

Le jeu d'échecs pour l'Afrique

**L'enseignement du jeu d'échecs pour les
écoles élémentaires**

1^e partie : Méthode

Réflexions conceptuelles sur la mise au point d'un manuel scolaire destiné à l'enseignement et à l'apprentissage des échecs

Double programme (enseignement et apprentissage) destiné aux enfants et aux adultes

1. Objectifs du manuel scolaire	1
2. Création d'une méthode scientifique et pédagogique (testée à l'échelle internationale)	1
3. Organisation du contenu	1
4. Format	2
5. Utilisateurs	2
6. Auteur	2

JEU D'ÉCHECS – Méthode d'enseignement et d'apprentissage des échecs s'adressant aux écoliers âgés de 6 à 8 ans et aux enseignants

(ainsi qu'aux adultes appartenant à l'entourage de l'enfant)

MODULE I

Sujet : l'échiquier et la désignation des cases

Objectifs Éducatifs	5
Fournitures	5
Principes de base	5
Exercices pratiques	6
Recommandations Pédagogiques	6

MODULE II

Sujet : Les différentes pièces et leur marche

Objectifs éducatifs	8
Fournitures	8
Principes de base	8
Marche et prise des pièces	9
Dans quel ordre faut-il introduire les différentes pièces de l'échiquier ?	9
Au sujet de la valeur des pièces	11
Exercices pratiques	11

1. Exercices de consolidation des connaissances sur la valeur des pièces	11
2. Organisation de parties miniatures	11
2.1 Lutte entre différentes formations de pions	11
2.2 Lutte entre Cavaliers et pions	12
2.3 Figures contre pions	12
2.4 Roi contre pions	12
2.5 Cavaliers contre Cavaliers	12
2.6 Figures contre figures	13
3. Questions et exercices destinés à consolider les connaissances des principes de base	13
Recommandations Pédagogiques	13

MODULE III

Sujet : Échec au Roi, éléments tactiques,

notions importantes, règles difficiles et notation

algébrique	15
Objectifs éducatifs	15
Fournitures	15
Principes de base	15
L'échec simple	15
L'échec à la découverte	16
L'échec double	16
La protection d'une pièce	16
La fourchette	16
L'enfilade	16
Le clouage	16
L'échange de pièces	17
Les roques	18
La prise « en passant »	18
La notation algébrique des coups	19
La notation algébrique officielle de la FIDE	19
Exercices pratiques	20
Comment peut-on parer un échec dans les trois exemples suivants ?	20
Exemples de positions pour s'exercer au roque	20

Entraînement à la notation des coups et des positions	20	2. Positions de nullité théoriques avec possibilité de mat	29
Recommandations Pédagogiques	20	3. Positions de nullité théoriques plus complexes	30
MODULE IV		Répétition d'une position identique à trois reprises	30
Sujet : l'échec et mat	22	Règle des 50 coups	30
Objectifs éducatifs	22	Exercices pratiques	30
Fournitures	22	1. Identifier une situation de pat	30
Principes de base	22	2. Exercices d'échec perpétuel	31
L'esprit du jeu	22	3. Comment les Blancs au trait peuvent-ils s'en sortir par l'échec perpétuel ?	31
Schémas de mat avec la Dame et Les tours	22	4. Comment les Noirs au trait peuvent-ils s'en sortir par l'échec perpétuel ?	31
Mat avec des figures majeures	23	Recommandations Pédagogiques	31
Mat avec les deux Tours	23		
Mat avec la Dame	23	MODULE VI	
Mat avec une Tour	24	Sujet : Phase d'ouverture de la partie – principes généraux	33
Mat avec des figures mineures	24	Objectifs éducatifs	33
Mat avec deux Fous	24	Fournitures	33
Mat avec le Fou et le Cavalier	25	Principes de base	33
Mat avec deux Cavaliers	25	Déploiement rapide et déterminé des forces en jeu	33
Exercices pratiques	25	Que signifie déploiement « avantageux » des pièces ?	34
Mats simples	25	Lutte pour un centre fort	35
Les enfants doivent jouer cinq positions finales dans le cadre de parties miniatures jusqu'au mat !	26	Création d'une position de pions avantageuse	36
Recommandations Pédagogiques	26	Principales sources d'erreurs des débutants	37
MODUL V		Exercices pratiques	38
Sujet : La partie nulle	27	1. Sujet : Réussite par un développement rapide, déterminé et efficace des forces en jeu	38
Objectifs éducatifs	27	2. Sujet : Lutte pour obtenir une position de pions avantageuse	38
Fournitures	27	3. Sujet : Lutte pour bénéficier d'un centre fort	38
Principes de base	27	4. Sujet : Mise à profit de mauvais coups de pions	38
Le pat	27	Recommandations Pédagogiques	39
1. Exemples de positions de pat simples, avec les Noirs au trait	28		
2. Positions de pat plus complexes	28		
L'échec perpétuel	28		
Partie nulle par accord mutuel entre les joueurs	29		
1. Positions de nullité théoriques sans possibilité de mat	29		

MODULE VII		Exemples d'application	44
Sujet : Finales élémentaires – schémas de mat		2. La règle de l'opposition	45
incontournables	40	On distingue les différentes formes	
Objectifs éducatifs	40	d'opposition suivantes	45
Fournitures	40	Exemples d'application	45
Principes de base	40	La triangulation	46
1. De l'importance des finales	40	De l'efficacité de l'opposition éloignée	47
2. Les particularités de la finale par rapport aux autres phases du jeu	40	3. La règle du manque de valeur (relatif) du pion-tour	47
3. Le zugzwang	41	4. Le calcul des coups	47
4. Finales de figures seules, c'est-à-dire sans pions	41	Exercices pratiques	48
Exercices pratiques	42	1. Exercices sur la règle du carré	48
1. Exercices pratiques sur les finales de figures	42	2. Exercices sur la règle de l'opposition	48
2. La Tour noire a dû s'éloigner de son Roi au dernier coup	42	3. Exercices sur le manque de valeur relatif du pion-Tour	48
3. Que diriez-vous de cette finale de la Dame contre deux figures mineures ?	42	4. Exercices sur le calcul des coups	49
4. Dans la finale Tour contre Fou le Roi noir se trouve dans le coin de la couleur de son Fou	42	Recommandations Pédagogiques	49
Recommandations Pédagogiques	42		
MODUL VIII		SOLUTIONS	
Sujet : Introduction aux finales de pions	43	Solutions des EXERCICES des modules I à VIII	50
Objectifs éducatifs	43	Module I	50
Fournitures	43	Module II	50
Principes de base	43	Module III	50
Remarques préalables sur le sujet	43	Module IV	51
Règles de base des finales de pions qui améliorent la qualité de jeu	43	Module V	51
1. La règle du carré du pion	43	Module VI	52
		Module VII	52
		Module VIII	52
		Les ouvrages consultés et d'autres titres pour une recherche approfondie	53

L'enseignement méthodique du jeu d'échecs pour les écoles élémentaires. Auteur : Dr. Ernst Boensch. Traduit par Sabine Rolland. La méthode du Dr. Boensch, modules I/1 – VIII/3, est exempte de frais pour les écoles publiques et les écoles indépendantes. Les écoles participant aux tentatives d'introduire l'enseignement du jeu d'échecs pour les élèves de la première jusqu'à la troisième classe peuvent contacter le projet "Chess for Africa" par email : edu@chess-for-africa.org.
Publié par : Chess for Africa, une initiative de la Deutsche Schachstiftung (la Fondation Allemande d'Échecs), www.schachstiftung.de

ÉCHECS

Réflexions conceptuelles sur la mise au point d'un manuel scolaire destiné à l'enseignement et à l'apprentissage des échecs

Double programme (enseignement et apprentissage) destiné aux enfants et aux adultes

1. Objectifs du manuel scolaire

L'objectif principal consiste à élaborer un matériel pédagogique méthodique destiné à la fois aux élèves d'école primaire âgés de 6 à 8 ans et aux enseignants. En effet, force est de constater que la quasi-totalité des écoles primaires manquent d'enseignants spécialement formés à l'enseignement des échecs, aussi bien dans les pays européens que dans les autres pays du monde. Étant donné qu'il n'est pas prévu de développer des formations adaptées à l'enseignement des échecs dans les années à venir, et ce quel que soit le pays, il convient de recourir à des méthodes à la fois rapides et économiques – le double programme associant enseignement et apprentissage des échecs présenté ici en est le parfait exemple. Les enseignants (instituteurs et éducateurs professionnels) profitent du matériel d'enseignement qui leur est proposé pour apprendre rapidement les bases du jeu d'échecs et pouvoir ensuite les enseigner aux enfants. Ce manuel s'adresse également à l'entourage proche de l'enfant (parents, grands-parents, frères et sœurs, amis versés dans les échecs, etc.)

2. Création d'une méthode scientifique et pédagogique (testée à l'échelle internationale)

Le matériel didactique spécifique au jeu d'échecs contenu dans ce manuel scolaire a été testé par l'auteur du temps où il enseignait les échecs dans des écoles primaires de Halle et de Berlin. Afin d'étudier une méthode d'apprentissage optimale des échecs dès le plus jeune âge, une trentaine d'enseignants et de formateurs dans cette discipline ont reçu le matériel nécessaire dans le cadre de communautés de travail établies hors du cadre scolaire. Les résultats de cette expérience ont été examinés dans le cadre d'une thèse de doctorat soutenue en 1977 à la Faculté des Sports de l'Université Martin-Luther de Halle-Wittenberg et jugés positifs. Cette méthode didactique a également été appliquée à l'enseignement des échecs dans des écoles rattachées à l'Institut de formation et de recherche du professeur Mehlhorn (écoles destinées à favoriser le développement de la créativité chez l'enfant) présentes dans plusieurs villes d'Allemagne, ainsi qu'à la Stuyvesant High School et à la Bronx High School of Science de New York. D'autres expériences concluantes ont été réalisées à l'occasion de dix stages de formation internationaux organisés à la FIDE Trainer Academy de Berlin (école de formation affiliée à la Fédération Internationale d'Échecs) et regroupant 90 formateurs/instructeurs issus de 25 pays et des 4 continents (Europe, Amérique, Afrique, Asie).

3. Organisation du contenu

Au vu de l'abondante littérature qui existe sur le jeu d'échecs, l'auteur a souhaité développer un matériel de formation spécialement destiné aux utilisateurs – il l'a donc voulu clair, précis, aisément compréhensible et relativement concis, d'autant plus qu'il allait devoir être traduit dans d'autres langues. L'utilisation de modules pédagogiques répond parfaitement à ces exigences.

Le contenu du manuel d'échecs proposé par l'auteur est organisé de la manière suivante :

3.1 Matériel d'enseignement et d'apprentissage méthodique divisé en 8 modules (49 pages, 183 diagrammes).

- Modules I à VIII. À chaque module correspond un sujet, des objectifs éducatifs, des fournitures, des principes de base, des exercices pratiques et des recommandations pédagogiques.

- Solutions aux exercices

3.2 Feuilles de travail et d'exercices (50 pages)

3.3 Feuilles des solutions des exercices (50 pages)

4. Format

Afin d'assurer une bonne lisibilité des diagrammes, le format A4 est recommandé pour le programme d'enseignement/d'apprentissage et les feuilles de travail. Les feuilles de solutions peuvent être imprimées sur une double page et présentées sous forme de brochures.

5. Utilisateurs

- Enfants scolarisés âgés de 6 à 8 ans
- Enseignants (instituteurs et éducateurs)
- Personnes de référence dans l'entourage de l'enfant (parents, grands-parents, frères et sœurs, amis)

6. Auteur

Le docteur Ernst Bönsch, spécialiste de la pédagogie des échecs, ancien formateur au Deutscher Schachverband (DSV) (Association allemande des échecs), actuellement membre de la Commission centrale d'enseignement du Deutscher Schachbund (DSB) (Fédération allemande des échecs), coordinateur de la FIDE Trainer Academy de Berlin, arbitre international au sein de la Fédération Internationale d'Échecs (FIDE) et auteur de nombreux manuels sur le jeu d'échecs.

Berlin, mars 2011

Dr. Ernst Boensch

JEU D'ECHECS

Méthode d'enseignement et d'apprentissage des échecs s'adressant aux écoliers âgés de 6 à 8 ans et aux enseignants (ainsi qu'aux adultes appartenant à l'entourage de l'enfant)

Méthode pédagogique mise au point par le docteur et pédagogue Ernst Bönsch, spécialiste du jeu d'échecs

Le matériel de formation conçu méthodiquement est divisé en huit modules et proposé sur deux années scolaires à des enfants âgés de six à huit ans.

Quelle est l'origine de la méthode proposée ? Dans les années 1970 j'ai créé un programme d'enseignement et d'apprentissage méthodique à l'échelle internationale en collaboration avec une trentaine de spécialistes de l'enseignement des échecs. Mon programme était fondé sur mes propres expériences pédagogiques accumulées au fil des années.

Quelques réflexions didactiques sous-tendent l'utilisation de cette méthode dans la formation des enseignants. Une systématique claire, organisée sous forme de modules, doit faciliter l'enseignement et l'apprentissage. Il ne s'agit pas d'un programme scolaire, mais d'une offre théorique et pratique fonctionnant par sujets. Dans le cadre de la diversité didactique, cette offre s'inspire des nouvelles connaissances russes liées à l'apprentissage et à l'enseignement spécifiques des échecs fondés sur ce qu'on appelle les « parties à l'aveugle » (sans regarder l'échiquier) et développés par le projet de recherche Satka.

Les modules sont conçus de telle sorte que les enseignants ne se contentent pas de transmettre les principes de base à leurs élèves, mais puissent également les utiliser activement pour développer ou perfectionner leurs propre connaissance des échecs !

Ce manuel intègre, non seulement des concepts et des exercices simples et accessibles, mais aussi des éléments théoriques et pratiques destinés aux plus avancés. Ces éléments peuvent être utilisés à la fois par des enfants de tous âges possédant déjà de solides connaissances des échecs (« nourriture intellectuelle pour les talents ») et par les parents, les grands-parents et/ou les frères et sœurs désireux de s'améliorer.

En outre, les sujets ayant été conçus de manière extrêmement claire et pratique (ils comprennent de nombreux diagrammes à titre d'exemple), les enseignants et/ou les adultes de l'entourage des enfants n'ont pas forcément besoin de savoir bien jouer aux échecs. Grâce à ce petit manuel, on peut enseigner et apprendre les échecs en même temps ! Et il existe une mise en garde spéciale – « réservé aux enseignants ! » – qui s'applique aux sujets jugés encore trop difficiles pour des enfants.

Les enseignants sont libres d'appliquer le contenu de chaque module de manière créative et originale. Toutes les idées sont les bienvenues pour adapter l'enseignement des échecs à l'âge des enfants et leur faire découvrir cette discipline de manière ludique.

Je sais d'expérience que la durée d'une « unité d'apprentissage » varie considérablement en fonction des classes d'âge. Il ne faut pas dépasser 30 à 45 minutes d'enseignement chez des enfants âgés de 6 à 8 ans. Mais avec le temps et la pratique, les enseignants trouveront la durée de l'enseignement la plus appropriée à chaque classe d'âge.

Au terme de deux années de formation, les enfants sont familiarisés avec les règles du jeu d'échecs, possèdent des connaissances fondamentales sur les trois phases d'une partie d'échecs et sont capables d'organiser des parties d'échecs ou de participer à des petites compétitions. Les sujets forment un tout cohérent et obéissent à une progression. Mais la présentation sous forme de modules permet de privilégier certains sujets, de les répéter autant de fois que nécessaire et de les adapter au niveau de formation des élèves. Les objectifs éducatifs sont formulés au début de chacun des modules. Mais les enseignants sont parfaitement libres d'ajouter d'autres objectifs s'ils le jugent pertinent.

L'équipement de base de chaque groupe comprend : plusieurs « vrais » échiquiers (format tournoi), un échiquier de démonstration et des feuilles de travail (y compris les solutions aux exercices). Des pièces de grande taille en plastique dotées d'un lestage en fer (et donc plus difficiles à renverser) se révèlent bien commodes.

Chaque module comprend deux parties essentielles : les principes de base et les exercices pratiques. Les principes de base sont exposés de manière concise et parfaitement compréhensible, en tenant compte des aspects didactiques et méthodiques. D'ailleurs, les séries de diagrammes respectent une progression, du plus facile au plus difficile. De nombreux graphiques (diagrammes, séries de diagrammes) illustrent le contenu des modules et cet aspect visuel améliore la compréhension. Pour assurer une meilleure vue d'ensemble, un soin particulier a été apporté aux exemples des diagrammes afin qu'ils comportent un nombre minimal de pièces.

La consolidation du savoir dans le cadre des exercices pratiques doit se faire de deux manières. Les questions répétitives dominent dans les premiers modules, alors que les modules suivants comportent plutôt des formes pratiques de compétition ou la réalisation de parties miniatures (« mini-parties »). Des notes/évaluations doivent être attribuées dans la partie Exercices pratiques dans le but de stimuler les enfants et de les encourager à vouloir gagner. Ces notes doivent être traduites en stimuli adaptés aux enfants.

Les enfants sont, par nature, curieux, actifs et toujours désireux de faire quelque chose. Il est donc important de mettre à profit leurs tendances innées et d'inclure un maximum d'activités dans le processus de développement. L'organisation de parties miniatures dans un esprit de compétition (d'abord avec un nombre de pièces réduit, principalement des pions) répond à cette exigence. Les 50 feuilles d'exercices facilitent le travail d'apprentissage du point de vue de son contenu et de sa méthode. Et les 50 feuilles de solutions aux exercices offrent autant aux enseignants qu'aux enfants les résultats objectifs et incontestables dont ils ont besoin.

Remarque : pour des raisons de lisibilité, les termes enseignants, formateurs, joueurs, participants, etc. apparaissent au masculin, mais il va de soi qu'ils désignent aussi bien des hommes que des femmes.

MODULE I

SUJET: l'échiquier et la désignation des cases

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

- Se familiariser avec un échiquier de tournoi et l'échiquier de démonstration
- S'initier aux chiffres 1-8 et aux lettres a-h
- Apprendre à identifier tout seul les différentes cases
- Apprendre à fabriquer tout seul un échiquier en classe

FOURNITURES

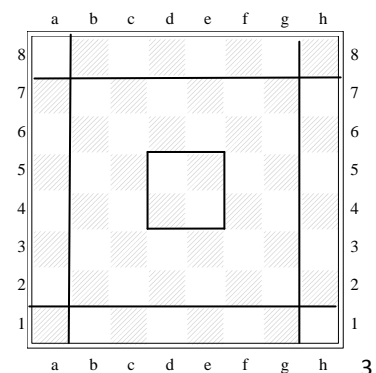
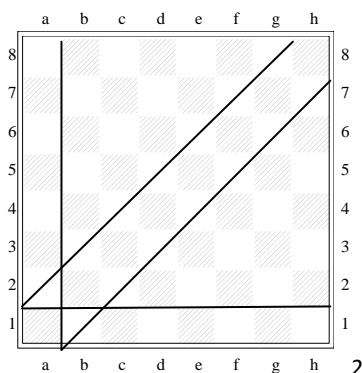
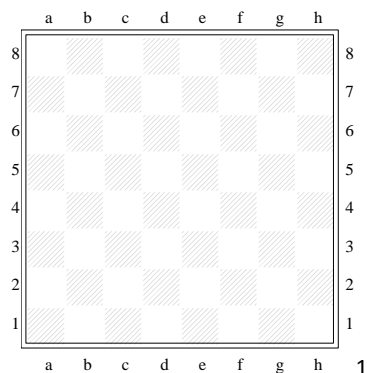
Échiquiers, échiquier de démonstration, 4 feuilles de travail, papier cartonné, ciseaux, colle et feutres

PRINCIPES DE BASE

Un échiquier est constitué de 64 cases alternativement blanches et noires (claires et foncées). L'échiquier est correctement disposé face à soi si la case angulaire blanche se trouve à droite. Chaque case porte un nom (notation abrégée). Toutes les cases peuvent être identifiées avec rapidité et précision grâce aux chiffres et aux lettres minuscules situées à l'extérieur des quatre côtés de l'échiquier (diagramme 1).

Pour faciliter la compréhension, on nomme les cases selon leur direction et leur position:

- Les cases qui se trouvent les unes à côté des autres (lignes horizontales) forment des *rangées* – par exemple, la rangée 1, la rangée 2, la rangée 3, etc.
- Les cases qui se trouvent les unes au-dessus des autres (lignes verticales) forment des *colonnes* – par exemple, la colonne a, la colonne b, la colonne c, etc.
- Les cases à l'oblique forment des *diagonales* (diagonales blanches et diagonales noires), par exemple la diagonale a1-h8 est une diagonale noire (diagramme 2).
- Toutes les cases du bord de l'échiquier constituent ce qu'on appelle la *bande* et les cases situées aux quatre coins de l'échiquier (cases angulaires) sont appelées *coins*.
- Les quatre cases situées au centre de l'échiquier se nomment *cases centrales* ou *centre*. Ce sont les cases d4 – d5 – e4 – e5 (diagramme 3).



Pour pouvoir parler avec les enfants de la structure d'un échiquier, il est indispensable de commencer par les familiariser avec les huit premières lettres de l'alphabet. Cela n'est possible que s'ils sont capables de les dessiner. En général, ce sont des traits horizontaux, verticaux et diagonaux ou un cercle, un rectangle, une croix, etc. Le plus simple est de leur apprendre les lettres d'imprimerie, notamment les minuscules (même si les échiquiers de tournoi portent souvent des lettres majuscules). L'enfant doit apprendre à prononcer les lettres à haute voix en même temps qu'il s'exerce à les dessiner.

Vous pouvez intégrer les huit lettres de l'alphabet au sein d'une histoire que vous racontez aux enfants en les associant à des mots :

- A (a) comme arbre, amour ou ami
- B (b) comme bébé, bonbon ou ballon
- C (c) comme clown, cadeau ou crocodile
- D (d) comme dodo, douche ou dînette
- E (e) comme examen, escalier ou estomac
- F (f) comme frère, famille ou fille
- G (g) comme grand, garçon ou garage
- H (h) comme haricot, homme ou humain

La créativité des enfants peut être stimulée en les encourageant à trouver des mots commençant par chacune de ces huit lettres.

L'apprentissage des nombres peut se faire de manière ludique avec l'aide des doigts. Il peut être consolidé en proposant aux enfants de remplir des petites cartes vides, notamment en les incitant à inscrire une lettre et un nombre par carte – dans l'ordre, bien sûr. L'exercice doit être répété jusqu'à ce que les enfants soient capables d'écrire dans l'ordre les nombres de **1 à 8** et les lettres de **a à h**.

EXERCICES PRATIQUES

Questions et exercices:

1. Fabrique un échiquier en carton!
2. Comment doit-on disposer l'échiquier devant soi au début d'une partie?
3. Trouve des mots commençant par A (a), B (b), C (c), D (d), E (e), F (f), G (g) et H (h)!
4. Chaque enfant compte les mots qu'il a trouvés et note le nombre correspondant (1-8).
5. Nomme les cases au bord de la rangée 1!
6. Nomme les cases au bord de la colonne a!
7. Comment s'appellent les deux coins noirs?
8. Comment s'appellent les deux diagonales les plus longues sur l'échiquier?

