

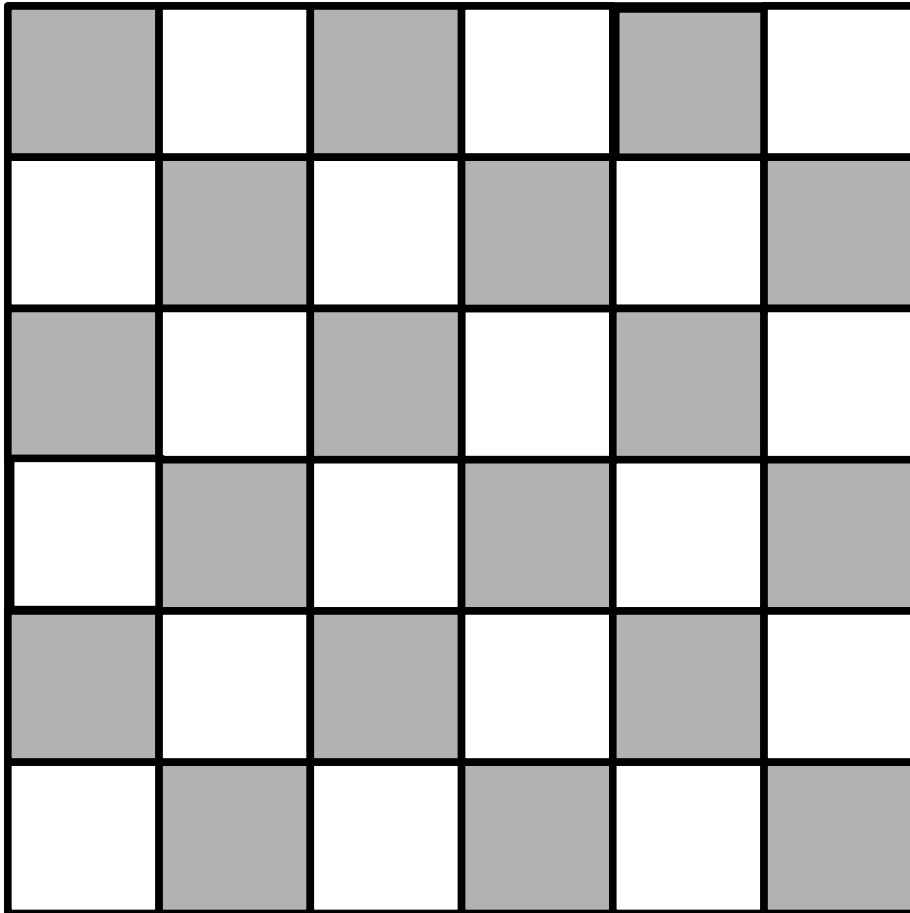
## Situation d'appropriation du matériel et des déplacements

Pour que les élèves comprennent le déplacement du fou, les faire manipuler le pion sur les différentes diagonales. Il faut qu'ils comprennent que si le fou est sur une case grise alors tous ses déplacements se feront sur des cases grises.

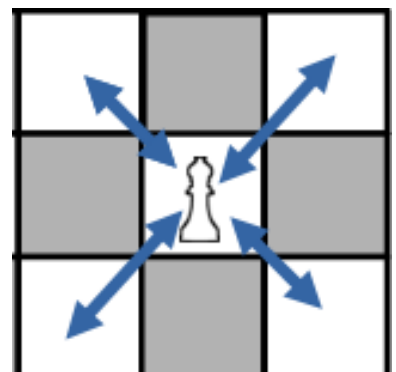
Le fou peut s'arrêter sur n'importe quelle case de sa diagonale.

Un glissement correspond à un déplacement sur une diagonale.

Pour que les élèves s'approprient les situations, on peut utiliser un vrai plateau de jeu avec les pièces du jeu d'échec.



