



**DENC**  
Direction de l'Enseignement  
de la Nouvelle-Calédonie

# Manuel d'apprentissage du jeu d'échecs à l'école primaire

*Première année d'enseignement*  
**Niveau N1**

**Manuel de l'élève**



Ecole : ..... Classe : .....

Nom – Prénom : .....

## REMERCIEMENTS

- M. Vincent DOMERGUE, professeur des écoles et animateur TICE à la DES, pour sa participation dans la réalisation de ce manuel d'enseignement du jeu d'échecs.
- M. Sylvain GIRAUD, animateur du jeu d'échecs, pour son aide dans l'élaboration et la correction du manuel.
- Les enseignants qui ont participé au démarrage du projet, pour leur implication et leurs retours sur les contenus d'enseignement :

Mme Fantine POURCHER (CM1), M. Cédric SAPIN (CE2/CM1), M Romanoff PIOTROWSKY (CM2) à l'école Saint MICHEL et leur directeur M. Philippe CLERC.

Mme Christelle PELLETIER (CM1), M. Mickaël LELONG (CM1), M. Laurent NOIRE (CM1), Mme Corinne REPETTO (CM2), Mme Nathalie BONIFACE (CM2) à l'école La Rizière et leur Directeur M. Alexandre DABIN.

M. Jérôme NOUVEAU (CM1), M. Christian SAHARIE (CM1), Mme Eva N'GAIOHNI (CM2), M. Jérôme LAFENETRE (CM2) à l'école Heinrich OHLEN et leur Directeur M. Christian LETOCART.

## **Dédicace du directeur de la DENC**

**Lorsque le conseiller du service pédagogique Alain CAMUS a évoqué, en fin d'année 2011, la possibilité d'utiliser le jeu d'échecs dans le cadre scolaire, j'ai accepté sans hésitation son expérimentation dans une douzaine de classes.**

**En 2013, sur l'ensemble du territoire, cette pratique ludique, mise au service de l'acquisition de compétences du socle commun, suscite un véritable engouement dans les cours moyens 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année.**

**Les enseignants font état d'une meilleure concentration de leurs élèves ainsi que de l'acquisition de compétences multiples et d'attitudes adaptées.**

**Un travail très conséquent a été réalisé autour d'Alain Camus et de l'équipe des enseignants expérimentateurs par Vincent DOMERGUE (Direction de la Province sud) et Sylvain GIRAUD (Académie du jeu d'échecs) que je remercie et félicite.**

**Ce manuel d'apprentissage du jeu d'échecs à l'école primaire a été conçu pour les élèves et est accompagné par le guide de l'enseignant. Ils concernent la première année d'enseignement et le niveau N1.**

**Ces outils guideront avec succès les premiers pas de ceux qui souhaiteront participer à cette action entrant dans le cadre des projets éducatifs de la DENC.**

**A vos échiquiers et bonnes parties !**

**Christian PRALONG  
Directeur de la DENC**

## Présentation du manuel d'enseignement du jeu d'échecs

La DENC a initié en 2011, à titre expérimental, le projet innovant de l'apprentissage du jeu d'échecs à l'école, à raison d'une heure d'enseignement par semaine sur l'année, dans 11 classes de CM1 et CM2 volontaires.

L'enseignement est poursuivi au titre des projets éducatifs de la DENC, pour être proposé à l'ensemble des classes de CM1 et CM2 de la Nouvelle Calédonie.

La DENC propose aux enseignants de pratiquer le jeu d'échecs, qui contribue au développement d'attitudes et d'aptitudes intellectuelles propices à l'acquisition des compétences du socle commun, notamment les compétences « mathématiques et culture scientifique » et « autonomie et initiative ».

Le jeu d'échecs permet de développer la motivation, la concentration des élèves, d'encourager leur esprit d'autonomie et d'initiative et de travailler les fondamentaux par une approche différente. La pratique des échecs conduit effectivement à développer des compétences mobilisant logique, stratégie, rigueur, concentration, mémoire et capacité d'abstraction, qui sont toutes des facteurs de réussite. Il convient d'ajouter certains bienfaits observés sur l'apprentissage de la citoyenneté, par le respect des règles et d'autrui.

Des expériences internationales sur l'introduction du jeu d'échecs à l'École tendent à montrer que les enfants qui ont suivi une initiation réussie au jeu d'échecs ont un niveau de performance plus élevé, toutes choses égales par ailleurs.

Le manuel d'enseignement du jeu d'échecs (guide pour la 1<sup>ère</sup> année d'apprentissage) est un outil pour accompagner les enseignants qui souhaitent s'engager dans cette démarche. L'objectif est de faciliter autant que possible le temps de préparation, l'organisation et la mise en œuvre dans les classes sur l'année scolaire.

Le dispositif complet propose un enseignement du jeu d'échecs à l'école sur 2 ans. Il semble plus pertinent de le proposer au CM1 (niveau 1) et au CM2 (niveau 2).

La participation d'une classe à une seule année d'enseignement du jeu sans continuité ne pose pas de problème particulier, les effets attendus sur les transferts des compétences acquises seront néanmoins moindres. Les capacités des élèves se construisent grâce à une pratique régulière sur un temps suffisamment long.

Ce manuel s'organise en 32 séances, qu'il convient de commencer dès la deuxième ou troisième semaine d'école pour arriver au terme de l'enseignement pour la fin de l'année.

Chaque séance s'organise de la façon suivante :

- 20 minutes d'apport théorique par notion nouvelle.
- 20 minutes d'entraînement et d'exercices corrigés
- 20 minutes de jeu

Trois évaluations sont prévues dans cette programmation, qui permettent :

- De mesurer les connaissances du jeu d'échecs de chaque élève à la fin d'un cycle de 6 ou 7 séances.

- D'organiser une remédiation pour ceux qui n'ont pas réussi certains exercices. Il est intéressant de regrouper les élèves par difficulté commune pour revoir ensemble des notions. Il faudra organiser ce temps car il n'est pas prévu dans la progression du N1.

Pour la suite de l'apprentissage, les règles de base doivent être comprises, faute de quoi, les élèves auront des difficultés à intégrer les connaissances nouvelles.

Un tournoi de classe est prévu sur trois séances (28 à 30<sup>ème</sup> leçon). Son organisation et sa gestion seront travaillés dans le cadre des journées de formation continue dédiées à l'enseignement des échecs. Ainsi, seront sélectionnés les meilleurs joueurs des classes qui participeront au tournoi scolaire d'échecs organisé en fin d'année scolaire.

Bien qu'ayant été testé dans les classes en 2012, revu et corrigé pour 2013, il reste perfectible.

N'hésitez pas à nous faire part de vos expériences et des évolutions que nous pourrions y apporter pour le rendre encore plus pratique et efficace.

**Alain CAMUS - Conseiller Pédagogique Mathématiques /Sciences - DENC**

## Sommaire

|   |    |
|---|----|
| Présentation du manuel d'enseignement du jeu d'échecs.....  | 4  |
| Progression sur l'année.....  | 8  |
| LEÇON 1 : PRESENTATION DE L'ECHIQUEUR - DEPLACEMENT DU PION -<br>PIECE TOUCHEE = PIECE JOUEE.....   | 9  |
| LEÇON 1 : ENTRAINEMENT.....   | 10 |
| LEÇON 2 : LE DEPLACEMENT DE LA TOUR.....  | 11 |
| LEÇON 2 : ENTRAINEMENT.....   | 12 |
| LEÇON 3 : LE DEPLACEMENT DU FOU.....  | 13 |
| LEÇON 3 : ENTRAINEMENT.....   | 14 |
| LEÇON 4 : LE DEPLACEMENT DE LA DAME ET DU CAVALIER.....   | 15 |
| LEÇON 4 : ENTRAINEMENT.....   | 16 |
| LEÇON 5 : LE ROI - ECHEC AU ROI !.....  | 17 |
| LEÇON 5 : ENTRAINEMENT.....   | 18 |
| LEÇON 6 : EVALUATION : DEPLACEMENTS - ECHEC AU ROI.....   | 19 |
| LEÇON 7 : L'ECHEC ET MAT.....   | 21 |
| LEÇON 7 : ENTRAINEMENT.....   | 22 |
| LEÇON 8 : LA NOTATION.....  | 23 |
| LEÇON 8 : ENTRAINEMENT.....   | 24 |
| LEÇON 9 : LES MATS ELEMENTAIRES (1).....  | 25 |
| LEÇON 9 : ENTRAINEMENT.....   | 26 |
| LEÇON 10 : LES MATS ELEMENTAIRES (2).....   | 27 |
| LEÇON 10 : ENTRAINEMENT.....  | 28 |
| LEÇON 11 : LA VALEUR THEORIQUE DES PIECES.....  | 29 |
| LEÇON 11 : ENTRAINEMENT.....  | 30 |
| LEÇON 12 : LES COUPS SPECIAUX (1) : ROQUE ET PROMOTION.....   | 31 |
| LEÇON 12 : ENTRAINEMENT.....  | 32 |
| LEÇON 13 : BIEN COMMENCER UNE PARTIE (1).....   | 33 |
| LEÇON 13 : ENTRAINEMENT.....  | 34 |
| LEÇON 14 : PREPARATION EVALUATION : NOTATION - ECHEC ET MAT<br>- MAT ELEMENTAIRES (1 et 2) - VALEUR DES PIECES - COUPS<br>SPECIAUX(1) - BIEN COMMENCER (1)..... | 35 |
| LEÇON 15 : EVALUATION : NOTATION - ECHEC ET MAT - MAT<br>ELEMENTAIRES (1 et 2) - VALEUR DES PIECES - COUPS SPECIAUX(1) -<br>BIEN COMMENCER (1).....             | 39 |

|  |    |
|--|----|
| LEÇON 16 : BIEN COMMENCER UNE PARTIE (2).....                  | 43 |
| LEÇON 16 : ENTRAINEMENT.....                                   | 44 |
| LEÇON 17 : C'EST A TOI DE JOUER !.....                         | 45 |
| LEÇON 17 : ENTRAINEMENT.....                                   | 46 |
| LEÇON 18 : LA PENDULE.....                                     | 47 |
| LEÇON 19 : LES ARMES PRINCIPALES (1) : LA FOURCHETTE .....     | 49 |
| LEÇON 19 : ENTRAINEMENT.....                                   | 50 |
| LEÇON 20 : LES ARMES PRINCIPALES (2) : LE CLOUAGE .....        | 51 |
| LEÇON 20 : ENTRAINEMENT.....                                   | 52 |
| LEÇON 21 : LE MAT DES 2 TOURS .....                            | 53 |
| LEÇON 21 : ENTRAINEMENT.....                                   | 54 |
| LEÇON 22 : LE BAISER MORTEL .....                              | 55 |
| LEÇON 22 : ENTRAINEMENT.....                                   | 57 |
| LEÇON 23 : LA PARTIE DE L'OPERA .....                          | 58 |
| LEÇON 24 : EVALUATION : LEÇON 16 à 23.....                     | 59 |
| LEÇON 25 : LES ARMES PRINCIPALES : LA DECOUVERTE (1) .....     | 61 |
| LEÇON 25 : ENTRAINEMENT.....                                   | 62 |
| LEÇON 26 : LES ARMES PRINCIPALES : L'ECHEC DOUBLE (2) .....    | 63 |
| LEÇON 26 : ENTRAINEMENT.....                                   | 64 |
| LEÇONS 27, 28, 29 : TOURNOI DE CLASSE .....                    | 64 |
| LEÇON 30 : LES MATS DU DEBUTANT ET DU BERGER.....              | 65 |
| LEÇON 30 : ENTRAINEMENT.....                                   | 66 |
| LEÇON 31 : LES COUPS SPECIAUX (2) : LA PRISE EN PASSANT.....   | 67 |
| LEÇON 31 : ENTRAINEMENT.....                                   | 68 |
| LEÇON 32 : LES COUPS SPECIAUX (3): AUTRES CAS DE NULLITE ..... | 69 |
| LEÇON 32 : ENTRAINEMENT.....                                   | 70 |

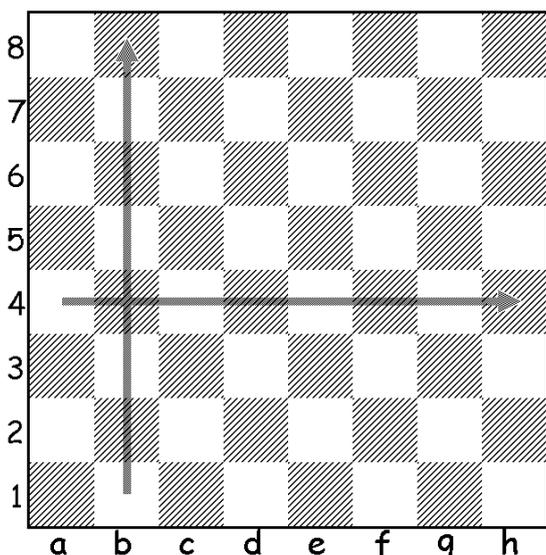
## Progression sur l'année

|           |   |              |
|-----------|---|--------------|
| Séance 1  | Présentation de l'échiquier, le pion                                    | Période<br>1 |
| Séance 2  | Présentation de la tour   |              |
| Séance 3  | Présentation du fou   |              |
| Séance 4  | Présentation de la dame et du cavalier                                  |              |
| Séance 5  | Présentation du roi - échec au roi                                      |              |
| Séance 6  | <b>Evaluation 1</b>   | Période<br>2 |
| Séance 7  | Echec et mat  |              |
| Séance 8  | La notation   |              |
| Séance 9  | Les mats élémentaires (1)   |              |
| Séance 10 | Les mats élémentaires (2)   |              |
| Séance 11 | La valeur des pièces<br>Les coups spéciaux (1) : le roque, la promotion |              |
| Séance 12 | du pion   | Période<br>3 |
| Séance 13 | Bien commencer une partie (1)   |              |
| Séance 14 | Entraînement - préparation évaluation                                   |              |
| Séance 15 | <b>Evaluation 2</b>   |              |
| Séance 16 | Bien commencer une partie (2)   |              |
| Séance 17 | C'est à toi de jouer  |              |
| Séance 18 | La pendule  | Période<br>4 |
| Séance 19 | Les armes principales (1) : la fourchette                               |              |
| Séance 20 | Les armes principales (2): le clouage                                   |              |
| Séance 21 | Phase de jeu : le mat des 2 tours                                       |              |
| Séance 22 | Phase de jeu : le baiser mortel + le pat                                |              |
| Séance 23 | Partie historique : la partie de l'opéra                                |              |
| Séance 24 | <b>Evaluation 3</b>   | Période<br>5 |
| Séance 25 | Les armes principales : la découverte (3)                               |              |
| Séance 26 | Les armes principales : Le double échec (4)                             |              |
| Séance 27 | <b>Tournoi de classe</b>  |              |
| Séance 28 | <b>Tournoi de classe</b>  |              |
| Séance 29 | <b>Tournoi de classe</b>  |              |
| Séance 30 | Les mats du débutant et du berger                                       |              |
| Séance 31 | Les coups spéciaux (2) : La prise en passant                            |              |
| Séance 32 | Les coups spéciaux (3) : Autres cas de nullité                          |              |

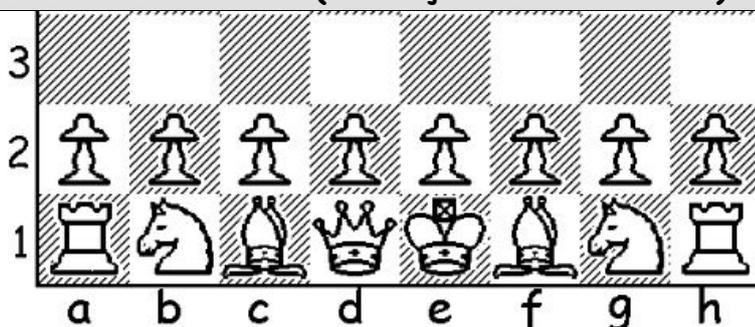
# LEÇON 1 : PRESENTATION DE L'ECHIQUIER – DEPLACEMENT DU PION – PIECE TOUCHEE = PIECE JOUEE

Sur l'échiquier, il y a 2 camps. Le plateau de jeu, l'échiquier est composé de 64 cases. Les cases sont disposées en 8 rangées de 8 cases, et 8 colonnes de 8 cases. Lorsqu'on pose l'échiquier devant soi, on doit toujours avoir une case foncée en bas à gauche.

## Présentation de l'échiquier



Il y a des chiffres et des lettres autour du plateau. Ils indiquent le nom des cases, comme à la bataille navale (voir leçon sur la notation)



## LE DEPLACEMENT DU PION

Voici une comptine du pion, pour connaître les règles de déplacement du pion :

Les pions avancent toujours tout .....**droit !**  
 Ils ne reculent.....**jamais !**  
 Ils ne vont jamais sur le .....**coté !**  
 Ils mangent en.....**diagonale !**  
 Mais ils ne sont pas obligés de.....**manger !**  
 Face à autre pion, ils se trouvent.....**coincés !**  
 Ils ne peuvent plus **a**.....**vancer !**  
 La 1<sup>ère</sup> fois, ils peuvent bouger d'1 ou .....**2 cases !**

## PIÈCE TOUCHEE, PIÈCE À JOUER

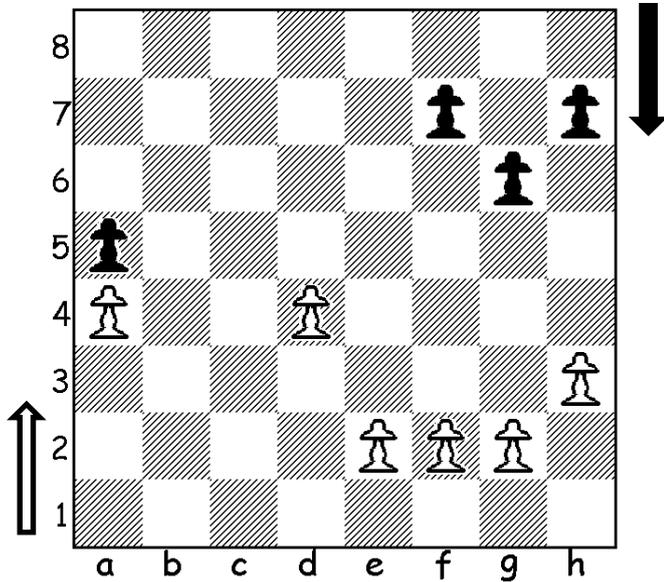
Pour éviter qu'un joueur ne reprenne son coup lorsqu'il s'aperçoit qu'il a mal joué, on dit :  
 Quand on touche une de ses propres pièces, on doit la jouer ! Et lorsque la pièce est lâchée, on ne peut plus la reprendre.

Quand on touche une pièce adverse, on doit la capturer avec la pièce de son choix. Si c'est impossible, on joue autre chose.

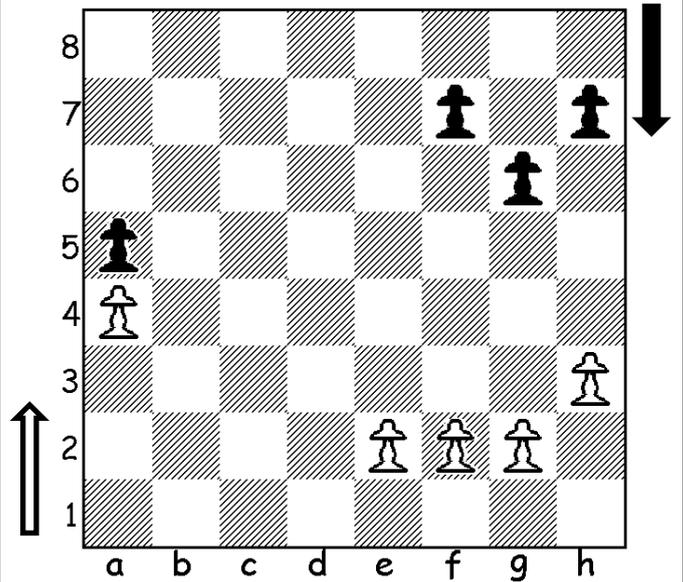
**Les joueurs se serrent la main avant et après la partie !**  
**Le joueur qui a les blancs joue en premier**

# LEÇON 1 : ENTRAINEMENT

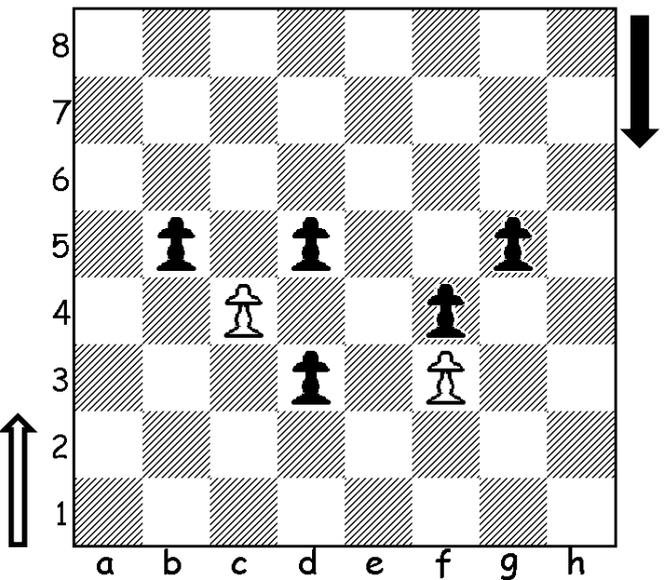
**Exercice 1 :** Fais un point dans les cases où les pions blancs peuvent se déplacer.



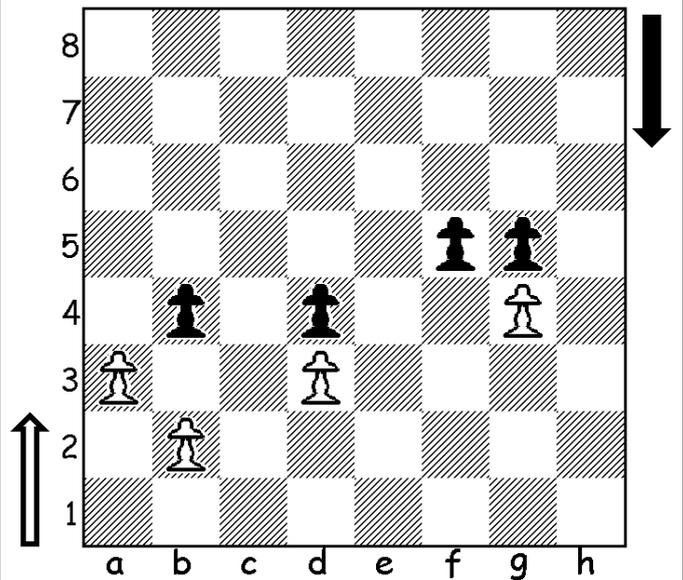
**Exercice 2 :** Fais un point dans les cases où les pions noirs peuvent se déplacer.



**Exercice 3 :** Entoure les pièces pouvant être capturées par les pions blancs.



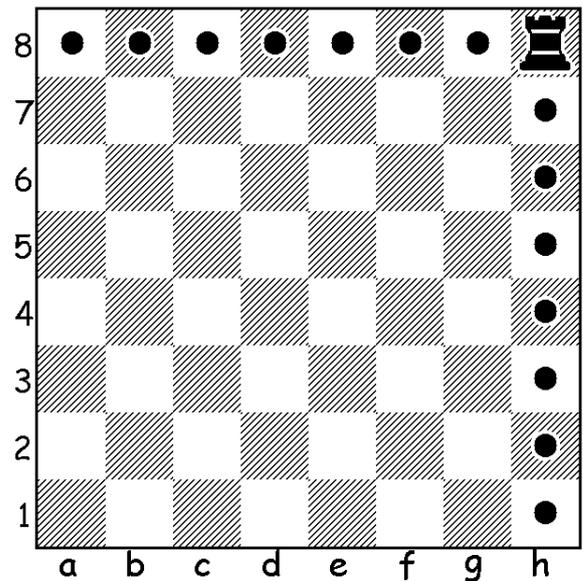
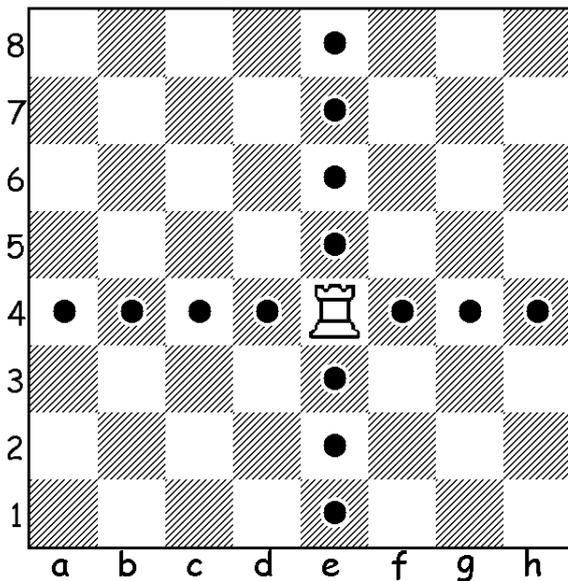
**Exercice 4 :** Entoure les pièces pouvant être capturées par les pions blancs.



## LEÇON 2 : LE DEPLACEMENT DE LA TOUR

La Tour se déplace en direction verticale (sur les colonnes) ou horizontale (sur les rangées).

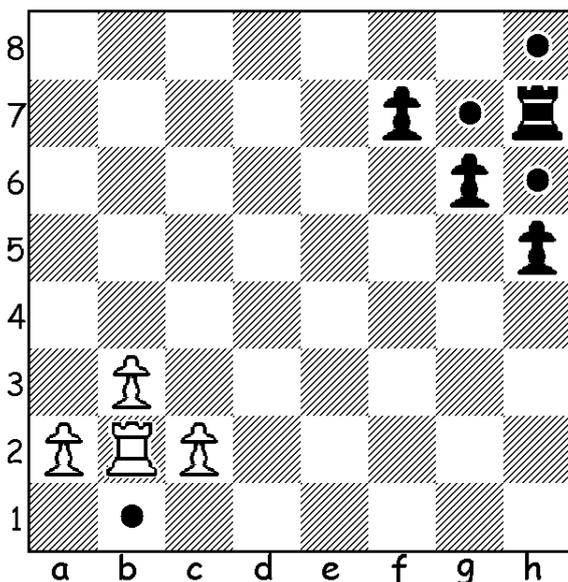
Elle se déplace d'autant de cases libres qu'elle le souhaite.



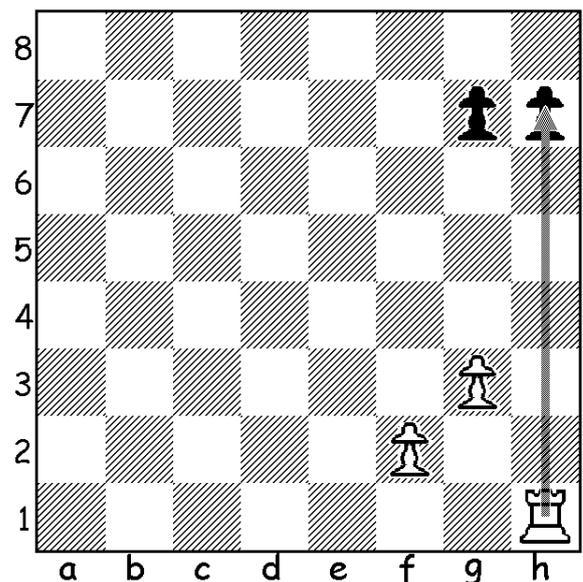
La Tour peut être limitée dans ses déplacements par des pièces de son propre camp car elle ne peut sauter par-dessus aucune pièce.

Elle prend comme elle se déplace.

Le déplacement limité



La capture d'une pièce

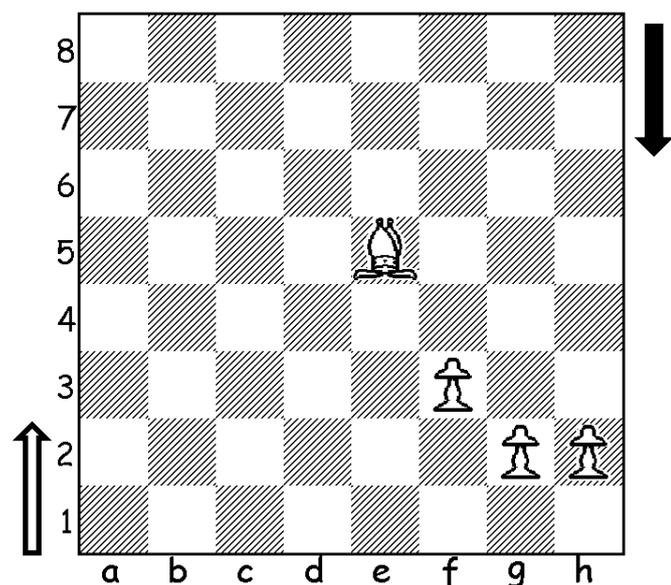




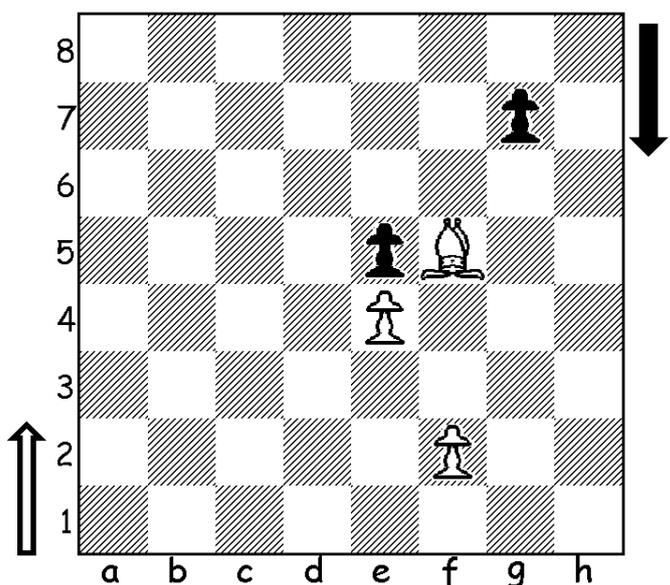


# LEÇON 3 : ENTRAÎNEMENT

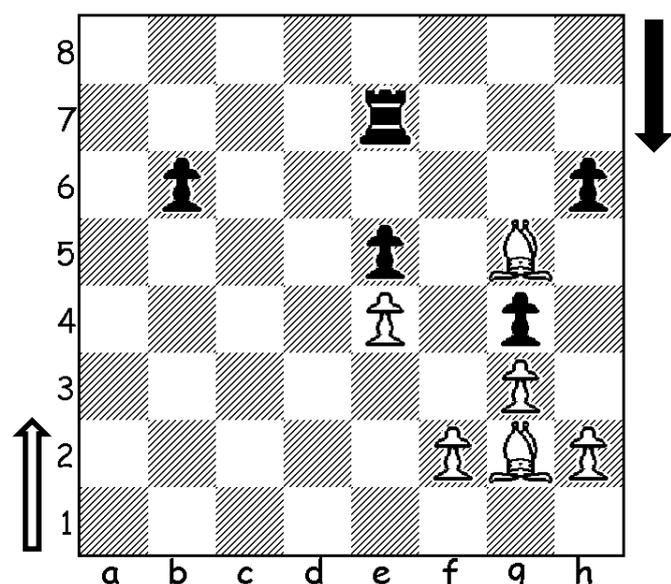
○ Exercice 1 : note par un point les cases où le Fou peut se déplacer.



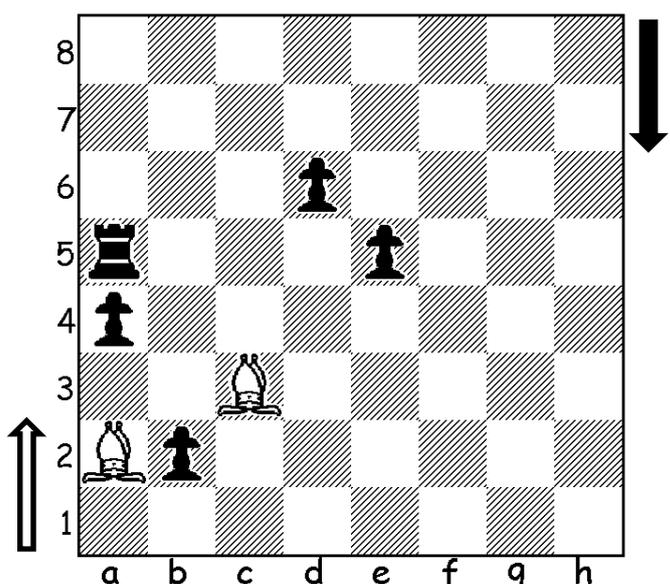
○ Exercice 2 : Compte le nombre de cases où le Fou peut se déplacer.



○ Exercice 2 : Entoure les pièces pouvant être capturées par les Fous.

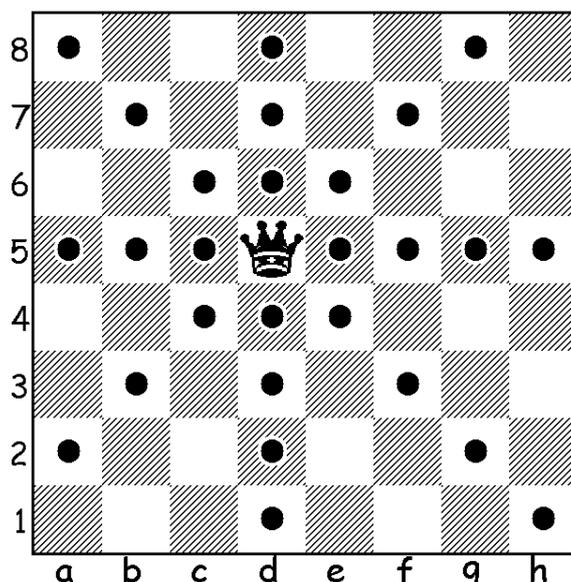


○ Exercice 4 : Entoure seulement les pièces que les Fous peuvent capturer sans se faire prendre au prochain coup !



