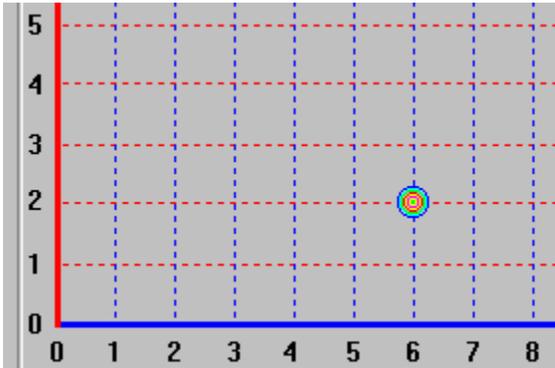




Observe bien !

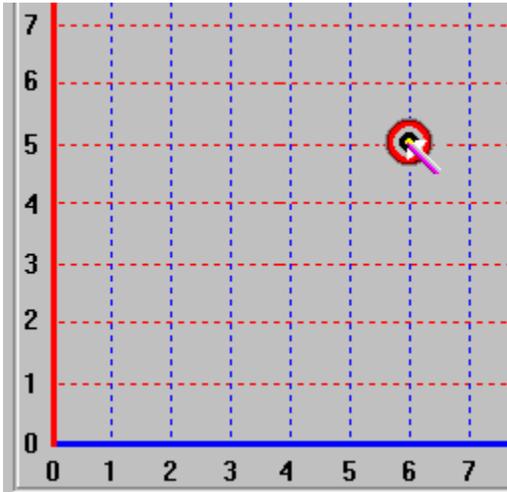


Le point jaune et bleu a pour coordonnées

$(6 , 2)$



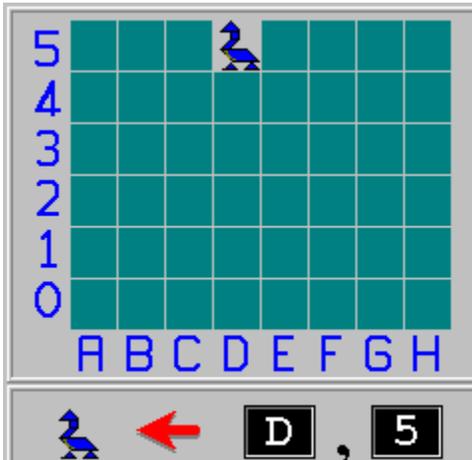
Observe bien !



La cible a pour coordonnées
(6 , 5)



Observe bien !

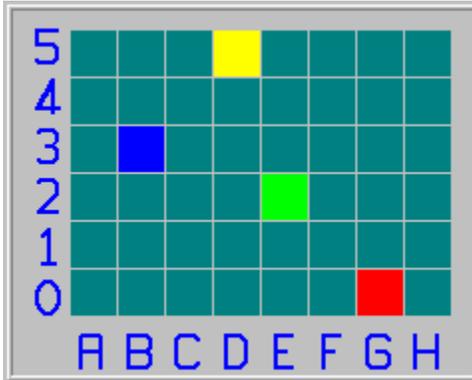


Le dessin se trouve dans la case

(D , 5)



Observe bien !



