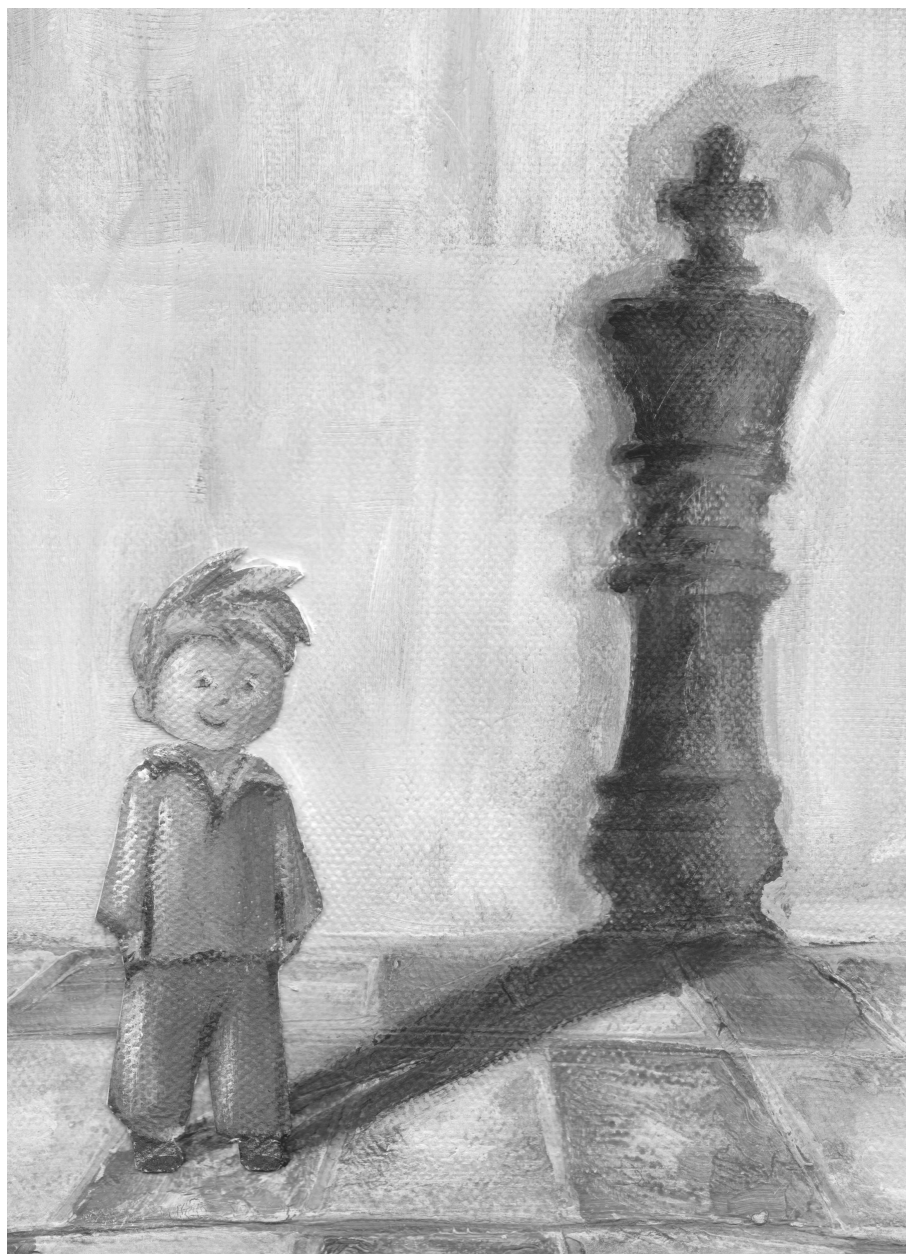


Cours de jeu d'échecs

Théorie et exercices



BIELIK Frédéric





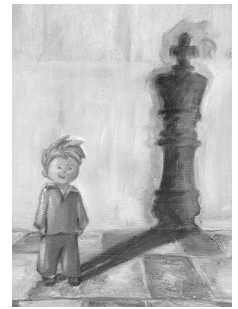
Remerciements.

Ce document a été réalisé sous l'impulsion de Hainaut Culture Tourisme (secteur éducation permanente), de la commune d'Estinnes, de la Fédération Échiquéenne Francophone de Belgique et de a1-h8 asbl ; avec le soutien du Plan de Cohésion Sociale

Je remercie tout particulièrement Aurore Gillet, Frédéric Belva et Raymond Van Melsen pour leurs conseils avisés.

« La guerre n'aura pas lieu... »

Auteur : Perez Ange



Il était une fois, un roi tout vieux et très sage qui vivait dans un pays très bizarre. Ce pays n'était pas comme le nôtre car tout y était blanc. Le roi qui donc était tout blanc, habitait dans un immense château tout blanc. Ce château tout blanc était flanqué de deux solides tours toute blanches. Juste à côté de ces deux tours toute blanches, se trouvaient les écuries qui abritaient des chevaux tout blancs montés par des cavaliers tout blancs. Et juste à côté des écuries qui abritaient des chevaux tout blancs vivaient de drôles de personnages tout blancs qui avaient un comportement très bizarre : le roi les appelait ses fous. Enfin, au milieu du château tout blanc, se trouvaient les appartements du roi tout blanc et ceux de la reine toute blanche. Des soldats tout blancs étaient installés devant le château tout blanc. Ils étaient là pour protéger le château tout blanc et le roi tout blanc.

La vie, dans ce pays tout blanc, était très agréable et très paisible. Tout le monde vivait depuis toujours dans le bonheur et personne n'avait jamais eu d'ennemis.

Mais un jour, les cavaliers du roi tout blancs revinrent au château très inquiets pour annoncer au roi une bien étrange nouvelle :

- Sire roi dit le premier cavalier avec émotion, nous venons de découvrir à l'autre bout du royaume tout blanc une chose absolument in-cro-ya-ble !
- Comment cela ? s'étonna le roi tout blanc.
- Oh ! Sire, reprit le deuxième cavalier d'une voix tremblante, la chose est tellement, tellement..., tellement étonnante !
- Mais enfin ! s'emporta le roi qui d'habitude ne criait jamais, allez-vous enfin me dire ce que vous avez vu ?
- Eh bien ! reprirent ensemble les deux cavaliers tout blancs, nous avons vu, à l'autre bout du royaume, un château, oui.. oui.. un château pareil au nôtre, mais... mais...il est tout noir !
- Tout noir ! s'exclama le roi tout blanc, mais c'est impossible, je le saurais tout de même... !

Au moment même où le roi tout blanc prononçait ces paroles, les deux fous tout blancs, qui habituellement faisaient rire le roi, entrèrent complètement affolés pour lui annoncer qu'un roi tout noir voulait lui parler de toute urgence :

- Sire, gronda le roi tout noir d'une voix terrible, votre royaume tout blanc me plaît et je veux l'habiter. Le roi tout noir ajouta menaçant, dès demain, nous ferons la guerre ! ...et nous verrons bien laquelle de nos deux armées sera la plus forte !

Sur ces paroles, le roi tout noir repartit fièrement en laissant le roi tout blanc très désappointé.

Le roi tout blanc n'avait jamais combattu, et son armée n'avait jamais fait la guerre. Mais le roi tout blanc savait dans sa grande sagesse que la guerre était une chose terrible, qu'elle provoquait beaucoup de dégâts et surtout, qu'elle tuait beaucoup de gens et n'apportait que larmes et souffrances. Ne sachant que faire, il décida d'aller voir son amie, la fée Caïssa, pour lui exposer son problème.

- Roi tout blanc, lui dit la fée avec beaucoup de douceur, j'attendais ta visite. Je savais que tu allais venir car moi, la fée, je sais toujours tout avant les autres. Je connais déjà ton problème et voilà ce que je te propose.



La fée expliqua longuement au roi tout blanc ce qu'il fallait faire. Quand elle fut sûre que le vieux roi tout blanc avait bien compris, elle le laissa repartir.

Et c'est ainsi que le lendemain matin, le roi tout blanc partit jusqu'à l'autre bout du royaume pour visiter le roi tout noir.

- Roi tout noir, dit le roi tout blanc d'une voix ferme et décidée, je déteste la guerre et je refuse de faire combattre mon armée contre la tienne, mais, je ne refuse pas le combat.
- A ces mots, le roi tout noir éclata d'un méchant rire : Ah ! Ah ! Ah ! Mais comment pourrais-tu combattre sans ton armée ?
- Écoute-moi bien roi tout noir, voici ce que je te propose : nous allons nous battre dans un jeu. Notre champ de bataille sera un quadrillage qui comportera autant de cases noires que de cases blanches. Nous l'appellerons l'échiquier. D'un côté de l'échiquier, des pièces en bois noir représenteront tes soldats et ton château avec tes tours, tes cavaliers, tes fous, ta femme la reine noire et toi-même. De l'autre côté de l'échiquier, des pièces en bois blanc représenteront mes soldats et mon château avec mes tours, mes cavaliers, mes fous, ma femme, la reine blanche, et moi-même. Puisque j'étais dans le royaume avant toi, je jouerai le premier. Nous ferons plusieurs parties et le gagnant sera le gagnant de la guerre.

Le roi noir accepta de jouer. Les deux rois inventèrent les règles du jeu qu'ils appelèrent jeu d'échecs.

Et qui a gagné la guerre me direz-vous ?

Eh bien tous les deux en réalité car tantôt c'était les noirs qui gagnaient et tantôt c'était les blancs. Mais ce qui est sûr, c'est que grâce à la fée Caïssa, les blancs et les noirs ont appris à vivre ensemble et qu'il n'y eut jamais la guerre dans le royaume.

Jouer aux échecs



Nature et objectifs du jeu d'échecs

1. Le jeu d'échecs se joue entre deux partenaires qui déplacent alternativement des pièces sur un plateau carré appelé "*échiquier*". Le joueur ayant les pièces claires (blanches) commence la partie.
On dit qu'un joueur "*a le trait*" lorsque le coup de son partenaire a été "joué".
2. L'objectif de chaque joueur est de placer le roi adverse "sous une attaque" de telle manière que l'adversaire n'ait aucun coup légal. On dit que le joueur qui atteint ce but a "*maté*" le roi adverse et gagné la partie.
Laisser son roi sous une attaque, exposer son roi à une attaque et aussi "prendre" le roi adverse n'est pas autorisé. L'adversaire dont le roi a été maté a perdu la partie.
3. Si la position est telle qu'aucun des deux joueurs n'a la possibilité de mater, la partie est nulle.

Le gain

1. La partie est gagnée par le joueur qui a maté le roi adverse.
2. La partie est gagnée par le joueur dont l'adversaire déclare qu'il abandonne.
3. La partie est gagnée quand le temps imparti à son adversaire est écoulé.

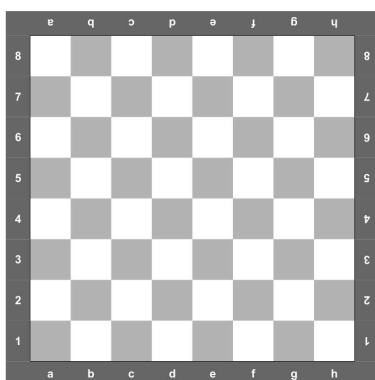
La nullité

1. La partie est nulle lorsque le joueur ayant le trait n'a aucun coup légal et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un "*pat*".
2. La partie est nulle quand une position est telle qu'aucun joueur ne peut mater le roi adverse. On dit que la partie se termine "*position morte*".
3. La partie est nulle si les deux joueurs le décident d'un commun accord pendant la partie.
4. La partie peut être nulle si une position identique est sur le point de survenir ou vient de survenir au moins trois fois sur l'échiquier.
5. La partie peut être nulle si chaque joueur a joué au moins les 50 derniers coups consécutifs sans aucun mouvement de pion ni aucune prise.

Le matériel :

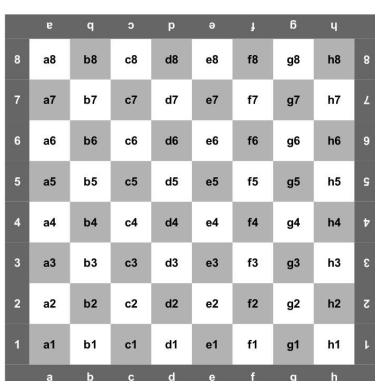
2 partenaires + 1 échiquier + 16 pièces claires + 16 pièces foncées
(Facultatif : 1 pendule + 1 crayon + 1 feuille de partie)

L'échiquier



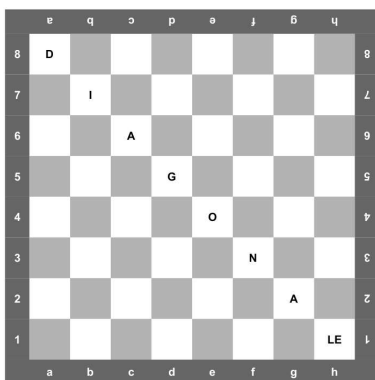
L'échiquier est constitué de 8x8 cases, 32 de couleur claire, 32 de couleur foncée. Aux échecs, on les appelle les cases blanches et noires.

Pour placer l'échiquier correctement devant soi, il faut veiller à ce que la case du coin droit en bas soit une case claire (blanche).

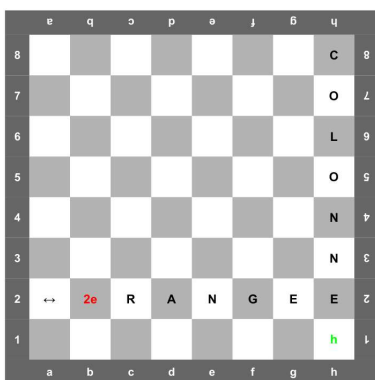


Toutes les cases ont un nom.

Pour retrouver le nom d'une case, il faut d'abord regarder en bas, puis à gauche



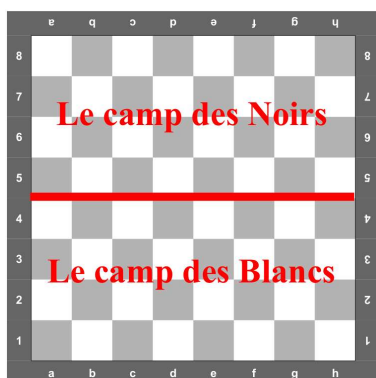
Les cases a8, b7, c6, d5, e4, f3, g2, h1 se trouvent sur une diagonale. Les cases d'une diagonale ont toutes la même couleur. Les diagonales n'ont pas toutes la même longueur. La plus courte compte 2 cases. La plus longue en compte 8.



Les rangées (ou traverses) sont les lignes qui parcourent l'échiquier horizontalement. Elles sont indiquées par des chiffres. Toutes les cases dont le nom contient le 2 (a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2) se trouvent sur la deuxième rangée.

Les colonnes traversent l'échiquier verticalement et elles sont indiquées par des lettres. Toutes les cases avec un h (h1, h2, h3, h4, h5, h6, h7, h8) se trouvent sur la colonne h.

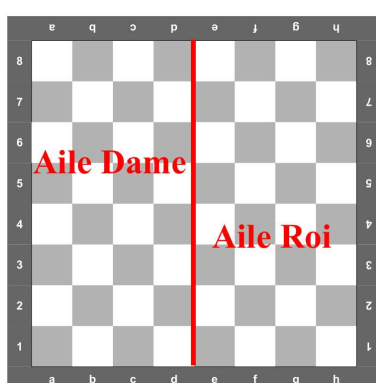
L'échiquier, suite



L'échiquier est divisé en deux parties égales de manière horizontale.

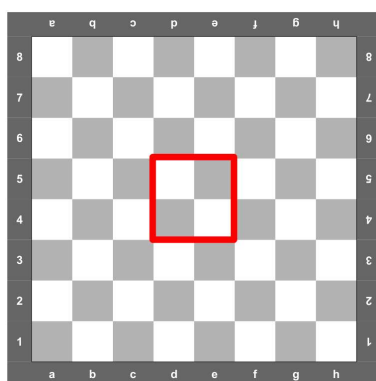
Les rangées 1, 2, 3 et 4 constituent le camp des Blancs.

Les rangées 8, 7, 6 et 5 constituent le camp des Noirs

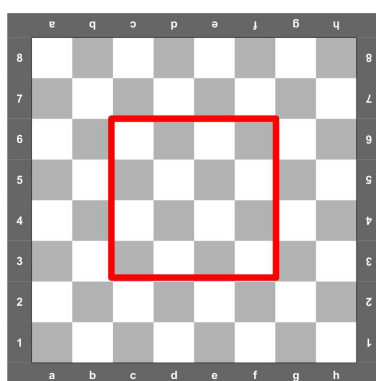


L'échiquier est divisé en deux parties égales de manière verticale.

Les colonnes a, b, c et d constituent l'aile Dame.
Les colonnes e, f, g et h constituent l'aile Roi.

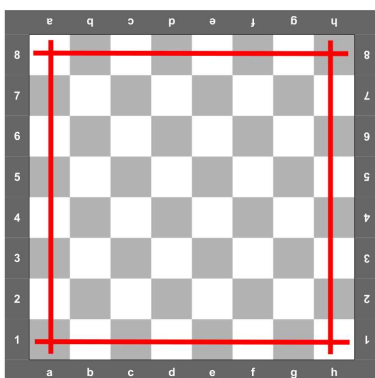


Les 4 cases e5, e4, d4 et d5 constituent le centre de l'échiquier.

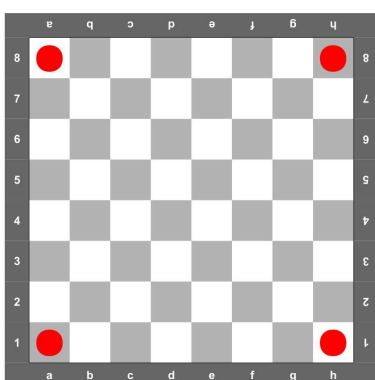


Les cases c3, c4, c5, c6, d3, d4, d5, d6, e3, e4, e5, e6, f3, f4, f5 et f6 constituent le grand centre.

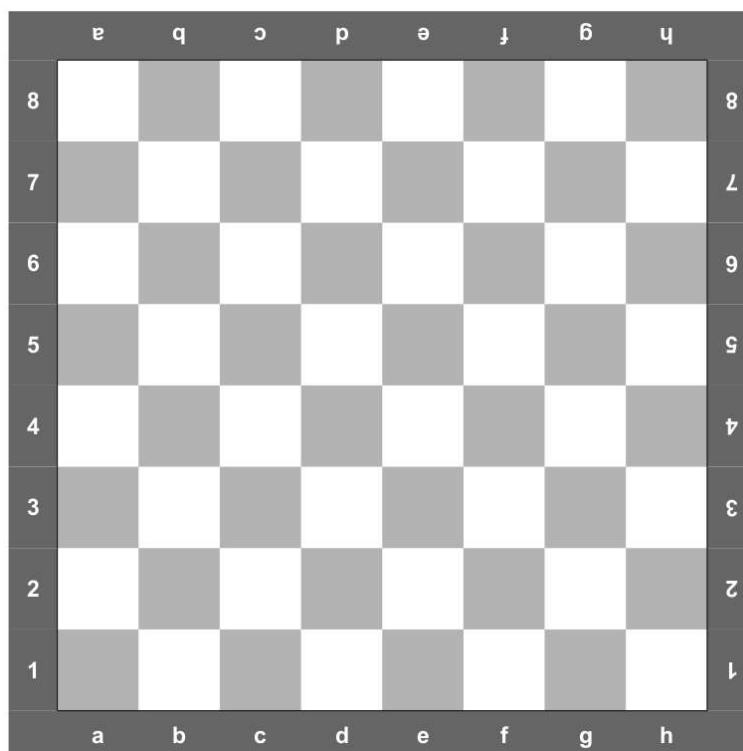
L'échiquier, suite et fin



Les colonnes a et h + les rangées 1 et 8 constituent les bords ou bandes de l'échiquier.



Les 4 cases a1, a8, h8 et h1 sont les 4 coins de l'échiquier





Nom :

Prénom :

Classe :

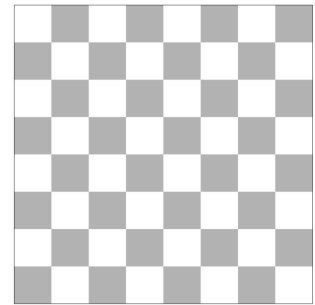
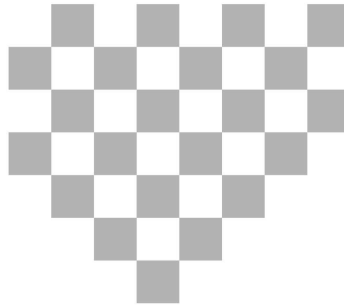
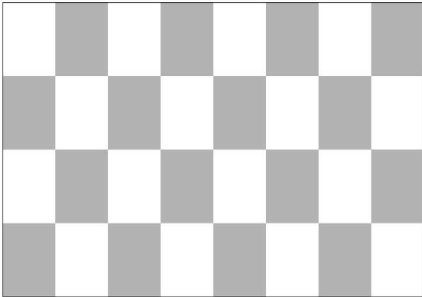
Date :

L'échiquier

/10

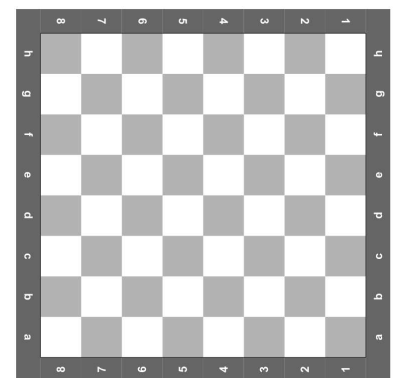
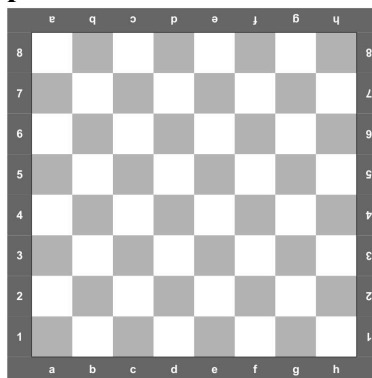
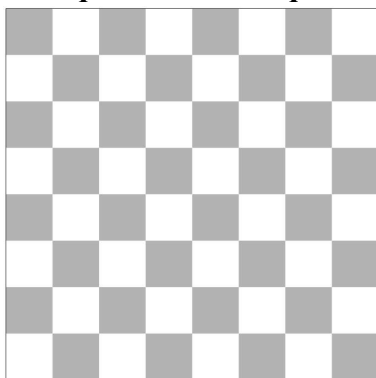
1. Lequel de ces diagrammes représente un échiquier ?

