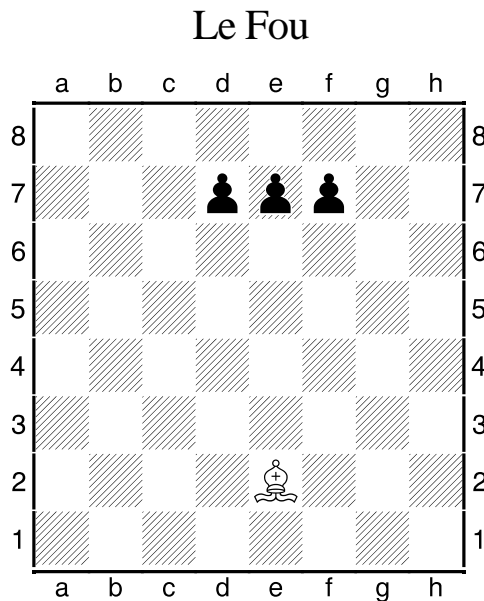


## 5<sup>e</sup> étape (une ou plusieurs séances)



Présenter le fou qui ne fonctionne pas que sur les diagonales soit blanches soit noires. Vous pouvez rassurer votre auditoire en rappelant qu'ils connaissent déjà le fou car il se déplace comme la dame sur les diagonales, certes sans les colonnes et les rangées !

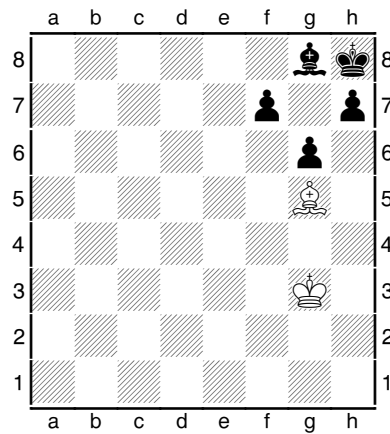
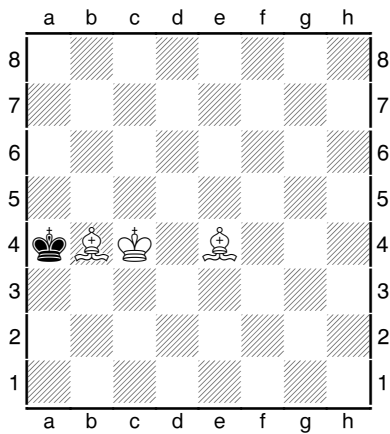
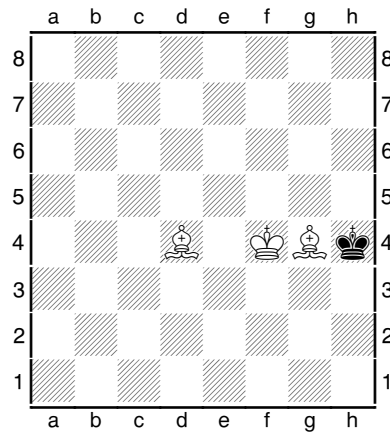
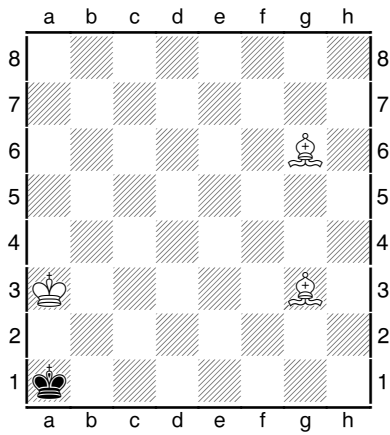
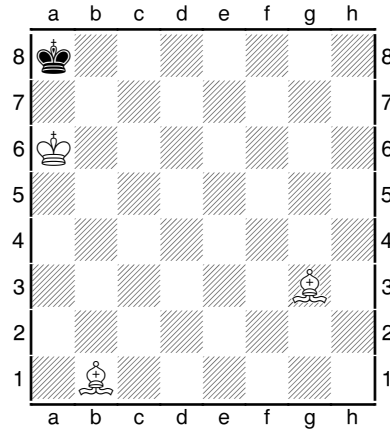
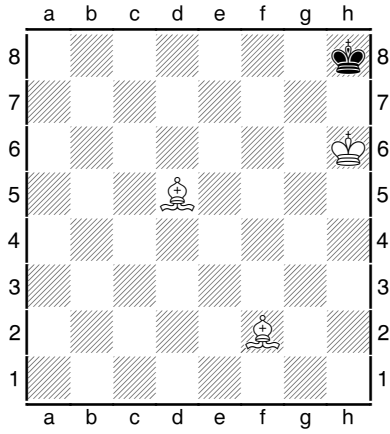
Même principe qu'avec la tour et la dame, le fou doit prendre les 3 pions, et un des 3 pions doit faire promotion sans se faire prendre, ou alors prendre le fou !

