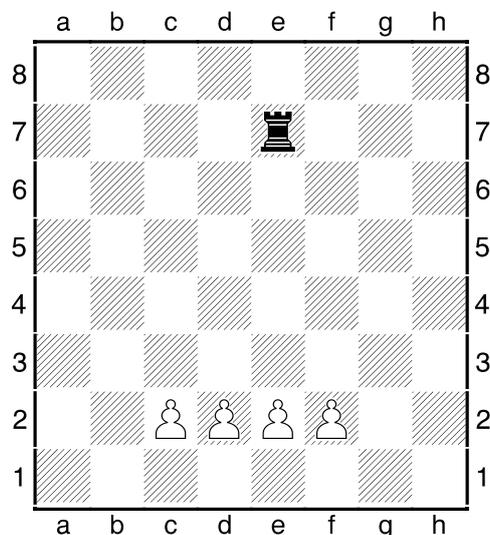


4^è étape

La Tour



Trait aux Blancs

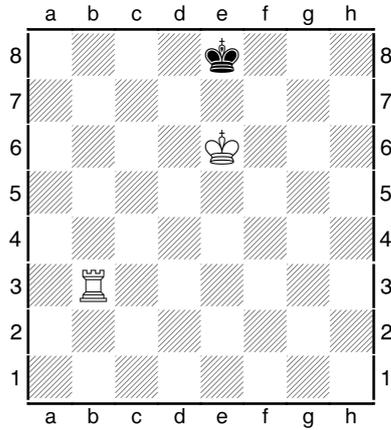
Présenter le déplacement de la tour. Vous pouvez commencer cette présentation en précisant que l'on connaît déjà la tour dans le sens où elle se déplace comme la dame sur les colonnes et les rangées ! (Certes pas sur les diagonales).

Même principe qu'avec la dame, la tour doit prendre les 4 pions, et un des 4 pions doit faire promotion sans se faire prendre, ou alors prendre la tour !

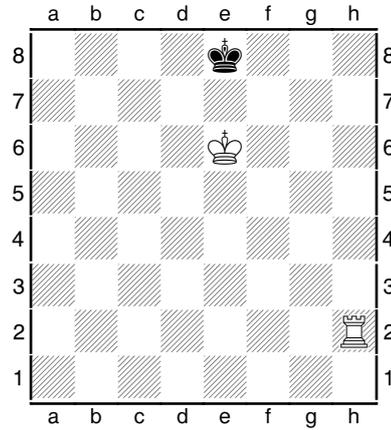
Varié les adversaires. Présenter des mats avec tour (s), on peut aussi proposer des fiches de mat en 1 coup avec Tours et autres pièces déjà vues !

Présenter le petit et grand roque avec les interdictions temporaires et définitives de roquer !

