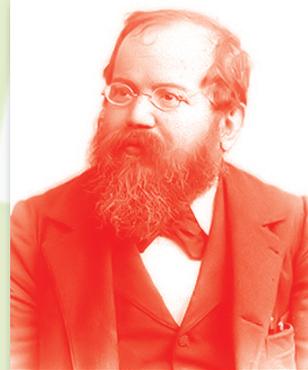
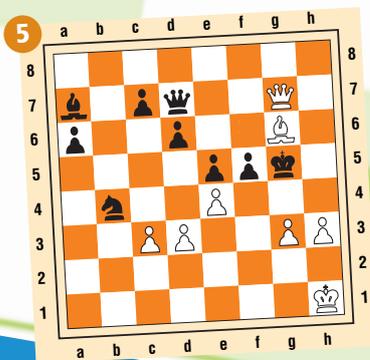
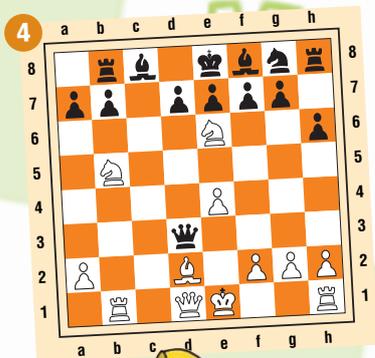
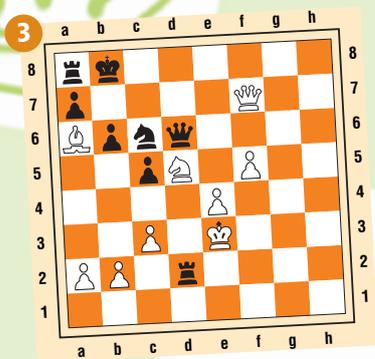
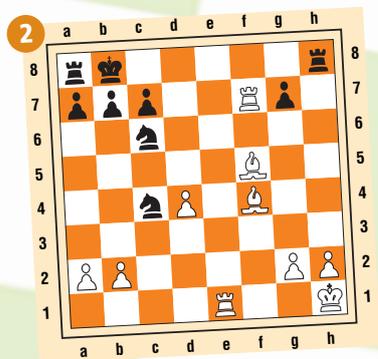
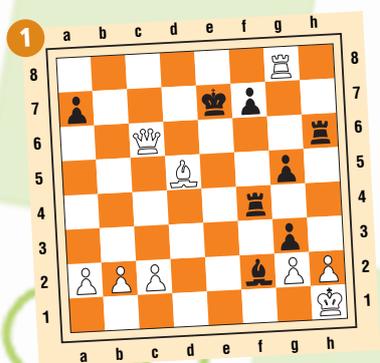


Les Blancs matent en un coup



Spécial Wilhelm STEINITZ

Wilhelm Steinitz devient le 1^{er} Champion du Monde officiel des échecs (de 1886 à 1894) en battant Johannes Zukertort.

Tacticien de génie, comme pouvait l'être parfois certains de ses contemporains, Steinitz a su développer par ailleurs un aspect scientifique des échecs, un aspect hautement stratégique.

Si le mat est le but final, il n'est pas le seul de la partie. Cette approche l'a amené à formuler et à théoriser les règles de stratégie fondamentales : importance du centre, développement, structure de pions, attaque de faiblesses, mise en place d'une défense, évaluation d'une position, importance du matériel... Des concepts révolutionnaires à une époque où on sacrifiait à tout va.

« La meilleure réfutation d'un sacrifice est de l'accepter », aimait-il à dire.

Son approche stratégique marquera la fin de l'ère romantique échiquéen. Il est considéré comme « le père des échecs modernes ».

