

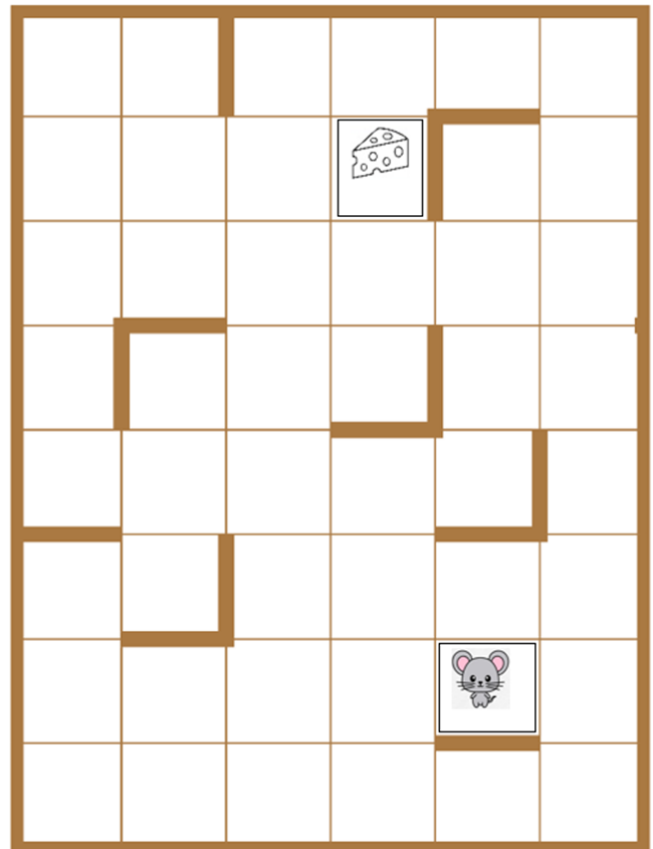
Série rouge - Espace et géométrie

LA SOURIS AFFAMÉE

La souris affamée veut manger son fromage le plus rapidement possible.

Pour cela, elle doit suivre les lignes et les colonnes du tableau de jeu.

Mais la souris rencontre un problème, elle n'arrive plus à s'arrêter tellement elle a faim. Si la souris choisit de partir dans une direction, elle doit poursuivre le trajet dans cette direction jusqu'à rencontrer un mur ou un obstacle et seulement à ce moment-là, elle pourra s'arrêter et changer de direction.



Trace le chemin le plus court afin de permettre à la souris de manger le plus rapidement possible son fromage.

Remarque :

Il est possible de chercher le chemin en glissant la feuille dans une pochette plastique et en utilisant des feutres effaçables.

Série rouge - Espace et géométrie

ANNEXE

