5. « Jeu du labyrinthe »

L'échiquier et le cavalier

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	25	100	1200		14,25	205		1,5
2	1	120	14,18	18	18		12	
3		2,5	900			120		126
4		21,56		162	950	0,5	12,3	
5	25	29,14		3000	24.8		1220	12,1
6			75		300		45,12	
7		10		12,56		1,4		45
8	1220		10,66	70		20		

Sortie : 900

Règles du jeu :

1) *A partir de la case B1, le cavalier se déplace sur l'échiquier (selon les règles de déplacement aux échecs). Il arrive à la case sortie F8.*

2) *Il ne s'arrête pas deux fois sur la même case.*

3) *Lorsqu'il s'arrête sur une case vide ou sur une case contenant un nombre décimal non entier, il revient à l'arrêt précédent.*

4) *On effectue la somme des nombres inscrits sur la case de départ et sur les cases où le cavalier s'arrête.*

But du jeu : Trouver un chemin qui permette d'obtenir 900 à la sortie de l'échiquier.

Remarque : *Tu peux utiliser un cavalier que tu déplaceras sur la feuille.*

Recherche :

Lorsque tu penses avoir trouvé: *Indique les coordonnées des cases où le cavalier s'est arrêté et tes calculs en ligne.*

Activité créée par Mme BONNET