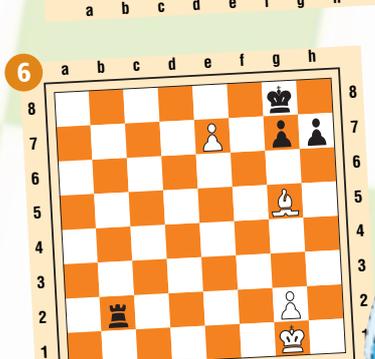
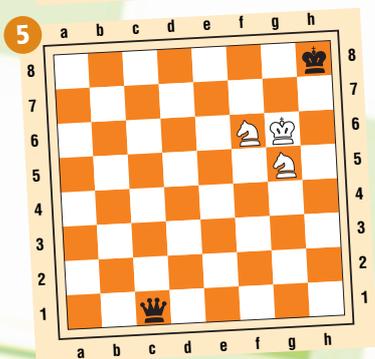
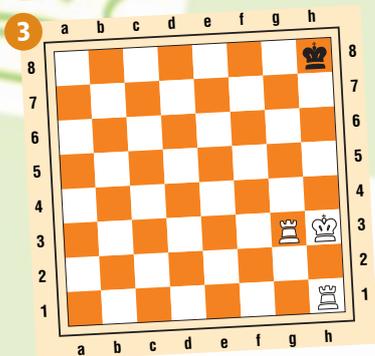
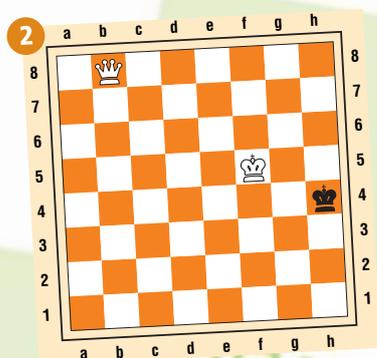
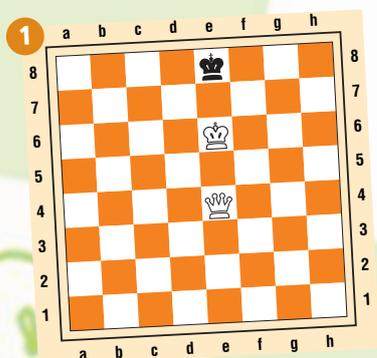


Échec et mat en un coup



exercices

- p. 2 Niveau 1 Parcours du pion
- p. 3 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p. 4 Niveau 3 Parcours du Fou
- p. 5 Niveau 4 Parcours de la Tour

partie commentée p. 6

Steinitz - Von Bardeleben (Hastings, 1895)

quiz p. 7

Gary Giroyan : les Jeux sont faits !

Il a un prénom qui le prédisposait à jouer aux échecs. Même s'il affirme que son modèle sur l'échiquier serait plutôt Bobby Fischer. Tout comme le king Kasparov, Gary Giroyan a des origines arméniennes. « *Bien qu'il ait une consonance anglo-saxonne, ce prénom est plutôt courant en Arménie* », explique sa maman.



En fait, rien ne destinait Gary (Giroyan !), à sa naissance, à jouer un jour aux échecs. C'est à l'école maternelle de La Bocca, dans le cadre des animations proposées par le club de Cannes, qu'il fait ses premiers pas sur les 64 cases. Très vite, le jeu aux combinaisons infinies séduit le bambin, qui, selon la directrice, montre certaines dispositions. Il est invité à rejoindre le club de Cannes, ce qu'il fait à l'âge de 6 ans. Couvé et chouchouté par Romu Delabaca, le petit-poussin devient vite un des piliers de l'équipe de N1 jeunes et un des meilleurs espoirs locaux. Il participe à ses premiers championnats de France à Reims en 2004 et termine à une brillante 2^e place. Deux ans plus tard, à Aix-les-Bains, il remporte le titre chez les poussins, ce qui lui ouvre les portes de l'équipe de France. Il a participé depuis à deux championnats du monde et trois d'Europe. Mais la consécration internationale survient en août dernier lorsqu'il décroche la médaille d'or aux championnats de l'Union Européenne des moins de 12 ans en Autriche. Une compétition certes moins prestigieuse que les championnats d'Europe, mais rehaussée depuis peu par la participation des grandes nations échiquéennes que sont la Pologne, la Hongrie ou encore la Bulgarie.

En février, il est tout naturellement sélectionné pour le circuit des Espoirs d'Europe-Echecs qui se déroule à Cannes dans le cadre du Festival des Jeux. Mais malheureusement, à domicile, dans le prestigieux Palais sur la Croisette, Gary ne termine que deuxième.

Prochaine échéance : les championnats de France des jeunes à Aix-les-Bains. Gary sera un des favoris dans la catégorie benjamins. En 2006, la cité thermale lui avait porté chance.

