

DIFFE 1^{er} Degré (Initiateur FFE)
Marseille Echecs Décembre 2010
Responsable du stage : PUGLISI Orazio, 5 traverse Ismael 13007 Marseille
06 14 35 15 52
puglisiorazio@wanadoo.fr

ESPOSITO

Julie

Née le 29/04/1990 à Marseille

38 Grand-Rue 13002 Marseille

06 82 75 86 59

ju.esposito@gmail.com

-Etudiante en M1 Institutions et Politiques Economiques à la Faculté d'Economie Appliquée de l'Université Paul Cézanne (Aix-Marseille III) d'Aix-en-Provence.

-Vacataire à Marseille Echecs depuis Octobre 2010 : cours au sein du club le mercredi après-midi et samedi après-midi, et initiation dans les écoles le jeudi midi.

Leçon

Contexte :

Initiation dans les écoles à des CM1, un groupe de 14 enfants de 8 à 9ans le jeudi de 12h15 à 13h15. L'équipe pédagogique scolaire souhaite que les enfants puissent s'amuser tout en apprenant un maximum de choses sur le jeu d'échecs (surtout au niveau du déplacement de pièces) de telle sorte à ce que leur esprit s'ouvre à un jeu qui se dit intellectuel.

Rappel :

Nous avons déjà vu lors des séances auparavant le déplacement des pions, des tours, du roi et comment lui faire échec.

Objectif :

Aujourd'hui, on va apprendre le déplacement du fou.

Je vais les laisser manipuler très vite les pièces (les fous) pour éviter qu'ils s'ennuient ou perdent patience. Cependant, je les préviens aussi que cela ne les dispensera pas de respecter le matériel, et les autres enfants du groupe. J'interviendrai en conséquence si nécessaire.

Supports utilisés :

Des échiquiers avec des pièces, des tables et des chaises.

Animation pédagogique :

En premier lieu j'essaye de voir si le nombre de tables et de chaises est adapté au nombre d'enfants. Puis, je leur dis de s'installer deux par deux, l'un en face de l'autre. J'en désigne ensuite deux parmi les quatorze pour distribuer les pièces et les échiquiers.

Une fois que tout est installé, je précise que pour un quelconque problème, ils peuvent lever la main et je ferai en sorte de venir au plus vite mais je ne veux pas qu'ils m'appellent sans cesse jusqu'à ce que je vienne sinon on aura du mal à s'entendre.

- 1^{ère} activité : Apprentissage.

C'est la première partie de l'heure, environ 30 minutes.

- Ils enlèvent toutes les pièces de l'échiquier et ne gardent que les deux fous blancs et le roi noir, chaque pièce étant sur leur case d'origine, respectivement en f1, c1 et e8. Ceux qui ont les blancs jouent les premiers sans que je leur explique comment se déplacent les fous. Je les laisse jouer quelques minutes puis je viens les voir échiquier par échiquier pour leur expliquer la règle à retenir.

Règle à retenir : Les fous ne se déplacent qu'en diagonale. Au début de la partie chaque camp en compte deux, un sur case blanche et un sur case noire. Ainsi, celui sur case blanche restera tout au long de la partie sur des cases blanches, et celui sur case noire, restera automatiquement sur les cases noires.

-Après cela, je leur dis de remettre la position initiale et leur d'appliquer cette règle tout en mettant un maximum de fois possibles le roi noir en échec. Dès que les dix fois sont atteintes, ils inversent les couleurs et renouvellent l'expérience. Je m'assure en passant derrière eux qu'ils ont bien compris le déplacement du fou et qu'ils ne se trompent pas sur la notion d'échec et le déplacement du roi.

Je félicite ceux qui travaillent bien et qui semblent avoir compris et continue d'encourager ceux qui ont un peu plus de mal en essayant d'enrichir au maximum mon explication pour qu'ils puissent mieux me comprendre.

- 2^{ème} activité : Exercice d'application.

C'est la deuxième partie de l'heure, là où ils peuvent vraiment jouer à armes égales.

