

N0219 Histoire de se perdre

a) Invente un labyrinthe de 16 cases (4×4) en respectant les règles suivantes :

- chaque case contient :
un **nombre**, exprimé à l'aide d'une fraction ;
une **opération** d'addition ou de soustraction de deux fractions ;
- pour passer d'une case à l'autre, tout au long du cheminement adéquat, il s'agit d'effectuer l'**opération** indiquée sur la case, puis de chercher la réponse parmi les **nombres** des cases voisines ;
- les cases de départ et d'arrivée se situent sur deux cases d'angles opposés ;
- le cheminement qui conduit du départ à l'arrivée doit être unique.

$\frac{2}{3}$	$\frac{1}{3}$
$\frac{7}{9} + \frac{3}{7}$	$\frac{4}{2} - \frac{2}{4}$

Exemple de deux cases

b) Soumets ton labyrinthe à ton voisin et demande-lui de retrouver le parcours qui mène de la case de départ à la case d'arrivée.