



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*

Guide de l'enseignant



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^{ère} et 2^{ème} 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^{ère} 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^{ème} leçon). Son organisation et sa gestion seront travaillées 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

PRESENTATION DU MANUEL D'ENSEIGNEMENT DU JEU D'ECHECS	4
PROGRESSION SUR L'ANNEE	9
LEÇON 1 : PRESENTATION DE L'ECHIQUEUR - DEPLACEMENT DU PION - PIECE TOUCHEE = PIECE JOUEE	10
LEÇON 1 : ENTRAINEMENT	11
LEÇON 1 : PHASE DE JEU - CORRECTION.	12
LEÇON 2 : LE DEPLACEMENT DE LA TOUR	14
LEÇON 2 : ENTRAINEMENT	15
LEÇON 2 : PHASE DE JEU - CORRECTION	16
LEÇON 3 : LE DEPLACEMENT DU FOU.....	18
LEÇON 3 : ENTRAINEMENT	19
LEÇON 3 : PHASE DE JEU - CORRECTION.	20
LEÇON 4 : LE DEPLACEMENT DE LA DAME ET DU CAVALIER	22
LEÇON 4 : ENTRAINEMENT	23
LEÇON 4 : PHASE DE JEU- CORRECTION	24
LEÇON 5 : LE ROI - ECHEC AU ROI !	26
LEÇON 5 : ENTRAINEMENT	27
LEÇON 5 : PHASE DE JEU - CORRECTION	28
LEÇON 6 : EVALUATION : DEPLACEMENTS - ECHEC AU ROI.....	30
LEÇON 6 : CORRECTION	32
LEÇON 7 : L'ECHEC ET MAT	34
LEÇON 7 : ENTRAINEMENT	35
LEÇON 7 : PHASE DE JEU - CORRECTION	36
LEÇON 8 : LA NOTATION	38
LEÇON 8 : ENTRAINEMENT	39
LEÇON 8 : PHASE DE JEU - CORRECTION	40
LEÇON 9 : LES MATS ELEMENTAIRES (1).....	42
LEÇON 9 : ENTRAINEMENT	43
LEÇON 9 : PHASE DE JEU - CORRECTION	44
LEÇON 10 : LES MATS ELEMENTAIRES (2)	46
LEÇON 10 : ENTRAINEMENT	47
LEÇON 10 : PHASE DE JEU - CORRECTION.....	48
LEÇON 11 : LA VALEUR THEORIQUE DES PIECES.....	50

LEÇON 11 : ENTRAINEMENT	51
LEÇON 11 : PHASE DE JEU - CORRECTION	52
LEÇON 12 : LES COUPS SPECIAUX (1) : ROQUE ET PROMOTION	54
LEÇON 12 : ENTRAINEMENT	55
LEÇON 12 : PHASE DE JEU - CORRECTION	56
LEÇON 13 : BIEN COMMENCER UNE PARTIE (1)	58
LEÇON 13 : ENTRAINEMENT	59
LEÇON 13 : PHASE DE JEU - CORRECTION	60
LEÇON 14 : PREPARATION EVALUATION : NOTATION - ECHEC ET MAT - MAT ELEMENTAIRES (1 et 2) - VALEUR DES PIECES - COUPS SPECIAUX(1) - BIEN COMMENCER (1)	62
LEÇON 14 : CORRECTION	65
LEÇON 15 : EVALUATION : NOTATION - ECHEC ET MAT - MAT ELEMENTAIRES (1 et 2) - VALEUR DES PIECES - COUPS SPECIAUX(1) - BIEN COMMENCER (1)	68
LEÇON 15 : CORRECTION	71
LEÇON 16 : BIEN COMMENCER UNE PARTIE (2)	74
LEÇON 16 : ENTRAINEMENT	75
LEÇON 16 : PHASE DE JEU - CORRECTION	76
LEÇON 17 : C'EST A TOI DE JOUER !	78
LEÇON 17 : ENTRAINEMENT	79
LEÇON 17 : PHASE DE JEU - CORRECTION	80
LEÇON 18 : LA PENDULE	82
LEÇON 18 : PHASE DE JEU	83
LEÇON 19 : LES ARMES PRINCIPALES (1) : LA FOURCHETTE	84
LEÇON 19 : ENTRAINEMENT	85
LEÇON 19 : PHASE DE JEU - CORRECTION	86
LEÇON 20 : LES ARMES PRINCIPALES (2) : LE CLOUAGE	88
LEÇON 20 : ENTRAINEMENT	89
LEÇON 20 : PHASE DE JEU - CORRECTION	90
LEÇON 21 : LE MAT DES 2 TOURS	92
LEÇON 21 : ENTRAINEMENT	93
LEÇON 21 : PHASE DE JEU - CORRECTION	94
LEÇON 22 : LE BAISER MORTEL	96
LECON 22 : ENTRAINEMENT	98

LEÇON 22 : PHASE DE JEU - CORRECTION	99
LEÇON 23 : LA PARTIE DE L'OPERA	101
LEÇON 24 : EVALUATION : LEÇON 16 à 23.....	102
LEÇON 24 : CORRECTION	104
LEÇON 25 : LES ARMES PRINCIPALES : LA DECOUVERTE (1)	106
LEÇON 25 : ENTRAINEMENT	107
LEÇON 25 : PHASE DE JEU - CORRECTION.....	108
LEÇON 26 : LES ARMES PRINCIPALES : L'ECHEC DOUBLE (2)	110
LEÇON 26 : ENTRAINEMENT.....	111
LEÇON 26 : PHASE DE JEU- CORRECTION.....	112
LEÇONS 27 - 28 - 29 : TOURNOI DE CLASSE	114
LEÇON 30 : LES MATS DU DEBUTANT ET DU BERGER.....	115
LEÇON 30 : ENTRAINEMENT	116
LEÇON 30 : PHASE DE JEU - CORRECTION.....	117
LEÇON 31 : LES COUPS SPECIAUX : LA PRISE EN PASSANT.....	119
LEÇON 31 : ENTRAINEMENT	120
LEÇON 31 : PHASE DE JEU - CORRECTION.....	121
LEÇON 32 : LES COUPS SPECIAUX (3): AUTRES CAS DE NULLITE	123
LEÇON 32 : ENTRAINEMENT	124
LEÇON 32 : PHASE DE JEU - CORRECTION.....	125

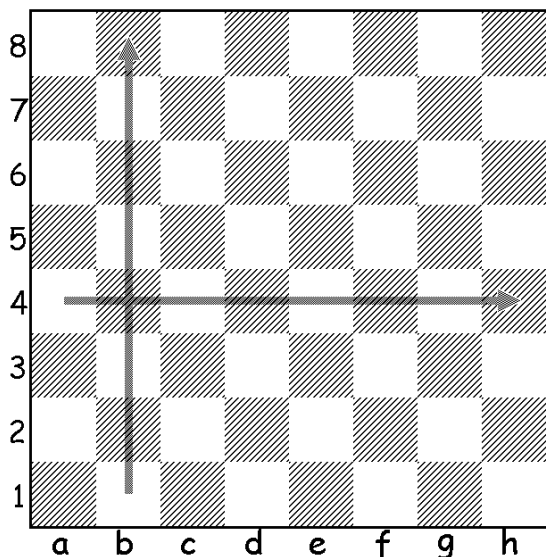
Progression sur l'année

Séance 1	Présentation de l'échiquier, le pion	Période 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	Evaluation 1	Période 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 Les coups spéciaux (1) : le roque, la promotion	
Séance 12	du pion	Période 3
Séance 13	Bien commencer une partie (1)	
Séance 14	Entrainement - préparation évaluation	
Séance 15	Evaluation 2	
Séance 16	Bien commencer une partie (2)	
Séance 17	C'est à toi de jouer	
Séance 18	La pendule	
Séance 19	Les armes principales (1) : la fourchette	Période 4
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	Evaluation 3	
Séance 25	Les armes principales : la découverte (3)	
Séance 26	Les armes principales : Le double échec (4)	Période 5
Séance 27	Tournoi de classe	
Séance 28	Tournoi de classe	
Séance 29	Tournoi de classe	
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	

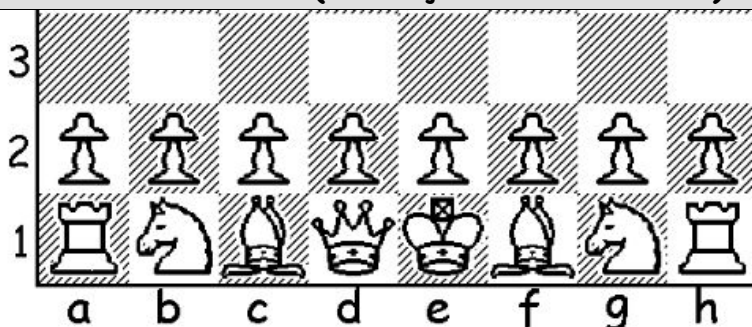
LEÇON 1 : PRESENTATION DE L'ÉCHIQUIER – DEPLACEMENT DU PION – PIÈCE TOUCHÉE = PIÈCE JOUÉE

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^{ère} fois, ils peuvent bouger d'1 ou**2 cases !**

PIÈCE TOUCHÉE, 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.

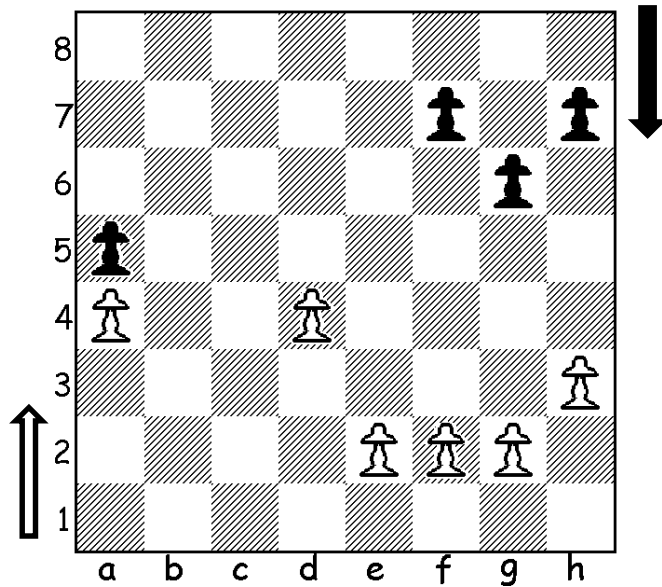
Quand on touche une pièce adverse, on doit la capturer avec la pièce de son choix. Si c'est impossible, on joue autre chose.

Les joueurs se serrent la main avant et après la partie !

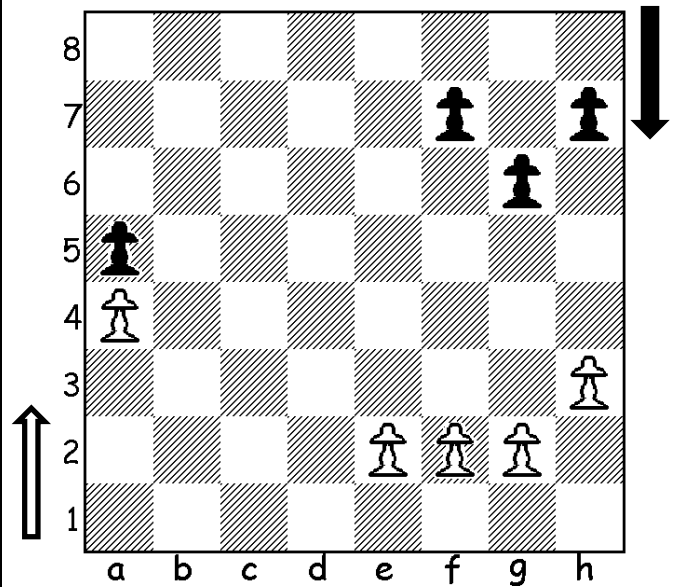
Le joueur qui a les blancs joue en premier

LEÇON 1 : ENTRAÎNEMENT

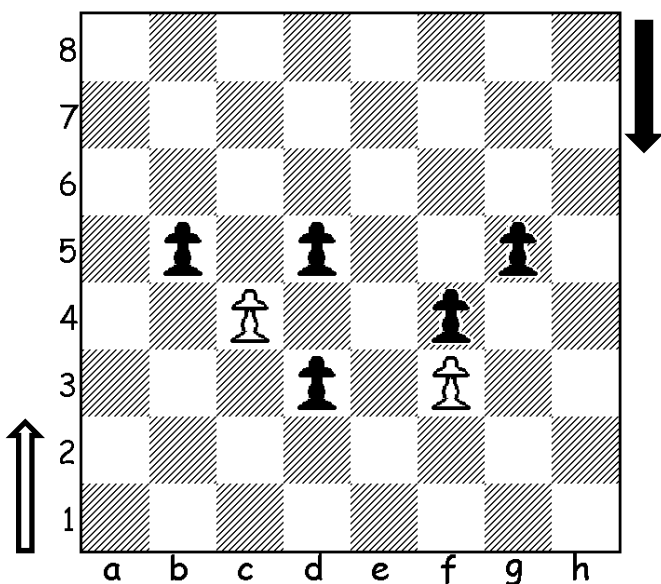
Exercice 1 : Fais un point dans les cases où les pions blancs peuvent se déplacer.



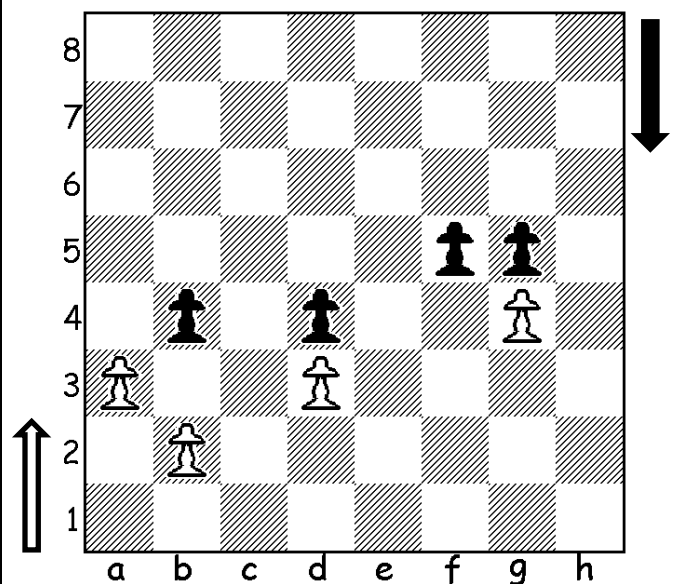
Exercice 2 : Fais un point dans les cases où les pions noirs peuvent se déplacer.



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



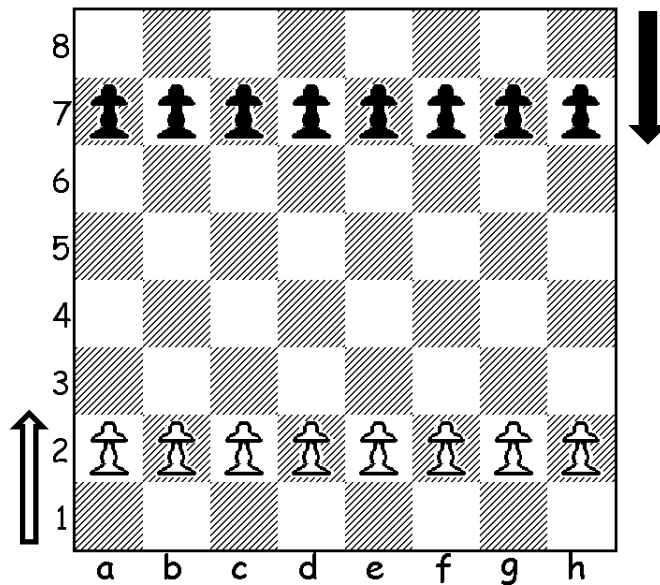
Exercice 4 : Entoure les pièces pouvant être capturées par les pions blancs.



LEÇON 1 : PHASE DE JEU : La bataille de pions.

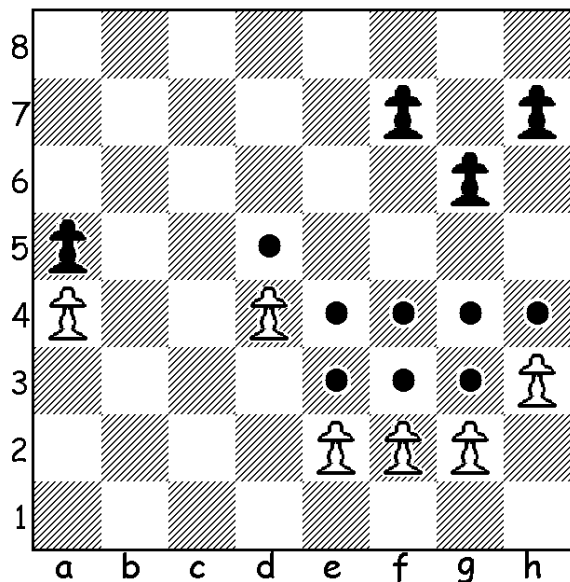
Le but est d'arriver sur la dernière rangée.

Le joueur qui amène le premier l'un de ses pions sur la dernière rangée gagne et on recommence une nouvelle partie.

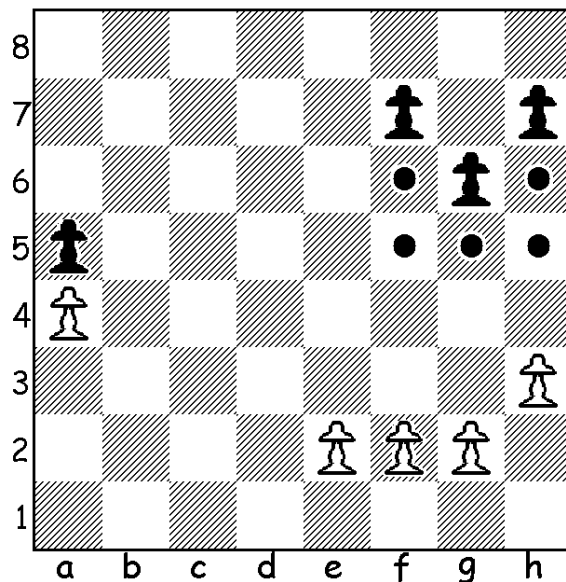


CORRECTION EXERCICES LEÇON 1

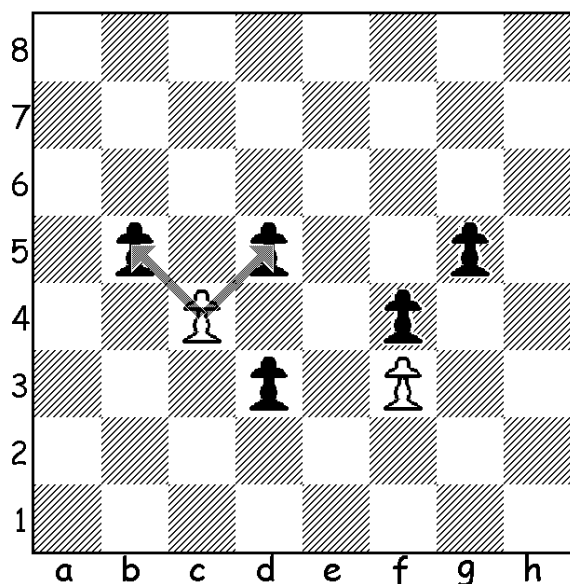
Exercice 1 : Fais un point dans les cases où les pions blancs peuvent se déplacer.



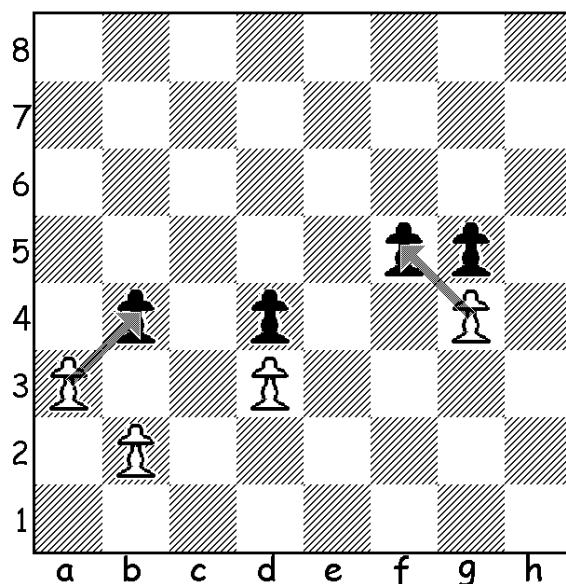
Exercice 2 : Fais un point dans les cases où les pions noirs peuvent se déplacer.



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



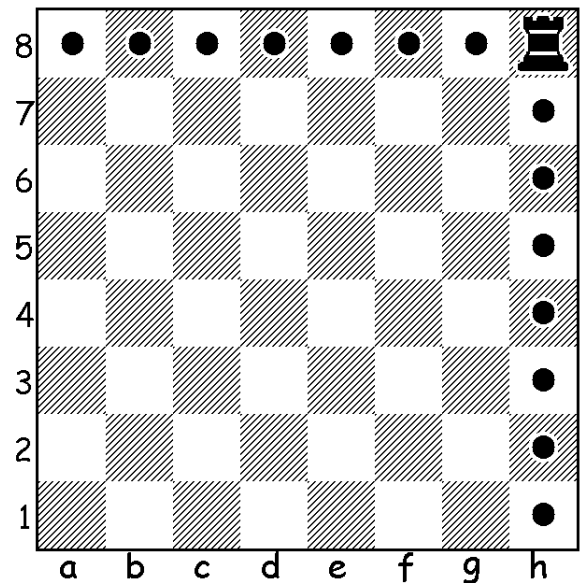
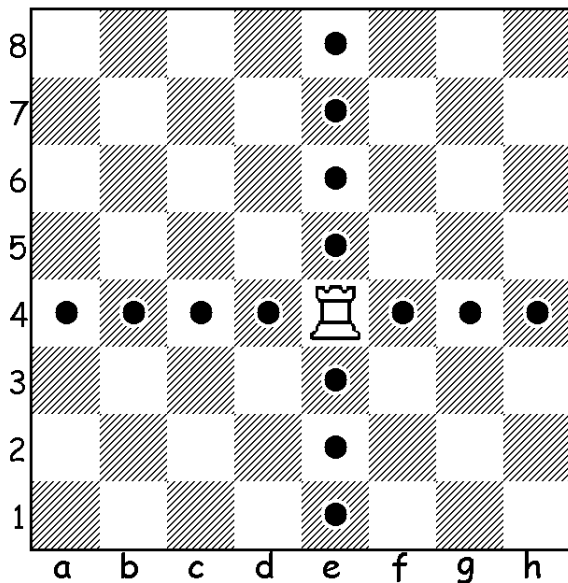
Exercice 4 : Entoure les pièces pouvant être capturées par les pions blancs.



LEÇON 2 : LE DEPLACEMENT DE LA TOUR

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

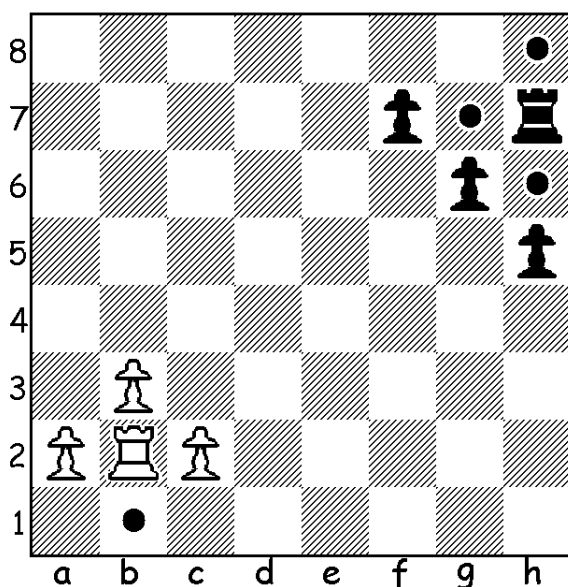
Elle se déplace d'autant de cases libres qu'elle le souhaite.



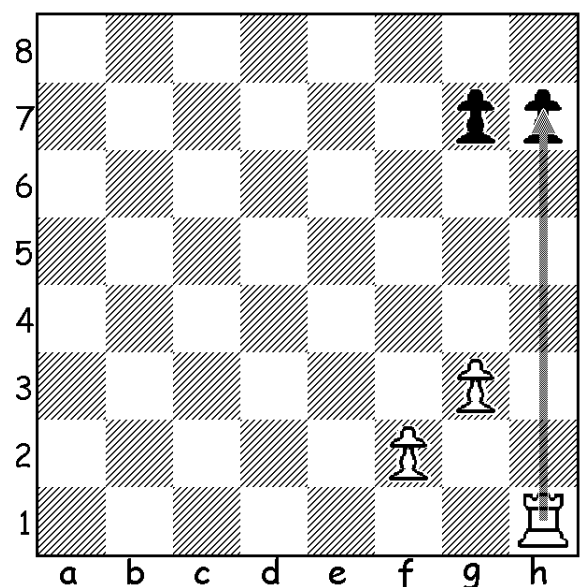
La Tour peut être limitée dans ses déplacements par des pièces de son propre camp car elle ne peut sauter par-dessus aucune pièce.

Elle prend comme elle se déplace.

Le déplacement limité



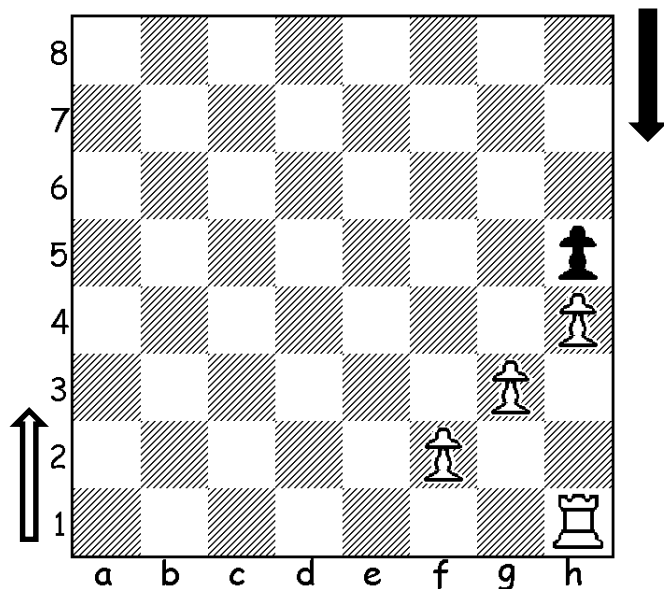
La capture d'une pièce



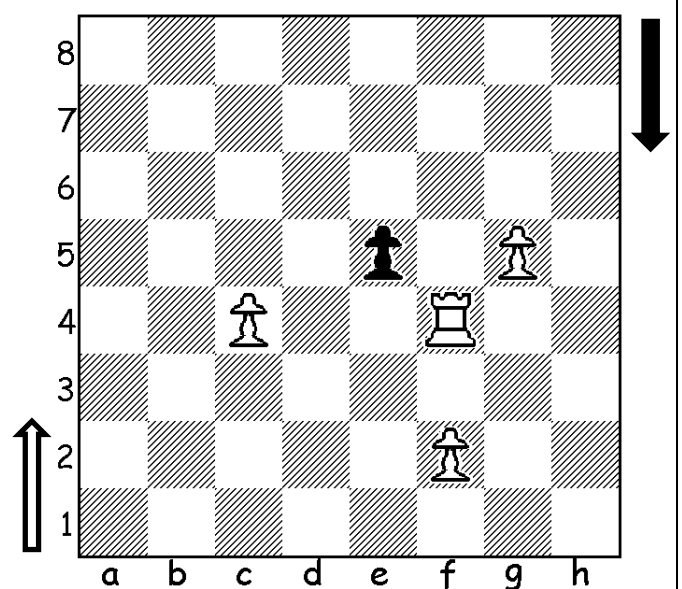
LEÇON 2 : ENTRAÎNEMENT

○ signifie que c'est aux blancs de jouer et ● quand c'est aux noirs de jouer

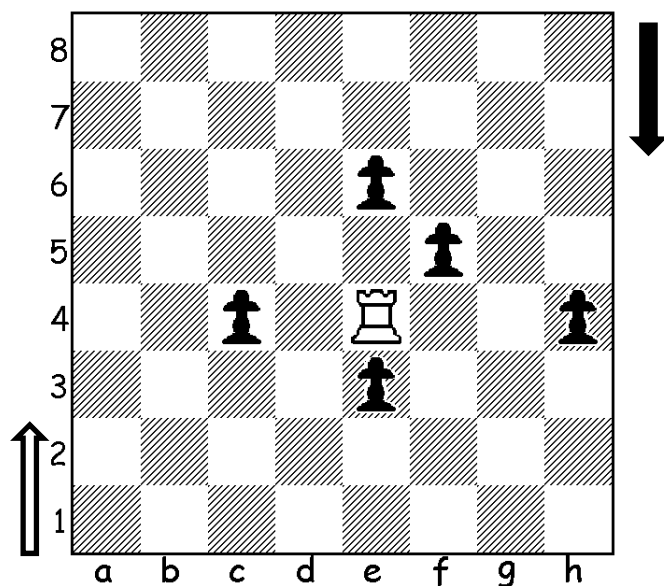
○ **Exercice 1** : note par un point les cases où la Tour peut se déplacer.



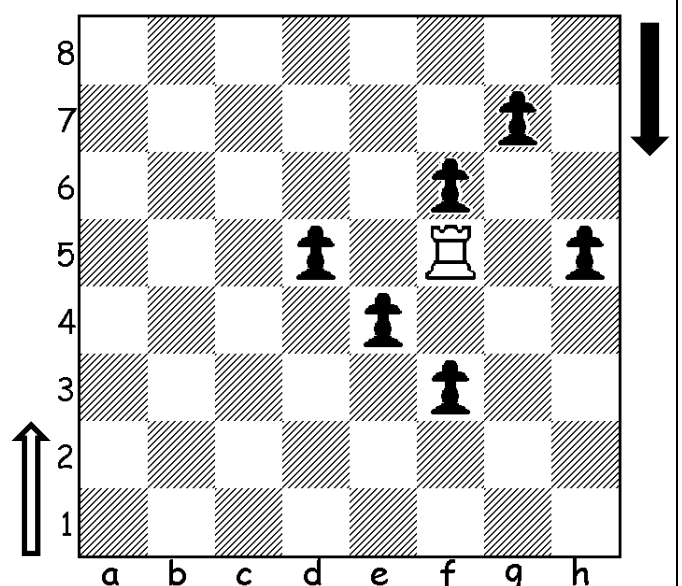
○ **Exercice 2** : Compte le nombre de cases où la Tour blanche peut se déplacer.



○ **Exercice 3** : Entoure les Pions noirs pouvant être capturés par la Tour blanche.

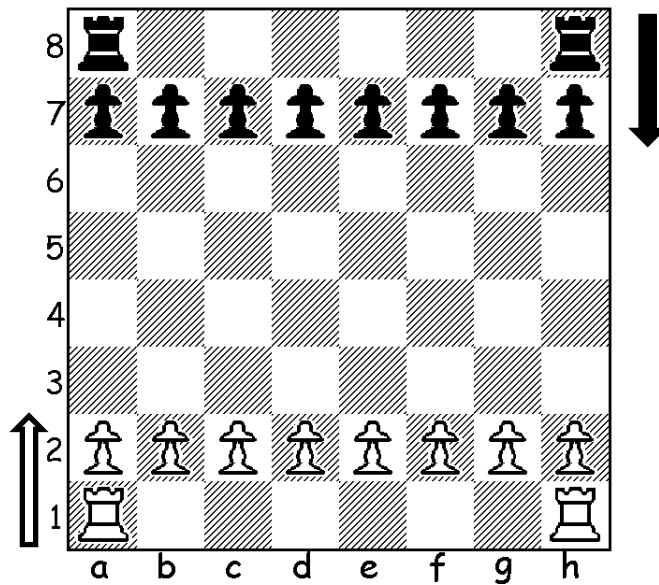


○ **Exercice 4** : Entoure seulement les Pions que la Tour peut capturer sans risquer de se faire prendre au prochain coup !



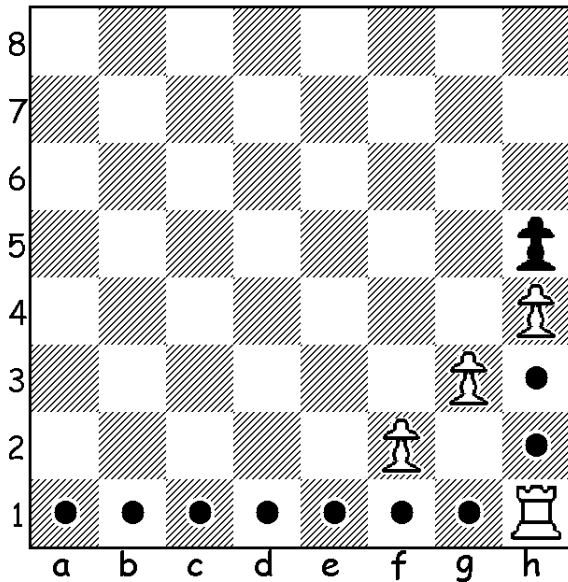
LEÇON 2 : PHASE DE JEU

Le but est d'amener un pion sur la dernière rangée.
Le premier qui amène un pion a gagné.
La Tour doit aider à y arriver.

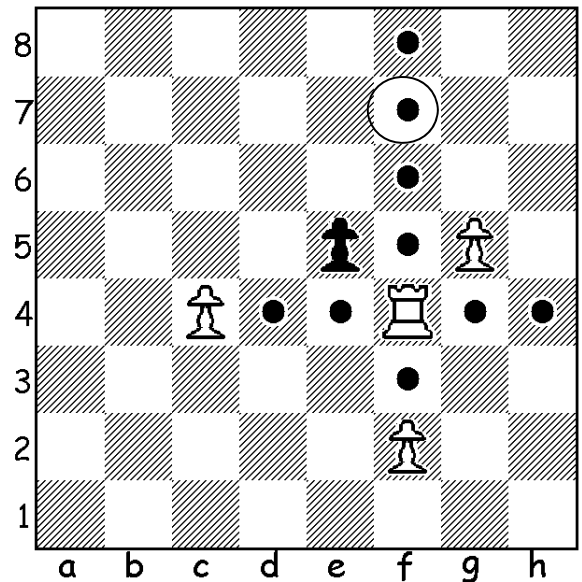


LEÇON 2 : CORRECTION

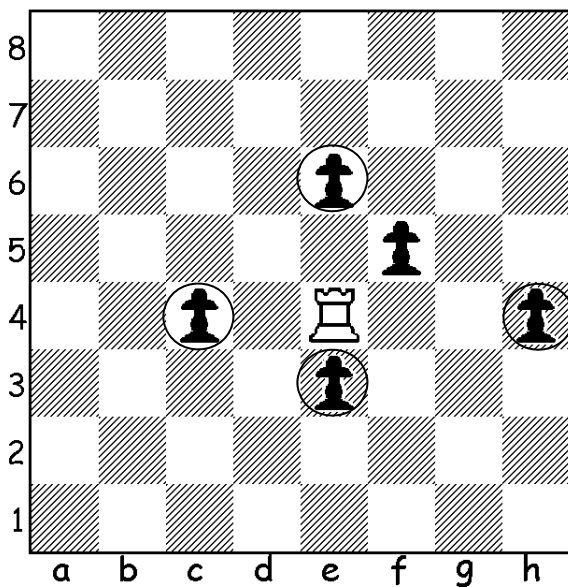
○ **Exercice 1** : Note par un point les cases où la tour peut se déplacer.



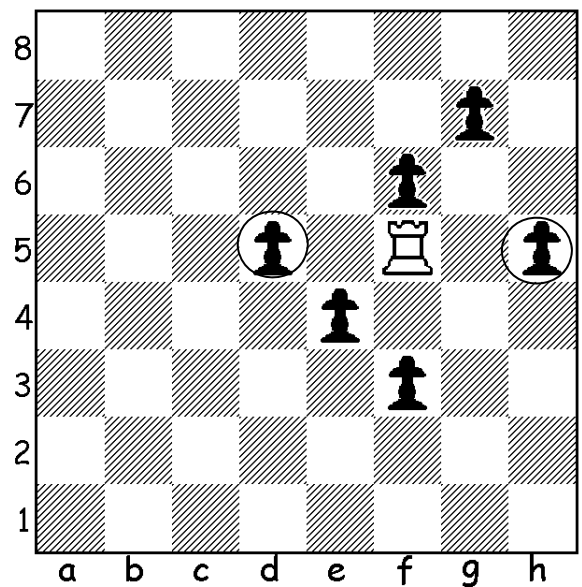
○ **Exercice 2** : Compte le nombre de cases où la tour blanche peut se déplacer.



○ **Exercice 3** : Entoure les pions noirs pouvant être capturés par la tour blanche.

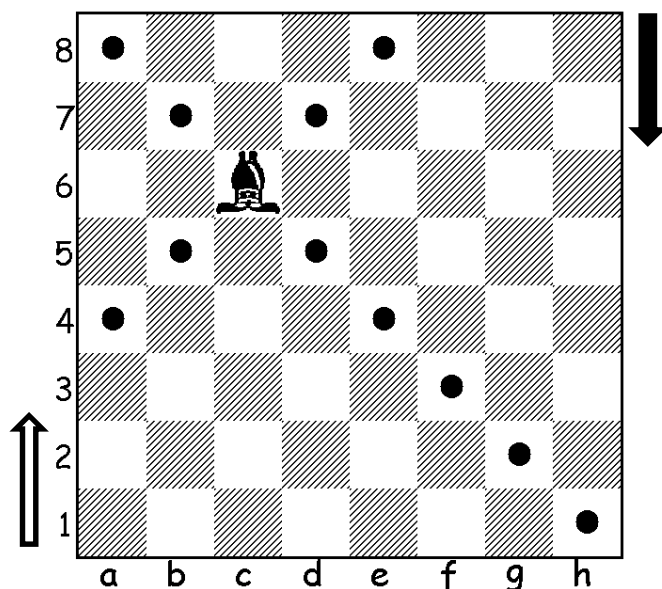
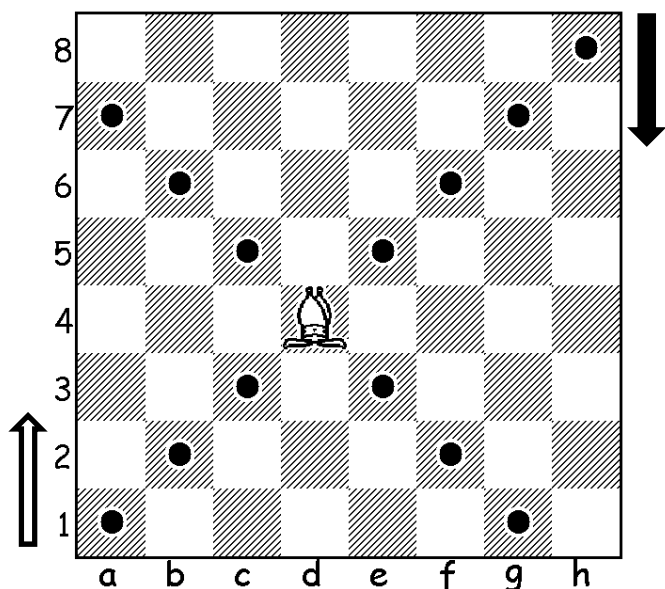


○ **Exercice 4** : Entoure seulement les pions que la tour peut capturer sans risquer de se faire prendre au prochain



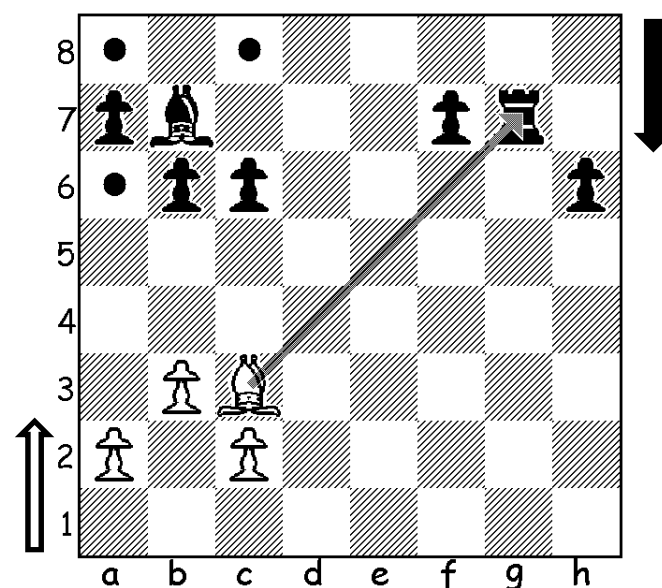
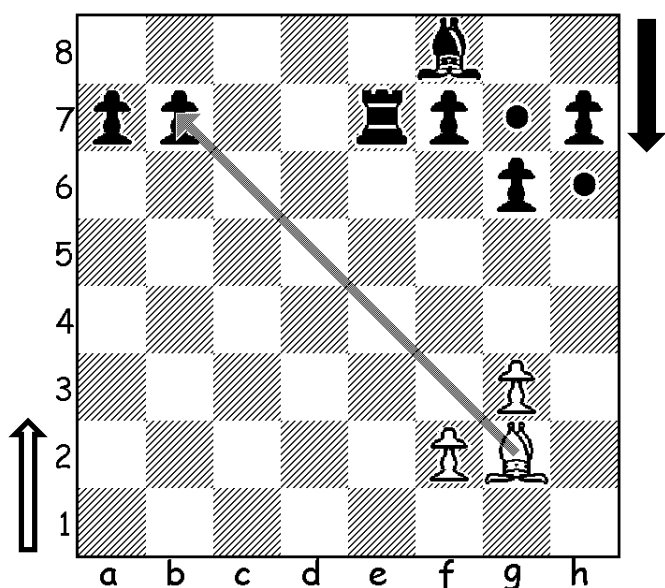
LEÇON 3 : LE DEPLACEMENT DU FOU

Le Fou peut être limité dans ses déplacements par des pièces de son propre camp car il ne peut sauter par-dessus aucune pièce. Il prend comme il se déplace.



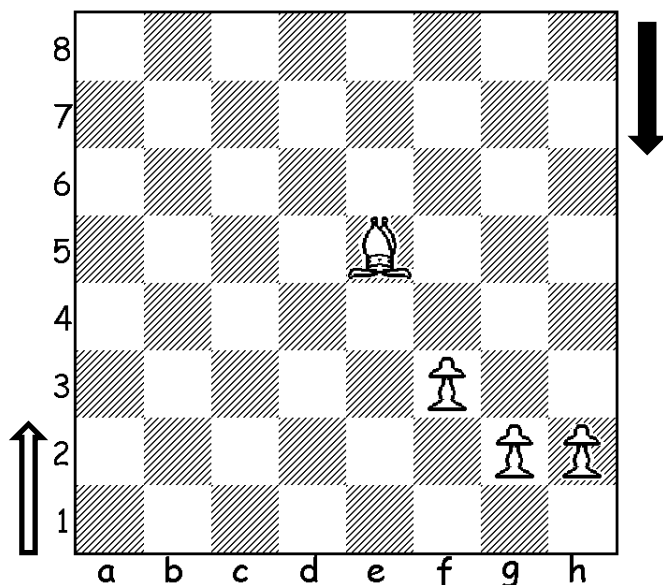
Le fou se déplace le long des diagonales. Toujours comme la Tour, le Fou ne peut se déplacer que sur des cases vides, et n'est pas autorisé à sauter par-dessus une autre pièce.

Chaque camp possède deux fous : l'un se déplace sur les cases blanches, tandis que l'autre se déplace sur les cases noires.

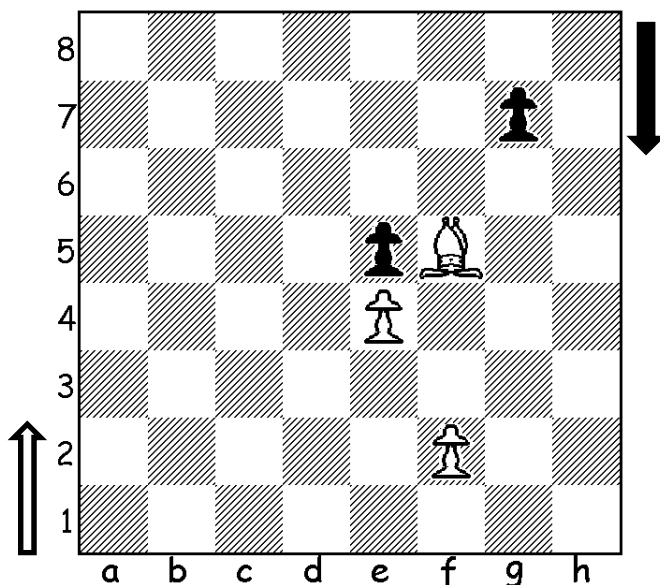


LEÇON 3 : ENTRAÎNEMENT

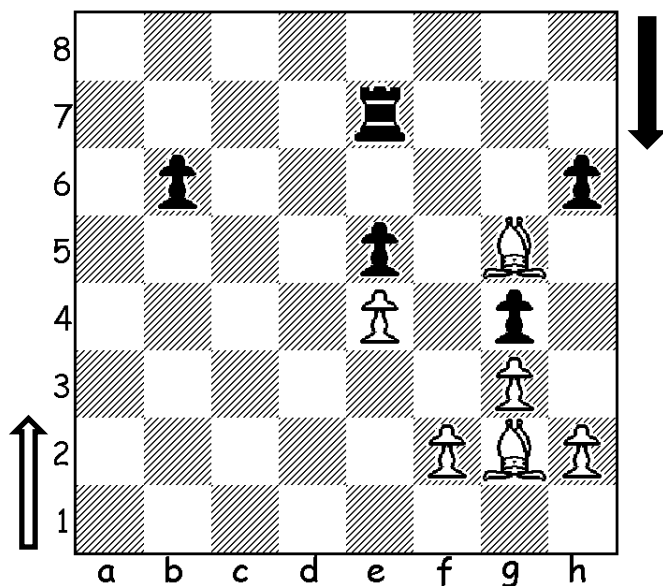
○ Exercice 1 : note par un point les cases où le Fou peut se déplacer.



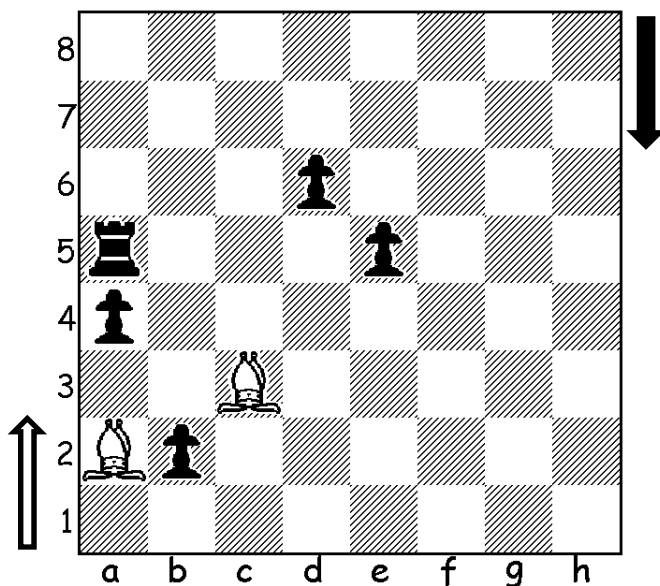
○ Exercice 2 : Compte le nombre de cases où le Fou peut se déplacer.



○ 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 !



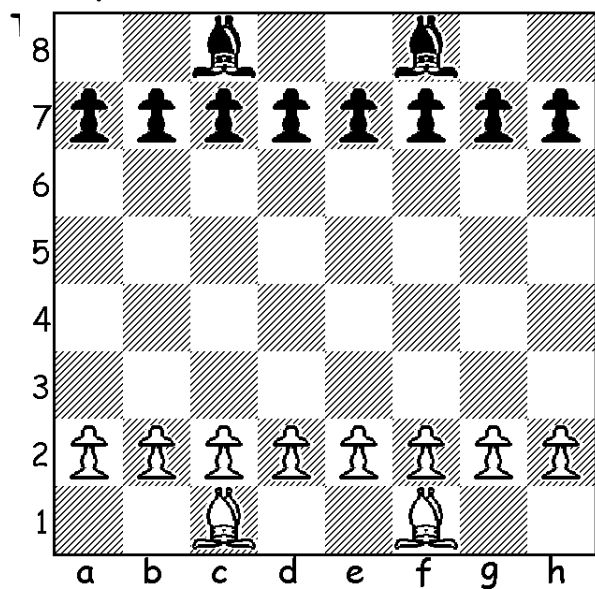
LEÇON 3 : PHASE DE JEU.

Le but est d'amener un pion sur la dernière rangée.

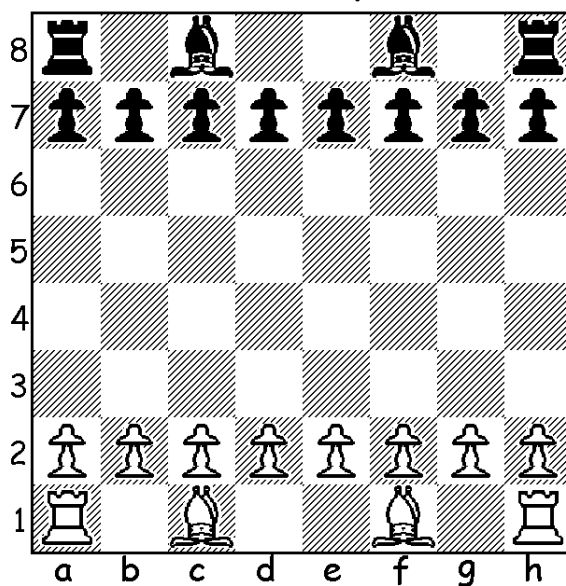
Le premier qui amène un pion a gagné.

Les Fous doivent aider les pions.

1ère partie : avec les Fous.

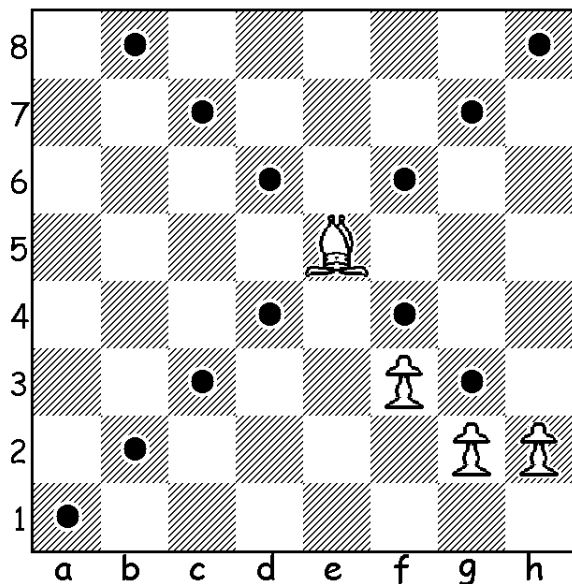


2ème partie : avec les



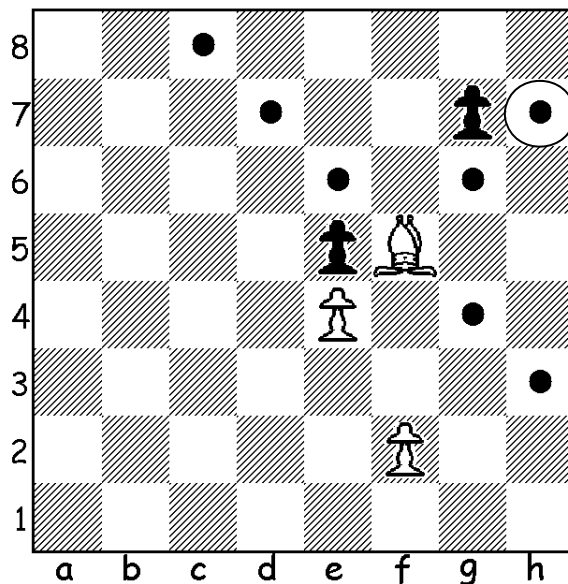
CORRECTION EXERCICES LEÇON 3

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

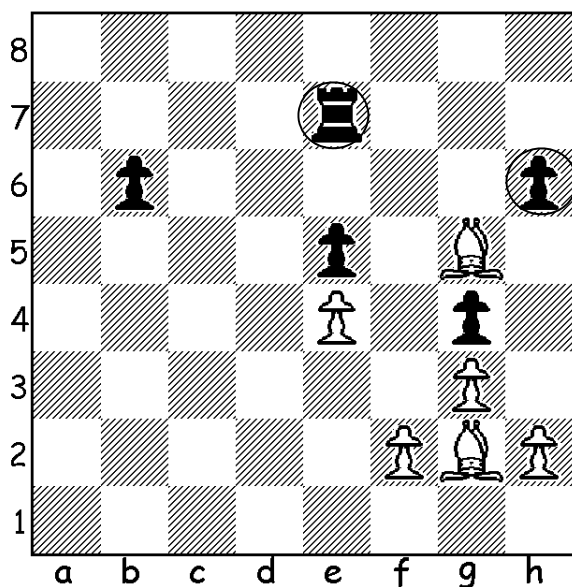


○ **Exercice 2** : Compte le nombre de cases où le Fou peut se déplacer.

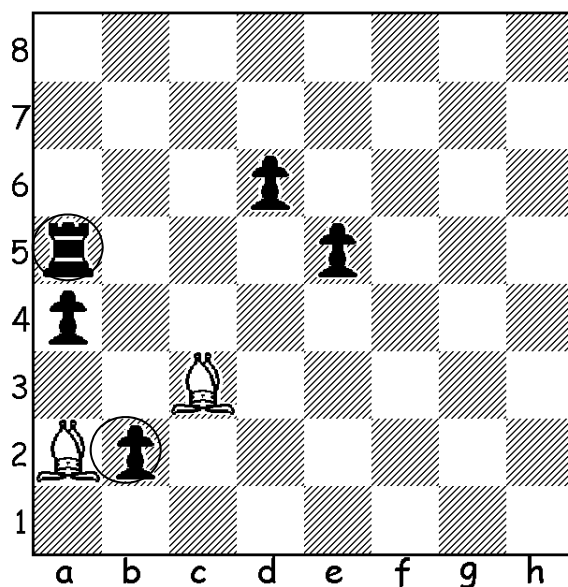
7 cases



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

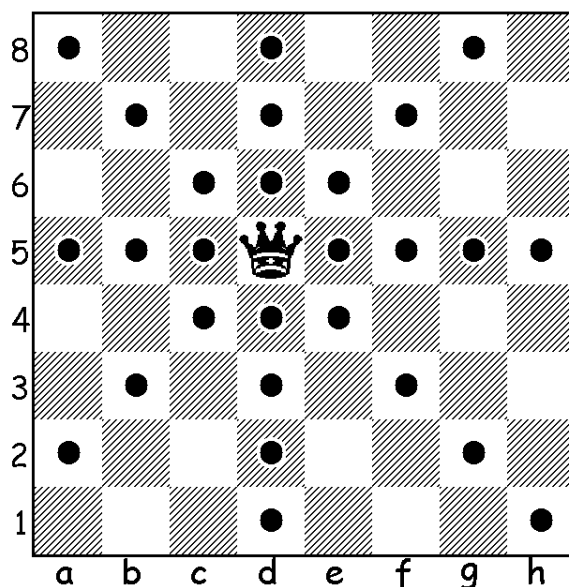


○ **Exercice 4** : **Attention les blancs perdent leur Fou s'ils prennent le Pion noir en e5.**



LEÇON 4 : LE DEPLACEMENT DE LA DAME ET DU CAVALIER

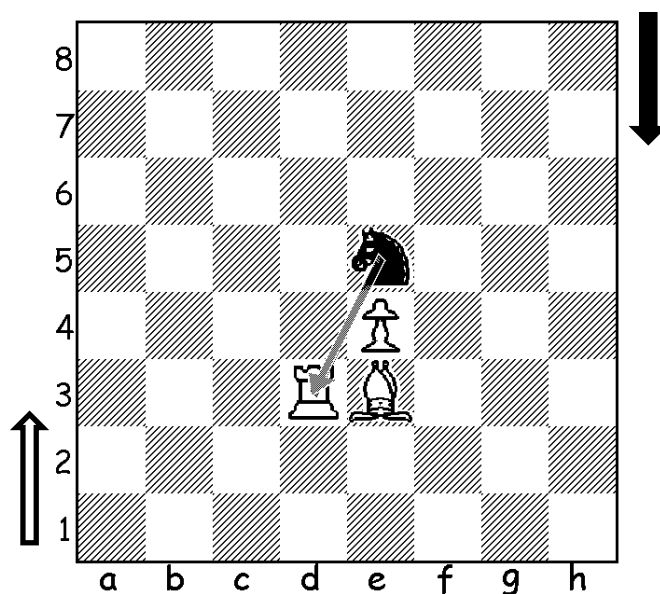
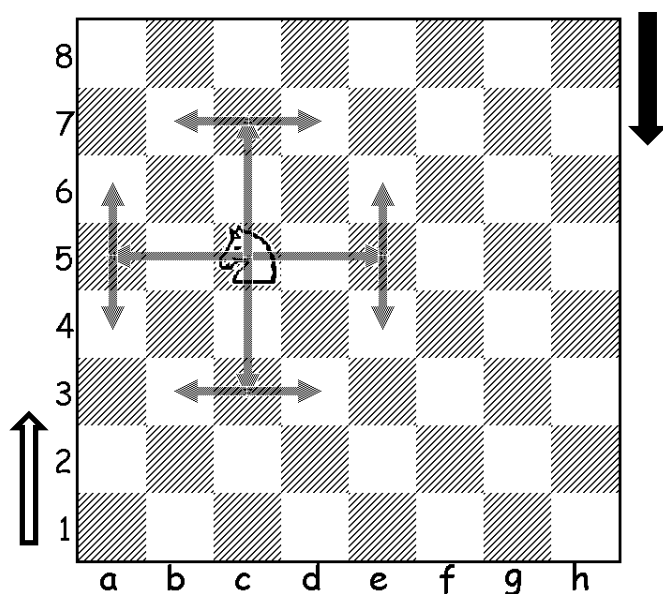
La Dame : Elle se déplace en ligne droite comme la tour et en suivant les diagonales comme le fou. Elle avance d'une case ou de plusieurs d'un seul coup. La Dame est la pièce la plus puissante du jeu.