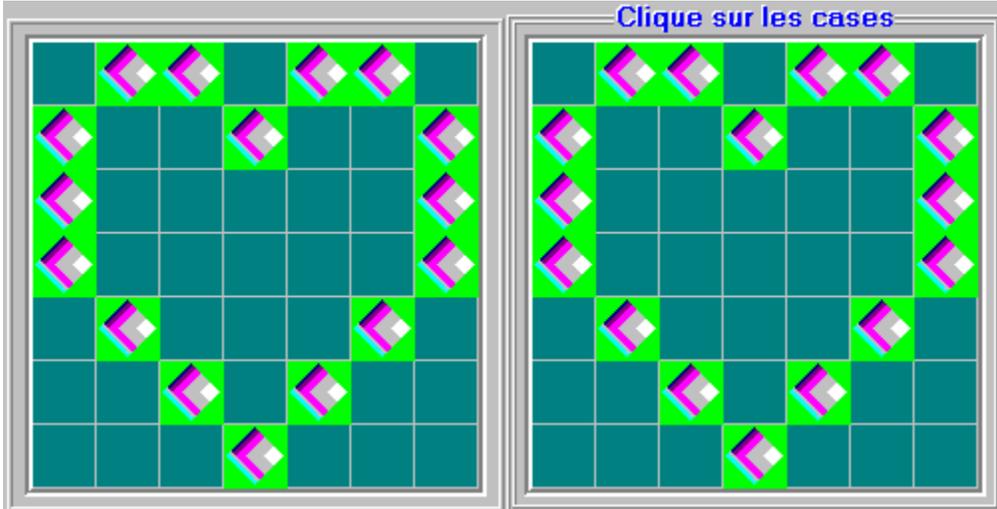
Le carré vert se trouve dans la case

(E , 2)



Observe bien !

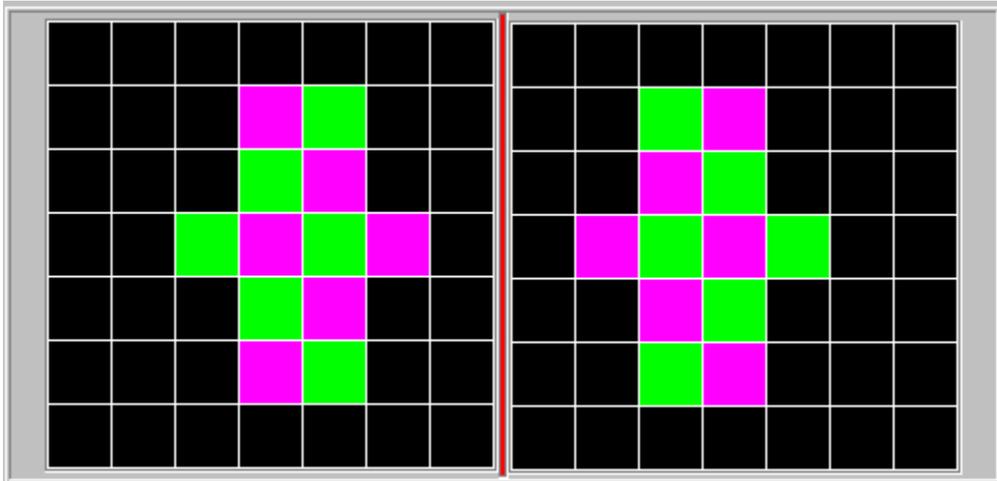
Clique sur les cases



Ces deux dessins sont **identiques**.



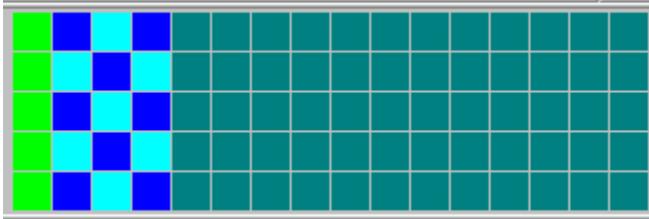
Observe bien !



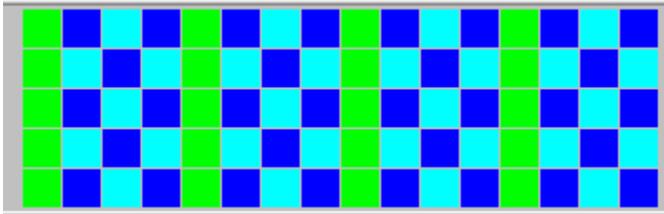
Ces deux dessins sont **symétriques** par rapport à la **ligne rouge**.



Observe bien !



