



Séquence d'apprentissage (1)



<p>Séance N° 1</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Découvrir le jeu d'échecs • Acquérir du vocabulaire pour décrire l'échiquier et les pièces • Connaître les pièces et savoir les placer 	<p>Déroulement :</p> <p>1. Recueil des représentations :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sans montrer le jeu, demander aux élèves qui connaît le jeu d'échecs ? Le faire décrire, demander le but du jeu • Demander quel est le but du jeu ? notion d'échec et mat (immobiliser le roi en le menaçant ou le bloquant) <p>2. Description de l'échiquier :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrer un échiquier (plateau de jeu ou TBI) le faire décrire et apporter du vocabulaire : case, ligne (ou horizontale), colonne (ou verticale), diagonale • Comment orienter l'échiquier ? Le joueur doit avoir une case blanche à droite sur la ligne placée devant lui. <p>3. Description des pièces :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Faire décrire chaque pièce et la nommer. Insister sur les risques de confusion de nom : cavalier et non cheval, dame et non reine. • Comment éviter la confusion entre roi et dame ? Le roi possède une croix : "roi rime avec croix" • Placer les pièces sur l'échiquier à l'aide d'un moyen mnémotechnique (" Le château ") : distribuer un jeu d'échecs pour deux, les élèves doivent placer les pièces à l'aide du moyen mnémotechnique. Contrôle par l'enseignant. <p>4. Exercice d'application : Les pièces du jeu d'échecs (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>
<p>Séances complémentaires</p>	<p>Objectif : connaître l'histoire du jeu d'échecs</p> <p>Objectif : savoir utiliser les coordonnées de l'échiquier</p>	<p>Fiche d'exercice : Petite histoire du jeu d'échecs (voir chapitre "fiches d'exercice")</p> <p>Fiches d'exercices : Les coordonnées des cases et Coloriage (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>
<p>Séance N° 2</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser le déplacement de la tour • Savoir effectuer des prises 	<p>Déroulement :</p> <p>1. Retour sur le placement des pièces :</p> <ul style="list-style-type: none"> • A l'oral, revoir le vocabulaire de l'échiquier et le nom des pièces • Distribuer les jeux d'échecs et faire placer toutes les pièces sur l'échiquier • Validation sur TBI • Garder uniquement les tours et supprimer les autres pièces <p>2. Le déplacement de la tour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déplacement de la tour vertical ou horizontal d'autant de cases que l'on veut (illustration sur TBI) • La tour est bloquée par une autre pièce de même couleur : illustration par un exemple où l'on marque ou colorie les cases où peut aller la tour <p>3. La prise :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La prise se fait en prenant la place d'une autre pièce : bien insister sur la différence avec les dames où on saute par-dessus pour éviter les confusions. <p>4. Jeu : Le défi tour (voir chapitre "jeux pour s'entraîner")</p> <p>5. Exercice d'application : Labyrinthes des tours (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>



Séquence d'apprentissage (2)



<p>Séance N° 3</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtriser le déplacement du fou 	<p>Déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> Retour sur le déplacement de la tour : <ul style="list-style-type: none"> A l'oral, revoir le déplacement de la tour Revoir la prise Le déplacement du fou : <ul style="list-style-type: none"> Déplacement du fou en diagonale d'autant de cases que l'on veut (illustration sur TBI) Le fou est bloquée par une autre pièce de même couleur : illustration par un exemple où l'on marque ou colorie les cases où peut aller le fou Jeu : Le bloqueur (voir chapitre "jeux pour s'entraîner") Exercice d'application : Labyrinthes des fous (voir chapitre "fiches d'exercice")
<p>Séance N° 4</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtriser le déplacement de la dame 	<p>Déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> Retour sur le déplacement de la tour et du fou : <ul style="list-style-type: none"> A l'oral, revoir le déplacement des deux pièces Le déplacement de la dame : <ul style="list-style-type: none"> Déplacement vertical ou horizontal comme la tour et en diagonale comme le fou d'autant de cases que l'on veut (illustration sur TBI) Jeu : Le défi dame (voir chapitre "jeux pour s'entraîner")
<p>Séances complémentaires Ces exercices permettent de renforcer l'utilisation de la tour, du fou et de la dame</p>	<p>Objectif : maîtriser les déplacements des pièces</p>	<p>Fiche d'exercice : Les festins (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>
	<p>Objectif : résoudre un problème de parcours</p>	<p>Fiche d'exercice : Les tondeuses à pions N° 1 (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>
	<p>Objectif : comprendre la notion de protection</p>	<p>Fiche d'exercice : Chasse gardée N° 1 (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>
	<p>Objectif : comprendre la notion de menace</p>	<p>Fiche d'exercice : Les défis N° 1 (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>
<p>Séance N° 5</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtriser le déplacement du roi 	<p>Déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> Le déplacement du roi : <ul style="list-style-type: none"> Déplacement vertical ou horizontal et en diagonale comme la dame, mais d'une seule case à la fois (illustration sur TBI) Le roi ne peut pas être pris, mais il peut prendre une pièce adverse Le roi peut menacer des cases et en interdire l'accès au roi adverse Jeu : Le roi prisonnier (voir chapitre "jeux pour s'entraîner")
<p>Séance N° 6</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Aborder la notion d'échec 	<p>Déroulement :</p> <ol style="list-style-type: none"> La situation d'échec : <ul style="list-style-type: none"> Voir le paragraphe consacré à la notion d'échec sur la page Notions pour jouer aux échecs Sur TBI ou avec les échiquiers, placer le roi noir sur une case et utiliser les pièces blanches déjà vues (tour, fou, dame) pour le mettre échec et mat Jeu : Le Microchess (voir chapitre "jeux pour s'entraîner")
<p>Séances complémentaires</p>	<p>Objectif : maîtriser la situation d'échec et mat</p>	<p>Fiche d'exercice : Échec et mat (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>
	<p>Objectif : maîtriser la situation d'échec et mat</p>	<p>Fiche d'exercice : Le roi égaré (voir chapitre "fiches d'exercice")</p>



