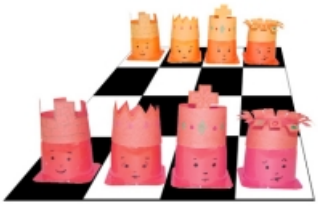
JEU D'INITIATION AU JEU D'ÉCHECS

JEU D'ÉCHECS POUR ENFANTS



Pour apprendre à déplacer les différentes pièces du jeu d'échecs et se familiariser avec ce jeu de stratégie , Tête à modeler propose de restreindre le jeu: les 2 armées n'ont que 4 pièces chacune et l'échiquier est réduit à 16 cases. Les pièces sont fabriquées "maison" en recyclant des pots de desserts lactés en plastique et en découpant les coiffent appropriées pour le **roi**, la **dame**, le **fou**, le **cavalier** et la **tour**. Après avoir fabriquer le jeu d'échec l'enfant pourra apprendre à déplacer les pièces et à jouer en choisissant une des deux règles de jeu d'échecs proposées ou en inventant un autre jeu à partir des pièces et de l'échiquier.

Laver 4 ou 5 pots à dessert d'une couleur et 4 pots d'une autre couleur.

Pour chaque pièce à préparer couper une bande de papier d'environ 3cm x 15cm. Il faut compter 5 bandes d'une couleur et 5 bandes de la seconde couleur. Enrouler la bande autour du fond du pot en épousant la forme légèrement conique (couper la longueur superflue si la bande est trop longue. Coller l'extrémité puis égaliser aux ciseaux la couronne de papier obtenue.

cliquer l'image pour l'agrandir

Pour **la dame** couper plusieurs petits triangles pour faire les pointes de la couronne. Poser la couronne sur le pot et dessiner au feutre permanent les yeux le nez la bouche de la dame Pour **la tour** couper 4 petits rectangles pour faire les créneaux de la tour. Poser les créneaux sur le pot et dessiner au feutre permanent les yeux le nez la bouche de la tour Pour **le fou** faire plein de petites entaille tout autour de la la couronne de papier pour faire des franges. Recourber les franges vers l'extérieur, les décorer. Poser le chapeau sur le pot et dessiner au feutre permanent les yeux le nez la bouche Pour **le roi** , découper une croix dans du papier . Coller le bas de croix à l'interieur de la couronne. Décorer. Poser la couronne sur le pot et dessiner au feutre permanent les yeux le nez la bouche Pour **le cavalier** diminuer d'un cm la hauteur de la couronne de papier. Dessiner le profile d'une tête de cheval plier le papier en deux pour découper en double la tête de cheval. Coller le bas du cou à l'intérieur de la couronne. Poser la couronne sur le 5eme pot et dessiner les yeux le nez la bouche du cavalier Note: si il n'y a que 4 pots ce qui est suffisant pour jouer, il suffit d'intervertir les couronnes pour avoir la pièce désirée Il ne reste plus qu'à fabriquer la seconde armée d'une autre couleur et de tracer un échiquier de 16 cases (caes d'au moins 5 cm de coté ce qui fait un échiquier d'au moins 20 cm x 20 cm)

Jouer au jeu d'échecs d'initiation

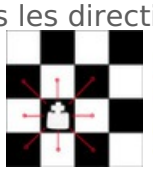
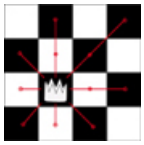
Installation de l'échiquier et ses conventions :

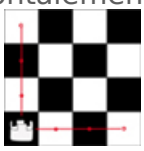
Placer l'échiquier entre les deux joueurs. Il faut que le coin gauche devant le joueur soit une case noire

En début de jeu lorsqu'on place les pièces, la dame est toujours placée sur une case de sa couleur

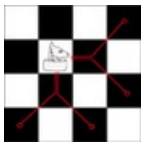
Déplacement des pièces

Le roi, la dame, la tour et le cavalier ont chacun leur propre façon de se déplacer sur l'échiquier

Le roi se déplace dans toutes les directions horizontalement, verticalement et en diagonale mais seulement d'une case  **La dame** se déplace d'une ou plusieurs cases en ligne droite dans toutes les directions: en diagonale horizontalement et verticalement . Elle ne peut pas sauter par-dessus une pièce sur son chemin. 

La tour se déplace d'une ou plusieurs cases en ligne droite, dans deux directions : horizontalement et verticalement. Sur son chemin elle ne peut pas sauter par-dessus une pièce  **Le fou** se déplace d'une ou plusieurs cases en ligne droite uniquement en diagonale. Il ne peut pas sauter par-dessus une pièce sur son chemin

Le cavalier se déplace de deux cases : d'une case horizontalement ou verticalement suivi d'une case en diagonale en s'éloignant de sa position initiale. Il peut

sauter par dessus une pièce sur son chemin 

Jouer:

1.Les joueurs tirent au sort leur couleur d'armée (pile ou face avec une pièce de monnaie ou tirage en aveugle d'une des pièces du jeu d'échec placées préalablement dans un sac)

2.Par une convention du jeu d'échec ,le joueur qui a les Blancs commence (pour les jeux colorés se mettre convenir de la couleur qui démarre la partie)

3.Différentes règles de jeu sont possibles pour jouer avec l' échiquier d'initiation de 16 cases , dans tous les cas les joueurs s'accordent pour jouer avec 4 mêmes pièces, les deux armées doivent avoir la même force. (La présence du roi et ou de la dame n'est pas obligatoire).

3.1 Les pièces sont placées sur la première ligne de l'échiquier. Les joueurs déplacent une pièce de leur armée à tour de rôle en respectant le mode de déplacement de la pièce choisie. Le joueur peut prendre une pièce de son adversaire si elle occupe la case ou le joueur peut déplacer sa pièce. La pièce prise est retirée du jeu. Le premier joueur qui n'a plus de pièce sur l'échiquier a perdu la partie. 3.2 A tour de rôle les joueurs placent une à une les 4 pièces de leur armée sur l'échiquier, quand toutes les pièces sont installées la bataille commence les joueurs déplacent chacun leur tour une de leur pièce comme dans la règle de jeu précédente en 3.1
Remarque : dans cette variante du jeu d'échec la notion d'»échec et mat» n'existe pas. Si on souhaite approcher cette notion il suffit d'arrêter la partie dès que le roi est pris. Le joueur qui a pris de roi à son adversaire est le gagnant de la partie.

Exemple d' une mise en place des pièces :

>>> Imprimer la fiche "initiation au jeu d'échecs , échiquier 16 cases"

DES PRODUITS POUR JOUER AVEC 10 DOIGTS

Crayons graphite hexagonaux HB - 12 pièces
Réf : 01007
1,79 €
(soit 0,15 € / unité)

Taille-crayons avec réservoir
Réf : 06520
1,89 €

Marqueurs permanents noir
à partir de
1,99 €

Jeu Dominos à customiser + 56 gommettes
Réf : 29040
2,99 €

Jeu de cartes et sa boite à customiser - 60 cartes
à partir de
2,59 €

Kit marionnettes animaux - 5 pièces
Réf : 29558
7,95 €
(soit 1,59 € / unité)

Retrouver mon matériel sur le site 10doigts.fr