

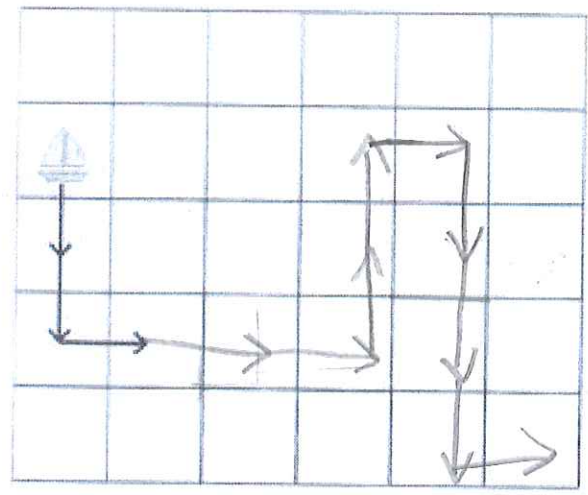
V. 155 km

14

sur un quadrillage

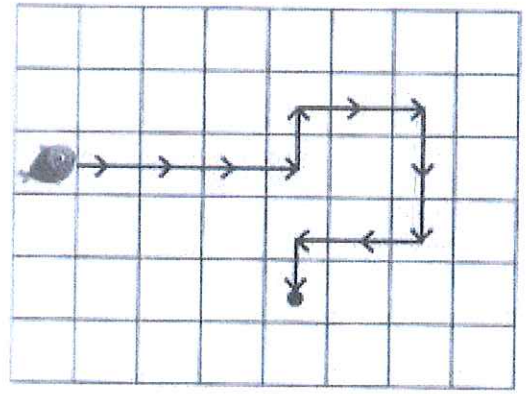
Date : 06/09

1 Trace le chemin du bateau.
Dessine une île () dans la case d'arrivée.



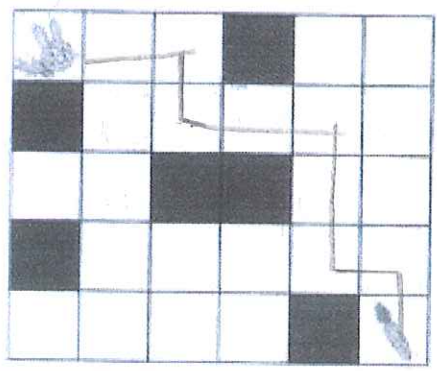
↓ ₂	→ ₃	↑ ₂	→ ₁	↓ ₃	→ ₁
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

2 Code le déplacement du poisson.



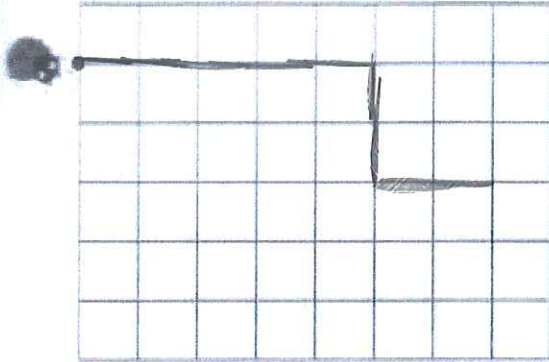
→ ₄	↑ ₁	→ ₂	↓ ₂	← ₂	↓ ₁
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

3 Trace un chemin pour que le lapin mange la carotte. Code ce chemin.



→ ₂	↓ ₁	→ ₃	↓ ₂	→ ₁	↓ ₁
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

1 Trace le chemin de la coccinelle.



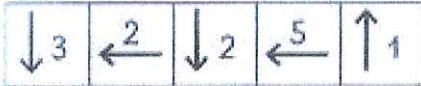
2 Voici le codage du chemin suivi par le chien pour retrouver l'os :



Trace son chemin en rouge.

