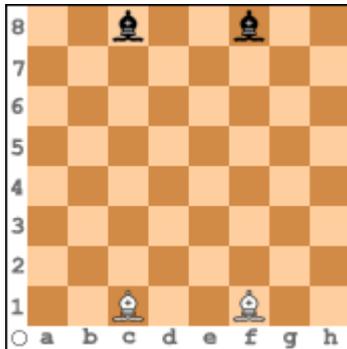
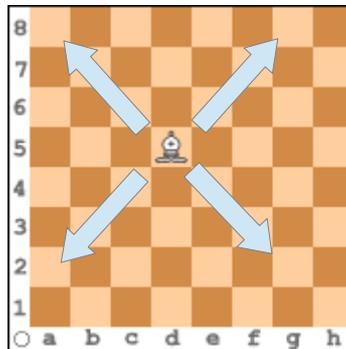




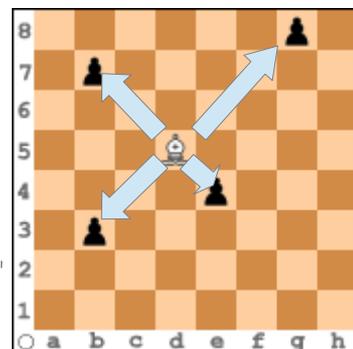
Le positionnement sur l'échiquier



Le déplacement

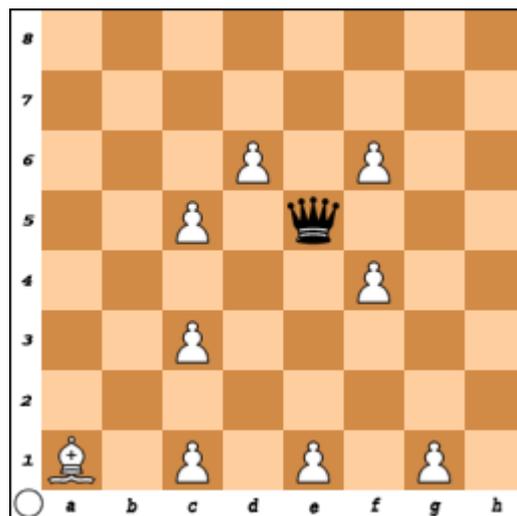


La prise

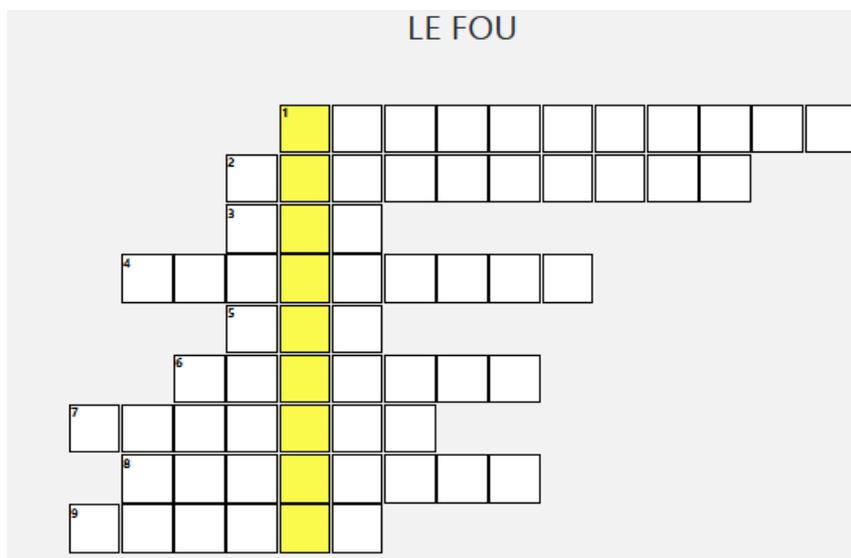


le Fou peut bouger d'autant de cases qu'il le souhaite jusqu'à un obstacle (prise ou blocage)

- Le Labyrinthe : Trouveras tu le chemin qui te mènera jusqu'au trésor (la Dame noire),



Retrouve le mot mystère en répondant aux différents indices





1. Action de bouger une pièce aux échecs
2. Technique pour contrôler le centre
3. Siffle la fin de la partie aux échecs
4. Représentation ou dessin d'une position sur l'échiquier
5. Son rôle est d'amuser le Roi
6. Qui a une faible importance
7. Se dit du temps quand il ne fait pas beau
8. Se retrouve dans un arc en ciel
9. Ensemble de deux choses identiques

Points à relier : L'ancêtre du fou dans les échecs médiévaux (Chatrang) était l'alfil, seras tu deviner de quel animal il s'agissait ?