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- ☞ Les enfants fabriquent un échiquier de taille moyenne avec l'aide de leurs enseignants, puis y inscrivent les lettres a-h et les nombres 1-8. Un maximum d'enfants doit participer à ces travaux manuels. Les travaux préparatoires sont importants : il faut se procurer les fournitures nécessaires – carton, ciseaux, colle et feutres.
- ☞ À l'avenir, il serait bon que chaque enfant possède un échiquier chez lui afin de pouvoir s'exercer librement à la maison. De plus, cela ne ferait pas de jaloux.
- ☞ Pour faciliter la désignation des différentes cases, les formateurs peuvent comparer l'échiquier à une ville avec ses rues et ses numéros. Au départ, il est préférable d'enseigner aux enfants les lettres majuscules et les lettres minuscules de A/a à H/h. Par la suite, seules les lettres minuscules seront utilisées. Cette méthode a fait ses preuves dans le cadre de l'enseignement des échecs à de très jeunes enfants.

- ☞ Tous les enfants doivent pouvoir accéder au moins une fois à l'échiquier de démonstration et apporter leur pierre à l'édifice en participant à sa fabrication.
- ☞ Le point principal de la première leçon figure dans les feuilles d'exercice. Les questions peuvent être posées de différentes manières.
- ☞ Dans le cadre de l'utilisation des feuilles d'exercice relatives au module I, il est important de veiller à ce que les inscriptions sur l'échiquier soient réalisées avec des feutres.

MODULE II

SUJET : Les différentes pièces et leur marche

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

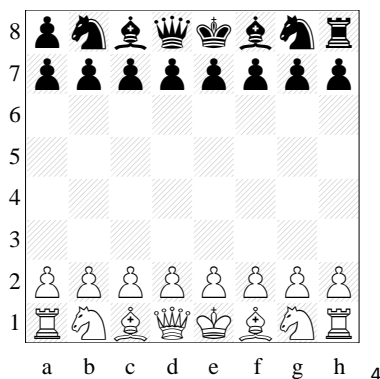
- Apprendre à connaître les différentes pièces du jeu d'échecs, leur marche et leurs possibilités de prise.
- Prendre l'habitude de jouer une pièce touchée lors de parties miniatures.
- Développer les contacts sociaux par des mini-parties où les enfants sont amenés à discuter entre eux et à délibérer.

FOURNITURES

Échiquier de démonstration, échiquiers de tournoi, 19 feuilles de travail

PRINCIPES DE BASE













Sur l'échiquier, deux « armées » d'égale puissance se font face. Dans chaque « camp » se trouvent huit figures (rangées 1 et 8) et huit pions (rangées 2 et 7). Les pièces blanches sont positionnées sur les rangées 1 et 2 et les pièces noires sur les rangées 7 et 8. Cette configuration initiale s'appelle la disposition des pièces au début de la partie ou, plus simplement, la position de départ (diagramme 4).



Les colonnes a, b et c forment l'aile de la Dame, également appelée aile Dame et les colonnes f, g et h constituent l'aile du Roi, également appelée aile Roi.

Remarque : dans le langage courant, on parle des « pièces » de l'échiquier, mais dans le langage des échecs, il est bienvenu de distinguer les figures et les pions – le terme « figure » étant réservé aux pièces autres que les pions. La Dame et la Tour sont des pièces dites majeures ou lourdes, tandis que le Fou et le Cavalier sont des pièces dites mineures ou légères.

Toutes les pièces des échecs sont également désignées par leur abréviation (lettre initiale).

pièces	abréviation	symbole
Roi	R	 
Dame	D	 
Tour	T	 
Fou	F	 
Cavalier	C	 
Pion	P	 

Marche et prise des pièces

Toutes les pièces ont un mode déplacement spécifique appelé marche, que ce soit en avant, en arrière, sur le côté ou en diagonale. Si, au cours de leur déplacement, elles rencontrent une pièce adverse, elles ont le droit de la capturer, c'est-à-dire de prendre sa place. Mais la prise n'est pas obligatoire. Une pièce ne doit jamais se déplacer dans une case occupée par une pièce de couleur identique à la sienne.

Dans quel ordre faut-il introduire les différentes pièces de l'échiquier ?

Il faut montrer aux enfants les possibilités de déplacement des différentes pièces dans l'ordre suivant – un ordre logique qui permet de leur présenter d'abord les pièces dont la marche est la plus facile à comprendre :

Tour → Fou → Dame → Roi → Cavalier → Pion

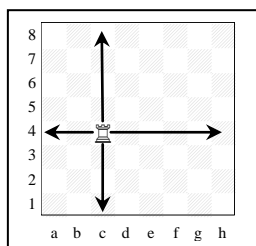


Diagramme 5 : **déplacement de la Tour**

La Tour se déplace le long des rangées (horizontalement) et des colonnes (verticalement) d'autant de cases qu'elle veut.

La Tour est, après la Dame, la deuxième pièce la plus puissante de l'échiquier, c'est pourquoi elle fait partie des pièces dites « majeures » ou « lourdes ». Dans la disposition des pièces au début de la partie, elle se tient aux quatre coins de l'échiquier. À partir de sa position actuelle en c4, elle a la possibilité de se

déplacer sur les cases suivantes : a4 b4 d4 e4 f4 g4 h4, mais également c1 c2 c3 c5 c6 c7 c8

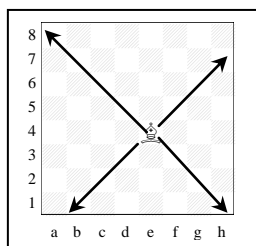


Diagramme 6 : **déplacement du Fou blanc**

Le Fou blanc peut se déplacer uniquement sur des cases blanches et uniquement en diagonale, mais d'autant de cases qu'il veut.

Il n'a jamais le droit de se déplacer sur des cases noires.

Dans la disposition des pièces au début de la partie, il occupe la case f1. À partir de sa position actuelle en e4, il a la possibilité de se déplacer sur les cases suivantes : b1 c2 d3 f5 g6 h7, mais également h1 g2 f3 d5 c6 b7 a8

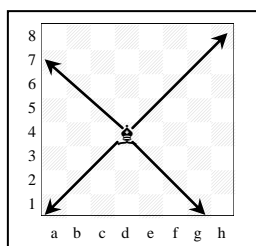


Diagramme 7 : **déplacement du Fou noir**

Le Fou noir peut se déplacer uniquement sur des cases noires et uniquement en diagonale, mais d'autant de cases qu'il veut.

Il n'a jamais le droit de se déplacer sur des cases blanches.

Dans la disposition des pièces au début de la partie, il se tient sur la case c1. À partir de sa position actuelle en d4, il a la possibilité de se déplacer sur les cases suivantes : a1 b2 c3 e5 f6 g7 h8, mais également g1 f2 e3 c5 b6 a7

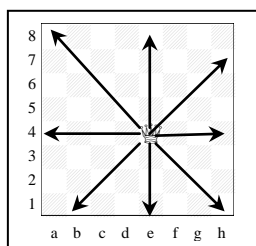


Diagramme 8 : **déplacement de la Dame**

La Dame cumule le déplacement de la Tour et du Fou. Elle peut se déplacer horizontalement (sur les rangées), verticalement (sur les colonnes) et en diagonale d'autant de cases qu'elle veut. Dans la disposition des pièces au début de la partie, les deux Dames se tiennent sur la case d1 (Dame blanche) et sur la case d8 (Dame noire). La Dame est une pièce majeure, la plus puissante de l'échiquier. À partir de sa position actuelle en e4, elle a la possibilité de se

déplacer sur les cases suivantes :

e1 e2 e3 e5 e6 e7 e8 – a4 b4 c4 d4 f4 g4 h4 – b1 c2 d3 f5 g6 h7 – h1 g2 f3 d5 c6 b7 a8

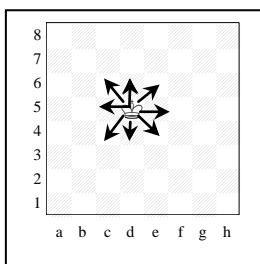


Diagramme 9 : **déplacement du Roi**

Comme la Dame, le Roi peut se déplacer dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement et en diagonale), mais d'une seule case à la fois. À partir de sa position actuelle en d5, il peut se déplacer sur les cases suivantes : c4 c5 c6 d4 d6 e6 e5 e4

Particularités : ☞ contrairement à toutes les autres pièces, le roi n'a jamais le droit d'être pris, c'est pourquoi il n'est ni une pièce majeure ni une pièce mineure et ne possède pas de valeur numérique. Il lui est défendu de se déplacer sur une case menacée par des pièces adverses.

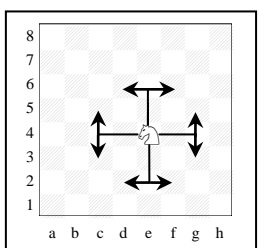


Diagramme 10 : **déplacement du Cavalier**

Le Cavalier se déplace (fait des bonds) de deux cases dans le sens horizontal ou vertical, puis d'une case sur la droite ou sur la gauche. On peut dire aussi, ce qui revient au même, qu'il se déplace d'une case dans le sens horizontal ou vertical, puis d'une case en diagonale qui ne doit pas être contiguë à sa case précédente. Autrement dit, sa case d'arrivée doit toujours être de couleur différente de sa case de départ.

Astuce mnémotechnique : ☞ il faut imaginer que le Cavalier se déplace de trois cases en formant la lettre majuscule « L ».

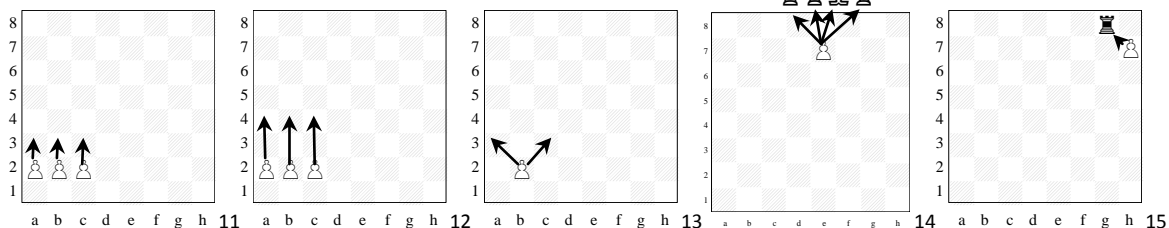
Attention ! Le Cavalier est la seule figure capable de sauter aussi bien par-dessus ses propres pièces que par-dessus les pièces adverses.

À partir de sa position actuelle en e4, il peut se déplacer dans toutes les directions sur huit cases : f6 g5 g3 f2 d2 c3 c5 d6. C'est ce qu'on appelle le grand manège du Cavalier.

Déplacement du pion :

Le pion peut uniquement avancer (il est la seule pièce à ne pas pouvoir reculer) droit devant lui et uniquement d'une case à la fois (diagramme 11), excepté lors de son premier coup où il peut avancer de deux cases à la fois, ce qu'on appelle un double pas (diagramme 12). Il ne capture pas les pièces adverses dans la direction de sa marche, mais en diagonale (diagramme 13).

Particularités : ☞ quand un pion blanc a atteint la rangée 8 ou un pion noir la rangée 1, il doit immédiatement être changé en une autre pièce au choix – Dame, Tour, Fou ou Cavalier (diagramme 14) – c'est ce qu'on appelle la promotion. Il doit également être promu s'il capture une pièce sur la rangée 8 ou la rangée 1 (diagramme 15). Il peut donc arriver, suite à des promotions de pions fréquentes, que plusieurs Dames blanches ou plusieurs Dames noires, voire d'autres pièces, occupent l'échiquier.



Remarque : ☞ la « prise en passant » d'un pion sera expliquée plus loin, lorsque les enfants et les enseignants auront acquis une meilleure connaissance du jeu d'échecs et de ses règles.

Au sujet de la valeur des pièces (avec des informations de fond pour les enseignants) :

La valeur d'une pièce repose essentiellement sur sa plus ou moins grande liberté de mouvement (mobilité), autrement dit plus les possibilités de déplacement dont elle dispose sont nombreuses, plus elle est puissante.

Si l'on part du principe que le pion, l'unité de base des échecs, se voit attribuer une valeur numérique de 1 (valeur de référence), on peut classer les autres pièces par ordre d'importance comme suit :

Échelle de valeurs : PION = 1 FOU = 3 CAVALIER = 3 TOUR = 5 DAME = 9

(Il est impossible d'attribuer une valeur au Roi puisqu'on ne peut pas le capturer !)

Attention ! ☞ Ce ne sont que des valeurs moyennes (c'est la raison pour laquelle nous parlons également de valeur relative des pièces, c'est-à-dire de valeur des pièces par rapport à leur position). En pratique, le rapport des pièces entre elles est beaucoup plus complexe. À mesure que les enfants et les enseignants amélioreront leur compréhension du jeu, ils se rendront compte que la capture ou l'échange des pièces doit se faire en fonction des données d'une position réelle. Mais pour commencer, il est préférable d'utiliser des calculs arithmétiques simples pour donner une valeur aux échanges. Par exemple, si l'un des joueurs réussit à capturer une Tour avec un Fou, il gagne deux points ou la valeur de deux pions. On nomme « qualité » la différence de valeur entre une Tour et une pièce mineure (Fou ou Cavalier).

EXERCICES PRATIQUES

1. Exercices de consolidation des connaissances sur la valeur des pièces

Les enfants doivent répondre aux questions posées dans le tableau :

exemple	Blancs	quelle valeur ?	Noirs	quelle valeur ?	quel camp est le mieux placé ? Les Blancs ou les Noirs ?
1	T		F		
2	TF		TC		
3	CCP		TF		
4	TP		FCPP		
5	TC		FFPP		
6	D		TCP		

2. Organisation de parties miniatures

Les nombreuses parties miniatures proposées (c'est-à-dire des parties d'échecs avec un matériel réduit) sont d'abord conçues comme des parties d'entraînement entre enfants, mais elles peuvent également se jouer entre des enseignants et des enfants. Une forme de jeu particulière est l'organisation de parties en consultation (chaque « camp » comprenant deux enfants qui font équipe).

Idée de jeu intéressante : obtenir un avantage matériel ! Le joueur qui, à l'interruption ou à la fin d'une partie, bénéficie d'une supériorité matérielle, c'est-à-dire possède des pièces dont la valeur numérique totale est plus élevée que celle de son adversaire (le plus grand nombre de points, en somme), a gagné !

2.1 Lutte entre différentes formations de pions

Objectif : consolidation des connaissances sur le déplacement et les possibilités de prise des pions.

Idée de jeu :

a) obtention d'un avantage matériel ! Le joueur qui, à l'interruption ou à la fin d'une partie, possède le plus grand nombre de pions ou de Dames a gagné ! (exemples 1 à 3)

b) à partir de la disposition des pièces au début de la partie, les deux « camps » tentent d'avancer leurs pions jusqu'à l'autre bord de l'échiquier (la rangée 8 pour les blancs et la rangée 1 pour les noirs) pour les transformer en Dames (exemple 4).

Exemple	Blancs	Noirs	Au trait
1	a2 b2	b7 c7	mutuellement
2	c2 e2 g2	b7 d7 f7	mutuellement
3	b2 c2 e2 g2	b7 d7 f7 g7	mutuellement
4	a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Blancs

2.2 Lutte entre Cavaliers et pions

Objectif : consolidation des connaissances sur le déplacement et les possibilités de prise des Cavaliers et des pions.

Idée de jeu : obtention d'un avantage matériel ! Le joueur qui, à l'interruption ou à la fin d'une partie, possède une supériorité matérielle a gagné !

Exemple	Blancs	Noirs	Au trait
1	Cb1	a7 c7	mutuellement
2	Cb1	a7 b7	mutuellement
3	Cb1 Cg1	a7 b7 g7 h7	mutuellement
4	Cb1 Cg1	b7 c7 d7 e7 f7 g7	Blancs
5	Cb1 Cg1	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Blancs

2.3 Figures contre pions

Objectif : consolidation des connaissances sur le déplacement et les possibilités de prise des figures et des pions.

Idée de jeu : obtention d'un avantage matériel ! Le joueur qui, à l'interruption ou à la fin d'une partie, possède une supériorité matérielle a gagné !

Exemple	Blancs	Noirs	Au trait
1	T	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Noirs
2	2F	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Blancs
3	FC	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Blancs
4	D	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Noirs

2.4 Roi contre pions

Objectif : consolidation des connaissances sur le déplacement et les possibilités de prise du roi et des pions.

Idée de jeu : le roi tente d'entraver la marche des pions.

Exemple	Blancs	Noirs	Au trait
1	Ra1	h7	mutuellement
2	Rb1	h7	mutuellement
3	Rc1	g7 h7	mutuellement
4	Re1	d7 e7 f7	mutuellement
5	Re1	c7 d7 e7 f7	mutuellement

2.5 Cavaliers contre Cavaliers

Position de départ : les 16 pièces blanches et les 16 pièces noires sont installées sur l'échiquier (disposition normale des pièces au début d'une partie).

Objectif : consolidation des connaissances sur le déplacement et les possibilités de prise des Cavaliers.

Idée de jeu : seuls les Cavaliers ont le droit de se déplacer et de capturer d'autres pièces. Le joueur qui, le premier, a capturé toutes les pièces (y compris le roi, exceptionnellement) de l'adversaire avec ses propres Cavaliers a gagné !

Exemple	Blancs	Noirs	Au trait
1	Cb1	Cb8	mutuellement
2	Cb1 Cg1	Cb8 Cg8	mutuellement

2.6 Figures contre figures

Objectif : consolidation des connaissances sur le déplacement et les possibilités de prise des figures.

Idée de jeu : obtention d'un avantage matériel ! le joueur qui, à l'interruption ou à la fin d'une partie, a capturé un plus grand nombre de figures adverses et possède donc une supériorité numérique a gagné !

Exemple	Blancs	Noirs	Au trait
1	Ta1	Cg8	mutuellement
2	Ta1	Ff8	mutuellement
3	Ta1 Th1	Fc8 Ff8	mutuellement
4	Fc1 Ff1	Cb8 Cg8	mutuellement
5	Dd1	Cb8	mutuellement
6	Dd1	Cb8 Cg8	mutuellement
7	Dd1	Fc8 Ff8	mutuellement
8	Dd1	Ta8	mutuellement
9	Dd1 g2	Ta8 Th8 b7	Blancs
10	Re1 Dd1	Rc6 Fd5 Cb7 Cc5	Blancs

3. Questions et exercices destinés à consolider les connaissances des principes de base

3.1 Sur quelles cases une Tour qui se trouve en a1 peut-elle se déplacer ?

3.2 Sur quelles cases le Cavalier blanc qui se trouve en b1 doit-il se déplacer s'il veut atteindre le plus vite possible la rangée 8 du camp adverse (dans le cadre d'une disposition normale des pièces au début de la partie) ?

3.3 De combien de coups un pion a-t-il besoin pour pouvoir se changer en une autre pièce (dans le cadre d'une disposition normale des pièces au début de la partie) ?

3.4 Sur quelles cases le Fou blanc qui se trouve en f1 peut-il se déplacer si le Roi blanc se trouve en d3 ?

3.5 Dispose toutes les pièces blanches sur les cases suivantes : Ra1 Db1 Tc1 Td1 Fe1 Ff1 Cg1 Ch1.

Maintenant, déplace-les jusqu'à ce qu'elles reviennent à leur position de départ correcte !

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

☞ Une remarque à propos du langage des échecs : dans le langage courant, on joue aux échecs avec des pièces (terme générique), mais il est préférable de faire la distinction entre les figures et les pions. En effet, on désigne par le terme « figure » toute pièce autre que le pion. Les figures sont donc le Roi, la Dame, la Tour, le Fou et le Cavalier.

☞ Il est toujours difficile de faire comprendre aux enfants qu'ils doivent laisser une case libre entre les deux Rois adverses. C'est pourquoi nous leur disons : « Un roi est beaucoup trop fier et ne tend jamais la main à un autre roi. » Par conséquent, deux rois qui se rencontrent ont une zone de protection autour d'eux. Par mesure de sécurité, des châtaignes peuvent être posées sur les cases qui séparent les Rois. Les écoliers prendront peu à peu conscience du fait que les Rois n'ont pas le droit de se capturer mutuellement.

☞ Les termes « rangée », « colonne » et « diagonale », ainsi que la désignation des différentes cases par des lettres et des nombres, doivent être employés en toute conscience et de façon répétée pour être parfaitement assimilés par les enfants.

- ☞ Il est bon d'organiser des **parties miniatures** le plus fréquemment possibles pour stimuler l'instinct du jeu très présent chez les enfants !
- ☞ Dans l'exercice 2.3, les enfants apprennent à l'aide d'exemples pratiques que même les pièces les plus faibles (les pions) ont leur chance face à la figure la plus puissante (la Dame) si elles avancent ensemble ou forment une chaîne de soutien mutuel !
- ☞ Les exercices de ce module sont à pratiquer sous la forme présentée ici ou sous une autre forme tant que les enfants ne maîtrisent pas parfaitement le déplacement de l'ensemble des pièces sur l'échiquier.
- ☞ Dès le début des exercices il convient de veiller à ce que toute pièce touchée soit également jouée. Plus cette exigence sera régulièrement satisfaite, plus vite les enfants s'habitueront à exécuter leurs coups de façon réfléchie et posée.
- ☞ Les enfants doivent être familiarisés avec la règle du « pièce touchée, pièce jouée » ! Si, lors d'une partie d'entraînement, l'enfant touche une pièce, il doit dire au préalable : « j'adoube ». Cette règle a été conçue essentiellement pour informer les enseignants.
- ☞ La durée d'une partie miniature peut être fixée à 5 minutes minimum et 15 minutes maximum. La partie est ensuite interrompue (et évaluée) afin que les enfants changent de couleur. En effet, chacun doit pouvoir jouer au moins une fois avec les blancs et les noirs. Il faut également veiller à ce que ce ne soient pas toujours les mêmes enfants qui jouent ensemble. L'évaluation peut être effectuée par les enseignants eux-mêmes ou par les enseignants et l'élève le plus fort du groupe.
- ☞ Les parties miniatures en équipe, ce qu'on appelle les parties en consultation, favorisent considérablement l'esprit d'équipe, la solidarité et la coopération au cours du combat entre les deux camps. De plus, l'appariement entre les plus forts et les plus faibles contribue à une meilleure compréhension du jeu !
- ☞ Concernant les parties miniatures de la section *Exercices*, le but du jeu est de conduire les pions noirs jusqu'à la rangée 1 et les pions blancs jusqu'à la rangée 8 ou d'obtenir une supériorité numérique des pions ! Celui qui ne peut plus jouer aucun coup (situation de pat) a perdu.
- ☞ Il faut veiller à ce que chaque enfant rentre chez lui en ayant l'impression d'avoir réussi quelque chose – c'est-à-dire qu'il ait au moins gagné une partie ou été félicité pour avoir réussi quelques bons coups.
- ☞ Concernant l'exercice 3.5, les enseignants peuvent comparer la manœuvre au fait de garer une voiture sur une place de parking.