/2



2. Lequel de ces échiquiers est bien positionné ?

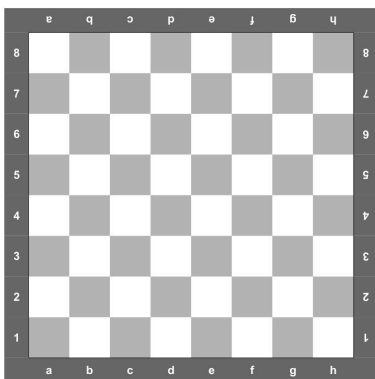
/2



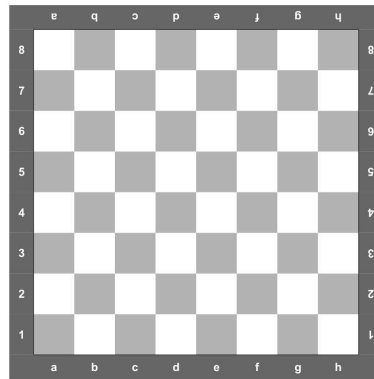
3. Diagramme 1 – Colorie en jaune les colonnes b et g et en rouge, les cases d4 et h3. /2

Diagramme 2 – Colorie en vert les rangées 2 et 7 et en rouge les cases b6 et f3. /2

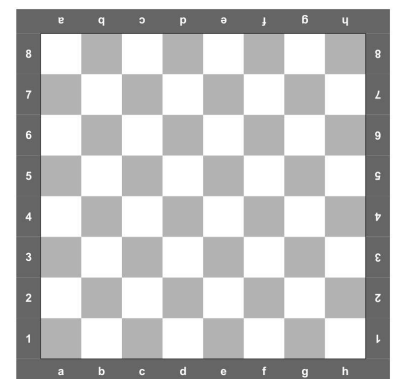
Diagramme 3 – Colorie en bleu la diagonale a1-h8 et en rouge les cases b7 et g2. /2



1



2



3





Nom :

Prénom :

Classe :

Date :

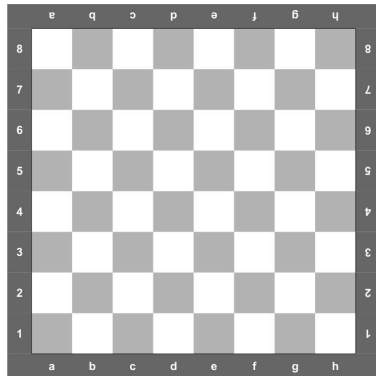
L'échiquier, suite

/10

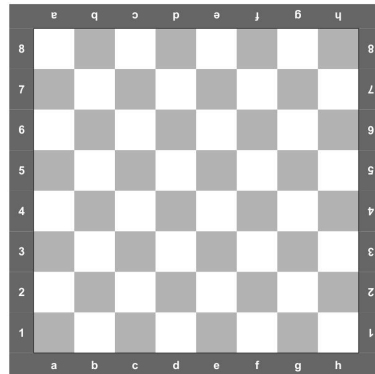
1. Diagramme 1 – Colorie en jaune l'aile Dame. /2

Diagramme 2 – Colorie en vert le camp des Noirs /2

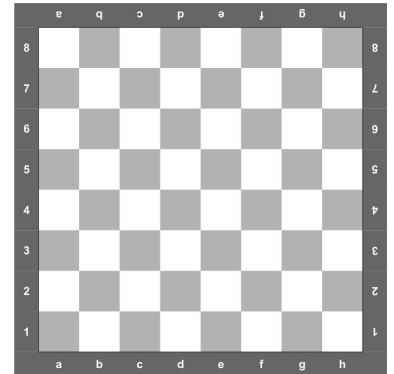
Diagramme 3 – Colorie en bleu le centre /2



1



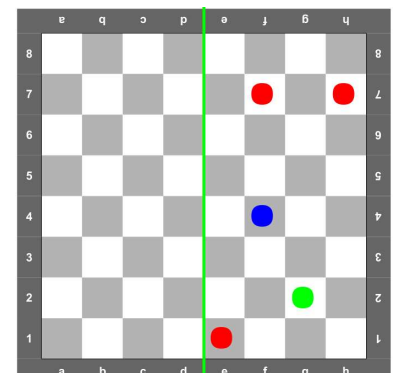
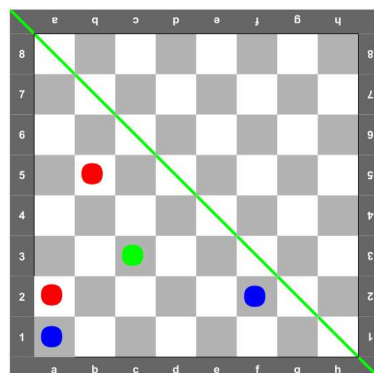
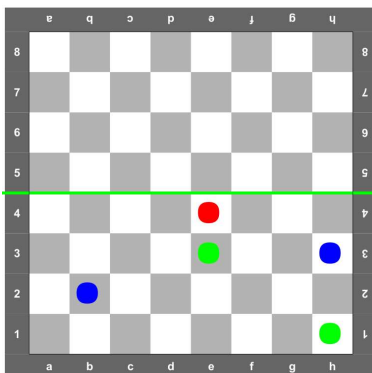
2



3

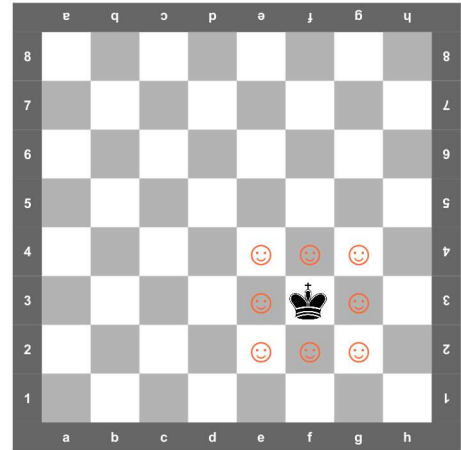
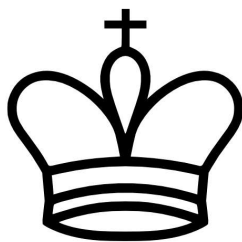
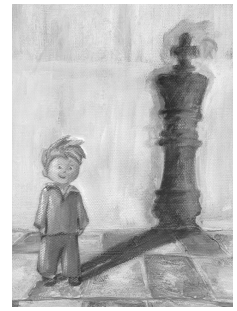
2. Effet miroir. /4

Des pastilles de couleurs se trouvent sur l'échiquier, face à un miroir représenté par la ligne verte. Représente le reflet de ces pastilles sur l'autre moitié de l'échiquier.



Le Roi (R), la pièce la plus importante.

Valeur : 1000 points – Quantité : 1



Le roi peut jouer vers toutes les cases indiquées par ☺. Il y en a 8. Le roi marche en ligne droite ou en diagonale, mais une seule case à la fois. A partir de f3, le roi dispose de 8 coups différents. Le Roi peut prendre toutes les pièces adverses, sauf le Roi. Il prend alors la pièce qui se trouve sur la case qu'il veut occuper.

Remarques :

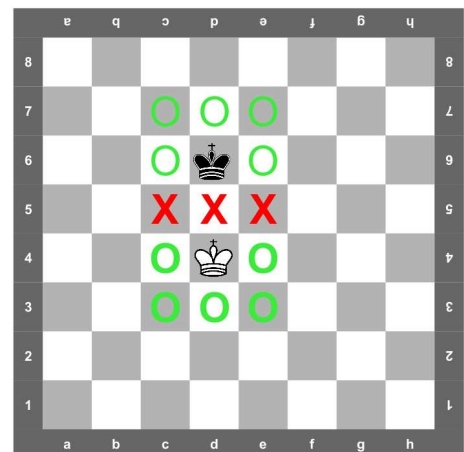
Quand on attaque le Roi de son adversaire, il est courtois de l'en avertir. On dit : « Échec ! ». Le partenaire doit alors parer cet échec.

Le Roi ne peut se mettre volontairement en prise. De cette règle découle le principe d'opposition.

Le principe d'opposition :

Comme le Roi ne peut pas se mettre en prise, il ne peut pas se placer à côté du Roi adverse, sinon, il sera pris.

Un peu comme 2 aimants qui se repoussent, les Rois doivent toujours garder au moins une case d'écart entre eux.





Nom :

Prénom :

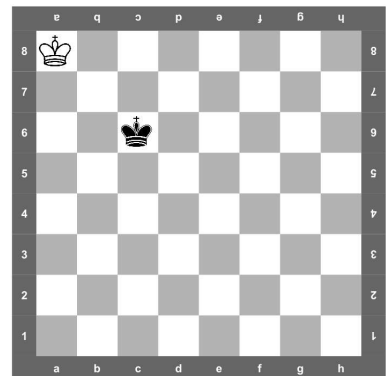
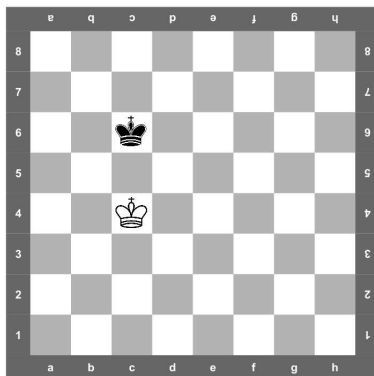
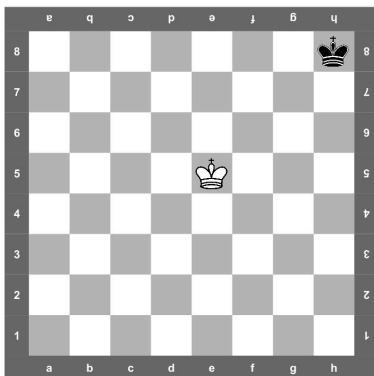
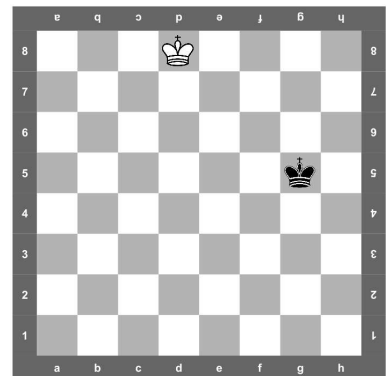
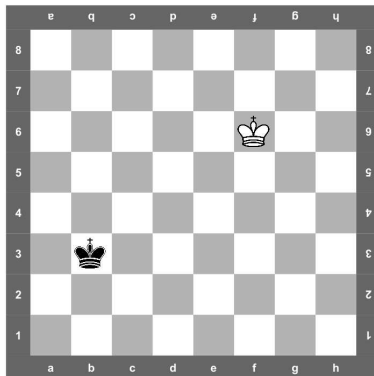
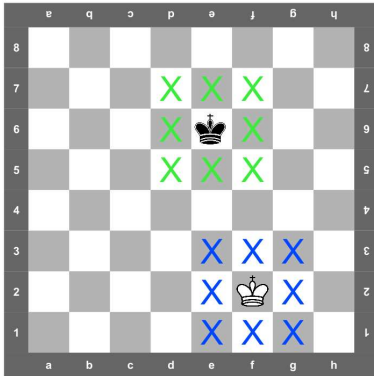
Classe :

Date :

Le Roi - R
/20

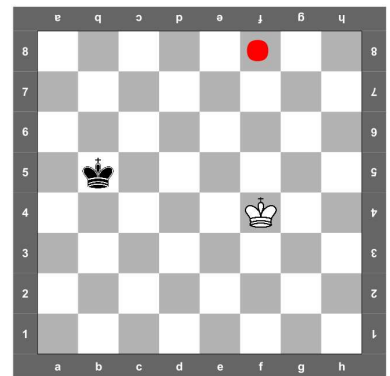
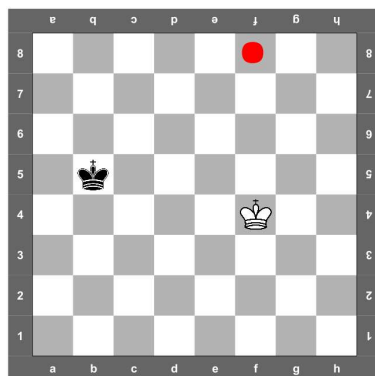
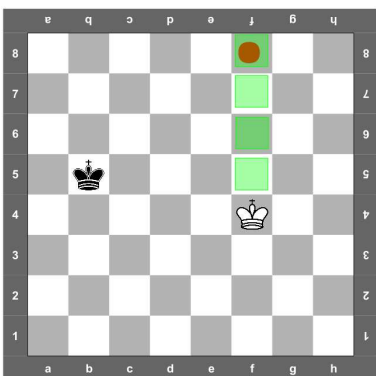
1. Coche en bleu les cases accessibles au Roi Blanc.
Coche en vert les cases accessibles au Roi Noir.

/10



2. Le Roi Blanc doit se rendre le plus vite possible sur la case f8.
La ligne droite semble le chemin le plus court. Il compte 4 cases.
Est-ce le seul ? Non. Propose 2 autres chemins de 4 cases au Roi Blanc pour atteindre f8.

/10





Nom :

Prénom :

Classe :

Date :

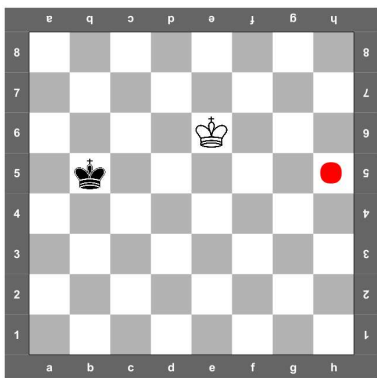
Le Roi – R, suite
/20

1. Écris la définition du principe d'opposition entre les 2 Rois

/2

2. Qui va capturer la pastille ? Les Blancs (B) ou les Noirs (N) ?

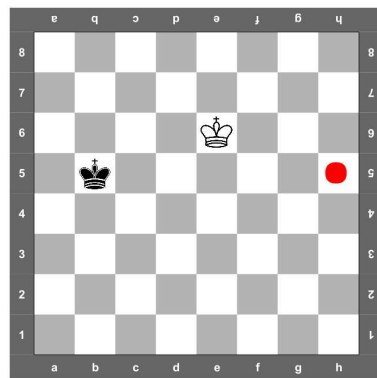
/18



Personne

B

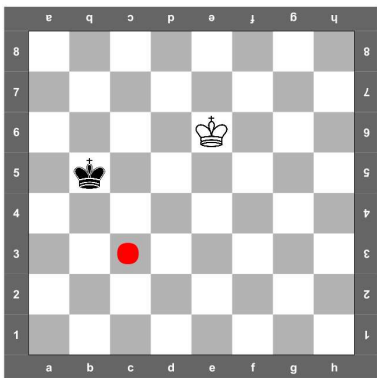
N



Personne

B

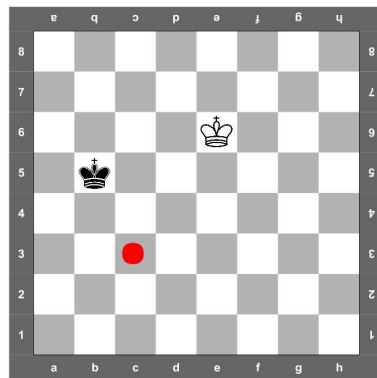
N



Personne

B

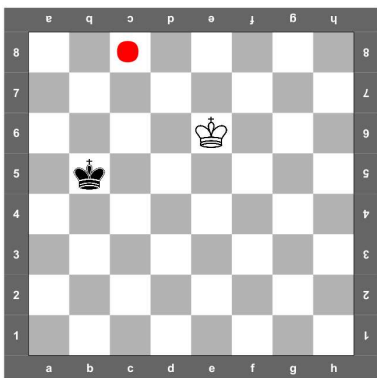
N



Personne

B

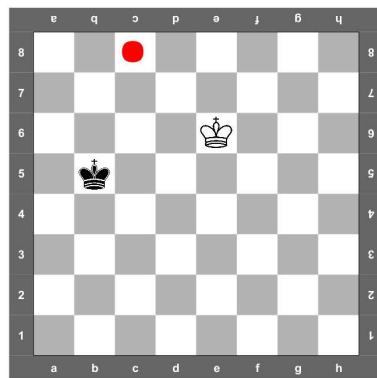
N



Personne

B

N



Personne

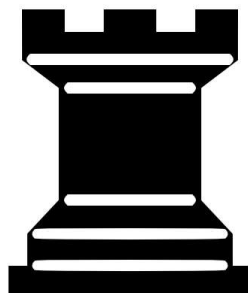
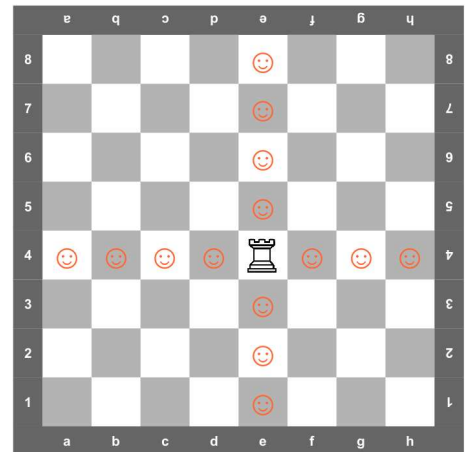
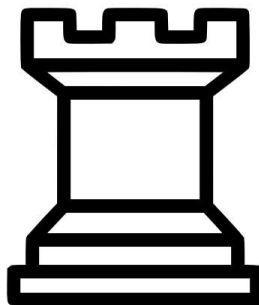
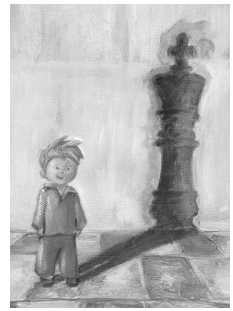
B

N



La Tour, comme sur des rails.

Valeur : 5 points – Quantité : 2



La Tour peut jouer vers toutes les cases indiquées par ☺ .
Il y en a 14.

La Tour se déplace sur les rangées (de gauche à droite) et sur les colonnes (de haut en bas). Elle dispose de 14 coups différents.

La Tour peut prendre toutes les pièces. Elle prend cette pièce et se place sur sa case.



Nom :

Prénom :

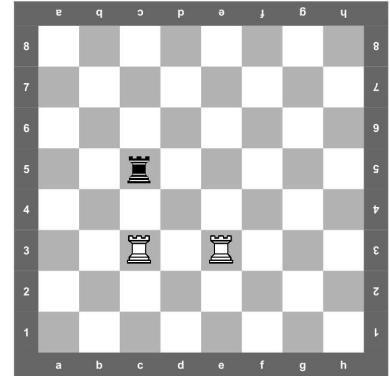
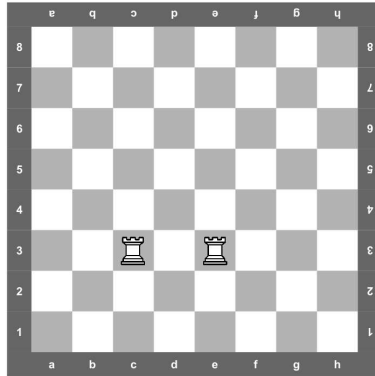
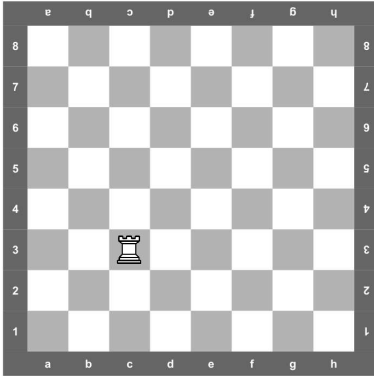
Classe :

Date :

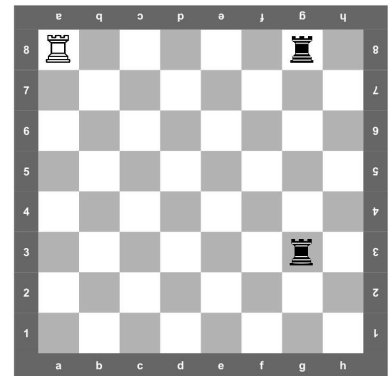
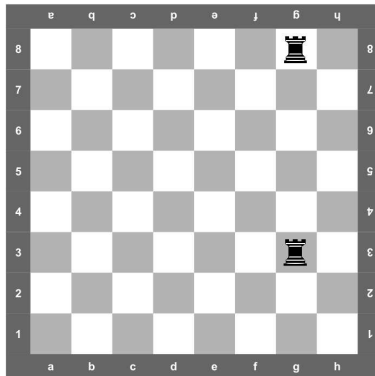
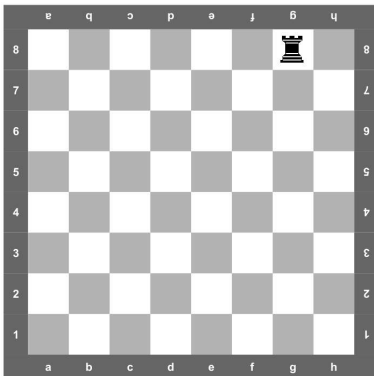
La Tour – T

/20

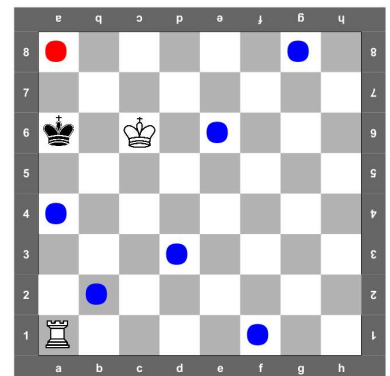
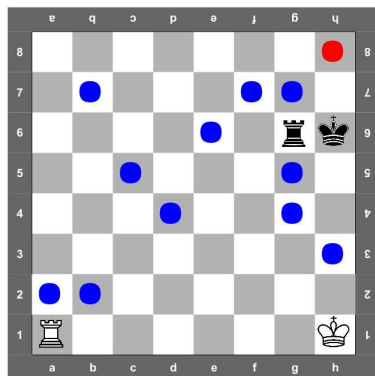
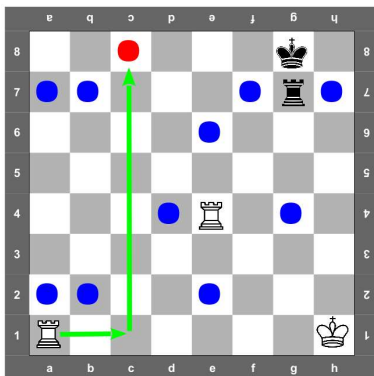
1. Indique d'une croix toutes les cases que peut atteindre la Tour Blanche située en c3 en 1 coup. /6



2. Indique d'une croix toutes les cases que peut atteindre la Tour Noire située en g8, en 1 coup. /6



3. La Tour Blanche qui est sur la case a1 doit se rendre sur la case marquée de la pastille rouge. Trace le plus court chemin. Inspire-toi du modèle. /8





Nom :

Prénom :

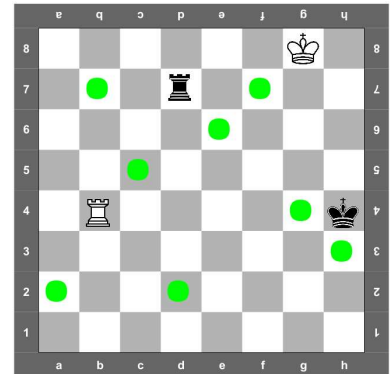
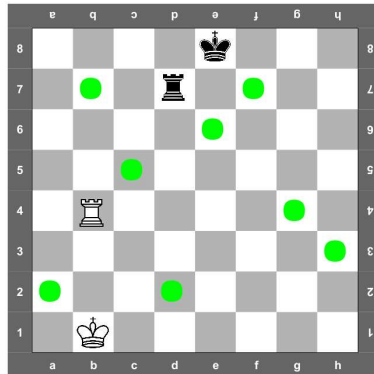
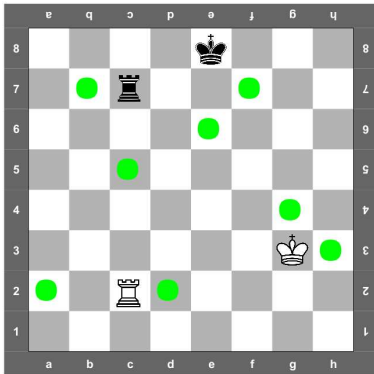
Classe :

Date :

La Tour – T, suite

/12

1. Voici 3 situations où les Blancs et les Noirs convoitent les pastilles vertes. /6
En 1 seul coup, combien de pastilles peuvent prendre Roi et tour de chaque camp ?
Attention, aucune pièce ne peut se faire prendre !

