



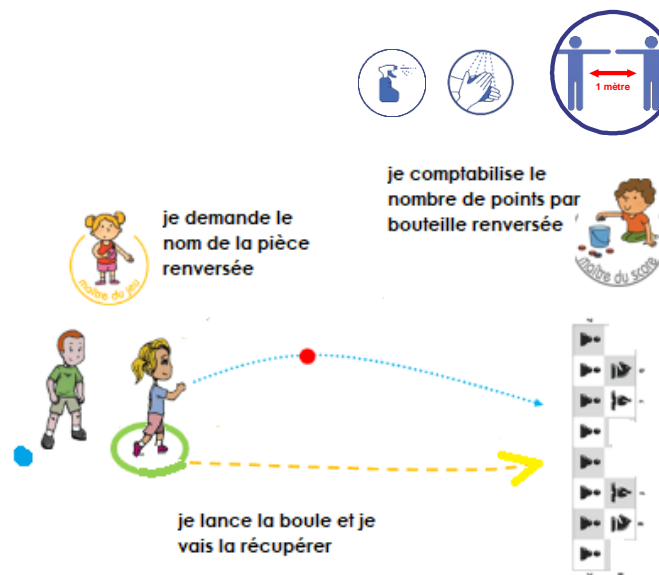
Ce qu'il faut faire

Pour chaque joueur : je lance ma boule sur les bouteilles-pions représentant certaines pièces de l'échiquier pour les faire tomber et je vais la chercher. Je donne le nom de la pièce que j'ai renversée pour gagner des points :

- Pion : 1 point
- Cavalier : 3 points
- Fou : 3 points

Je dois cumuler 15 points pour gagner la partie.

On peut remplacer les bouteilles-pions par des cibles au sol (feuilles de papier par exemple) à toucher.



Rôles à tenir



Matériel

Bouteilles-pions

1 cerceau

1 balle par enfant

Variantes

- **Motricité** : lancer bras droit ou bras gauche, lancer assis ou à genoux.
- **Espace** : modifier les distances, reculer la zone de lancer, espacer les bouteilles.
- **Matériel** : utiliser différents projectiles.
- **Règle** : avec plus ou moins de bouteilles, enlever les bouteilles touchées, annoncer la bouteille visée (les points ne seront marqués que si la bouteille annoncée est touchée).
- **Temps** : limiter le temps pour gagner la partie.

Ce qu'il faut faire

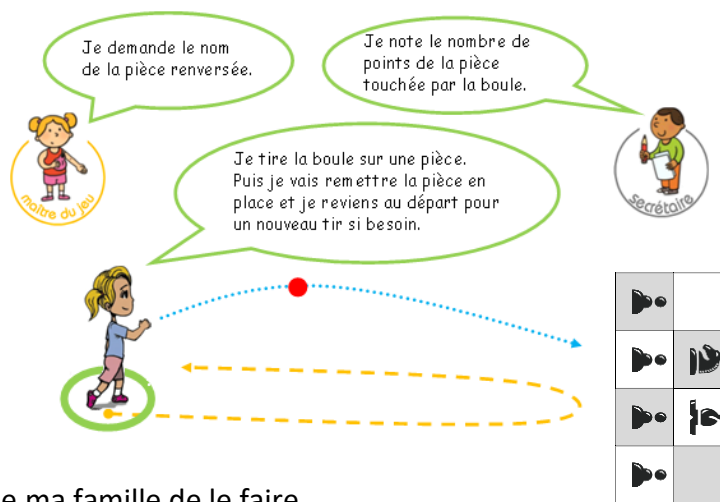
Je demande à une personne de ma famille de jouer avec moi.

Je lance ma boule sur les [bouteilles-pions](#) représentant certaines pièces de l'échiquier pour les faire tomber et je vais la chercher. Je donne le nom de la pièce que j'ai renversée pour gagner des points :

- Pion : 1 point
- Cavalier : 3 points
- Fou : 3 points

Je dois cumuler 15 points pour gagner la partie.

Je peux effectuer ce comptage ou demander à une personne de ma famille de le faire.



Rôles à tenir



Matériel

[Bouteilles-pions](#)






1 cerceau ou 1 marque au sol

1 objet à lancer par enfant (par exemple boule de chaussettes, sac de riz, etc.)

Variantes

- **Motricité** : lancer bras droit ou bras gauche, lancer assis ou à genoux.
- **Espace** : modifier les distances, reculer la zone de lancer, espacer les bouteilles.
- **Matériel** : utiliser différents projectiles.
- **Règle** : avec plus ou moins de bouteilles, enlever les bouteilles touchées, annoncer la bouteille visée (les points ne seront marqués que si la bouteille annoncée est touchée).
- **Temps** : limiter le temps pour gagner la partie.

Black Jack (annexe)

<p>Fabrication Des pièces</p> <p>Coller une étiquette sur une petite bouteille en plastique (ou une quille). La valeur de la pièce peut être ajoutée sur l'étiquette.</p>		 <p>la dame</p>
 <p>le cavalier</p>	 <p>le fou</p>	 <p>le pion</p>