MODULE III

SUJET : Échec au Roi, éléments tactiques, notions importantes, règles difficiles et notation algébrique

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

- S'initier à l'échec au Roi, à la protection, au clouage, à l'échange de pièces, au petit roque et au grand roque.
- Acquérir une pratique correcte des différents coups possibles.
- Apprendre à reconnaître la victoire l'adversaire ou du camp adverse (félicitations/poignée de main).

FOURNITURES

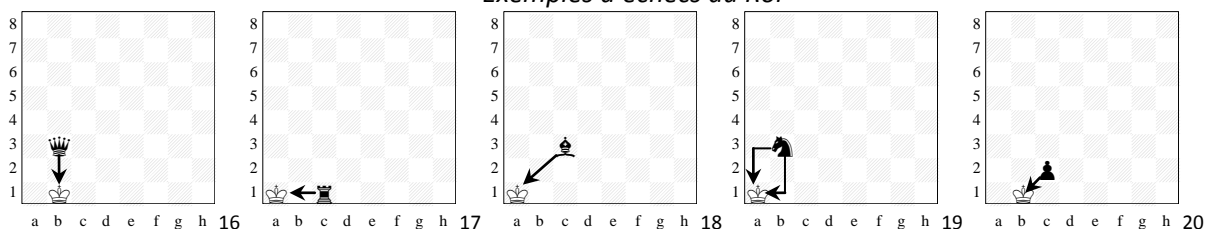
Échiquiers de tournoi, échiquier de démonstration, 8 feuilles de travail

PRINCIPES DE BASE

L'échec simple

Menacer le Roi par une ou plusieurs pièce(s) adverse(s), qu'il s'agisse de figures ou de pions, s'appelle « faire échec au Roi ». La règle officielle est la suivante : « Un Roi est en échec lorsqu'il est attaqué par une ou plusieurs pièce(s) adverse(s), même si ces dernières ne peuvent pas se déplacer. » Il n'est pas obligatoire de dire « échec ! » en attaquant le Roi de l'adversaire. (Exemples simples d'échecs au Roi dans les diagrammes 16 à 20.)

Exemples d'échecs au Roi

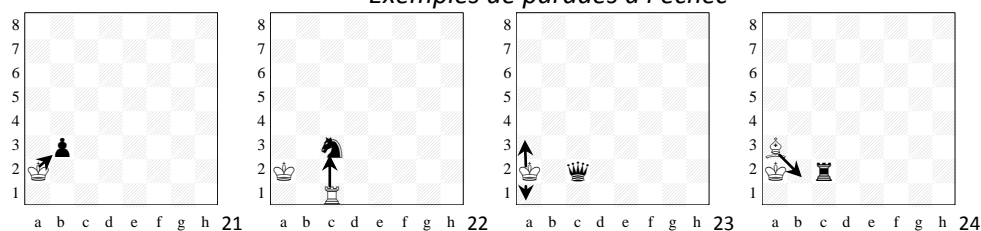


Si le Roi ne peut pas parer l'échec, c'est-à-dire se mettre hors de prise, il est mat (la position de mat est expliquée plus en détail dans le module IV).

Il existe plusieurs façons de parer l'échec, c'est-à-dire de soustraire le roi à cette menace :

- Le Roi prend lui-même la pièce qui le met en échec (diagramme 21)
- Une autre pièce prend la pièce qui fait échec au Roi (diagramme 22)
- Le Roi se déplace sur une case voisine – libre – où il n'est plus en prise (diagramme 23)
- Une autre pièce est intercalée entre la pièce qui fait échec au Roi et le Roi pour couvrir l'échec (diagramme 24)

Exemples de parades à l'échec



L'échec à la découverte

Lorsqu'en se déplaçant une pièce en découvre une autre qui met le Roi adverse en échec, on appelle ce coup un échec à la découverte. Dans le diagramme 25, le Fou blanc se déplace dans la direction de son choix et, ce faisant, découvre la Tour blanche qui met le Roi noir en échec.

L'échec double

Lors d'un échec double, le Roi est attaqué simultanément par deux pièces. Un échec double est toujours issu d'un échec à la découverte. Dans le diagramme 26, le Cavalier fait échec au Roi en a6 ou c6 et découvre simultanément la Dame sur la colonne b qui, elle aussi, met le Roi en échec. Un échec double oblige toujours le Roi adverse à se déplacer.

La protection d'une pièce

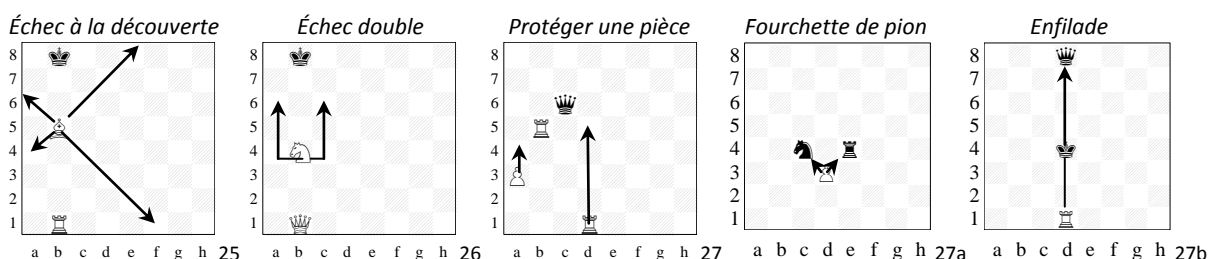
Soustraire à la menace de capture une pièce de son jeu par une autre pièce de son jeu s'appelle la protéger. Comme le montre le diagramme 27, la Tour blanche en b5 peut être protégée par l'autre Tour blanche (T1d5) ou le pion blanc (a4).

La fourchette

La fourchette est une attaque double : elle consiste à attaquer deux pièces adverses simultanément avec une seule pièce. Le fourchette est l'arme préférée des pions et des Cavaliers. Mais même des figures de longue portée comme la Dame, la Tour et le Fou peuvent prendre en fourchette des pièces non protégées et capturer l'une d'entre elles. Le diagramme 27a montre une fourchette de pion : la Tour et le Cavalier noirs sont attaqués simultanément par le pion blanc.

L'enfilade

L'enfilade consiste à attaquer une pièce adverse pour capturer une autre pièce située derrière après le déplacement de la pièce attaquée. Il s'agit en fait de l'attaque masquée d'une pièce située derrière une autre, celle de devant étant contrainte de se déplacer. Dans le diagramme 27b, qui est un exemple classique, l'enfilade est donnée par la Tour blanche qui peut capturer la Dame noire parce que le Roi, mis en échec, doit absolument se déplacer.



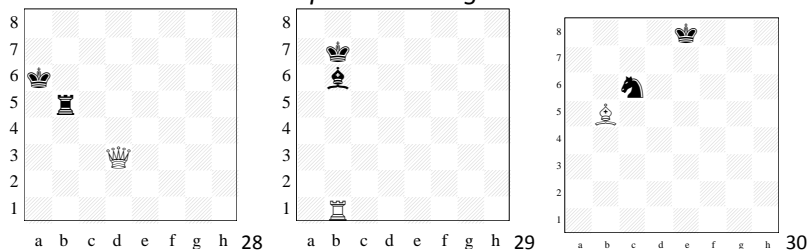
Le clouage (à réserver aux enseignants)

Le clouage est une attaque fréquente et redoutable. Le but du clouage est d'immobiliser une pièce adverse qui ne peut pas s'en aller sans découvrir à l'action de l'adversaire une autre pièce de son camp cachée derrière.

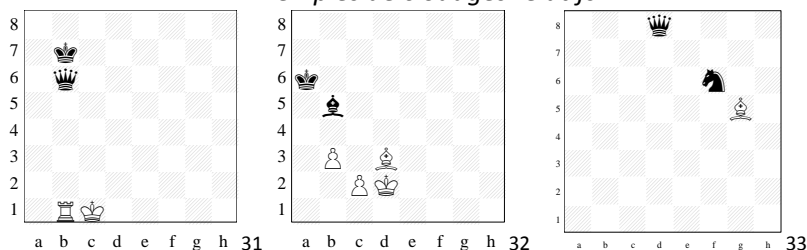
Seules des pièces de longue portée comme le Fou, la Tour et la Dame peuvent clouer d'autres pièces. Toutes les pièces peuvent être clouées, à l'exception du Roi.

☞ Il convient de distinguer le *clouage absolu* du *clouage relatif*. Dans le clouage absolu, la pièce attaquée ne peut pas bouger et se libérer sans exposer le Roi qui se trouve derrière elle à un échec (voir diagrammes 28-30). Dans le clouage relatif, la pièce attaquée ne peut pas bouger sans exposer une pièce de plus grande valeur qu'elle à une capture, comme le montrent les diagrammes 31-33. Autrement dit, elle peut bouger, mais à son désavantage. Parfois, la pièce clouée peut, elle aussi, prendre une autre pièce.

Exemples de clouages absolus



Exemples de clouages relatifs

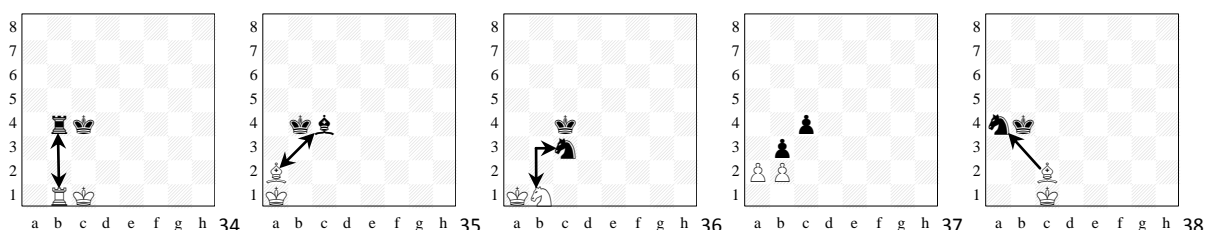


Une pièce peut être clouée au Roi, mais également à la Dame, à la Tour, au Fou et au Cavalier. Dans certaines circonstances, une pièce de grande valeur peut même être clouée à une pièce de moindre valeur.

Il est important que les clouages ne durent pas trop longtemps. Pour lever le clouage, on doit essayer d'attaquer la pièce cloueuse ou de déplacer la pièce de plus grande valeur pour l'écarter du chemin de clouage – une fuite.

L'échange de pièces

L'échange est la prise mutuelle de pièces de même valeur. Ainsi, on peut échanger une Tour contre une Tour, un Fou contre un Fou, un Cavalier contre un Cavalier, un pion contre un pion ou un Fou contre un Cavalier (diagrammes 34 à 38). Il existe aussi des échanges de Dame contre Dame. L'abandon d'une pièce contre une pièce de valeur supérieure (ou inférieure) s'appelle un gain (ou une perte) de la qualité. Le gain est un échange avantageux et la perte un échange désavantageux.



Les roques

Le roque implique le déplacement du Roi et de la Tour en un seul coup.

Objectifs : mettre le Roi à l'abri (protégé derrière la rangée des pions) et accélérer la mise en jeu de la Tour.

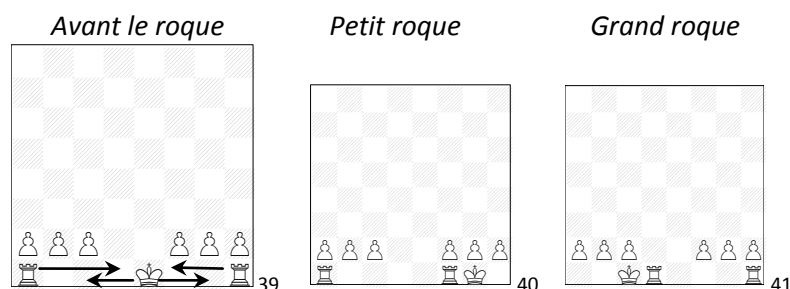
Conditions :

- Ni le Roi ni la Tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie.
- Le Roi ne doit pas être en échec.
- Aucune pièce ne doit être présente entre le Roi et la Tour concernée.
- Le Roi ne doit pas passer ou arriver sur une case contrôlée par une pièce adverse (diagramme 39).

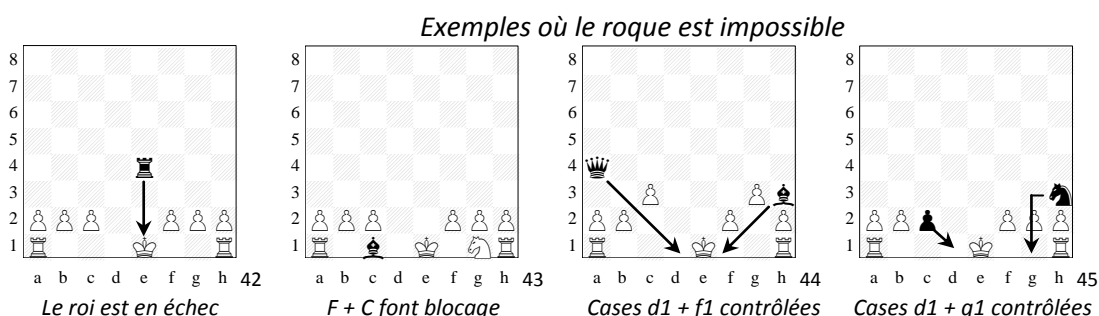
Exécution du petit roque et du grand roque :

1. Première phase : le Roi se déplace de deux cases en direction de la Tour. S'il se déplace de deux cases vers la Tour la plus proche (c'est-à-dire du côté du Roi, à droite), c'est un petit roque ; s'il se déplace de deux cases vers la Tour la plus éloignée (c'est-à-dire du côté de la Dame, à gauche), c'est un grand roque.

2. Seconde phase : la Tour saute par-dessus le Roi pour venir se positionner sur la case que ce dernier vient de franchir. La Tour se retrouve donc entre la position initiale et la position finale du Roi (diagrammes 40-41).



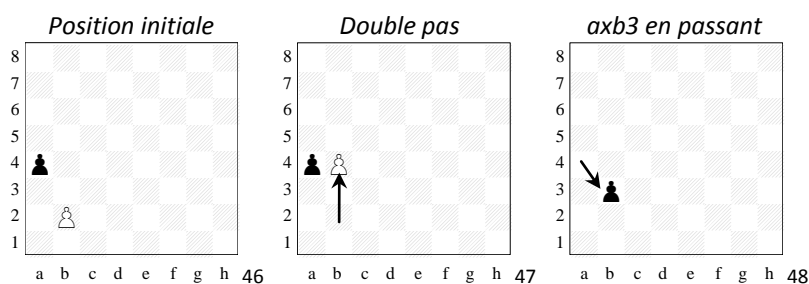
Dans les exemples ci-dessous, le Roi blanc n'a pas le droit de roquer car l'une des quatre conditions n'est pas respectée. Dans le diagramme 42 le Roi est en échec, dans le diagramme 43 le Fou noir et le Cavalier blanc l'empêchent de roquer, dans le diagramme 44 les cases d1 et f1 sont contrôlées par des figures adverses et dans le diagramme 45 les cases g1 et d1 sont contrôlées par des pièces adverses.



La prise « en passant » (à réserver aux enseignants)

Si, pendant l'avancée de deux cases que le pion peut effectuer au début de la partie, il passe sur une case contrôlée par un pion adverse, ce dernier peut le prendre en passant. Un pion ne peut faire la prise en passant qu'immédiatement après l'avancée de deux cases du pion adverse. S'il attend un tour, il ne pourra plus la faire.

La notation de la prise en passant dans les diagrammes 46 à 48 est la suivante : 1.b4axb3 e.p.



La notation algébrique des coups (à réserver aux enseignants)

La notation algébrique propre au jeu d'échecs est indispensable pour noter une partie et pouvoir décrire plus précisément une position quelconque. Mais il faut d'abord désigner les cases et les pièces de manière spécifique.

Les noms des différentes cases (c'est-à-dire leurs coordonnées algébriques) ont été introduits dans le module I. L'abréviation des différentes pièces figure dans le tableau du module II. Pour noter une position, on note d'abord l'abréviation (lettre initiale) de la pièce, puis la case où elle se trouve. Pour le pion, on ne note que la position.

La position initiale au début d'une partie est la suivante :

Blancs : Re1 Dd1 Ta1 Th1 Fc1 Ff1 Cb1 Cg1 a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2
Noirs : Re8 Dd8 Ta8 Th8 Fc8 Ff8 Cb8 Cg8 a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7

Les pièces sont notées dans l'ordre de leur valeur, ce qui permet de reconnaître rapidement d'éventuelles fautes de frappe ou de transcription. Il existe différentes possibilités de notation des coups et des parties, et nous avons choisi de familiariser les enseignants avec la plus moderne.

La notation algébrique officielle de la FIDE (à réserver aux enseignants)

Chaque coup est noté sous forme abrégée : on indique toujours la première lettre du nom de la pièce en majuscule, puis la lettre de la colonne d'arrivée en minuscule, et enfin le nombre de la rangée d'arrivée.

La lettre de la colonne d'arrivée et le nombre de la rangée d'arrivée constituent la coordonnée algébrique de la case. Exemple : Fc4, Df3, Cc3, Td1, Rf8. Pour le pion, on notera uniquement la lettre de la colonne d'arrivée suivie du nombre de la rangée d'arrivée, par exemple e4, d4, c5, g6, a6 (on n'indique jamais la première lettre du pion en majuscule, à savoir « P »).

Pour indiquer une prise, on note le signe « x » entre la première lettre du nom de la pièce et la coordonnée algébrique de la case d'arrivée. Exemple : Fxf3, Dxf3, CxC3, Txd1, Rxf8.

Pour un pion, on indiquera la lettre de la colonne de départ avant le signe « x ». Par exemple, cxd4, exd5, axb6, fxg4.

Attention ! Si deux pièces identiques peuvent arriver sur la même case, la pièce qui se déplace doit clairement être indiquée.

1^{er} cas : deux Cavaliers sont sur la même rangée en c3 et e3. Si un Cavalier se déplace en d5, on note Ccd5 ou Ced5 (dans le cas d'une prise : Ccxd5 ou Cexd5).

2^e cas : deux Cavaliers sont sur la même colonne en b1 et b5. Si un Cavalier se déplace en c3, on note C1c3 ou C5c3 (dans le cas d'une prise : C1xc3 ou C5xc3).

3^e cas : deux Cavaliers sont sur des colonnes et des rangées différentes en f3 et c6. Si un Cavalier se déplace en d4, on note Cfd4 ou Ccd4 (dans le cas d'une prise : Cfxd4 ou Ccxd4).

Exemple de début de partie :

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6 4.Fxc6 dxc6, etc.

(Dans la littérature échiquéenne, on rencontre également d'autres formes de notation. Dans le cas d'une notation algébrique complète, on indique d'abord la case de départ, puis la case d'arrivée.

L'exemple ci-dessus serait noté ainsi : 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Ff1-b5 a7-a6 4.Fb5xc6 d7xc6.

Remarque : un double point (:) à la fin du coup peut également remplacer la croix (x) pour la notation de la prise. Par exemple : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3. Fb5 a6 4.Fc6: dc6:

Des symboles sont généralement utilisés pour annoter certains coups et positions. Les plus courants sont les suivants :

x	= prise	??	= très mauvais coup
+	= échec	~	= N'importe quel coup
++	= échec et mat	=	= position considérée comme équilibrée
0-0	= petit roque	±	= net avantage aux Blancs
0-0-0	= grand roque	±	= léger avantage aux Blancs
!	= bon coup	∓	= net avantage aux Noirs
!!	= très bon coup	∓	= léger avantage aux Noirs
?	= mauvais coup		besser
		NULL	= partie nulle

EXERCICES PRATIQUES

Comment peut-on parer un échec dans les trois exemples suivants ?

1. Blancs : Rf1 Te1+ – Noirs : Re8 Ta7
2. Blancs : Rf4 Ff5+ – Noirs : Rc8 Ce7
3. Blancs : Rd6 c7+ – Noirs : Rb8

Exemples de positions pour s'exercer au roque

1. Blancs : Re1 Ta1 Th1 a2 b2 c3 f2 g2 h2 - Noirs : Re8 De4 Fb5 Fg5 e3. Est-il possible d'exécuter l'un des deux roques ?
2. Blancs : Re1 Df4 Ta1 Th1 Ce2 a2 b3 g3 h2 - Noirs : Re8 De4 Tc6 Fd3 Fd4 Ca3 c4 e3. Est-il possible de roquer ?
3. Quels roques est-il possible d'exécuter si le Roi blanc et le Roi noir, ainsi que les quatre Tours, sont dans leur position initiale (sans les pions) ?

Entraînement à la notation des coups et des positions (à réserver aux enseignants)

1. Notez les positions des diagrammes 28 à 33 !
2. Notez les exemples d'échanges de pièces des diagrammes 34 à 38 !
3. « Traduisez » en notation abrégée la courte partie suivante qui est en notation complète :
1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4 c5xd4 4.Cf3xd4 e7-e5 5.Cd4-f5 Cg8-e7?? 6.Cf5-d6 mat
4. Décrivez le déplacement du Cavalier de a1 à h8 en notation algébrique abrégée !
5. Exemple : Blancs : Fh1 (au trait) Noirs : f3 d5
Décrivez le déplacement le plus court du Fou blanc pour aller de h1 à d1 en deux coups !

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- ☞ Les exemples simples de parades à l'échec (diagrammes 21 à 24) peuvent être enrichis à volonté.
- ☞ Dans les exemples de roques impossibles, il convient de souligner tout particulièrement au diagramme 45 que le contrôle de la case b1 par le pion adverse est sans objet dans l'esprit du roque.
- ☞ Petite expression qu'il est utile de garder en tête pour se rappeler la nécessité de roquer son propre roi dès le début de la partie : « roi déroqué, perte de la partie ! »
- ☞ Les formes de parties miniatures issues du module II (exercices) peuvent être répétées et enrichies.
- ☞ Il est beaucoup plus pratique d'utiliser la notation algébrique abrégée pour noter les solutions des exercices et les parties d'échecs.

☞ Il convient encore une fois de souligner que « La prise en passant » et « La notation des coups » ne sont pas destinés aux enfants, mais uniquement aux enseignants ou aux adultes qui souhaitent approfondir leurs connaissances.

MODULE IV

SUJET : l'échec et mat

OBJECTIFS ÉDUCANTIFS

- Identifier l'esprit du jeu d'échecs – le but du jeu étant de mettre échec et mat le Roi adverse
- Se familiariser avec des formes simples d'échec et mat
- Augmenter la motivation des enfants à jouer aux échecs en leur permettant de faire échec et mat au Roi adverse dans le cadre de petites compétitions et de vivre des expériences de jeu réussies.
- Introduire la méthode d'entraînement « à l'aveugle », c'est-à-dire sans regarder l'échiquier.

