

Nonie Julie

1. ^P E7-E6
2. F. F8-E7
3. P. D7-D6
4. F. C8-D7
5. C. B8-C6
6. C. G8-F6
7. C. F6 x P. E4
8. T. H8-F8
9. T. F8-G8
10. T. G8-F8
11. P. B7 x P. C6
12. T. F8-H8
13. F. E7-G5
14. P. C6-C5
15. R. D8-E7
16. R. E7 x D. E8
17. P. F7-F5
18. P. F5-F4
19. P. E6-E5
20. P. D6 x F. E5
21. F. D7-C8
22. T. H8-G8
23. R. E8-E7
24. R. E7-D6
25. F. C8-B7
26. F. B7-A8
27. R. D6-E7
28. F. A8-E4
29. P. C5-C4
30. R. E7-E6
31. R. E6-E5
32. R. E5-F4
33. R. F4-F3

Blaine Johnson

1. ^P F2-F4
2. ^D E1-H4
3. D. H4-F2
4. P. E2-E3
5. P. D2-D4
6. P. C2-C3
7. D. F2-G3
8. D. G3 x P. G7
9. D. G7 x P. H7
10. P. D4-D5
11. P. D5 x C. C6
12. F. F1-C4
13. D. H7 x C. E4
14. P. F4 x F. G5
15. D. E4 x T. A8
16. D. A8 x D. E8
17. C. G1-E3
18. O-O
19. F. C1-F4
20. F. F4 x P. E5
21. C. F3 x P. E5
22. P. G5-G6
23. F. C4 x T. G8
24. C. E5-C6 +
25. C. C6 x P. A7
26. P. G6-G7
27. F. G8-H7
28. P. G7-G8
29. D. G8-G7
30. F. E4-F5
31. T. F1-E1 +
32. P. G2-G3
33. T. E1-F1
- 34.

KEVIN

D 8 D 5

F 88-85

E 7-E 5

F 88-B 4

C 88-86

F B 4-A 5

F 85-B 1

E 5-E 4

C 86-H 5

O-D

C 88-c 6

(H 5-84

(84-e 6

D

B 2

P+4
-HS

zaphira

A 2-A 4

H 2-H 4

B 2-B 4

T H 1-H 2

(2-(3

T A 1-A 3

(8 1-8 3

(8 3-H 4

T h 2-h 3

8 2-8 3

C h 4-8 5

T H 3-h 4

T h 4-h 7

g 2

Yannis

more

Younes

blanc

P-E5

C-F6

P-H6

P-D6

R-E7

R-E8

R-O8

C-E4

C-F6

P-A6

P-B5

F-B7

T-G8

L-H5

P-E4

C-F3

F-D3

C-E5

F-B5

C-C6

G-O8

ROK

P-O3

D-D2

F-A4

F-B3

T-E1

D-E2

D-E3

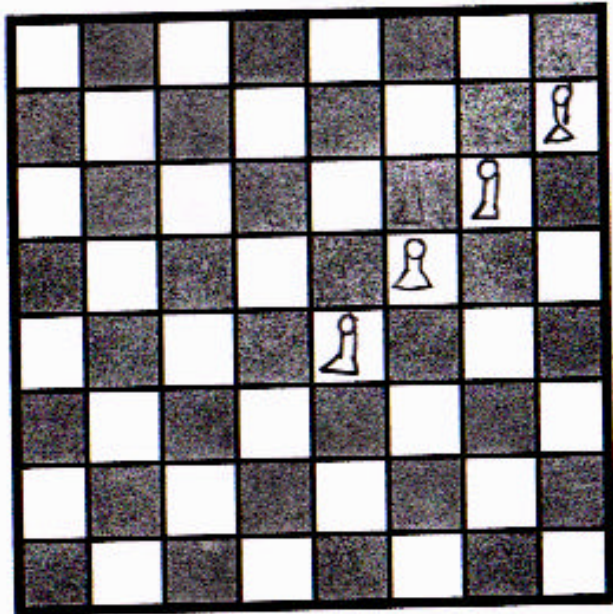
ANNEXE 9: Parties d'échecs codées par les élèves.

Mélissa

blanc	noir
Kavalier en F3	Kavalier en F6
Pion en A3	Kavalier en C6
Kavalier en G5	Kavalier en E4
Kavalier en E4	PION EN D5
Pion en G3	PION EN D4
KAVALIER EN C3	FOU EN E6
KAVALIER EN E4	KAVALIER EN C4
FOU EN G2	PION EN C3
KAVALIER EN C3	FOU EN G2
PION EN C3	FOU EN D5
KAVALIER EN D2	FOU EN C4
TOUR EN G1	FOU EN D5
KAVALIER EN C4	PION EN E6
PION EN B3	FOU EN G2
PION EN F4	FOU EN E7
TOUR EN G2	FOU EN D5
FOU EN E3	ROUE
ROI EN F2	FOU EN H1
REINE EN H1	FOU EN A3
TOUR EN D1	FOU EN C5
TOUR EN H1	REINE EN D5
FOU EN C1	
ROI EN E1	



