

Echec et mat

Paramètres

- **Niveau:** A2
- **Compétences:** lecture, écrite
- **Thèmes:** Auxiliaire être ou avoir au passé composé
- **Fusion de matières:** Les joueurs d'échecs français

L'énigme

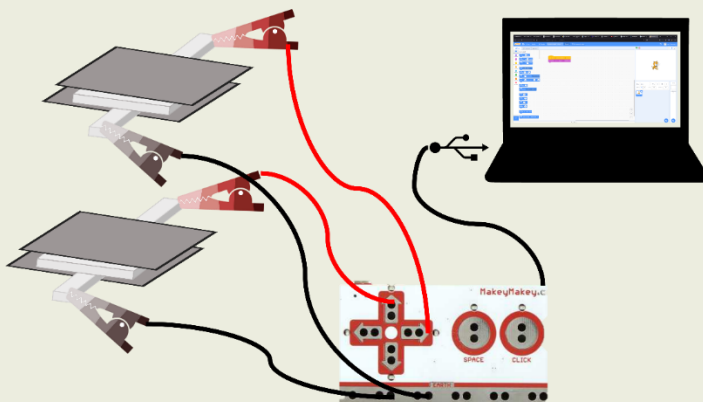
- **Mots clés**

Les joueurs doivent ouvrir une porte automatique en marchant sur des dalles représentant un échiquier. L'ordre des dalles est donné par la position des pions que le chevalier doit sauter. Ils peuvent connaître les positions des pions en complétant des textes à trous.

- **Boîte à outils**

Des dalles avec détection de pression. Vous pouvez les fabriquer vous-même en utilisant un Arduino, Raspberry Pi ou bien une version simple utilisant Makey Makey et un pc connecté à Scratch.

Vous pouvez utiliser le tutoriel suivant <https://www.youtube.com/watch?v=u75prO7G0Kk> ainsi que celui-ci <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted> expliquant comment créer un projet scratch. Vous obtiendrez des dalles a détection de pression reliées à un pc avec une session scratch ouverte :



Echec et mat

Vous devez créer un projet qui permette de détecter si les dalles correctes sont activées. Chaque fois qu'une dalle est activée, vérifiez si elle est correcte, si oui, vérifiez si toutes les dalles correctes ont été activées. Dans ce cas la porte doit être ouverte. Si une dalle incorrecte a été activée, il faut réinitialiser le processus et jouer un son d'erreur ou allumer une led rouge. Essayez au mieux de dissimuler les câbles. Par exemple en disposant les plaques dans une armature ou en utilisant un drap au-dessus des câbles.

Vous pouvez trouver des leçons plus avancées sur makey makey ici :

<https://makeymakey.com/pages/how-to>. Elles permettront notamment d'utiliser plus de dalles.

Pour le système automatique d'ouverture de la porte, vous pouvez utiliser ces deux tutoriels conjointement :

<https://www.hackster.io/hackershack/smartphone-connected-home-door-lock-69944f> and

<https://www.youtube.com/watch?v=PC1ldy7s778>

Le premier explique la majorité du processus. Le second explique comment faire communiquer un projet scratch avec l'application utilisée dans le premier tutoriel. Vous pouvez ainsi gérer les dalles et déclencher l'ouverture dans le même projet scratch.

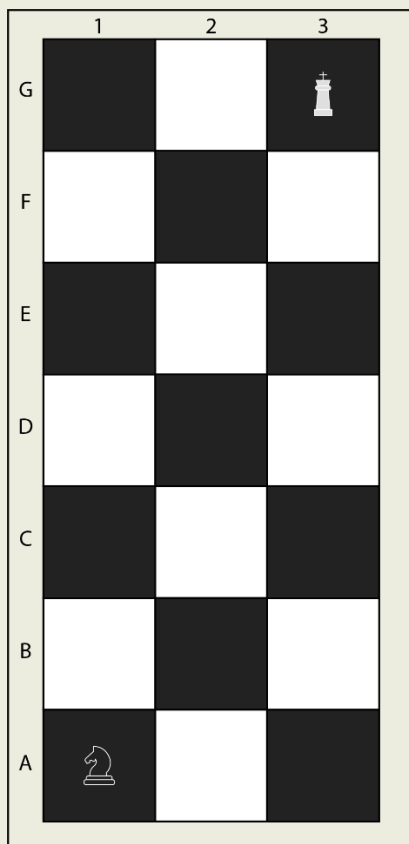
- **Description de l'énigme**

Les joueurs ont été piégés par un fou des échecs. Une porte est fermée. Ils peuvent voir

Un damier sur le sol avec deux pièces d'échecs ou des symboles de ces pièces sur les cases G3 et A1:



Echec et mat



Ils peuvent aussi trouver quatre pions ou symboles de pions, non placés sur l'échiquier.