FOURNITURES

Échiquier de démonstration, échiquiers de tournoi, 7 feuilles de travail

PRINCIPES DE BASE

L'esprit du jeu

Le but ultime est de capturer le Roi adverse, c'est-à-dire de faire échec et mat, en respectant les règles du jeu d'échecs. Le Roi est échec et mat s'il ne peut plus se soustraire à l'échec.

Les enfants peuvent retenir la phrase suivante : « Je ne peux pas me déplacer sur une case libre, je ne peux pas intercaler une autre pièce et je ne peux pas prendre la pièce de mon adversaire – je suis mat. »

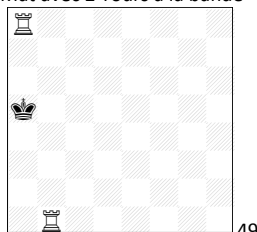
L'expression « échec et mat ! » est d'origine arabe et signifie : « Le roi est mort. »

On peut employer le terme « mat » qui est un raccourci pour désigner l'échec et mat.

Schémas de mat avec la Dame et Les tours (figures majeures)

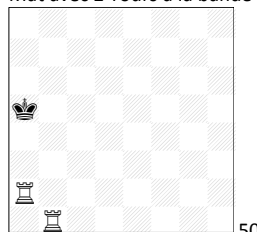
1. Mat avec deux Tours (diagrammes 49-51)
2. Mat avec la Dame (diagrammes 52-54)
3. Mat avec une Tour (diagrammes 55-56)

Mat avec 2 Tours à la bande



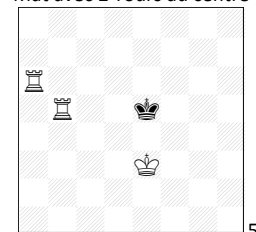
49

Mat avec 2 Tours à la bande

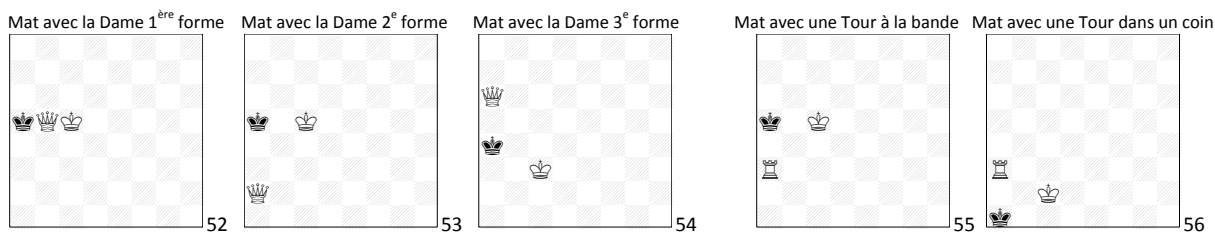


50

Mat avec 2 Tours au centre



51



Mat avec des figures majeures

Déroulement de l'opération : le Roi est d'abord repoussé contre la bande de l'échiquier par mise en échec ou élimination des cases de fuite avant d'être échec et mat à la bande ou dans un coin de l'échiquier. Il est encore relativement facile de faire échec et mat avec des figures majeures. Les diagrammes 57 à 59 montrent des mats avec les deux Tours et les diagrammes 60 à 62 montrent la forme de mat la plus rapide, à savoir avec la Dame.

Mat avec les deux Tours

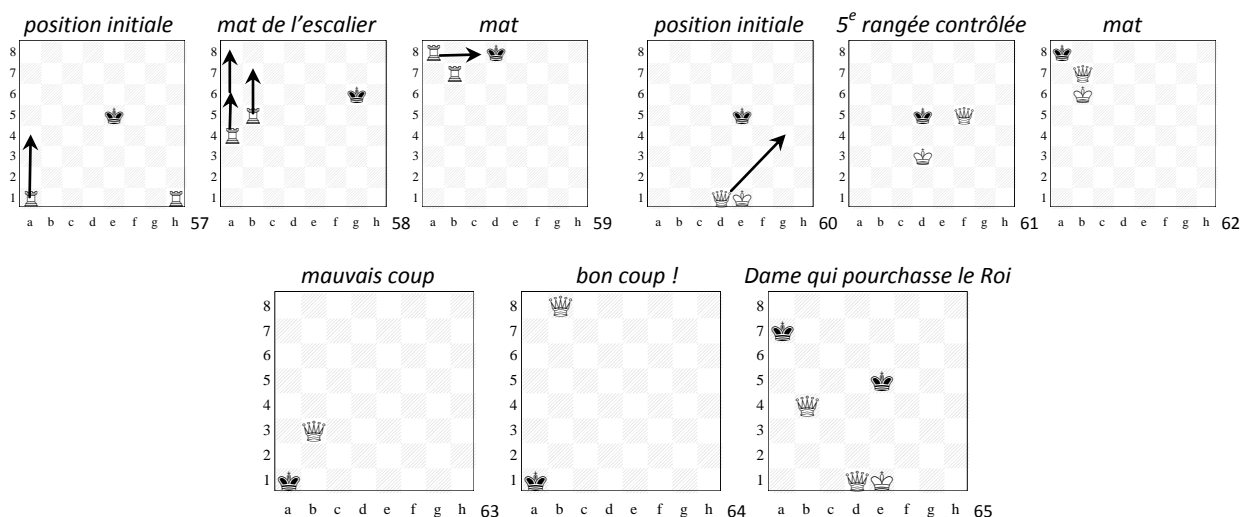
Les deux Tours blanches peuvent forcer le mat sans l'aide de leur Roi : 1.Ta4 (blocage du Roi dans la moitié noire de l'échiquier) 1. ... Rf5 (diagramme 57) 2.Th5+ « conquête » de la 5^e rangée 2. ... Rg6 3.Tb5 ! à présent, les deux Tours sont correctement positionnées pour faire échec et mat au Roi (diagramme 58) 3. ... Rf6 4.Ta6+ Re7 5.Tb7+ Rd8 6.Ta8 échec et mat (diagramme 59)

Mat avec la Dame

La position initiale représentée au diagramme 60 est très défavorable à un échec et mat rapide parce que les figures blanches sont relativement éloignées du Roi noir. Cependant, la Dame réussit à donner l'échec et mat en dix coups maximum.

Comment ?

1.Dg4 (empêche le Roi de fuir dans la moitié blanche de l'échiquier) 1. ... Rd5 (après 1. ... Rf6 suit 2.De4, et le Roi serait déjà enfermé dans le rectangle f8-f5-h5) 2.Rd2 Re5 3.Rd3 Rd5 4.Df5+ (diagramme 61) Rd6 5.Rc4 Rc6 6.De6+ Rc7 7.Rb5 Rb7 8.Dd7+ Rb8 9.Rb6 Ra8 10.Db7 échec et mat (diagramme 62).



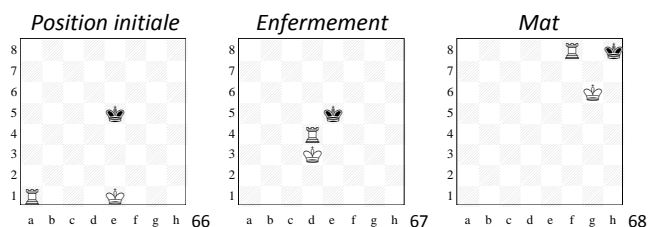
Attention ! lorsque l'objectif est de faire échec et mat au Roi avec la Dame, le risque est grand de mettre le Roi adverse en position de pat (explication du « pat » dans le module V). C'est pourquoi il est plus judicieux d'éloigner la Dame du Roi adverse afin que ce dernier reste acculé à la bande ou dans un coin de l'échiquier (voir les exemples 63 et 64).

Un bon moyen de faire échec et mat est de pourchasser le Roi adverse sans l'aide de son propre Roi. Certes, cette option augmente considérablement le nombre de coups à jouer, mais elle évite le risque

de pat (voir diagramme 65). L'exemple suivant montre le déplacement de la Dame jusqu'au refoulement du Roi contre la bande de l'échiquier.

Déplacement de la Dame blanche qui pourchasse le Roi noir : 1.Dg4 Rd5 2.Df4 Rc5 3.De4 Rd6 4.Df5 Rc6 5.De5 Rb6 6.Dd5 Rc7 7.De6 Rb7 8.Dd6 Ra7 9.Db4 et le Roi blanc est déplacé en c7 pour soutenir l'échec et mat du Roi adverse.

Mat avec une Tour



Les diagrammes 66 à 68 montrent tout le processus de refoulement du Roi noir effectué par le Roi blanc et la Tour blanche. Contrairement à l'échec et mat avec la Dame, le Roi blanc doit ici être rapidement mis en jeu. Le mat peut être obtenu en 16 coups maximum.

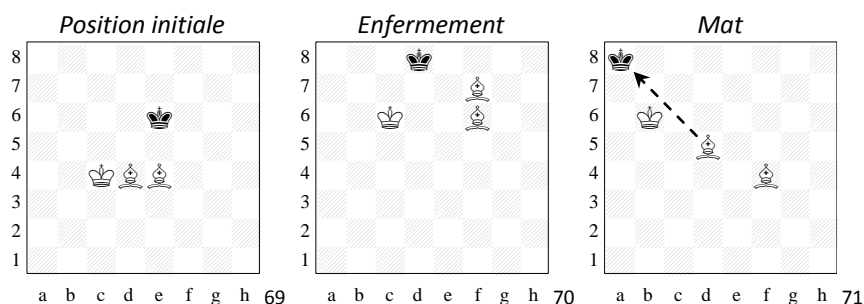
Comment ?

1.Re2 Rd4 2.Ta4+ Rd5 (après 2. ... Rc3 le roi est enfermé dans le carré a1-a3-c3-c1) 3.Rd3 Re5 (Après 3. ... Rc5 le Roi peut être enfermé sur l'aile de la Dame dans le carré a5-a8-c8-c5) 4.Td4 (Maintenant il se trouve dans le carré e5-e8-h8-h5, comme le montre le diagramme 67) 4. ... Rf5 5.Te4 (début de l'élimination systématique des cases de fuite) 5. ... Rg5 6.Re3 Rf5 7.Rf3 (pas 7.Tf4+, car sinon le Roi noir retourne sur la case e5) 7. ... Rg5 8.Tf4 Rg6 9.Rg4 Rh6 10.Tf6+ (les carrés dans lesquels le Roi est enfermé se réduisent comme peau de chagrin.) 10. ... Rh7 11.Rg5 Rg7 12.Tf5 Rh7 13.Tf7+ Rh8 14.Rg6 Rg8 15.Tf6 (ou un autre tempo, coup d'attente sur la colonne f) 15. ... Rh8 16.Tf8 échec et mat (diagramme 68)

Mat avec des figures mineures

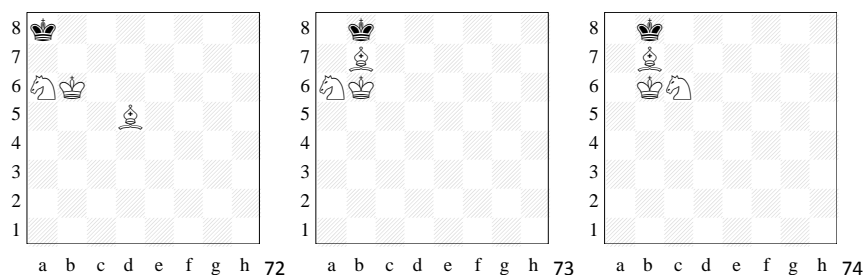
Mat avec deux Fous

La position initiale importe peu. Le Roi noir va naturellement essayer de rester au centre de l'échiquier. Quelques coups suffisent aux deux Fous blancs pour se déplacer vers le centre avec l'appui du Roi blanc. Supposons que les Fous blancs et le Roi blanc ont atteint la position du diagramme 69. Le Roi noir dispose désormais d'un champ de manœuvre très limité. Les Fous et le Roi blancs parviennent à restreindre encore la liberté de mouvement du Roi noir et à l'acculer dans un coin. *Exemple* : 1.Rc5 Re7 2.Ff5 (empêche le retour à la case e6) 2. ... Rf7 3.Rd6 Rf8 4.Fe6 Re8 5.Fg7 Rd8 6.Ff7 Rc8 7.Rc6 Rd8 8.Ff6+ (diagramme 70) 8. ... Rc8 9.Fe6+ Rb8 10.Rb6 Ra8 11.Fg5 (tempo) 12. ... Rb8 13.Ff4+ Ra8 14.Fd5 mat (diagramme 71).



Mat avec le Fou et le Cavalier (schémas de mat)

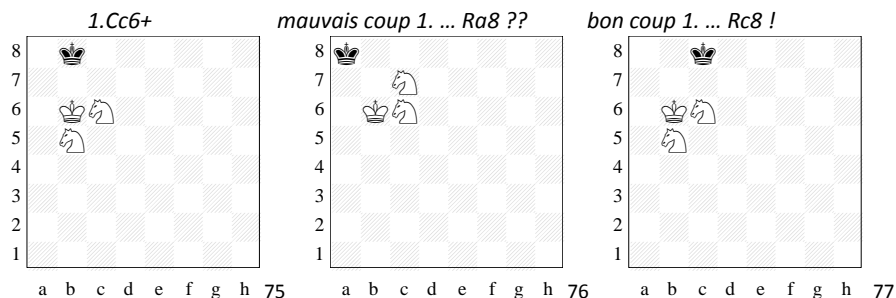
Les diagrammes 72 à 74 montrent les positions finales issues du combat mené par le Fou et le Cavalier blancs contre le Roi noir.



Remarque : le déroulement de l'échec et mat avec un Fou et un Cavalier étant plus complexe, il sera enseigné ultérieurement.

Mat avec deux Cavaliers

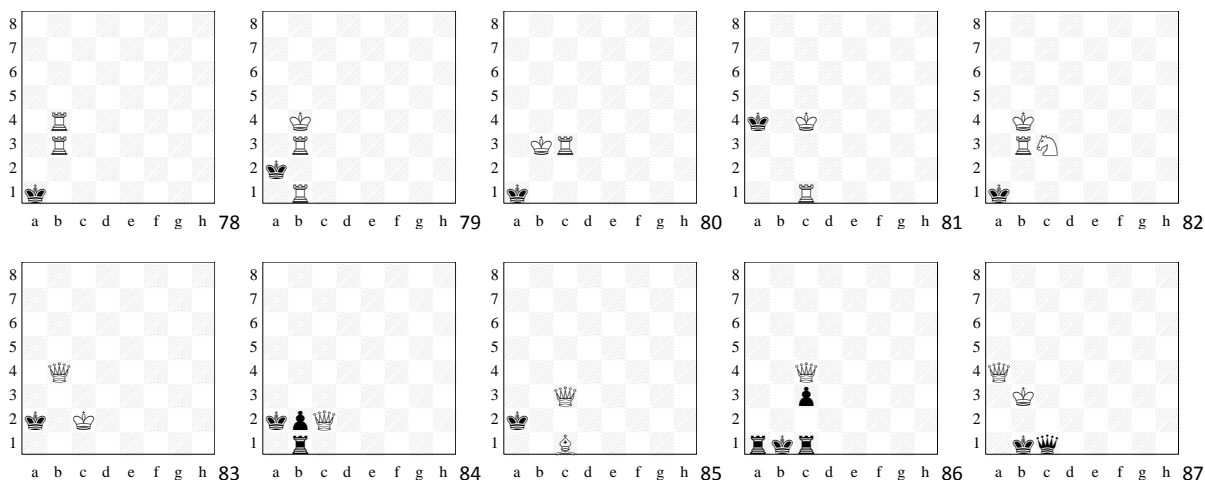
L'échec et mat avec deux cavaliers est, certes techniquement possible, mais réalisable uniquement grâce à des mauvais coups du Roi isolé. Le Roi noir ne doit pas se déplacer volontairement dans un coin suite à sa mise en échec par l'un des Cavaliers blancs, sinon il est échec et mat (diagramme 75 à 77).

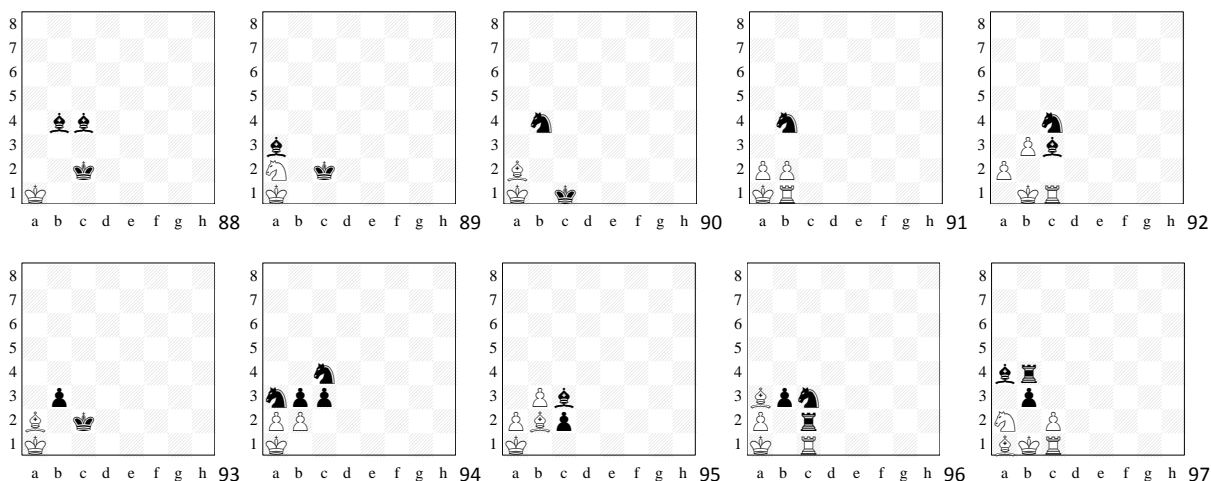


EXERCICES PRATIQUES

Mats simples

1. Les Blancs au trait font échec et mat au Roi noir en un seul coup (diagrammes 78 à 87)
2. Les Noirs au trait font échec et mat au Roi blanc en un seul coup (diagrammes 88 à 97)





3. Comment les Blancs au trait peuvent-ils faire échec et mat au Roi noir (Blancs : Rb1 Ta4 Tg8 Ff2 – Noirs : Rh5) ?
4. Comment les Blancs au trait peuvent-ils faire échec et mat au Roi noir en deux coups (Blancs : Re1 Tc8 Tf1 – Noirs : Rg5) ?
5. Comment les Blancs au trait peuvent-ils faire échec et mat au Roi noir en trois coups (Blancs : Rf7 Fe1 Fh1 – Noirs : Rh8) ?

Les enfants doivent jouer cinq positions finales dans le cadre de parties miniatures jusqu'au mat !

Positions initiales (Blancs au trait)	
Blancs	Noirs
1. Rg1 Ta1 Tf1	Re4
2. Re1 Dh1	Re6
3. Re1 Ta1	Rc3
4. Rd6 Fe6 Fe5	Re8
5. Re1 Fc1 Ff1	Re5

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

- ☞ Il est important de changer de couleurs après chaque partie miniature. Ainsi, tous les enfants auront l'occasion de vivre une expérience de réussite motivante.
- ☞ Les enfants doivent observer et mémoriser un maximum de diagrammes représentant des situations d'échec et mat (schémas de mat). Ils doivent s'entraîner jusqu'à ce qu'ils soient parfaitement capables de comprendre le déroulement des opérations permettant d'aboutir à l'échec et mat et d'identifier une situation de mat sans se tromper.
- ☞ Les exercices proposés peuvent être réalisés également avec des feuilles de travail.
- ☞ Les enfants doivent s'entraîner seuls au mat avec la Dame sous forme de « course poursuite » devant un échiquier de démonstration. Deux enfants qui font équipe jouent à tour de rôle le rôle de l'attaquant et du défenseur à partir de la position initiale – comme dans le diagramme 60 – jusqu'à l'échec et mat.
- ☞ L'échec et mat avec les figures majeures (Dame et Tour) offre déjà la possibilité de s'entraîner à jouer à l'aveugle sans regarder l'échiquier. Les diagrammes 78, 79, 80, 81, 83, 85 et 87 s'y prêtent particulièrement.

MODULE V

SUJET : La partie nulle

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

- Maîtriser activement le pat et l'échec perpétuel qui entraînent la nullité.
- Se familiariser avec les différentes causes légales de nullité.
- Inciter les enfants à déployer un maximum d'efforts pour sortir vainqueurs d'une partie (louer leur volonté de gagner)

FOURNITURES

Échiquier de démonstration, échiquiers de tournoi, 4 feuilles de travail

PRINCIPES DE BASE

Dans les échecs, toutes les parties ne se terminent pas par une victoire ou une défaite. Si l'adversaire ne peut pas être échec et mat ni contraint à l'abandon, la partie est déclarée nulle. La règle est la suivante : « Une partie est déclarée nulle quand aucun des deux rois ne peut être mat suite à une série de coups légaux. » Une partie est déclarée nulle dans les cinq cas suivants :

- Pat
- Échec perpétuel
- Accord mutuel entre les joueurs
- Répétition d'une position identique à trois reprises
- Règle des 50 coups

Pour chaque partie déclarée nulle, le joueur obtient un demi-point (1/2)

☞ REMARQUE : il est absurde d'échanger des figures et des pions sans raison et de simplifier ainsi le jeu.

☞ REMARQUE : chaque offre de nullité doit être notée sur une feuille de partie par le symbole

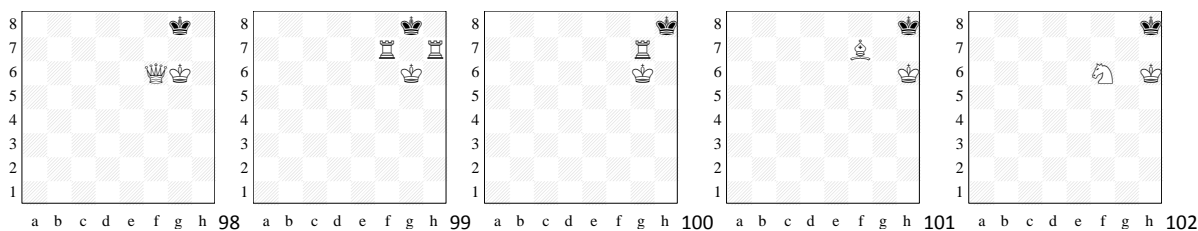
« NULLE » ou « = ».

Le pat

Qu'est-ce qu'une situation de pat ?

Lorsque le joueur au trait ne peut exécuter aucun coup légal et que son Roi n'est pas en échec, on dit que la partie se termine par un pat.

