

# 5 pions et c'est gagné !

Il s'agit de conjuguer les déplacements de pièces d'échecs (fou et tour) et des connaissances en nombres et calculs (comptine numérique et calcul mental).

Cette activité se décline sous forme de forces et peut-être proposée aux élèves dès la Grande Section pour s'étendre vers le CM2. Cette activité est fortement inspirée du jeu « Take five ».

## Précisions pour l'enseignant :

Dans chaque force, les contrats proposés sont ordonnés par degrés de difficultés. Il est conseillé, au sein de chaque force, de permettre aux élèves, le cas échéant, de découvrir les contrats les uns après les autres, et ce dans l'ordre indiqué. Puis les élèves seront, libres de choisir le contrat qui leur permettra de gagner la partie.

Matériel :

- plateaux de jeu selon les forces choisies
- pions chiffre
- tour (ou pièce rouge) : la tour se déplace verticalement et horizontalement.
- fou (ou pièce bleue) : le fou se déplace en diagonale.

## But du jeu :

Sur le damier, chaque joueur déplace une ou deux pièces selon la force choisie afin de découvrir la valeur du ou des « pions chiffre » disposé(s) face cachée sur le damier. Une fois les pièces déplacées, le joueur choisit entre deux possibilités : « Je vois » ou « Je prends, je vois ». Il s'agit pour chaque joueur d'être le premier à rassembler cinq « pions chiffre » et les poser devant lui pour remplir le contrat.

## Préparation du jeu :

Les « pions chiffre » sont mélangés et sont ensuite placés face cachée sur les cases du damier. Les pièces sont placées aux quatre coins du damier sur un « pion chiffre ».

## Deux possibilités :

- « Je vois » : Regarder secrètement le ou les « pions chiffre » sans les prendre

Le joueur ayant déplacé les pièces sur de nouvelles cases, peut décider de choisir l'option « Je vois ». Il soulève l'une des pièces et regarde secrètement le « pion chiffre » sur lequel il a posé la pièce, sans le montrer à ses adversaires. Après avoir bien mémorisé la valeur et l'emplacement de ce « pion chiffre », il le repose, face cachée, sur le damier au même emplacement, en laissant sa pièce d'échec dessus. Il refait la même opération pour l'autre pièce.

- « Je prends et je vois » : voir un seul « pion chiffre » et prendre l'autre (ou l'inverse)

Le joueur ayant déplacé les pièces sur de nouvelles cartes peut dire « Je prends », il retourne alors au vu de tous le « pion chiffre » sur lequel est posée la pièce et le pose devant lui. Il repose ensuite la pièce d'échec sur la case vide. Pour la seconde pièce posée sur un autre « pion-chiffre », le joueur annonce « Je vois » et répète la même opération que dans la première possibilité.

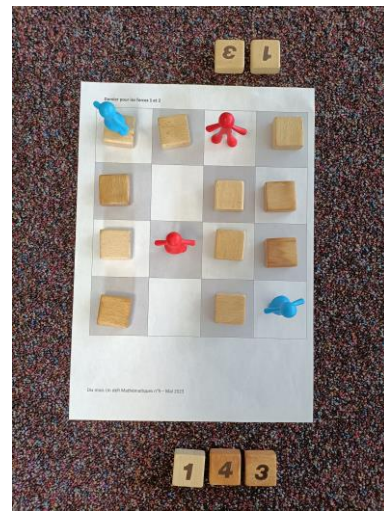
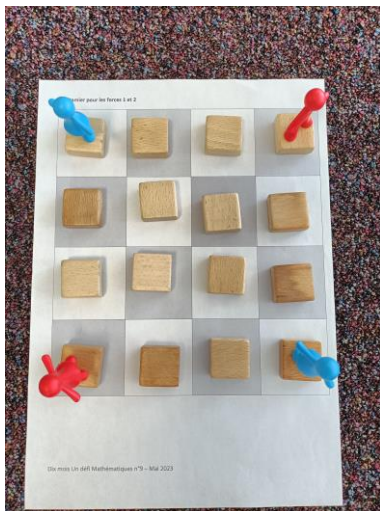
# Déroulement d'une partie :

## Le premier joueur doit :

1. Choisir la ou les pièces à déplacer en tenant compte des règles de déplacement
2. Décider entre les deux possibilités « Je vois », « Je vois et je prends »
3. Prendre le pion chiffre si l'option choisie est « Je prends »