« Je suis totalement et entièrement concentré sur l'échiquier. Je n'ai jamais considéré la personnalité de mon adversaire. »

exercices

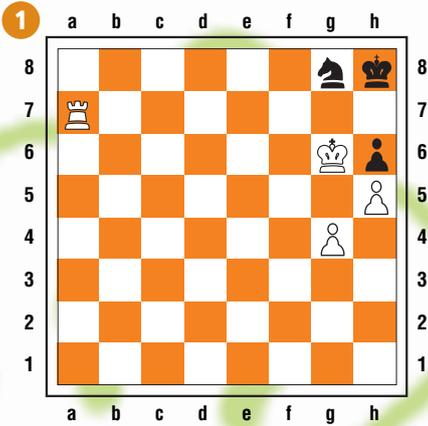
- p. 2 Niveau 1 Parcours du pion
- p. 3 Niveau 2 Parcours du Cavalier
- p. 4 Niveau 3 Parcours du Fou
- p. 5 Niveau 4 Parcours de la Tour



Parcours du pion

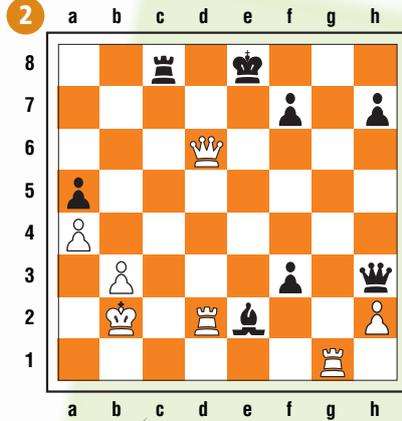
Un lutte passionnante entre Steinitz et le grand Anderssen. Les Blancs matent.

Es-tu aussi efficace que Steinitz pour finir une partie ?
Trouve les mats en 1 coup suivants.



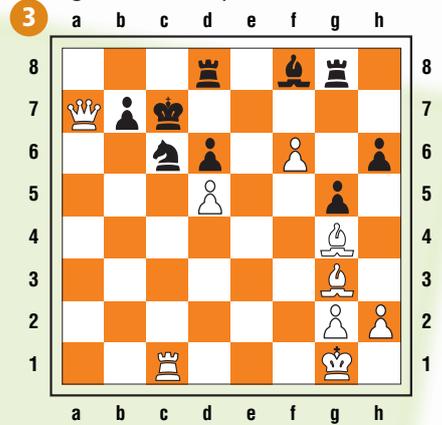
3 pts

Le Roi noir est encerclé par les pièces lourdes blanches. Trait aux Blancs.



3 pts

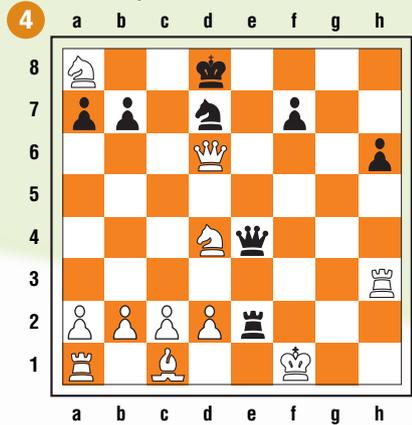
Trait aux Blancs. Un mat superbe. Regarde-bien, le pion b7 est cloué !



3 pts

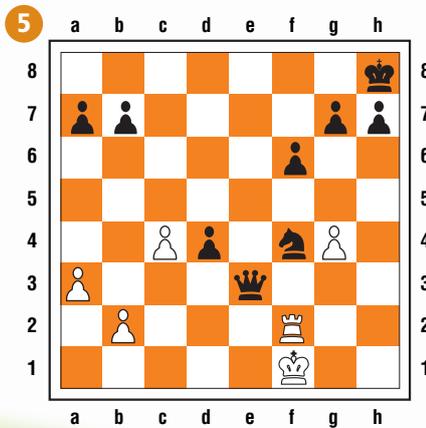


Lorsque la Dame participe au combat, le mat est proche. **Tu as les Noirs.**



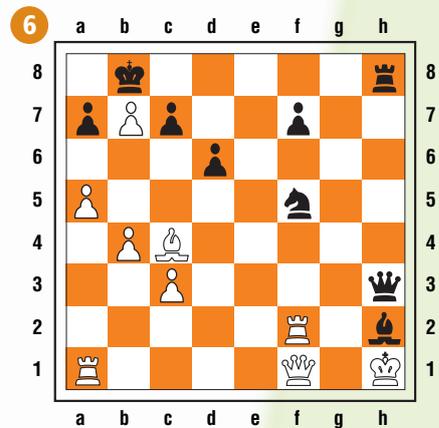
3 pts

Le Cavalier veille et la Dame force !
Tu as les Noirs.



