

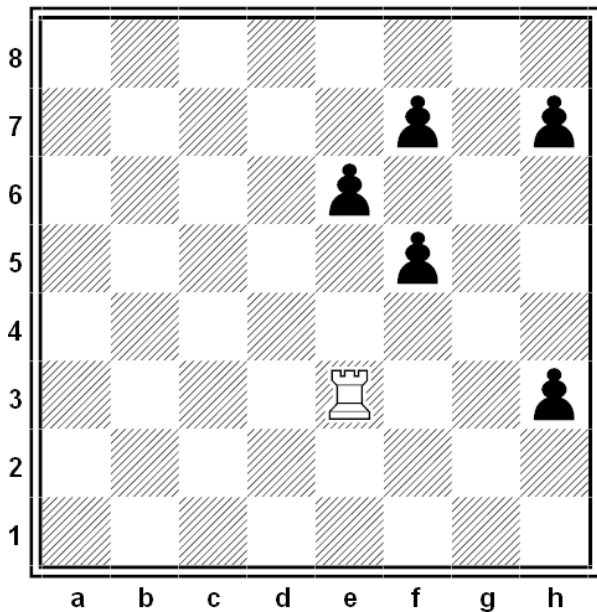
DOMAINE D'ACTIVITES ou DISCIPLINE		Durée : env. 55'	
Titre de la séquence : Déplacements et prises		SEANCE N°3	TITRE : Les tours
		NIVEAU : Cycle 2	
OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE : Résoudre des problèmes simples relatifs au déplacement et à la prise des tours.		COMPETENCE(S) VISEE(S) : Chercher – Respecter les règles – Coopérer.	
PHASES DE LA SEANCE		DEROULEMENT ET CONSIGNES	MATERIEL ET SUPPORT UTILISES
<p>Classe entière Rappel séance précédente</p> <p>Présentation des objectifs</p>	5'	<p>Que peut faire un pion comme déplacement au départ ? Si deux pions sont face à face que se passe-t-il ?</p> <p>Apprendre à déplacer les tours, résoudre des problèmes avec les tours.</p>	<p>Echiquier mural accroché au tableau. Les pions en position de départ. Montrer les différents cas.</p>
<p>Classe entière Déplacement de la tour et prise</p>	15'	<p><u>Déplacement tour</u> Placer une tour blanche en d4, monter comment elle se déplace, préciser déplacement avant et arrière et qu'elle s'arrête sur la case où elle veut.</p> <p><u>Prise d'un pion par la tour</u> Ajouter un pion blanc et un pion noir. Montrer qu'elle ne peut pas sauter par-dessus le pion blanc. Montrer comment elle prend le pion noir.</p> <p><u>Prise de la tour par un pion</u> Ajouter un pion noir, arrêter la tour pour qu'elle soit en prise par le pion, montrer la prise.</p> <p><u>Prise tour par tour</u> Ajouter une tour noire. Montrer comment elle prend la tour blanche</p>	<p>Echiquier mural : Mettre sur l'échiquier mural les différentes situations de déplacement et prise pour la tour.</p> <p><i>Les élèves peuvent pratiquer en même temps sur échiquier pour une meilleure appropriation mais le bruit est à gérer.</i></p> <p><i>Erreur possible des élèves : 2 pions cote à cote sont pris en un seul coup.</i></p>
<p>Explication consigne problème</p>	5'	<p><u>Parcours et prises avec la tour</u> Consigne : Chercher le parcours de la tour pour qu'elle prenne tous les pions avec le moins de coups possibles. Les pions sont endormis mais attention, ils peuvent se réveiller si la tour se place sur une case où ils peuvent prendre.</p>	<p>Echiquier mural : Mettre sur l'échiquier mural le problème de l'explication consigne. Chercher avec les élèves et noter les coups au tableau</p>

