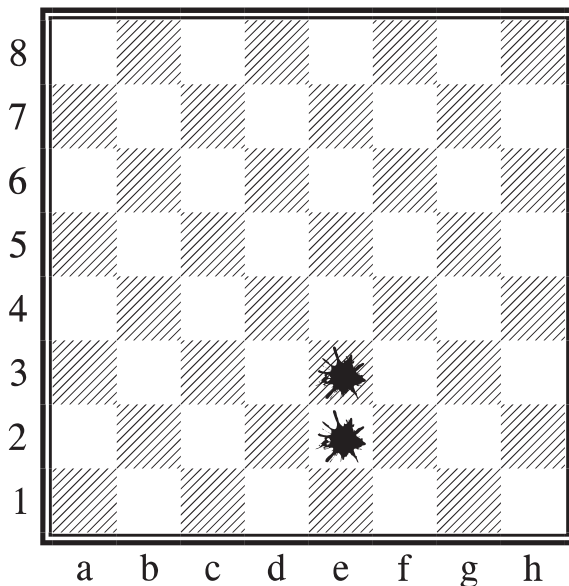
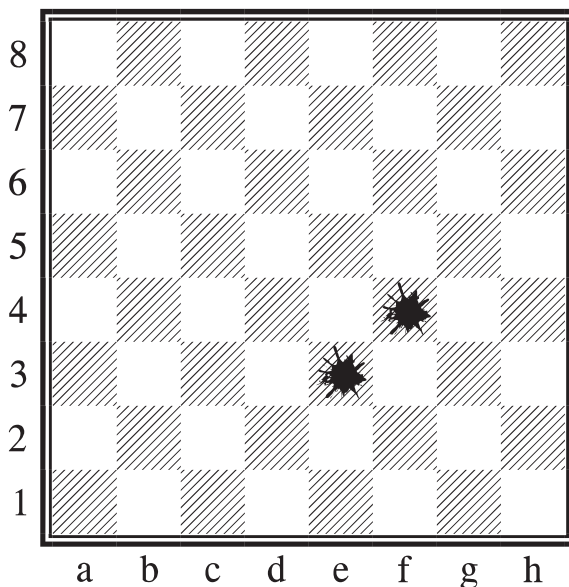


ÉLABORER UNE STRATÉGIE DE
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES (5)

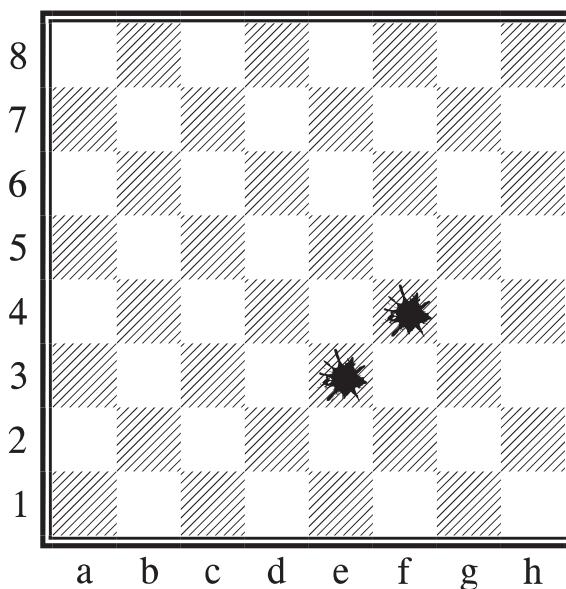
Le pion Léon enquête sur une mystérieuse affaire. Une pièce a volé un trésor dans le château du Roi blanc. On a retrouvé ses traces de pas. Le pion Léon a remarqué que la pièce s'était déplacée de e2 en e3. Il se gratte le menton et proclame : « 2 pièces sont innocentes ! » Es-tu d'accord avec lui et peux-tu dire alors quelles pièces sont innocentes ?

Oui, le Fou est innocent car il ne peut pas changer de couleur de case. Le Cavalier est innocent aussi car son déplacement en « L » ne lui permet pas de se déplacer d'une seule case.



