

Initiation aux Echecs

« La pédagogie c'est l'art de transmettre et de donner envie, mais c'est aussi faire en sorte que la personne enseignée soit heureuse et valorisée, et c'est encore la manière d'être au service du groupe et non pas de soi-même ! »

Orazio Puglisi

1^{ère} étape

(Une ou plusieurs séances si nécessaire)

Un peu d'histoire c'est bien utile et permet de mieux situer l'enseignement !!

1

Naissance du jeu vers la fin du 6^è siècle de notre ère inde du Nord / Asie Centrale

2

Du 6^è au 9^è siècle le jeu passe et évolue, par la Perse (Iran actuel) et le monde Arabe

3

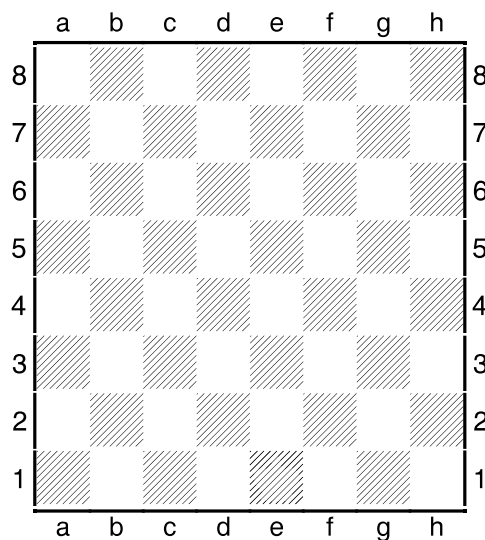
A partir du 9^è siècle les arabes introduisent le jeu en Europe
(Espagne, Portugal, Sicile, Italie méridionale)

Faire simple et rapide

Si vous intervenez dans les écoles c'est l'occasion de développer éventuellement des projets en matière d'histoire et de géographie !

Pour les enfants d'origine maghrébine parfois en déficit d'image de soi, c'est le moment de les valoriser en précisant que ce sont les arabes qui ont (au-delà d'avoir été les premiers théoriciens) introduit le jeu en Europe et que l'expression Ehec et Mat est une expression arabe !

Présentation de l'échiquier



On peut en profiter pour faire un travail géométrique sur les verticales, horizontales, diagonales. Si l'auditoire est jeune, on peut leur demander de dessiner les trois types de ligne sur des feuilles à petit carreau, ce qui doit-être très bon pour la latéralisation des cerveaux à cet âge ! Faire preuve de créativité, tous les exercices sont bons pour que ces trois lignes soient assimilées !

L'échiquier c'est aussi une table de multiplication ! ($8 \times 8 = 64$ Soit un échiquier, la moitié d'un échiquier = 4×8). 32 cases blanches et 32 noires ! Etc...

Présenter les colonnes. (Dire et montrer, ne pas hésiter à multiplier les exemples, faire participer l'auditoire). Présenter les rangées. (Dire et montrer, ne pas hésiter à multiplier les exemples, faire participer l'auditoire). Présenter les cases. (Avec le doigt ou autre, ne pas hésiter à multiplier les exemples, faire participer l'auditoire). Profitez de ce moment pour installer les pièces et pions sur l'échiquier mural tout en continuant à préciser les cases (faire dire les cases par les élèves). N'hésitez pas à faire déplacer les enfants ce qui les mettra en valeur et pensez à les féliciter abondamment !

Une fois toutes les pièces installées donner la règle générale. Gagner une partie d'Echecs c'est mettre le roi "échec et mat !" (Qui vient des langues arabes Shah mat = le roi est mort). C'est pour cela que l'on ne dit pas échec au roi, qui serait un pléonasme pur et dur !

☞ Féliciter sans cesse et dire « positivement » ce qui ne va pas !

☞ N'hésitez pas à poser des questions simples, voire très simples, elles ont le mérite de mettre en confiance, l'élève ou le groupe !

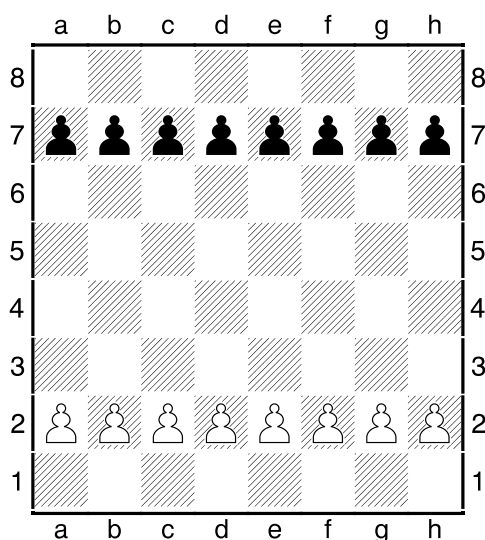
☞ Importance de faire participer les élèves jeunes ou moins jeunes. Une séance réussie c'est une séance où les personnes parlent, participent, questionnent !

☞ Si vous avez affaire à un groupe peu concentré voire turbulent, vous pouvez ignorer cette étape (historique et présentation de l'échiquier), ce n'est pas l'idéal mais parfois nous n'avons pas le choix !

☞ Faites preuve d'imagination et développez votre propre façon de faire. Faites mieux, aller plus loin... Cette trame n'est pas à suivre forcément à la lettre et développez l'adaptation (c'est fondamental en matière de pédagogie) au groupe dont vous avez la charge !

Les pions

Présenter au tableau les 8 pions blancs contre les 8 pions noirs.



« La règle est : le pion avance d'une case c'est très simple, l'exception est : il peut avancer de deux cases s'il se trouve sur sa case de départ. Ne pas confondre le déplacement tout droit et la prise en diagonale ! »

Ne pas oublier de prendre de bonnes habitudes c'est à dire mettre les blancs sur les rangées 1 et 2 et les noirs sur les rangées 7 et 8. Donc pour ces pions mettre les pions blancs sur la rangée 2 et les noirs sur la rangée 7. Ne pas oublier que ceci n'est qu'une habitude, on peut tout à fait inverser. Il faut simplement savoir que seul en partie officielle où l'on doit noter la partie, oblige à respecter ce point de détail ! Donc présenter la marche du pion, une case sur la colonne c'est la règle (ne recule pas, et ne vas pas sur les côtés), l'exception est que sur sa case de départ le pion peut avancer si le joueur le décide, de deux cases. Après le pion avance d'une seule case. Si le pion arrive "au bout", c'est la promotion du pion, il se transforme en pièce (dans 99% des cas une dame, sinon c'est une sous promotion (tour, cavalier, fou) (un point de détail, le pion peut il rester pion ? Non il doit y avoir promotion ou sous promotion). Présenter la prise du pion, prise en diagonale d'une seule case ! Ne pas lésiner sur les exemples au tableau ! Ensuite passer au jeu 2 par deux. Les élèves joueront donc uniquement avec les pions, et comme il n'y pas encore de roi, la règle sera de faire promotion, la première promotion l'emporte, changer de couleur à chaque partie, laisser jouer plusieurs parties, et varier les adversaires.

☞ Si vous avez un groupe impair faites intégrer un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !)

☞ Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à encasser les consignes sur l'échiquier mural, vous avez la méthode radicale ! Donnez d'entrée les échiquiers aux élèves et vous passez de binôme en binôme afin de donner les consignes de jeu !

