

Guide méthodologique pour les enseignants pour diriger des cours d'échecs lorsqu'ils travaillent avec des enfants atteints de troubles du spectre autistique.

Natalia Popova - WIM, formatrice FIDE, formatrice de la FIDE Chess Academy en Biélorussie, responsable du projet de deux ans d'enseignement des échecs aux enfants atteints de troubles du spectre autistique (Biélorussie);

Ala Mishchanka - Assistante en éducation spécialisée, plus de 15 ans d'expérience (Canada);

Dr Anna Charchyan - chercheuse à l'Institut de recherche sur les échecs de l'ASPU du nom de Kh.Abovyan, docteur en pédagogie, chargée de cours à la faculté d'éducation spéciale et inclusive au Département d'orthophonie et d'ergothérapie (Arménie) ;

Dr Lilit Karapetyan - Chercheur principal à l'Institut de recherche sur les échecs de l'ASPU nommé d'après Kh.Abovyan, PhD en psychologie, maître de conférences au Département de pédagogie spéciale et de psychologie (Arménie).



Contenu du manuel

-

1. Introduction.
2. Equipement technique. Inventaire.
3. Contenu du cours.
4. Résultats attendus du cours.
5. Résultats personnels du cours.
6. Directives de cours.
7. Jeux d'échecs actifs.

1. INTRODUCTION.

Le nombre d'élèves dans un groupe	Horaire (50 min)	Activités de base
4 maximum	25 minutes – partie 1 ; 5 minutes – pause ; 20 minutes – partie 2.	Conférence du professeur, démonstration de cartes visuelles, explication d'une leçon sur l'échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique (y compris sur l'échiquier au sol)

ENSEIGNER AUX ÉLÈVES ATTEINTS DE TROUBLE DU SPECTRE AUTISTIQUE

L'autisme est un trouble grave du développement qui dure toute la vie et qui débute dans la petite enfance. L'autisme se caractérise par des déficiences dans trois domaines : Communication, Socialisation, Comportement.

Défis de communication

Difficultés avec tous les domaines de la communication ; les interactions non verbales, réceptives, expressives et logiques sont affectées.

- Compréhension.
- Interprétation des informations verbales/non verbales.
- Comprendre le langage abstrait.
- Maintenir l'attention/changer de concentration rapidement.
- Traitement auditif.
- Pensée littérale.
- Vocabulaire limité.
- Écholalie (répétition de mots qui viennent d'être prononcés par une autre personne).
- Mauvaise utilisation des pronoms, des questions, des déclarations.
- Ton ou rythme de parole inhabituel.
- Interpréter les indices non verbaux, c'est-à-dire le langage corporel, l'expression faciale
- Relier des commentaires dans des situations appropriées
- Tour à tour dans une conversation.

Défis comportementaux

- Grand besoin de routines et de prévisibilité.
- Difficultés avec les changements et les transitions.
- Difficultés à traiter les informations sensorielles.
- Manque d'utilisation fonctionnelle des objets, c'est-à-dire aligner des jouets, rouets.
- Mouvements corporels inhabituels ou comportements répétitifs, c'est-à-dire se balancer, effleurer les doigts.
- Stratégies d'adaptation limitées.
- Pensée inflexible
- Intérêts spécifiques, c'est-à-dire les dinosaures, regarder des vidéos avec les rames de métro.

Contributeurs à l'anxiété

- Faire face aux événements inattendus
- Difficultés avec les changements et les transitions
- S'adapter à une nouvelle situation
- Comprendre les réponses des autres.
- Incapacité à s'exprimer.

Défis d'interaction sociale

- Savoir initier une interaction.
- Entretenir une interaction.
- Reconnaître la présence des autres.
- Comprendre les sentiments et les perspectives des gens.
- Développer des amitiés.
- Comprendre les règles sociales non écrites.
- Démontrer des réponses émotionnelles limitées/inhabituelles.
- Entretenir une conversation.

Comment enseigner à un élève autiste ?

- Sois positif.
- Apprenez à connaître l'enfant.
- Soyez conscient des différences individuelles, c'est-à-dire du niveau d'activité, des besoins sensoriels, de la capacité communicative et cognitive.
- Parlez aux parents/tuteurs, aux anciens enseignants, aux consultants.
- Fournissez un environnement prévisible et sûr.
- Minimisez les transitions.
- Fournissez des informations précises et préalables sur les modifications.
- Offrez une routine cohérente.
- Apportez un renforcement individualisé, immédiat, concret.
- Soyez concret et précis.
- Évitez d'utiliser des termes comme "plus tard", "peut-être", "pourquoi avez-vous fait cela ?"
- Évitez les idiomes, les doubles sens et le sarcasme.
- Enseignez les compétences de manière claire et détaillée, ne laissant aucune place à la confusion ou au doute.
- Utilisez des gestes, des modélisations et des démonstrations avec verbalisation.
- Simplifiez les consignes.
- Si nécessaire pour la compréhension, décomposez une tâche en étapes plus petites que les élèves peuvent accomplir avec succès.
- Soyez précis avec les instructions.
- Gardez un langage simple, concret et clair.
- Faites une pause, écoutez et attendez.
- Regardez et écoutez les tentatives de réponse.
- Répondez positivement aux tentatives.
- Utilisez des visuels (gestes, signes, images et imprimés).
- Prévoyez du temps pour répondre.
- Vérifiez la compréhension.
- Trouvez les points forts et les besoins des élèves, faites une liste de ce qu'ils aiment et n'aiment pas.
- Ne prenez pas les réponses personnellement.
- Prévoyez une pause pour permettre l'autorégulation.

Incitation

L'incitation est un moyen d'aider les élèves à effectuer une réponse spécifique après une instruction donnée.

L'apprentissage de nouvelles tâches nécessite une utilisation efficace des invites pour s'assurer que la personne sait comment exécuter la compétence sans devenir frustrée et sans perdre un temps d'instruction précieux.

Tout élève atteint de TSA peut bénéficier d'incitations pendant l'enseignement, quels que soient son âge, ses compétences en communication ou ses capacités cognitives. Les invites peuvent être utilisées seules ou simultanément pour aider l'élève à mener à bien une activité.

Il existe 5 types d'invites :

- Verbal (verbal indirect et verbal direct)
- Gestuel
- Visuel
- Modélisation
- Physique

L'invite verbale fournit des instructions verbales sur ce que les élèves doivent faire.

Une invite verbale indirecte indique que quelque chose est attendu de l'élève, mais très peu d'informations sont données.

Exemple : "Que faites-vous ensuite ?"

Une invite verbale directe est plus précise et indique aux élèves ce qui est attendu.

Exemple : "Posez l'échiquier sur le bureau".

Les invites gestuelles peuvent inclure des éléments tels que pointer, regarder, faire signe vers ou se rapprocher, ou toucher un élément ou une zone pour indiquer une réponse correcte.

Exemple : L'enseignant pointe le symbole de la pièce d'échecs, puis l'échiquier de démonstration en indiquant ce qui est attendu.

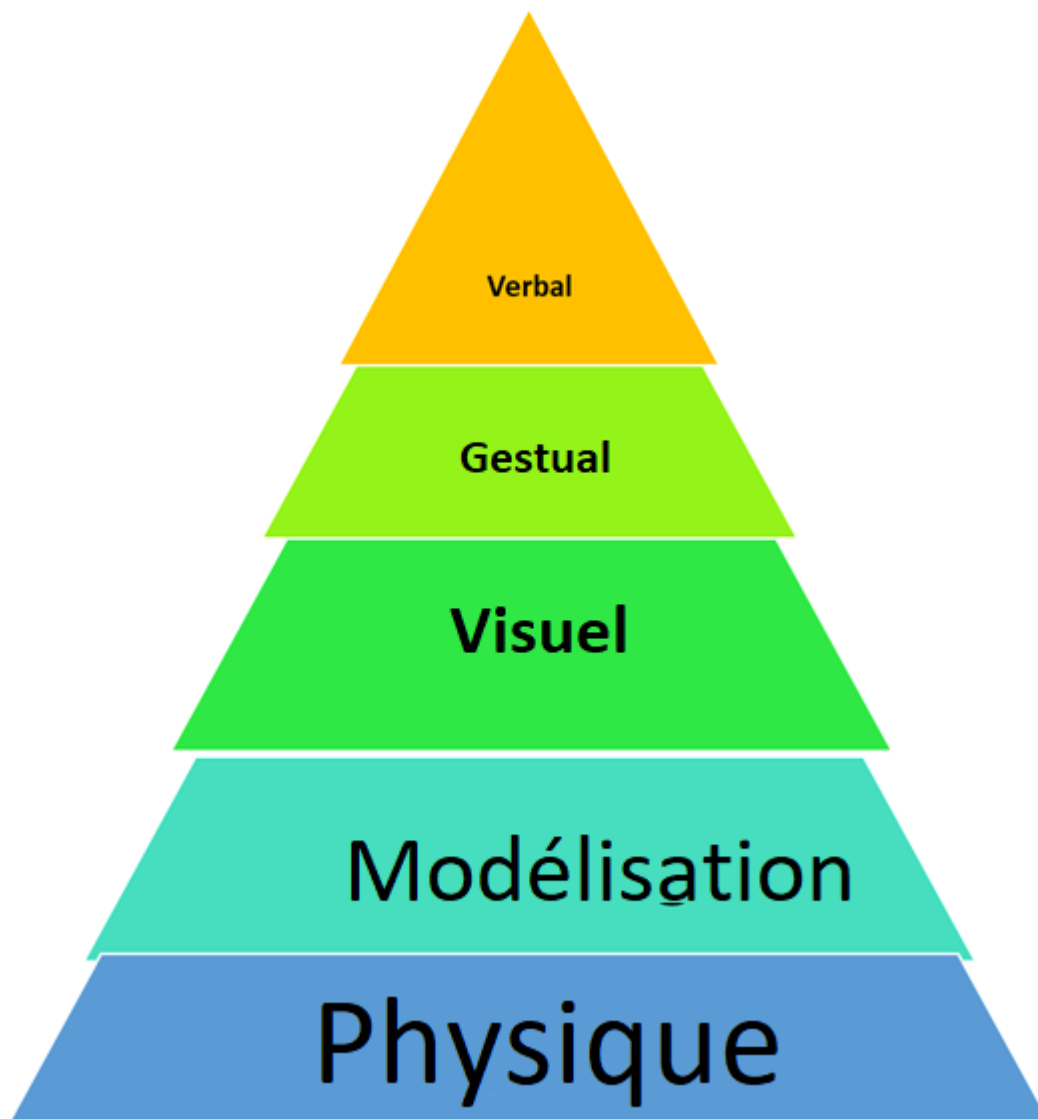
Les invites visuelles comprennent des objets, des images, des dessins ou des symboles qui indiquent aux élèves ce qui est attendu.

Lorsque vous donnez une invite de modèle, l'action entière peut être modélisée ou seulement une partie pertinente de celle-ci.

Exemple : L'enseignant peut montrer aux élèves comment prendre le symbole de la pièce d'échecs et le placer sur un échiquier de démonstration.

Les élèves apprendront par la démonstration : faire, défaire, dire aux élèves de le faire, si c'est faux, arrêter et recommencer.

Les invites physiques incluent les invites physiques partielles et complètes. Une invite physique partielle peut être que l'enseignant tape doucement sur le coude de l'élève pour l'inviter à placer la pièce d'échecs sur l'échiquier, sur le bureau, ou l'enseignant peut guider le coude de l'élève pour aider à placer la pièce d'échecs sur l'échiquier. Le type d'assistance physique complète le plus intrusif serait de prendre les mains de l'élève et de le guider physiquement pour placer la pièce d'échecs sur l'échiquier afin de compléter la compétence.



En haut de la hiérarchie se trouvent les invites les moins intrusives et en bas, les plus intrusives.

Au début, commencez par des invites moins intrusives, puis descendez dans la hiérarchie jusqu'à ce que vos élèves puissent terminer la tâche correctement. Si une invite verbale indirecte n'est pas efficace, essayez une invite verbale directe. Si cela est également inefficace, essayez une invite gestuelle comme pointer ou toucher un objet. Une fois que vous avez trouvé une invite efficace, arrêtez-vous. Utilisez le moins d'incitations possible tout en vous assurant que vos élèves peuvent effectuer la tâche correctement.

Ensuite, à mesure que vos élèves se familiarisent avec la nouvelle compétence, vous pouvez remonter la hiérarchie vers des invites moins intrusives jusqu'à ce qu'ils puissent effectuer la tâche de manière indépendante. C'est ce qu'on appelle **la décoloration rapide**.

Certaines personnes deviennent dépendantes des invites et attendent que l'enseignant les aide avant de faire tout type de réponse. Pour éviter cela, les incitations doivent être estompées dès que les élèves commencent à démontrer leur maîtrise.

RENFORCEMENT

Le renforcement fournit une motivation externe lorsque les élèves apprennent une nouvelle compétence ou travaillent dur pour gérer leur comportement. Un événement qui suit un comportement et augmente la probabilité que ce comportement se reproduise est un renforçateur.

Types de renforçateurs

TANGIBLE

Accès à un objet préféré ou à un jouet ; la possibilité de participer à une activité préférée.

Exemple : Puzzle, livre, vidéos, jouet dinosaure, balançoire.

SOCIAL

Louanges, high fives, sourires et hochements de tête, tout type de reconnaissance sociale.

Exemples : "Bon travail !", "Je suis fier de toi !"

PRIMAIRE

Les aliments et les boissons sont des renforçateurs primaires car ils répondent aux besoins biologiques.

Exemples : Certains élèves préfèrent les sucreries ou les friandises ; d'autres peuvent réagir à des aliments inhabituels tels que des cornichons ou des citrons.

JETON

Les jetons n'ont aucune valeur en eux-mêmes. Ils sont précieux car ils peuvent être collectés et échangés contre un autre type de renfort.

Exemples : autocollants, coches, tampons, points.

Lorsque vous choisissez un renforçateur, choisissez quelque chose que vous êtes prêt à donner chaque fois que vous voyez le comportement et que vous êtes prêt à retenir lorsque le comportement ne se produit pas. Vous ne pouvez pas utiliser le déjeuner, les collations ou d'autres nécessités de la vie comme renforçateurs.

Aucun élément n'est un renforçateur "universel". Les renforçateurs sont déterminés par leur impact sur le comportement.

2. EQUIPEMENT TECHNIQUE. INVENTAIRE.

Pour donner des cours d'échecs aux élèves atteints de TSA, l'équipement suivant pour la classe et les lieux de travail personnels est requis :

- 2.1. Échiquier de démonstration avec pièces. La couleur des carrés et des pièces est proche des concepts de "blanc" et "noir" - 1 pc.*
- 2.2. Ensembles de pièces d'échecs avec échiquiers - 1 ensemble pour chaque élève.*
- 2.3. Échiquier de sol avec jeu de pièces – 1 pc.*
- 2.4. Horloge - 1 pc.*
- 2.5. Horaire des cours visuels – 1 pc.*
- 2.6. Manuel de l'enseignant – 1 pièce.*
- 2.7. Cahier d'exercices - 1 pc. pour chaque élève.*
- 2.8. PC, imprimante pour l'enseignant.*
- 2.9. Papeterie : papier, crayons, gommes, colle, etc.*

Comment mettre en place une classe d'autisme

Étant donné que les élèves atteints de TSA ont des besoins exceptionnels que les autres élèves n'ont généralement pas, les éducateurs doivent adopter des méthodes et des stratégies pédagogiques uniques pour y répondre.

Les aménagements et le soutien que les élèves atteints de TSA reçoivent dans une salle de classe d'échecs dépendront de ce dont chaque élève a besoin pour réussir.

Une salle de classe bien organisée peut améliorer l'acquisition de compétences et l'indépendance, et réduire le stress et l'anxiété chez les élèves atteints de TSA.

Voici quelques conseils pour aider les enseignants à créer le meilleur environnement dans lequel les élèves autistes peuvent apprendre à jouer aux échecs.

Disposition physique

Avant de commencer à organiser votre salle de classe, portez une attention particulière à la disposition physique. Pensez au flux d'élèves, de personnel et de parents lors de leur transition dans la classe. La disposition des meubles doit créer des passerelles physiques qui contribueront à rendre les transitions fluides et faciles. Votre classe accueillera un groupe maximum de 4 élèves.

Débarrassez-vous de l'encombrement

Enlevez les meubles, les matériaux ou les objets inutilisés qui ne servent pas à un objectif pédagogique spécifique. De nombreux élèves autistes prêtent attention aux détails et peuvent ne pas voir la situation dans son ensemble. Vous ne voulez pas qu'ils se concentrent sur des éléments sans rapport à votre place.

Utilisez des visuels pour définir les espaces

De nombreux étudiants autistes ne comprennent pas l'espace personnel, ils bénéficieront donc d'une définition visuelle de leur espace de travail spécifique.

Par exemple, pendant la leçon, l'enseignant peut ne pas vouloir que les élèves se promènent dans la classe à tout moment, de sorte que l'enseignant peut utiliser différentes manières de définir visuellement une zone et d'enseigner où se trouve cette zone. Un élève qui a du mal à rester dans la zone qui lui est assignée dans la classe peut bénéficier d'un ruban de couleur sur le sol autour de sa place pour établir des limites, et ainsi l'élève sait où il est censé être.

Pour ne laisser aucun élève de côté, pourquoi ne pas donner du ruban adhésif à tous les élèves ?



Utilisez des visuels pour augmenter votre indépendance

Les stratégies visuelles sont des outils extrêmement importants pour aider les élèves atteints de TSA à réussir.

Ils aident les élèves à apprendre une communication efficace, un comportement positif et une interaction sociale appropriée.

Généralement, les élèves autistes sont des apprenants visuels. Ils comprennent mieux ce qu'ils voient plutôt que ce qu'ils entendent, c'est pourquoi ils bénéficient lorsque nous utilisons des stratégies visuelles pour soutenir la communication. Le support visuel aide les élèves qui ont des difficultés à comprendre ou à utiliser le langage à communiquer en créant un environnement plus prévisible et compréhensible.

Le support visuel peut être des images, des photographies, des dessins, des objets, des mots écrits, des listes ou des mouvements corporels.

Étiquetez chaque poste de travail, étagère et armoire avec une image et le mot correspondant.

Si vous avez un « coureur » dans votre classe, vous pouvez placer un panneau « STOP » sur la porte.



UNE IMAGE VAUT MILLE MOTS – ALORS UTILISEZ-LES.

Ayez un horaire, écrit et visuel.

Qu'est-ce qu'un planning visuel ?

Un planning visuel communique la séquence d'activités ou d'événements à venir à l'aide d'objets, de photographies, d'icônes, de mots ou d'une combinaison de supports visuels. Un planning visuel indique à un élève OÙ il devrait être et QUAND il devrait être là, et ce qu'il fera tout au long de la journée. Référez-vous à l'horaire au fur et à mesure que vos élèves progressent dans les différentes activités.

Les plannings visuels sont créés pour répondre aux besoins individuels d'un élève et peuvent varier en longueur et en forme.

Vous voudrez peut-être que les différentes sections du planning soient amovibles, afin que les élèves sachent quelles parties ont déjà été complétées et ce qu'il leur reste à faire. Vous pouvez le faire en utilisant du ruban velcro et en laminant les différentes pièces du planning.

Gardez à l'esprit la stimulation sensorielle

Les défis sensoriels sont très courants chez les élèves autistes. Essayez de minimiser autant que possible les stimuli sensoriels. Faites attention à l'éclairage, aux fenêtres, aux revêtements de sol et aux plafonds. Même de petits changements comme baisser les stores et baisser les plafonniers peuvent être utiles. Éloignez les bureaux des fenêtres ou des portes.

Éclairage fluorescent

Il a été démontré que certains types d'éclairage, en particulier l'éclairage fluorescent, ont un effet particulièrement négatif sur les personnes autistes. Environ la moitié des personnes autistes éprouvent ce qui est classé comme une sensibilité sévère à l'éclairage fluorescent.

Vous pouvez réduire la sensibilité à la lumière en minimisant l'exposition à l'éclairage fluorescent et en le remplaçant par un éclairage indirect naturel ou incandescent, en maintenant les pièces avec des lumières tamisées.

Reduisez le bruit

Les enseignants peuvent utiliser des balles de tennis sur le dessous des chaises pour réduire le bruit lorsque les élèves déplacent leurs chaises.

Dans une salle de classe plus calme, les élèves peuvent mieux se concentrer et progresser plus rapidement.



Vous pouvez également utiliser des tapis pour réduire les niveaux de bruit.

Avez une zone calme

Une stimulation excessive, des malentendus ou des ruptures de communication peuvent facilement conduire à la frustration et même à un effondrement. **Une fois que les sentiments d'un élève s'intensifient, il ne peut plus apprendre.**

Préparez-vous à l'avance en créant et en définissant une zone apaisante. Cela pourrait être une petite zone dans le coin de la classe avec un fauteuil poire, un récipient avec des agitations, des jouets sensoriels et des activités que votre élève aime, et des écouteurs. La zone d'apaisement ne doit jamais être utilisée comme une forme de punition.

Ajout d'un visuel dans une zone calme

Pour aider un élève à savoir quand il est calme, ajoutez un visuel dans une zone de calme pour évaluer comment l'élève se sent. Les visuels qui aident les élèves à comprendre leurs émotions et les visuels avec des techniques de calme (tactiques) deviennent essentiels dans une zone de calme. Ces visuels aideront les élèves à développer une compréhension de leurs émotions et leur permettront également de modéliser l'état émotionnel nécessaire pour retourner en classe.

Utilisez un horloge. Les minuteurs sont un support visuel qui aide les élèves autistes à « voir » le temps qui passe.

Prévoyez qui réglera la minuterie - vous ou l'élève. Lorsque le minuteur sonnera, quelle sera la phrase pour décider si l'élève est prêt à retourner au travail ? Cela pourrait être une simple phrase comme « êtes-vous prêt à retourner au travail ? Toutes ces stratégies vous aideront à mieux vous préparer aux différentes situations et à utiliser efficacement votre coin calme.



Jouets sensoriels

Si vos élèves ont du mal à rester à leur bureau, vous pouvez utiliser des produits lestés comme un coussinet lesté en gel ou un enveloppement serpent. Les coussins pour genoux peuvent être un moyen facile d'aider les élèves à s'asseoir pendant la leçon ou toute autre activité qui nécessite de rester assis pendant un certain temps. Ces types de produits procurent un apport sensoriel apaisant et un confort, améliorent l'attention et la concentration, augmentent la conscience du corps et ont des effets apaisants.



Les parents doivent consulter des médecins, des ergothérapeutes et d'autres professionnels pour obtenir des conseils sur la façon de mieux accueillir leur enfant en fonction de ses besoins spécifiques.

Les étudiants bénéficieront grandement de la visite de l'école et de la salle de classe avant le début du programme. Montrez-leur leur salle de classe, leurs toilettes et présentez-leur l'enseignant et le

personnel qui seront en contact avec un élève. Les parents peuvent créer une histoire sociale pour aider leur enfant à rendre la transition plus facile et plus prévisible.

Les parents peuvent fournir à l'école des copies des informations clés sur les besoins de leur enfant et partager leurs préoccupations et leurs attentes avec le personnel.

3. CONTENU DU COURS.

1. Échecs. Échiquier.

- 1.1. Quels jeux connaissez-vous ? À quels jeux aimez-vous jouer ? Qu'est-ce que les échecs ? Les échecs sont un jeu.
- 1.2. De quoi avons-nous besoin pour jouer aux échecs ? Un échiquier et des pièces.
- 1.3. Échiquier. Les notions de "case", "cellule". Les cases sont blanches et noires.
- 1.4. Lignes sur un échiquier. Ligne horizontale (ligne). Ligne verticale (colonne). Ligne diagonale.
- 1.5. Orientation de l'échiquier : centre de l'échiquier, bord de l'échiquier, coin de l'échiquier.
- 1.6. Jeux et tâches.

2. Pièces d'échecs. Position de départ.

- 2.1. Les pièces d'échecs sont blanches et noires.
- 2.2. Noms des pièces d'échecs.
- 2.3. Position de départ des pièces d'échecs. Règle de la dame. Le concept de "position de départ".
- 2.4. Jeux et tâches.

3. Orientation de l'échiquier. Notation d'échecs.

- 3.1. Chaque case de l'échiquier a son nom. Comment le savoir ?
- 3.2. Huit lignes horizontales de 1 à 8. Huit lignes verticales de a à h.
- 3.3. Nom de case.
- 3.4. Nom de la pièce.
- 3.5. Présentation du concept de "notation d'échecs".
- 3.6. Jeux et tâches.

4. Valeur des pièces d'échecs.

- 4.1. Introduction du concept de "valeur", "prix".
- 4.2. Valeur des pièces d'échecs.
- 4.3. Le roi n'a pas de prix.
- 4.4. Jeux et tâches.

5. Tour.

- 5.1. Tour se déplace.
- 5.2. Tour attaque.
- 5.3. Tour capture.
- 5.4. Jeux et tâches.

6. Fou

- 6.1. Fou se déplace.
- 6.2. Fou attaque.
- 6.3. Fou capture.
- 6.4. Jeux et tâches.

7. Dame.

- 7.1. La dame est la pièce d'échecs la plus forte.

- 7.2. Dame se déplace.
- 7.2. Dame attaque.
- 7.4. Dame capture.
- 7.5. Jeux et tâches.

8. Cavalier.

- 8.1. Cavalier se déplace. Cavalier saute par-dessus les pièces.
- 8.2. Cavalier capture.
- 8.3. Cavalier attaque.
- 8.4. Jeux et tâches.

9. Pion.

- 9.1. Position de départ des pions : pions blancs sur la ligne horizontale 2, pions noirs sur la ligne horizontale 7.
- 9.2. Pion se déplace. Mouvement du pion depuis la position de départ.
- 9.3. Pion capture.
- 9.4. Pion attaque.
- 9.5. Pion promote.
- 9.6. Coup spécial du pion – en passant. Notion de "case attaqué".
- 9.7. Jeux et tâches.
- 9.8. Bataille de pions.

10. Défense.

- 10.1. Défense contre l'attaque : capturez la pièce attaquante, couvrez la pièce, échappez à l'attaque.
- 10.2. Limitation du mouvement des pièces.
- 10.3. Mini-positions.
- 10.4. Jeux et tâches.

11. Roi.

- 11.1. Le roi est la pièce la plus importante aux échecs.
- 11.2. Roi se déplace. Le roi ne peut pas déplacer "sous attaque" des pièces de la couleur opposée.
- 11.3. Les rois blancs et noirs ne se rapprochent pas.
- 11.4. Roi capture. Le roi ne peut pas capturer une pièce défendue.
- 11.5. Roi attaque.
- 11.6. Jeux et tâches.

12. Échec.

- 12.1. Échec est une attaque contre le roi avec des pièces.
- 12.2. Échec avec diverses pièces.
- 12.3. Le roi ne peut pas mettre l'échec au roi.
- 12.4. Le roi ne peut pas être laissé en échec.
- 12.5. Trois défenses contre l'échec : capture, couverture, évasion. Deux défenses contre l'échec du cavalier : capture, évasion.
- 12.6. Échec découvert.
- 12.7. Échec double. Une défense contre un double échec est de s'échapper avec le roi.
- 12.8. Jeux et tâches.

13. Roque.

- 13.1. Le roque est le coup spécial du roi. Le roque peut être fait une fois par partie. Pourquoi avez-vous besoin de roquer aux échecs ?
- 13.2. Cout roque. Long roque.
- 13.3. Lorsque le roque n'est pas autorisé. Notion de "case attaqué".
- 13.4. Jeux et tâches.

14. Échec et mat.

- 14.1. Concepts de "jeu d'échecs", "victoire", "gagner". Chaque joueur s'efforce de gagner une partie d'échecs. Comment gagner une partie d'échecs ?
- 14.2. Échec et mat est un échec qui ne peut être évité. Échec et mat est une victoire. Le but des échecs est de faire échec et mat au roi adverse. Échec et mat met immédiatement fin à la partie.
- 14.3. Échec et mat avec diverses pièces. Un roi ne peut pas mater un roi.
- 14.4. Jeux et tâches.

15. Pat. Partie nulle.

- 15.1. Le résultat final d'une partie d'échecs est la victoire (gain), la partie nulle, la défaite (perte).
- 15.2. Évaluation quantitative du résultat final : victoire – 1 point, partie nulle – $\frac{1}{2}$ (demi) point, défaite – 0 point.
- 15.3. Les types de partie nulle les plus simples : roi contre roi, roi et fou contre roi, roi et cavalier contre roi.
- 15.4. Un autre type de partie nulle est le pat. Le pat est une situation où le roi n'est pas en échec, le roi et les pièces ne peuvent pas bouger. Le pat est une partie nulle.
- 15.5. Jeux et tâches.

16. Règles de conduite. Horloge d'échecs.

- 16.1. Saluer l'adversaire avant le début du jeu, serrer la main. Silence pendant le match.
- 16.2. "Toucher-déplacer". Pièces de réglage.
- 16.3. Tous les mouvements dans une partie d'échecs sont effectués d'une seule main, y compris la capture, le roque, la promotion des pions.
- 16.4. Règles de conduite après la fin du jeu. Respect mutuel.
- 16.5. Horloge d'échecs. A quoi sert une horloge d'échecs ?
- 16.6. Faites d'abord un mouvement, puis appuyez sur l'horloge. "Utilisez la même main pour déplacer les pièces et changer l'horloge".
- 16.7. Jeux et tâches.

4. RÉSULTATS ATTENDUS DU COURS.

- 4.1. Placer correctement l'échiquier entre les joueurs.
- 4.2. Naviguer dans l'échiquier : centre, bords, coins, notation d'échecs.
- 4.3. Distinguer les lignes horizontales, verticales et diagonales.
- 4.4. Connaître le nom des pièces. Placer correctement les pièces dans la position de départ.
- 4.5. Connaître la valeur des pièces d'échecs.
- 4.6. Connaître les règles de déplacement et de capture des pièces.
- 4.7. Savoir ce qu'est une attaque, une menace, une défense.
- 4.8. Pouvoir roquer le roi.
- 4.9. Apprentissage de la prise en passant.
- 4.10. Pouvoir mettre un échec, se défendre contre un échec, échec et mat, résoudre les problèmes d'échec et mat les plus simples en 1 coup.
- 4.11. Connaître le bilan quantitatif de la partie d'échecs : victoire, défaite, partie nulle et pat dans une partie d'échecs.
- 4.12. Pouvoir jouer à un jeu avec un partenaire. Connaître les règles de conduite lors d'une partie d'échecs, les règles du jeu avec une pendule d'échecs.

5. RÉSULTATS PERSONNELS DU COURS.

BUTS

La plupart des élèves autistes éprouvent des difficultés en matière de compétences sociales, de communication et de comportement.

L'enseignant doit fixer les objectifs en fonction de l'âge et du niveau de fonctionnement de l'élève.

OBJECTIFS DES INTERACTIONS SOCIALES

- Les élèves reconnaîtront la présence des autres.
- Les élèves respecteront l'espace personnel d'un autre enfant.
- Les élèves commenceront une interaction.
- Les élèves resteront impliqués dans une interaction.
- Les élèves soutiendront une activité avec un pair ou un enseignant.
- Les élèves permettront à l'enseignant de s'insérer dans le jeu de l'enfant en tournant ou en déplaçant un objet.
- Les élèves donneront une réponse verbale ou non verbale à d'autres personnes qui amorcent une interaction.
- Les élèves comprendront les sentiments et les perspectives des autres.
- Les élèves développeront une amitié.

OBJECTIFS DE COMMUNICATION

- Les élèves lanceront une salutation.
- Les élèves se présenteront.
- Les élèves apprendront à connaître quelqu'un de nouveau.
- Les élèves suivront un horaire illustré.
- Les élèves initieront la communication avec d'autres enfants, par exemple en posant une question, en commençant un jeu.
- Les élèves utiliseront des mots ou des gestes de manière appropriée pour exprimer leur aversion pour une activité.
- Les élèves poseront des questions appropriées lors de l'interaction communicative (élèves verbaux).
- Les étudiants se joindront à une conversation (étudiants verbaux).
- Les élèves feront des allers-retours dans la conversation avec une autre personne (élèves verbaux).
- Les élèves utiliseront le langage pour interagir avec leurs pairs (élèves verbaux).
- Les élèves interrompront de manière appropriée.
- Les élèves poseront des questions lorsqu'ils ne comprendront pas (élèves verbaux).

- Les élèves demanderont de l'aide au besoin.
- Les élèves demanderont de la nourriture, une pause aux toilettes ou un autre article nécessaire.
- Les élèves utiliseront et comprendront les gestes.
- Les élèves comprendront les expressions faciales.

OBJECTIFS DE COMPORTEMENT

- Les élèves suivront les règles en classe.
- Les élèves respecteront les limites.
- Les élèves apprendront à être attentifs et à écouter les instructions.
- Les élèves détermineront quand ils ont besoin de faire une pause et demanderont indépendamment une pause.
- Les élèves apprendront et démontreront des techniques simples d'auto-apaisement, telles que la respiration profonde.
- Les élèves apprendront à gérer les frustrations sans fondre.

OBJECTIFS DES COMPÉTENCES DE JEU

- Les élèves initieront une interaction ludique.
- Les élèves répondront à une invitation à jouer.
- Les élèves apprendront à se relayer.
- Les élèves apprendront comment gérer la défaite.
- Les élèves apprendront comment gérer la victoire.
- Les élèves apprendront à faire des compromis.
- Les élèves apprendront à respecter les opinions des autres.

6. DIRECTIVES DE COURS.

Leçon 1. Jeu d'échecs. Échiquier.

Buts:

1. Expliquer ce que sont les échecs.
2. Présenter l'échiquier, les cases blanches et noires dessus, les coins, les bords et les cases centrales, le positionnement correct de l'échiquier.
3. Introduire les concepts de lignes "horizontales", "verticales" et "diagonales".

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

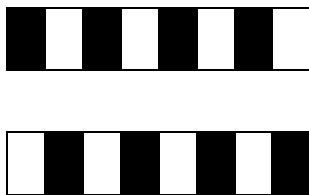
Équipement : échiquier de démonstration, échiquiers personnels, aimants colorés pour l'échiquier de démonstration, cercles colorés pour les échiquiers personnels, échiquier au sol, cartes visuelles.

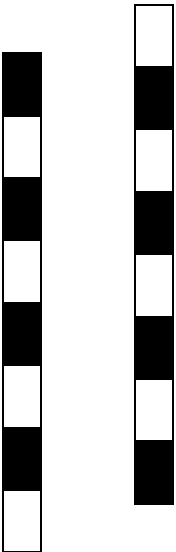
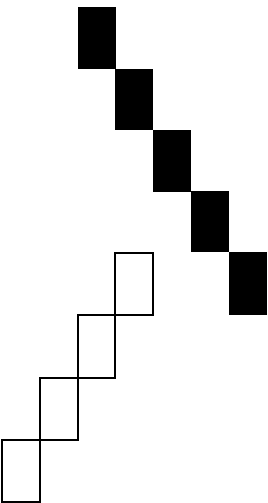
#	Jalons	Remarques
1.	Présentation de l'enseignant aux élèves et des élèves à l'enseignant.	
2.	Conférence du professeur. Amener les élèves à l'idée que les échecs sont un jeu. Présentez l'échiquier.	
2.1.	Quels jeux connaissez-vous ? À quels jeux aimes-tu le plus jouer ? Quels jeux de sport connaissez-vous ?	
2.2.	Aujourd'hui, je vais vous parler d'un autre jeu. Cela s'appelle les échecs. De quoi avons-nous besoin pour jouer aux échecs ? Échiquier et pièces.	
3.	Aujourd'hui, nous allons nous familiariser avec l'échiquier.	
3.1.	Échiquier de démonstration. Présentez un échiquier de démonstration aux élèves. Il s'agit d'un conseil d'enseignants.	
3.2.	Présentez les échiquiers personnels des élèves.	
3.3.	Quelle est la forme de l'échiquier? L'échiquier est carré. Chaque échiquier est carré. Quel échiquier est le plus grand : l'échiquier de démonstration ou celui sur votre bureau ?	
3.4.	L'échiquier a de petites cellules. Chaque petite cellule s'appelle une case. Il y a des cases blanches et noires sur l'échiquier.	
3.5.	Expliquez que toutes les cases claires de l'échiquier sont appelées blanches et que toutes les cases sombres sont noires.	

3.6.	Montrez un carré blanc sur un échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire s'il s'agit d'un carré blanc ou noir. Idem pour une case noire.	
3.7.	Demandez aux élèves de montrer une case blanche sur leur échiquier personnel. Puis montrer une case noire. Laquelle est la plus grande : un échiquier ou une case?	
3.8.	Montrez des cases blanches et noires sur un échiquier au sol. Choisissez une couleur et demandez aux élèves de se placer sur une case de cette couleur. Par exemple, placez-vous sur une case blanche. Permettez aux élèves de se tenir debout sur n'importe quelle case et demandez-leur de nommer sa couleur.	
3.9.	Faites les exercices 1 à 4 (leçon 1) sur papier.	
4.	Présentation du centre, des coins et des bords de l'échiquier. Familiarisez les élèves avec le positionnement correct de l'échiquier.	
4.1.	Utilisez des aimants de couleur pour expliquer le concept des cases du centre, des coins et des bords sur l'échiquier de démonstration. Les élèves utilisent des cercles ou des jetons colorés sur leurs échiquiers personnels.	
4.2.	Montrez les cases centrales sur l'échiquier de démonstration (e4, e5, d4, d5) et demandez aux élèves de montrer ces cases sur leurs échiquiers. De quelle couleur est e4 ? De quelle couleur est e5 ? De quelle couleur est d4 ? De quelle couleur est d5 ?	
4.3.	Montrez les cases des coins sur l'échiquier de démonstration (a1, a8, h1, h8) et demandez aux élèves de montrer ces cases sur leurs échiquiers. De quelle couleur est a1 ? De quelle couleur est a8 ? De quelle couleur est h1 ? De quelle couleur est h8 ?	
4.4.	Montrez les arêtes sur l'échiquier de démonstration (lignes horizontales 1 et 8, lignes verticales a et h) et demandez aux élèves de montrer ces bords sur leurs échiquiers.	
4.5.	Apprendre le centre, coins et carrés de bord sur un échiquier au sol. Tenez-vous sur un carré central blanc. Tenez-vous sur un carré central noir. Tenez-vous sur un carré d'angle blanc. Tenez-vous sur un carré d'angle noir. Marchez le long des bords de l'échiquier. Tenez-vous debout sur une case et demandez aux élèves de quelle case il s'agit : central ou d'angle ? De quelle couleur est cette case ?	
4.6.	Parlez du positionnement correct de l'échiquier.	

	L'échiquier est positionné de manière à ce que la case d'angle à droite soit blanche. Regardez vos échiquiers. Sont-ils correctement positionnés ?	
4.7.	Faites l'exercice 5 (Leçon 1) sur papier.	
5.	Présentation des lignes d'échecs. Ligne horizontale (ligne).	
5.1.	Les cases sur l'échiquier forment des lignes. Vous allez maintenant vous familiariser avec ces lignes d'échecs.	
5.2.	Expliquez et montrez ce qu'est une ligne horizontale. Une ligne horizontale est une ligne de cases blancs et noirs qui va de droite à gauche (ou de gauche à droite). Chaque ligne horizontale comporte huit (8) cases. Les cases alignés horizontalement alternent en couleur : noir – blanc – noir – blanc – noir – blanc – noir – blanc (ou vice versa).	
5.3.	Combien y a-t-il de lignes horizontales sur l'échiquier ? Comptez les lignes horizontales sur l'échiquier de démonstration avec les élèves. Ensuite, chaque élève compte les lignes horizontales sur son échiquier.	
5.4.	Échiquier de démonstration. Par exemple, montrez la ligne horizontale 2. Les élèves montrent la ligne horizontale 2 à l'aide d'aimants. Montrez une ligne horizontale et demandez aux élèves de quelle ligne horizontale s'agit-il ? Prenez des aimants et tracez des lignes sur l'échiquier de démonstration. Demandez ensuite si la ligne horizontale est droite. Demandez aux élèves de corriger l'erreur.	
5.5.	Échiquiers personnels. Par exemple, affichez la ligne horizontale 4, affichez la ligne horizontale 8, etc. Les élèves disposent des cercles de couleur (jetons) sur leurs planches sur les lignes horizontales spécifiées.	
5.6.	Recherche de lignes horizontales.	
5.7.	Échiquier de sol. Par exemple, demandez aux élèves de marcher le long de la ligne horizontale 1, puis le long de 7, etc. Les élèves marchent le long de n'importe quelle ligne horizontale et la nomment.	
5.8.	Faites les Exercices 6-7 (Leçon 1) sur papier.	
6.	Ligne verticale (colonne).	
6.1.	Expliquez et montrez ce qu'est une ligne verticale. Une ligne verticale est une ligne de cases blanches et noires qui va de bas en haut (ou de haut en bas). Chaque ligne verticale	

	comporte huit (8) cases. Les cases alignés verticalement alternent en couleur : noir – blanc – noir – blanc – noir – blanc – noir – blanc (ou vice versa).	
6.2.	Combien y a-t-il de lignes verticales sur un échiquier ? Comptez les lignes verticales sur l'échiquier de démonstration avec les élèves. Ensuite, chaque élève compte les lignes verticales sur son échiquier.	
6.3.	Échiquier de démonstration. Par exemple, montrez une ligne verticale. Les élèves utilisent des aimants pour montrer n'importe quelle ligne verticale qu'ils choisissent (trouvent, veulent) montrer. Prenez des aimants et tracez des lignes sur l'échiquier de démonstration. Demandez ensuite si la ligne verticale est correcte. Demandez aux élèves de corriger l'erreur.	
6.4.	Échiquiers personnels. Par exemple, montrez les deux lignes verticales des bords. Les élèves disposent des cercles de couleur (jetons) sur les lignes verticales spécifiées sur leurs planches.	
6.5.	Recherche de lignes verticales.	
6.6.	Échiquier de sol. Les élèves marchent le long de n'importe quelle ligne verticale. Demandez-leur de marcher le long de la ligne verticale au centre de l'échiquier.	
6.7.	Faites les exercices 8 à 11 (leçon 1) sur papier.	
7.	Ligne diagonale.	
7.1.	Expliquez et montrez ce qu'est une ligne diagonale. Une ligne diagonale est une ligne de cases de même couleur attachés les uns aux autres par des coins. Il y a des lignes diagonales longues et courtes sur l'échiquier. Une longue ligne diagonale est une ligne de huit cases blanches ou noires.	
7.2.	Échiquier de démonstration. Par exemple, montrez la plus longue ligne diagonale blanche, la plus longue noire. Les élèves utilisent des aimants pour montrer les lignes diagonales spécifiées. Prenez des aimants et tracez des lignes sur l'échiquier de démonstration. Demandez ensuite si la ligne diagonale est correcte. Demandez aux élèves de corriger l'erreur.	
7.3.	Échiquiers personnels. Par exemple, montrez les plus longues lignes diagonales blanches et noires. Les élèves disposent des cercles de couleur (jetons) sur les lignes diagonales spécifiées.	

	Combien y a-t-il de cases sur la plus longue ligne diagonale ? Montrez les lignes diagonales blanches et noires les plus courtes. Les élèves disposent des cercles de couleur (jetons) sur les lignes diagonales spécifiées. Combien y a-t-il de cases sur la ligne diagonale la plus courte ? Afficher n'importe quelle ligne diagonale.	
7.4.	Recherche de lignes diagonales.	
7.5.	Échiquier de sol. Les élèves marchent le long de n'importe quelle ligne diagonale et comptent le nombre de cases qu'il y a. Jeux : 1) Les élèves marchent le long d'une ligne diagonale, comptent les cases et essaient de trouver la plus longue ligne diagonale. 2) Les élèves marchent le long d'une ligne diagonale, comptent les cases et essaient de trouver la ligne diagonale la plus courte.	
7.6.	Faites les exercices 12 à 15 (leçon 1) sur papier.	
8.	Activité physique pour solidifier la connaissance des lignes.	
8.1.	Ligne horizontale : étendez les bras sur les côtés. Ligne verticale : lever les bras. Ligne diagonale : étirez un bras vers le haut et l'autre vers le bas, puis changez la position du bras (comme "un avion qui vole").	
8.2.	Nommez une ligne et demandez aux élèves de la montrer. Montrez une ligne et demandez aux élèves de la montrer. Les élèves montrent une ligne et vous la nommez. Les élèves nomment une ligne et vous la montrez.	
9.	Cartes visuelles pour expliquer la leçon. Cartes visuelles : case, ligne horizontale, ligne verticale, ligne diagonale.	
9.1.	Exemples de cartes visuelles.	
CASE 		LIGNE HORIZONTALE 

LIGNE VERTICALE 	LIGNE DIAGONALE 
---	---

Leçon 2. Pièces d'échec. Position de départ

Buts:

1. Présenter les noms des pièces d'échecs.
2. Introduire le concept de "position de départ".
3. Apprendre à disposer correctement les pièces dans la position de départ.

Activités de base : conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séance en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), un échiquier de sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Discours du professeur. Avec les élèves, passez en revue les points principaux : couleur du case, positionnement de l'échiquier (centre, coin, bord), noms des lignes (horizontale, verticale, diagonale). Maintenant, nous allons apprendre les pièces d'échecs.	
2.	Présentation de la couleur des pièces d'échecs.	
2.1.	Toutes les pièces de couleur claire sont blanches, toutes les pièces de couleur foncée sont noires. Montrez n'importe quelle pièce blanche. Montrez n'importe quelle pièce noire. De quelle couleur est cette pièce ? Prenez n'importe quelle pièce. Quelle couleur est-ce?	
2.2.	Expliquez que les pièces sur l'échiquier de l'enseignant et sur les échiquiers personnels ont des formes différentes.	

3.	Présentation des pièces. Leur position sur l'échiquier.	
3.1.	Tour. Nom de la pièce. Discutez du nom de la pièce avec chaque élève. Montrez la carte visuelle avec le nom de la pièce.	
3.1.1.	Montrez une tour blanche à partir d'un ensemble de pièces (pour l'échiquier de démonstration). Les élèves doivent trouver une tour blanche sur leurs échiquiers personnels. Cet exercice comprend l'utilisation de cartes visuelles qui montrent la différence de forme des pièces de différents ensembles. Combien de tours blanches as-tu ?	
3.1.2.	Mettons les tours blanches sur l'échiquier.	

	Placez une tour blanche sur la case de coin a1 et demandez aux élèves de la placer dans le coin de leur échiquier personnel. Où l'autre tour blanche doit-elle se tenir ? Dans l'autre coin. Placez l'autre tour blanche sur la case de coin h1 et demandez aux élèves de la placer dans l'autre coin de leur échiquier personnel.	
3.1.3.	Il en va de même pour les tours noires : trouvez les tours noires, expliquez la différence de forme des pièces de différents ensembles, placez les tours	
3.2.	Cavalier. Nom de la pièce. Discutez du nom de la pièce avec chaque élève. Montrez la carte visuelle avec le nom de la pièce.	
3.2.1.	Montrez un cavalier blanc à partir d'un ensemble de pièces (pour l'échiquier de démonstration). Les élèves trouvent un cavalier blanc sur leur échiquier personnel. Cet exercice comprend l'utilisation de cartes visuelles qui montrent la différence de forme des pièces de différents ensembles.	
3.2.2.	Mettons les cavaliers blancs sur l'échiquier. Placez un cavalier blanc à côté de la tour en b1 et demandez aux élèves de le placer à côté de la tour sur leur échiquier personnel. Où l'autre cavalier blanc devrait-il se tenir ? A côté de l'autre tour. Place l'autre cavalier blanc à côté de la tour sur la case (g1) et demande aux élèves de le placer à côté de l'autre tour sur leur échiquier personnel.	
3.2.3.	Il en va de même pour les cavaliers noirs : trouvez des cavaliers noirs, expliquez la différence de forme des pièces de différents ensembles, placez les cavaliers noirs sur l'échiquier.	
3.3.	Fou. Nom de la pièce. Discutez du nom de la pièce avec chaque élève. Montrez la carte visuelle avec le nom de la pièce.	
3.3.1.	Montrez un fou blanc à partir d'un ensemble de pièces (pour l'échiquier de démonstration). Les élèves trouvent un évêque blanc sur leurs échiquiers personnels. Cet exercice comprend l'utilisation de cartes visuelles qui montrent la différence de forme des pièces de différents ensembles	

3.3.2.	Mettons les fous blancs sur l'échiquier. Placez un fou blanc à côté du cavalier en c1 et demandez aux élèves de le placer à côté du cavalier sur leur échiquier personnel . Où devrait se tenir l'autre fou blanc ? À côté de l'autre cavalier. Mettez l'autre fou blanc en f1 et demandez aux élèves de le placer à côté de l'autre cavalier sur leur échiquier personnel.	
3.3.3.	Il en va de même pour les fous noirs : trouvez des fous noirs, expliquez la différence de forme des pièces de différents ensembles, placez des fous noirs sur l'échiquier.	
3.4.	Dame. Nom de la pièce. Discutez du nom de la pièce avec chaque élève. Montrez la carte visuelle avec le nom de la pièce.	
3.4.1.	Montrez une dame blanche à partir d'un ensemble de pièces (pour l'échiquier de démonstration). Les élèves trouvent une reine blanche sur leurs échiquiers personnels. Cet exercice comprend l'utilisation de cartes visuelles qui montrent la différence de forme des pièces de différents ensembles. Il en est de même pour la dame noire.	
3.4.2.	Position de départ de la dame sur l'échiquier. Expliquez la règle : "La dame aime sa couleur." La dame blanche est sur le carré blanc, la noire est sur le carré noir. Placez la dame blanche sur le carré blanc d1 et demandez aux élèves de placer la dame blanche sur un carré blanc. Placez la dame noire sur le carré noir d8 et demandez aux élèves de placer la dame noire sur un carré noir.	

3.5.	Roi. Nom de la pièce. Discutez du nom de la pièce avec chaque élève. Montrez la carte visuelle avec le nom de la pièce.	
3.5.1.	Montrez un roi blanc à partir d'un ensemble de pièces (pour l'échiquier de démonstration). Les élèves trouvent un roi blanc sur leurs échiquiers personnels. Cet exercice comprend l'utilisation de cartes visuelles qui montrent la différence de forme des pièces de différents ensembles. Il en est de même pour un roi noir.	
3.5.2.	Position de départ du roi sur l'échiquier. Placez le roi blanc à côté de la reine en e1 et demandez aux élèves de placer le roi blanc à côté de la reine sur leur échiquier.	

	Placez le roi noir à côté de la reine en e8 et demandez aux élèves de placer le roi noir à côté de la reine sur leur échiquier. Sur quelle ligne horizontale les pièces blanches se tiennent-elles ? Sur quelle ligne horizontale se trouvent les pièces noires ?	
3.6.	Pion. Nom de la pièce. Discutez du nom de la pièce avec chaque élève. Montrez la carte visuelle avec le nom de la pièce.	
3.6.1.	Montrez un pion blanc d'un ensemble de pièces (pour l'échiquier de démonstration). Les élèves trouvent un pion blanc sur leur échiquier personnel. Cet exercice comprend l'utilisation de cartes visuelles qui montrent la différence de forme des pièces de différents ensembles. Combien de pions blancs as-tu ? Comptez les pions.	
3.6.2.	Mettez les pions blancs sur l'échiquier. Placez des pions blancs sur la deuxième ligne et demandez aux élèves de placer des pions blancs sur la ligne horizontale 2.	
3.6.3.	Il en va de même pour les pions noirs : trouvez les pions noirs, expliquez la différence de forme des pièces de différents ensembles, comptez les pions, placez les pions noirs sur l'échiquier.	
3.7.	Échiquier de sol. Mettre en place des pièces. Nommez une pièce. Les élèves doivent le trouver et le mettre sur leur échiquier. Les élèves prononcent le nom de la pièce. S'ils rencontrent des difficultés de communication, utilisez des cartes visuelles avec des noms de pièces.	Il vaut mieux nommer les pièces dans l'ordre dans lequel elles sont étudiées : tour, cavalier, fou, dame, roi, pion.
3.8.	Faites les exercices 1 à 6 (leçon 2) sur papier.	
4.	Présentation du concept de "position de départ".	
4.1.	Apprenez ce qu'est une "position de départ" grâce à des exemples d'autres jeux de sport. Par exemple, connaissez-vous le football ? Comment les joueurs de chaque équipe sont-ils disposés en tout début de partie ?	
4.2.	Aux échecs, il y a aussi une position de départ pour les pièces. Indiquez la position de départ sur l'échiquier du professeur et sur les échiquiers personnels. Les pièces blanches se tiennent sur les lignes horizontales 1 et 2. Les pièces noires se tiennent sur les lignes horizontales 7 et 8.	

4.3.	Jeux. Placez correctement les pièces sur vos planches personnelles aussi vite que vous le pouvez. Les élèves retirent les pièces de leurs planches et, comme le dit l'enseignant, les placent dans leur position de départ. Trouvez des erreurs dans la position de départ des pièces. Quelles pièces sont mal placées ? Demandez aux élèves de fermer les yeux (ou de les couvrir avec les mains) et d'échanger quelques pièces blanches et noires. Par exemple, échangez une tour blanche et un cavalier blanc et un roi noir et une dame noire. Les élèves ouvrent les yeux et recherchent	
4.4.	Faites les exercices 7 à 10 (leçon 2) sur papier.	
4.5.	Échiquier de sol. Placez les pièces aussi vite que possible. Un élève met en place des pièces blanches et l'autre élève à ce moment-là met en place des pièces noires. Trouvez des erreurs dans la position de départ des pièces.	
5.	Quiz. Posez des questions simples pour solidifier la leçon. Par exemple, comptez les tours blanches. Comptez les pions noirs. Sur quelle case la dame blanche est-elle en position de départ ? Comptez le nombre de pièces sur la première ligne horizontale dans la position de départ. Comptez les pièces sur la ligne verticale extrême.	
6.	Exemples de cartes visuelles.	
TOUR <i>blanc</i>  TOUR <i>noir</i> 		
6.1.	Vous pouvez faire les mêmes cartes pour d'autres pièces.	

Lecon 3. Notation d'échecs

Buts:

1. Introduire la notation des lignes horizontales et verticales sur l'échiquier.
2. Introduire les noms abrégés et les symboles des pièces d'échecs dans les livres.
3. Apprendre aux élèves à marquer des cases.
4. Introduire le concept de "notation d'échecs".

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
---	--------	-----------

1.	Salutation. Discours du professeur. Avec les élèves, passez en revue les principaux points : qu'est-ce qu'un carré, des lignes horizontales, verticales, diagonales, les noms des pièces d'échecs, la position de départ. Que voyez-vous d'autre sur l'échiquier ? Regardez les bords de l'échiquier. Chiffres et lettres. Aujourd'hui, nous allons apprendre le langage des échecs.	
2.	Présentation des noms de lignes horizontales sur un échiquier.	
2.1.	Quels numéros voyez-vous sur l'échiquier ? De 1 à 8. Chaque ligne horizontale a son propre nom (numéro). Montrez la première ligne horizontale sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de la montrer sur leur échiquier personnel (en utilisant des cercles de couleur, des jetons). Il en va de même pour les autres lignes horizontales.	
2.2.	Montrez n'importe quelle ligne horizontale (par exemple, 4) sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves son nom (numéro). Demandez ensuite aux élèves de montrer la ligne horizontale sur leurs planches personnelles (à l'aide de cercles de couleur, de jetons).	
2.3.	Demandez aux élèves de montrer n'importe quelle ligne horizontale sur leur échiquier personnel et de la nommer (donner la numéro).	
3.	Présentation des noms de lignes verticales sur un échiquier.	
3.1.	Quelles lettres voyez-vous sur l'échiquier ? a-h. Chaque ligne verticale a sa propre lettre. Montrez et prononcez les lettres.	
3.2.	Montrez la ligne verticale « a » sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de la montrer sur leur échiquier personnel (en utilisant des cercles de couleur, des jetons).	
3.3.	Montrez n'importe quelle ligne verticale (par exemple, « e ») sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves son nom (lettre). Demandez ensuite aux élèves de montrer la ligne verticale sur leurs planches personnelles (à l'aide de cercles de couleur, de jetons).	

3.4.	Demandez aux élèves de montrer n'importe quelle ligne verticale sur leur échiquier personnel et de la nommer (dire sa lettre).	
4.	Faites les exercices 1 et 2 (leçon 3) sur papier.	
5.	Échiquier de sol.	
5.1.	Demandez aux élèves de marcher le long de la ligne horizontale qu'ils nomment. Les élèves marchent le long de n'importe quelle ligne horizontale de leur choix et la nomment (dites son numéro).	
5.2.	Demandez aux élèves de marcher le long de la ligne verticale qu'ils nomment. Les élèves marchent le long de n'importe quelle ligne verticale de leur choix et la nomment (dites sa lettre).	
6.	Présentation des noms de cases sur un échiquier.	
6.1.	Expliquez que chaque case a son nom. Vous avez écrit une lettre à un ami. Comment l'envoyer par courrier ? Vous devez écrire l'adresse sur l'enveloppe ou connaître l'adresse e-mail. Aux échecs, chaque case a son propre nom ou adresse. Expliquez comment les cases sont nommés correctement : intersection (carrefour) de lignes verticales et horizontales (d'abord une lettre, puis un chiffre).	
6.2.	Échiquier de démonstration. Par exemple, placez la dame noire en d5. Demandez ensuite aux élèves de nommer la pièce et le carré sur lequel elle se trouve. Il en est de même pour les autres pièces. Les élèves choisissent n'importe quelle pièce et la placent sur n'importe quelle case. Ils doivent nommer la pièce et la case sur laquelle elle se trouve.	
6.3.	Échiquiers personnels. Par exemple, trouvez un roi blanc, placez-le en c3, et ainsi de suite. Les élèves choisissent n'importe quelle pièce et la placent sur n'importe quelle case. Ils doivent nommer la pièce et la case sur laquelle elle se trouve.	

6.4.	Faites les exercices 3 à 5 (leçon 3) sur papier.						
6.5.	Échiquier de sol.						
6.5.1.	Demandez aux élèves de se tenir debout sur une case qu'ils disent. Puis marchez (bougez, sautez) vers une autre case nommée par le professeur. Demandez aux élèves de se tenir sur n'importe quelle case de l'échiquier et de lui donner un nom (dites son « adresse »). Ensuite, marchez (déplacez-vous, sautez) vers n'importe quelle autre case et nommez-la.						
6.5.2.	Nommez une pièce et sa couleur et demandez aux élèves de la trouver. Ensuite, ils disent "l'adresse" du carré où placer la pièce.						
7.	Noms abrégés des pièces d'échecs. Expliquez comment les pièces sont abrégées, utilisez des cartes visuelles.						
7.1.	Faites les exercices 6 à 7 (leçon 3) sur papier.						
7.2.	Échiquier de sol. Par exemple, montrez une carte avec le nom abrégé d'une pièce, nommez sa couleur. Les élèves trouvent cette pièce et la placent sur n'importe quel carré, puis nomment le carré. Vous pouvez également appeler un carré spécifique pour placer la pièce.						
8.	Présentation du concept de "notation d'échecs". Tous les noms des lignes horizontales, des lignes verticales, des carrés et des pièces sont le langage des échecs. C'est ce qu'on appelle la notation d'échecs. Faites l'exercice 8 (leçon 3) sur papier.						
9.	Exemples de cartes visuelles.						
1	2	3	4	a	b	c	d
5	6	7	8	e	f	g	h
Roi  R		Dame  D		Tour  T		Fou  B	

Cavalier  C	Pion 
--	--

R	D	T
B	C	

Leçon 4. Valeur des pièces d'échecs

Buts:

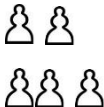
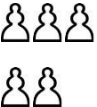
1. Introduire la valeur de chaque pièce d'échecs.
2. Présenter l'évaluation quantitative de chaque pièce d'échecs à travers le pion, comme unité de mesure.
3. Apprendre à comparer les pièces d'échecs entre elles et à déterminer celles qui ont le plus de valeur (les plus fortes).

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), un échiquier de sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Discours du professeur. Apprenez la valeur (prix) de chaque pièce d'échecs. Par exemple, combien coûte un crayon ? Quel est ton jouet préféré ? Combien ça coûte ? Chaque chose a son propre prix ou n'a pas de prix. Chaque pièce d'échecs a aussi sa propre valeur ou elle est inestimable. Vous devez connaître la valeur de chaque pièce pour déterminer laquelle est la plus forte.	
2.	Présentation de la valeur de chaque pièce d'échecs. Pion – 1 point, cavalier – 3 points, fou – 3 points, tour – 5 points, dame – 9 points, roi – inestimable (hors de prix).	
2.1.	Montrez une pièce. Les élèves nomment sa valeur ou montrent une carte avec un nombre égal à la valeur de la pièce.	

	Montrez une carte avec un numéro. Les élèves trouvent une pièce qui correspond à ce nombre (prix, valeur).	
2.2.	Faites les exercices 1 et 2 (leçon 4) sur papier.	
2.3.	Échiquier de sol. Par exemple, montrez une carte avec un chiffre (5), les élèves trouvent une pièce (tour) qui correspond à ce chiffre (prix, valeur). Ensuite, ils placent la tour sur n'importe quelle case et nomment "l'adresse" de cette case.	
3.	Présentation du concept de "Pion est une unité de mesure pour les pièces d'échecs". Expliquez que nous pouvons remplacer les nombres par des pions. Le cavalier est égal à 3 pions, le fou à 3, la tour à 5 et la dame à 9. Le roi ne se mesure pas avec des pions. C'est inestimable (inestimable).	
3.1.	Montrez une pièce. Les élèves disent sa valeur ou montrent une carte avec le nombre de pions correspondant. Montrez une carte avec un certain nombre de pions. Les élèves trouvent une pièce qui correspond à ce nombre de pions.	
3.2.	Échiquier de démonstration. Par exemple, placez n'importe quelle pièce sur l'échiquier. Les élèves placent autant de pions que cette pièce coûte. Placez un certain nombre de pions sur l'échiquier de démonstration (par exemple, cinq). Les élèves placent une pièce qui correspond à la valeur (tour) à côté.	9 pions sont nécessaires pour indiquer la valeur d'une reine.
3.3.	Faites les exercices 3 et 4 (leçon 4) sur papier.	
4.	Comparez les pièces d'échecs entre elles et déterminez celle qui a le plus de valeur (la plus forte).	
4.1.	Jeu "Balance". Placez 2 pièces (par exemple, un pion et un cavalier) sur l'échiquier de démonstration. Lequel vaut le plus ? Expliquez que la pièce qui valorise le plus est la plus forte. Utilisez différentes options pour comparer les pièces. Faites de même avec chaque élève sur les échiquiers personnels.	
4.2.	Faites les exercices 5 et 6 (leçon 4) sur papier.	
5.	Exemples de cartes visuelles.	

NON VALEUR	1	3	5	9				
PION 1	CAVALIER 3	FOU 3	TOUR 5	DAME 9	ROI AUCUNE VALEUR			
PION 	CAVALIER 	FOU 	TOUR 	DAME 				

Leçon 5. Tour

Buts:

1. Présentez comment une tour se déplace et capture des pièces.
2. Introduisez le concept d'"attaque".
3. Apprenez à attaquer les pièces de la couleur opposée avec une tour.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Conférence du professeur. Passez en revue les noms des lignes d'échecs : horizontales, verticales et diagonales, les noms de toutes les pièces d'échecs, les couleurs des pièces. Chaque pièce de l'échiquier peut se déplacer, capturer et attaquer. Aujourd'hui, nous allons étudier comment une tour peut se déplacer, capturer et attaquer.	

2.	Expliquer comment la tour se déplace. Échiquier de démonstration.	
2.1.	Expliquez comment la tour se déplace sur l'échiquier de démonstration : verticalement vers l'avant et vers l'arrière, horizontalement vers la droite et vers la gauche. Utilisez des aimants de couleur (vert si possible) et placez-les sur les cases où la tour peut se déplacer.	Faites un mouvement avec la tour, ramenez-la à sa place et placez un aimant sur la case vers laquelle la tour s'est déplacée. Ensuite, montrez le mouvement suivant avec la tour, ramenez-la à sa place et placez un aimant sur la case vers laquelle la tour s'est déplacée. Il en est de même pour tous les mouvements.
2.2.	Placez une tour blanche sur un échiquier de démonstration vide et demandez aux élèves de montrer où elle peut se déplacer. Les élèves doivent utiliser des aimants de couleur (vert). Il en va de même pour une tour noire.	
2.3.	Expliquez comment la tour se déplace s'il y a un obstacle de pièces de la même couleur que la sienne. Par exemple, position : tour blanche en e5, pion blanc en e2, cavalier blanc en c5. Utilisez des aimants verts pour montrer que la tour peut se déplacer vers e4, e3, e6, e7, e8, d5, f5, g5, h5. Expliquez que la tour ne peut pas sauter par-dessus les pièces de la même couleur ou se tenir sur la même case avec elles. Mettez des aimants rouges sur e1, b5, a5. Vous ne pouvez pas aller sur les feux rouges!	
2.4.	Par exemple, position : tour noire en c7, fou noir en c4, pion noir en g7. Demandez aux élèves de montrer où la tour peut se déplacer (en utilisant des aimants verts). Demandez aux élèves : la tour peut-elle sauter par-dessus le fou ? Non. Mettez des aimants rouges sur c3, c2, c1. La tour peut-elle sauter par-dessus le pion ? Non. Mettez un aimant rouge sur h7.	
2.5.	Les séances en face à face avec les élèves sur leur échiquier personnel se déroulent de la même manière que l'explication de la leçon sur l'échiquier de démonstration (voir points 2.2 et 2.4). Variez la couleur des pièces et le nombre d'obstacles. Vous pouvez demander aux élèves de créer une position simple à l'échiquier. Par exemple, prenez une tour blanche, mettez-la en b4, prenez un pion	

	blanc, mettez-la en b6, montrez où la tour blanche peut se déplacer. Les élèves utilisent des cercles verts et rouges (jetons).	
2.6.	Faites les exercices 1 à 3 (leçon 5) sur papier.	
2.7.	Échiquier de sol. Par exemple, placez une tour blanche sur f5 et demandez aux élèves de se tenir (marcher, sauter) sur les cases vers lesquelles la tour blanche peut se déplacer. Les élèves nomment la case sur laquelle ils se tiennent (marcher, sauter). Il en va de même pour les positions dans lesquelles il y a des obstacles pour la tour. Vous pouvez varier la couleur des pièces. Expliquez d'abord le sujet sur la tour et les pièces blanches, puis sur la tour et les pièces noires.	
3.	Expliquer comment la tour capture. La tour ne capture que des pièces de la couleur opposée. La tour blanche capture les pièces noires. La tour noire capture les pièces blanches. La tour se tient sur la case de la pièce capturée. La pièce capturée est retirée de l'échiquier et se tient à côté de l'échiquier (par exemple, à droite ou à gauche).	Le roi ne peut pas être capturé, alors ne l'utilisez pas dans les exercices.
3.1.	Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple, tour blanche en b5 et pion noir en f5. Demandez ensuite aux élèves de montrer comment la tour capture. Établissez un poste. Par exemple, tour blanche en f3, pions noirs en f6 et d2. Demandez aux élèves de montrer lequel des deux pions la tour peut capturer. La tour peut capturer un pion. Lequel? Établissez un poste. Par exemple, tour blanche en g4, pion blanc en g6, cavaliers noirs en g8 et d4. Demandez aux élèves de montrer lequel des deux cavaliers la tour peut capturer. La tour peut capturer un cavalier. Lequel? Établissez un poste. Par exemple, tour blanche en c5, pions noirs en c3, f3, f6, a6. Demandez aux élèves de montrer quel pion la tour peut capturer en premier. Les élèves réalisent la capture. Ensuite, ils doivent trouver le prochain pion à capturer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions disparaissent de l'échiquier. Il en va de même pour une tour noire.	Utilisez une main pour capturer des pièces ! Entraînez cette compétence dès le début.

3.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels se déroulent de la même manière que sur l'échiquier de démonstration (point 3.1).	Assurez-vous que les élèves capturent des pièces d'une seule main.
3.3.	Faites les exercices 4 à 6 (leçon 5) sur papier. Demandez aux élèves de faire les exercices écrits sur des échiquiers personnels. Les élèves font d'abord les exercices sur un échiquier, puis sur papier (à l'aide de flèches, de cercles, etc.).	
4.	Présentation du concept d'"attaque". Expliquer le concept « d'attaque » à travers des jeux familiers (jeux de sport). Par exemple, à quels jeux aimez-vous jouer ? A quels jeux de sport aimes-tu jouer ? Connaissez-vous le foot ? Pour marquer un but au football, il faut attaquer. C'est la même chose aux échecs. Pour capturer la pièce de l'adversaire, vous devez l'attaquer.	
4.1.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : tour blanche en b1, fou noir en d5. Expliquez et montrez qu'après le coup Td1, la tour blanche attaquera le fou noir, voulant le capturer. La tour blanche menace de capturer le fou noir. Attaquer, c'est menacer de capturer une pièce. La tour blanche peut aussi aller en b5 et attaquer le fou noir.	
4.2.	Échiquiers personnels. Demandez aux élèves de se positionner. Par exemple, prenez une tour blanche et mettez-la en c2, prenez un pion noir et mettez-la en f6. Demandez-leur de montrer la tour blanche attaquant le pion noir. Il en est de même pour la tour noire et les pièces blanches.	
4.3.	Faites les exercices 7 à 8 (leçon 5) sur papier.	
5.	Exemples de cartes visuelles.	

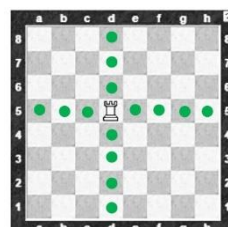
**TOUR
blanc**



**TOUR
noir**



TOUR SE DÉPLACE



TOUR CAPTURE		TOUR ATTAQUE
TOUR ATTAQUE		

Leçon 6. Fou

Buts:

1. Apprendre comment un fou se déplace.
2. Apprendre à capturer des pièces avec un fou.
3. Apprendre à attaquer des pièces de couleur opposée avec un fou.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Conférence du professeur. Revoyez ce qu'est une ligne diagonale. Demandez à montrer de longues lignes diagonales noires et blanches (à l'aide d'aimants)	

	sur l'échiquier de démonstration, etc. Il en est de même sur les échiquiers personnels. Montrez un fou blanc. Montrez un fou noir. Aujourd'hui, nous allons apprendre comment le fou se déplace, comment il capture et attaque d'autres pièces.	
2.	Expliquer comment un fou se déplace. Échiquier de démonstration.	
2.1.	Placez deux fous dans la position de départ sur c1 et f1. Expliquez comment les fous se déplacent sur l'échiquier de démonstration. En diagonale. Le fou qui se tient sur une case blanche se déplace le long des lignes diagonales blanches. Le fou qui se tient sur une case noire se déplace le long des lignes diagonales noires. Utilisez des aimants de couleur (vert si possible) et placez-les sur les cases où l'évêque peut se déplacer.	Faites un mouvement avec le fou, ramenez-le à sa place et placez un aimant sur la case vers laquelle le fou s'est déplacé. Ensuite, montrez le coup suivant avec le fou, ramenez-le à sa place et placez un aimant sur la case vers laquelle le fou s'est déplacé. Il en est de même pour tous les mouvements.
2.2.	Placez un fou blanc en d5 et demandez aux élèves de montrer où il peut se déplacer. Les élèves doivent utiliser des aimants de couleur (vert). Il en va de même pour un fou blanc à cases noires, ainsi que pour les fous noirs.	Les concepts de « fou à cases blanches » et « fou à cases noires » ne sont pas introduits à ce stade de l'étude du fou.
2.3.	Expliquez comment le fou se déplace s'il y a un obstacle de pièces de la même couleur. Le fou ne peut pas sauter par-dessus des pièces de la même couleur que lui. Le fou blanc ne saute pas par-dessus les pièces blanches. Le fou noir ne saute pas par-dessus les pièces noires. Par exemple, position : fou blanc en c3, pion blanc en f6. Utilisez des aimants verts pour montrer que le fou peut se déplacer en b2, a1, b4, a5, d4, e5, d2, e1. Expliquez que le fou ne peut pas sauter par-dessus les pièces de la même couleur que lui ou se tenir sur la même case avec elles. Par conséquent, le fou ne peut pas se déplacer en g7 et h8. Placez des aimants rouges sur ces cases. Vous ne pouvez pas aller sur les cases rouges!	
2.4.	Établissez un poste. Par exemple : fou noir en d5, pion noir en f7, cavalier noir en f3. Demandez aux élèves de montrer où le fou noir peut se déplacer (en utilisant des aimants verts). Demandez : le fou noir peut-il sauter par-dessus le pion noir ? Non. Mettez un aimant rouge sur	

	g8. Le fou noir peut-il sauter par-dessus le cavalier noir ? Non. Mettez des aimants rouges sur g2 et h1.	
2.5.	Les séances en face à face avec les élèves sur leur échiquier personnel se déroulent de la même manière que l'explication de la leçon sur l'échiquier de démonstration (voir points 2.2 et 2.4). Variez la couleur des pièces et le nombre d'obstacles. Vous pouvez demander aux élèves de créer une position simple à l'échiquier. Par exemple, prenez un fou blanc, mettez-le en b4, prenez un pion blanc, mettez-le en d6, montrez où le fou blanc peut se déplacer. Les élèves utilisent des cercles verts et rouges (jetons).	
2.6.	Faites les exercices 1 à 3 (leçon 6) sur papier.	
2.7.	Échiquier de sol. Demandez aux élèves de marcher (sauter) le long des lignes diagonales blanches et noires. Demandez-leur de mettre un fou blanc en g2, puis de se tenir (marcher, sauter) sur les cases où le fou blanc peut se déplacer. De plus, les élèves nomment les cases (dites leur "adresse") sur lesquelles ils se tiennent (sautent). Installez-vous sur l'échiquier. Par exemple, fou noir en d6, cavalier noir en g3 et pion noir en b4. Demandez ensuite aux élèves de se tenir debout (marcher, sauter) sur les cases où le fou noir peut se déplacer. Les élèves nomment la case sur laquelle ils se tiennent (marcher, sauter).	
3.	Expliquer comment le fou capture. Le fou capture les pièces en diagonale. Le fou ne capture que les pièces de la couleur opposée. Le fou blanc capture les pièces noires. Le fou noir capture les pièces blanches. Le fou occupe la case de la pièce capturée. La pièce capturée est retirée de l'échiquier et se tient à côté de l'échiquier (par exemple, à droite ou à gauche). Par exemple, position : fou blanc en f3, pion noir en c6. Montrez comment capturer (d'une seule main).	Le roi ne peut pas être capturé, alors ne l'utilisez pas dans les exercices.
3.1.	Échiquier de démonstration.	Utilisez une main pour capturer des pièces !

	Établissez un poste. Par exemple : fou blanc en e4, cavalier noir en b7. Demandez aux élèves de montrer comment le fou blanc capture le cavalier noir. Établissez un poste. Par exemple : fou blanc en d3, pions noirs en c6 et g6. Demandez aux élèves de montrer lequel des deux pions noirs le fou blanc peut capturer. Établissez un poste. Par exemple : fou blanc en e2, pion blanc en c4, deux cavaliers noirs en a6 et h5. Demandez aux élèves de montrer lequel des deux cavaliers noirs le fou blanc peut capturer. Établissez un poste. Par exemple : fou blanc en c4, pions noirs en f7, h5 et f3. Demandez aux élèves de montrer quel pion noir le fou blanc peut capturer en premier. Les élèves réalisent la capture. Ensuite, ils doivent trouver le prochain pion à capturer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions disparaissent de l'échiquier. Vous pouvez progressivement augmenter le nombre de pions jusqu'à cinq. Il en est de même pour un fou noir.	Si les élèves ont capturé une pièce avec les deux mains, revenez à la position de départ et demandez-leur de la capturer à nouveau, mais avec une seule main.
3.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels se déroulent de la même manière que sur l'échiquier de démonstration (point 3.1).	Assurez-vous que les élèves capturent des pièces d'une seule main.
3.3.	Faites les exercices 4 à 6 (leçon 6) sur papier. Demandez aux élèves de faire les exercices écrits sur les échiquiers personnels. Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier (à l'aide de flèches, de cercles, etc.).	
4.	Expliquez comment le fou attaque. Échiquier de démonstration. Revoyez ce qu'est l'attaque. Revoyez comment la tour attaque. Jeu "Attaquer Et S'Enfuir" Par exemple, position : tour blanche en h2, fou noir en f5. Demandez aux élèves de montrer comment la tour blanche attaquera le fou noir (par exemple Th5). Fuyez l'attaque avec votre fou (par exemple, Fd3). Demandez à nouveau aux élèves de montrer que la tour blanche attaque le fou noir (par exemple, Td5). Jouez jusqu'à 3 à 4 attaques et "fugues". Changez les	

	rôles. Maintenant, vous attaquez avec la tour et les élèves s'enfuient avec le fou. Jouez de la même manière avec chaque élève sur des échiquiers personnels. Non seulement la tour peut attaquer, mais aussi le fou.	
4.1.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : fou blanc en d4, tour noire en d8. Ensuite, expliquez et montrez que le fou blanc se déplace en b6 et attaque la tour noire, veut la capturer (veut la « manger » ; menace de la capturer). Le fou blanc peut aussi se déplacer en f6 et attaquer la tour noire.	
4.2.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : fou noir en e7, cavalier blanc en f4. Demandez aux élèves de montrer où le fou noir se déplace (sur quelle case il doit se tenir) pour attaquer le cavalier blanc. 2 modes d'attaque.	
4.3.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : fou blanc en b2, pion blanc en d4, tour noire en d6. Demandez aux élèves de montrer où le fou blanc se déplace (sur quelle case il doit se tenir) pour attaquer la tour noire. Le fou ne saute pas par-dessus les pièces ! 1 mode d'attaque.	
4.4.	Les séances en face à face sur des échiquiers personnels sont similaires aux points 4.1 à 4.3.	
4.5.	Jeu "Attaquer Et S'Enfuir" Par exemple, position : fou blanc en g3, tour noire en d4. Les étudiants attaquent la tour avec le fou. Vous vous enfuyez avec la tour pour que le fou puisse attaquer la tour au coup suivant, c'est-à-dire sur les cases noires.	
4.6.	Faites les exercices 7 à 8 (leçon 6) sur papier.	
5.	Exemples de cartes visuelles.	

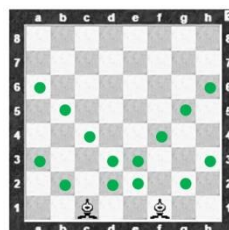
**FOU
blanc**

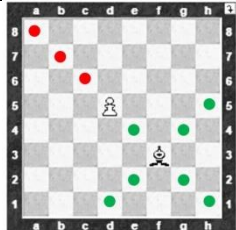
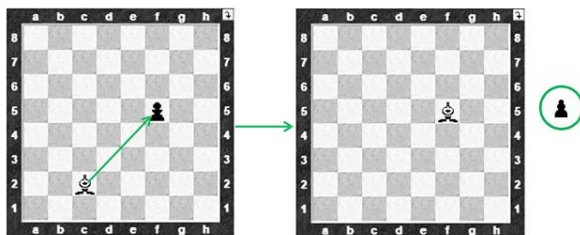
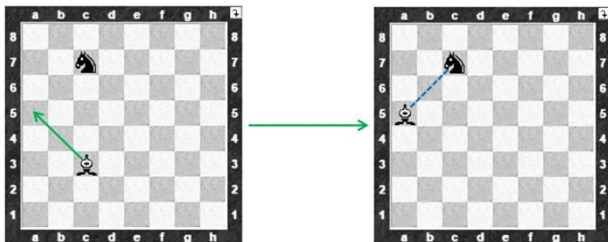
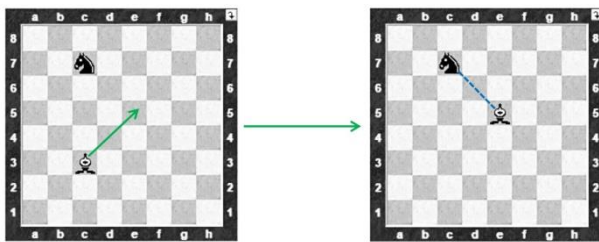


**FOU
noir**



FOU SE DÉPLACE



		
FOU CAPTURE		FOU ATTAQUE
		
FOU ATTAQUE		
		

Leçon 7. Dame

Buts:

1. Introduire le concept "Une dame est **la pièce d'échecs la plus forte**".
2. Apprendre comment une dame se déplace.
3. Apprendre à capturer des pièces avec une dame.
4. Apprendre à attaquer des pièces de couleur opposée avec une dame.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation.	

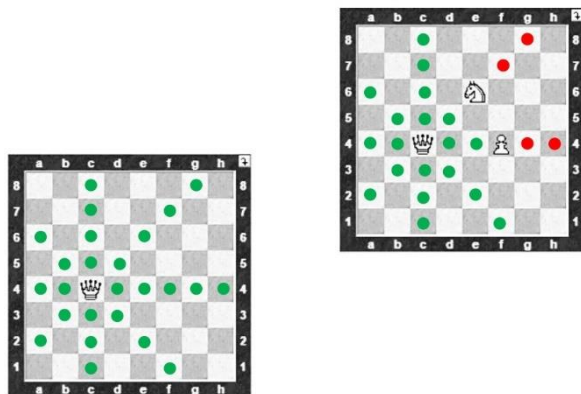
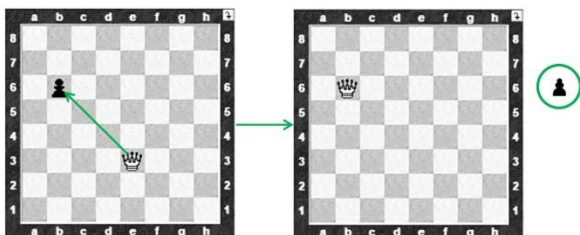
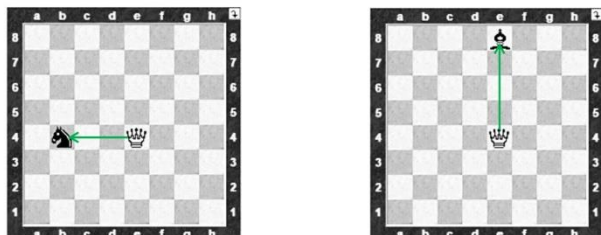
	Passez en revue les lignes horizontales, verticales et diagonales (sur l'échiquier de démonstration et sur les échiquiers personnels). Montrez une dame blanche. Montrez une dame noire. Aujourd'hui, nous allons apprendre comment la dame se déplace, comment elle capture et attaque d'autres pièces.	
2.	Expliquer comment une dame se déplace. Échiquier de démonstration.	
2.1.	Placez une dame blanche sur l'échiquier de démonstration, faites un mouvement horizontal avec la dame, remettez-la sur sa case initiale et placez un aimant vert sur la case vers laquelle la dame s'est déplacée. Ensuite, montrez le mouvement horizontal suivant avec la dame, ramenez-le à sa place et placez un aimant sur la case vers laquelle la dame s'est déplacée. Il en est de même pour tous les déplacements horizontaux. Montrez les mouvements le long des lignes verticales et diagonales de la même manière.	
2.2.	Placez la dame blanche sur a1 et demandez aux élèves de montrer sur quelles cases la dame peut se déplacer. Les élèves doivent utiliser des aimants de couleur (vert).	
2.3.	Expliquez comment la dame se déplace s'il y a un obstacle de pièces de la même couleur qu'elle. La dame ne peut pas sauter par-dessus des pièces de la même couleur qu'elle. La dame blanche ne saute pas par-dessus les pièces blanches. La dame noire ne saute pas par-dessus les pièces noires. Par exemple, position : dame blanche en e3, pions blancs en e6 et c5. Montrez les cases vers lesquelles la dame peut se déplacer à l'aide d'aimants verts. Expliquez que la dame ne peut pas sauter par-dessus les pièces de la même couleur qu'elle ou se tenir sur la même case avec elles et placer des aimants rouges sur e7, e8, b6 et a7. Vous ne pouvez pas aller sur les feux rouges!	
2.4.	Établissez un poste. Par exemple : dame noire en d6, pion noir en g6, fou noir en d3. Demandez aux élèves de montrer où la dame noire peut se déplacer (en utilisant des aimants verts). Demandez : la dame noire	

	peut-elle sauter par-dessus le pion noir ? Non. Mettez un aimant rouge sur h6. La dame noire peut-elle sauter par-dessus le fou noir ? Non. Mettez des aimants rouges sur d2 et d1.	
2.5.	La séance en face à face avec les élèves sur leurs échiquiers personnels se déroule de la même manière que l'explication de la leçon sur l'échiquier de démonstration (voir points 2.2 et 2.4). Variez la couleur des pièces et le nombre d'obstacles. Vous pouvez demander aux élèves de créer une position simple a l'échiquier. Par exemple, prenez la dame blanche, mettez-la en f3, prenez le pion blanc, mettez-le en c6, prenez la tour blanche, mettez-la en d3. Montrez les cases sur lesquelles la dame blanche peut se déplacer (cercles verts, jetons). Montrez les cases où la dame ne peut pas se déplacer (cercles rouges, jetons).	
2.6.	Faites les exercices 1 à 4 (leçon 7) sur papier.	
2.7.	Échiquier de sol. Demandez aux élèves de marcher (sauter) le long d'une certaine ligne horizontale, verticale et diagonale (vous nommez les lignes horizontales, verticales et la couleur de la ligne diagonale). Demandez aux élèves de placer une dame blanche sur c4, puis de se tenir (marcher, sauter) sur les cases où la dame blanche peut se déplacer. Les élèves nomment également les cases (dites leur "adresse") sur lesquelles ils se tiennent (sautent). Installez-vous sur l'échiquier. Par exemple, dame noire en b6, cavalier noir en e3 et pion noir en b4. Demandez ensuite aux élèves de se tenir debout (marcher, sauter) sur les cases vers lesquelles la dame noire peut se déplacer. Les élèves nomment la case sur laquelle ils se tiennent (marcher, sauter).	
3.	Expliquez comment la dame capture. La dame capture les pièces horizontalement, verticalement et en diagonale. La dame ne capture que des pièces de la couleur opposée. La dame blanche capture les pièces noires. La dame noire capture les pièces blanches. La dame occupe la case de la pièce capturée. La pièce capturée est retirée de l'échiquier et se	Le roi ne peut pas être capturé, alors ne l'utilisez pas dans les exercices.

	tient à côté de l'échiquier (par exemple, à droite ou à gauche). Par exemple, position : dame blanche en h1, tour noire en a1. Montrez comment capturer (d'une seule main). Montrez comment la dame capture verticalement et en diagonale de la même manière.	
3.1.	Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple : dame blanche en c1, cavalier noir en c7. Demandez aux élèves de montrer comment la dame blanche capture le cavalier noir. Configurez les positions pour capturer verticalement et en diagonale de la même manière. Établissez un poste. Par exemple : dame blanche en d3, cavaliers noirs en b4 et f5. Demandez aux élèves de montrer lequel des deux cavaliers noirs la dame blanche peut capturer. Configurez les positions pour capturer horizontalement et verticalement de la même manière. Établissez un poste. Par exemple : dame blanche en d4, pion blanc en d2, deux tours noires en d1 et d8. Demandez aux élèves de montrer laquelle des deux tours noires la dame blanche peut capturer. Mettez en place des positions (avec un obstacle) pour capturer horizontalement et en diagonale de la même manière. Établissez un poste. Par exemple : dame blanche en h1, pions noirs en h5, f5, c2. Demandez aux élèves de montrer quel pion noir la dame blanche peut capturer en premier. Les élèves réalisent la capture. Ensuite, ils doivent trouver le prochain pion à capturer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les pions disparaissent de l'échiquier. Vous pouvez progressivement augmenter le nombre de pions jusqu'à cinq. Il en est de même pour une dame noire.	Utilisez une main pour capturer des pièces ! Si les élèves ont capturé une pièce avec les deux mains, revenez à la position de départ et demandez-leur de la capturer à nouveau, mais avec une seule main.
3.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels se déroulent de la même manière que sur l'échiquier de démonstration (point 3.1).	Assurez-vous que les élèves capturent des pièces d'une seule main.
3.3.	Faites les exercices 5 à 7 (leçon 7) sur papier. Demandez aux élèves de faire les exercices écrits sur les échiquiers personnels. Les	

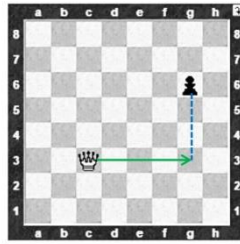
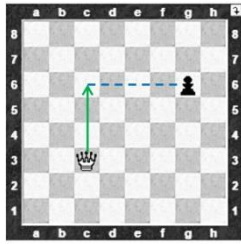
	élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier (à l'aide de flèches, de cercles, etc.).	
4.	Expliquez comment la dame attaque. Échiquier de démonstration. Revoyez ce qu'est l'attaque. Revoyez comment la tour attaque. Revoyez comment le fou attaque. Jeu "Attaquer Et S'Enfuir" Par exemple, position : tour blanche en a3, fou noir en d5. La tour blanche attaque, le fou noir s'enfuit (échappe à l'attaque). Jouez jusqu'à 3 à 4 attaques et "fugues". Attaquez avec la tour et les élèves s'enfuient avec le fou. Puis changez les rôles : les élèves attaquent avec la tour, vous vous enfuyez avec le fou. Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : fou blanc en f2, tour noire en f6. Les élèves attaquent la tour avec le fou (Fd4 ou Fh4). Vous vous enfuyez avec la tour pour que le fou puisse attaquer la tour au coup suivant, c'est-à-dire sur les cases noires. Jouez de la même manière avec chaque élève sur des échiquiers personnels. La dame peut également attaquer des pièces. La dame blanche attaque les pièces noires. La dame noire attaque les pièces blanches.	
4.2.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : dame noire en e7, cavalier blanc en g4. Montrez et prononcez comment la dame noire se déplace et attaque : • La dame se déplace horizontalement et attaque verticalement (Dg7) • La dame se déplace verticalement et attaque horizontalement (De4) • La dame se déplace verticalement et attaque en diagonale (De6, De2) • La dame se déplace horizontalement et attaque en diagonale (Dd7) • La dame se déplace en diagonale et attaque verticalement (Dg5)	

	La dame se déplace en diagonale et attaque horizontalement (Db4)	
4.3.	Les sessions en face à face avec les étudiants sur leurs échiquiers personnels se déroulent de la même manière qu'au point 4.2. Par exemple, position : dame blanche en b5, pion noir en e7. Demandez aux élèves de montrer toutes les attaques possibles.	
4.4.	Jeu "Attaquer Et S'Enfuir" Par exemple, position : dame blanche en g3, fou noir en d5. Les étudiants attaquent l'évêque avec la dame . Vous vous enfuyez avec le fou.	Soyez prudent avec les coups, par exemple Df3. Puisque le fou noir peut capturer la dame.
4.5.	Faites l'exercice 8 (leçon 7) sur papier.	
5.	Exemples de cartes visuelles.	