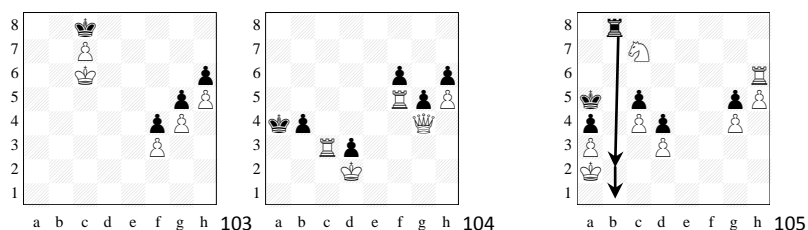
1. Exemples de positions de pat simples, avec les Noirs au trait (diagrammes 98 à 102)



2. Positions de pat plus complexes

Dans les diagrammes 103 et 104 les Noirs sont au trait, ce qui produit une position de pat malgré un avantage matériel des Blancs.

Le diagramme 105 illustre un « piège de pat » typique. Les Blancs ont déplacé un Cavalier en c7 au dernier coup ; ils menacent de faire échec et mat au Roi noir et de remporter clairement la finale. Les Noirs ne peuvent s'en tirer qu'en abandonnant leur dernière pièce mobile, ce qui entraîne la nullité. 1. ... Tb2+ 2.Rxb2 pat ou 2.Ra1 Tb1+, et le roi blanc ne peut pas se soustraire à l'échec de la Tour.



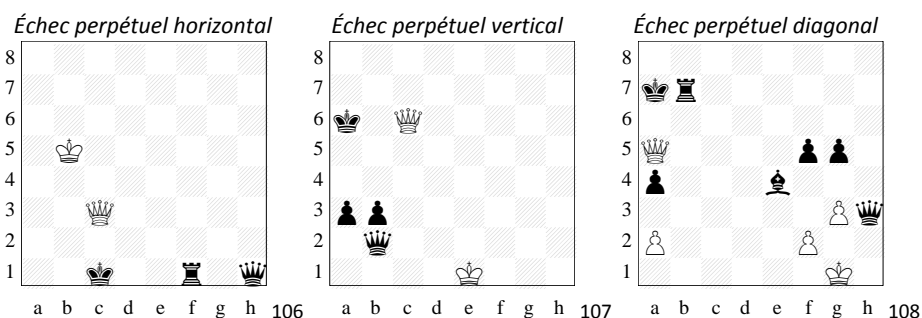
☞ REMARQUE : un joueur prend l'habitude de se réfugier dans une position de pat lorsqu'il n'a pas suffisamment de matériel pour mater. Un « piège de pat » fonctionne à deux conditions : une insuffisance de pièces et un manque de mobilité des pions (formation de pions immobilisée). Souvent, le joueur sacrifie sa dernière pièce de façon à ne plus pouvoir jouer aucune pièce. Le sacrifice est la perte volontaire d'une pièce.

L'échec perpétuel

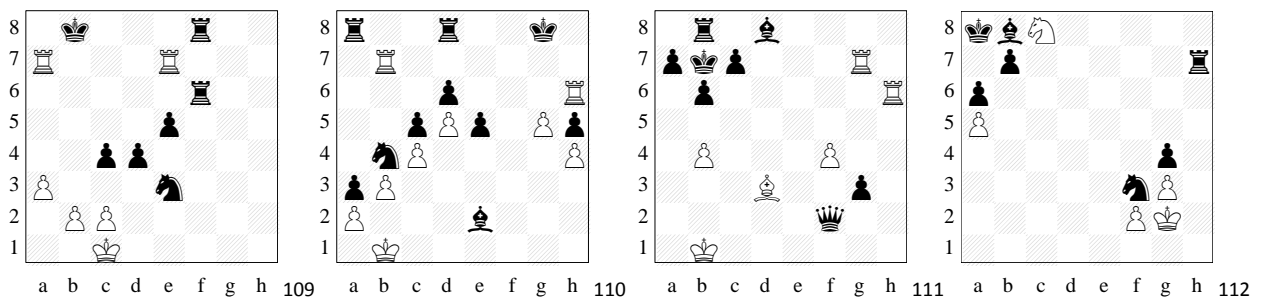
L'échec perpétuel est une série ininterrompue d'échecs qui ne parvient pas au mat et à laquelle l'adversaire ne peut réussir à se soustraire. C'est une tactique de défense pour forcer la nullité de la partie quand elle est perdue.

Attention ! ☞ Un échec perpétuel n'a de sens pour un joueur que si la suite du jeu pourrait le conduire à un désavantage !

1. Exemples typiques d'échec perpétuel avec la Dame (+++ signifie zone d'échec perpétuel) dans les diagrammes 106 à 108.



- Exemples typiques d'échec perpétuel avec la Tour (diagrammes 109 et 110)
- Exemples d'échec perpétuel avec des figures mineures (diagrammes 111 et 112)

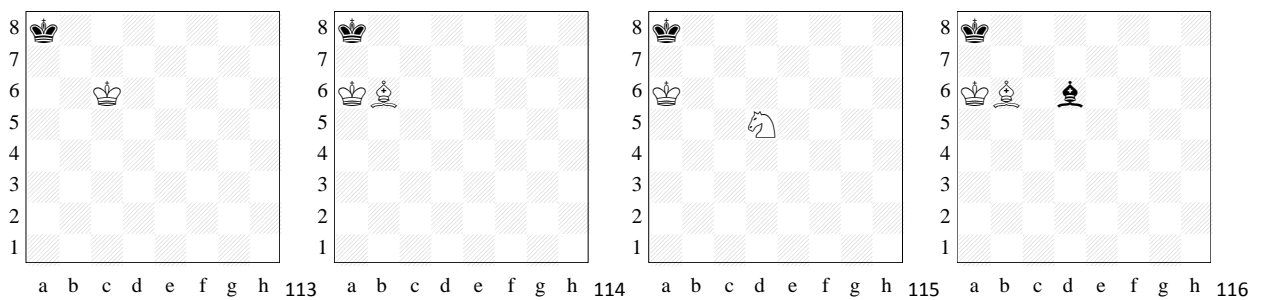


Partie nulle par accord mutuel entre les joueurs

En cas de lourde insuffisance matérielle, il est absurde de vouloir poursuivre le jeu. Les joueurs s'entendent alors pour déclarer la partie nulle. Mais dans de nombreux cas, il n'est pas facile de décider objectivement à quel moment une partie ne peut aboutir ni à une victoire ni à une défaite.

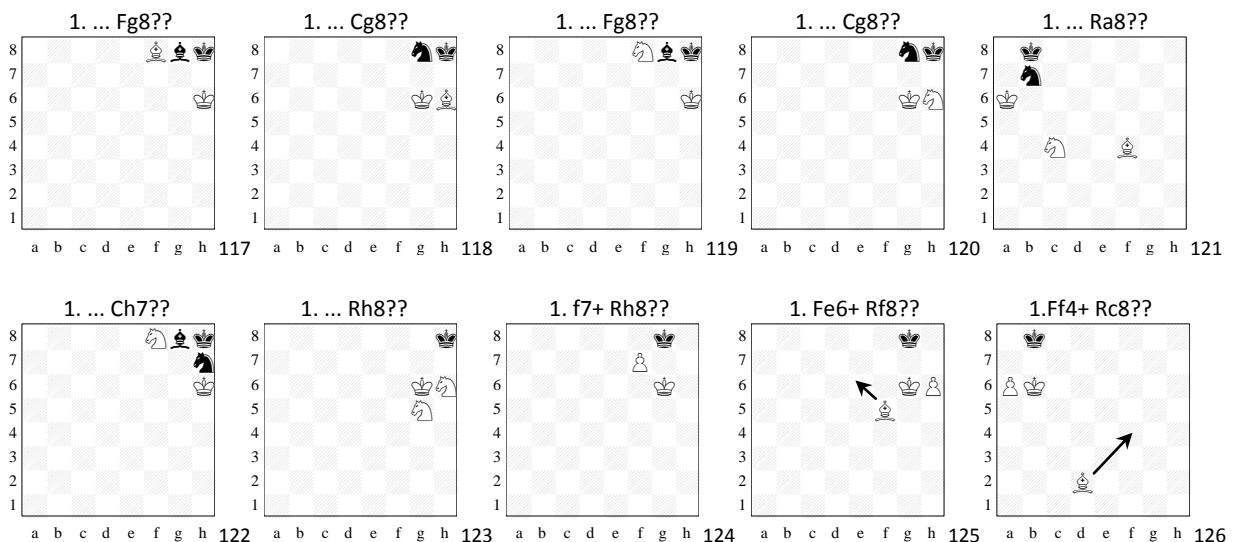
1. Positions de nullité théoriques sans possibilité de mat

Les diagrammes 113 à 116 montrent des positions finales simplifiées dans lesquelles une victoire est impossible en raison d'une insuffisance matérielle.



2. Positions de nullité théoriques avec possibilité de mat

Le mat n'est possible qu'avec de mauvais coups ! Dans les diagrammes 117 à 126 la victoire n'est envisageable que si l'un des deux joueurs réalise un très mauvais coup (par exemple, se déplacer sur une mauvaise case ou ne pas voir un mat). Le dernier coup de chacun des diagrammes était toujours un coup erroné (noté avec deux points d'interrogation)



3. Positions de nullité théoriques plus complexes

Dans les diagrammes 127 à 132 sont proposés des exemples qui, objectivement, devraient aboutir à une partie nulle bien que les deux joueurs disposent encore d'un nombre suffisant de pièces.

Attention ! Le joueur possédant le matériel le plus faible doit jouer très consciencieusement. Il n'existe souvent qu'un seul coup garantissant la nullité de la partie !

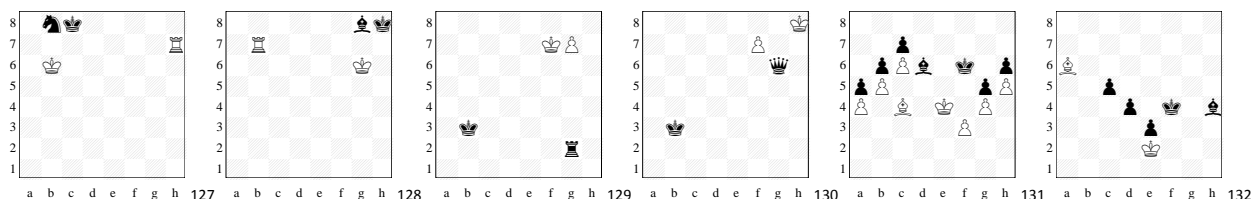


Diagramme 127 : 1. ... Cd7+ ! 2.Rc6 Cb8+ Nulle

Diagramme 128 : partie nulle suite à une position de pat du Roi noir (seul 1. ... Fe6 ? 2.Th7+ Rg8 3.Te7 ! perdrait. Si 1.Fd5 Th7+ 2.Rg8 Td7 donc 3.Fe4+ etc.)

Diagramme 129 : la Tour noire doit être sacrifiée face au pion blanc sur le point d'être promu.

Diagramme 130 : la Dame peut, certes prendre le pion au coup suivant, mais alors elle amène le Roi blanc en position de pat.

Diagramme 131 : montre une position de nullité typique avec des fous sur des cases de couleurs opposées et des formations de pions immobiles.

Diagramme 132 : en cas de finales de fous sur des cases de couleurs opposées, la probabilité de partie nulle est élevée. Ici un bel exemple avec une chaîne de trois pions qui constituent une défense efficace.

Par exemple, 1. ... Re4 2.Fc4 Ff6 3.Fa6 Rd5 4.Rd3 Rc6 5.Rc2 ! Rb6 6.Fe2 Ra5 7.Rb3 ! Fe7 8.Ff1 Nulle (Chéron 1945)

Répétition d'une position identique à trois reprises

L'un des joueurs peut réclamer la partie nulle si une position identique survient au moins trois fois sur l'échiquier.

Attention ! Avant qu'une position identique se produise pour la troisième fois lors d'une compétition, l'arbitre doit être informé. C'est alors à lui de décider si la réclamation de partie nulle est justifiée.

Règle des 50 coups (à réserver aux enseignants)

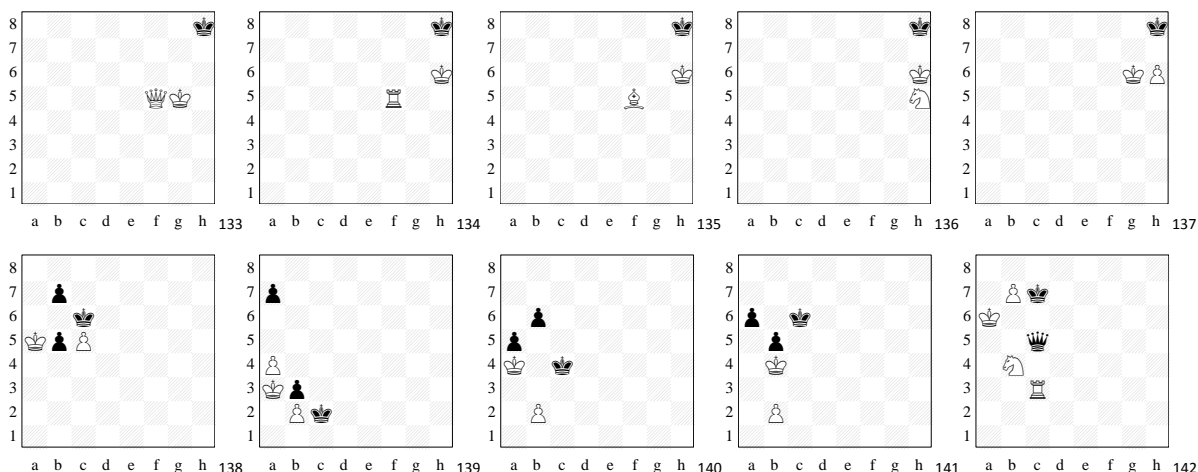
La nulle peut être réclamée par un joueur au trait si les 50 derniers coups consécutifs des Blancs et des Noirs se sont produits sans avance de pion ni prise de pièce.

EXERCICES PRATIQUES

1. Identifier une situation de pat

1.1 Quel coup des Blancs produirait une position de pat ? (diagrammes 133 à 137)

1.2 À l'aide de quels coups le pat peut-il être forcé ? (diagrammes 138 et 139 avec les Noirs au trait, diagrammes 140 et 141 avec les Blancs au trait), diagramme 142 : par quel coup les Noirs peuvent-ils s'en sortir avec une partie nulle (pat) contre la supériorité matérielle des Blancs ?



1.3 Comment le joueur au trait peut-il obtenir la nullité en produisant une position de pat ?

Exercice	Blancs	Noirs	Au trait
1	Rh6 Df7	Rh8 Tg8	Noirs
2	Rh3 b6 c7	Rc8 Dg1 Cf3	Blancs
3	Ra1 Db1	Rd2 Dc4 c2 c6	Blancs
4	Ra6 Dd7	Ra8 Db8	Noirs
5	Rg1 Df6 a4 f2 f3	Rh6 Dh3 g6 h7	Noirs

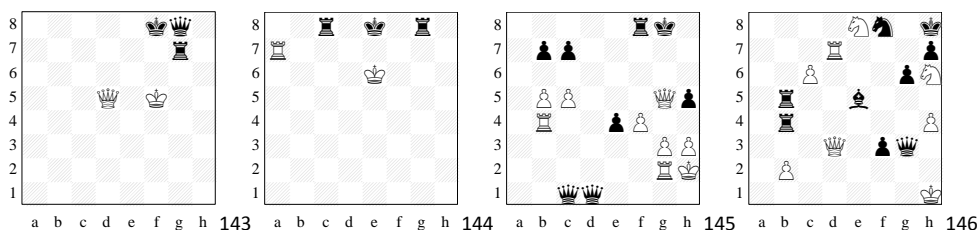
2. Exercices d'échec perpétuel

Diagramme 143 : Sur quelles cases la Dame blanche peut-elle mettre le Roi noir en échec perpétuel ?

Diagramme 144 : Sur quelles cases la Tour blanche peut-elle mettre le Roi noir en échec perpétuel ?

Diagramme 145 : Comment les Blancs peuvent-ils obtenir la nullité par l'échec perpétuel ?

Diagramme 146 : Dans une position de lutte difficile, les Noirs possèdent une supériorité matérielle et leur Roi est attaqué. Comment les Blancs peuvent-ils s'en sortir par l'échec perpétuel ?



3. Comment les Blancs au trait peuvent-ils s'en sortir par l'échec perpétuel ?

Blancs : Rg2 Da4 Tf7 c5 g3 – Noirs : Ra7 Dg4 Th5 Th6 a6 b7 f4 f5

4. Comment les Noirs au trait peuvent-ils s'en sortir par l'échec perpétuel ?

Blancs : Rh1 De7 Tg1 Fg5 d5 g3 h2 – Noirs : Rh7 Df5 Fg7 d6 e5 g6

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

☞ Pour bien saisir l'esprit du pat, il est nécessaire de comprendre parfaitement les diagrammes 113 à 116. Cela vaut également pour les différentes formes d'échec perpétuel (diagrammes 106 à 110).

☞ Le « piège du pat » dans l'exemple classique (diagramme 105) mérite une explication détaillée. À cette occasion, les enfants doivent se rendre compte qu'ils peuvent encore trouver des possibilités de défense dans de nombreuses parties qu'ils croient déjà perdues. Comme le dit cette phrase très sage : « Rien n'est plus difficile que de gagner une partie "gagnée" ! »

- ☞ Les positions de nullité théoriques plus complexes servent principalement à favoriser un examen minutieux de la situation dans des cas d'insuffisance matérielle (peut-être puis-je quand même m'en sortir ?!).
- ☞ Bien sûr, la réclamation de nullité pour triple répétition d'une position identique et l'application de la règle des 50 coups ne doivent être expliquées aux enfants qu'en substance, et souvent il n'est même pas nécessaire de les leur expliquer du tout. Elles servent uniquement de point de repère et à l'acquisition du savoir échiquéen.

MODULE VI

SUJET : Phase d'ouverture de la partie – principes généraux

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

- Comment ouvrir une partie ?
- Expliquer les principes fondamentaux de la première phase de jeu
- Enseigner des manœuvres actives et méthodiques dans la phase d'ouverture
- Comment éviter des coups absurdes et précipités ?

FOURNITURES

Échiquier de démonstration, échiquiers de tournoi, 3 feuilles de travail

PRINCIPES DE BASE

Une partie d'échecs se déroulant normalement comprend trois phases : l'ouverture, le milieu de partie et la finale. Comme il n'existe pas de limite clairement définie entre ces trois phases, le passage d'une phase à l'autre ne peut pas être déterminé avec précision. La phase d'ouverture correspond au déploiement (développement) des forces en présence, blanches et noires (pions et figures). À quoi faut-il prêter attention au début d'une partie ? Quels principes fondamentaux déterminent les premiers coups ? Les principes d'ouverture suivants répondent à ces questions :

- ➔ Déploiement rapide et déterminé des forces en jeu !
- ➔ Lutte pour un centre fort !
- ➔ Création d'une position de pions avantageuse !

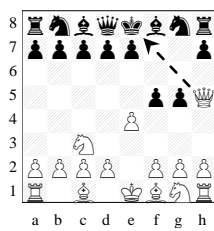
Déploiement rapide et déterminé des forces en jeu

Les premiers coups d'une partie d'échecs ont pour objectif de placer l'ensemble des pièces sur des cases avantageuses. Cette mobilisation des forces doit s'opérer rapidement, ce qui signifie qu'une pièce doit être mise en jeu (jouée) si possible à chaque coup. Il est préférable d'éviter de jouer deux fois de suite une seule et même pièce. D'où la nécessité de ne pas déployer ses pièces au hasard. Chaque coup doit avoir un sens et produire un effet.

Chaque joueur doit centraliser (amener au centre) ses pièces en veillant à ce qu'elles ne se gênent pas mutuellement et à ce qu'elles contrôlent ou menacent de nombreuses cases adverses.

Si, au début de la partie, une pièce est jouée deux fois de suite, voire plus, cela aboutit habituellement à une perte de tempo (gaspillage de temps). Par exemple, les premiers coups suivants amènent des pertes de tempo : 1.e4 d5 2.exd5 3.Cc3 Dd8 ou 1.c4d5 2.cxd5 Dxd5 3.Cc3 Dd8. Dans les deux cas, les Blancs ont déployé une pièce au détriment des coups de Dame noirs.

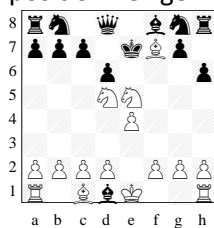
Dans l'exemple suivant, les Blancs négligent le déploiement de leurs pièces et ne déplacent que leurs pions de façon inconsidérée, d'où une pénalisation sévère : 1.f3 e5 2.g4 ?? Dh4!! échec et mat. Le mat le plus court (en deux coups) s'appelle le mat du lion. Même dans les tournois, on observe de temps en temps des erreurs grossières de ce type.



C'est ainsi qu'un joueur a déjà perdu au bout de trois coups. Pourquoi ? Parce qu'au lieu de développer ses pièces de façon normale et sensée, il a réalisé uniquement des coups de pions inutiles.

Position après 1. e4 f5 2. Cc3g5?? 3. Dh5 échec et mat

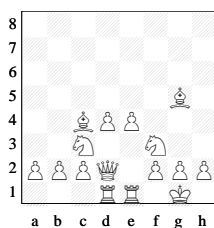
Le diagramme suivant est destiné à mettre en garde les joueurs contre un comportement irréflecti lors de l'ouverture d'une partie ! Les coups de pions h7-h6 ou h2-h3 ne doivent être exécutés que si la position l'exige. La perte de tempo qu'ils entraînent peut se payer très cher (voir diagramme 148).



La position résulte des coups 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Fc4 h6? 4.Cc3 Fg4? 5.Cxe5 ! Fxd1? 6.Fxf7+ Re7 7.Cd5 échec et mat. Dans cet exemple, les Noirs ont bafoué encore un autre principe d'ouverture – outre leurs coup de pions inutile 3. ... h6. Le point faible f7 n'a pas été suffisamment protégé. Les Blancs ont profité de cette faiblesse pour lancer une attaque décisive qui s'est soldée par un échec et mat.

Que signifie déploiement « avantageux » des pièces ?

Il semble toujours préférable de commencer par déployer les figures mineures. Dans un cas normal, cela signifie déplacer les Cavaliers blancs en f3 et c3, les fous en c4, b5, e3, f4 ou g5.



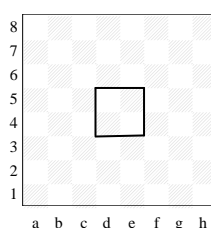
Le diagramme illustre le déploiement schématisé des pièces blanches sur des cases avantageuses.

À retenir	Explication (justification)
Place toutes tes pièces sur des cases avantageuses !	Cela te permet de contrôler et de menacer de nombreuses colonnes, diagonales et cases.
Ne déplace jamais une même figure deux fois de suite, voire plus !	C'est une perte de tempo. Tu négliges le déploiement d'autres pièces.
Roque en temps voulu !	Cela te permet de protéger davantage ton roi derrière tes pions.
Ne mets pas en jeu trop tôt tes pièces majeures, en particulier ta Dame !	Tes pièces majeures risquent d'être attaquées plus tôt par des pièces mineures et des pions adverses.
Protège tes points faibles f7 et f2 !	Ces cases ne sont protégées que par le Roi. Toutes les autres cases qui se trouvent à proximité du Roi sont encore protégées par des

	pièces.
En tant que premier joueur à jouer, prends constamment l'initiative !	Les Blancs possèdent l'avantage de débiter la partie et donc un tempo supplémentaire.
Si tu joues après les Blancs, lutte contre le jeu de ton adversaire !	Si tu restes passif, les Blancs sont plus à même de réaliser les coups qu'ils souhaitent.

