

Ce qu'il faut faire

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

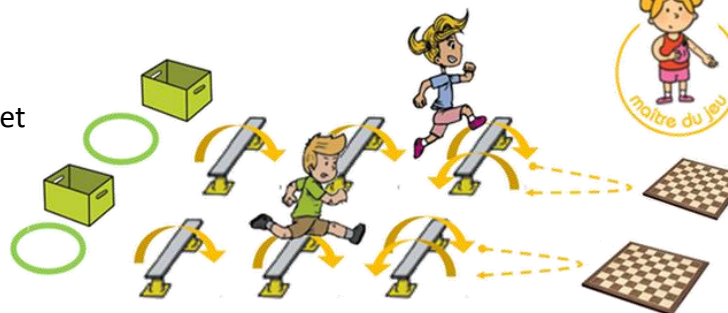
Le joueur « blanc » a toutes les pièces blanches dans sa caisse et son plateau est déjà rempli de pièces noires. Inversement pour le joueur « noir ». (Attribuer une caisse à chaque enfant pour toute la séquence).

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 (3 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 : 3 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.

Ce qu'il faut faire

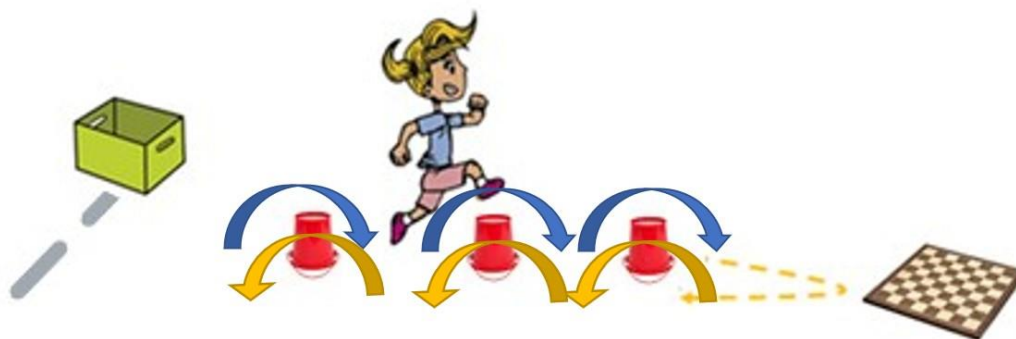
Installer :

- le plateau ([annexe 1](#)),
- un parcours avec 3 obstacles à franchir ;
- toutes Les pièces blanches ([annexe 2](#)) en vrac dans une caisse

