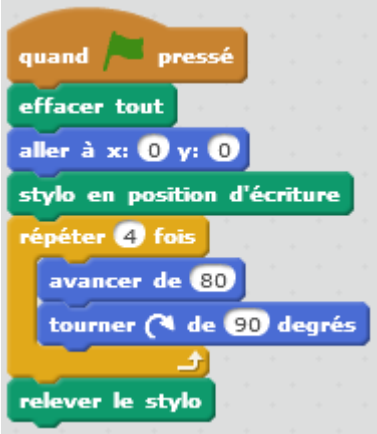
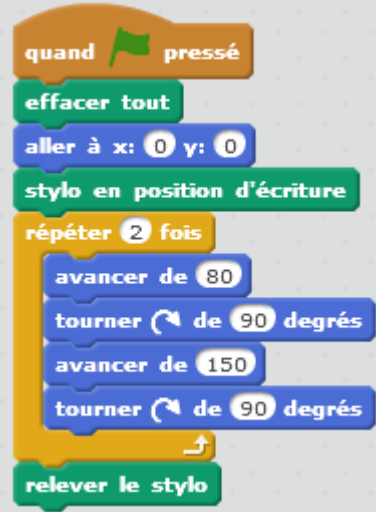






# Logiciel SCRATCH et Lectures de programmes de géométrie

Pour chaque exercice, tracer un repère (1 carreau pour 10 unités sur chaque axe), puis exécuter le programme prévu.

Exercice n°1	Exercice n°2	Exercice n°3
		
Exercice n°4	Exercice n°5	Exercice n°6
		
Exercice n°7	Exercice n°8	Exercice n°9
