

TP n°6 : jeu du labyrinthe

Nom :

Classe :

On réécrira les nombres trouvés sous la forme d'écriture décimale et on entourera les nombres suivis le long du chemin. (*Faites-le au crayon à papier en cas d'erreurs ...*)

Une fourmi se déplace d'une case à l'autre en respectant la règle suivante :
elle ne peut se déplacer que horizontalement ou verticalement, et toujours dans l'ordre croissant.
Aide-la à trouver la sortie, en précisant les différents nombres rencontrés le long du chemin.

Réponses :

