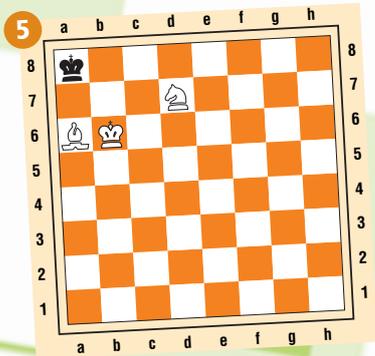
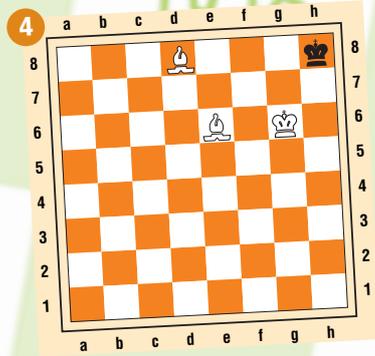
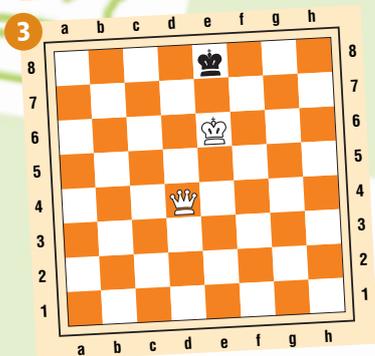
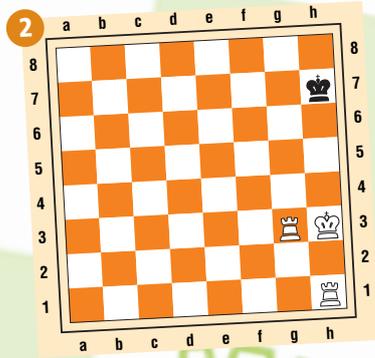
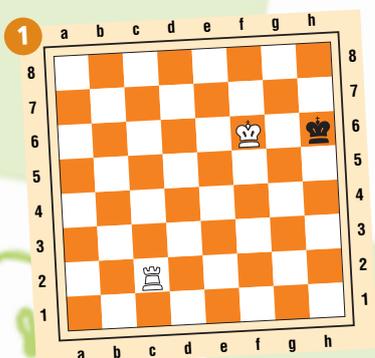


Les Blancs matent en un coup



exercices

- p. 2 Niveau 1 Parcours du pion
- p. 3 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p. 5 Niveau 3 Parcours du Fou

partie commentée p. 6

Botvinnik - Portisch (Monaco, 1968)

quiz p. 7

Guillaume Lamard, un Cannois en argent

Et dire qu'il a bien failli ne pas être champion de France et du coup louper la marche pour l'équipe de France ! Après avoir perdu deux parties au cours du tournoi à Aix-les-Bains en avril dernier, Guillaume Lamard parvient à redresser une position mal engagée lors de la dernière ronde pour s'imposer et finalement terminer... 7^e sur la grille américaine, mais ex aequo avec le premier. Le jeune Cannois allait ensuite démontrer ses ressources morales en gagnant tous les matchs de départage pour finalement remporter à l'arrachée le titre national pupille.



Quelques mois plus tard, Guillaume décroche une superbe médaille d'argent aux championnats d'Europe en Italie. En étant le seul de la délégation tricolore à rester invaincu durant tout le tournoi. Un résultat que le champion de France espère bien rééditer, ou à tout le moins confirmer, à l'occasion des prochains championnats du monde en Turquie.

À tout juste douze ans, Guillaume Lamard est un pur produit de l'école cannoise et un bel exemple de précocité. Il découvre les échecs à l'âge de 4 ans, alors qu'il ne sait encore ni lire ni écrire, dans le cadre des ateliers de son école maternelle.

Très vite, il est repéré par Cyril Wolfangel, l'animateur, puis pris en main par Romu Delabaca, l'entraîneur du club, et participe aux fameux tournois Pico de la Croisette. À 6 ans, il commence à travailler les livres de Capablanca, qui reste son joueur préféré. Son premier championnat de France sera celui de Reims en 2003 où il termine 3^e en petit-poussin. Depuis, sauf à la Roche-sur-Yon en 2008, le Cannois est toujours monté sur le podium, en remportant même un premier titre à Calvi en 2004.

