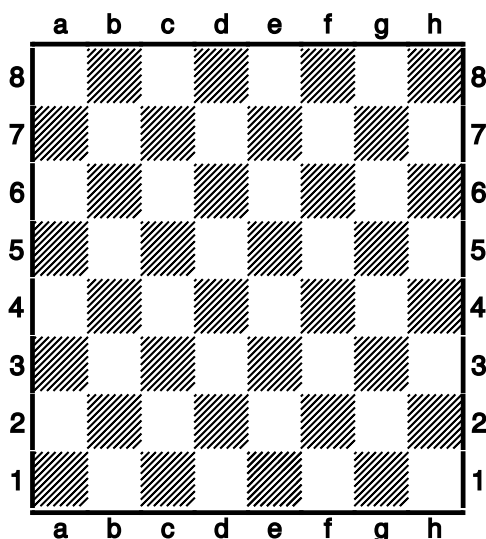


Initiation aux Echecs

Pour les personnes ne connaissant pas du tout le jeu
Importance de faire participer les élèves jeunes ou moins jeunes !

1^{ère} étape (Une ou plusieurs séances)

L'échiquier



(On peut en profiter pour faire un travail géométrique verticales, horizontales, diagonales). L'échiquier c'est aussi une table de multiplication ! ($8 \times 8 = 64$ Soit un échiquier, la moitié d'un échiquier = 4×8).

Présenter les colonnes. (Dire et montrer, ne pas hésiter à multiplier les exemples).

Présenter les rangées. (Dire et montrer, ne pas hésiter à multiplier les exemples).

Présenter les cases. (avec le doigt ou autre, ne pas hésiter à multiplier les exemples).

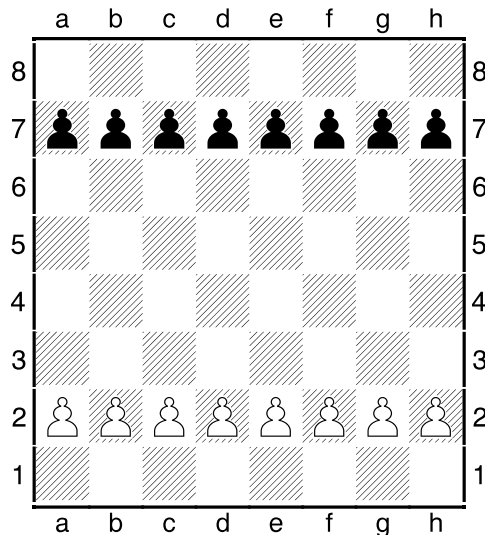
Profitez de ce moment pour installer les pièces et pions sur l'échiquier tout en continuant à préciser les cases (faire dire les cases par les élèves).

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).

Les pions

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



(Ne pas oublier de prendre de bonnes habitudes 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 95% 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.



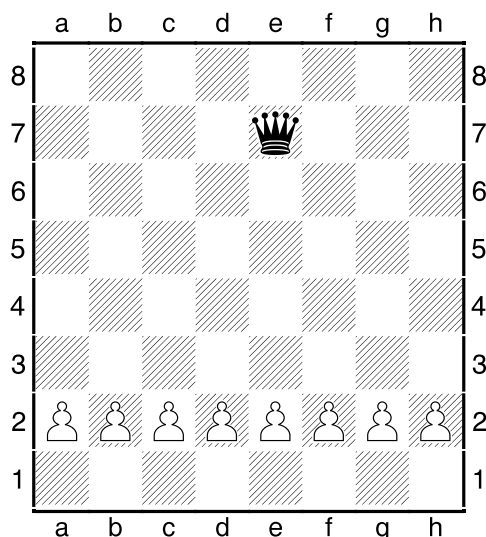
Si vous avez un groupe impair faites intégrer un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !)



Si vous avez affaire à un groupe impatient et qui a du mal, pour des raisons diverses à se concentrer et à 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 !

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.

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). 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.

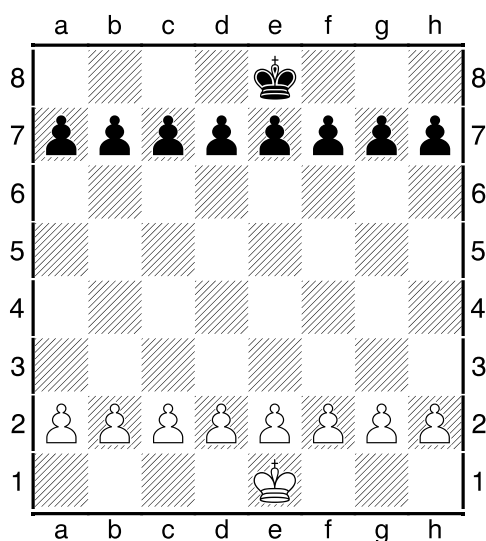
Jeu 2 par 2 et alterner jeu avec les pions avec jeu avec la dame. Pour agrémenter cet exercice qui peut vite lasser, on peut relever sa difficulté en essayant de prendre les 8 pions dans le nombre de coups le plus petit.

