

A. Organisation de la séance

Durée de la séance

30 à 40 minutes.

Le matériel pédagogique spécifique

Crayon à papier, règle, gomme, crayon de couleur.

Le(s) dispositif(s) pédagogique(s)

L'échiquier est tracé au tableau par l'enseignant. Les élèves sont face au tableau, selon une disposition frontale classique.

B. Objectifs de la séance

1. Les prérequis

Connaître le déplacement du Roi.

2. Les objectifs pédagogiques

Objectifs généraux

- Effectuer un déplacement sur quadrillage avec un objectif – atteindre une case arrivée – depuis un point de départ déterminé.
- Faire preuve de logique et de capacités d'anticipation en « programmant » un parcours direct et rapide.

Objectifs spécifiques

- Connaître et appliquer le mode de déplacement de la Dame aux échecs : la Dame se déplace d'autant de cases libres qu'elle le souhaite, dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement et en diagonale).
- Comprendre et exploiter la « puissance » de la Dame.

3. Les compétences à acquérir

Effectuer des déplacements sur l'échiquier selon la règle.

Effectuer des déplacements sur l'échiquier selon une logique et non de manière aléatoire.

LE DÉPLACEMENT DE LA DAME

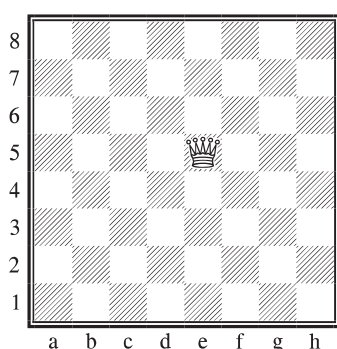
C. Déroulement de la séance 5 en quatre phases

1. Phase de découverte (collective)

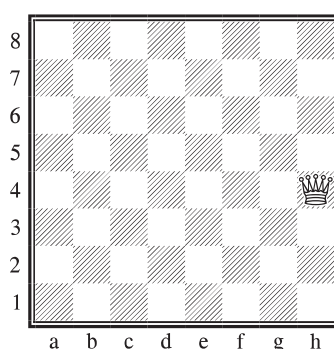
3 situations (1,2,3) = 10 minutes

L'échiquier mural est placé face aux élèves. Les élèves observent les situations proposées par l'enseignant. Ils se déplacent pour proposer des réponses sur l'EM. L'enseignant les incite progressivement à répondre oralement (sans déplacement) pour favoriser l'abstraction et l'expression.

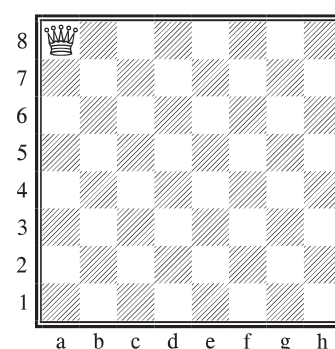
Situation 1



Situation 2



Situation 3



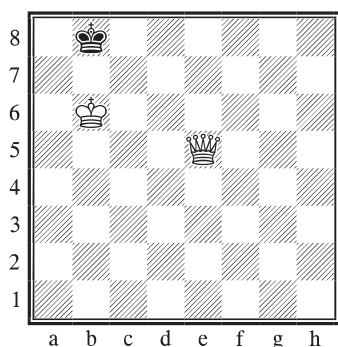
On présente les 3 situations sur l'EM et on explique aux élèves que la Dame peut se déplacer d'autant de cases libres qu'elle le souhaite dans n'importe quelle direction. Plusieurs consignes possibles, qui peuvent s'enchaîner. Placer un aimant sur chacune des cases de l'EM accessibles à la Dame.

Situation 1 : e6 e7 e8 e4 e3 e2 e1 f5 g5 h5 d5 c5 b5 a5 f6 g7 h8 d4 c3 b2 a1 d6 c7 b8 f4 g3 h2. Compter (27) et écrire le nom des cases accessibles est possible mais fastidieux.

Situations 2 et 3 : 21 cases accessibles chacune pour la Dame blanche. Les repérer avec des aimants.

