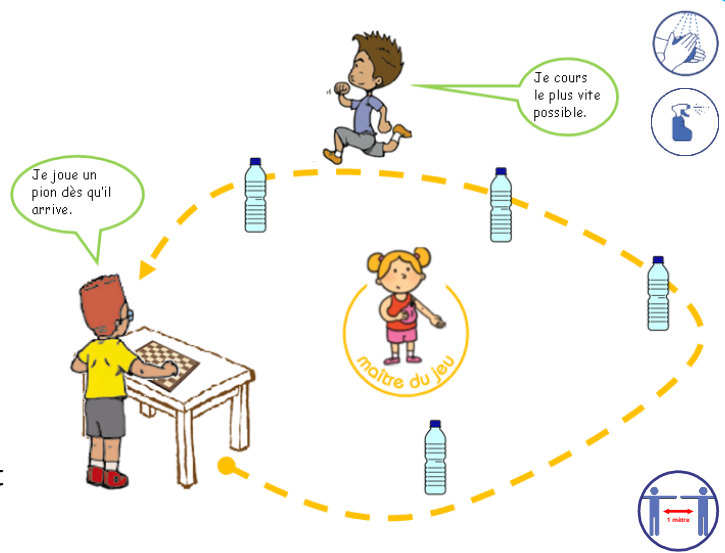


Ce qu'il faut faire

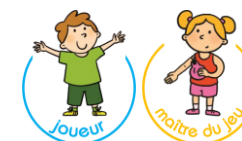
Installer un plateau de Speedchess ([annexe 1](#)). 2 joueurs en opposition. Chaque joueur dispose de 5 pions. Les blancs commencent.

But : atteindre le premier la ligne de départ adverse.

- Le jeu commence au signal du maître du jeu.
- Pendant que je cours (tours de table, tour(s) de la salle, etc.), mon adversaire joue (il réfléchit au coup qu'il va faire : voir [annexe 2](#)).
- A la fin de ma course, je m'arrête à 1 mètre de la table, mon adversaire joue alors un pion immédiatement et part courir sur le même circuit. Je deviens alors joueur.



Rôles à tenir



Matériel

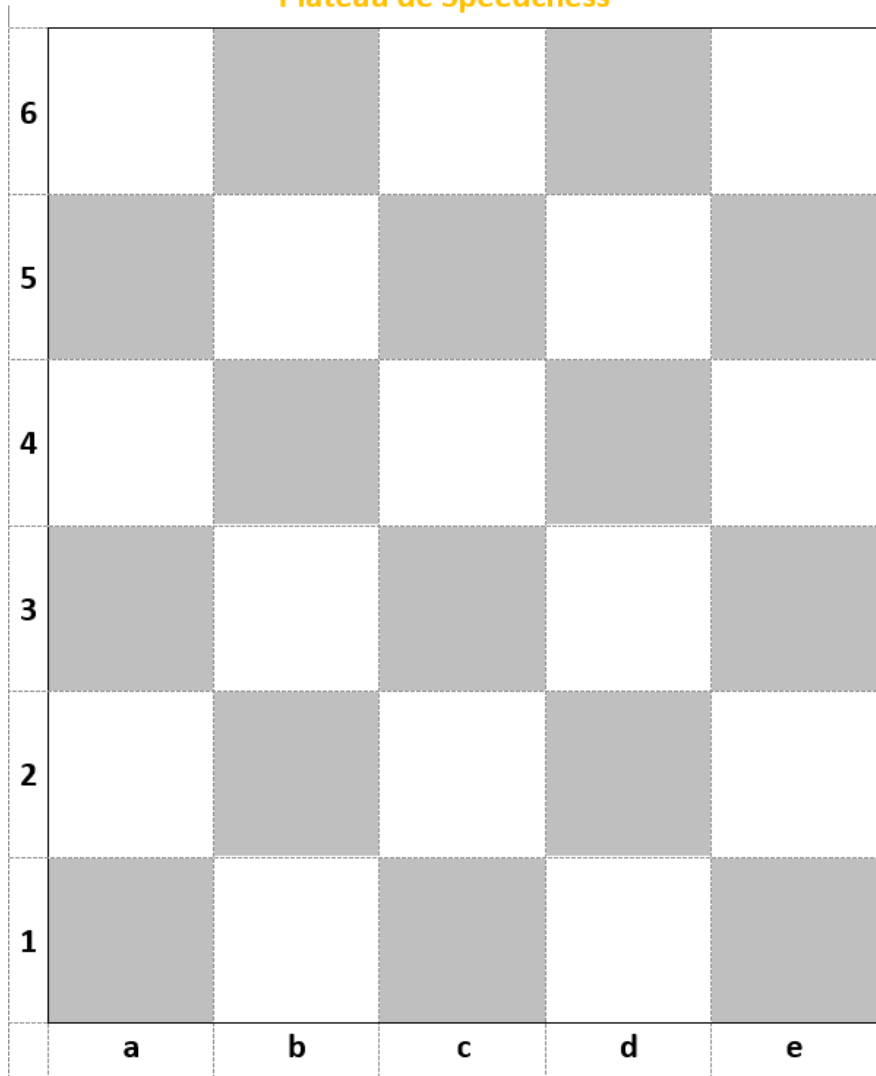
1 plateau
10 pions
Des bouteilles ou des coupelles.