☞ Insistez (mais cela se fait naturellement quand on parle des fous) sur les couleurs.

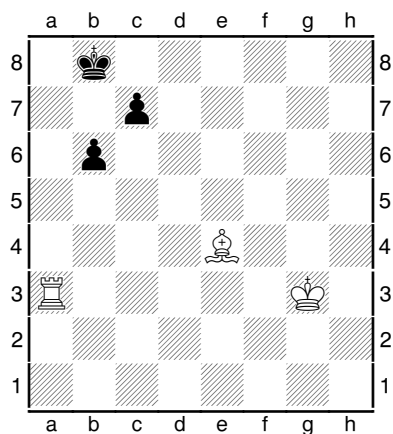
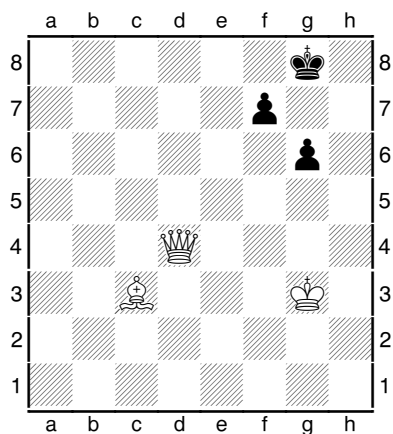
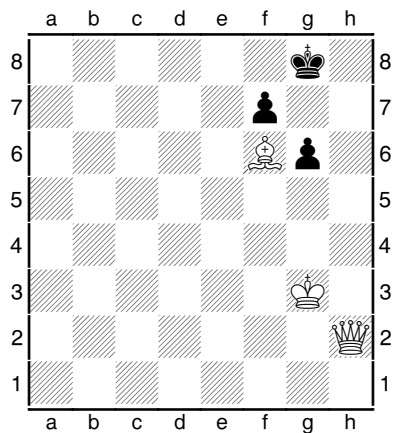
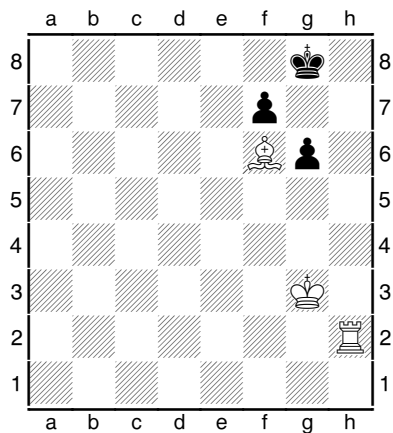
- Un fou c'est une couleur !
- La complémentarité des couleurs.
- Fonctionner sur la couleur du fou ou pas, notamment avec les pions ?
  - L'attitude naturelle de se positionner sur la couleur opposée trouve rapidement ses limites.
  - Jouer sur la couleur du fou (de ses cases) est risqué mais souvent productif.

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

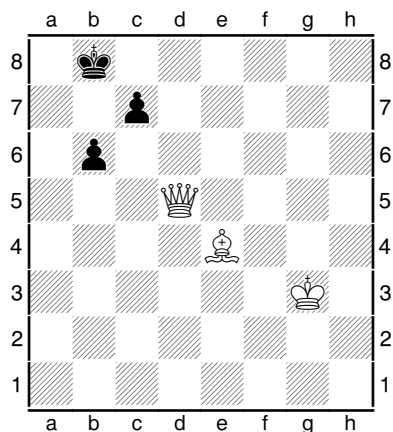
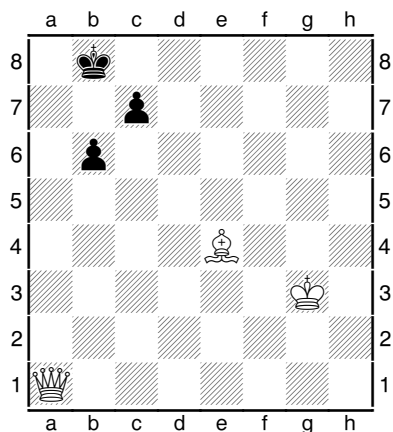
## Mat avec fous

