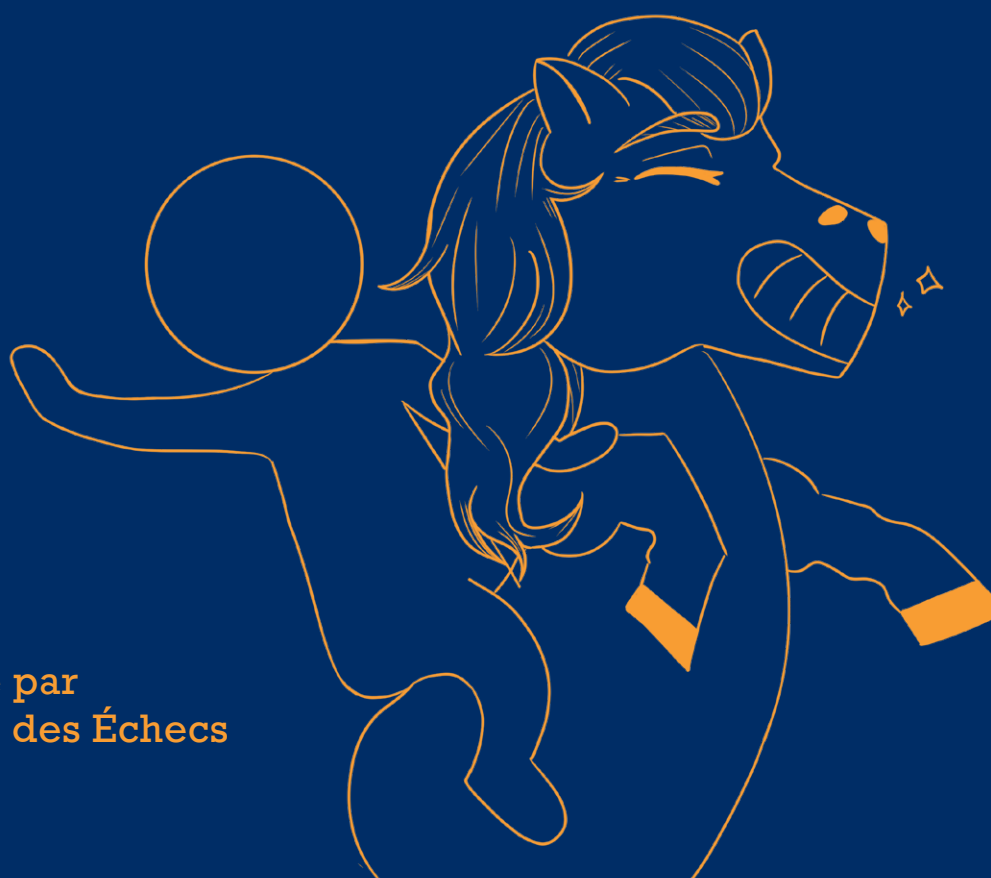




ÉCOLE D'ÉCHECS À LA FRANÇAISE

Niveau Cavalier

Guide de l'animateur



Une méthode proposée par
la Fédération Française des Échecs





ÉCOLE D'ÉCHECS À LA FRANÇAISE

Niveau Cavalier Guide de l'animateur



Copyright © Fédération Française des Échecs 2025, 2026

Édité par la Fédération Française des Échecs

Directeur de publication : Éloi Relange

Écrit par : Emily Minaud et Thomas Richard

Couverture et mise en page : James Flear

Illustrations : Eva Gagnon

Sources des images :

Fédération Internationale des Échecs. (n.d.). FIDE Titles Applications – 2806851. FIDE.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse https://www.fide.com/page/278/?option=com_fidetitles&view=appsdt&cat=0&per=15&aid=2806851

Wikipedia. (n.d.). Mikhaïl Tal. Wikipédia. Consulté en novembre 2025, à l'adresse https://fr.wikipedia.org/wiki/Mikha%C3%AF_Tal

Chess.com. (n.d.). Tigran Petrosian – Profil joueur. Chess.com. Consulté en novembre 2025, à l'adresse <https://www.chess.com/fr/players/tigran-petrosian>

Wikipedia. (n.d.). Viswanathan Anand. Wikipédia. Consulté en novembre 2025, à l'adresse https://fr.wikipedia.org/wiki/Viswanathan_Anand

Wikipedia. (n.d.). Boris Spassky. Wikipédia. Consulté en novembre 2025, à l'adresse https://fr.wikipedia.org/wiki/Boris_Spassky

Wikipedia. (n.d.). Vassily Smyslov. Wikipédia. Consulté en novembre 2025, à l'adresse https://fr.wikipedia.org/wiki/Vassily_Smyslov

Winter, E. (2002). Steinitz (1). Chess History. Consulté en novembre 2025, à l'adresse <https://www.chesshistory.com/winter/extra/steinitz1.html>

Wikipedia. (n.d.). Fichier : Kramnik Vladimir in Blue suit (30069008104).jpg. Wikipédia.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Kramnik_Vladimir_in_Blue_suit_\(30069008104\).jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Kramnik_Vladimir_in_Blue_suit_(30069008104).jpg)

Pinterest. (n.d.). Photo d'échecs – Pinterest board. Pinterest.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse <https://fr.pinterest.com/pin/421227371379139800/>

Biography.com Editors. (n.d.). Bobby Fischer Biography. Biography.com.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse <https://www.biography.com/athlete/bobby-fischer>

Wikipedia. (n.d.). José Raúl Capablanca. Wikipédia.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse https://fr.wikipedia.org/wiki/Jos%C3%A9_Ra%C3%BA_Capablanca

Victorious Chess. (n.d.). Amazing Chess Players Series – Mikhail Botvinnik. Victorious Chess Blog.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse <https://www.victoriouschess.com/blog/amazing-chess-players-series-mikhail-botvinnik/>

Wikipedia. (n.d.). Fichier : Carlsen Magnus (30238051906).jpg. Wikipédia.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Carlsen_Magnus_\(30238051906\).jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Carlsen_Magnus_(30238051906).jpg)

Créachess. (n.d.). Ding Liren – Biographie. Créachess.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse <https://www.creachess.com/biographie/ding-liren.php>

Wikipedia. (n.d.). Emanuel Lasker. Wikipédia. Consulté en novembre 2025, à l'adresse https://fr.wikipedia.org/wiki/Emanuel_Lasker

Le Parisien. (2024, 12 décembre). Championnats du monde d'échecs : à 18 ans, l'Indien Gukesh devient le plus jeune champion de l'histoire. Le Parisien.

<https://www.leparisien.fr/sports/championnats-du-monde-dechecs-a-18-ans-lindien-gukesh-devient-le-plus-jeune-champion-de-lhistoire-12-12-2024-ZWCR5DB5KNHILPXRMIQTKYZRJM.php>

Wikipedia. (n.d.). Fichier : Garry Kasparov, New York City, 2003.jpg. Wikipédia.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Garry_Kasparov_New_York_City_2003.jpg

L'Est Républicain. (2013, 18 août). La griffe d'Alekhine. L'Est Républicain.

Consulté en novembre 2025, à l'adresse <https://www.estrepublicain.fr/meurthe-et-moselle/2013/08/18/la-griffe-d-alekhine>

FÉDÉRATION FRANÇAISE DES ÉCHECS

Siège social :

Château d'Asnières

6 rue de l'Église

92600 Asnières-sur-Seine

FRANCE

Site internet : echecs.asso.fr

INTRODUCTION GÉNÉRALE

LE GUIDE DE L'ANIMATEUR

Ce guide de l'animateur - Niveau Cavalier est né du constat suivant : partout en France, la demande de formation échiquéenne explose, dans les écoles comme dans les clubs. Pour répondre à cet engouement croissant, il fallait un outil clair, progressif et interactif, capable de poser des bases communes sans sacrifier la richesse de ce sport. La Fédération Française des Échecs propose une progression pédagogique complète, pensée pour les jeunes joueurs et élèves débutants et avertis, adaptée aux animateurs de tous horizons. Au cœur du projet de l'École d'Échecs à la Française, il offre à chacun la possibilité de transmettre les échecs dans un cadre structuré, tout en laissant une grande liberté d'adaptation selon le public.

Le livre animateur constitue un pilier essentiel de ce système. Constituant le premier niveau des quatre prévus à cet effet, il en est le support pédagogique direct, celui qui permet à l'animateur de présenter, d'expliquer, de guider et d'interagir. Il contient pour chaque leçon un contenu oral complet et interactif, composé de questions-réponses prêtes à l'emploi, de diagrammes et d'exemples clairs à animer avec le groupe. Chaque leçon est conçue pour durer environ 15 minutes, et se prolonge par trois exercices progressifs.

Chaque séquence complète permet ainsi aux animateurs de travailler une compétence de façon concrète et vivante. Les leçons visent à donner du sens, à construire une véritable compréhension, et non à accumuler des automatismes déconnectés. Une attention particulière a été portée à l'accessibilité des contenus, avec un soin constant apporté aux formulations, aux schémas tactiques et stratégiques, aux relances proposées.

Le livre animateur est structuré autour de cinq sections thématiques : Matérialité, Activité des pièces, Sécurité du Roi, Structure de pions et Combinaison. Nous avons choisi ce découpage pour évoquer un maximum de thématiques sans complexifier la progression. Ces thématiques servent également à évaluer une position, à en saisir les ressorts et à en comprendre les enjeux dans une perspective plus large. On commence par donner les bases nécessaires pour jouer librement (**Matérialité**), puis on affine la compréhension du jeu pièce par pièce (**Activité**), avant de réfléchir à la protection du Roi, les schémas d'attaque et de défense (**Sécurité du Roi**), puis à l'importance des pions (**Structure de pions**). La section (**Combinaison**) reprend et résume les compétences acquises tout au long de l'année.

Chacune de ces grandes parties est composée de plusieurs compétences, abordées à travers des leçons structurées, de deux types :

- **une leçon thématique**, centrée sur la pratique
- et **une leçon théorique**, axée sur les schémas tactiques ou les finales à connaître.

Chaque leçon correspond à une compétence, elle-même liée à plusieurs jeux pédagogiques dans le cadre de l'**École Autonome**. Ces leçons sont ensuite prolongées par des **exercices progressifs** que vous pouvez utiliser ou non, adaptés à différents niveaux de jeu. Le découpage assure une montée en compétence alignée sur les objectifs pédagogiques de la méthode.

Ces exercices, conçus de manière progressive, sont mis à votre disposition. À vous de les exploiter pleinement !

Voici plusieurs façons possibles de les mettre en pratique :

Les six exercices présents peuvent être utilisés après la leçon avec le groupe, en tenant compte du niveau de concentration et d'attention des participants. Ils permettent d'appliquer directement les notions thématiques et théoriques abordées, de vérifier la compréhension et de renforcer l'apprentissage. Ils sont tous dotés d'une consigne et d'un niveau de difficulté. Selon les objectifs, ils peuvent être réalisés individuellement pour développer l'autonomie, en binômes ou petits groupes pour favoriser l'échange et la verbalisation des idées, ou encore sous forme de parties entre joueurs pour relier la théorie à la pratique. Certains élèves peuvent être plus intéressés que d'autres par un thème particulier : dans ce cas, il peut être pertinent de leur proposer certains exercices individuellement pour approfondir leur réflexion. L'animateur peut également guider les élèves par des questions ciblées afin de stimuler la réflexion stratégique et la capacité d'analyse. Vous pouvez les donner à la maison si vous le souhaitez, ou bien les poser sur des îlots dans la salle afin que les élèves puissent aller les chercher librement. Ces exercices constituent ainsi un outil flexible et adaptable à chaque séance et à chaque profil d'élève, permettant de consolider les acquis tout en maintenant l'attention et l'engagement du groupe.

Suivant le temps et le nombre de séances hebdomadaires dont vous disposez avec un même groupe d'élèves, les leçons thématiques et théoriques de ce livre peuvent être utilisées de différentes manières.

L'organisation présentée ici est indicative : à vous de l'adapter selon vos contraintes de terrain. Dans le cas d'une courte séance (environ 1 heure), privilégiez une seule leçon par séance, soit la leçon thématique, soit la leçon théorique. Cela permettra de conserver un cadre clair et une concentration optimale. Lorsqu'une séance dure deux heures, vous pouvez sans difficulté proposer les deux leçons dans la même session : soit à la suite l'une de l'autre, soit en les répartissant à différents moments du créneau. Enfin, si vous avez la chance de bénéficier de deux séances dans la semaine, la répartition idéale consiste à présenter la leçon thématique lors de la première séance, puis la leçon théorique lors de la seconde. Ce rythme de croisière permet un ancrage progressif des notions, tout en laissant aux élèves le temps de les expérimenter dans le jeu libre ou les activités complémentaires.

Dans tous les cas, il est essentiel d'être efficace, dynamique, à l'écoute et bienveillant. Un enseignement frontal prolongé dépasse rapidement les capacités attentionnelles de l'élève. Selon les recherches en sciences cognitives, le temps d'attention soutenue chez un élève de primaire varie entre 10 et 15 minutes, un peu plus chez l'adolescent, mais rarement au-delà de 20 minutes sans relance active. L'attention, la mémorisation et la compréhension profonde se construisent dans la répétition, la variété des formats et l'engagement émotionnel. Un cours magistral trop long, trop abstrait ou peu interactif risque de provoquer un décrochage cognitif, particulièrement chez les plus jeunes. À l'inverse, en diversifiant les supports (jeux, leçons interactives, résolutions sur échiquiers, échanges en groupe), vous permettez à chaque élève de construire une représentation durable des concepts, en mobilisant différentes modalités d'apprentissage (visuelles, auditives, kinesthésiques). Cette "compression cognitive", c'est-à-dire cette capacité à intégrer, résumer et mobiliser un ensemble de notions sans surcharge assure la réutilisation réelle des savoirs en situation de jeu. La variété des approches, l'insistance sur les liens entre les notions, les retours en arrière ou les détours ludiques rendront votre enseignement aussi efficace qu'agréable. Utilisez des métaphores, des anecdotes pour maintenir l'attention des élèves.

Ce manuel peut être utilisé en club, à l'école, au collègue. Il accompagne l'animateur en lui offrant un cadre sans l'enfermer. Libre à vous d'aller plus loin, de ralentir, de détourner une position, d'ajouter une anecdote ou de prolonger la séance par une partie libre. L'essentiel est que les élèves jouent, réfléchissent, s'amuse et retiennent. Le livre ne fait pas qu'enseigner les règles : il donne aux élèves tout ce qu'il faut pour jouer librement, comprendre ce qu'ils font, et apprendre au-delà de leurs acquis.

L'ÉCOLE AUTONOME

Ce livre animateur s'inscrit dans un projet plus vaste porté par la Fédération Française des Échecs : celui d'une école autonome, une méthode complète pensée pour permettre à chaque joueur de progresser à son rythme, dans un cadre souple, bienveillant et amusant. Notre objectif est simple : permettre aux jeunes joueurs et élèves, quel que soit leur niveau de départ, de découvrir les échecs avec plaisir, de s'approprier les notions essentielles du jeu, et de construire des savoirs solides qui serviront tout au long de leur progression.

L'**autonomie** ne se limite pas à un mot, elle s'incarne dans une diversité d'activités accessibles, des outils visuels, des jeux originaux, des fiches de compétences, des livres d'exercices, des séances structurées et des moments de liberté encadrée. Les élèves peuvent choisir leur activité, poursuivre un jeu, travailler une notion ou observer. L'animateur intervient en soutien, en réponse à un besoin ou à une question, sans jamais freiner l'autonomie naissante.

Le programme de l'École Autonome repose sur des temps différenciés : jeu libre, jeux collaboratifs, défis individuels, leçons Stratégiques et Tactiques guidées. Parmi les outils développés : *La Partie dont tu es le héros*, *Cap ou pas cap*, *Associ'plan*, *Posi'plan*, *Class'échecs*, *Échecs'éval* et bien d'autres ! Chaque compétence est abordée sous plusieurs formes : en autonomie, en groupe, en jeu ou à travers une leçon orale du livre. Les consignes sont adaptées, les supports accessibles même aux non-lecteurs. Chaque élève suit son propre rythme de progression, validé par des fiches de compétences individuelles. L'autonomie se construit, séance après séance, dans un cadre bienveillant et rigoureux.

Dans les écoles, les collèges ou les clubs, ce livre est une base. Il ne remplace pas la relation entre l'élève et l'animateur, il l'enrichit. Il ne fige pas la méthode, il la structure. Il permet à tous les animateurs, débutants ou confirmés, de disposer d'un outil commun, solide, clair et efficace, pour transmettre les échecs avec bienveillance. En formant un socle commun de connaissances, il permet aussi d'unifier la formation, enrichir les pratiques et répondre à l'enjeu majeur d'une diffusion structurée des échecs à l'échelle nationale.

QUELQUES ASTUCES AVANT DE COMMENCER

L'animateur peut utiliser différents supports pour rendre ses leçons plus vivantes et adaptées.

- L'**échiquier mural** permet de présenter clairement une position à l'ensemble du groupe et de maintenir l'attention.
- Le **vidéoprojecteur** offre la possibilité de projeter plus facilement une partie ou une succession d'exercices nécessitant davantage de manipulation.
- L'**échiquier posé devant chaque élève**, un par personne, leur donne la possibilité de reproduire les positions exposées sur l'échiquier mural ou sur la projection et de manipuler eux-mêmes les pièces.

Pour les exercices, les élèves peuvent aussi travailler autour d'**îlots** sans chaise ou se déplacer d'un échiquier à l'autre. Cette approche plus dynamique stimule leur concentration, favorise l'échange et facilite la mémorisation.

Dans la leçon **Stratégie vs Tactique**, l'animateur trouvera à la fois une méthode de résolution tactique et une méthode d'évaluation de la position. Bien d'autres existent, mais nous avons retenu celles-ci pour leur simplicité et leur capacité à être reproduites à des niveaux plus élevés. La notion d'espace, quant à elle, sera introduite dans les niveaux supérieurs (2, 3, 4) comme critère supplémentaire d'analyse d'une position.

L'animateur est invité à créer du lien entre les différentes leçons. Elles ne sont pas isolées, elles communiquent entre elles. Les élèves ont besoin de donner du sens aux apprentissages.

Ainsi, l'introduction de chaque séance doit être un pont avec la précédente :

- *Qui peut me dire ce que nous avons vu la dernière fois ?*
- *Qu'avez-vous appris lors de la séance précédente ?*

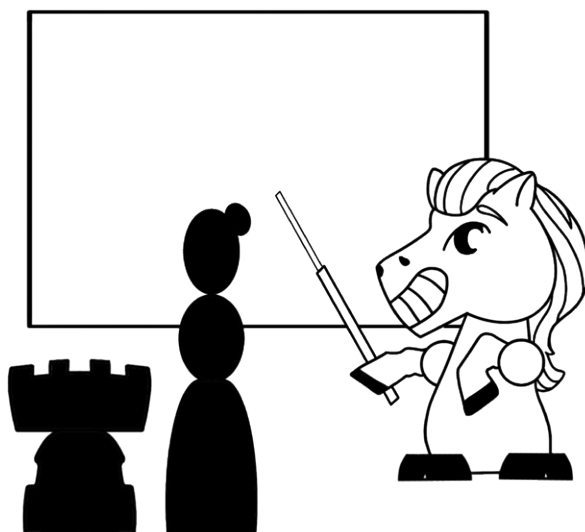
La conclusion, elle, ferme la boucle et ouvre la suivante :

- *Quels sont les points importants que vous retenez aujourd'hui ?*
- *La prochaine fois, nous irons plus loin avec...*

Le livre offre un cadre solide pour guider les séances, mais il ne se substitue pas à la préparation de l'animateur.

Les réponses proposées sont indicatives et doivent être adaptées selon le niveau et la réaction des élèves. Il est donc essentiel de travailler les leçons en amont et d'anticiper les questions qui pourraient surgir au fil des explications. Ce manuel fournit une progression claire et structurée, mais il demande de la part de l'animateur à la fois du recul, de la souplesse et certaines compétences échiquéennes pour en tirer toute la richesse.

Un bon animateur ne cesse jamais d'apprendre. Chaque séance, chaque échange, chaque partie jouée avec vos élèves est aussi une leçon pour vous.

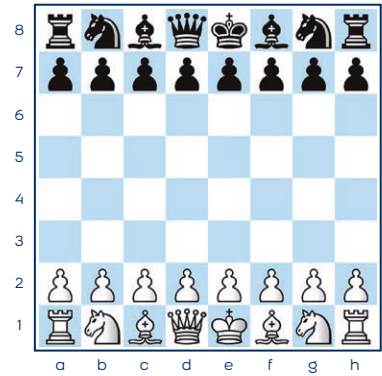


SYMBOLES

LES PIÈCES

- R** Le Roi
- D** La Dame
- T** La Tour
- F** Le Fou
- C** Le Cavalier

Le pion n'a pas d'initiale.



Systématiquement, les diagrammes sont orientés du côté du trait, conformément à l'usage.

PRISES, ÉCHECS, COUPS SPÉCIAUX

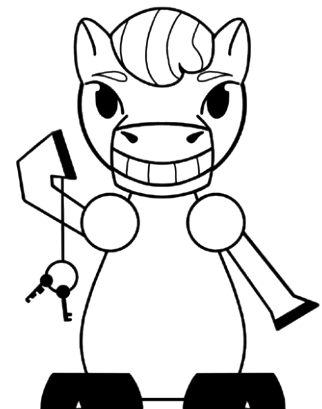
- x** Prise
- +** Échec
- ++** Échec double
- #** Échec et mat
- O-O** Petit roque
- O-O-O** Grand roque
- e.p.** Prise en passant

RÉSULTAT DE LA PARTIE

- 1-0** Les Blancs ont gagné la partie
- ½ - ½** Partie nulle
- 0-1** Les Noirs ont gagné la partie

AUTRES SYMBOLES

- !!** Coup brillant
- !** Bon coup
- !?** Coup intéressant
- ?!** Coup douteux
- ?** Mauvais coup
- ??** Gaffe
- +-** Les Blancs ont un avantage
- =** La position est équilibrée
- +** Les Noirs ont un avantage



SOMMAIRE

MATÉRIALITÉ

Introduction	11
Décomposition de l'Échiquier	13
Semaine 1 Leçon thématique – Déplacement des pièces	14
Leçon théorique – Le roque	16
Exercices de la semaine	17
Semaine 2 Leçon thématique – Sauver le roi (PIF)	18
Leçon théorique – Le mat de l'escalier	20
Exercices de la semaine	21
Semaine 3 Leçon thématique – La valeur des pièces	22
Leçon théorique – La prise en passant	24
Exercices de la semaine	25
Semaine 4 Leçon thématique – Réflexion 1	26
Leçon théorique – La notation	28
Exercices de la semaine	29
Semaine 5 Leçon thématique – Les échanges	30
Leçon théorique – Le mat Roi-Dame	32
Exercices de la semaine	33
Semaine 6 Leçon thématique – La défense	34
Leçon théorique – La nulle	36
Exercices de la semaine	37
Semaine 7 Partie pédagogique – Greco - NN, 1620 : <i>Le centre</i>	38
Les compétitions	40

ACTIVITÉ DES PIÈCES

Introduction	43
Semaine 8 Phase du jeu / Stratégie vs Tactique	44
Semaine 9 Leçon thématique – Carte d'identité des pièces	48
Leçon théorique – Mat Roi-Tour	50
Exercices de la semaine	51
Semaine 10 Leçon thématique – Les règles d'or	52
Leçon théorique – Mat du Berger / Débutant	54
Exercices de la semaine	55
Semaine 11 Leçon thématique – Les Cavaliers au centre	56
Leçon théorique – La fourchette	58
Exercices de la semaine	59
Semaine 12 Leçon thématique – Les Fous sur les diagonales	60
Leçon théorique – Le clouage	62
Exercices de la semaine	63
Semaine 13 Leçon thématique – Les Tours sur les colonnes	64
Leçon théorique – Le mat du couloir	66
Exercices de la semaine	67
Semaine 14 Leçon thématique – Dame'attaque	68
Leçon théorique – L'attaque double	70
Exercices de la semaine	71
Semaine 15 Leçon thématique – Le Roi en finale	72
Leçon théorique – Le mat des pièces lourdes	74
Exercices de la semaine	75
Semaine 16 Partie pédagogique – Alekhine - Nimzowitsch, 1930	76
Le jeu en ligne	78

SÉCURITÉ DU ROI

Introduction	81
Semaine 17 Origine du jeu	82
Semaine 18 Leçon thématique – La sécurité du Roi	84
Leçon théorique – Élimination du défenseur	86
Exercices de la semaine	87
Semaine 19 Leçon thématique – Réflexion 2	88
Leçon théorique – Les erreurs typiques	90
Exercices de la semaine	91
Semaine 20 Leçon thématique – Le Roi au centre	92
Leçon théorique – Vis-à-vis	94
Exercices de la semaine	95
Semaine 21 Leçon thématique – La case f2/f7	96
Leçon théorique – Le mat à l'étouffée	98
Exercices de la semaine	99
Semaine 22 Leçon thématique – Attaque sur le roque	100
Leçon théorique – Mat de Damiano / Lolli	102
Exercices de la semaine	103
Semaine 23 Partie pédagogique – Abdusattorov - Mikhalevski, 2021	104
Le stress en compétition	106

STRUCTURE DE PIONS

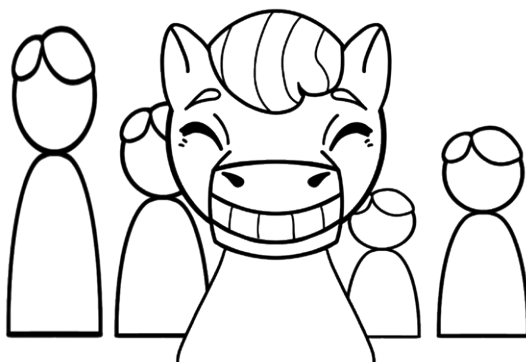
Introduction	109
Semaine 24 Le jeu d'échecs en France	110
Semaine 25 Leçon thématique – La structure de pions	112
Leçon théorique – L'enfermement	114
Exercices de la semaine	115
Semaine 26 Leçon thématique – Les pions faibles ?	116
Leçon théorique – L'enfilade	118
Exercices de la semaine	119
Semaine 27 Leçon thématique – Structure !	120
Leçon théorique – Batterie	122
Exercices de la semaine	123
Semaine 28 Leçon thématique – Le pion passé	124
Leçon théorique – Carré du pion	126
Exercices de la semaine	127
Semaine 29 Leçon thématique – Majorité de pions	128
Leçon théorique – Le pion passé éloigné	130
Exercices de la semaine	131
Semaine 30 Leçon thématique – Structure x Ouverture	132
Leçon théorique – Opposition	134
Exercices de la semaine	135
Semaine 31 Partie pédagogique – Rubinstein - Salwe, 1908	136
L'analyse	138

COMBINATION

Introduction	141
Semaine 32 Les champions du monde	142
Semaine 33 Leçon thématique – Emily - Amateur, 2024	144
Leçon théorique – Mat de Morphy / Pillsbury	146
Exercices de la semaine	147
Semaine 34 Leçon thématique – Springe - Gebhardt, 1927	148
Leçon théorique – Attaque à la découverte.	150
Exercices de la semaine	151
Semaine 35 Leçon thématique – Morphy - Karl/Isouard, 1858 : <i>La partie de l'Opéra</i>	152
Leçon théorique – Mat du Guéridon / Epaulettes	154
Exercices de la semaine	155
Semaine 36 Leçon thématique – Fischer - Fine, 1963	156
Leçon théorique – Échec perpétuel.	158
Exercices de la semaine	159
Semaine 37 Leçon thématique – Kasparov - Portisch, 1983	160
Leçon théorique – Mat des Arabes	162
Exercices de la semaine	163
Semaine 38 Leçon thématique – Arakhamia - Liardet, 1990	164
Leçon théorique – Mat de Greco	166
Exercices de la semaine	167
Semaine 39 Leçon thématique – Lagarde - Gumularz, 2023.	168
Leçon théorique – Mat d'Anastasié	170
Exercices de la semaine	171
Semaine 40 Leçon thématique – Polgar - Milos, 1996.	172
Leçon théorique – Mat de Blackburne	174
Exercices de la semaine	175
Semaine 41 Leçon thématique – Short - Timman, 1991.	176
Leçon théorique – Mat de Boden.	178
Exercices de la semaine	179
Semaine 42 Bilan et festivités	180

CONCLUSION

Conclusion générale.	183
Lexique	185
Les mats	189



MATÉRIALITÉ

INTRODUCTION

Cette première thématique **Matérialité** donne aux élèves les bases essentielles pour jouer, comprendre et progresser librement. Elle ne se limite pas à l'application des règles, elle installe les premiers réflexes logiques autour de la valeur des pièces, les échanges, les prises, la défense et les premiers mats. Elle constitue une étape fondamentale de leur apprentissage, une passerelle vers la section **Activité des pièces**, qui approfondira le rôle de chaque pièce dans l'objectif de créer une ligne directrice, un plan de jeu.

Chaque leçon dure environ 15 minutes, avec des ajustements possibles selon le niveau du groupe : plus de temps pour les débutants, davantage de rythme pour ceux qui ont déjà acquis les bases. Les diagrammes ont été conçus pour limiter les manipulations entre les séquences, afin de favoriser la concentration et la continuité.

Chaque leçon est prolongée par trois exercices progressifs, pensés pour renforcer les acquis, permettre aux plus rapides d'aller plus loin, ou servir de support à un atelier de résolution. Cette partie vise à poser les fondations d'une pensée autonome, structurée autour d'un objectif simple :

Comprendre ce qu'on fait, et pourquoi on le fait.

Au-delà de la découverte (ou de la redécouverte) du **déplacement des pièces**, les élèves découvrent les règles spéciales comme le **roque**, la **prise en passant** et apprennent à reconnaître les situations de **nulle**.

Le **PIF** (prendre, interposer, fuir) est introduit comme premier outil de réflexion face à un échec.

Les notions de **valeur des pièces**, d'**échanges** favorables ou défavorables et de **défense** sont développées à travers des situations concrètes.

L'objectif est d'amener les élèves à réfléchir avant d'agir, notamment dans la partie consacrée à la **réflexion à court terme**. Ils apprennent également à lire et écrire les coups grâce à l'introduction de la **notation**.

Enfin, plusieurs mats élémentaires sont étudiés : le **mat de l'Escalier** et le **mat Roi-Dame**, qui posent les bases de la technique en finale.

DÉCOMPOSITION DE L'ÉCHIQUIER

Avant de jouer aux échecs, apprenez à lire l'échiquier. Comme une carte ou un terrain de sport, il a des zones, des repères, et un vocabulaire spécial. Observez-le, maîtrisez-le et comprenez-le !

COMBIEN DE CASES ?

L'échiquier est un carré composé de 64 cases : 8 colonnes et 8 rangées.

Les colonnes sont repérées par des lettres : **a à h**.

Les rangées sont repérées par des chiffres : **1 à 8**.

Une case est repérée par une lettre + un chiffre, comme e4, h7, b2...

Vous pouvez indiquer une case aux élèves et demander de la repérer. Par exemple, la case f5 pour introduire la notation. Insistez sur la lettre d'abord et le chiffre en second.

COMPOSITION DE L'ÉCHIQUIER

Chaque case est noire ou blanche.

Attention : la case en bas à droite doit toujours être blanche.

Sur l'échiquier, les colonnes sont verticales, les rangées sont horizontales, et les diagonales en biais (comme les pentes d'un toboggan).

Vous pouvez reprendre l'exemple de votre case f5. Mettre en valeur la colonne f avec votre doigts sur l'échiquier, la rangée 5 et la diagonale b1-h7.

LES ZONES DE L'ÉCHIQUIER

Montrez chaque zone avec votre doigts en prenant le temps nécessaire.

Le petit centre

Ce sont les 4 cases du milieu : **d4, d5, e4, e5**,

Elles sont les plus importantes au début de la partie.

Celui qui contrôle le centre a plus d'espace et de mobilité.

Contrôler signifie que l'on attaque une case ou une zone ou que l'on possède des unités sur ces mêmes cases.

Le grand centre

Il comprend les 12 cases autour du petit centre et le petit centre.

Il est un peu plus large, mais toujours essentiel pour le jeu.

On y place souvent ses pièces mineures (Cavalier-Fou) en début de partie.

L'aile dame et l'aile roi

On appelle aile roi les colonnes **e, f, g, h**.

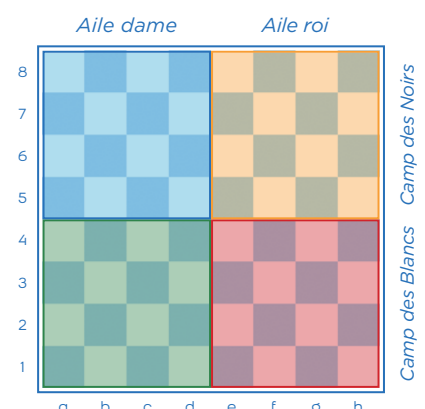
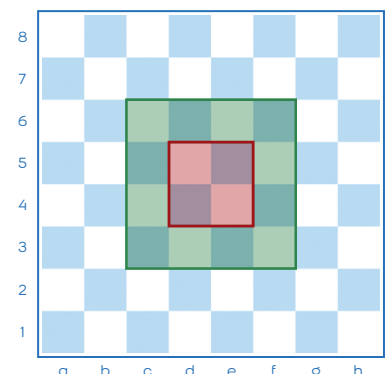
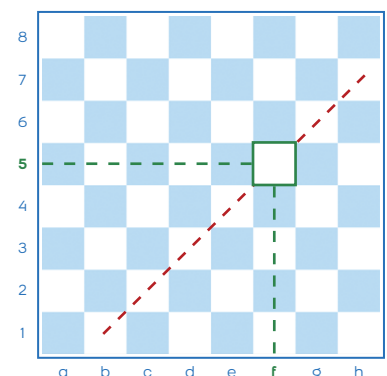
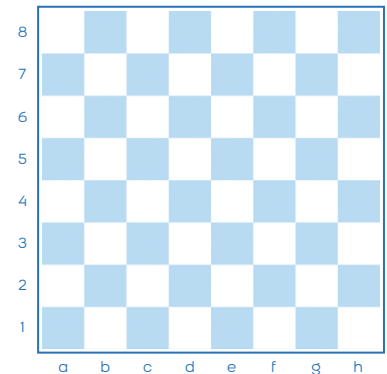
Et aile dame les colonnes **a, b, c, d**.

Cela permet de mieux parler de l'action d'un côté ou de l'autre de l'échiquier.

Si des unités blanches entrent dans le camp des Noirs, alors elles récupèrent de l'espace, le terrain de jeu s'agrandit et devient plus agréable !

CONCLUSION

L'échiquier est bien plus qu'un simple plateau : c'est un terrain de jeu avec ses zones, ses repères et ses règles. Bien le connaître, c'est déjà commencer à jouer comme un pro !



Camp des Blancs
Camp des Noirs

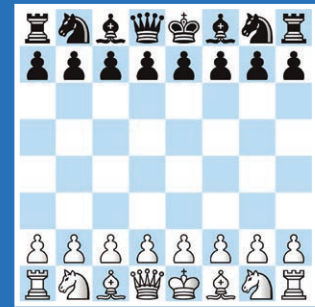
DÉPLACEMENT DES PIÈCES

MOT-CLÉS

Tour : rangée / colonne
 Fou : diagonale
 Dame : Tour + Fou
 Roi : à protéger !
 Cavalier : en L
 Pion : petit soldat
 Case blanche en bas à droite
 Dame sur sa couleur

INTRODUCTION

Le jeu d'échecs possède de nombreuses pièces différentes et toutes les maîtriser peut sembler difficile ! Mais en réalité, c'est un jeu d'enfant. Regardons cela d'un peu plus près et vous pourrez jouer d'ici quelques minutes.



Position initiale

LA TOUR

La Tour se déplace comme les murs d'un château. C'est-à-dire tout droit : en colonne et en rangée. Elle peut aller aussi loin qu'elle le veut tant qu'il n'y a pas d'obstacle devant elle.

Ici, la Tour peut aller en e1, en c4 par exemple.

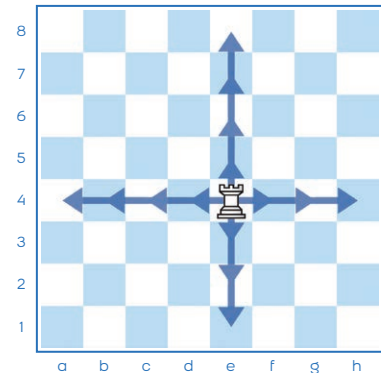
Combien de coups lui faudra-t-elle pour aller sur la case a1 ?

Réponse attendue : Deux ! Elle passe via a4 puis a1, ou via e1 puis a1.

Très bien ! Elle passe d'abord par la rangée puis la colonne, ou l'inverse. Et maintenant, si elle part de a1 pour aller en h8 ?

Réponse attendue : Deux encore ! Dès qu'elle doit changer de rangée ET de colonne, il lui faut 2 coups.

► **En début de partie, les Tours sont placées dans les coins, comme les tours d'un château.**



Montrez bien avec votre doigt puis avec la pièce les déplacements possibles. La visualisation des lignes n'est pas une évidence pour tous.

LE FOU

Et le Fou ? Savez-vous ce qu'est une diagonale ?

Réponse attendue : Oui ! Ce sont des lignes formées par le coin des cases.

Alors bravo, vous savez déplacer un Fou ! Il se déplace sur les diagonales, aussi loin qu'il le veut, tant qu'il n'est pas bloqué.

Si je place un Fou en e4, où peut-il aller ?

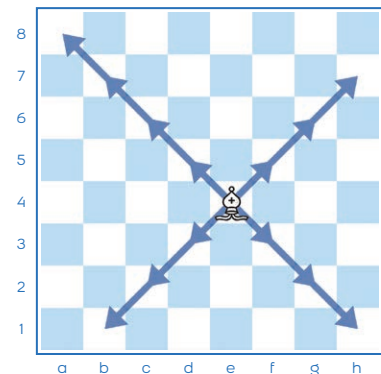
Réponse attendue : (énumération des cases)

Très bien. Que peut-on dire de ces cases ?

Réponse attendue : Elles sont toutes blanches !

Exact ! Un Fou qui commence sur une case blanche y restera toute la partie.

► **C'est pour cette raison que l'on a deux Fous au départ : un sur cases blanches et un sur cases noires.**



LA DAME

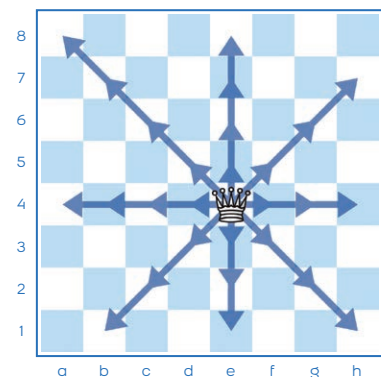
Maintenant que l'on connaît la Tour et le Fou, la Dame coule de source. Elle se déplace comme la Tour et comme le Fou, mais elle ne reprend pas les deux déplacements en même temps sinon elle serait bien trop forte ! La Dame peut donc aller en colonne, en rangée et en diagonale d'autant de cases qu'elle le souhaite. *Réaction attendue : Elle est trop forte !*

Oui, c'est la pièce la plus puissante du jeu ! C'est pour cette raison qu'il faut faire très attention à notre Dame pour ne pas la perdre trop facilement.

LE ROI

Le Roi est la pièce la plus importante du jeu. Il se déplace comme la Dame... mais uniquement d'une seule case.

Réaction attendue : Il n'est pas très fort alors...



Le déplacement de la Dame semblera maintenant très naturel ! Insistez tout de même pour montrer qu'elle ne reprend pas la Tour ET le Fou en même temps... Sinon elle serait bien trop forte.

Non, mais c'est lui qu'on doit protéger absolument ! On ne peut pas le manger. Aux échecs, on ne prend jamais le Roi : on le met en "échec" ou en "échec et mat".

Imaginez que je place une Tour en h5, que se passe-t-il ?

Réponse attendue : Le Roi peut se faire manger !

On dit alors que le Roi est en "échec". Mais comme il n'a pas le droit de se faire manger, vous devez le sauver ! (f6, e6, d6, f4, e4, d4).

Le Roi peut aller sur une des cases autour de lui, sauf sur celles où il se retrouve attaqué (d5, f5).

Imaginez que le Roi se rende en e6 et que je place une nouvelle Tour en g6, que se passe-t-il ?

Réponse attendue : Le Roi est de nouveau en échec ! Il faut qu'il fuit (d7, e7, f7 / pas sur la 6^e ni la 5^e rangée à cause des Tours).

Ok alors admettons Re7 et Th7+ !

Réponse attendue : d8, e8, f8

Re8 et maintenant je joue Tg8+

Réponse attendue : Il y a échec et mat ! Le Roi ne peut plus bouger et il est attaqué. Il est donc mat.

► Très bien, vous comprenez donc bien que le Roi est la pièce la plus importante du jeu car s'il est échec et mat, c'est la fin de la partie.

Attention, le Roi ne se mange pas !

Si vous avez un public assez jeune, vous pouvez dire que le Roi est un vieux papi. Il se déplace très lentement. C'est pour cette raison qu'il ne se déplace que d'une seule case autour de lui. Cela devrait les amuser et être plus percutant pour eux.

LE CAVALIER

Et maintenant, la pièce la plus étrange : le Cavalier ! Il se déplace en "L" : deux cases dans une direction, puis une case de côté. Il peut sauter par-dessus les autres pièces.

Si je place un Cavalier en e4, où peut-il aller ? Réponse attendue : c3, c5, d2, d6, f2, f6, g3, g5 ! Il change de couleur systématiquement. S'il part d'une case blanche, il arrivera sur une case noire et inversement.

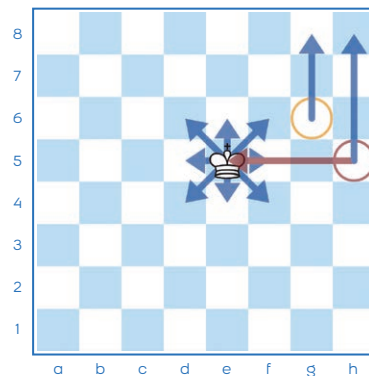
En plus, le Cavalier est un destrier, il est donc le seul à avoir le droit de sauter les obstacles.

LE PION

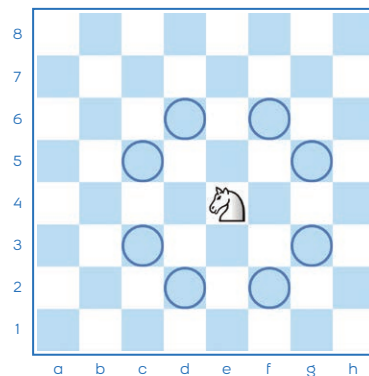
Enfin, parlons des pions. Tout d'abord c'est une unité qui ne recule jamais. Les pions avancent toujours droit devant eux. Lorsqu'ils n'ont pas encore bougé, ils peuvent avancer d'une ou de deux cases puis seulement d'une seule case. Réaction attendue : Il n'est pas très fort.

Effectivement, on les associe souvent aux petits soldats. Mais, ils ont une particularité : ils ne mangent pas comme ils se déplacent. Ils mangent uniquement en diagonale (d'une seule case).

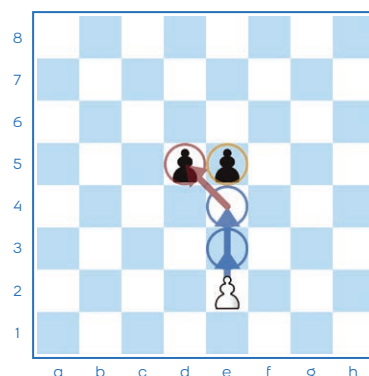
Si un pion est en e4, il est alors bloqué par le pion e5 mais il peut capturer en d5. Donc il avance tout droit, mais il mange de travers ! Et s'il arrive tout au bout... il a le droit de se transformer en n'importe quelle pièce !



Placez une première Tour noire en h5 puis déplacez le Roi en e6 et placez une deuxième Tour noire en g6. C'est une première introduction au mat de l'Escalier.



Faites un L avec votre doigt (pouce et index) sur l'échiquier pour simplifier le geste et la visualisation. En disposant un pion devant le Cavalier, montrez qu'il peut sauter par dessus, sans le manger.



Après l'exposé sur le pion, mettez la position initiale et laissez là au tableau. Mettez l'accent sur le placement de la Dame sur sa couleur et la case blanche en bas à droite.

CONCLUSION

Maintenant que vous maîtrisez toutes les pièces, vous allez pouvoir jouer et en profiter pleinement !

Un grand joueur d'échecs disait : « Il faut cinq minutes pour apprendre à jouer aux échecs, mais toute une vie pour les maîtriser. » (Irving Chernev).

Nous tâcherons à présent de comprendre le jeu !

LE PETIT +

Pour cette première leçon, il y a des chances que très peu de monde soit en réalité concerné. De nombreux élèves savent déjà déplacer les pièces avant de venir en club. Réalisez malgré tout ces explications à tous, car certaines règles ne sont pas forcément bien acquises surtout sur le Cavalier et le pion.

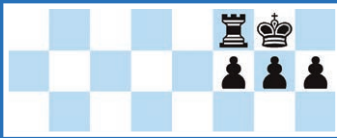
Vous pouvez vous mettre sur un échiquier (pas le mural) pour cette première leçon car il est important que les élèves comprennent à l'aide des mêmes pièces qu'ils utiliseront pour jouer aux échecs. La notion de vision 2D et transformation en 3D est difficile surtout pour les plus jeunes.

Prenez le temps avec eux pour ne pas en perdre ou encore les frustrer.

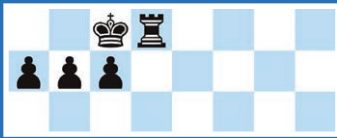
« Les échecs, ça ressemble à une bataille de châteaux forts. Il y a même des dragons (tout en désignant les Cavaliers). »

Bastien, 4 ans (1 semaine d'échecs)

LE ROQUE



Petit roque



Grand roque

INTRODUCTION

Le roque est un coup spécial qui permet de mettre son Roi à l'abri tout en activant une Tour.

C'est un coup fondamental dans l'ouverture à ne jamais oublier !

CONCLUSION

Le roque est un coup essentiel à réaliser dès que possible pour sécuriser son Roi.

N'attendez pas trop longtemps, sinon il pourrait être trop tard !

UN COUP SPÉCIAL

Le roque est le seul coup qui permet de déplacer deux pièces à la fois : **le Roi et une Tour**.

Le Roi avance **de deux cases vers une Tour**, et la Tour passe par-dessus le Roi pour se placer à côté.

On peut roquer à l'aile roi (petit roque) ou à l'aile dame (grand roque).

CONDITIONS

On ne peut pas roquer si :

- le Roi ou la Tour **a déjà bougé**. Ici, le Roi noir est en d8.
- il y a des pièces entre le Roi et la Tour.
- si le Roi est **en échec**.
Montrez le Fou b4 qui fait échec.
- s'il **arrive sur une case attaquée**. Après O-O-O, le Roi est attaqué (c1).
Prenez le Fou b4 et posez-le en g5.
- s'il **traverse un échec**. Après O-O-O, le Roi traverse un échec (d1).
Déplacez le Fou en g4.

OK, MAIS POUR QUOI FAIRE ?

Le roque met le Roi en sécurité **derrière une rangée de pions**.

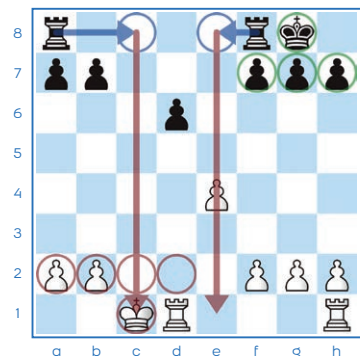
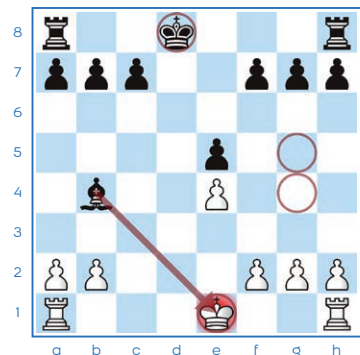
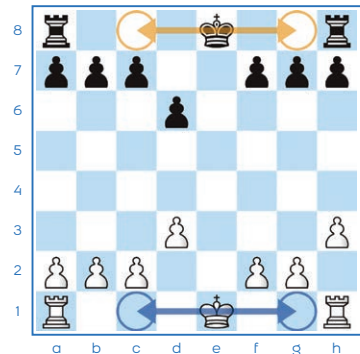
Il permet aussi de rapprocher une Tour du centre de l'échiquier pour la rendre plus active. Le grand roque est généralement plus dangereux que le petit roque.

Nous verrons plus tard qu'un Roi qui reste au centre se retrouve très vulnérable.

LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Le roque est sans doute l'une des notions les plus importantes aux échecs à un niveau débutant. Plus largement, la sécurité du Roi est la priorité numéro une dans toute partie. Utilisez les diagrammes relatifs à cette leçon pour illustrer vos propos.

À ce stade, les élèves n'en ont pas encore pleinement conscience, et c'est tout à fait normal. L'objectif ici n'est pas d'en faire un concept central tout de suite, mais de faire infuser cette idée progressivement à travers vos explications. N'hésitez pas à y revenir régulièrement dans vos commentaires, vos questions ou vos démonstrations. Cela servira d'introduction naturelle à la thématique plus approfondie de la **Sécurité du Roi**, qui sera traitée dans une partie complète spécifique. Le roque participe déjà à cette logique, même si les élèves ne la formalisent pas encore.



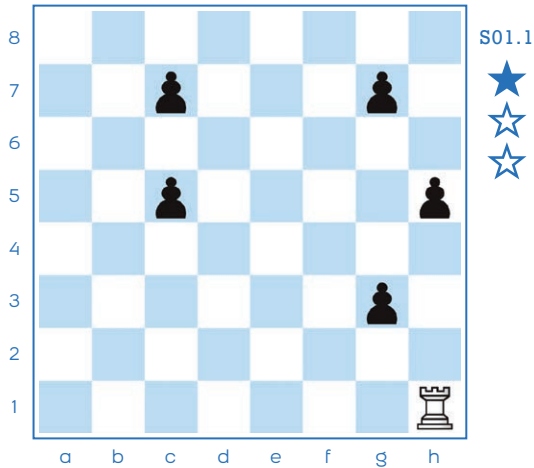
POUR ALLER PLUS LOIN

Avec les jeux de l'école autonome, rien de mieux que de commencer par les **Parcours**. Simples, efficaces, les élèves pourront apprendre les déplacements ou même consolider leur connaissances par ce premier type de jeux ludiques.

Les élèves qui connaissent déjà le déplacement des pièces peuvent s'occuper pendant que vous apprenez aux autres, les règles fondamentales.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

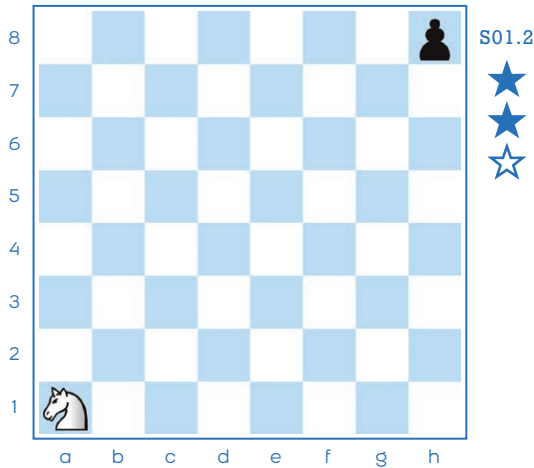


S01.1



En utilisant le chemin le plus rapide, mangez tous les pions avec la Tour !

Tour prend : h5-c5-c7-g7-g3.

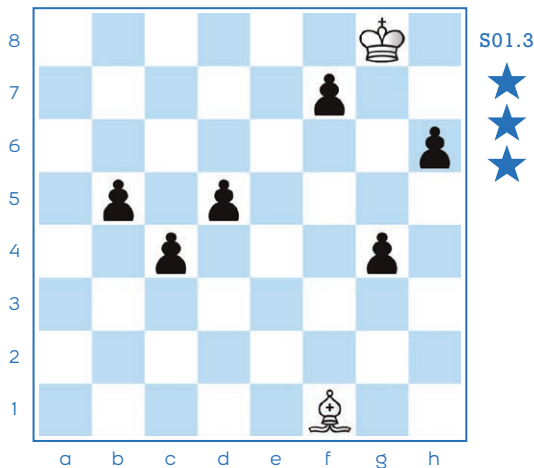


S01.2



Par quel chemin peut passer le Cavalier pour atteindre la case h8 ?

b3-c5-e6-f8-g6-h8 ou c2-e3-f5-h6-f7-h8...



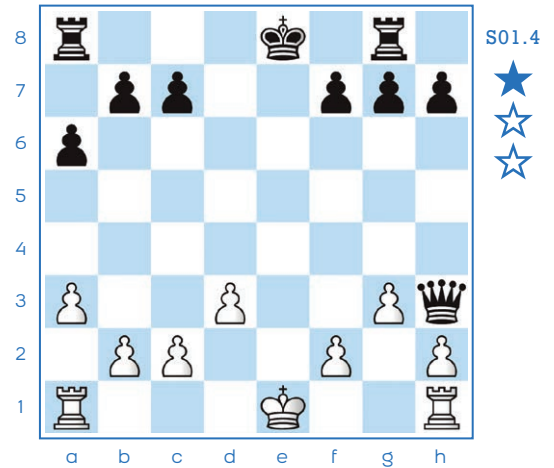
S01.3



Comment le Fou peut-il rejoindre son Roi sans prendre ni alerter les gardiens (pions) ?

Fe2-d1-c2-h7-g8.

EXERCICES THÉORIQUES

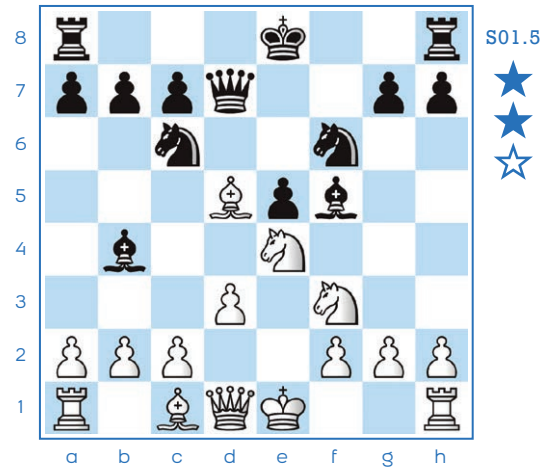


S01.4



Les Blancs peuvent-ils roquer ? Et les Noirs ? Pourquoi ?

*0-0 (Blancs) : Non, Dh3 attaque f1.
0-0 (Noirs) : Non la Tour a déjà bougé.
0-0-0 (Blancs et Noirs) : Oui !*

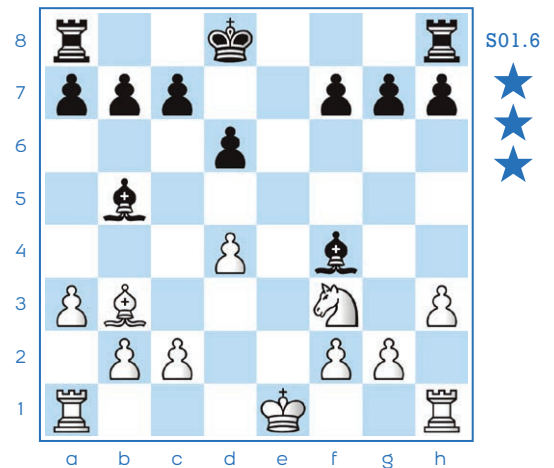


S01.5



Même question.

*0-0/0-0-0(Blancs):Non, le Roi est en échec par le Fou b4.
0-0 (Noirs) : Non, le Fou contrôle g8.
0-0-0 (Noirs) : Oui !*



S01.6



Même question.

*0-0 (Blancs) : Non, le Roi traverse un échec (f1).
0-0-0 (Blancs) : Non, le Fou contrôle c1.
0-0 et 0-0-0 (Noirs) : Non, le Roi a déjà bougé.*

SEMAINE 2 – LEÇON THÉMATIQUE

SAUVER LE ROI (PIF)

MOT-CLÉS

Prendre
Interposer
Fuir
Sortie de secours

INTRODUCTION

Aux échecs, protéger son Roi est essentiel. Pour gagner, il faut faire échec et mat. Mais pour y arriver, il faut d'abord savoir donner échec... Et aussi savoir s'en défendre !

Apprenons le "PIF" !

RAPPEL

DÉPLACEMENT DES PIÈCES

- Colonne / Rangée
- Diagonale
- Petit roque / Grand roque
- Mat

PRENDRE

Recherchez les coups d'échecs, y compris ceux que votre adversaire pourrait vous porter !

Dans cette position, comment les Noirs peuvent-ils faire échec ?

Réponse attendue : 1...Db1+, 1...Dc1+, 1...Dd1+ et 1...Dxf2+

Pour les 3 premiers échecs, le Roi ne peut plus se déplacer... Mais est-ce le seul élément à vérifier pour conclure qu'il y a bien mat ? C'est le sujet de la leçon d'aujourd'hui.

Il existe 3 éléments à connaître pour s'assurer qu'il y a bien mat ! Inversement, il existe 3 solutions pour s'en sortir.

Prenons le coup 1...Dd1(+). Ici, le Roi est-il bien "échec" ?

Réponse attendue : Oui, il est échec par la Dame.

Le Roi peut-il se déplacer ?

Réponse attendue : Non, la Dame attaque toute la 1^{ère} rangée.

Pourtant, il n'y a pas mat ! Alors, quelle est cette première solution ?

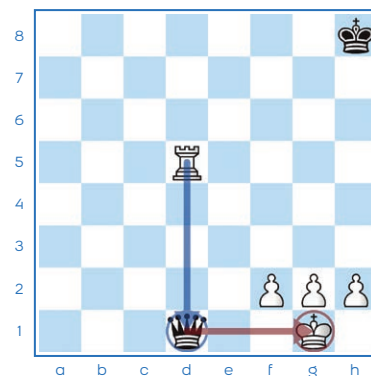
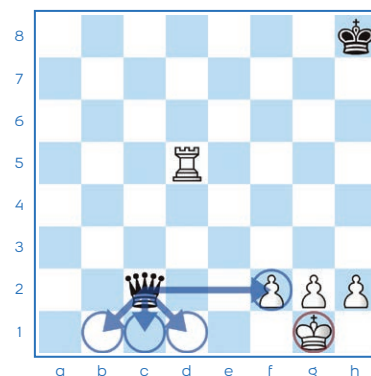
Réponse attendue : La prise ! Prendre la pièce qui attaque le Roi.

Dans le cas présent, quelle est la solution ?

Réponse attendue : 2.Txd1.

► La prise doit être le premier réflexe ! Pour se faire, identifiez les différentes prises de pièces possibles dans chaque position.

★ Phrase clé : Le "P" de PIF ! Prendre la pièce qui attaque !



INTERPOSER

Les prochaines positions ont été pensées afin de minimiser le temps d'installation des pièces.

Voici une nouvelle possibilité !

À présent, regardez cette position, peut-on capturer la Dame ?

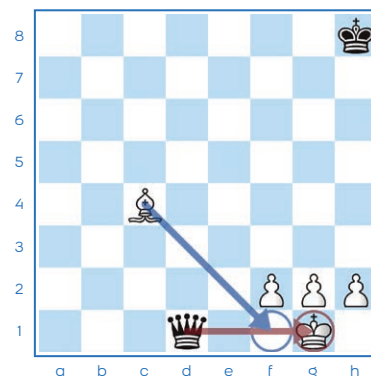
Réponse attendue : Non !

Le Roi est-il mat ?

Réponse attendue : Non ! Le Fou s'interpose en f1 pour parer l'échec.

► Et oui ! C'est le deuxième moyen pour se défaire d'un échec. Il suffit de mettre une pièce entre le Roi et la pièce qui attaque le Roi. Cela crée une sorte d'obstacle, de barrière protectrice. Comme si nous avions dressé un mur. On appelle cela, l'interposition.

★ Phrase clé : Le "I" de PIF : interposer une pièce entre l'attaquant et le Roi !



Après une période d'observation et la réponse des élèves, déplacez le Fou et montrez que l'attaque est parée.

FUIR

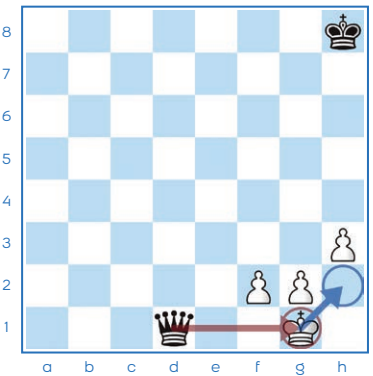
Voici le dernier cas, celui que les débutants utilisent le plus souvent, sans prendre le temps d'y réfléchir. N'est-ce pas ?

Sur quelle case le Roi s'échappe-t-il ?

Réponse attendue : La case h2.

- Le Roi s'échappe en h2, une option plus évidente. Comme vous pouvez le constater, les Blancs avaient prévu une "sortie de secours" pour éviter le mat en cas de menace.

★ Phrase clé : Le "F" de PIF : Fuir la menace !



Montrez le déplacement du pion h2 en h3 afin de mettre en valeur l'importance de la "sortie de secours".

Avec le pion en h2, c'est mat.

BIEN CHOISIR

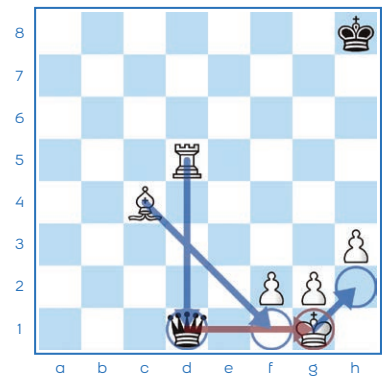
Très bien, nous avons passé en revue toutes les possibilités. Alors, d'après vous, quelle est la meilleure des options ?

Utilisez le PIF dans l'ordre, pas de panique !

Réponse attendue : La prise ! On gagne une Dame et on élimine la menace.

- Il est très important de regarder toutes les options avant de prendre une décision.

★ Phrase clé : La fuite n'est pas toujours la meilleure option !



Ici, l'intérêt est de remontrer chaque option et de voir quelle est la meilleure.

CONCLUSION

Apprendre comment parer un échec permet à la fois d'anticiper les menaces adverses mais aussi de voir si votre adversaire pourra se sortir de l'attaque que vous lui orchestrez.

LE PETIT +

Pour cette première leçon en groupe, privilégiez une approche courte, rythmée et participative.

Les élèves associent souvent les cours magistraux à l'école et peuvent vite décrocher.

N'oubliez pas : ici, l'éveil aux échecs est une activité de loisir.

Faites en sorte que ce moment soit à la fois formateur et plaisant pour tous.

« J'avais vu qu'il voulait me mater ! J'ai fait une "sortie de secours" et du coup j'ai pu m'enfuir ! »

Eléna, 7 ans (3 semaines d'échecs)

LE MAT DE L'ESCALIER



Cote / cote



Opposé

INTRODUCTION

Le mat de l'Escalier est l'un des mats les plus classiques aux échecs.

Facile à exécuter, il se réalise avec deux Tours contre un Roi.

On peut aussi le réaliser avec une Dame et une Tour, ce qui simplifie encore davantage la tâche.

CONCLUSION

Ce mat est très simple :

- deux Tours
- bien réaliser les barrières
- et on coulisse doucement
- Attention ! Ne perdez pas une Tour bêtement.

BARRIÈRE

La première étape consiste à restreindre l'activité du Roi.

Pour cela, nous créons une barrière avec une Tour. Ensuite, on mobilise la seconde Tour pour poursuivre l'attaque et faire échec. Le Roi est forcé de reculer, et cette Tour prend alors le relais en créant une nouvelle barrière. L'escalier se dessine.

1.Th3 crée une barrière sur la 3^e rangée. **1...Rd4** **2.Ta4+** **2...Rc5**

L'ASCENSION

À chaque étape, il est important d'identifier quelle Tour réalise la barrière et quelle Tour fait "échec". **Comment poursuivre ?**

3.Th5+ La Tour produit l' "échec" et fait maintenant office de barrière.

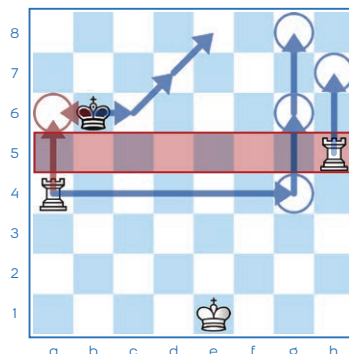
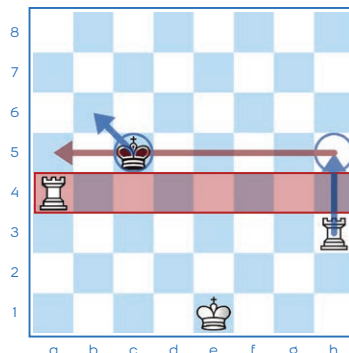
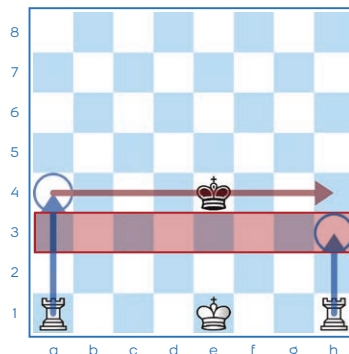
3...Rb6 Si les Tours ne sont pas attaquées, leurs rôles changent simultanément.

COURAGE FUYONS

Après quelques coups, le Roi peut s'approcher des Tours.

Si celles-ci ne bougent pas et que nous persistons dans la méthode, le Roi risque de les capturer. Si la Tour est, ou va être attaquée, déplacez là de l'autre côté de l'échiquier en conservant la même barrière et en ne gênant pas votre escalier.

4.Tg4 Rc6 **5.Tg6+** Repousse la barrière. **5...Rd7** La méthode continue **6.Th7+** **Re8.** **7.Tg8#**



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Le mat de l'Escalier est l'un des mats les plus simples et les plus accessibles pour les élèves. Il devient très compréhensible si l'on insiste bien sur la création de "barrières" avec les pièces lourdes, et c'est une excellente occasion pour introduire une première méthode de résolution pas à pas.

Ce mat est aussi un bon support pour vérifier l'application de la méthode PIF, notamment le réflexe de fuite du Roi.

Prenez le temps de construire l'apprentissage en deux étapes : d'abord contre un Roi qui ne se défend pas, puis contre un Roi qui tente de s'échapper.

Enfin, il est essentiel de faire pratiquer activement les élèves, dans un sens puis dans l'autre, en observant leurs coups avec eux pour repérer d'éventuelles erreurs et ancrer le mécanisme.

POUR ALLER PLUS LOIN

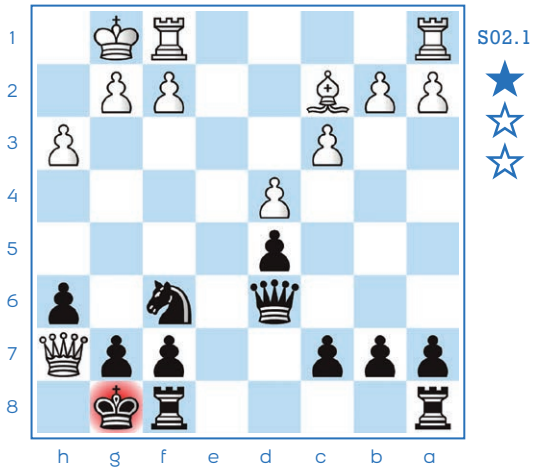
Les jeux **École autonome** permettent d'approfondir chaque notion en autonomie. Cela permet de vous dégager du temps pour les plus jeunes ou ceux en difficulté et de laisser les autres progresser à leur rythme.

Il est important d'instaurer un cadre calme et autonome dès le début.

Les élèves prendront l'habitude et cela facilitera votre année d'apprentissage.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

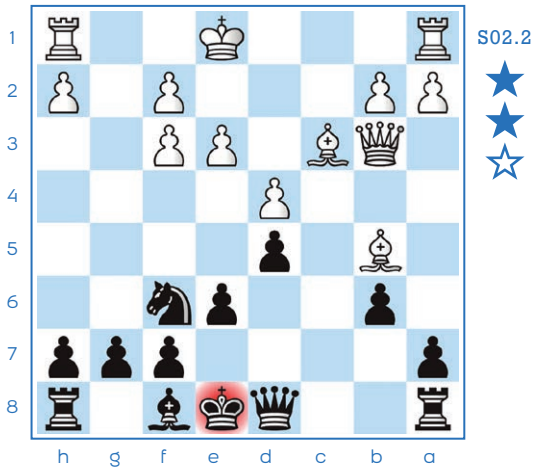


S02.1



Les Noirs ont-ils un moyen de s'en sortir ?

1...Cxh7 gagne la Dame.

