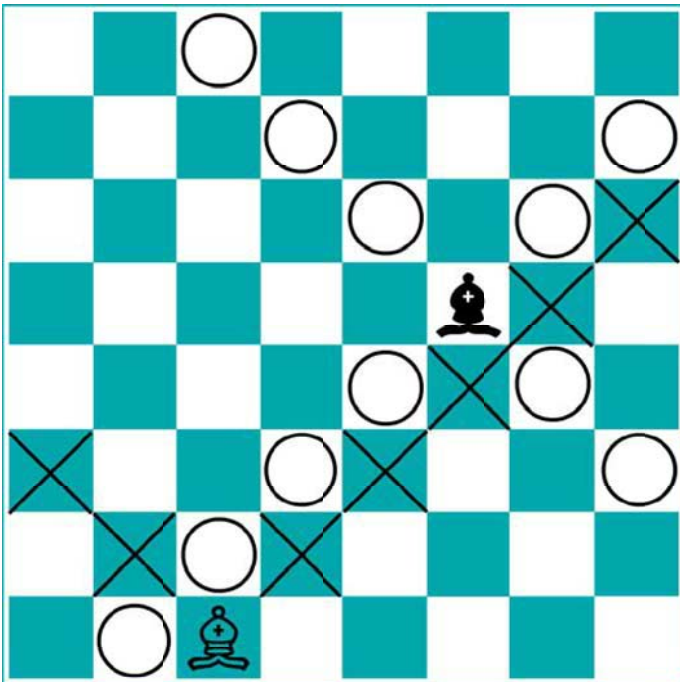


FICHE 6 : DÉPLACEMENTS (2)

1 Jeu d'échec

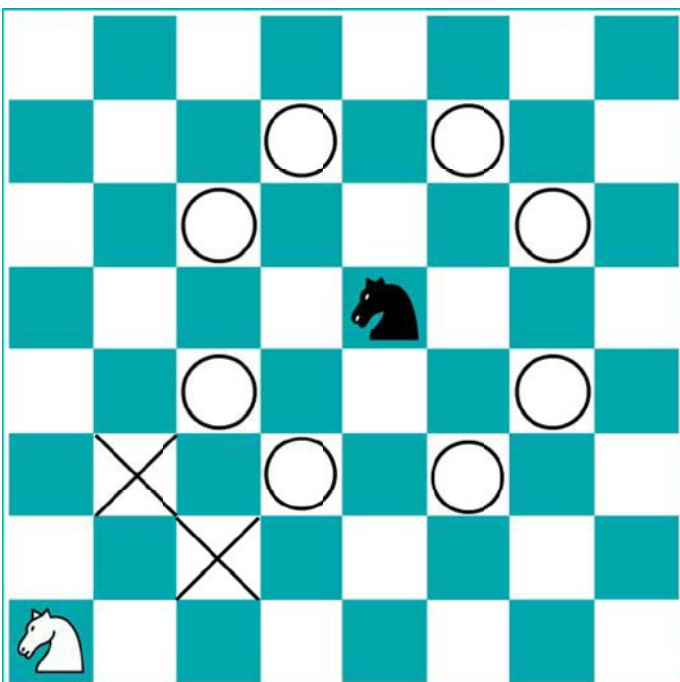
a. Le fou se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il souhaite, s'il ne rencontre pas d'obstacle.

Indique par une croix les positions que peut occuper le fou blanc et par un rond noir celles que peut occuper le fou noir.



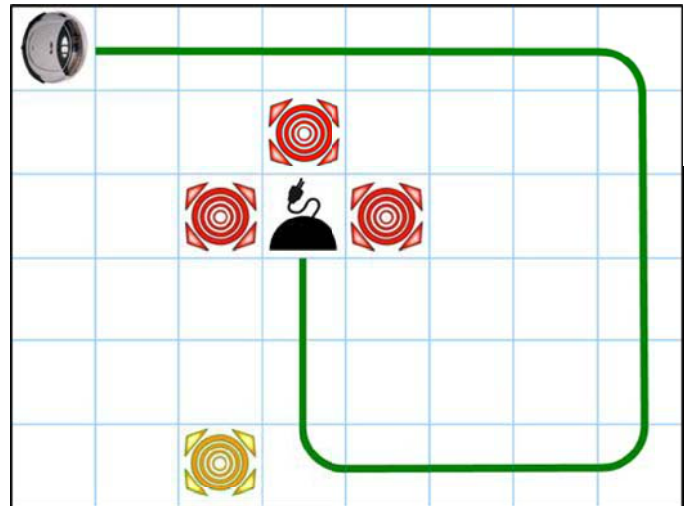
b. Le cavalier se déplace de trois cases en formant un "L", c'est-à-dire deux cases verticalement et une case horizontalement, ou l'inverse.

Indique par une croix les positions que peut occuper le cavalier blanc et par un rond noir celles que peut occuper le cavalier noir.

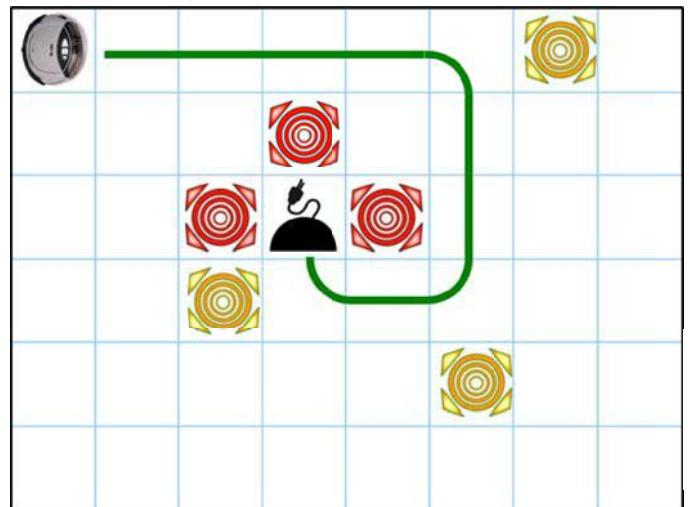


2 Un aspirateur autonome avance tout droit, s'il n'a pas d'obstacle devant lui, ou s'il ne rencontre pas un mur. Sinon il tourne d'un quart de tour à droite.

a. Ajoute le moins d'obstacles possibles pour que l'aspirateur rejoigne sa base de rechargement.



b. Même consigne, mais l'aspirateur doit parcourir le plus court chemin.



c. Indique ci-dessous la place des obstacles pour que l'aspirateur suive le parcours tracé.