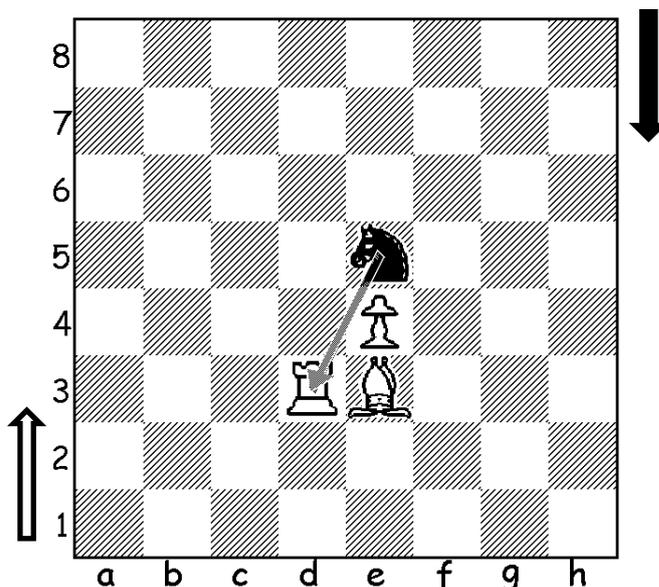
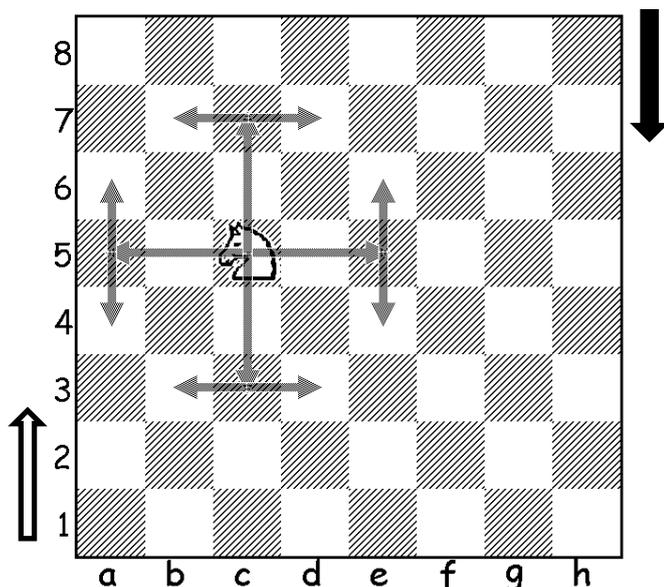
## LEÇON 4 : LE DEPLACEMENT DE LA DAME ET DU CAVALIER

**La Dame** : Elle se déplace en ligne droite comme la tour et en suivant les diagonales comme le fou. Elle avance d'une case ou de plusieurs d'un seul coup. La Dame est la pièce la plus puissante du jeu.



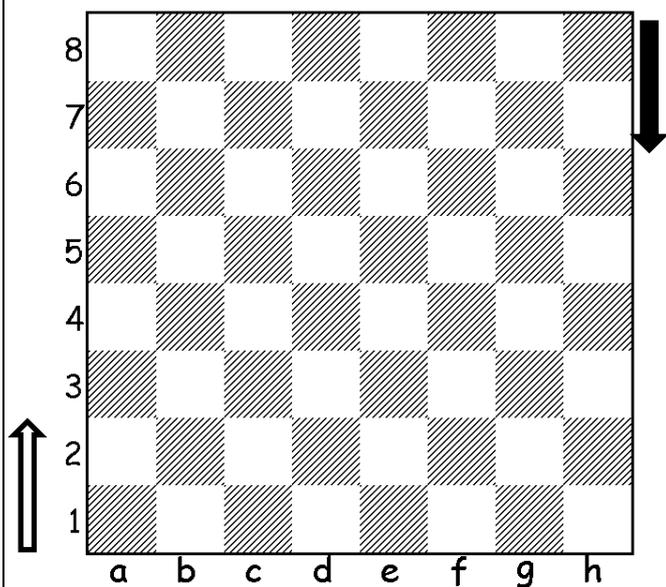
**Le Cavalier** : Il se déplace de 3 cases : 2 cases tout droit et 1 sur le côté (à droite ou à gauche).

C'est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus les autres pièces.  
Le cavalier peut capturer la tour en sautant par-dessus le pion et le fou.

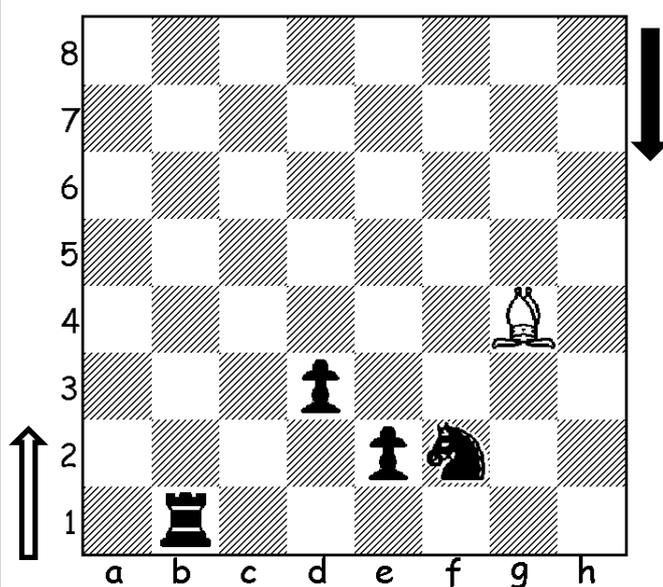


## LEÇON 4 : ENTRAÎNEMENT

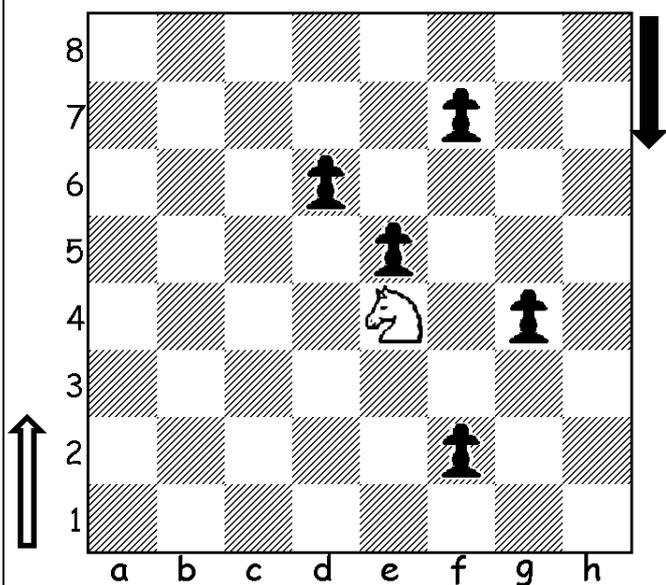
**Exercice 1 :** Place 5 dames sur l'échiquier de telle façon qu'il y ait une seule dame par colonne, par ligne et par diagonale.



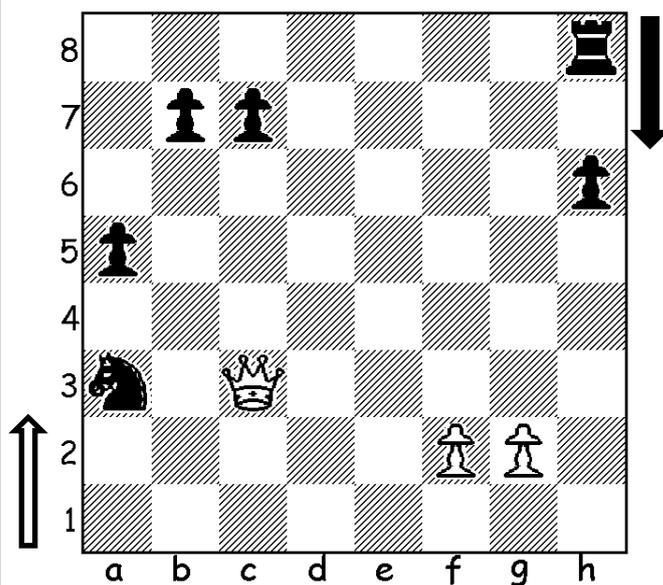
● **Exercice 2 :** Fais un point sur chaque case où le cavalier peut se placer.



○ **Exercice 3 :** En combien de coups le cavalier peut-il prendre tous les pions noirs ?



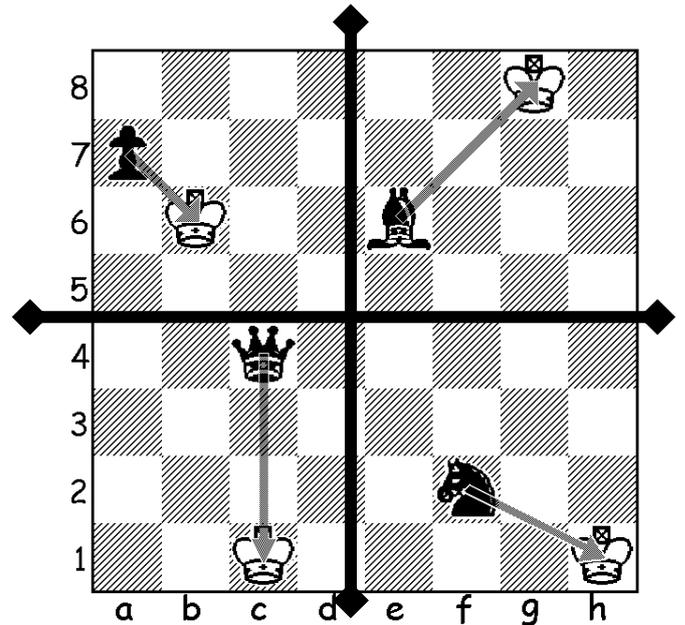
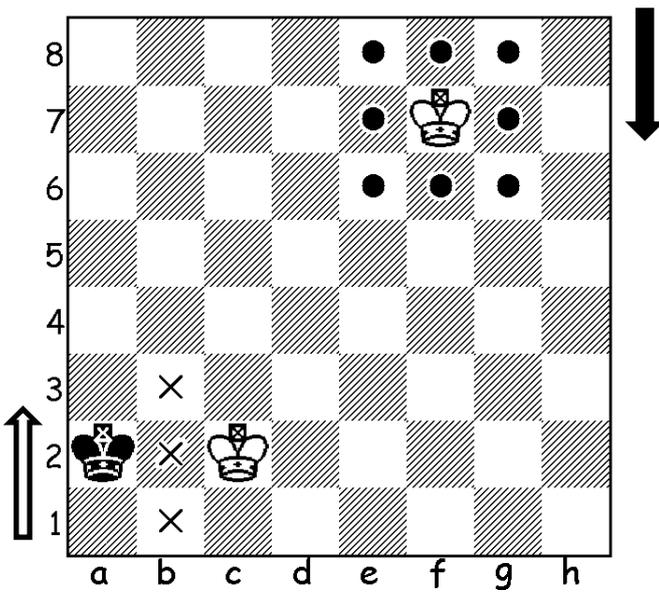
○ **Exercice 4 :** Entoure les pièces que la Dame peut capturer.



# LEÇON 5 : LE ROI - ECHEC AU ROI !

Le Roi peut aller sur toutes les cases autour de lui. Il se déplace d'une seule case. Il ne peut pas se mettre en échec...Donc, on ne peut JAMAIS avoir 2 rois côte à côte ! C'est le mur invisible.

Faire échec au Roi c'est attaquer le Roi adverse avec une de ses pièces. On dit alors : « Echec au Roi ! » pour avertir son adversaire que son roi est attaqué. Mais on ne peut pas le manger !



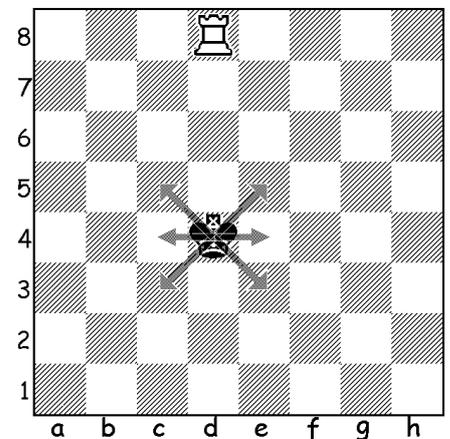
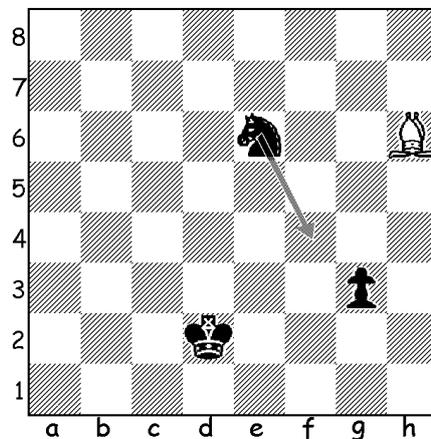
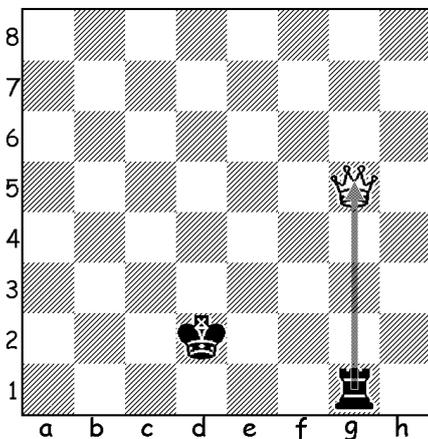
Quand le Roi est en échec, il faut le protéger immédiatement : Il y a 3 solutions :

- 1- La capture de la pièce qui attaque.
- 2- Le bouclier, une autre pièce de son camp vient le protéger en faisant un bouclier.
- 3- La fuite : le roi prend la fuite.

1- La capture de la pièce.

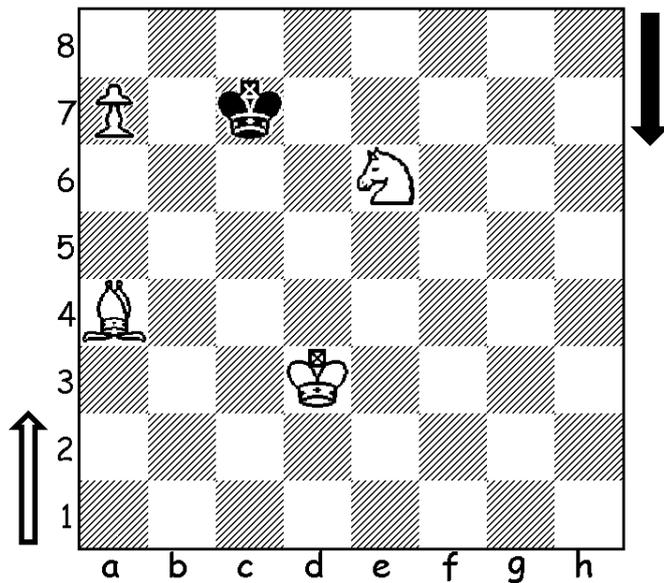
2- le bouclier du Roi

3- la fuite du Roi

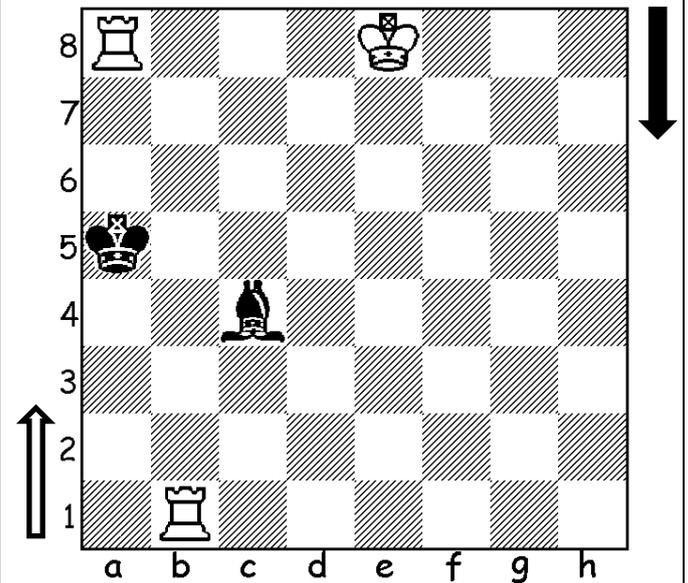


## LEÇON 5 : ENTRAÎNEMENT

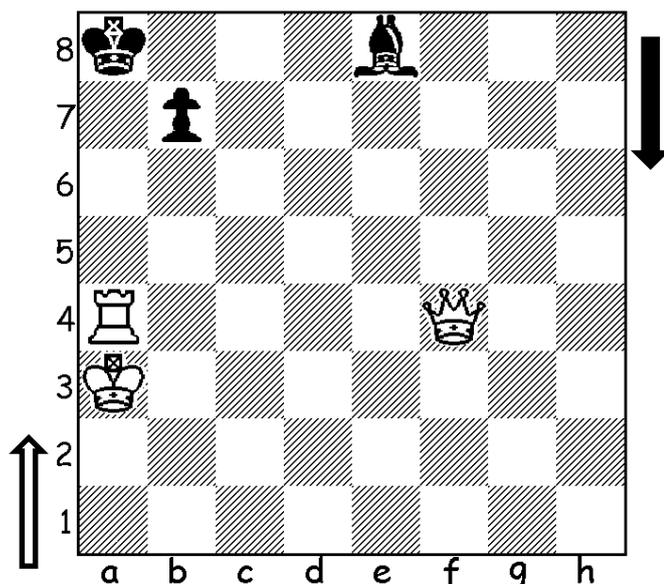
● **Exercice 1** : Place un point sur les cases où le Roi peut s'enfuir.



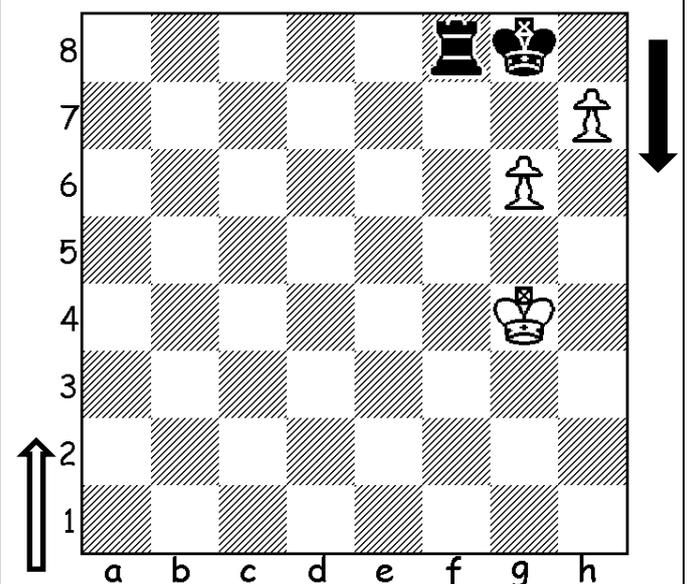
● **Exercice 2** : Indique par une flèche comment protéger le Roi de l'échec.



● **Exercice 3** : Indique par une flèche comment protéger le Roi de l'échec.



● **Exercice 4** : Indique par une flèche comment protéger le Roi de l'échec.

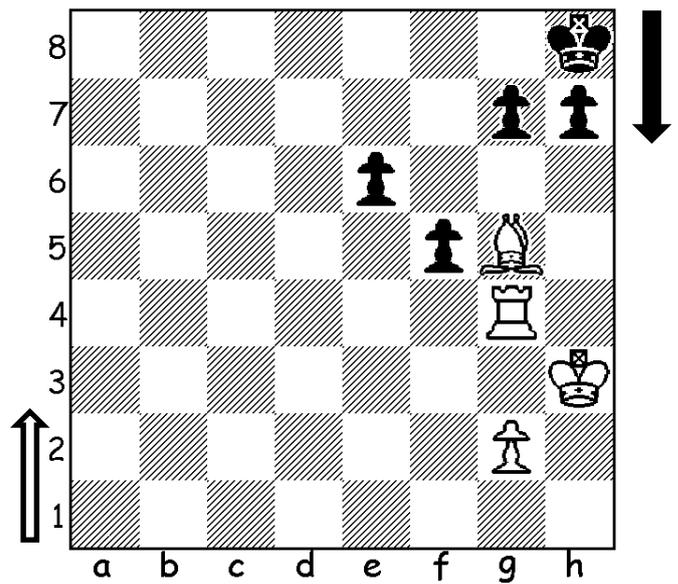
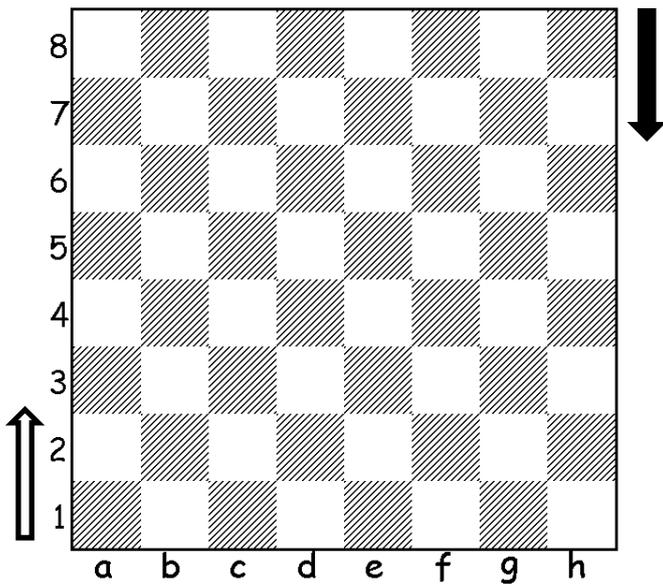


# LEÇON 6 : EVALUATION : DEPLACEMENTS – ECHEC AU ROI

Un rappel des connaissances est fait collectivement avant le passage de l'évaluation (toutes les connaissances depuis la leçon 1)

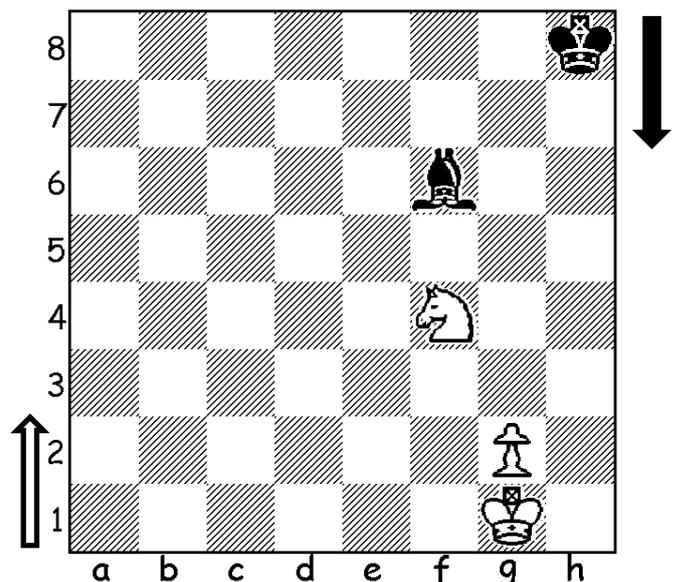
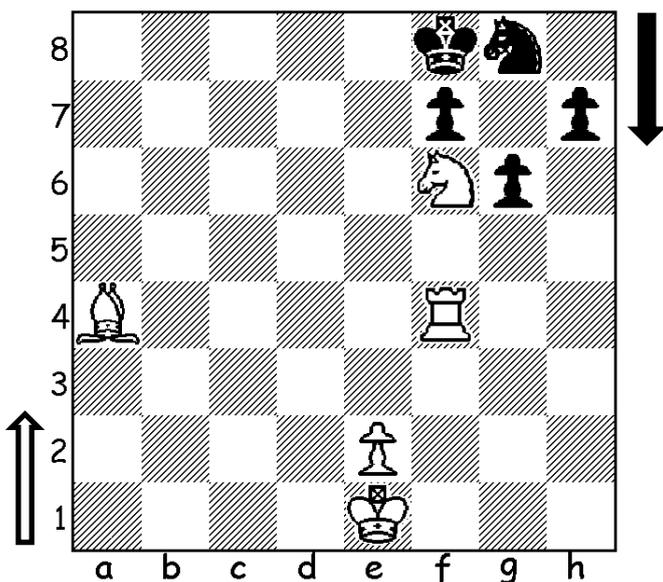
**POSITION INITIALE** : Ecris « P » pour le Pion, « C » pour le Cavalier, « F » pour le Fou, « T » pour la Tour, « D » pour la Dame et « R » pour le Roi, et place les pièces blanches sur l'échiquier dans la position initiale.

● **LE PION** : Fais un point dans les cases où les Pions noirs peuvent se déplacer et entoure la pièce qu'un Pion peut prendre.

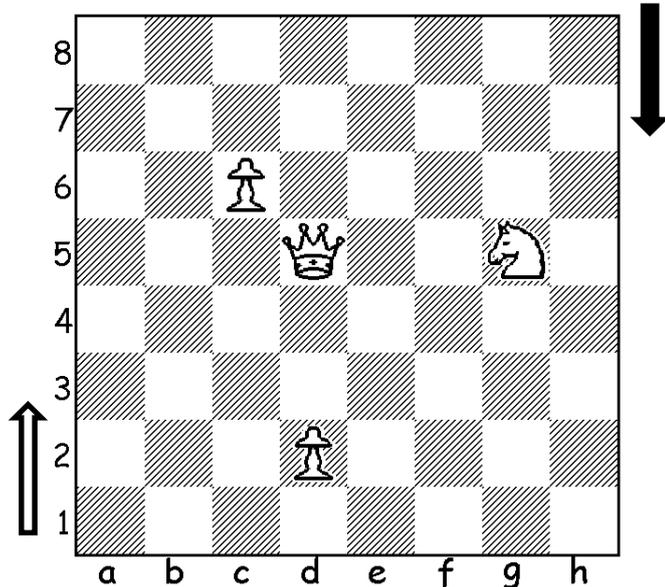


○ **LA TOUR** : Fais un point dans les cases où la Tour peut se placer.

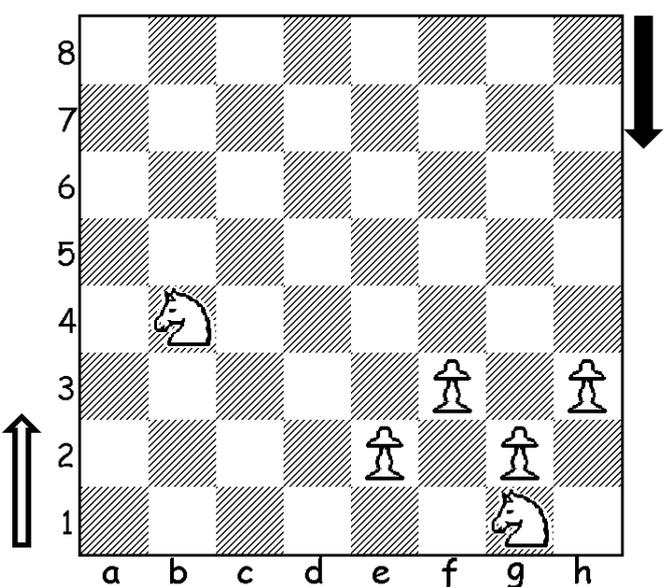
● **LE FOU** : Fais un point dans les cases où le Fou peut se placer.



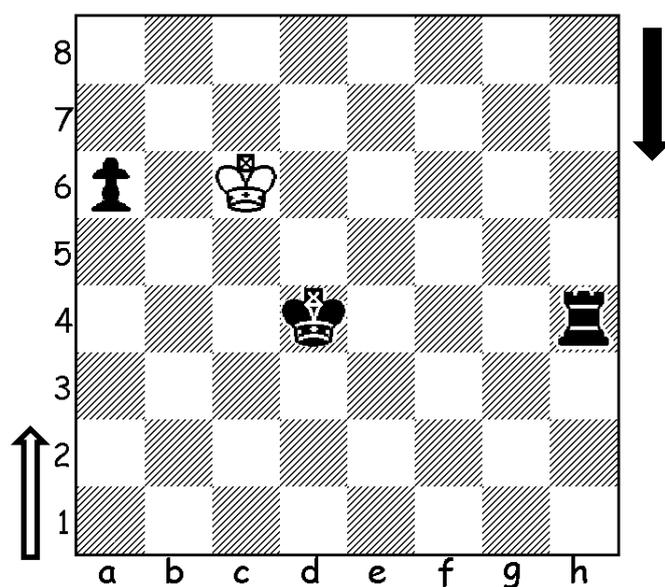
○ **LA DAME** : Fais un point dans les cases où la Dame peut se placer.



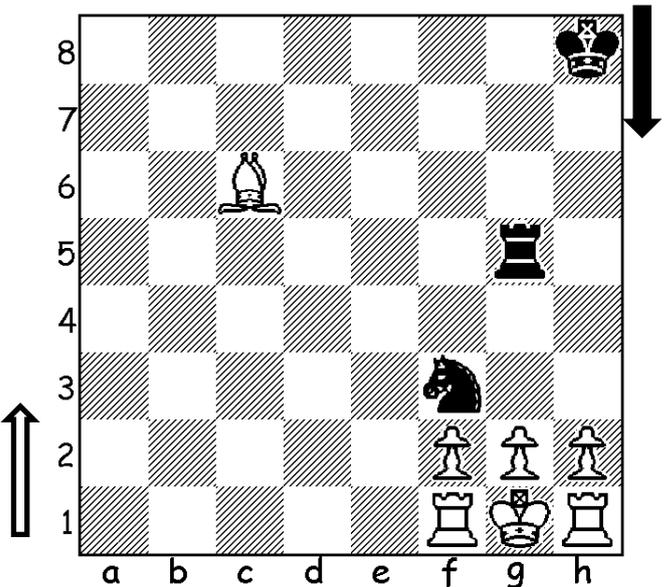
○ **LES CAVALIERS** : Fais un point dans les cases où les Cavaliers peuvent se placer.



● **ECHEC AU ROI** : Que jouent les noirs pour mettre le Roi blanc en échec ? (fais une flèche)



○ **ECHEC AU ROI** : Le Roi blanc est en échec, que joues-tu pour protéger le Roi blanc ? (fais une flèche)



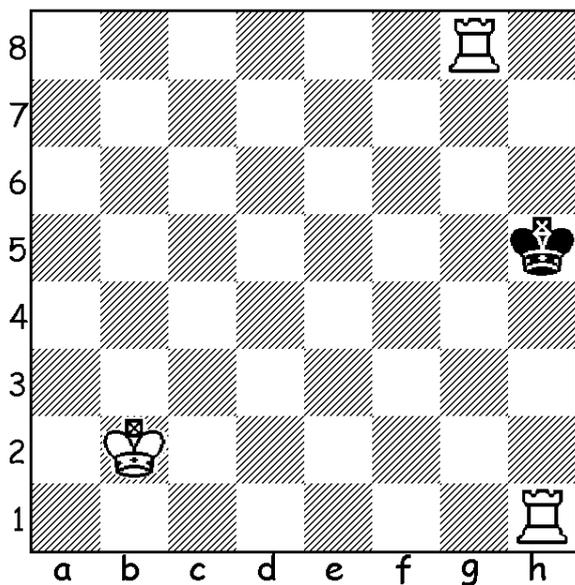
Peux-tu finir la phrase suivante qui définit une règle aux échecs :  
**Pièce touchée, pièce.....**

## LEÇON 7 : L'ECHEC ET MAT

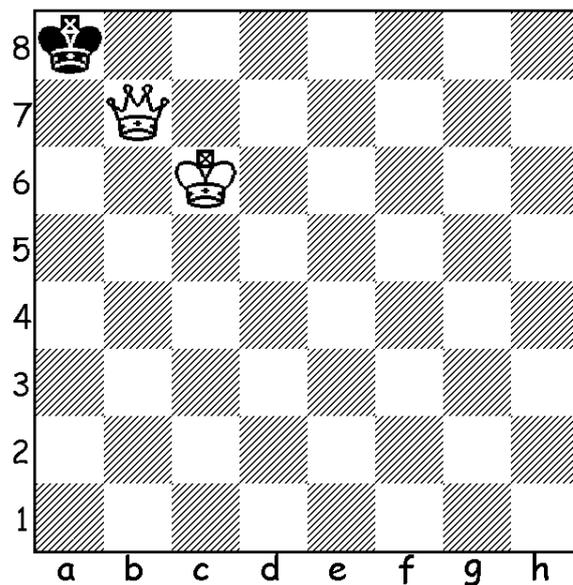
On gagne aux échecs quand on fait échec et mat au roi adverse.

Echec et mat veut dire que le roi est attaqué et prisonnier, il ne peut plus se protéger. La partie est finie.

Echec et mat avec deux tours



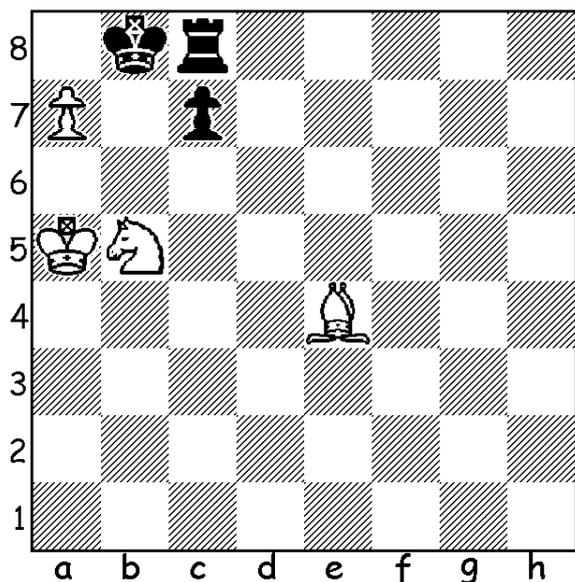
Echec et mat avec la dame



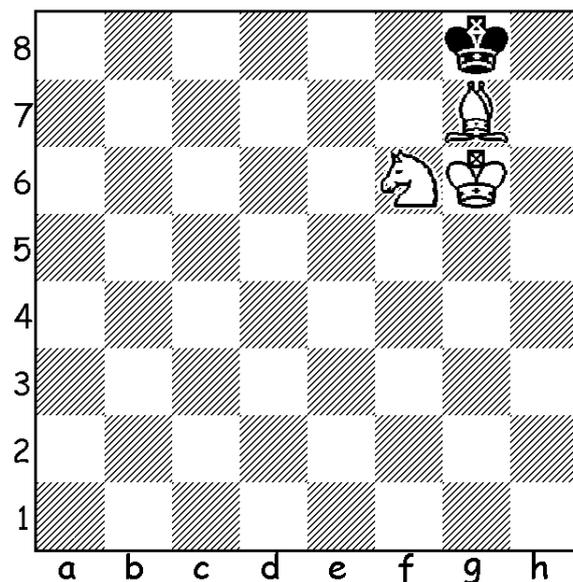
On est sûr qu'il y a échec et mat quand :

- On ne peut pas prendre la pièce qui fait échec.
- On ne peut pas protéger son roi en mettant une pièce devant (un bouclier).
- le roi ne peut pas s'enfuir.