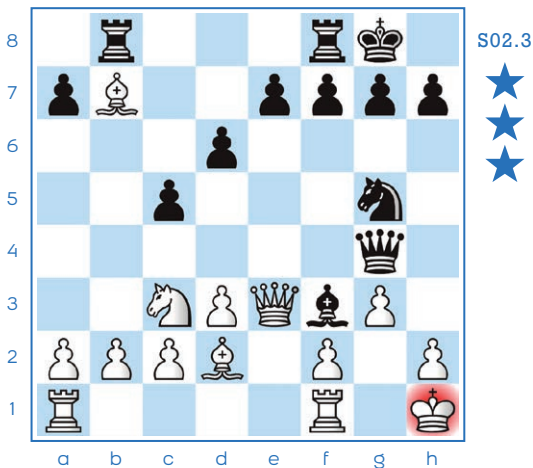


S02.2



Les Noirs ont-ils un moyen de s'en sortir ?

1...Cd7! (1...Dd7 2.Fxd7 ou 1...Re7 2.Fb4+ Dd6 3.Fxd6+ Perd la Dame.)



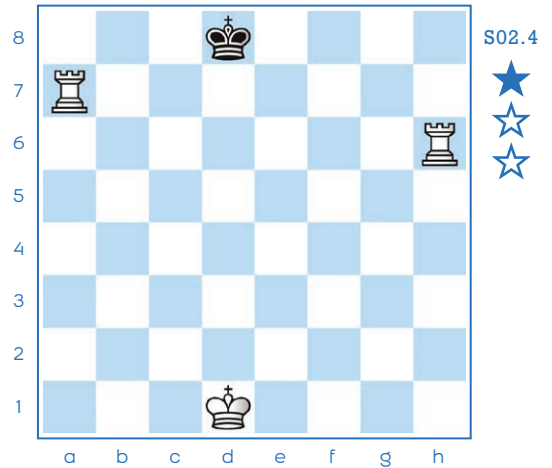
S02.3



Quelle est la meilleure défense blanche ?

1.Fxf3 (1.Dxf3 ? Cxf3 // 1.Rg1 ?? Ch3#)

EXERCICES THÉORIQUES

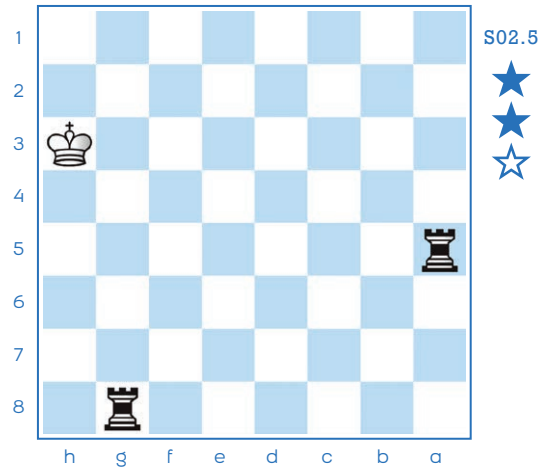


S02.4



Mat de l'escalier en 1 coup !

1.Th8#

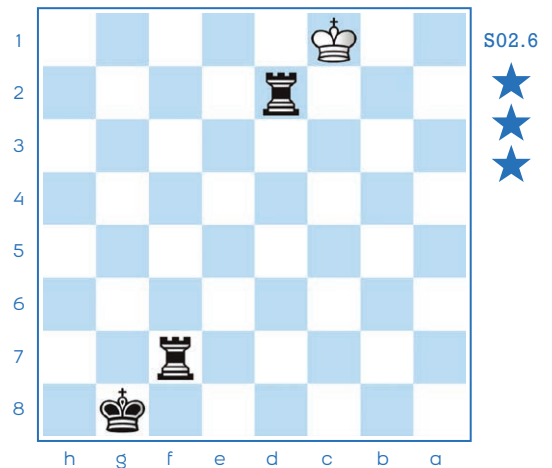


S02.5



Trait aux Noirs : Mat en 1 coup !

1...Th5#



S02.6



Mat en 2 coups !

1...Th2 (1...Tg2 et 1...Tff2 fonctionnent aussi) 2.Rd1 Tf1#

SEMAINE 3 – LEÇON THÉMATIQUE

LA VALEUR DES PIÈCES

MOT-CLÉS

Pion = 1 pt
 Roi = ∞
 Pièces mineures = 3 pts
 Tour = 5 pts
 Dame = 9 pts

INTRODUCTION

Aux échecs, connaître la valeur des pièces est très important. Cela vous aide à évaluer les échanges et à ne pas perdre de pièces importantes sans raison. Dans les parties de bons niveaux, la valeur des pièces présentes sur l'échiquier est la même ou très proche pour les deux joueurs.

RAPPEL

SAUVER LE ROI ! (PIF)

- Prendre
- Interposer
- Fuir
- Sortie de secours

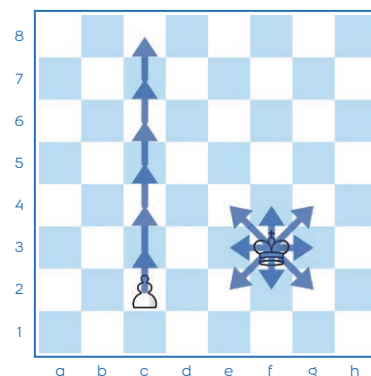
LE SOLDAT ET LE ROI

Généralement, celui qui possède le plus de points sur l'échiquier dispose d'une meilleure position.

À votre avis, quelle est l'unité la plus faible du jeu ?

Réponse attendue : Le pion.

- ▶ **Commençons par l'unité la plus simple : le pion. On peut le considérer comme une valeur de base, une sorte d'"étalon-mètre" aux échecs. Sa valeur est de 1 point, ce qui est logique puisqu'il a des mouvements limités et une portée réduite. C'est une pièce peu puissante... mais pas sans importance !**



Passons au Roi. Combien vaut-il selon vous ?

Réponse attendue : Le Roi ne peut pas être mangé ! Nous ne pouvons pas lui attribuer de valeur.

- ▶ **Et oui ! En réalité, il devrait disparaître au moment où il est en position "d'échec et mat" mais il ne peut pas être mangé. Certains lui attribuent une valeur dite "infinie". Nous apprendrons que le Roi possède une grande valeur théorique en finale...**

★ **Phrase clé : Le pion vaut 1 point et le Roi n'a pas de valeur ou une valeur infinie.**

LES PIÈCES "MINEURES"

À votre avis, combien de points vaut un Cavalier ?

Réponse attendue : 3 points. Il n'est pas très fort et c'est une pièce lente. Il a plus de valeur qu'un pion.

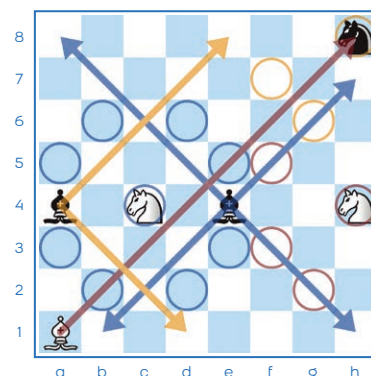
Pour atteindre la valeur d'un Cavalier, combien avons-nous besoin de pions ?

Réponse attendue : 3 pions donc 3 points.

Qu'en est-il du Fou ? Est-il de plus faible ou de plus grande valeur ?

Réponse attendue : Il a la même valeur que le Cavalier ! Il est plus rapide mais, contrairement au Cavalier, il ne dispose que d'une seule couleur sur laquelle se déplacer.

- ▶ **Le Fou et le Cavalier ne se déplacent pas partout sur l'échiquier, ce qui les rend un peu moins puissants. Leur valeur est de 3 points. On les appelle pièces "mineures" ou pièces "légères".**



Avant de poser vos questions, prenez le temps de revoir avec les élèves le déplacement des pièces, en comptant à chaque fois le nombre de cases qu'elles peuvent contrôler.

Cela permet de visualiser concrètement que le Cavalier et le Fou sont limités, et que leur efficacité dépend fortement de leur position sur l'échiquier (au centre, au bord, dans un coin). Ce n'est pas le cas, par exemple, de la Dame ou de la Tour, dont la portée reste supérieure quelque soit leur place.

LES PIÈCES "LOURDES"

À présent, passons aux pièces dites "lourdes".

Concernant la Tour, combien vaut-elle à votre avis ?

Réponse attendue : La Tour vaut 5 points ! Elle est plus mobile que le Fou et le Cavalier.

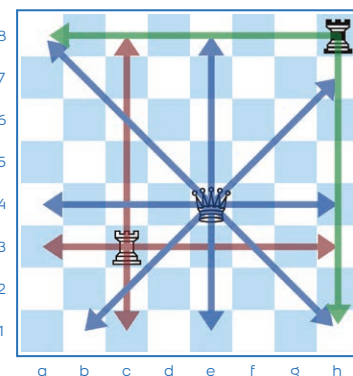
Elle vaut effectivement 5 points. En revanche, si elle est bloquée par les pions en début de partie, elle n'est pas très utile. On peut dire que sa valeur réelle augmente au fil de la partie, à mesure que les lignes de l'échiquier s'ouvrent et que les autres pièces disparaissent.

Que pensez-vous de la dernière pièce, la Dame ?

Réponse attendue : La Dame vaut 9 points !

Certains estiment qu'elle pourrait valoir 10 points, mais en réalité, elle reste légèrement moins forte que deux Tours. Elle n'en demeure pas moins la pièce la plus puissante du jeu, grâce à sa grande mobilité et sa capacité à attaquer rapidement.

- La Tour et la Dame sont des pièces qui peinent à se développer en début de partie, souvent bloquées par les pions. Mais une fois sorties, elles révèlent tout leur potentiel et deviennent redoutables.



Faites de même que précédemment avec la Tour et la Dame. Pour la Tour, montrez qu'elle contrôle le même nombre de cases, peu importe son positionnement sur l'échiquier.

VALEUR OUI, MAIS LE MAT PRIME !

À votre avis, la valeur des pièces est essentielle mais gagne-t-on systématiquement lorsque nous avons plus de matériel ?

Réponse attendue : Non ! C'est le mat qui met fin à la partie ! Ici, le Roi blanc est condamné.

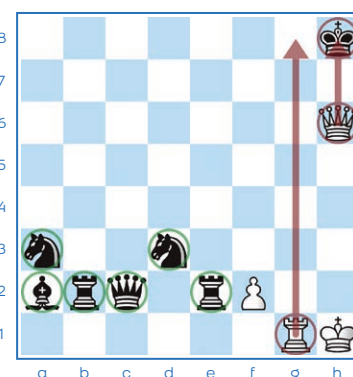
Comptez le matériel présent sur l'échiquier pour les deux camps :

Réponse attendue : 28 pts pour les Noirs et 15 pts pour les Blancs.

Petite astuce en passant, comptez toujours les points grâce aux pièces présentes sur l'échiquier... Ne comptez pas avec celles qui sont présentes en dehors. Ce qui compte, ce sont les pièces qui restent sur l'échiquier, pas celles qui ont été prises.

- N'oubliez jamais : l'objectif principal aux échecs, c'est de faire échec et mat à l'adversaire. Avoir plus de matériel ne suffit pas pour gagner mais y contribue grandement !

★ Phrase clé : La gourmandise est un vilain défaut.



Ajoutez des pièces coté noir s'il le faut afin d'accentuer la priorité qui est donnée au mat.

CONCLUSION

Connaître la valeur des pièces est un élément essentiel pour comprendre le jeu d'échecs. Ayez toujours cette notion en tête lorsque vous souhaitez capturer une pièce.

LE PETIT +

Encouragez les élèves à évaluer la valeur des pièces lors des échanges, lorsqu'ils jouent, lorsqu'ils réalisent un jeu ou encore un exercice.

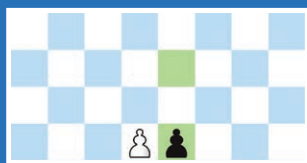
L'objectif est qu'ils acquièrent peu à peu le réflexe de comparer avant d'agir, ce qui facilitera leur compréhension des futures notions : les échanges et la défense.

« J'ai donné ma Dame... Mais je l'ai fait exprès ! Après j'ai maté. C'est le plus important non ? »

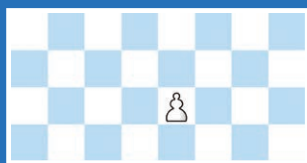
Gustave, 6 ans (1 mois d'échecs)

SEMAINE 3 – LEÇON THÉORIQUE

LA PRISE EN PASSANT



Avant



Après

INTRODUCTION

La prise en passant est un coup spécial ! Elle peut s'effectuer avec l'un de vos pions sur un pion adverse. Il suffit que l'adversaire avance de deux cases, en un seul coup, à côté du vôtre. Vous pourrez alors le prendre, comme s'il s'était arrêté en diagonale du pion. Ce coup n'est pour autant pas obligatoire !

CONCLUSION

Ce coup apparaît rarement dans une partie. Il est d'autant plus rare qu'il ne s'effectue qu'au moment de l'arrivée de la position type.

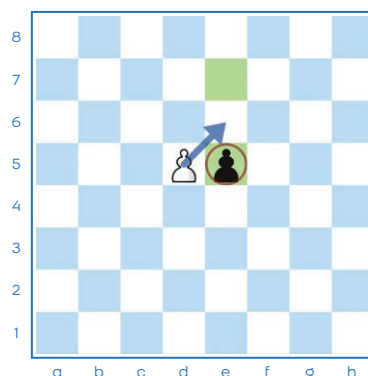
N'oubliez pas que, le coup aussi tentant soit-il, n'est pas pour autant obligatoire. Ce n'est pas toujours le meilleur coup.

POSITION TYPE

Nous avons ici la position typique de la prise en passant. Elle se produit lorsqu'un pion adverse avance de deux cases depuis sa position initiale (c'est-à-dire depuis la 2^e rangée pour les Blancs ou la 7^e pour les Noirs) et qu'il atterrit juste à côté d'un de vos pions. À ce moment précis, vous avez le droit de le capturer comme s'il n'avait avancé que d'une seule case. **1.dxe6 e.p.**

INSTANT "T"

Ce coup doit être joué immédiatement après ce déplacement de deux cases. Il n'est plus possible au tour suivant.



FONCTIONNE OU PAS

Dans les cas suivants : Est-ce que la prise en passant est possible ?

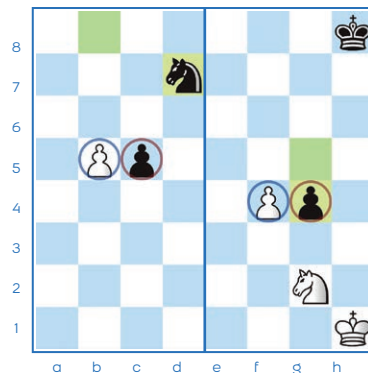
Montrez systématiquement le dernier coup de déplacement.

Cas 1 : Le dernier coup joué est celui du Cavalier.

Non, la prise en passant n'est pas autorisée : ce n'est pas un pion qui vient de bouger.

Cas 2 : Le pion adverse a avancé d'une seule case.

Non plus, pour faire une prise en passant, le pion doit avoir avancé de deux cases d'un seul coup.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

L'apprentissage de la prise en passant marque la fin du cycle d'apprentissage du déplacement de pièces. Pour autant, cela ne signifie pas que tous les élèves ont totalement assimilé ces notions.

C'est le moment idéal pour identifier ceux qui font encore des erreurs de déplacement et leur proposer un petit renforcement ciblé.

La suite du programme va s'accélérer avec l'arrivée des premières notions stratégiques : échanges, défenses, etc.

Autant de concepts qui demandent une base solide dans la compréhension des mouvements. Mieux vaut donc consolider maintenant les points faibles avant de passer à l'étape suivante.

POUR ALLER PLUS LOIN

La prise en passant peut être difficile à saisir pour les plus jeunes.

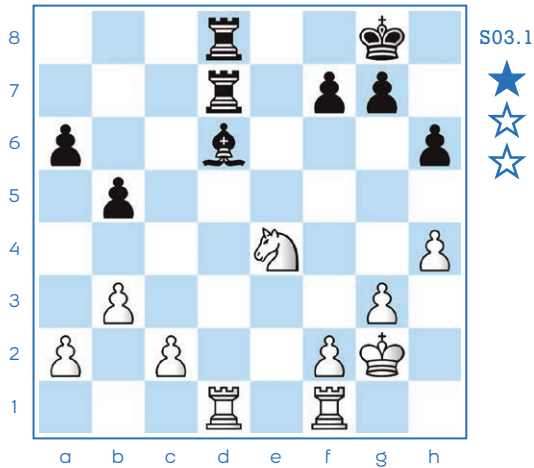
Certains ont de fausses idées à son sujet, tandis que d'autres sont juste dérouterés par le fait qu'il ne s'agisse pas d'un coup "normal".

Un excellent moyen de les aider à surmonter cette difficulté est de jouer à **Cap ou pas Cap ?** sur ce thème.

Cela leur permettra non seulement de mieux comprendre la règle, mais aussi de ne plus hésiter ou se poser des questions lorsqu'ils devront l'appliquer.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

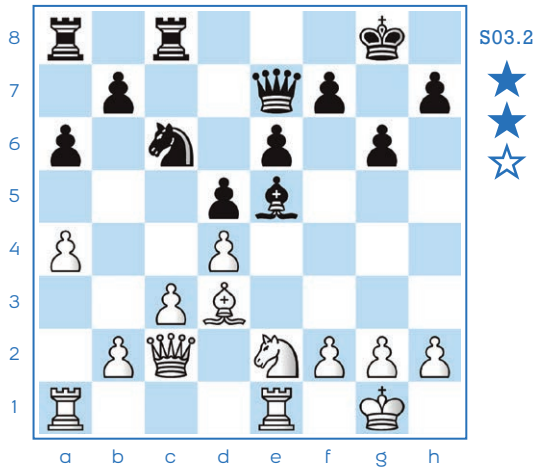


S03.1



Quel camp possède le plus de matériel ?

*Les Blancs possèdent un pion de plus.
Les Blancs : 19 pts. Les Noirs : 18 pts.*

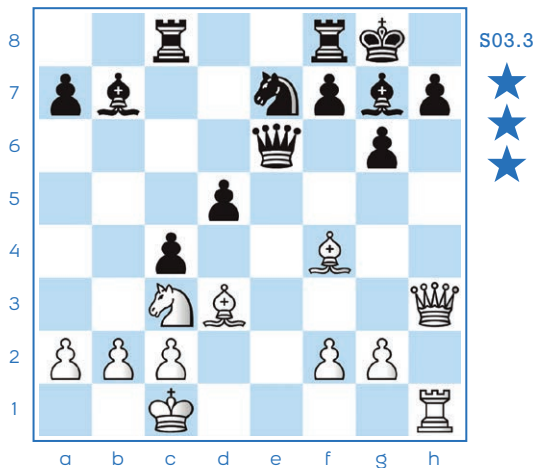


S03.2



Les Noirs viennent d'opter pour 1...Fe5. C'est une erreur, pourquoi ?

*1.dxe5 gagne un Fou. 1...Cxe5
3 pts contre 1 pt.*



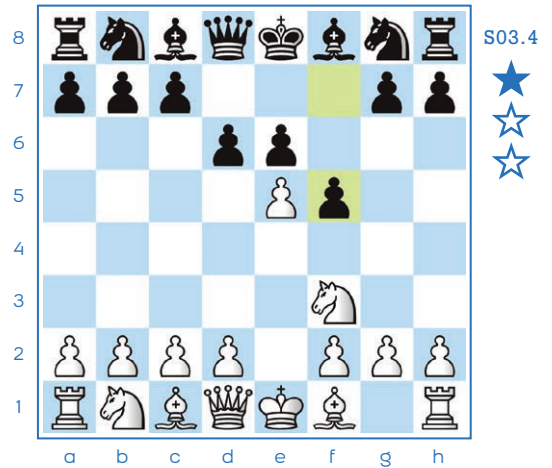
S03.3



Quel camp possède le plus de matériel ? Est-ce vraiment si grave ?

*Les Noirs possèdent plus de matériel
(1 Tour + 1 pion de plus) mais 1.Dh7#*

EXERCICES THÉORIQUES

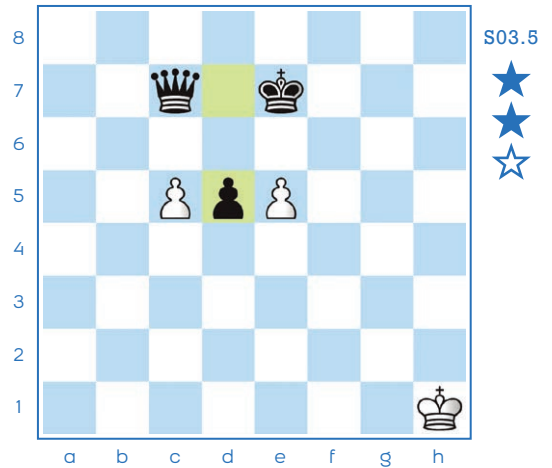


S03.4



Une prise en passant est-elle possible ?

La prise en passant est possible. 1.exf6 e.p.

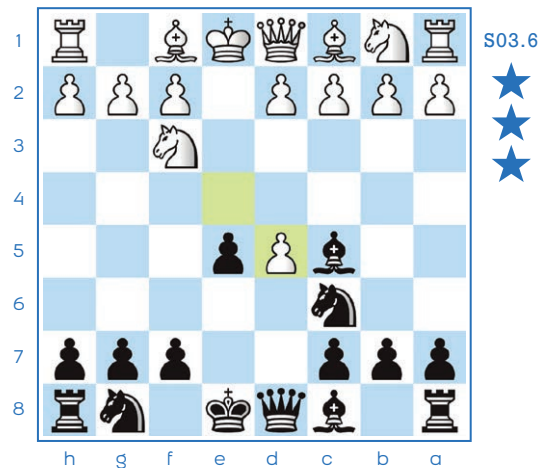


S03.5



La prise en passant est-elle possible ? Est-ce un bon coup ?

*1.cxd6 e.p. et exd6 e.p. sont possibles.
Les deux prises créent une fourchette Roi-Dame.*



S03.6



Existe-t-il une prise en passant dans cette position ?

*Non, aucune prise en passant n'est possible.
Le pion n'a pas avancé de deux cases.*

RÉFLEXION 1

MOT-CLÉS

Les "échecs"
 Les prises
 Le dernier coup adverse
 Vérifications et menaces

INTRODUCTION

Aux échecs, il faut bien réfléchir !
 Se poser les bonnes questions vous aide à éviter les erreurs de débutant, comme donner une pièce gratuitement ou ne pas voir un échec et mat.

RAPPEL

LA VALEURS DES PIÈCES

- Pion = 1 pt
- Roi = ∞
- Pièces mineures = 3 pts
- Tour = 5 pts
- Dame = 9 pts

ÉCHEC !

Si les Blancs jouent, combien d' "échecs" différents peuvent-ils faire ?

Réponse attendue : 8 "échecs" possibles : 1.Dxb4+, 1.Dc5+, 1.Dd6+, 1.Df4+, 1.Df6+, 1.Dxg7+, 1.Tf7+, 1.Fe7+

Faites citer tous les échecs aux élèves.

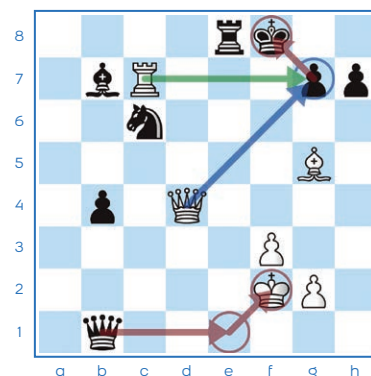
Un seul coup mène au mat en 1 coup ! Lequel ?

Vérifiez à l'aide du PIF.

Réponse attendue : **1.Dxg7#** Aucune pièce ne peut prendre la Dame ou s'interposer. Le Roi n'a aucun moyen de fuir, c'est mat.

- **Prenez toujours l'habitude de vérifier en premier si l'un de vos coups peut mettre le Roi adverse en échec. Cela peut révéler un mat caché ou provoquer un avantage décisif. Aidez-vous de la question : Y a-t-il des coups qui mettent le Roi adverse en échec ?**

Faites participer un maximum d'élèves. Veillez à ce que personne ne soit perdu ! Il s'agit d'un premier processus de raisonnement important qu'ils réutiliseront dans leurs parties.



LES PRISES

Une fois que l'on a vérifié les échecs, quelle est la deuxième chose essentielle à regarder ?

Réponse attendue : Les prises ! Voir si on peut capturer une pièce adverse.

Oui ! Et que doit-on aussi vérifier en même temps ?

Réponse attendue : Si une de nos pièces est attaquée et risquerait d'être prise.

Exactement ! Beaucoup de débutants laissent des pièces en prise sans s'en rendre compte. Comment éviter cela ?

Réponse attendue : En regardant bien l'échiquier avant de jouer et en listant les menaces.

- **Vérifiez quelles pièces sont attaquées et si vous pouvez en capturer une sans risque.**

Évitez les erreurs en vous posant les bonnes questions !

Mon adversaire a-t-il des pièces non protégées ?

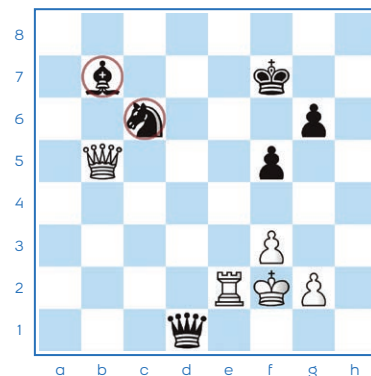
Y a-t-il des pièces adverses que je peux capturer ?

Ici, quelles sont les pièces noires qui ne sont pas protégées ?

Réponse attendue : La Dame en d1 et le Fou en b7.

Quelles sont alors les pièces que vous pouvez capturer ?

Réponse attendue : La Dame blanche capture le Fou en b7 gratuitement ! En plus c'est un coup d' "échec".



Faites appliquer le processus de réflexion correctement, prenez le temps de les questionner. C'est une étape importante de leur apprentissage.

COMPRENDRE LE DERNIER COUP ADVERSE !

Savoir quel coup vous allez jouer, c'est bien... mais n'oubliez pas que les échecs se jouent à deux ! Chaque fois que votre adversaire joue, méfiez-vous ! Il n'a pas joué au hasard...

Posez-vous toujours cette question :

*Que cherche-t-il à faire avec son dernier coup ? Menace-t-il un mat ?
Si oui, cherchez immédiatement une façon de vous en défendre !
Menace-t-il une de vos pièces ?*

Dans ce cas, votre prochain coup doit être un coup défensif pour sauver votre pièce d'une manière ou d'une autre.

Les Blancs viennent de jouer **1.Db5 !**

Qu'est-ce que l'adversaire cherche à faire ? Que menace la Dame ?

Réponse attendue : Le Fou en b7.

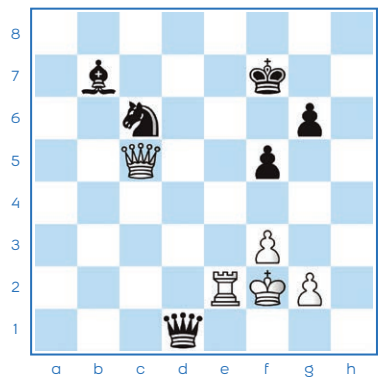
Comment parer la menace ?

Réponse attendue : 1...Dd7 défend le Fou ou 1...Fa8, le Fou fuit la menace.

Si les Noirs choisissent 1...Dd7, que se passe-t-il sur 2.Dxb7 ?

Réponse attendue : 2...Dxb7 gagne du matériel ! Une Dame contre un Fou, 9 pts contre 3 pts.

Insistez sur l'auto-questionnement, c'est la base de la réflexion !



AVANT DE JOUER, VÉRIFIEZ !

Comme nous le verrons dans la leçon sur les échanges, la valeur des pièces est très importante.

Avant de jouer un coup, vérifiez une dernière fois que votre adversaire ne pourra pas capturer votre pièce gratuitement, ou profiter d'un gain matériel.

Mon adversaire peut-il capturer ma pièce au coup suivant ?

Si la réponse est oui, réfléchissez à un autre coup !

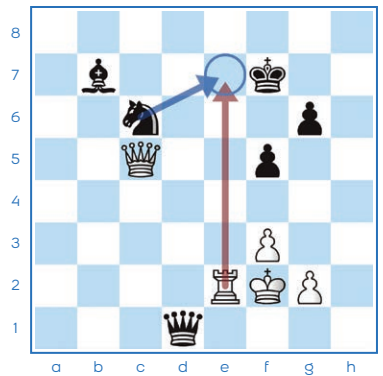
Dans cette position, les Blancs ont d'abord pensé à 1.Te7+, est-ce une bonne idée ?

Réponse attendue : Non, car 1...Cxe7 gagne la Tour. Si 2.Dxe7 alors 2...Rxe7.

► **Ne donnez jamais une pièce de grande valeur sans bonne raison. Chaque point compte !**

★ **Phrase clé : Vérifier, c'est le premier pas vers la victoire !**

Insistez sur la vérification du coup choisi. De cette façon, la plupart des erreurs sont évitées.



Invitez les élèves à faire en sorte que leurs pièces se protègent les unes les autres. Expliquez-leur qu'il est essentiel de garder leurs pièces connectées, capables de se défendre mutuellement, pour éviter les fautes tactiques.

CONCLUSION

Suivez ces 4 étapes dans l'ordre :

- vérifier les échecs
- regarder les prises
- comprendre le dernier coup adverse
- vérifier une dernière fois le coup choisi avant de jouer

Appliquez cette méthode à chaque fois que c'est votre tour vous aidera à progresser rapidement !

LE PETIT +

Cette notion peut sembler abstraite au premier abord pour les élèves, mais elle constitue le socle fondamental de toute réflexion stratégique.

Il est essentiel de la répéter encore et encore jusqu'à ce qu'elle devienne un automatisme. Une fois cette habitude intégrée, vous constaterez une nette amélioration dans leur jeu, et les autres concepts stratégiques s'enchaîneront naturellement.

En réalité, vous cherchez à faire réfléchir les élèves durant leurs parties.

« J'ai appliqué la méthode que tu nous as appris et j'ai joué 30 minutes ! »

Florent, 5 ans (1 mois d'échecs)

LA NOTATION

INTRODUCTION

Aux échecs, afin de suivre une partie ou de comprendre un enchaînement de coups, il existe un système de notation. En partie officielle, vous aurez une feuille avec une colonne pour écrire les coups blancs et une colonne pour écrire les coups noirs.

CONCLUSION

Les cases sont des coordonnées, les pièces ont des lettres pour être identifiées. Vous avez maintenant connaissance de la notation. Lors des prochains exercices, vous pourrez donc écrire les réponses comme un vrai joueur d'échecs !



LES CASES

L'échiquier est composé de colonnes et de rangées.

Les colonnes sont nommées par des lettres minuscules.

Les rangées sont nommées par des chiffres.

Lorsque l'on combine la lettre et le chiffre, on obtient une coordonnée de case. La lettre se trouve toujours au début.

LES PIÈCES

Chaque pièce est symbolisée par son initiale (la 1^{ère} lettre de son nom) en majuscule.

Le Roi s'écrit donc **R**.

La Dame : **D**

La Tour : **T**

Le Fou : **F**

Le Cavalier : **C**

Seul le pion n'a pas d'initiale. On n'écrit alors que la case d'arrivée.

PRISES, ÉCHECS, COUPS SPÉCIAUX

Une prise : on note l'initiale de la pièce qui prend, suivie d'un **X** puis la case d'arrivée. Pour les pions, on notera donc la colonne de départ puis **X** et la case d'arrivée.

Échec : un **+** à la fin du coup.

Mat : **#** à la fin du coup qui termine la partie.

Petit roque : **O-O** **Grand roque :** **O-O-O**

Prise en passant : comme une prise classique et à la fin **e.p.**

Promotion : Coup qui fait promotion suivi de = et l'initiale de la pièce promue.
(exemple : $a1=D$)

LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

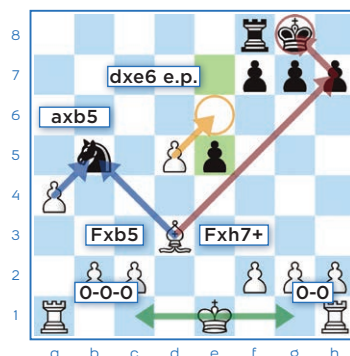
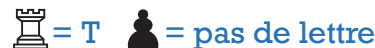
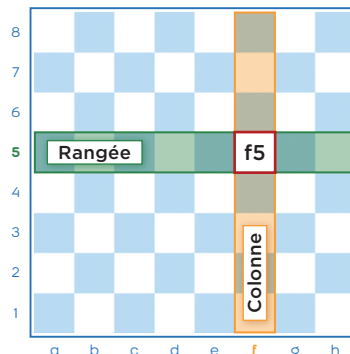
Nous entrons enfin dans la partie stratégique du jeu, en posant cette question-clé : "Comment apprendre à réfléchir aux échecs ?"

C'est une étape essentielle dans l'apprentissage, car elle marque le début de la compréhension réelle des coups joués.

Le mot "stratégie" peut parfois impressionner, même effrayer, surtout lorsqu'il est introduit dès les premiers mois d'apprentissage. Et pourtant... il s'agit de la base fondamentale du jeu d'échecs.

Il est donc important de l'aborder dès le début, sans complexe ni appréhension.

N'hésitez pas à en parler simplement, naturellement : la stratégie n'est pas un gros mot, c'est la clé de leur progression... et de leur plaisir de jouer !



POUR ALLER PLUS LOIN

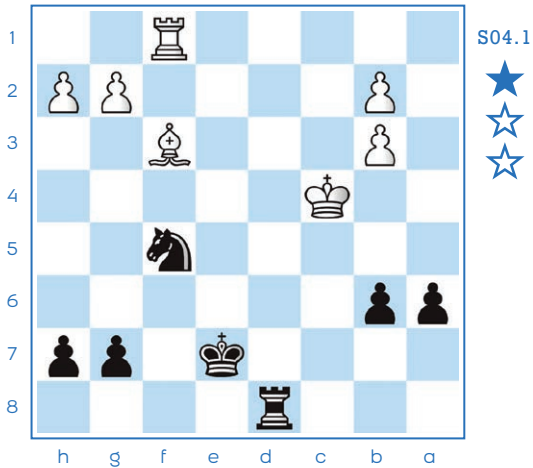
À l'aide du diagramme juste au-dessus, faites tester aux élèves la notation.

Vous pouvez aussi organiser un petit tournoi avec des feuilles de parties pour qu'ils apprennent dans des conditions réelles. Certains seront très réticents, d'autres très enjoués et contents de montrer leur partie à leurs parents en rentrant.

Encouragez les à noter régulièrement afin de libérer leur appréhension de la notation.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

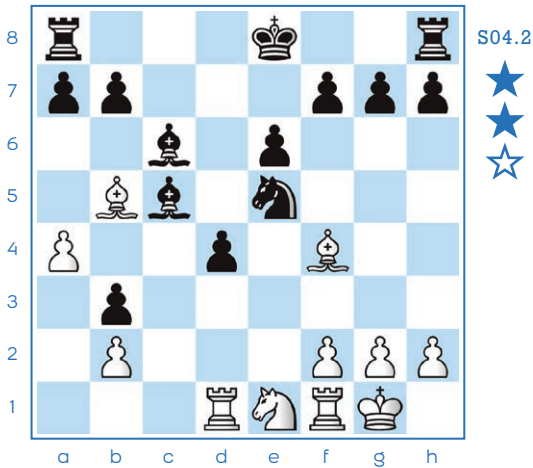


S04.1



Listez tous les coups qui font "échec".
Une solution gagne du matériel.

1...Ce3+ attaque le Roi et la Tour, c'est une fourchette. 2.Rc3 Cxf1 (b5+, Tc8+, Td4+, Cd6+).

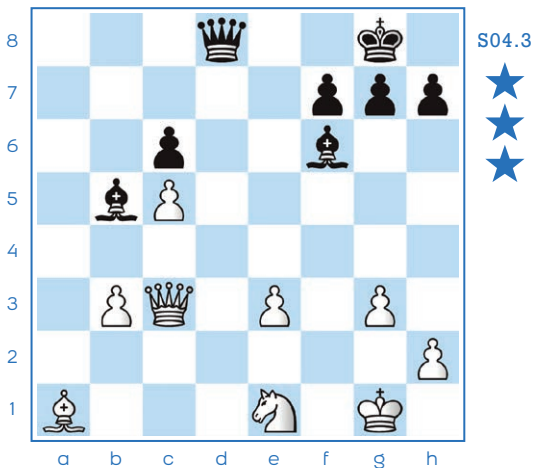


S04.2



Les Noirs viennent d'opter pour
1...Fc5. C'est une erreur, pourquoi ?

2.Fxe5 remporte une pièce gratuitement.



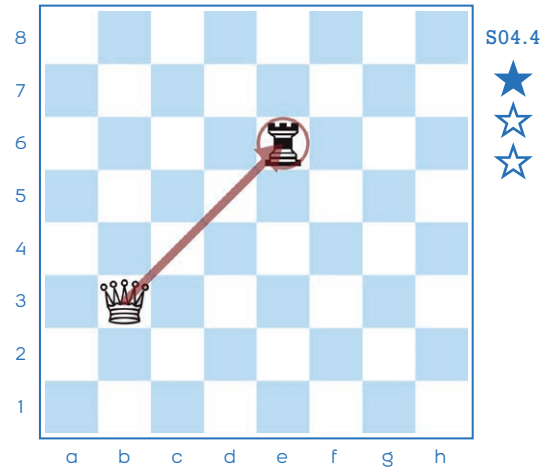
S04.3



Les Noirs ont joué 1...Ff6 Comment
réagir ?

Grâce au processus de réflexion, comprendre le dernier coup adverse, et la vérification avant de jouer, les Blancs s'en sortent avec 2.Dc1. La Dame doit fuir tout en protégeant le Fa1.

EXERCICES THÉORIQUES

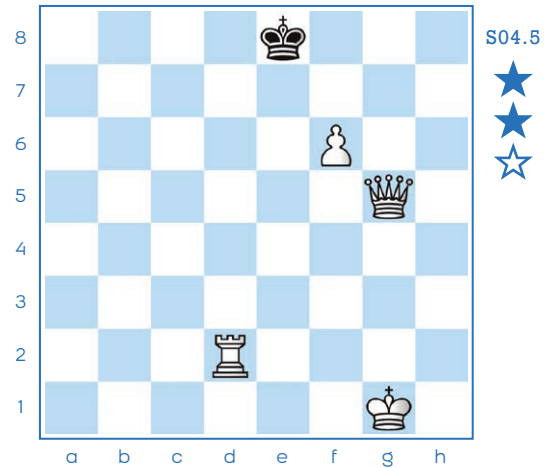


S04.4



Notez la seule prise possible
de l'échiquier.

1.Dxe6

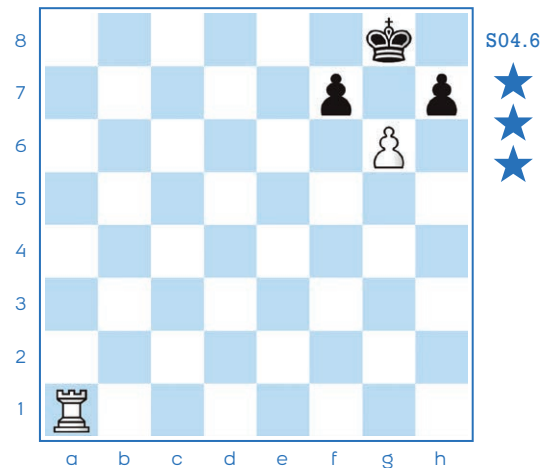


S04.5



Placez un Roi noir en e8 et les pièces
blanches suivantes : Rg1, Td2, Dg5 et un
pion f6. Trouvez le mat en 1 et notez le !

1.Dg8#.



S04.6



Cherchez et écrivez
tous les coups d' "échec".

1.Ta8+, 1.gxf7+, 1.gxh7+

LES ÉCHANGES

MOT-CLÉS

Échanges favorables
Échanges équitables
Échanges défavorables
Compter le matériel
Matériel en plus

INTRODUCTION

Échanger ou ne pas échanger, telle est la question !

Échanger peut être une stratégie gagnante... ou une grosse erreur !

Pour bien jouer, il faut donc savoir quand un échange est avantageux, quand il est risqué, et comment le calculer.

RAPPEL RÉFLEXION 1

- Les "échecs"
- Les prises
- Le dernier coup adverse
- Vérifications et menaces

Rappelez la valeur des pièces aux élèves pour qu'ils puissent bien comprendre la leçon du jour.

Aux échecs, tous les échanges ne se valent pas. On distingue généralement trois grands types d'échanges :

- Les échanges favorables, qui vous permettent de gagner du matériel.
- Les échanges équitables, qui font intervenir des pièces de même valeur.
- Les échanges défavorables, qui vous font perdre plus que ce que vous gagnez.

ÉCHANGE FAVORABLE

Les échanges favorables définissent tous les échanges de pièces qui garantissent un gain de valeur. C'est à ça que sert réellement la valeur des pièces.

Les Blancs ont-ils intérêt à capturer la Tour noire ?

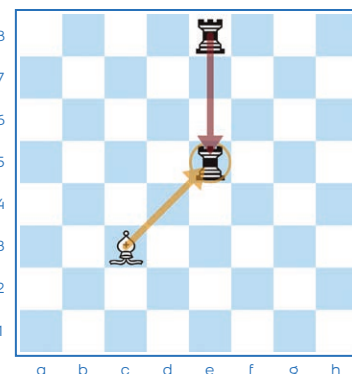
Réponse attendue : Oui car le Fou vaut 3 pts et la Tour 5 pts. 1.Fxe5 Les Blancs gagnent 5 pts de valeur.

D'accord, le Fou peut-il se faire manger après la prise de la Tour ?

Réponse attendue : Oui ! 1...Txe5.

Si on récapitule, les Blancs prennent 5 pts, les Noirs récupèrent seulement 3 pts. Les Blancs remportent 2 pts de valeur. C'est un échange favorable qui permet de gagner du matériel !

- ▶ L'échange d'une pièce mineure contre une Tour se nomme "gagner la qualité". Ce peut être un avantage décisif.



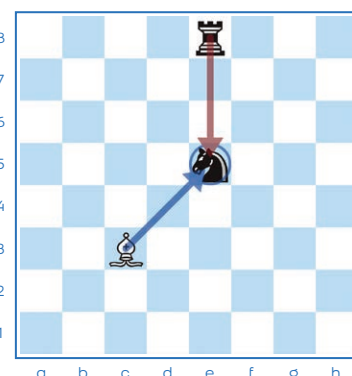
ÉCHANGE ÉQUITABLE

Les échanges équitables désignent tous les échanges de pièces dont la valeur est identique des deux côtés. Ils ne font ni gagner ni perdre de matériel, mais peuvent avoir un impact stratégique sur la position.

Ici, 1.Fxe5 est-il une bonne idée ?

Réponse attendue : Oui, c'est un échange équitable, 3 pts contre 3 pts car la Tour reprend le Fou 1...Txe5.

- ▶ Quand la valeur des pièces échangées est égale, la tactique et la stratégie prennent généralement le relais. Ces éléments seront davantage abordés dans la section "Activité".



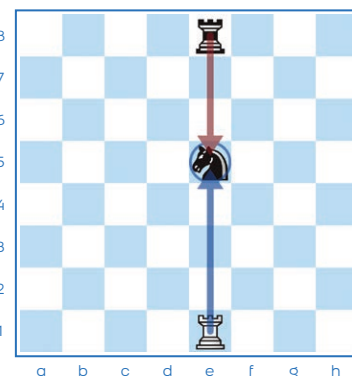
ÉCHANGE DÉFAVORABLE

Les échanges défavorables désignent tous les échanges de pièces qui entraînent une perte de valeur. C'est justement pour éviter ce type d'erreurs qu'il est essentiel de bien connaître la valeur des pièces.

Les Blancs ont-ils intérêt à échanger la Tour contre le Cavalier (1.Txe5) ?

Réponse attendue : Non ! La Tour vaut plus que le Cavalier. Si 1.Txe5 alors 1...Txe5. Les Blancs perdent 2 pts de valeur.

- ▶ Évitez les échanges défavorables à moins d'avoir une très bonne raison ! Avant de capturer une pièce, vérifiez toujours si elle est défendue... et comparez sa valeur à celle de votre propre pièce !



COMPTER ?

Lorsque plusieurs successions d'échanges sont possibles, commencez par compter le nombre d'attaquants (pièces ou pions qui attaquent une case ou une pièce) et de défenseurs (pièces ou pions qui la protègent).

S'il y a plus d'attaquants, l'échange peut être envisagé... mais attention à la valeur des pièces engagées !

S'il y a autant ou plus de défenseurs, l'adversaire risque de reprendre l'avantage facilement.

Ici, combien d'attaquants les Blancs possèdent-ils sur le Cavalier ?

Réponse attendue : Les Blancs possèdent 2 attaquants (2 Tours).

Combien de défenseurs les Noirs ont-ils ?

Réponse attendue : Les Noirs ont un seul défenseur (1 Tour).

Alors, 1.Txe5 est-il un bon coup ?

Réponse attendue : Oui 1.Txe5 gagne un Cavalier, 3 pts.

Ajoutez les pièces ci-contre : Fc3, Cf3 pour les Blancs et Fb7, Te7 pour les Noirs.

Ici, combien d'attaquants les Blancs ont-ils sur le Cavalier ?

Réponse attendue : Les Blancs possèdent 4 attaquants.

Combien les Noirs ont-ils de défenseurs ?

Réponse attendue : Les Noirs ont 3 défenseurs.

Que jouez-vous ?

Réponse attendue : Les Blancs ont plus d'attaquants. Ils gagnent une pièce. 1.Fxe5 ou 1.Cxe5 sont meilleurs car le Fou noir adverse défend pour 3 pts.

Ajoutez un Cavalier noir en f7.

À présent, les Blancs ont-ils intérêt à prendre le Cavalier ?

Réponse attendue : Non. Il y a 4 attaquants pour 4 défenseurs.

► Si le nombre d'attaquants et de défenseurs est égal, la défense l'emporte.

QUAND VOUS AVEZ L'AVANTAGE MATÉRIEL !

Lorsque vous avez plus de matériel que votre adversaire (par exemple une pièce en plus), l'échange de pièces est souvent une bonne idée. Pourquoi ?

Réponse attendue : Moins il y a de pièces, plus votre avantage devient visible. À force de simplifier la position, la supériorité matérielle devient décisive. C'est beaucoup plus facile de gagner avec un schéma connu.

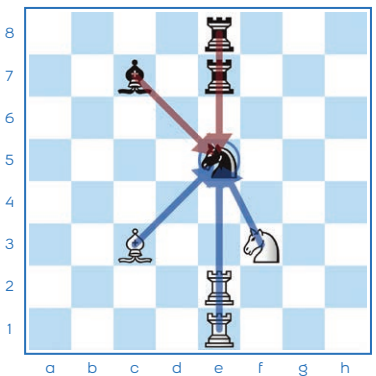
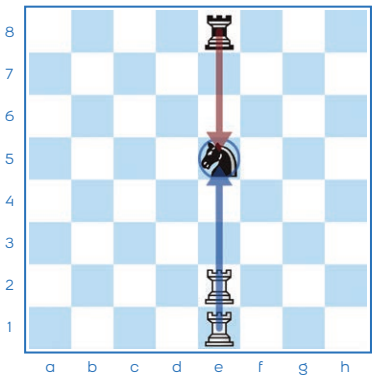
Ici, les Blancs ont plus de matériel ! Pouvez-vous simplifier ?

Réponse attendue : Oui ! Par 1.Txe7 Txe7 2.Dxe7 Dxe7 3.Fxe7 Rxe7.

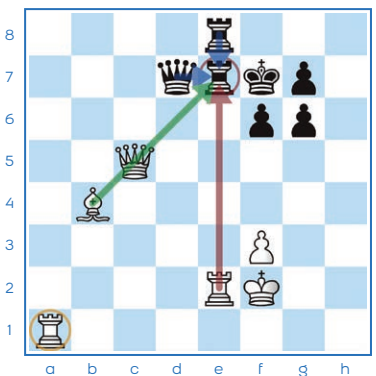
Les Blancs ressortent avec une Tour de plus et une conversion facile.

► Chaque échange réduit les possibilités de contre-attaque de votre adversaire et vous rapproche de la victoire !

Il est très important de montrer dès maintenant comment simplifier. C'est une des façons de comprendre réellement l'importance du matériel.



Ajoutez un Cavalier noir en f7.



CONCLUSION

L'échange ne consiste pas seulement à prendre une pièce, c'est comparer, anticiper plusieurs coups à l'avance.

Vous savez reconnaître un échange favorable, éviter un échange défavorable, comprendre un échange équitable et compter les attaquants et les défenseurs déterminant qui domine la case où a lieu l'échange.

LE PETIT +

Cette leçon est essentielle car elle pose les bases de la matérialité et de la gestion du matériel, deux piliers de la réflexion tactique.

Même si les élèves "savent" intuitivement échanger, l'appropriation de ces gestes (nommer, comparer, analyser) leur permet de passer du réflexe à la décision raisonnée.

Durant cette séance, encouragez le questionnement plutôt que la précipitation. Faites verbaliser chaque échange : Qui attaque ? Qui défend ? Quelle est la valeur des pièces ?

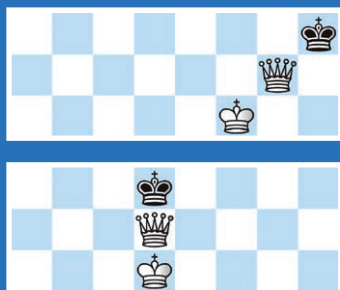
Vous pouvez utiliser les exercices thématiques 2 et 3 étoiles pour évaluer la notion "compter ?".

« Hey ! Tu as vu ?! J'ai échangé mon Fou contre sa Tour ! Ca veut dire que j'ai une qualité de plus... »

Jéhanne, 11 ans (2 mois d'échecs)

SEMAINE 5 – LEÇON THÉORIQUE

LE MAT ROI-DAME



Baiser de la mort

INTRODUCTION

Les techniques de mat sont essentielles pour progresser aux échecs.

Quand vous les maîtrisez, vous pouvez transformer une position gagnante en victoire assurée !

Dans cette leçon, nous allons apprendre le mat avec le Roi et la Dame, une des techniques les plus courantes.

CONCLUSION

Placez votre Dame à une distance de Cavalier du Roi adverse. Cela réduit ses possibilités de fuite tout en gardant votre Dame en sécurité. Petit à petit, poussez le Roi vers le bord de l'échiquier. Une fois qu'il est coincé, votre propre Roi s'avance... Et là, il ne reste plus qu'à donner le mat final !

POSITION DE CAVALIER

L'idée, comme dans le mat de l'escalier, est de réduire petit à petit l'espace du Roi adverse. Pour y parvenir, il suffit de placer votre Dame à une distance de Cavalier par rapport au Roi ennemi. À chaque coup, la Dame repousse le Roi vers le bord de l'échiquier, jusqu'à ce qu'il ne puisse plus fuir. Votre Roi aidera ensuite la Dame à mater.

1...Rd5 2.Db4 ou **1...Rf5 2.Dd4** ou encore **1...Rf4 2.Dd3**

ATTENTION AU PAT !

Il est assez simple de pousser le Roi adverse sur le bord de l'échiquier... mais attention à ne pas lui bloquer toutes ses cases de fuite.

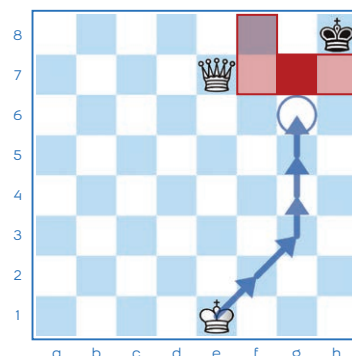
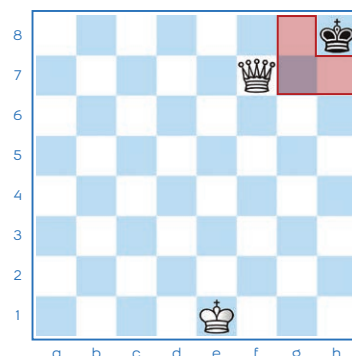
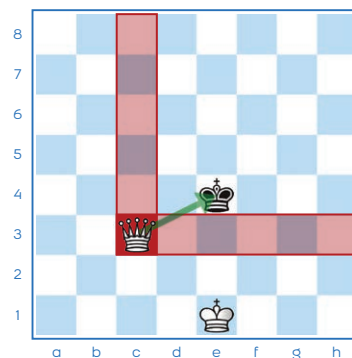
Avant de jouer votre coup, vérifiez toujours que le Roi a encore au moins une ou deux cases possibles.

Sinon, au lieu de gagner... vous ferez match nul par pat !

LE ROI ARRIVE POUR LE MAT

Une fois le Roi piégé au bord, il ne vous reste plus qu'à mobiliser le monarque. Quand votre Roi est assez près (une case de distance), votre Dame peut donner le coup final en toute sécurité.

Et là, c'est le moment de prononcer les mots magiques : Échec et mat !



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

La notion d'échange introduit un nouveau concept fondamental de stratégie.

Apprendre aux élèves à compter le nombre d'attaquants et de défenseurs est essentiel : cela leur évitera de perdre des pièces inutilement... et parfois même la partie !

Les exercices illustrés proposés dans ce livre contiennent des diagrammes clés pour les aider à consolider cette compétence de manière concrète.

Lors de leurs parties entre eux, encouragez-les à compter à voix haute avant chaque prise ou avancée vers une pièce adverse.

Avec un peu de pratique, ce réflexe deviendra un automatisme précieux pour toutes leurs futures parties.

POUR ALLER PLUS LOIN

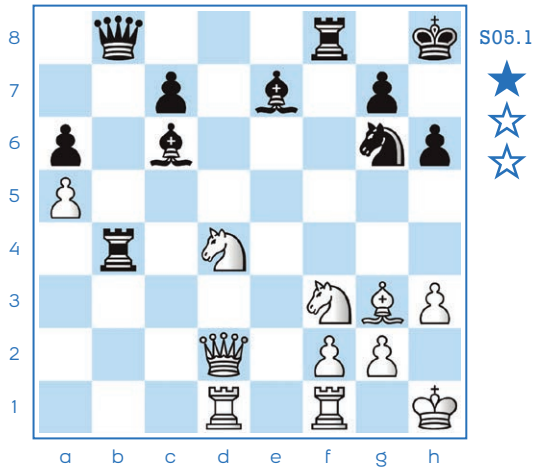
Pour aborder ce deuxième mat fondamental, vous pouvez reprendre la même approche que pour le mat de l'Escalier en les faisant jouer entre eux.

Pour les élèves plus avancés dans le programme : le jeu **Marche du Héros** est un excellent outil pour découvrir ce mat en autonomie.

Prenez le temps de vérifier avec eux que l'exercice est bien compris : la gestion de la barrière est essentielle, tout comme la notion de pat, souvent source d'erreurs à ce niveau.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

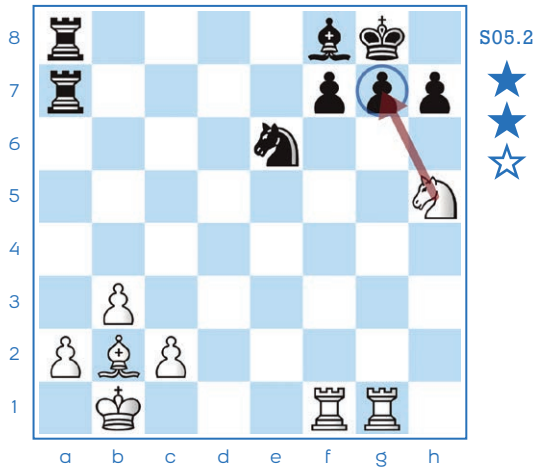


S05.1



Trouvez le meilleur coup dans cette position !

1.Cxc6 gagne une pièce.

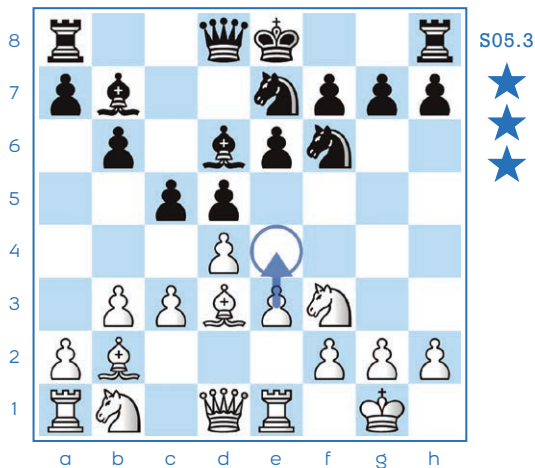


S05.2



1.Cxg7 est-il un bon coup ?

Non, le pion g7 est défendu 3 fois (Roi, Fou, Cavalier) tandis qu'il y a 3 attaquants, ce n'est pas suffisant.



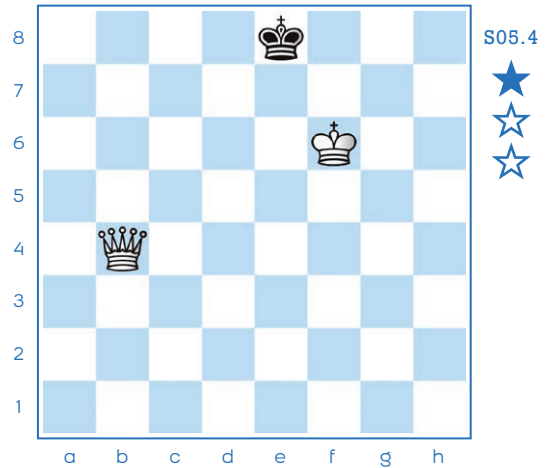
S05.3



1.e4 est-il une bonne idée ?

Non, sur la case e4, il y a 3 attaquants noirs contre 2 défenseurs blancs. Il en résulte une perte matérielle.

EXERCICES THÉORIQUES

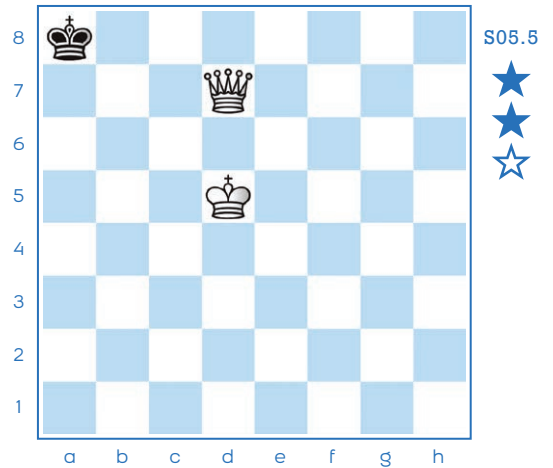


S05.4



Les Blancs matent !

1.De7#

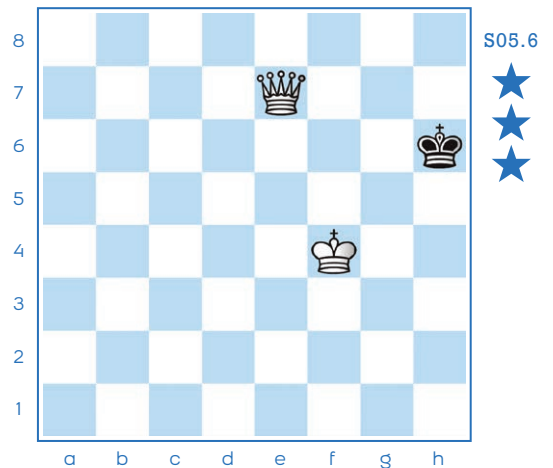


S05.5



Les Blancs matent en 2 coups !

1.Rc6 Rb8 2.Db7#



S05.6



Un mat en deux coups se cache dans cette position !

1.Rf5 Rh5 2.Dg5# (ou 2.Dh7#)

LA DÉFENSE

MOT-CLÉS

Prendre
Fuir
Interposer
Protéger
Contre-attaquer

INTRODUCTION

On dit souvent que la meilleure défense, c'est l'attaque... Mais avant d'attaquer, il faut savoir se défaire des menaces adverses !

Aujourd'hui, nous allons apprendre à reconnaître et contrer ces fameuses menaces.

RAPPEL LES ÉCHANGES

- Échanges favorables
- Échanges équitables
- Échanges défavorables
- Compter le matériel
- Matériel en plus

PRENDRE LA PIÈCE QUI MENACE

Pour bien se défendre, il faut commencer par identifier les menaces et comprendre les intentions de l'adversaire. C'est la base de toute réflexion. Observez bien quelles sont les pièces attaquées, lesquelles sont protégées... et surtout, repérez celles qui ne le sont pas !

Voici le premier diagramme. Les Noirs viennent de jouer 1...Fb5 : Que remarquez-vous ?

Réponse attendue : Le Fou attaque la Dame, les pièces ne sont pas défendues.

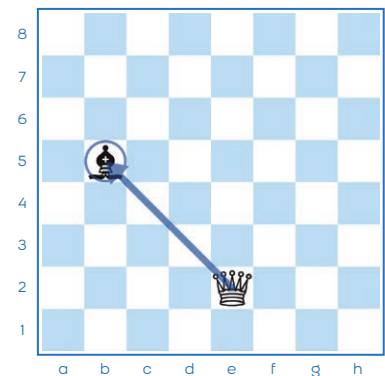
Que faire de la Dame blanche ?

Réponse attendue : Capturer le Fou, c'est une pièce gratuite !

► **La meilleure défense, c'est l'attaque ! Si une pièce ennemie vous menace... Pourquoi ne pas la capturer directement ? Regardez cette option en priorité !**

★ **Phrase clé : Prendre la pièce qui menace.**

Insistez ! Avant que les élèves déplacent une pièce, dites leur de vérifier que la pièce à jouer sera bien en sécurité. C'est de l'anticipation.



FUIR

Attention toutefois, ne le faites pas aveuglément...

Ici, manger le Fou est-il une bonne idée ?

Réponse attendue : Non ! Car il est protégé par la Tour.

Combien vaut la Dame ? Et le Fou ?

Réponse attendue : 9 pts et 3 pts.

Et oui ! Avant de capturer une pièce, vérifiez toujours si elle est protégée, et comparez la valeur des pièces. Ici, la Dame vaut bien plus que le Fou !

Alors que pouvez-vous faire ?

Réponse attendue : Fuir sur une case qui n'est pas contrôlée ou occupée par une pièce ou un pion adverse.

► **Le deuxième moyen de défense consiste à fuir, si la menace est trop importante !**

★ **Phrase clé : Fuir la menace.**

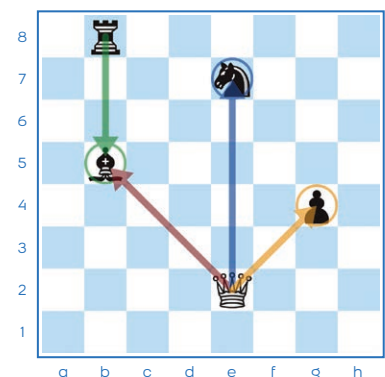
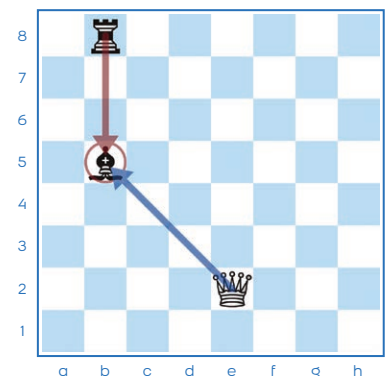
Ajoutez un Cavalier noir en e7 et un pion noir en g4.

Quel est le meilleur coup ?

Réponse attendue : 1.Dxe7, la Dame se retire avec avantage ! Le Cavalier se trouve sur son chemin, il s'agit de la pièce à capturer avec la plus grande valeur.

► **Dans la plupart des positions, plusieurs prises sont possibles ! Évaluez méthodiquement quelle est la meilleure !**

Une fois de plus, cette leçon permet d'appliquer les connaissances acquises sur la valeur des pièces.



Après une période d'observation et la réponse des élèves, déplacez le Fou et montrez que l'attaque est parée.

PROTÉGER LA PIÈCE ATTAQUÉE

Voici une nouvelle position :

Grâce aux 2 moyens de défense que nous avons vus, que pouvez-vous faire Fou e2 ?

Réponse attendue : Le Fou peut fuir ou capturer le Fou adverse. C'est un échange de même valeur.

Avec l'ajout de cette Tour, trouvez deux autres moyens de se défendre ?

Réponse attendue : 1.Te1 ou Th2 permettent de protéger le Fou. Si 1...Fxe2 alors 2.Txe2, c'est un échange équivalent.

À votre avis, si une Dame remplaçait le Fou en e2, 1.Te1 ou 1.Th2 seraient-ils de bons coups ?

Réponse attendue : Non, car les Blancs gagnent 9 pts contre 3 pts après 1...Fxe2. C'est un échange défavorable.

INTERPOSER UNE PIÈCE

En quoi l'ajout de ce pion constitue un nouveau moyen de défense ?

Réponse attendue : En se rendant en d3, le pion intercepte la menace du Fou.

► L'unité qui s'interpose devient dorénavant une cible. Néanmoins, la menace initiale est parée. C'est comme le "I" de PIF dans le cas d'un échec.

CONTRE-ATTAQUER !

Pour finir, nous allons voir un cinquième moyen de défense ! Souvenez-vous, la meilleure défense, c'est l'attaque !

Nous cherchons une contre-attaque. Contre-attaquer suggère de créer une menace plus forte que celle exercée par l'adversaire !

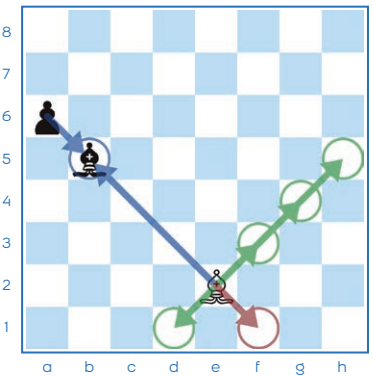
Avez-vous une idée ?

Réponse attendue : 1.Tbg1 ou Thg1 afin de gagner la Dame.

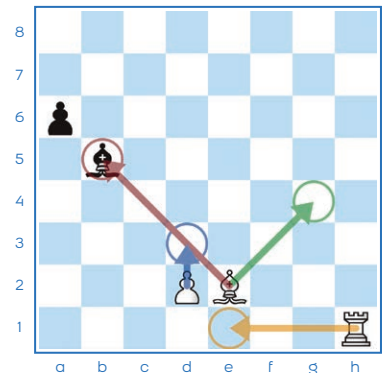
Si 1...Fxe2 alors 2.Txg7+ gagne la Dame !

► C'est une sorte de coup intermédiaire... Le fait d'intercaler une idée, un coup entre deux menaces ! Il ne s'agit que d'une pause, la menace initiale remonte le bout de son nez dans les coups suivants.

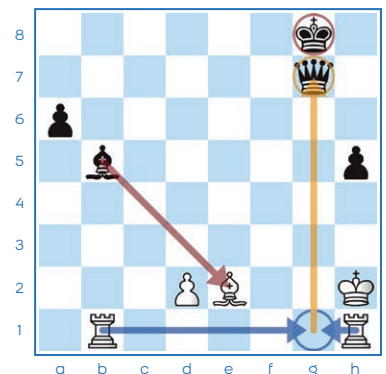
Expliquez bien aux élèves que cette méthode est risquée ! La simplicité des moyens précédents est généralement plus efficace...



Après la première question, ajoutez une Tour en h1. Démontrez qu'il existe encore un autre moyen de se défendre d'une attaque.



Ajoutez un pion en d2 et demandez-leur s'il existe encore un autre moyen de défense.



CONCLUSION

Vous connaissez maintenant les 5 moyens pour défendre une pièce ou un pion :

- Prendre
- Fuir
- Protéger
- Interposer
- Contre-attaquer !

LE PETIT +

Souvent, les élèves connaissent déjà ces façons de se défendre, car ils les ont rencontrées en jouant mais ils ne les appliquent pas toujours de manière réfléchie. Pendant toute la période consacrée à la **Matérialité**, il est essentiel de les amener à systématiser leur réflexion :

« Cette pièce est-elle protégée ? Est-ce qu'une pièce est attaquée ? Puis-je capturer quelque chose ? Y a-t-il un échec à parer ou à assener ? »

Ces questions simples doivent devenir des automatismes. Elles constituent les premiers repères logiques pour progresser vers des notions plus complexes comme les thèmes tactiques.

« Alors là je t'ai vu ! Tu veux me manger ma Dame... Tu te croyais discret avec ton Fou en fianchetto ?! »

Aurèle, 6 ans (2 mois d'échecs)

LA NULLE



Pat



Manque de matériel

INTRODUCTION

Comme dans beaucoup de sports, la partie peut se solder par une égalité. On dit alors que la partie est "nulle".

Le score est alors de 0,5 - 0,5 (½ - ½).

La nulle intervient dans différents cas !

CONCLUSION

Le match nul sauve une partie perdante ! Évaluez bien la position, si vous sentez que vous êtes en infériorité, tentez votre chance !

Attention à ne pas "pater" votre adversaire, ce serait dommage de vous contenter d'une nulle alors que vous êtes gagnants.

