

Domaine : EXPLORER LE MONDE / SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Compétence : Faire l'expérience de l'espace.

Date :

Critère de réussite:

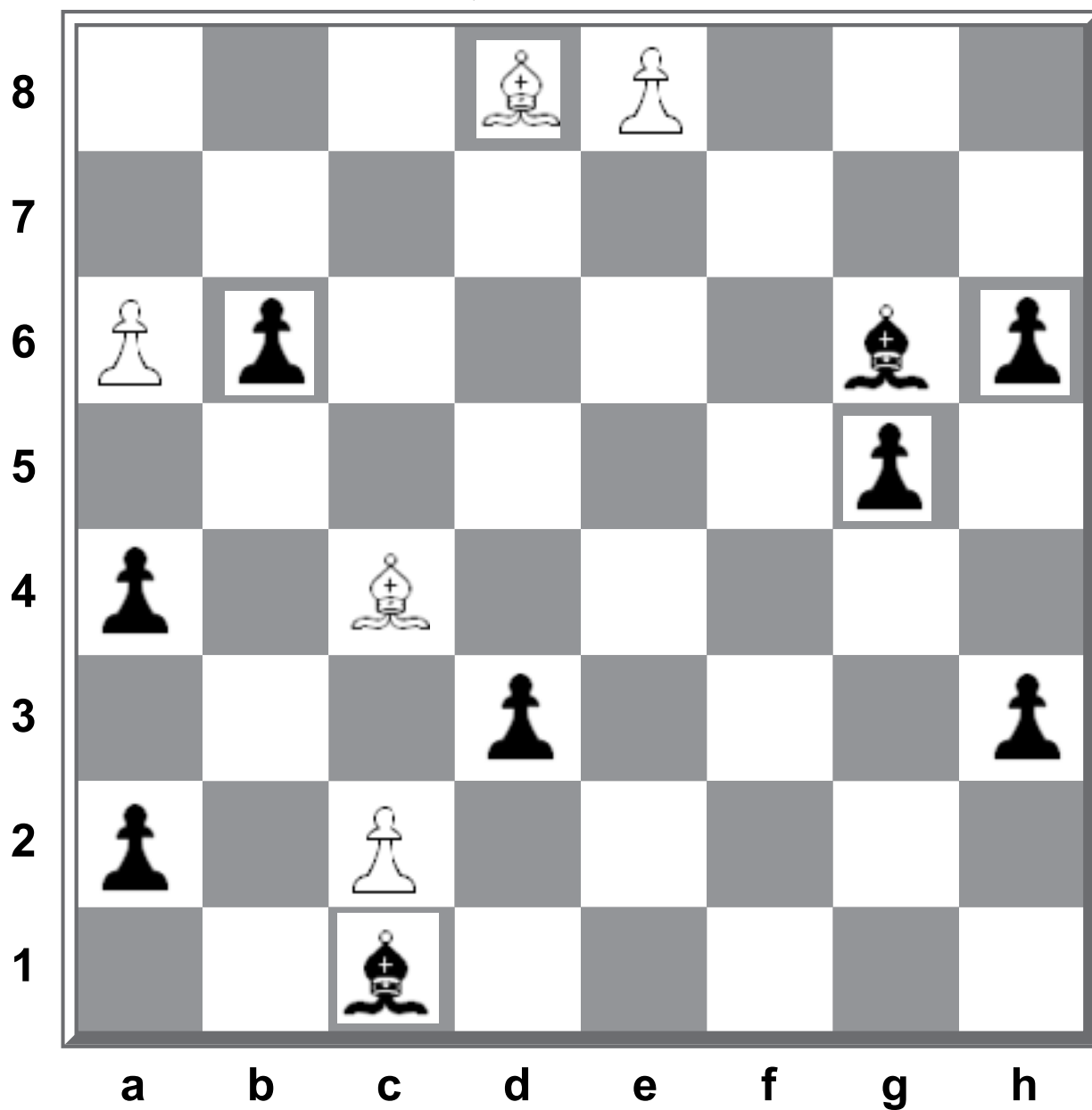
Trouver les bons pions à prendre sans risque d'être pris.

Evaluation



n°1: Quels sont les pions  que les fous blancs peuvent prendre sans risque ?

situations - problèmes : les défis



Domaine : EXPLORER LE MONDE / SE REPERER DANS LE TEMPS ET L'ESPACE

Compétence : Faire l'expérience de l'espace.

Date :

Critère de réussite:

Trouver le gagnant.

Evaluation

La partie va commencer. Qui devrait gagner ?

Situations - problèmes : les défis