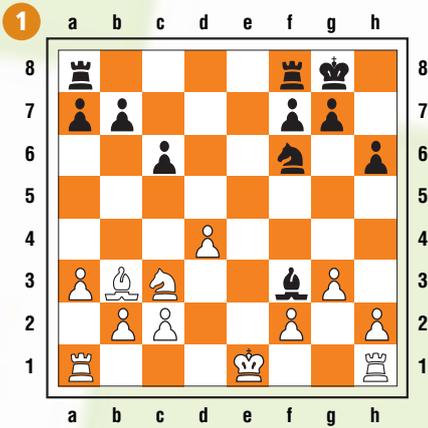




Parcours du pion

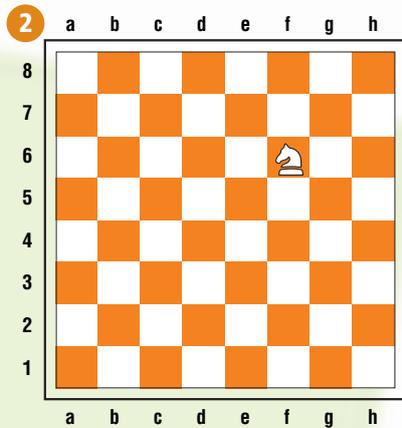
Tu dois résoudre les exercices suivants pour connaître ton niveau. Es-tu un pion de bronze, d'argent ou un pion d'or ?
Bon courage et bonne chance !

Les Blancs peuvent-ils faire 0-0 ?
Et 0-0-0 ?



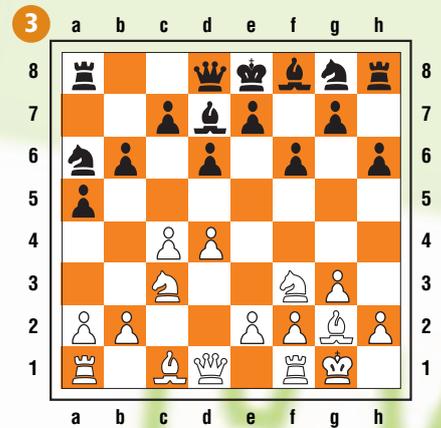
3 pts

Combien de coups faut-il au Cavalier pour aller en h8 ?



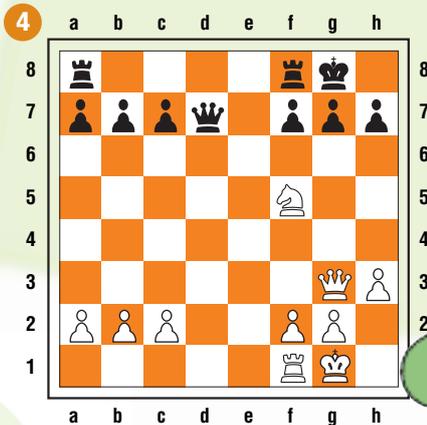
3 pts

Quel camp a le mieux joué jusqu'à présent ?



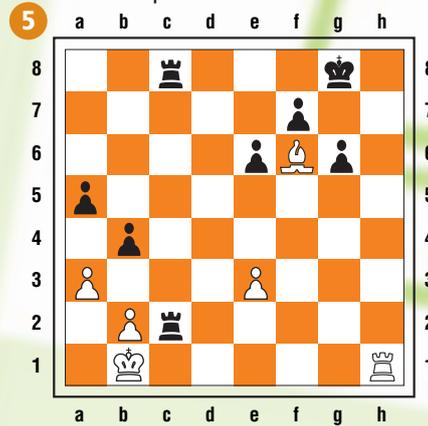
3 pts

Les Blancs matent en un coup.



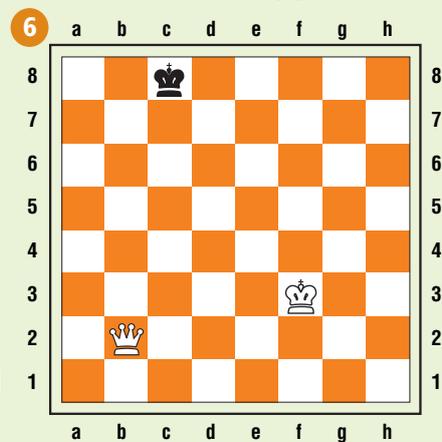
3 pts

Encore un mat en 1 coup pour les Blancs.



4 pts

Quel est le meilleur coup pour les Blancs ?



4 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un pion de bronze. Il faut encore t'entraîner !

De 10 à 15 points : Tu es un pion d'argent. Tu sais faire mat en un coup, mais vérifie avant de jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es un joueur redoutable.

Tu développes bien ton jeu et tu sais faire mat en un coup. Tu peux passer au parcours du Cavalier.

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Parcours du Cavalier

Pour passer avec succès ce parcours, il te faudra une bonne vision tactique et une bonne technique en finale.

