

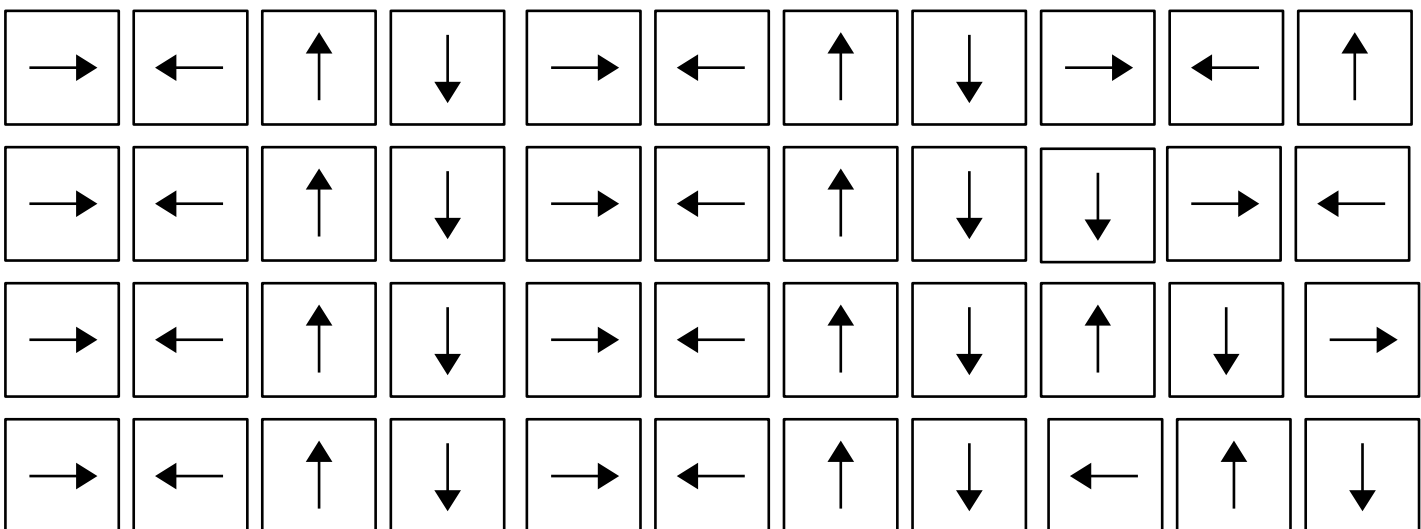
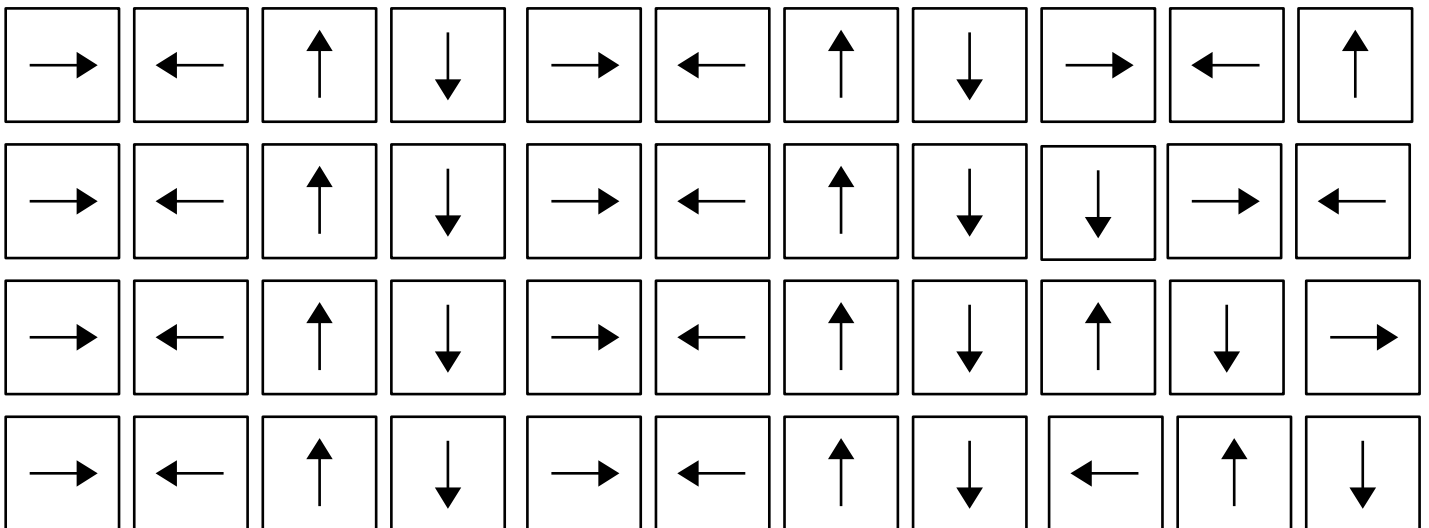
