



Septembre 2020

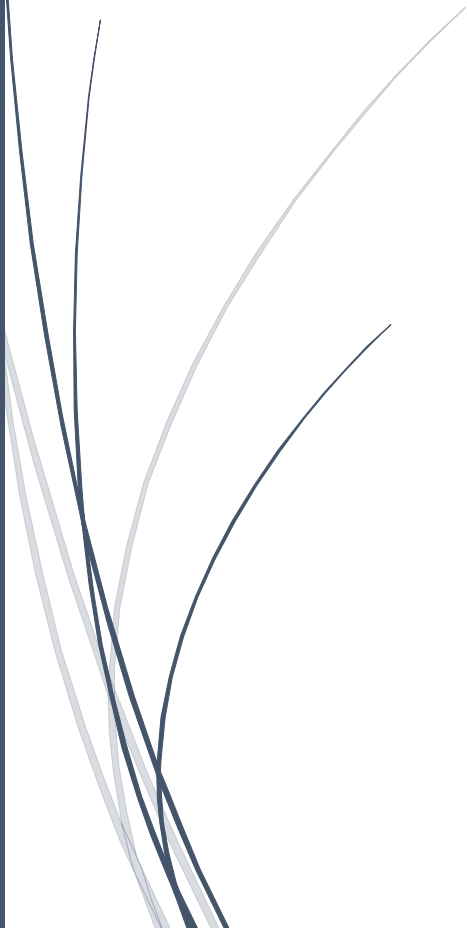
DIFFE

Présentation Ecrite d'une leçon

« Initiation au jeu d'Echecs »

par

Michel Hurtevent



Formateur : Orazio Puglisi

L'Isle sur la Sorgue
Septembre 2020

Initiation aux Echecs

Première Session

Quelques mots de présentation

J'ai 68 ans, je suis retraité depuis quelques années et je suis revenu m'installer dans un petit village de ma Provence natale. Mon expérience de formateur se résume aux séminaires de formation professionnelle que j'ai animés durant une dizaine d'années au cours de ma carrière.

J'ai appris à jouer aux échecs en famille lorsque j'étais gamin. Pas de livre de théorie, juste la pratique. C'était l'époque que je qualifie de romantique, tout pour l'attaque et pour la belle combinaison, et tant pis pour le retour de bâton !

Depuis deux ans, je suis inscrit dans un club d'échecs et les formateurs et mes amis joueurs m'ont beaucoup appris et beaucoup apporté. En même temps, dans la communauté de villages dans laquelle j'habite, un responsable culturel a eu l'idée d'établir un répertoire des compétences pour que chacun puisse bénéficier des connaissances des autres et développer les activités communes, notamment pour les scolaires. C'est la combinaison des deux, le club d'un côté, la communauté de l'autre, qui m'a poussé à passer le DIFFE afin d'être formé pour contribuer à la diffusion du jeu d'Echecs.

Car c'est un jeu à la fois si distrayant et si formateur par les capacités et les valeurs qu'il développe : logique, concentration, créativité, analyse des conséquences d'un coup, donc sens des responsabilités, confiance en soi, maîtrise et gestion du temps, en même temps que le respect des règles et de l'adversaire.

Le contexte

Dans une école village, il s'agit de faire découvrir le jeu d'échecs à des élèves de CM1 et CM2. Ils sont une dizaine, filles et garçons confondus, ils sont volontaires, ils ont entre 9 et 11 ans. Ils n'ont a priori pas de connaissance du jeu mais certains peuvent avoir déjà quelques notions.

La séance a lieu entre 13 et 14 h.

Elle a lieu dans une des salles de classes où les tables sont déjà disposées de façon à pouvoir les installer deux par deux en face à face.

L'école ne dispose pas d'un projecteur donc je ne peux pas utiliser l'ordinateur (dommage) mais je dispose d'un échiquier mural.

J'ai préparé une douzaine de copies avec un échiquier vide montrant rangées, colonnes et diagonales et un échiquier montrant la position de départ des pièces. Et également une douzaine de copie des documents montrant le déplacement du pion pour leur donner avant de les faire jouer.