MANQUE DE MATÉRIEL OU NULLE

Manque de matériel : Il ne reste parfois plus assez de pièces sur l'échiquier pour mater. La partie est déclarée nulle. Par exemple, Roi contre Roi ou encore Roi-Fou contre Roi. Essayez de mater, vous n'y arriverez pas !

Nulle par accord mutuel : Les positions sont égales sans possibilité de gain. Vous pouvez alors proposer nulle et l'autre joueur accepte ou non.

PAT !

Le Roi est bloqué, aucune pièce ne peut bouger et pourtant le Roi n'est pas en échec. On dit alors que le Roi est "pat".

Le Roi blanc peut-il se déplacer ? Non !

Le Roi blanc est-il échec ? Non !

D'autres pièces blanches peuvent-elles se mouvoir ? Non !

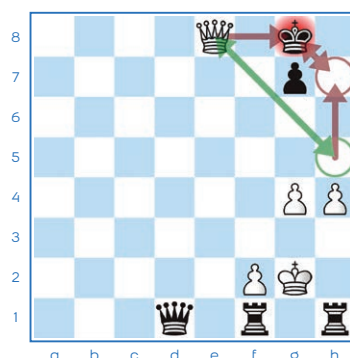
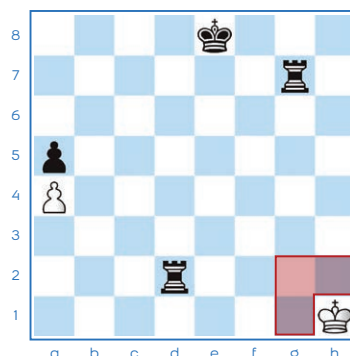
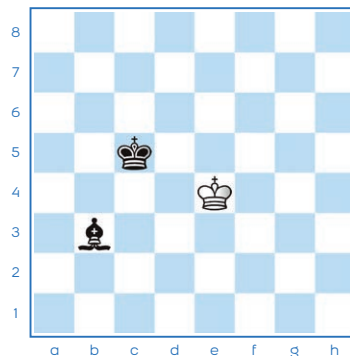
Alors, les Blancs sont-ils mat ? Non !

En respectant toutes ces conditions, les Blancs sont pat, ils ne peuvent pas jouer... ½ - ½

PAR RÉPÉTITION DE COUPS

Pour se sortir d'une situation délicate, vous pouvez aussi réaliser trois fois la même position et demander la nulle. **Qui a le plus de matériel ?** Les Noirs. Les Blancs sauvent pourtant le demi-point !

Comment ? 1.De8+ Rh7 2.Dh5+ Rg8 3.De8+ Rh7 4.Dh5+ Rg8 5.De8+ Impossible pour les Noirs d'échapper aux différents échecs. Match nul !



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Les notions d'échange et de défense sont centrales dans l'apprentissage stratégique du jeu. Attention toutefois : les enfants auront souvent tendance à réagir très vite, là où un adulte prendra le temps d'évaluer la position avec recul.

Ils iront parfois au plus simple : "Mon Fou est attaqué par un pion, mais il est défendu, donc c'est bon." Et pourtant, la valeur des pièces vient justement complexifier ce raisonnement.

Apprendre à ralentir leur réflexion, à peser les conséquences d'un échange et à intégrer progressivement les différents éléments stratégiques est essentiel.

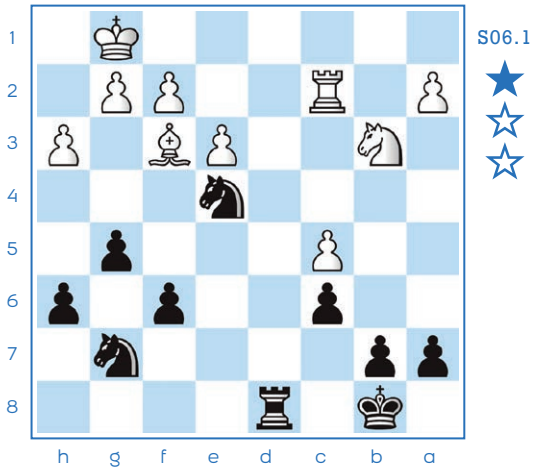
Mises bout à bout, toutes ces notions (attaque, défense, échange, valeur...) leur permettront peu à peu de sentir la logique du jeu et de construire des bases solides pour la suite de leur progression.

POUR ALLER PLUS LOIN

Aux échecs, il existe une règle pour éviter que les parties ne durent trop longtemps sans réel progrès : la règle des 50 coups. Elle stipule que si aucun pion n'a bougé et qu'aucune pièce n'a été capturée pendant 50 coups consécutifs pour chaque camp, alors la partie est nulle. Le joueur doit alors demander la nulle à l'arbitre au terme des 50 coups. Si personne ne la réclame, l'arbitre interrompt la partie au 75^e coup.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

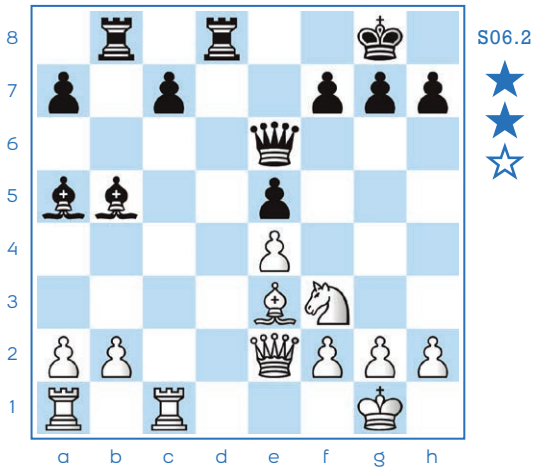


S06.1



Le Cavalier noir est bloqué et attaqué ! Comment le sauver ?

1...f5 ou 1...Te8 défendent très bien le Cavalier.

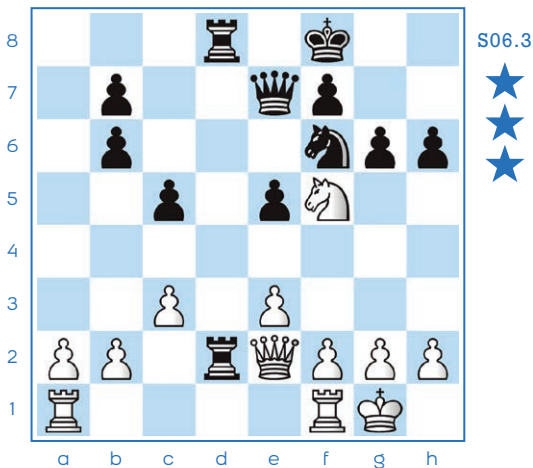


S06.2



Quelle est la menace, comment se défendre ?

1.Dc2 pare la menace du Fou adverse sur la Dame.



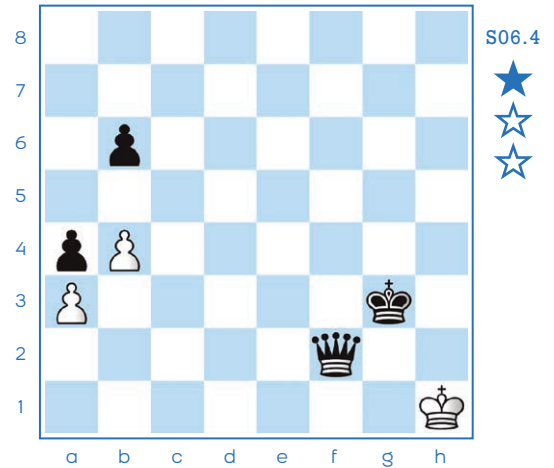
S06.3



Quelles sont les deux pièces blanches attaquées ? Comment les Blancs peuvent-ils gagner du matériel ?

Le Cf5 par le pion g6 et la De2 par la Td2. 1.Dxd2 Txd2 2.Cxe7 Rxe7 gagne 2 pts de matériel.

EXERCICES THÉORIQUES

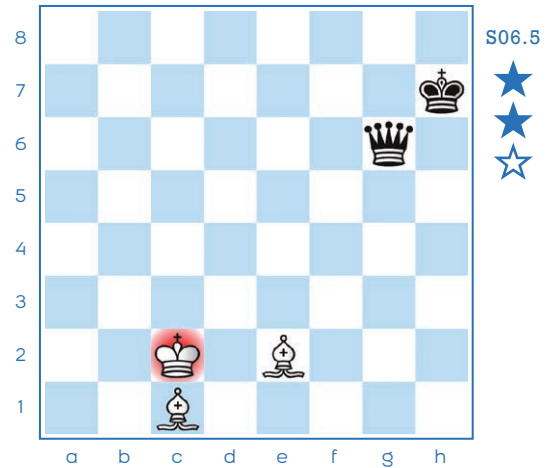


S06.4



C'est aux Blancs de jouer ! Y a-t-il pat ?

Et non... Le pion b peut jouer... 1.b5 Dh2#

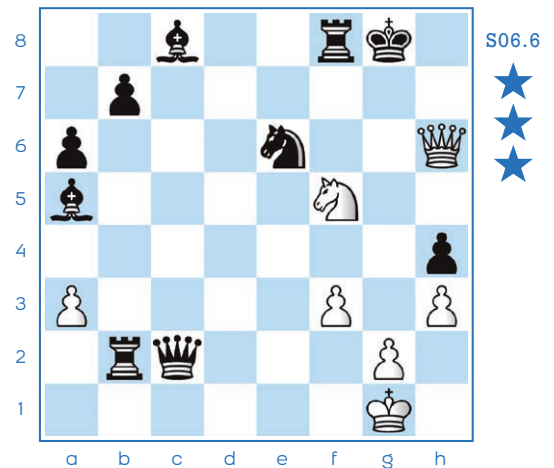


S06.5



Comment les Blancs arrachent-ils la nulle ?

1.Fd3! pare l' "échec" et profite de l'alignement Dame-Roi. 1...Dxd3 2.Rxd3. Nulle par insuffisance matériel.



S06.6



Les Blancs semblent perdus. Comment les sauver ?

Répétition de coups ! 1.Dg6+ Rh8 2.Dh6+ Rg8 3.Dg6+...

GRECO - NN, 1620

LE CENTRE

MOT-CLÉS

Défense
échanges
Développement
Menaces

INTRODUCTION

Cette partie jouée en 1620 contre un adversaire, resté inconnu mais probablement expérimenté, va vous permettre d'élargir les notions que nous avons étudiées autour de la matérialité.

RAPPEL
LA DÉFENSE

- Prendre
- Fuir
- Interposer
- Protéger
- Contre-attaquer

Il y a très longtemps, au début des années 1600, vivait un joueur d'échecs extraordinaire : Gioachino Greco. Il était italien et surnommé "le Calabrais", car il venait d'une région du Sud de l'Italie appelée la Calabre.

Greco adorait les échecs, au point qu'il a écrit de nombreux petits livres pour montrer comment bien jouer. Il ne s'est pas contenté d'écrire les règles !

Il est l'un des premiers joueurs de l'histoire à rendre compte de ses parties de manière détaillée.

C'est l'un des premiers théoriciens des échecs !

À son époque, les rois, les seigneurs se passionnaient pour les échecs. Greco parcourait les territoires pour jouer contre eux, souvent pour gagner des récompenses, de l'argent, ou juste pour montrer à tout le monde qu'il était le meilleur !

1.e4 Gréco prend le centre en occupant le petit centre ! C'est un élément central de la partie.

1...e5 L'adversaire occupe lui aussi le centre.

À votre avis, que vont vouloir faire les deux joueurs ?

Réponse attendue : *Sortir leurs pièces pour attaquer !*

2.Cf3 Le Cavalier se développe, c'est-à-dire qu'il quitte sa case de départ pour avancer sur l'échiquier. Idéalement, les pièces se développent dans le grand centre !

Le Cavalier attaque-t-il une pièce ou un pion ?

Réponse attendue : *Oui, le Cavalier attaque le pion e5.*

Les Noirs vont chercher à le défendre ! Mais comment ?

Réponse attendue : *2...d6, 2...f6, 2...De7 2...Fd6, 2...Df6 ou 2...Cc6.*

Autant de coups qui protègent le pion, des bons et des mauvais !

2...Cc6 a été choisi.

3.Fc4 Le Fou se retrouve-t-il dans le grand centre, le petit centre ?**Qu'attaque-t-il ? Ce pion est-il défendu ?**

Réponse attendue : *Oui, il se retrouve dans le grand centre. Il attaque le pion f7 ! Il est défendu par le Roi.*

3...Fc5 La réponse de l'adversaire est similaire.

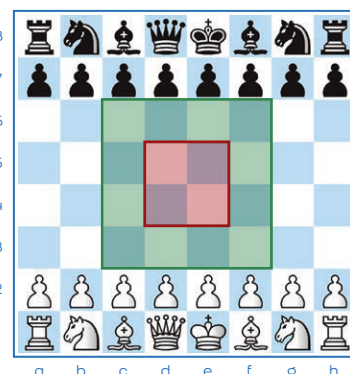
4. c3 Les Blancs préparent la poussée d4 afin d'occuper encore davantage le centre !

4...Cf6 Le Cavalier menace-t-il une pièce ou un pion ?

Réponse attendue : *Oui, le Cavalier menace le pion e4.*

Ce pion n'est pas protégé ! Quelles sont les différentes manières de défendre une pièce ou un pion aux échecs ?

Réponse attendue : *Prendre, fuir, protéger, interposer, et contre-attaquer !*

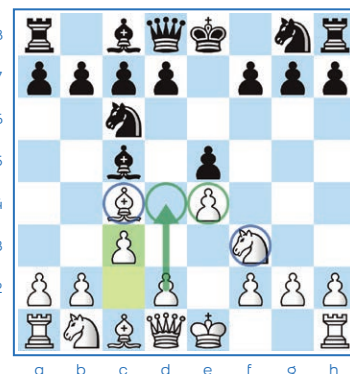
Gréco choisit de contre-attaquer ! Mais comment ? N'oubliez-pas, contre-attaquer consiste à créer une menace plus importante que celle de l'adversaire.

Montrez ce qu'est le petit centre. Ce sont les quatre cases centrales de l'échiquier : e4, d4, e5 et d5.

Ces cases sont stratégiques car elles permettent de contrôler un maximum d'espace, de terrain sur l'échiquier et d'ouvrir des lignes : colonnes, rangées et diagonales pour les pièces (Fous, Cavaliers, Dames...). Ces pièces peuvent alors sortir facilement.

Montrez ce qu'est le grand centre.

Le grand centre correspond aux 16 cases centrales de l'échiquier : c3, c4, c5, c6, d3, d4, d5, d6, e3, e4, e5, e6, f3, f4, f5, f6. Ces cases forment un carré au cœur de l'échiquier. Elles sont stratégiques car elles représentent la zone d'influence principale d'une partie.



Faites-les réfléchir, aidez-les en rappelant le contexte de la leçon sur **La défense**.

Réponse attendue : 5.b4 contre-attaque le Fou. 5.d4 aussi et permet d'occuper le petit centre.

5.d4 a été joué ! 5...exd4 L'adversaire capture l'attaquant.

6.cxd4 Pensez-vous que c'est un bon coup au regard des échanges ?
En d4, combien de fois le pion sera-t-il défendu ?

Réponse attendue : Il sera protégé deux fois par le Dame et le Cf3.

Et combien de fois sera-t-il attaqué ?

Réponse attendue : Le pion sera attaqué deux fois par le Fc5 et le Cc6.
L'échange serait défavorable pour les Noirs.

6...Fb6 Dans la partie, les Noirs laissent le centre aux mains de Greco !
Comment poursuivre ?

Réponse attendue : 7.d5 ou 7.e5 délogent les Cavaliers adverses !

7.0-0 est intéressant mais n'est pas offensif.

7.e5 Chasse le premier Cavalier ! 7...Cg8 8.d5 chasse le deuxième !

Le Cavalier noir peut-il rester en c6 ?

Réponse attendue : Non ! Il est menacé par un pion (1pt) alors qu'il vaut 3 pts.

8...Ce7 9.d6 L'expansion continue !

9...Cc6 À vous de jouer. Cherchez un coup qui menace mat en 1 coup !

Réponse attendue : 10. Dd5 Greco menace mat en f7 !

10...Ch6 Seul coup de défense. 11.Dxf7 fonctionne-t-il encore ?

Réponse attendue : Non, la Dame se ferait capturer par le Cavalier.

Si le Cavalier vous embête, alors supprimez-le ! Comment ?

Réponse attendue : 11. Fxh6! Si 11.gxf6 alors 12.Dxf7#.

L'adversaire a tout de même continué la partie...sans succès !

Greco a-t-il du matériel en plus ?

Réponse attendue : Oui ! Il a un Cavalier supplémentaire.

11...Tf8 défend le mat.

Les Blancs ont une pièce en prise ? Laquelle ?

Réponse attendue : Le Fou h6.

Que faites-vous ?

Réponse attendue : 12.Fxg7 supprime l'attaque et menace la Tf8.

12.Fxg7 Cb4 Est-ce un coup dangereux ?

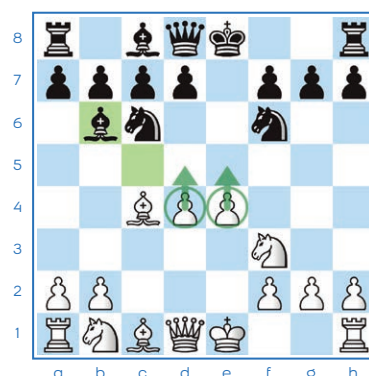
Réponse attendue : Oui ! Le Cavalier s'en prend à la Dame.

13.Dd2 Tg8 attaque le Fou. Que faire ?

Réponse attendue : Le Fou fuit en f6. Il s'en prend à la Dame noire.

14. Ff6 L'adversaire de Greco abandonne. Pourquoi ?

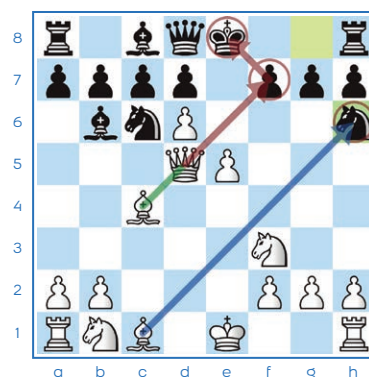
Réponse attendue : Il va perdre la Dame, elle ne peut pas s'échapper de l'emprise du Fou.



L'erreur principale.

Ici, les Noirs préfèrent jouer 6...Fb4+, l'idée étant d'échanger le Fou, puis de jouer le fameux d5 ! 6...Fb4+ 7.Fd2 Fxd2+ 8.Cbxd2 d5! 9.exd5 Cxd5.

Contrairement à la partie, les Noirs ne subissent pas la forte pression centrale.



Le Fxh6, éliminant le défenseur, est un pattern, c'est-à-dire un schéma tactique récurrent. Il reviendra plus tard dans leur propre partie et dans la suite de ce livre.

CONCLUSION

Dans cette partie, les Blancs ont utilisé leur avantage matériel pour attaquer. Ils ont bien contrôlé le centre, gagné du terrain, et profité des erreurs des Noirs. Grâce à une attaque rapide et des échanges favorables, les Blancs ont pris l'avantage et gagné.

LE PETIT +

Comme vous avez pu le remarquer, les premiers coups de la leçon mettent l'accent sur le développement, bien que ce thème soit abordé plus en détail dans une leçon ultérieure. Ce choix vous permet d'avoir déjà une base solide pour préparer les élèves à cette notion dans les prochaines séances.

Par ailleurs, il s'agit ici de la première partie complète que vous analysez avec les jeunes joueurs. Vous verrez qu'ils sont souvent très attentifs, curieux de découvrir comment jouent les champions... et surtout de voir s'ils sont capables de jouer comme eux !

« Regarde ! J'ai fait comme dans la partie, j'ai mis mes pièces au centre et lui, il a fait n'importe quoi... J'ai fait échec et mat ! »

Jules, 10 ans (2 mois d'échecs)

LES COMPÉTITIONS

Avant toute chose, la compétition n'est pas une obligation.
Vous devez avant tout prendre du plaisir lors de vos différentes parties !

Mais pour ceux qui en ont envie, la participation à un tournoi en présentiel est une expérience unique et très formatrice.
On y apprend à gérer son temps, à se concentrer, à respecter les règles et à gagner ou perdre avec fair-play.

Jouer "en vrai", face à un adversaire, développe aussi la maîtrise de soi, la patience et la rigueur.
C'est l'occasion de découvrir le monde des échecs, d'analyser ses parties, de progresser...

Et surtout, c'est un moment de partage, où naissent souvent des souvenirs et des amitiés.

LES BIENFAITS DE LA COMPÉTITION EN PRÉSENTIEL (IRL)

Participer à un tournoi "en vrai", c'est bien plus que de jouer aux échecs. C'est une expérience complète qui fait grandir les jeunes aussi bien humainement que sur le plan du jeu.

La compétition permet de développer des compétences propres au joueur d'échecs.
En compétition, chaque joueur dispose d'un temps limité. Apprendre à jouer avec une pendule développe la gestion du temps, la prise de décision rapide, et le sang-froid dans les moments critiques.

La compétition est l'endroit propice pour apprendre les règles de respect, le silence, les gestes mesurés, l'interdiction de parler ou de toucher plusieurs pièces à la fois, autant d'habitudes qui forgent le respect des règles et la rigueur.

Avec l'adversaire, on commence par se serrer la main ou se "checker", on termine par un "bonne partie" "bien joué" ou un "bravo" et on remet les pièces en place par respect. Qu'on gagne ou qu'on perde, on apprend à rester digne en toute circonstance.

On ne commente pas la partie pendant ou après, on ne gesticule pas. Les tournois développent la maîtrise de ses émotions et le respect du jeu.

COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT D'UN TOURNOI

À chaque ronde, les joueurs sont associés automatiquement selon leur score. Il s'agit de l'appariement des joueurs.

En partie lente, la notation des coups permet de revoir ses parties et d'en avoir une trace en cas de litige ou de désaccord avec l'adversaire.

Les tournois en présentiel favorisent aussi l'analyse entre joueurs après la partie pour partager ses idées et apprendre de l'adversaire.

L'analyse des parties avec votre entraîneur ou vos camarades entre deux rondes permet de retenir des points importants, aussi bien les points faibles que les points forts. La bienveillance doit être de mise.

En somme, vous apprenez à connaître le monde des échecs. Voir d'autres parties, rencontrer des joueurs de tous niveaux... La compétition IRL est aussi un monde de rencontre. Ici, naissent les amis, les rivalités, l'esprit d'équipe, de beaux souvenirs.

Tournoi lent (parties longues)

Il existe plusieurs formats de compétitions, selon le temps accordé à chaque joueur. Chacun a ses bienfaits, et les essayer permet de progresser dans des domaines différents.

Chaque joueur dispose de 60 minutes à 2 heures ou plus par partie.
On a le temps de réfléchir profondément, de calculer, de prévoir plusieurs coups à l'avance.

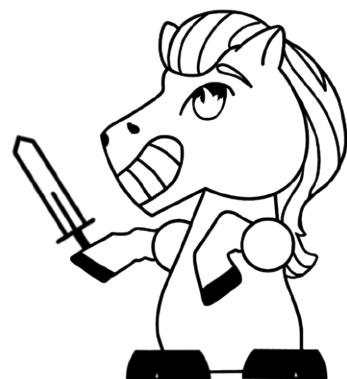
Les parties longues sont idéales pour apprendre à construire un plan, travailler la stratégie et éviter les erreurs précipitées.

Souvent utilisées pour les championnats officiels, elles favorisent le "jeu sérieux" avec beaucoup de réflexion.

Tournoi rapide

Le temps est réduit, généralement de 10 à 60 minutes par joueur.
Les réflexions sont plus rapides, tout en gardant une certaine qualité de jeu.

Très courant dans les tournois scolaires ou les opens du week-end, les tournois en format rapide développent la vivacité d'esprit, l'organisation rapide des idées, la gestion de la pression.



Tournoi Blitz

Moins de 10 minutes par joueur pour toute la partie, parfois même de 3 à 5 minutes !

ÉQUIPEMENT INDISPENSABLE POUR UN TOURNOI D'ÉCHECS

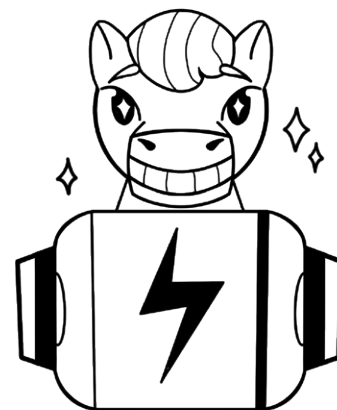
Participer à un tournoi, ce n'est pas seulement jouer : c'est aussi se préparer !

Voici ce qu'il faut prévoir :

- ▶ **Un stylo pour noter les coups (obligatoire en parties lentes).**
- ▶ **Une gourde ! L'hydratation aide à rester concentré et oxygène le cerveau.**
- ▶ **Une collation (banane, barre de céréales, fruits secs) : les longues parties fatiguent et creusent les estomacs.**

LE DYNAMISME DES TOURNOIS EN FRANCE

La France est un véritable pays d'échecs, avec une multitude de tournois organisés tout au long de l'année. Qu'il s'agisse de compétitions locales conviviales, de festivals internationaux prestigieux, de tournois rapides, blitz ou classiques, il y en a pour tous les goûts et pour tous les niveaux. Cette richesse fait de la France l'un des pays les plus dynamiques d'Europe sur le plan échiquéen, offrant à chacun l'occasion de progresser et de partager sa passion.



LES DIFFÉRENTS TYPES

COMPÉTITIONS PAR ÉQUIPE

Aux échecs, il n'y a pas que les tournois individuels : il existe aussi de nombreuses compétitions par équipe, très motivantes et enrichissantes.

Interclubs adultes :

les clubs d'échecs alignent plusieurs équipes selon leur niveau (de Nationale 4 jusqu'au Top 16, le plus haut niveau français). Chaque équipe est composée de 4 à 8 joueurs, selon la division. L'ambiance est conviviale, la cohésion de groupe essentielle.

Interclubs jeunes :

même principe, avec des équipes composées de jeunes de différentes catégories d'âge entre 5 et 16 ans.

Coupes nationales :

comme la Coupe de la Parité (2 hommes + 2 femmes), Coupe Loubatière (réservée aux moins de 1800 élo), ou encore la Coupe de France, qui rassemble tous les clubs sans limite de niveau.

COMPÉTITIONS INDIVIDUELLES

Chez les jeunes, le parcours compétitif est bien structuré, progressif et formateur :

Les championnats départementaux jeunes sont organisés 1^{er} semestre de la saison, ils sont ouverts à tous les jeunes licenciés du département. L'objectif est de se qualifier pour le championnat régional.

Les championnats régionaux jeunes font se rencontrer les meilleurs de chaque département. Le niveau monte, l'enjeu aussi : des places qualificatives sont à décrocher pour le championnat de France jeunes.

Ce championnat est l'événement majeur de l'année ! Il réunit chaque printemps plusieurs milliers de jeunes de toute la France. Une semaine intense, avec parties, animations, stands et convivialité.

Les meilleurs de chaque catégorie sont sélectionnés dans le pôle performance de la fédération et pour les compétitions internationales.

Des tournois Open, fermés ou à normes (pour les titres de Maître ou Grand Maître), sont organisés toute l'année partout en France et à l'international.

Les joueurs peuvent aussi représenter la France lors des compétitions internationales s'ils atteignent l'élite (Olympiades, championnats d'Europe et du Monde, etc).

ACTIVITÉ DES PIÈCES

INTRODUCTION

Après avoir appris à jouer aux échecs dans la partie **Matérialité**, les élèves disposent désormais des bases pour évoluer librement sur l'échiquier. La présente section marque un tournant dans leur apprentissage : il ne s'agit plus seulement de connaître les règles, mais de comprendre comment *bien utiliser* chaque pièce.

Cette deuxième partie est conçue pour faire le lien entre la mécanique du jeu et ses premières logiques stratégiques. Une des questions que les élèves seront amenés à explorer est la suivante :

«Comment rendre ses pièces actives, efficaces, menaçantes, et utiles dans un véritable plan de jeu ?»

Chaque leçon dure environ 15 minutes et se prolonge par trois exercices progressifs. Comme pour la section précédente, les diagrammes sont pensés pour être mis en place rapidement, avec peu de modifications entre les positions. Les élèves sont sans cesse sollicités par des questions, des devinettes ou des défis à résoudre collectivement. L'objectif est de rendre chaque séance interactive, vivante, et adaptée au rythme du groupe.

Le fil conducteur de cette thématique commence par une **Carte d'identité des pièces** : une leçon pour amorcer la représentation des pièces et poser les grandes caractéristiques de chacune. Puis viennent les **Règles d'or**, véritables principes directeurs pour apprendre à mieux placer ses pièces dans l'ouverture.

Ensuite, chaque leçon thématique se concentre sur une pièce en particulier : **le Cavalier, le Fou, la Tour, la Dame**, puis enfin **le Roi en finale**, souvent négligé mais essentiel à bien des fins de parties.

Ces leçons thématiques sont complétées par des tactiques types dans la section théorique :

- **Mat Roi-Tour**
- **Mat du Berger/Sot**
- **Clouage**
- **Fourchette**
- **Attaque double**
- **Mat du couloir**
- **Mat des pièces lourdes.**

Ces thèmes sont accessibles et progressifs, pensés pour renforcer l'activité des pièces dans les situations dynamiques, tactiques, et parfois décisives.

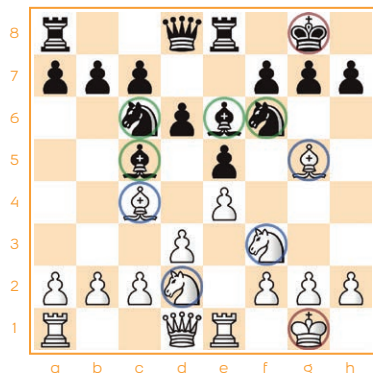
L'ensemble de cette section prépare une meilleure compréhension des plans à venir. Elle constitue une passerelle vers les sections suivantes, où les élèves commenceront à raisonner sur la **Sécurité du Roi** et les **Structures de pions**.

PHASES DU JEU

Une partie d'échecs se décompose en trois grandes phases :

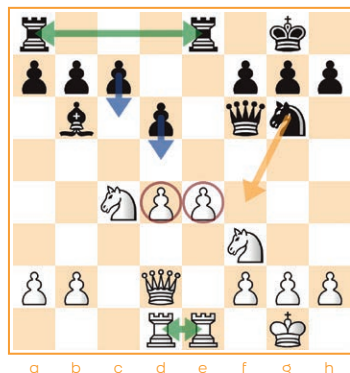
OUVERTURE

L'ouverture est la phase initiale de la partie, qui commence dès le premier coup et s'achève lorsque le développement des pièces est terminé et que les Tours sont connectées. Le début de partie a pour objectif de contrôler le centre, de développer rapidement les Cavaliers et les Fous, et de mettre le Roi en sécurité. Une ouverture bien menée permet de coordonner son jeu et de poser les bases d'un bon plan pour le milieu de partie.



MILIEU DE JEU

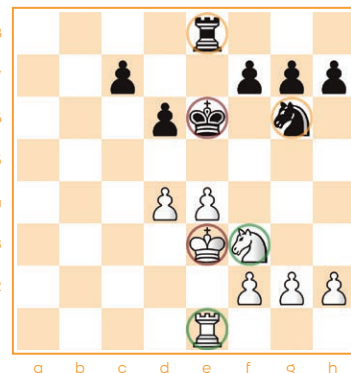
Après l'ouverture, les pièces sont développées et la position est généralement équilibrée. Mais que faire ensuite ? Le milieu de partie est une phase charnière, où tout peut basculer en faveur de l'un ou de l'autre à la suite de combinaisons tactiques simples. C'est aussi le moment où la connaissance des plans typiques devient primordiale pour orienter le jeu et construire une stratégie efficace.



FINALE

Une fois la majorité des pièces échangées, il ne reste souvent sur l'échiquier que les deux Rois, quelques pions et parfois une ou deux pièces de chaque côté. La finale est alors le moment où l'on cherche à concrétiser un avantage ou bien une meilleure position dans le milieu de jeu.

Parfois, un pion de plus ou de moins peut faire la différence offrant la victoire ou la défaite.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Chaque phase du jeu, ouverture, milieu de partie, finale, a ses propres objectifs et ses plans spécifiques. Bien jouer dès l'ouverture prépare un milieu de partie solide, et une bonne anticipation dans le milieu de jeu facilite la conduite de la finale.

Il est essentiel que les joueurs en apprentissage identifient dans quelle phase ils se trouvent, afin de mieux gérer ce que l'on appelle "les transitions".

Même si cette notion est encore abstraite pour eux, habituez-les à se poser cette question pendant leurs parties : "Suis-je dans l'ouverture, dans le milieu de partie ou dans la finale ?"

Cet automatisme les aidera à adapter plus facilement leur réflexion et leurs choix.



STRATÉGIE VS TACTIQUE

LA TACTIQUE

La tactique, c'est l'art de voir les coups à court terme. Elle repose sur des combinaisons concrètes : attaques directes, menaces de mat, pièges, fourchettes, clouages, etc. Ces combinaisons sont appelées plus communément patterns ou schémas. Ce sont les relations entre nos pièces et celles de l'adversaire.

L'objectif est de gagner du matériel ou faire mat en quelques coups.

Exemples : "Je joue une fourchette pour gagner une Tour", "Je menace mat en deux coups".

LA STRATÉGIE

La stratégie, c'est le plan global, la vision à long terme. Elle guide la position de vos pièces, la structure de pions, la maîtrise de cases importantes, les échanges réfléchis...

L'objectif est d'améliorer votre position petit à petit, construire des avantages durables.

Exemples : "Je contrôle la colonne ouverte", "Je veux échanger mon mauvais Fou", "J'affaiblis les pions de mon adversaire".

RÉSOLUTION TACTIQUE OU BILAN TACTIQUE

La résolution tactique est une clé pédagogique essentielle pour aider les élèves à développer leur capacité d'observation, leur rigueur et leur autonomie dans la lecture des positions.

Les élèves débutants ou intermédiaires réagissent souvent intuitivement. Ils voient un coup, ils le jouent. Or, la tactique demande au contraire une lecture précise et organisée.

Voici la méthode de résolution tactique :

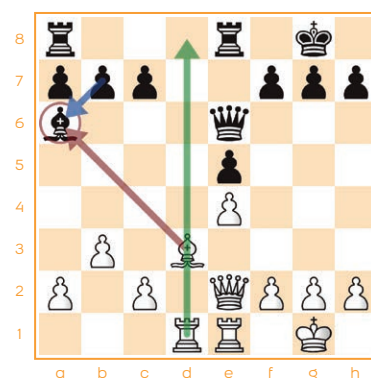
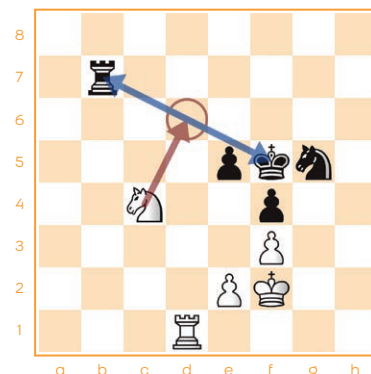
Avant toute chose, comptez le matériel ! Prenez ensuite le soin d'identifier les éventuels éléments tactiques dans la position :

- Les pièces et pions non défendus ?
- Les pièces et pions peu défendus ? (défendus qu'une seule fois ou attaqués une fois et défendus deux fois).
- Les alignements sur les colonnes, rangées et diagonales ?
- Les relations entre les pièces qui constituent un pattern, un schéma connu ?
- Les échecs possibles ?
- Les prises de pièces ou de pions possibles ?

Cette check-list tactique est un outil qui leur donne une méthode. Elle sert de boussole mentale, à répéter encore et encore jusqu'à ce qu'elle devienne naturelle.

- Affichez-la visuellement en cours (affiche ou tableau).
- Revenez-y systématiquement à chaque diagramme, chaque exercice de mat ou de gain matériel.
- Faites reformuler les élèves : "Y a-t-il des pièces non défendues ?" ; "Voyez-vous un alignement ?"

Mettez en place le rituel le plus tôt possible. Avant de jouer une combinaison, passez obligatoirement par cette grille de lecture.



Ce diagramme illustre l'exemple.

Testons la méthode avec ce diagramme !

Quels sont les pièces et pions non défendus ? Ces unités sont considérées comme des faiblesses tactiques ! Dès qu'elles sont attaquées, une menace est alors créée.

Réponse attendue : Seule la Tour d1 n'est pas défendue.

Quels sont les pièces et pions peu défendus ?

Réponse attendue : Presque toutes les unités noires sont peu défendues. Seuls les pions g et h sont correctement protégés car ils ont plus de défenseurs.

Qu'en est-il des alignements de pièces sur les colonnes, rangées et diagonales ?

Réponse attendue : Il n'y a pas d'alignements évidents.

Reconnaissez-vous des patterns, des schémas classiques ?

Réponse attendue : Non.

Normalement, personne ne saura expliciter l'attaque double.

Quels sont les "échecs" possibles ?

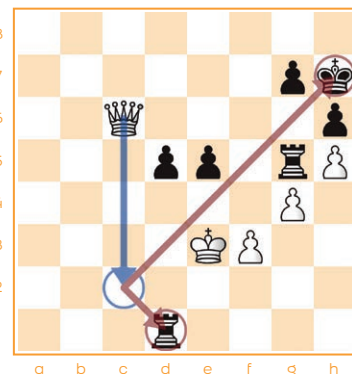
Réponse attendue : 1.Dg6+, 1.Dxh6+, 1.Dc2+.

Quelles sont les prises de pions ou de pièces possibles ?

Réponse attendue : 1.Dxd5 et 1.Dxh6+.

Après avoir identifié plusieurs éléments intéressants, regardons les "échecs" d'abord comme vous l'avez appris dans Réflexion I. N'oubliez pas, une pièce adverse est non protégée...Que faire ?

Réponse attendue : 1.Dc2+ assène un "échec" et attaque la Tour. 1...Rg8 2.Dxd1 Capture la pièce sans défense.



Cette méthode de résolution tactique est théorique. Veillez à la réutiliser avec les élèves lors de chaque leçon tactique ou lors de chaque résolution d'un diagramme ou même dans leur partie !

LA STRATÉGIE

Cette partie **La stratégie** est dédiée essentiellement à l'animateur. La leçon spécifique sur ce thème se trouvera dans **Réflexion 2**. Si vous souhaitez en dire quelques mots, n'y passez pas trop de temps.

Avant de construire un plan ou de se lancer dans une attaque, la stratégie commence toujours par l'évaluation de la position. Cela signifie que vous devez analyser les différents éléments qui composent votre position et celle de votre adversaire. Voici les grands axes à examiner :

SÉCURITÉ DU ROI

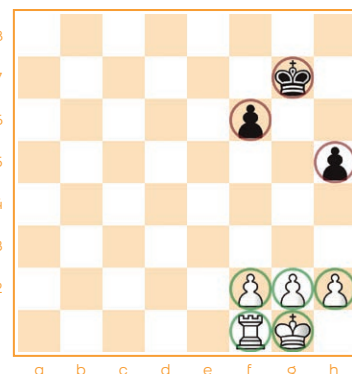
Qui a le Roi le plus en sécurité ? Vous comparez la sécurité des Rois.

- Le Roi est-il au centre ?
- Le roque est-il faible ?
- Le Roi ou le roque est-il attaqué ?
- Le Roi est-il sans défense ?
- Y a-t-il des faiblesses autour du Roi (cases faibles, diagonales ouvertes...) ?

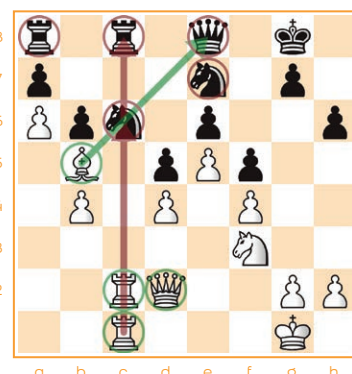
ACTIVITÉ DES PIÈCES

Vous comparez la puissance de vos pièces avec celles de l'adversaire.

- Qui a le meilleur développement ?
- Vos pièces sont-elles développées ? Avez-vous du retard de développement ?
- Qui a les pièces les plus actives ? (Colonnes, diagonales, lignes...)
- Les pièces sont-elles bien placées ? Y a-t-il de bonnes ou de mauvaises pièces ?



Roque noir abimé, roque blanc solide



Meilleures pièces blanches

- Vos pièces attaquent-elles des unités adverses ? Des cases importantes ?
- Avez-vous des pièces passives ou mal placées ?
- Avez-vous plus d'espace pour vos pièces ? Sont-elles mobiles ?

MATÉRIALITÉ

Vous observez toutes les différences matérielles visibles.

- Qui a un avantage matériel ?
- Une pièce ou un pion de plus (ou de moins) ?
- Y a-t-il un déséquilibre matériel (par exemple : Fou contre Cavalier, Dame contre 2 Tours, qualité de plus...)?

STRUCTURE DE PIONS ET CASES

Vous comparez les structures de pions.

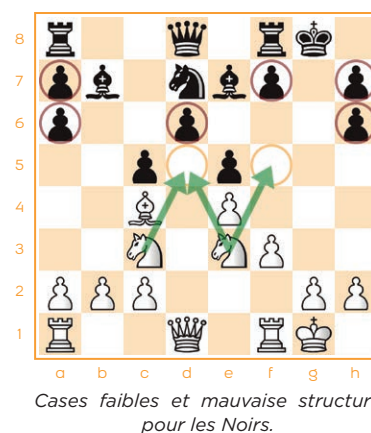
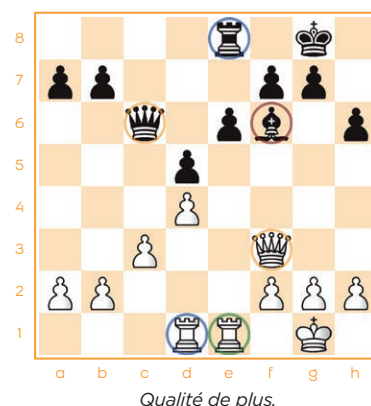
- Qui a la meilleure structure ?
- Y a-t-il des pions faibles ?
- Des pions forts ?
- Des îlots de pions ?
- Le jeu est-il ouvert ou fermé ?
- Des cases faibles / fortes ?

Ensuite, c'est très simple ! Il n'y a plus qu'à analyser la position, les points forts et les points faibles avant de construire un plan, une suite de coups logiques correspondant à une position de rêve ! La meilleure position que vous pouvez imaginer !

Nous approfondirons l'ensemble de ces éléments durant l'année.

Cette section est purement descriptive.

Tous les éléments seront détaillés dans les séances à venir, n'y passez pas trop de temps pour le moment.



CONCLUSION

Pour bien jouer aux échecs, il ne suffit pas de savoir déplacer les pièces. Il faut apprendre à évaluer une position : cela signifie observer, comparer et réfléchir à partir de critères stratégiques concrets comme la **Sécurité du Roi**, l'**Activité des pièces**, la **Matérialité** ou la **Structure de pions**. Ces éléments vous permettent de comprendre ce qui est fort ou faible dans une position, et de construire des plans adaptés.

Mais une bonne stratégie ne suffit pas si l'on manque de vigilance ! C'est là qu'intervient la tactique, l'art de repérer les opportunités concrètes à court terme : attaques directes, fourchettes, enfilades, pièges et combinaisons.

Stratégie et tactique sont indissociables : la stratégie vous guide, la tactique vous permet de frapper au bon moment. Apprendre à les combiner, c'est progresser réellement aux échecs.

CARTE D'IDENTITÉ DES PIÈCES

MOT-CLÉS

Activité des pièces
Mobilité

INTRODUCTION

Dans les prochaines leçons, nous allons découvrir les secrets de chaque pièce : comment les rendre actives, où les placer, et surtout... comment les faire briller sur l'échiquier !

RAPPEL PARTIE PÉDAGOGIQUE

- Défense
- Échanges
- Développement
- Menaces

PIÈCES ACTIVES OU INACTIVES ?

Aux échecs, toutes les pièces ne sont pas aussi utiles. Tout dépend de leur position et de leur rôle. Une pièce active, c'est une pièce bien placée, qui a beaucoup de liberté pour se déplacer. Elle peut attaquer, contrôler des cases importantes, et faire pression sur l'adversaire. C'est une pièce qui participe vraiment au combat ! Plus vous avez de pièces actives, plus vous pouvez créer de menaces et dominer la partie.

À l'inverse, une pièce passive est souvent mal placée. Elle ne contrôle que peu de cases, parfois aucune importante. Elle reste bloquée, défend un pion inutile ou ne peut pas vraiment participer à l'attaque. Elle est donc beaucoup moins efficace.

Plus vous avez de pièces actives, plus vous avez de chances de gagner !
Posez-vous ces questions : "Ma pièce est-elle utile ici ? Peut-elle faire mieux ailleurs ?"

Dans les interactions suivantes, commencez par mettre seulement les pions puis ajoutez les pièces dans un second temps.

LE FOU, LE SNIPER

Commençons par le Fou !

Dans cette position, où mettriez-vous le Fou blanc pour qu'il soit le plus actif ?

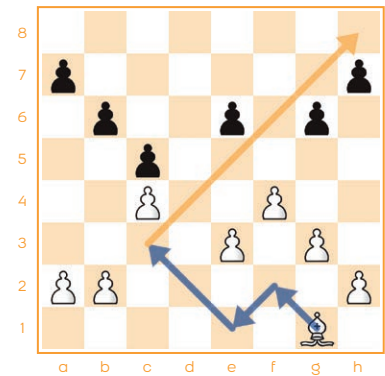
Réponse attendue : Sur la case c3 ou sur la case e5 ; sur la grande diagonale ouverte a1-h8.

Le Fou adore les grandes diagonales ouvertes ! Il apprécie beaucoup moins lorsqu'elles sont fermées par des pions.

Ajoutez un Fou blanc en g1.

Comment le Fou se rend-il le plus vite possible sur une case active ?

Réponse attendue : Fg1-f2-e1-c3 permet d'obtenir une très belle diagonale.



LE CAVALIER, L'IMPRÉVISIBLE

À votre avis, quelle est la meilleure case pour le Cavalier dans cette position ?

Les élèves vont vous proposer plusieurs solutions différentes. Peu importe si la réponse est juste, faites en sorte qu'ils argumentent leur choix.

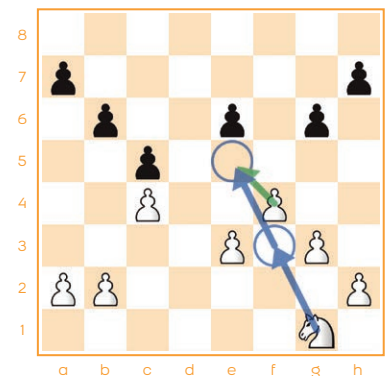
Réponse attendue : La case e5. Le Cavalier est centralisé. Il ne peut pas être délogé par un pion et se retrouve lui-même protégé.

La case g5 n'est pas au centre, le Cavalier pourrait se faire chasser par 1...h6. La case b5 non plus pour les mêmes raisons. Les cases e4 et d6 sont intéressantes mais elles ne sont pas couvertes par un pion blanc.

Ajoutez un Cavalier blanc en g1.

Depuis g1, quel est le chemin le plus rapide pour se rendre sur la case e5 ?

Réponse attendue : Cg1-f3-e5. 2 coups sont nécessaires.



LA TOUR, LA REINE DES COLONNES

Voici une nouvelle position :

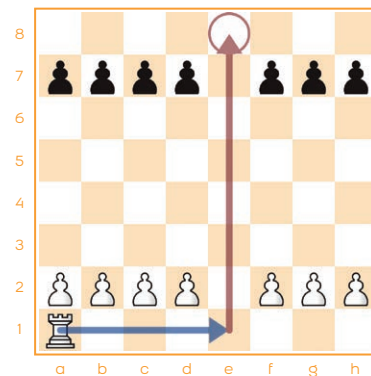
Si les Fous aiment les diagonales, que peuvent bien apprécier les Tours ?

Réponse attendue : Les colonnes !

Quel est le meilleur coup de Tour ?

Réponse attendue : 1.Te1.

► **Les Tours raffolent des colonnes ouvertes dépourvues de pions !**



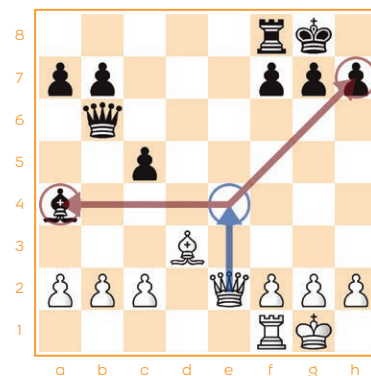
LA DAME, L'ATTAQUE ÉCLAIR

Utilisez avec les élèves la méthode de résolution tactique vue dans la leçon précédente.

Ici, il n'y a qu'un seul coup permettant de prendre l'avantage pour les Blancs ! Lequel ? La Dame est une pièce d'attaque puissante.

Réponse attendue : 1.De4 menace à la fois 2.Dh7# et 2.Dxa4. En effet, le Fou n'est pas défendu.

► **La Dame domine l'échiquier de tout son rayonnement. C'est une excellente pièce d'attaque qu'il faut conserver dans le bon secteur du jeu.**



LE ROI, LE CŒUR DU JEU

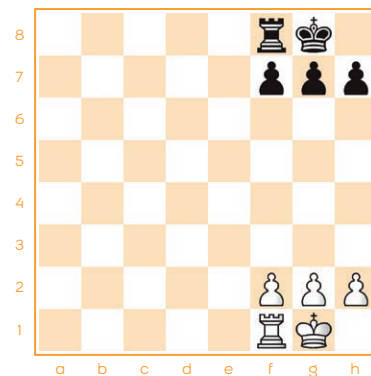
Quelle est la dernière pièce à étudier ?

Réponse attendue : Le Roi !

Que fait-on du Roi ?

Réponse attendue : On le met en sécurité car le mat met fin à la partie.

► **Pour l'instant, mettez-le en sécurité avec le roque par exemple. Nous verrons dans les prochaines semaines qu'il a son rôle à jouer en finale.**



Mettez la position après les questions.

CONCLUSION

Connaître ses pièces, c'est comme connaître ses amis : on joue mieux quand on sait sur qui on peut compter ! Chaque pièce a sa personnalité, ses forces, ses faiblesses...

Apprenez à bien les connaître, c'est une des premières étapes vers la victoire.

LE PETIT +

Cette première séance a pour but de familiariser les élèves avec les grandes caractéristiques des pièces, sans entrer dans les détails complexes de leur utilisation.

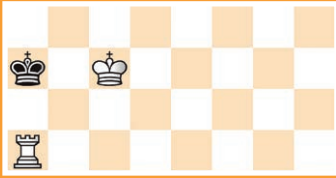
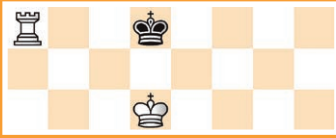
Veillez à rester volontairement vague et accessible. À ce stade, nous ne cherchons pas à enseigner toutes les subtilités tactiques ou stratégiques, mais à donner un aperçu clair et motivant des différentes pièces du jeu. Le but est que les élèves retiennent l'essentiel. Qui bouge comment, qui est fort, et qui est utile à quoi.

« Dans la famille des pièces qui aiment les diagonales ouvertes, je demande le Fou ! »

Roxane, 4 ans (2 mois d'échecs)

SEMAINE 9 – LEÇON THÉORIQUE

LE MAT ROI-TOUR



INTRODUCTION

Quand il ne reste que votre Roi et votre Tour contre le Roi adverse, vous pouvez gagner la partie !

Mais pour cela, il faut savoir coordonner vos pièces et utiliser votre Roi pour pousser celui de l'adversaire jusqu'au bord et le mater.

CONCLUSION

La Tour crée une barrière pour limiter le Roi adverse, votre Roi s'approche ensuite et se met en position de Cavalier jusqu'à voir l'ennemi se placer face à vous. Parfois, un coup d'attente avec la Tour est nécessaire pour forcer le Roi ennemi à reculer.

BARRIÈRE

La Tour doit tout d'abord bloquer le Roi comme lors de la première phase du mat de l'Escalier. Dès qu'elle le peut, la Tour repousse le Roi adverse petit à petit vers un bord. Pour cela, on place la Tour à distance, en coupant des rangées ou des colonnes au Roi ennemi.

1.Th5! Rc6.

POSITION DE CAVALIER

Ensuite, avancez votre Roi pour qu'il se mette en position de Cavalier vis-à-vis de l'opposant.

2.Rd4! Rd6. L'objectif est de contraindre le monarque adverse à entrer en "opposition" (face à face) avec notre Roi. Dès qu'il se trouve devant vous, il ne reste plus qu'à donner l'échec avec la Tour. **3.Th6+** Repousse le Roi vers le bord.

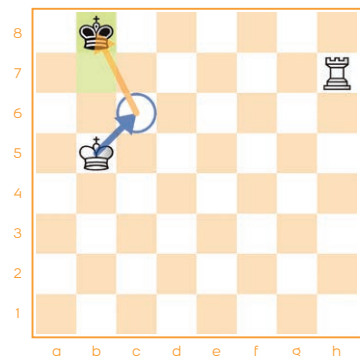
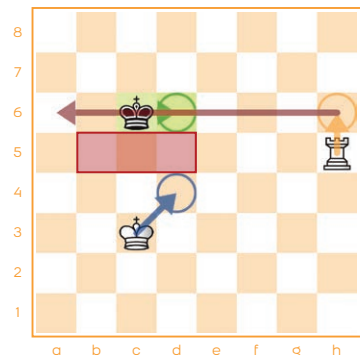
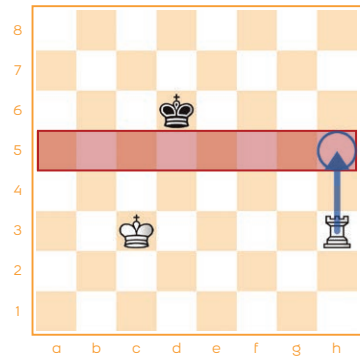
3...Re7 4.Rd5 Rf7 5.Re5 Rg7

LE COUP D'ATTENTE

Notre Tour est attaquée. **6.Ta6** pour conserver la barrière. **6...Rf7**

Et là, important, le coup d'attente ! En effet, si nous faisons **7.Rf5**, le Roi noir court de nouveau vers la Tour. Donc, nous optons pour un coup d'attente avec notre Tour. **7.Tb6 Re7 8.Tb7+ Rd8 9.Re6 Rc8 10.Th7 Rd8 11.Tg7** De nouveau, un coup d'attente.

11...Rc8 12.Rd6 Rb8 13.Rc6 Ra8 14.Rb6 Rb8 15.Tg8#



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Insistez auprès des élèves sur l'importance de l'activité des pièces, bien plus que leur simple valeur. Une pièce active participe au jeu, contrôle des cases et exerce une pression utile.

Dans la finale Roi + Tour contre Roi, c'est une excellente occasion d'illustrer cette notion : la Tour agit en coupant le Roi adverse, pendant que le Roi actif s'approche pour forcer l'opposition et mater.

De cette manière, les élèves apprennent d'ores et déjà à utiliser le Roi en finale, une notion qu'ils seront amenés à revoir encore et encore.

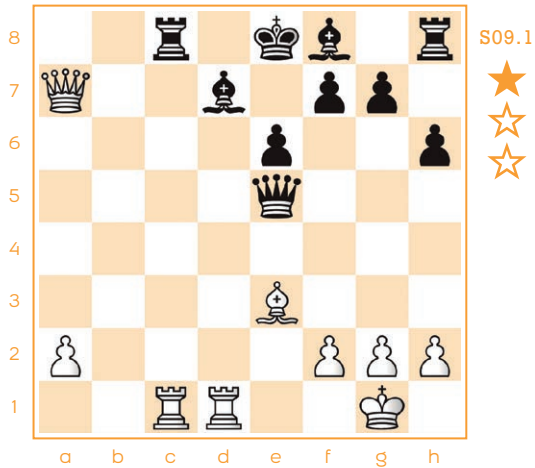
Encouragez les élèves à coopérer avec leurs pièces et à éviter les échecs inutiles. C'est un exercice simple, mais très formateur.

POUR ALLER PLUS LOIN

Rien de mieux que de faire pratiquer en binôme les techniques de mat. L'un joue le rôle du camp gagnant, l'autre celui du Roi seul. Proposez d'abord une variante avec un Roi passif, puis avec un Roi agressif qui cherche à se défendre. Ensuite, inversez les rôles pour que chacun vive les deux points de vue. Vous pouvez aussi mélanger les âges et les niveaux : pour les plus expérimentés, expliquer la méthode à un joueur plus jeune est un excellent moyen de fixer définitivement l'apprentissage.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

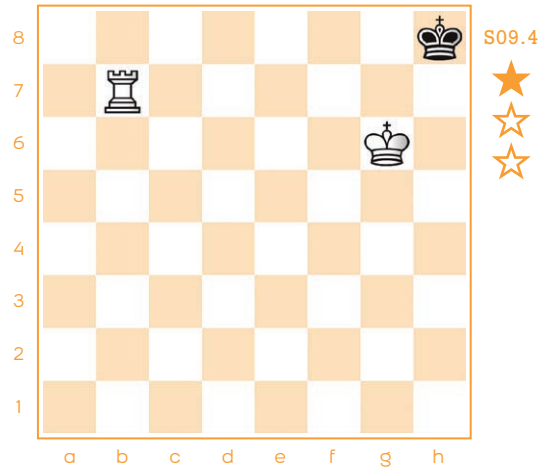


Un joli mat se cache sur l'échiquier ! Lequel ?

1.Dxd7+ Remporte la partie.

S09.1
★
★
★

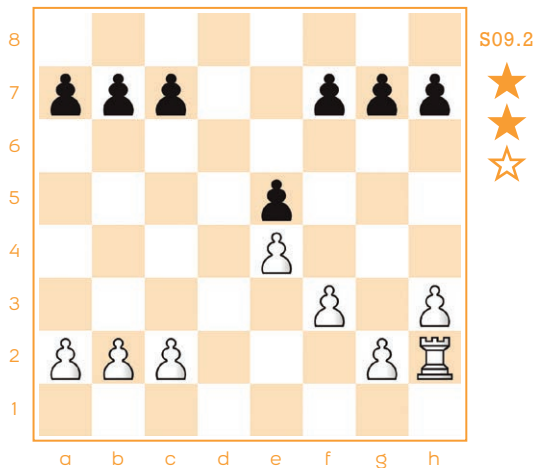
EXERCICES THÉORIQUES



Les Blancs matent en 1 coup !

1.Tb8#

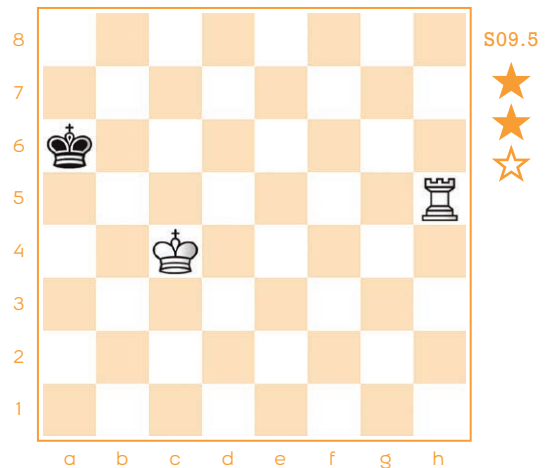
S09.4
★
★
★



En 2 coups, réactivez la Tour !

Th2-h1-d1

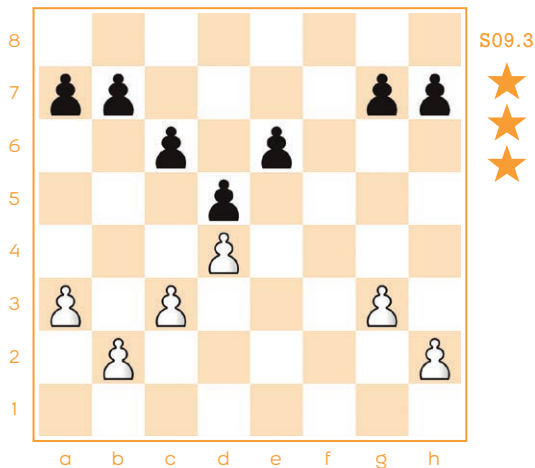
S09.2
★
★
★



En utilisant la méthode, quels coups permettent de faire reculer le Roi noir ?

1.Rb4 Rb6 2.Th6+!

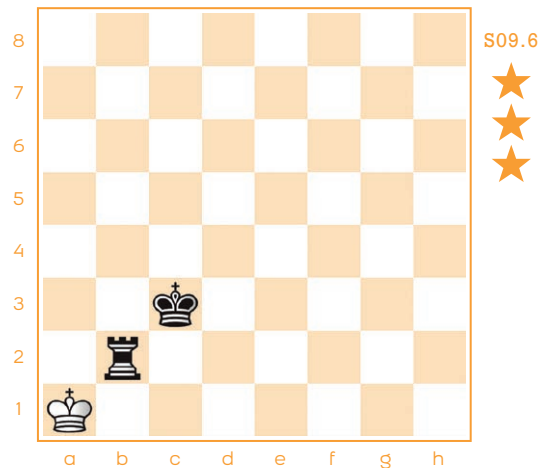
S09.5
★
★
★



Placez un Fou de cases blanches sur la meilleure diagonale de l'échiquier !

Sur la diagonale b1-h7, idéalement en d3.

S09.3
★
★
★



Les Noirs viennent de choisir 1...Tb2 ! Que se passe-t-il ?

Le Roi blanc ne peut pas bouger, c'est une position de "pat".

S09.6
★
★
★

LES RÈGLES D'OR

MOT-CLÉS

Contrôle du centre
Développement des pièces
Sécurité du Roi
Développement parfait

INTRODUCTION

Maintenant que nous avons balayé l'ensemble des bases, nous allons passer à une séquence de plusieurs semaines sur l'**Activité des pièces**. À commencer par le développement.

RAPPEL

CARTE D'IDENTITÉ DES PIÈCES

- Activité des pièces
- Mobilité

CONTRÔLE DU CENTRE

À votre avis, quel doit être le premier coup d'une partie ?

Réponse attendue : e4 ! Un pion du centre avancé de deux cases. d4 fonctionne aussi. Le contrôle du petit centre est important.

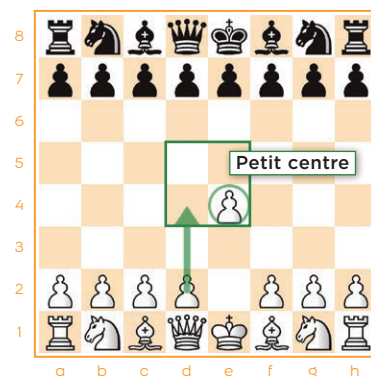
Pourquoi jouer au centre et non pas au bord de l'échiquier ?

Réponse attendue : Cela permet de contrôler plus de cases et de préparer le développement des pièces. Les pions au centre donnent plus d'espace et de liberté aux pièces.

- Commencez toujours par contrôler le centre avec un pion pour préparer un bon développement. On dit que l'on commence par mettre un pion dans le petit centre.

★ Phrase clé : Petit centre // Contrôle du centre par un pion

Montrez la différence avec un pion a en a4 par exemple (contrôler une case ne permet pas d'activer les pièces mineures) et le pion e4 (contrôlant 2 cases dont une du petit centre tout en libérant le Fou f1). Mettez en valeur les cases du petit centre.



Les Noirs répondent par le même pion 1...e5, vous pouvez redemander les raisons de leur choix.

DÉVELOPPEMENT DES PIÈCES

Une fois notre pion placé au centre, vous devez maintenant placer vos pièces dans le grand centre ! Comment continuer ?

Réponse attendue : Avec les Cavaliers ou les Fous !

Très bien ! Où placer un Cavalier ?

Réponse attendue : En f3 ou c3 pour attaquer le centre.

Jouez 2.Cf3. Montrez qu'il attaque le pion e5. Jouez 2...Cc6 qui développe un Cavalier dans le grand centre et qui défend le pion e5.

Et un Fou ?

Réponse attendue : En c4 pour se placer dans le grand centre.

Pourquoi pas en b5 ?

Réponse attendue : Parce qu'il pourrait être chassé facilement et perdrait un temps par c6. C'est-à-dire que le Fou devrait rejouer. Et ce n'est pas un coup dans le grand centre.

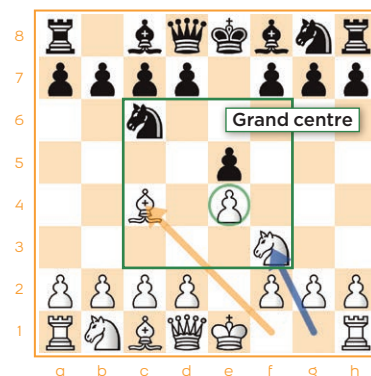
- Pour développer toutes les pièces le plus rapidement possible, nous devons éviter de déplacer plusieurs fois la même pièce dans l'ouverture. Le premier joueur à se développer remporte l'ouverture ! Une des 3 phases du jeu.

Une petite astuce en plus : un dicton dit "les Cavaliers d'abord". Pourquoi ?

Réponse attendue : Parce qu'ils sont plus lents et plus flexibles que les Fous en début de partie.

- Nous allons donc commencer par développer un Cavalier pour attaquer le petit centre. Nous allons ensuite développer un Fou dans le grand centre et de cette façon, attaquer une nouvelle fois le petit centre.

★ Phrase clé : Développement des pièces mineures dans le grand centre



Déplacez le Fou en b5 pour provoquer l'interaction puis montrez qu'il est mieux placé en c4.

Vous pouvez faire le même exercice avec le Fou en d3. Montrez alors que le pion d2 est bloqué et donc que le Fou c1 aura beaucoup de mal à sortir.

SÉCURITÉ DU ROI

Jouez 3...Fc5.

Une fois un Cavalier et un Fou développés, que faire ?

Réponse attendue : Mettre le Roi en sécurité en roquant !

Pourquoi est-il mieux protégé dans son roque ?

Réponse attendue : Il est caché derrière ses pions et moins exposé aux attaques.

Et que permet encore le roque 4.0-0 ?

Réponse attendue : De développer la Tour ! Au centre, le Roi est en danger. Le roque permet aussi de libérer la Tour.

► **Au centre, le Roi est trop exposé. Le roque permet à la fois de mettre son Roi en sécurité derrière une muraille de pions à l'image d'un château fort mais aussi de développer la Tour qui était jusqu'alors bloquée dans le coin.**

★ **Phrase clé : Roquez tôt pour protéger votre Roi et activer votre Tour !**

LE DÉVELOPPEMENT PARFAIT

Si vous pouviez jouer plusieurs coups à la suite, quelle position aimeriez-vous obtenir ?

Réponse attendue : Un centre fort, toutes les pièces développées et le Roi en sécurité !

Bravo ! Voici une position idéale après une bonne ouverture.

Montrez une position bien développée.

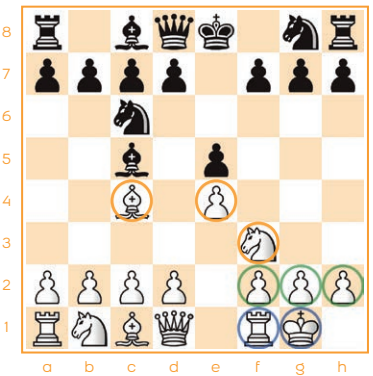
Pourquoi est-elle si puissante ?

Réponse attendue : Les Blancs contrôlent beaucoup de cases, les pièces sont actives et le Roi est bien caché.

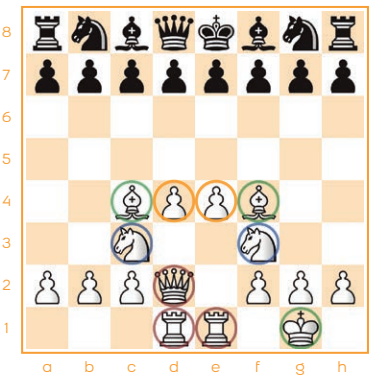
Exactement ! Bien sûr, votre adversaire ne vous laissera pas toujours jouer ainsi, mais c'est l'idée à suivre.

► **La recette d'une bonne ouverture réside dans le contrôle du centre, le développement rapide des pièces et la protection du Roi. L'ouverture est terminée lorsque les Tours sont liées, lorsqu'elles se protègent mutuellement.**

★ **Phrase clé : Développement parfait**



Vous pouvez ensuite montrer le développement des autres pièces par d3-Fg5 ou d3 et Cc3 pour terminer l'ouverture.



Une fois cette position explicitée, rappelez que les Noirs jouent eux aussi. Encouragez-les à ne jamais imiter un développement sans en saisir la logique.

Si l'adversaire contrecarre leur idée, incitez-les à s'adapter et à ajuster leur développement.

Vous pouvez les faire jouer entre eux en veillant à ce qu'ils appliquent cette règle et adaptent leur jeu en fonction des réponses adverses.

CONCLUSION

Respecter ces règles d'or vous donnera un bon départ pour la partie. Grâce à un bon développement et un Roi en sécurité, vous serez prêts pour le milieu de jeu et vous augmenterez vos chances de gagner ! Cela signe la fin de l'ouverture !

