



Le jeu d'échecs pour réussir	
Séance n°3 : Le roi	
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> -mettre l'échiquier dans le bon sens -placer toutes les pièces sur l'échiquier -connaître le déplacement du roi -respecter l'adversaire et le tour de jeu -accepter de perdre -anticiper un déplacement
Notions	<ul style="list-style-type: none"> -comprendre la mise en place du jeu -analyser l'espace -oblique C2 ou penché C1(diagonale C3) -ligne (horizontal)/ colonne (vertical)
Durée	2X 30' C1 et C2 1X45' C3
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> -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')	<ul style="list-style-type: none"> -Un volontaire replace toutes les pièces blanches (en racontant l'histoire) sur l'échiquier mural Idem pour les pièces noires -rappel du déplacement de la tour, du fou
Etape 3 (5')	<ul style="list-style-type: none"> -présentation du roi et de son déplacement (échiquier mural) <div style="text-align: center;"> </div> <p>Face à la difficulté de guider l'enseignant pour indiquer les cases, introduire la notion de codage</p>

Etape 4 (10')

-2 élèves s'affrontent au tableau : Tours et rois(en décalant d'une case les tours noires)

*Dans ces parties, le roi peut être mangé
Le but est d'apprendre dans un premier temps le déplacement des pièces et pas encore les règles du jeu d'échec*

Etape 4 (10')

-mettre les élèves en binôme et donner un kit afin qu'ils installent les jeux et toutes les pièces

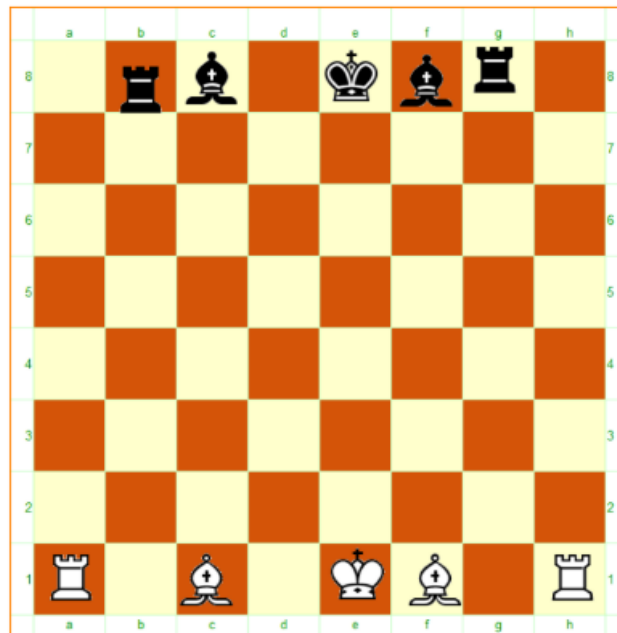


Parties simplifiées(toujours décaler les tours noires !)

-Tour et roi

-fou et roi

-Tour, fou et roi



Conclusion	<ul style="list-style-type: none"> -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, du fou et du roi -règles échiquéennes : les blancs commencent, on prend la place de l'adversaire quand on le mange
-------------------	--

	Cycle 1 (GS)	Cycle 2	Cycle 3
Prolongements	<ul style="list-style-type: none"> -Faire les cartes d'identité de la tour, du fou et du roi -placer le fou dans une case et demander à le localiser -placer le roi dans une case et marquer toutes les cases où il peut aller 	-carte trésor sur l'échiquier	-coder le déplacement du roi pour aller d'
<p>Arts :</p> <p>Observations des jeux d'échecs dans l'art</p> <p>Matisse</p> 