



### Ce qu'il faut faire

Installer 2 échiquiers à distance l'un de l'autre. Des pièces sont placées à côté.

Une équipe est composée d'un joueur, un facteur et un partenaire.

But : permettre à son partenaire de reproduire la position de chaque pièce en communiquant à l'oral via le facteur.

- Le maître du jeu positionne des pièces sur mon échiquier.
- J'annonce à l'oral au facteur la position d'une pièce. Par exemple, le fou se trouve dans la case b3 ([annexe 1](#)).
- Le facteur va alors vers mon partenaire pour lui transmettre le message.
- Ce dernier reproduit alors sur son échiquier la position qui lui est indiquée.
- Je fais de même pour toutes les autres pièces.
- A la fin, le maître du jeu et les joueurs comparent les 2 échiquiers.



### Rôles à tenir



### Matériel

- 2 échiquiers ou 2 tableaux à double entrées ([annexe 2](#))
- 1 chronomètre

### Variantes

- **Corps** : modifier les modes de déplacement du *facteur*.
- **Espace** : modifier les distances. Placer des obstacles à franchir.
- **Matériel** : utiliser les noirs et les blancs. Varier le nombre de pièces. Utiliser un échiquier moins grand ou un tableau à double entrée plus simple (exemple de message alors donné : le fou se trouve dans la case du carré rouge). [Annexe 2](#)
- **Règle** : placer le plus possible de pièces dans un temps limite.
- **Relation** : modifier les rôles après chaque déplacement (joueur → facteur → partenaire)
- **Temps** : chronométrer le temps mis pour reproduire toutes les positions (record à battre).

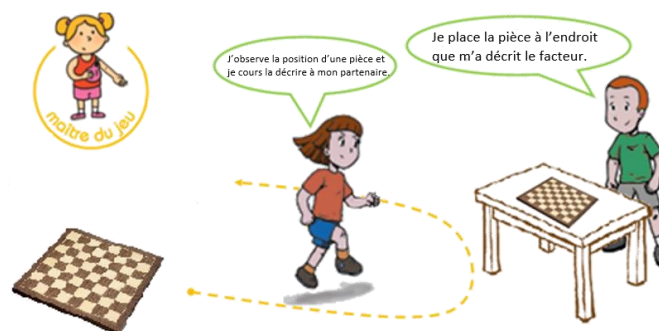
### Ce qu'il faut faire

Installer 2 échiquiers à distance l'un de l'autre. Des pièces sont placées à côté.

Une équipe est composée d'un joueur/facteur et d'un partenaire.

But : permettre à son partenaire de reproduire la position de chaque pièce en communiquant à l'oral via le facteur.

- Le maître du jeu positionne des pièces sur l'échiquier du facteur.
- Le facteur mémorise la position d'une pièce. Par exemple, le fou se trouve dans la case b3 ([annexe 1](#)).
- Il va alors vers son partenaire pour lui transmettre le message.
- Ce dernier reproduit alors sur son échiquier la position qui lui est indiquée.
- Il fait de même pour toutes les autres pièces.
- A la fin, le maître du jeu et les joueurs comparent les 2 échiquiers.



### Rôles à tenir



### Matériel

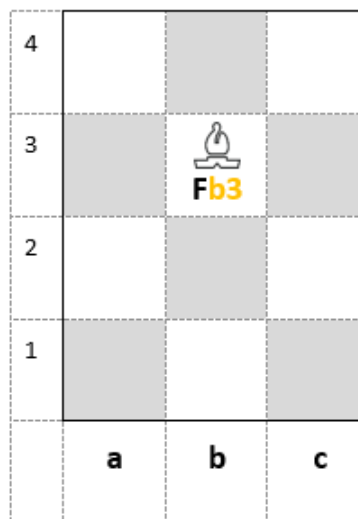
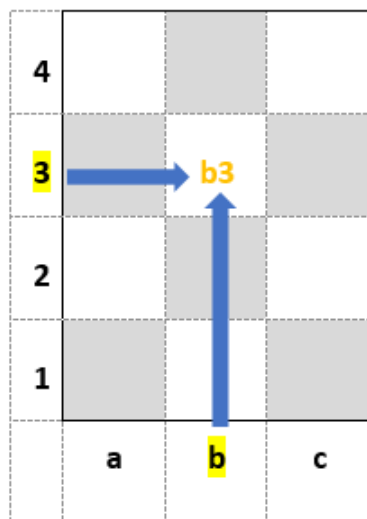
- 2 échiquiers ou 2 tableaux à double entrées ([annexe 2](#))
- 1 chronomètre

### Variantes

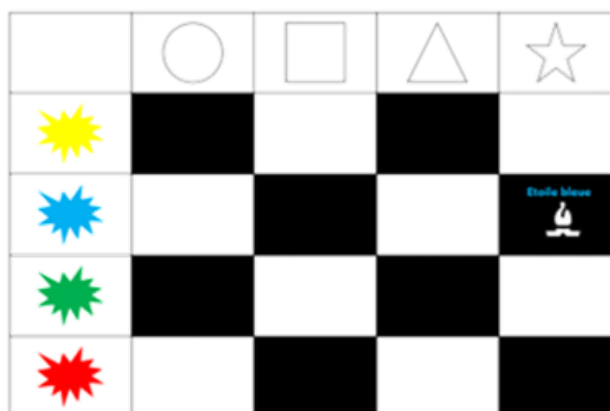
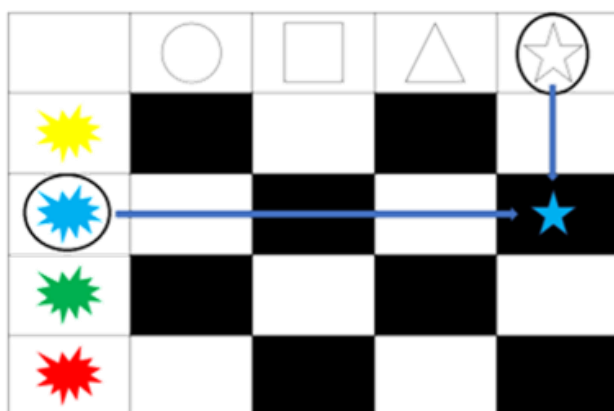
- **Corps** : modifier les modes de déplacement du *facteur*.
- **Espace** : modifier les distances. Placer des obstacles à franchir.
- **Matériel** : utiliser les noirs et les blancs. Varier le nombre de pièces. Utiliser un échiquier moins grand ou un tableau à double entrée plus simple (exemple de message alors donné : le fou se trouve dans la case du carré rouge). [Annexe 2](#)
- **Règle** : placer le plus possible de pièces dans un temps limite.
- **Relation** : si vous êtes au moins 3 passer à la version école.
- **Temps** : chronométrer le temps mis pour reproduire toutes les positions (record à battre).

# Le facteur (annexe 1)

- Chaque case est nommée à l'aide d'une lettre (colonne) et d'un chiffre (rangée).

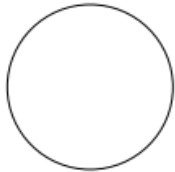
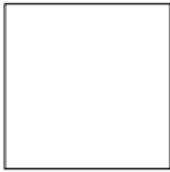
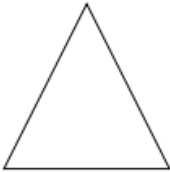







« Le fou se trouve dans la case b3. »



« Le fou se trouve dans la case de l'étoile bleue. »

## Le facteur (annexe 2)

				
	Black	White	Black	White
	White	Black	White	Black
	Black	White	Black	White
	White	Black	White	Black