## Le joueur suivant doit :

1. Choisir la ou les pièces à déplacer en tenant compte des règles de déplacement
2. Décider entre les deux possibilités « Je vois », « Je vois et je prends »
3. Prendre le pion chiffre si l'option choisie est « Je prends »



	Pions chiffre	Nombre de séries pions	Nombre de cases du damier	Pièces d'échecs utilisées	Nombre de pièces à déplacer	Contrat(s) à réaliser dans l'ordre
Force 1	1 à 4	4	16	2 Tours 2 Fous	1	1.2

**Contrat 1 :** Réaliser le plus fort total avec 5 « pions chiffre »

**Fin de la partie :**

La partie s'arrête quand un joueur a 5 jetons, l'autre joueur doit compléter sa collection pour obtenir 5 pions chiffre.

Exemple :

Joueur 1 : 2 4 3 4 3

Joueur 2 : 4 3 4

Le joueur 1 a terminé sa partie, il reste encore 2 coups « Je vois, je prends » à jouer pour le joueur 2. Quand chaque joueur a 5 pions chiffre, celui qui obtient le plus grand score a gagné.

**Contrat 2 :** Réaliser 10 points avec un maximum de 5 « pions chiffre »

**Fin de la partie :**

Dès qu'un joueur obtient 10, terminer le tour de jeu avant de comptabiliser tous les scores.

	Pions chiffre	Nombre de séries pions	Nombre de cases du damier	Pièces d'échecs utilisées	Nombre de pièces à déplacer	Contrat(s) à réaliser dans l'ordre
Force 2	1 à 4	4	16	2 Tours 2 Fous	2	1.2

**Contrat 1 :** Réaliser le plus fort total avec 5 « pions chiffre »

**Fin de la partie :**

La partie s'arrête quand un joueur a 5 jetons, l'autre joueur doit compléter sa collection pour obtenir 5 pions chiffre.

Exemple :

Joueur 1 : 2 4 3 4 3

Joueur 2 : 4 3 4

Le joueur 1 a terminé sa partie, il reste encore 2 coups « Je vois, je prends » à jouer pour le joueur 2. Quand chaque joueur a 5 pions chiffre, celui qui obtient le plus grand score a gagné.

**Contrat 2 :** Réaliser 10 points avec un **maximum** de 5 « pions chiffre »

Si la prise d'un pion-chiffre donne un résultat supérieur à 10, alors le joueur replace le pion chiffre après l'avoir montré aux autres joueurs à sa place initiale, face cachée.

**Fin de la partie :**

Dès qu'un joueur obtient 10, terminer le tour de jeu avant de comptabiliser tous les scores.

	Pions chiffre	Nombre de séries pions	Nombre de cases du damier	Pièces d'échecs utilisées	Nombre de pièces à déplacer	Contrat(s) à réaliser dans l'ordre
Force 3	1 à 9	4	36	2 Tours 2 Fous	2	1.2.3.4.5.

**Contrat 1 :** Réaliser le plus fort total avec 5 « pions chiffre »

**Fin de la partie :**

La partie s'arrête quand un joueur a 5 jetons, l'autre joueur doit compléter sa collection pour obtenir 5 pions chiffre.

Exemple :

Joueur 1 : 2 4 3 4 3

Joueur 2 : 4 3 4

Le joueur 1 a terminé sa partie, il reste encore 2 coups « Je vois, je prends » à jouer pour le joueur 2. Quand chaque joueur a 5 pions chiffre, celui qui obtient le plus grand score a gagné.

**Contrat 2 :** Réaliser le plus fort total avec 5 « pions chiffre » **différents**

Si la prise d'un pion chiffre ne convient pas pour réaliser le contrat, alors le joueur replace le pion chiffre après l'avoir montré aux autres joueurs à sa place initiale, face cachée.

**Fin de la partie :**

La partie s'arrête quand un joueur a 5 jetons différents, l'autre joueur doit compléter sa collection pour obtenir 5 pions chiffre différents.

Exemple :

Joueur 1 : 2 4 6 8 9

Joueur 2 : 4 3 5

Le joueur 1 a terminé sa partie, il reste encore 2 coups « Je vois, je prends » à jouer pour le joueur 2. Quand chaque joueur a 5 pions chiffre différents, celui qui obtient le plus grand score a gagné.