Le but de la leçon est, après une brève présentation du jeu, de leur enseigner et de leur faire expérimenter le déplacement des pions en les faisant jouer.

Introduction

Bonjour à tout le monde, bienvenue dans notre salle d'activité et dans le monde fabuleux des Echecs. Faisons d'abord les présentations. Moi, je m'appelle Michel et je serai votre Initiateur. Et vous ?

(Je fais un tour du groupe. Je demande à chacun son prénom et dans quelle classe il ou elle est)

Pour cette première session d'initiation aux échecs, nous allons nous intéresser au déplacement des pions sur l'échiquier et nous allons faire quelques exercices de jeu.

Qui a déjà joué ? Qui connaît déjà les règles ? *(je les laisse tous s'exprimer, je sollicite ceux qui n'ont rien dit)*. Très bien. Pour ceux qui découvrent : on va découvrir ensemble, pour ceux qui connaissent un peu : c'est bien, vous allez pouvoir m'assister et aider les autres.

Un peu d'histoire

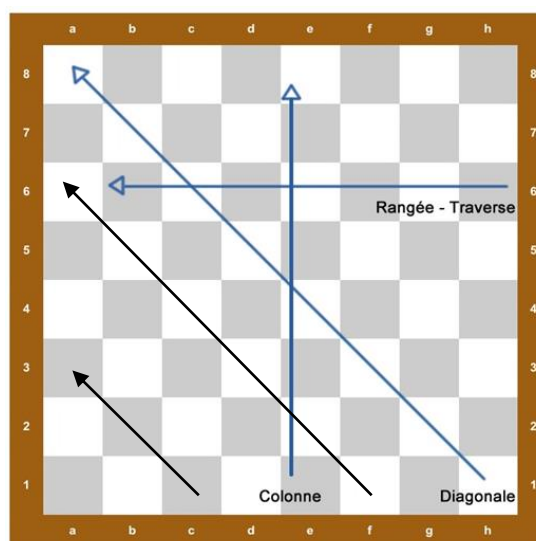
Les Echecs sont un jeu très ancien.

Le jeu prend naissance à la fin 6^{ème} siècle de notre ère en Inde du nord (ou peut-être en Asie Centrale) à partir d'un jeu indien (*Chaturanga*) qui a donné aussi d'autres jeux (*comme le Shogi au Japon*). De là, le jeu s'est propagé par les routes commerciales. Vers la Perse, l'Iran actuel, puis vers le monde arabe. A partir du 9^{ème} siècle, les Arabes introduisent le jeu en Europe. D'abord en Europe du Sud, Espagne, Portugal, sud de l'Italie. A partir de là, le jeu va être connu dans toutes les cours d'Europe. Aujourd'hui, il est joué partout dans le monde.

L'Echiquier, notre terrain de jeu

Notre terrain de jeu, c'est l'échiquier. L'échiquier est un plateau carré de 8 cases de côté, soit ? ça fait combien 8x8 ? très bien, 64 cases. Les cases sont alternativement claires, on dit les cases blanches, et foncées, on dit les cases noires, même si elles ont d'autres couleurs.

Pour parler facilement et se comprendre quand on parle d'Echecs, on a besoin de repères et de vocabulaire commun.



Sur l'échiquier, on distingue les rangées. Elles sont (dites) horizontales. *(Je montre l'échiquier mural)*. Elles sont numérotées de 1 à 8. Sur les rangées 1 et 8, la case la plus à droite du joueur est blanche.

En vertical, on a les colonnes. Elles sont repérées par une lettre, de a à h.

Chaque case peut donc être repérée par ses coordonnées, colonne/rangée de façon unique. Par exemple la case e4. Ou la case g7. Comme sur un plan de ville. Qui veut montrer la case d5 ? Toi ? allez viens. Ici ? oui très bien. Et la case c4 ? Les autres, vous êtes d'accord ? Oui, bravo. Tu peux retourner t'asseoir.

Les autres alignements importants sont les diagonales. *(Je leur montre les diagonales sur l'échiquier)*

Les Pièces et les Pions

Mettons les pièces sur l'échiquier.

