

# La course des pions

## Consignes :

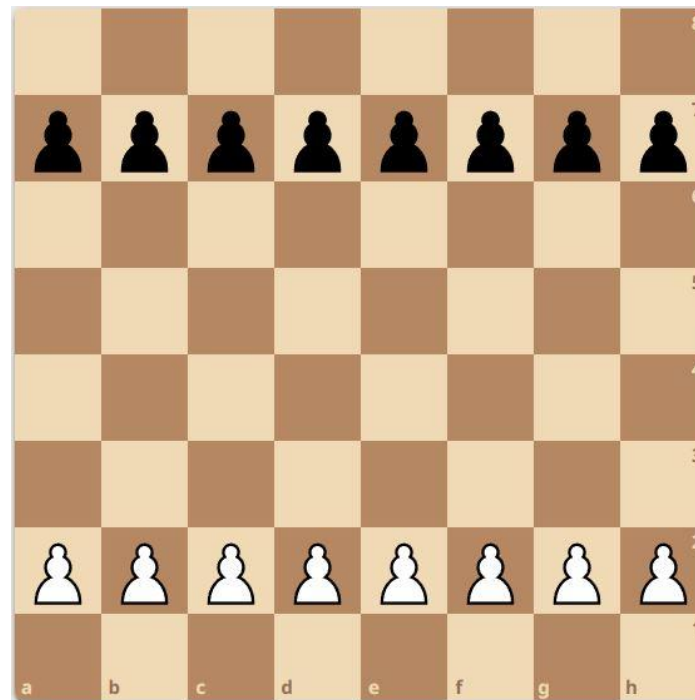
- Chaque joueur place ses 8 pions sur la 2e rangée (Blancs) et la 7e (Noirs).
- Objectif : amener un pion sur la 8e rangée (promotion).
- Les pions avancent tout droit et capturent en diagonale.

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre la marche du pion, l'avance, la capture et la promotion.

## Variantes :

- Ne jouer qu'avec 4 pions.
- Course en relais par équipes.
- La première promotion gagne.



# Capter les pièces adverses

## Consignes :

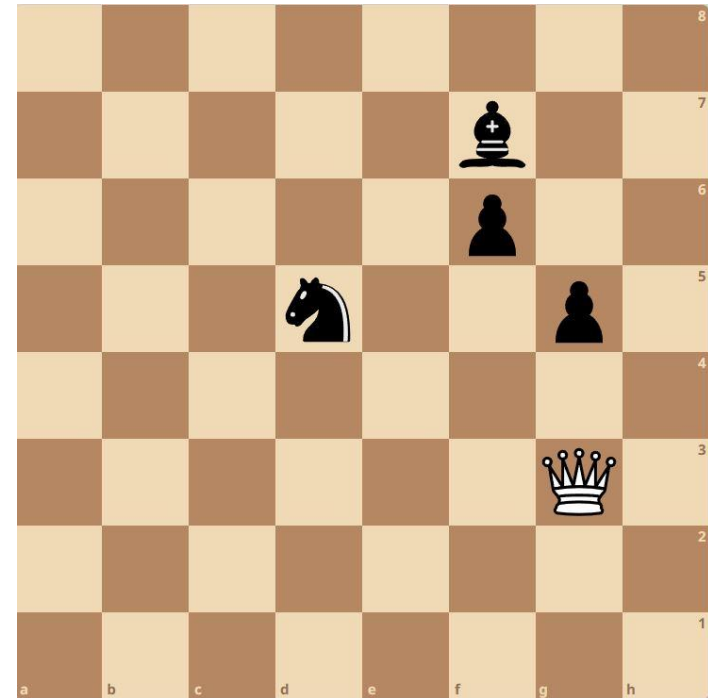
- Placer les pièces comme sur le diagramme.
- La dame doit capturer toutes les pièces adverses sans être capturable.

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre le concept de pièce en prise (non protégée).
- Travailler la logique de défense mutuelle et la visualisation des protections.
- Développer la patience et la rigueur dans la séquence de coups (ordre correct des prises).
- Stimuler l'analyse tactique (voir qui défend qui).

## Variantes :

- Nombre de coups limité.