LE PETIT +

Lorsque vous jouez avec les élèves ou les observez jouer ensemble, n'hésitez pas à intervenir ponctuellement pour leur rappeler les principes abordés, en les valorisant.

Plutôt que de souligner ce qui ne fonctionne pas lorsqu'une règle n'est pas respectée, mettez en avant les coups qui suivent les règles d'or. Cela sera non seulement plus encourageant pour l'élève, mais aussi plus efficace pour une intégration durable des principes du jeu.

« J'ai développé toutes mes pièces et lui, il est allé sur le bord ! Evidemment que j'ai gagné... »

Gustave, 6 ans (2 mois d'échecs)

MAT DU BERGER / DÉBUTANT



Mat du Débutant / Sot



Mat du Berger

INTRODUCTION

Voici les 2 mats essentiels à connaître, très fréquents chez les débutants !

- Mat du Débutant / sot
- Mat du Berger

Dans les 2 cas, le pion **f** est à l'origine des erreurs menant au mat !

CONCLUSION

La réalisation de ces 2 mats ne permet pas d'établir un bon développement de pièces.

Mais il faut les apprendre pour mieux les contrer !

MAT DU SOT

C'est le mat le plus rapide que l'on puisse faire sur un échiquier !

1.e4 f5

Les Noirs utilisent le pion interdit !

2.exf5 g5

Une terrible erreur, les règles d'or ne sont pas respectées, la punition est immédiate ! **3.Dh5#** (1.f3 e5 2.g4 Dh5# signe le mat le plus rapide du jeu).

MAT DU BERGER

La case f7 n'est défendue que par le Roi !

1.e4 e5 2.Fc4 Attaque le fameux pion f7. **Cc6 3.Dh5** (Si 2.Dh5 La Dame attaque le pion e5. 2...Cc6!) Normalement, la Dame ne sort pas si tôt dans l'ouverture.

3...Cf6 Une faute grave puisque les Noirs ne se préoccupent pas de la menace, l'attaque sur la case f7. **4.Dxf7#**

CONTRER LE MAT DU BERGER

Pour contrer le mat du Berger, il suffit de suivre les trois règles d'or et de comprendre quelle est la menace du dernier coup adverse !

1.e4 e5 2.Fc4 Cc6 3.Dh5 g6! Coupe l'interaction entre la Dame et le pion f7 !

4.Df3 Comment parer le mat à présent ?

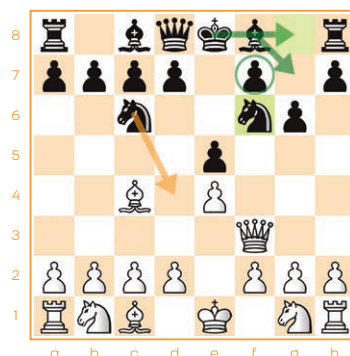
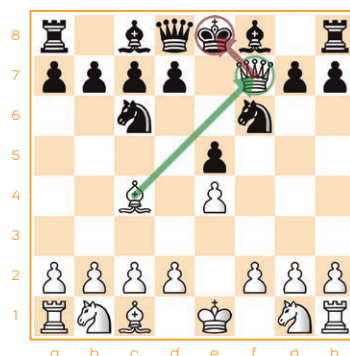
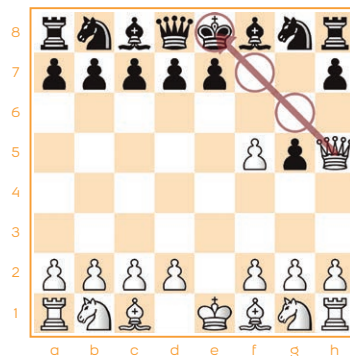
4...Cf6 ou **4...De7** sont excellents ! (3.Df3 Cf6! défend simplement dans cet ordre).

5.Db3 De7

LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Pour la plupart des élèves, ces mats ne sont pas une découverte. Ils les ont déjà essayés ou déjà subis plusieurs fois. Cette leçon doit davantage se porter sur les raisons qui poussent les Noirs à la faute (le déplacement du pion f ou encore le non-respect du développement). C'est aussi extrêmement important de les faire participer sur les mats à trouver et les défenses à exécuter. N'hésitez pas à les questionner sur le vocabulaire des Règles d'or.

Appuyez grandement l'analyse de ces mats sur l'importance de la compréhension du dernier coup adverse. "Si vous jouez tout seul, une dizaine de menaces aussi puissantes que le mat du berger interviendront dans vos parties !".



POUR ALLER PLUS LOIN

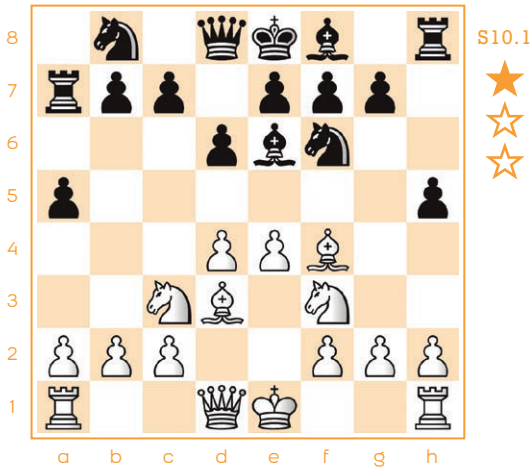
Les jeux **Ouvre'boite** sont très bien pour l'acquisition des bons coups de développement.

C'est un jeu qui intéresse surtout les petits car il est très facile à comprendre et ils ont souvent les bonnes réponses.

Réaliser ces jeux en binôme avec un jeune un peu plus âgé peut être pertinent pour faciliter la lecture des plus petits et la compréhension de chacun.

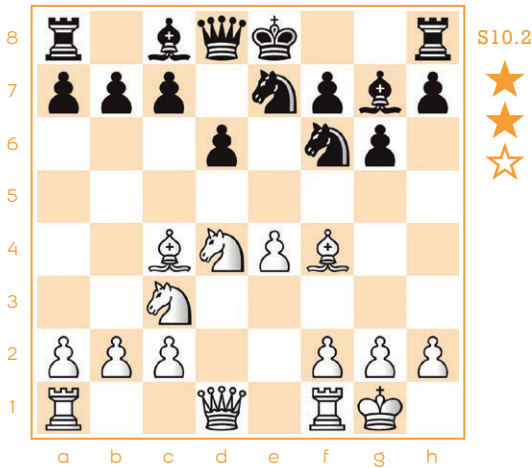
EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES



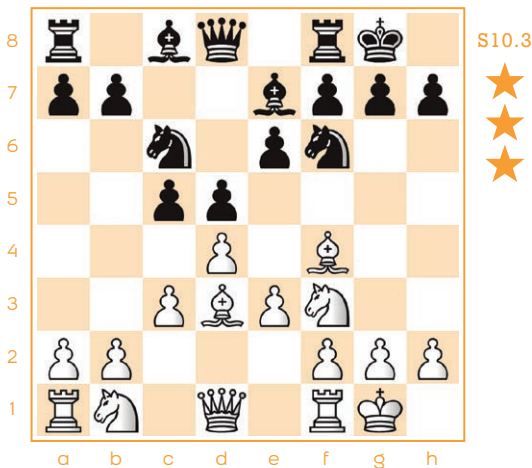
Quel camp a le mieux sorti ses pièces ?

Les Blancs (cf. Règles d'or).



Un élément n'a pas encore été respecté chez les Noirs, lequel ?

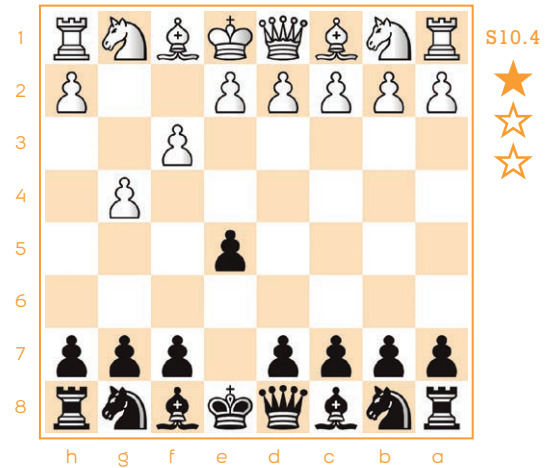
Le roque ! Aussi, une pièce mineure n'est pas encore développée.



Réalisez une suite de 3 coups afin de terminer le développement blanc.

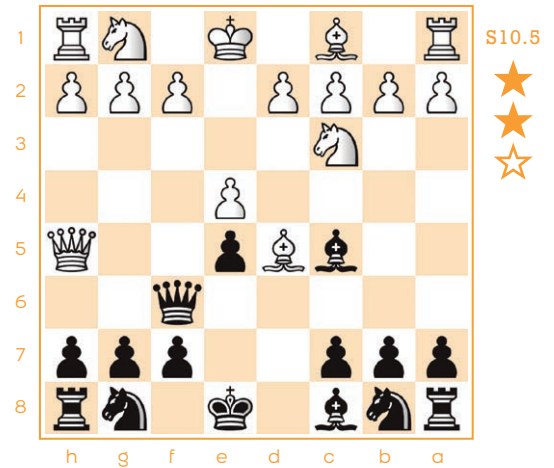
Cd2 / Dc2 / Te1

EXERCICES THÉORIQUES



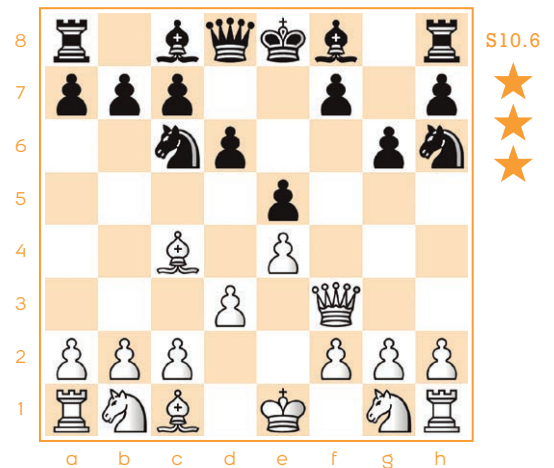
Un petit mat en 1 pour commencer.

1...Dh4# (Mat du sot)



Les Blancs se prennent un retour de bâton ! L'arroseur arrosé.

1...Dxf2+ 2.Rd1 Df1#



Les Noirs semblent se défendre. Mais est-ce suffisant ?

1.Fxh6 (si 1...Fxb6 2.Dxf2#) De7 2.Fe3 Les Blancs ont gagné une pièce.

LES CAVALIERS AU CENTRE

MOT-CLÉS

Cavalier au bord, Cavalier mort
 Cavalier au milieu, Cavalier heureux
 Pièce à courte portée
 Avant-poste / case forte
 Jeu fermé

INTRODUCTION

Après avoir vu les règles d'or, nous allons approfondir le rôle de chaque pièce, leurs points forts, leurs points faibles. Aujourd'hui, nous allons commencer par le Cavalier !

RAPPEL LES RÈGLES D'OR

- Contrôle du centre
- Développement des pièces
- Sécurité du Roi
- Développement parfait

MOBILITÉ

Sur combien de cases peut se déplacer le Cavalier (en g1)?

Réponse attendue : 3 cases (e2, f3, h3)

Sur combien de cases peut se déplacer le Cavalier (en a5)?

Réponse attendue : 4 cases au bord (b3, c4, c6, b7)

Sur combien de cases peut se déplacer le Cavalier (en e4) ?

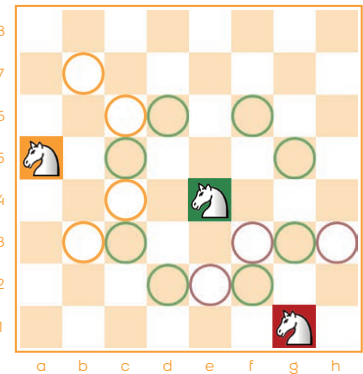
Réponse attendue : 8 cases. Demandez de citer chaque case.

► **Le Cavalier possède davantage de possibilités lorsqu'il est au centre ! N'oubliez jamais, le Cavalier est une pièce lente, une pièce à courte portée.**

★ **Phrase clé :**

Cavalier au bord, Cavalier mort // Cavalier au milieu, Cavalier heureux.

Il est possible d'accentuer avec d'autres cases du centre / du bord afin de bien comprendre l'importance du centre vis-à-vis du bord.



CASES FORTES ET AVANT-POSTE

Comme nous venons de le voir, le Cavalier a besoin de se placer au milieu de l'échiquier. Sa lenteur l'oblige à trouver une case stable où il est difficilement délogeable.

Commencez avec le pion c en c7.

Dans cette position, le Cavalier est certes bien placé au milieu de l'échiquier, mais il est instable ! Pourquoi ?

Réponse attendue : Le Cavalier est instable car il peut se faire chasser par un pion. 1...c6

Poussez le pion noir en c5.

Très bien ! Maintenant, si les Noirs poussent le pion en c5, que se passe-t-il ?

Réponse attendue : Le Cavalier ne peut plus se faire chasser par un pion.

Le Cavalier se trouve sur ce que l'on appelle un avant-poste ! Une case stable et idéale pour le Cavalier. La différence est flagrante. Ici, le Cavalier ne se fera jamais chasser.

Avant-poste : Case forte dans le camp adverse sur une colonne ouverte, (ou semi-ouverte) protégée par un pion. Cette case ne peut pas être contrôlée par un pion adverse.

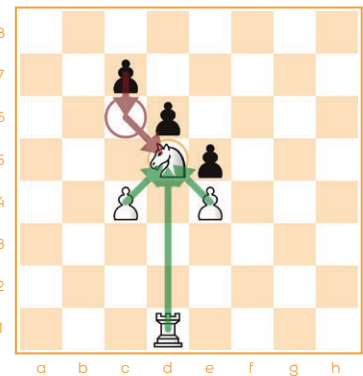
Mais alors ! Qu'appelle-t-on case forte ?

Ajoutez un pion blanc en d3.

Et bien, c'est une case qui ne peut pas être contrôlée par un pion ennemi. Elle n'est pas forcément sur une colonne ouverte (ou semi-ouverte).

Case forte : Case qui ne peut plus être contrôlée par un pion adverse.

★ **Phrase clé : Les Cavaliers adorent les cases fortes et les avant-postes proche du centre !**



Insistez sur la notion de case forte. Il est important que les élèves fassent la différence entre case forte et avant-poste pour la suite de leur apprentissage. Dites aux élèves de les chercher sans cesse lors de leurs parties.

Vous pouvez ajouter quelques pièces pour apporter du concret aux élèves qui en ont besoin.

LA FORCE DU CAVALIER ?

Voici une nouvelle position : la force du Cavalier ne se résume pas qu'à ces fameuses cases fortes.

Sur la 3^e rangée, en c3, combien de cases du camp noir contrôle le Cavalier ?

Réponse attendue : 2 cases !

Et en d4 sur la 4^e rangée ? Puis en e5 sur la 5^e rangée ?

Réponse attendue : Le Cavalier contrôle 4 cases du camp adverse sur la 4^e et la 5^e rangée.

Très bien ! Vous voyez, le Cavalier est de plus en plus fort à mesure qu'il avance sur l'échiquier. Evidemment, il est déjà très fort au centre...

Mieux encore ! Combien de cases du camp adverse contrôle le Cavalier sur la 6^e rangée, en d6 ?

Réponse attendue : Le Cavalier contrôle 6 cases du camp noir.

C'est énorme ! Le Cavalier atteint son plein potentiel sur la 6^e rangée ! D'autant plus, s'il est placé sur une case forte ou un avant-poste !

► On dit que le Cavalier vaut moins de 3 points de la 1^{ère} à la 3^e rangée, de 3 à 3,5 points de la 4^e à la 5^e rangée surtout s'il est soutenu. De 4 à 5 points sur la 6^e rangée ! Parfois même autant qu'une Tour.

Les Blancs veulent mater en mobilisant le Cavalier d6 proche du Roi ! Comment faire ? Réponse attendue : 1.Ce4 menace 2.Cf6+ puis 3.Dxh7# ! 1...Db8 2.Cf6+ Rh8 3.Dxh7#

★ Phrase clé : Cavalier sur la 6^e rangée, Cavalier musclé !

JEU FERMÉ / LES 3 CASES DU CAVALIER

Petite introduction sur le jeu fermé : Regardez bien la position, que remarque-t-on ? Réponse attendue : Beaucoup de pions et peu ou pas de possibilité de prise. La position est figée.

Quelle est la spécificité du Cavalier ?

Réponse attendue : Il saute au-dessus des autres pièces.

Le Cavalier est-il embêté par la position des pions ?

Réponse attendue : Non, car il peut sauter par dessus !

Citez un avant-poste ou une case forte où aller.

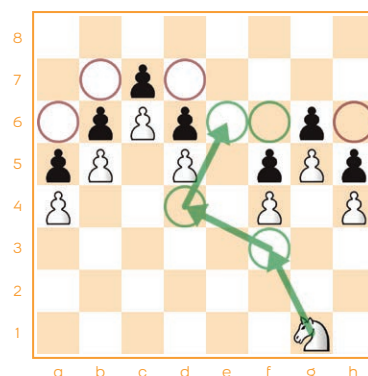
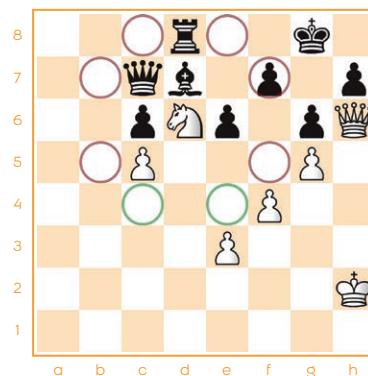
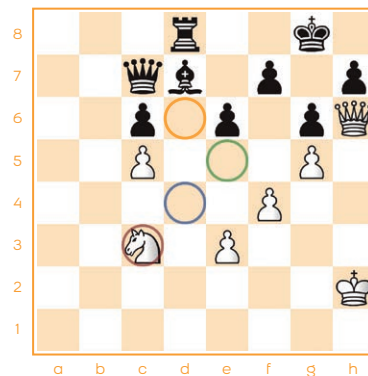
Réponse attendue : e6 et f6 (f6 est difficilement atteignable).

Comment s'y rendre ?

Réponse attendue : Cg1-f3-d4-e6

► L'objectif est de déterminer une suite de 3 déplacements permettant au Cavalier d'atteindre une case forte ou un avant-poste !

★ Phrase clé : Un Cavalier est bon dans le jeu fermé. Il est alors meilleur qu'un Fou.



Commencez sans le Cavalier puis ajoutez-le. Greffez ainsi au diagramme un Fou noir en e8 pour montrer que le Cavalier est meilleur qu'un Fou dans le jeu fermé.

CONCLUSION

Le Cavalier, imprévisible et subtil, trouve toute sa force lorsqu'il s'ancre au centre, sur une case forte ou un avant-poste. Bien placé, il domine la position et devient une arme stratégique redoutable. Il est la pièce maîtresse du jeu fermé.

"Mon Cavalier est-il bien placé ? Sur quelle case idéale j'aimerais qu'il soit ?"

LE PETIT +

Les élèves sont dans une phase d'apprentissage importante.

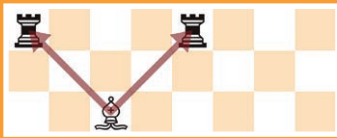
L'activité des pièces est une notion tout à fait nouvelle pour eux. Comprendre pourquoi le Cavalier est mieux au centre qu'au bord, encore meilleur dans le camps adverse sont des informations nouvelles.

Ne soyez pas trop exigeant avec eux. Répétez souvent ces phrases lors des cours à suivre pour qu'elles s'imprègnent durablement. Dans quelques semaines, vous verrez déjà qu'ils seront capables de vous expliquer pourquoi ils ont mis leur pièce à cet endroit.

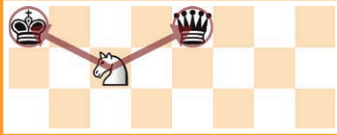
« Bah oui , s'il arrive là c'est sur un avant-poste ! Il ne va pas se faire manger et en plus il attaque le roque ! »

Robin, 7 ans et demi (3 mois d'échecs)

LA FOURCHETTE



Fourchette



Fourchette royale

INTRODUCTION

Une fourchette est une attaque de deux pièces par une seule et même pièce réalisée par un Fou, un pion ou bien un Cavalier. Il existe deux types de fourchettes.

La fourchette classique et la fourchette royale, sur le Roi et la Dame.

CONCLUSION

La fourchette est une tactique essentielle pour gagner du matériel et prendre l'avantage. En apprenant à la repérer et à la provoquer, vous deviendrez des adversaires redoutables !

IMAGINER LA FOURCHETTE

Avant de jouer une fourchette, repérez deux pièces adverses mal placées ou non protégées. Une pièce qui attaque deux cibles en même temps oblige l'adversaire à en sacrifier une. Les Cavaliers sont particulièrement forts pour réaliser des fourchettes, mais les pions et les Fou peuvent aussi s'en charger.

Comment le Cavalier réalise-t-il la fourchette ? 1.Cd3!

LES MEILLEURES CIBLES

Les fourchettes sont particulièrement efficaces lorsqu'elles touchent des pièces de grande valeur. Une fourchette royale attaque le Roi et la Dame.

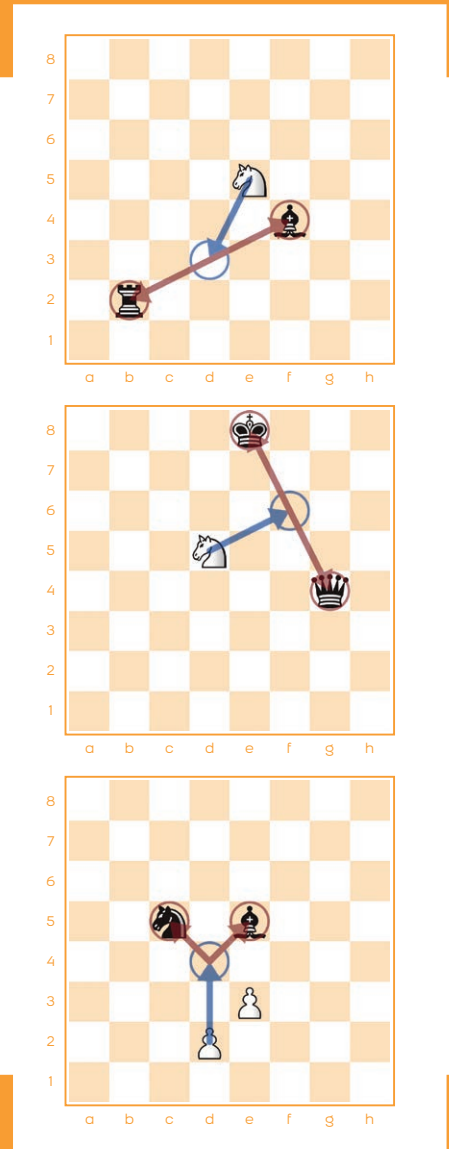
C'est une attaque redoutable car l'adversaire doit sauver son Roi, laissant la Dame sans solution. **1.Cf6+!**

PROVOQUER UNE FOURCHETTE

Le pion peut lui aussi réaliser une fourchette. Quand deux pièces sont espacées d'une case, cela doit vous alerter : il y a peut-être une fourchette possible !

Pour quel coup opter ?

Ici, le Cavalier en c5 et le Fou en e5 sont effectivement espacés d'une case ! **1.d4** gagne du matériel. Si une des deux pièces fuit, alors l'autre pièce est condamnée.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

L'activité des pièces est une notion essentielle pour bien comprendre le jeu d'échecs.

Les leçons qui suivent vous sembleront peut-être simples, mais pour un élève qui découvre le jeu, elles ouvrent un champ des possibles infini. Une fois que le rôle de chaque pièce sera assimilé, vous constaterez une véritable évolution dans leur façon de réfléchir et de construire leurs parties.

Chaque déplacement prendra alors tout son sens, et ils découvriront la notion de "plan", un élément clé pour progresser et prendre pleinement plaisir à jouer.

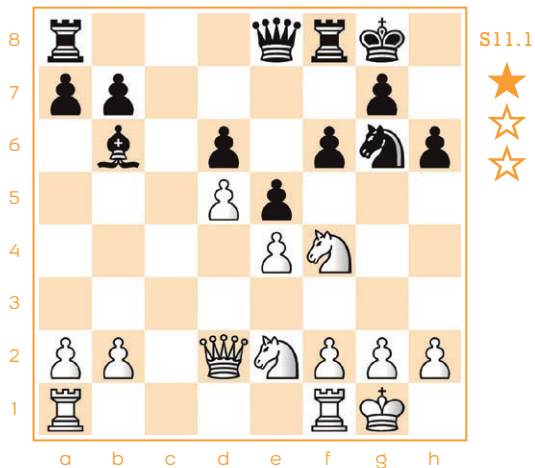
POUR ALLER PLUS LOIN

Pour la notion du Cavalier au centre, le **Posi'plan** est un excellent moyen d'acquérir les 3 coups de Cavalier et l'intérêt de l'avant-poste.

Si vous pouvez être présent pour faire cet exercice avec l'élève, c'est un vrai plus. Vous pourrez ainsi appuyer sur le manque flagrant d'activité de ce Cavalier et montrer avec enthousiasme l'occupation de l'avant-poste ainsi que le rayonnement de cette pièce maintenant bien placée.

EXERCICES DE LA SEMAINE

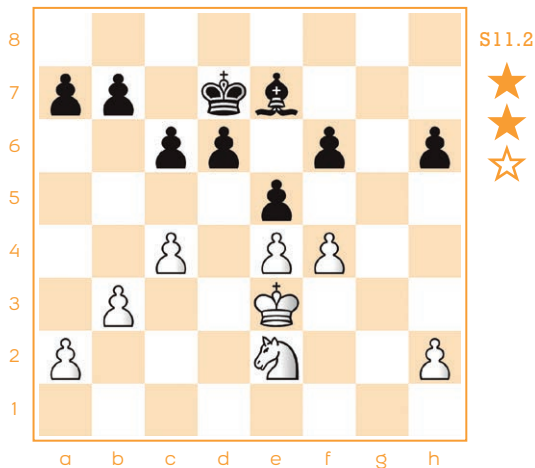
EXERCICES THÉMATIQUES



**Le Cavalier f4 est attaqué !
Comment réagir ?**

1.Ce6 6^e rangée, Cavalier musclé !

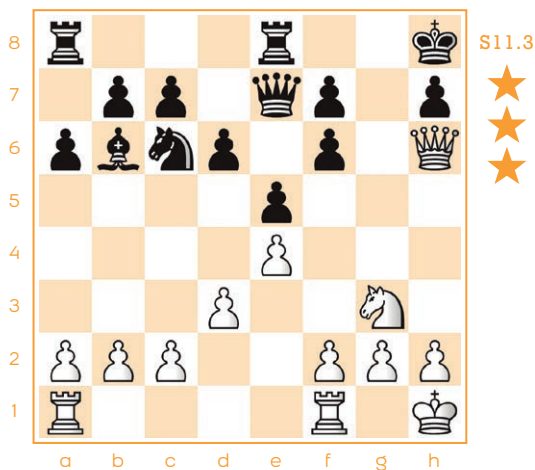
S11.1
★
★
★



**Que choisir entre 1.fx5 et 1.f5 ?
Pourquoi ?**

*1.f5 car le Cavalier est meilleur dans le jeu fermé.
Le Fou est mauvais. Il permet de créer des cases
fortes en e6 et g6.*

S11.2
★
★
★

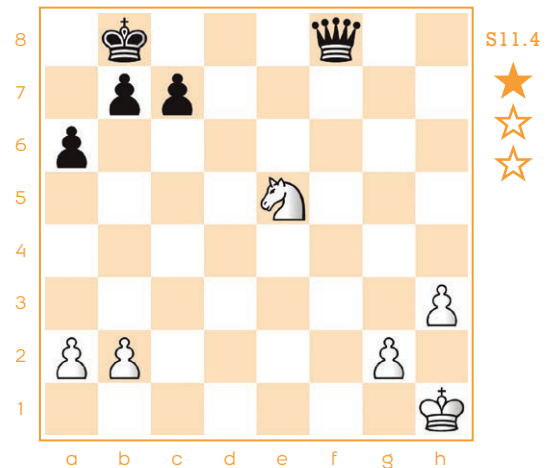


**Attaquez le Roi noir à l'aide
du Cavalier et de la Dame !**

1.Cf5! Df8 2.Dxf6+ Rg8 3.Ch6+ Dxh6 4.Dxh6

S11.3
★
★
★

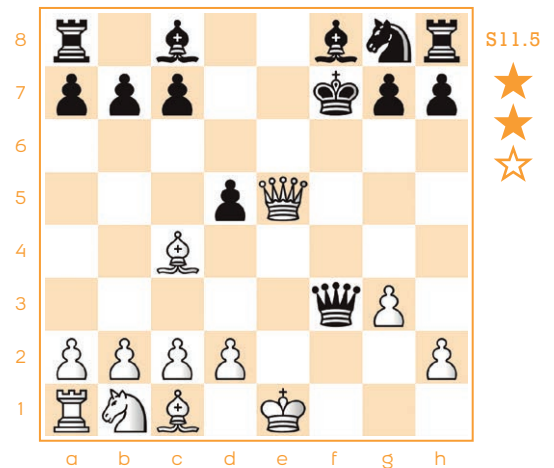
EXERCICES THÉORIQUES



**Les Blancs semblent en mauvaise
posture ! Une astuce ?**

1.Cd7+ Rc8 2.Cxf8

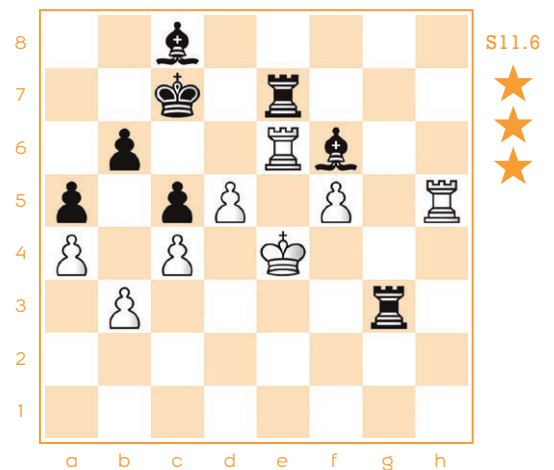
S11.4
★
★
★



**Pouvez-vous trouver cette
fourchette dévastatrice ?**

1.Fxd5+ Dxd5 2.Dxd5+

S11.5
★
★
★



Petit mais puissant !

1.d6+ Rd7 2.dxe7 Gagne une Tour.

S11.6
★
★
★

LES FOUS SUR LES DIAGONALES

MOT-CLÉS

Grande diagonale ouverte
Longue portée
Jeu ouvert
Bon ou mauvais
Paire de Fous
Changer de diagonale

INTRODUCTION

Après avoir abordé le Cavalier, première pièce mineure, nous allons à présent nous intéresser à la seconde : le Fou.

Les pièces mineures recèlent bien des mystères.

RAPPEL

LES CAVALIER AU CENTRE

- Cavalier au bord, Cavalier mort
- Cavalier au milieu, Cavalier heureux
- Pièce à courte portée
- Avant-poste / case forte
- Jeu fermé

MOBILITÉ

Le Fou est une pièce qui se déplace sur les diagonales à la vitesse de l'éclair. Il peut être de cases noires ou de cases blanches.

Sur combien de cases peut se déplacer le Fou h8 ?

Réponse attendue : 7 cases (citez les cases)

Sur combien de cases peut se déplacer le Fou e4 ?

Réponse attendue : 13 cases.

Demandez de nommer les diagonales (b1-h7 et a8-h1).

► **Le Fou est très puissant au centre mais il est aussi très intéressant ailleurs puisqu'il contrôle au minimum 7 cases.**

★ **Phrase clé : Grande diagonale**

LONGUE PORTÉE

Le Fou est-il une pièce à courte ou longue portée ?

Réponse attendue : Une pièce à longue portée. Le Fou contrôle beaucoup de cases et se déplace rapidement d'une case à une autre.

Aux échecs, la paire de Fous constitue bien souvent un avantage ! L'un contrôle les cases blanches tandis que l'autre contrôle les cases noires ! Ne vous en séparez pas sans raison.

► **Le Fou est une pièce à longue portée qui a besoin d'évoluer sur des diagonales ouvertes !**

Quelles sont les diagonales alléchantes disponibles sur l'échiquier ?

Réponse attendue : Les diagonales a2-g8 et h3-c8.

Quel est alors le meilleur développement du Fou ?

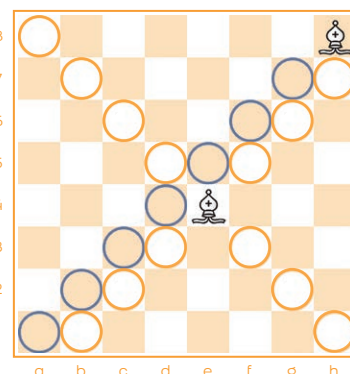
Moment de discussion et de réflexion, proposez éventuellement un vote.

Réponse attendue :

- Sur la case c4 car le Fou contrôle 10 cases et il attaque aussi le pion f7.
- En h3, il ne contrôle qu'une seule grande diagonale. En g2, le Fou est bloqué par son propre pion e4.

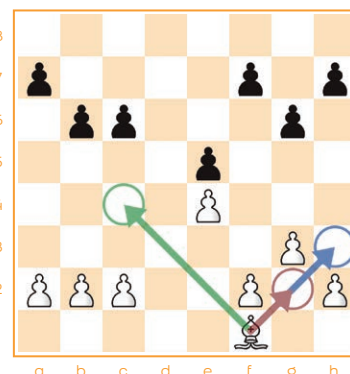
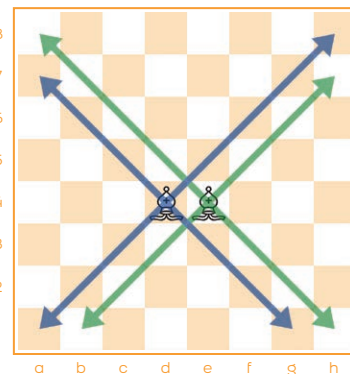
► **Le Fou ne doit pas forcément occuper le centre. Il a surtout besoin d'une grande diagonale ouverte où il n'est pas gêné par des pions. Grâce à sa grande mobilité et à sa vitesse de déplacement, il pourra rejoindre le centre plus tard, quand il sera disponible.**

★ **Phrase clé : Pièce à longue portée // Diagonale ouverte**



Placez un Fou d'abord sur h8 puis sur e4 et d'autres cases si nécessaire.

Dans les diagrammes suivants, vous pouvez ajouter quelques pièces pour apporter du concret aux élèves qui en ont besoin.



Après la question, ajoutez un Roi noir en g8 : montrez que le Fou est mieux positionné en c4 grâce à la pression qu'il exerce sur le roque.

Puis un Roi noir en c8 : montrez que le Fou est bien placé en h3 car il produit des menaces et un échec.

LE FIANCHETTO

Pourquoi le Fou est-il intéressant en g2 ?

Réponse attendue : Le Fou contrôle 9 cases. Il attaque le centre (les cases e4 et d5) et l'aile dame adverse. Il défend aussi le Roi.

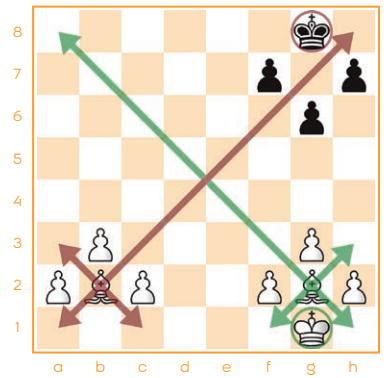
Pourquoi est-il intéressant en b2 ?

Réponse attendue : Le Fou contrôle le centre (les cases d4 et e5) et attaque le roque adverse !

Où placer une Dame pour mater ?

Faites participer un maximum d'élèves

Réponse attendue : Sur les cases a8, b8, c8, d8, e8, g7, h8.



BON OU MAUVAIS FOU ?

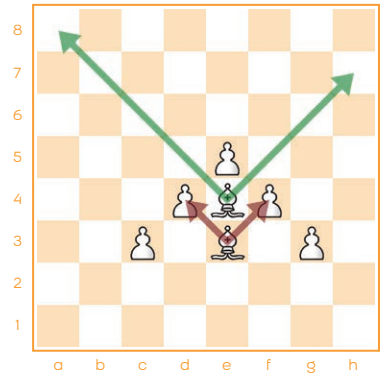
Quel est le meilleur des deux Fous ?

Réponse attendue : Le Fou e4 de cases blanches, il contrôle beaucoup plus de cases. Le Fou de cases noires est bloqué dans ses propres pions. Il est extrêmement limité dans ses déplacements.

Donnez la définition :

Le positionnement des pions définit si un Fou est bon ou mauvais :

- Il est mauvais s'il est gêné par ses propres pions dans son déplacement.
- Il est bon s'il n'est pas gêné par ses camarades et exerce une pression dans le camp adverse.
- Un Fou est actif s'il exerce une action chez l'adversaire et qu'il contrôle un grand nombre de cases.



Montrez simultanément les possibilités (ou non possibilités) des Fous à l'aide des définitions.

CHANGER DE DIAGONALE

Actuellement, le Fou est-il bon ou mauvais ?

Réponse attendue : Il est mauvais ! Il est bloqué dans son propre pion e4 et il ne contrôle que 5 cases.

Existe-t-il une diagonale intéressante sur l'échiquier ?

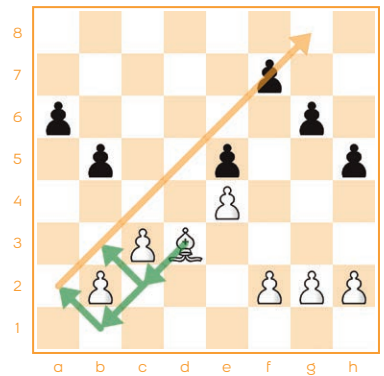
Réponse attendue : La diagonale a2-g8.

Comment réactiver ce Fou sur une meilleure diagonale ?

Réponse attendue : Fc2 puis Fb3 ou alors Fb1 puis Fa2.

À votre avis, le Fou préfère-t-il le jeu ouvert ou le jeu fermé ?

Réponse attendue : Le jeu ouvert ! Il a plus d'espace pour se déplacer.



Laissez le temps aux élèves de chercher toutes les possibilités. Il s'agit de l'exercice clé de la mise en application.

CONCLUSION

Rappelez les mots clés.

Question à se poser : "Mon Fou est-il sur une grande diagonale, attaque-t-il le centre ? Est-il actif ? Attaque-t-il des unités adverses ?"

La semaine prochaine, nous étudierons la Tour, une pièce lourde.

LE PETIT +

Suivant leur attention, le diagramme S12.2 des exercices de la semaine peut constituer une excellente passerelle entre le Cavalier et le Fou.

Quelle est la meilleure pièce mineure ?

Réponse attendue : Le Cavalier, le jeu est fermé. Le Fou adverse est mauvais.

Les Blancs jouent et gagnent un pion en 3 coups ! Comment ?

Réponse attendue : 1.Cd3 Fd7 2.Cf4 Le Cavalier attaque aisément les pions blancs. Le Fou ne peut pas défendre le pion e6 et le pion g6 en même temps. 2...Fe8 3.Cxe6

« J'ai mis mon Fou là (en b2) parce qu'il est sur une grande diagonale ouverte et qu'il attaque le roque noir. »

Gurvan, 13 ans (3 mois d'échecs)

LE CLOUAGE



Clouage absolu



Clouage relatif

INTRODUCTION

Le clouage empêche une pièce de se déplacer et restreint son activité. Afin de créer un clouage et de s'en défendre, il est nécessaire d'identifier les alignements de pièces sur une même ligne. C'est un thème dangereux ! Si la pièce clouée peut se déplacer, une pièce de plus forte valeur se fait capturer !

CONCLUSION

Le clouage fait appel à l'identification des alignements de pièces. C'est une arme très puissante dont il faut connaître tous les secrets !

RELATIF OU ABSOLU ?

Il existe deux types de clouage :

À droite, le **clouage relatif** : la pièce clouée peut bouger mais il en résulte une perte de matériel. Le Cavalier et la Dame sont alignés. Le Cavalier peut bouger mais la Dame se fait capturer.

À gauche, le **clouage absolu** : la pièce clouée est alignée avec le Roi, elle a donc l'interdiction légale de se déplacer.

ENFONCER LE CLOU !

Afin de gagner tactiquement grâce à un clouage, il est nécessaire de l'appuyer ! De taper là où ça fait mal donc sur la pièce clouée en ajoutant des attaquants !

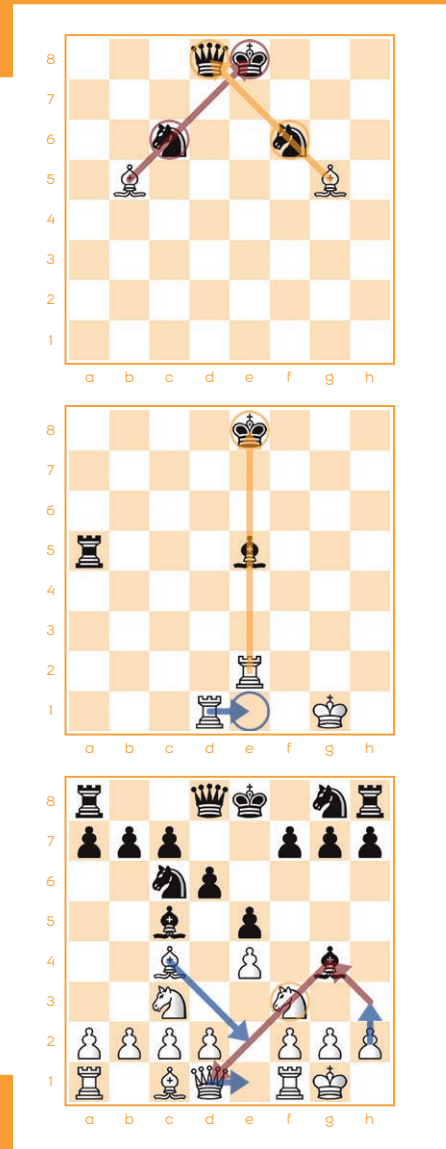
Voyez-vous un clouage ?

Le clouage de la Tour sur le Fou puisque cette dernière est alignée avec le Roi adverse sur la colonne e. **1.Tde1** enfonce le clou.

CONTRE UN CLOUAGE ?

Quand vous êtes cloués, débarrassez-vous des clouages !

- Capturer le "cloueur" *1.h3, 2.hxg4*
- Chasser "le cloueur" *1.h3 Fe6*
- Mettre une pièce entre la pièce clouée et la pièce de plus forte valeur. *1.Fe2!*
- Se déclouer en déplaçant la pièce de plus forte valeur. *1.De1*
- Effectuer un contre-clouage



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

La leçon sur le Fou offre l'occasion d'approfondir la visualisation de l'échiquier grâce aux parcours. Les mouvements à distance sont plus difficiles à imaginer au début. Soyez indulgent et encouragez-les !

Le clouage ! Il s'agit du thème tactique le plus puissant mais aussi le plus important de la section **Activité des pièces**. S'il est facile pour les élèves de repérer les clouages qu'ils peuvent effectuer lors des parties, c'est plus difficile pour eux d'identifier les alignements de leurs propres pièces. Contre un clouage devient un véritable défi qu'ils pourront appréhender à mesure de leur apprentissage.

Insistez en posant des questions sur l'alignement des pièces : "Quelle pièce est clouée ? Est-ce relatif ou absolu ?" La leçon doit être interactive !

POUR ALLER PLUS LOIN

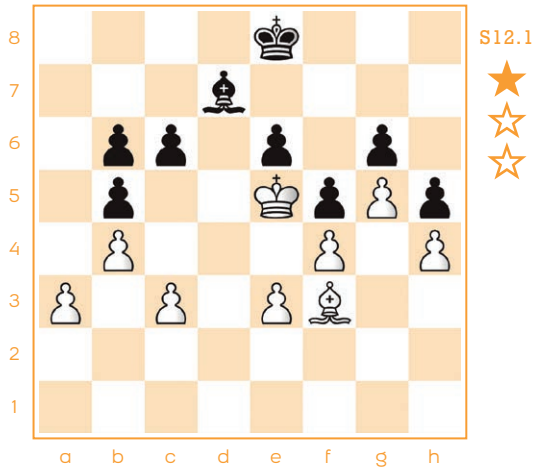
Les jeux **Parcours** permettent d'aider à visualiser le remplacement d'une pièce. Il est important pour les élèves de faire abstraction des pièces et de les confronter uniquement aux structures de pions.

Cela améliore leur vision dans l'espace et permet de se focaliser sur l'essentiel :

"Comment réactiver ses pièces ?"

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

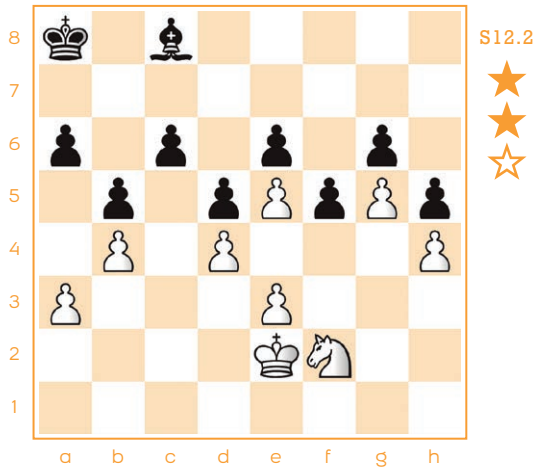


S12.1



Qui possède le mauvais Fou ? Pourquoi ?

Les Noirs évidemment. Il est enfermé dans sa structure de pions.

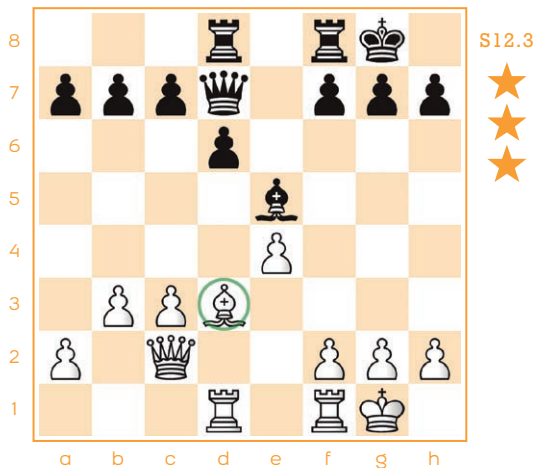


S12.2



Les Blancs jouent et gagnent un pion en 3 coups ! Comment ?

(Réponse dans la leçon sur le Fou)



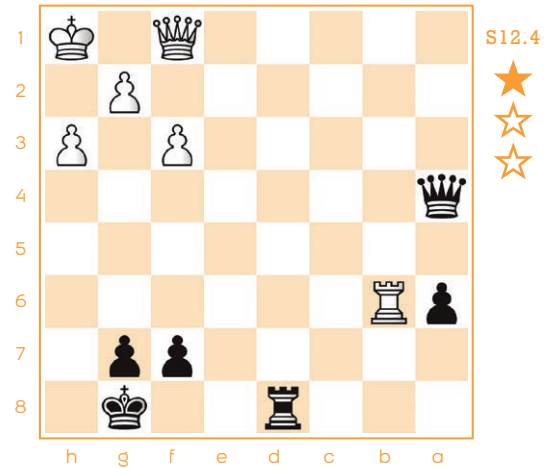
S12.3



Par un coup de pion, trouvez un moyen efficace de libérer le Fou de cases blanches !

1.f4 Ff6 2.e5 dxe5 3.Fxh7+ Rh8 4.Txd7

EXERCICES THÉORIQUES

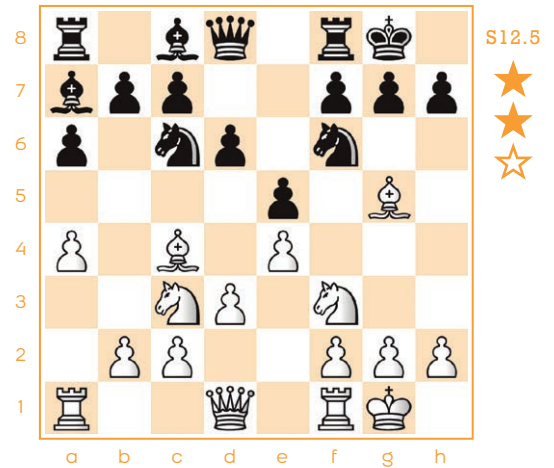


S12.4



Un alignement pas si anodin !

1...Td1 2.Dxd1 Dxd1+

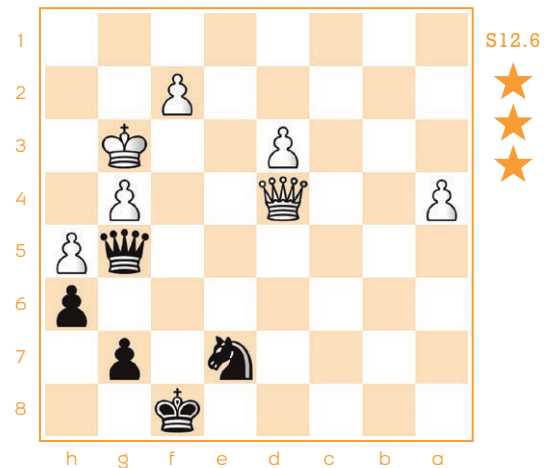


S12.5



Profitez de l'un des clouages les plus classiques !

1.Cd5 appuie le clouage exercé par le Fg5. 1...h6 2.Cxf6+ gxf6 3.Fxh6! Le roque est abîmé.



S12.6



2 thèmes tactiques pour le prix d'un !

1...Cf5+! Le pion g4 est cloué. 2.Rh3 Cxd4

LES TOURS SUR LES COLONNES

MOT-CLÉS

Colonne ouverte
 Contrôler une colonne
 Contester une colonne
 Doubler les Tours
 7^e rangée

INTRODUCTION

Après avoir étudié les deux pièces mineures, Cavalier et Fou, nous allons nous focaliser sur la Tour, une pièce lourde ! La Tour est une pièce à longue portée qui se déplace sur les colonnes et les rangées.

RAPPEL LES FOUS SUR LES DIAGONALES

- Grande diagonale ouverte
- Longue portée
- Jeu ouvert
- Bon ou mauvais
- Paire de Fous
- Changer de diagonale

MOBILITÉ

Sur combien de cases peut se déplacer la Tour ?

Depuis les cases e1, h1, d4, c5, g6.

Réponse attendue : 14 cases disponibles quelque soit la case de départ.

► **La Tour a besoin d'espace. Au bord ou au centre, peu importe !**

COLONNE OUVERTE

Sur combien de cases peut se déplacer la Tour blanche ? La Tour noire ?

Réponse attendue : 7 cases.

Sans le pion e2, sur combien de cases peut se déplacer la Tour blanche ?

Réponse attendue : 14 cases.

Maintenant, sur combien de cases peut se déplacer la Tour noire ?

Réponse attendue : 7 cases.

Quelle est la meilleure Tour de l'échiquier ?

Réponse attendue : La Tour blanche. Elle contrôle beaucoup plus de cases.

► **Le premier objectif d'une Tour est de se positionner sur une colonne ouverte !**

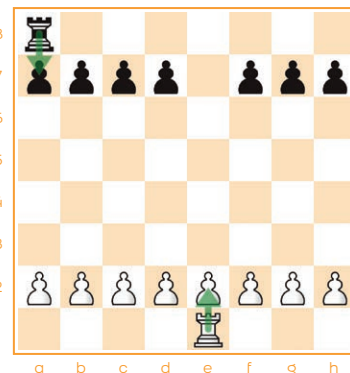
"Une colonne ouverte est une colonne sans aucun pion. Elle confère à la Tour une grande liberté ainsi qu'un grand nombre de cases."

Toutes les pièces qui passent par cette même colonne deviennent des cibles privilégiées, à attaquer, chasser ou capturer.

Déplacez doucement la Tour noire sur la colonne e afin d'évaluer la réaction des élèves.

Réaction attendue : La Tour blanche capture la Tour adverse !

► **Excellent ! La Tour noire ne peut pas occuper la colonne e sans se faire manger. On dit que la Tour blanche contrôle la colonne ! Elle empêche l'adversaire de contrôler lui-même la colonne ouverte. La Tour blanche limite l'activité de la Tour noire.**



Ici, les Tours se déplacent en rangée. Supprimez le pion e2 de l'échiquier.

CONTESTER LA COLONNE

Quel camp contrôle la colonne e ?

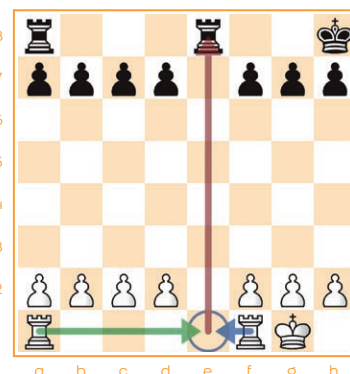
Réponse attendue : les Noirs.

Comment les Blancs peuvent-ils contrôler et contester la colonne ouverte ?

Réponse attendue : 1.Tfe1 conteste la colonne, les 2 camps la contrôlent ! 1.Tae1, de manière générale est une petite erreur. La Tour f1 serait alors bloquée dans son déplacement.

Que se passe-t-il si les Noirs capturent la Tour e1 ?

Réponse attendue : Les Blancs obtiennent le contrôle de la colonne ouverte par 2.Txe1 !



- Initier l'échange des Tours sur une colonne ouverte n'est pas une bonne idée si l'adversaire la contrôle immédiatement après.

DOUBLER, TRIPLER

Comment les Blancs peuvent-ils prendre le contrôle de la colonne e ?

Réponse attendue : **1.Tae1** Si les Noirs capturent la Tour par 1...Txe3 alors 2.Txe3 permet de contrôler la colonne ! Sinon, 2.Txe8 Txe8 3.Txe8 gagne une Tour et réalise le mat du couloir.

1.Txe8 n'est vraiment pas une bonne idée car la Tour noire dominerait la colonne.

- Une Tour sur une colonne c'est bien, deux Tours c'est mieux ! Les Tours raffolent des colonnes ouvertes. À deux, elles exercent deux fois plus de pression dans le camp adverse !

★ Phrase clé : Une Tour c'est bien, deux Tours c'est mieux !

OBJECTIF : 7^e RANGÉE

Voici une position similaire, la Tour blanche possède et contrôle déjà la colonne, on ne peut pas doubler ou tripler...

Comment poursuivre ?

Réponse attendue : **1.Te7!** La Tour rentre dans le camp adverse. Elle attaque les deux pions d et f. La Tour gagne forcément l'un des deux.

- Le deuxième objectif et l'objectif final d'une Tour est de s'infiltrer dans le camp ennemi sur la 2^e ou la 7^e rangée. Elle attaque les unités adverses tout en limitant la mobilité du Roi.

COLONNE SEMI-OUVERTE

La colonne e est-elle ouverte ou fermée ?

Attendez une réponse justifiée et enchaînez par l'explication de la colonne semi-ouverte.

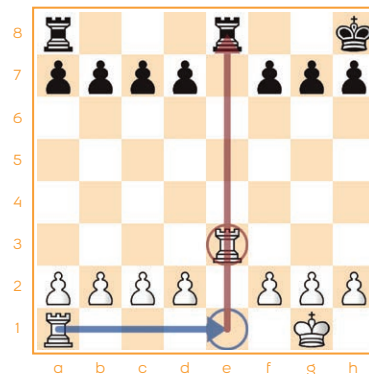
Pour les Blancs, la colonne e est semi-ouverte car ils ne possèdent aucun pion sur cette même colonne. Mais elle n'est pas ouverte car un pion noir est présent. La Tour blanche attaque le pion e6 tandis que la Tour noire le défend. Une différence frappante !

La Tour noire se trouve sur une colonne fermée puisqu'un pion de son camp est présent.

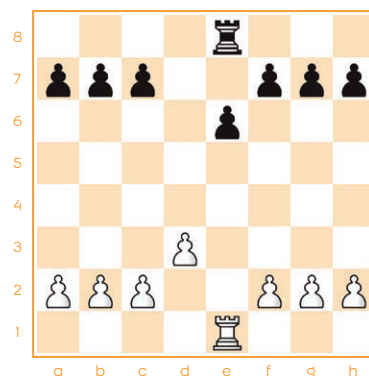
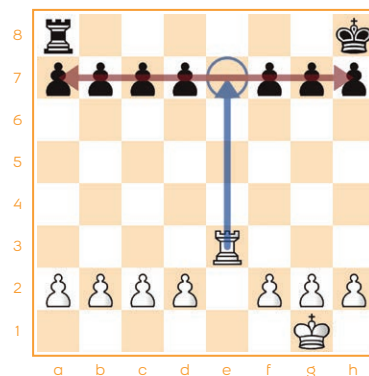
Qu'en est-il de la colonne d ?

Réponse attendue : La colonne d est semi-ouverte pour les Noirs tandis qu'elle est fermée pour les Blancs.

- Les Tours se placent sur les colonnes qui ont le plus de chances de s'ouvrir (où les pions peuvent disparaître facilement) sur les colonnes ouvertes ou semi-ouvertes.



Après 1.Tae1, ajoutez une Dame en e2 afin de montrer la puissance de la tripléte "Tour, Dame, Tour" ou "Dame, Tour, Tour". Il s'agit du canon d'Alekhine !



Montrez les colonnes semi-ouvertes pour chaque camp pour que les élèves visualisent bien les enjeux de la position.

CONCLUSION

Question à se poser : "Ma Tour est-elle sur une colonne fermée, ouverte, semi-ouverte ? Ma Tour est-elle active ? Attaque-t-elle des unités adverses ? Puis-je doubler mes Tours sur une colonne utile ? Puis-je contrôler ou contester une colonne ?" Le semaine prochaine, nous étudierons la Dame !

LE PETIT +

Beaucoup de notions sont présentes dans cette leçon. Colonne... Colonne ouverte... Semi-ouverte... Où placer une Tour... Se rendre sur la 7^e...

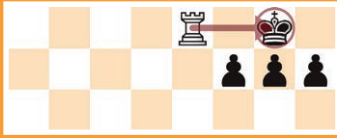
En fonction du public, la colonne semi-ouverte n'est pas un essentiel.

N'hésitez pas à vous adapter quitte à dispenser cette notion ultérieurement via un autre exercice ou bien lors de la séquence sur les structures de pions qui se déroulera en milieu d'année.

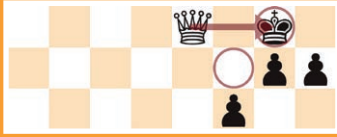
Adaptez-vous à votre public !

SEMAINE 13 – LEÇON THÉORIQUE

LE MAT DU COULOIR



Classique



Variante

INTRODUCTION

Le mat du couloir se réalise à l'aide d'une Tour ou d'une Dame, essentiellement sur la 8^e rangée (ou au bord de l'échiquier). Là, le Roi est souvent bloqué par ses propres pions. Il est souvent oublié par les débutants qui ne regardent pas les coups qui font échecs ou qui ne donnent pas de cases de fuite au Roi.

CONCLUSION

Le mat du couloir est une technique redoutable qui arrive souvent lorsque le Roi est enfermé par ses propres pions. En l'ayant en tête, vous pourrez l'utiliser contre votre adversaire ou éviter d'en être victime !

UN ROI SANS ISSUE

Un Roi est souvent entouré de ses propres pions, ce qui limite ses déplacements.

Si une Tour ou une Dame attaque ce Roi sur la dernière rangée, il n'a plus d'échappatoire.

C'est ce qu'on appelle un "mat du Couloir" car le Roi est enfermé comme dans un couloir !

1.Te8#

ÉLIMINER LES DÉFENSEURS

Parfois, le Roi possède des défenseurs pour contrôler la dernière rangée. Il suffit alors de les éliminer (en doublant les Tours notamment) et c'est mat !

Dès que le Roi est coincé sur la 8^e rangée, regardez bien si vous ne pouvez pas mettre ce schéma (pattern) en oeuvre.

1.Te8+ Txe8 2.Txe8#

ÉVITER LE MAT DU COULOIR

Pour ne pas subir ce mat, il est important de prévoir une case de fuite pour son Roi.

Une simple poussée de pion non loin du Roi peut constituer une sortie de secours.

Une Tour ou une Dame contrôlent aussi très bien la dernière rangée. La protection du Roi n'est jamais une perte de temps.

LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

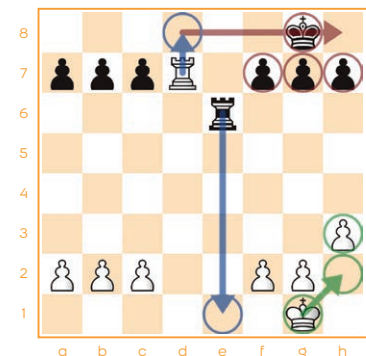
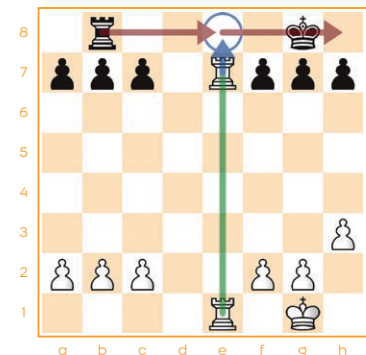
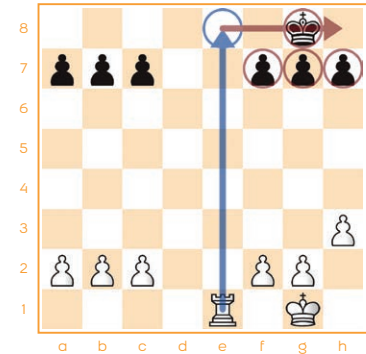
Nombreux sont les élèves qui négligent la faiblesse de la 8^e rangée.

Toujours en interagissant le plus possible, soulignez l'importance de la mobilité du Roi et comment il est possible de l'exploiter.

Insistez aussi dans votre approche sur l'importance du contrôle de la 8^e rangée et sur la création de la case de fuite plus tôt dans la partie.

Les deux leçons thématiques et théoriques sont complémentaires. Le mat du couloir se base sur l'exploitation des colonnes !

Enfin, sollicitez ce thème lors de leurs parties !



POUR ALLER PLUS LOIN

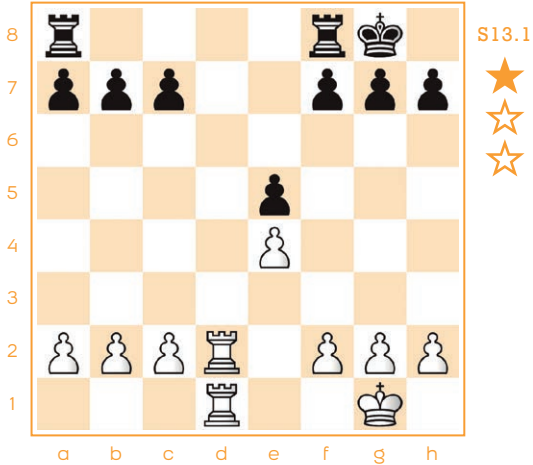
Avec autant de notions à acquérir pour la Tour, quoi de mieux qu'un **Associ'plan** ?

Tous les plans exposés dans la leçon sont présents et mis en pratique par l'élève pour mieux les intégrer.

Pour bien réaliser ce jeu, il est important de prendre le temps avec l'élève de lire les plans possibles et ensuite de réaliser la suite de coups avec lui sur un échiquier pour visualiser et assimiler cette compétence.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

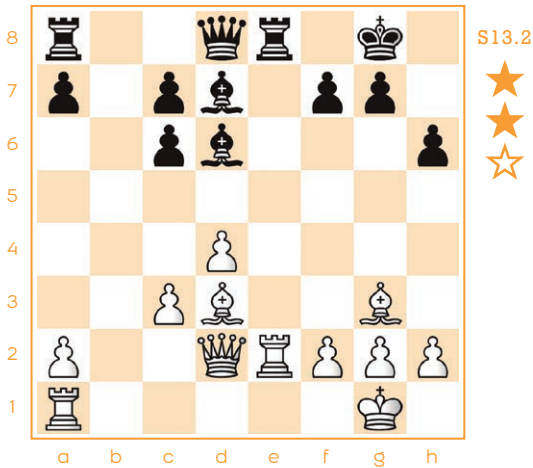


S13.1



Les Tours blanches sont doublées sur la colonne d. Que faire maintenant ?

Prendre la 7^e rangée. 1.Td7

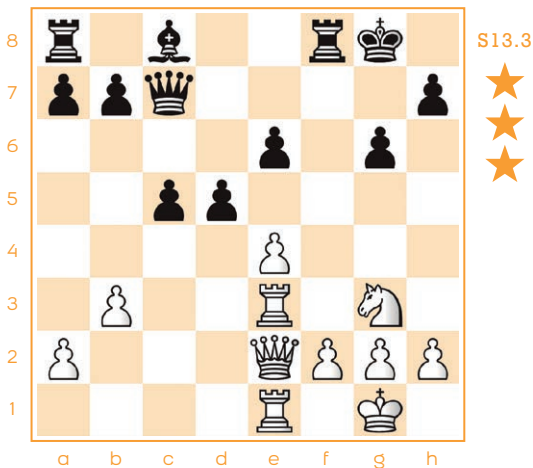


S13.2



Comment prendre le contrôle de la colonne e ?

1.Tae1 ou 1.Txe8 Fxe8 2.Tae1



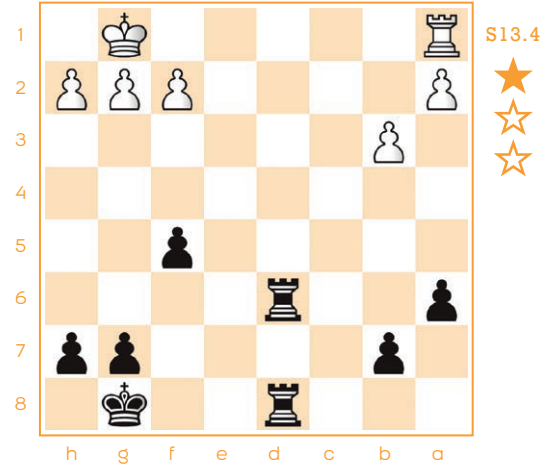
S13.3



Activez vos pièces lourdes !

1.exd5 exd5 2.Te7 Attaque la Dame et prend le contrôle de la 7^e rangée.

EXERCICES THÉORIQUES

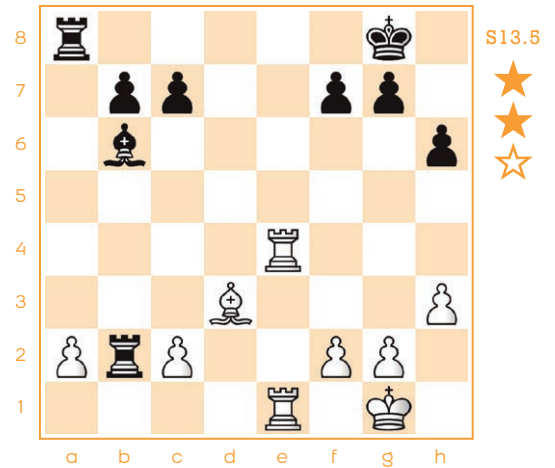


S13.4



Mat en 2 !

1...Td1+ 2.Txd1 Txd1#

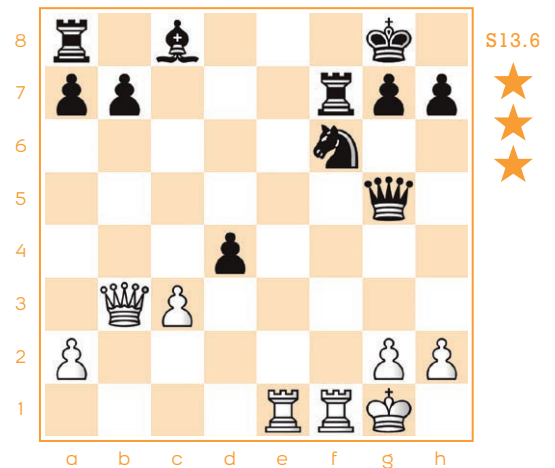


S13.5



Un mat se cache dans cette position ! Lequel ?

1.Te8+ Txe8 2.Txe8#



S13.6



Le Roi noir est-il en sécurité ? Pourquoi ?

1.Te8+ Cxe8 2.Dxf7+ Rh8 3.Df8#

DAME'ATTAQUE

MOT-CLÉS

- Puissante en attaque !
- Faible en défense
- Grande mobilité
- Ne pas sortir la Dame trop tôt
- Attaque double

INTRODUCTION

Aujourd'hui, c'est au tour de la seconde pièce lourde, la Dame !

La Dame est une pièce à longue portée qui se déplace sur les colonnes, rangées et diagonales. Elle peut même se rendre n'importe où en 2 coups !

RAPPEL LES TOURS SUR LES COLONNES

- Colonne ouverte
- Contrôler une colonne
- Contester une colonne
- Doubler les Tours
- 7^e rangée

MOBILITÉ

Sur combien de cases peut se déplacer la Dame ? (h3, c2, e5).

