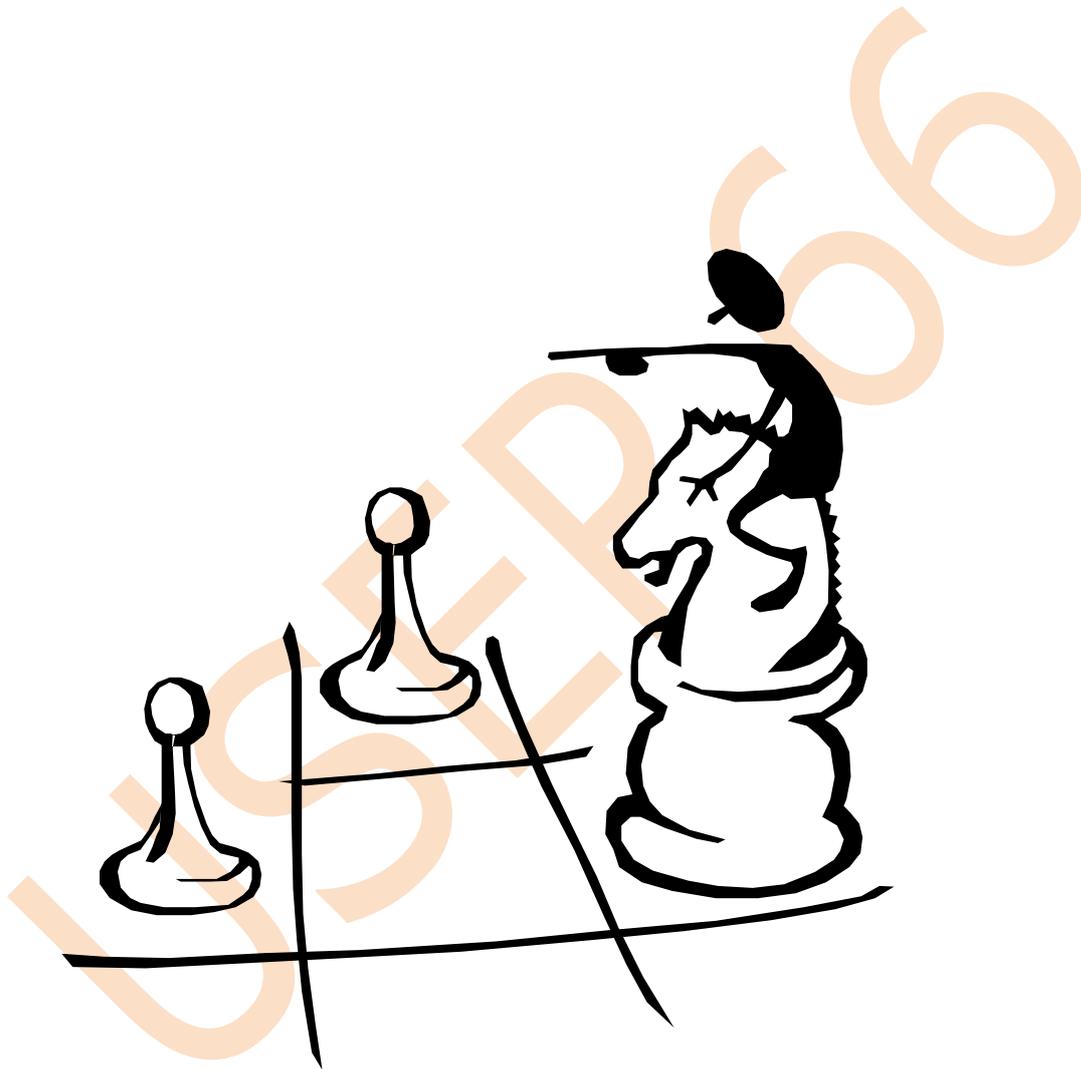


USEP 66

1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email :
usep66@laligue.org
www.laligue66.org



[JEU D'ECHECS]

Dossier de préparation aux rencontres départementales de jeu d'échecs

Dossier réalisé en collaboration avec Richard GARCIA et Charles LOPEZ, enseignants et membres du comité départemental de jeu d'échecs. L'USEP les remercie pour leur engagement.

Les objectifs essentiels de ces rencontres :

- Jouer avec plaisir au jeu d'Echecs.
- Prendre des responsabilités.
- Appliquer des principes de vie collective
- Respect des règles, des adversaires, de l'arbitre
- S'affronter individuellement et collectivement
- Appréhender la spécificité du jeu d'échecs

Nouveauté : la rencontre se déroulera en deux temps :

- Une série d'ateliers éducatifs (4 à préparer et 2 à découvrir)
- Un tournoi par équipes

Constitution des équipes

Afin de favoriser les rencontres et les échanges entre les enseignants et entre les élèves, les équipes de joueurs seront mixtes et constituées de 5 à 6 élèves issus de 2 ou 3 classes différentes.

