

1 Trouve le mot caché en remplaçant chaque code par la lettre correspondante.

	1	2	3	4	5
a	J	P	U	C	F
b	B	G	N	V	S
c	Q	Z	A	I	O
d	T	X	R	E	L
e	H	D	M	W	Y

c3/d5/b2/c5/d3/c4/d1/e1/e3/d4

ALGORITHMME

2 Place les symboles dans le quadrillage suivant les indications.

	1	2	3	4	5	
a		★				● ⇒ b4
b				●		■ ⇒ f1
c		◆				▲ ⇒ d3
d			▲			★ ⇒ a2
e			○			⊕ ⇒ g5
f	■					◆ ⇒ c2
g					⊕	○ ⇒ e3

3 Colorie les cases selon le code couleur.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A	■					■					■
B	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
C		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
D				■	■	■	■	■	■	■	■
E				■	■	■	■	■	■	■	■
F				■	■	■	■	■	■	■	■
G		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
H		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
I				■	■	■	■	■	■	■	■
J				■	■	■	■	■	■	■	■
K				■	■	■	■	■	■	■	■

- A1 / A11 / B1 / B2 / B3 / B9 / B10 / B11 / D5 / D7
- C2 / C3 / C9 / C10
- A6 / B5 / B6 / B7 / C6 / G3 / G5 / G7 / G9 / H6 / K5 / K7
- G4 / G6 / G8 / H4 / H5 / H7 / H8 / J4 / J5 / J7 / J8
- C4 / C8 / D4 / D6 / D8 / E5 / E7 / G2 / G10 / H2 / H10 / K4 / K8
- E6
- B4 / B8 / C5 / C7 / E4 / E8 / F4 / F6 / F8 / H3 / H9 / I4 / I5 / I6 / I7 / I8
- F5 / F7 / J6

4 Aux échecs

a. Donne la position de chaque roi et de la tour se situant à sa droite (cases vides entre eux).



Un **roque** est un déplacement spécial du roi et d'une tour : on déplace horizontalement le roi de deux cases vers l'une de ses tours (les cases doivent être vides) et on place la tour sur la dernière case que le roi a traversée.

b. Donne la position des pièces ci-dessous après un roque des blancs puis un roque des noirs.