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

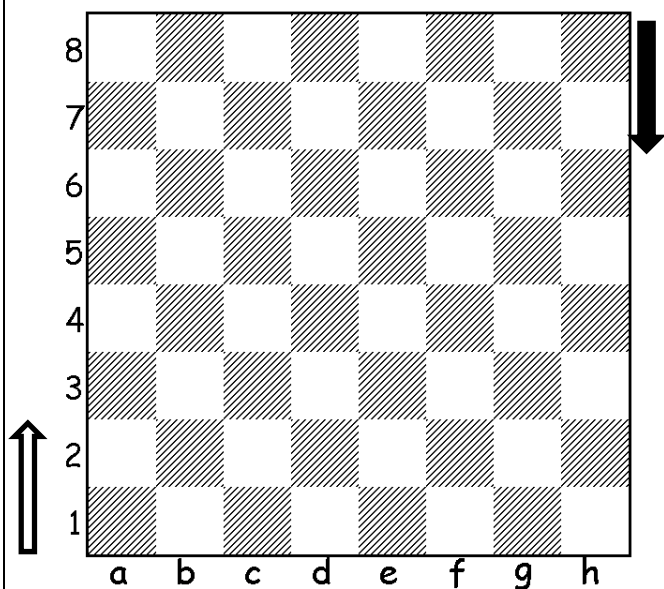
C'est la seule pièce à pouvoir sauter par-dessus les autres pièces.

Le cavalier peut capturer la tour en sautant par-dessus le pion et le fou.

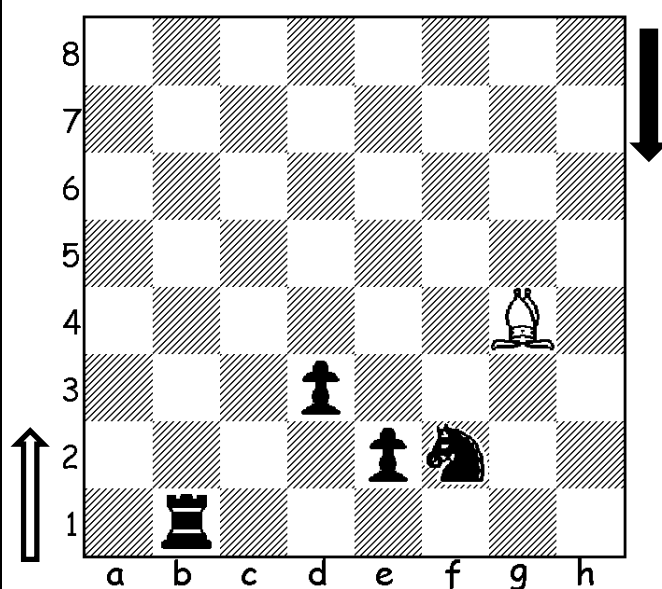


LEÇON 4 : ENTRAÎNEMENT

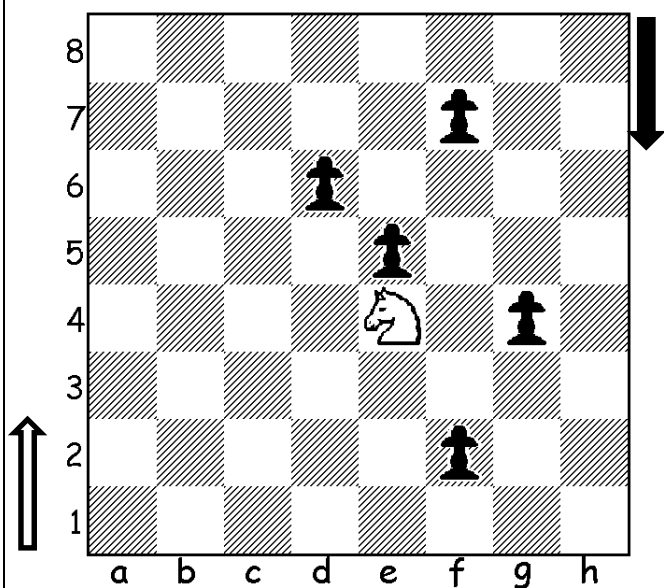
Exercice 1 : Place 5 dames sur l'échiquier de telle façon qu'il y ait une seule dame par colonne, par ligne et par diagonale.



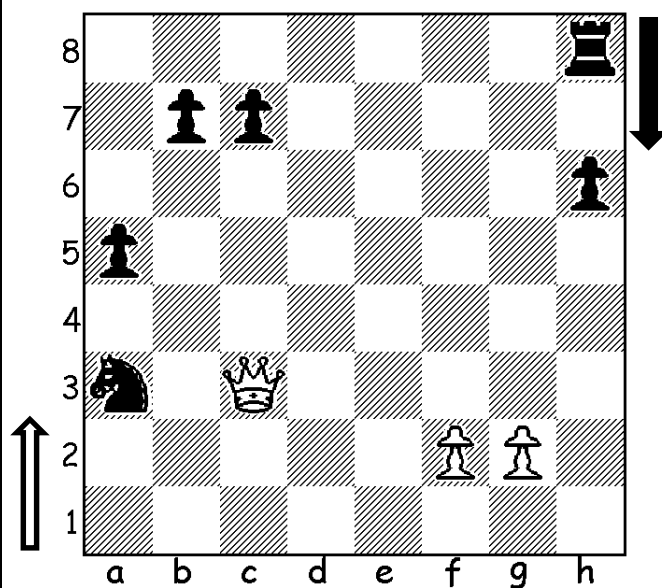
● **Exercice 2 :** Fais un point sur chaque case où le cavalier peut se placer.



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



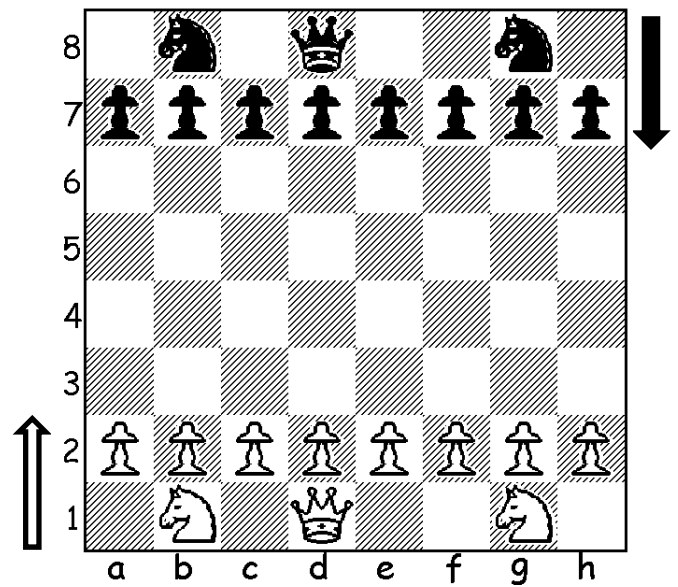
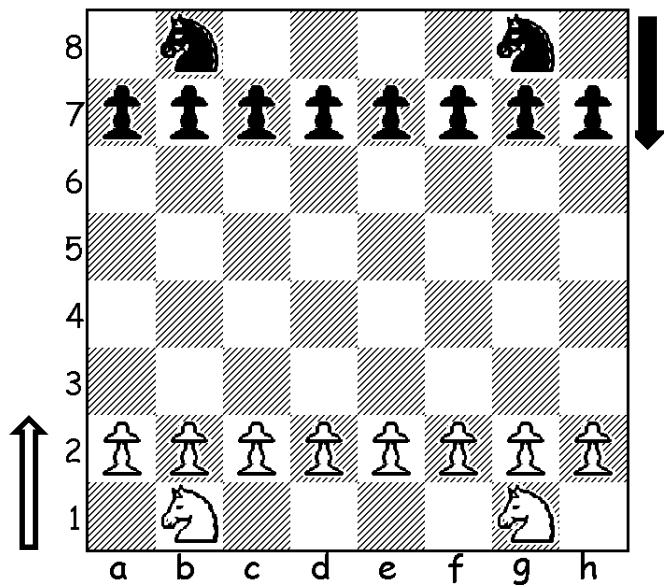
○ **Exercice 4 :** Entoure les pièces que la Dame peut capturer.



LEÇON 4 : PHASE DE JEU

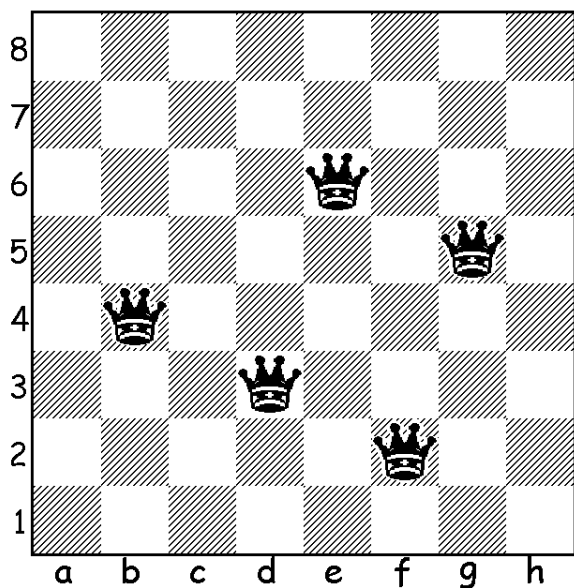
Le but est de capturer les pièces de l'adversaire.

1^{ère} partie avec les Cavaliers uniquement 2^{ème} partie avec les Cavaliers et les Dames

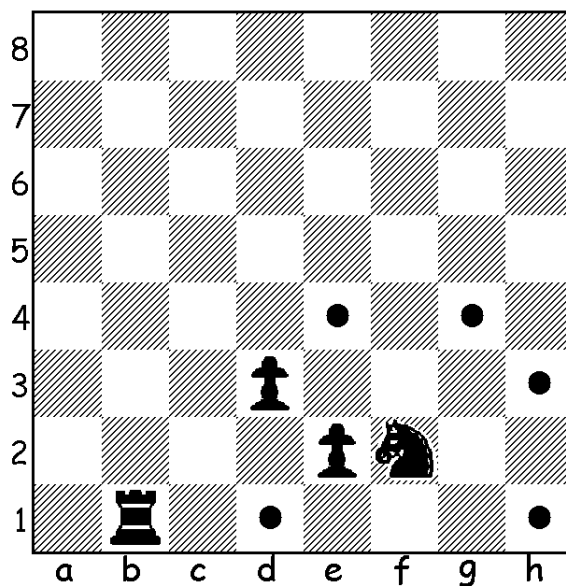


CORRECTION EXERCICES LEÇON 4

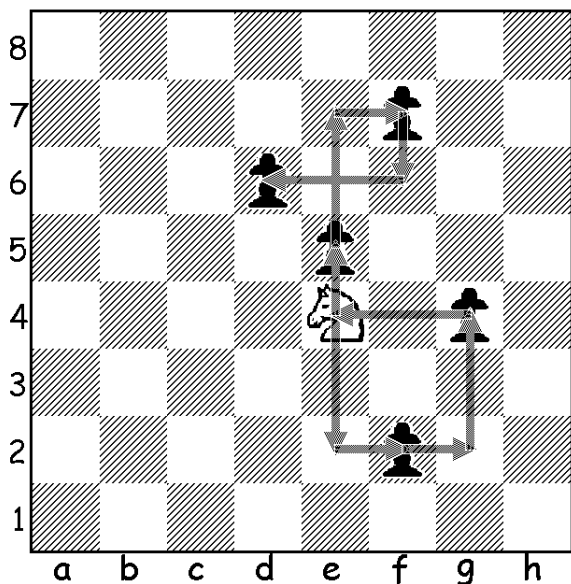
Réponse exercice 1 : les 5 Dames
ATTENTION, il y a d'autres positions possibles pour placer les 5 Dames !



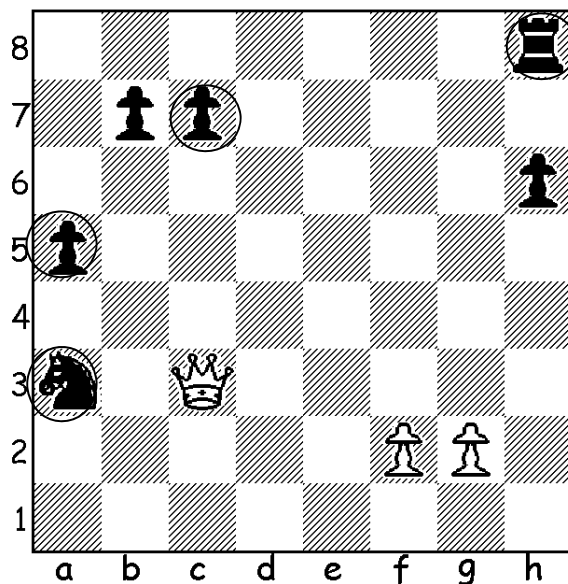
Réponse exercice 2



○ **Réponse exercice 3 : 7 coups sont nécessaires au Cavalier blanc pour prendre tous les Pions noirs.**



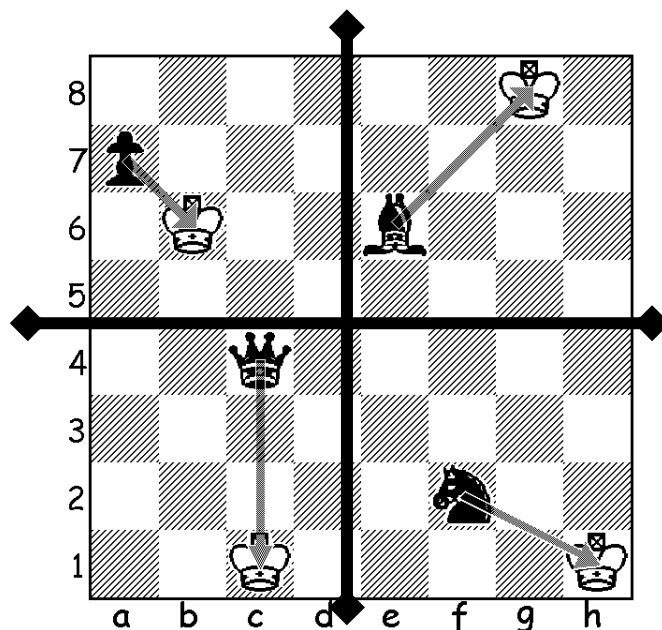
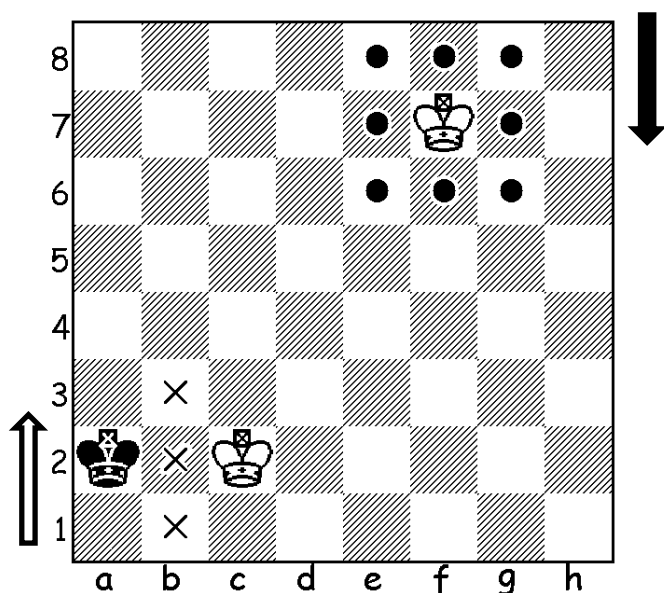
○ **Réponse exercice 4 : la Dame peut capturer 4 pièces noires.**



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 !



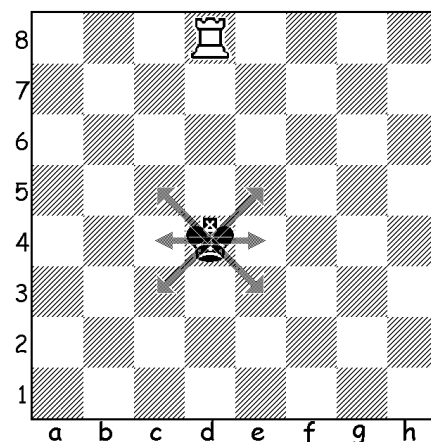
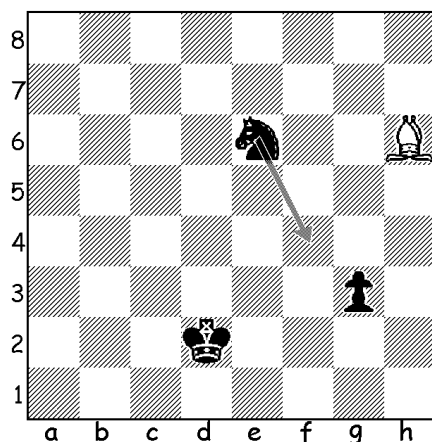
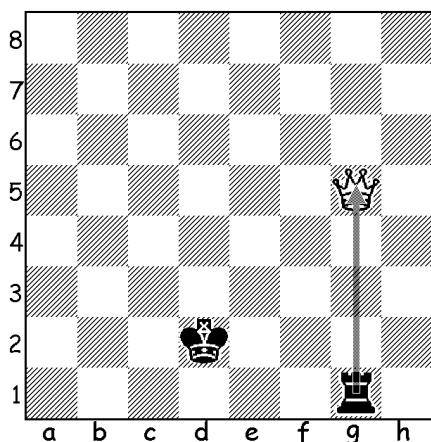
Quand le Roi est en échec, il faut le protéger immédiatement : Il y a 3 solutions :

- 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.

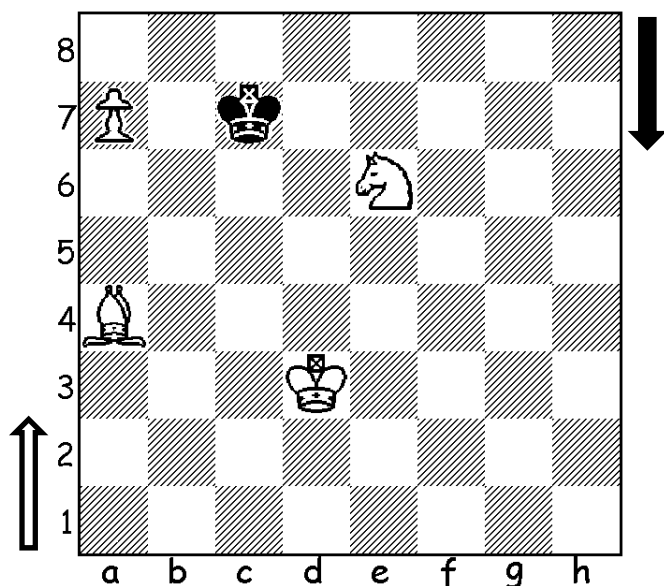
2- le bouclier du Roi

3- la fuite du Roi

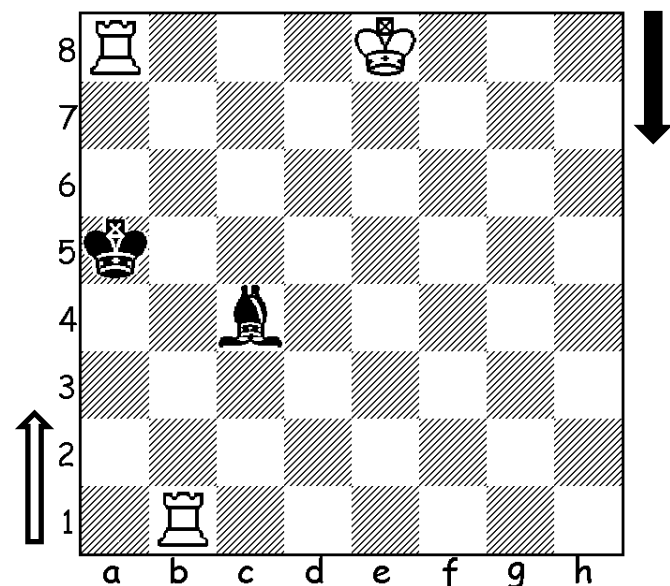


LEÇON 5 : ENTRAÎNEMENT

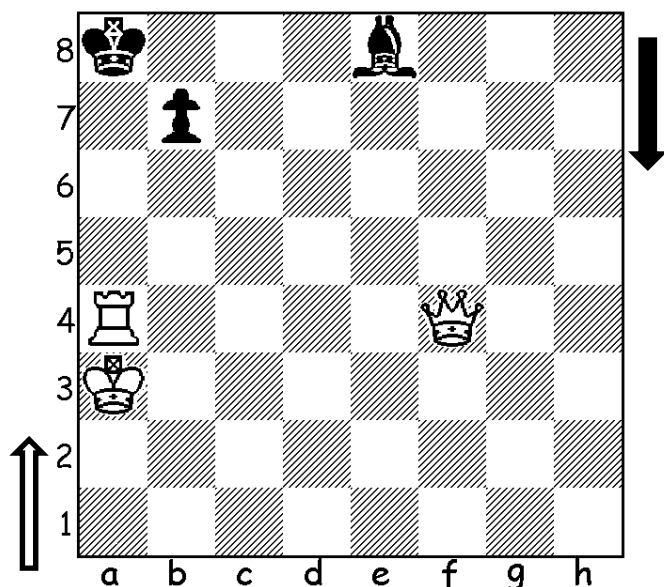
● **Exercice 1** : Place un point sur les cases où le Roi peut s'enfuir.



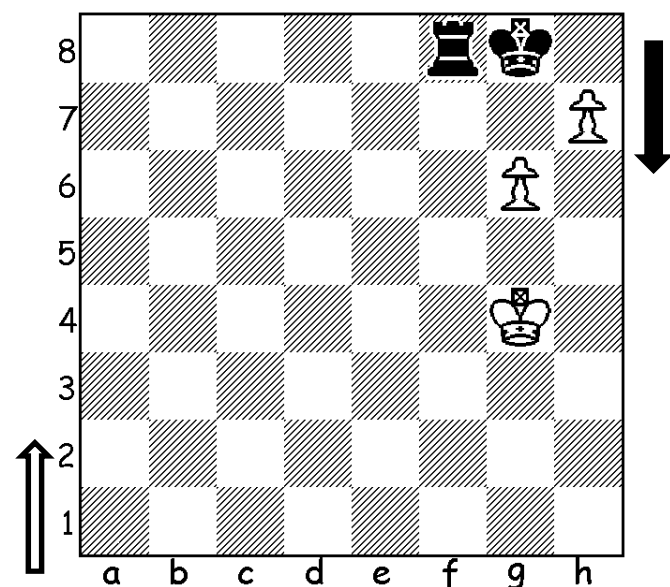
● **Exercice 2** : Indique par une flèche comment protéger le Roi de l'échec.



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

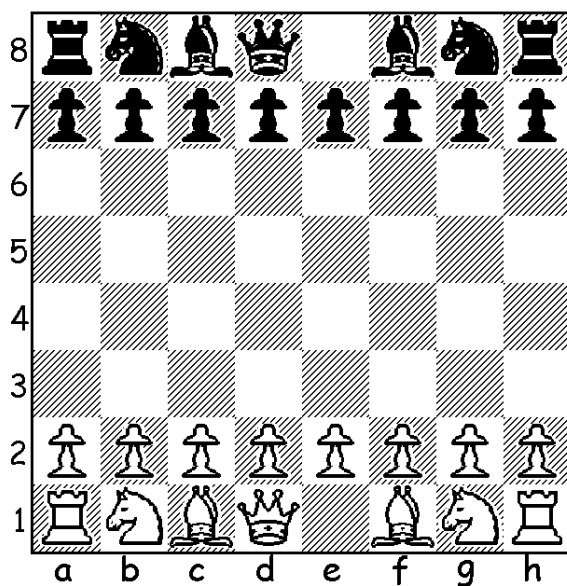


● **Exercice 4** : Indique par une flèche comment protéger le Roi de l'échec.



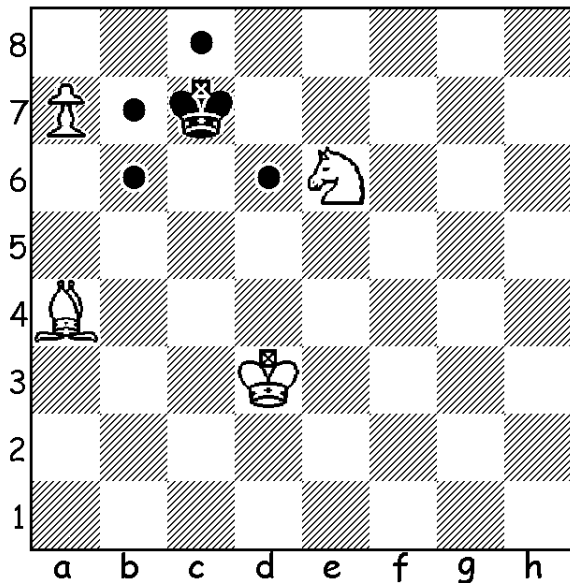
LEÇON 5 : PHASE DE JEU

C'est une bataille de pion générale. Le but est de manger le plus de pion possible à son adversaire.

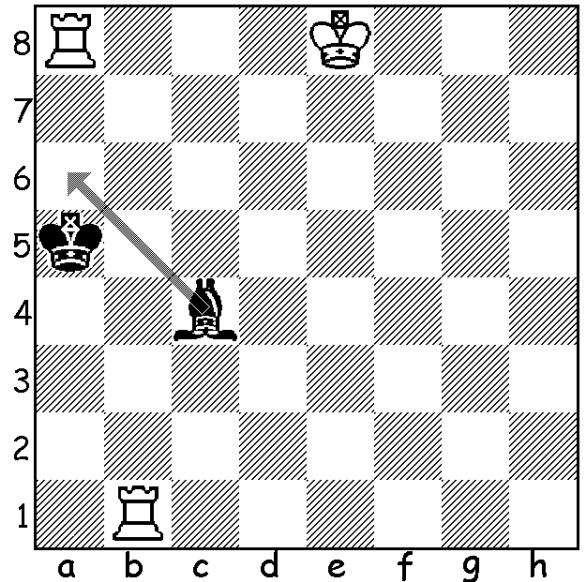


CORRECTION EXERCICES LEÇON 5 : ECHEC AU ROI !

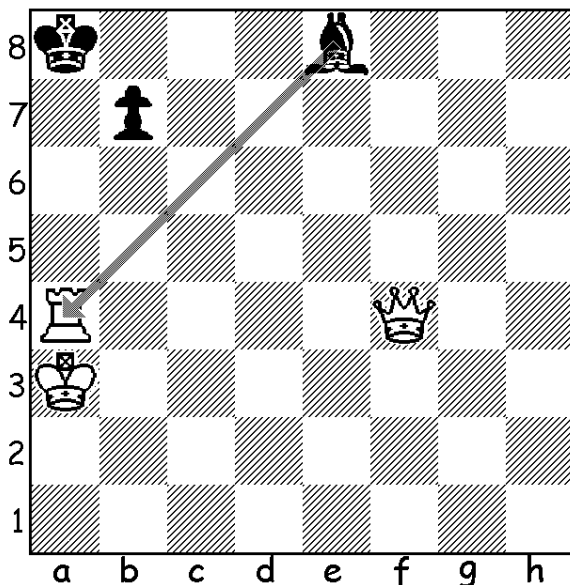
● **Exercice 1** : Le Roi peut se déplacer pour fuir l'échec, il a plusieurs solutions possibles, symbolisées par les points.



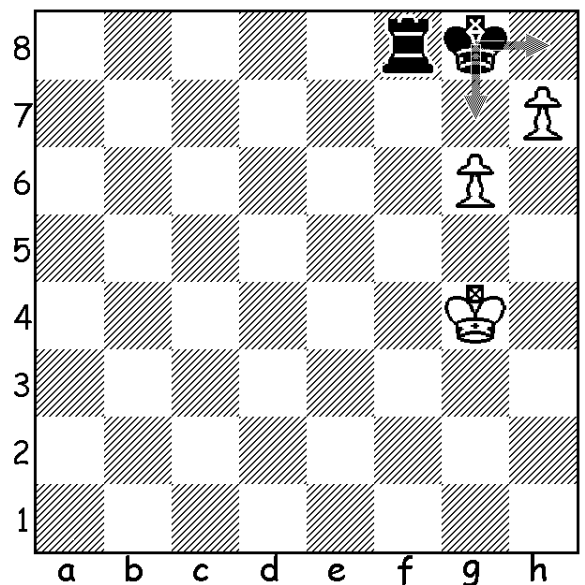
● **Exercice 2** : Le Roi n'a pas de case pour se sauver. Il ne peut faire qu'une chose : se protéger avec une autre pièce, le fou noir.



● **Exercice 3** : Le Roi ne peut pas se sauver ni être protégé. La seule solution est de prendre la Tour blanche avec le



● **Exercice 4** : Le Roi ne peut pas prendre le Pion blanc ; il ne peut pas se protéger, il doit s'enfuir. Il a le choix

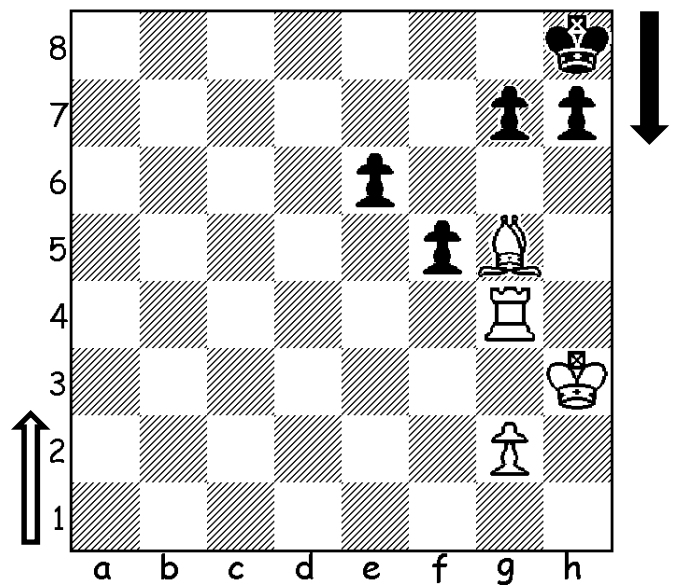
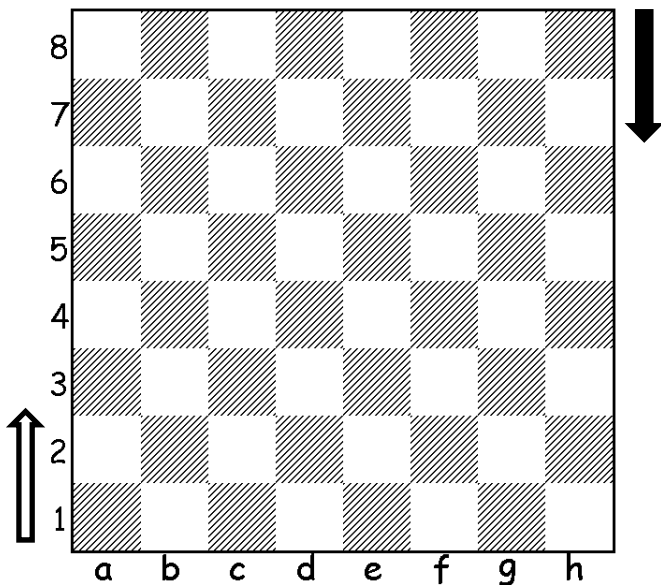


LEÇON 6 : EVALUATION : DEPLACEMENTS – ECHEC AU ROI

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

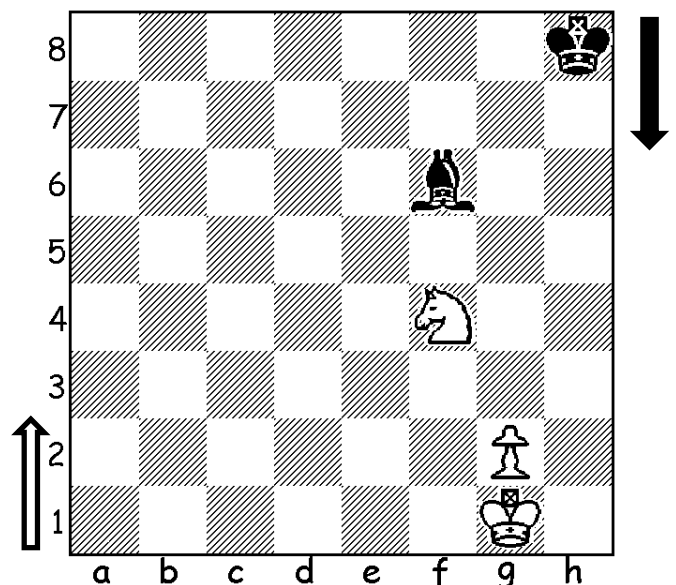
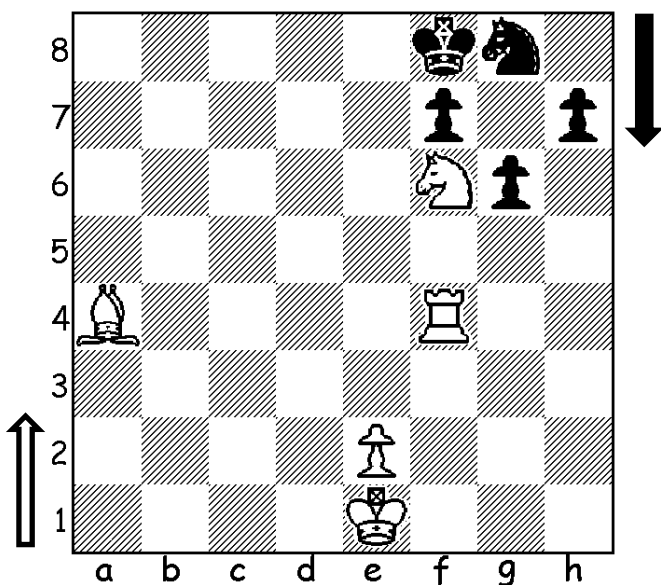
POSITION INITIALE : Ecris « P » pour le Pion, « C » pour le Cavalier, « F » pour le Fou, « T » pour la Tour, « D » pour la Dame et « R » pour le Roi, et place les pièces blanches sur l'échiquier dans la position initiale.

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

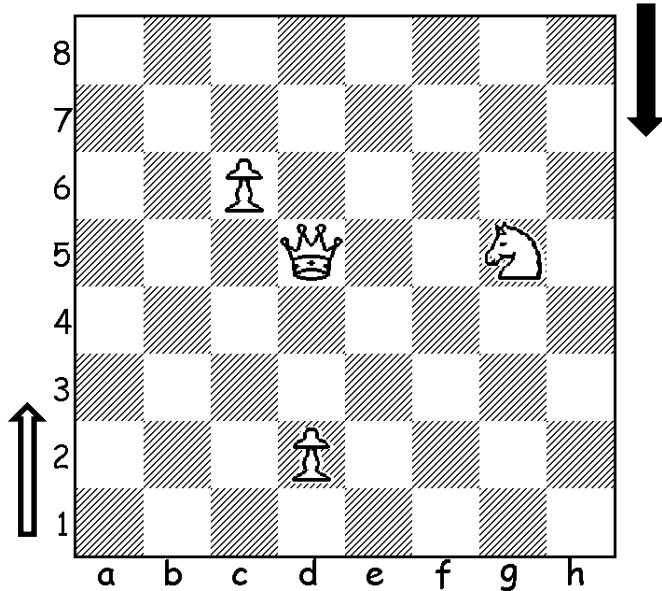


○ **LA TOUR** : Fais un point dans les cases où la Tour peut se placer.

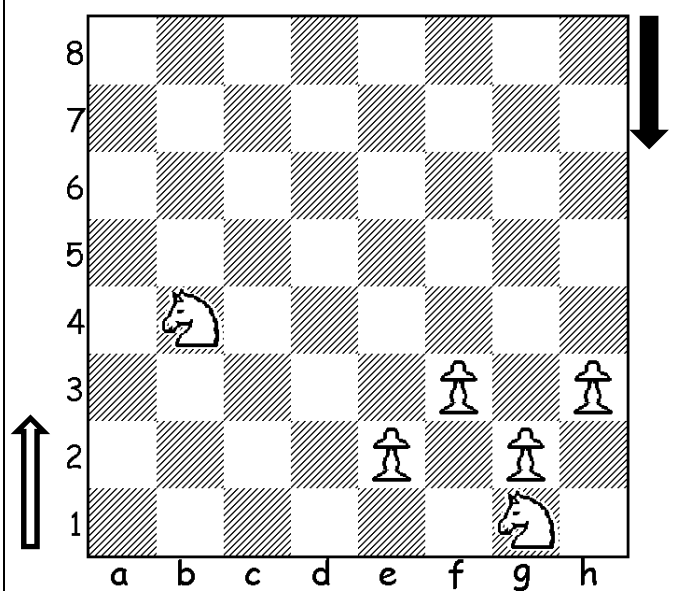
● **LE FOU** : Fais un point dans les cases où le Fou peut se placer.



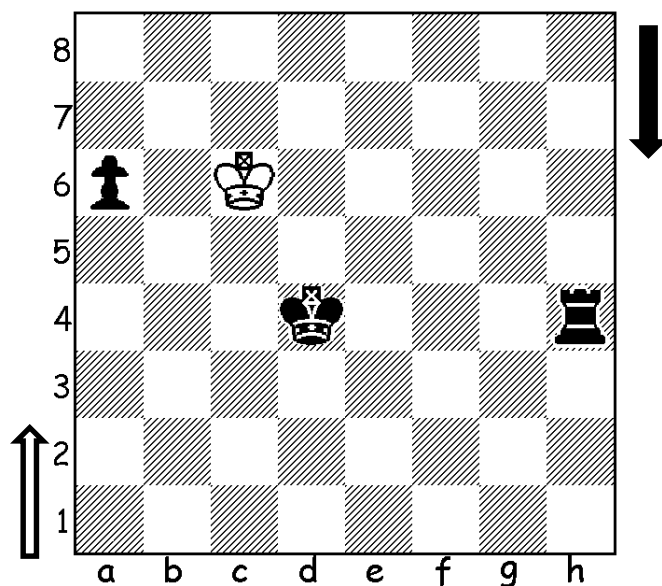
○ LA DAME : Fais un point dans les cases où la Dame peut se placer.



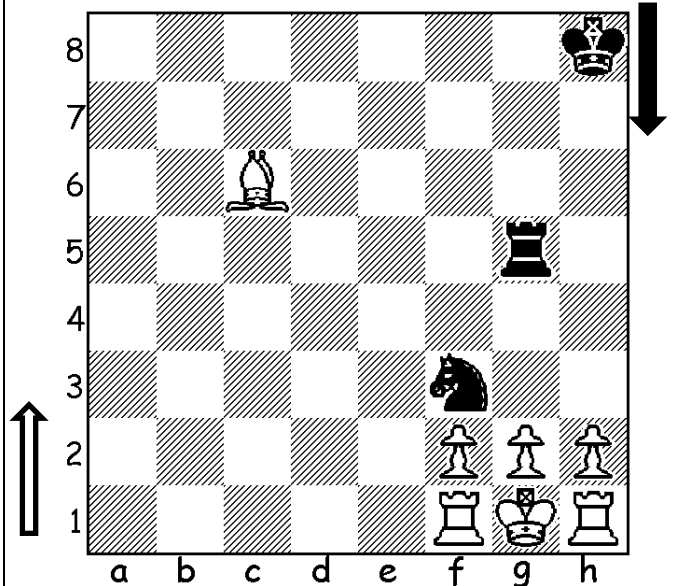
○ LES CAVALIERS : Fais un point dans les cases où les Cavaliers peuvent se placer.



● 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)

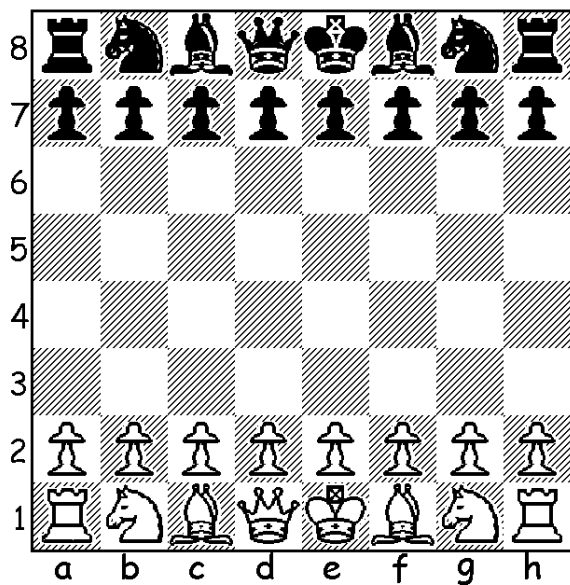


Peux-tu finir la phrase suivante qui définit une règle aux échecs :

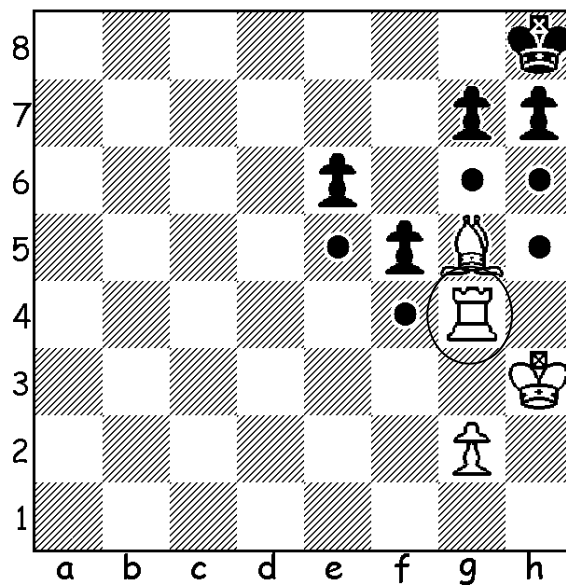
Pièce touchée, pièce.....

CORRECTION EVALUATION - LEÇON 6

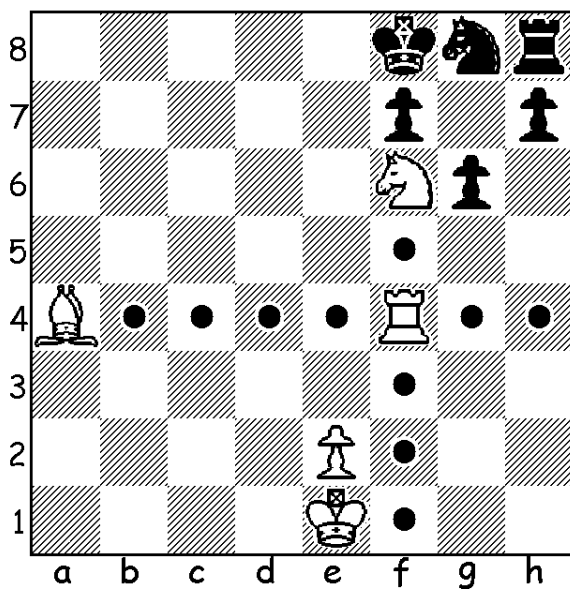
POSITION INITIALE



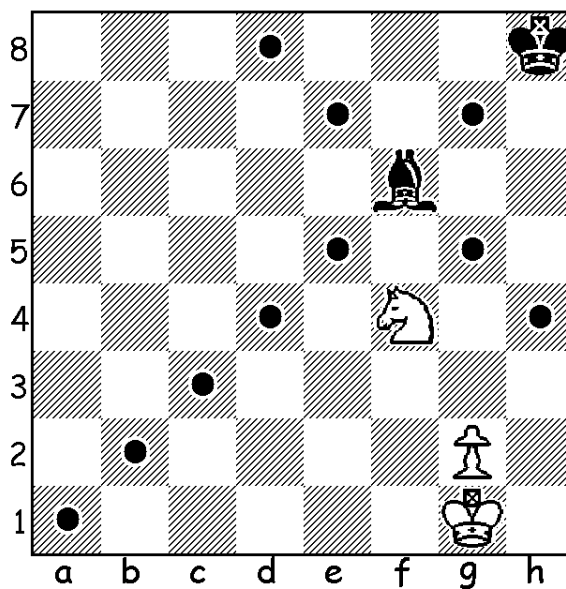
● LE PION



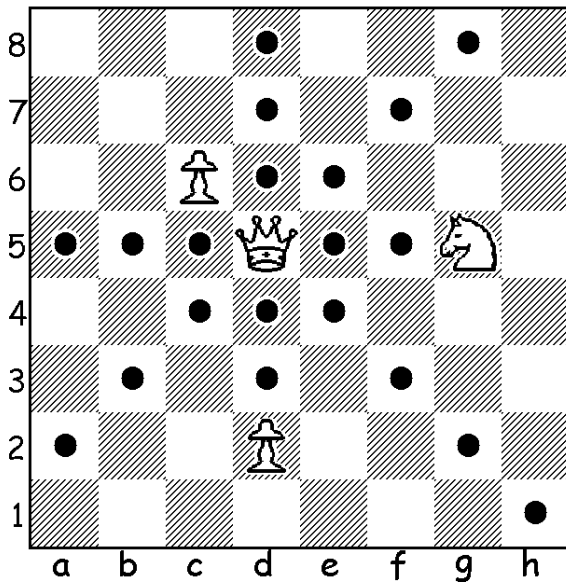
○ LA TOUR



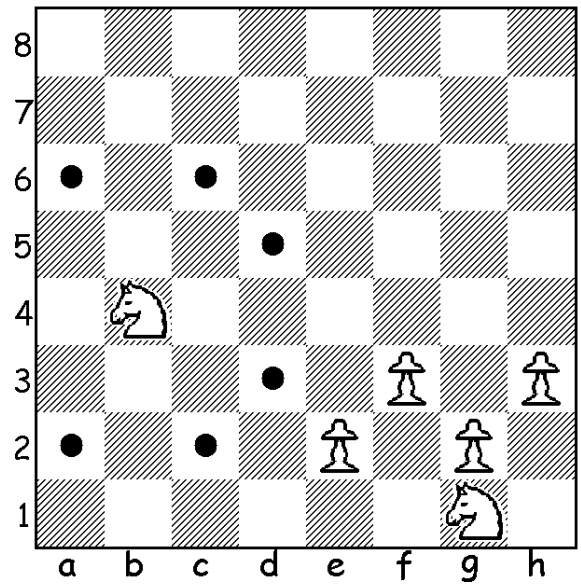
● LE FOU



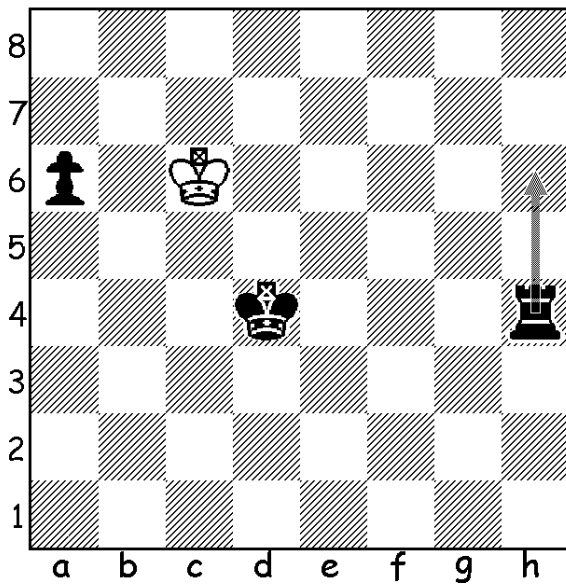
○ LA DAME



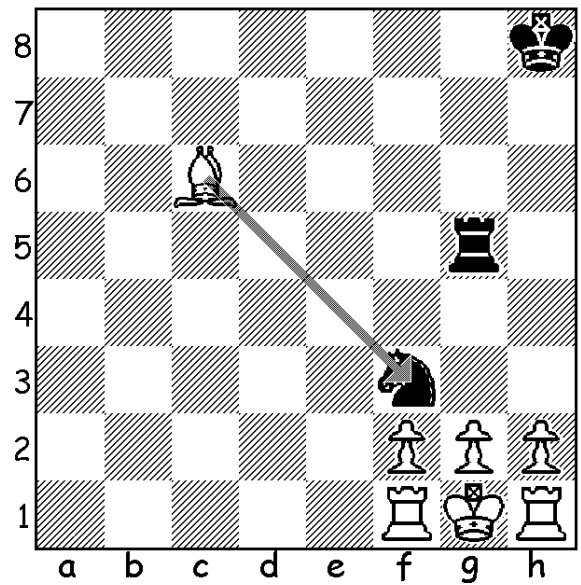
○ LES CAVALIERS



● ECHEC AU ROI



○ ECHEC AU ROI



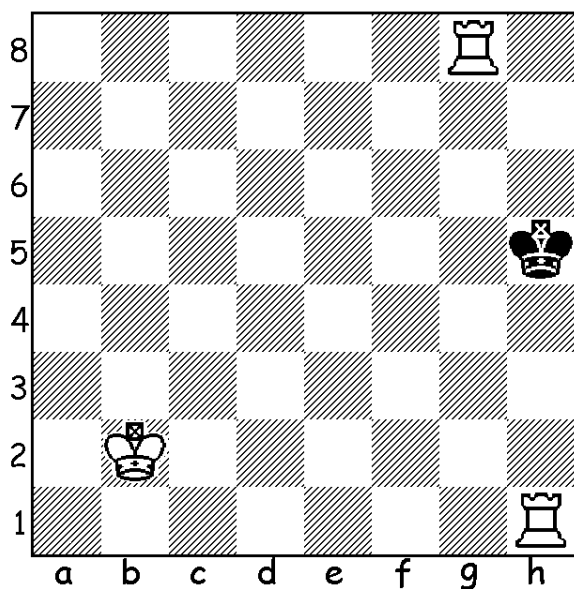
La phrase à compléter : Pièce touchée, pièce jouée

LEÇON 7 : L'ECHEC ET MAT

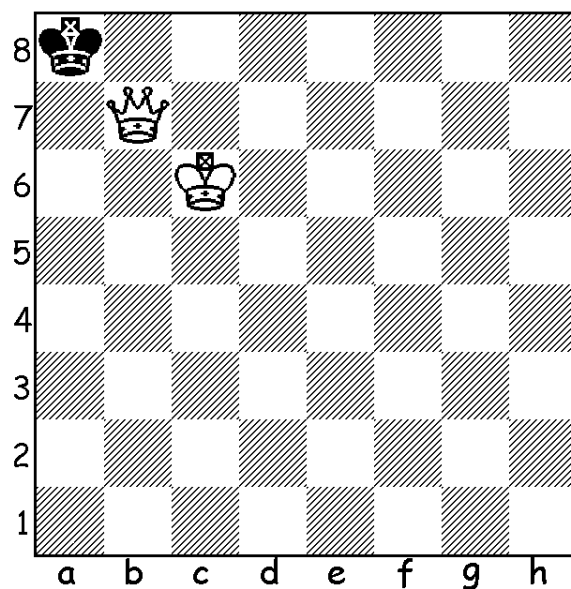
On gagne aux échecs quand on fait échec et mat au Roi adverse.

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



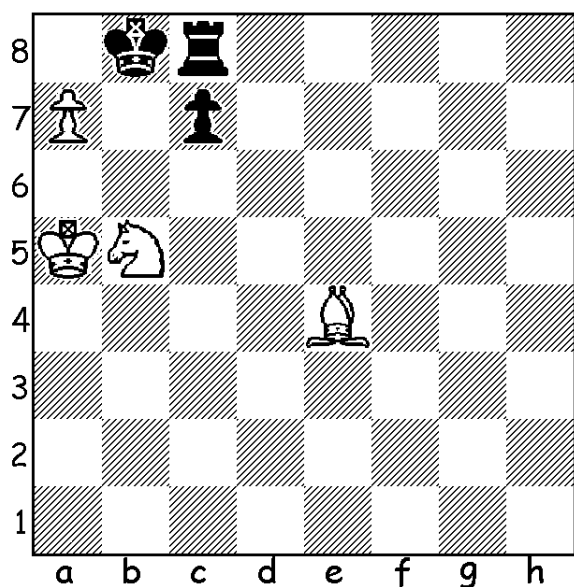
Echec et mat avec la Dame



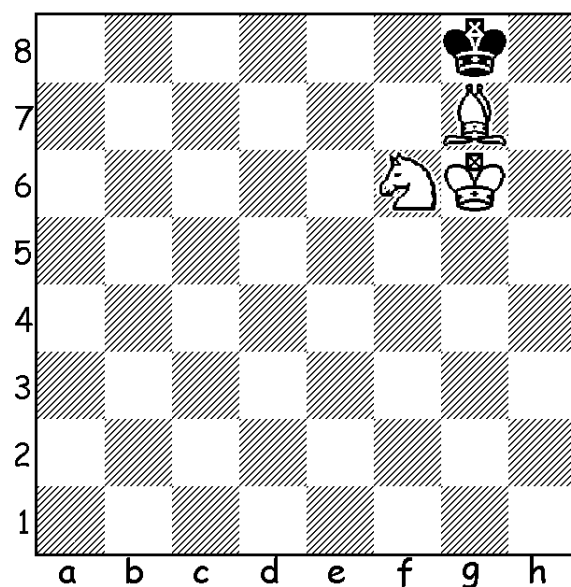
. On est sûr qu'il y a échec et mat quand :

- 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



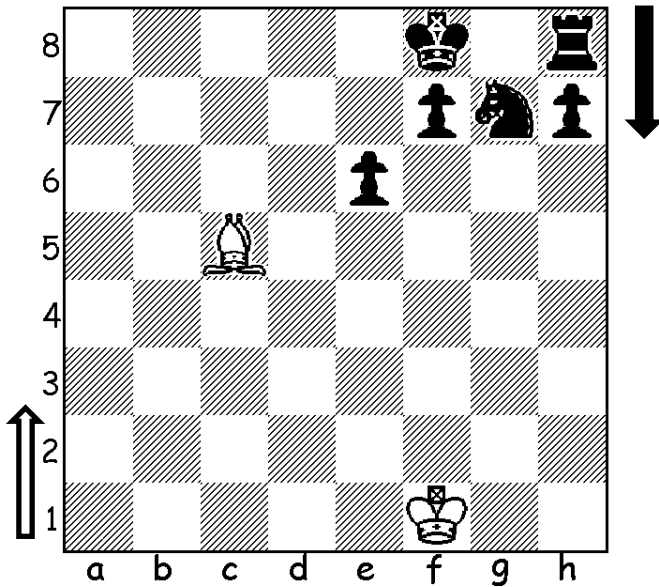
Echec et mat avec un Cavalier



LEÇON 7 : ENTRAÎNEMENT

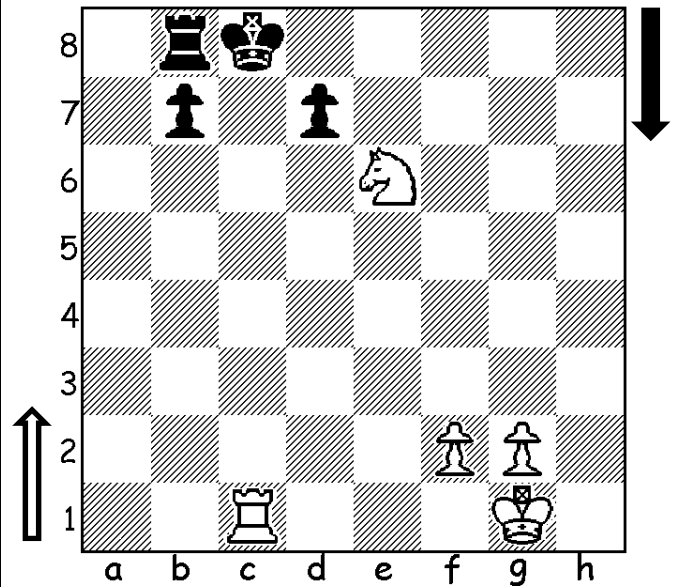
● Exercice 1 : Y a-t-il échec et mat ?