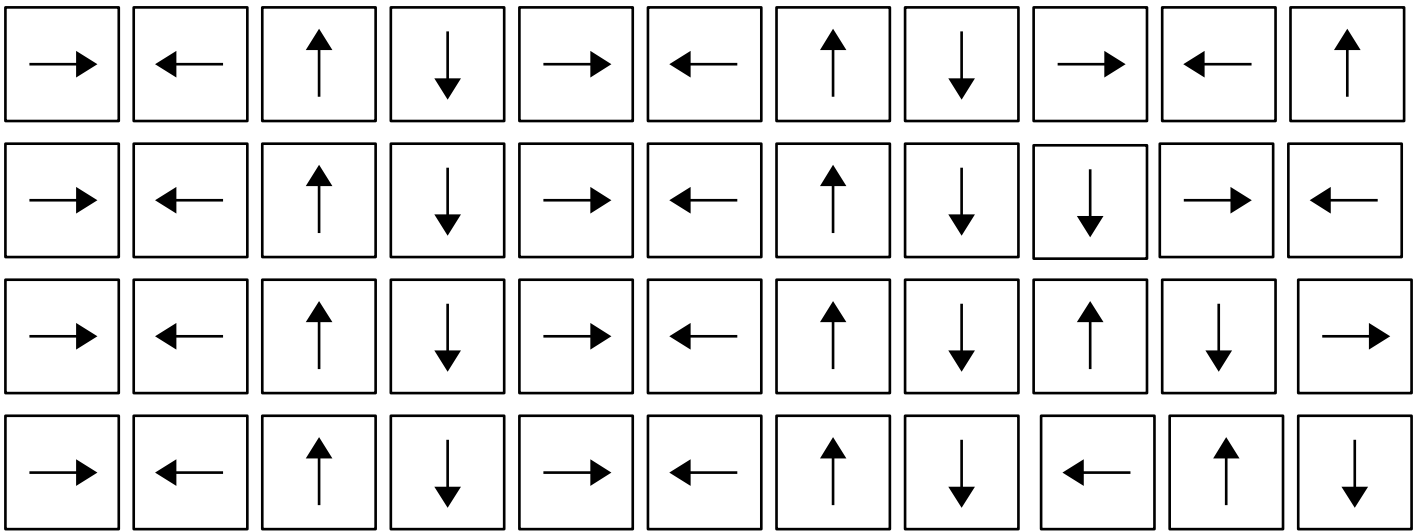
# Annexe 11 : chasse au trésor – Cycle 2