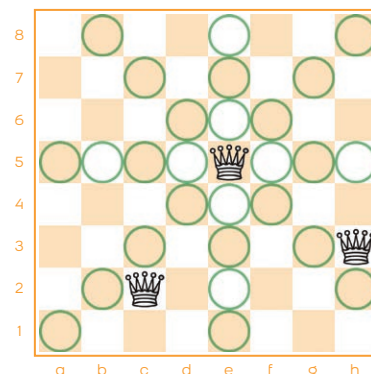
Réponse attendue : 21 cases en h3, 23 en c2 et 27 en e5.

La Dame contrôle entre 21 et 27 cases, peu importe sa position sur l'échiquier, soit le tiers des 64 cases disponibles.

► La Dame se rend n'importe où en 2 coups seulement ! C'est une preuve de sa grande mobilité. Elle est facilement mobilisable dans un endroit comme un autre.

★ Phrase clé : Grande mobilité.

Positionnez une Dame aléatoirement et essayez de rejoindre n'importe quelle case le plus rapidement. Les élèves doivent arriver à la conclusion que 2 cases suffisent. Pour les plus petits, réalisez une chasse au trésor en définissant la case finale, l'objectif. Insistez sur l'identification des cases, la géométrie, et les coordonnées.



ATTAQUE DÉVASTATRICE !

La Dame est sans conteste la meilleure pièce d'attaque ! On dit même qu'elle dirige l'attaque tant elle est puissance tactiquement et offensivement.

Dans chaque diagramme : Sur quelle case placez-vous la Dame pour mater ?

Réponse attendue : Sur les cases a7 et h7.

► L'alignement Dame-Fou forme une batterie. C'est une formidable technique d'attaque. Le Cavalier accompagne aussi très bien la Dame car il peut intervenir facilement sur les deux couleurs.

Un seul coup l'emporte pour les Blancs dans cette position, lequel ?

Observez les pièces protégées, peu protégées, non protégées, les alignements de pièces, la sécurité du Roi ainsi que les menaces.

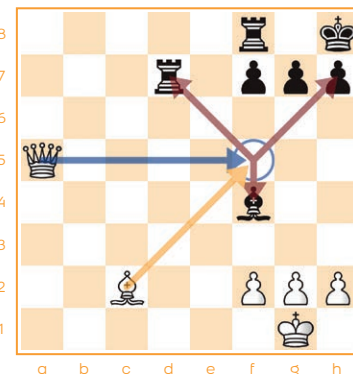
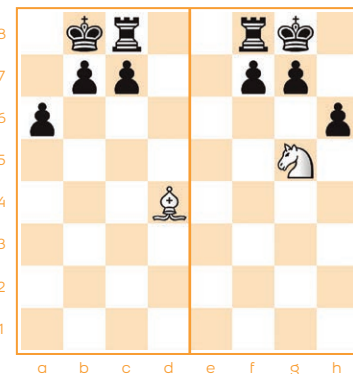
Réponse attendue : **1.Df5!** Attaque la Tour d7, le Fou f4 et menace mat sur la case h7. Le Fou et la Dame forment une batterie.

Les Noirs parent le mat grâce à **1...g6**

Comment continuer simplement ?

Réponse attendue : **2.Dxd7** est le meilleur coup car la Tour est plus forte que le Fou !

► C'est une illustration de la puissance tactique de la Dame en attaque. Elle traverse rapidement l'échiquier d'une aile à l'autre afin de délivrer une menace tranchante ! La Dame réalise excellentement bien l'attaque double (l'attaque de deux pièces en même temps).



DIFFICILE À ÉCHANGER

Sur la position, matériellement, les Blancs peuvent-ils capturer le Fou adverse par 1.Txg6 ?

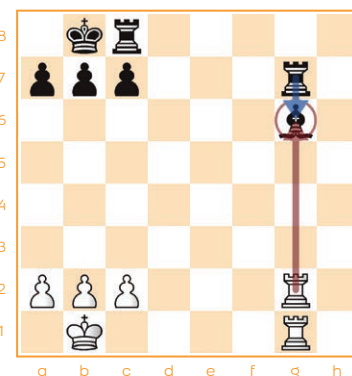
Réponse attendue : Oui, les Blancs gagnent un Fou (3 pts) et une Tour (5 pts) contre une Tour (5 pts). Ils remportent un Fou (3 pts).

Remplacez la Tour g2 par une Dame.

Matériellement, les Blancs peuvent-ils capturer le Fou adverse par 1.Dxg6 ?

Réponse attendue : Les Blancs gagnent un Fou (3 pts) et une Tour (5 pts) contre une Dame (9 pts). Ils perdent l'équivalent d'1 point.

► La Dame est trop précieuse pour s'échanger facilement.



LA DAME, MAUVAIS DÉFENSEUR

D'après vous, la Dame est-elle un bon défenseur ? Est-elle aussi forte en attaque qu'en défense ?

Réponse attendue : Non car elle doit très souvent se déplacer lorsqu'elle est attaquée.

Ici, la Dame peut-elle défendre l'avancée du pion a3 (1...a2) jusqu'à promotion ?

Réponse attendue : Non car après 1...a2, la Dame ne peut pas capturer le pion sans donner trop de matériel. La Tour (5 pts) le protège.

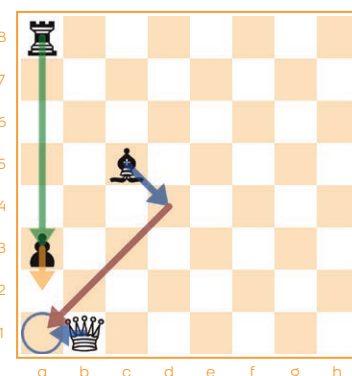
Comment réagir après 1...a2 si la capture du pion n'est pas possible ?

Réponse attendue : 2.Da1 La Dame bloque l'avancée du pion.

Quel coup noir peut alors forcer le déplacement de la Dame ?

Réponse attendue : 2...Fd4! Si la Dame capture le Fou par 3.Dxd4 alors 3...a1=D réalise l'objectif initial de la promotion ! Si la Dame reste sur la case a1, 3...Fxa1 termine la partie.

► La Dame est trop précieuse (9 pts) pour s'échanger facilement. Elle est bien supérieure à celle des autres pièces. Cela signifie que l'adversaire cherchera toujours à l'attaquer pour forcer des échanges avantageux. Une Dame en position défensive peut être chassée facilement.



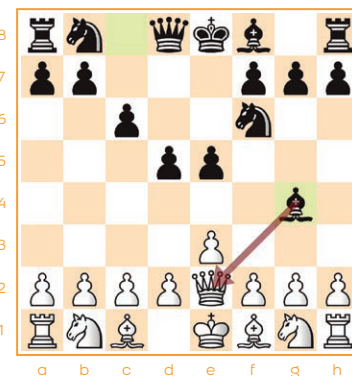
Explicitez que les pièces mineures défendent mieux que la Dame. Elles ne sont pas obligées de réagir à la moindre attaque.

NE LA SORS PAS TROP TÔT !

La Dame est une excellente pièce d'attaque mais elle est assez inefficace seule, sans camarades. En début de partie, ne sortez pas la Dame trop tôt.

L'adversaire pourra se développer en l'attaquant sans cesse. 1.e3 e5 2.Dg4 Cf6 3.Dc4 d5 Les Noirs obtiennent un fort duo de pions au centre en attaquant une fois de plus la Dame. 4.Db5+ c6 5.De2 Fg4 Les Noirs possèdent le centre et le plus grand nombre de pièces développées ! La Dame blanche a perdu du temps !

► C'est pour cette raison qu'il est déconseillé de sortir la Dame trop tôt dans l'ouverture.



CONCLUSION

Question à se poser : "Ma Dame est-elle en position d'attaque ou de défense ? Puis-je l'utiliser en attaque avec d'autres pièces ? Est-elle du bon côté de l'échiquier ? Est-ce que je peux défendre avec une autre unité que la Dame ?"

La semaine prochaine, nous terminerons avec le Roi !

LE PETIT +

La Dame est la pièce la plus puissante de l'échiquier, mais cela ne signifie pas qu'il faut la sortir trop tôt. Les élèves doivent comprendre qu'une Dame exposée trop vite peut devenir une cible facile pour l'adversaire.

Expliquez-leur que la Dame est plus efficace lorsqu'elle intervient après le développement des autres pièces. Montrez-leur comment elle peut contrôler de nombreuses cases à distance et soutenir une attaque sans se mettre en danger.

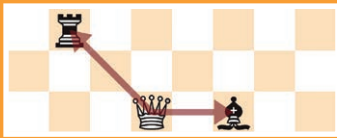
Insistez sur le fait que la Dame défend mal, et qu'il faut privilégier l'utilisation des autres pièces en défense.

« Il n'a pas arrêté de bouger sa Dame dans l'ouverture ! Il ne doit pas connaître ce que tu nous as appris (le développement)... »

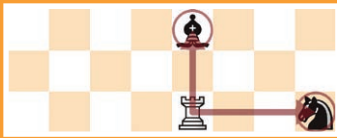
Eva, 17 ans (3 mois d'échecs)

SEMAINE 14 – LEÇON THÉORIQUE

L'ATTAQUE DOUBLE



La Dame



La Tour

INTRODUCTION

Semblable à la fourchette, l'attaque double consiste à attaquer deux pièces en même temps avec une seule de vos pièces. La Dame est la pièce qui réalise le plus souvent cette tactique mais la Tour et le Roi peuvent aussi l'asséner.

CONCLUSION

Tout comme la fourchette, l'attaque double procure une véritable application tactique des principes les plus simples :

- 1 : identification des pièces non protégées.
- 2 : recherche d'une bonne case pour réaliser la tactique.

CASE IDÉALE ?

Pour créer une attaque double, l'identification des pièces non protégées ou peu protégées est très importante ! Il suffit ensuite de chercher une case qui attaque ces deux pièces en même temps.

Ici, le Fou et le Roi ne sont pas protégés !

1.Td8+ produit à la fois une attaque sur le Fou et un échec sur le Roi. **1...Rg7**
2.Txa8

DAME SURPRISE !

Quelles pièces sont sans défense dans cette position ?

La Tour, le Fou et le Roi !

Si vous aviez une Dame à poser, quelle case choisiriez-vous ?

La case d5 est idéale !

Est-il préférable de prendre la Tour ou le Fou ?

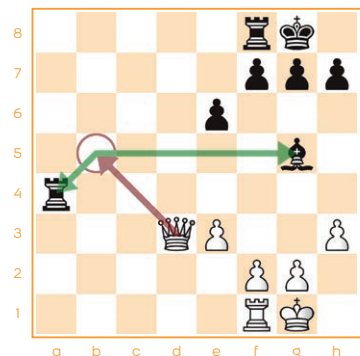
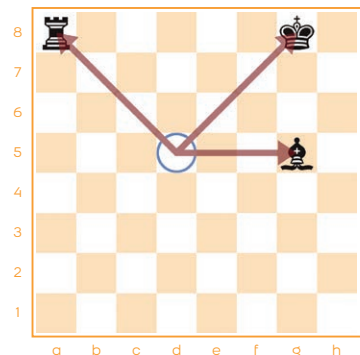
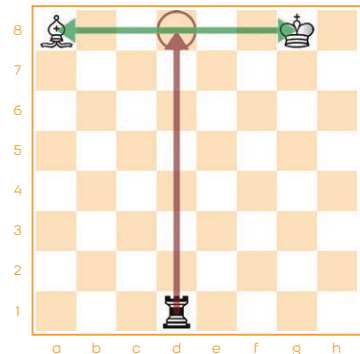
La Tour est de plus grande valeur. 1.Dg6+ réalise aussi une attaque double entre le Fou et le Roi.

2 PIÈCES TOUCHÉES, 1 DE GAGNÉE !

Ici, pas d'échecs possibles ni de prises directes. Cependant, la Tour a4 et le Fou g5 sont sans défense !

Comment en profiter ?

1.Db5 Attaque les deux pièces ! La Tour aimerait rejoindre la case g4 afin de secourir le Fou mais le petit pion h3 empêche cette idée.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

La Dame est une pièce maîtresse. Les élèves s'en rendent compte rapidement. Cependant, beaucoup d'entre-eux l'utilisent trop sans considérer les autres pièces. À l'inverse, certains cherchent à la cacher pour éviter de se la faire capturer. Essayez de rationaliser leurs pensées.

L'attaque double paraît très facile pour certains élèves. Il est nécessaire de leur apporter le processus d'analyse menant à la réalisation du pattern. S'ils sont capables de repérer les points faibles tactiques dans chaque camp, ils seront capables de résoudre n'importe quelle combinaison simple sans effort.

Accentuez la séance sur la recherche des pièces peu ou non protégées, surtout dans les exercices complémentaires qui comportent plus de pièces.

POUR ALLER PLUS LOIN

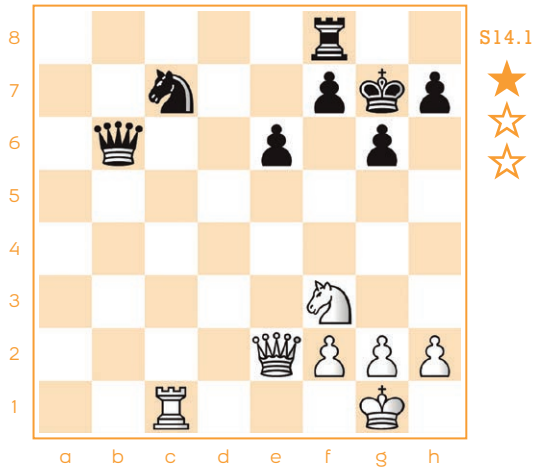
Certains élèves ont la fâcheuse manie, malgré les explications redondantes, de continuer à sortir leur Dame très tôt dans l'ouverture.

C'est ainsi... Le mat du Berger flottant dans l'air les inspire et il est très difficile de les en défaire.

En ce sens, faire la **Partie dont tu es le héros** avec ces élèves est assurément une bonne astuce pour les en dissuader. Personne n'a envie de se retrouver à la place des Noirs, même les plus amoureux de la duchesse !

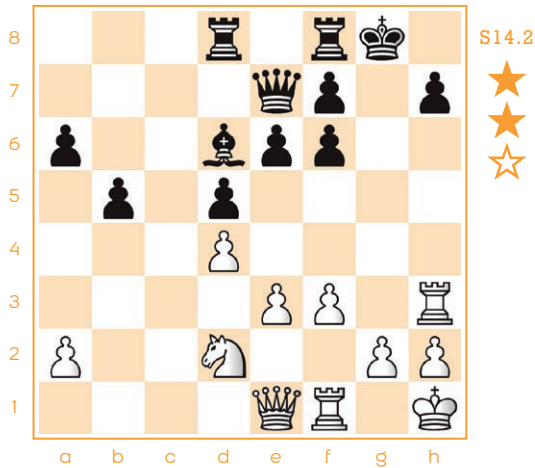
EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES



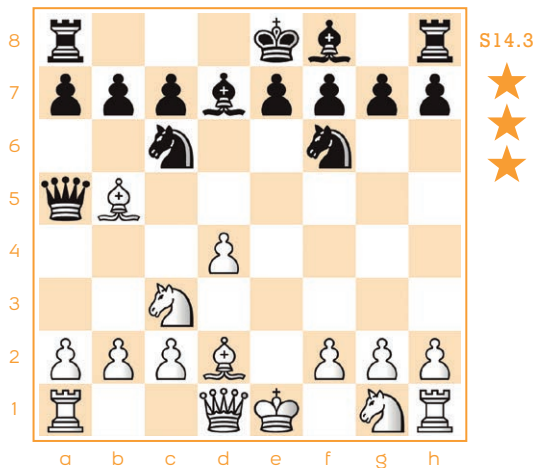
Observez les pièces peu protégées et réalisez une attaque double !

1.De5+ Rg8 2.Dxc7 ou 2.Txc7



Les Blancs gagnent ! Comment ?

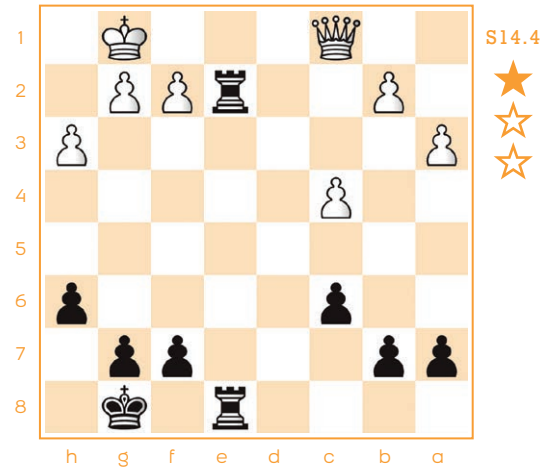
1.Dh4 Te8 2.Dxh7+ Rf8 3.Dh8# ou 1.Dh4 h6
2.Dxh6 Te8 3.Dh8#



Comment profiter du positionnement de la Dame noire ?

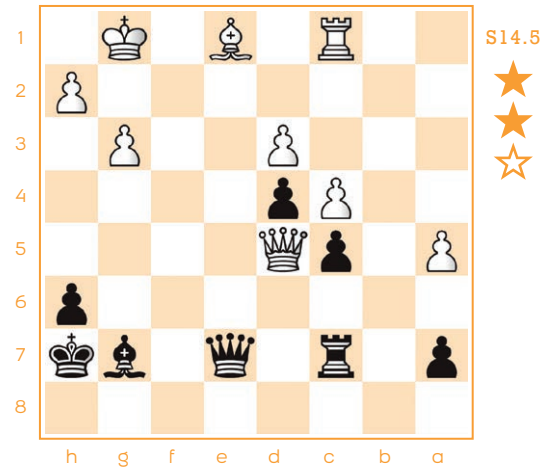
1.Cd5!! Attaque à la découverte, menace une fourchette sur c7 dévastatrice.

EXERCICES THÉORIQUES



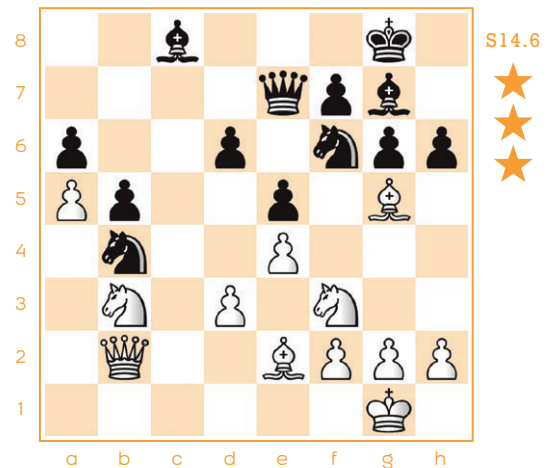
Un alignement problématique ?

1...Te1+ 2.Dxe1 Txe1+



Observez le positionnement des pièces blanches, comment en profiter ?

1...De3+ 2.Rg2 Dxc1



Regardez les pièces non protégées et trouvez une bonne case pour attaquer.

1.Fxf6 Fxf6 2.Dc3 Attaque le Cavalier et le Fou.

LE ROI EN FINALE

MOT-CLÉS

- Monter le Roi
- Limiter le Roi en finale
- Valeur du Roi en finale
- Ligne droite ?
- Un formidable allié pour mater
- Guide et mangeur de pions

INTRODUCTION

Aujourd'hui, c'est au tour du vieux monarque ! Nous allons néanmoins apprendre que le Roi, malgré sa lenteur naturelle, n'est pas à sous-estimer pour autant.

RAPPEL DAME'ATTAQUE

- Puissante en attaque !
- Faible en défense
- Grande mobilité
- Ne pas sortir la Dame trop tôt
- Attaque double

MOBILITÉ EN FINALE

Comme vous le savez, le Roi se déplace d'une seule case autour de lui, le rendant vulnérable. C'est une pièce à courte portée, très lente qui se cache toute la partie face aux menaces adverses.

Pourquoi ?

Réponse attendue : Il se fait attaquer et mater facilement dès qu'il n'est plus correctement protégé. Si l'adversaire possède une Dame ou même simplement une paire de Tours, le Roi doit être derrière ses pions, défendu.

Dans quelle phase du jeu, le Roi n'est-il plus autant en danger ?

Réponse attendue : En finale, lorsque peu de pièces occupent l'échiquier.

Quand savons-nous que nous sommes en finale ?

Réponse attendue : Lorsqu'il reste peu de pièces sur l'échiquier et souvent lorsque les Dames ont disparu.

- ▶ **À partir de ce constat, rien n'empêche le Roi d'intervenir pleinement en finale !**

★ **Phrase clé : Aussitôt la finale arrivée, le Roi pointe le bout de son nez.**



UTILISER LE ROI EN FINALE ?

Comme la plupart des autres pièces, le Roi est très puissant dans un secteur du jeu en particulier, lequel à votre avis ?

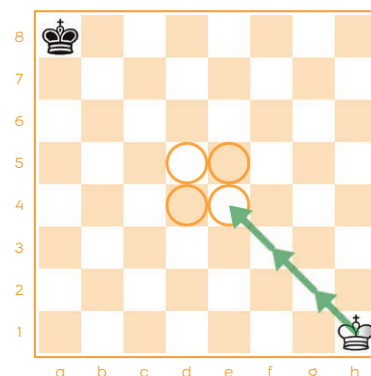
Réponse attendue : Au centre !

Dans ce diagramme, en combien de cases le Roi peut-il rejoindre le plus rapidement possible le petit centre ?

Réponse attendue : 3 cases !

- ▶ **En finale, le Roi est une pièce d'attaque qui se dirige en priorité vers le centre ! Cherchez le chemin le plus rapide pour vous y rendre ! On dit qu'il vaut 4 points tant son rôle est important ! Nous allons le voir dans le diagramme suivant.**

★ **Phrase clé : Un Roi centralisé est un Roi déterminé.**



Montrez avec votre doigt le nombre de cases nécessaires au Roi blanc pour aller au centre.

Faites le même exercice avec le Roi noir.

Ensuite faites le avec un coup par coup. Le Roi noir ne pourra alors jamais atteindre le centre.

CHEF DE ROUTE EN FINALE !

Quel est le Roi le plus avancé dans cette finale ?

Réponse attendue : Le Roi blanc !

Le Roi accompagne les unités et les pions en Finale !

Comment capturer avec certitude un pion noir ?

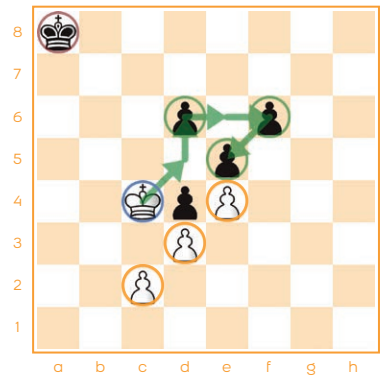
Réponse attendue : 1.Rd5 Rb7 2.Rxd6 remporte le pion.

► Un Roi bien positionné est une magnifique pièce d'attaque, un mangeur de pions !

La finale pourrait continuer ainsi : 2...Rb6 3.Re6 Rc6 4.Rxf6!

Un deuxième pion tombe.

★ Phrase clé : Un Roi centralisé, c'est un Roi qui aura de quoi manger.



LIMITER LE ROI ADVERSE ET MATER !

Quels mats très faciles utilisant obligatoirement le Roi connaissez-vous ?

Réponse attendue : Le Mat Roi-Dame et le Mat Roi-Tour.

Les Blancs jouent et matent ? Comment ?

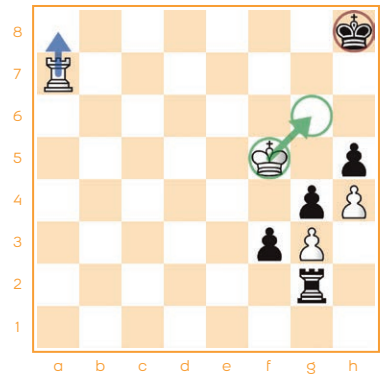
Réponse attendue : 1.Rg6! Si 1...Rg8 alors 2.Ta8+ remporte la partie. Aucun coup ne pare le mat.

Le Roi noir ne peut s'échapper de l'emprise de son homologue blanc.

► On dit que le Roi blanc limite l'activité du Roi noir. Le Roi est une pièce qui permet aussi de mater ! Il est très offensif en finale.

★ Phrase clé : Le Roi est le meilleur allié pour mater en finale.

Dans cette position, vous pouvez aussi montrer que même si une partie semble perdue, il ne faut jamais abandonner.



Démontrez le pouvoir ravageur du Roi blanc. La différence d'activité est flagrante.

ASTUCE ! LE CHEMIN LE PLUS COURT ?

À votre avis, quel est le chemin le plus rapide pour rejoindre la case h8 ?

Réponse attendue : Rh3-h4-h5-h6-h7-h8, 6 coups !

Si les élèves voient un autre chemin aussi rapide, laissez planer le doute

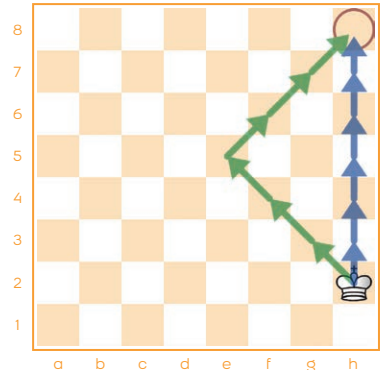
La ligne droite est un chemin très rapide mais ce n'est pas la seule solution ! Avez-vous d'autres possibilités ?

Acceptez toutes les solutions en 6 coups. Montrez la plus élégante

Réponse attendue : Rg3-f4-e5-f6-g7-h8

► La ligne droite n'est pas toujours le chemin le plus rapide. Une astuce très utile s'il y a des pions à capturer sur le passage.

★ Phrase clé : Ligne droite ou diagonale, ça lui est égal.



Montrez la ligne droite en déplaçant le Roi. Puis en zig-zag. Puis la grande diagonale. N'hésitez pas à les faire compter à chaque fois !

CONCLUSION

Question à se poser : "Dans quel secteur du jeu je me trouve ? Est-ce une finale ? Si oui, puis-je mobiliser le Roi ? Puis-je monter au centre ? Puis-je viser des pions faibles ? Puis-je aider au mat ?"

Fin des leçons thématiques sur l'**Activité des pièces** ! Passage à la thématique la plus importante aux échecs : la **Sécurité du Roi** !

LE PETIT +

En finale, le Roi devient une pièce active et précieuse. Contrairement à l'ouverture et au milieu de jeu, où il doit rester à l'abri, il joue un rôle offensif en finale.

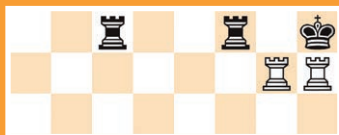
Expliquez aux élèves que leur Roi doit avancer et participer activement. Il peut soutenir ses pions pour qu'ils aillent à Dame, bloquer les pions adverses ou contrôler des cases importantes.

Répétez souvent : "En finale, le Roi devient un combattant", "Le Roi doit être actif", "Celui qui a le Roi le plus fort gagne souvent la finale". Avec l'habitude, ils comprendront que bien utiliser leur Roi peut faire la différence entre une défaite, une partie nulle ou une victoire.

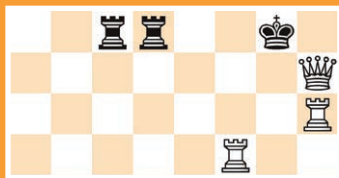
« Là, j'ai monté mon Roi et ça m'a permis de gagner la partie ! J'étais tellement contente de m'être souvenue de cette astuce... »

Lise, 14 ans (3 mois d'échecs)

MAT DES PIÈCES LOURDES



2 Tours



Dame + Tour

INTRODUCTION

Comme son nom l'indique, ce mat suggère l'intervention des pièces lourdes, de la Dame et des Tours.

Il nécessite donc que le jeu soit un minimum ouvert pour laisser le champ libre aux pièces. Il est très fréquent en fin de partie ou lors des parties d'attaque.

CONCLUSION

Les pièces lourdes disposent d'une très grande puissance de feu. Deux pièces lourdes suffisent souvent pour mater. Un joli sacrifice et le tour est joué. Ce mat intervient vers la fin de partie, notamment quand les colonnes s'ouvrent.

IMAGINER LE MAT

Avant d'asséner un *échec et mat*, visualisez la position du Roi adverse et ses possibilités de fuite.

Les pièces lourdes doivent travailler ensemble pour le coincer.

Un bon placement permet de restreindre les mouvements du Roi et d'assurer un mat rapide. **Comment remportez-vous la partie ?**

1.Dxh7#

RANGÉE ET COLONNE ?

Le mat des pièces lourdes se réalise souvent en contrôlant une rangée ou une colonne.

La Dame ou la Tour restreignent le Roi sur une ligne où il sera bloqué sans échappatoire.

Ici, les pièces blanches sont très actives ! Capitalisez sur les Tours doublées.

1.Dxe6 fxe6 2.Txg7+ Rh8 3.Txh7+ Rg8 4.Tag7#

OUVRIER LES LIGNES

Parfois, un sacrifice d'une pièce lourde permet d'attirer le Roi sur une case fatale ou d'ouvrir une brèche.

Un tel sacrifice peut être très puissant, il affaiblit la défense adverse, surtout quand des pièces lourdes rôdent dans les parages.

Assenez le coup de grâce !

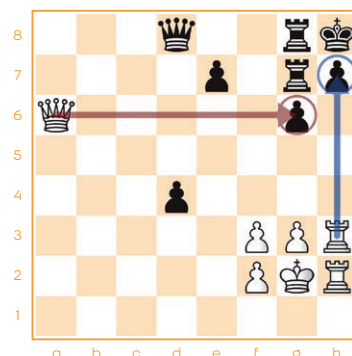
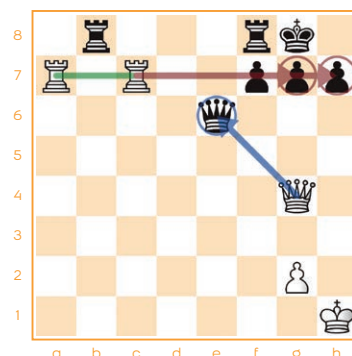
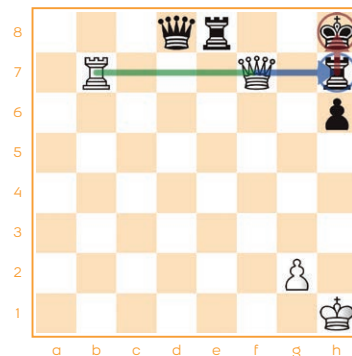
1.Dxg6! Txg6 2.Txh7# ou 1...Tf8 2.Txh7+ Txh7 3.Dxh7#

LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Le mat avec les pièces lourdes est une notion clé à comprendre pour les élèves. Ils doivent se rendre compte que ces pièces coopèrent pour enfermer le Roi adverse et l'empêcher de s'échapper.

Expliquez-leur que ces mats fonctionnent mieux lorsqu'ils cherchent à limiter les cases disponibles pour le Roi ennemi. Concentrez-vous sur le contrôle des rangées et des colonnes autant que sur la recherche des schémas à obtenir pour mater.

Les diagrammes de la section exercices deviennent un peu long. Ce sont des bons outils pour les former au calcul des variantes ainsi qu'à l'imagination.



POUR ALLER PLUS LOIN

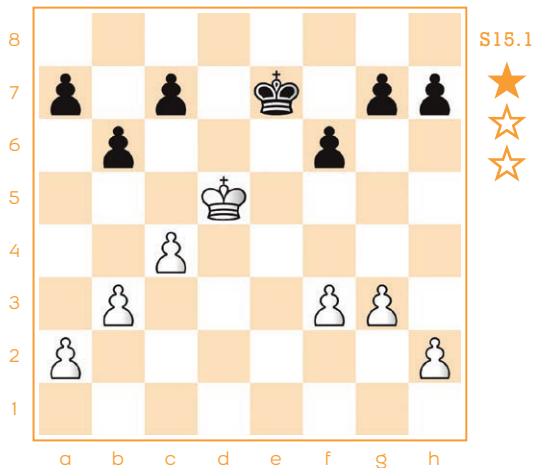
Le Roi est une pièce à part. Pendant les leçons, on insiste sur l'importance de le garder en sécurité, et voilà qu'en finale, on explique aux élèves qu'ils doivent le mobiliser en premier.

Cela peut être très perturbant pour beaucoup de joueurs en apprentissage.

N'hésitez pas à les faire pratiquer le **Cap ou pas Cap**. Cela les habituera à aller au centre. Martelez le mot finale, la question ne se posera plus.

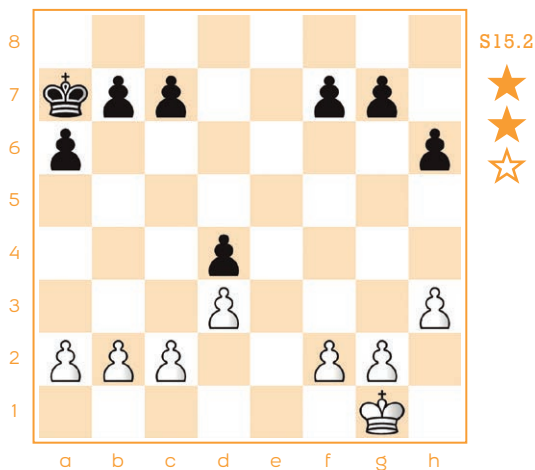
EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES



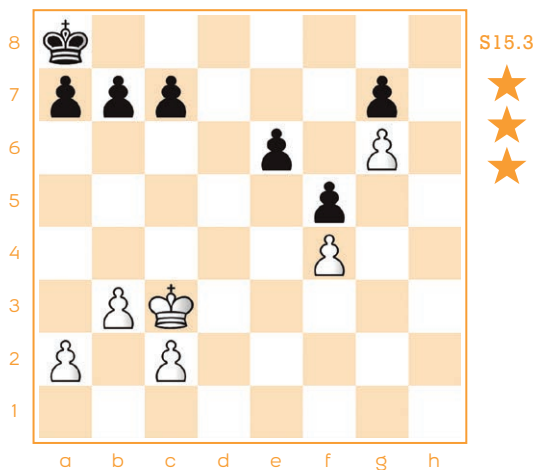
Qui a le plus de chances de remporter cette finale ? Pourquoi ?

Les Blancs, le Roi blanc est plus avancé que le Roi noir.



Quel Roi arrive le premier au centre ? Trait aux Blancs.

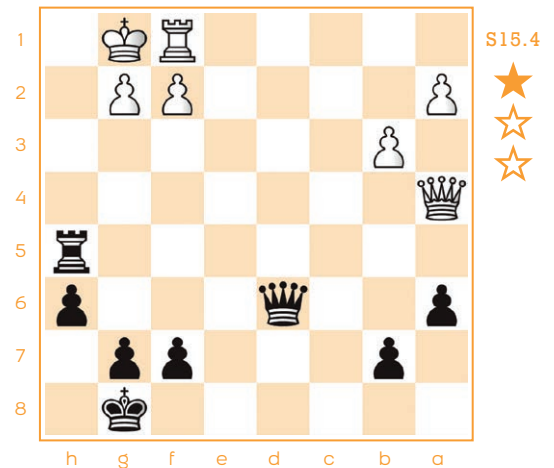
Les Noirs ! 1.f4 Rb6 2.Rf2 Rc5 3.Rf3 Rd5



Les Blancs remportent cette finale en suivant les principes ? Comment ?

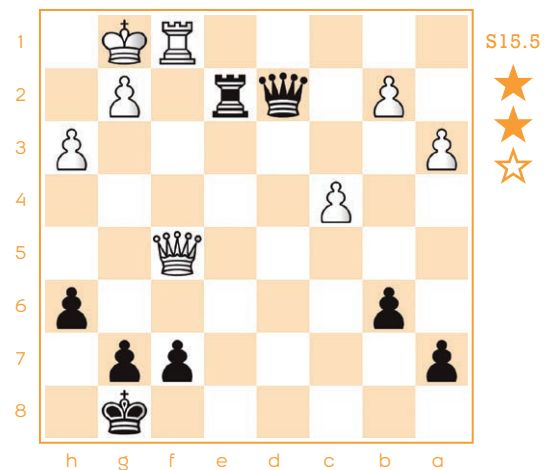
1.Rd4 Rb8 2.Re5 Rc8 3.Rxe6 Rd8 4.Rf7 Rd7 5.Rxg7 Le pion g file à Dame.

EXERCICES THÉORIQUES



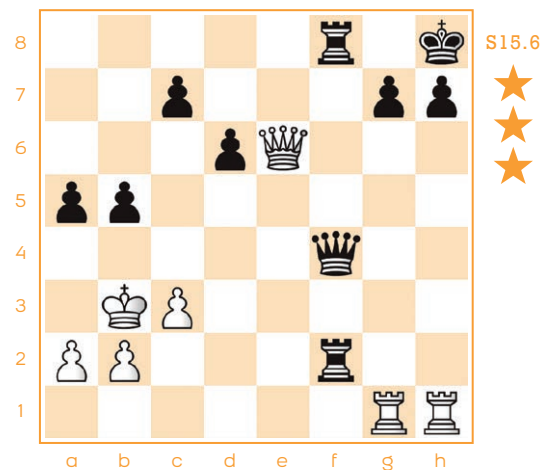
Observez le roque blanc, il y a un problème !

1...Dh2#



Un violent mat des pièces lourdes !

1...Txg2+ 2.Rh1 Th2+ 3.Rg1 Dg2#



C'est un peu plus dur, mais les échecs vont vous mettre sur la bonne voie !

1.Txh7+ Rxh7 2.Dg6+ Rh8 (ou 2...Rg8) 3.Dxg7#

ALEKHINE - NIMZOWITSCH, 1930

MOT-CLÉS

Développement
 Activité des pièces
 Clouage
 Canon d'Alekhine

INTRODUCTION

La deuxième partie pédagogique commence ! Elle portera sur le thème de l'**Activité des pièces**. Nous apprendrons à reconnaître, créer et exploiter l'activité pour prendre l'avantage.

RAPPEL
LE ROI EN FINALE

- Monter le Roi
- Limiter le Roi en finale
- Valeur du Roi en finale
- Ligne droite ?
- Un formidable allié pour mater
- Guide et mangeur de pions

Alekhine est devenu champion du monde d'échecs en 1927 en battant Capablanca. Il a gardé son titre jusqu'en 1935, l'a repris en 1937, et il est resté champion jusqu'à sa mort en 1946. Aron Nimzowitsch a écrit quant à lui un livre très connu qui s'appelle *Mon système*. C'est un manuel d'échecs dans lequel il explique sa façon de penser le jeu.

1.e4 e6 2.d4 d5 Les joueurs se développent. Il s'agit d'une défense française.

3.Cc3 Fb4 4.e5 c5 Les Noirs cherchent à attaquer le centre. Nous n'entrons pas dans les détails de cette ouverture pour le moment. Regardons simplement si les deux champions respectent les principes de l'ouverture.

5.Fd2 Ce7 Alekhine sort son Cavalier et renforce son centre. Les Noirs veulent sans doute jouer Cc6 plus tard.

6.Cb5 Où compte se rendre le Cavalier ? Que menace Alekhine ?

Réponse attendue : Le Cavalier souhaite se rendre sur la case d6. C'est une case forte, un avant-poste puissant. Le Roi adverse serait déroqué.

6...Fxd2+ 7.Dxd2 0-0 8.c3 Les Blancs veulent solidifier leur centre avec une jolie chaîne de pions ! Ils retardent leur développement ! À votre avis, pourquoi ?

Réponse attendue : Le jeu est fermé, Nimzowitsch n'a pas la capacité d'ouvrir les lignes et d'attaquer le Roi au centre.

*Dans ce cas, vous pouvez retarder de quelques coups le roque. Nous approfondirons cette notion dans la section **Sécurité du Roi**.*

8...b6 9.f4 Alekhine souhaite mener l'offensive à l'aile roi ! Ses pièces ont plus d'espace là-bas. En plus, il consolide son fort centre de pions.

9...Fa6 Généralement, le Fou s'arrête en b7. Sur la case a6, il passe devant la structure de pions tout en exerçant une petite pression sur le Cavalier.

10.Cf3 Dd7 Que menace Nimzowitsch ? Comment continuer ?

Réponse attendue : Le Cavalier ! 11.a4 défend le Cavalier. 11.De2 bloque le Fou f1 tandis qu'une retraite du Cavalier s'oppose à 11...Fxf1. Le Roi blanc serait déroqué.

11.a4 Cbc6 12.b4 Alekhine lance aussi son attaque à l'aile dame ! Il veut ouvrir la colonne c pour ses Tours en cas de 12...cxb4 ou 12...cxd4. Il capitalise sur la force de son Cavalier, qui, une fois arrivé en d6, contrôlera c8, case de contestation de la colonne.

12...cxb4 13.cxb4 Fb7 Les Noirs replacent leur Fou, il a rempli son rôle sur la case a6.

14.Cd6! Le Cavalier s'installe sur la 6^e rangée, une excellente case forte.

14...f5 ? Une petite erreur. Nimzowitsch devait opter pour 14...a5! pour empêcher l'idée **15.a5** qui transperce l'aile dame !

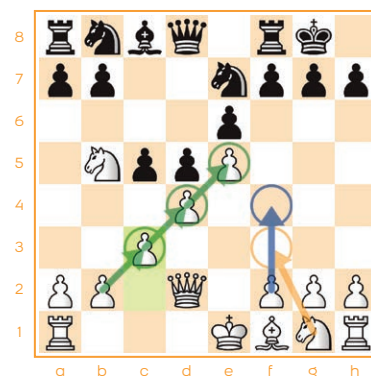
15...Cc8 Quelle est l'idée de Nimzowitsch ?

Réponse attendue : Il veut contester le fort Cavalier d6 !

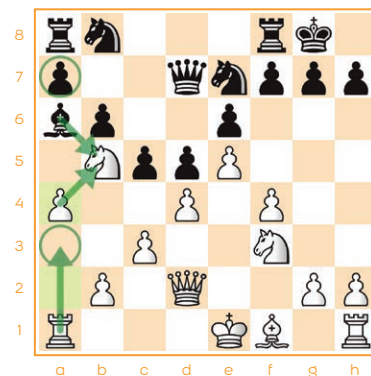
16.Cxb7 Le Cavalier s'échange après avoir accompli sa mission.

16...Dxb7 La Cavalier c8 prend la case de quelle autre pièce ?

Réponse attendue : La Tour ! C'est une colonne ouverte, la seule de l'échiquier.



Le Roi blanc est au centre. Rien ne l'oblige à roquer du moment que le centre est fermé.



17.a6 Une petite épine entrave maintenant l'aile dame. Le pion blanc subtilise de la place aux pièces noires. **17...Df7**

Jouez comme Alekhine ! Pour quel plan va-t-il opter dorénavant ?

Réponse attendue : Il prévoit de s'emparer de la colonne c, développer son Fou et roquer. Sa deuxième Tour pourra alors rejoindre le champ de bataille sur la colonne c.

18.Fb5 C8e7 19.0-0 h6 Toutes les pièces blanches sont développées. Le Roi est en sécurité, l'invasion sur la colonne c commence.

20.Tfc1 Ici, le choix de la Tour est anodin puisque Alekhine compte doubler !

20...Tfc8 Les Noirs s'apprêtent à contester la colonne.

Et maintenant, une idée ?

Réponse attendue : 21.Tc2 est un bon coup, objectif colonne c. En positionnant ses deux Tours, il aura plus de chance de la contrôler.

21...De8 Est-ce une bonne case pour la Dame ?

Réponse attendue : Non, elle se met dans l'alignement du Fou. Maintenant, le Cavalier est cloué.

22.Tac1 Tab8 23.De3 Tc7 Nimzowitsch veut doubler lui aussi.

24.Tc3 Quelle est l'idée stratégique d'Alekhine selon vous ?

Réponse attendue : Il prépare un canon d'Alekhine (D+T+T).

24...Dd7 La Dame reste dans le clouage ! Les Noirs souffrent d'un terrible manque de place, les pièces se marchent dessus !

25.T1c2 Rf8 26.Dc1! Les trois pièces lourdes appuient le clouage.

26...Tbc8 Jouez comme Alekhine. Les Blancs jouent et gagnent une pièce !

Réponse attendue : Les Blancs aimeraient opter pour 27.b5. Pour le moment le Fb5 occupe cette case donc 27.Fa4 menace 27.b5. C'est imparable.

Alekhine prépare l'explosion finale. Il menace de pousser b5 pour gagner du matériel grâce au clouage. Si le Cavalier bouge, ce n'est pas seulement la Dame qui est attaquée mais aussi la Tour c7.

27...b5 Une tentative sans espoir.

28.Fxb5! Rd8 Comment continuer ?

Réponse attendue : 29.Fa4 Réitère la même menace !

29...Rd8 défend la Tour c7 et limite le clouage.

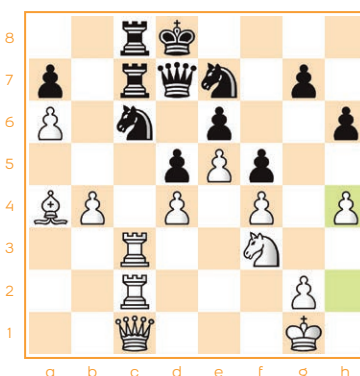
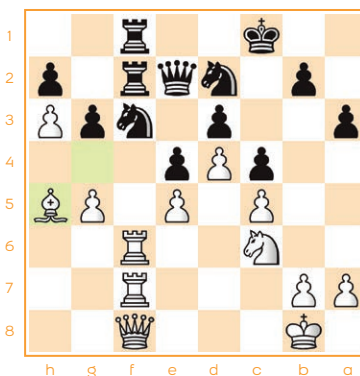
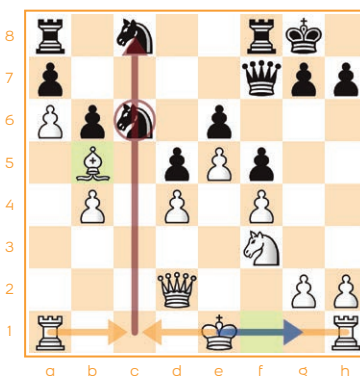
30.h4 Le dernier coup de la partie puisque Nimzowitch abandonne, il ne peut bouger aucune pièce sans perdre du matériel.

La partie aurait pu continuer ainsi : **30...g6 31.Rh2 h5** Dès que les Noirs n'ont plus de coups de pions, le mouvement d'une seule pièce fait tomber le château de carte. **32.Cg5 Re8** ça y est, les pièces noires doivent se déplacer, c'est la fin...pour de bon !

Que faire ?

Réponse attendue : 33.b5! gagne du matériel sur le clouage.

33...Cb8 34.Txc7 Txc7 35.Txc7. Les jeux sont faits.



Montrez d'abord la variante à l'aveugle grâce à votre main pour travailler la visualisation. Montrez la ensuite sur l'échiquier.

CONCLUSION

Cette partie résume beaucoup des notions que nous avons abordées dans la section orange. Le Cavalier en d6, le jeu sur la colonne grâce aux Tours, la notion de clouage avec l'aide du Fou sans oublier le développement en début de partie.

LE PETIT +

À ce stade, ne cherchez pas encore la précision parfaite ou l'analyse en profondeur. L'objectif est que les élèves commencent à faire attention à l'activité de leurs unités. Encouragez-les à comparer leurs pièces à celles de l'adversaire, à poser des questions ("Ma pièce sert-elle à quelque chose ?") et à repérer les pièces mal placées. Chaque pièce est assignée à un rôle dans une position donnée. Ceux qui le sentiront, progresseront grandement.

LE JEU EN LIGNE

Aujourd'hui, il est possible de jouer aux échecs en ligne, partout et à tout moment, que ce soit contre des amis, des joueurs du monde entier ou même contre l'ordinateur.

Le jeu en ligne permet de progresser rapidement, grâce aux parties classées, aux exercices tactiques, aux vidéos pédagogiques et aux analyses disponibles après chaque partie.

C'est un excellent complément aux cours en club, à condition de jouer dans un cadre adapté et sécurisé, surtout pour les plus jeunes.

JOUEZ SOUVENT POUR PROGRESSER PLUS VITE

Le jeu en ligne vous permet de jouer quand vous voulez, sans attendre la séance du club. Vous pouvez vous entraîner après les cours, le week-end, ou pendant les vacances.

Exemple : un élève qui joue 3 parties par semaine en ligne consolide bien plus rapidement ses réflexes qu'un joueur occasionnel ou qui ne joue qu'en club.

TRAVAILLEZ LES OUVERTURES, LES FINALES ET LES POSITIONS TYPES

La plupart des plateformes permettent de :

- ▶ **créer des études personnalisées dans lesquelles vous pouvez construire un répertoire d'ouverture ;**
- ▶ **s'entraîner à résoudre des schémas tactiques grâce aux outils problèmes (fourchette, enfilade, clouage...)** ;
- ▶ **travailler les finales (Roi+pion vs Roi, Tour contre pion...).**

Vous pouvez progresser par thème et selon votre niveau, à votre rythme.

PARTICIPEZ À DES TOURNOIS ET DES DÉFIS MOTIVANTS !

Une excellente mise en bouche des compétitions IRL.

Le jeu en ligne offre une compétition accessible avec des tournois rapides (1h de durée), défis tactiques quotidiens (résoudre un problème en temps limité), classements motivants (par points, par pays, par progression...).

L'élève apprend à gérer la pression douce de la compétition, à perdre avec fair-play, et à viser des objectifs concrets.

PARTAGEZ VOS PARTIES AVEC VOS AMIS OU VOTRE CLUB

Vous pouvez envoyer des liens de parties, des positions types, commenter une partie à deux à travers une analyse, partagez des parties à votre entraîneur.

Le jeu devient alors un espace de partage, même à distance.

CONSERVEZ ET PARTAGEZ VOS PARTIES DE COMPÉTITION

Un autre grand avantage du jeu en ligne est la possibilité d'enregistrer facilement les parties jouées en tournoi (compétition scolaire, championnat départemental, interclubs...).

Grâce à cela :

- ▶ **Les jeunes joueurs peuvent jouer leurs parties la tête reposée, comprendre ce qui a marché ou non, et en discuter avec leur entraîneur.**
- ▶ **Vous ou les animateurs pouvez entrer les parties dans des plateformes pour les rejouer avec tout un groupe, faire une séance d'analyse collective ou créer une base de données.**

C'est un vrai plus pour valoriser le travail des élèves et les faire progresser.



De plus, de nombreuses plateformes proposent :

- ▶ **un éditeur de parties (PGN) pour saisir manuellement une partie jouée sur échiquier,**
- ▶ **des outils de relecture animée avec commentaires, flèches, et zones colorées,**
- ▶ **des tables de finales, d'ouvertures, des moteurs d'analyse ou encore des conseils pour progresser.**

Cela transforme une partie jouée en présentiel en un support pédagogique exploitable en cours ou à la maison et pour vous, animateur.

QUELQUES PRÉCONISATIONS

Les échecs en ligne sont un outil formidable s'il est bien utilisé.

Le jeu en ligne est un accélérateur de progression à condition de :

- ▶ **le pratiquer avec régularité et méthode ;**
- ▶ **ne pas s'enfermer dans le jeu rapide ou compulsif ;**
- ▶ **rester accompagné par un adulte ou un animateur.**

Avec ses outils d'analyse, d'entraînement et de partage, il devient une vraie salle de classe virtuelle pour le joueur motivé.



LES EXEMPLES

LES TYPES DE PLATEFORMES

Les principales plateformes de jeu en ligne :

Lichess.org :

Gratuit, sans pub, très complet (parties, puzzles, analyses).
Idéal pour jouer, apprendre et créer des exercices.

Chess.com :

Plateforme intuitive, avec des leçons, vidéos, et une version spéciale pour élèves (ChessKid).

ChessTempo :

Excellent pour s'entraîner aux tactiques, avec des puzzles classés par difficulté, et un suivi des performances.

Europe Échecs :

Célèbre pour ses revues échiquéennes.

Matoupion :

Plateforme développée par la Fédération Française des Échecs pour connecter les échecs à l'école aux clubs.

LES OUTILS

La plupart des plateformes vous proposent différents outils pour vous aider à progresser aux échecs :

Problèmes tactiques :

Puzzle Storm, Racer, Streak, problème du jour, problème adapté au niveau... Une multitude d'outils pour progresser en tactique.

Études interactives :

Étudier un thème ? Découvrir une ouverture ? Améliorer le jeu en finale ? Elles sont là pour vous !

Jeu avec les amis et le monde entier :

la pratique, la pratique et encore la pratique... Rien de mieux pour progresser. Et le jeu en ligne vous permet de rencontrer des milliers d'adversaires du monde entier !

Analyse de partie :

Jouer une partie c'est bien, l'analyser ensuite c'est mieux !

Arbre d'ouvertures :

Explorer le monde fascinant des débuts de parties grâce aux bases de données en ligne.

Suivi des compétitions :

Vous pouvez suivre en direct les parties des champions depuis chez vous.

SÉCURITÉ DU ROI

INTRODUCTION

Après avoir travaillé sur l'activité des pièces et appris à les rendre actives et efficaces sur l'échiquier, les élèves se penchent désormais sur un élément central : **le Roi**. Cette section marque une étape essentielle dans leur progression, car elle montre que le Roi n'est pas seulement une pièce à protéger. Il peut être un acteur défensif actif, mais aussi la cible principale des attaques adverses. L'objectif est double : apprendre à mettre son propre Roi à l'abri tout en développant la capacité à détecter les faiblesses chez l'adversaire et à lancer des attaques décisives.

Chaque leçon dure environ 15 minutes et se prolonge par des exercices progressifs et interactifs. Les élèves sont amenés à observer les positions, identifier les menaces, réfléchir à la fois en défense et en attaque, et construire des plans adaptés. Le parcours commence par une présentation générale du Roi, abordant des notions clés comme le roque, la protection des cases qui l'entourent, et l'importance de la coordination pièces-pions pour le défendre ou l'attaquer.

Les leçons thématiques approfondissent des thèmes précis :

- **Élaborer un plan** cohérent,
- **Attaquer un Roi resté au centre**,
- Exploiter la **faiblesse des cases f2/f7**,
- Mener **une offensive contre le roque adverse**.

Les leçons théoriques, centrées sur l'**attaque du Roi**, présentent des motifs tactiques incontournables :

- **L'élimination du défenseur**,
- **Le mat à l'étouffée**,
- **Les mats de Damiano et de Lolli**.

D'autres thèmes, comme **le vis-à-vis** ou **les erreurs typiques**, donnent aux élèves des principes à appliquer et des pièges à éviter.

Le mat met immédiatement fin à la partie. Or, les parties d'attaque sont particulièrement fréquentes chez les joueurs débutants et amateurs. Maîtriser ces notions dès les premiers mois d'apprentissage constitue donc un atout décisif pour progresser rapidement et prendre du plaisir à jouer.

ORIGINE DU JEU

Les origines du jeu d'échecs demeurent en partie enveloppées de mystère. Les historiens n'en connaissent pas tous les détails, et l'imaginaire collectif s'est empressé d'y greffer des mythes et des légendes, allant de la Grèce antique aux chevaliers de la Table ronde. Ce que l'on peut affirmer avec certitude, en revanche, c'est l'ancienneté remarquable de ce jeu : les échecs existent depuis au moins quinze siècles, et n'ont cessé d'accompagner les sociétés humaines dans leur histoire.

TOUT COMMENCE PAR UNE LÉGENDE...

Il y a près de 3 000 ans avant notre ère, le roi d'Inde Belkib s'ennuyait profondément. Aucun divertissement ne parvenait à retenir son attention. Lassé, il fit annoncer à tout son royaume :

«Je promets une récompense fabuleuse à celui qui saura m'apporter une distraction digne de moi.»

De nombreux courtisans se présentèrent, apportant musiques, danses et jeux, mais rien ne satisfait le souverain.

C'est alors qu'un sage, Sissa, entendit parler de ce défi. Il se rendit au palais, portant un étrange plateau divisé en cases et garni de pièces sculptées. Il présenta au roi un nouveau jeu : les échecs.

Dès les premières parties, Belkib fut conquis. Le jeu était à la fois un combat d'esprits, une épreuve de patience et une école de stratégie. Émerveillé, le roi demanda à Sissa ce qu'il souhaitait en récompense.

Le sage répondit humblement :

«Placez un grain de riz sur la première case de mon plateau, deux sur la seconde, quatre sur la troisième, et doublez à chaque fois jusqu'à la 64^e case.»

Le roi accepta, persuadé que cette demande était modeste. Mais ses conseillers firent rapidement le calcul : au total, cela représentait **18 446 744 073 709 551 615 grains de riz** ! Une quantité colossale, équivalente à plus de mille ans de production mondiale de l'époque, capable de recouvrir toute la France d'une couche de riz de plus d'un mètre de hauteur.

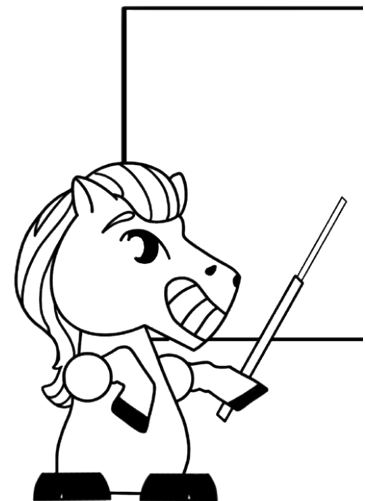
La légende ne dit pas si Sissa reçut sa récompense... ou s'il perdit la tête pour son audace !

AUTRES LÉGENDES

Dans la tradition mythologique, l'invention des échecs est parfois attribuée à Palamède, héros de l'Illiade et rival d'Ulysse. Célèbre pour son ingéniosité, il aurait imaginé ce jeu pour distraire les Grecs durant le long siège de Troie. Comme souvent, on lui prête de nombreuses autres inventions : l'alphabet, les nombres, la monnaie ou encore les dés.

Au Moyen Âge, l'imaginaire courtois s'est emparé de ce nom. Par un jeu d'homonymie, Palamède devient un chevalier de la Table ronde, fils d'un sultan converti au christianisme, qui aurait rapporté les échecs d'Orient pour initier ses compagnons d'armes. Dans le cadre de la quête du Graal, ce Palamède médiéval incarne l'inventeur idéal : à la fois garant de l'origine orientale du jeu et médiateur d'un savoir conçu comme un parcours initiatique.

Chevalier porteur du "plus noble des jeux", il est représenté avec des armoiries échiquetées noir et blanc, signe de son rôle fondateur. Ainsi, en s'appropriant les échecs, la société courtoise forge son propre mythe : jusqu'au XIX^e siècle, beaucoup verront encore en Palamède le véritable inventeur du jeu.



LES VÉRITABLES ORIGINES

Si les légendes sont célèbres, l'histoire réelle est plus complexe. Les historiens s'accordent à dire que les échecs proviennent de l'Inde, mais il est difficile de dater précisément leur naissance. Dans l'Orient antique, de nombreux "jeux de table" simulaient des combats sur un damier. Le plus ancien ancêtre identifié est le Chaturanga, apparu au VI^e siècle.

Chaturanga signifie "les quatre divisions" en référence aux quatre unités de l'armée indienne : l'infanterie, la cavalerie, les éléphants et les chars. Ce jeu se jouait à quatre joueurs, chacun contrôlant huit pièces : un roi, un éléphant, un cavalier, un char et quatre fantassins. On utilisait aussi deux dés, ce qui introduisait une part de hasard. Peu à peu, le hasard disparut au profit de la réflexion stratégique, et le jeu devint un duel entre deux adversaires.

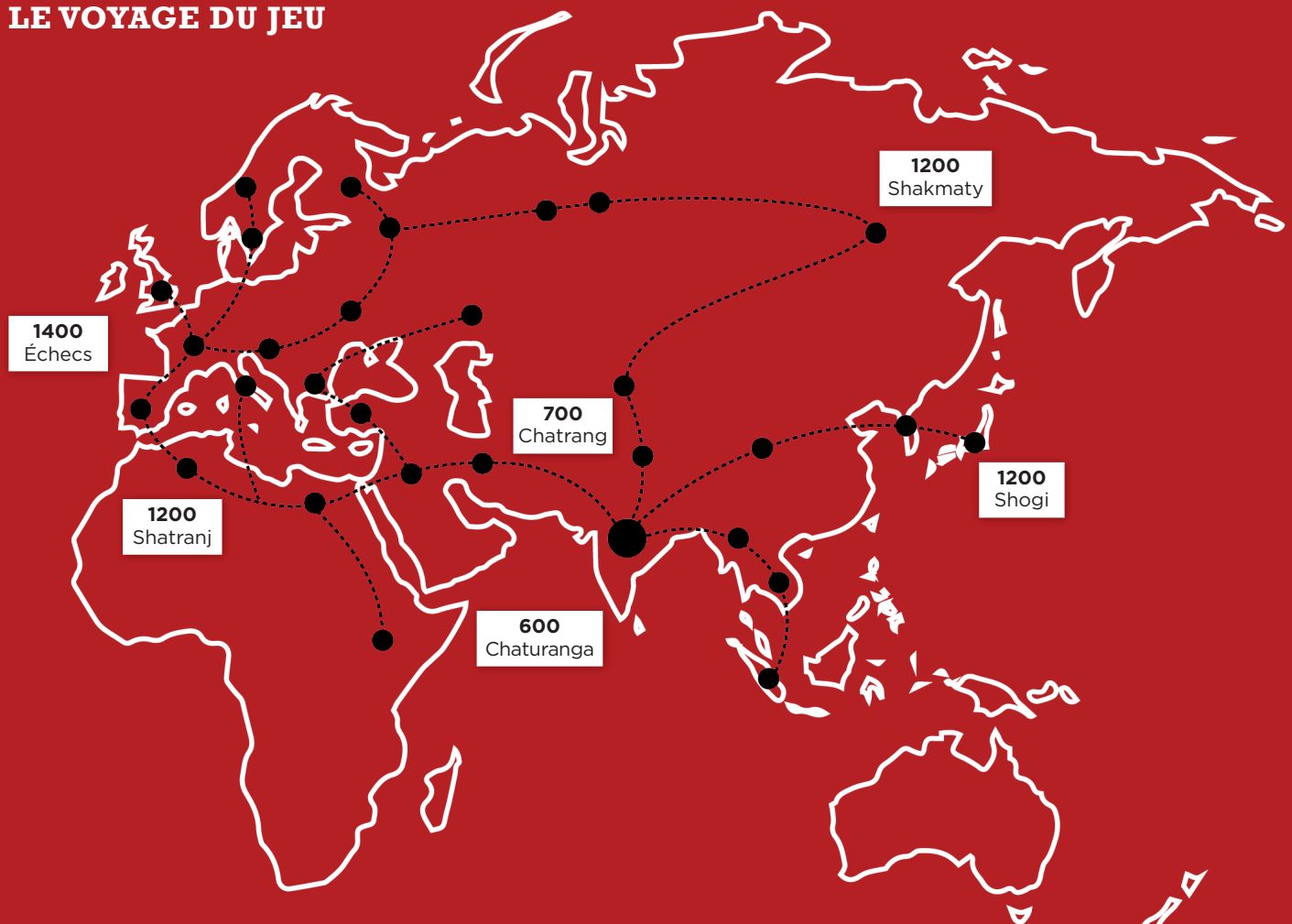
VOYAGE D'UN JEU UNIVERSEL

Le Chaturanga se propagea vers l'ouest, atteignant la Perse, où il prit le nom de Shatrandj (de Shah, "Roi"). Les règles se rapprochaient déjà des échecs modernes. Après la conquête de la Perse en 642, les Arabes adoptèrent le jeu, mais modifièrent les pièces : dans la tradition islamique, les figurines étaient remplacées par des formes abstraites.

Par les routes commerciales et militaires, les échecs gagnèrent l'Afrique du Nord, puis l'Espagne musulmane, et l'Italie par la Sicile. Les Croisés rapportèrent aussi le jeu en Europe du Nord. Les pièces évoluèrent alors pour représenter rois, reines, cavaliers et tours, et le plateau prit ses couleurs actuelles.

Au fil des siècles, les règles se précisèrent : la dame devint la pièce la plus puissante au XV^e siècle, le roque fut inventé, et la partie prit la forme que nous connaissons aujourd'hui. Depuis, les échecs se sont diffusés sur tous les continents, devenant à la fois un art, un sport et une science.

LE VOYAGE DU JEU



SEMAINE 18 – LEÇON THÉMATIQUE

LA SÉCURITÉ DU ROI

MOT-CLÉS

Roque
 Pions du roque
 Pas de trous
 Échange de Dames
 Défenseurs
 Lignes fermées et ouvertes

INTRODUCTION

Aux échecs, le Roi est la pièce la plus importante ! Si vous le perdez, vous perdez la partie. Peu importe combien de pièces vous avez capturé ou si vous dominez l'échiquier, un Roi mal protégé peut tout faire basculer !

RAPPEL

PARTIE PÉDAGOGIQUE

- Développement
- Activité des pièces
- Clouage
- Canon d'Alekhine

LE ROQUE !

D'après-vous, pourquoi dit-on que le roque est important ?

Réponse attendue : Au centre, beaucoup de pièces peuvent intervenir : de l'aile dame, de l'aile roi et du centre. Sans le roque, une Tour se retrouve souvent isolée et non développée.

Que remarquez-vous dans cette position ?

Réponse attendue : le Roi blanc est au centre. Il est en danger.

Si c'est aux Noirs de jouer, comment peuvent-ils continuer ?

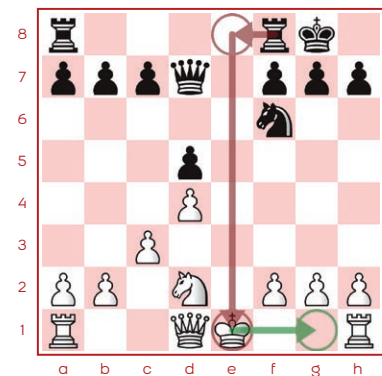
Réponse attendue : 1...Tfe8+ ou 1...Tae8+ attaquent le Roi au centre.

Ce simple coup d'échec sur la colonne e bouscule les Blancs. **2.Rf1** est forcé. **2...Db5+** La Dame entre en jeu sur une nouvelle ligne ouverte : la diagonale f1-a6. **3.Rg1 Te2 !** les pièces s'imbriquent autour du Roi. **4.Db3 Dd3 5.Cf3 Cg5** La pression est forte, les Noirs sont beaucoup mieux.

Si les Blancs sont au trait, que doivent-ils réaliser impérativement pour éviter cette attaque de mat ?

Réponse attendue : 1.O-O! L'attaque noire n'est plus possible.

★ **Phrase clé : Un Roi au centre est une cible facile, un Roi qui roque est protégé.**



Cet exemple est nécessaire. Il apporte une explication et des réponses quant à l'importance du roque.

PAS TOUCHE AUX PIONS DU ROQUE !

Le roque est efficace s'il respecte une règle importante !

Après **1.O-O**, les deux joueurs continuent ainsi : **1...Tfe8 2.h3 Te6** Les Noirs souhaitent doubler les Tours sur la colonne e...

3.g4? Que pensez-vous de ce coup ?

Réponse attendue : Le Roi se retrouve à découvert, il n'est plus protégé comme avant.

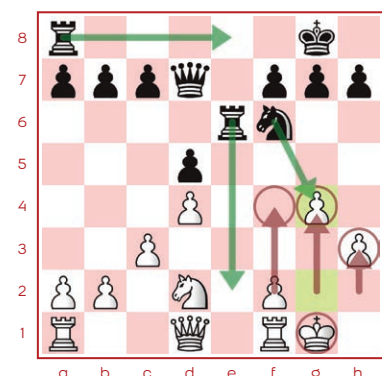
Les pions du roque, ici les pions *f, g, h* sont efficaces que s'ils restent en f2, g2, et h2. En avançant, plusieurs faiblesses, des cases sans réelles défenses autour du Roi sont créées comme f3, g2, g3, h2. **2.h3** était un bon coup, il laissait au Roi une case de fuite et empêchait le Cavalier de jaillir en g4. Mais rien n'oblige cette terrible poussée g4 ! Ne le faites surtout pas !

3...Tae8 4.f4 Une autre erreur ! **4...Cxcg4** un joli sacrifice de pièce menant à une position d'attaque gagnante, les lignes s'ouvrent sur le Roi (colonnes et diagonales). **5.hxg4 Te2** le Roi n'est plus protégé par sa ligne de pions, la Tour s'infiltré. **6.f5** protège le pauvre pion g4.

Comment les Noirs peuvent-ils finir simplement la partie ?

Réponse attendue : 6...Dd6 toutes les cases autour du Roi sont faibles, le mat est imparable. 7.Tf2 Dg3+ 8.Rh1 Txf2 9.Dg1 Dh3+ 10.Dh2 Dxc2#.

► **Ne bougez pas vos pions devant le roque, si ce n'est pour créer une case de fuite ou empêcher la venue d'une pièce !**



Remettez en place la première position. Les Blancs simulent ici une très mauvaise gestion de la sécurité du Roi.

PETIT TROU DEVIENT FATAL !

Ici, les Noirs choisissent 1...Cxf3+, comment réagir ?

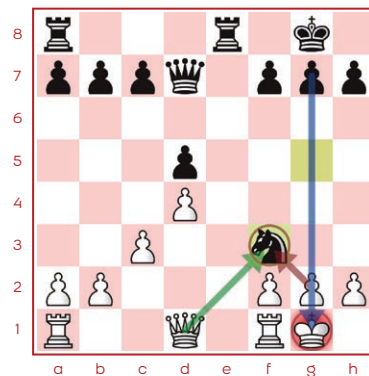
Réponse attendue : 2.Dxf3 ou 2.gxf3

2.gxf3 est mauvais, pourquoi ?