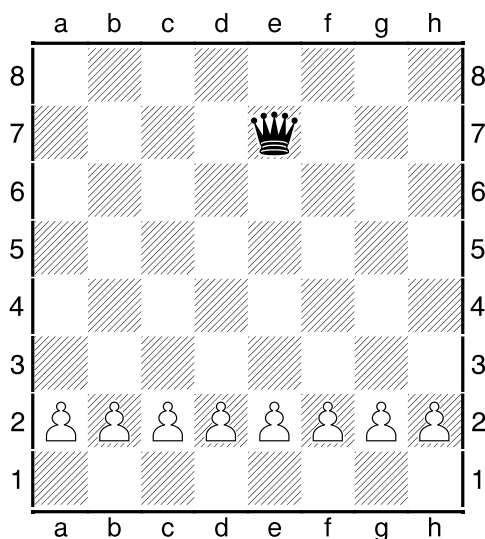
☞ Féliciter sans cesse et dire positivement ce qui ne va pas !

☞ N'hésitez pas à poser des questions simples, voire très simples, elles ont le mérite de mettre en confiance, l'élève ou le groupe !

2^e étape

(Une ou plusieurs séances)

La Dame



Rappel de la première séance, en général pour la première séance on a à peine le temps de faire 2 ou 3 parties avec les pions, donc profiter de ce rappel pour les faire jouer d'entrée de séance, une quinzaine de minutes suffit. Variez les adversaires ! Profitez du passage entre les tables pour aider, vérifier, répondre aux questions !

Ensuite passer à la dame ! Placer une dame noire sur la 7^e rangée face à 8 pions (on dit qu'une dame vaut 9 ou 10 pions). Présenter le déplacement et la prise de la dame ! (Multiplier les exemples, faire participer). Le but du jeu est pour la dame de capturer les 8 pions, alors que ces derniers doivent arriver à promotion, un seul pion arrivé à promotion sans être pris fera gagner les pions. De plus si un pion capture la dame, le gain n'en sera que plus rapide pour les pions.

Jeu 2 par 2 et alterner jeu avec les pions avec jeu avec la dame. Pour agrémenter cet exercice qui peut vite lasser, on peut relever la difficulté en essayant de prendre les 8 pions dans le nombre de coups le plus petit (très ludique).

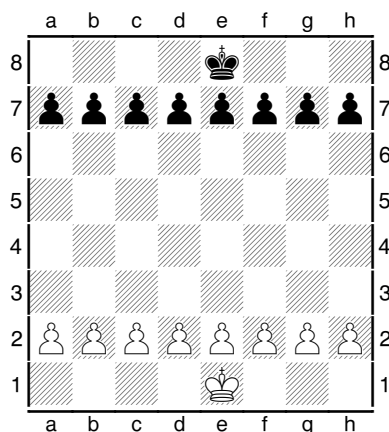
☞ Si vous avez un groupe impair, intégrez un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !), ou alors faites jouer un enfant plus dégoûrdi contre deux !

☞ Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à encaisser les consignes sur l'échiquier mural, vous avez la méthode radicale ! Donnez d'entrée les échiquiers aux élèves et vous passez de binôme en binôme afin de donner les consignes de jeu !

3^e étape

(Une ou plusieurs séances)

Le Roi



Présentez sa marche ! Présenter les notions d'échec et d'échec et mat. (avec les pions pour l'instant). Insister sur les exemples de mat qui seront à varier ! (Fiches plus bas).

Principes à enseigner et à rappeler régulièrement

- 1/ le roi n'a pas le droit de se mettre échec.
- 2/ le roi n'a pas le droit de rester en position d'échec.
- 3/ Quand le roi est échec il y a trois solutions : (C'est la règle des 3 « P »)

Partir le roi peut partir.

Protéger avec un pion ou une pièce (quand on les verra).

Prendre le pion (ou une pièce quand on les verra) qui donne échec.

Si le roi n'a aucune de ces trois solutions à sa disposition, il sera échec et mat. Insister sur cette séance qui est très importante pour l'éducation stratégique. Insister sur l'importance du jeu avec le roi. Beaucoup jouer à ce niveau. Pour varier on peut faire jouer Monsieur le professeur contre la classe, ou un élève au tableau contre la classe, ne pas avoir peur de laisser argumenter les élèves qui proposent des coups ! Varier les adversaires. Présenter des mats avec pions/Dame, on peut aussi proposer des fiches de mat en 1 coup avec Dames et pions et autres pièces déjà vues !

Faire jouer ensuite avec tout le matériel vu, c'est-à-dire Pions/Dame/Roi contre Pions/Dame/Roi

☞ Si vous avez un groupe impair faites intégrer un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !)

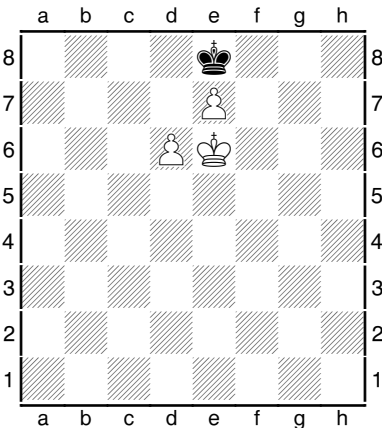
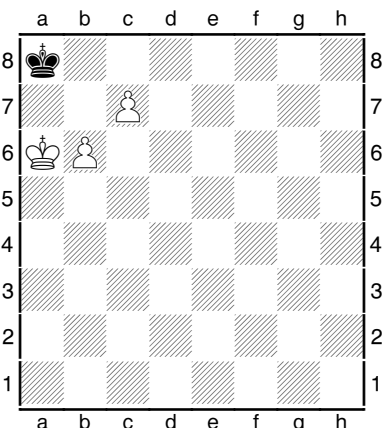
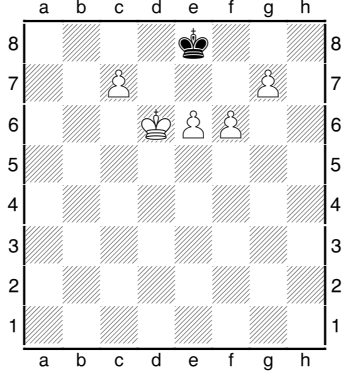
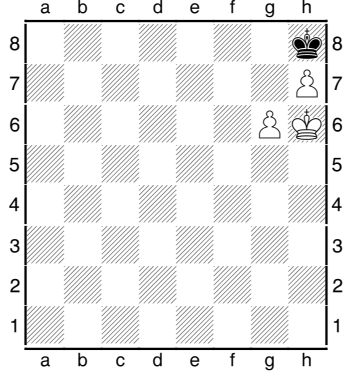
☞ Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à encasser les consignes sur l'échiquier mural, vous avez la méthode radicale ! Donnez d'entrée les échiquiers aux élèves et vous passez de binôme en binôme afin de donner les consignes de jeu !

