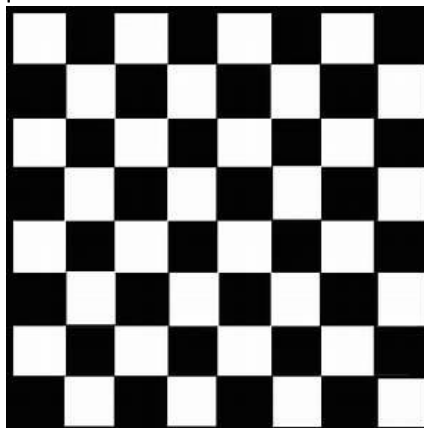





Le jeu d'échecs pour réussir	
Séance n°1 : Histoire du roi tout blanc	
Objectifs	-reconnaitre les pièces du jeu d'échecs -mettre l'échiquier dans le bon sens -placer toutes les pièces sur l'échiquier -connaître la symbolique du jeu d'échecs
Notions	-comprendre la mise en place du jeu -comprendre un récit, établir des relations -argumenter -s'exprimer à l'aide de phrases correctes -reproduire par symétrie (axiale)
Durée	2X 30' C1 et C2 1X45' C3
Matériel	-histoire du roi tout blanc (ou autre conte) -un échiquier mural -1 jeu (échiquier +pièces) pour 2 élèves
Organisation	-classe

Déroulement	
Etape n°1 (5')	Lecture par l'enseignant du conte « Histoire du roi tout blanc » en théâtralisant
Etape n°2 (5')	Présentation de l'échiquier mural -faire remarquer l'alternance des couleurs (toujours 2 couleurs) - faire compter le nombre de cases blanches puis noires
Etape 3 (5')	-présentation des pièces de l'échiquier mural : observation des formes, des couleurs
Etape 4 (10')	-un volontaire replace sur l'échiquier mural les pièces blanches en se remémorant l'histoire (aidé de ses camarades) -préciser que l'échiquier doit avoir une case blanche en bas à droite (pour le bon sens)



	<p>-rappeler qu'on place d'abord les pièces blanches car ce sont eux qui ont été « attaqués »</p> <p>-insister sur le fait que la dame blanche réside dans un appartement tout blanc (case blanche)</p> <p>-faire le même travail avec les pièces noires</p>  <p>-vérifier que les tours sont face à face, ainsi que chaque autre pièce</p> <p>-compter le nombre de fous, de chevaux, de rois, de soldats</p> <p>- les noms des pièces (pour cette séance) sont : les soldats, les chevaux, les fous, le roi, la reine, les tours</p>
Etape 5 (5')	-mettre les élèves en binôme (ou par 4) et donner un kit afin qu'ils installent les pièces sur l'échiquier.
Conclusion	-les élèves savent mettre l'échiquier dans le bon sens en plaçant convenablement toutes les pièces (le nom officiel des pièces n'est pas un objectif de cette séance)

	Cycle 1 (GS)	Cycle 2	Cycle 3
Prolongements	-colorier un algorithme avec 2 couleurs	-tracer à la règle l'échiquier -colorier l'algorithme à 2 couleurs -inventer une autre fin -classer les pièces du plus petit au plus grand	-inventer une autre fin -chercher d'autres contes relatifs aux jeux d'échecs