Variantes

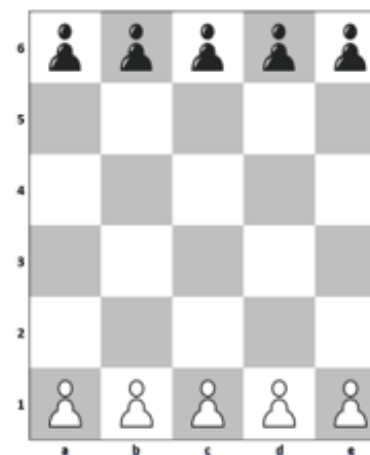
- **Corps :** modifier le mode de déplacement.
- **Espace :** modifier la longueur de la course.
- **Matériel :** utiliser un plateau plus grand.
- **Règle :** le pion qui atteint la ligne de départ adverse fait une *promotion* : il se change contre une autre pièce. Le but est de prendre tous les pions adverses.
- **Relation :** à deux par équipe, jouer en relais.
- **Temps :** voir « Espace ».

Je cours, je joue (annexe 1) ↻

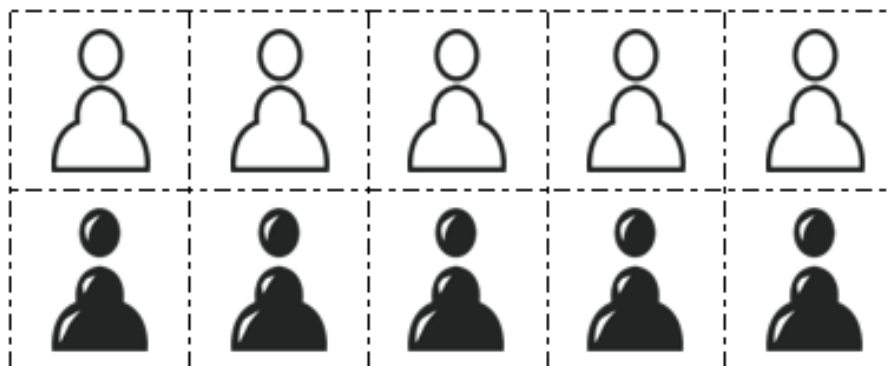
Plateau de Speedchess



Position des pions au début du jeu



Je cours, je joue (annexe 2) ↻



Le pion (P - anglais : the Pawn)

Il ne peut qu'avancer en ligne droite.

Au départ, il peut avancer d'une ou deux cases.

Ensuite, il ne peut avancer que d'une seule case.

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

Le pion prend en diagonale la pièce qui se trouve devant à droite ou à gauche de lui.

Lorsqu'un pion arrive à l'extrémité de l'échiquier, il peut être remplacé par l'une des pièces prise par l'adversaire.