Fiches de Mats

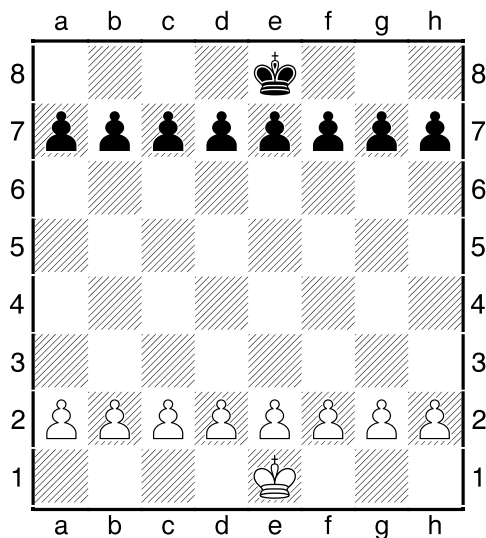
Avec pions

Les Blancs jouent et matent en 1 coup

« Fiches à distribuer aux élèves, libre à vous d'en créer d'autres ou proposer des documents existants ! »

Diag	Diag
 <p>Chessboard diagram 1: White king on e8, white pawns on e7, d6, and e6.</p>	 <p>Chessboard diagram 2: White king on a8, white pawns on c7, b6, and a6.</p>
Diag	Diag
 <p>Chessboard diagram 3: White king on e8, white pawns on c7, d6, e6, and f6.</p>	 <p>Chessboard diagram 4: White king on h8, white pawns on g7, f6, and g6.</p>

Dans un premier temps faire jouer, beaucoup avec la position ci-dessous



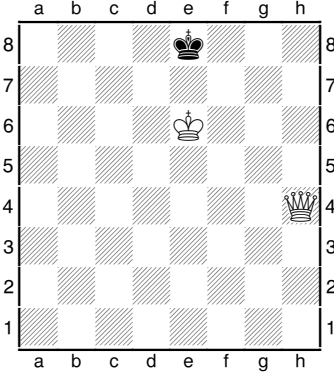
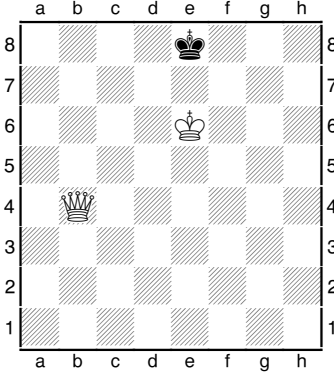
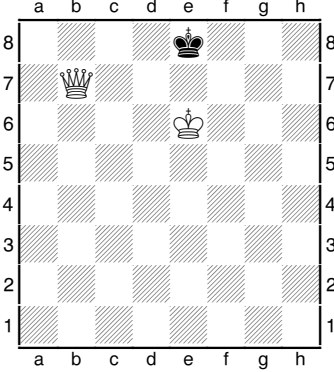
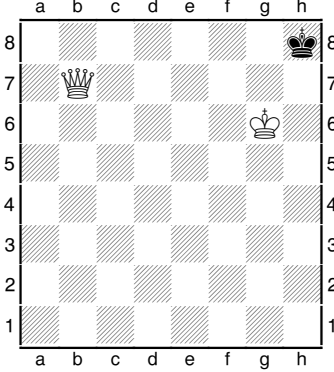
Par expérience c'est une phase importante, non seulement c'est la première fois que l'on joue avec le roi, donc une vraie partie d'échecs, mais c'est aussi l'occasion de saisir pour la première fois la dimension stratégique du jeu d'échecs !

☞ Cette aussi, au-delà de l'apprentissage du roi (et une révision des pions), un très bon exercice d'initiation aux finales de pions ; un exercice que même les joueurs plus confirmés peuvent pratiquer !

Fiches de Mats

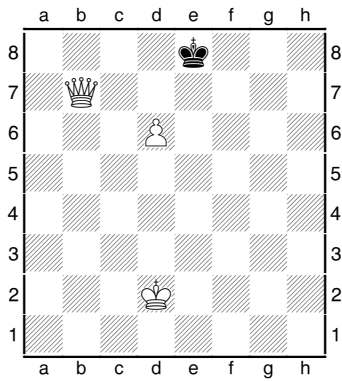
Avec pions et dame
Les Blancs jouent et matent en 1 coup

« Fiches à distribuer aux élèves, libre à vous d'en créer d'autres ou proposer des documents existants ! »

<p style="text-align: center;">Diag</p> <p style="text-align: center;">Deux solutions</p> 	<p style="text-align: center;">Diag</p> <p style="text-align: center;">Deux solutions</p> 
<p style="text-align: center;">Diag</p> <p style="text-align: center;">4 solutions</p> 	<p style="text-align: center;">Diag</p> <p style="text-align: center;">5 solutions</p> 

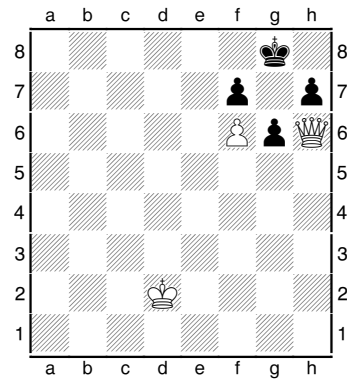
Diag

Une solution



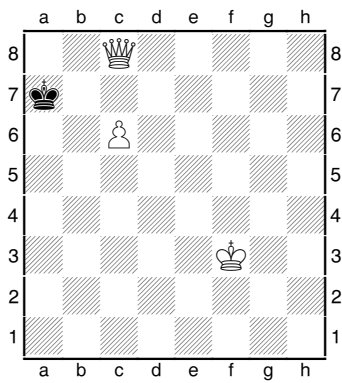
Diag

Une solution



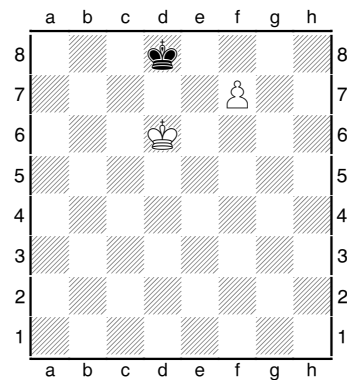
Diag

Une solution

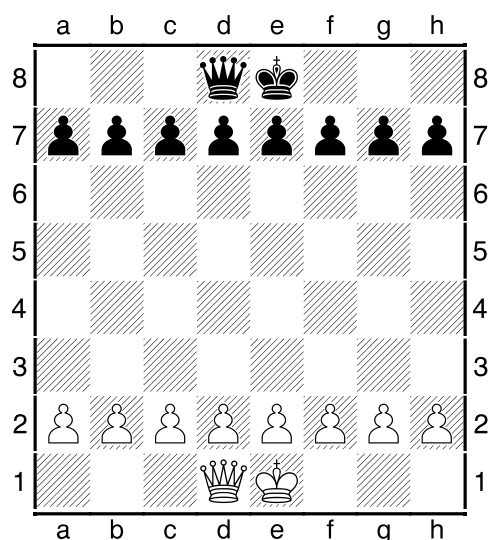


Diag

Deux solutions



Faire jouer avec toutes les pièces connues



☞ Cette aussi, au-delà de l'apprentissage du roi, un exercice qui permettra de se familiariser avec les liens entre Roi pions et dame et par la même occasion une bonne initiation aux finales de dame !

☞ Avez-vous remarqué que c'est un exercice difficile !

