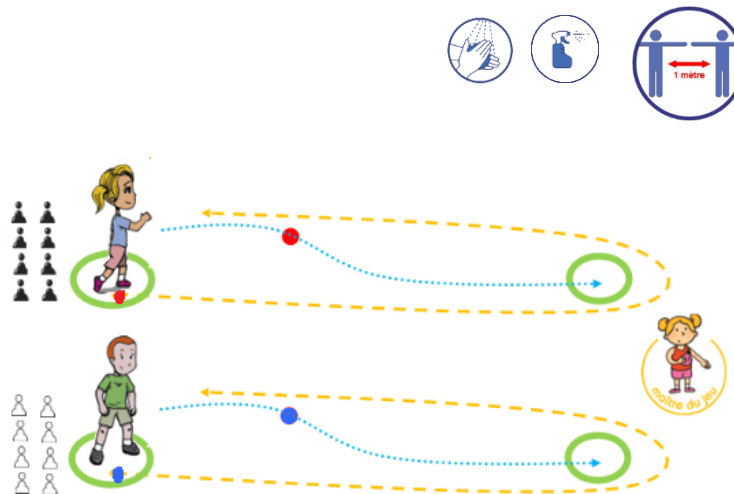


Ce qu'il faut faire

1^{er} temps de jeu : en parallèle avec mon adversaire, je « pointe » une boule dans un cerceau (la boule s'arrête dans le cerceau) pour avoir le droit de récupérer un pion qui sera, lors du 2nd temps de jeu, à placer sur l'échiquier. Chaque joueur effectue 8 lancers.

2^{ème} temps : sur l'échiquier, les tours sont placées en position de départ. Je place les pions gagnés lors du 1^{er} temps de jeu sur mon échiquier. Chaque joueur ne peut déplacer que ses tours pour gagner des pions. Deux jeux installés en parallèle permettent le respect des gestes barrière.

[Voir un exemple.](#)



Rôles à tenir



Matériel

- 2 [plateaux](#)
- 2x4 [tours](#) + 2x16 [pions](#)
- 2 boules par enfant
- 2x2 cerceaux

Variantes

- **Motricité :** lancer bras droit ou bras gauche, lancer assis ou à genoux
- **Espace :** modifier les distances, reculer la zone de lancer, réduire la cible
- **Matériel :** utiliser différents projectiles
- **Règle :** la boule s'arrête dans la cible (je pointe), ou bien la boule tombe dans la cible (je tire)
- **Temps :** limiter le temps pour gagner la partie

Ce qu'il faut faire

1^{er} temps de jeu : en alternance avec mon adversaire, je « pointe » une boule dans un cerceau (la boule s'arrête dans le cerceau) pour avoir le droit de récupérer un pion qui sera, lors du deuxième temps de jeu, à placer sur l'échiquier. Chaque joueur effectue 8 lancers.

2^{ème} temps : sur l'échiquier, les tours sont placées en position de départ. Je place les pions gagnés lors du 1^{er} temps de jeu sur l'échiquier. Chaque joueur ne peut déplacer que ses tours pour gagner des pions.

[Voir un exemple.](#)



Rôles à tenir



Matériel

1 [plateau](#)

4 [tours](#)

2x 8 [pions](#)

2 boules (en papier, chaussettes en boule, balle de toutes sortes...)