Au-dessus de la porte ils peuvent lire un message ou écriteau :

« Pour ouvrir, marchez dans les pas du chevalier qui veut prendre le roi. Ne marchez pas sur vos pions, la vie des grands joueurs vous donnera leurs positions. Les cases vides ont, les cases pleines sont. »

Autour de l'échiquier, sur les murs, les joueurs peuvent voir des noms de joueurs d'échecs encadrés et des textes parlant de leurs vies. Ils sont dans l'ordre alphabétique :

«

- Arnoud de Rivière :

Il _ entré dans la légende en vainquant l'invincible Paul Morphy en 1858, puis il _ disputé contre lui de nombreuses parties. Il _ organisé le tournoi d'échecs de Monte-Carlo en 1902.



Echec et mat

- Baratz:

Il _ réalisé la sculpture au-dessus de la tombe du champion du monde Alexandre Alekhine au cimetière du Montparnasse.

Il _ publié de nombreuses caricatures de joueurs d'échecs dans la revue « L'Echiquier de Paris ».

Il _ écrit un livre inspiré des enseignements d'Alexandre Alekhine: Testament d'Alekhine.

- Chamouillet :

Il _ entré dans la cour des grands après s'être entraîné longtemps comme amateur éclairé.

Il _ devenu fort en défense grâce aux enseignements de Mouret. Enseignements qu'il _ échangés contre un miroir, il était miroitier.

- Delaire :

Il _ fondé la Fédération Française des Echecs en 1921. Il _ dirigé la grande revue française « La Stratégie » de 1908 à 1940. Il y _ dépensé beaucoup de son argent personnel.

- Evariste-Paul Duclos :

Il _ servi comme capitaine d'infanterie dans la guerre franco-prussienne de 1870.

Il _ allé s'installer à Lima au Pérou en 1873. Il _ joué un grand rôle pour structurer la médecine dentaire dans sa patrie d'adoption.

- François Devinck :

Il _ créé une fabrique de chocolat en 1830 qui deviendra l'une des plus importantes d'Europe. Il _ utilisé la vapeur pour torréfier les fèves de cacao. Grâce à cette invention il _ devenu riche.



Echec et mat

- Golbérine:

Il _ fait une courte mais brillante carrière dans les années 30.

Il _ perdu son père prématurément et _ repris son métier de joaillier pour subvenir aux besoins de sa famille.

Il _ né à Paris de parents russes fuyant les pogroms en 1907.

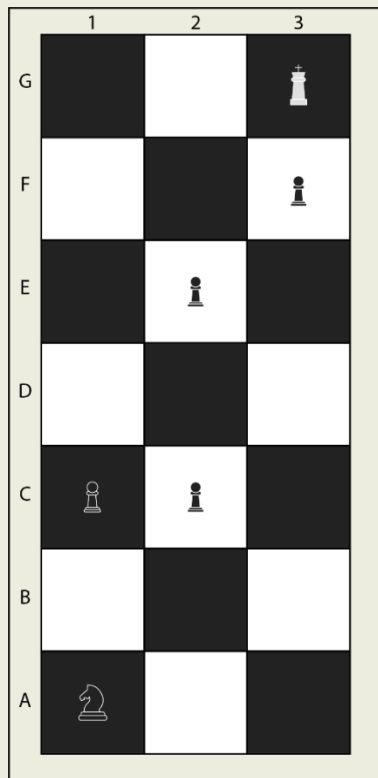
»

Chaque nom est associé à 3 phrases. Si on remplit les trous des lignes des noms commençant par A et G, qui correspondent aux lignes déjà occupées sur l'échiquier, on peut voir que les positions des auxiliaires « être » correspondent aux emplacements des pions sur le plateau : la troisième phrase du nom commençant par G utilise « être », la première phrase du nom commençant par A utilise « être ». Toutes les autres utilisent « avoir ». On peut faire le lien avec l'indice sur l'écriteau : « Les cases vides ont, les cases pleines sont ».