Lorsqu'il n'est pas en train de se creuser les méninges sur l'échiquier, Guillaume aime jouer au tennis ou alors se défouler sur les jeux vidéo. « Mais ça, peut-être pas la peine de le dire », sourit le jeune garçon. Pourquoi pas ? On peut très bien lire du Capablanca dans le texte et prendre un certain plaisir à dégommer des monstres sanguinolents sur l'ordinateur. Ce qu'on appelle être équilibré.

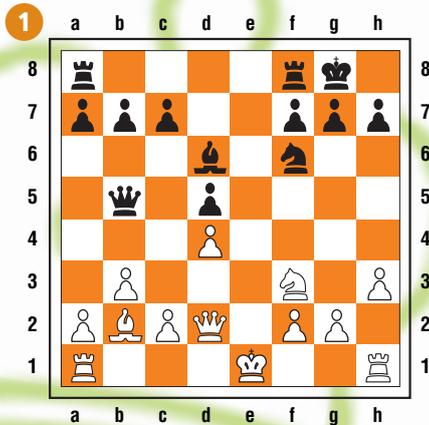




Parcours du pion

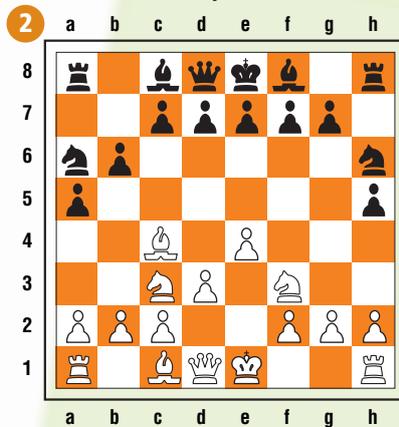
Voyons si tu connais les règles du jeu et si tu sais faire échec et mat. Es-tu un pion de bronze, d'argent ou un pion d'or ? Bon courage et bonne chance !

Les Blancs peuvent-ils faire le petit roque ?
Le grand roque ?



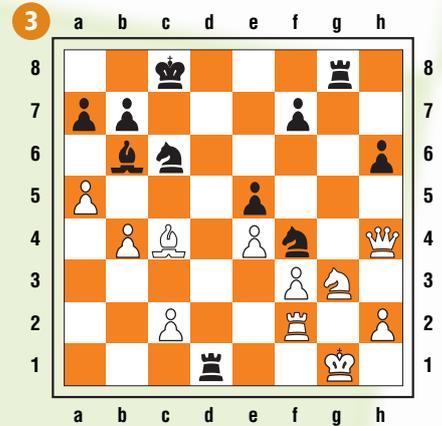
3 pts

Les 2 camps ont joué 5 coups.
Qui a le mieux joué l'ouverture ?



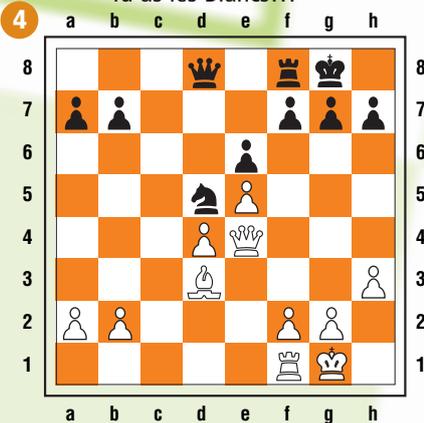
3 pts

Attention, le Roi blanc est en échec.
Sauve-le !



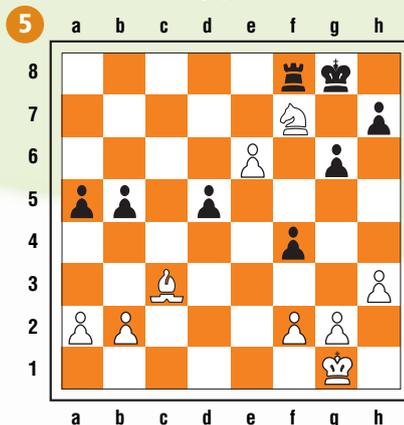
3 pts

La batterie « Dame-Fou » est terrible !
Tu as les Blancs...