Entoure OUI ou NON



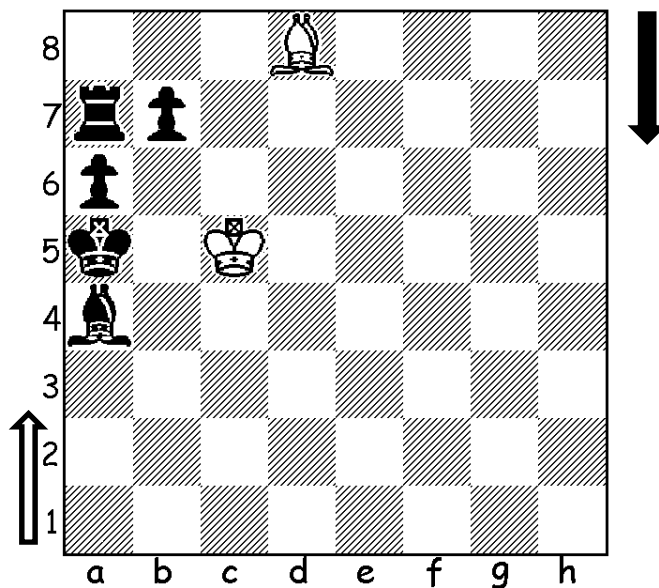
● Exercice 2 : Y a-t-il échec et mat ?

Entoure OUI ou NON



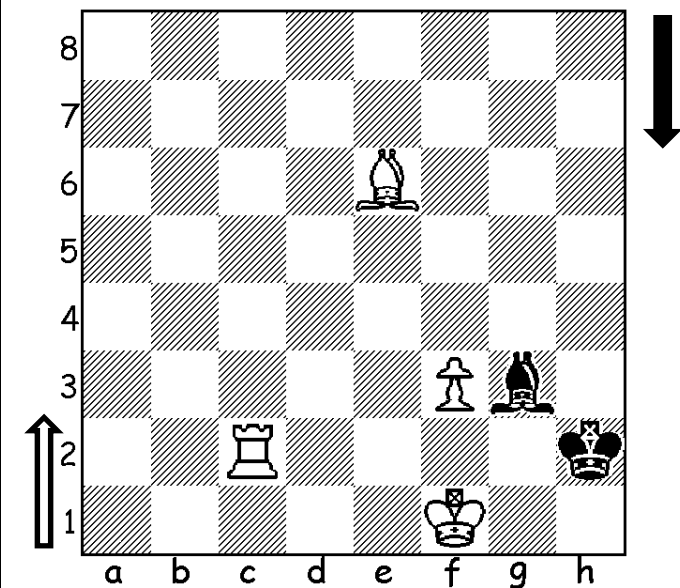
● Exercice 3 : Y a-t-il échec et mat ?

Entoure OUI ou NON



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

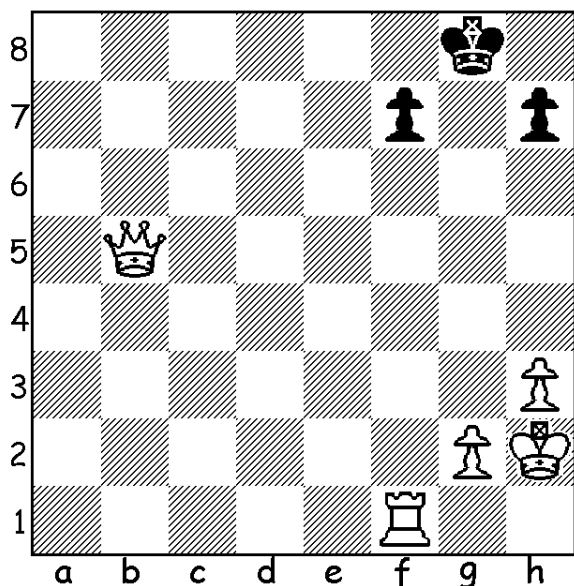
Entoure OUI ou NON



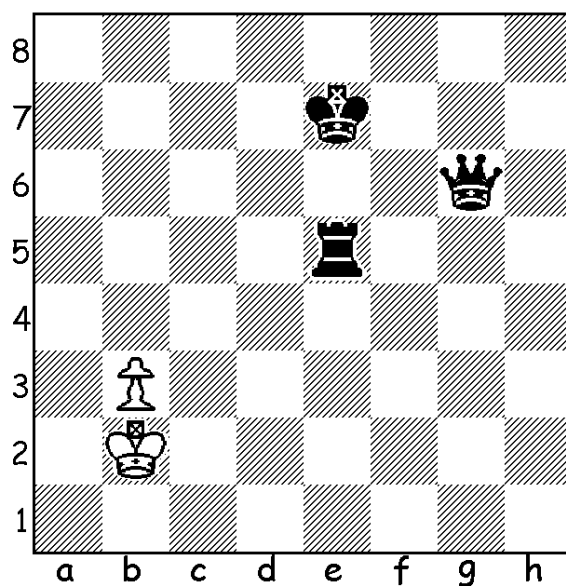
LEÇON 7 : PHASE DE JEU

Continuer les parties suivantes, pour mettre l'adversaire ECHEC ET MAT. On joue une partie puis on change de camp celui qui a les blancs prend les noirs, et on refait le jeu 1 puis le jeu 2

○ Partie 1 : les blancs ont l'avantage, c'est aux blancs de jouer.

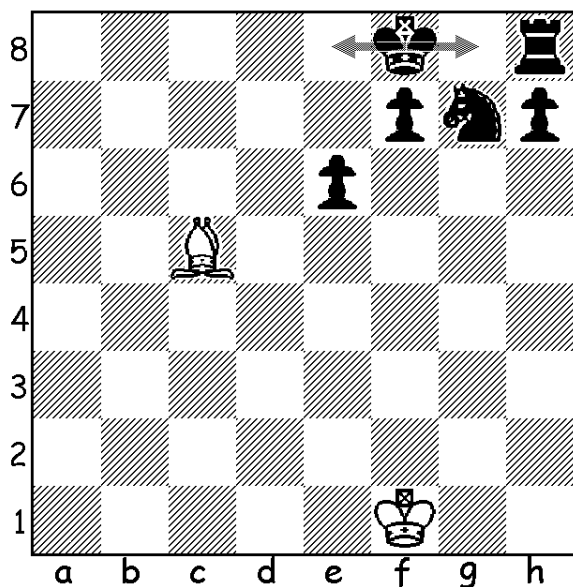


● Partie 2 : les noirs ont l'avantage, et c'est aux noirs de jouer.

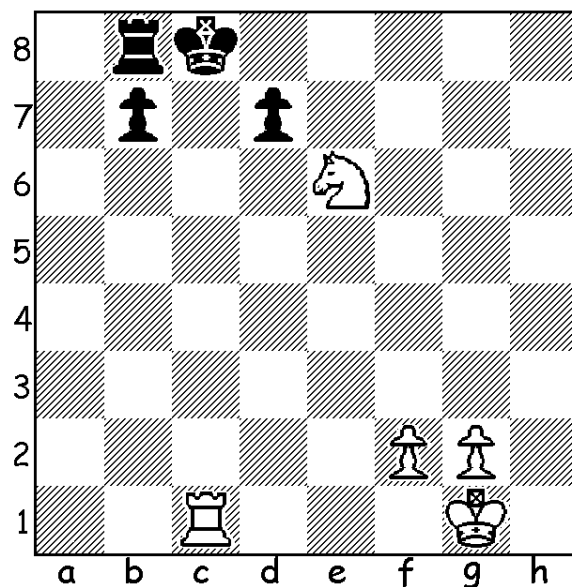


CORRECTION EXERCICES LEÇON 7 : L'ECHEC ET MAT

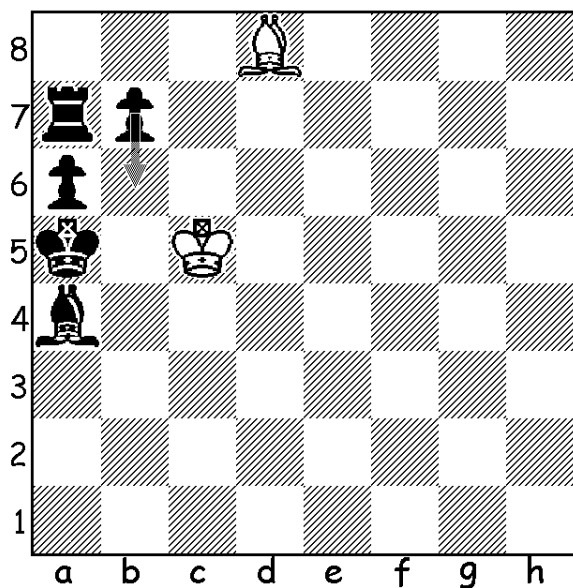
● Situation échec 1 : Il n'y a pas échec et mat car le Roi peut se sauver en e8 ou en g8.



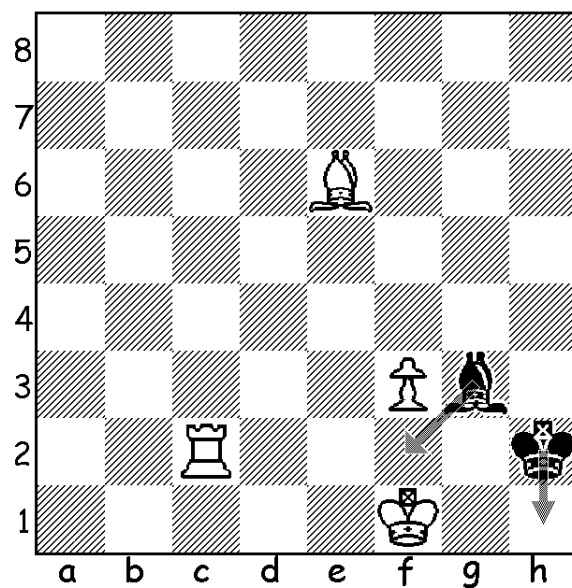
● Situation échec 2 : ECHEC ET MAT, car :-1) le roi ne peut pas s'enfuir.
-2) On ne peut pas prendre la pièce qui fait échec.
-3) On ne peut pas protéger le Roi.



● Situation échec 3 :
Il n'y a pas échec et mat : le Pion noir peut protéger le Roi.



● Situation échec 4 :
Il n'y a pas échec et mat : le Roi peut se sauver en h1 ou un bouclier en f2.



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

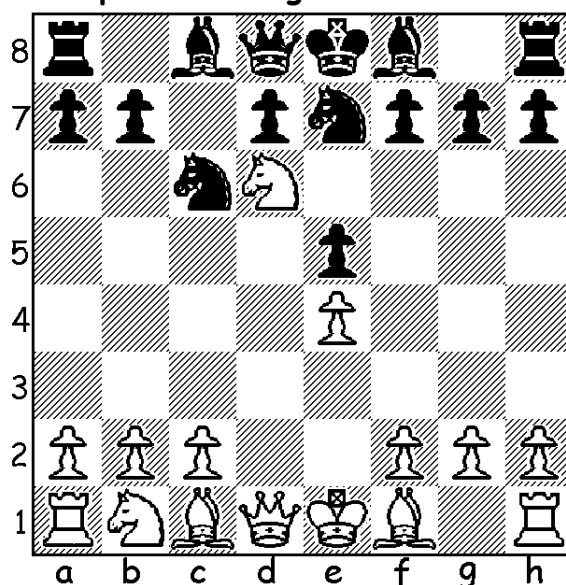
+ échec

O-O petit roque / O-O-O 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

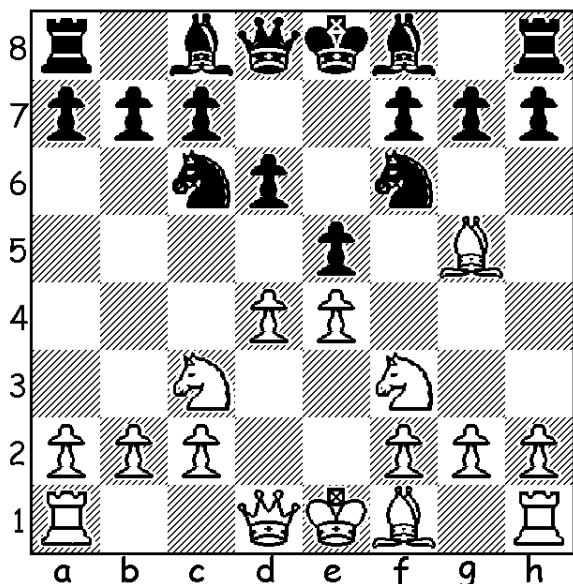
1-0 indique le résultat de la partie, 1-0 signifie donc gain pour les blancs ou 0-1 pour une partie avec gain des noirs.



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.



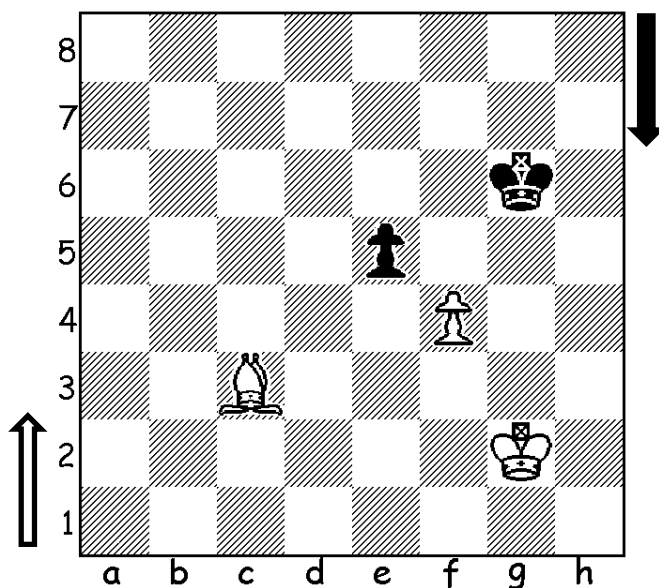
Exercice 2 : A partir de la position de départ, rejoue cette célèbre partie que Sire de LEGAL a faite en 1750.

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 8 : PHASE DE JEU

Commence une partie en notant tes 10 premiers coups (blanc et noir) sur ta feuille de partie.

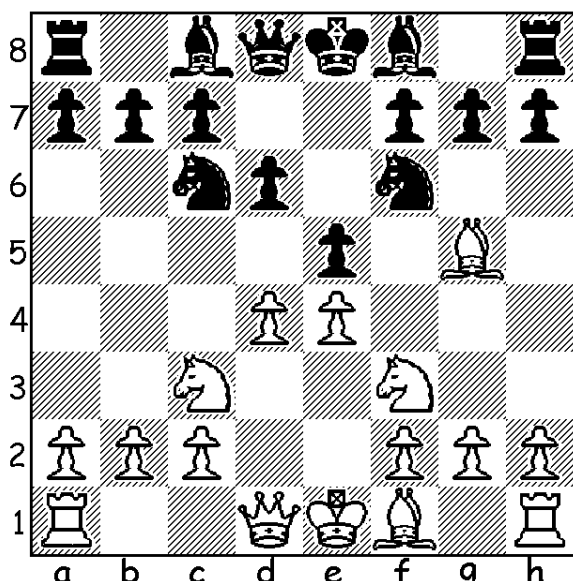
En bilan, le maître prendra une feuille de jeu et recopie les coups au Tableau pour la

	Blancs	Noirs
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

LEÇON 8 : CORRECTION

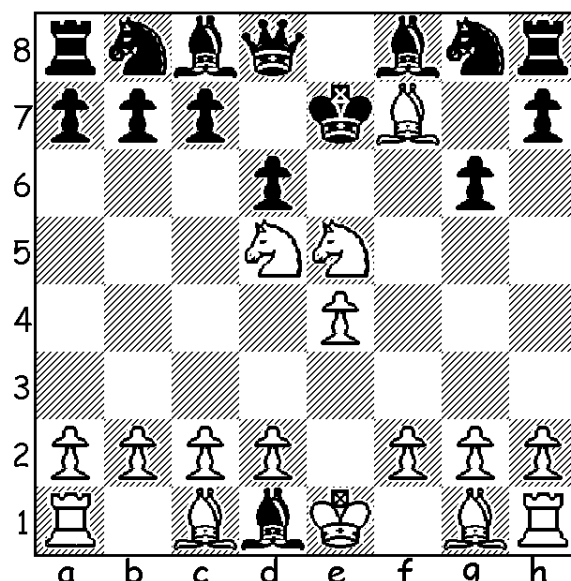
Exercice 1 :

- Le Fou blanc se déplace en e2 : **Ff1-e2**
- Le Pion blanc h2 avance d'une case : **h2-h3**
- Le Cavalier noir prend le Pion blanc en d4 : **Cc6 x d4**



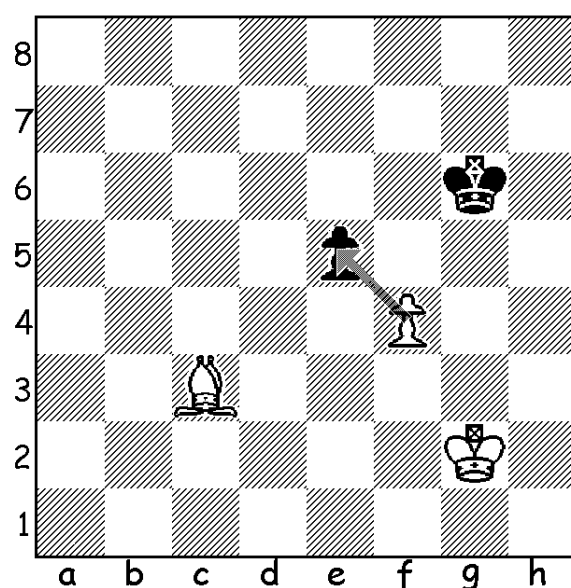
Exercice 2 :

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 : L'erreur est au 2^{ème} coup des blancs avec Ce3. C'est un coup impossible car le Cavalier en g1 ne peut pas se déplacer sur la case e3 dans cette position. Cg1-f3 est une possibilité

● Exercice 4 : **f4 x e5**



LEÇON 9 : LES MATS ELEMENTAIRES (1)

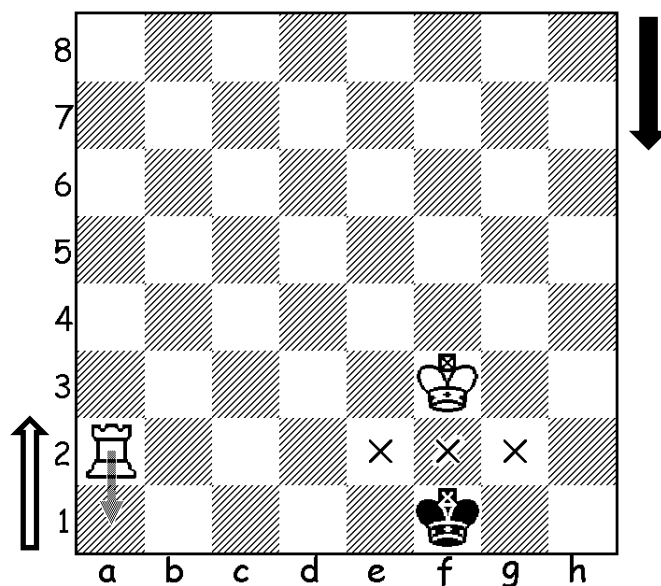
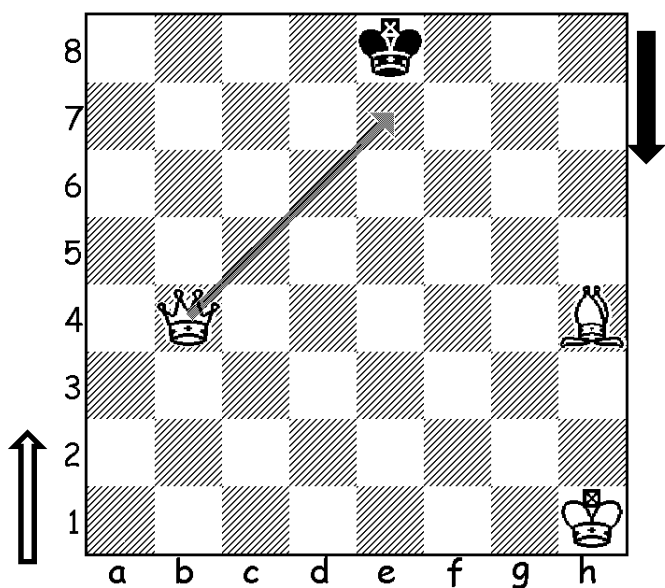
Dans cette leçon et la suivante, nous allons voir plusieurs mats très connus et souvent utilisés. En connaissant ces différents mats, vous pourrez les reproduire dans vos parties.

Le baiser mortel

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

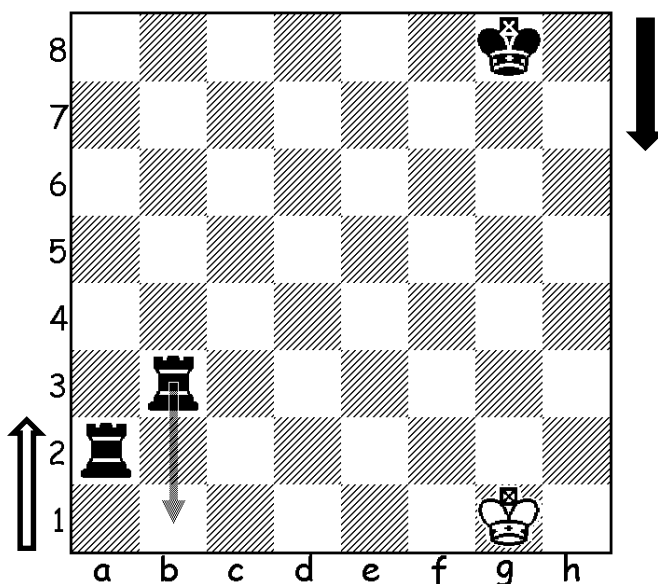
Echec et mat de la tour

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



Echec et mat des deux Tours

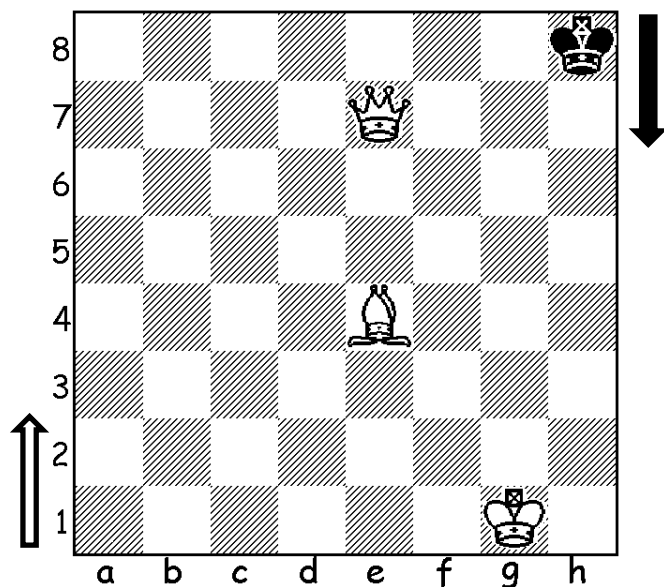
Un Tour sert à bloquer le Roi tandis que l'autre fait échec contrôlant toute la ligne.



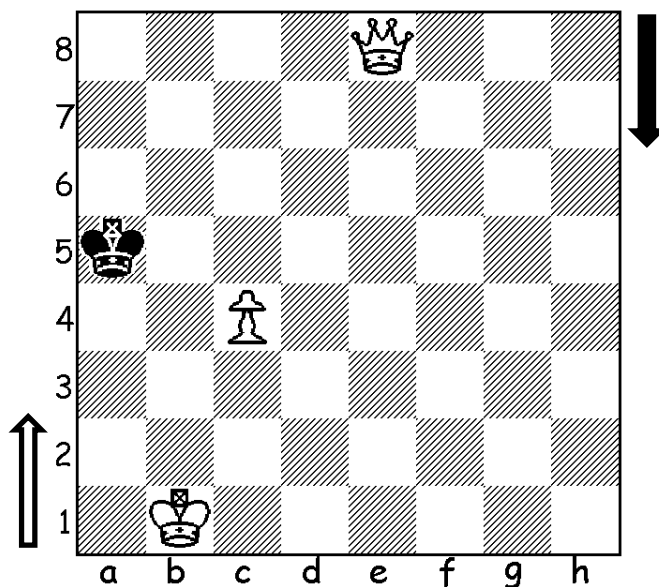
LEÇON 9 : ENTRAÎNEMENT

○ Exercice 1 :

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

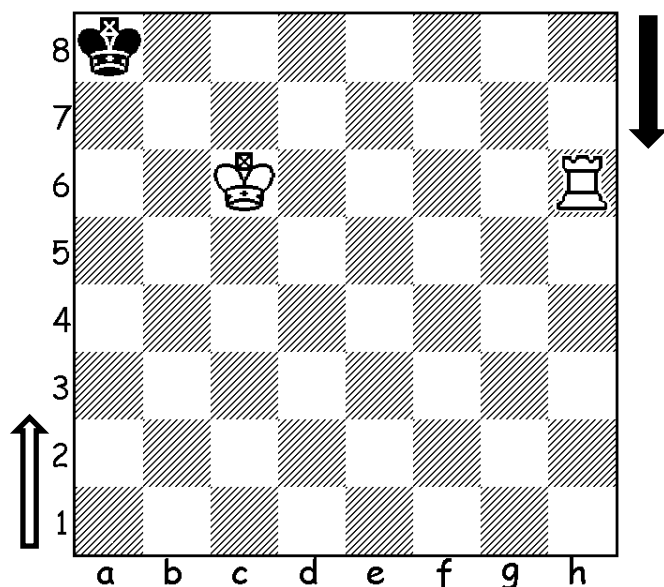


○ Exercice 2 : Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.



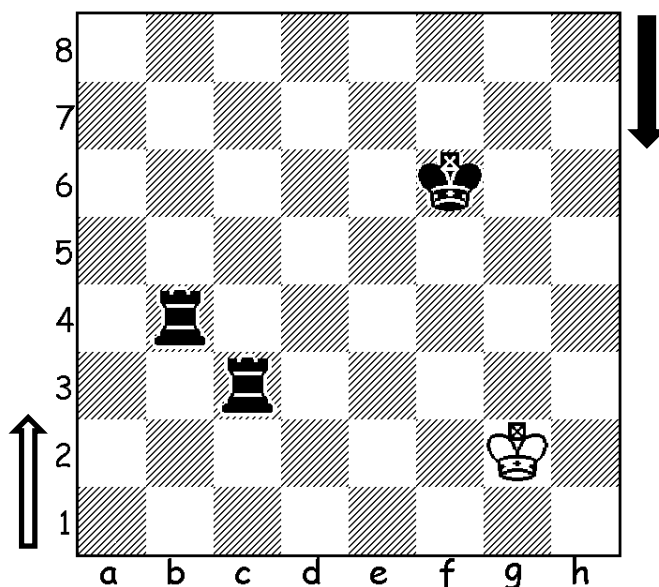
○ Exercice 3 : Trouve échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



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

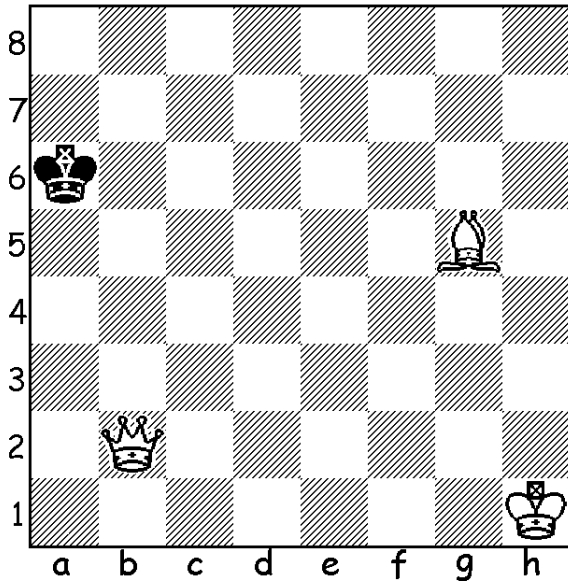
BLANCS	NOIRS
1. xxxxxxxxxxxxxx	
2.	



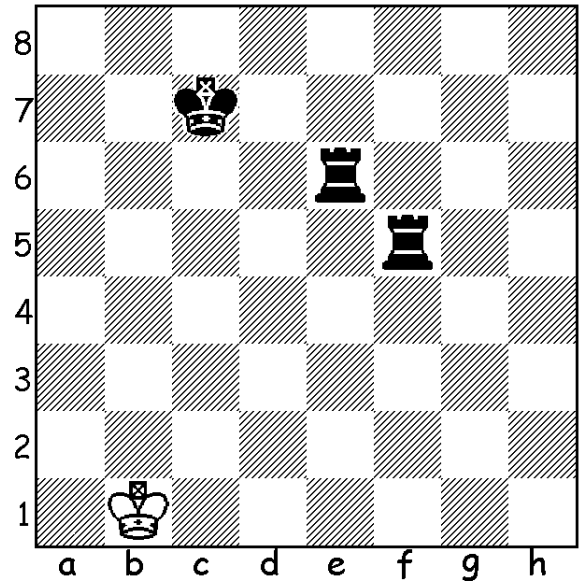
LEÇON 9 : PHASE DE JEU

Continuer les parties suivantes, pour mettre l'adversaire **ECHEC ET MAT**. On joue une partie puis on change de camp celui qui a les blancs prend les noirs, et on refait le jeu 1 puis le jeu 2.

○ Partie 1 : les blancs ont l'avantage, c'est aux blancs de jouer.

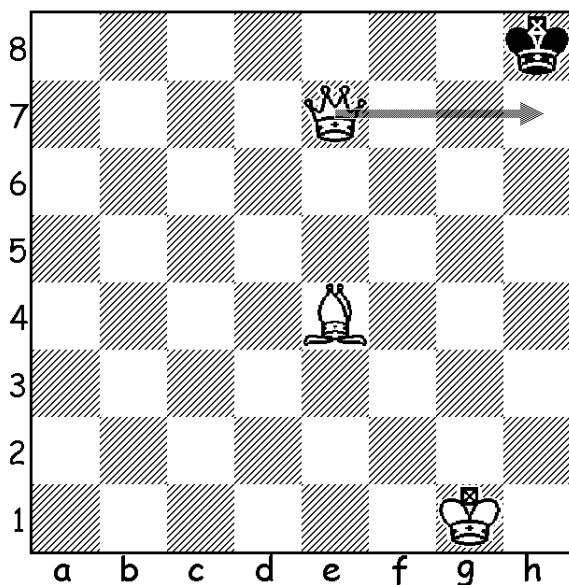


● Partie 2 : les noirs ont l'avantage, et c'est aux noirs de jouer.

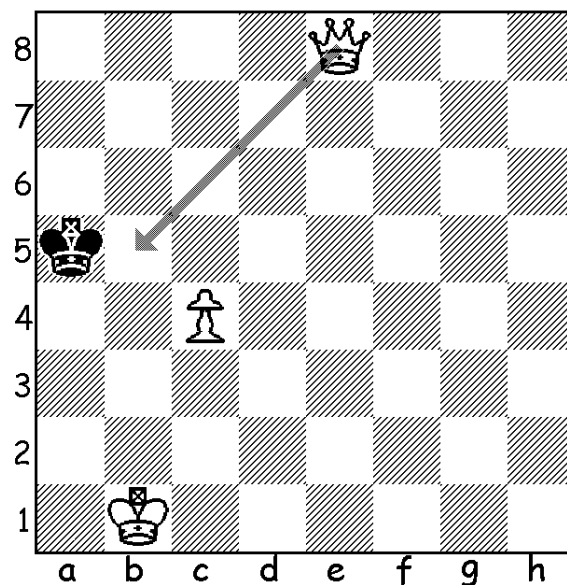


LEÇON 9 : CORRECTION

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

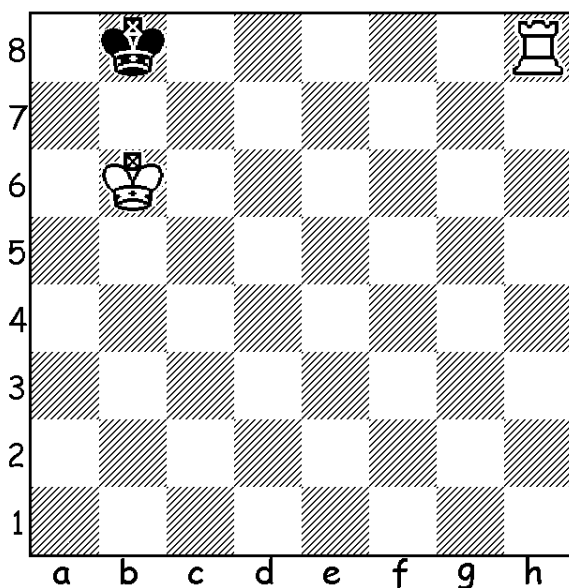


○ **Exercice 2** : Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.



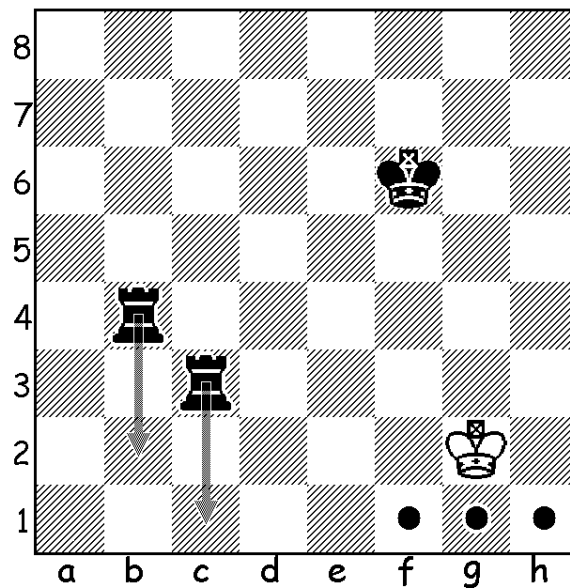
○ **Exercice 3** Trouve l'échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1. Rc6-b6	Ra8-b8
2. Th6-h8 mat	



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

BLANCS	NOIRS
1. xxxxxxxx	Tb4-b2+
2. Rg2-f1 (ou Rg1, Rh1)	Tc3-c1 mat

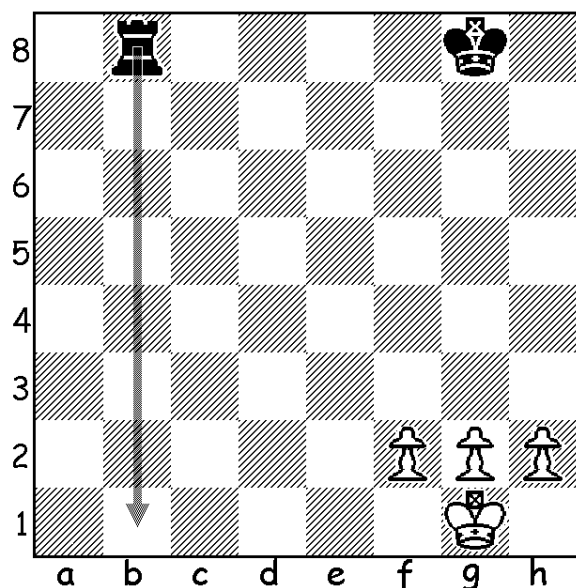


LEÇON 10 : LES MATS ELEMENTAIRES (2)

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

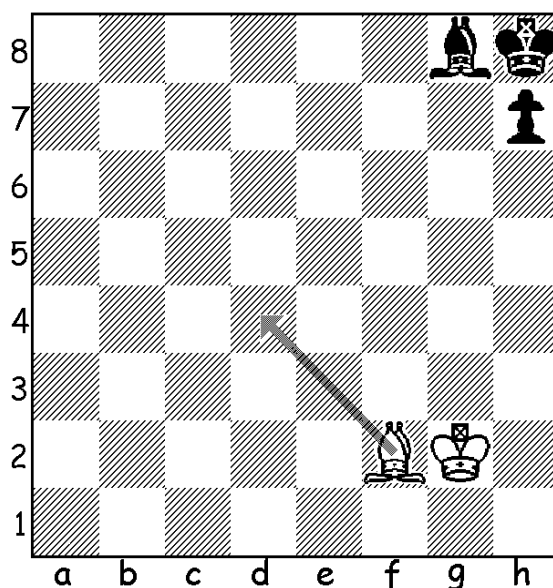
Echec et mat du couloir

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



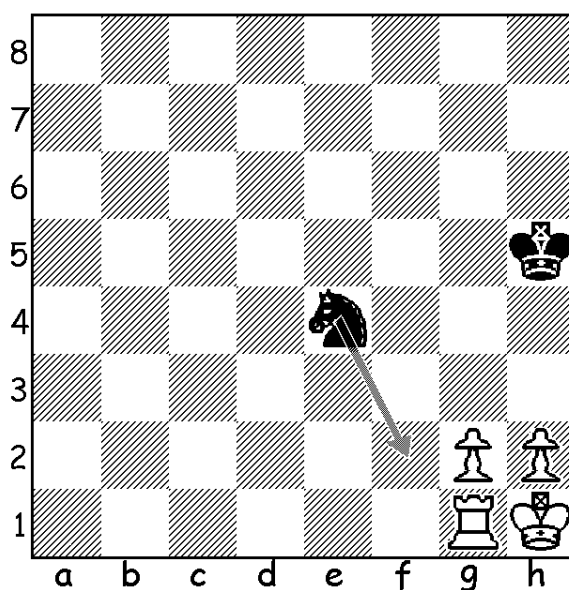
Echec et mat de l'angle

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.



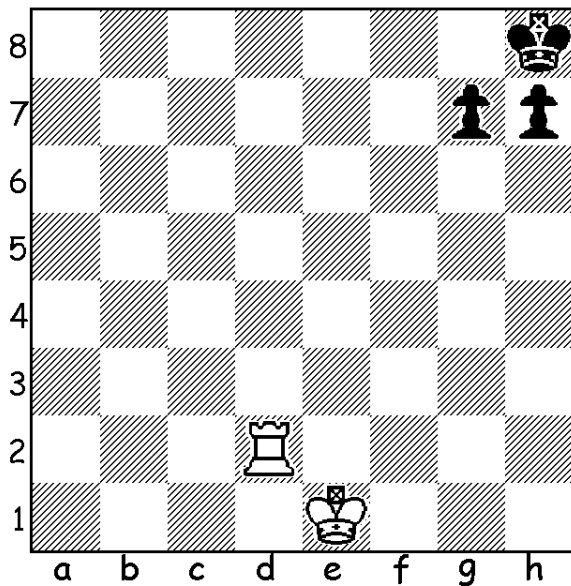
Echec et mat à l'étouffé

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

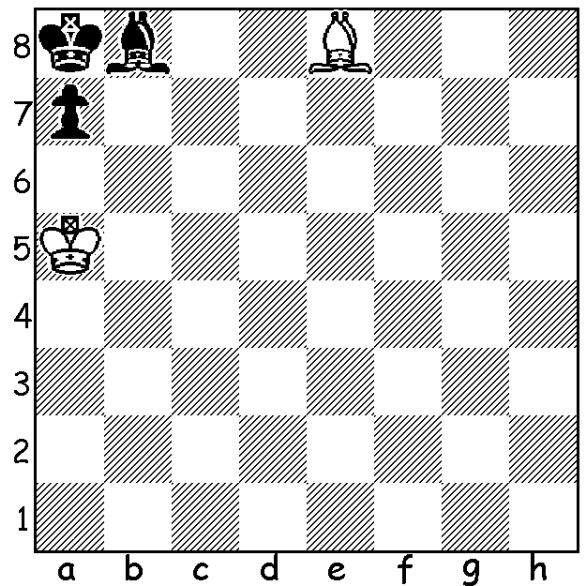


LEÇON 10 : ENTRAÎNEMENT

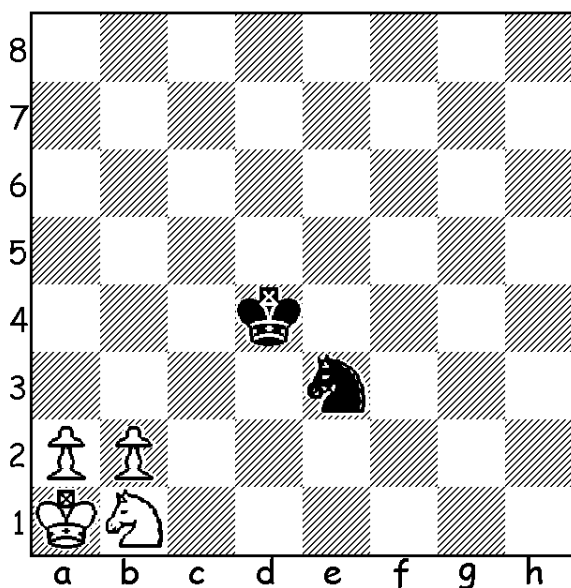
○ **Exercice 1** : Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.



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

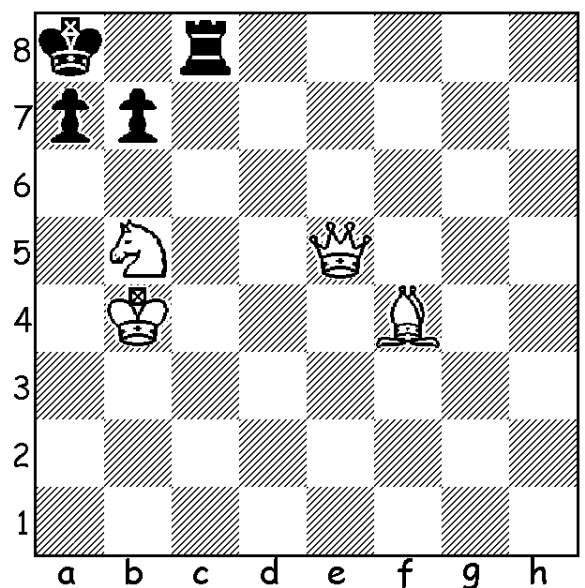


● **Exercice 3** : Trouve l'échec et mat en 1 coup. Indique avec une flèche le bon coup.



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

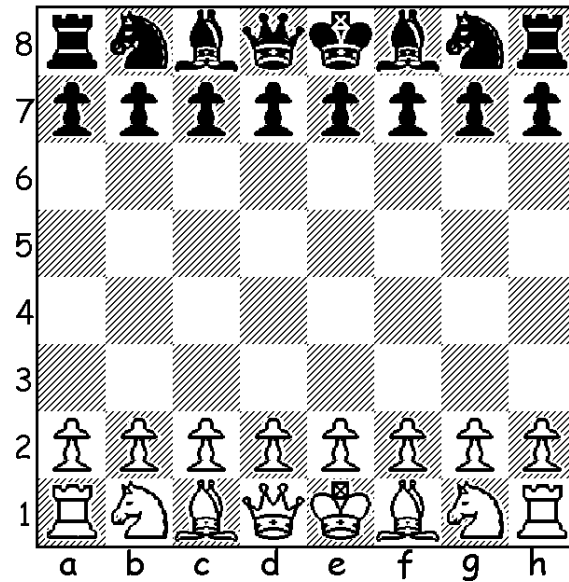
BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



LEÇON 10 : PHASE DE JEU

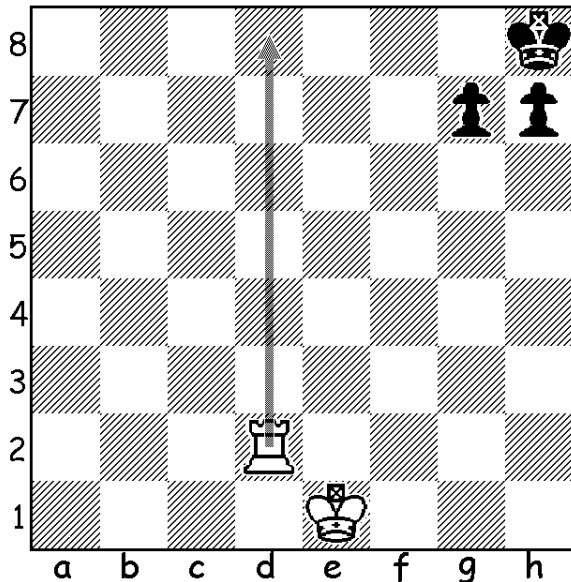
Jeu libre.

L'enseignant interviendra ponctuellement pour le respect des règles et des objectifs des leçons précédentes : Déplacement des pièces, protection du roi en cas d'échec.

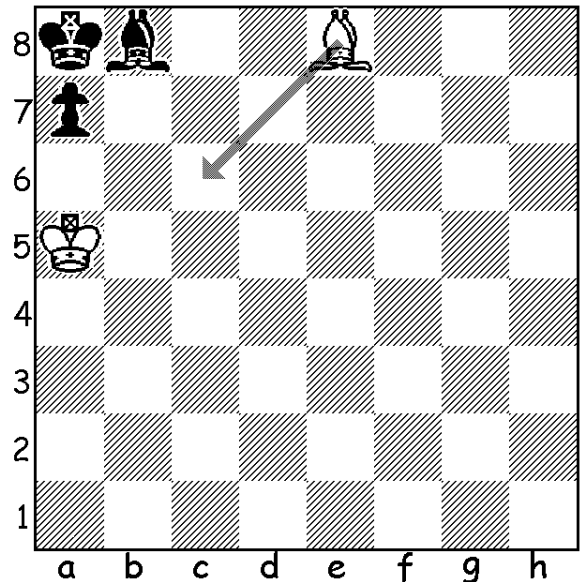


LEÇON 10 : CORRECTION

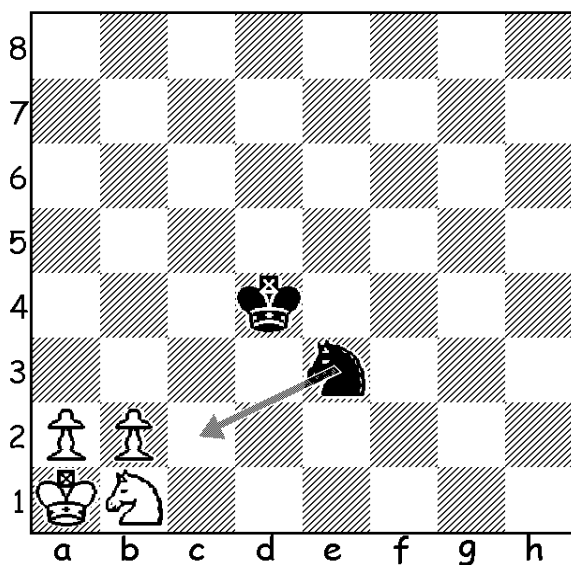
○ Exercice 1 : Échec et mat du couloir !



○ Exercice 2 : Échec et mat de l'angle !

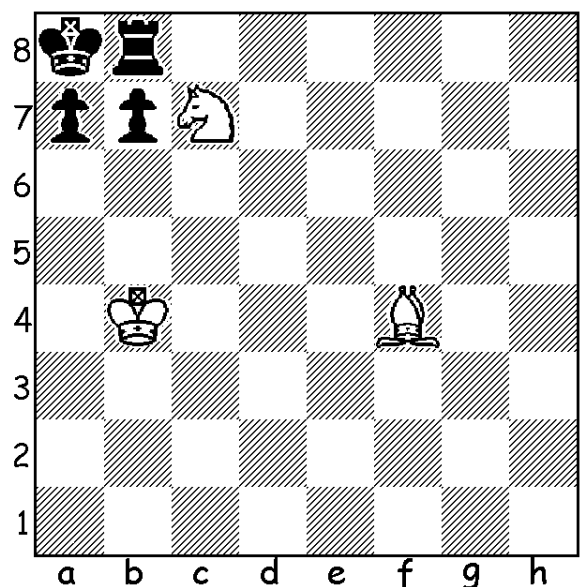


● Exercice 3 : Échec et mat à l'étouffé !



○ Exercice 4 : Échec et mat en 2 coups.

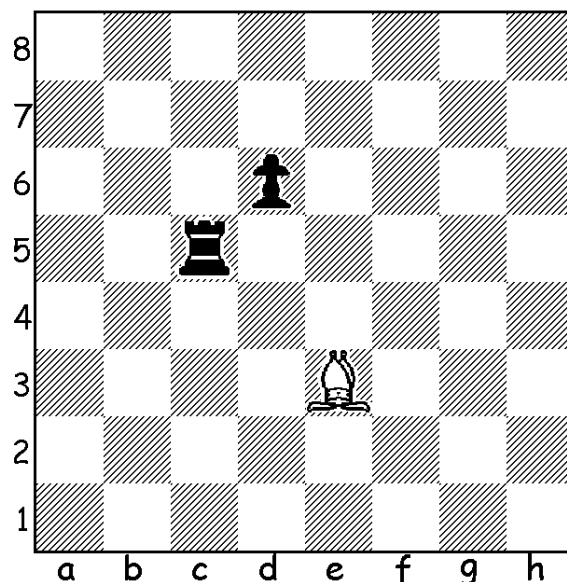
BLANCS	NOIRS
1. De5-b8 +	Tc8xb8
2. Cb5-c7 mat	



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

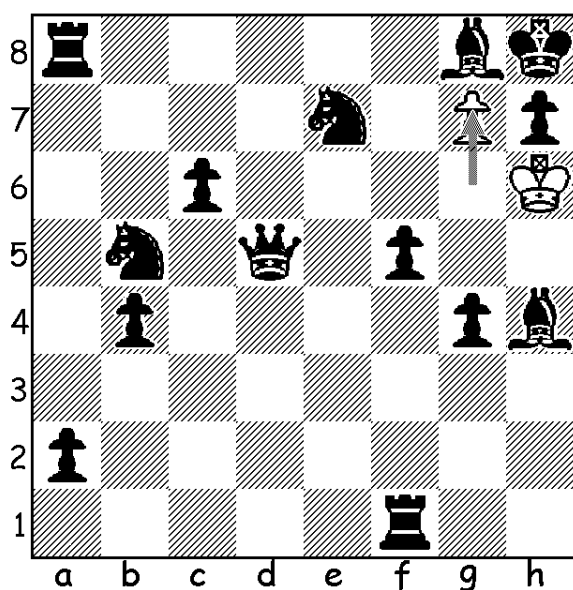


Est-il intéressant pour les blancs de capturer la tour, en sachant que le pion noir va reprendre le fou ?

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.

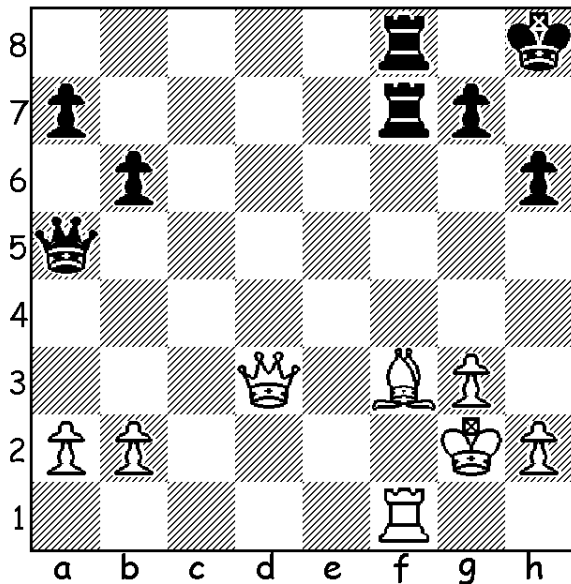
Tu as pu remarquer que le roi n'apparait pas dans ce tableau. C'est la pièce la plus importante du jeu, sa valeur est inestimable. C'est par lui qu'on gagne ou qu'on perd une partie.



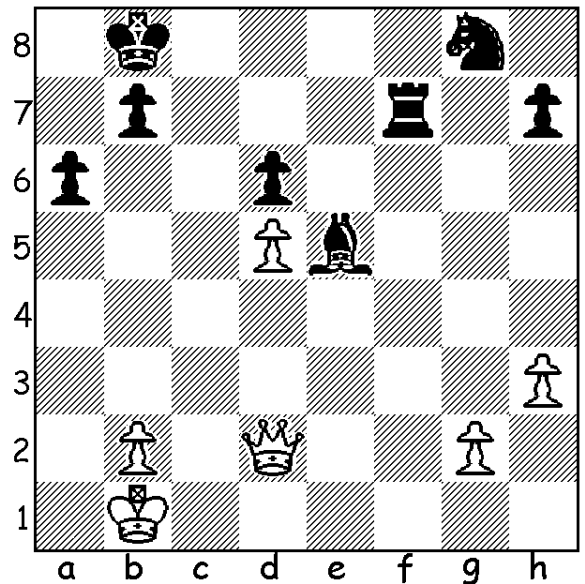
Malgré l'avantage matériel des noirs, ce sont les blancs qui font échec et mat ! La partie est perdue pour les noirs.

LEÇON 11 : ENTRAÎNEMENT

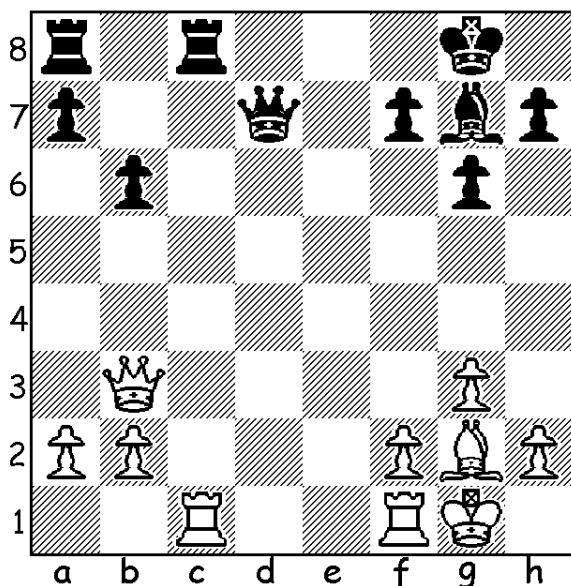
Exercice 1 : Lequel des deux camps a l'avantage matériel ?



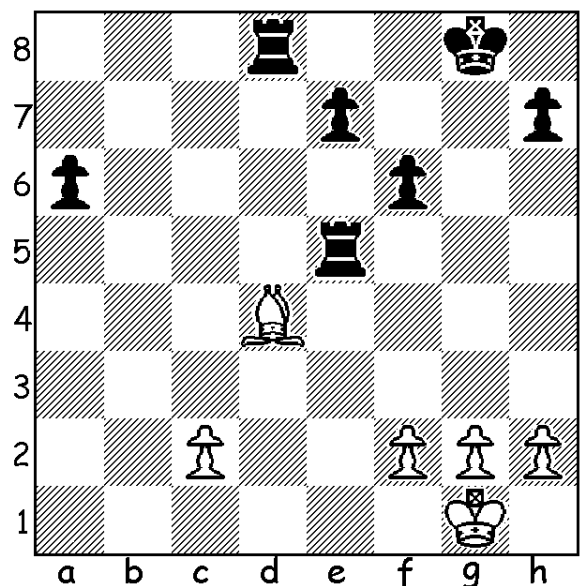
Exercice 2 : Même question pour cette position.



○ **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 ?



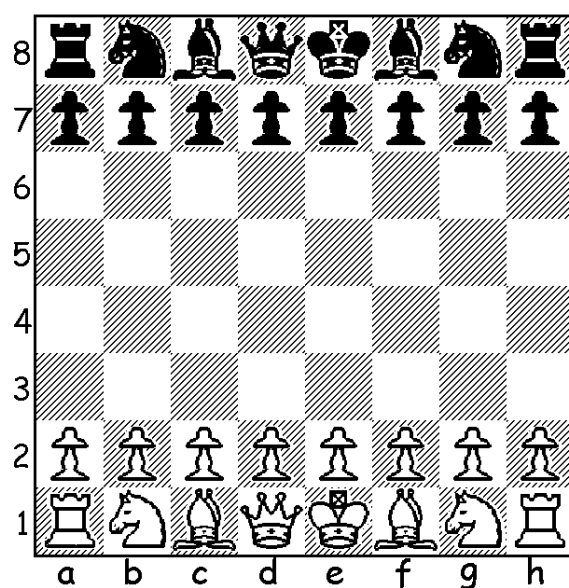
○ **Exercice 4 :** Est-il avantageux pour les blancs de prendre la tour noire avec leur fou ? Pourquoi ?



LEÇON 11 : PHASE DE JEU

PHASE DE JEU

Le but du jeu est d'avoir l'avantage matériel au bout de 5 minutes de jeu.
Celui qui a le plus de points a gagné.