Lutte pour un centre fort

Que signifie le terme « centre » ?

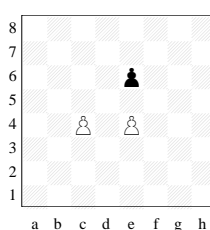


Le centre est constitué des cases centrales de l'échiquier. On distingue :

- Le centre simple qui comprend les cases d4, d5, e4, e5
- Le centre élargi qui comprend les cases c4, c5, d4, d5, e4, f4, f5

Quelle est l'importance du centre ?

- La plupart des attaques contre un Roi qui n'a pas encore été protégé par un roque passent par les cases centrales.
- Occuper le centre simple avec les deux pions centraux suffit à contrôler quatre cases adverses (avec le pion de la colonne d : c5 et e5, avec le pion de la colonne e : d5 et f5).
- Les pièces qui se trouvent au centre peuvent être déplacées assez rapidement sur les deux ailes de l'échiquier.
- Les pièces centrales contrôlent beaucoup plus de cases, de colonnes et de diagonales que les pièces non centrales ou celles situées carrément sur la bande de l'échiquier.



L'influence des pions sur le centre peut être triple :

- Le pion peut occuper une case centrale (pion e4)
 - Le pion peut avoir la possibilité d'occuper une case centrale (déplacer le pion e6 sur la case e5)
 - Le pion peut menacer une case centrale (le pion c4 menace la case d5)
- Le diagramme montre le rapport des pions avec les cases centrales.

La lutte stratégique et tactique pour un centre de pions fort résulte inévitablement de l'importance du centre pour obtenir un avantage positionnel. La lutte pour s'emparer des cases centrales peut être menée méthodiquement sous deux formes : influence directe ou influence indirecte.

Dans la pratique, cette lutte se déroule habituellement de la manière suivante : après le premier coup, les Blancs occupent la case centrale e4 grâce à 1. e2-e4. Les Noirs ont désormais le choix entre un coup analogue 1. ... e5 en vue de l'occupation directe du centre et une influence indirecte comme 1. ... c5 (dirigé contre la case d4), 1. ... d5 (attaque de la case e4), 1. ... Cf6 (attaque de la case e4), entre autres. Une autre lutte indirecte pour le centre serait 1. ... c6 ou 1. ... e6 en préparation de l'offensive 2. ... d5 ou 1. ... g6 avec développement du fou en g7 pour menacer la case centrale d4 en diagonale à partir du coin.

Certains schémas d'ouverture et variantes se sont mis en place à partir de ces considérations sur le meilleur moyen d'agir avec succès sur le centre de l'échiquier.

REMARQUE : ☞ La menace à distance pour s'emparer du centre peut être aussi efficace que l'occupation des cases !

À retenir	Explication (justification)
Si tu es débutant, déplace au premier coup le pion du Roi sur la case e4 !	Tu occupes ainsi une case centrale importante. D'autres coups d'ouverture comme 1.d4, 1.c4, 1.Cf3 ou 1.f4 sont réservés aux plus avancés.
Au cours de la partie, place des pièces à l'abri sur des cases centrales, par exemple un cavalier sur la case d5 !	Ces pièces possèdent un cercle d'influence considérable. Ainsi, un cavalier en d5 menace les cases adverses b6, c7, e7 et f6.
Attaque le centre adverse et tente de le dissoudre !	Ainsi, le plan de développement et éventuellement le plan d'attaque de l'adversaire sont contrariés.
Fais attention aux attaques indirectes destinées à s'emparer du centre !	Les pièces constituant des menaces à distance (par exemple les fous positionnés en g7 et b7) peuvent contrôler durablement le centre et te poser longtemps des problèmes.

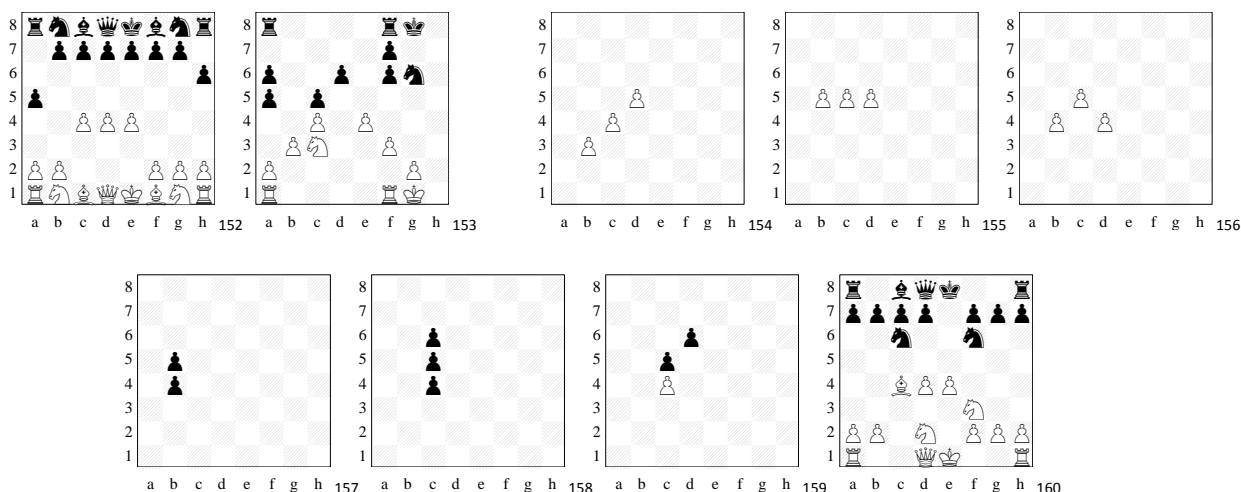
Création d'une position de pions avantageuse

Les premiers coups sont d'une importance capitale pour déterminer une position. Les positions des pions exercent une influence décisive sur le déroulement de la partie. C'est pourquoi il est important de savoir quels sont les pions et formations de pions considérés comme les plus forts et quels sont ceux à éviter, si possible !

Exemples de formations de pions

Dans le diagramme 152 les Noirs n'ont rien entrepris contre la formation de pions blanche, particulièrement forte, qui résulte de 1. e4 h6? 2. d4 a5? 3. c4. Au cours d'une partie de débutants (diagramme 153) les Blancs ont « démoli » la formation de pions noire et ont gagné en raison de la fragilité des pions noirs qui n'ont pas pu se protéger mutuellement.

REMARQUE : ☞ les deux diagrammes 152 et 153 sont désavantageux pour les Noirs.



Les diagrammes 154 à 156 montrent des exemples schématisés de formations de pions avantageuses (chaînes de pions qui permettent aux pions de se soutenir les uns les autres si besoin). Le pion doublé (diagramme 157) et le pion triplé (diagramme 158) sont des pions de moindre puissance, car ils ne se soutiennent pas mutuellement et sont plus faciles à capturer. Mais dans certaines positions, un pion doublé peut être utile (contrôle de cases). Dans le diagramme 159, le pion noir installé sur la case d6 est un pion « arriéré ». Deux pions noirs sont bloqués par un pion blanc ! Le diagramme 160 montre de quelle manière les Blancs accèdent à une position de pions puissante au centre de l'échiquier après les premiers coups 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Fb4+ 7.Fd2 Fxd2+ 8.Cbxd2. Comment les Noirs doivent-ils alors se comporter ? Ils doivent tenter de combattre cette chaîne centrale. Le coup le plus approprié semble être de la détruire en dispersant les pions 8. ... d5! Après 9.exd5 Cxd5 le pion blanc sur la colonne d est à la fois isolé et bloqué.

À retenir	Explication (justification)
Évite des coups de pions inutiles tels que a3, a4, h3 et h6 !	Tout coup de pions joué au hasard affaiblit ta position.
Fais attention à ne pas affaiblir ta position par des pions isolés, des pions doublés ou des pions triplés !	Ces pions ne peuvent pas s'entraider, se soutenir mutuellement, et sont donc faciles à attaquer.
Au début de la partie, déplace le moins de pions possible !	Les pions qui avancent très loin sont faciles à attaquer. Garde à l'esprit qu'un pion ne peut jamais revenir en arrière !

Principales sources d'erreurs des débutants

Bien que les règles du jeu et les principes fondamentaux soient acquis, on voit souvent ressurgir les mêmes erreurs lors de l'application pratique dans une partie d'échecs. Les erreurs commises le plus fréquemment au cours de la première phase de jeu sont les suivantes :

- Déplacement précipité et insuffisamment réfléchi des pièces
- Déplacements successifs du même pion ou de la même figure.
- Prise en considération insuffisante de l'importance de l'interaction entre les différentes pièces de son camp.
- Précipitation à vouloir faire échec et mat au roi adverse dès le début de la partie (en supposant qu'il ne voit pas le mat).
- Intention de prendre une pièce à son adversaire dans l'espoir qu'il ne voit pas les menaces.
- Mise en jeu prématurée de la Dame pour attaquer le Roi ou d'autres pièces.
- Négligence du développement des figures mineures (il ne faut pas laisser « dormir » des pièces).
- Négligence des roques pour assurer la sécurité de son propre roi.
- Échecs fréquents (inutiles)
- Peur d'être mis en échec par son adversaire
- Coups de pions inutiles
- Sous-estimation des clouages de l'adversaire
- Priorité donnée à la capture de pièces adverses (principalement de la Dame) sur la possibilité de mater le Roi adverse ou d'être maté !

Les exemples réunis dans les exercices suivants visent à supprimer les erreurs les plus fréquentes !

EXERCICES PRATIQUES

1. Sujet : Réussite par un développement rapide, déterminé et efficace des forces en jeu

Exemple 1 : 1.e4 d6 2.d4 Cd7 3.Fc4 g6 4.Cf3 Fg7? 5.Fxf7+! Rxf7 6.Cg5+ et les Noirs abandonnent suite à un mat ou la perte de leur Dame.

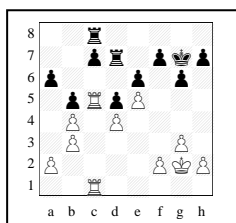
Exemple 2 : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.b4 Fxb4 5.c3 Fa5 6.0-0 d6 7.d4 Fb6 8.dxe5 dxe5 9.Fxf7+!? Rxf7 10.Cxe5+ Rf8 ? 11.Fa3+ Cge7 12.Df3+ et l'échec et mat en f7 est inévitable.

Exemple 3 : 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Fc4 Fg4 4.Cc3 g6? permet aux Blancs une belle attaque pour mettre le Roi adverse en position de mat. 5.Cxe5! Fxd1?? (5. ... dxe5 ou 5. ... Fe6 est le moindre mal car un seul pion est perdu) 6.Fxf7+ Re7 7.Cd5 échec et mat.

Exemple 4 : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Dh4 (mise en jeu prématurément) 5.Cc3 Cf6? (empêche sa propre Dame de battre en retraite) 6.Cf5! Dh5 7.Fe2 Dg6 8.Ch4! et la Dame noire est prise au piège.

Exemple 5 : 1.e4 e5 2.f4 Dh4+? 3.g3 Dh6? (mieux 3. ... Dd8) 4.Cc3 exf4 5.d4 Df6 6.Cd5 Dc6 7.Fb5! Dd6 (cela menaçait Cxc7+) 8.Fxf4 Dg6 (voulait gagner la Tour en h1 avec Dxe4+) 9.Cxc7+ Rd8 10.Cxa8 Dxe4+ 11.De2 Dxb1 12.Fc7 échec et mat. La punition pour avoir effectué des déplacements au hasard avec la Dame et avoir négligé le développement des autres pièces.

2. Sujet : Lutte pour obtenir une position de pions avantageuse



Explique et justifie pourquoi les Noirs possèdent la position de pions la plus défavorable dans le diagramme ci-contre !

161

3. Sujet : Lutte pour bénéficier d'un centre fort

Exemple 1 : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3 (le moyen typique pour établir un centre de pions puissant) 4. ... d6 5.d4 exd4 6.cxd4 Fb6 7.Cc3 Cf6 8.0-0 0-0 9.Fb3 ! (Sinon le centre blanc pouvait être détruit par le pseudo-sacrifice en e4) 9. ... Fg4 10.Fe3 h6 ? (Les Noirs devaient menacer le pion blanc de la colonne e avec Te8. L'échange 10. ... Fxf3 11.gxf3 aurait amené un soutien durable au pion e4 et serait favorable au joueur qui avait commencé la partie) 11. Dd3 Te8 12.Cd2 De7 13.Tae1 Tad8 14.a3 Df8 15.f4. Les Blancs possèdent un centre stable. Ils menacent d'attaquer l'aile du Roi avec f5, h3 et g4!

Exemple 2 : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Fb6? (mieux 6. ... Fb4+) 7.d5! Ce7 8.e5 (Les pions centraux blancs inquiètent déjà sensiblement les pièces noires) 8. ... Ce4 9.d6 cxd6 10.exd6 Cxf2 11.Db3 Cxh1 12.Fxf7+ Rf8 13.Fg5! L'échec et mat ne peut être évité que par un abandon de la Dame.

Exemple 3 : 1. e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Fb4 6.Cxc6 bxc6 (la première pierre d'une construction du centre ultérieure) 7.Fd3 d5! 8.exd5 cxd5 9.0-0 0-0 10.Fg5 Fe6 11.Df3 Fe7 12.Tae1 Tb8 13.Cd1 c5. Les Noirs occupent la position la plus active, notamment grâce à leurs pions centraux dynamiques.

4. Sujet : Mise à profit de mauvais coups de pions

Exemple 1 : 1.e4 e5 2.Cf3 f6 ? 3.Cxe5 fxe5 (mieux 3. ... De7) 4.Dh5+ Re7 5.Dxe5+ Rf7 6.Fc4+ d5 7.Fxd5+ Rg6 8.h4 Fd6 9.h5+ Rh6 10.d4+ g5 11.hxg6 e. p.+ Rxc6 12.Dh5+ Rf6 13.Df7 échec et mat.

Exemple 2 : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cge7 (4. ... Cf6 serait plus favorable) 5.Cc3 g6? (le coup de pion affaiblit la case f6) 6.Fg5 Fg7 7.Cd5! Fxd4? 8.Dxd4!! Cxd4 9.Cf6+ Rf8 10.Fh6 échec et mat.

Exemple 3 : 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 f5 ? 4.dxe5 fxe4 5.Cg5 d5 6.Cc3 (selon Keres 6.e6 est plus fort) 6. ... Fb4 7.e6 Fxc3+? 8.bxc3 Ch6 9.Dh5+ Rf8 10.Fa3+ Rg8 11.Df7+! Cxf7 12.exf7 échec et mat.

Exemple 4 : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.0-0 d6 5.h3? (inutile) 5. ... h5 6.Ch2 (tout coup de développement normal serait plus judicieux) 6. ... Cf6 7.d3 Fg4! (doit ouvrir la colonne h) 8.hxg4 hxg4 9.Cxg4 Ch5 ! 10.Fe3 Dh4 11.Fxc5 Dh1+ ! 12.Rxh1 Cg3+ 13.Rg1 Th1 échec et mat.

RECOMMANDATION PÉDAGOGIQUES

☞ Le jeu d'échecs est né en Inde. On sait que les premiers chefs de guerre se sont entraînés à anticiper leurs manœuvres et ont fait l'exercice dans des caisses de sable. Des éléments tels que la force, l'espace et le temps jouaient un grand rôle à l'époque. C'est pourquoi la comparaison avec le combat militaire ou sportif est d'une aide précieuse pour faire comprendre le problème de la force, de l'espace et du temps dans la phase d'ouverture du jeu.

☞ Tous les exemples de parties mentionnés plus haut ne portent pas de noms d'ouverture, et ce délibérément. Dans ce contexte, les noms d'ouverture ne sont pas importants. Il s'agit avant tout de construire une partie logique sur le plan stratégique.

☞ Les principes d'ouverture ont été adaptés au niveau des enfants et donc présentés de manière aisément compréhensible. Les principes À *retenir* des tableaux méritent une attention particulière. Il doivent être répétés souvent et faire l'objet de variantes fréquentes.

☞ Les erreurs commises par les débutants offrent souvent un caractère stéréotypé. L'enseignant doit observer le plus grand nombre possible de parties d'entraînement et corriger les erreurs les plus marquantes sur l'échiquier de démonstration afin que tout le monde puisse en profiter.

☞ Outre la présentation habituelle des exemples d'exercices sur l'échiquier de démonstration, l'apprentissage sous la forme de partenariats (les enfants sont assis les uns en face des autres, comme dans les tournois) doit être de plus en plus encouragé.

MODULE VII

SUJET : Finales élémentaires – schémas de mat incontournables

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

- Découvrir les différents types de finales qui aboutissent directement au mat du roi adverse suite à un avantage matériel considérable
- Souligner l'importance particulière des finales pour la pratique
- Atteindre le but du jeu à l'aide de parties miniatures fondées sur un esprit de compétition
- Éveiller l'intérêt vis-à-vis des finales et susciter la joie de les jouer (pratiquer des exercices qui mènent au mat)
- Se familiariser avec la pendule d'échecs – un élément stimulant et instructif

FOURNITURES

Échiquier de démonstration, 2 feuilles de travail, pendule d'échecs

PRINCIPES DE BASE

1. De l'importance des finales

Si nous partons du principe que – dans une partie d'échecs normale – les forces se déploient et déterminent largement le déroulement du jeu durant la première phase (ouverture), que le combat fait rage dans une lutte stratégique et tactique durant la deuxième phase (milieu de partie) et que le résultat de la partie se décide durant la dernière phase (finale), nous comprenons aisément l'importance décisive qu'il faut accorder à la dernière phase de jeu.

☞ Étant donné que les finales se jouent généralement avec des pièces peu nombreuses sur l'échiquier, il convient de garder à l'esprit que la moindre petite erreur ou imprécision a des conséquences importantes, voire une action déterminante, sur le résultat final.

2. Les particularités de la finale par rapport aux autres phases du jeu

- 1) Dans les finales, les pièces sur l'échiquier sont moins nombreuses qu'en milieu de partie.
- 2) De nombreuses finales peuvent se terminer par un seul coup particulièrement réussi.
- 3) Pièce relativement faible dans les deux premières phases du jeu, le roi devient une figure de combat particulièrement puissante !
- 4) En raison d'un matériel réduit, l'efficacité propre à chaque pièce devient particulièrement remarquable.
- 5) L'interaction harmonieuse des différentes pièces (y compris des pions avec les chaînes de pions) prend de l'importance.
- 6) La valeur des pions augmente. Certains pions avancés deviennent plus forts que les figures !

3. Le zugzwang

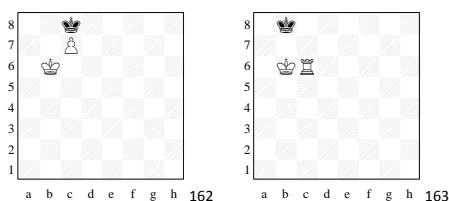
Une manœuvre d'un type particulier domine dans la finale : le zugzwang. De quoi s'agit-il ?

☞ Si l'un des joueurs est désavantagé dans le seul fait d'avoir à jouer, on dit qu'il est en zugzwang. Autrement dit, il est dans l'obligation de jouer un coup qui dégrade sa position.

Les diagrammes 162 et 163 sont deux exemples de zugzwang. Les Noirs au trait doivent être prêts à accepter de voir leur position se dégrader de façon décisive dans les deux cas.

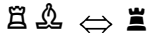
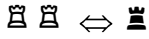
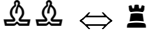
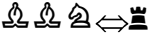

Dans le diagramme 162 il ne reste au Roi noir que la case d7, ce qui permet au pion blanc d'atteindre la huitième rangée et de se transformer en la figure de son choix (promotion).

Dans le diagramme 163, le Roi noir est obligé de jouer et d'aller en a8 (seul coup possible), ce qui le met instantanément en position de mat !



4. Finales de figures seules, c'est-à-dire sans pions (à réserver aux enseignants)

Type de finale	Déroulement méthodique – plan de réussite ou de	résultat
	Le Roi et la Dame s'approchent des figures noires. La Tour est séparée de son Roi et ne peut éviter l'échec. Elle est capturée. Zugzwang !	La Dame gagne ; partie nulle dans des cas exceptionnels
	Les Tours se protègent mutuellement. De l'autre côté la Dame donne l'échec ou cloue l'une des Tours.	Partie nulle
	Le Roi et la Dame s'approchent de la couleur opposée du Fou, repoussent le Roi adverse sur une bande de l'échiquier et le matent.	La Dame gagne
	Le Roi est refoulé sur une bande de l'échiquier où l'attend le mat.	La Dame gagne
	Le Roi se rapproche grâce aux échecs de sa Dame blanche. Les Fous sont séparés de leur Roi et capturés. Partie nulle : par exemple, par constitution d'une forteresse noire, par ex. Rg7, Ff6, Fg6 (d'après Lolli).	La Dame gagne ; partie nulle dans des cas exceptionnels
	Le Roi est refoulé par mise en échec. Les Cavaliers ne peuvent pas éternellement se protéger mutuellement. Partie nulle : par exemple, par constitution d'une forteresse noire Rg7, Cf6, Cg6.	La Dame gagne ; partie nulle dans des cas exceptionnels
	Le Roi est repoussé contre la bande et maté par des manœuvres de zugzwang. Partie nulle : par exemple, figures noires Rg8, Fg7, Ce5	La Dame gagne ; partie nulle dans des cas exceptionnels
	Le Roi noir tente de fuir dans un angle qui ne peut pas être occupé par le Fou adverse. Situation de pat par clouage du Fou.	Partie nulle ; perte du Fou dans des cas exceptionnels
	Le Cavalier ne s'éloigne jamais de son Roi, empêchant ainsi l'opposition à la bande. Toutefois, il peut se produire des positions défavorables conduisant à la perte du Cavalier.	Partie nulle ; perte du Cavalier dans des cas

		exceptionnels
	La Tour noire empêche le mat par des échecs et des clouages. La finale est difficile à gérer.	Partie nulle ; perte de la Tour dans des cas exceptionnels
	Le Roi est repoussé contre la bande par les deux Tours et maté. De l'autre côté, échange d'une Tour.	Les deux Tours gagnent
	Deux figures mineures (2 Cavaliers, ou Fou et Cavalier) ne peuvent pas gagner contre la Tour. La Tour empêche le mat par des mises en échec et des clouages.	Partie nulle
	Les trois figures mineures refoulent le Roi adverse contre la bande et le matent. Les échecs perturbateurs de la Tour sont couverts par l'interposition de figures.	Les deux Fous et le Cavalier gagnent
	La Tour s'échange contre le Fou et il s'ensuit une partie nulle entre les deux Cavaliers et le Roi	Partie nulle

EXERCICES PRATIQUES

1. Exercices pratiques sur les finales de figures (dans le cadre de parties miniatures)

N°	Blancs	Noirs	Au trait
1	Re3 Dd3	Re5 Tf5	Blancs
2	Re3 Dd3	Re5 Fd5	Blancs
3	Re3 Dd3	Re5 Cd6	Blancs
4	Re3 Dd3	Re7 Fe6 Cd6	Blancs
5	Re3 Td3 Tf3	Re5 Ta5	Blancs
6	Re2 Fd3 Fe3 Cf2	Re6 Td6	Blancs

2. La Tour noire a dû s'éloigner de son Roi au dernier coup (par zugzwang). Comment les Blancs peuvent-ils tirer profit de cette situation ? Position des Blancs : Rc6 Dd8 ; position des Noirs : Ra7 Tb1

3. Que diriez-vous de cette finale de la Dame contre deux figures mineures ? Comment décririez-vous la situation ?

3.1. Position des Blancs : Re8 Dh5 ; position des Noirs : Rg8 Fg7 Ce5

3.2. Position des Blancs : Rf4 Dc6 ; position des Noirs : Rf7 Fe6 Ff6

4. Dans la finale Tour contre Fou le Roi noir se trouve dans le coin de la couleur de son Fou. Comment les Blancs peuvent-ils gagner ? Position des Blancs : Rg6 Tf7 ; position des Noirs : Rg8 Fg1

RECOMMANDATIONS PÉDAGOGIQUES

☞ Il convient d'abord de souligner l'importance particulière de la connaissance des finales dans une optique d'amélioration de l'intensité du jeu. Ce savoir stimule la participation et la motivation des enfants.

