

Défi n°17 : échecs & pattes

Affrontement

Ce qu'il faut faire

Chaque joueur se voit attribuer une couleur : blanc ou noir. Les blancs commencent.

Voir le but du jeu et les règles de déplacement des pions. [ANNEXE 1](#)

Je marche jusqu'à l'échiquier placé dans une autre pièce de l'appartement ou de la maison. Je déplace un pion et je reviens.

Mon adversaire fait de même, et ainsi de suite, en alternance.

La manche s'arrête quand un joueur réussit à faire traverser l'échiquier à l'un de ses pions, pour atteindre la ligne opposée (ligne 8 pour les blancs ; ligne 1 pour les noirs).



Rôles à tenir : joueur + maître du temps si le temps est limité

Matériel : 1 échiquier + 4 pions noirs + 4 pions blancs ([ANNEXE 2](#)) + 1 chronomètre.

Variantes

- Modifier le mode de déplacement (sauts pieds joints, quatre pattes, cloche pieds).
- Disposer des obstacles sur le parcours.
- Indiquer un temps limite pour chaque joueur. A la fin, si aucun joueur n'a réussi, le joueur qui a le plus de pions sur l'échiquier gagne la manche.
- Jouer par binômes, chaque joueur du binôme jouant en alternance.
- Ajouter d'autres pièces (1 tour, 1 fou) pour les experts en échecs !

ANNEXE 1

Chaque joueur se voit attribuer une couleur : blanc ou noir.

Les blancs commencent.

But du jeu

Réussir à faire traverser l'échiquier à ses pions, pour atteindre la ligne opposée (ligne 8 pour les blancs ; ligne 1 pour les noirs).

La manche s'arrête dès qu'un pion atteint cette ligne. Le joueur gagne alors la manche.

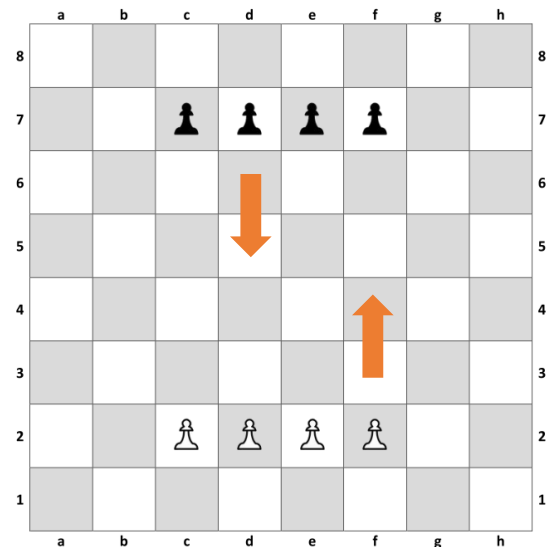
Si plus aucun pion ne peut bouger avant d'avoir atteint la ligne, la manche est déclarée nulle.

Déplacements

Le pion avance d'une case droit devant. Il ne recule jamais. Le pion prend en diagonale.

Attention : à son premier déplacement, le pion avance – au choix – de 1 ou 2 cases, droit devant.

[Tuto pour en savoir +](#) (ressource : Fédération française d'échecs)



ANNEXE 2