C'est une rencontre d'équipes (les enfants sont tout le temps ensemble) qui doit mettre en avant les valeurs de **solidarité**, **tolérance** et **soutien mutuel**.

Les modalités de constitution de ces équipes sont à télécharger sur le site de l'USEP 66. Les deux classes seront libres de privilégier des équipes de niveau, hétérogènes, ou par affinité... Chaque équipe déterminera un capitaine (*débrouillard et fédérateur et garant d'un bon esprit sportif*) qui sera chargé de la tenue de la feuille de résultats.

Rôle des enseignants et parents accompagnateurs :

Les enseignants seront chargés d'animer un atelier ou de participer à la coordination du tournoi.

Les adultes –accompagnateurs assisteront l'enseignant dans cette tâche.

Sur le tournoi, il s'agira d'intervenir en cas :

- de désaccord entre joueurs
- Enfant parlant et gênant son adversaire (pénalité Esprit Sportif)
- Jugement d'une position si les enfants le demandent.

Connaissances demandées aux enfants :

Les notions des savoirs attendus :

- le déplacement maîtrisé de toutes les pièces, le roque. La prise en passant n'est pas exigée.
- Si un joueur voit son roi attaqué, il doit parer l'échec, soit en prenant la pièce qui fait échec, soit le roi s'en va, soit on place une pièce devant le roi pour le cacher. Si toutes ces solutions sont impossibles c'est échec et mat !
- Une partie nulle est une partie où il ne reste que les 2 rois ou une partie décidée nulle par l'arbitre adulte ou les enfants eux-mêmes (accord mutuel).

Le tournoi par équipes

Déroulement de chaque ronde :

5 parties d'échecs seront jouées en respectant les appariements.

Durée de la partie : 10 minutes maximum par joueur. A la fin du temps, les arbitres jugeront les parties qui ne sont pas terminées : une différence de 10 points sur l'échiquier : la partie est gagnée, si non jugée égale.

1 dame : 9 points - tours : 5 points - cavaliers et fous : 3 points - pion : 1 point.

Les ateliers :

Les élèves doivent connaître et donc avoir pratiqué les jeux proposés ci-dessous :

Vous trouverez des vidéos explicatives grâce au lien suivant :

<https://picasaweb.google.com/usepf066/>

Atelier POSITION :

Matériel :

6 jeux complets

1 chronomètre

6 feuilles de position

Dispositif :

2 équipes de 6 joueurs s'affrontent...

Une équipe commence à placer les positions, l'autre équipe va valider les positions (on fonctionne par binôme)

Déroulement : 2 phases (d'où le chronomètre)

Dans un temps donné et géré par l'adulte, Il faut reconstituer sur chaque échiquier une position donnée par l'adversaire (il disposera d'une feuille de positions donnée par l'animateur de l'atelier).

Chaque position trouvée marque un point. C'est l'adversaire qui valide la position et donne le point !). A la fin du temps, le capitaine de l'équipe additionne les points de chacun de ses partenaires.

On recommence une seconde phase en inversant les rôles

En cas d'erreur (position mal placée), le joueur doit la chercher à nouveau.

Objectif :

Passer d'une représentation des pièces en deux dimensions à une représentation réelle en trois dimensions.

L'adversaire joue le rôle d'arbitre !

On fonctionne par binôme adverse et ensuite on totalise les nombres de points !

Remarque :

L'animateur qui tiendra l'atelier n'a pas besoin de connaissances échiquiennes et doit juste gérer le temps et aider les éventuels arbitres qui auront du mal à valider les positions des adversaires.

Atelier MAT DE LA DAME : BAISER DE LA MORT

Matériel :

6 jeux complets
Un chronomètre

Dispositif :

2 équipes de 6 joueurs s'affrontent...
Une équipe commence avec les blancs et doit mater.

Déroulement : 2 phases (d'où le chronomètre)

Il faut réaliser **le mat de la Dame un maximum de fois**. L'adversaire ayant uniquement le Roi devra résister le plus longtemps possible (pour cela il faut essayer de rester sur le centre de l'échiquier)...

A chaque mat on marque un point.

Si l'adversaire prend la Dame, le jeu s'arrête et ce sont les noirs qui marquent un point.