4 pts

Toutes les pièces noires sont à l'attaque.
Les Noirs matent.



4 pts

Placez le contenu d'une boîte de jeu d'échecs dans un chapeau, agitez vigoureusement, laissez tomber les pièces d'une hauteur d'un mètre sur l'échiquier, et vous aurez le style de Steinitz.

Henry Bird

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 mater, mais vérifie avant de jouer !
Plus de 15 points : Bravo ! Tu es un pion d'or ! Tu es très efficace pour finir une partie.

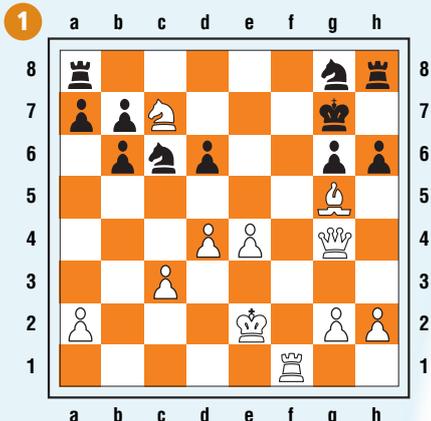
solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



Parcours du Cavalier

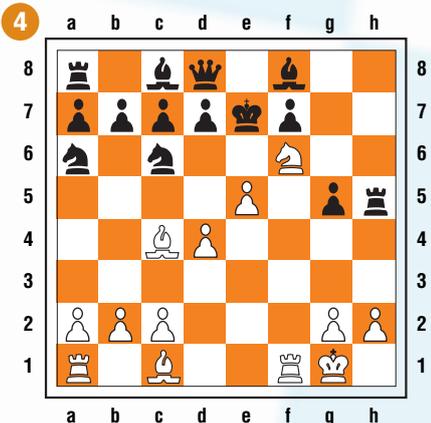
Les mats, Steinitz les voyait d'un simple coup d'œil.
Voyons si tu as sa vision tactique.
Dans ce parcours, tu dois mater en 2 coups.

Un mat original avec Cavalier et Tour.
Tu as les Blancs.



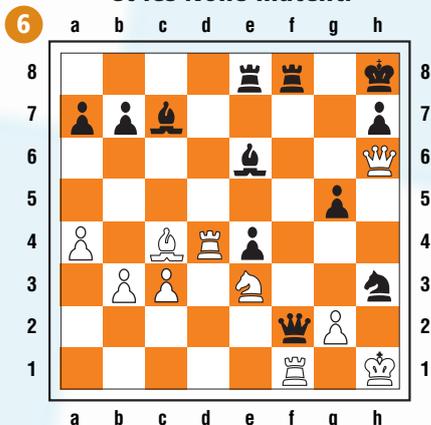
3 pts

Mater après avoir sacrifié la Dame était une spécialité de Steinitz. Trait aux Blancs.



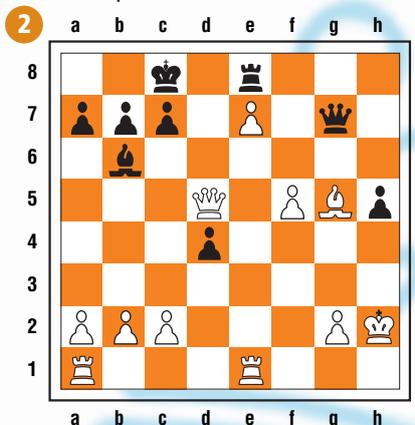
3 pts

Un sacrifice de toute beauté
et les Noirs matent.