Echec et mat avec un pion



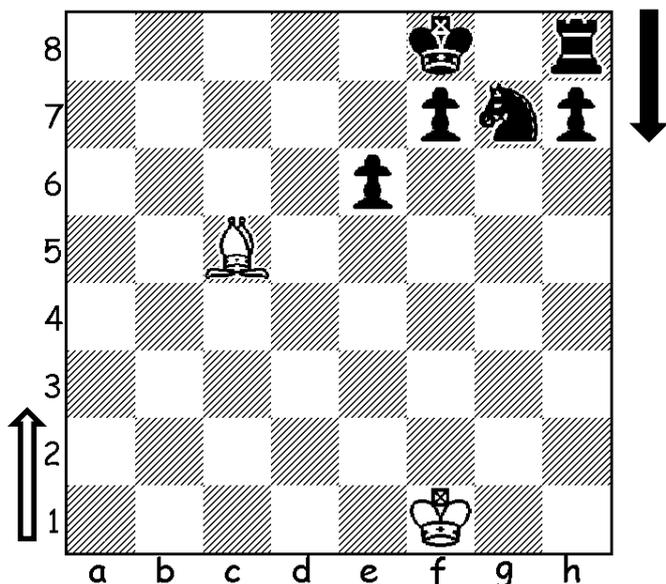
Echec et mat avec un cavalier



# LEÇON 7 : ENTRAÎNEMENT

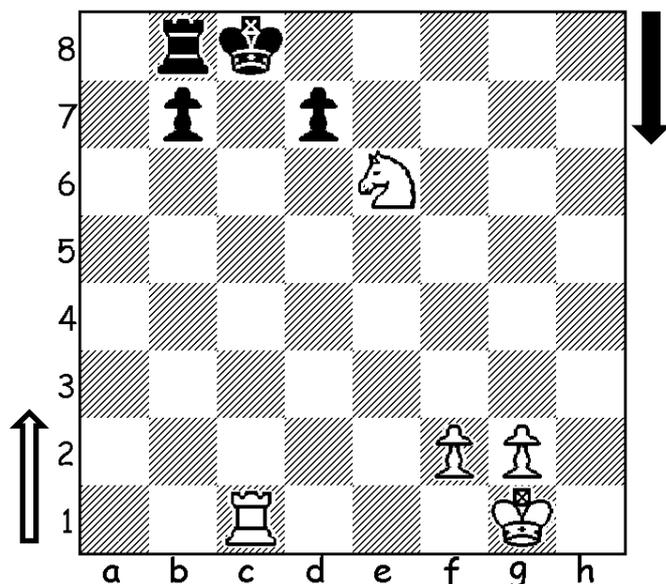
● Exercice 1 : Y a-t-il échec et mat ?

Entoure OUI ou NON



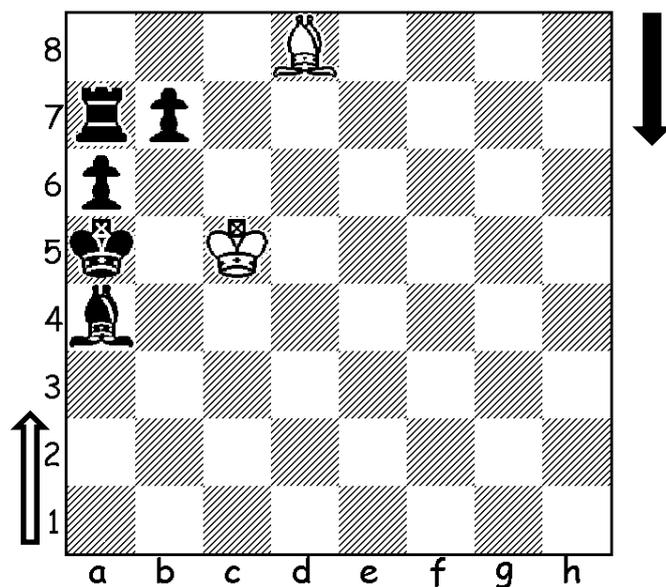
● Exercice 2 : Y a-t-il échec et mat ?

Entoure OUI ou NON



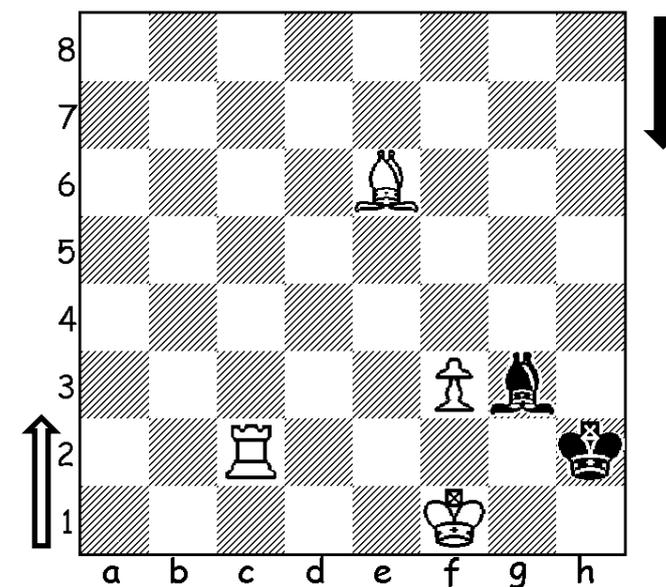
● Exercice 3 : Y a-t-il échec et mat ?

Entoure OUI ou NON



● Exercice 4 : Y a-t-il échec et mat ?

Entoure OUI ou NON



## LEÇON 8 : LA NOTATION

La notation est l'écriture des échecs. Pourquoi apprendre à lire et noter une partie?

1. Si on oublie sa partie, elle reste notée et on peut la rejouer plus tard.
2. On peut la montrer à ses amis, sa famille ou à son entraîneur pour la faire analyser.
3. Noter permet de jouer plus lentement et de mieux se concentrer.
4. On peut lire les parties de maîtres et s'entraîner.
5. On peut collectionner et archiver ses parties.
6. En compétition lente c'est obligatoire.

### Exemple de feuille de partie

1°) on écrit l'initiale de la pièce qui bouge  
 2°) le nom de la case où elle est (en minuscule),  
 3°) ce qu'elle fait (se déplace ou mange)  
 4°) le nom de la case où elle va,  
 Chaque pièce est désignée par une lettre en majuscule :

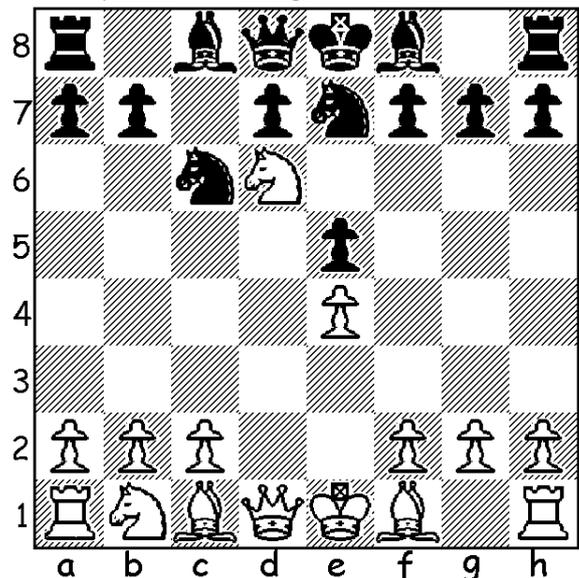
- Le Roi par la lettre R
- La Dame par la lettre D
- Le Fou par la lettre F
- Le Cavalier par la lettre C
- La Tour par la lettre T
- Le Pion, quant à lui, n'est désigné par aucune lettre. Il prend le nom de la case sur laquelle il se rend. Par exemple lorsque tu lis le coup "e5-e6", cela signifie que c'est le Pion en e5 qui va en e6. Par contre le coup "Te5-e6" signifie que c'est la Tour en e5 qui se rend sur la case e6.

Quelques autres signes utilisés pour écrire :

- déplacement
- X pour prendre (manger) une pièce
- + échec
- 0-0 petit roque / 0-0-0 grand roque
- # ou mat pour échec et mat

| BLANCS        | NOIRS   |
|---------------|---------|
| 1. e2-e4      | c7-c5   |
| 2. Cg1-f3     | Cb8-c6  |
| 3. d2-d4      | c5 x d4 |
| 4. Cf3 x d4   | e7-e5   |
| 5. Cd4-f5     | Cg8-e7  |
| 6. Cf5-d6 mat |         |
| 1             | 0       |

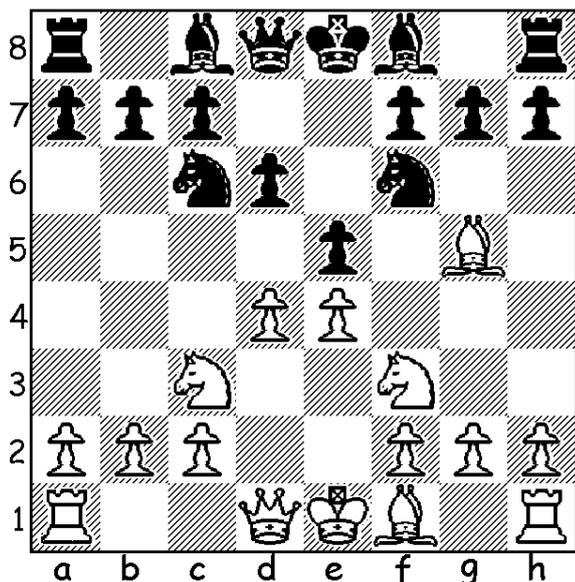
1-0 indique le résultat de la partie, 1-0 signifie donc gain pour les blancs ou 0-1 pour une partie avec gain des noirs.



## LEÇON 8 : ENTRAÎNEMENT

**Exercice 1** : Entraîne-toi à noter les coups suivants :

- Le Fou blanc se déplace en e2.
- .....
- Le Pion blanc h2 avance d'une case.
- .....



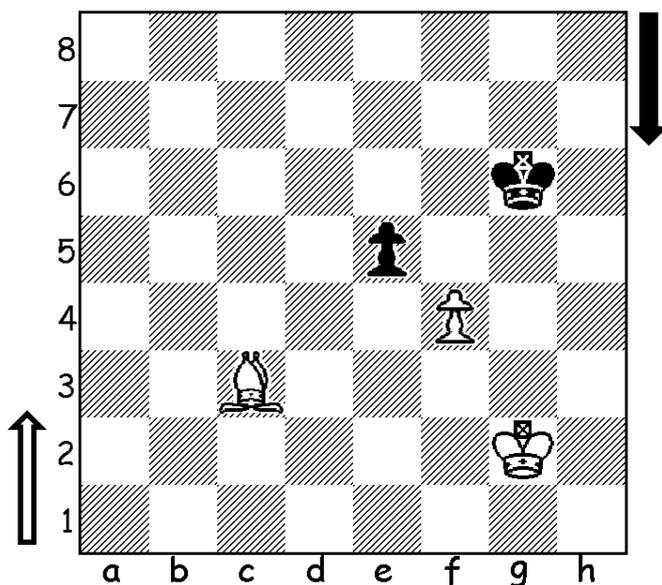
**Exercice 2** : A partir de la position de départ, rejoue cette célèbre partie que Sire de LEGAL a faite en 1750.

| BLANCS        | NOIRS    |
|---------------|----------|
| 1. e2-e4      | e7-e5    |
| 2. Ff1-c4     | d7-d6    |
| 3. Cg1-f3     | Fc8-g4   |
| 4. Cb1-c3     | g7-g6    |
| 5. Cf3 x e5   | Fg4 x d1 |
| 6. Fc4 x f7 + | Re7      |
| 7. Cc3-d5 mat |          |
| 1             | 0        |

**Exercice 3** : Une erreur s'est glissée dans la notation du début de partie suivante, à toi de la repérer en rejouant la partie

| BLANCS    | NOIRS  |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4  | e7-e5  |
| 2. Cg1-e3 | Cb8-c6 |
| 3. Ff1-b5 | Cg8-f6 |
| 4. Cb1-c3 | Ff8-e7 |

● **Exercice 4** : Comment doit-on noter la prise du Pion noir e5 par le Pion blanc f4 : Fxe5, Fc3xe5, Fe5, f4xe5 ou fe5 ?



## LEÇON 9 : LES MATS ELEMENTAIRES (1)

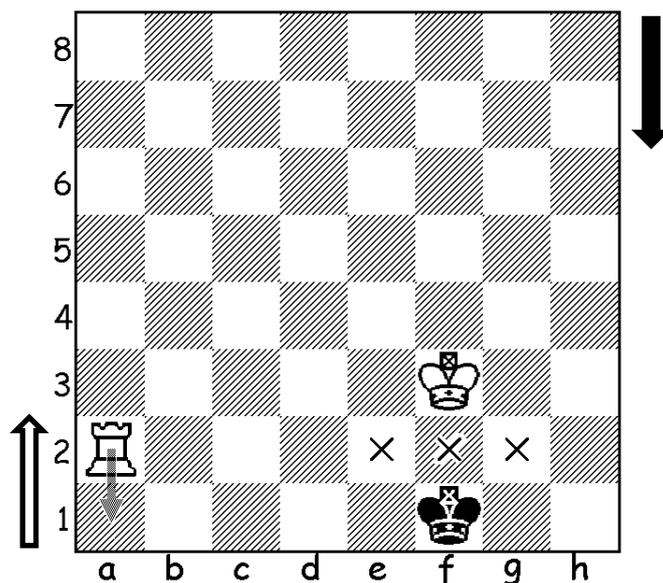
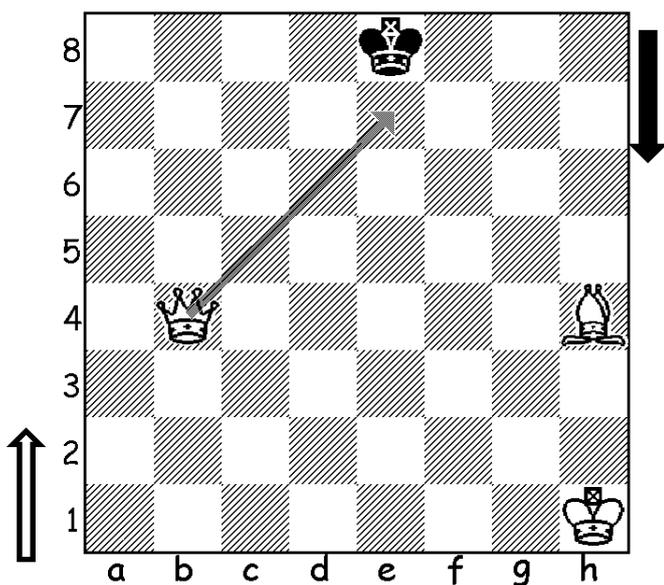
Dans cette leçon et la suivante, nous allons voir plusieurs mats très connus et souvent utilisés. En connaissant ces différents mats, vous pourrez les reproduire dans vos parties.

### Le baiser mortel

La Dame protégée, se place juste devant le Roi, lui donnant ainsi un baiser mortel.

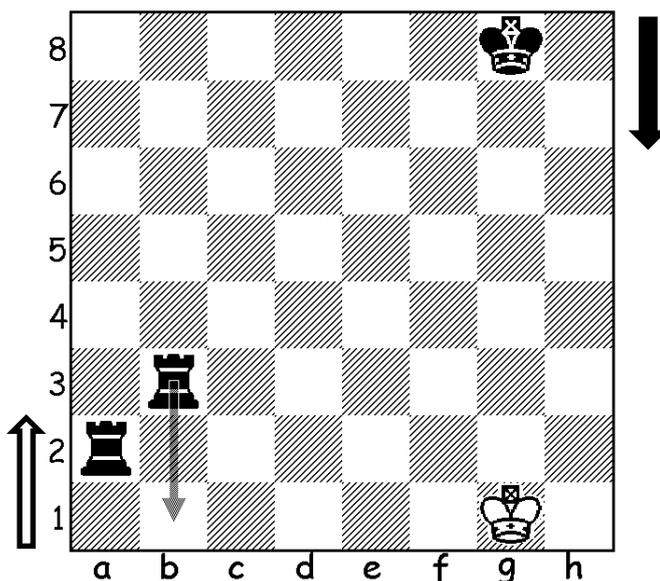
### Echec et mat de la tour

Le Roi blanc fait opposition au Roi noir qui est sur la bande et la Tour fait échec et mat contrôlant toute la ligne.



### Echec et mat des deux Tours

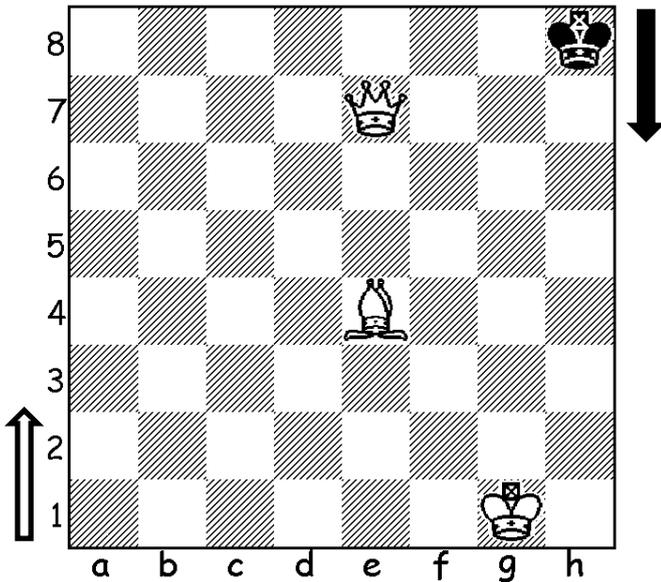
Un Tour sert à bloquer le Roi tandis que l'autre fait échec contrôlant toute la ligne.



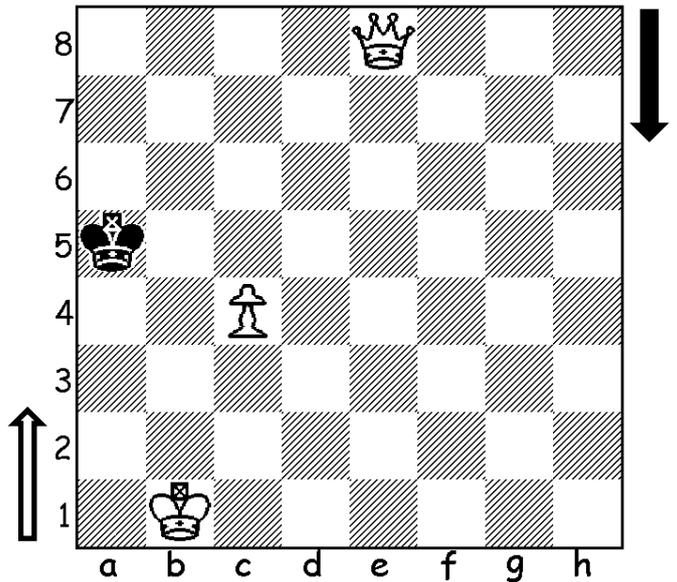
# LEÇON 9 : ENTRAÎNEMENT

## ○ Exercice 1 :

Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.

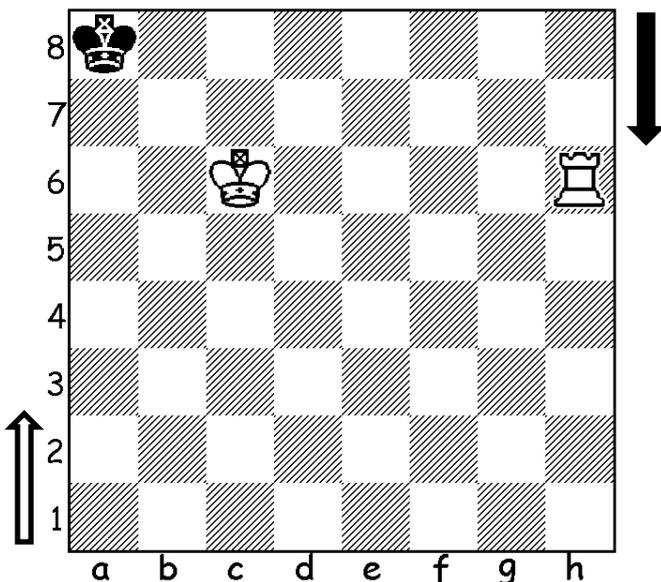


## ○ Exercice 2 : Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.



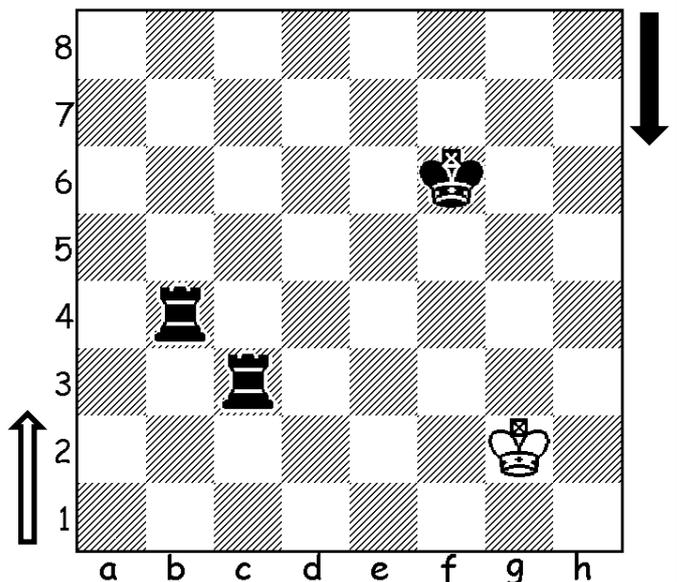
## ○ Exercice 3 : Trouve échec et mat en 2 coups.

| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |



## ● Exercice 4 : Trouve l'échec et mat en 2 coups.

| BLANCS            | NOIRS |
|-------------------|-------|
| 1. xxxxxxxxxxxxxx |       |
| 2.                |       |

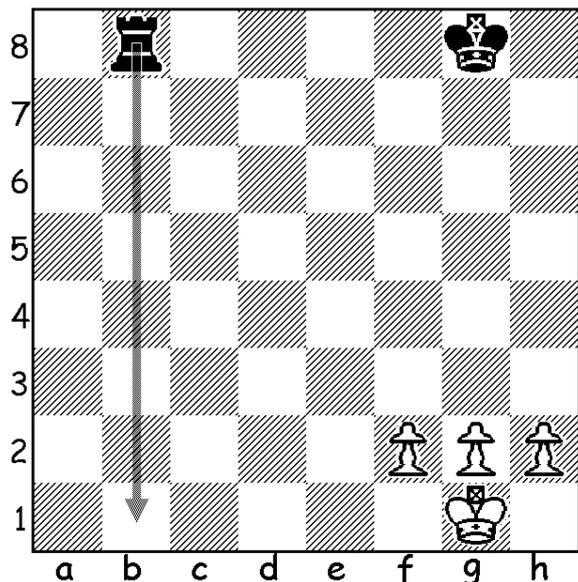


## LEÇON 10 : LES MATS ELEMENTAIRES (2)

Encore d'autres techniques d'échec et mat. Le Roi est bloqué à chaque fois par ses propres pièces.

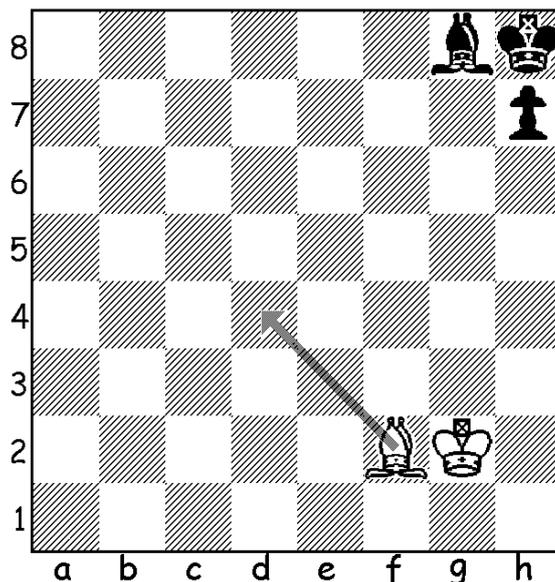
### Echec et mat du couloir

Le Roi est bloqué par ses propres Pions, il est pris dans un couloir par la Tour ou la Dame.



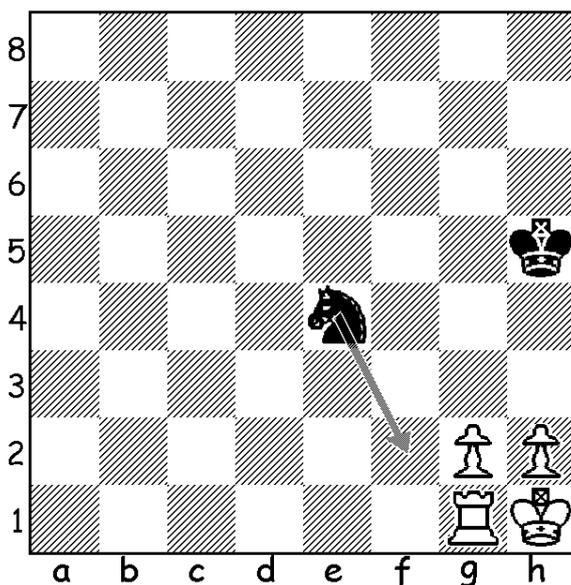
### Echec et mat de l'angle

Le Roi noir est dans l'angle de l'échiquier et il est pris entre deux pièces de son camp. Le Fou fait échec et mat contrôlant toute la diagonale.



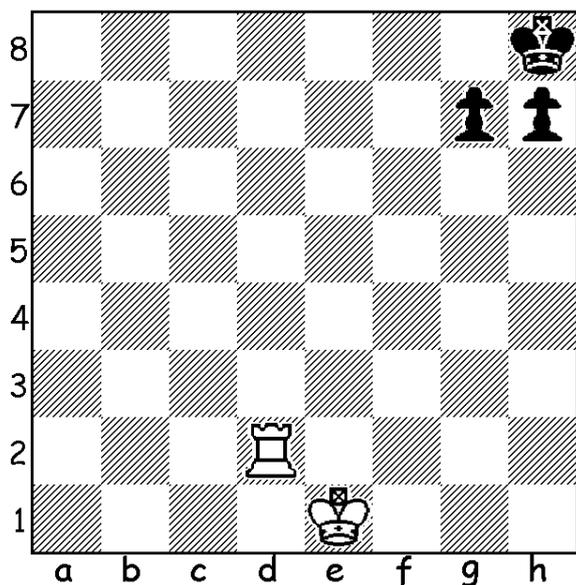
### Echec et mat à l'étouffé

Le Cavalier fait échec et mat. Le Roi est étouffé par ses propres pièces !

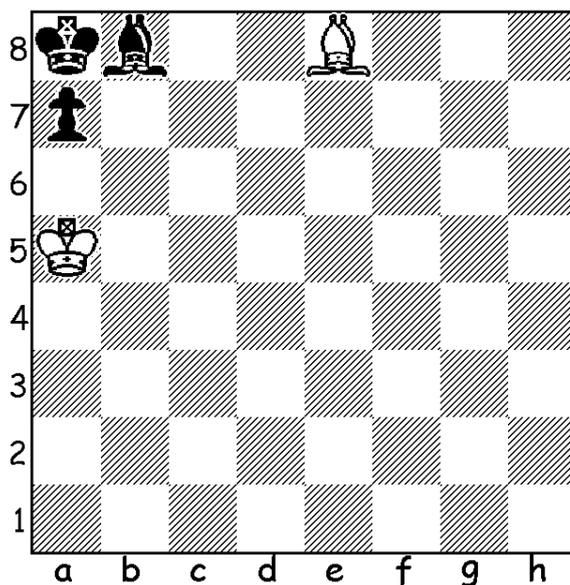


# LEÇON 10 : ENTRAÎNEMENT

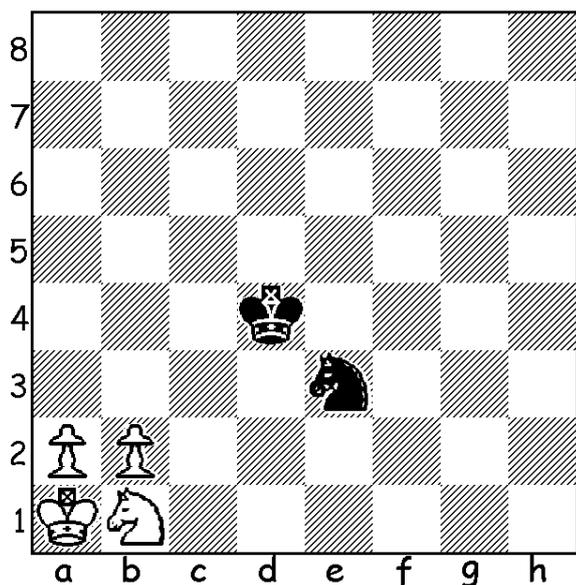
○ **Exercice 1** : Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.



○ **Exercice 2** : Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.

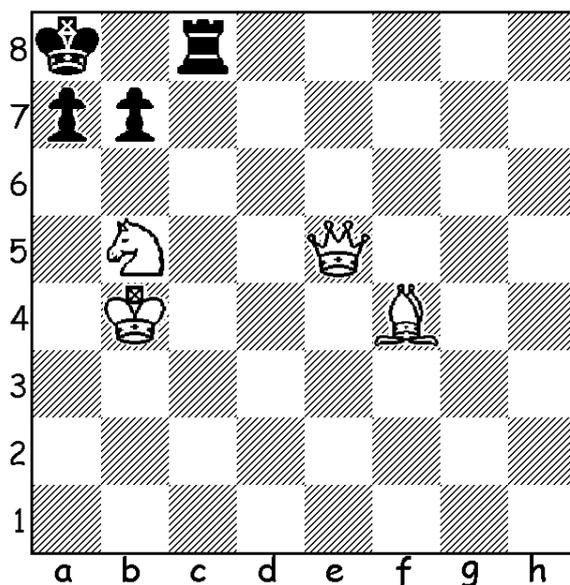


● **Exercice 3** : Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.



○ **Exercice 4** : Trouve l'échec et mat à l'étouffé en 2 coups.

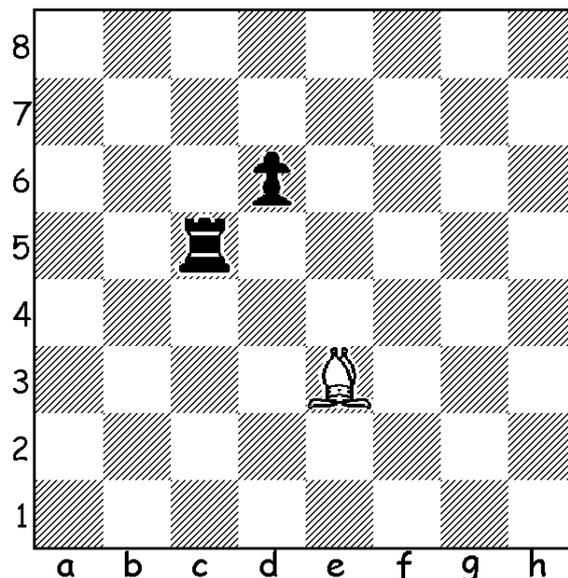
| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |



## LEÇON 11 : LA VALEUR THEORIQUE DES PIECES

Tu connais maintenant le déplacement de toutes les pièces. Elles ont des valeurs différentes qui varient en fonction de leur pouvoir de déplacement. Le tableau ci-dessous résume les points pour chaque pièce.

| PIECES   | VALEUR |
|----------|--------|
| PION     | 1      |
| FOU      | 3      |
| CAVALIER | 3      |
| TOUR     | 5      |
| DAME     | 9      |

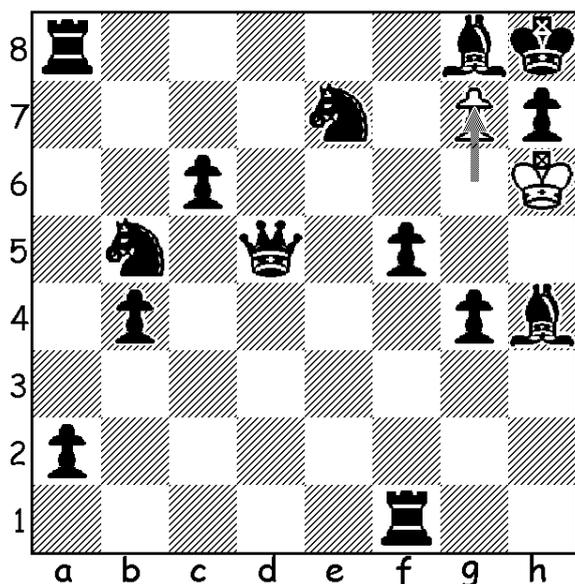


Est-il intéressant pour les blancs de capturer la tour, en sachant que le pion noir va reprendre le fou ?

Oui, la tour vaut 5 points et le fou 3 :  $5-3=2$  points gagnés par les blancs.

Attention, le but aux échecs n'est pas d'obtenir le maximum de points. Avoir capturé de nombreuses pièces n'est d'aucun secours si on est échec et mat.

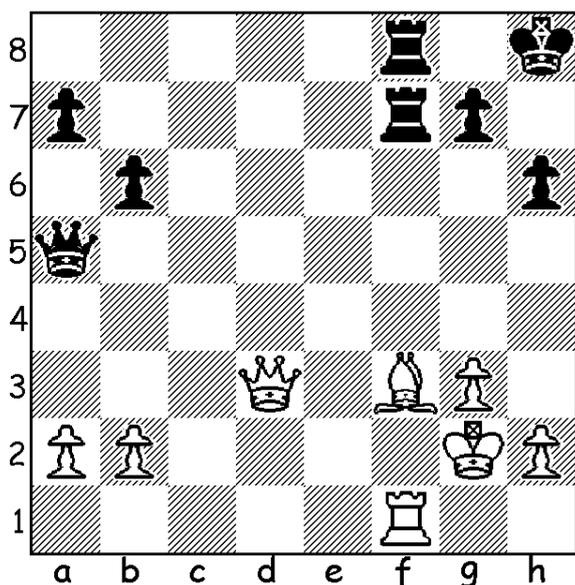
Tu as pu remarquer que le roi n'apparait pas dans ce tableau. C'est la pièce la plus importante du jeu, sa valeur est inestimable. C'est par lui qu'on gagne ou qu'on perd une partie.



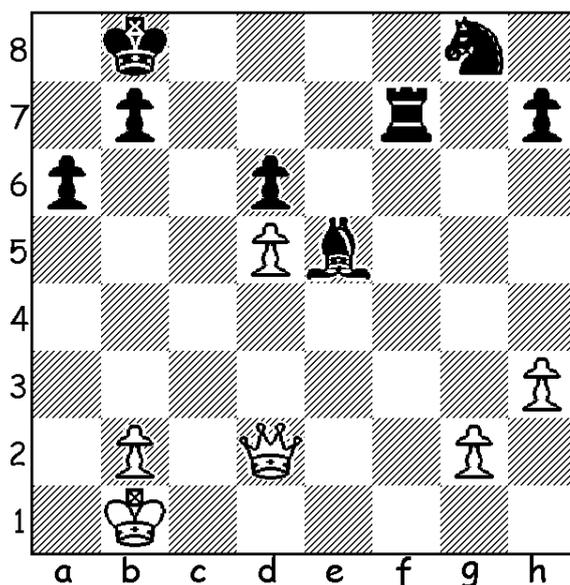
Malgré l'avantage matériel des noirs, ce sont les blancs qui font échec et mat ! La partie est perdue pour les noirs.

# LEÇON 11 : ENTRAÎNEMENT

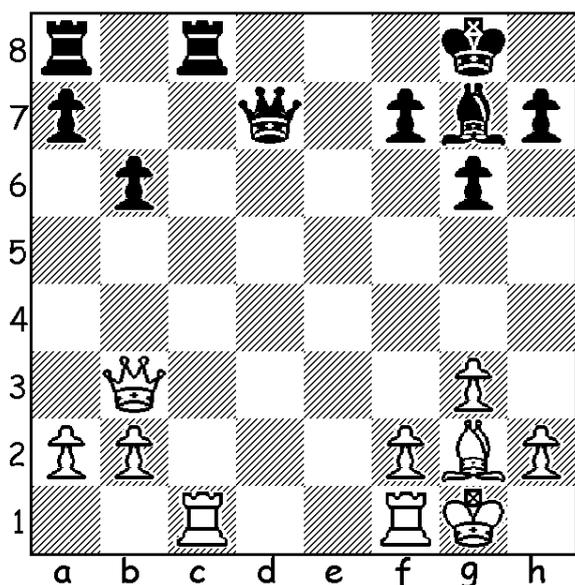
**Exercice 1 :** Lequel des deux camps a l'avantage matériel ?