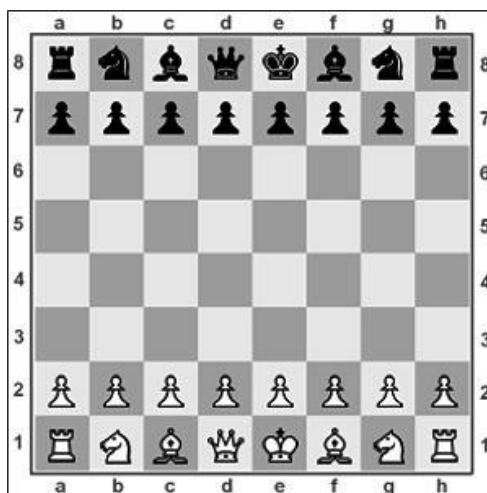
(Pendant que je parle, je mets les pièces sur l'échiquier en leur demandant quelques fois sur quelle case je les mets, quelquefois qui sait où va une pièce)

Chaque joueur a huit pièces et huit pions. Les pièces sont le Roi, la Dame, deux Fous, deux Cavaliers et deux Tours.

Au départ, les blancs sont toujours sur les rangées 1 et 2. Les noirs occupent les rangées 8 et 7. Les pièces sont disposées comme ceci dans l'ordre T, C, F, D, R, F,

C, T en partant de la colonne a. Les pièces blanches et noires sont en vis-à-vis et les Dames sont sur la case de leur couleur.

Je vais vous donner un document pour vous le rappeler.



Le But du Jeu

Le but du jeu est de mettre le Roi adverse **Echec et Mat** dans un temps limité identique pour chaque joueur.

Le Roi est en **Echec** quand il est en situation de **prise** par une pièce ou un pion adverse.

Il y a **Echec et Mat** si le Roi est en échec et ne peut plus rien faire pour l'éviter. **Echec et Mat**, ça vient des langues arabes. Shah mat, le roi est vaincu.

La Prise

Comment prend-on ? Aux échecs, les pièces prennent en se plaçant à la place de la pièce prise.

Remarque : aux Echecs, on n'est pas obligé de prendre

Le Déplacement des Pièces

Nous verrons au fil de nos sessions comment se déplace chaque pièce. Mais aujourd'hui, nous nous intéresserons aux pions et rien qu'aux pions. Vous allez voir, c'est déjà assez intéressant !

(J'enlève les pièces de l'échiquier et je ne laisse que les deux rangées de pions.)

Le Pion

(Tout en parlant, je leur montre les différents mouvements des pions comme sur les diagrammes ci-dessous, en rajoutant une pièce ou deux pour montrer que le pion peut aussi prendre des pièces)

Le pion avance d'une case à la fois, droit devant lui sur sa colonne.

Lorsqu'il est sur sa case de départ uniquement, il **peut** avancer de deux cases, mais il n'est pas obligé.

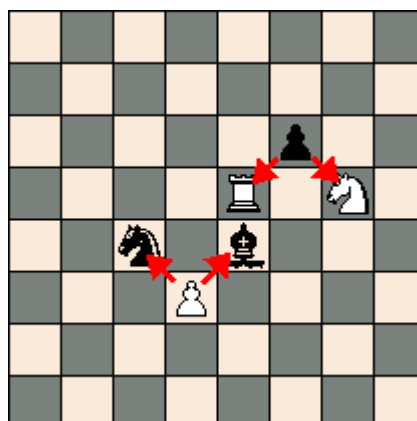
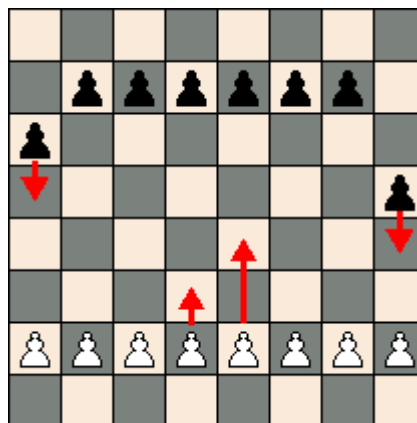
Le pion ne recule jamais