# La balade des fous

## Consignes :

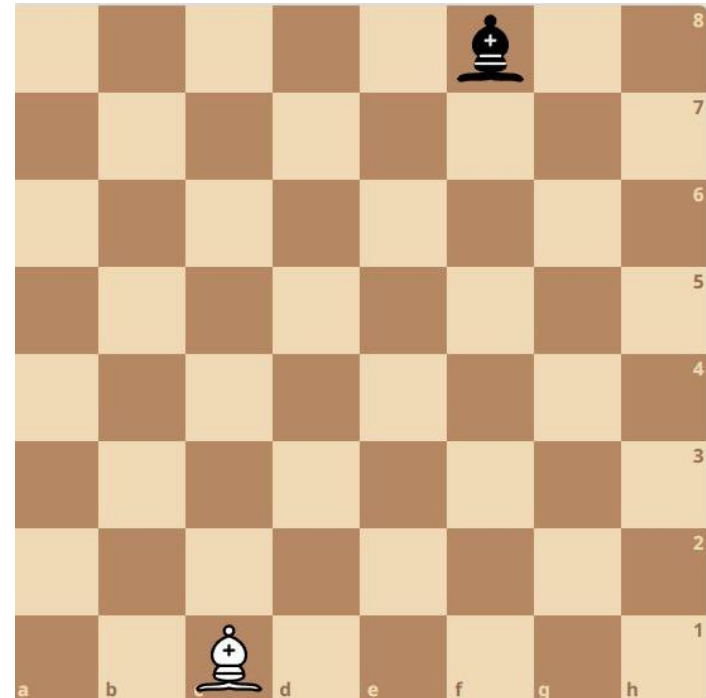
- Chaque joueur place un fou sur sa case de départ (c1 pour les Blancs, f8 pour les Noirs).
- Traverser l'échiquier pour atteindre la rangée opposée.

## Objectifs pédagogiques :

- Visualiser les diagonales et la portée à longue distance.

## Variantes :

- Ajouter des obstacles (pions) à contourner.
- Course chronométrée.
- Variante coopérative avec deux fous.



# Les cavaliers voyageurs

## Consignes :

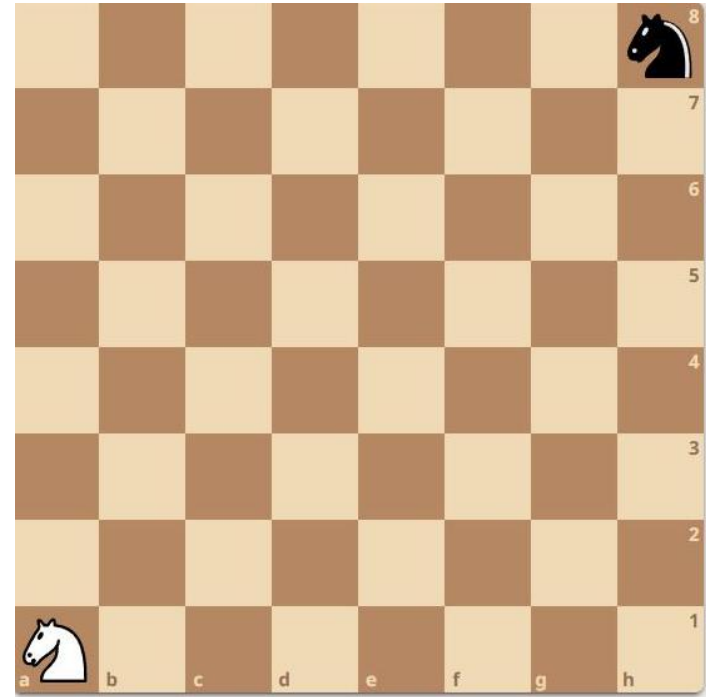
- Placer un cavalier en a1.
- Atteindre h8 en un minimum de coups.

## Objectifs pédagogiques :

- Apprendre la marche en « L » et planifier un parcours.

## Variantes :

- Poser des obstacles à contourner.
- Duel de parcours : le plus court trajet gagne.