Le pion

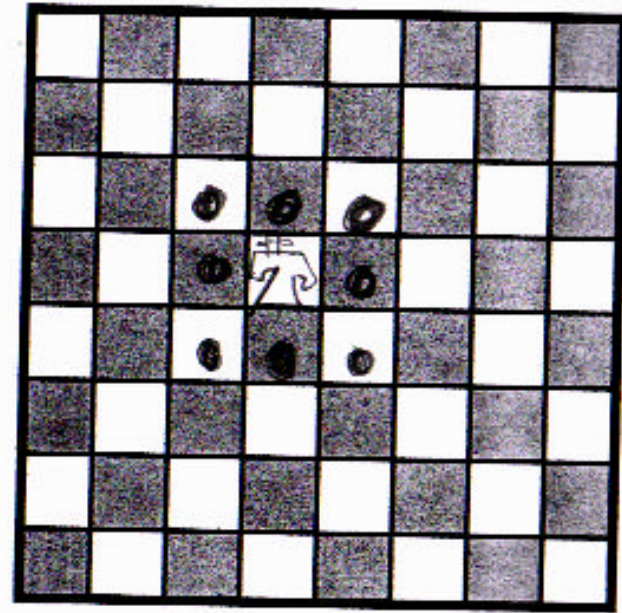


Le pion peut avancer
que tout droit mes pour
manger des autres pièces
que en diagonale à gauche
ou à droite.

Extrait du livret de Julian



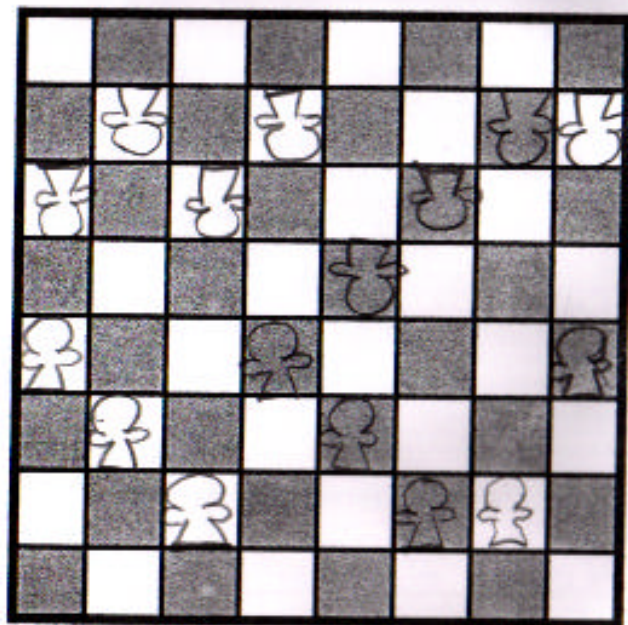
Le roi



On ne peut pas manger le
roi. Les rois ne peut pas se toucher,
il faut toujours une case d'écart.
Le roi peut se déplacer partout



Le pion

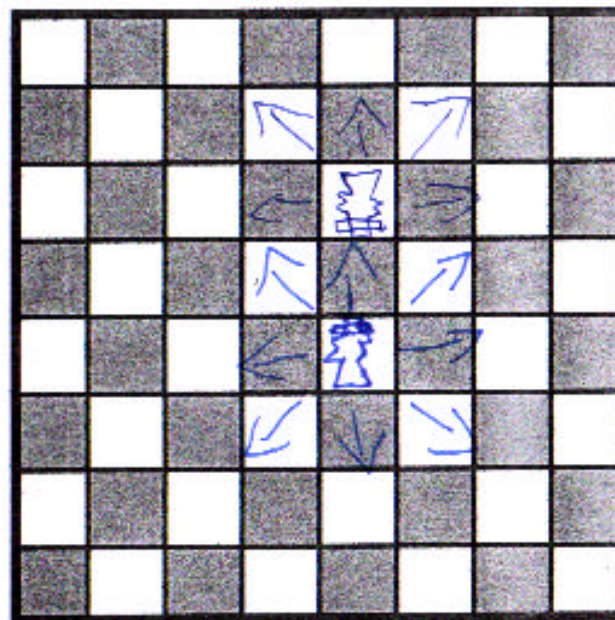


Puis que le pion est le plus fort, il faut faire des chaînes de deux ou trois pions.

Extrait du livret de Loïcia



Extraits de livrets d'échecs d'élèves



Le roi peut se déplacer tout autour de lui et deux rois doivent toujours avoir une case d'écart. Personne ne peut le manger et pour empêcher un autre roi de passer, il faut se mettre en opposition.

