

Prénom :

Classe :

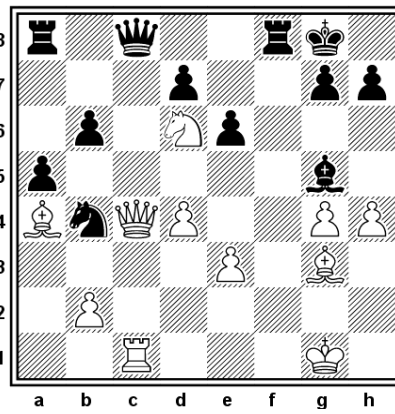
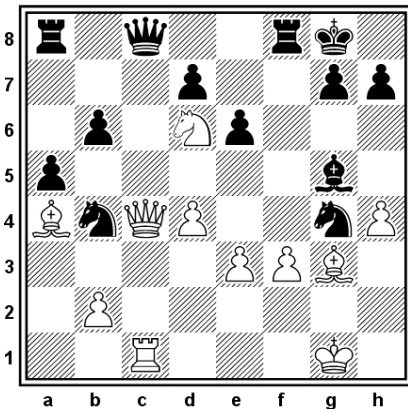
Date :/...../.....



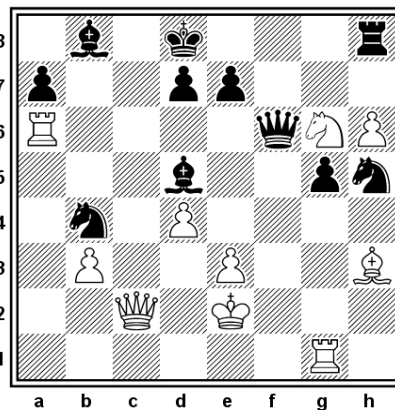
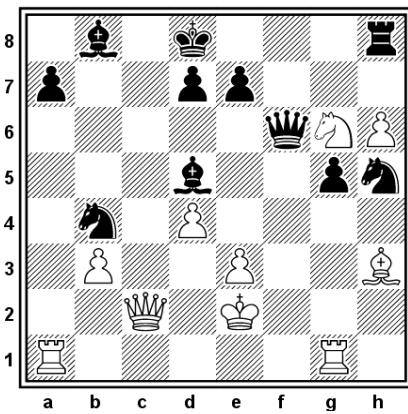
Coder les déplacements N° 2



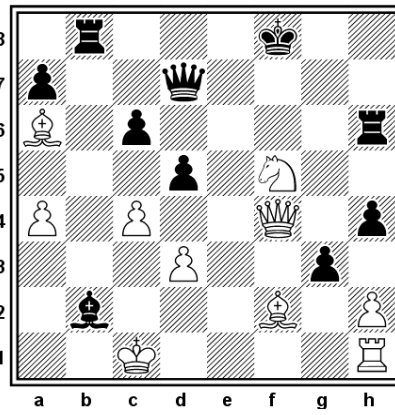
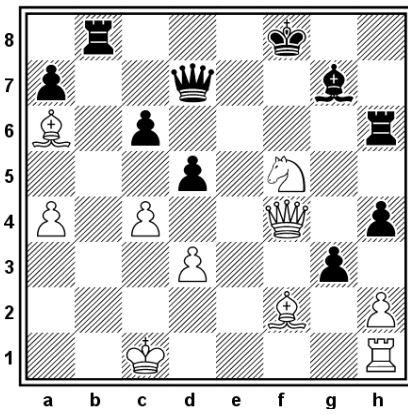
Trouve la pièce qui s'est déplacée entre le premier et le deuxième échiquier et code son déplacement. Un déplacement simple se marque par un tiret entre les coordonnées des deux cases, une prise se marque par une croix.



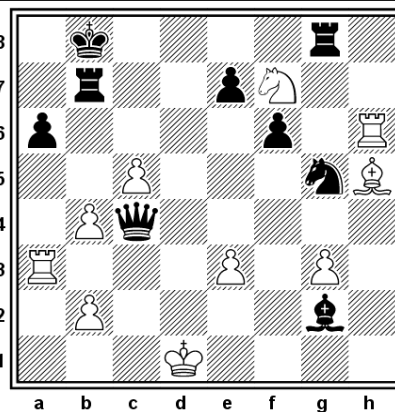
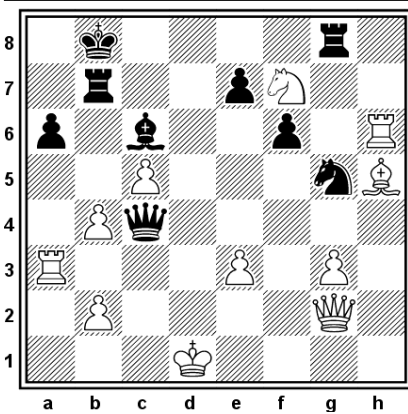
.....



.....



.....



.....