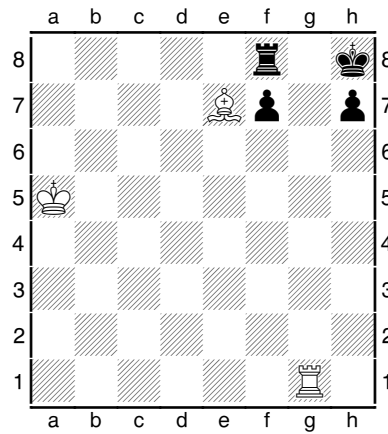
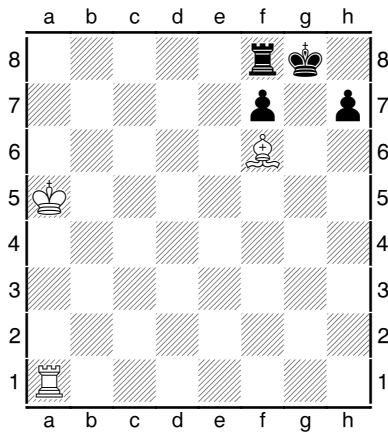
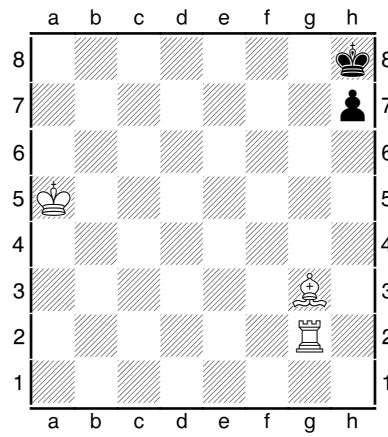
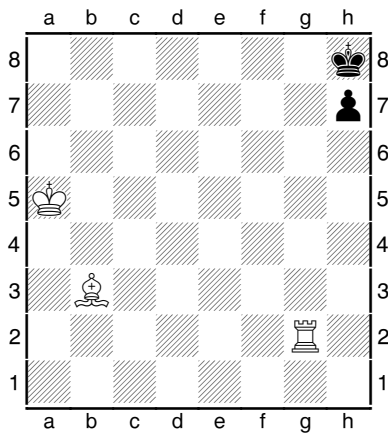
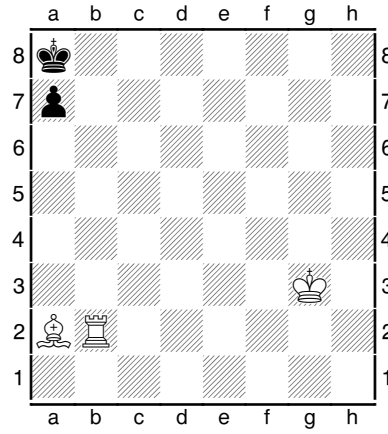
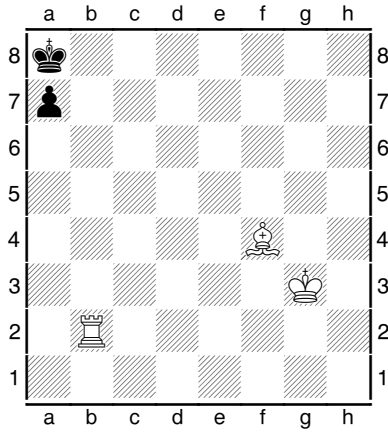