# La chasse à la dame

## Consignes :

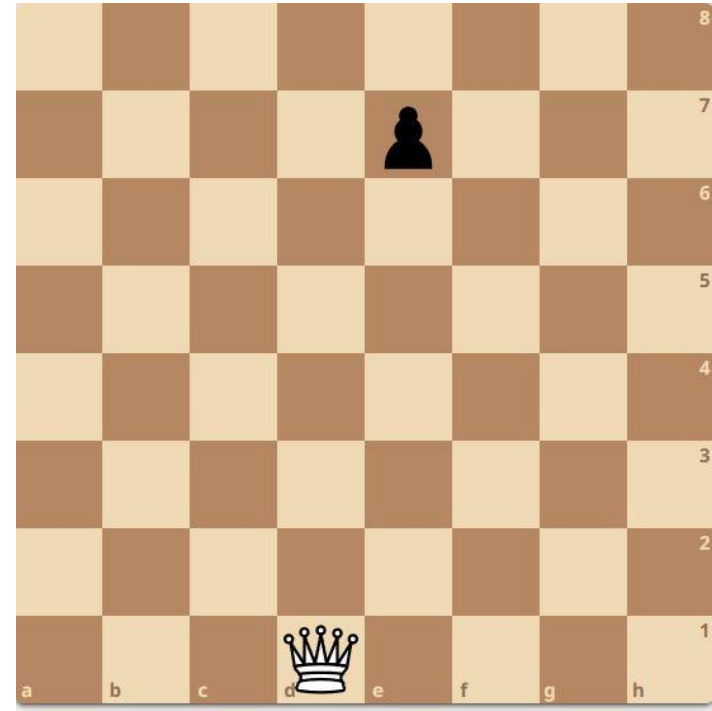
- Dame blanche contre pion noir qui avance.
- La dame doit capturer le pion avant qu'il atteigne la 1re rangée.

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la puissance de la dame et la coordination.

## Variantes :

- Jouer avec deux pions, trois pions, etc.
- Limiter la dame à N coups maximum.



# Parachuter le roi

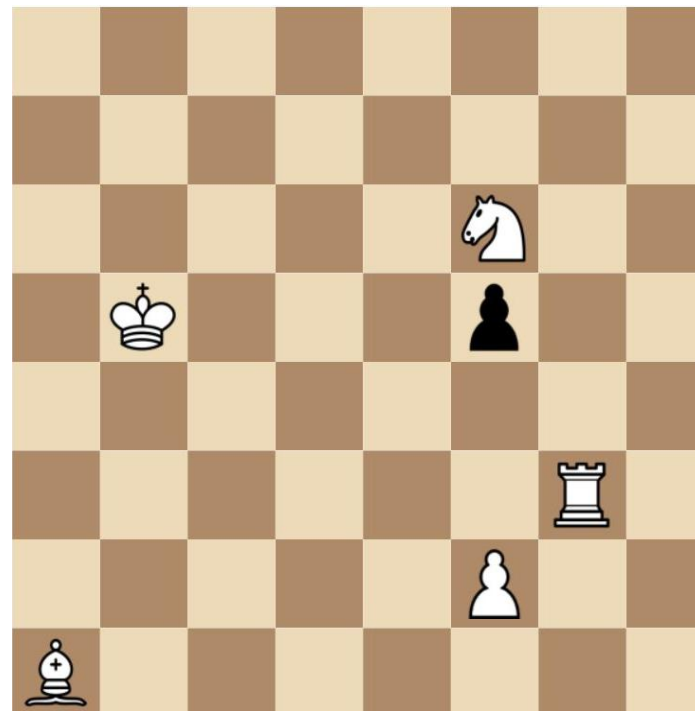
## Consignes :

Placer le roi noir pour :

- qu'il soit en échec et mat ;
- que les blancs peuvent donner échec et mat en un coup ;
- que les noirs soient pat si ils ont le trait.

## Objectifs pédagogiques :

- Comprendre la distinction fondamentale entre **échec, mat** et **pat**.
- Apprendre à **lire correctement une position** en termes de coups légaux.
- Développer la capacité à **anticiper un coup gagnant** (mat en un coup).
- Favoriser la réflexion critique et la justification orale (« pourquoi est-ce bien un pat ? »).