<p>Par groupe / Situation problème <i>Expliquer aux élèves : situation de coopération, il faut chercher ensemble, vérifier les propositions des autres pour <u>donner une seule solution</u>, tout le monde doit être d'accord.</i></p> <p>Correction</p>	<p>15'</p>	<p>Distribuer fiche problèmes élève. Indiquer après 5 min de recherche si besoin le nombre de coups minimal à trouver.</p> <p>Correction en passant dans les rangs + correction coopérative <i>(Les élèves qui ont trouvé les 4 problèmes aident les autres et valident)</i></p>	<p>Fiche problèmes élève + 1 jeu pour 3 (facultatif)</p>
<p>Par groupe / Bataille pion tour</p>	<p>15'</p>	<p><u>Bataille pion tour</u> Les règles sont les mêmes que pour la bataille de pions. Pour gagner : amener un pion sur la dernière rangée. Prendre tous les pions de l'autre. Adversaire bloqué alors que l'autre joueur peut jouer. Attention, si un joueur à encore la tour mais plus de pions, c'est perdu. Respect des règles d'or.</p>	<p>Echiquier mural : position initiale bataille tour pion Attention : Bien expliquer la différence entre situation problème : coopération, recherche et une partie dans laquelle chacun joue à tour de rôle pour gagner.</p>
<p>Rangement matériel et bilan</p>			

Class'Échecs est un programme de la Fédération Française des échecs.



Explication de la consigne problème



Consigne : Chercher le parcours de la tour pour qu'elle prenne tous les pions avec le moins de coups possibles. **Les pions sont endormis mais attention, ils peuvent se réveiller** si la tour se place sur une case où ils peuvent prendre. *La tour n'est pas obligée de prendre un pion à chaque coup.*

Rappel : sens de marche des pions : noirs de 8 vers 1

Solution : 7 coups

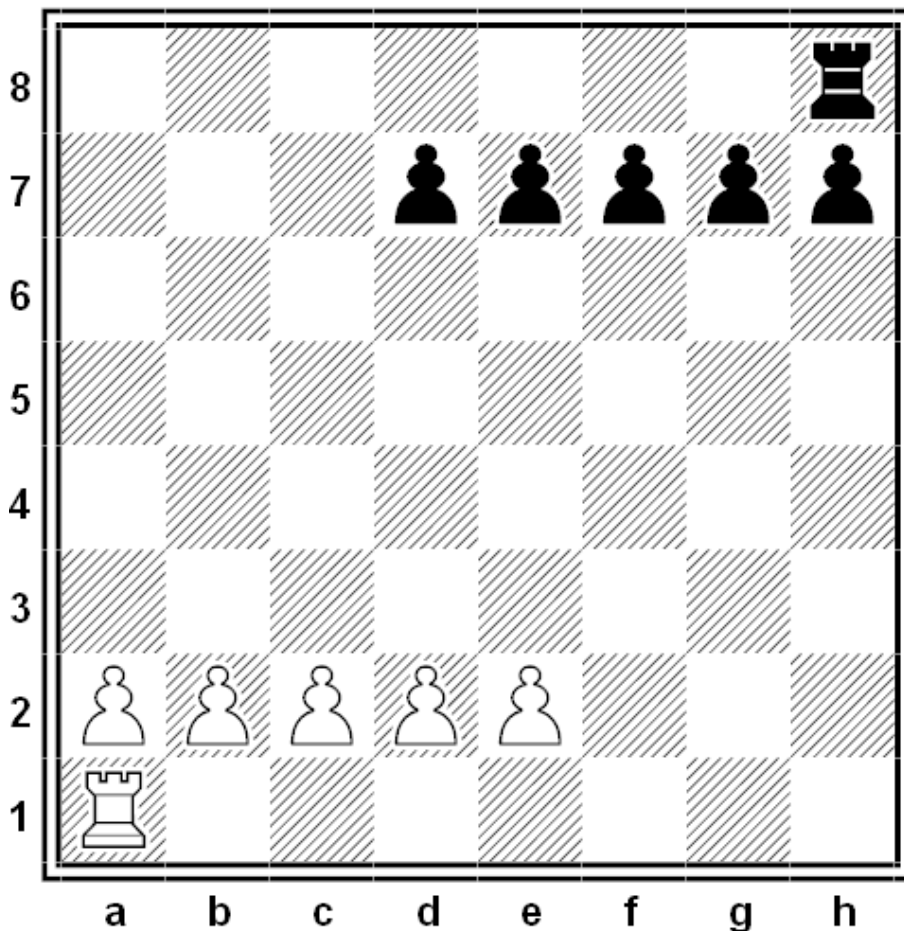
Faire des flèches sur le diagramme agrandi pour montrer aux élèves comment donner la réponse

ou

Noter la solution pour montrer comment noter.

1 T x h 3 – 2 T x h 7 – 3 T x f 7 – 4 T e 7 – 5 T x e 6 – 6 T e 5 – 7 T x f 5

Position initiale : bataille pions et tour (fin de séance)



Problèmes (petit format)

Consigne

- Note les coups de la tour pour qu'elle prenne les pions avec le moins de coup possible. Tu peux aussi faire des flèches sur le diagramme.
- Ne pas s'arrêter sur une case où un pion peut prendre.
- Si tu veux, cherche sur l'échiquier la bonne solution avant de noter les coups

Problème 1

Nombre de coups :

Coups de la tour :

.....