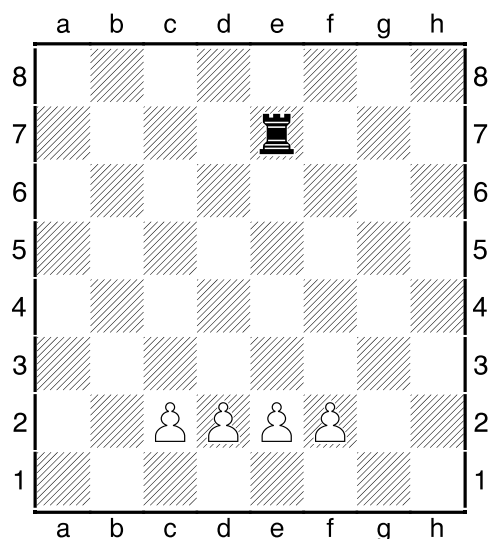
☞ Profitez-en pour présenter la finale Roi/Dame contre Roi ! Faites pratiquer beaucoup cette finale élémentaire qui doit-être maîtrisée rapidement !

☞ Si vous sentez que cette séance n'a pas été suffisante et qu'il y a encore des hésitations, renouvelez avec la séance suivante ! Il est impératif de respecter le rythme d'acquisition des élèves !

4^e étape

(Une ou plusieurs séances)

La Tour



Même principe qu'avec la dame, la tour doit prendre les 4 pions, et un des 4 pions doit faire promotion sans se faire prendre, ou alors prendre la tour !

Varié les adversaires. Présenter des mats avec tour (s), on peut aussi proposer des fiches de mat en 1 coup avec Tours et autres pièces déjà vues !

Présenter le petit et grand roque avec les interdictions temporaires et définitives !

Faire jouer deux par deux Tour contre 4 pions !

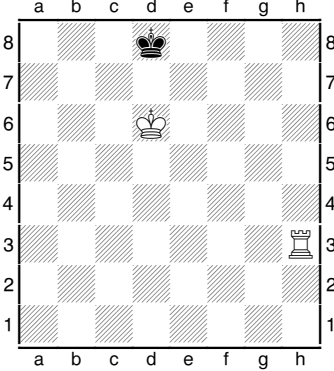
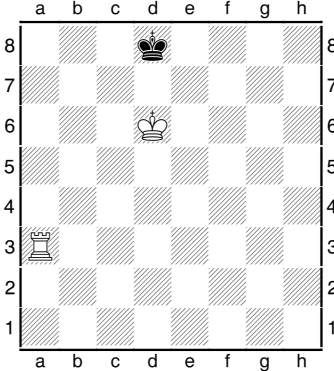
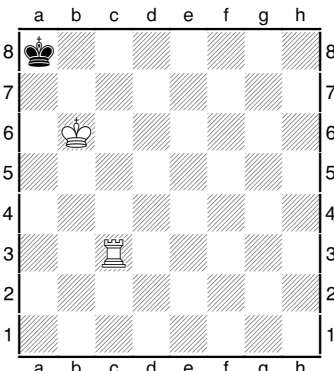
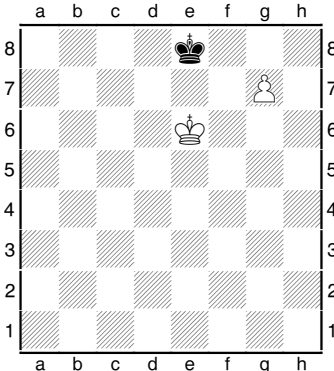
- ☞ Bonne révision sur les pions, et découverte des rapports dans la lutte entre tour et pions !
- ☞ Attaquer un pion sur la colonne est utile car (sauf prise) le pion ne peut pas sortir de la colonne !
- ☞ Si vous avez un groupe impair faites intégrer un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !), ou faites jouer un élève contre deux !
- ☞ Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à encaisser les consignes sur l'échiquier mural, vous avez la méthode radicale ! Donnez d'entrée les échiquiers aux élèves et vous passez de binôme en binôme afin de donner les consignes de jeu !

Fiches de Mats

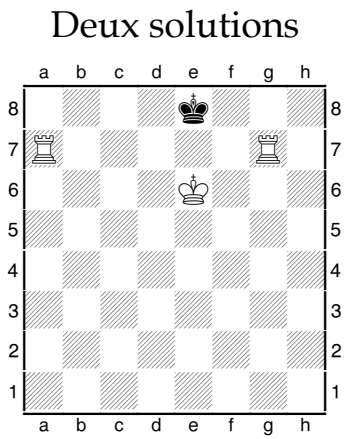
Avec Tour

Les Blancs jouent et matent en 1 coup

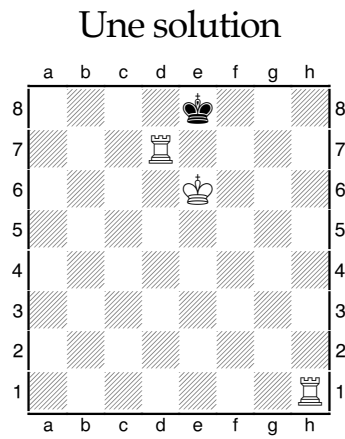
« Fiches à distribuer aux élèves, libre à vous d'en créer d'autres ou proposer des documents existants ! »

Diag	Diag
<p style="text-align: center;">Une solution</p> 	<p style="text-align: center;">Une solution</p> 
Diag	Diag
<p style="text-align: center;">Une solution</p> 	<p style="text-align: center;">Deux solutions</p> 

