

Progression concernant les 5 séquences

	objectifs	séance		durée	Pédagogie	Support
Règles du jeu.	Lire et comprendre un document.	1-1 Règles de déplacement des pièces		15 minutes	Lecture individuelle puis collective. Explication collective.	Document pour les élèves Application Lichess
	Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples	1-2 S'exercer au déplacement des tours		15 minutes	Utiliser une classe mobile ou faire les exercices collectivement. (1 exercice par jour dans ce cas)	Applications Lichess
		1-3 S'exercer au déplacement des fous		15 minutes		
		1-4 S'exercer aux déplacements des cavaliers		15 minutes		
		1-5 S'exercer à déplacer la dame		15 minutes		
		1-6 Exercice : déplacement des pièces		30 minutes	Activité individuelle sur fiche.	Document pour les élèves
		1-6b Correction : déplacement des pièces		15 minutes	Réaliser la correction sans présenter la solution.	Article pour l'enseignant.
		1-7 S'exercer au déplacement des pions		15 minutes		
		1-8 L'échec, échec et mat, pat		15 minutes	Lecture individuelle puis collective. Explication collective.	
		1-8b Exercice : reconnaître un mat ou un pat		15 minutes	Activité individuelle ou collective.	Application Learning apps
		1-9 Mange en passant		5 minutes	Lecture individuelle puis collective. Explication collective.	
		1-9b Exercice en ligne : mange en passant		15 minutes	Activité individuelle ou collective.	Application Learning apps
	Lire et comprendre un document.	2-1 Leçon : Coder un déplacement aux échecs		15 minutes	Lecture individuelle puis collective. Explication collective.	document pour les élèves
Coder un déplacement	Coder un algorithme Résoudre des problèmes	2-2 Exercice : Coder un déplacement de cavalier		30 minutes	Activité individuelle sur fiche.	document pour les élèves
		2-2b Correction : coder un déplacement de cavalier		15 minutes	Mise en commun collective.	Correction en ligne.
		2-3 Exercice : coder les déplacements d'une partie		30 minutes	Activité individuelle sur fiche.	document pour les élèves
		2-3b Correction: coder les déplacements d'une partie		15 minutes	Mise en commun collective.	Correction en ligne.

		2-4 Exercice : coder des déplacements de pièces noires		30 minutes	Activité individuelle sur fiche.	document pour les élèves
		2-4b Correction : coder des déplacements de pièces noires		15 minutes	Mise en commun collective.	Correction en ligne.
des algorithmes pour mater	Résoudre des problèmes	3-1 Mater avec deux tours		30 minutes	Elèves par 4. 2 élèves jouent les tours blanches, 2 autres le roi noir.	Jeux d'échecs. (1pour 4)
		3-1b correction : mat avec 2 tours		15 minutes	Mise en commun collective.	Correction sur l'échiquier en ligne.
		3-1c s'exercer : mat avec 2 tours		30 minutes	Individuellement.	Application Lichess
		3-2 Mater avec dame et roi		30 minutes	Elèves par 4. 2 élèves jouent la dame blanche, 2 autres le roi noir.	Jeux d'échecs. (1pour 4)
		3-2b Correction : Mater avec Dame et Roi		15 minutes	Mise en commun collective.	Correction sur l'échiquier en ligne.
		3-2c S'exercer : Mater avec Dame et Roi		30 minutes	Individuellement	Application Lichess
Résoudre des problèmes de mat	Résoudre des problèmes	4-1 10 mats en 1 avec tours et pions		45 minutes	Individuellement puis correction collective.	Fiche élève. Correction sur l'échiquier en ligne.
		4-2 10 mats en 1		45 minutes	Individuellement puis correction collective.	Fiche élève. Correction sur l'échiquier en ligne.
Produire un écrit		5-1 Observer un écrit argumentatif			Lecture individuelle puis collective.	
		5-2 Produire un écrit : synthèse				Cette correction s'adresse à l'enseignant. Elle est à construire avec les élèves.
		5-3 Produire un écrit : justifier le choix d'un coup			Individuellement	
		5-4 Produire un écrit : justifier le choix d'un coup (2)			Individuellement	