Le pion prend en diagonale

Deux pions face à face se bloquent l'un l'autre

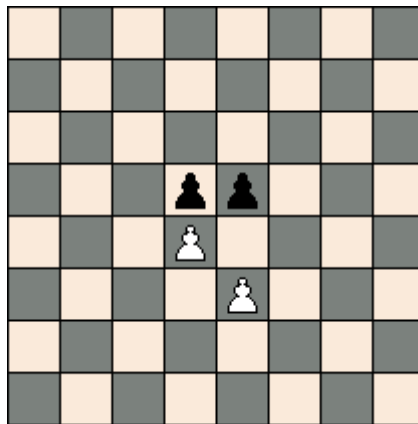
Lorsqu'il arrive sur la dernière rangée de l'échiquier, le pion se transforme en une pièce de sa couleur au choix du joueur (sauf un roi). C'est **la promotion du pion**. La plupart du temps, on prend une dame, mais pas toujours.

Illustration



Et ici, le pion blanc peut-il prendre le fou ? Qui a dit oui ? Vous êtes d'accord ? Oui, félicitations. Et le pion noir peut-il prendre la tour blanche ? Oui, très bien. Et oui, il peut aussi prendre le cavalier, tu as raison. C'est l'un ou l'autre, il faut choisir.

Et là qui peut prendre qui ? Et que se passe-t-il ensuite ? Si les Noirs jouent d'abord ? Et si les Blancs jouent d'abord ?



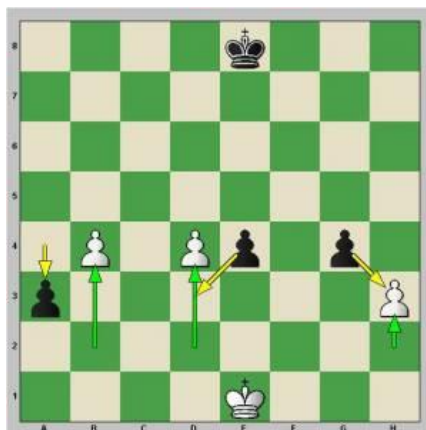
(je mets différentes configurations de pions sur l'échiquier mural en leur demandant tous tour à tour qui peut prendre qui ou bien est-ce que tel pion peut prendre un autre. Et j'en fais venir deux ou trois à l'échiquier mural, surtout pour les enchaînements de prises, pour que ce ne soient pas toujours les mêmes qui répondent. Et je les félicite tous pour leurs réponses)

Règle Spéciale : la prise en passant

Si un Pion ennemi se trouve placé sur sa cinquième rangée (à partir de son camp), lorsque le Pion avance de deux cases (donc de sa position initiale), dans ce cas le Pion ennemi peut, si le joueur le désire, prendre le Pion comme si celui-ci n'avait avancé que d'une seule case. Ce privilège ne peut être exercé qu'immédiatement après que le Pion aura avancé de deux cases. Autrement ce privilège est perdu.

Mais, je vous rappelle, on n'est pas obligé de prendre.

Je vous montre.



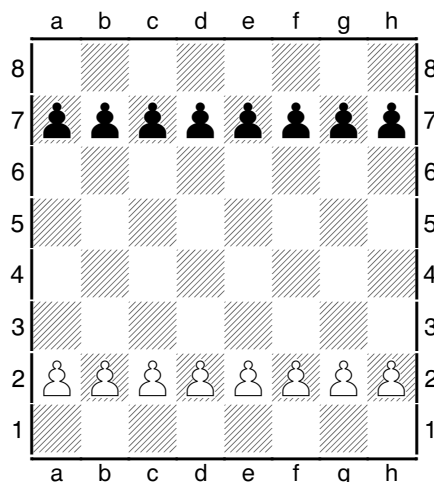
(je leur montre les différentes possibilités, je regarde surtout qu'il n'y en ait pas qui regarde ailleurs, je les rappelle à l'attention s'il le faut, je leur pose une question pour recapter leur attention. Je refais une configuration : peut-on prendre en passant ?)

Pas d'inquiétude, on reverra ça au fil des sessions.

Alors maintenant, jouons avec les pions !