CORRECTION EXERCICES LEÇON 11 : LA VALEUR DES PIECES

Exercice 1

Blancs : 21 points
Noirs : 23 points

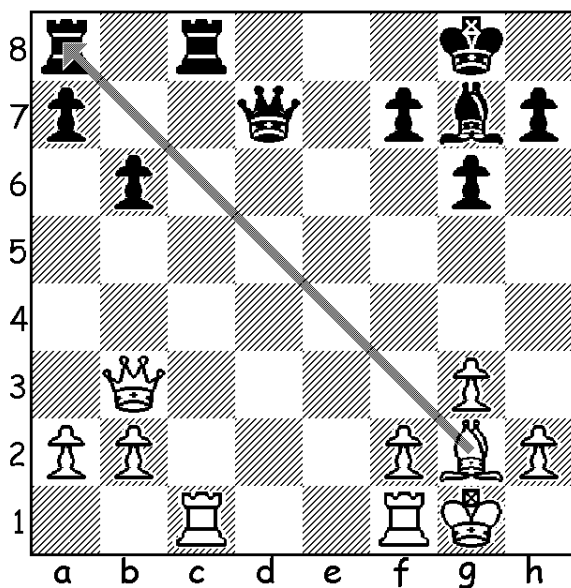
Les noirs ont l'avantage matériel.

Exercice 2

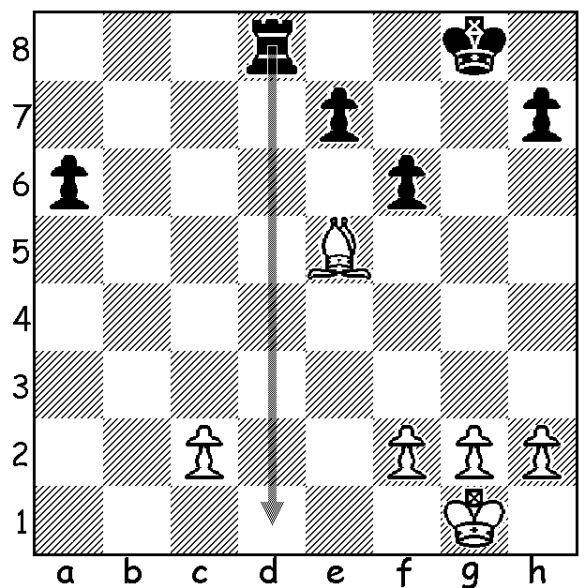
Blancs : 13 points
Noirs : 15 points

Les noirs ont l'avantage matériel.

Exercice 3



Exercice 4 : Non, il n'est pas
avantageux pour les blancs de prendre la
tour car les noirs font échec et mat au

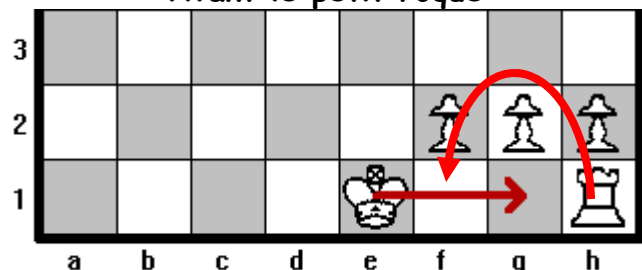


LEÇON 12 : LES COUPS SPECIAUX (1) : ROQUE ET PROMOTION

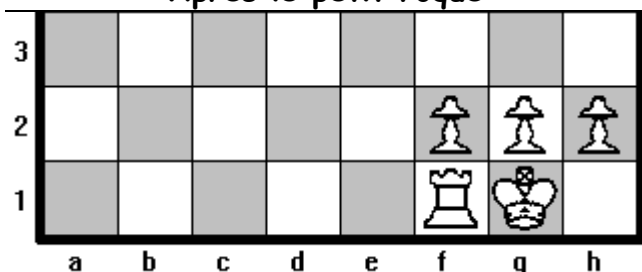
Dans une partie, lorsqu'il n'y a aucune pièce entre le Roi et la Tour, si le Roi n'a jamais bougé et la Tour non plus, un coup spécial, le roque, permet de bouger le Roi de 2 cases vers la Tour, et la Tour passe de l'autre côté du Roi.

On peut faire le petit roque....

Avant le petit roque



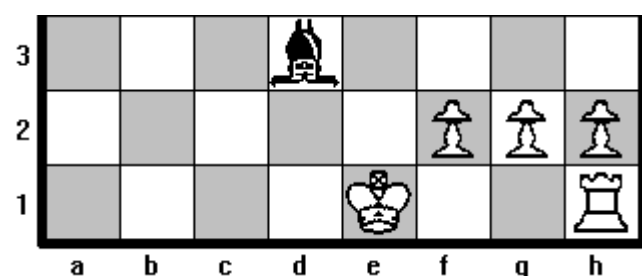
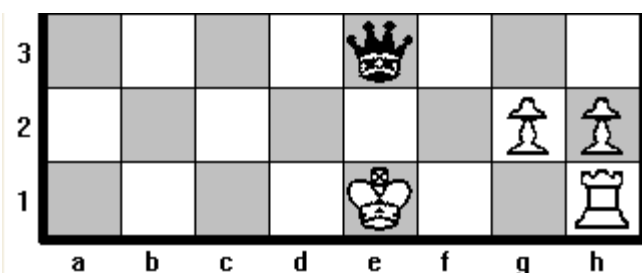
Après le petit roque



On peut roquer si :

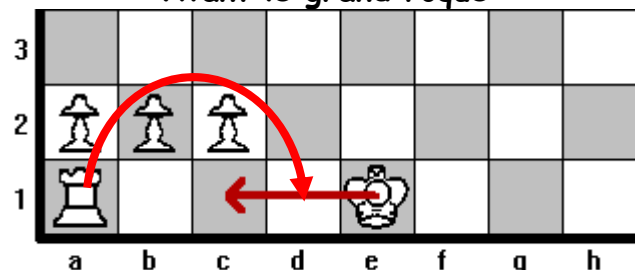
- 1- il n'y a pas de pièce entre le Roi et la Tour.
- 2- Le Roi et la Tour n'ont jamais bougé.
- 3- Le Roi n'est pas en échec.
- 4- Le Roi ne passe pas par un échec.

Dans les 2 cas, le roi ne peut pas roquer

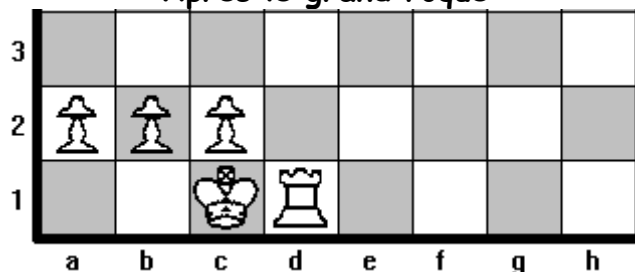


ou le grand roque

Avant le grand roque

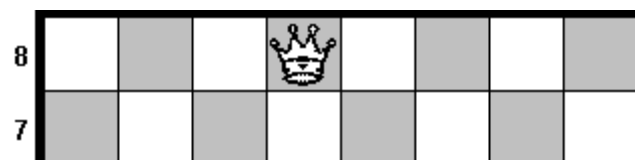
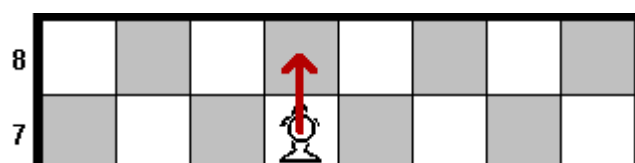


Après le grand roque



La promotion du Pion

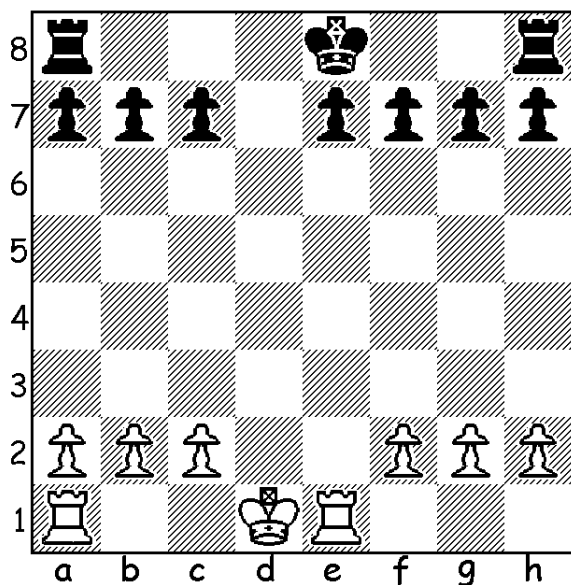
Lorsqu'un Pion arrive au bout, il peut se transformer en ce qu'il veut : en Dame, ou une autre pièce (mais pas en Roi, ni en Pion, ni en pièce adverse !)



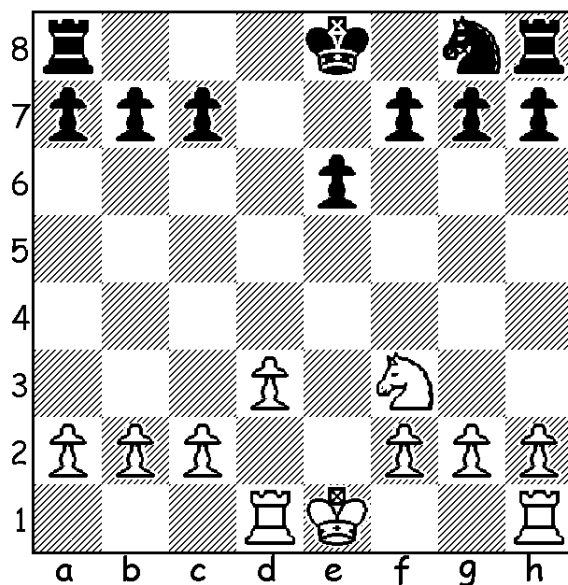
Le plus souvent le Pion se transforme en Dame, car c'est la pièce la plus forte. Il y a des cas où il vaut mieux se transformer en Cavalier, en Fou ou en Tour.

LEÇON 12 : ENTRAÎNEMENT

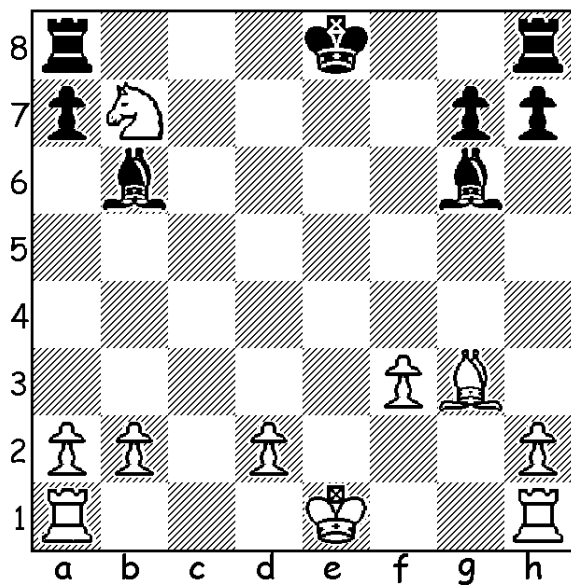
Exercice 1 : Fais une croix dans les cases où les Rois noirs et blancs ont le droit de roquer.



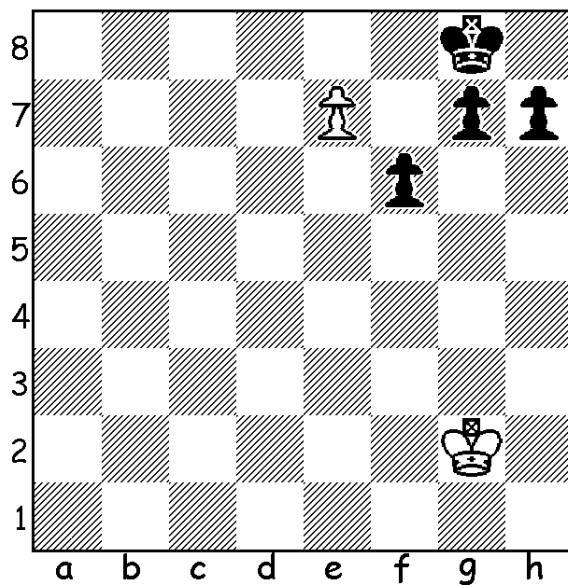
Exercice 2 : Fais une croix dans les cases où les Rois noirs et blancs ont le droit de roquer.



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

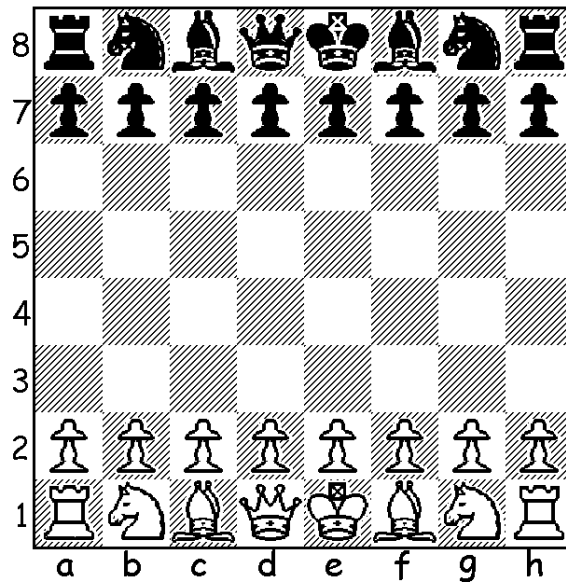


Exercice 4 : Trouve l'échec et mat en un coup.



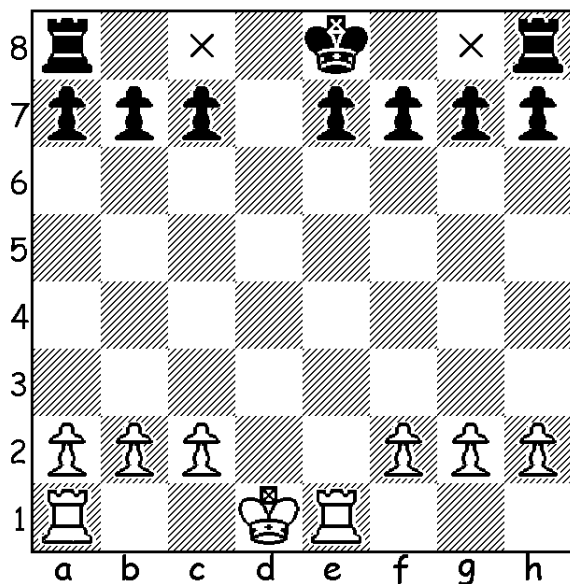
LEÇON 12 : PHASE DE JEU

Jeu libre en encourageant les élèves à faire le roque. L'enseignant interviendra ponctuellement pour vérifier que les objectifs sont atteints, c'est-à-dire que les élèves roquent correctement et rapidement.

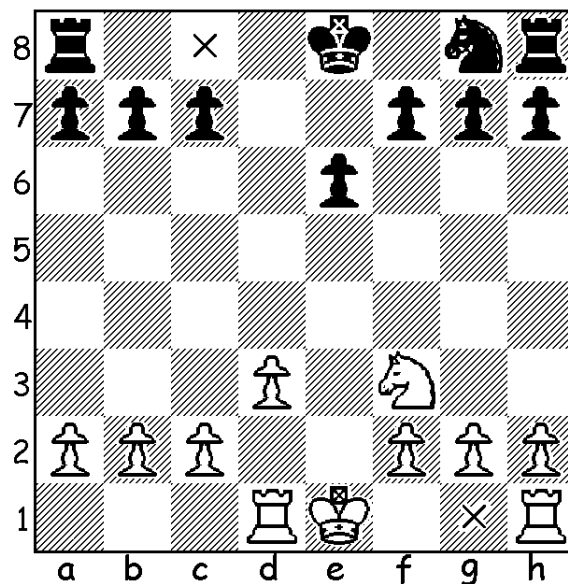


LEÇON 12 : CORRECTION

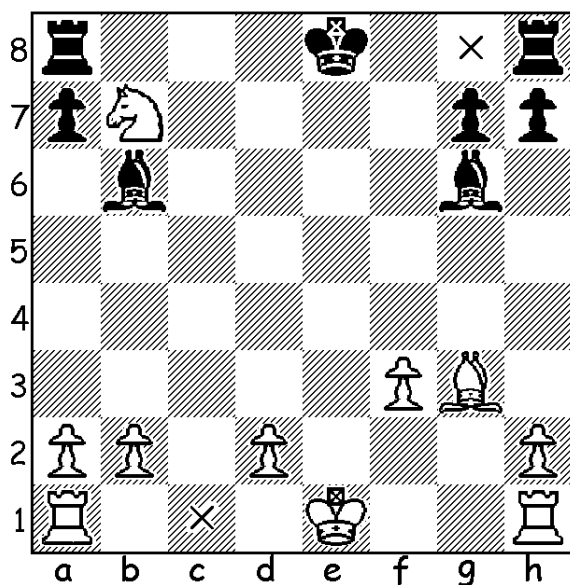
Exercice 1 : Le Roi blanc a déjà bougé, il ne peut plus roquer. Le Roi noir peut faire le petit roque ou le grand roque.



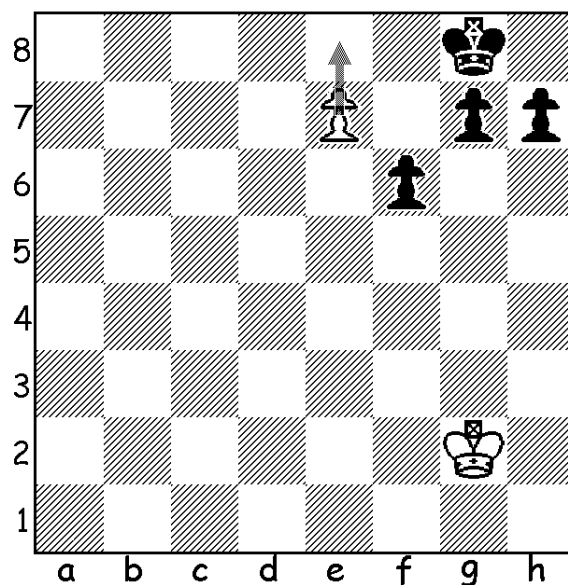
Exercice 2 : Le Roi blanc peut faire un petit roque car la Tour de gauche a bougé. Le Roi noir peut faire un grand roque.



Exercice 3 : Le Cavalier blanc empêche le grand roque du Roi noir. Le Fou noir empêche le Roi blanc de faire le petit



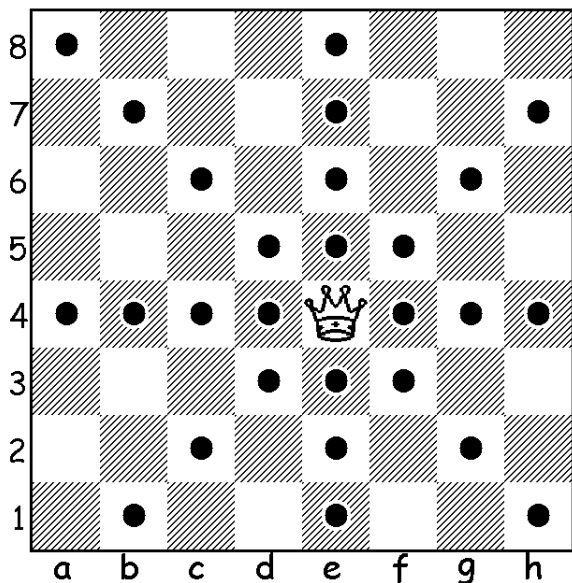
○ **Exercice 4 :** En amenant le Pion blanc à promotion, il peut se transformer en dame et faire ainsi ...échec et mat !



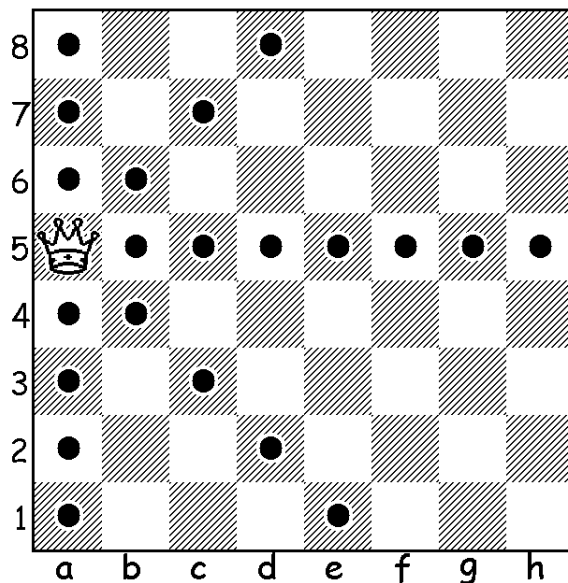
LEÇON 13 : BIEN COMMENCER UNE PARTIE (1)

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.

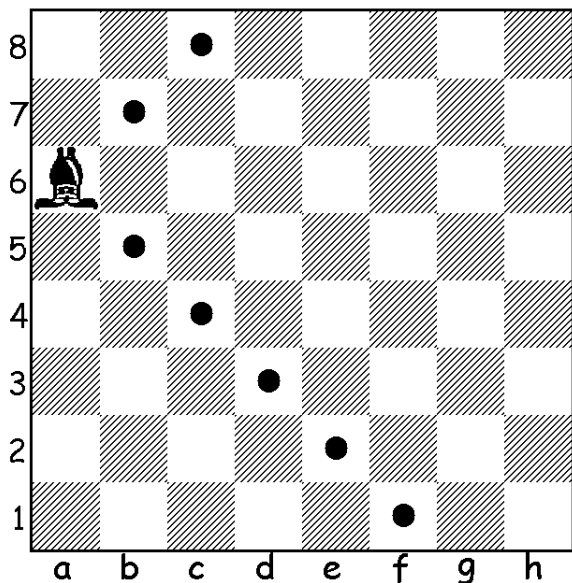
Compte le nombre de cases où peut se rendre la dame quand elle est placée au centre. Elle contrôle 27 cases.



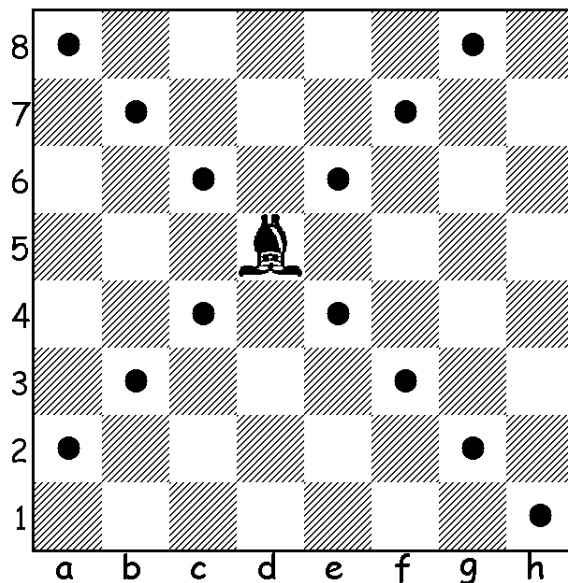
Fais la même chose pour la dame placée au bord de l'échiquier. Elle contrôle 21 cases. Il y en a MOINS !



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

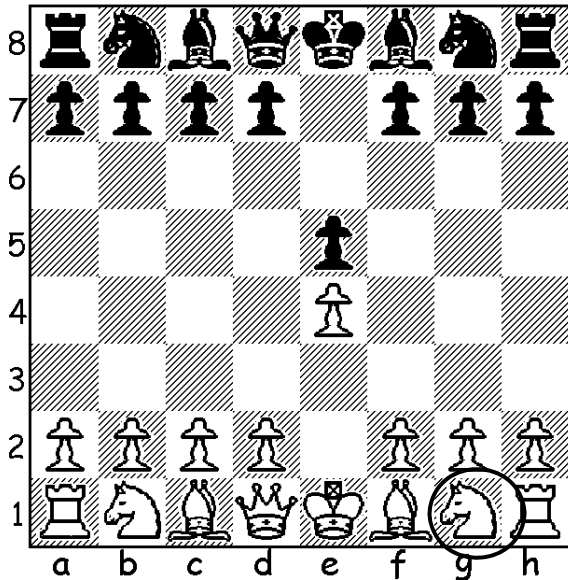


Le fou est placé au centre de l'échiquier. Compte le nombre de cases qu'il contrôle : il y en a 13. Donc, il vaut mieux jouer au centre !

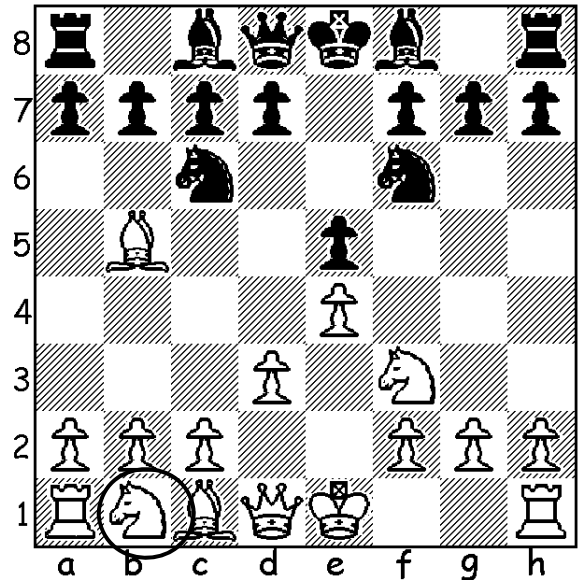


LEÇON 13 : ENTRAÎNEMENT

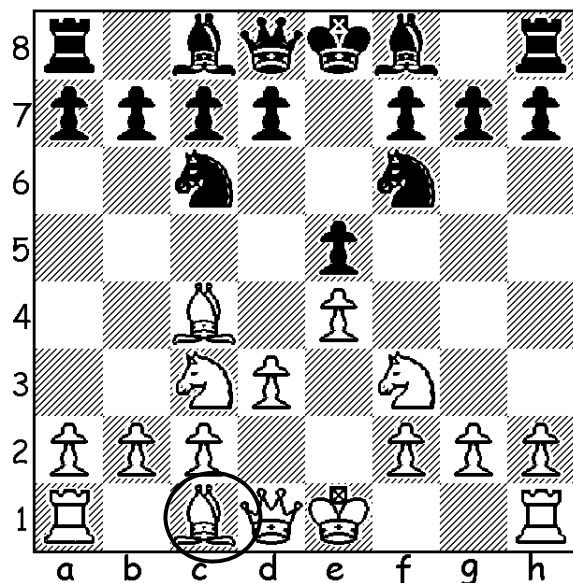
Exercice 1 : Voilà des situations où la partie commence. Jouez la pièce entourée pour qu'elle contrôle une bonne case (AU CENTRE).



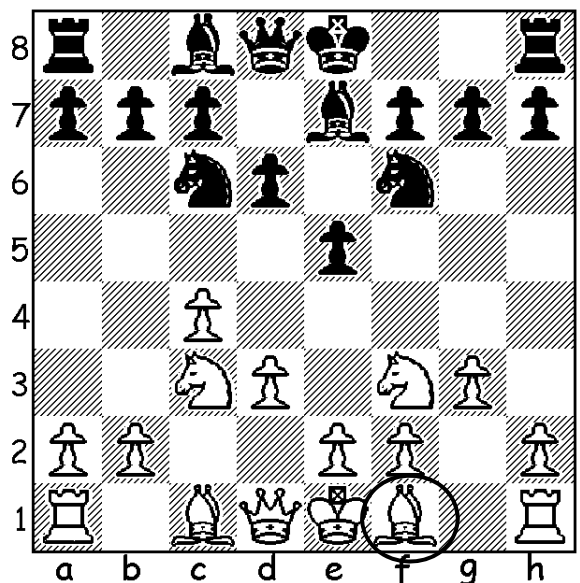
Exercice 2 : Même consigne que l'exercice 1.



Exercice 3 : Même consigne que l'exercice 1.



Exercice 4 : Même consigne que l'exercice 1.

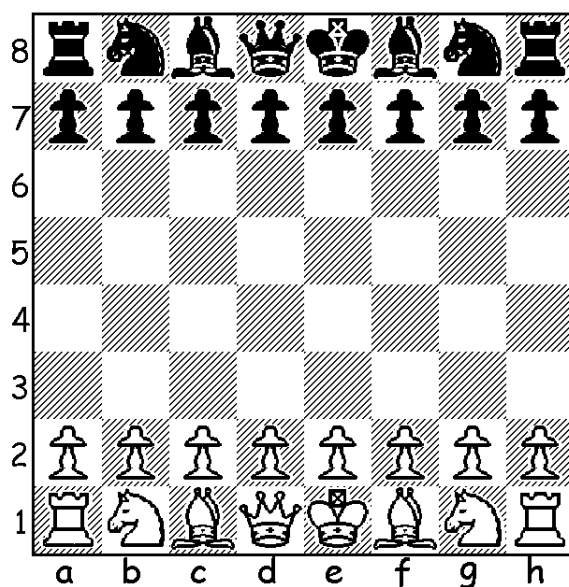


LEÇON 13 : PHASE DE JEU

Entrainement avec l'adversaire à jouer des débuts de partie. Jouer les 10 premiers coups d'une partie.

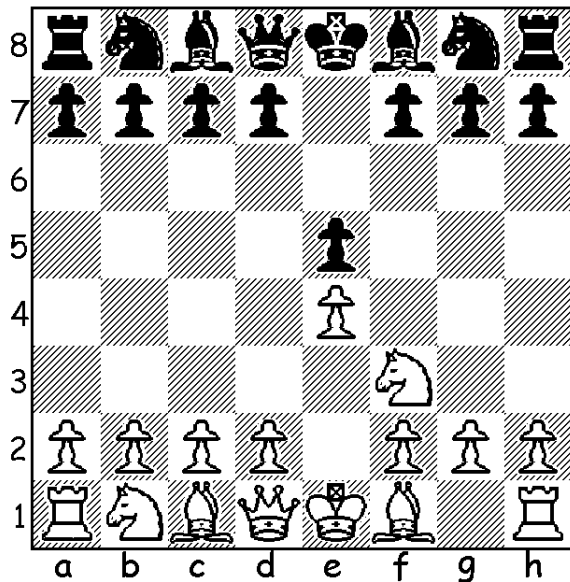
L'objectif est de réussir à bien commencer une partie en jouant ses pièces au centre :

Puis recommencer en changeant de couleur. Celui qui a les blancs prend les noirs.

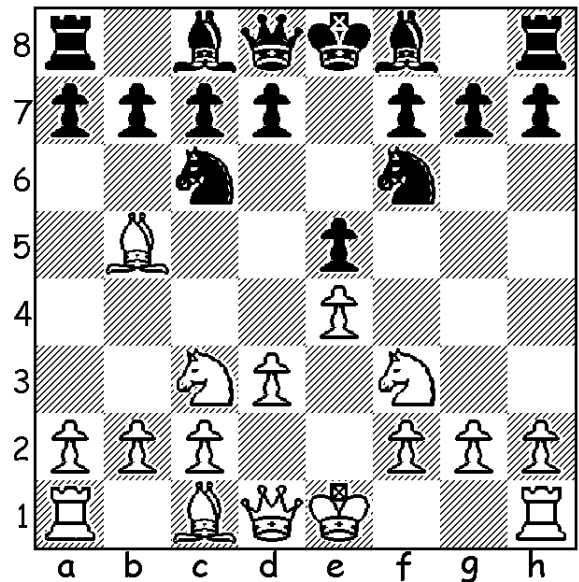


LEÇON 13 : CORRECTION

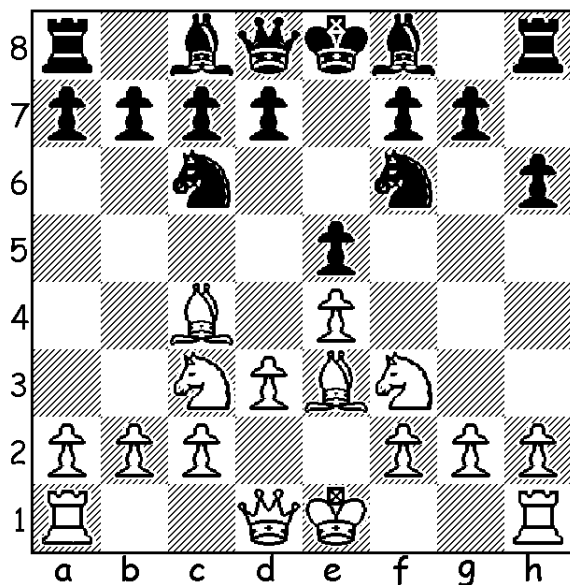
Exercice 1 : Cg1-f3. Ici le Cavalier contrôle 2 cases au centre de l'échiquier : e5 et d4.



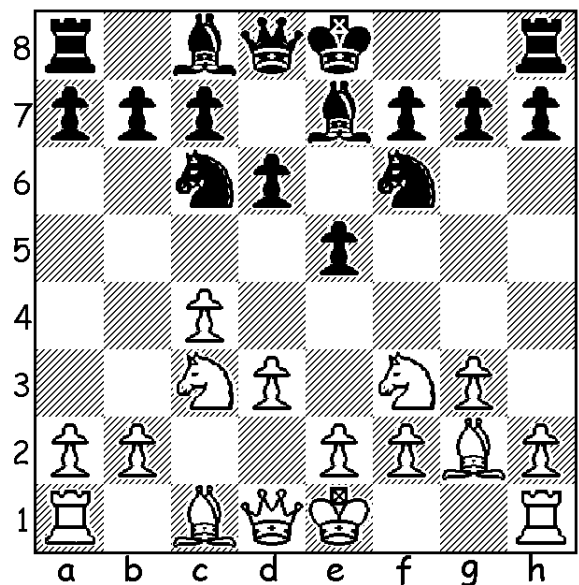
Exercice 2 : Cb1-c3. Le Cavalier contrôle 2 cases du centre : d5 et e4.



Exercice 3 : Fc1-e3. Le Fou contrôle une case centrale importante : d4.



Exercice 4 : Ff1-g2. Le Fou contrôle indirectement les cases e4 et d5. De plus, le Roi a la possibilité de roquer.

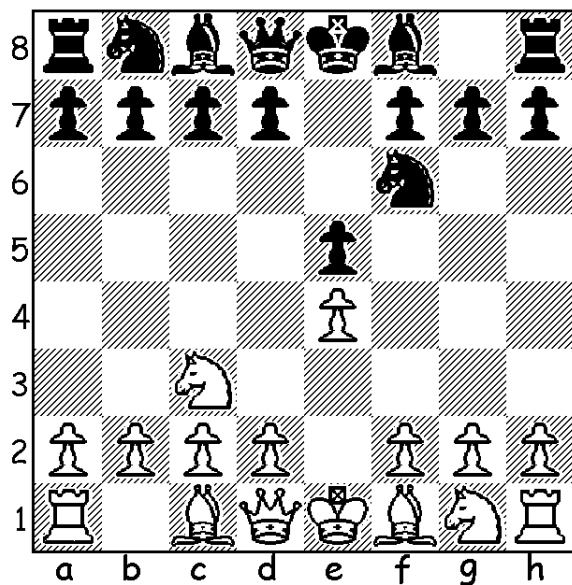


LEÇON 14 : PREPARATION EVALUATION : NOTATION – ECHEC ET MAT – MAT ELEMENTAIRES (1 et 2) - VALEUR DES PIECES – COUPS SPECIAUX(1) – BIEN COMMENCER (1)

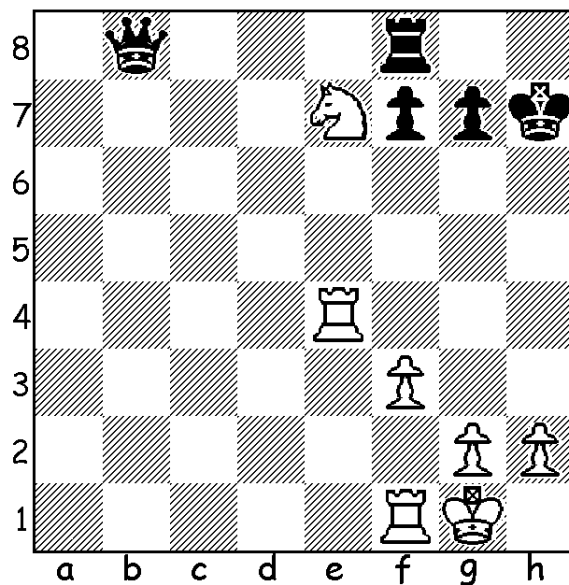
Les leçons 14 et 15 proposent sur 2 séances de réviser puis d'évaluer en séance 15.
Les élèves feront les exercices sur le cahier. La correction est collective.

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

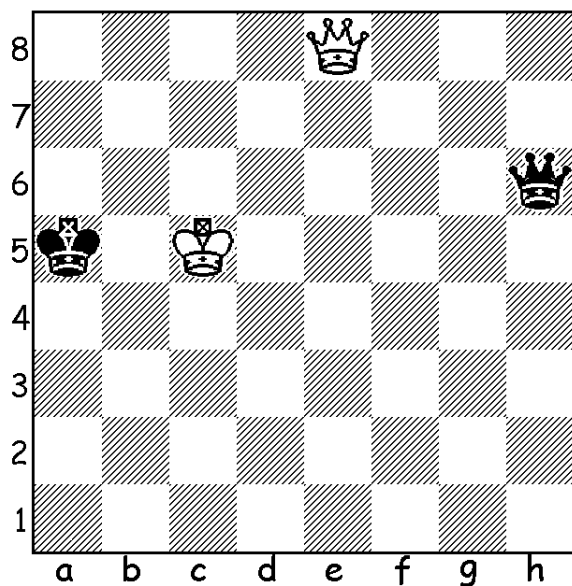
BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



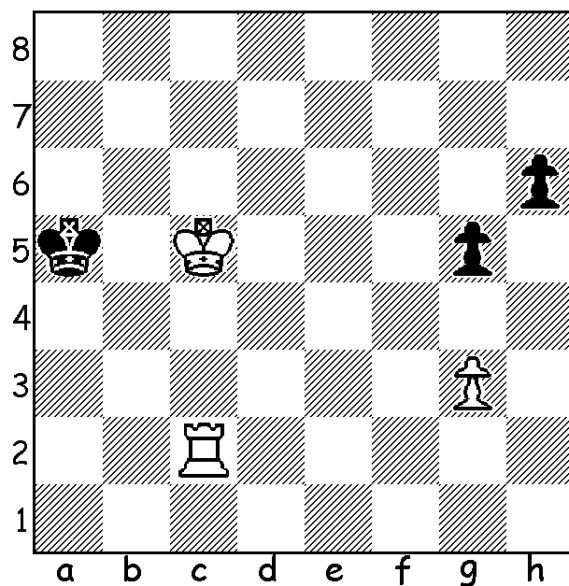
○ **ECHEC ET MAT :** Trouve l'échec et
mat en un coup.
Note le coup qu'il faut jouer :



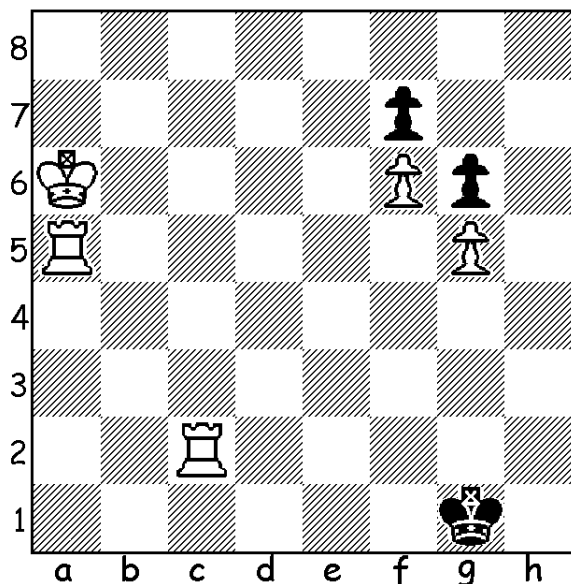
○ **LE BAISER MORTEL :** Trouve
l'échec et mat avec le baiser mortel.
Note le coup qu'il faut jouer :



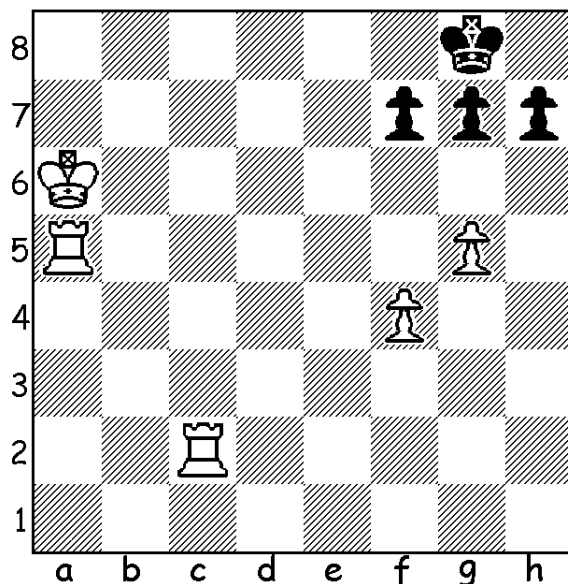
○ **ECHEC et MAT DE LA TOUR :**
Trouve l'échec et mat en un coup. Note
le coup qu'il faut
jouer :



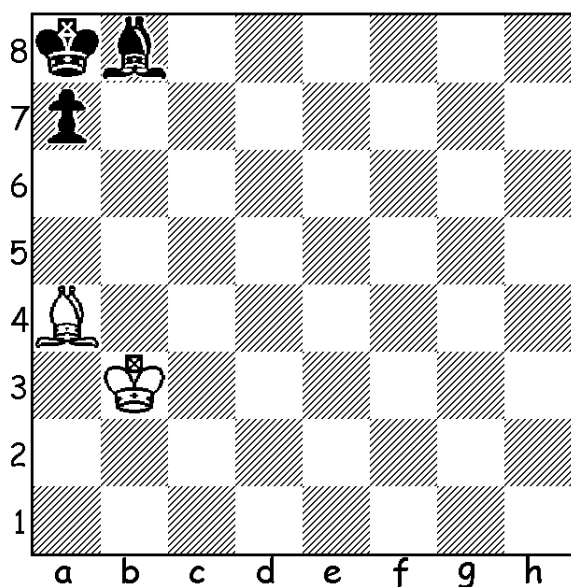
○ ECHEC ET MAT DES DEUX TOURS : Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



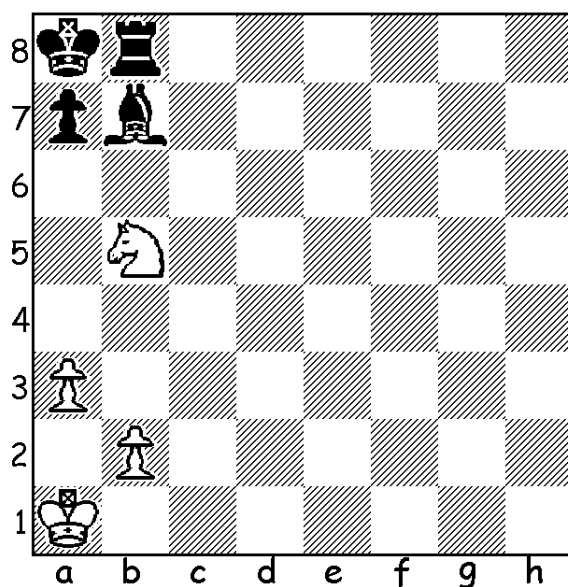
○ ECHEC ET MAT DU COULOIR : Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



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



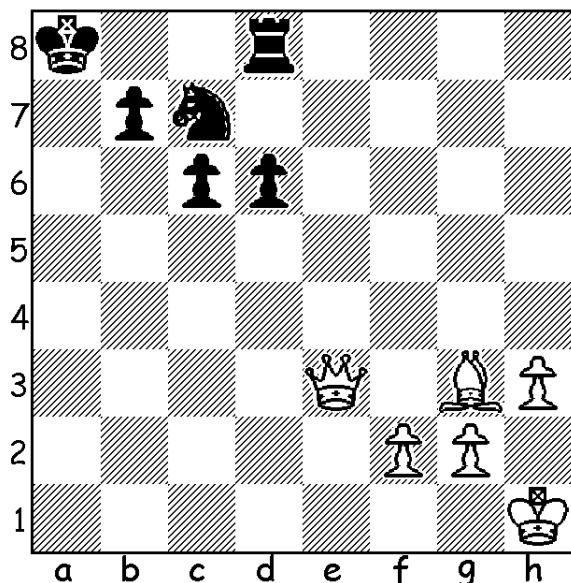
○ ECHEC ET MAT A L'ETOUFFE : Trouve l'échec et mat en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :



LA VALEUR DES PIÈCES :

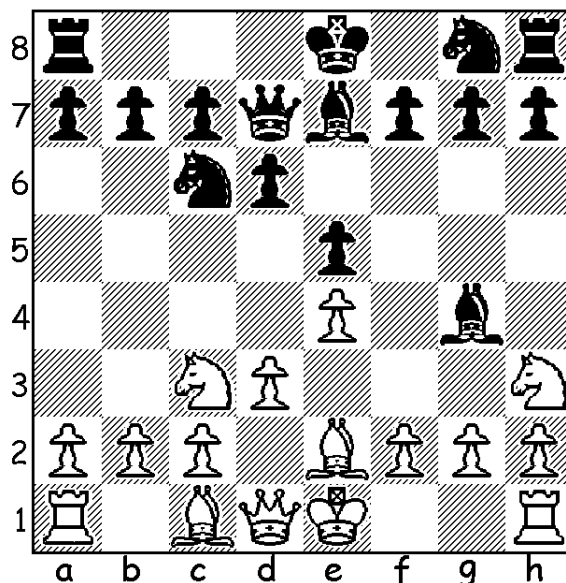
Lequel des deux camps a l'avantage matériel ?

.....



LE ROQUE :

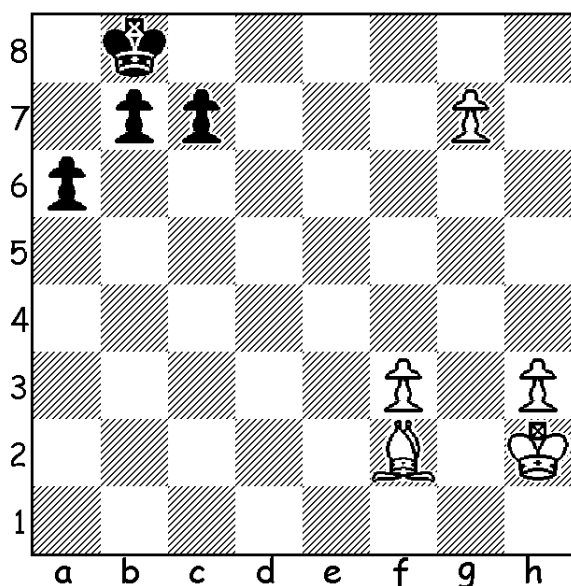
Les blancs jouent et roquent, puis les noirs roquent aussi. Indique les places des pièces après les roques.



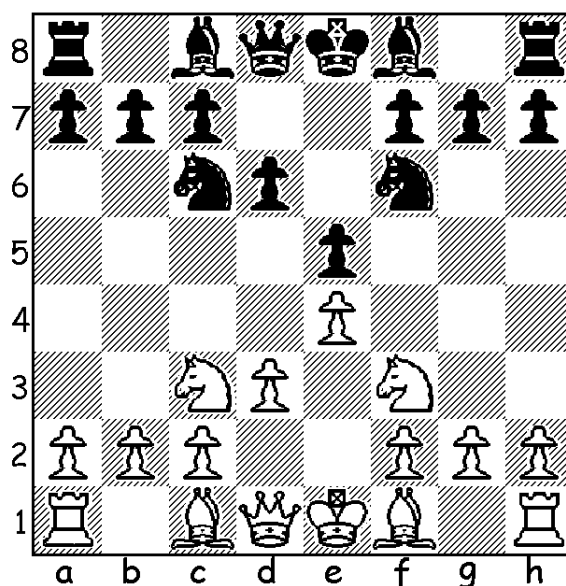
○ LA PROMOTION : Que jouent les blancs pour gagner ?

.....

Que choisiss tu comme pièce ?



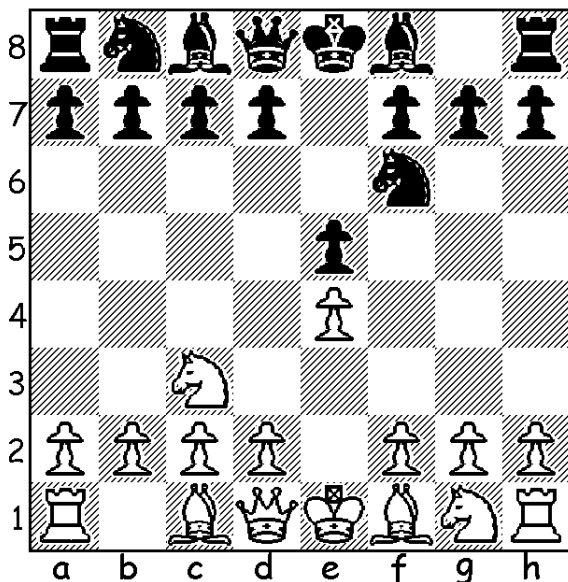
○ BIEN COMMENCER UNE PARTIE
Que joues-tu pour ce début de partie ?.....



CORRECTION ENTRAÎNEMENT - LEÇON 14

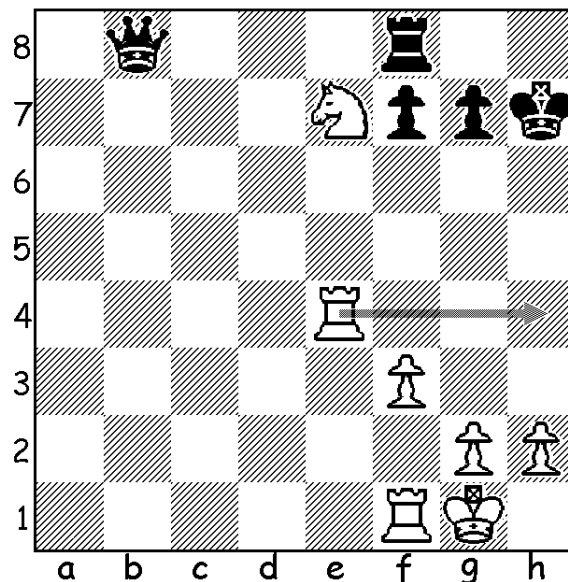
LA NOTATION :

BLANCS	NOIRS
1. e2-e4	e7-e5
2. Cb1-c3	Cg8-f6



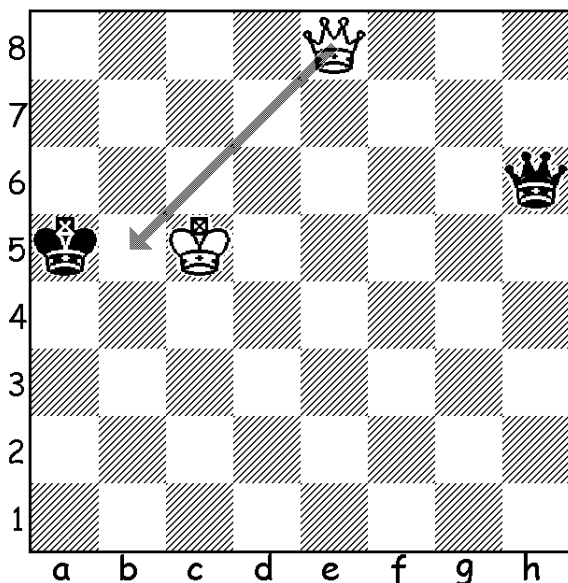
ECHEC ET MAT :

Te4-h4#



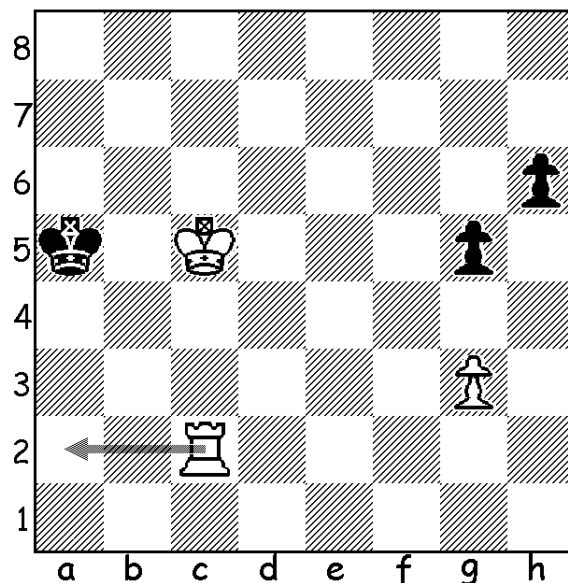
LE BAISER MORTEL :

De8-b5#



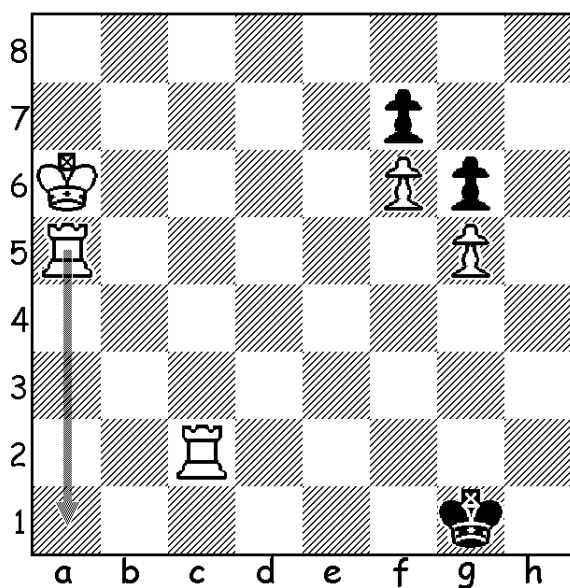
ECHEC ET MAT DE LA TOUR :

Tc2-a2#



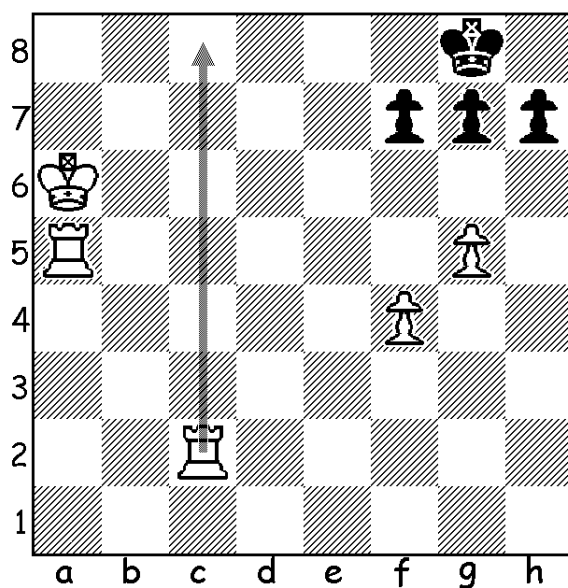
ECHEC ET MAT DES DEUX TOURS :

Ta5-a1#



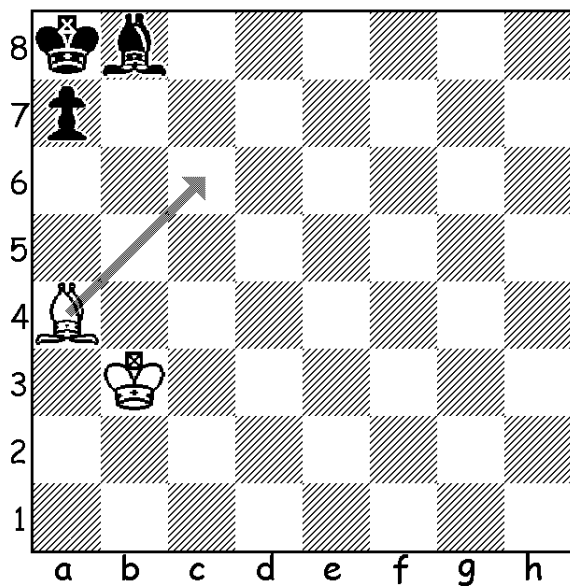
ECHEC ET MAT DU COULOIR

Tc2-c8#



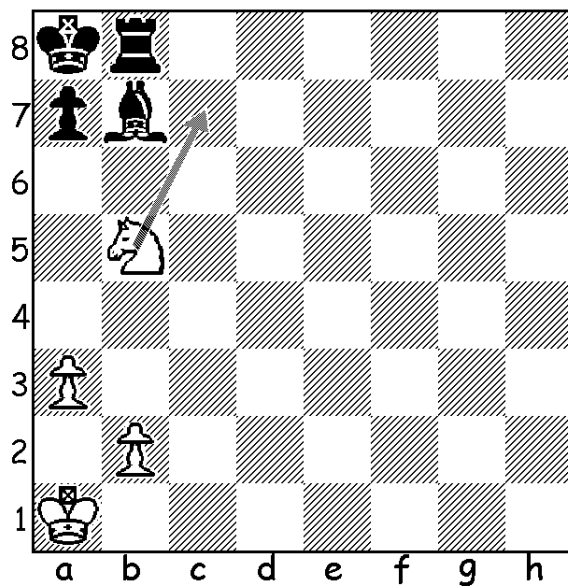
ECHEC ET MAT DE L'ANGLE

Fa4-c6#



ECHEC ET MAT A L'ETOUFFE

Cb5-c7#



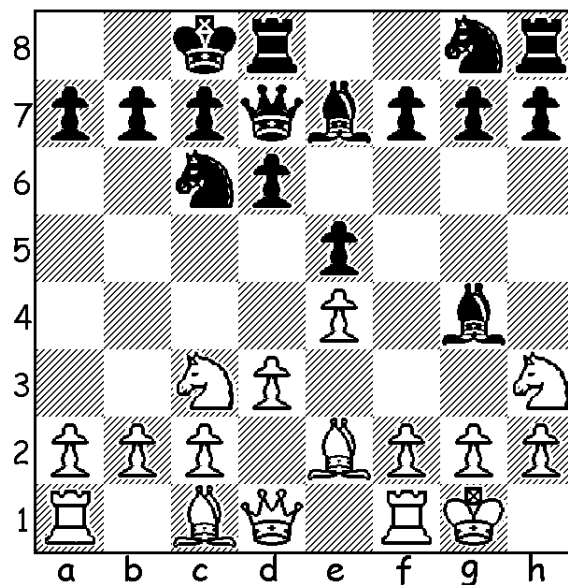
LA VALEUR DES PIÈCES :

Les noirs ont 11 points (5+3+1+1+1)

Les blancs ont 15 points (9+3+1+1+1)

Les blancs ont l'avantage matériel.

