DOMAINE D'ACTIVITES ou DISCIPLINE			
Titre de la séquence : Déplacements et prises		SEANCE N°2	TITRE : Les tours – Notation pions
		NIVEAU :	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE : Résoudre des problèmes simples relatifs au déplacement et à la prise des tours. Notation et repérage des pièces.		COMPETENCE(S) VISEE(S) : Chercher – Respecter les règles – Coopérer.	
PHASES DE LA SEANCE	DUREE	DEROULEMENT ET CONSIGNES	MATERIEL SUPPORT UTILISES
Classe entière /Rappel séance précédente	5'	Qui commence à jouer aux échecs ? Comment oriente-t-on l'échiquier ? Que peut faire un pion comme déplacement au départ ? Montrer. Si deux pions sont face à face que se passe-t-il ? Montrer situation prise	Echiquier mural accroché au tableau. Les pions en position de départ
Présentation des objectifs séance 2		Apprendre à noter les coups des pions, déplacement des tours, résoudre des problèmes avec les tours.	
Classe entière : notation pions coordonnée, déplacement et prise CP et CE1 : à l'oral ou dans une autre séance <i>Notions retravaillées plus tard, 10' au plus.</i>	8'	<u>Notation pions</u> : Placer un pion sur l'échiquier, les élèves notent les coordonnées sur l'ardoise (ou à l'oral). Correction. <u>Déplacement</u> : Déplacer un pion, noter le déplacement, idem pour les noirs. Demande aux élèves de coder sur ardoise. Faire qq exemples. <u>Prise</u> : Idem avec prise. Quelques exemples sur ardoise.	2 exemples pour cycle 2 et 3 pour cycle 3. Echiquier mural vide. Elèves : ardoise Rappel : Pion : pas de lettre avant et lettre en minuscule. Ex : Pion en c4 = c4 Pion blanc en d4, pion noir en e5, le pion d4 prend e5 s'écrit ; d x e5 et se lit d prend e5 .
Déplacement de la tour et prise Cycle 3 : groupe classe Exercice individuel sur ardoise Cycle 2 : par groupe de 3 Distribution des jeux, sortir une tour, les élèves font les déplacements en même temps qu'au tableau.	12' C3 8' C2	<u>Déplacement tour</u> Placer une tour blanche en d4, monter comment elle se déplace, préciser déplacement avant et arrière et qu'elle s'arrête sur la case qu'elle veut. Cycle 3 : Noter quelques coups pour illustrer. Ardoise : faire un coup et les élèves doivent le noter sur l'ardoise.	Echiquier mural. Ardoise Cycle 3 Exemple de coups : Td8, Txa4 (pion noir en a4) Possibilité de faire venir des élèves au tableau pour chaque exemple.