

Pour continuer l'initiation

Voilà pour l'initiation (enseignement des déplacements de chaque pièce et des pions), 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 !).

Vos élèves pourront reprendre cette initiation sous forme vidéo avec le lien vers mon blog : [INITIATION](#). 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 !

Je vous donne ci-dessous des pistes de fonctionnement afin de continuer ce travail d'initiation dans un premier portant sur le déplacement des pièces et pions et ensuite sur le travail à effectuer pour obtenir de bonnes bases pour une pratique correcte.

Je dois rappeler que ce travail doit se situer dans le cadre d'un esprit initiation, c'est-à-dire d'une pratique légère pour des publics débutants qui le plus souvent ne seront encore aptes à subir des contenus qui relèvent plus de l'entraînement que de l'animation. Il reviendra à l'animateur de trouver les moyens et contenus qui pourront aider leur auditoire dans le traitement de ces moments délicats et en particulier le milieu de partie qui est certainement le plus complexe à enseigner et à appréhender ! En tant que formateur de futurs animateurs je vous ai donné quelques pistes, exercices, documents, liens internet pour vous aider dans cette tâche. Il est bien évident que vous aurez peu ou prou l'initiative de créer compléter ce bagage pédagogique, autant de nouveaux outils qui seront plus proches de votre conception de l'animation.

Les trois moments d'une partie

Le développement et l'ouverture

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 traitement de l'ouverture surtout avec des débutants dans le cadre d'une animation nécessite une vraie approche réfléchie par l'animateur. Selon moi il existe trois approches afin de traiter ce moment si particulier qu'est l'ouverture.

Choisir un système d'ouvertures pertinents.

Approche classique.

A bannir dans le cadre de l'animation (sauf exception) !

Approche intuitive.

La bonne approche pour débiter et dans le cadre de l'animation.

Approche médiane.

Pour une approche plus modérée.

Sinon et qui présente les ouvertures correspondant à l'approche médiane [Répertoire pour le débutant !](#)

Le Milieu de partie

Un moment aussi important que compliqué à traiter. En effet la plupart des élèves et pour les plus appliqués le traitement de l'ouverture (bien se développer) est le plus souvent bien respecté, mais la difficulté se situe dans le prolongement et l'articulation vers le milieu de partie !

Dans le lien [Le Milieu de partie](#), vous aurez quelques pistes afin d'apporter des solutions au traitement du milieu de partie. Une piste de réflexion à laquelle se joindra vos réflexions personnelles. Afin de ne pas être perdu dans ce moment si important il faut être repéré oh combien. La ligne de conduite est selon moi la suivante :

- Suivre la ligne directrice issue de l'ouverture (Aile Dame/Centre /Aile roi).
- Dans cette direction se trouveront les repères pour un bon traitement du milieu de partie, des repères que je cite ci-dessous sans que cette liste ne soit exhaustive. Vous les retrouverez sur mon Blog [Le Milieu de partie !](#)
 - o La colonne ouverte.
 - o La colonne semi ouverte.
 - o La case forte.
 - o La rentrée sur la 7è (2^e) ou 8è (1^{ère}).
 - o Etc...

Initiation aux **thèmes tactiques**.

Sinon quelques sites pratiques et simple d'utilisation :

- [Li chess](#)
- [Chess Tempo](#)
- [Idea Chess](#)

La stratégie (RENTRER). 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

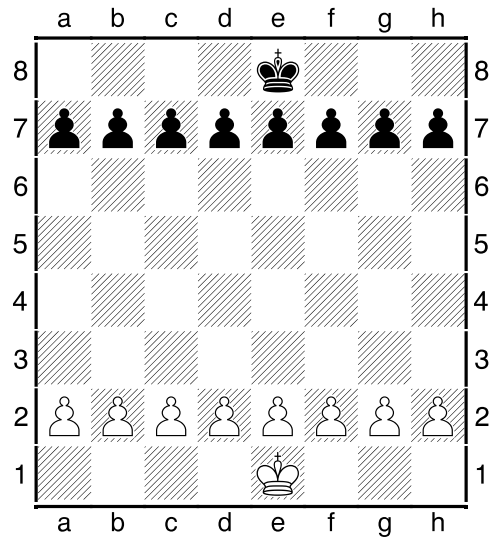
Une méthode très ludique pour travailler les finales ! [Lien](#)

Pour travailler [les Mats](#)

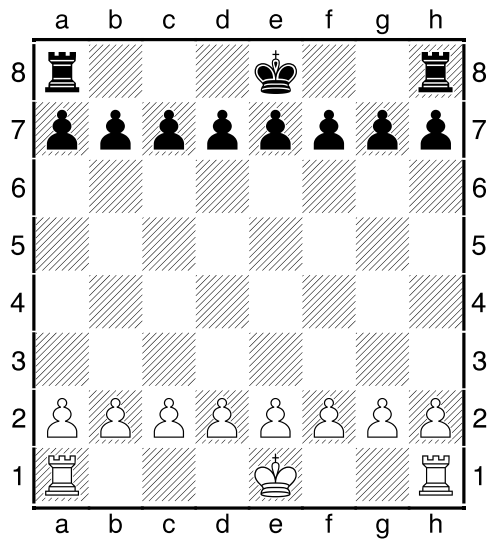
Sinon [Idea Chess](#)

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).

