

**DIFFE**

**Session des 12 et 13 septembre 2020**

**Intervenant : Orazio Puglisi**



**Contignon Richard**

N° de Licence J53320

Echiquier Centre Vaucluse

Isle sur la Sorgue



## Présentation

J'ai découvert le jeu d'échecs il y a 10 ans, jeune retraité alors, et ai trouvé une grande satisfaction dans la découverte du jeu, des combinaisons, la beauté de certaines parties de Maîtres quand elles étaient accessibles et commentées et dans l'exercice intellectuel demandé.

Dans mon temps libre, il me plaît de faire découvrir ce jeu en m'inspirant et diffusant la phrase de Vladimir Kramnik :

*« Aux échecs, on ne peut pas tout contrôler. Parfois, la partie prend une tournure inattendue, dans laquelle la beauté commence à émerger. »*

\*\*\*

NB : Le document suivant pourrait être aussi, une leçon au profit des membres du R.A.V, retraités pour la plupart, donc prêts à essayer une activité intellectuelle, complémentaire des activités physiques, comme la marche par exemple.

À noter, que dans ce cas, l'assimilation des données sera plus lente qu'en collège et doit rester dans un cadre plus ludique que la recherche pure de performance, tout en gardant en filigrane que l'intérêt du jeu est le gain de la partie.



## Contexte

Intervention dans une classe de CM2 de l'école Saint Joseph de Pernes les Fontaines comme l'année dernière.

Bonjour, nous nous voyons aujourd'hui pour la 6<sup>ème</sup> fois, un plaisir de vous revoir. Ces 5 premières leçons vous ont donné les bases pour aborder le jeu proprement dit. Il y a des nouveaux, présentez-vous et avez-vous déjà joué aux échecs ? On reviendra pour vous plus tard lors de la séquence de révision

Pour les autres, nous avons donc déjà vu l'essentiel de la pratique et des règles de jeu, à savoir la marche des pièces, le principe de tactique et de stratégie, le roque, la mise en échec et un survol des ouvertures, milieux de parties et finales, la prise en passant, les déplacements complexes, la notation des coups, etc....

## Objectif de la leçon

« Travail sur le mat »

Je vous propose 3 séquences aujourd'hui.

1. Une petite révision du déjà vu dans un premier temps, disons 20 minutes.
2. Un petit exercice sur les mats en 1 coup et l'analyse des solutions, 20 minutes.
3. Une partie libre de 20 minutes ou plus pour les non pressés qui peuvent rester un peu plus.



## Vérification des acquis aux précédents cours et dialogue

Vous installez les échiquiers et vous vous mettez 2 par tables. Révision des leçons précédentes et reprises de certains points pour les absents. Participation active des présents au cours précédents pour animer l'atelier révision.

*Temps variable adapté aux questions de chacun et aux cas particuliers*

Une petite blague pour se décontracter après toutes ces informations : la légende de SISSA.

Quelqu'un connaît ? Si oui, il est volontaire pour raconter ?

Si non : le roi indien BELKIB s'ennuyait et chercha quelqu'un pour le distraire. On fit venir SISSA qui lui montra le jeu d'échecs. Satisfait le roi dit à SISSA de choisir un cadeau de son choix et la demande fut d'avoir du riz, un grain sur la première case, 2 sur la 2<sup>ème</sup>, 4 sur la 3<sup>ème</sup> et ainsi de suite sur les 64 cases. Le roi accepta compte tenu de la modicité apparente du cadeau. Et sur la dernière case, les réserves du royaume ne suffirent plus. En effet il aurait fallu environ  $18 + 18$  zéros de grains.



# MAT en 1 coup

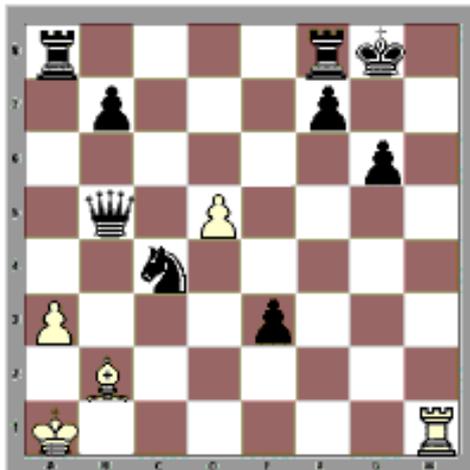


## Problème n°1

Trait aux Blancs

Votre solution :

.....



