

Table des matières

Échecs et logique

L'échiquier	1
Les pièces sur l'échiquier	2
Les déplacements : la marche du Roi	3
Les déplacements : la marche de la Dame	4
Les déplacements : la marche de la Tour	5
Les déplacements : la marche du Fou	6
Les déplacements : la marche du Cavalier	7
Les déplacements : la marche du Pion	8
Se déplacer avec la Tour	9
Se déplacer avec le Fou	10
Se déplacer avec la Dame	11
Se déplacer avec le Cavalier	12
Se déplacer avec le Pion	13
Les déplacements	14
Le Roi cherche une place	17
Le Cavalier cherche une place	18
La Tour cherche une place	19
Le Fou cherche une place	20
Le Cavalier cherche une place	21
Le Pion cherche une place	22
Les blancs font mat en un coup	23
Annexe : Corrigé	30

Spécimen - Échecs et logique

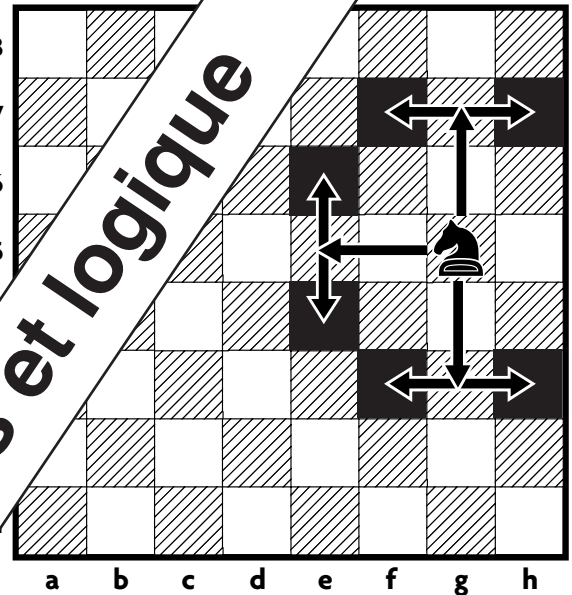
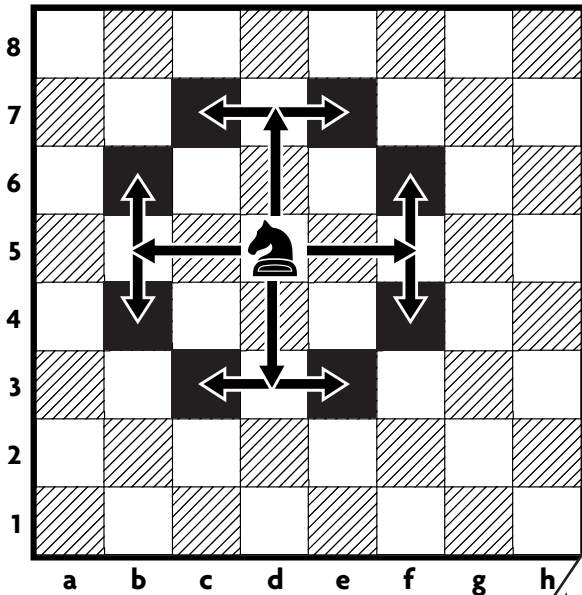