Je les fais mettre deux par deux autour d'un échiquier, je leur donne les jeux (en cas de nombre impair je forme un duo mais aujourd'hui ils sont 10), je reste libre pour aller voir tous les joueurs. Je les fais se placer autant que possible un 'sachant' en face d'un 'non-sachant'. Aujourd'hui, j'ai trois 'sachants', il y a deux binômes de 'non-sachants' auxquels je porterai une attention particulière.

On place les pions sur l'échiquier sur leur ligne de départ. Vous vous souvenez de leur ligne de départ ? La rangée 2 pour les blancs, la 7 pour les noirs.



But : en respectant toutes les règles de déplacement des pions, celui qui gagne est le premier qui amène un pion sur la dernière rangée, à la promotion. Dans d'autres jeux, on dit « aller à dame » et au rugby c'est « aller à l'essai »

Trait aux Blancs : ça veut dire les Blancs jouent en premier, c'est aux Blancs de jouer.

Quand l'un gagne, on fait la revanche en changeant de couleur. Si les pions restants sont bloqués, il y a match nul.

Je suis là pour vous aider, répondre à vos questions et vous rappeler les déplacements autorisés ou pas.

Je vous donne à chacun une copie du déplacement du pion. Vous pouvez vous en servir si vous voulez.

Vous avez des questions ? C'est clair pour vous ?

Alors allez-y, amusez-vous !

Je passe à chaque échiquier pour voir comment ça se passe, et je les encourage, et je les félicite, perdant comme gagnant. Quand il y a un coup illégal, je rectifie et j'explique à tous. Mais je les laisse jouer. Je demande si quelqu'un a utilisé la prise en passant. Si oui, je lui demande de remonter à tout le monde. S'il y a des questions, je réponds et je répète. S'ils veulent des conseils, j'essaie de les donner en restant équitable, c'est-à-dire si ça sert aux deux joueurs. Si les parties sont assez rapides, je fais jouer les gagnants contre les gagnants en les faisant passer à la table d'à côté.

A 5 mn de la fin de la session, je les arrête pour :

- *Leur dire qu'ils ont bien joué (Nelson Mandela : Soit je gagne, soit j'apprends)*
- *Résumer le déplacement du pion, il avance droit, prend en diagonale et ne recule pas*
- *Leur dire ce que l'on fera à la séance suivante (le déplacement des pièces avec d'autres animations)*
- *M'assurer qu'ils ont tous les illustrations préparées pour eux*
- *Leur faire ranger les jeux pour qu'ils prennent l'habitude de cette discipline*

Un mot de conclusion

A la fin de la session, l'initiateur doit évaluer pour lui-même le déroulement de la séance.

Son objectif de départ n'est pas seulement de transmettre un savoir, c'est aussi et peut-être d'abord de donner envie de jouer aux échecs, de susciter l'intérêt des participants pour le jeu et ce qu'il apporte : plaisir de jouer, de la compétition, plaisir de la découverte ou de l'histoire.

Alors s'il faut bien sûr se demander si les participants ont retenu la géométrie de l'échiquier et le déplacement du pion, il faut surtout se demander dans quelle ambiance. Car s'ils n'ont pas retenu, ce n'est pas grave, on répètera. Mais y avait-il assez d'animation, de convivialité ? Ont-ils envie de connaître la suite ? L'initiateur doit être vigilant sur l'animation et le rythme de la session. Il faut être bien à l'écoute de chacun, répondre à leurs questions (échiquiennes ou pas) et en susciter d'autres. Il faut les encourager et les mettre en confiance.

Avec les enfants (et quelquefois les adultes !), la question de la discipline durant la séance peut se poser. Il faut donc les canaliser et faire preuve d'autorité. Cela va de baisser la voix pour les faire taire, à rappeler à l'ordre un fauteur de trouble, jusqu'à le ou les exclure temporairement de la séance. Il faut les remettre avec méthode dans le fil de la session.

L'initiateur doit aussi veiller à ce qu'aucun enfant ne soit maltraité moralement (encore moins physiquement) par ses camarades. Cela le découragerait de venir. Ce sont donc aussi les valeurs de respect de l'autre et de vie en groupe qu'il doit inculquer.

L'initiateur doit donc certes transmettre une connaissance, mais il doit aussi communiquer une envie, un intérêt, et des valeurs dans lesquelles se développera le plaisir de jouer.