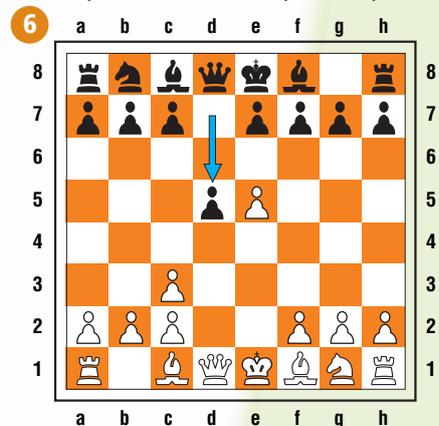
3 pts

Mat en 1 coup pour les Blancs.

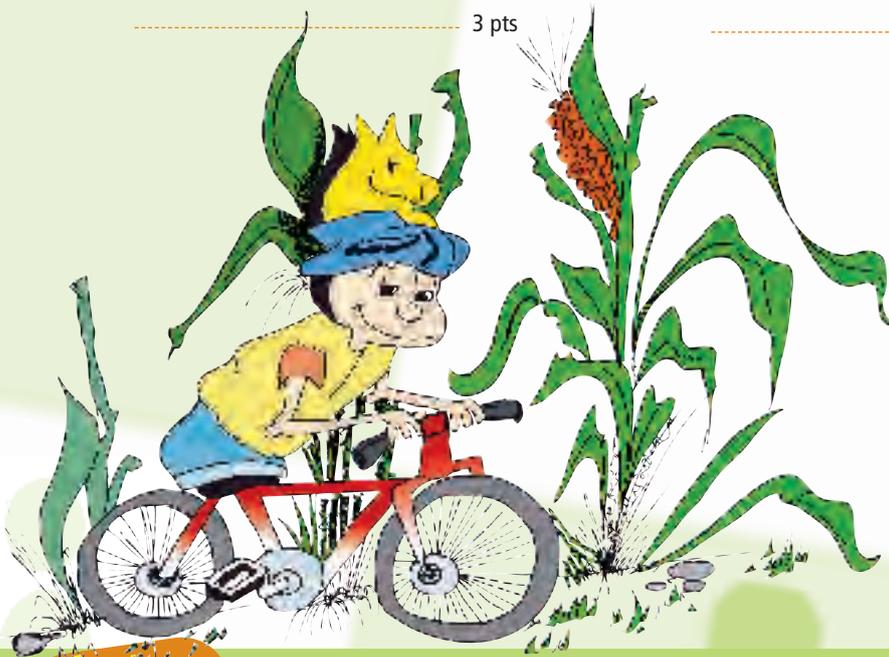


4 pts

Les Noirs viennent de jouer le pion d7 en d5.
Les Blancs peuvent-ils faire la prise en passant ?



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 as un bon coup d'œil, mais vérifie avant de jouer !

Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es un joueur redoutable. Mat en 1 ? Facile !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

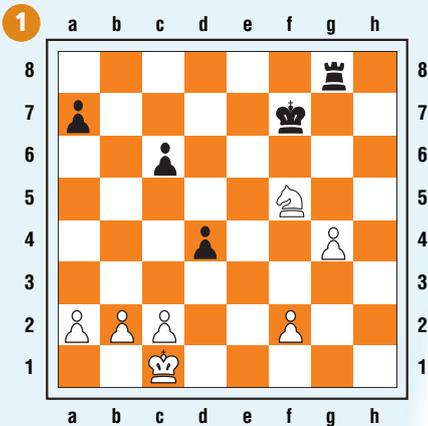


Parcours du Cavalier

Pour passer avec succès ce parcours, il te faudra une bonne vision tactique, ainsi qu'une excellente technique.

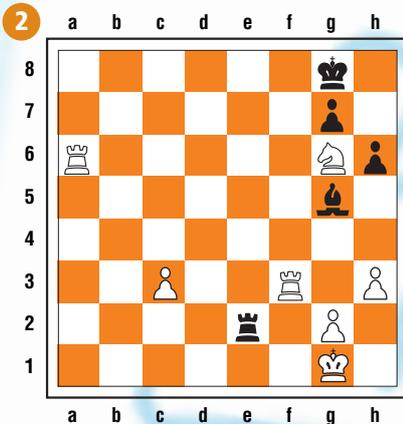
À toi de jouer !

Une petite fourchette et hop ! la finale est gagnante pour les Blancs...