Imprimer le pion et proposer aux élèves de s'approprier son déplacement



## NIVEAU 1

**Objectif** : anticiper des déplacements pour ramasser le plus de jetons possible

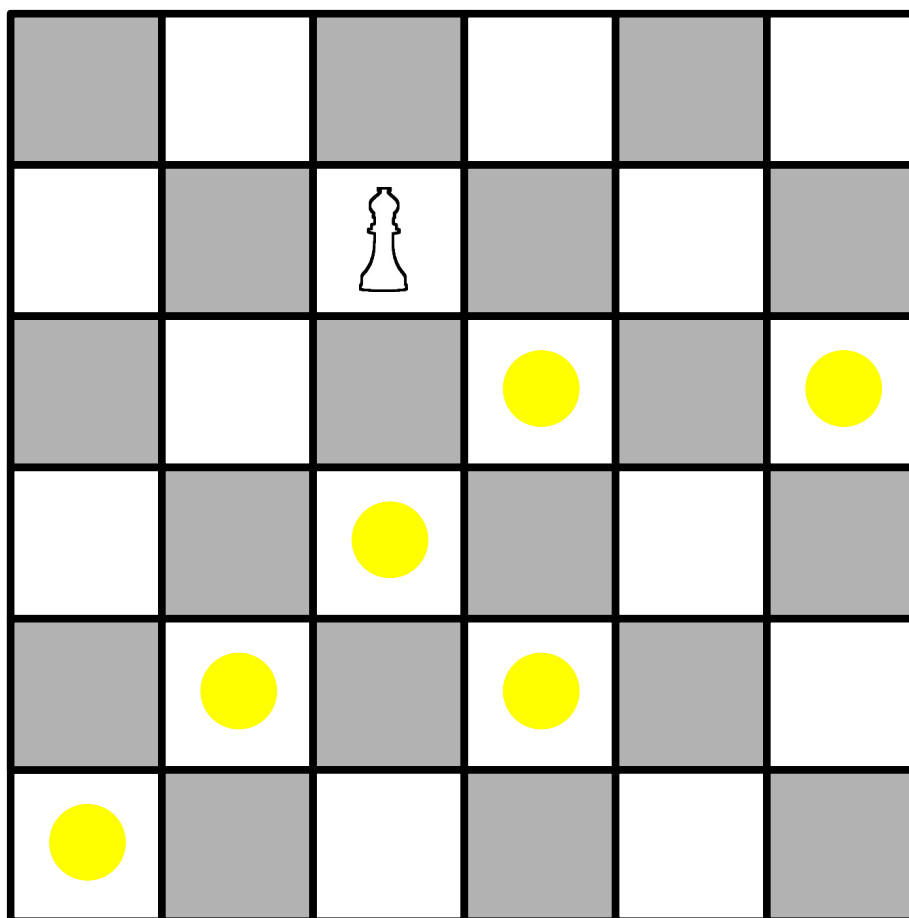
**But du jeu** : déplace le fou de 4 glissements pour obtenir le plus de jetons possible.

**Contraintes** : le fou ne se déplace que sur les diagonales de sa couleur.

Un jeton ne peut être ramassé qu'une seule fois.

