

On peut par exemple :

1. Écrire les coordonnées de la pièce à chaque nouveau déplacement.
2. Fabriquer des gabarits simples ou des gabarits numérotés qui seront placés sur l'échiquier mural.
3. Écrire les coordonnées des déplacements successifs du **Cavalier blanc**.

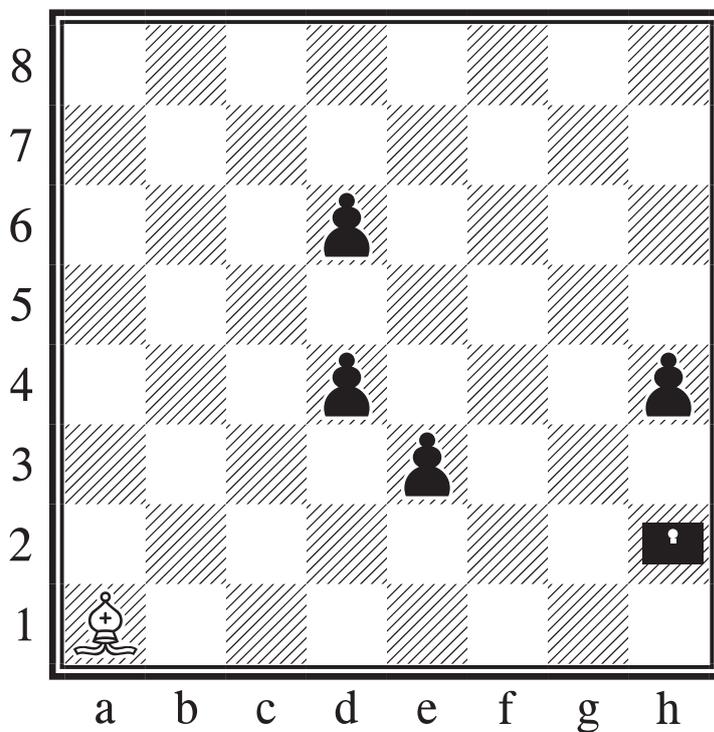
Au plan pédagogique, il sera intéressant de rappeler (constater) qu'un **Cavalier** change de couleur de case à chaque déplacement.

Cette remarque permet de proposer aux élèves de raisonner par récurrence :

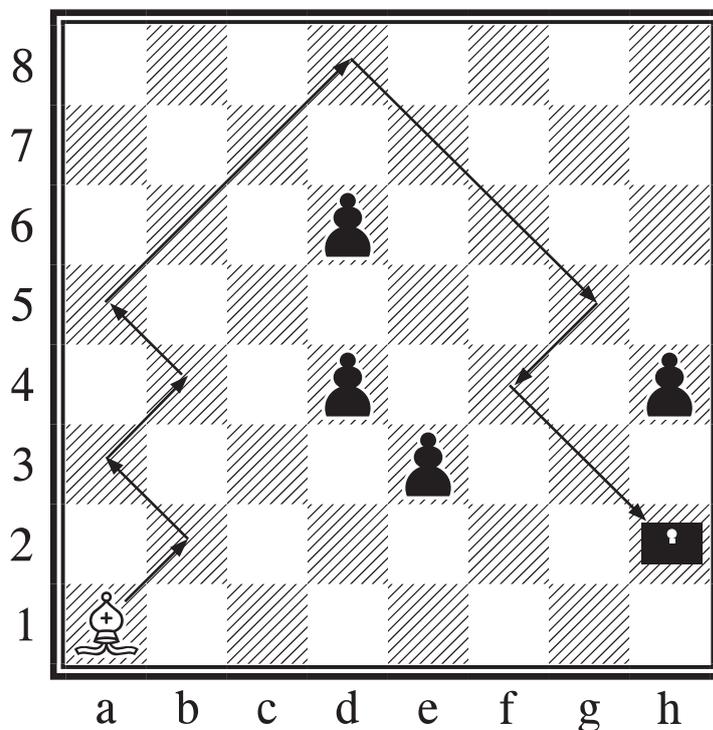
1. On remarque que la case d'arrivée – h2 – est une case noire, **donc** l'avant-dernière case du parcours est blanche.
2. On cherche alors par quelle case blanche **le Cavalier blanc** est passé à son avant-dernier déplacement : il y a seulement deux possibilités : les cases f1 et g4 **mais la seule** qui ne soit pas sous contrôle d'un pion est la case f1. **En effet**, si le **Cavalier blanc** essaie de passer par la case g4, le pion noir f5 - qui « contrôle » la case g4 - le prend sur le champ.
3. On cherche maintenant comment (Depuis quelle case noire ?) le Cavalier blanc a atteint la case blanche f1 : comme précédemment il n'y a que deux possibilités - les cases noires d2 et e3 – On élimine e3, qui est sous contrôle du pion noir d4. **Le Cavalier blanc** est donc passé par la case d2. Il venait de la case b3.

Pour les élèves les plus rapides ou pour aller plus loin, on complétera facilement la consigne en posant des contraintes supplémentaires :

1. Numéroté les cases par ordre de passage du **Cavalier blanc** sur la fiche élève.
2. Passer obligatoirement par la case h8 – pour prendre les clés de la salle du trésor – ... cette dernière consigne étant plus complexe il sera utile que les élèves numérotent les cases de passage du **Cavalier blanc**.

ÉLABORER UNE STRATÉGIE DE RÉOLUTION DE
PROBLÈMES À TRAVERS DES JEUX DE PARCOURS

Aidez le **Fou blanc** à atteindre le trésor, placé sur la case h2 et à s'en emparer. Attention toutefois aux pions noirs qui sont immobiles mais peuvent le capturer s'il passe sur une case où il est en prise.

ÉLABORER UNE STRATÉGIE DE RÉOLUTION DE
PROBLÈMES À TRAVERS DES JEUX DE PARCOURS

Aidez le **Fou blanc** à atteindre le trésor, placé sur la case h2 et à s'en emparer. Attention toutefois aux pions noirs qui sont immobiles mais peuvent le capturer s'il passe sur une case où il est en prise.

Pour aller plus loin ou pour les élèves les plus rapides, vous pouvez poser comme contrainte supplémentaire l'interdiction de passer par la case f6.