DOMAINE D'ACTIVITES ou DISCIPLINE		Durée : 1h	
Titre de la séquence : Déplacements et prises		SEANCE N°3	TITRE : La dame
		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	DEROULEMENT ET CONSIGNES	MATERIEL SUPPORT UTILISES
Classe entière /Rappel séance précédente	3'	Revoir déplacement et prises fou / 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.
Présentation des objectifs		Déplacement de la dame, résoudre des problèmes avec la dame.	
Déplacement de la dame et prise	4'	<u>Déplacement dame</u> Placer une dame sur l'échiquier. Montrer comment elle se déplace. Elle peut se déplacer comme une tour et un fou. Cycle 3 : noter quelques coups pour illustrer. Faire un coup et les élèves doivent le noter sur l'ardoise.	Echiquier mural.
Cycle 3 : groupe classe Exercice individuel sur ardoise		<u>Prise d'un pion, blocage par une de ses pièces</u> Blanc : dame + tour + fou + pion. Noir : 4 pions Montrer comment la dame est bloquée par ses pièces et comment elle prend les autres.	Noter une fois la coordonnée de la dame avec le D.
Cycle 2 : par groupe de 3 Manipulation	8'	Cycle 2 consigne : Un élève place la dame et 4 pions noirs. Seule la dame joue, elle doit prendre les pions noirs. Changer les rôles. Cycle 3 : Noter quelques coups pour illustrer. Ardoise : faire un coup et les élèves doivent le noter sur l'ardoise.	Coller au tableau la dame et 4 pions noirs.

<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>	20'	<p><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. Faire bien attention que la dame ne s'arrête pas sur une case où elle est en prise. Tout le monde vérifie. Puis vous passez au diagramme suivant.</p> <p>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. 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>Mettre la position diagramme 1 sur ech. mural.</p> <p>Fiche exercice élèves CP CE1 CE2 : au choix Fiche exercice élèves cycle 3</p> <p>Jeux selon les niveaux</p>
<p>Correction collective / Argumentation Diagramme 1 et éventuellement 2</p>	8'	<p>Faire argumenter les élèves autour des différentes propositions.</p>	<p>Fiche correction</p>
<p>Par groupe / Bataille dames pions <i>Eventuellement prendre des photos de position à projeter pour analyse.</i></p>	15'	<p><u>Bataille dames pions</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 la dame, c'est perdu.</p>	<p>Echiquier mural : position de départ voir fiche S4 Bataille dames pions Afficher règles d'or.</p>
<p>Rangement matériel et bilan</p>	3'		