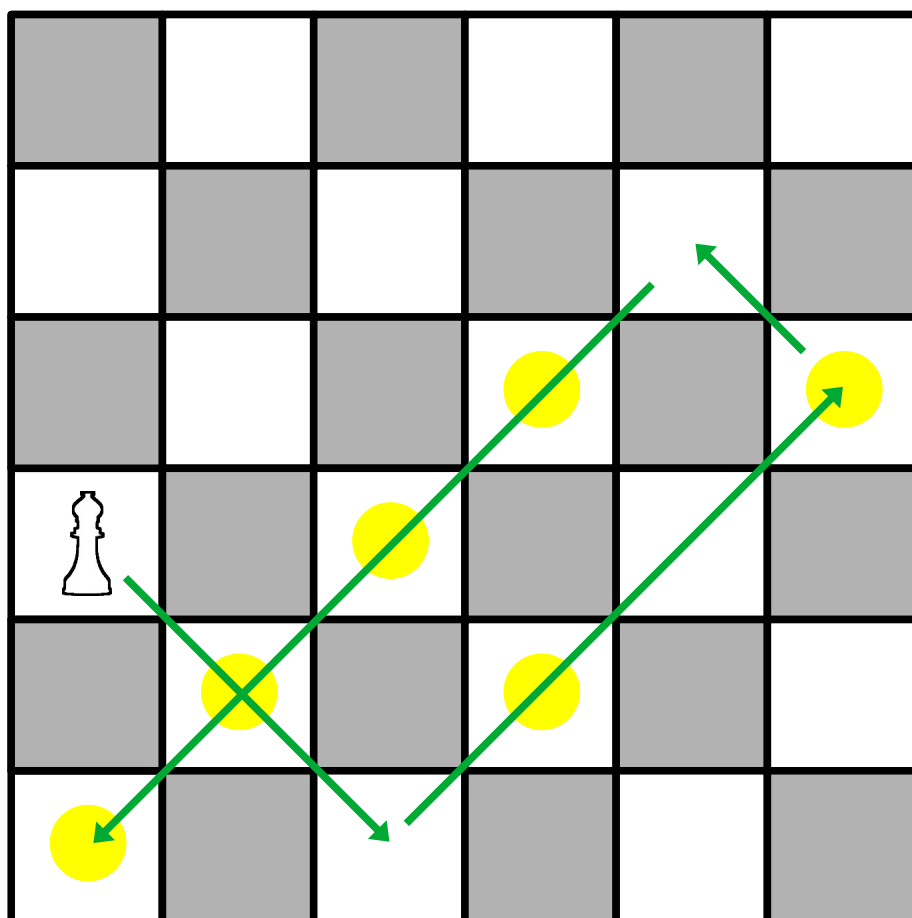
Un glissement correspond à un déplacement sur une diagonale.

**Relance pour les enseignants** : il est possible de ramasser tous les jetons en 4 glissements à condition que les élèves prolongent les diagonales sur une case vide.



# NIVEAU 1

Correction



## NIVEAU 2

**Objectif** : anticiper des déplacements pour ramasser un nombre donné de jetons.

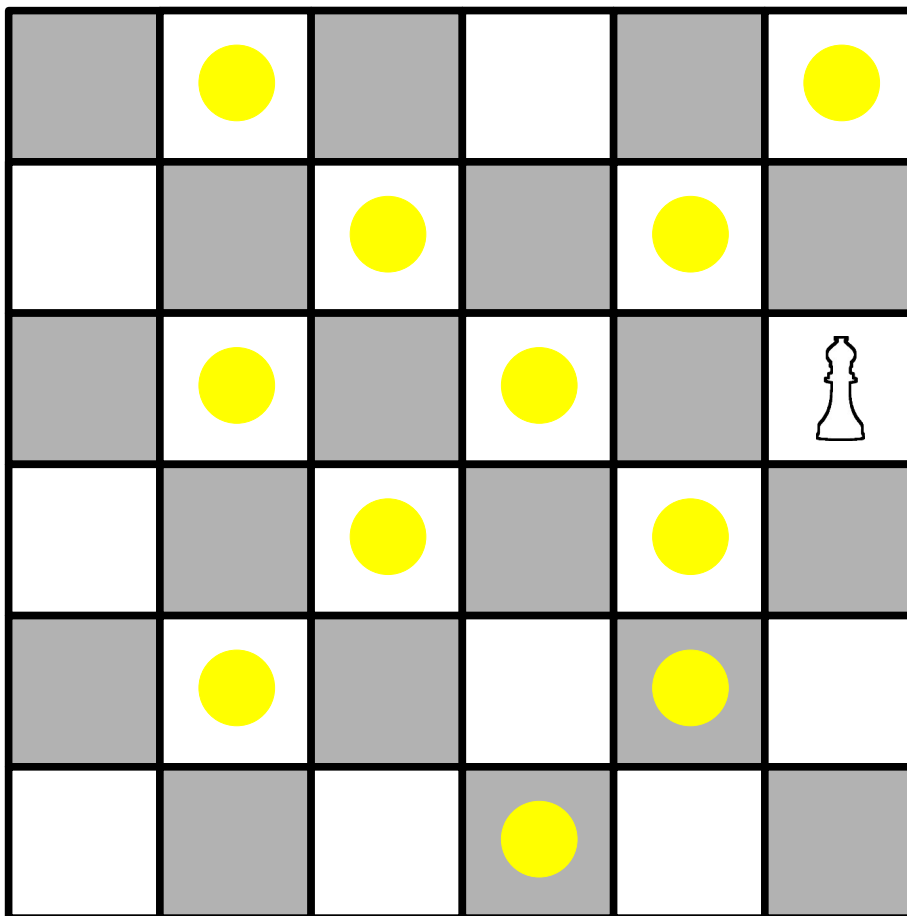
**But du jeu** : déplace le fou pour qu'il ramasse 7 jetons en faisant le moins de glissements possibles.