**Contrat 3 :** Réaliser 21 points avec un maximum de 5 « pions chiffre »

Si la prise d'un pion chiffre donne un résultat supérieur à 21, alors le joueur replace le pion chiffre après l'avoir montré aux autres joueurs à sa place initiale, face cachée.

**Fin de la partie :**

Dès qu'un joueur obtient 21, terminer le tour de jeu avant de comptabiliser tous les scores.

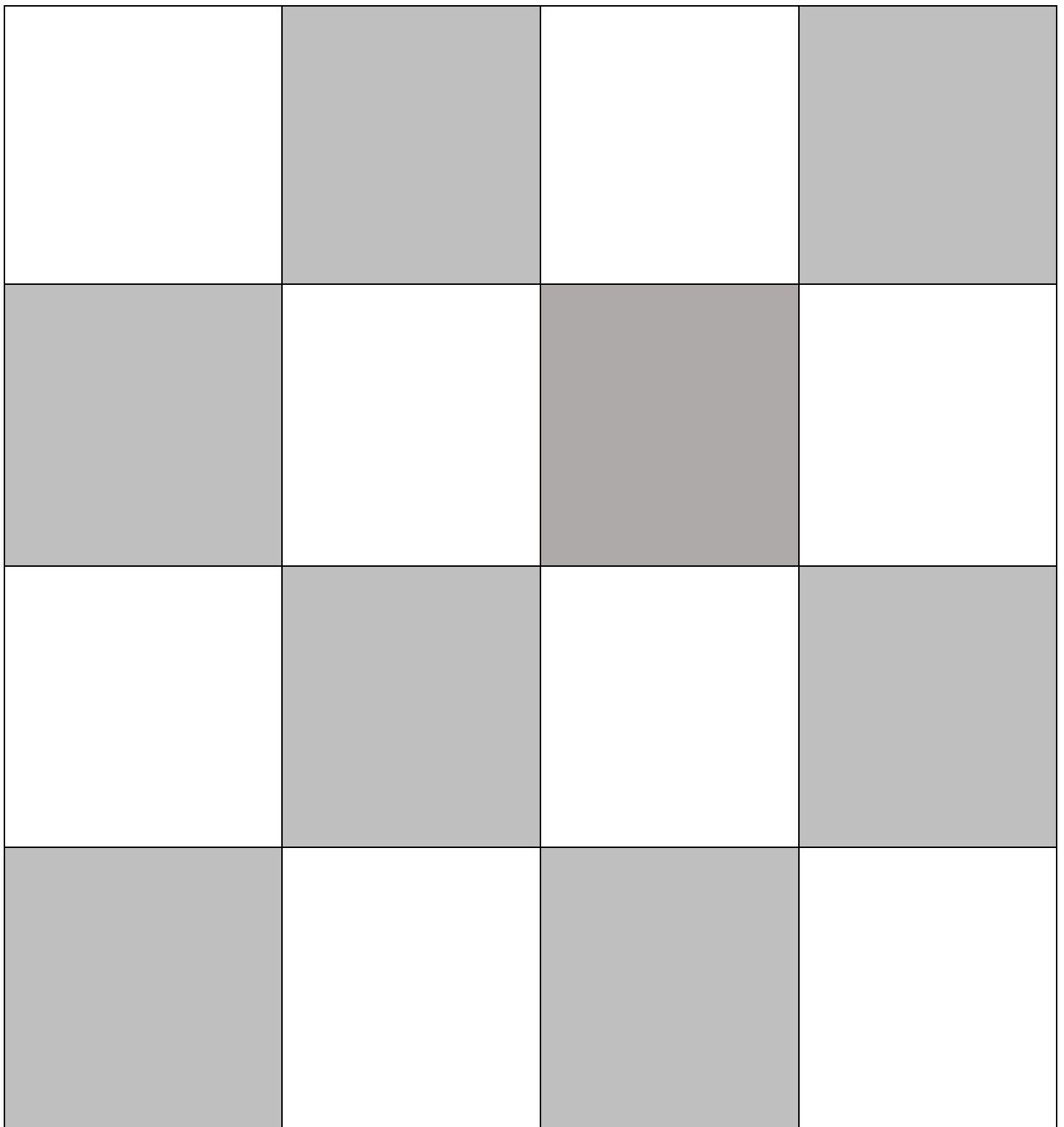
**Contrat 4 :** Réaliser une quinte (5 chiffres qui se suivent sans interruption)

Si la prise d'un pion chiffre ne convient pas pour réaliser le contrat, alors le joueur replace le pion chiffre après l'avoir montré aux autres joueurs à sa place initiale, face cachée.

