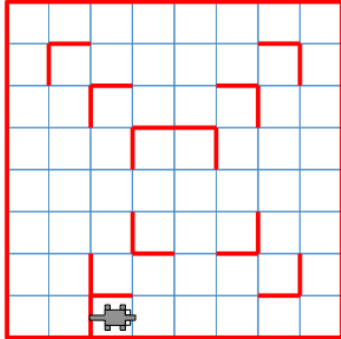


LA SOURIS ZINZIN (suite)

Groupe Jeux de APMEP Lorraine

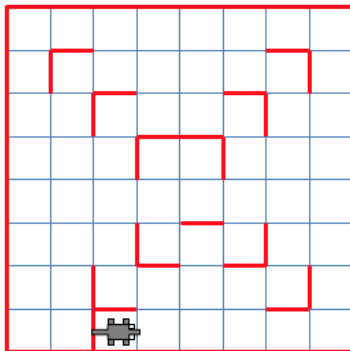
La souris Zinzin a faim (rappel d'une partie de l'épisode 2)

Un premier circuit



Zinzin a faim. Pas de fromage en vue. Mehdi a bon cœur. Il prépare un circuit permettant à Zinzin d'aller explorer toutes les cases de son territoire et ramasser à coup sûr le fromage qui sera déposé par Fathi.

Un de nos lecteurs a réagi à ce circuit proposé à la [page 54 du Petit Vert n°137](#). : lors de son dernier déplacement, Zinzin allait traverser des cases déjà visitées. Il est possible que Medhi imagine que la souris Zinzin reconnaitra son odeur face à une case déjà traversée et s'arrêtera.



Il est également possible que Medhi se trompe à propos des capacités de Zinzin et qu'il aurait été plus prudent de rajouter un mur dans la cinquième colonne.

DES RESSOURCES À EXPLORER ET UTILISER

Ce [lien](#) a circulé au sein du groupe « Jeux et Maths » national. Il permet de retrouver toute la collection de la célébrissime revue « Jeux et Stratégie » : une mine d'or !

Presque tous les numéros du « Petit Archimède », du « Nouvel Archimède », du « Jeune Archimède », de « Graine d'Archimède » et des « Héritiers d'Archimède » ont été [numérisés](#). Leur créateur Yves Roussel nous a laissé de bien belles idées pour la classe et hors la classe.

Nos lecteurs intéressés par l'enseignement des mathématiques auprès de jeunes élèves peuvent retrouver les numéros de la revue suisse « [Math École](#) » parus entre 1972 et 2015 : des utilisations en classe de jeux et de problèmes de rallye y sont régulièrement évoquées.