

NIVEAU

6e - 5e

PRÉNOM :

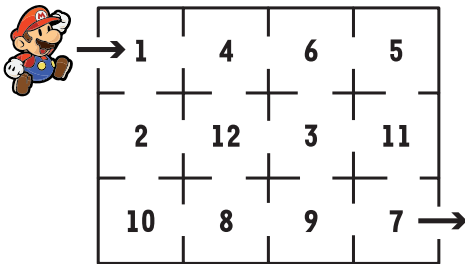
NOM :

CLASSE :

A
x

S₁. SUPER MARIO GOLD

Mario entre dans un labyrinthe dont chaque salle contient un certain nombre de pièces d'or (indiqués sur le dessin). Mais avec l'énergie qu'il lui reste, il ne peut traverser que huit salles du labyrinthe.



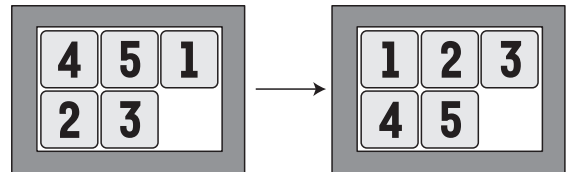
► Combien Mario peut-il ramasser de pièces d'or, au maximum, avant de sortir?

x
V

A
x

S₂. TAQUINERIE

Dans ce jeu de taquin, on peut faire glisser un petit carré situé à côté de la case vide vers cette case vide. Par exemple, dans la situation représentée à gauche, on peut au choix faire glisser le 3 vers la droite ou le 1 vers le bas. Chaque glissement d'un petit carré compte pour un mouvement.



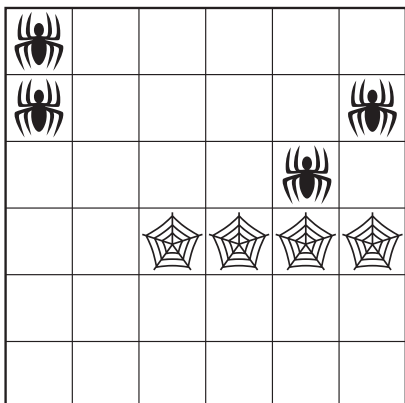
► En combien de mouvements, au minimum, peut-on passer de la situation de gauche à celle de droite? (on donnera toutes les étapes de transition)

x
V

A
x

S₃. ESPOIR OU CHAGRIN ?

► Partage le champ, selon les lignes du quadrillage, en quatre parties identiques (sans retournement possible). Chaque partie doit contenir une araignée et une toile.

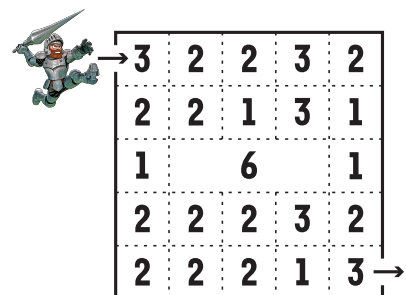


x
V

A
x

S₄. PARCOURS DU COMBATTANT

Afin de défier un roi tyrannique, un combattant doit d'abord traverser son labyrinthe château. Un éclaireur a pu lui fournir le plan du château où est inscrit le nombre de portes que chaque pièce comporte.



► Aide le combattant à identifier où sont les portes et trace le chemin le plus court qu'il doit emprunter pour sortir du château.

x
V