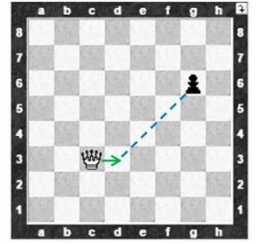
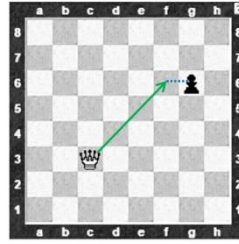
DAME blanc 	DAME noir 	DAME SE DÉPLACE 
DAME CAPTURE 	DAME CAPTURE 	

--	--

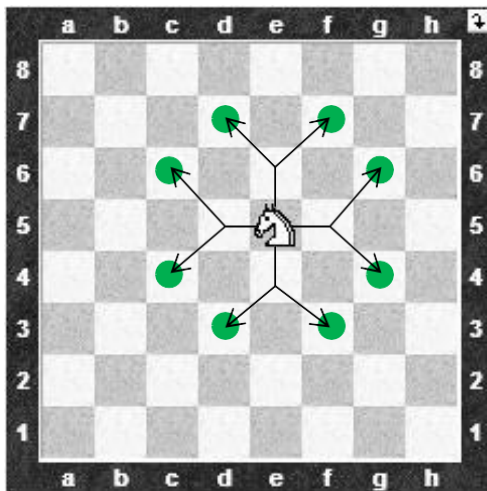
DAME ATTAQUE



DAME ATTAQUE



Leçon 8. Cavalier

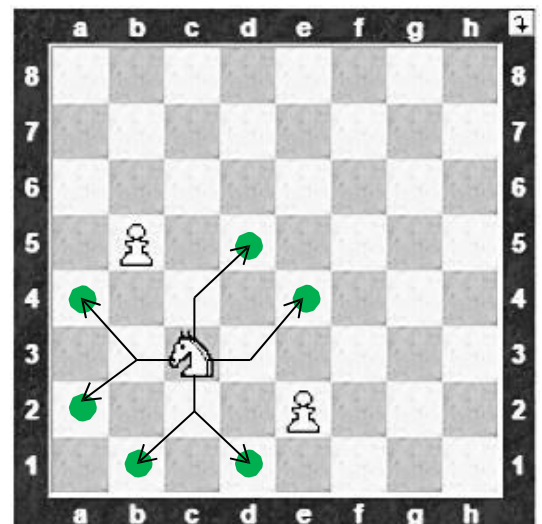


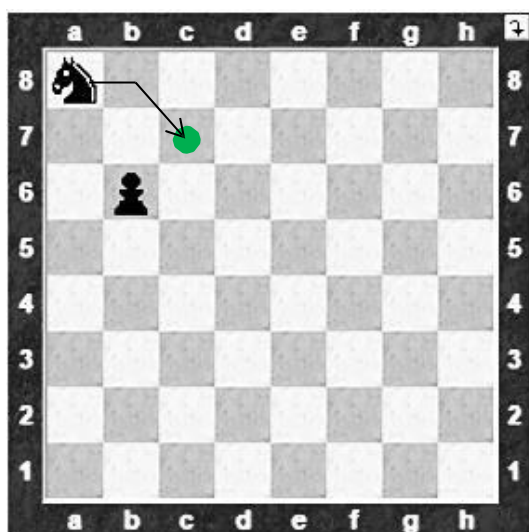
Le cavalier se déplace d'une case en ligne droite dans n'importe quelle direction horizontalement ou verticalement (avant ↑, arrière ↓, droite →, gauche ←), puis d'une case en diagonale (↖ ↗ ↘ ↙) et s'arrête sur cette case. Le cavalier ne peut pas s'arrêter au milieu du chemin.

Les points verts indiquent les cases sur lesquelles le cavalier blanc peut se déplacer. Les flèches indiquent les directions vers lesquelles le cavalier peut se déplacer.

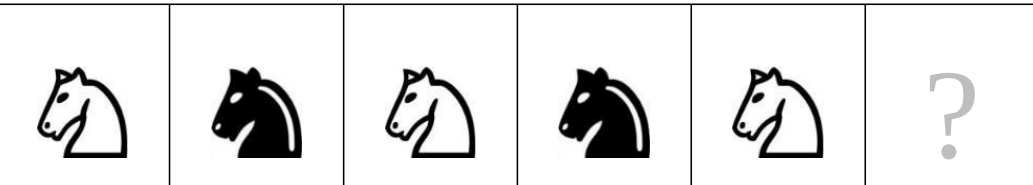
Le cavalier blanc peut se déplacer en a2, a4, b1, d1, d5 et e4. b5 et e2 sont occupés par **des pions blancs**.

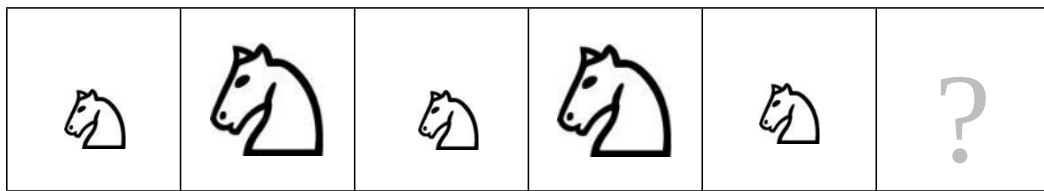
Le cavalier blanc ne peut pas se tenir sur la même case que les pions blancs.





Le cavalier noir ne peut se déplacer qu'en c7.

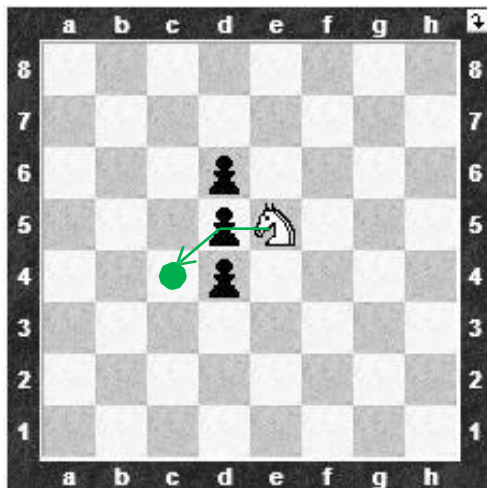




The left diagram shows a chessboard with a knight on square d3. The right diagram shows a chessboard with a knight on square h3 and a pawn on square f4. A dashed line on the right board indicates the knight's possible moves to squares g1, f2, e3, d4, c5, b6, a7, and b8.

Le cavalier peut sauter par-dessus des pièces de la même couleur que lui et de la couleur opposée. Le cavalier blanc saute par-dessus les pièces blanches et noires. Le cavalier noir saute par-dessus les pièces noires et blanches.

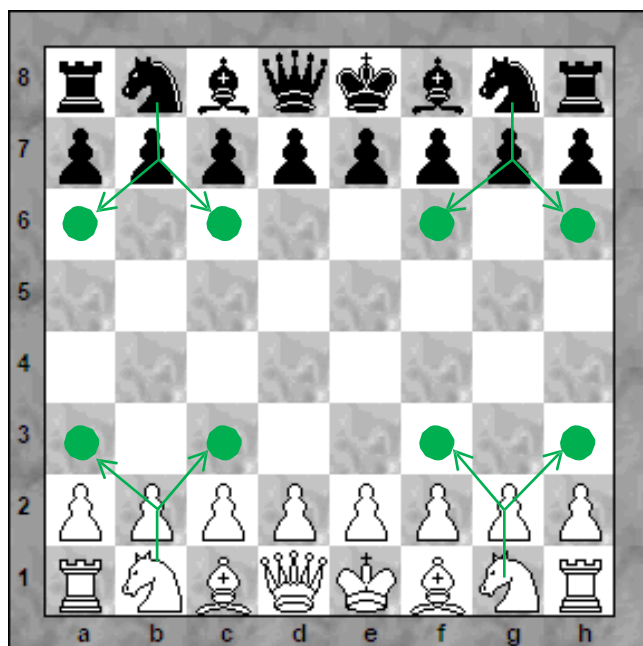
Sautant par-dessus des pièces de couleur opposée, le cavalier ne les capture pas. Ils restent sur l'échiquier.



Le cavalier blanc veut se déplacer en c4.



Le cavalier blanc saute par-dessus les pions noirs et se place en c4. Les pions noirs restent sur l'échiquier.



Depuis la position de départ , le cavalier blanc en b1 peut se déplacer en a3 ou en c3. Le cavalier blanc en g1 peut se déplacer en f3 ou h3. Le cavalier noir en b8 peut se déplacer en a6 ou en c6. Le cavalier noir en g8 peut se déplacer en f6 ou h6.

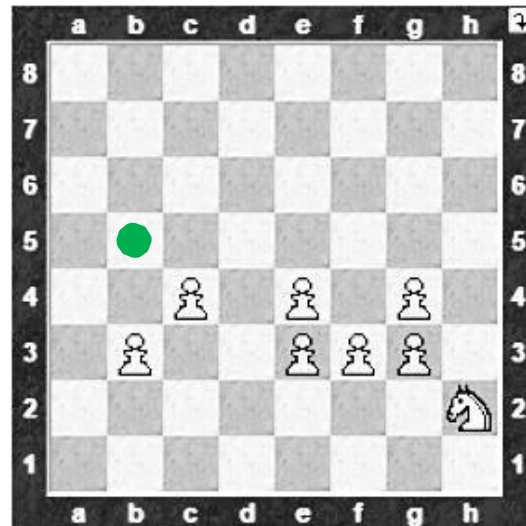
Exercice 3. Dessinez des cercles dans les cases où le cavalier blanc peut se déplacer.



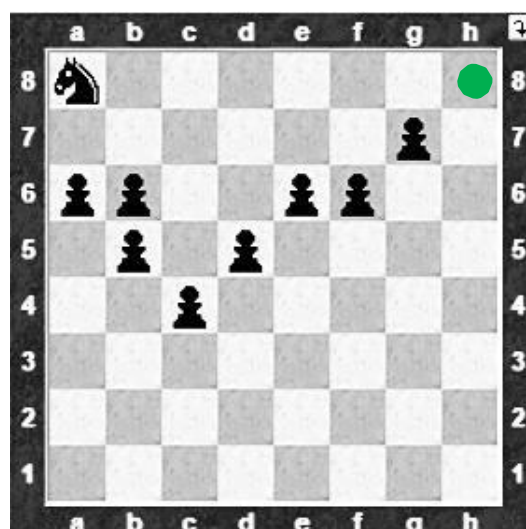
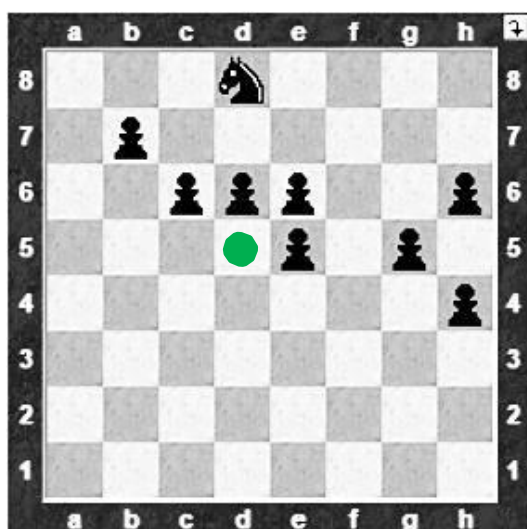
Dessinez des cercles dans les cases où le **cavalier noir** peut se déplacer.



Exercice 4. Guidez **le cavalier blanc** à travers le labyrinthe et amenez-le au point vert. Seul le cavalier blanc se déplace. Montrez la solution avec des flèches.

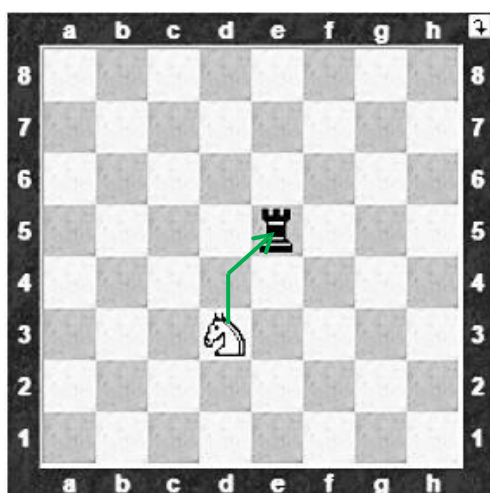


Guidez **le cavalier noir** à travers le labyrinthe et amenez-le au point vert. Seul le cavalier noir se déplace. Montrez la solution avec des flèches.

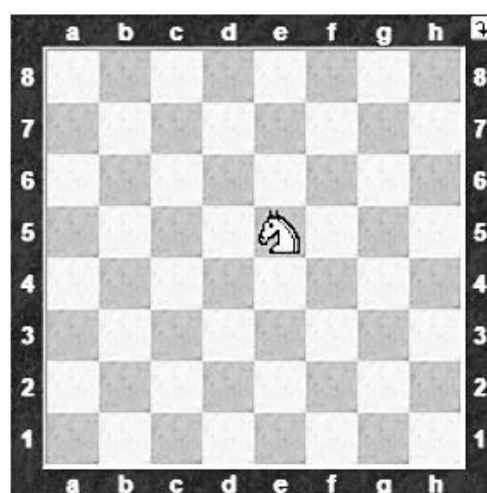


Un cavalier peut capturer une pièce de la couleur opposée si cette pièce se trouve sur une case vers laquelle le cavalier peut se déplacer. Le cavalier blanc capture les pièces noires. Le cavalier noir capture les pièces blanches.

La **capture** se déroule comme suit : la pièce adverse est retirée de l'échiquier et votre cavalier reste sur la case qui était occupée par la pièce capturée. La pièce capturée reste près de l'échiquier. **A noter ! Utilisez une main pour capturer une pièce !**



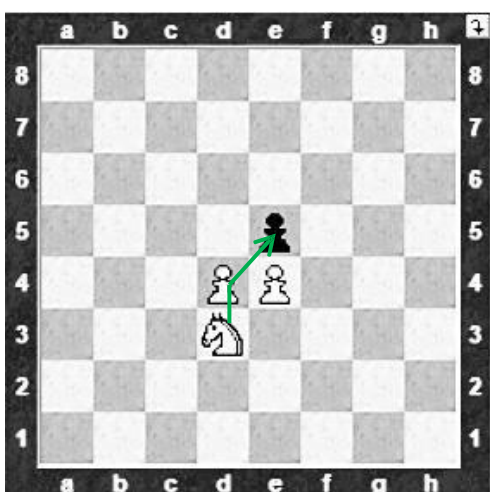
Le cavalier blanc capture la tour noire.



Le cavalier blanc remplace la tour.
La tour est retirée de l'échiquier.



Voyez comment le **cavalier blanc capture les pièces noires en sautant par-dessus** .



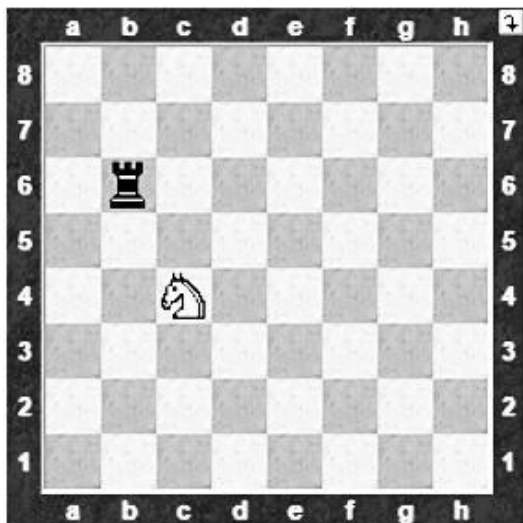
Le **cavalier blanc** saute par-dessus les pions blancs et **capture le pion noir** .



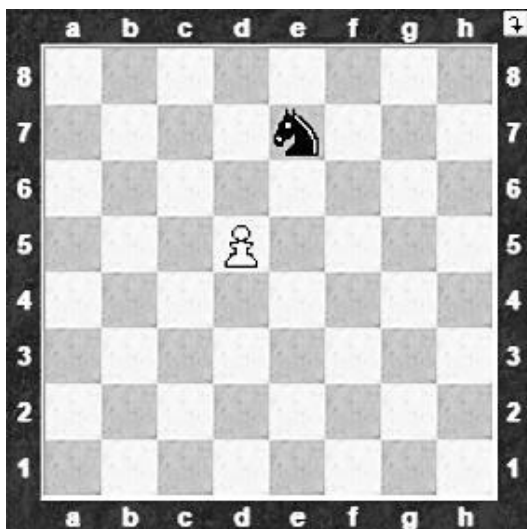
Le cavalier blanc prend la place du pion noir capturé.



Exercice 5. Capturez la pièce noire avec **le cavalier blanc**. Montrez la solution avec une flèche.



Capturez la pièce blanche avec **le cavalier noir**. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 6. Capturez tous les pions noirs avec **le cavalier blanc**. Le cavalier blanc capture un pion noir en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



Capturez tous les pions blancs avec **le cavalier noir**. Le cavalier noir capture un pion blanc en un coup. Montrez la solution avec des flèches.

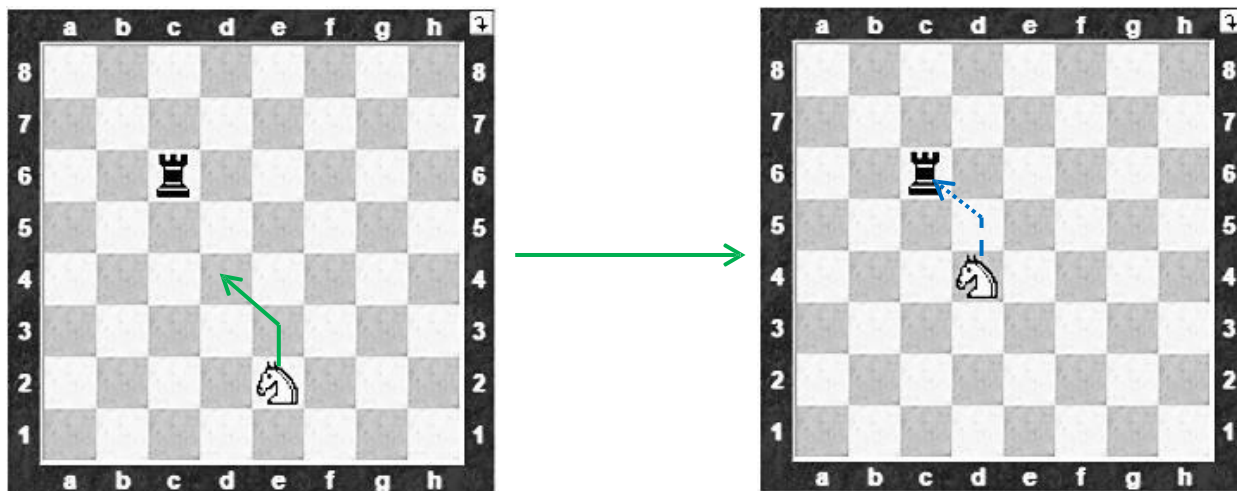


Exercice 7. Le cavalier noir ne peut capturer qu'une seule pièce blanche.
Lequel? Montrez la solution avec une flèche.

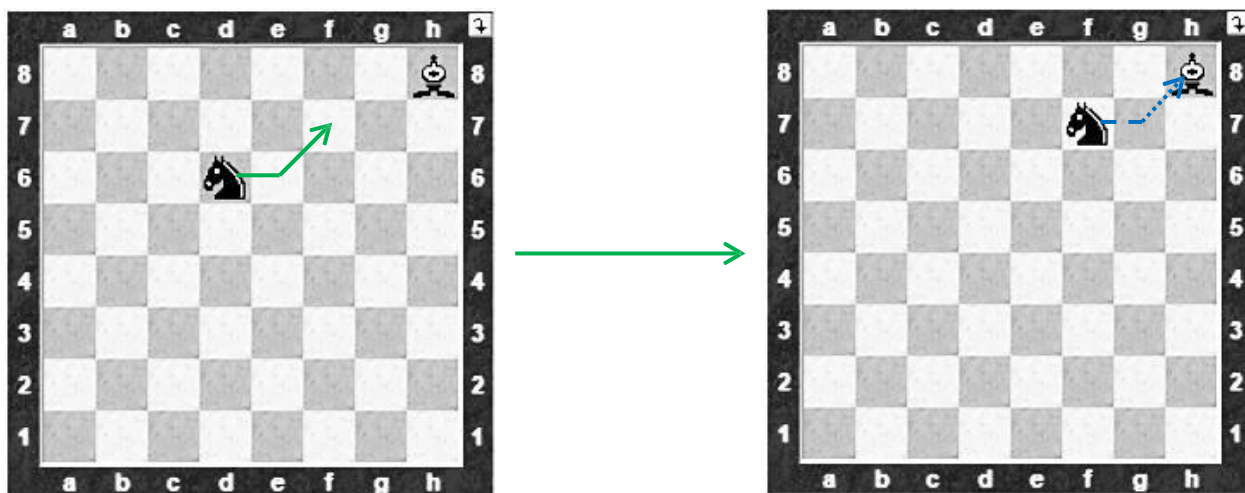


Le cavalier peut **attaquer des pièces** de la couleur opposée. Le cavalier blanc attaque les pièces noires. Le cavalier noir attaque les pièces blanches.

Attaquer , c'est menacer de capturer une pièce.



Le cavalier blanc se déplace en d4 et attaque la tour noire.

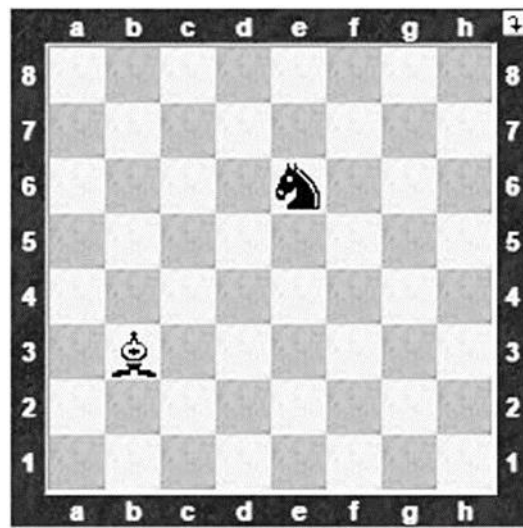
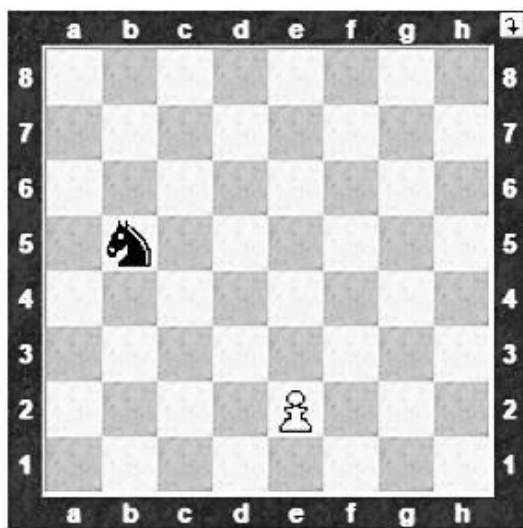


Le cavalier noir se déplace en f7 et attaque le fou blanc.

Exercice 8. Attaquez la **pièce noire** avec le cavalier blanc. Montrez la solution avec une flèche.



Attaquez la pièce blanche avec le **cavalier noir**. Montrez la solution avec une flèche.



Leçon 9. Pion

Buts:

1. Apprendre comment un pion se déplace.

2. Introduire le concept de "Position de départ pour les pions". Apprendre à déplacer les pions de la position de départ.
3. Apprendre à capturer des pièces de la couleur opposée avec un pion.
4. Introduire le concept de "Promotion de pion". Expliquer la règle de la promotion des pions.
5. Apprendre à attaquer les pièces de la couleur opposée avec un pion.
6. Introduire le concept de "case attaqué". Expliquer la règle de prise en passant pour les pions. Apprendre à capturer des pièces en passant.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Passez en revue les lignes horizontales, verticales et diagonales (sur l'échiquier de démonstration et sur les échiquiers personnels). Montrez un pion blanc. Montrez un pion noir. Vous apprendrez comment un pion se déplace, capture et attaque d'autres pièces. Vous découvrirez comment promouvoir un pion, ainsi que le coup secret d'un pion.	
2.	Expliquez comment un pion se déplace. Échiquier de démonstration.	
2.1.	Placez un pion blanc sur un échiquier vide, par exemple en d4, et un pion noir, par exemple en f6. Expliquez et montrez comment le pion blanc se déplace : une case vers l'avant verticalement (vers d5). Le pion blanc va sur la ligne horizontale 8. Expliquez et montrez comment le pion noir se déplace : une case vers l'avant verticalement (vers f5). Le pion noir va sur la ligne horizontale 1. Les pions ne reculent pas ! Seulement vers l'avant ! Établissez un poste. Par exemple, des pions blancs sur b3, e4, des pions noirs sur g6, h5. Demandez aux élèves de montrer (faire un mouvement) vers quelle case chaque pion peut se déplacer. Vers quelle case le pion peut-il se déplacer de b3 ? Vers quelle case le pion peut-il se déplacer de e4 ? Vers quelle case le pion peut-il se déplacer de g6 ? Vers quelle case le pion peut-il se déplacer de h5 ?	
2.2.	Expliquez et montrez des situations où un pion ne peut pas bouger. Par exemple, Blanc : Ce4, b3, g5. Noir : Fb4, e5, g6. Le pion blanc en b3 ne peut pas avancer car le fou noir le bloque. Le pion blanc reste en place et ne bouge pas. Aucun mouvement. Regardez le pion noir en e5. Il ne peut pas non plus se déplacer, puisque le cavalier blanc l'empêche d'aller en e4.	Lors de la mise en place des pièces, évitez temporairement de placer des pions blancs sur la ligne horizontale 2 et des pions noirs sur la ligne horizontale 7.

	Regardez le pion blanc en g5 et le pion noir en g6. Ils s'empêchent mutuellement d'avancer. Aucun mouvement. Établissez un poste. Par exemple, des pions blancs en c4 et f3, des pions noirs en c5 et h6. Demandez aux élèves de montrer (faire un mouvement) quels pions peuvent avancer. Quel pion blanc peut se déplacer ? Vers quelle case ? Dites le nom ("adresse") de cette case. Quel pion noir peut faire un mouvement ? Vers quelle case ? Dites le nom ("adresse") de cette case. Quel pion blanc ne peut pas bouger ? Quel pion noir ne peut pas bouger ?	
2.3.	Les séances en face-à-face sur des échiquiers personnels se déroulent de la même manière qu'au point 2.2. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Les élèves doivent utiliser des jetons de couleur. Variez la position des pions (et des autres pièces, si nécessaire) sur l'échiquier.	Lors de la mise en place des pièces, évitez temporairement de placer des pions blancs sur la ligne horizontale 2 et des pions noirs sur la ligne horizontale 7.
2.4.	Les séances sur l'échiquier se déroulent de la même manière qu'au point 2.2. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Au lieu d'aimants et de jetons, utilisez l'activité physique : se tenez, sautez, marchez sur une case où un pion peut aller. Les élèves nomment également les cases (dites leur "adresse") sur lesquelles ils se tiennent (sautent).	Lors de la mise en place des pièces, évitez temporairement de placer des pions blancs sur la ligne horizontale 2 et des pions noirs sur la ligne horizontale 7.
2.5.	Introduction du concept de "Position de départ des pions". Montrez un pion blanc. Combien de pions blancs as-tu ? Huit. Mettez-les sur la ligne horizontale 2 sur vos échiquiers. Placez les pions blancs sur la ligne horizontale 2 de l'échiquier de démonstration. Montrez un pion noir. Combien de pions noirs avez-vous ? Huit. Mettez-les sur la ligne horizontale 7 sur vos échiquiers. Placez les pions noirs sur la ligne horizontale 7 de l'échiquier de démonstration. Au tout début, les pions blancs sont sur la ligne horizontale 2 et les pions noirs sont sur la ligne horizontale 7. C'est leur position de départ.	
2.6.	Expliquez comment les pions peuvent se déplacer depuis la position de départ. Chaque pion peut avancer d'une case verticalement à partir de la position de départ, ou il peut avancer verticalement de deux cases. Par exemple, un pion blanc en e2 peut se déplacer en e3. Un autre pion en e2 peut immédiatement se déplacer en e4. Le pion noir en c7 peut se déplacer en c6 ou c5.	Faites un mouvement avec le pion en e3, remettez-le à sa place (e2) et placez un aimant sur la case vers laquelle le pion s'est déplacé. Montrez ensuite le coup suivant avec le pion (e4), remettez-le à sa place et placez un aimant sur e4. Il en va de même pour le pion en c7. Les élèves doivent utiliser des jetons de couleur.

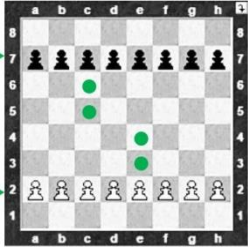
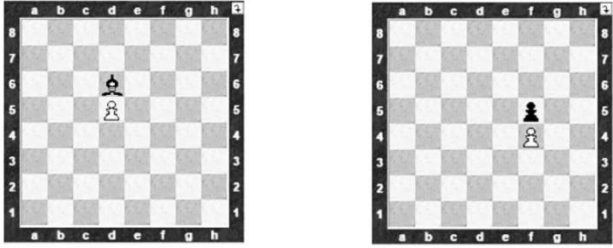
	Demandez aux élèves de répéter les mouvements de pion indiqués sur l'échiquier de démonstration sur des échiquiers personnels. Vous choisissez le nombre de cases que le pion va parcourir à partir de la position de départ : une case ou deux. De plus, le pion n'avance que d'une case verticalement. Demandez aux élèves de montrer sur quelles cases le pion blanc en b2, le pion noir en e7, etc. peut se déplacer sur des échiquiers personnels.	
2.7.	Faites les exercices 1 et 2 (leçon 9) sur papier.	Les exercices se font d'abord sur l'échiquier, puis sur papier (utilisez des flèches, des cercles, etc.).
3.	Expliquer comment les pions capturent. Un pion capture des pièces de la couleur opposée une case en avant en diagonale. Les pions ne capturent pas en arrière. Les pions blancs capturent les pièces noires. Les pions noirs capturent les pièces blanches. Le pion occupe la case de la pièce capturée. La pièce capturée est retirée de l'échiquier et se tient à côté de l'échiquier (par exemple, à droite ou à gauche). Par exemple, position : pion blanc en d3, tour noire en e3. Montrez comment capturer (d'une seule main). Remettez le pion en d2, placez le cavalier noir en c3 et montrez comment se passe la capture. Une démonstration similaire de capture est pour un pion noir et des pièces blanches.	Le roi ne peut pas être capturé, alors ne l'utilisez pas dans les exercices.
3.1.	Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple : pion blanc en c4, fou noir en d5. Demandez aux élèves de montrer comment le pion blanc capture le fou noir. Établissez un poste. Par exemple : pion blanc en b2, tour noire en a3. Demandez aux élèves de montrer comment le pion blanc capture la tour noire. Établissez un poste. Par exemple : pion blanc en f4, cavaliers noirs en e5 et f5. Demandez aux élèves de montrer lequel des deux cavaliers noirs le pion blanc peut capturer. Établissez un poste. Par exemple : pion blanc en d5, tours noires en c4 et e6. Demandez aux élèves de montrer laquelle des deux tours noires le pion blanc peut capturer. Établissez un poste. Par exemple : pions blancs en b4 et c4, cavalier noir en c5. Demandez aux élèves de montrer quel pion blanc peut capturer le cavalier noir. Établissez un poste. Par exemple : pion blanc en g2, pion noir en f3, deux tours noires en e4 et d5, deux cavaliers noirs en e6 et f7.	Utilisez une main pour capturer des pièces ! Si les élèves ont capturé une pièce avec les deux mains, revenez à la position de départ et demandez-leur de la capturer à nouveau, mais avec une seule main. Ne placez pas les pièces sur la dernière ligne horizontale (la huitième pour les Blancs et la première pour les Noirs), car la promotion des pions n'a pas encore été étudiée.

	Demandez aux élèves de montrer quelle pièce noire le pion blanc peut capturer en premier. Les élèves réalisent la capture. Ensuite, ils trouvent la prochaine pièce noire à capturer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces disparaissent de l'échiquier. Il en est de même pour un pion noir.	
3.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière que sur l'échiquier de démonstration (point 4.1).	Assurez-vous que les élèves capturent des pièces d'une seule main.
3.3.	Faites les exercices 3 à 5 (leçon 9) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
4.	Présentation du concept de "Promotion de pion". Expliquez la règle de promotion du pion. Échiquier de démonstration. Mettez le pion blanc en c7. Demandez aux élèves de déplacer le pion. Le pion va en c8. Où va le pion ensuite ? Aucun mouvement. Aux échecs, un pion qui a atteint le bord de l'échiquier (le pion blanc s'est déplacé sur la ligne horizontale 8) peut être échangé contre l'une des quatre pièces : dame, tour, fou, cavalier. Échangez le pion contre une dame blanche (un coup plus un échange de reine se fait d'une seule main). Le pion est retiré de l'échiquier; la dame blanche apparaît en c8. Cet échange d'un pion contre une autre pièce s'appelle une promotion de pion. Un pion ne peut pas être transformé en roi. Un pion ne peut pas rester un pion. Le pion blanc se transforme en pièces blanches. Ensuite, remettez le pion dans sa position d'origine (pion blanc en c7) et demandez aux élèves de déplacer le pion et de le transformer en une pièce blanche (les élèves décident laquelle). À quelle pièce blanche allez-vous promouvoir le pion ? Il en va de même pour un pion noir (par exemple, en f2).	
4.1.	Séances en présentiel sur des échiquiers personnels. Demandez aux élèves de se positionner. Par exemple : pion blanc en g2, deux tours noires en f4 et e6, cavalier noir en d7. Le but pour le pion blanc est d'arriver en d8 (vous pouvez mettre un jeton sur cette case pour que les élèves voient le but). Le pion blanc peut à la fois déplacer et capturer des pièces noires. Seul le pion blanc se déplace et capture (g3 – gf – f5 – fe – ed – d8). À quelle pièce allez-vous promouvoir le pion blanc ? Par exemple, une position pour un pion noir : pion noir en b7, cavalier blanc en c6, tours blanches en d5 et e2. Amenez le pion noir en	

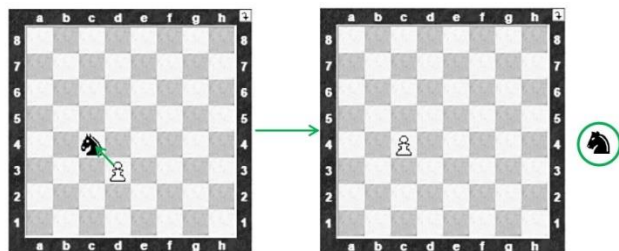
	e1 (bc – cd – d4 – d3 – de – e1). À quelle pièce allez-vous promouvoir le pion noir ?	
4.2.	Faites les exercices 6 à 8 (leçon 9) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur un échiquier, puis sur papier.
5.	Expliquez comment le pion attaque. Échiquier de démonstration. Par exemple, position : pion blanc en a3, tour noire en b5. Montrez et prononcez comment le pion blanc attaque la tour noire : se déplace verticalement d'une case en avant (a4) et attaque en diagonale d'une case en avant. Une explication similaire est pour un pion noir, y compris à partir de la position de départ. Le pion blanc attaque les pièces noires. Le pion noir attaque les pièces blanches.	
5.1.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : pion blanc en c3, cavalier noir en b5. Demandez aux élèves de montrer que le pion blanc attaque le cavalier noir (c4). Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : pion blanc en f2, cavalier noir en g5. Demandez aux élèves de montrer que le pion blanc attaque le cavalier noir (f4). Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : pions blancs en d3 et e3, fou noir en d5. Demandez aux élèves de montrer lequel des deux pions blancs peut attaquer le fou noir (e4). Il en est de même pour un pion noir.	
5.2.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels se déroulent de la même manière qu'au point 5.1.	
5.3.	Jeu "Attaquer Et S'Enfuir" Séances en présentiel sur des échiquiers personnels. Par exemple, position : pion blanc en e2, tour noire en d4. Les élèves attaquent la tour avec le pion (1. e3). Vous fuyez l'attaque avec la tour pour qu'elle soit attaquée au coup suivant (1.... Td5). Au final, vous pouvez mettre la tour sous l'attaque pour que les élèves la capturent. Par exemple : 2. e4 Td6 3. e5 Td7 4. e6 Td8 5. e7 Tf8. Pouvez-vous capturer la tour noire? Oui. Le pion reste-t-il sur la ligne horizontale 8 (au bord de l'échiquier) ? Non. À quelle pièce allez-vous promouvoir le pion ?	
5.4.	Faites l'exercice 9 (leçon 9) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur un échiquier, puis sur papier.
6.	Présentation du concept de "case attaqué" Explication de la règle En passant.	
6.1.	Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple : pion blanc en c2, pion noir en d4. Faire un geste 1. c3. Le pion noir peut-il capturer le blanc maintenant	

	? Oui. Capturez le pion blanc 1. ... dc. Revenez à la position de départ. Le pion blanc est-il en position de départ ? Oui. Le pion blanc peut-il avancer de 2 cases à partir de la position de départ à la fois ? Oui. Faire un mouvement 1. c4. Le pion blanc a décidé d'éviter (glisser, enjamber) la dangereuse case c3. Cette case aux échecs est appelée « case attaquée ». Le pion blanc est-il en sécurité ? Non. Parce que le pion noir peut encore le capturer. Capturez le pion blanc 1. ... dc. C'est ce qu'on appelle une prise en passant. Trois conditions pour capturer un pion en passant : 1. Le pion se déplace de la position de départ. 2. Le pion se déplace sur 2 cases à la fois . 3. Le pion passé la case attaquée.	
6.2.	La règle de prise en passant ne s'applique qu'aux pions. Il est possible de capturer un pion en passant en une seule fois. Configurez, par exemple, une position sur l'échiquier de démonstration : pions blancs en b3 et e2, pions noirs en f4 et g7. Faire un mouvement 1. e4. Le pion s'est-il déplacé de la position de départ ? Oui. Le pion s'est-il déplacé sur 2 cases à la fois ? Oui. A-t-il traversé la case attaquée (dangereuse) e3 où le pion noir en f4 pourrait le capturer ? Oui. Le pion noir en f4 peut-il capturer le pion blanc en e4 maintenant ? Oui! Demandez aux élèves de faire la capture En passant. Installez-vous à la position initiale. Faire des mouvements 1. e4 g5 2. b4. Expliquez que maintenant le pion noir en f4 ne peut pas capturer le pion blanc en e4 en passant, puisqu'il a perdu cette opportunité après le coup 1.... g5. Je devais être capturé immédiatement.	
6.3.	Séances en présentiel sur des échiquiers personnels. Demandez aux élèves de se positionner. Par exemple : pion blanc en f5, pion noir en e7. Regardez le pion noir. Est-il en position de départ ? Oui. Faire un mouvement 1. ...e5. Le pion noir s'est-il déplacé sur 2 cases à la fois ? Oui. A-t-il passé la case dangereuse (attaquée) e6, où il aurait pu être capturé par le pion blanc ? Oui. Le pion blanc peut-il le prendre en passant ? Oui. Demandez aux élèves de faire la capture (2. fe). Demandez aux élèves de se positionner. Par exemple : pion blanc en f5, pion noir en g7. Regardez le pion noir. Est-il en position de départ ? Oui. Faire un coup 1. ...g5. Le pion noir s'est-il déplacé sur 2 cases à la fois ? Oui. A-t-il passé la case g6 dangereuse (attaquée), où il aurait pu être capturé par le pion blanc ? Oui. Le pion blanc peut-il le prendre en	

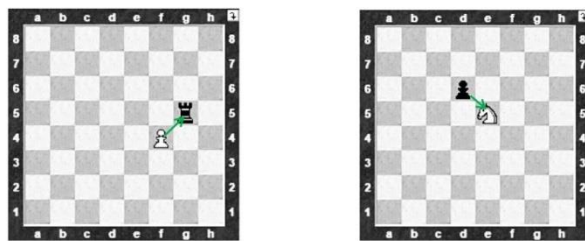
	passant ? Oui. Demandez aux élèves de faire la capture (2. fg). Demandez aux élèves de se positionner. Par exemple : pion blanc en e5, pion noir en d6. Regardez le pion noir. Est-il en position de départ ? Non. Faire un mouvement 1. ...d5. De combien de cases le pion noir a-t-il avancé ? Une case. Le pion blanc peut-il le prendre en passant ? Non. Demandez aux élèves de se positionner. Par exemple : pion blanc en e6, pion noir en d7. Regardez le pion noir. Est-il en position de départ ? Oui. Faire un mouvement 1. ...d5. Le pion noir s'est-il déplacé sur 2 cases à la fois ? Oui. A-t-il passé la case d6 dangereuse (attaquée) ? Non. d6 n'est pas dangereux (attaqué). Le pion blanc en e6 ne peut pas capturer une pièce en d6, car les pions ne capturent pas de cette façon. Le pion blanc peut-il capturer le pion noir en passant ? Non. Les mêmes positions sont pour un pion noir, lorsqu'il peut capturer (ou ne pas capturer) en passant.	
6.4.	Les séances sur l'échiquier sont similaires au point 6.3.	
6.5.	Faites l'exercice 10 (leçon 9) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur un échiquier, puis sur papier.
7.	Exemples de cartes visuelles.	
PION blanc 	PION noir 	PION SE DÉPLACE  Les pions ne reculent pas !

PION SE DÉPLACE depuis la position de départ Les pions ne reculent pas ! 	PION NE PEUT PAS BOUGER 
--	--

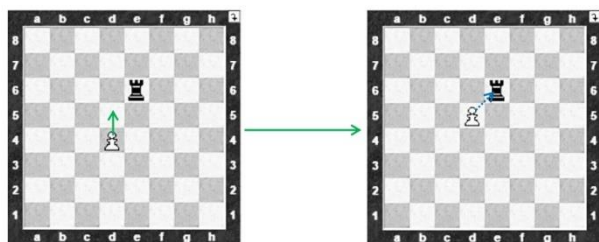
PION CAPTURE



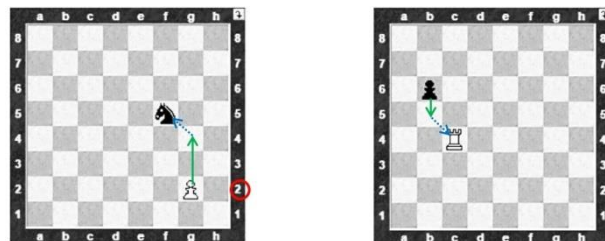
PION CAPTURE



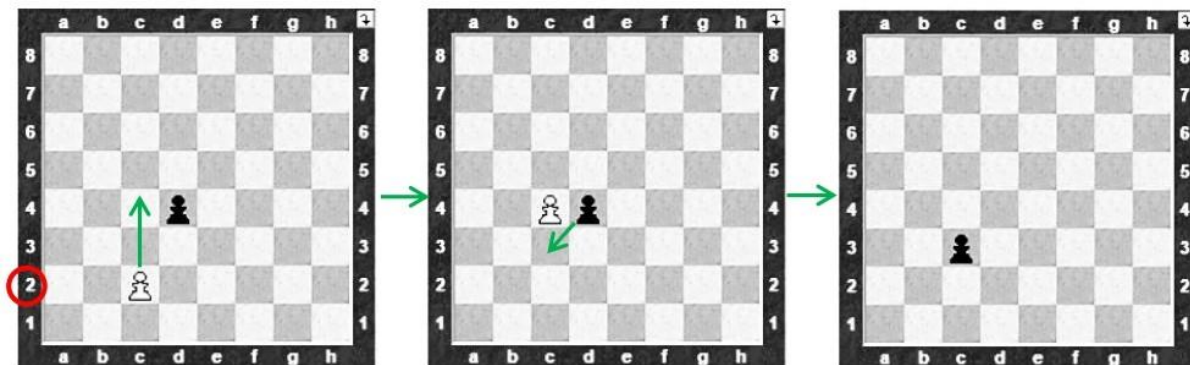
PION ATTAQUE

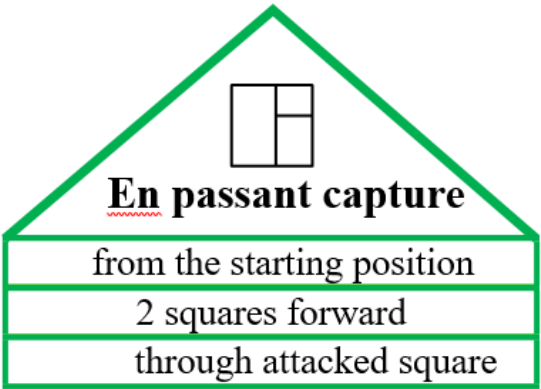


PION ATTAQUE



EN PASSANT

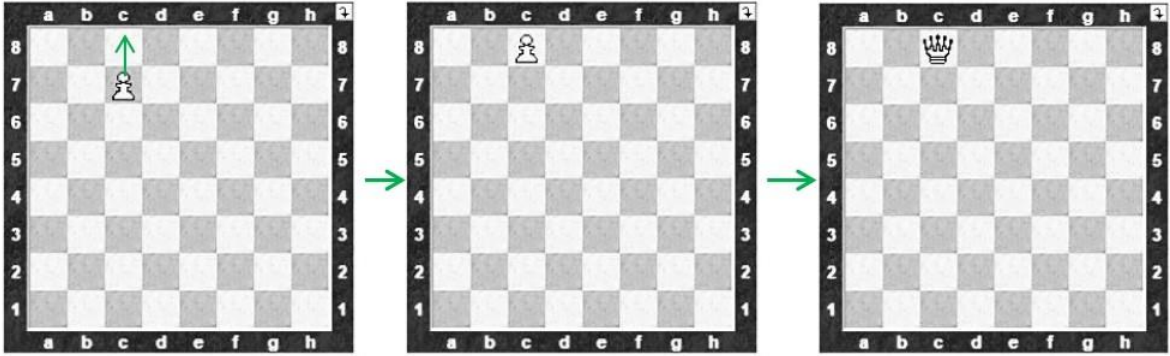




PROMOTION DE PION



PROMOTION DE PION



Leçon 10. Défense. Double attaque

Buts:

1. Introduire le concept de "défense".
2. Apprendre à défendre les pièces en capturant la pièce attaquante.
3. Apprendre à défendre des pièces en échappant à une attaque.
4. Apprendre à défendre des pièces en défendant leurs autres pièces.
5. Consolider les connaissances acquises précédemment sur les pièces et les lignes de l'échiquier.
6. Introduire le concept de "double attaque". Apprenez à doubler l'attaque avec différentes pièces.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

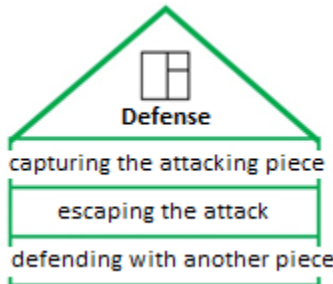
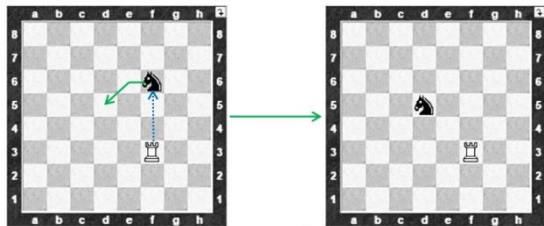
Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), un échiquier de sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Revoyez ce qu'est l'attaque.	

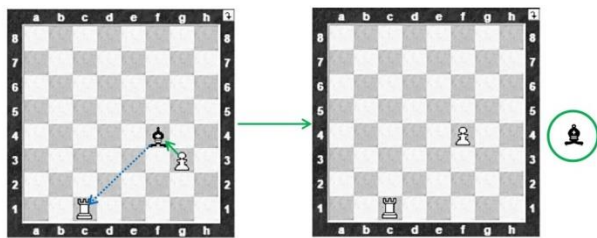
	Quels jeux de sport connaissez-vous ? A quels jeux de sport aimes-tu jouer ? Connaissez-vous le foot ? Quand au football, les joueurs d'une équipe attaquent, que font les joueurs de l'autre équipe ? Défendre. Aux échecs, vous devez également être capable de défendre vos pièces contre les attaques. Apprenons à défendre nos pièces.	
2.	Expliquez comment défendre des pièces en capturant la pièce attaquante. Échiquier de démonstration. Lorsque votre pièce est attaquée par la pièce adverse, elle doit être défendue. Il y a trois façons de défendre une pièce : La première façon est de capturer la pièce attaquante.	
2.1.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : pion blanc en d4, fou blanc en a4 et tour noire en d7. Expliquez et montrez que la tour noire attaque le pion blanc et veut le capturer. Il faut capturer la tour noire. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Le fou sur a4. Le fou blanc peut capturer la tour noire. Capturez Fd7 (avec une main). La tour noire n'attaque plus le pion blanc. Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : cavalier blanc en f3, tour blanche en h6, fou noir en c6. Expliquez et montrez que le fou noir attaque le cavalier blanc et veut le capturer. Il faut capturer le fou noir. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? La tour est en h6. La tour blanche peut capturer le fou noir. Demandez aux élèves de capturer Tc6 (avec une main). Le fou noir n'attaque plus le cavalier blanc. Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : fou blanc en b5, pion blanc en e4, tour noire en f5. Quelle autre pièce noire est sur l'échiquier? Tour. Quelle pièce blanche est attaquée par la tour noire : le fou ou le pion ? Le fou. Quelle pièce blanche peut capturer la tour noire : le fou ou le pion ? Le pion. Demandez aux élèves de saisir ef (avec une main). La tour noire n'attaque plus le fou blanc.	Utilisez une main pour capturer des pièces ! Si les élèves ont capturé une pièce avec les deux mains, revenez à la position de départ et demandez-leur de la capturer à nouveau, mais avec une seule main.

	Il en est de même pour les autres pièces. Variez la couleur des pièces.	
2.2.	Les séances en face à face sur des échiquiers personnels sont similaires à l'item 2.1. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Variez la couleur et la position des pièces sur l'échiquier.	
2.3.	Faites les exercices 1 et 2 (leçon 10) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur un échiquier, puis sur papier.
3.	Expliquer comment défendre des pièces en échappant aux attaques. La deuxième façon de défendre une pièce est d'échapper à l'attaque.	
3.1.	Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple : tour blanche en e2, fou noir en h5. Expliquez et montrez que le fou noir attaque la tour blanche et veut la capturer. Aucune pièce ne peut capturer le fou noir. Par conséquent, nous échappons à l'attaque avec la tour blanche. Par exemple, Te5. Maintenant la tour blanche attaque le fou noir. Dans quelle case le fou noir peut-il s'échapper ? Par exemple, Ff7. Fais attention! Le fou doit se déplacer de manière à ce que la tour ne le capture pas. Il en est de même pour les autres pièces (la couleur des pièces est également variée).	
3.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière que sur l'échiquier de démonstration (point 3.1).	
3.3.	Faites les exercices 3 et 4 (leçon 10) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur un échiquier, puis sur papier.
4.	Expliquer comment défendre des pièces en défendant d'autres pièces. La troisième façon de défendre une pièce est de la défendre avec une autre pièce à vous. Appelez votre autre pièce pour obtenir de l'aide.	
4.1.	Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple : tour blanche en c2, pion blanc en h4 et tour noire en h8. Expliquez et montrez que la tour noire attaque le pion blanc et veut le capturer.	

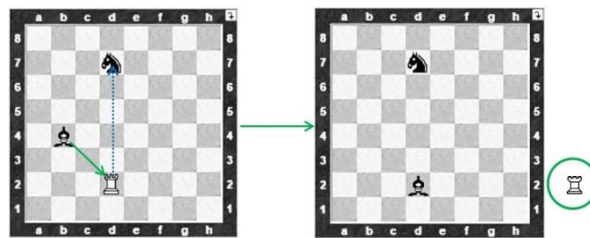
	Aucune pièce ne peut capturer la tour noire. Si le pion blanc se déplace en h5, la tour noire le capturera quand même. Que faire? Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Tour blanche. Appelons-le à l'aide. La tour blanche peut défendre le pion blanc (par exemple, Tc4). Mettez la tour en c4 et montrez que la tour blanche a défendu le pion blanc. Si la tour noire capture maintenant le pion blanc, alors la tour blanche capturera la tour noire. Par conséquent, la tour noire ne capturera pas le pion blanc. La tour blanche a défendu le pion blanc ! Sur quelle autre case la tour blanche peut-elle se déplacer et défendre le pion blanc ? Vers h1. Établissez un poste. Par exemple : fou blanc en c1, pion blanc en c5, fou noir en e7 et pion noir en c6. Expliquez et montrez que le fou noir attaque le pion blanc et veut le capturer. Le pion blanc ne peut pas bouger. Il doit être défendu avec une autre pièce blanche. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Fou. Il faut défendre le pion blanc avec le fou blanc. Demandez aux élèves de montrer comment le fou blanc défendra le pion blanc. Il existe deux modes de défense : Fa3 et Fe3. Si le fou noir capture le pion blanc, alors le fou blanc le prendra. Le fou blanc a défendu le pion blanc. Il en est de même pour les autres pièces (la couleur des pièces est également variée).	
4.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière que sur l'échiquier de démonstration (point 4.1).	
4.2.	Faites les exercices 5 et 6 (leçon 10) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur un échiquier, puis sur papier.
5.	Présentation du concept de "double attaque". N'importe quelle pièce d'échecs peut attaquer simultanément deux pièces de couleur opposée. Cette attaque s'appelle une double attaque.	
5.1.	Expliquer comment les pièces font une double attaque. Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple : tour blanche en e3, deux cavaliers noirs en b7 et	

	g7. Expliquez et montrez que deux cavaliers sont sur la même ligne (ligne horizontale 7). La tour blanche peut se déplacer vers la ligne horizontale 7 (Re7) et attaquera les deux cavaliers noirs en même temps. Double attaque avec la tour blanche. Si le cavalier noir échappe à g7 (par exemple, Cf5), alors la tour blanche capture le cavalier en b7. Si le cavalier noir échappe à b7 (par exemple, Cd6), alors la tour blanche capture le cavalier noir en g7. Les noirs perdent une pièce. Établissez un poste. Par exemple : fou blanc en f3, cavalier noir en b3, pion noir en f7. Expliquez et montrez que le cavalier noir et le pion noir sont sur la même ligne diagonale. Quelle case le fou blanc doit-il déplacer pour faire une double attaque ? Attaquez à la fois le cavalier noir et le pion noir. Demandez aux élèves de montrer une double attaque avec le fou (Bd5). Si le pion noir (f6 ou f5) échappe à l'attaque, alors le fou blanc capture le cavalier noir (Fb3). Si le cavalier noir échappe à l'attaque (par exemple, Cd4), alors le fou blanc capture le pion noir. Les noirs perdent une pièce. Il en est de même pour les autres pièces. Variez la couleur des pièces.	
5.2.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels se déroulent de la même manière qu'au point 5.1.	
5.3.	Faites les exercices 7 à 8 (leçon 10) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur un échiquier, puis sur papier.
6.	Exemples de cartes visuelles.	
	DÉFENDRE UNE PIÈCE 	ÉCHAPPER À UNE ATTAQUE 

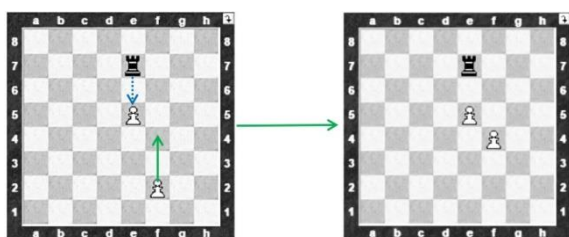
CAPTUREZ UNE PIÈCE



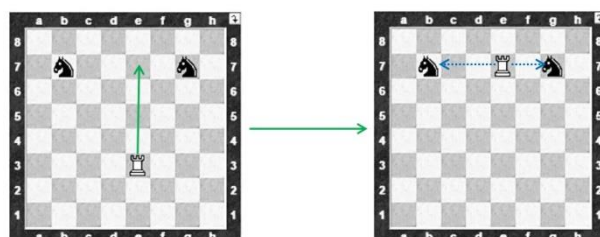
CAPTUREZ UNE PIÈCE



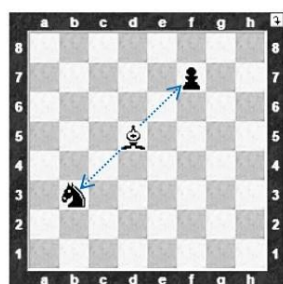
DÉFENDEZ UNE PIÈCE



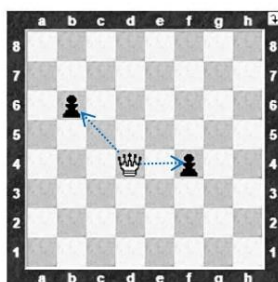
DOUBLE ATTAQUE



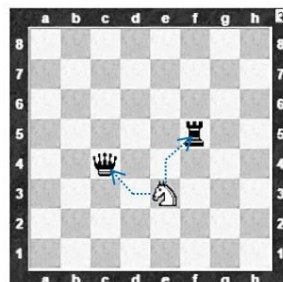
DOUBLE ATTAQUE AVEC UN FOU



DOUBLE ATTAQUE AVEC UNE DAME



DOUBLE ATTAQUE AVEC UN



CAVALIER

DOUBLE ATTAQUE AVEC UN PION



Leçon 11. Roi

Buts:

1. Apprendre comment un roi se déplace.
2. Introduire le concept de « se faire attaquer ». Expliquer que le roi ne peut pas être attaqué par des pièces de couleur opposée.
3. Apprendre à capturer des pièces de la couleur opposée avec le roi.
4. Introduire le concept de "pièce défendue". Expliquer que le roi ne peut pas capturer les pièces défendues.
5. Apprendre à attaquer les pièces de la couleur opposée avec le roi. Expliquer la double attaque du roi.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

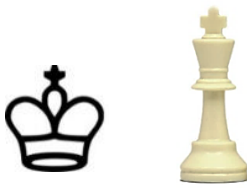
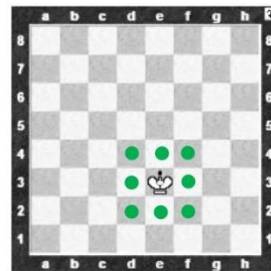
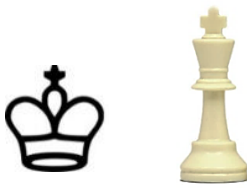
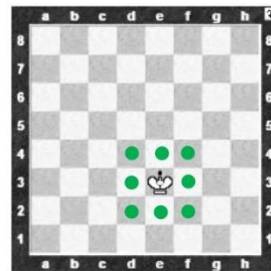
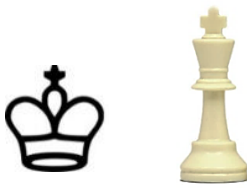
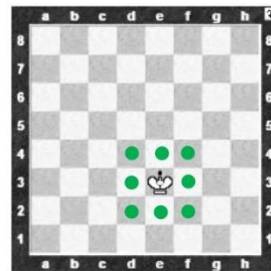
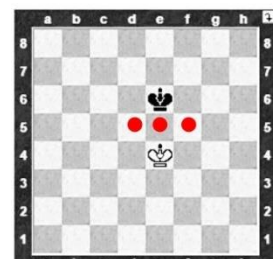
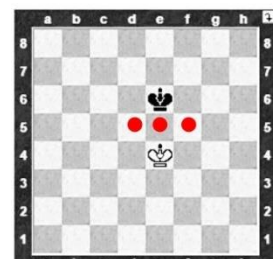
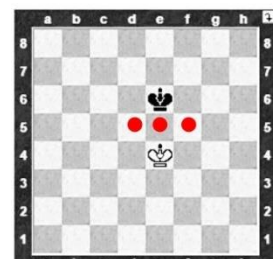
#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Passez en revue les lignes horizontales, verticales et diagonales (sur l'échiquier de démonstration et sur les échiquiers personnels). Montrez un roi blanc. Montrez un roi noir. Vous apprendrez comment le roi se déplace, capture et attaque d'autres pièces. Le roi est la pièce la plus importante aux échecs.	
2.	Expliquez comment le pion se déplace. Échiquier de démonstration.	
2.1.	Mettez le roi blanc sur l'échiquier (par exemple, en e3). Expliquez et montrez comment le roi blanc se déplace : une case horizontalement, verticalement et en diagonale (d2, d3, d4, e2, e4, f2, f3, f4). Utilisez des aimants de couleur (vert si possible) et placez-les sur les cases où le roi blanc peut se déplacer. Placez le roi blanc sur un échiquier de démonstration vide (par exemple, en b4) et demandez à montrer où le roi peut se déplacer. Les élèves doivent utiliser des aimants de couleur (vert). Il en est de même pour le roi noir.	Faites un mouvement avec le roi blanc, ramenez-le à sa place et placez un aimant sur la case vers laquelle le roi s'est déplacé. Montrez le coup suivant avec le roi blanc, ramenez-le à sa place et placez un aimant sur la case vers laquelle le roi s'est déplacé. Il en est de même pour tous les mouvements.
3.	Présentation du concept de " Sous Attaque " sur l'échiquier de démonstration. Le roi est la pièce la plus importante aux échecs. Vous pouvez l'attaquer, mais vous ne pouvez pas le capturer. C'est le plus important ! Le roi ne peut pas se tenir sur les cases contrôlées par des pièces de couleur opposée. Par exemple, position : roi blanc en e3, tour noire en d6. Expliquez et montrez que le roi blanc peut se déplacer en e2, e4, f2, f3, f4 (placez-y des aimants verts). Dans quelle autre case le roi blanc pourrait-il se rendre ? Par exemple, d2. Mettez le roi blanc en d2 et expliquez que la tour noire peut capturer le roi blanc sur cette case. Le roi ne peut pas être capturé. Par conséquent, le roi blanc ne peut pas se tenir sur cette case. Le roi ne peut pas subir l'attaque de la tour noire. Le roi blanc peut-il se déplacer en d3 ? Mettez le roi blanc en d3 et demandez quelle pièce noire empêche le roi blanc de se déplacer vers cette case. Tour noire. Par conséquent, le roi blanc ne peut pas rester en d3. Le roi ne peut	

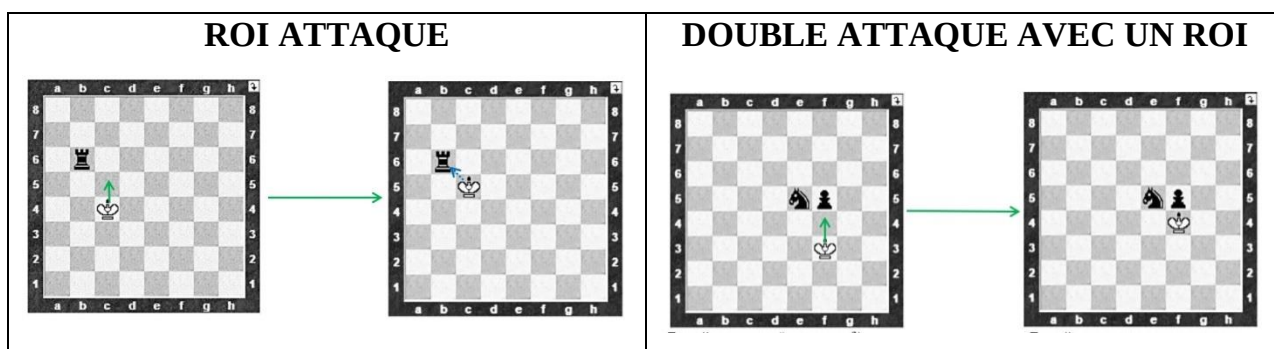
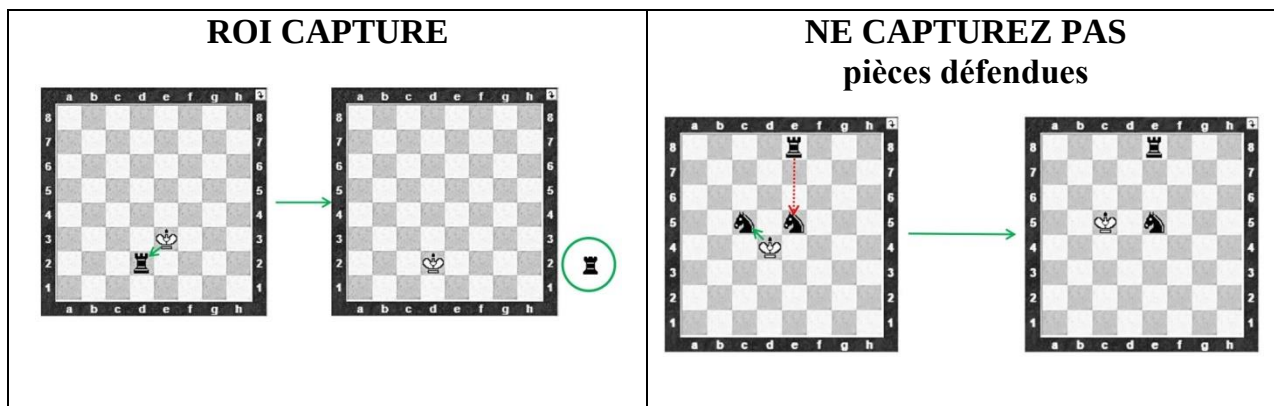
	pas subir l'attaque de la tour noire. Idem pour d4. Mettez des aimants rouges sur d2, d3, d4. Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires. Le roi noir ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces blanches.	
3.1.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : roi blanc en e4, fou noir en f6. Demandez aux élèves de montrer sur quelles cases le roi blanc peut se déplacer. Les élèves font un mouvement avec le roi et, avec l'enseignant, réfléchissent si le roi blanc peut aller sur cette case ou non (en utilisant des aimants verts et rouges). Il en est de même pour les positions où le mouvement du roi blanc est limité par des pièces noires : cavalier, pion, dame et roi. Par exemple. Position 1 : roi blanc en c4, cavalier noir en c7. Position 2 : roi blanc en f5, pion noir en f7. Position 3 : roi blanc en f2, damennoire en d3. Position 4 : roi blanc en h1, roi noir en h3. Les rois aux échecs ne se rapprochent pas (ils ne peuvent pas s'approcher très près les uns des autres, ils ne peuvent pas se tenir sur des cases adjacentes). Il en est de même pour le roi noir.	Vous pouvez commencer l'exercice en trouvant des cases où le roi blanc ne peut pas se déplacer.
3.2.	Les séances en face à face sur des échiquiers personnels sont similaires au point 3.1. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Les élèves utilisent des cercles verts et rouges (jetons).	
3.3	Les séances sur l'échiquier sont similaires au point 2.2. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Au lieu d'aimants et de puces, utilisez l'activité physique : se tenez, sautez, marchez sur une case où le roi peut aller. Les élèves nomment également les cases (dites leur "adresse") sur lesquelles ils se tiennent (sautent).	
3.4.	Faites les exercices 1 et 2 (leçon 11) sur papier.	Les exercices se font d'abord sur des échiquiers, puis sur papier (utilisez des flèches, des cercles, etc.).
4.	Expliquez comment le roi capture des pièces de la couleur opposée. Échiquier de démonstration. Le roi capture une pièce de l'autre couleur (opposée) d'une case horizontalement, verticalement et en diagonale. Le roi blanc capture les pièces noires. Le roi noir capture les pièces blanches. Le roi occupe la case de la pièce capturée. La pièce capturée est retirée de	

	l'échiquier et se tient à côté de l'échiquier (par exemple, à droite ou à gauche). Par exemple, position : roi blanc en e3, tour noire en d2. Montrez comment capturer (d'une seule main). Expliquez que le roi blanc a capturé la pièce d'une case en diagonale. Il en va de même pour la capture horizontale et verticale.	
4.1.	Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple : roi blanc en d3, fou noir en e3. Demandez aux élèves de montrer comment le roi blanc capture le fou noir. Établissez un poste. Par exemple : roi blanc en d3, cavalier noir en e4. Demandez aux élèves de montrer comment le roi blanc capture le cavalier noir. Établissez un poste. Par exemple : roi blanc en d3, pion noir en e2. Demandez aux élèves de montrer comment le roi blanc capture le pion noir. Établissez un poste. Par exemple : roi blanc en d4, tour noire en e5, cavalier noir en b4. Quelle pièce noire le roi blanc peut capturer ? Tour ou cavalier ? Établissez un poste. Par exemple, Blanc : Rf2. Noir : Td5, Fd6, Ce3, Cc6, e4. Demandez aux élèves de montrer quelle pièce noire le roi blanc peut capturer en premier. Les élèves réalisent la capture. Ensuite, ils trouvent la prochaine pièce noire à capturer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les pièces disparaissent de l'échiquier. Il en est de même pour le roi noir.	Utilisez une main pour capturer des pièces ! Si les élèves ont capturé une pièce avec les deux mains, revenez à la position de départ et demandez-leur de la capturer à nouveau, mais avec une seule main.
4.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière que sur l'échiquier de démonstration (point 4.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	Assurez-vous que les élèves capturent des pièces d'une seule main.
4.3.	Faites les exercices 3 à 5 (leçon 11) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
5.	Introduction du concept de "pièce défendue". Échiquier de démonstration. Réviser comment défendre une pièce avec une autre pièce. Une pièce qui a été défendue est appelée une pièce défendue. Établissez un poste. Par exemple, Blanc : Rd4. Noir : Te8, Cc5, Ce5. Quelle pièce noire le roi blanc peut-il capturer ? Cavalier en c5 ou cavalier en e5 ? Quel cavalier noir la tour noire défend ? Cavalier en c5 ou cavalier en e5 ? Le cavalier en c5. Le roi blanc peut-il capturer le cavalier en e5 ? Non. Parce que le cavalier est	Assurez-vous que les élèves capturent des pièces d'une seule main.

	défendu. Le roi blanc peut capturer le cavalier noir en c5. Ce cavalier noir n'est pas défendu. Le roi ne peut pas capturer les pièces défendues. Établissez un poste. Par exemple : roi blanc en g4, fou noir en h7, pions noirs en f5, h5. Demandez aux élèves de montrer lequel des pions noirs le roi blanc peut capturer. Il en est de même pour le roi noir.	
5.1.	Les séances en face-à-face sur les échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière que sur l'échiquier de démonstration (point 5). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	Assurez-vous que les élèves capturent des pièces d'une seule main.
5.2.	Faites l'exercice 6 (leçon 11) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
6.	Expliquer comment le roi attaque les pièces de la couleur opposée. Échiquier de démonstration. Par exemple, position : roi blanc en a3, tour noire en b5. Montrez et prononcez comment le roi blanc attaque la tour noire : se déplace verticalement d'une case (Ra4) et attaque en diagonale d'une case. Le roi blanc ne pouvait pas se déplacer en b4 et attaquer la tour noire. Puisqu'il aurait été attaqué par la tour noire. Les règles ne le permettent pas. La même explication s'applique aux positions avec le roi blanc, lorsqu'il se déplace verticalement et attaque verticalement, se déplace en diagonale et attaque en diagonale, se déplace horizontalement et attaque horizontalement, se déplace horizontalement et attaque en diagonale, etc. Le roi blanc attaque les pièces noires. Le roi noir attaque les pièces blanches.	
6.1.	Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple. Position 1 : roi blanc en c3, fou noir en b5. Demandez aux élèves de montrer que le roi blanc attaque le fou noir (Rb4). Le roi blanc peut-il se déplacer en c4 et attaquer le fou noir ? Non. Parce que le roi blanc subira l'attaque du fou noir. Les règles ne permettent pas d'attaquer le roi. Position 2 : roi blanc en f2, cavalier noir en d4. Demandez aux élèves de montrer que le roi blanc attaque le cavalier noir (Re3). Position 3 : roi blanc en d3, pion noir en e5. Demandez aux élèves de montrer que le roi blanc attaque le pion noir (Re4). Le roi blanc peut-il se déplacer en d4 et attaquer le pion noir ? Non. Parce que le roi blanc sera attaqué	

	par le pion noir. Les règles ne permettent pas d'attaquer le roi. Il en est de même pour le roi noir.	
6.2.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels se déroulent de la même manière qu'au point 6.1. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	
6.3.	Jeu "Attaquer Et S'Enfuir" Séances en présentiel sur des échiquiers personnels. Par exemple. Position 1 : roi blanc en e2, tour noire en d4. Les élèves attaquent la tour avec le roi (1. Re3), vous fuyez l'attaque avec la tour pour que le roi l'attaque au coup suivant (1. ... Tg4). Au final, vous pouvez mettre la tour sous l'attaque pour que les élèves la capturent. Par exemple, Rf3 Tg5 3. Rf4 Td5 4. Re4 Td3 Pouvez-vous capturer la tour noire ? Oui, 5. Rd3. Position 2 : roi noir en d7, fou blanc en e5. Les étudiants attaquent l'évêque avec le roi (1. ... Re6). Fuyez l'attaque avec le fou pour que le roi l'attaque au coup suivant (par exemple, 2. Fc7). A la fin, vous pouvez mettre le fou sous l'attaque pour que les élèves le capturent. Par exemple, 2. ... Rd7. 3. Fb6 Rc6 4. Fd4 Rd5 5. Fe5. Pouvez-vous capturer le fou blanc? Oui, 5. ... Re5.	
6.4.	Faites l'exercice 7 (leçon 11) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur des échiquiers, puis sur papier.
7.	Expliquer comment le roi fait une double attaque. Passez en revue la double attaque avec diverses pièces : tour, cavalier, fou, dame, pion. Le roi peut également faire une double attaque (attaquer deux pièces de couleur opposée à la fois). Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration. Par exemple : roi blanc en c2, cavaliers noirs en b4 et c4. Expliquez et montrez que le roi blanc se déplace en c3 et attaque les deux cavaliers noirs en même temps. Double attaque avec un roi. Si le cavalier noir échappe à l'attaque en b4 (par exemple, Cd5), alors le roi blanc capture le cavalier en c4. Si le cavalier noir échappe à l'attaque en c4 (par exemple, Ce3), alors le roi blanc capture le cavalier noir en b4. Noir perd un cavalier.	
7.1.	Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple : roi blanc en d5, pion noir en d7, cavalier noir en e7. Demandez aux élèves de montrer une double attaque avec le roi blanc. Attaquez simultanément deux pièces noires avec le roi	

	blanc : un cavalier et un pion. Fais attention! Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires. Quelle case le pion noir bloque-t-il pour le roi blanc ? Le roi blanc ne peut pas aller en e6. Il sera attaqué par le pion noir sur cette case. Établissez un poste. Par exemple, Blanc : Rg2. Noirs : Tf4, Te5, Fd7, Cc7, b7 ; aimant vert sur a8. Demandez aux élèves d'aider le roi blanc à atteindre le carré avec un aimant vert. Le roi blanc peut à la fois déplacer, attaquer et capturer des pièces noires. Seul le roi blanc se déplace, attaque et capture. Fais attention! Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires. Trouver le premier coup (Rg3). Le roi blanc fait un geste et attaque la tour noire. Sur quelle case le roi blanc se déplace-t-il ? Le roi blanc a-t-il attaqué la tour noire ? Oui. Le roi blanc peut-il capturer la tour noire ? Oui. Le professeur demande de faire la capture (Rf4). Continuez jusqu'à ce que le roi atteigne a8. Il en est de même pour le roi noir.				
7.2.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels sont similaires à celles sur l'échiquier de démonstration (point 7.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place certaines positions sur leurs échiquiers en utilisant la notation d'échecs.				
7.3.	Faites les Exercices 8-9 (Leçon 11) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.			
8.	Exemples de cartes visuelles.				
<table><tr><td> ROI blanc </td><td> ROI noir </td><td> ROI SE DÉPLACE </td></tr></table>			ROI blanc 	ROI noir 	ROI SE DÉPLACE 
ROI blanc 	ROI noir 	ROI SE DÉPLACE 			
<table><tr><td> NE PAS ÊTRE ATTAQUÉ </td><td> ROIS NE SE FERMENT PAS </td></tr></table>			NE PAS ÊTRE ATTAQUÉ 	ROIS NE SE FERMENT PAS 	
NE PAS ÊTRE ATTAQUÉ 	ROIS NE SE FERMENT PAS 				



Leçon 12. Échec

Buts:

1. Introduire le concept de "L'échec est une attaque contre le roi".
2. Apprendre à mettre en échec le roi avec différentes pièces. Expliquer que le roi ne peut pas mettre en échec le roi.
3. Apprendre trois façons de défendre le roi contre un échec.
4. Introduire le concept de "Échec découvert". Apprendre à découvrir l'échec.
5. Introduire le concept de "Echec double". Apprendre à mettre en échec. Expliquer la seule défense contre un double échec.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Passez en revue ce qu'est l'attaque (sur un échiquier de démonstration et sur des échiquiers personnels). Les pièces peuvent attaquer le roi. Montrez un roi blanc. Montrez un roi noir. Les pièces blanches peuvent attaquer le roi noir. Les pièces noires peuvent attaquer le roi blanc.	

	Attaquer le roi avec des pièces de couleur opposée s'appelle un échec. Les pièces blanches mettent en échec le roi noir. Les pièces noires mettent en échec le roi blanc. Le roi blanc ne peut pas mettre en échec le roi noir. Et le roi noir ne peut pas mettre en échec le roi blanc. Parce que les rois ne s'enferment pas.	
2.	Expliquer comment mettre le roi en échec avec différentes pièces : tour, fou, cavalier. Échiquier de démonstration.	
2.1.	Poste 1. Blanc : Rf2. Noir : Td5. Demandez aux élèves de montrer que la tour noire attaque le roi blanc. Deux voies : Td2, Tf5. Expliquez qu'une telle attaque contre le roi s'appelle un échec. La tour noire met en échec le roi blanc. Poste 2. Blanc : Rd3. Noir : Fd7. Demandez aux élèves de montrer que le fou noir attaque le roi blanc. Deux façons : Fb5, Ff5. Expliquez que le fou se déplace en diagonale et met en échec en diagonale. Poste 3. Blanc : Rb2. Noir : Cb6. Demandez aux élèves de montrer que le cavalier noir met en échec le roi blanc. Deux voies : Ca4, Cc4. Il en est de même pour un roi noir.	
2.2.	Les séances en face-à-face sur échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière (point 2.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Sur le échiquier de sol, demandez aux élèves de marcher (sauter) le long de la ligne d'échec (attaque).	
2.3.	Faites l'exercice 1 (leçon 12) sur papier.	L'exercice se fait d'abord sur des échiquiers, puis sur papier (utilisez des flèches, des cercles, etc.).
3.	Expliquer comment vérifier le roi avec différentes pièces : pion, dame. Échiquier de démonstration.	
3.1.	Poste 1. Blanc : Re4. Noir : d6. Demandez aux élèves de montrer que le pion noir attaque le roi blanc. Le pion avance d'une case verticalement, et attaque (cheque) le roi en diagonale (vers l'avant, vers la droite). Poste 2. Blanc : Rd4. Noir : e6. Demandez aux élèves de montrer le pion noir vérifie le roi blanc. Le pion avance d'une case verticalement et cheque le roi en diagonale (vers l'avant, vers la gauche). Poste 3. Blanc : Rf4. Noir : e7. Demandez aux élèves de montrer le pion noir vérifie le roi blanc. Le pion se déplace de la position de départ de deux cases vers l'avant verticalement	

	et vérifie le roi en diagonale (vers l'avant, vers la gauche). Poste 4. Blanc : Rf4. Noir : g7. Demandez aux élèves de montrer le pion noir vérifie le roi blanc. Le pion se déplace de la position de départ de deux cases vers l'avant verticalement et vérifie le roi en diagonale (vers l'avant, vers la droite). Poste 5. Blanc : Rc1. Noir : Dh4. Demandez aux élèves de déplacer la dame noire verticalement et de mettre en échec le roi blanc horizontalement (Dh1). Demandez aux élèves de déplacer la dame noire horizontalement et de mettre en échec le roi blanc verticalement (Dc4). Demandez aux élèves de déplacer la dame noire horizontalement et de mettre en échec le roi blanc en diagonale (Df4). Demandez aux élèves de déplacer la dame noire en diagonale et de mettre en échec le roi blanc horizontalement (De1). Demandez aux élèves de déplacer la dame noire verticalement (vers l'arrière) et de mettre en échec le roi blanc en diagonale (Dh6). Il en est de même pour le roi noir.	
3.2.	Jeu "6 échecs" Installez une position sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de montrer six chèques à la dame. Par exemple, Blanc : Rh3, Da6. Utilisez des aimants de couleur pour marquer les échecs.	
3.3.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière (points 3.1 et 3.2). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Sur le échiquier de sol, demandez aux élèves de marcher (sauter) le long de la ligne d'échec (attaque).	
3.4.	Faites les exercices 2 à 4 (leçon 12) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
4.	Expliquez que le roi ne peut pas être laissé en échec. Trois façons de se défendre contre un échec. Échiquier de démonstration.	
4.1.	Échiquier de démonstration. Le roi est la pièce la plus importante. Le roi ne peut pas être capturé. Il ne peut pas être attaqué. Il ne peut pas être laissé en échec (sous attaque). Le roi doit être protégé contre l'échec (attaque). Il y a trois façons de se défendre contre un échec.	

