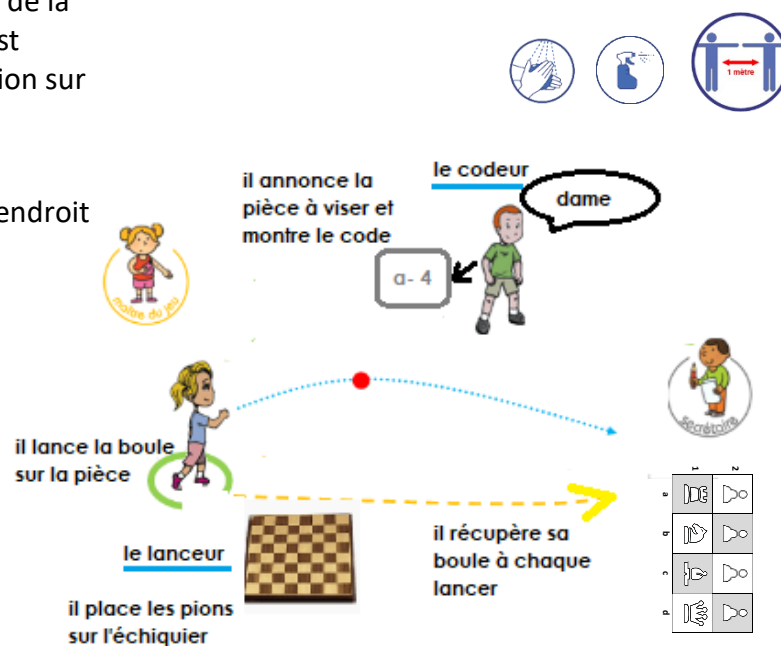


### Ce qu'il faut faire

**Jeu en équipe de 2 : un lanceur qui doit viser la case annoncée par le « codeur » pour remplir le plus vite possible le modèle d'échiquier proposé ([annexe 1](#)).**

Il y a 8 pièces à placer (4 pions, 1 cavalier, 1 fou, 1 dame, 1 tour).  
Le codeur écrit sur une ardoise : la pièce à viser et le code de la case (exemple : a ; 4) ; le lanceur vise la case où la pièce est représentée, si la boule s'arrête dessus, il peut placer le pion sur l'échiquier dans la case demandée.

Les rôles s'inversent entre lanceur et codeur. L'équipe qui termine les 2 échiquiers en ayant placé les pièces au bon endroit a gagné.



### Rôles à tenir



### Matériel

- 1 boule par enfant
- 8 feuilles au sol (avec les pièces dessinées) [annexe 2](#)
- 6 affichettes lettres/chiffres
- 1 ardoise par enfant
- 1 échiquier classique



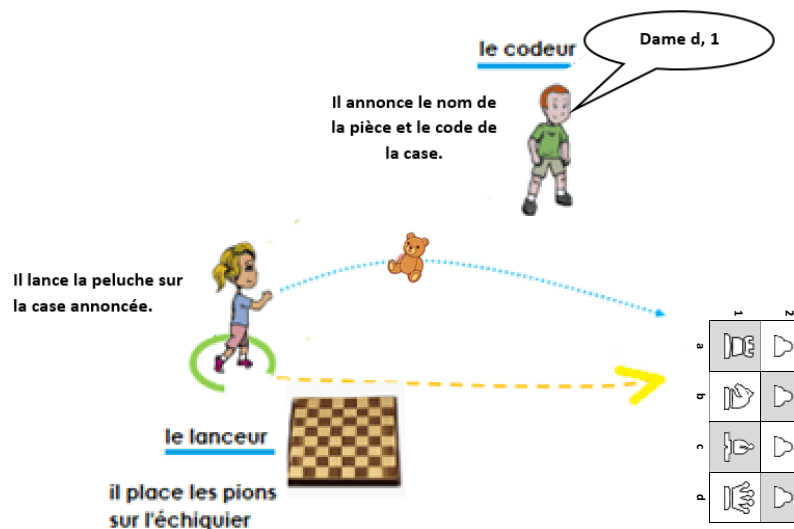
### Ce qu'il faut faire

**Atelier à faire à 2 : un lanceur doit viser la case annoncée par le « codeur » pour que le binôme remplisse le plus vite possible le modèle d'échiquier proposé ([annexe 1](#))**

Il y a 8 pièces à placer (4 pions, 1 cavalier, 1 fou, 1 dame, 1 tour). Le codeur annonce à l'oral la pièce à viser et la case (exemple : dame a ; 4) ; le lanceur vise la pièce et s'il l'atteint, il peut placer le pion sur l'échiquier dans la case demandée.