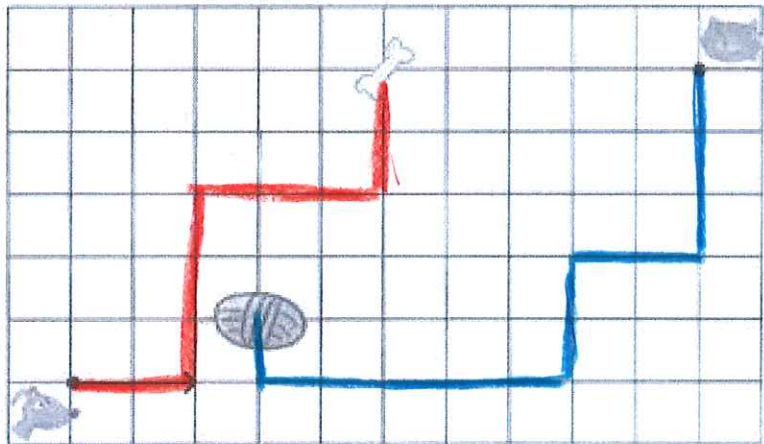
A-t-il réussi? *oui*

• Voici le chemin suivi par le chat pour arriver à la pelote de laine :

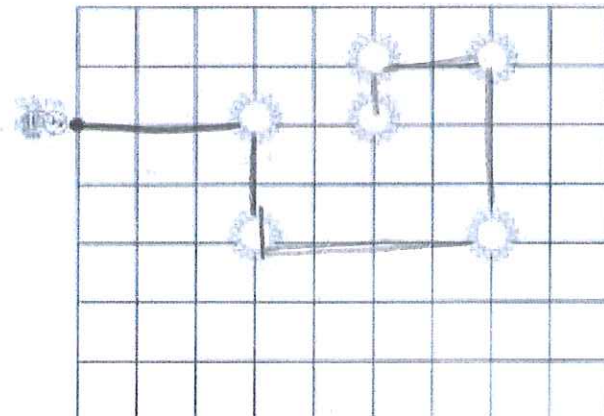


Trace son chemin en bleu.

A-t-il réussi? *oui*



3 Dessine un chemin qui passe par chaque fleur. Code ce chemin.



1 Bataille navale

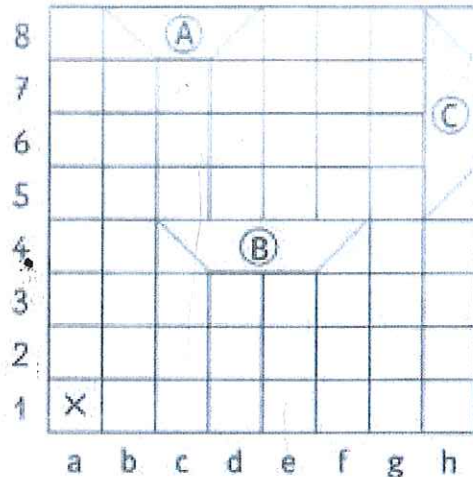
• Paul veut couler les bateaux d'Emma.
Il a touché les cases : a1; c2; c7; d7; e5;
h1; b7.

Paul a coulé un bateau. Lequel ?

Paul a fait couler le bateau A

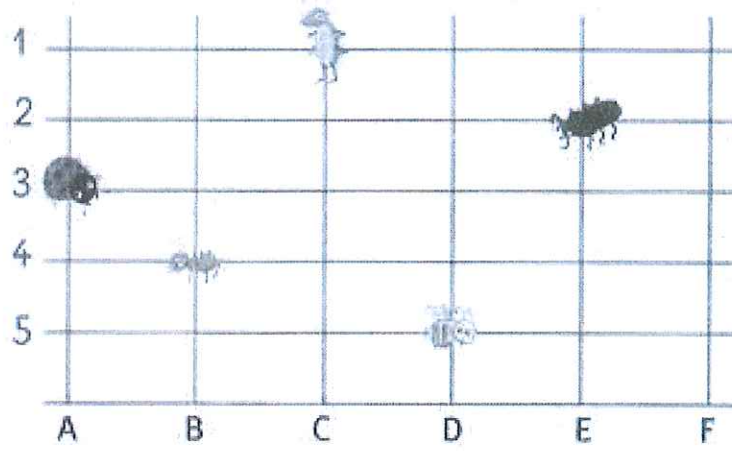
• Quelles cases doit-il atteindre pour couler le bateau (B)?

d4 e4 c4 f4



2 Code la place de chaque insecte.

- A3
- B4
- D5
- E2
- C1



3 • Relie les points.

- C.7 avec E.7
- E.7 avec D.4
- D.4 avec C.7
- E.1 avec C.1
- C.1 avec D.4
- D.4 avec E.1
- G.5 avec G.3
- G.3 avec D.4
- D.4 avec G.5
- A.3 avec A.5
- A.5 avec D.4
- D.4 avec A.3

• Colorie les ailes du moulin.