On recommence à jouer en partant d'une nouvelle position. Un joueur rapide et maîtrisant la technique peut mater autant de fois que la durée de l'atelier le lui permet.

A la fin du temps, le capitaine de l'équipe additionne les points de chacun de ses partenaires.

On recommence une seconde phase en inversant les rôles

Objectifs :

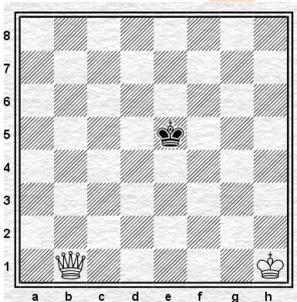
L'objectif est de faire mat avec uniquement le Roi et la Dame. C'est le premier mat élémentaire aux échecs. La technique employée se nomme le BAISER DE LA MORT.

Remarque :

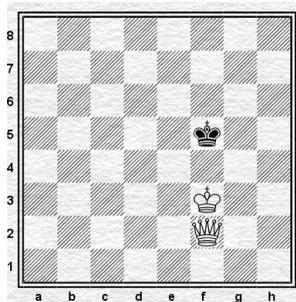
Ce mat fera l'objet d'une vidéo (visible sur le site de l'usep) qui montrera la technique la plus rapide pour le réaliser. Il s'agit d'un mat élémentaire où la dame seule aidée du roi va dans un premier temps mettre le roi adverse sur une bande. Le Roi viendra ensuite pour défendre la dame qui donnera le coup de grâce appelé aussi « le baiser de la mort » En annexe, vous disposez de diverses positions afin de mettre vos élèves en situation.

L'animateur qui tiendra l'atelier n'a pas besoin de connaissances échiquéennes et doit juste gérer le temps et placer à chaque fois les positions de départ suivantes :

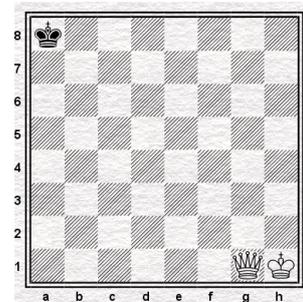
Position 1



Position 2



Position 3



Atelier L'ESCALIER :

Dispositif :

2 équipes de 6 joueurs s'affrontent...

Les joueurs vont s'affronter sur 6 jeux (échiquier + pièces + pendule) avec couleurs interposées.

Côté blancs : les 2 tours (cases a1 et h2) + Roi (case g1)

Côté noirs : Roi seul (case e4)

Déroulement :

Il faut réaliser le mat des deux tours en moins de deux minutes. L'adversaire ayant uniquement le Roi devra résister le plus longtemps possible (pour cela il doit attaquer les tours et rester au centre)...

Chaque équipe aura deux joueurs avec les blancs et deux joueurs avec les noirs.

Si le mat est réussi, l'équipe marque un point. Si le joueur blanc « tombe à la pendule » (il a utilisé ses deux minutes), ou perd ses deux tours, c'est l'adversaire qui marque un point.

Objectifs :

L'objectif est de faire mat avec uniquement le Roi et les deux tours. C'est le second mat élémentaire aux échecs.

Prendre en compte la triple réflexion suivante : lorsqu'une pièce me fait échec, trois solutions existent :

PRENDRE : prendre la pièce qui me fait échec

FUIR : déplacer le Roi

INTERPOSER : placer une pièce en bouclier entre la pièce qui me fait échec et mon roi.

Si je ne peux réaliser aucune de ces trois solutions, la partie est finie, j'ai perdu par échec et mat !

Selon la rapidité des équipes, on pourra envisager de recommencer avec une nouvelle position de départ des trois pièces.

Remarques:

Ce mat fera l'objet d'une vidéo (visible sur le site de l'usep) qui montrera la technique la plus rapide pour le réaliser.

Il s'agit d'un mat où les deux tours seules font échec et mat en progressant sous forme d'un escalier. Le Roi n'est pas utile pour mater l'adversaire et peut même gêner l'action des deux tours dans de nombreux cas.

Atelier DICTEE :

Matériel :

6 jeux complets

1 chronomètre

6 feuilles de dictée (voir annexe)

Dispositif :

2 équipes de 6 joueurs s'affrontent...

Une équipe commence à dicter les positions, l'autre équipe va placer les pièces dictées.

Déroulement : 2 phases (d'où le chronomètre)

Dans un temps donné et géré par l'adulte, Il faut placer sur chaque échiquier une position dictée par l'adversaire (il disposera d'une feuille de dictée donnée par l'animateur de l'atelier).

