

## La nuit des tours ou Comment se déplace la tour ?

*Le narrateur déguisé en pion noir raconte cette histoire à la suite de la précédente. Les enfants doivent réagir à chaque pause, si nécessaire répétez la consigne.*

Les quatre tours, et tous les pions restèrent donc sur place. Le petit pion noir qui avait inventé le nouveau jeu de cache-cache reprit la parole :

« Tour blanche, place-toi dans un coin de l'échiquier sur la ligne 1 !

*pause* Tour noire, place-toi en face de la tour blanche sur la ligne

8 ! *pause*

Les deux tours s'activèrent car elles avaient hâte de découvrir ce nouveau jeu.

- Et nous ? demandèrent les deux autres tours.
- Un peu de patience, voyons. Placez-vous maintenant sur la même ligne que votre partenaire.
- Où l'on veut ? demanda la tour blanche.
- Mais non dans le coin aussi, rappelez-vous, vous êtes les tours du château ! *pause* Vous y êtes ? Alors écoutez-moi bien ! Je vais vous apprendre à vous déplacer. C'est très facile : vous marchez tout droit ... devant, derrière, à droite ou à gauche. *Mimer* Vous pouvez faire des petits pas d'une case, de deux cases ou des grands pas jusqu'à huit cases.

Les tours très dissipées étaient déjà parties dans tous les sens.

- STOP ! Un peu de discipline, voyons ! Revenez à votre point de départ. Dans ce jeu, c'est toujours aux Blancs de commencer. Les Blancs, déplacez une tour où vous voulez en respectant bien sûr ce que je vous ai déjà dit : devant, derrière, à droite ou à gauche. »

La tour blanche placée en a1 n'étant pas timide, avança tout droit d'un grand pas et s'arrêta en a5. *jouer* La tour noire d'en face impatiente attendait que le pion noir donne le signal car elle avait une idée...

- Aux Noirs de jouer maintenant ! Bougez une de vos tours où vous voulez en respectant ce que je vous ai dit : devant, derrière, à droite ou à gauche.

Et que fit la tour noire placée en a8 à votre avis ? *s'adresser aux enfants*

Bien vu « prénom d'un enfant qui a réussi » elle avança en a5 et assomma la tour blanche puis prit sa place. *Expliquer que la tour peut prendre* Celle-ci se mit à pleurer, à pleurer.... Le pion dut intervenir et tenta de la consoler.

- C'est ainsi que l'on apprend, vois-tu. A l'autre tour blanche de jouer maintenant !

*s'adresser aux enfants* Regardez bien, les enfants. Croyez-vous qu'elle puisse se venger ? *laisser réfléchir* Bien vu « prénom d'un enfant qui a réussi » la tour blanche, elle aussi, peut prendre la tour noire en se plaçant en h8. Vous comprenez vite, bravo ! Maintenant nous allons compliquer un peu le jeu. Tours, replacez-vous dans les quatre coins sans faire de bruit car les pions se sont endormis. *Baisser la voix jusqu'à la fin* Les Blancs, prenez un pion et placez-le pour qu'une tour noire ne puisse plus vous prendre une de vos tours. *laisser réfléchir* C'est bien. Maintenant aux Noirs, faites pareil, placez un pion entre votre tour et celle de l'adversaire. Attention, ne réveillez pas les pions ! Je vous laisse continuer, placez tous vos pions sur l'échiquier à tour de rôle et appelez-moi lorsque vous aurez fini.

*laisser placer les pions*

Les Blancs et les Noirs placèrent consciencieusement tous leurs pions puis appelèrent l'inventeur du jeu.

« Que fait-on maintenant ?

- Eh bien, vous êtes prêts pour votre premier petit jeu que j'ai nommé *Le défi-tours*. Vous devez assommer un à un les pions de votre adversaire. Le gagnant sera celui qui en aura assommé le plus. Mais attention, chaque tour peut assommer une tour de l'adversaire. Bonne partie et que le meilleur gagne ! »