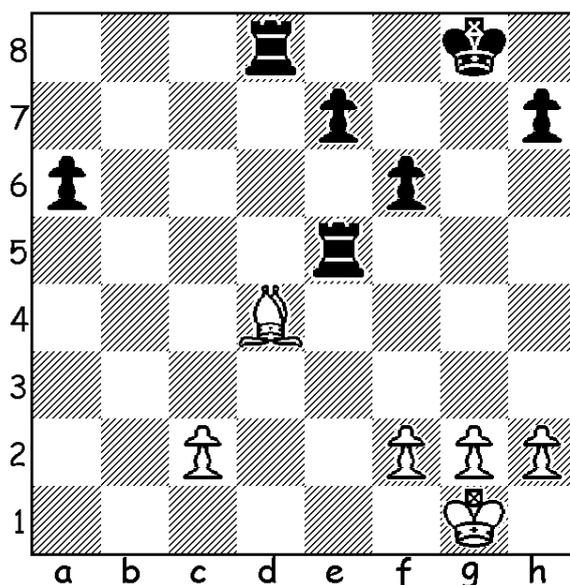
**Exercice 2 :** Même question pour cette position.



**Exercice 3 :** Égalité dans cette position. Mais c'est aux blancs de jouer, et ils ont un coup qui leur donne un avantage matériel immédiat. Lequel ?



**Exercice 4 :** Est-il avantageux pour les blancs de prendre la tour noire avec leur fou ? Pourquoi ?

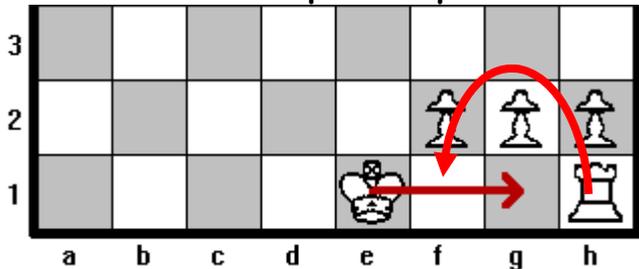


## LEÇON 12 : LES COUPS SPECIAUX (1) : ROQUE ET PROMOTION

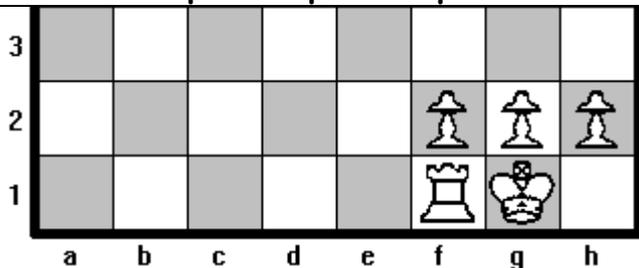
Dans une partie, lorsqu'il n'y a aucune pièce entre le Roi et la Tour, si le Roi n'a jamais bougé et la Tour non plus, un coup spécial, le roque, permet de bouger le Roi de 2 cases vers la Tour, et la Tour passe de l'autre côté du Roi.

On peut faire le petit roque...

Avant le petit roque



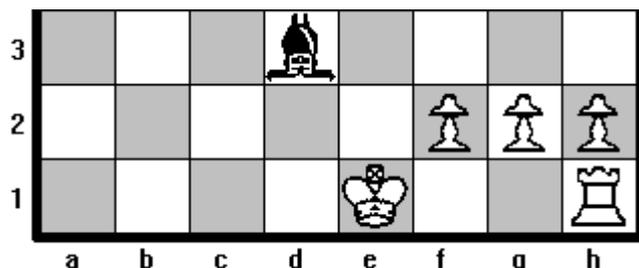
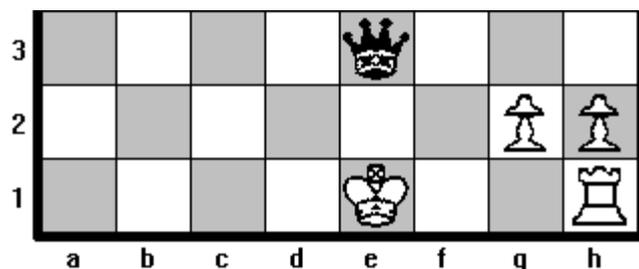
Après le petit roque



On peut roquer si :

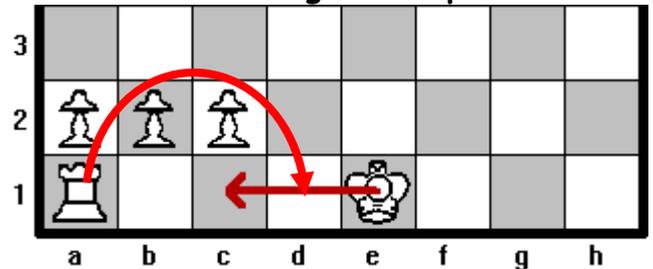
- 1- il n'y a pas de pièce entre le Roi et la Tour.
- 2- Le Roi et la Tour n'ont jamais bougé.
- 3- Le Roi n'est pas en échec.
- 4- Le Roi ne passe pas par un échec.

Dans les 2 cas, le roi ne peut pas roquer

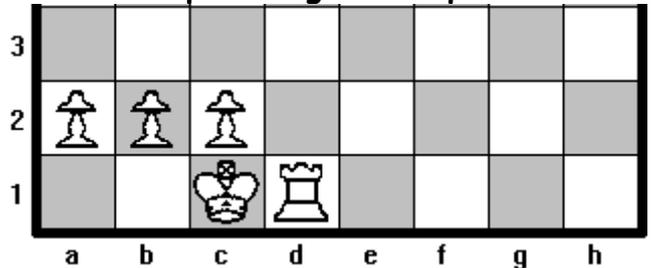


ou le grand roque

Avant le grand roque

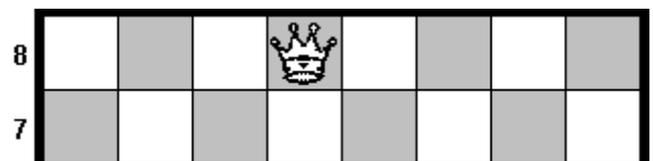
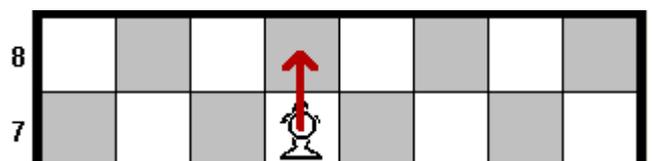


Après le grand roque



La promotion du Pion

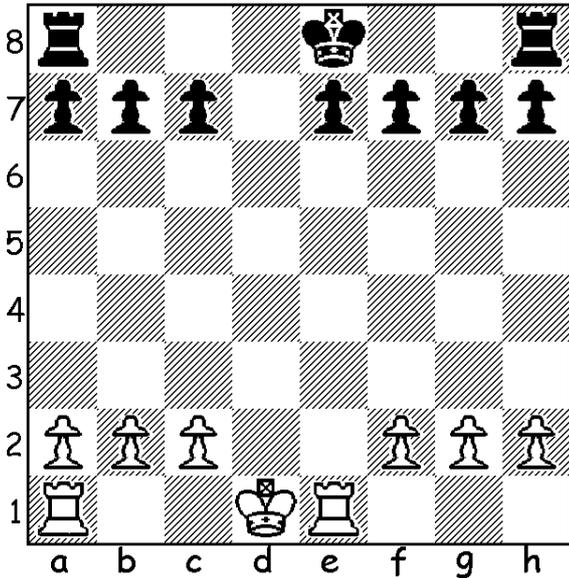
Lorsqu'un Pion arrive au bout, il peut se transformer en ce qu'il veut : en Dame, ou une autre pièce (mais pas en Roi, ni en Pion, ni en pièce adverse !)



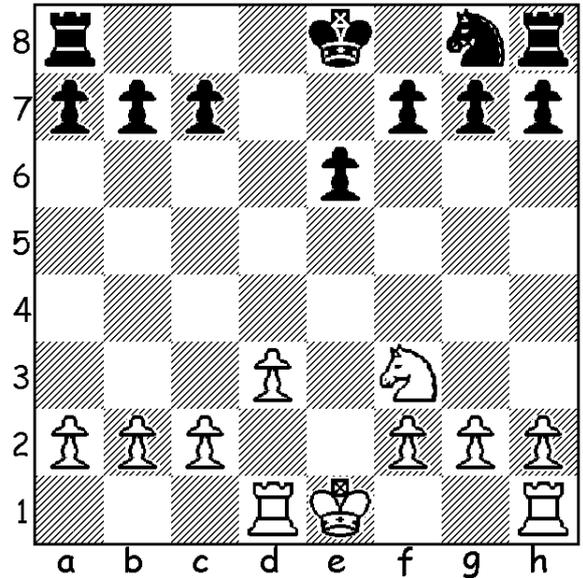
Le plus souvent le Pion se transforme en Dame, car c'est la pièce la plus forte. Il y a des cas où il vaut mieux se transformer en Cavalier, en Fou ou en Tour.

# LEÇON 12 : ENTRAÎNEMENT

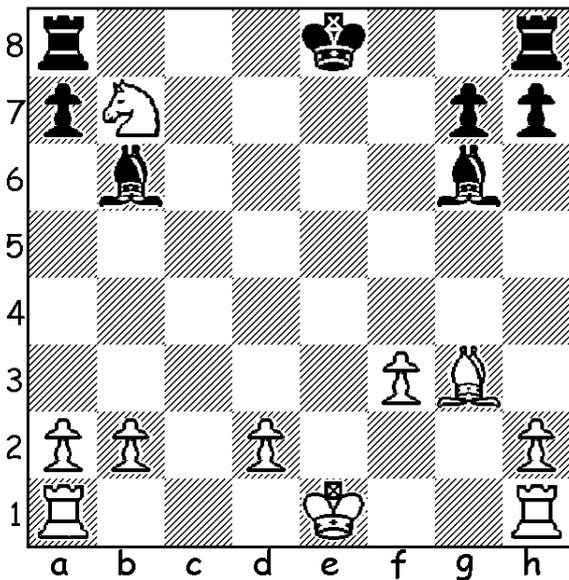
**Exercice 1 :** Fais une croix dans les cases où les Rois noirs et blancs ont le droit de roquer.



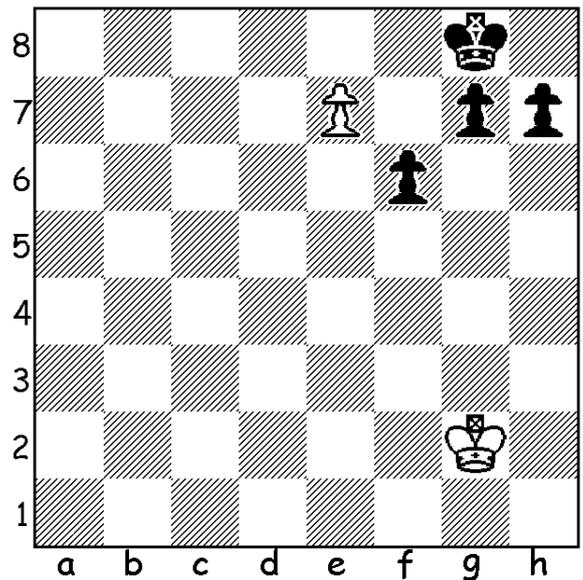
**Exercice 2 :** Fais une croix dans les cases où les Rois noirs et blancs ont le droit de roquer.



**Exercice 3 :** Fais une croix dans les cases où les Rois noirs et blancs ont le droit de roquer.



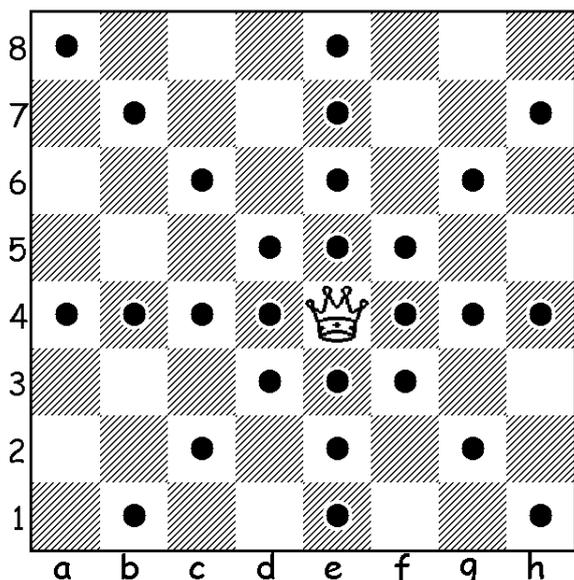
**Exercice 4 :** Trouve l'échec et mat en un coup.  
.....



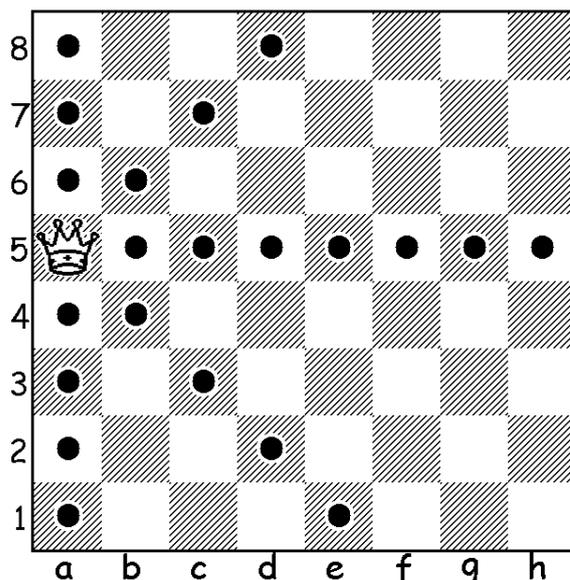
## LEÇON 13 : BIEN COMMENCER UNE PARTIE (1)

Pour gagner, il faut bien commencer une partie. Si on perd du temps au début, on ne le rattrape pas. Ici, nous allons voir pourquoi il est important de placer ses pièces au centre de l'échiquier, représenté par les 4 cases centrales : e4, d4, d5, et e5.

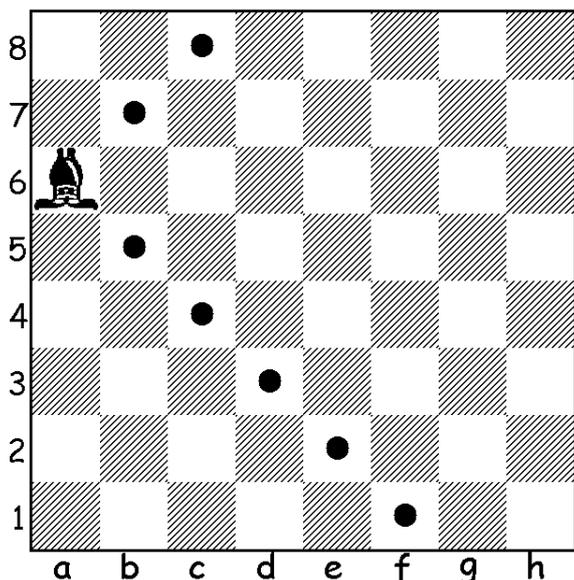
Compte le nombre de cases où peut se rendre la dame quand elle est placée au centre. Elle contrôle 27 cases.



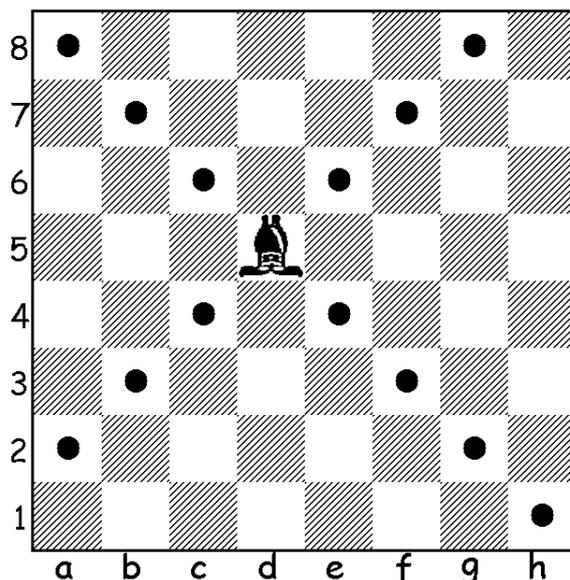
Fais la même chose pour la dame placée au bord de l'échiquier. Elle contrôle 21 cases. Il y en a MOINS !



Le fou est placé sur le côté de l'échiquier. Compte le nombre de cases qu'il contrôle : il y en a 7.

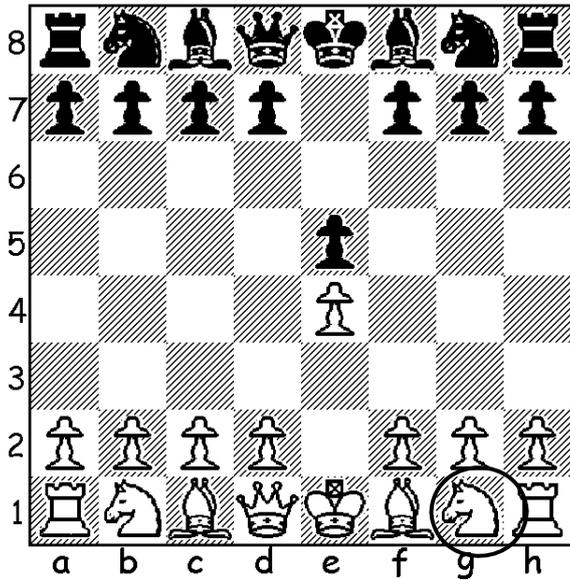


Le fou est placé au centre de l'échiquier. Compte le nombre de cases qu'il contrôle : il y en a 13. Donc, il vaut mieux jouer au centre !

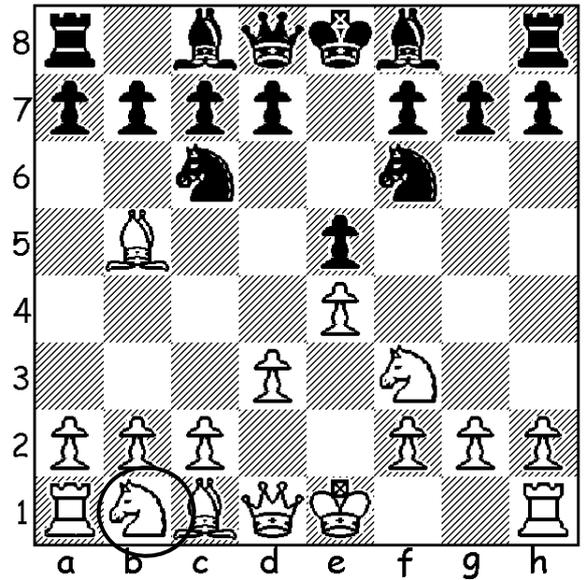


# LEÇON 13 : ENTRAÎNEMENT

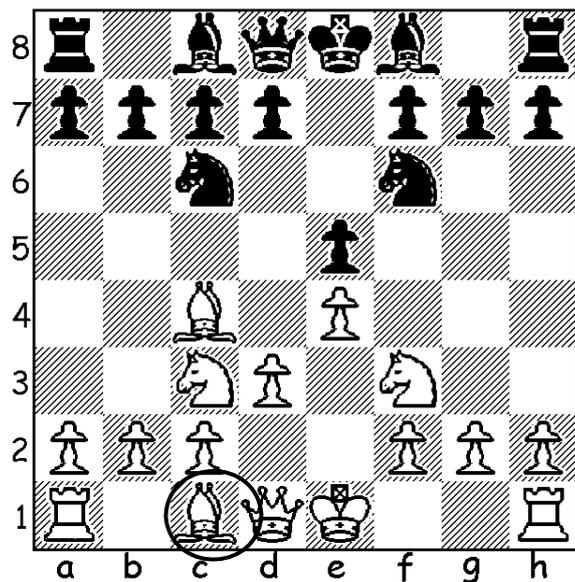
**Exercice 1 :** Voila des situations où la partie commence. Jouez la pièce entourée pour qu'elle contrôle une bonne case (AU CENTRE).



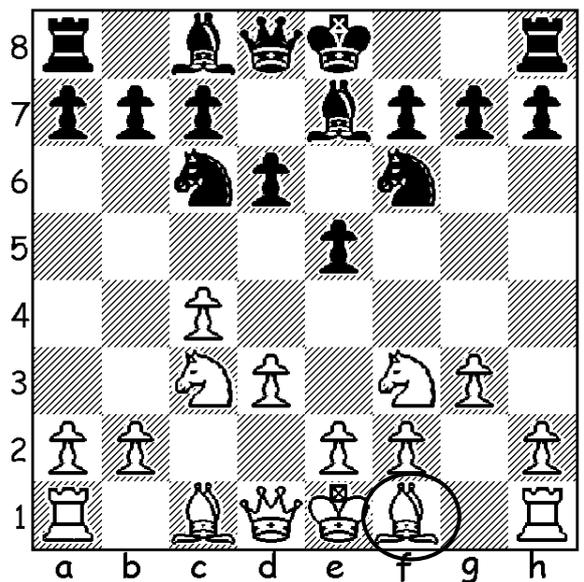
**Exercice 2 :** Même consigne que l'exercice 1.



**Exercice 3 :** Même consigne que l'exercice 1.



**Exercice 4 :** Même consigne que l'exercice 1.

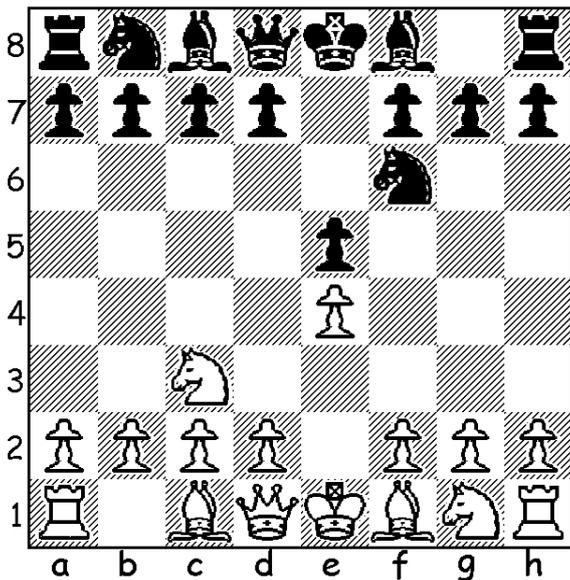


**LEÇON 14 : PREPARATION EVALUATION : NOTATION – ECHEC ET MAT – MAT ELEMENTAIRES (1 et 2) - VALEUR DES PIECES – COUPS SPECIAUX(1) – BIEN COMMENCER (1)**

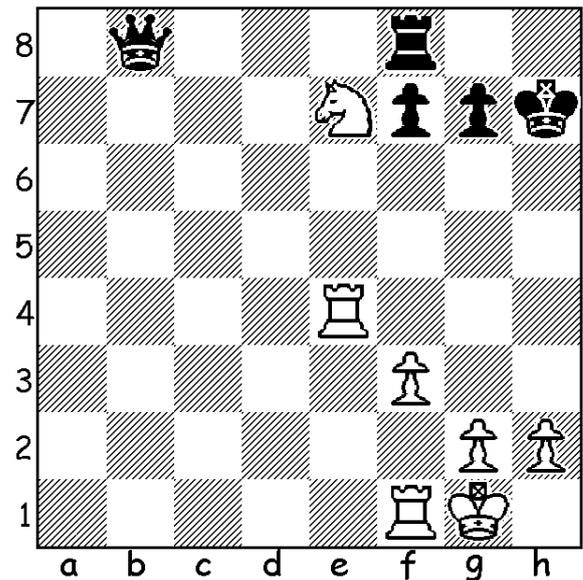
Les leçons 14 et 15 proposent sur 2 séances de réviser puis d'évaluer en séance 15. Les élèves feront les exercices sur le cahier. La correction est collective.

**LA NOTATION :** Ecris les 2 coups joués depuis le début.

| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |

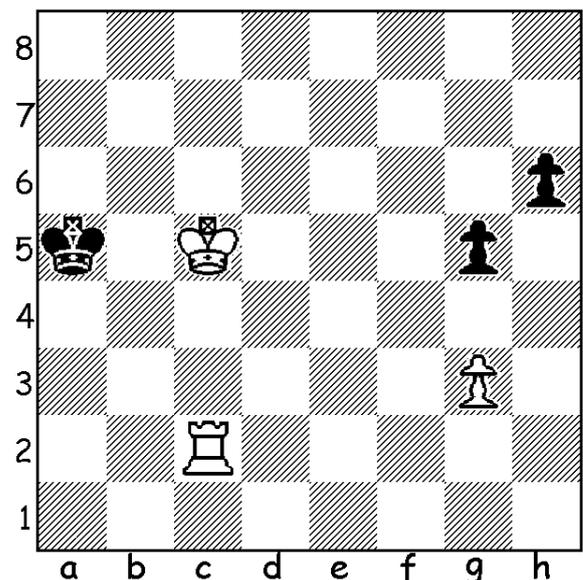
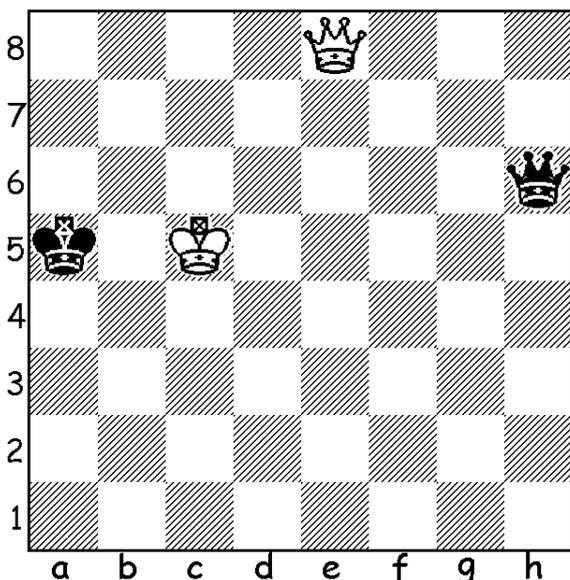


**ECHEC ET MAT :** Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :

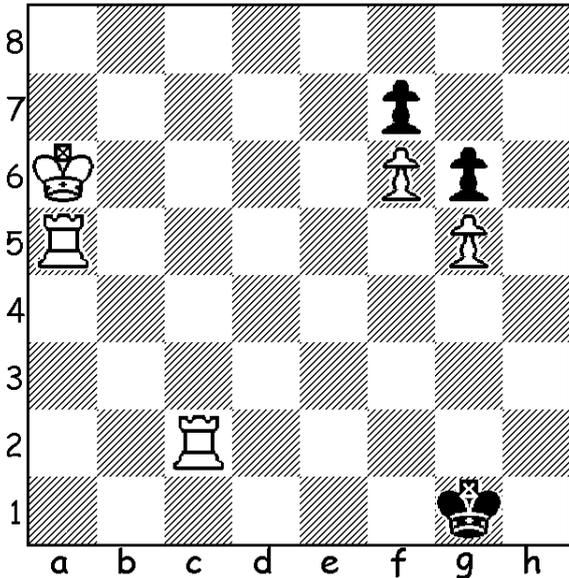


**LE BAISER MORTEL :** Trouve l'échec et mat avec le baiser mortel. Note le coup qu'il faut jouer :

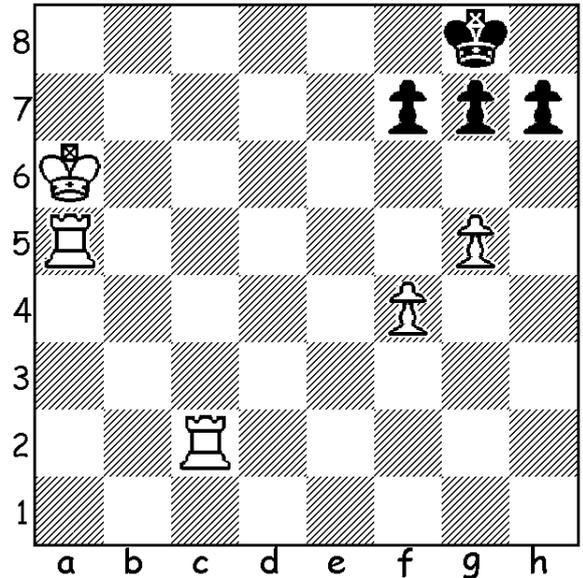
**ECHEC et MAT DE LA TOUR :** Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :



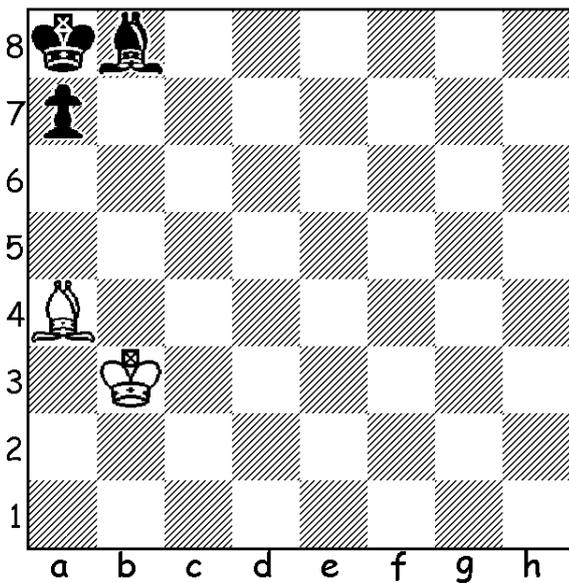
○ ECHEC ET MAT DES DEUX TOURS : Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



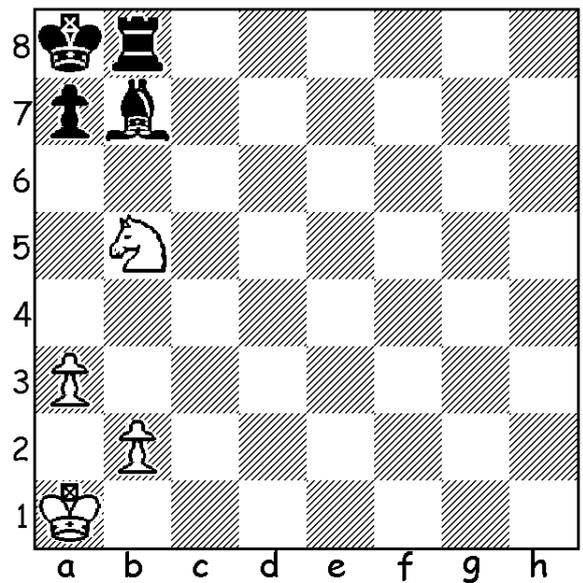
○ ECHEC ET MAT DU COULOIR : Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



○ ECHEC ET MAT DE L'ANGLE : Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :



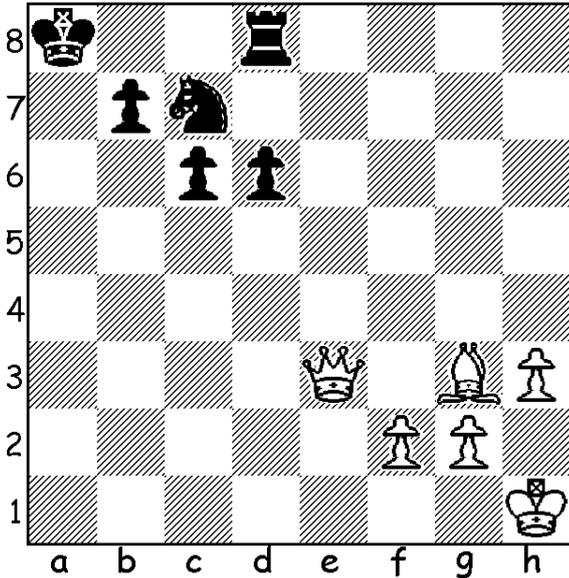
○ ECHEC ET MAT A L'ETOUFFE : Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :



**LA VALEUR DES PIÈCES :**

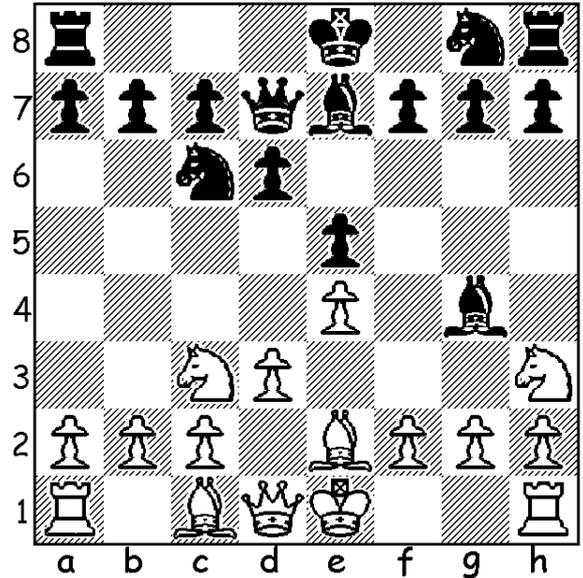
Lequel des deux camps a l'avantage matériel ?

.....



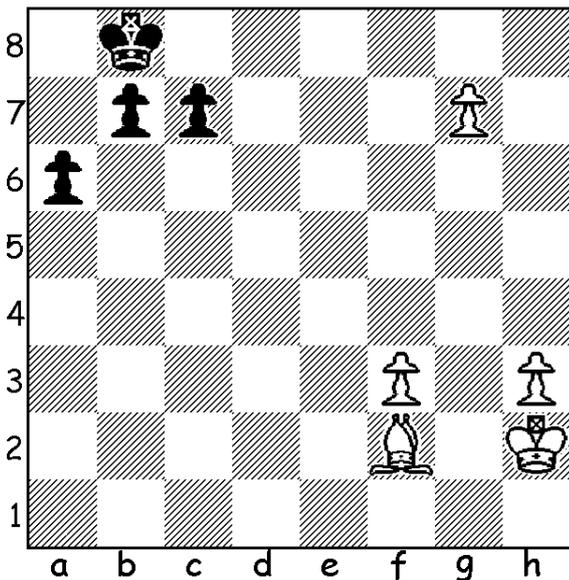
**LE ROQUE :**

Les blancs jouent et roquent, puis les noirs roquent aussi. Indique les places des pièces après les roques.

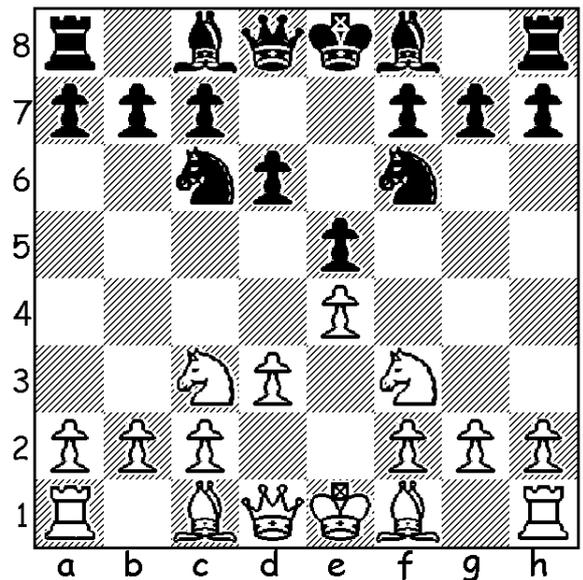


**LA PROMOTION :** Que jouent les blancs pour gagner ?

.....  
Que chois-tu comme pièce ?



