

# Algorithmique et programmation

avec  
**SCRATCH**

## Le jeu du labyrinthe

### LA RÈGLE DU JEU

Le joueur doit faire sortir le lutin *Ladybug* du labyrinthe.

### LE PROGRAMME

- Le dessin du labyrinthe fourni est placé en fond de scène.
- Au début du jeu, le lutin *Ladybug* est placé en bas à gauche (sur le carré gris).
- Le joueur le déplace à l'aide des flèches du clavier pour atteindre le carré jaune.
- Dès que le lutin touche un mur, il revient à sa position de départ.

À toi de jouer !