**Fin de la partie :**

Dès qu'un joueur obtient la quinte, terminer le tour de jeu.

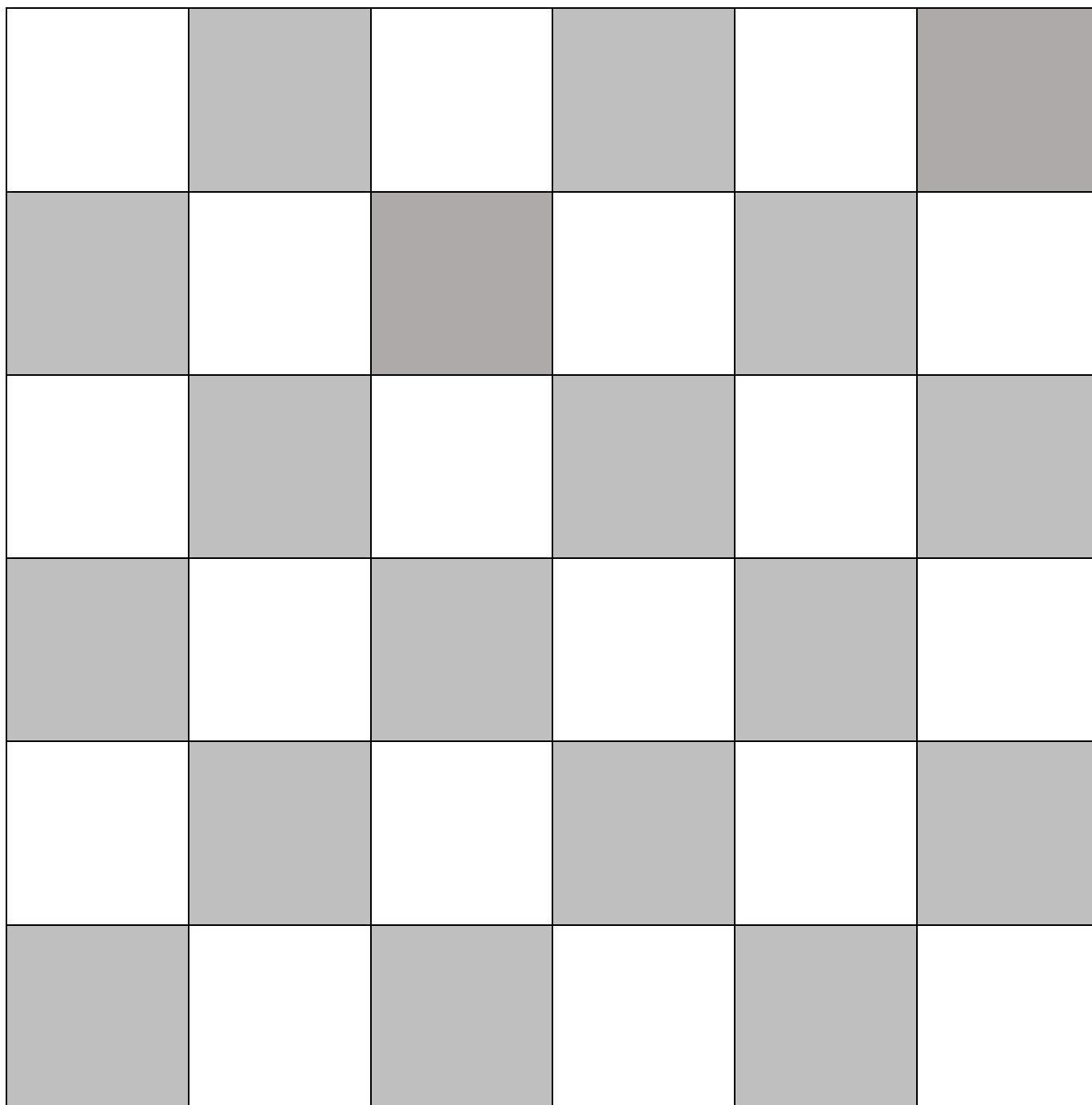
**Damier pour les forces 1 et 2**



1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

Pions chiffre à imprimer sur du papier cartonné

### Damier pour la force 3



Pions chiffre à imprimer sur du papier cartonné (force 3)

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6