**BIEN COMMENCER UNE PARTIE**  
Que joues-tu pour ce début de partie ?.....



## Mes notes personnelles

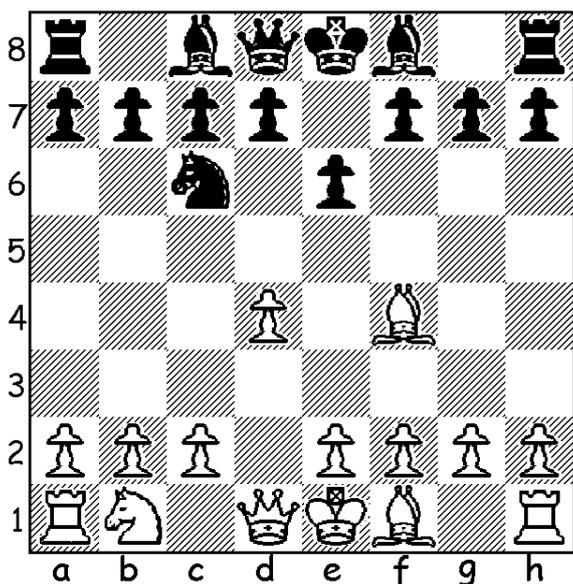
**LEÇON 15 : EVALUATION : NOTATION – ECHEC ET MAT – MAT  
ELEMENTAIRES (1 et 2) - VALEUR DES PIECES – COUPS SPECIAUX(1) – BIEN  
COMMENCER (1)**

Les élèves font l'évaluation de la leçon 15 sur le cahier.

La correction est collective.

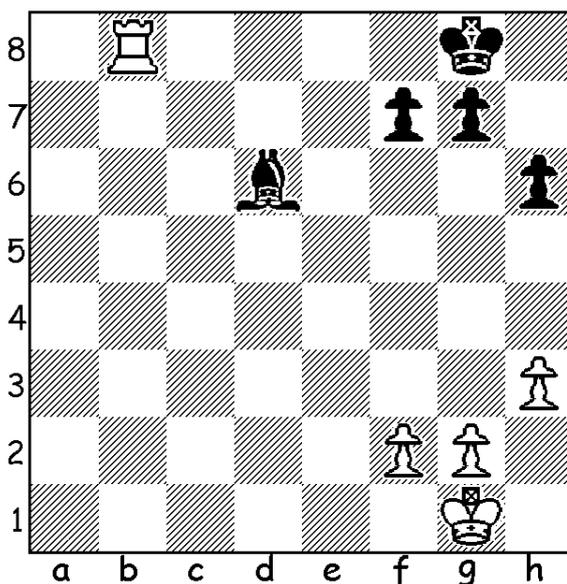
**LA NOTATION** : Ecris les 2 coups  
joués depuis le début.

|   | Blanc | Noir |
|---|-------|------|
| 1 |       |      |
| 2 |       |      |

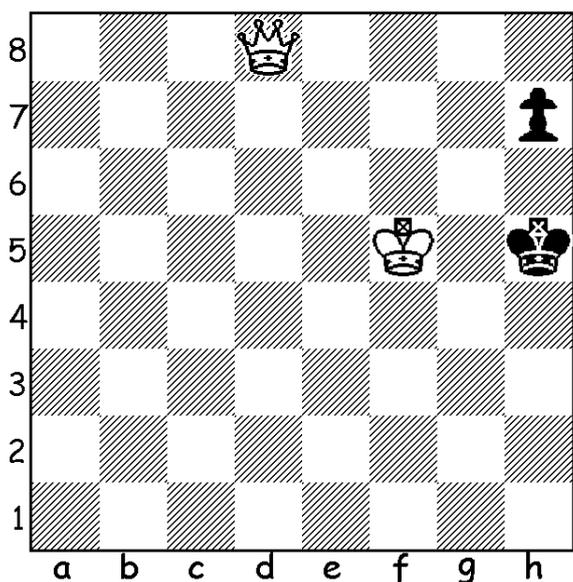


● **ECHEC AU ROI** : Le Roi noir est-il  
échec et mat ? .....

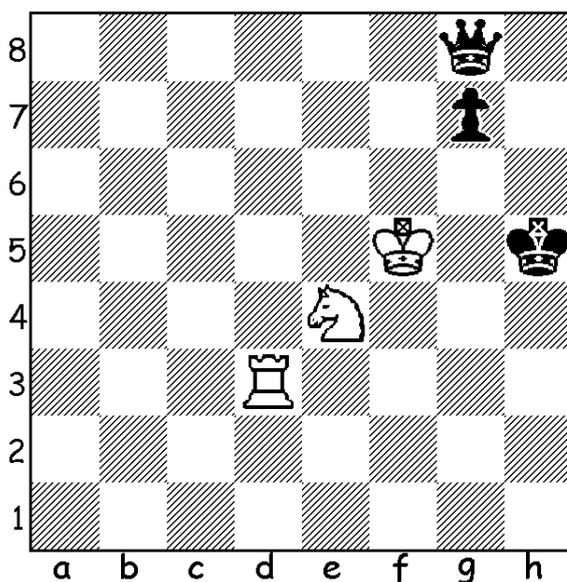
Si non, fais 3 flèches pour montrer  
comment les noirs peuvent protéger leur  
Roi.



○ **LE BAISER MORTEL** : Trouve  
l'échec et mat avec le baiser mortel  
en un coup. Note le coup qu'il faut  
jouer : .....

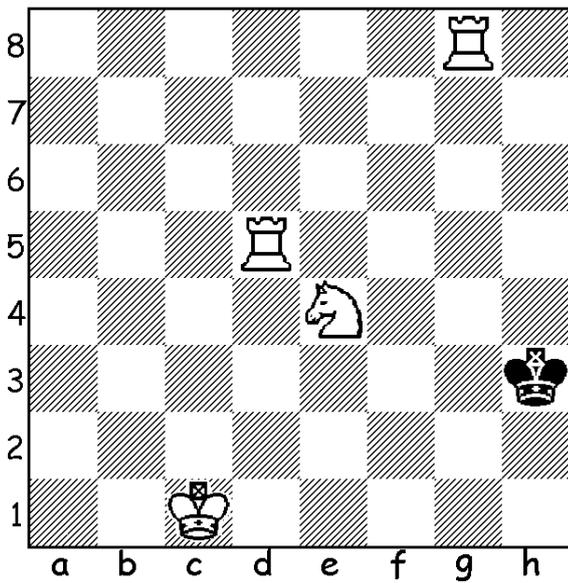


○ **ECHEC ET MAT DE LA TOUR** : Trouve  
l'échec et mat avec le mat de la Tour en  
un coup. Note le coup qu'il faut  
jouer : .....



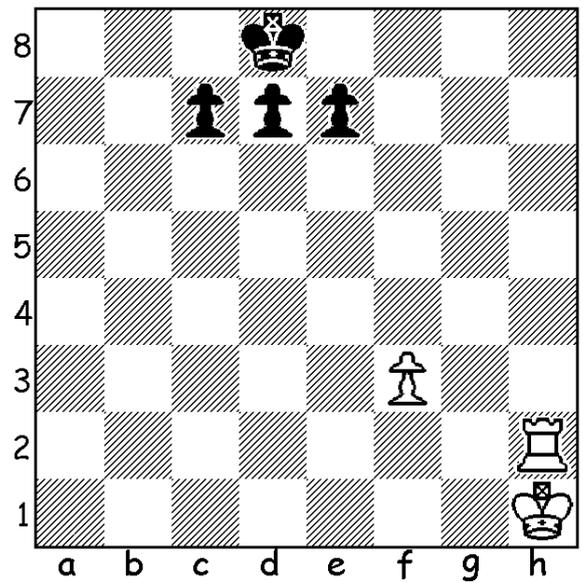
○ ECHEC ET MAT DES DEUX

TOURS : Trouve l'échec et mat avec le mat des 2 Tours en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



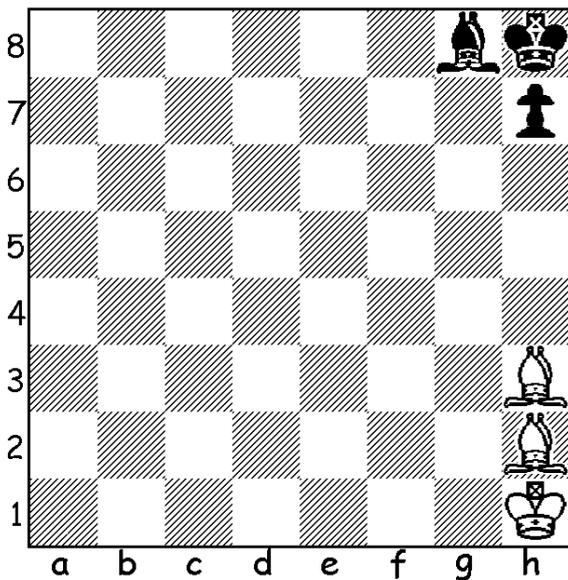
○ ECHEC ET MAT DU COULOIR :

Trouve l'échec et mat avec le mat du couloir en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



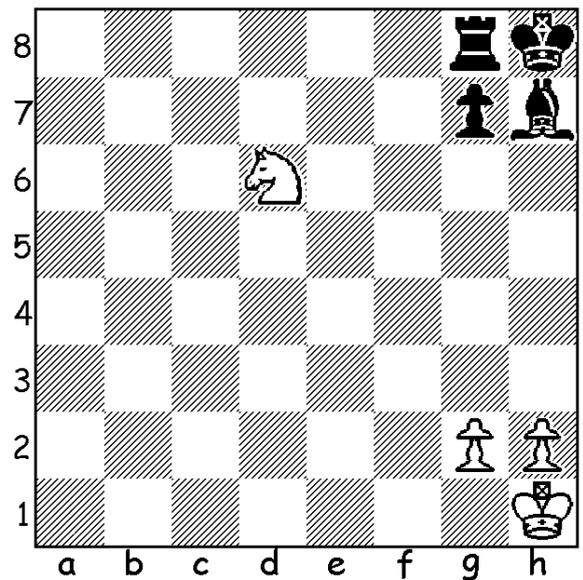
○ ECHEC ET MAT DE L'ANGLE :

Trouve l'échec et mat avec le mat de l'angle en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



○ ECHEC ET MAT A L'ETOUFFE :

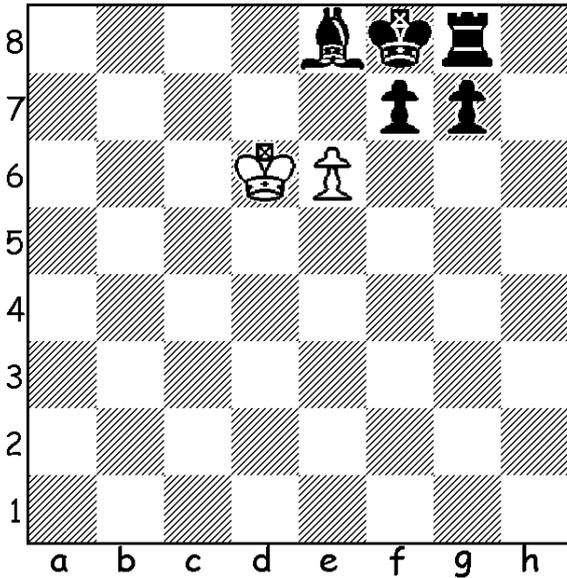
Trouve l'échec et mat avec le mat à l'étouffé en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



**○ LA VALEUR DES PIÈCES :**

Quel camp a l'avantage matériel ?.....

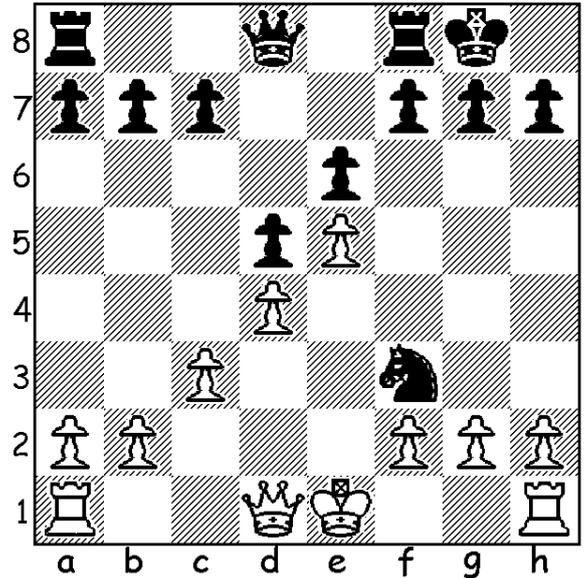
Pourtant, que jouent les blancs pour gagner ?.....



**LE ROQUE :**

Indique pourquoi le roque du Roi blanc est impossible :

.....  
.....



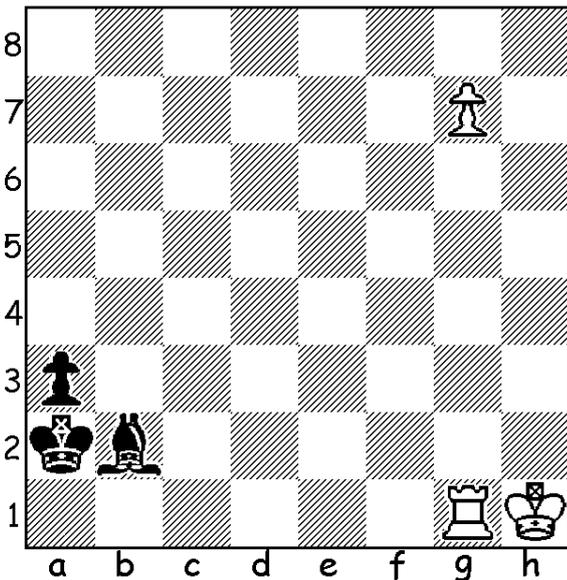
**○ LA PROMOTION**

Que jouent les blancs pour gagner ?

.....

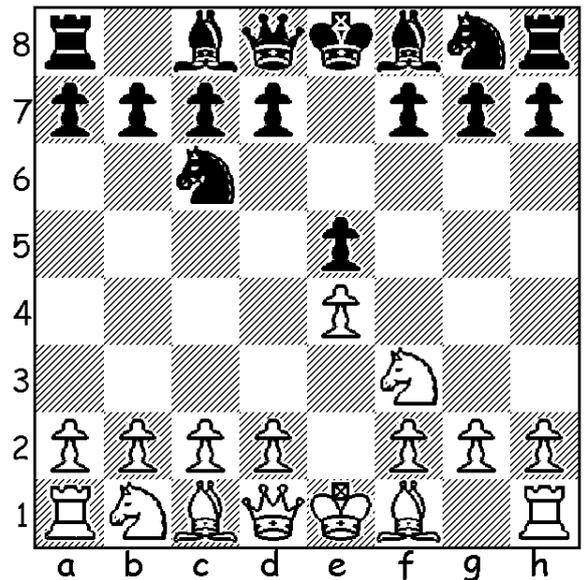
Que chois tu comme pièce ?

.....



**○ BIEN COMMENCER UNE PARTIE**

Que joues-tu pour ce début de partie ?.....

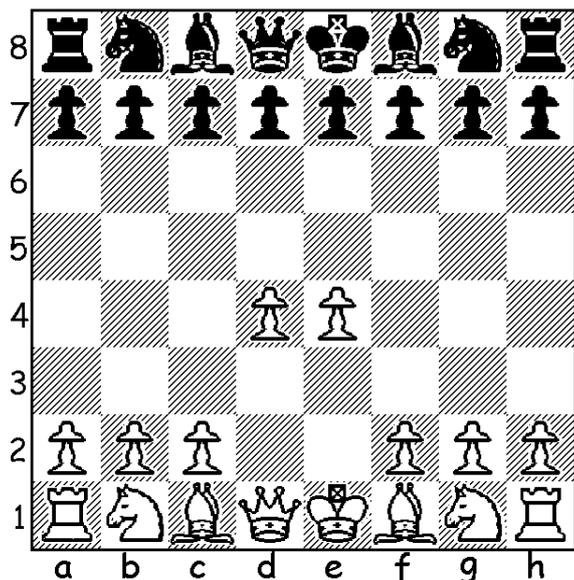


## Mes notes personnelles

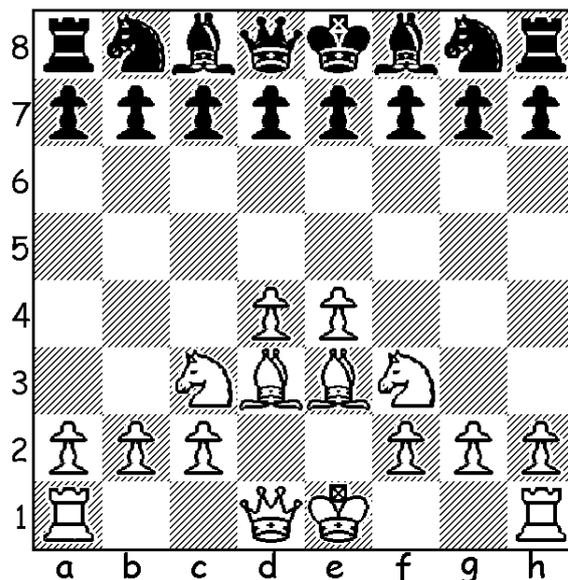
## LEÇON 16 : BIEN COMMENCER UNE PARTIE (2)

L'ouverture, c'est le début de la partie. Pour bien jouer l'ouverture, il faut développer les pièces (= mettre en jeu une pièce qui n'a pas encore bougé) et jouer au centre. Si on perd du temps, on ne le rattrape pas. Il ne faut pas jouer n'importe quelle pièce au début, sinon on risque de le regretter. Voici 4 conseils importants :

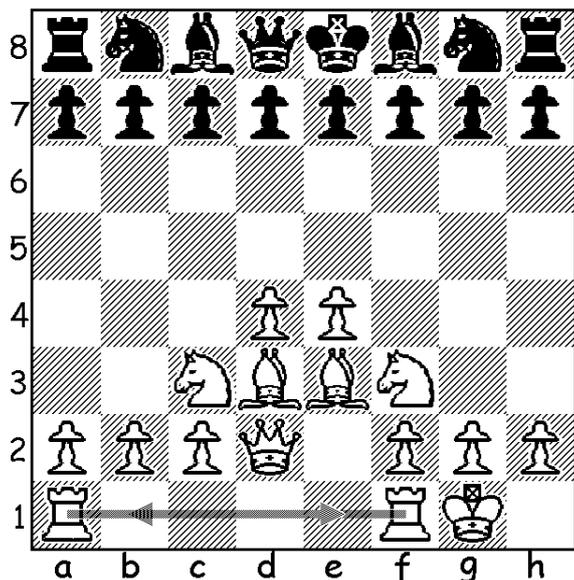
1) Sortir les Pions pour qu'ils contrôlent le centre, agrandissent leur camp.



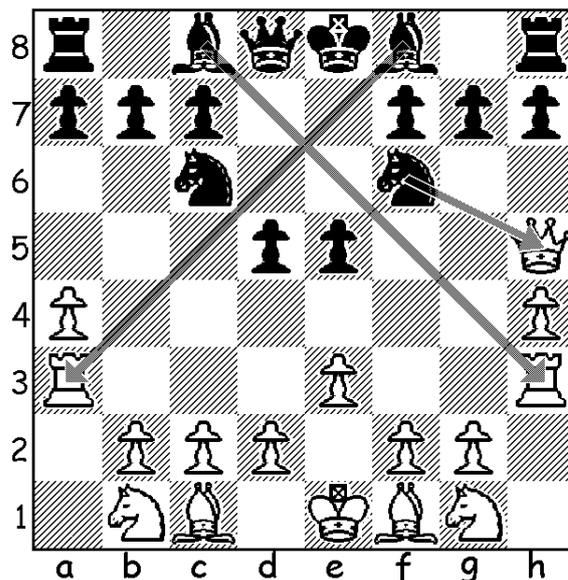
2) Après, on sort les pièces légères (Fous, Cavaliers) vers le centre, pour roquer, et être plus solide.



3) Puis, il faut roquer pour mettre le Roi à l'abri. Cela relie les tours qui vont pouvoir entrer en jeu. En se mettant derrière les pions et les pièces légères ou devant les colonnes ouvertes.

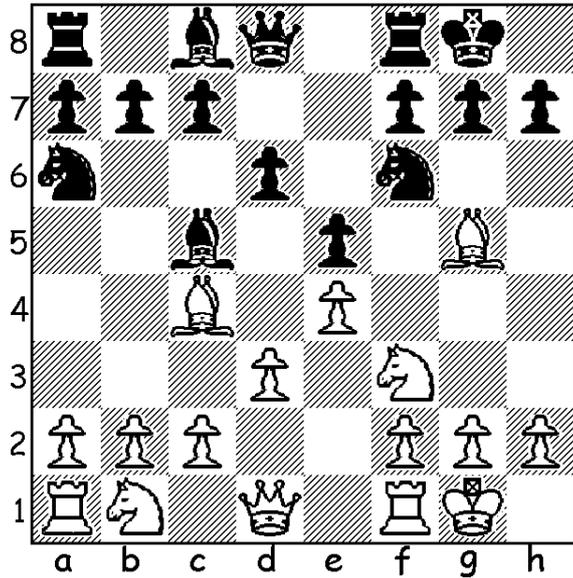


4) Ne pas sortir les grosses pièces trop tôt ! Si les Tours et les Dames sortent trop tôt, elles devront reculer si des pièces légères les attaquent !

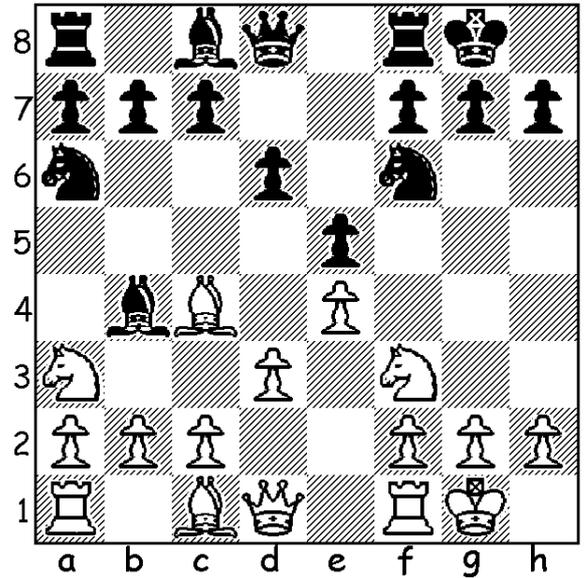


# LEÇON 16 : ENTRAÎNEMENT

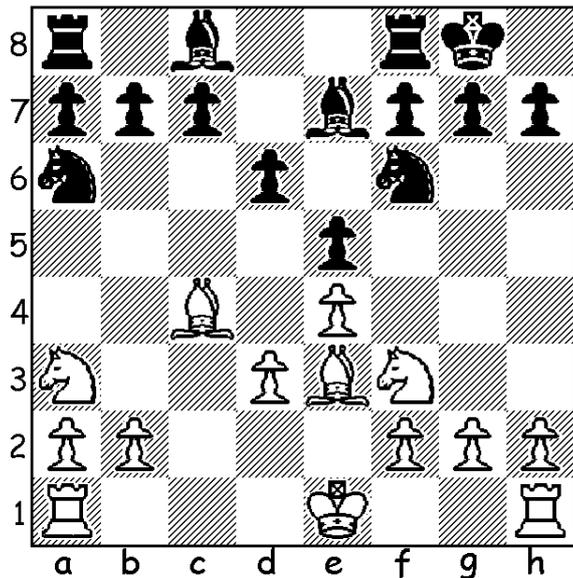
○ **Exercice 1** : Jouez un coup qui développe une pièce au centre.



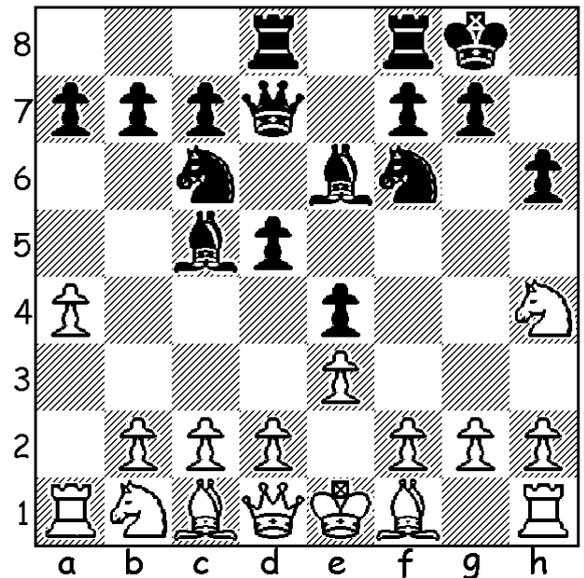
○ **Exercice 2** : Jouez un coup qui développe une pièce au centre.



○ **Exercice 3** : Le développement des pièces légères est fait. Que faut-il jouer ?



**Exercice 4** : Qui, selon vous, a une meilleure position, les blancs ou les noirs ? Expliquez pourquoi ?



## LEÇON 17 : C'EST A TOI DE JOUER !

Ton adversaire vient de jouer son coup, c'est donc à toi de jouer !

Mais que faut-il jouer ?

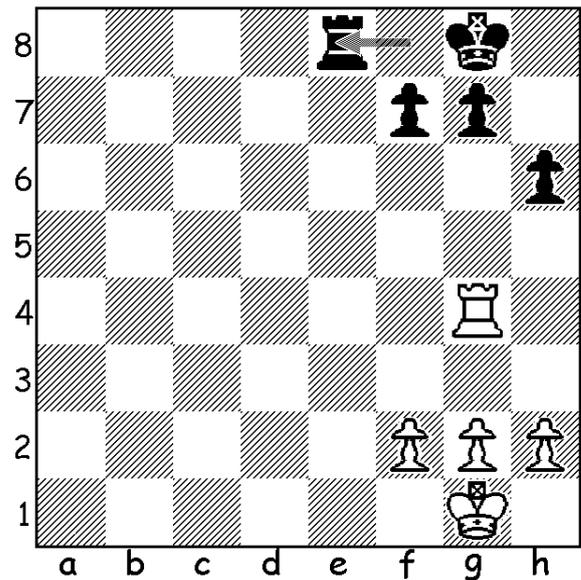
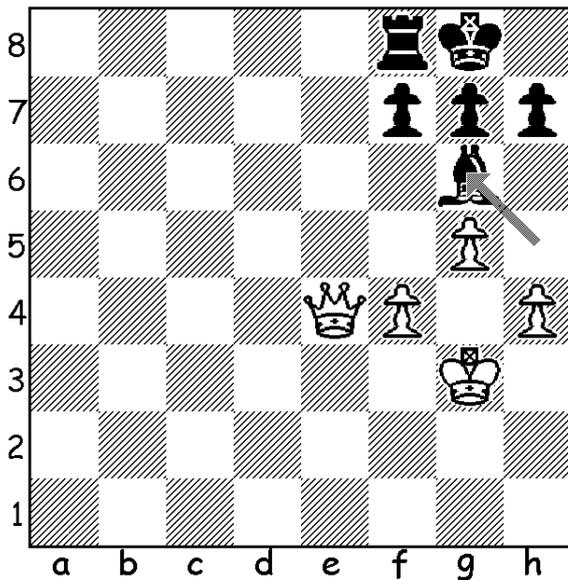
Nous allons apprendre à bien réfléchir avant de jouer un coup.

La première chose à se demander : pourquoi ton adversaire a joué ce coup ?

Quand on a trouvé, il faut chercher le meilleur coup d'attaque ou de défense.

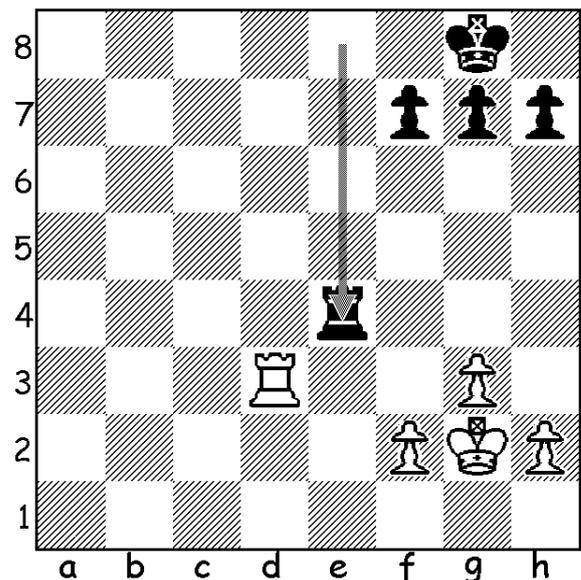
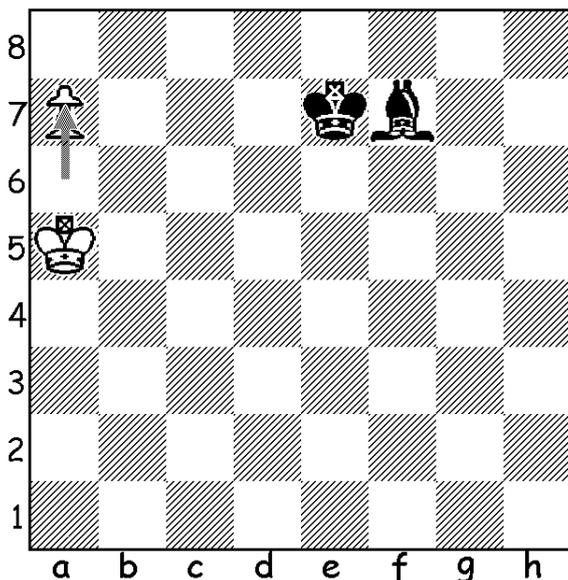
Les noirs viennent de jouer leur Fou. Pourquoi ? Pour prendre la Dame blanche !

Dans cet exemple, ils viennent de jouer la Tour. Pourquoi ? Pour la déplacer en e1 et faire échec et mat au Roi blanc !



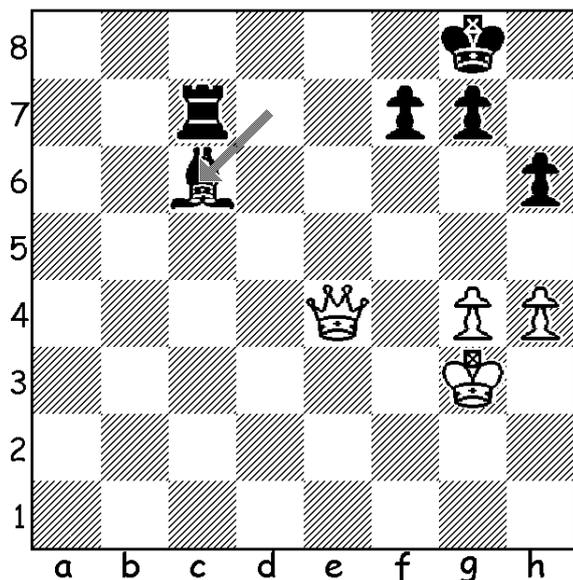
Mais pourquoi les blancs viennent de pousser leur Pion ? Pour faire une promotion et récupérer une Dame par exemple !

Les noirs ont capturé un Pion en e4, mais c'est une grave erreur. Pourquoi ? Parce que les blancs font échec et mat en jouant leur Tour en d8.

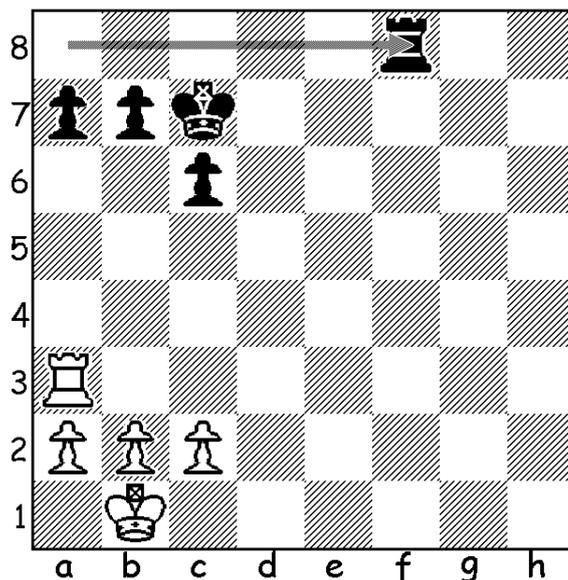


## LEÇON 17 : ENTRAÎNEMENT

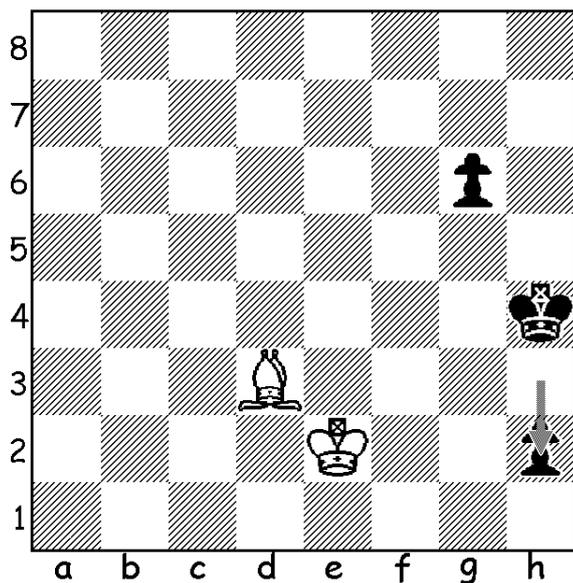
○ Exercice 1 : Les noirs viennent de jouer leur Fou. C'est à toi de jouer ! Entoure le meilleur coup : Rg3-f4 ou h4-h5 ou De4-f4



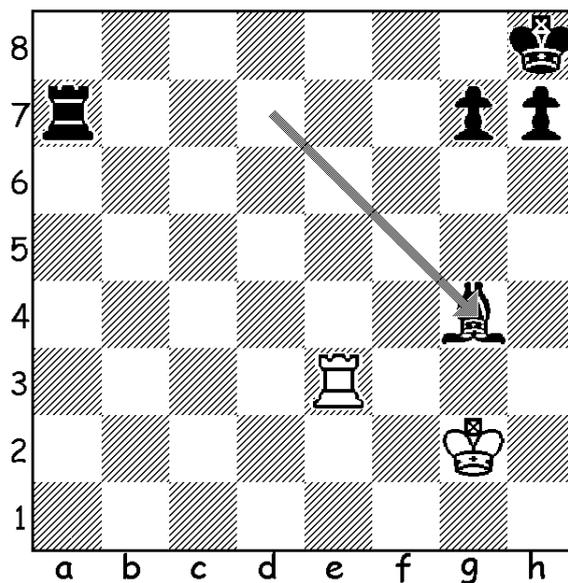
○ Exercice 2 : Après ce déplacement de la Tour noire quel est le meilleur coup des blancs : Ta3 x a7 ou Rb1-c1 ou Ta3-f3 ?