☞ Il est conseillé d'intégrer la lutte entre les différentes formations de figures (avec le Roi noir et le Roi blanc sans les pions) dans le cadre de parties miniatures avec les exercices correspondants.

☞ Nous entendons par « exercices pratiques sur les finales de figures dans le cadre de parties miniatures » l'entraînement entre partenaires dans des conditions de compétition simplifiées, par exemple avec une notation des coups par l'enseignant et/ou une utilisation à titre expérimental de la pendule d'échecs avec un temps de réflexion plus court.

MODULE VIII

SUJET : Introduction aux finales de pions

OBJECTIFS ÉDUCATIFS

- Découvrir les principes méthodiques fondamentaux à appliquer pour conduire les finales de pions simples
- Sensibiliser à une attitude ouverte à l'égard des finales de pions les plus fréquentes
- Améliorer la compréhension à l'égard des pions qui sont « l'âme des échecs ». Apprendre à ne jamais manœuvrer les pièces les plus faibles de l'échiquier de manière irréfléchie.

FOURNITURES

Échiquier de démonstration, échiquiers de tournoi, 3 feuilles de travail

PRINCIPES DE BASE

Remarques préalables sur le sujet

Les finales des pions seuls sont relativement fréquentes. D'où la nécessité d'un entraînement régulier à cette dernière phase d'une partie d'échecs. Au 18^e siècle déjà François-André Danican Philidor (1726-1795) disait des pions qu'ils étaient l'âme des échecs ! Ils forment le « squelette » d'une position et déterminent largement sa particularité.

L'idée fondamentale qui sous-tend une finale de pions, quelle qu'elle soit, est la transformation d'un pion en dame (ou une autre figure selon la position), ce qu'on appelle la promotion.

☞ Les sujets ci-dessous s'adressent essentiellement aux formateurs. Mais les idées fondamentales des finales de pions peuvent également être expliquées aux enfants plus avancés.

Règles de base des finales de pions qui améliorent la qualité de jeu

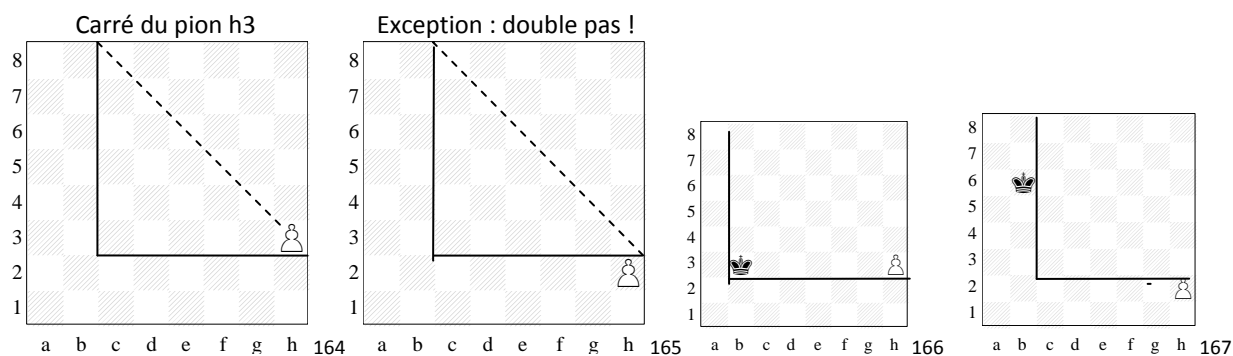
1. LA RÈGLE DU CARRÉ DU PION
2. LA RÈGLE DE L'OPPOSITION
3. LA RÈGLE DU MANQUE DE VALEUR (RELATIF) DU PION-TOUR
4. LE CALCUL DES COUPS

1. LA RÈGLE DU CARRÉ DU PION

SENSE : déterminer suffisamment à l'avance si un pion allant à Dame (en marche vers sa case de promotion) peut être arrêté dans sa progression ou non.

CONDITION : le Roi est tellement éloigné qu'il ne peut pas protéger son propre pion.

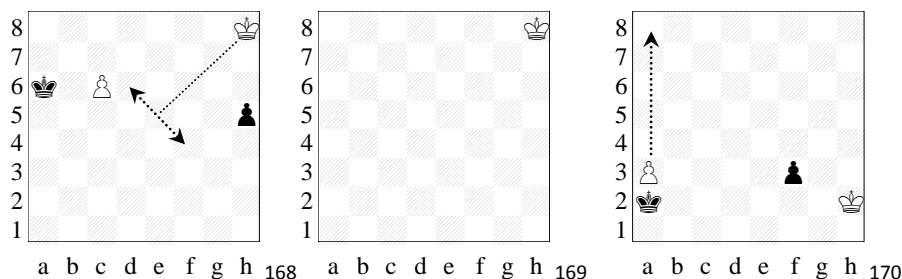
MÉTHODE : on trace une diagonale (en direction du roi adverse) à partir de la case du pion et jusqu'à la case de promotion de la dernière rangée, puis on complète mentalement le carré (voir diagramme 164).



Le diagramme 165 montre la seule exception à la règle du carré : en effet, le pion est encore dans sa position initiale et peut donc avancer de deux cases ! Dans le diagramme 166 le Roi noir est incapable d'arrêter le pion blanc dans sa course à la promotion si les Blancs sont au trait. Dans le diagramme 167, cela n'est valable que si les Blancs avancent leur pion de h2 à h4. Si le Roi noir se trouvait sur n'importe quelle case à l'intérieur du carré, il arriverait avant le pion à la case de promotion.

Exemples d'application

Plus il reste de pièces sur l'échiquier, plus l'application de cette règle dans la pratique est difficile. En tout cas, le Roi acquiert une force extraordinaire ; il fait tout pour rattraper habilement le pion adverse tout en assurant la sécurité de ses propres pions. Les exemples suivants (études), riches d'enseignements, montrent l'importance de la règle du carré du pion.



Exemple 1 : les Blancs forcent la nullité ! (diagramme 168, étude classique de Réti, 1921). Au départ, la situation semble vouée à l'échec pour les Blancs. Le pion noir h5 va à Dame en h1 et rien ne semble entraver sa marche vers la promotion. Pourtant, le pion blanc, déjà bien avancé en c6, menace lui aussi d'aller à Dame avec le soutien de son Roi.

Que faire ? Le Roi blanc a un double objectif : se rapprocher de son propre pion et pénétrer dans le carré du pion adverse h5. L'exécution pratique est la suivante : 1. Rg7! h4 2. Rf6! Rb6 (si 2. ... h3, alors 3. Re7 h2 4. c7 Rb7 5. Rd7 nullité) 3. Re5! h3 4. Rd6 h2 5. c7 nullité. Ou 1. ... Rb6 2. Rf6 h4 3. Re5! et si le pion blanc est capturé, le Roi pénètre dans le carré du pion via f4 (voir diagramme 169 sur l'égalité géométrique des éloignements sur l'échiquier !)

Exemple 2 : Les Blancs au trait gagnent ! (Diagramme 170, étude de H. Rinck, 1922). Cet exemple montre encore une fois, et ce de façon très claire, que dans le domaine des échecs il ne faut pas procéder de manière trop schématique. Bien que dans l'exemple 1 le Roi blanc ait pu représenter une double menace à travers sa marche en diagonale vers le centre, cette méthode échoue à cause d'un esprit tactique trop réducteur. Après 1. a4 Rb3 2. a5 Rc4 3. a6 Rd3 4. a7 f2 5. a8D f1D s'ensuit 6. Da+ avec

victoire de la dame ! Avec 3.Rg1!Rd4 4.a6 Re3 5.Rf1, les Blancs réfutent une autre tentative, à savoir de contribuer à la promotion de leur pion par Rc3 après 1.a4 Rb3 2.a5. Toutefois, tout autre coup à la place de 3.Rg1 entraîne la nullité, par exemple 3.Rg3 ?Rd4! partie nulle ou 3.a6?Rd2 partie nulle.

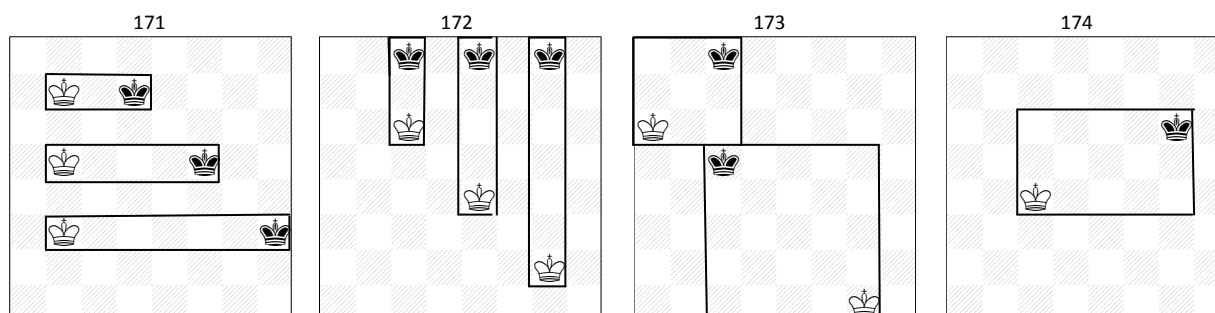
2. LA RÈGLE DE L'OPPOSITION

SENS : Le Roi qui gagne l'opposition oblige le Roi adverse à jouer, c'est-à-dire le met en zugzwang. Habituellement, un avantage est lié à cette situation et des cases importantes au niveau stratégique peuvent être occupées.

DÉFINITION : Les Rois sont en opposition si, dans le rectangle dont ils occupent les coins, tous les coins sont de la même couleur.

On distingue les différentes formes d'opposition suivantes :

Opposition rapprochée horizontale, opposition éloignée horizontale (diagramme 171) ; opposition rapprochée verticale, opposition éloignée verticale (diagramme 172) ; opposition rapprochée diagonale, opposition éloignée diagonale (diagramme 173) ; opposition virtuelle (diagramme 174).

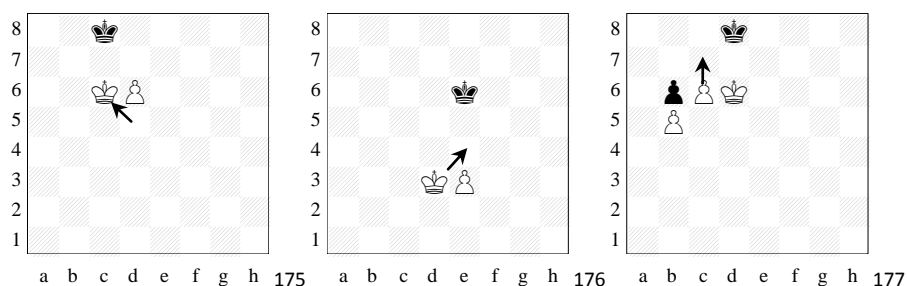


Remarques : Concernant les formes d'opposition horizontales et verticales, l'opposition est effective si les rois se font face sur des cases de même couleur ! Concernant l'opposition diagonale et virtuelle, il faut absolument se référer à la définition ci-dessus.

Si les rois ne sont séparés que par une seule case, on parle d'opposition rapprochée (voir les diagrammes 171 (Rb7-Rd7), 172 (Rc6-Rc8) et 173 (Ra6-Rc8). Dans tous les autres cas, on parle d'opposition éloignée.

Exemples d'application

Gagner l'opposition permet de conquérir des cases stratégiquement importantes. Toutefois, il arrive souvent dans la pratique que d'autres facteurs contribuent à l'obtention d'un avantage décisif. Parmi toutes les formes d'opposition, seules les oppositions rapprochées horizontale et verticale sont déterminantes pour obtenir un avantage. Les autres formes n'ont qu'un caractère transitoire. Il est donc important de transformer une autre forme d'opposition en opposition horizontale ou verticale avantageuse. À cet égard, observons les exemples classiques suivants :



Dans le diagramme 175 les Blancs ont joué finalement 1.Rc6! et ont gagné l'opposition rapprochée verticale. Après 1. ... Rd8 le pion peut être promu 2.d7 Re7 3.Rc7 et 4.d8D.

REMARQUE : ☞ Pour les finales de pions seuls : si un pion atteint **la sixième (troisième) rangée**, c'est l'opposition des Rois qui décide du gain de la partie. Si un pion atteint **la septième (deuxième) rangée**, la partie est nulle en donnant l'échec ou gagnée sans donner l'échec. Le pion de la bande représente une exception.

Le diagramme 176 illustre une finale de pions classique où, non seulement l'opposition, mais aussi la position du Roi blanc devant le pion, sont nécessaires au gain de la partie. Les Blancs au trait remplissent les deux conditions avec 1.Re4 !, par exemple 1. ...Rd6 2.Rf5 (Le roi s'empare de la cinquième rangée en changeant de direction.) 2. ... Rd7 3.Re5 Re7 (Certes les Noirs peuvent eux-mêmes gagner l'opposition, mais cette dernière est de nouveau perdue par le déplacement du pion blanc → tempo.) 4.e4 Rf7 5.Rd6 (le même processus se répète.) 5. ... Rf8 6.Rd7 Rf7 7.e5 Rf8 8.e6 et gagne.

Les Noirs au trait gagnent l'opposition avec 1. ... Rd5! et les Blancs ne peuvent plus jouer devant leur pion. La partie demeure nulle.

Dans le diagramme 177 l'approche n'est pas décisive pour l'issue de la partie. Les Blancs gagnent dans tous les cas. Le Roi blanc commence par gagner l'opposition diagonale, puis l'opposition horizontale et enfin l'opposition verticale. La marche vers la victoire est introduite par un sacrifice de pion : 1.c7+ Rc8 2.Re6 (opposition diagonale) 2. ... Rxc7 3.Re7 (opposition horizontale) 3. ... Rc8 4.Rd6 (changement de direction) 4. ... Rb7 5.Rd7 (opposition horizontale) 5. ...Rb8 6.Rc6 (changement de direction) 6. ...Ra7 7.Rc7 (opposition horizontale) 7. ... Ra8 8.Rxb6 (le pion noir a été capturé) 8. ... Rb8 (certes les Noirs gagnent l'opposition, mais ce n'est plus déterminant à cause de la position du Roi blanc sur la sixième rangée. (Voir remarque ci-dessous) 9.Rc6 et le pion blanc avance jusqu'à la septième rangée sans donner l'échec.

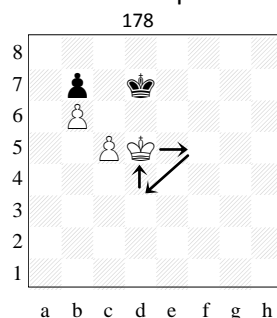
REMARQUE : ☞ Si le roi atteint la sixième (troisième) rangée avant ses pions, la partie est gagnée. Cela vaut également si l'adversaire a l'opposition. Le pion de la bande fait exception à cette règle.

La triangulation

Dans de nombreuses positions, l'opposition ne suffit pas à assurer le gain de la partie. La triangulation constitue un autre moyen pour conquérir les cases et remporter la partie. C'est une manœuvre visant à revenir à une même position, mais en ayant changé de camp au trait.

IDÉE : Il s'agit d'exécuter trois coups contre deux. Ensuite, l'adversaire se trouve au trait ! Le Roi du joueur le plus fort doit donc se retrouver sur sa case de départ au bout de trois coups. Le Roi adverse atteint sa case de départ au bout de deux coups seulement, mais se retrouve au trait.

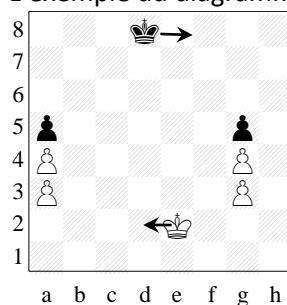
Voici un exemple concret (les Blancs au trait gagnent)



Dans le diagramme 178 les cases e5-d4-d5 forment le triangle blanc. Si les Noirs pouvaient, eux aussi, former un triangle analogue sur les cases e7-d8-d7, la partie resterait nulle. Mais cela n'est pas possible. Par exemple 1.Re5 Re7 2.c6!, et le pion b va à Dame. C'est pourquoi le Roi noir a été contraint de prendre un autre chemin qui, malheureusement, ne suffit pas non plus à conduire à la nullité. Par exemple 1. ... Rc6 2.Rd4 Rd7 3.Rd5 (la même position se reproduit, mais cette fois avec les Noirs au trait ! Les Blancs repoussent le Roi dans le coin et gagnent par une percée de leurs pions. 3. ...Rd8 4.Rd6 Rc8 5.Re7 Rb8 6.Rd7 Ra8 7.c6!bxc6 8.Rc7 ! c5 9.b7+ et échec et mat en deux coups. Si, dans la position de départ, les Blancs voulaient gagner aussitôt par 1.c6+?, les Noirs ont réussi à produire la nullité par un coup surprenant 1. ... Rc8!!

De l'efficacité de l'opposition éloignée

L'exemple du diagramme 179 (les Blancs au trait gagnent, les Noirs au trait assurent la nullité) montre comment l'opposition éloignée peut permettre d'obtenir des avantages.

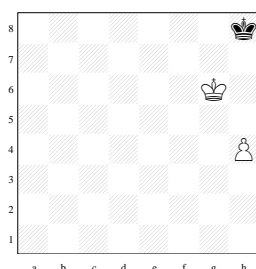


Comme d'habitude, le premier coup est capital pour assurer l'efficacité de l'opposition éloignée. Par souci de simplicité, commençons avec les **Noirs au trait** : 1. ...Re8! L'opposition éloignée s'étend sur cinq cases. Quel que soit le déplacement du roi blanc, les Noirs gagnent toujours l'opposition et s'assurent ainsi la nullité, par exemple 2.rd3 Rd7 3.Re4 Re6 ou 2.Rd2 Rd8 3.Rc3 Rc7 etc. En revanche, les **Blancs au trait** gagnent l'opposition par 1.Rd2! Si le Roi noir atteint aussitôt la septième rangée, alors les Blancs gagnent l'opposition sur les cases correspondantes (sur c7-c3, d7-d3, e7-e3). À 1. ... Rc8 succède 2.Re3! avec l'objectif de s'emparer du pion g. Le Roi noir doit donc proposer son aide d'urgence. 2. ... Rd7. Puis pas 3. Re4 ? à cause de 3. ... Re6 (opposition), mais 3.Rd3! (opposition) et le processus démarré menace de se répéter. Si les Noirs restent au centre avec 3. ...Rd6, alors 4.Rd4 (opposition), et à présent le Roi noir doit se rabattre définitivement sur le côté. Les Blancs capturent un pion.

3. LA RÈGLE DU MANQUE DE VALEUR (RELATIF) DU PION-TOUR

La moindre valeur du pion-Tour face à l'ensemble des autres pions tient au fait que le Roi le plus faible ne peut pas être chassé de la case de promotion (coin). Voici deux positions de finale.

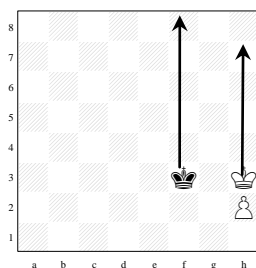
180



Première position de nullité

Dans la première position de nullité (diagramme 180), le Roi noir occupe durablement le coin h8 et, dans ses déplacements, se contentent d'allées et venues entre g8 et h8. Si le pion blanc avance en h7, il fait un pat.

181



Seconde position de nullité

Dans la seconde position de nullité (diagramme 181), le Roi blanc a été encerclé. Il s'ensuit une course des Rois sur les colonnes h et f. Comme le Roi noir est en mesure de rester à la hauteur de son adversaire, cette course est indécise et soit le Roi blanc reste enfermé, soit le Roi noir parvient à la case h8. Par exemple 1.Rh4 Rf4 2.Rh5 Rf5 3.Rh6 Rf6 4.Rh7 Rf7 5.h4 Rf8 6.Rg6 Rg8 avec transition vers la première position de nullité.

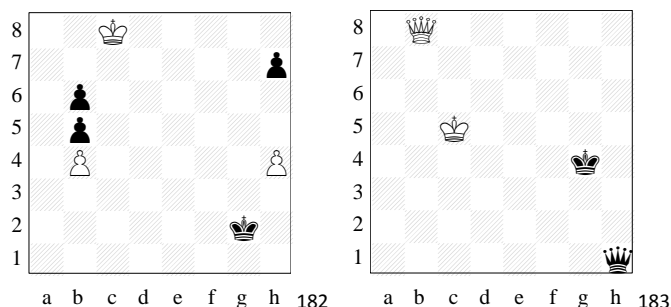
4. LE CALCUL DES COUPS

SENS : identifier le résultat avec rapidité et certitude après une longue série de coups.

MÉTHODE : le joueur commence par « jouer dans sa tête » tous ses propres coups jusqu'à ce qu'il identifie un résultat donné. Il visualise le nombre de coups et le résultat de la série de coups. Ensuite, il calcule les coups de son adversaire (même nombre). Il ne lui reste plus qu'à comparer les deux résultats.

AVANTAGE : calculer les coups dans sa tête permet d'atteindre une plus grande précision.

Cette anticipation trouve une application particulière dans la prise de pions éloignés.



Des exemples similaires, comme dans le diagramme 182, se rencontrent souvent dans la pratique. Les joueurs expérimentés sont capables de donner la partie nulle après un court instant de réflexion. Pourquoi ? Parce qu'ils anticipent le jeu, calculant dans leur tête où les deux Rois se trouveront au bout de tant de coups ou qui sera le premier en possession d'une Dame.