2. Phase d'approfondissement

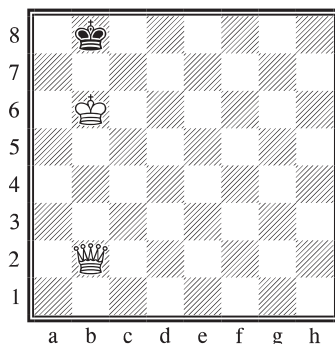
Situation 4



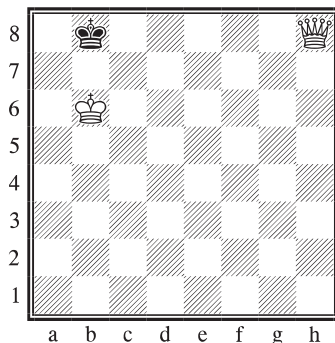
Cette **situation 4** mérite d'être analysée et expliquée en détail pour l'enseignant comme pour l'élève. On peut commencer par placer les 2 Rois sur l'échiquier et faire observer aux élèves que le Roi noir est « bloqué » à la bande par son homologue et dispose seulement de 2 cases de liberté en a8 et c8. On ajoute alors la Dame blanche en e5. On leur précise que les Blancs viennent de jouer ce coup et que c'est donc désormais aux Noirs de jouer dans la **situation 4**. On demande aux élèves ce qu'ils pensent de la situation obtenue. On leur fait chercher toutes les possibilités de déplacement de la Dame et observer – s'ils n'en font pas la remarque – que le Roi noir est sur la trajectoire de déplacement de la Dame blanche (sur la diagonale h2 // b8). Dans cette situation, on dit que le Roi noir est mis en échec, c'est-à-dire « attaqué » par la Dame blanche. Il est obligé de se soustraire à l'échec, par la fuite. Quelles sont ses possibilités de fuite ? La réponse est : les cases a8 et c8. Sur ces cases, le Roi noir n'est plus en échec.

LE DÉPLACEMENT DE LA DAME

Situation 5



Dans cette situation 5, c'est encore aux Blancs de jouer. On peut montrer ou/et faire remarquer aux élèves qu'ils pourraient jouer le même coup que précédemment (De5) Mais on leur demande de chercher un autre coup de Dame qui mette en échec le Roi noir mais aussi l'empêche de fuir et de se soustraire à l'attaque : 2 coups sont possibles. Dh2 attaque le Roi mais il peut fuir en a8 ou en c8. Le bon coup est donc Dh8. La Dame attaque le Roi noir qui ne possède aucune case de fuite, car le Roi blanc participe à son blocage sur la dernière rangée de l'échiquier. On dit que le Roi est échec et mat. La partie est perdue pour les Noirs. L'échec et mat signifie la prise du Roi et la fin de la partie.



Dans la position finale le Roi noir ne dispose d'aucune case pour échapper à l'échec de la Dame blanche en h8. Il est « échec et mat ». La partie s'achève donc par la victoire des Blancs.

4. Phase de conclusion :

Pas d'évaluation prévue dans cette séance

Les élèves complètent en autonomie **Le déplacement de la Dame (1), fiche élève, séance 4**

LE DÉPLACEMENT DE LA DAME (1)



1. Trace un rond bleu sur les cases où la Dame blanche a le droit de se déplacer (Diagrammes 1, 2, 3, 4).
2. Trace avec des flèches le trajet de la Dame blanche pour capturer le Cavalier noir (Diagrammes 5, 6).

