

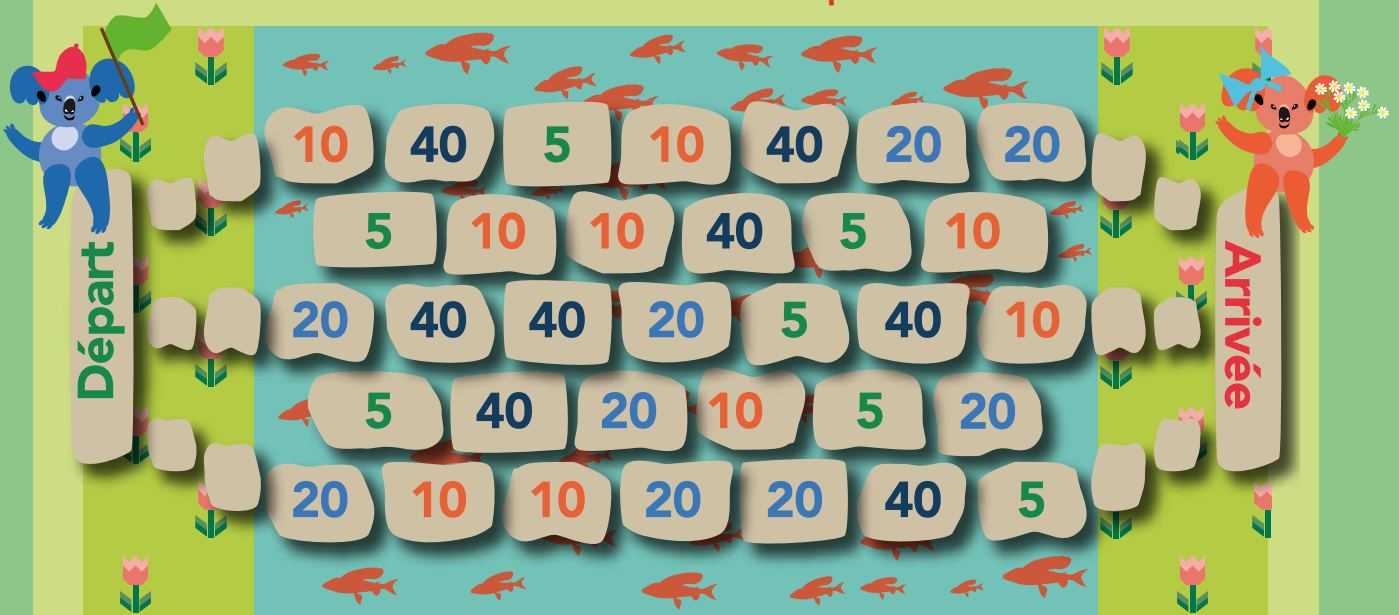


Double ou moitié

Jeu 7.

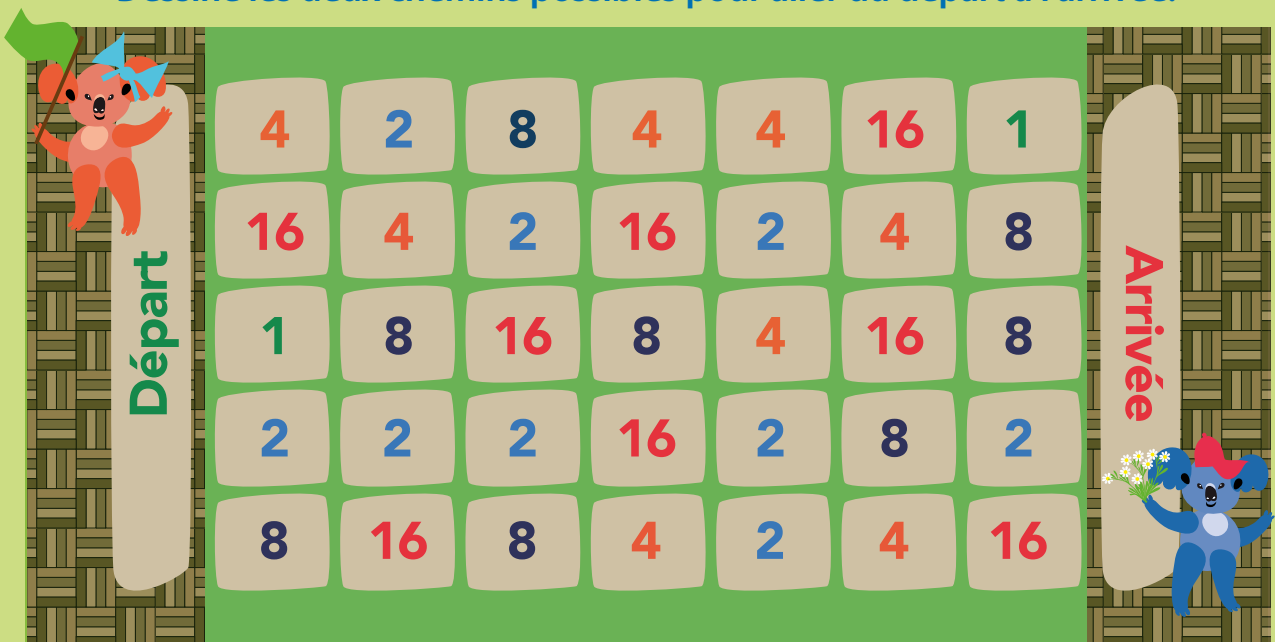
Tu peux sauter d'une pierre à une pierre voisine si le nombre écrit sur l'une est le double ou la moitié du nombre écrit sur l'autre.