1 pt

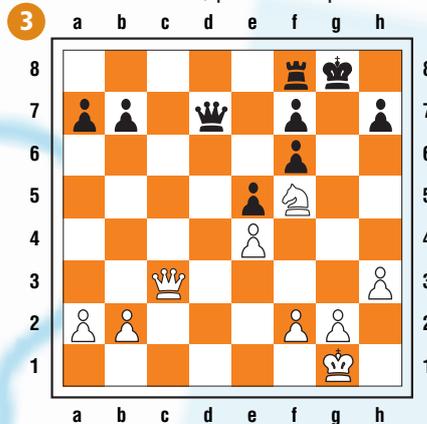
Les Blancs matent en 2 coups !



1 pt

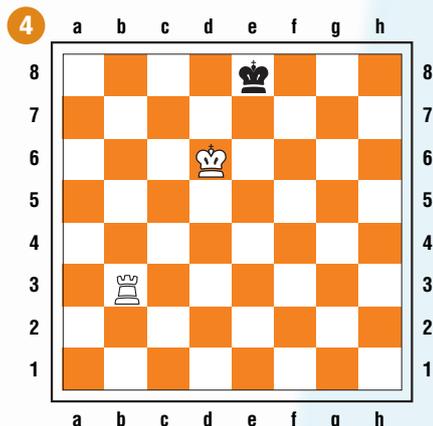
Encore un mat en 2 pour les Blancs.

Cette fois-ci, plus classique...



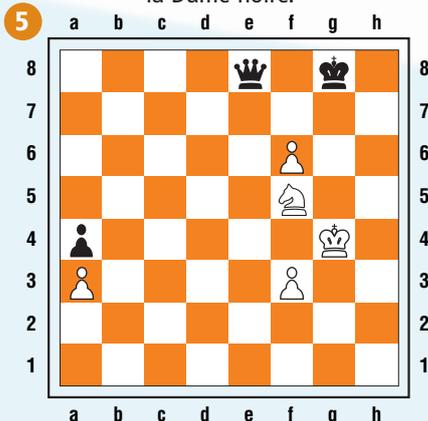
1 pt

Maintenant, c'est un mat en 2 technique !



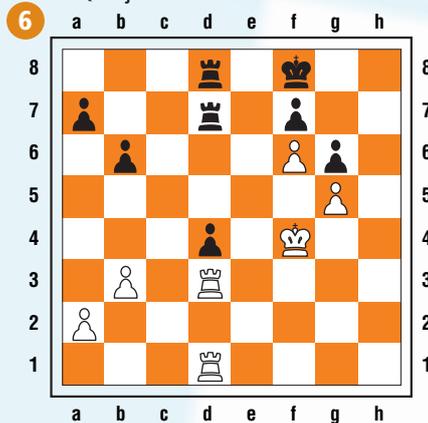
1 pt

Une pirouette tactique pour gagner la Dame noire.

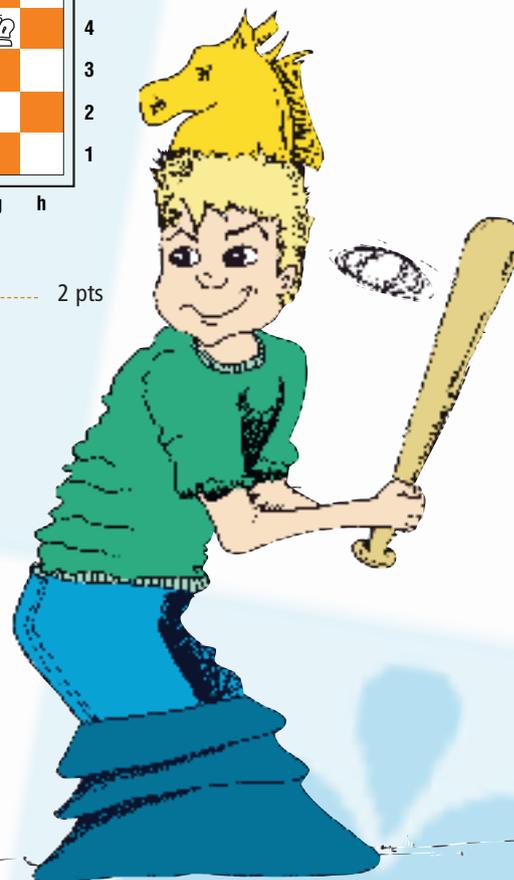


2 pts

Le Roi noir est presque « dans la boîte ». Que joues-tu avec les Blancs ?