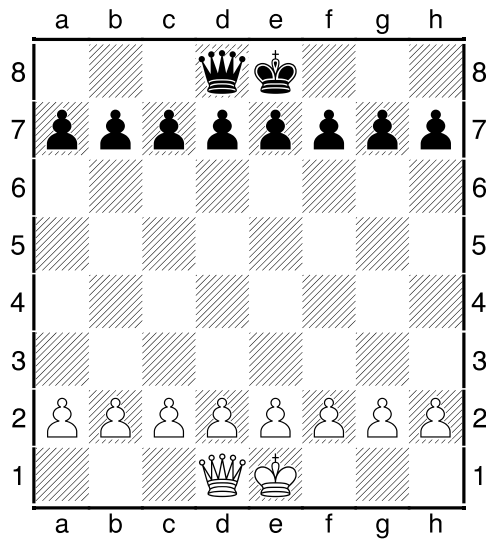
Roi 8 pions / idem Pour les finales de pions



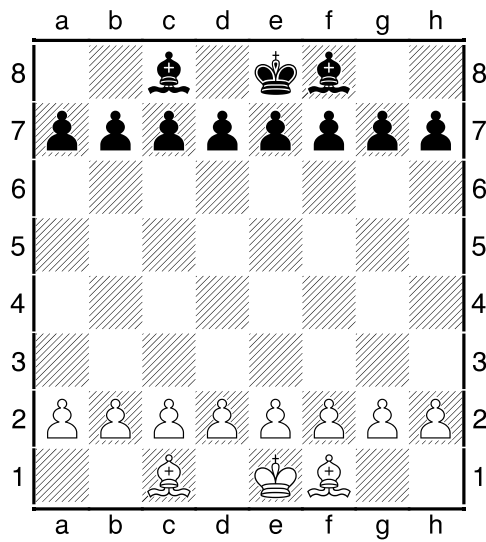
Roi 8 pions deux tours / idem Pour les finales de tours



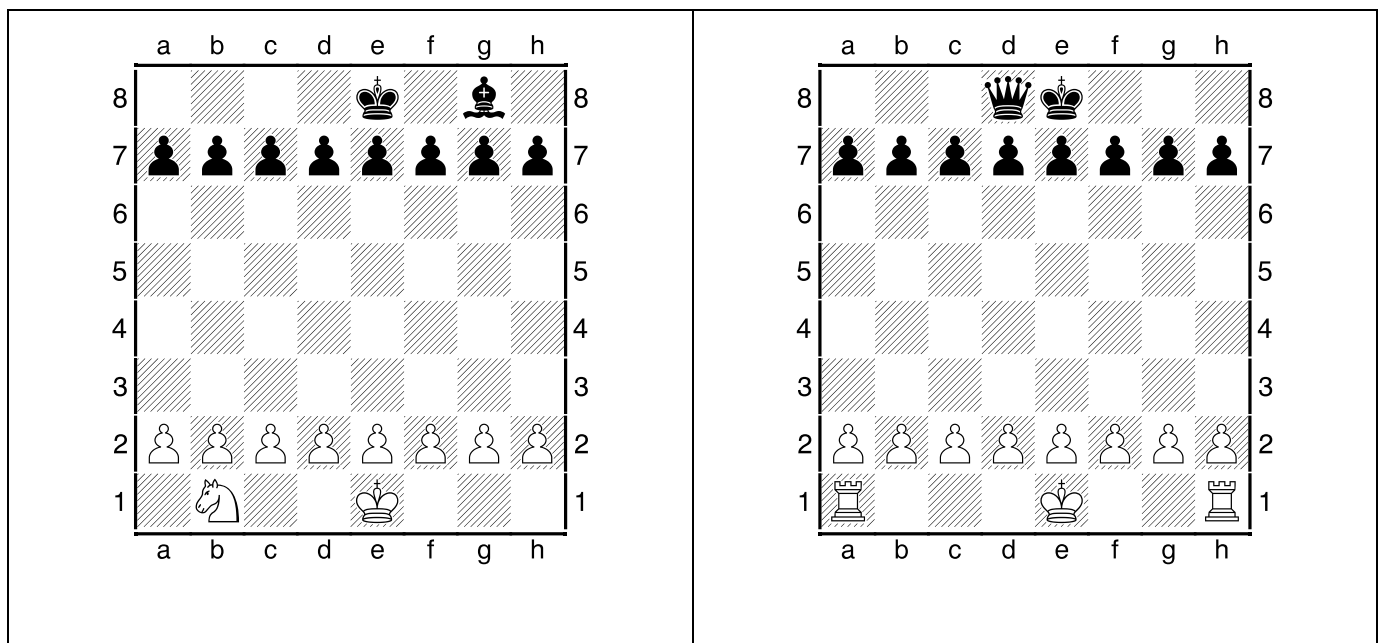
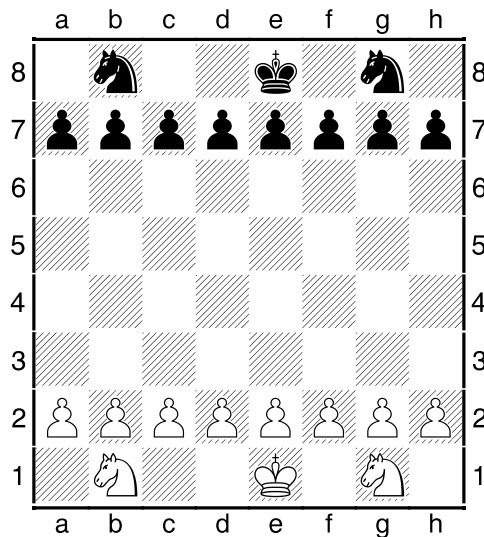
Roi 8 pions dame / idem Pour les finales de dames



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 !