

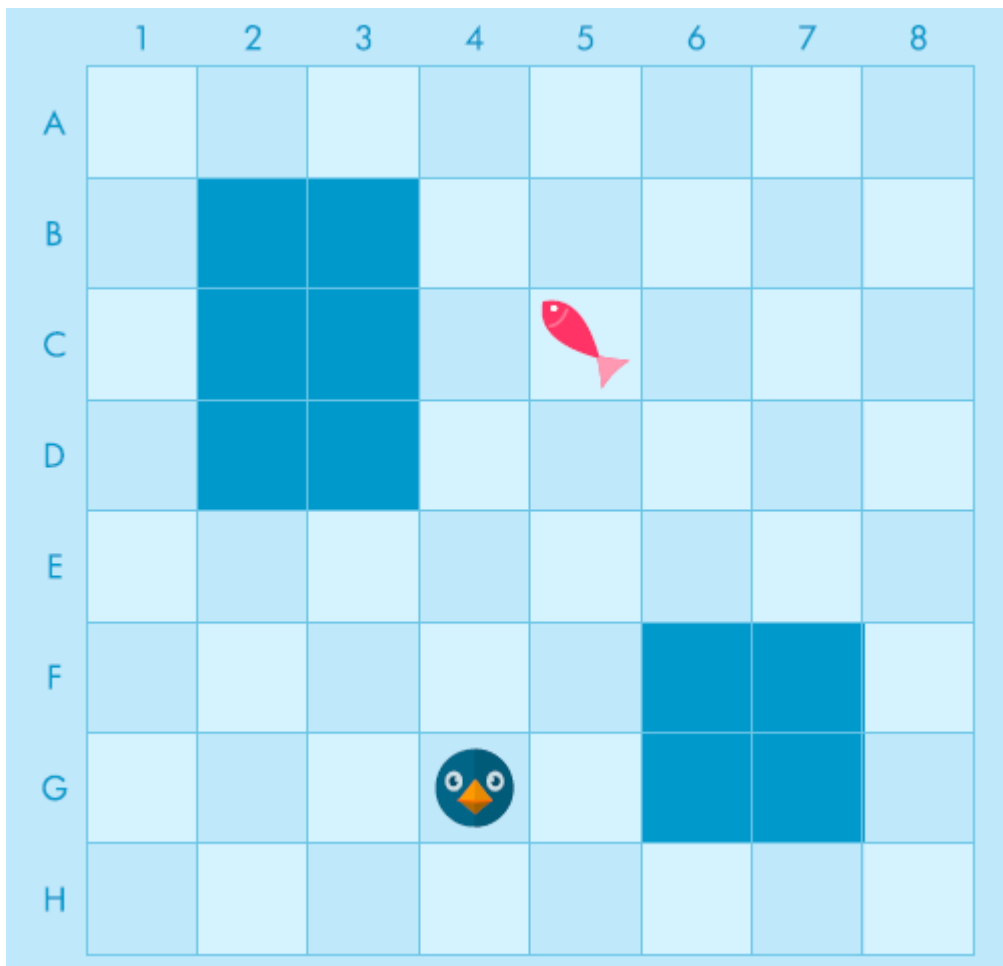
## Géométrie : programmation (exemple)

**But :** Faire manger au manchot le ou les poisson(s) sans le faire tomber dans l'eau (zone bleu foncé) en programmant son trajet avec les instructions suivantes :

- 24 instructions pour le manchot maximum



### Exemple 1 :



**Programme :** Solution 1 : ↑ ↑ ↑ ↑ → α

Solution 2 : → ↑ ↑ ↑ ↑ α

Attention s'il a plusieurs poissons : il faut que tu mettes le signe manger à chaque fois que tu passes sur un poisson.