.....

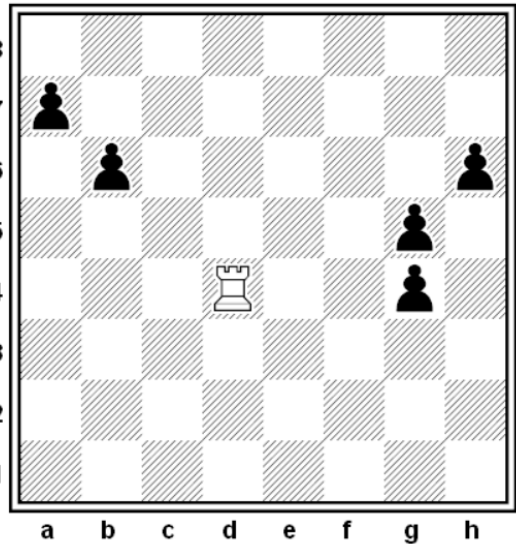
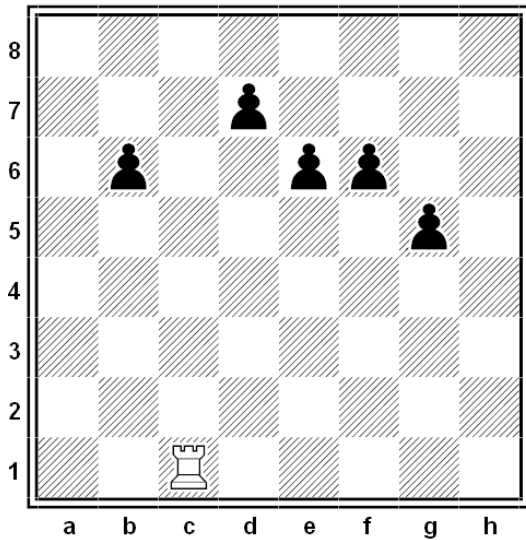
Problème 2

Nombre de coups :

Coups de la tour :

.....

.....



Problème 3

Nombre de coups :

Coups de la tour :

.....

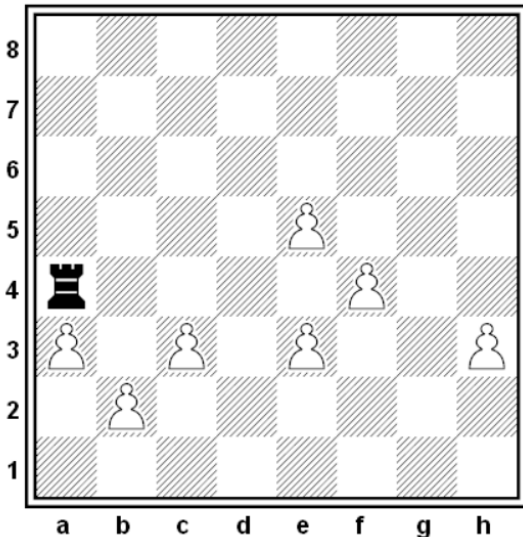
.....

Problème 4

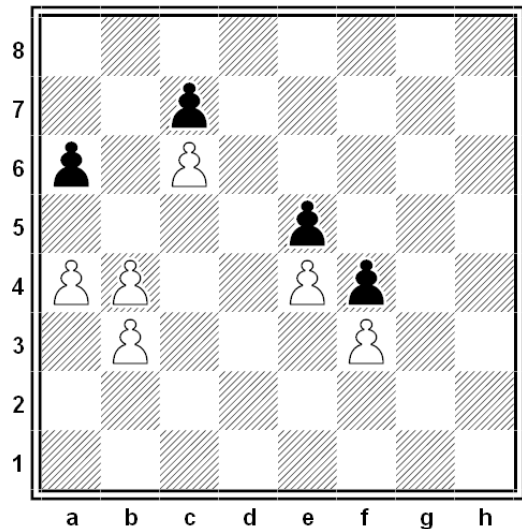
A toi de placer la tour noire pour prendre les pions avec le moins de coups.