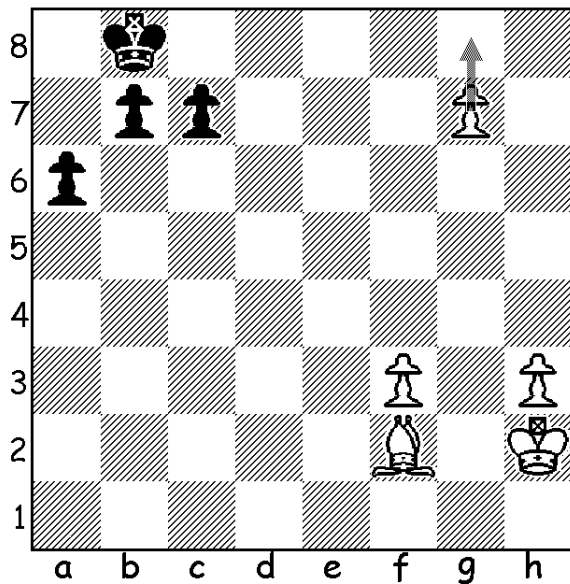
LE ROQUE :



LA PROMOTION

Que jouent les blancs pour avoir un avantage décisif ? g7-g8

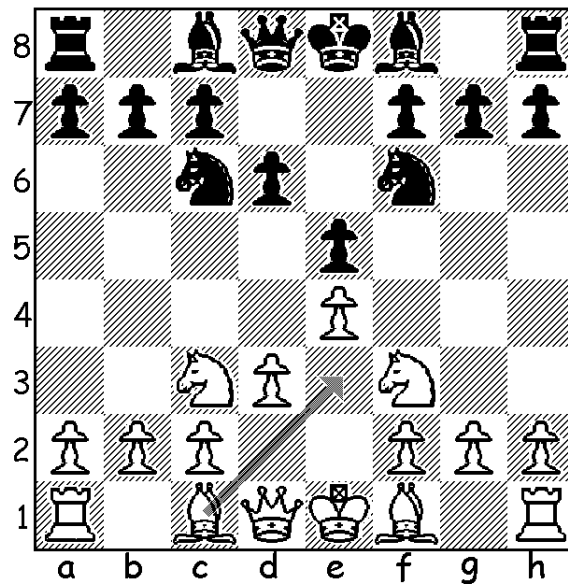
Que choisis tu comme pièce ? Une Tour suffit et il y a échec et mat. Avec la



BIEN COMMENCER UNE PARTIE

Il faut contrôler le centre.

Fc1-e3 est un bon coup ou Ff1-e2 pour se préparer à roquer.



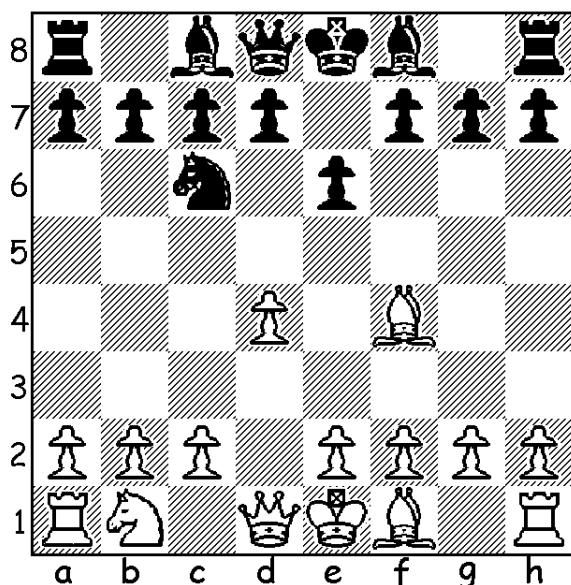
**LEÇON 15 : EVALUATION : NOTATION – ECHEC ET MAT – MAT
ELEMENTAIRES (1 et 2) - VALEUR DES PIECES – COUPS SPECIAUX(1) – BIEN
COMMENCER (1)**

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

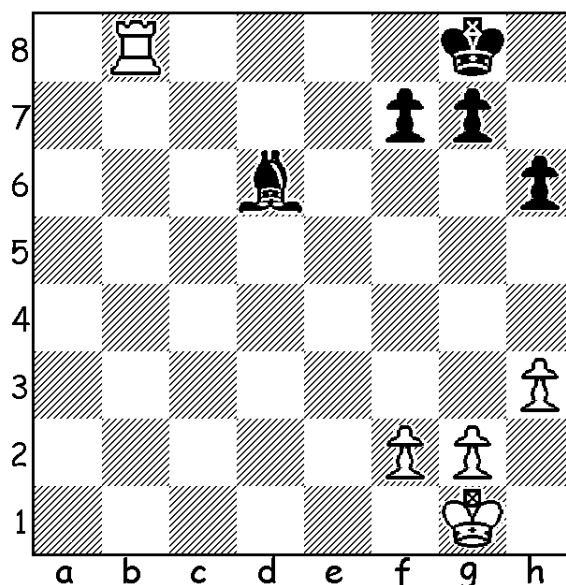
La correction est collective.

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

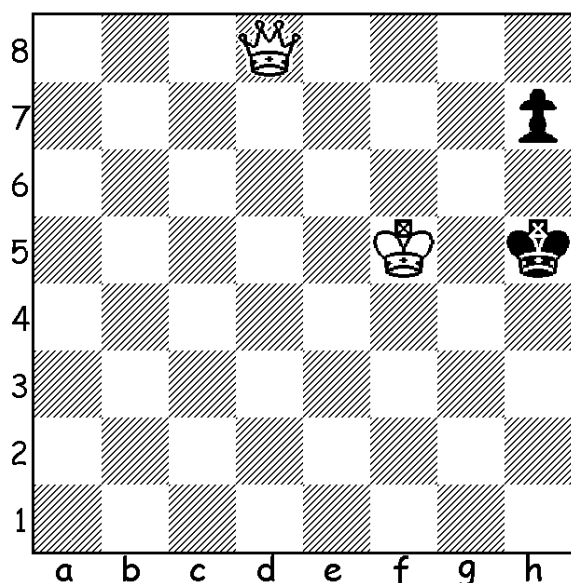
	Blanc	Noir
1		
2		



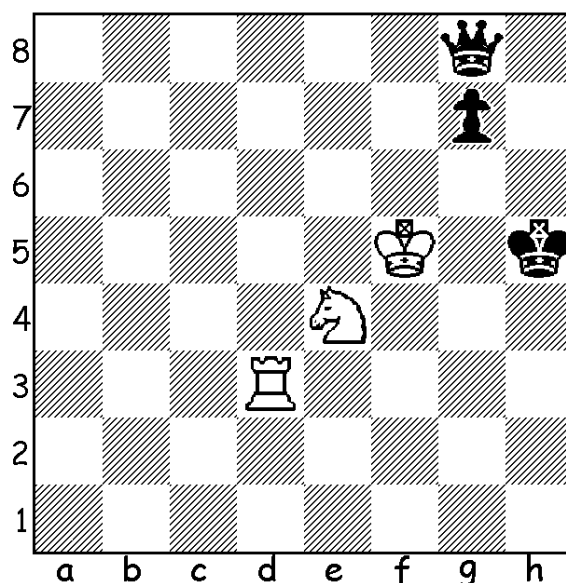
● **ECHEC AU ROI** : Le Roi noir est-il
échec et mat ?
Si non, fais 3 flèches pour montrer
comment les noirs peuvent protéger leur
Roi.



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

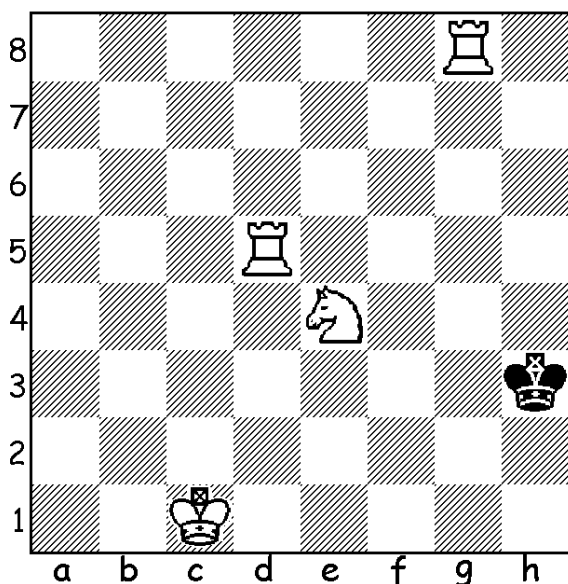


○ **ECHEC ET MAT DE LA TOUR** : Trouve
l'échec et mat avec le mat de la Tour en
un coup. Note le coup qu'il faut
jouer :



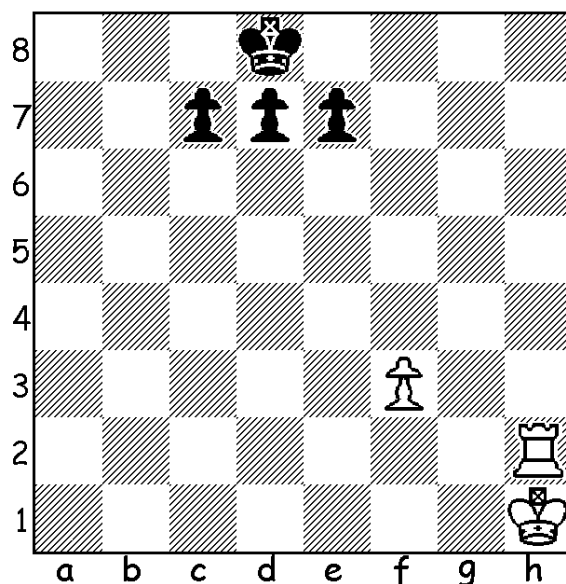
○ ECHEC ET MAT DES DEUX

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



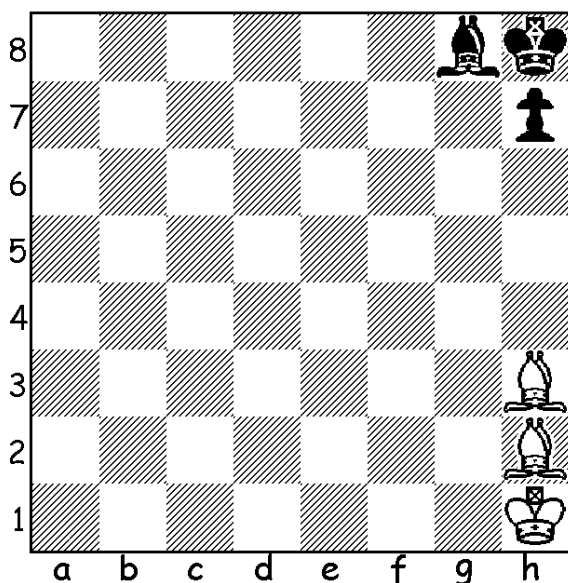
○ ECHEC ET MAT DU COULOIR :

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



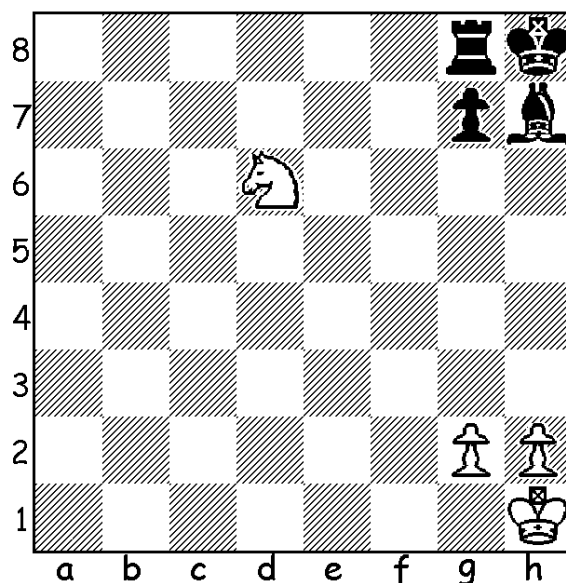
○ ECHEC ET MAT DE L'ANGLE :

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 :

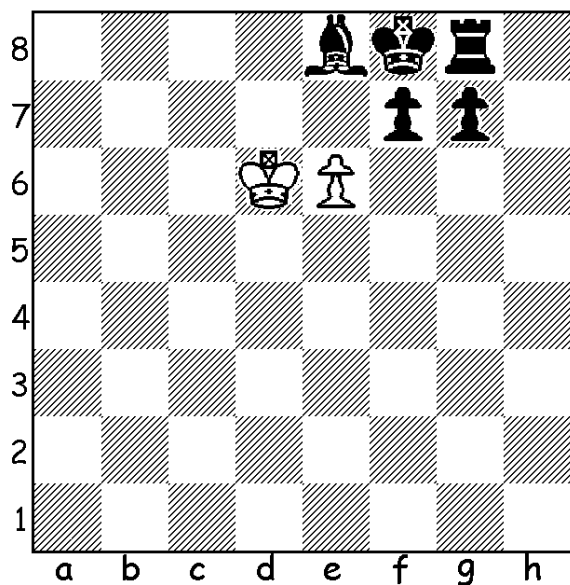
Trouve l'échec et mat avec le mat à l'étouffé en un coup. Note le coup qu'il faut jouer :.....



○ LA VALEUR DES PIÈCES :

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

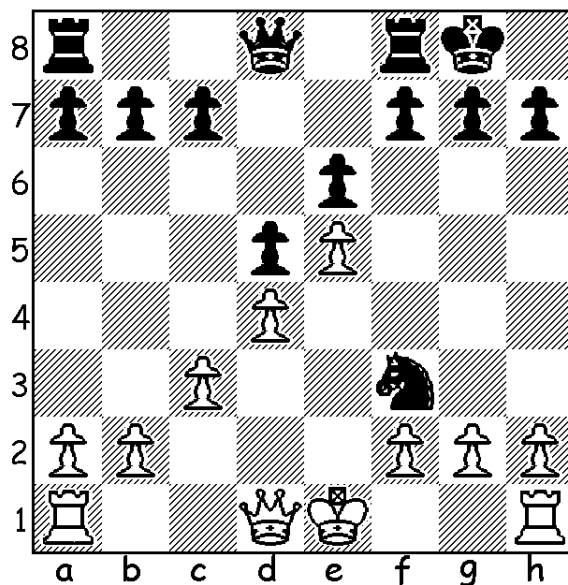
Pourtant, que jouent les blancs pour gagner ?.....



LE ROQUE :

Indique pourquoi le roque du Roi blanc est impossible :

.....
.....



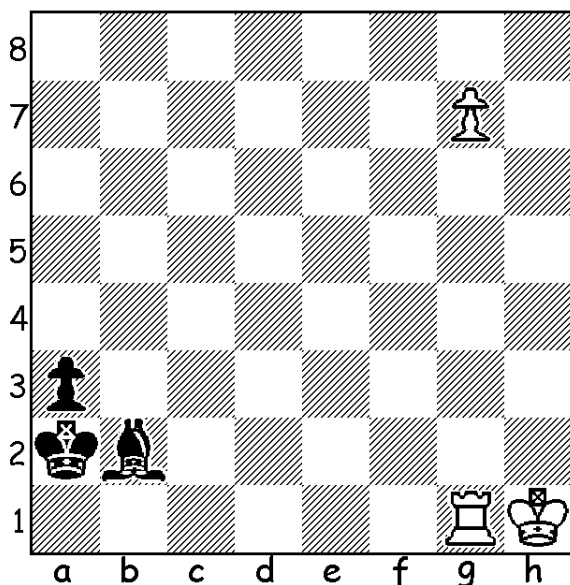
○ LA PROMOTION

Que jouent les blancs pour gagner ?

.....

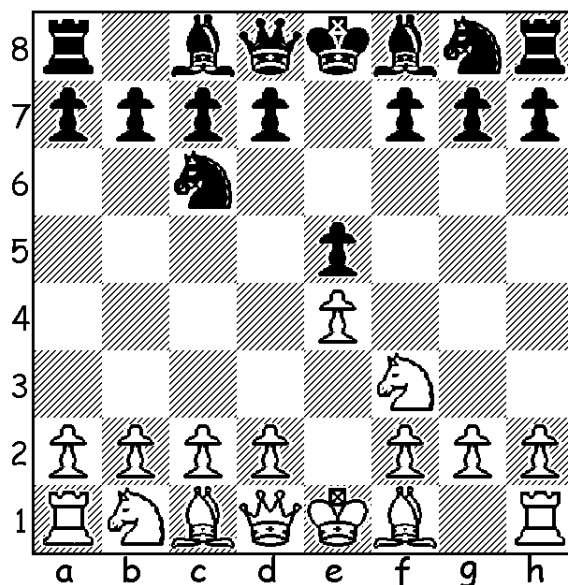
Que choisis tu comme pièce ?

.....



○ BIEN COMMENCER UNE PARTIE

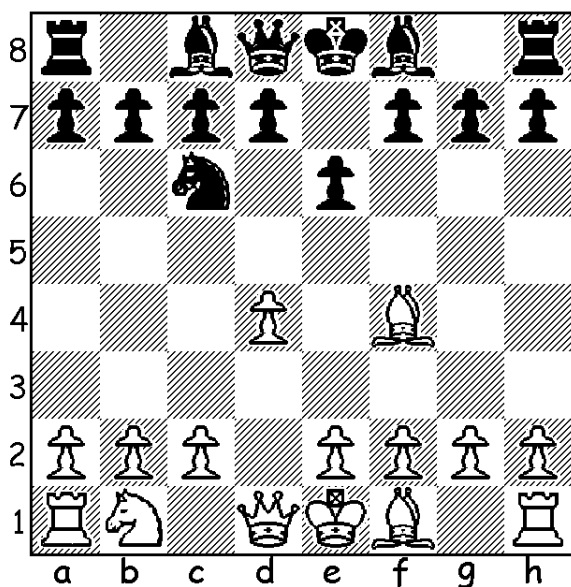
Que joues-tu pour ce début de partie ?.....



CORRECTION EVALUATION - LEÇON 15

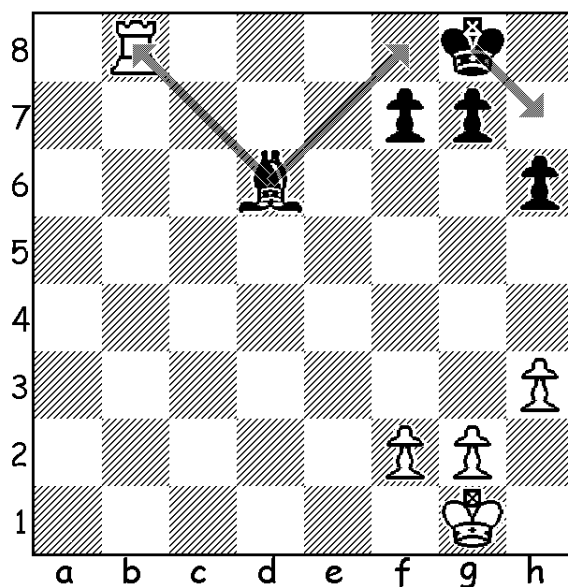
LA NOTATION : Ecris les 2 coups joués depuis le début.

	Blanc	Noir
1	d2-d4	e7-e6
2	Fc1-f4	Cb8-c6



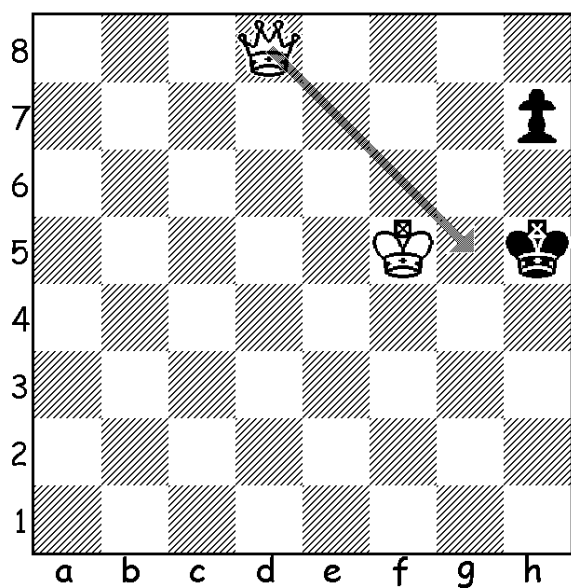
ECHEC ET MAT :

Non, il n'y a pas échec et mat.



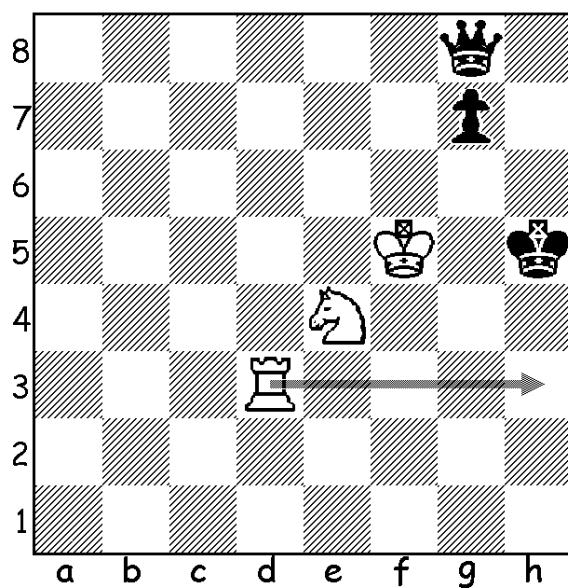
LE BAISER MORTEL :

Dd8-g5#

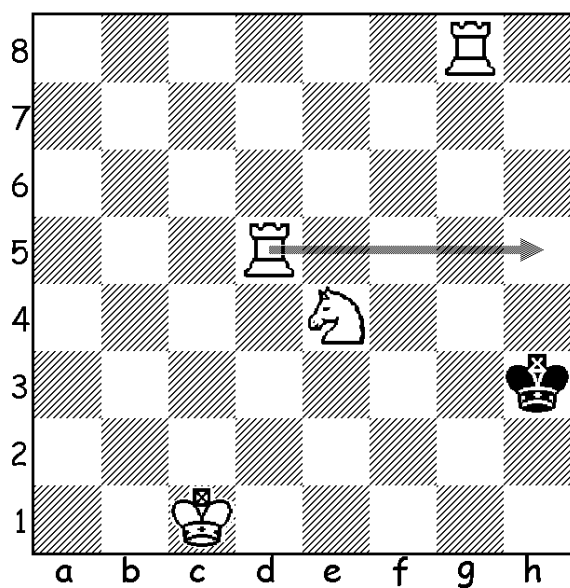


ECHEC ET MAT DE LA TOUR :

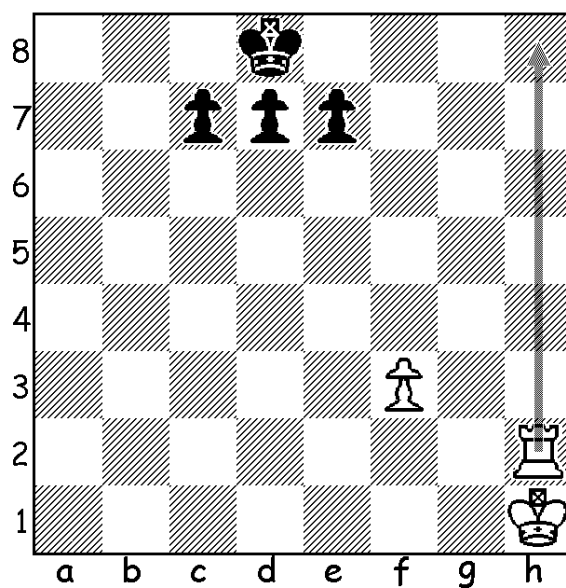
Td3-h3#



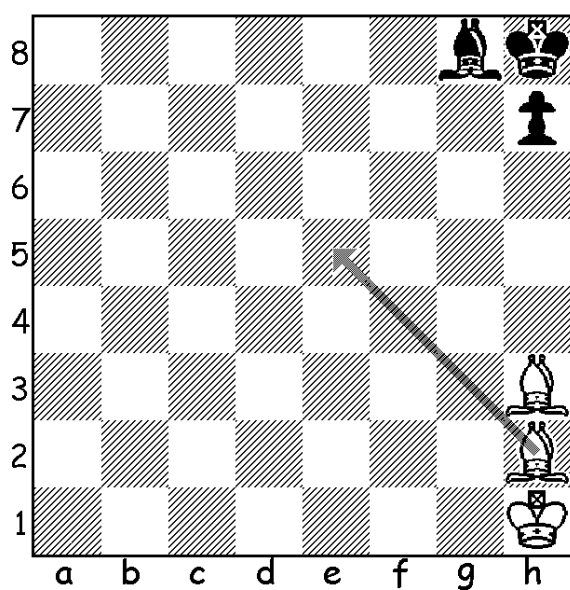
ECHEC ET MAT DES DEUX TOURS :
Td5-h5#



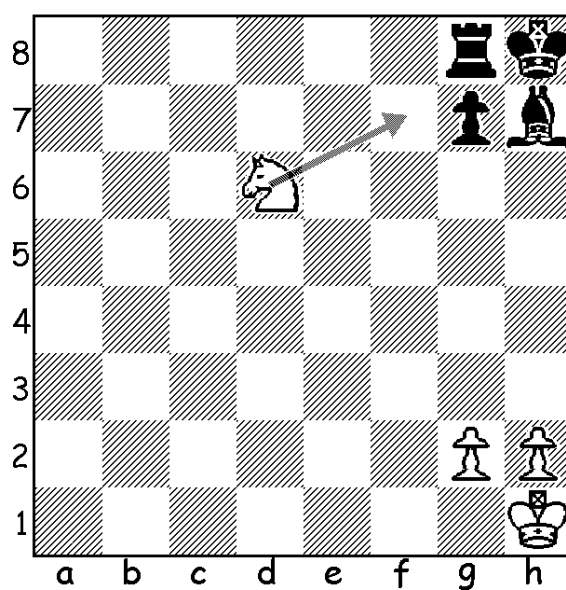
ECHEC ET MAT DU COULOIR
Th2-h8#



ECHEC ET MAT DE L'ANGLE
Fh2-e5#



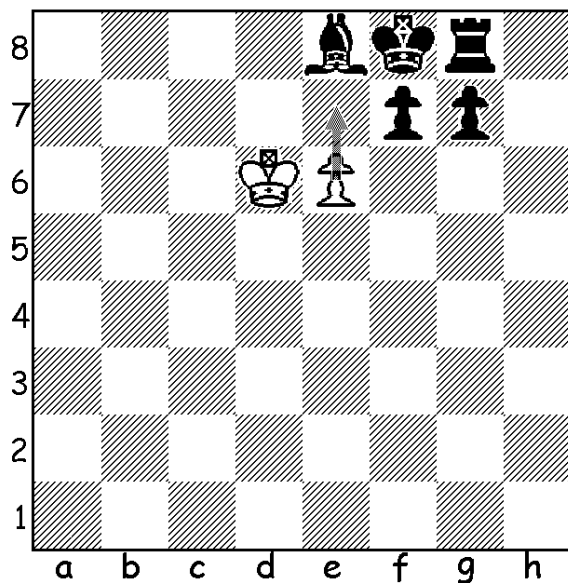
ECHEC ET MAT A L'ETOUFFE
Cd6-f7#



LA VALEUR DES PIECES :

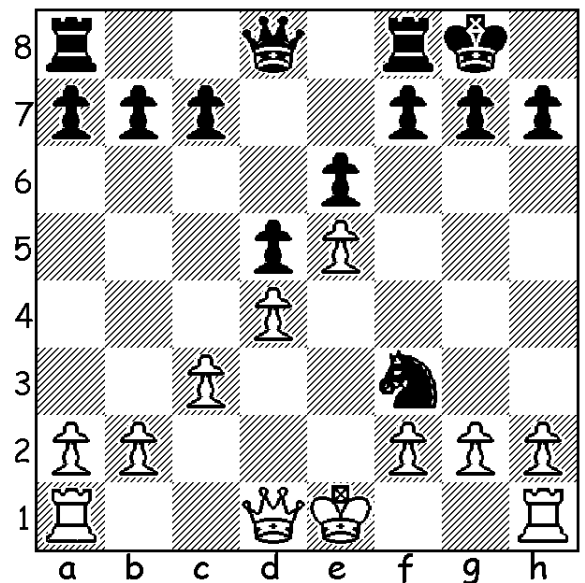
Les noirs ont l'avantage matériel. 10 points contre 1 pour les blancs.

Pourtant les blancs gagnent : e6-e7#



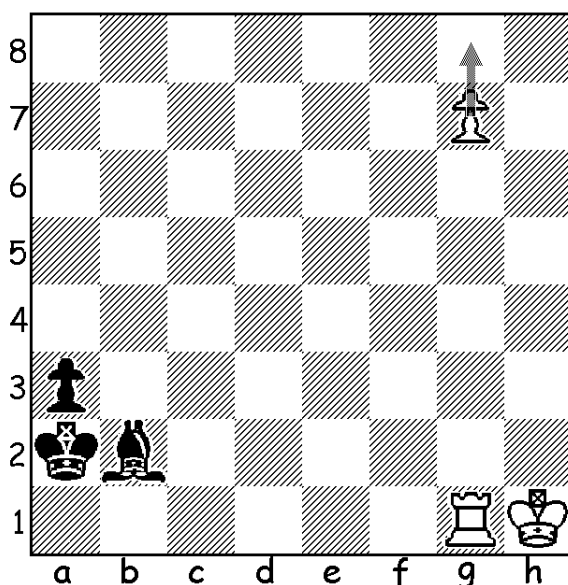
LE ROQUE :

Le roque est impossible car le Roi blanc est en échec par le Cavalier noir en f3.



LA PROMOTION

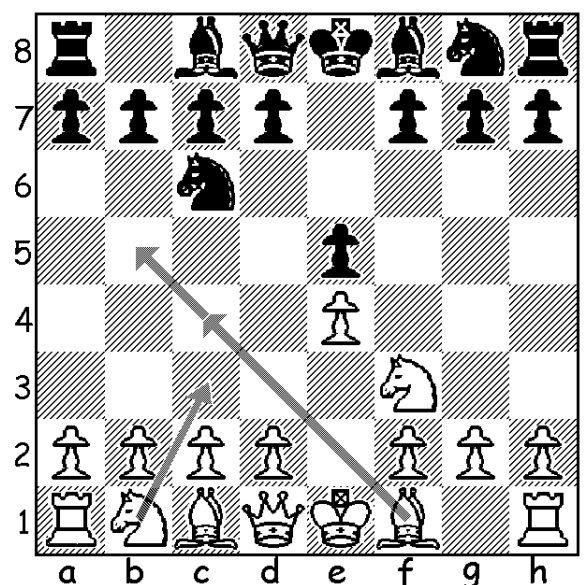
Pour gagner, les blancs jouent g7-g8
Que choisis tu comme pièce ? La Dame ou un Fou et il y a échec et mat.



BIEN COMMENCER UNE PARTIE

Il faut contrôler le centre.

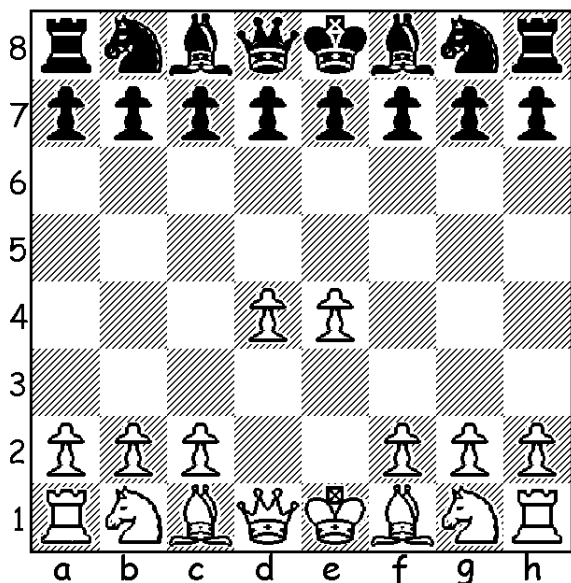
Cb1-c3, Ff1-c4 ou b5 sont des bons coups. Ils vont permettre de développer une pièce et de contrôler le centre.



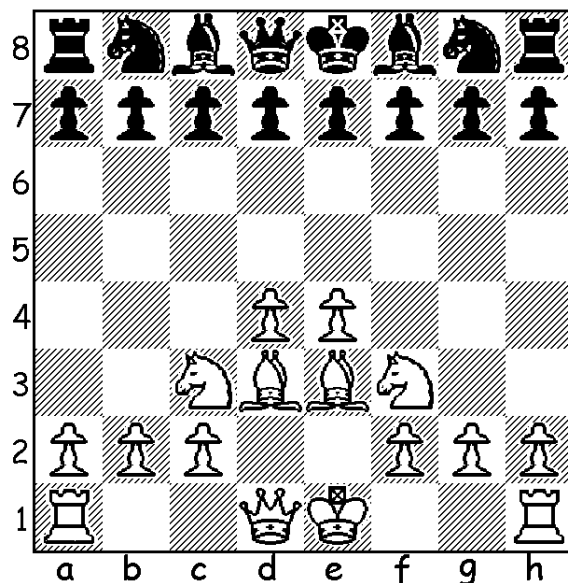
LEÇON 16 : BIEN COMMENCER UNE PARTIE (2)

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 :

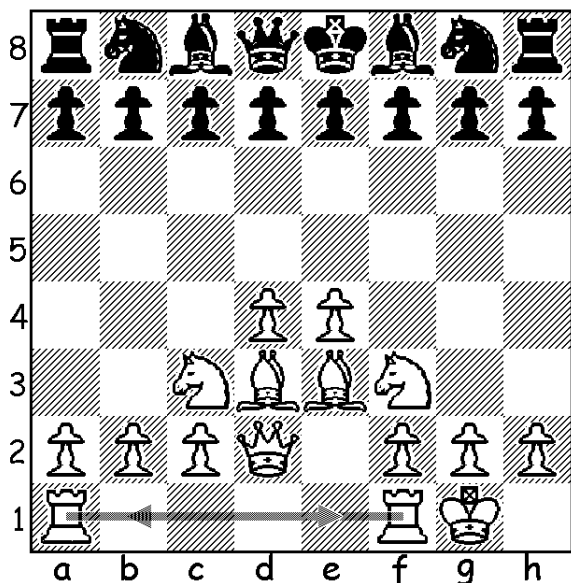
1) Sortir les Pions pour qu'ils contrôlent le centre, agrandissent leur camp.



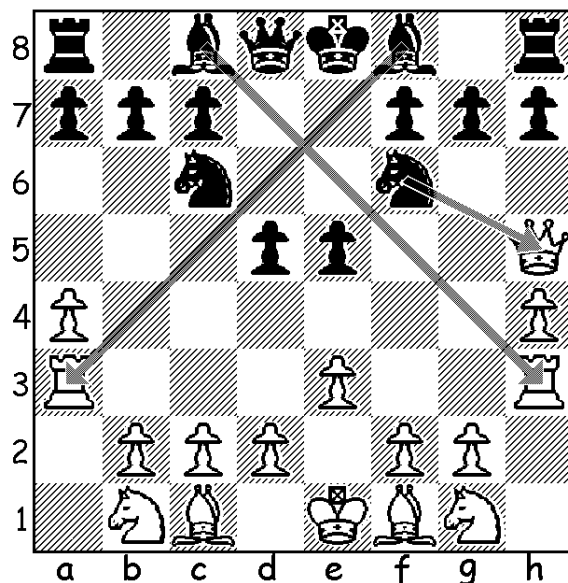
2) Après, on sort les pièces légères (Fous, Cavaliers) vers le centre, pour roquer, et être plus solide.



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.

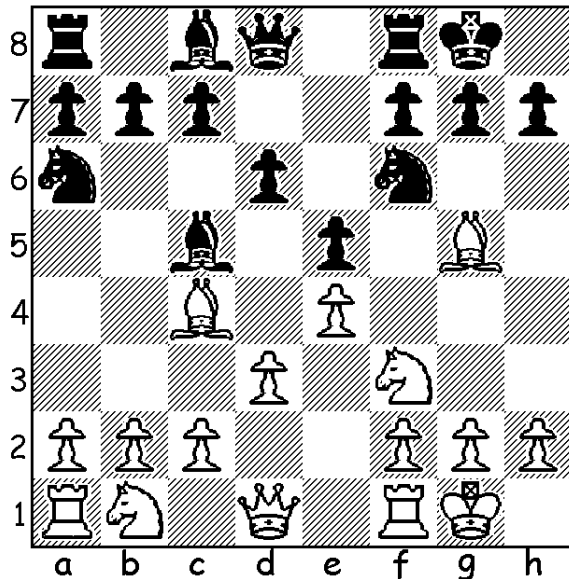


4) Ne pas sortir les grosses pièces trop tôt ! Si les Tours et les Dames sortent trop tôt, elles devront reculer si des pièces légères les attaquent !

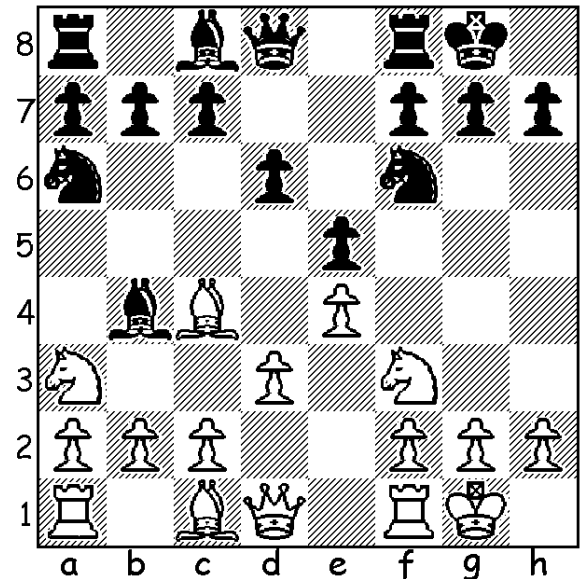


LEÇON 16 : ENTRAÎNEMENT

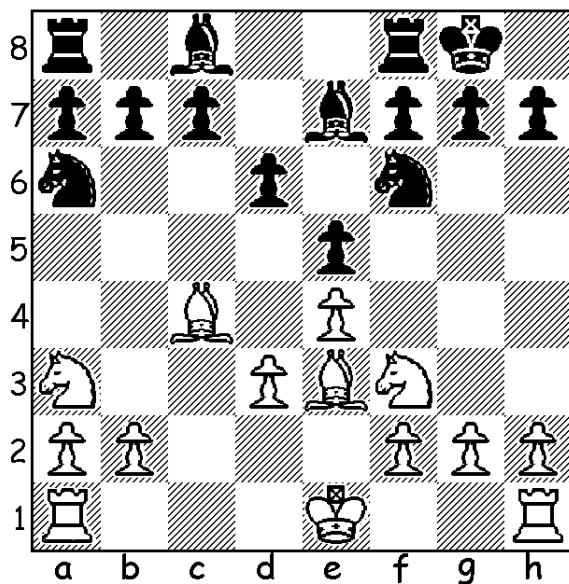
○ **Exercice 1 :** Jouez un coup qui développe une pièce au centre.



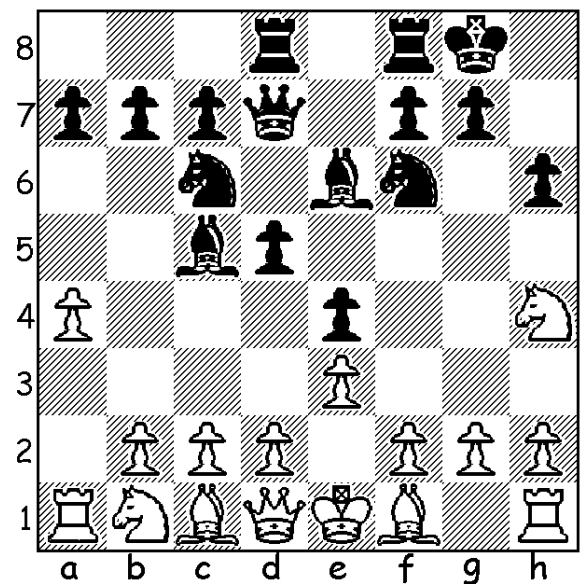
○ **Exercice 2 :** Jouez un coup qui développe une pièce au centre.



○ **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 ?

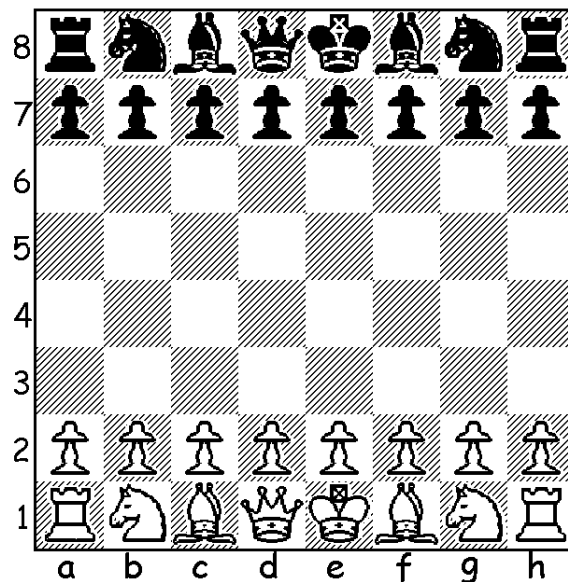


LEÇON 16 : PHASE DE JEU

Entraînement avec l'adversaire à jouer des débuts de partie. Jouer les 10 premiers coups d'une partie. L'objectif est de réussir à faire une bonne ouverture :

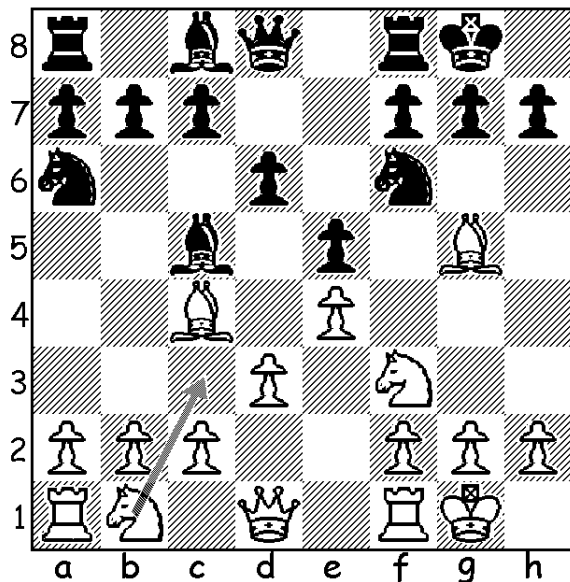
- 1) Placer les Pions au centre.
- 2) Sortir les pièces légères. (Fous, Cavaliers)
- 3) Roquer (obligatoire).
- 4) Ne pas sortir les grosses pièces trop tôt.
- 5) Ne pas jouer trop de coups de Pion. Les coups de Pion ne sont pas des coups de développement.
- 6) Eviter de jouer plusieurs fois la même pièce, cela fait perdre des temps de développement.

Puis recommencer en changeant de couleur. Celui qui a les blancs prend les noirs.

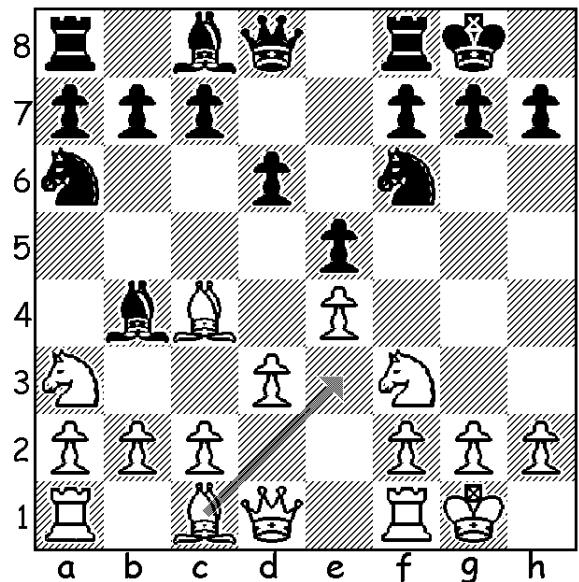


LEÇON 16 : CORRECTION

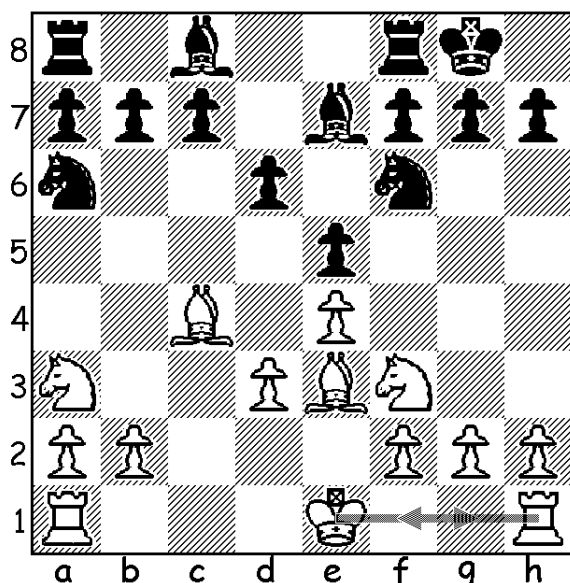
Exercice 1 : Cb1-c3. On développe le Cavalier, il contrôle des cases du centre de l'échiquier.



Exercice 2 : Fc1-e3. On développe le Fou. Il contrôle des cases du centre de l'échiquier.



Exercice 3 : Il faut roquer (règle 3 de la leçon)



Exercice 4 : Ce sont les noirs, bien sur !

- Les blancs n'ont mis en jeu que leur Cavalier (qui n'est même pas au centre)
- Les noirs ont développé toutes leurs pièces. Ils sont plus forts au centre de l'échiquier.

Aux échecs quand on met en jeu les pièces, on dit que l'on a développé les pièces. Développer les pièces c'est jouer les pièces qui n'ont pas encore bougé

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 ?

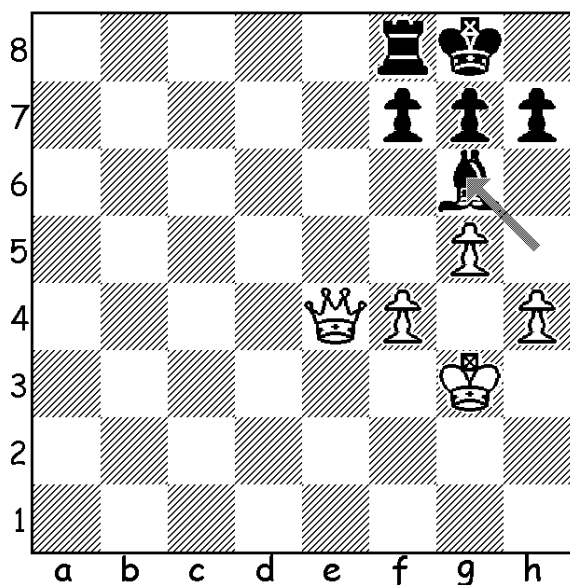
Nous allons apprendre à bien réfléchir avant de jouer un coup.

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

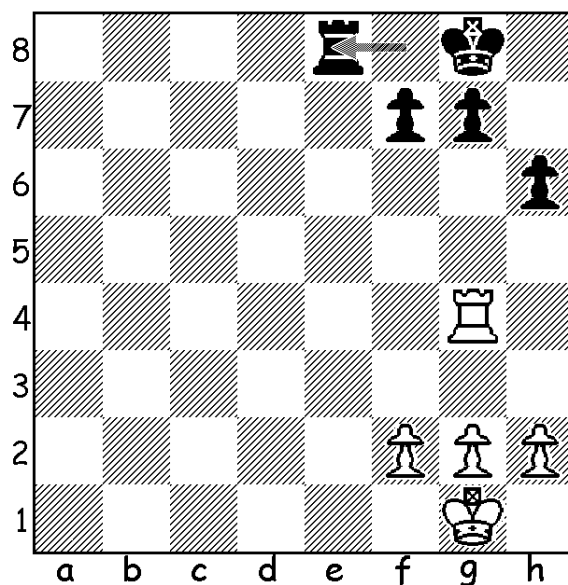
Quand on a trouvé, il faut chercher le meilleur coup d'attaque ou de défense.

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

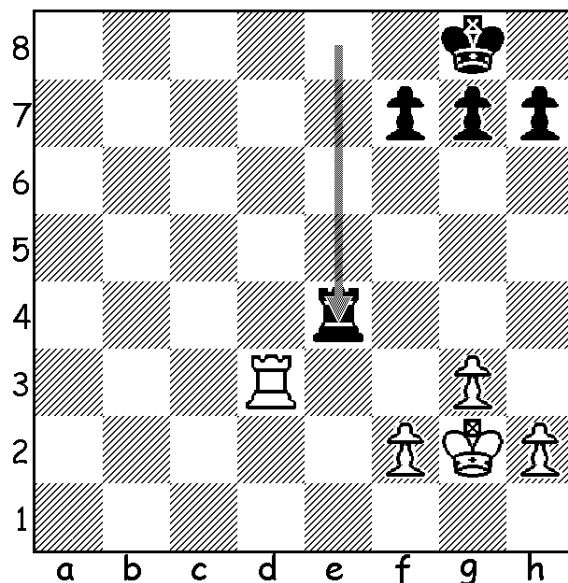
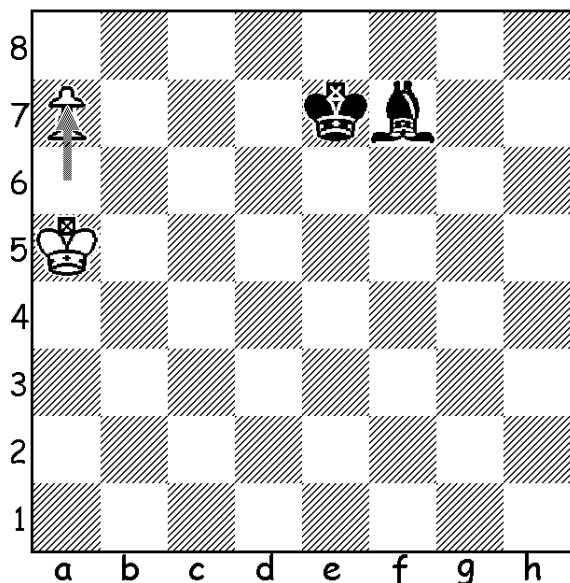
Dans cet exemple, ils viennent de jouer la Tour. Pourquoi ? Pour la déplacer en e1 et faire échec et mat au Roi blanc !



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

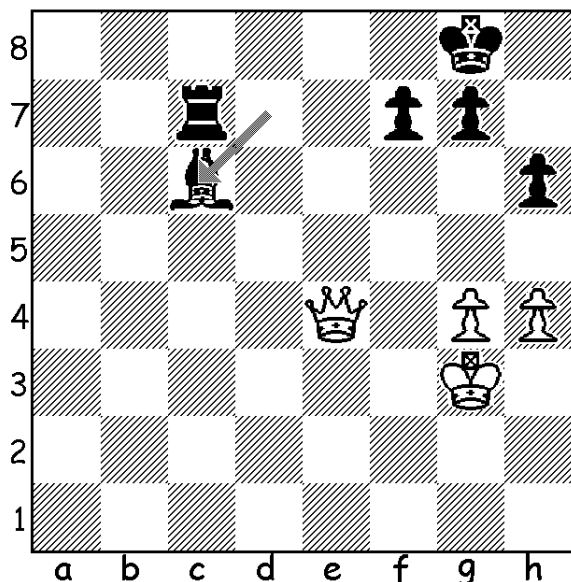


Les noirs ont capturé un Pion en e4, mais c'est une grave erreur. Pourquoi ? Parce que les blancs font échec et mat en jouant leur Tour en d8.

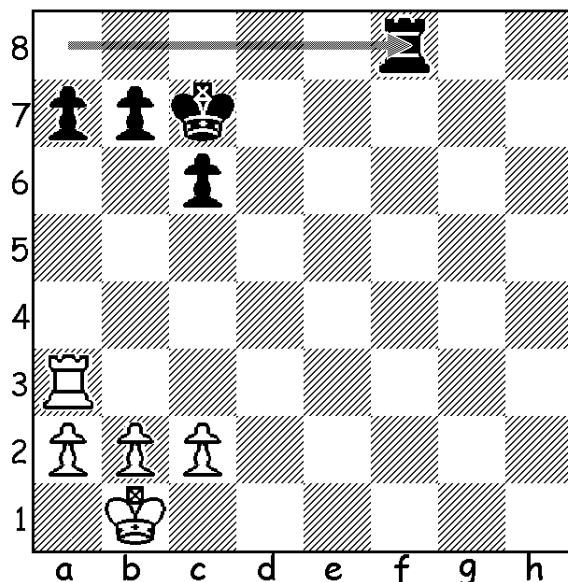


LEÇON 17 : ENTRAÎNEMENT

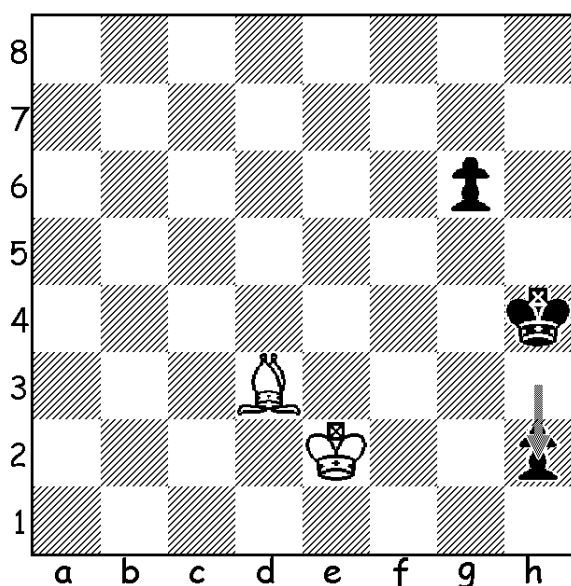
○ Exercice 1 : Les noirs viennent de jouer leur Fou. C'est à toi de jouer ! Entoure le meilleur coup : Rg3-f4 ou h4-h5 ou De4-f4



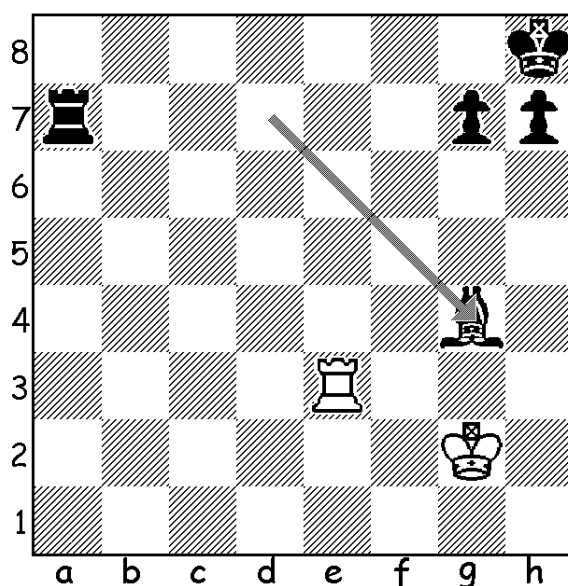
○ Exercice 2 : Après ce déplacement de la Tour noire quel est le meilleur coup des blancs : Ta3 x a7 ou Rb1-c1 ou Ta3-f3 ?



