

Stage D.I.F.F.E.
à l'Isle-sur-la-Sorgue
09/2020

Formateur Orazio Puglisi Professeur FFE

LEÇON

Diplôme d'Initiation de la Fédération Française d'Echecs

La leçon constitue une sorte de transposition par écrit de ce qui a été fait lors de l'épreuve orale. Mais elle est bien plus que cela puisque c'est l'occasion pour moi d'envisager des pistes d'amélioration et d'aller au-delà de la simple simulation d'animation, qui était, de fait, limitée par le temps.



Présentation :

Je m'appelle Henri. J'aspire à être initiateur du jeu d'échecs, bien que mon expérience en animation concerne un autre domaine d'apprentissage, lié à mon métier : la maîtrise de *Wordpress* qui est un système de gestion de contenus pour sites internet.

Membre du club *I Scacchi di u Centru* à Corte (Centre Corse), j'intègre cette saison le club d'Alès, dans le Gard. Mon [Profil Lichess : Henri2b](#)

Contexte de l'épreuve et de la séance :

Sur les 8 stagiaires, je m'exprime en 5ème, donc je remarque qu'il a beaucoup été question d'initier des enfants, plus ou moins jeunes (primaires, collégiens..). Il m'était accordé 15 minutes pour simuler une séance de 2h. Elle se tiendra dans un lieu précis : un club d'échecs.

Choix de l'exercice et objectifs :

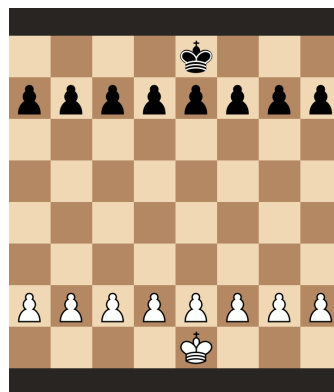
J'ai choisi de *faire différent* de mes prédécesseurs en proposant une [animation](#) dans un club d'échecs, (tous âges, dont adultes) lors d'un tournoi dans le style « *je gagne, je monte ; je perds, je descends* ».

J'interviens dans un club. C'est un groupe de joueurs débutants. Il s'agit d'un exercice d'initiation au fonctionnement du roi, et indirectement un travail de sensibilisation aux finales de pions.

La consigne était claire et annoncée à tous (4 tables, 4 échiquiers, 8 joueurs-élèves) :

« Nous travaillons sur les finales de pions. Le premier qui se promet gagne. »

Voici la position initiale d'un échiquier-type :



Roi 8 pions vs Roi 8 pions

La durée de la séance est de 2 heures, ce qui est théoriquement largement suffisant pour créer une dynamique parmi les 4 échiquiers de tables, et avoir une cohérence générale.

Objectif pour les élèves :

Pour les aspects techniques échiquéens, ce tournoi en montée-descente doit permettre de travailler tactiquement des fins de parties avec pions. Dans le cadre de mon épreuve de 15 minutes, les élèves ont dû gérer la non-répétition de coups, afin d'éviter la Partie Nulle.

Objectif secondaire :

Prendre conscience des réactions d'autrui (règle *Autrui – Roque – Développement..*). Par rapport aux aspects éducatifs, les objectifs de bons comportements (respects de l'adversaire, *fair-play..*) sont tenus, parce que la mise en situation devant les échiquiers de table, qui plus est dans un club d'échecs, invite à cela.

Supports matériels :

Comme déjà dit, le matériel est constitué simplement de 4 jeux d'échecs avec 4 échiquiers de tables. Par la suite, j'aurai besoin de postes informatiques (un par joueur) pour un tournoi virtuel.

Limites :

- La durée effective allouée aux épreuves orales fait qu'il s'agissait d'exercices de simulation, à propos d'animation échiquéennes. Personnellement, cela a constitué une limite pour moi dans le sens où je voulais développer une dynamique de tournoi, avec des mouvements entre échiquiers..
- Il peut y avoir une certaine frustration car la consigne n'est *que* d'arriver à promotion, alors que certains voudraient aller plus loin dans le jeu d'échecs..