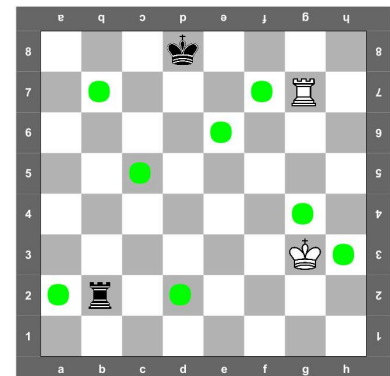
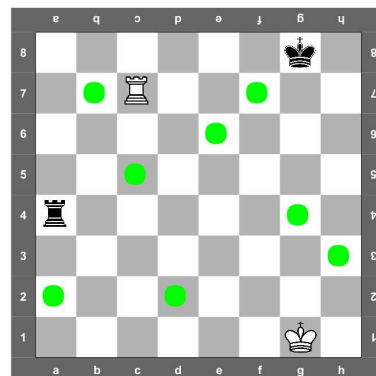
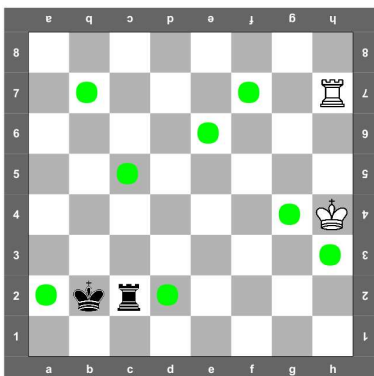


	Blancs	Noirs
R		
T		

	Blancs	Noirs
R		
T		

	Blancs	Noirs
R		
T		

2. Voici 3 autres situations où les Blancs et les Noirs convoitent toujours les pastilles vertes. /6
En 1 seul coup, combien de pastilles peut prendre chaque camp ?
Attention, aucune pièce ne peut se faire prendre !



Blancs	Noirs

Blancs	Noirs

Blancs	Noirs





Nom :

Prénom :

Classe :

Date :

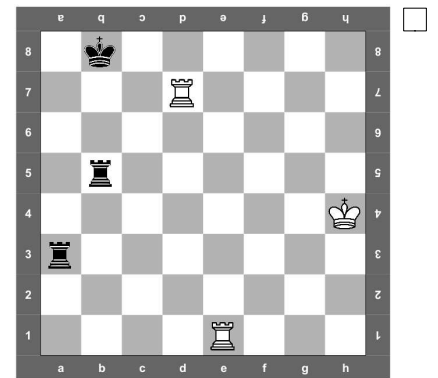
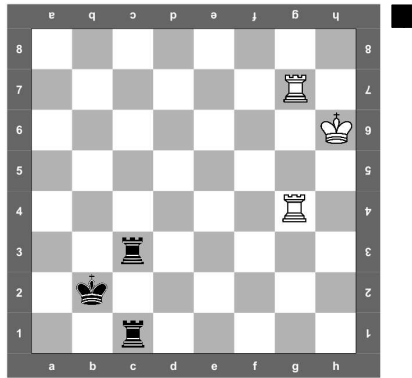
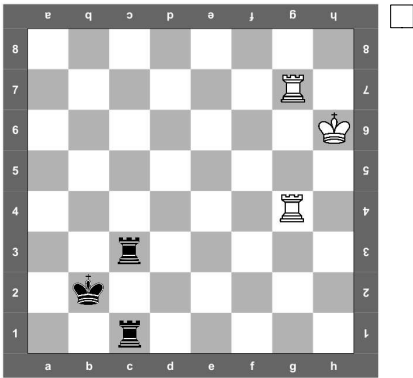
La Tour – T, suite

/18

1. Attaque du Roi.

/6

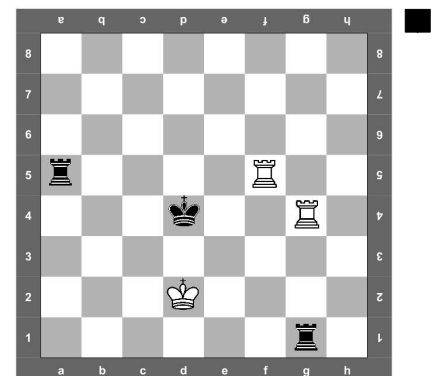
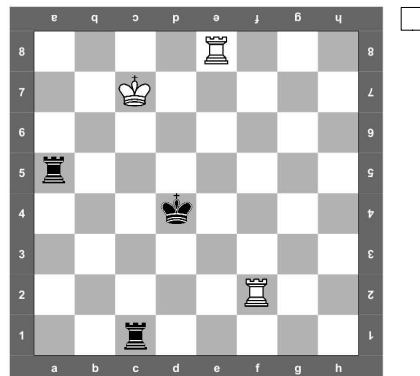
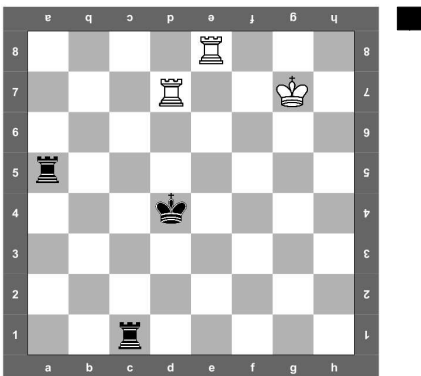
Trace à l'aide d'une flèche un coup pour attaquer le Roi.



2. Défense du Roi.

/6

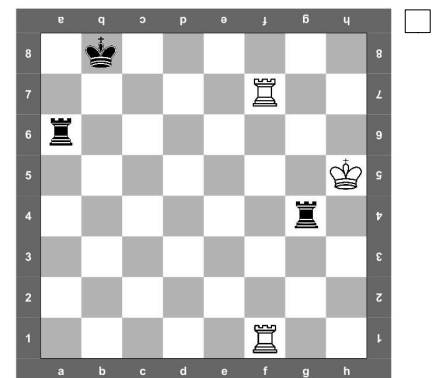
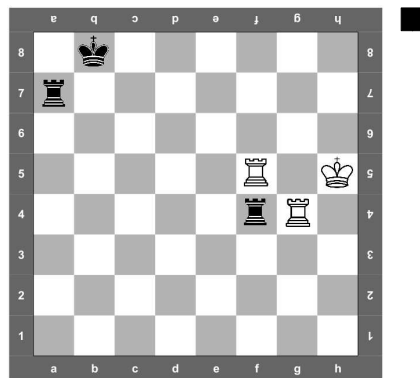
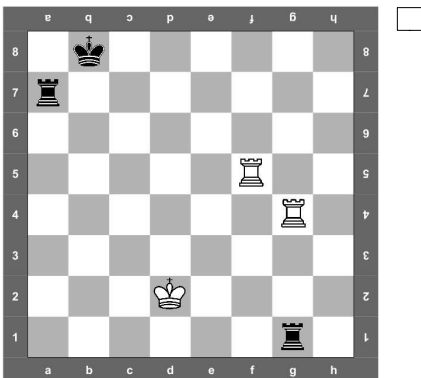
Trace à l'aide d'une flèche un coup pour défendre la Roi.



3. Prise de pièce.

/6

Trace à l'aide d'une flèche le meilleur coup pour prendre une pièce.

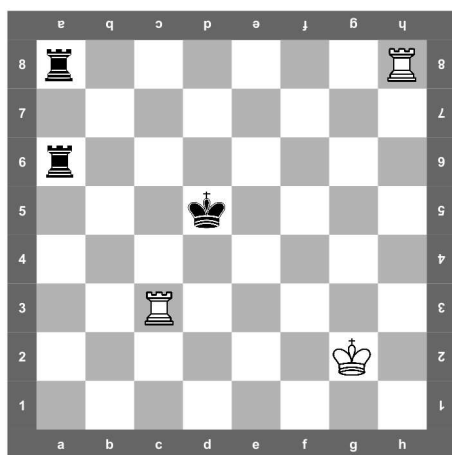
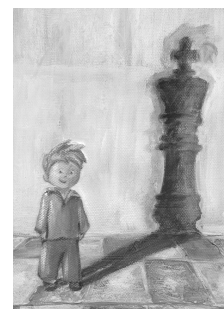


Échec (+) !

Fair-play et esprit chevaleresque

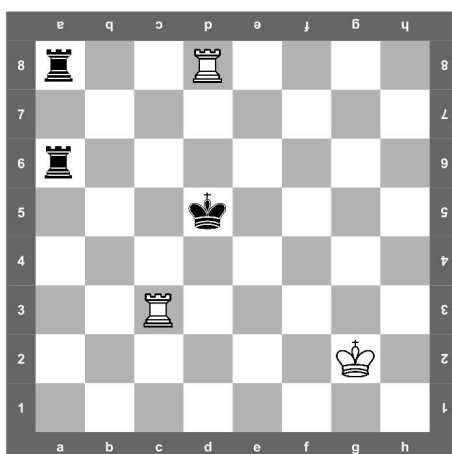
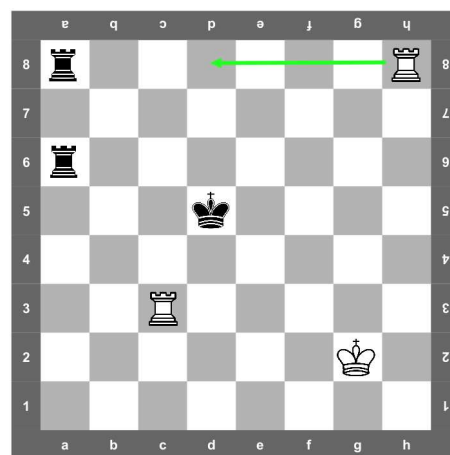
Quand le Roi est attaqué, le Roi est en « échec ».

Le joueur qui attaque ce Roi prévient son partenaire en disant : « Échec ! »



Voici une position.
Le carré blanc en haut à droite de l'échiquier indique que c'est aux Blancs à jouer.

Les Blancs ne jouent pas un bon coup.
Ils veulent absolument attaquer le Roi noir.
Ils jouent leur Tour qui se trouve sur la case h8 en la posant sur la case d8.
Échecs !



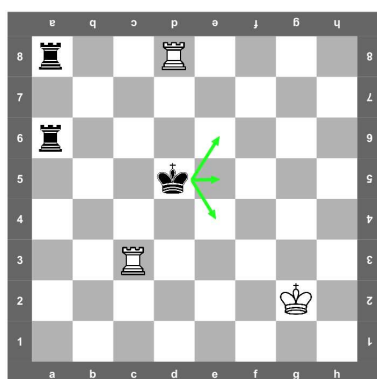
Voici la position après le coup des Blancs.
Le carré noir en haut à droite de l'échiquier indique que c'est aux Noirs à jouer.

Leur Roi est attaqué. Il est en échec. Les Noirs doivent absolument parer cette attaque, cet échec.

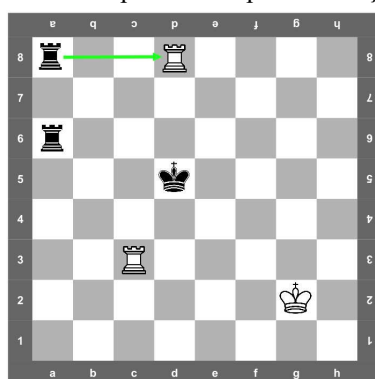
Les Noirs disposent de 3 démarches :

1. Ils déplacent le Roi.
2. Ils prennent la pièce qui attaque le Roi.
3. Ils interposent une pièce entre le Roi et la pièce qui attaque le Roi.

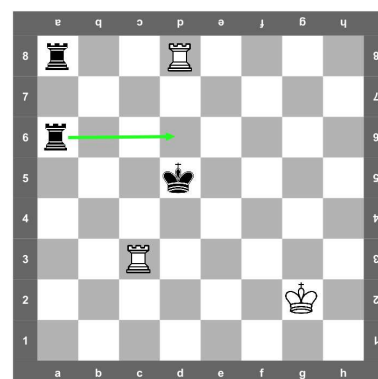
1. Les Noirs déplacent le Roi.



2. Les Noirs prennent la pièce menaçante.



3. Les Noirs interposent une pièce.

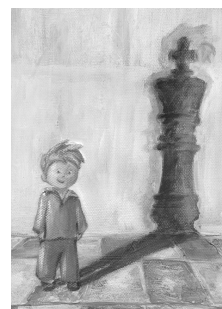


NB : Les Noirs ont plusieurs coups possibles. Ils choisiront le meilleur. Dans cette situation, c'est la 2e démarche qui va entraîner le meilleur coup. Ils vont prendre une Tour aux Blancs et poursuivre la partie avec une Tour d'avance.



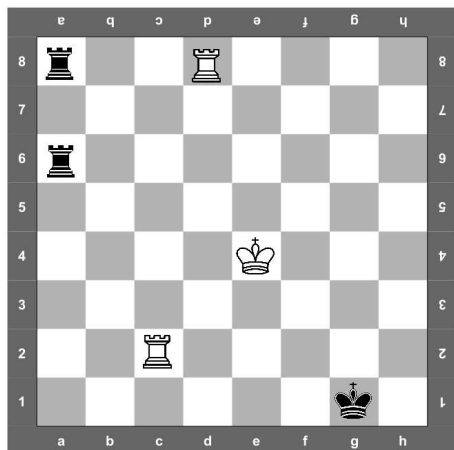
Échec et mat (#) !

Fair-play et esprit chevaleresque



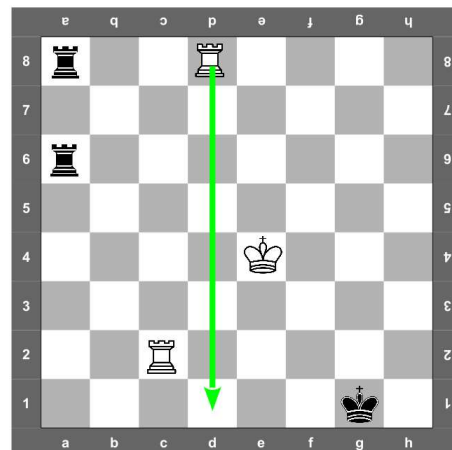
Quand le Roi est attaqué et qu'il lui est impossible de parer cette attaque, le Roi est « Échec et mat ! »

La partie est terminée. La victoire revient à celui qui a maté le Roi adverse.

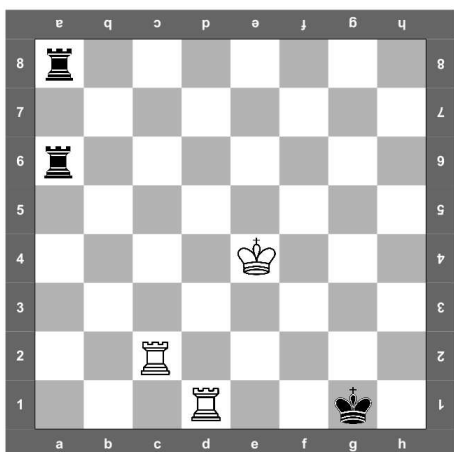


C'est aux Blancs à jouer.

Ils déplacent la Tour de d8 à d1 : « Échec ! »



C'est au tour des Noirs.

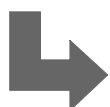
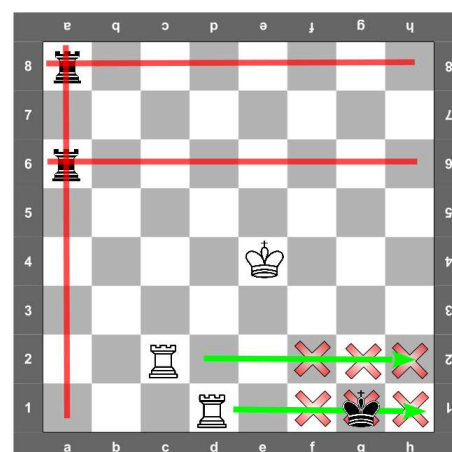


Ils doivent parer l'échec.

1. En déplaçant le Roi, les Noirs ne parviennent pas à éviter les attaques des 2 Tours Blancs.

2. Ni les Tours, ni le Roi Noirs ne peuvent prendre la pièce qui attaque le Roi (la Tour Blanche située en d1).

3. Aucune des 2 Tours Noires ne peut s'interposer entre la Tour Blanche en d1 et le Roi Noir.



**Les Noirs sont « échec et mat » ou tout simplement « mat » !
Les Blancs ont gagné.**



Nom :

Prénom :

Classe :

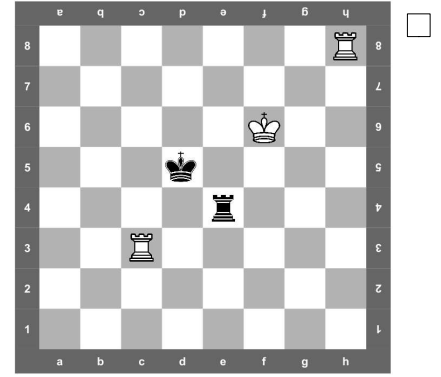
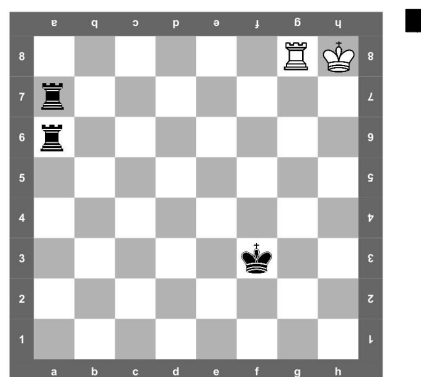
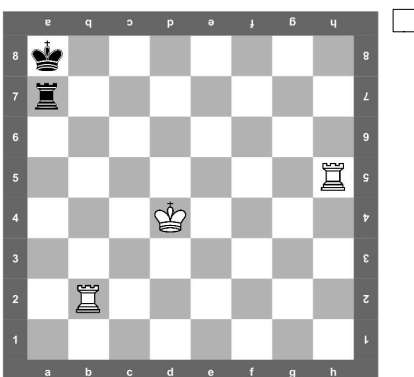
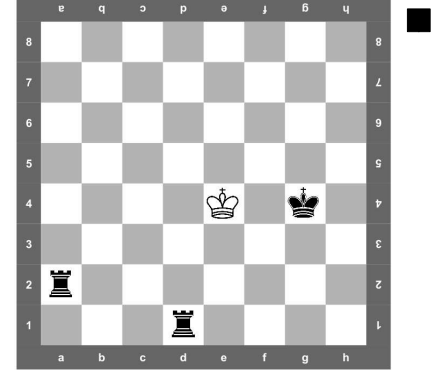
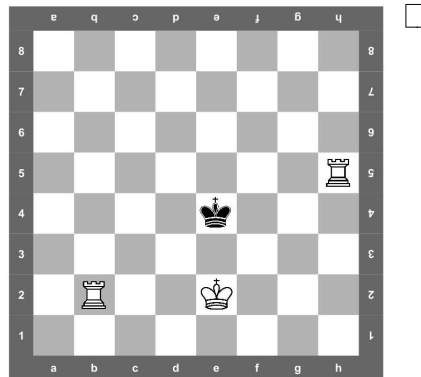
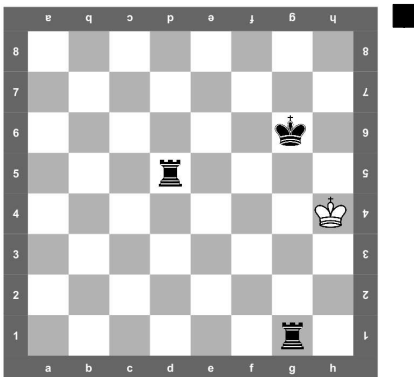
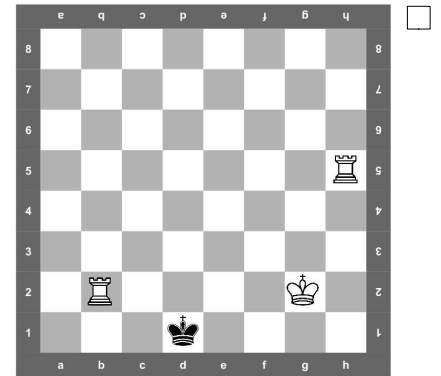
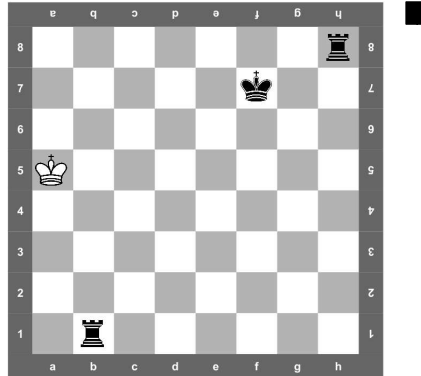
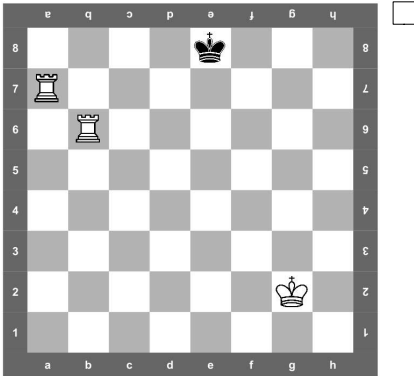
Date :

- Échec et mat 1

/9

Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement de la Tour qui mate le Roi adverse.