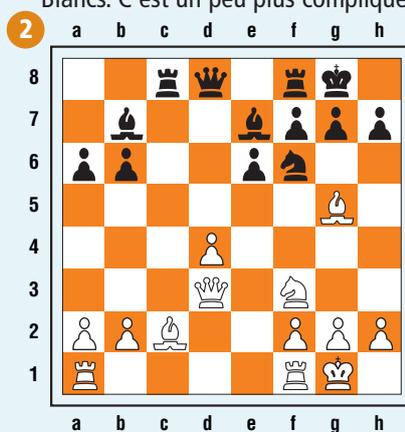
À toi de jouer !

Les Blancs gagnent du matériel.
Simple et efficace.



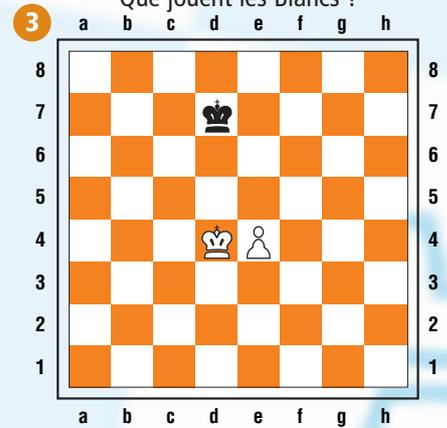
3 pts

Là encore, un gain de matériel pour les Blancs. C'est un peu plus compliqué.



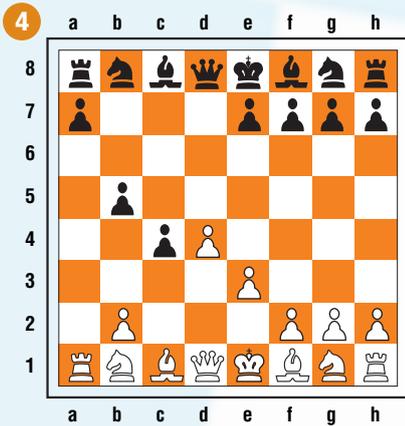
3 pts

Voyons si tu connais tes finales.
Que jouent les Blancs ?

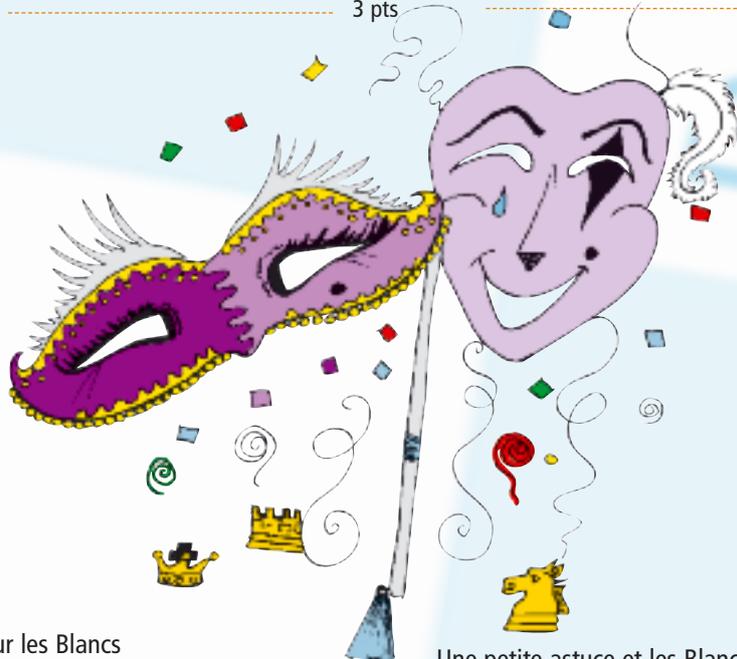


3 pts

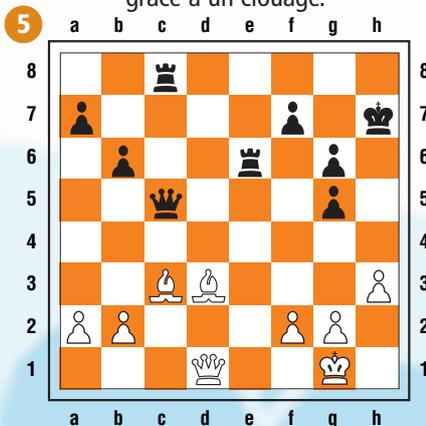
Un piège d'ouverture bien connu dans le gambit de la Dame. Que jouent les Blancs ?



4 pts

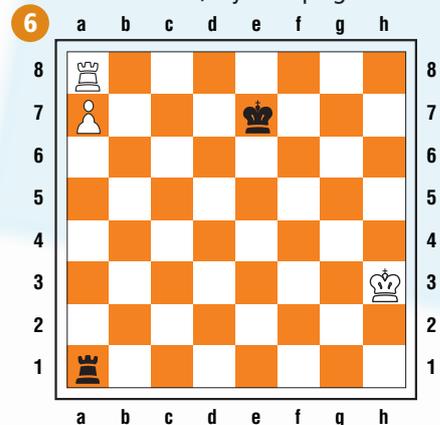


Mat en 2 coups pour les Blancs grâce à un clouage.