**Contraintes** : le fou ne se déplace que sur les diagonales de sa couleur.

Un jeton ne peut être ramassé qu'une seule fois.

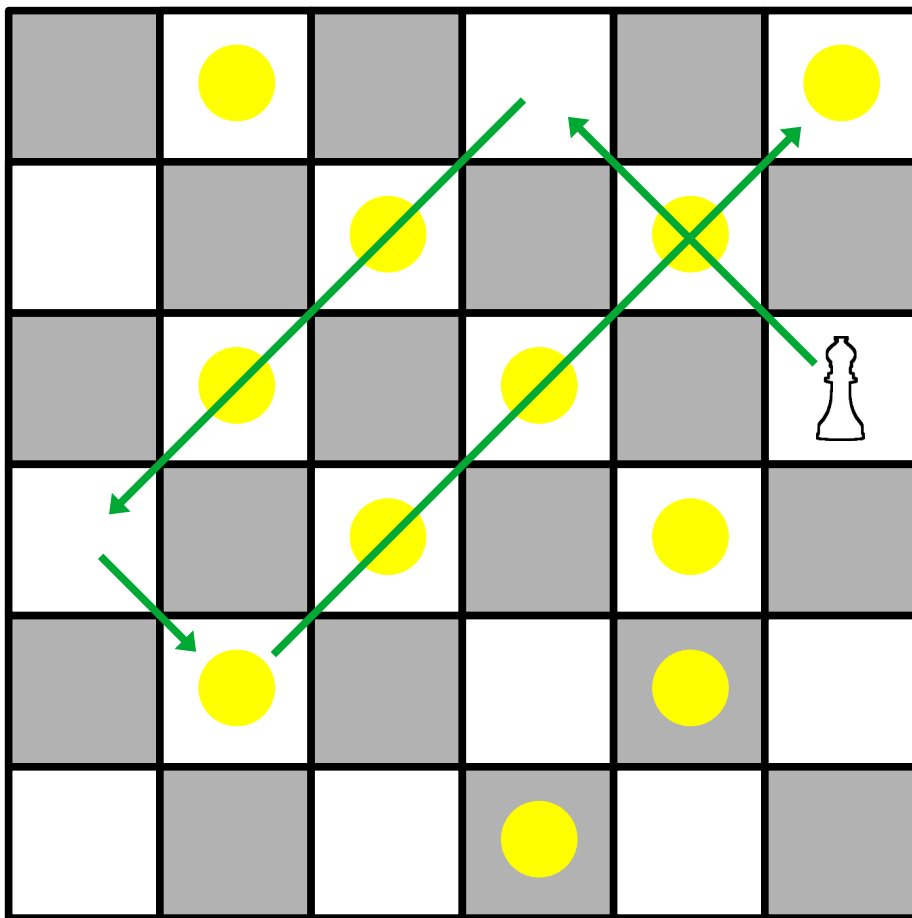
Un glissement correspond à un déplacement sur une diagonale.

