

DIFFE

leçon : le déplacement des fous

le déplacement des fous

Public : enfants de 6 – 8 ans pour qui le jeu d'échecs est une découverte

Durée de la leçon : $\frac{3}{4}$ d'heure

Matériel : 1 échiquier pour deux enfants – 1 échiquier magnétique mural pour les démonstrations

Place de cette leçon dans l'initiation : 3ème séquence ; les enfants auront appris le nom des pièces et leur place sur l'échiquier au début du jeu, le déplacement du roi, des pions et des tours. La prochaine leçon portera sur le déplacement de la dame ; le déplacement du cavalier sera vu après .

Objectifs de cette leçon :

- comprendre comment se déplacent les fous.
- Connaître la valeur du fou.
- comprendre comment les fous peuvent capturer une pièce.
- Apprendre à mettre en échec le roi
- assimiler du vocabulaire spécifique au jeu d'échecs.
- *Laisser le plus possible les enfants découvrir par eux-mêmes certaines notions.*

Vocabulaire utilisé :

- diagonale
- pièce majeure – pièce mineure .
- Fourchette

1. Rappel des notions déjà vues les séquences précédentes :

durée : 5 minutes environ

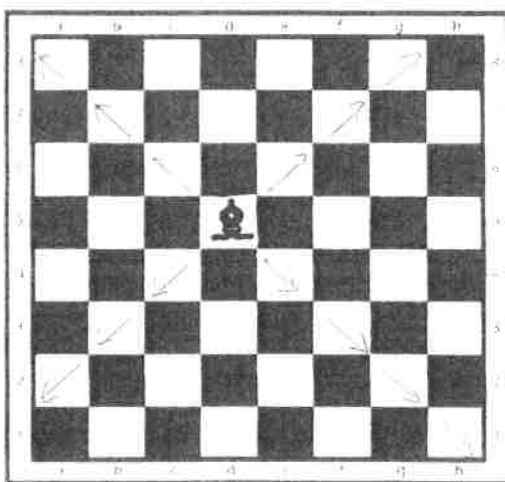
- Mettre en place les pièces sur l'échiquier.
- Nommer les pièces.
- Vérifier que chaque enfant se rappelle comment se déplacent les pions et comment les pions peuvent prendre une pièce.
- Vérifier que chaque enfant se rappelle comment se déplace une tour.

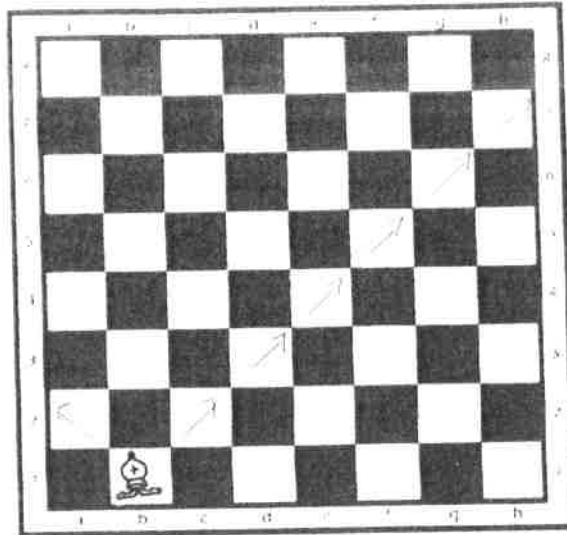
2. Le déplacement des fous

Durée : 5 minutes environ

sur échiquier mural, 2 fous placés sur l'échiquier

- montrer le déplacement de chacun des fous : le fou se déplace sur une diagonale si son chemin n'est pas obstrué. En déduire que si un fou est sur une case blanche, il restera tout le temps sur une case blanche
- Compter le nombre de cases sur lesquelles peut aller le fou.