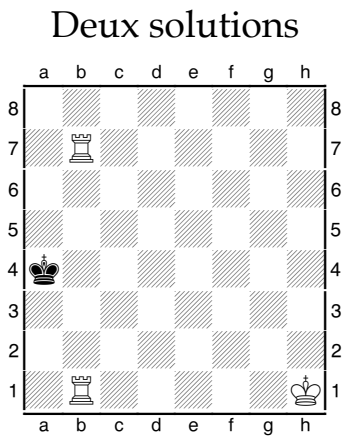
Diag



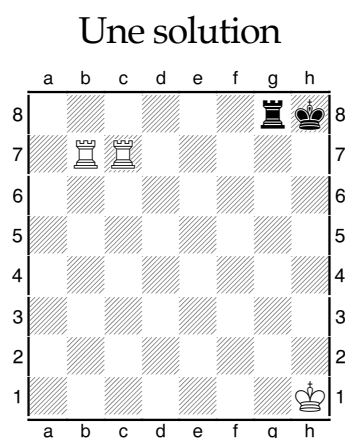
Diag



Diag



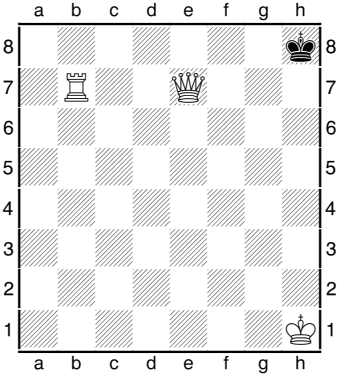
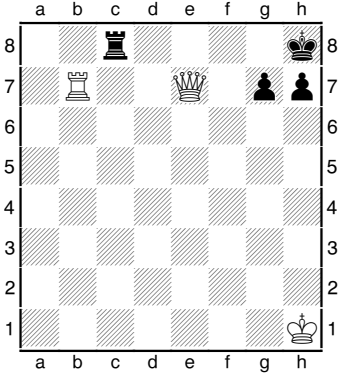
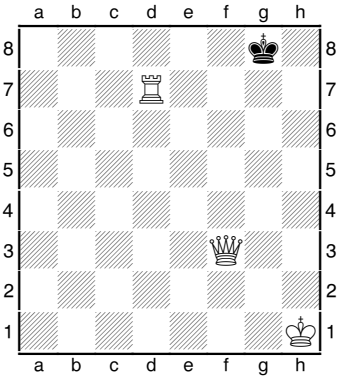
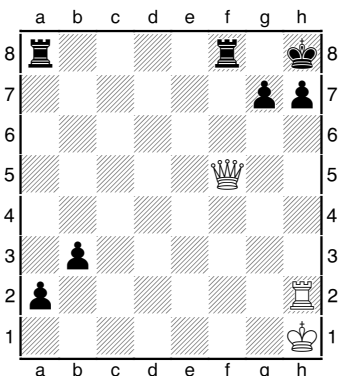
Diag



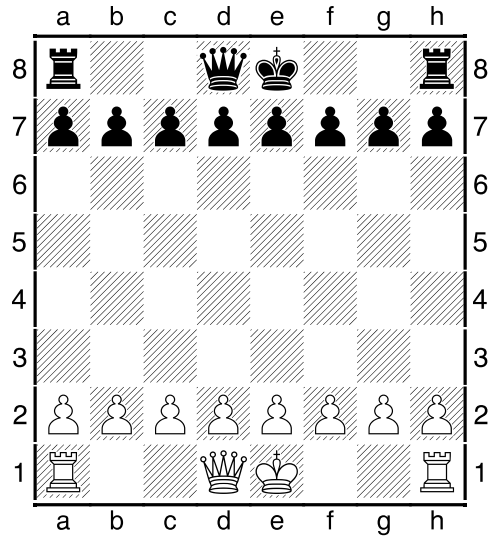
Fiches de Mats

Avec Tour Dame et Pions
Les Blancs jouent et matent en 1 coup

« Fiches à distribuer aux élèves, libre à vous d'en créer d'autres ou proposer des documents existants ! »

Diag	Diag
<p>Six solutions</p> 	<p>Une solution</p> 
Diag	Diag
<p>Une solution</p> 	<p>Une solution</p> 

Faire jouer avec les pièces connues !

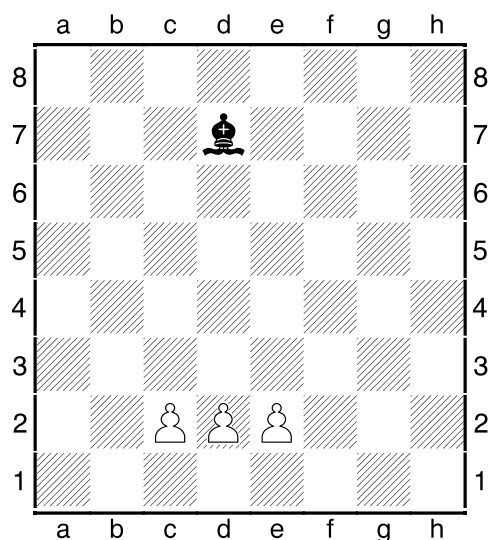


☞ Très bon exercice pour s'initier aux finales de pièces lourdes !

5^e étape

(Une ou plusieurs séances)

Le Fou



Même principe qu'avec la tour et la dame, le fou doit prendre les 3 pions, et un des 3 pions doit faire promotion sans se faire prendre, ou alors prendre le fou !

Varié les adversaires. Présenter des mats avec fou (s), on peut aussi proposer des fiches de mat en 1 coup avec fous et autres pièces déjà vues !

Faire jouer ensuite avec tout le matériel vu, c'est-à-dire Pions/Dame/Tours/Fous/Roi !

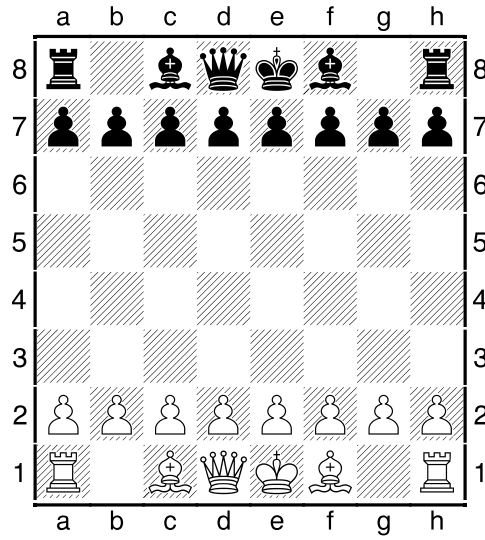
☞ On ne peut manquer de réaliser tôt ou tard que le fou c'est une couleur et d'en tirer toutes les conséquences ! Si le fou est une pièce puissante à longue portée (14 cases, pour 9 pour le cavalier !), il est à noter que le fou a un gros défaut : il est monochrome !

☞ Si vous avez un groupe impair, intégrez un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !)

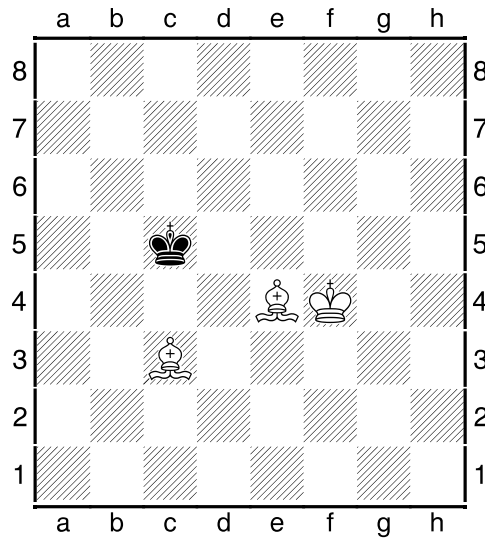
☞ Vous pouvez prendre de la distance ou vous inspirer de cette étape pour faire autrement, mieux ou aller plus loin. Par exemple, vous pouvez faire jouer avec Fou contre 4 pions, ou 2 fous contre 8 pions ! Vive l'imagination

☞ Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à encasser les consignes sur l'échiquier mural, vous avez la méthode radicale ! Donnez d'entrée les échiquiers aux élèves et vous passez de binôme en binôme afin de donner les consignes de jeu

Faire jouer avec les pièces connues !

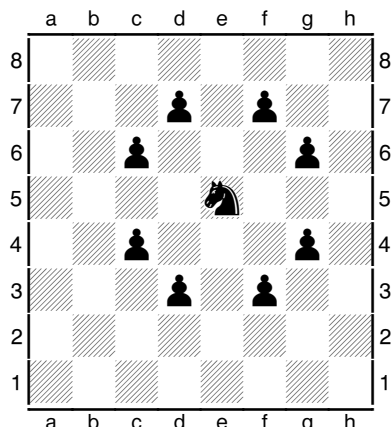


☞ Profitez-en pour travailler la finale Roi deux fous contre roi !