**Relance pour les enseignants** : Il est possible de ramasser tous les jetons en 4 glissements à condition que les élèves prolongent les diagonales sur une case vide et qu'ils croisent celles-ci.



# NIVEAU 2

CORRECTION



## NIVEAU 3

**Objectif** : anticiper des déplacements pour ramasser le plus de jetons en utilisant le moins de déplacements possibles.

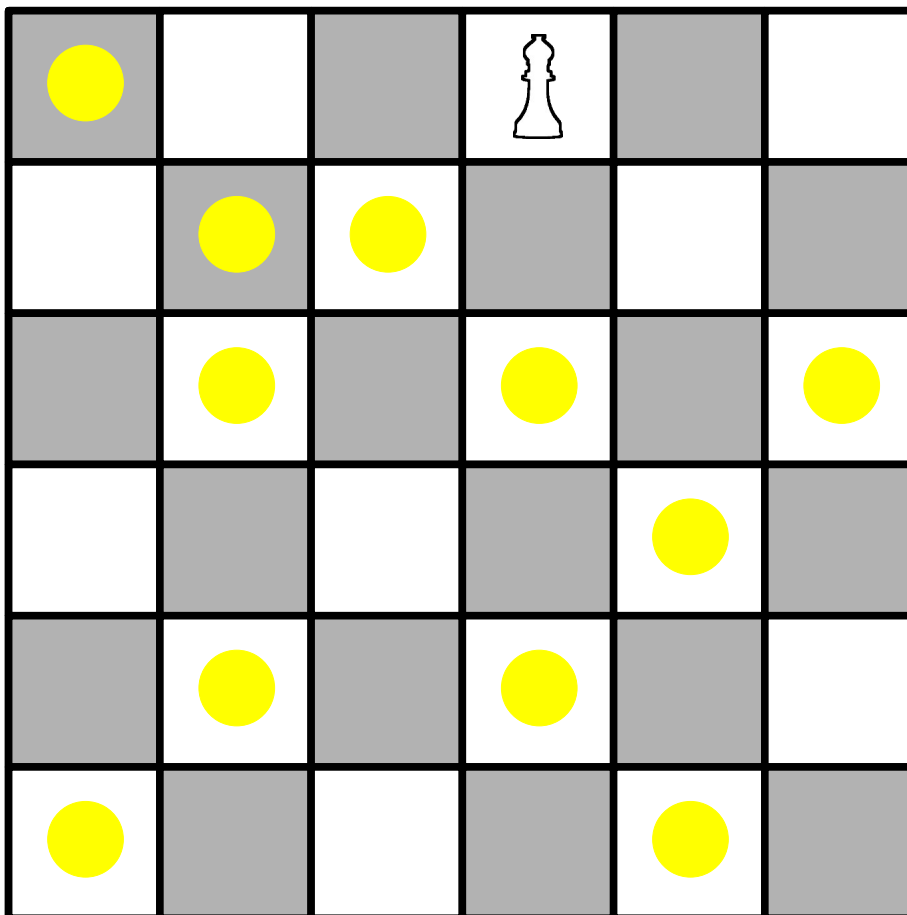
**But du jeu** : déplace le fou pour qu'il récupère le plus de jetons en utilisant le moins de glissements possibles.

**Contraintes** : le fou ne se déplace que sur les diagonales de sa couleur.

Un jeton ne peut être ramassé qu'une seule fois.