○ Exercice 3 : Les noirs préfèrent avancer leur Pion en h2. Que doivent faire les blancs : Fd3 x g6 ou Re2-f1 ou Fd3-e4 ?



○ Exercice 4 : En prenant un Pion avec leur Fou les noirs ont commis une grave erreur. Pourquoi ? Trouve le meilleur coup : Te3-e8 ou Rg2-g3 ou Te3-g3 ?



## LEÇON 18 : LA PENDULE

La pendule sert à équilibrer le temps de réflexion qu'utilisent les joueurs pendant une partie d'échecs. De plus, si un joueur a utilisé tout son temps et que la partie n'est pas encore terminée, le joueur concerné a perdu. On peut donc gagner une partie « au temps ».

Avant de commencer, on détermine le temps pour chaque joueur. On appelle cela la cadence de la partie. Il existe trois types de cadence différente:

- La cadence rapide (blitz = partie éclair): de 5 à 20 minutes par joueur.
- La cadence semi-rapide: de 20 à 60 minutes par joueur.

Il existe des pendules mécaniques et électroniques, mais toutes fonctionnent sur le même principe. Il y a deux cadrans et au-dessus, deux boutons.



Pour commencer la partie, après s'être serré la main, les noirs appuient sur leur bouton, ce qui met en marche le décompte du temps des blancs.

Après réflexion, les blancs jouent, appuient sur leur bouton et c'est maintenant le temps des noirs qui s'écoule, et ainsi de suite.

Un joueur a perdu aux temps quand l'aiguille des minutes est passée de l'autre côté du drapeau sur les pendules mécaniques, ou quand l'écran clignote, affiche 0:00, ou émet un son sur les pendules électroniques.

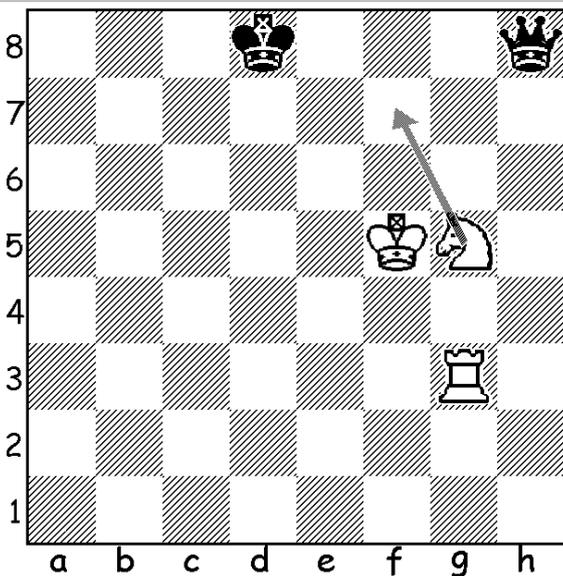
Les noirs choisissent de quel côté de l'échiquier il place la pendule.

## Mes notes personnelles

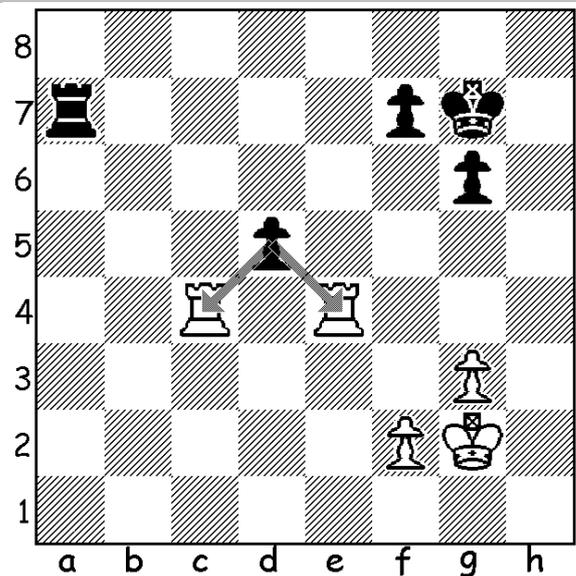
## LEÇON 19 : LES ARMES PRINCIPALES (1) : LA FOURCHETTE

La tactique est un ensemble d'armes qui servent à gagner des pièces ou affaiblir la position de votre adversaire. La fourchette est une arme tactique permettant d'attaquer deux pièces en même temps. Votre adversaire ne pourra pas toujours sauver ses deux pièces, ce qui vous permettra d'en manger au moins une.

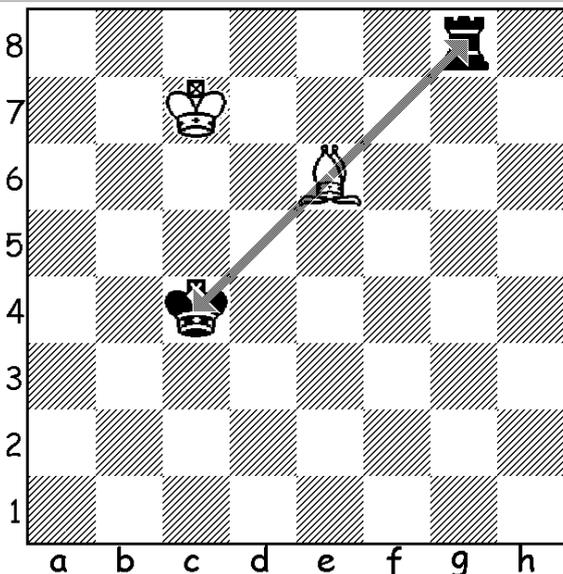
Les blancs jouent Cf7 +, attaquent le Roi noir et la Dame noire ! Le Roi noir est en échec, les noirs doivent donc protéger leur Roi. Il ne reste plus aux blancs qu'à capturer la Dame noire : Cf7xh8.



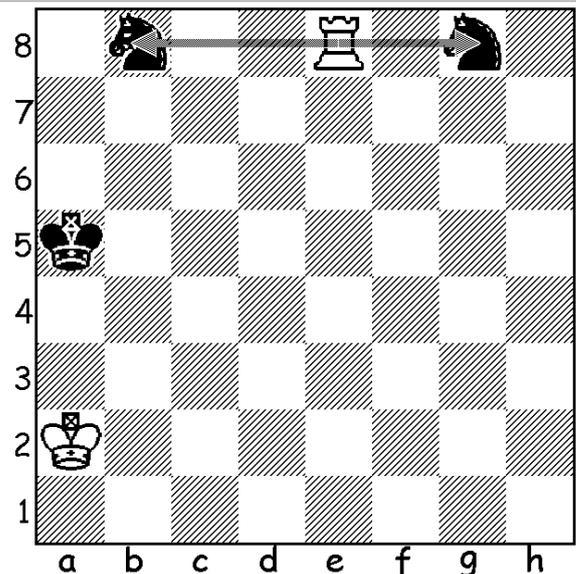
Ici le Pion noir fait une fourchette à 2 Tours. Les blancs ne pourront pas sauver les 2 Tours, ce qui permettra aux noirs d'en manger au moins une.



Fourchette avec un Fou.

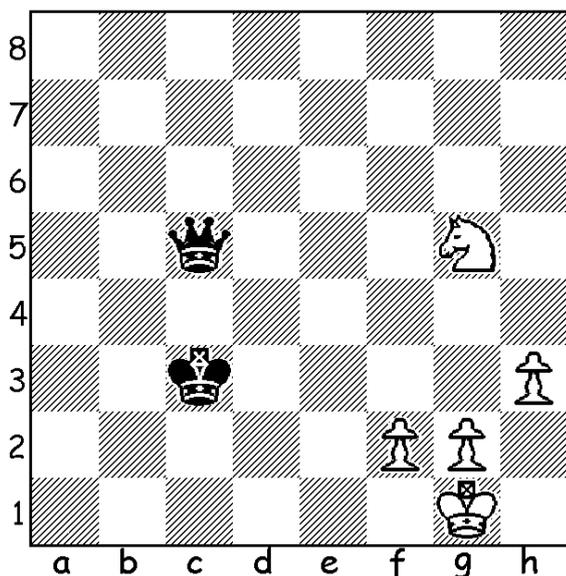


Fourchette avec la Tour.

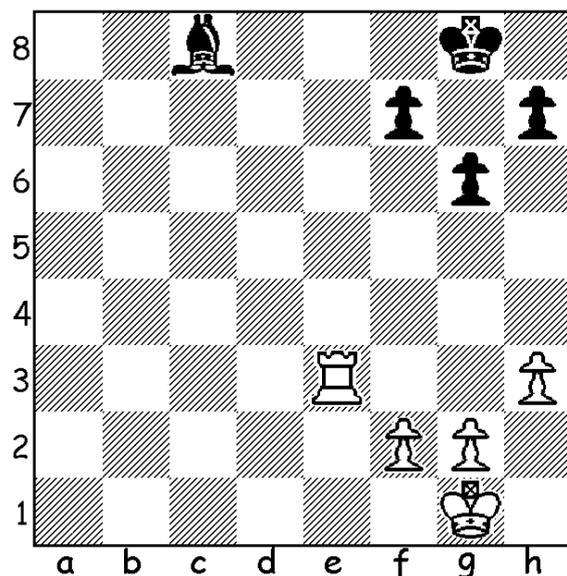


# LEÇON 19 : ENTRAÎNEMENT

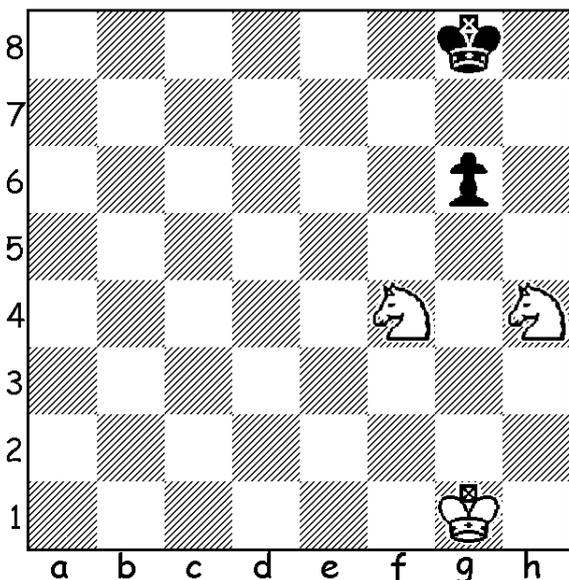
○ **Exercice 1** : Trouve le bon coup pour faire une fourchette et gagner ainsi du matériel.



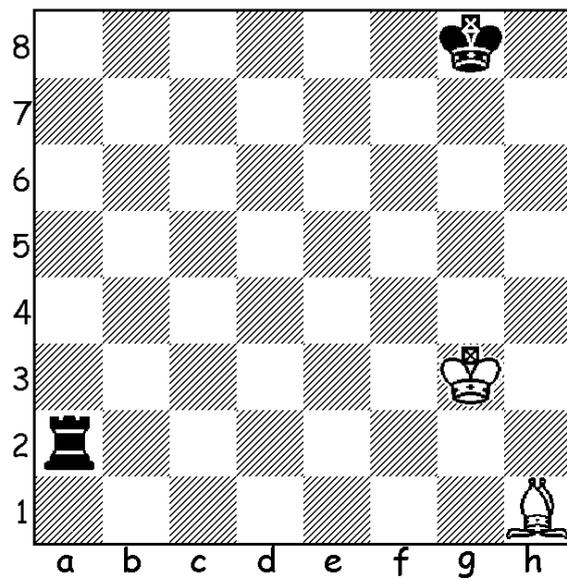
○ **Exercice 2** : Trouve le bon coup pour faire une fourchette et gagner ainsi du matériel.



● **Exercice 3** : Trouve le bon coup pour faire une fourchette et gagner ainsi du matériel.



○ **Exercice 4** : Trouve le bon coup pour faire une fourchette et gagner ainsi du matériel.

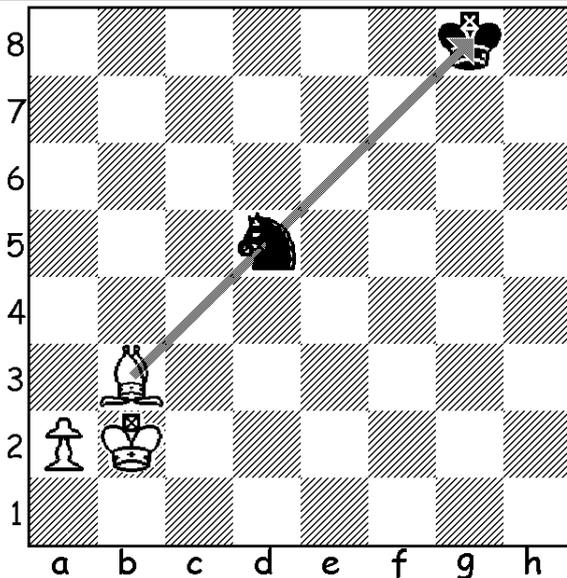


## LEÇON 20 : LES ARMES PRINCIPALES (2) : LE CLOUAGE

Une pièce clouée est une pièce qui ne peut pas se déplacer, car une autre pièce l'en empêche. Il existe deux sortes de clouages :

### Le clouage absolu

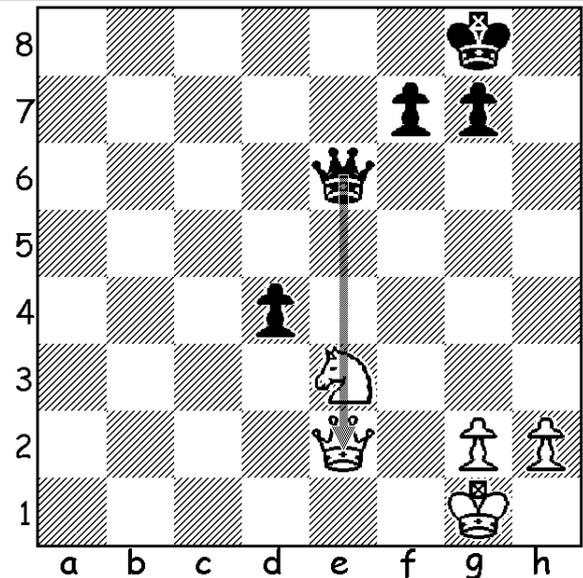
On ne peut pas du tout déplacer la pièce car le Roi serait alors en échec.



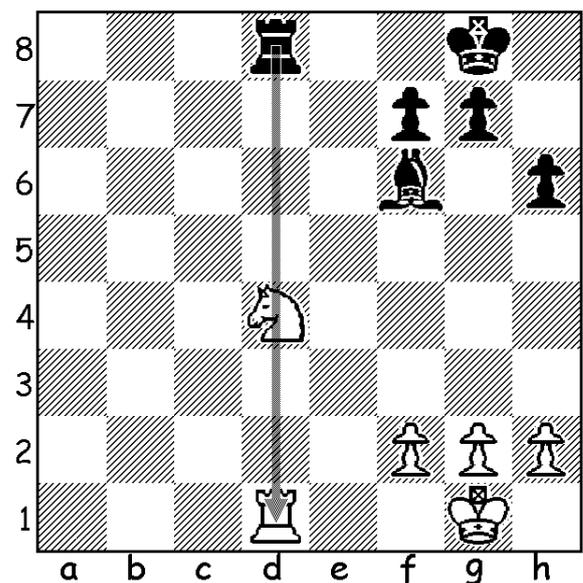
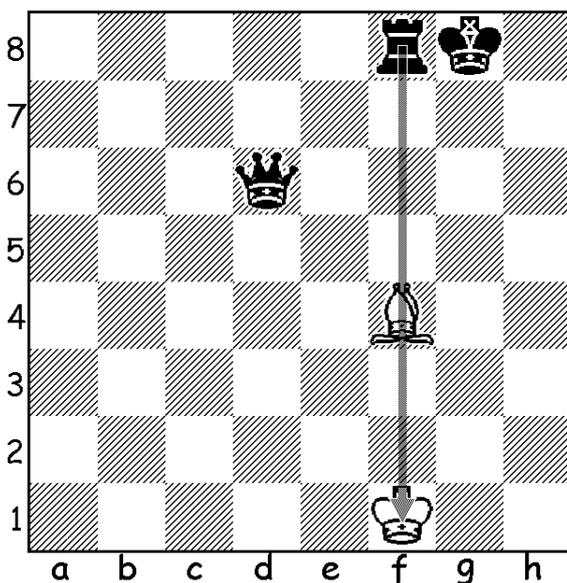
Dans le clouage absolu, le Roi est la deuxième pièce impliquée. Ici le Cavalier ou le Fou (diagramme du bas) n'ont absolument pas le droit de bouger, sinon les joueurs mettront eux-mêmes leur Roi en échec, ce qui est interdit.

### Le clouage relatif

On peut déplacer la pièce mais ce n'est avantageux, car on peut perdre du matériel au prochain coup.

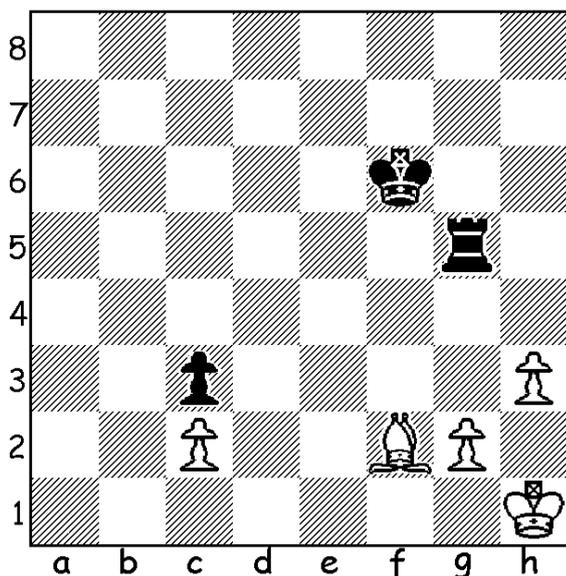


Dans le clouage relatif, contrairement au clouage absolu, on peut bouger la pièce clouée, aux risques et périls de la pièce située derrière. Ici, on peut déplacer le Cavalier, mais la Dame blanche sera mangée. Donc il vaut mieux perdre le Cavalier.

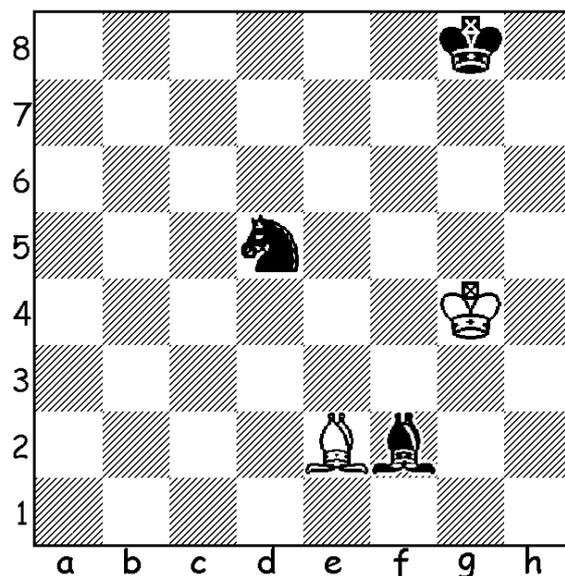


## LEÇON 20 : ENTRAÎNEMENT

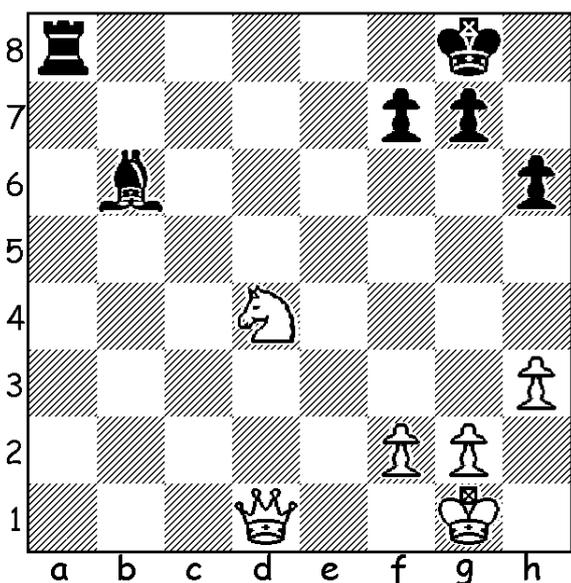
○ **Exercice 1** : Gagne du matériel grâce à un clouage absolu.



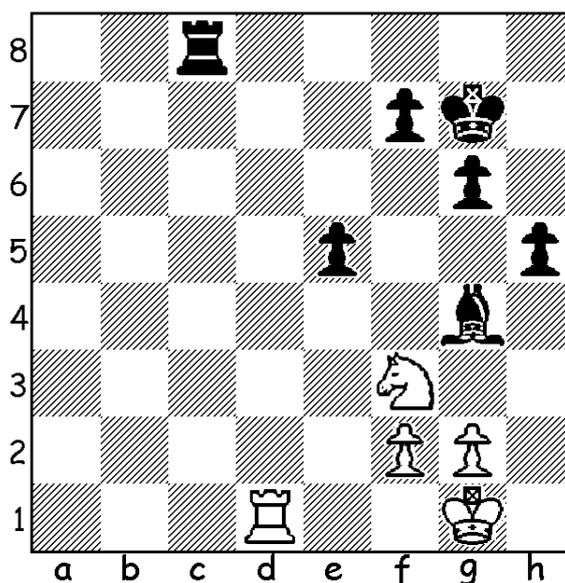
○ **Exercice 2** : Trouve le bon coup pour être sûr de capturer le cavalier au prochain coup.



● **Exercice 3** : Trouve le bon clouage pour gagner une pièce au prochain coup.



● **Exercice 4** : Trouve le bon coup pour gagner du matériel.

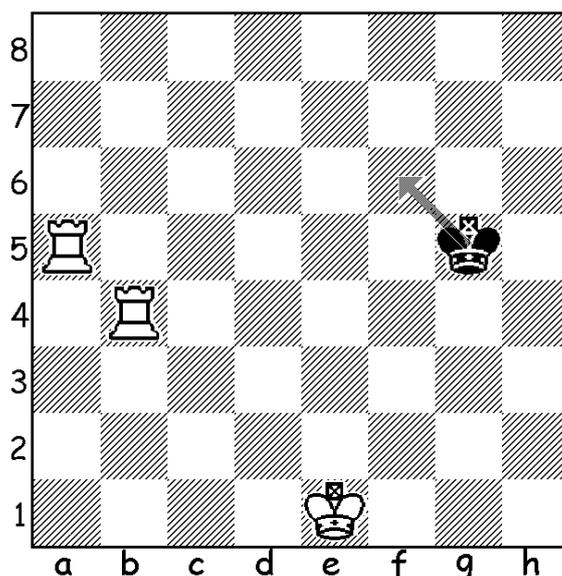
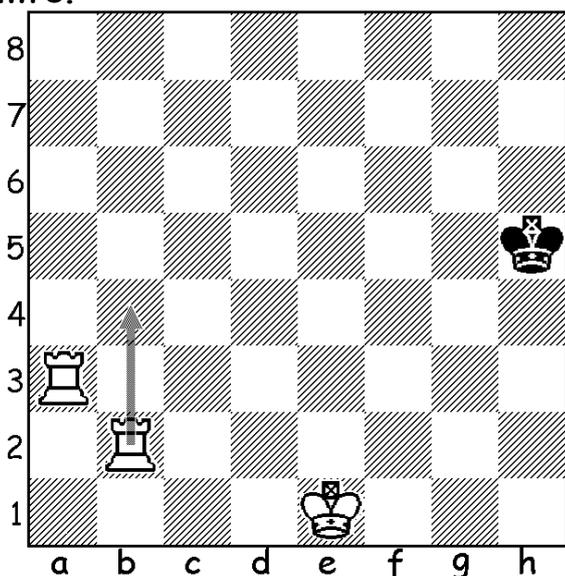


## LEÇON 21 : LE MAT DES 2 TOURS

Pour mater avec deux Tours, certaines règles doivent être respectées. Il est très difficile de réussir ce mat au milieu de l'échiquier, car il faut l'aide d'autres pièces, blanches ou noires. Il faut donc obliger le Roi adverse à se réfugier sur les bords de l'échiquier, en le menaçant avec une Tour et en faisant barrière avec l'autre.

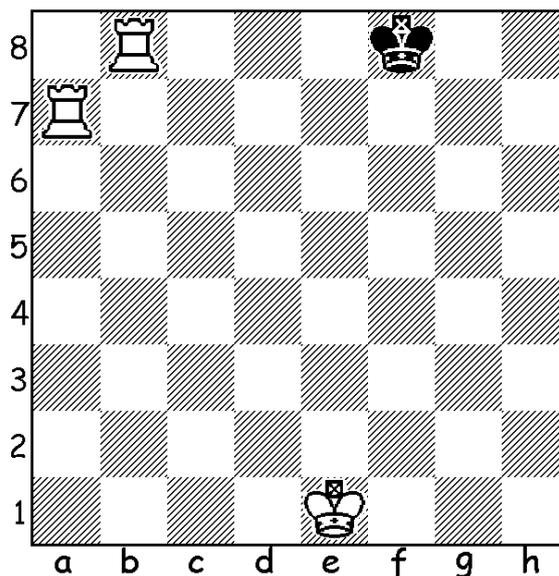
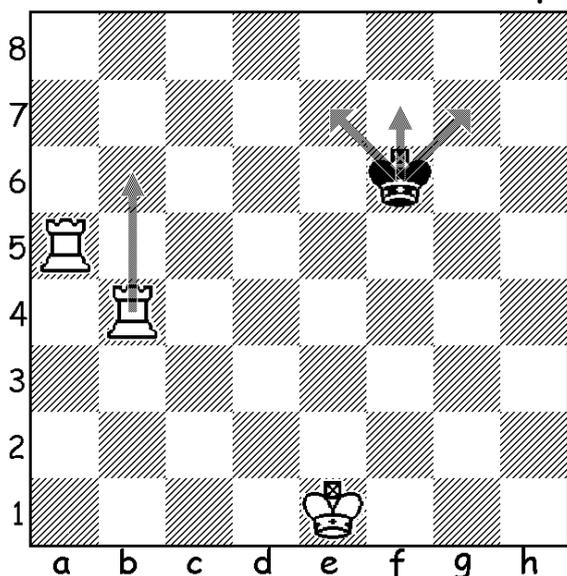
### Etape 1 : créer une barrière

Si le Roi adverse se trouve au centre il faut créer une barrière l'empêchant de revenir au centre.



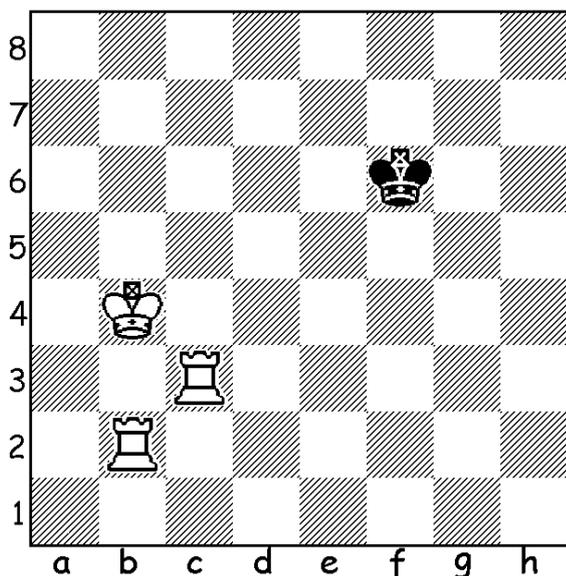
### Etape 2 : obliger le Roi adverse à se réfugier sur les côtés de l'échiquier.

Ici le Roi noir se retrouve contraint de se déplacer sur le bord de l'échiquier. Les deux Tours doivent donc travailler en équipe pour réussir ce mat !

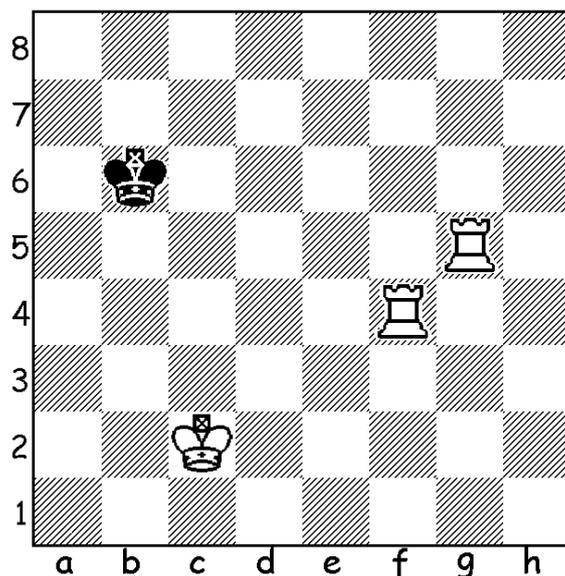


# LEÇON 21 : ENTRAÎNEMENT

○ **Exercice 1** : Trouve le bon coup pour créer une barrière et empêcher ainsi le Roi noir de revenir au centre.

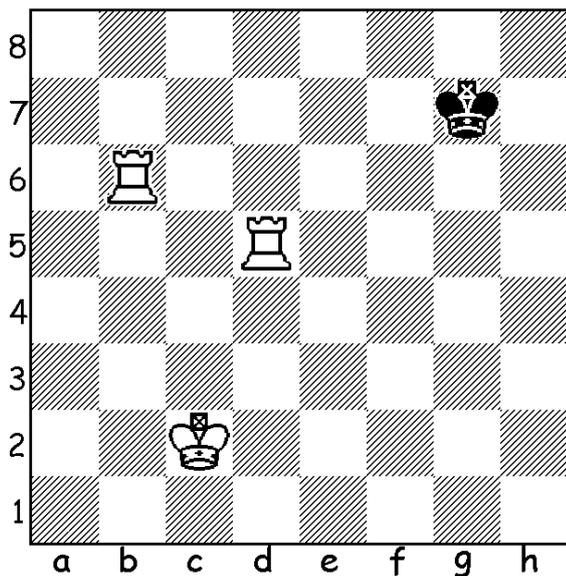


○ **Exercice 2** : Comment les blancs peuvent forcer le Roi noir à se réfugier sur la 7<sup>ème</sup> rangée ?



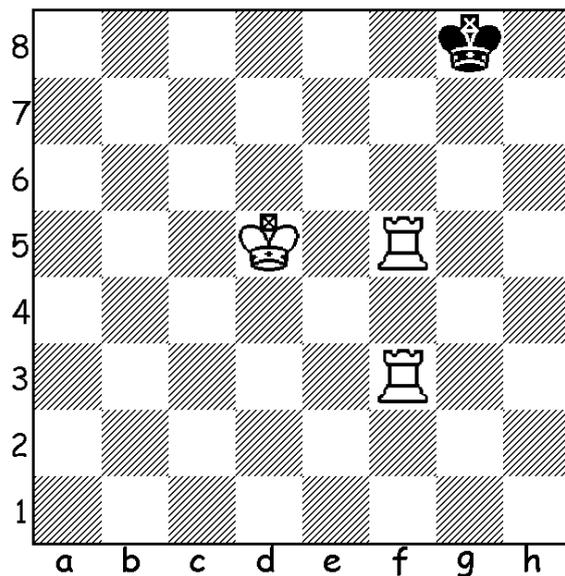
○ **Exercice 3** : trouve l'échec et mat en 2 coups.

| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |



○ **Exercice 4** : Trouve l'échec et mat en 2 coups.

| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |



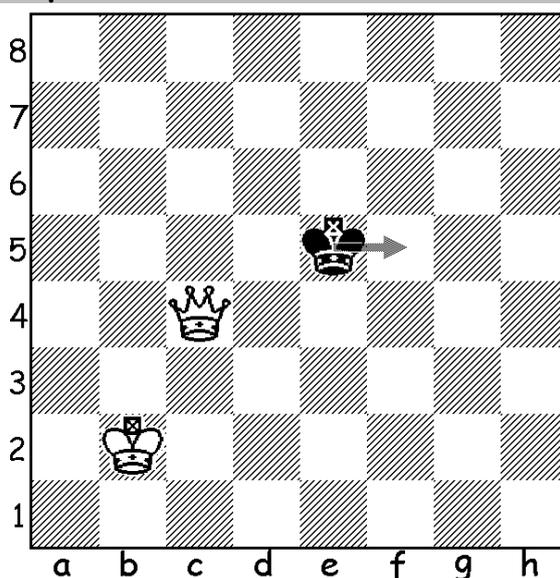
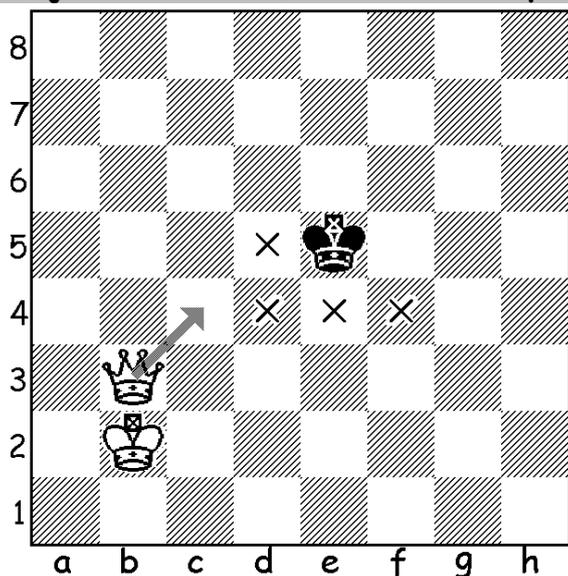
## LEÇON 22 : LE BAISER MORTEL

Pour mater avec la Dame et le Roi contre un Roi seul, il faut :

1. Forcer le Roi adverse à se réfugier sur un bord de l'échiquier.
2. Attaquer le Roi avec la Dame en la mettant juste devant le Roi adverse.

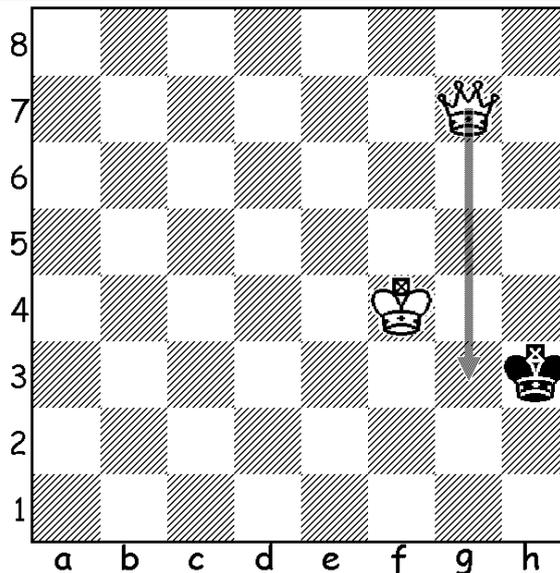
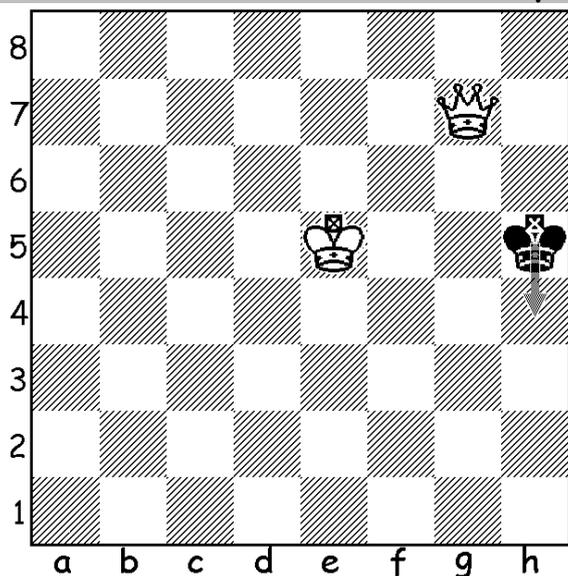
**Etape 1 : créer une barrière et obliger le roi adverse à se réfugier sur les côtés.**

Si le Roi adverse se trouve au centre il faut créer une barrière l'empêchant d'y revenir. En jouant Db3-c4, le Roi noir ne peut plus occuper le centre comme le montre les croix.



