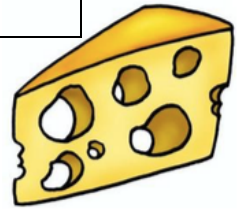
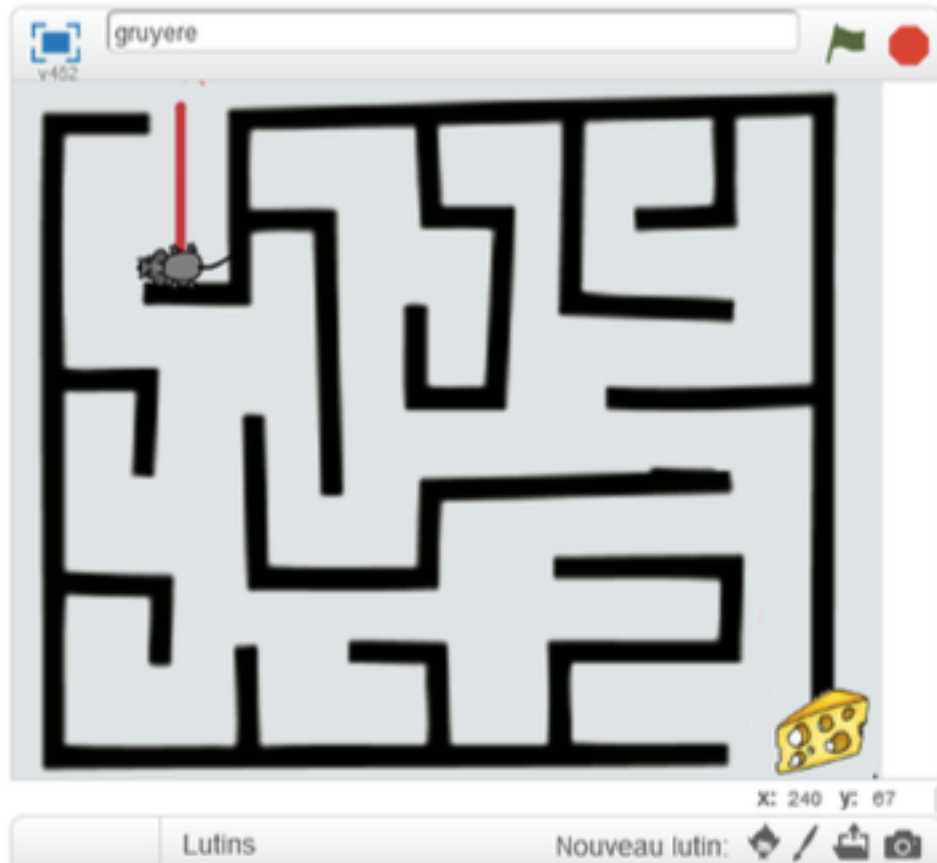




LA SOURIS ET LE GRUYÈRE



Attirée par l'odeur du fromage, la souris veut traverser le labyrinthe.
Fais un programme qui lui permette de trouver la sortie.



Pour t'aider

Un bloc « Reprendre au début » a été déjà créé.

Le premier déplacement du chevalier est déjà indiqué.

Il ne te reste plus qu'à ouvrir le fichier « gruyere.sb2 » depuis Scratch.

Brique autorisées et consignes

Avant chaque changement de direction : attends 1 seconde.

Les briques autorisées :

tourner de 90 degrés

tourner de 90 degrés

avancer de ...