Chaque position trouvée marque 5 points. C'est l'adversaire qui valide la position et donne les points !). On enlève un point à chaque position mal placée.

On recommence une seconde phase en inversant les rôles.

Bonus : si la dictée est réussie du premier coup, le joueur peut trouver le mat en un coup ! S'il réussit il double les points...

Objectif :

Utiliser le codage des cases de l'échiquier (tableau à double entrée).

L'adversaire joue le rôle d'arbitre !

On fonctionne par binôme adverse et ensuite on totalise les nombres de points !

Remarque :

L'animateur qui tiendra l'atelier n'a pas besoin de connaissances échiquéennes et doit juste gérer le temps et aider les éventuels arbitres qui auront du mal à valider les positions des adversaires.

Annexe – feuille atelier DICTEE : un exemple de position...

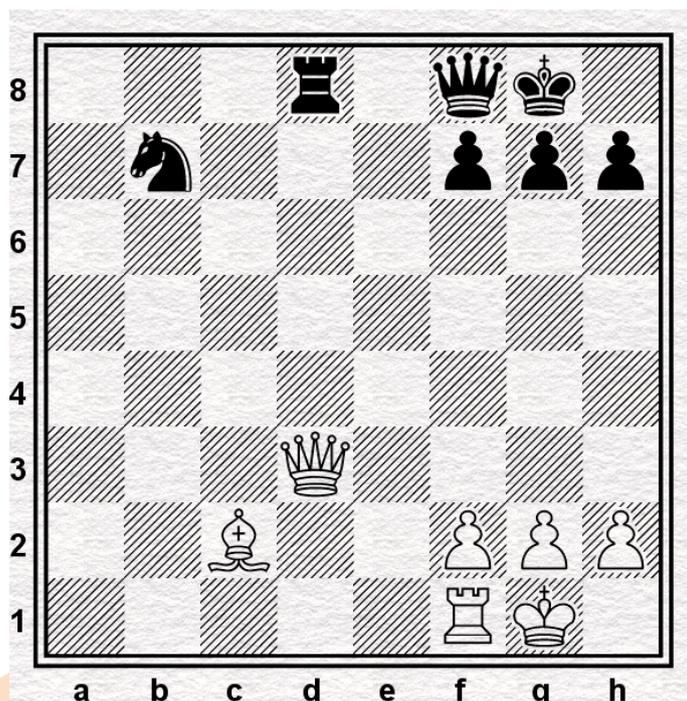
L'élève dicte (une seule répétition)

Blancs :

pion f2, pion g2, pion h2, fou c2, tour f1, dame d3, roi g1

Noirs :

pion f7, pion g7, pion h7, cavalier b7, tour d8, dame f8, roi g8



Bonus : Il y a mat en un coup pour les blancs : dame prend en h7 !

Atelier QUIZZ des échecs

Dispositif :

Questionnaires à distribuer à chaque élève en fonction de son niveau de classe.

Déroulement :

Les élèves répondent au questionnaire de façon individuelle.

Le responsable de l'atelier organise la correction des feuilles puis note chaque fiche.