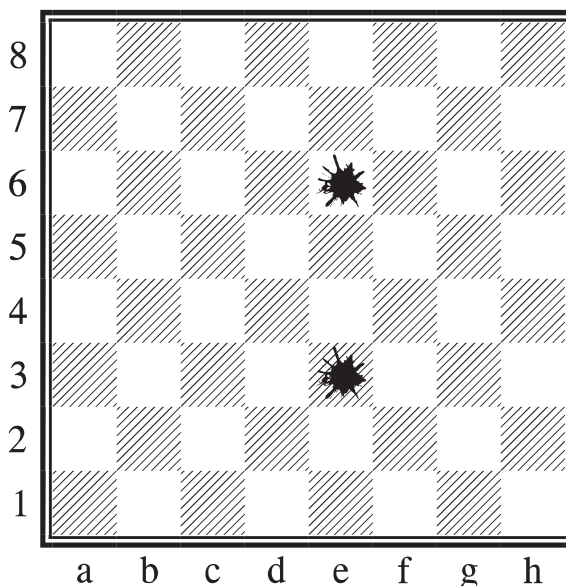
Il retrouve ensuite d'autres traces qui mènent de e3 en f4. « Tiens, tiens, dit-il, une pièce n'a pas pu faire le coup. » Laquelle, selon toi ?

La Tour ne se déplace pas en diagonale, elle n'a donc pas pu faire le coup.

ÉLABORER UNE STRATÉGIE DE
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES (5)

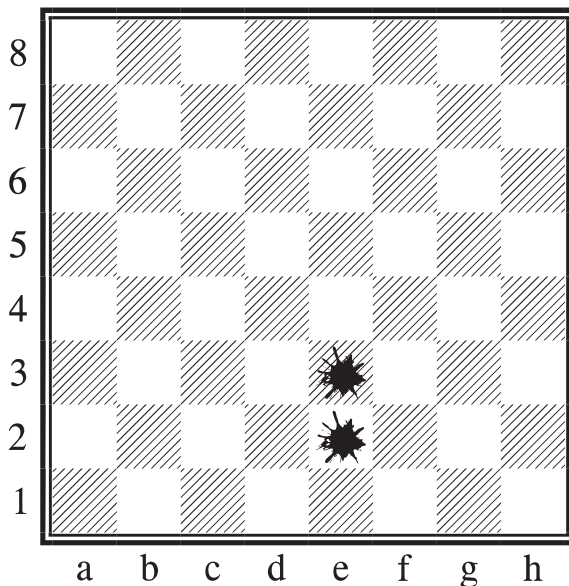
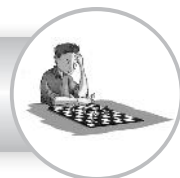
La pièce a fait un détour de f4 en e3. « Sûrement pour éviter les gardes, murmure Léon le pion... Très intéressant... Je sais maintenant qui est innocent ! » Et toi ?

Le pion est nécessairement innocent car les pions ne reviennent jamais en arrière, même pour manger.

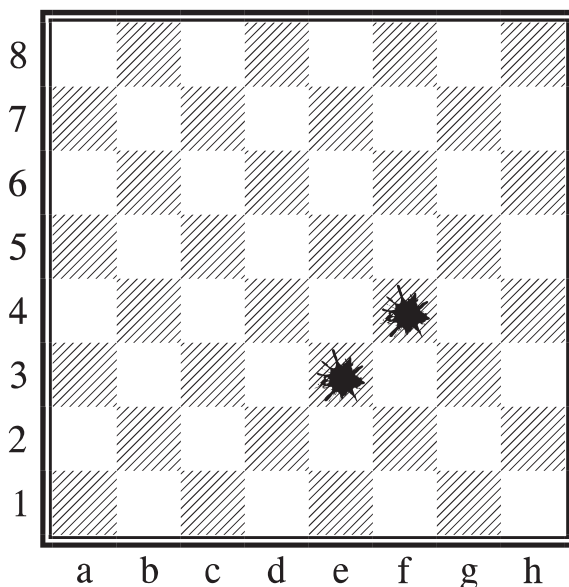


Notre enquêteur remarque que les dernières traces vont directement de e3 en e6. « Ça alors ! s'écrie-t-il. Je sais qui est coupable maintenant. » Quelle pièce est innocente ? Quelle pièce faut-il arrêter ?