Julie

Mon tournoi d'échecs

	mes adversaires	mes résultats	mes points
Bronde 1	Esato Nabime	perdu	0
Bronde 2	Hubamovic Talina	perdu	0
Bronde 3	Uzzadi Ghara	gagné	1
Bronde 4	Yacini Yannis	perdu	0
Bronde 5	Alilgam Imail	gagné	1
Bronde 6	Engel Jennifer	perdu	0
		TOTAL =	2

Elo au départ: 1089

Elo à l'issue du tournoi: 110001:

J'ai gagné 0 elo

perdu 99 elo

mon classement: 35/48

Vanessa

échecs

Mon tournoi d'échecs

Elo à l'issue du tournoi	mes adversaires	mes résultats	mes points
1075	Mark (B) Camille	perdu	0
	Kraupchenko Bogom (W)	gagné	1
J'ai gagné 0 et perdu 1 p. 24.	Zeban David (B)	perdu	0
	Rauze (W)	gagné	1
	Jacqueline Engel (B)	gagné	1
	Jennifer Ghislain (W)	perdu	0
	Miriam		

mon classement total : 3 pts
sur 22/98

échecs

Sabirino

Mon tournoi d'échecs

mes adversaires	mes résultats	mes points
Goliard ^(B) Marie	perdu	0
Imalaco ^(B) Julie	gagné	1
March ^(B) Camille	perdu	0
Kraupchenko ^(B) Bryan	gagné	1
Fachin ^(B) Gaetan	perdu	0
Boudouste ^(B) Walid	gagné	1
	total	3

Elo au départ : 1099

Elo à l'issue du tournoi : 1 perf¹ : 1093

J'ai perdu 6 de

mon classement : 24 / 48

ANNEXE 7: Parcours personnels des élèves

Yannis Mon tournoi d'échecs

	mes adversaires	mes résultats	mes points
RONDE.1	Ferroudi Johnny (B)	perdu	0
RONDE.2	Flachim Saïca (N)	gagné	1
RONDE.3	Flachin Gaëtan (N)	perdu	0
RONDE.4	Inzalaco Julien (B)	gagné	1
RONDE.5	March Camille (N)	perdu	0
RONDE.6	Bensauler Carole (B)	gagné	1
		TOTAL	3

Elo du départ: 1099

Elo à l'issue du tournoi: 1093

J'ai perdu 6 elo

Mon classement est: 23/48

Explications :

Colonne Pl : Place du joueur, c'est-à-dire classement de l'élève

Colonne Nom : Nom du joueur

Colonne Elo : Il s'agit ici des Elo du joueur avant le tournoi. Mes élèves ont tous 1099 Elo, ce qui correspond à un joueur débutant.

Colonne Cat. : Il s'agit de la catégorie dans laquelle évolue le joueur au sein de la fédération, ici, les joueurs non licenciés ont été mis en pupille (pup). On peut noter la présence de certains élèves licenciés jouant en poussin (n°1, n°4, 5, 7, 8, 18).

Colonne Fede : Il s'agit de la fédération chapeautant le tournoi, ici FRA pour Française.

Colonne Ligue : Là encore, il s'agit de la ligue de la fédération. Ici, c'est LOR pour Lorraine

Colonne Rd01, Rd02, Rd03, Rd04, Rd05, Rd06 : chaque colonne correspond aux rondes de 1 à 6 et donne le résultat de chaque match.

Colonne Pts : Il s'agit du nombre de points obtenus à l'issue du tournoi (le match gagné vaut 1 point, le match nul vaut 0,5 point et le match perdu vaut 0 point)

Colonne Cu. : Il s'agit d'un indice calculé pour permettre de départager les joueurs qui ont un nombre de points identique.

Colonne NV : Il s'agit du nombre de matches gagnés sur l'ensemble du tournoi

Colonne Perf : Il s'agit de la Performance ELO qui mesure la performance du joueur pendant le tournoi: elle dépend de la moyenne des Elo des adversaires et du nombre de points réalisés.

Colonne FFE : Nombre d'Elo pour les licenciés par rapport aux matches joués avant et pendant le tournoi.

Les signes +, -, = Signifient : une victoire (+), un match nul (=), une défaite (-).

Les lettres B et N Signifient que le joueur a joué avec les blancs (B), ou avec les noirs (N).