6^e étape

1^{er} exercice (La rosace du cavalier)

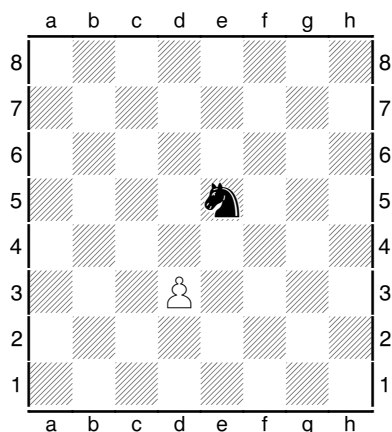


Placer un cavalier sur une case présenter les cases où le cavalier peut aller ! Ensuite variez les cases du cavalier et faites participer vos élèves soit oralement sur l'échiquier mural. Mieux encore chaque élève peut réaliser cette rosace sur son propre échiquier, en variant la position du cavalier !

☞ La particularité du cavalier est qu'il peut jouer sur blanc et noir, alors que le Fou n'a qu'une seule couleur !

2^e exercice

La prise du pion



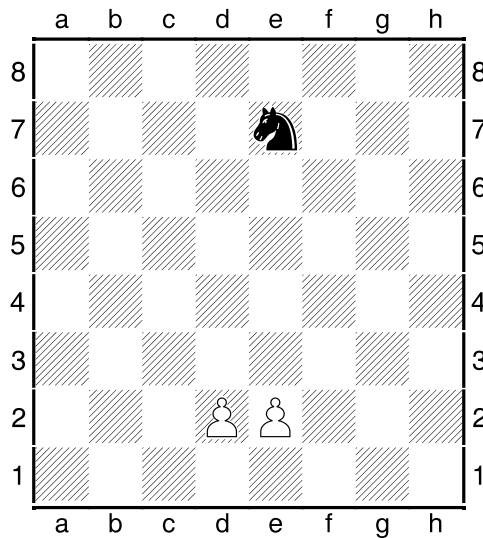
Positionnez un pion sur une case et demander si le cavalier peut prendre ou pas, multipliez les exemples. Vous pouvez compliquer en proposant des cas où le cavalier peut prendre en deux ou trois coups ou plus!

☞ N'hésitez pas à multiplier les exemples, car le cavalier est la pièce qui donne le plus de mal. En effet, les autres pièces fonctionnent sur des lignes simples (verticales horizontales et diagonales). Le cavalier fonctionne sur une combinaison de lignes simples, d'où la difficulté !

☞ Ces deux exercices peuvent se réaliser (et c'est mieux) en binôme avec les élèves, le premier étant le professeur et l'autre élèves (et vice versa !).

Faire jouer Cavalier contre deux pions !

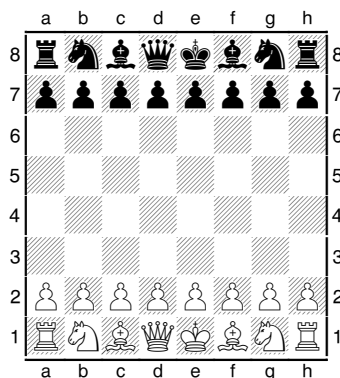
Trait aux Noirs



Même principe qu'avec la tour et la dame et le fou, le cavalier doit prendre les 2 pions, et un des 2 pions doit faire promotion sans se faire prendre, ou alors prendre le cavalier !

Varié les adversaires. Présenter des mats avec cavalier(s), on peut aussi proposer des fiches de mat en 1 coup avec cavaliers et autres pièces déjà vues !

Faire jouer ensuite avec tout le matériel vu, c'est-à-dire Pions/Dame/Tours/Fous/Roi et maintenant cavalier !



☞ Si vous avez un groupe impair faites intégrer un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !)

☞ Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à encaisser les consignes sur l'échiquier mural, vous avez la méthode radicale ! Donnez d'entrée les échiquiers aux élèves et vous passez de binôme en binôme afin de donner les consignes de jeu !

Conclusion

Voilà pour l'initiation (enseignement des déplacements de chaque pièce), cette méthode permet aussi de s'initier indirectement aux finales (apprentissage pièce par pièce, comme dans les finales, où le matériel est de même réduit !). C'est l'occasion aussi d'apprendre les finales élémentaires !

Vous avez entre les mains une méthode progressive structurée pour l'initiation. Pour les personnes âgées qui sont souvent sur le mode craintif, je vous conseille vivement cette méthode.

Mais il y a une autre méthode qui peut séduire et plus pratique notamment dans les écoles ! Dans un groupe quel qu'il soit il y a toujours une part plus ou moins importante de « sachants » et de « non-sachants ». Constituer des binômes sachant /non-sachant et le tour est joué ! L'avantage est que souvent les enfants ou adultes ont de bonnes capacités pédagogiques et trouvent les bons mots pour transmettre (notamment les enfants qui ont leur langage à eux). Vous gagnez du temps sur le plan de l'enseignement. Le groupe joue immédiatement avec tout le matériel (pions et pièces). Et « les sachants » sont valorisés !

☞ Vous pouvez aussi selon les groupes combiner les deux méthodes via deux ateliers en simultané !

Quoi qu'il en soit n'oubliez jamais qu'une séance réussie est une séance où :

- Le groupe est heureux.
- Le groupe participe.
- Le groupe questionne.
- Les personnes reviennent !

☞ Vous êtes au service du groupe !

- Ne partez pas dans vos délires de joueur, vous êtes animateur ou plutôt initiateur !!
- Prenez le temps (ce qui sert d'exemple) d'écouter réellement la question ou remarque de votre élève !
- Aucune question ne doit rester sans réponse.
- Vous avez droit au « je ne sais pas », mais pas trop !
 - o Dans ce cas vous devez appliquer le « je chercherai et la semaine prochaine j'apporterai la réponse ».
 - De nos jours on peut répondre immédiatement avec internet sur nos portables !
 - Faites faire les recherches par les élèves eux-mêmes cela les valorise et renforce la dynamique du cours.
- Vous devez gérer le groupe
 - o Distribuer la parole (pas toujours les mêmes).
 - o Chacun doit parler au moins une fois dans la séance. Parler c'est exister et prendre confiance !
 - o Laisser le temps (pas trop !) aux personnes de s'exprimer même s'ils racontent « leur week-end ».
 - C'est mauvais pour les progrès techniques.
 - Mais c'est très bon pour mettre à l'aise !
 - Et puis vous aussi parfois vous racontez votre « week-end ».
 - Les personnes âgées aiment beaucoup la convivialité ! (N'abusez pas).

