

Le messager ou Approfondissement sur le fou

Le narrateur raconte cette histoire au moment opportun. Les enfants placés face à face sont à tour de rôle joueur et correcteur.

Certains jours, les fous blancs ne se déplaçaient pas correctement. Ils partaient d'une case blanche et trois coups plus tard ils étaient sur une case noire. Ou alors ils partaient d'une case noire et se retrouvaient sur une case blanche. Une vraie pagaille ! Le petit pion noir, qui avait inventé le jeu décida donc de les prendre à part et leur proposa un entraînement particulier.

« Fous blancs, placez-vous tous les deux sur votre case de départ.

Laisser les blancs placer leurs deux fous Votre roi vous attend en h8. *pause* Vous avez comme mission de lui apporter cette lettre, elle est très importante, c'est la reine qui l'a écrite. *Distribuer la lettre* Attention, concentrez-vous avant de répondre à la question suivante : Lequel de vous deux sera capable de la lui apporter ? *Laisser les enfants placer la lettre dans la fente du bon fou*

- Moi ! cria le fou se trouvant sur la case noire c1. Un petit pas en b2 puis un grand pas en h8. *Laisser les enfants montrer d'autres chemins*
- Très bien dit le pion noir. Maintenant, compliquons un peu. Sur le chemin, il y a cinq arbres qu'il faudra éviter. *Laisser les noirs placer les jetons* Ils se trouvent en b2, d6, d7, e3 et e5. Fou blanc, ta première mission est donc d'apporter le plus vite possible ta lettre au roi. Choisis le chemin le plus court. Bonne chance ! *pause*

Dès que le roi reçut la lettre, le fou rentra dans sa chambre et attendit la venue du pion noir.

- Très bien, lui dit-il, tu as réussi ta mission. Maintenant, je vais donner une mission au fou noir. Mais avant tout nettoyer l'échiquier ! *pause* Fou noir, place-toi en sur ta case blanche de départ. *pause* Place huit pions blancs sur des cases blanches n'importe où sur l'échiquier. Donne-leur un somnifère pour qu'ils s'endorment. *Pause* Ta mission est de réveiller chacun des pions en allant le secouer. *Cela signifie que le fou prend un pion* Mais tu dois le faire en un minimum de coups. Bonne chance ! »