2 cerceaux, ou ficelle, ou craie pour matérialiser la zone

Variantes

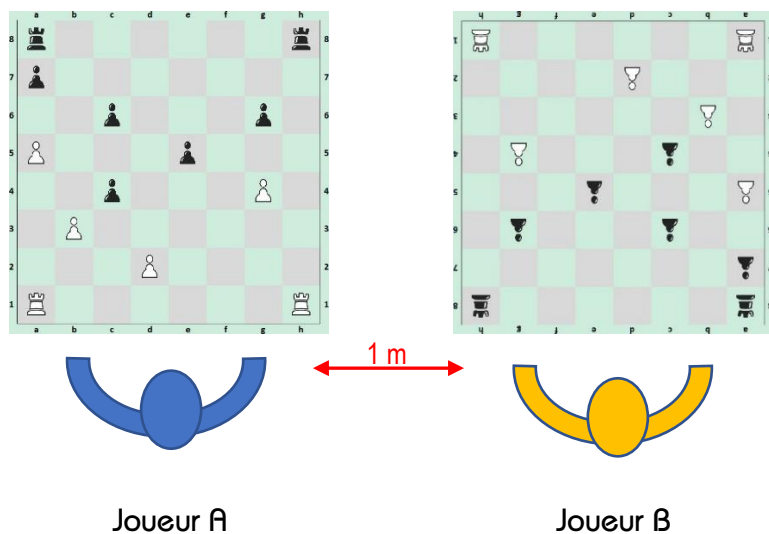
- **Motricité :** lancer bras droit ou bras gauche, lancer assis ou à genoux.
- **Espace :** modifier les distances, reculer la zone de lancer, réduire la cible.
- **Matériel :** utiliser différents projectiles.
- **Règle :** la boule s'arrête dans la cible (je pointe), ou bien la boule tombe dans la cible (je tire).
- **Temps :** limiter le temps pour gagner la partie.

2nd temps de jeu (exemple à l'école) ↻

A l'issue du premier temps de jeu le joueur A a gagné 4 pions blancs et le joueur B a gagné 5 pions noirs :

1. Le joueur A place ses 4 pions blancs sur les cases qu'il souhaite (seules les tours ont leur place de départ).
2. Le joueur B copie le placement des pions blancs sur son échiquier.
3. Le joueur B place ensuite ses pions noirs sur les cases qu'il souhaite (seules les tours ont leur place de départ).
4. Le joueur A copie le placement des pions noirs sur son échiquier.

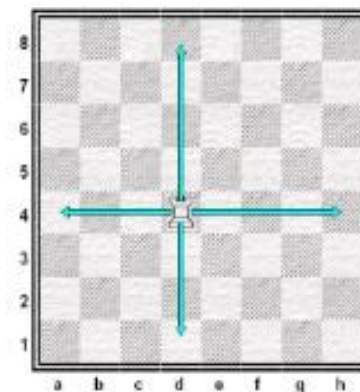
La partie peut commencer, seules les tours se déplacent à tour de rôle. Le premier qui a « mangé » tous les pions de son adversaire remporte la partie.



La tour (R - anglais : the Rook)

Elle se déplace en ligne verticale ou horizontale d'autant de cases que le souhaite le joueur.

Elle ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce.



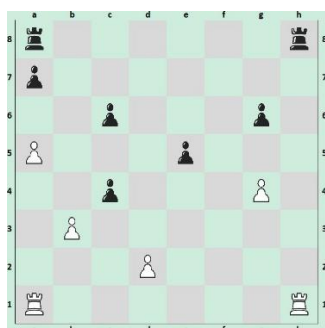
2nd temps de jeu (exemple à la maison) ↻

A l'issue du premier temps de jeu le joueur A a gagné 4 pions blancs et le joueur B 5 pions noirs :

1. Le joueur A place ses 4 pions blanc sur les cases qu'il souhaite (seules les tours ont leur place de départ).
2. Le joueur B place ensuite ses pions noirs sur les cases qu'il souhaite (seules les tours ont leur place de départ).

La partie peut commencer, seules les tours se déplacent à tour de rôle. Le premier qui a « mangé » tous les pions de son adversaire remporte la partie.