-Je leur demande de placer correctement sur l'échiquier, c'est-à-dire comme en début de partie, toutes les pièces qu'ils connaissent maintenant c'est-à-dire pions, tours, rois et les fous. J'en profite pour vérifier d'un léger coup d'œil s'il n'y a pas d'erreurs. Puis, je leur explique les conditions pour gagner la partie.

Conditions :

-Celui qui arrive à faire arriver un de ses pions sur la dernière rangée (c'est-à-dire la première rangée de l'adversaire), gagne la partie.

-Si un des joueurs n'a plus que le roi, il perd la partie.

-Si l'un des joueurs arrivent à mettre dix fois d'affilé le roi adverse en échec, il gagne alors la partie.

Je surveille toujours comment se déroulent les parties, j'interviens si je vois un coup illégal ou impossible et m'assure qu'ils ont bien compris pourquoi le coup n'était pas réglementaire.

-Si chaque échiquier termine rapidement, qu'il nous reste suffisamment de temps et qu'ils sont motivés pour recommencer, je leur dis d'échanger les couleurs et de rejouer.

Quelques minutes avant la fin de la séance, j'essaie d'attirer leur attention et de récapituler ce que l'on a vu pendant l'heure à l'aide de phrases à trous qu'ils doivent compléter. Généralement, s'ils ont tous bien compris, ils répondent tous en chœur. Par exemple, je dis « Aujourd'hui, nous avons vu le déplacement de quelle pièce ? Du ... ? » et la plupart du temps ils doivent répondre tous ensemble « fou ».

Pour le rangement, chacun est responsable de ses pièces. Il faut que ce soit rangé exactement comme en début de séance dans les sacs ou les boîtes. Un des deux élèves du binôme qui a été constitué au début de la séance est responsable également de ramener l'échiquier.

Enfin, je les remercie, leur fais à nouveau des compliments si je suis contente de ce qu'ils ont fait ou les encouragent si je ne suis pas entièrement satisfaite et convaincue qu'ils ont bien compris. Je leur dis ensuite le programme de la prochaine séance en essayant de les rendre impatients pour la semaine d'après, en l'occurrence, je leur dirais « La semaine prochaine, nous verrons la dame, vous savez la pièce la plus forte du jeu d'échec, celle qui peut vous faire gagner plus vite la partie si vous comprenez très bien comment elle se déplace, elle a plein de pouvoirs ! »

Evaluation :

C'est dans la deuxième partie de la séance, la mise en pratique, que l'on voit si l'objectif a été atteint. En effet, la consigne de jeu a été un peu durcie en rajoutant des pièces, et c'est là qu'on voit s'ils ont bien compris ce que l'on a vu précédemment.

De plus, à la fin des séances, il reste toujours un ou deux élèves plus « sérieux » avec qui je discute pour savoir s'ils ont apprécié ou non ce que l'on a fait. C'est un bon point de remise en question. Mais également au cours de la séance, on ressent très vite si les enfants sont captivés et intéressés ou non, par leur enthousiasme, l'implication qu'ils mettent, l'envie de bien faire qui se manifeste avec leur participation. Ils ne mentent jamais sur leurs émotions. Si on entend plusieurs fois « c'est quand que c'est fini ? » ou « ça dure jusqu'à quelle heure ? » c'est que l'on n'a pas été bons ou peut-être que l'on a manqué d'originalité. On doit faire constamment preuve d'ingéniosité pour rendre les échecs amusant et plaisant.

Projection sur séance suivante :

Quelques exercices imaginatifs par groupes lors de la séance prochaine peuvent être utiles si le ressenti de cette séance n'est pas suffisamment positif. Ou bien on peut désigner un des enfants qui a très bien compris pour expliquer avec ses mots à ses camarades.

Par contre si le ressenti est positif, on peut passer au point suivant du programme, ici, ce sera au niveau du déplacement de la dame qui regroupe à la fois le déplacement de la tour et celui du fou.