2 pts



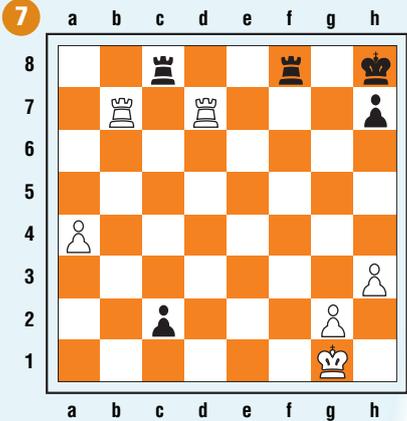
▶▶▶ suite p.4



(Suite)

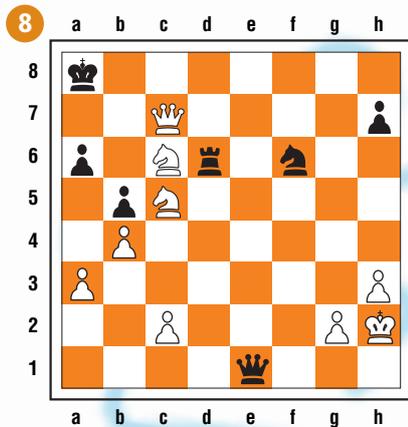
Tu as les Blancs.

C'est fort, 2 Tours sur « la 7^e » !



2 pts

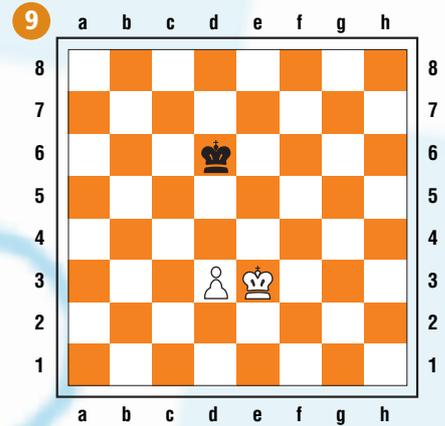
Un élégant mat en 2 coups pour les Noirs.



2 pts

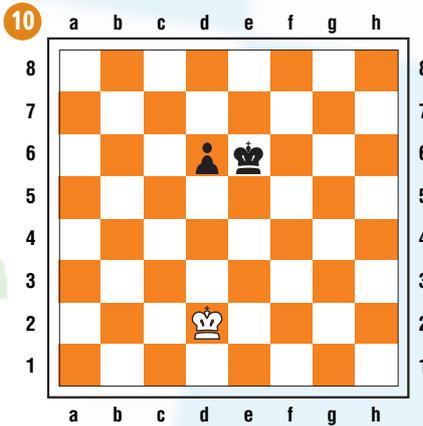
Voyons maintenant ta technique.

Tu as les Blancs...



2 pts

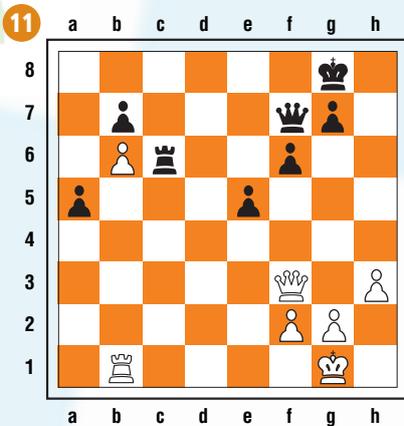
Comment sauver cette partie avec les Blancs ?



2 pts

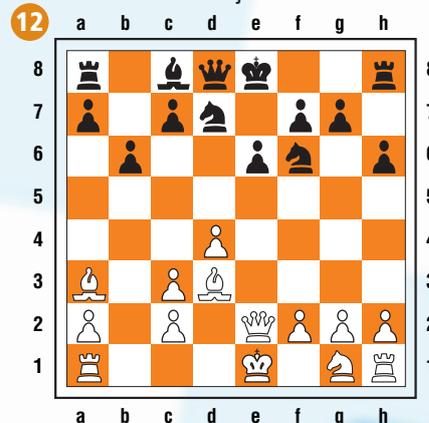
Une puissante tactique met fin à la lutte.

Tu as les Blancs !