☞ 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 !

3^e étape (une ou plusieurs séances)

Le Roi (Séance importante car on découvre la pièce centrale, le Roi !)



Le roi, présentons 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 !

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 craindre de laisser argumenter les élèves qui proposent des coups !

Varié 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 !

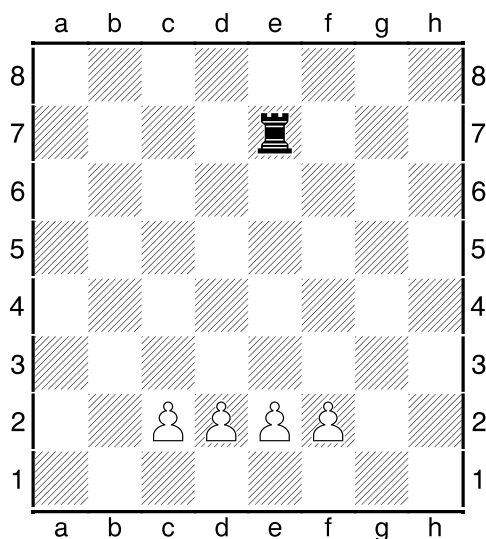
Faire jouer ensuite avec tout le matériel vu, c'est-à-dire Pions/Dame/Roi !

☞ 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 !

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 de roquer !

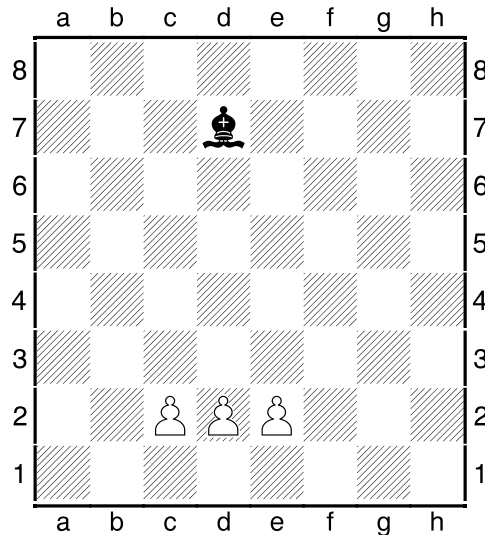
Faire jouer ensuite avec tout le matériel vu, c'est-à-dire Pions/Dame/Tours/Roi !

☞ 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 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 !

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 !

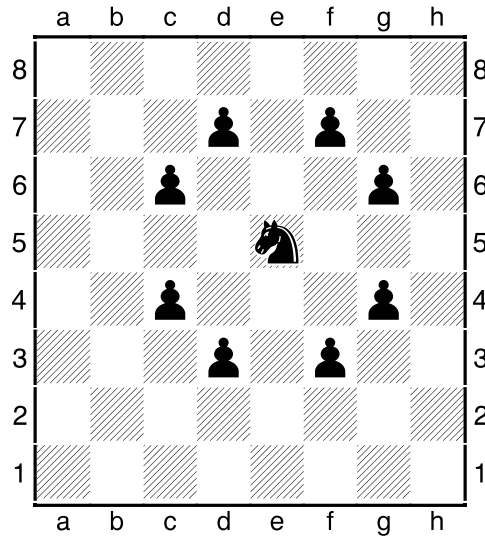
☞ Si vous avez un groupe impair faites intégrer un binôme, ce qui permet d'avoir sous la main chaque élève (faites tourner vos élèves afin de jouer contre chacun et ainsi faire un travail plus soutenu avec chaque élève !)

☞ 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 !

6^e étape (une ou plusieurs séances)

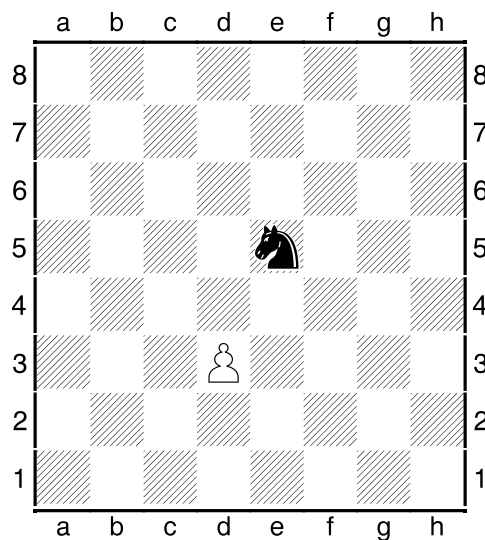
Le cavalier (Insister sur cette séance)

