

- Faire varier les exercices et les supports (changer d'activité toutes les vingt minutes)
- Valoriser les élèves
- Ménager de courts temps libre (les enfants jouent en général des parties de Blitz , récréative)
- Les faire rire

2-Comment les faire progresser ?

- Proposer des exercices à leur portée, mais comportant une difficulté qu'ils seront capables de surmonter. Cela implique une connaissance précise du niveau de l'enfant.
- Utiliser les bénéfices de la répétition : Répéter les mêmes exercices et les mêmes schémas jusqu'à ce qu'ils soient intégrés.
- Favoriser l'émulation par des parties simultanées où ils se confrontent à l'adulte. Ces défis les amusent. Maintenir le côté ludique des échecs est un des moteurs essentiel de la progression.
- Proposer des exercices où l'enfant fait ses propres hypothèses et vérifications, ne pas lui proposer des solutions toutes prêtes, mais l'inciter à faire des déductions et à en tirer des règles plus générales.

Contenu et déroulement des séances à l'Académie d'échecs

Le mardi 6/10/09 :

18h , le cours débute avec « Chessimo », logiciel qui propose des schémas de mat et de gain que les enfants doivent trouver en 2 minutes. Pour cela ils ont une ardoise et une craie chacun et doivent noter le coup qui convient au schéma proposé. (Par exemple, mat en 2, et gain en 1). Durée de l'exercice : ½ heure.

18h30, discussion informative et récréative autour de la compétition en « Nationale 2 jeunes ». M. Mercier incite vivement les enfants à faire fi de l'ELO de leurs futurs adversaires, pour se concentrer uniquement sur la partie. Il illustre ses dires avec une citation du GMI GLIGOGRIC : « Je joue contre des pièces », il prépare ainsi son équipe à affronter un stress éventuel dû à un ELO supérieur de l'équipe adverse. Durée ½ heure.

Chaque cours se termine en général par la division du groupe, et l'organisation de parties longues, et de parties simultanées.

Le vendredi 9/10/09 :

Nouveau briefing sur la compétition en national 2 jeune du dimanche 11/10/09.

Analyse de partie du GMI Mikhail Botvinnik sur le thème de la mobilisation des pièces vers le roque adverse.

Explication du Gambit Roi : Comment la poussée du pion F4 (qui peut paraître contraire aux règles fondamentales du développement « normal » des pièces légères) donne de la mobilité, de l'espace et de l'activité aux pièces blanches, notamment la tour , très active sur la colonne F après le roque.