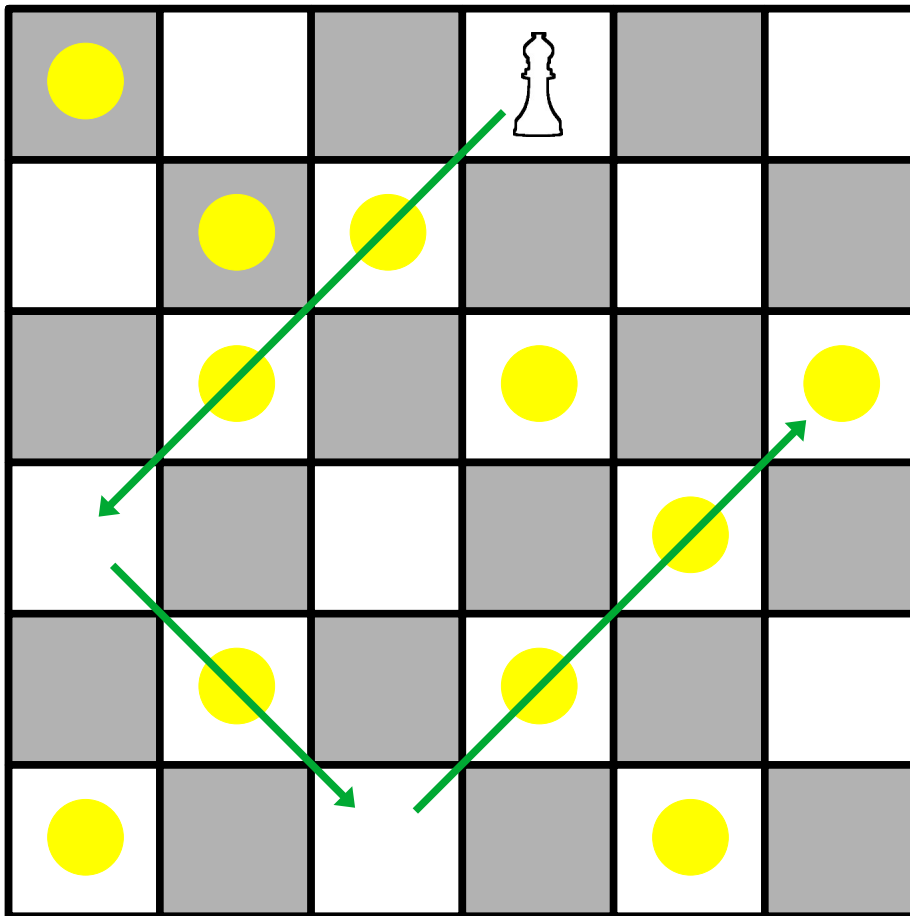
Un glissement correspond à un déplacement sur une diagonale.

**Relance pour les enseignants** : il est possible de ramasser 6 jetons en 3 glissements.



# NIVEAU 3

correction



## NIVEAU 4

**Objectif** : anticiper des déplacements

**But du jeu** : déplace le fou pour qu'il ramasse 4 jetons en faisant 4 glissements sans se faire attraper par le roi.

Il y a deux solutions possibles, trouve les.

