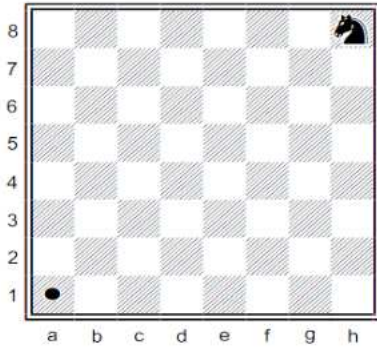


3. « Trouver son chemin »

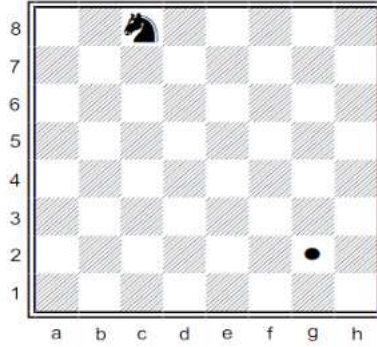
<i>Activité maths échecs n°1</i> Trouver son chemin...	<i>Savoir faire mis en jeu</i>	Nom :
--	--------------------------------	-------------

1) Avec un cavalier

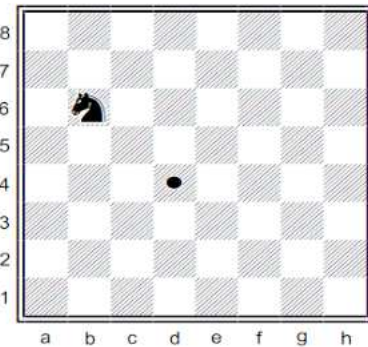
Dans chaque cas, dessine un chemin possible pour que le cavalier arrive à la case marquée d'un point. Note les coordonnées du chemin sous chaque échiquier.



Chemin : h8 a1
 Nombre de coups :



Chemin : c8 g2
 Nombre de coups :

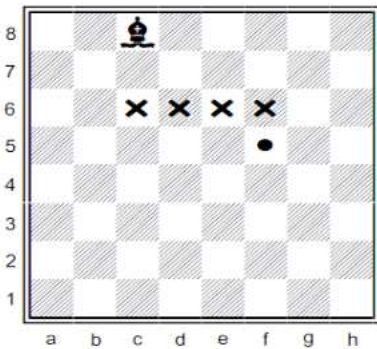


Chemin : b6 d4
 Nombre de coups :

2) Avec un fou (Les cases marquées d'une croix sont supposées infranchissables !)

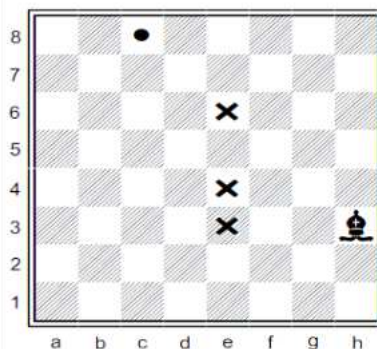
Dans chaque cas, dessine **en vert** le chemin le plus court (en distance) et **en bleu** le chemin le plus court (en nombre de coups) pour que le fou arrive à la case marquée d'un point.

Chemin le plus court (en distance) :
 c8 f5
 Distance parcourue : cases
 Nombre de coups :



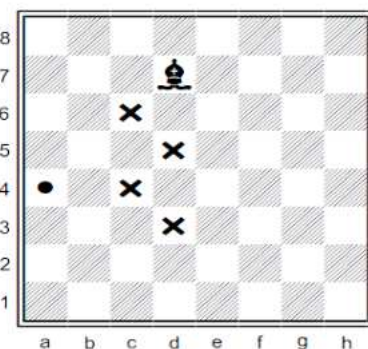
Chemin le plus court (en nombre de coups) :
 c8 f5
 Distance parcourue : cases
 Nombre de coups :

Chemin le plus court (en distance) :
 h3 c8
 Distance parcourue : cases
 Nombre de coups :



Chemin le plus court (en nombre de coups) :
 h3 c8
 Distance parcourue : cases
 Nombre de coups :

Chemin le plus court (en distance) :
 d7 a4
 Distance parcourue : cases
 Nombre de coups :



Chemin le plus court (en nombre de coups) :
 d7 a4
 Distance parcourue : cases
 Nombre de coups :