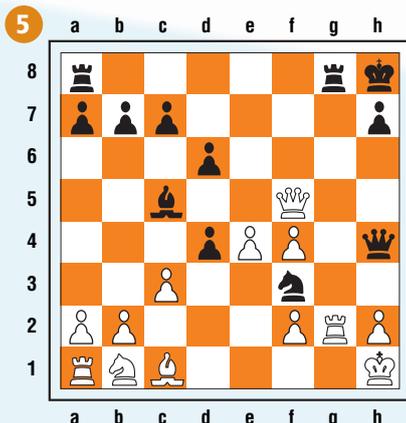
4 pts

Pour mater ici, il faut s'appuyer sur le pion e7. Trait aux Blancs.



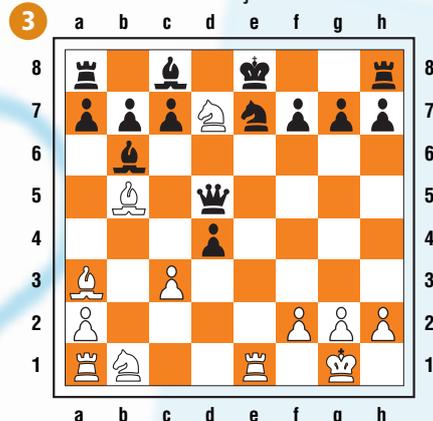
3 pts

Un classique « mat des arabes ».
Tu as les Noirs.



4 pts

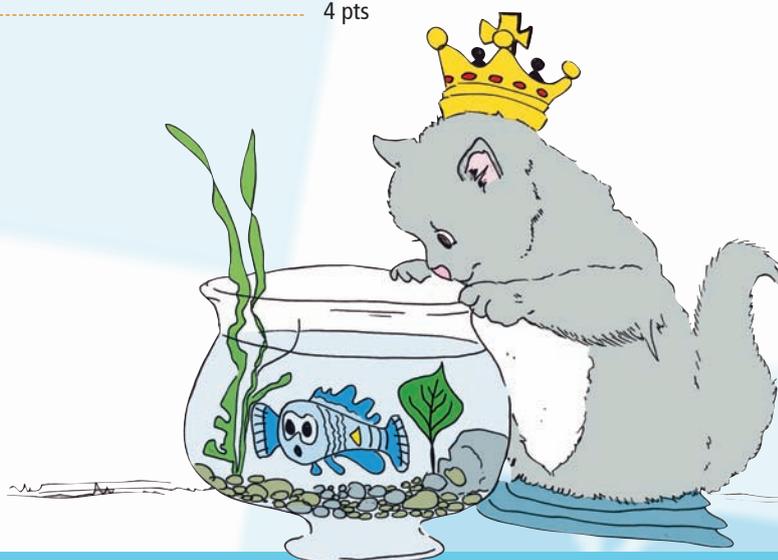
La coordination des pièces blanches est tout simplement magnifique.
Les Blancs jouent.



3 pts

« Seul le joueur ayant l'initiative a le droit d'attaquer. »

Wilhelm Steinitz



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 as le coup d'œil de Steinitz lui-même !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