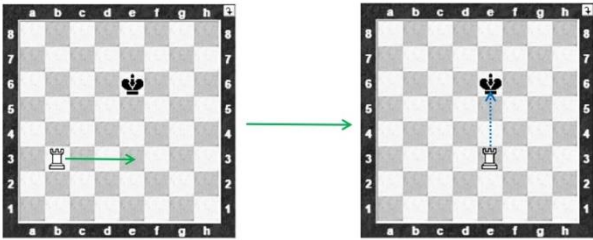
4.2.	La première consiste à capturer la pièce de contrôle. Poste 1. Blanc : Rg1, Fe2. Noir : Dg4. Expliquez et montrez que la dame noire a mis en échec le roi blanc. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Fou. Un fou peut-il capturer une dame ? Oui. Demandez aux élèves de capturer la dame noire avec le fou blanc. La dame est retirée de l'échiquier. Pas d'échec. Vous avez défendu le roi blanc contre l'échec. Vous avez capturé une pièce qui attaquait le roi blanc. Poste 2. Blanc : Rf2, Td1. Noir : Fd4. Expliquez et montrez que le fou noir a mis en échec le roi blanc. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Tour. La tour peut-elle capturer le fou ? Oui. Demandez aux élèves de capturer le fou avec la tour blanche. Le fou noir est retiré de l'échiquier. Pas d'échec. Vous avez défendu le roi blanc contre l'échec. Vous avez capturé la pièce qui attaquait le roi blanc. Poste 3. Blanc : Ra3, Cc3. Noir : Cb5. Quelle pièce noire a mis en échec le roi blanc ? Cavalier. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Cavalier. Utilisez le cavalier noir pour défendre le roi blanc contre l'échec. Demandez aux élèves de montrer que la défense (1. Cb5). Le roi peut aussi se défendre contre l'échec. Le roi capture la pièce d'arrêt, si cette pièce est à côté du roi. Poste 4. Blanc : Re4. Noir : d5. Quelle pièce noire a mis en échec le roi blanc ? Pion. Pion non défendu. Le roi peut capturer un pion. Demandez aux élèves de capturer le pion avec le roi. Le pion noir est retiré de l'échiquier. Pas d'échec. Le roi s'est défendu. Il en est de même pour le roi noir.	Assurez-vous que les élèves capturent d'une seule main.
4.3.	Les séances en présentiel sur échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière (point 4.2). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	Assurez-vous que les élèves capturent des pièces d'une seule main.
4.4.	Faites les exercices 5 et 6 (leçon 12) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
5.	Expliquer la deuxième façon de défendre le roi contre l'échec - le couvrir avec une autre pièce. Échiquier de démonstration.	
5.1.	Poste 1. Blanc : Rd1, Ta2. Noir : Dd5. Quelle pièce noire a mis en échec le roi blanc ? Dame. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Tour. La tour blanche peut-elle capturer la dame noire ? Non. Mais la tour blanche peut défendre le roi blanc contre	

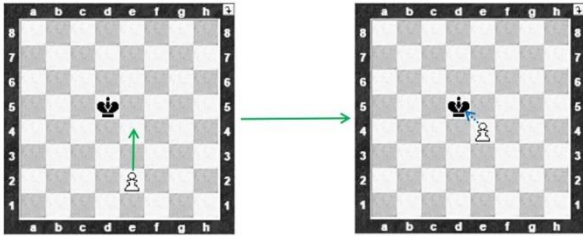
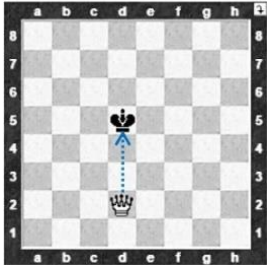
	l'échec. La tour peut couvrir le roi de l'échec. Montrez le coup Td2. Expliquez que la dame noire a mis en échec le roi blanc le long de la ligne verticale d. Par conséquent, la tour blanche doit se tenir sur cette ligne verticale (d) afin de couvrir le roi blanc de l'échec. Pas d'échec. Poste 2. Blanc : Re4, d2. Noir : Ta4. Quelle pièce noire a mis en échec le roi blanc ? Tour. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Pion. Le pion blanc peut-il capturer la tour noire ? Non. Mais le pion blanc peut défendre le roi blanc contre l'échec. La tour noire a mis en échec le roi blanc sur la ligne horizontale 4. Par conséquent, le pion blanc doit se déplacer vers cette ligne horizontale. Demandez aux élèves de montrer comment le pion blanc couvre le roi blanc de l'échec (d4). Pas d'échec. Poste 3. Blanc : Rh2, Cf1. Noir : Fe5. Quelle pièce noire a mis en échec le roi blanc ? Fou. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Cavalier. Le cavalier blanc peut protéger le roi de l'échec. Demandez aux élèves de montrer comment le cavalier blanc protège le roi blanc de l'échec (Cg3). Il en est de même pour le roi noir.	
5.2.	Les séances en présentiel sur échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière (point 5.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	
5.3.	Faites les exercices 7 à 8 (leçon 12) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur un échiquier, puis sur papier.
6.	Expliquer la troisième façon de défendre le roi contre l'échec - s'échapper. Échiquier de démonstration.	
6.1.	Poste 1. Blanc : Rg2, Fd1. Noir : Cf4. Quelle pièce noire a mis en échec le roi blanc ? Cavalier. Le roi blanc peut-il capturer le cavalier noir ? Non. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Fou. Le fou blanc peut-il capturer le cavalier noir ? Non. Le fou blanc peut-il couvrir le roi blanc de l'échec ? Non. Le cavalier ne peut pas couvrir le roi d'un échec. Il ne reste plus qu'à échapper au contrôle. Demandez aux élèves de montrer sur quelle case le roi blanc peut se déplacer (par exemple, Rf3). Pas d'échec. Poste 2. Blanc : Rc4, d4. Noir : c6, d5. Quelle pièce noire a mis en échec le roi blanc ? Pion noir en d5. Le roi blanc peut-il capturer le pion noir en d5 ? Non, ce pion est protégé par le pion en c6. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Le pion en d4. Le pion	

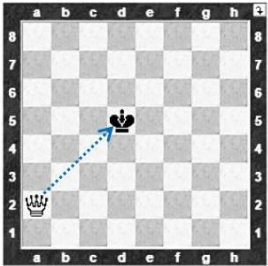
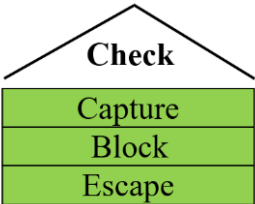
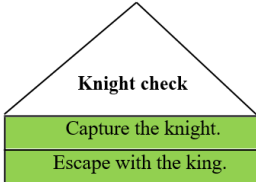
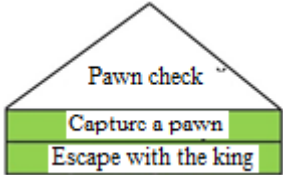
	blanc peut-il capturer le pion noir en d5 ? Non. Le pion blanc peut-il couvrir le roi blanc de l'échec ? Non. Ce n'est pas possible. Il ne reste plus qu'à échapper au contrôle. Demandez aux élèves de montrer sur quelle case le roi blanc peut se déplacer (par exemple, Rc5). Pas d'échec. Il en est de même pour le roi noir.	
6.2.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels se déroulent de la même manière qu'au point 6.1. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	
6.3.	Jeu "Tous sur un" Séances en présentiel sur des échiquiers personnels. Demandez aux élèves de mettre en place la position suivante sur leur échiquier en utilisant la notation d'échecs. Blanc : Rb4 ; Noir : Th8, Fg3, Ce7, Ta5. Demandez aux élèves de montrer tous les échecs au roi blanc avec des pièces noires.	
6.4.	Faites les Exercices 9-10 (Leçon 12) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur un échiquier, puis sur papier.
7.	Introduction du concept de "Échec découvert". Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple, Blanc : Rd1 ; Noir : Rd7. La tour blanche met en échec le roi noir. Ajoutez une autre pièce blanche, par exemple un fou blanc en d4. Est-ce que la tour blanche met en échec le roi noir maintenant ? Non. Quelle pièce blanche empêche la tour de mettre en échec le roi noir ? Fou blanc. Demandez aux élèves de déplacer le fou. Est-ce que la tour blanche met en échec le roi noir après le déplacement du fou ? Oui. Le fou blanc s'est déplacé et la tour blanche a mis en échec. Le fou blanc a ouvert la ligne ("route") pour que la tour blanche met en échec le roi noir. Un tel contrôle est appelé un échec découvert.	
7.1.	Poste 1. Blanc : Rf3, Tf1 ; Noir : Rf8. Toutes les pièces sont sur la même ligne verticale f. Ouvrez la ligne (route) pour la tour blanche pour mettre en échec le roi noir. Quelle pièce blanche empêche la tour de mettre en échec ? Roi blanc. Le roi blanc doit laisser la ligne verticale f. Demandez aux élèves de déplacer le roi (par exemple, Re3). La tour met en échec maintenant. Le roi blanc s'est déplacé et la tour blanche a mis en échec. Il s'agit d'un échec découvert. Poste 2. Blancs : Fc2, d3 ; Noir : Rf5. Toutes les pièces sont sur la même ligne diagonale. Demandez aux élèves de montrer	

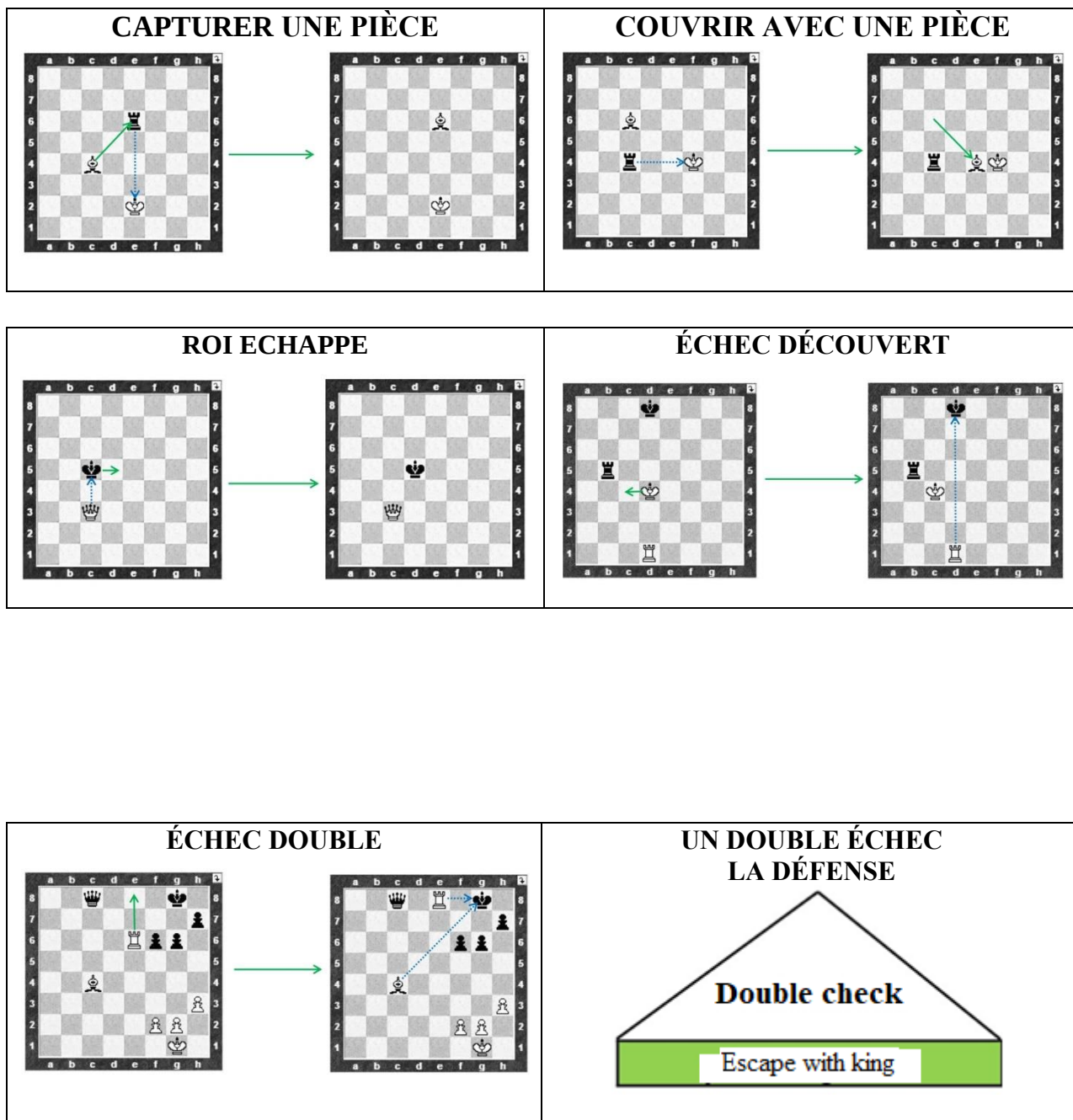
	l'échec découvert au roi noir en utilisant le fou blanc. Quelle pièce blanche empêche le fou de mettre en échec ? Poste 3. Blancs : Db6, Cc6 ; Noir : Rh6. Toutes les pièces sont sur la même ligne horizontale. Demandez aux élèves de montrer l'échec découvert au roi noir en utilisant la dame blanche. Quelle pièce blanche empêche la dame de mettre en échec ?	
7.2.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels sont similaires à celles sur l'échiquier de démonstration (point 7.1.). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place certaines positions sur leurs échiquiers en utilisant la notation d'échecs.	
7.3.	Faites l'exercice 11 (leçon 12) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur un échiquier, puis sur papier.
8.	Introduction du concept de "double échec". Échiquier de démonstration. Établissez un poste. Par exemple, Blanc : Re1 ; Noir : Re7. La tour blanche met en échec le roi noir. Ajoutez une autre pièce blanche, par exemple un fou blanc en e3. Est-ce que la tour blanche met en échec le roi noir maintenant ? Non. Toutes les pièces sont sur la même ligne verticale e. Quelle pièce blanche empêche la tour de mettre en échec le roi noir ? Fou blanc. Demandez aux élèves de mettre en échec le roi noir avec le fou blanc (par exemple, Fc5). Fou met en échec le roi noir. Quelle autre pièce blanche se trouve sur l'échiquier? Tour. La tour blanche met également en échec le roi noir. Le fou lui a ouvert la voie. C'est ce qu'on appelle un double échec. Deux pièces blanches d'un coup ont mis en échec le roi noir.	
8.1.	Poste 1. Blanc : Tf1, Cf3 ; Noir : Rf7. Toutes les pièces sont sur la même ligne verticale f. Ouvrez la ligne (route) pour la tour blanche pour mettre en échec le roi noir. Quelle pièce blanche empêche la tour de mettre en échec? Cavalier. Le cavalier blanc doit quitter la ligne verticale f et mettre en échec le roi noir. Demandez aux élèves de vérifier le roi avec le cavalier (par exemple, Ce5). Il y a un échec avec un cavalier et un échec avec une tour. Il s'agit d'un double échec. Poste 2. Blanc : Rd3, Bc2 ; Noir : Rf5. Toutes les pièces sont sur la même ligne diagonale. Demandez aux élèves de montrer un double échec au roi noir. Avec la tour blanche et le fou blanc. Poste 3. Blancs : Db6, Cc6 ; Noir : Rg6.	

	Toutes les pièces sont sur la même ligne horizontale. Demandez aux élèves de montrer un double échec au roi noir. Avec le cavalier blanc et la dame blanche.	
8.2.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels sont similaires à celles sur l'échiquier de démonstration (point 8.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place certaines positions sur leurs échiquiers en utilisant la notation d'échecs.	
8.3.	Faites l'exercice 12 (leçon 12) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur un échiquier, puis sur papier.
9.	Exemples de cartes visuelles.	

ÉCHEC attaquer un roi 		FOU ÉCHEC 	CAVALIER  ÉCHEC
---	--	---	--

PION ÉCHEC 	DAME ÉCHEC horizontalement 	DAME ÉCHEC verticalement 
---	---	--

DAME ÉCHEC en diagonale 	ÉCHEC A TROIS DÉFENSES 	DEUX DÉFENSES CAVALIER ÉCHEC 	DEUX DÉFENSES PION ÉCHEC 
---	---	---	--



Leçon 13. Roque

Buts:

1. Introduire les notions de "roque", "roque court", "roque long".
2. Apprendre à roquer court et long.
3. Expliquer les règles lorsque le roque n'est pas autorisé.
4. Introduire le concept de "case attaqué".

Activités de base : conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
---	--------	-----------

1.	Salutation. Revoyez la position de départ pour les rois blancs et noirs (e1 et e8, respectivement), pour les tours blanches et noires (a1, h1 et a8, h8, respectivement). Le roi est la pièce la plus importante. Le roi doit être protégé. Il a donc un mouvement spécial pour cela. Ce mouvement s'appelle le roque. Prenez le roi blanc, placez- le en position de départ (en e1). Prenez deux tours blanches, placez-les en position de départ (sur a1 et h1). Le roi roque avec la tour. Pour roquer, le roi et la tour doivent être en position de départ.	
2.	Expliquer comment roquer. Démo et conseils personnels. Le roque se compose de deux parties. Le roi se déplace horizontalement de deux cases vers la tour (par exemple, h1). Montrez la première partie du coup : le roi blanc en e1 se déplace en g1. Demandez aux élèves de le répéter sur leur échiquier. Ensuite, la tour blanche saute par-dessus le roi et se place sur la case à côté. Sur f1. Montrez la deuxième partie du coup : la tour blanche en h1 se déplace en f1. Demandez aux élèves de répéter la deuxième partie du mouvement sur leur échiquier. C'est un court roque. Le roque est le coup du roi ! Le roque commence avec le roi. Puis la tour. Mettez le roi blanc et la tour à la position de départ. Il y a aussi un long roque. Montrez la première partie du coup : le roi blanc en e1 se déplace en c1. Demandez aux élèves de le répéter sur leur échiquier. Ensuite, la tour blanche saute par-dessus le roi et se place sur la case à côté. En d1. Montrez la deuxième partie du coup : la tour blanche en a1 se déplace en d1. Demandez aux élèves de répéter la deuxième partie du mouvement sur leur échiquier. C'est un long roque.	Utilisez une main pour roquer ! Effectuez d'abord la première partie du mouvement : le roi se déplace. Passation du roi. Puis, avec la même main, effectuez la deuxième partie du mouvement : prenez la tour et sautez par-dessus le roi. Placez-le sur la case à côté du roi.
2.1.	Prenez le roi noir, mettez- le en position de départ (en e8). Prenez deux tours noires, placez-les en position de départ (sur a8 et h8). Le roi noir peut aussi roquer court et long. Demandez aux élèves de montrer sur leur planche comment le roi noir roque court. Mettez le roi noir et la tour à la position de départ. Demandez aux élèves de montrer sur leur échiquier la longueur des roquettes du roi noir.	Assurez-vous que les élèves roquent d'une seule main.

2.2.	Jeu "Court-Long" Sur l'échiquier de démonstration, montrez comment le roi (blanc ou noir) roque et demandez aux élèves de quel type de roque il s'agissait : court ou long.	
2.3.	Les séances sur l'échiquier sont similaires aux points 2.1 et 2.2.	
2.4.	Faites les exercices 1 et 2 (leçon 13) sur papier.	Les exercices se font d'abord sur des échiquiers, puis sur papier (utilisez des flèches, des cercles, etc.).
3.	Expliquer les règles lorsque le roque n'est pas autorisé. Échiquier de démonstration.	
3.1.	Il y a des règles lorsqu'il est impossible de roquer. Le roque n'est pas autorisé s'il y a d'autres pièces entre le roi et la tour. Vous pouvez roquer s'il n'y a pas de pièces entre le roi et la tour. Poste 1. Blanc : Re1. Noir : Th1, Cf1. Noir : Re8, Ta8. Expliquez et montrez que le roi blanc et la tour ne peuvent pas roquer court, car le cavalier blanc "interfère". Regardez les pièces noires. Le roi noir et le château de la tour peuvent-ils longtemps ? Oui. Demandez aux élèves de roquer long sur l'échiquier de démonstration.	
3.2.	Jeu "Vous pouvez – Vous ne pouvez pas" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire s'ils peuvent roquer ou non. Si le roque est possible, demandez aux élèves de le faire sur l'échiquier de démonstration. Poste 1. Blanc : Re1, Ta1, Fc1. Poste 2. Blanc : Re1, Th1. Poste 3. Blanc : Re1, Ta1. Poste 4. Blanc : Re1, Th1, Cg1. Poste 5. Noir : Re8, Ta8, Cb8. Poste 6. Noir : Re8, Ta8. Poste 7. Noir : Re8, Th8, Ff8. Poste 8. Noir : Re8, Th8.	
3.3.	Jeu "Court-Long" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire quel roque peut être fait : court ou long. Poste 1. Blanc : Re1, Ta1, Th1, Cb1. Poste 2. Blanc : Re1, Ta1, Th1, Ff1. Poste 3. Noir : Re8, Ta8, Th8, Fc8. Poste 4. Noir : Re8, Ta8, Th8. En position 4, les deux roques sont possibles.	
3.4.	Les séances en présentiel sur échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière (points 3.1, 3.2 et 3.3).	

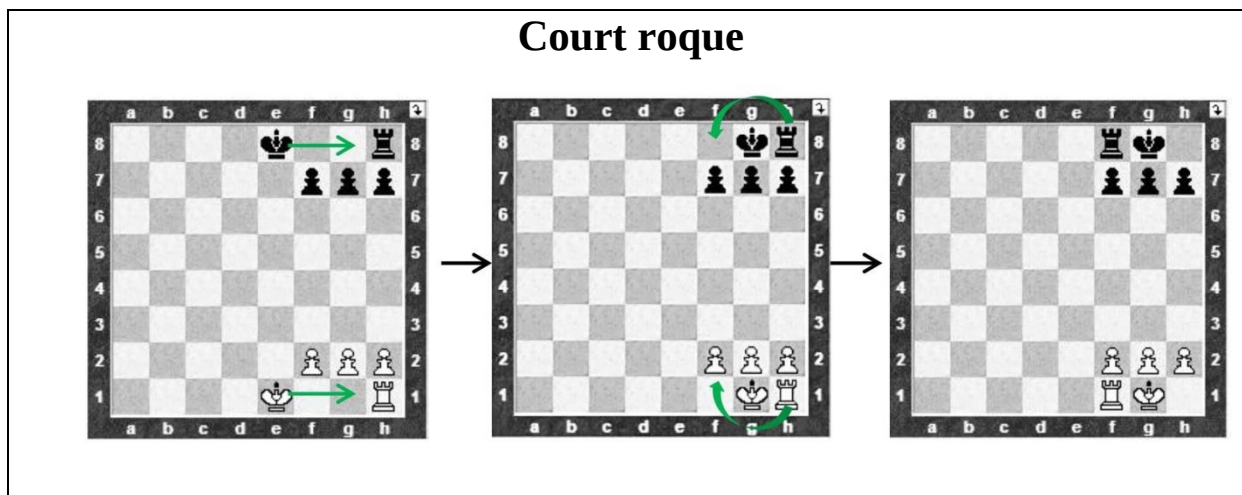
	Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	
3.5.	Faites l'exercice 3 (leçon 13) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur un échiquier, puis sur papier.
4.	Expliquer que le roque n'est pas autorisé si le roi s'est déjà déplacé. Échiquier de démonstration.	
4.1.	Poste 1. Blanc : Re1, Ta1, Th1. Noir : Re8, e7. Regardez le poste. Le roi blanc peut désormais roquer court ou long. Demandez aux élèves de montrer le roque court et le roque long. Mais White ne voulait pas roquer et... Les blancs ont fait un coup, par exemple, 1. Re2. Les noirs ont répondu 1.... e6. Les blancs décident de ramener le roi à la position de départ en e1 (2. Re1). Les noirs en ont fait 2. ... Re7. Maintenant, le roi blanc ne peut pas roquer (ni court ni long). Il a perdu cette opportunité parce qu'il avait déjà déménagé. Le roi ne doit pas bouger s'il veut roquer. Poste 2. Blanc : Rd1, Th1. Sur quelle case le roi blanc se tient-il au tout début de la partie ? Un 1. Le roi blanc est-il maintenant en position de départ ? Non. Le château du roi blanc peut-il court-circuiter ? Non. Faire un geste 1. Re1. Le roi blanc est revenu à sa position de départ en e1. Le château du roi blanc peut-il court-circuiter ? Non. Parce qu'il a déjà bougé. Le roi ne peut pas quitter la position de départ s'il veut roquer.	Expliquez que les coups dans une partie d'échecs se font à tour de rôle : les blancs d'abord, puis les noirs. Puis Blanc à nouveau, puis Noir. Assurez-vous que les élèves roquent d'une seule main.
5.	Expliquer que le roque n'est pas autorisé si la tour a déjà bougé. Échiquier de démonstration.	
5.1.	Poste 1. Blanc : Re1, Ta1, Th1. Noir : Re8, e7. Regardez le poste. Le roi blanc peut désormais roquer court ou long. Demandez aux élèves de montrer le roque court et le roque long. Mais White ne voulait pas roquer et... Les blancs ont fait un coup, par exemple, 1. Th8 et met en échec le roi noir. Noir a répondu 1. ... Td7, fuyant l'échec. Les blancs décident de ramener la tour à la position de départ en h1 (2. Th1). Les noirs ont fait 2. ... e5. Maintenant, le roi blanc ne peut plus roquer, puisque la tour blanche a déjà quitté h1. Mais... Le roi blanc peut roquer longtemps. Puisque la tour sur a1 n'a pas bougé. La tour ne doit pas quitter la position de départ pour que le roi ait la possibilité de roquer.	
5.2.	Jeu "Court-Long" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire quel roque peut être fait : court ou long.	

	Poste 1. Blanc : Re1, Tb1, Th1. Poste 2. Blanc : Re1, Ta1, Th2. Poste 3. Noir : Re8, Ta8, Tf8. Poste 4. Noir : Re8, Tc8, Th8. Poste 5. Blanc : Rf1, Ta1, Th1. En position 5, aucun roque ne peut être effectué, puisque le roi s'est déjà déplacé.	
5.3.	Faites l'exercice 4 (leçon 13) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur des échiquiers, puis sur papier.
6.	Expliquez que le roque n'est pas autorisé si le roi est mis en échec. Échiquier de démonstration.	
6.1.	Poste 1. Blanc : Re1, Tb1, Th1. Noir : Re8, Fb4. Regardez le poste. Quelle pièce noire a mis en échec le roi blanc ? Fou. Vous ne pouvez pas roquer si le roi a été mis en échec. Tout d'abord, vous devez protéger le roi de l'échec. Quelle pièce blanche peut protéger le roi de l'échec ? Par exemple, vous pouvez capturer le fou. Tour en b1. Demandez aux élèves de capturer le fou (Tb4). Le roi est en sécurité maintenant. Au coup suivant, il peut roquer. Faites un mouvement avec le roi noir 1. ... Rd7. Quel genre de roque le roi blanc peut-il faire : court ou long ? Court. Demandez aux élèves de roquer court.	Assurez-vous que les élèves capturent et roquent d'une seule main.
6.2.	Jeu "Vous pouvez – Vous ne pouvez pas" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire s'ils peuvent roquer ou non. Si le roque est possible, demandez aux élèves de le faire sur l'échiquier de démonstration. Le roi blanc peut-il roquer dans les positions 1 à 4 ? Le roi noir peut-il roquer dans les positions 5 à 8 ? Poste 1. Blanc : Re1, Th1. Noir : Re8, Te7. Poste 2. Blanc : Re1, Th1. Noir : Re8, Td7. Poste 3. Blanc : Re1, Ta1. Noir : Re8, Cf3. Poste 4. Blanc : Re1, Ta1. Noir : Re8, Dh4. Poste 5. Blanc : Re1, Cc7. Noir : Re8, Th8. Poste 6. Blanc : Re1, Fg6. Noir : Re8, Th8. Poste 7. Blanc : Re1, Tf2. Noir : Re8, Ta8. Poste 8. Blancs : Re1, Dh8. Noir : Re8, Ta8.	
6.3.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels se déroulent de la même manière qu'au point 6.2. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	
6.4.	Faites l'exercice 5 (leçon 13) sur papier.	Les élèves font d'abord l'exercice sur des échiquiers, puis sur papier.
7.	Expliquez que le roque n'est pas autorisé si le roi est mis en échec après. Échiquier de démonstration.	

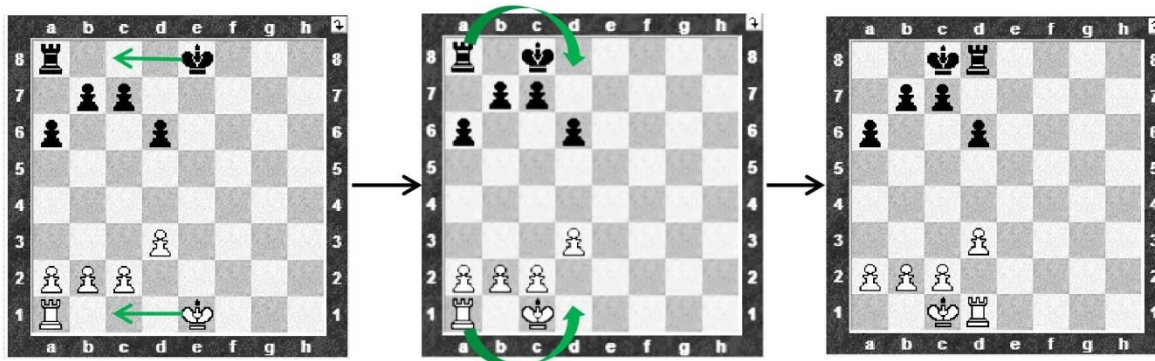
7.1.	Poste 1. Blanc : Re1, Th1. Noir : Re8, Tg6. Le roi blanc est-il en position de départ ? Oui. La tour blanche est-elle en position de départ ? Oui. Y a-t-il des pièces entre le roi blanc et la tour blanche ? Non. Le roi blanc et la tour n'ont pas bougé. La tour noire a-t-elle mis en échec le roi blanc ? Non. Essayons de roquer court avec des pièces blanches. Faire un mouvement 1. 0-0. Regardez le poste. Après le roque, la tour noire met en échec le roi blanc. Vous ne pouvez pas mettre le roi en échec . Vous ne pouvez pas roquer si le roi est mis en échec après.	
7.2.	Jeu "Vous pouvez – Vous ne pouvez pas" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire s'ils peuvent roquer ou non. Si le roque est possible, demandez aux élèves de le faire sur l'échiquier de démonstration. Le roi blanc peut-il roquer dans les positions 1 à 4 ? Le roi noir peut-il roquer dans les positions 5 à 8 ? Poste 1. Blanc : Re1, Th1. Noir : Re8, Tg7. Poste 2. Blanc : Re1, Th1. Noir : Re8, Fe4. Poste 3. Blanc : Re1, Ta1. Noir : Re8, Cb3. Poste 4. Blanc : Re1, Ta1. Noir : Re8, b2. Poste 5. Blanc : Re1, Dd5. Noir : Re8, Th8. Poste 6. Blanc : Re1, Ff6. Noir : Re8, Th8. Poste 7. Blanc : Re1, Fc5. Noir : Re8, Ta8. Poste 8. Blanc : Re1, Tc2. Noir : Re8, Ta8.	
7.3.	Jeu "Court-Long" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire quel roque peut être fait : court ou long. Quel genre de roque le roi blanc peut-il faire dans les positions 1, 2 ? Quel genre de roque le roi noir peut-il faire dans les positions 3, 4 ? Poste 1. Blanc : Re1, Ta1, Th1. Noir : Re8, Rc6. Poste 2. Blanc : Re1, Ta1, Th1. Noir : Re8, Fd4. Poste 3. Blanc : Re1, Ch6. Noir : Re8, Ta8, Th8. Poste 4. Blancs : Re1, b7. Noir : Re8, Ta8, Th8.	
7.4.	Les sessions en face à face sur les échiquiers personnels sont similaires à celles sur l'échiquier de démonstration (points 7.2 et 7.3). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place certaines positions sur leurs échiquiers en utilisant la notation d'échecs.	
7.5.	Faites les Exercices 6, 7 (Leçon 13) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.

8.	Introduisez le concept de "case attaquée" Expliquez que le roque n'est pas autorisé si le roi passe par une case attaquée. Échiquier de démonstration.	
8.1.	Poste 1. Blanc : Re1, Th1. Noir : Re8, Tf6. Le roi blanc est-il en position de départ ? Oui. La tour blanche est-elle en position de départ ? Oui. Y a-t-il des pièces entre le roi blanc et la tour blanche ? Non. Le roi blanc et la tour n'ont pas bougé. La tour noire a-t-elle mis en échec le roi blanc ? Non. Regardez la tour noire. Cela ne permet pas au roi blanc de passer en f1. Placez un aimant rouge sur cette case. C'est une case attaquée. Vous ne pouvez pas roquer si le roi traverse une case attaquée . Lors de l'introduction du concept de « Case attaquée », vous pouvez utiliser l'explication suivante : le roi ne peut pas passer par un échec. Sur son chemin vers la tour, le roi fait deux pas à la fois (en f1, puis en g1). Mais en f1, la tour noire met en échec le roi blanc. Les étudiants savent déjà que le roi ne peut pas être mis en échec. Par conséquent, le roque n'est pas autorisé à travers une case attaquée. La règle du carré attaqué ne s'applique qu'au roi. Cela ne fonctionne pas pour la tour.	
8.2.	Jeu "Vous pouvez – Vous ne pouvez pas" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire s'ils peuvent roquer ou non. Si le roque est possible, demandez aux élèves de le faire sur l'échiquier de démonstration. Le roi blanc peut-il roquer dans les positions 1 à 4 ? Le roi noir peut-il roquer dans les positions 5 à 8 ? Poste 1. Blanc : Re1, Th1. Noir : Re8, Tf7. Poste 2. Blanc : Re1, Th1. Noir : Re8, Fc4. Poste 3. Blanc : Re1, Ta1. Noir : Re8, Ca3. Poste 4. Blanc : Re1, Ta1. Noir : Re8, c2. Poste 5. Blanc : Re1, Dc5. Noir : Re8, Th8. Poste 6. Blanc : Re1, Ff5. Noir : Re8, Th8. Poste 7. Blanc : Re1, Fg5. Noir : Re8, Ta8. Poste 8. Blanc : Re1, Rd2. Noir : Re8, Ta8.	
8.3.	Jeu "Court-Long" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire quel roque peut être fait : court ou long. Quel genre de roque le roi blanc peut-il faire dans les positions 1, 2 ? Quel genre de roque le roi noir peut-il faire dans les positions 3, 4 ? Poste 1. Blanc : Re1, Ta1, Th1. Noir : Re8, Td6. Poste 2. Blanc : Re1, Ta1, Th1. Noir : Re8, Fc4.	

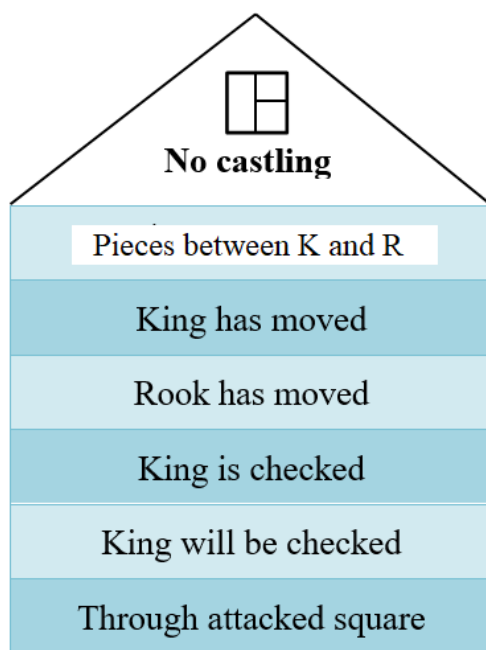
	Poste 3. Blanc : Re1, Cg6. Noir : Re8, Ta8, Th8. Poste 4. Blanc : Re1, c7. Noir : Re8, Ta8, Th8.	
8.4.	Les sessions en face-à-face sur les échiquiers personnels sont similaires à celles sur l'échiquier de démonstration (points 8.2 et 8.3). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place certaines positions sur leurs échiquiers en utilisant la notation d'échecs.	
8.5.	Faites les Exercices 8, 9 (Leçon 13) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
9.	Exemples de cartes visuelles.	
ROQUE		COURT roque LONG roque



Long roque



PAS DE ROQUE



PAS DE ROQUE s'il y a d'autres pièces entre le roi et la tour



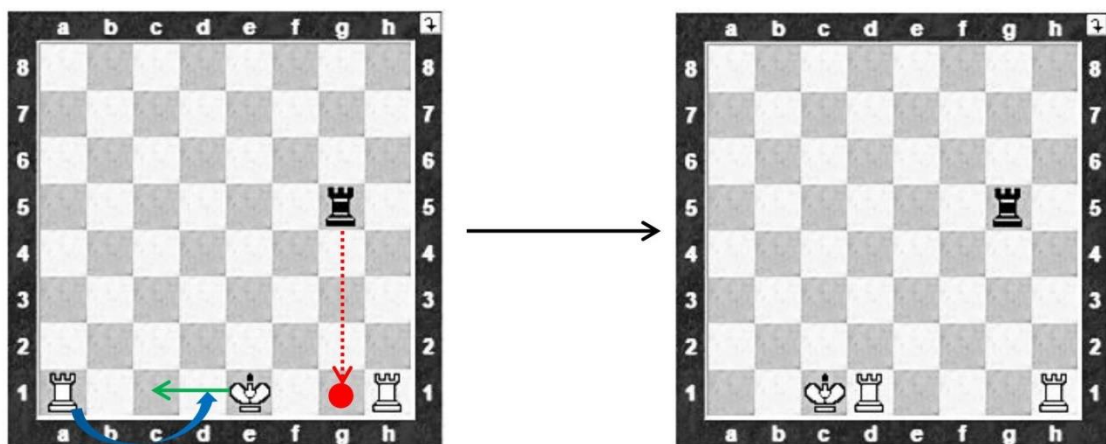
PAS DE ROQUE si le roi a été mis en échec.



PAS DE ROQUE à travers la **place attaquée**



PAS DE ROQUE si le roi est mis en échec après.



Leçon 14. Échec et mat

Buts:

1. Introduire le concept de « Échec et mat ».
2. Expliquer que l'échec et mat est le but du jeu d'échecs.
3. Apprendre à mater un roi avec différentes pièces.
4. Expliquer qu'un roi ne peut pas mater un roi.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Passez en revue ce qu'est un échec, trois défenses contre un échec (capture, couverture, évasion). Vous jouez aux échecs avec une autre personne. Vous jouez et le jeu devrait se terminer. Comment se termine la partie d'échecs ? Vous devriez faire un tel échec au roi de l'adversaire afin qu'il n'y ait aucune défense contre lui. C'est ce qu'on appelle l'échec et mat. Le but des échecs est de mater le roi de l'autre joueur . L'échec et mat met fin à la partie. Le roi blanc ne peut pas mater le roi noir. Et le roi noir ne peut pas mater le roi blanc.	
2.	Expliquez comment faire échec et mat avec une tour. Échiquier de démonstration. Poste 1. Blanc : Rf6, Ta1. Noir : Tf8. Demandez aux élèves de montrer la tour blanche vérifie le roi noir (Ta8). Le roi noir peut-il capturer la tour blanche ? Non. Vous ne pouvez pas couvrir de l'échec. Le roi noir peut-il s'échapper en e8 ? Non. Parce que la tour blanche bloque cette case. Le roi noir peut-il s'échapper en g8 ? Non. Parce que la tour blanche bloque cette case. Le roi noir peut-il s'échapper en f7 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en g7 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en e7 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi noir ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que la tour blanche a maté le roi noir. Le jeu se termine. Un nouveau jeu commence. Poste 2. Blanc : Re1. Noir : Re3, Th8. Demandez aux élèves de montrer la tour noire met en échec le roi blanc (Th1). Le roi blanc peut-il capturer la tour noire ? Non. Vous ne pouvez pas couvrir de l'échec. Le roi blanc peut-il s'échapper en d1 ? Non. Parce que la tour noire bloque cette case. Le roi blanc peut-il s'échapper en F1 ? Non. Parce que la tour noire bloque cette case. Le roi blanc peut-il s'échapper en e2 ? Non. Parce que le roi noir bloque cette place.	

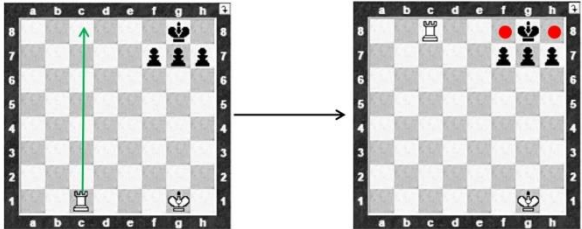
	Le roi blanc peut-il s'échapper en f2 ? Non. Parce que le roi noir bloque cette place. Le roi blanc peut-il s'échapper en d2 ? Non. Parce que le roi noir bloque cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi blanc ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que la tour noire a maté le roi blanc. Le jeu se termine.	
2.1.	Jeu "Échec Et Mat" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si une tour (blanche ou noire) a mis en échec ou mat le roi. Si la tour a mis le roi en échec, alors montrez la défense. Poste 1. Blancs : Rg1, Tc8. Noirs : Rg8, f7, g7, h7. Poste 2. Blancs : Rg1, Tc8. Noir : Rg8, Be6, f7, g7, h7. Poste 3. Blancs : Rb1, Ff4, a2, b2, c2. Noirs : Rc8, Td1, b7. Poste 4. Blanc : Rb1, a2, b2, c2. Noirs : Rc8, Td1, b7. Étudiez les positions étape par étape avec les élèves : examinez toutes les défenses contre l'échec (capture, couverture, évasion). S'il y a une défense, c'est un échec. S'il n'y a pas de défense, c'est échec et mat.	
2.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels et les séances au sol se déroulent de la même manière (points 2 et 2.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Utilisez des jetons colorés pour marquer les cases où le roi (blanc ou noir) ne peut pas se déplacer.	
2.3.	Faites les exercices 1 et 2 (leçon 14) sur papier.	Les exercices se font d'abord sur l'échiquier, puis sur papier (utilisez des flèches, des cercles, etc.).
3.	Expliquez comment faire échec et mat avec un fou. Échiquier de démonstration. Poste 1. Blanc : Ra6, Fb3. Noir : Ra8, Fb8. Demandez aux élèves de montrer que le fou blanc met en échec le roi noir (Fd5). Une pièce noire peut-elle capturer le fou blanc ? Non. Pouvez-vous le couvrir de l'échec ? Non. Le roi noir peut-il s'échapper en a7 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en b7 ? Non. Parce que le roi blanc et le fou bloquent cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi noir ne peut pas se déplacer.	

	Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que le fou blanc a maté le roi noir. Le jeu se termine. Un nouveau jeu commence. Poste 2. Blanc : Rh1, h2. Noir : Rf1, Fh5. Demandez aux élèves de montrer que le fou noir met en échec le roi blanc (Ff3). Une pièce blanche peut-elle capturer le fou noir ? Non. Pouvez-vous le couvrir de l'échec ? Non. Le roi blanc peut-il s'échapper en g1 ? Non. Parce que le roi noir bloque cette place. Le roi blanc peut-il s'échapper en g2 ? Non. Parce que le roi noir et le fou bloquent cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi blanc ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que le fou noir a maté le roi blanc. Le jeu se termine.	
3.1.	Jeu "Échec Et Mat" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si le fou (blanc ou noir) a mis en échec ou mat le roi. Si le fou a mis le roi en échec, alors montrez la défense. Poste 1. Blanc : Ra6, Fd5. Noir : Ra8, Fb8. Poste 2. Blanc : Ra6, Fd5. Noirs : Ra8, Tb8. Poste 3. Blancs : Ra1, a2, e3. Noir : Tc2, Fd4. Poste 4. Blancs : Ra1, a2. Noir : Tc2, Fd4. Étudiez les positions étape par étape avec les élèves : examinez toutes les défenses contre l'échec (capture, couverture, évasion). S'il y a une défense, c'est un échec. S'il n'y a pas de défense, c'est échec et mat.	
3.2.	Les séances en face-à-face sur les échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière (points 3 et 3.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Utilisez des jetons colorés pour marquer les cases où le roi (blanc ou noir) ne peut pas se déplacer.	
3.3.	Faites l'exercice 3 (leçon 14) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
4.	Expliquez comment faire échec et mat avec une dame. Échiquier de démonstration. Poste 1. Blancs : Td6, Da7. Noir : Re8. Faire un geste 1. De7. La dame blanche a-t-elle met en échec le roi noir ? Oui. Le roi noir peut-il capturer la dame blanche ? Non. Parce que le roi blanc protège la dame blanche. Le roi noir peut-il s'échapper en d7 ? Non. Parce que la dame blanche bloque cette place.	Attirez l'attention des élèves sur la façon dont la dame (blanche ou noire) est positionnée par rapport au roi (noir ou blanc, respectivement) lors de l'échec et mat. Et aussi que la dame blanche est protégée.

	Le roi noir peut-il s'échapper en d8 ? Non. Parce que la dame blanche bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en f7 ? Non. Parce que la dame blanche bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en f8 ? Non. Parce que la dame blanche bloque cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi noir ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que la dame blanche a maté le roi noir. Le jeu se termine. Un nouveau jeu commence. Poste 2. Blanc : Rg1. Noir : Rf3, Dc2. Faire un geste 1. Dg2. La dame noire a-t-elle mis en échec le roi blanc ? Oui. Le roi blanc peut-il capturer la dame noire ? Non. Parce que le roi noir protège la dame noire. Le roi blanc peut-il s'échapper en f2 ? Non. Parce que la dame et le roi noirs bloquent cette place. Le roi blanc peut-il s'échapper en F1 ? Non. Parce que la dame noire bloque cette place. Le roi blanc peut-il s'échapper en h2 ? Non. Parce que la dame et le roi noirs bloquent cette place. Le roi blanc peut-il s'échapper en h1 ? Non. Parce que la dame noire bloque cette place. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que la dame noire a maté le roi blanc. Le jeu se termine.	
4.1.	Jeu "Échec Et Mat" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si la dame (blanche ou noire) a mis en échec ou mat le roi. Si la dame a mis le roi en échec, montrez la défense. Poste 1. Blancs : Re6, De7. Noir : Rd7. Poste 2. Blancs : Re6, De7. Noir : Re8. Poste 3. Blanc : Rh1, h2. Noir : Rh8, Df1. Poste 4. Blanc : Rh1, Rg3, h2. Noir : Rh8, Df1. Poste 5. Blanc : Ra1. Noir : Ra8, Da2, Fc4. Poste 6. Blanc : Ra1. Noir : Ra8, Da2. Étudiez les positions étape par étape avec les élèves : examinez toutes les défenses contre l'échec (capture, couverture, évaison). S'il y a une défense, c'est un échec. S'il n'y a pas de défense, c'est échec et mat.	
4.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels et les séances au sol se déroulent de la même manière (points 4 et 4.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs.	

	Utilisez des jetons colorés pour marquer les cases où le roi (blanc ou noir) ne peut pas se déplacer.	
4.3.	Faites les Exercices 4, 5 (Leçon 14) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
5.	Expliquez comment faire échec et mat avec un cavalier. Échiquier de démonstration. Poste 1. Blanc : Rc1, Ce3. Noir : Ka1, a2. Demandez aux élèves de montrer que le cavalier blanc met en échec le roi noir (Cc2). Une pièce noire peut-elle capturer le cavalier blanc ? Non. Pouvez-vous le couvrir de l'échec ? Non. Le roi noir peut-il s'échapper en b1 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en b2 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi noir ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que le cavalier blanc a maté le roi noir. Le jeu se termine. Un nouveau jeu commence. Poste 2. Blancs : Rg1, Tf1, f2, g3, h2. Noirs : Rg8, Bf3, Ng5, g7. Demandez aux élèves de montrer que le cavalier noir met en échec le roi blanc (Ch3). Une pièce blanche peut-elle capturer le cavalier noir ? Non. de l'échec? Non. Le roi blanc peut-il s'échapper en h1 ? Non. Parce que le fou noir bloque cette case. Le roi blanc peut-il s'échapper en g2 ? Non. Parce que le fou noir bloque cette case. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi blanc ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que le cavalier noir a maté le roi blanc. Le jeu se termine.	
5.1.	Jeu "Échec Et Mat" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si le cavalier (blanc ou noir) a mis en échec ou mat le roi. Si le cavalier a mis le roi en échec, montrez la défense. Poste 1. Blanc : Rh6, Cg6. Noir : Rh8. Poste 2. Blanc : Rh6, Cg6, Cf6. Noir : Rh8. Poste 3. Blanc : Rb1, Tc1, a2. Noir : Rb8, Fc3, Ca3, b7. Poste 4. Blanc : Rb1, Fc1, a2. Noir : Rb8, Fc3, Ca3, b7. Étudiez les positions étape par étape avec les élèves : examinez toutes les défenses contre l'échec (capture, couverture, évasion). S'il y a défense, c'est échec. S'il n'y a pas de défense, c'est échec et mat.	

5.2.	Les séances en présentiel sur les échiquiers personnels et les séances au sol se déroulent de la même manière (points 5 et 5.1). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Utilisez des jetons colorés pour marquer les cases où le roi (blanc ou noir) ne peut pas se déplacer.	
5.3.	Faites l'exercice 6 (leçon 14) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur un échiquier, puis sur papier.
6.	Expliquez comment faire échec et mat avec un pion. Échiquier de démonstration.	
6.1.	Poste 1. Blanc : Rf5, g3. Noir : Rh5, h6, h4. Demandez aux élèves de montrer le pion blanc vérifie le roi noir (g4). Le roi noir peut-il capturer le pion blanc ? Non. Parce que le roi blanc le protège. Pouvez-vous le couvrir du chèque avec le pion ? Non. Le roi noir peut-il s'échapper en g5 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en g6 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi noir ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que le pion blanc a maté le roi noir. Le jeu se termine. Un nouveau jeu commence. Poste 2. Blancs : Rf5, f3. Noir : Rh5, g4, h6, h4. Demandez aux élèves de montrer le pion blanc vérifie le roi noir (fg). Le roi noir peut-il capturer le pion blanc ? Non. Parce que le roi blanc le protège. Pouvez-vous le couvrir du chèque avec le pion ? Non. Le roi noir peut-il s'échapper en g5 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en g6 ? Non. Parce que le roi blanc bloque cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi noir ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que le pion blanc a maté le roi noir. Le jeu se termine. Un nouveau jeu commence. Poste 3. Blanc : Re1. Noir : Re3, e2, f3. Demandez aux élèves de montrer le pion noir vérifie le roi blanc (f2). Le roi blanc peut-il capturer le pion noir en f2 ? Non. Parce que le roi noir le protège. Le roi blanc peut-il capturer le pion noir en e2 ? Non. Parce que le roi noir le protège. Le roi blanc peut-il s'échapper en d1 ? Non. Parce que le pion noir en e2 bloque cette case. Le roi blanc peut-il s'échapper en F1 ? Non. Parce que le pion noir en e2 bloque cette case.	.

	Le roi blanc peut-il s'échapper en d2 ? Non. Parce que le roi noir bloque cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi blanc ne peut pas se déplacer. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que le pion noir a maté le roi blanc. Le jeu se termine. Un nouveau jeu commence. Poste 4. Blanc : Ra1, Cb2, a2. Noir : Rc2, a3. Demandez aux élèves de montrer le pion noir vérifie le roi blanc (ab). Le roi blanc peut-il capturer le pion noir ? Non. Parce que le roi noir le protège. Le roi blanc peut-il s'échapper en b1 ? Non. Parce que le roi noir bloque cette place. Placez un aimant rouge sur b1. Il n'y a aucune défense contre l'échec. Cela signifie que le pion noir a maté le roi blanc. Le jeu se termine.	
6.2.	Jeu "Échec Et Mat" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si le pion (blanc ou noir) a mis en échec ou mat le roi. Si le pion a mis le roi en échec, alors montrez la défense. Poste 1. Blancs : Rf7, g7. Noir : Rh8, h7. Poste 2. Blancs : Rf7, g7. Noir : Rh8, Fe5, h7. Poste 3. Blanc : Rd1, Cd2. Noir : Rf2, e2. Poste 4. Blanc : Rd1, Cd2. Noir : Rf2, Tc5, e2. Étudiez les positions étape par étape avec les élèves : examinez toutes les défenses contre l'échec (capture, couverture, évasion). S'il y a une défense, c'est un échec. S'il n'y a pas de défense, c'est échec et mat.	
6.3.	Les séances en face-à-face sur échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier de sol se déroulent de la même manière (points 6.1 et 6.2). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Utilisez des jetons colorés pour marquer les cases où le roi (blanc ou noir) ne peut pas se déplacer.	
6.4.	Faites l'exercice 7 (leçon 14) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
7.	Exemples de cartes visuelles.	
ÉCHEC ET MAT	ÉCHEC	TOUR ÉCHEC ET MAT 

FOU ÉCHEC ET MAT	DAME ÉCHEC ET MAT
CAVALIER ÉCHEC ET MAT	PION ÉCHEC ET MATE

Leçon 15. Partie nulle. Pat

Buts:

1. Introduire le concept de « partie nulle ».
2. Introduire une évaluation quantitative du résultat final d'une partie d'échecs.
3. Expliquer les types de tirages les plus simples.
4. Introduire le concept de "pat".
5. Expliquer qu'une impasse est une partie nulle.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, un échiquier au sol avec des pièces, des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Rappelez-vous que le but d'une partie d'échecs est de mater le roi de l'adversaire. Passez en revue l'échec et mat avec différentes pièces. Attirez l'attention des élèves sur le fait que l'échec et mat est avant tout un échec. Il n'y a aucune défense contre cet échec.	
2.	Présentation d'une évaluation quantitative du résultat final d'une partie d'échecs. Présentation du concept de "partie nulle". Si vous faites échec et mat, vous obtenez 1 point. Si vous êtes maté, vous obtenez 0 points.	

	Il arrive que la partie soit terminée, mais qu'aucun des joueurs ne mate. C'est une partie nulle. Chaque joueur obtient un demi-point. Un demi-point est marqué $\frac{1}{2}$. Il est possible d'expliquer l'évaluation quantitative d'un résultat de jeu d'échecs en utilisant un objet. Par exemple, un jeton. Vous mettez en échec et mat, vous obtenez un jeton entier. Vous êtes maté, vous n'obtenez pas de jeton. Si c'est une partie nulle, la moitié d'un jeton pour vous, la moitié d'un jeton pour l'autre joueur.	
2.1.	Jeu "Game over". Le professeur dit à chaque élève : « Vous matez ». Les élèves lèvent une carte avec le numéro 1 (ou, par exemple, un jeton entier). Le professeur dit : « Le jeu est terminé. Partie nulle ». Les élèves lèvent une carte portant le numéro $\frac{1}{2}$ (ou, par exemple, un demi-jeton). Le professeur dit à chaque élève : « Vous êtes maté ». Les élèves lèvent une carte avec le numéro 0. L'enseignant montre également des cartes visuelles « Vous avez maté », « Vous avez été mis en échec », « Partie nulle ». Le jeu peut être inversé. L'enseignant montre des cartes avec les numéros 1, $\frac{1}{2}$, 0. Les élèves lèvent des cartes avec des phrases courtes « J'ai maté », « J'ai été mis en échec », « Partie nulle ».	
3.	Expliquez les types de partie nulle les plus simples. Démo et conseils personnels. Poste 1. Prenez le roi blanc, mettez-le en b6. Prenez le roi noir, mettez-le en e8. Expliquez que c'est une partie nulle lorsqu'il ne reste que des rois sur l'échiquier. Chaque joueur obtient un demi-point. Moitié pour toi, moitié pour moi. Relevez la pioche ($\frac{1}{2}$). Poste 2. Ajoutez un fou blanc en position 1. Prenez le fou blanc, mettez-le en e5. Expliquez quand un joueur a un roi et un fou sur l'échiquier, tandis que l'autre n'a qu'un roi, c'est une partie nulle. Chaque joueur obtient un demi-point. Moitié pour toi, moitié pour moi. Relevez la pioche ($\frac{1}{2}$). Poste 3. Remplacez le fou par un cavalier. Retirez le fou blanc de l'échiquier. Prenez le cavalier noir. Mettez-le sur f6. Expliquez quand un joueur a un roi sur l'échiquier, tandis que l'autre a un roi et un cavalier, c'est une partie nulle. Chaque joueur obtient un demi-point. Moitié pour toi, moitié pour moi. Relevez la pioche ($\frac{1}{2}$).	
3.1.	Jeu "Échec et mat ou Partie nulle". Placez les pièces sur l'échiquier de démonstration. Les élèves doivent déterminer s'il s'agit d'un échec et mat ou d'une partie nulle. Poste 1. Blanc : Rf3. Noir : Rh3. La partie s'est-elle terminée par une partie nulle ou le roi noir a-t-il été mat ? Partie nulle. Parce qu'il ne reste que des rois. Combien de points chaque joueur obtiendra-t-il pour une partie nulle ? Un demi-point. Poste 2. Blanc : Rf3, Th6. Noir : Rh3.	Concentrez l'attention des élèves sur le fait que l'échec et mat est avant tout un échec (attaque contre un roi). Et il n'y a aucune défense contre cet échec (attaque).

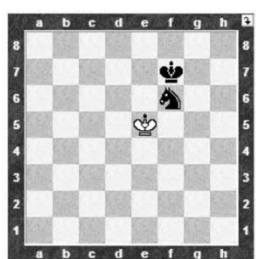
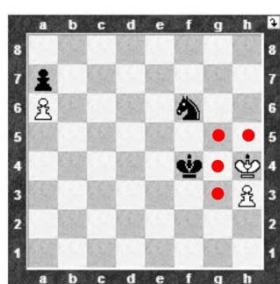
	La partie s'est-elle terminée par une partie nulle ou le roi noir a-t-il été mat ? La tour blanche a maté le roi noir. Le jeu est terminé. Combien de points Blanc obtiendra-t-il ? Un. Combien de points les Noirs obtiendront-ils ? Zéro. Poste 3. Blanc : Rh1, h2. Noir : Rf2, Ff3. La partie s'est-elle terminée par une partie nulle, ou le roi blanc a-t-il été mat ? Le fou noir a maté le roi blanc. Le jeu est terminé. Combien de points Blanc obtiendra-t-il ? Zéro. Combien de points les Noirs obtiendront-ils ? Un. Poste 4. Blanc : Rh1. Noir : Rf2, Fh3. La partie s'est-elle terminée par une partie nulle, ou le roi blanc a-t-il été mat ? Partie nulle. Parce que Blanc n'a plus qu'un roi, et Noir a un roi et un fou. Combien de points chaque joueur obtiendra-t-il pour une partie nulle ? Un demi-point.	
3.2.	Les séances en face à face sur des échiquiers personnels sont similaires au point 3.1.	
3.3.	Faites l'exercice 1 (leçon 15) sur papier.	
4.	Présentation de la notion de « pat ». Expliquer que le pat est une partie nulle. Il existe également des positions dans lesquelles le jeu se termine par une partie nulle. Dans une partie d'échecs, il peut arriver que le roi ne soit pas en échec et qu'il n'ait aucun coup. Les pièces de sa couleur n'ont pas non plus de mouvements. C'est un pat. Le pat est une partie nulle. Pat met immédiatement fin à la partie. Chaque joueur obtient un demi-point. Poste 1. Blanc : Rh4, a6, h3. Noir : Rf4, Cf6, a7. Mettez en place une position sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si le roi blanc est en échec ou non. 1. Pas d'échec. Le roi blanc peut-il se déplacer en h5 ? Non. Parce que le cavalier noir bloque cette case. Le roi blanc peut-il se déplacer en g5, g4, g3 ? Non. Parce que le roi noir bloque ces cases. 2. Le roi blanc n'a aucun mouvement. Le pion blanc en a6 peut-il bouger ? Non. Le pion blanc en h3 peut-il se déplacer ? Non. 3. Les pièces blanches n'ont pas de mouvement. Conclure : il n'y a pas de règle de trois. 1. Pas d'échec. 2. Le roi n'a aucun mouvement. 3. Les pièces n'ont pas de mouvement. C'est un pat. Aucun joueur n'a maté. Partie nulle. Le pat est une partie nulle. Un demi-point pour vous. Un demi-point pour moi. Faites de même avec plusieurs autres positions.	
4.1.	Jeu "Pat ou pas" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si le roi (blanc ou noir) a été bloqué ou non. S'il n'y a pas de pat, demandez-leur de montrer le coup (blanc ou noir, respectivement). Y a-t-il une impasse pour le roi noir dans les positions 1 à 3 ? Y a-t-il une impasse pour le roi blanc dans les positions 4 à 6 ? Poste 1. Blanc : Re6, Dd6. Noir : Re8.	

	Poste 2. Blanc : Re6, Dd6. Noir : Re8, h7. Poste 3. Blancs : Re6, Dd6, h6. Noir : Re8, h7. Poste 4. Blanc : Rh1. Noirs : Rf3, Tg2. Poste 5. Blanc : Rh1, e4. Noir : Rf3, Tg2, e6. Poste 6. Blanc : Rh1, e5. Noir : Rf3, Tg2, e6. Étudiez les positions étape par étape avec les élèves : examinez si le roi est en échec, si le roi peut se déplacer, si une pièce de la couleur du roi peut se déplacer. S'il y a un pat, c'est une partie nulle. Le jeu est terminé. Chaque joueur obtient un demi-point. S'il n'y a pas de pat, le jeu continue.	
4.2.	Les séances en face à face sur des échiquiers personnels sont similaires aux items 4 et 4.1. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Utilisez des jetons colorés pour marquer les cases où le roi (blanc ou noir) ne peut pas se déplacer.	
4.3.	Faites l'exercice 2 (leçon 15) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.
5.	Expliquez la différence entre pat et échec et mat. Échiquier de démonstration. Expliquez les principales différences entre pat et échec et mat en utilisant les positions comme exemple. Échec et mat : 1. Roi est en échec. 2. Le roi n'a pas de mouvement . 3. Les pièces de la couleur du roi n'ont pas de mouvement . Pat : 1. Pas d'échec. 2. Le roi n'a pas de mouvement . 3. Les pièces de la couleur du roi n'ont pas de mouvement . Si vous faites échec et mat, vous obtenez 1 point (entier). Si vous êtes dans un pat, vous obtenez un demi-point. Un point entier est divisé en 2 moitiés : une moitié pour vous, l'autre moitié pour moi. Poste 1. Blanc : Ra1, h3. Noir : Rb3, Tc1, h4. La tour noire a-t-elle mis en échec le roi blanc ? Oui. 1. Il y a un échec. Une pièce blanche peut-elle capturer la tour noire ? Non. Pouvez-vous couvrir de l'échec ? Non. 2. Les autres pièces n'ont pas de mouvement . Le roi blanc peut-il s'échapper en b1 ? Non. Parce que la tour noire bloque cette case. Le roi noir peut-il s'échapper en b2 ? Non. Parce que le roi noir bloque cette place. Le roi noir peut-il s'échapper en a2 ? Non. Parce que le roi noir bloque cette place. Placez des aimants rouges sur les cases où le roi blanc ne peut pas se déplacer. 3. Le roi n'a aucun mouvement . Il y a un échec, mais aucun mouvement - c'est un échec et mat. La tour noire mat le roi blanc. Les noirs gagnent 1 point (entier). Les blancs obtiennent 0 point. Poste 2. Blanc : Ka1, h3. Noir : Kb3, Rb2, h4. La tour noire a-t-elle mis en échec le roi blanc ? Non. 1. Pas d'échec.	

	Le roi blanc peut-il capturer la tour noire ? Non. Le roi noir le protège. Le roi blanc peut-il s'échapper en b1 ? Non. Parce que la tour noire bloque cette case. Le roi noir peut-il s'échapper en a2 ? Non. Parce que le roi noir et la tour bloquent cette case. 2. Le roi n'a aucun mouvement . Un pion blanc peut-il bouger ? Non. 3. Les autres pièces blanches n'ont pas de mouvement . Pas d'échec, pas de mouvements - c'est un pat. Le pat est une partie nulle. Les blancs obtiennent un demi-point. Les noirs gagnent un demi-point.		
5.1.	Jeu "Échec Et Mat-Pat" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si le roi (blanc ou noir) a été bloqué ou mis en échec et mat. Le roi noir est-il en pat ou en échec et mat dans les positions 1-2 ? Le roi blanc est-il en pat ou en échec et mat dans les positions 3-4 ? Poste 1. Blanc : Rf6, Tg7. Noir : Rh8. Poste 2. Blancs : Tf6, Dg7. Noir : Rh8. Poste 3. Blanc : Rh1. Noirs : Rb8, Df2. Poste 4. Blanc : Rh1, h2. Noirs : Rb8, Df1. Examinez chaque position étape par étape avec les élèves.		
5.2.	Jeu "Échec-Échec Et Mat-Pat" Mettez en place des positions sur l'échiquier de démonstration et demandez aux élèves de dire si le roi (blanc ou noir) a été mis en échec, bloqué ou mis en échec et mat. Le roi noir est-il en échec, maté ou bloqué dans les positions 1 à 3 ? Le roi blanc est-il en échec, maté ou bloqué dans les positions 4 à 6 ? Poste 1. Blanc : Rb6, Dc7. Noir : Rb8. Poste 2. Blanc : Rb6, Dc7. Noir : Ra8. Poste 3. Blanc : Rb6, Dc8. Noir : Ra8. Poste 4. Blanc : Rh1, h2. Noir : Rf2, Fh3. Poste 5. Blanc : Rh1, h2. Noir : Rf2, Fg2. Poste 6. Blanc : Rh1, h3. Noir : Rf2, Fg2. Examinez chaque position étape par étape avec les élèves.		
5.3.	Les séances en présentiel sur échiquiers personnels et les séances sur l'échiquier au sol se déroulent de la même manière (points 5, 5.1 et 5.2). Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place une position spécifique en utilisant la notation d'échecs. Utilisez des jetons colorés pour marquer les cases où le roi (blanc ou noir) ne peut pas se déplacer.		
5.4.	Faites les Exercices 3, 4 (Leçon 15) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.	
6.	Exemples de cartes visuelles.		
1	0	1/2	PARTIE NULLE

DEMI	$\frac{1}{2}$ DEMI	ÉCHEC ET MAT	PAT
------	-----------------------	-------------------------	------------

VOUS AVEZ EN ÉCHEC	J'AI MIS EN ÉCHEC
VOUS ÊTES EN ÉCHEC	JE SUIS MIS EN ÉCHEC

PARTIE NULLE 	PARTIE NULLE 	PARTIE NULLE 	PAT 
STALEMATE The king isn't in check. The king has no moves. Pieces have no moves.	PAS D'ÉCHEC AUCUN MOUVEMENT	ÉCHEC AUCUN MOUVEMENT	

Game is over	You get at the end of the game	
You checkmated	1	one point
Draw	$\frac{1}{2}$	half a point
You are checkmated	0	zero points

Buts:

1. Introduire les concepts de "jouer selon les règles", "règles d'échecs".
2. Expliquer les règles de conduite de base pendant le jeu.
3. Introduire le concept de « pendule d'échecs ».
4. Présenter la pendule d'échecs.
5. Expliquer les règles de base du jeu avec l'horloge.

Activités de base: conférence du professeur, présentation sur un échiquier de démonstration, séances en face à face sur des échiquiers personnels, horloge d'échecs, devoirs écrits, activité physique.

Équipement : échiquier de démonstration avec un ensemble de pièces et des aimants, des échiquiers personnels, des ensembles de pièces d'échecs (un ensemble pour chaque échiquier), des cercles colorés (jetons) pour les échiquiers personnels, une horloge d'échecs (1 unité par échiquier), des cartes visuelles.

#	Jalons	Remarques
1.	Salutation. Demandez aux élèves de mettre en place la position de départ sur leurs échiquiers. Vous savez déjà comment les pièces bougent. Vous savez ce que sont l'échec et l'échec et mat. Jouons aux échecs avec vous aujourd'hui. Les échecs doivent être joués selon les règles . Il y a des règles d'échecs . Et il y en a beaucoup. Aujourd'hui, vous apprendrez les règles de base des échecs. Asseyez les élèves aux échiquiers pour jouer aux blancs.	
1.1.	1. Soyez poli. Avant de commencer le jeu, vous devez vous serrer la main. Serrez la main de chaque élève.	
1.2.	Expliquez que le joueur avec les pièces blanches est le premier à jouer. Les coups aux échecs se font à tour de rôle. D'abord Blanc fait un coup, puis Noir fait un coup. Puis à nouveau Blanc se déplace, puis Noir se déplace. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu. Tour à tour : Blanc – Noir – Blanc – Noir et ainsi de suite. Demandez aux élèves de faire le premier pas en jouant aux blancs. Alors fais ton geste. Demandez ensuite aux élèves de faire un mouvement à nouveau. Jouez jusqu'à 3 à 4 coups.	
1.3.	Soyez silencieux pendant le jeu.	

	Expliquez aux élèves que tout le monde doit garder le silence pendant le jeu. Vous ne pouvez pas vous parler. Vous ne pouvez pas rire de votre adversaire. Vous ne pouvez pas interrompre leur réflexion en disant "bougez". L'enseignant peut montrer une courte vidéo de la façon dont les joueurs d'échecs jouent : en silence, ils ne parlent pas, ils font des mouvements à tour de rôle.	
1.4.	Toucher-déplacer. Échiquier de démonstration. Poste 1. Blancs : Rg1, Tf1, f2, g2, h2. Noirs : Rg8, Re8, f7, g7, h7. Expliquez qu'il existe une règle "si vous avez touché une pièce, vous devez la déplacer". Prenez la tour blanche et expliquez aux élèves qu'ils doivent maintenant déplacer la tour blanche. Vous ne pouvez pas lâcher la tour blanche et déplacer une autre pièce blanche. Touchez-déplacez ! Fais attention! Vous ne pouvez pas simplement toucher les pièces pendant le jeu. Vous devez déplacer une pièce que vous avez touchée en premier. C'est la règle.	
1.5.	4. Quitter une pièce signifie un mouvement. Échiquier de démonstration. Poste 1. Blancs : Rg1, Tf1, f2, g2, h2. Noirs : Rg8, Te8, f7, g7, h7. Prenez la tour blanche, déplacez-la en e1 et relâchez-la. Vous remarquerez "soudainement" que la tour noire peut capturer la tour blanche et mater le roi blanc. Expliquez aux élèves que le déménagement a été effectué. Vous ne pouvez pas le refaire . Vous ne pouvez pas prendre la tour blanche et la déplacer vers une autre case. C'est la règle. Poste 2. Blancs : Rb1, Td1, a2, b2, c2. Noir : Rb8, Te8, a7, b7, c7. Prenez la tour blanche, déplacez-la en e1, mais ne la relâchez pas. Vous remarquerez que la tour blanche peut être capturée par la tour noire. Mais vous n'avez pas relâché la tour blanche, vous pouvez donc déplacer la tour blanche vers une autre case , par exemple en f1.	
1.6.	Pièces de réglage. Échiquier de démonstration. Poste 1. Blancs : Rb1, Td1, a2, b2, c2. Noir : Rb8, Te8, a7, b7, c7.	

	Lors de la mise en place d'une position, placez délibérément le roi blanc non pas au centre de b1, mais légèrement en a1. Expliquez qu'ils veulent déplacer la tour blanche en f1. Mais ils remarquent que le roi blanc est mal placé (pas au centre de b1). Vous ne pouvez pas simplement ajuster le roi blanc. Puisque vous devrez déplacer le roi blanc. Toucher-déplacer. Que faire? Il faut dire "J'adoube", puis prendre le roi blanc et le placer correctement en b1. Démontrez cela en disant "J'adoube" et ajustez la position du roi blanc. Vous pouvez maintenant déplacer la tour blanche en f1. On ne peut pas vous faire déplacer le roi blanc. Parce que tu as dit "J'adoube". C'est la règle. Si vous voulez placer les pièces correctement, dites d'abord "J'adoube". Demandez aux élèves de dire "J'adoube", puis d'ajuster les pièces mal placées sur leur planche.	
1.7.	Expliquer que tous les mouvements aux échecs se font d'une seule main. Échiquiers personnels. Tous les coups aux échecs se font d'une seule main. Vous connaissez déjà cette règle. Utilisez une main pour capturer une pièce. Utilisez une main pour roquer. Utilisez une main pour promouvoir un pion. Vous pouvez demander aux élèves de mettre en place des positions spécifiques en utilisant la notation d'échecs. Poste 1. Blancs : Rg1, Td1, a2, g2. Noirs : Rg8, Fd6, g7. Quelle pièce noire peut capturer maintenant ? La tour blanche peut capturer le fou noir. Demandez à capturer Td6 d'une main. Poste 2. Blanc : Rre1, Ta1, Th1, Fg5, a2, b2, c2, f2, g2, h2. Noir : Re8, Ta8, Th8, Fc4, a7, b7, c7, f7, g7, h7. Quel genre de roque le roi blanc peut-il faire : court ou long ? Long. Parce que le fou noir empêche le roi blanc de traverser la "case attaquée" f1.	

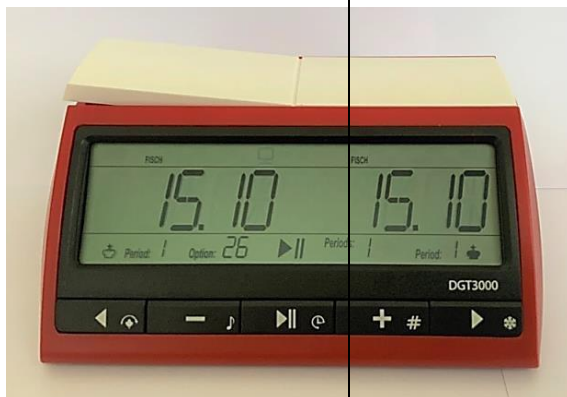
	Demandez aux élèves de faire un long roque avec des pièces blanches d'une seule main. Quel genre de roque le roi noir peut-il faire : court ou long ? Court. Parce que le fou blanc empêche le roi noir de traverser la "case attaquée" d8. Demandez aux élèves de roquer court avec des pièces noires d'une seule main. Poste 3. Blanc : Rb7, c7. Noir : Td7. Comment le pion blanc peut-il se déplacer maintenant ? Le pion peut se déplacer en c8. À quelle pièce allez-vous promouvoir le pion ? A une dame. Ou une tour. Ou un fou. Ou un cavalier. C'est ton choix. Assurez-vous que les élèves utilisent une main pour déplacer le pion et le remplacer par une autre pièce.	
1.8.	Le jeu est terminé. Que faire? Expliquez aux élèves qu'une fois le jeu terminé, ils doivent se serrer la main et placer les pièces dans la position de départ. Un élève qui a joué les Blancs met en place des pièces blanches. Un élève qui jouait Noir met en place des pièces noires.	
1.9.	Faites l'exercice 1 (leçon 16) sur papier.	
2.	Horloge d'échecs. Montrez aux élèves une horloge d'échecs. C'est une horloge spéciale pour jouer aux échecs. Il est utilisé pour s'assurer que le jeu ne dure pas très longtemps. Il y a longtemps, les gens n'utilisaient pas de pendule d'échecs. Ainsi, ils pouvaient jouer aux échecs pendant plusieurs	
2.1.	La pendule d'échecs a deux cadrans. Un cadran indique l'heure pour Blanc. L'autre cadran indique l'heure pour Noir. Allumez l'horloge. L'horloge est placée à côté de l'échiquier. Placez les horloges à côté de chaque échiquier et allumez-les, par exemple, une heure pour chaque joueur par match. Le cadran le plus proche de vous indique le temps dont vous disposez pour jouer aux échecs. Une heure. Le cadran le plus proche de moi indique le temps dont je dispose pour jouer aux échecs. Une heure.	
	Pendant ce temps (une heure) vous devez terminer le jeu. Vous pouvez définir un autre temps pour chaque joueur, par exemple 30 minutes.	

2.2.	Lorsque l'un des joueurs manque de temps, le cadran affiche des zéros. Montrez comment le temps se termine et les zéros apparaissent sur la pendule d'échecs. Si l'un des joueurs manque de temps, la partie s'arrête. Vous ne pouvez pas jouer plus loin.	
3.	Comment jouer avec la pendule d'échecs. Demandez aux élèves de définir une position de départ et de s'asseoir au-dessus de l'échiquier à côté des pièces blanches.	
3.1.	Comment allumer la pendule d'échecs. Appuyez sur le bouton "Démarrer" pour allumer l'horloge. Montrez le bouton de démarrage et demandez aux élèves d'appuyer dessus sur leur horloge. Le temps des Blancs commence.	
3.2.	Comment changer l'horloge d'échecs. Expliquer la règle "utilisez la main que vous jouez pour changer l'horloge". Horloges d'échecs sur des échiquiers personnels. Demandez aux élèves de faire un mouvement sur leur échiquier, puis d'appuyer sur le bouton de l'horloge en haut avec la même main. Expliquez et montrez qu'appuyer sur le bouton interrompt le temps de l'élève et démarre le temps de l'enseignant. Votre temps s'est arrêté. Mon temps commence. Rappelez-vous la règle : utilisez la main que vous effectuez pour appuyer sur le bouton du dessus. Faites un contre-mouvement et changez l'horloge avec la même aiguille. Attirez l'attention des élèves sur cela. Concentrez-vous également sur le fait que le temps de l'enseignant a été interrompu, maintenant le temps de l'élève continue. Tout d'abord, vous devez faire un geste, puis appuyer sur le bouton de l'horloge en haut. Jouez 3 à 4 coups. Vous pouvez montrer une courte vidéo de la façon dont les joueurs d'échecs jouent avec une horloge : faites d'abord un mouvement, puis changez l'horloge, en utilisant la main qu'ils	
3.3.	Comment arrêter la pendule d'échecs. Le jeu est terminé. Vous devriez arrêter l'horloge. Comment faire ça? Vous devez appuyer sur le bouton "démarrer". Le même que vous avez appuyé au début du jeu. Maintenant, vous devez appuyer dessus pour arrêter le temps des deux joueurs. Demandez aux élèves d'appuyer sur le bouton de démarrage pour arrêter le temps des deux joueurs.	

4.	Jeu "Assistant" Échiquier de démonstration. Remplacez l'aimant coloré (aimant en forme de point d'interrogation) par la pièce souhaitée pour faire échec et mat sur l'échiquier. Poste 1. Blanc : Rg1, Dg7, f2, g2, h2, un aimant coloré (point d'interrogation) sur g3. Noirs : Rg8, De6, Tf8, f7, h7. Quelle pièce blanche a mis en échec le roi noir ? Dame blanche. Comment le roi noir peut-il se défendre contre cet échec ? Le roi noir peut capturer la dame blanche. Parce que la dame blanche n'est pas protégée. Quelle pièce blanche mettre à la place de l'aimant coloré (point d'interrogation) pour protéger la dame blanche ? Tour blanche. Ou une autre dame blanche. Remplacez l'aimant coloré (point d'interrogation) par une tour blanche. Le roi noir peut-il capturer la dame blanche maintenant ? Non. Parce que la tour blanche protège la dame blanche. Une autre pièce noire peut-elle capturer la dame blanche ? Non. Le roi noir peut-il être couvert d'échec ? Non. Le roi noir peut-il s'échapper en h8 ? Non. Parce que la dame blanche bloque cette place. Il n'y a pas de défense contre l'échec. C'est échec et mat. La dame blanche mate le roi noir. Il en va de même pour les autres positions, dans lesquelles il faut remplacer le point d'interrogation par la pièce blanche requise pour que le roi noir soit en mat. Poste 2. Blanc : Rg1, Dh7, Tf1, f2, g2, h2, un aimant coloré (point d'interrogation) en g5. Noirs : Rg8, Dd6, Tf8, f7, g7. Poste 3. Blanc : Rb1, Db7, a2, b2, c2, un point d'interrogation en d5. Noir : Rb8, Td6, Cc8, a7, c7. Poste 4. Blanc : Re1, Ta7, un point d'interrogation sur h8. Noir : Re8.	
4.1.	Faites l'exercice 2 (leçon 16) sur papier.	Les élèves font d'abord les exercices sur des échiquiers, puis sur papier.

5. Exemples de visuels cartes.

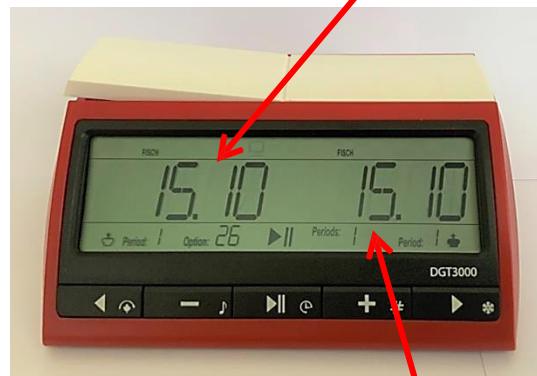
JEU D'ÉCHECS



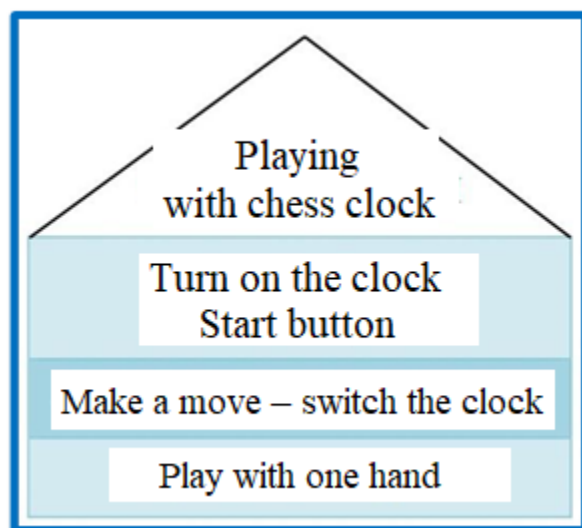
HORLOGE

DEUX CADRANS

1. Affiche le temps **blanc** .



2. Affiche l'heure **noire** .



TEMPS EST RÉVOLU



BOUTON START



BOUTON INTERRUPTION



CHESS RULES

Shake hands

White moves first

Be silent during the game

Touch-move

If you release a piece, the move is made

"I adjust"

Play with one hand

7. JEUX D'ÉCHECS ACTIFS.

Activité 1. (Centre)

Objectif : Développer la compréhension du centre par les élèves.

Vous avez besoin : une feuille de papier carrée (40 x 40 cm ou 15 x 15 po), un crayon rouge (ou la couleur préférée des élèves) ou un marqueur.

Que faire :

- Pliez la feuille de papier pour obtenir un triangle. Ensuite, pliez-le à nouveau en un triangle plus petit. Coupez la pointe du triangle plié pour obtenir un petit trou. Ouvrez la feuille et montrez un trou au **centre**.
- Dessinez un crayon autour du trou au centre. Montrez et prononcez "**center**".
- Donnez le papier aux élèves (si les élèves n'ont pas de problèmes d'élocution) pour montrer et répéter "**center**".
- Si les élèves réagissent bien aux récompenses, donnez une récompense après une démonstration et/ou une énonciation réussie. L'activité peut être répétée autant de fois que nécessaire pour la compréhension.

Activité 2.

2.1 (Centre)

Objectif : Développer chez les élèves la compréhension du coin et du centre.

Vous avez besoin : de grandes pièces d'échecs, un échiquier au sol où le centre est marqué d'une pièce d'échecs et des flèches indiquent les directions en diagonale des coins vers le centre.

Que faire:

- Avec les élèves, placez-vous dans le **coin** d'un échiquier au sol avec une pièce d'échecs à la main et dites: "**Je suis dans le coin.**"
- Dites ensuite : "**Je vais au centre.**" Marchez vers le centre dans le sens de la flèche et dites expressivement : « **Je vais au centre.** » Arrivé au centre de l'échiquier, dites : « **Je suis au centre** », et placez la pièce d'échecs au centre.
- Demandez à un élève, "**Allez au centre.**"
- L'élève fait de même. Si l'élève ne répète pas la tâche, faites l'activité avec lui.
- Ainsi, ils vont au centre de l'échiquier depuis tous les coins et placent des pièces d'échecs au centre.
- Répétez la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent le faire correctement et de manière indépendante. Lorsque les élèves terminent correctement la tâche, récompensez-les et compliquez progressivement la tâche en faisant de même sur un échiquier ordinaire.

2.2 (Coin)

Objectif : Développer la compréhension du coin par les élèves.

Vous avez besoin : des pièces d'échecs, un échiquier au sol où le centre est marqué d'une pièce d'échecs et des flèches indiquent les directions en diagonale des coins vers le centre.

Que faire:

- Tenez-vous au centre de l'échiquier au sol et invitez les élèves à se tenir debout avec vous. Dites : « **je suis au centre** », « **je vais au coin** ». Marchez et dites expressivement: " **Je marche vers le coin** ", placez une pièce d'échecs dans le coin.
- Demandez à un élève d' **aller au coin**.
- Ainsi, les élèves vont du centre vers le coin de l'échiquier et y placent une pièce d'échecs. Si l'élève ne répète pas la tâche, faites l'activité avec lui.
- Répétez la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent le faire correctement et de manière indépendante. Lorsque les élèves terminent correctement la tâche, récompensez-les et compliquez progressivement la tâche en faisant de même sur un échiquier ordinaire.

Activité 3 (Coin).

Objectif : Développer la compréhension du coin par les élèves .

Vous avez besoin : une salle de classe ou un échiquier au sol si la salle de classe n'est pas adaptée à l'activité.

Que faire:

- Montrez les coins de la salle de classe (ou un échiquier au sol), avancez et touchez le coin. Mettez une pièce d'échecs dans le coin et prononcez " **coin** " . Faites de même avec un autre coin. Demandez aux élèves de placer un objet et de dire « **coin** » seuls dans les troisième et quatrième coins.
- Demandez aux élèves de compter les coins – pointez-les et rassemblez-les.
- Ensuite, les élèves s'approchent et se placent dans chaque coin.
- Répétez la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent le faire correctement et de manière indépendante. Lorsque les élèves terminent correctement la tâche, récompensez-les et compliquez progressivement la tâche.

Activité 4 (Centre, cases centrales)

Objectif : Développer la compréhension des élèves des cases centrales.

Vous avez besoin : un échiquier en papier, un crayon ou un marqueur rouge (ou de la couleur préférée des élèves).

Que faire:

- Tracez des lignes en diagonale d'un coin à l'autre d'un échiquier en papier. Dessinez un point en gras à l'endroit où les lignes se croisent et dites "**centre**".

- Encerclez les 4 cases en ce point. Afficher et prononcer "**cases centrales**".
- Tracez des lignes diagonales d'un coin à l'autre sur un autre échiquier en papier et donnez aux élèves un marqueur pour placer un point au centre et encrer les cases centrales et les appeler.
- Si les élèves ont du mal à répéter cela par eux-mêmes, aidez-les et laissez-leur progressivement plus d'actions.
- Ensuite, vous pouvez demander aux élèves de montrer et de répéter (s'ils n'ont pas de problèmes d'élocution) **les "cases centrales"**.
- Si les élèves réagissent bien aux récompenses, donnez une récompense après une démonstration et/ou une énonciation réussie. L'activité peut être répétée autant de fois que nécessaire pour la compréhension.

Activité 5 (Coins et côtés).

Objectif : Développer la compréhension des coins et des côtés par les élèves.

Vous avez besoin : un échiquier en papier, un crayon ou un marqueur rouge (ou de la couleur préférée des élèves).