Les joueurs peuvent alors placer les pions sur les cases correspondant aux utilisations de l'auxiliaire « être » dans les phrases. On obtient :



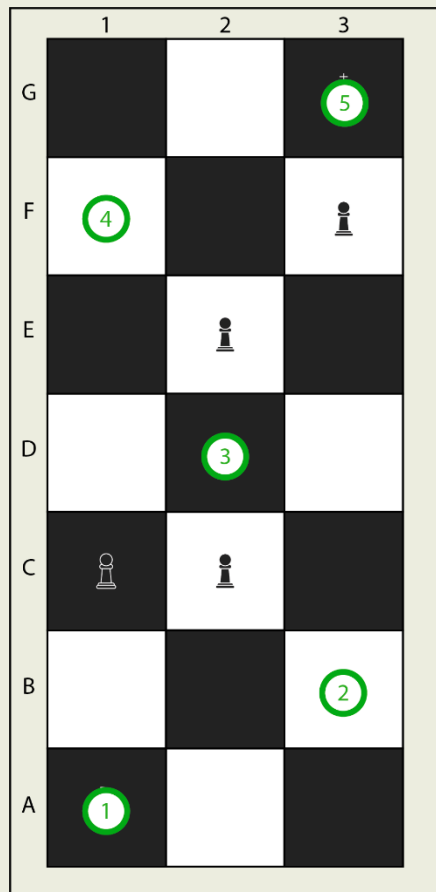
Echec et mat



Les joueurs doivent ensuite marcher sur les cases correspondant aux mouvements du chevalier pour atteindre le roi :



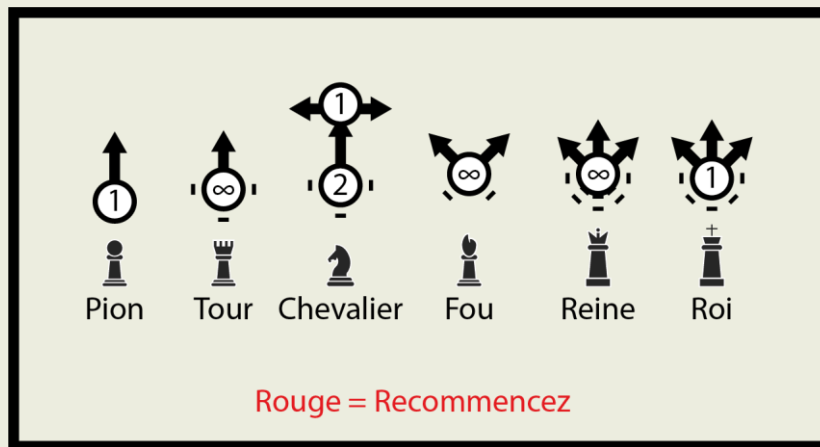
Echec et mat



S'ils marchent sur une autre case que celles indiquées, une lumière rouge apparait et ils doivent recommencer. S'ils ne connaissent pas le déplacement du chevalier aux échecs, un panneau d'indication est visible quelque part sur un mur :



Echec et mat



Indices

« Les première lettres des noms des joueurs affichés correspondent aux lignes de l'échiquier. »

« Il semble y avoir un motif dans la position des auxiliaires être dans les phrases. Un lien avec les pions sur l'échiquier ? »

Plus d'information

Restrictions Possibles

Cette énigme peut causer des difficultés aux personnes atteintes des troubles suivants :

- Dys : déchiffrer le texte s'il n'est pas adapté (taille police adapté)
- Presbytie non corrigée : lire de près.

Assurez-vous :

- De diversifier vos énigmes pour que tous puissent participer activement à l'Escape Room,
- Que votre groupe soit hétérogène,
- Que vos textes soient adaptés selon les recommandations dans le guide du projet SpeakER.



Echec et mat

References

- ✓ <http://heritageechecsfra.free.fr>