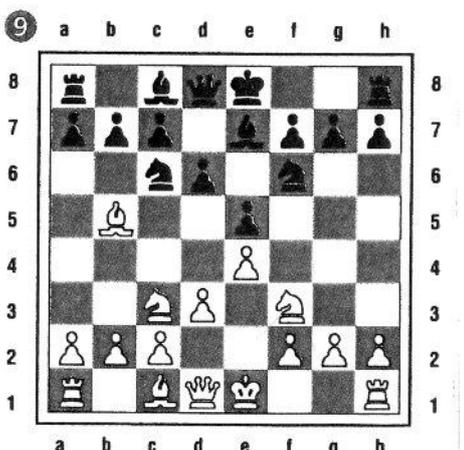
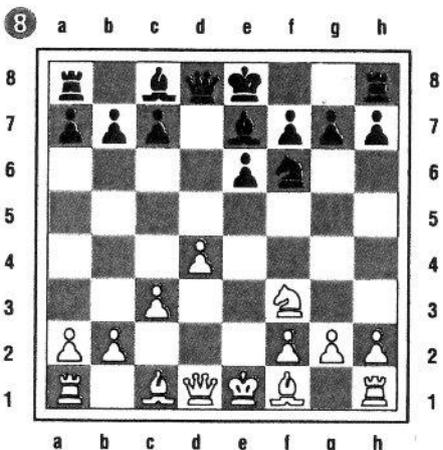
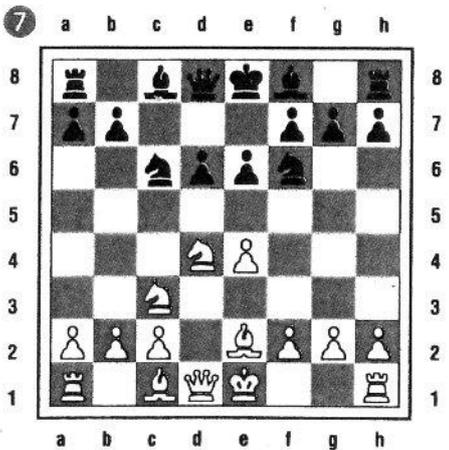
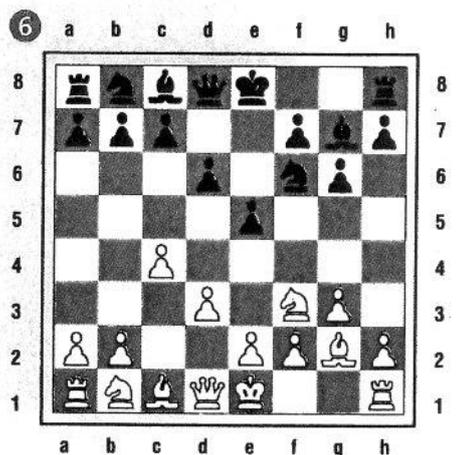
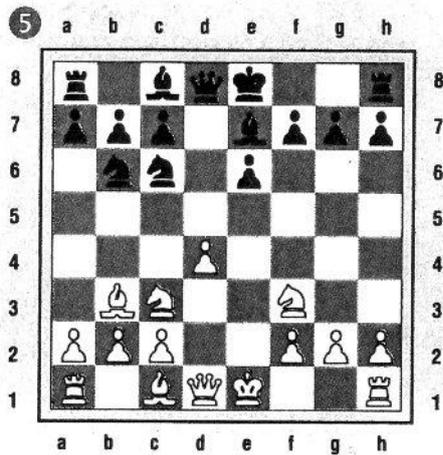
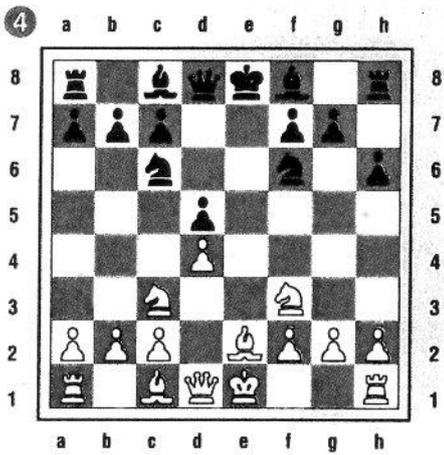
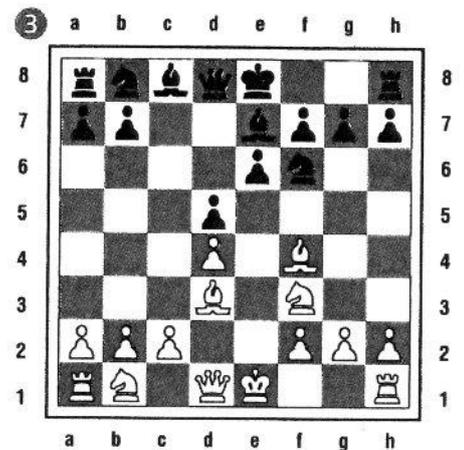
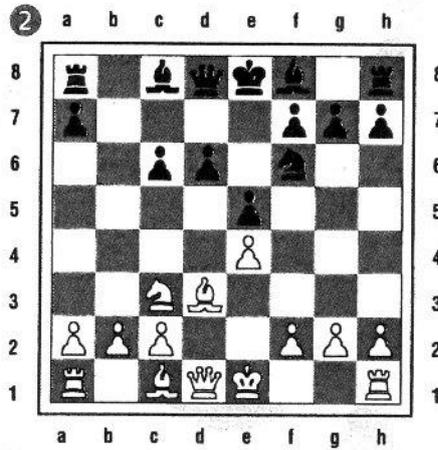
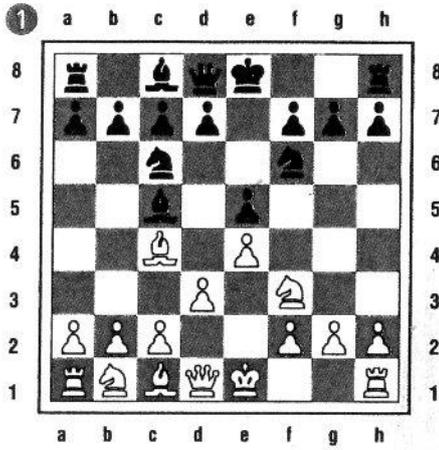
1point par bonne réponse.