Que faire:

- Entourez les coins du papier avec un crayon de couleur et dites "coin (côté)", montrez et répétez "**coin (bord)**".
- Si les élèves n'ont aucun problème d'élocution, demandez-leur de montrer et de répéter "**coin (bord)**".
- Si les élèves réagissent bien aux récompenses, donnez une récompense après une démonstration et/ou une énonciation réussie.

Activité 6 (côtés, flèche).

Objectif : Développer la capacité des élèves à suivre la direction d'une flèche, à suivre des instructions simples à action unique, à attirer l'attention sur les attributs nécessaires (flèche).

Vous avez besoin : un échiquier au sol, de grandes flèches longues et courtes imprimées ou des autocollants de flèches.

Que faire :

- Avant de commencer la tâche, placez (ou collez) des flèches longues et courtes sur l'échiquier au sol dans différentes directions.
- Tenez-vous d'un côté de l'échiquier au sol et dites: "**Je suis la flèche**" et marchez dans cette direction, arrêtez-vous sur la pointe de la flèche.
- Les élèves se placent au départ d'une autre flèche. Demandez aux élèves de **marcher le long de la flèche**.
- Vous pouvez alors compliquer la tâche, et faire à tour de rôle les mêmes étapes avec les consignes "**Je marche le long de la flèche courte (ou longue)**" et dire aux élèves "**Suivez la flèche courte**".

(ou longue)" , si les élèves peuvent faire la distinction entre les concepts "longs" ou "courts". Vous pouvez progressivement compliquer la tâche en le faisant sur l'échiquier au sol avec 2-3 flèches dessus.

- Récompensez les élèves s'ils suivent correctement les instructions.

Activité 7 (Se déplacer horizontalement et verticalement).

Objectif : Développer la capacité des élèves à suivre le sens de la flèche, introduire les notions « horizontalement, verticalement ».

Vous avez besoin : un échiquier, des flèches de différentes longueurs, des pièces d'échecs.

Que faire :

- Placez 2 flèches sur l'échiquier horizontalement et verticalement, et placez une pièce d'échec au départ des flèches.
- Éloignez la pièce des élèves le long de la flèche vers la droite ou vers la gauche et dites « **Je me déplace horizontalement** ».
- Éloignez la pièce des élèves le long de la flèche vers l'avant et dites « **Je me déplace verticalement** ».
- Remettez ensuite la pièce en place et demandez aux élèves "**Déplacer horizontalement**", "**Déplacer verticalement**" afin que les élèves répètent les actions.
- Vous pouvez progressivement compliquer la tâche en modifiant alternativement l'emplacement initial des flèches sur l'échiquier.
- Récompensez les élèves s'ils suivent correctement les instructions.

Activité 8

8.1 (noir, blanc).

Objectif : développer chez les élèves la compréhension de « blanc », « noir ».

Vous avez besoin : un échiquier de sol, des cartes noires et blanches, un échiquier.

Que faire :

- Tenez-vous sur une case noire de l'échiquier au sol et prononcez "**Noir**", et levez une carte noire. Faites un pas vers la case blanche suivante et dites "**Blanc**", levez une carte blanche, et ainsi de suite.
- Faites de même avec les élèves.
- Vous pouvez compliquer la tâche. Demandez aux élèves de marcher sur le noir, puis de prononcer « noir » et de lever une carte noire. Idem avec le blanc.
- Récompensez les élèves s'ils suivent correctement les instructions.

Vous pouvez faire la même tâche sur l'échiquier s'il n'y a pas assez d'espace dans la classe.

8.2 (noir, blanc)

Objectif : Développer chez les élèves la compréhension de « blanc », « noir ».

Vous avez besoin : une feuille de papier de couleur avec des carrés dessinés (vous pouvez d'abord avoir quatre carrés, puis additionner jusqu'au nombre sur l'échiquier), des crayons noirs et blancs et une pièce d'échecs.

Que faire :

- Dites "noir", prenez un crayon noir et peignez la première case, puis dites "blanc", prenez un crayon blanc et peignez la case suivante.
- Faites de même avec les élèves.
- Vous pouvez progressivement encourager les élèves à effectuer la tâche de manière autonome.
- Vous pouvez également demander aux élèves de peindre plus de cases.
- Récompensez les élèves s'ils suivent correctement les instructions.

Activité 9 (chiffres 1-8, lettres A-H)

Objectif : Développer la capacité de l'élève à compter et à trouver les chiffres de 1 à 8 et les lettres A-H.

Vous avez besoin : deux jeux de cartes avec les chiffres 1-8 et les lettres A-H, un échiquier, un échiquier au sol.

Que faire :

- Tout d'abord, disposez verticalement les cartes de nombres sur la table dans l'ordre croissant des élèves. Mettez une autre série de nombres à côté.
- Dites "un". Prenez "un" du deuxième ensemble et placez-le à côté du nombre du premier ensemble. Faites de même avec les autres nombres jusqu'à 8. Demandez aux élèves de faire la même chose par eux-mêmes.
- Si 8 nombres sont trop nombreux pour les élèves à la fois, prenez d'abord le plus grand nombre que les élèves peuvent compléter, puis ajoutez graduellement des nombres.
- Lorsque les élèves apprennent les nombres, vous pouvez donner des instructions dans un ordre différent, par exemple, "1, 4, 2, 7, 5, ... etc."
- Vous pouvez faire le même exercice sur un échiquier et/ou un échiquier au sol.
- Faites ensuite le même exercice avec les lettres **A-H**.
- Récompensez les élèves s'ils suivent correctement les instructions.

Activité 10 (ligne diagonale).

Objectif : Développer le concept de ligne diagonale.

Vous avez besoin : une feuille de papier carrée/rectangulaire, une règle, un crayon/un marqueur.

Que faire :

- Avec les élèves, pliez la feuille de papier de manière à obtenir un triangle, puis ouvrez la feuille de papier. Montrez le pli diagonal résultant, tracez une ligne sur le pli avec un crayon et, en montrant la ligne, répétez "**diagonale longue**". Montrez et répétez : "**Diagonale longue**". Vous pouvez demander aux élèves de montrer et de répéter (si les élèves n'ont pas de problèmes d'élocution).

- Vous pouvez le faire sur un papier d'échiquier en papier. En ouvrant une feuille de papier, tracez une diagonale sur le pli. Vous pouvez également faire une longue ligne diagonale de l'autre côté du papier. Montrez-le sur une carte de comparaison et de lecture globale.
- Si les élèves ont compris et maîtrisé la longue ligne diagonale, montrez et dessinez de la même manière de petites diagonales sur un échiquier en papier.
- Si les élèves réagissent bien aux récompenses, donnez une récompense après une démonstration et/ou une énonciation réussie.

Activité 11 (Ligne diagonale, lignes diagonales les plus longues et les plus courtes).

Objectif : développer les notions de ligne diagonale, diagonale courte, diagonale longue.

Vous avez besoin : un échiquier au sol, des cartes numérotées.

Que faire :

- Demandez aux élèves (aidez-les) de se tenir dans l'un des coins de l'échiquier au sol et donnez des instructions pour marcher (faire un pas) *d'un coin à l'autre (de A1 à H8)*, c'est-à-dire en **diagonale**.
- Invitez les élèves à marcher et à compter en même temps. Attirez l'attention des élèves sur le fait qu'il y a 8 marches dans la **longue diagonale**. Comptez simultanément avec les étapes de un à huit (8 cases) et montrez la carte "8" correspondante. Lorsque les élèves marchent le long d'une longue ligne diagonale de 8 cases, disons au début et à la fin de cette ligne diagonale dit **"la plus longue ligne diagonale"**.
- Ensuite, les élèves marchent le long des lignes diagonales suivantes, respectivement 7, 6, etc., donc jusqu'à **la plus courte**. Sur la plus courte on prononce **"la diagonale la plus courte"**.
- Au début, vous pouvez les aider à faire la tâche. Ensuite, les élèves doivent marcher indépendamment, par exemple, le long de la plus longue ligne diagonale.
- Vous pouvez faire la tâche en poursuivant les flèches.
- Répétez la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent le faire correctement et de manière indépendante. Lorsque les élèves terminent correctement la tâche, récompensez-les et compliquez progressivement la tâche.

Leçon 2.

Activité 1.

1.1. (Pièces d'échecs, pièces noires et blanches).

Objectif : développer la capacité des élèves à distinguer les pièces par couleur (à l'instar des pièces d'échecs).

Vous avez besoin : deux boîtes de couleurs blanches et noires, des pièces d'échecs blanches et noires.

Que faire :

- Placez des boîtes et des pièces d'échecs devant les élèves. Invitez les élèves à classer les pièces par couleur.
- Prenez une pièce blanche, mettez-la dans la boîte blanche et prononcez "pièce blanche".

- Demandez ensuite aux élèves de trouver les pièces blanches et de les mettre dans la boîte blanche. Idem pour les pièces noires.
- Vous pouvez compliquer la tâche et disposer les pièces dans un ordre mixte.

1.2. (Pièces d'échecs, pièces noires et blanches).

Objectif : développer la capacité des élèves à distinguer les pièces par leur forme (à l'instar des pièces d'échecs).

Vous avez besoin : des boîtes, des images plastifiées de pièces d'échecs avec du velcro, des pièces d'échecs blanches et noires.

Que faire:

- Placez 3 boîtes et 3 types de pièces d'échecs (par exemple, pion, cavalier et tour) devant les élèves. Invitez les élèves à classer les pièces par forme.
- Prenez une pièce d'échecs (par exemple, un pion blanc) et mettez-la dans une boîte avec une image correspondante et prononcez « pion blanc ».
- Demandez aux élèves de trouver les pions blancs et de les mettre dans la boîte blanche pour les pions blancs. Idem pour la tour et le cavalier. Vous pouvez effectuer la tâche dans un ordre mixte.
- Vous pouvez également compliquer la tâche en ajoutant une pièce d'échecs et une boîte avec une image correspondante.
- Lorsque les élèves réussissent la tâche, récompensez-les. Continuez à faire la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent l'accomplir indépendamment. Vous pouvez compliquer la tâche après cela.

Activité 2 (Pièces d'échecs).

Objectif : développer la capacité des élèves à identifier les pièces d'échecs.

Vous avez besoin : des images inachevées de pièces d'échecs, où la partie inachevée est dessinée avec une ligne pointillée, un crayon ou un marqueur.

Que faire:

- Montrez les images inachevées des pièces d'échecs, où la partie inachevée est dessinée avec une ligne pointillée, et invitez les élèves à terminer les images, puis nommez la pièce dessus.
- Vous pouvez d'abord utiliser des images où une très petite partie d'une pièce manque.
- Continuez à faire la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent terminer le dessin et nommer la pièce d'échecs indépendamment. Après cela, vous pouvez compliquer la tâche : par exemple, donnez des images incomplètes de 2 à 3 pièces. Continuez à faire la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent l'accomplir indépendamment.
- Lorsque les élèves réussissent la tâche, récompensez-les. Continuez à faire la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent l'accomplir indépendamment.

Activité 3.

Objectif : développer la capacité des élèves à identifier les pièces d'échecs.

Vous avez besoin : des pièces d'échecs plastifiées en noir et blanc découpées en puzzle.

Que faire:

- Montrez des pièces d'échecs, composées de deux parties, reliez-les pour obtenir une image complète et nommez-la.
- Demandez aux élèves de relier deux moitiés des pièces d'échecs pour obtenir une image complète et nommez-la. Attirez l'attention des élèves sur la condition qui a changé.
- Vous pouvez compliquer la tâche en ajoutant des pièces de puzzle, puis vous pouvez essayer de couper les pièces de manière inégale.
- Continuez à faire la tâche jusqu'à ce que les élèves puissent l'accomplir indépendamment. Après cela, vous pouvez compliquer la tâche : ajoutez d'autres pièces, introduisez différentes couleurs, coupez les images en plusieurs parties. Une fois la tâche terminée avec succès, récompensez les élèves et mettez l'accent sur leur réussite.

Activité 4.

Objectif : développer la capacité des élèves à identifier les pièces d'échecs.

Vous avez besoin : des pièces d'échecs blanches et noires sur fond gris imprimées sur des feuilles séparées de papier A6 (105x148 mm ou 4x6 pouces).

Que faire:

- Pliez les feuilles de papier avec les pièces d'échecs imprimées pour garder l'image à l'intérieur. Donnez ces pièces de papier aux élèves un par un.
- Demandez aux élèves d'ouvrir la feuille de papier et de nommer la pièce dessus.
- Les élèves nomment les pièces et, si la réponse est correcte, sont récompensés.
- Vous pouvez faire la tâche en groupe, en distribuant des pièces de papier à tous les élèves un par un .

Activité 5.

Objectif : développer la capacité des élèves à trouver le bon agencement des pièces.

Vous avez besoin : un échiquier et des pièces d'échecs.

Que faire :

- Placez les pièces d'échecs sur l'échiquier. Une des pièces blanches se trouve dans la même case parmi les pièces noires, et la pièce noire parmi les pièces blanches.
- Demandez aux élèves quelles pièces ne sont pas à leur place et remettez-les en place.
- Si les élèves ne peuvent pas terminer la tâche, montrez-la et faites-la vous-même.
- Ensuite, vous pouvez faire la tâche avec d'autres pièces. Vous pouvez progressivement compliquer la tâche en échangeant de plus en plus de pièces.

- Une fois la tâche terminée avec succès, récompensez les élèves et mettez l'accent sur leur réussite.

Leçon 3.

Activité 1.

1.1 (Désignation des lignes verticales et horizontales)

Objectif : développer les connaissances des élèves sur les désignations des lignes verticales et horizontales, ainsi que la concentration, l'attention et la mémoire.

Vous avez besoin : un échiquier, des cartes avec les lettres AH et les chiffres 1-8

Que faire:

- Mettez un échiquier et 3 symboles des lignes verticales imprimées sur du papier.
- Demandez aux élèves où se trouve A a l'échiquier. Pointez l'échiquier, trouvez-le parmi les lettres imprimées et placez-le sous la lettre "A" sur l'échiquier. Faites de même avec les trois lettres suivantes.
- Invitez ensuite les élèves à trouver et à montrer A a l'échiquier. - Si les élèves trouvent cela difficile, aidez-les. - Demander aux élèves de trouver A sur le papier, de le prendre et de le mettre a l'échiquier.
- Faites de même avec les autres lettres et chiffres, en en ajoutant progressivement de nouveaux à "H" et "8".
- Malgré le fait que les élèves aient des problèmes d'élocution ou non, prononcez toujours les lettres et les chiffres lors de l'affichage. Si les élèves n'ont pas de problèmes d'élocution, ils prononcent également une lettre (ou un chiffre).
- Si la tâche est bien faite, récompensez les élèves.

1.2

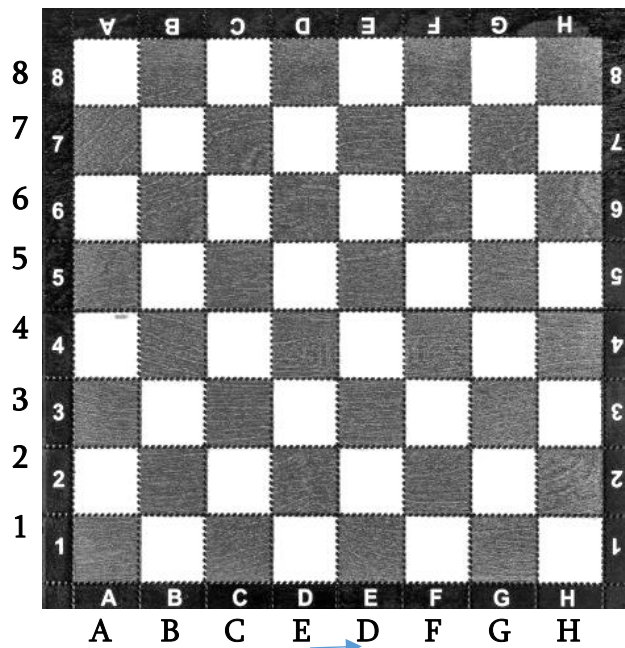
Objectif : développer les connaissances des élèves sur les désignations des lignes verticales et horizontales, ainsi que la concentration, l'attention et la mémoire.

Vous avez besoin : un échiquier, des cartes avec les lettres AH et les chiffres 1-8

Que faire:

- Placez des cartes avec des lettres et des chiffres à côté des symboles sur l'échiquier. Permutez-en 2, puis 3, etc.
- Demandez aux élèves de les placer correctement. Si les élèves trouvent cela difficile ou ne comprennent pas les instructions, faites-le vous-même. Invitez progressivement les élèves à faire la tâche par eux-mêmes.
- Si les élèves le font correctement, vous pouvez également échanger les étiquettes pour les lignes verticales et horizontales.

- Malgré le fait que les élèves aient des problèmes d'élocution ou non, prononcez toujours les lettres et les chiffres lors de l'affichage. Si les élèves n'ont pas de problèmes d'élocution, ils prononcent également une lettre (ou un chiffre).
- Par exemple:



1.3

Objectif : développer les connaissances des élèves sur les désignations des lignes verticales et horizontales, ainsi que sur la concentration, l'attention et la mémoire, et la comparaison.

Vous avez besoin : des cartes avec les lettres AH et les chiffres 1-8

Que faire:

- Placez les cartes avec les lettres AH (ou les chiffres 1-8) sur la même ligne sur la table (sans échiquier). Échangez 2 cartes et demandez aux élèves de les remettre à droite.
- Ensuite, vous pouvez compliquer la tâche en échangeant plus de lettres (ou de chiffres).
- Vous pouvez également le compliquer et aligner un nombre avec des lettres, etc.
- Ou mettez-les dans un ordre mixte et demandez aux élèves de les remettre correctement.
- Malgré le fait que les élèves aient des problèmes d'élocution ou non, prononcez toujours les lettres et les chiffres lors de l'affichage. Si les élèves n'ont pas de problèmes d'élocution, ils prononcent également une lettre (ou un chiffre).
- Si la tâche est bien faite, récompensez les élèves.

1.4

Objectif : développer les connaissances des élèves sur les désignations des lignes verticales et horizontales, ainsi que la concentration, l'attention et la mémoire, et la notion de « à côté ».

Vous avez besoin : des cartes avec les lettres AH et les chiffres 1-8

Que faire:

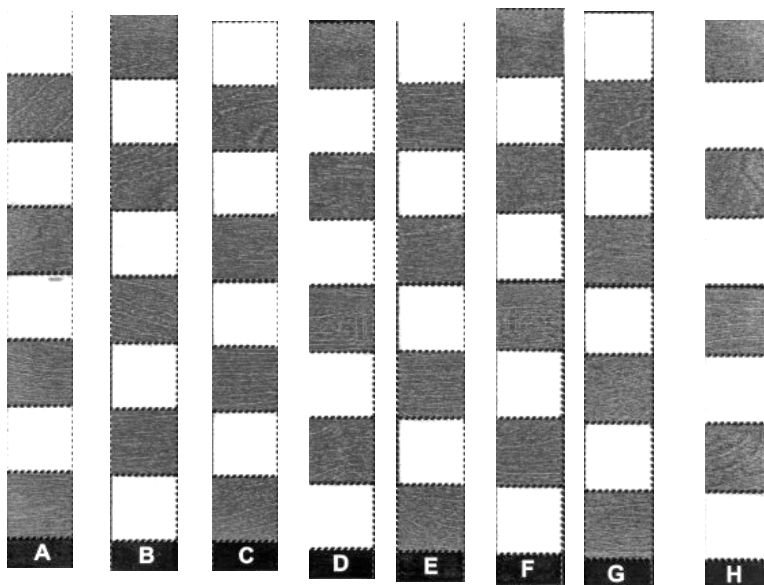
- Placez les cartes avec les lettres AH (ou les chiffres 1-8) sur la même ligne sur la table.

- Demandez aux élèves de montrer une ou des lettres à côté de « A », « B », etc. Continuez avec les chiffres.
- Si les élèves trouvent cela difficile, aidez-les, mais permettez-leur progressivement de faire la tâche par eux-mêmes.
- Malgré le fait que les élèves aient des problèmes d'élocution ou non, prononcez toujours les lettres et les chiffres lors de l'affichage. Si les élèves n'ont pas de problèmes d'élocution, demandez-leur de prononcer des lettres ou des chiffres.
- Si la tâche est bien faite, récompensez les élèves.

1.5

Objectif : développer les connaissances des élèves sur les désignations des lignes verticales et horizontales, ainsi que la concentration, l'attention et la mémoire, et la notion de « à côté ».

Vous avez besoin : des bandes d'échiquier comme indiqué dans l'exemple.



Que faire:

- Pointez les lettres et prononcez-les. Échangez les bandes et demandez aux élèves de les remettre à l'endroit, ou assemblez l'échiquier par lettres (chiffres).
- En disposant alternativement les bandes, les élèves prononcent des lettres (ou des chiffres) s'ils n'ont pas de difficultés d'élocution.
- Vous pouvez également utiliser un échiquier imprimé avec les positions de départ des pièces.
- Si la tâche est bien faite, récompensez les élèves.

Activité 2. (Noms courts des pièces adaptés selon le test d'acuité visuelle)

Objectif : apprendre les noms courts des pièces, développer l'attention, la perception visuelle, la comparaison.

Vous avez besoin : du papier A4 (comme dans l'exemple ci-dessous), un crayon, des noms courts de pièces sur une carte cartonnée (T, D, R, F, C) et des cartes vides (pour les pions) - 5x5 cm / 2x2 in.



R



D



T



F

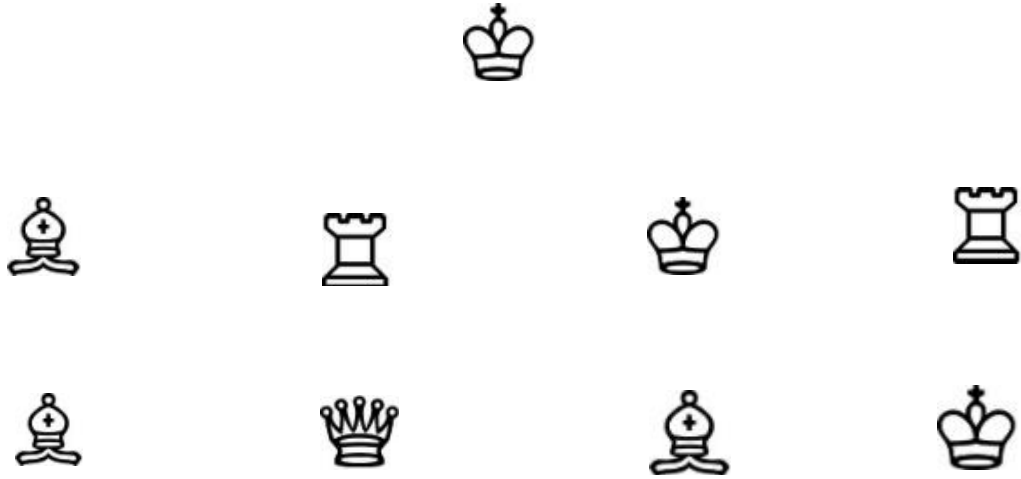


Que faire:

- Composez du matériel de motivation selon ce modèle. Disposez d'abord 3 pièces dans un ordre mixte.
- Demandez aux élèves d'écrire les noms des pièces sous eux comme sur l'image (ou utilisez des cartes avec des noms, si les élèves ne peuvent pas écrire), et montrez la ligne du haut.
- Si les élèves ne peuvent pas terminer la tâche, aidez-les à comparer les pièces.
- Si les élèves ont du mal à gérer plusieurs pièces en première ligne, alors vous pouvez d'abord n'avoir qu'une seule pièce, puis en ajouter progressivement d'autres, par exemple :

R





- Si un pion est utilisé, rien n'est écrit en dessous et aucune carte n'est posée.
- Malgré le fait que les élèves aient des problèmes d'élocution ou non, prononcez toujours les lettres et les chiffres lors de l'affichage. Si les élèves n'ont pas de problèmes d'élocution, demandez-leur de prononcer les noms.
- Si la tâche est bien faite, récompensez les élèves.

Activité 3.

Objectif : améliorer l'attention des élèves, la capacité de tracer visuellement la ligne (pour favoriser la pré-compétence), trouver les cases sur l'échiquier, apprendre les noms courts des pièces.

Vous avez besoin : des formulaires (comme dans les exemples), un crayon.

3.1

Que faire:

- Préparez un formulaire (Exemple 1) avec des noms courts de pièces d'un côté et des images de pièces de l'autre. Vous pouvez commencer avec trois pièces et leurs noms courts.
- Demandez aux élèves de relier les pièces avec leurs noms abrégés.
- Vous pouvez progressivement compliquer la tâche en augmentant le nombre de pièces.

Exemple 1.

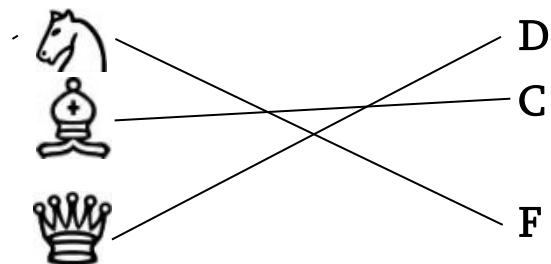


3.2

Que faire:

- Préparez un formulaire (Exemple 2) avec des noms courts de pièces d'un côté et des images de pièces de l'autre. Vous pouvez commencer avec trois pièces et leurs noms courts.
- Demandez aux élèves de trouver les liens entre les pièces avec leurs noms abrégés et de trouver les mauvais liens.
- Vous pouvez progressivement compliquer la tâche en augmentant le nombre de pièces.

Exemple 2.

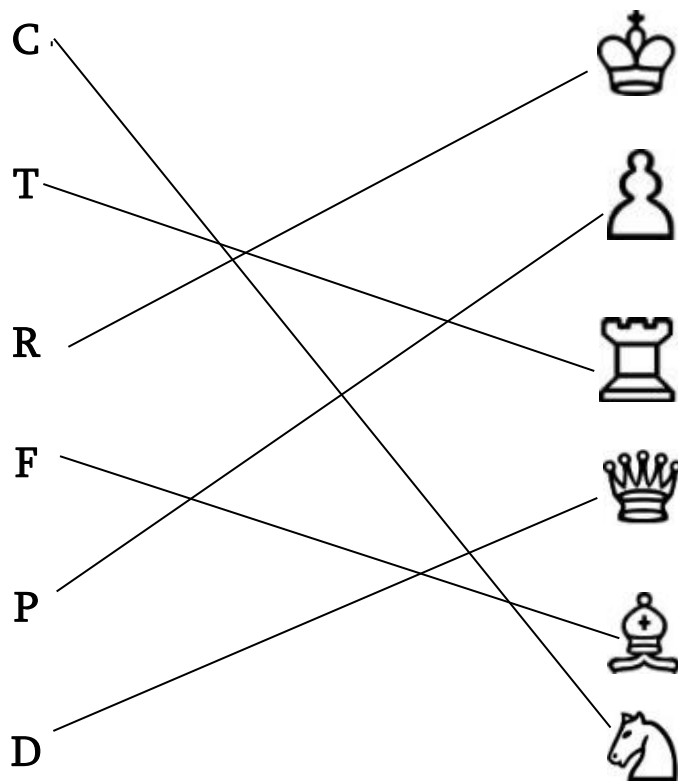


3.3

Que faire:

- Préparez un formulaire (Exemple 3) avec des noms courts de pièces d'un côté et des images de pièces de l'autre. Ils sont reliés par des lignes droites. Vous pouvez commencer avec trois pièces et leurs noms courts.
- Demandez aux élèves de tracer les pièces avec leurs noms courts. Montrez un chemin vers la pièce avec votre doigt (crayon).
- Vous pouvez progressivement compliquer la tâche en augmentant le nombre de pièces.

Exemple 3.

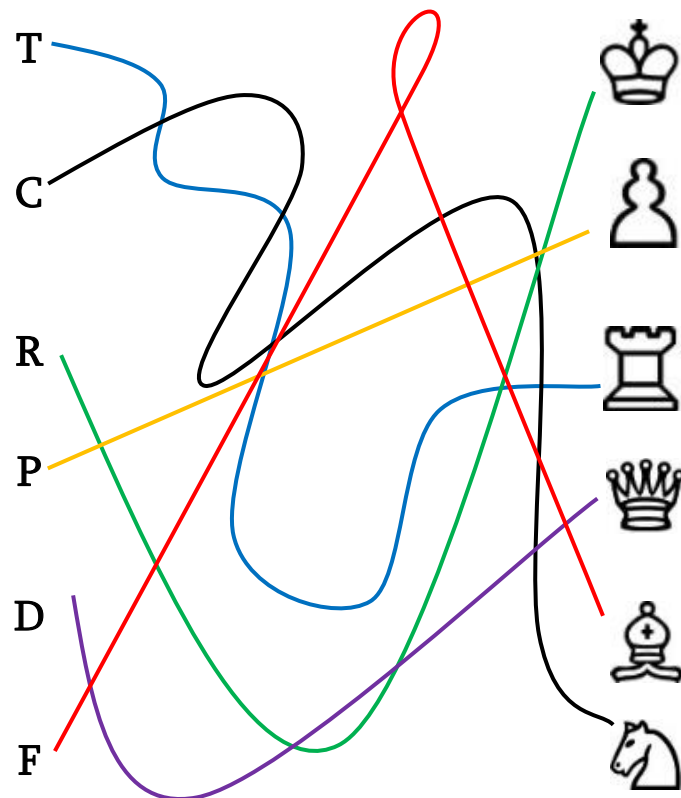


3.4

Que faire:

- Préparez un formulaire (Exemple 4) avec des noms courts de pièces d'un côté et des images de pièces de l'autre. Ils sont reliés par des lignes courbes. Vous pouvez commencer avec trois pièces et leurs noms courts. Alternativement, vous pouvez d'abord utiliser des lignes de connexion de différentes couleurs pour les tracer facilement, puis les rendre noires.
- Demandez aux élèves de tracer les pièces avec leurs noms courts. Montrez un chemin vers la pièce avec votre doigt (crayon).
- Les lignes courbes peuvent ne pas être trop mélangées au début. Compliquez les lignes à mesure que les élèves développent la capacité de tracer des lignes. Vous pouvez progressivement compliquer la tâche en augmentant le nombre de pièces. Les rangées d'images et les noms courts des pièces peuvent être échangés.
- Après chaque réussite de la tâche, récompensez les élèves.

Exemple 4.



Leçons 4–9, 11. Pièces d'échecs et leur valeur.

Activité (Magasin de pièces)

Objectif: développer le concept de la valeur des objets (par exemple, des pièces d'échecs), améliorer la pensée active visuelle.

Vous avez besoin : un échiquier plastifié avec velcro, des pièces d'échecs plastifiées (de nombreux pions) avec sa valeur écrite dessus, quatre boîtes pour les pièces d'échecs.

1.

Que faire:

- Placez et attachez des cartes avec des pièces d'échecs sur l'échiquier, en ne laissant qu'un espace vide pour l'une des pièces (tour, cavalier, dame ou fou).
- Une boîte avec des pions (c'est une banque) est placée devant les élèves, et des boîtes pour les tours, les cavaliers, les dames, les fous sont placés devant l'enseignant.
- Demandez aux élèves de remplir l'espace vide (par exemple, un cavalier), et vous 3 pions de la banque. Les élèves prennent 3 pions de la banque, les donnent au professeur, qui leur remet le cavalier et demande de le remettre à sa place. Continuez en échangeant les autres pièces.
- En cas de succès, récompensez les élèves.

2

Que faire:

- Placez et attachez des cartes avec des pièces d'échecs sur l'échiquier, en ne laissant qu'un espace vide pour deux pièces ou plus (tour, cavalier, dame ou fou).
- Une boîte avec des pions (c'est une banque) est placée devant les élèves, et des boîtes pour les tours, les cavaliers, les dames, les fous sont placés devant l'enseignant.
- Demandez aux élèves de remplir les espaces vides : les élèves vous donnent des pions de la banque égaux à la valeur d'une tour ou d'un cavalier. Les élèves comptent 3 et 5 pions de la banque, les donnent au professeur qui les échange contre la pièce correspondante et dit : « Mettez-le en place ». Continuez avec d'autres pièces.
- En cas de succès, récompensez les élèves.

3.

Que faire:

- Placez un échiquier vide et une boîte avec des pions devant les élèves. La tâche consiste à mettre en place toutes les pièces sur l'échiquier. Le professeur "vend" des pièces. Les élèves « payent » avec des pions pour « acheter » d'autres pièces.
- Par exemple, les élèves prennent 5 pions de la banque et les échangent contre une tour.
- Continuez avec d'autres pièces.
- Si les élèves ont du mal à suivre les instructions, parcourez toutes les étapes avec eux plusieurs fois.
- En cas de succès, récompensez les élèves.

4.

Que faire:

- Placez un échiquier vide devant vous et des boîtes avec d'autres pièces (dame, fous, tours et cavaliers) devant les élèves. La tâche consiste à mettre en place les pièces sur l'échiquier. Demandez aux élèves de vous « vendre » un cavalier pour 3 pions. Donnez les pions aux élèves. Les élèves trouvent un cavalier dans la boîte et vous le donnent.
- Continuez avec d'autres pièces.
- Si les élèves ont du mal à suivre les instructions, parcourez toutes les étapes avec eux plusieurs fois.
- En cas de succès, récompensez les élèves.

Noter:

- Ces tâches peuvent également être effectuées avec d'autres combinaisons de pièces ou de cartes (par exemple, la banque a des cartes avec uniquement des chiffres ; payer avec d'autres pièces et obtenir des pions ; ou échanger contre une tour, recevoir ou payer avec un fou et 2 pions), etc.
- Vous pouvez avoir les valeurs des pièces sur le tableau ("liste de prix").

- Laissez toujours le roi sur l'échiquier et dites : "Le roi n'a pas de prix", ou "Le roi achète le fou (autres pièces)."

Activités cognitives.

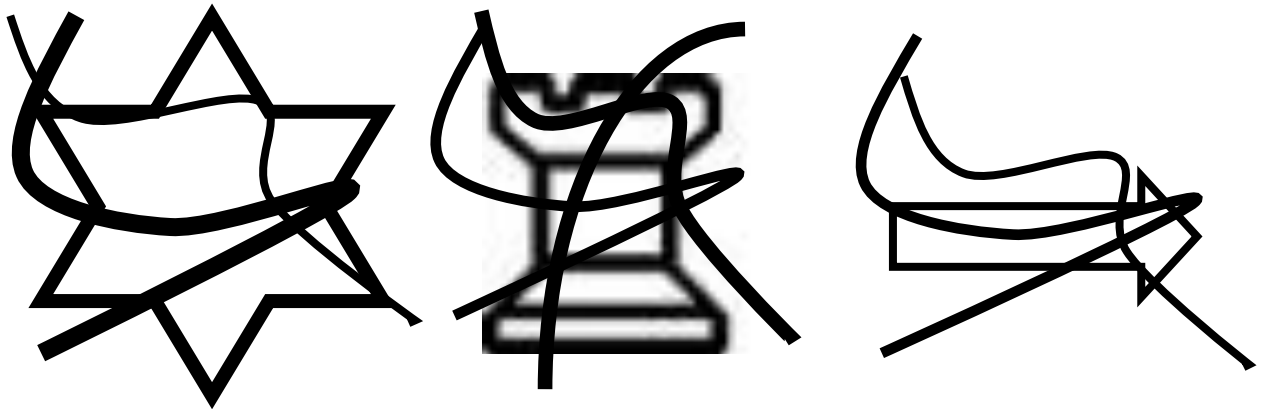
Activité 1. Images mixtes

Objectif : améliorer l'attention, la perception visuelle des élèves.

Vous avez besoin : un formulaire imprimé (voir exemples ci-dessous), des crayons de couleur

Que faire:

- Demandez aux élèves de trouver des objets dans des images mixtes, de les peindre, lequel est une pièce d'échecs, de les nommer, quelle est sa valeur, de l'écrire, etc.



- Diverses autres pièces d'échecs et d'autres images peuvent être utilisées.
- En cas de succès, récompensez les élèves.

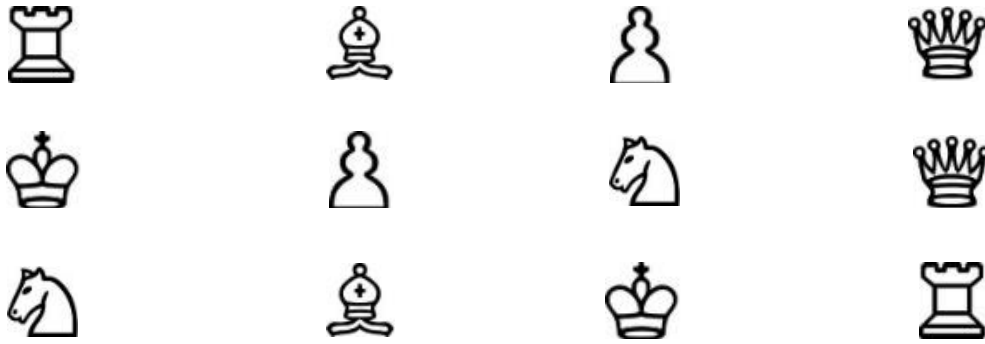
Activité 2. Trouvez une paire.

Objectif : améliorer l'attention, la perception visuelle, la mémoire de travail, la capacité de comparaison des élèves.

Vous avez besoin : un formulaire imprimé (voir exemples ci-dessous), des crayons de couleur.

Que faire :

- Demandez aux élèves de trouver une paire pour chaque pièce et d'entourer une paire d'une couleur de leur choix.
- Vous pouvez utiliser différentes combinaisons de pièces, blanches et noires. Vous pouvez également utiliser des pièces autres que les échecs. moins si les élèves ont du mal à traiter plusieurs objets ; compliquer la tâche en ajoutant plus de pièces si les élèves peuvent s'en occuper ; échangez-les pour que les élèves ne les recherchent pas aux mêmes endroits.



Activité 3. Trouver ce qui ne va pas

Objectif : améliorer l'attention, la perception visuelle, la mémoire de travail, la capacité de comparaison des élèves.

Vous avez besoin : un formulaire imprimé (voir exemples ci-dessous), des crayons de couleur.

Que faire :

- Demandez aux élèves de trouver une paire de pièces, d'entourer une paire d'une couleur de leur choix, de trouver la pièce qui ne va pas et de la nommer.
- Vous pouvez utiliser différentes combinaisons de pièces, blanches et noires. Vous pouvez également utiliser des pièces autres que les échecs. moins si les élèves ont du mal à traiter plusieurs objets ; compliquer la tâche en ajoutant plus de pièces si les élèves peuvent s'en occuper ; échangez-les pour que les élèves ne les recherchent pas aux mêmes endroits.

Exemple 1.



- Vous pouvez compliquer la tâche en retournant les images.

Exemple 2.



- Vous pouvez les placer hors des rangées.

Exemple 3.



Activité 4. Maisons.

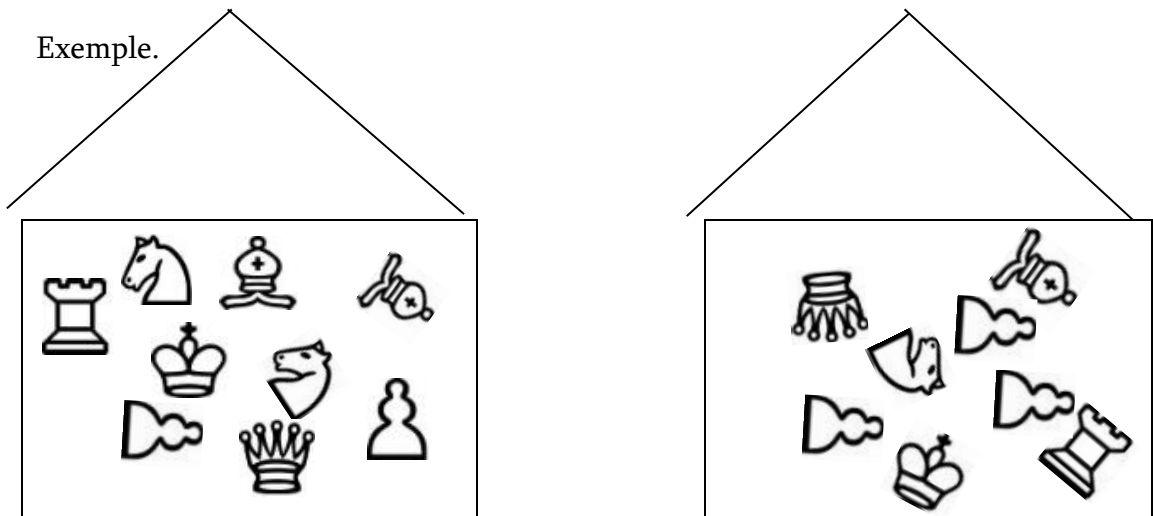
Objectif : améliorer l'attention des élèves, leurs capacités de comparaison, leur mémoire de travail, leur perception visuelle, leur capacité à compter, à distinguer la quantité de la valeur.

Vous avez besoin : un formulaire imprimé (voir exemples ci-dessous), un crayon.

Que faire:

- Donnez à chaque élève une consigne :
 - ✓ Comptez le nombre de pièces dans chaque maison, écrivez le nombre sur le toit de chaque maison. Où sont plus de pièces?
 - ✓ Prononcez la valeur de chaque pièce (vous pouvez noter les valeurs sur les pièces), additionnez la valeur des pièces de chaque maison, écrivez la réponse au-dessus du toit.
 - ✓ Comparez, où est le plus?
- Vous pouvez compliquer la tâche en ajoutant des pièces à chaque maison.
- Vous pouvez modifier le nombre de pièces, leur valeur dans chaque maison.
- Vous pouvez également utiliser des boîtes et des pièces au lieu d'images de maisons et de pièces et avoir des cartes sur chaque boîte où vous notez les résultats.
- Si les élèves ont une bonne mémoire, il est possible de ne pas noter les résultats.
- Une fois la tâche terminée avec succès, récompensez les élèves et mettez l'accent sur leur réussite.

Exemple.



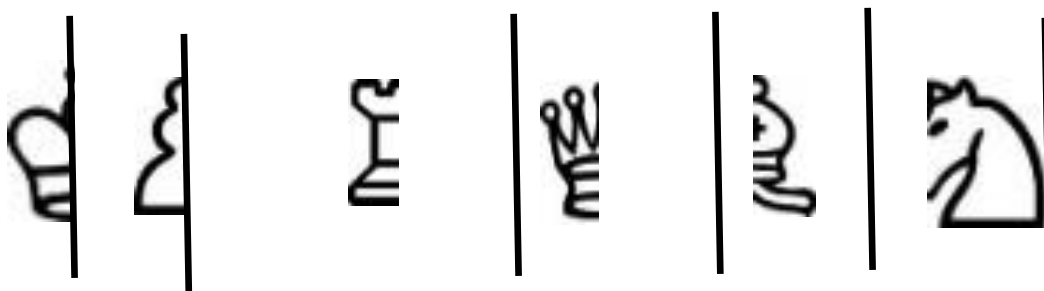
Activité 4. Pièces cachées.

Objectif : améliorer l'attention des élèves, la gnose visuelle, la relation de l'image avec un nom court.

Vous avez besoin : un formulaire imprimé (voir exemples ci-dessous) avec des photos incomplètes des pièces, un crayon.

Que faire:

- Demandez aux élèves quelle pièce est cachée ici, nommez-la (si les élèves n'ont pas de problèmes d'élocution), associez-la à son nom court.
- Si les élèves trouvent cela difficile, vous pouvez les aider avec une image.
- Une fois la tâche terminée avec succès, récompensez les élèves et mettez l'accent sur leur réussite.



F	T	D	C		R
---	---	---	---	--	---

Activité 5. Noms (cette tâche est prévue pour les élèves qui connaissent les lettres, savent lire) .

Objectif : améliorer l'attention des élèves, la gnose visuelle, le fonctionnement mental de la synthèse, la capacité de connecter mentalement différents points en un seul lien.

Vous avez besoin : un formulaire imprimé (voir exemple ci-dessous) avec des lettres dans un ordre mélangé qui forment des mots (les mots d'échecs sont possibles), un crayon.

Que faire:

- Demandez aux élèves de relier les lettres pour obtenir les mots TOUR, DAME, ECHIQUIER, etc.

Exemple.

--	--	--

Remarque : les flèches bleues montrent comment relier les lettres avec un crayon

- Vous pouvez écrire les noms des différents éléments.
- Vous pouvez compliquer la tâche en ne disant pas quels mots vont se révéler, mais en suggérant aux élèves : quels mots d'échecs sont écrits, ou quel mot n'a aucun rapport avec les échecs, etc.
- Vous pouvez encore compliquer la tâche en écrivant 2 à 3 mots dans un ordre mixte dans une case, afin que les élèves recherchent les lettres dont ils ont besoin.
- Une fois la tâche terminée avec succès, récompensez les élèves et mettez l'accent sur leur réussite.

Programme de cours d'échecs pour travailler avec des enfants atteints de troubles du spectre autistique

Natalia Popova -WIM, Formateur FIDE, formateur de la FIDE Chess Academy en Biélorussie, chef du projet de deux ans d'enseignement des échecs aux enfants atteints de troubles du spectre autistique (Biélorussie);

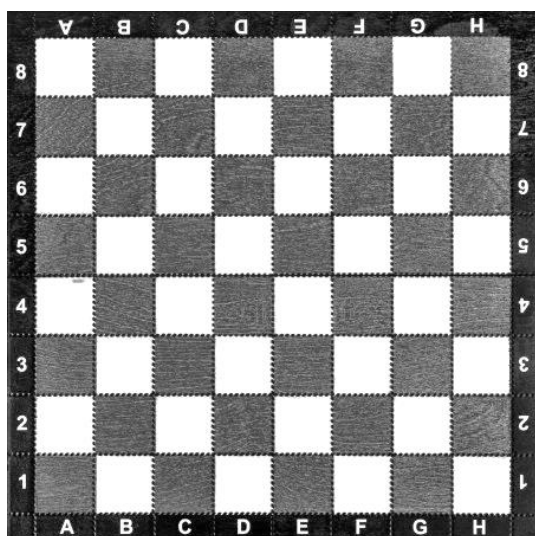


Leçon 1. Jeu d'échecs. Échiquier

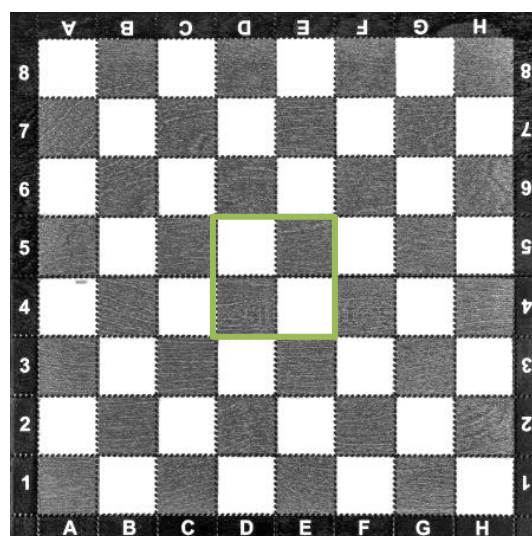
Pour jouer aux échecs, vous avez besoin d'un échiquier et de pièces d'échecs. Aujourd'hui, vous vous familiariserez avec l'échiquier.

L'échiquier est constitué de petites cellules. Une cellule s'appelle **une case** . Toutes les cases de couleur claire sont **blancs** ; les cases de couleur foncée sont **noires** . L'échiquier a un centre, des coins et des bords.

Échiquier

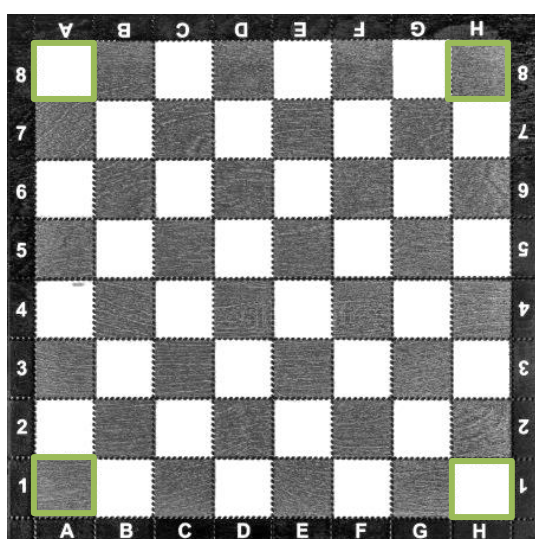


Centre



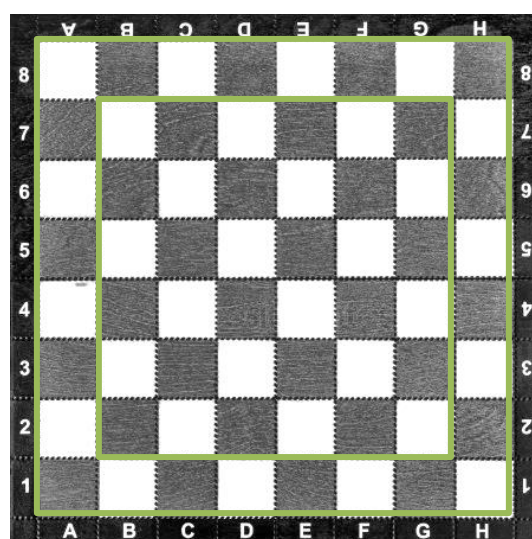
4 cases au centre : 2 blancs et 2 noirs

Coins



4 cases dans les coins : 2 blancs et 2 noirs

Bords

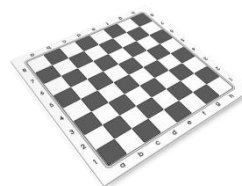
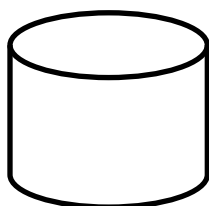
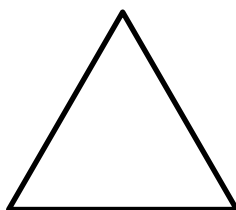
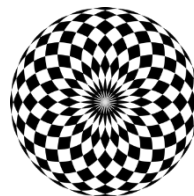
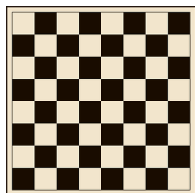


4 bords de l'échiquier

L'échiquier est positionné de manière à ce que **la case du coin à droite soit blanche** !

Exercice 1.

Trouvez des échiquiers parmi les objets et entourez-les.



Exercice 2. Trouvez un mot d'échecs.

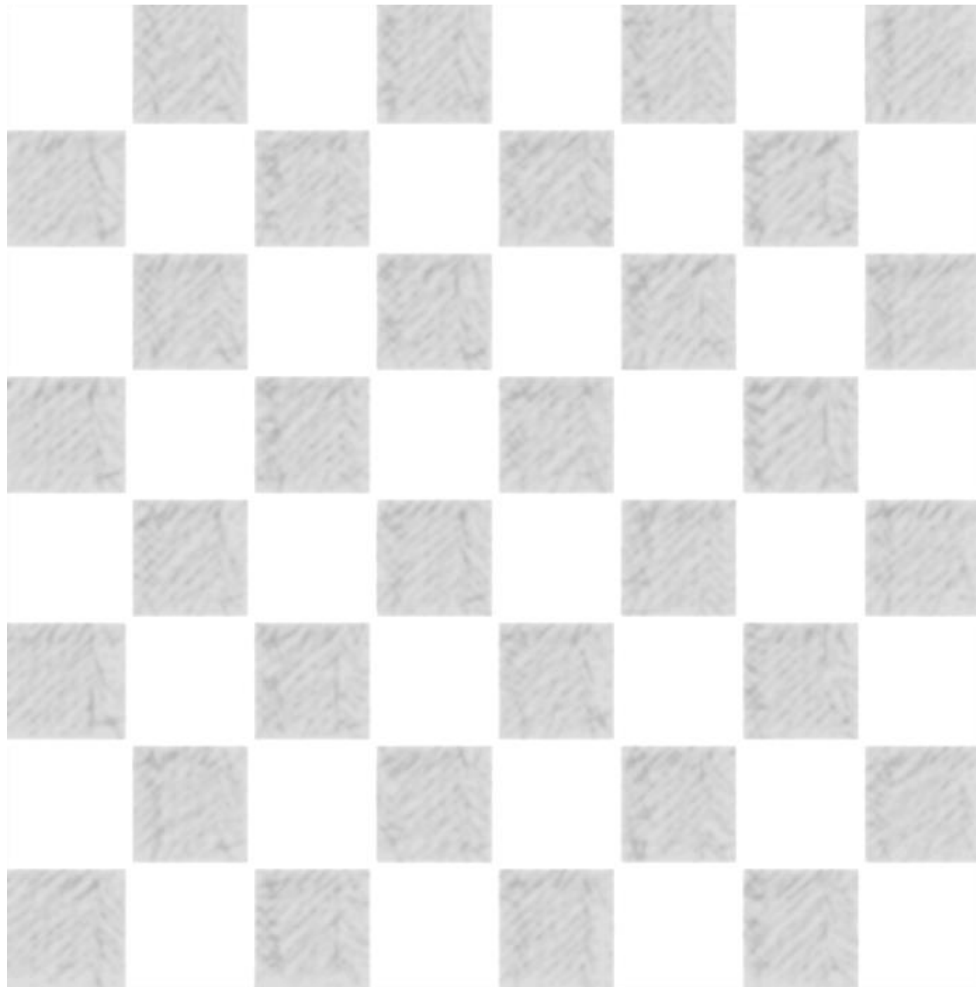
DOMAINE

PELOUSE

CASE

PLAINE

Exercice 3. Colorie l'échiquier.



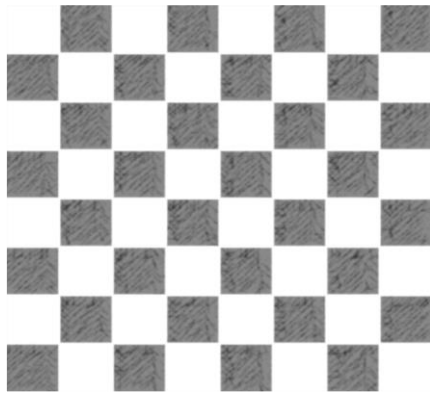
Exercice 4. Répondre à la question. Choisissez la bonne réponse.

Quelle est la forme de l'échiquier ?

- Carré
- Cercle
- Triangle

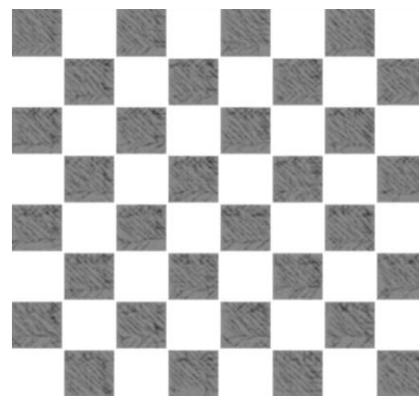
Exercice 5. L'échiquier est-il correctement dessiné ?

Entourez la bonne réponse.



Oui

Non



Oui

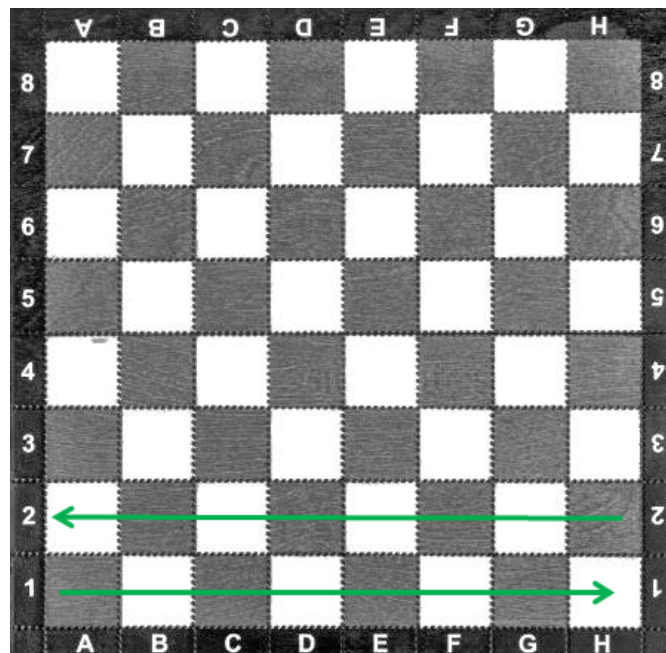
Non

Ligne horizontale (ligne)

L'échiquier a des cases blanches et noires. Les cases composent des lignes qui ont des noms et des directions différents.

La première ligne que vous apprendrez est une ligne horizontale.

Une ligne horizontale est une ligne de cases blanches et noires qui va de droite à gauche (ou de gauche à droite). Chaque ligne horizontale comporte huit (8) cases.



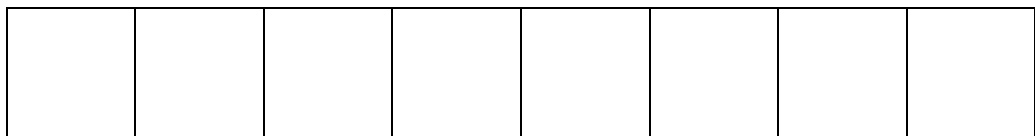
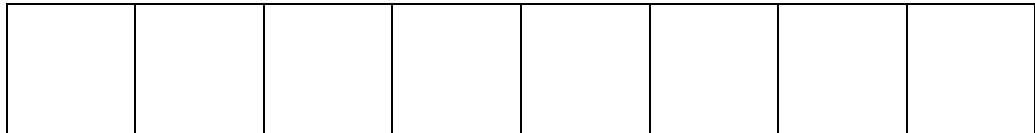
Il y a **huit (8)** lignes horizontales sur l'échiquier.

Les cases alignées horizontalement alternent en couleur : **noir** – blanc – **noir** – blanc – **noir** – blanc – **noir** – blanc (ou vice versa).

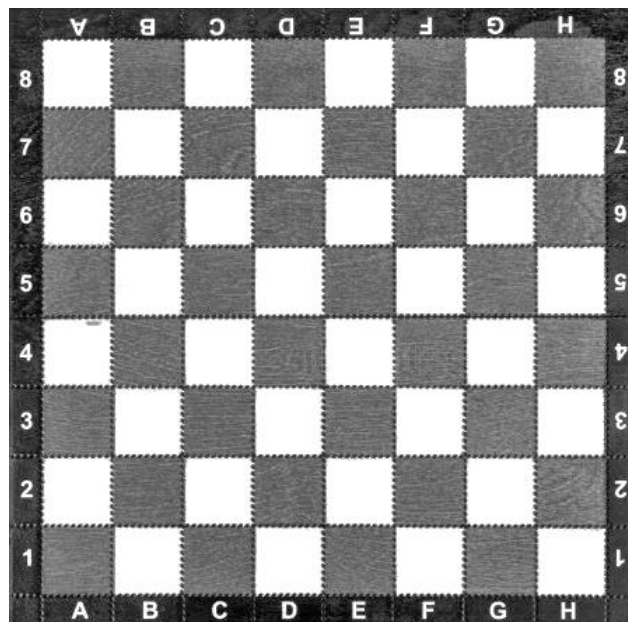


Exercice 6. Colorie les lignes horizontales.

Rappelles toi! Les cases alignées horizontalement alternent en couleur.

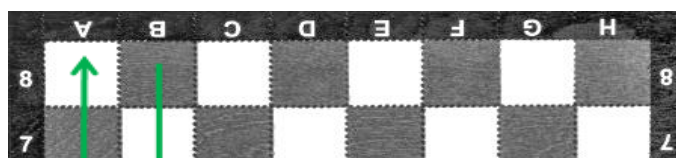


Exercice 7. Montrez les 2^e et 5^e lignes horizontales sur l'échiquier avec une flèche.



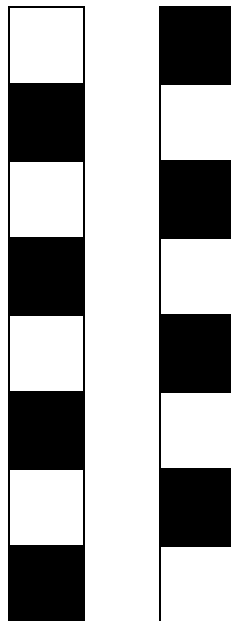
Ligne verticale (colonne)

Une **ligne verticale** est une ligne de cases blanches et noires qui va de bas en haut (ou de haut en bas). Chaque ligne verticale comporte huit (8) cases.



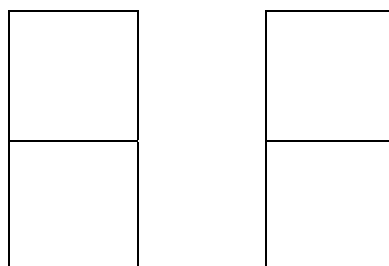
Il y a **huit (8)** lignes verticales sur l'échiquier, les mêmes que les lignes horizontales.

Les cases alignées verticalement alternent en couleur : **noir** – blanc – **noir** – blanc – **noir** – blanc – **noir** – blanc (ou vice versa).



Exercice 8. Colorie les lignes verticales.

Rappelle toi! Les cases alignées verticalement alternent en couleur.



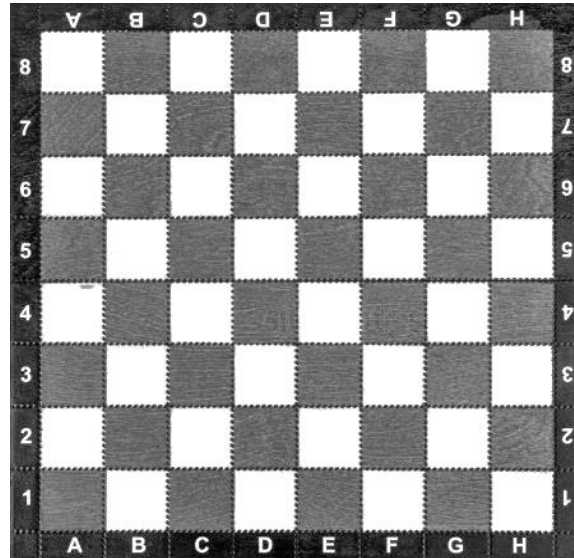
Exercice 9. Trouvez un mot qui ne convient pas.

HORIZONTAL

HORIZON

VERTICALE

Exercice 10. Montrez deux lignes verticales extrêmes sur l'échiquier avec des flèches.



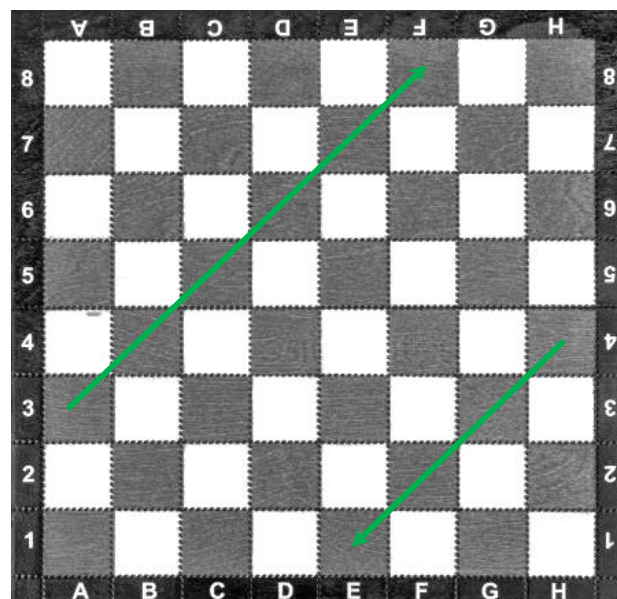
Exercice 11. Répondre à la question. Choisissez la bonne réponse.

Combien y a-t-il de lignes verticales sur un échiquier ?

- 6
- 7
- 8

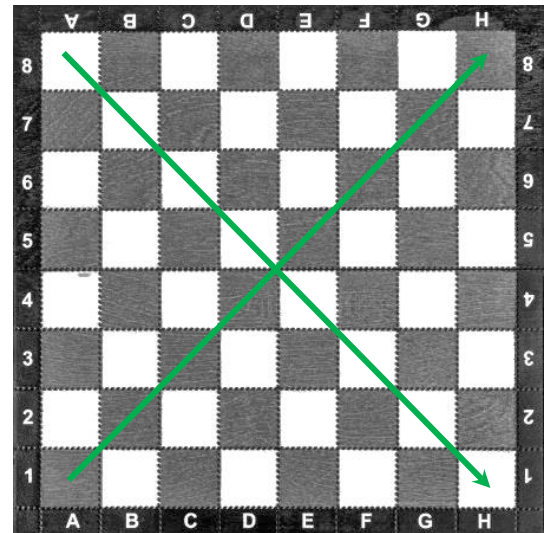
Ligne diagonale

Une **ligne diagonale** est une ligne de cases de **même** couleur attachés les uns aux autres par des coins.

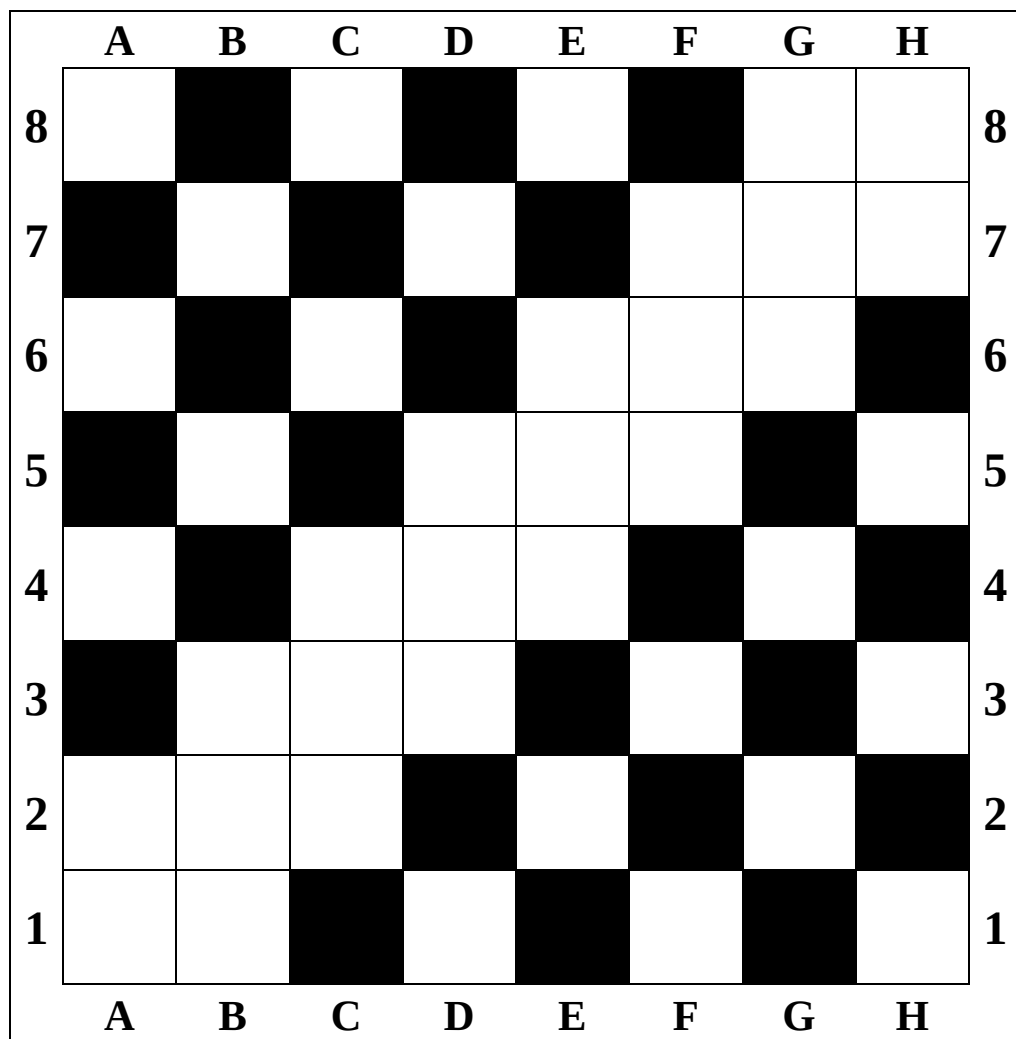


Il y a des lignes diagonales longues et courtes sur l'échiquier.

Une longue ligne diagonale est une ligne de huit (8) cases blanches ou noires.



Exercice 12. Coloriez une longue ligne diagonale noire.



Exercice 13. Trouvez un mot d'échecs.

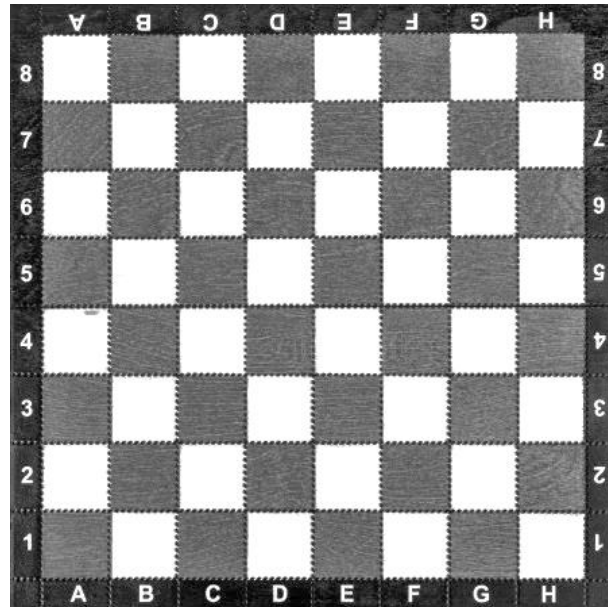
DIALOGUE

DIAGRAMME

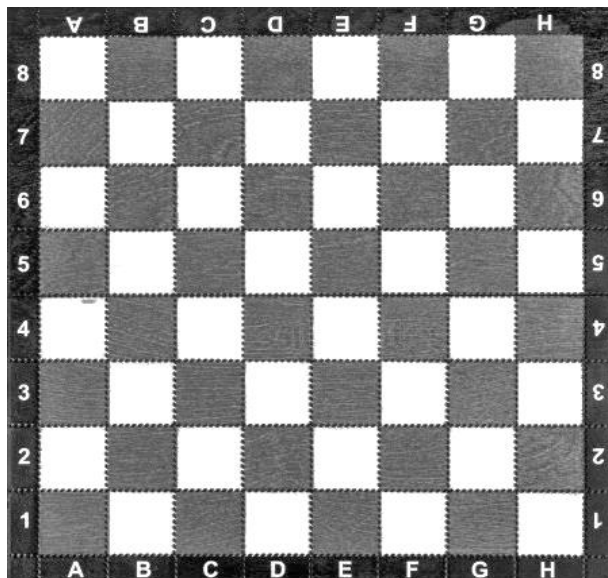
DIAGONALE

DIALECTE

Exercice 14. Montrez la plus longue ligne diagonale blanche avec une flèche.

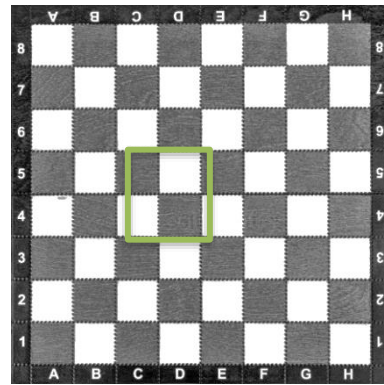
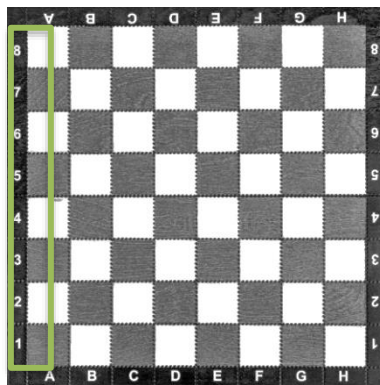
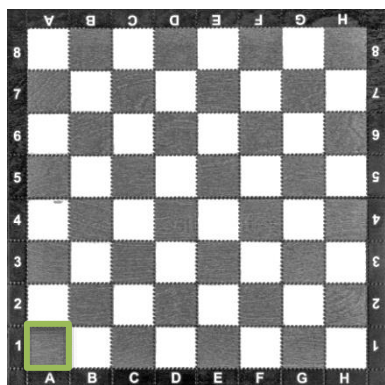


Montrez les deux lignes diagonales noires les plus courtes avec des flèches.

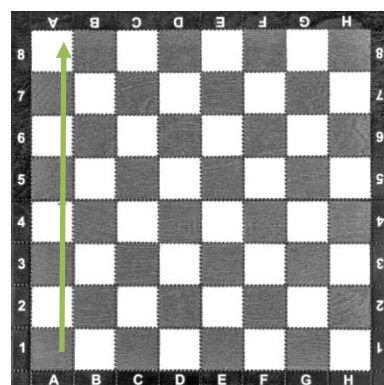
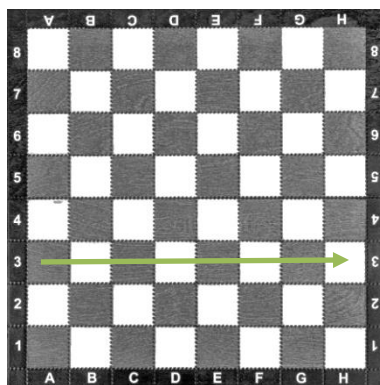
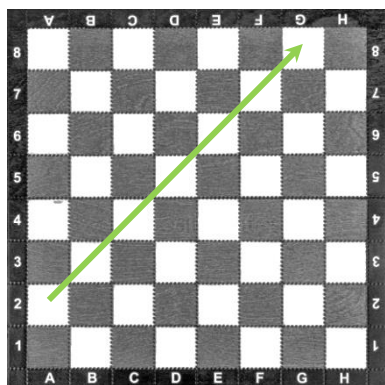


Exercice 15. Reliez les mots et les images avec des flèches.

COIN CENTRE BORD



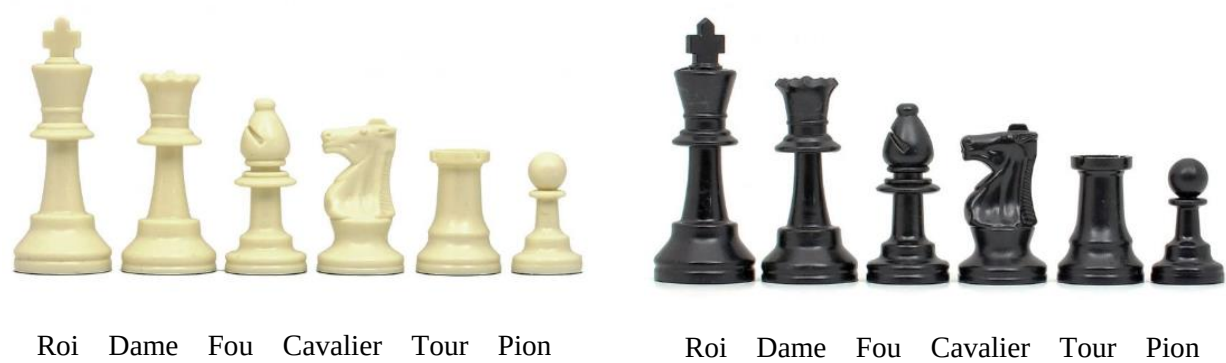
VERTICAL DIAGONALE HORIZONTALE



Leçon 2. Pièces d'échec. Position de départ

Vous avez appris ce qu'est l'échiquier, et maintenant il est temps de rencontrer les pièces d'échecs. Il y a des **pièces blanches** (de couleur claire) et des **pièces noires** (de couleur foncée) sur l'échiquier.

Voici à quoi ressemblent les pièces sur votre échiquier :



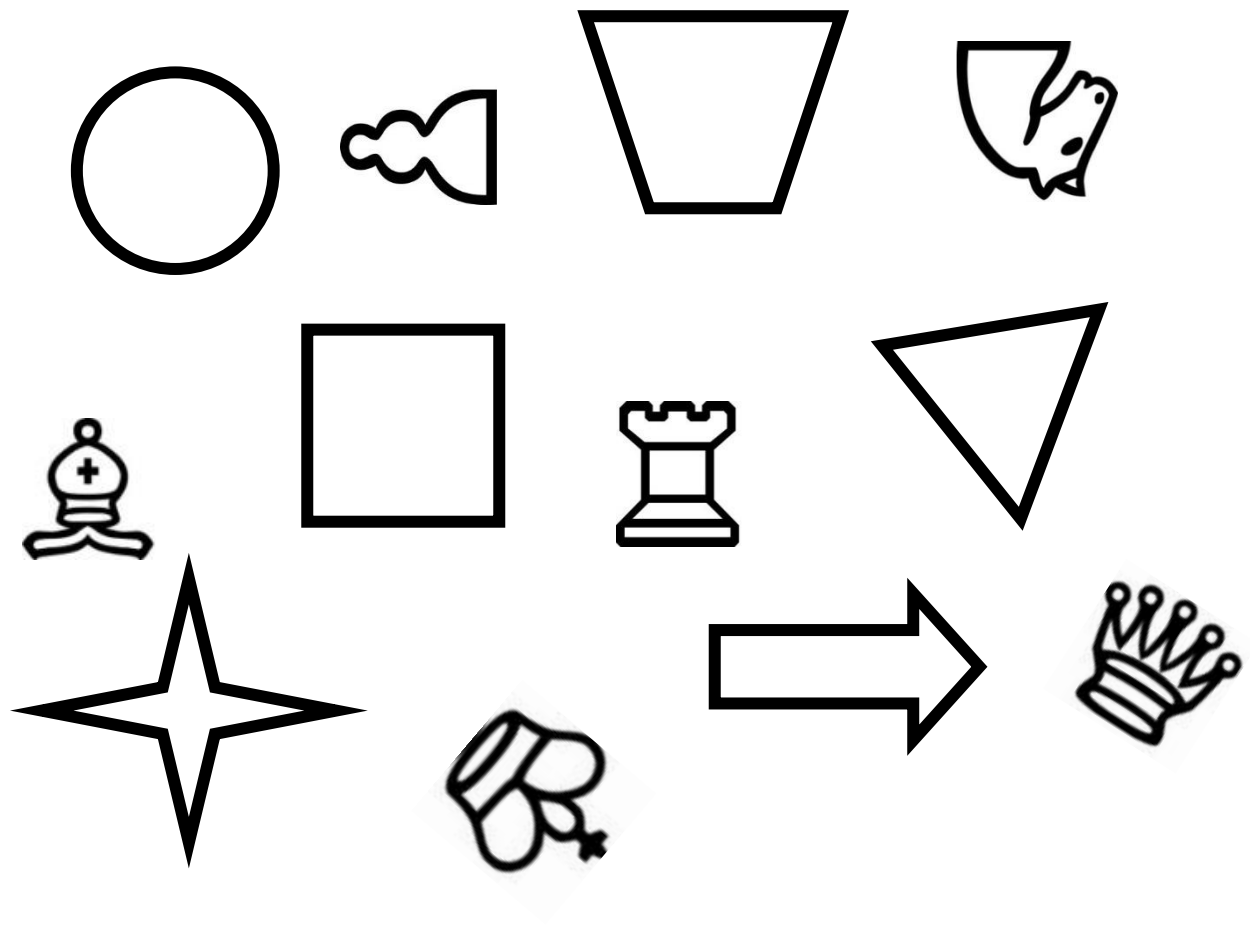
Dans un livre, les pièces seront présentées différemment. Regardez et souvenez-vous.

Roi		Dame		Tour		Fou		Cavalier		Pion	

Chaque armée se compose du nombre suivant de pièces :

Nombre de pièces	Nom des pièces	Nombre de pièces
BLANC		NOIR
2	TOUR	2
2	CAVALIER	2
2	FOU	2
1	DAME	1
1	ROI	1
8	PION	8

Exercice 1 . Trouvez des pièces d'échecs et coloriez-les.



Exercice 2. Trouvez un mot d'échecs.

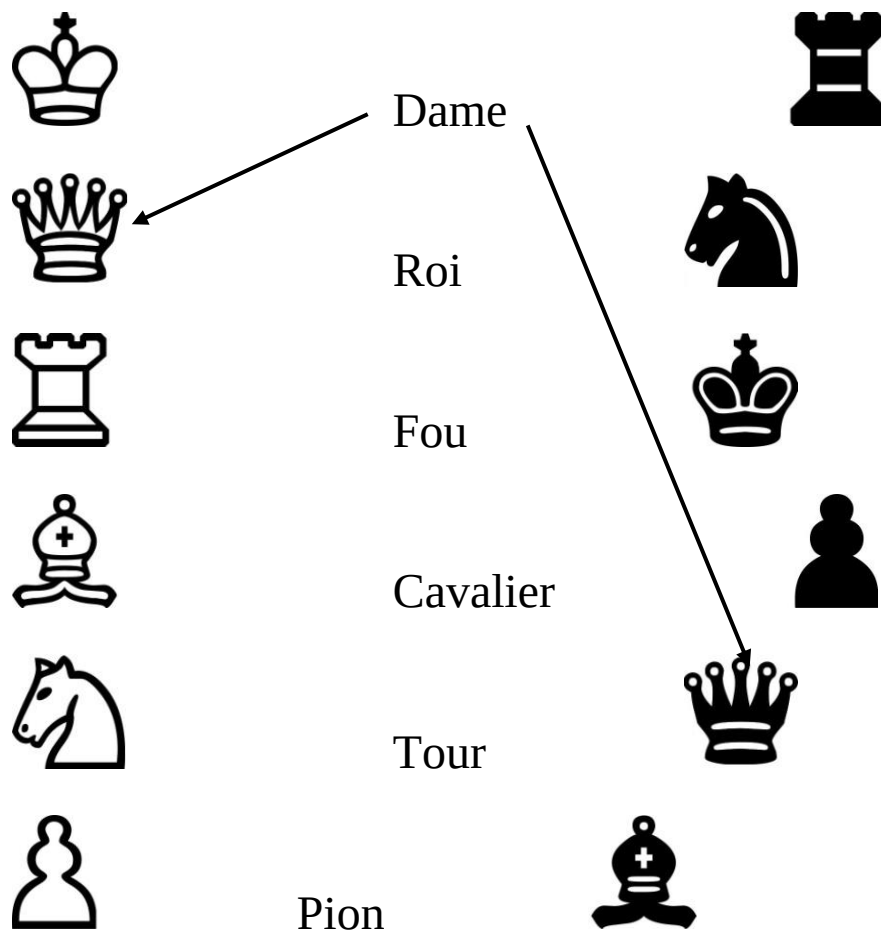
SEIGNEUR

EMPEREUR

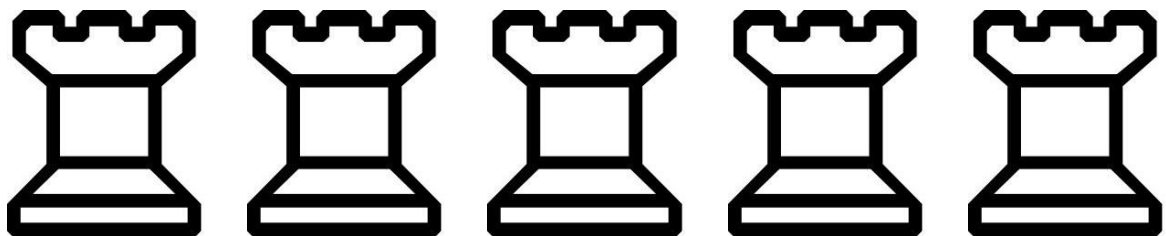
ROI

PRINCE

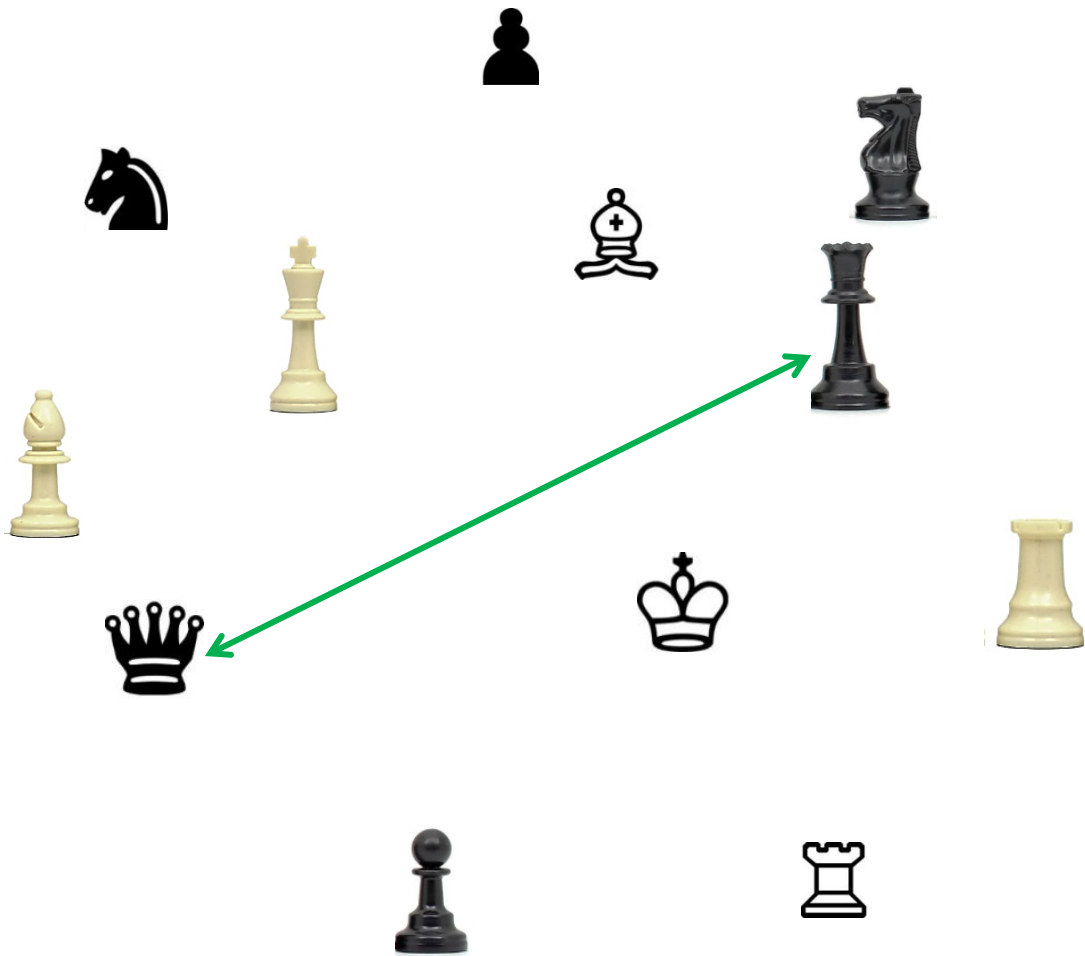
Exercice 3. Utilisez les flèches pour relier les noms et les images des pièces.