Programme

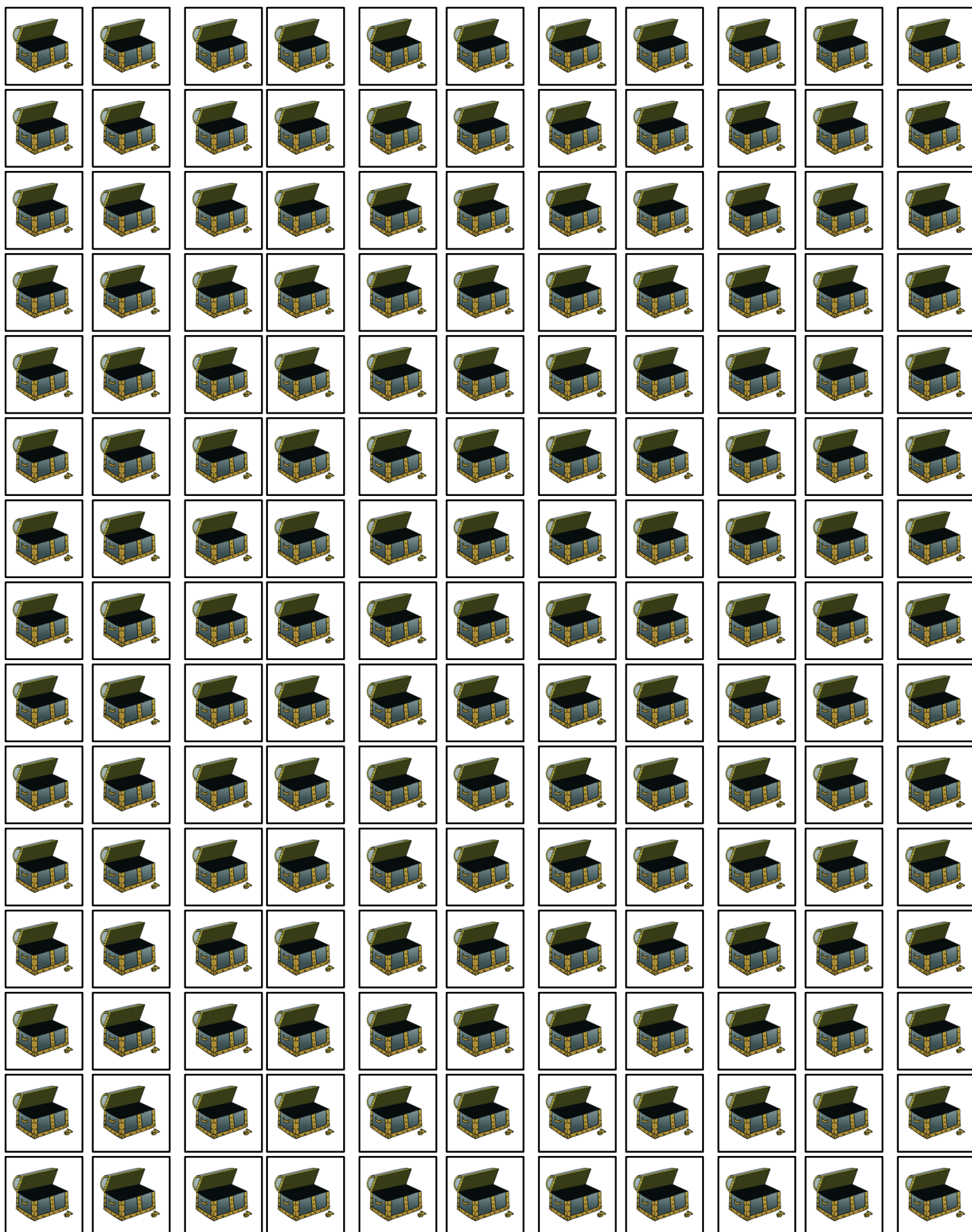
			
			
			

*Consigne : si le lutin ouvre un coffre vert, il gagne une récompense. Si le lutin ouvre un coffre rouge, Le monstre du coffre lui fait peur et il retourne au début du parcours. Écris le programme pour aider le lutin à passer sur chaque case où se trouve un coffre. Tu ne dois ouvrir que les coffres verts.*

# Etiquettes d'instructions – Cycle 2


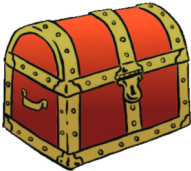


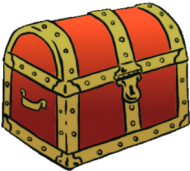



# Etiquettes d'instructions – Cycles 2 et 3 – Ouvre le coffre



# Annexe 11 : chasse au trésor - C3

Programme

*Consigne : si le lutin ouvre un coffre vert, il gagne une récompense. Si le lutin ouvre un coffre rouge, Le monstre du coffre lui fait peur et il retourne au début du parcours. Écris le programme pour aider le lutin à passer sur chaque case où se trouve un coffre. Tu ne dois ouvrir que les coffres verts.*

# Etiquettes d'instructions - C3

