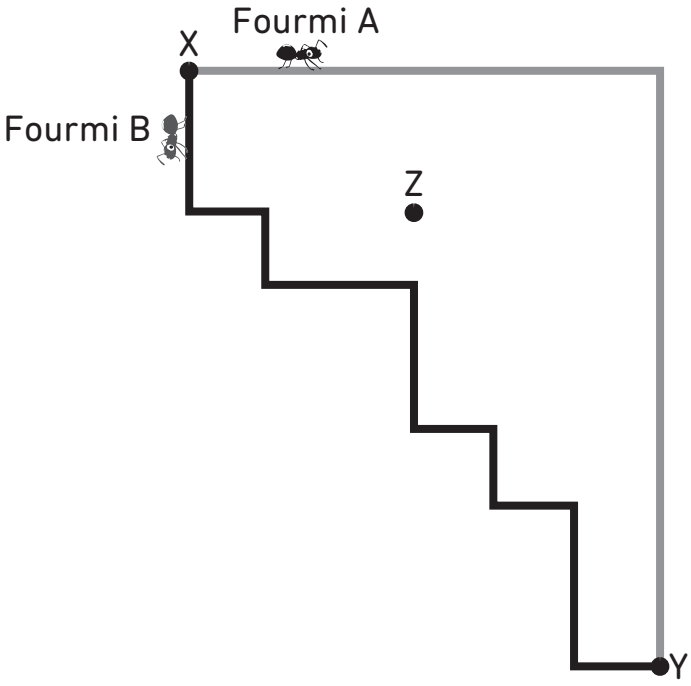
LES TRAJETS DES FOURMIS

Sur la figure ci-dessous toutes les droites forment des angles droits. Pour aller d'un point X à un point Y, la fourmi A prend le chemin gris et la fourmi B prend le chemin noir.

Matériel :
- Du papier calque
- Une feuille de papier quadrillé 1 cm
- Un crayon



En comparant les deux routes, que peut-on remarquer ?

Règle du jeu

1. Chaque joueur recopie la figure sur du papier calque et place le papier calque sur le papier quadrillé. Quelle est la longueur du chemin en **noir** ?

2. La fourmi C et la fourmi D vont aussi d'un point X à un point Y.

   a) Le chemin de la fourmi C passe par le point Z. Elle parcourt la même distance que la fourmi A. Chaque joueur trace le chemin de la fourmi C.

   b) Le chemin de la fourmi D passe par le point Z. Elle parcourt une distance plus grande que la fourmi A. Chaque joueur trace un chemin possible pour la fourmi D.

© La Librairie des Écoles 2017