But : en 3 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

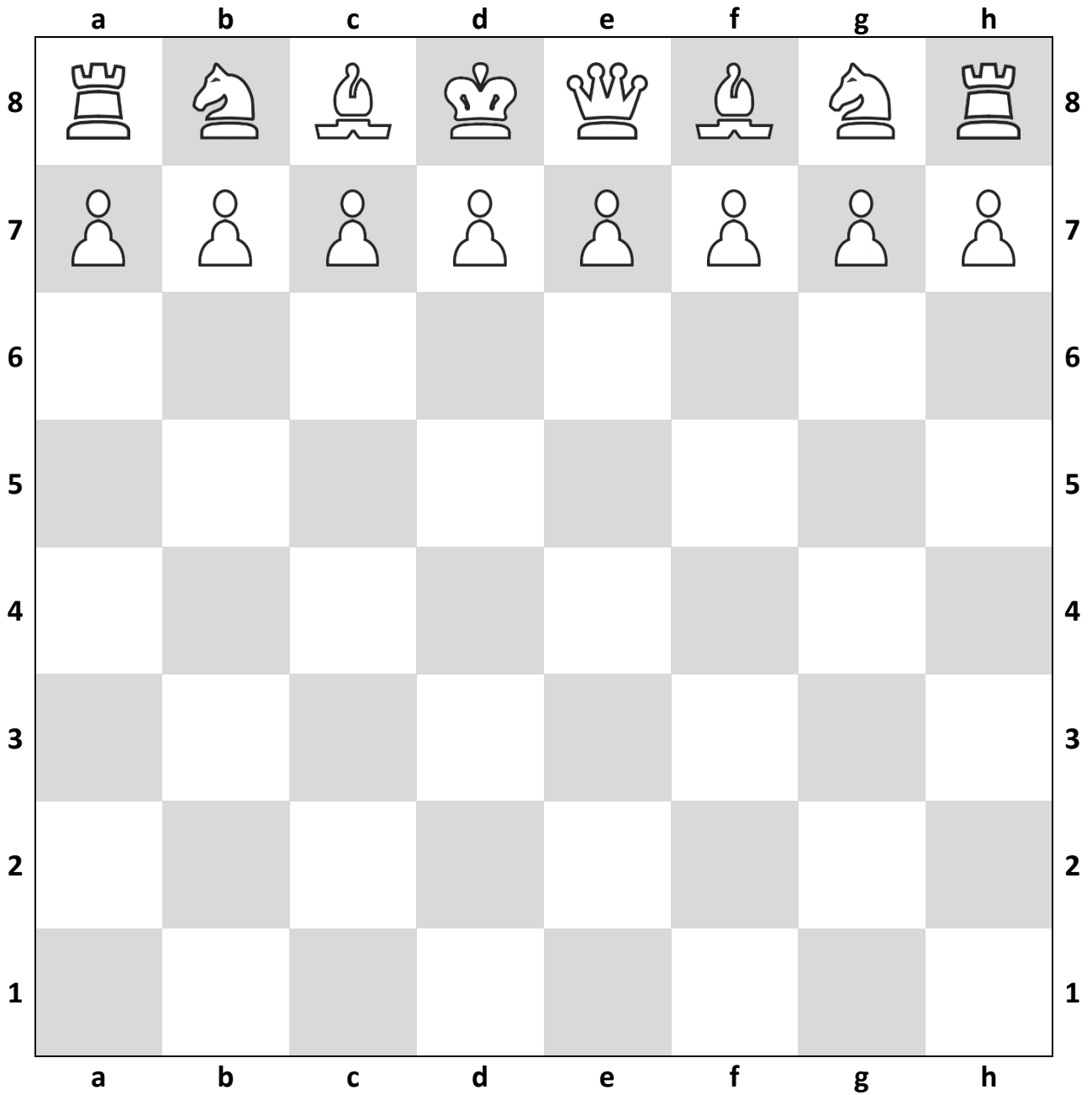


Matériel

- 1 plateau à moitié compété (pièces noires déjà placées au départ)
- 16 pièces blanches
- 1 caisse
- 1 chronomètre ou sablier
- De quoi matérialiser les 3 obstacles