2 pts

Avec les Blancs, le grand Alexandre Alekhine a donné un joli mat en 2.



2 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. Tu vois vite et bien ! Les tactiques en 2 coups ? Facile !

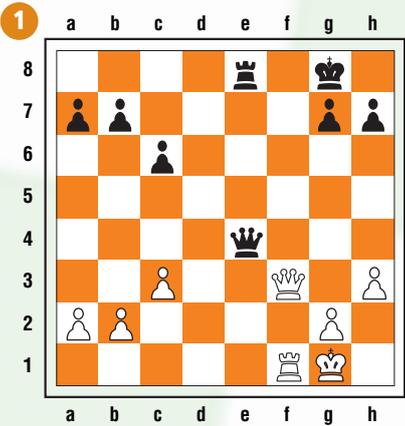
solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Parcours du Fou

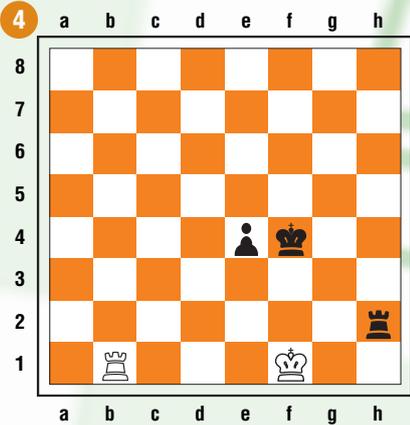
Fais chaque exercice et tu sauras si tu es un Fou de bronze, d'argent ou un Fou d'or. Bon courage

Commençons par un mat en 3 classique...



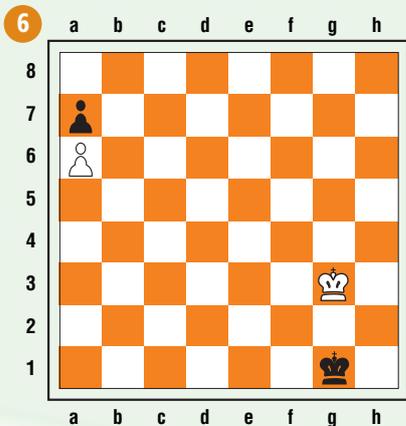
3 pts

Connais-tu tes finales théoriques ?
Tu as les Blancs...



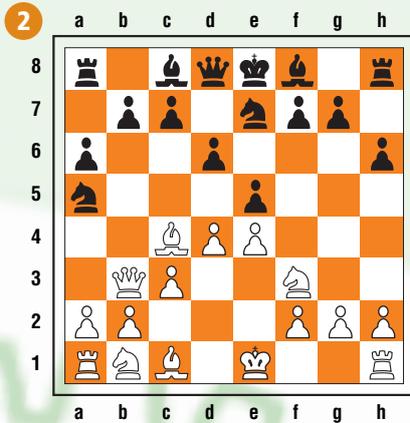
3 pts

Pour finir, une position amusante.
Que joues-tu avec les Noirs ?



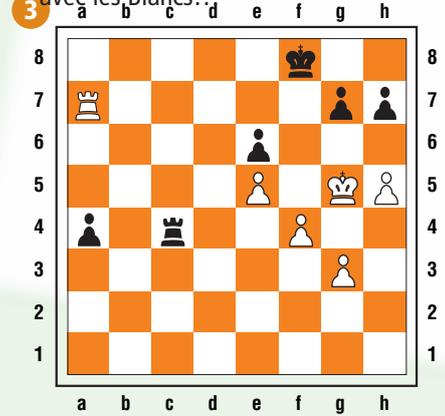
4 pts

Encore un mat en 3
mais un peu plus difficile.



3 pts

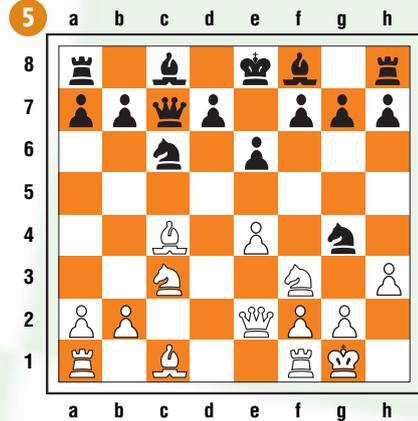
Voyons ta technique
avec les Blancs...