3 pts

Une petite astuce et les Blancs gagnent.
Attention, il y a un piège !



4 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Cavalier de bronze. Tu as une bonne vision du jeu, mais il faut encore t'entraîner.

De 10 à 15 points : Tu es un Cavalier d'argent. Tu vois vite mais vérifie tes coups avant de les jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un Cavalier d'or ! Tu es un redoutable tacticien et tu as une excellente vision du jeu. Tu peux passer au parcours du Fou.

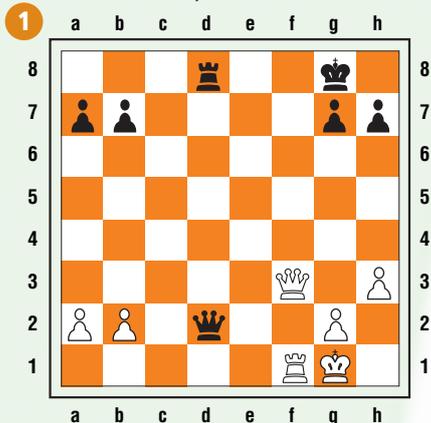
solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Parcours du Fou

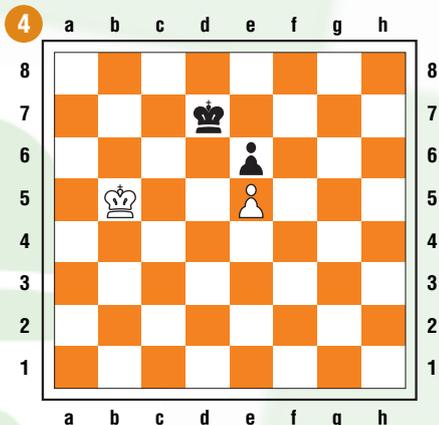
Pour venir à bout de ce parcours, il te faudra une bonne vision tactique mais aussi quelques notions en finale.
Es-tu un Fou de bronze, d'argent ou un Fou d'or ?

Mat en 3 pour les Blancs.



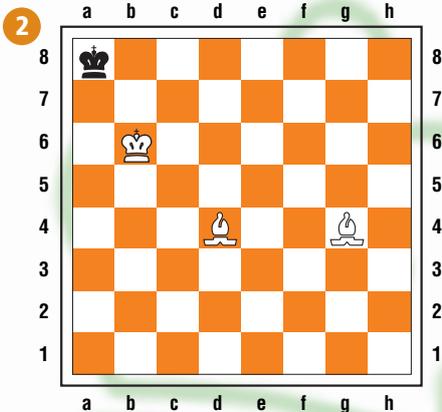
3 pts

Connais-tu tes finales ? Explique cette position sans donner de variantes. Le trait est aux Blancs.



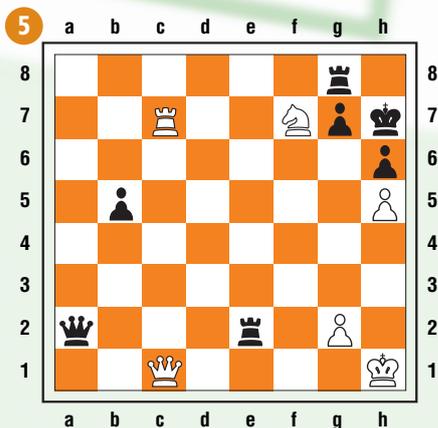
4 pts

Un peu plus technique mais c'est encore mat en 3 pour les Blancs.



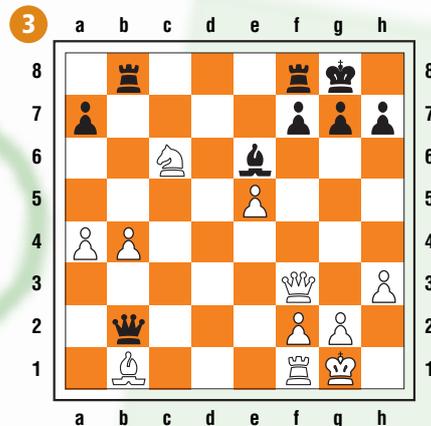
3 pts

Un mat en 3 tout en puissance. Tu as les Blancs.



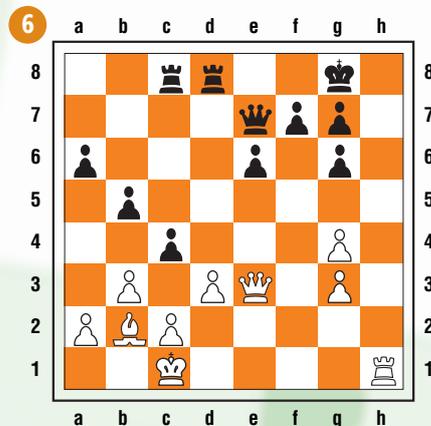
4 pts

Voyons si tu as le sens de l'attaque.
Que jouent les Blancs ?