Exercice 4. Colorez les tours de sorte que le quatrième soit jaune, le premier et le milieu aient la même couleur, le deuxième et le dernier soient de couleurs différentes.



Exercice 5. Reliez les images des mêmes pièces avec des flèches.



Exercice 6. Trouvez un mot qui ne convient pas.

CAVALIER

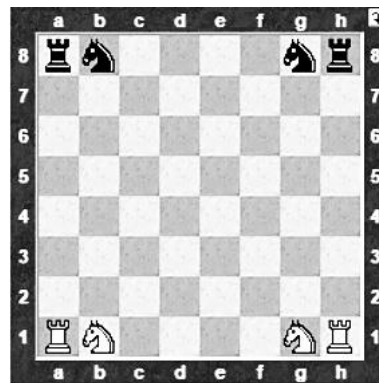
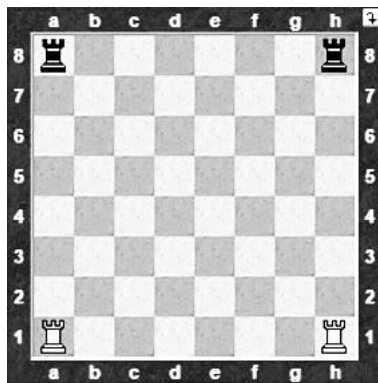
CHEVALIER

FOU

Position de départ

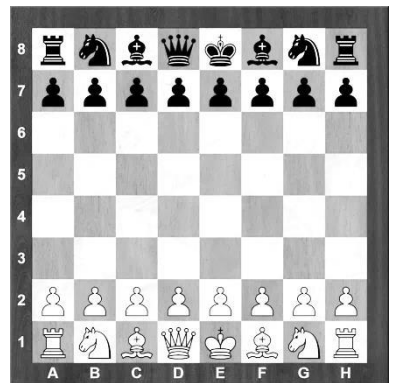
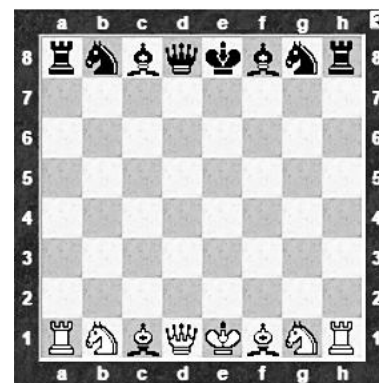
Aux échecs, chaque pièce prend d'abord sa place pour commencer la bataille.

Les tours sont placées dans les coins de l'échiquier. Les cavaliers se tiennent à côté d'eux. Ensuite, il y a les fous.



Où est la place de la dame et du roi ?

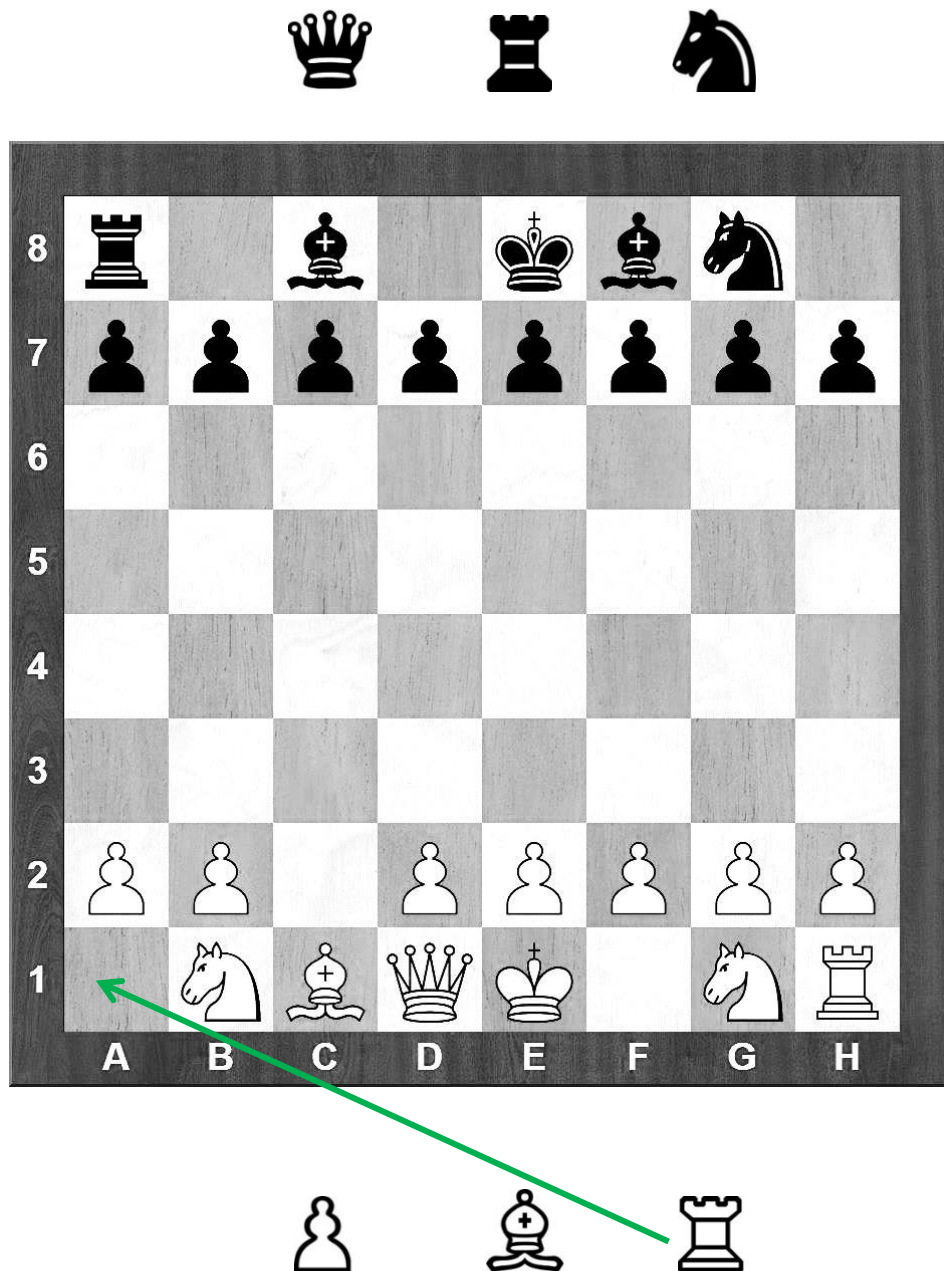
Rappelez-vous la règle : "La dame aime sa couleur". La dame blanche est sur le carré blanc, la noire est sur le carré noir. Le roi se tient à côté de la dame.



Les pions sont placés devant toutes les pièces.

C'est ce qu'on appelle la **position de départ** .

Exercice 7. Indiquez où les pièces doivent se tenir avec des flèches.



Exercice 8. Répondre à la question. Choisissez la bonne réponse.

Combien y a-t-il de cavaliers sur l'échiquier en position de départ ?

- 2
- 3
- 4

Exercice 9. Encerclez les pièces blanches et noires qui se trouvent au mauvais endroit.



Exercice 10. Répondre à la question. Choisissez la bonne réponse.

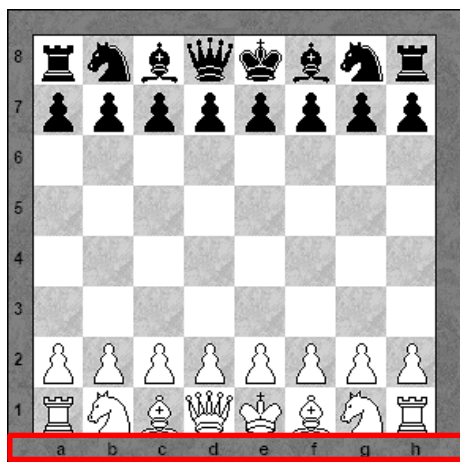
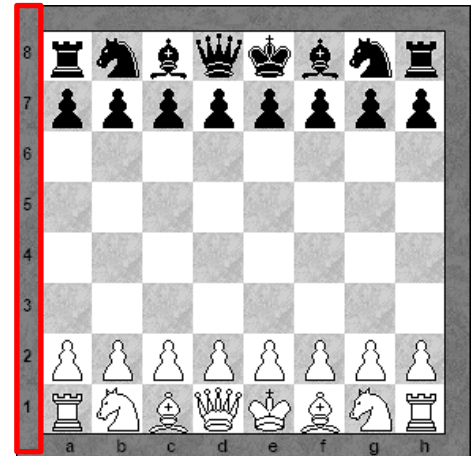
Combien y a-t-il de pièces sur la huitième (8e) ligne horizontale dans la position de départ ?

- 7
- 8
- 9

Lecon 3. Notation d'échecs

Il y a huit (8) **lignes horizontales** sur l'échiquier .

Chaque ligne horizontale porte un **numéro** , en partant du côté blanc : 1 , 2 , 3 , 4 , 5 , 6 , 7 , 8.



Il y a aussi **huit (8) lignes verticales** sur un échiquier. Ils ont des lettres de a à h :

a, b, c, d, e, f, g, h.

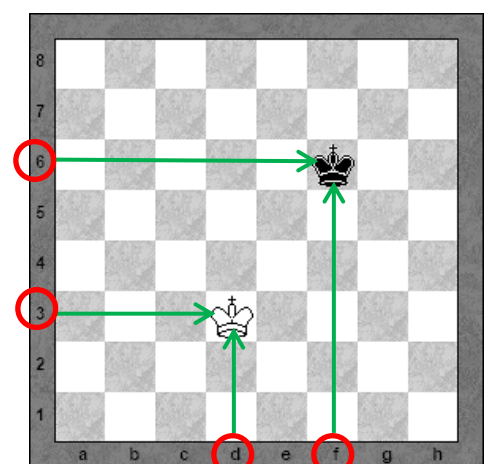
Les lignes verticales peuvent être en majuscules :

A, B, C, D, E, F, G, H.

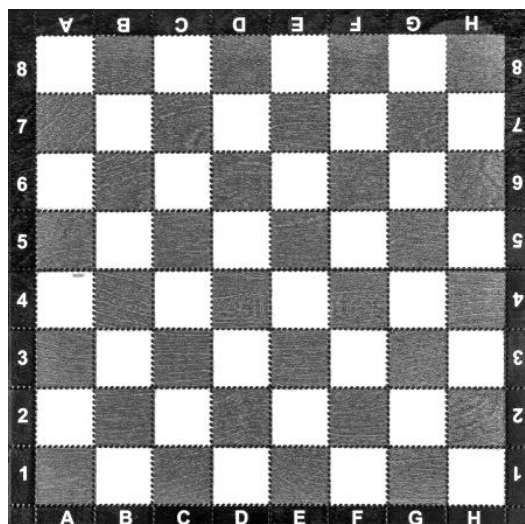
Chaque case est située à l'intersection de lignes verticales et horizontales. Par conséquent, les cases sont nommées par une lettre (identique à la ligne verticale) et un chiffre (identique à la ligne horizontale). **D'abord, le nom d'une case a une lettre, puis un chiffre.**

Le roi blanc se tient à l'intersection de la ligne verticale d et de la ligne horizontale 3. On dit donc que **le roi blanc est en d3**.

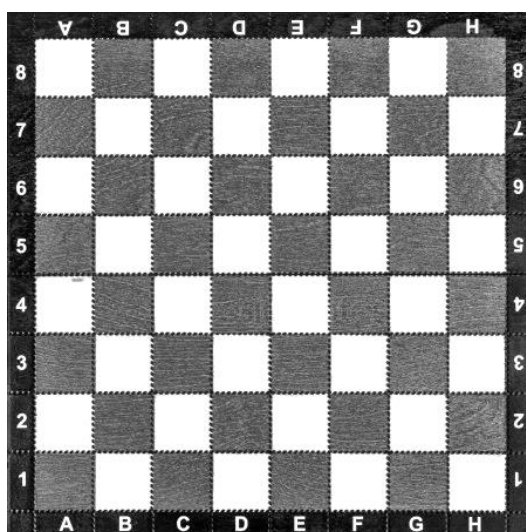
Le roi noir se tient à l'intersection de la ligne verticale f et de la ligne horizontale 6. C'est-à-dire sur **f6**.



Exercice 1. Montrez les lignes horizontales 2, 5 et 6 sur l'échiquier avec des flèches.

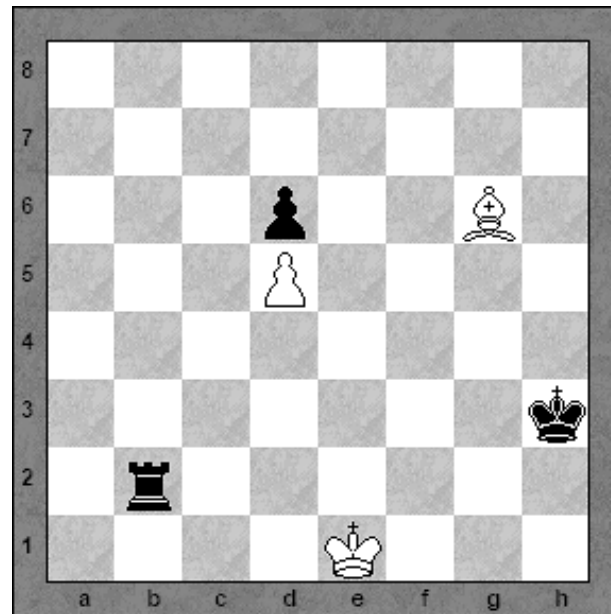


Exercice 2. Montrez les lignes verticales B, E et H sur l'échiquier avec des flèches.



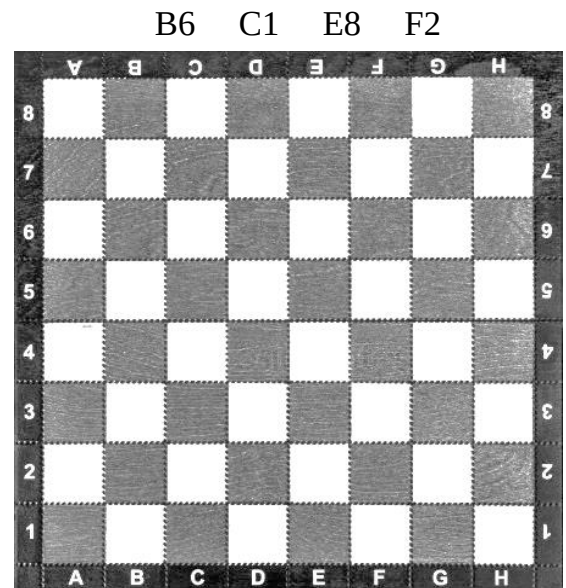
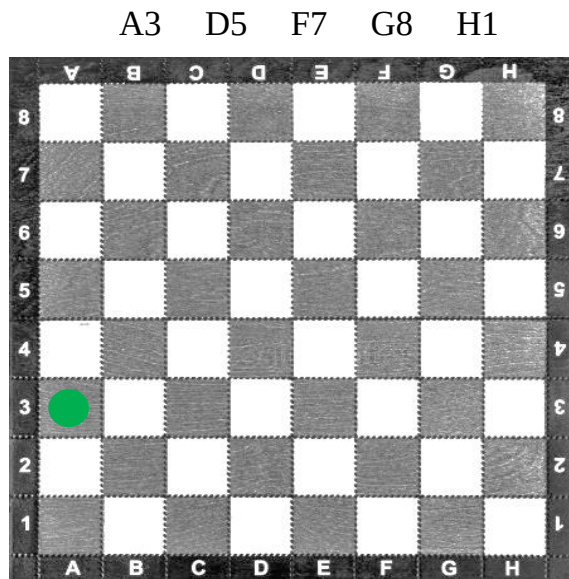
Exercice 3. Regardez l'échiquier.

Sur quelle case chaque pièce repose-t-elle ? Choisissez la bonne réponse.



Roi blanc : • a1 • e1 • e2	Roi noir: • h2 • a2 • h3
Fou blanc : • g6 • g7 • g1	Tour noire : • b2 • c3 • c2
Pion blanc : • d4 • d5 • d6	Pion noir : • d4 • d5 • d6

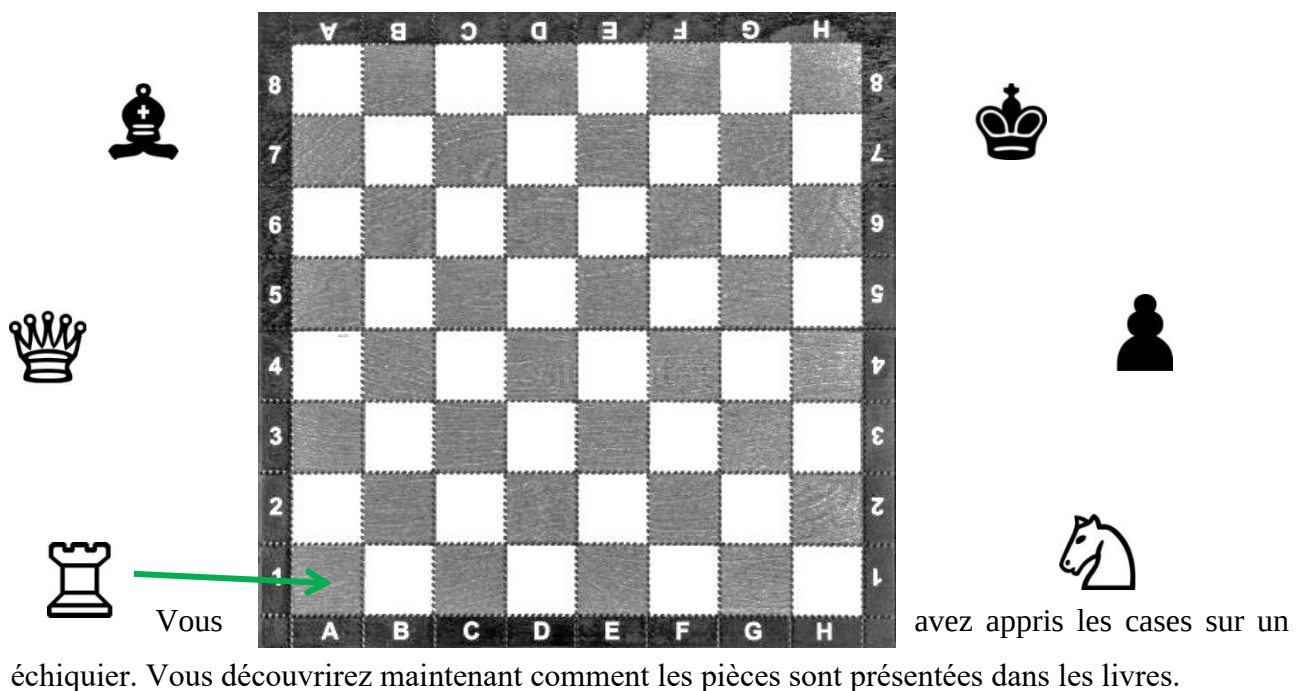
Exercice 4. Tracez des cercles dans les carrés suivants.



Exercice 5. Placez les pièces sur les cases suivantes :

- Tour blanche en C1
- Dame blanche sur D5
- Cavalier blanc sur F3
- Roi noir sur E8
- Fou noir sur A7
- Pion noir sur H6

Montrez la solution avec des flèches.



Pour montrer les pièces d'échecs dans des livres , **des lettres (notation abrégée)** ou des **symboles** sont utilisés :

Nom	Abréviation	symbole
Roi	R	
Dame	D	
Tour	T	
Fou	B	
Cavalier	C	
Pion		

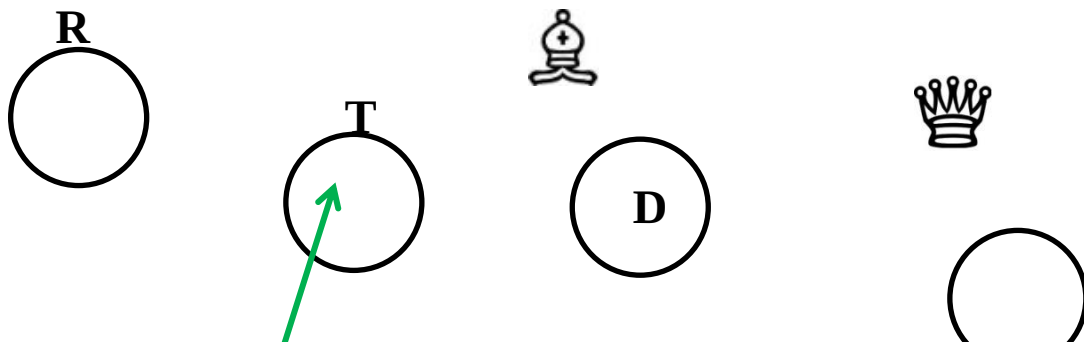
Noter! Un pion n'a pas de lettre en notation.

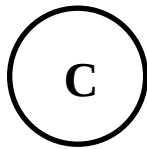
Un exemple de la notation des pièces et des carrés :



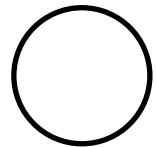
- Rg2 (Roi)
- Da4 (Dame)
- Re8 (tour)
- Ff6 (fou)
- Cc6 (Cavalier)
- d3 (Pion)

Exercice 6. Connectez un symbole (image) d'une pièce et sa lettre (notation abrégée) avec une flèche.





B



Exercice 7. Trouvez un mot qui ne convient pas.

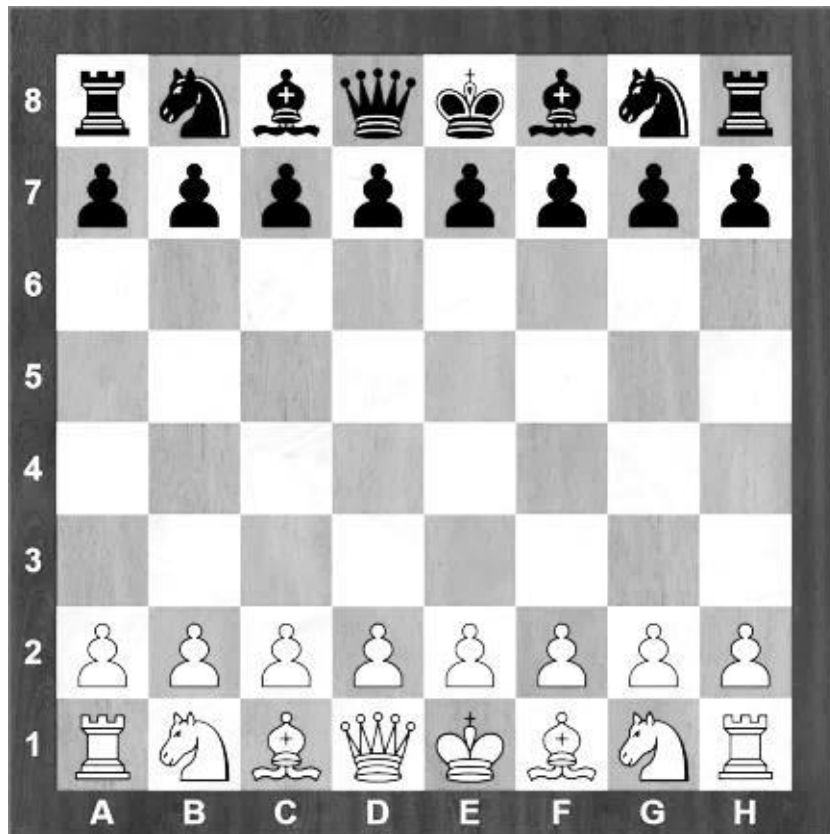
DAME

PION

SOLDAT

ROI

Exercice 8. Regardez la position de départ. Choisissez la bonne réponse.



1. Combien y a-t-il de pièces sur la ligne verticale "c" ?

- 1
- 3
- 4

2. Combien y a-t-il de pièces sur la ligne horizontale 3 ?

- 0
- 1
- 8

3. Quelle pièce est en e1 ?

- Dame blanche
- Roi noir
- Roi blanc

3. Quelle pièce est en c8 ?

- Cavalier noir
- Fou noir
- Dame noire

Leçon 4. Valeur des pièces d'échecs.

Chaque pièce d'échecs a sa valeur. Le pion est estimé à 1 point, le cavalier à 3 points, le fou à 3 points, la tour à 5 points, la dame à 9 points.

Le roi est la pièce principale des échecs. C'est inestimable !

Aux échecs, **l'unité de mesure des pièces** est le **pion**. On considère que le cavalier vaut 3 pions chacun, le fou vaut 3 pions, la tour vaut 5 pions et la dame vaut 9 pions.



–

Unité de mesure



est égal à



est égal à



est égal à



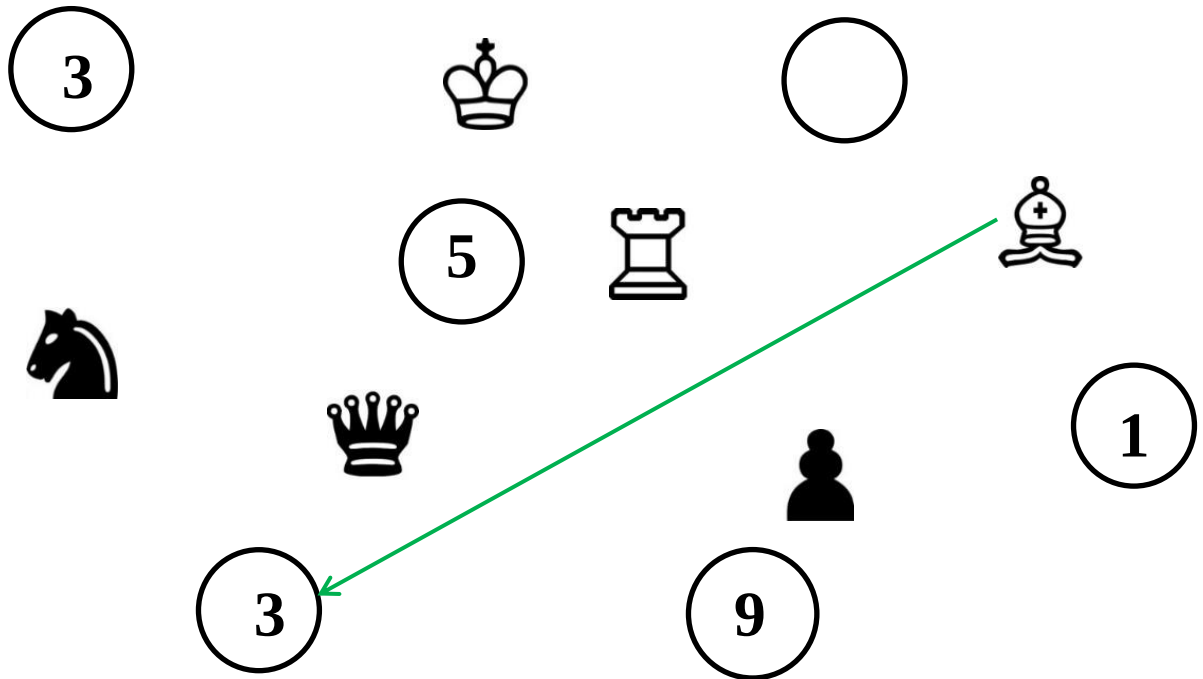
est égal à



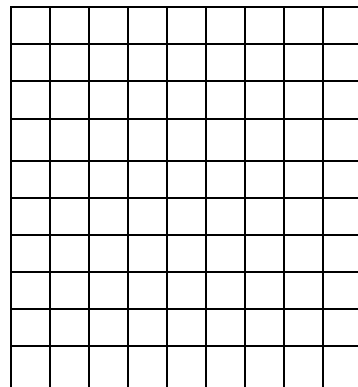
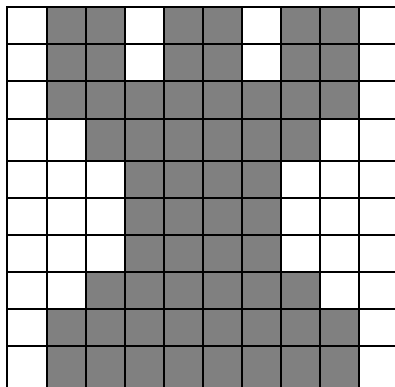
– **Inestimable**

Le roi est une pièce spéciale. Sa valeur n'est pas mesurée en pions puisque le roi ne peut être échangé contre des pièces ou des pions.

Exercice 1. Connectez une pièce et son prix (valeur) avec des flèches.



Exercice 2. Dessinez le même morceau.



Exercice 3. Colorie autant de pions que la valeur des pièces. Rappelez-vous que le roi est inestimable !



Exercice 4. Calculer la somme des pièces. Écris ta réponse dans la case.

$$\text{Pion} + \text{Cavalier} = \square$$

$$\text{Evêque} + \text{Pion} = \square$$

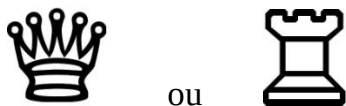
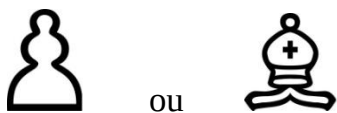
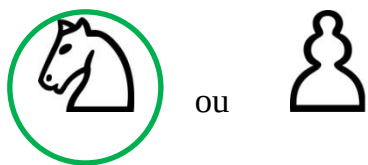
$$\text{Cavalier} + \text{Evêque} = \square$$

$$\text{Tour} + \text{Pion} = \square$$

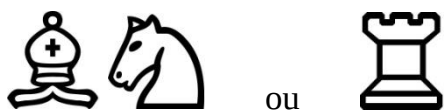
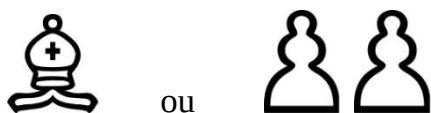
$$\text{Pion} + \text{Reine} = \square$$

$$\text{Tour} + \text{Evêque} = \square$$

Exercice 5. Encerclez la pièce qui valorise le plus.



Exercice 6. Encerclez les pièces qui valent le plus.



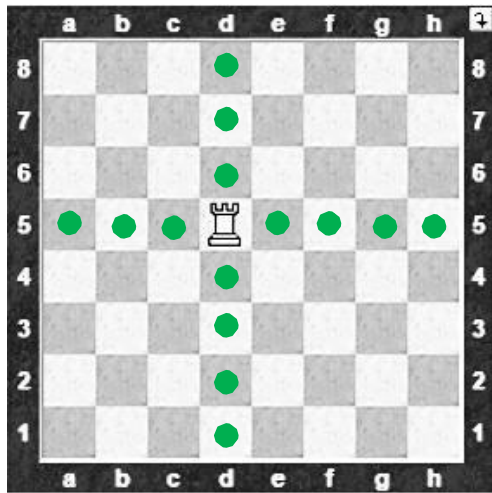


ou



Leçon 5. Tour.

Nous allons maintenant apprendre comment **la tour se déplace**. Prenez une tour blanche et placez-la en d5 sur l'échiquier.



La tour ne se déplace que le long de lignes droites : horizontalement et verticalement.

En un seul mouvement, la tour peut se déplacer sur n'importe quelle case de sa ligne horizontale ou verticale.

Les cercles verts indiquent les cases vers lesquelles la tour blanche peut aller horizontalement : a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5 et verticalement : d1, d2, d3, d4, d6, d7, d8.

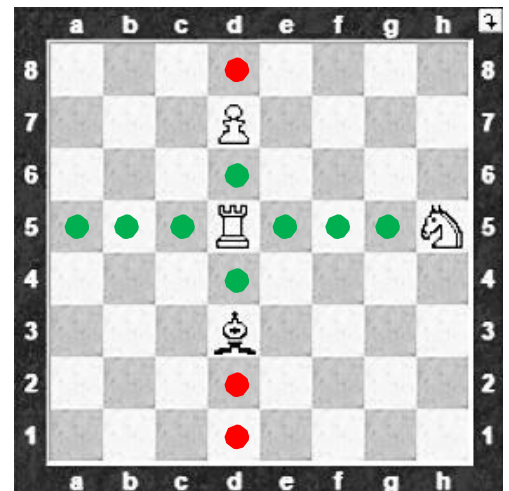
Si la tour rencontre une pièce de sa couleur sur son chemin, la tour ne peut pas sauter par-dessus (ou se tenir sur la même case avec elle).

Un pion **blanc** , un fou **blanc** et un cavalier **blanc** se dressent sur le chemin de la tour **blanche** .

La tour blanche ne peut pas sauter par-dessus ces pièces ni se tenir côte à côte sur la même case.

Vous ne pouvez pas aller sur les feux rouges!

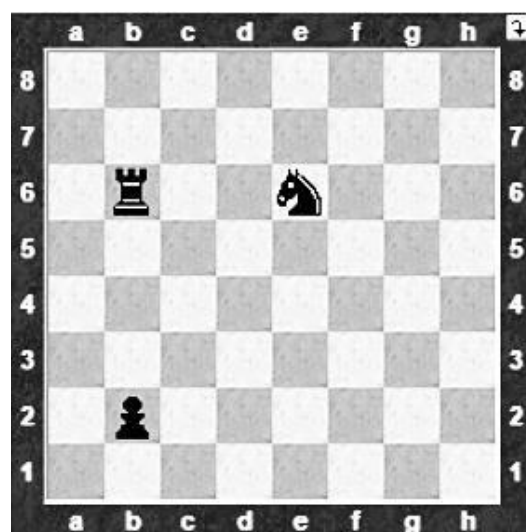
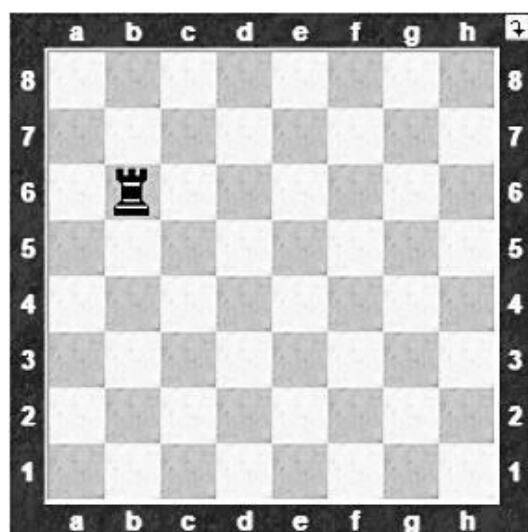
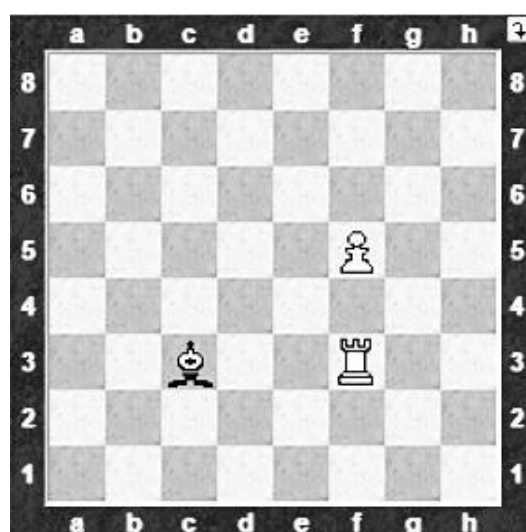
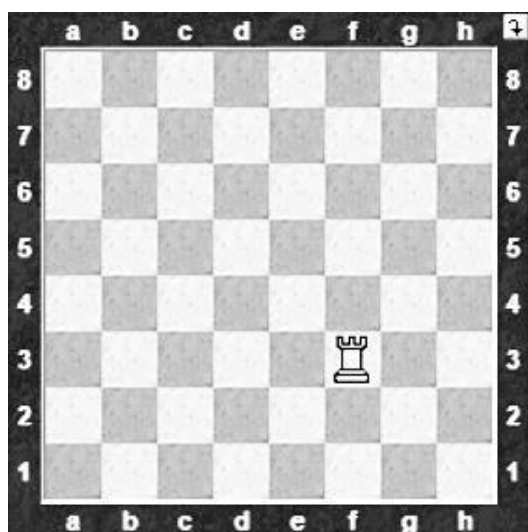
Les points rouges indiquent que la tour blanche ne peut pas se déplacer vers d1, d2 et d8.



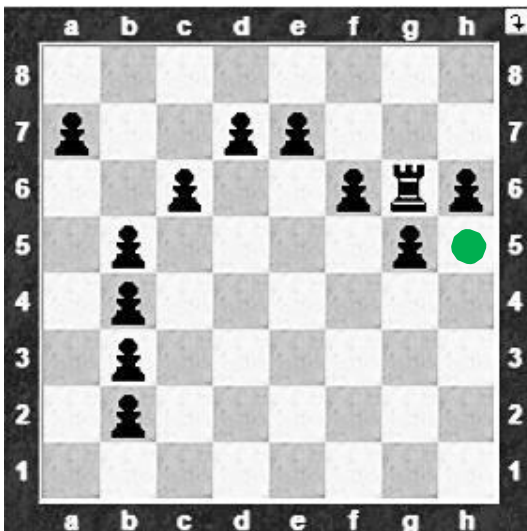
Exercice 1. Trouvez et encerclez toutes les tours.



Exercice 2. Dessinez des cercles dans les cases où la tour peut se déplacer.

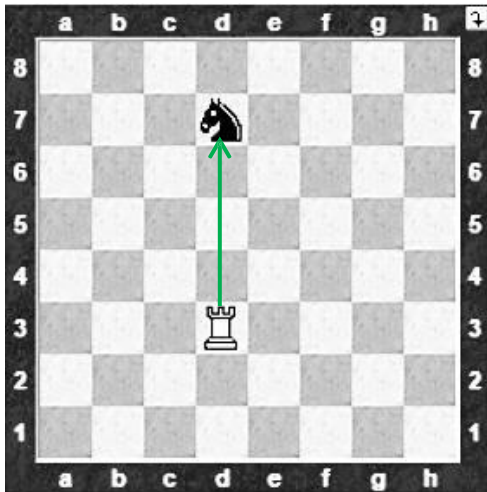


Exercice 3. Guidez une tour à travers le labyrinthe et arrivez au point vert. Seule la tour doit bouger. Montrez la solution avec des flèches.
N'oubliez pas que la tour ne saute pas par-dessus les autres pièces !

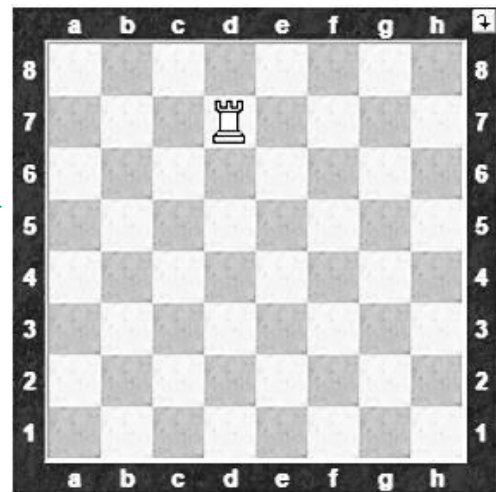


La tour peut capturer une pièce de couleur opposée si cette pièce se trouve sur son chemin. La tour blanche capture les pièces noires. La tour noire capture les pièces blanches.

La capture se déroule comme suit : la pièce de l'adversaire est retirée de l'échiquier et votre tour se tient sur la case qui était occupée par la pièce capturée. La pièce capturée repose près de l'échiquier. **A noter! Utilisez une main pour capturer une pièce !**



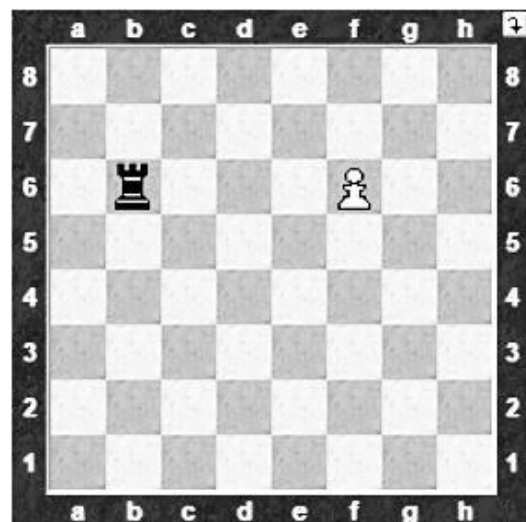
La tour blanche capture le cavalier noir.



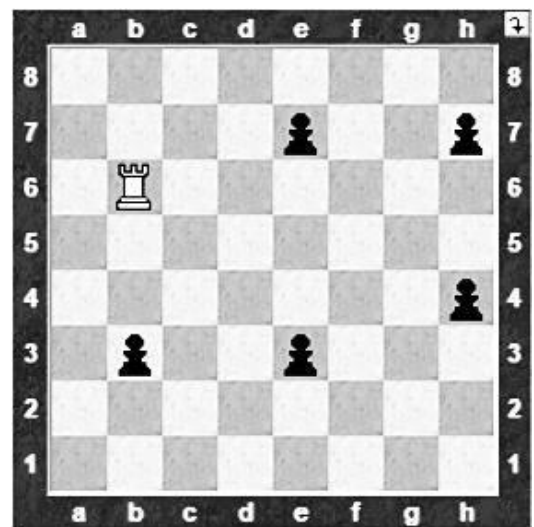
La tour blanche prend la place du cavalier.
Le cavalier est retiré de l'échiquier.



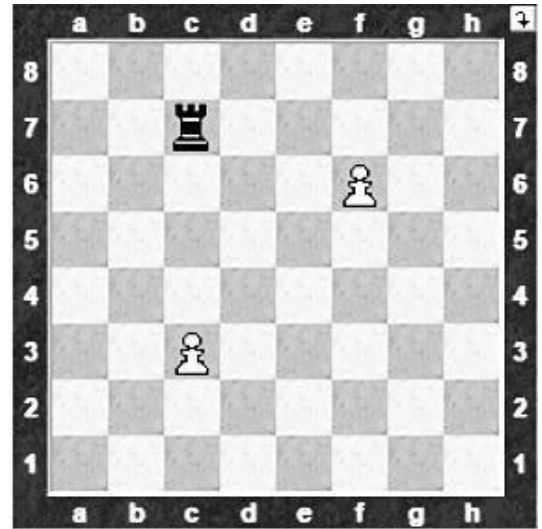
Exercice 4. Capturez la pièce blanche avec la tour noire. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 5. Capturez tous les pions noirs avec la tour blanche. La tour blanche capture un pion noir en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



Exercice 6. La tour noire ne peut capturer qu'une seule pièce blanche. Lequel? Montrez la solution avec une flèche.

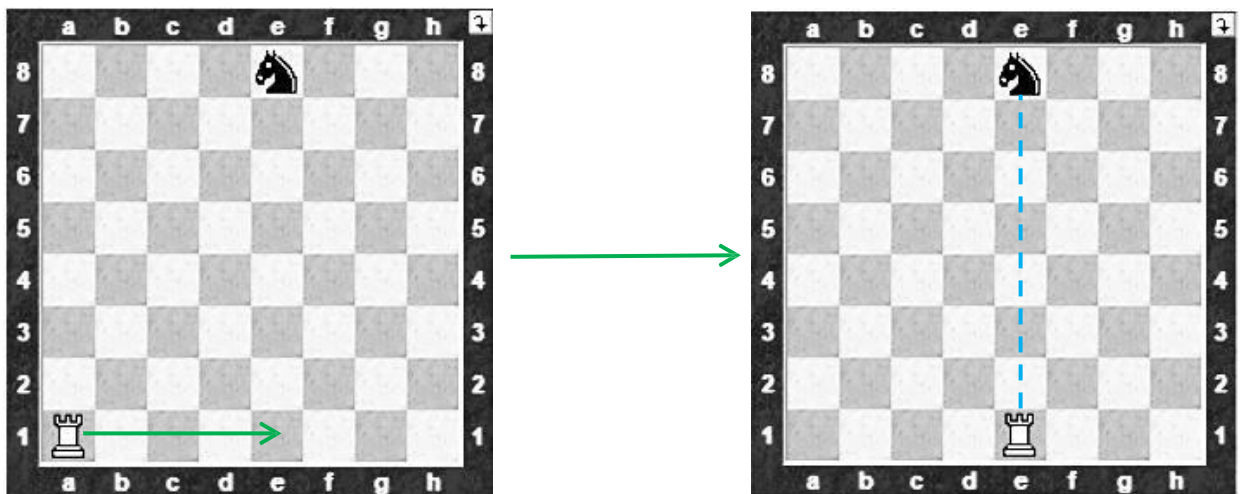


N'oubliez pas que **la tour noire ne saute pas par-dessus** les pièces noires !

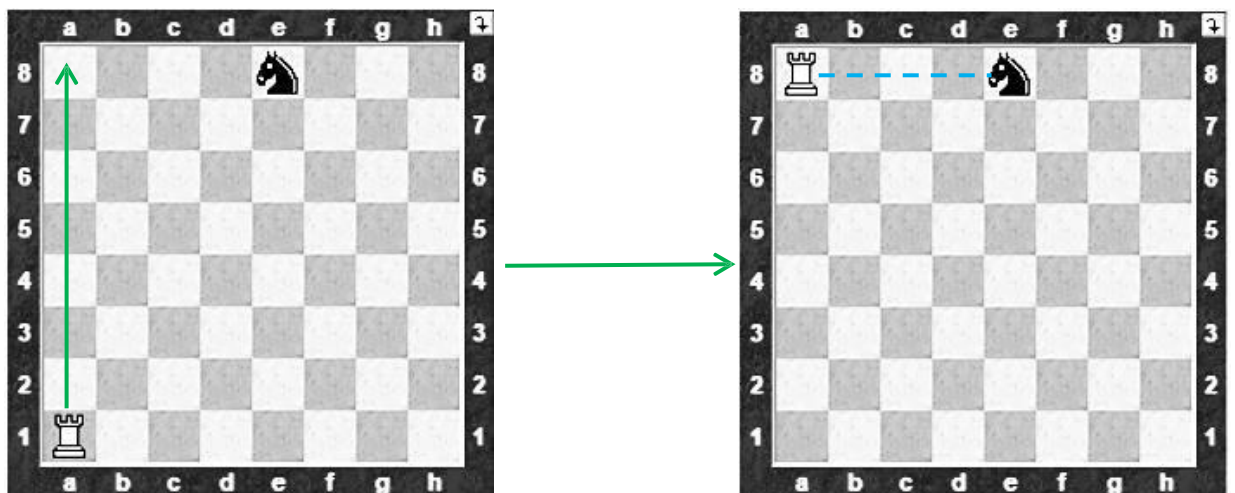


La tour peut **attaquer des pièces** de la couleur opposée. La tour blanche attaque les pièces noires. La tour noire attaque les pièces blanches.

La tour blanche se déplace en e1. Il **attaque** le cavalier noir. Il veut le capturer.



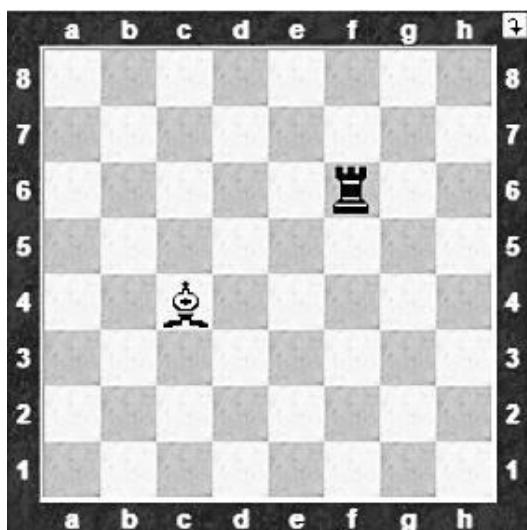
La tour blanche peut toujours se déplacer en a8. Et il attaquera également le cavalier noir.



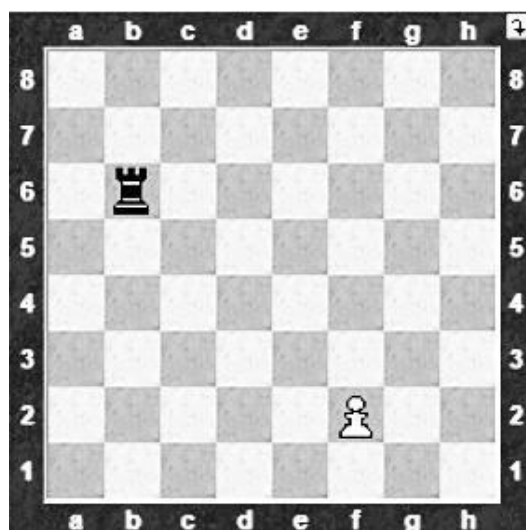
Attaquer, c'est menacer de capturer une pièce.

Exercice 7. Attaquez la pièce blanche avec la tour noire. Montrez la solution avec une flèche.

2 façons d'attaquer



2 façons d'attaquer

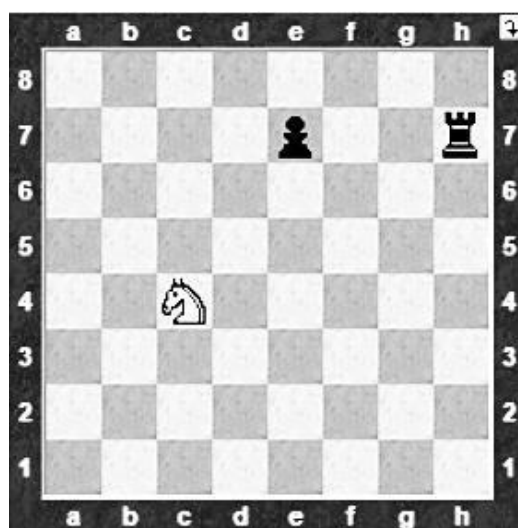


N'oubliez pas que la **tour noire ne saute pas par-dessus les pièces** !

1 façon d'attaquer



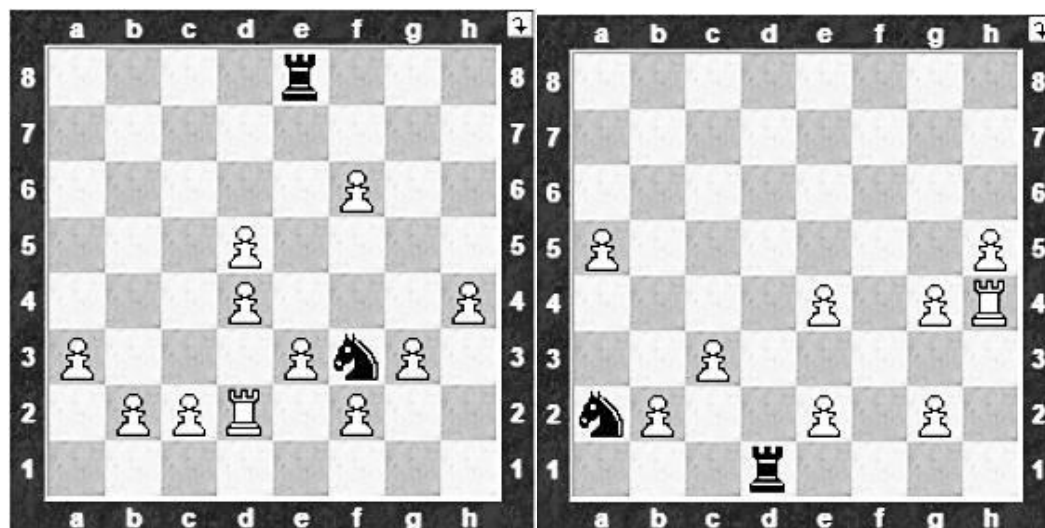
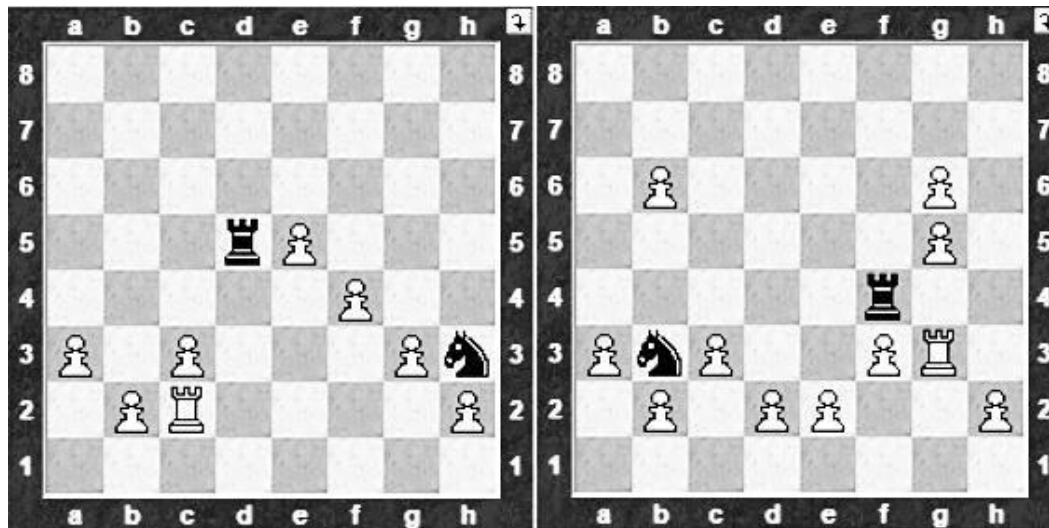
1 façon d'attaquer



Exercice 8. Guidez la tour blanche à travers le labyrinthe et capturez le cavalier noir.

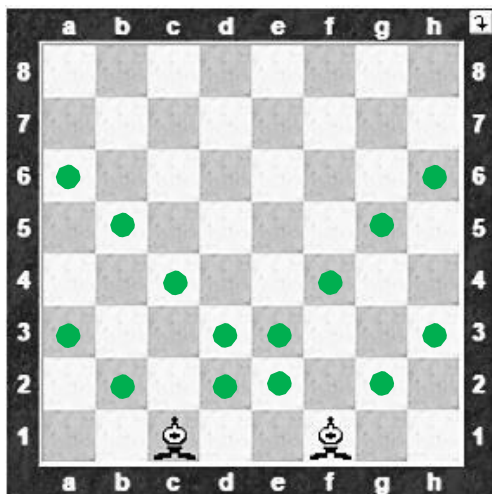
Fais attention! La tour noire peut capturer votre tour.

Montrez la solution avec des flèches.



Leçon 6. Fou

Nous allons maintenant apprendre comment **le fou se déplace**. Prenez deux fous blancs. Mettez l'un d'eux en c1, l'autre en f1 sur l'échiquier.



Le fou ne se déplace qu'en diagonale.

Le fou qui se tient initialement **sur une case blanche** ne se déplace que **le long des lignes diagonales blanches**.

Le fou qui se tient initialement **sur une case noire** ne se déplace que **le long des lignes diagonales noires**.

En un coup, le fou peut se rendre sur n'importe quelle case de sa ligne diagonale.

Les points verts indiquent les cases vers lesquelles les fous blancs peuvent se déplacer en diagonale.

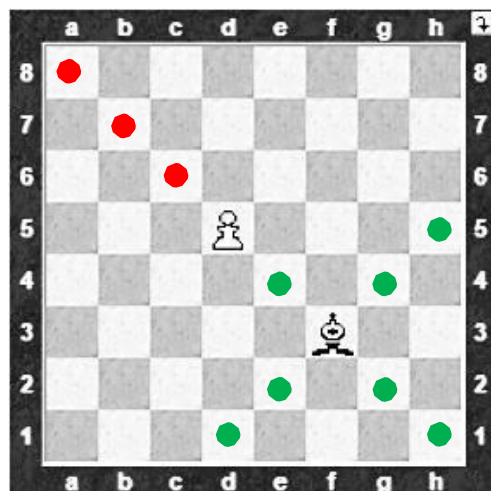
Si le fou rencontre une pièce de la même couleur sur son chemin, il ne peut pas sauter par-dessus (ou se tenir sur la même case avec elle).

Le pion **blanc** fait obstacle au fou **blanc** .

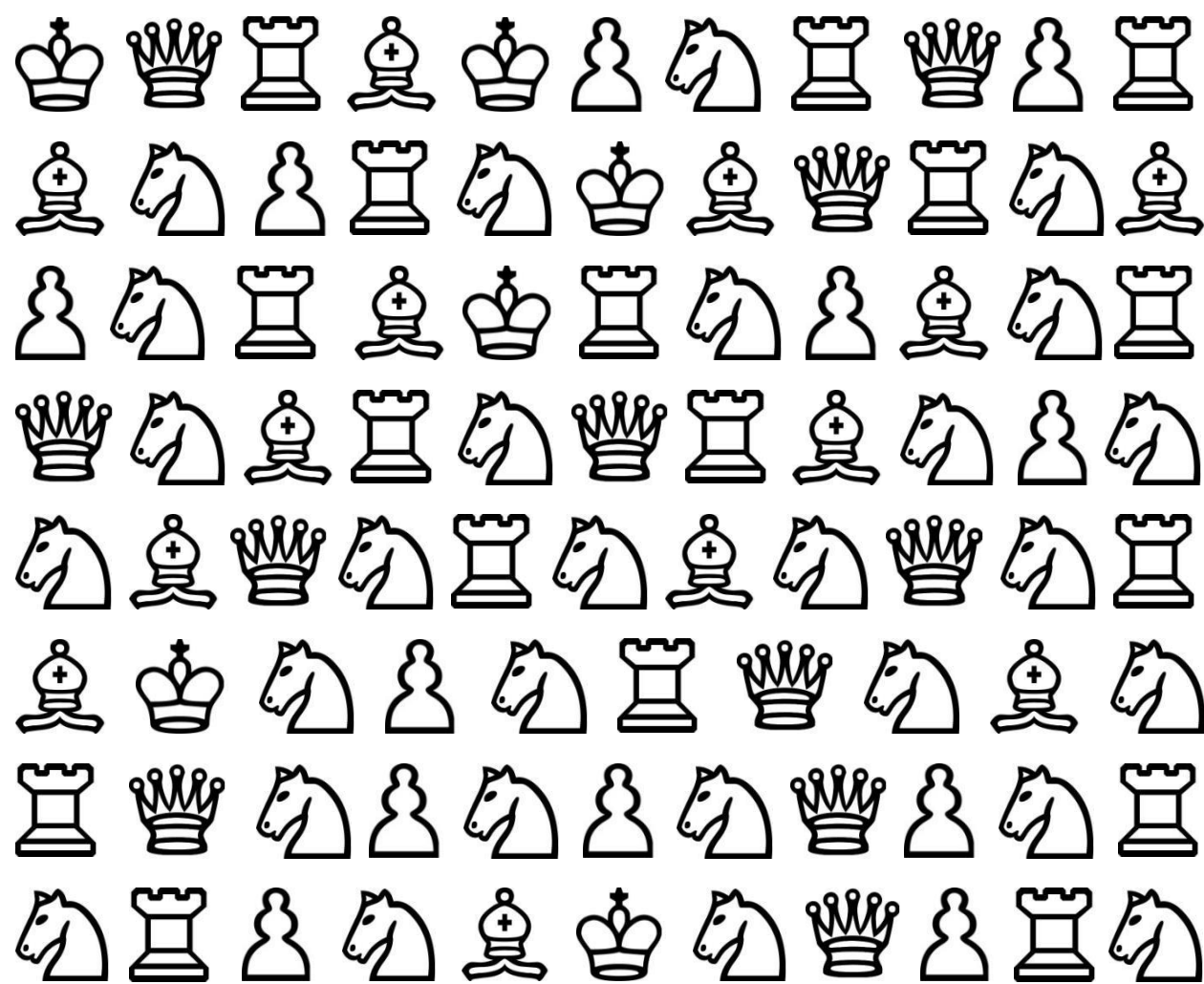
Le fou blanc ne peut pas sauter par-dessus le pion ni se tenir sur la même case.

Vous ne pouvez pas aller sur les feux rouges!

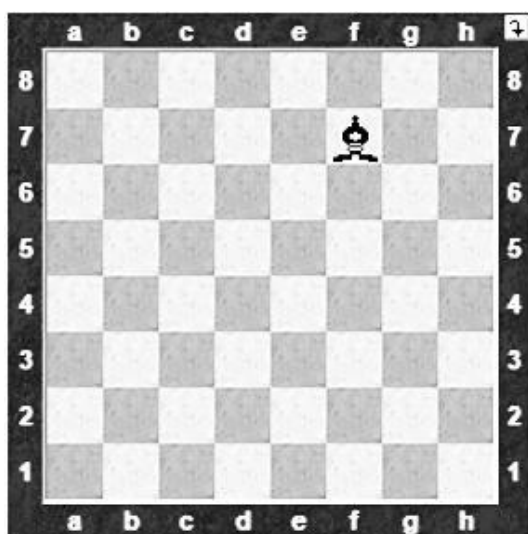
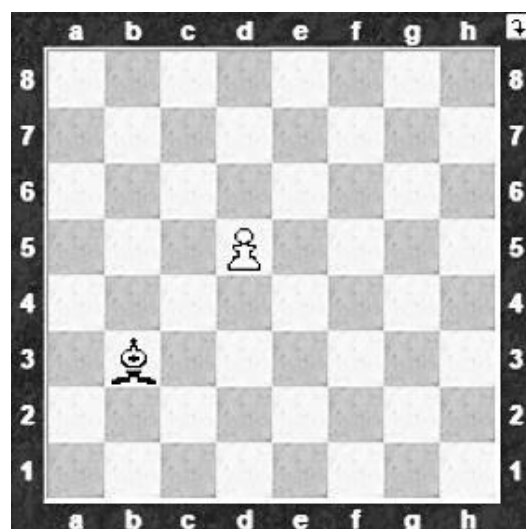
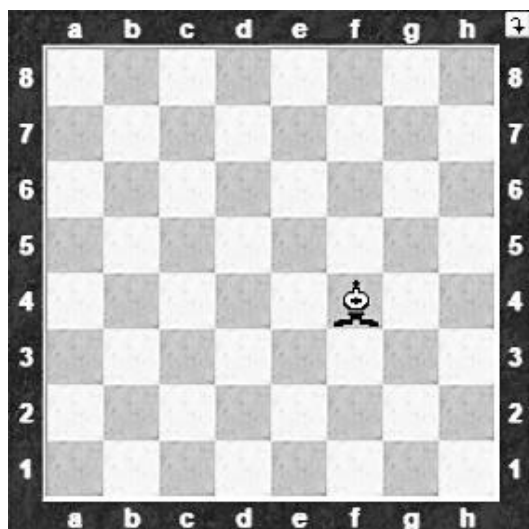
Les points rouges indiquent que le fou blanc ne peut pas se déplacer en c6, b7 et a8.



Exercice 1. Trouvez et encerclez tous les fous.

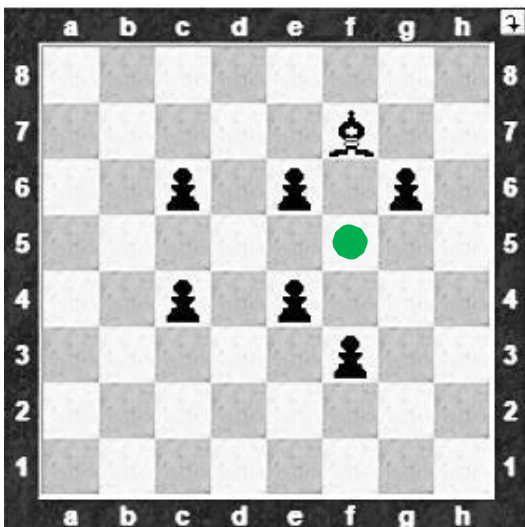
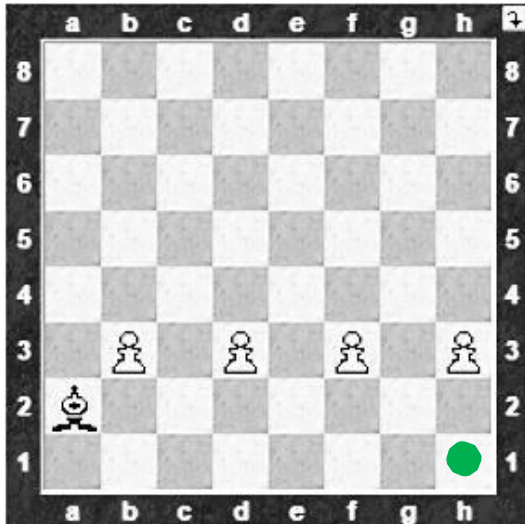


Exercice 2. Dessinez des cercles dans les cases où le fou peut se déplacer.



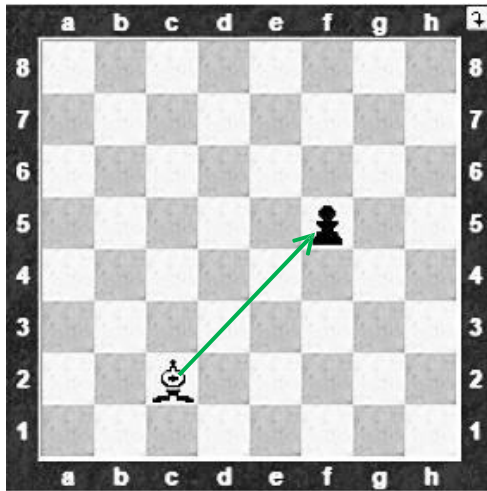
Exercice 3. Guidez le fou à travers le labyrinthe et amenez-le au point vert. Seul le fou doit se déplacer. Montrez la solution avec des flèches.

N'oubliez pas que le fou ne saute pas par-dessus d'autres pièces !

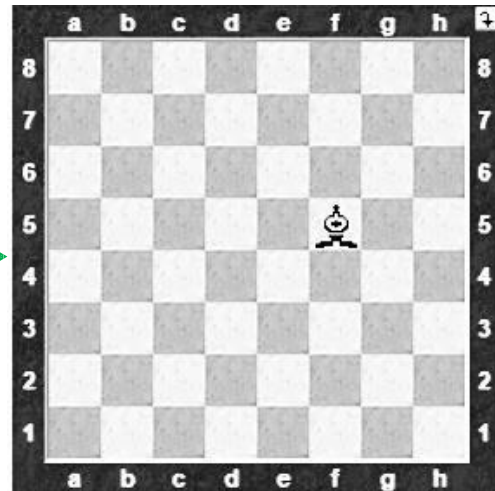


Le fou peut capturer une pièce de la couleur opposée si cette pièce se trouve sur son chemin. Le fou blanc capture les pièces noires. Le fou noir capture les pièces blanches.

La capture se déroule comme suit : la pièce de l'adversaire est retirée de l'échiquier et votre fou se tient sur la case qui était occupée par la pièce capturée. La pièce capturée reste près de l'échiquier. **A noter ! Utilisez une main pour capturer une pièce !**



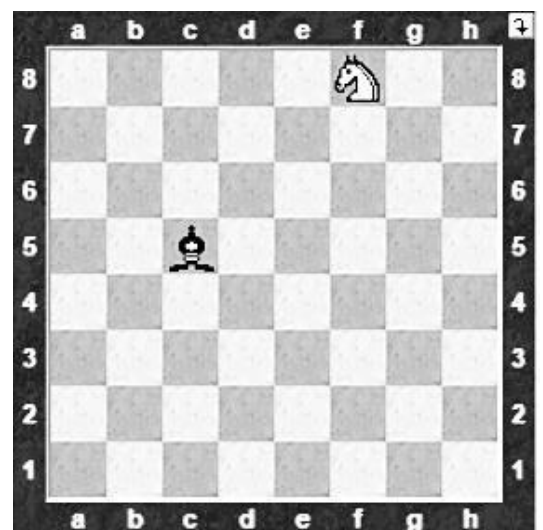
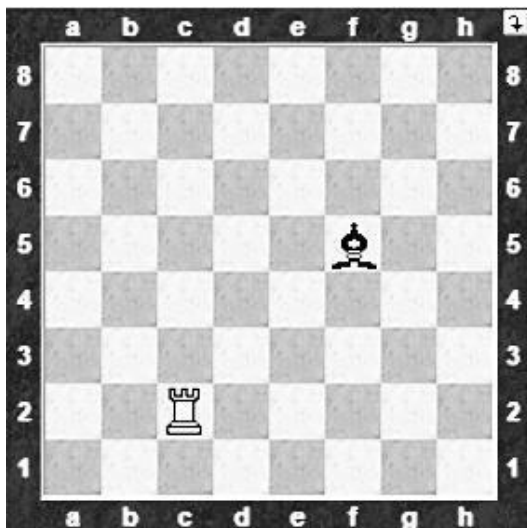
Le fou blanc capture le pion noir.



Le fou blanc se tient sur la case du pion.
Le pion est retiré de l'échiquier.



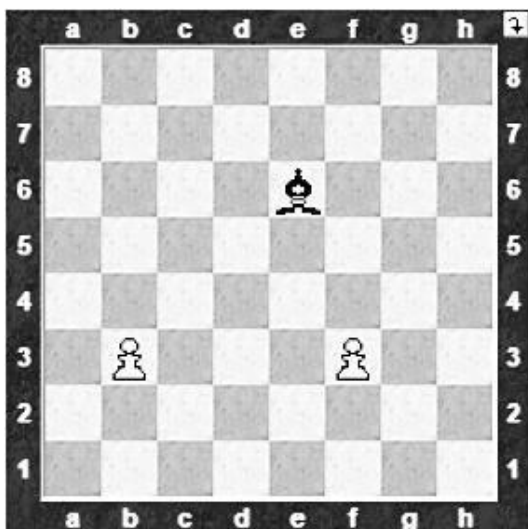
Exercice 4. Capturez la pièce blanche avec le fou noir. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 5. Capturez tous les pions noirs avec le fou blanc. Le fou blanc capture un pion noir en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



Exercice 6. Le fou noir ne peut capturer qu'une seule pièce blanche.
Lequel? Montrez la solution avec une flèche.



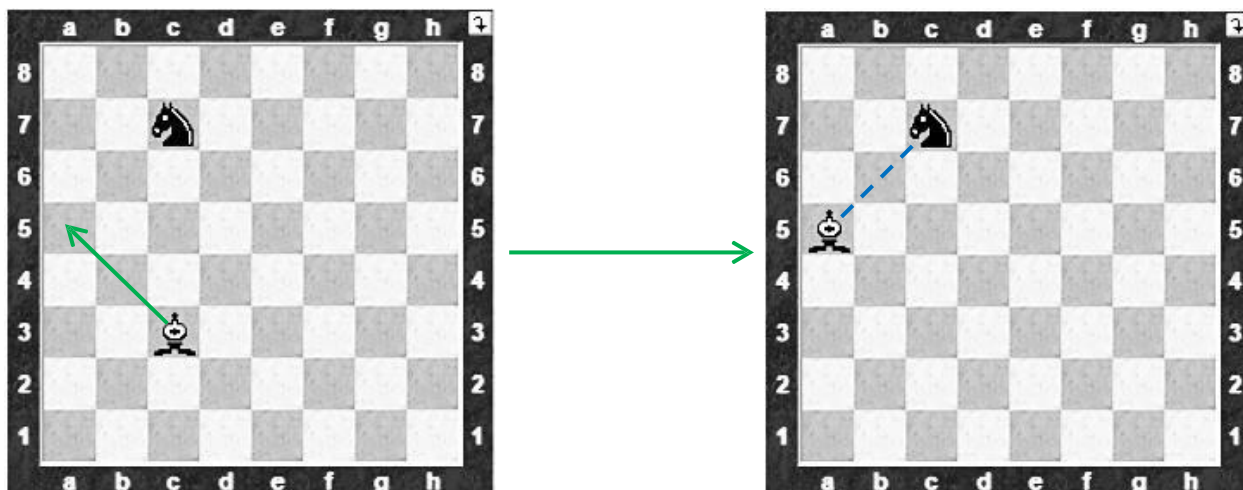
N'oubliez pas que **le fou noir ne saute pas par-dessus** les pièces noires !



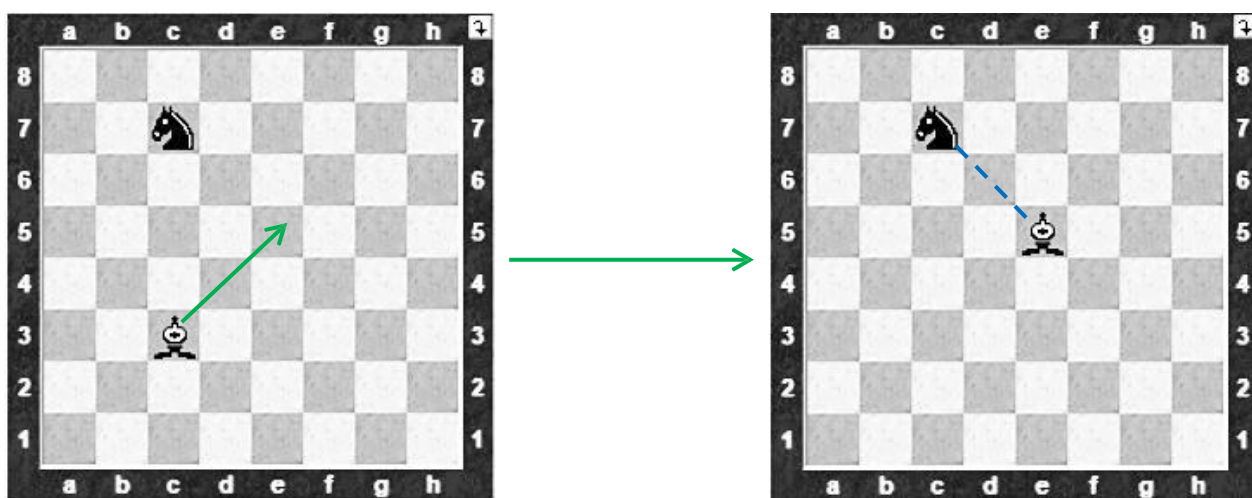
Le fou peut **attaquer des pièces** de la couleur opposée. Le fou blanc attaque les pièces noires. Le fou noir attaque les pièces blanches.

Attaquer , c'est menacer de capturer une pièce.

Le fou blanc **se déplace en diagonale** vers a5 et **attaque le cavalier noir en diagonale**. Il veut capturer le cavalier.



Le fou blanc peut toujours se déplacer en e5. Et il attaquera également le cavalier noir.



Exercice 7. Attaquez la pièce blanche avec le fou noir. Montrez la solution avec une flèche.

2 façons d'attaquer



2 façons d'attaquer



N'oubliez pas que **le fou noir ne saute pas par-dessus les pièces !**

1 façon d'attaquer



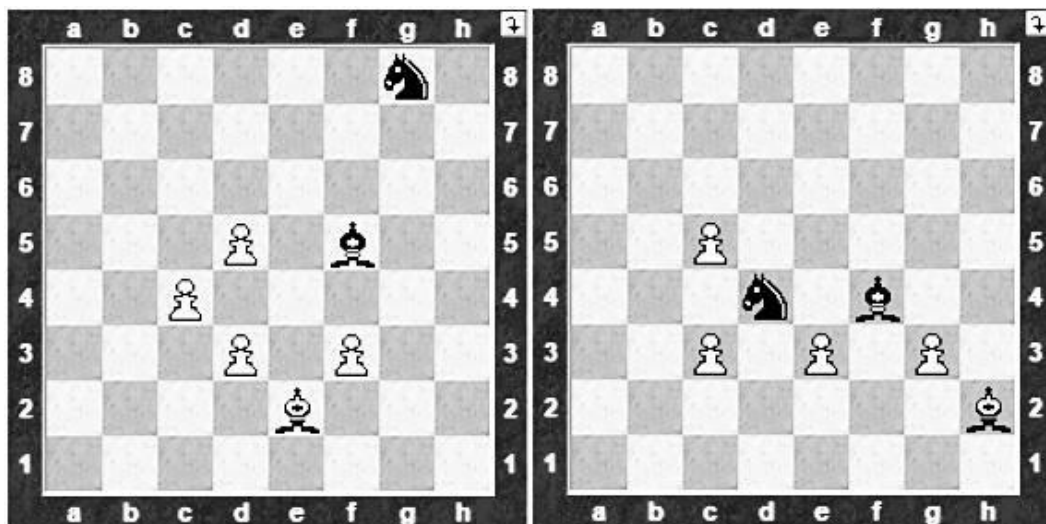
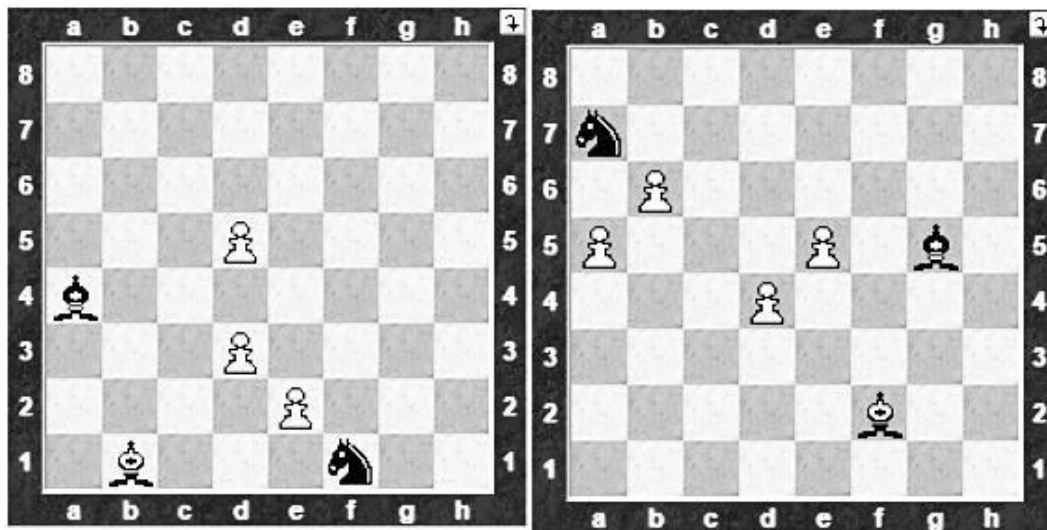
1 façon d'attaquer



Exercice 8. Guidez le fou blanc à travers le labyrinthe et capturez le cavalier noir.

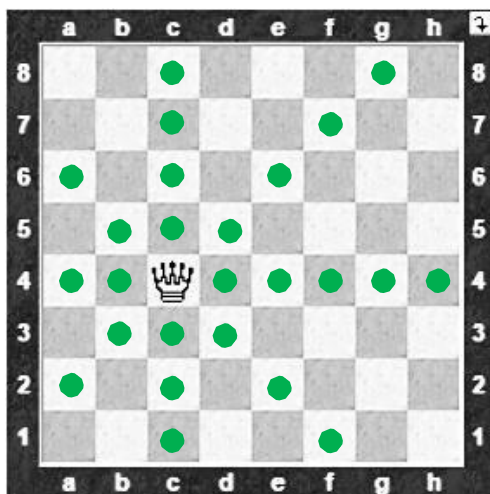
Fais attention! Le fou noir peut capturer votre évêque.

Montrez la solution avec des flèches.



Leçon 7. Dame

La **dame** est la pièce d'échecs la plus forte !



La **dame** se **déplace** horizontalement, verticalement (comme une tour) et en diagonale (comme un fou).

En un seul mouvement, la dame peut se déplacer sur n'importe quelle case de sa ligne horizontale, verticale et diagonale.

Les points verts indiquent les cases vers lesquelles la dame blanche peut se déplacer horizontalement, verticalement et en diagonale.

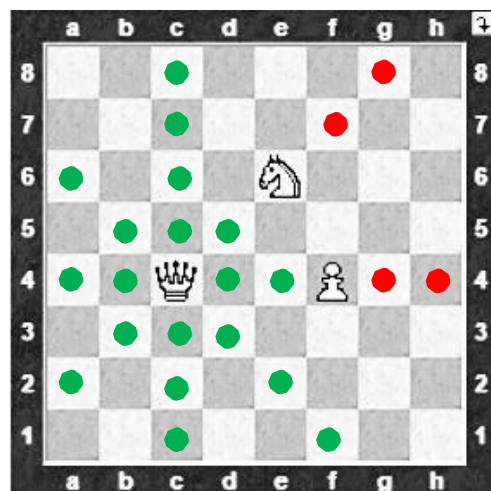
Si la dame rencontre une pièce de la même couleur sur son chemin, la dame ne peut pas sauter par-dessus (ou se tenir sur la même case avec elle).

Le **pion blanc** et le **cavalier blanc** font obstacle à la reine **blanche**.

La **dame blanche** ne peut pas sauter par-dessus ces pièces **blanches** ou se tenir sur la même case.

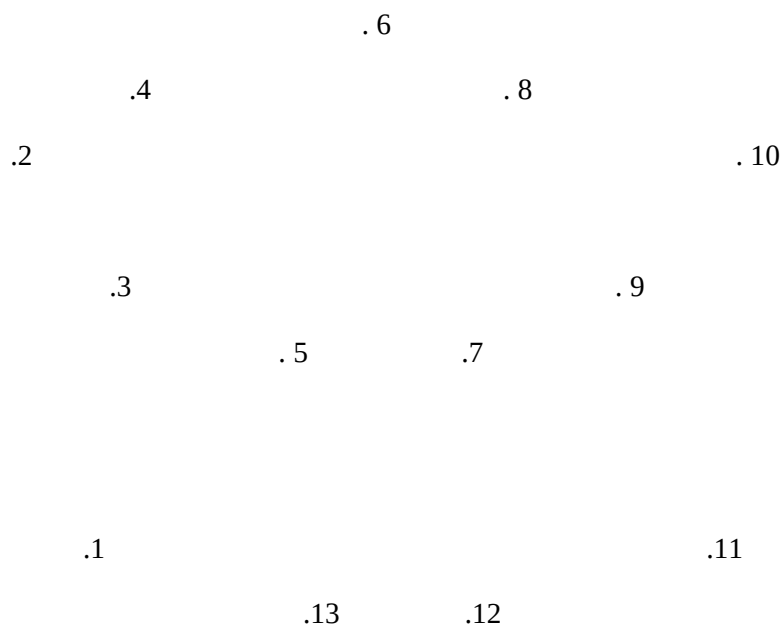
Vous ne pouvez pas aller sur les feux rouges!

Les points rouges montrent que la dame blanche ne peut pas se déplacer vers g5, h5, f7 et g8.



Exercice 1. Quelle pièce d'échecs est cachée ici ? Connectez les chiffres et vous le saurez !

Commencez par 1 et connectez-le avec 2. Connectez ensuite 2 avec 3. Continuez à connecter les numéros dans le bon ordre.



Exercice 2. Trouvez un mot d'échecs dans chaque ligne.

LA
DEMOISELLE

COURONNE

DAME

PRINCESSE

CAVALIER

CHEVALIER

CHAMPION

GUERRIER

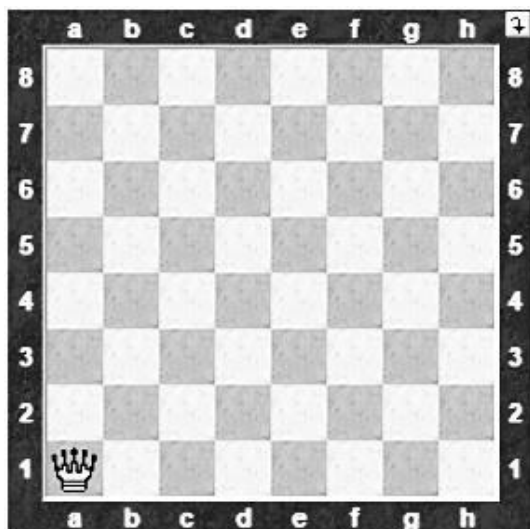
PELOUSE

DOMAINE

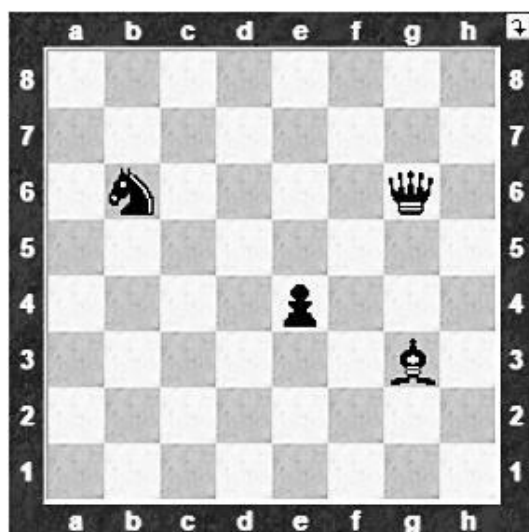
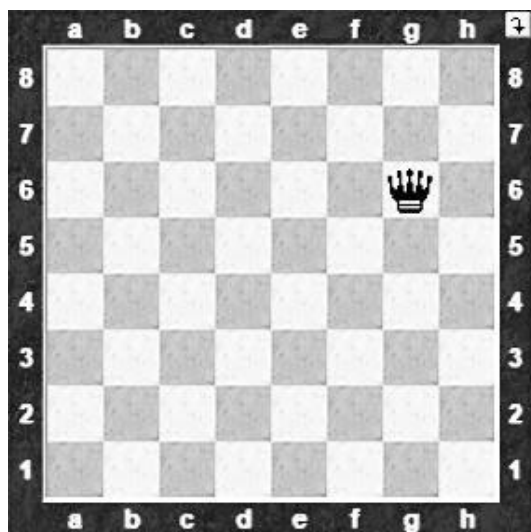
RÉGION

CASE

Exercice 3. Dessinez des cercles dans les cases où la dame blanche peut se déplacer.

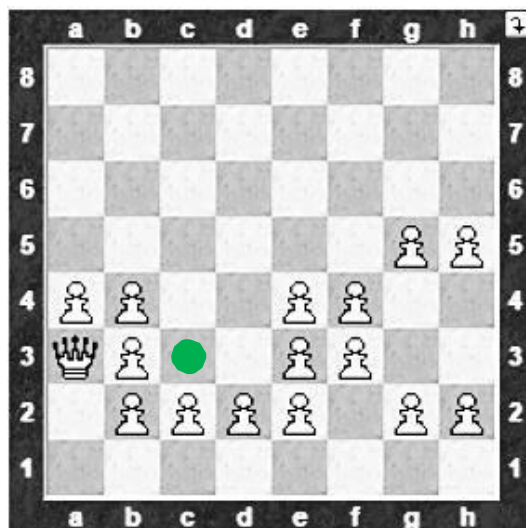
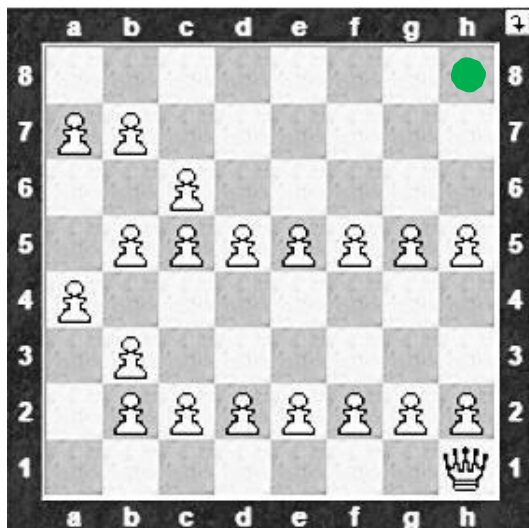


Dessinez des cercles dans les cases où la dame noire peut se déplacer.

