

<b>Grandes compétences mathématiques</b>	
<i>Chercher</i>	Résolution de problème en manipulant puis à travers une représentation sous forme de diagramme. L'objectif est de visualiser mentalement par la suite.
<i>Raisonner</i>	Anticiper le résultat d'une action. Tenir compte d'éléments divers.
<i>Communiquer</i>	Utiliser l'écrit et l'oral puis des représentations, symboles pour expliquer une démarche, se justifier et argumenter des raisonnements.

<b>SCCC</b>	
<i>Domaine 2 : Des méthodes et outils pour apprendre</i>	Mobilisation de l'attention, concentration, mémorisation.
<i>Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen</i>	Coopération et réalisation de projet : l'élève travaille en équipe. Respect de la règle et du droit. L'élève respecte les règles d'or. Réflexion et argumentation : il justifie ses choix et les confronte aux autres.
<i>Domaine 4 : les systèmes naturels et techniques</i>	L'élève prélève, organise et traite l'information utile ; il formule des hypothèses, les teste et les éprouve. Il utilise un langage scientifique pour communiquer ses résultats.

<b>Arts visuels</b>	
<i>Compétences</i>	<i>Activités</i>
<i>Être capable de lire et étudier les images</i>	Illustrations/Peintures d'époque.
<i>Situer dans le temps, les œuvres artistiques étudiées</i>	Prendre en compte l'histoire de l'art et les grands artistes.
<i>Fabriquer un objet</i>	Construire un échiquier (en lien avec la technologie).

<b>Mathématiques → Espace et géométrie</b>	
<i>Compétences</i>	<i>Activités</i>
<i>Repérer et coder des cases et des nœuds sur un quadrillage</i>	Jeu en collectif, groupe et individuel visant à apprendre à lire un échiquier mural (sens), un échiquier et un diagramme.
<i>Connaître et savoir utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacements</i>	Jeux et problèmes visant à apprendre le déplacement des pièces et apprendre le codage des coups.
<i>Tracer des déplacements</i>	Reconstituer une position ou une partie à l'aide des coordonnées des pièces et la liste des coups joués.
<i>Acquisition d'un vocabulaire mathématique : Diagonale, rangée, colonne, diagramme, ligne verticale/horizontale</i>	
<i>Relations et propriétés : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs</i>	Apprentissage du déplacement des pièces.  Utiliser scratch pour tracer un échiquier, pour déplacer des pièces (faire déplacer la Tour pour prendre des pions ou sortir d'un labyrinthe). Activité possible avec un robot BlueBoot (sous réserve d'adaptation)
<i>Programmer les déplacements d'un robot sur un écran en utilisant un logiciel de programmation</i>	



<b>EMC</b>	
<i>Compétences</i>	<i>Activités</i>
<b>RESPECT AUTRUI</b>	
<i>Nuancer son point de vue en tenant compte du point de vue des autres.</i>	En résolution de problèmes en groupe ou en collectif quand il est demandé d'argumenter ses choix.
<i>Identifier et exprimer les émotions et les sentiments</i>	Apprendre à contrôler ses émotions (en cas de victoire ou de défaite) lors des confrontations en respectant les règles d'or.  Prendre des décisions rationnelles dans un contexte pouvant être stressant.
<b>ACQUERIR ET PARTAGER LES VALEURS DE LA REPUBLIQUE</b>	
<i>Comprendre les notions de droits, de devoirs et de règle</i>	Respect absolu des règles d'or et désignation d'un arbitre avec comme mission de les faire respecter.
<b>CONSTRUIRE UNE CULTURE CIVIQUE</b>	
<i>Comprendre et expérimenter l'engagement dans la classe</i>	S'engager dans le projet Collectif classe échecs. Projet d'apprendre à jouer à une autre classe ou aux parents.
<i>Exercer son jugement, construire l'esprit critique</i>	Fonder ses choix sur sa réflexion et les confronter aux autres. Accepter qu'il y a d'autres solutions parfois plus optimales.

<b>Mathématiques → Résolution de problèmes</b>	
<i>Compétences</i>	<i>Activités</i>
<b>Résolution de problèmes atypiques</b>	
<i>Emettre des hypothèses, choisir et éliminer les propositions incorrectes</i>	Tracer le parcours le plus direct possible avec une Dame, Cavalier etc. Choisir les déplacements avec le minimum de coups.
<i>Situations problèmes mettant en jeu la valeur des pièces</i>	Bataille avec au choix des pièces d'une valeur de 15points. Le gagnant est celui qui a le gain le plus important.

<b>Français → Langage oral</b>	
<i>Compétences</i>	<i>Activités</i>
<b>Participer à des échanges dans des situations divers</b>	
<i>Présenter une idée et mobiliser des structures argumentatives</i>	Exposer ses choix en résolution de problèmes
<i>Réfléchir ensemble lors d'une analyse collective</i>	Recherche individuelle/en groupe/ collectif d'arguments pour étayer un point de vue. Partie majoritaire. Ex : enseignant/élève – deux groupes d'élèves ou deux classes via un outil en ligne (partie différée – 1 coup/J)
<b>Adopter une attitude critique par rapport à son propos</b>	
<i>Être capable d'énoncer, expliquer, valoriser, reformuler des idées et propositions d'un autre élève</i>	Critiquer les idées émises avec des critères objectifs comme la valeur des pièces, gain total, nombre de coups. Être capable d'accepter que des propositions sont plus optimales que celle proposée.

<b>Français → EDL - Lexique</b>	
<i>Compétences</i>	<i>Activités</i>
<i>Enrichir le lexique</i>	S'exprimer en utilisant le vocabulaire échiquéen à l'écrit (dictée, production d'écrit) et à l'oral.