Échiquier sur table

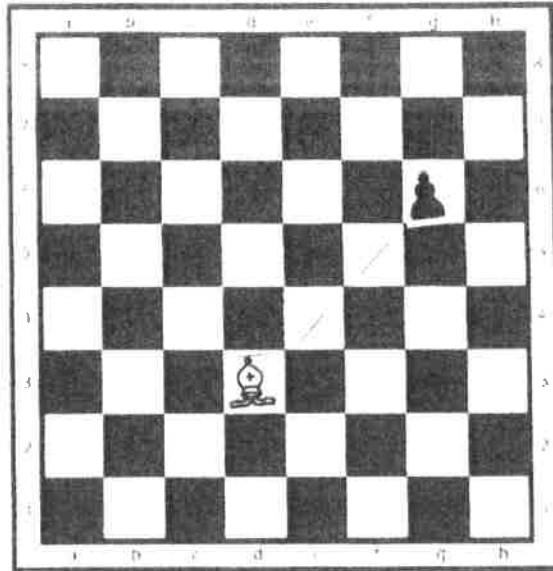
- Rechercher la case sur laquelle doit se placer un fou pour avoir le plus grand nombre de cases possibles de déplacement ; rechercher la case sur laquelle devrait se place un fou pour avoir le moins de cases possibles de déplacement.
- En déduire que c'est lorsqu'il est au milieu de l'échiquier que le fou a le plus de possibilité de déplacement (en rappelant bien entendu que son chemin ne doit pas être obstrué)

3. prise de pièces par un fou.

Durée : 10 minutes environ.

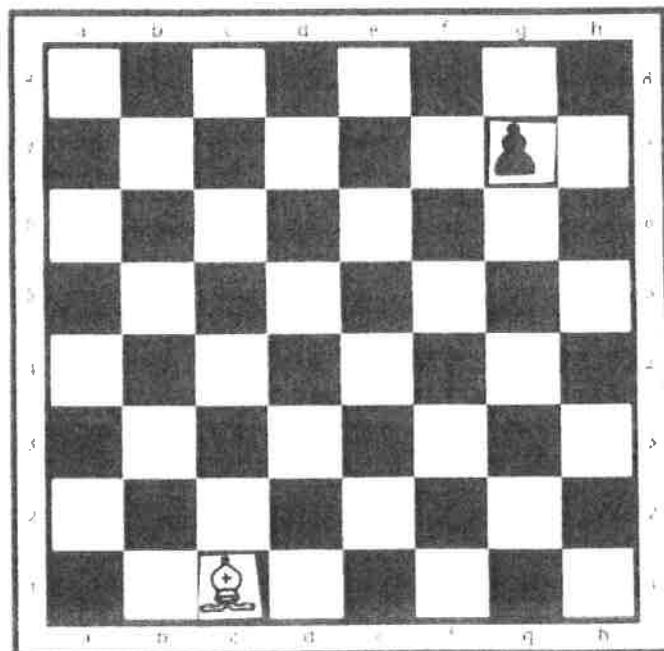
Sur échiquier mural, un fou blanc et un pion noir.

- Montrer comment le fou peut prendre une pièce : le fou prend la place de la pièce prise



Mettre en application sur échiquier sur table : un enfant a un pion noir, un autre a un fou blanc. Chacun joue à son tour et faire trouver aux enfants que, si le fou est sur une diagonale blanche, pour prendre le pion, il faut que ce dernier soit sur une case blanche.

