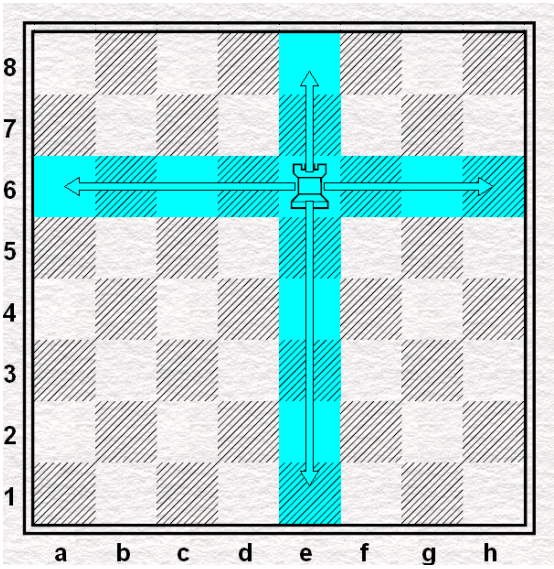
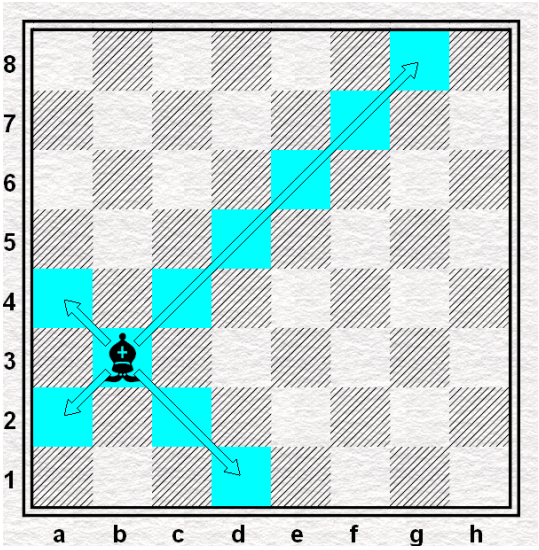
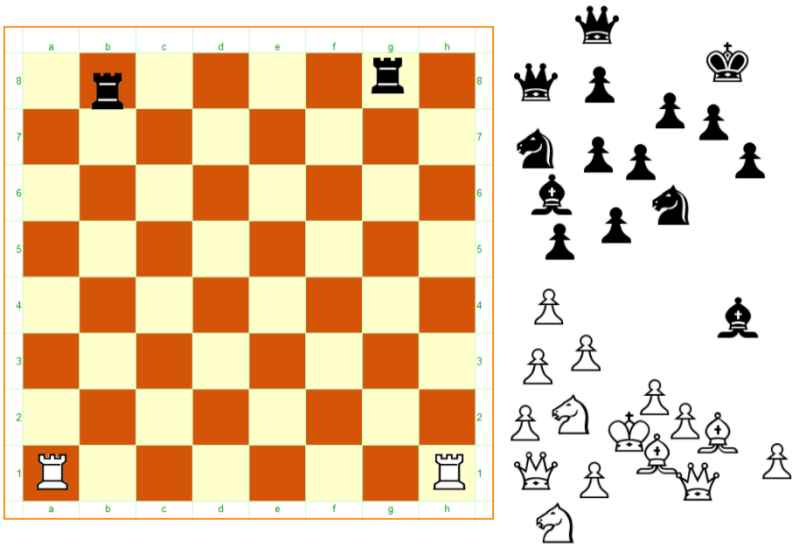
Le jeu d'échecs pour réussir	
Séance n°2 : La tour et le fou	
Objectifs	-mettre l'échiquier dans le bon sens -placer toutes les pièces sur l'échiquier -connaître les emplacements initiaux des pièces -connaître le déplacement de la tour et du fou -s'exprimer à l'aide de phrases correctes, argumenter -se socialiser
Notions	-comprendre la mise en place du jeu -passer du plan vertical au plan horizontal -analyser l'espace et utiliser le vocabulaire topologique -oblique C2 ou penché C1(diagonale C3) -ligne (horizontal)/ colonne (vertical)
Durée	2X 30' C1 et C2 1X45' C3
Matériel	-un échiquier mural -1 jeu (échiquier +pièces) pour 2 élèves
Organisation	-classe

Déroulement	
Etape n°1 (5')	Rappel par un volontaire de l'histoire du roi tout blanc
Etape n°2 (5')	Un volontaire replace toutes les pièces blanches (en racontant l'histoire) sur l'échiquier mural Idem pour les pièces noires
Etape 3 (5')	-présentation de la tour et de son déplacement (échiquier mural)  Parler de ligne, de colonne.

	Certains élèves peuvent remarquer les lettres et les chiffres, préciser que l'on va bientôt voir à quoi cela va servir -présentation du fou et de son déplacement 
Etape 4 (10')	-2 élèves s'affrontent au tableau : tours/tours (en décalant d'une case les tours noires)  ***De par l'histoire, nous savons que les blancs commencent*** ***On joue chacun son tour*** ***Lorsqu'on « mange » la pièce de l'adversaire on prend sa place*** ***On n'est pas obligé de « manger » la pièce adverse*** -2 autres élèves avec Fous/Fous -2 autres avec Tours/fous (en décalanttoujours les tours noires)

Etape 4 (10')	-mettre les élèves en binôme et donner un kit afin qu'ils installent les jeux et toutes les pièces Puis, Parties simplifiées -Tours/tours -Tours/Fous Lorsque la partie est finie (toutes les pièces d'une couleur sont mangées), les adversaires font une autre partie en changeant de couleur.
Conclusion	-les élèves savent mettre l'échiquier dans le bon sens en plaçant convenablement les pièces (le nom officiel des pièces n'est pas un objectif de cette séance) -ils connaissent le déplacement de la tour et du fou -règles échiquéennes : les blancs commencent, on prend la place de l'adversaire quand on le mange

	Cycle 1 (GS)	Cycle 2	Cycle 3
Prolongements	-sur une copie d'échiquier : découper les 16 vignettes représentant les pièces blanches et construire le château fort (avec échiquier mural comme référent)	-Idem + les pièces noires par symétrie	-histoire : Château-fort, le fou du roi