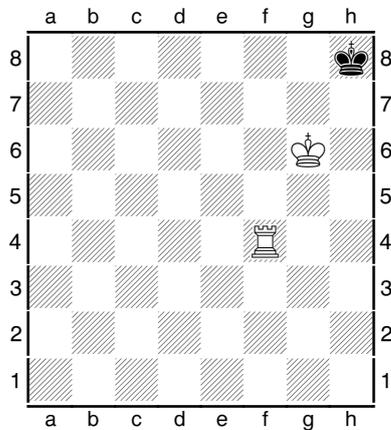
Mats avec la tour



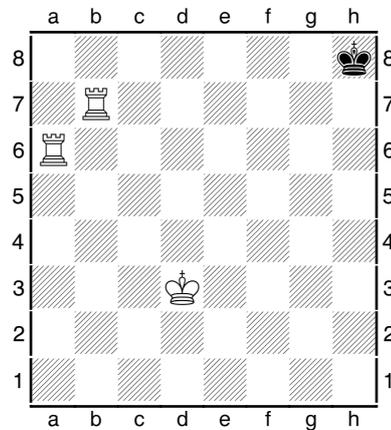
Mat en un coup



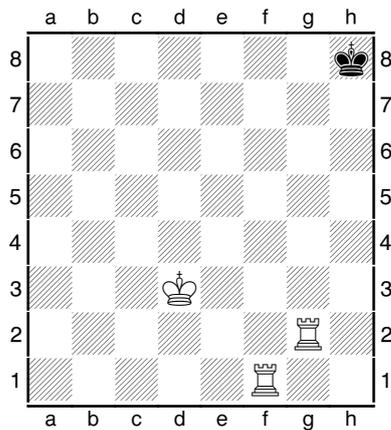
Mat en un coup



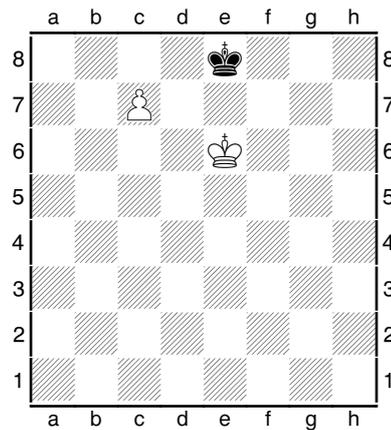
Mat en un coup



Mat en un coup

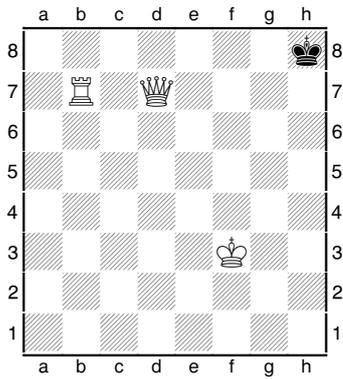


Mat en un coup

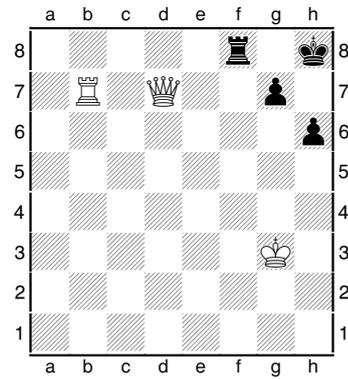


Mat en un coup

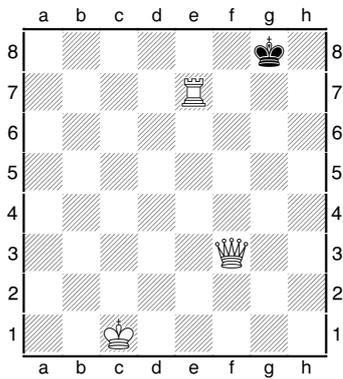
Mats avec toutes les pièces connues (Roi/Pions/Dame/Tour)



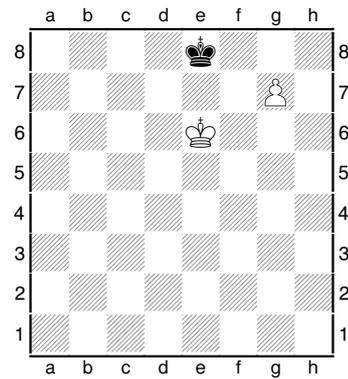
Mat en un coup 6 solutions.



Les blancs jouent et matent un coup.

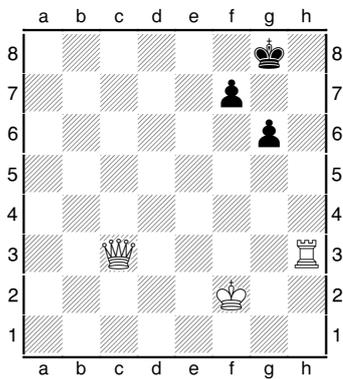


Les blancs jouent et matent un coup.

