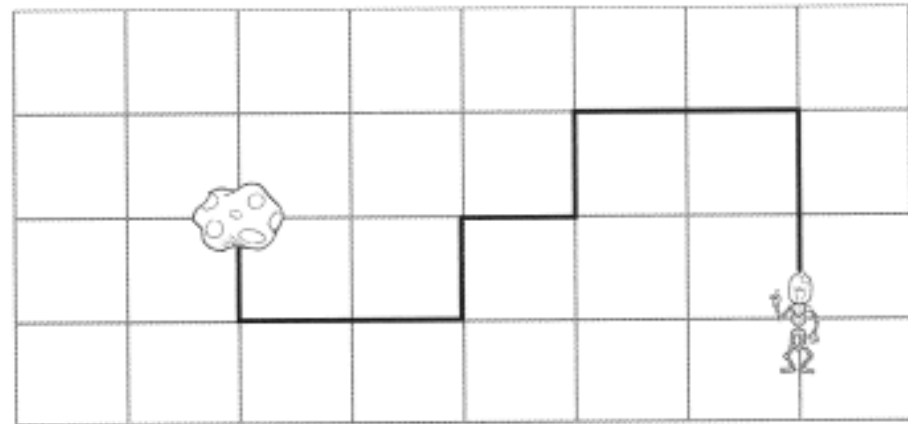
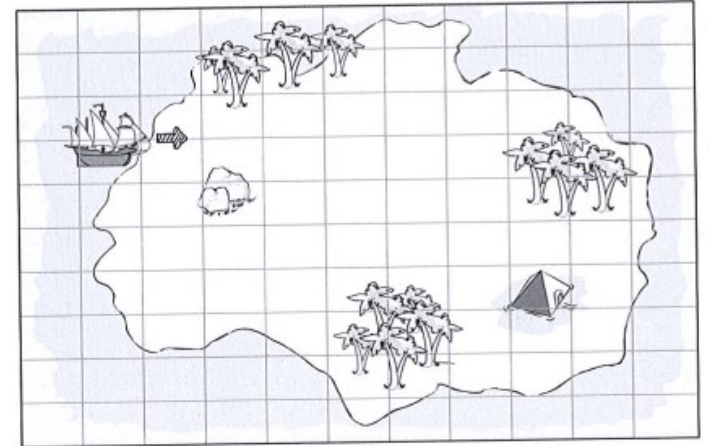
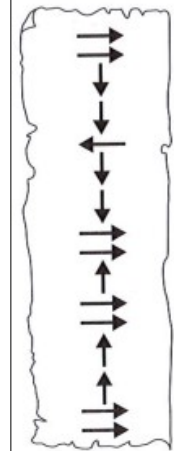


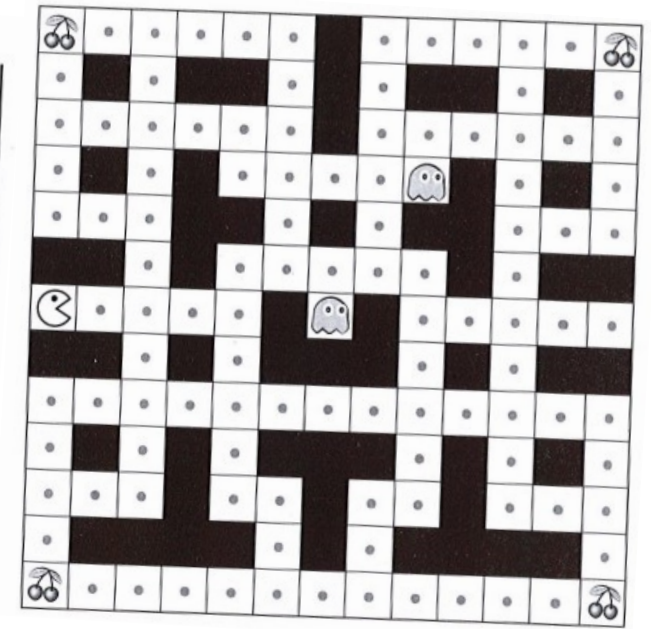
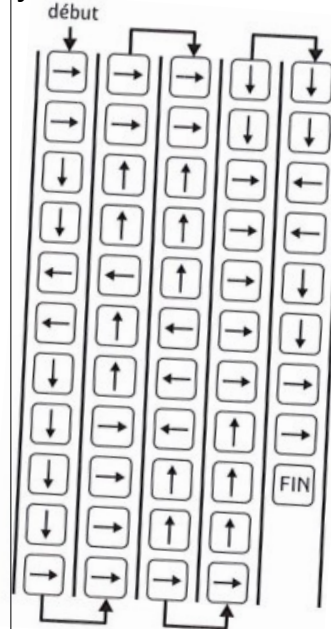
Exercice 1 : Code le parcours du robot.



Exercice 2 : Un pirate a caché son trésor sur une ile déserte. Il a dessiné un plan pour le retrouver. Trace le trajet sur les lignes du quadrillage à partir du bateau et entoure l'emplacement du trésor.



Exercice 3 : Colorie le chemin pris par Pac-Man sur la grille de jeu.



Combien a-t-il mangé de cerises ?