

Jeu de dame éco-responsable



Tu as des bouchons en plastique ou en liège que tu mets de côté pour les recycler ? Tu veux jouer aux Dames mais tu n'as pas de Jeu de Dames ? Alors tu peux te servir de ces bouchons en les recyclant comme pions et en fabriquant ton propre damier !

MATÉRIEL :

- 40 bouchons en plastique ou 40 rondelles de bouchons en liège
- Papier et crayon

Si tu as des bouchons en liège : avec de la peinture ou des feutres, colore 20 rondelles en noirs. Tu peux laisser les 20 autres bouchons à la couleur naturelle du liège, ou alors les peindre en blancs.

Si tu as des bouchons en plastique : si tu as 20 bouchons blancs et 20 bouchons colorés, sépare-les et tu pourras simplement les alterner. S'il te manque des bouchons blancs, prends de la peinture blanche et tu n'as plus qu'à peindre le nombre de bouchons manquants en blanc.

Pour réaliser ton plateau de jeu, prends une grande feuille de papier ou du carton, avec un crayon ou un feutre & réalise un damier comme ci-dessous, 10 par 10 et en alternance des carrés noirs et des carrés blancs.

Et si tu as pleins de bouchons, tu peux également réaliser le damier en peignant 50 bouchons en blanc et 50 bouchons en noir (si besoin est de les peindre) et de les coller 10 par 10 en alternance sur la même base.



RÈGLE DU JEU :

Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses.

Les deux joueurs jouent chacun à leur tour.

À savoir que les blancs commencent toujours.

Chaque pion peut se déplacer d'une case vers l'avant en diagonale. Le pion adverse peut être pris en sautant par dessus, toujours en diagonale, et la prise peut s'effectuer en arrière.

La prise est obligatoire. S'il est possible de prendre un pion après la 1ère prise, tu peux continuer jusqu'à ce que cela ne soit plus possible. Les pions sont retirés à la fin de la prise, et non pas au fur et à mesure.

Un pion qui arrive sur la dernière rangée et s'y arrête est promu en « dame » (on pose dessus un 2ème pion de sa couleur). La dame se déplace sur une même diagonale d'autant de cas qu'elle le désire, en avant et en arrière.

Si un joueur ne peut plus bouger, même s'il lui reste des pions, perd la partie.