

TP: LE JEU D'ECHECS

SITUATION INITIALE

Alexis et Mathilde aimeraient savoir jouer aux échecs. Ils surfent sur Internet pour trouver les règles de ce jeu. Afin de bien repérer chaque case, ils choisissent d'utiliser un système de coordonnées à l'aide d'un tableur. Une case sera donc repérée par un couple de la forme (lettre ; nombre) comme A6 , B5 ...

DOCUMENTS QUI SONT A TA DISPOSITION



Document 3

L'échiquier au début d'une partie d'échecs

Document 1 Les pièces



Document 2 Les déplacements des pièces

Pièces	Déplacements
	D'une case dans toutes les directions.
	D'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions.
	D'un nombre quelconque de cases sur les lignes ou les colonnes.
	D'un nombre quelconque de cases sur les diagonales.
	En « L », comme sur le schéma ci-contre :
	Le pion se déplace toujours vers l'avant. Depuis sa case initiale, il peut avancer d'une ou deux cases ; ensuite, il ne peut avancer que d'une case.

1. Donner les coordonnées des quatre fous et des deux dames au début d'une partie.
2. Lors d'une partie d'échecs :
 - a) Si un roi se situe en C4, sur quelles cases peut-on le déplacer ?
 - b) Une pièce est déplacée de B6 en C4. De quelle pièce s'agit-il ?
 - c) Une pièce est déplacée de G4 en G6. Peut-on identifier cette pièce ?

- 3) Sur le document 4,
 - a) quelle(s) pièce(s) pourraient être prises par les Blancs ?
 - b) et par les Noirs ?

On donnera précisément le déplacement et les coordonnées des pièces concernées.



Document 4

L'échiquier pendant une partie d'échecs

- 4) Les Blancs vont déplacer le cavalier de C6 à D4. Est-ce une bonne idée ? Expliquer pourquoi.