Les fiches sont regroupées par équipe.

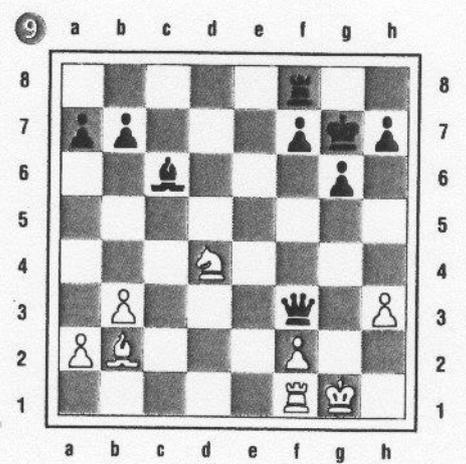
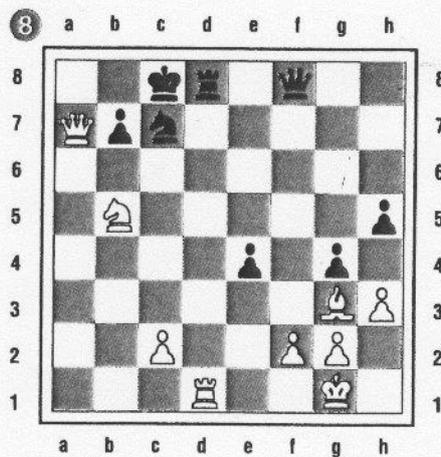
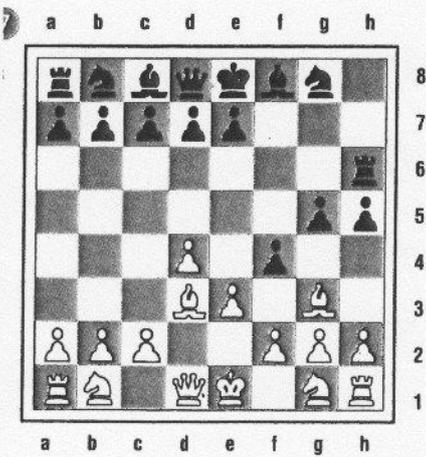
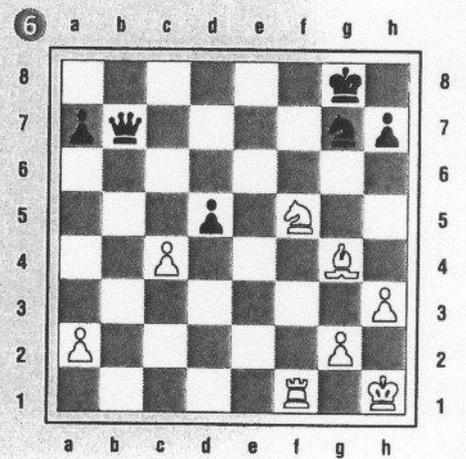
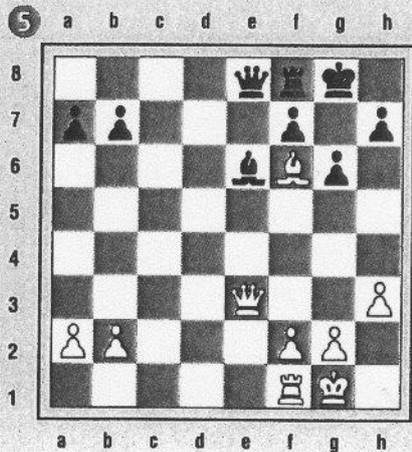
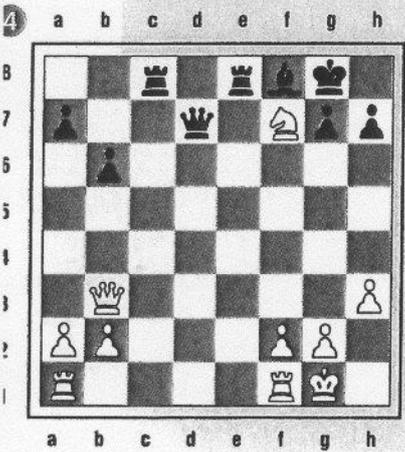
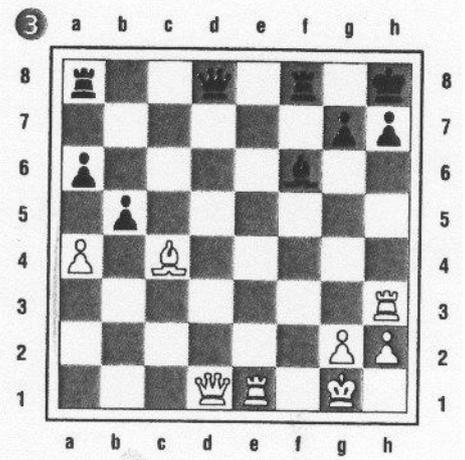
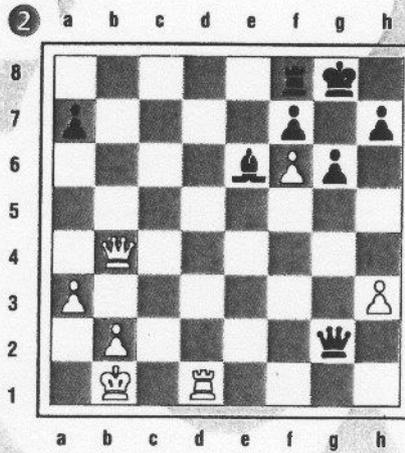
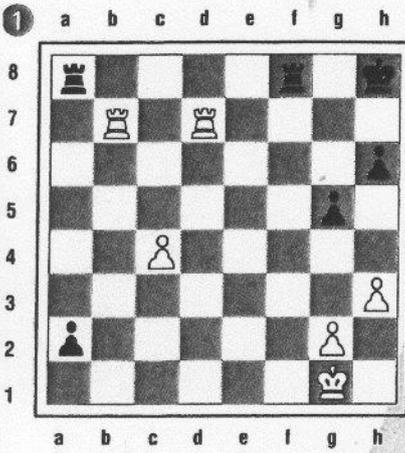
Le responsable de l'atelier calcule le score moyen par élève dans chaque équipe.