Case de la tour :

Nombre de coups :



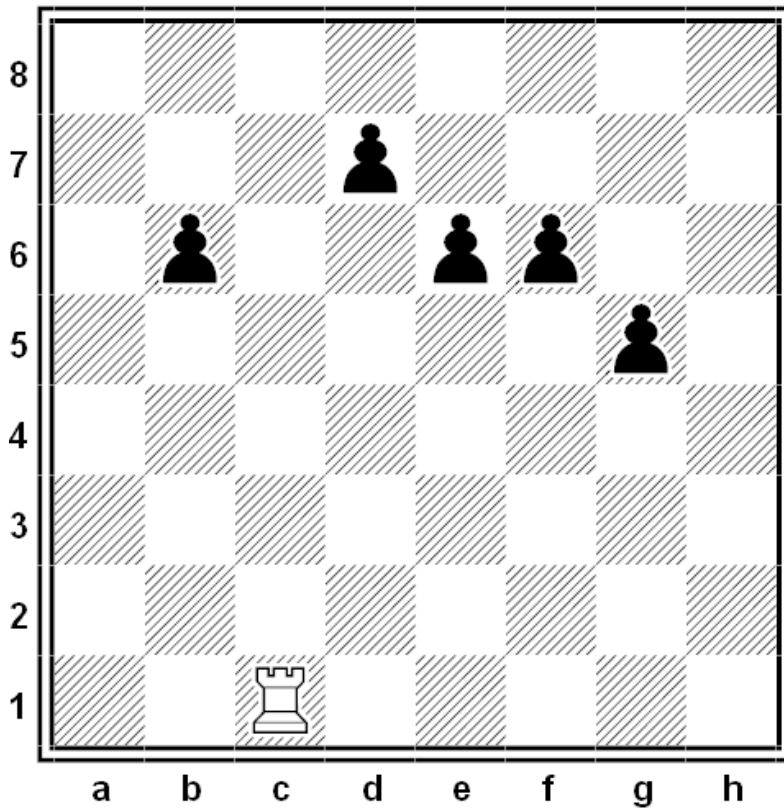
2



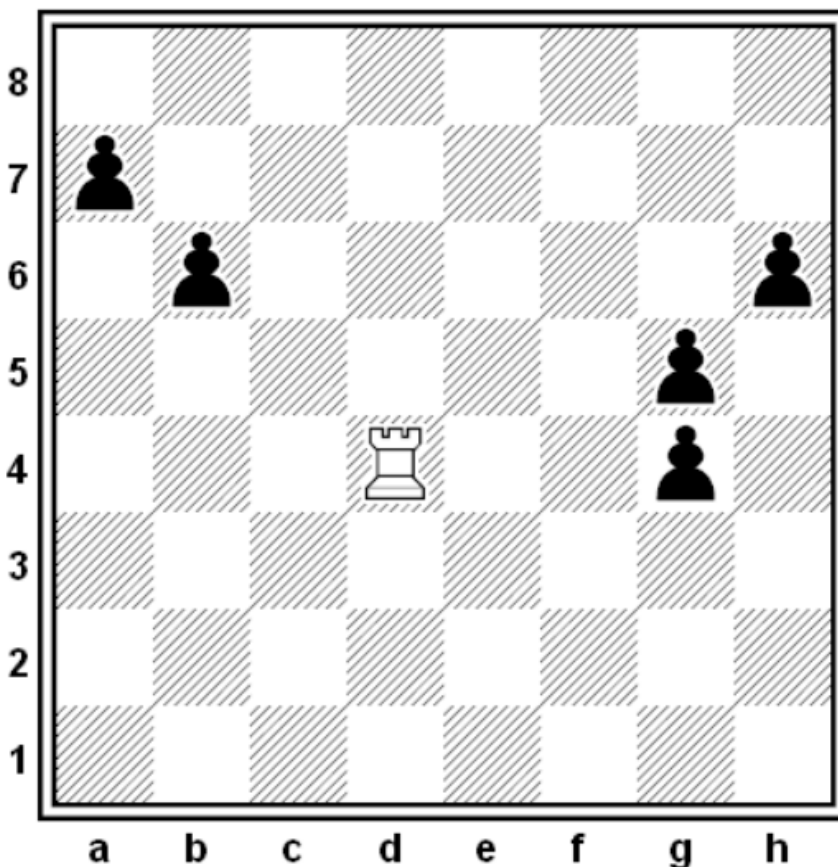
Problèmes (grand format)