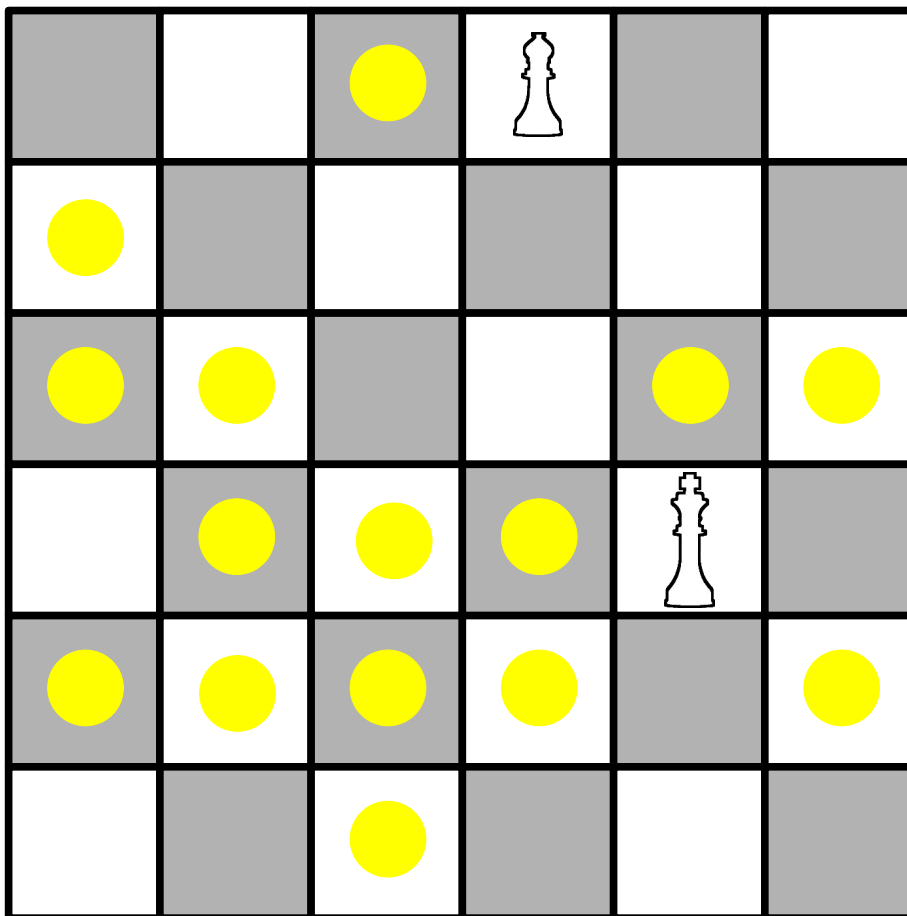
**Contraintes** : le fou ne se déplace que sur les diagonales de sa couleur.

Le roi attrape le fou s'il s'arrête sur une case autour de celui-ci (en diagonale, verticalement ou horizontalement)

Un jeton ne peut être ramassé qu'une seule fois.

Un glissement correspond à un déplacement sur une diagonale.

Préconisations en cas de difficulté à comprendre où le roi peut attraper le fou, colorier les cases autour de lui.