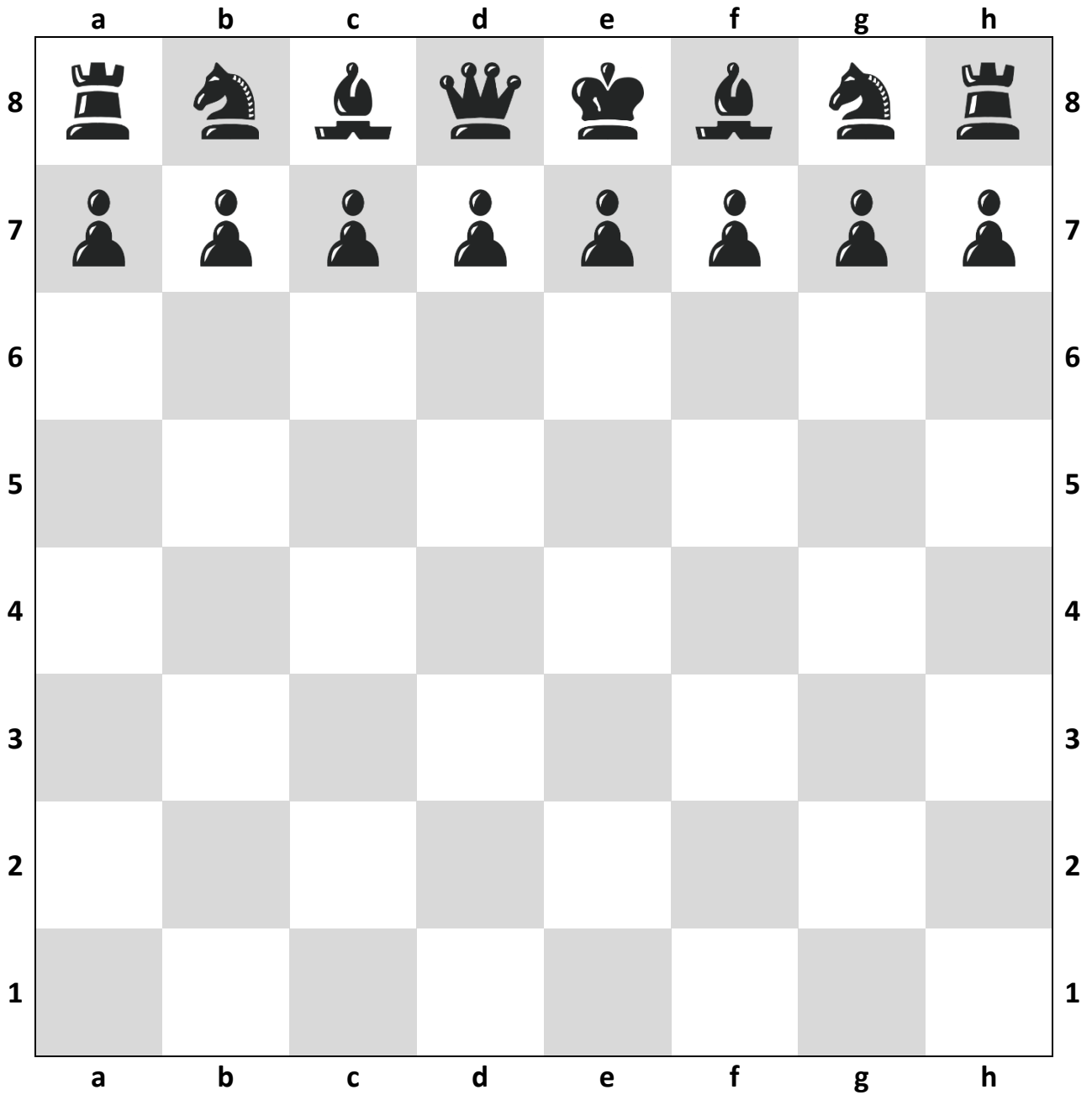
Les bottes de 7 lieues (annexe 1) ↻

Echiquier pour un joueur « noir » :



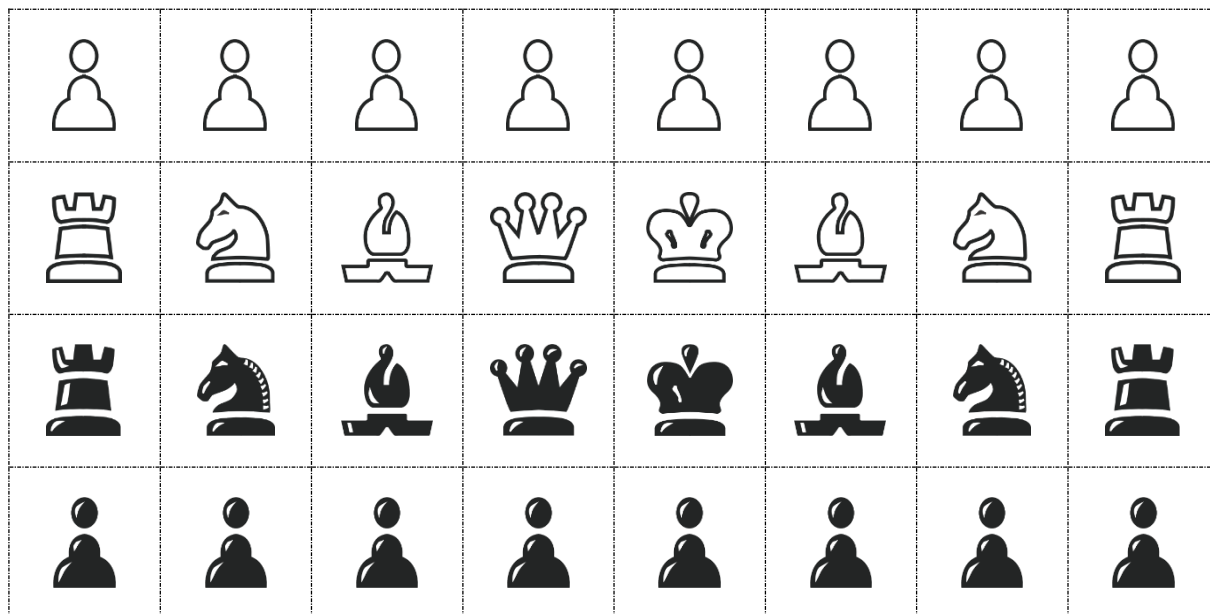
Les bottes de 7 lieues (annexe 1) ↻

Echiquier pour un joueur « blanc » :



Les bottes de 7 lieues (annexe 2) ↻

Pièces à découper



Position de départ