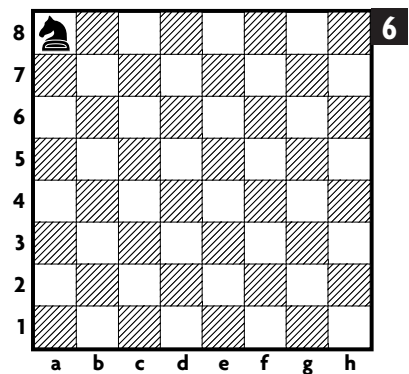
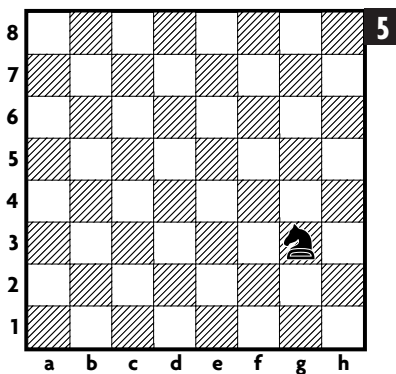
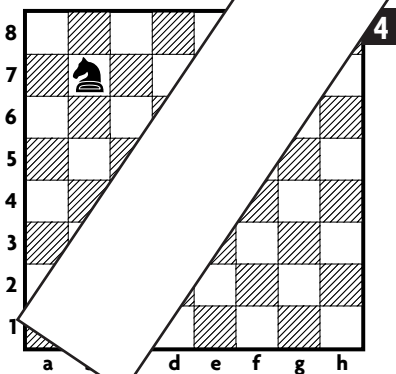
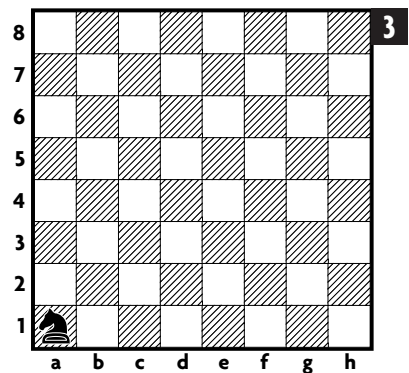
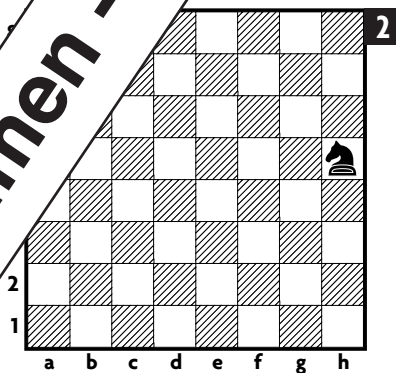
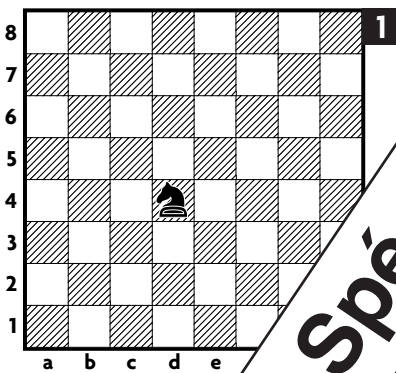
Les déplacements : la marche du Cavalier

Le Cavalier n'est pas un très bon cavalier. Il a beaucoup de mal à marcher tout droit, il ne peut aller que deux fois en avant ou en arrière et une fois sur le côté, à droite ou à gauche. Il fait un L qu'on tourne dans tous les sens. C'est la seule pièce qui peut sauter sur les autres sans les capturer.

Les flèches indiquent les cases où le Cavalier peut se déplacer en un seul coup.



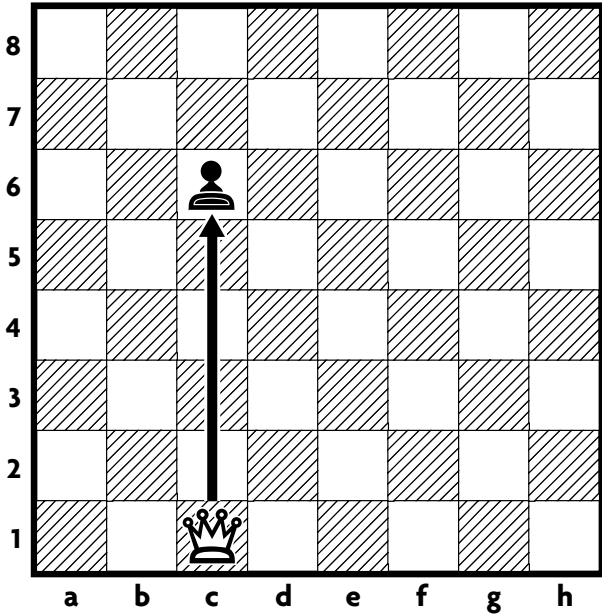
■ Colorie les cases où le Cavalier peut se déplacer en un seul coup.



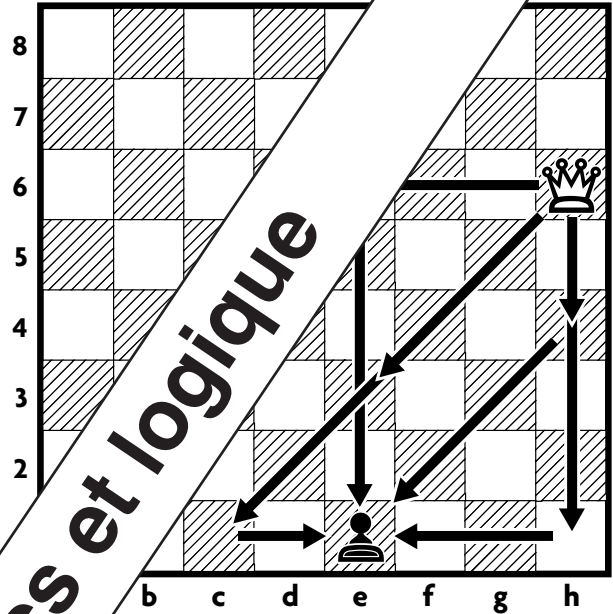


Se déplacer avec la Dame

Les flèches indiquent les trajets possibles pour atteindre le Pion noir en un ou deux coups.