Nom :

Prénom :

Classe :

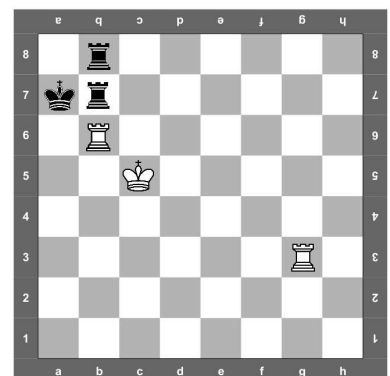
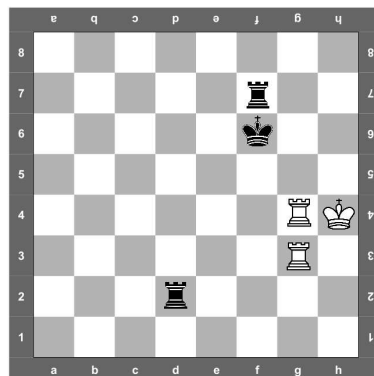
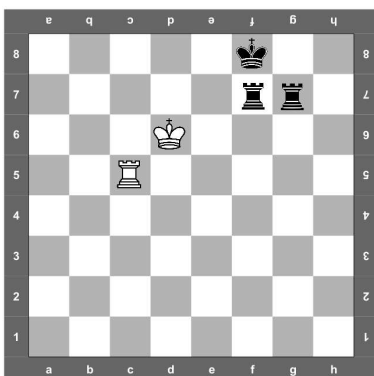
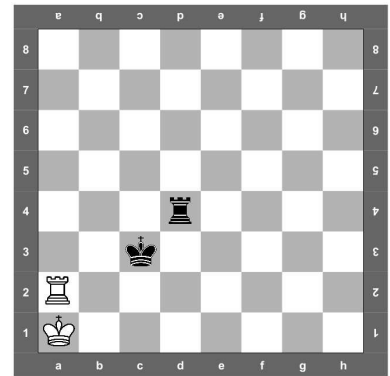
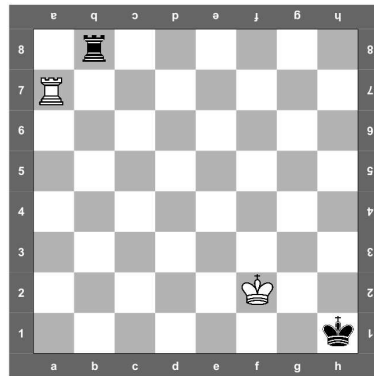
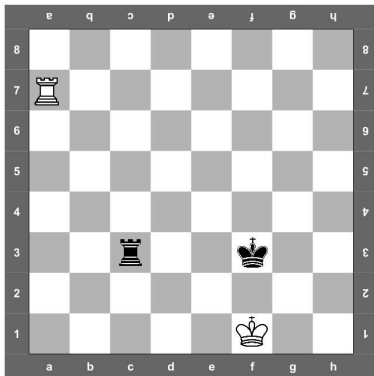
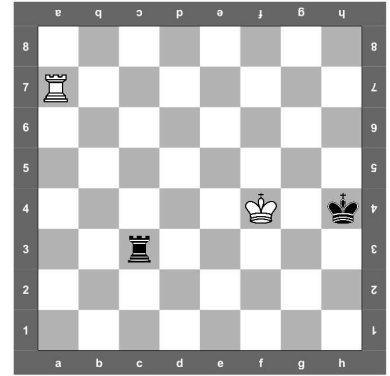
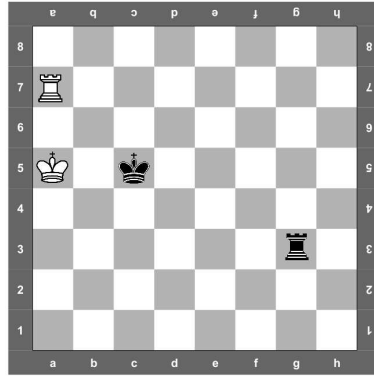
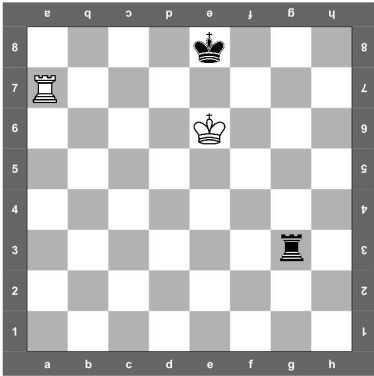
Date :

- Échec et mat 2

/9

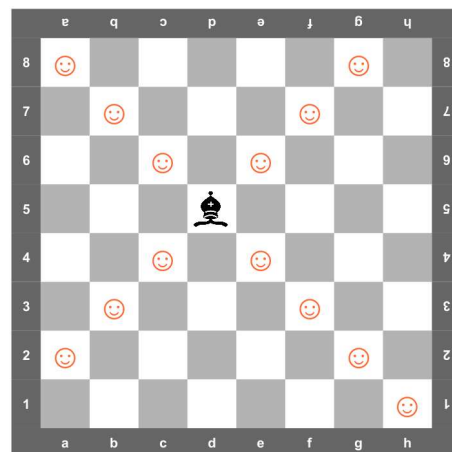
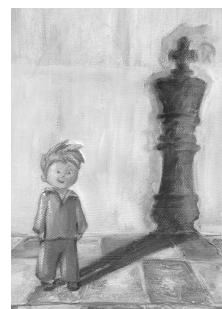
Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement de la Tour qui mate le Roi adverse.



Le Fou (F), il est fêlé.

Valeur : 3 points – Quantité : 2



Le Fou peut jouer vers toutes les cases indiquées par ☺ .
Il y en a 13.

Le Fou se déplace sur les diagonales. Il contrôle des cases de même couleur.

Selon sa position, il a une quantité de déplacements variant de 13 à 7 coups possibles.

Le Fou peut prendre toutes les pièces. Il prend cette pièce et se place sur sa case.

Le Fou est la seule pièce qui se déplace toujours sur des cases de même couleur.



Nom :

Prénom :

Classe :

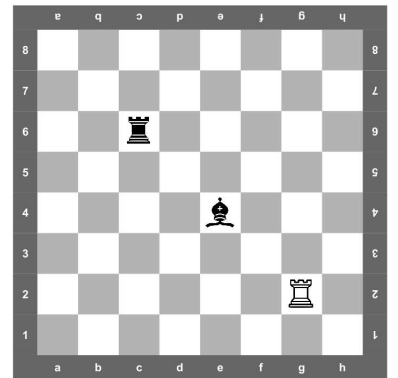
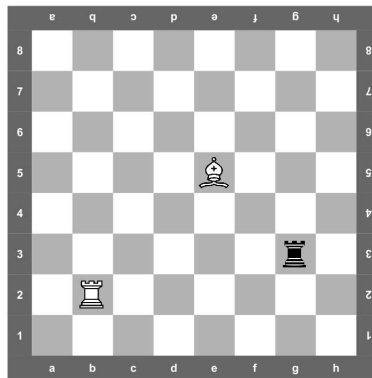
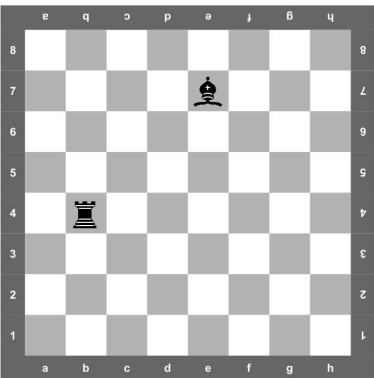
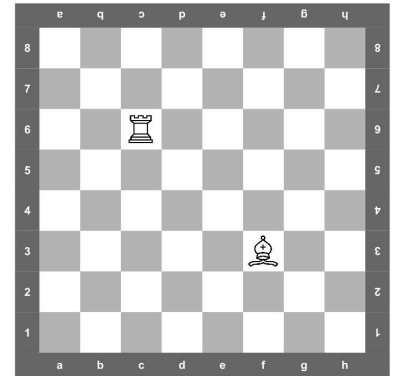
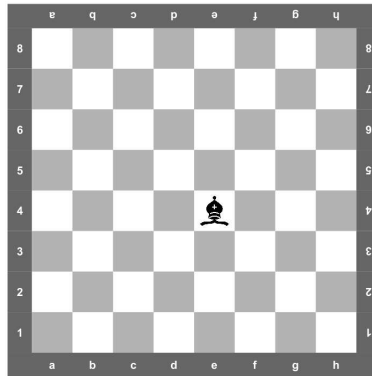
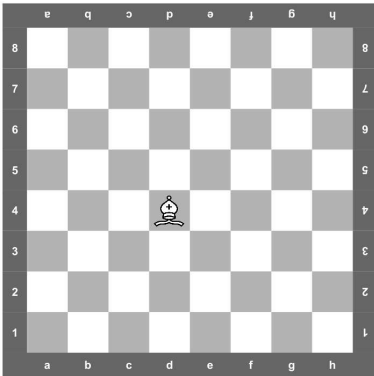
Date :

Le Fou - F

/20

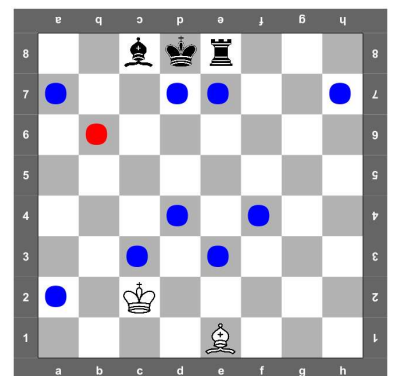
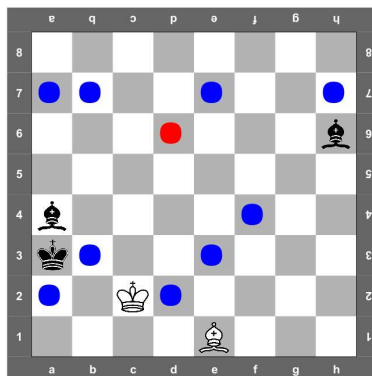
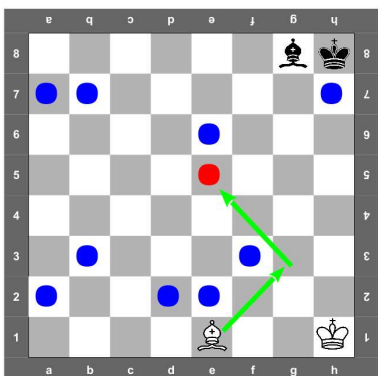
1. Indique d'une croix les différentes cases que le Fou peut atteindre en 1 coup.

/12



3. Le Fou Blanc qui est sur la case e1 doit se rendre sur la case marquée de la pastille rouge. Trace le plus court chemin. Inspire-toi du modèle.

/8





Nom :

Prénom :

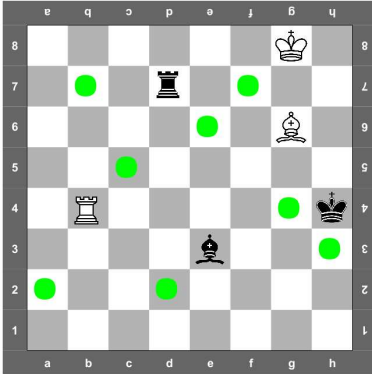
Classe :

Date :

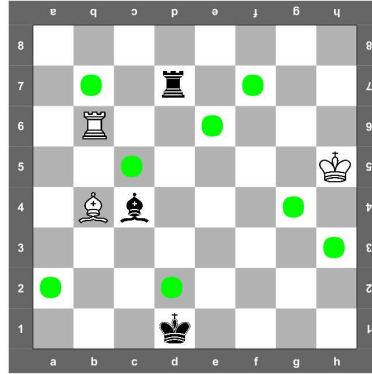
Le Fou – F, suite

/12

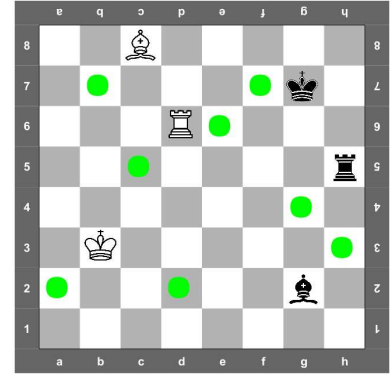
- 1. Voici 3 situations où les Blancs et les Noirs convoitent les pastilles vertes.** /6
En 1 seul coup, combien de pastilles peuvent prendre Roi, Tour et Fou de chaque camp ?
Attention, aucune pièce ne peut se faire prendre !



	Blancs	Noirs
R		
T		
F		

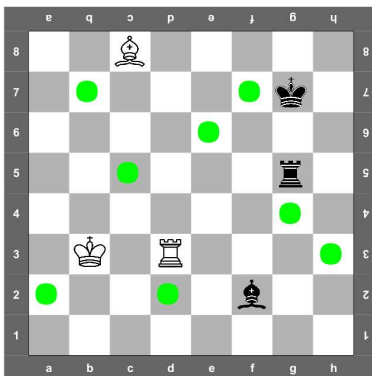


	Blancs	Noirs
R		
T		
F		

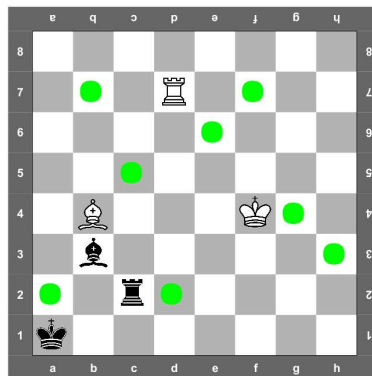


	Blancs	Noirs
R		
T		
F		

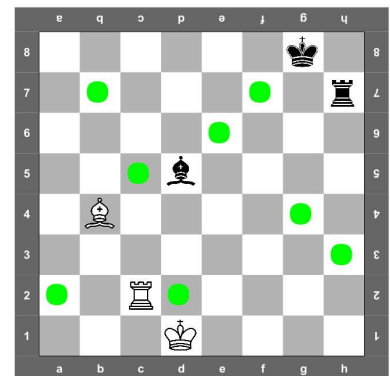
- 2. Voici 3 autres situations où les Blancs et les Noirs convoitent toujours les pastilles vertes.** /6
En 1 seul coup, combien de pastilles peut prendre chaque camp ?
Attention, aucune pièce ne peut se faire prendre !



Blancs	Noirs



Blancs	Noirs



Blancs	Noirs





Nom :

Prénom :

Classe :

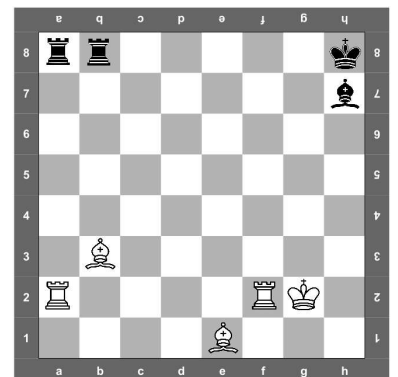
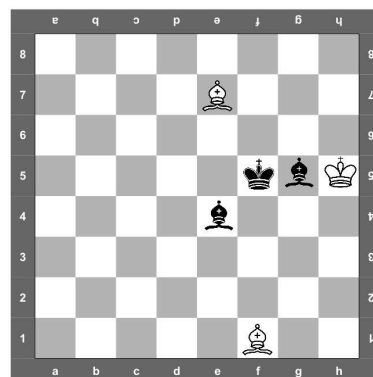
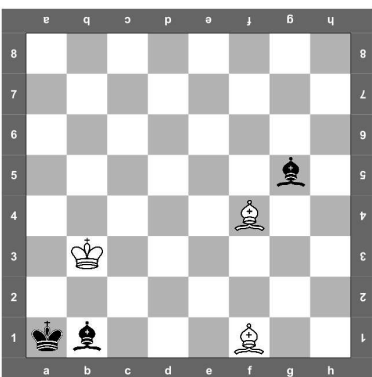
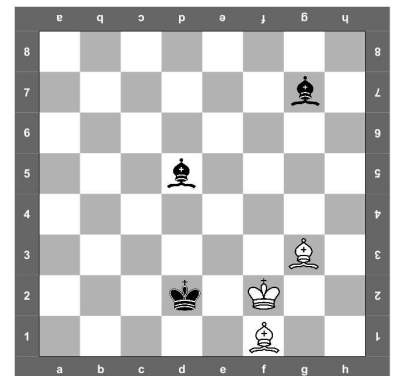
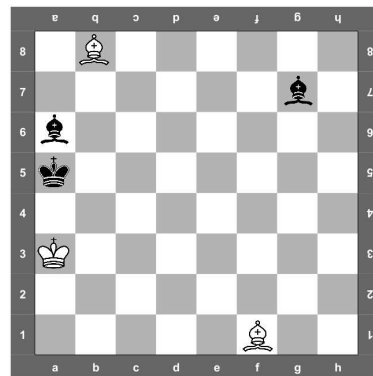
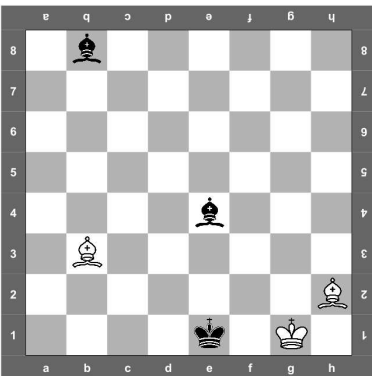
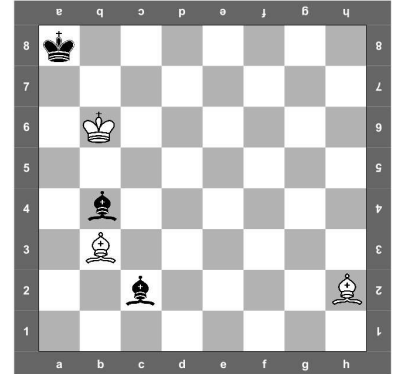
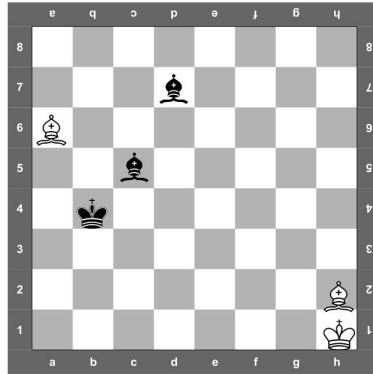
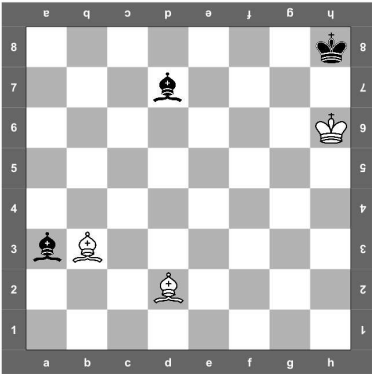
Date :

- Échec et mat 3

/9

Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement du Fou qui mate le Roi adverse.





Nom :

Prénom :

Classe :

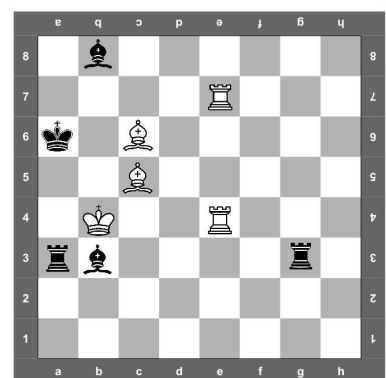
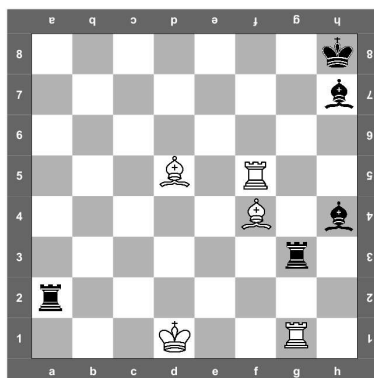
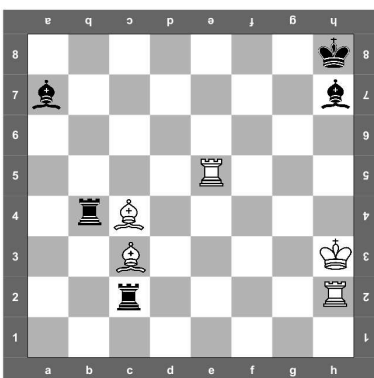
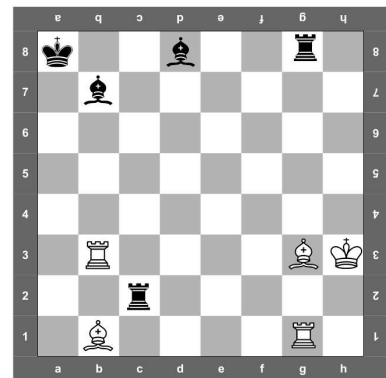
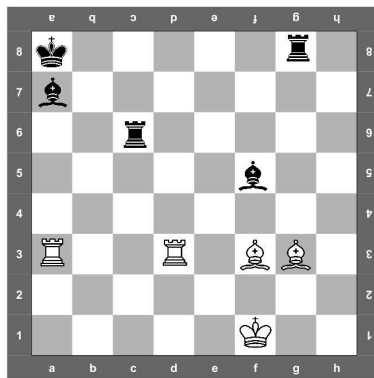
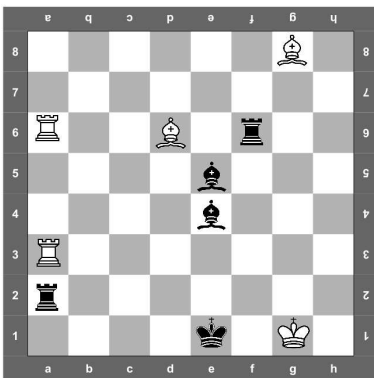
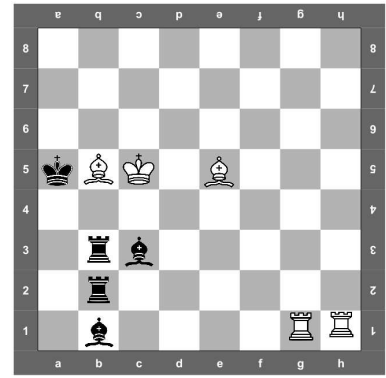
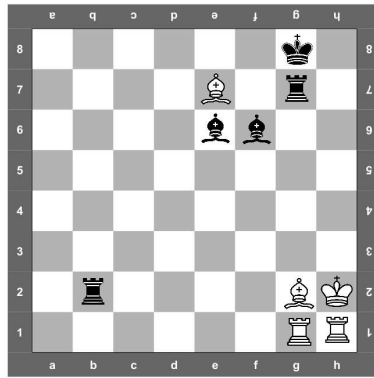
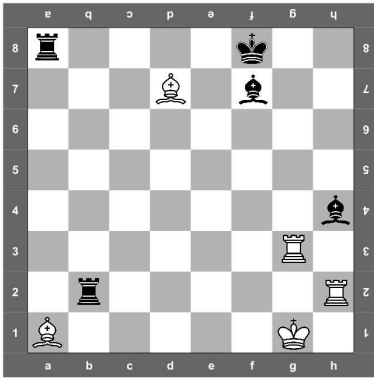
Date :

- Échec et mat 4

/9

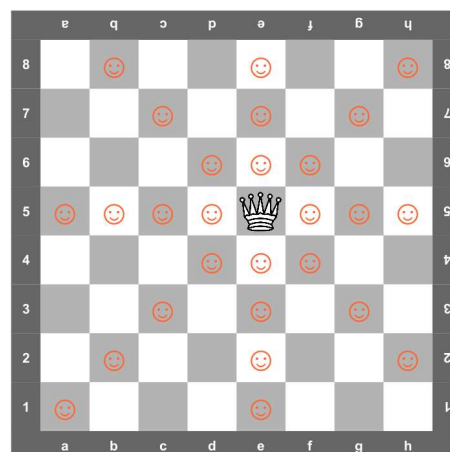
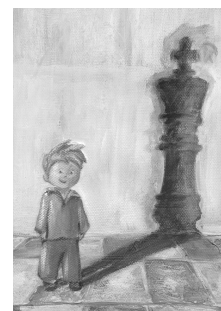
Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement de la pièce qui mate le Roi adverse.



La Dame (D), la plus puissante.

Valeur : 10 points – Quantité : 1



La Dame peut jouer vers toutes les cases indiquées par ☺ .
Il y en a 27.

La Dame se déplace sur les rangées et sur les colonnes (comme la Tour) et sur les diagonales (comme le Fou).

Selon sa position, elle a une quantité de déplacements variant de 27 à 21 coups possibles.

La Dame peut prendre toutes les pièces. Elle prend cette pièce et se place sur sa case.