3 pts

Un terrible piège d'ouverture : le « piège sibérien ».
Les Blancs viennent de jouer h3 ??

Tu as les Noirs !



4 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 ! Tu as beaucoup d'imagination et ta force de calcul est redoutable !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Mikhaïl Botvinnik

Lajos Portisch

Monaco, 1968



1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Cf3 Cc6

La partie Anglaise des 4 Cavaliers.

4.g3

Botvinnik choisit le développement le plus naturel, et se prépare à exercer une pression le long de la grande diagonale blanche, en particulier sur la case centrale d5.

4...d5

Les Noirs se décident à agir au centre, et entrent volontairement dans une défense sicilienne... mais avec couleurs inversées et un temps de moins.

4...Fb4, objet d'un vieux débat entre Kasparov et Karpov, est plus populaire de nos jours.

5.cxd5 Cxd5 6.Fg2

Portisch doit maintenant lutter contre la variante du Dragon !

6...Cb6

Un retrait préventif, les Blancs menaçaient **7.Cxe5**.

Le coup typique **6...Fe6** permettrait aux Blancs de prendre l'initiative en poussant le pion "d" de deux cases, en un seul coup. **7.0-0 Fe7 8.d4! +=**

7.0-0 Fe7 8.a3

Botvinnik prépare une action à l'aile Dame. La colonne "c", l'avant-poste en c5, le Fg2 qui ne va pas tarder à rayonner sont de très bons arguments pour justifier ce choix.

8...a5 9.d3 0-0 10.Fe3! Fe6 11.Ca4! Cxa4

Un coup discutable. Cet échange permet à la Dameblanche d'entrer en jeu sans perte

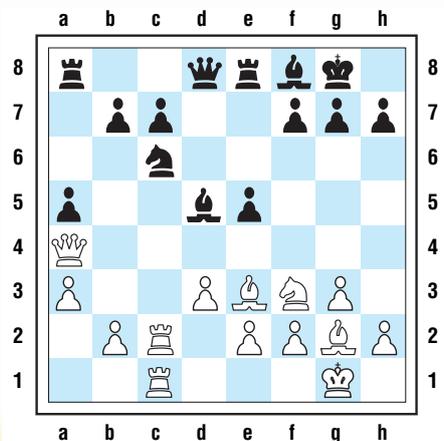
de temps, et les Tours vont vite prendre possession de la colonne "c".

Les analyses ont montré que **11...Cd5** était meilleur.

12.Dxa4 Fd5

Il est naturel de lutter contre le Fg2 avant que celui-ci ne devienne incontrôlable.

13.Tfc1 Te8 14.Tc2! Ff8 15.Tac1



La position mérite un diagramme. Par des moyens extrêmement simples, Botvinnik a réussi à installer une forte pression sur l'aile dame.

Portisch pense que le moment est venu de verrouiller ce secteur.

15...Cb8?!

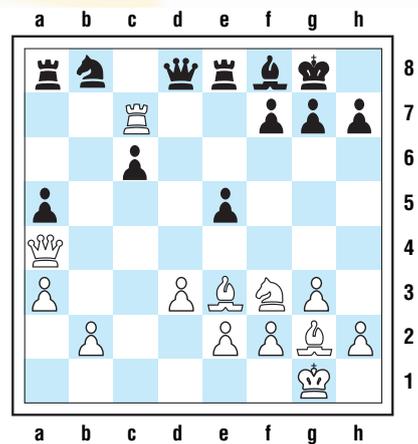
Prépare le solide coup **16...c6**, puisque le pion c7 semble imprenable.

16.Txc7! Fc6

La pointe de la conception noire : la Tour se retrouve enfermée.

Mais Botvinnik a bien sûr trouvé la réfutation.

17.T1xc6! bxc6



18.Txf7!!

Tout simplement magnifique. Les 2 sacrifices ont permis d'affaiblir de manière décisive les cases blanches adverses.

18...h6

Prendre la Tour serait fatal.

18...Rxf7 19.Dc4+ Rg6 20.Dg4+ Rf7 21.Cg5 Rg8 22.Dc4+ Rh8 et les Noirs ne peuvent plus se sauver.

19.Tb7 Dc8 20.Dc4+ Rh8 21.Ch4!

Botvinnik continue son offensive sur les cases blanches, les Noirs sont perdus.