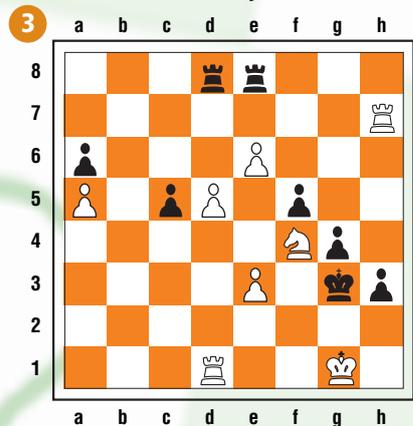
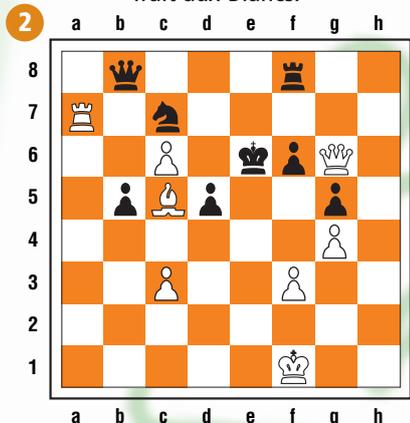
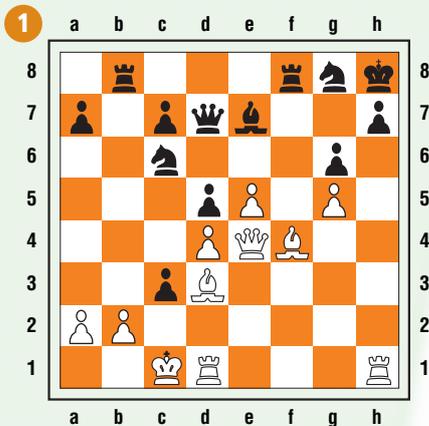
Parcours du Fou

Ici, plus qu'un coup d'œil, il te faut une vraie force tactique pour venir à bout de ces mats en 3.

On appelle ça un « coup silencieux ». Les Blancs jouent.

Il faut « ouvrir » le roque noir ! Tu as les Blancs.

Une jolie manœuvre de Dame pour mater. Trait aux Blancs.



3 pts

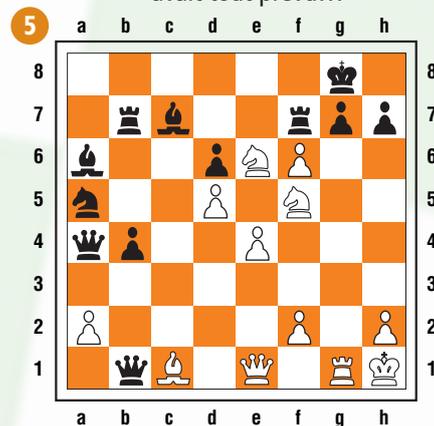
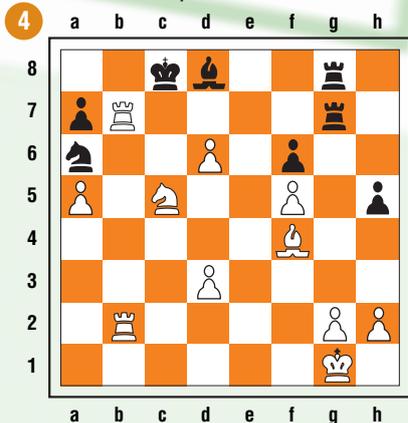
3 pts

3 pts

Seuls les grands champions savent aussi bien coordonner leurs pièces. Trait aux Blancs.

Les Noirs ont 2 Dames sur l'échiquier mais Steinitz, avec les Blancs, avait tout prévu...

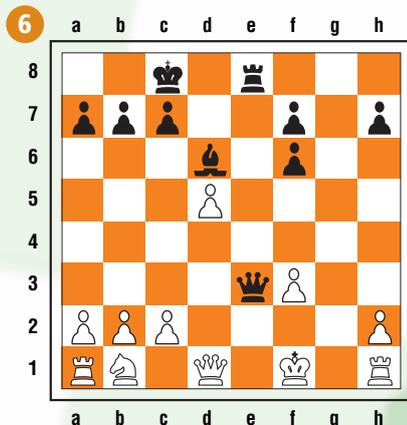
« Une victoire par une combinaison erronée, mais tapageuse, me remplit d'horreur artistique. »
Wilhelm Steinitz