Nom :

Prénom :

Classe :

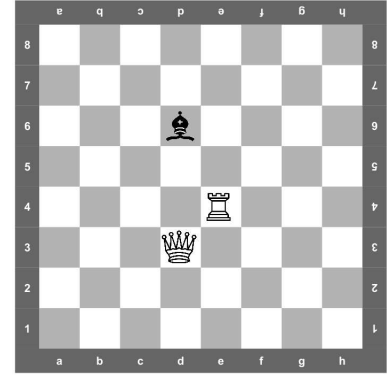
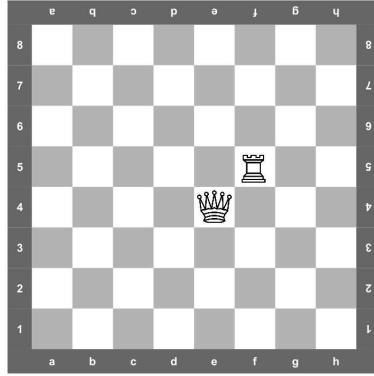
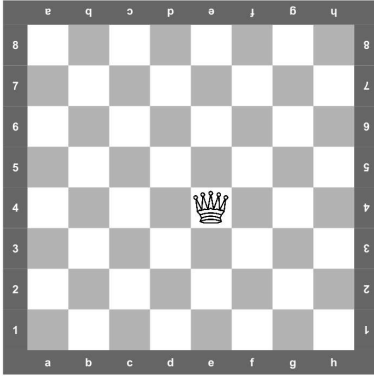
Date :

La Dame - D

/20

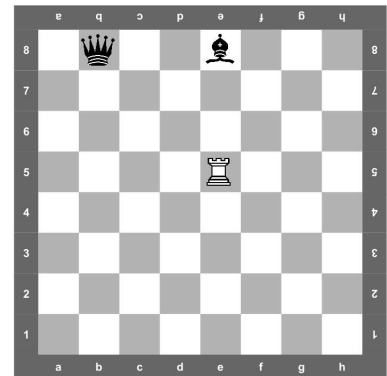
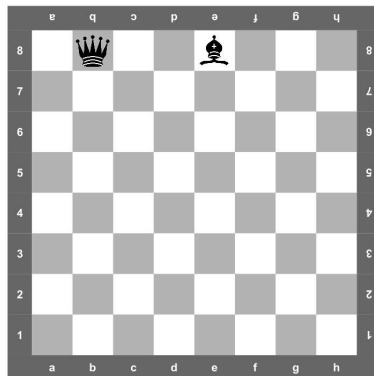
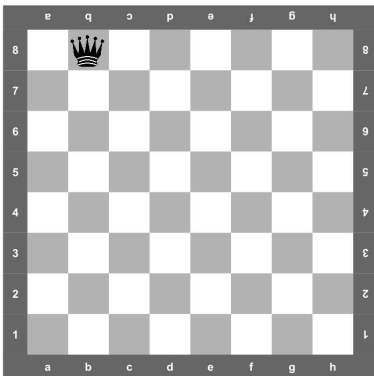
1. Indique d'une croix toutes les cases que peut atteindre la Dame Blanche en 1 coup.

/6



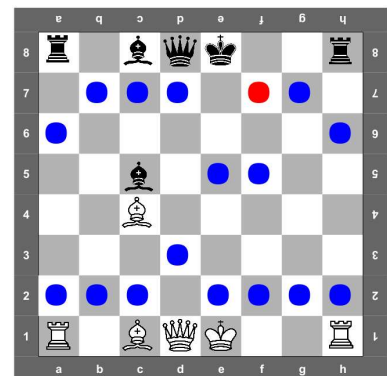
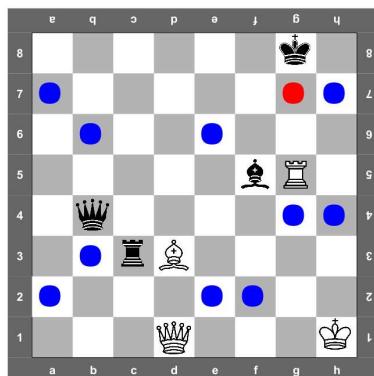
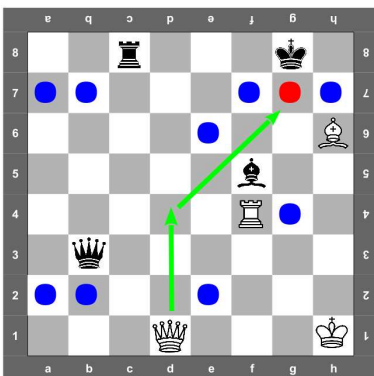
2. Indique d'une croix toutes les cases que peut atteindre la Dame Noire en 1 coup.

/6



3. La Dame Blanche qui est sur la case d1 doit se rendre sur la case marquée de la pastille rouge. Trace le plus court chemin. Inspire-toi du modèle.

/8





Nom :

Prénom :

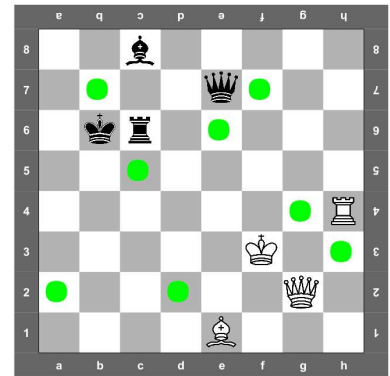
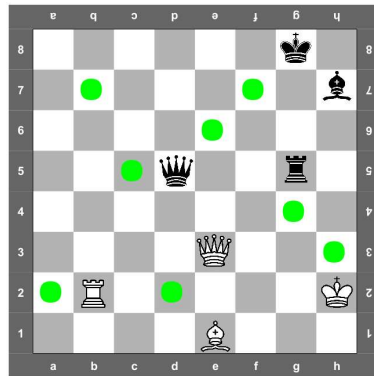
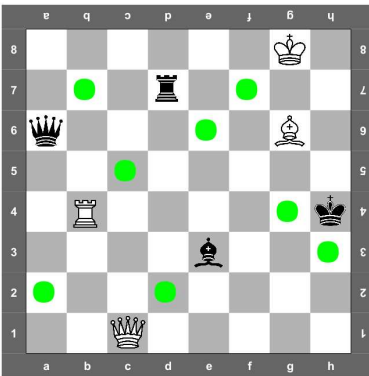
Classe :

Date :

La Dame – D, suite

/12

1. Voici 3 situations où les Blancs et les Noirs convoitent les pastilles vertes. /6
En 1 seul coup, combien de pastilles peuvent prendre Roi, Tour, Fou et Dame de chaque camp ?
Attention, aucune pièce ne peut se faire prendre !

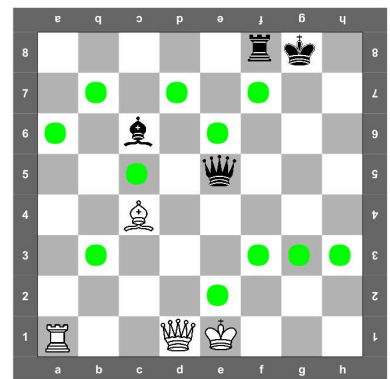
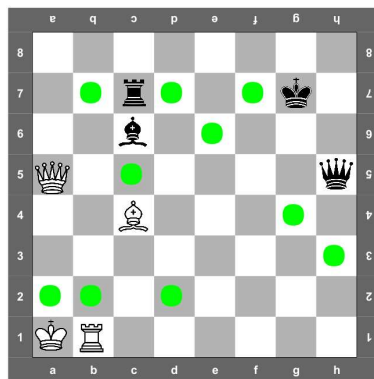
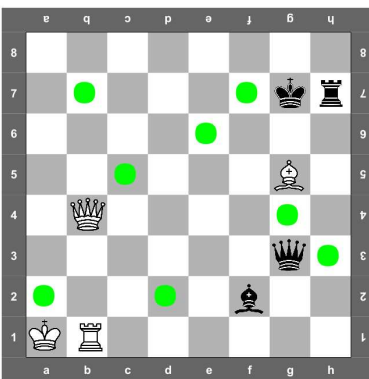


	Blancs	Noirs
R		
T		
F		
D		

	Blancs	Noirs
R		
T		
F		
D		

	Blancs	Noirs
R		
T		
F		
D		

2. Voici 3 autres situations où les Blancs et les Noirs convoitent toujours les pastilles vertes. /6
En 1 seul coup, combien de pastilles peut prendre chaque camp ?
Attention, aucune pièce ne peut se faire prendre !



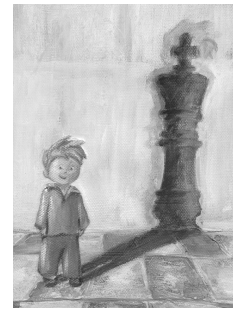
Blancs	Noirs

Blancs	Noirs

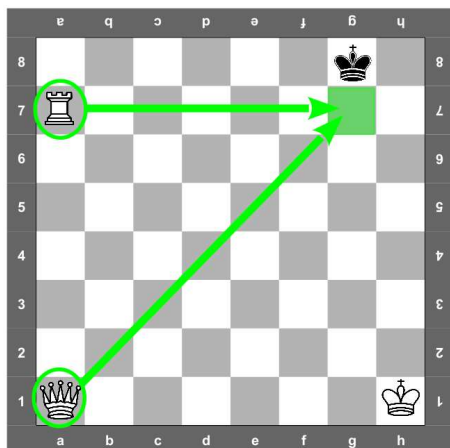
Blancs	Noirs



La Dame (D)... et le baiser de la mort.



Nous savons que la Dame peut combiner les déplacements de la Tour et du Fou. C'est ce qui la rend très puissante. Mais seule elle reste trop faible pour mater le Roi adverse. Quand soutenue par une autre pièce, elle parvient à s'approcher du Roi adverse comme si elle voulait l'embrasser discrètement : c'est le baiser de la mort ! Le Roi est mat.

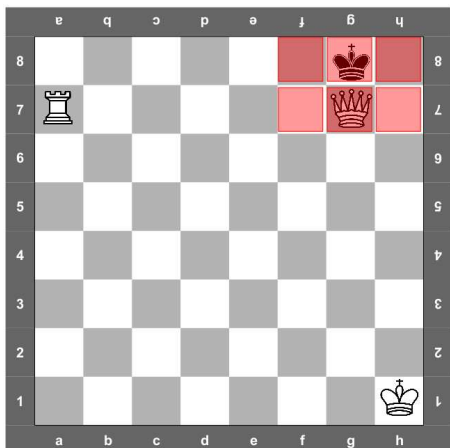


La Tour contrôle toute la rangée 7, et notamment la case g7.

La Dame contrôle toute la diagonale a1-h8 et notamment la case g7.

Le Roi Noir est en g8.

Les Blancs vont déplacer leur Dame sur la case g7

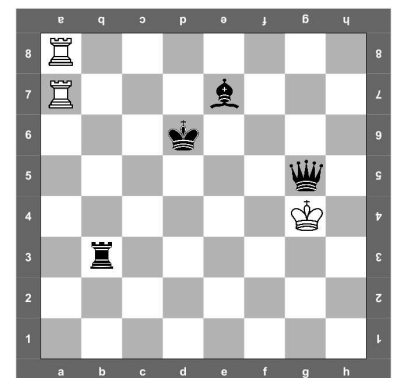
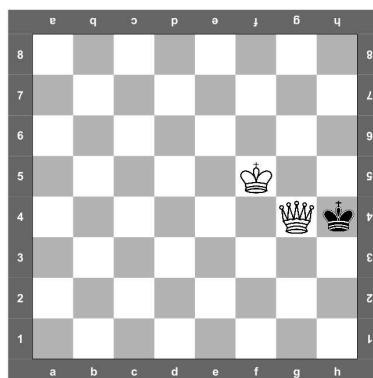
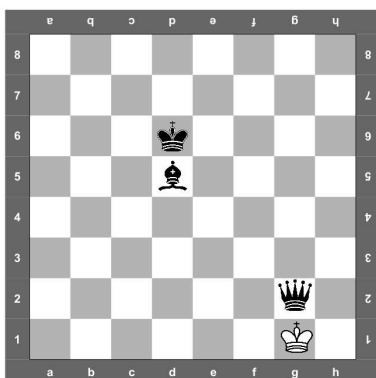


Les Noirs ne peuvent pas éviter l'échec :

1. Impossible d'interposer une pièce entre la Dame et le Roi. Il n'y en a pas et en plus il n'y pas de place.
2. Le Roi ne peut pas prendre la Dame car elle est protégée par le Tour.
3. Le Roi n'a pas de case de fuite.

Les Noirs sont mat !

Exemples de baisers de la mort...





Nom :

Prénom :

Classe :

Date :

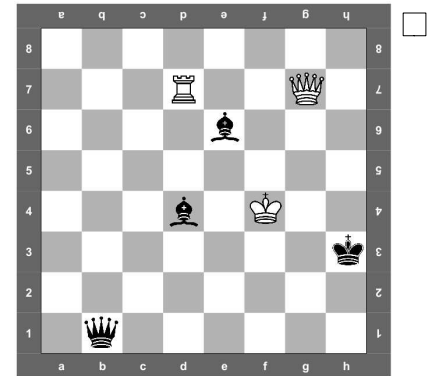
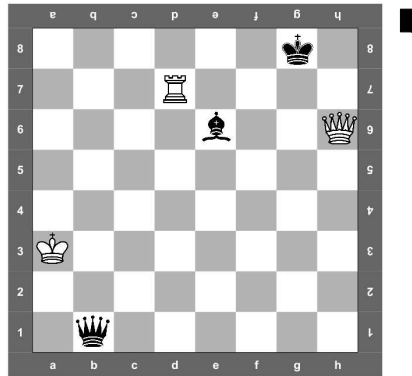
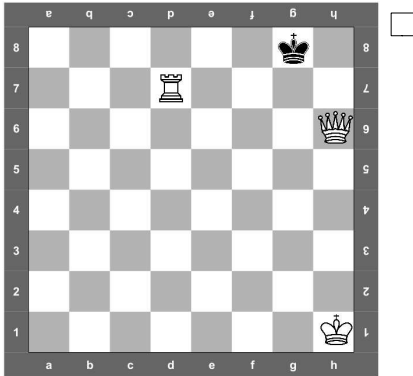
- Échec et mat 5

/9

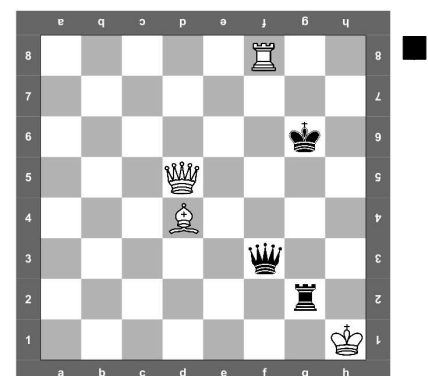
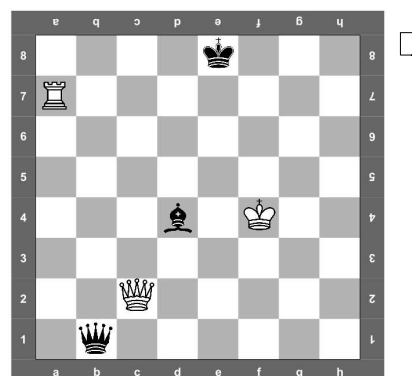
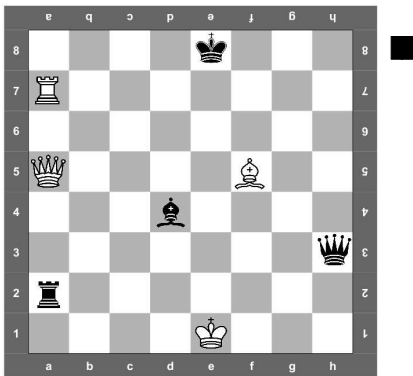
Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement de la Dame qui mate le Roi adverse.

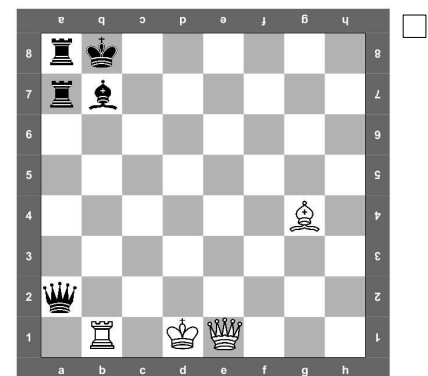
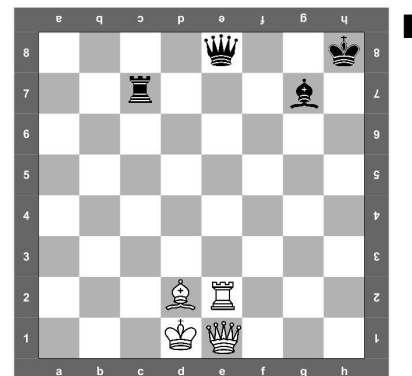
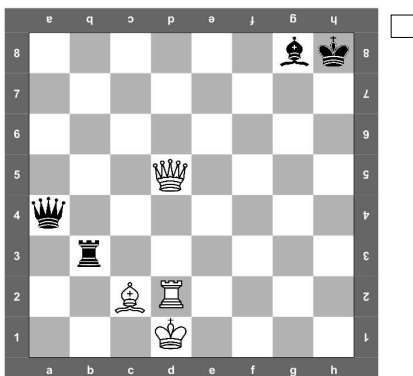
... le baiser de la mort !



... comme la Tour !



... comme le Fou !





Nom :

Prénom :

Classe :

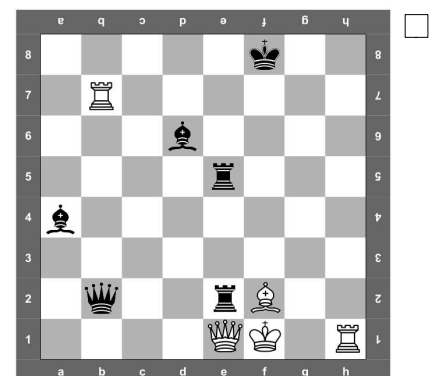
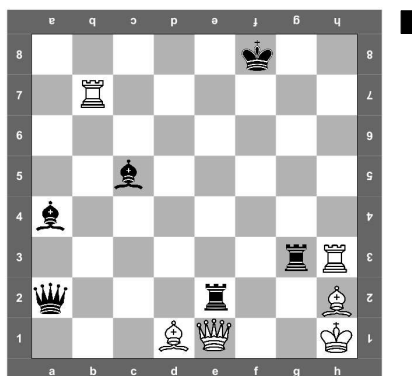
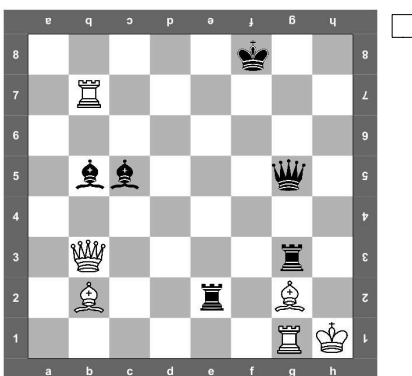
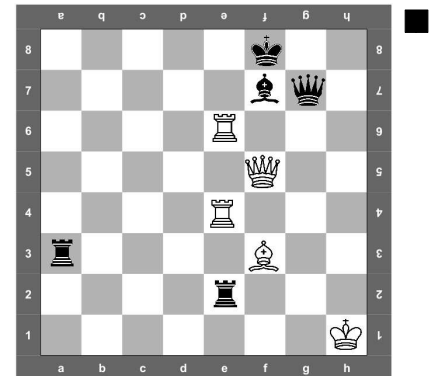
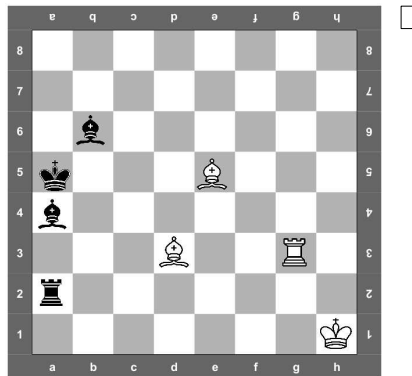
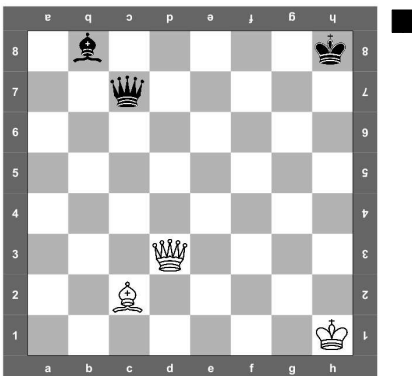
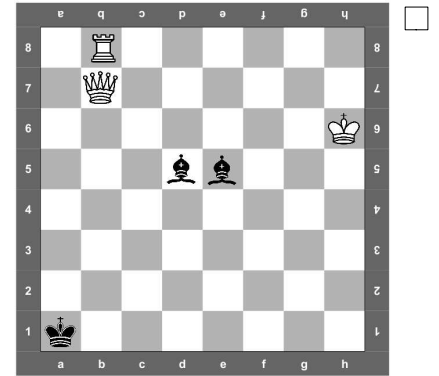
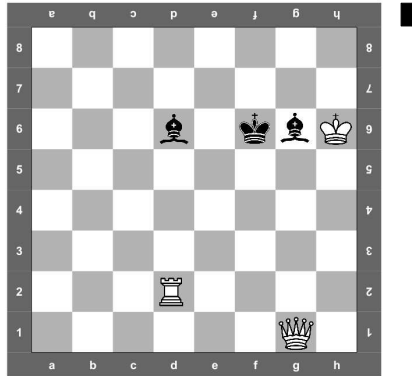
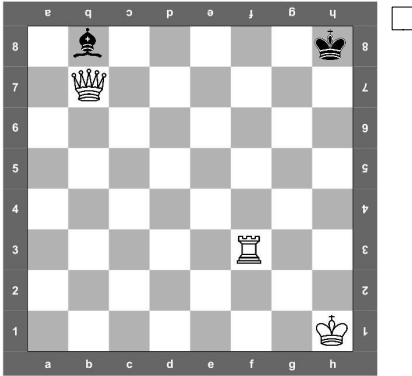
Date :

- Échec et mat 6

/9

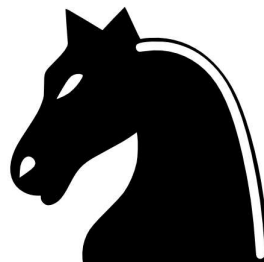
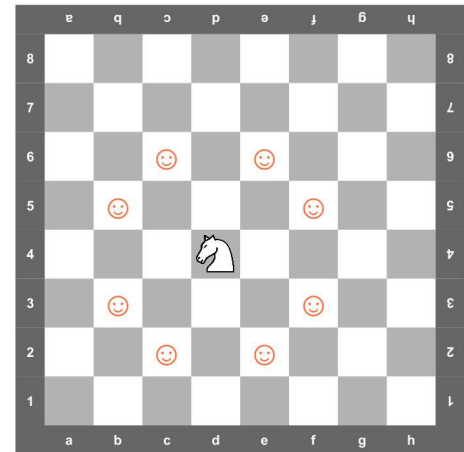
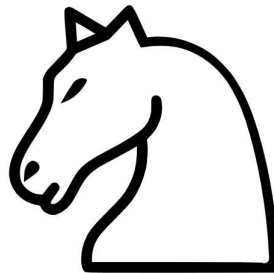
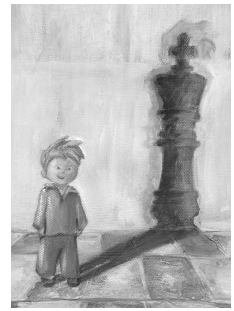
Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement de la pièce qui mate le Roi adverse.



Le Cavalier (C), il saute partout.

Valeur : 3 points – Quantité : 2



Le Cavalier peut jouer vers toutes les cases indiquées par ☺ .
Il y en a 8.

Le Cavalier se déplace d'une case en diagonale et puis d'une case en ligne droite.
Il atterrit sur une case de couleur différente de celle de sa case de départ.

Selon sa position, il a une quantité de déplacements variant de 8 à 2 coups possibles.

Le Cavalier peut prendre toutes les pièces. Il prend cette pièce et se place sur sa case.