- Vous devez constamment
 - Jugez le niveau de motivation du groupe.
 - Régler en douceur (mais fermement) les conflits !
 - Au-évaluer votre prestation et rectifier dans l'instant si cela est nécessaire votre ou vos objectifs et ou exercices proposés.
 - Féliciter les interventions (même si la réponse ou l'attitude sont fausses...)
 - Le geste quel qu'il soit mérite récompense !
 - Dire positivement ce qui ne va pas !
 - Observer votre groupe et répondre réellement à toutes les attentes.
- Vous avez un devoir de :
 - Compétence.
 - Entraide.
 - Soutien dans les moments de découragement.
 - Encouragement.
 - Enthousiasme !!
 - Ecoute.
 - Auto-évaluation.
 - Sans apprendre (c'est sans fin).
 - Constamment améliorer sa pratique (il y a beaucoup à faire).
 - Réactivité.
 - Gestion de la discipline. (Avec les enfants, la question se posant beaucoup moins avec les adultes, quoi que parfois !)
 - Vous êtes responsable de cet aspect.
 - Même si cela ne vous plaît pas vous devez prendre en charge réellement cet aspect.
 - Vous avez intérêt à gagner en expérience (si ce n'est naturel chez vous !) c'est mieux pour tout le monde et la qualité des interventions !
 - Garder ses nerfs
 - Ne jamais porter la main bien évidemment (même si parfois...)
 - Vous avez une gradation dans les mesures à prendre
 - Signalement verbal bref mais ferme (l'élève doit sentir que si...)
 - Prenez le temps de signaler le mauvais comportement. Les silences droits dans les yeux ça calme ! (Colère froide).
 - Exclusion temporaire du cours
 - Entretien avec l'enseignant ou la directrice
 - Exclusion définitive !
- Vous devez aussi
 - Surveillez le comportement de vos élèves (surtout les enfants bien évidemment).
 - Pas d'insultes.
 - Pas de violence.
 - Respecter le règlement intérieur.
 - Faire attention à vos propos.
 - Sur le plan éducatif.
 - Respecter et faire respecter les lieux et le matériel.
 - Faire installer le matériel.
 - Faire ranger le matériel.
 - Surveiller et rectifier si nécessaire la qualité du comportement et langage (qualité de la langue)
 - Saisir toute occasion pour travailler la sociabilité et l'apprentissage même non-échiquéen !

Après l'initiation

Le travail par la suite est une initiation pour démontrer (et pratiquer !), les aspects particuliers des trois moments d'une partie d'échecs.

- Ouverture.
- Milieu de partie.
- Finale.

L'objectif est de donner un minimum de **points de repères**, même pour un joueur débutant, afin de jouer une partie honorable même contre des joueurs expérimentés !

« L'ambition toujours, toujours et sans cesse ! »

☞ Ce n'est pas une mince affaire car « les joueurs » sont encore « tout frais » et la difficulté de taille ! Si la première étape, à savoir l'initiation est relativement aisée « à maîtriser » la suite est bien plus difficile surtout avec des profils qui n'ont pas forcément une grande appétence pour le jeu (mais tout peut évoluer et arriver !).

« Respecter le Noble Jeu et faites-le respecter et aimer. Ne le faites pas « sous-jouer », soyez exigeant ! »

C'est la ligne de conduite dont vous ne devez jamais vous départir. Bannissez le trop criminel « **l'important c'est de participer** » et remplacez le par « **l'important c'est de participer en donnant le meilleur de soi-même !** »

La question de la victoire !

Interrogez-vous sur cette idée, afin de continuer ce qui vient d'être dit plus haut. Trop souvent on entend-dire perdre ce n'est pas grave et boum on enchaîne avec le fameux « l'important c'est de ... » On en vient même parfois à faire plus ou moins l'apologie de la défaite ! Petite psychiatrie quand tu nous tiens !

Il est vrai que la victoire humiliante et écrasante n'est pas à enseigner. Ce n'est pas la peine d'en rajouter face à quelqu'un qui souffre (plus ou moins) de la défaite « toute chaude ... »

Cependant, la victoire doit rester l'objectif (et dites-le !). Non pas arrogante bien-sûr, mais plutôt comme symbole et fruit d'un travail et d'un effort qui méritent récompense !

« La pensée vraie sera toujours supérieure à la pensée gentille ! »

Les trois moments d'une partie

(Ces trois moments sont le plus souvent respectés, surtout les deux premiers)

Développement

Mettre en œuvre le plus rapidement son propre matériel ! (La plupart des parties se perdent pour des raisons de sous-développement !). Acquérir cet automatisme par la pratique et l'aide de l'initiateur.

☞ Bien trop souvent on entend qu'il faut se développer, sortir et activer ses pièces et on s'aperçoit (et c'est vieux comme le monde) que la consigne est vite oubliée.

- Pour vous aider vous pouvez leur donner comme consigne qu'ils n'ont droit de jouer que deux pions dans les huit ou dix premiers coups.
- Insister pour qu'ils jouent au centre !
- Et bien plus important, leur donner une direction de jeu !
 - Les élèves réalisent rapidement qu'une fois le développement terminé ils ne savent plus quoi faire (classique).
 - Il faut leur donner une direction. C'est déjà mieux ! Se développer en choisissant une direction (Aile roi, centre ou aile dame).
 - Dans le cadre d'une initiation on ne peut pas, et le comprendra aisément, s'attaquer à la théorie des ouvertures (peu de personne n'est capable de s'y attaquer sérieusement), il faudra donc proposer une approche féroce efficace !
 - Vous devrez développer votre propre méthode sur ce point précis de l'ouverture et du développement ! Ou vous rabattre sur des méthodes existantes. Les connaissez-vous ? Existentes ?
 - Les bons côtés de cette méthode :
 - Pas besoin de travailler les ouvertures.
 - Force l'intelligence car chaque coup doit être joué en cohérence avec la direction initiale !
 - Très bonne formation car en développant l'intelligence on évite la pseudo-intelligence de séquences récitées sans être forcément comprises !
 - En milieu scolaire ou autre structure loisir ou d'initiation, on peut difficilement aller plus loin dans le traitement des ouvertures. On n'est « par structure » et « par nature » condamnés à du léger. Mais il ne faut jamais renoncer à l'excellence !
 - L'auditoire et surtout les adultes ressentent très bien si vous les respectez avec un véritable enseignement et une véritable envie de transmettre et d'y croire !

« Quoi qu'il arrive ne jamais renoncer à l'excellence ! »

Pour aller plus loin je vous conseille, à titre d'exemple ou d'inspiration mon Blog avec son onglet (et ses sous onglets) « **méthode de travail** » qui traite de tous les aspects et moyens de travailler les échecs. Et notamment le gros problème des ouvertures !

Vidéosechecsenligne.com

Milieu de partie

Initiation aux **thèmes tactiques**. (La tactique c'est la gestion du détail)

Sites : [Ideachess](#) / [Chess Tempo](#)

☞ Il faut « travailler » la tactique et la stratégie en même temps !

La tactique c'est le jeu combinatoire et le court terme.

La stratégie c'est l'art d'organiser au mieux son matériel selon une direction donnée et implique donc le long terme !

Pour des joueurs débutants qui jouent peu (propre aux animations et non pas entraînement) il est difficile de traiter le milieu de partie. Par de-là la direction à tenir qui est déjà un très bon repère. Toutefois on peut insister selon la disponibilité de l'auditoire sur des repères précis.

- Installer les tours sur les colonnes ouvertes
- Rentrer sur la 7^e(2^e) pour le matériel (gain).
- Rentrer sur la 8^e (1^{ère}) pour le mat.
- Capacité à faire passer un pion.
- Développer (ce qui n'est pas simple du tout) la capacité à observer dans un premier temps le coup de l'adversaire « systématiquement ! ».
- Créer une ou des faiblesses chez l'adversaire et bien sûr les exploiter !
- Etc...