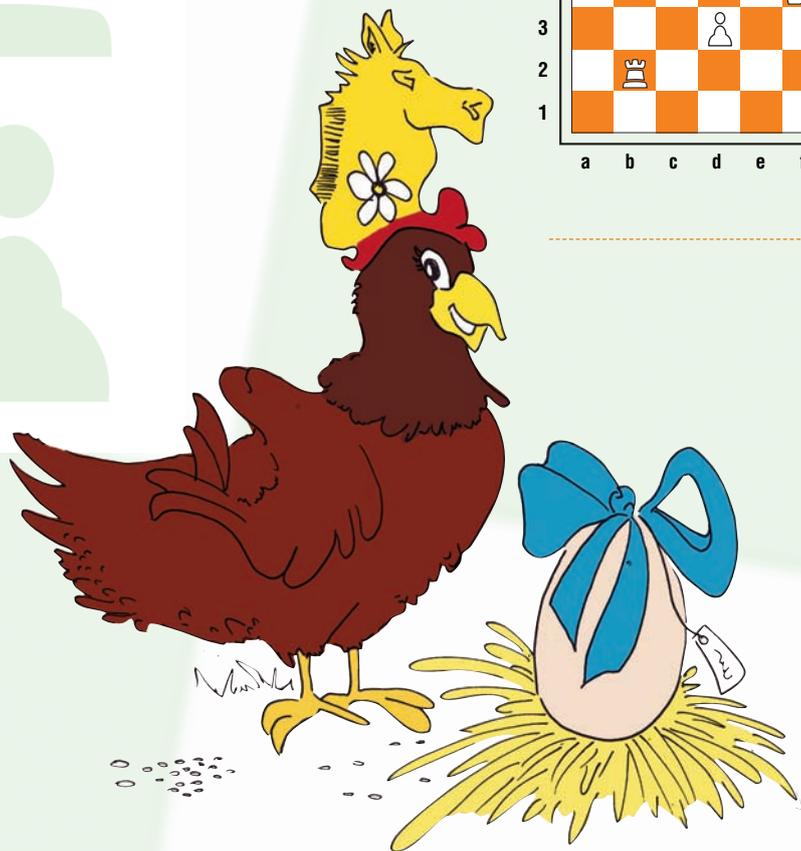
3 pts

4 pts

Trait aux Noirs. Donne toutes les variantes.



4 pts



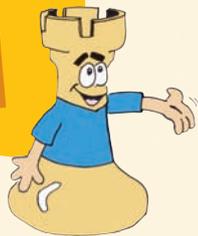
Quel est ton niveau ?
sur un maximum de 20 points

De 0 à 9 points : Tu es un Fou de bronze. Il faut encore t'entraîner pour augmenter ta puissance tactique.

De 10 à 15 points : Tu es un Fou d'argent. Tu as un bon coup d'œil mais vérifie tes coups avant de jouer.

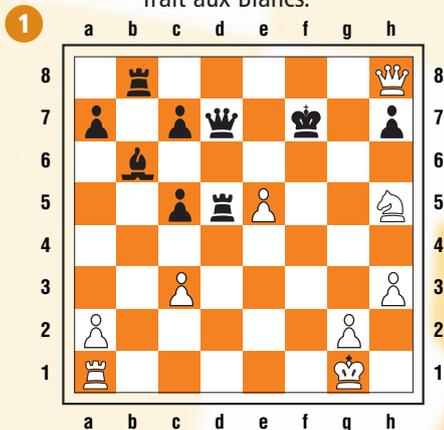
Plus de 15 points : Terrible ! Tu es un Fou d'or ! Ta puissance tactique est redoutable. Bravo !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr



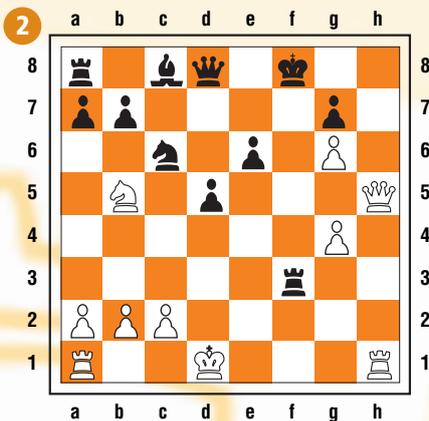
Il faut un bon sens tactique et surtout de la précision dans tes calculs pour résoudre ces mats en 4.
À toi de jouer !

