

## Pétanque avec 2 équipes de joueurs

On joue une partie d'échecs, mais les pièces sont à gagner en lançant un poids dans des cerceaux disposés sur le sol. Il y a donc jeu de force et d'adresse associée avec une partie d'échecs.

-----

Il s'agit de gagner les pièces du jeu d'échecs, afin de jouer une partie. Équipe noire contre blanche. La partie d'échecs commence dès que l'une des équipes a trouvé toute sa couleur.

2 équipes, A et B, situées sur une même ligne de tir. Deux boules ou balles de jeter, des élèves à proximité (mais en sécurité...) pour renvoyer les balles, 1 zone de tir avec cerceaux disposés à des distances croissantes mais adaptées à l'âge des joueurs (sur un terrain de foot, une cour d'école, etc).

Près de chaque cerceau, il y a les pièces à gagner (noires et blanches) : au plus proche, donc le plus facile, les 8 pions ; au suivant les 2 cavaliers ; ensuite les 2 fous ; puis les 2 tours. A noter que les reines et les rois sont positionnés sur l'échiquier et ne sont donc pas à gagner.

Chaque élève jette les 2 poids à la suite, en alternant l'équipe A avec la B, et en annonçant sa zone de tir. La balle s'immobilisant à l'intérieur du cerceau permet d'emporter pour l'équipe les pièces en jeu.

Dès qu'une équipe a gagné toutes les pièces de sa couleur, la partie LANCER DE POIDS se termine pour tout le monde et commence alors la partie d'échecs.

Comme une équipe partira de fait avec un jeu incomplet, elle peut rattraper le handicap en répondant à des questions (sur le jeu d'échecs, sur une leçon vue aux fins de réactivation des connaissances, etc.) et obtenir alors les pièces manquantes.

Pour la partie d'échecs, on peut jouer collectivement sur un seul échiquier, ou désigner un joueur par équipe ; lequel peut changer selon un timing défini par l'enseignant (tous les 2 coups joués par exemple).

On peut aussi faire jouer tout le monde sur plusieurs échiquiers, une partie gagnée valant alors 1 point pour l'équipe. On peut aussi jouer en « blitz » avec juste quelques secondes de réflexion.

Tout cela est modulable selon la taille de la classe, l'âge des élèves, etc.

Chaque équipe encourage son tireur dans la partie LANCER car plus on vise juste et plus on évite le risque du handicap de pièces.

Avantages : on travaille la précision spatiale en apprenant aussi à doser sa force, l'esprit d'équipe et de stratégie d'équipe. On travaille la réflexion et la détermination individuelle. Et on fait même de la réactivation de connaissances.

[www.cavalierstroispaletuviers.eu](http://www.cavalierstroispaletuviers.eu) avec le soutien du Rectorat de la Guyane Programme ATHL'Echec = HALTE à l'échec