Les Blancs au trait pourraient, par exemple, mener la réflexion suivante : Le pion noir sur la colonne h ne peut pas être pris puisque son Roi est capable de le protéger en temps voulu et, ce faisant, de capturer le pion blanc, lui aussi positionné sur la colonne h. Par exemple 1.Rd7 2.Re7 3.Rf7 4.Rg7. Après quatre coups des noirs 1. ...Rg3 2. ...Rxh4 3. ...Rg4 4. ...h5, ces derniers possèdent une majorité de pions – supériorité numérique capable de leur assurer la victoire. Mais les Blancs ne vont pas les laisser faire ! Pour cela, les Blancs doivent imaginer une nouvelle stratégie.

Autre sujet de réflexion : Qui, après la capture des pions adverses, entre le premier en possession d'une Dame ? Cette Dame permet-elle de gagner la partie ? C'est là que l'anticipation des coups s'avère nécessaire : 1.Rb7 2.Rxb6 3.Rxb5 4.Rc5 5.b5 6.b6 7.b7 8.b8D ; 1. ...Rg3 2. ...Rxh4 3. ...Rg4 4. ...h5 5. ...h4 6. ...h3 7. ...h2 8. ...h1D. Évaluation de la position après cette anticipation : partie nulle (voir diagramme 183), puisque les échecs avec la Dame blanche ne permettent pas de capturer la Dame adverse.

EXERCICES PRATIQUES

1. Exercices sur la règle du carré

Exercice	Blancs	Noirs	Questions
1	Rf1 a2 d4	Rf3 e6 f7	comment les Blancs au trait gagnent-ils ?
2	Rc1 f4 h2	Rh4 a3 c7	comment les Blancs au trait gagnent-ils ?
3	Ra4 c5	Rd8 h7	comment les Blancs au trait forcent-ils la nullité ?
4	Rh7 c6	Ra6 a5	comment les Blancs au trait forcent-ils la nullité ?
5	Rh5 c6	Ra6 f6 g7 h6	comment les Blancs au trait forcent-ils la nullité ?

2. Exercices sur la règle de l'opposition

Exercice	Blancs	Noirs	Questions
1	Re8 b4 d4	Rb7 c6	comment les Noirs au trait forcent-ils la nullité ?
2	Rc7 a4 c4	Ra7 b6	comment les Blancs au trait gagnent-ils ?
3	Rg5 f4 h4	Rg7 g6	comment les Noirs au trait forcent-ils la nullité ?

3. Exercices sur le manque de valeur relatif du pion-Tour

Exercice	Blancs	Noirs	Questions
1	Re4 h2	Ra2 h4 h5	comment les Noirs au trait forcent-ils la nullité ?
2	Rf3 h2	Re1 h3	comment les Noirs au trait forcent-ils la nullité ?

4. Exercices sur le calcul des coups

Exercice	Blancs	Noirs	Questions
1	Ra5 a3 g5	R2 a7 g7	essaie de déduire par anticipation (sans toucher les pièces) le résultat de la partie si les Blancs sont au trait !
2	Ra5 a3 g5	Rg2 a7 g7	essaie de déduire par anticipation (sans toucher les pièces) le résultat de la partie si les Noirs sont au trait !
3	Rb2 a4 b4 h2	Rh3 b6 h5	essaie de déduire par anticipation (sans toucher les pièces) le résultat de la partie si les Blancs sont au trait !

RECOMMANDATIONS RÉDAGOGIQUES

☞ En traitant les sujets propres à ce module, il convient de souligner l'importance des pions dans les finales. Sinon, dans les autres contextes, le pion est la pièce la plus faible de l'échiquier avec une valeur numérique de 1.

☞ L'opposition peut faire l'objet d'un entraînement visuel sous forme de parties miniatures.

Par exemple : les deux Rois se trouvent dans leur position initiale (e1 et e8). Objectif : le Roi blanc doit essayer d'atteindre la huitième rangée. Les Noirs doivent tout faire pour l'en empêcher. La partie peut alors se dérouler comme suit : 1.Re2 (opposition) Re7 2.Re3 (opposition) Re6 3.Re4 (opposition) Rd6 4.Rf5 Re7 5.Rg6 Rf8 6.Rh7 puis Rh8. On peut imaginer des variantes de la position initiale, par exemple Blancs Re1, Noirs Rd8. Ce qui est important, c'est 1.Rd2! opposition, etc.

☞ Dans le cadre de l'anticipation, les élèves doivent réellement compter les coups dans leur tête. S'ils pratiquent déjà les parties à l'aveugle, sans regarder l'échiquier, cette anticipation des coups ne devrait pas leur poser trop de problèmes. Le résultat peut être montré aux enfants devant le grand échiquier de démonstration.

☞ Dans tous les groupes, ou presque, il y a toujours des enfants qui possèdent des connaissances plus étendues du jeu d'échecs. Afin de les motiver et de « nourrir » suffisamment leur soif de savoir, il est possible de leur donner des exercices supplémentaires à partir des diagrammes 168 à 170 (règle du carré du pion).

SOLUTIONS

Solutions des EXERCICES des modules I à VIII

MODULE I

1. Les enfants doivent fabriquer un échiquier personnel qu'ils pourront emporter chez eux. La confection de leur échiquier doit se faire sous la direction de leurs enseignants.
2. Si l'on dispose l'échiquier face à soi, la case blanche d'angle doit toujours se trouver à droite.
3. Les enseignants doivent encourager les enfants à trouver d'autres mots commençant par A (a), B (b), C (c), D (d), E (e), F (f), G (g) et H (h). Par exemple, A comme armée, comme animal, comme amusement, comme acide, etc. etc.
4. Noter les mots trouvés et les compter constitue un moyen ludique d'exercer les enfants à écrire les nombres correspondants.
5. Les cases au bord de la rangée 1 sont les cases a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1.
6. Les cases au bord de la colonne a sont les cases a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8.
7. Les deux cases d'angle noires (coins) sont a1 et h8.
8. Les deux diagonales les plus longues de l'échiquier sont a1-h8 → a1 b2 c3 d4 e5 f6 g7 h8 et h1-a8 → h1 g2 f3 e4 d5 c6 b7 a8.

MODULE II

1. Exercices de consolidation des connaissances sur la valeur des pièces

Exemple	Blancs	Quelle valeur ?	Noirs	Quelle valeur ?	Quel camp est le mieux placé ?
1	T	5	F	3	Les Blancs
2	T F	8	T C	8	Égalité
3	C C P	7	T F	8	Les Noirs
4	T P	6	F C P P	8	Les Noirs
5	T C	8	F F P P	8	Égalité
6	D	9	T C P	9	Égalité

2. Organisation de parties miniatures

Les différentes parties miniatures (parties avec un matériel réduit) proposées ici doivent permettre aux enfants de s'entraîner au déplacement (marche) et à la prise (capture) des pièces. De plus, cela leur donne l'occasion d'expérimenter quelques réussites, ce qui augmente leur motivation. On appelle aussi « guerre des pions » la lutte entre huit pions blancs et huit pions noirs.

3. Questions et exercices destinés à consolider les connaissances des principes de base

- 3.1 La Tour peut se déplacer en a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 et en b1 c1 d1 e1 f1 g1 h1.
- 3.2 Le Cavalier peut aller de la case b1 jusqu'à la huitième rangée en passant par c3, b5 c7 a8 ou par d2 c4 d6 c8.
- 3.3 Un pion a besoin de 5 coups à partir de sa position initiale pour se transformer en autre pièce (promotion).
- 3.4 Le Fou blanc qui se trouve en f1 peut se déplacer vers les cases e2 g2 et h3.
- 3.5 Les pièces blanches sont déplacées les unes après les autres jusqu'à ce qu'elles se retrouvent à leurs « bonnes » cases de départ sur la première rangée de l'échiquier (voir position initiale).

MODULE III

Comment peut-on parer un échec dans les trois exemples suivants ?

1. La Tour noire se déplace 1. ... Te7 ou le Roi noir se déplace sur une case libre sur le côté pour se soustraire à l'échec.
2. Le Cavalier noir capture le Fou qui met le Roi en échec → 1. ...Cxf5 ou le Roi noir bat en retraite sur une case libre.
3. Le Roi noir se soustrait à l'échec en se déplaçant sur la case c8.

Exemples de positions pour s'exercer au roque

1. Le grand roque peut être exécuté.
2. Les Blancs peuvent exécuter le grand roque et le petit roque.
3. Les quatre roques sont possibles tant que les pièces n'ont pas encore été déplacées.

Entraînement à la notation des coups et des diagrammes

1. Diagramme 28 : Blancs : Dd3 – Noirs : Ra6 Tb5 ; diagramme 29 : Blancs : Tb1 – Noirs : Rb7 Tb6 ; diagramme 30 : Blancs : Fd1 – Noirs : Ra4 Cb3 ; diagramme 31 : Blancs : Tc1 Tb1 – Noirs : Rb7 Db6 ; diagramme 32 : Blancs : Rd2 Fd3 b3 c2 – Noirs : Ra6 Fb5 ; diagramme 33 : Blancs : Ra1 Tb1 Th1 – Noirs : Rb8 Db7
2. Diagramme 34 : Blancs : Rc1 Tb1 – Noirs : Rc4 Tb4 ; diagramme 35 : Blancs : Ra1 Fa2 – Noirs : Rb4 Fc4 ; diagramme 36 : Blancs : Ra1 Cb1 – Noirs : Rc4 Cc3 ; diagramme 37 : Blancs : a2 b2 – Noirs : b3 c4 ; diagramme 38 : Blancs : Rc1 Fc2 – Noirs : Rb4 Ca4
3. 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 e5 5.Cf5 Cge7?? 6.Cd6++
4. Par exemple de a1 à Cc2-Cd4-Cf5-Ch6-Cf7-Ch8
5. 1.Fxf3 d4 2.Fd1

MODULE IV

1. Les Blancs au trait font échec et mat en un seul coup : → diagramme 78 : Ta3 (Ta4) ; 79 : T3b2 ; 80 : Tc1 ; 81 : Ta1 ; 82 : Tb1 ; 83 : Db2 (Da4, Da5) ; 84 : Da4 ; 85 : Db2 ; 86 : Db3 ; 87 : Da2
2. Les Noirs au trait font échec et mat en un seul coup : diagramme 88 : Fc3 ; 89 : Fb2 ; 90 : Cc2 ; 91 : Cc2 ; 92 : Ca3 ; 93 : b2 ; 94 : cxb2 ; 95 : c1D (T) ; 96 : Txa2 ; 97 : bxc2
3. 1.Th4++
4. 1.Tg8+ Rh5 2.Th1++
5. 1.Fd2 Rh7 2.Fe4+ Rh8 3.Fc3++

MODULE V

1. Identifier une situation de pat

- 1.1 Diagramme 133 : Dg6 (Df7) ; diagramme 134 : Tg5 ; diagramme 135 : Fh7 ou Fe6 ; diagramme 136 : Cf6 ; diagramme 137 : h7.
- 1.2 Les Noirs au trait mettent le roi blanc en pat : diagramme 138 : 1. ...Rxc5 ; diagramme 139 : 1. ...a5
Les Blancs au trait se mettent eux-mêmes en position de pat : diagramme 140 : 1.b4 axb4 ; diagramme 141 : 1.Ra5 Rb7 2.b4
Les Noirs au trait se mettent eux-mêmes en position de pat : diagramme 142 : 1. ... Rb8! 2 ; Txc5 pat ou 2.Cc6+ Dxc6+ 3.Txc6 pat
- 1.3 Exercice 1 → Après 1. ... Tg6+ 2.Dxg6 pat ou 2.Rxg6 pat ou 2.Rh5 Tg5+ 3.Rh4 Tg4+ 4.Rh3 Tg3+ pat etc.
- 1.3 Exercice 2 → 1.b7+ Rxb7 2.c8+ Rxc8 pat
- 1.3 Exercice 3 → 1.Dxc2+ Rxc2 (Dxc2) pat
- 1.3 Exercice 4 → 1. ...Dd6+ Dxd6 pat
- 1.3 Exercice 5 → 1. ...Dg4+ fxc4 pat

2. Exercices d'échec perpétuel

Diagramme 143 : sur les cases d8 et d7 ; diagramme 144 : sur les cases d7 e7 et f7 ; diagramme 145 : 1. ...Rh7 (1. ...Rf7 2.Df5+ Re7 ? 3.Txe4+ gagne) 2.De7+ Rg6 3.Dg5+ échec perpétuel ; diagramme 146 : 1.Cf7+ Rg8 2.Ch6+ Rh8 partie nulle.

3. Comment les Blancs au trait peuvent-ils s'en sortir par l'échec perpétuel ?

1.Txb7+ Kxb7 2.Dd7+ Kb8 3.Dd8+ usw.

4. Comment les Noirs au trait peuvent-ils s'en sortir par l'échec perpétuel ?

1. ... Df3+ 2.Tg2 Df1+ 3.Tg1 Df3+ etc.

MODULE VI

1. Sujet : Réussite par un développement rapide, déterminé et efficace des forces en jeu

À l'appui de cinq parties d'entraînement, le but est de montrer aux enfants qui se tiennent devant l'échiquier de démonstration avec quelle rapidité une partie peut être perdue si l'on transgresse les principes d'ouverture fondamentaux.

2. Sujet : Lutte pour obtenir une position de pions avantageuse

Les Blancs possèdent la seule colonne semi-ouverte et « assiègent » avec leurs deux Tours le pion « c », faible et « arriéré ». Ils menacent Tc6 avec la perte du pion « a » noir.

3. Sujet : Lutte pour bénéficier d'un centre fort

Dans les trois exemples, la priorité est donnée à une occupation du centre (d4 e4 d5 e5) en temps voulu.

4. Sujet : Mise à profit de mauvais coups de pions

À partir de schémas classiques défectueux qui remontent à plusieurs siècles (exemple 1 : 1.e4 e5 2.Cf3 f6 ?), le but est de montrer à travers quatre exemples jusqu'à quel point des coups de pions inutiles et erronés dans la phase d'ouverture peuvent conduire rapidement à une défaite.

MODULE VII

2. → La Tour noire est perdue par échec. Par exemple 1.Dd4+ Ra8 2.Dh8+ Ra7 (2. ...Tb8 3.Da1++) 3.Dh7+

3.1 → La partie est nulle, car le Roi blanc ne peut pas s'approcher du Roi noir.

3.2 → La partie est également nulle, car les deux Fous noirs empêchent le Roi blanc de s'approcher.

4. → Les Blancs menacent toujours avec un mat du couloir sur la huitième rangée. La Tour blanche attaque sans arrêt le Fou jusqu'à ce que ce dernier soit perdu : 1.Tf1 Fh2 2.Th1 Fg3 3.Tg1 Fh2 4.Tg2! Fe5 5.Te2 Fd6 6.Te8+ Ff8 7.Td8 (tempo) 7. ...Rh8 8.Txf8++

MODULE VIII

1. La règle du carré

1.1 → 1.d5! (la seule possibilité de gagner où la diagonale e4 d5 c6 b7 est coupée au Roi noir et où ce dernier ne peut plus arrêter le pion blanc dans sa course) exd5 2.a4 ! d4 3.a5 d3 4.Re1 et gagne (Bianchetti, 1925)

1.2 → 1.h3! (afin que le Roi noir ne puisse pas attaquer aussitôt le pion f blanc) c5 2.Rb1! (les Blancs veulent passer par a2 pour aller en b3) c4 3.Ra2 c3 4.Rb3!! (à présent, un pion noir doit jouer !) a2 5.Rxa2 Rg3 (les Noirs veulent soutenir leur pion c) 6.f5 Rf4 7.f6 Re3 8.f7! c2 9.f8D c1D 10.Dh6+ et gagne (Grigorjew, 1937)

1.3 → 1.Rb5 h5 (si 2. ... Rc7 alors 3.Rc4 h5 4.Rd3 h4 5.Re2 Rf2 et gagne le pion) 2.Rc6! Rc8 (menace de Rb7 avec promotion du pion) 3.Rd5! et le Roi blanc se trouve dans le carré du pion noir avec partie nulle (Moravec, 1952)

1.4 → 1.Rg6 (le Roi tente par tous les moyens de pénétrer dans le carré du pion noir et en même temps de soutenir son propre pion) a4 2.Rf5 a3 3.Re6 partie nulle ; 1.Rg6 a4 2.Rf5 Rb6 3.Re5! a3 4.Rd6 partie nulle ; 1.Rg6 a4 2.Rf5 Rb6 3 ; Re5! Rxc6 4.Rd4 partie nulle (Adamson, 1922)

1.5 → 1.Rg6! (seul ce coup permet d'amener la nullité dans une situation apparemment sans issue) Rb6 2.Rxg7 h5 3.Rxf6 h4 4.Re5 h3 5.Rd6 avec partie nulle ; 1.Rg6! h5 2.Rxg7 f4 3.Rf6 f3 4.Re6 partie nulle ; 1.Rg6 f5 2.Rxg7 f4 3.Rf6 Rb6 4.Re5 f3 5.Rd6 partie nulle ou 1.Rg6 Rb6 2.Rxg7 f5 3.Rf6 f4 4.Re5 f3 5.Rd6 partie nulle (Réti, 1928)

2. La règle de l'opposition

2.1 → 1. ...Ra8! (seule l'opposition éloignée permet la nullité. L'opposition rapprochée perd, par exemple 1. ...Rc8 2.Re7 Rc7 3.Re6 Rb6 4.Rd6 et les Blancs gagnent l'opposition Rb5 5.Rc7 Rc4 6.Rxc6) 2.Re7 (2.b5 Rb7!) 2. ...Ra7 ! 3.Re6 Ra6! 4.Rd7 Rb7 5.Rd6 Rb6 6.Re5 Rb5 7.Rd6 Rb6 partie nulle (Neustadt!))

2.2 → 1.Rd6! (avec ce coup les Blancs gagnent l'opposition et remportent la partie) Rb7 (il a dû se rabattre sur une case dans la direction opposée) 2.Rd7 Ra6 (ou après a8, b8) 3.Rc6 Ra7 4.Rc7 Ra6 5.Rb8 Ra5 6.Ra7 et gain de la partie (Chéron, 1926)

2.3 → 1. ... Rf7! (mais pas 1. ... Rh7, car sinon il s'ensuit 2.h5!gxh5 3.Rxh5 Rg7 4.Rg5 Rf7 5.Rf5 et gain de la partie) et après 2.Rh6 Rf6 3.Rh7 Rf7 4.Rh8 Rf8 etc. (Chéron, 1926)

3. La règle du manque de valeur relatif du pion-Tour

3.1 → 1. ...Rb3 2.Rf5 Rc4 3.Rg5 Rd5 4.Rxh5 Re6 5.Rxh4 Rf7 et le Roi fuit dans le coin avec partie nulle.

3.2 → 1. ...Rf1 2.Rg3 Re2! (2. ...Rg1 perd 3.Rxh3 Rf2 4.Rg4 puis h4) 3.Rxh3 Rf3 enferme le roi. 4.Rh4 Rf4 5.Rh5 Rf5 etc.

4. Le calcul des coups

4.1 → Les Blancs au trait gagnent. Ils ont besoin de 8 coups jusqu'à la promotion du pion, et se retrouvent encore au trait ensuite tandis que les Noirs ont besoin de 9 coups. Les Noirs au trait ont besoin de 9 coups jusqu'à la promotion de leur pion et les Blancs de seulement 8 coups, mais les deux camps possèdent désormais une Dame et les Blancs ne peuvent pas tirer profit de leur coup de Dame ; par exemple 1.Ra6 2.Rxa7 3.Rb8 4.a4 5.a5 6.a6 7.a7 8.a8D ou avec les Noirs 1. ... Rg3 2. ...Rg4 3. ...Rxc5 4. ...Rf4 5. ...g5 6. ...g4 7. ...g3 8. ...g2 9. ...g1D partie nulle.

4.2 → Les Noirs au trait forcent la nullité : 1. ...Rg3 2.Ra6 Rg4 3.g6 Rg5 4.Rxa7 Rxc6 5.Rb7 Rf5 6.a4 g5 7.a5 g4 8.a6 g3 9.a7 g2 10.a8D g1D

4.3 → Les Blancs au trait gagnent car ils n'ont besoin que de 5 coups pour promouvoir leur pion contre 7 pour les Noirs ; par exemple 1.a5 bxa5 Rxh2 3.a6 Rg1 4.a7 h4 5.a8D h3 et la finale de dames est facilement gagnée. Avec les Noirs au trait, le pion noir au bord de l'échiquier se trouve en avance d'une case, et la finale Dame contre pion à la bande ne peut pas être gagnée, par exemple 1. ... Rxh2 2.a5 bxa5 3.bxa5 Rg1 4.a6 h4 5.a7 h3 6.a8D h2 partie nulle.

Les ouvrages consultés et d'autres titres pour une recherche approfondie

Awerbach, J., Beilin, M.: ABC des Schachspieles. Berlin 1983, 8. Aufl.

Bastian H.: Schach – Grundkurs 1. Themenheft 1 „Regeln“. Saarbrücken-Klarenthal 2002.

Bönsch, E.: Zur Methodik des Schachspiels. Ein Beitrag für den außerschulischen Kindersport. Diplomarbeit Deutsche Hochschule für Körperkultur, Leipzig 1955.

Bönsch, E.: Untersuchungen über die didaktisch-methodische Gestaltung der Schachausbildung unter besonderer Berücksichtigung der spieltheoretischen Entwicklung des Schachsports. Dissertation Philosophische Fakultät, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg 1977.

Bönsch, E.: Schachlehre – Ein Handbuch für Lehrende und Lernende. Berlin 1989, 3. Aufl.

Bönsch, E., Bönsch, U.: Schachlehre - Schachtraining. Methodisches Handbuch für Lehrende und Lernende. Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes. Berlin 2000.

Bönsch, E., Schreiber, R.: Schach für Kids. Kinder-Übungsheft 1 für den Elementar- und Primarbereich. Sprockhövel 2010.

Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Wissenschaftliche Forschungen zu den Werten des Schachspiels. St. Goar 2008.

Bönsch-Kauke, M.: Nervenkrieg – von Aura bis Zweikampf. Angewandte Psychologie für Trainer, Schachlehrer und Spieler. Berlin 2009.

Brunia, R., Wijgerden C. van: Schach lernen. Handbuch für Schachtrainer, Stufe 1, 2003-2008, 3. Aufl.

Chandler, M., Milligan, H.: Schach für Kinder. London 2008.

Chéron, A.: Lehr- und Handbuch der Endspiele, Band II. Berlin 1957.

DSJ: Schach lernen mit Chessy. Berlin 2007.

Karpow, A.: Disneys Schachbuch. München 1998.

Kasparow, G.: Schachmatt! Mein erstes Schachbuch. Zürich 2005.

Kindermann, St.: Schach! Für junge Einsteiger. München 2006.

Sommer, J., Rosen, B.: Hilfe, mein Kind spielt Schach! Ein Handbuch für Eltern, Trainer und Pädagogen. Mönchengladbach 2005.