Consigne

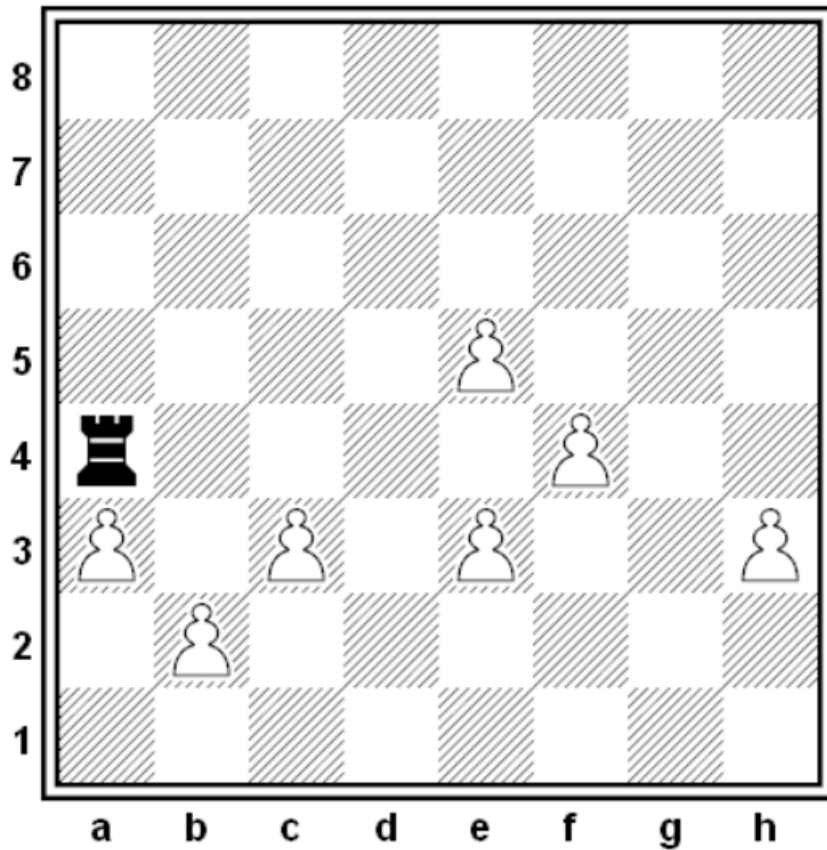
- Note les coups de la tour pour qu'elle prenne les pions avec le moins de coup possible. Tu peux aussi faire des flèches sur le diagramme.
- Ne pas s'arrêter sur une case où un pion peut prendre.
- Si tu veux, cherche sur l'échiquier la bonne solution avant de noter les coups



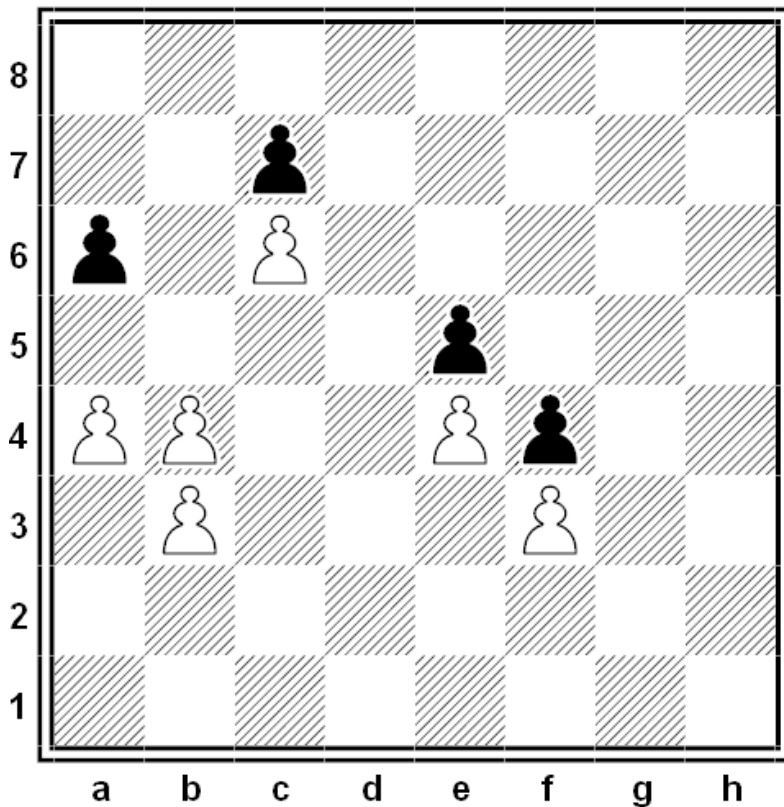
Problème 1
Nombre de coups :
Coups de la tour :
.....
.....