3 pts

Encore un mat en 3 pour les Blancs pour finir ce parcours.



3 pts



Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Fou de bronze. Tu as une bonne vision du jeu mais il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.

De 10 à 15 points : Tu es un Fou d'argent. Tu as une bonne vision tactique, mais tu dois vérifier tes coups avant de jouer.

Plus de 15 points : Terrible ! Tu es un Fou d'or ! Ta force de calcul est redoutable ! "Mat en 3" ? Facile ! De plus, tu es incollable en finale. Très bonne technique ! Tu peux passer au niveau suivant, le terrible parcours de la Tour, que peu de joueurs ont réussi.

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

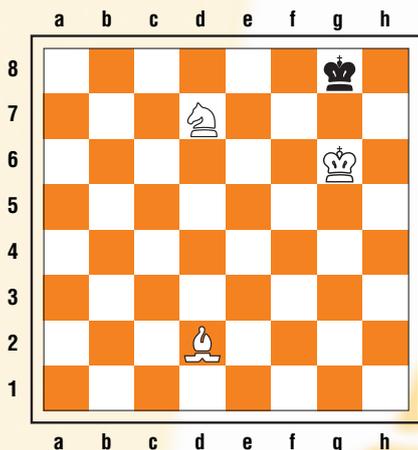


Parcours de la Tour

Tu vas être testé sur le mat avec Fou et Cavalier contre Roi.
C'est un mat rare et assez difficile.
En fait, c'est un prétexte pour tester ta puissance de calcul.
Toutefois, pour avoir la technique complète, n'hésite pas à poser des questions à ton entraîneur.

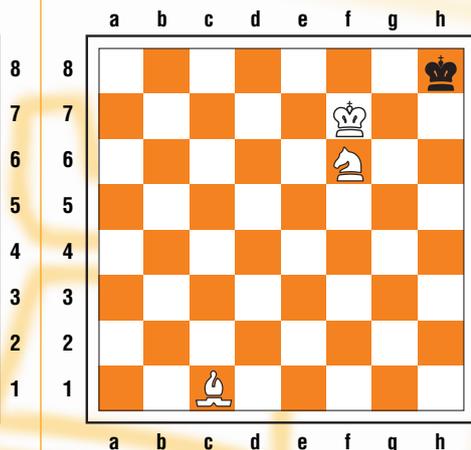
Voyons si tu es une Tour de bronze, d'argent ou une Tour d'or.
Le trait est aux Blancs. Bon courage et bonne chance !