ANNEXE 6: Grille américaine

Tournoi correspondant																
Grille américaine après la ronde 6																
Pl	Nom	Elo	Cat.	Fede	Ligue	Rd01	Rd02	Rd03	Rd04	Rd05	Rd06	Pts	Cu.	NV	Perf.	FFE
1	P**** Valentin	1009	Pou	FRA	LOR	=2B	+41N	+6B	+31N	+12B	+3N	5,5	18	5	1468	1694
2	L**** David	1099	Pup	FRA	LOR	=1N	+10B	+22N	+15B	+14N	+8B	5,5	18	5	1464	1654
3	V**** Gaël	1099	Pup	FRA		+37N	+30B	+14N	+11B	+7N	-1B	5	20	5	1357	1509
4	J**** Remi	1009	Pou	FRA	LOR	+44N	+38B	-11N	+30B	+9N	+7B	5	17	5	1357	1405
5	C**** Myriam	1009	Pou	FRA	LOR	+34N	-14B	+39N	+27B	=11N	+22B	4,5	15	4	1285	1314
6	S**** Lucas	1099	Pup	FRA	LOR	=15N	+39B	-1N	+28B	+30N	+11B	4,5	14	4	1280	1363
7	F**** Mickaël	1009	Pou	FRA	LOR	+29B	+17N	+13B	+12N	-3B	-4N	4	18	4	1205	1341
8	C**** Maxime	1009	Pou	FRA	LOR	+35B	-12N	+16B	+20N	+13B	-2N	4	15	4	1209	1319
9	P**** Adame	1099	Pup	FRA		+31B	-18N	+28B	+21N	-4B	+20N	4	14	4	1202	1247
10	S**** Julie	1099	Pup	FRA		=17B	-2N	=25B	+41N	+31B	+21N	4	11	3	1206	1265
11	S**** Pierre	1099	Pup	FRA	LOR	+28B	+16N	+4B	-3N	=5B	-6N	3,5	16	3	1128	1325
12	O**** Icham	1099	Pup	FRA		+32N	+8B	+19N	-7B	-1N	=15B	3,5	15,5	3	1132	1284
13	P**** Guillaume	1099	Pup	FRA		+43N	+27B	-7N	+19B	-8N	=14B	3,5	14,5	3	1140	1204
14	F**** Johnny	1099	Pup	FRA		+23B	+5N	-3B	+18N	-2B	=13N	3,5	14,5	3	1129	1328
15	B**** Léa	1099	Pup	FRA	LOR	=6B	+25N	+18B	-2N	=27B	=12N	3,5	13,5	2	1136	1280
16	G**** Marie	1099	Pup	FRA		+24N	-11B	-8N	=38B	+19N	+27N	3,5	10,5	3	1144	1188
17	B**** Célia	1099	Pup	FRA		=10N	-7B	-32N	+39B	+38N	+18N	3,5	9	3	1140	1172
18	S**** Céline	1009	Pou	FRA	LOR	+42N	+9B	-15N	-14B	+32N	-17B	3	13	3	1092	1145
19	W**** Justine	1099	Pup	FRA		+21B	+20N	-12B	-13N	-16B	+32B	3	12	3	1093	1118
20	M**** Camille	1099	Pup	FRA		+22N	-19B	+24N	-8B	+23N	-9B	3	12	3	1072	1143
21	F**** Gaëtan	1099	Pup	FRA		-19N	+36B	+23N	-9B	+24N	-10B	3	11	3	1075	1110
22	A**** Vanessa	1099	Pup	FRA		-20B	+29N	-2B	+26N	+25B	-5N	3	10	3	1075	1181
23	Z**** Yannis	1099	Pup	FRA		-14N	+34B	-21B	+35N	-20B	+31N	3	9	3	1093	1078
24	Z**** Sabrina	1099	Pup	FRA		-16B	+35N	-20B	+29N	-21B	+30B	3	9	3	1093	1069
25	E**** Jennifer	1009	Pup	FRA	LOR	=39N	-15B	=10N	+34B	-22N	+35B	3	9	2	1089	1105
26	R**** Joséphine	1099	Pup	FRA		-27N	+32B	-30N	-22B	+37N	+34B	3	8	3	1097	1042
27	B**** Mégane	1099	Pup	FRA	LOR	+26B	-13N	+33B	-5N	=15N	-16B	2,5	11	2	1029	1087
28	B**** Jean	1099	Pup	FRA		-11N	+42B	-9N	-6N	=29B	+38B	2,5	7	2	1025	1077
29	K**** Bryan	1099	Pup	FRA		-7N	-22B	+37N	-24B	=28N	+39B	2,5	6	2	1026	1034
30	B**** Walid	1099	Pup	FRA		+33B	-3N	+26B	-4N	-6B	-24N	2	10	2	1000	1084
31	B**** Carole	1099	Pup	FRA		-9N	+44B	+38N	-1B	-10N	-23B	2	9	2	1000	1032
32	A**** Serpil	1099	Pup	FRA		-12B	-26N	+17B	+33N	-18B	-19N	2	7	2	1000	1000
33	S**** Morgane	1099	Pup	FRA		-30N	+37B	-27N	-32B	-34N	+44B	2	6	2	1000	1000
34	H**** Saïra	1099	Pup	FRA		-5B	-23N	+42B	-25N	+33B	-26N	2	6	2	1000	1000
35	I**** Julie	1099	Pup	FRA		-8N	-24B	+36N	-23B	+41B	-25N	2	6	2	1000	1000
36	V**** Chiara	1099	Pup	FRA		-40B	-21N	-35B	+44B	-39N	+42N	2	4	2	1000	1000
37	C**** Héléne	1099	Pup	FRA	LOR	-3B	-33N	-29B	+42N	-26B	+41N	2	4	2	1000	1000
38	M**** Anthony	1099	Pup	FRA		+41B	-4N	-31B	=16N	-17B	-28N	1,5	7,5	1	1000	1000
39	J**** Morgane	1099	Ben	FRA		=25B	-6N	-5B	-17N	+36B	-29N	1,5	5	1	1000	1000
40	C**** Amandine	1099	Pup	FRA	LOR	+36N						1	6	1	1099	
41	A**** Ismail	1099	Pup	FRA		-38N	-1B	+44N	-10B	-35N	-37B	1	4	1	1000	1000
42	L**** Edzelinda	1099	Pup	FRA		-18B	-28N	-34N	-37B	+44N	-36B	1	2	1	1000	1000
43	B**** Geoffrey	1099	Pup	FRA		-13B						0	0	0	1099	
44	L**** Mélanie	1099	Pup	FRA		-4B	-31N	-41B	-36N	-42B	-33N	0	0	0	1000	1000
45	G**** Tiffany	1099	Pup	FRA								0	0	0		
46	K**** Laura	1099	Pup	FRA								0	0	0		
47	P**** Anne-Sophie	1099	Pup	FRA								0	0	0		
48	R**** Olivier	1099	Pup	FRA	LOR							0	0	0		