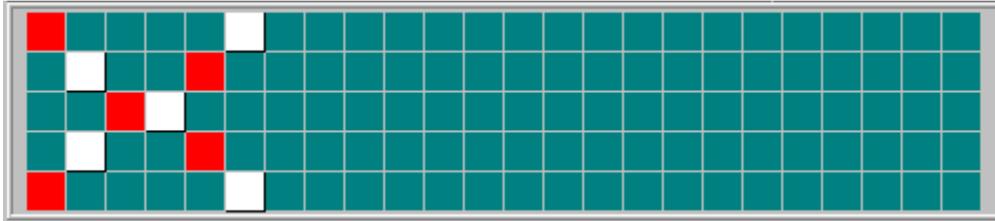
Pavage demandé



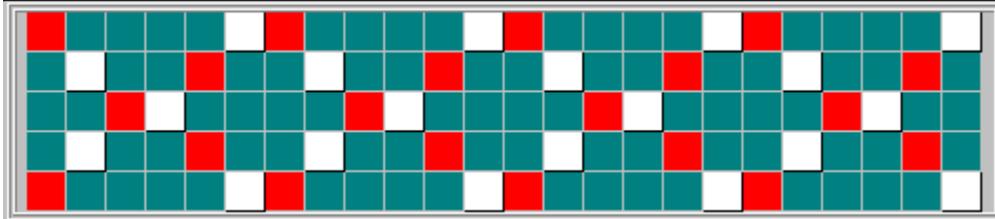
Pavage terminé



Observe bien !



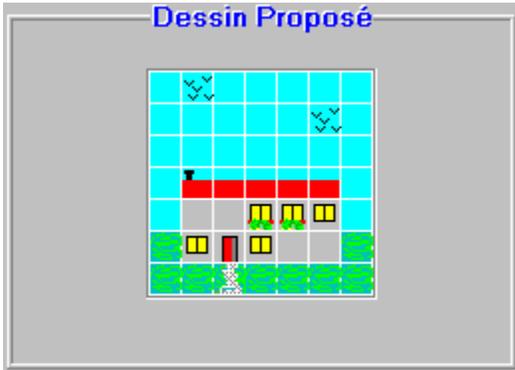
Frise demandée



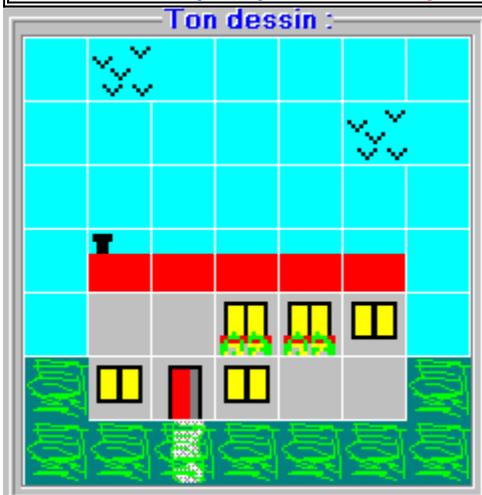
Frise terminée



Observe bien !



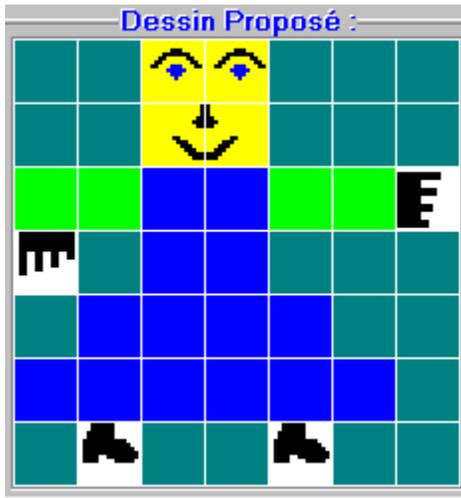
Le dessin proposé est **petit**.



Le dessin que tu feras sera **grand**.



Observe bien !



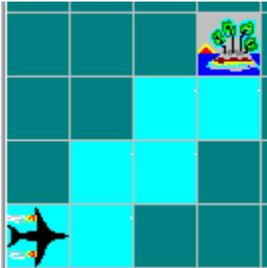
Le dessin proposé est **grand**.



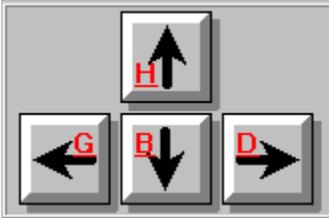
Le dessin que tu feras sera **petit**.



Observe bien !

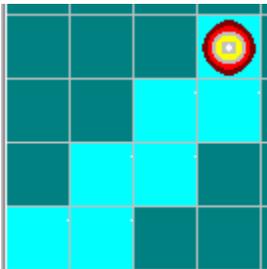


L'avion doit atterrir sur l'île en suivant le chemin bleu clair.