1 Commençons par un mat en 3.



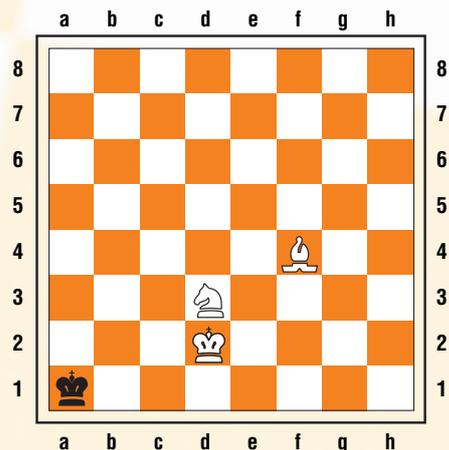
3 pts

3 Mat en 3.



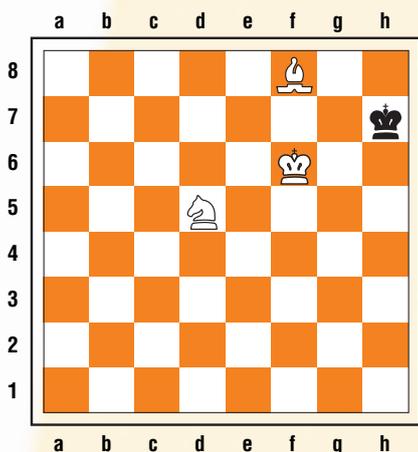
3 pts

5 Mat en 4.



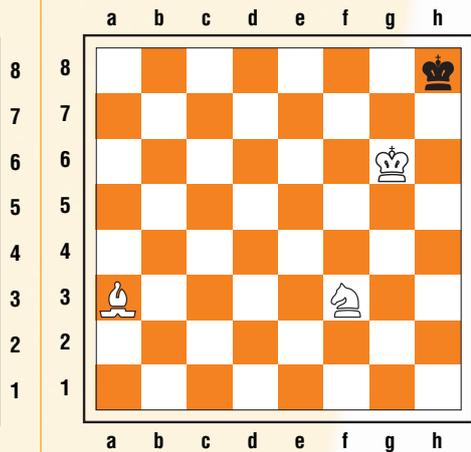
4 pts

2 Encore un mat en 3 grâce à une manœuvre intéressante.



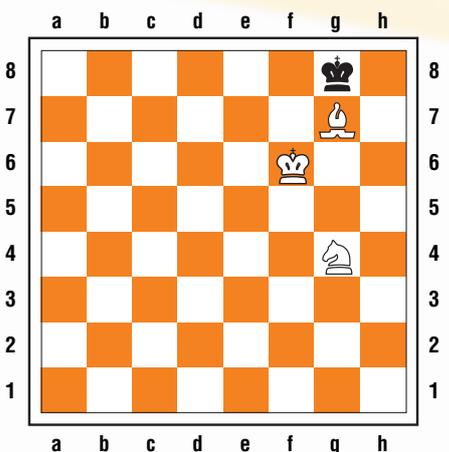
3 pts

4 Mat en 4.



3 pts

6 Mat en 4 assez difficile.



4 pts

Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es une Tour de bronze. Tu as une bonne vision du jeu mais il faut encore t'entraîner pour augmenter ton niveau tactique.
De 10 à 15 points : Tu es une Tour d'argent. Tu vois bien les tactiques, mais calcule toutes les variantes et vérifie tes coups avant de jouer.
Plus de 15 points : Terrible ! Tu es une Tour d'or ! Tu vois vite et bien. Tu as une grande technique et tu es très précis lorsque tu calcules tes variantes. Il vaut mieux ne pas avoir à se défendre contre toi. Bravo !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Steinitz, Wilhelm Von Bardeleben, Curt

Tournoi d'Hastings, 1895

Les échecs sont-ils un jeu, un art ou une science ? Botvinnik répondait avec précaution « un peu des trois », évitant de prendre position dans un débat sans fin. Les notions d'esthétisme et de beauté, étroitement liées au domaine artistique, ont toujours été difficiles à cerner. Est-il possible d'admirer une partie de la même manière qu'un tableau ou une sculpture, sans se poser de questions, sans réfléchir ?

Essayons avec la plus belle création du premier Champion du monde, Wilhelm Steinitz.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3

Les Blancs se décident pour une stratégie offensive au centre. Les Noirs ne peuvent maintenir leur pion e5, mais disposent de contre-chances suffisantes pour équilibrer la situation.

4...Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Fb4+ !

Un gain de temps très important. Il faut contester le centre à l'adversaire, et Von Bardeleben évite intelligemment de perdre le trait avec le coup **6...Fb6 ?**

7.Cc3

La réponse principale, plus ambitieuse que **7.Fd2**. Les Blancs abandonnent le pion e4 et parient sur leur avance de développement.

7...d5

7...Cxe4 8.0-0 ! Fxc3 9.d5 !? conduit à l'attaque Moller, riche en complications tactiques. Le coup du texte est plus prudent, mais les Blancs vont continuer à exercer une forte pression sur le centre, en particulier sur la case d5.

8.exd5 Cxd5 9.0-0 Fe6

Les Noirs pouvaient roquer, mais il fallait se décider à abandonner la paire de Fous à l'adversaire en jouant **9...Fxc3 10.bxc3 0-0**.

10.Fg5

Steinitz joue très simplement, développant ses pièces sans craindre les échanges qui vont suivre. Il est clair qu'il avait déjà à l'esprit la position qui va suivre.

10...Fe7 11.Fxd5 Fxd5 12.Cxd5 Dxd5 13.Fxe7 Cxe7 14.Te1 !

Nous y voilà ! Le Roi noir est cloué au centre, et le roque sera bientôt interdit.

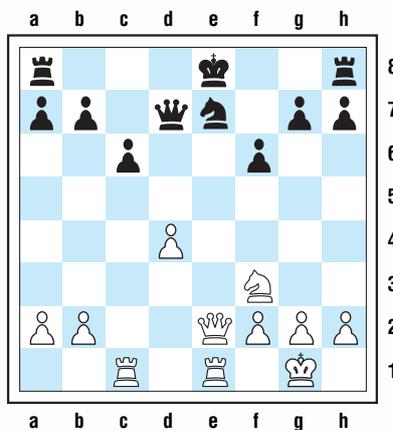
14...f6 !

Une bonne décision. Von Bardeleben confisque quelques cases au Cavalier

adverse, tout en préparant Rf7. Les Tours liées pourront alors contester la colonne e. Seul inconvénient, l'affaiblissement de la case e6.

15.De2 Dd7 16.Tac1 c6 ?

Les Noirs se permettent le luxe de sécuriser le pion c, mais leur manque de lucidité va les conduire au bord du gouffre.



17.d5 !!