ANNEXE 5: Feuille d'appariements

Tournoi							
Appariements de la ronde 2							
Ech.	Pts	Blancs		Res.	Noirs		Pts
1	[1]	L**** David	1199		G**** Marie	1499	[1]
2	[1]	A**** Vanessa	1199		P**** Sarah	1199	[1]
3	[1]	S**** Julie	1199		A**** Serpil	1199	[1]
4	[1]	B**** Jean	1199		S**** Morgane	1199	[1]
5	[1]	V**** Chiara	1199		F**** Johnny	1199	[1]
6	[1]	L**** Mélanie	1199		S**** Lucas	1199	[1]
7	[0,5]	B**** Mégane	1199		V**** Gaël	1199	[1]
8	[0,5]	B**** Célia	1199		O**** Icham	1199	[0,5]
9	[0,5]	Z**** Yannis	1199		B**** Léa	1199	[0,5]
10	[0,5]	E**** Jennifer	1199		P**** Guillaume	1199	[0,5]
11	[0,5]	R**** Joséphine	1199		F**** Gaëtan	1199	[0,5]
12	[0,5]	I**** Julie	1199		S**** Céline	1199	[0,5]
13	[0]	C**** Myriam	1199		Z**** Sabrina	1199	[0,5]
14	[0]	R**** Marie	1199		C**** Maxime	1199	[0]
15	[0]	F**** Mickaël	1199		P**** Adame	1199	[0]
16	[0]	J**** Remi	1199		P**** Valentin	1199	[0]
17	[0]	S**** Pierre	1199		K**** Yannis	1199	[0]
18	[0]	K**** Bryan	1199		W**** Justine	1199	[0]
19	[0]	Z**** Kevin	1199		M**** Camille	1199	[0]

Ech. : désigne la table sur laquelle a lieu la partie (Ech. 1 = Echiquier 1)

Pts : désigne le nombre de points obtenus par le joueur avant le début de cette ronde (victoire = 1 point, nul = ½ point, défaite = 0 point)

Blancs / noirs : désigne la place du joueur sur la table de jeu

Res. : désigne la case de saisie du résultat pour les parties de la ronde

Pendant une partie



Fenêtre de jeu

1 : Horloge de l'adversaire : Dans cette partie, le temps de jeu est de 5 min par joueur comme l'indique le titre du diagramme : guest9122 – guest9095 [5 0]. Il s'agit du 11^{ème} coup. Guest9096 les a joués en 40 s.

2 : Horloge du joueur : Les pièces du joueur sont toujours en bas de l'échiquier. Sa pendule aussi. Ici, il risque de perdre au temps, puisqu'il ne lui reste que 3 minutes et 41 secondes de jeu. La pendule est rouge, cela signifie que c'est à lui de jouer.

3 : Boutons de jeu : A tout moment, le joueur peut abandonner la partie ou proposer la partie nulle à son adversaire. La partie achevée, il pourra lui proposer directement de rejouer sans repasser par la fenêtre des défis. Les flèches permettent, une fois la partie terminée, de remonter le cours de celle-ci pour étudier ses erreurs.

4 : Coup joué : Le coup dernièrement joué est indiqué textuellement (codification usuelle sous les bouton de jeu) et graphiquement grâce aux cases rouges indiquant les cases de départ et d'arrivée de la pièce jouée.