**Le Cavalier change de couleur de case à chaque coup.
Le Cavalier est la seule pièce qui peut sauter au-dessus des autres.**



Nom :

Prénom :

Classe :

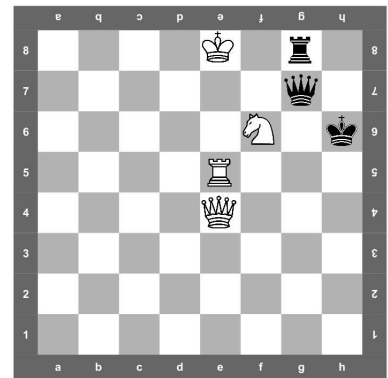
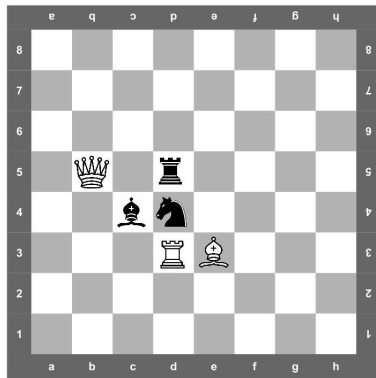
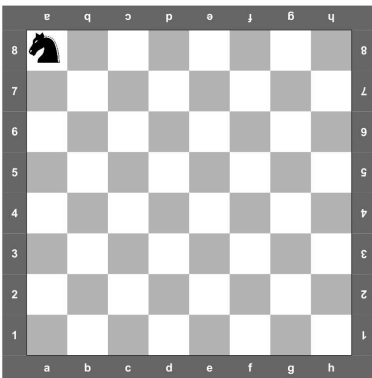
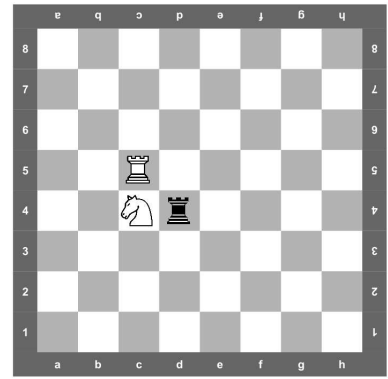
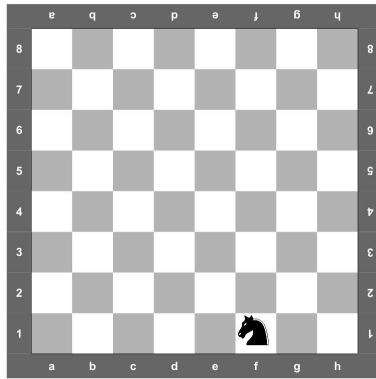
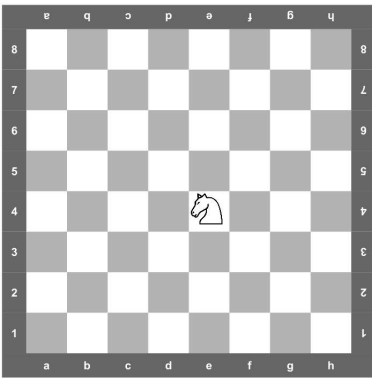
Date :

Le Cavalier - C

/20

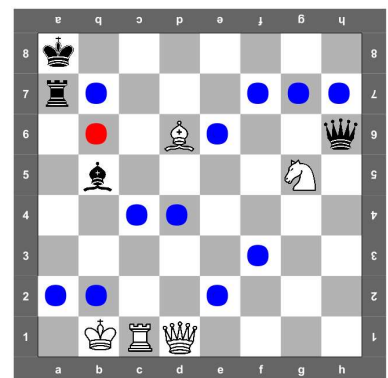
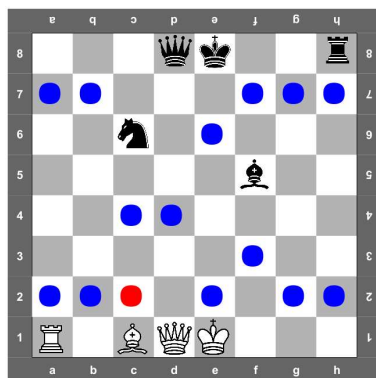
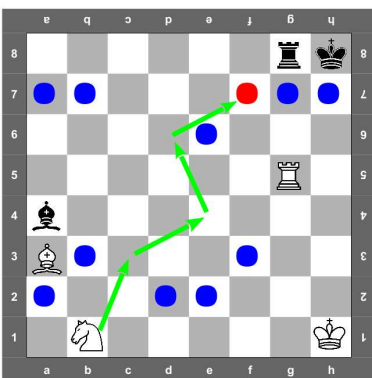
1. Indique d'une croix toutes les cases que peut atteindre le Cavalier.

/12



**2. Le Cavalier doit se rendre sur la case marquée de la pastille rouge.
Trace le plus court chemin. Inspire-toi du modèle.**

/8





Nom :

Prénom :

Classe :

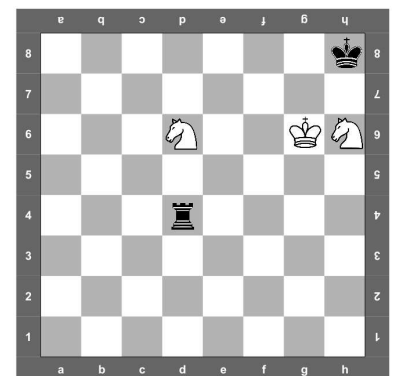
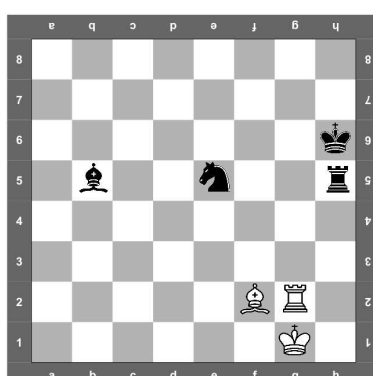
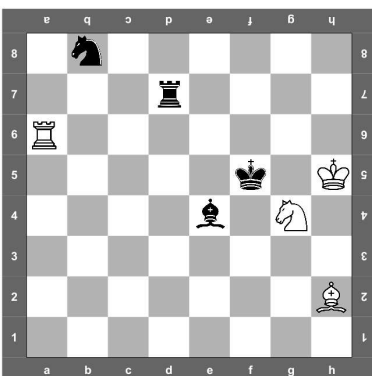
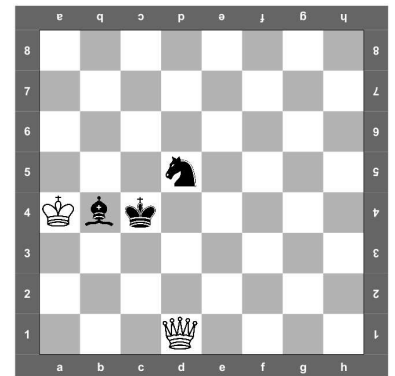
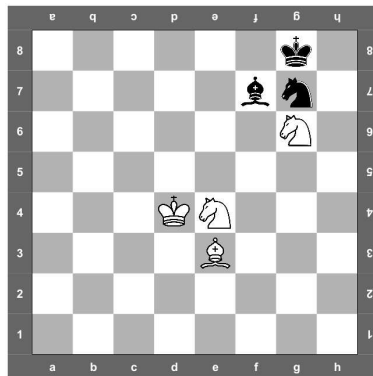
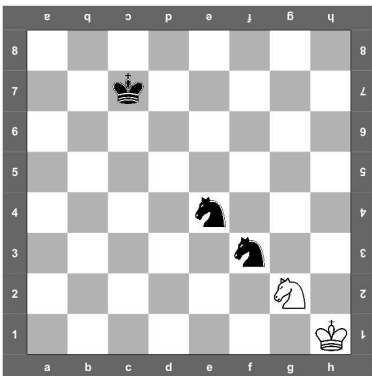
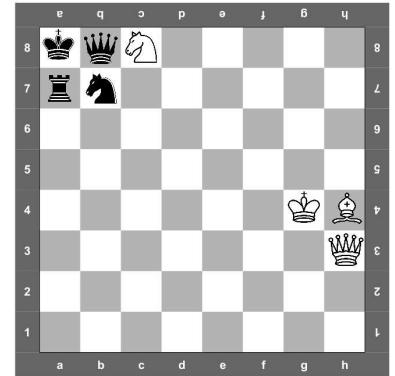
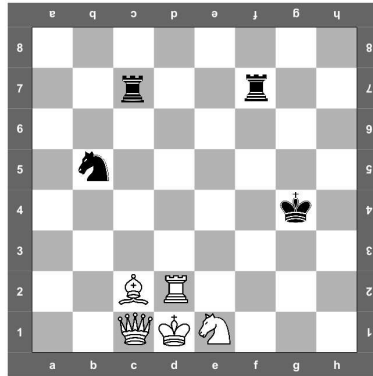
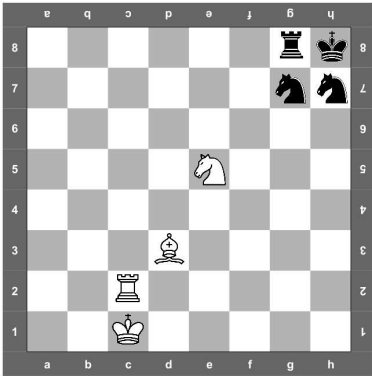
Date :

- Échec et mat 7

/9

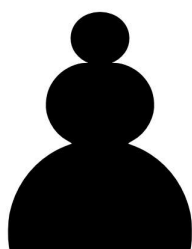
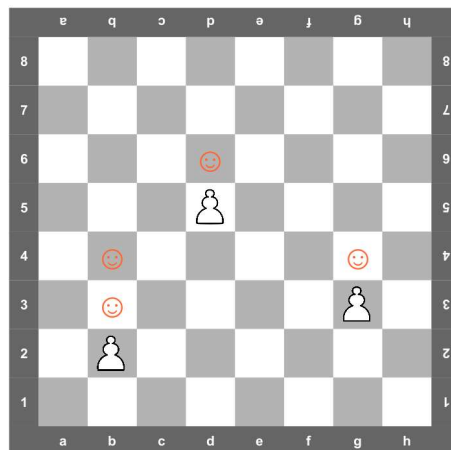
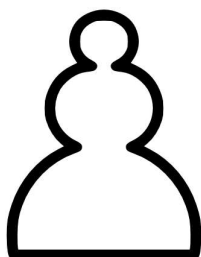
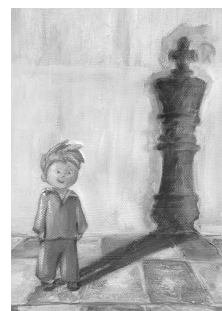
Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement du Cavalier qui mate le Roi adverse.



Le pion, petit mais costaud.

Valeur : 1 point – Quantité: 8



Le pion avance d'une seule case à la fois. Il occupe celle qui est juste devant lui, sur la même colonne.

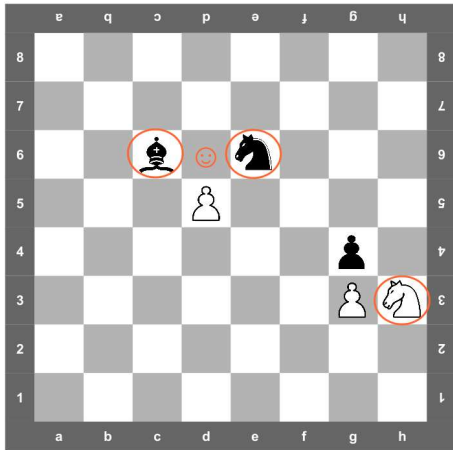
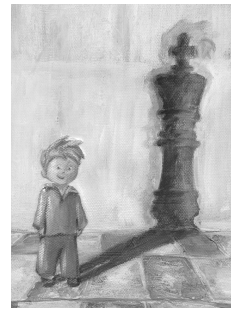
Si le pion est sur sa case de départ, il peut avancer de 2 cases.

Les pions Blancs avancent de la rangée 2 vers la rangée 8. Les pions Noirs avancent de la rangée 7 vers la rangée 1.

Le pion est la seule pièce qui ne peut pas reculer.

Le pion est la seule pièce qui ne prend pas dans le sens de son déplacement.

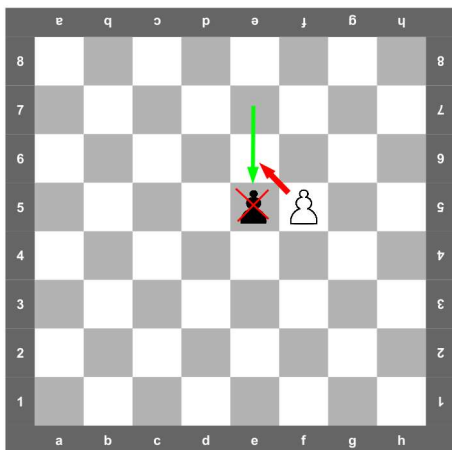
Le pion, il prend en diagonale.



Le pion prend les pièces ennemies qui se trouvent sur une des cases diagonales devant et contiguës à la sienne.

Le pion est la seule pièce qui ne prend pas dans le sens de son déplacement.

Le pion, il peut prendre « en passant » (e.p.).

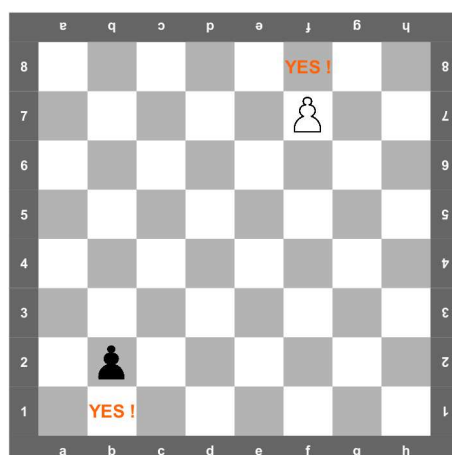


Cette façon de prendre ne s'applique qu'entre pions. Dans cet exemple, c'est le pion blanc qui prend « en passant ».

1. Le pion Noir avance de 2 cases.
2. Le pion Noir arrive sur la même rangée que le pion Blanc.
3. Les 2 pions sont sur des cases adjacentes.
4. Le pion Blanc prend comme si le pion Noir n'avait avancé que d'une seule case.
5. Cette prise doit se réaliser au coup suivant le déplacement du pion Noir.

C'est la seule prise aux échecs où l'attaquant se retrouve sur une case qui était vide juste avant la prise.

Le pion, il prend du galon : la promotion.



Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée, il doit se faire remplacer par une autre pièce.

Le joueur a le choix entre la Dame, la Tour, le Fou ou le Cavalier.



Nom :

Prénom :

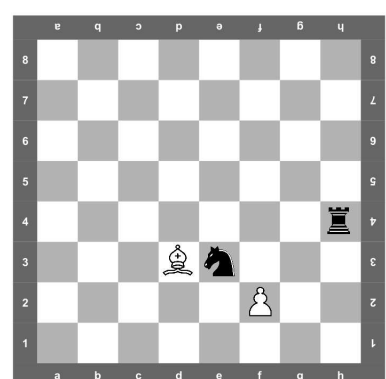
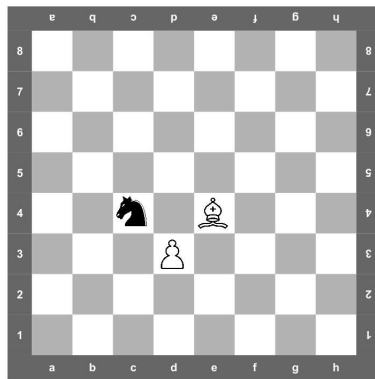
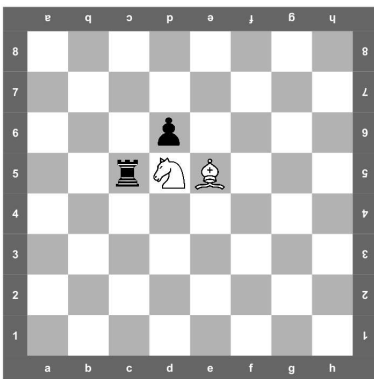
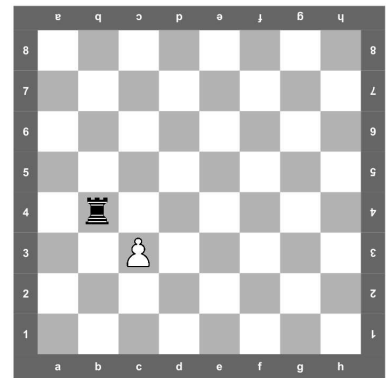
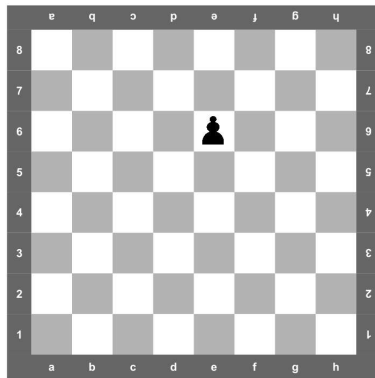
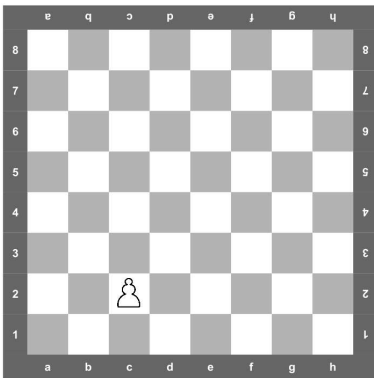
Classe :

Date :

Le pion
/21

1. Indique d'une croix toutes les cases que peut atteindre le pion en 1 coup.

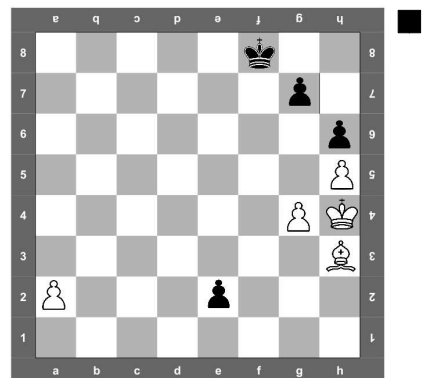
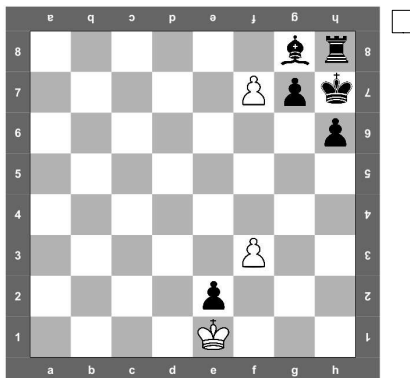
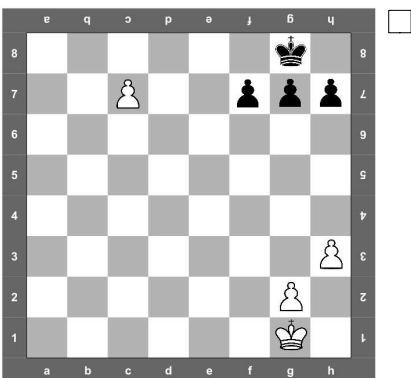
/12



2. Dans ces 3 situations, le pion va à promotion.

/9

Entoure la ou les pièce(s) de promotion qui matera ou materont l'adversaire.





Nom :

Prénom :

Classe :

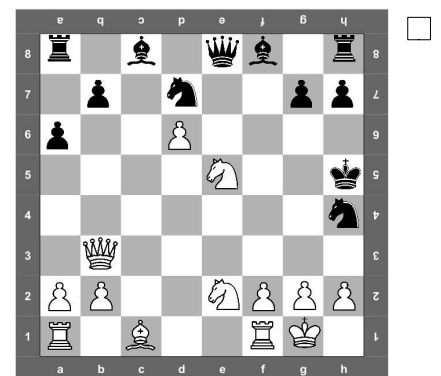
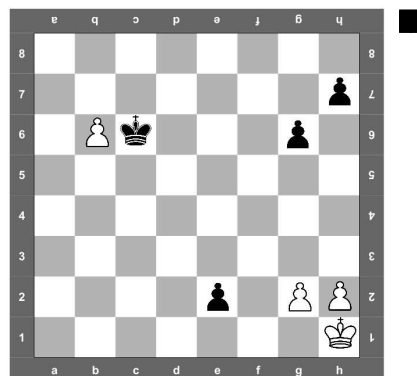
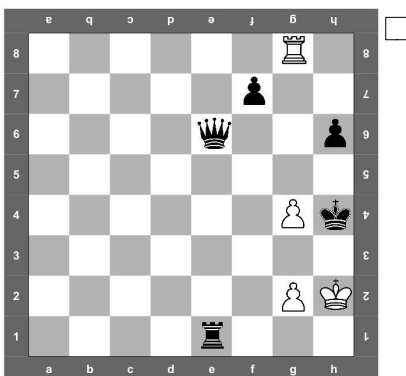
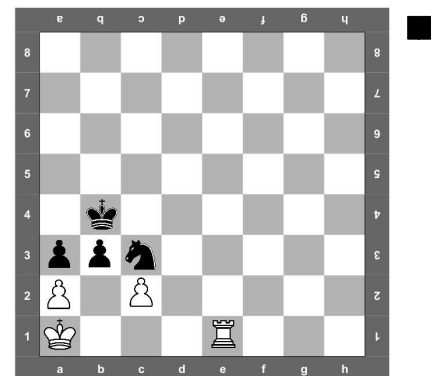
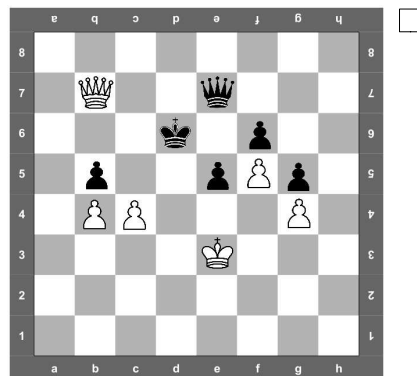
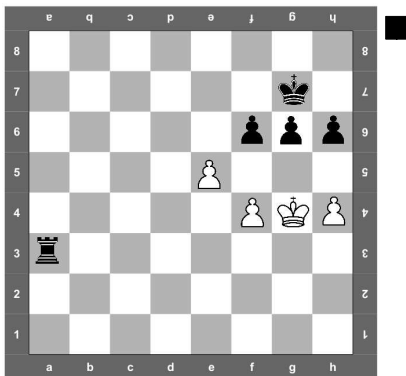
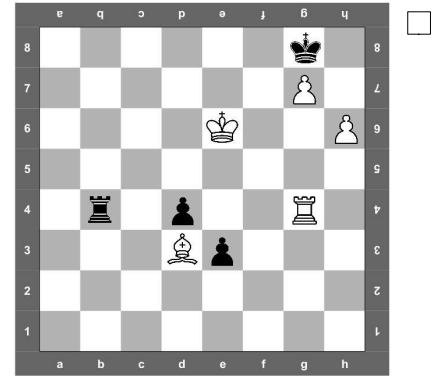
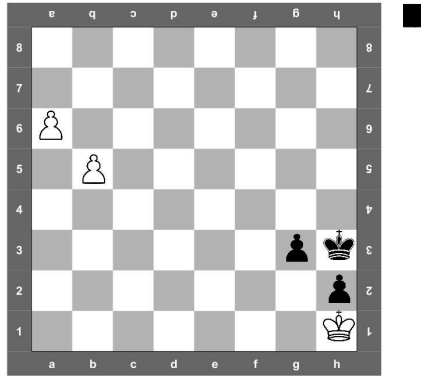
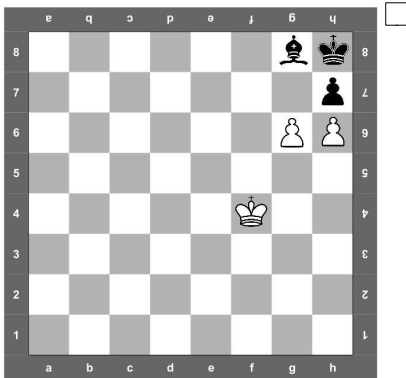
Date :

- Échec et mat 8

/9

Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement du pion qui mate le Roi adverse.