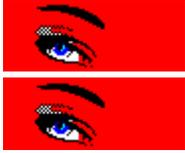


A l'aide des boutons de gauche, tu déplaceras l'avion jusqu'à l'île en cliquant sur les boutons suivants.

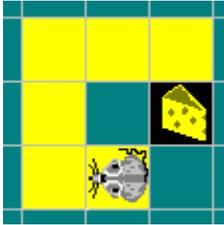
D H D H D H



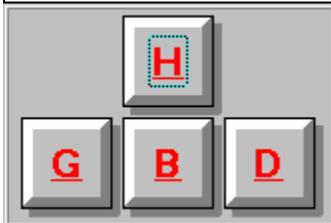
Tu as réussi ! BRAVO !



Observe bien !

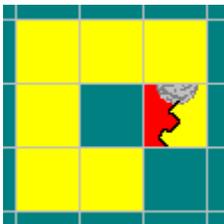


La souris veut manger le fromage.
Elle doit suivre le chemin jaune.

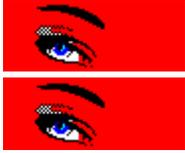


A l'aide des boutons de gauche,
on tapera le code ci-dessous.

G, H, H, D, D, B



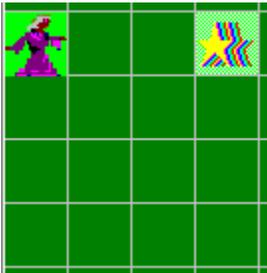
La souris se déplacera jusqu'au fromage et le mangera.
Tu ne verras que le bout de sa queue !



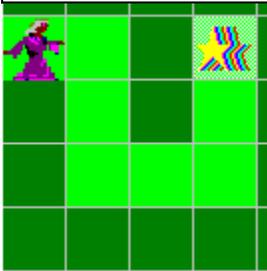
Observe bien !

Voici le chemin à suivre pour que la sorcière arrive à l'étoile magique.

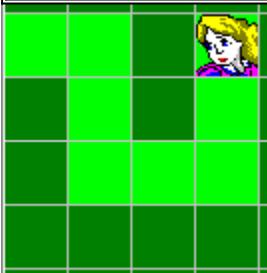
D, B, B, D, D, H, H



En partant de la sorcière,
il faut suivre le code donné en cliquant :
à Droite, en Bas, en Bas, à Droite, à Droite, en Haut, en Haut.



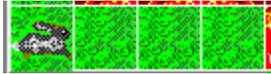
Voici le chemin réalisé.



La sorcière a réussi !
Elle a été transformée en une belle jeune fille.



Observe bien !



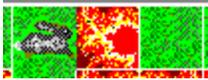
Le lapin peut se déplacer de 1, 2 ou 3 cases à droite.

On tapera :

1 D si on veut se déplacer d'une case à droite

2 D si on veut se déplacer de 2 cases à droite

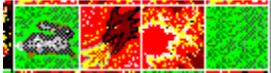
3 D si on veut se déplacer de 3 cases à droite.



Le lapin est devant un obstacle.

On tapera :

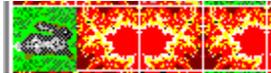
2 D pour sauter l'obstacle et retomber dans une case libre.



Le lapin est devant deux obstacles.

On tapera :

3 D pour sauter les obstacles et retomber dans une case libre.



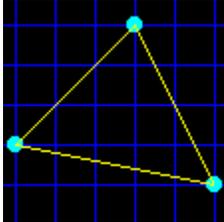
Le lapin est devant trois obstacles.

Il doit trouver un autre chemin !

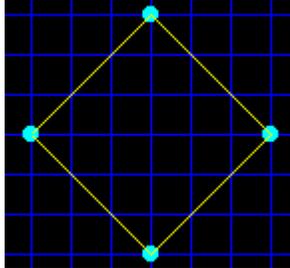
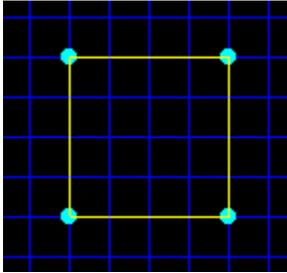


Observe bien !

