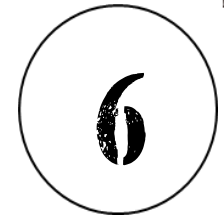




# SHERL' OZOBOT



Sherl'ozobot enquête dans une rue sombre du nord de Londres . Il avance doucement jusqu'au coin de la rue, puis allume une lumière. Horreur! Des malfaiteurs rôdent! Vite, il éteint la lumière pour ne pas se faire repérer et retourne rapidement chez lui.

Blocs pouvant être utilisés:

se déplacer vers l'avant distance 1 pas vitesse moyen

rotation légèrement à gauche

éteindre la lumière supérieure

définir la couleur de la lumière supérieure



Fiche sur laquelle le déplacement sera fait.

6