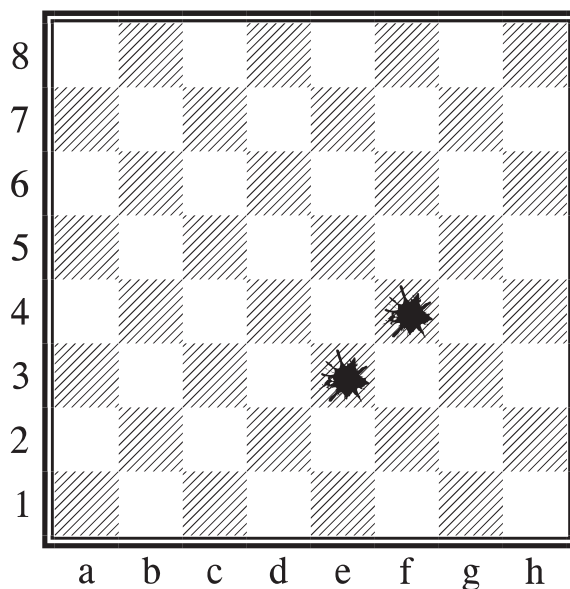
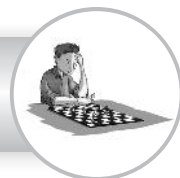
Le Roi est innocent car il n'a pas pu sauter de e3 en e6. La Dame est donc coupable.

ÉLABORER UNE STRATÉGIE DE
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES (5)

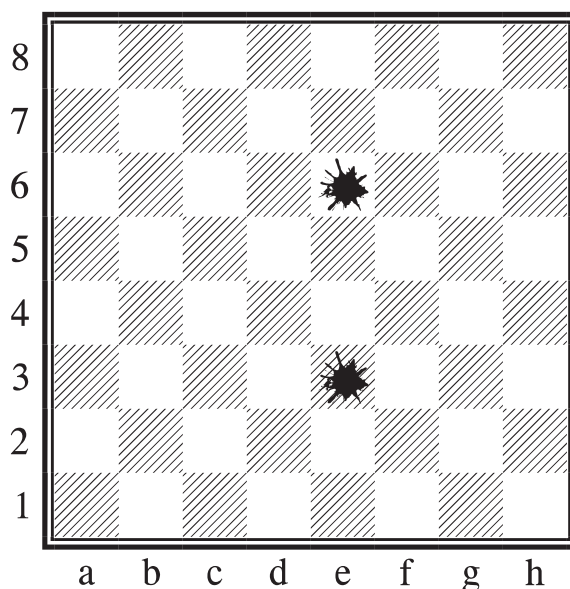
Le pion Léon enquête sur une mystérieuse affaire. Une pièce a volé un trésor dans le château du Roi blanc. On a retrouvé ses traces de pas. Le pion Léon a remarqué que la pièce s'était déplacée de e2 en e3. Il se gratte le menton et proclame : « 2 pièces sont innocentes ! » Es-tu d'accord avec lui et peux-tu dire alors quelles pièces sont innocentes ?



Il retrouve ensuite d'autres traces qui mènent de e3 en f4. « Tiens, tiens, dit-il, une pièce n'a pas pu faire le coup. » Laquelle, selon toi ?

ÉLABORER UNE STRATÉGIE DE
RÉSOLUTION DE PROBLÈMES (5)

La pièce a fait un détour de f4 en e3. « Sûrement pour éviter les gardes, murmure Léon le pion... Très intéressant... Je sais maintenant qui est innocent ! » Et toi ?



Notre enquêteur remarque que les dernières traces vont directement de e3 en e6. « Ça alors ! s'écrie-t-il. Je sais qui est coupable maintenant. » Quelle pièce est innocente ? Quelle pièce faut-il arrêter ?