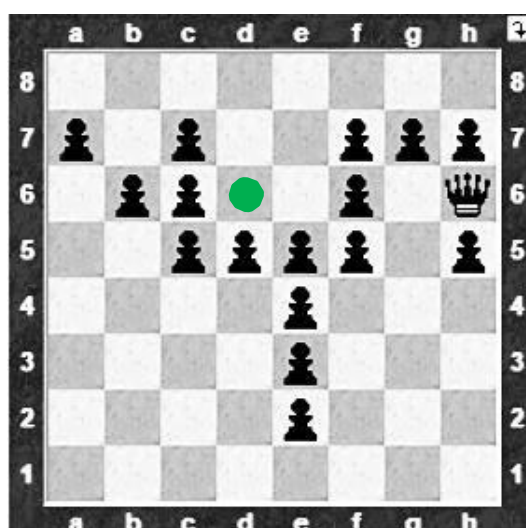


Exercice 4. Guidez la **dame blanche** à travers le labyrinthe et amenez-la jusqu'au point vert. Seule la dame blanche bouge. Montrez la solution avec des flèches.

N'oubliez pas que la dame ne saute pas par-dessus les autres pièces !

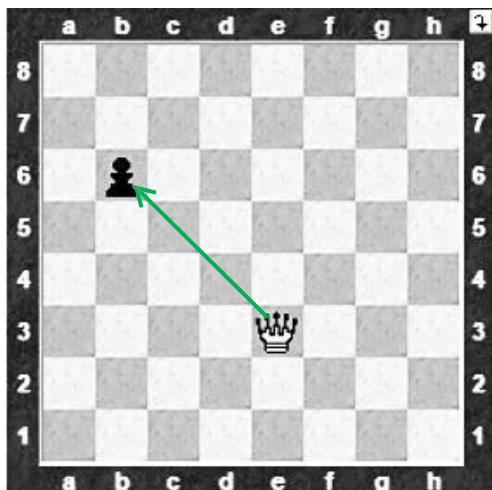


Guidez la **dame noire** à travers le labyrinthe et amenez-la jusqu'au point vert. Seule la dame noire bouge. Montrez la solution avec des flèches.



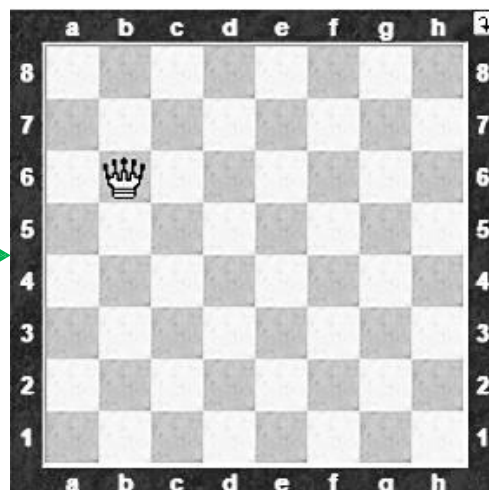
La dame peut capturer une pièce de la couleur opposée si cette pièce est sur son chemin. La dame blanche capture les pièces noires. La dame noire capture les pièces blanches.

La capture se déroule comme suit : la pièce adverse est retirée du plateau et votre reine se place sur la case qui était occupée par la pièce capturée. La pièce capturée reste près de l'échiquier. **Noter! Utilisez une main pour capturer une pièce !**



La dame blanche capture le pion noir.

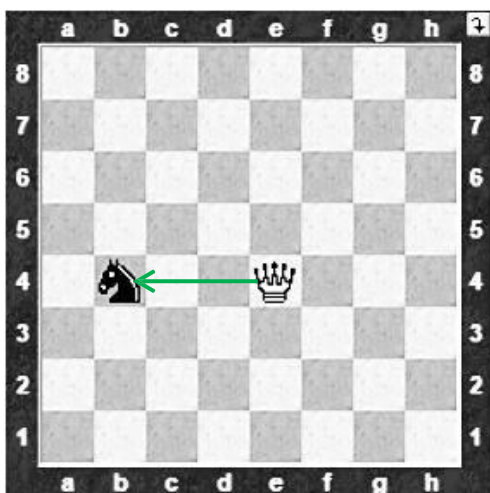
La dame blanche prend la place du pion en diagonale.



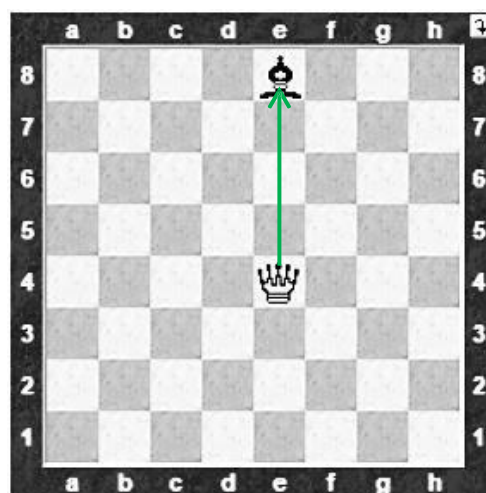
La dame blanche prend la place du pion.
Le pion est retiré de l'échiquier.



Voyez comment la **dame blanche capture des pièces noires** horizontalement et verticalement.

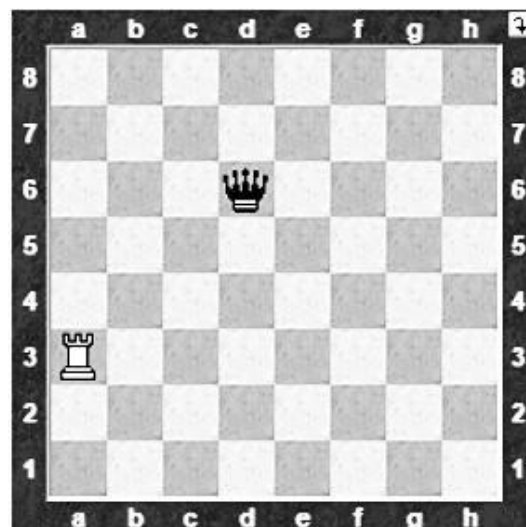
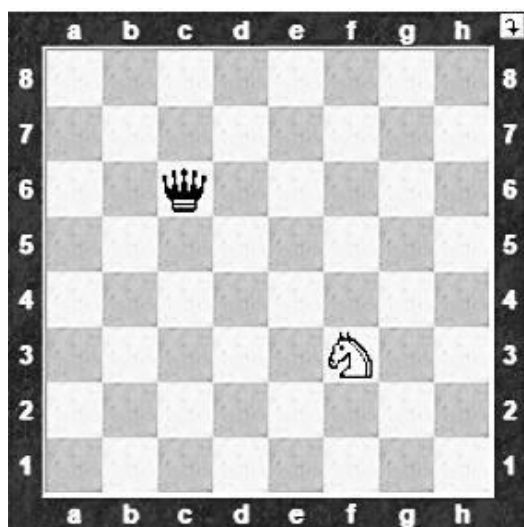
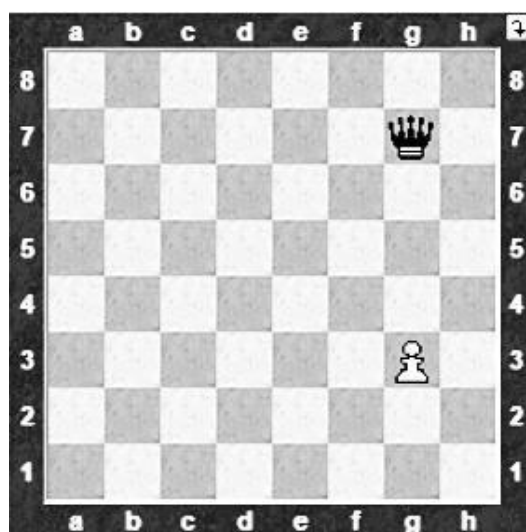
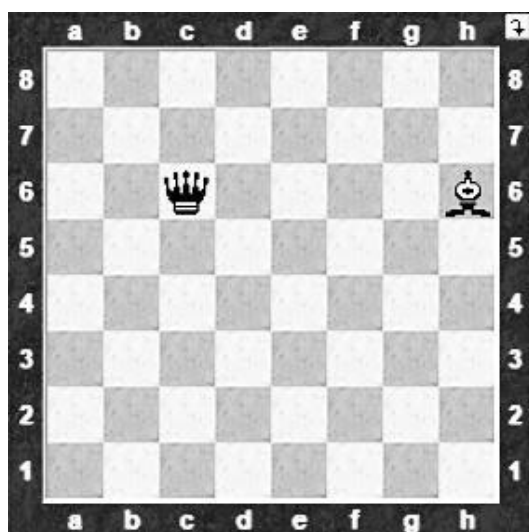


La dame blanche capture le cavalier noir horizontalement.

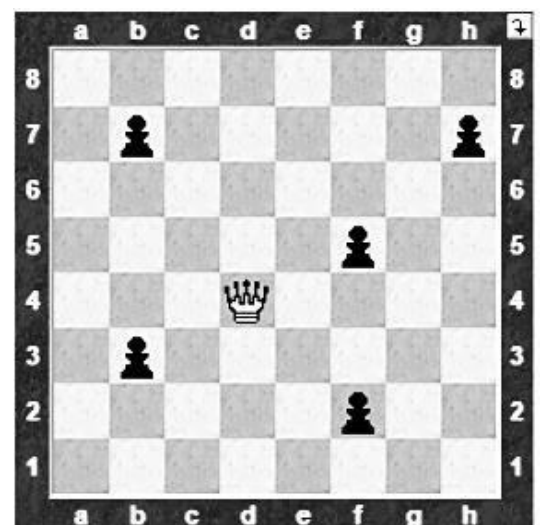
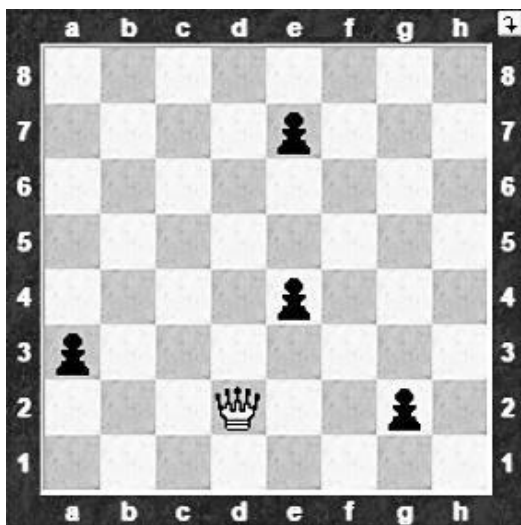


La dame ne blanche capture le fou noir verticalement.

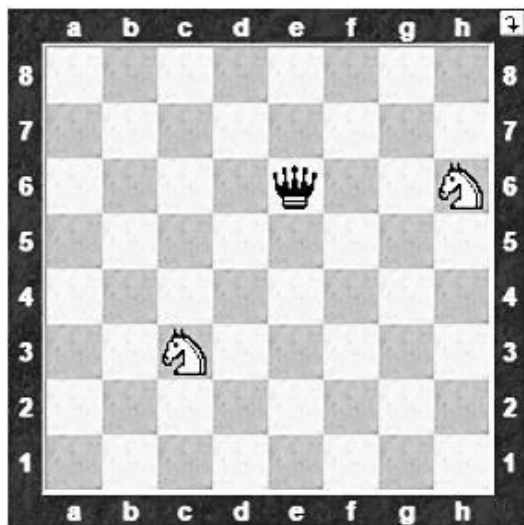
Exercice 5. Capturez la pièce blanche avec la dame noire. Montrez la solution avec une flèche.



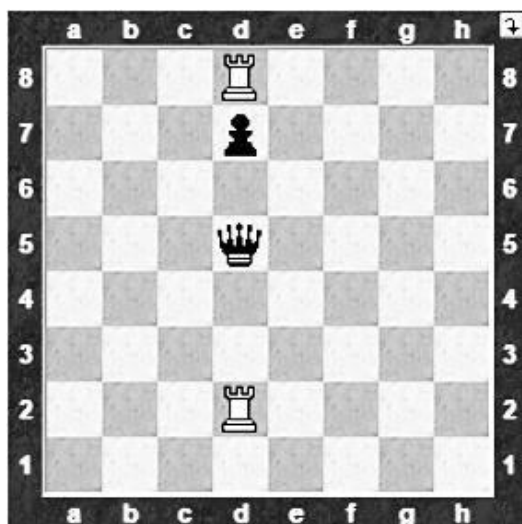
Exercice 6. Capturez tous les pions noirs avec la reine blanche. La reine blanche capture un pion noir en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



Exercice 7. La dame noire ne peut capturer qu'une seule pièce blanche.
Lequel? Montrez la solution avec une flèche.

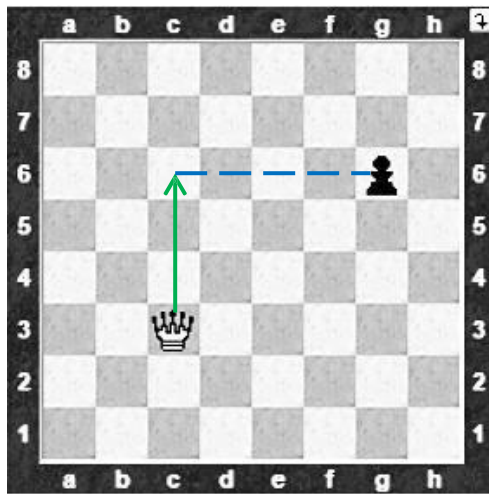


N'oubliez pas que **la dame noire ne saute pas par-dessus** les pièces noires !

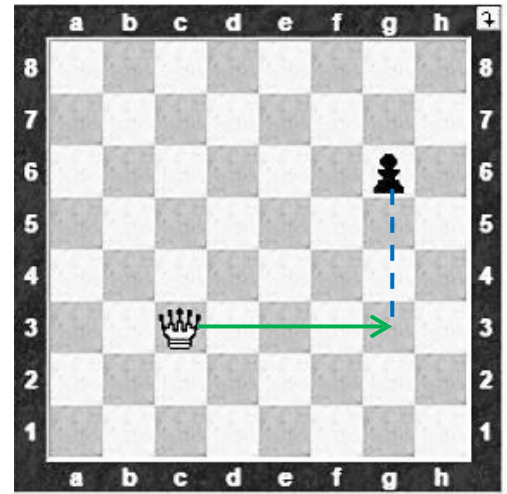


La dame peut **attaquer des pièces** de la couleur opposée. La dame blanche attaque les pièces noires. La dame noire attaque les pièces blanches.

Attaquer , c'est menacer de capturer une pièce.



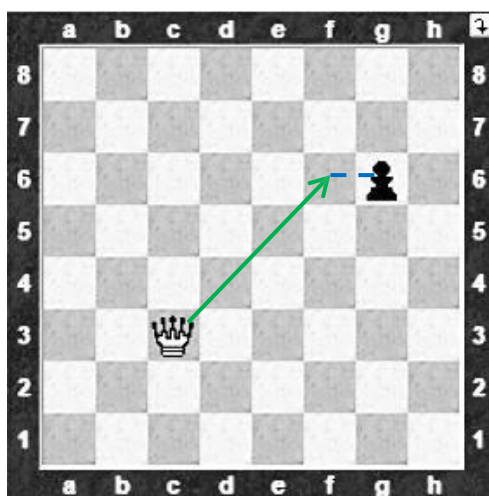
horizontalement et attaque le pion noir verticalement.



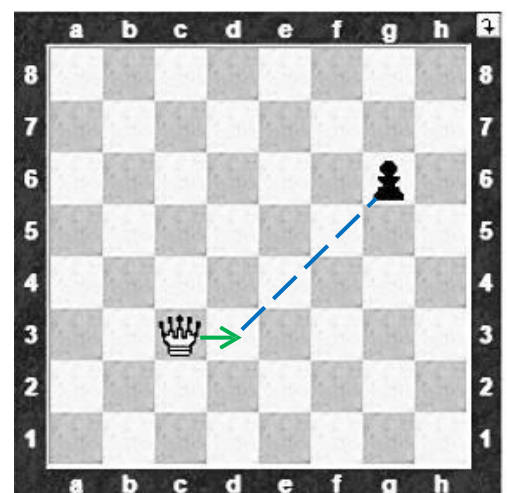
La dame blanche se déplace en g3

La dame blanche se déplace verticalement en c6 et attaque le pion noir horizontalement.

La dame blanche se déplace en g3 horizontalement et attaque le pion noir verticalement.



La dame blanche se déplace en f6 en diagonale et attaque le pion noir horizontalement.



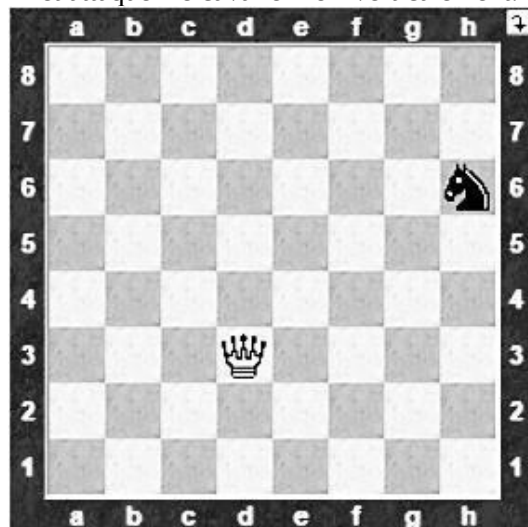
La dame blanche se déplace en d3 horizontalement et attaque le pion noir en diagonale.

Exercice 8. Attaquez la pièce noire avec la dame blanche. Montrez la solution avec une flèche.

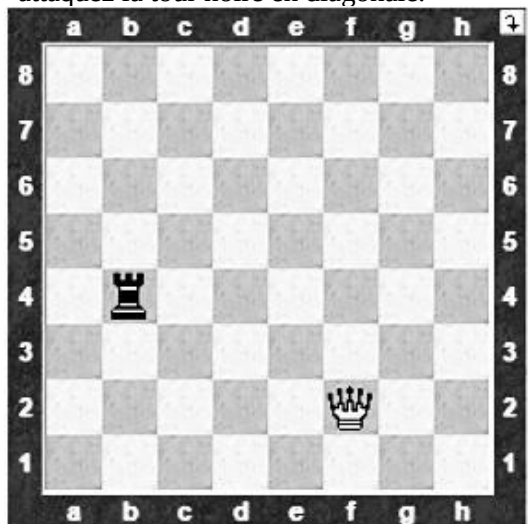
Déplacez la dame blanche verticalement et attaquez le pion noir horizontalement.



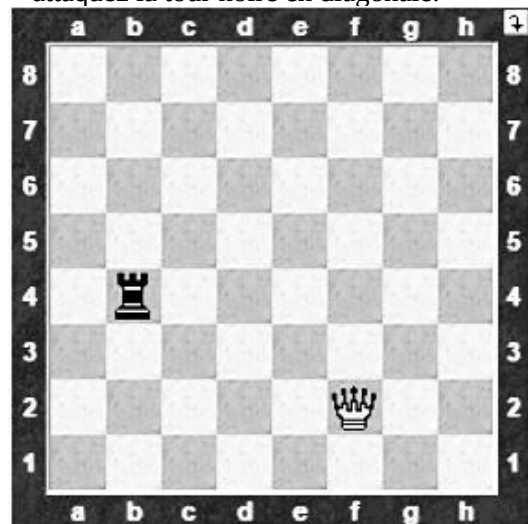
Déplacez la dame blanche horizontalement et attaquez le cavalier noir verticalement.



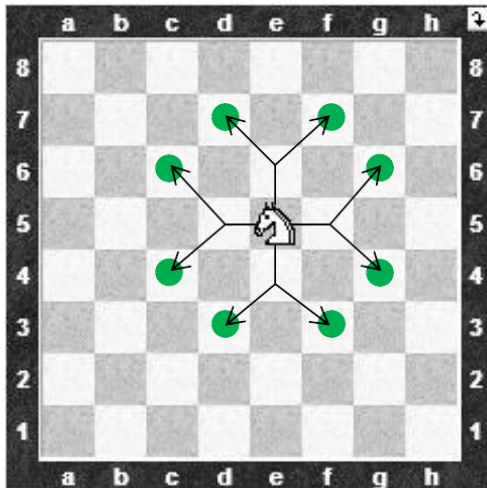
Déplacez la dame blanche horizontalement et attaquez la tour noire en diagonale.



Déplacez la dame blanche en diagonale et attaquez la tour noire en diagonale.



Leçon 8. Cavalier

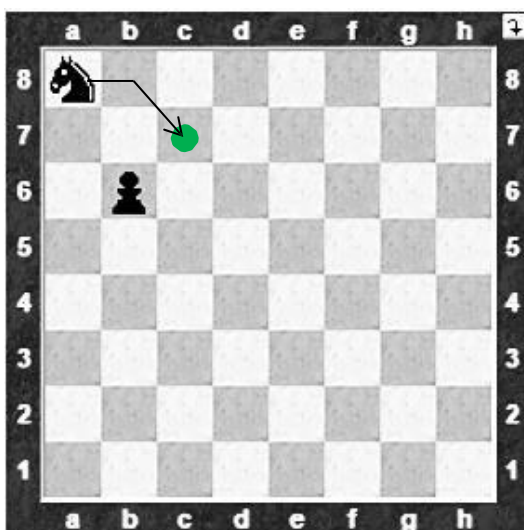
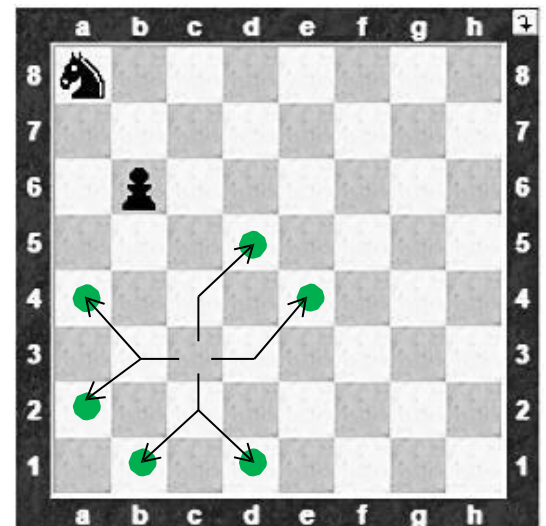


Le cavalier se déplace d'une case en ligne droite dans n'importe quelle direction horizontalement ou verticalement (avant ↑, arrière ↓, droite →, gauche ←), puis d'une case en diagonale (↖ ↗ ↘ ↙) et s'arrête sur cette case. Le cavalier ne peut pas s'arrêter au milieu du chemin.

Les points verts indiquent les cases sur lesquelles le cavalier blanc peut se déplacer. Les flèches indiquent les directions vers lesquelles le cavalier peut se déplacer.

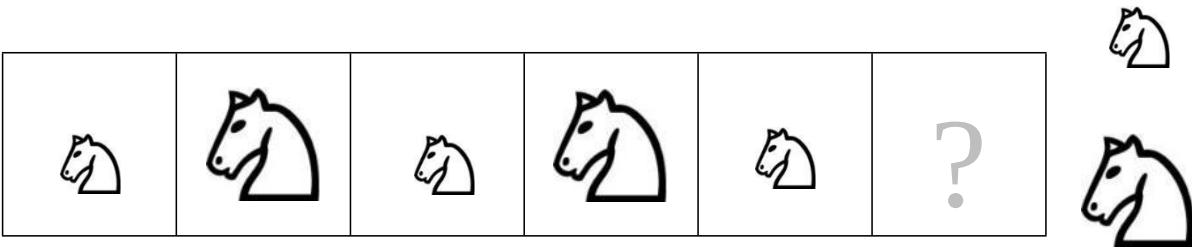
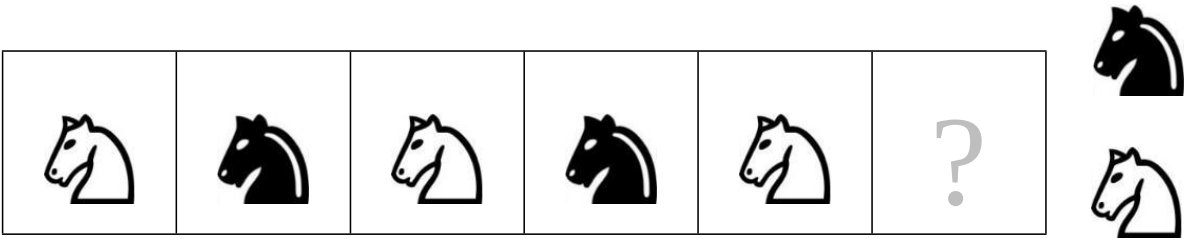
Le cavalier blanc peut se déplacer en a2, a4, b1, d1, d5 et e4. b5 et e2 sont occupés par des pions blancs.

Le cavalier blanc ne peut pas se tenir sur la même case que les pions blancs.

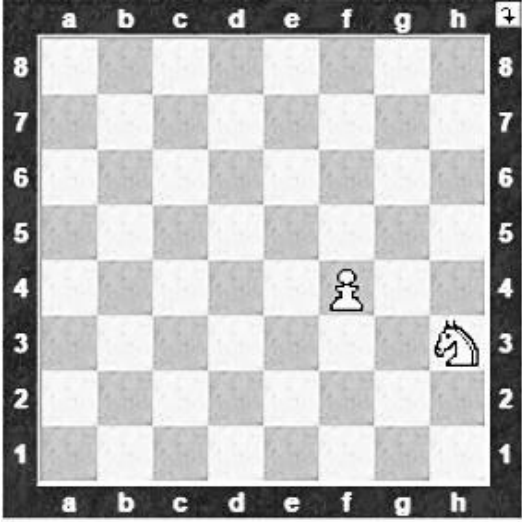
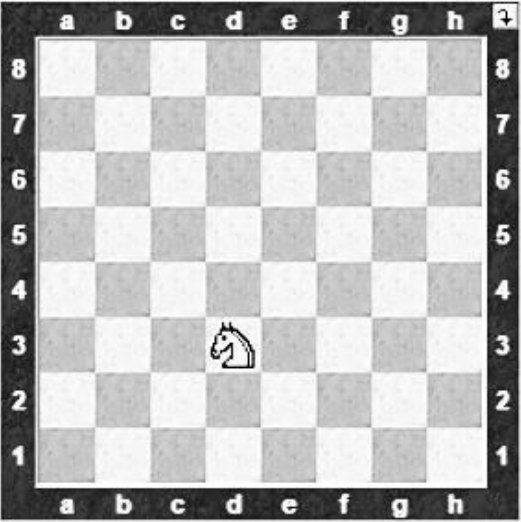


Le cavalier noir ne peut se déplacer qu'en c7.

Exercice 1. Quel cavalier doit se déplacer dans la dernière case ? Montrez la solution avec des flèches.

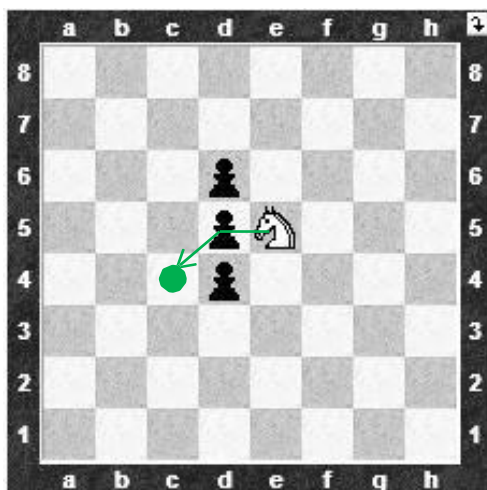


Exercice 2. Dessinez des cercles dans les cases où le cavalier blanc peut se déplacer.

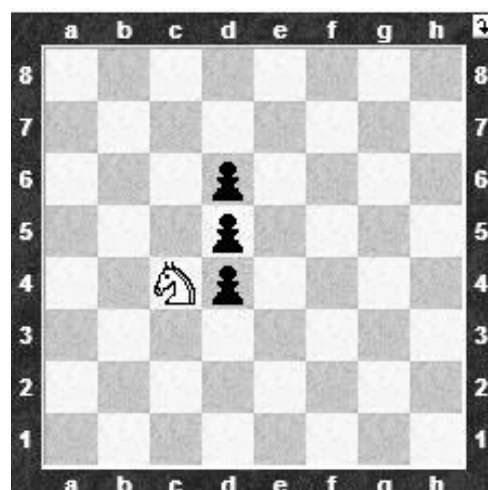


Le cavalier peut sauter par-dessus des pièces de la même couleur que lui et de la couleur opposée. Le cavalier blanc saute par-dessus les pièces blanches et noires. Le cavalier noir saute par-dessus les pièces noires et blanches.

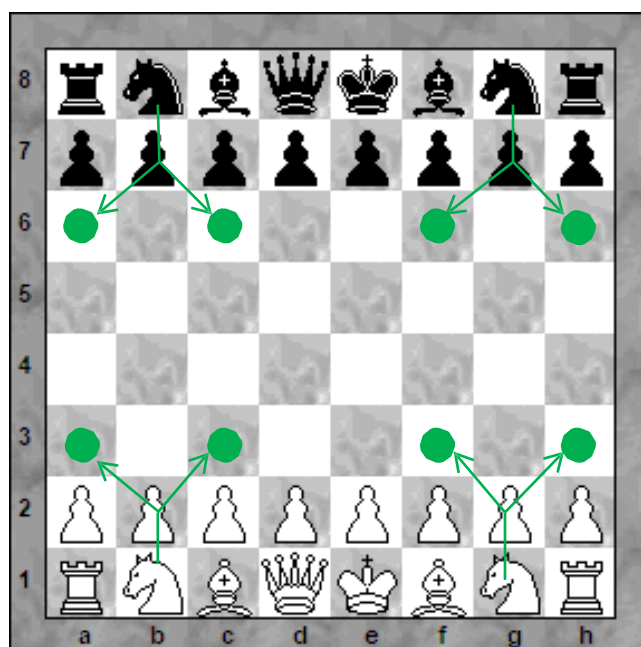
Sautant par-dessus des pièces de couleur opposée, le cavalier ne les capture pas. Ils restent sur l'échiquier.



Le cavalier blanc veut se déplacer en c4 .



Le cavalier blanc saute par-dessus les pions noirs et se place en c4. Les pions noirs restent sur l'échiquier.



Depuis la position de départ , le cavalier blanc en b1 peut se déplacer en a3 ou en c3. Le cavalier blanc en g1 peut se déplacer en f3 ou h3. Le cavalier noir en b8 peut se déplacer en a6 ou en c6. Le cavalier noir en g8 peut se déplacer en f6 ou h6.

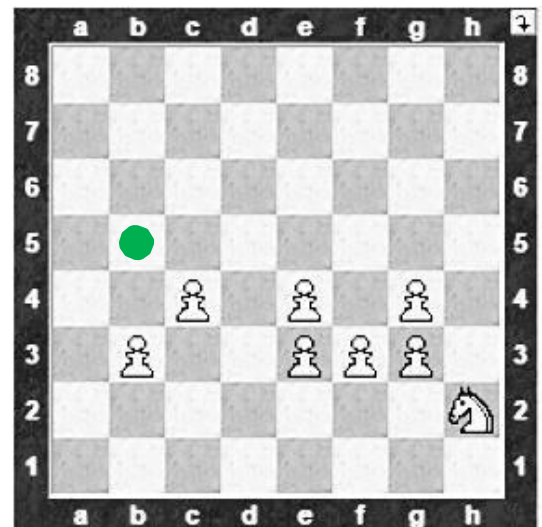
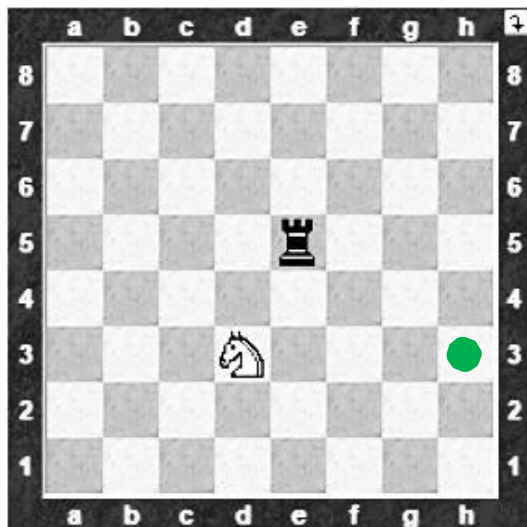
Exercice 3. Dessinez des cercles dans les cases où le cavalier blanc peut se déplacer.



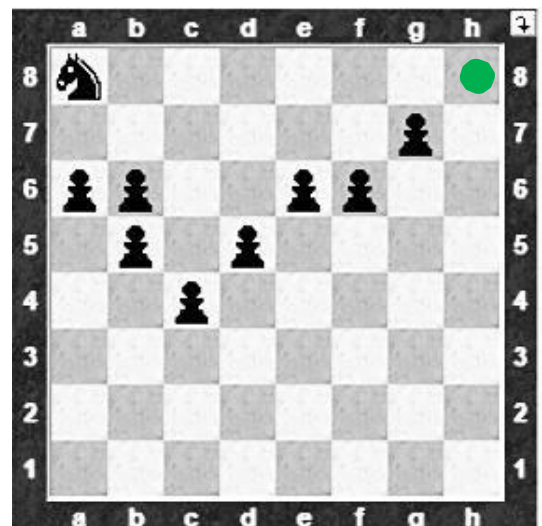
Dessinez des cercles dans les cases où **le cavalier noir** peut se déplacer.



Exercice 4. Guidez **le cavalier blanc** à travers le labyrinthe et amenez-le au point vert. Seul le cavalier blanc se déplace. Montrez la solution avec des flèches.

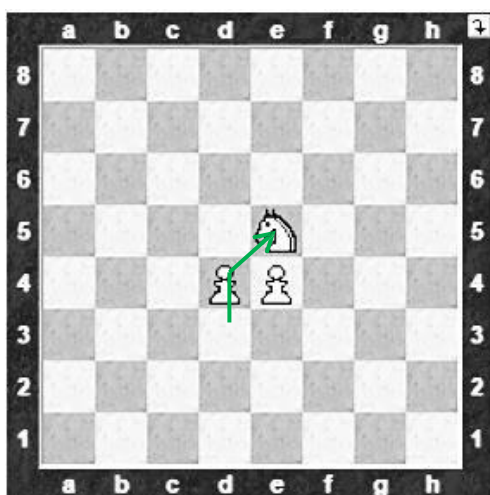


Guidez **le cavalier noir** à travers le labyrinthe et amenez-le au point vert. Seul le cavalier noir se déplace. Montrez la solution avec des flèches.

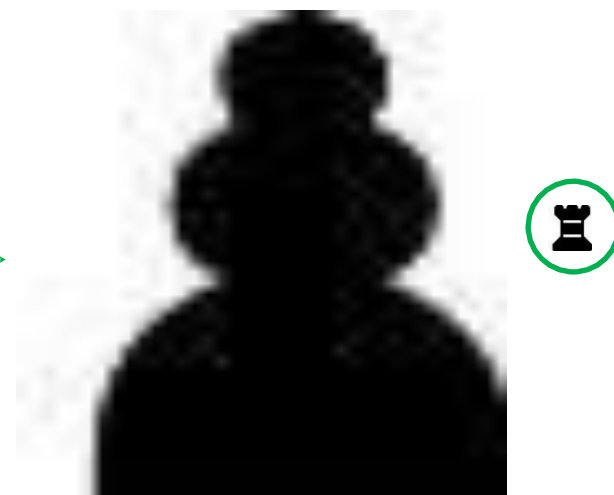


Un cavalier peut capturer une pièce de la couleur opposée si cette pièce se trouve sur une case vers laquelle le cavalier peut se déplacer. Le cavalier blanc capture les pièces noires. Le cavalier noir capture les pièces blanches.

La **capture** se déroule comme suit : la pièce adverse est retirée de l'échiquier et votre cavalier reste sur la case qui était occupée par la pièce capturée. La pièce capturée reste près de l'échiquier. **Noter!** Utilisez une main pour capturer une pièce !

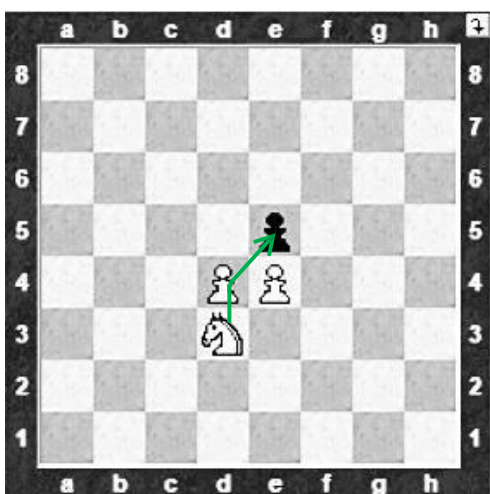


Le cavalier blanc capture la tour noire.

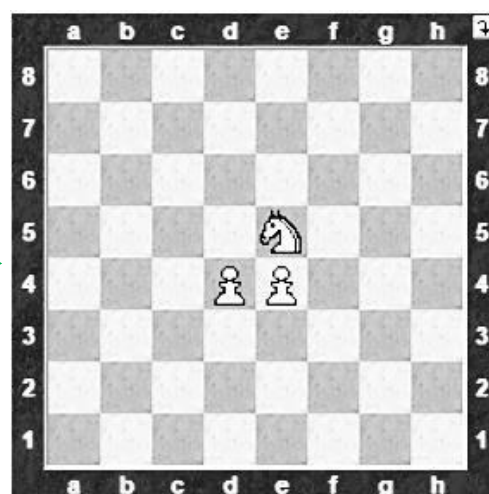


Le cavalier blanc remplace la tour.
La tour est retirée de l'échiquier.

Voyez comment **le cavalier blanc capture les pièces noires en sautant par-dessus** .



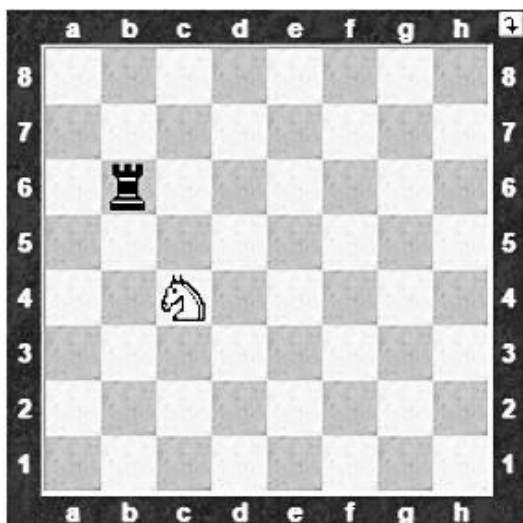
Le cavalier blanc saute par-dessus les pions blancs et **capture le pion noir** .



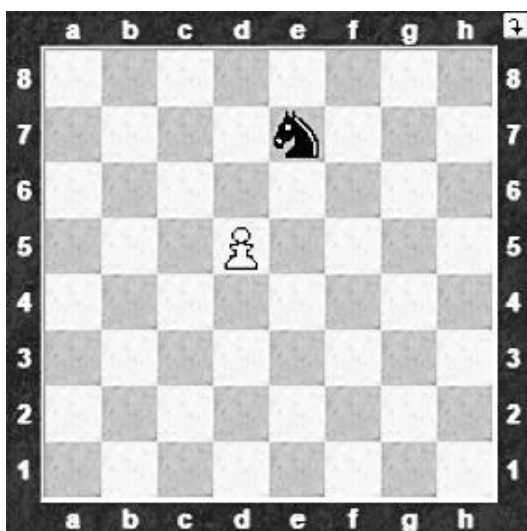
Le cavalier blanc prend la place du pion noir capturé.



Exercice 5. Capturez la pièce noire avec **le cavalier blanc**. Montrez la solution avec une flèche.



Capturez la pièce blanche avec **le cavalier noir**. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 6. Capturez tous les pions noirs avec **le cavalier blanc**. Le cavalier blanc capture un pion noir en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



Capturez tous les pions blancs avec **le cavalier noir**. Le cavalier noir capture un pion blanc en un coup. Montrez la solution avec des flèches.

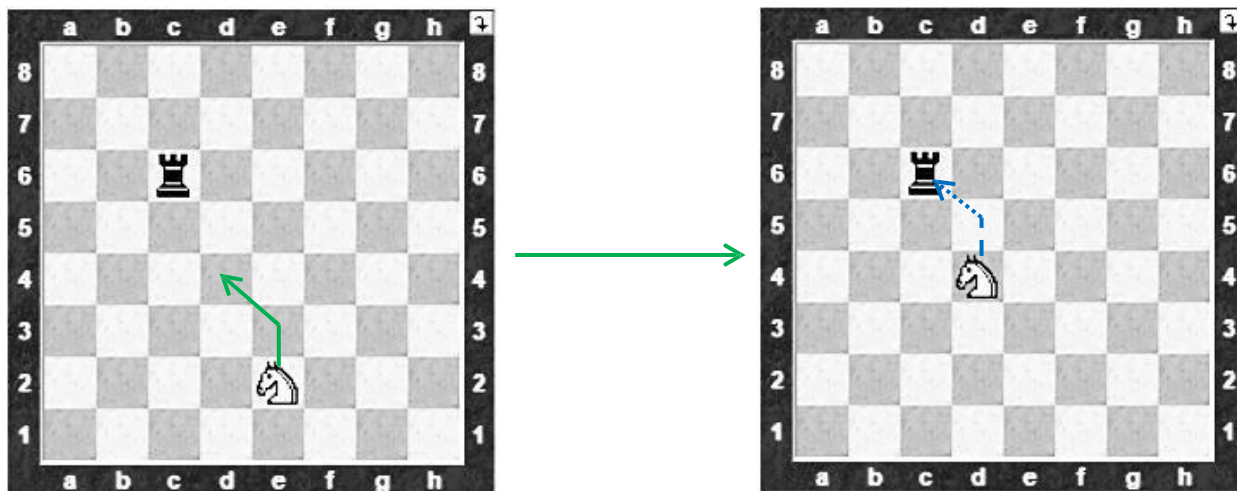


Exercice 7. Le cavalier noir ne peut capturer qu'une seule pièce blanche.
Lequel? Montrez la solution avec une flèche.

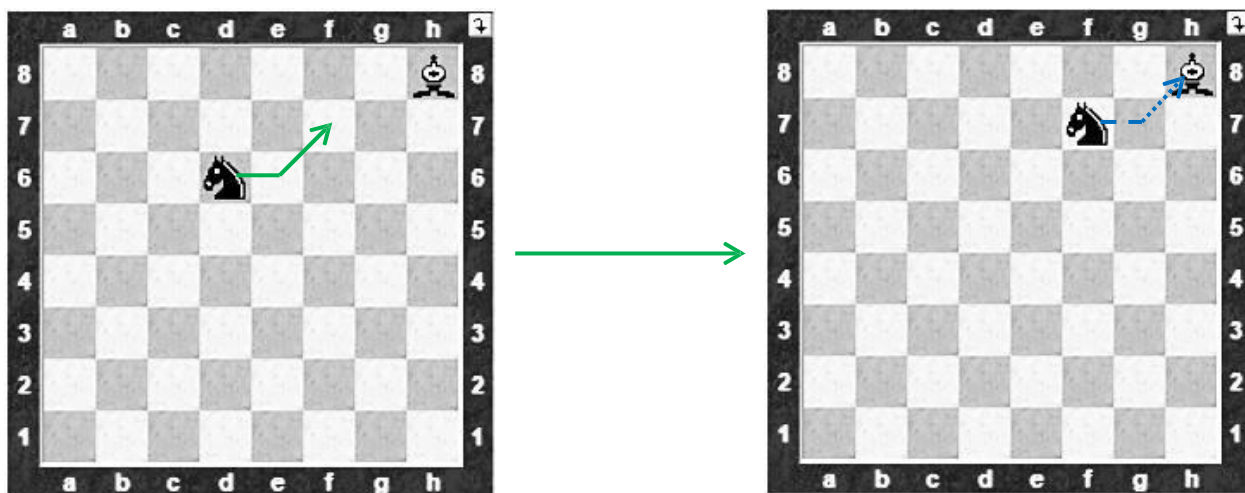


Le cavalier peut **attaquer des pièces** de la couleur opposée. Le cavalier blanc attaque les pièces noires. Le cavalier noir attaque les pièces blanches.

Attaquer , c'est menacer de capturer une pièce.

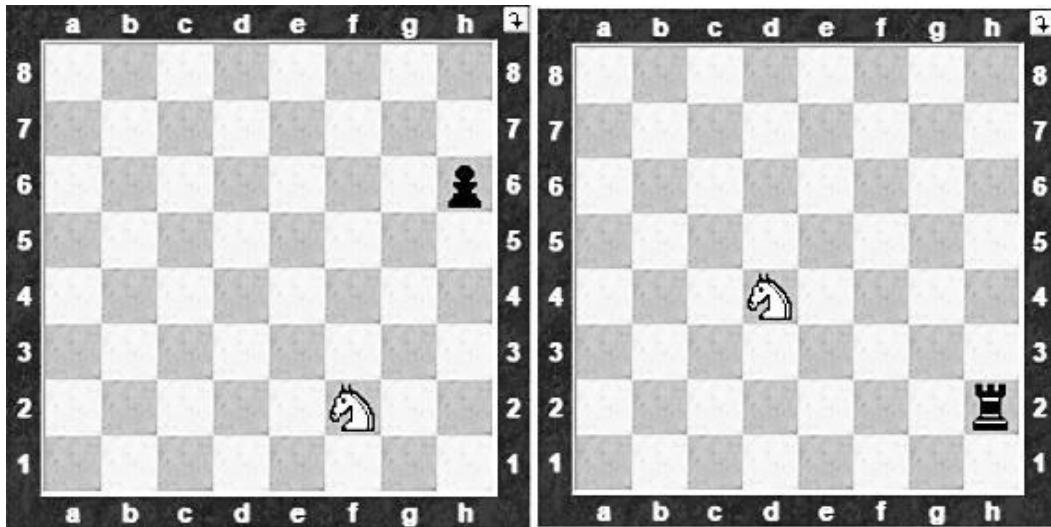


Le cavalier blanc se déplace en d4 et attaque la tour noire.

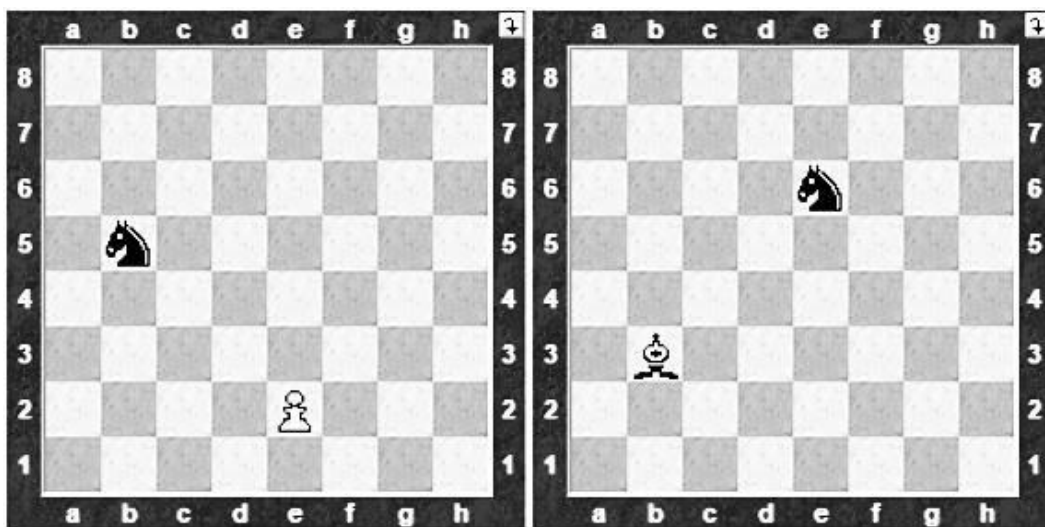


Le cavalier noir se déplace en f7 et attaque le fou blanc.

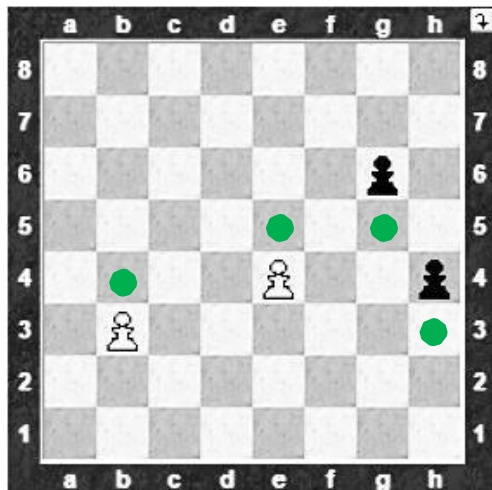
Exercice 8. Attaquez la **pièce noire** avec le cavalier blanc. Montrez la solution avec une flèche.



Attaquez la pièce blanche avec le **cavalier noir**. Montrez la solution avec une flèche.



Leçon 9. Pion



Le pion n'avance que d'une case verticalement.

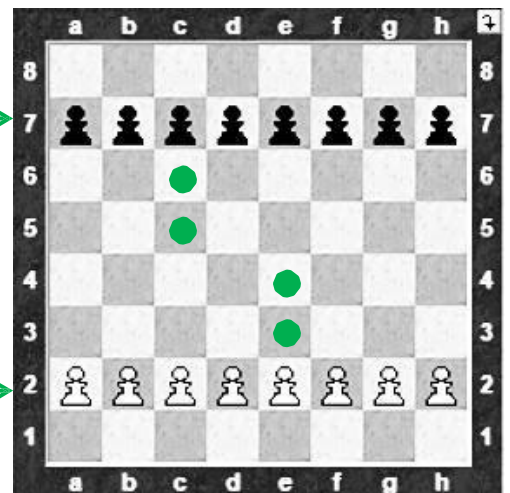
Les pions blancs se déplacent vers la ligne horizontale 8.
Les pions noirs se déplacent vers la ligne horizontale 1.

Les pions ne reculent pas !

Les points verts indiquent dans quelle case chaque pion peut se déplacer. Le pion blanc en b3 se déplace en b4. Le pion blanc en e4 se déplace en e5. Le pion noir en g6 se déplace en g5. Le pion noir en h4 se déplace en h3.

Position de départ des pions noirs
(ligne horizontale 7)

Position de départ des pions blancs
(ligne horizontale 2)



Mais **à partir de la position de départ** (pions blancs sur la ligne horizontale 2, pions noirs sur la ligne horizontale 7), **chaque pion** peut se déplacer de **deux cases ou d'une case à la fois**.

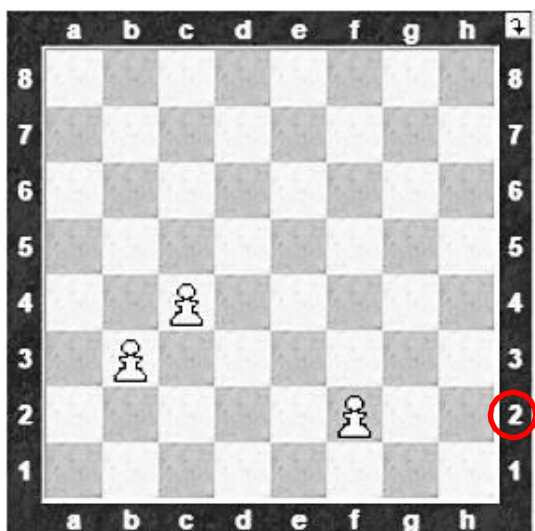
C'est à vous de décider de combien de cases depuis la position de départ le pion doit se déplacer : une ou deux.

Le pion blanc en e2 peut se déplacer en e3 ou e4. De plus, il ne se déplace que d'une case vers l'avant.

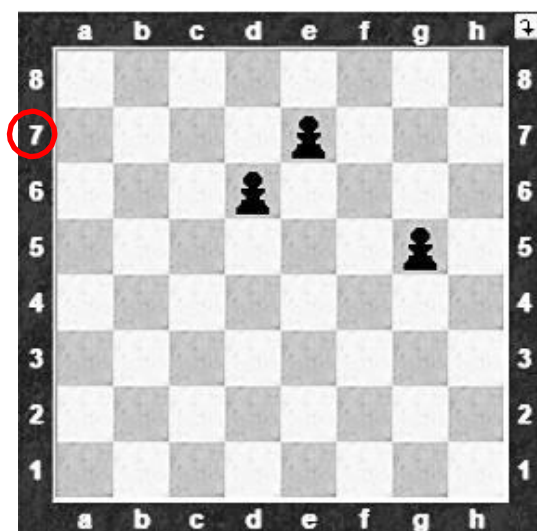
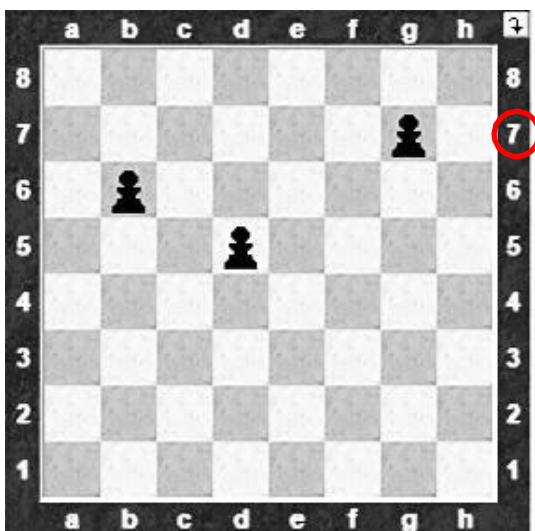
Le pion noir en c7 peut se déplacer en c6 ou c5. De plus, il ne se déplace que d'une case vers l'avant.

Les pions ne reculent pas !

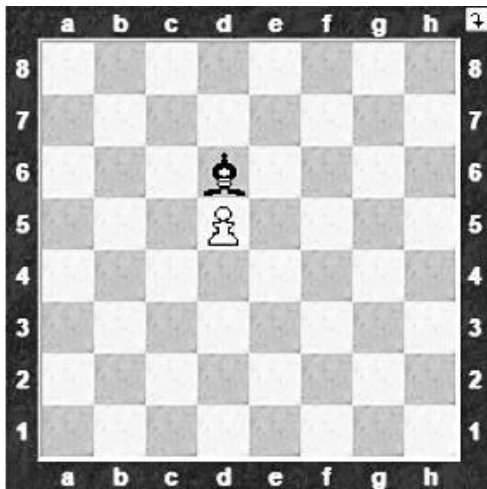
Exercice 1. Dessinez des cercles dans les cases où **chaque pion blanc** peut se déplacer. Rappelez-vous comment les pions se déplacent depuis la position de départ !



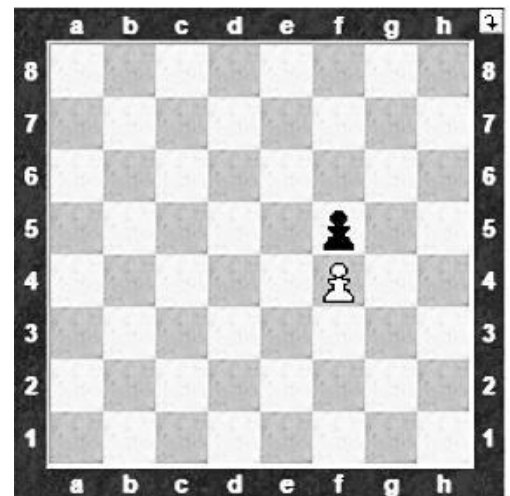
Dessinez des cercles dans les cases où **chaque pion noir** peut se déplacer. Rappelez-vous comment les pions peuvent se déplacer depuis la position de départ !



Si une pièce de couleur opposée se trouve sur le chemin du pion , alors le pion n'avance plus et reste en place.

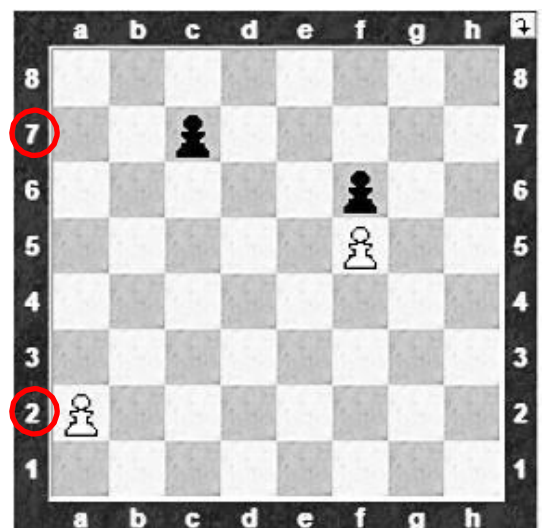


Le pion blanc en d5 ne peut pas bouger.



Le pion blanc en f4 et le pion noir en f5 ne peuvent pas bouger.

Exercice 2. Dessinez des cercles dans les cases où les **pions blancs et noirs** peuvent se déplacer. Quels pions **ne peuvent pas bouger** ? Encerclez-les.

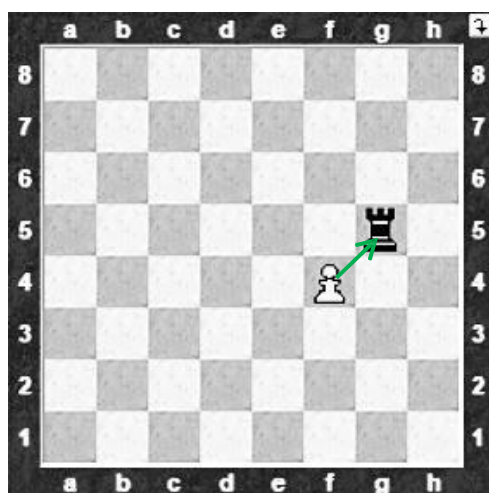
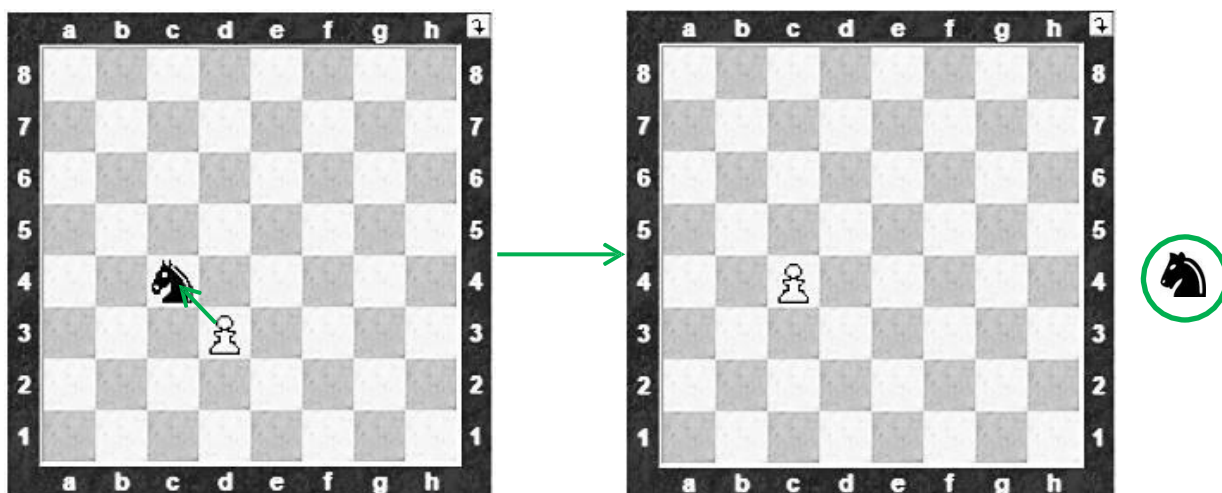


Un pion ne capture que les pièces qui se tiennent une case **en diagonale vers l'avant** et prend la place de la pièce capturée. La pièce capturée reste près de l'échiquier.

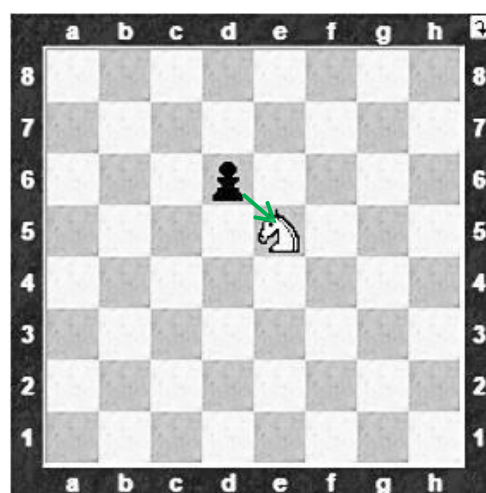
Noter! Utilisez une main pour capturer une pièce !

Les pions blancs capturent les pièces noires. Les pions noirs capturent les pièces blanches.

Les pions ne capturent pas en arrière !

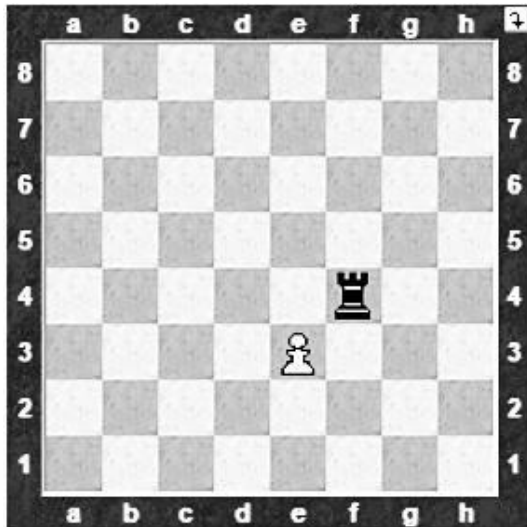


Le pion blanc capture la tour noire.



Le pion noir capture le cavalier blanc.

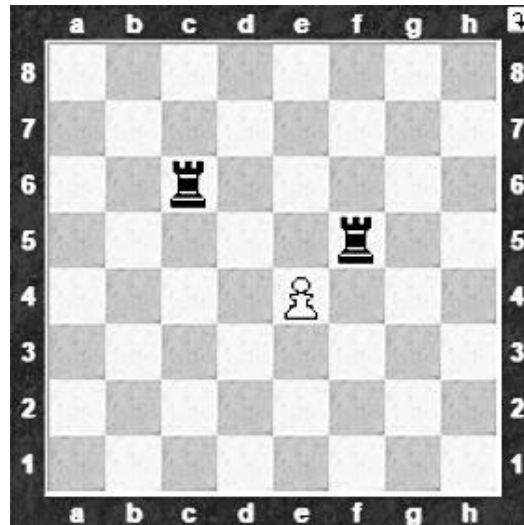
Exercice 3. Capturez la pièce noire avec **le pion blanc**. Montrez la solution avec une flèche.



Capturez la pièce blanche avec **le pion noir**. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 4. Le pion blanc ne peut capturer qu'une seule pièce noire. Lequel? Montrez la solution avec une flèche.



Le pion noir ne peut capturer qu'une seule pièce blanche. Lequel? Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 5. Capturez toutes les pièces noires avec **le pion blanc**. Le pion blanc capture une pièce noire en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



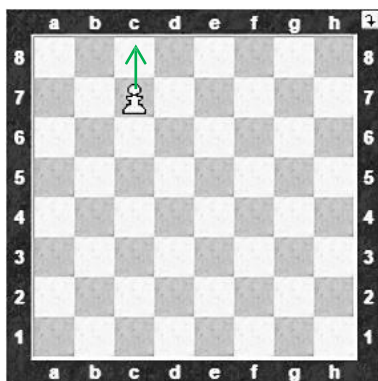
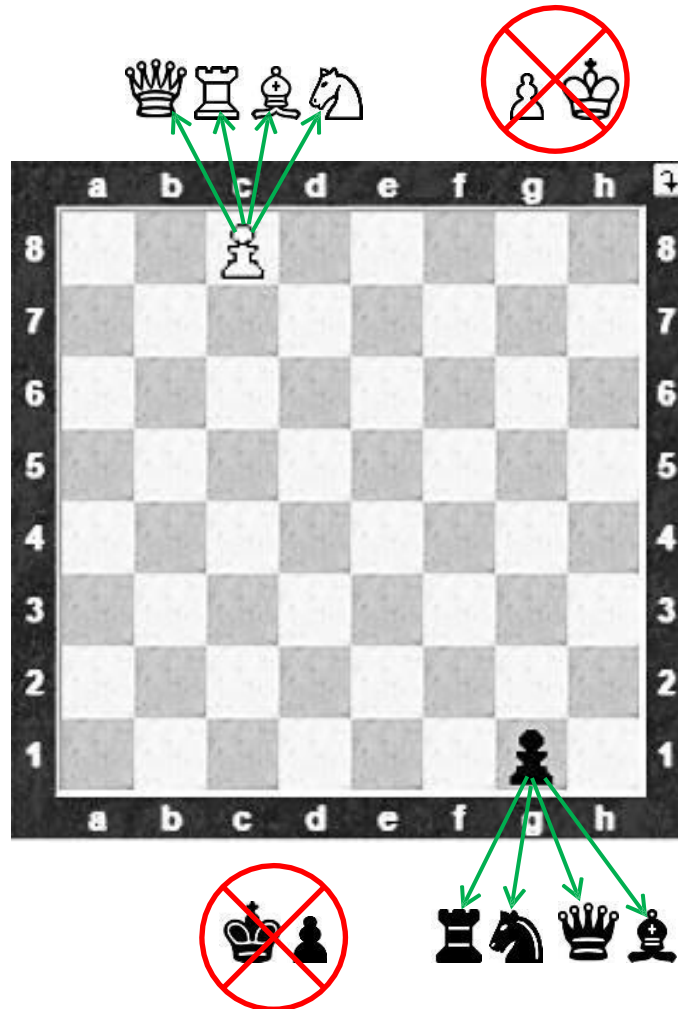
Capturez toutes les pièces blanches avec **le pion noir**. Le pion noir capture une pièce blanche en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



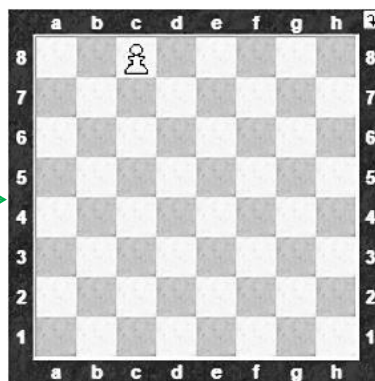
Promotion de pion

Lorsqu'un pion blanc atteint la ligne horizontale 8 et qu'un pion noir atteint la ligne horizontale 1, il (le pion) **se transforme en l'une des quatre pièces suivantes : soit une dame, soit une tour, soit un fou, soit un cavalier**. C'est à vous de décider lequel.

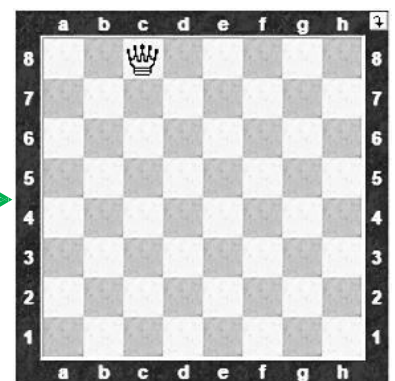
Un pion **ne peut pas** se transformer en roi ou rester un pion.



Le pion blanc se déplace en c8.



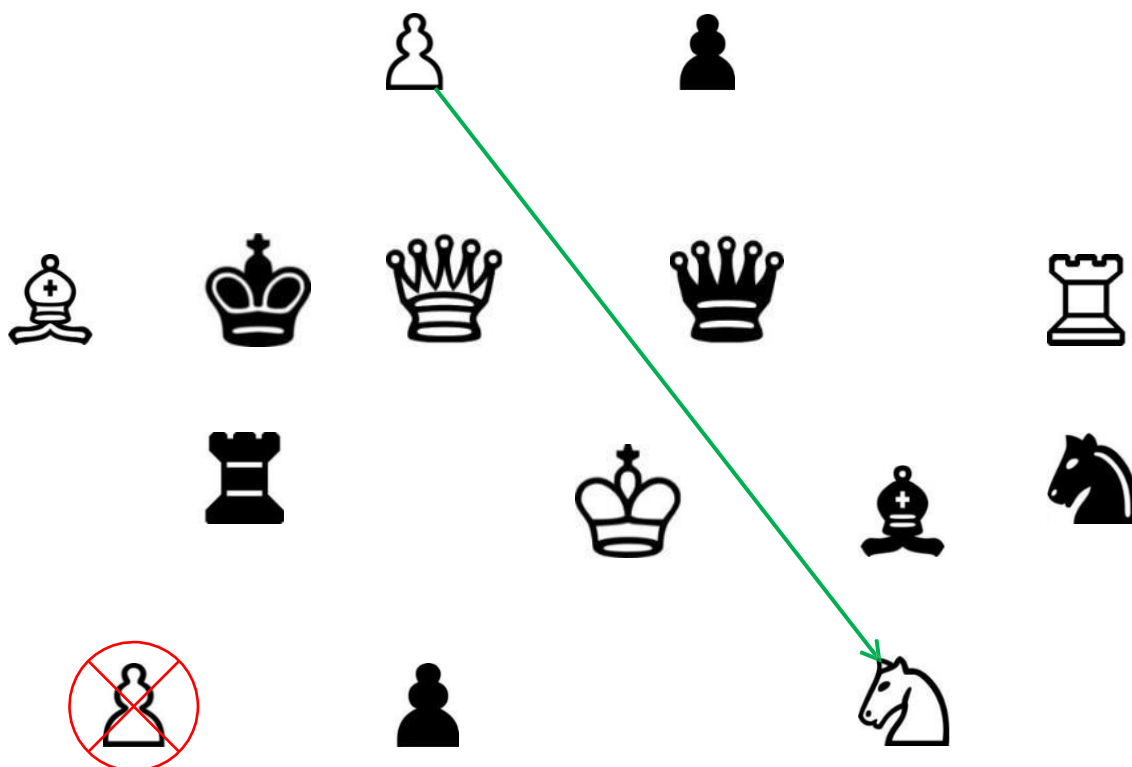
Le pion blanc se tient en c8. Le pion ne peut pas aller plus loin.



Le pion blanc est échangé contre une dame blanche. **Nous promouvons le pion en dame.**

Exercice 6. En quelles pièces les pions blancs et noirs peuvent-ils être transformés ? Le pion blanc se transforme en pièces blanches. Le pion noir se transforme en pièces noires. Montrez la solution avec une flèche.

Rayez les pièces que le pion ne peut pas transformer.



Exercice 7. Trouvez le mot d'échecs dans chaque ligne.

ESCROC TOUR LIVRE CUISINER

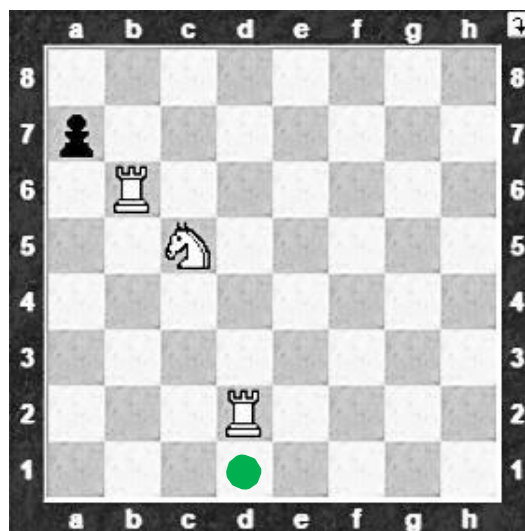
PELOUSE AUBE PION ESSAIM

Exercice 8. Amenez **le pion blanc** au point vert. Le pion blanc peut à la fois déplacer et capturer des pièces noires. Seul le pion blanc se déplace et capture. Montrez la solution avec des flèches.



À quelle pièce allez-vous promouvoir le pion blanc ?

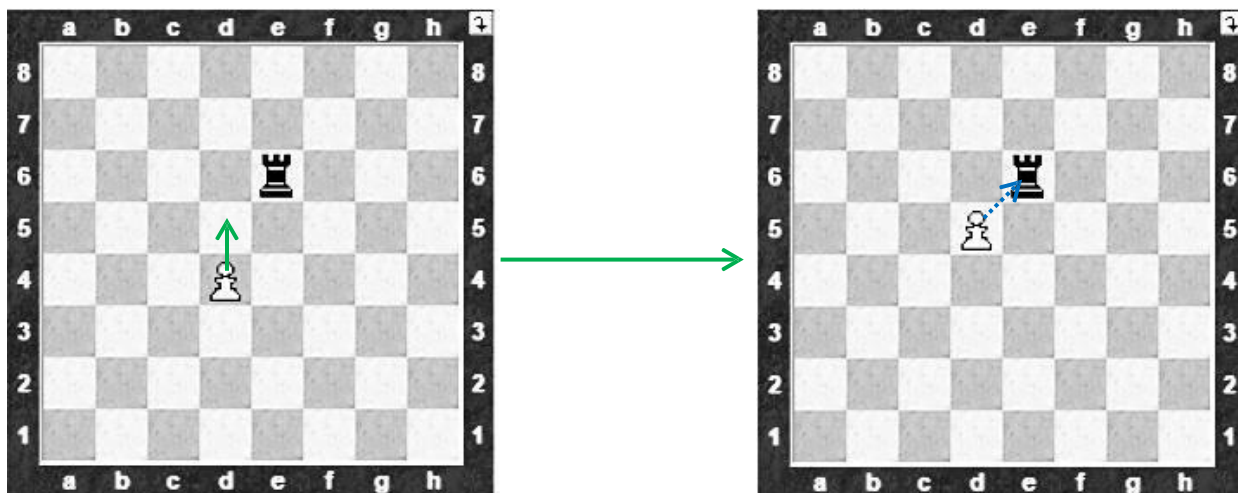
Amenez **le pion noir** au point vert. Le pion noir peut à la fois déplacer et capturer des pièces blanches. Seul le pion noir se déplace et capture. Montrez la solution avec des flèches.



À quelle pièce allez-vous promouvoir le pion noir ?

Les pions peuvent **attaquer des pièces** de couleur opposée. Les pions blancs attaquent les pièces noires. Les pions noirs attaquent les pièces blanches.

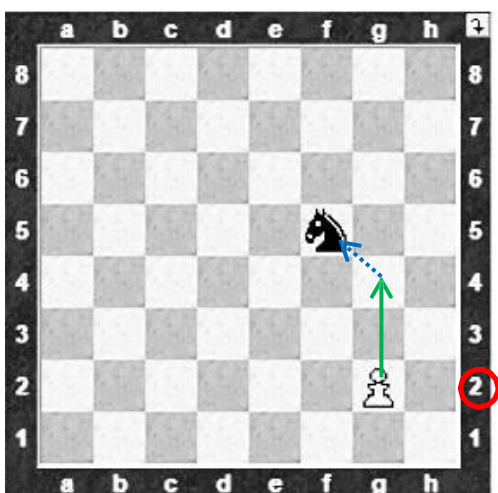
Attaquer , c'est menacer de capturer une pièce.



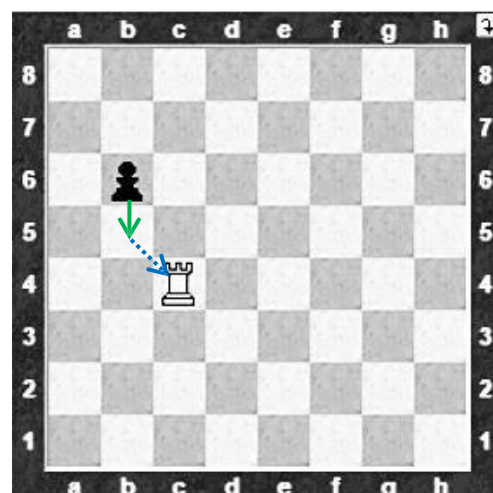
Le pion blanc se déplace en d5 et attaque la tour noire en diagonale.

Le pion se déplace verticalement et attaque en diagonale !

Voir plus d'exemples de la façon dont un pion blanc (depuis sa position de départ) et un pion noir attaquent :



Le pion blanc se déplace en g4 et attaque le cavalier noir.

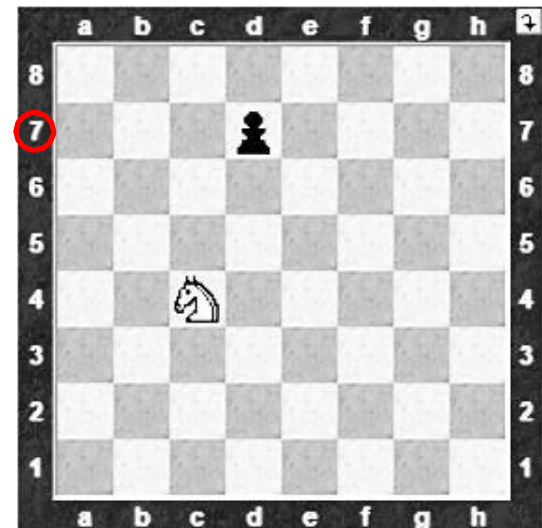


Le pion noir se déplace en b5 et attaque la tour blanche.

Exercice 9. Attaquez la pièce noire avec **le pion blanc**. Montrez la solution avec une flèche.



Attaquez la pièce blanche avec **le pion noir**. Montrez la solution avec une flèche.



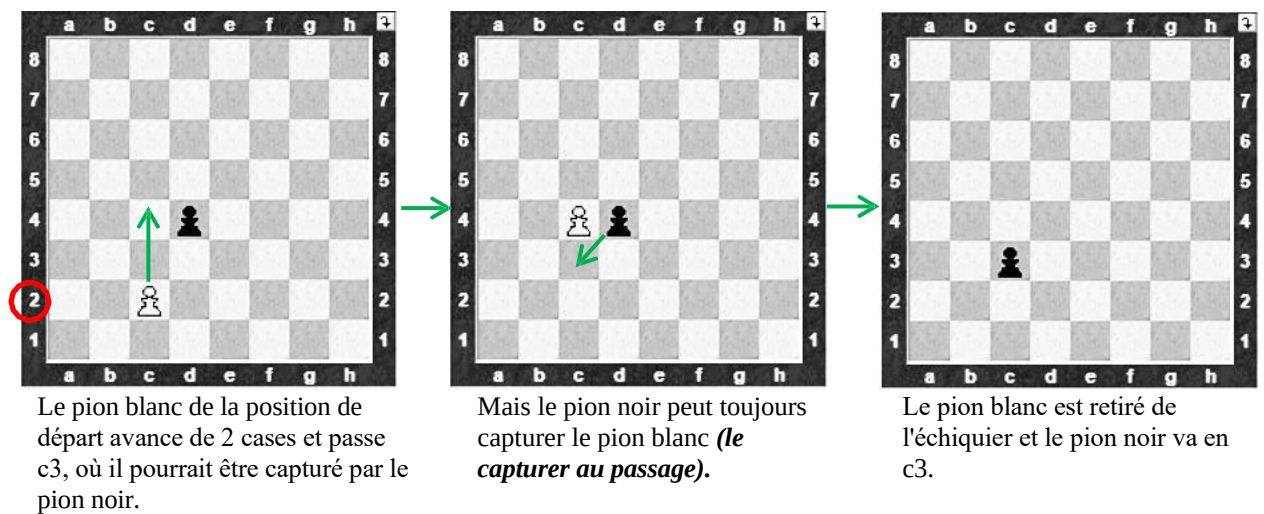
Prise en passant

Le pion a une autre caractéristique intéressante, la **capture en passant (ou capture en passant)**.

Regardez la position ci-dessous. Le pion blanc en c2 (*depuis la position de départ*) se déplace en c3. Ensuite, le pion noir en d4 peut capturer le pion blanc.



Vous savez déjà qu'un pion blanc *depuis la position de départ peut avancer verticalement de 2 cases*. Regardez la position ci-dessous.



Le pion blanc de la position de départ avance de 2 cases et passe c3, où il pourrait être capturé par le pion noir.

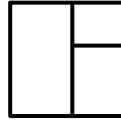
Mais le pion noir peut toujours capturer le pion blanc (**le capturer au passage**).

Le pion blanc est retiré de l'échiquier et le pion noir va en c3.

La case c3, traversée par le pion blanc, est appelée **case attaquée**.

La prise en passant n'est valable **que pour les pions dont l'un part à 2 cases de la position de départ et passe la case attaquée**.

Il faut capturer le pion en passant immédiatement, au coup suivant cette opportunité disparaît.



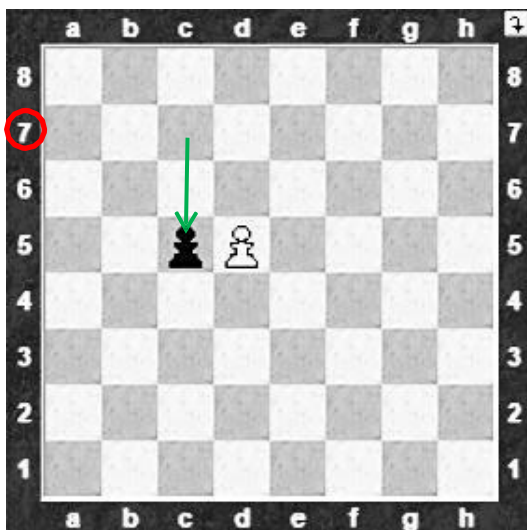
Prise en passant

depuis la position de départ

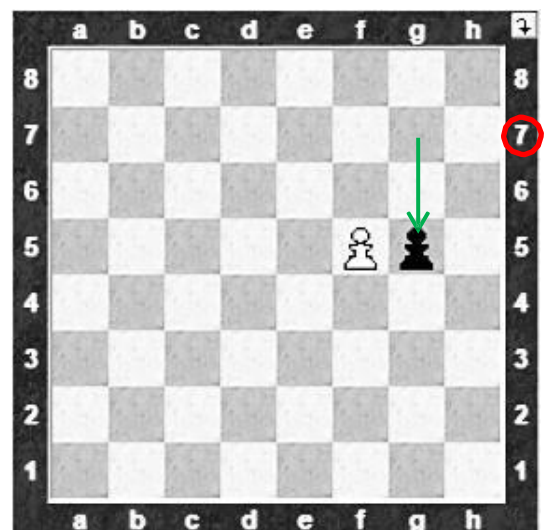
2 cases en avant

à travers la place attaquée

Exercice 10. Capturez le pion noir en passant avec **le pion blanc**. Montrez la solution avec une flèche.



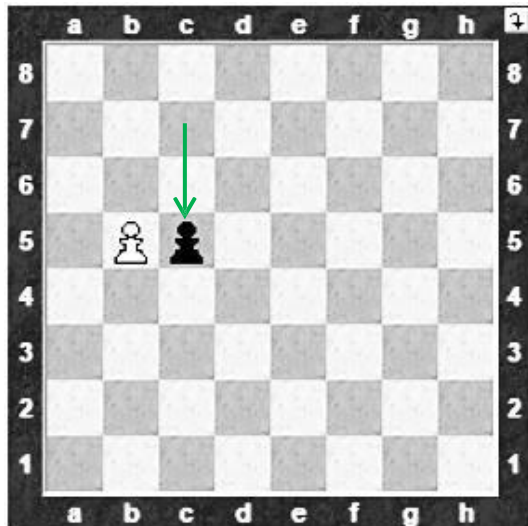
Le pion noir passe de c7 à c5.



Le pion noir passe de g7 à g5.

Exercice 11. Le **pion blanc** peut-il capturer le pion noir au passage ?
Entourez la bonne réponse.

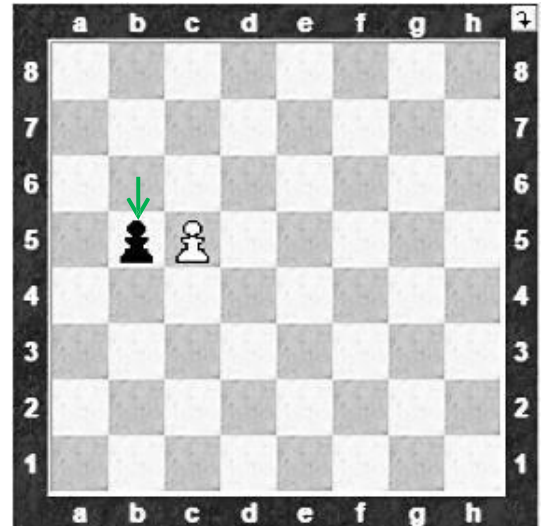
Le pion noir passe de c7 à c5.



Oui

Non

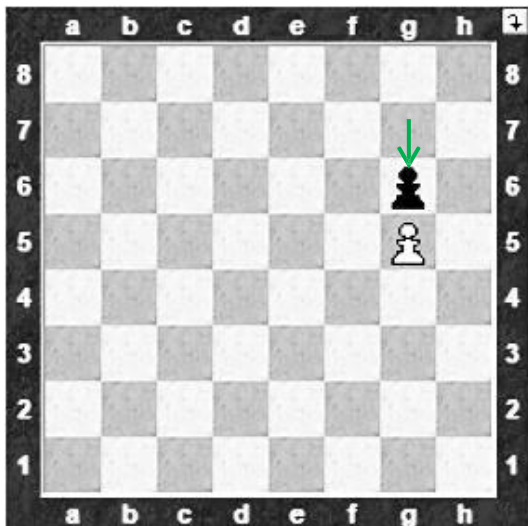
Le pion noir passe de b6 à b5.



Oui

Non

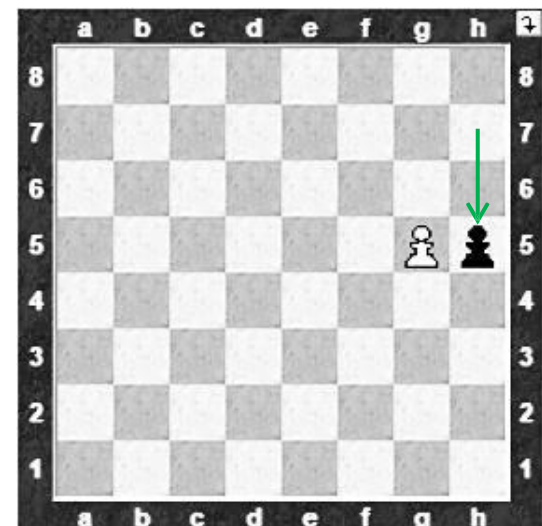
Le pion noir passe de g7 à g6.



