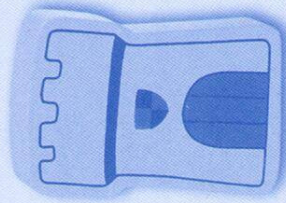
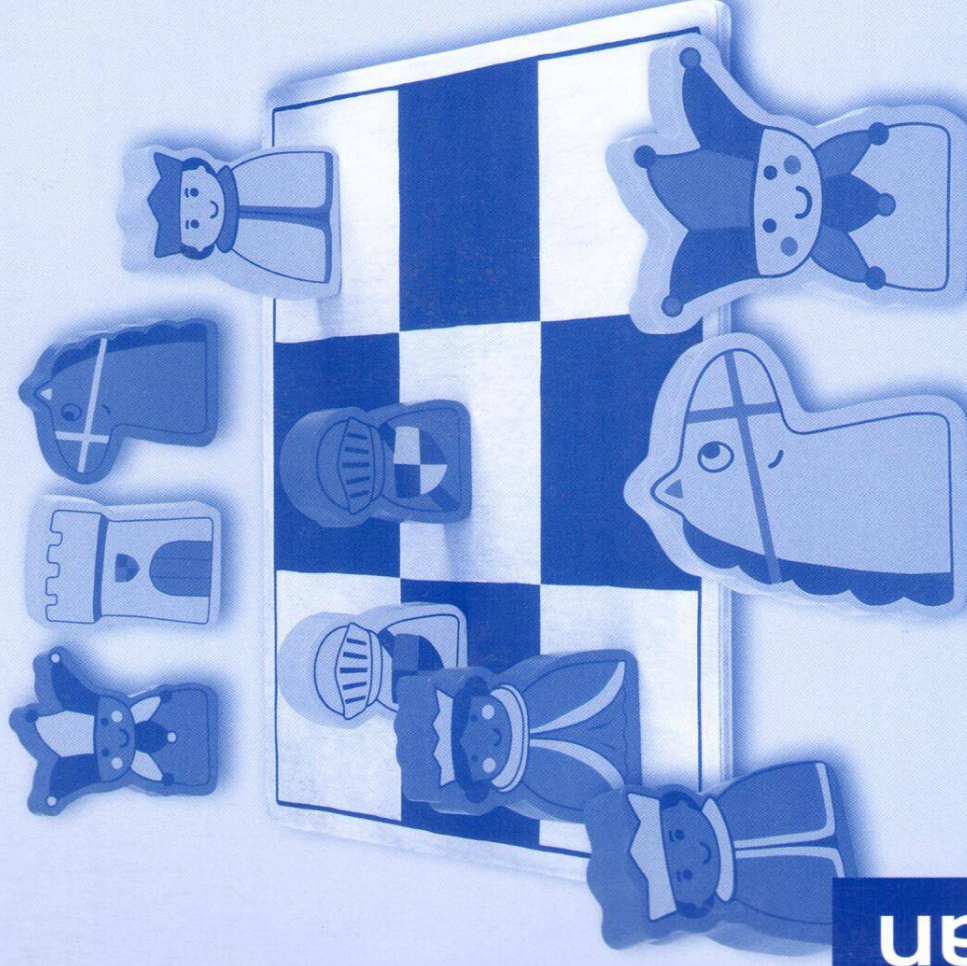


Pokechess
Pequeajedrez

5⁺



Nathan

Pokéchecs

Thierry Ghesquière

336196

Illustrations : Virginie Chiado

Nathan

Jeu d'échec traditionnel adapté aux jeunes enfants

Buts du jeu

- Initier les enfants aux règles du jeu d'échec.
- Jouer en opposition.
- Elaborer une stratégie.

Objectifs du jeu

- Découvrir et mémoriser les différentes pièces avec les enfants (couleur, forme, taille).
- Se repérer sur un quadrillage : notions de devant, derrière, à droite, à gauche, en diagonale.
- Découvrir et se familiariser avec les déplacements des pièces sur l'échiquier ainsi qu'avec les modalités pour prendre les pièces adverses.
- Elaborer une stratégie : se représenter et anticiper les conséquences de sa future action.
- Compétences transversales : maîtrise de soi, apprentissage de la patience, mémoire, concentration.