Problème 2
Nombre de coups :
Coups de la tour :
.....
.....



Problème 3
 Nombre de coups :
 Coups de la tour :

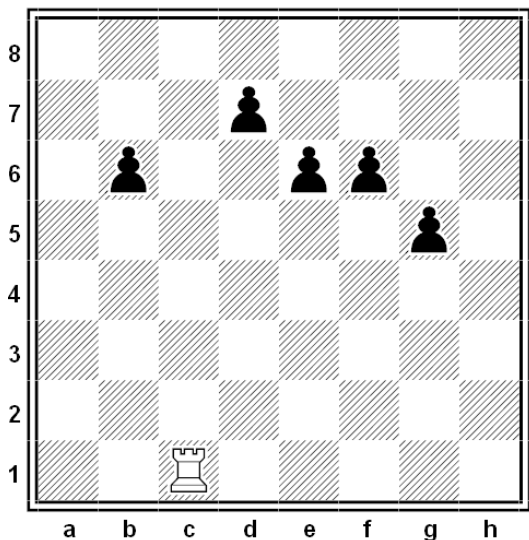


Problème 4
 A toi de placer la tour noire pour
 prendre les pions avec le moins de
 coups.
 Case de la tour :
 Nombre de coups :

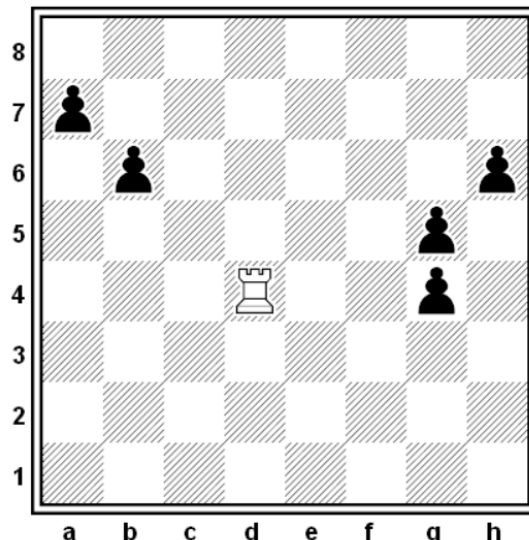
CORRECTION

Pour chaque problème plusieurs solutions existent

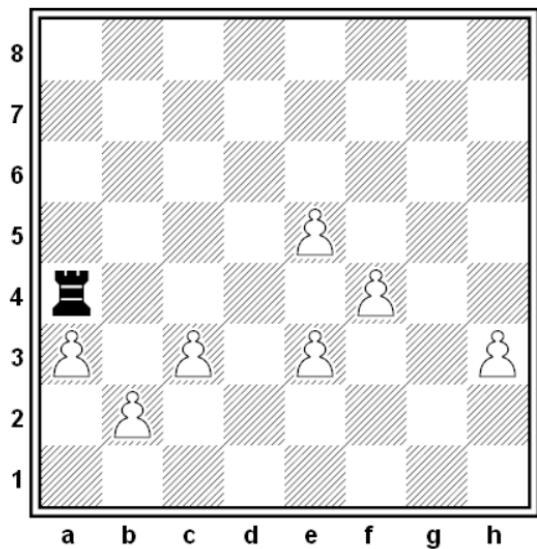
Problème 1
Solution 8 coups
 1 Tc7 – 2 Txd7 – 3 Td6 – 4 Txb6 – 5
 Txe6 – 6 Txf6 – 7 Tg6 – 8 Tg5



Problème 2
Solution en 8 coups
 1 Ta4 – 2 Txa7 – 3 Tb7 – 4 Txb6 – 5
 Txb6 – 6 Tg6 – 7 Tg5 – 8 Tg4



Problème 3
Solution en 12 coups
 1 Te4 – 2 Txe3 – 3 Txb3 – 4 Th2 – 5
 Txb2 – 6 Tb3 – 7 Txa3 – 8 Txc3 – 9 Tf3
 – 10 Txf4 – Te4 – Txe5



Problème 4 :
Solution en 7 coups : placer la tour sur la
 3^e rangée.
 1 Txf3 – 2 Txb3 – 3 Txb4 – 4 Txa4 – 5 T x
 e4 – 6 Tc4 – 7 Txc6