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

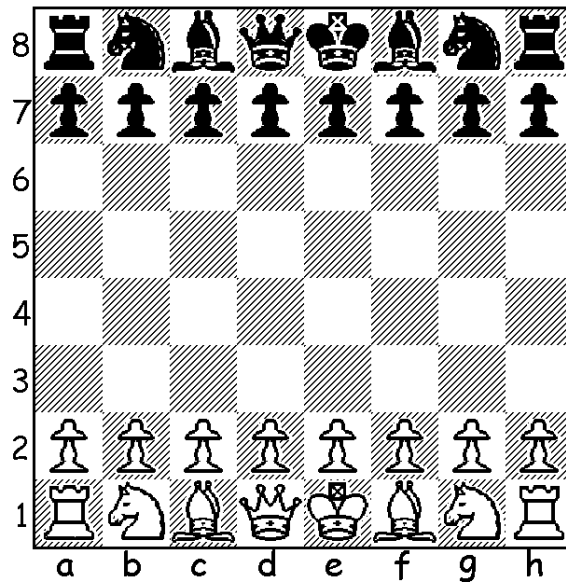


○ Exercice 4 : En prenant un Pion avec leur Fou les noirs ont commis une grave erreur. Pourquoi ? Trouve le meilleur coup : Te3-e8 ou Rg2-g3 ou Te3-g3 ?



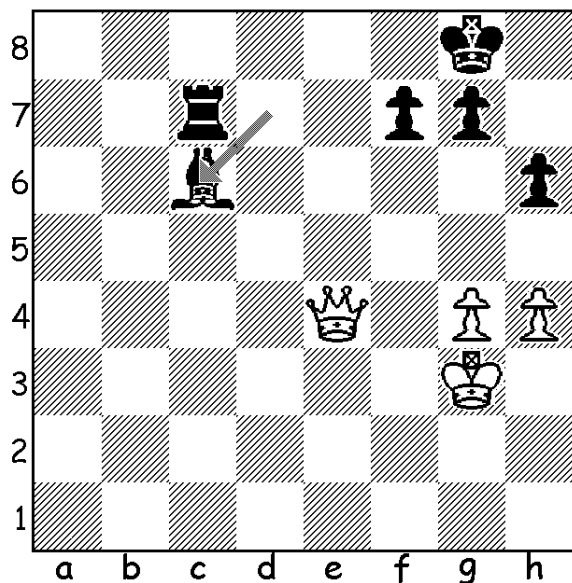
LEÇON 17 : PHASE DE JEU

Jeu libre en encourageant les élèves à se poser la question « pourquoi mon adversaire a-t-il joué ce coup ? ». L'enseignant interviendra ponctuellement pour vérifier que les objectifs sont atteints, c'est-à-dire que les élèves prennent en compte le coup de

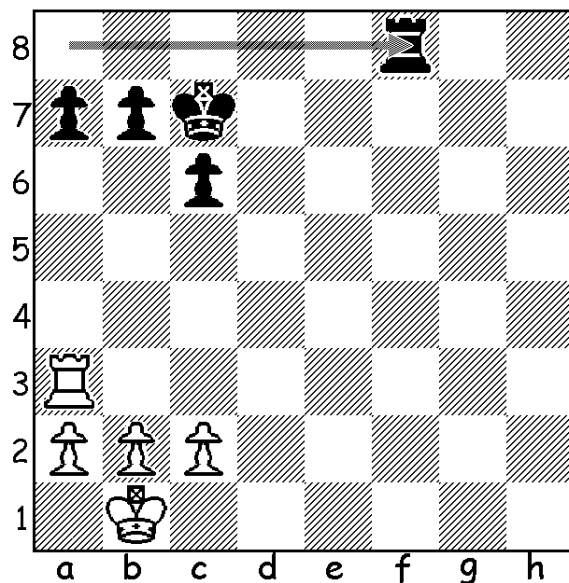


LEÇON 17 : CORRECTION

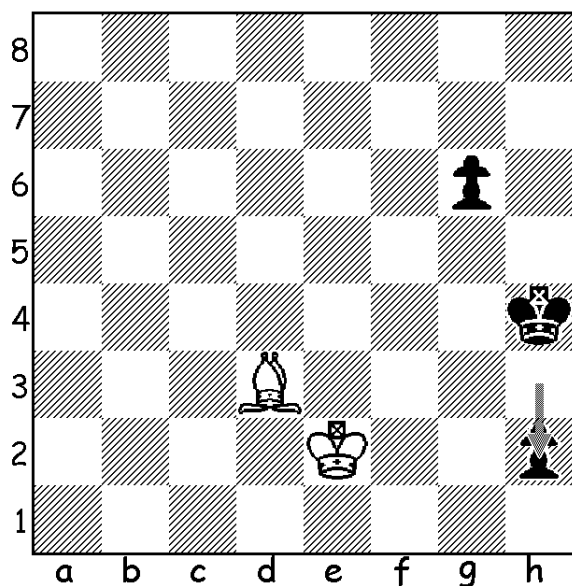
Exercice 1 : Les noirs menacent de prendre la Dame, le meilleur coup est donc De4-f4.



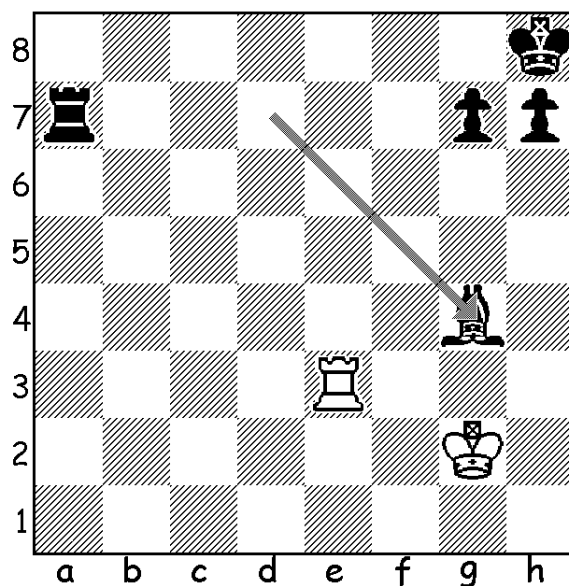
Exercice 2 : Ici les noirs menacent de faire échec et mat en jouant au prochain coup Tf8-f1. En jouant Rb1-c1 les blancs pourront éviter



Exercice 3 : Au prochain coup les noirs pourront faire une promotion en jouant leur Pion en h1. Le seul coup pour l'éviter est de contrôler la case h1 en jouant Fd3-e4.



Exercice 4 : En prenant un Pion en g3 les noirs permettent aux blancs de gagner la partie. Te3-e8 fait échec et mat !



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.

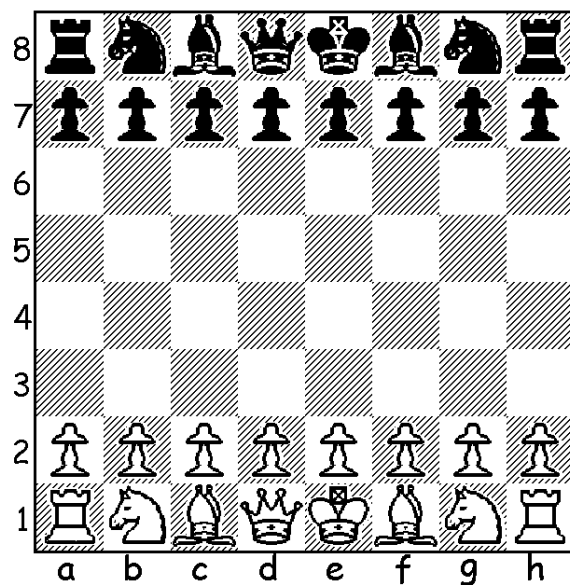
Après réflexion, les blancs jouent, appuient sur leur bouton et c'est maintenant le temps des noirs qui s'écoule, et ainsi de suite.

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.

LEÇON 18 : PHASE DE JEU

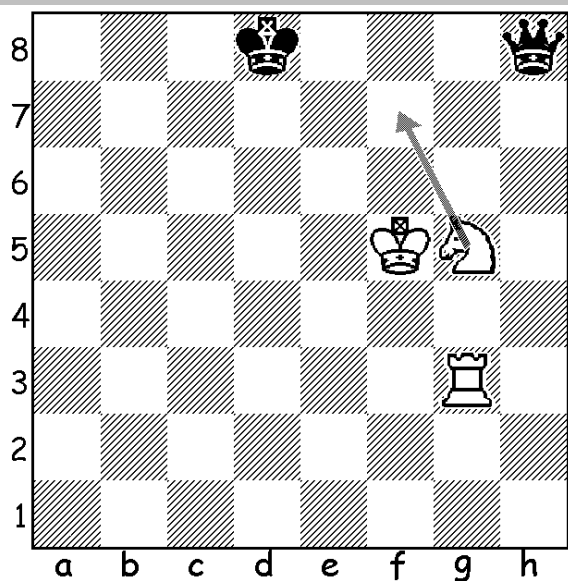
Jeu libre en veillant à ce que les élèves n'oublient pas d'appuyer sur la pendule et utilisent la même main pour jouer et appuyer sur la pendule.



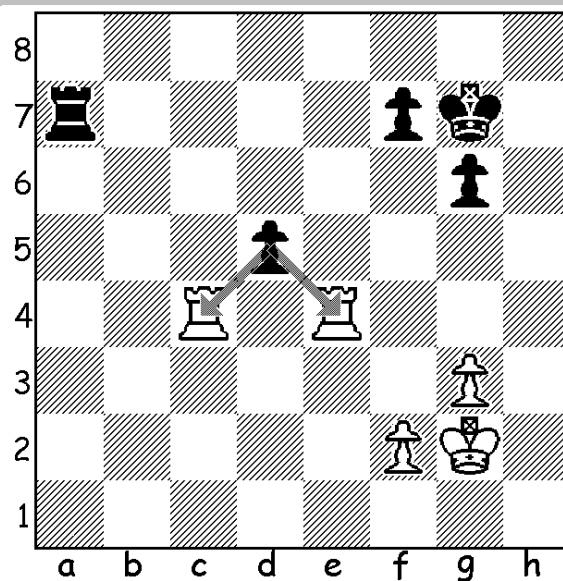
LEÇON 19 : LES ARMES PRINCIPALES (1) : LA FOURCHETTE

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.

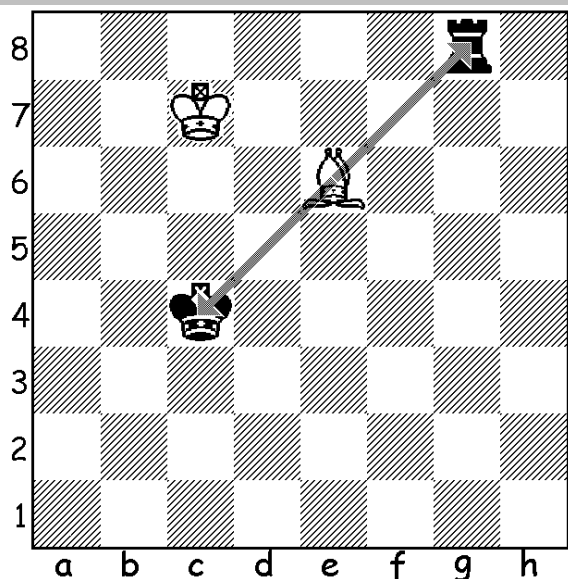
Les blancs jouent Cf7 +, attaquent le Roi noir et la Dame noire ! Le Roi noir est en échec, les noirs doivent donc protéger leur Roi. Il ne reste plus aux blancs qu'à capturer la Dame noire : Cf7xh8.



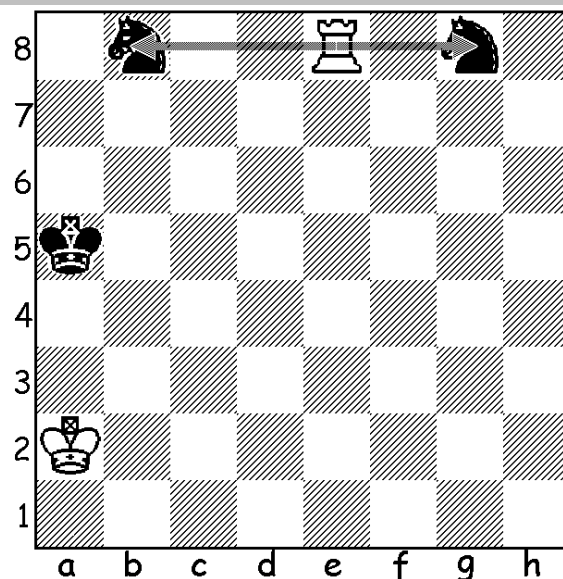
Ici le Pion noir fait une fourchette à 2 Tours. Les blancs ne pourront pas sauver les 2 Tours, ce qui permettra aux noirs d'en manger au moins une.



Fourchette avec un Fou.

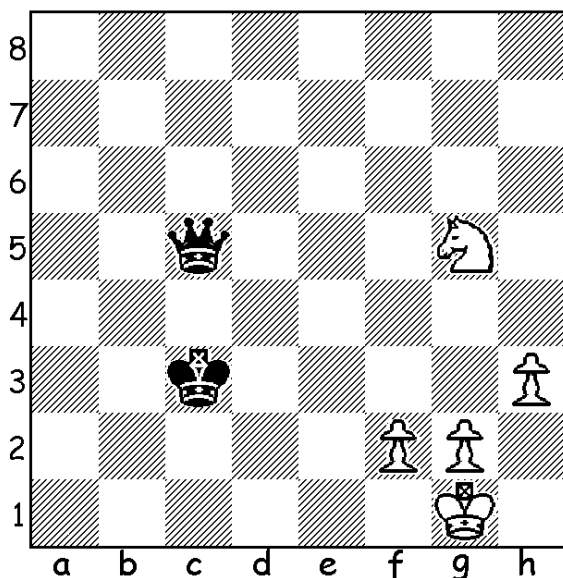


Fourchette avec la Tour.

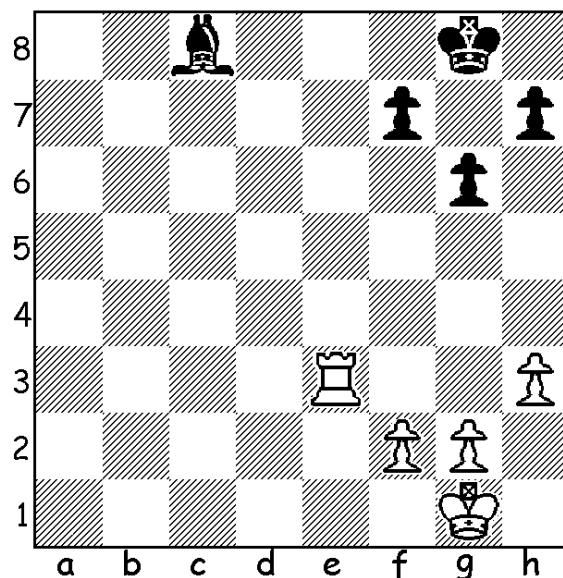


LEÇON 19 : ENTRAÎNEMENT

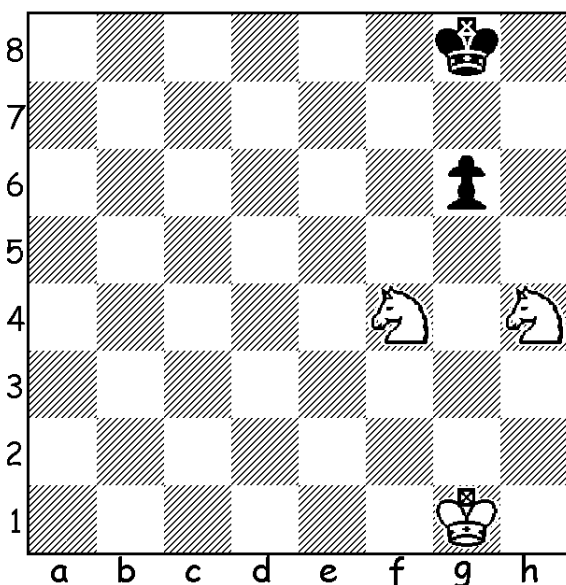
○ **Exercice 1** : Trouve le bon coup pour faire une fourchette et gagner ainsi du matériel.



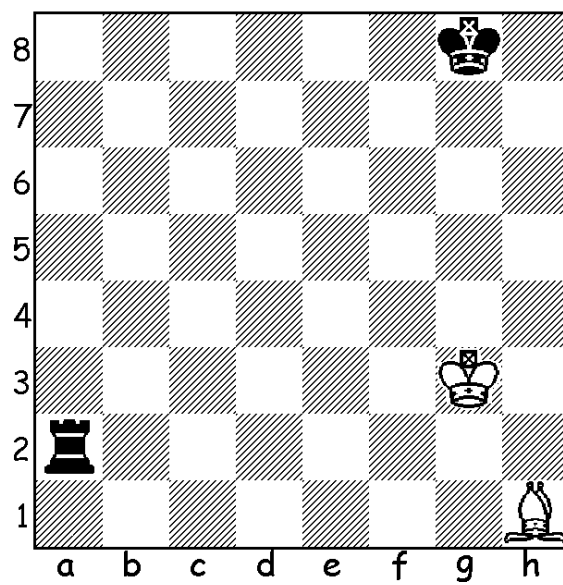
○ **Exercice 2** : Trouve le bon coup pour faire une fourchette et gagner ainsi du matériel.



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

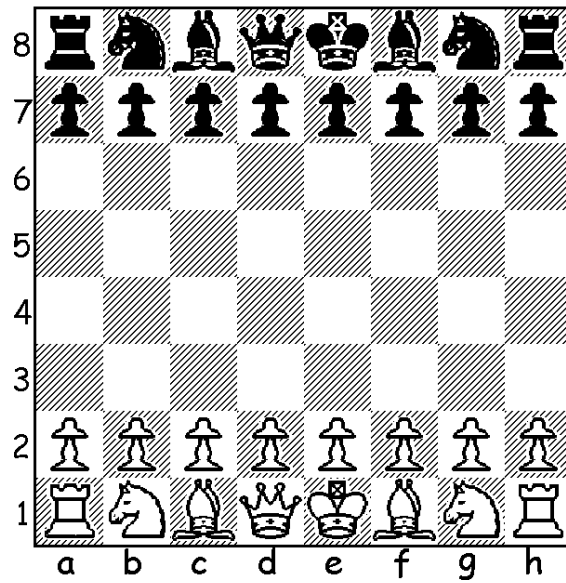


○ **Exercice 4** : Trouve le bon coup pour faire une fourchette et gagner ainsi du matériel.



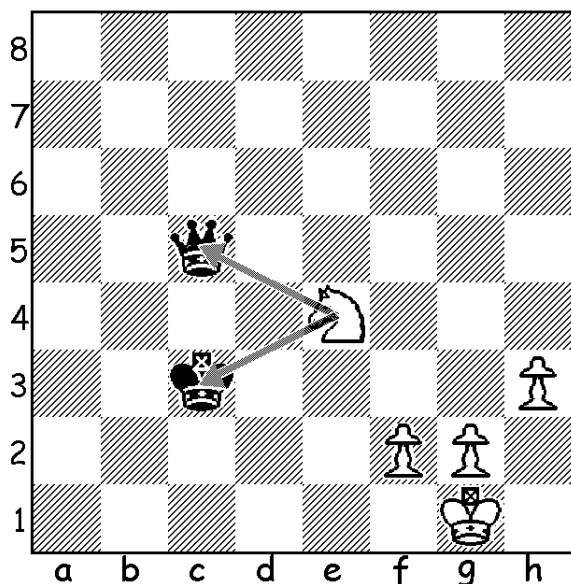
LEÇON 19 : PHASE DE JEU

Jeu libre en veillant à ce que les élèves essaient d'utiliser si possible la tactique de la fourchette.

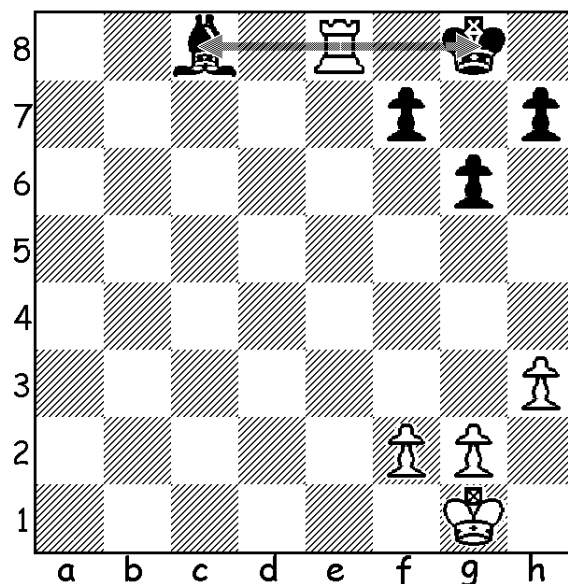


LEÇON 19 : CORRECTION

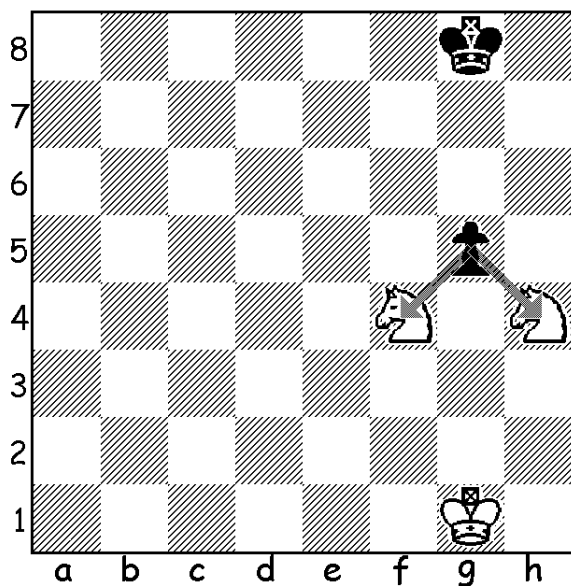
Exercice 1 : Cg5-e4+, le Cavalier fait une fourchette en faisant échec au Roi noir. Au prochain coup la Dame noire est



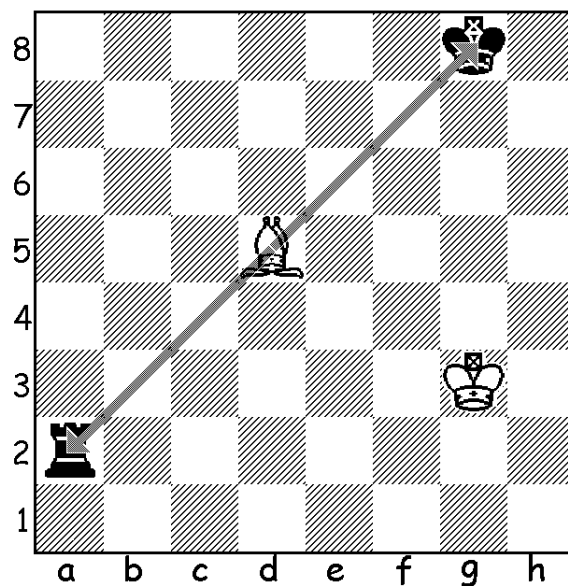
Exercice 2 : Te3-e8+, la Tour pourra capturer le Fou au prochain coup.



Exercice 3 : g6-g7, le Pion noir fait une fourchette au Cavalier et à la Tour.



Exercice 4 : Fh1-d5+, le Fou pourra capturer la tour au prochain coup.

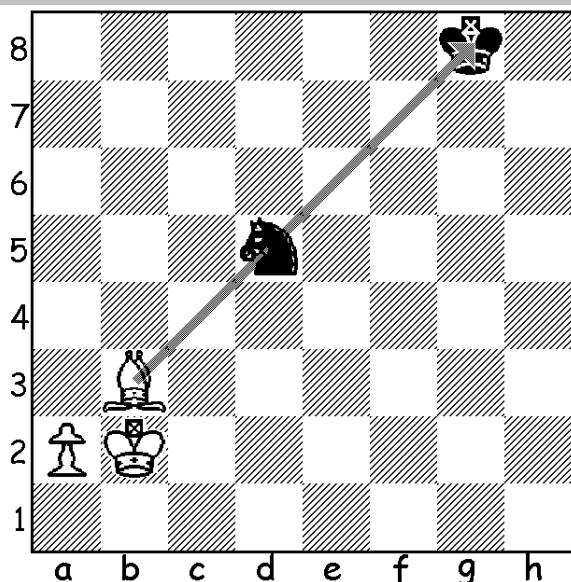


LEÇON 20 : LES ARMES PRINCIPALES (2) : LE CLOUAGE

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

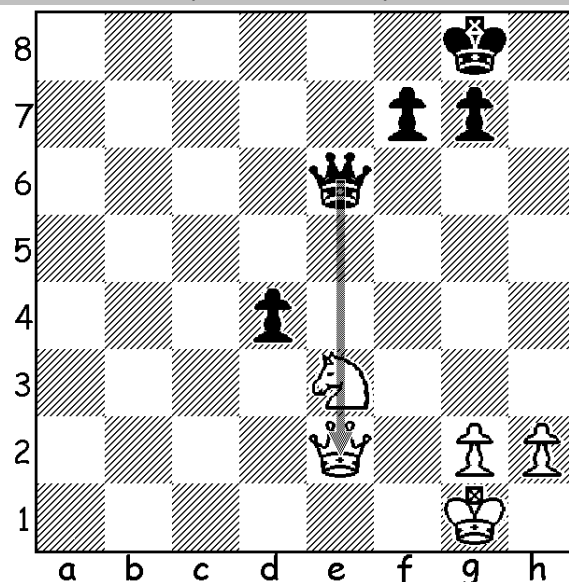
On ne peut pas du tout déplacer la pièce car le Roi serait alors en échec.



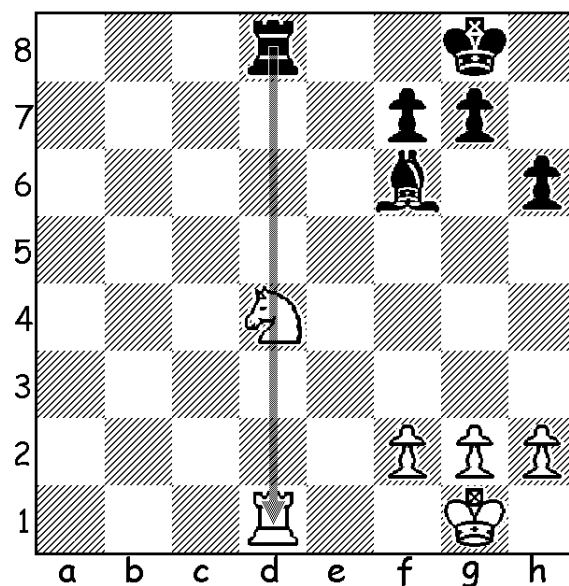
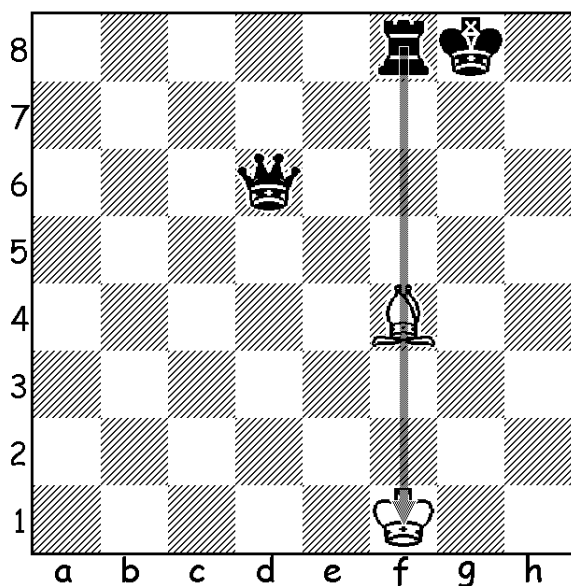
Dans le clouage absolu, le Roi est la deuxième pièce impliquée. Ici le Cavalier ou le Fou (diagramme du bas) n'ont absolument pas le droit de bouger, sinon les joueurs mettront eux-mêmes leur Roi en échec, ce qui est interdit.

Le clouage relatif

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

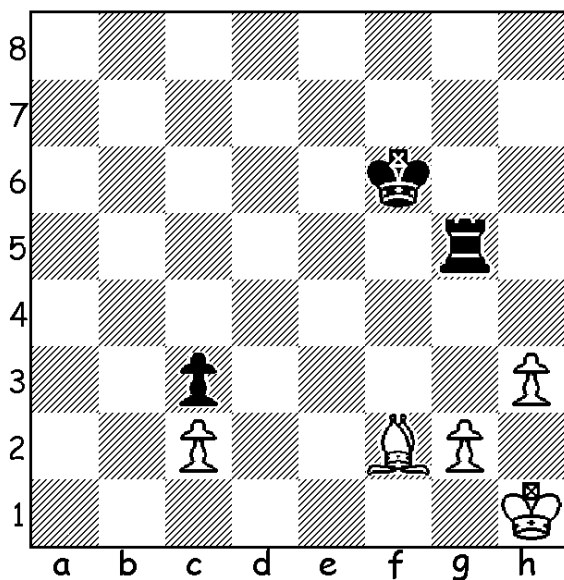


Dans le clouage relatif, contrairement au clouage absolu, on peut bouger la pièce clouée, aux risques et périls de la pièce située derrière. Ici, on peut déplacer le Cavalier, mais la Dame blanche sera mangée. Donc il vaut mieux perdre le Cavalier.

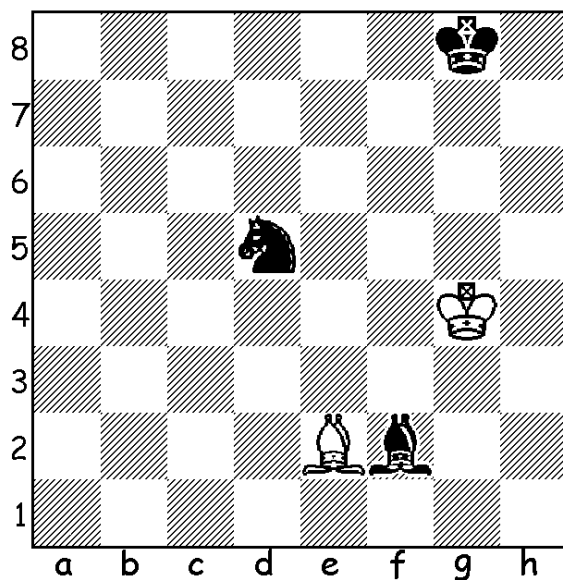


LEÇON 20 : ENTRAÎNEMENT

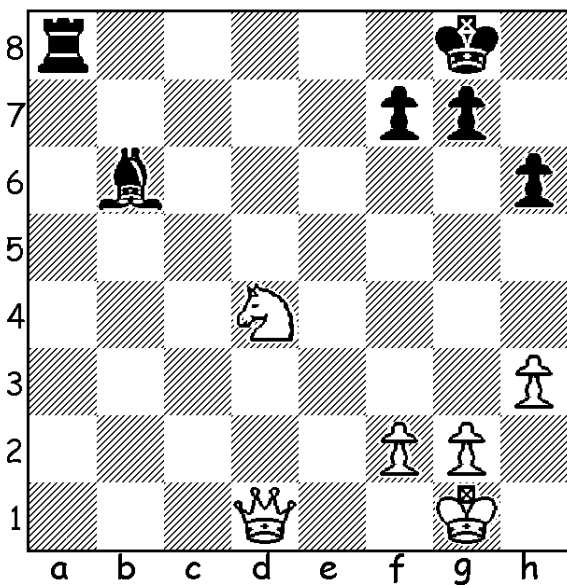
○ **Exercice 1** : Gagne du matériel grâce à un clouage absolu.



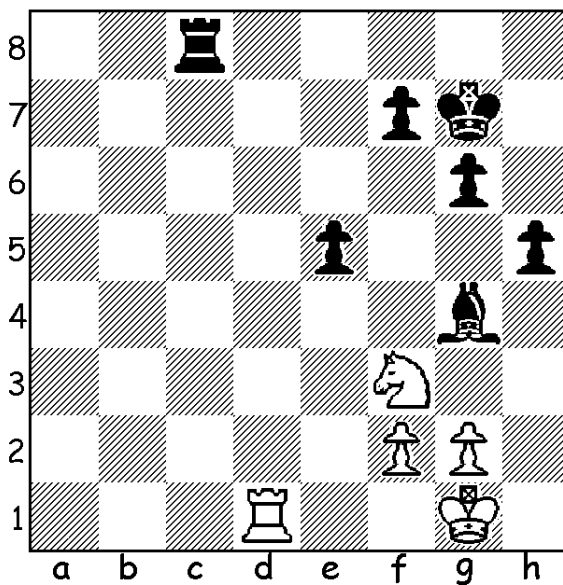
○ **Exercice 2** : Trouve le bon coup pour être sûr de capturer le cavalier au prochain coup.



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

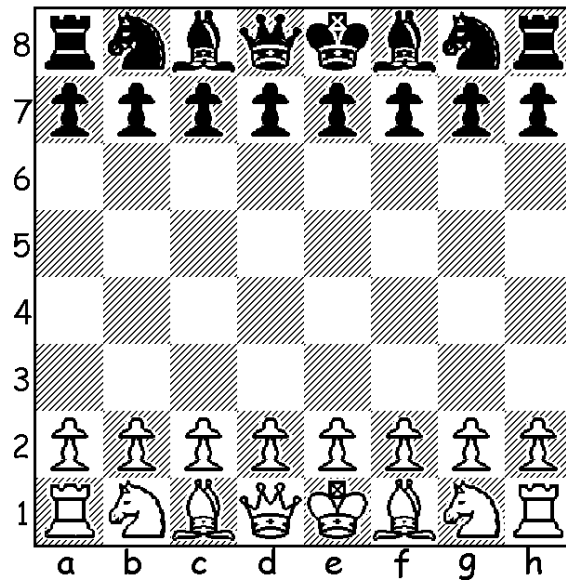


● **Exercice 4** : Trouve le bon coup pour gagner du matériel.



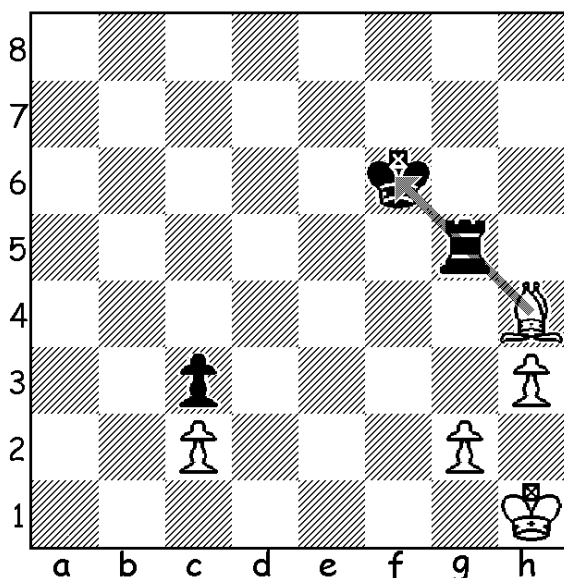
LEÇON 20 : PHASE DE JEU

Jeu libre en veillant à ce que les élèves essaient d'utiliser si possible la tactique du clouage.

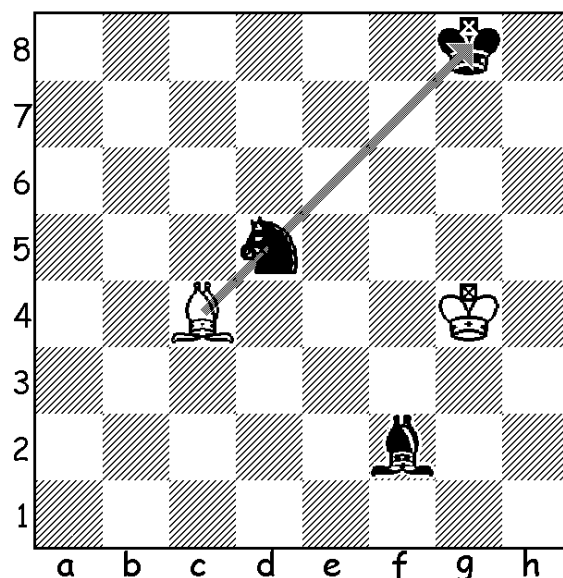


LEÇON 20 : CORRECTION

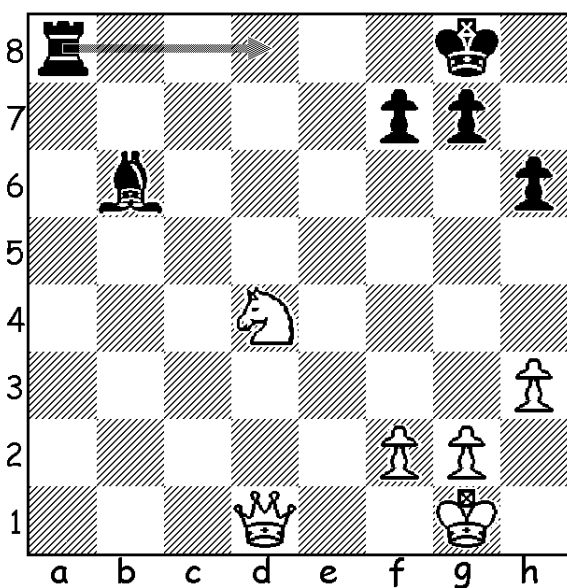
Exercice 1 : Ff2-h4, le Fou fait un clouage absolu. La Tour n'a pas le droit de bouger car le Roi noir serait alors en échec. Les blancs pourront donc capturer la Tour au prochain coup.



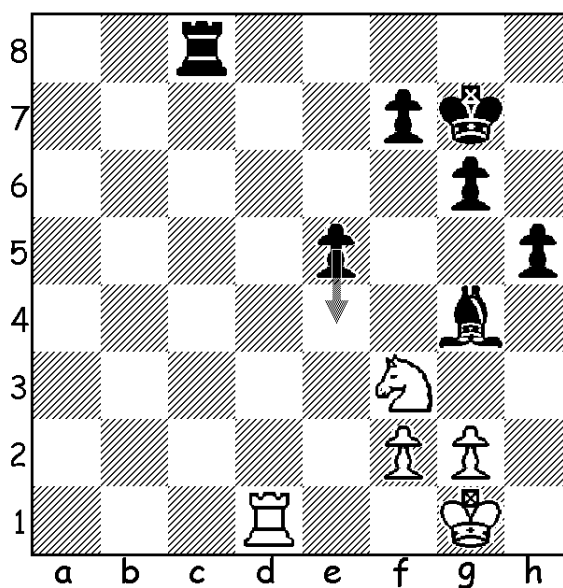
Exercice 2 : Fe2-c4, encore un clouage absolu. Le Cavalier ne pas se déplacer ou se protéger, il sera donc capturé par le Fou au prochain coup.



Exercice 3 : Ta8-d8, le clouage relatif permet aux noirs de gagner une pièce au prochain coup.



Exercice 4 : Le Fou fait déjà un clouage relatif sur le cavalier. En jouant e5-e4, les noirs attaquent encore le cavalier.

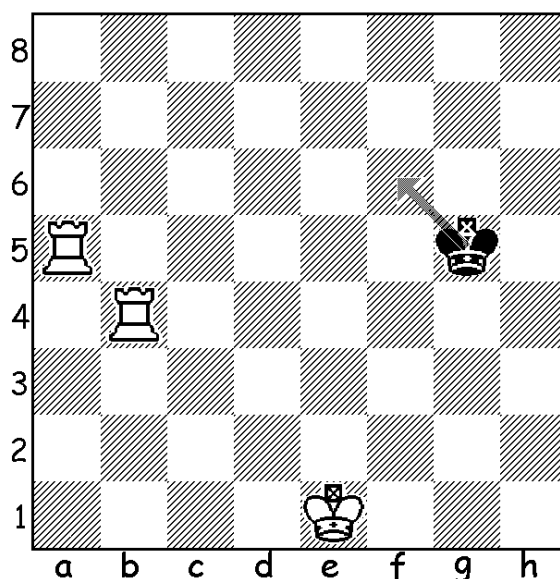
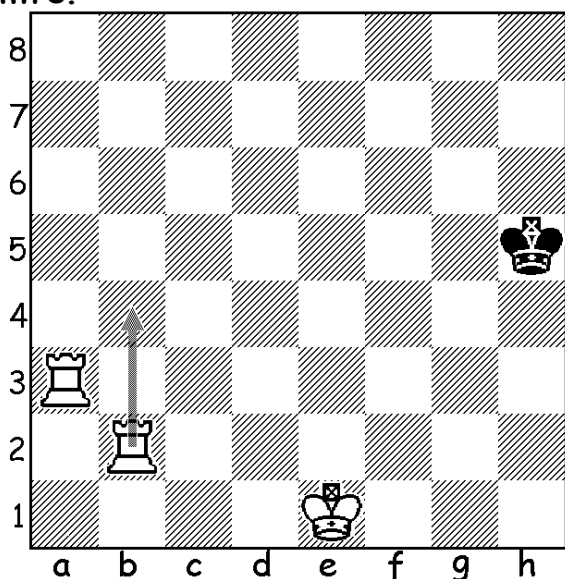


LEÇON 21 : LE MAT DES 2 TOURS

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.

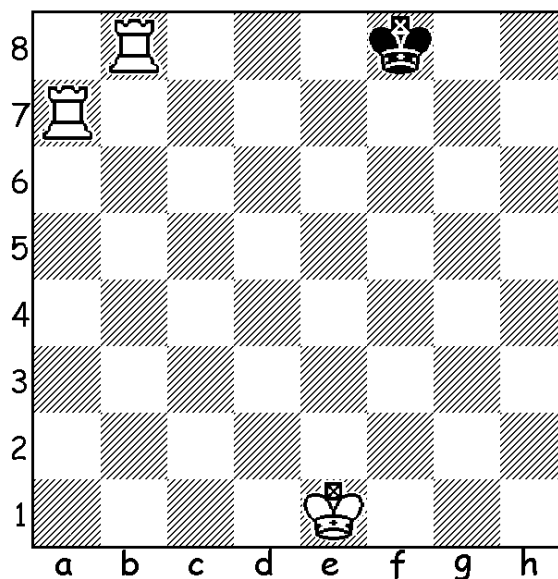
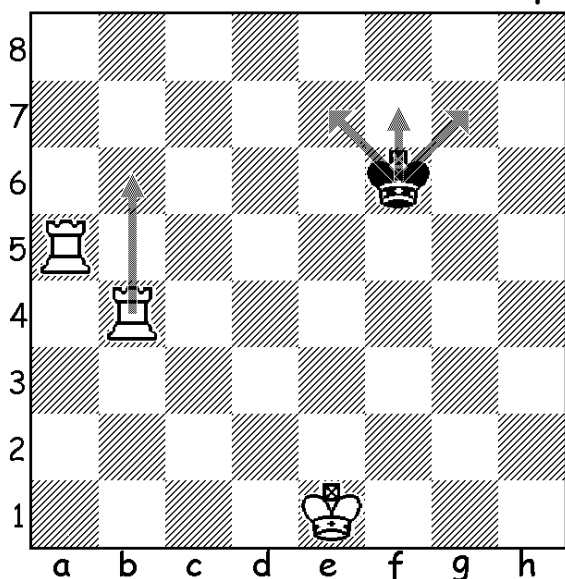
Etape 1 : créer une barrière

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



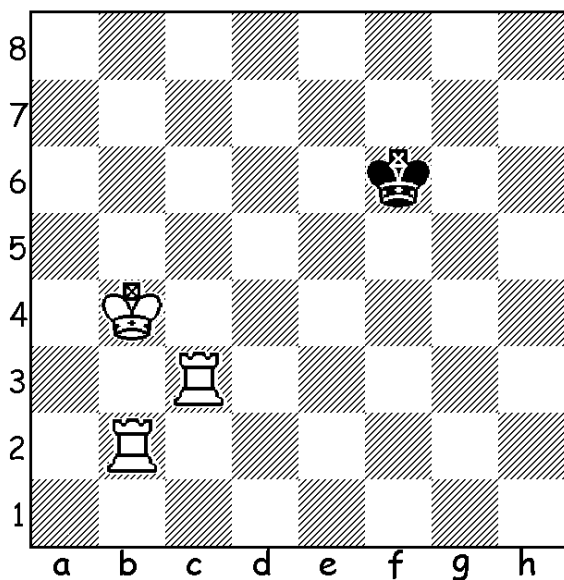
Etape 2 : obliger le Roi adverse à se réfugier sur les côtés de l'échiquier.

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 !

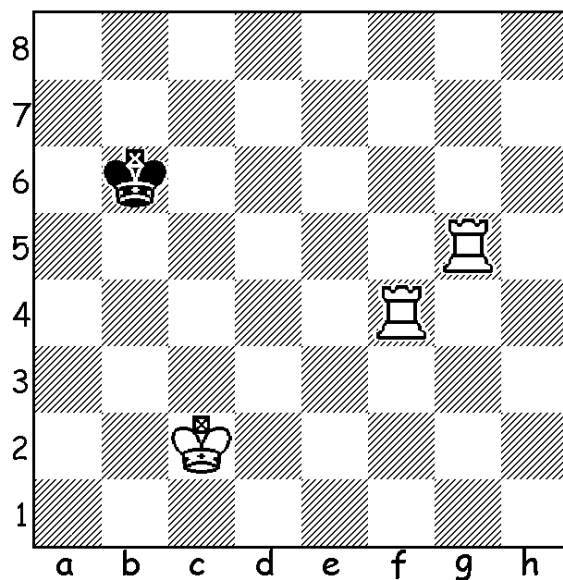


LEÇON 21 : ENTRAÎNEMENT

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

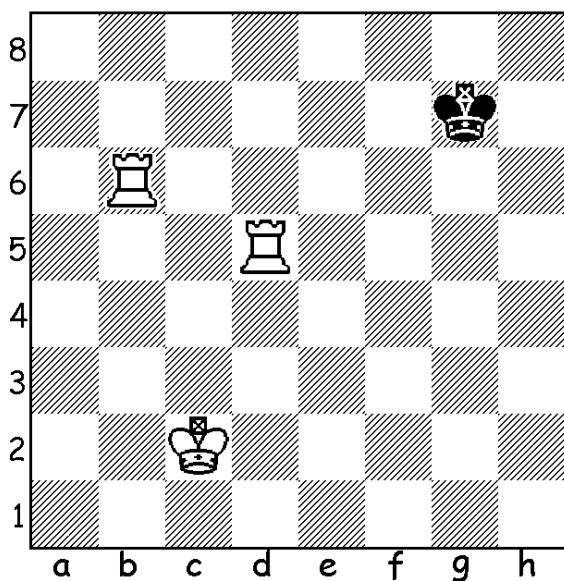


○ **Exercice 2** : Comment les blancs peuvent forcer le Roi noir à se réfugier sur la 7^{ème} rangée ?



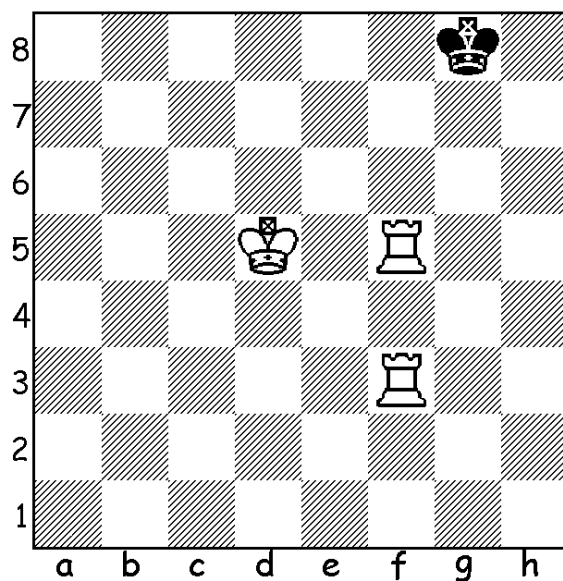
○ **Exercice 3** : trouve l'échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



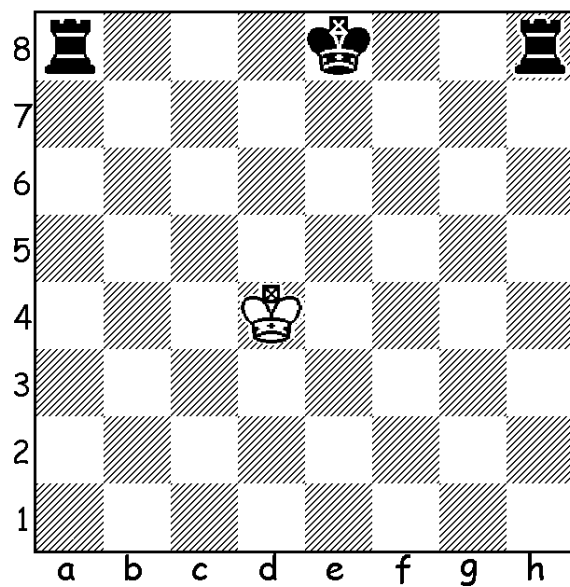
○ **Exercice 4** : Trouve l'échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



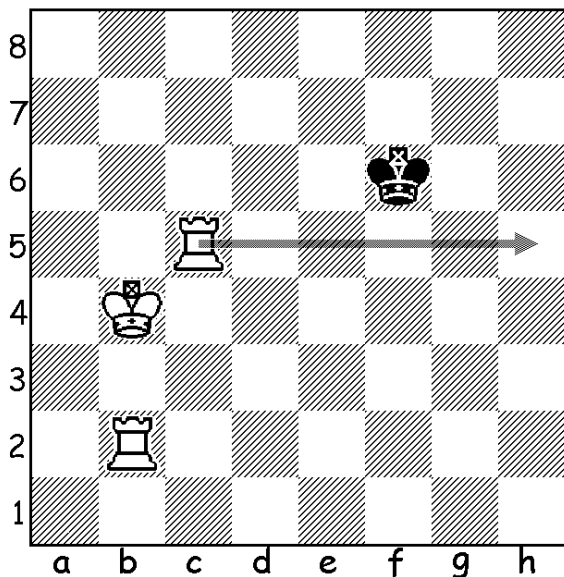
LEÇON 21 : PHASE DE JEU

Jeu libre : c'est aux noirs de jouer. Ils doivent gagner la partie grâce au mat des deux Tours !

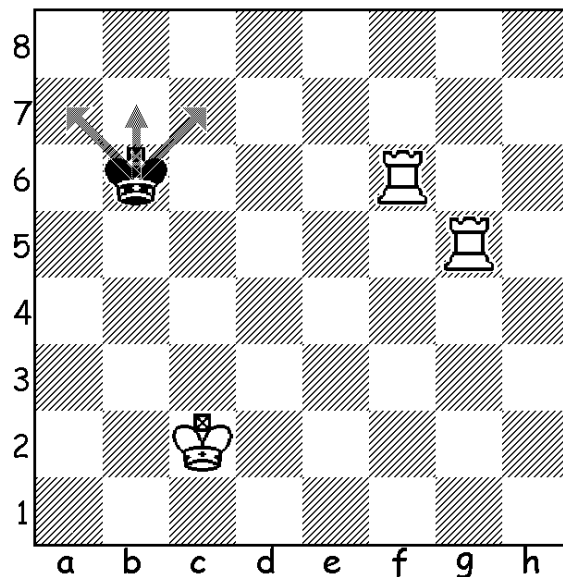


LEÇON 21 : CORRECTION

Exercice 1 : Tc3-c5 ou Tc3-e3. La Tour blanche empêche le Roi noir de revenir vers le centre.

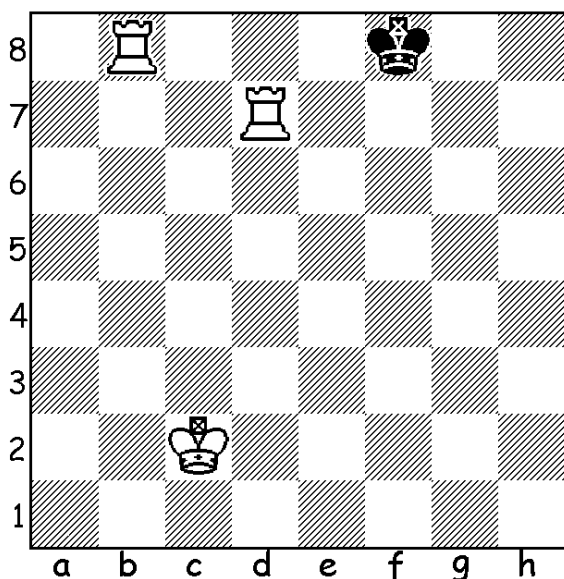


Exercice 2 : Tf4-f6 +. Le Roi noir est forcé de se réfugier sur la 7^{ème} rangée. Les blancs pourront mater facilement avec les deux Tours.



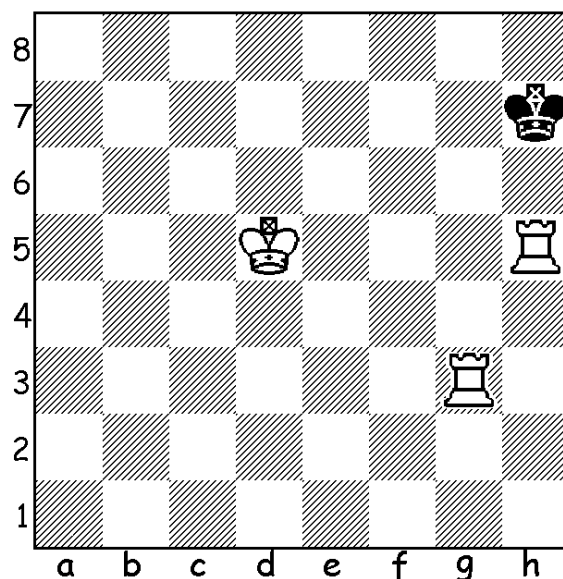
Exercice 3 : Les blancs jouent, et font échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
3. Td5-d7 +	Rg8-f8 (ou g8-h8)
4. Tb6-b8 mat	



Exercice 4 : Il y a deux possibilités.

BLANCS	NOIRS
1. Tf3-g3 + (ou Tf5-g5+)	Rg8-h7 (ou h8)
2. Tf5-h5 mat (ou Tf3-h3 mat)	



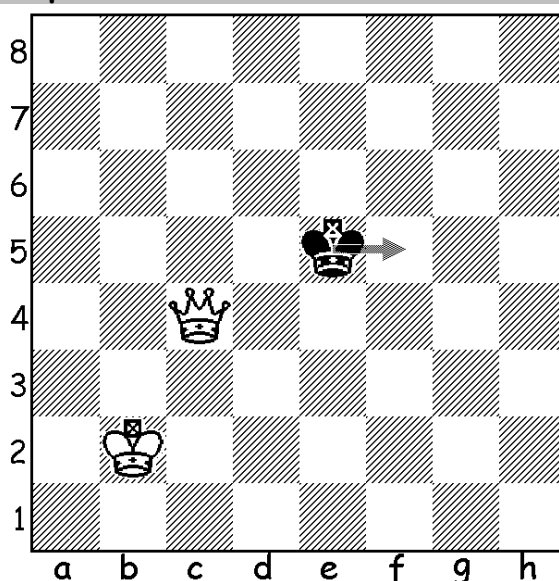
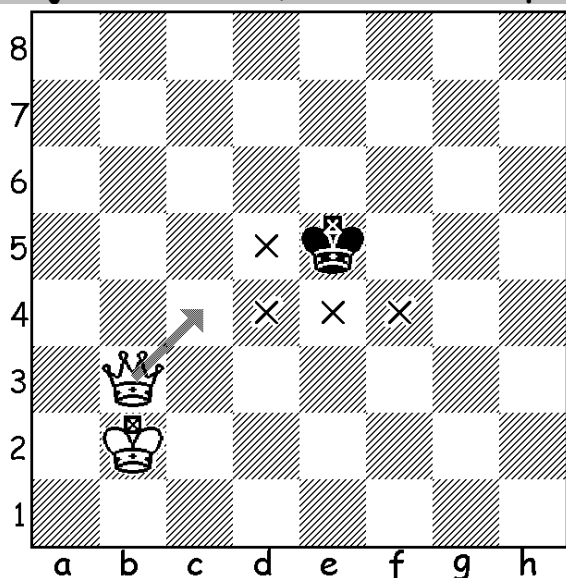
LEÇON 22 : LE BAISER MORTEL

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.