**Etape 2 : la Dame fait un baiser mortel !**

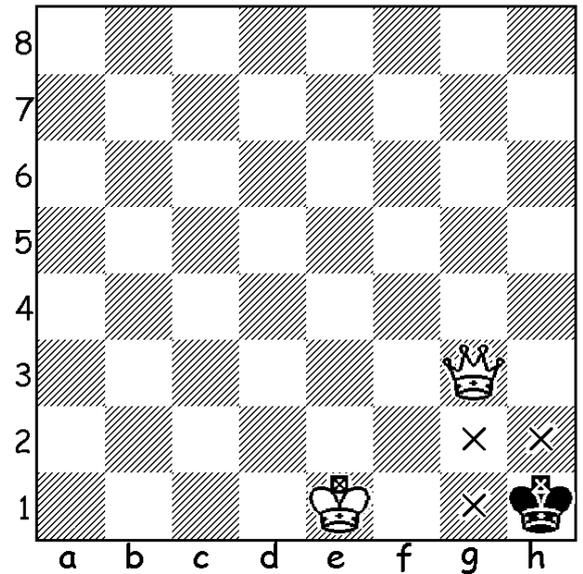
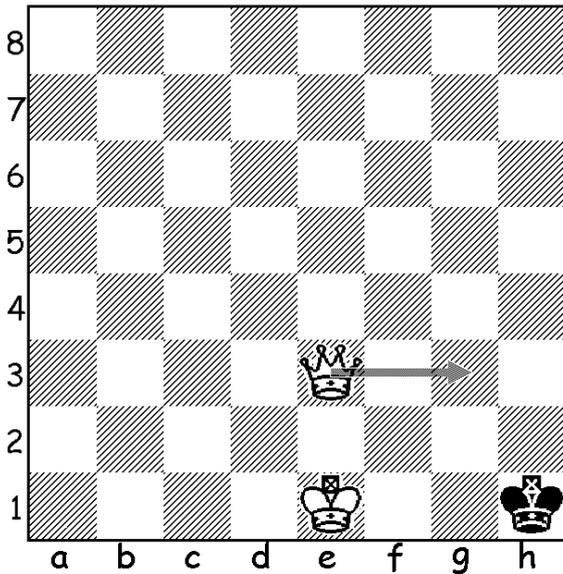
Ici le Roi noir se retrouve contraint de se déplacer sur le bord de l'échiquier. Le Roi et la Dame doivent donc travailler en équipe pour réussir ce baiser mortel !



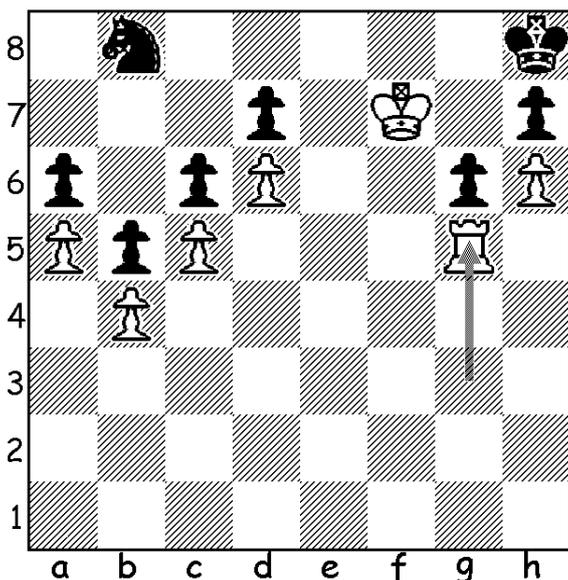
### Cas particulier : le PAT.

Dans ce type de mat, il arrive parfois que le Roi adverse se retrouve bloqué sans être en échec. Ici, en jouant **De3-g3**, les blancs empêchent le Roi noir de bouger sans le mettre en échec. Il n'y a donc aucun coup possible pour les noirs. On appelle cette situation un PAT.

La partie s'arrête et c'est une partie nulle.



**De3-g3** est donc une erreur car les blancs devaient normalement gagner la partie. Et grâce à ce coup les noirs réussissent à obtenir une partie nulle.



Les blancs viennent de faire une grosse erreur : **Tg3-g5 ??** Les noirs ne peuvent plus jouer, leur Roi n'est pas en échec... c'est un Pat !

Je ne peux rien jouer

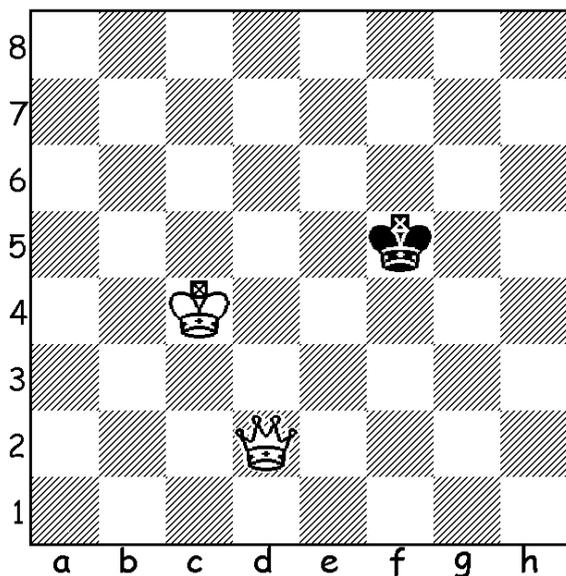
+

= **PAT** (fin de la partie)

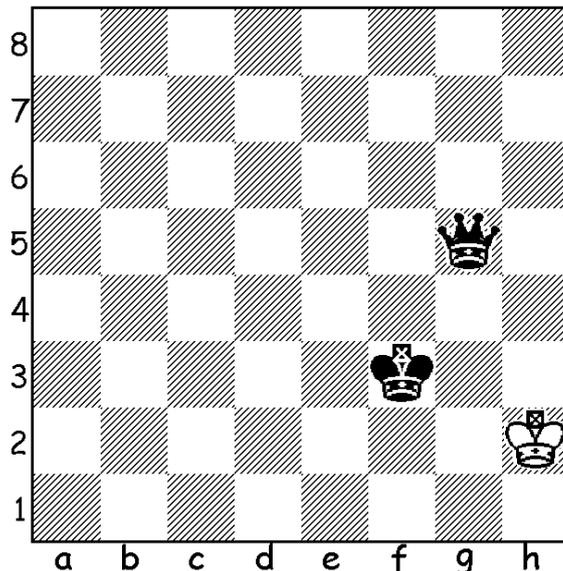
Je ne suis pas en échec

## LEÇON 22 : ENTRAÎNEMENT

○ **Exercice 1** : Trouve le bon coup pour créer une barrière et empêcher ainsi le Roi noir de revenir au centre.

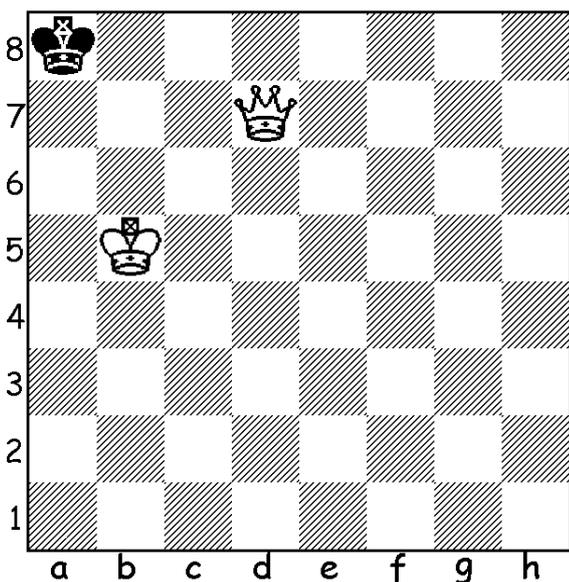


● **Exercice 2** : Les noirs jouent et font échec et mat en un coup.



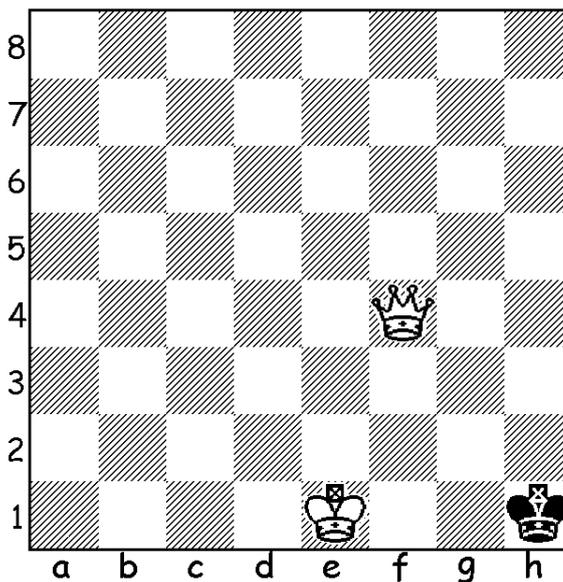
○ **Exercice 3** : Trouve l'échec et mat en 2 coups.

| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |



○ **Exercice 4** : Trouve l'échec et mat en 3 coups.

| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |
| 3.     |       |

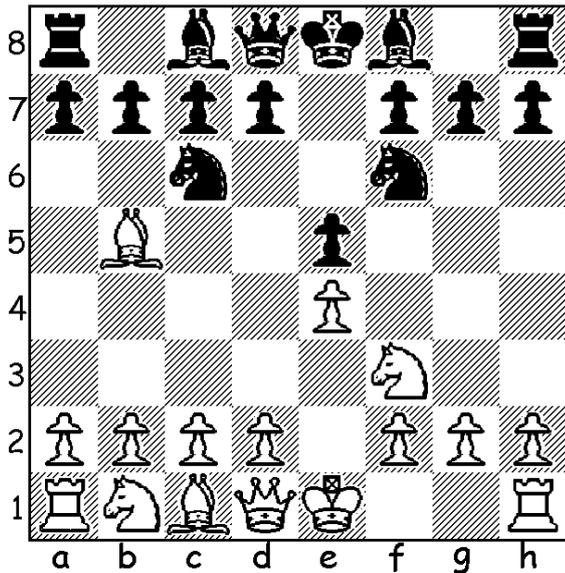




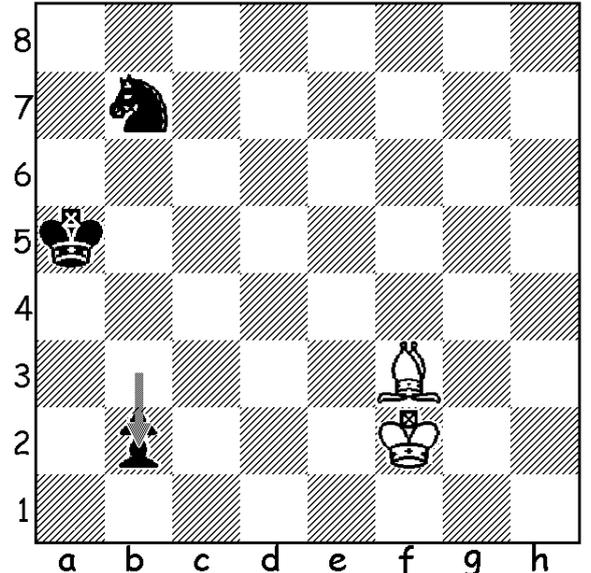
# LEÇON 24 : EVALUATION : LEÇON 16 à 23

Cette évaluation reprend les connaissances de la leçon 16 jusqu'à la 23.

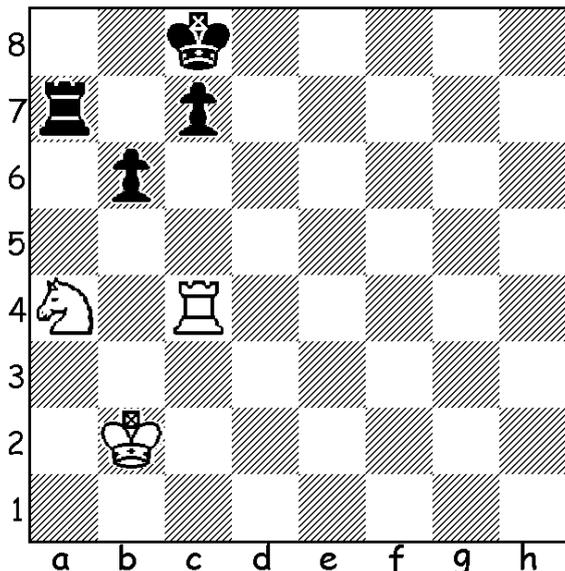
○ **BIEN COMMENCER UNE PARTIE :**  
Jouez un coup qui développe une pièce et contrôle le centre.



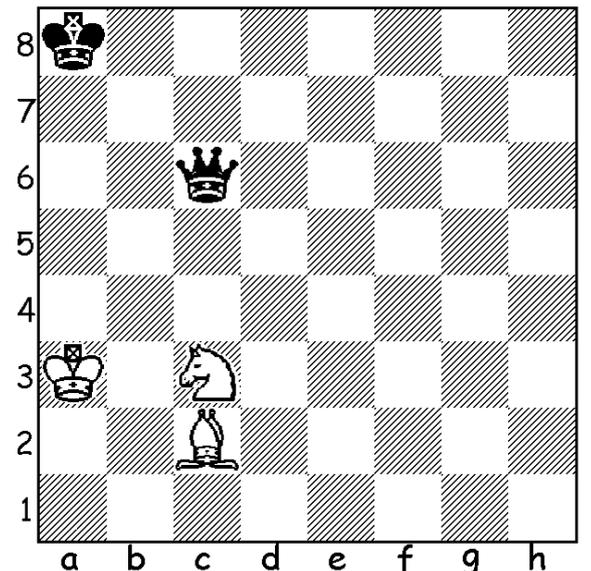
○ **C'EST A TOI DE JOUER !**  
Les noirs viennent d'avancer leur Pion en b2, pourquoi ? Que doivent faire les blancs :



● **LA FOURCHETTE :** Trouve le bon coup pour faire une fourchette et gagner ainsi du matériel.



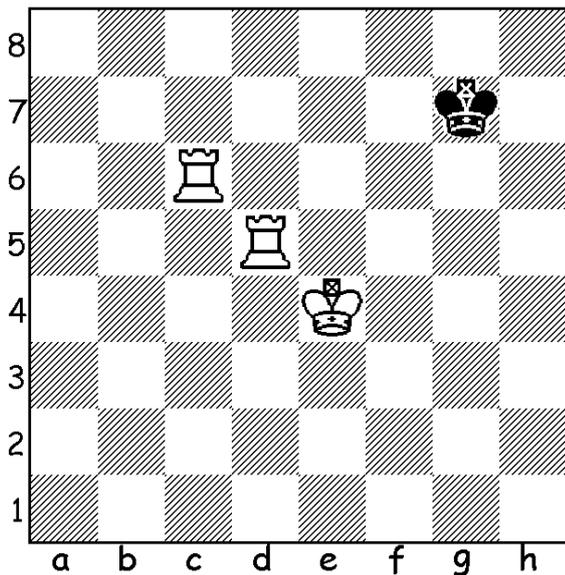
○ **LE CLOUAGE :** Trouve le bon coup pour faire un clouage et gagner après du matériel.



○ ECHEC ET MAT DES DEUX TOURS :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

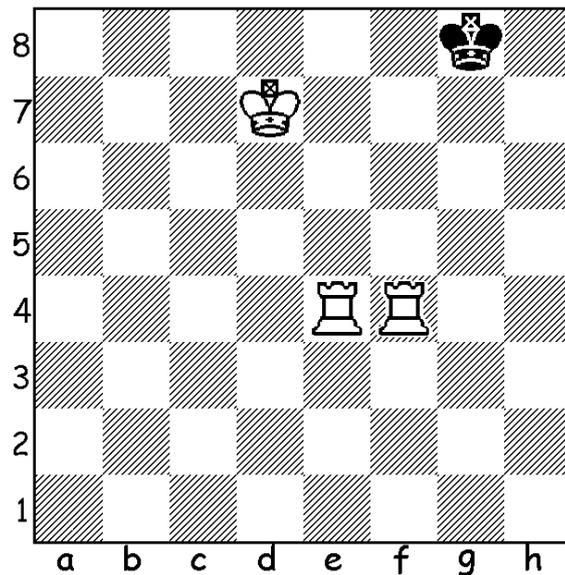
| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |



○ ECHEC ET MAT DES DEUX TOURS :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

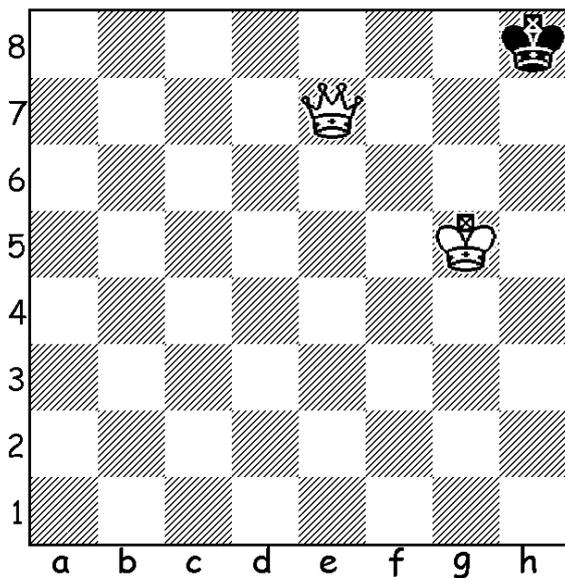
| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |



○ LE BAISER MORTEL :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

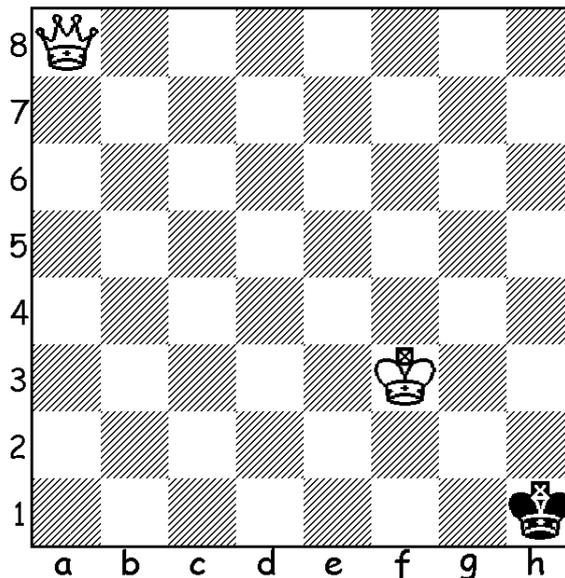
| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |



○ LE BAISER MORTEL :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

| BLANCS | NOIRS |
|--------|-------|
| 1.     |       |
| 2.     |       |

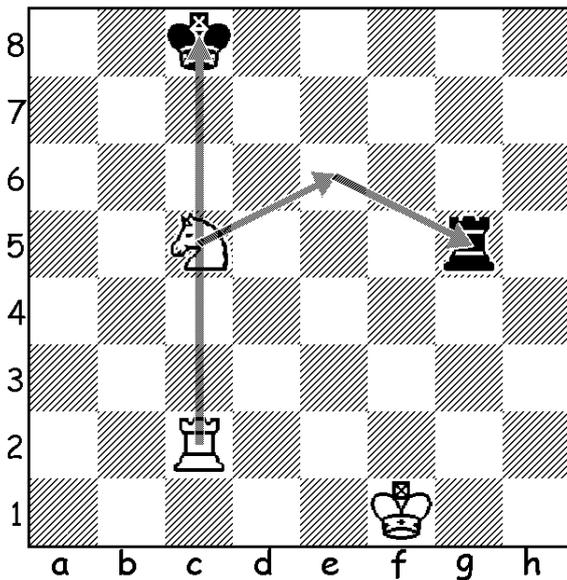


## LEÇON 25 : LES ARMES PRINCIPALES : LA DECOUVERTE (1)

La découverte est une attaque cachée. La pièce qui attaque est cachée derrière une autre pièce qu'on déplace et qui va, elle aussi, menacer quelque chose. On parle d'attaque à la découverte quand on attaque une pièce et d'échec à la découverte quand on met le Roi en échec.

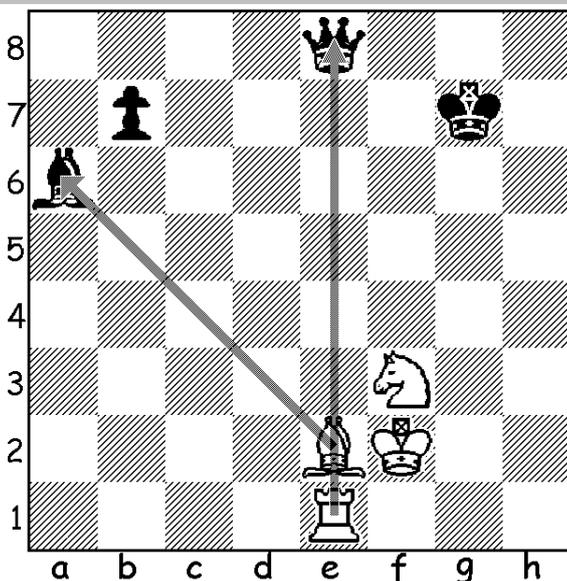
### ECHEC A LA DECOUVERTE

En jouant Cc5-e6, le Cavalier attaque la Tour noire et découvre l'échec de la Tour blanche sur le Roi noir.



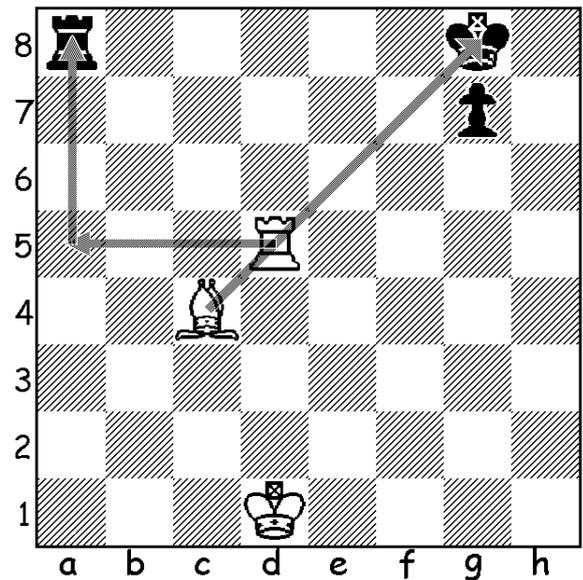
### ATTAQUE A LA DECOUVERTE

En jouant Fe2xa6, les noirs ne peuvent pas reprendre le Fou car la Tour blanche attaque la Dame noire. Ils doivent protéger d'abord la Dame.



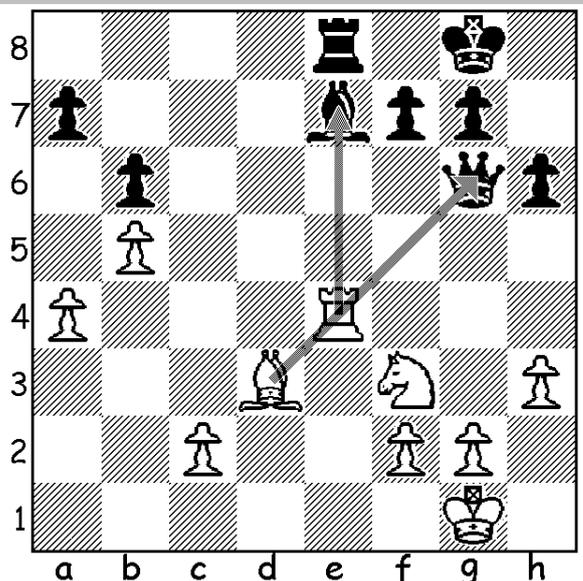
### ECHEC A LA DECOUVERTE

En déplaçant la Tour Td5-a5, les blancs attaquent la Ta8 et découvrent l'échec du Fou Fc4 sur le Roi noir. L'échec est donné par la pièce cachée derrière celle qui bouge.



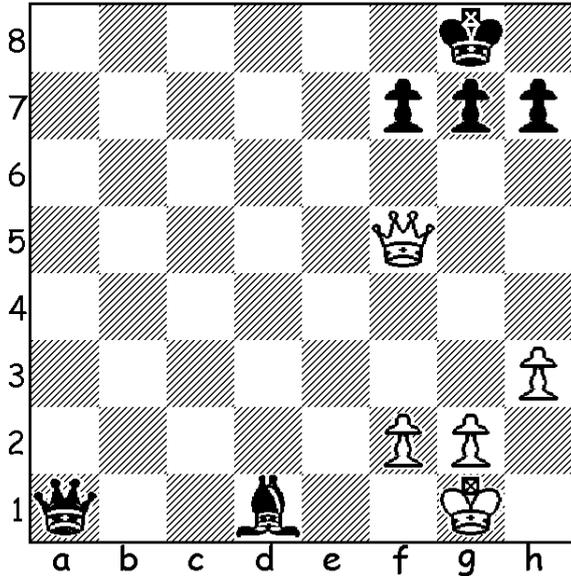
### ATTAQUE A LA DECOUVERTE

En jouant Te4xe7, le Fou blanc est découvert et attaque la Dame Noire.

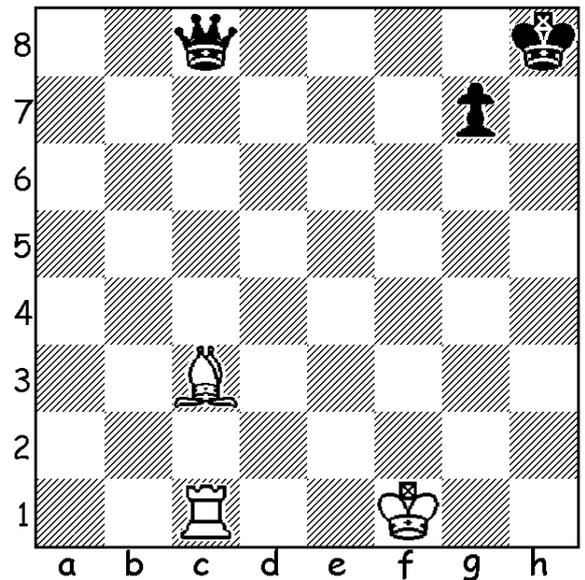


# LEÇON 25 : ENTRAÎNEMENT

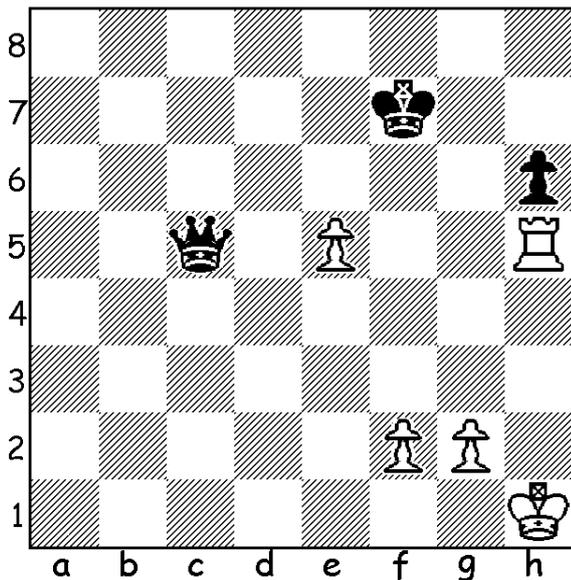
● **Exercice 1** : Quelle découverte pouvez-vous faire ? attaque ou échec à la découverte ?



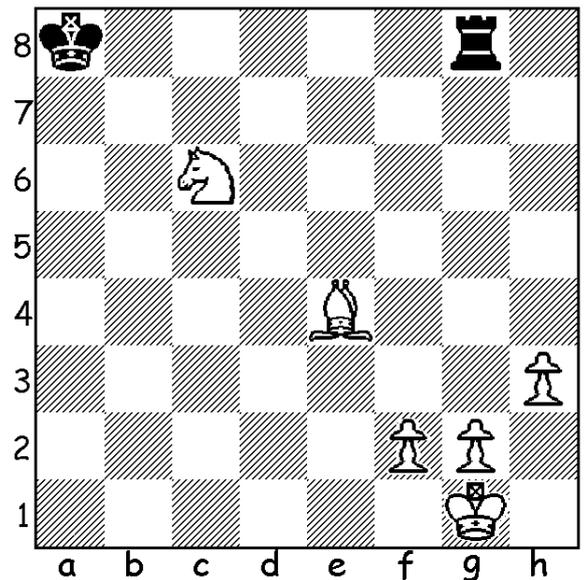
○ **Exercice 2** : Les blancs gagnent du matériel grâce à une attaque à la découverte. Que faut-il jouer ?



○ **Exercice 3** : Les blancs gagnent du matériel grâce à une attaque à la découverte. Que faut-il jouer ?



○ **Exercice 4** : Les blancs gagnent du matériel grâce à un échec à la découverte. Que faut-il jouer ?

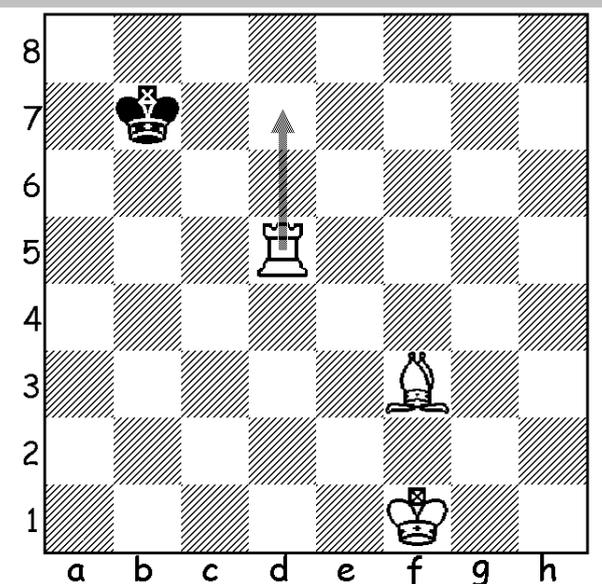


## LEÇON 26 : LES ARMES PRINCIPALES : L'ECHEC DOUBLE (2)

Le double échec, c'est lorsque deux pièces font échec en même temps, ce n'est possible que grâce à une .....découverte.

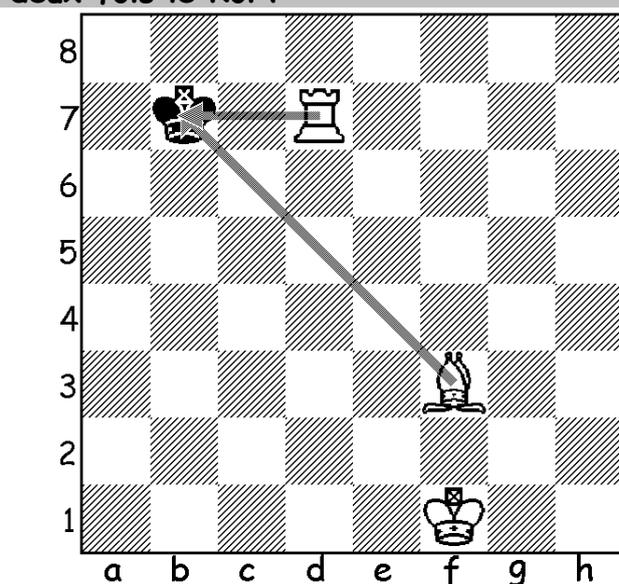
### LE DOUBLE ECHEC

En jouant Td5-d7 +, les blancs font un double échec avec la Tour et le Fou qui est découvert.



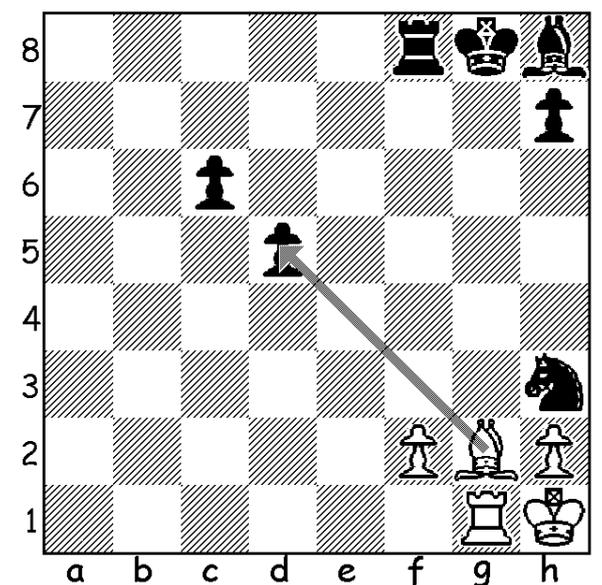
### LE DOUBLE ECHEC

Les noirs ne peuvent pas parer les deux échecs en même temps, le Roi doit fuir. En bougeant une seule pièce, on attaque deux fois le Roi !



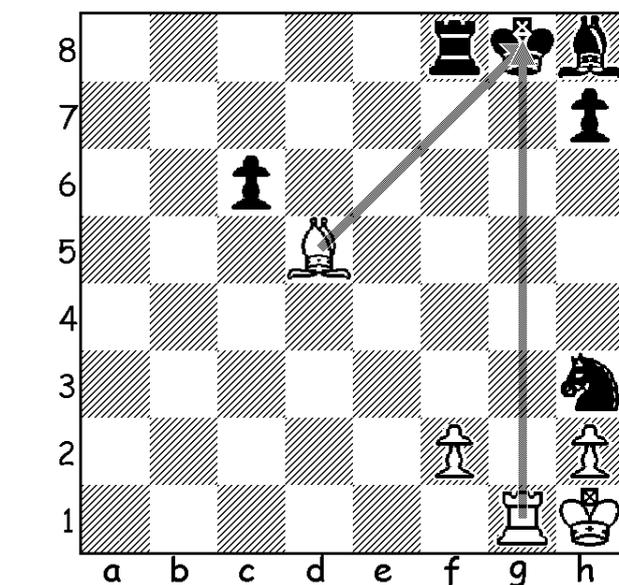
### LE DOUBLE ECHEC

En jouant Fg2-d5 +, les blancs font un double échec avec le Fou et la Tour qui est découverte.



