

Diagramme 1

Consigne : Trouve comment la dame peut prendre toutes les pièces blanches **sans se faire prendre**, avec le moins de coups possible.

Réponse

Nombre de coups :

Coordonnées des cases où elle s'arrête :

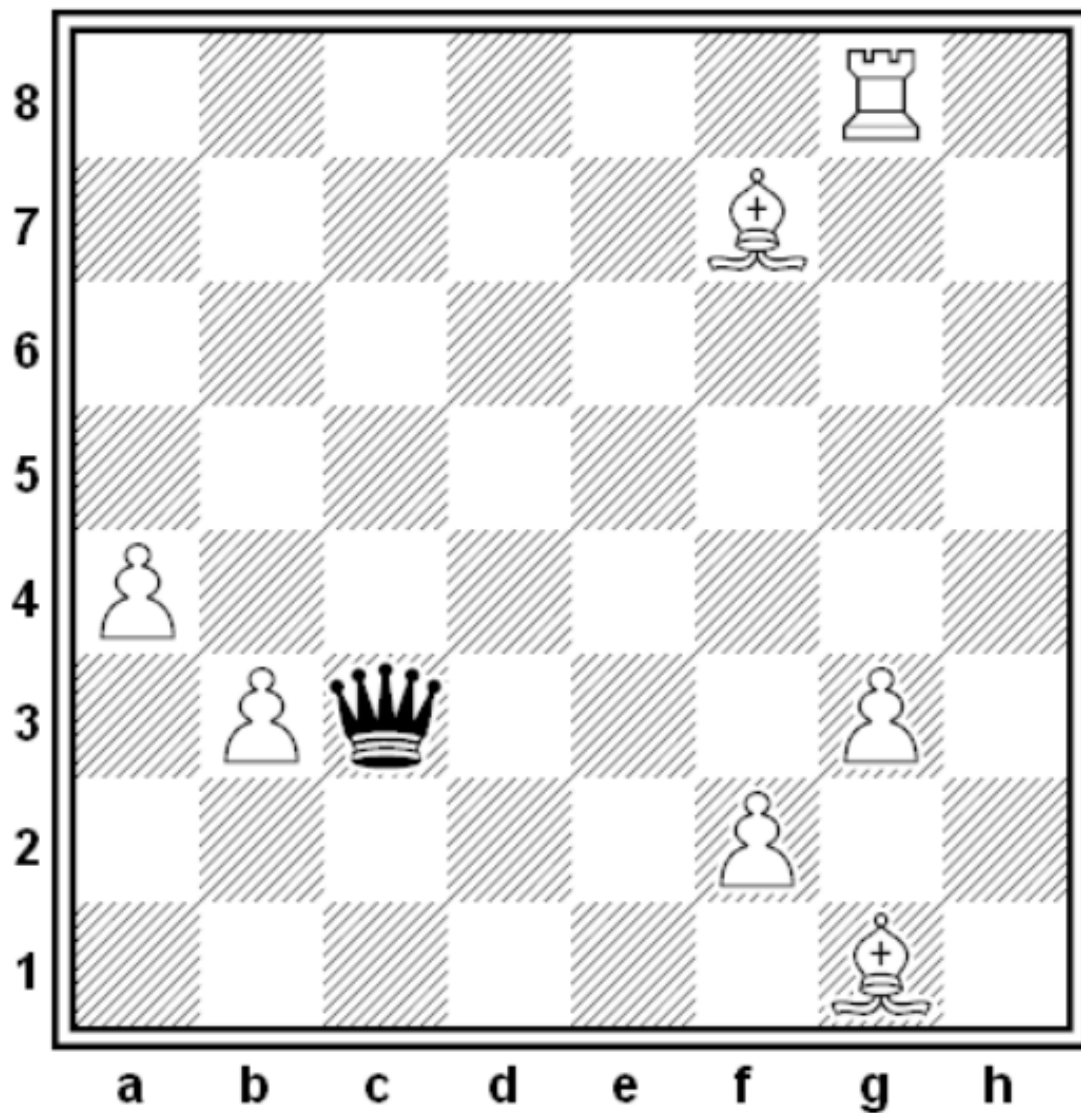


Diagramme 2

Consigne : En combien de coups la dame peut-elle prendre le fou noir sans se faire prendre.