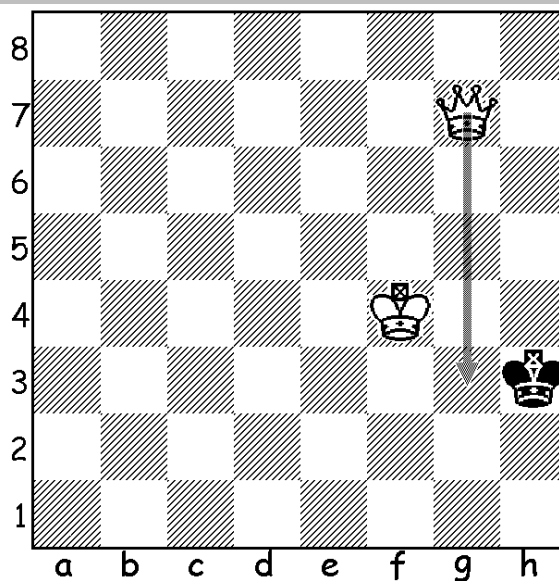
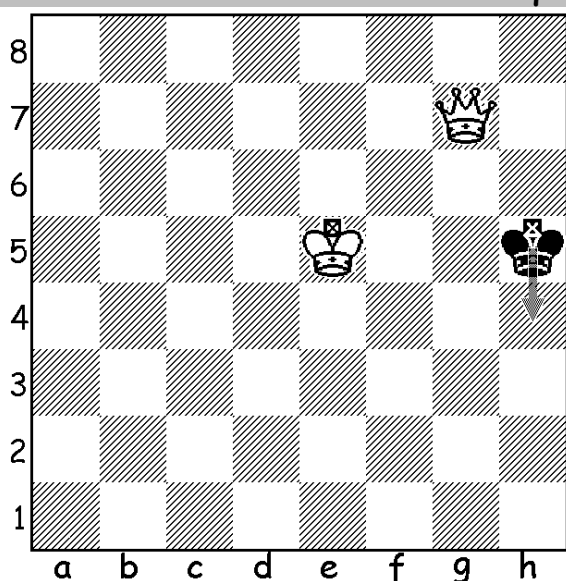
Etape 1 : créer une barrière et obliger le roi adverse à se réfugier sur les côtés.

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 !

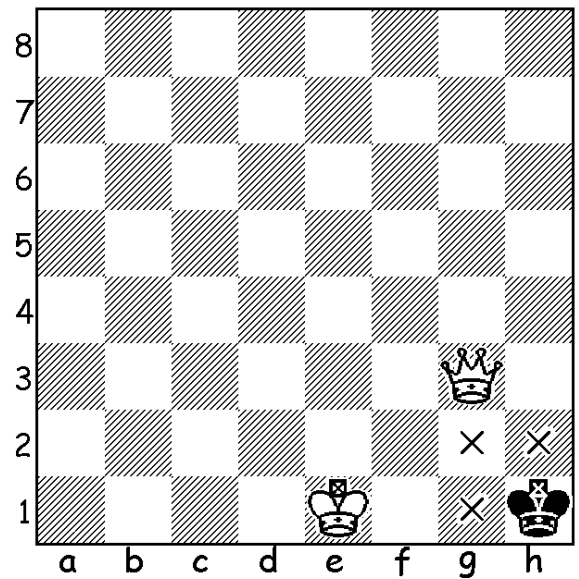
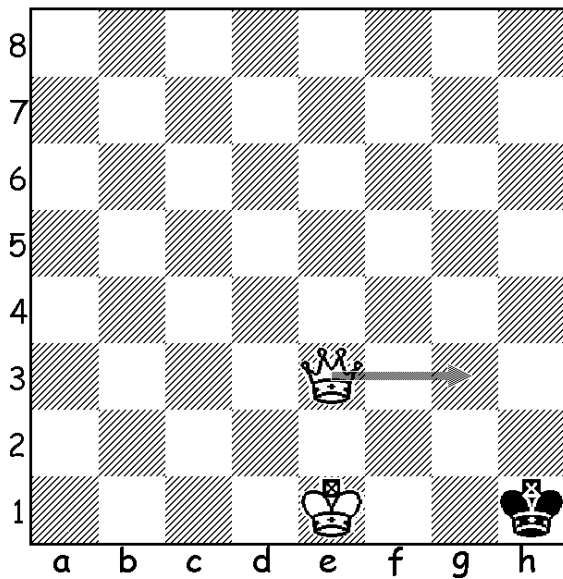
Ici le Roi noir se retrouve contraint de se déplacer sur le bord de l'échiquier. Le Roi et la Dame doivent donc travailler en équipe pour réussir ce baiser mortel !



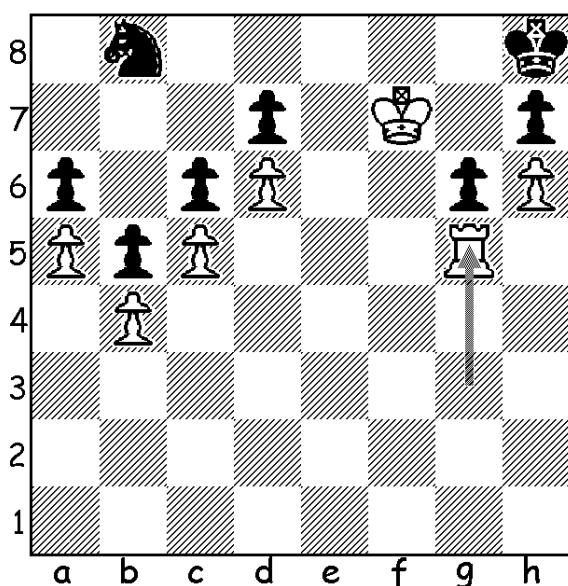
Cas particulier : le PAT.

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

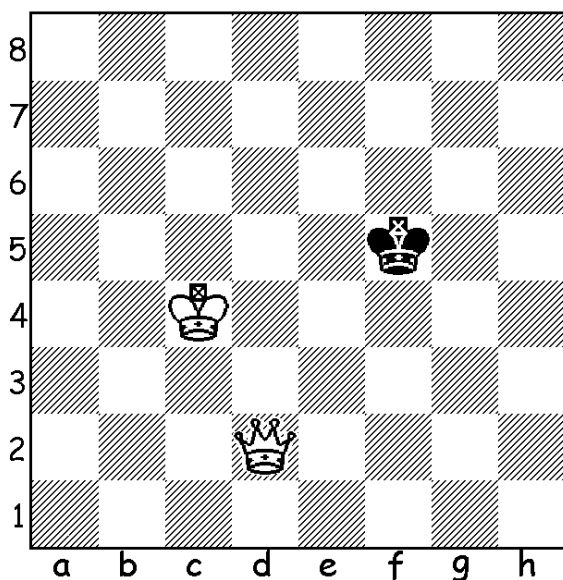
+

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

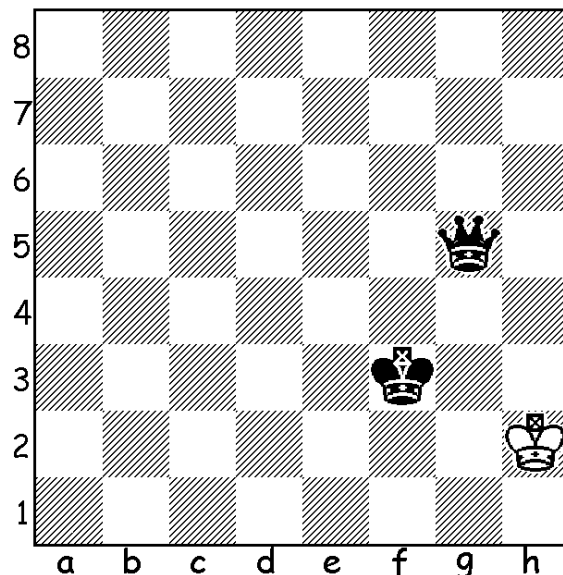
Je ne suis pas en échec

LECON 22 : ENTRAÎNEMENT

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

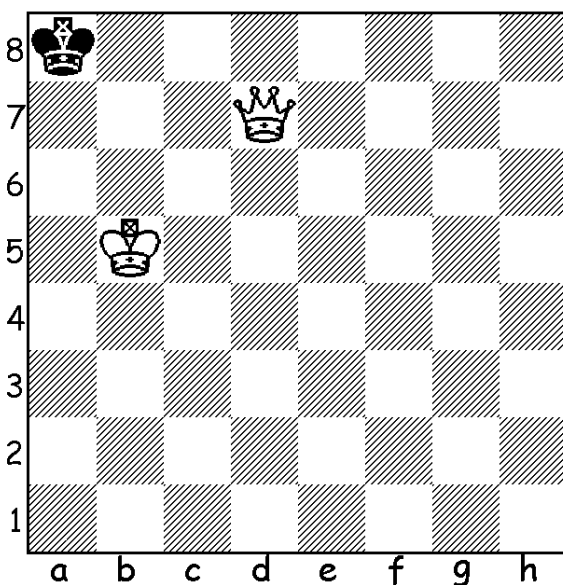


● **Exercice 2** : Les noirs jouent et font échec et mat en un coup.



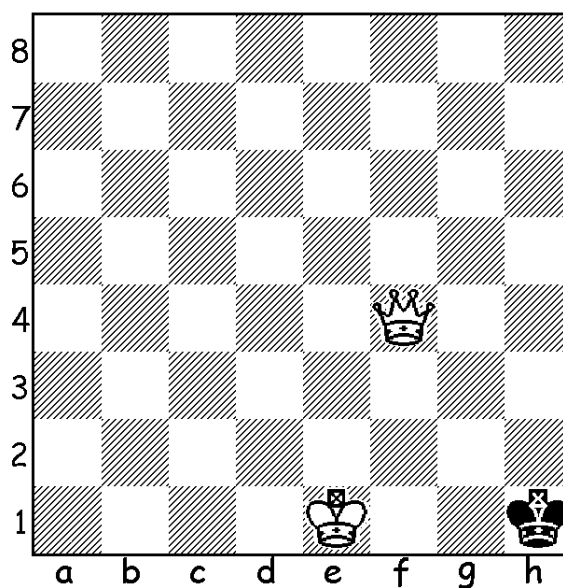
○ **Exercice 3** : Trouve l'échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



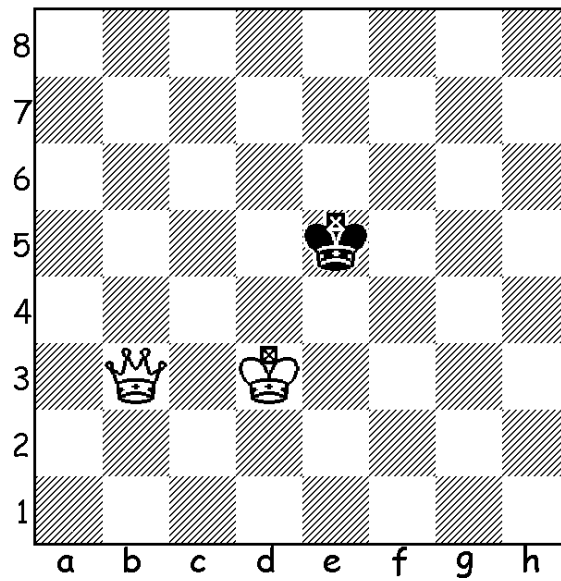
○ **Exercice 4** : Trouve l'échec et mat en 3 coups.

BLANCS	NOIRS
1.	
2.	
3.	



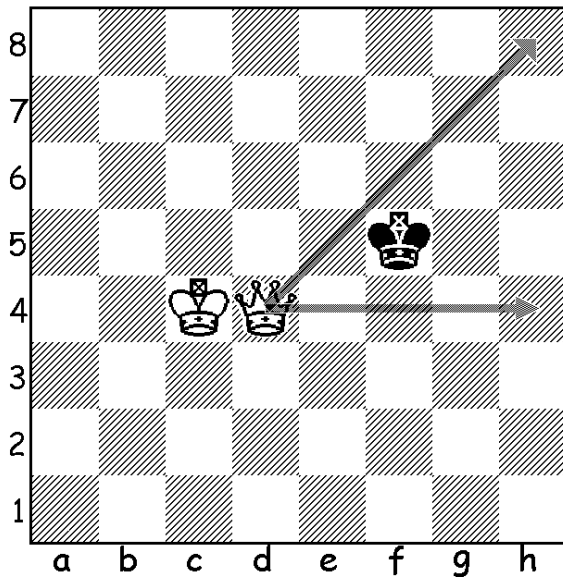
LEÇON 22 : PHASE DE JEU

Jeu libre : c'est aux blancs de jouer. Ils doivent gagner la partie grâce au baiser mortel ! Attention au PAT...

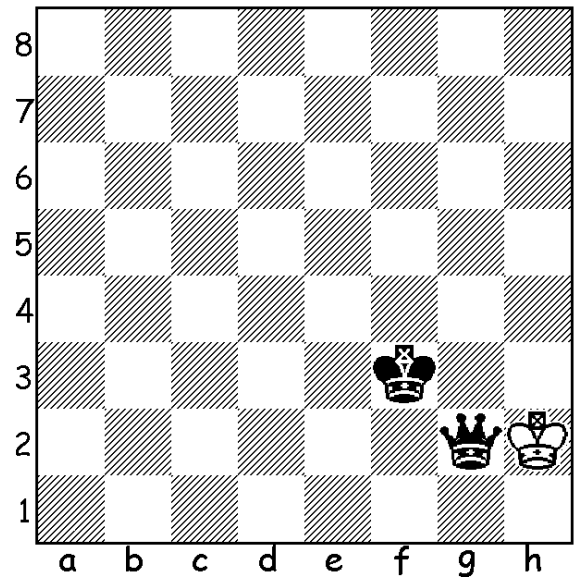


LEÇON 22 : CORRECTION

○ Exercice 1 : Dd2-d4. La Dame force le Roi noir à s'éloigner du centre.

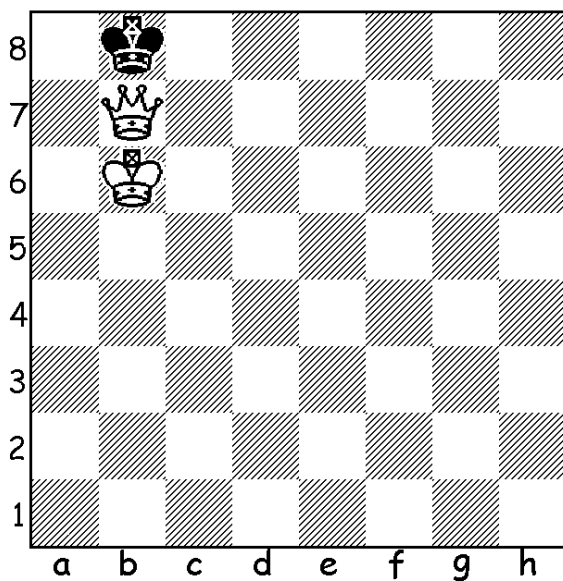


● Exercice 2 : Dg5-g2 mat. C'est le baiser mortel !



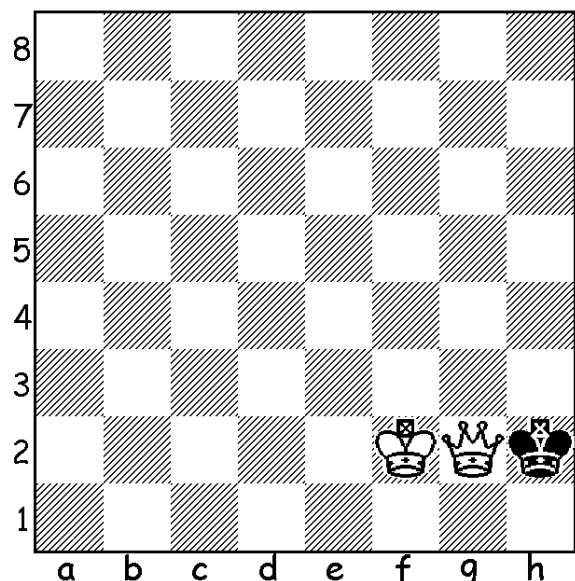
○ Exercice 3 : Trouve l'échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1. Rb5-b6	Ra8-b8
2. Dd7-b7 (d8-e8) mat	



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

BLANCS	NOIRS
1. Df4-g4	Rh1-h2
2. Re1-f2	Rh2-h1
3. Dg4-g2 mat	

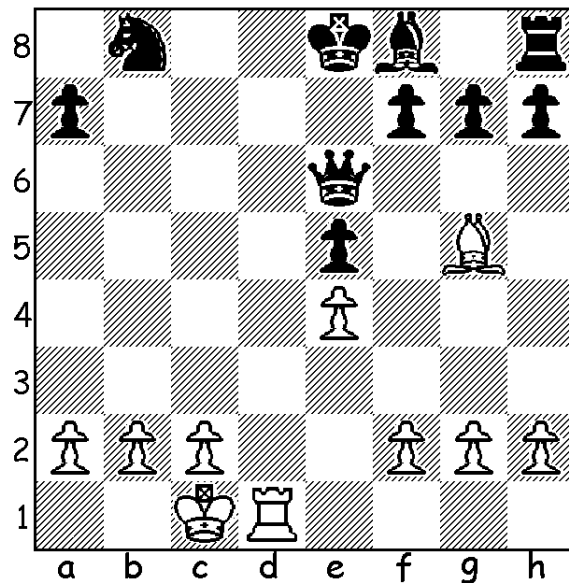


LECON 23 : LA PARTIE DE L'OPERA

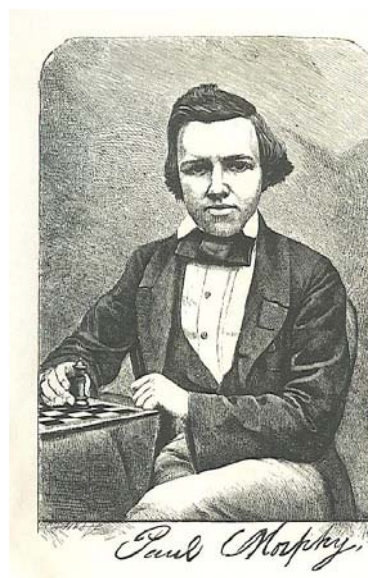
La partie de l'opéra est une célèbre partie d'échecs jouée en 1858 par Paul Morphy (les Blancs), le duc de Brunswick (les Noirs) et le comte Isouard (les noirs). Elle s'est déroulée lors d'une représentation à l'Opéra de Paris, d'où son

	Morphy	Brunswick- Isouard
1	e2-e4	e7-e5
2	Cg1-f3	d7-d6
3	d2-d4	Fc8-g4
4	d4xe5	Fg4xf3
5	Dd1xf3	d6xe5
6	Ff1-c4	Cg8-f6
7	Df3-b3	Dd8-e7
8	Cb1-c3	c7-c6
9	Fc1-g5	b7-b5
10	Cc3xb5	c6xb5
11	Fc4xb5 +	Cb8-d7
12	O-O-O	Ta8-d8
13	Td1xd7	Td8xd7
14	Th1-d1	De7-e6
15	Fb5xd7 +	Cf6xd7
16	Db3-b8 +	Cd7xb8
17		

Mat en 1 coup dans cette position !



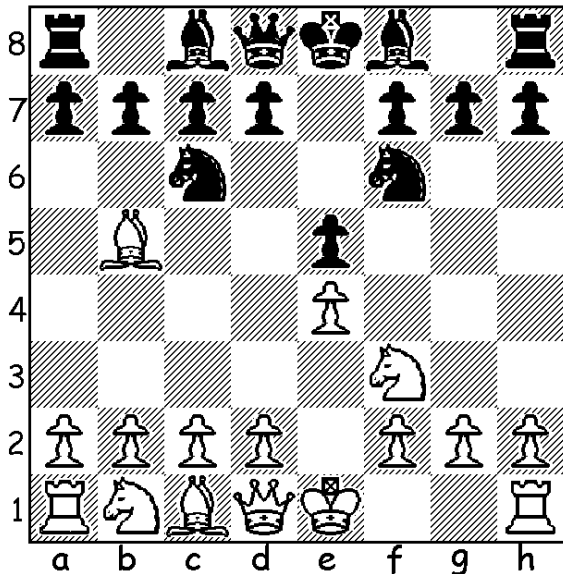
Trouve le 17^{ème} coup de Morphy pour faire échec et mat en 1 coup.



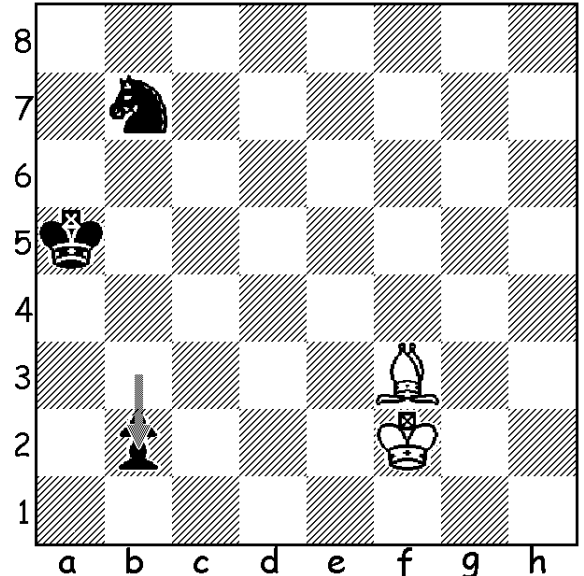
LEÇON 24 : EVALUATION : LEÇON 16 à 23

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

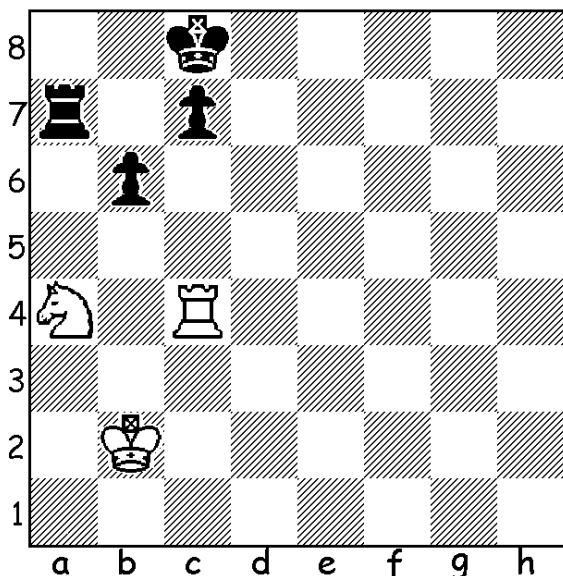
○ **BIEN COMMENCER UNE PARTIE :**
Jouez un coup qui développe une pièce et contrôle le centre.



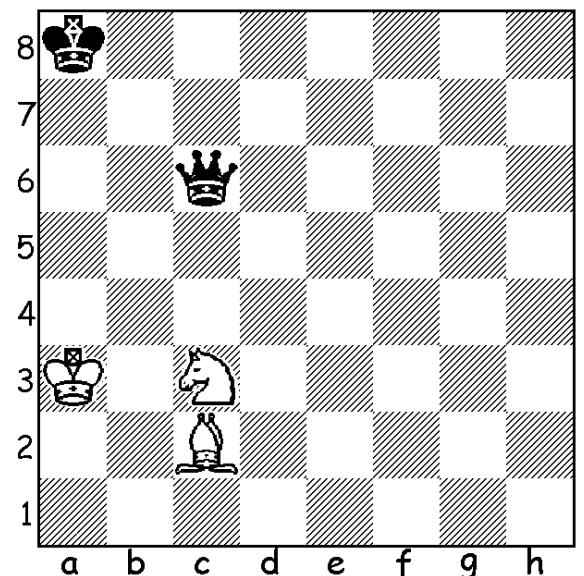
○ **C'EST A TOI DE JOUER !**
Les noirs viennent d'avancer leur Pion en b2, pourquoi ? Que doivent faire les blancs :



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



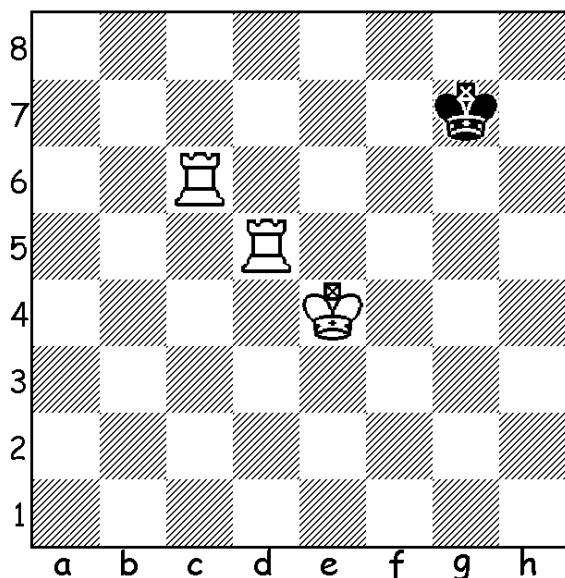
○ **LE CLOUAGE :** Trouve le bon coup pour faire un clouage et gagner après du matériel.



○ ECHEC ET MAT DES DEUX TOURS :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

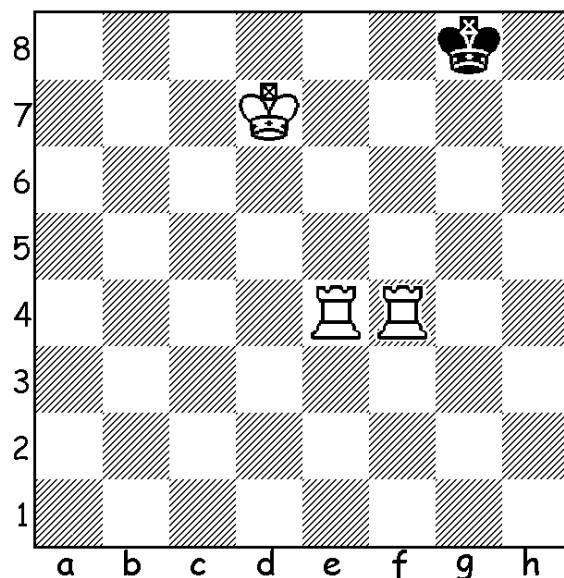
BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



○ ECHEC ET MAT DES DEUX TOURS :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

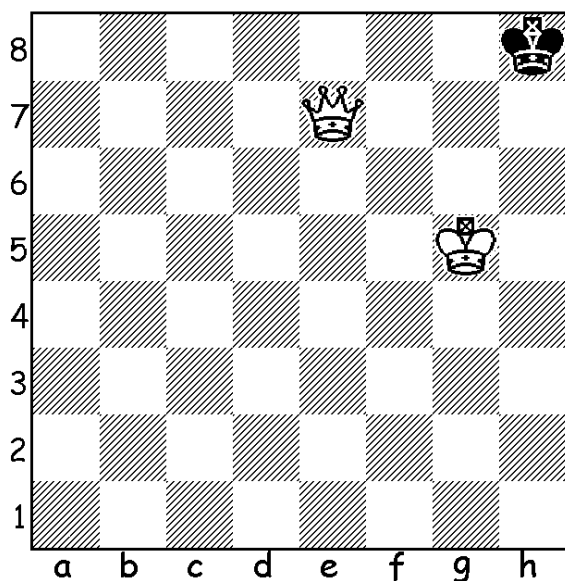
BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



○ LE BAISER MORTEL :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

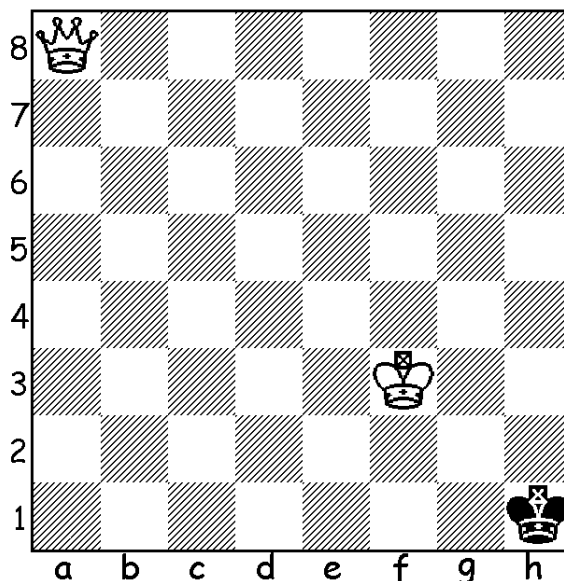
BLANCS	NOIRS
1.	
2.	



○ LE BAISER MORTEL :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1.	
2.	

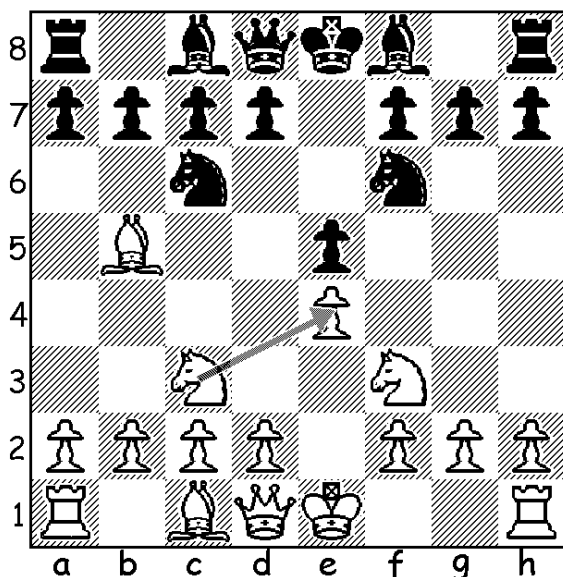


CORRECTION EVALUATION - LEÇON 24

○ BIEN COMMENCER UNE PARTIE :

Jouez un coup qui développe une pièce et contrôle le centre.

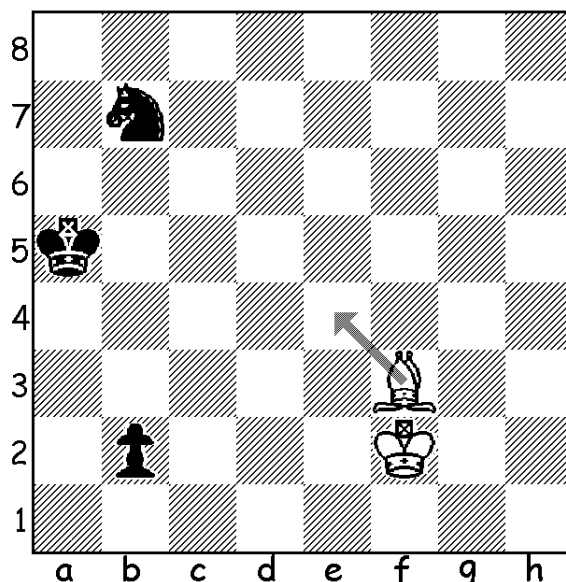
Cb1-c3



○ C'EST A TOI DE JOUER !

Le seul coup pour éviter la promotion du Pion noir.

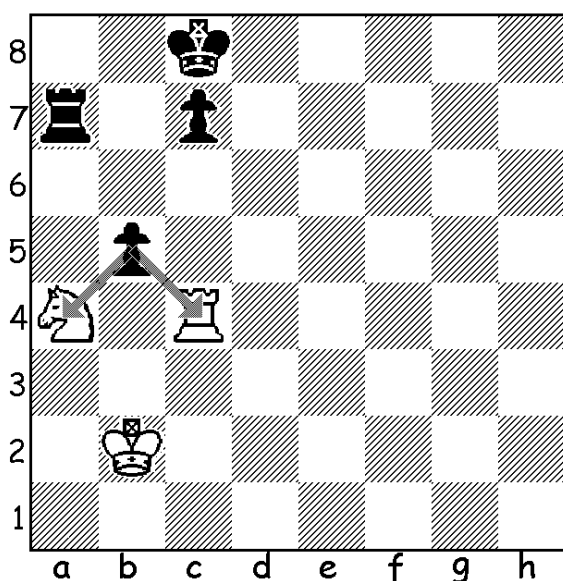
Ff3-e4



LA FOURCHETTE :

Le Pion noir fait fourchette au Cavalier et la Tour blanche.

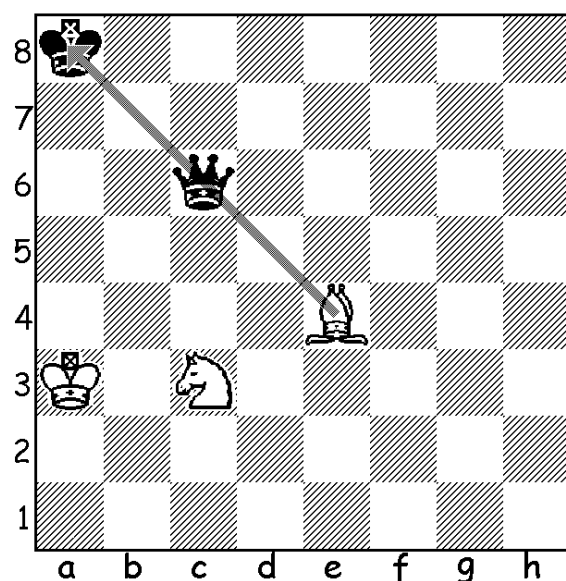
b6-b5



LE CLOUAGE :

Les blancs pourront capturer la Dame noire au prochain grâce à ce clouage absolu.

Fc2-e4

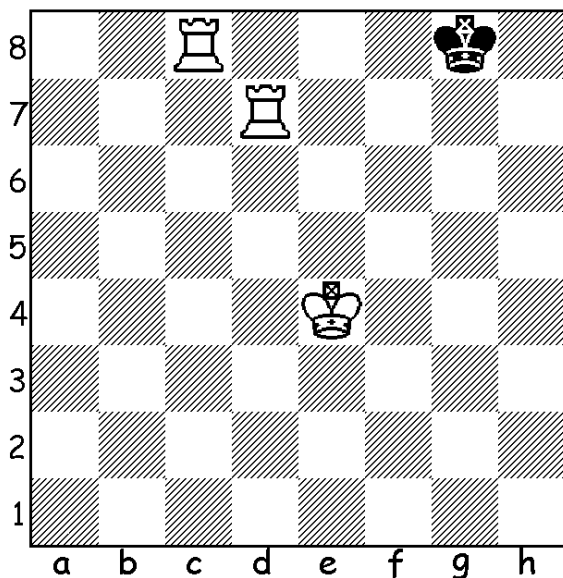


○ ECHEC ET MAT DES DEUX

TOURS :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1. Td5-d7+	Rg7-g8 (ou f8,h8)
2. Tc6-c8 mat	

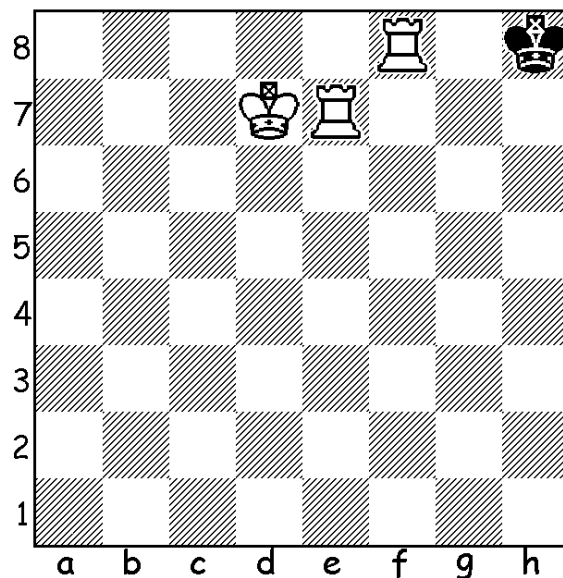


○ ECHEC ET MAT DES DEUX

TOURS :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

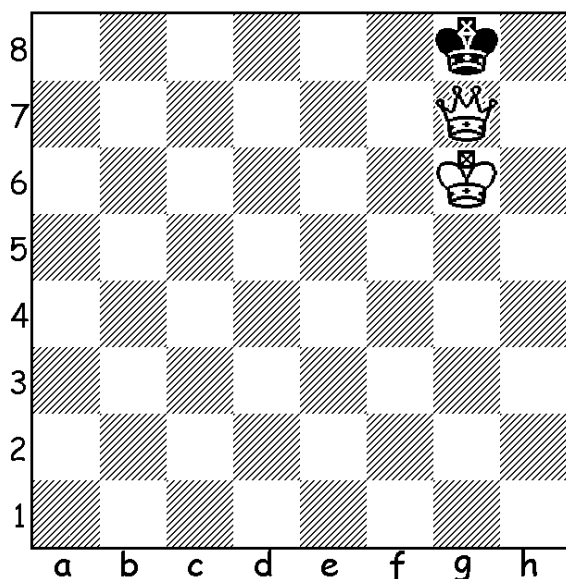
BLANCS	NOIRS
1. Te4-e7	Rg8-h8
2. Tf4-f8 mat	



○ LE BAISER MORTEL :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

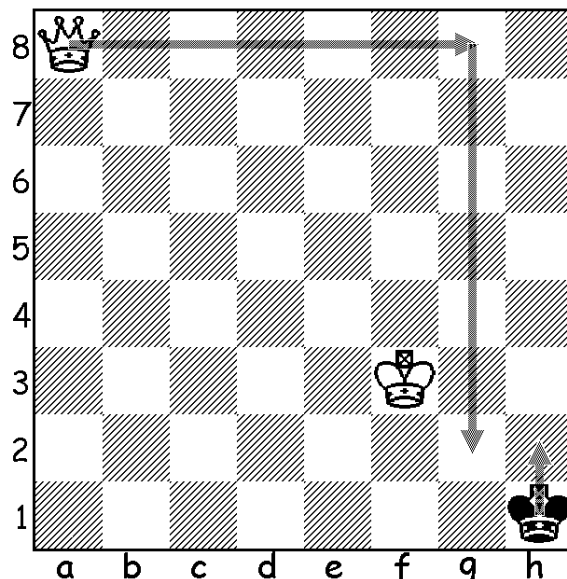
BLANCS	NOIRS
1. Rg5-g6	Rh8-g8
2. De7-g7 mat	



○ LE BAISER MORTEL :

Trouve l'échec et mat en 2 coups.

BLANCS	NOIRS
1. Da8-g8 (ou a2)	Rh1-h2
2. Dg8-g2 ou Da2-g2 mat	

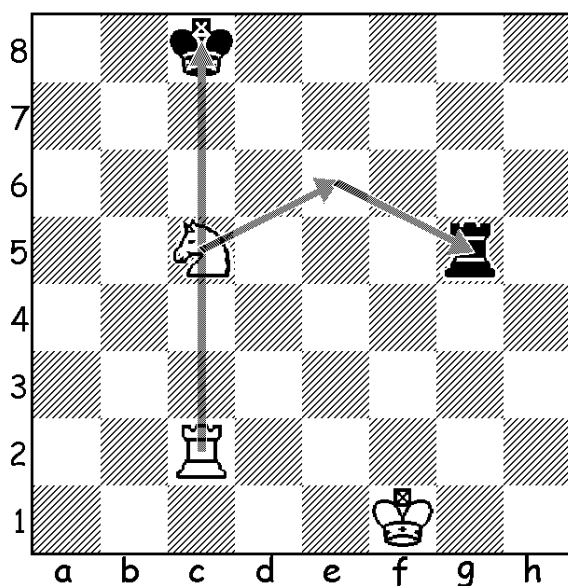


LEÇON 25 : LES ARMES PRINCIPALES : LA DECOUVERTE (1)

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.

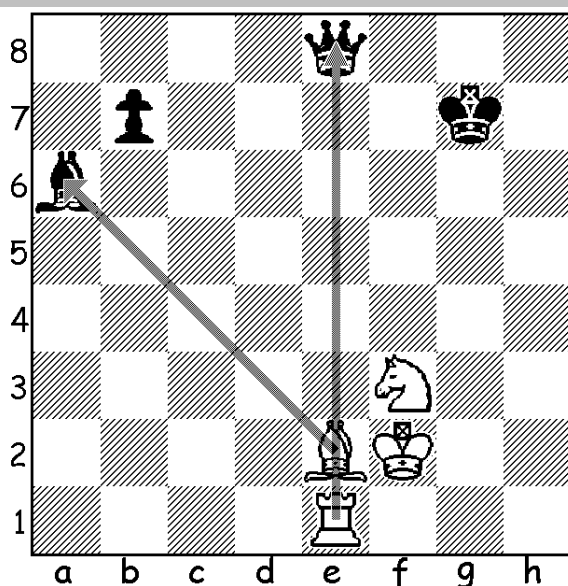
ECHEC A LA DECOUVERTE

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



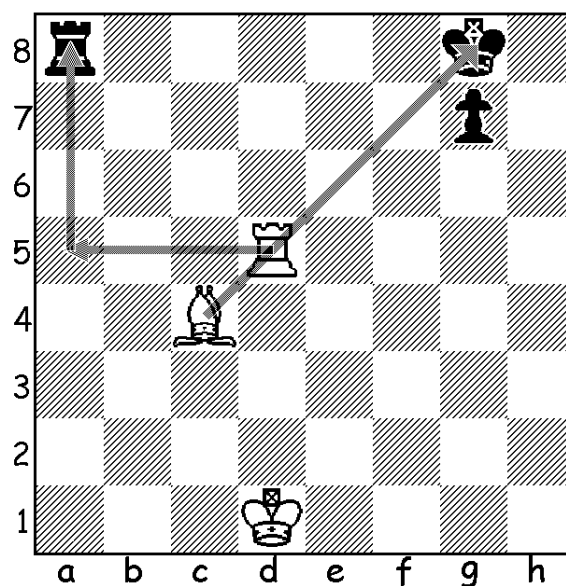
ATTAQUE A LA DECOUVERTE

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.



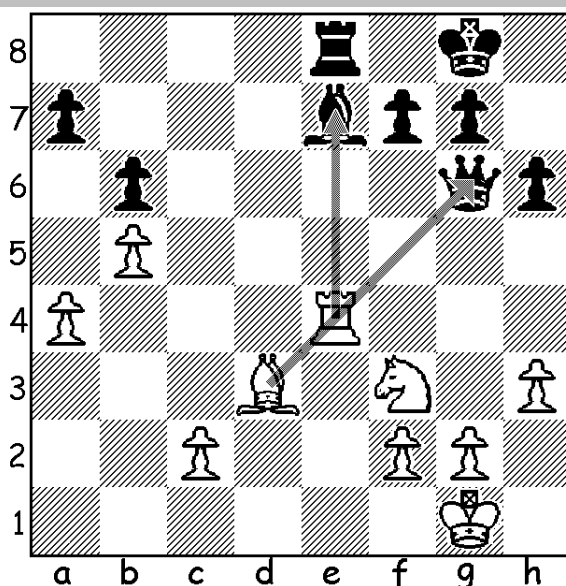
ECHEC A LA DECOUVERTE

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.



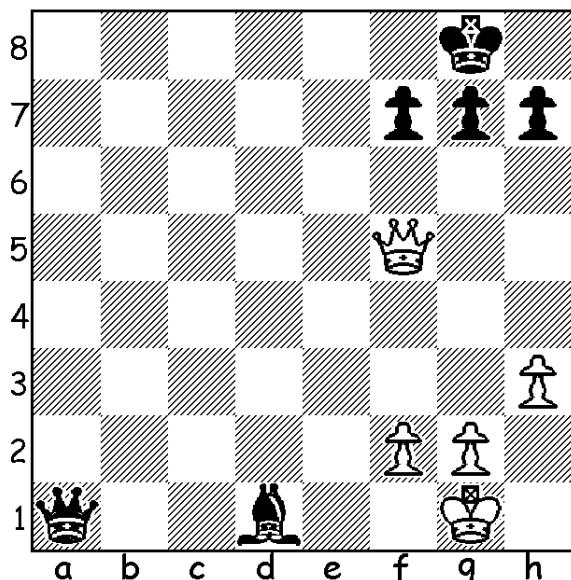
ATTAQUE A LA DECOUVERTE

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

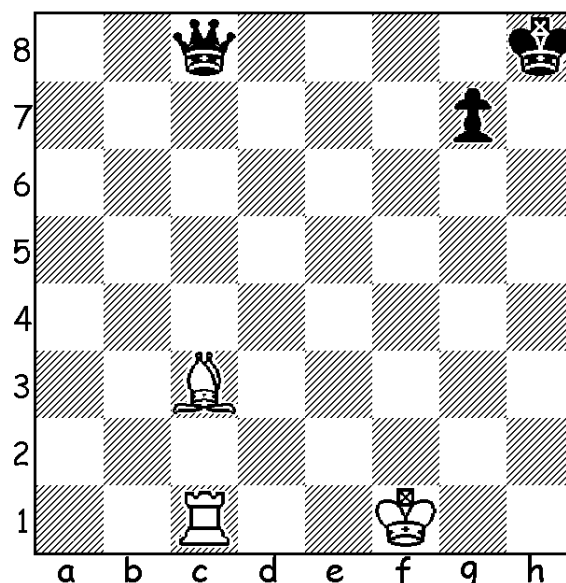


LEÇON 25 : ENTRAÎNEMENT

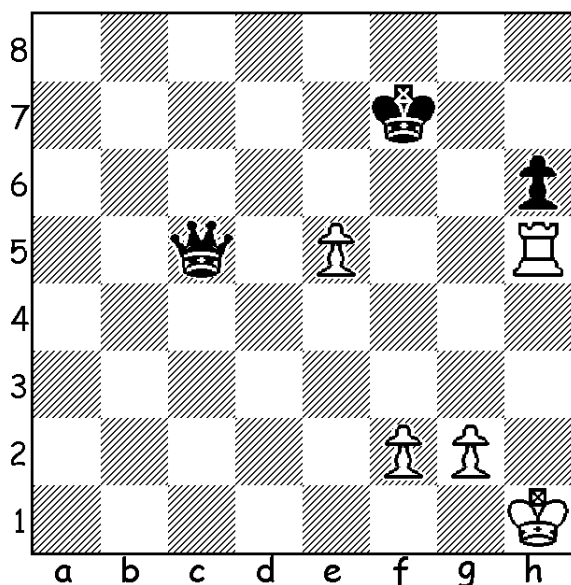
● **Exercice 1 :** Quelle découverte pouvez-vous faire ? attaque ou échec à la découverte ?



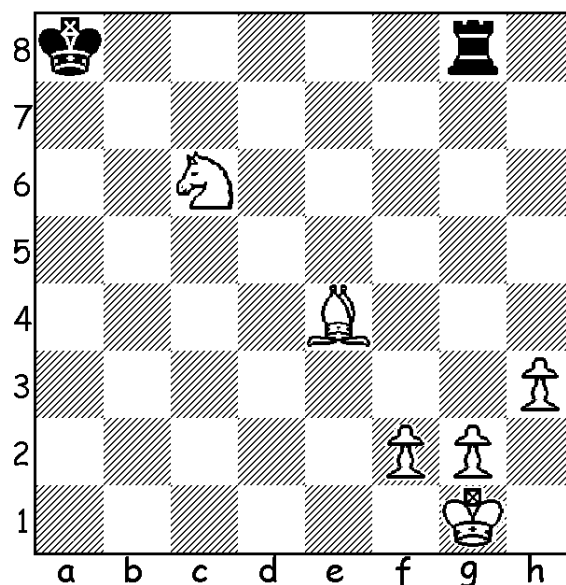
○ **Exercice 2 :** Les blancs gagnent du matériel grâce à une attaque à la découverte. Que faut-il jouer ?



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

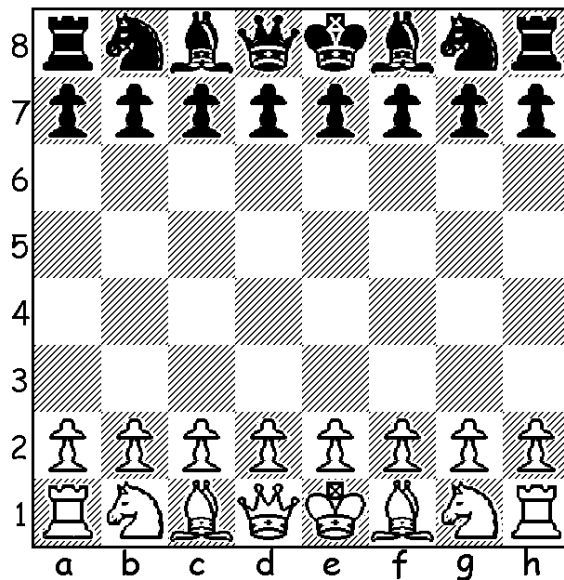


○ **Exercice 4 :** Les blancs gagnent du matériel grâce à un échec à la découverte. Que faut-il jouer ?



LEÇON 25 : PHASE DE JEU

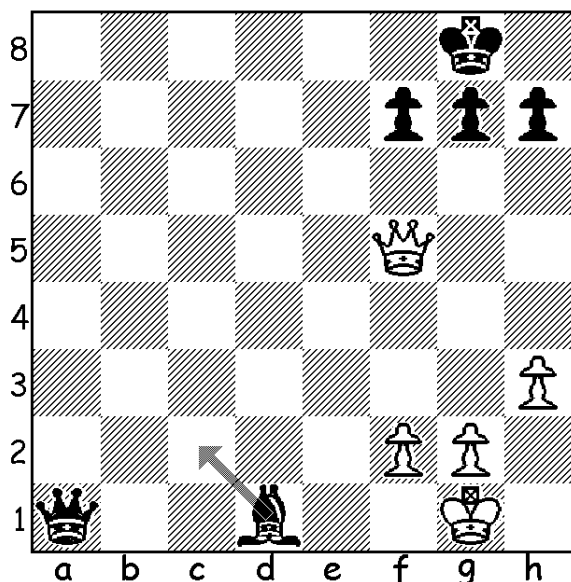
Jeu libre en veillant à ce que les élèves mettent en œuvre les apprentissages précédents : l'élève développe les pièces au centre, réfléchit avant de jouer un coup et utilise les différentes armes, clouage, fourchettes....



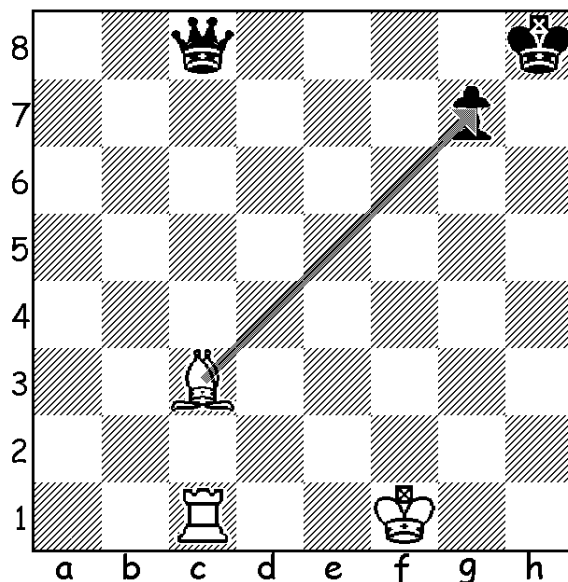
LEÇON 25 : CORRECTION

Exercice 1 : Echec à la découverte.

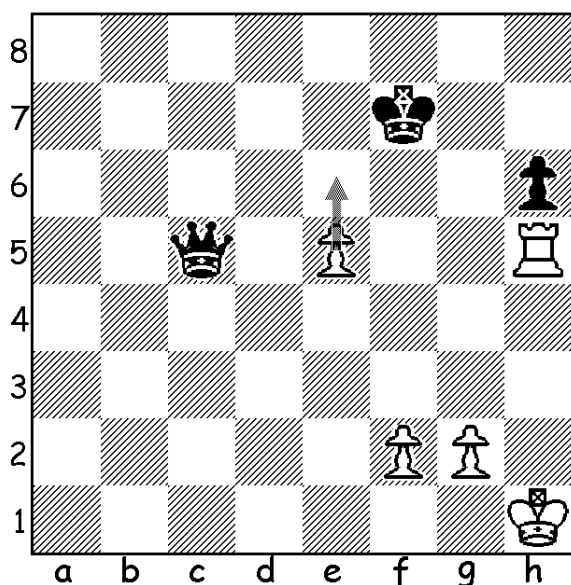
Fd1-c2 (ou Fd1-g4). La Dame a1 met le Roi en échec, il doit se sauver et le Fou va prendre la Dame blanche f5.



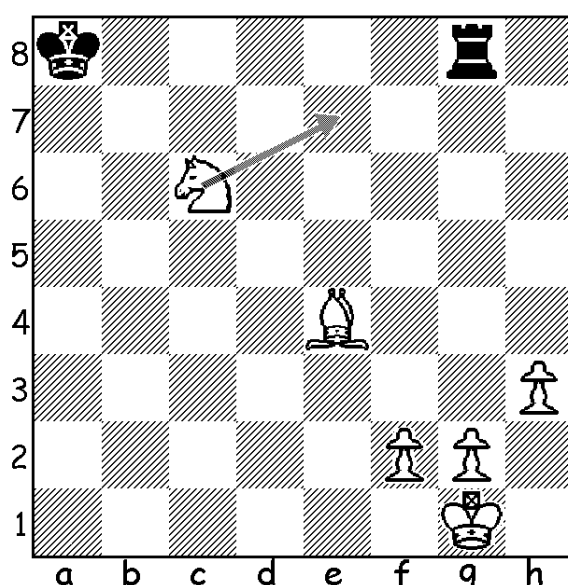
Exercice 2 : Fc3-g7, attaque à la découverte. Le Roi noir prend le Fou blanc mais la Tour blanche prend ensuite la Dame noire. Les blancs gagnent du matériel.



Exercice 3 : e5-e6, attaque à la découverte. La Tour prend la Dame noire au prochain coup.



Exercice 4 : Cc6-e7, échec à la découverte par le Fou blanc en e4. Le Cavalier blanc prendra la Tour noire au prochain coup des blancs.

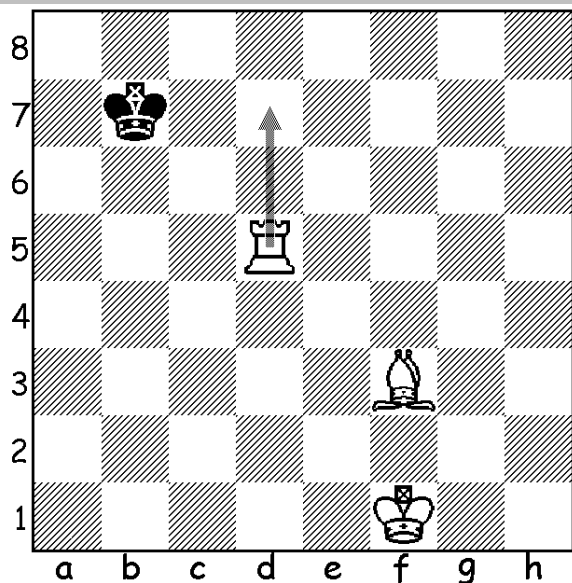


LEÇON 26 : LES ARMES PRINCIPALES : L'ECHEC DOUBLE (2)

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

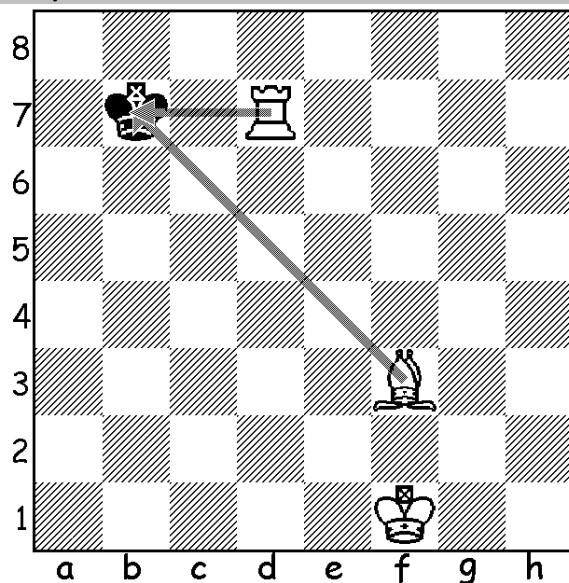
LE DOUBLE ECHEC

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



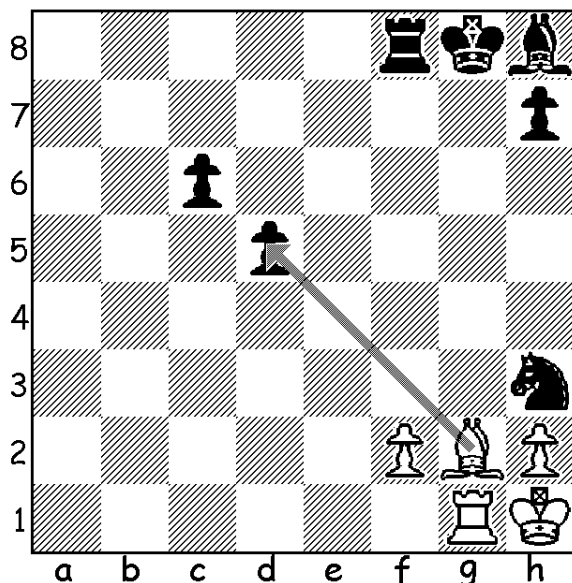
LE DOUBLE ECHEC

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 !