Oui

Non

Le pion noir se déplace de h7 à h5.



Oui

Non

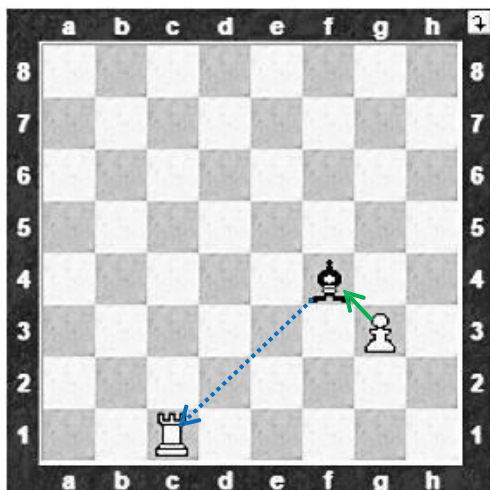
Leçon 10. Défense. Double attaque

Lorsque votre pièce est attaquée par la pièce adverse, elle doit être défendue.

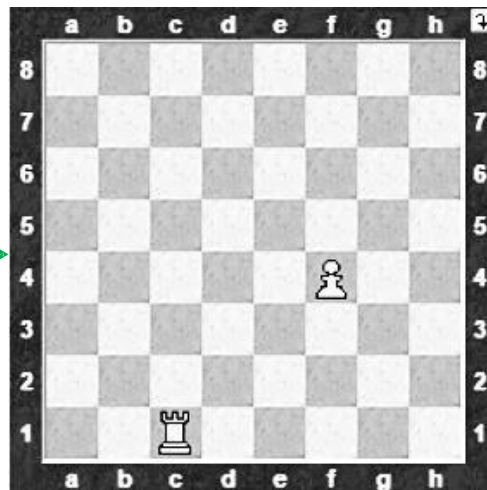
Il y a trois façons de défendre une pièce :

1. Capturez la pièce attaquante
2. Échappez à l'attaque
3. Défendez une pièce avec une autre pièce à vous.

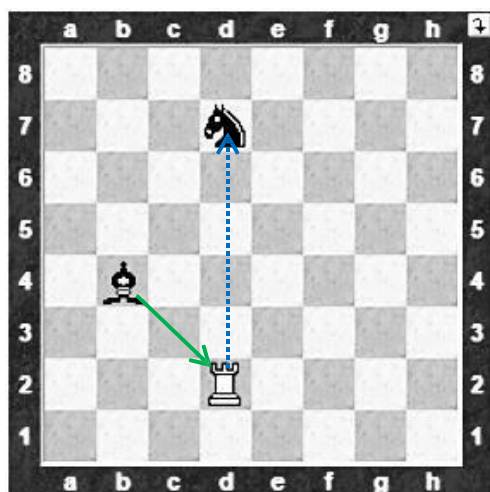
1. Capturez la pièce attaquante



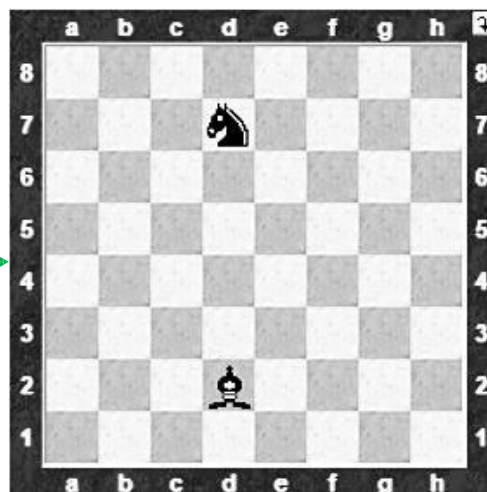
Le fou noir attaque la tour blanche.
Le pion blanc capture le fou noir.



Le pion blanc a capturé le fou noir.
Le fou noir n'attaque pas la tour blanche.



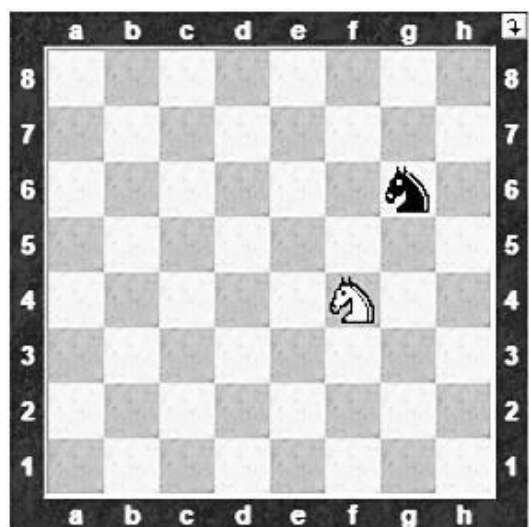
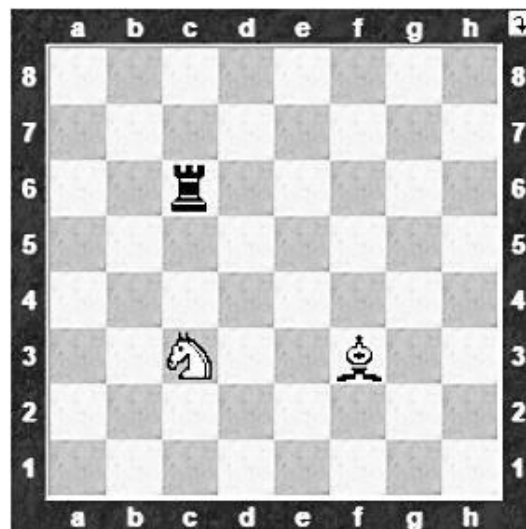
La tour blanche attaque le cavalier noir.
Le fou noir capture la tour blanche.



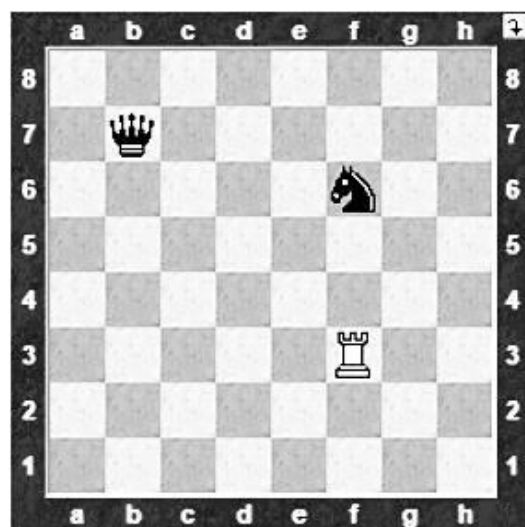
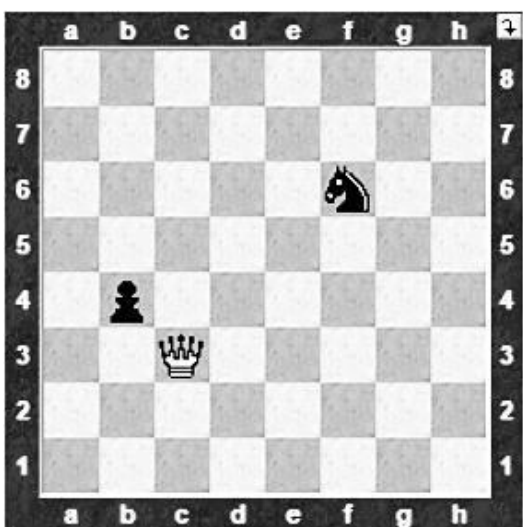
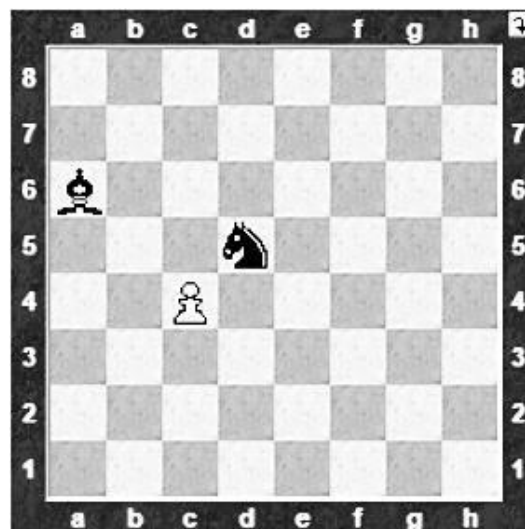
Le fou noir a capturé la tour blanche.
La tour blanche n'attaque pas le fou noir.



Exercice 1. Capturez la pièce noire qui attaque le cavalier blanc.
Montrez la solution avec une flèche.



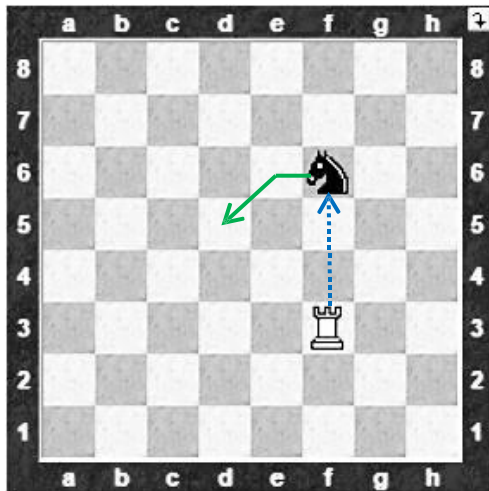
Exercice 2. Capturez la pièce blanche qui attaque le cavalier noir.
Montrez la solution avec une flèche.



2. Échappez à l'attaque.

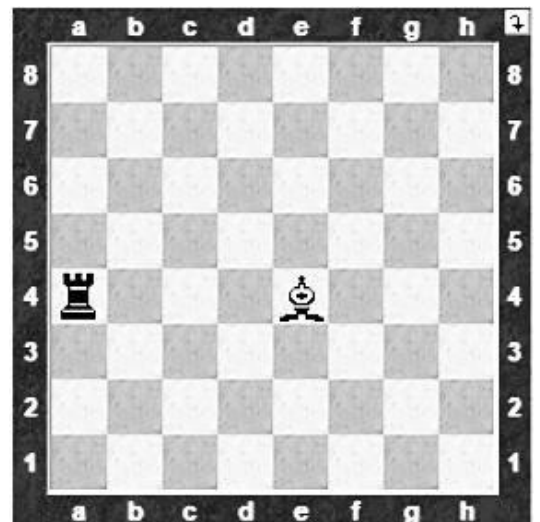
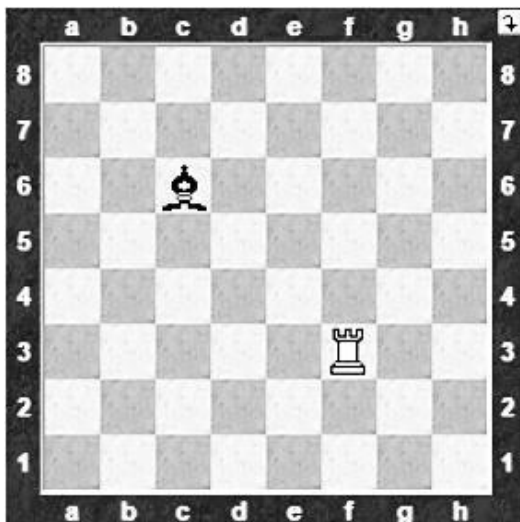
La tour blanche en f3 **attaque** le cavalier noir.

Le cavalier échappe à l'attaque en se déplaçant en e5.

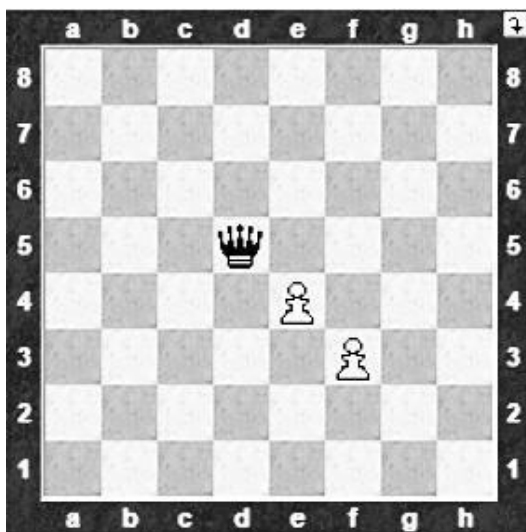


La tour blanche *n'attaque pas* le cavalier noir.

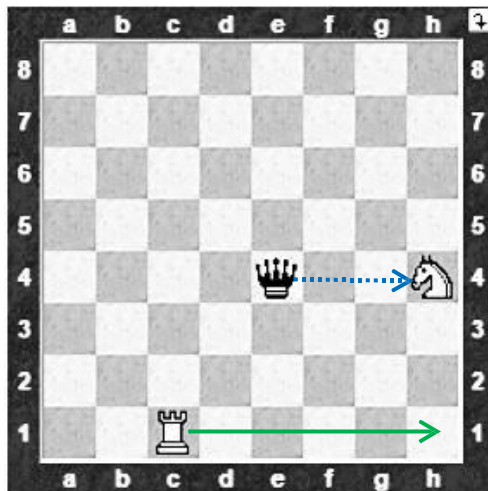
Exercice 3. Échappez à l'attaque avec la **pièce blanche**. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 4. Échappez à l'attaque avec **la pièce noire**. Montrez la solution avec une flèche.



3. Défendre une pièce avec une autre pièce à vous.

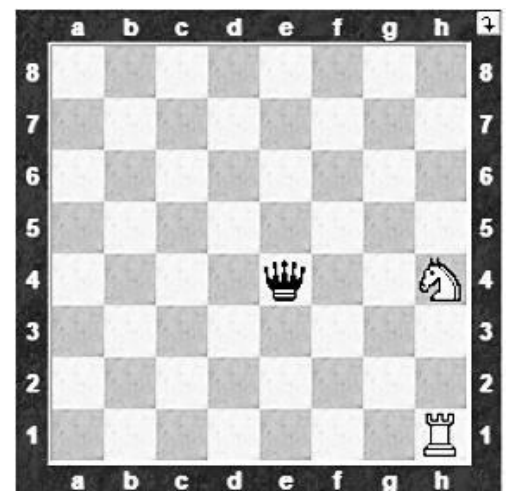


La dame noire en e4 **attaque** le cavalier blanc.

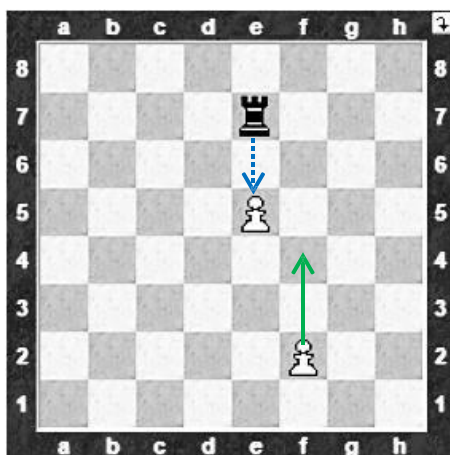
Le cavalier n'a pas de bons mouvements. Si le cavalier blanc se déplace vers g6 ou f5, ou f3 ou g2, il sera capturé par la dame noire.

Le cavalier **blanc** doit être défendu avec une autre pièce **blanche**. Dans cette position, le cavalier **blanc** sera défendu par la tour **blanche**.

La tour blanche se déplace en h1 et défend **le cavalier blanc**. Si la dame noire capture le cavalier blanc, alors il (la dame noire) sera capturé par la tour blanche.



Un autre exemple de défense.

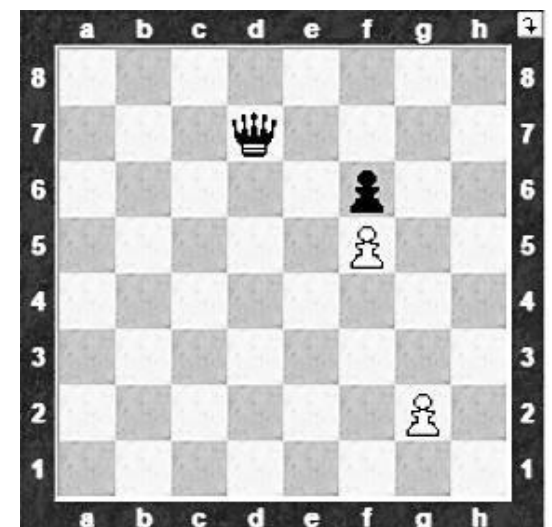


La tour noire attaque le pion blanc en e5.



Le pion blanc en f2 se déplace en f4 et défend le pion blanc en e5.

Exercice 5. Défendez le pion blanc avec une autre pièce blanche. Montrez la solution avec une flèche.

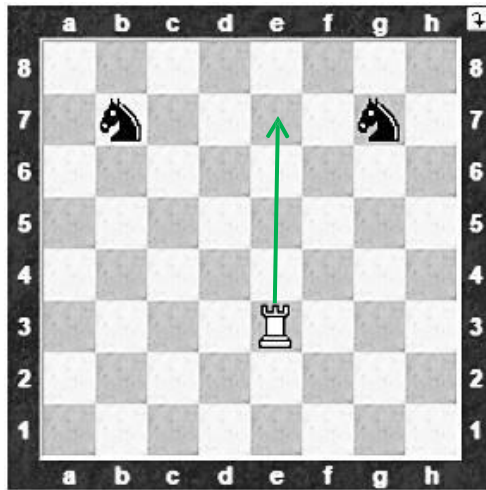


Exercice 6. Défendez le pion noir avec une autre pièce noire. Montrez la solution avec une flèche.

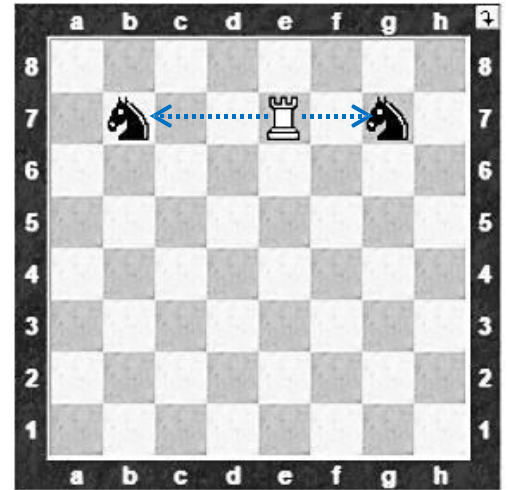


Double attaque

N'importe quelle **pièce d'échecs peut attaquer simultanément deux pièces** de couleur opposée. Cette attaque s'appelle une **double attaque**.

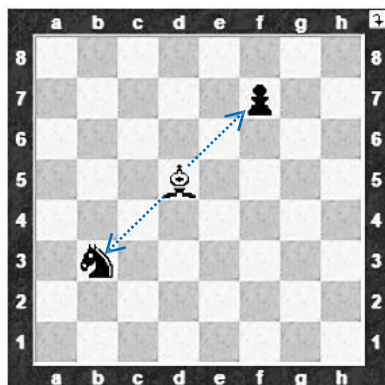


La tour blanche se déplace en e7 et attaque deux cavaliers noirs à la fois.

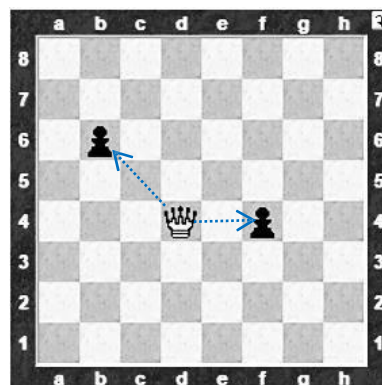


Double attaque avec la tour blanche.

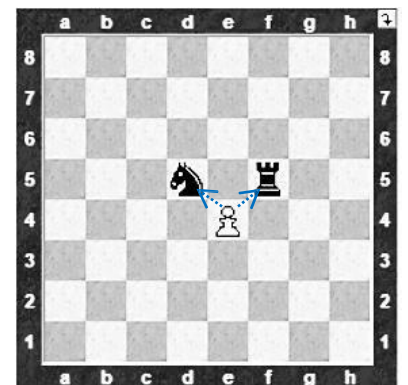
Voir d' autres exemples de double attaque.



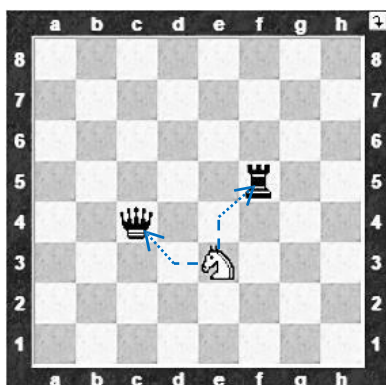
Double attaque avec le fou blanc. blanc.



Double attaque avec la dame blanche.

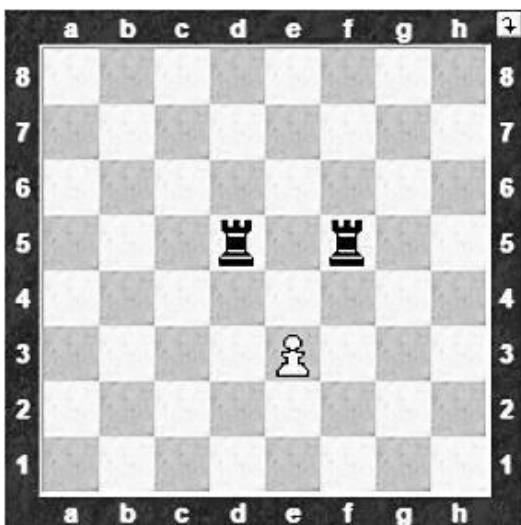
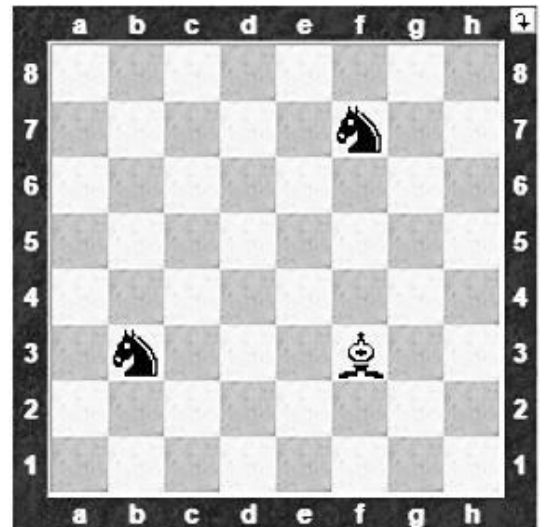


Double attaque avec le pion

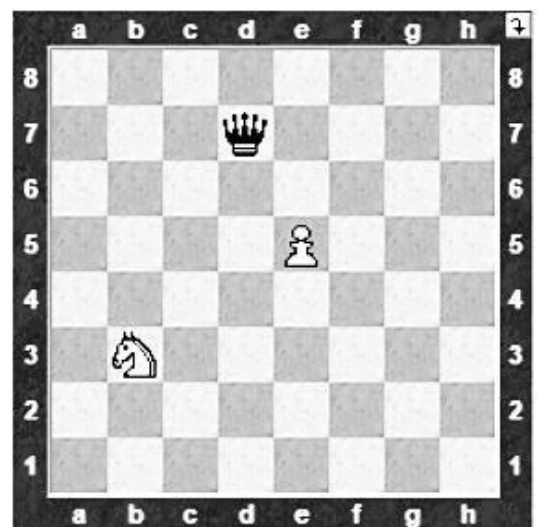
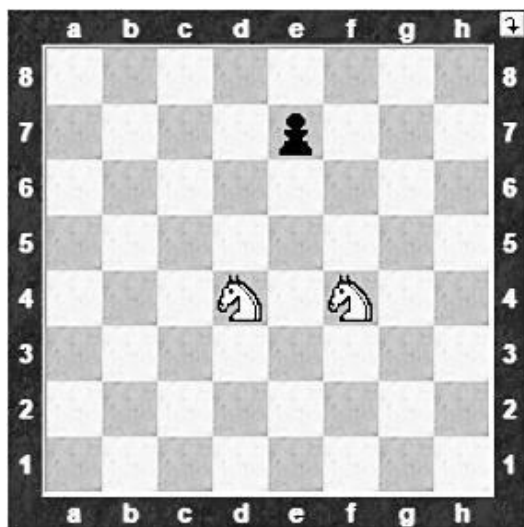
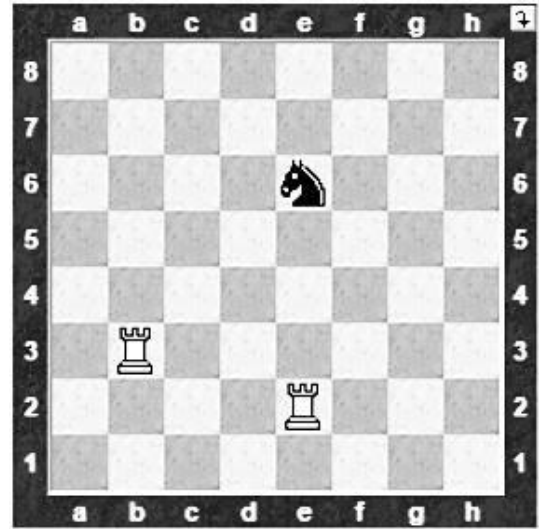


Double attaque avec le cavalier blanc.

Exercice 7. Effectuez une double attaque avec **la pièce blanche**. Attaquez deux pièces noires à la fois avec la pièce blanche. Montrez la solution avec une flèche.



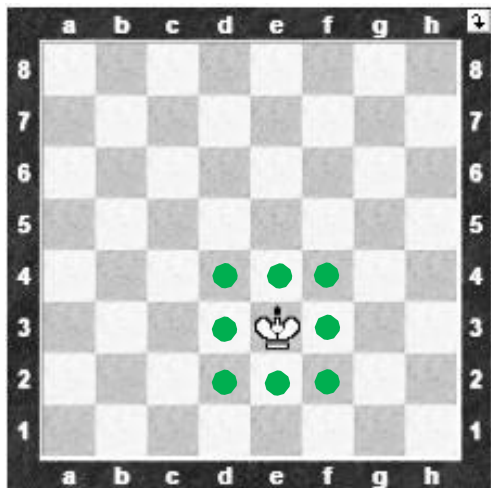
Exercice 8. Effectuez une double attaque avec **la pièce noire**. Attaquez deux pièces blanches à la fois avec la pièce noire. Montrez la solution avec une flèche.



Leçon 11. Roi

Un roi est la pièce la **plus importante** aux échecs. Vous ne pouvez pas jouer sans le roi.

N'importe quelle pièce d'échecs peut être capturée, à l'exception du roi. **Le roi ne peut pas être capturé.**

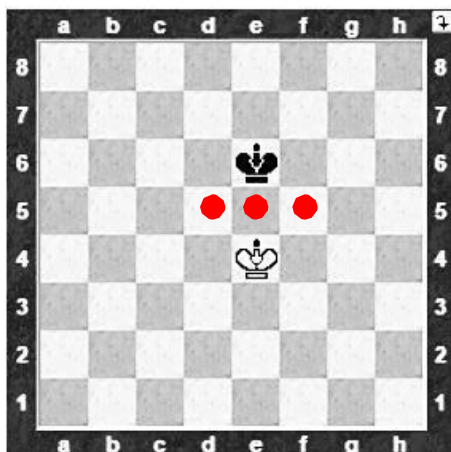
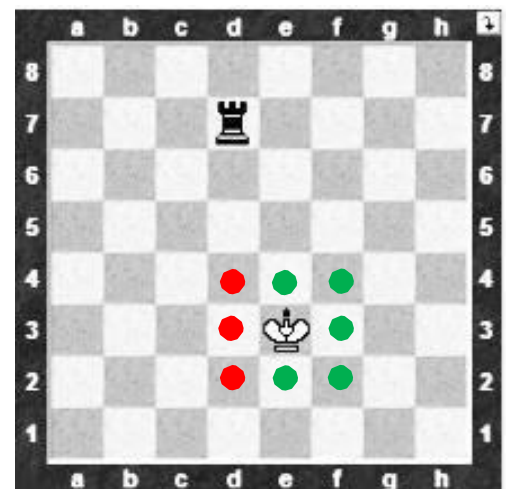


Le roi peut se déplacer **d'une case d'un coup** horizontalement, verticalement et en diagonale .

Le roi est une pièce spéciale. **Il ne peut pas supporter l'attaque des pièces de l'adversaire .**

Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires. Le roi noir ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces blanches.

La tour noire ne permet pas au roi blanc de se déplacer en d2, d3, d4.



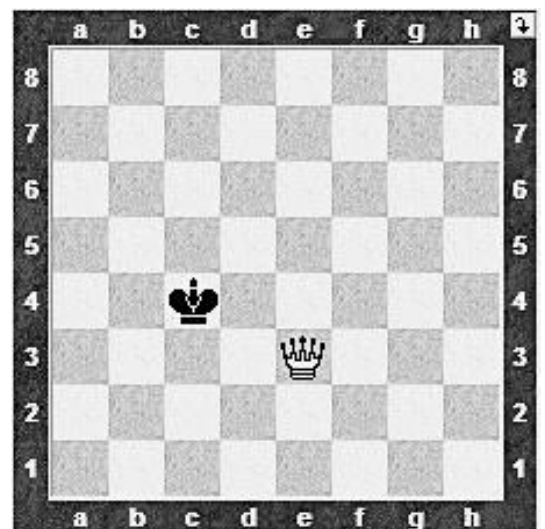
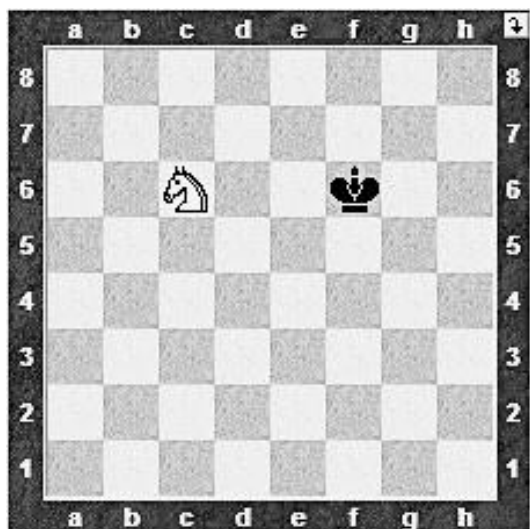
Aux échecs, les **rois ne se rapprochent pas !**

Le roi blanc ne peut pas se déplacer en d5, e5, f5. Le roi noir ne peut pas non plus se déplacer en d5, e5, f5.

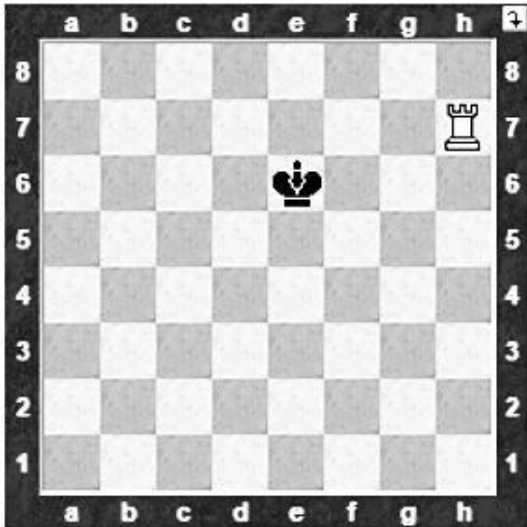
Exercice 1. Dessinez des cercles dans les cases où le roi blanc peut se déplacer. Fais attention! **Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires.**



Dessinez des cercles dans les cases où le roi noir peut se déplacer. Fais attention! **Le roi noir ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces blanches.**

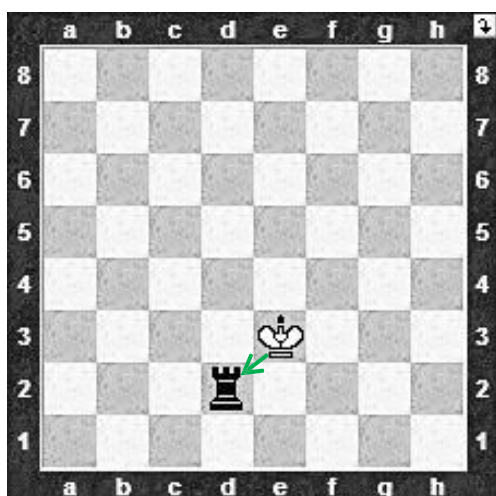


Exercice 2. Dessinez des cercles dans les cases où le roi noir peut se déplacer. Fais attention! **Le roi noir ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces blanches.**

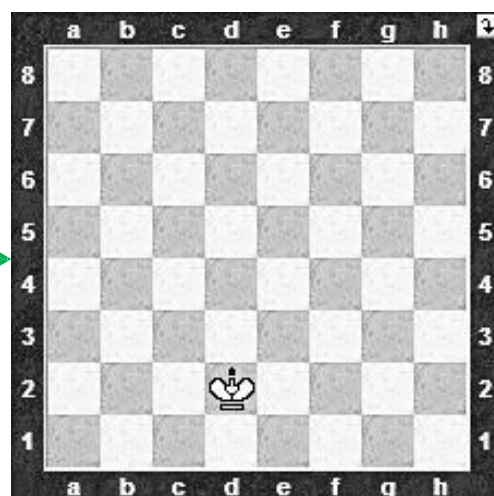


Les rois ne s'approchent pas !

Le roi capture des pièces de la couleur opposée de la même manière qu'il se déplace : une case horizontalement, verticalement et en diagonale. Le roi blanc capture les pièces noires. Le roi noir capture les pièces blanches.



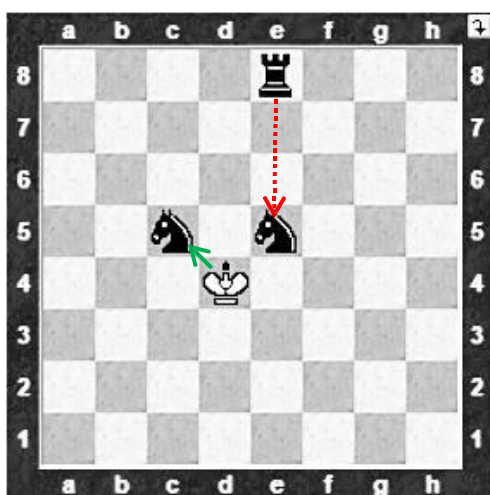
Le **roi blanc** capture la tour noire.



Le **roi blanc** occupe la case de la tour noire.



Le roi ne peut pas capturer une pièce qui est défendue.

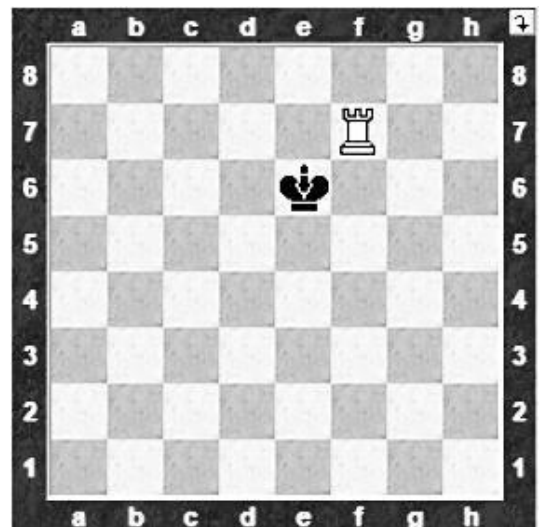


Le roi blanc ne peut capturer le cavalier noir qu'en c5. Il ne peut pas capturer le cavalier noir en e5, puisque ce cavalier est défendu par la tour noire en e8.

Exercice 3. Capturez la pièce noire avec le roi blanc. Montrez la solution avec une flèche.



Capturez la pièce blanche avec le roi noir. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 4. Quelle pièce noire le roi blanc peut capturer ? Montrez la solution avec une flèche.



Quelle pièce blanche le roi noir peut capturer ? Montrez la solution avec une flèche.



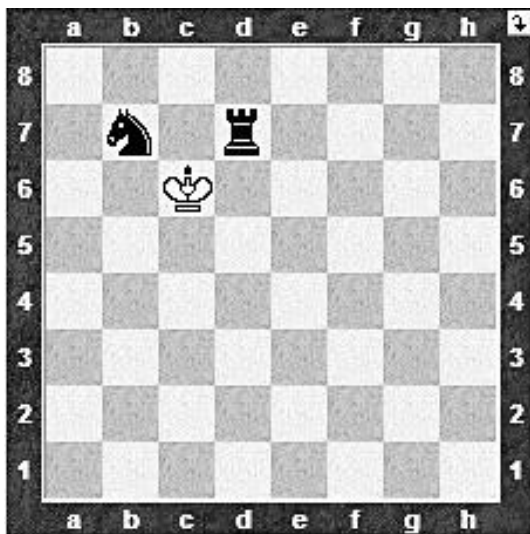
Exercice 5. Capturez toutes les pièces noires avec **le roi blanc**. Le roi blanc capture une pièce noire en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



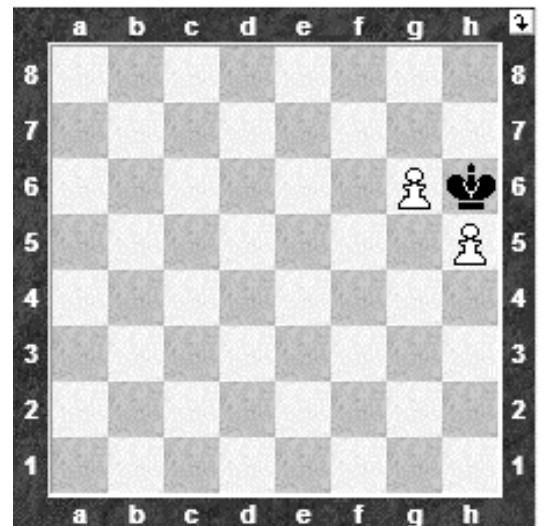
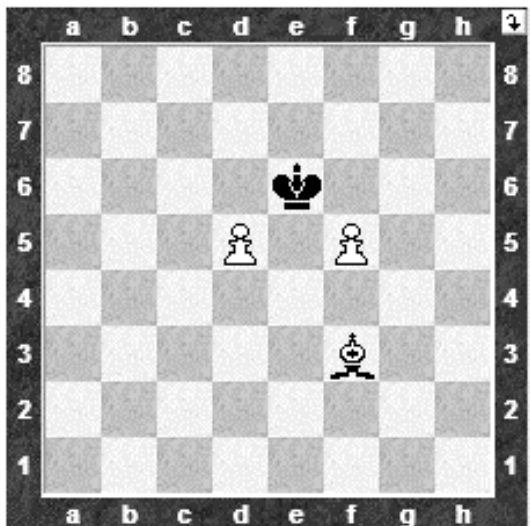
Capturez toutes les pièces blanches avec **le roi noir**. Le roi noir capture une pièce blanche en un coup. Montrez la solution avec des flèches.



Exercice 6. Utilisez le **roi blanc** pour capturer la pièce noire qui n'est pas défendue. Montrez la solution avec une flèche.

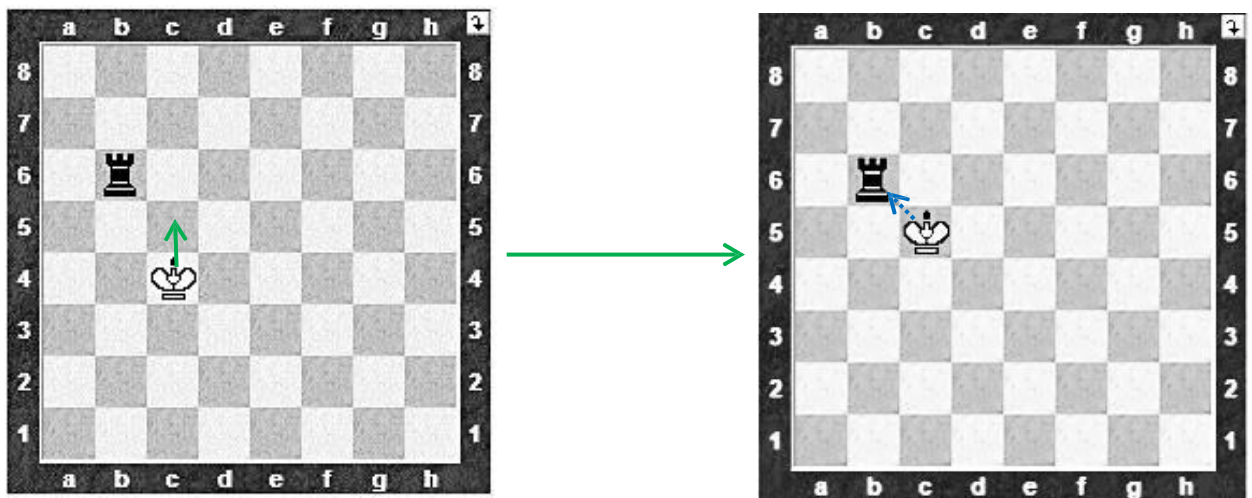


Utilisez le **roi noir** pour capturer la pièce blanche qui n'est pas défendue. Montrez la solution avec une flèche.



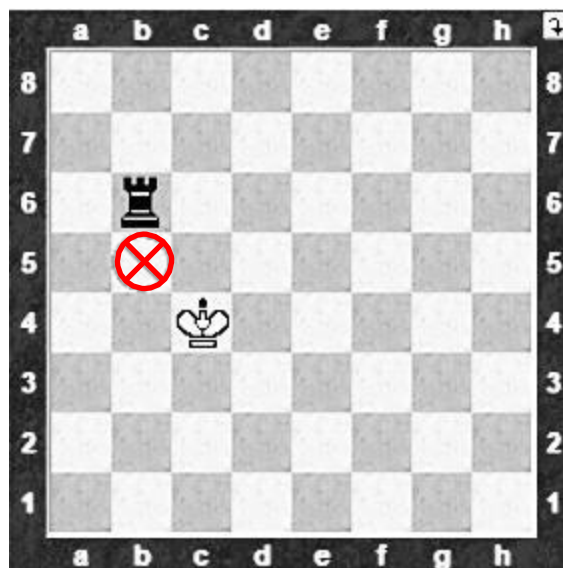
Le roi peut **attaquer des pièces** de la couleur opposée. Le roi blanc attaque les pièces noires. Le roi noir attaque les pièces blanches.

Attaquer , c'est menacer de capturer une pièce.

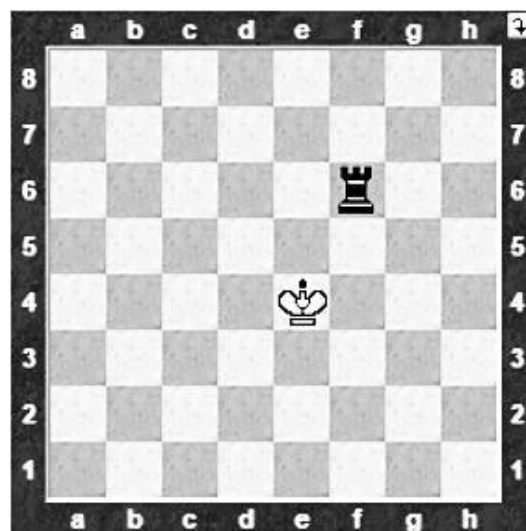
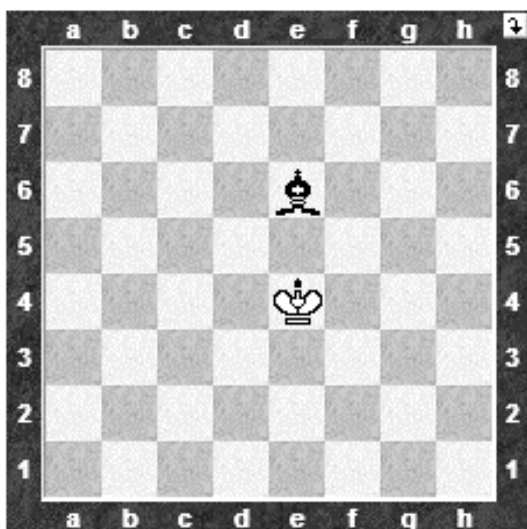


Le roi blanc se déplace verticalement vers c5 et attaque la tour noire en diagonale.

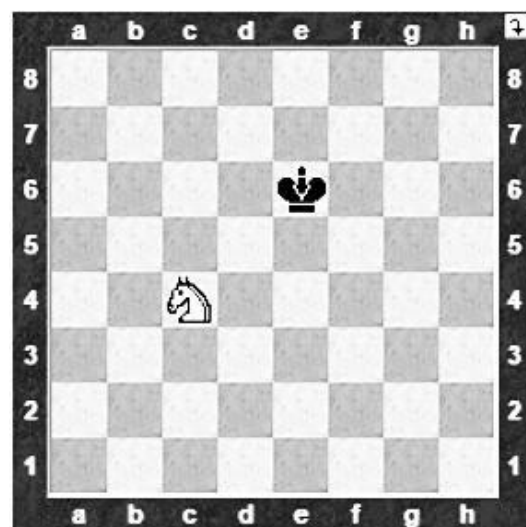
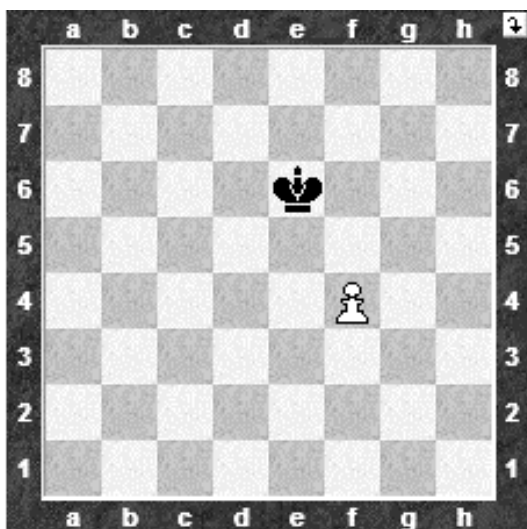
Le roi blanc ne peut pas se déplacer en b5 , car il tombe sous l'attaque de la tour noire.



Exercice 7. Attaquez la pièce noire avec le **roi blanc**. Fais attention! Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires. Montrez la solution avec une flèche.



Attaquez la pièce blanche avec le **roi noir**. Fais attention! Le roi noir ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces blanches. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 8. Double attaque.

Attaquez deux pièces noires à la fois avec **le roi blanc**. Fais attention! Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires. Montrez la solution avec une flèche.



Attaquez deux pièces blanches à la fois avec **le roi noir**. Fais attention! Le roi noir ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces blanches. Montrez la solution avec une flèche.



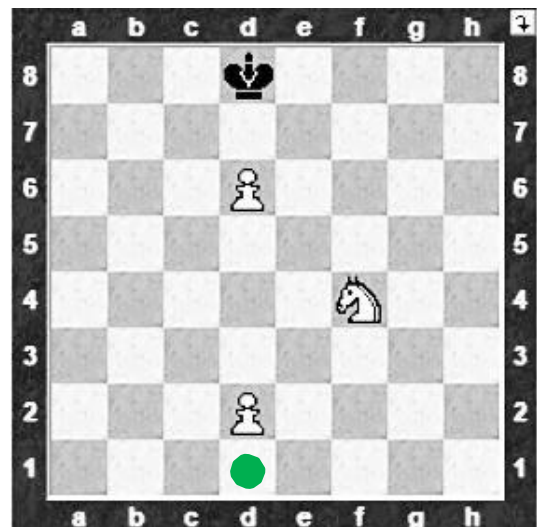
Exercice 9. Amenez le **roi blanc** au point vert. Le roi blanc peut à la fois déplacer, attaquer et capturer des pièces noires. Seul le roi blanc se déplace, attaque et capture. Montrez la solution avec des flèches.

Fais attention! **Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires.**



Amenez le **roi noir** au point vert. Le roi noir peut à la fois se déplacer, attaquer et capturer des pièces blanches. Seul le roi noir se déplace, attaque et capture. Montrez la solution avec des flèches.

Fais attention! **Le roi noir ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces blanches.**

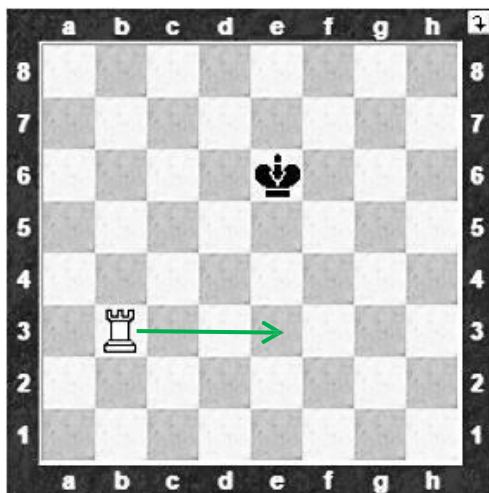


Leçon 12. Échec

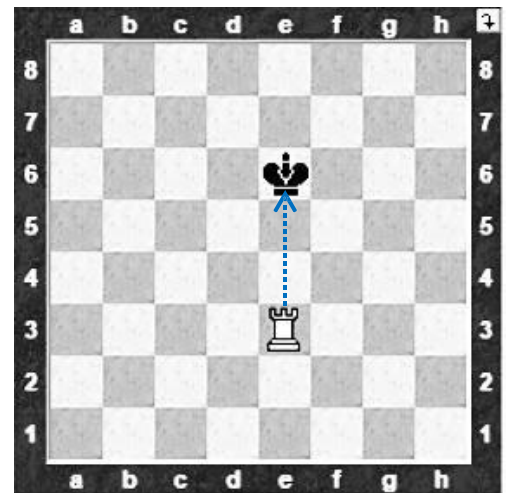
L' **échec** est une condition lorsque des pièces de la couleur opposée attaquent le roi. Les pièces blanches mettent en échec le roi noir. Les pièces noires mettent en échec le roi blanc.

Le roi blanc ne peut pas mettre en échec le roi noir. Et le roi noir ne peut pas mettre en échec le roi blanc. Parce que les rois ne s'enferment pas.

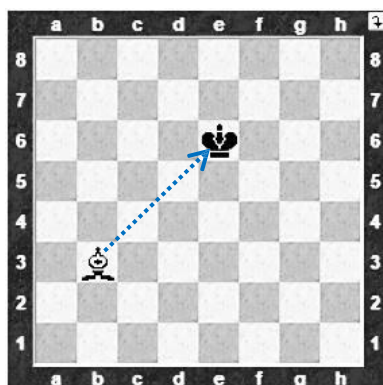
Voyez comment les pièces blanches mettent en échec le roi noir.



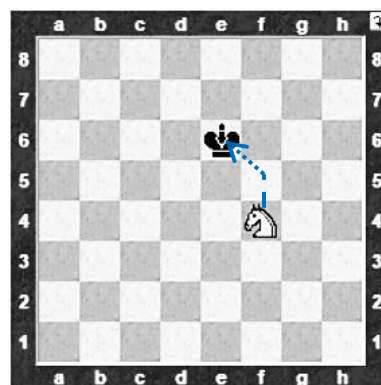
La tour blanche se déplace en e3 et attaque le roi noir.



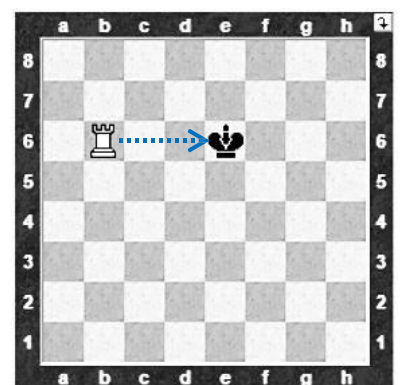
La tour blanche met en **échec** le roi noir.



Le fou blanc met en **échec** le roi noir.



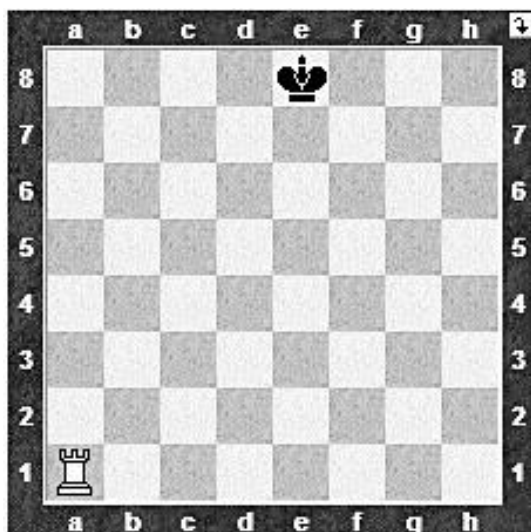
Le cavalier blanc **vérifie** le roi noir.



La tour blanche met en **échec** le roi noir.

Exercice 1. Mettez en échec le roi noir avec **des pièces blanches**. Montrez la solution avec des flèches.

2 échecs avec tour blanche



2 échecs avec fou blanc



Mettez en échec le roi blanc avec **des pièces noires**. Montrez la solution avec des flèches.

2 échecs avec fou noir

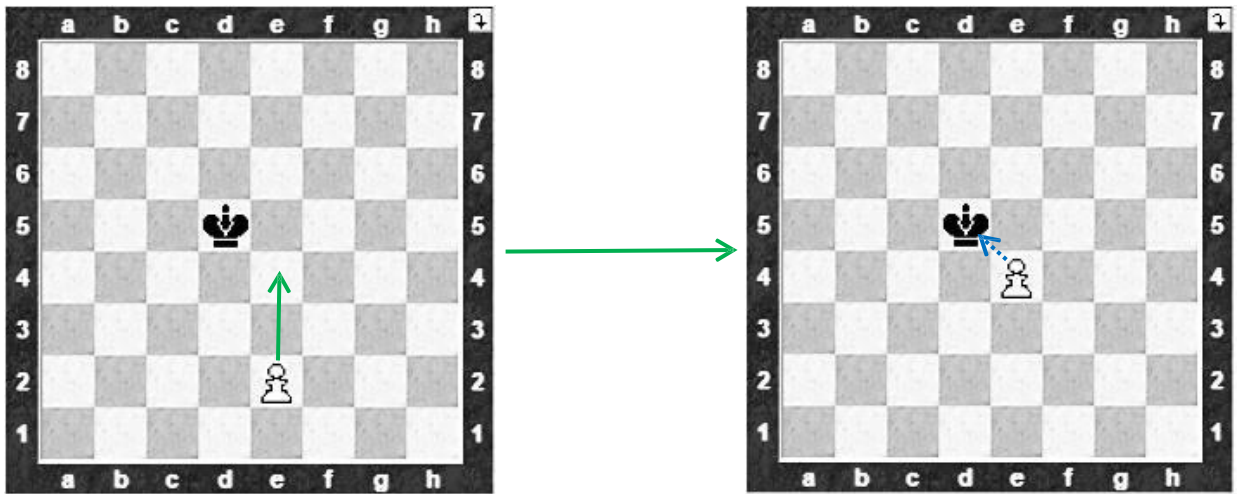


2 échecs avec cavalier noir



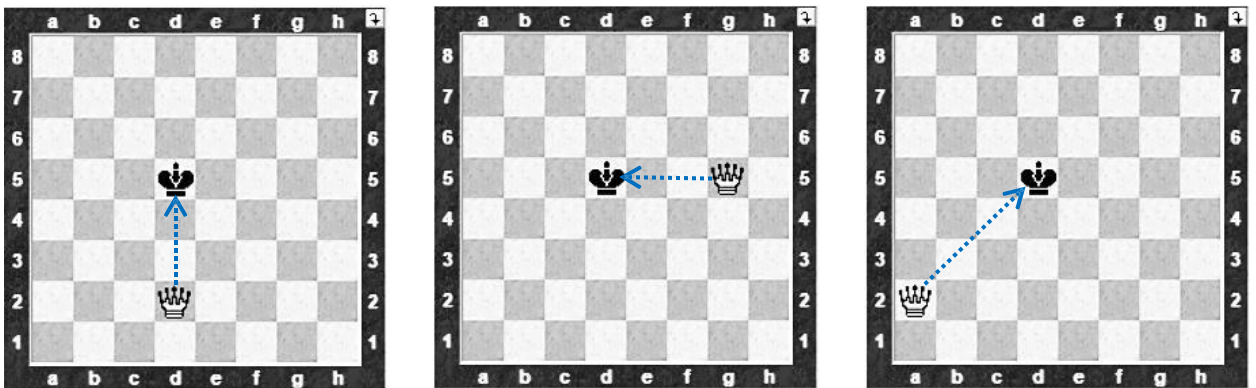
Cheque de pion. Dame échec

Voyez comment le pion blanc met en échec le roi noir.



Le ***pion blanc se déplace verticalement*** en e4 (à partir de la position de départ deux cases en avant à la fois) et ***échec*** le roi noir en ***diagonale*** (une case en avant, vers la gauche).

Regardez comment la dame blanche ***met en échec*** le roi noir.



La dame blanche met en échec verticalement.
met en échec en diagonale.

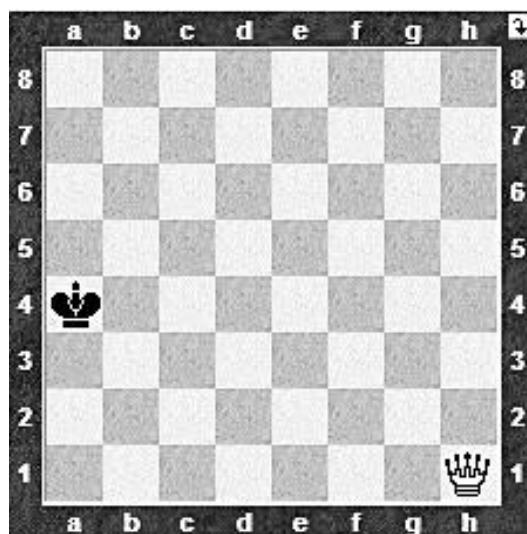
La dame blanche met en échec horizontalement. La dame blanche

Exercice 2. Mettez en échec le roi noir avec **des pièces blanches**. Montrez la solution avec des flèches.

1 échec avec pion blanc



6 échecs avec dame blanche



Mettez en échec le roi blanc avec *des pièces noires*. Montrez la solution avec des flèches.

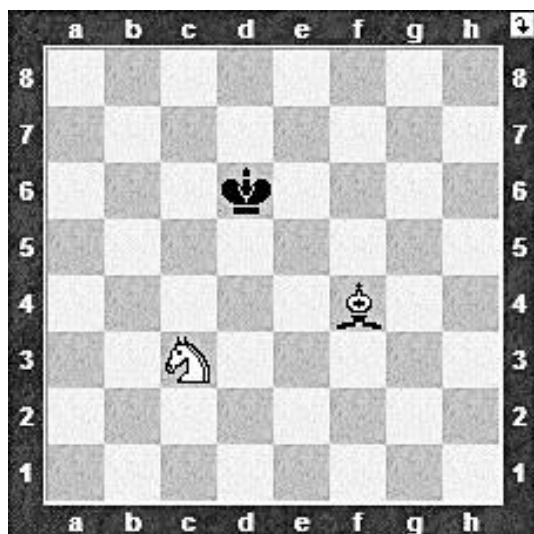
1 échec avec pion noir



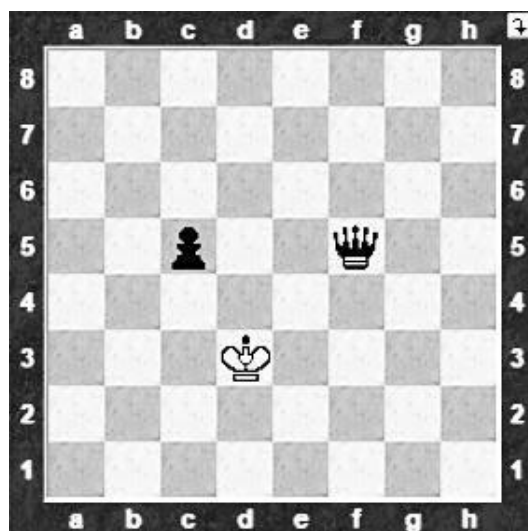
6 échecs avec reine noire



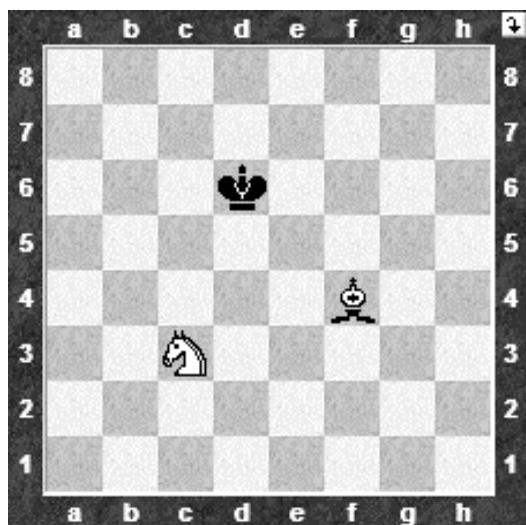
Exercice 3. Encerclez la **pièce blanche** qui a mis en échec le roi noir.



Encerclez la **pièce noire** qui a mis en échec le roi blanc.

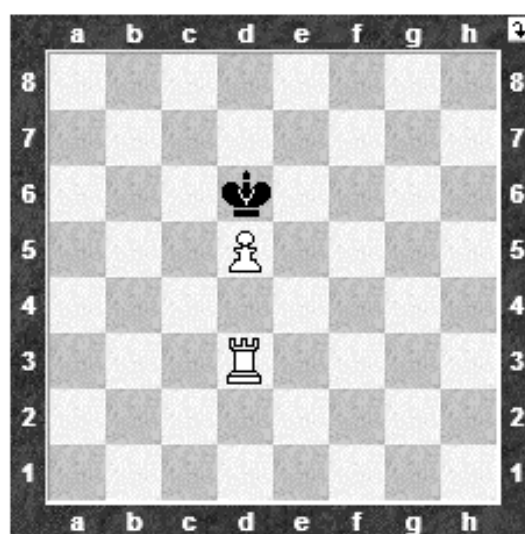


Exercice 4. Regardez bien les positions. Répondez à la question : **les pièces blanches ont-elles mis en échec le roi noir ou non** ? Entourez la bonne réponse.



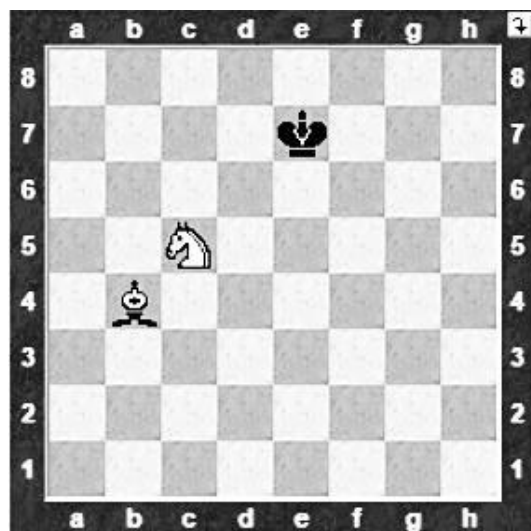
Oui

Non



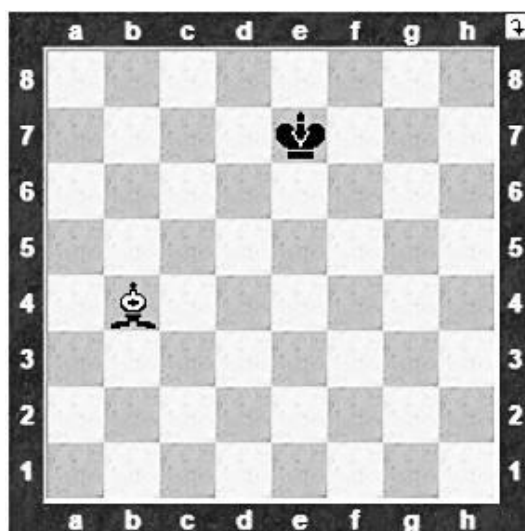
Oui

Non



Oui

Non



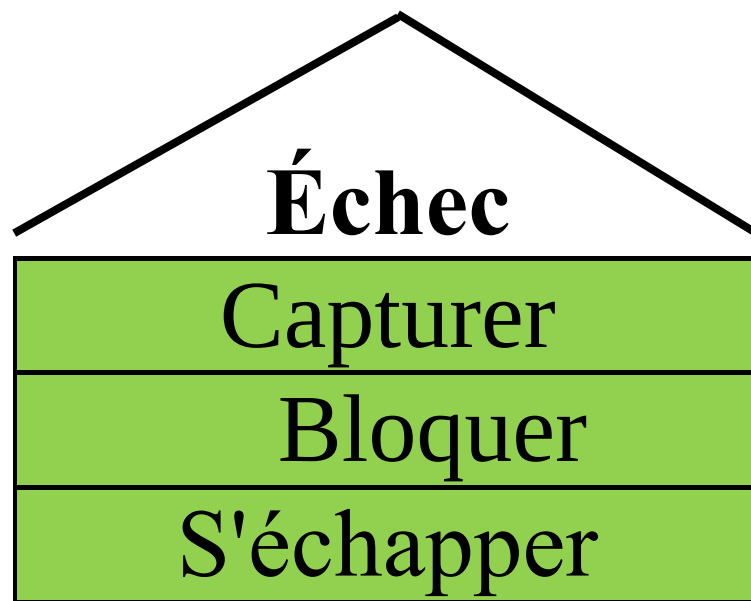
Oui

Non

Aux échecs, **le roi ne peut pas être laissé en échec.** Le roi doit **être défendu contre l'échec** .

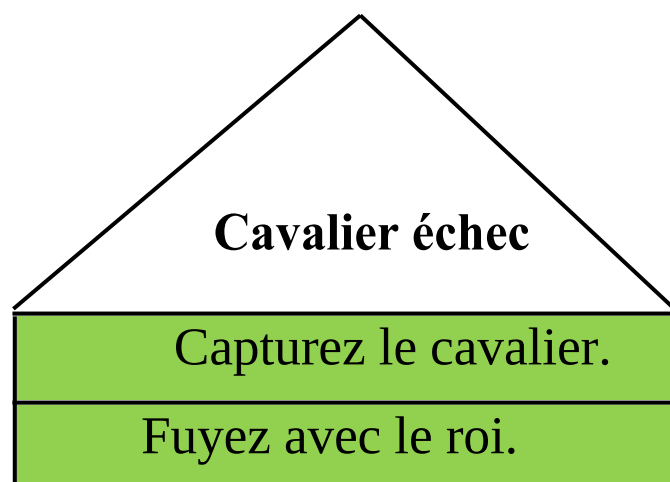
Il y a trois façons de défendre le roi contre l'échec :

- Capturez la pièce.
- Bloquez l'échec avec une autre pièce à vous.
- Fuyez avec le roi.

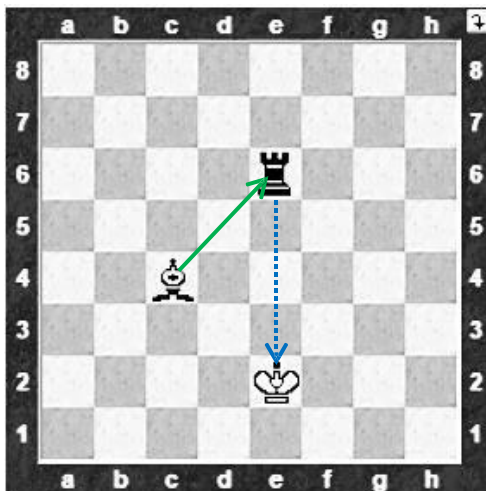


Si un cavalier met un roi en échec, il n'y a que deux façons de défendre le roi :

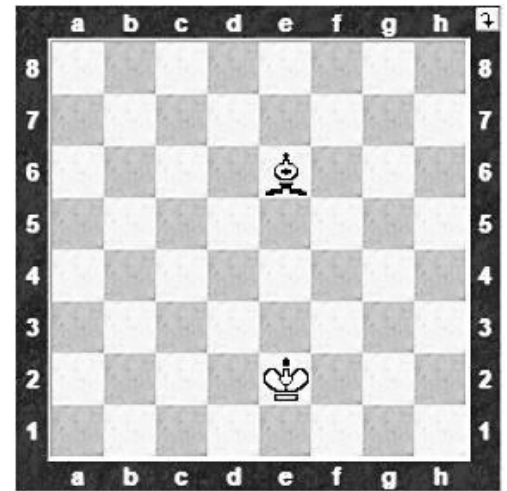
- Capturez le cavalier.
- Fuyez avec le roi.



1. Capture de la pièce.

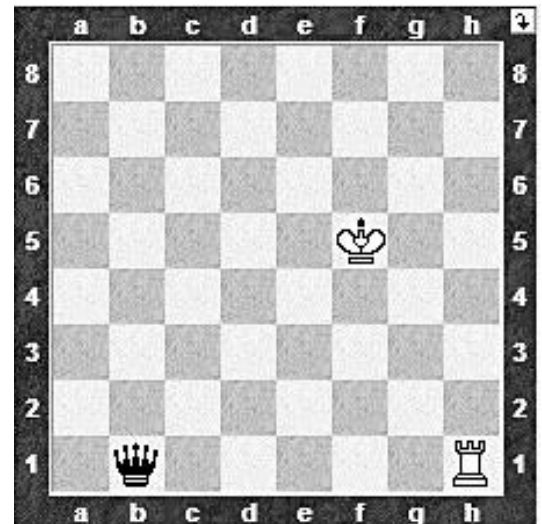
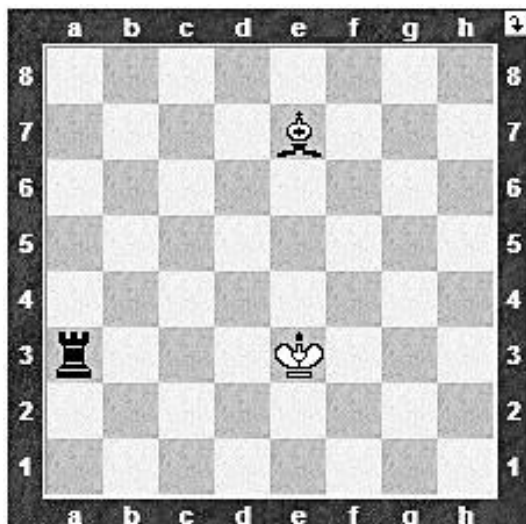


La tour noire met en échec le roi blanc. Le fou blanc capture la tour noire.



Le fou blanc peut capturer la tour noire. Le fou occupe la case de la tour capturée. Pas d'échec au roi blanc.

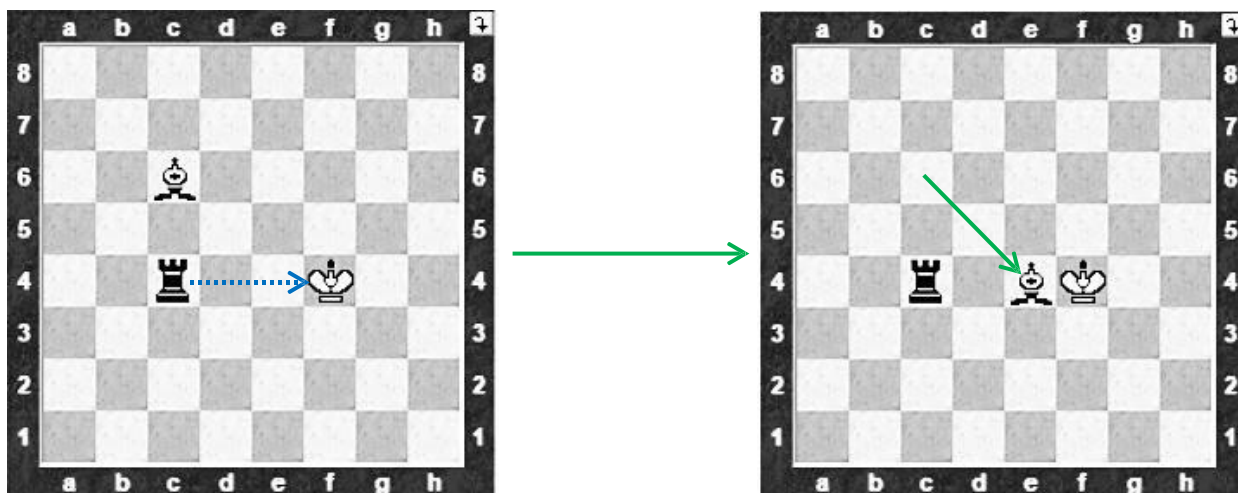
Exercice 5. Capturez la pièce noire qui a mis en échec le roi blanc. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 6. Capturez la pièce blanche qui a mis en échec le roi noir. Montrez la solution avec une flèche.

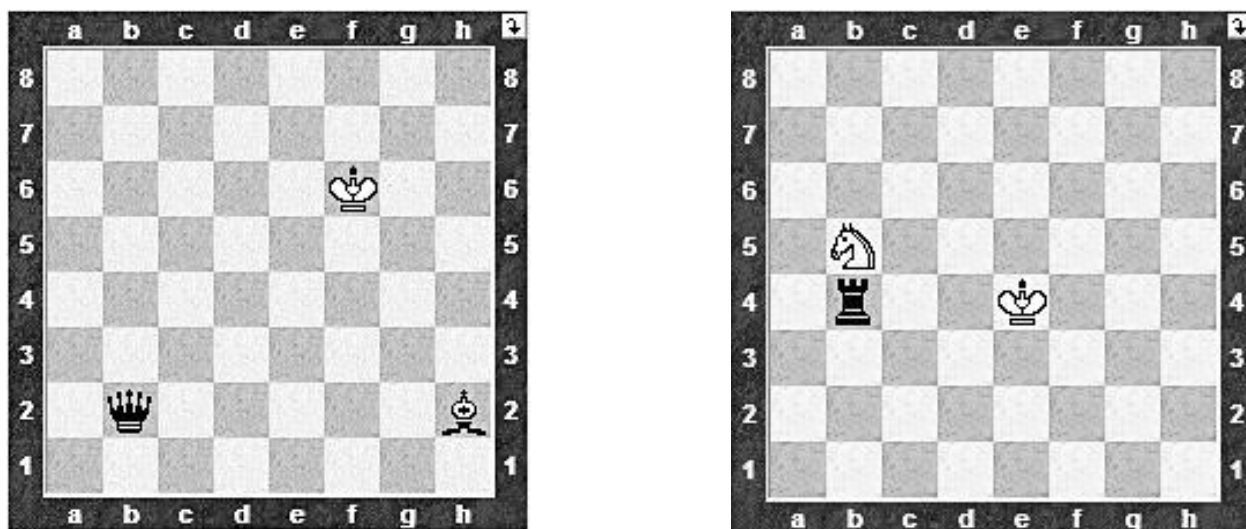


2. Couvrant l'échec avec un autre pièce.

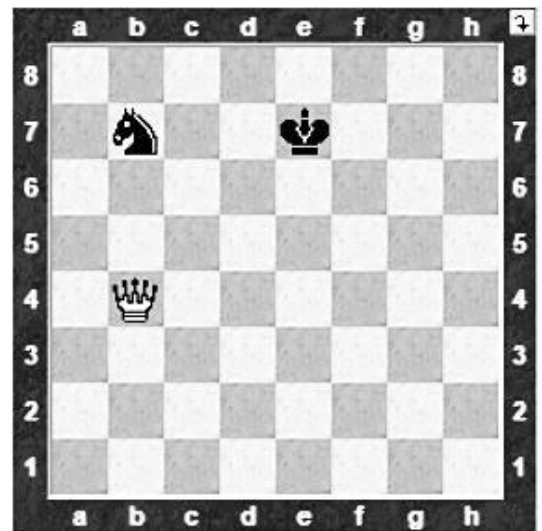
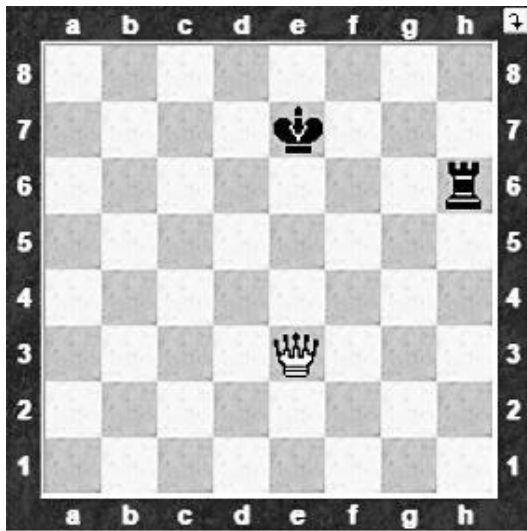


La tour noire met en échec le roi blanc. Le fou blanc se déplace en e4 et **couvre** le **roi blanc** de l'échec. **Pas d'échec.**

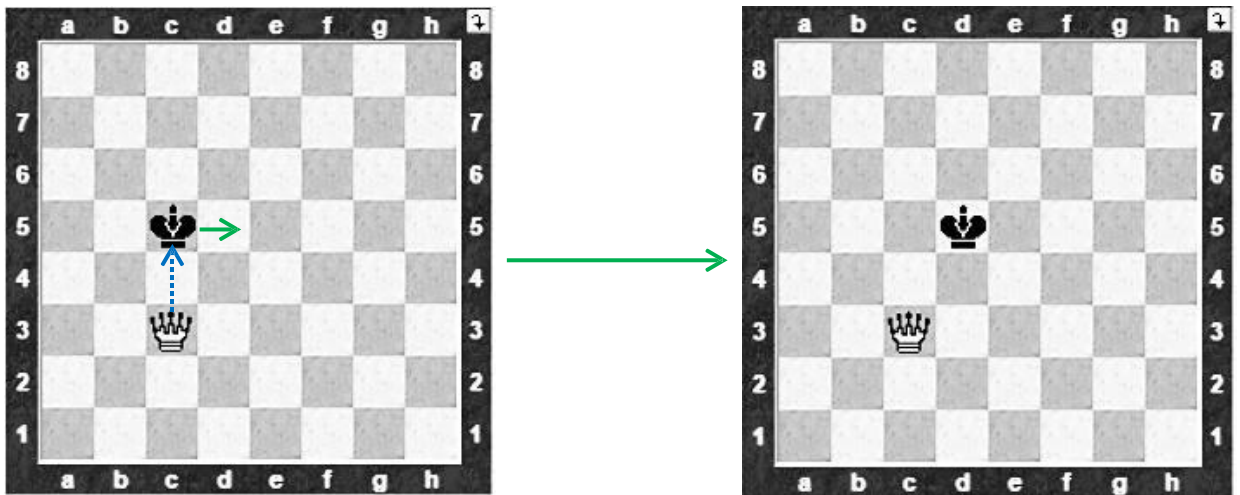
Exercice 7. La pièce noire met en échec le roi blanc. **Couvrez le roi blanc** d'échec avec une autre pièce blanc. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 8. La pièce blanche met en échec le roi noir. **Couvrez le roi noir d'échec** avec une autre pièce noire. Montrez la solution avec une flèche.



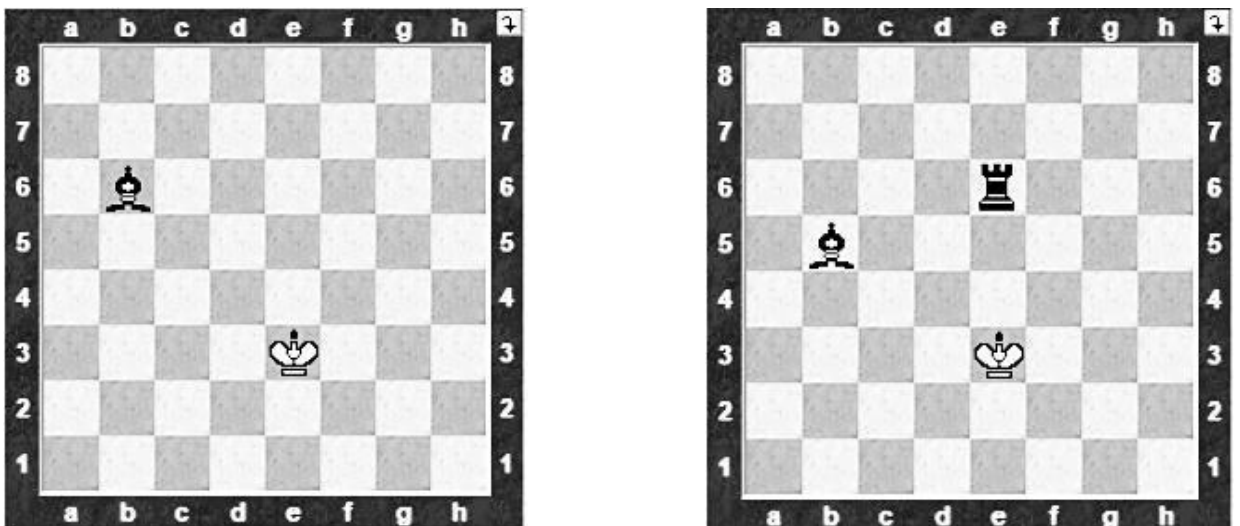
3. Échappez a l'échec.



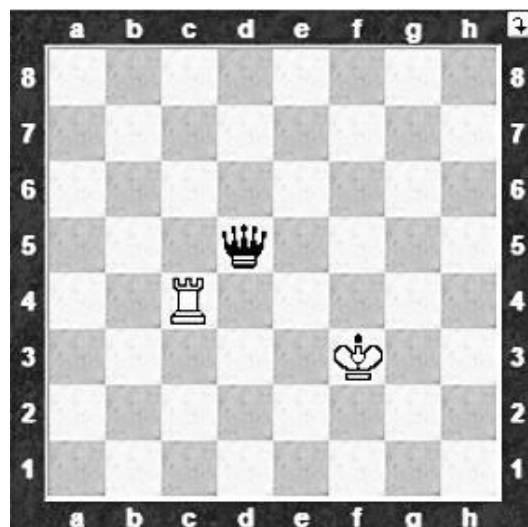
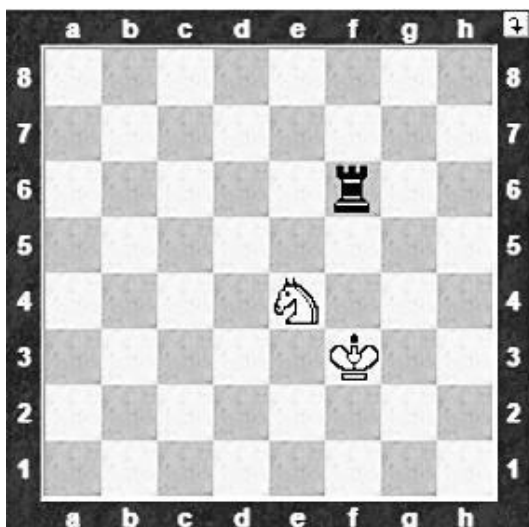
La dame blanche met en échec le roi noir. Vous ne pouvez pas capturer la dame blanche. Vous ne pouvez pas le recouvrir d'une autre pièce noire. **Le roi noir échappe à l'échec.** Par exemple, en d5 (ou d6, b6, b5). **Pas d'échec.**

Exercice 9. La pièce noire met en échec le roi blanc. **Échappez a l'échec avec le roi blanc.** Montrez la solution avec une flèche.

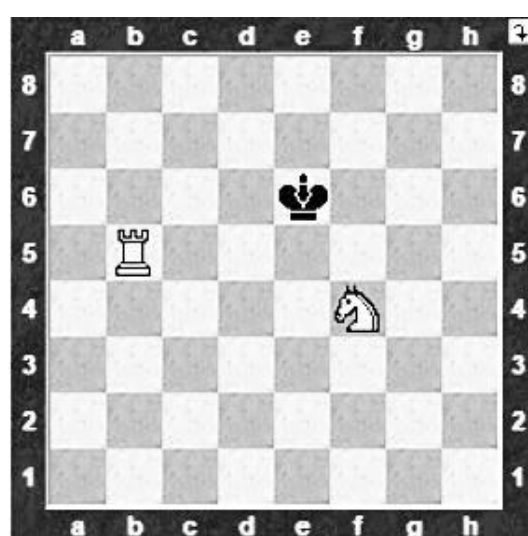
Fais attention! Le roi blanc ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces noires.



Exercice 10. La pièce noire met en échec le roi blanc. Choisissez la meilleure défense contre l'échec. Montrez la solution avec une flèche.



La pièce blanche met en échec le roi noir. Choisissez la meilleure défense contre l'échec. Montrez la solution avec une flèche.



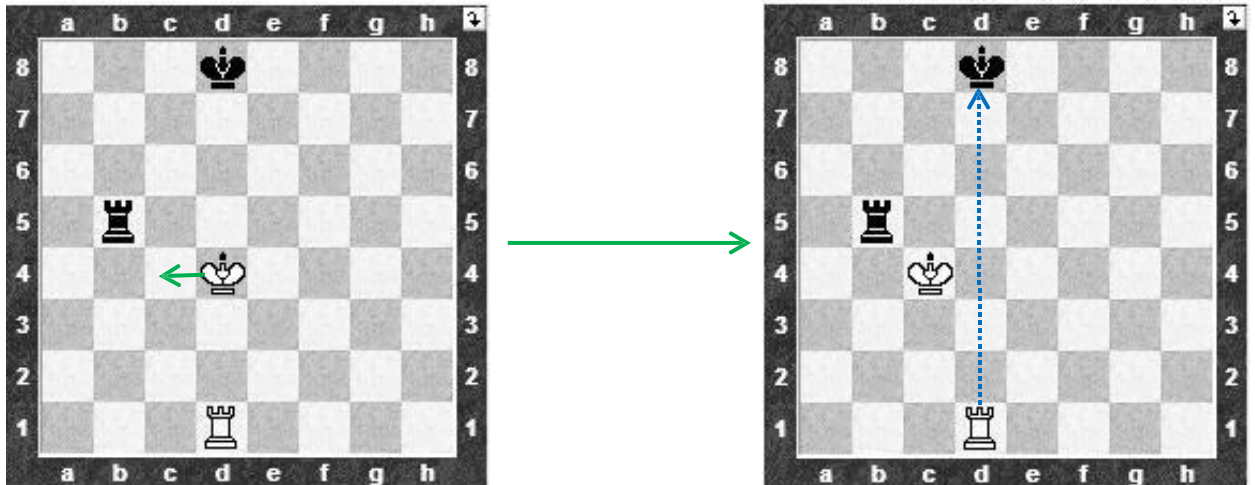
Fais attention!

Le roi noir ne peut pas se déplacer sous l'attaque des pièces blanches.