Niveau d'utilisation

A partir de 5 ans

Nombre de joueurs

2 joueurs

Contenu

- 32 pièces en bois : roi (2), reine (2), fou (4), cavalier (4), tour (4) et pion (16).
- 1 échiquier en bois de 9 cases.

- 1 fiche recto verso pour les déplacements (orange) et les prises (bleu).

Règle du jeu

- Le coin inférieur droit de l'échiquier qui fait face aux joueurs doit toujours être une case claire.
- Chaque joueur choisit sa couleur.
- Pour démarrer la partie, on se sera mis d'accord au préalable sur qui commence.
- Le 1^{er} joueur pose sa 1^{ère} pièce.
- Le 2^{ème} pose sa pièce.
- Le 1^{er} joueur prend la pièce du 2^{ème} joueur et la sort de l'échiquier si sa position et le mode de déplacement de sa pièce le lui permet.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ai plus de pièce à jouer
- 1 règle du jeu.

Les petits conseils pédagogiques

- Au début, n'utilisez que les Pions, le Roi et la Reine.
- Les déplacements sont ainsi simplifiés et il y a moins d'éléments à considérer.
- Toutefois, les enfants veulent rapidement utiliser les autres pièces.
- Donc après quelques parties, ajoutez dans l'ordre suivant : la Tour, le Fou et le Cavalier.
- N'oubliez pas qu'au début, l'enfant prend plaisir à « manger » la pièce de son adversaire, sans raison ni stratégie.
- La manipulation des différentes pièces est primordiale.

Le déplacement des pièces

- Chaque pièce a un mode de déplacement spécifique.
- Aucune pièce ne peut se déplacer sur une case déjà occupée.
- Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, c'est pour retirer cette pièce de l'échiquier et prendre sa place.

Le Roi : c'est la pièce la plus importante du jeu. C'est la seule qui ne peut pas être prise. Mais il peut être mis en échec (attaqué) par un pion adverse. Le roi peut se déplacer dans toutes les directions mais d'une seule case à la fois. Il peut prendre une pièce si cela ne le met pas en échec.

La Reine : c'est la pièce d'attaque la plus puissante du jeu. Elle se déplace verticalement, horizontalement et en diagonale d'autant de cases qu'elle veut.

Le Fou : il se déplace en diagonales d'autant de cases qu'il veut. Il reste sur sa couleur de cases.

La Tour : elle se déplace verticalement ou horizontalement (avancer, reculer à droite, à gauche)

Le Cavalier : il se déplace en L ; c'est-à-dire de 2 cases dans une direction (horizontalement ou verticalement), puis d'une case

perpendiculairement. C'est le seul à pouvoir sauter par-dessus une autre pièce lors de son déplacement.

Le Pion : il avance droit devant lui ; il est le seul à ne pas pouvoir reculer. Il avance d'une case à la fois excepté lors de son 1^{er} coup où il peut effectuer un double pas. Il capture les pièces adverses en diagonale.

Echec

Lorsque le Roi d'un joueur peut être pris, le Roi est en **échec**.
La règle veut que l'on énonce à haute voix : «**échec**».

Echec et mat :

- Si le Roi ne peut pas se déplacer,
- si une pièce ne peut s'interposer pour éviter la prise du Roi,
- si la pièce qui fait échec au Roi ne peut être prise :

Il y a **échec et mat**.

Le joueur annonce « **échec et mat** » et gagne la partie.

Pat (match nul)

Si un joueur ne peut plus déplacer de pièces, mais sans être en échec, il est dit **pat**.
En cas de pat, la partie est déclarée nulle

Remarque : la configuration des pièces permet d'initier les enfants en mettant les pièces à plat sur l'échiquier afin de faciliter