Réponse attendue : Car le roque est affaibli, la colonne g s'ouvre.

Exactement, les Noirs peuvent en profiter directement par 2...Dh3. La Dame s'infiltré et profite de la disparition du pion g2 pour se rendre proche du roque sur la case h3. 3.Dd3 Te6! Si le roque est faible à cause de la colonne g, la Tour est la meilleure pièce pour en profiter. 4.Tfe1 Tg6+ ! La Dame est obligée de se sacrifier, les Noirs sont gagnants.

► Évitez au maximum la création de faiblesses sur votre roque. Faites-le seulement si vous y êtes contraints. Ici, 2.Dxf3 semble simple et efficace, la Dame se développe, la structure reste en place.



NE PAS ROQUER AVEUGLÉMENT !

Voici une nouvelle position. Que choisiriez-vous avec les Blancs ?

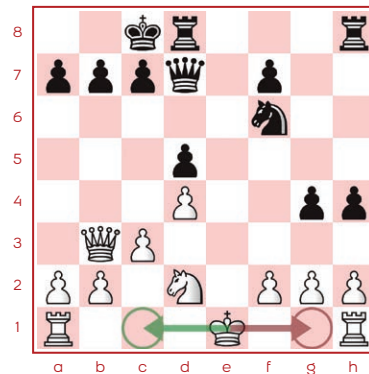
Les élèves proposeront plusieurs coups dont 1.0-0 et 1.0-0-0. Ils doivent justifier de la solidité de leur décision.

1.0-0 est un coup responsable, trop responsable même, pourquoi ?

Réponse attendue : Les pions et pièces noires attaquent déjà le roque, c'est dangereux.

Exactement ! Ne roquez pas du côté où plusieurs pions et pièces sont présents en grand nombre. Ne donnez pas le bâton pour vous faire battre. Que faire alors ?

Réponse attendue : 1.0-0-0 cache le Roi à l'aile dame où les pièces et pions noirs sont peu présents.



Pour défendre, vous devez mobiliser les pièces afin de contrer les offensives adverses. 1.0-0 est mauvais, aussi parce que le Roi se place du côté où aucune pièce blanche n'est présente. Les défenseurs seraient aussi difficilement mobilisables.

GARDER LES LIGNES FERMÉES !

Imaginons 1.0-0 Df5 2.Dd1. Les Blancs rapatrient leurs pièces en défense.

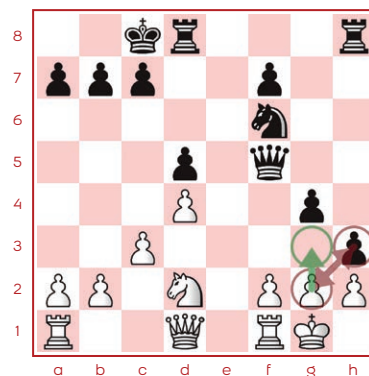
2...h3! Comment continuer ?

Réponse attendue : 3.g3 afin de garder le roque solide et le moins ouvert possible.

3.gxh3 ouvre complètement les lignes sur le roque, c'est la défaite assurée tandis que ne rien faire laisserait les Noirs ouvrir le roque par 3...hxg2, la colonne h serait une arme dévastatrice.

► Lorsque vous êtes attaqués, fermez les lignes autant que possible (diagonales et colonnes).

★ Phrase clé : N'ouvrez pas les lignes devant votre Roi !



CONCLUSION

Roquer permet de mettre le Roi à l'abri et de connecter les Tours. Un Roi resté au centre ou mal protégé devient vite une cible. Avancer les pions devant son Roi peut affaiblir la défense. En cas d'attaque, il faut mobiliser toutes les pièces pour défendre. Les échanges de Dames limitent souvent la force des offensives.

LE PETIT +

Vous pouvez compléter la leçon avec l'exercice S18.3 sur l'échange de Dames.

Aux Noirs, le Roi est faible, évitez une lourde attaque blanche !

Réponse attendue : 1...Dxf2 échange les Dames, le Roi est maintenant en sécurité et actif en finale. 2.Rxf2 Rxc3. Si votre Roi est en danger, échangez les Dames, les attaques seront moins puissantes.

Aux Blancs, comment poursuivre l'attaque contre le Roi noir ?

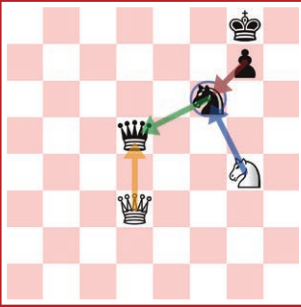
Réponse attendue : 1.Fe3 est la seule manière de conserver les Dames. Si le Roi adverse est faible, gardez les Dames pour le mater ! 1...Dc6 2.De2+ Rxc3 3.Tb1 Dd6 4.Tb3#

► De manière générale, supprimez les pièces d'attaque menaçantes à l'aide de vos défenseurs.

« Regarde ! J'ai roqué pour mettre mon Roi en sécurité ! »

Mael, 7 ans (4 mois d'échecs)

ÉLIMINATION DU DÉFENSEUR



Élimination du défenseur

INTRODUCTION

L'élimination du défenseur est une tactique qui consiste à supprimer une pièce ennemie chargée d'en protéger une autre. Cette tactique fonctionne aussi avec l'élimination des pièces protégeant une case. Identifiez les pièces ou pions peu protégés chez l'adversaire pour mener à bien cette combinaison !

CONCLUSION

L'élimination du défenseur est une technique puissante pour prendre l'avantage. En repérant ces situations, vous pourrez briser les défenses adverses et gagner du matériel ! Il suffit simplement d'identifier les pièces peu protégées avant d'éliminer leur protection.

IDENTIFIER LE DÉFENSEUR

Vérifiez si les pièces de votre adversaire sont protégées ou peu protégées. Peu importe le défenseur, une fois éliminé, la pièce qu'il protégeait devient vulnérable.

Ici, la De7 protège le Cc5 peu protégé, celui-ci est attaqué par le Fb4.

Comment en profiter ?

1.Dxe7+ Rxe7 2.Fxc5+ gagne une pièce.

CAPTURER OU ATTIRER

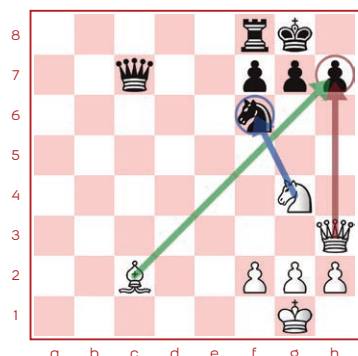
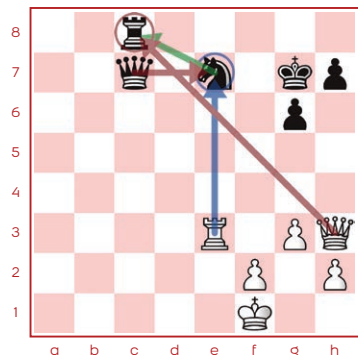
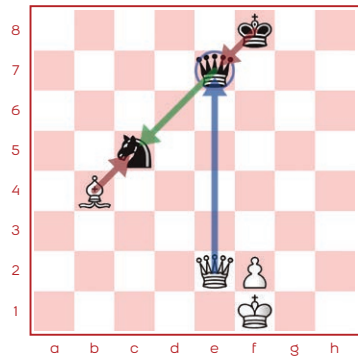
Il est possible d'éliminer le défenseur en le capturant directement. Mais parfois, il est plus efficace de le détourner en l'attirant ailleurs. Le Ce7 et la Tc8 sont attaqués et peu protégés. **1.Txe7+ Dxe7 2.Dxc8**. La Dame noire est une pièce "surchargée", elle ne peut pas défendre les deux pièces.

ÉLIMINER UN DÉFENSEUR D'UNE CASE

L'élimination du défenseur est aussi une arme d'attaque et de mat. Parfois les pièces défendent des cases très importantes. Il est alors possible d'éliminer ces pièces pour affaiblir grandement ces cases. La case h7 est attaquée par la Dame, le Cf6 la défend.

Comment en profiter ?

1.Cxf6+ gxf6 2.Dxh7#



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Cette première leçon illustre la faiblesse d'un Roi exposé. Dans les prochaines leçons, nous nous appuyerons sur cette introduction afin de découvrir différents schémas d'attaque. Cela détermine si l'on doit adopter une stratégie offensive ou défensive dans le milieu de jeu.

Il est donc important d'apprendre à évaluer la position du Roi dès le début de la partie : "Est-il protégé par une bonne structure de pions ? Est-il exposé sur des lignes ouvertes ?" Les réponses à ces questions guideront toutes les décisions stratégiques. Un Roi faible est une cible à attaquer sans relâche ; un Roi bien abrité permet, au contraire, de consacrer ses forces à d'autres objectifs.

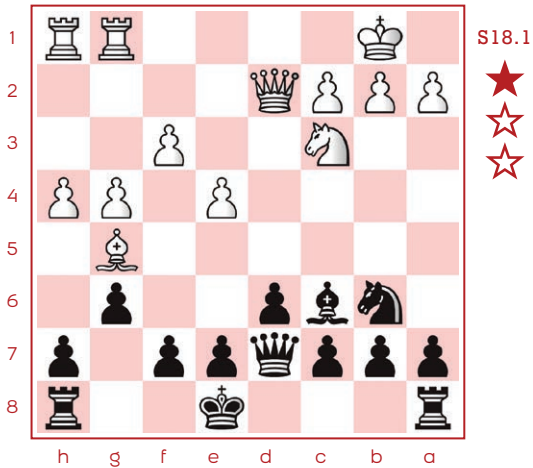
POUR ALLER PLUS LOIN

Dans cette thématique, les schémas d'attaque tactiques sont essentiels. Pour cela, les **ABCDéaires Tactique** sont de précieux exercices : ils permettent aux joueurs de mémoriser les principaux patterns d'attaque contre le Roi et de les reconnaître rapidement en partie.

Ces mini-jeux ont un double intérêt : ils entraînent non seulement à attaquer efficacement, mais aussi à se défendre contre ces mêmes menaces.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

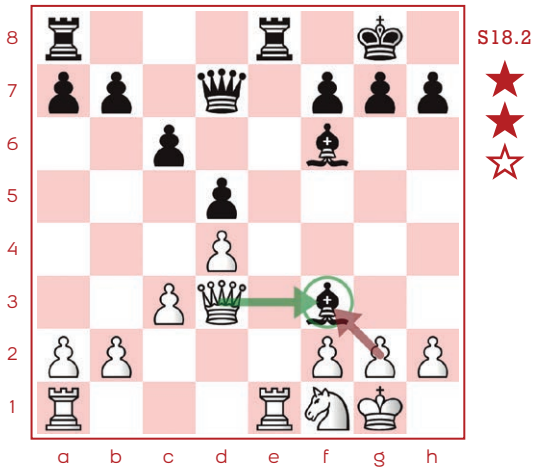


S18.1



De quel côté est-il préférable de roquer ?

À l'aile dame 1..0-0-0 est beaucoup plus sécurisant que 1..0-0. Les pièces et pions arrivent vite.

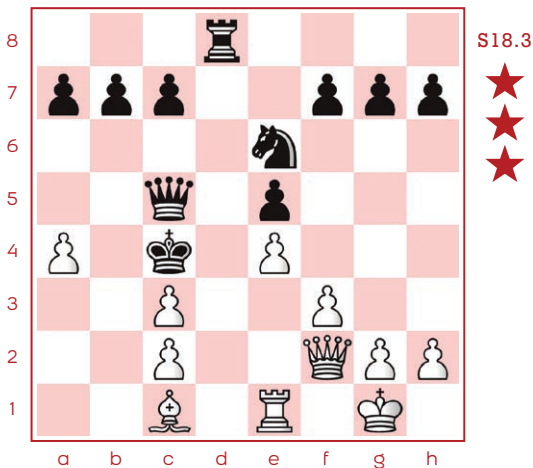


S18.2



Comment reprendre le Fou f3 ?

1.Dxf3 conserve la structure du roque. 1.gxf3 l'affaiblit grandement.



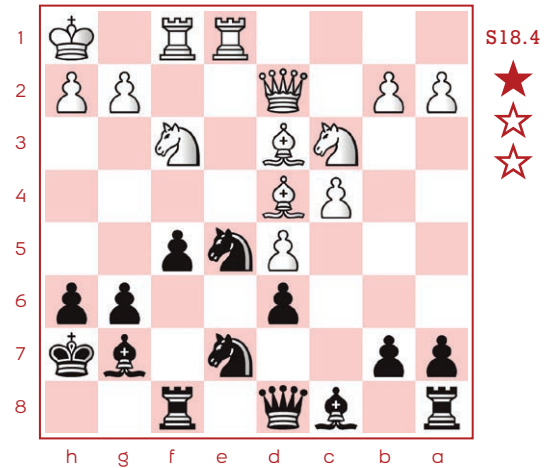
S18.3



Trouvez le meilleur coup avec le trait pour chaque couleur ! Pensez à la sécurité du Roi noir !

Réponse dans le "petit +" de cette semaine.

EXERCICES THÉORIQUES

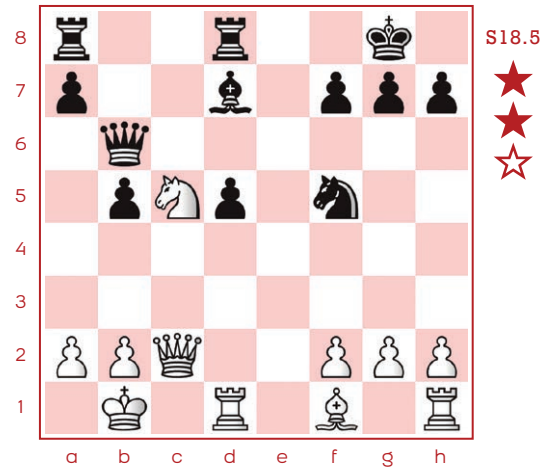


S18.4



Profitez du Fou adverse peu protégé !

1..Cxf3 2.Txf3 Fxd4

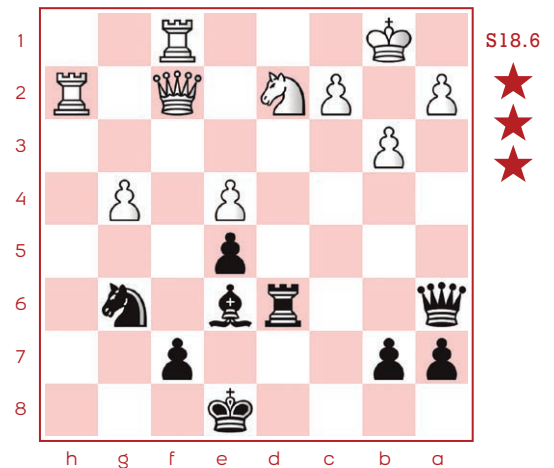


S18.5



Cherchez une belle élimination du défenseur !

1.Cxd7 Txd7 2.Dxf5



S18.6



Les Noirs jouent et gagnent !

1...Txd2 2..Dxd2 Dxf1+

RÉFLEXION 2

MOT-CLÉS

Évaluer
Analyser
Position de rêve
Calculer

INTRODUCTION

Aux échecs, l'évaluation de la position sert à analyser objectivement la situation sur l'échiquier. Elle permet de déterminer un plan, d'orienter ses choix stratégiques et de valider un calcul, en vérifiant si la position obtenue après une suite de coups est réellement satisfaisante.

RAPPEL

LA SÉCURITÉ DU ROI

- Roque
- Pions du roque
- Pas de trous
- Échange de Dames
- Défenseurs
- Lignes fermées et ouvertes

ÉVALUER LA POSITION

1) **L'évaluation d'une position** consiste à visualiser tous les éléments qui la composent à partir des 5 critères suivants :

A. BILAN TACTIQUE

- Les pièces et pions non défendus ?
- Les pièces et pions peu défendus (défendus qu'une seule fois ou attaqués une fois et défendus deux fois) ?
- Les alignements sur les colonnes, rangées et diagonales ?
- Les relations entre les pièces (qui constituent un pattern, un schéma connu) ?
- Les échecs possibles ?
- Les prises de pièces ou de pions possibles ?

B. SÉCURITÉ DU ROI

- Qui a le Roi le plus en sécurité ?
- Le Roi est-il au centre ?
- Le roque est-il faible ?
- Le Roi ou le roque est-il attaqué ?
- Y a-t-il des faiblesses autour du Roi (cases faibles, diagonales ouvertes...) ?

C. ACTIVITÉ DES PIÈCES

- Qui a le meilleur développement ?
- Qui a les pièces les plus actives ?
- Vos pièces attaquent-elles des unités adverses ? Des cases importantes ?
- Les pièces sont-elles bien placées ?
- Avez-vous plus d'espace pour vos pièces ? Sont-elles mobiles ?

Chaque pièce convoite un élément. Les cases fortes pour les Cavaliers, les colonnes ouvertes pour les Tours, les diagonales ouvertes pour les Fous...

D. MATÉRIALITÉ

- Qui a un avantage matériel ?
- Une pièce ou un pion de plus (ou de moins) ?
- Y a-t-il un déséquilibre matériel ? (Fou contre Cavalier, Dame contre 2 Tours, qualité de plus...)

E. STRUCTURE DE PIONS

- Qui a la meilleure structure ?
- Y a-t-il des pions faibles ?
- Des îlots de pions, arriérés, isolés... ?
- Des cases faibles, fortes ?
- Jeu fermé ou ouvert ?

Vous pouvez aussi simplement citer les 5 éléments et passez à la mise en pratique.

MISE EN PRATIQUE

Que pouvez-vous dire de la position suivante page 89, commençons par le Bilan tactique :

Reprenez les éléments dans l'ordre avec eux.

Réponse attendue : Chez les Blancs, pas de signes évidents. La Dame et la Tour sont alignées avec le pion f7, la Dame avec le pion c5. Chez les Noirs, les pions a3 et b7 sont non protégés tout comme le Cavalier f6. Il est aligné avec la Tour. Le pion c5 est peu défendu (1 fois).

Super, rien d'évident mais beaucoup de signaux faibles sont présents chez les Noirs. Que pensez-vous de la sécurité du Roi ?

Réponse attendue : Les deux Rois sont en sécurité.

Que pensez-vous de l'activité des pièces ?

Réponse attendue : Les Blancs sont mieux. Le Ce3 convoite la case d5, le Fg3 fait pression sur le pion e5. Le Fou noir est mauvais et le Cavalier n'a pas d'avenir. La Tour noire est positionnée sur une colonne ouverte.

► **Le matériel est égal.**

Enfin, que pensez-vous de la structure de pions ?

Réponse attendue : les Blancs sont mieux. Le pion a3 est trop avancé, potentiellement faible. Les pions c5 et e5 se retrouvent sous pression. La case d5 est faible tout comme la case d4 mais les Noirs ne peuvent l'obtenir pour le moment. La colonne d est ouverte.

CONSTRUIRE UN PLAN

Il n'y a plus qu'à analyser la position avant de construire un plan, une suite de coups logiques correspondant à une position de rêve !

2) J'analyse la position (Bilan de l'évaluation de la position)

Quels sont les points forts et les points faibles de chaque camp ?

Ai-je un avantage à court terme (Roi encore au centre, avantage de développement) ou à long terme (autres avantages qui ne nécessitent pas d'agir immédiatement) ?

Dans notre position, les Blancs ont de meilleures pièces et une structure supérieure. Ils disposent d'un avantage à long terme.

Quel(s) élément(s) remarquez-vous le ou les plus ?

Réponse attendue : L'avant-poste pour le Cavalier en d5.

3) J'imagine une position de rêve sans calculer

Pour quel plan puis-je opter ? (Un placement de pièce idéal, des échanges menant à une position avantageuse, obtenir une bonne contre une mauvaise pièce, une rupture dévastatrice...)

Chaque élément à sa solution ! Ici, on aimerait que le Cavalier jaillisse sur la case d5... Que se passerait-il ?

Réponse attendue : 1.Cd5 Cxd5 Les Blancs n'installent pas leur Cavalier sur l'avant-poste.

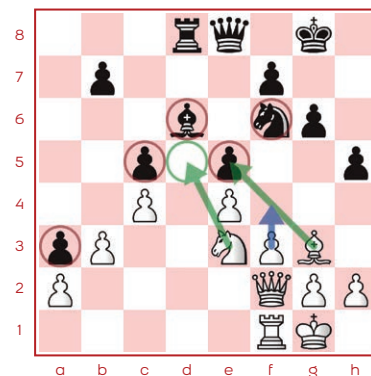
Si c'est le Cavalier noir qui empêche notre plan, imaginons une position sans le Cavalier ! Il suffit simplement de supprimer le Cavalier adverse !

5) Je calcule, je compare et j'exécute

Le calcul est seulement un outil de vérification des idées mais il est nécessaire ! Rien de plus... Alors, que donne le plan ?

Réponse attendue : 1.Fh4 Fe7 2.Fxf6 Fxf6 3.Cd5

Les Blancs obtiennent la position de rêve. La variante fonctionne par le calcul. Ils pourront continuer dans quelques coups par f4 afin d'ouvrir la batterie Dame-Tour sur la colonne f.



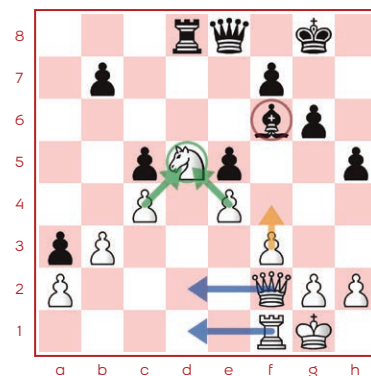
Au moment de l'analyse, selon les critères favorables d'une position, on distingue deux grandes catégories d'avantages, qui indiquent si une action immédiate est nécessaire ou non.

Les avantages à court terme :

ce sont des avantages éphémères qui disparaissent rapidement, il faut agir vite ! On retrouve généralement les attaques contre le Roi, l'avantage de développement et les thèmes liés à l'Activité des pièces (Des pièces actives peuvent compenser un déficit matériel, mais l'avantage disparaît si l'adversaire se réorganise).

Les avantages à long terme :

ce sont des avantages durables qui ne disparaissent pas facilement. Ils se consolident et se convertissent par un plan méthodique. On retrouve généralement les avantages liés à la Matérialité et à la Structure de pions.



Montrez-leur la position idéale.

L'étape 3 passe volontairement à l'étape 5. L'étape 4 est présente dans "le petit +". Vous pouvez l'intercaler si vous le souhaitez.

Remettez la position initiale et montrez l'intégralité de la variante.

CONCLUSION

Afin de construire un plan, vous devez :

Évaluer ! On observe la position en regardant cinq éléments important.

Analyser ! On distingue les points forts, les points faibles et les éléments stratégiques importants.

Imaginer une position de rêve !

Calculer et vérifier ses idées !

LE PETIT +

Intercalez cette étape entre la position de rêve et je calcule, je compare et j'exécute si la concentration des élèves le permet :

4) J'identifie le plan adverse !

Les échecs se jouent à deux ! Quelle est l'idée de mon adversaire ? Est-ce grave ? Comment peut-il y parvenir ? Dois-je aller vite ou non ? Dois-je résoudre mes problèmes rapidement ? Si le plan de mon adversaire n'est pas dangereux, j'ai peut-être le temps d'améliorer davantage ma position.

Ici, les Noirs voudraient prendre le contrôle de la colonne par Td4 notamment. 1...Fc7 2.Td1 Td4

« Maintenant je comprends... Un plan à long terme, des tactiques à court terme. »

Marie, 12 ans (4 mois d'échecs)

SEMAINE 19 – LEÇON THÉORIQUE

LES ERREURS TYPIQUES

INTRODUCTION

Tout le monde fait des erreurs aux échecs, mais certaines sont fréquentes et prévisibles. Savoir les reconnaître permet d'éviter les pièges et de mieux réfléchir. En somme, ces petites astuces vous garantiront une progression plus rapide.

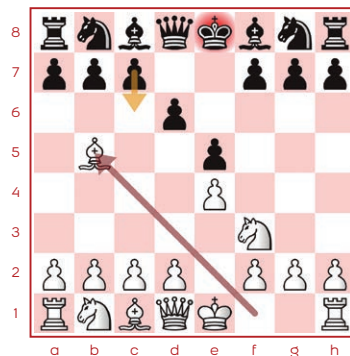
CONCLUSION

En évitant ces erreurs typiques, vous jouerez des parties plus solides et réfléchies. Prenez l'habitude de comprendre chaque idée, chaque coup, et votre jeu deviendra beaucoup plus efficace !



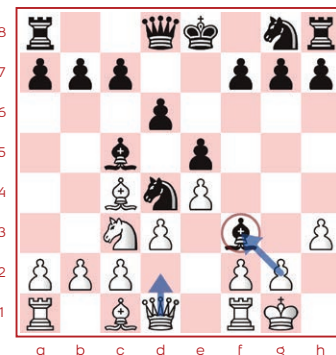
ÉCHECS INUTILES

Ne mettez pas votre adversaire échec sans raison ! S'il peut le parer facilement avec un coup qu'il a envie de jouer, ce n'est pas forcément une bonne idée. Ici, les Blancs jouent **1.Fb5+** et aident les Noirs qui répondent par **1...c6**, le Fou doit rejouer, c'est une perte de temps.



PERTE MATÉRIELLE OU ROQUE CASSÉ ?

Beaucoup de débutants n'osent pas reprendre la pièce adverse pour ne pas abîmer leur structure de pions. N'oubliez pas que le matériel est plus important ! Ici, les Noirs doivent jouer **1.gxf3**. Le Roi est faible mais le matériel reste égal.

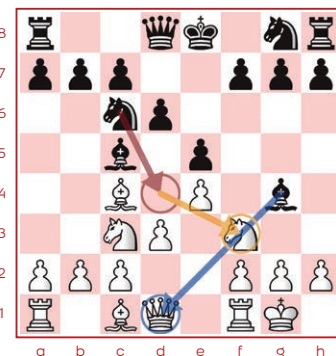


VIS-À-VIS UNE MENACE CACHÉE

Quand deux pièces sont alignées, l'exploitation d'un clouage, d'une attaque à la découverte ou d'un échange avantageux peuvent en découler. Laisser un vis-à-vis sans protection peut conduire à une perte de matériel !

Ici, les Noirs profitent du clouage grâce au joli coup **1...Cd4**. Entraînez-vous à décrypter les clouages pour vous en défendre.

Dans les parties de novices et de débutants, ils sont très souvent oubliés ou ignorés, ce qui entraîne des pertes de matériel évitables. C'est un thème à travailler encore et encore !



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Rappelez aux élèves que les erreurs sont normales aux échecs, mais souvent évitables.

Encouragez-les à prendre leur temps, à se poser des questions simples avant de jouer, s'entraîner à évaluer la position, réaliser des bilans tactiques systématiques.

Ce réflexe les aidera à gagner en précision et en confiance dans leur jeu.

Introduisez aussi progressivement les différents éléments stratégiques, aussi bien dans la résolution d'exercices variés que dans l'analyse des parties pédagogiques et des propres parties des élèves.

Réflexion 2 est une leçon fondamentale. Veillez vous-même à bien saisir les enjeux de la leçon.

POUR ALLER PLUS LOIN

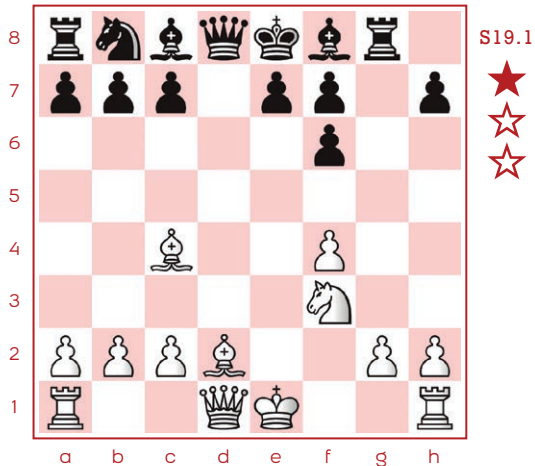
La mise en pratique de la leçon Réflexion II demandera du temps avant d'être pleinement intégrée par les élèves. L'outil idéal pour mettre en situation et entraîner ce mécanisme est le jeu **Échecs'Éval**.

Il permet de décortiquer une position selon quatre thématiques clés, d'y ajouter un bilan tactique, puis de guider les joueurs dans la création d'un plan adapté à cette position critique.

C'est un exercice qui renforce à la fois l'analyse et la planification.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

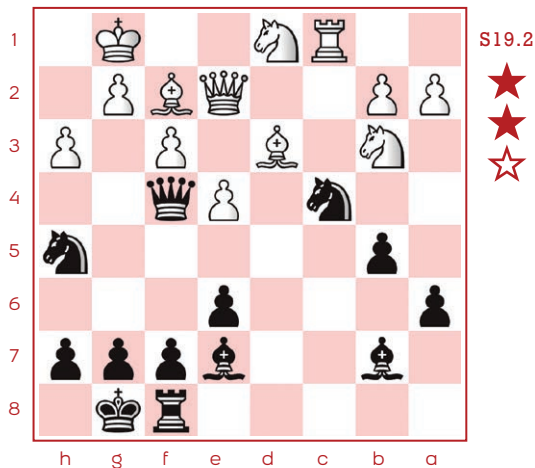


S19.1



Construisez un petit plan pour les Blancs !

Les Blancs ont intérêt à accroître leur avantage de développement. 1.De2 e6 2.O-O-O. Jouer pour 1,0-0 est trop affaiblissant.

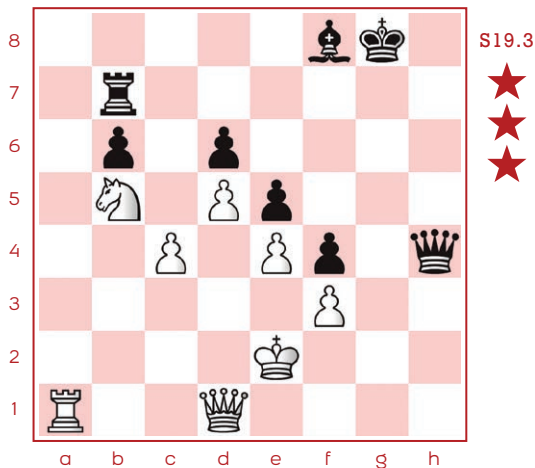


S19.2



Évaluez et analysez la position. Qui est mieux ?

Les Noirs sont mieux, leurs pièces sont plus actives, le Roi adverse est faible. 1...Fd6-+ profite des cases noires.



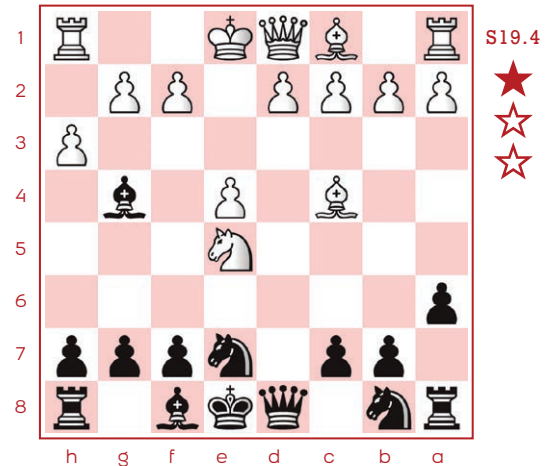
S19.3



La position du Roi est le seul problème des Blancs... Que faire ?

1.Dh1 force l'échange des Dames. Le Cavalier est bien meilleur que le Fou.

EXERCICES THÉORIQUES

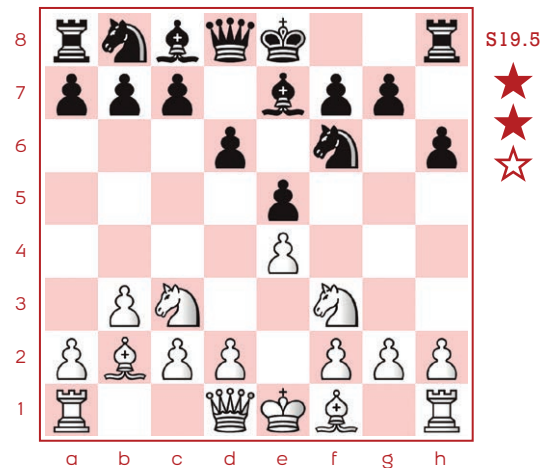


S19.4



Faut-il se précipiter sur la Dame ? Pourquoi ?

Non ! Sinon vous perdez la partie ! 2.Fxf7#. Il vaut mieux jouer 1...Fe6.

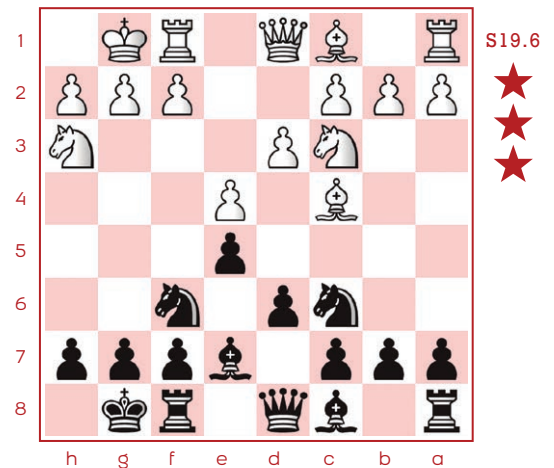


S19.5



1.Fb5+ est-il un bon coup ?

1.Fb5+ est un mauvais coup à cause de 1...c6 forçant le Fou à se déplacer une seconde fois. 1.d4 est un meilleur coup !



S19.6



En jouant trop vite, quel coup ont oublié les Blancs ?

1...Fxf3 détruit le roque blanc après la reprise 2.gxh3.

SEMAINE 20 – LEÇON THÉMATIQUE

LE ROI AU CENTRE

MOT-CLÉS

Les lignes ouvertes
Bloquer le roque
Ouvrir les lignes
Sacrifice
Vitesse d'attaque
Développement

INTRODUCTION

Quand un Roi reste trop longtemps au centre, il devient très vulnérable. Il peut être attaqué de tous les côtés : par les colonnes ouvertes et les diagonales. L'attaque contre un Roi au centre est un avantage à court terme ! Si le roque est effectué, l'avantage disparaît...!

RAPPEL RÉFLEXION 2

- Evaluer
- Analyser
- Position de rêve
- Calculer

UTILISER LES LIGNES OUVERTES

Voici la première position de cette leçon. Que pouvez-vous me dire sur le développement de chaque camp ? Avant de mener une attaque, veillez à ce que vous soyez bien développés.

Réponse attendue : Du côté blanc, le Fc1 n'est pas développé mais le roque a été effectué. Du côté noir, la Th8 n'est pas développée car le roque n'a pas été effectué. Le Roi est au centre.

En effet, on retient surtout que le Roi noir n'est pas encore en sécurité. Si les Noirs étaient au trait, que joueriez-vous ?

Réponse attendue : 1...0-0 pour abriter et mettre en sécurité le Roi.

Les Noirs n'auraient aucun problème, la position serait approximativement égale.

Aux Blancs de jouer, quel pourrait être le plan ?

Réponse attendue : Empêcher le roque noir.

Comment s'y prendre ?

Réponse attendue : 1.Tfe1+ ou 1.Tde1+ Le Roi est échec. S'il se déplace, les Blancs privent le Roi noir du roque. Autrement dit, si le Roi noir bouge, le développement de la Tour noire et la sécurité du Roi sont compromis.

★ Phrase clé : Si le Roi est au centre, utilisez les lignes ouvertes pour l'attaquer ! (Colonnes et diagonales)

EMPÊCHER LE ROQUE

Nous l'avons vu, un simple échec permet de déroquer le Roi. Dans la position, une petite interposition ferme momentanément la ligne ouverte, la colonne e. 1...Fe6

Essayez d'empêcher une fois de plus le roque ! Si les Noirs parviennent à le réaliser, l'avantage se dissipe.

Réponse attendue : 2.Db4 empêche le roque mais 2...De7 propose l'échange de Dames. Sans elles, la puissance des attaques diminue. 2.Fa3! Le Roi ne peut pas roquer au prochain coup.

Excellent ! 2.Fa3! profite de la diagonale ouverte a3-f8. Le roque est impossible ! 2...b6

Comment poursuivre et profiter du clouage sur la colonne e ?

Réponse attendue : 3.f4 menace 4.f5 avec le gain du Fou.

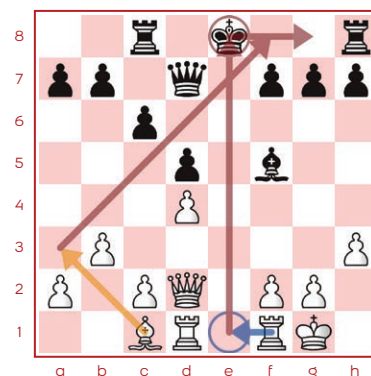
3...Rd8 le Roi fuit la colonne. Quelle pièce bloque momentanément la colonne e ?

Réponse attendue : Le Fou e6.

Y a-t-il un moyen de le chasser et d'ouvrir cette colonne ?

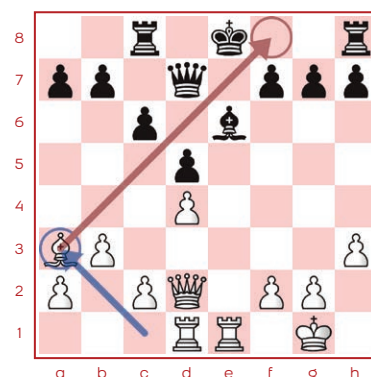
Réponse attendue : 4.f5 car 4...Fxf5 5.Te7 La Dame est enfermée. La Td1 et la Dd2 n'ont plus qu'à s'approcher du Roi pour en finir.

★ Phrase clé : Si le Roi adverse est au centre, empêchez le roque dès que possible !



Prenez le temps nécessaire et rappelez ce qui a été vu lors de la leçon **Sécurité du Roi**.

Jouez 1.Tfe1



Insistez sur l'importance de la rapidité de l'attaque. Si les Noirs parviennent à roquer, l'avantage disparaît. C'est un avantage à court terme.

OUVRIR LES LIGNES !

Voici une nouvelle position. Que remarquez-vous à partir de ce que vous venez d'apprendre ? Réponse attendue : Le petit roque noir est impossible pour le moment en raison de la présence du Fou en a3. La colonne e n'est pas ouverte contrairement à l'exemple précédent.

► Lorsque le Roi est au centre, on cherche à ouvrir les lignes !

Ici, comment les Blancs peuvent-ils ouvrir les lignes ?

Réponse attendue : Les Blancs aimeraient ouvrir la colonne e. 1.d5

1.d5 est un excellent coup. Si la Dame s'échappe de la menace du Fou, par exemple 1.De3, alors les Noirs matent par 1...Dxg2. Si les Blancs proposent un échange de Dames, l'attaque contre le Roi au centre sera grandement réduite. Si 1...0-0, 2.dxc6 gagne une pièce.

1...exd5 Comment poursuivre l'attaque maintenant ?

Réponse attendue : 2.Tfe1+ (2.Tde1+ est moins efficace, la Tour d est déjà très bien placée sur la colonne d). Les Noirs sont perdants.

2...Rd8 3.Te7 Rc8 tentative de fuite 4.Df4 le mat approche.

SACRIFICE !

Si 1...Fxd5 les Noirs attaquent la Dame, et menacent mat par rayon X, quelle est la bonne idée blanche ? Réponse attendue : 2.Txd5!

Les sacrifices de pièces ou de pions sont un moyen efficace de s'en prendre à un Roi au centre. Ils ouvrent aussi très bien les lignes !

2...exd5 Encore un petit effort ! Comment conclure l'attaque ?

Réponse attendue : 3.Dxd5 le Roi n'a plus aucune case ! 3.Te1+ n'est pas le plus précis car le Roi parvient à s'échapper. 3...Rd7 4.Dxd5+ Rc8...

Le Roi est totalement bloqué ! La simple menace 4.Te1+ est extrêmement puissante. La partie pourrait continuer par 3...De6 4.Dxb7 menace la Tour. 4...Td8 5.Fb4 Menace Te1 gagnant la Dame. 5...Rd7 6.Td1+ Re8 7.Te1 Les Blancs sont complètement gagnants.

★ Phrase clé : Les sacrifices sont très puissants pour ouvrir les lignes ainsi que pour mater.

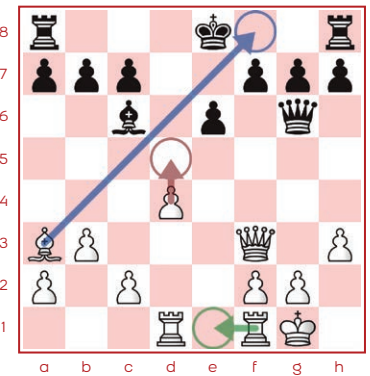
DÉROQUER !

Que remarquez-vous dans cette dernière position ? Réponse attendue : Le Fa3 est attaqué et le Roi blanc n'a pas roqué, tout comme le Roi noir.

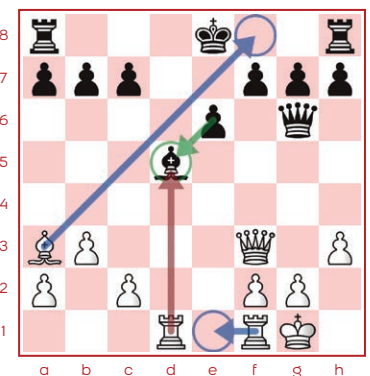
Que joueriez-vous pour empêcher le roque adverse ?

Réponse attendue : 1.Fb2 s'oppose à 1...Fxc2 ou 1...Dxc2. 1.0-0 perd la pièce après 1...Fxa3. 1.Fxe7 déroque le Roi noir !

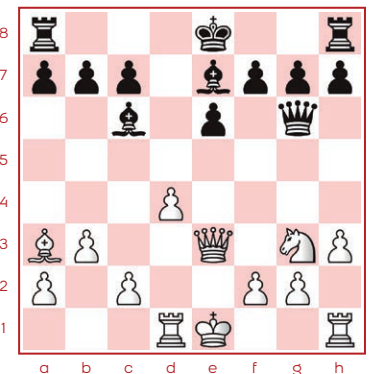
Une nouvelle manière d'empêcher le roque consiste à obliger le Roi à reprendre une pièce ou un pion. Après 1...Rxe7, la partie continue par 2.d5 afin d'ouvrir les lignes comme dans les autres exemples.



Prenez le temps d'évoquer 1...exd5 et 1...Fxd5. Montrez que l'ouverture de lignes fonctionne dans les deux cas.



Ce diagramme et le suivant se ressemblent beaucoup. Vous pouvez faire le lien entre les différents exemples.



CONCLUSION

Pour attaquer un Roi au centre :

Ouvrez les lignes (colonnes, diagonales).

Empêchez le roque adverse.

Sacrifiez du matériel pour briser les défenses et ouvrir les lignes.

Ne vous arrêtez jamais d'attaquer si vous avez un meilleur développement.

LE PETIT +

Cette leçon est plus complexe que les précédentes : elle mobilise plusieurs notions en même temps (roque, ouverture des lignes, développement, attaque rapide). Prenez le temps de revenir sur chaque idée séparément, à l'aide des diagrammes.

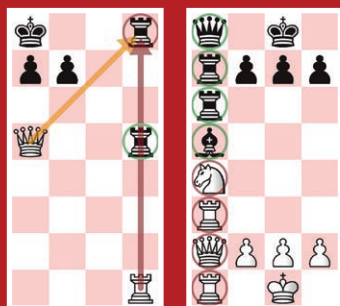
Faites verbaliser les élèves : "Pourquoi le Roi est en danger ?", "Quelle pièce peut attaquer ?", "Et si le Roi avait roqué ?"

N'hésitez pas à simplifier ou écourter certains exemples selon l'attention du groupe. Le but est qu'ils comprennent qu'un Roi au centre est une faiblesse, pas d'entrer dans des variantes compliquées.

« Mais j'y peux rien moi... Elle a laissé son Roi au centre alors je l'ai maté c'est tout. »

Maëlle, 12 ans (5 mois d'échecs)

VIS-À-VIS



Rayon X

Alignement

INTRODUCTION

D'un point de vue stratégique, le rayon X ou le vis-à-vis, désignent l'alignement des pièces même si ces dernières sont bloquées par d'autres unités sur une ligne. D'un point de vue tactique, un rayon X désigne l'attaque d'une unité située dans l'alignement d'une autre.

CONCLUSION

Le vis-à-vis ou le rayon X supposent d'identifier les alignements de pièces. Ce sont des opportunités tactiques à ne pas manquer ! Lorsque votre adversaire place une pièce de plus faible valeur (Tour) dans le rayon X d'une pièce de plus forte valeur (Dame), méfiez-vous ! Une combinaison est vite arrivée.

REPÈRE STRATÉGIQUE !

Le repérage des alignements est fondamental : ils sont à la base du rayon X et suffisent parfois à gagner du matériel. Ici, les pièces lourdes sont alignées sur les colonnes d et e. Le Fou d5 est très vulnérable. Le Fou b2, sans défense, s'inscrit dans l'alignement du Fou f6 et du pion g7. Plusieurs pièces sont peu ou pas défendues, signe d'une tactique possible. Le bon placement des pièces blanches permet alors un gain matériel.

1.Txe8+ Dxe8 2.Fxf6 gxf6 3.Dxd5

UTILISATION TACTIQUE

Citez les alignements de pièces et le rayon X !

La Td1 est alignée avec les deux Tours noires sur la colonne d. La Td1 est alors en position de rayon X vis-à-vis de la Td8. La Dg5 attaque la Td8.

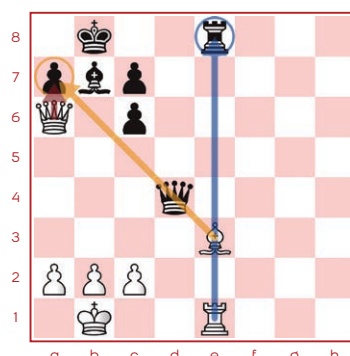
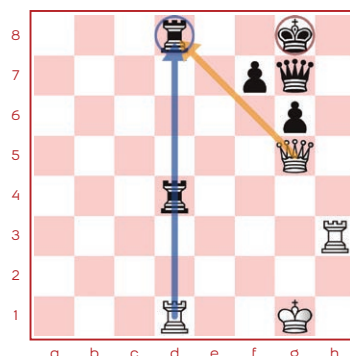
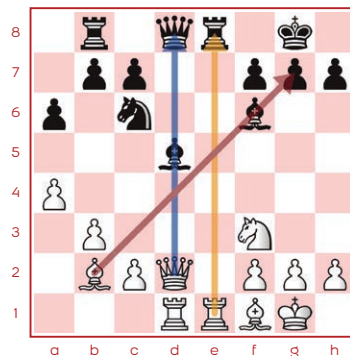
1.Dxd8+ Profite du rayon X de la Td1 sur la Td8.

1...Txd8 2.Txd8+ Df8 3.Txf8+!

ALIGNEMENT ET CLOUAGE

Les Blancs ont affaibli le Roi mais leur Fou est cloué par la Tour. La Dame n'est pas prenable à cause du mat du couloir 1...Txe1#. L'alignement Tour-Fou-Tour est exploitable dans les deux sens. 1.Dxa7+ Dxa7 2.Fxa7+ Découvre la Tour e1 sur la Tour e8 !

2...Rxa7 3.Txe8 Les vis-à-vis créent des clouages et des attaques à la découverte.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Sensibilisez les élèves à la notion de rayon X ou vis-à-vis : faites-leur observer que placer une pièce faible dans l'alignement d'une pièce forte adverse peut être très dangereux, car cela crée une menace potentielle souvent invisible au premier coup d'œil.

Expliquez-leur que la même logique s'applique au Roi : un Roi aligné avec une Tour ou une Dame adverse finira tôt ou tard par être en danger. C'est pourquoi la Sécurité du Roi commence par l'éloigner du centre et le mettre à l'abri derrière une muraille de pions et soutenu par ses pièces.

Insistez tout au long de cette séquence sur cette idée clé : évitez les alignements dangereux et protégez le Roi avant tout.

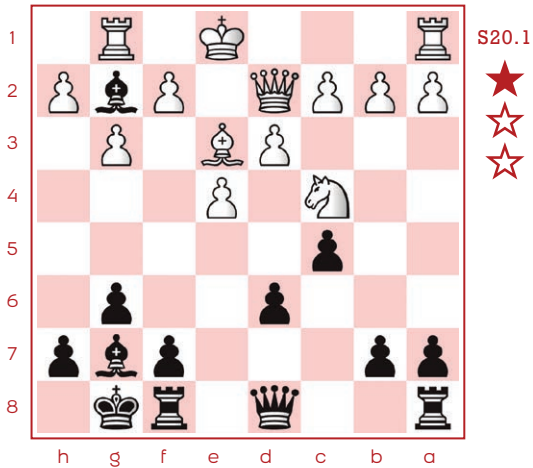
POUR ALLER PLUS LOIN

Pour illustrer cette thématique, le meilleur exercice reste l'**Associ'Plan**.

Vous pouvez même le réaliser avec eux en exemple sur 4 échiquiers en prenant le temps d'analyser chaque position à la manière d'un **Échec'Éval** et d'en tirer un plan.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

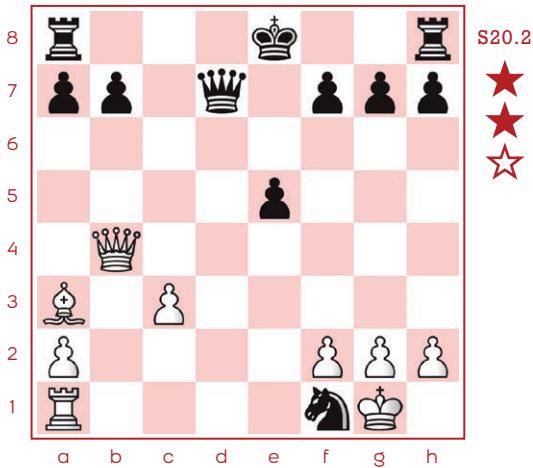


S20.1



Quel coup permet d'empêcher le roque blanc ?

1...Ff3! Empêche 2.0-0-0.

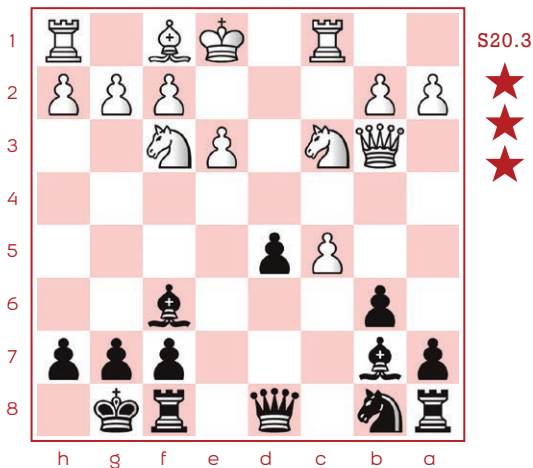


S20.2



Les Blancs achèvent le Roi adverse grâce à un sacrifice de Tour !

1.Td1 De6 2.Db5+ Dc6 3.Dxe5+ De6 4.Dxg7+- avec une puissante attaque.



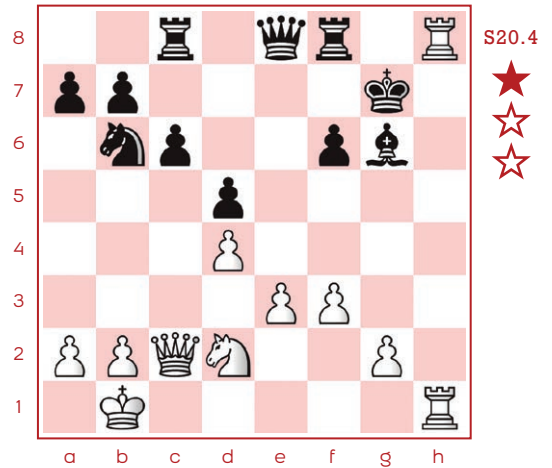
S20.3



Comment les Noirs profitent-ils du Roi au centre adverse ?

1...d4 ouvre les lignes ! 2.Cxd4 (2.exd4 Te8+ 3.Fe2 Fxf3+) Fxd4 3.exd4 Te8+ 4.Fe2 Dg5+-

EXERCICES THÉORIQUES

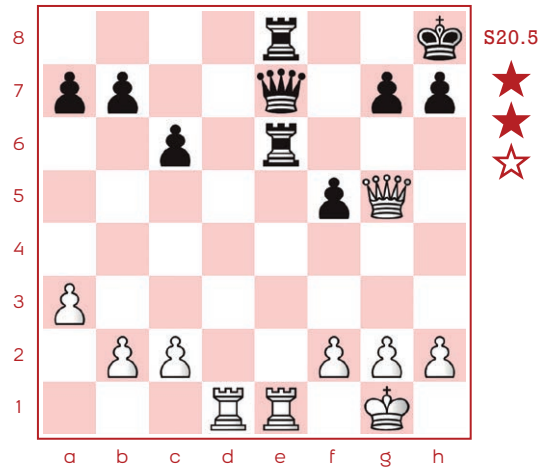


S20.4



Les Blancs jouent et matent en 2 coups !

1.T1h7+ Fxh7 2.Dxh7#

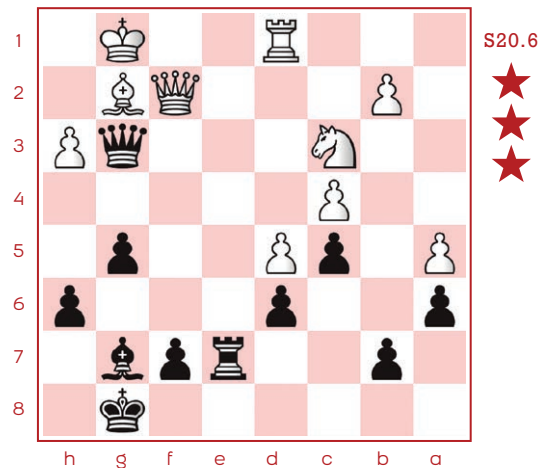


S20.5



Réalisez la meilleure prise grâce au thème du rayon X.

1.Dxe7 T6xe7 2.Txe7 Txe7 3.Td8# ou 1.Dxe7 T8xe7 2.Td8+ Te8 3.Txe8+ Txe8 4.Txe8#



S20.6



Gagnez du matériel à l'aide des alignements et Rayon X !

1...Fd4 2.Txd4 Te1+ 3.Dxe1 Dxe1+ 4.Ff1 cxd4.

LA CASE F2/F7

MOT-CLÉS

Une faiblesse
Tactique
Légal
Utilisation interdite !
Damiano

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons apprendre à repérer et attaquer les faiblesses sur les cases f2 et f7. Ce sont généralement les cases les plus fragiles dans une partie d'échecs, surtout en début de partie. Savoir les attaquer ou les défendre peut faire toute la différence !

RAPPEL

LE ROI AU CENTRE

- Les lignes ouvertes
- Bloquer le roque
- Ouvrir les lignes
- Sacrifice
- Vitesse d'attaque
- Développement

FAIBLESSE

À votre avis, pourquoi dit-on que les cases f2 et f7 sont les plus faibles du jeu en début de partie ?

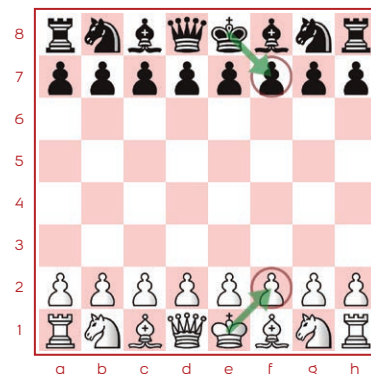
Réponse attendue : Ce sont les cases les plus faibles car elles ne sont défendues que par le Roi.

Quel mat rapide connaissez-vous sur la case f7 ?

Réponse attendue : Le mat du Berger.

Effectivement, le mat du Berger profite de la faiblesse de la case f7. Quand vous avez l'occasion d'attaquer une case ou un pion faible comme celui-ci, mobilisez toutes les pièces possibles !

Remontez le mat du Berger si nécessaire en insistant sur le rôle des pièces blanches vis-à-vis de la case f7.



DUO FOU-CAVALIER

Le duo Fou-Cavalier agit souvent comme un terrible cerbère en début de partie. Main dans la main, la punition est vite arrivée si l'adversaire ne se méfie pas !

Ici, les Noirs viennent d'opter pour 1...Cf6. Le Fou attaque déjà le pion f7. Comment le menacer une fois de plus ?

Réponse attendue : 2.Cg5! menace Fxf7+ ou Cxf7 fourchette.

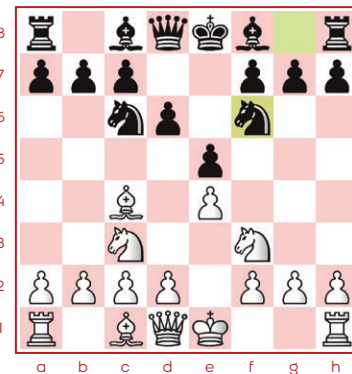
Regardons les coups de défense. Si les Noirs se défendent facilement, notre attaque sera aussi efficace qu'un coup d'épée dans l'eau. D'abord, si les Noirs ne prennent pas en compte la menace, que se passe-t-il sur 2...a6 ?

Réponse attendue : 3.Cxf7 produit une fourchette Dame-Tour.

Le Cavalier est surpuissant au contact des cases f2 ou f7 en raison de la fourchette Dame-Tour immédiate. La défense 2...De7 est-elle viable ? Ou alors 2...Fe6 ?

Réponse attendue : Non, sur 2...De7 3.Cxf7 ou encore 3.Fxf7+ gagne un pion ou déroque le Roi. 2...Fe6 perd aussi un pion à cause de 3.Cxe6 fxe6 4.Fxe6.

★ Phrase clé : Les cases f2 et f7 sont sujettes aux assauts du Fou et du Cavalier !



2...d5 est le meilleur coup de défense, 3.exd5 permet d'obtenir simplement l'avantage

TACTIQUES CLASSIQUES !

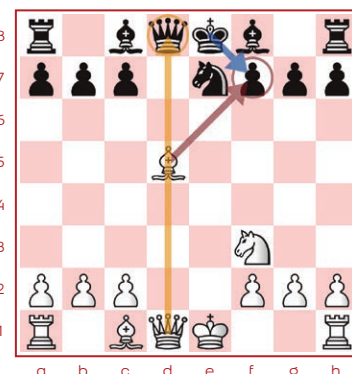
La faiblesse sur la case f7 s'exploite grâce à de nombreux thèmes tactiques ! Voici une nouvelle position. Pensez à la méthode de résolution que nous avons appris ensemble !

Méthode présente dans la leçon *Stratégie vs tactique*.

Quel est alors la bonne suite tactique ?

Réponse attendue : 1.Fxf7+ Rxf7 et 2.Dxd8 La Dame n'était défendue que par le Roi mais ce dernier a été attiré en f7.

Ce thème tactique est une déviation, nous l'avons résolu grâce à la méthode ainsi que notre nouvelle connaissance de la faiblesse en f7.



Comment poursuivre ?

Réponse attendue : 1.Fxf7+ Rxf7 2.Cg5+ Rg8 3.Dxg4.

Bravo ! 2.Ce5+ Rg8 3.Dxd8+ Txd8 4.Cxg4 est aussi possible. Pourtant, cette variante est moins avantageuse ! Pourquoi ?

Réponse attendue : Les Blancs ont intérêt à garder les Dames car le Roi noir en g8 est faible.

★ **Phrase clé : La case f7 est sujette à de nombreux thèmes tactiques !**

LEGAL À LUI-MÊME...

Voyons maintenant un mat à connaître sur le même thème que la tactique précédente. Les Noirs optent pour **4...h6** qui n'est pas un coup de développement. Regardons d'abord **5.Fxf7+** !

Qu'en pensez-vous ? Est-ce un gain similaire ?

Réponse attendue : **5.Fxf7+ Rxf7 6.Cxe5+ ou 6.Cg5+** sacrifient une deuxième pièce. Ca ne marche pas.

Effectivement, matériellement, le compte n'est pas bon ! Mais un vilain mat est à portée de main...Si une variante ne fonctionne pas dans un sens, essayons là dans un autre ordre de coups.

Que dites-vous de 5.Cxe5 ?

Réponse attendue : C'est une grosse erreur car **5...Fxd1** remporte la Dame...Si **5...dxe5** alors **6.Dxg4** gagne un pion.

Continuez la variante après 5...Fxd1 ! Ne stoppez jamais le calcul avant la fin des coups forcés (échecs, prises, menaces). Avons-nous encore un coup forcé ? Un échec ?

Réponse attendue : **6.Fxf7+ Re7 7.Cd5#**

★ **Phrase clé : Le mat de Légal fait appel à la faiblesse f7.**

PAS TOUCHE AU PION F !

Réfutation de la défense Damiano ! En début de partie, ne touchez pas au pion f7 ! Il affaiblit la diagonale h5-e8 et par conséquent le Roi.

1.e4 e5 2.Cf3 f6 Déjà une erreur décisive !

Laissez-les chercher une suite de coups.

3.Cxe5 fxe5. 4.Dh5+ Attaque le Roi et le pion e5.

Si 4...g6, que se passe-t-il ?

Réponse attendue : **5.Dxe5+ Fe7 Dxh8.** Le Roi ne pourra plus réaliser le petit roque et les Blancs prennent l'avantage matériel.

Bravo ! Regardons maintenant 4...Re7.

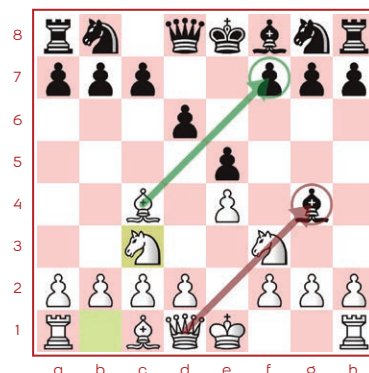
5.Dxe5+ Rf7 Ramenons une pièce en jeu ! **6.Fc4+** Poursuivons vers le mat !

6...Rg6 7.Df5+ Rh6 8.d4+ Mobilise le Fc1. **8...g5 9.h4** Permet de jouer sur le clouage et mobilise la Th1 à l'assaut du Roi. **9...Fe7 10.hxg5++ Rg7 11.Df7#**

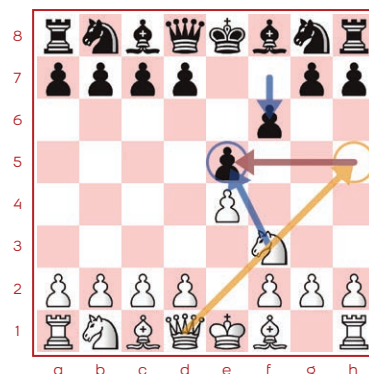
► **Pas touche au pion f dans l'ouverture !**

Déplacez le pion c7 en c6 et le Fou c8 en g4. Une nouvelle tactique montre le bout de son nez...Maintenant la Dd8 est suffisamment protégée.

Réalisez la même méthode avec eux. Insistez sur la non-protection du Fg4 et l'alignement Dd1-Fg4. Le clouage se transforme en une attaque à la découverte.



Montrez la partie depuis le début pour que les élèves comprennent d'où vient ce mat rapide. 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Fc4 Fg4 4.Cc3 h6.



La variante n'est pas forcément à connaître mais les élèves doivent trouver par eux même comment persister vers l'avantage. Il existe aussi le coup de défense : **6...d5.** Montrez-le si vous le souhaitez mais le but de cet exemple est avant tout de mettre en évidence la faiblesse de la case f7, plus que d'apprendre l'ouverture.

CONCLUSION

La case f7 (et sa jumelle f2 pour les Blancs) est un point faible au début de la partie, car elle n'est défendue que par le Roi. C'est souvent par-là que commencent les premières attaques tactiques. En repérant cette faiblesse, vous pouvez surprendre votre adversaire... ou, au contraire, vous défendre.

LE PETIT +

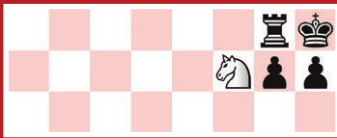
Prenez le temps de faire rejouer les attaques les plus connues sur f7/f2 (mat du berger, attaque du Cavalier et du Fou...). Insistez sur l'idée que "f7 est une porte ouverte vers le Roi" si on n'y prend pas garde. Dans cette leçon, vous avez assez d'exemples pour l'illustrer mais vous pouvez très bien utiliser d'autres cas comme l'attaque Fegatello !

« Des fois je n'arrive pas à faire le mat du Berger mais j'insiste sur la case f7 ! On trouve toujours une tactique. »

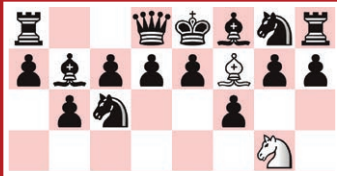
Eléna, 7 ans (5 mois d'échecs)

SEMAINE 21 – LEÇON THÉORIQUE

LE MAT À L'ÉTOUFFÉE



Sur le roque



Au centre

INTRODUCTION

Le mat à l'étouffée est un échec et mat spectaculaire où le Roi est encerclé par ses propres pièces. C'est souvent un Cavalier qui assène le mat. Il met en œuvre une des plus belles combinaisons des échecs.

CONCLUSION

Le mat à l'étouffée est une arme redoutable. La réalisation de la combinaison classique passe par la création du double échec, l'attraction d'une pièce pour emprisonner le Roi et enfin le mat salvateur du Cavalier.

UN ROI SANS ISSUE

Ce mat survient lorsque le Roi est entouré par ses propres pièces. Comme il ne peut pas bouger, un simple échec bien placé devient fatal. Ce mat est souvent inattendu et difficile à voir venir.

Comment mater ici ?

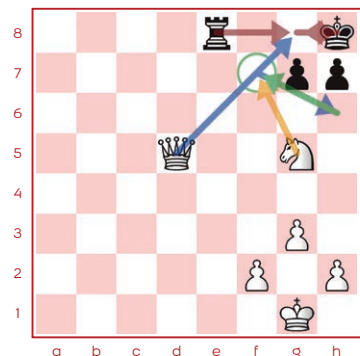
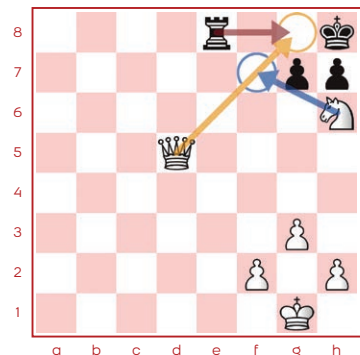
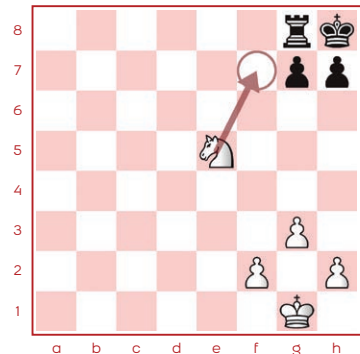
1.Cf7#

ATTIRER LA PIÈCE !

Voici la fin d'une combinaison classique du mat à l'Étouffée : la Dame se sacrifie et attire une pièce adverse (ici la Tour) afin d'étouffer le Roi. Il est alors dépourvu de cases. **1.Dg8+** force **1...Txg8**. Le mat est créé, **2.Cf7#**.

CRÉER LE DOUBLE ÉCHEC !

Si les Blancs jouent 1.Dg8+ alors 1...Txg8 2.Cf7# mais 1...Rxg8 annihile la combinaison ! C'est pourquoi nous voulons que le Cavalier contrôle la case g8 pour forcer une pièce à reprendre et enfermer le Roi. **1.Cf7+ Rg8 2.Ch6++ Rh8** (2...Rf8 3.Df7#) Les pièces blanches obtiennent le pattern précédent ! Le mat est inévitable.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Les attaques sur la case f2 (chez les Blancs) ou f7 (chez les Noirs) apparaissent dans un grand nombre d'ouvertures. Au niveau débutant, ces tactiques sont très souvent oubliées, aussi bien par l'attaquant, qui rate l'occasion de frapper, que par le défenseur, qui néglige de protéger la case critique.

Expliquez aux élèves que ces cases ne sont défendues que par le Roi en début de partie, ce qui les rend particulièrement vulnérables aux attaques rapides par le Fou et la Dame, ou par des combinaisons impliquant le Cavalier.

Insistez sur l'idée qu'il ne faut jamais sous-estimer la faiblesse de f2/f7. Les joueurs qui l'oublient perdront de nombreuses parties sans même comprendre ce qu'il s'est passé. Habituez-les à surveiller cette case dès le début de chaque partie.