Fenêtre d'accueil

1 : Fenêtre des défis : Le joueur est défié par d'autres joueurs connectés, il peut accepter de relever leurs défis, les refuser ou encore simplement parler avec eux. Ici, deux joueurs (Guest9051 et Guest9053) nous invitent à jouer. Ils jouent en mode invité, ils n'ont pas de Elo (++++). Guest9051 propose une partie de deux fois 3 minutes + 2s par coup joué, Guest9053 propose simplement une partie de deux fois 10 minutes.

2 : Fenêtre des informations : Dans cette fenêtre s'affichent toutes les actions concernant les parties mises en place. Les défis lancés par le joueur s'inscrivent dans cette zone, les défis reçus s'y inscrivent également.

Dans cette zone sont régulièrement envoyées des invitations pour participer à des tournois rapides.

C'est également ici que le joueur verra le résultat de sa partie, les éventuelles propositions de l'adversaire à faire partie nulle. Enfin, cette zone sert également de boîte de dialogue type «chat», grâce aux zones «Parler à» (pour définir son interlocuteur) et «message» (pour saisir au clavier le texte de son intervention).

3 : Encoche « Ouvert aux défis » : Cochée, le joueur peut recevoir les défis des autres joueurs en ligne, décochée, le joueur ne peut jouer que contre ceux qu'il a défiés.

4 : Bouton de déconnexion : Pour quitter la zone de jeu en ligne

ANNEXE 4 : Jouer aux échecs en ligne

Voici les fenêtres ouvertes et affichées lors d'une partie en ligne sur le site <http://www.echecs.com>

Avant une partie



Fenêtre des joueurs disponibles : elle s'ouvre en cliquant sur « défier » dans la fenêtre d'accueil

1 : Le joueur peut choisir la cadence de sa partie. Pour notre exemple, il s'agit d'un « blitz ». Chaque joueur a un capital de 5 minutes pour l'ensemble de ses coups. La partie durera donc au maximum 10 minutes.

2 : Le joueur choisit les adversaires qu'il veut inviter à jouer avec lui. Il clique sur le joueur puis sur le bouton défier.

NB : La force d'un joueur d'échecs s'évalue en Elo, plus le nombre d'Elo est grand plus le joueur maîtrise le jeu. Les nombres en face de chaque joueur correspondent à leur Elo. En mode invité, le calcul des Elo n'est pas activé.

3 : En choisissant un joueur, on peut soit le défier pour une partie, soit lui parler.

Pendant une partie

ChessPlayer - guest9122

Joueurs présents | Parties en cours

guest9122-guest9096 [5 0]

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

guest9096
04:20

Nulle
Abandonner
Rejouer
Retourner
<< < > >>
11... Fxc5

03:43
guest9122

Défier

Accepter Refuser Parler

Ouvert aux défis

Parler à #Audience

Vous lancez un défi à guest8859 [5 min.].
Vous lancez un défi à guest9116 [5 min.].
Vous lancez un défi à guest9117 [5 min.].
Vous lancez un défi à guest9114 [5 min.].
Vous lancez un défi à guest9116 [5 min.].
Vous lancez un défi à guest9096 [5 min.].
guest8754 (+++++) vous lance un défi [3 min.].
Vous lancez un défi à guest9102 [5 min.].
guest9096 accepte votre défi.
Nouvelle partie: guest9122-guest9096 [5 0]
Tournoi 3) Il reste 3 places disponibles.

Message

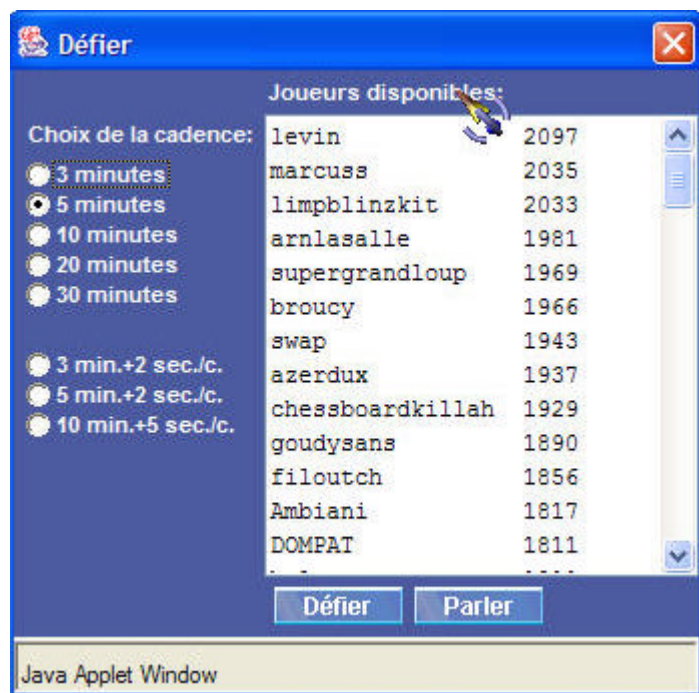
echecs.com Deconnexion

Java Applet Window

ANNEXE 3 : Jouer aux échecs en ligne

Voici les fenêtres ouvertes et affichées lors d'une partie en ligne sur le site <http://www.echecs.com>

Avant une partie



17^{ème} coup des noirs – la dame en d1 vient en g4.