Nom :

Prénom :

Classe :

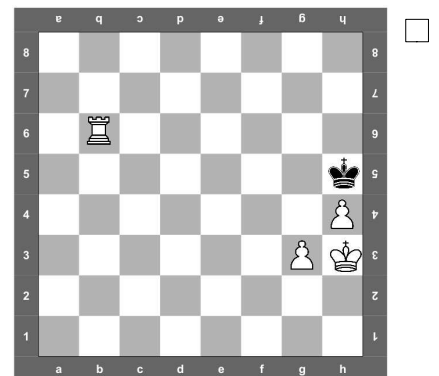
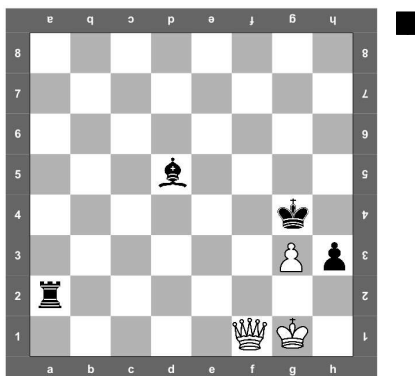
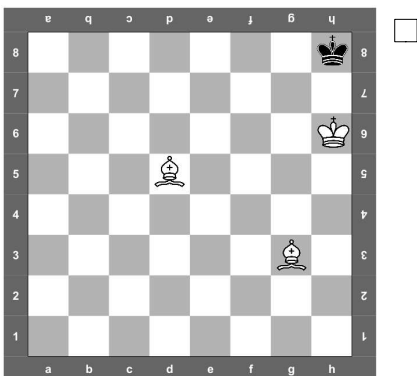
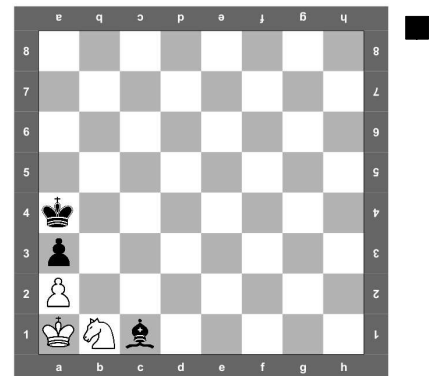
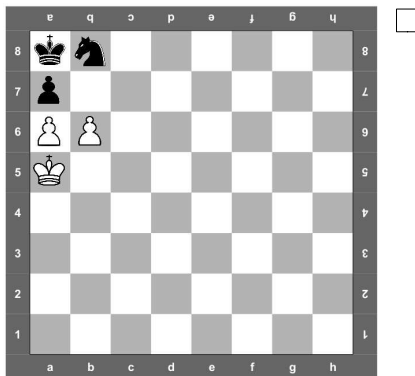
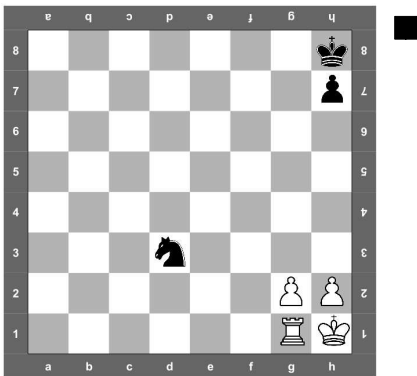
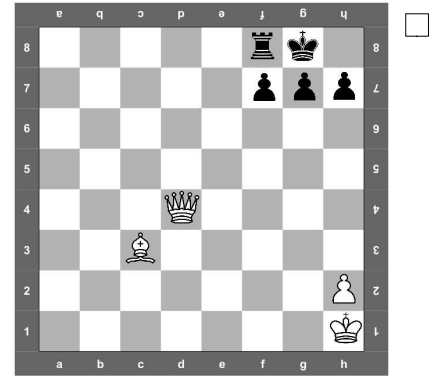
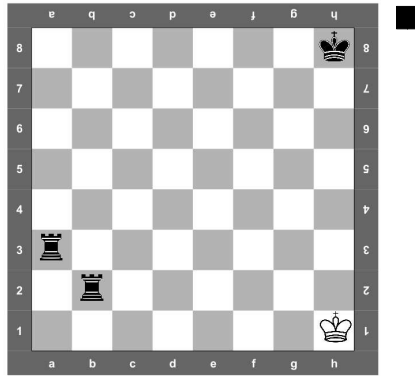
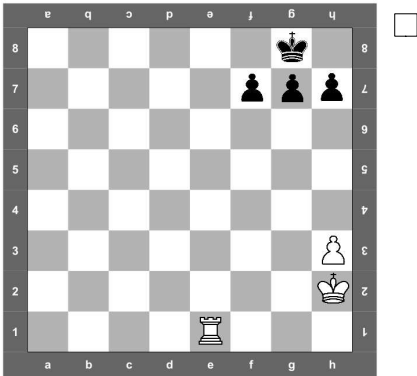
Date :

- Échec et mat 9

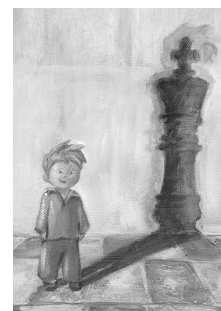
/9

Mats en 1 coup

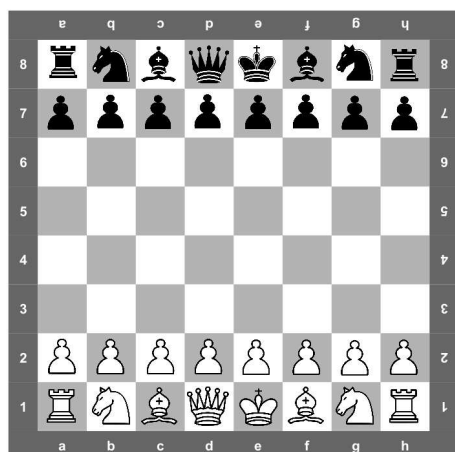
Trace à l'aide d'une flèche le mouvement de la pièce qui mate le Roi adverse.



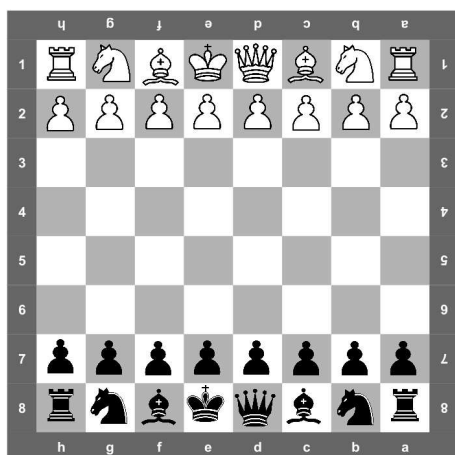
La position de départ.



Du point de vue des Blancs.



Du point de vue des Noirs.



Trucs et astuces.

- Poser l'échiquier face à soi avec une case blanche en bas à droite.
- Les Tours vont dans les coins.
- Les Cavaliers se posent à côté des Tours.
- Le couple royal se place au centre de la première rangée avec la Dame sur la case de sa couleur.
- Les Fous encadrent le couple royal.
- Les pions se placent sur la deuxième rangée.
- Si l'échiquier est marqué d'un code alphanumérique, la rangée 1 se trouvent du côté des Blancs, la 8, du côté des Noirs.
La Dame est sur la colonne d (d1 pour les Blancs, d8 pour les Noirs).

Les 3 phases d'une partie.

1. L'ouverture :

Chaque joueur pose son équipe sur le terrain. Il mobilise ses Cavaliers, ses Fous. Il prépare le roque, voire, il roque. Eviter de déplacer 2x la même pièce. Ne pas sortir sa Dame trop tôt.

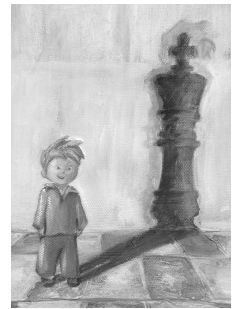
2. Le milieu de partie :

Après l'ouverture, les pièces sont développées et la position équilibrée. Se pose alors la question cruciale et souvent déroutante pour le débutant : « Que faire ? ». Le milieu de partie est le moment où tout peut basculer d'un côté souvent suite à quelques combinaisons de base qu'il faut connaître (fourchette, échec double, échec à la découverte,...).

3. La fin de partie ou finale :

Après l'échange de la majorité des pièces, il ne reste plus souvent sur l'échiquier que les deux Rois, quelques pions et une ou deux pièces dans chaque camp. Une finale permet souvent de concrétiser l'avantage d'un pion supplémentaire. Si le camp possédant un pion de plus arrive à le mener jusqu'à la promotion il aura gagné ! (le pion se transformant en Dame, l'avantage sera décisif).

Le roque, un coup de Roi !



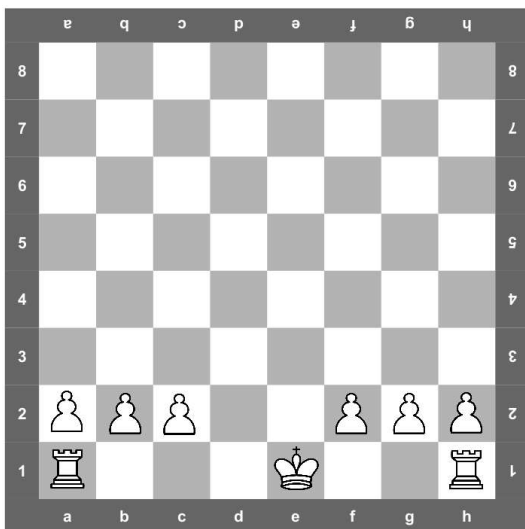
Le roque sert à mettre le Roi à l'abri.
Le roque permet de mobiliser la Tour.

Le roque invite le Roi et la Tour à jouer lors du même coup :

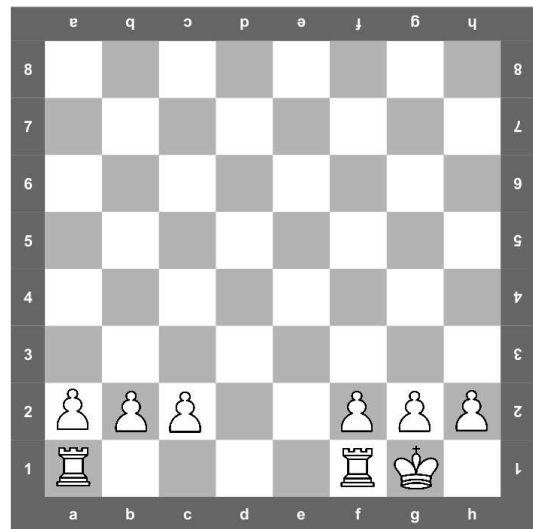
- le Roi se déplace latéralement de 2 cases.
- La Tour saute par-dessus le Roi et se met juste à côté de ce dernier.

Il y a le petit roque et le grand roque.

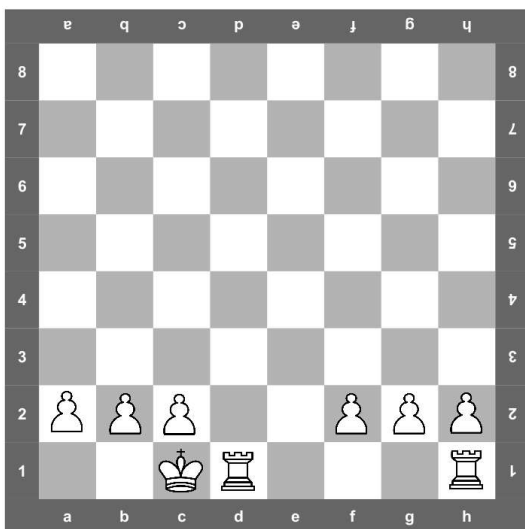
Avant le roque



Le petit roque (0-0)



Le grand roque (0-0-0)



5 conditions :

Les cases séparant le Roi et la Tour sont inoccupées.

Le Roi et la Tour ne se sont pas encore déplacés.

Le Roi n'est pas en échec.

Le Roi ne traverse pas une case où il serait en échec.

Le Roi n'arrive pas sur une case où il serait en échec.



Nom :

Prénom :

Classe :

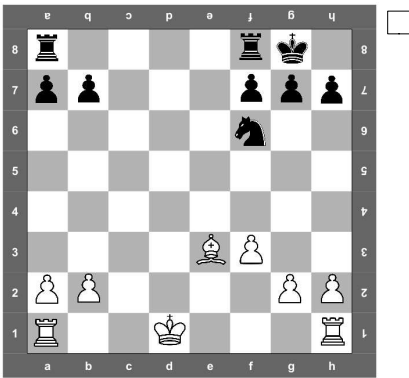
Date :

Le roque 0-0 / 0-0-0

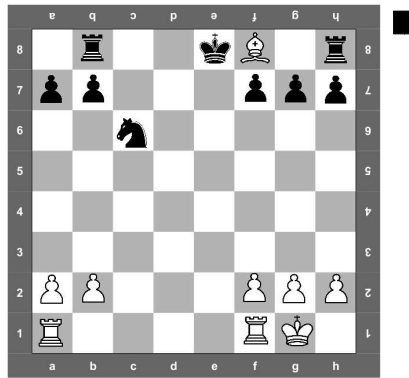
/9

Peut-on faire le petit roque ?

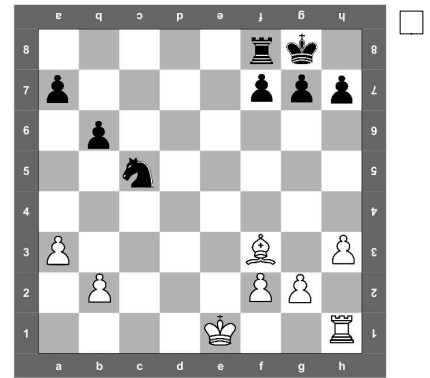
/3



Oui Non



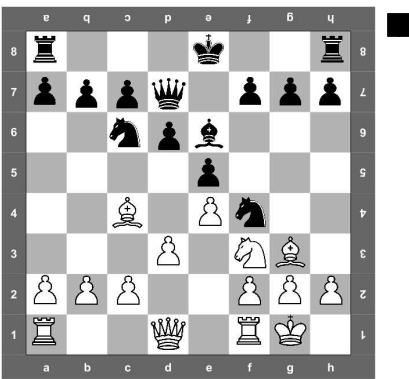
Oui Non



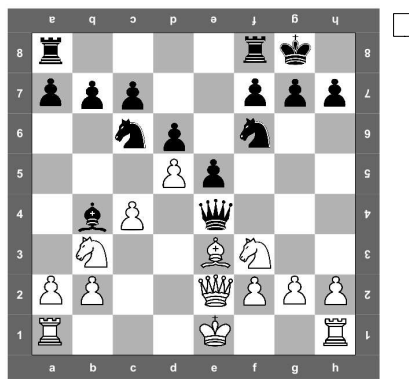
Oui Non

Peut-on faire le grand roque ?

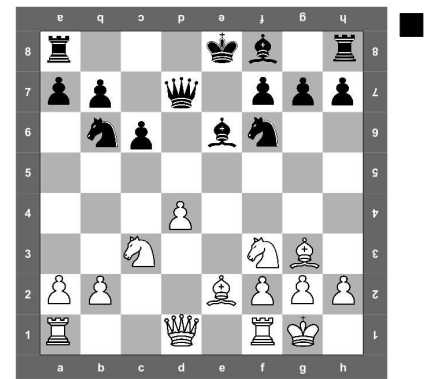
/3



Oui Non



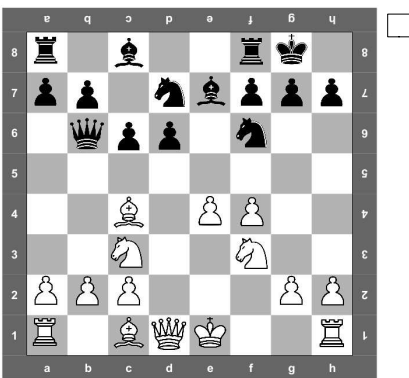
Oui Non



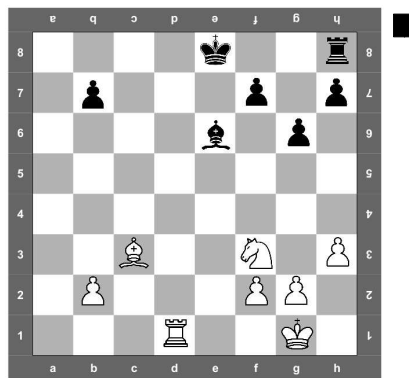
Oui Non

Peut-on faire le roque ?

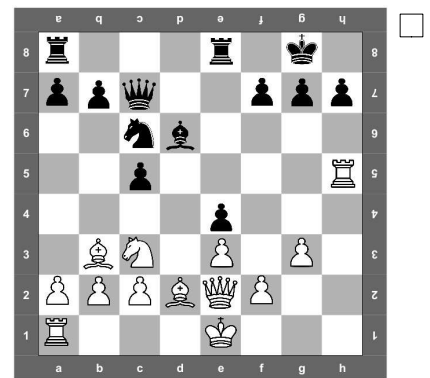
/3



Oui Non



Oui Non

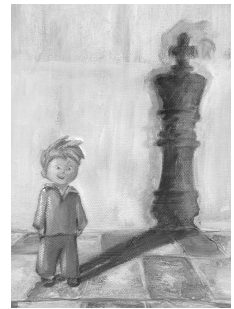


Oui Non



La pendule

La gestion du temps.



Le temps est un élément important dans une partie d'échecs.

Il permet de circonscrire la partie dans un moment acceptable pour les joueurs et pour les organisateurs.

Il permet de dynamiser le jeu.

Chaque joueur aura un temps imparti pour terminer sa partie. S'il dépasse son temps imparti, il perd la partie.

Le joueur qui a le trait réfléchit sur son propre temps. Son temps s'écoule. Dès qu'il a joué son coup, il arrête son temps et enclenche automatiquement le compte à rebours de son partenaire.

La partie se termine soit sur l'échiquier : mat ou nulle, soit si le temps d'un des deux joueurs est écoulé.



Pour calculer ces temps, on va utiliser une pendule composée de :

- 2 cadrans, un pour chaque joueur.
- 2 interrupteurs, un pour chaque joueur.

Quand un interrupteur est ouvert, l'autre est fermé.

Le temps s'écoule si l'interrupteur est ouvert.

La notation de partie

Pour nous aider à progresser dans le jeu d'échecs, il est intéressant de rejouer ses parties pour voir ses bons coups et les ressortir plus tard, ou ses mauvais coups pour les éviter à l'avenir ; pour comprendre les pièges de son adversaire.

Il est utile aussi de lire des conseils sur internet, dans des livres ou dans des magazines.



Il est important de pouvoir lire et écrire des parties d'échecs.

Chaque coup est numéroté.

Chaque coup est composé du coup des Blancs et du coup des noirs.

On désigne la pièce qui joue par sa lettre initiale (sauf pour le pion) et son déplacement par sa case d'arrivée.

La prise est indiquée par le signe « x ».

Échec : « + »

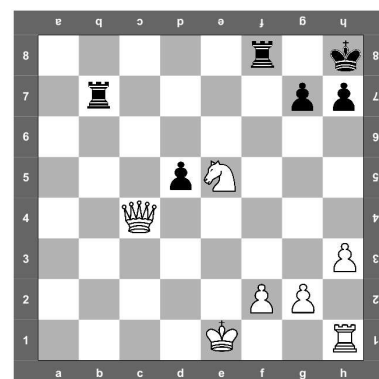
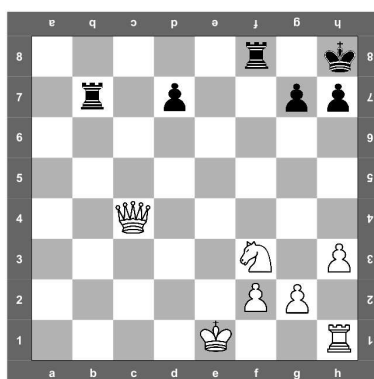
Échec et mat : « # »

Petit roque : « 0-0 »

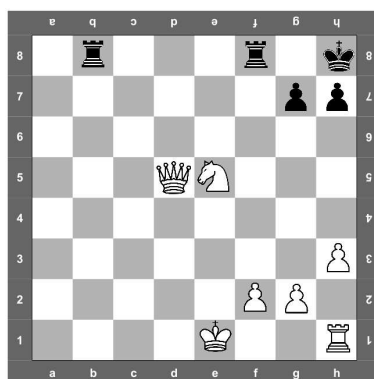
Grand roque : « 0-0-0 »

Prise en passant : dx5 e.p.

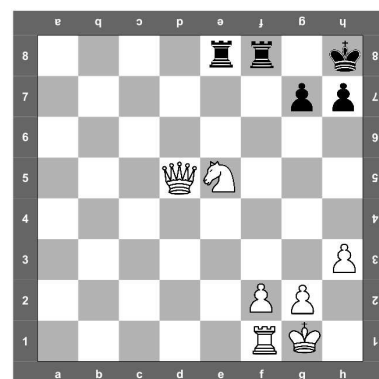
Promotion : e8=D



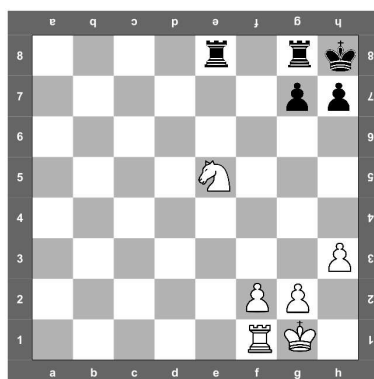
1. Ce5 d5



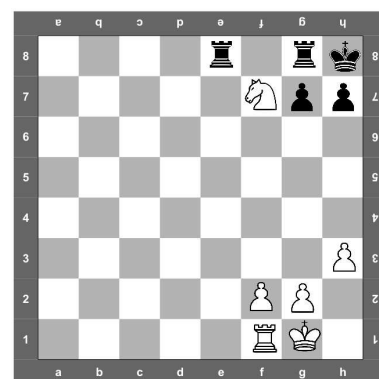
2. Dxd5 T7b8



3. 0-0 Tbe8



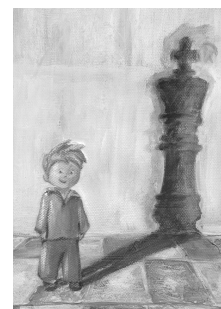
4. Dg8 + TxDg8




5. Cf7 #



Exemple de feuille de notation de partie.




