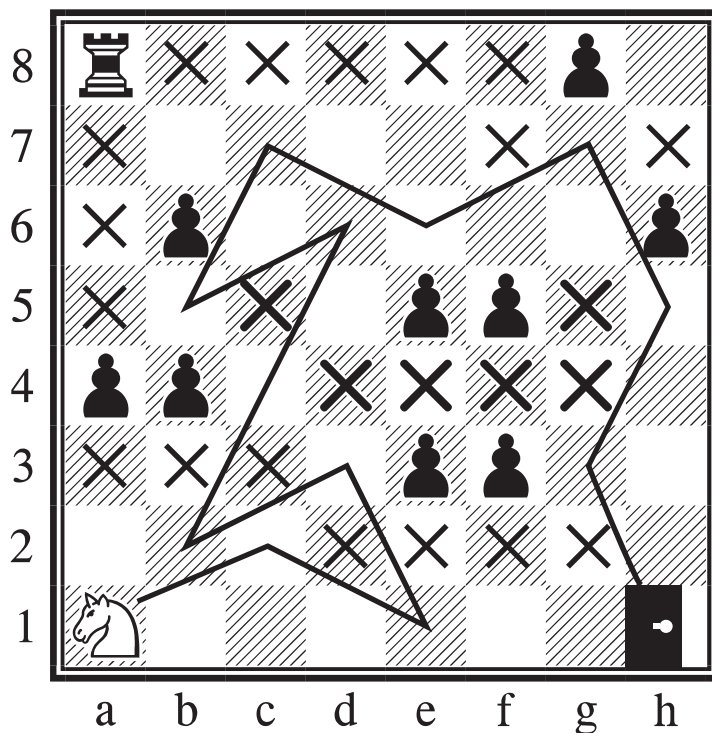


Le Cavalier blanc veut traverser le château noir mais il doit impérativement éviter les oubliettes en d8, d6, e5 et g6. Peux-tu l'aider à parvenir en h8 le plus vite possible ?

JEU DE PARCOURS (3)



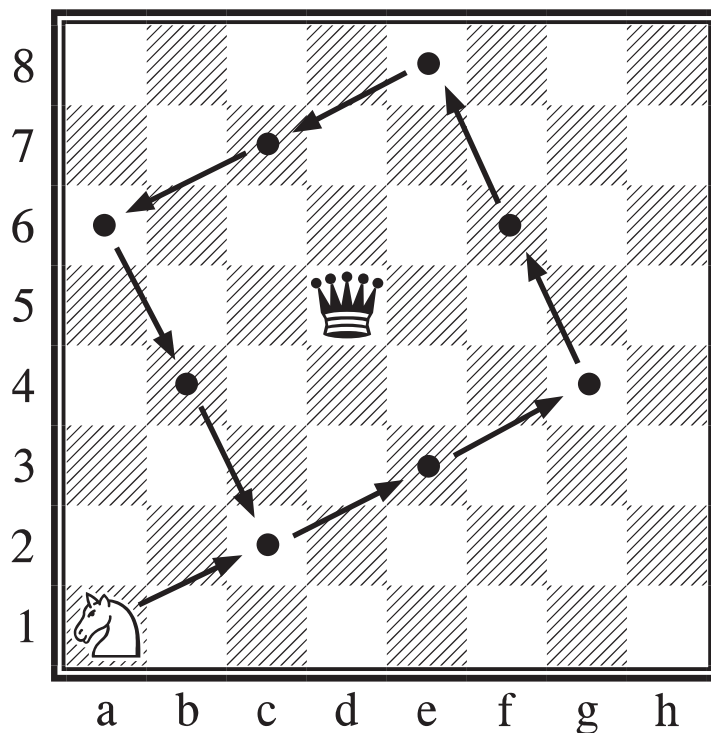
Le Cavalier blanc doit à tout prix s'enfuir du château du Roi noir. Il a bien repéré une porte pour s'enfuir en h1 mais le château est plein de gardes armés qu'on ne peut pas attaquer : neuf pions et une Tour essaient de l'empêcher de partir.

Le Cavalier doit donc aller en h1 sans se poser une seule fois sur une case où un garde adverse pourrait le capturer.

1. Tu dois d'abord l'aider à éliminer toutes les cases où il n'a pas le droit de se poser. Fais une croix rouge pour lui montrer les cases interdites.
2. Tu dois ensuite trouver un chemin qui lui permettrait de s'enfuir sain et sauf. Trace son chemin à la règle en vert.

Solution : Cc2-e1-d3-b2-c4-d6-b5-c7-e6-g7-h5-g3-h1

JEU DE PARCOURS (4)



Le Cavalier a une mission : encercler la Dame adverse immobile et revenir sur sa case de départ. Mais attention, il ne doit jamais se poser sur une case où la Dame adverse pourrait le capturer.

Nota bene : si des élèves éprouvent des difficultés à visualiser les cases attaquées par la Dame et donc interdites au Cavalier, on peut leur demander d'identifier et de cocher au préalable chacune de ces cases, comme dans la fiche précédente.

Solution : Cc2-b4-a6-c7-e8-f6-g4-e3-c2-a1

Comme ce sera le cas pour la plupart des jeux de parcours proposés, vous constaterez que la justesse du parcours n'est pas le seul critère de réussite du problème. Il s'agit aussi pour les élèves d'être capables de présenter à l'oral ou à l'écrit leur résultat. Nous vous conseillons donc de ne pas proposer de méthode de présentation des résultats de l'expérience et de laisser chaque élève, de façon autonome, inventer ou proposer une façon de présenter ses résultats. La situation en sera d'autant plus riche.