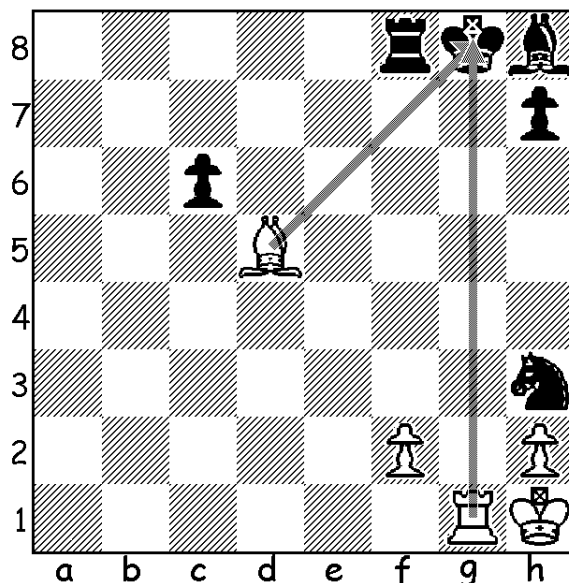
LE DOUBLE ECHEC

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



LE DOUBLE ECHEC

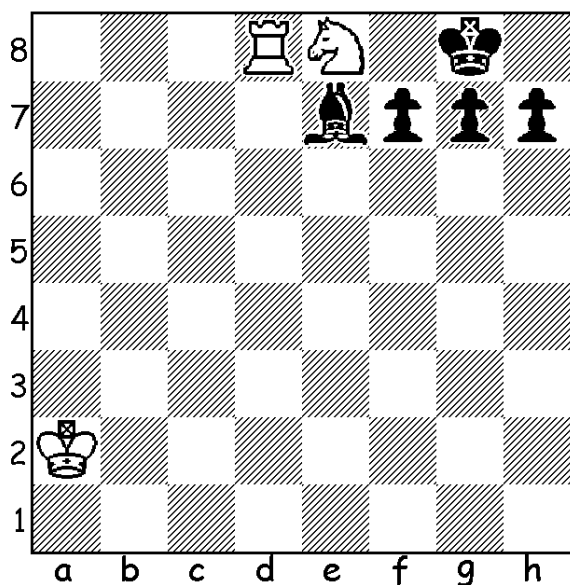
Les noirs ne peuvent pas parer les deux échecs en même temps, le Roi doit fuir, c'est l'avantage du double échec. Ici, le Roi ne peut pas bouger, il y a échec et mat !



LEÇON 26 : ENTRAÎNEMENT

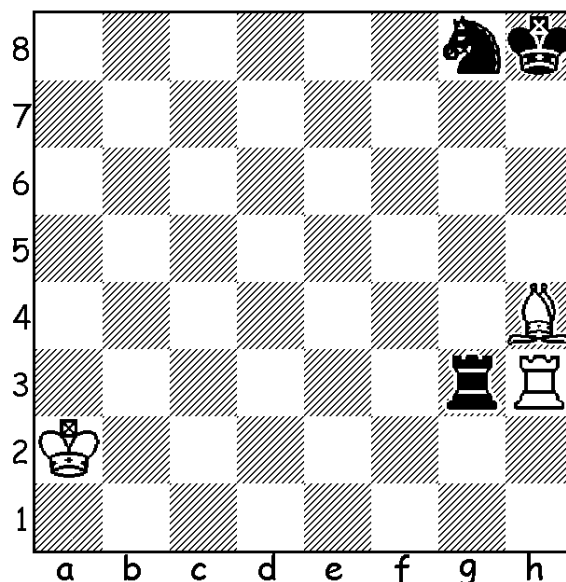
○ **Exercice 1** : Quel coup faire pour aboutir à un double échec ?

.....



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

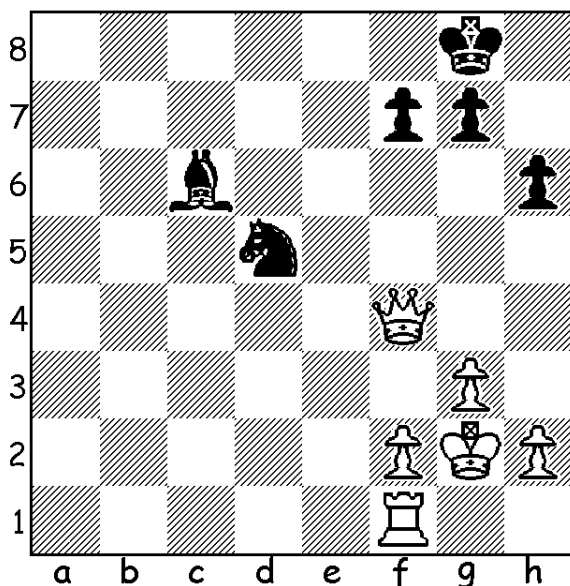
.....



● **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 :

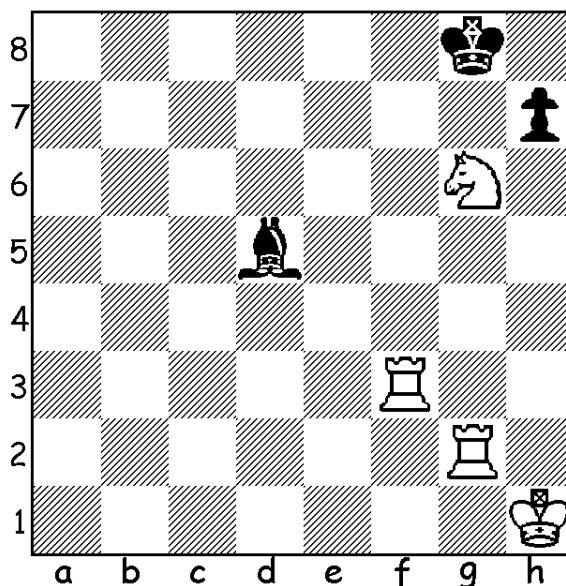
.....



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

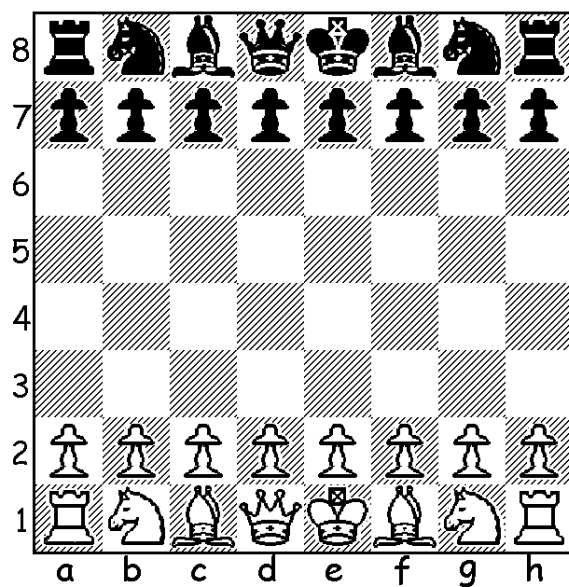
Commence par un double échec !

BLANCS	NOIRS
1.	
2.	
3.	



LEÇON 26 : PHASE DE JEU

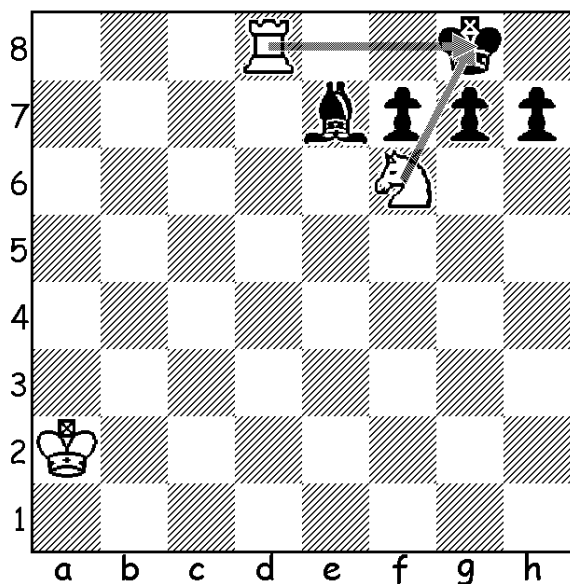
Jeu libre en veillant à ce que les élèves mettent en œuvre les apprentissages précédents : l'élève développe les pièces au centre, réfléchit avant de jouer un coup....



LEÇON 26 : CORRECTION

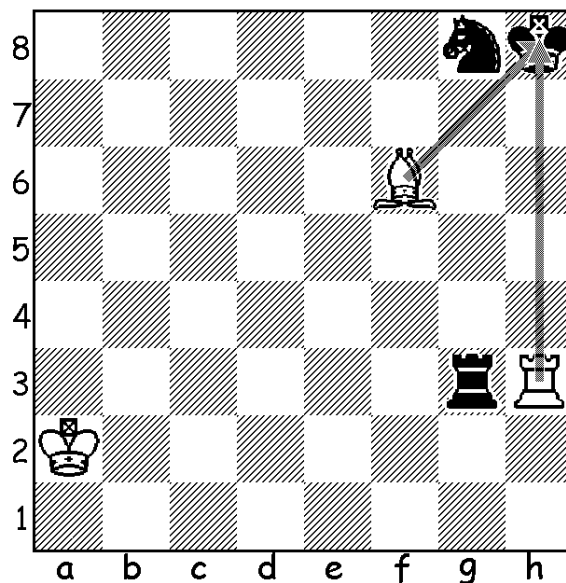
Exercice 1 : Cd7-f6

Double échec par le Cavalier et la Tour qui se découvre. Echec et mat.



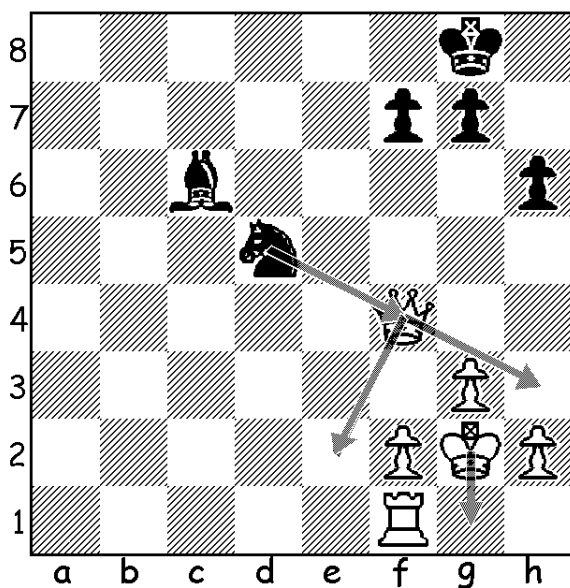
Exercice 2 : Fh4-f6

Double échec par le Fou et la Tour qui se découvre. Echec et mat



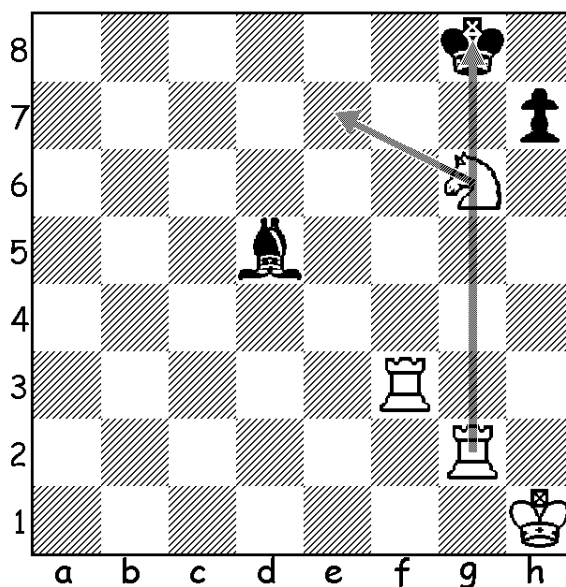
Exercice 3 :

BLANCS	NOIRS
1. Cd5xf4+	Rg2-g1
2. Cf4-h3 (e2) #	



Exercice 4 :

BLANCS	NOIRS
1. Cg6-e7+	Rg8-h8
2. Tf3-f8+	Fd5-g8
3. Tf8xg8 #	



LEÇONS 27 – 28 – 29 : TOURNOI DE CLASSE

Le tournoi de classe s'organise sur 3 séances :

- 2 parties de 15 minutes par joueur à la séance 27**
- 2 parties de 15 minutes par joueur à la séance 28**
- 2 parties de 15 minutes par joueur à la séance 29**

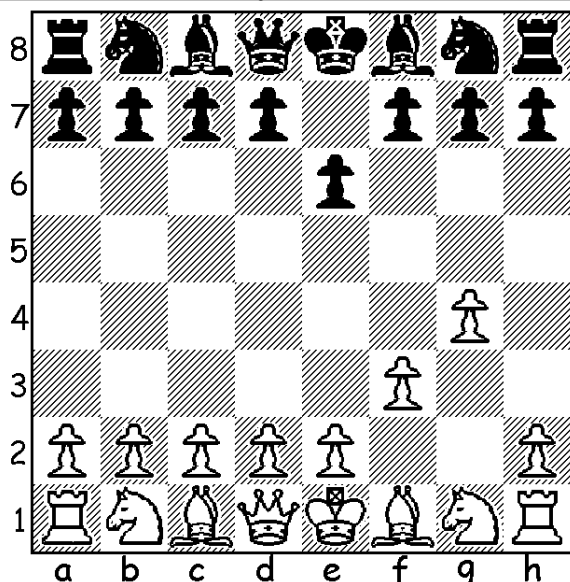
Lorsque les parties durent 15 minutes ou plus par joueur, trois coups interdits font perdre la partie.

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)

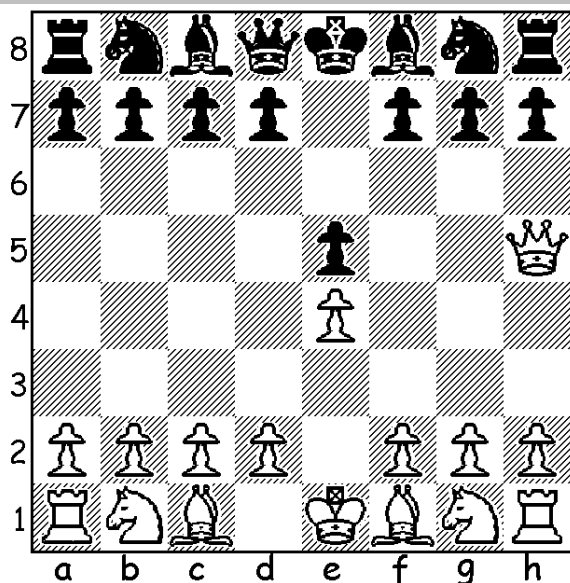
Au lieu de jouer le pion e2 ou d2, les blancs jouent f2-f3. les noirs répondent par e7-e6. Puis les blancs font l'erreur de jouer g2-g4 !!



Le mat du 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.

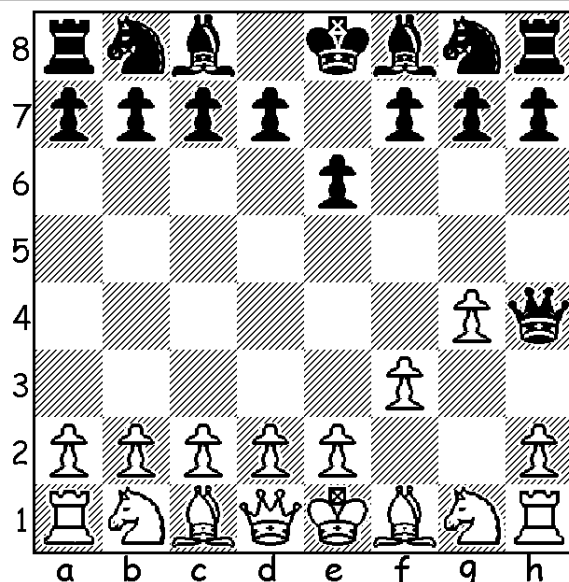
LE MAT DU BERGER (1)

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.



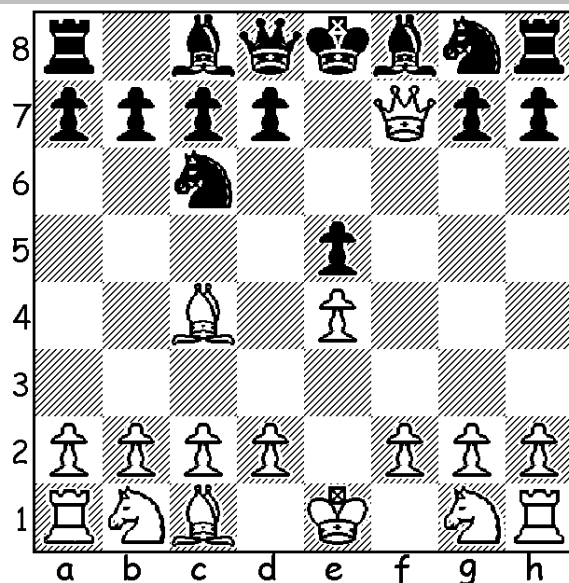
LE MAT DU DEBUTANT (2)

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 !



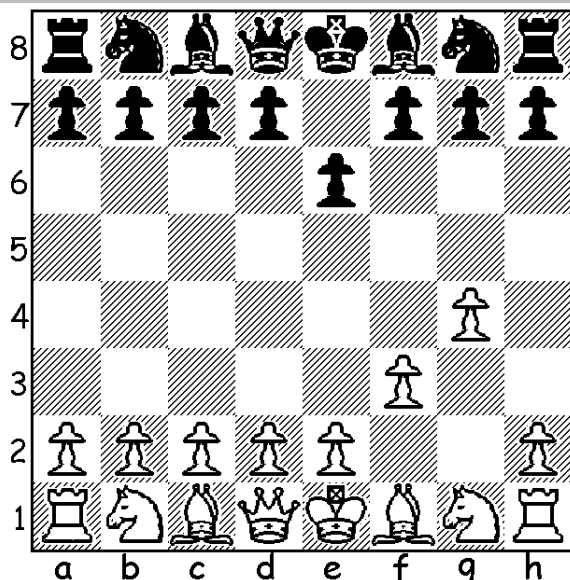
LE MAT DU BERGER (2)

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 #.



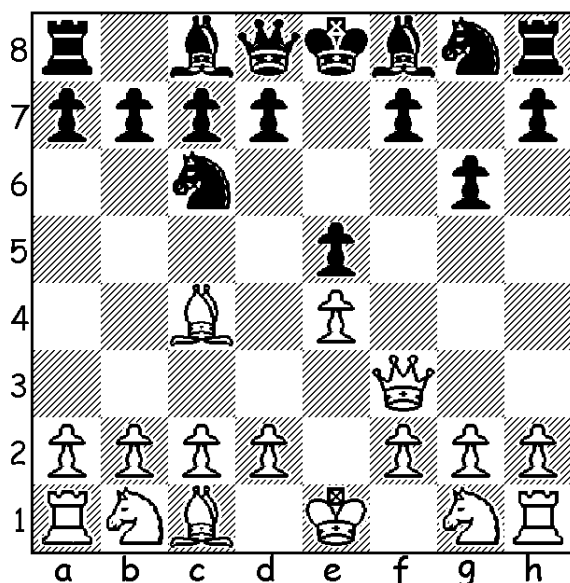
LEÇON 30 : ENTRAÎNEMENT

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

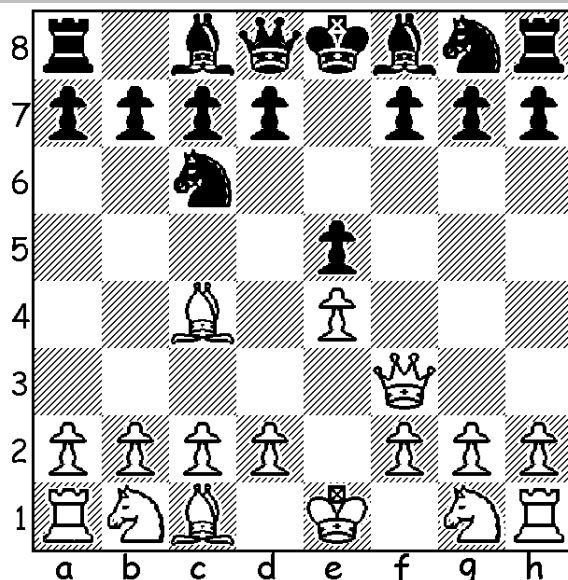


● **Exercice 3 :** Les blancs tentent le coup du berger Dh5. Vous avez paré une fois par g7-g6, mais Dh5-f3 menace toujours la case f7. Quel coup jouez-vous ?

.....

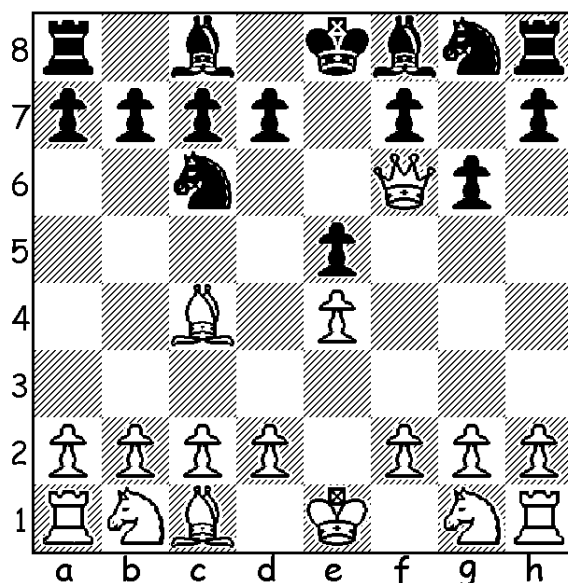


● **Exercice 2 :** Les blancs menacent de faire le coup du berger Df3-f7 #. Joue un coup pour parer la menace de blancs.



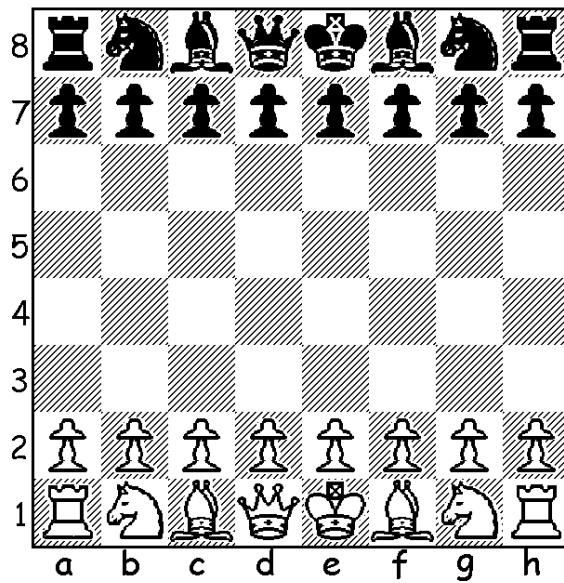
● **Exercice 4 :** Supposons que vous jouez Dd8-f6. Les blancs attaquent Df3xf6.

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



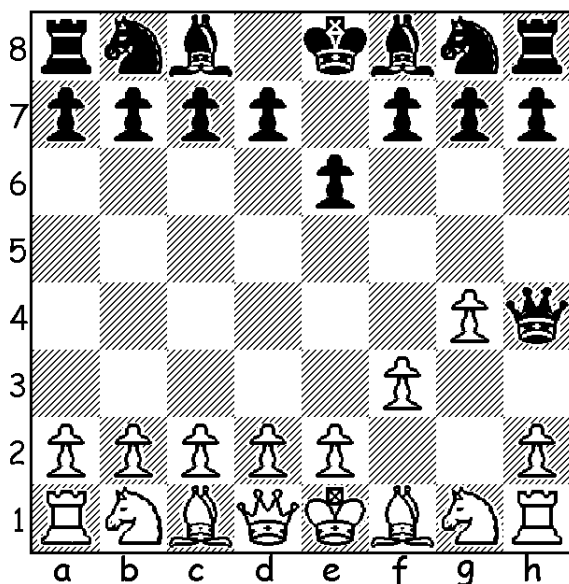
LEÇON 30 : PHASE DE JEU

Jeu libre en veillant à ce que les élèves essayent le coup du berger et les adversaires utilisent les parades qui montrent que tout compte fait ce n'est pas une bonne tactique.

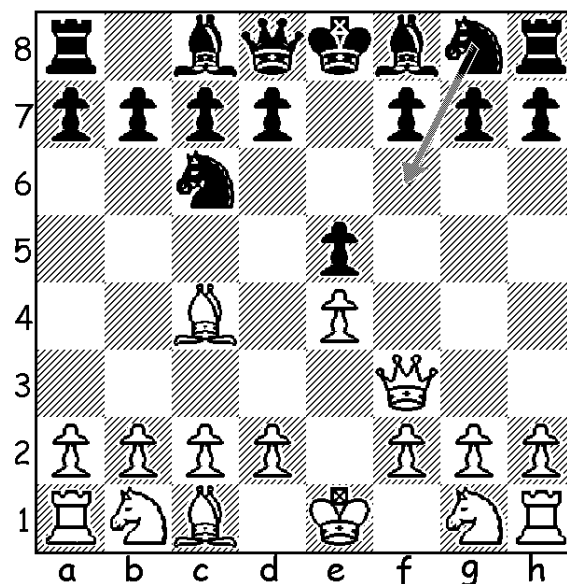


LEÇON 30 : CORRECTION

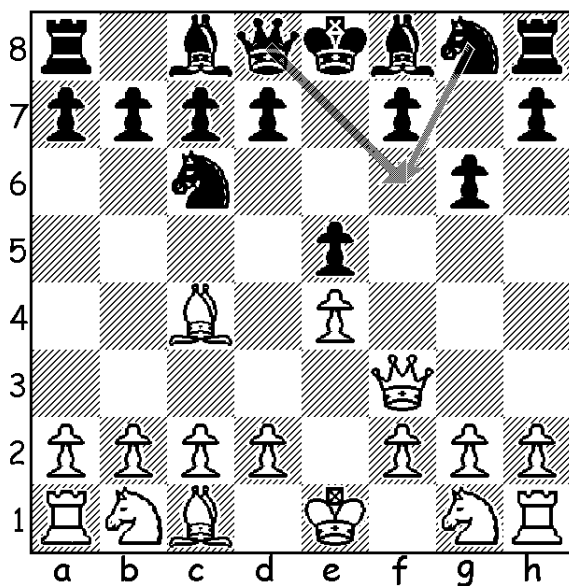
Exercice 1 : Dd8-h4 #. Echec et mat. Les blancs perdent car ils ont très mal déplacé leurs Pions f2 et g2 dès le départ !



Exercice 2 : Df3 menace de faire échec et mat en f7. Cg8-f6 pare cette menace et les noirs développent un Cavalier au centre.

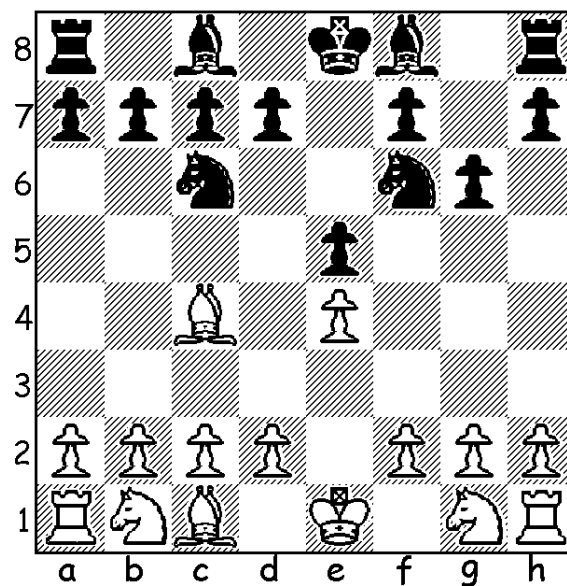


Exercice 3 : Il faut défendre f7, sinon il y a échec et mat. Plusieurs solutions sont possibles : Dd8-f6, ou Dd8-e7, ou Cg8-f6.



Exercice 4 :

- 1) Cg8xf6
- 2) Les noirs ont développé plus de pièces.
- 3) Non, car si on se fait contrer, l'adversaire a une meilleure position.

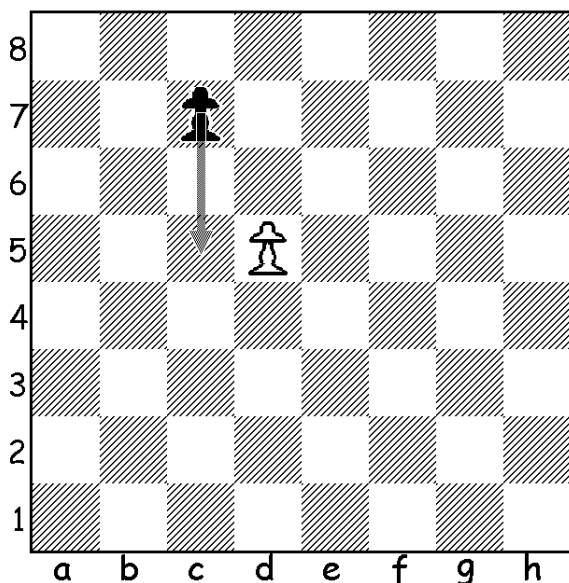


LEÇON 31 : LES COUPS SPECIAUX : LA PRISE EN PASSANT

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.

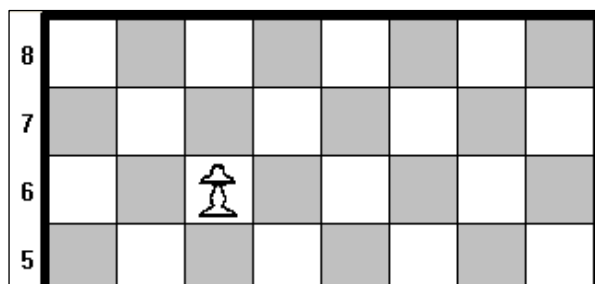
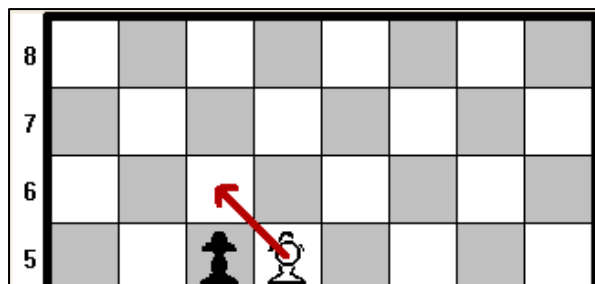
LA PRISE EN PASSANT

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.

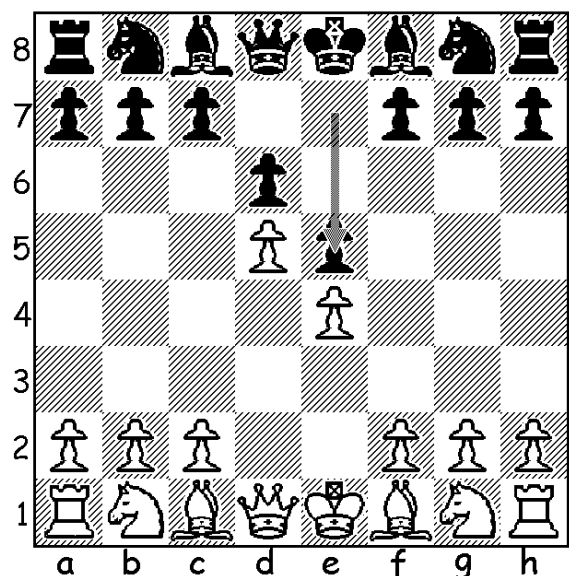


Il faut respecter 3 conditions pour réaliser la « prise en passant » :

- 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.

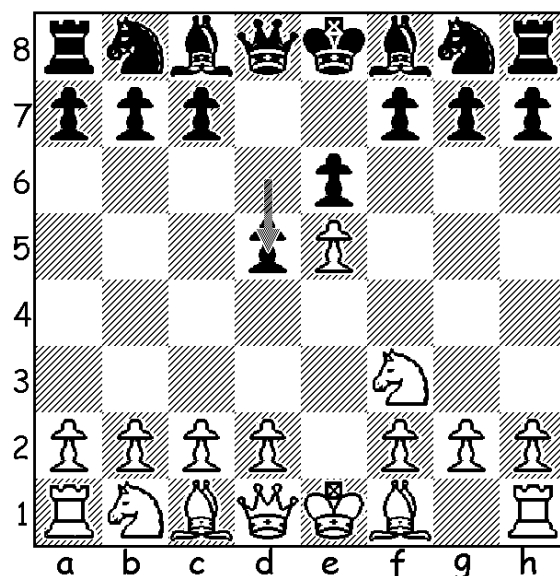
LA PRISE EN PASSANT

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.



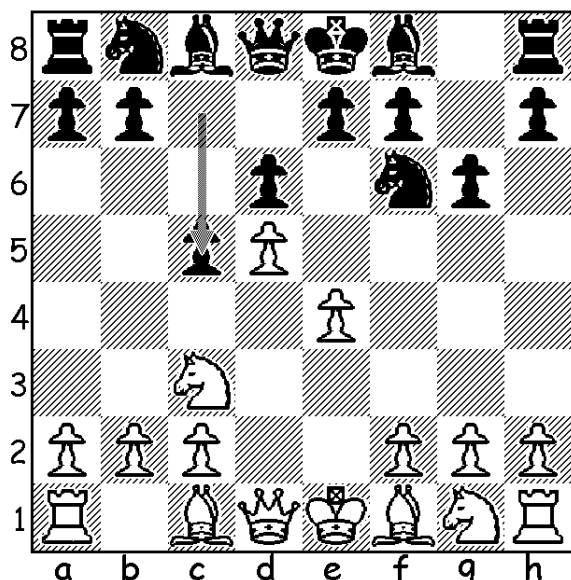
LA PRISE EN PASSANT

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 ».

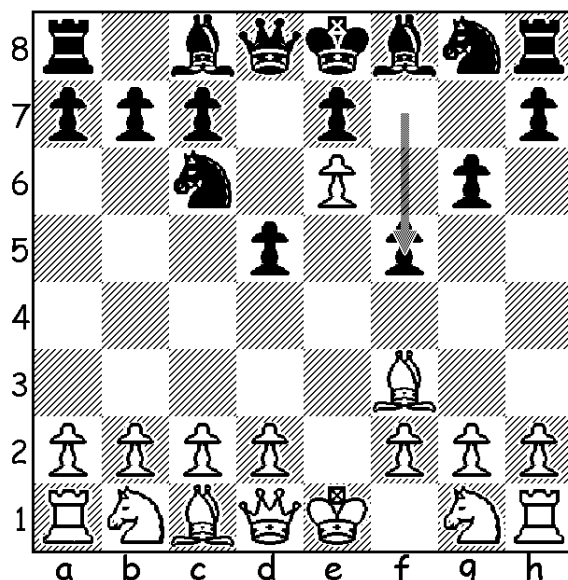


LEÇON 31 : ENTRAÎNEMENT

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

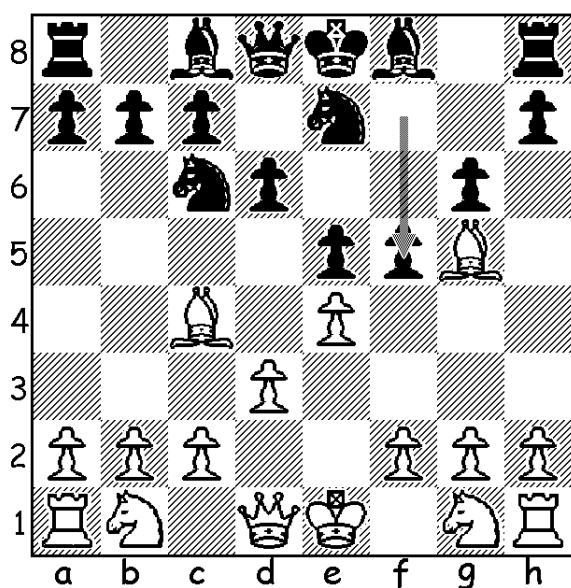


○ Exercice 2 : le dernier coup joué par les noirs est f7-f5. Pouvez-vous faire une « prise en passant » ?



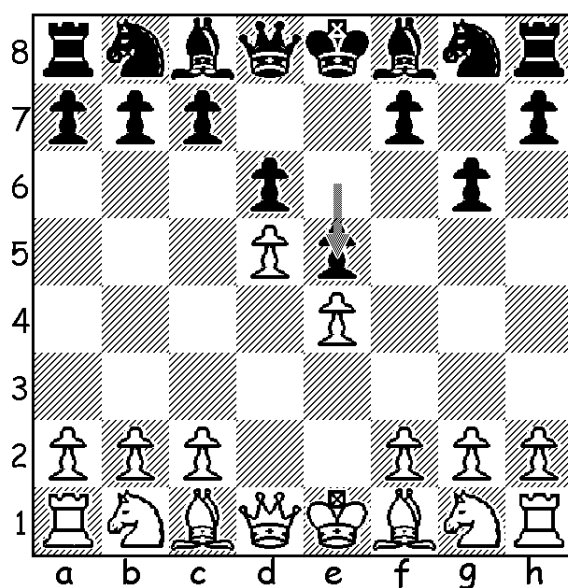
○ Exercice 3 : le dernier coup joué par les noirs est f7-f5. Pouvez-vous faire une « prise en passant » ?

.....



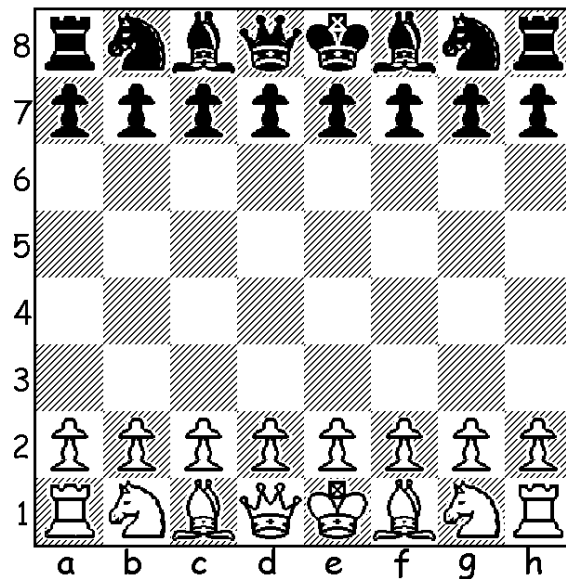
○ Exercice 4 : le dernier coup joué par les noirs est e6-e5. Pouvez-vous faire une « prise en passant » ?

.....



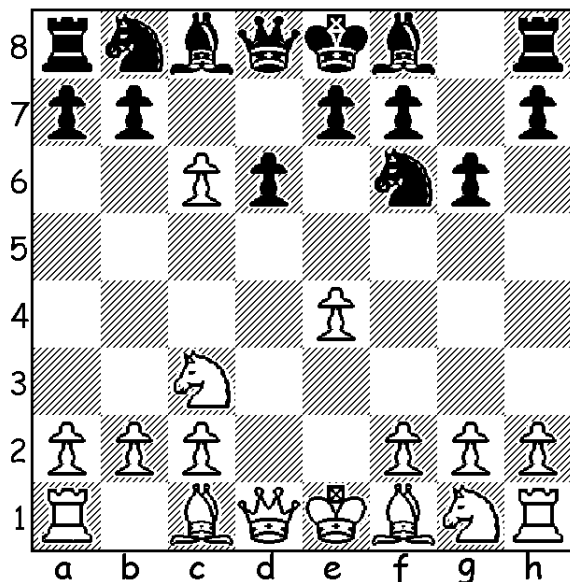
LEÇON 31 : PHASE DE JEU

Jeu libre en veillant à ce que les élèves essayent la prise en passant.

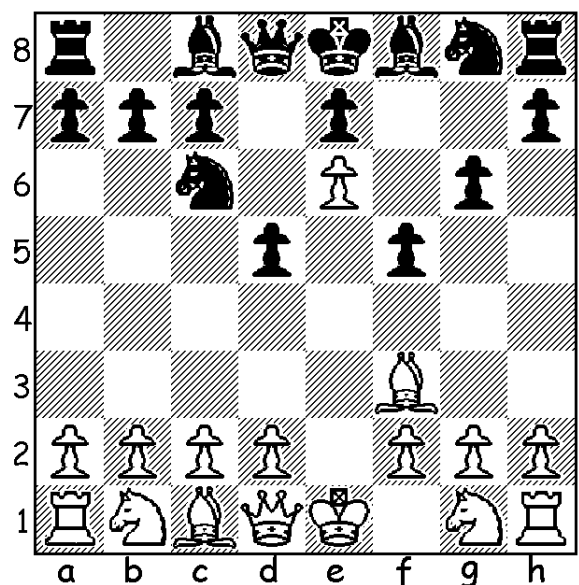


LEÇON 31 : CORRECTION

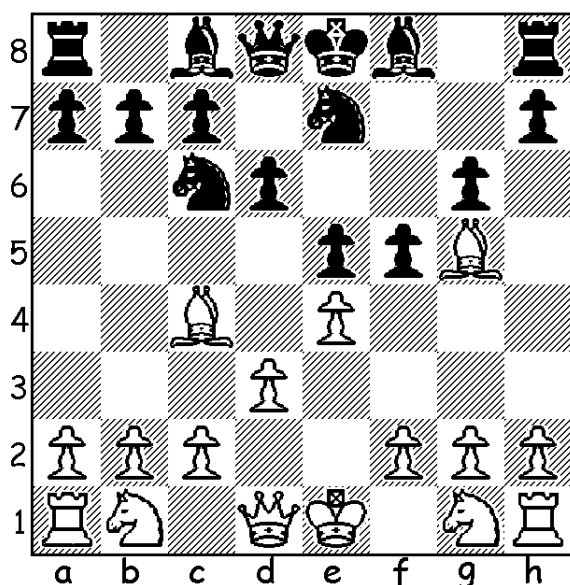
Exercice 1 : La prise en passant est possible. Si vous la jouez, la position du Pion blanc devient d5xc6.



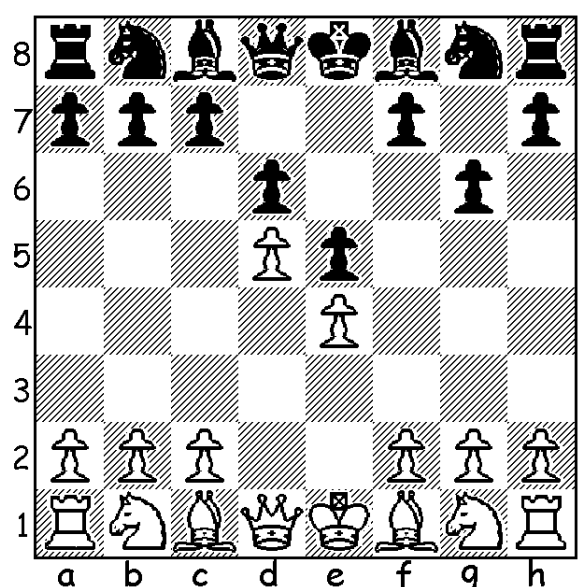
Exercice 2 : La prise en passant n'est pas possible, le Pion f5 n'est pas à côté du Pion e6.



Exercice 3 : La prise en passant n'est pas possible, le Pion f5 est à côté duFou ! et non pas d'un Pion blanc.



Exercice 4 : La prise en passant n'est pas possible, le Pion e5 n'a avancé que d'une seule case !

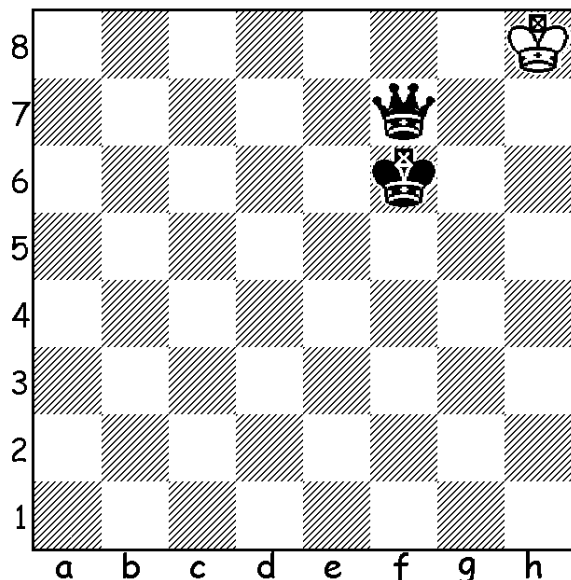


LEÇON 32 : LES COUPS SPECIAUX (3): AUTRES CAS DE NULLITE

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.

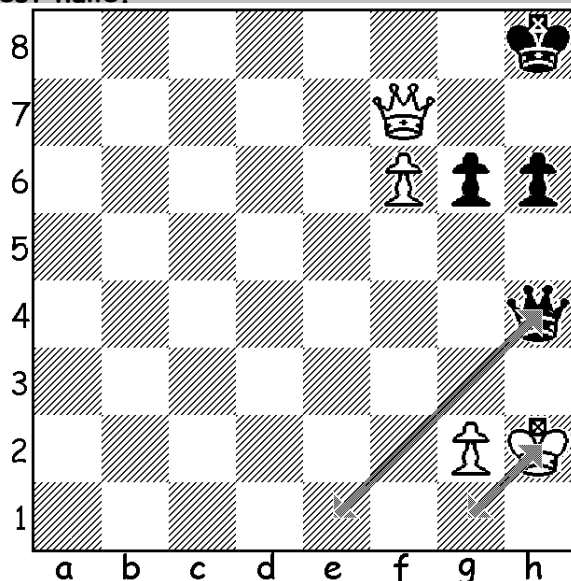
RAPPEL SUR LE PAT

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.



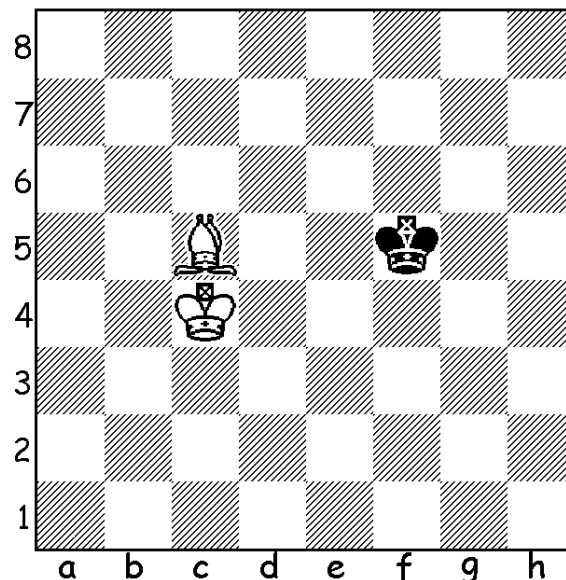
ECHEC PERPETUEL

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.



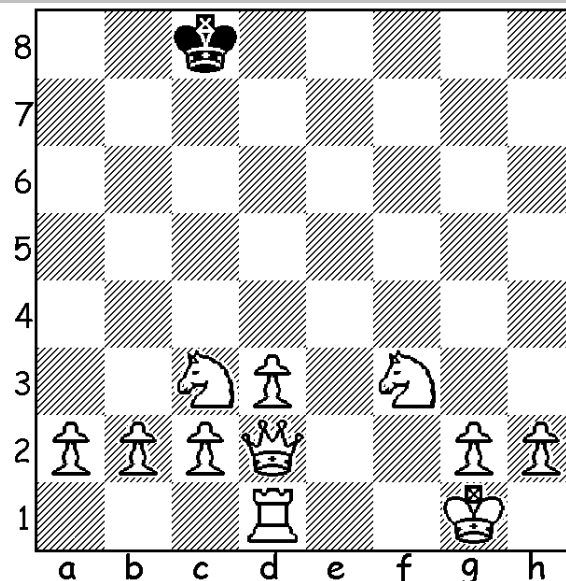
INSUFFISANCE DE MATERIEL

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.



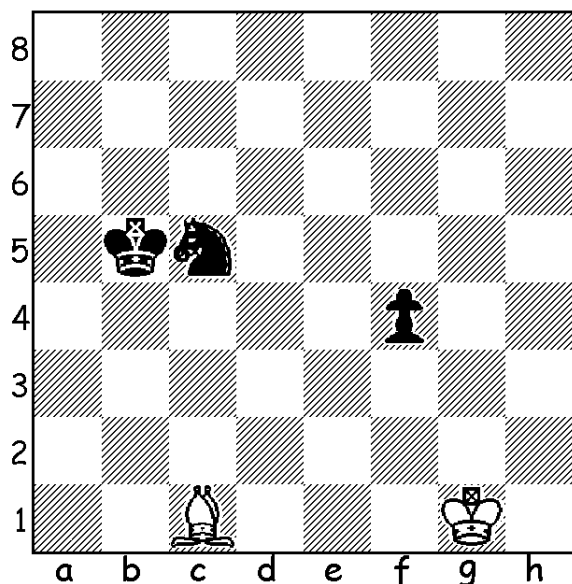
PARTIE NULLE AVEC LA PENDULE

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.

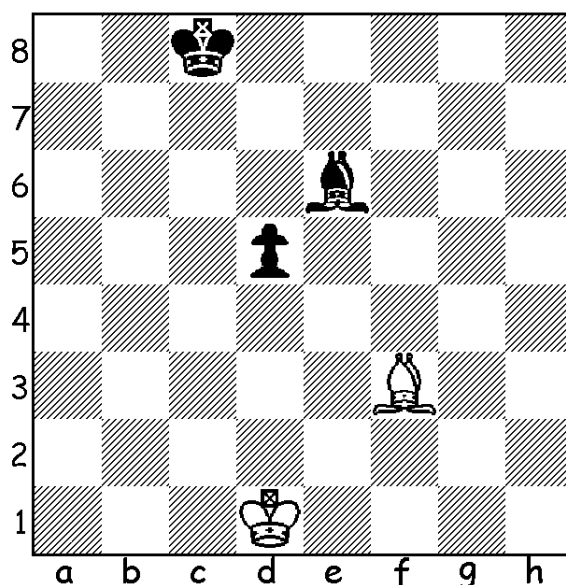


LEÇON 32 : ENTRAÎNEMENT

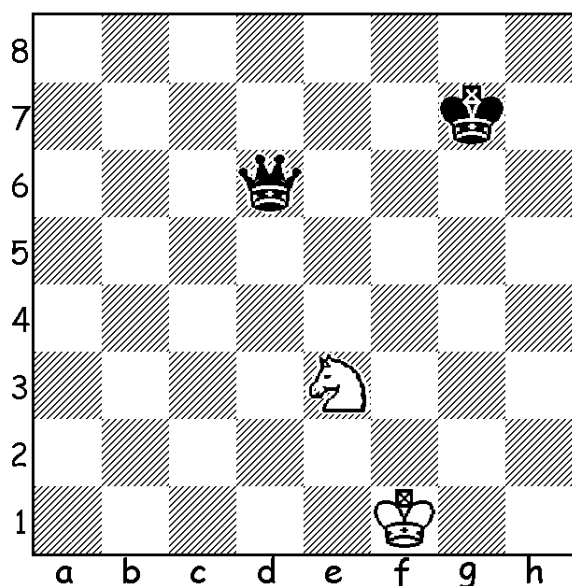
○ **Exercice 1** : Trouve le meilleur coup pour faire partie nulle.



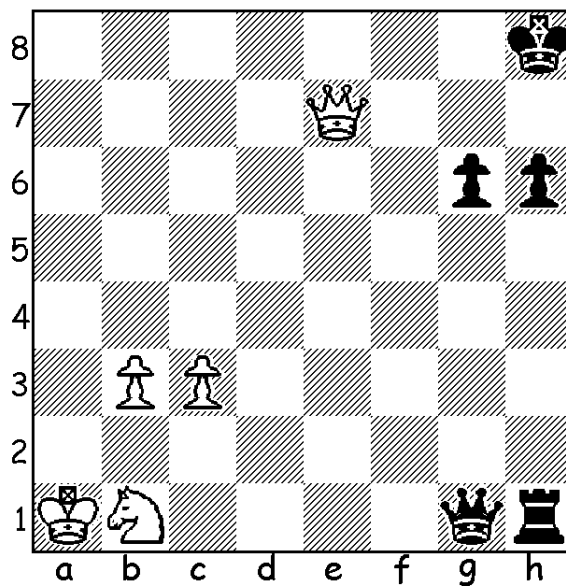
○ **Exercice 2** : Trouve le meilleur coup pour faire partie nulle.



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

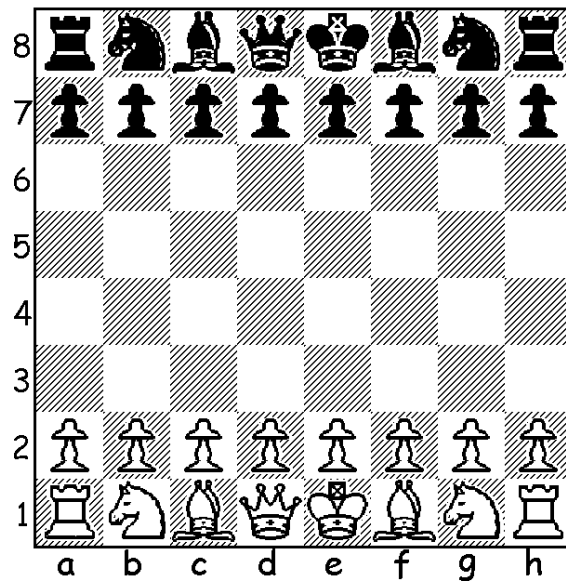


○ **Exercice 4** : Trouve le meilleur coup pour faire partie nulle.



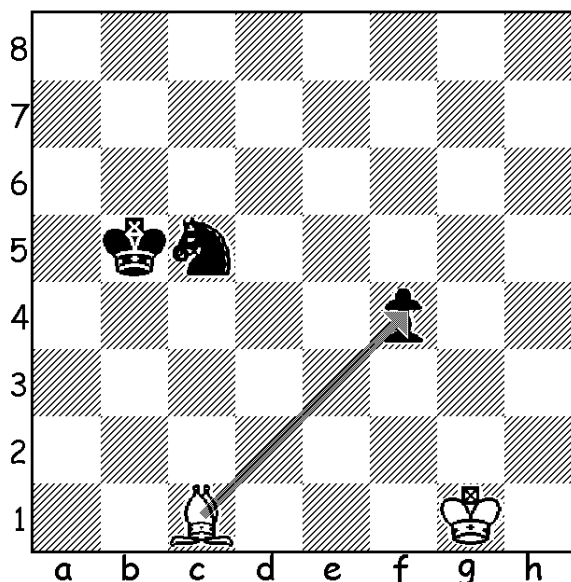
LEÇON 32 : PHASE DE JEU

Jeu libre en veillant à ce que les élèves mettent en œuvre les apprentissages précédents : l'élève développe les pièces au centre, réfléchit avant de jouer un coup....

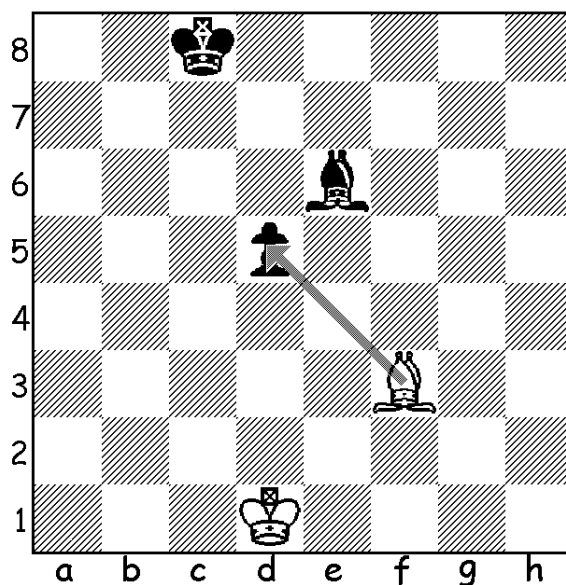


LEÇON 32 : CORRECTION

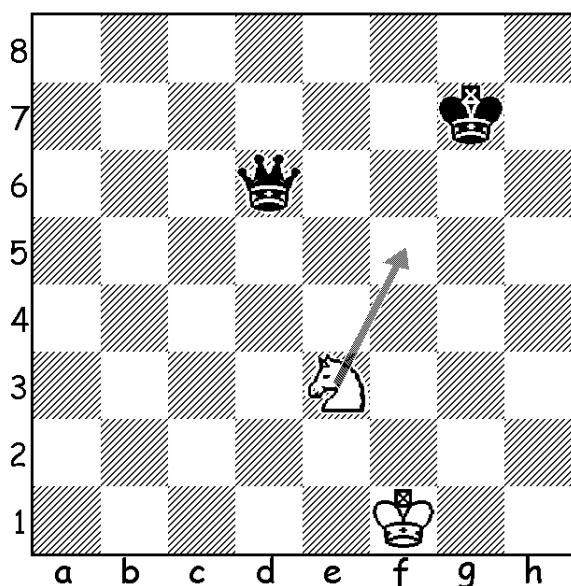
Exercice 1 : Fc1-f4. La partie est nulle par manque de matériel. On ne peut pas faire échec et mat avec uniquement un Fou et un Roi pour les Blancs ou un Cavalier et un Roi pour les noirs.



Exercice 2 : Ff3-d5. La partie est nulle par manque de matériel pour mater.



Exercice 3 : Ce3-f5, échec au Roi et fourchette avec la Dame noire. Les noirs sont obligés de déplacer le Roi pour sortir de l'échec. Puis les blancs jouent Cf5-d6. Partie nulle par manque de



Exercice 4 : La Dame blanche met le Roi noir en échec perpétuel De7-e8#, puis De8-e7#, le Roi noir n'a pas d'autres solutions. Il y a partie nulle pour échec perpétuel.