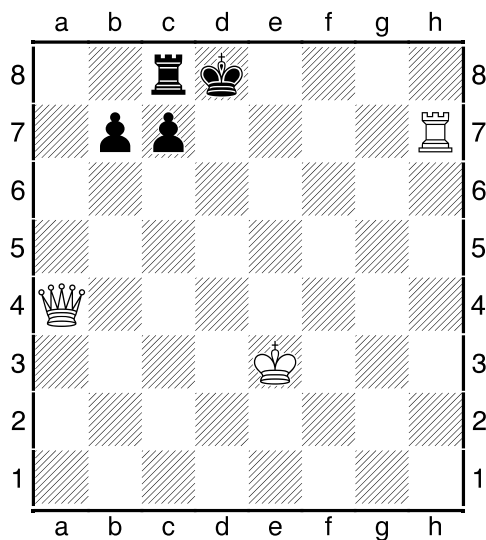
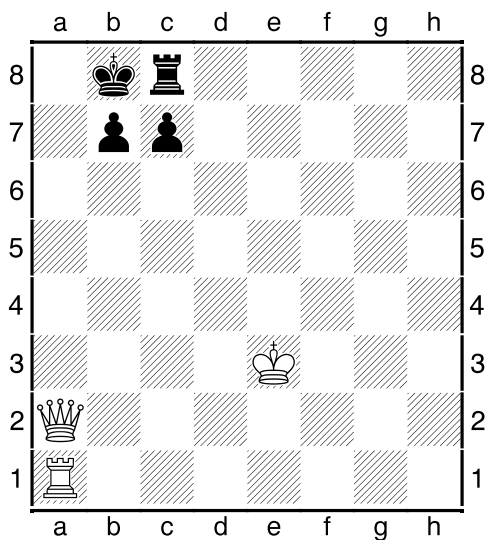
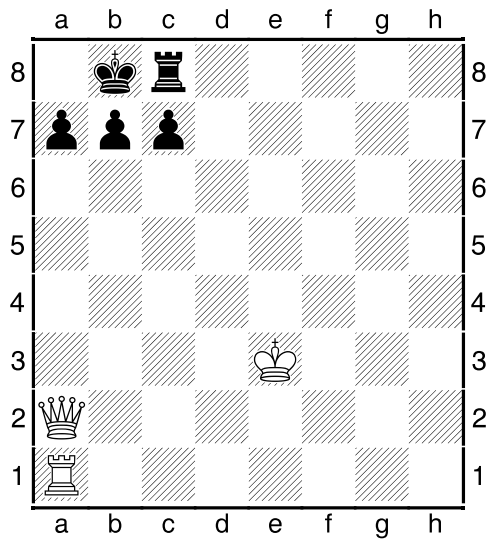
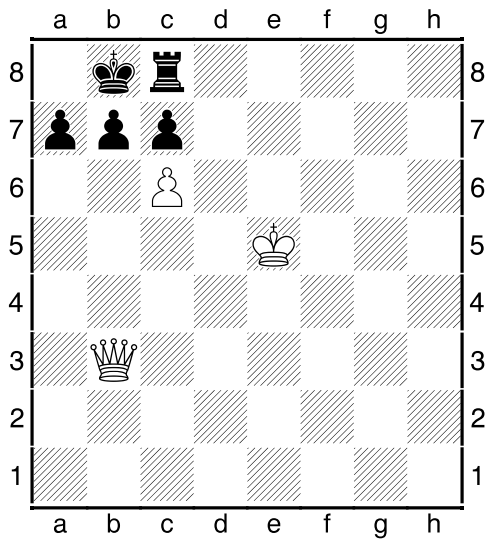
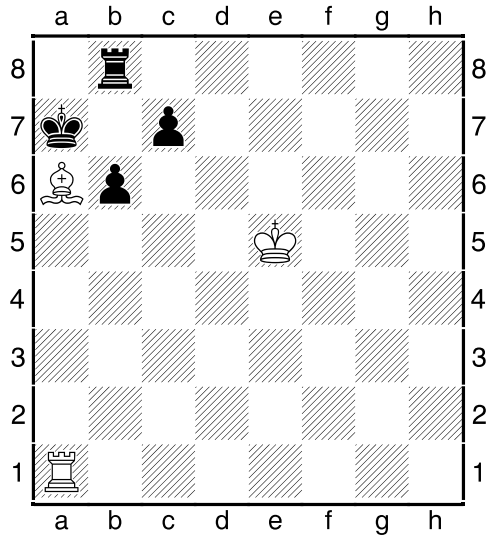
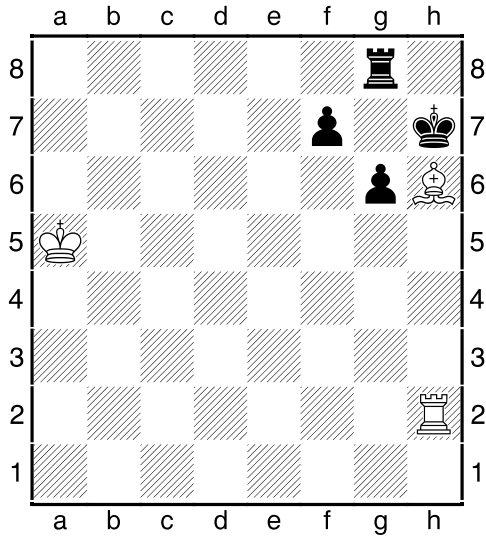
## Mat avec toutes les pièces connues



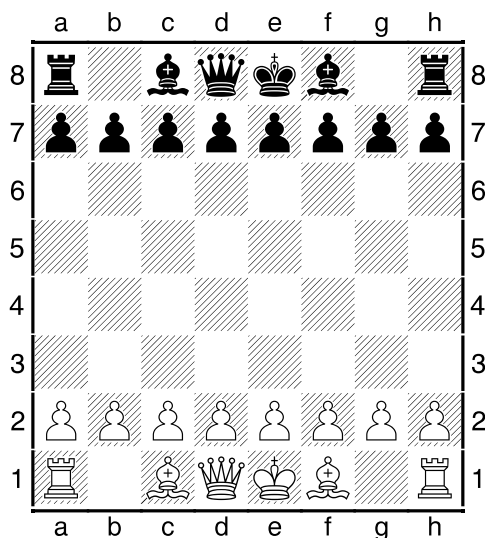
Deux solutions







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

☞ Si vous estimez que la séance a été insuffisante, les notions abordées non maîtrisées vos objectifs non atteints. N'hésitez pas à renouveler la séance !