Réponse

Nombre de coups :

Coordonnées des cases où elle s'arrête :

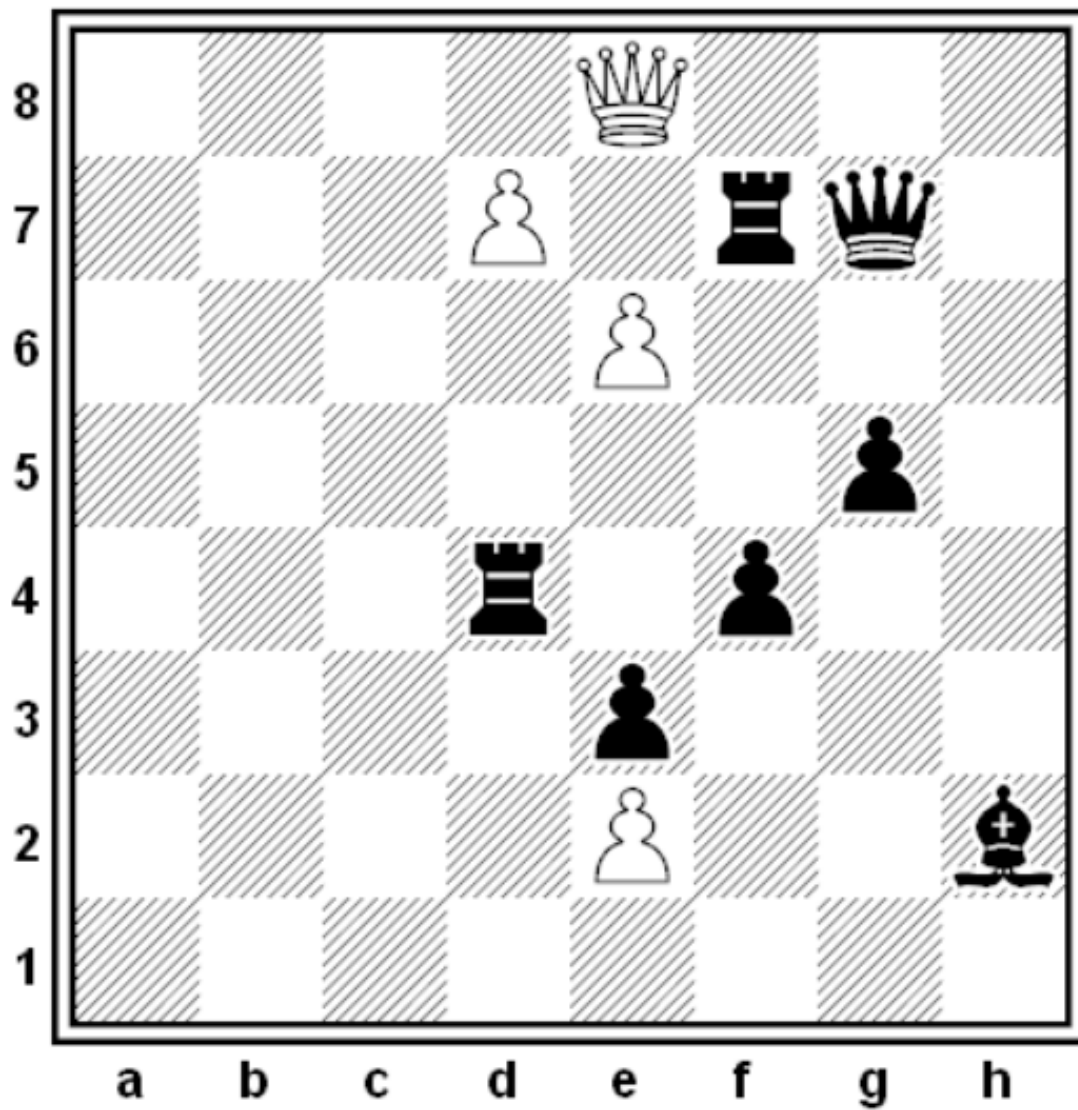


Diagramme 3

Consigne : En combien de coups la dame peut-elle prendre le fou noir de case blanche (celui en h5) sans se faire prendre.