Le « couple diabolique » Dame-Cavalier.
Aucun Roi ne peut en réchapper.
Trait aux Blancs.



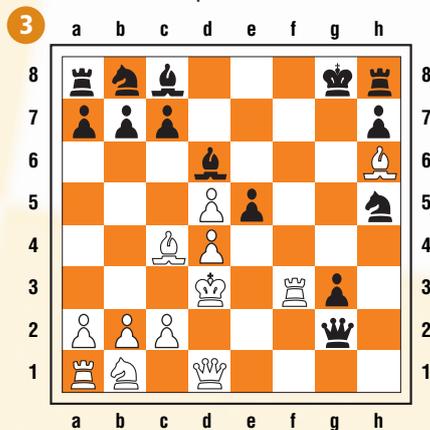
3 pts

Une attaque de pièces lourdes qui ne laisse aucune chance au Roi noir.
Tu as les Blancs.



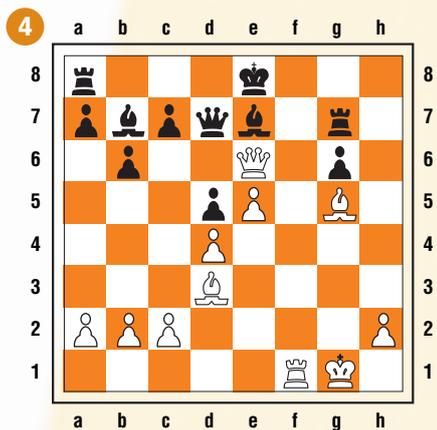
3 pts

Déviations, découverte, un vrai feu d'artifice tactique ! Trait aux Blancs.



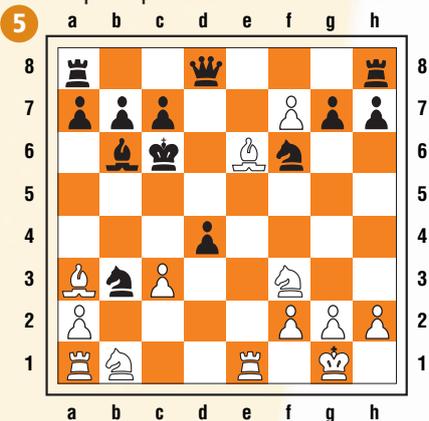
3 pts

Toutes les pièces blanches tournent autour du Roi noir. Comment mater avec les Blancs ?



3 pts

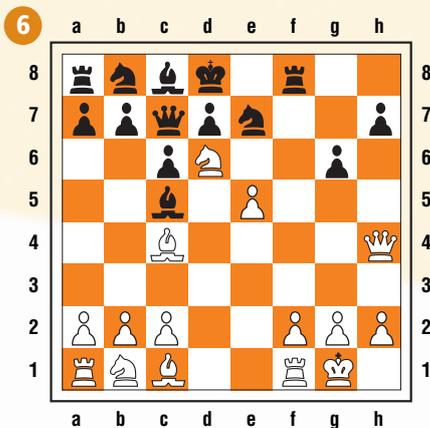
Steinitz a encore sacrifié sa Dame. Il ne reste plus qu'à mater. Trait aux Blancs.



4 pts

« Donne-moi un cavalier en 6^e et je gagnerai toutes mes parties. »
Wilhelm Steinitz

Une superbe combinaison des Blancs pour mater. Attention, donne toutes les variantes !



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 il faut calculer toutes les variantes !