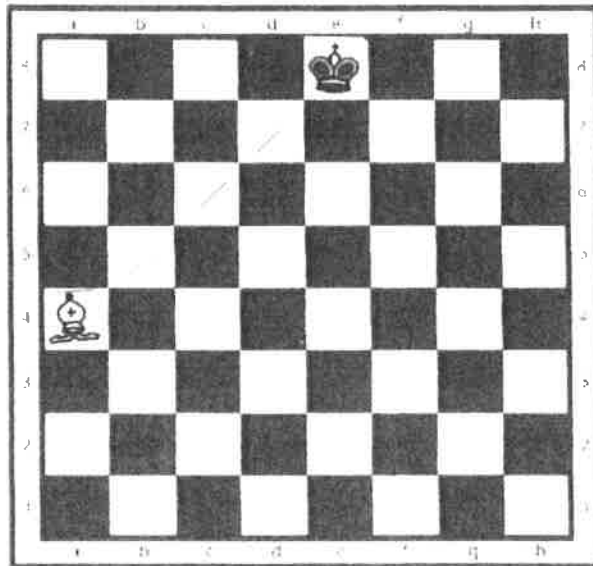
Exemple d'exercice : le trait est aux blancs ; le fou doit prendre le pion en utilisant le moins de coups possibles.



4. Mettre en échec le roi adverse.

Durée : 5 minutes environ

- Montrer sur échiquier mural comment le roi peut être mis en échec par un fou.



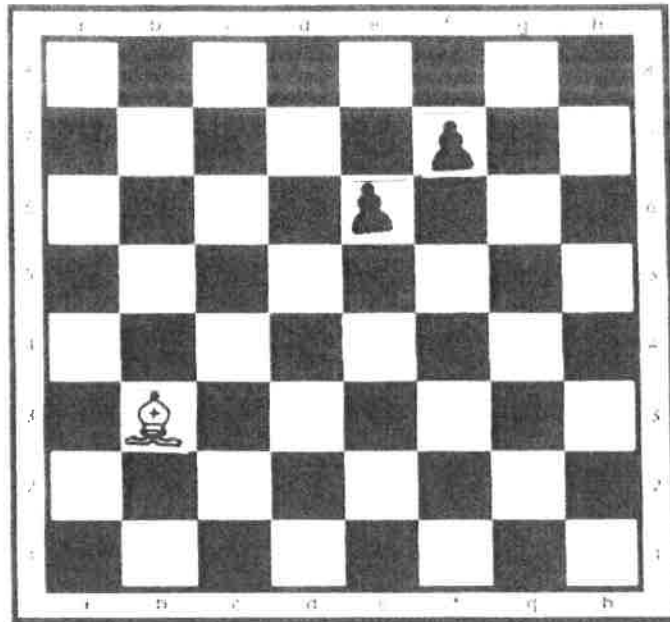
- Demander aux enfants quelle stratégie peut adopter le joueur qui possède le roi pour ne pas être mis en échec.

5. Valeur du fou

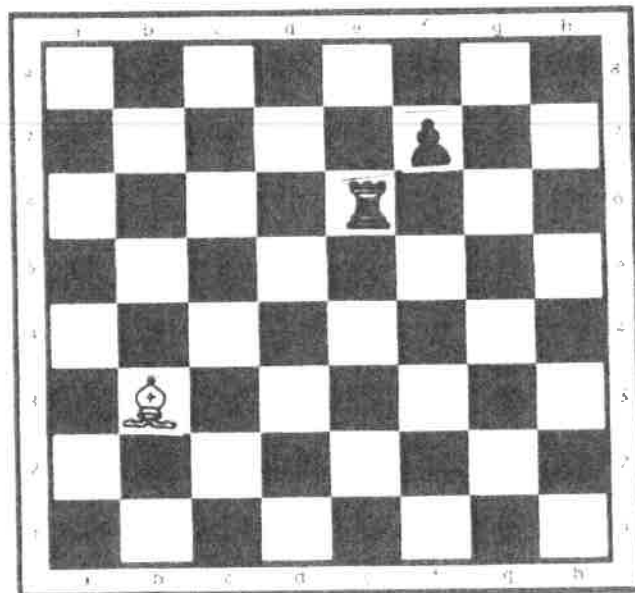
Durée : 5 minutes environ

- Rappeler la valeur du pion (1 point) et la valeur de la tour (5 points). On donne aux fous une valeur de 3 points : on dit que c'est une pièce mineure
- En déduire les échanges intéressants ou non

Exemple 1 : Le trait est aux blancs. Est-il intéressant de prendre le pion ? Pourquoi ?