Réponse

Nombre de coups :

Coordonnées des cases où elle s'arrête :

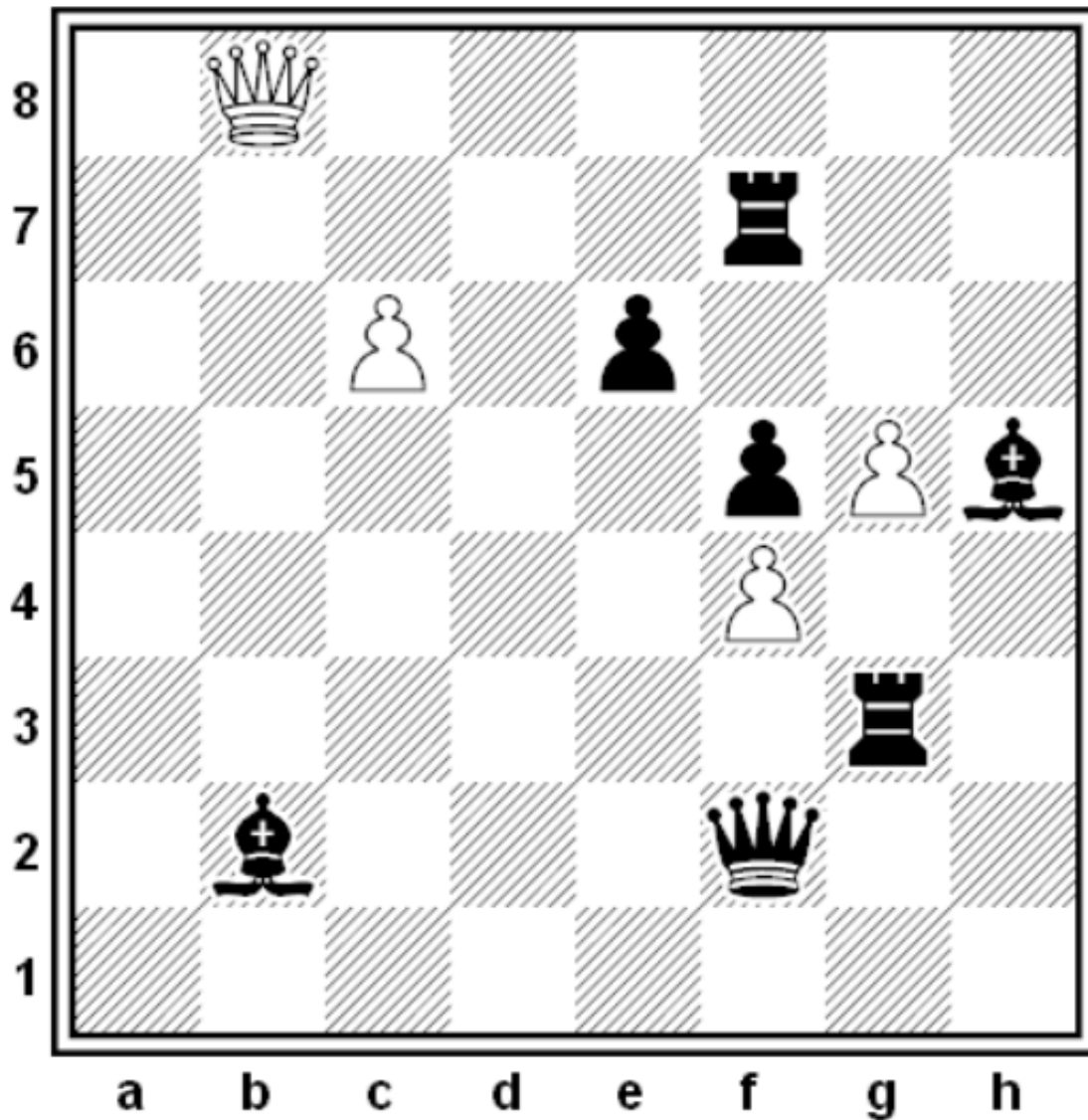


Diagramme 4

Consigne : Tu disposes des pièces suivantes : 2 tours – 2 fous – 1 pion. Tu dois enfermer la dame pour que quoi qu'elle joue elle se fasse ensuite prendre. Conseil : cherche sur l'échiquier.

Réponse : Quand tu as trouvé, note les coordonnées des pièces blanches

.....