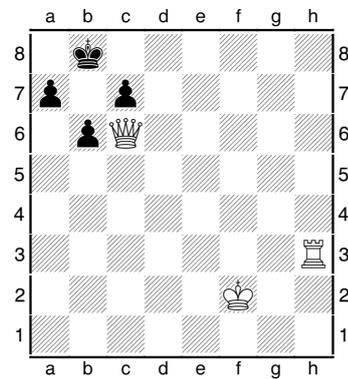


Les blancs jouent et matent un coup.

Deux solutions

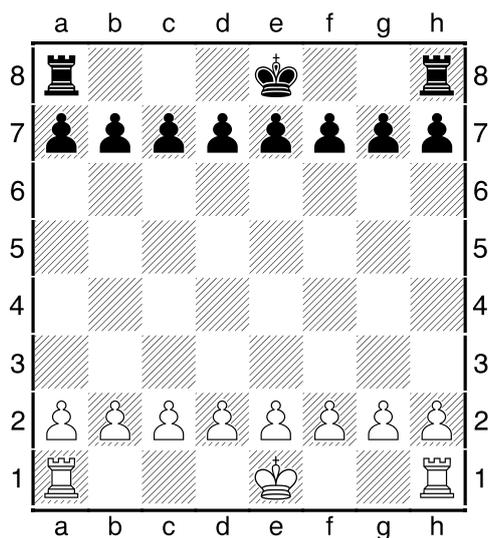


Les blancs jouent et matent un coup.
Deux solutions



Les blancs jouent et matent un coup.

Présentation du roque



Roquer c'est protéger le roi dans le coin derrière ses pions ! Ce qui fait la défense du roi ce sont les trois pions. Il existe le petit roque et le grand roque.

Le roque blanc :

Pour le petit roque une seule main, le roi en premier. Le roi joue en g1 et la tour h1 se retrouve en f1.

Pour le grand roque une seule main, le roi en premier. Le roi joue en c1 et la tour a1 se retrouve en d1.

Le roque noir :

Pour le petit roque une seule main, le roi en premier. Le roi joue en g8 et la tour h8 se retrouve en f8.

Pour le grand roque une seule main, le roi en premier. Le roi joue en c8 et la tour a8 se retrouve en d8.

Les interdictions de roquer :

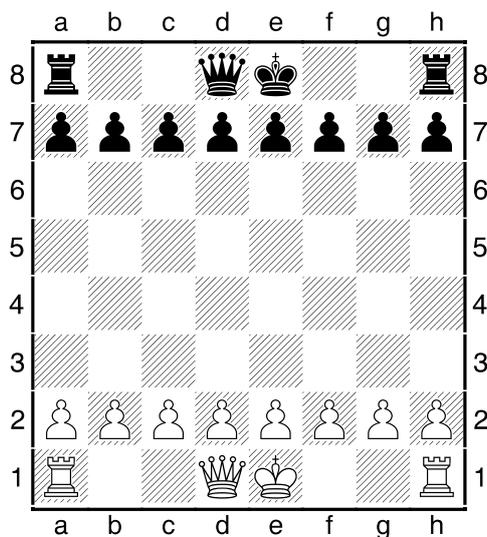
Les interdictions temporaires.

- Présence d'une ou plusieurs pièces entre le roi et la tour.
- Il est interdit de roquer sur échec.
- Il est interdit passer sous un échec.

Les interdictions définitives.

- Une tour qui joue interdit définitivement le roque (petit ou grand), même si la tour revient à sa case initiale.
- Si le roi joue interdit en un seul coup le petit et le grand roque, même si le roi revient à sa position initiale.

Faire jouer ensuite avec tout le matériel vu, c'est-à-dire Pions/Dame/Tours/Roi !



☞ Si vous avez un groupe impair faites intégrer un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi effectuer un travail plus soutenu avec chaque élève !)

☞ Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à encaisser les consignes sur l'échiquier mural, vous avez la méthode radicale ! Donnez d'entrée les échiquiers aux élèves et vous passez de binôme en binôme afin de donner les consignes de jeu !