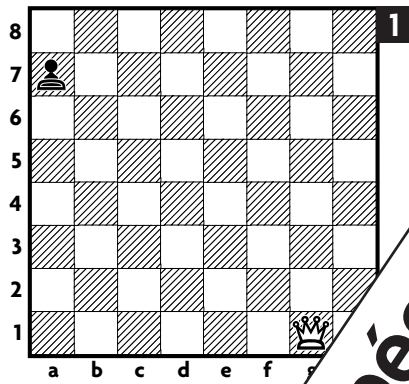


Nombre de coups : 1 Nombre de trajets possibles : 1

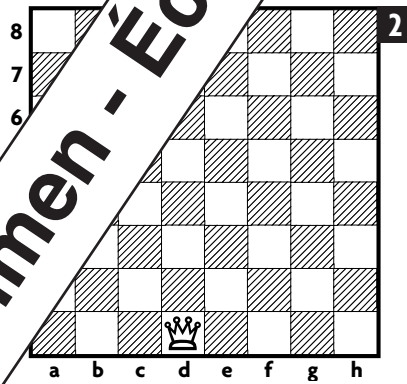


Nombre de coups : 2 Nombre de trajets possibles : 5

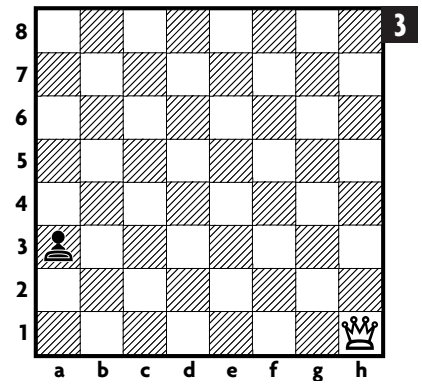
■ Comme dans les exemples, indiquez le nombre de coups et de trajets possibles.



