

# Les boîtes de 7 lieues

Se projeter



## Ce qu'il faut faire

Installer 2 parcours parallèles (espacés de 5 à 10 m). Installer un plateau vide par joueur ([annexe 1](#)) ; 1 couleur par joueur.

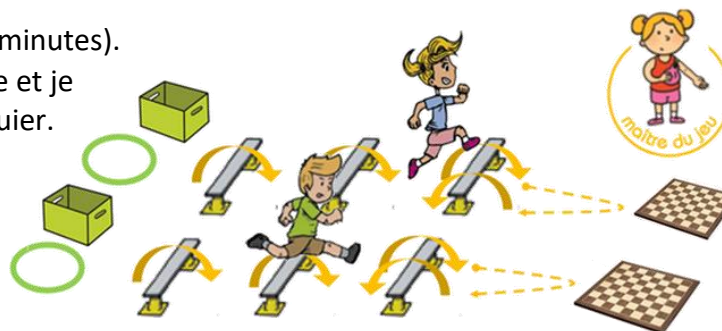
Le joueur « blanc » a toutes les pièces blanches dans sa caisse et de même pour le joueur « noir » (attribuer pour toute la séquence une caisse à chaque enfant).

**But :** placer correctement sur l'échiquier, le plus possible de pièces en position de départ ([annexe 2](#)).

- Le maître du temps signale le début et la fin du jeu (2 minutes).
- A chaque voyage, je prends une pièce dans ma réserve et je franchis les obstacles à l'aller pour la poser sur l'échiquier. J'effectue le retour en franchissant les obstacles.

**Temps de jeu :** 2 min

**Score :** 1 point par pièce placée correctement.



## Rôles à tenir



## Matériel

1 plateau/élève

16 pièces/élève

1 caisse/élève

1 chronomètre ou sablier

matériel pour le parcours

## Variantes

**Corps :** sauter pieds joints.

**Matériel :** ajouter des obstacles. Les obstacles sont des zones au sol à franchir.

**Temps :** le jeu s'arrête dès qu'un joueur a placé toutes ses pièces.

**Espace :** modifier la longueur du parcours.

**Règle :** revenir sans passer par les obstacles.

# Les bottes de 7 lieues

Se projeter



## Ce qu'il faut faire

Installer :

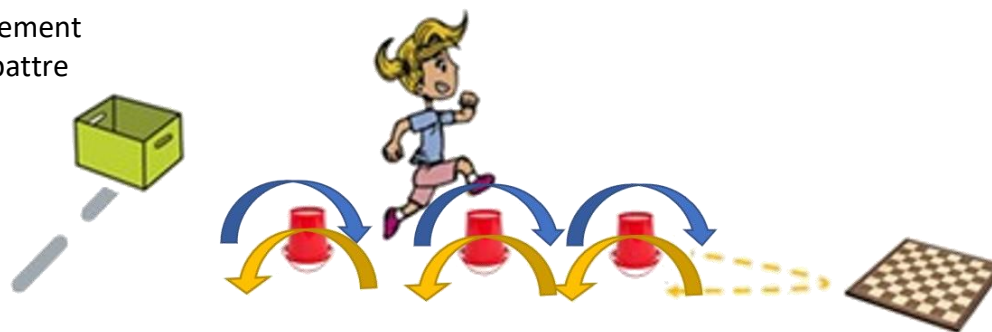
- le plateau vide ([annexe 1](#)),
- un parcours avec 3 obstacles à franchir ;
- si tu choisis les « blancs », toutes Les pièces blanches ([annexe 2](#)) sont en vrac dans une caisse

**But :** en 2 minutes, je place sur l'échiquier le plus possible de pièces en position de départ ([annexe 2](#)).

- A chaque voyage, je prends une pièce dans ma réserve et je franchis les obstacles à l'aller pour la poser sur l'échiquier.
- J'effectue le retour en franchissant les obstacles.

**Score :** 1 point par pièce placée correctement

→ Je recommence plusieurs fois pour battre mon propre record !



