

# Vider l'échiquier

Se déplacer



GS/CP

## Ce qu'il faut faire

Les dessins de pièces différentes sont disposés sur une partie d'un échiquier ([annexe](#)).

Le joueur doit se déplacer jusqu'à l'échiquier.

**But :** rapporter les pièces demandées le plus rapidement possible.

- Le maître du jeu nomme une pièce.
- Je me déplace pour aller chercher la pièce.
- Quand je la trouve, je la rapporte au maître du jeu.
- Le temps s'arrête quand j'ai rapporté toutes les pièces.



## Rôles à tenir



## Variantes

- **Espace :** utiliser un plus grand nombre de lignes et/ou colonnes.
- **Matériel :** utiliser de vraies pièces. Utiliser moins de pièces que de cases. Attention, chaque participant joue avec ses propres pièces.
- **Temps :** indiquer une durée limitée.
- **Corps :** je varie les modes de déplacement

## Matériel

- 1 chronomètre
- 1 bande au sol
- 9 pièces
- 1 quadrillage

## Ce qu'il faut faire

Les dessins de pièces différentes sont disposés sur une partie d'un échiquier ([annexe](#)).

Le joueur doit se déplacer jusqu'à l'échiquier.

**But :** rapporter les pièces demandées le plus rapidement possible.

- Le maître du jeu nomme une pièce.
- Je me déplace pour aller chercher la pièce.
- Quand je la trouve, je la rapporte au maître du jeu.
- Le temps s'arrête quand j'ai rapporté toutes les pièces.



## Rôles à tenir



## Variantes

- **Espace :** utiliser un plus grand nombre de lignes et/ou colonnes.
- **Matériel :** utiliser de vraies pièces. Utiliser moins de pièces que de cases. Attention, chaque participant joue avec ses propres pièces.
- **Temps :** indiquer une durée limitée.
- **Corps :** jouer en aveugle (avec un guide et de vraies pièces).

## Matériel

- 1 chronomètre
- 1 marquage au sol
- 9 pièces
- 1 quadrillage

# Vider l'échiquier (annexe)