Échec découvert. Échec double

Il existe différents échecs.

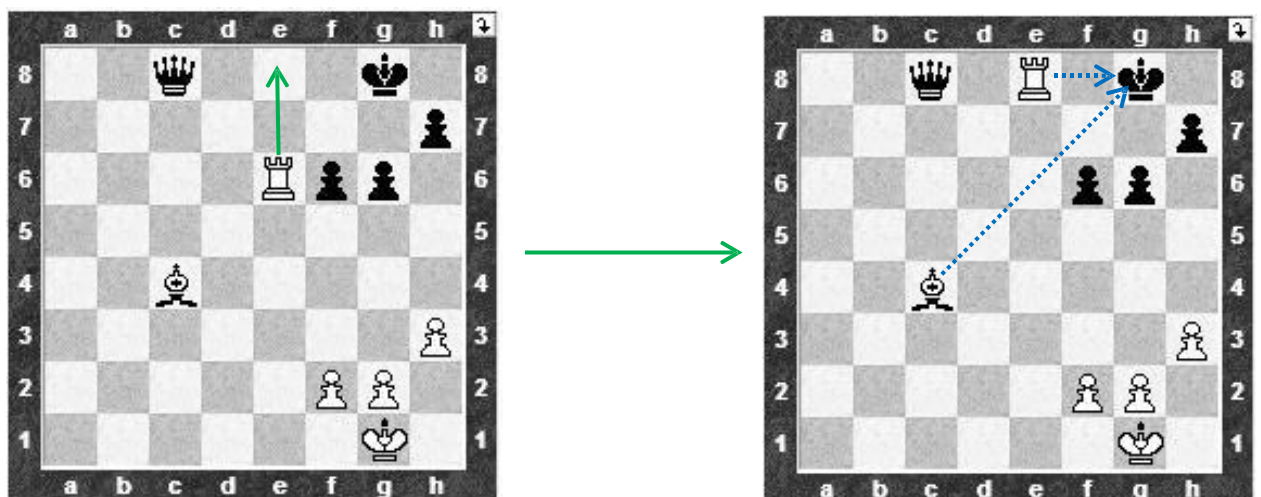
L'échec découvert est une situation dans laquelle une pièce se déplace et ouvre en même temps une ligne pour un échec à une autre pièce.



La tour blanche veut mettre en échec le roi noir. Mais le roi blanc est en route. **Le roi blanc se déplace** en c4 (c3, e3, e4, e5 sont également possibles) **et ouvre la ligne d'échec pour la tour blanche.**

Le double échec est une situation dans laquelle deux pièces mettent en échec le roi à la fois.

La tour blanche se déplace en e8. Les deux tours blanches et le fou blanc mettent en échec.

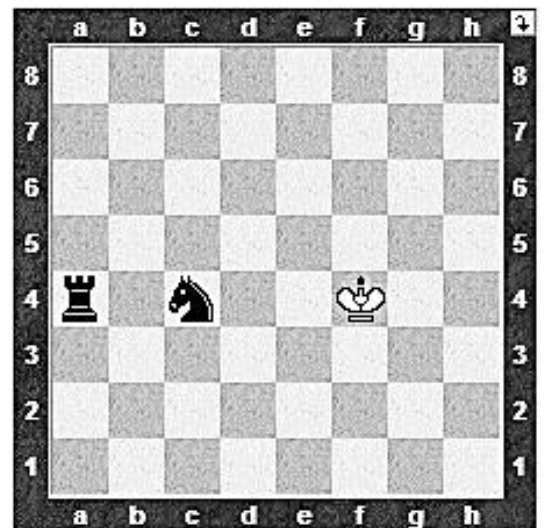
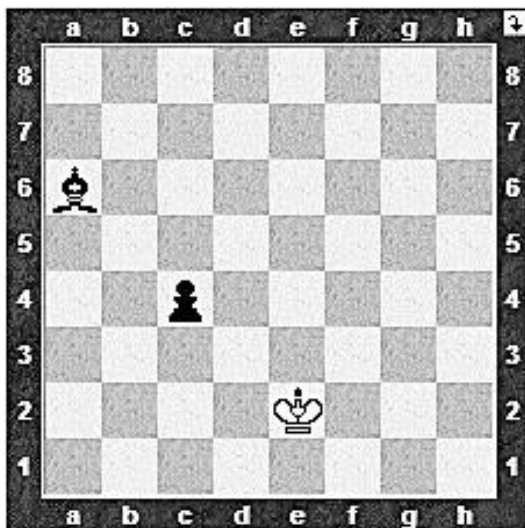


Il n'y a qu'une seule défense contre un double échec : s'échapper. Il ne sert à rien de capturer la tour avec la dame noire car le fou contrôle toujours le roi. Il ne sert à rien de capturer le fou avec la dame noire car la tour contrôle toujours le roi.

Exercice 11. Découvrez échec au roi noir. Une pièce blanche se déplace et une autre pièce blanche met en échec. Montrez la solution avec une flèche.

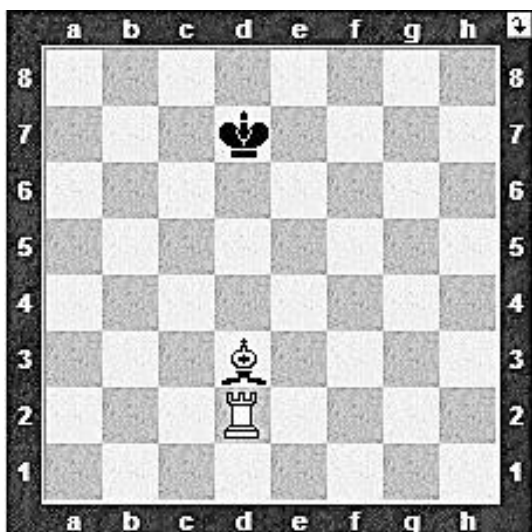


Découvrez **échec au roi blanc**. Montrez la solution avec une flèche.
Une pièce noire se déplace et une autre pièce noire met en échec.

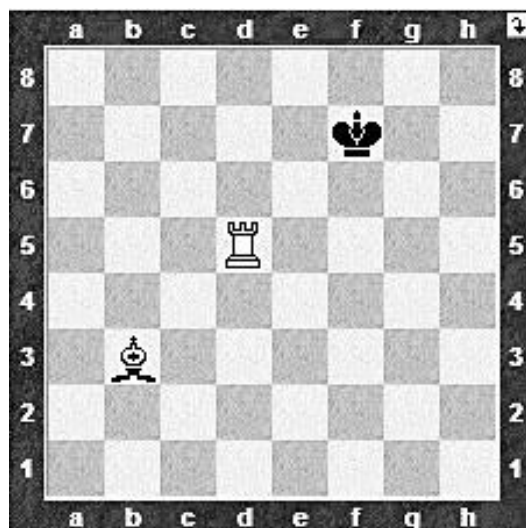


Exercice 12. Mettez en échec **le roi noir** avec des pièces blanches. Montrez la solution avec des flèches.

2 voies

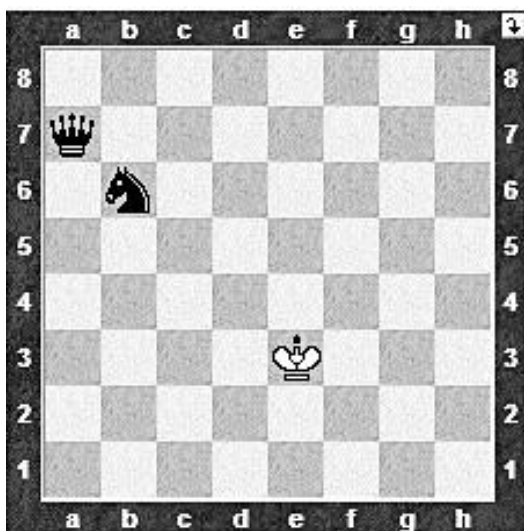


2 voies

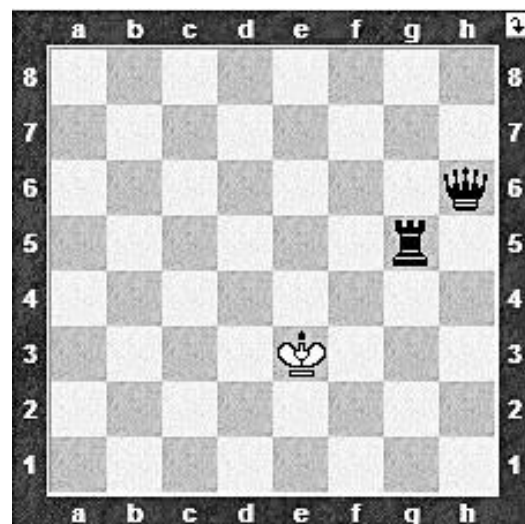


Mettez en échec le roi blanc avec des pièces noires. Montrez la solution avec des flèches.

2 voies



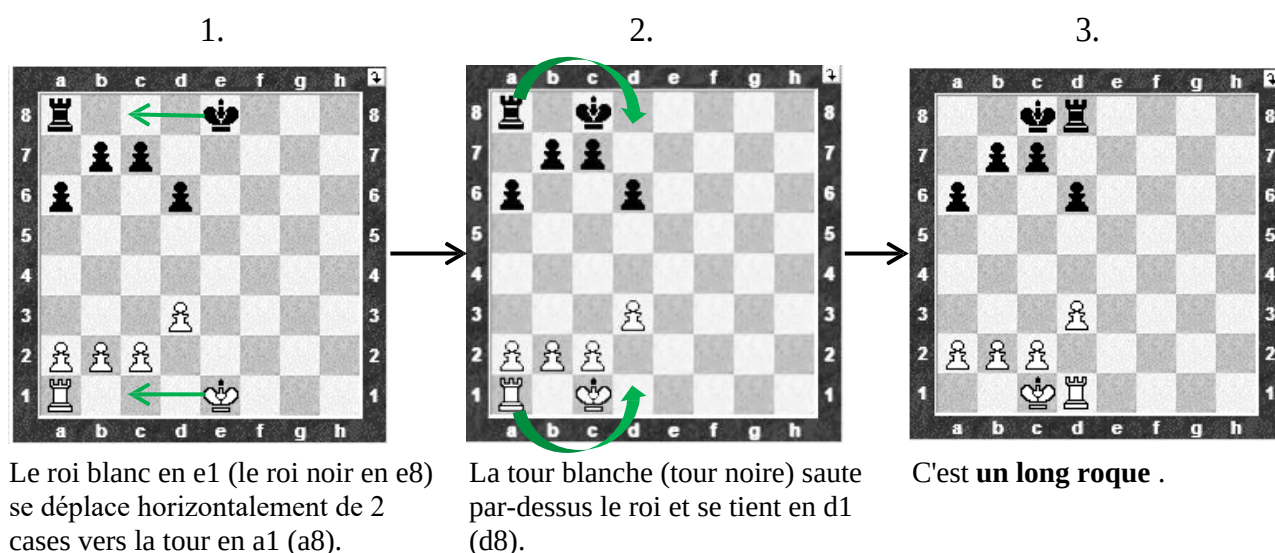
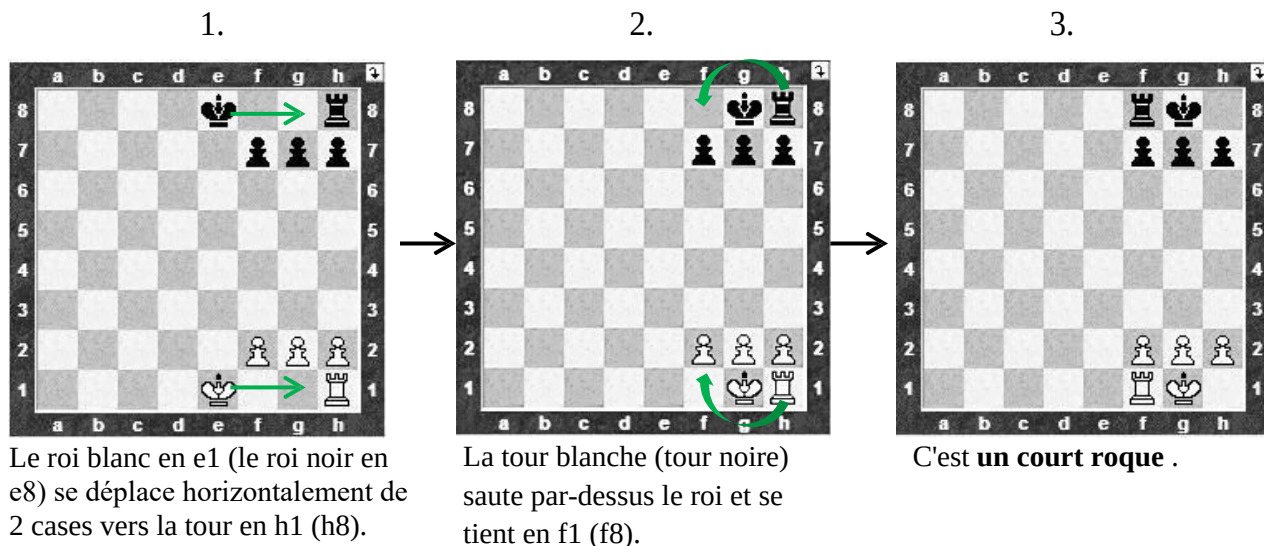
2 voies



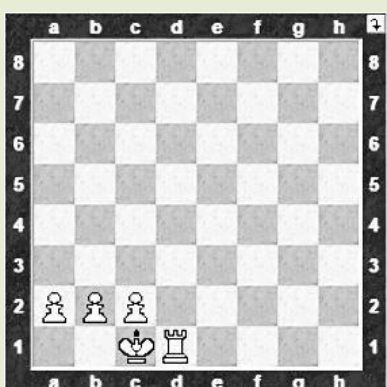
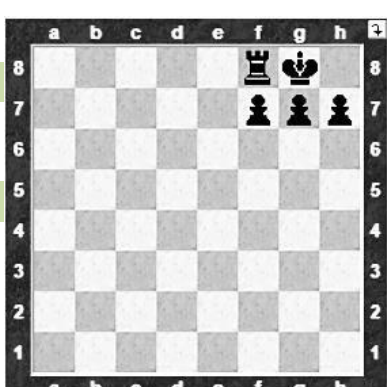
Leçon 13. Roque

Le roi est la pièce la plus importante. Le roi doit être protégé. Le roi a un coup spécial. Ce mouvement s'appelle **le roque**. Le roque est fait pour cacher votre roi des pièces de l'autre joueur.

Le roque est **le coup du roi** ! Cela **ne peut être fait qu'une seule fois** par partie.

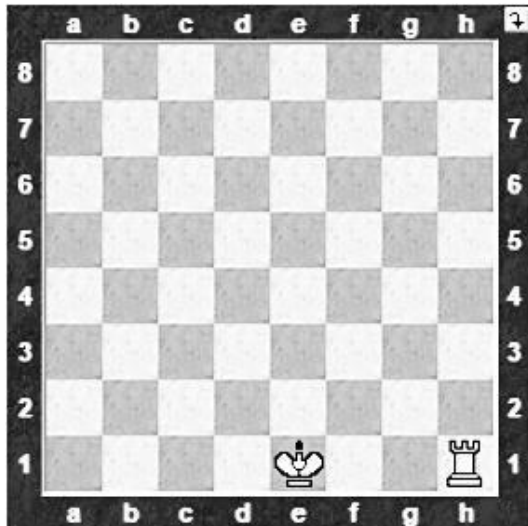


Exercice 1. Reliez les mots et les images (positions) avec des flèches.

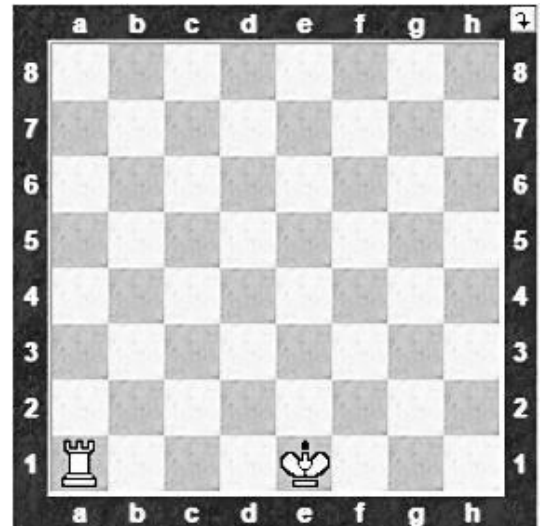
Court roque	
Long roque	
Court roque	
Long roque	

Exercice 2. Roquez aux **pièces blanches**. Lors du roque, **le roi se déplace en premier**, puis la tour.
Montrez la solution avec des flèches.

Court roque

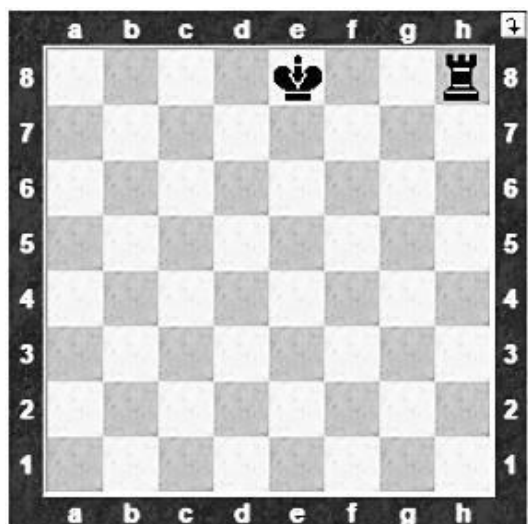


Long roque

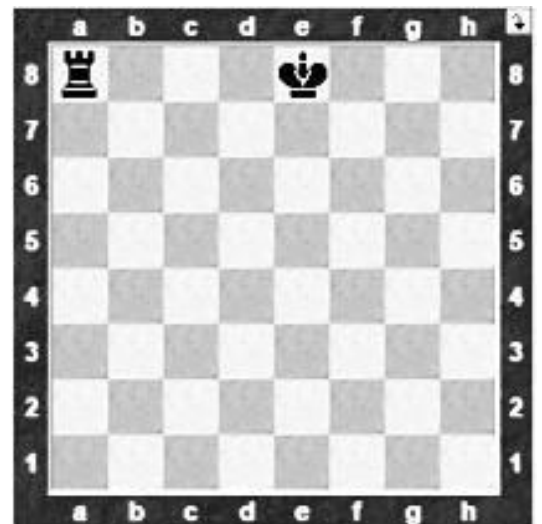


Roquez avec **les pièces noires**. Lors du roque, **le roi se déplace en premier**, puis la tour.
Montrez la solution avec des flèches.

Court roque

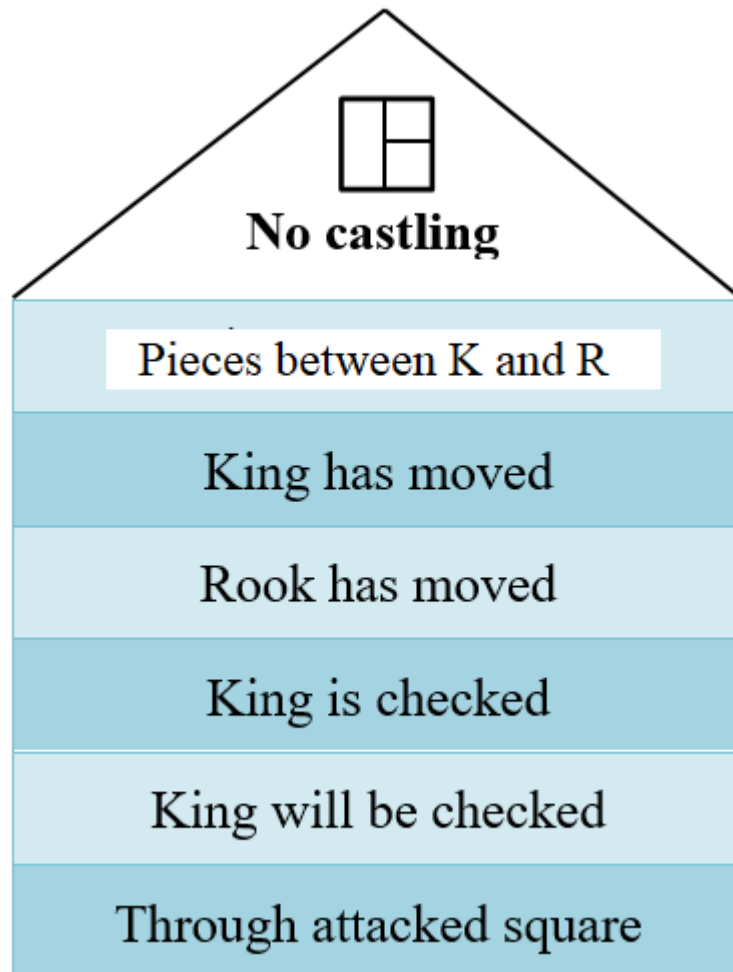


Long roque

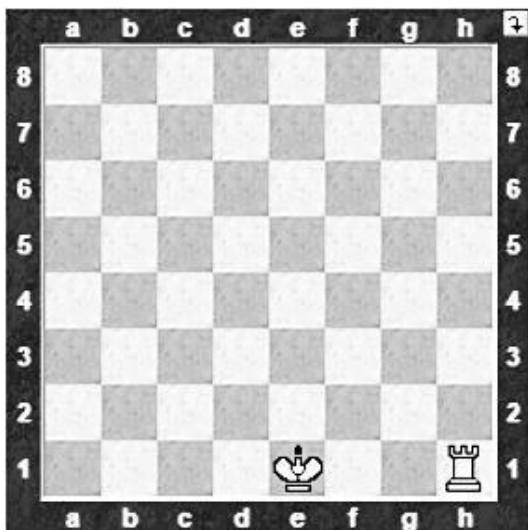


Il y a des règles quand **il est impossible de roquer** :

- Il y a des pièces entre le roi et la tour avec lesquelles le roi veut roquer.
- Le roi a été déjà déplacé.
- La tour avec laquelle le roi veut roquer a déjà bougé.
- Le roi est mis en échec.
- Le roi sera mettre en échec après le roque.
- Le roi passe par la « **case attaquée** » lors du roque.



Exercice 3. Répondez à la question : **le roi blanc peut-il roquer ?** Entourez la bonne réponse.



Oui

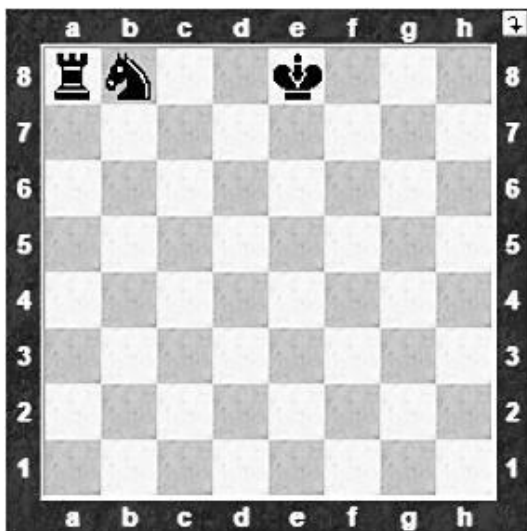
Non



Oui

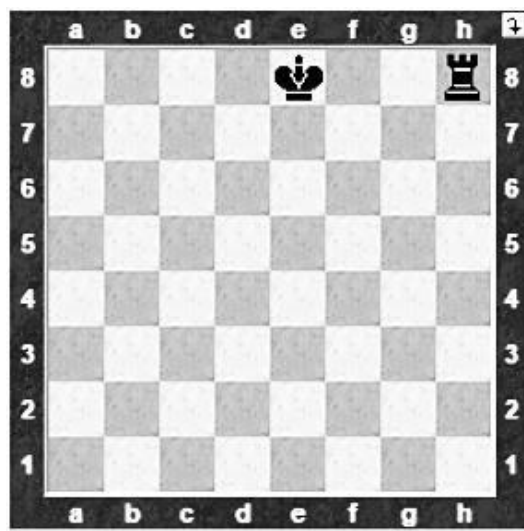
Non

Le roi noir peut-il château? Entourez la bonne réponse.



Oui

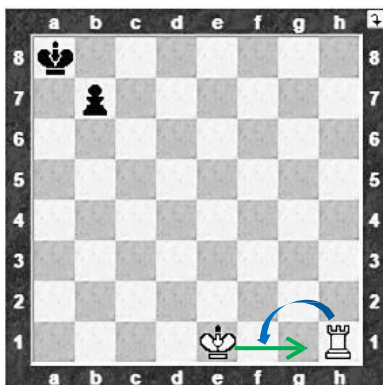
Non



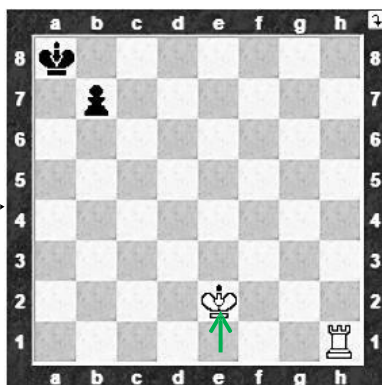
Oui

Non

Vous ne pouvez pas roquer si le roi a déjà bougé.



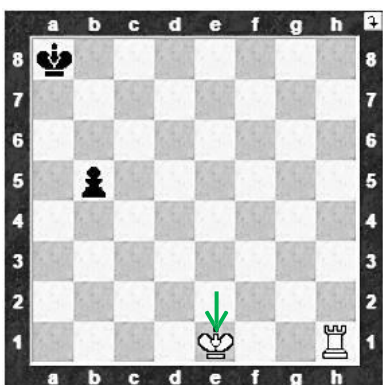
Maintenant, les pièces blanches peuvent roquer. Mais...



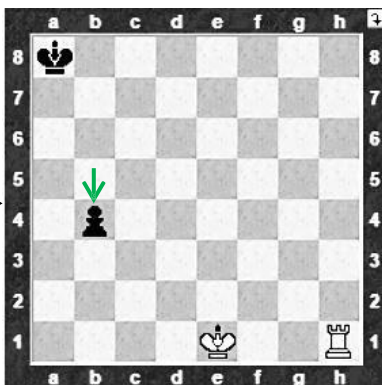
Le roi blanc se déplace en e2.



Le pion noir se déplace en b5.



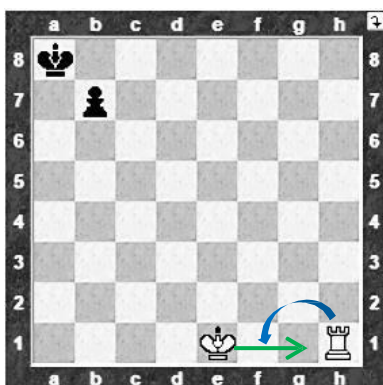
Le roi blanc recule en e1.



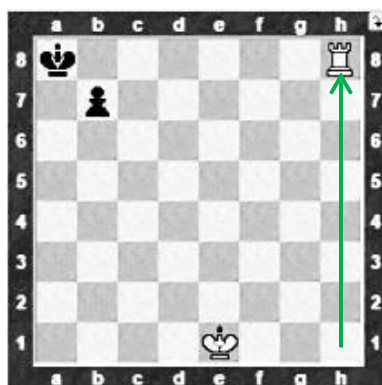
Le pion noir se déplace en b4.

Maintenant, le roi blanc ne peut pas roquer. Parce que le roi blanc a déjà bougé.

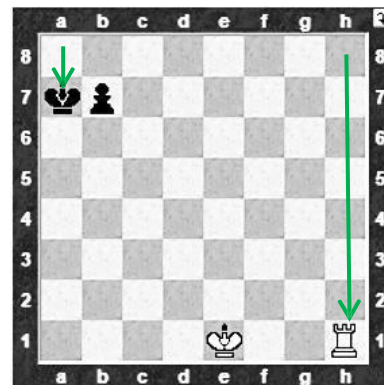
Vous ne pouvez pas roquer si la tour s'est déjà déplacée.



Maintenant, les pièces blanches peuvent roquer. Mais...



La tour blanche se déplace en h8 et met en échec le roi noir.



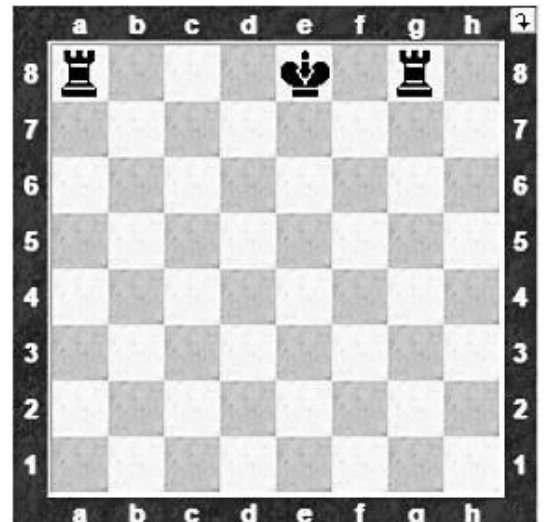
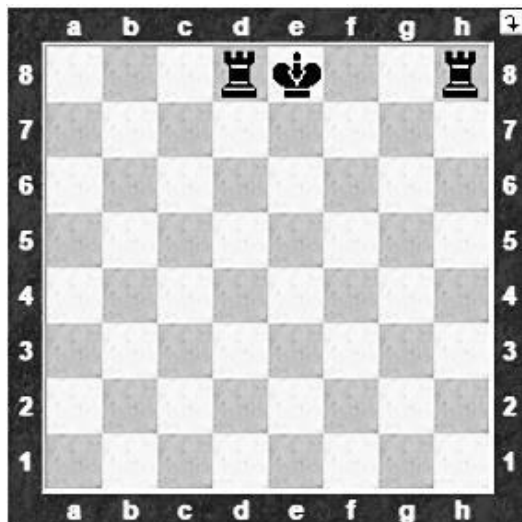
Le roi noir se déplace en a7. La tour blanche revient en h1.

Maintenant, **le roi blanc ne peut pas roquer**. Parce que la tour a déjà bougé.

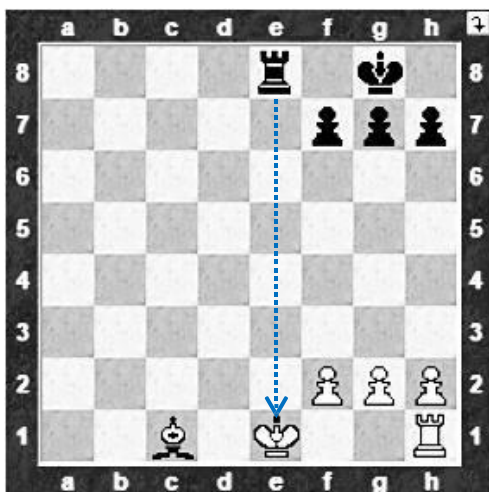
Exercice 4. Répondez à la question : **quel genre de roque le roi blanc peut-il faire : court ou long ?** Montrez la solution avec des flèches.



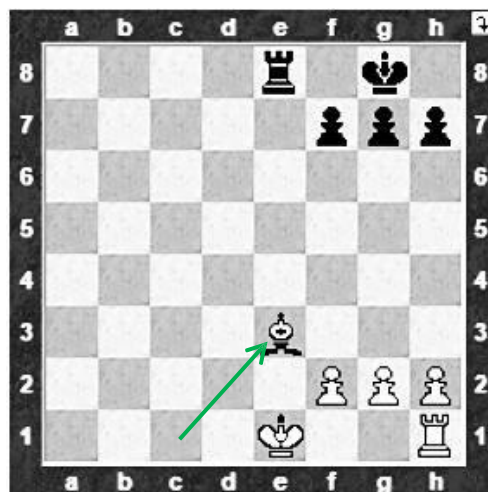
Quel genre de roque le roi noir peut-il faire : court ou long ? Montrez la solution avec des flèches.



Vous ne pouvez pas roquer si le roi a été mis en échec.



La tour noire met en échec le roi blanc.
Vous ne pouvez pas roquer.



Vous devez protéger le roi blanc contre l'échec. Le fou blanc se déplace en e3 et couvre le roi blanc. **Pas d'échec** au roi blanc .



La tour noire se déplace en a8. Maintenant, le roi blanc peut roquer.

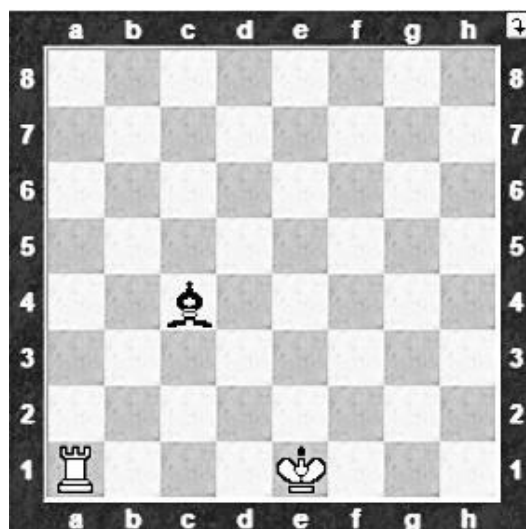


Exercice 5. Répondez à la question : **le roi blanc peut-il roquer ?** Entourez la bonne réponse.



Oui

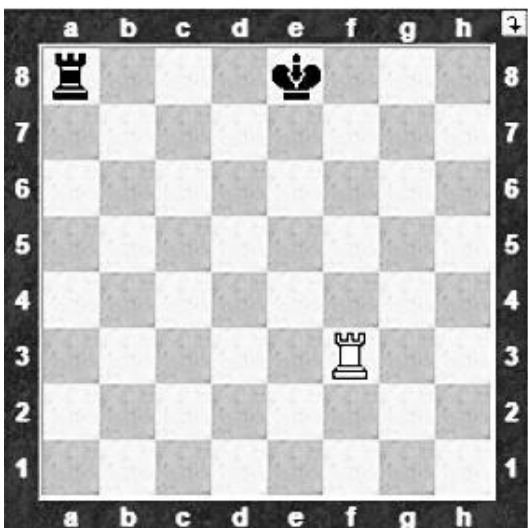
Non



Oui

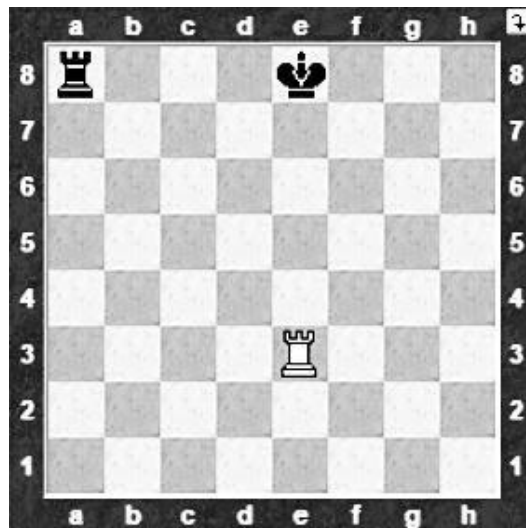
Non

Le roi noir peut-il château? Entourez la bonne réponse.



Oui

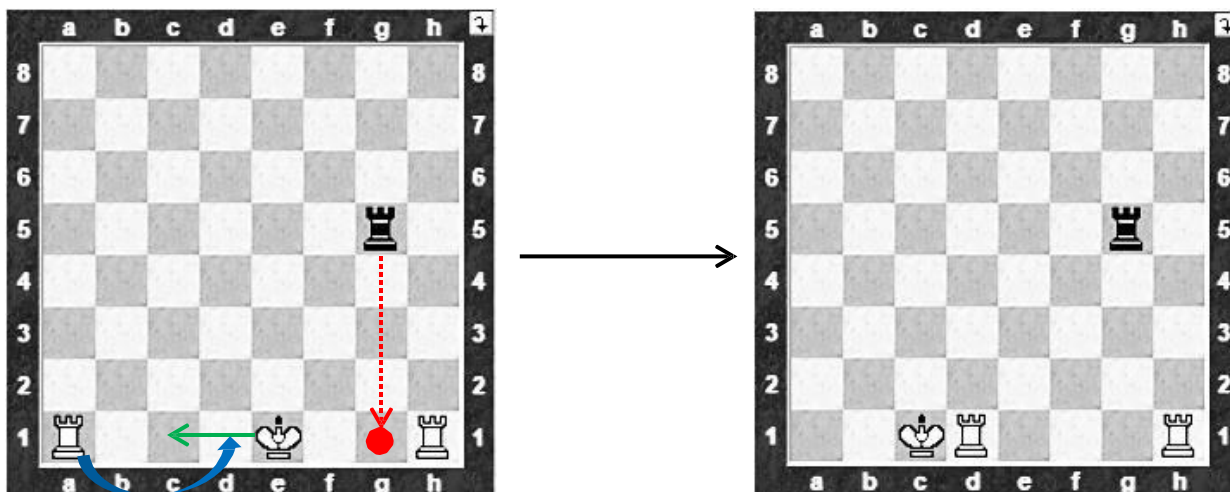
Non



Oui

Non

Vous ne pouvez pas roquer si le roi est mis en échec après.



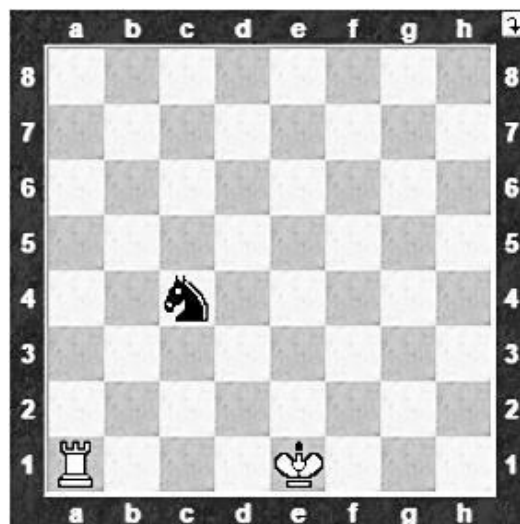
La tour noire ne permet pas au roi blanc de se déplacer en g1. Maintenant, **le roi blanc ne peut pas roquer court** . Mais le roi blanc **peut roquer longtemps**.

Exercice 6. Le château **du roi blanc** peut-il longtemps ? Entourez la bonne réponse.



Oui

Non



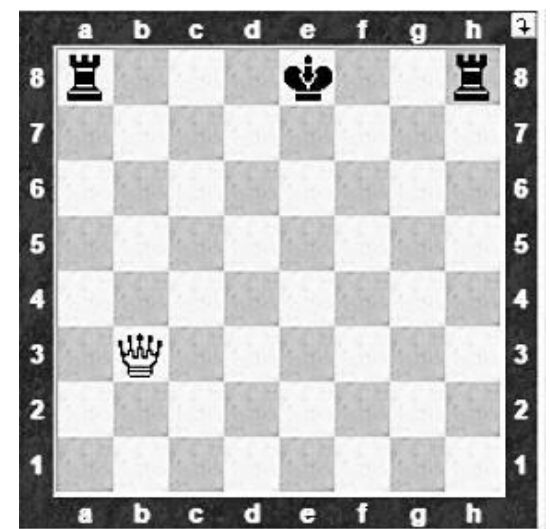
Oui

Non

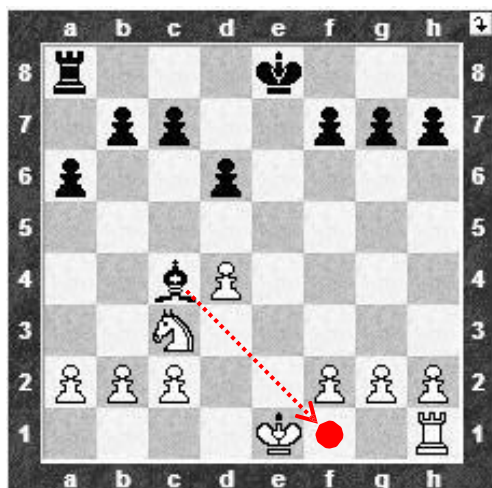
Exercice 7. Quel genre de roque peut faire le roi blanc : court ou long ? Montrez la solution avec des flèches.



Quel genre de roque le roi noir peut-il faire : court ou long ? Montrez la solution avec des flèches.



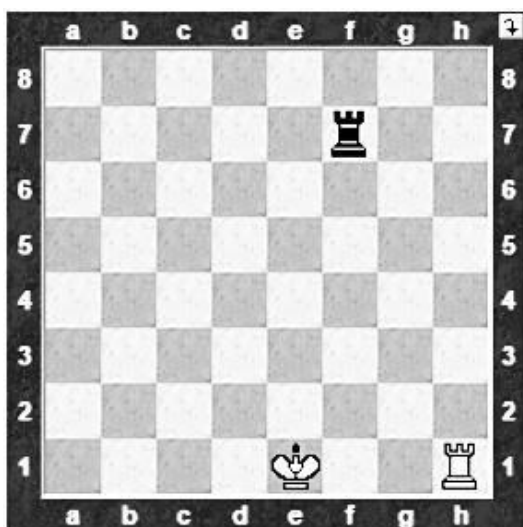
Vous ne pouvez pas roquer si le roi traverse une "case attaquée".



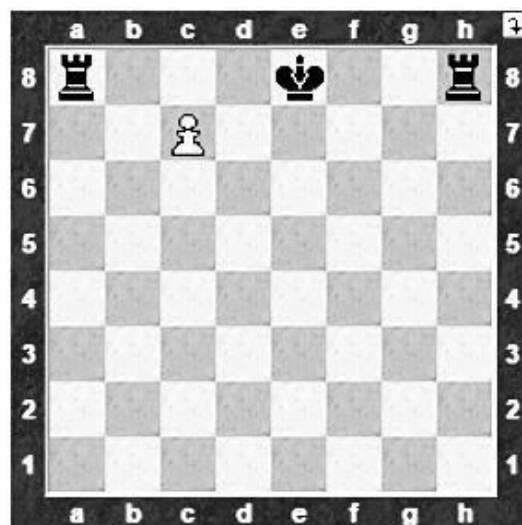
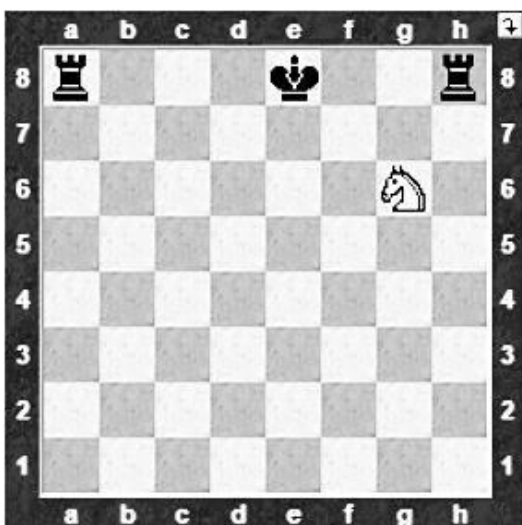
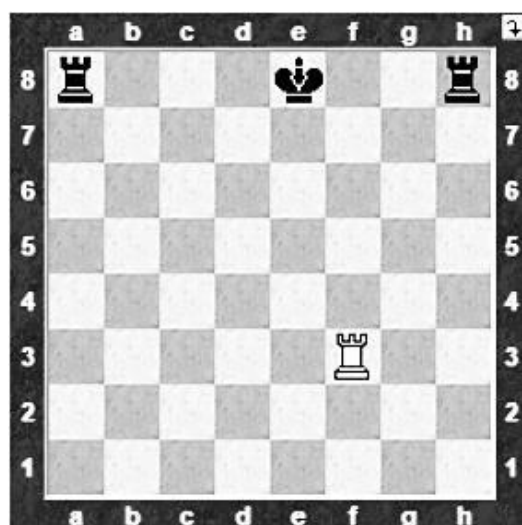
Dans cette position, **le roi blanc ne peut pas roquer**.
Puisque le fou noir ne permet pas au roi blanc de f1, à
travers lequel il va se déplacer vers g1.

f1 s'appelle une **case attaquée** .

Exercice 8. Le château **du roi blanc** peut-il court-circuiter? Entourez la bonne réponse.



Exercice 9. Quel genre de roque le roi noir peut-il faire : court ou long ? Montrez la solution avec des flèches.



Leçon 14. Échec et mat

Lorsque vous jouez aux échecs, votre **objectif est de mater le roi** de l'autre joueur.

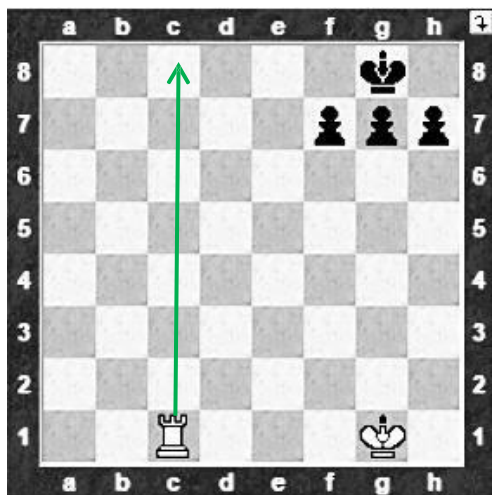
Échec et mat est un échec qui ne peut être évité (vous ne pouvez pas capturer la pièce qui a attaqué le roi ; vous ne pouvez pas couvrir le roi avec votre autre pièce ; votre roi ne peut pas s'échapper).

Échec et mat de l'adversaire gagne la partie. L'échec et mat met fin à la partie.

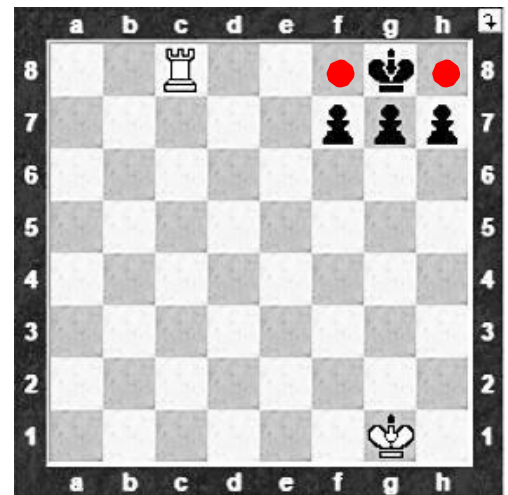
Le roi blanc ne peut pas mater le roi noir. Et le roi noir ne peut pas mater le roi blanc.

Voyez comment vous pouvez faire échec et mat avec différentes pièces.

Tour échec et mat



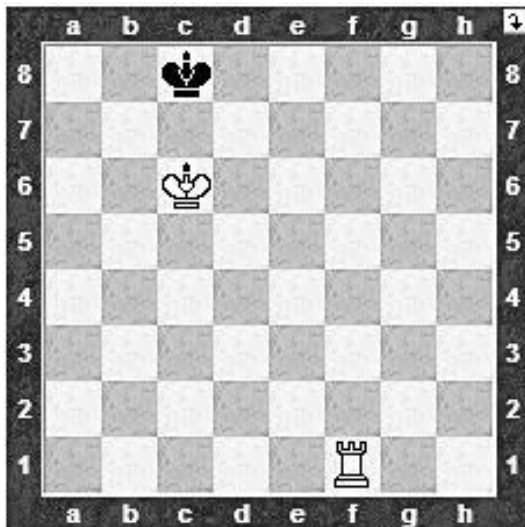
La tour blanche se déplace en c8 et met en échec le roi noir.



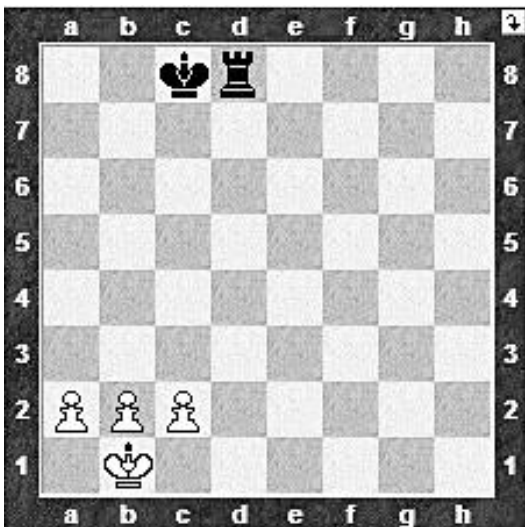
1. Vous ne pouvez pas capturer la tour blanche.
2. Le roi noir ne peut pas être couvert d'échec.
3. Le roi noir ne peut pas se déplacer en f8 et h8.

Il n'y a aucune défense contre l'échec. **La tour blanche mat** le roi noir.

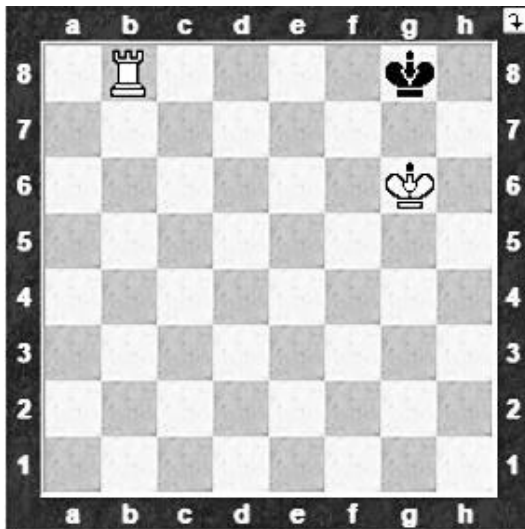
Exercice 1. Échec et mat du roi noir avec la tour blanche. Montrez la solution avec une flèche.



Échec et mat du roi blanc avec la tour noire. Montrez la solution avec une flèche.

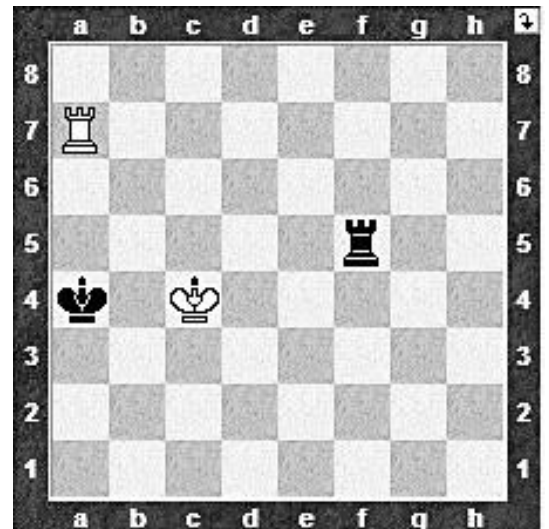


Exercice 2. Répondre à la question. La tour blanche a-t-elle mis en échec **ou maté** le roi noir ?
Entourez la bonne réponse.



Échec

Échec et mat



Échec

Échec et mat



Échec

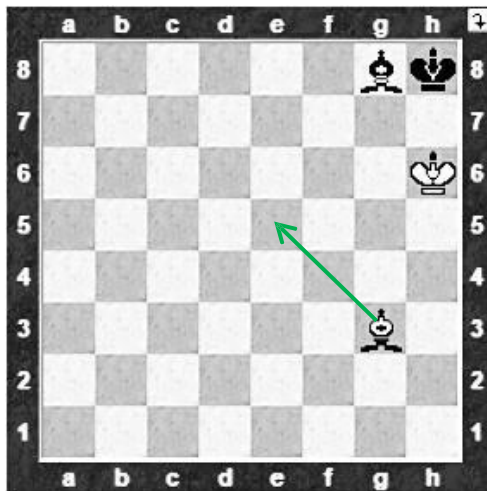
Échec et mat



Échec

Échec et mat

Fou échec et mat



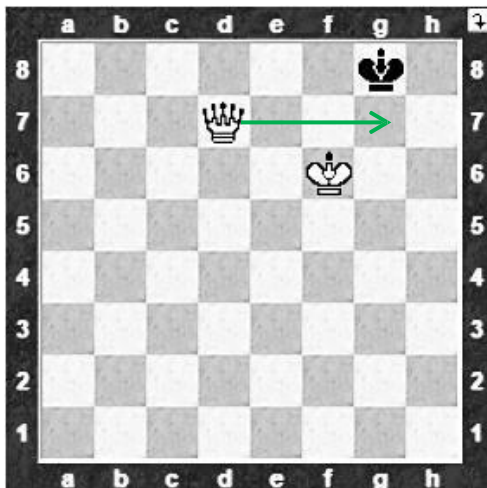
Le fou blanc se déplace en e5 et met en échec le roi noir.



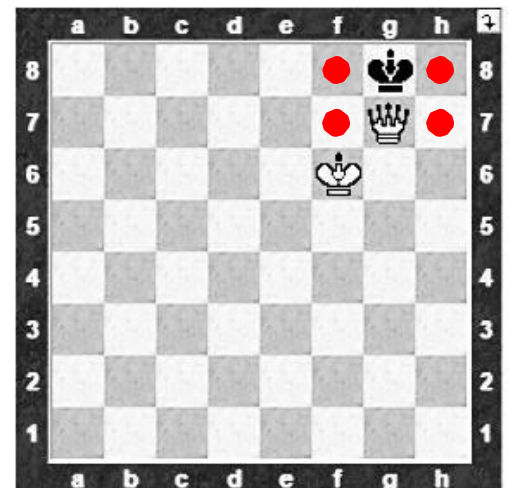
1. Vous ne pouvez pas capturer le fou blanc.
2. Le roi noir ne peut pas être couvert d'échec.
3. Le roi noir ne peut pas se déplacer en g7 et h7.

Il n'y a aucune défense contre l'échec. **Le fou blanc met en échec le roi noir.**

Dame échec et mat



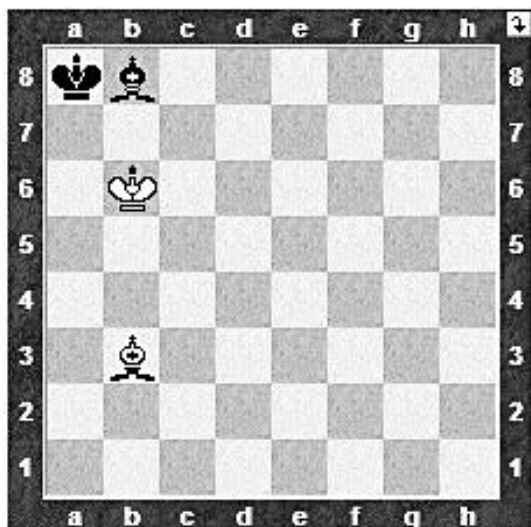
La dame blanche se déplace en g7 et met en échec le roi noir.



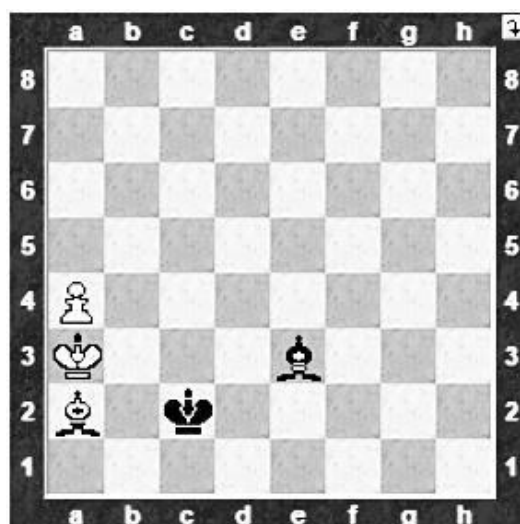
1. Vous ne pouvez pas capturer la dame blanche.
2. Le roi noir ne peut pas être couvert d'échec.
3. Le roi noir ne peut pas se déplacer en f8, f7, h8 et h7.

Il n'y a aucune défense contre l'échec. **La dame blanche met en échec le roi noir.**

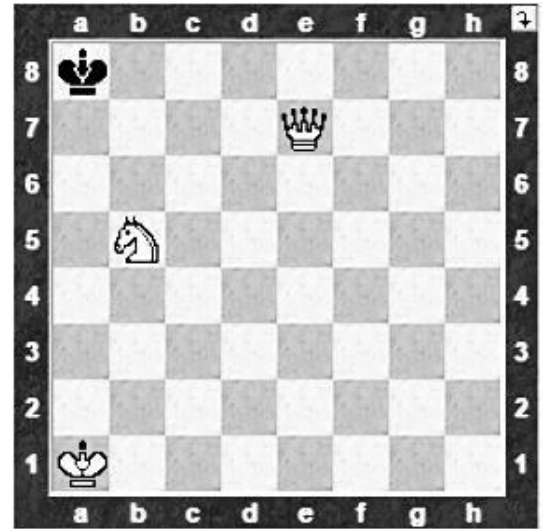
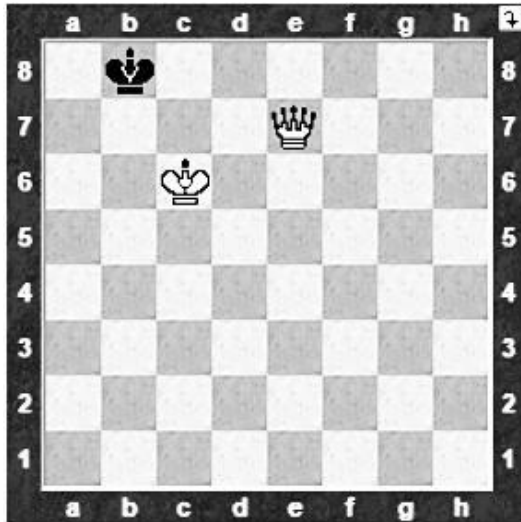
Exercice 3. Échec et mat du roi noir avec le fou blanc. Montrez la solution avec une flèche.



Échec et mat du roi blanc avec le fou noir. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 4. Échec et mat du roi noir avec la dame blanche. Montrez la solution avec une flèche.



Échec et mat du roi blanc avec la dame noire. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 5. Répondre à la question. Le fou blanc a-t-il mis en **échec ou maté le roi noir** ?
Entourez la bonne réponse.

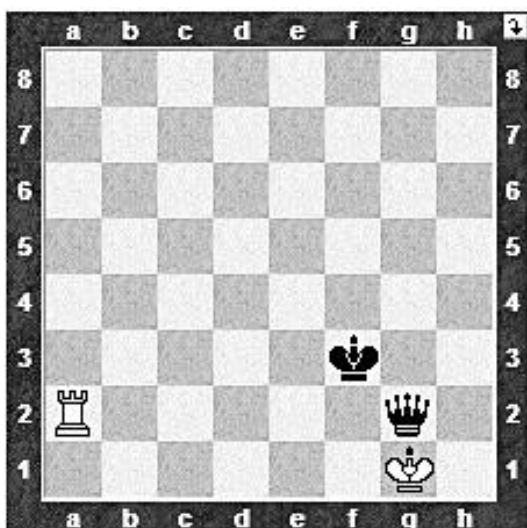


Échec Échec et mat



Échec Échec et mat

Répondre à la question. La dame noire a-t-elle mis en **échec ou maté le roi blanc** ?
Entourez la bonne réponse.

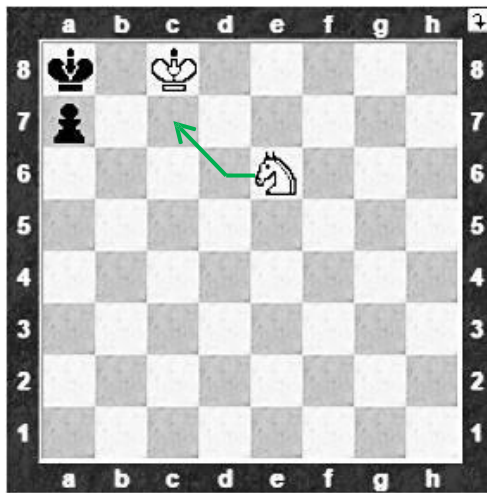


Échec Échec et mat

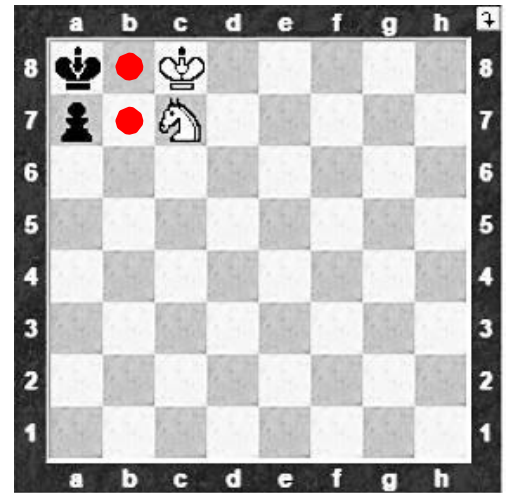


Échec Échec et mat

Cavalier échec et mat



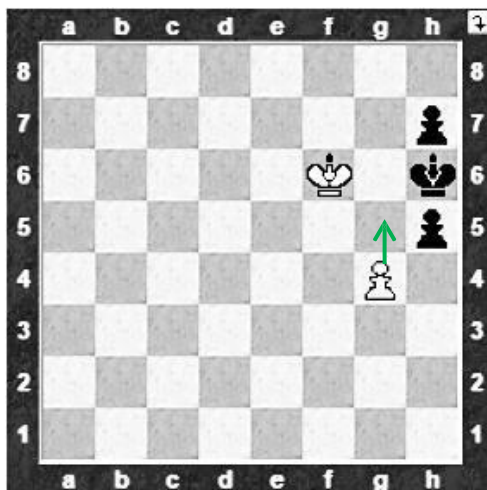
Le cavalier blanc se déplace en c7 et met en échec le roi noir.



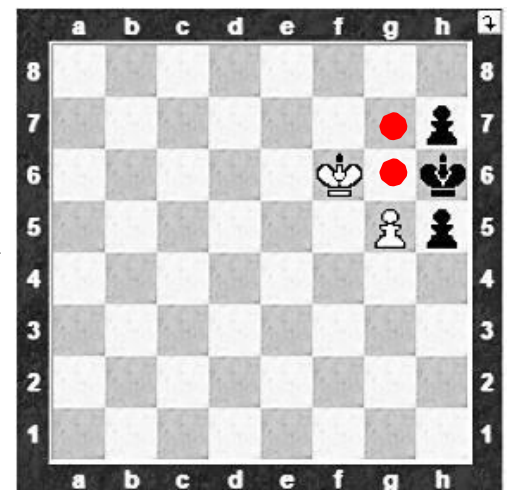
1. Vous ne pouvez pas capturer le cavalier blanc.
2. Le roi noir ne peut pas être couvert d'échec.
3. Le roi noir ne peut pas se déplacer en b8 et b7.

Il n'y a aucune défense contre l'échec. **Le cavalier blanc mate** le roi noir.

Pion échec et mate



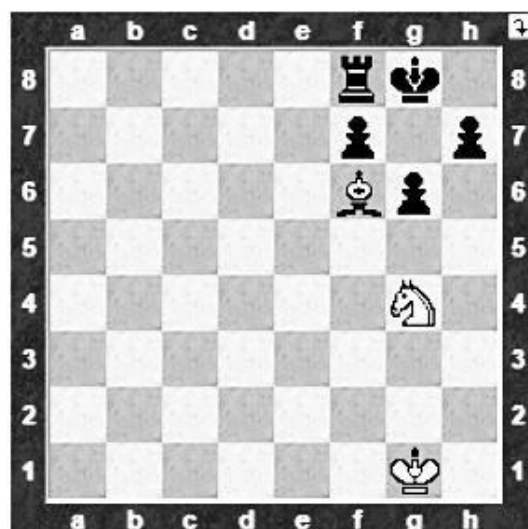
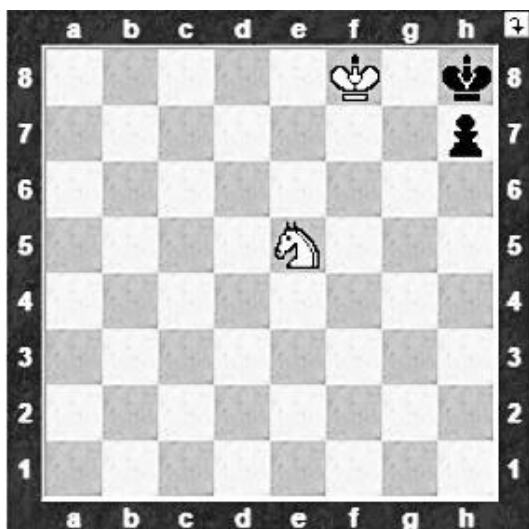
Le pion blanc se déplace en g5 et check le roi noir.



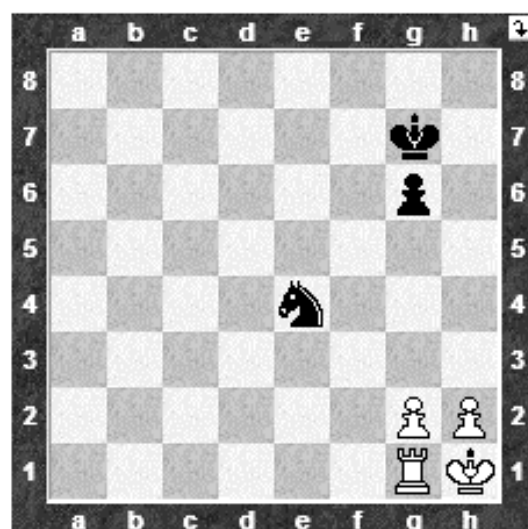
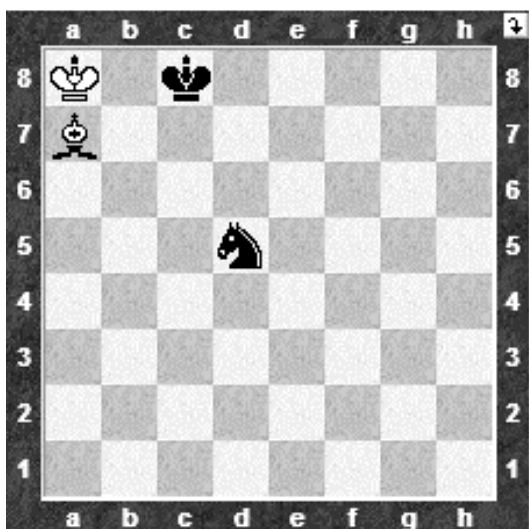
1. Vous ne pouvez pas capturer le pion blanc.
2. Le roi noir ne peut pas être couvert d'échec.
3. Le roi noir ne peut pas se déplacer en g6 et g7.

Il n'y a aucune défense contre l'échec. **Le pion blanc mate** le roi noir.

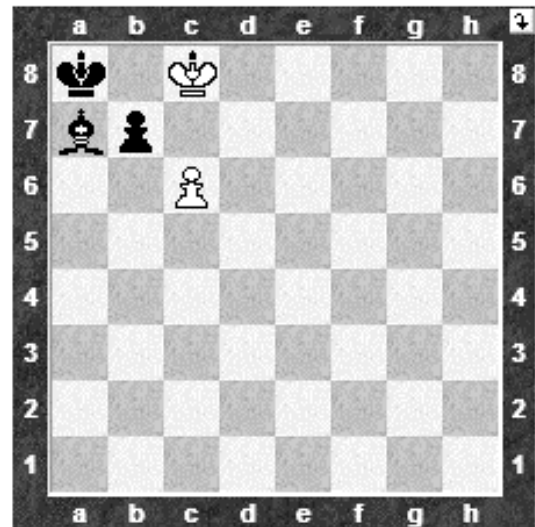
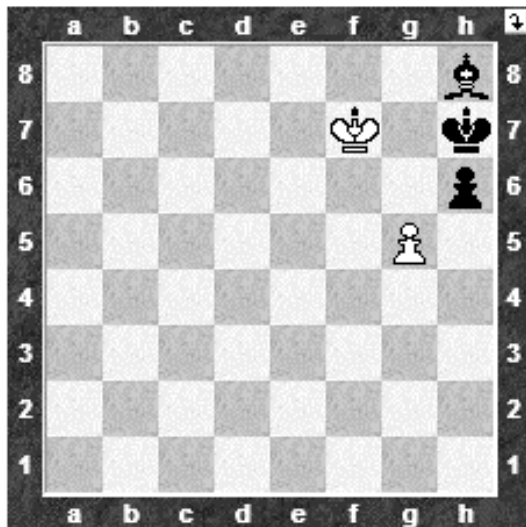
Exercice 6. Échec et mat du roi noir avec le cavalier blanc. Montrez la solution avec une flèche.



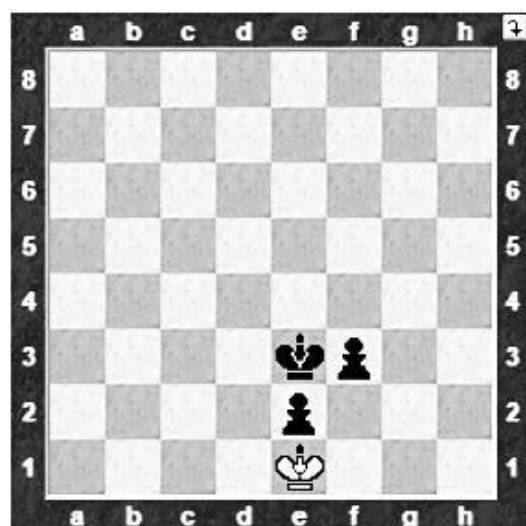
Échec et mat du roi blanc avec le cavalier noir. Montrez la solution avec une flèche.



Exercice 7. Échec et mat du roi noir avec le pion blanc. Montrez la solution avec une flèche.



Échec et mat du roi blanc avec le pion noir. Montrez la solution avec une flèche.



Leçon 15. Partie nulle. Pat

Lorsque vous jouez aux échecs, votre **objectif est de mater le roi** de l'autre joueur.

Si vous faites échec et mat , vous **obtenez 1 point** . Si vous êtes maté, vous obtenez 0 points.

Il arrive que la partie soit terminée, mais qu'aucun des joueurs ne mate. C'est **une partie nulle**. Chaque joueur obtient un demi-point. Un demi-point est marqué $\frac{1}{2}$.

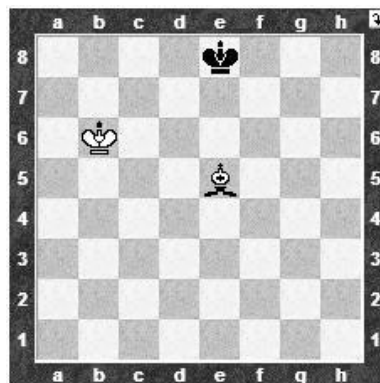
Le jeu est fini	Vous obtenez à la fin du jeu	
Vous avez en échec	1	un point
Partie nulle	$\frac{1}{2}$	un demi-point
Vous êtes en échec	0	zéro point

Regardez les positions où aucun des joueurs ne peut gagner.

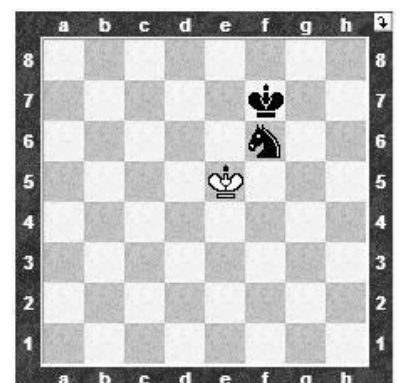
Partie nulle.



Seuls les rois restent sur l'échiquier.



Un joueur a un fou et un roi. L'autre joueur n'a qu'un roi.



Un joueur a un cavalier et un roi. L'autre joueur n'a qu'un roi.

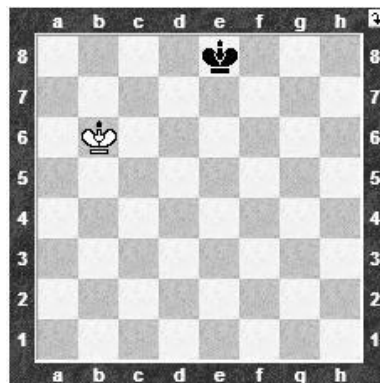
Exercice 1. Reliez un mot avec une image et un nombre à l'aide de flèches.

ÉCHEC ET MAT

$\frac{1}{2}$

PARTIE NULLE

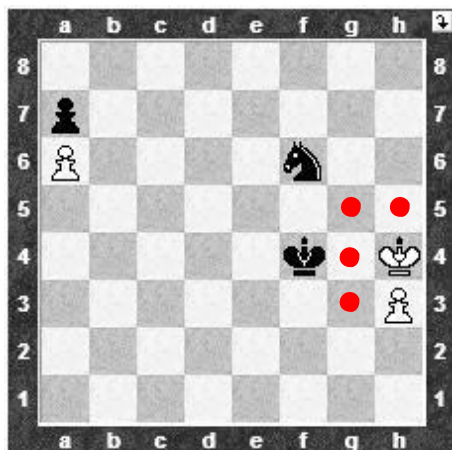
1



Il existe également des positions dans lesquelles le jeu se termine par une partie nulle .

Dans une partie d'échecs, il peut arriver que le roi ne soit pas en échec et qu'il n'ait aucun mouvement. Les pièces de sa couleur n'ont pas non plus de mouvements. C'est un **pat** .

Le pat est une partie nulle.



Regardez le poste. Le coup des blancs.

1. Le roi blanc **n'est pas en échec**.
2. Le roi blanc n'a **aucun mouvement**.
3. Les pièces blanches n'ont **pas de mouvement**.

C'est un **pat**. **Le pat est une partie nulle**. S'il y a un pat sur l'échiquier, la partie se termine par **une partie nulle** (½, demi-point à chaque joueur).

Pat met immédiatement fin à la partie.

PAT

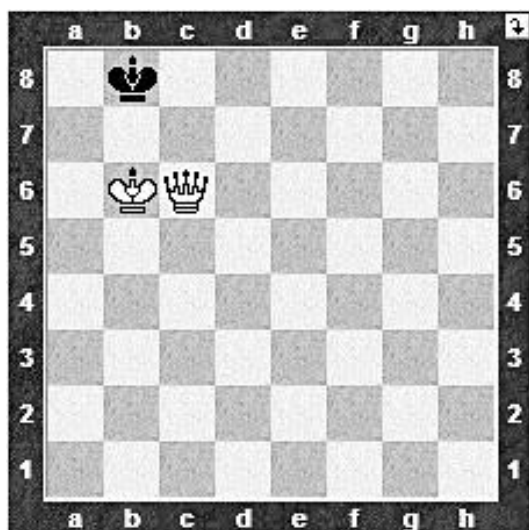
Le roi n'est pas en échec.

Le roi n'a pas de

Les pièces n'ont pas de

Exercice 2. Répondre à la question. **Le roi noir** est-il dans l'impasse ou non ?

Le coup des noirs. Entourez la bonne réponse.



Pat

Non



Pat

Non



Pat

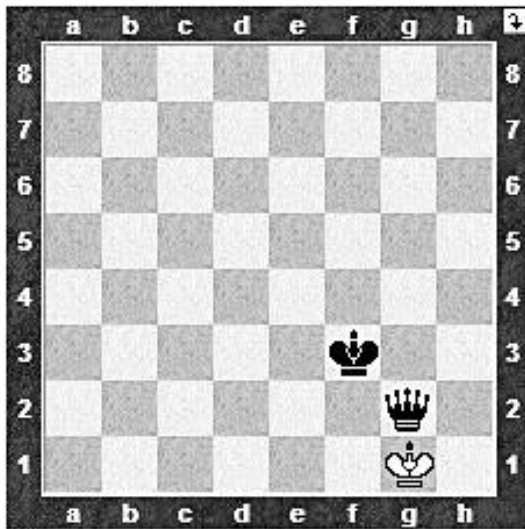
Non



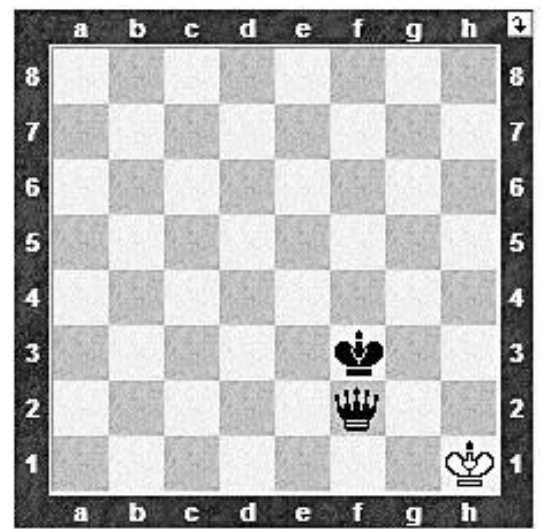
Pat

Non

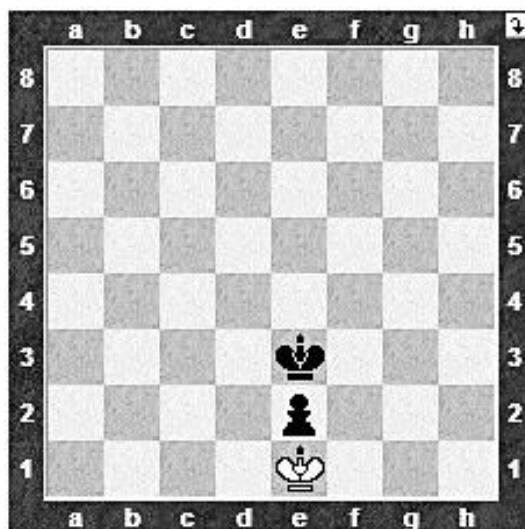
Exercice 3. Répondre à la question. **Le roi blanc** a-t-il été bloqué ou maté ?
Le coup des blancs. Entourez la bonne réponse.



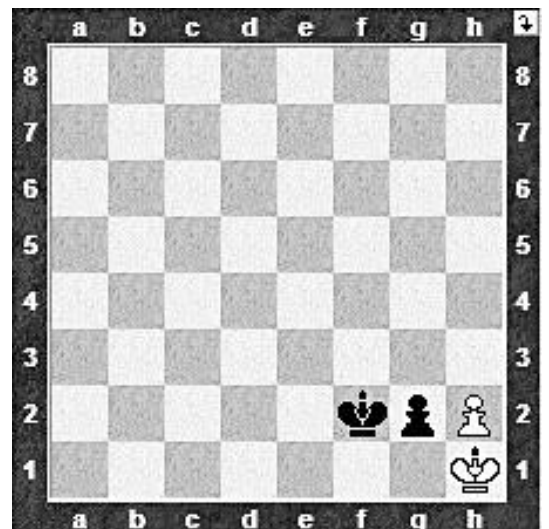
Échec et mat Pat



Échec et mat Pat

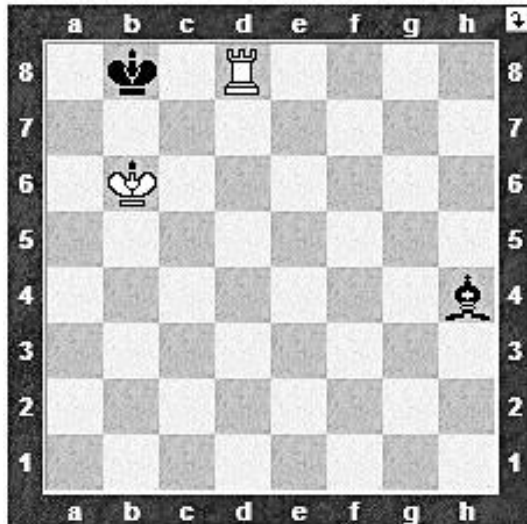


Échec et mat Pat

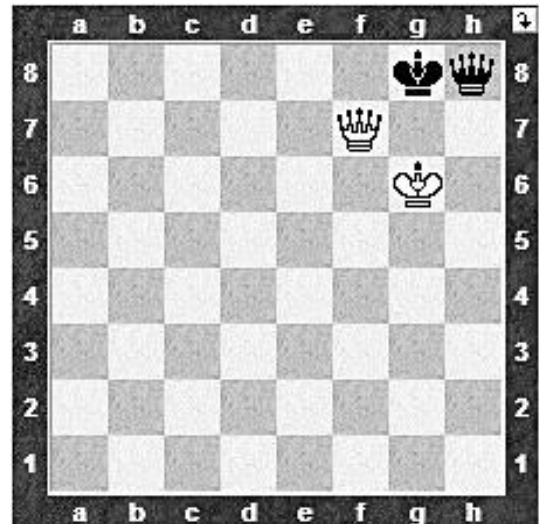


Échec et mat Pat

Exercice 4. Répondre à la question. **Le roi noir** a-t-il été mis en échec, mat ou bloqué ?
 Entourez la bonne réponse.
 Si le roi noir est en échec, montrez la défense contre lui avec une flèche.



Échec Échec et mat Pat



Échec Échec et Mat Pat



Échec Échec et mat Pat



Échec Échec et Mat Pat

Leçon 16. Règles de conduite

Lorsque les gens jouent aux échecs, ils doivent respecter **les règles**. Il existe de nombreuses règles aux échecs, et aujourd'hui vous ne pourrez pas tout apprendre. Par conséquent, nous allons passer en revue les règles de base dont il faut se souvenir.

1. Soyez poli.

Les joueurs doivent être polis les uns envers les autres. Un jeu doit toujours commencer par une poignée de main et se terminer par celle-ci.

2. Soyez silencieux pendant le jeu.

Vous devez garder le silence et l'ordre pendant la partie. Vous ne pouvez pas discuter des mouvements de l'adversaire et de vos propres mouvements. Il est impoli de rire des mauvais coups de votre adversaire, de vous vanter des vôtres. **Les invites sont interdites aux échecs.**

3. Toucher-déplacer.

Si un joueur dont le tour est de faire un mouvement touche sa pièce, il doit faire un mouvement avec cette pièce particulière (si cette pièce peut se déplacer). Si cette pièce ne peut pas se déplacer, alors n'importe quelle autre pièce se déplace.

Si un joueur touche la pièce adverse, il doit capturer cette pièce (si ce coup est possible).

4. Quitter une pièce signifie un mouvement.

Le mouvement est effectué lorsqu'un joueur a déplacé sa pièce d'une case à une autre et en retire sa main. **Si ce mouvement est possible, il ne peut pas être retourné.** Cependant, si la main n'a pas encore été retirée de la pièce, un autre coup peut être effectué, mais avec la même pièce.

5. Pièces de réglage.

Il arrive dans une partie d'échecs que les pièces soient mal alignées, qu'elles soient disloquées sur leurs cases. Si un joueur veut ajuster ses pièces (ou celles de son adversaire), puis faire un coup, il doit dire le mot "**j'adoube**". Ensuite, un joueur peut ajuster une pièce ou quelques-unes et faire un mouvement.

6. Jouez avec une main.

Tous les mouvements dans une partie d'échecs sont effectués d'une seule main, y compris la capture, le roque, la promotion des pions.

Exercice 1. Reliez les rectangles afin d'obtenir les bonnes déclarations.



pour inciter les
mouvements.

Au début du jeu, vous devez

Pendant le jeu, vous devez

Pendant le jeu, il est interdit

Si vous prenez une pièce

Vous devez faire des mouvements

serrer la main.

garder le silence.

d'une main .

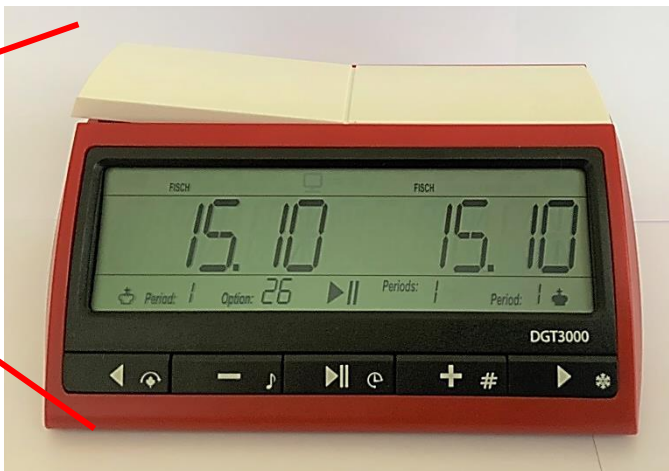
déplacez-le.

Horloge d'échecs

La pendule d'échecs est une horloge spéciale pour jouer aux échecs.



Chaque joueur a son propre cadran. Le cadran indique le temps dont dispose le joueur pour jouer. Au début de la partie, les deux joueurs disposent du même temps.



Les blancs ont 15 minutes et 10 secondes pour toute la partie.

Les noirs ont 15 minutes et 10 secondes pour toute la partie.

N'importe quelle durée peut être définie pour chaque joueur : une heure, deux heures, 30 minutes, etc., pour chaque joueur par partie.

Une partie doit être terminée avant la fin du temps imparti. Lorsque le temps est écoulé, les cadrans affichent des zéros.



Les blancs n'ont plus de temps. Le jeu s'arrête. Vous ne pouvez pas jouer plus loin.

Comment utiliser l'horloge ?

1. Allumez l'horloge.



Bouton d'alimentation de l'horloge

Appuyez sur ce bouton si vous souhaitez arrêter complètement l'horloge.

2. Vous faites un geste, puis appuyez sur le bouton en haut. Appuyez sur le bouton en haut pour arrêter votre temps et démarrer le temps de votre adversaire.



Le bouton sur lequel vous appuyez lorsque vous effectuez un mouvement.

3. Appuyez sur l'horloge avec la même main que vous effectuez des mouvements sur l'échiquier.

L'horloge d'échecs peut avoir un aspect différent. Mais les règles d'utilisation sont les mêmes.

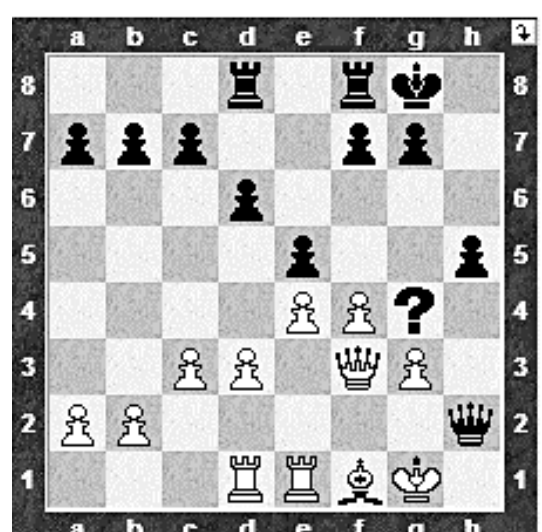
Exercice 2. Quelle pièce blanche devriez-vous placer à la place d'un point d'interrogation pour **mater** le roi **noir** ? Notez la solution ci-dessous.





Quelle pièce noire devriez-vous placer à la place d'un point d'interrogation pour **mater** le roi **blanc** ? Notez la solution ci-dessous.







Pour plus d'information veuillez contacter:

Anastasia Sorokina, vice-présidente de la FIDE
a.sorokina@fide.com

Nadezhda Krauchuk, coordinatrice du projet
nadzeya.krauchuk@gmail.com