## Mini-partie Roi + Pion contre Roi (pas facile pour débutant).

### Consignes :

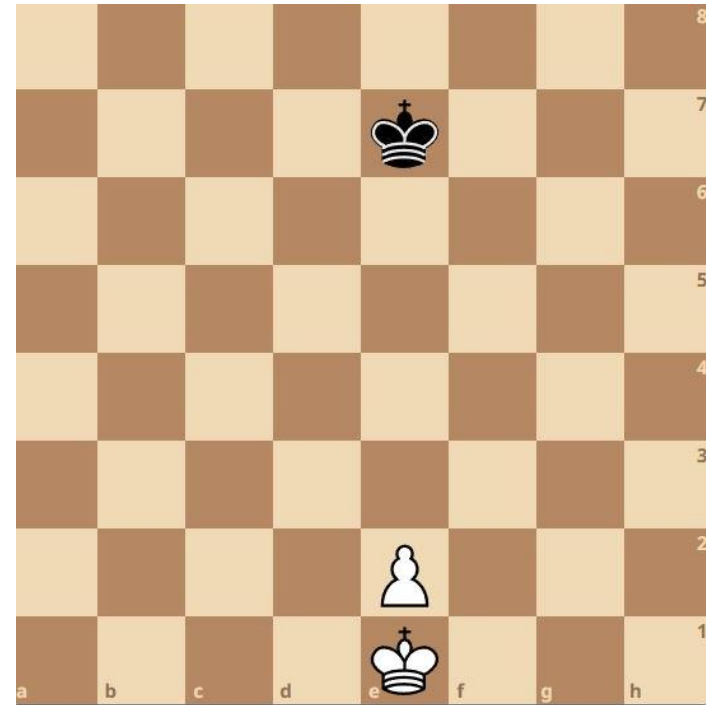
- Blancs : roi e1 et pion e2 / Noirs : roi e7
- Objectif : promouvoir le pion et convertir l'avantage.

### Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la finale élémentaire et l'opposition du roi.

### Variantes :

- Changer la colonne du pion (a/c/f...).
- Limiter le nombre de coups.



# Trouver la fourchette

## Consignes :

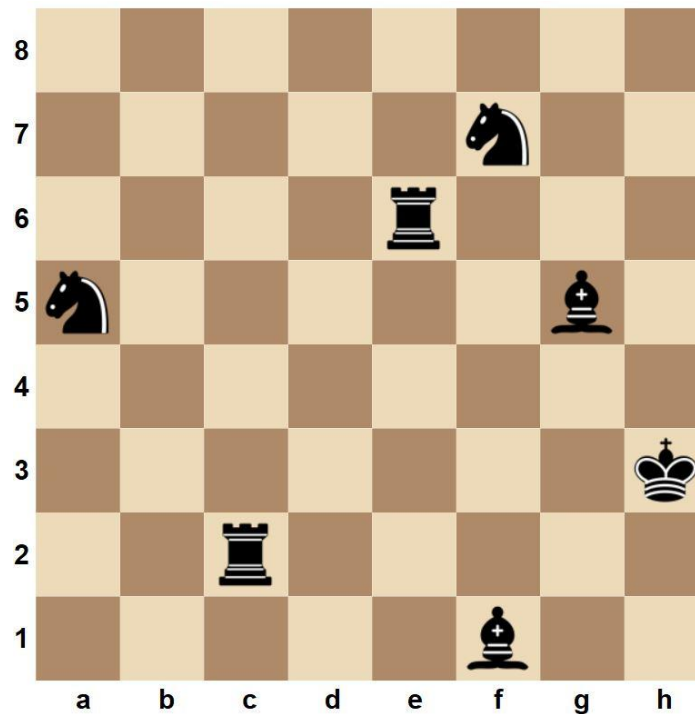
- Placer les pièces comme sur le diagramme.
- Placer une dame blanche pour qu'elle attaque toutes les pièces noires.

## Objectifs pédagogiques :

- Découvrir la **puissance combinée** de la dame (tour + fou).
- Développer la **visualisation des lignes, colonnes et diagonales**.
- Travailler la **concentration** et la vérification méthodique (ne rien oublier).
- Initier à la résolution de **problèmes logiques** en échiquier.

## Variantes :

- Demander aux élèves de créer eux même une position (et vérifier qu'il existe bien une solution).



# Mat du berger

## Consignes :

- Position type : Dh5 et Fc4 contre Re8 (roi blanc e1).
- Objectif : trouver l'échec en mat en un coup.

## Objectifs pédagogiques :

- Reconnaître un motif de mat élémentaire et ses défenses.

## Variantes :

- Remettre le cavalier en g8 et les noirs doivent trouver une défense (par exemple pion en g6).
- Proposer d'autres mats simples (mat du couloir, etc.).

