

Initiation aux Echecs

Pour les personnes ne connaissant pas du tout le jeu

1^{ère} étape

(Une ou plusieurs séances selon le niveau d'acquisition du groupe)

Si vous sentez que le groupe est disponible pour un peu d'histoire, vous pouvez leur parler de la naissance et du cheminement du noble jeu !

Pour aller plus loin je vous conseille les travaux de [Jean Louis Cazaux](#) (Chercheur sur cette thématique)

Site de JI Cazaux <http://history.chess.free.fr/>

Son ouvrage : [Une petite histoire des échecs](#) Très bon bouquin pour moins de 8 euros !

Pour élargir : [L'odyssée des jeux d'échecs](#).

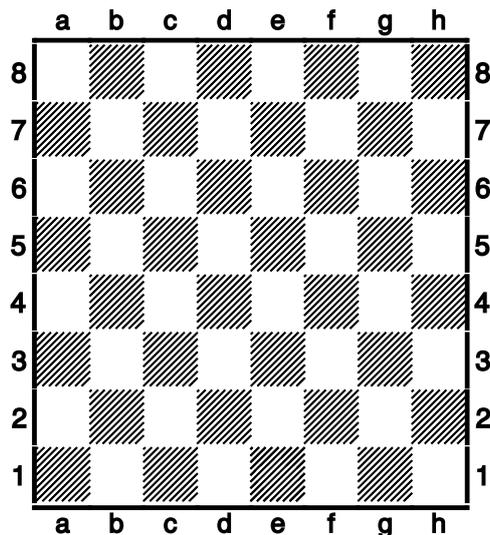
Lien Wikipédia : [Histoire du jeu d'échecs](#)

Un petit rappel ici :

- L'origine du jeu fait l'objet de plusieurs hypothèses. Le jeu, dans sa forme primitive, est né en [Asie](#) entre le troisième et le sixième siècle de notre ère.
- Le lieu précis est toujours discuté : **Inde, Chine, ou Asie centrale** (entre la Perse et l'Ouzbékistan).
- Arrivé en Perse sous le nom de [Chatrang](#) au sixième siècle, il est adopté par le monde musulman au [Moyen-Orient](#) et y connaît un grand développement qui prépare sa forme moderne.
- Arrivée par l'Afrique du Nord et l'Europe du Sud à partir du 9^e siècle, avec l'expansion de l'Islam !

☞ Une voie moins connue par le Nord et les Pays scandinaves, avec le Roi Rus 1^{er}.

L'échiquier



(On peut en profiter pour effectuer 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).

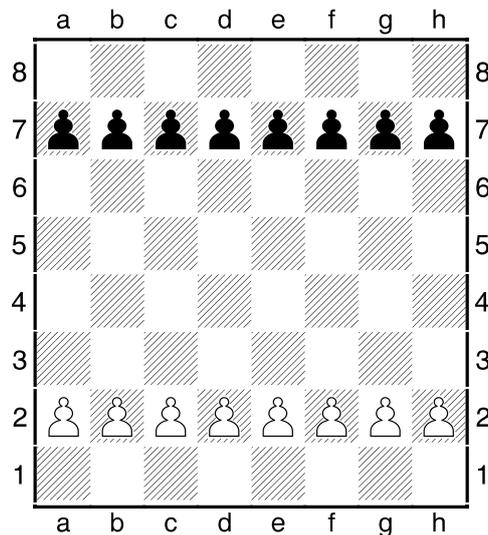
Une fois toutes les pièces installées donner la règle générale.

☞ Gagner une partie d'Echecs c'est mettre le roi "échec et mat !" (Qui vient des langues arabes Shah mat = le roi est mort).

Une fois l'échiquier présenté faire jouer 8 pions contre 8 pions. Le premier qui fait promotion l'emporte !

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% et plus 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 ! Préciser que la prise aux échecs n'est pas obligatoire.

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

☞ Autre solution en cas de groupe impair (ou non d'ailleurs) constituer des trinômes deux contre un ou même deux contre deux...

☞ 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 !

☞ Si votre séance a été trop courte ou si votre présentation a été trop longue et que le groupe n'a pas assez manipulé, reprenez la même séance à la séance suivante en commençant directement par le jeu 8 pions contre 8 pions.

☞ Dans des cas extrêmes reprenez deux ou trois fois la séance !

☞ Tournez de binôme en binôme afin d'apporter une aide plus spécifique et plus soutenue à chacun.

☞ Vous pouvez rompre la monotonie de la séance en prenant le groupe en entier contre vous sur un échiquier mural ou vidéo projecteur !!

☞ Que ce soit en binôme ou contre vous sur l'échiquier mural ou vidéo projecteur et afin de les sensibiliser aux problèmes structurels, mettez en lumière, insistez sur les pions isolés, les majorités de pions Etc...

☞ Vous pouvez prendre un des élèves afin de le motiver ou le mettre en valeur qui prendra votre place contre le groupe, soit de sa place soit avec l'échiquier mural.

☞ Ne laissez aucune question sans réponse. Faites en sorte que le groupe vive questionne se passionne. Parlez sur le mode positif toujours. Par exemple dites positivement ce qui ne va pas.

☞ Pensez à bien distribuer la parole. L'idéal est que chacun s'exprime une fois au moins par séance. En ce sens que la séance ne se transforme pas en cours particulier avec un élève zélé ce qui aurait l'avantage d'une pédagogie plus tranquille puisqu'il comprend tout. Chacun doit en avoir pour son grade.

☞ Soyez et restez détendu c'est le groupe qui doit vivre et au centre de l'animation et pas vous !

☞ Prenez le temps pour le temps, si certains enfants ou adultes expriment le besoin de parler (un peu) de quelque chose qui n'a rien à voir avec la séance laissez faire (pas trop). Cela

contribuera à l'instauration d'un climat détendu. A la limite, pour montrer l'exemple prenez l'initiative de raconter votre dernier film, pièce de théâtre, exposition ou le bon vin rouge que vous avez dégusté le week-end passé.

☞ On apprend toujours mieux dans un climat de détente et de convivialité !

Terminez votre séance par un rappel de la séance et l'annonce de la prochaine séance.