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

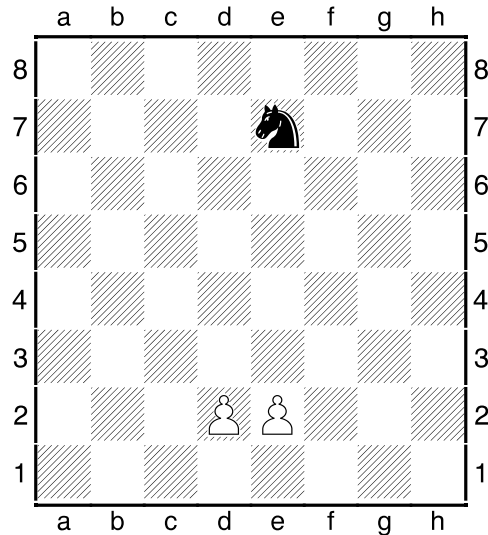


Placer un cavalier sur une case présenter les cases où le cavalier peut aller ! Ensuite variez les cases du cavalier et faites participer vos élèves !

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 !



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 !

☞ 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 !).

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

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

Les trois moments d'une partie

(Ces trois moments sont le plus souvent respectés)

Le 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 du professeur.

Le Milieu de partie

Initiation aux **thèmes tactiques**

(La tactique c'est la gestion du détail)

La stratégie (dans quelle direction dois-je jouer ma partie). La base de la stratégie c'est choisir le secteur où je veux rentrer !

- Le centre
- L'aile roi
- L'aile dame

Les finales

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 !

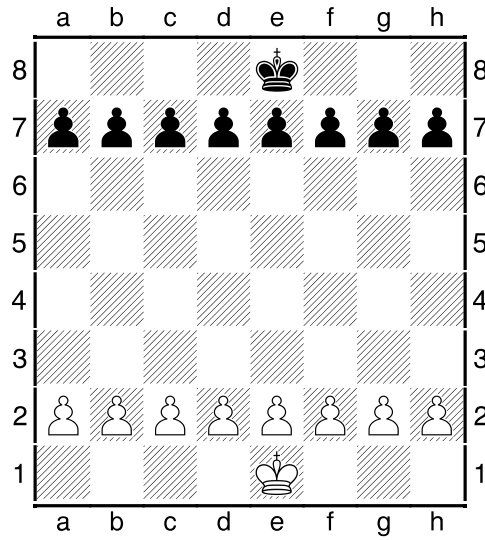
Roi Tour/Roi

Roi 2Tours/Roi

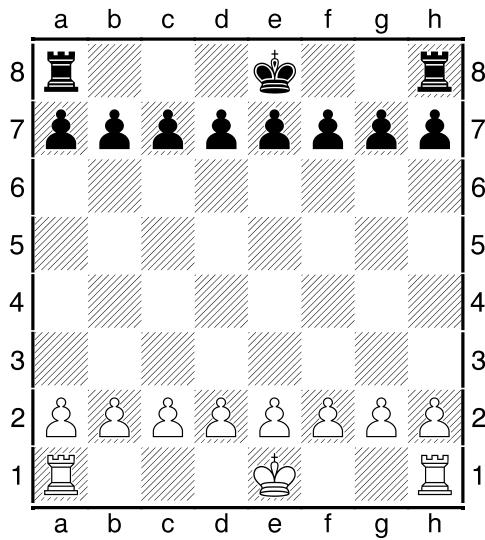
Roi Dame/Roi

Ensuite vous avez une méthode simple et efficace parce que très ludique, d'enseigner les finales c'est de faire jouer avec du matériel réduit (comme durant l'initiation).

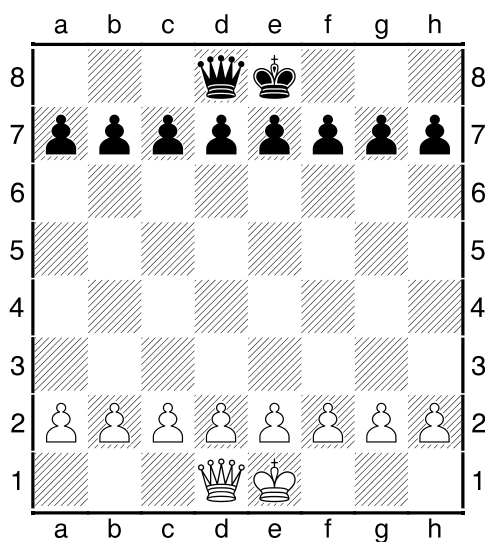
Roi 8 pions / idem Pour les finales de pions