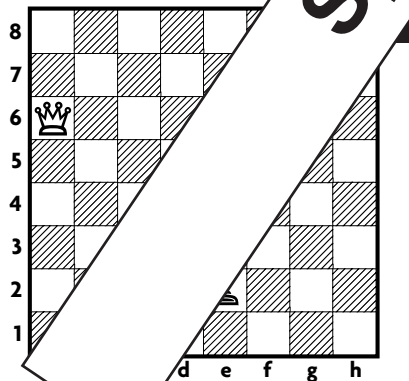
Coups : _____ Trajets : _____



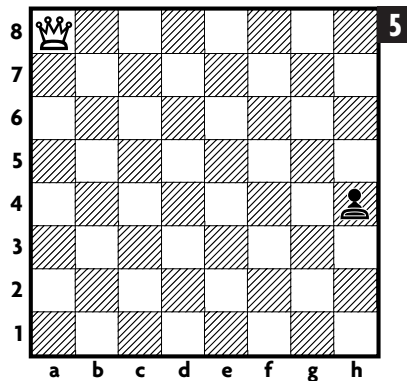
Coups : _____ Trajets : _____



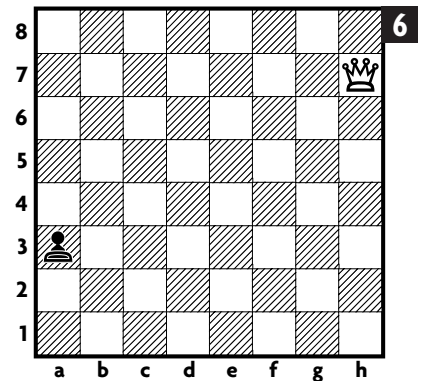
Coups : _____ Trajets : _____



Coups : _____ Trajets : _____



Coups : _____ Trajets : _____



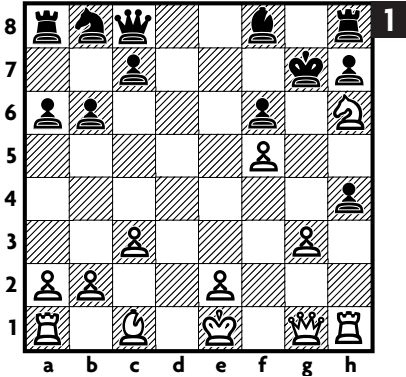
Coups : _____ Trajets : _____



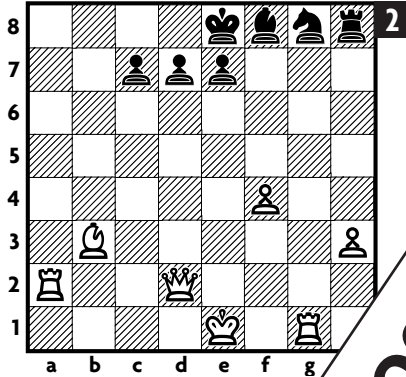


Les blancs font mat en un coup

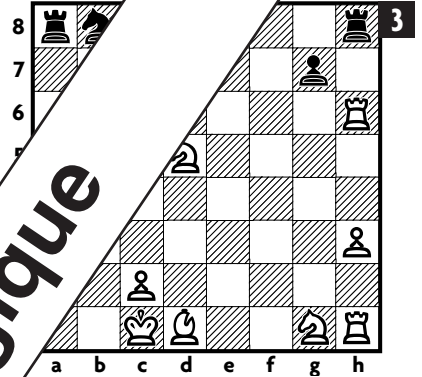
■ Déplace une des pièces blanches pour rendre le Roi noir mat en un coup.



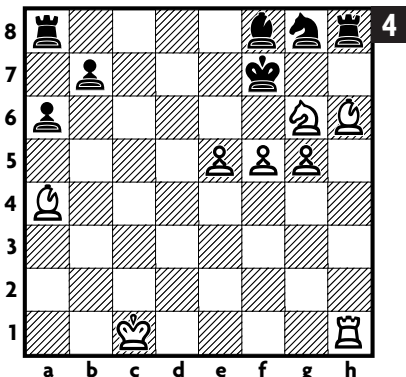
Encore le Pion...



Bien coincé, le Roi !



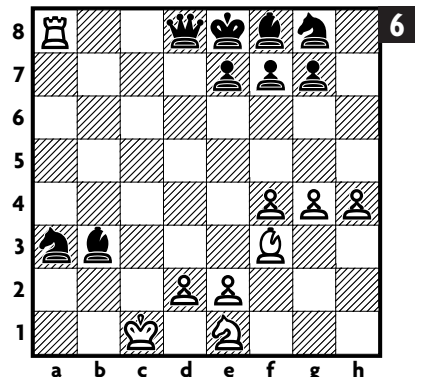
Je pars de loin.



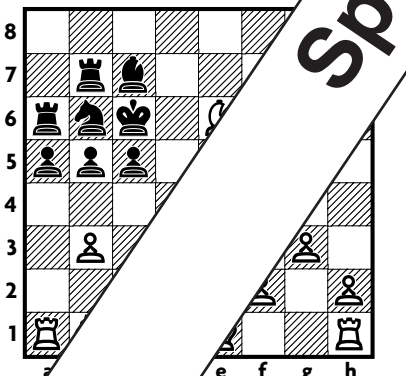
Tout petit mais vaillant !



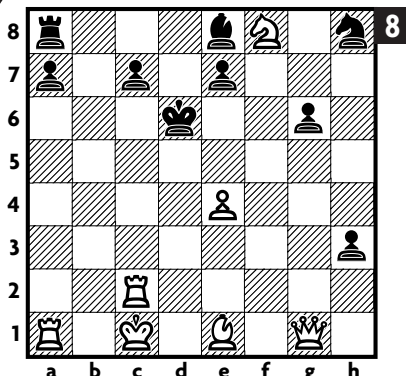
Choisis une des deux...



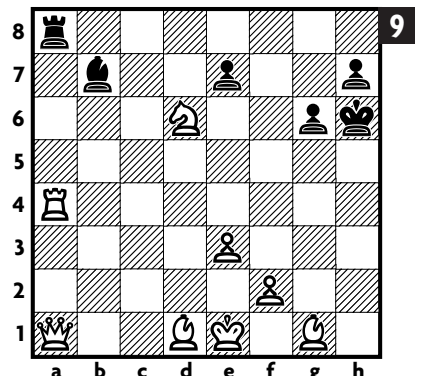
Un Fou et une Tour solidaires.



Allez galop !



Pas fou, le Fou !



Un Cavalier qui surgit de la nuit.