Diagramme n° 1

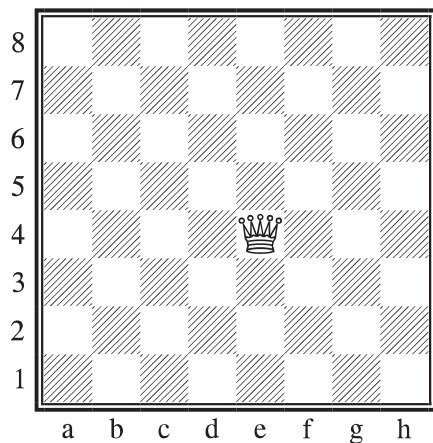


Diagramme n° 4

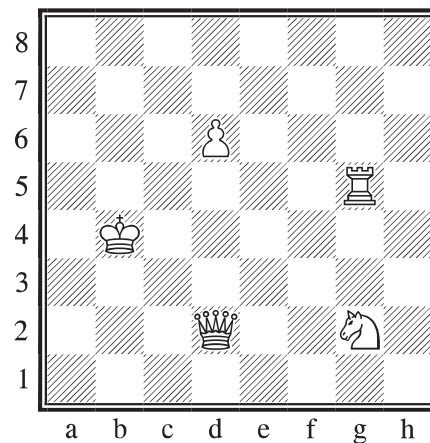


Diagramme n° 2

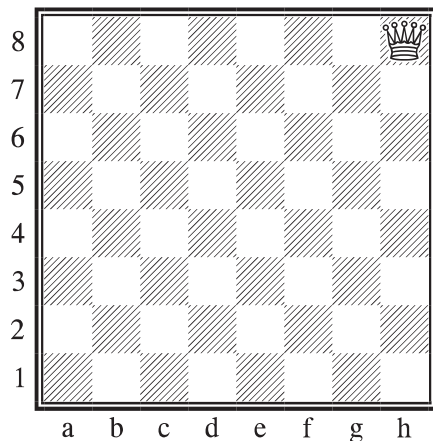


Diagramme n° 5

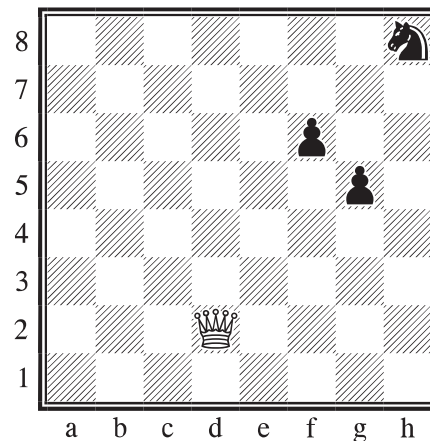


Diagramme n° 3

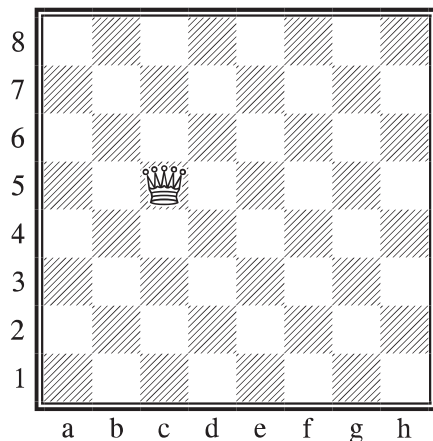
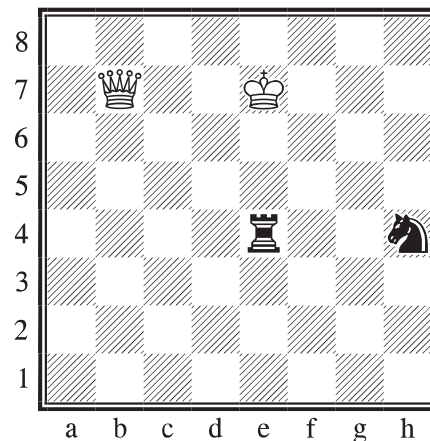


Diagramme n° 6



LE DÉPLACEMENT DE LA DAME (2)



1. Écris le coup (ou les coups) des Blancs qui donne « échec et mat » dans chacun de ces 6 diagrammes.
2. Sur chaque diagramme trace une flèche qui indique le déplacement effectué par la Dame pour donner échec et mat.

Diagramme n° 1

>

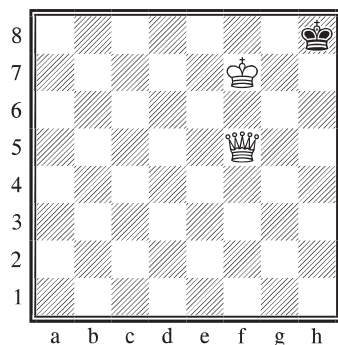


Diagramme n° 4

>

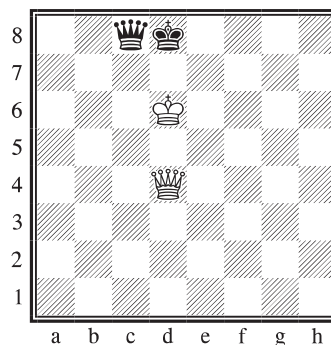


Diagramme n° 2

>

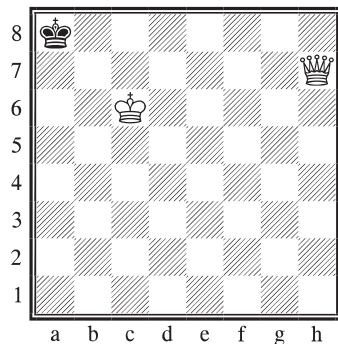


Diagramme n° 5

>

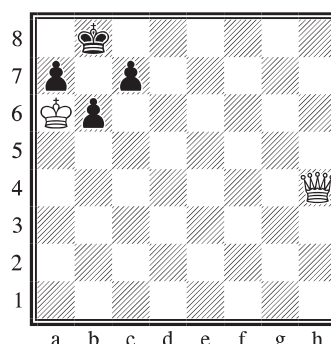


Diagramme n° 3

>

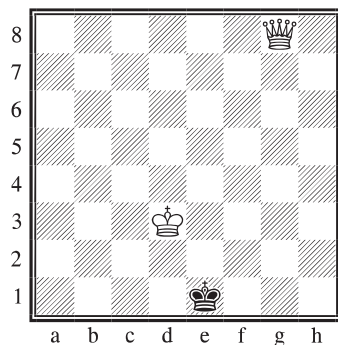


Diagramme n° 6

>