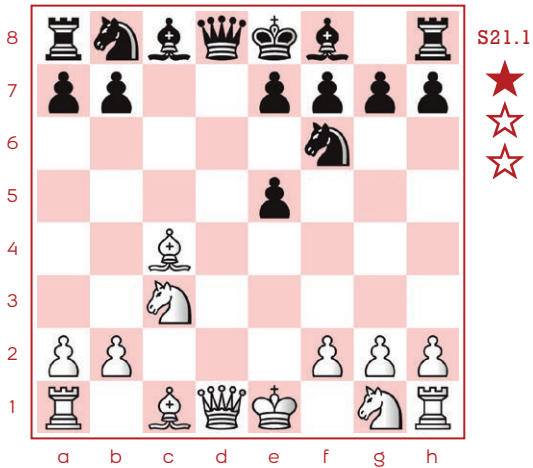
POUR ALLER PLUS LOIN

La thématique de la case f2/f7 se situe à la frontière entre tactique et stratégie. **La partie dont tu es le héros** de ce thème en est un parfait exemple : sacrifice précis, ouverture de lignes, et la combinaison des vis-à-vis avec le placement harmonieux des pièces.

Faites remarquer aux élèves que ce type de position ne se gagne pas seulement par un coup spectaculaire, mais par la préparation progressive qui amène à ce moment clé.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

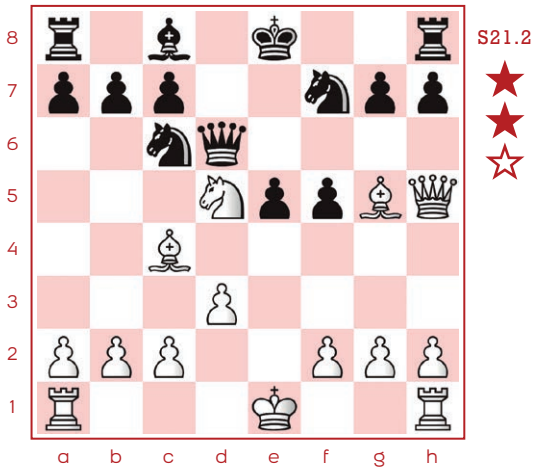


S21.1



Un thème classique à connaître !

1.Fxf7+ Rxf7 2.Dxd8+-

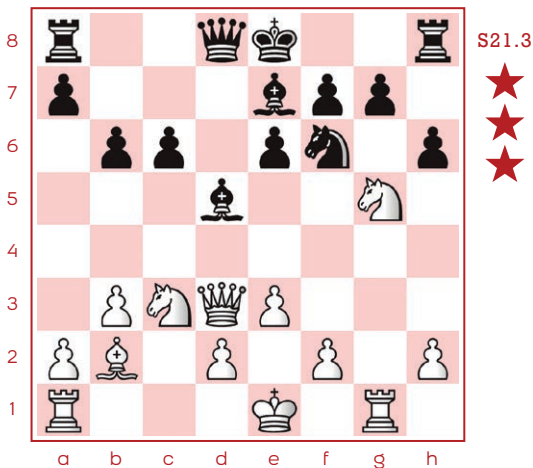


S21.2



Trouvez le bon sacrifice !

1.Cf6+ gxf6 2.Dxf7+ Rd8 3.Fxf6+ Ce7 4.Fxh8+-



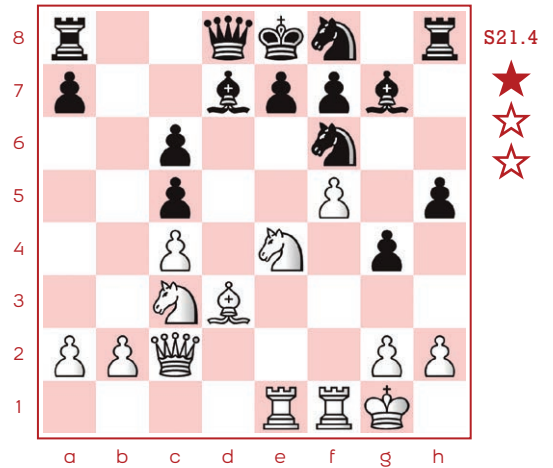
S21.3



Profitez du Roi noir centralisé !

1.Cxf7 Rxf7 2.Dg6+ Rf8 3.Dxg7+ Re8 4.Dxh8+-

EXERCICES THÉORIQUES

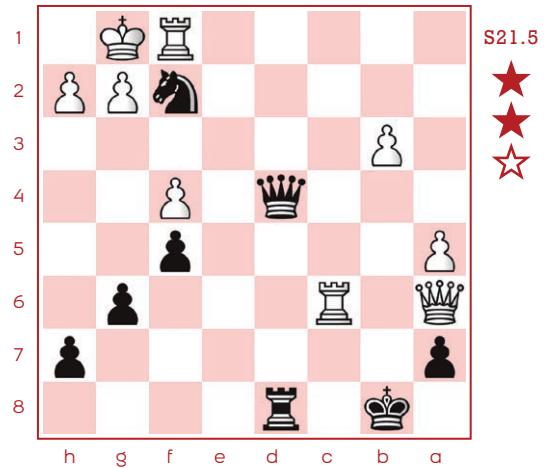


S21.4



Trait aux Blancs. Un triste dénouement !

1.Cd6#

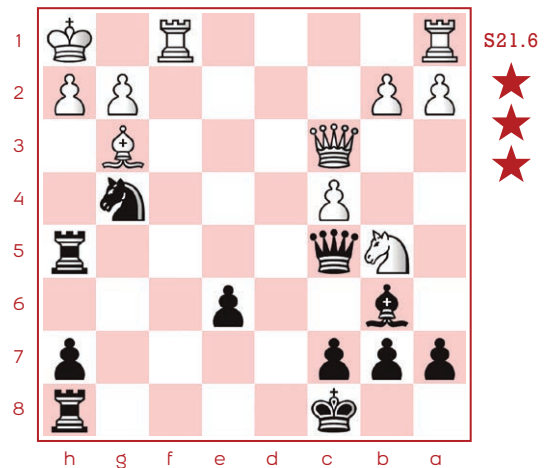


S21.5



Réalisez la manœuvre classique !

1...Ch3+ 2.Rh1 Dg1+ 3.Txg1 Cf2#



S21.6



Réalisez la bonne combinaison...

1...Dg1+ 2.Txg1 Txh2+ 3.Fxh2 Cf2#

SEMAINE 22 – LEÇON THÉMATIQUE

ATTAQUE SUR LE ROQUE

MOT-CLÉS

Mobiliser les pièces
Ouvrir les lignes
Supériorité numérique
Éliminer les défenseurs
Sacrifice de démolition
Roques opposés

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons apprendre comment lancer une attaque contre un roque. Nous verrons comment préparer l'attaque, activer nos pièces, créer des faiblesses autour du Roi...et parfois même réussir à faire échec et mat !

RAPPEL CASE F2/F7

- Une faiblesse
- Tactique
- Légal
- Utilisation interdite
- Damiano

MOBILISER SES PIÈCES

Pour attaquer un roque, il est essentiel de rassembler plusieurs pièces. Il s'agit de la mobilisation des pièces ! Une attaque réussie repose sur la coordination : plus vos pièces travaillent ensemble, plus l'attaque est forte.

Voici une position d'Italienne. Les Blancs aimeraient se diriger vers le Roi adverse afin de l'attaquer ! Une première étape consiste à apporter du surnombre, beaucoup de pièces proche du roque, plus d'attaquants que de défenseurs.

Mobilisons les pièces ? Comment commencer ?

Réponse attendue : **1.Fg5** Crée un clouage et mobilise une première pièce !

1...Fa7 Les Blancs aimeraient beaucoup mobiliser le Cavalier b1 à l'aile roi pour apporter du surnombre. Un plan classique consiste à transférer le Cavalier à l'aile roi. Mais comment ? Réponse attendue : **Cb1-d2-f1-g3** pour viser la case f5 proche du Roi.

Super ! Comme vous le savez, le Cavalier est lent, il a besoin d'une case forte ! En f5 il attaque le pion g7, protecteur du roque. C'est parti ! **2.Cbd2 Te8 3.Te1** libère la case f1 pour le Cavalier afin de se rendre en g3! **3...Fd7 4.Cf1 Tb8 5.Cg3 De7**

Si le Cavalier jaillit sur la case f5 par 6.Cf5 alors 6...Fxf5 supprimerait le beau Cavalier ! Tout ce travail pour rien. Comment forcer l'arrivée du Cavalier en f5 ?

Réponse attendue : **6.Ch4** Si le Fou prend notre premier Cavalier, le second jaillira à son tour.

★ **Phrase clé : Mobilisez vos pièces dans le secteur du Roi adverse.**

ABÎMER LE ROQUE !

Très bien. Les Noirs optent pour **6...Df8**.

Comment continuer ? Quand vous attaquez le Roi, cherchez à l'affaiblir en détruisant la structure autour de lui ou en ouvrant les lignes (de la même manière que l'ouverture des lignes contre un Roi au centre) !

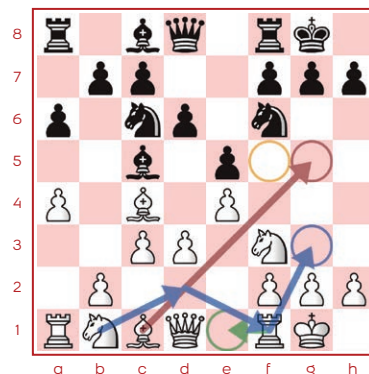
Réponse attendue : **7.Fxf6** casse le roque et affaiblit le Roi. La colonne g va donc s'ouvrir, les Blancs ouvrent les lignes.

► **Tous les coups de pions, échanges de pièces ou sacrifices sont bons à regarder pour s'en prendre au Roi.**

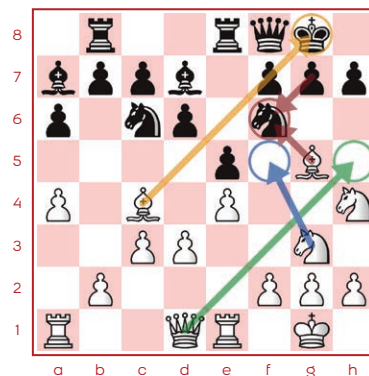
Les exercices mettent en lumière l'ouverture des lignes sur le Roi.

SUPÉRIORITÉ NUMÉRIQUE

Avant de poursuivre, comptons le nombre d'attaquants sur le Roi (pièces qui sont au contact ou qui peuvent entrer en contact avec le roque) et le nombre de défenseurs ! 7...gxf6 Réaction attendue : 4 pièces attaquent : Fc4, Cg3, Ch4, Dd1. 2 pièces défendent, Df8 et Fd7 ajoutés aux pions du roque démantelés.



Cet exemple permet de montrer comment mobiliser les pièces pour préparer l'attaque.



Insistez sur le coup 7.Fxf6! Dès que la structure de pions devant le roi est fragilisée, des faiblesses irréparables apparaissent. Les attaques peuvent alors surgir de toutes parts, en exploitant ces cases affaiblies autour du roi.

Une fois que vous avez plus de pièces que votre adversaire proche du Roi, continuez de vous en approcher et surtout mobilisez encore d'autres pièces.

Pouvez-vous mobiliser encore une autre pièce ?

Réponse attendue : **Oui ! 8.Dh5**

Les Noirs répondent par 8...Dg7, c'est peut-être le moment d'avancer encore un peu... Réponse attendue : **9.Cgf5** ou **9.Chf5** attaquent la Dame.

9...Fxf5 Réfléchissez bien et prenez votre temps, Le but étant d'apporter dans les coups suivants une pièce de plus en jeu.

Réponse attendue : **10.exf5** libère la case e4 pour la manœuvre **Te1-Te4-Tg4**.

Excellent ! La meilleure option, il s'agit d'une manœuvre de l'équerre. Voici comment la partie continue : **10...Te7 11.Te4 Rh8** Pare le clouage. **12.Tg4 Df8**

★ **Phrase clé : Mobilisez toujours plus de pièces et créez une puissante supériorité numérique.**

Si quelqu'un propose 9.Chf5, montrez que les Noirs disposent de la ressource 9...Dg6 pour menacer un échange de Dames et limiter la puissance de l'attaque. Ceci n'est pas possible sur Cgf5 puisque la case g6 est contrôlée par le Ch5.

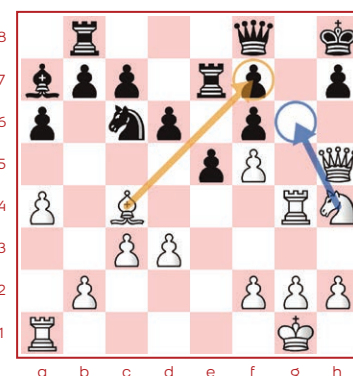
SACRIFICE DE DÉMOLITION

Un sacrifice de démolition consiste à se séparer volontairement d'une pièce pour casser, saper la protection du Roi adverse. Ce sacrifice sert à ouvrir des lignes, supprimer un défenseur important ou faire sortir le Roi de son abri.

Comptez un attaquant pour un défenseur. Si plus aucun défenseur n'est présent et qu'il vous reste 2 pièces pour mater, c'est gagné ! Ici, comment orchestrer un sacrifice de démolition ?

Réponse attendue : **13.Fxf7 Dxf7 14.Cg6+** Joue sur le clouage ! **14...Rg7 15.Cxe5+** La Dame tombe.

★ **Phrase clé : Les sacrifices de démolition permettent de supprimer les derniers défenseurs.**

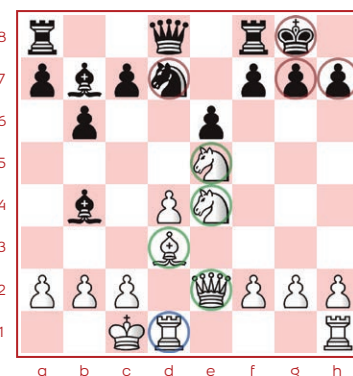


ÉLIMINER LES DÉFENSEURS

Une autre méthode d'attaque consiste à éliminer les défenseurs du roque. **1.Cxd7 Dxd7**. Cherchons ensuite les sacrifices !

Nous avons 4 pièces contre l'équivalent de deux défenseurs (la Dame a été déviée et les pions du roque sont deux). Nous pouvons donc en sacrifier 2 pour obtenir 2 pièces contre le Roi seul et mater. **2.Cf6+** Fourchette royale, ouvre les lignes, la colonne g. Les Noirs prennent ! **2...gxf6** Il reste 3 pièces contre un Roi seul et un pion h ! 2 pièces suffisent ! **3.Fxh7+** ouvre encore davantage les lignes ! **3...Rxxh7. 4.Dh5+ Rg7** Comme dans un mat du Couloir, ne laissez aucune chance au Roi adverse et poussez-le sur la colonne h pour éviter sa fuite. **5.Dg4+ Rh7. 6.Td3-Th3** Mat grâce à la manœuvre de l'équerre.

★ **Phrase clé : Éliminez les défenseurs et sacrifiez vos pièces tant qu'il vous en reste pour mater !**



Montrez qu'ici, 4 attaquants sont présents. Nous pouvons ajouter la Te1 qui arrive très vite à l'assaut grâce à la fameuse manœuvre de l'équerre... 5 attaquants contre 4 défenseurs !

CONCLUSION

Quand le Roi a roqué, il est souvent bien protégé... mais pas invincible ! Il faut mobiliser plusieurs pièces, ouvrir des lignes (colonnes ou diagonales), repérer les faiblesses autour du Roi (comme des pions avancés), effectuer le bon sacrifice grâce à la création de la supériorité numérique et l'élimination des défenseurs.

LE PETIT +

Remettez la position initiale du dernier diagramme de la leçon et enlevez les pièces, gardez le Roi et les pions.

Dans les positions de roques opposés, de telles attaques arrivent rarement. Pour s'en sortir, Ouvrez les lignes en poussant vos pions en face du Roi adverse. (Ici, f,g,h). Le premier qui entre en contact avec les pions ennemis l'emporte. C'est une course ! De manière générale, ouvrez les lignes pour vos pièces !

« Et bim un sacrifice... Et bam un autre... Et oui quand on a plus aucun pion et trop de pièces sur son roque, on perd. Désolé ! »

Lino, 13 ans (5 mois d'échecs)

MAT DE DAMIANO / LOLLI



Mat de Damiano



Mat de Lolli

INTRODUCTION

Le mat de Damiano est un mat par association Dame-pion ou Dame-Fou. Un pion ou un Fou en g6 (ou g3) affaiblissent les cases h7 ou f7 (ou h2 et f2). Similaire, le mat de Lolli est lié au contrôle de la case g7 (ou g2) avec un pion ou un Fou en f6 ou h6 (ou f3 et h3).

CONCLUSION

Les mats de Damiano et de Lolli sont de redoutables combinaisons à connaître. En repérant les faiblesses autour du Roi adverse, vous pourrez les utiliser pour remporter la partie rapidement ! Ils mettent en œuvre différents patterns que vous pourrez expérimenter.

DAMIANO !

Le pion g6 affaiblit la case h7, il permet à la Dame de mater par **1.Dh7#**.

Déplacez la Dame en c3.

Ici, comment recréer le mat précédent en ne faisant que des échecs ?

1.Db3+ Rh8 2.Dh3+ Rg8 3.Dh7#

Déplacez la Dame en e1 et ajoutez une Tour blanche en h1.

1.Th8+ Rxh8 2.Dh1+ Rg8 3.Dh7#

LOLLI !

Cette fois-ci, c'est la case g7 dont il faut profiter ! **1.f6** menace Dxdg7#. **1...g6 2.Dh6** Les Noirs ne peuvent en aucun cas parer le mat.

Déplacez le pion f blanc en f6 ainsi que le pion g noir en g6 et le Roi noir en h8.

1.Dh6 Tg8 Seul coup de défense possible. **2.Dxh7+** est un sacrifice typique car **2...Rxh7** rencontre **3.Th1#**. **2.Td8** force aussi le mat. **2...Txd8 3.Dg7#** ou **2...a5 3.Dg7#** (**2.Th1** fonctionne aussi).

MAT DU TRIANGLE ?

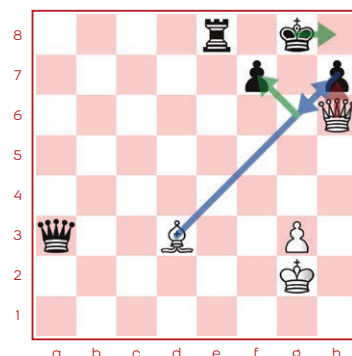
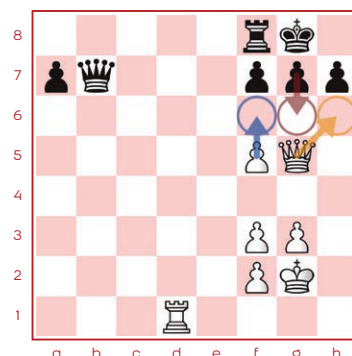
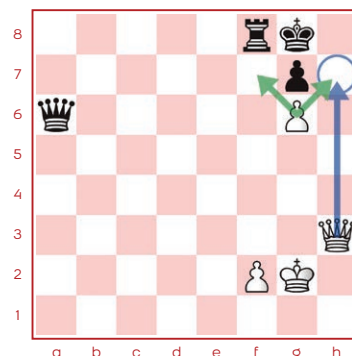
Une variante du mat de Damiano. Nombreux sont les joueurs qui optent pour **1.Dh7+** laissant le Roi s'échapper en f8. **1.Fxh7+ Rh8** le Roi est bloqué dans un triangle (f8-h6) **2.Fg6+** la pointe de la manœuvre. Le Fou replacé fait ressurgir Damiano !

2...Rg8 3.Dh7+ Rf8 4.Dxf7#

LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

L'attaque sur le roque est un thème qui a été énormément traité dans l'histoire des échecs. On retrouve des exemples célèbres dans les parties de maîtres anciens comme modernes, chacun apportant ses idées et ses combinaisons spectaculaires. Vous pouvez facilement trouver de nombreuses ressources (livres, vidéos, bases de données) pour enrichir cette leçon et présenter aux élèves d'autres patterns classiques.

N'hésitez pas à varier les positions et à montrer comment un même motif tactique peut apparaître dans des structures très différentes. Cela permettra aux élèves de reconnaître plus vite ces schémas en partie réelle. En élargissant leur répertoire d'exemples, vous leur donnez non seulement des armes pour attaquer, mais aussi des réflexes pour défendre leur propre roque lorsqu'il est menacé.

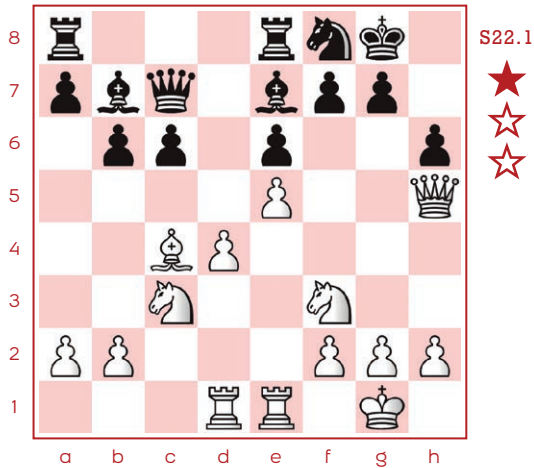


POUR ALLER PLUS LOIN

Dans la même vague de patterns tactiques, les jeux **Pop'Checs** sont un excellent moyen de présenter des schémas classiques tout en rendant l'apprentissage ludique. Ces mini-jeux permettent aux élèves de visualiser rapidement une idée d'attaque, de la reproduire et de comprendre dans quel contexte elle fonctionne. Il arrive même à forcer l'imagination...

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES



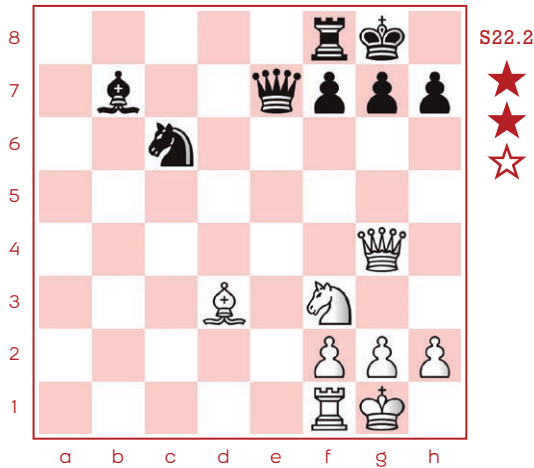
S22.1



Comment mobiliser les pièces en attaque ?

Forgacs vs Cohn, St.Petersburg (1909)

1.Te4 Fb4 2.Tg4 Fxc3 3.bxc3 b5 4.Fd3 Toutes les pièces blanches pointent vers le Roi !

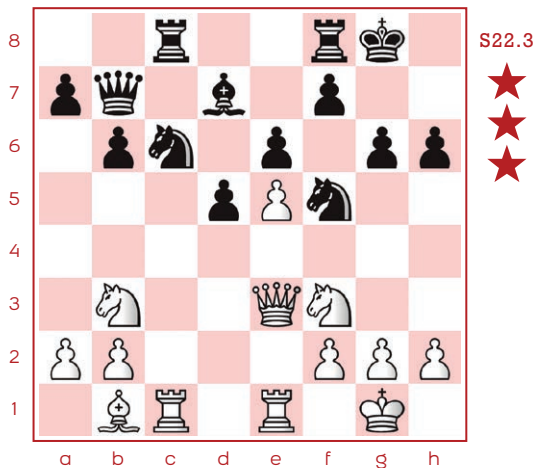


S22.2



Voici le sacrifice grec caractérisé par un sacrifice en h7 !

1.Fxh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Cg5+- Impossible à parer, le sacrifice grec est extrêmement puissant.



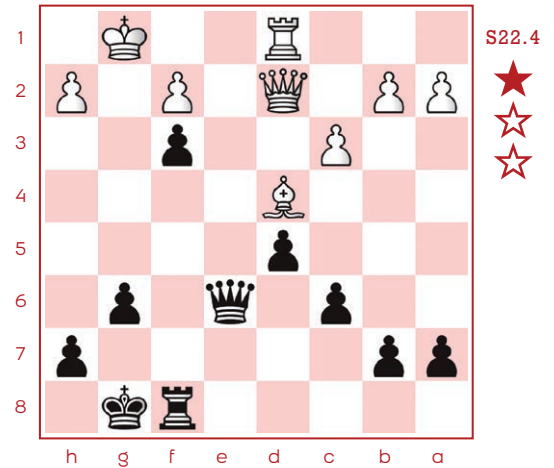
S22.3



Les Blancs produisent une attaque dévastatrice !

1.Fxf5 exf5 2.Dxh6 Tfe8 3.Cg5+-

EXERCICES THÉORIQUES

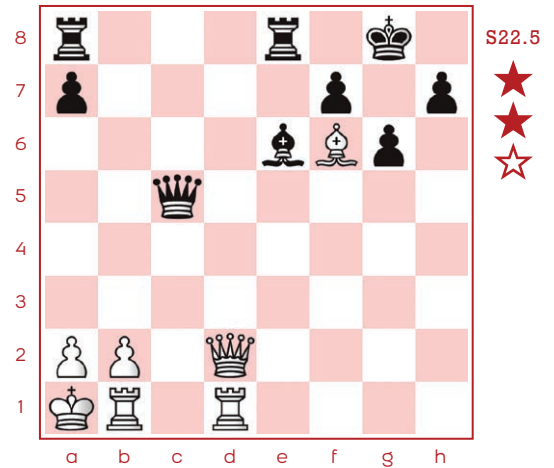


S22.4



Comment le pion f3 vous aide-t-il à mater ?

1...Dg4+ 2.Rf1 Dg2+ 3.Re1 Dg1# ou Dh1#

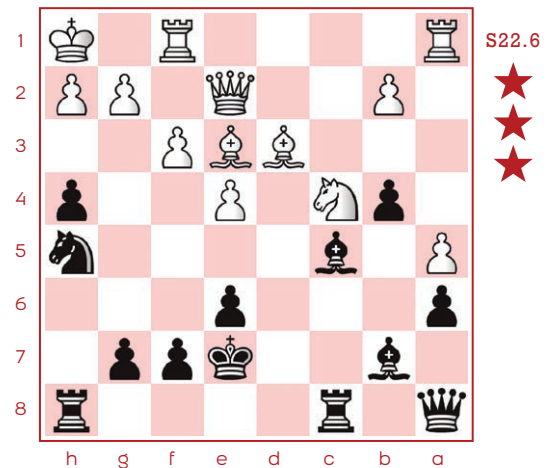


S22.5



Les Blancs gagnent grâce au thème du mat de Lolli !

1.Dh6 Df8 2.Dxh7+ Rxh7 3.Th1+ Dh6 4.Txh6+ Rxh6 5.Th1+ Fh3 6.Txh3#



S22.6



Recréez à l'aide du Cavalier le mat de Damiano !

1...Cg3+ 2.hxg3 hxg3+ 3.Rg1 Th1+ 4.Rxh1 Th8+ 5.Rg1 Th1+ 6.Rxh1 Dh8+ 7.Rg1 Dh2#

ABDUSATTOROV - MIKHALEVSKI, 2021

MOT-CLÉS

Attaque sur le roque
Supériorité numérique
Manoeuvre de pièces

INTRODUCTION

Voici une superbe partie d'attaque pleine de sacrifices. Abdusattorov y a appliqué plusieurs principes d'attaque offrant un exemple de la puissance d'une offensive bien construite et réfléchie.

RAPPEL

ATTAQUE SUR LE ROQUE

- Mobiliser les pièces
- Ouvrir les lignes
- Supériorité numérique
- Éliminer les défenseurs
- Sacrifice de démolition
- Roques opposés

Aujourd'hui, nous allons étudier une partie d'attaque du jeune grand maître Abdusattorov. Né en 2004, à Tachkent en Ouzbékistan, c'est un grand maître international d'échecs. Il obtient son titre à seulement 13 ans et 1 mois. Démoniaque prodige, il est devenu le plus jeune champion du monde de rapide en 2021, à seulement 17 ans. Il jouait au 1er échiquier lors de l'Olympiade d'échecs 2022, où l'équipe ouzbèke a remporté la médaille d'or et lui a rapporté une médaille d'argent individuelle. Il figure maintenant dans le top 10 mondial. Il est opposé ici à Victor Mikhalevski, bon grand maître.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.c3 Cf6 5.d3 Les deux joueurs se développent normalement. De quelle ouverture s'agit t-il ?

Réponse attendue : Il s'agit d'une partie Italienne.

Il s'agit plus précisément d'un Giuoco Pianissimo. Les Blancs préparent la poussée d4 qu'ils joueront dans quelques coups, une fois qu'ils auront placé astucieusement leurs pièces.

5...a5 Comment poursuivre simplement ?

Réponse attendue : **6.O-O** Simple et efficace. **6...d6**

Vous souvenez-vous du plan classique propre à cette position ?

Réponse attendue : Abdusattorov souhaite rapatrier le Cavalier à l'aile roi via les cases d2-f1-g3 pour éventuellement viser la case f5. Il est donc nécessaire d'opter pour Te1 afin de laisser le champ libre au Cavalier dans sa manœuvre.

7.Te1 h6 À quoi sert ce petit coup de pion ? Réponse attendue : Il empêche la venue du Fou de cases noires en g5 ou bien l'arrivée du Cavalier.

8.Cbd2 La fameuse manœuvre que vous avez vu dans la leçon **Attaque sur le roque**. **8...O-O 9.Cf1 Te8 10.Cg3 Fb6** Les Noirs optimisent eux aussi leur développement. Ils se prémunissent aussi de la poussée d3-d4 qu'Abdusattorov cherche à mettre en place depuis le début.

11.a4 Une idée classique dans ce genre de position. En plus de limiter la prise d'espace noire à l'aile dame, le jeune grand maître s'autorise la manœuvre Ta1-a3-g3/h3 dans un monde idéal.

11...Fe6 12.Fb5 Abdusattorov préfère garder son Fou de cases blanches, pièce maîtresse de l'Italienne.

12...Fd7 Mikhalevski a-t-il une menace ?

Réponse attendue : Non, les Noirs n'ont pas de menace directe.

Très bien, maintenant que les Blancs sont bien placés, que faire ?

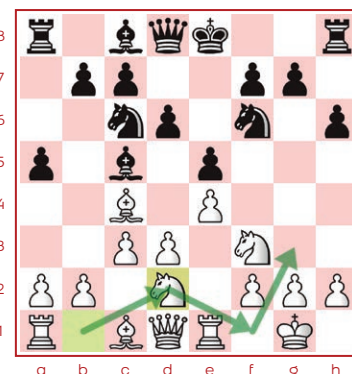
Réponse attendue : **13.d4** La poussée centrale !

Ici, rien ne contre-indique la belle avancée centrale, Abdusattorov saisit sa chance et ouvre les lignes pour ses pièces.

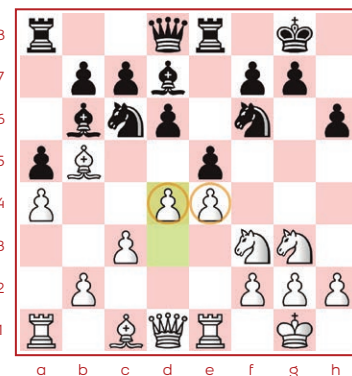
13...exd4 14.cxd4 Cb4 15.Fxd7 Dxd7 Ces nombreux échanges aplanissent la position.

Comment continueriez-vous la partie ?

Réponse attendue : **16.Fd2** puis **17.Tc1** ou bien **16.Ta3** manoeuvre de l'équerre, la Tour se rendra soit à l'aile roi soit en d3 ou e3 afin de consolider et soutenir le fort centre blanc. Un coup pour le moins surprenant. Devant la structure, la Tour débloque de nombreuses colonnes !



Encore une fois, insistez sur la force de cette manœuvre, elle est très fréquente dans bon nombre d'ouvertures.



Soulignez la préparation patiente mais indispensable choisie par Abdusattorov : après 13.d4, chacune des pièces blanches a trouvé, ou finira par trouver, sa case idéale, garantissant une position solide et harmonieuse.

16.Ta3 Tad8 17.h3 Contrôle la case g4 tout en créant une échappatoire.

17...c5 C'est ici que commence l'attaque par un sacrifice grandiose !

Réaction attendue : **18.Fxh6!!**

Bravo ! Les Blancs disposent de 4 pièces en attaque : la Dame, les Cavaliers et la Tour en a3 qui joue aussi son rôle. Le Fou démolit le roque et permet aux Blancs de mettre une forte pression sur le camp noir. Seul le Cavalier f6 défend. Abdusattorov a la supériorité numérique mais tout reste à faire !

18...gxh6 Apportons des pièces à l'attaque !

Réaction attendue : **19.Dd2** Attaque le pion h6 !

Soyez efficace et directe, si les Noirs se réorganisent. Les Blancs pourraient voir leur attaque s'essouffler.

19...Ch7 Comment continuer ?

Réponse attendue : **20.Dxh6** ou **20.Cf5**

20.Dxh6 est une perte de temps car Victor pourrait menacer 20...De6 et l'échange de Dames. **20.Cf5** apporte une pièce de plus en jeu ! Le Cavalier devient un rebond extrêmement menaçant. Maintenant, le roque noir est bien affaibli, les Blancs disposent de beaucoup de pièces et la Tour aura accès à la case g3 par rayon X. **20...Te6**. 20...Rh8 était meilleur mais la position est extrêmement difficile à jouer pour les Noirs.

21.d5 Comment Abdusattorov peut-il mobiliser sa Tour et ses pièces ?

Réponse attendue : *En optant rapidement pour Ch4-Tg6 et Cxh6 !*

21...Tf6 22.Cxh6+ C'est parti, encore un défenseur éliminé ! **22...Rf8 23.Cg4**

Les Cavaliers blancs ajoutent encore de la pression ! **23...Tg6**

Mobilisez l'autre Cavalier !

Réaction attendue : **24.Ch4 !**

L'autre Cavalier entre en jeu ! La muraille noire peut céder à tout instant.

24...Tg5 À vous de trouver le super coup tactique qu'a joué le jeune Grand Maître ! Réaction attendue : 25.Cf6! La Dd7, le Ch7 et la Tg5 sont attaqués !

Un joli sacrifice ! La Tour va tomber. **25...Cxf6 26.Dxg5 De7**

Il manque encore une pièce à l'attaque...

Réaction attendue : *La Tour !*

27.Tf3 Attaque le Cavalier. 27...Cd7 n'est pas un bon coup de défense à cause de 28.Cg6+ Rg8 29.Cxe7+ La fourchette précède le mat. **27...Cbx d5** Une tentative en vain...Abdusattorov possède trop de pièces en jeu...

28.e5 Quelle est l'utilité de ce coup d'après vous ?

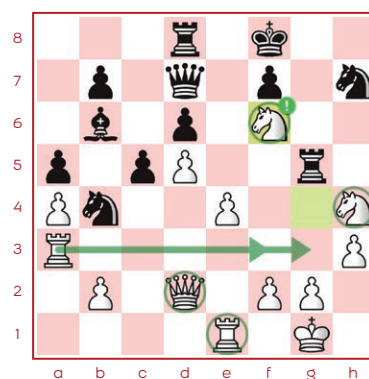
Réponse attendue : *Mobiliser la Te1, dernière pièce qui ne participe pas !*

28...dxe5 29.Txe5 Dc7 À vous de trouver le mat !

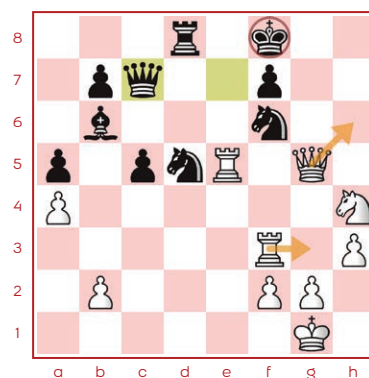
Réaction attendue : **30.Dh6+!**

Les Noirs abandonnent. En effet, après **30...Rg8** Abdusattorov l'emporte par **31.Tg5#**. 1-0

Le contrôle du centre et le placement harmonieux des pièces rendent crédible un sacrifice. À ce niveau, ce n'est jamais un hasard si de telles idées surgissent.



La tactique vient couronner une bonne position. Elle permet de transformer un avantage stratégique en gain concret.



Soulignez que toutes les pièces blanches participent activement à l'attaque. Dans ce diagramme final, aucune pièce n'est laissée en arrière. C'est ce qui fait la force de l'attaque.

CONCLUSION

Les Blancs ont utilisé les thèmes classiques d'attaques d'un roque :

- La supériorité numérique, un sacrifice et un peu de tactiques
- La manœuvre classique du Cavalier en début de partie ainsi que l'activation de la Tour via la case a3 ont permis une telle attaque.

LE PETIT +

De telles attaques ne deviennent possibles qu'avec un minimum de bagage tactique. La tactique s'acquiert en s'entraînant régulièrement via des exercices, des puzzles que ce soit en ligne, en club ou en jouant des parties. Chaque exercice doit être travaillé sérieusement, en cherchant non seulement la solution mais aussi les réponses de défense de l'adversaire, et en allant le plus loin possible dans l'analyse. La tactique est très importante, c'est une composante du jeu à ne surtout pas négliger.

« Je ne m'attendais vraiment pas à Fxh6 ! Quel coup spectaculaire ! »
Édouard, 13 ans (5 mois d'échecs)

LE STRESS EN COMPÉTITION

Le stress est une réaction naturelle. Il est présent dans toutes les compétitions, chez tous les joueurs, même les plus expérimentés. Ressentir du trac avant une partie, avoir les mains moites ou le cœur qui bat plus vite, c'est normal. Ce qui compte, c'est d'apprendre à le comprendre... et à le transformer en énergie positive.

Au quotidien, tout le monde ressent du stress, même les personnes les plus confiantes et sereines !

BRÈVES CONNAISSANCES SUR LE STRESS

En compétition, vous êtes souvent confrontés à de nouvelles situations : des adversaires inconnus, un environnement différent, une pendule, parfois même un classement en jeu. Cela peut vous déstabiliser. Pour rester concentrés, vous devez d'abord accepter d'avoir un peu peur. Ce n'est pas un problème ! C'est même un signe que vous avez envie de bien faire !

Le stress, loin d'être uniquement un facteur négatif, joue un rôle déterminant dans la performance, qu'elle soit physique, intellectuelle ou artistique. Son action s'explique par une série de mécanismes physiologiques et psychologiques.

Avant l'effort, le stress agit comme un signal d'alerte. Le corps active l'axe hypothalamo-hypophysaire-surrénalien (HHS), entraînant une libération d'adrénaline et de cortisol. Ces hormones préparent l'organisme en augmentant la fréquence cardiaque et la ventilation, en mobilisant rapidement les réserves énergétiques, en aiguisant l'attention et la vigilance.

Pendant l'effort, le stress conserve cette fonction régulatrice. Il maintient l'organisme en éveil et soutient la concentration. Les neurosciences ont montré que le stress active l'amygdale et le système noradrénergique, ce qui améliore la capacité à traiter rapidement les informations pertinentes. Il favorise aussi la libération de glucose, essentiel pour soutenir le cerveau et les muscles.

La relation entre stress et performance suit une courbe en cloche. Trop faible, le stress entraîne passivité et manque d'engagement ; trop fort, il provoque anxiété, erreurs de jugement et épuisement. L'enjeu est donc de maintenir le stress dans une zone optimale : assez élevé pour mobiliser l'énergie et l'attention, mais contrôlé pour éviter la saturation.

Le stress ne doit pas être un frein, mais un moteur. Apprenez à le connaître, à l'appivoiser, et il deviendra un allié silencieux dans vos futures victoires.

*"Soit je gagne, soit j'apprends."
— Nelson Mandela*

DES CONSEILS POUR JOUER SEREINEMENT

Voici quelques outils psychologiques pour vous aider à gérer votre stress.

1. Lâcher prise : accepter l'incertitude

Le lâcher-prise consiste à accepter ce qui échappe à notre contrôle. Aux échecs, cela signifie accepter que certaines parties échappent à notre maîtrise, que l'adversaire peut surprendre, et que l'erreur fait partie du jeu. Vous ne pouvez pas contrôler le niveau de l'adversaire, l'environnement...Ce détachement permet de réduire la pression et d'agir avec plus de lucidité.

2. Penser aux bons moments !

Avant de commencer ou même au cours de votre partie, accordez-vous un instant pour évoquer un beau souvenir échiquéen, une combinaison marquante ou un moment fort qui vous inspire. Cette petite pause mentale vous aidera à entrer dans la bonne dynamique, à aborder la partie avec plaisir et à savourer pleinement chaque coup joué. Ayez confiance en vous !

3. Mettre le Elo de côté : se concentrer sur le processus

Le classement Elo est un indicateur utile, mais il ne doit pas devenir une source de pression. Se focaliser sur le processus plutôt que sur le résultat permet de jouer avec plus de liberté et de plaisir. Ne jouez pas uniquement pour gagner des points Elo : jouez avant tout pour progresser, apprendre et prendre du plaisir sur l'échiquier.



Voici quelques exemples d'objectif de processus avant une partie ou toute l'année lors de vos différentes compétitions ou rencontres :

- **Mieux gérer son temps** : répartir la réflexion entre l'ouverture, le milieu de jeu et la finale pour éviter la précipitation en zeitnot.
- **Analyser systématiquement les éléments de la position** : Tactique, Stratégie... avant chaque décision importante.
- **Maintenir une posture mentale solide** : rester concentré et confiant, même après une erreur ou un coup inattendu de l'adversaire.
- **Évaluer les transitions** (ouverture → milieu de jeu → finale) et adapter son plan en conséquence.
- **Contrôler les émotions** : éviter de paniquer quand on a une position gagnante et ne pas baisser les bras avec une position perdante.
- **Bien jouer les ouvertures** : soigner le développement des pièces, respecter les principes vus à l'entraînement, et prendre le temps d'appliquer calmement ce qui a été appris.



Fixez-vous alors des objectifs de travail plutôt que des objectifs de performance ! Evidemment, l'un n'empêche pas l'autre.

JOUER POUR S'AMUSER AVANT TOUT _____

Lorsqu'ils jouent sans pression excessive, les élèves développent créativité, curiosité et résilience. Comme le rappellent les athlètes de haut niveau, l'attention portée aux points forts et le plaisir du jeu demeurent essentiels pour affronter la pression.

LES EXEMPLES

LA PRESSION EXTÉRIEURE

Les attentes des parents ou de l'entraîneur peuvent générer un stress supplémentaire, surtout chez les jeunes joueurs. Il est important de rappeler qu'un parent ne doit jamais être là pour juger ou mettre la pression. Son rôle est avant tout d'être un support émotionnel, d'écouter, d'encourager et de partager le plaisir de jouer.

La réussite ne se mesure pas uniquement en victoires ou en classement, mais aussi en progrès, en confiance et en plaisir. Autant d'éléments qui font naître et entretenir la passion !

Les joueurs peuvent discuter ouvertement avec leurs encadrants pour clarifier les objectifs et recentrer l'attention sur l'apprentissage plutôt que sur la performance immédiate.

Apprendre à relativiser ces pressions est essentiel pour protéger sa motivation et sa confiance en soi.

LES OUTILS

Préparez-vous avant la partie, respirez profondément, visualisez une partie que vous avez bien jouée, rappelez-vous ce que vous savez faire. Une bonne nuit de sommeil, un échauffement mental (exercices simples ou visualisations), une bouteille d'eau et un fruit à portée de main, tout cela aide à créer un cadre rassurant.

Pendant la partie, si vous sentez que le stress monte, faites une pause. Levez les yeux, respirez calmement. Ralentissez. Posez-vous vos questions habituelles : quelle est la menace ? Que puis-je faire ? Quel est mon plan ? Rester dans votre routine vous ramène au calme.

Et surtout, n'oubliez pas que gagner n'est pas tout. Chaque partie est une occasion d'apprendre. Parfois, une défaite vous fera progresser davantage qu'une victoire chanceuse. Soyez fiers de vos efforts et donnez le meilleur de vous-mêmes.

STRUCTURE DE PIONS

INTRODUCTION

Après avoir appris à utiliser chaque pièce et à assurer la sécurité du Roi, les élèves abordent désormais un élément souvent peu développé au début de l'apprentissage : la **Structure de pions**. Cette section marque un nouveau cap dans leur progression, car elle leur apprend à voir l'échiquier comme un terrain façonné par les pions, dont la disposition influence directement les plans et l'utilisation des pièces. Les pions peuvent être des forces puissantes lorsqu'ils sont bien placés, mais aussi des faiblesses s'ils sont facilement exploitables. Après l'étude du terme **Structure de pions**, chaque leçon thématique met en évidence un aspect précis : l'identification des **pions faibles**, la compréhension de ce qu'est une **bonne structure**, ou encore **l'exploitation du pion passé**. L'approche inclut également l'utilisation d'une **majorité de pions** pour progresser et relier efficacement **la structure de pions** aux **stratégies d'ouverture**. Ils découvriront aussi quelques astuces très utiles relatives à la structure de pions grâce à la leçon **Structure**. Les élèves sont invités à observer, comparer et analyser des positions afin de comprendre comment la disposition des pions guide le jeu à long terme.

Les leçons théoriques associées complètent cet apprentissage par des notions tactiques :

- **L'enfermement**
- **L'enfilade**
- **La batterie**

Ainsi que les premiers thèmes de finales :

- **La règle du carré du pion**
- **Le pion passé éloigné**
- **L'opposition.**

Ces thèmes permettent de relier les principes stratégiques à des applications concrètes en partie.

La **Structure de pions** détermine la solidité d'une position et conditionne les plans de milieu et de fin de partie. Chez les joueurs débutants et amateurs, le repérage d'une faiblesse dans la structure adverse, ou au contraire la préservation de sa propre structure, fait souvent la différence. Un pion isolé, doublé ou arriéré peut devenir une cible durable pour l'adversaire, tandis qu'une majorité de pions bien coordonnés peut servir de levier pour créer un pion passé. La compréhension de ces schémas permet d'élaborer **des plans adaptés** : attaquer une faiblesse, occuper une case forte soutenue par un pion, ou encore provoquer un échange qui améliore la structure.

LES ÉCHECS EN FRANCE

Les échecs font leur apparition en Europe occidentale autour de l'an mil, probablement par l'intermédiaire des échanges avec le monde islamique, notamment via l'Espagne andalouse. L'une des premières mentions connues du jeu remonte à 1061. Dans une lettre adressée au pape élu Alexandre II, le cardinal Pierre Damien fustige certains clercs ayant participé à des loisirs répréhensibles, dont les échecs. Cette critique témoigne d'une première perception négative du jeu, alors associé aux divertissements de hasard, comme les jeux de dés. Longtemps, les dés guidaient le jeu d'échecs !

LES DÉBUTS DU MOYEN ÂGE

Le jeu d'échecs arrive en France probablement au XI^e ou XII^e siècle, via l'Espagne et l'Italie, qui étaient en contact avec le monde musulman où le jeu, appelé Shatranj, était déjà connu depuis plusieurs siècles.

Les premières mentions écrites françaises datent du XII^e siècle, et le jeu se diffuse surtout auprès de la noblesse et des cours princières. Il s'agissait alors d'une version plus proche du shatranj, avant les grandes réformes qui aboutiront au jeu moderne aux XV^e-XVI^e siècles, avec les mouvements actuels de la Dame et du Fou.

LA "DAME FOLLE" ET LA RENAISSANCE

Vers 1475, en Espagne et en Italie, une réforme spectaculaire rend la Dame beaucoup plus puissante : elle peut désormais se déplacer comme aujourd'hui. Cette nouveauté gagne vite la France, où l'on parle du "jeu de la dame folle".

Ce dynamisme plaît beaucoup aux nobles français, pour qui les échecs deviennent un passe-temps d'apparat, un signe de culture et d'intelligence. On les retrouve dans les salons littéraires et dans les peintures de l'époque.

XVII^e ET XVIII^e SIÈCLES : PARIS DEVIENT LA CAPITALE MONDIALE DES ÉCHECS

Sous le règne de Louis XIV, les échecs quittent les cercles privés de la noblesse et s'installent dans un nouveau cadre mondain : les cafés parisiens. Ces lieux de sociabilité, où l'on échange des idées autant que des coups sur l'échiquier, vont jouer un rôle essentiel dans la diffusion et la popularisation du jeu. Le plus prestigieux d'entre eux est sans conteste le Café de la Régence, situé place du Palais-Royal.

Véritable sanctuaire des échecs pendant plus de deux siècles, il attire non seulement les amateurs mais aussi les plus grands maîtres du monde. On y retrouve François-André Danican Philidor, célèbre compositeur et considéré comme le plus fort joueur du XVIII^e siècle, dont les analyses et la vision stratégique révolutionnent l'art du jeu. Le Café de la Régence devient alors un centre intellectuel où se croisent talents, curieux et passionnés.

Au XIX^e siècle, il conserve son prestige et voit s'affronter des figures majeures comme Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais, champion incontesté de son temps, et son rival Pierre-Charles Fournier de Saint-Amant. Même Napoléon Bonaparte, grand amateur d'échecs, y aurait disputé quelques parties, renforçant encore l'aura mythique du lieu.

XIX^e SIÈCLE : UNE FRANCE AU SOMMET

Au XIX^e siècle, la France brille sur la scène internationale. Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais est considéré comme le meilleur joueur du monde vers 1830. Ses matchs contre l'Irlandais McDonnell sont restés célèbres pour leur intensité tactique.

Les échecs se diffusent dans toute la société, grâce aux journaux qui publient des problèmes et aux clubs qui se multiplient.



XX^e SIÈCLE : UN SPORT STRUCTURÉ

En 1921, la Fédération Française des Échecs (FFE) est créée, avec pour mission de structurer la pratique, organiser les championnats et représenter la France dans les compétitions internationales.

Le jeu se démocratise : des clubs apparaissent dans de nombreuses villes, des tournois voient le jour partout sur le territoire. En 1950, les titres de Maître et de Grand Maître sont inventés et décernés par la FIDE.

Les années 1980-2000 voient émerger une nouvelle génération, menée par Joël Lautier, Étienne Bacrot et Marie Sebag chez les femmes.

XXI^e SIÈCLE : ENTRE TRADITION ET MODERNITÉ

Aujourd'hui, la France est l'une des nations les plus dynamiques des échecs mondiaux. La France s'illustre grâce à plusieurs champions de haut niveau. Alireza Firouzja, et Maxime Vachier-Lagrave, ancien champion du monde de blitz, dominent la scène internationale.

Le pays accueille régulièrement des tournois majeurs comme le Grand Chess Tour ou le Top 16, championnat par équipes.

La pratique scolaire explose, portée par des projets pédagogiques nationaux et par le développement du jeu en ligne.

Les échecs sont désormais à la fois un sport, un outil éducatif et une culture vivante, mêlant la tradition séculaire des cafés parisiens à l'ère numérique des plateformes de jeu.



LES EXEMPLES

LES PIÈCES DU JEU D'ÉCHECS

L'art s'est beaucoup appuyé sur les échecs dans l'Histoire.

Les pièces constituent l'élément essentiel du jeu, sans lequel l'échiquier ne serait qu'un simple quadrillage.

Dans l'Occident médiéval, elles sont le plus souvent sculptées dans l'ivoire, massives et lourdes, parfois transformées en véritables chefs-d'œuvre, à l'image des célèbres pièces dites de Charlemagne.

On trouve également des exemplaires en bois précieux, en argent, en cristal ou en pierres semi-précieuses comme l'ambre et le jaspe.

Les couleurs, quant à elles, n'étaient pas limitées au noir et au blanc : le rouge, le vert ou le jaune ont largement dominé avant l'uniformisation moderne.

Encore aujourd'hui, vous pouvez retrouver de nombreux échiquiers dans les grands musées français !

QUELQUES CHIFFRES

Record historique : plus de 82 000 licenciés en 2025 à la Fédération Française des Échecs.

Croissance rapide : +50 % en quatre ans.

Jeunes majoritaires : près de 70 % ont moins de 20 ans.

Pratique numérique : environ 5 millions de Français jouent en ligne chaque année.

Clubs actifs : près de 965 clubs sur le territoire.

Éducation : plus de 3200 écoles concernées par le programme scolaire "Class'Échecs".

SEMAINE 25 – LEÇON THÉMATIQUE

LA STRUCTURE DE PIONS

MOT-CLÉS

Faiblesses
Cases faibles
Pions faibles
Où mener le jeu ?
Fermer et ouvrir le jeu
Espace
Contrôler des cases

INTRODUCTION

La structure de pions correspond à l'ensemble des pions présents sur l'échiquier. Elle forme le squelette de la position et guide naturellement le placement des pièces. Les pions ne reculent jamais, chaque avancée crée une éventuelle case faible.

RAPPEL

PARTIE PÉDAGOGIQUE

- Attaque sur le roque
- Supériorité numérique
- Manoeuvre de pièces

LA MEILLEUR STRUCTURE DE PIONS ?

Voici la première position de cette leçon ! Bizarre non ?

La structure de pions est plus ou moins efficace en fonction des faiblesses, cases faibles et pions faibles créés.

Aux échecs, une faiblesse est un pion ou une case que l'adversaire peut attaquer ou contrôler facilement et que vous aurez du mal à défendre.

Commençons par les faiblesses relatives aux cases, les cases faibles ! Une case est faible si aucun pion ne peut la défendre et si l'adversaire peut y placer une pièce forte sans que vous puissiez la chasser facilement.

Que pensez-vous de cette chaîne de pions ? Voyez-vous des cases faibles ?

Réponse attendue : Non, aucune case n'est faible.

Exactement, les pions ne se défendent pas entre eux mais ils ne laissent surtout aucune case faible. Il s'agit de la meilleure structure de pions, la structure à plat !

★ Phrase clé : La structure à plat est la meilleure des structures de pions !

CASES FAIBLES ?

Jouez ensuite 1...e5 2.c4

Pouvez-vous identifier des cases faibles chez les Blancs ?

Réponse attendue : Les cases d3 et d4 sont maintenant très faibles puisqu'elles ne pourront plus être contrôlées par des pions.

Optez pour 2...c6

Quelle case le coup 2...c6 a affaibli dans le camp noir ?

Réponse attendue : La case d6!

Montrez, en contre-partie des faiblesses créées, que le pion c6 permet de contrôler les cases b5 et d5. Continuez par 3.a3 g6.

Et maintenant ? Citez toutes les cases faibles de l'échiquier !

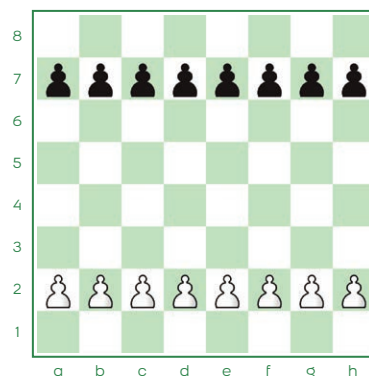
Réponse attendue : b3, d3, d4 chez les Blancs et d6, f6, h6. Chez les Noirs, : f6 et h6 sont si faibles que la case g7 l'est aussi !

★ Phrase clé : Chaque avancée de pions affaiblit un peu plus une case ! Attention, les pions ne reculent jamais...

PIONS FAIBLES !?

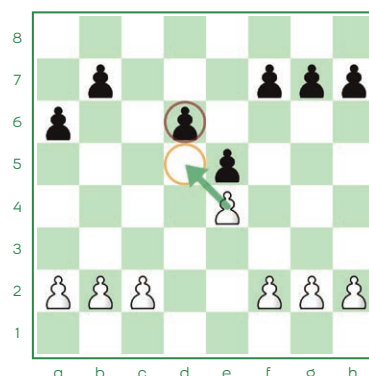
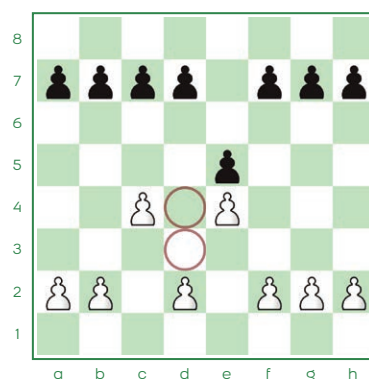
Au-delà des cases, les pions eux-mêmes font l'objet de faiblesse. Un pion devient faible s'il est isolé (sans pion voisin), doublé (plusieurs pions sur la même colonne), arriéré (bloqué et sans soutien). Un pion est faible s'il peut être attaqué et difficilement défendable. Un pion est faible, s'il ne peut pas être défendu par un autre pion.

Dans cette position, un pion noir s'est avancé et ne peut plus être défendu par un autre, lequel ? *Réponse attendue : Le pion d6 !*



Poursuivez par 1.e4 et demandez quelles cases le pion en e4 contrôle-t-il ? Les cases d5 et f5.

Insistez bien : les pions ne sont pas des unités fragiles, ils ont le pouvoir de contrôler des cases clés de l'échiquier ! Chaque avancée de pion peut limiter les mouvements adverses.



Identifiez une case faible non loin de ce pion !

Réponse attendue : d5 ne peut plus être protégée par un pion.

On dit que le pion d6 est arriéré. Il n'est pas isolé, car il a un voisin, mais celui-ci ne peut pas le protéger puisqu'il est placé devant lui. Le pion arriéré est donc vulnérable aux attaques et difficile à défendre. De plus, la case située juste devant lui devient faible elle aussi, car aucun pion ne peut la contrôler. Attaquer une faiblesse, d'accord ! Mais comment faire ?

Vous devez :

Fixez la faiblesse > Attaquez le plus possible la faiblesse > Mangez la faiblesse

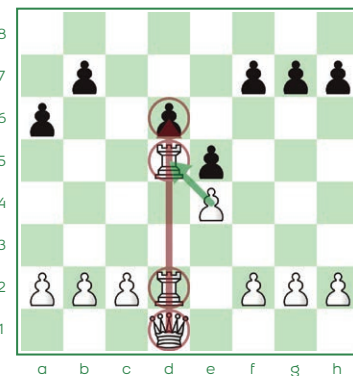
Je vous donne deux Tours et une Dame ! Placez-les correctement en suivant la méthode. Fixez le pion d6 et attaquez-le !

Réponse attendue : Une Tour en d5 pour fixer la faiblesse ainsi qu'une autre Tour en d2 et une Dame en d1.

Super, il s'agit du fameux canon d'Alekhine ! En réalité, comment s'appelle la colonne d pour les Blancs ?

Réponse attendue : Une colonne semi-ouverte.

★ **Phrase clé : Un pion est faible s'il est attaquant et difficilement défendable ! Fixez-le, attaquez-le, mangez-le !**



Fixer une faiblesse structurelle signifie qu'on empêche un pion d'avancer physiquement. Autrement dit, les règles du jeu l'empêchent d'avancer. D'autres dispositions de pièces sur la colonne sont aussi correctes.

DE QUEL CÔTÉ JOUER ?

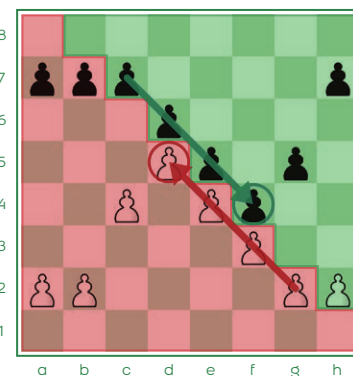
Aux échecs, la structure de pions indique bien souvent de quel côté jouer ! En fonction de la chaîne de pions centrale. Elle pointe dans le sens du jeu.

Ici, de quel côté est-il préférable de jouer pour les Noirs ? Pour les Blancs ?

Réponse attendue : Noirs = Aile roi et Blancs = Aile dame.

Excellent ! C'est très logique, les Blancs occupent beaucoup plus de place, d'espace pour leurs pièces à l'aile dame. Pareil à l'aile roi pour les Noirs.

★ **Phrase clé : La structure de pions indique de quel côté jouer !**



RÔLE DU PION : OUVRIR ET FERMER ?

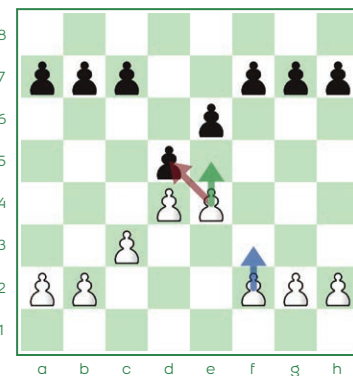
Les pions ont aussi le rôle d'ouvrir et de fermer le jeu ! Ils libèrent des diagonales ou des colonnes en s'échangeant et ferment des lignes s'ils restent sur l'échiquier.

Trouvez un moyen d'ouvrir le jeu et de le fermer !

Réponse attendue : 1.exd5 exd5 ouvre le jeu et la colonne e. 1.e5 ferme le jeu. Aucune ligne ne s'ouvre pour les deux camps.

Très bien ! 1.f3 est aussi un coup possible. C'est un statu quo. La situation est reportée à plus tard. Le jeu n'est pas vraiment fermé mais il peut s'ouvrir à tout moment.

★ **Phrase clé : Les pions peuvent ouvrir et fermer le jeu !**



CONCLUSION

Chaque poussée de pions a des conséquences : soyez responsables !

Une faiblesse, c'est une cible que l'adversaire pourra attaquer.

Votre structure vous montre souvent où jouer et comment attaquer.

LE PETIT +

Insistez bien sur l'idée que chaque coup de pions change la position de manière durable, et qu'il faut apprendre à "lire" les chaînes de pions pour savoir où attaquer et défendre. Encouragez les élèves à repérer les cases faibles, à comprendre le lien entre pion faible et case faible, et à associer structure et plan.

Les leçons thématiques suivantes développent les différents types de pions ainsi que quelques plans associés.

« Tu as vu ! Il a fait plein de trous dans sa structure ! Du coup j'en ai profité. »

Julie, 11 ans (6 mois d'échecs)

SEMAINE 25 – LEÇON THÉORIQUE

L'ENFERMEMENT



Enfermement



Piège

INTRODUCTION

L'enfermement est une tactique qui vise à coincer une pièce adverse en lui retirant toutes ses cases de fuite. Une fois enfermée, la pièce ne peut plus bouger : elle devient inutile... ou même capturable au coup suivant !

CONCLUSION

L'enfermement est une tactique redoutable, souvent discrète, mais très efficace pour prendre l'avantage. Apprenez à repérer les pièces mal placées, sans case de repli, ou encore en manque de cases et réfléchissez à comment les bloquer totalement.

PIÈCE SANS ISSUE

Vous l'avez remarqué, une pièce qui possède peu de cases de déplacement est plus encline à l'enfermement ! Le Ff5 blanc qui ne possédait que 4 cases de déplacement s'est aventuré dans le camp adverse par **1.Fxh7**. Cependant, **1...g6** prive le Fou de la moindre case. **2...Rg7** est imparable. Vous avez plus de chance de vous faire enfermer dans le camp adverse car davantage de pièces ennemies sont présentes.

ENFERMEMENT DE LA DAME

Voici un exemple classique, l'enfermement de la Dame.

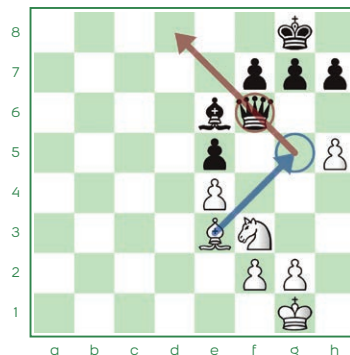
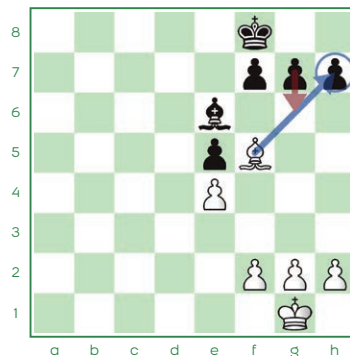
Combien la Dame a-t-elle de cases disponibles sur l'échiquier sans se faire capturer ?

Seules les cases e7 et d8 sont disponibles. C'est un signe ! **1.Fg5** gagne la Dame, les Blancs rétablissent l'égalité matérielle.

ENFERMEMENT STRATÉGIQUE !

Sur le diagramme de gauche, les Blancs optent pour le subtile **1.a4**. Les Noirs choisissent innocemment **1...Dd7**. **2.b4** attaque le Fou, **2...Fb6** défend mais **3.a5** remporte la pièce. Attention !

Sur le diagramme de droite, les Blancs enferment le Fou adverse "stratégiquement" par **1.f6 Fh8** sans pour autant le manger. Il a si peu de perspective qu'il est rendu inutile, hors jeu.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Pour beaucoup d'élèves, la structure de pions reste assez abstraite au début, car elle ne se résume pas à un coup précis ou à un schéma tactique évident, mais à un ensemble d'éléments positionnels qui se construit au fil de la partie.

Lors de cette première approche, il est important de ne pas être trop exigeant sur la maîtrise immédiate du concept. L'objectif est surtout d'éveiller leur curiosité et de leur donner quelques repères simples : reconnaître une chaîne de pions, repérer une faiblesse évidente, comprendre que les pions avancent mais ne reculent jamais et en évaluer les conséquences.

Prenez le temps, avancez pas à pas, et n'hésitez pas à multiplier les exemples concrets sur l'échiquier. Variez les positions, encouragez les questions, et acceptez que certains joueurs retiennent seulement une partie des idées au départ.

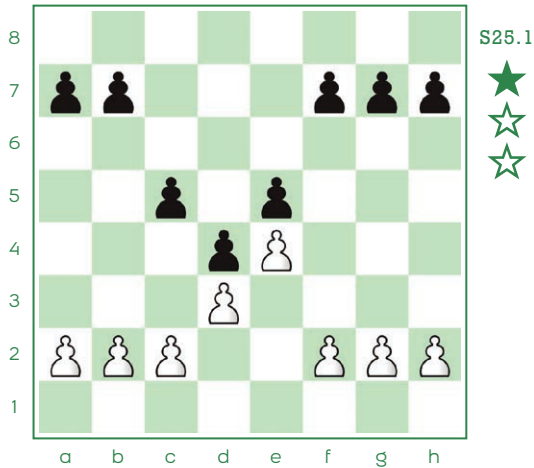
POUR ALLER PLUS LOIN

Parfois, il est essentiel pour un joueur en apprentissage de mettre des mots sur des concepts.

Le jeu **Les 100 commandements** est idéal pour cela : chaque carte propose trois affirmations, dont deux sont fausses. Le joueur doit identifier la bonne. En réalisant l'exercice avec lui, vous pouvez rapidement repérer les notions qui ne sont pas encore acquises et, grâce à l'échiquier, corriger et consolider immédiatement la compréhension.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

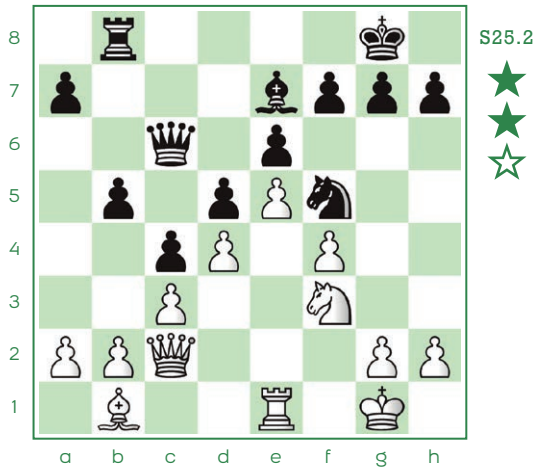


S25.1



Quelles sont les cases contrôlées par le pion e4 ? Citez une case forte pour les Blancs.

Les cases d5 et f5. La case d5 est une case forte.

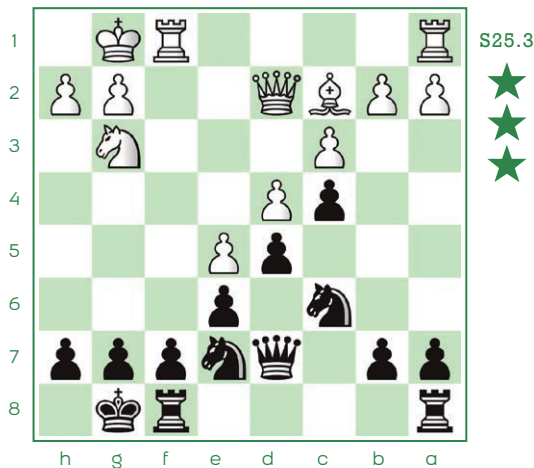


S25.2



Le jeu est-il fermé ou ouvert ? Où attaquer ?

Le jeu est fermé. Les Blancs doivent se diriger à l'aile roi tandis que les Noirs doivent se diriger à l'aile dame.



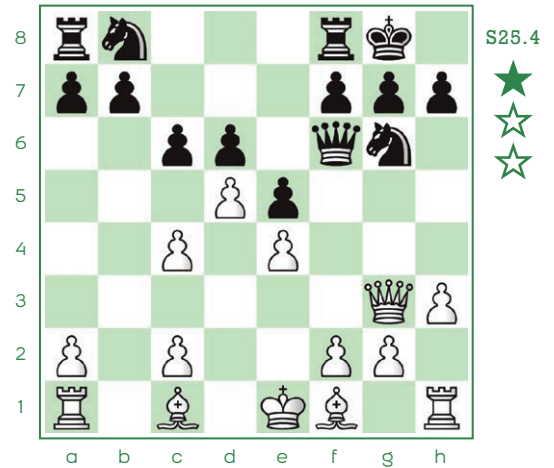
S25.3



Où chaque camp doit-il attaquer ? Qui a la meilleure position selon vous ?