Les rôles s'inversent entre lanceur et codeur.

Le binôme doit placer les 8 pièces sur l'échiquier le plus rapidement possible.



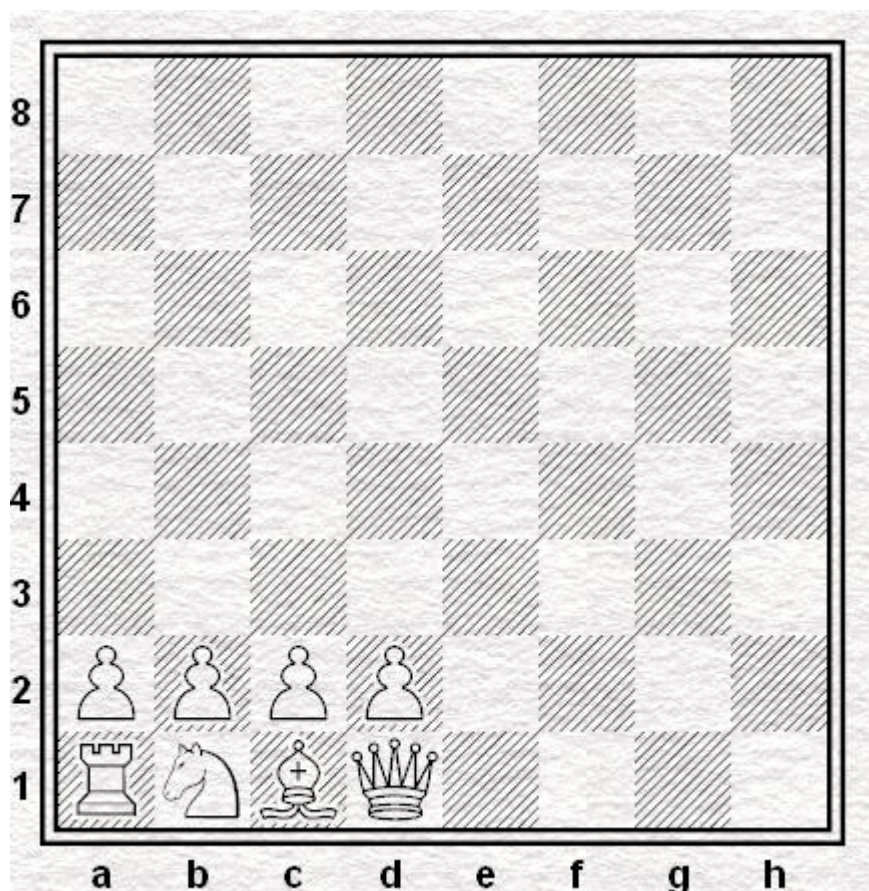
### Rôles à tenir



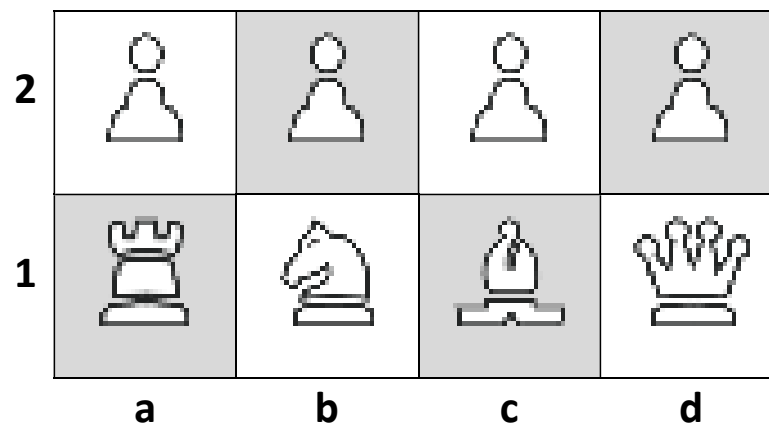
### Matériel

- 1 peluche
- 8 feuilles au sol (avec les pièces dessinées) [annexe 2](#)
- 6 affichettes lettres/chiffres
- 1 échiquier classique avec 4 pions, 1 cavalier, 1 fou, 1 dame, 1 tour.