Plus de 15 points : Tu es une Tour d'or ! Comme Steinitz, tu n'as pas peur de sacrifier ta Dame pour mater. Bravo !

solutions des exercices
www.echecs.asso.fr

CHAMPIONNAT de FRANCE D'ECHECS JEUNES

MONTLUÇON
17>24 avril
Athano



Conseil Général
Département de l'Allier



AUVERGNE
La Région juste et grande



Montluçon
COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION



BNP PARIBAS
La banque d'un monde qui change

www.echecs.asso.fr

1 « # » signifie :

- a) Échec
- b) Échec et Mat
- c) Pat

2 En France, à partir de quel âge est-on Pupille ?

- a) 10 ans
- b) 12 ans
- c) 14 ans

3 À la table voisine, votre meilleur copain a oublié d'appuyer sur sa pendule :

- a) vous lui faites remarquer gentiment
- b) vous ne dites rien
- c) vous appelez l'arbitre

4 Quelles sont les colonnes qui composent l'Aile Dame ?

- a) Les colonnes a, b, c et d
- b) Les colonnes e, f, g et h
- c) La colonne sur laquelle se trouve la nouvelle Dame après une "Promotion"

5 Un pion est dit "arriéré" :

- a) si au bout de 40 coups joués, il n'a toujours pas bougé de son emplacement initial
- b) quand ses mouvements sont insensés et affaiblissent la position de son camp
- c) quand les pions amis des colonnes voisines ont été poussés et ne peuvent donc plus le protéger

6 Dans l'histoire du Championnat du monde, un seul match a été perdu par forfait. Lequel ?

- a) Alekhine - Capablanca (1927)
- b) Fischer - Spassky (1972)
- c) Fischer - Karpov (1975)

7 Pendant combien d'années le titre de "Grand Maître International" des échecs est-il valable ?

- a) 5 ans
- b) 12 ans
- c) à vie

8 Combien la FFE compte-t-elle d'affiliés au 30 mars 2011 ?

- a) + de 30 000
- b) + de 40 000
- c) + de 50 000

9 Avec quelle main doit-on appuyer sur la pendule ?

- a) Toujours avec la main gauche
- b) Toujours avec la main qui joue
- c) Toujours avec la main droite

10 Quelle partie commence ainsi : 1.e4-e5 2.Cf3 Cc6 3.c3 ?

- a) La Ponziani
- b) Le gambit écossais
- c) Le gambit nordique



Échec et Mat Junior est un supplément du magazine Échec et Mat.

Ont collaboré à ce numéro :
Akhavanh Vilaisarn (exercices, illustrations)
Jean-Philippe Orsoni (quiz)
Lesia Dottori (illustrations)
Rédacteur en chef : Léo Battesti
Impression : S.T.I.N. imprimerie Toulouse

Nous rappelons aux responsables des Liges, 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 :
FFE • BP 10054
78185 St Quentin en Yvelines Cedex
Tél : 01 39 44 65 82
Julien.thipineau@echecs.asso.fr

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

www.echecs.asso.fr

Il s'agit du 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 13€
Réalisé par A. Vilaisarn
Très utile pour enseigner dans les écoles
Animateur diplômé : 22€
Prix public : 39€

Les meilleures parties de Garry Kasparov 32€
par Igor Stohl
Edition Olibris

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

Shredder 9 39,99€
7 fois champion du monde des jeux d'échecs. Il offre toutes les possibilités d'apprentissage pour les débutants.

Cahier d'exercices 8€
40 pages
280 diagrammes
Format 15x21
La version économique noir et blanc : 4 € (à partir de 5)

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

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

Passez vos commandes sur www.echecs.asso.fr

échec & mat

le magazine de la Fédération Française des Échecs interactif

Pour avoir accès à Échec & mat

contactez-nous à

echecetmat@echecs.asso.fr

vous recevrez un lien vous permettant de consulter gratuitement votre nouveau magazine interactif

Jouer

En cherchant à résoudre des mats.
Il suffit de cliquer sur la position et de proposer un coup en déplaçant une pièce.



Progresser

Avec des conseils de formateurs et des commentaires de parties.



S'informer

Accès à des reportages vidéos sur l'actualité échiquéenne en France et dans le monde.