Séquence d'apprentissage (3)



<p>Séance N° 7</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtriser le déplacement du pion 	<p>Déroulement :</p> <p>1. Le déplacement du pion :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le pion ne peut qu'avancer d'une case. Au départ, il peut avancer d'une ou deux cases (illustration sur TBI) La prise se fait en diagonale en avançant d'une seule case <p>2. Jeu : Le chess rugby (<i>voir chapitre "jeux pour s'entraîner"</i>)</p> <p>3. Exercice d'application : Attention au pion ! (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)</p>
<p>Séance N° 8</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtriser le déplacement du cavalier 	<p>Déroulement :</p> <p>1. Le déplacement du cavalier :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par dessus une autre Déplacement : 2 cases en ligne droite, puis décalage d'une case à droite ou à gauche (en forme de L) : illustration sur TBI Mettre les élèves par deux et, sur un échiquier plastifié : placer le cavalier en D4 et marquer au feutre Velléda toutes les cases où il peut aller en un coup : les élèves doivent trouver 8 cases même exercice avec le cavalier en A2 : seulement 3 cases, d'où l'intérêt des cases centrales <p>2. Jeu : Le saut du cavalier (<i>voir chapitre "jeux pour s'entraîner"</i>)</p> <p>3. Exercice d'application : Saut d'obstacles ! (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)</p>
<p>Séances complémentaires Il s'agit d'une reprise des exercices précédents, mais avec l'utilisation du roi, des pions et des cavaliers</p>	<p>Objectif : maîtriser les déplacements du cavalier</p>	<p>Fiche d'exercice : Les festins du cavalier (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)</p>
	<p>Objectif : résoudre un problème de parcours</p>	<p>Fiche d'exercice : Les tondeuses à pions N° 2 (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)</p>
	<p>Objectif : comprendre la notion de protection</p>	<p>Fiche d'exercice : Chasse gardée N° 2 (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)</p>
	<p>Objectif : comprendre la notion de menace</p>	<p>Fiche d'exercice : Les défis N° 2 (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)</p>
<p>Séance N° 9</p>	<p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître la règle de la promotion Connaître quelques coups classiques d'ouverture d'une partie 	<p>Déroulement :</p> <p>1. Règle de promotion du pion :</p> <ul style="list-style-type: none"> Un pion qui atteint la ligne de fond adverse se transforme aussitôt en une pièce de son choix (sauf le roi) <p>2. Coups d'ouverture de la partie (mettre les élèves par groupes de deux) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Disposer les pièces sur l'échiquier. Quel est l'obstacle pour sortir les grandes pièces ? Réponse : les pions forment un mur, il faut donc les déplacer en début de partie. Problème : trouver le pion à avancer qui permet à la fois à la dame et à un fou de sortir. Réponse : le pion placé devant le roi dégage les diagonales de la dame et du fou. Problème : trouver un pion à avancer pour permettre à l'autre fou de sortir. Il y a deux pions possibles, mais le pion placé devant le cavalier ne doit être avancé que d'une case. Si on l'avance de deux cases, il bloque ensuite le fou. Quelles autres pièces peut-on sortir en un seul coup ? Réponse : les cavaliers peuvent sauter par-dessus les pions (trouver les différentes cases d'arrivée) Quelles pièces sont les plus difficiles à sortir ? Réponses : les tours (d'où l'intérêt du roque qui sera vu dans la séance suivante) <p>3. Jeu : Le Speedchess (<i>voir chapitre "jeux pour s'entraîner"</i>)</p>



Séquence d'apprentissage (4)



Séance N° 10	Objectifs : <ul style="list-style-type: none">• Connaître les règles du petit roque et du grand roque	Déroulement : 1. Retour sur la séance précédente : <ul style="list-style-type: none">• Sur TBI, revoir les coups d'ouverture pour sortir rapidement la dame, les fous, les cavaliers.• Observer la difficulté pour sortir les tours rapidement 2. Les règle du roque : <ul style="list-style-type: none">• A l'aide du TBI, montrer les échanges de position lors du petit roque et du grand roque• Enoncé les conditions pour pouvoir faire un roque (voir fiche guide)• Intérêt du roque : mettre le roi à l'abri et/ou sortir une des tours 3. Exercice d'application : Le roque (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)
Séances complémentaires Exercices pour maîtriser le codage utilisé lors des parties d'échecs	Objectif : connaître les codages des déplacements	Fiche d'exercice : Coder les déplacements N° 1 (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)
	Objectif : connaître les codages des déplacements	Fiche d'exercice : Coder les déplacements N° 2 (<i>voir chapitre "fiches d'exercice"</i>)