

Cartes de motifs

Pour la méthode 9 · Détectives de motifs

Chaque paire ne reçoit que trois ou quatre cartes de motifs déjà vus. Au Niveau 1 et 2, « attaquer » et « protéger » suffisent. L'image aide les enfants qui ne lisent pas encore : la flèche montre une pièce de l'adversaire (noire) ou une pièce à soi (blanche). Les cartes vides sont pour d'autres motifs.

Fourchette Une pièce attaque en même temps deux pièces de l'adversaire.	Clouage Un fou, une tour ou la dame attaque une pièce. Derrière elle, sur la même ligne, rangée ou diagonale, se trouve une pièce de plus grande valeur ou le roi. La pièce attaquée ne peut quitter cette ligne, rangée ou diagonale, ou seulement en perdant quelque chose.	Enfilade Un fou, une tour ou la dame attaque une pièce de plus grande valeur ou le roi. Si cette pièce s'écarte, la pièce de moindre valeur derrière elle, sur la même ligne, rangée ou diagonale, peut être prise.
Attaque à la découverte Une pièce s'écarte et ouvre le chemin à une attaque d'une pièce derrière elle.	Déviaton Une pièce qui défend est attirée loin de sa tâche.	Attraction Une pièce de l'adversaire est attirée sur une case défavorable.
Surcharge Une pièce doit remplir deux tâches à la fois et n'y arrive pas.	Mat de la dernière rangée Mat sur la rangée du roi, parce que ses propres pièces, le plus souvent des pions, lui barrent la fuite.	attaquer  Une pièce menace une pièce de l'adversaire.
protéger  Une pièce protège une de ses propres pièces.		