



La balade du cycle 2

- Jour 1 :

Votre balade débute à la sixième lettre de l'alphabet. A partir de cette lettre, suivez le chemin dont la direction est donnée ci-dessous et placez un personnage sur la lettre d'arrivée.



Solution : l'arrivée est sur la 2^{ème} lettre de l'alphabet.

- Jour 2 :

Placez-vous sur la treizième lettre de l'alphabet. A partir de cette lettre, suivez le chemin dont la direction est donnée ci-dessous et placez un personnage sur la lettre d'arrivée.



Solution : l'arrivée est sur la 19^{ème} lettre de l'alphabet.

- Jour 3 :

Placez-vous sur la lettre U. A partir de cette lettre, suivez le chemin dont la direction est donnée ci-dessous et placez un personnage sur la lettre d'arrivée.



Solution : l'arrivée est identique au départ.

- Jour 4 :

Les 3 personnages sont placés sur 3 lettres. Reconstituez un mot avec ces 3 lettres. Vous pourrez ainsi monter dedans pour vous rendre à l'école où une surprise vous attend.

Attention : Pour se déplacer, il faut se placer dans le même sens que la lettre pour démarrer.

Au préalable, l'enseignant(e) aura préparé une enveloppe cachetée où la solution sera enfermée pour que celle-ci puisse être ouverte en fin de semaine et le mot-mystère révélé aux élèves.

Les élèves qui auront réussi à trouver le mot (et les autres aussi) se verront offrir une paire de lunettes à décorer pour leur future balade mathématique.