DOMAINE D'ACTIVITES ou DISCIPLINE			
Titre de la séquence : Déplacements et prises		SEANCE N°1	TITRE : Découvert du jeu - Les pions
		NIVEAU :	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE : Orienter l'échiquier – Nommer et placer les pièces Déplacer et prendre avec les pions – Respecter les règles d'or.		COMPETENCE(S) VISEE(S) : Chercher – Respecter les règles – Coopérer.	
PHASES DE LA SEANCE	DUREE	DEROULEMENT ET CONSIGNES	MATERIEL SUPPORT UTILISES / RÔLE ENSEIGNANT
Classe entière /Présentation des objectifs : Orientation de l'échiquier - Découverte des pièces - Déplacement et prise pion (début)	1'		Echiquier mural accroché au tableau
Classe entière / Découverte Orientation de l'échiquier	5'	<u>Orientation échiquier</u> Explication sur l'échiquier mural : on imagine que les joueurs sont assis (difficulté plan vertical). L'échiquier a-t-il un sens ? Comment savoir si l'échiquier est dans le bon sens ? Distribuer les échiquiers. Les élèves les orientent, ils peuvent dire selon la position qui aura les blancs ou les noirs. <u>Colonne et rangée</u> : montrer et expliquer les 2 notions.	Echiquier mural accroché au tableau (sans les pièces) Eventuellement « écrire ou dessiner au tableau : « Lettre de l'échiquier devant soi, chiffres sur le côté » 1 = côté de celui qui a les blancs, 8 = côté noir.
Classe entière/ Découverte Nom et placement des pièces. Introduction notation	10'	<u>Nom et place des pièces</u> Un élève vient tirer sans regarder une pièce et la place sur l'échiquier mural avec l'aide des autres. Mettre en évidence le besoin d'un code pour communiquer. Pour aller plus vite l'ens. peut sortir les pièces. Montrer une pièce de jeu normale pour la correspondance.	Echiquier mural Noter au fur et à mesure les coordonnées des pièces. Ta1, Cb1, Fc1, Dd1, Re1 ... (Seulement côté blanc) Rappel : pas de lettre pour les pions, ex : a2 pion sur case a2. Cavalier et non cheval. Dame et non Reine (sinon deux R avec le Roi). Affiche A1.

<p>Groupe de 3 / Entraînement</p> <p><i>Il est important de bien fixer dès le début les règles et le rôle de l'arbitre.</i></p>	25'	<p><u>Bataille de pions</u> Vous allez faire une bataille de pions. Les blancs commencent à jouer. Pour gagner : - le premier qui amène un pion sur la dernière rangée a gagné (montrer) - si l'adversaire est bloqué et que l'on peut jouer, c'est gagné - si l'adversaire n'a plus de pion, c'est gagné Partie nulle (égalité) : les deux joueurs sont bloqués. Faire reformuler les élèves</p> <p><u>Règles d'or</u> Pièce touchée, pièce à jouer. Pièce lâchée pièce jouée. Pas de commentaires en jouant, les joueurs se taisent ou adressent leur demande à l'arbitre. On ne fait pas de bruit qui peut gêner l'autre. Rôle important de l'arbitre.</p>	<p>Affiche A3- les règles de la bataille de pions.</p> <p>3 parties par groupe : A x B / A x C / C x B</p> <p>Afficher A4 et expliquer les règles d'or.</p> <p>Phase de jeu : Enseignant circule entre les groupes, quand une règle n'est pas respectée il explique à l'arbitre son rôle important.</p>
<p>Rangement du matériel et bilan</p>	5'	<p><u>Rangement matériel</u> Pour ranger le matériel, on met toutes les pièces sur l'échiquier, position de départ. Le dernier arbitre vérifie et on range dans la boîte. Sinon, les jeux se mélangent, on perd des pièces. Bilan : Qu'a-t-on appris dans cette séance ? La semaine prochaine on continuera avec les pions.</p>	