8	t	m	v		l			t
7		o	o	o		o		o
6					o			
5		o		m	w			
4	p						q	v
3		p	p		p			n
2				p		p	p	p
1	r					r	k	
	A	B	C	D	E	F	G	H

1.	C g1 f3	E7 e6
2.	C b1 c3	F f8 d6
3.	b2 b3	g7 g5
4.	F c1 b2	D d8 f6
5.	C c3 e4	D f6 x F b2
6.	c2 c3	D b2 a3
7.	C f3 x g5	D a3 a5
8.	a2 a4	F d6 f4
9.	e2 e3	F f4 x C g5
10.	F f1 d3	C g8 f6
11.	C e4 g3	F g5 h4
12.	C g3 e2	D a5 d5
13.	C e2 f4	D d5 g5
14.	0-0	C f6 d5
15.	C f4 h3	D g5 e5
16.	F d3 b5	a7 a6
17.	D d1 g4	a6 x F b5

Les blancs débattent pour leur 18^{ème} coup

Débat oral retranscrit.

Animateur du débat : Ismaïl

Ismaïl : Ils ont joué le pion a6 qui prend notre fou b5. Commentaires ?

Marie : Ils espèrent qu'on va prendre leur pion b5...

Gaëtan : Si on prend le pion b5, alors on perd notre tour (*en a1*)

Chiara : ...

Johnny : Il faudrait que notre pion en a4 prenne leur pion en b5, comme ça la tour en a8 prend notre tour a1, et la tour en f1 reprendrait leur tour en a1. Ensuite, on peut monter en a8 et se rapprocher du roi pour faire mat

(*Visualisation avec des aimants sur l'échiquier mural*)

Célia : C'est juste une remarque pour le coup de Johnny. On n'a pas besoin de faire des projections, là on peut prendre un fou (*en h4*).

Ismaïl : C'est bon pour les commentaires ? Qui c'est qui propose un coup ? ... Justine.

Justine : La dame g4 prend le fou en h4, car si le pion b5 prend le pion a4, on le reprendra.

(*Visualisation avec des aimants sur l'échiquier mural*)

Adame : Je suis d'accord, c'est mieux de manger un fou qu'un pion.

Célia : En plus, la dernière fois qu'on a essayé de prévoir, ça c'est pas du tout passé comme ça...

Serpil : Taisez-vous, il a interrogé Morgane.

Morgane : Le pion e3 en e4 comme ça il attaque le cavalier (*en d5*).

(*Visualisation avec des aimants sur l'échiquier mural*)

Yannis : La dame g4 en h5

(*Visualisation avec des aimants sur l'échiquier mural*)

La classe en chœur : Leur dame nous la mange !

Yannis : Ah oui...J'avais pas vu. Je retire le coup.

Justine : Si la tour a8 prend le pion a4, ben, notre dame en g4 pourra manger la tour... Ah non ! Le pion B5 est là.

Chiara : Leur point faible, c'est le fou h4 simplement. Si on tue le fou, ils occupent une case de moins et nous on occupera une case en plus.

Johnny : Oui, mais si on laisse venir leur tour alors on pourra se rapprocher du roi et peut-être faire mat...

Célia : Ne joue pas les médiums, Johnny, on peut pas savoir ce qui va se passer 3 coups à l'avance.

Johnny : Alors ça sert de jouer si on peut plus proposer des coups...

Célia : Mais tu t'occupes que de leur tactique mais pas de la nôtre...

Marie : Moi, je suis d'accord avec Johnny et on pourrait peut-être commencer par là.

Yannis : Marie, si tu manges le pion en b5, après la tour nous prend et on perd encore plus de points.

Johnny : Si vous vous voulez on commence par manger le fou.

Ismaïl : Bon, qui veut jouer le coup de Johnny : le pion a4 prend le pion b5 ? (*Il compte*) ...1. Qui veut jouer le coup de Morgane : le pion e3 va en e4 ? (*Il compte*) ...0. Qui veut jouer le coup de Justine : la dame g4 prend le fou h4 ? (*Il compte*) ... 23. Donc, nous jouons d g4 x F h4.