Des échecs pour mieux grandir
 Chaussée Brunchault, 232
 7120 Estinnes
 Club 551 auprès de FEFB – FRBE
 alh8.asbl@gmail.com

Date :	Ronde n° :	Table n°
Tournoi :	Ouverture :	
Blancs :	Noirs :	
Elo :	Elo :	
Club :	Club :	

	Blancs	Noirs
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		





Nom :

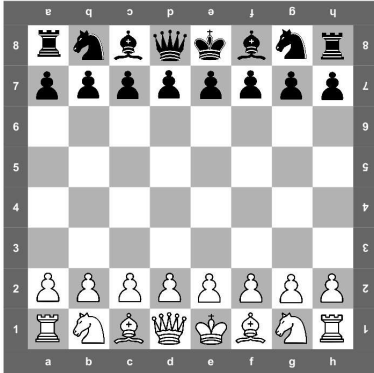
Prénom :

Classe :

Date :

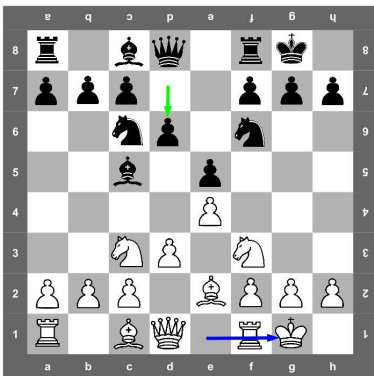
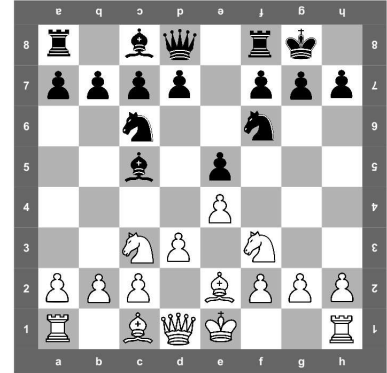
La notation

/9



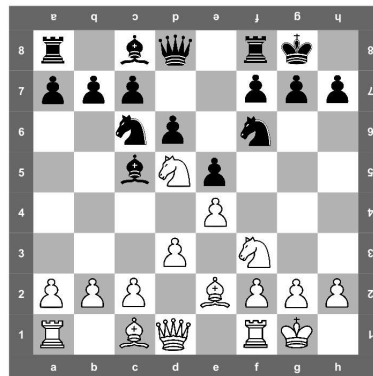
Voici la position après :

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Cc3 Cf6
4. d3 Ff5
5. Fe2 0-0



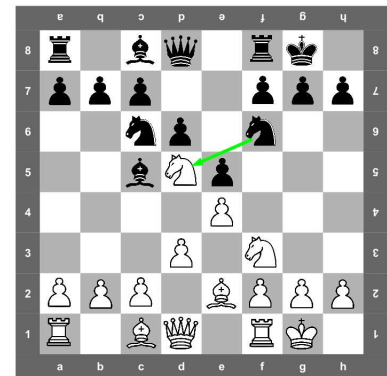
Note le 6e coup :

6.



Les Blancs jouent :

7. Cd5



Note le coup des Noirs :

7. Cd5

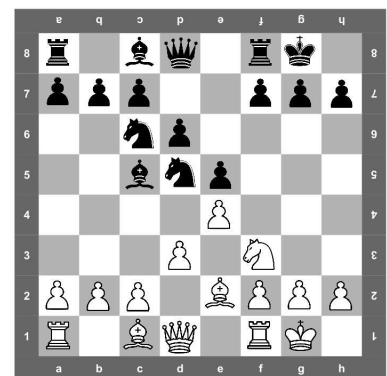
A présent, les Blancs vont jouer le 8e coup.

Ils prennent un Cavalier Noir.

1. Trace le coup sur l'échiquier à l'aide d'une flèche.

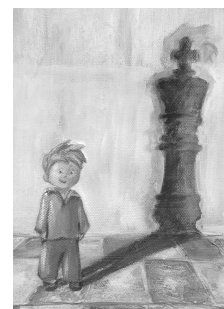
2. Note le coup des Blancs :

8.



Jouer, c'est décider.

A chaque fois que le joueur a le trait il est face à une nouvelle situation. Responsable et acteur, il est dans l'obligation d'agir. Critique et créatif, il fait en sorte que la situation lui soit favorable. Il doit prendre la meilleure décision.



Nouvelle situation...

1. Décrire la situation

Comptabiliser le matériel dans les 2 camps.

Comptabiliser le matériel en fonction des zones de l'échiquier : camps, ailes, centres.

Relever les temps restants et le nombre de coups joués.

Déterminer la phase de la partie : ouverture, milieu, fin de partie.

Relever les niveaux des joueurs.

2. Interpréter la situation, relever des tensions

	Mat	Échec	Prise	Coup tactique	Rayonnement des pièces
Défense	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Menace	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Menace	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Pièce non protégée	<input type="checkbox"/> Fourchette <input type="checkbox"/> Clouage <input type="checkbox"/> Enfilade <input type="checkbox"/> Double attaque <input type="checkbox"/> Attaque à la découverte <input type="checkbox"/> Roque <input type="checkbox"/> Zugzwang <input type="checkbox"/> Déviation	<input type="checkbox"/> Contrôle du centre <input type="checkbox"/> Ligne de pions <input type="checkbox"/> Occupation des colonnes <input type="checkbox"/> Occupation des diagonales <input type="checkbox"/> Cavaliers sur les bords
Attaque	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Menace	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Menace	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Pièce non protégée	<input type="checkbox"/> Fourchette <input type="checkbox"/> Clouage <input type="checkbox"/> Enfilade <input type="checkbox"/> Double attaque <input type="checkbox"/> Attaque à la découverte <input type="checkbox"/> Roque <input type="checkbox"/> Zugzwang <input type="checkbox"/> Déviation	<input type="checkbox"/> Contrôle du centre <input type="checkbox"/> Ligne de pions <input type="checkbox"/> Occupation des colonnes <input type="checkbox"/> Occupation des diagonales <input type="checkbox"/> Cavaliers sur les bords

3. Analyser la situation

S'arrêter sur les différentes tensions relevées.

Classer les tensions en ordre : urgentes et importantes.

Rappeler la stratégie mise en place, le ou les plan(s) en cours.

4. Rechercher des solutions

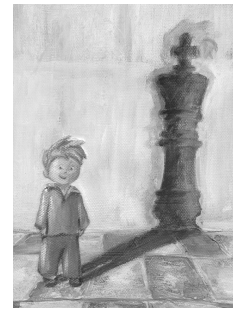
Lister différentes solutions.

Faire preuve de créativité en essayant de combiner les résolutions de tensions : une réponse apportant plusieurs solutions. Garder la maîtrise du jeu afin de faire aboutir son plan.

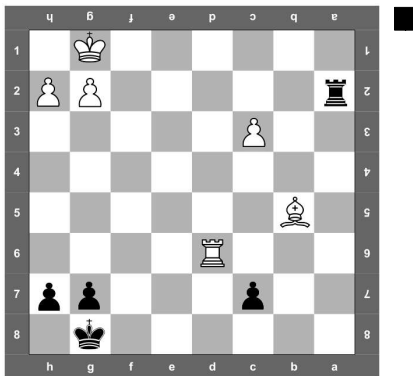
5. Choisir la meilleure solution

Comparer les différentes solutions et choisir celle que l'on pense être la meilleure.

Jouer, c'est décider – exemple.



Nouvelle situation :



La plupart des enfants tomberaient dans le piège : ... cxT, le pion prend la Tour

Mais pourquoi est-ce un piège ?

1. Décrire la situation

Comptabiliser le matériel dans les 2 camps.

Blancs : R + 1T + 1F + 3 pions = R + 11 points

Noirs : R + 1T + 3 pions = R + 8 points

Comptabiliser le matériel en fonction des zones de l'échiquier : camps, ailes, centres.

Blancs : 1T + 1F dans le camp des Noirs

Noirs : 1T dans le camp des Blancs

Relever les temps restants et le nombre de coups joués.

Indéterminés

Déterminer la phase de la partie : ouverture, milieu, fin de partie.

Fin de partie

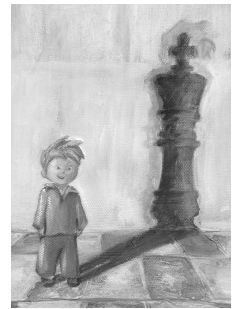
Relever les niveaux des joueurs.

Indéterminés

2. Interpréter la situation, relever des tensions – Vu des Noirs

	Mat	Échec	Prise	Coup tactique	Rayonnement des pièces
Défense	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input checked="" type="checkbox"/> Menace si Fc4+ Rh8 Td8+ #	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input checked="" type="checkbox"/> Menace	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input checked="" type="checkbox"/> Pièce non protégée	<input checked="" type="checkbox"/> Fourchette (Fc4+) <input type="checkbox"/> Clouage <input type="checkbox"/> Enfilade <input type="checkbox"/> Double attaque <input type="checkbox"/> Attaque à la découverte <input type="checkbox"/> Roque <input checked="" type="checkbox"/> Zugzwang (Fc4+) (Td8+) <input type="checkbox"/> Déviation	<input type="checkbox"/> Contrôle du centre <input type="checkbox"/> Ligne de pions <input checked="" type="checkbox"/> Occupation des colonnes <input checked="" type="checkbox"/> Occupation des diagonales <input type="checkbox"/> Cavaliers sur les bords
Attaque	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Menace	<input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non <input checked="" type="checkbox"/> Menace	<input checked="" type="checkbox"/> Oui (Td6) <input type="checkbox"/> Non <input checked="" type="checkbox"/> Pièce non protégée	<input type="checkbox"/> Fourchette <input type="checkbox"/> Clouage <input type="checkbox"/> Enfilade <input type="checkbox"/> Double attaque <input type="checkbox"/> Attaque à la découverte <input type="checkbox"/> Roque <input checked="" type="checkbox"/> Zugzwang (Ta1+) <input type="checkbox"/> Déviation	<input type="checkbox"/> Contrôle du centre <input type="checkbox"/> Ligne de pions <input checked="" type="checkbox"/> Occupation des colonnes <input type="checkbox"/> Occupation des diagonales <input type="checkbox"/> Cavaliers sur les bords

Jouer, c'est décider – exemple.



3. Analyser la situation

S'arrêter sur les différentes tensions relevées.

Les Blancs ont l'avantage :

- supériorité numérique, un Fou d'avance, soit 3 points.
- supériorité territoriale, 2 pièces chez les Noirs contre une Noire chez les Blancs.
- menace de mat éventuel à 2 coups.

Les Noirs peuvent prendre la Tour et prendre l'avantage matériel.

Les Blancs peuvent déplacer le Fou en c4 et ainsi prendre la Tour, vu que les Noirs devront parer l'échec.

Classer les tensions en ordre : urgentes et importantes.

Urgentes :

- pion prend la Tour
- Fou fait une fourchette

Importantes :

- Menace de mat éventuel à 2 coups en faveur des Blancs
- Menaces d'échec dans les 2 camps

Rappeler la stratégie mise en place, le ou les plan(s) en cours.

Les Noirs doivent éviter de perdre leur Tour, c'est leur seul espoir de gain.

Ils devraient essayer de prendre la Tour ou le Fou adverse pour équilibrer la partie.

Les Noirs doivent maintenir la pression sur la Tour et la prendre.

4. Rechercher des solutions

Lister différentes solutions..

Faire preuve de créativité en essayant de combiner les résolutions de tensions : une réponse apportant plusieurs solutions. Garder la maîtrise du jeu afin de faire aboutir son plan.

Soit : ... cxT, Fc4+

Soit : ... g6 ou g5 pour éviter le mat du couloir.

Les Noirs devraient se dégager de la fourchette tout en maintenant la possibilité de capture de la Tour.

Soit : ... Ta1+,

a. Rf2 cxT

b. Ff1 cxT

c. Td1 TxT+

5. Choisir la meilleure solution

Comparer les différentes solutions et choisir celle que l'on pense être la meilleure.

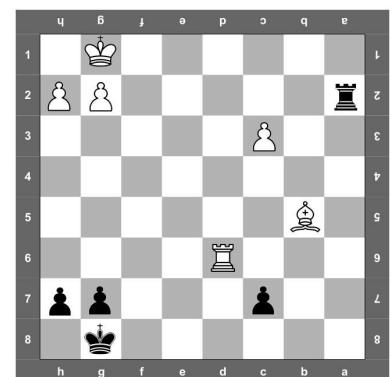
Donc, si ... cxT, Fc4+ Rf8 et FxT

Ou si ... g6 ou g5, Fc4+ Rf8 et FxT

Dans les 2 cas, les Blancs gardent leur Fou d'avance, les Noirs n'ont plus que 3 pions, l'issue est favorable aux Blancs.

Si ... Ta1+, les Noirs gagnent la Tour des Blancs et prennent l'avantage matériel : T > F.

Le meilleur coup des Noirs est : ... Ta1+





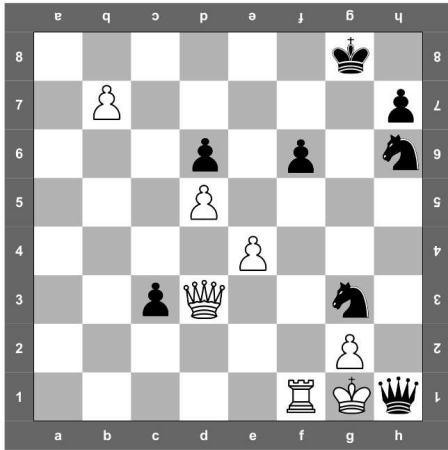
Nom :

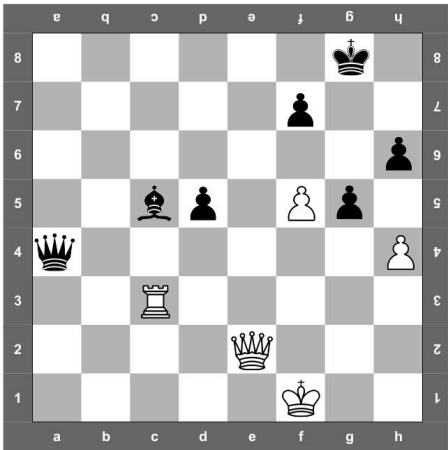
Prénom :

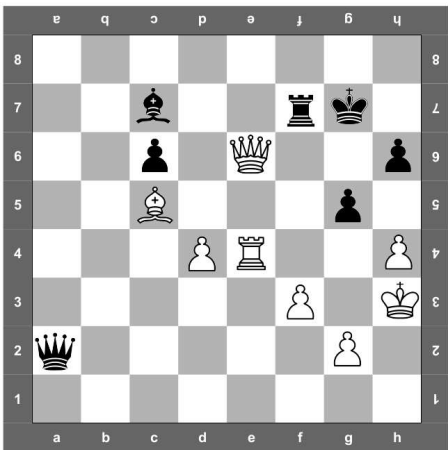
Classe :

Date :

**Jouer,
c'est décider**











Nom :

Prénom :

Classe :

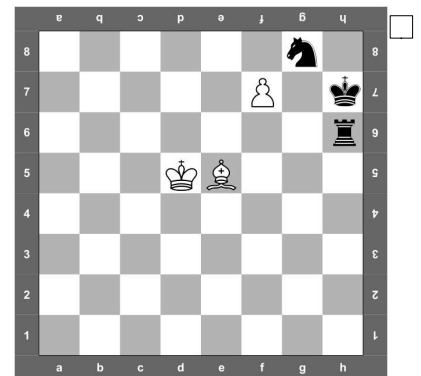
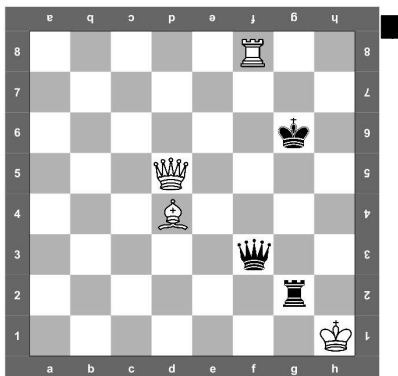
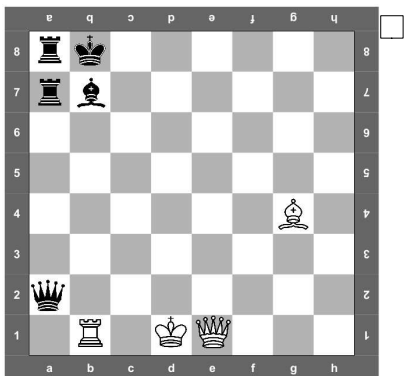
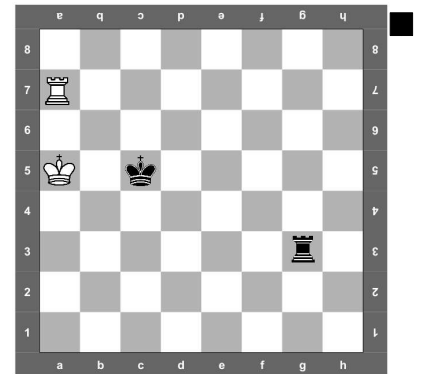
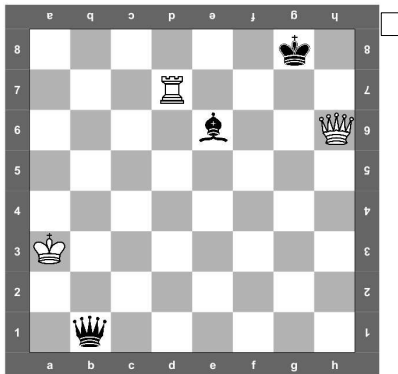
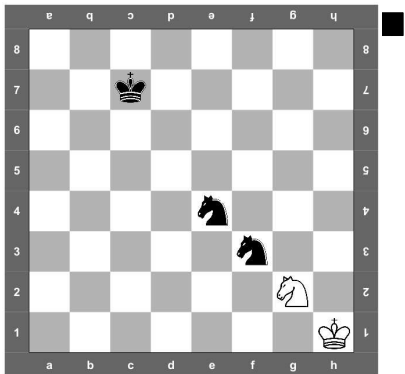
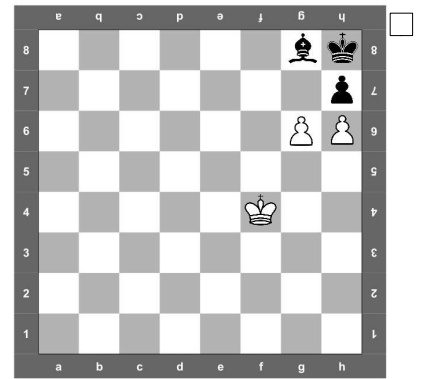
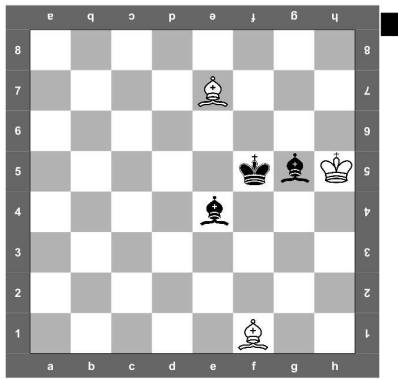
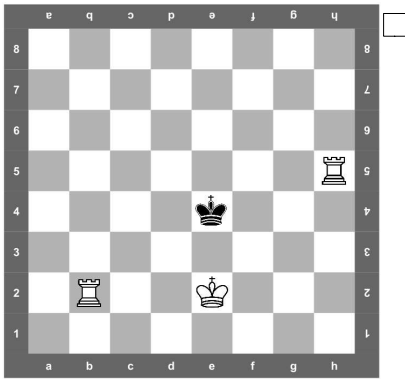
Date :

- Échec et mat 10

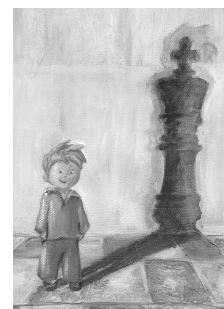
/9

Mats en 1 coup

Trace à l'aide d'une flèche le mouvement de la pièce qui mate le Roi adverse.



Bibliographie



Apprendre avec le jeu d'échecs de l'école au collège.

Jérôme Maufras – Gérard Vaysse
Éditions SCÉRÉN (CNDP-CRDP) / Olibris

Le Guide Marabouts des Échecs

Frits Van Seters
Éditions Gérard & C°, Verviers, 1972

La Diagonale du succès (Les vertus cachées du jeu d'échecs)

Maurice Ashley
Olibris 2008

Simple Checkmates

A.J. Gillam
Édition Billing and Sons limited

E.Sibbing, C. van Wijgerden - Méthode par étapes

La méthode par Étapes est une méthode didactique qui sert à enseigner les échecs aux enfants (et aux adultes). Elle a été adoptée par de nombreuses écoles et clubs d'échecs aux Pays-Bas, en Belgique, en France, en Allemagne et en Suisse.

La méthode se compose de six Étapes et pour chacune d'elles, il existe un manuel, qui s'adresse à l'entraîneur, à l'enseignant ou au parent, et plusieurs livres de travail avec des exercices, qu'utilisera l'élève.

CHANDLER - Les Echecs, un Jeu d'Enfant!

ALBURT, PELTS - Cours complet d'échecs

Le plus gros et le plus complet des livres d'initiation - le plus scolaire aussi : des exercices, des révisions, des devoirs... Plutôt conçu au départ comme outil pédagogique, ce peut être aussi une bonne base de travail personnel.""

PIERLOT - Vive les échecs !

Un ouvrage d'initiation - et d'aide à l'initiation, car il est aussi conçu comme une aide pédagogique destinée à ceux qui doivent s'occuper de jeunes enfants.

Beaucoup de matériel et quelques idées originales.

ASHLEY - Comment gagner aux échecs - Les compétences indispensables

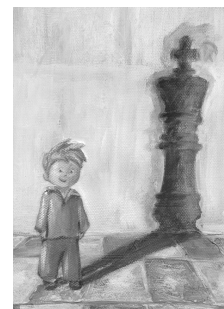
GIFFARD, ELBILIA - 100 exercices pour progresser aux échecs

"Cherchez le meilleur coup dans chacune de ces 100 positions (les exercices sont classés en cinq thèmes : ouvertures, finales, tactique et stratégie)."

Maufras - Echecs et Maths CE1



Sitographie



www.chessinmyschool.com

Ce site est une plate-forme de jeu en ligne destinée aux écoles. Les écoles intéressées peuvent demander la création d'un espace de jeu privé et gratuit dans lequel les enfants peuvent jouer en toute sécurité.

Le jeu est asynchrone, ce qui permet de jouer calmement, quand on le souhaite.

- *L'administrateur crée et gère les comptes des joueurs de son école et peut consulter l'historique de connexion des joueurs.*
- *Les joueurs peuvent jouer un nombre illimité de parties.*
- *Les parties finies sont conservées et consultables à tout moment.*
- *On peut jouer :*
 - *de simples parties*
 - *des tournois (chaque joueur aura alors 2 parties à jouer contre les autres joueurs du tournoi)*
 - *des matches en équipe. Système d'appariement : chaque membre d'une équipe joue 2 parties (une avec les blancs, une avec les noirs)*
- *Pour les matches entre équipes, l'administrateur peut créer deux types d'équipes :*
 - *Interne fermée, permettant de faire jouer une classe contre une autre classe de la même école.*
 - *Ouverte, permettant d'envoyer un challenge à une équipe d'une autre école.**L'administrateur gère les équipes ou en transmet la gestion à d'autres joueurs.*

En bas de chaque partie, une zone de conversation est disponible, permettant un échange entre les joueurs.

<http://anim.echecs35.fr/>

Ce site est destiné principalement aux animateurs et enseignants qui font découvrir le jeu d'échecs dans des ateliers ou dans leurs classes. Vous pourrez y puiser des idées d'activités sur le jeu lui-même mais aussi sur le thème des échecs. Vous y trouverez aussi des animations originales, des échanges entre classes, des exhibitions tout public etc.

Plus particulièrement : <http://anim.echecs35.fr/node/363>

<http://www.fefb.be/>

C'est le site de Fédération Échiquéenne Francophone de Belgique : actualités.

En suivant ce lien <http://www.fefb.be/index.php/jeunes> vous trouverez les informations spécifiques à la jeunesse.