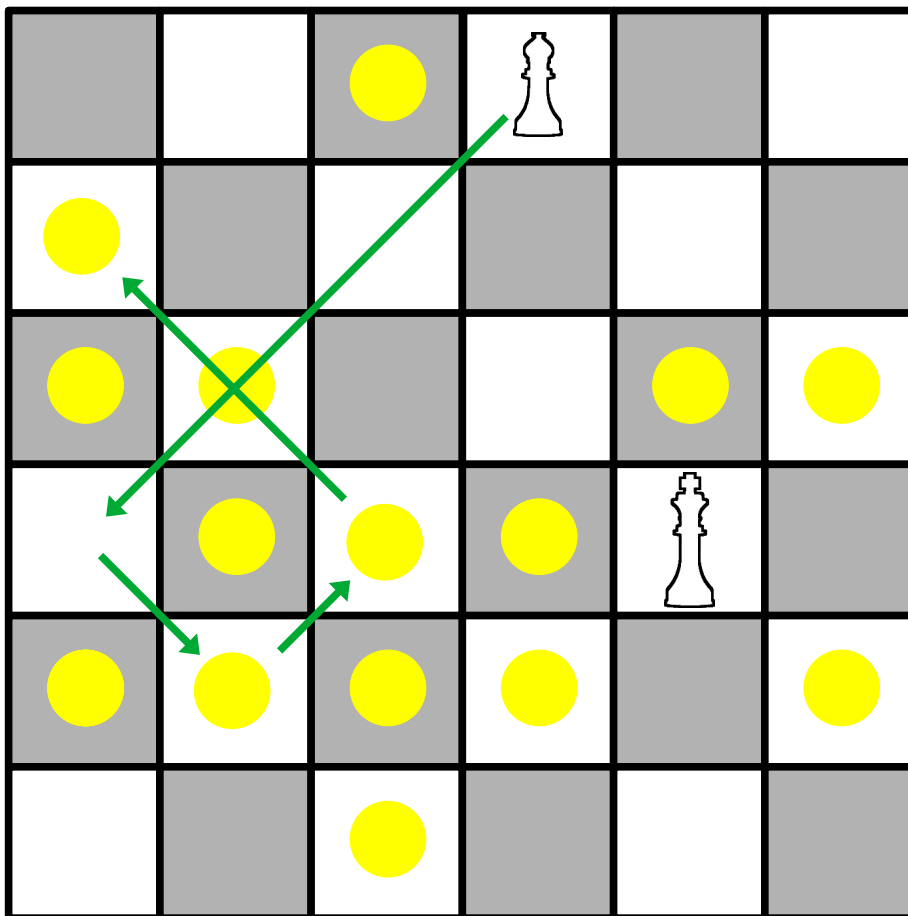
PROLONGEMENT POSSIBLE

Faire construire des grilles de jeu par les élèves.

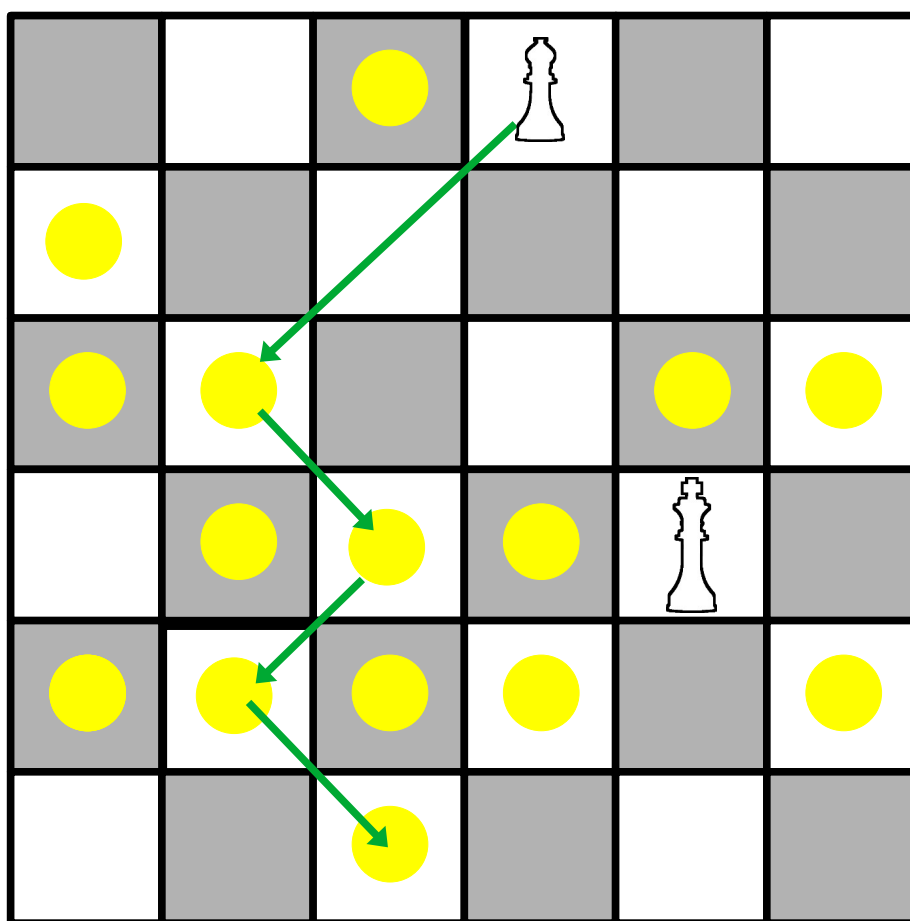


NIVEAU 4

CORRECTION



NIVEAU 4  
Correction



PROLONGEMENT POSSIBLE  
Faire construire des grilles de jeu par les élèves.