### LE DOUBLE ECHEC

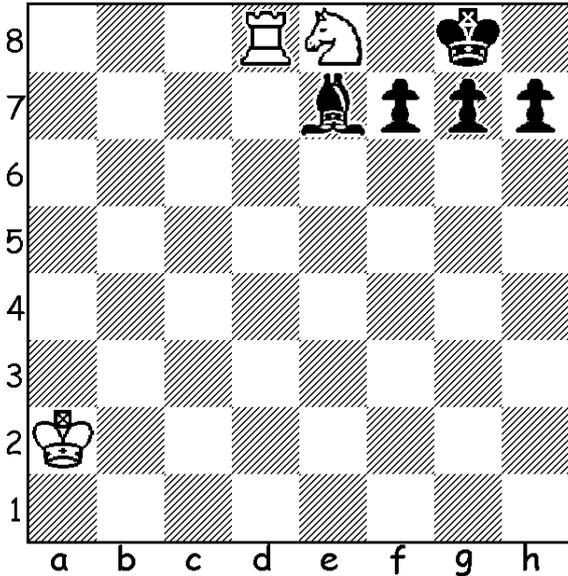
Les noirs ne peuvent pas parer les deux échecs en même temps, le Roi doit fuir, c'est l'avantage du double échec. Ici, le Roi ne peut pas bouger, il y a échec et mat !



## LEÇON 26 : ENTRAÎNEMENT

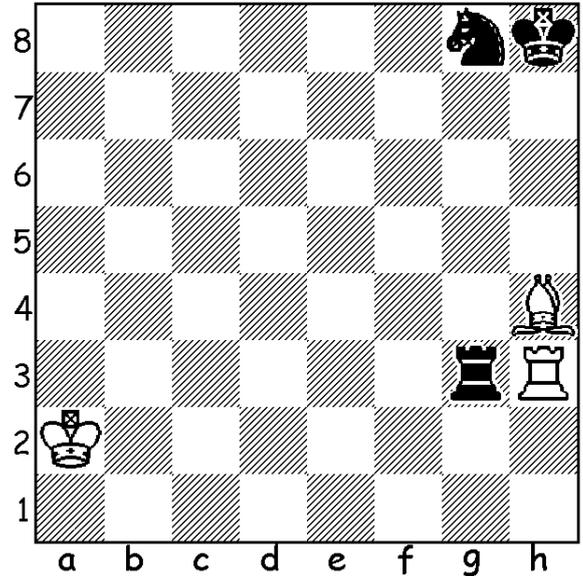
○ **Exercice 1** : Quel coup faire pour aboutir à un double échec ?

.....



○ **Exercice 2** : Quel coup faire pour aboutir à un double échec ?

.....

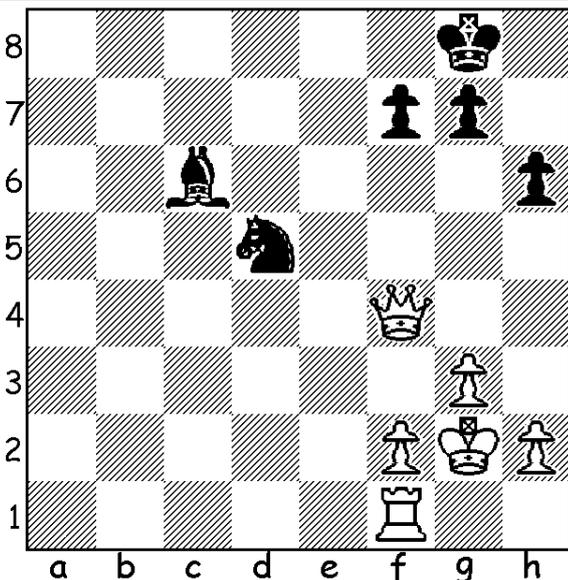


● **Exercice 3** : il y a un échec et mat en 2 ! Quel coup jouer pour faire un double échec en capturant la dame ?

.....

Puis trouver encore 1 coup des noirs pour mater :

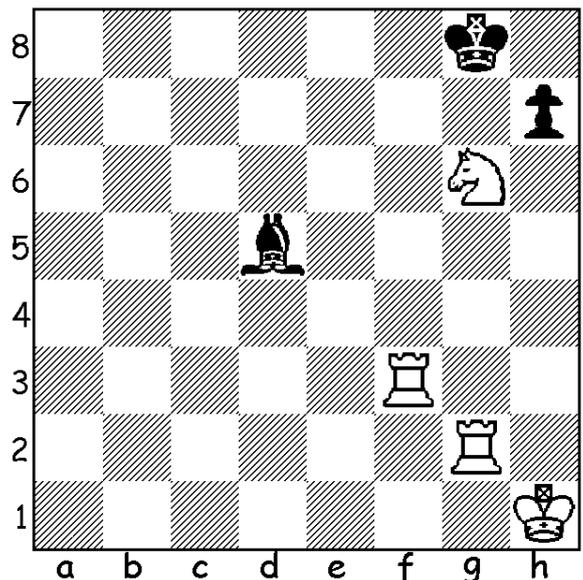
.....



○ **Exercice 4** : Trouve ce mat en 3 coups !

Commence par un double échec !

|    | BLANCS | NOIRS |
|----|--------|-------|
| 1. |        |       |
| 2. |        |       |
| 3. |        |       |



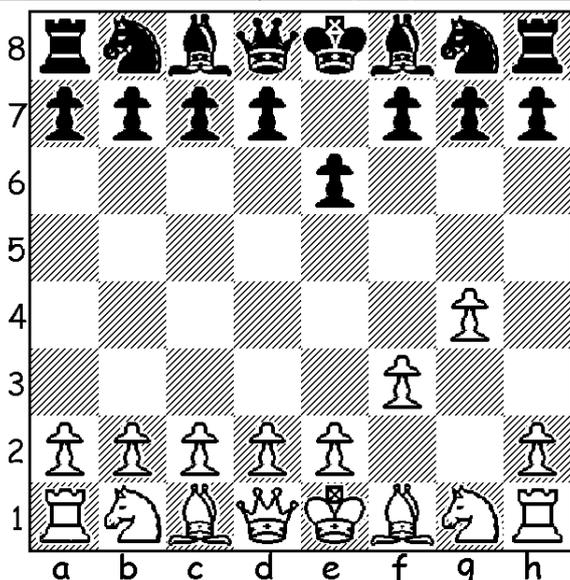
Séances 27-28-29 : Tournoi de classe

## LEÇON 30 : LES MATS DU DEBUTANT ET DU BERGER

Voici deux exemples de parties, le mat du débutant et le mat du berger, qui sont très courtes et qu'il faut connaître pour éviter de perdre une partie comme cela.

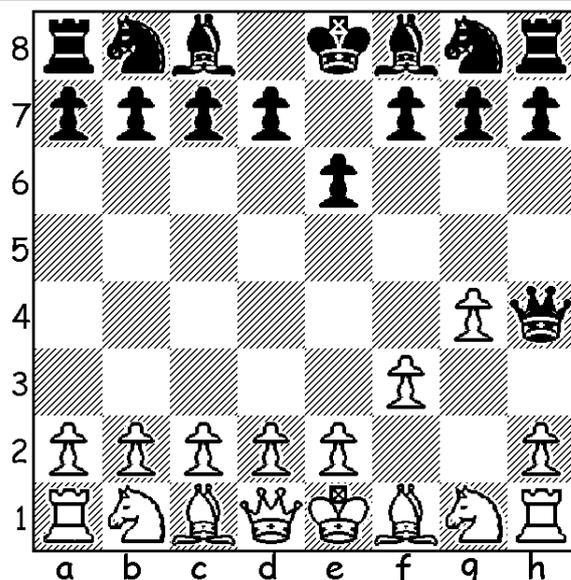
### LE MAT DU DEBUTANT (1)

Au lieu de jouer le pion e2 ou d2, les blancs jouent f2-f3. les noirs répondent par e7-e6. Puis les blancs font l'erreur de jouer g2-g4 !!



### LE MAT DU DEBUTANT (2)

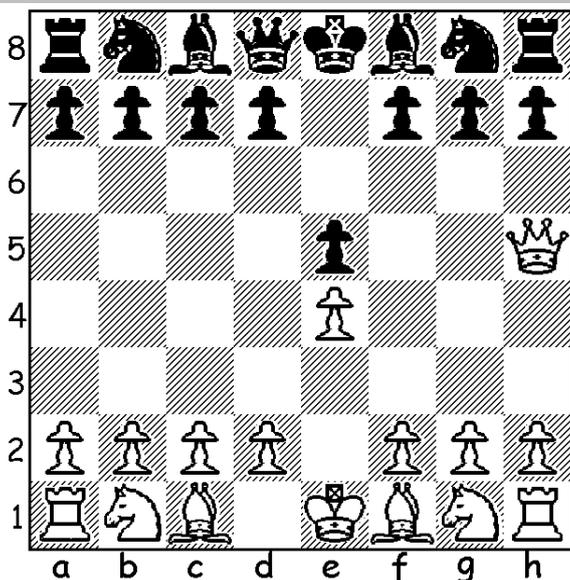
La partie se finit par ce coup de la dame noire : Dd8-h4 #. En 2 coups les blancs sont échecs et mat ! Il ne faut donc pas jouer comme les blancs !



Le mat du berger exploite la faiblesse du Pion f7. Ce Pion n'est protégé que par une pièce, le Roi. Le coup du berger, c'est l'attaque du Pion f7. Il est facile à contrer.

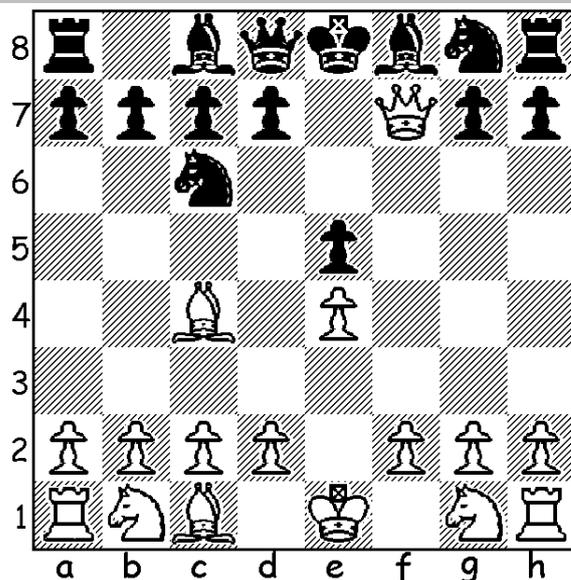
### LE MAT DU BERGER (1)

Au début, les blancs jouent e2-e4, les noirs e7-e5. Puis Dd1-h5, la Dame attaque le Pion f7, mais le Roi noir protège le Pion en f7.



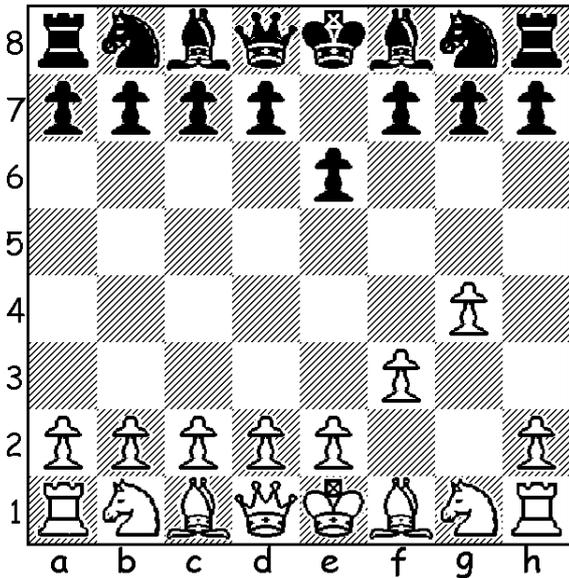
### LE MAT DU BERGER (2)

Pour renforcer la Dame qui veut aller en f7, les blancs jouent le Ff1-c4, qui attaque aussi le Pion f7. Si les noirs ne parent pas la menace, le coup suivant est Dh5-f7 #.

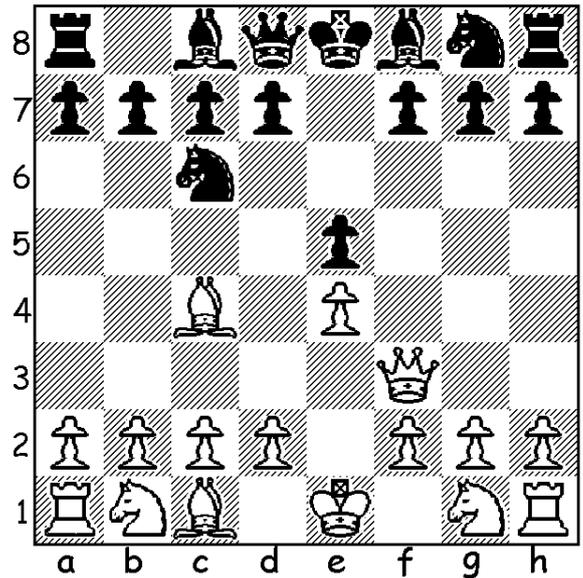


# LEÇON 30 : ENTRAÎNEMENT

● **Exercice 1** : C'est le mat du débutant, les blancs démarrent très mal la partie. Trouve le mat en 1 coup.

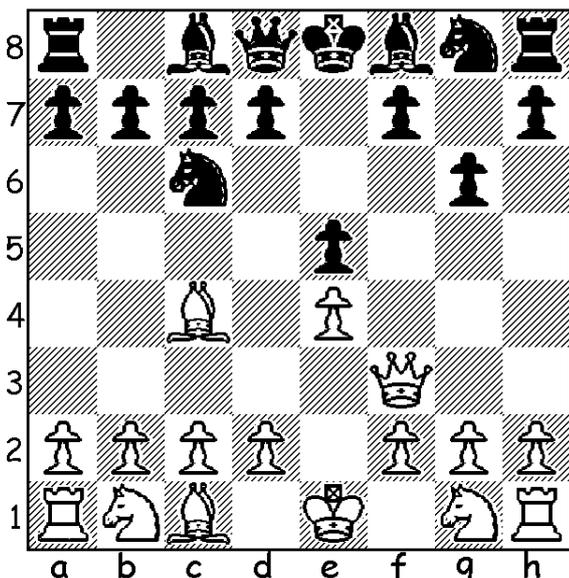


● **Exercice 2** : Les blancs menacent de faire le coup du berger Df3-f7 #. Joue un coup pour parer la menace de blancs.



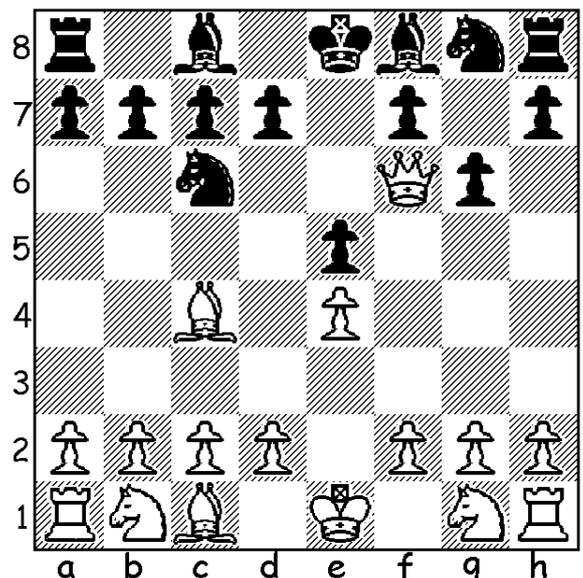
● **Exercice 3** : Les blancs tentent le coup du berger Dh5. Vous avez paré une fois par g7-g6, mais Dh5-f3 menace toujours la case f7. Quel coup jouez-vous ?

.....



● **Exercice 4** : Supposons que vous jouez Dd8-f6. Les blancs attaquent Df3xf6.

- 1) Que jouez vous ?.....
- 2) Qui a mieux développé ses pièces ?.....
- 3) Faut il faire le coup du berger ?.....

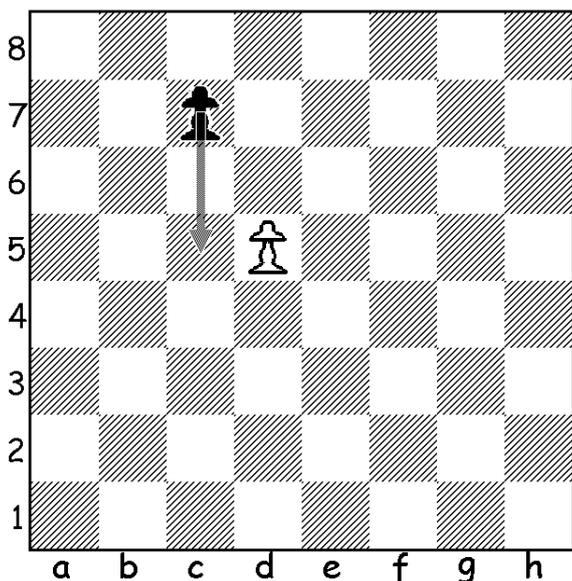


## LEÇON 31 : LES COUPS SPECIAUX (2) : LA PRISE EN PASSANT

La « prise en passant » est une règle de déplacement du Pion. Quand un Pion avance de 2 cases et qu'il arrive à côté de votre Pion, vous pouvez le prendre comme s'il n'avait avancé que d'une seule case. On n'est pas obligé de faire la prise en passant.

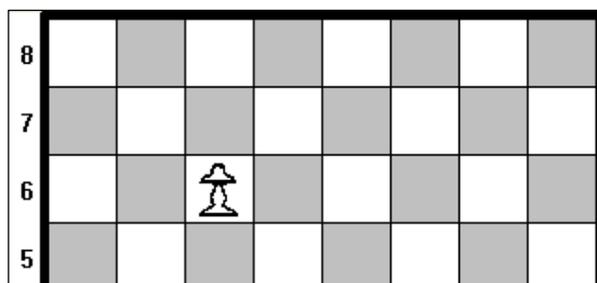
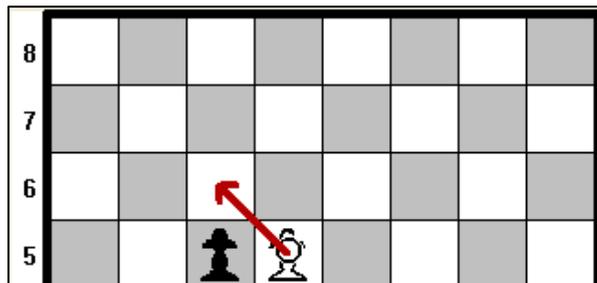
### LA PRISE EN PASSANT

Le Pion noir avance de 2 cases en c5 et vient à côté de votre Pion.



### LA PRISE EN PASSANT

Vous pouvez capturer le Pion noir comme s'il n'avait avancé que d'une seule case. Le Pion prend la place du Pion noir en c6, où a eu lieu la capture.

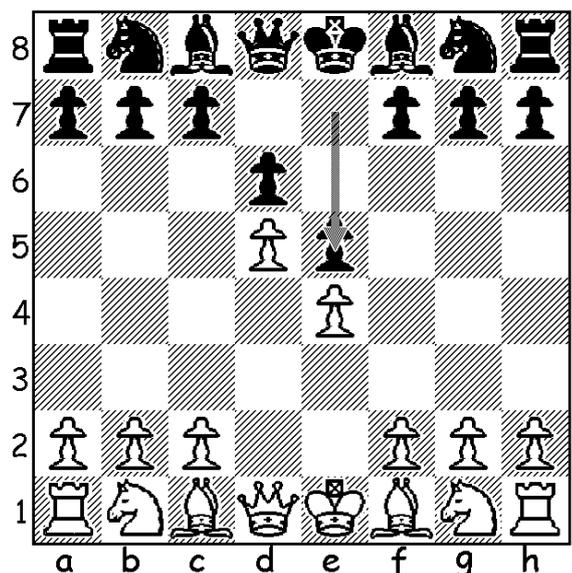


Il faut respecter 3 conditions pour réaliser la « prise en passant » :

- 1- Le pion adverse doit avoir avancé de 2 cases
- 2- Le pion adverse doit arriver à côté de votre pion.
- 3- La prise « en passant » se fait tout de suite. Vous ne pouvez pas attendre le tour suivant.

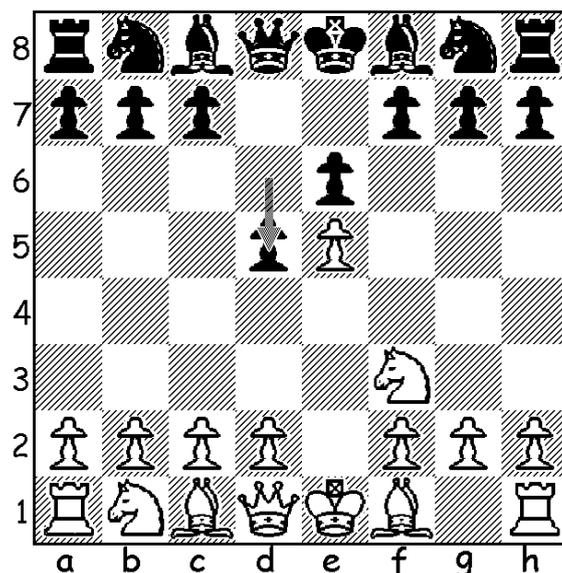
### LA PRISE EN PASSANT

Les noirs jouent e7-e5. Le Pion noir a avancé de 2 cases, il est arrivé à côté du Pion blanc en d5. Il peut prendre « en passant » en e6.



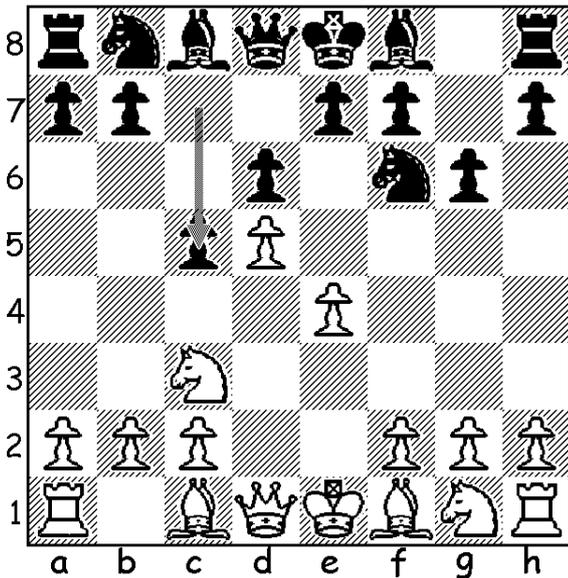
### LA PRISE EN PASSANT

Les noirs jouent d6-d5. Le Pion noir n'a avancé que d'une seule case, on ne peut pas faire la prise « en passant ».

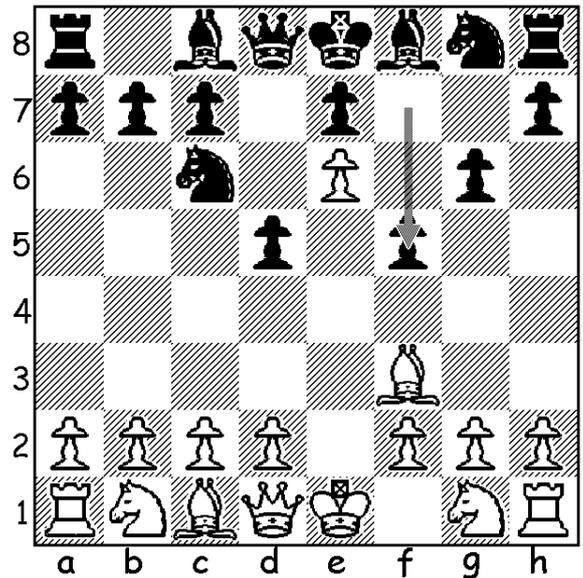


# LEÇON 31 : ENTRAÎNEMENT

○ Exercice 1 : le dernier coup joué par les noirs est c7-c5. Pouvez-vous faire une « prise en passant » ?

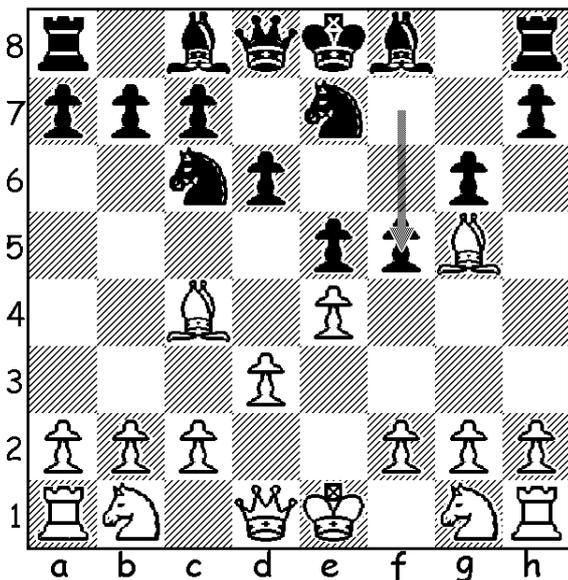


○ Exercice 2 : le dernier coup joué par les noirs est f7-f5. Pouvez-vous faire une « prise en passant » ?



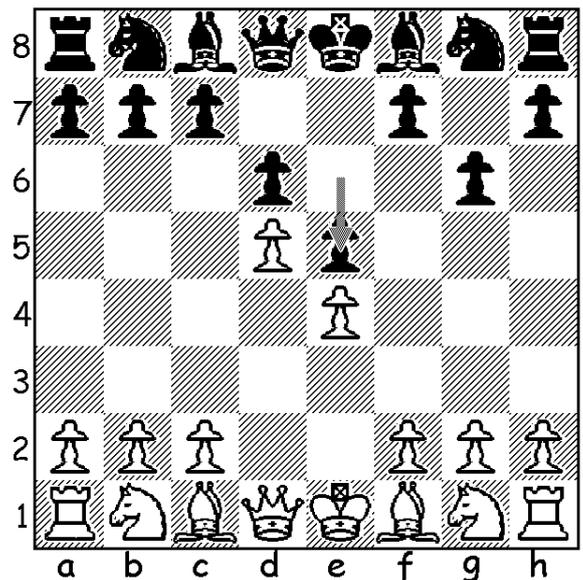
○ Exercice 3 : le dernier coup joué par les noirs est f7-f5. Pouvez-vous faire une « prise en passant » ?

.....



○ Exercice 4 : le dernier coup joué par les noirs est e6-e5. Pouvez-vous faire une « prise en passant » ?

.....

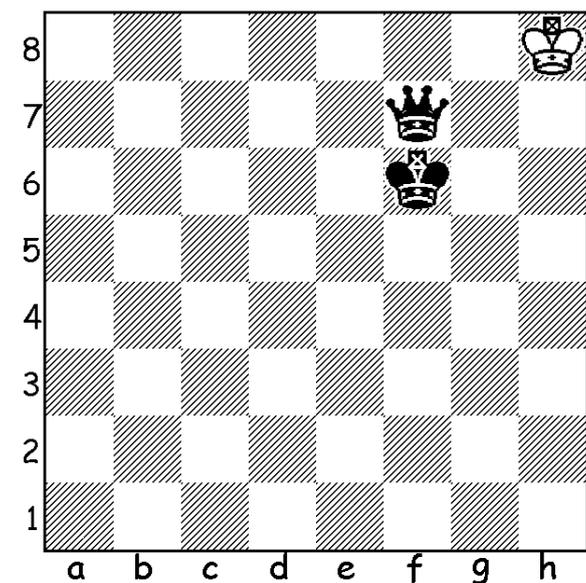


## LEÇON 32 : LES COUPS SPECIAUX (3): AUTRES CAS DE NULLITE

Lorsqu'un joueur ne peut plus rien jouer, mais n'est pas en échec, il y a pat (leçon 22). La partie s'arrête, et le résultat est nul. Il y a d'autres cas de partie nulle: le nul pour matériel insuffisant, l'échec perpétuel et la partie nulle avec la pendule.

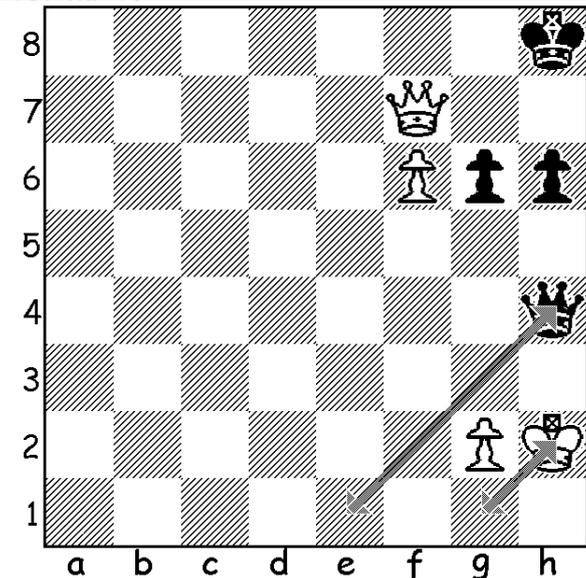
### RAPPEL SUR LE PAT

C'est au blanc de jouer, mais ils ne peuvent pas jouer et ne sont pas en échec ! Fin de la partie c'est pat.



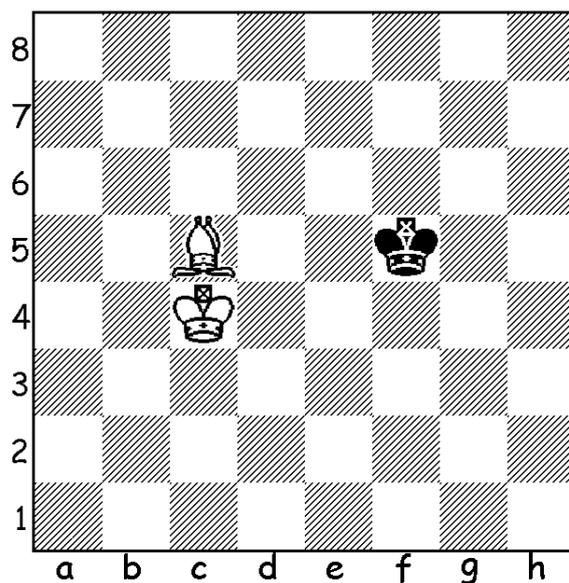
### ECHEC PERPETUEL

Pour sauver la partie, les noirs font échec perpétuel avec la Dame entre les cases e1 et h4. Sinon la Dame blanche joue g7#. Le Roi blanc est obligé d'aller en g1 et h2. Echec perpétuel, la partie est nulle.



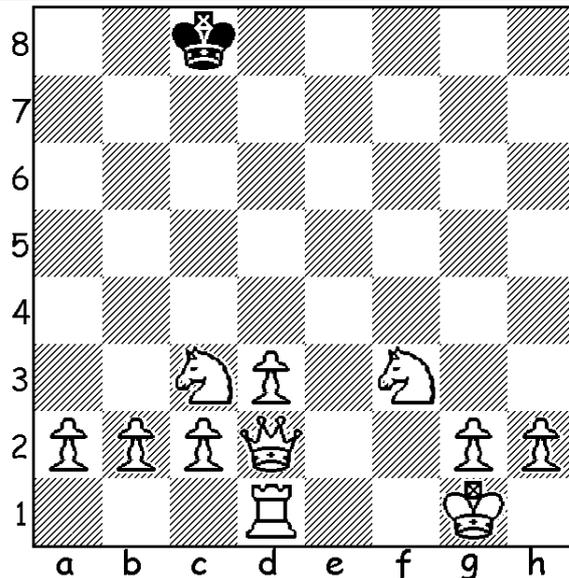
### INSUFFISANCE DE MATERIEL

Avec un seul Fou ou un seul Cavalier, on ne peut pas faire échec et mat. On n'a pas assez de matériel (pièces) pour faire échec et mat.



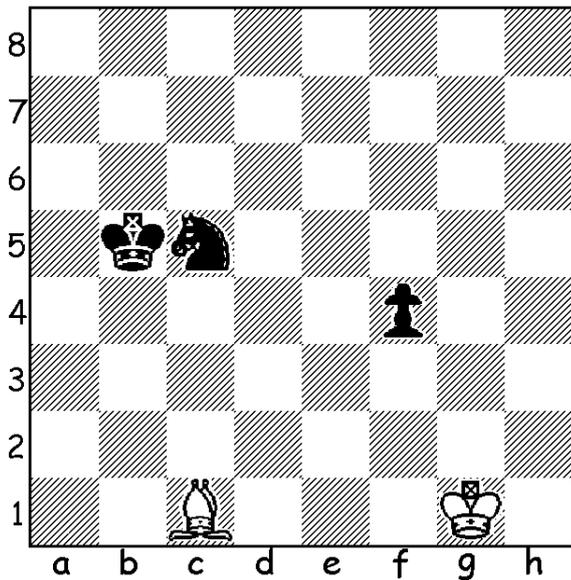
### PARTIE NULLE AVEC LA PENDULE

Quand on joue avec la pendule, si un des joueurs n'a plus de temps et que son adversaire n'a plus que son Roi (il ne peut pas mater avec le Roi seul), il y a partie nulle. S'il avait encore un pion il aurait gagné.

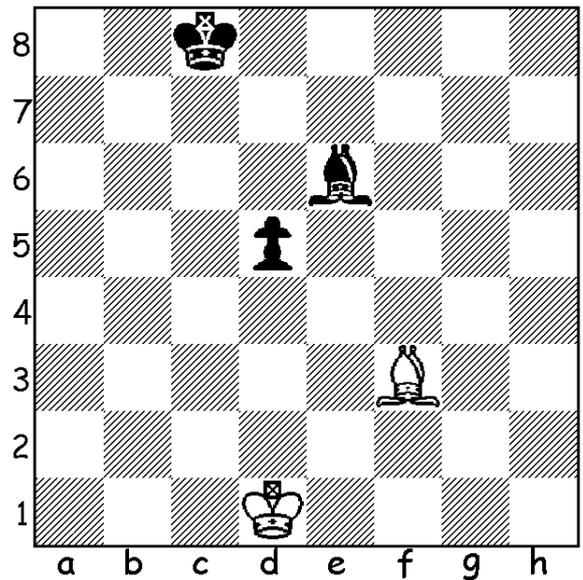


# LEÇON 32 : ENTRAÎNEMENT

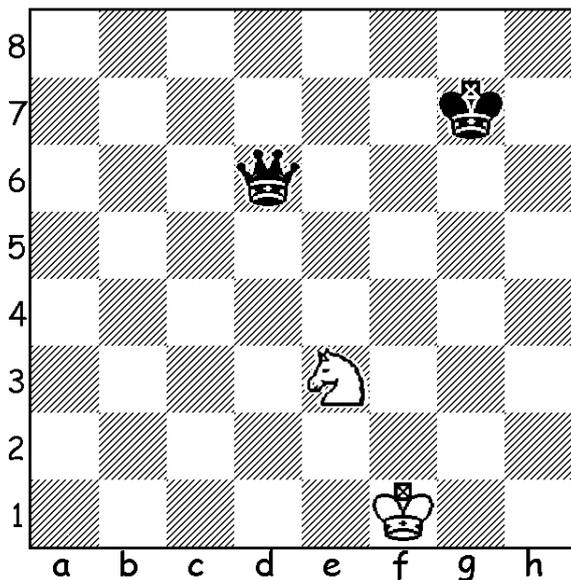
○ **Exercice 1** : Trouve le meilleur coup pour faire partie nulle.



○ **Exercice 2** : Trouve le meilleur coup pour faire partie nulle.



○ **Exercice 3** : Trouve le meilleur coup pour faire partie nulle.



○ **Exercice 4** : Trouve le meilleur coup pour faire partie nulle.