## Rôles à tenir

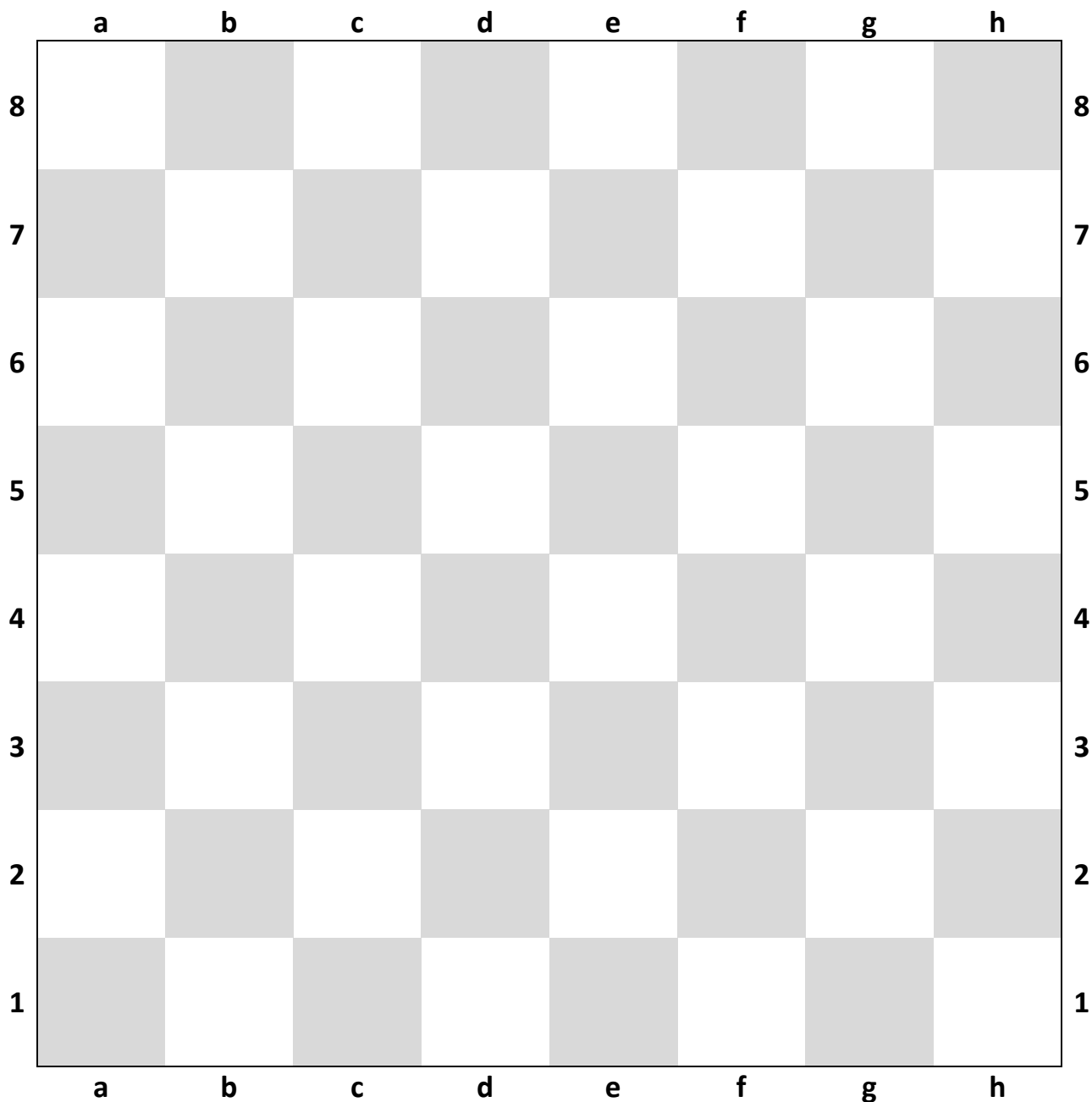


## Matériel

- 1 plateau vide
- 16 pièces blanches ou 16 pièces noires
- 1 caisse
- 1 chronomètre ou sablier
- De quoi matérialiser les 3 obstacles

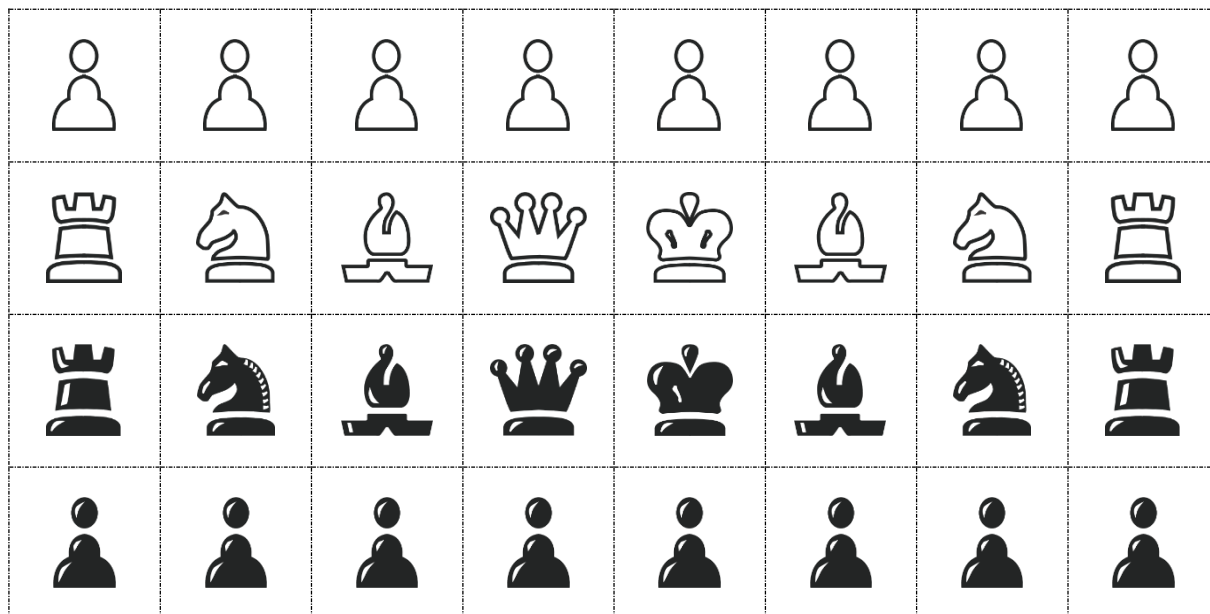
# Les bottes de 7 lieues (annexe 1) ↻

Echiquier pour un joueur « noir » :



# Les bottes de 7 lieues (annexe 2) ↻

## Pièces à découper



## Position de départ