☞ Procurez-vous ou confectionnez-vous des fiches en ce sens !

Conseils et maximes pour le milieu de partie

Au-delà de la direction à suivre (stratégie) le joueur désireux de bien faire sera quand même confronté au : « Ok je vais sur l'aile dame mais là je fais quoi concrètement ? ».

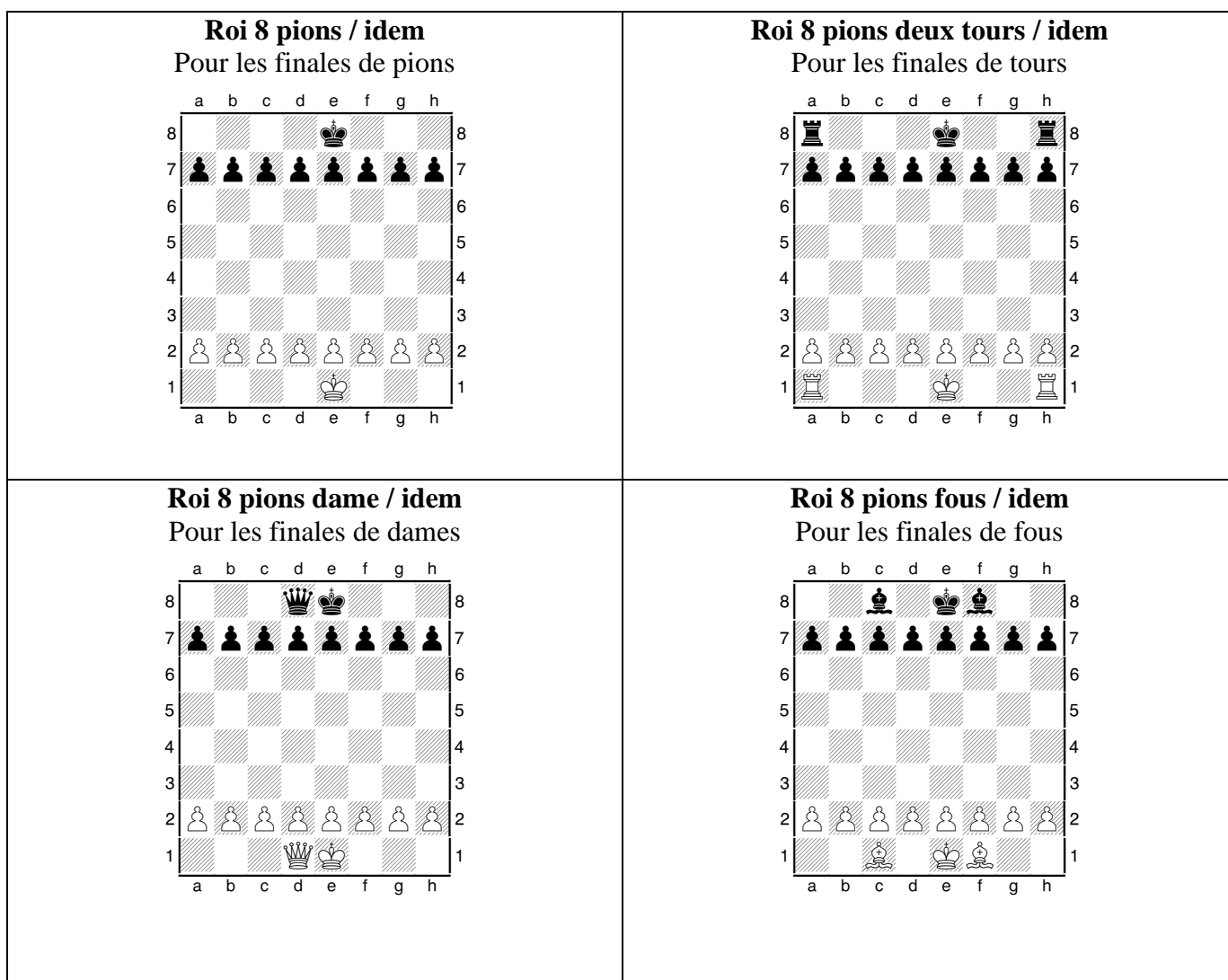
Considérez l'alpinisme qui ouvre une voie. Il va de python en python et il joue sa vie à chaque fois. Aux échecs c'est identique.

- Il faut prendre une décision, jouer un coup ou plutôt une séquence de coup !
 - Le joueur débutant joue un coup.
 - Le joueur confirmé prévoit toujours une séquence de coups.
 - C'est le fameux triangle blanc (ou noir) qui veut dire « avec l'intention de jouer... »
 - Δ /.../.../.../.../ Les Blancs ont l'intention de jouer etc...
 - \blacktriangle /.../.../.../.../ Les Noirs ont l'intention de jouer etc...

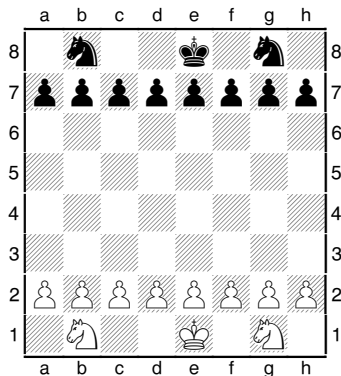
Finale

Parfois les parties se terminent avec peu de matériel, ce sont les finales, certaines connaissances et principes sont nécessaires !

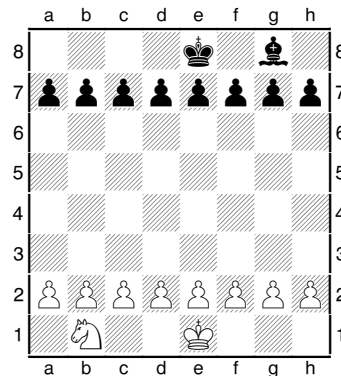
- Vous pouvez commencer par l'enseignement des finales élémentaires !
 - o Roi Tour / Roi
 - o Roi 2 tours / Roi
 - o Roi Dame / Roi
- Inculquer le principe de la simplification, car dans les parties de débutant il y a souvent une grande différence de matériel !
- Ensuite vous avez une méthode simple et efficace parce que très ludique
 - o Faire jouer avec du matériel réduit (comme durant l'initiation).



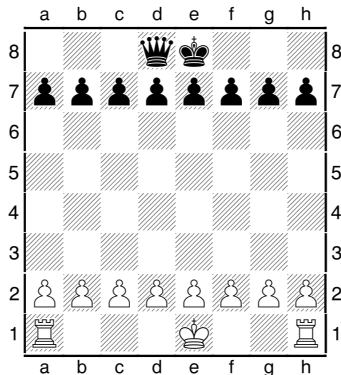
Roi 8 pions cavaliers / idem
Pour les finales de cavaliers



Roi 8 pions Cavalier / Roi 8 pions Fou
Pour les finales fou /cavalier



Roi 8 pions Dame / Roi 8 pions deux Tours
Pour les finales de pièces lourdes



Et toutes les autres combinaisons possibles !

☞ Si vous avez un groupe impair intégrez un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !)

☞ Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à encaisser les consignes sur l'échiquier mural, vous avez la méthode radicale ! Donnez d'entrée les échiquiers aux élèves et vous passez de binôme en binôme afin de donner les consignes de jeu !