DOMAINE D'ACTIVITES ou DISCIPLINE			
Titre de la séquence : Déplacements et prises		SEANCE N°3 TITRE : Les fous	NIVEAU :
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE : Résoudre des problèmes simples relatifs au déplacement et à la prise des fous. Notation et repérage des pièces.		COMPETENCE(S) VISEE(S) : Chercher – Respecter les règles – Coopérer.	
PHASES DE LA SEANCE	DUREE Env. 1h	DEROULEMENT ET CONSIGNES	MATERIEL SUPPORT UTILISES
Classe entière /Rappel séance précédente Introduction notation tour	5'	Revoir déplacement et prises tour / pions. Placer quelques pions et tours sur l'échiquier, les élèves doivent donner les coordonnées à l'oral. Effectuer un déplacement, une prise les élèves donnent la notation à l'oral ou sur ardoise.	Echiquier mural. Ecrire les réponses au tableau. Introduire notation tour, ex. Tg3, le déplacement, la prise. Ex : Txf6
Présentation des objectifs		Déplacement des fous, résoudre des problèmes avec les fous. Notation	
Déplacement du fou et prise	8'	<u>Déplacement fou</u> Placer un fou noir en c3 et l'autre fou noir en d5. Montrer comment ils se déplacent, préciser déplacement en diagonale vers l'avant ou l'arrière. Le fou de cases noires reste sur cases noires et le fou de cases blanches reste sur cases blanches. Cycle 3 : noter quelques coups pour illustrer. Faire un coup et les élèves doivent le noter sur l'ardoise.	Echiquier mural. Fou noir en c5. Pion noir en e6. Pion blanc en a3. F x a3
Cycle 3 : groupe classe Exercice individuel sur ardoise			
Cycle 2 : par groupe de 3 Distribution des jeux les élèves font les déplacements en même temps qu'au tableau.		<u>Prise d'un pion par le fou</u> Ajouter un pion blanc et un pion noir. Montrer comment le fou noir est bloqué par un pion noir et comment il prend le pion blanc. Cycle 3 : Noter quelques coups pour illustrer. Ardoise : faire un coup et les élèves doivent le noter sur l'ardoise.	Exemple pion en d4, fou en e5. d x e5

<p>Par groupe / Situation problème, recherche <i>Situation de coopération, les élèves doivent vérifier les réponses des autres, chercher ensemble et ne donner qu'une seule réponse validée par tous.</i></p> <p><i>Pour les diagrammes avec un nombre de coups après 5 min de recherche on peut donner le nombre de coups minimum à trouver.</i></p>	18'	<p><u>Prise du fou par un pion</u> Ajouter un pion blanc, arrêter le fou pour qu'il soit en prise par le pion. Montrer la prise et noter. C3, Ardoise : faire noter un exemple de prise.</p> <p><u>Prise fou par fou</u> Ajouter un fou blanc. Montrer comment il prend le fou noir. C3, Ardoise : faire noter un exemple de prise.</p> <p><u>Prise de la tour par un fou et inversement</u> Ajouter une tour. Montrer les prises. C3, Ardoise : faire noter un exemple de prise.</p> <p><u>Situations problèmes</u> Cycle 2 : exercices faits avec la manipulation sur les jeux ou sur fiche (au choix). Cela nécessite que les élèves placent correctement les pièces, ce qui est déjà un exercice. <u>Consigne</u> : Vous placez la position du diagramme 1 sur l'échiquier vous cherchez la meilleure solution et vous la notez sur la fiche. Puis vous passez au diagramme suivant. Cycle 3 : exercice sur feuille, manipulation si besoin pour certains élèves. <i>4 diagrammes sont proposés, les élèves peuvent les faire à leur rythme et prendre la fiche de correction pour les n°3 et 4.</i></p>	<p>CP/CE1 diagramme 2, consigne préalable Mets une croix sur les cases où les pions peuvent prendre. Le fou ne devra pas y passer.</p> <p>Fiche exercice élèves Jeux selon les niveaux</p>
<p>Correction collective / Argumentation Diagramme 1 et 2</p>	6'	<p>Faire argumenter les élèves autour des différentes propositions.</p>	
<p>Par groupe / Bataille pion tour fou</p>	20'	<p><u>Bataille pion tour fou</u> Les règles sont les mêmes que pour la bataille de pions. Les pièces se prennent entre elles. Si un joueur n'a plus de pions, mais il lui reste une tour ou un fou, c'est perdu.</p>	<p>Fiche correction</p>
<p>Rangement matériel et bilan</p>	3'		

			<p>Echiquier mural : position de départ voir fiche S3 Bataille tour pion fou</p>
--	--	--	--