## Problème n°2

Trait aux Blancs

Votre solution :

.....



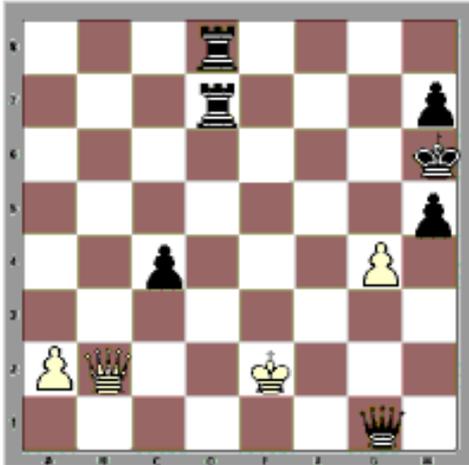
## Problème n° 3

Trait aux Blancs

Votre solution :

.....

ATTENTION : maintenant, trouvez à qui est le trait ?



### Problème n° 4

À qui est le trait ? .....

Votre solution : .....



### Problème n° 5

À qui est le trait ?.....

Votre solution : .....

Je propose quelques minutes de réflexion pour laisser le temps de faire l'exercice tout en étant disponible pour répondre aux éventuelles interrogations.

## SOLUTION des problèmes de 1 à 5

- N°1 : F g5
- N°2 : T h1
- N°3 : C d5
- N°4 : Trait aux Blancs : D f6
- N°5 : Trait aux Noirs : F x f2

\*\*\*

## Analyses

Allez, les quelques minutes sont passées. Qui souhaite parler du problème n°1 ?  
Débats et Analyses, du n°1 et également des autres problèmes.

Vous vous placez par deux, avec un échiquier et vous disposez les pièces pour refaire en réel les problèmes. 6 tables avec chacune un des problèmes. Cela amène inévitablement des conversations ainsi que de l'animation après l'immobilité qui a précédé.

Tout le monde a vu ces échecs et mat ?

## Parties libres

Il nous reste 20 minutes et peut-être plus pour ceux qui ne sont pas pressés, vous vous placez par 2 et faisons une partie libre.

La partie libre est importante car les personnes sont venues pour se distraire et pas seulement pour apprendre, même s'il est nécessaire d'apprendre pour bien se distraire.

### Réserve d'animation

#### *Origine du jeu*

Ce jeu est vraisemblablement originaire d'Inde du sud (VI siècle), et est arrivé en Europe via la Perse puis les pays arabes vers le IX siècle, avec des règles qui ont évoluées au cours des ans et quasi fixées à la fin du XV siècle.

Notons que le 1<sup>ER</sup> tournoi officiel eut lieu à Londres en 1851.

#### *Qui est le Baron Van Kempelen ?*

C'était un baron hongrois, écrivain et ingénieur à la cour de Vienne qui en 1769 inventa un automate jouant aux échecs avec l'apparence d'un Turc mécanique pour dissimuler la présence de quelqu'un à l'intérieur.

Ce jeu de réflexion était considéré extrêmement complexe et ne pouvant pas être analysé autrement que par le cerveau humain, or des informaticiens ont créé une machine capable de battre le champion du monde – Deep blue en 1997 battit Garry Kasparov  
Depuis, les joueurs examinent et analysent leurs parties à l'aide d'outils informatiques.

#### *Qui connaît la légende de CAÏSSA ?*

Une Dryade mythique de Thrace représentée comme la déesse des échecs. En fait a son origine dans un poème de William Jones dans lequel Mars avec l'aide d'Euphron, frère de Vénus, créé le jeu d'échecs comme cadeau pour séduire Caïssa. Ce nom est passé dans la culture échiquéenne : nom de club, référence utilisée par Garry Kasparov, nom du premier ordinateur échiquéen russe...

## Conclusion

Après le stage de septembre, j'ai compris l'importance de la pédagogie, c'est-à-dire captiver l'intérêt des participants, bien sûr différents s'il s'agit d'enfants ou d'adultes, la nécessité de structurer les leçons pour la clarté du message ainsi que l'évaluation dans le dialogue des connaissances acquises. C'est ce dont je tiens compte au mieux dans mes interventions.



Et puis si ça n'avance pas on emploiera d'autres méthodes !