

juegos de lápiz y papel

CARRERA DE ORIENTACIÓN

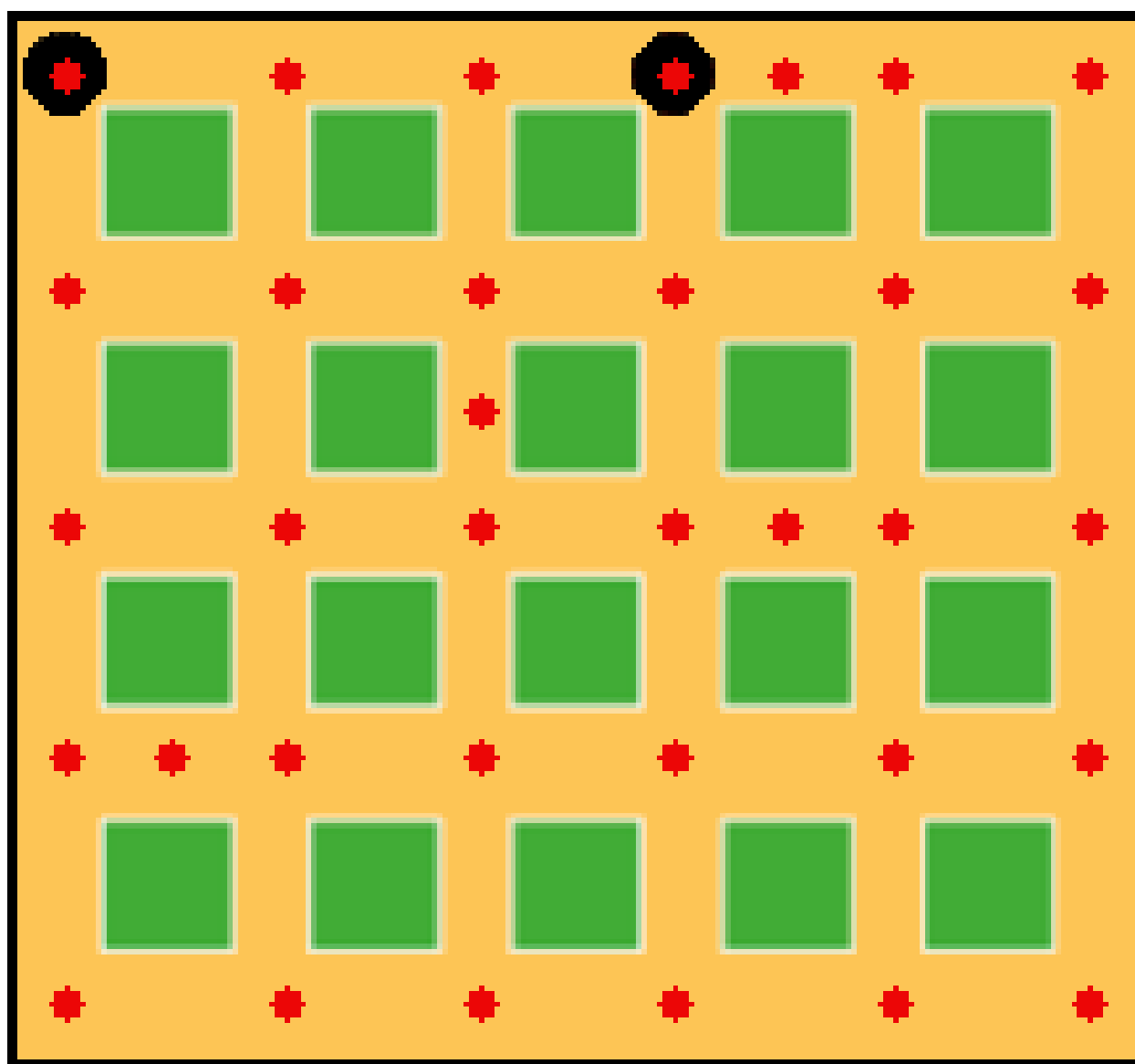
La imagen inferior representa el plano de una carrera de orientación donde cada punto es una zona de control.

Traza en el mapa el itinerario que ha de seguir Kevin sabiendo que:

- Debe moverse por las carreteras que bordean los cuadrados, sin recorrer dos veces el mismo lateral.
- Debe pasar por todos los puntos de control una sola vez.

SALIDA

LLEGADA



Mathématiques sans Frontières. Strasbourg. CM 2 6°.