



## Organisation des leçons

### Les leçons : les Blancs jouent et gagnent

L'ordre des groupes de leçons doit être respecté : le déplacement de la Tour est plus facile à repérer que celui du Fou, qui est lui-même plus facile à comprendre que celui du Cavalier.

Chaque leçon se divise en trois parties :

1. Le matériel utilisé et les images de mat.
2. La description du mécanisme du mat et les moyens tactiques utilisés \*
3. Trois exercices de mise en situation, de difficulté croissante, avec des indices tactiques.

\* les capacités de mémorisation peuvent être développées à l'aide du premier diagramme de chaque leçon, qui comporte peu de pièces et peut être utilisé comme jeu de mémoire : les élèves reconstituent la position après un temps d'observation.

### Les corrigés

Les corrigés reprennent les diagrammes du cours et des exercices avec la notation.

Dans la colonne des observations :

- Les exposants ° indiquent une variante menant à une autre image de mat.
- Les exposants \* révèlent les outils tactiques employés.
- Les autres observations sont des réponses aux questions qui pourraient survenir au cours de la résolution des exercices.

En haut de page figure l'inventaire des thèmes tactiques abordés au cours de la leçon.

### Les contrôles : les Noirs prennent leur revanche et gagnent

Les contrôles permettent d'évaluer la compréhension des quatre leçons précédentes et comportent la progression pédagogique suivante :

- **Contrôle des leçons 1, 2, 3 et 4**  
dynamisation de la Tour (action sur colonnes et rangées).
- **Contrôle des leçons 5, 6, 7 et 8**  
dynamisation du Fou (action sur les diagonales).
- **Contrôle des leçons 9, 10, 11 et 12**  
dynamisation du Cavalier.
- **Contrôle des leçons 13, 14, 15 et 16**  
utilisation du pion comme acteur du mat.

### Les jeux

Les jeux, dont le format convient bien aux enfants, proposent une série de neuf mats en deux coups visant à renforcer les notions développées dans les leçons précédentes.