Dessine le seul chemin allant du départ à l'arrivée.



Jeu 8. Tu peux passer d'une case à une case voisine (à droite, au-dessous ou au-dessus), le nombre écrit sur l'une devant être le double ou la moitié du nombre écrit sur l'autre.

Dessine les deux chemins possibles pour aller du départ à l'arrivée.



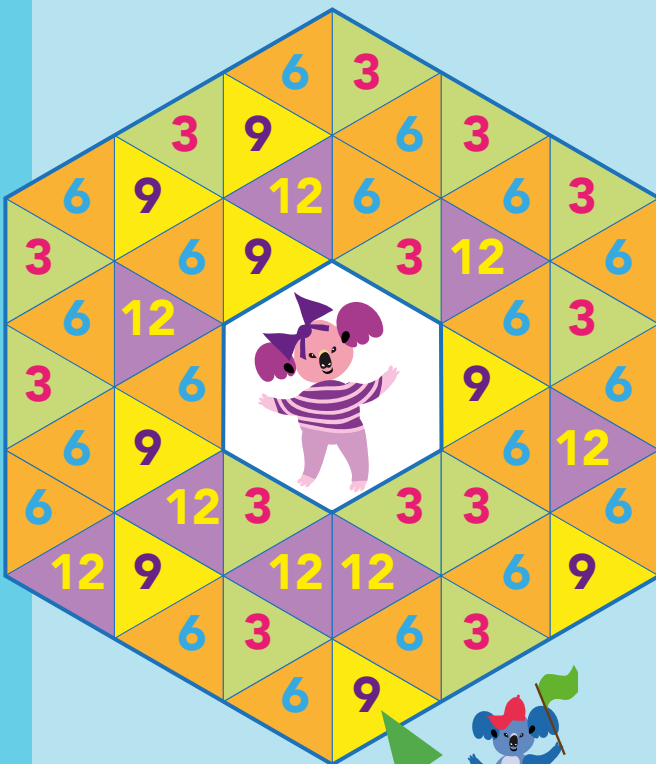
Plus trois ou moins trois

Tu peux passer d'une case à une case voisine si, au nombre écrit sur l'une, on a ajouté ou soustrait 3 au nombre écrit sur l'autre.

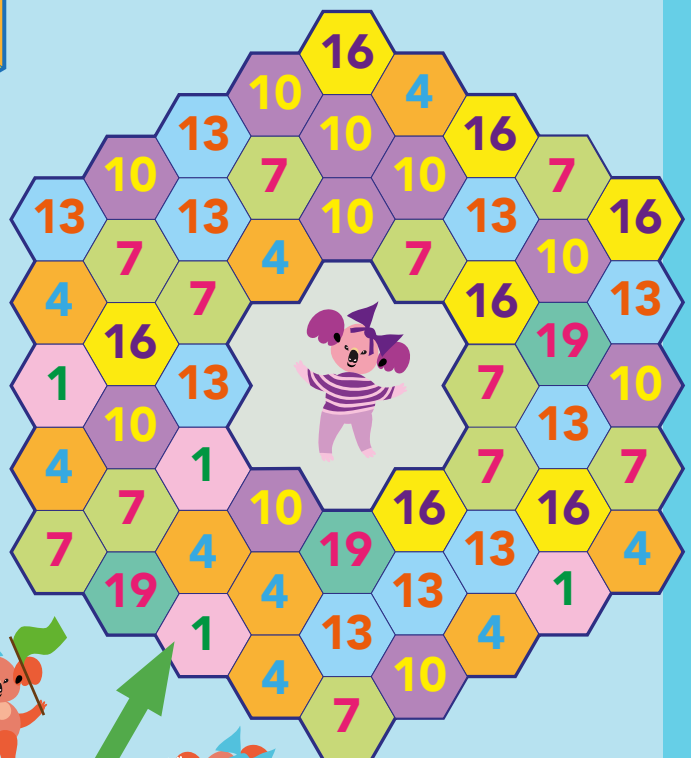
Trouve un chemin qui fait le tour du koala et qui revient à la case de départ.



Jeu 9.



Jeu 10.



Jeu 11.