ANNEXE 2 : Le débat délibératif pendant la partie d'échecs par messagerie électronique

Notation usuelle des coups au jeu d'échecs

Roi	R
Dame	D
Fou	F
Cavalier	C
Tour	T
Pion	P ou néant

Prend	x
Petit roque	O-O
Grand roque	O-O-O
Echec !	+
Echec et mat	#
<i>Dame en e3 prend Fou en C5. Echec !</i>	D e3 x F c5 +

2^{ème} coup des noirs – le fou en f8 se déplace en d6

8	t	m	v	w	l		m	t
7	o	o	o	o		o	o	o
6				v	o			
5								
4								
3			n			n		
2	p	p	p	p	p	p	p	p
1	r		b	q	k	b		r
	A	B	C	D	E	F	G	H

1.	C g1 f3	E7 e6
2.	C b1 c3	F f8 d6

Les blancs débattent pour leur 3^{ème} coup

Débat oral retranscrit.

Animatrice du débat : Serpil

Serpil : Qui a un coup à proposer ? Johnny ?

Johnny : Moi, je jouerais le pion d2 en d4.

(Visualisation avec des aimants sur l'échiquier mural)

Serpil : Un autre coup ? Carole ?

Carole : Je propose le pion b2 en b 3.

(Visualisation avec des aimants sur l'échiquier mural)

Serpil : Un autre coup ? Marie ?

Marie : Le pion e2 en e4 pour occuper une case au centre du plateau.

(Visualisation avec des aimants sur l'échiquier mural)

Serpil : Alors qui veut jouer le Pion d2 en d4 ? (Elle compte) 6. Qui veut jouer le pion b2 en b3, (elle compte)... 11. Qui veut jouer le pion e2 en e4 ? (Elle compte) 7. Donc, nous jouons b2 b3.

ANNEXE 1 : Progression pour l'apprentissage et la pratique des échecs

Statut du jeu d'échecs	Objectifs d'apprentissage	Situations / actions proposées
Ludique <i>Apprentissage des règles</i>	Etre capable de préparer une partie	Orienter correctement un échiquier Connaître, identifier, différencier les pièces Placer les pièces convenablement
	Déplacer correctement les pièces : roi, tours, fous, dame, cavaliers, pions	Trouver le chemin le plus court pour se rendre d'une case à l'autre Identifier toutes les cases susceptibles d'accueillir la pièce Chercher et trouver les cases de moindre efficacité (« un cavalier au bord est un cavalier mort »)
	Capter correctement les pièces : roi, tours, fous, dame, cavaliers, pions	Bataille de pions contre pièce : les pions doivent parvenir à traverser l'échiquier
	Comprendre, identifier, parer la notion d'échecs, notion de mat	Placer des pièces pour mettre le roi en échec Identifier les cases de libre déplacement du roi Identifier une situation de mat Trouver différentes parades à l'échec
Educatif <i>Approfondissement du jeu</i>	Comprendre le roque du roi et les règles qui le régissent	Débuts de partie dans laquelle le vainqueur est le premier à avoir roquer, et/ou le premier à interdire le roque de l'adversaire
	Comprendre la promotion du pion et les règles qui la régissent	Course à la promotion, reprise des exercices de bataille de pions avec promotion
	Maîtriser la valeur des pièces	Evaluation sur des diagrammes, dans une partie en cours de la couleur dominante
	Reconnaître et anticiper une fourchette du cavalier	Sur quelques diagrammes, chercher une case de fourchette pour le cavalier
	Connaître et construire un mat « en escalier »	Mener quelques fins de partie en appliquant le mat en escalier avec 2 tours, 1 tour et 1 dame, etc.
Pédagogique <i>Changement de variables (nombre de joueurs, de conditions de jeu, de contraintes)</i>	Maîtriser le codage et le décodage d'un coup	Commencer à coder ses coups Partie à distance à l'aide de la messagerie électronique
	Etre capable de mener une partie	Jouer quelques parties sans se retrouver dans une situation d'antijeu Jouer quelques parties en ligne, sur le site www.echecs.com , en mode invité
	Résoudre des problèmes de mat en un coup	Consultation de la banque de données de problèmes, présentation d'un problème à la classe
	Mener un tournoi d'échecs	Mise en place de tournois intraclasse ou interclasse, aux fonctionnements différents
	Utiliser une pendule	Utilisation des pendules pour des parties « blitz »

Progression inspirée par les travaux d'Alain Noble, dans « Le jeu d'échecs », CRDP de Poitou-Charentes, 1995.

ANNEXES

Sommaire

ANNEXE 1 : Progression pour l'apprentissage et la pratique des échecs.....	II
ANNEXE 2 : Le débat délibératif pendant la partie d'échecs par messagerie électronique	III
ANNEXE 3 : Jouer aux échecs en ligne	V
ANNEXE 4 : Jouer aux échecs en ligne – Commentaires et annotations	VII
ANNEXE 5: Feuille d'appariements	X
ANNEXE 6: Grille américaine	XI
ANNEXE 7: Parcours personnels des élèves	XIII
ANNEXE 9: Extraits de livrets d'échecs d'élèves.....	XVII
ANNEXE 9: Parties d'échecs codées par les élèves.....	XIX