C'est ce score qui sera noté dans la fiche « équipe »

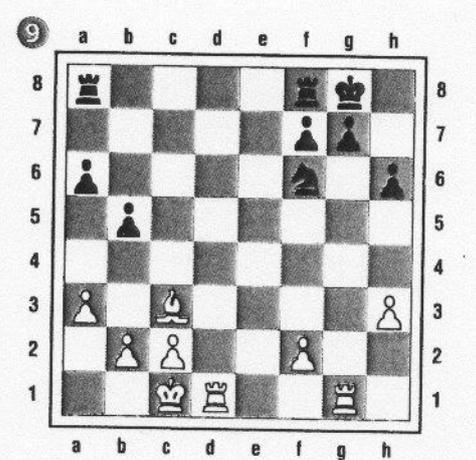
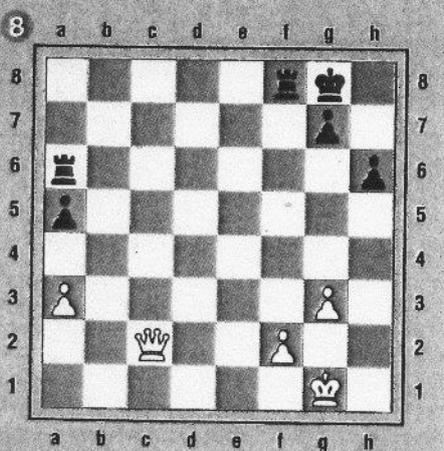
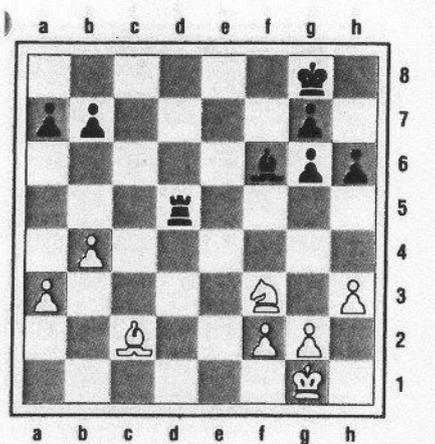
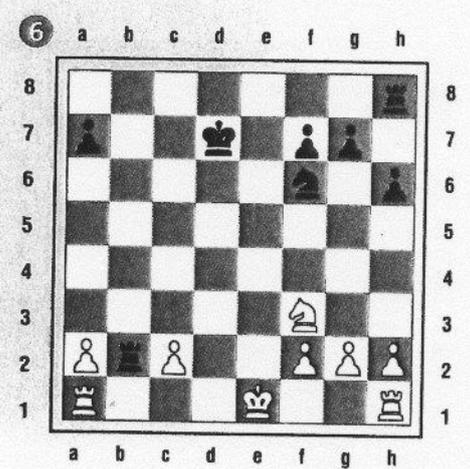
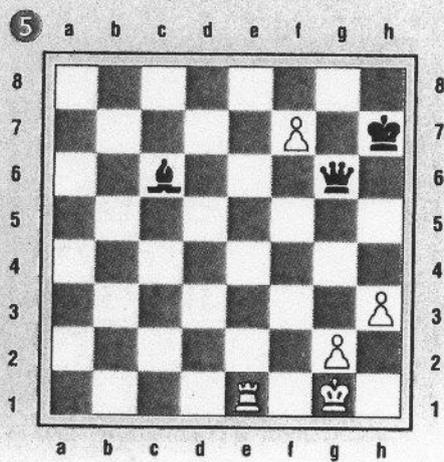
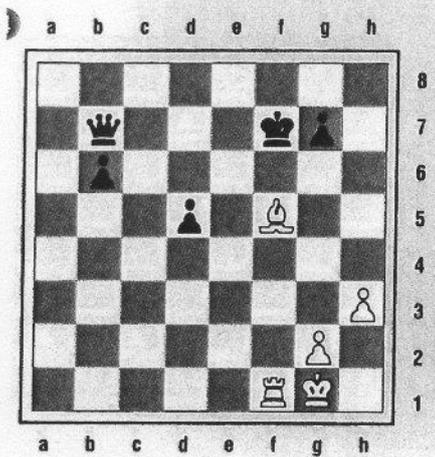
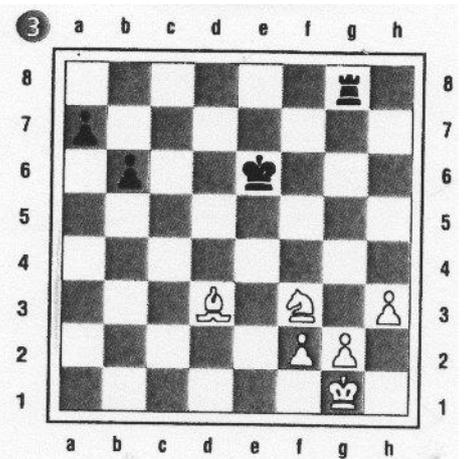
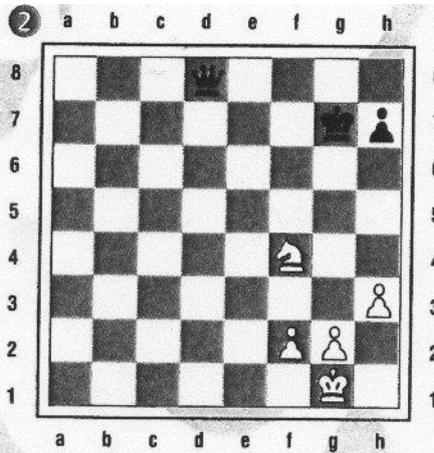
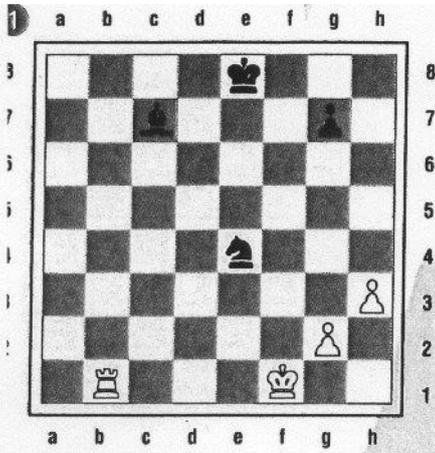
ANNEXE - EXEMPLE DE POSITIONS - OUVERTURE



ANNEXE - EXEMPLE DE POSITIONS – MILIEU DE JEU



ANNEXE - EXEMPLE DE POSITIONS - FINALE



RENCONTRE USEP-ECHecs

Classes	Equipe n° :	Nom de l'équipe

Tournoi :

Victoire : 4 points match nul : 2 points défaite : 1 point

Noms et prénoms des joueurs	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
1 -					
2 -					
3 -					
4 -					
5 -					
6 -					
Résultat de chaque ronde					
Total des points					

Ateliers :

Atelier découverte 1	
Atelier découverte 2	
Mat de la dame	
Atelier position	
Mat de l'escalier	
Dictée	
Total :	

Tournoi + ateliers :