Projections sur séances suivantes et Proposition d'amélioration :

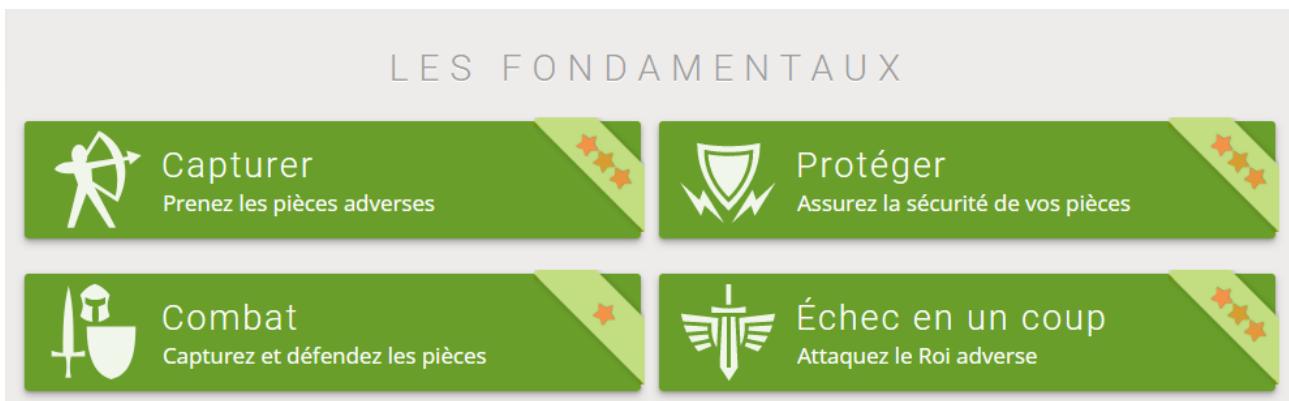
Afin de pallier aux limites évoquées ci-dessus, j'envisage d'améliorer l'animation en ajoutant des pendules avec une cadence courte, genre 3+2. Ainsi cela créerait davantage de mouvements dans la compétition.

Je propose aussi d'utiliser Internet, et le site lichess.org, afin d'organiser un tournoi virtuel, ce qui intéressera forcément vu la place prise par l'informatique à notre époque.

Pour la séance suivante, on introduira donc les pendules avec cadence rapide.

De plus, puisque nous sommes dans l'initiation, et que même les joueurs de club doivent réapprendre des bases, j'introduirai pour les séances suivantes des activités informatiques qui viendraient en complément de l'animation principale « montées-descentes ».

En effet, à partir de la page web suivante : <https://lichess.org/learn#>, il est possible de réviser les fondamentaux.



Ceci sera annoncé en fin de séances, et un rappel en début de chaque séance sera fait :

« Pour réussir dans le tournoi, 1 ou 2 joueurs maxi (un même échiquier) peut apprendre ou réapprendre un point fondamental sur lichess.org/learn. Pendant ce temps, les autres continuent le tournoi ».

Cela se déroulerait sur 10 séances, et la 10ème donnerait le résultat du tournoi..

Pour aller plus loin..

D'après les positions suivantes, j'expliquerai à ceux qui sont curieux de ce qu'est la règle du carré, et du principe de l'opposition :

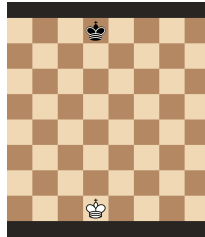
Le Roi et l'échec :

Pièce la plus importante, il se déplace pourtant d'une case à la fois.

On pare un échec (une attaque directe sur le Roi) en faisant PIF (Prendre ou Intercepter la ligne d'échec, ou en Fuyant -c'est-à-dire en déplaçant le Roi-).

L'opposition :

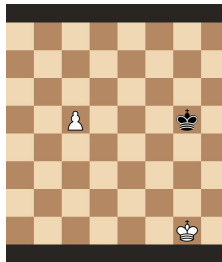
lien de l'étude = <https://lichess.org/study/dWnH8MdN>



Sans rentrer dans les détails (opposition diagonale, éloignée..), je leur dirai que l'opposition permet de viser la Partie nulle, plutôt que la défaite..

La règle du carré :

lien de l'étude = <https://lichess.org/study/c9hWh9fi>



Si le Roi adverse est dans le carré du pion, la promotion du pion échoue.

A l'inverse, le pion peut se promouvoir, si le Roi adverse n'est pas dans le carré

Conclusion :

La cohérence de l'ensemble doit pouvoir se faire avec une animation dont le principe est simple à comprendre et efficace (tournoi en montées-descentes).

Aussi, j'ai ressenti une certaine participation du groupe lors de mon animation, même si elle est restée légère, vu le temps imparti.

Enfin, mon intérêt pour Internet ainsi que celui des joueurs-élèves (Internet est incontournable aujourd'hui..) va permettre de prendre du plaisir, ce qui est très important pour toute animation.