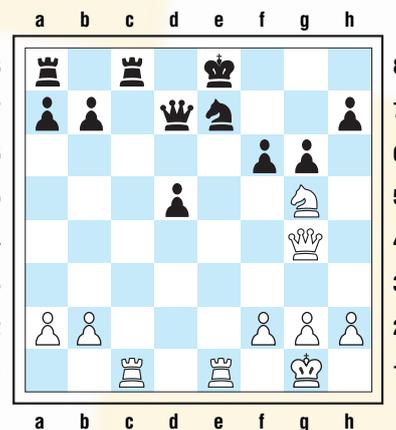
Un magnifique sacrifice de dégagement. Le Cavalier se dirige vers e6, et rien ne peut empêcher cette intrusion.

17.cxd5 18.Cd4 Rf7 19.Ce6 Thc8 ?

Difficile de critiquer un coup si naturel, mais le vis-à-vis des Tours sur la colonne c va s'avérer catastrophique pour les Noirs. **19...Cc6** était préférable.

20.Dg4 ! g6 21.Cg5+ ! Re8

Les Noirs se défendent comme ils le peuvent, mais ils n'ont pu empêcher le retour du Roi sur la colonne e. La pression est montée d'un cran, mais il faut encore briser la résistance adverse. Steinitz, visiblement très inspiré ce jour là, trouve la suite la plus énergique.



22.Txe7+ !!

Un sacrifice de qualité incroyable ! Steinitz a bien sûr calculé la prise de la Tour avec exactitude (**22...Dxe7 23.Txc8+ ou 22...Rxe7 23.Te1+ Rd6 24.Db4+ Rc7 25.Ce6+ Rb8 26.Df4+**), mais que se passe-t-il sur la défense la plus précise ?

22...Rf8 !

Une position folle ! Les quatre pièces blanches sont en prise, et la menace du mat du couloir se précise. Steinitz balaye toutes ces considérations et démontre avec élégance la justesse de sa conception.

23.Tf7+ ! Rg8 24.Tg7+ ! Rh8

Si **24...Rf8 25.Cxh7+** suivi de **26.Dxd7**.

25.Txh7+ !

La Tour continue son travail sur la 7^e rangée, imprenable à cause de Txc8 ou Dxd7 (sur échec !).

Von Bardeleben, visiblement vexé, quitta la salle de jeu brusquement et perdit au temps dans cette position désespérée. Steinitz s'apprêtait à annoncer un mat en 10 coups en jouant sur **25...Rg8 26.Tg7+ Rh8 27.Dh4+** et le Roi ne peut échapper à la Dame. **1-0 ■**

QUIZ

1 Comment appelle-t-on le fait d'être en manque de temps pendant la partie ?

- a) Pat
- b) Zeitnot
- c) Zugzwang

2 Quelle est la plus haute pièce d'un jeu d'échecs ?

- a) le Fou
- b) le Roi
- c) la Dame

3 Peut-on faire plus d'une "prise en passant" dans une partie ?

- a) oui
- b) non
- c) seulement une prise en passant par joueur

4 Quel mot désigne le Fou du jeu d'échecs en anglais ?

- a) The fool
- b) The bishop
- c) The knight

5 Si je commence par 1.e4 suivi de d5, comment est appelée la partie ?

- a) Scandinave
- b) Slave
- c) Batave

6 De quelle nationalité est le génial joueur d'échecs Vassily Mikhaïlovitch Ivanchuk ?

- a) Russe
- b) Ukrainienne
- c) Allemande

7 En cas de problème dans un tournoi, qui faut-il appeler ?

- a) Ses parents
- b) L'arbitre
- c) L'entraîneur

8 Comment s'appelle le mat où le Roi, au coin, est attaqué par une Dame ou une Tour sur la colonne h, alors que ses cases de fuite sont, l'une occupée par son pion g, l'autre contrôlée par le Fou-Roi adverse ?

- a) le mat de Polo
- b) le mat de Damiano
- c) le mat de Greco

9 Lors d'une partie officielle, l'un des cadrans de la pendule électronique affiche 0.00, cela signifie que (2 pts) :

- a) un des joueurs doit jouer son coup à ce moment précis
- b) il est temps de remplacer les piles de la pendule
- c) un des joueurs a perdu la partie au temps

10 Un match pour désigner le challenger de l'actuel champion du monde Vishy Anand a eu lieu du 16 au 28 février 2009 entre :

- a) Magnus Carlsen et Vladimir Kramnik
- b) Veselin Topalov et Gata Kamsky
- c) Veselin Topalov et Vassily Ivanchuk

solutions ci-contre

Cahier d'exercices

40 pages
280 diagrammes

Format 15x21

Mat en 1 et 2 coups, fourchette, clouage, enfilade, attaque à la découverte, coup du berger, gain de matériel...

Toute la tactique pour une progression rapide

8 € l'unité
(franco de port)



BON DE COMMANDE

à adresser, accompagné de votre règlement, à :
FFE - Service expéditions - BP 10054
75185 Saint-Quentin-en-Yvelines Cedex

Je souhaite recevoir exemplaire (s) du cahier d'exercices.

