
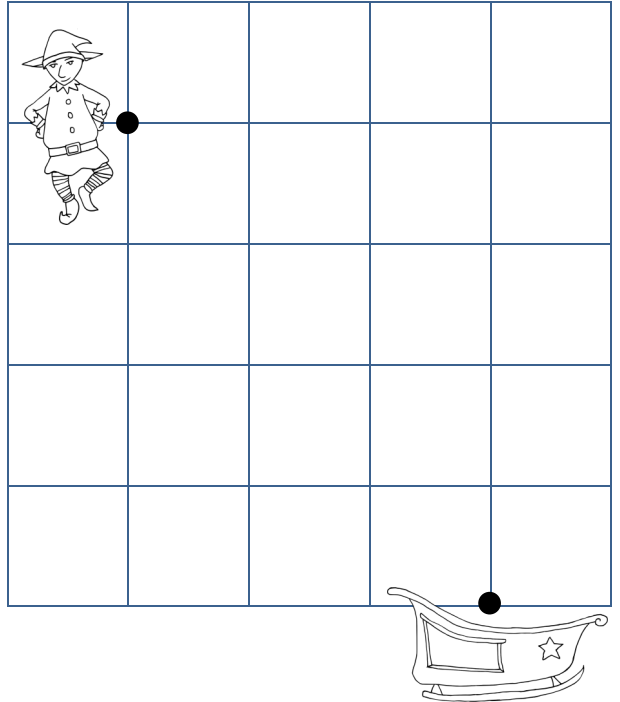
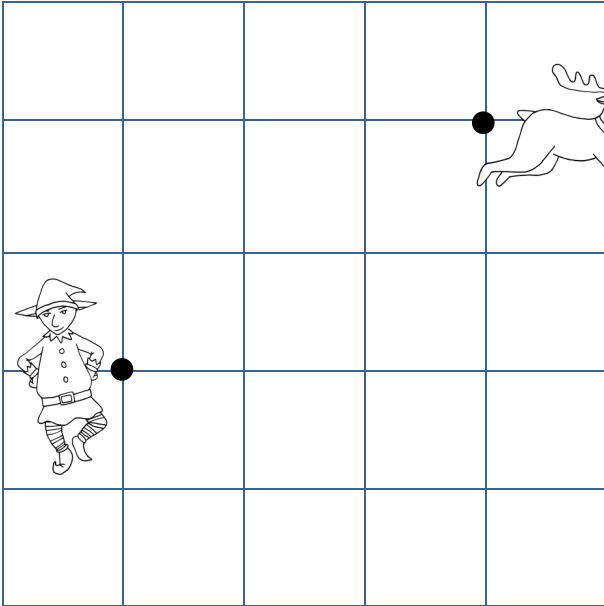
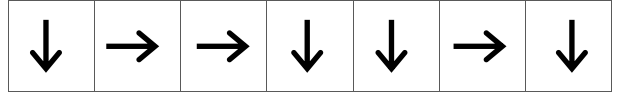
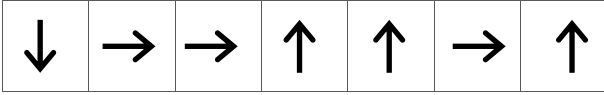




Espace	Se déplacer sur les noeuds d'un quadrillage	CP
--------	---	----

 Trace le chemin en passant par les noeuds, pour amener le lutin au renne et au traineau.



 Code le chemin.

 Trace le chemin puis code-le.

--	--	--	--	--	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--	--