Exemple 2 : Le trait est aux blancs Est-il intéressant de prendre la tour ? Pourquoi ?

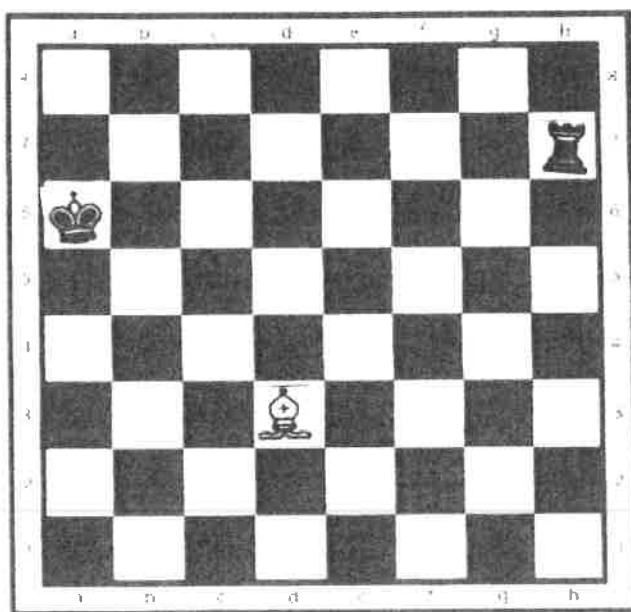


6. Notion de fourchette

Durée : 5 minutes environ

- Expliquer sur échiquier mural en quoi consiste une fourchette et faire deviner aux enfants en quoi cette stratégie est intéressante

exemple proposé :



- Demander aux enfants de présenter un exemple de fourchette sur leur échiquier

7. Petits jeux

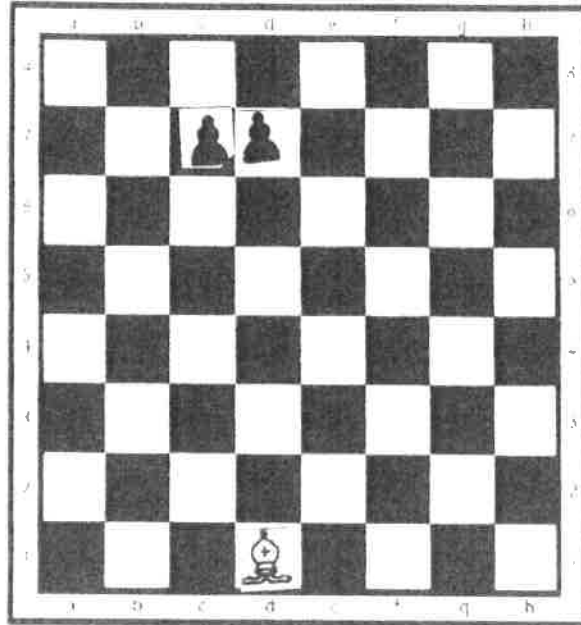
Durée : 10 minutes environ

- Pour finir cette séquence, proposer différents petits jeux mettant en application ce qui a été appris

Exemple 1 ; un joueur a 2 pions, l'autre a un fou. Objectif pour le possesseur du fou ; prendre les pions. Objectif pour le possesseur

des pions ; aller à promotion (Rappeler ce que veut dire cette notion si nécessaire).

Changer les rôles



Exemple 2 : même exercice en augmentant le nombre de pions

Exemple 3 ; un joueur a un roi et une tour, l'autre a un roi et 2 fous . Objectif s'emparer des pièces adverses

Et pour terminer, inviter les enfants à prolonger cette leçon en consultant les documents présents au sein du club, les inviter également à consulter des sites internet (avec l'accord parental, bien sûr!)