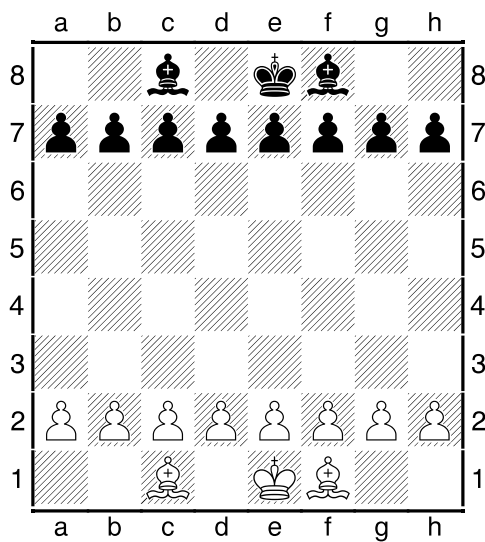
Roi 8 pions deux tours / idem Pour les finales de tours



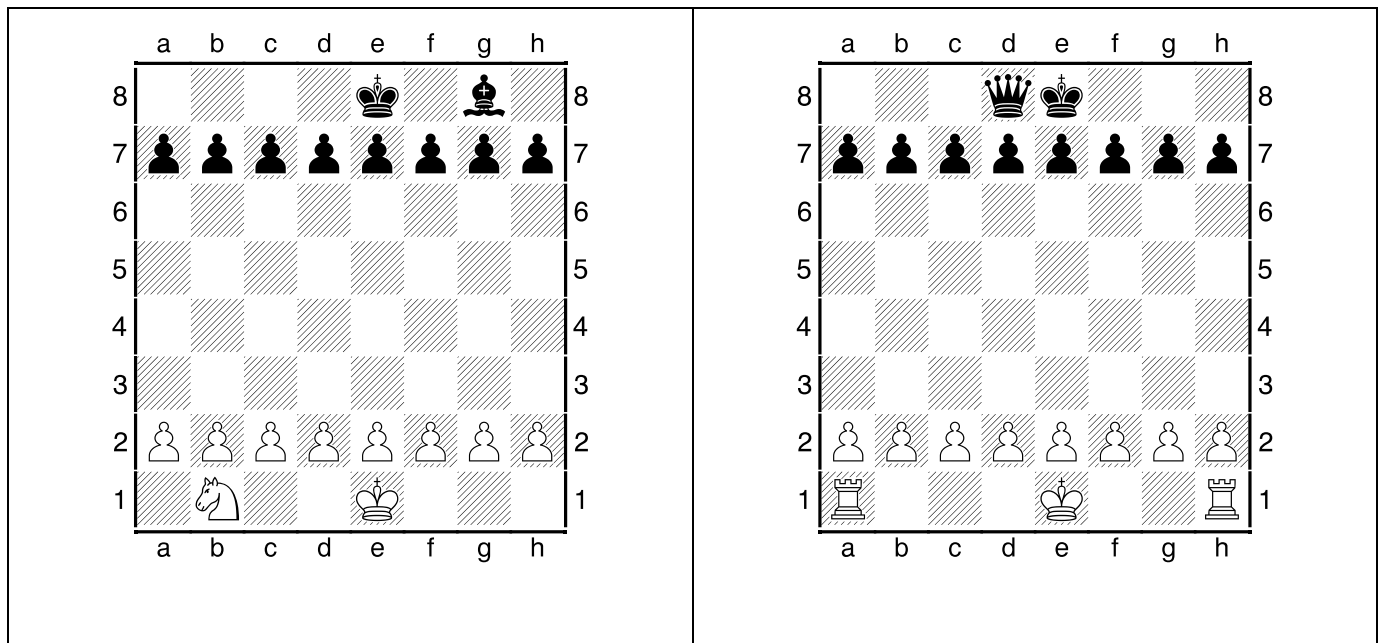
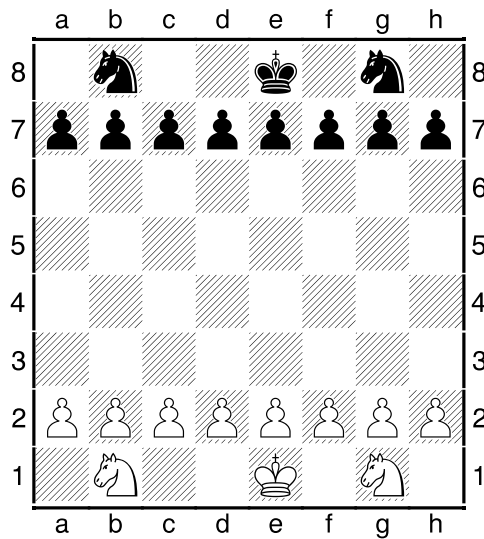
Roi 8 pions dame / idem Pour les finales de dames



Roi 8 pions fous / idem Pour les finales de fous



Roi 8 pions cavaliers / idem Pour les finales de cavaliers



☞ 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 !