# Les messages (annexe 1)

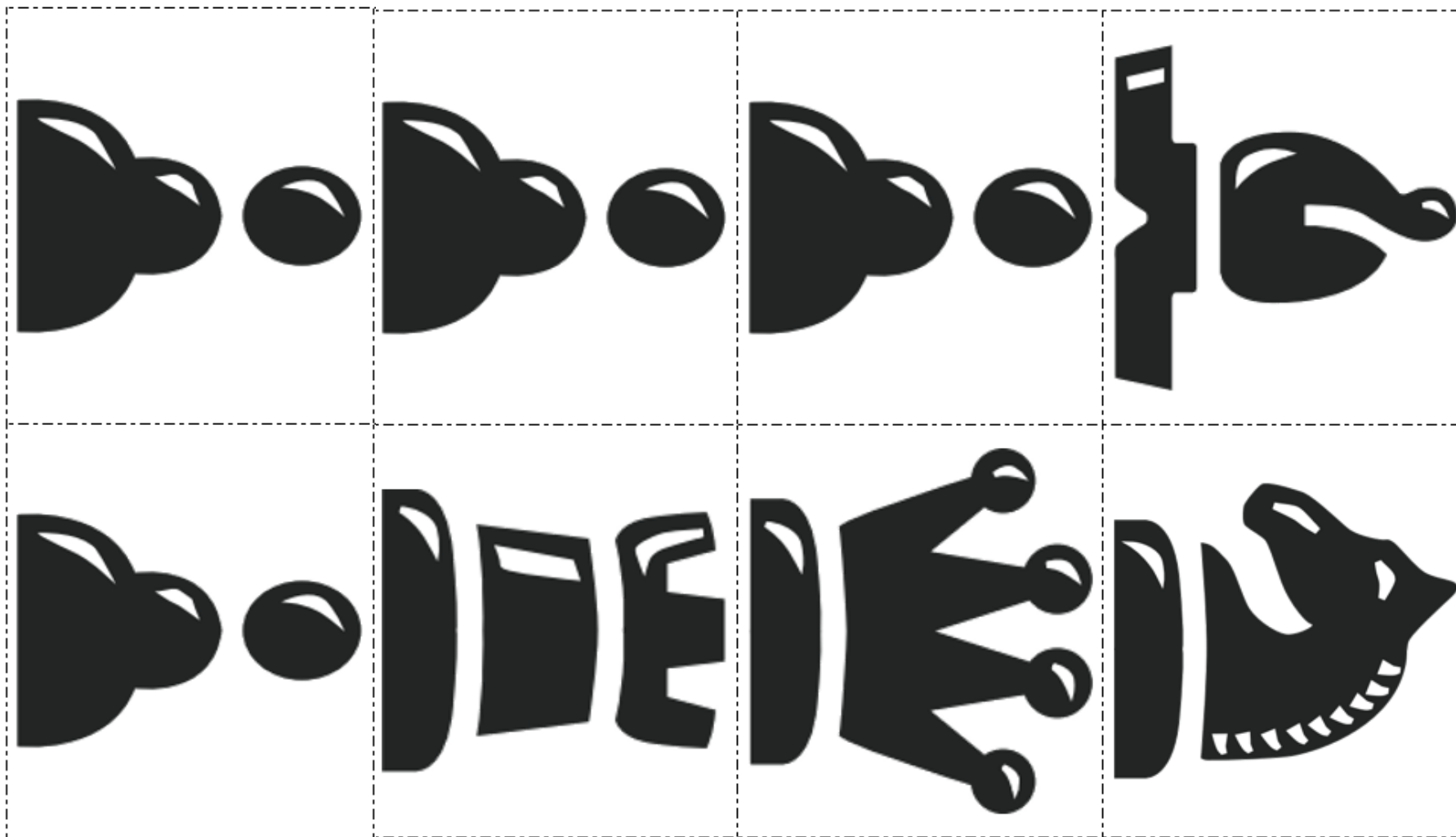


Positionnement final sur l'échiquier



Positionnement des pièces au sol pour les « zones à viser ».

## Les messages (annexe 2)



Pièces à coller ou dessiner sur des feuilles A4