21...Dxb7 22.Cg6+ Rh7 23.Fe4! Fd6 24.Cxe5+ g6 25.Fxg6+ Rg7 26.Fxh6+!

Le dernier coup de massue. La suite **26...Rxh6 27.Dh4+ Rg7 28.Dh7+** ne laisse aucun doute.

1-0 ■

QUIZ

1 point par bonne réponse

1 Combien de coups minimum faut-il à un Cavalier pour se déplacer de la case a1 en h8 ?

- a) 4
- b) 5
- c) 6

2 Dans quel film d'Ingmar Bergman un chevalier défie-t-il la mort dans un jeu d'échecs ?

- a) Les sept mercenaires
- b) Le septième sceau
- c) Le septième sot
- d) Les sept samouraïs

3 En avril, dans quelle ville se déroulera le championnat de France des jeunes ?

- a) Grenoble
- b) Troyes
- c) Belfort

4 Quel nom porte le début de partie suivant : 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3. d4 exd4 4. Cxd4 e5 ?

- a) La défense Svechnikov
- b) La défense Petroff
- c) La défense Kalashnikov

5 Que signifie l'expression "joué a tempo" ?

- a) Se dit d'une partie amicale jouée sur un fond musical
- b) Se dit d'un coup joué immédiatement après un coup adverse
- c) Se dit d'un coup joué par correspondance

6 Comment s'appelle le système de gestion des tournois le plus utilisé lors des compétitions ?

- a) Le système Hort
- b) Le système Suisse
- c) Le système Coupe

7 Quel groupe de pièces vaut 8 pions ?

- a) Le Cavalier et le Fou
- b) La Tour et le Cavalier
- c) Deux Fous et un Cavalier

8 Le match du Championnat du monde entre l'Indien Vishy Anand et le Bulgare Veseline Topalov se déroulera du 5 au 24 avril 2010 à :

- a) Singapour
- b) Istanbul
- c) Sofia

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

- a) Le Fou
- b) Le Roi
- c) La Dame

10 Aux échecs, un de ces dictons est vrai. Lequel ?

- a) Cavalier au bord, Cavalier en or
- b) Pièce touchée, pièce jouée
- c) À la sainte Juliette, les fourchettes font la fête.

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. (c) - 2. (b) - 3. (b) - 4. (c) - 5. (b) - 6. (b) - 7. (b) - 8. (c) - 9. (b) - 10. (b)
8 à 10 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
Éditeur Olibris **13€**



Les meilleures parties de Garry Kasparov
par Igor Štehl
Éditeur Olibris **32€**



Réalisé par A. Vidossin
Très utile pour enseigner dans les écoles
Annuel de diffusion : **22€**
Prix public : **39€**



Pendule Silver
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 **39€**



Cahier d'exercices
40 pages
230 diagrammes
Format : 5x21
Le version économique noir et blanc : 4€ (à partir de 5)



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



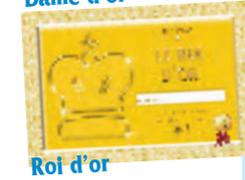
Échiquier mural **60€**
Son échiquier mural roule avec sa housse de transport

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)
 <p>Fin 1^{er} cycle (CE1) à tout le monde.</p>	Avoir suivi un enseignement à l'école.	 <p>3^e année de club/niveau 1200-1400</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tactiques en 2 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Quelques ouvertures simples - Finale : quelques notions théoriques (opposition, position de Philidor, etc.)
 <p>Fin de cycle 2 (fin CM2)</p>	Règles du jeu, parer un échec, développement des pièces, mat et tactiques en 1 coup.	 <p>niveau 1400-1600</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tactiques simples en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures un peu plus complexes - Technique en finale - Notions de stratégie
 <p>1^{re} année de club niveau 1000-1100</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Règles du jeu - Parer un échec - Mats très simples en 1 coup. 	 <p>niveau 1600-1800</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tactiques complexes en 3 coups (mats, fourchette, clouage, etc.) - Ouvertures plus complexes - Notions de stratégie - Technique en finale - Histoire du jeu, etc.
 <p>2^e année de club niveau 1100-1200</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	 <p>niveau 1800-2000</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tactiques en plus de 3 coups - Calcul de variantes - Maîtrise de quelques ouvertures - Bonne technique en finale - Bonne stratégie - Histoire du jeu, etc.