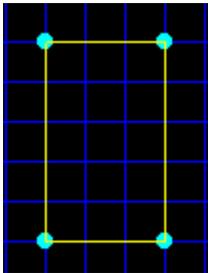
Voici un triangle.

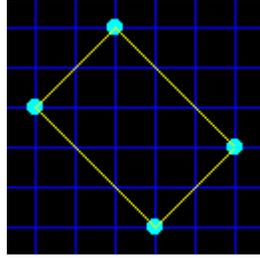


Voici deux carrés.



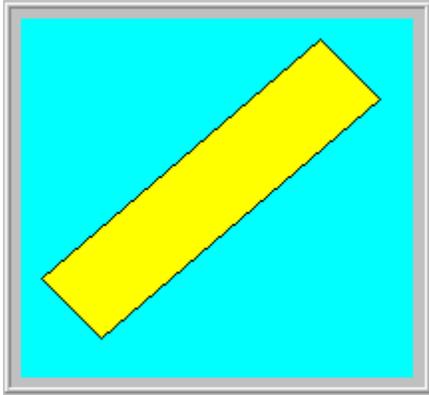
Voici deux rectangles.





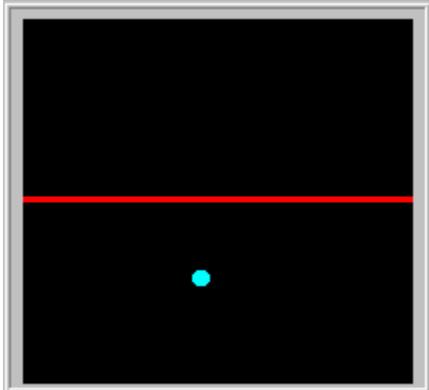


Observe bien !

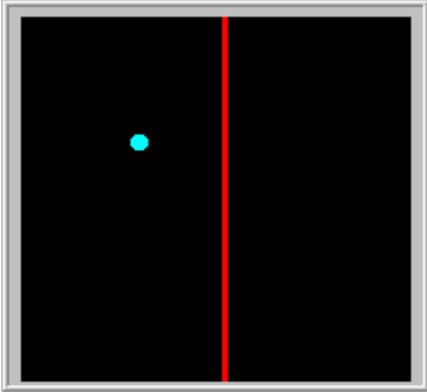


L'intérieur du rectangle est jaune.

L'extérieur du rectangle est bleu clair.



Le point bleu clair est en bas de la ligne rouge.

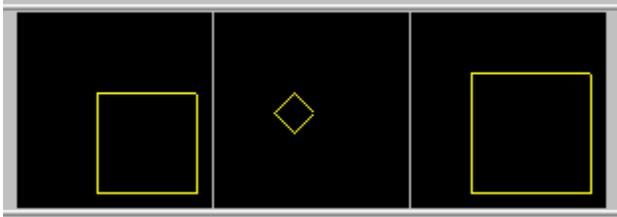


Le point bleu clair est à gauche de la ligne rouge.

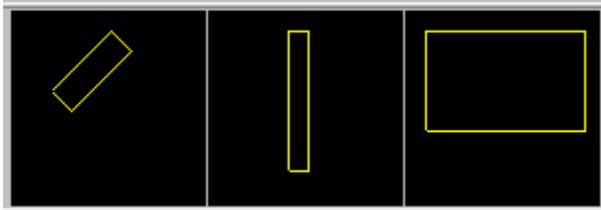


Observe bien !

Voici trois carrés.



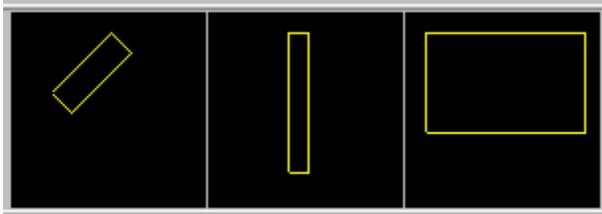
Voici trois rectangles.





Observe bien !

Voici trois rectangles.



Voici deux triangles.

