



## 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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.