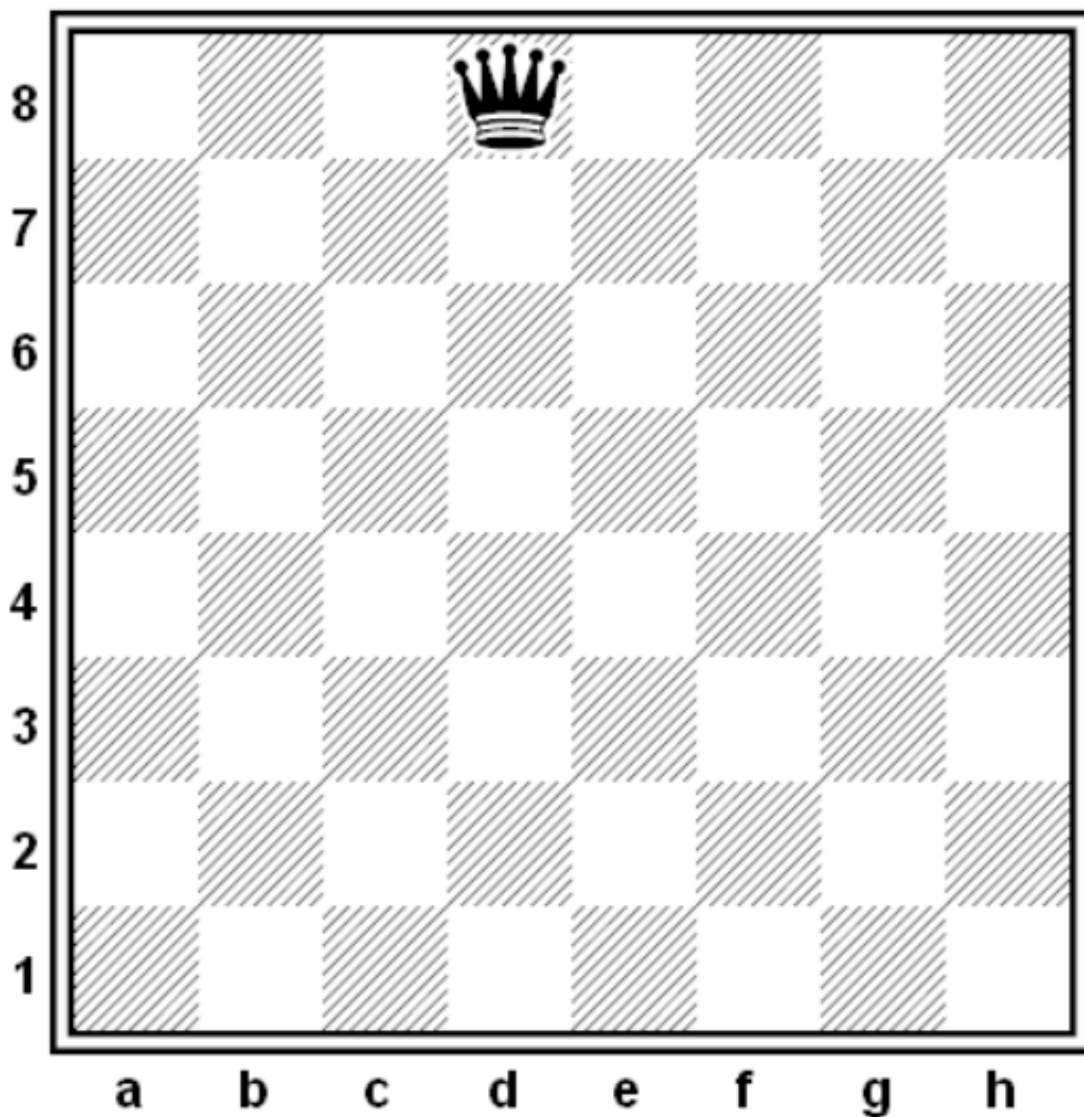


Diagramme 5

Consigne : Trouve le chemin avec le moins de coups possibles pour que la dame atteigne la case h8. Elle peut prendre les pièces noires mais peut aussi se faire prendre si elle passe sur une case attaquée par les noirs.

Réponse

Nombre de coups :

Coordonnées des cases où il s'arrête :