Joueur B



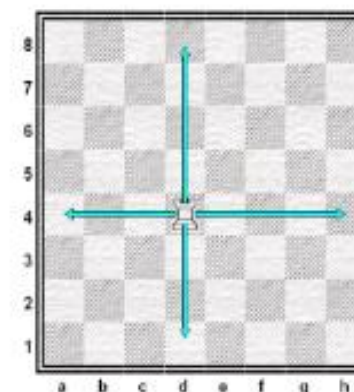
Joueur A



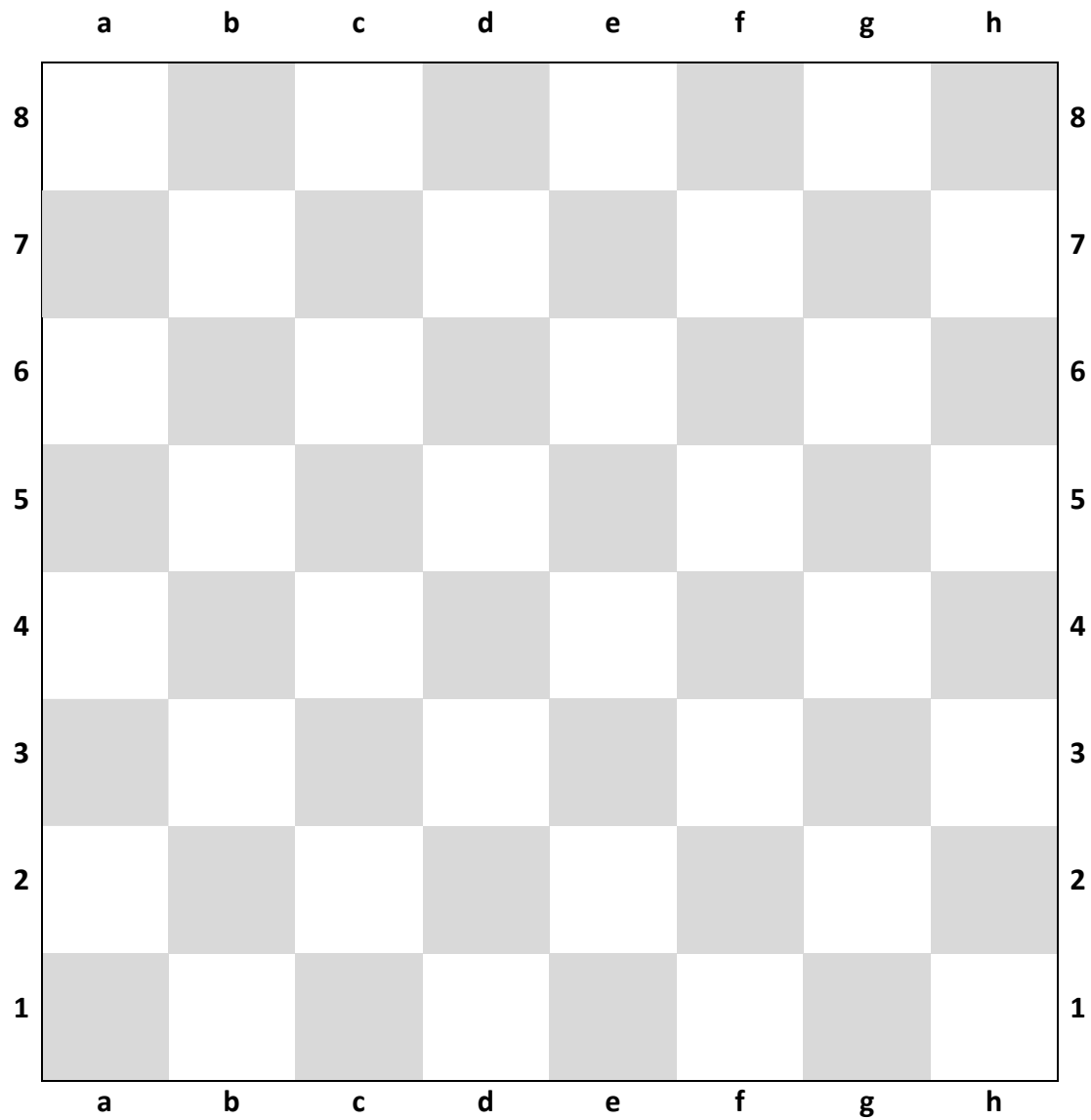
La tour (R - anglais : the Rook)

Elle se déplace en ligne verticale ou horizontale d'autant de cases que le souhaite le joueur.

Elle ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce.



Le défi Tours ↻



Le défi Tours ↻

Pièces à découper