Montant de ma commande : x 8 € = €

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

L'actualité échiquéenne française



www.echecs.asso.fr

Solutions du quiz

1.b) - 2.b) - 3.a) - 4.b) - 5.a) - 6.b) - 7.b) - 8.c) - 9.c) - 10.b)
8 à 11 points : Bravo, ton score est très bon. Tu joues sûrement régulièrement dans un club.
4 à 6 points : Pas mal ! Encore un petit effort et tu seras bientôt dans la catégorie des meilleurs...
0 à 3 points : Désolé, mais demande à ton moniteur de t'expliquer, à nouveau, les points que tu n'as pas compris.

Échec et Mat Junior est un supplément du magazine Échec et Mat. Ont collaboré à ce numéro : Akhavanh Vilaisarn (exercices, illustrations) Grégory Bichierai (partie commentée) Vincent Moret Jean-Philippe Orsoni (quiz) Lesia Dottori (illustrations) Rédacteur en chef : Léo Battesti Impression : S.T.I.N. imprimerie Toulouse

Nous rappelons aux responsables des Ligues, Comités Départementaux, Clubs ou établissements scolaires qu'ils peuvent se procurer gratuitement *Échec et Mat Junior*. Il leur suffit de prendre en charge les frais d'expédition pour des commandes minimum de 50 exemplaires par mois (10 numéros par an) :
50 ex. : 110 € - 100 ex. : 130 €
200 ex. : 150 € - 500 ex. : 230 €

Adressez vos commandes et règlements à :
Thierry Barbary • FFE • BP 10054
78185 St Quentin en Yvelines Cedex
Tél : 01 39 44 65 82
Thierry.barbary@echecs.asso.fr

Les solutions des différents diagrammes sont disponibles sur le site fédéral :

www.echecs.asso.fr

Il s'agit d'un site de la Fédération Française des Échecs.

Vous y trouverez toute l'actualité échiquéenne française.

Vous pourrez également prendre connaissance des coordonnées des clubs d'Échecs de votre région.

la boutique FFE

Comment battre Papa aux échecs
Par Murray Chandler
Édition Olibris 13

Réalisé par A. Vilaisarn
Très utile pour enseigner dans les écoles
Animateur diplômé : 22
Prix public : 35

Les meilleures parties de Garry Kasparov
par Igor Stohl
Édition Olibris 22

Pendule Silver
L'unité : 64
À partir de 5 : 57

Shredder 9
7 fois champion du monde des jeux d'échecs. Il offre toutes les possibilités d'apprentissage pour les débutants. 59

Golden Blitz 2005
DVD du tournoi de Blitz inscrit au circuit de l'ACP qui a eu lieu à Moscou en 2005. 15

Jeu plastique 11
Jeu n°5 homologué avec son tapis en vinyle. Idéal pour les écoles. 3 pièces minimum.

Echiquier mural 60
Echiquier mural roulant avec sa housse de transport.

Passez vos commandes sur www.echecs.asso.fr

diplômes FFE

Pour récompenser les jeunes joueurs, la FFE a édité une série de diplômes. Du pion de bronze, soulignant la première année d'initiation scolaire au Roi d'or, réservé aux joueurs ayant un niveau elo de 1600-1800, tous les niveaux de jeu sont concernés.

Les clubs ou ligues peuvent les commander, selon leurs besoins, au siège fédéral auprès de Thierry Barbary. Seuls les frais de port sont facturés : 4,50 € jusqu'à 29 - 6 € de 30 à 99 - 14 € de 100 à 199 - 16 € de 200 à 399, 19 € de 400 à 699 et 23 € de 700 à 1000.

	Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)		Public visé (à titre indicatif)	Objectifs à atteindre (à titre indicatif)
	Fin 1^{er} cycle (CE1) à tout le monde.	Avoir suivi un enseignement à l'école.		3^e année de club/niveau 1200-1400	- Tactiques en 2 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Quelques ouvertures simples - Finale : quelques notions théoriques (opposition, position de Philidor, etc.)
	Fin de cycle 2 (fin CM2)	Règles du jeu, parer un échec, développement des pièces, mat et tactiques en 1 coup.		niveau 1400-1600	Tactiques simples en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures un peu plus complexes - Technique en finale - Notions de stratégie
	1^{re} année de club niveau 1000-1100	- Règles du jeu - Parer un échec - Mats très simples en 1 coup.		niveau 1600-1800	Tactiques complexes en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures plus complexes - Notions de stratégie - Technique en finale - Histoire du jeu, etc.
	2^e année de club niveau 1100-1200	Tactiques en 1 coup et en 2 coups très simples (mats simples, fourchette, clouage, etc.) - Développement des pièces - Ouvertures très simples - Technique : mat de l'escalier, baiser de la mort - Finale : jouer avec le Roi.		niveau 1800-2000	- Tactiques en plus de 3 coups - Calcul de variantes - Maîtrise de quelques ouvertures - Bonne technique en finale - Bonne stratégie - Histoire du jeu, etc.