Les Blancs à l'aile roi, les Noirs à l'aile dame. Les Blancs possèdent plus de pièces d'attaque que de défenseurs à l'aile roi.

EXERCICES THÉORIQUES

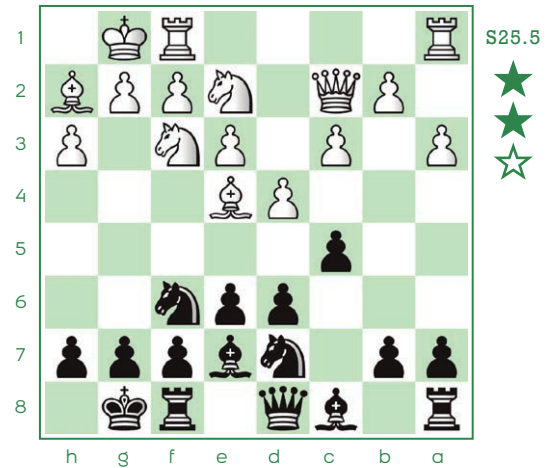


S25.4



Les Blancs jouent et gagnent !

1.Fg5 Enferme la Dame.

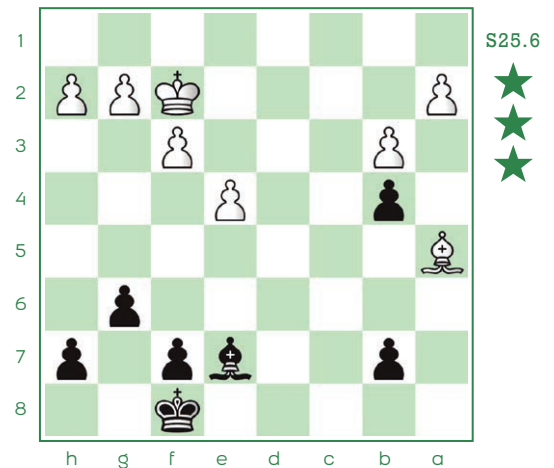


S25.5



Une pièce blanche bénéficie de peu de cases ! Pouvez-vous l'enfermer ?

Le Fou blanc de cases blanches est à l'étroit. 1...d5 2.Fd3 c4! Remporte la pièce.



S25.6



Les Noirs remportent cette finale grâce à une astuce tactique !

1...Fc5+ 2.Re2 b6! Le Fou noir est enfermé.

SEMAINE 26 – LEÇON THÉMATIQUE

LES PIONS FAIBLES ?

MOT-CLÉS

Pion isolé
Pion arriéré
Pions doublés
Îlots de pions

INTRODUCTION

Aux échecs, certains pions deviennent des cibles faciles : on les appelle "pions faibles". On dit qu'un pion est faible quand il est difficile à défendre, notamment par un autre pion. Un pion faible est aussi facilement mis à l'épreuve, sous le feu des attaques.

RAPPEL

STRUCTURE DE PIONS

- Faiblesses
- Cases faibles
- Pions faibles
- Où mener le jeu ?
- Fermer et ouvrir le jeu
- Espace
- Contrôler des cases

PION ISOLÉ

Commençons d'abord par le pion isolé ! C'est une faiblesse car il n'est soutenu par aucun autre pion. Dès qu'il est attaqué, il doit être défendu uniquement par les pièces, qui perdent alors de leur liberté. Il devient ainsi une cible idéale pour une attaque frontale, sur les colonnes. À noter que la case juste devant un tel pion constitue un avant-poste !

Dans cette position, quels pions sont isolés ?

Réponse attendue : Les pions a7 et c5 sont isolés.

Voyons comment attaquer une telle faiblesse ! Attaquons le pion c5 de front sur la colonne semi-ouverte en utilisant la méthode :

Fixer la faiblesse > Attaquer le plus possible la faiblesse > Manger la faiblesse.

Ajoutez les Rois, Dc1, Tc2, Tc4 pour les Blancs et Dc8, Tc7, Tc6 pour les Noirs.

La Tour c4 fixe le pion isolé, les deux autres pièces lourdes ajoutent de la pression. Les pièces noires défendent tout juste le pion.

Comment pourriez-vous gagner en force le pion c5 isolé ?

Réponse attendue : En jouant 1.b4 !

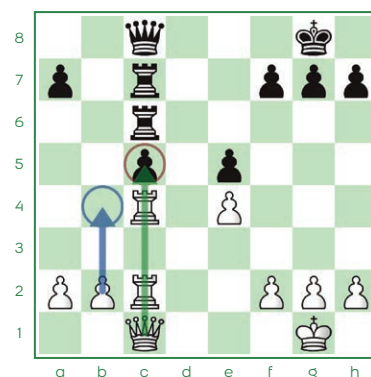
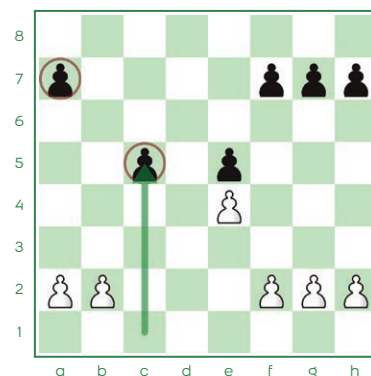
Super ! Si 1.b4, le pion c5 est condamné. Le clouage des pièces blanches sur la colonne c est dévastateur.

Que se passe-t-il sur 1...cxb4 ? Et si les Noirs optent pour 1...h6 ?

Réponse attendue : Sur 1...cxb4, 2.Txc6 gagne une Tour.

Sur 1...h6, 2.Txc5 gagne le pion isolé.

► **Grâce à ce clouage et aux pièces lourdes, vous remporterez à coup sûr ce genre de configuration.**



Contre un pion isolé, gardez les pièces lourdes et échangez les pièces mineures. De cette manière et grâce aux pièces lourdes, vous aurez encore plus de chances de remporter le pion isolé fixé, à l'aide du clouage et de la méthode d'attaque d'un pion faible.

PION ARRIÉRÉ

Ne disposez que les pions pour le moment !

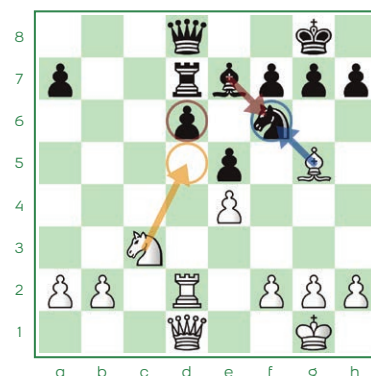
Dans cette nouvelle position, identifiez le pion arriéré ! Souvenez vous de la leçon sur la structure de pions...

Réponse attendue : Le pion d6 est arriéré ! Un pion arriéré est un pion qui ne peut pas avancer sans être capturé, il n'est soutenu par aucun autre pion et se retrouve vulnérable sur une colonne souvent semi-ouverte.

Excellent ! Le pion d6 est arriéré car la case juste devant lui, la case d5, est une case faible contrôlée par un pion blanc.

Ajoutez le reste des pièces au diagramme.

Contre un pion arriéré, cherchez à contrôler un maximum la case faible juste devant, puis attaquez le pion arriéré le plus possible comme dans la méthode. Ici, la case d5 est idéale pour un Cavalier ou encore une Tour.



Essayez d'éliminer toutes les pièces mineures pouvant contrôler la case faible.

Que joueriez-vous ?

Réponse attendue : Pour contrôler la case faible en d5, il faut éliminer le Cf6 donc **1.Fxf6 Fxf6**.

Excellent ! Ensuite, les Blancs continuent par **2.Cd5**. La faiblesse est fixée, l'avantage est certain.

★ **Phrase clé : Un pion arriéré est accompagné, mais il n'est protégé par aucun autre pion. La case devant lui est faible, c'est un avant-poste.**

PIONS DOUBLÉS

Passons aux pions faibles suivants ! Que remarquez-vous ?

Réponse attendue : Le pion a2 est isolé. Les pions b,c e sont doublés.

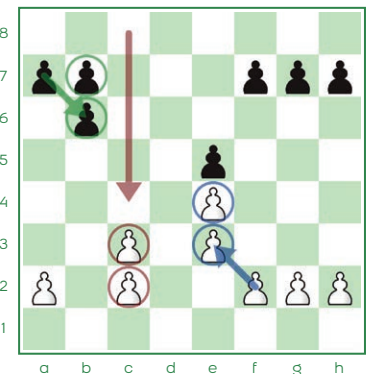
Les pions doublés caractérisent deux pions sur une même colonne. Ils ne sont cependant pas toujours "faibles". Les pions doublés constituent une faiblesse surtout s'ils sont placés sur une colonne semi-ouverte ! Y'en a-t-il sur ce diagramme ? Réponse attendue : Oui, les pions b et c sont placés sur une colonne semi-ouverte.

Les pions constituent la plupart du temps une faiblesse s'ils sont isolés ! Y'en a-t-il sur ce diagramme ?

Réponse attendue : Oui, les pions c sont isolés.

Ici, les pions c cumulent les désavantages. Si l'un tombe, l'autre y passera aussi. Si les pions doublés ne sont ni sur une colonne semi-ouverte, ni isolés, ils peuvent constituer un avantage, un point fort ! Le pion b6 vient de c7. Même s'il est doublé, il ouvre la colonne face aux pions c. Les pions e sont une force car ils contrôlent excellemment bien le centre (d4, d5, f4, f5) et ouvrent la colonne d.

★ **Phrase clé : Les pions doublés sont faibles s'ils sont isolés ou sur colonne semi-ouverte. Sinon ils peuvent constituer un avantage.**



Insistez sur le visuel lors de l'interaction avec les élèves en mettant l'accent sur chacun des pions doublés. Ensuite, insistez sur les pions c isolés placés sur colonne semi-ouverte.

ÎLOTS DE PIONS

Ce sont des groupes de pions connectés entre eux, qui forment de petites chaînes. Plus ces groupes sont nombreux, plus votre structure est fragile. Moins vous en avez, mieux c'est ! Les îlots de pions sont séparés entre eux par des colonnes dépourvues de pions.

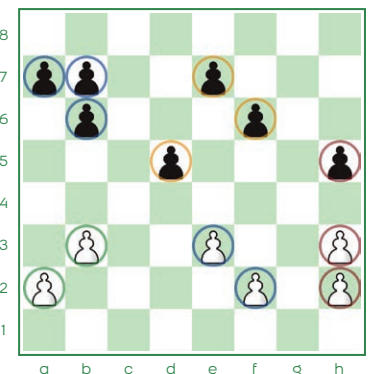
Ici, combien d'îlots de pions possèdent les Blancs ?

Réponse attendue : Les Blancs possèdent 3 îlots de pions (a2-b3) - (e3-f2) - (h2-h3).

Super ! Et combien d'îlots de pions possèdent les Noirs ?

Réponse attendue : Les Noirs possèdent aussi 3 îlots de pions. (a7-b7-b6) - (d5-e7-f6) - (h5)

► **Plus il y a d'îlots de pions, plus votre structure est faible, car chaque îlot est isolé des autres et ne peut pas être aidé par ses voisins.**



CONCLUSION

Vous venez de découvrir que tous les pions ne se valent pas ! Certains, par leur position ou leur isolement, deviennent des cibles faciles. Une bonne structure de pions est compacte, solidaire, difficile à attaquer. En revanche, une structure affaiblie demande une défense constante... et vous expose au danger.

LE PETIT +

Vous n'avez pas évoqué les pions pendants.

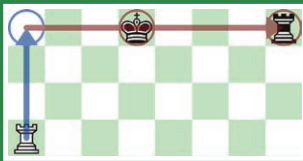
Ils ne sont pas indispensables dès cette première approche de la structure de pions. Vous les découvrirez plus en détail plus tard lorsque les élèves auront acquis les bases.

« On appelle pions pendants deux pions centraux sans pions alliés sur les colonnes voisines et sans pions adverses sur leurs colonnes. »

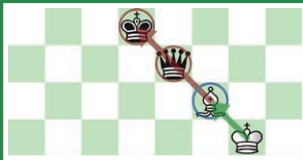
« Il s'est fait un îlot de pion tout seul en plus d'un pion doublé ! Ah ah ah, je-vais-le-maaaan-ger. »

Carl, 6 ans (6 mois d'échecs)

L'ENFILADE



Enfilade



Clouage

INTRODUCTION

L'enfilade attaque 2 pièces placées sur une même colonne, rangée ou diagonale. Elle est effectuée par la Dame, la Tour, ou le Fou. L'enfilade et le clouage sont deux tactiques similaires. Dans l'enfilade, c'est la pièce la plus forte qui est attaquée, tandis que dans un clouage, c'est la pièce la moins forte qui est exposée la plupart du temps.

CONCLUSION

L'enfilade est une tactique classique très efficace. Elle vous permet d'attaquer deux pièces alignées avec une seule pièce. Le plus souvent, vous attaquez une pièce forte ou le Roi, et vous gagnez celle cachée derrière. Vous devez absolument repérer les alignements pour maîtriser cette tactique.

ALIGNEMENT FATAL

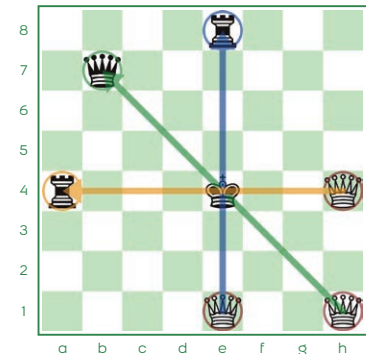
Comme pour le clouage, l'enfilade se repère grâce aux alignements de pièces !

Quels sont les alignements ?

Le Re4 est aligné avec la Ta4, la Db7 et la Te8.

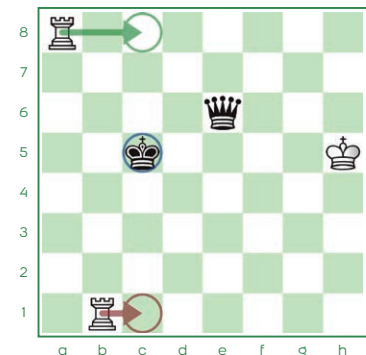
Placez astucieusement une Dame afin de gagner chacune des trois pièces par une enfilade !

1.Dh1 (ou **1.Dg2**) gagne la Db7. **1.De1** (ou **1.De2**) remporte la Te8. Enfin **1.Dh4** (ou **1.Dg4**) gagne la Ta4.



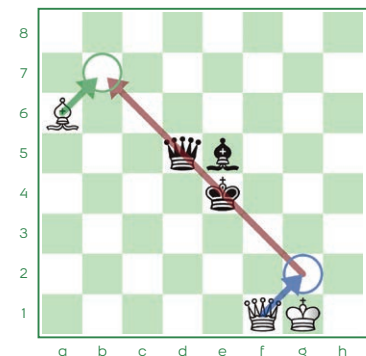
CRÉER L'ENFILADE !

Il est parfois nécessaire d'être un peu inventif et de se créer des opportunités ! Les Blancs optent pour la seule ressource de gain, **1.Tc8+** 1...Dxc8 s'oppose à 2.Tc1+ enfilade. 1...Rd6 rencontre 2.Tb6+ enfilade. **1...Rd5** ou 1...Rd4 ne fonctionne pas mieux. **2.Td1+ Re5 3.Te1+** Les Blancs gagnent !



ENFILADE ET CLOUAGE !

Lors d'une enfilade, la pièce placée devant est attaquée, ce qui force son déplacement et permet de capturer la pièce placée derrière. À l'inverse, dans un clouage, la pièce de devant est immobilisée car elle protège une pièce plus forte. Ici, **1.Fb7** cloue la Dd5! **1...Dxb7** La Dame est attirée. Le Roi et la Dame sont maintenant alignés et non protégés. **2.Dg2+** remporte la partie.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Ne soyez pas trop exigeant sur la notion des pions faibles à ce stade. L'objectif de cette leçon est avant tout descriptif : faites découvrir aux élèves ce qu'est un pion faible et les différents types de pions, sans attendre qu'ils sachent immédiatement les exploiter. Expliquez-leur simplement que, plus tard, la méthode pour tirer parti d'une faiblesse deviendra essentielle :

- Fixer la faiblesse
- Attaquer la faiblesse autant que possible
- Manger la faiblesse

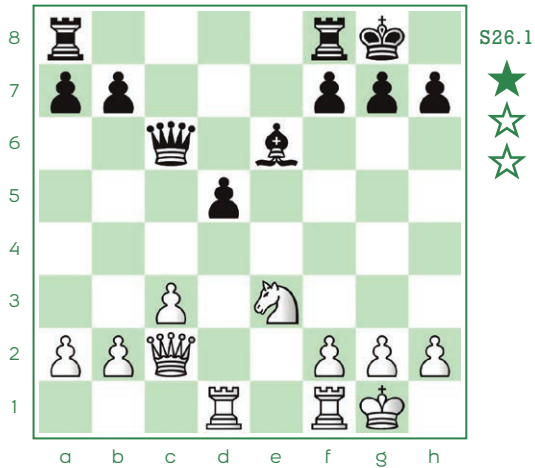
POUR ALLER PLUS LOIN

Afin d'aider les joueurs à assimiler la définition des pions faibles et à savoir les repérer sur l'échiquier, l'exercice **Qui suis-je ?** est particulièrement adapté.

N'hésitez pas à le proposer en groupe afin de créer une dynamique et une certaine effervescence, ce qui rend l'apprentissage plus vivant et motivant.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

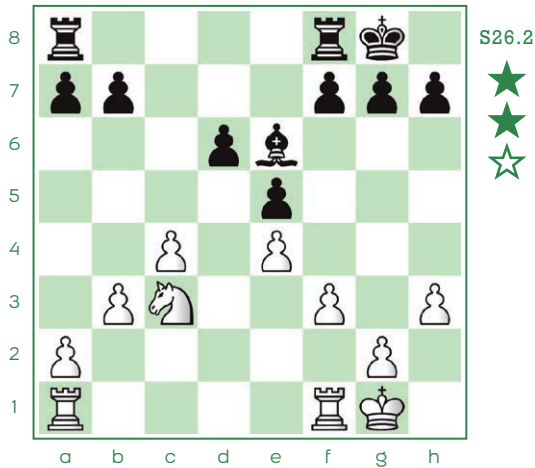


S26.1



Comment les Blancs peuvent-ils profiter de la faiblesse en d5 ?

*Les Blancs peuvent la fixer, et tripler dessus.
1.Td4 Tad8 2.Tfd1 Td7 3.T1d2! Tfd8 4.Dd1*

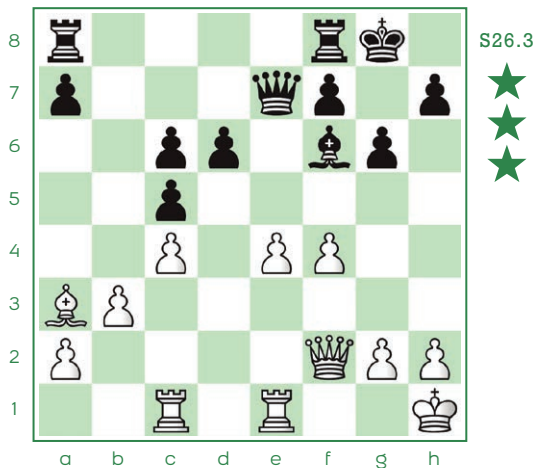


S26.2



Pouvez-vous tirer parti du pion d6 ?

Les Blancs doublent d'abord sur la colonne d avant de mobiliser le Cavalier. 1.Tad1 Tad8 2.Td2 Td7 3.Tfd1 Tfd8 4.Cb5!



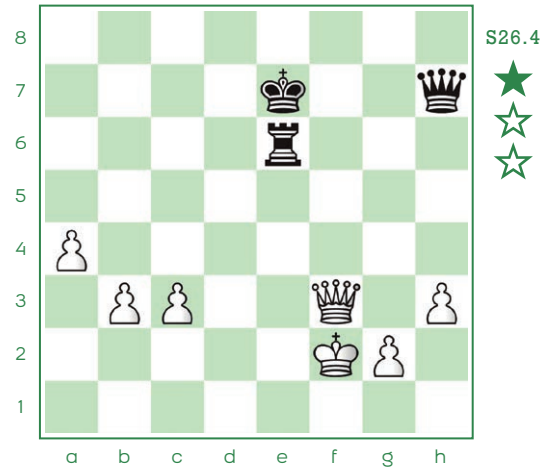
S26.3



Utilisez la tactique pour affaiblir la structure adverse et gagner du matériel !

1.e5 dxe5 (1... Fg7 2.exd6 Dxd6 3.Fxc5!) 2.Fxc5! Dc7 3.Fxf8 Txf8

EXERCICES THÉORIQUES

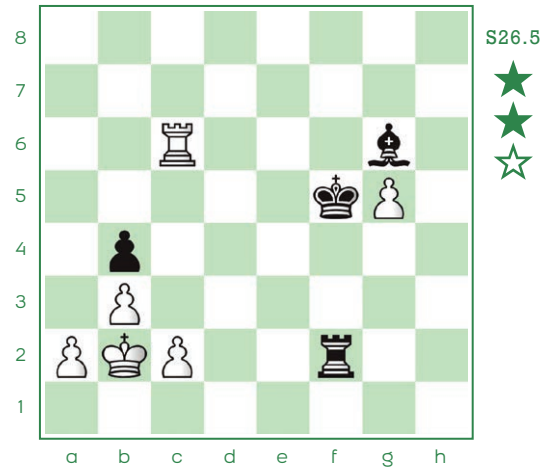


S26.4



Les Blancs remportent la partie après cette belle tactique !

1.Db7+ Rf6 2.Dxh7

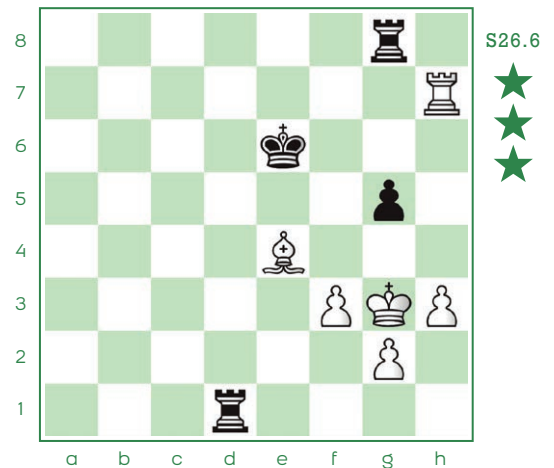


S26.5



Observez les alignements et trouvez l'enfilade !

1.Tf6+ Rxg5 2.Txf2



S26.6



Dégotez cette enfilade cachée...

1.Fc2 Tdd8 2.Fb3+ Rf6 3.Fxg8

STRUCTURE !

MOT-CLÉS

hxg / fxg

Se débarrasser des pions faibles

Bloquer le pion c

Pions faibles aussi en fin de partie !

INTRODUCTION

La structure de pions cache plein de petits secrets utiles à connaître ! Aujourd'hui, nous allons passer en revue quelques astuces simples mais puissantes pour mieux jouer avec vos pions... ou contre ceux de votre adversaire.

RAPPEL

LES PIONS FAIBLES ?

- Pion isolé
- Pion arriéré
- Pion doublés
- Îlots de pions

HXG OU FXG ?

Voici la première astuce !

Les Noirs viennent d'opter pour 1...Fxc3 ! Comment réagir ?

Réponse attendue : Il faut reprendre la pièce ! 2.fxc3 ou 2.hxc3.

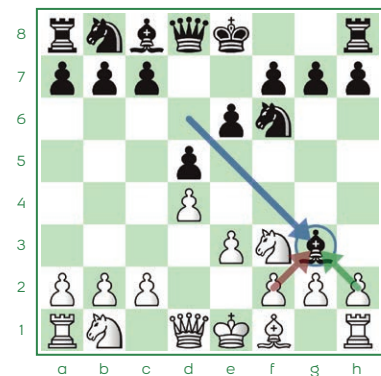
hxg est beaucoup plus solide et permet de rapprocher un pion vers le centre. fxg3 ouvre souvent une colonne pour la Tour mais affaiblit grandement le pion e. Il se retrouve alors arriéré ou encore isolé.

Pour les reprises avec d'autres pions que les pions a ou g, fiez-vous à la position. Soit vous renforcez votre centre, soit vous ouvrez des lignes favorables à vos pièces, à l'activité.

- **La première astuce consiste à reprendre un pion ou une pièce du pion h (ou du pion a pour l'aile opposée). Reprenez du pion h 9 fois sur 10 ! C'est une règle à connaître.**

Voir le "petit +".

- ★ **Phrase clé : hxg 9 fois sur 10 !**



SE DÉBARRASSER DES PIONS FAIBLES

Remarquez-vous des pions faibles chez les Blancs ?

Réponse attendue : Oui, le pion a2 est isolé et les pions c sont doublés.

Quand vous possédez des pions faibles, débarrassez-vous en ! Alors, que pouvez-vous faire ici ?

Réponse attendue : 1.cxd5 échange le pion faible contre un pion du centre.

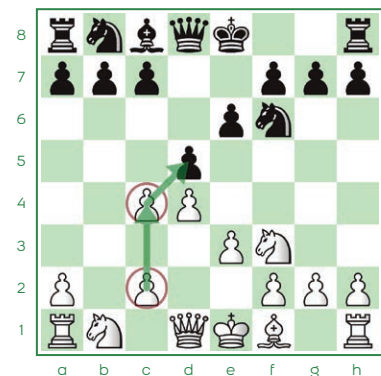
Super ! Réfléchissons à une manière de continuer après 1...exd5 ?

Ils vous proposeront des coups logiques comme 2.Fe2, 2.Fd3, 2.Fb5+ ou encore 2.Cbd2. Ce sont tous de très bons coups. Cependant, montrez leur comment miner le centre avec des pions doublés, il s'agit d'une manœuvre très fréquente.

Réponse attendue : 2.c4 Attaque une deuxième fois le centre !

2...dxc4 3.Fxc4 Offre une belle position aux Blancs avec deux magnifiques pions centraux ainsi qu'une faiblesse de moins.

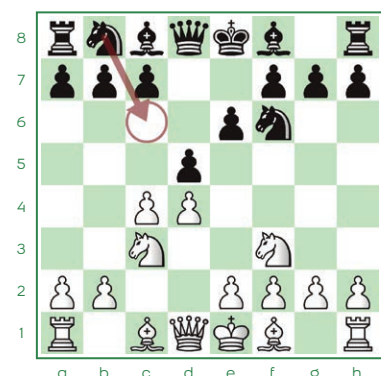
- ★ **Phrase clé : Débarrassez-vous des pions faibles !**



NE BLOQUEZ PAS LE PION C !

Une autre astuce qui concerne surtout l'ouverture ! Dans les débuts de partie à base de d4 ou c4, ne bloquez pas votre pion c avec le Cavalier !

Dans cette position, 1...Cc6 serait une petite bêtise. Le Cavalier n'aurait alors pas de cases utiles vers l'avant.



En plus, la pression sur le pion d5 (via le pion c4) serait d'autant plus importante sans 1...c6.

Regardez ces quelques coups d'ouverture !

1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 Ce dernier coup est une erreur pour les mêmes raisons précitées.

Comment les Noirs peuvent-ils s'en prendre violemment au centre ?

Réponse attendue : **3...c5**.

Super ! **4.dxc5 Cc6!** Prépare e5. **5.e3 e5!** Les Noirs obtiennent une bonne position. Le Cc3 est notamment mal placé.

PIONS FAIBLES EN FINALE ?

Les pions faibles dans l'ouverture et le milieu de jeu le sont aussi et surtout en finale !

Que pensez-vous de cette position ? Quels sont les pions faibles ?

Réponse attendue : Les Noirs possèdent 6 pions isolés, doublés pour 4 d'entre eux. Il y a 4 îlots de pions.

Comme nous le verrons dans les leçons suivantes, les finales sont très importantes. Quelques bases et astuces sont à connaître.

Au trait, que pourraient jouer les Noirs ?

Réponse attendue : **1...Te2** car les Tours sont efficaces sur la 7^e rangée ou la 2^e rangée pour les Noirs !

Très bien ! Si cette idée représente une menace, comment les Blancs, qui ont le trait, pourraient-ils y faire face ?

Réponse attendue : **1.Rd2** car le Roi doit monter en finale !

Que doit viser le Roi dans cette finale ?

Réponse attendue : Les pions faibles !

1...Td8 2.Rc3 Le Roi poursuit sa route !

2...Re6 Maintenant que le Roi s'est approché du cœur du jeu, améliorons la Tour ! Réaction attendue : **3.Ta1**

Excellent ! En finale, les pions sont d'autant plus faibles car ils sont encore plus difficiles à défendre en raison du peu de pièces restantes. **3...Ta8**

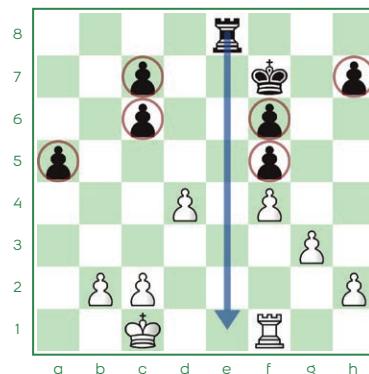
Respectez la méthode d'attaque des pions faibles. Fixez les faiblesses !

Réaction attendue : **4.Ta4** Fixe le pion a faible.

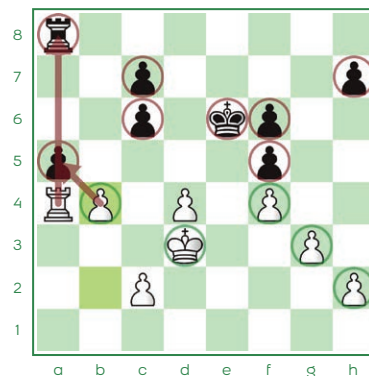
4...Rd5 5.Rd3 Re6 Comment forcer le gain du pion a faible ?

Réponse attendue : **6.b4** joue sur le clouage et remporte le pion a.

6...Te8 7.bxa4 La finale est clairement gagnante pour les Blancs. Le Roi continuera son chemin vers les autres pions faibles sur la colonne c tandis que le pion a poursuivra sa route vers la promotion.



Prenez le temps d'analyser cette position avec les élèves. C'est un excellent complément aux différentes leçons sur les finales que vous aborderez tout au long de cette section.



CONCLUSION

Grâce aux petites astuces vues aujourd'hui, vous avez maintenant des réflexes utiles pour mieux construire vos idées. Elles font souvent toute la différence.

La compréhension des positions surpasse bien des domaines du jeu.

LE PETIT +

Vous pouvez utiliser l'exercice S27.3 pour montrer qu'une reprise de pièce par un pion demande toujours réflexion : chaque choix a ses avantages et ses inconvénients. Reprendre avec le pion *b* renforce ici souvent la structure et le centre, tandis que reprendre avec le pion *d* peut ouvrir des lignes pour les pièces.

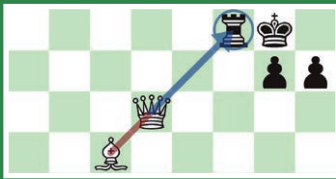
Utilisez des expressions-clés tout au long de la séance : « *hxg 9 fois sur 10* », « *Ne bloquez pas votre pion c* », « *Débarrassez-vous de vos pions faibles* », etc.

En finale, faites visualiser le chemin du Roi : « *Il part en mission ! Quelle cible va-t-il viser ?* »

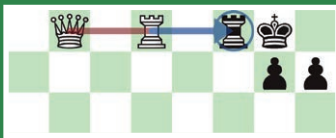
« *Il a bloqué le pion c dans le gambit Dame, j'ai pu obtenir le centre !* »

Lilian, 13 ans (6 mois d'échecs)

BATTERIE



Diagonale



Colonne / Rangée

INTRODUCTION

La batterie est une formation offensive composée de deux (ou plusieurs) pièces alignées vers une même cible. Elle permet de concentrer la pression sur une case ou une faiblesse. La batterie se réfère aux pièces à longue portée (Dame, Tours et Fous) qui occupent une même ligne.

CONCLUSION

La batterie est une formation redoutable, capable d'exercer une forte pression sur une cible. Mais avec une défense bien pensée, la formation d'un mur de pions ou l'élimination de l'une des pièces alignées, il est possible de la neutraliser.

FOU ET PIÈCES LOURDES

Il existe deux types de batteries :

- Les batteries de pièces lourdes sont efficaces sur les colonnes et les rangées. La batterie (T+T) ci-contre menace mat en f8!
- Les batteries Dame + Fou, sont redoutables sur les diagonales. La batterie (F+D) menace mat en g7.

Ces combinaisons permettent de créer des menaces tactiques ou d'exercer une pression constante.

FORTE PRESSION

Même si les lignes ne sont pas encore ouvertes, une batterie peut déjà exercer une forte pression. L'adversaire doit rester sur ses gardes, car une simple ouverture peut libérer toute la puissance des pièces alignées. C'est souvent suffisant pour le faire reculer ou commettre une erreur. Ici, les Blancs gagnent une pièce après **1.d5** Ouvre la batterie. **1...Fxd5 (1...f6 2.dxe6) 2.Dxg7#**

LUTTER CONTRE LA BATTERIE !

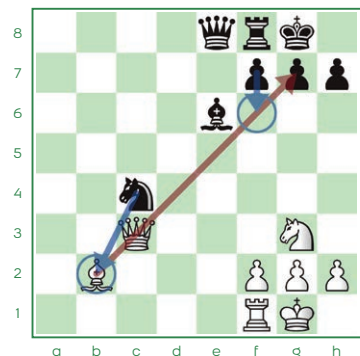
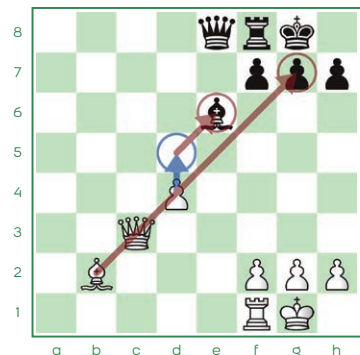
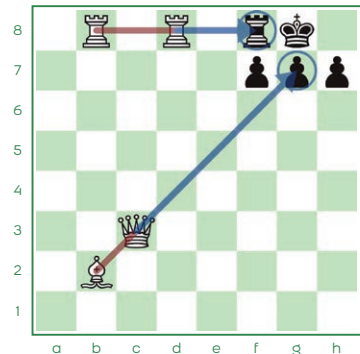
Pour se défendre contre une batterie, deux options simples :

- Vous pouvez créer un mur de pions permettant de bloquer les lignes et limiter la pression. **1...f6** limite l'influence de la batterie.
- Vous pouvez aussi supprimer l'une des pièces formant la batterie afin de désorganiser toute la manœuvre. Une seule pièce en moins, et la menace disparaît. **1...Cxb2**.

LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Lors des exercices, encouragez-les à chercher une solution avec leurs pions avant de penser aux pièces.

La leçon **Structure** est idéale pour multiplier les bons réflexes liés à la structure de pions. Utilisez largement les trois exercices associés : ils offrent une variété non négligeable. Profitez-en pour faire remarquer aux élèves les petits détails qui changent tout. Plus les exemples sont nombreux, plus les élèves retiendront que la structure de pions est une véritable arme stratégique.



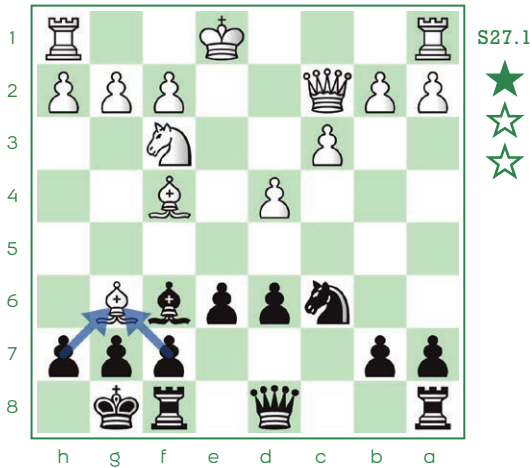
POUR ALLER PLUS LOIN

Pour cette leçon **Structure**, les jeux **Cap ou pas cap ?** sont excellents pour bien comprendre la notion "de quel pion reprendre (hxg ou fxg)" et apprendre à se débarrasser des faiblesses les plus courantes.

Si vous voyez un élève commettre ce type d'erreur en partie, ou jouer sans se poser la question, n'hésitez pas à reprendre avec lui ces exercices afin de consolider cette notion essentielle.

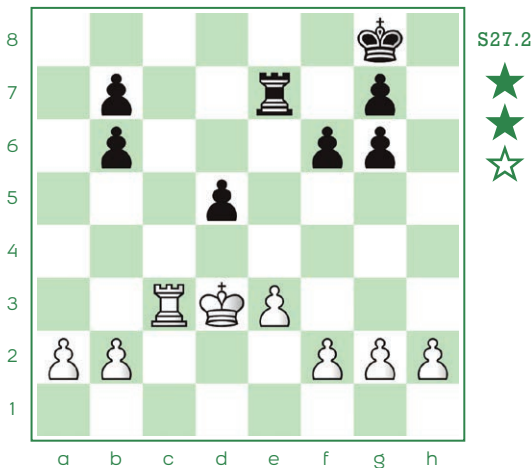
EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES



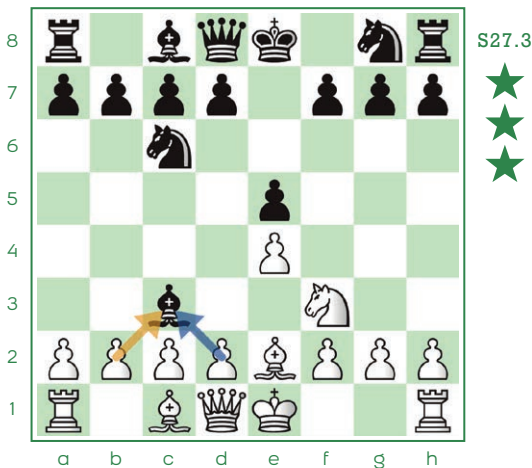
Quelle est la meilleure reprise du Fou g6 ?

1...hxg6 La structure est saine, prise de l'extérieur vers l'intérieur. 1.fxg6 Affaiblit le pion e6 et la diagonale a2-g8.



Quel camp devrait gagner cette finale ?

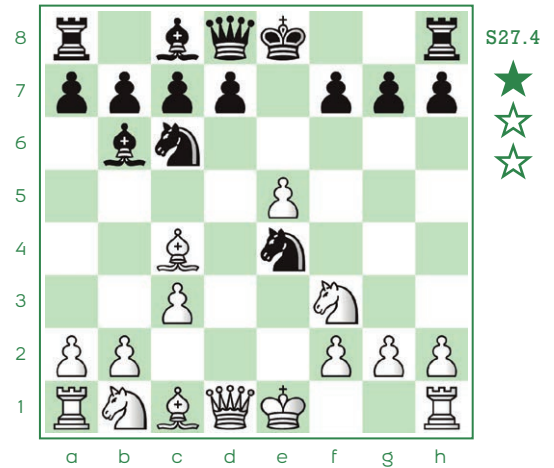
Les Blancs devraient gagner car les Noirs disposent d'une très mauvaise structure. 1.Rd4 Td7 2.Tb3 Td6 3.Tb5 Rf8 4.Txd5!



Quelle est la meilleure reprise du Fc3 ?

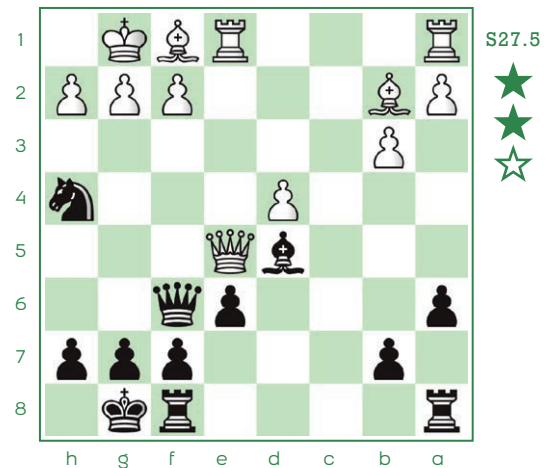
Les deux reprises sont correctes. 1.bxc3 contrôle davantage le centre tout en ouvrant la colonne b. 1.dxc3 ouvre les lignes au centre en favorisant un rapide développement.

EXERCICES THÉORIQUES



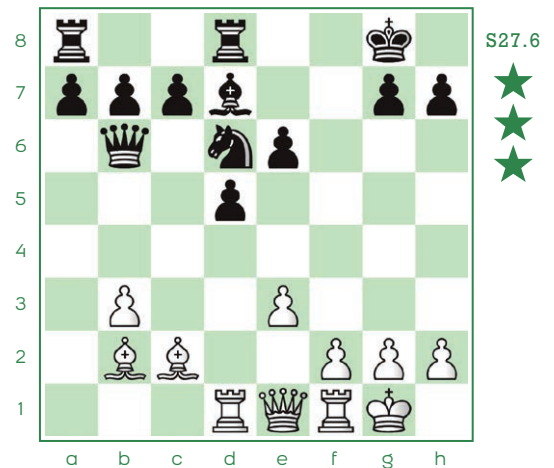
Élaborez la batterie gagnante !

1.Dd5 Menace mat en f7 et le Ce4. 1...O-O 2.Dxe4!



Construisez une jolie combinaison gagnante !

1...Cf3+! 2.Rh1 Cxe5! ou 1...Cf3+! 2.gxf3 Dxf3 La menace de mat est trop puissante.



La batterie, alliée à la paire de Fous, offre une pression maximale !

1.Dc3 Menace mat. 1...Ce8 2.Dd3 Menace mat en h7. 2...g6 défend en ouvrant cependant les cases noires. 3.Dc3 L'attaque est dévastatrice.

LE PION PASSÉ

MOT-CLÉS

Pion passé

Avancer le pion passé / Trio Dame
Tour Cavalier

Rôle paralysant du pion passé

Bloquer le pion passé

Les pions passés en finale

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons découvrir le pion passé. C'est un pion qui n'a plus aucun adversaire devant lui sur sa colonne ni sur les colonnes voisines. Il peut avancer librement vers la promotion, et s'il est bien soutenu, il devient une véritable menace.

RAPPEL

LES PIONS FAIBLES ?

- hxg / fxg
- Se débarrasser des pions faibles
- Bloquer le pion c
- Pions faibles aussi en fin de partie !

DÉFINITION

Les pions passés sont un avantage car seules les pièces adverses peuvent entraver sa route vers la promotion.

Identifiez-vous un pion passé dans cette position ? Réponse attendue : Oui, le pion b est passé. Les Blancs gagnent grâce à 1.b7 puis 2.b8=D#.

Nous pouvons même dire que le pion b est un pion passé éloigné en finale. Aucun pion n'est en face de lui, et encore moins sur les colonnes adjacentes. Le pion passé est un avantage en finale.

AVANCER UN PION PASSÉ EN MILIEU DE JEU !

Le pion passé est une arme très puissante en milieu de jeu. Puisque le pion est passé, que devez-vous faire pour concrétiser l'avantage qu'il confère ?

Réponse attendue : L'emmener à promotion.

Plusieurs facteurs permettent de mener à bien l'avancée d'un pion passé en milieu de jeu :

► **Vous devez d'abord le soutenir !**

Quelles pièces soutiennent le pion passé d ? Réponse attendue : La Dd3 et la Td1. Les Tours sont les meilleurs soutiens des pions passés !

► **Vous devez ensuite chasser les bloqueurs du pion passé !**

À votre avis, quel est le bloqueur dans cette situation ?

Réponse attendue : La Td6 est le bloqueur !

► **Vous devez ensuite créer des menaces avec d'autres pièces. Il s'agit de la Dame dans la plupart des cas.**

Commençons par chasser le bloqueur du pion passé, nous avons déjà ce qu'il faut pour le soutenir !

Réponse attendue : 1.Ce4 chasse le bloqueur.

Super ! 1...Td7, comment continuer ?

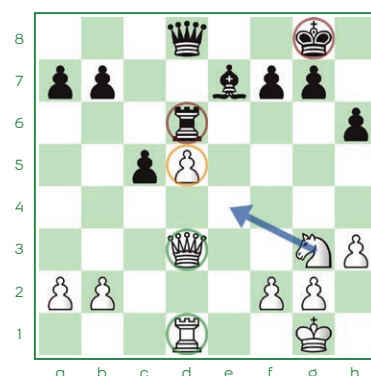
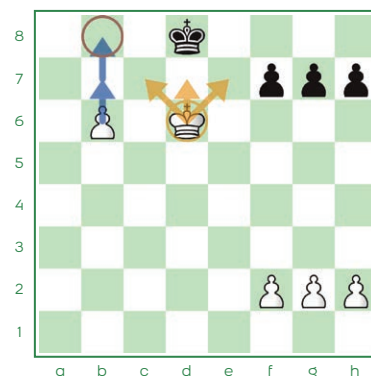
Réponse attendue : 2.d6! le pion passé avance ! 2...Ff8

★ **Phrase clé : Pour avancer un pion passé, vous avez besoin d'un soutien (Tour), d'un chasseur (Cavalier idéalement) et d'un attaquant, un électron libre (Dame).**

PUISSANT PARALYSANT !

Le pion passé bien avancé (à partir de la 5^e rangée) paralyse le camp adverse car il force la mobilisation de nombreux défenseurs. En plus, il ouvre des lignes très utiles à l'attaque...

Quels sont les défenseurs présents dans cette position ? Ont-ils un rôle défensif ou offensif ?



1.Cf5 chasse aussi la Tour, mais laisse le Fou libre d'aller en f6 lorsque le pion passé avancera en d6. 1...Td7 2.d6 Ff6!

1.Ce4, en revanche, est un meilleur coup : il empêche le Fou de se rendre en f6, car ce dernier délaisserait la pression sur la case d6. 1...Td7 2.d6 Ff6 3.Cxc5! menace aussi la Tour, enfermée. Pour cela 2...Ff8 est obligatoire pour riposter par 3...Txd6 après 3.Cxc5.

(Poursuivez la position précédente, montrez que les Blancs jouent sur davantage de cases. On dit que le pion passé offre de l'espace pour les pièces).

Réponse attendue : La Dd8, la Td7 et le Ff8 défendent.

Le pion passé d est pour le moment bien bloqué ! Il est nécessaire d'édifier d'autres menaces pour construire un avantage durable. Les Noirs sont trop occupés à défendre le pion passé. Par conséquent, les pièces ne pourront pas participer à la défense d'autres points faibles. **Alors, comment la Dame s'active-t-elle ?**

Réponse attendue : **3.Dd5** Attaque le pion c5 et centralise la Dame.

3...b6 Maintenant, vous devez créer un plan pour attaquer une autre zone de l'échiquier sur laquelle les pièces noires ne pourront pas défendre. **Quoi de mieux que le Roi ?**

Réponse attendue : Les Blancs peuvent attaquer le Roi. **4.Td3** enclenche la manœuvre de l'équerre ! Pour aller ensuite en g3.

Super ! **4...De8 5.f4** Un coup malin visant simplement à planter un pion en f6 pour affaiblir la structure du roque. **5...Dd8 6.f5! De8 7.Tg3 Dd8** Les Noirs ne peuvent pas faire grand chose... **8.f6** Affaiblit le Roi.

Sur **8...g6, 9.Txg6+** détruit complètement la muraille noire.

★ **Phrase clé : Le pion passé avancé paralyse le camp ennemi ! Mobilisez vos pièces dans un autre secteur pour l'emporter !**

BLOQUEURS ?

Nous l'avons vu dans le diagramme précédent, la Tour n'est pas un très bon bloqueur, elle s'est fait chasser par le Cavalier sans avoir son mot à dire !

Vous pouvez remonter 1.Ce4 pour faciliter la compréhension.

En réalité, ce sont les pièces mineures qui sont les meilleurs bloqueurs de pions passés. Les Cavaliers le sont d'autant plus. En effet, ils contrôlent bon nombre de cases autour du pion. Il est aussi difficilement échangeable par les pièces lourdes qui accompagnent pourtant excellemment bien le pion passé.

À votre avis, en compagnie d'un pion passé, quelles pièces devez-vous échanger pour tenter de le promouvoir ?

Réponse attendue : Avec un pion passé, il faut échanger les pièces mineures ! C'est ça ! Le pion passé est surpuissant en compagnie des pièces lourdes (Dame-Tour-Tour) et d'une seule pièce mineure, pour l'aider à avancer. Le trio Dame-Tour-Cavalier en est un bon exemple.

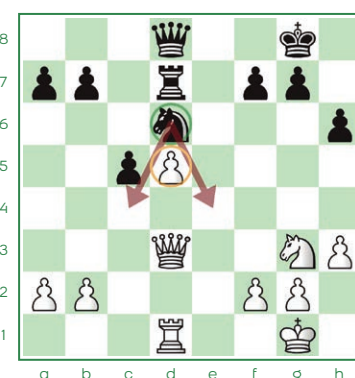
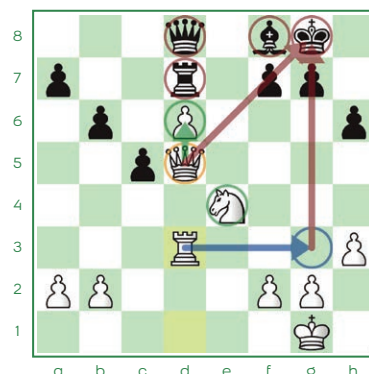
★ **Phrase clé : Le Cavalier est le meilleur bloqueur de pion passé.**

PION PASSÉ PROTÉGÉ

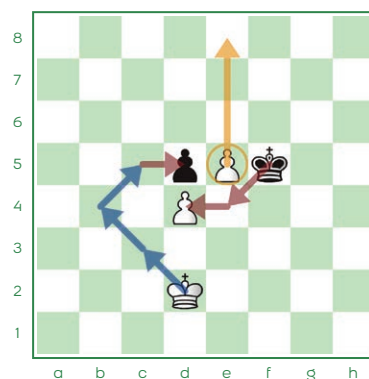
Généralement, les pions passés deviennent de plus en plus forts à l'approche de la finale. Le Roi les stoppe difficilement ! Ici, le pion passé e est passé et protégé ! Si le Roi noir capturait subitement le pion d4, les Blancs pourraient opter pour e6, e7, et e8=D ! Dès que le Roi dépasse la rangée du pion passé, il ne peut plus l'arrêter. De la même manière, il ne peut jamais capturer le protecteur du pion passé.

Pour ceux qui veulent essayer, faites pratiquer cette position à la fin du cours.

Montrez que **3.Cxc5** perd simplement le pion d6, **3...Txd6**.



Dans cette position similaire, le Cd6 bloque extrêmement bien le pion passé d. Les deux camps font jeu égal.



CONCLUSION

Un pion passé soutenu peut avancer jusqu'à la promotion, surtout s'il atteint la 5^e rangée où il paralyse l'adversaire. Les pièces lourdes le protègent efficacement, tandis que les Cavaliers sont d'excellents bloqueurs. En finale, un pion passé protégé ou lié devient souvent décisif, car le Roi adverse seul ne peut plus l'arrêter.

LE PETIT +

Pion passé liés

Positionnez le Roi blanc en d2, deux pions blancs en d4 et e4 et le Roi noir en e6.

Encore plus fort que le pion passé protégé, les pions passés liés. Ils sont tous deux passés.

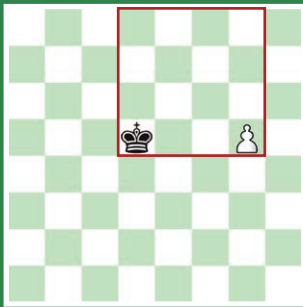
Comme pour le pion passé protégé, impossible au Roi adverse de rivaliser ! Dès que le Roi menace un des pions, l'autre se rend à Dame. Ces deux types de pions sont aussi extrêmement forts en milieu de jeu.

D'autres subtilités vous attendent dans la leçon relative au carré du pion !

« J'ai fait comme tu as dit : Fixer, tripler, manger ! »

Victoire-Colombe, 9 ans (7 mois d'échecs)

CARRÉ DU PION



Le carré

INTRODUCTION

Le carré du pion est une zone imaginaire en forme de carré qui part du pion jusqu'à sa case de promotion. Si le Roi adverse peut entrer dans ce carré, alors il peut rattraper le pion. S'il n'est pas dans le carré et ne peut pas y entrer en un seul coup, alors le pion va à Dame sans que le Roi puisse l'arrêter.

CONCLUSION

La règle du carré est un outil simple pour évaluer rapidement si un pion peut se promouvoir sans être rattrapé par le Roi adverse. Elle vous évite des calculs compliqués et vous aide à décider en un coup d'œil si vous devez pousser ou protéger un pion. N'oubliez pas d'ajuster le carré en cas de besoin...

DEDANS OU DEHORS ?

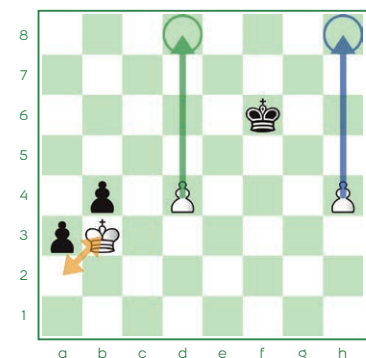
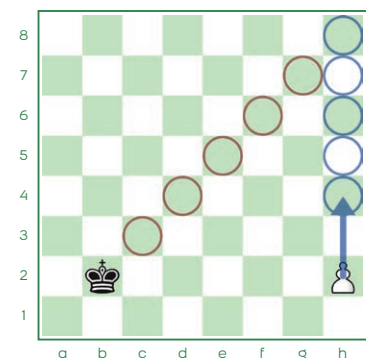
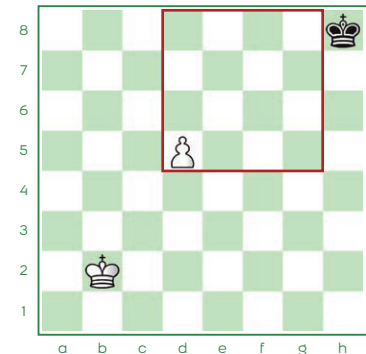
Pour savoir si votre pion peut se promouvoir sans être rattrapé, utilisez la règle du carré : si le Roi adverse peut entrer dans ce carré, il arrêtera le pion. Ici, si les Blancs sont au trait, ils jouent **1.d6**, le Roi noir n'a pas le temps d'intervenir dans le carré. **1...Rg7 2.d7 Rf7 3.Dd8=D** En revanche, si les Noirs ont le trait, ils entrent dans le carré avec **1...Rg7** et stoppent le pion.

PETITE SUBTILITÉ...

Si le pion est encore sur sa case de départ (2^e ou 7^e rangée), il peut avancer de deux cases. Il est alors préférable de tracer le carré, non pas depuis sa position actuelle, mais depuis sa case d'arrivée après ce double pas. Cela évite de sous-estimer sa vitesse et permet de mieux anticiper si le Roi adverse peut le rattraper ou non. Le Roi noir est dans le carré du pion après **1.h3** mais ne l'est pas après **1.h4!**

VALORISATION DU CARRÉ !

L'astuce du carré du pion se complexifie petit à petit une fois qu'elle est bien maîtrisée. Dans cette position, les Blancs jouent de leurs carrés pour avancer progressivement les pions sans se les faire capturer ! Le Roi noir n'a qu'à rester dans le carré des deux pions noirs. **1.h5 Rg5 2.d5 Rxh5 3.d6** Le roi noir n'est plus dans le carré. **1.h5 Rf7 2.d5 Rf6 3.h6 Rf7 4.d6 Rf6 5.d7 Re7 6.h7**



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Les finales constituent une étape notable dans la progression des élèves. Même si elles peuvent sembler moins spectaculaires que les parties d'attaque ou les combinaisons tactiques, elles sont essentielles pour apprendre à conclure correctement les parties, en particulier après un long combat. La leçon sur le **Carré du pion** est particulièrement importante, car elle donne un outil simple et efficace pour savoir si un pion peut aller à Dame ou non. Les finales se prêtent très bien à une pratique à deux devant l'échiquier : rejouez ensemble les exemples vus en cours, laissez les élèves tester, se tromper, corriger et recommencer. Une fois les principes acquis, tout devient beaucoup plus intuitif et mécanique.

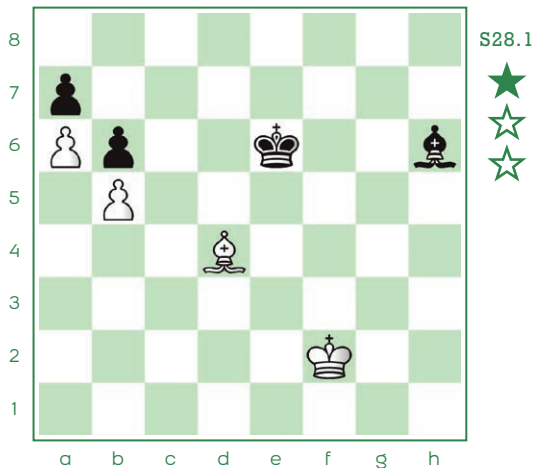
POUR ALLER PLUS LOIN

Pour s'entraîner aux finales, rien ne vaut la pratique et la variété des schémas. Le jeu Destination finale est un excellent outil pour cela : il plonge le joueur dans une finale réaliste avec une méthode précise à appliquer.

En répétant ces situations, le joueur saura reconnaître un schéma similaire en partie et retrouver la bonne méthode.

EXERCICES DE LA SEMAINE

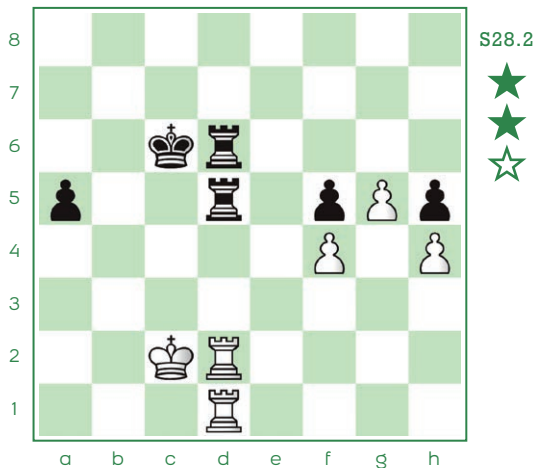
EXERCICES THÉMATIQUES



S28.1
★
☆
☆

Les Blancs gagnent grâce à une petite astuce !

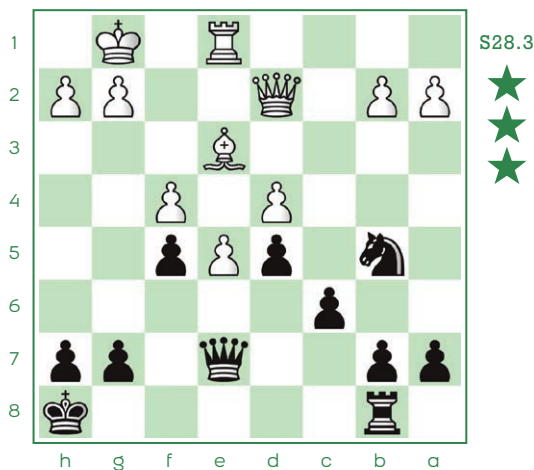
1.Fxb6 axb6 2.a7!



S28.2
★
★
☆

Les Blancs peuvent-ils convertir cette finale ?

1.Txd5 Txd5 2.Txd5 Rxd5. Les Blancs gagnent grâce au pion passé protégé éloigné g !

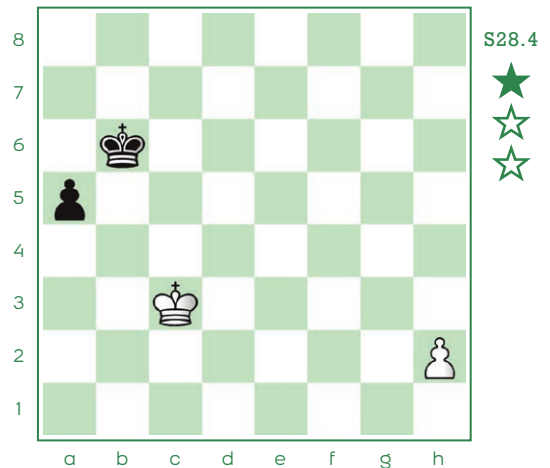


S28.3
★
★
★

Trouvez le meilleur plan de défense pour les Noirs !

1...Cc7 2.Tc1 Ce7! Le fameux Cavalier bloqueur.

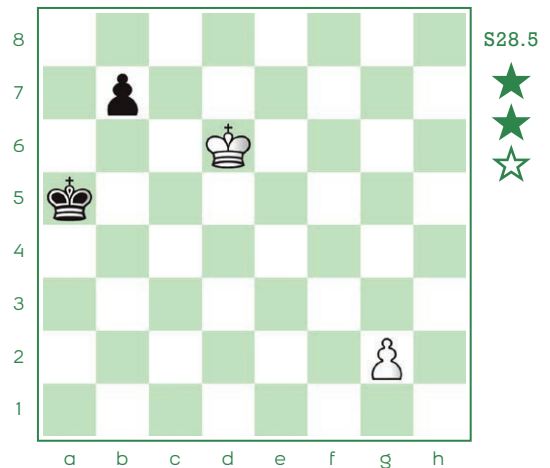
EXERCICES THÉORIQUES



S28.4
★
☆
☆

Qui remporte cette finale de Roi ?

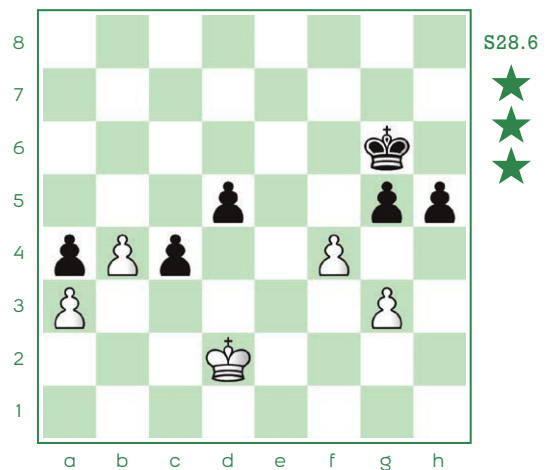
Les Blancs remportent la finale grâce à 1.h4! Le Roi noir n'est pas dans le carré.



S28.5
★
★
☆

La course est lancée ! Allez jusqu'au bout...

Les Blancs remportent la partie ! 1.g4 b5 2.g5 b4 3.g6 b3 4.g7 b2 5.g8=D b1=D 6.Da8+ Rb4 7.Db7+ (Db8+ fonctionne aussi) 7...Rc3 8.Dxb1!



S28.6
★
★
★

Comment les Blancs l'emportent-ils grâce au carré du pion ?

1.fxg5 2 carrés se constituent. Si 1...Rxc5 alors le Roi n'est plus dans le carré du pion b4. 2.b5 Rg4 3.b6 Rxc3 4.b7 h4 5.b8=D+

SEMAINE 29 – LEÇON THÉMATIQUE

MAJORITÉ DE PIONS

MOT-CLÉS

Majorité de pions
Majorité centrale
Majorité à l'aile dame
Pion candidat
Avancer une majorité mobile

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons parler de majorité de pions. Quand on a plus de pions que l'adversaire sur une aile, on parle de majorité. Cette majorité peut se transformer, avec de bons coups, en pion passé... et vous savez déjà à quel point cela peut devenir dangereux !

RAPPEL LE PION PASSÉ

- Avancer le pion passé
- Trio Dame Tour Cavalier
- Rôle paralysant du pion passé
- Bloquer le pion passé
- Échanger les pièces mineures
- Les pions passés en finale

DÉFINITION

On parle de majorité de pions lorsqu'un camp a plus de pions que l'autre dans un secteur de l'échiquier (aile dame, aile roi, au centre). Cette majorité de pions permet de créer des pions passés !

Ici, y a-t-il des majorités sur l'échiquier ? Réponse attendue : Oui, les Blancs ont plus de pions à l'aile dame (a3, b4, c4) et les Noirs ont plus de pions à l'aile roi (f7, g7, h7). Chaque camp possède une majorité !

★ **Phrase clé : Regardez dans quel secteur du jeu vous avez le plus de pions ! Une majorité de pions réserve quelques surprises.**

PION CANDIDAT

Avant toute chose, étudions une petite astuce qui vous permettra de valoriser votre majorité de pions !

Voyez-vous des majorités de pions ? Réponse attendue : Oui, les Blancs possèdent une majorité à l'aile dame (a3, b3) tandis que les Noirs possèdent une majorité à l'aile roi (e6, f7, g7, h6).

Excellent ! Maintenant repérez le pion candidat de la majorité blanche. C'est le pion de la majorité qui n'a personne en face de lui.

Réponse attendue : Le pion b3 n'a personne devant lui, il est candidat.

Le pion candidat permet de savoir quel pion avancer pour se créer un pion passé.

Faisons appel à votre mémoire...Le Roi noir est-il dans le carré des pions de la majorité ? Réponse attendue : Non !

► **Pousser d'abord le pion candidat force la création d'un pion passé ! Regardons ce qu'il se passe.**

1.b4 Rg8 Comment créer dès maintenant un pion passé ?

Réponse attendue : 2.a4 afin de continuer par 3.b5!

Exactement ! 2...Rf8 et maintenant ?

Réponse attendue : 3.b5 créé, peu importe la réponse, un pion passé !

★ **Phrase clé : Repérez le pion candidat de votre majorité. Poussez-le à bon escient !**

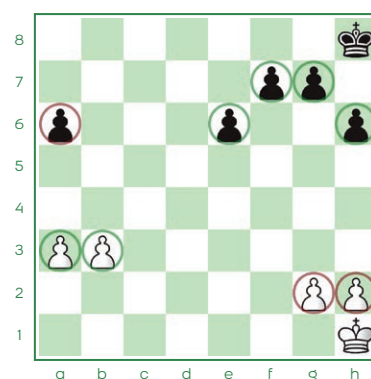
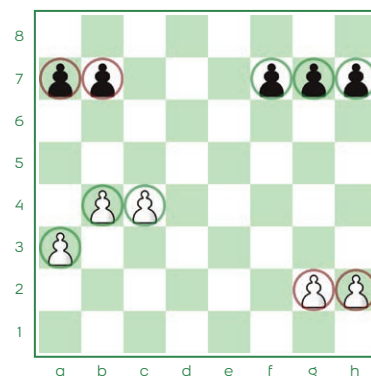
MAJORITÉ À L'AILE DAME OU À L'AILE ROI ?

La majorité à l'aile dame est un avantage à long terme, qui perdure à mesure que la partie avance !

Voici une nouvelle position avec l'ajout de quatre pièces.

Éloignée du Roi en finale :

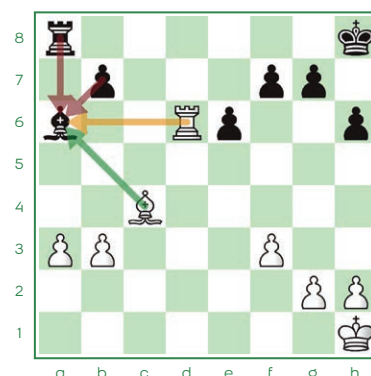
Le premier avantage de la majorité à l'aile dame provient de l'éloignement du Roi vis-à-vis de la majorité dans la plupart des positions ! Ici, les Blancs, forts de leurs connaissances en finale, tentent le piège **1.Fxa6 !**



Demandez leur, pour rappel, quel est l'objectif de la majorité de pions : créer un pion passé !

À la fin de la démonstration, reprenez le diagramme initial.

Si les Blancs avaient commencé par 1.a4, le pion de la majorité qui n'est pas candidat, les Noirs auraient riposté par 1...a5 bloquant la majorité ! Plus aucun moyen de se créer un pion passé !



Comment les Noirs doivent-ils absolument reprendre ?

Réponse attendue : 1...bxa6!

Bravo ! Pour ceux qui ne l'ont pas remarqué, 1...Txa6 s'oppose à 2.Txa6 bxa6 et 3.b4, transpose dans la position que nous avons étudiée sur le pion candidat !

3...Rg8 4.a4 Rf8 5.b5 axb5 Comment poursuivre ? Que devez-vous avoir en tête ? Réponse attendue : 6.a5! car 6.axb5 laisse le Roi noir entrer dans le carré ! 6.a5 garantit la promotion.

Méfiez-vous des reprises faciles ! Chaque coup compte.

6...b4 7.a6 b3 8.a7 b2 9.a8=D+

Mettez en place le diagramme suivant.

La sécurité du Roi entrave l'avancée de la majorité à l'aile roi :

Le deuxième avantage de la majorité à l'aile dame sur la majorité à l'aile roi est étroitement lié à la sécurité du Roi. S'il est facile de pousser une majorité à l'aile dame dans le milieu de jeu, il est beaucoup plus difficile de pousser une majorité à l'aile roi.

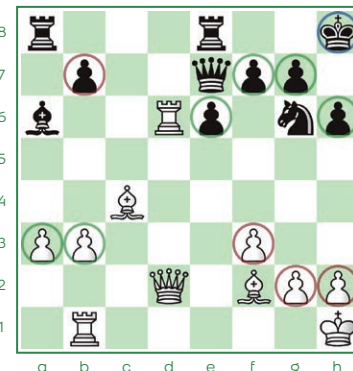
Pourquoi ?

Réponse attendue : Les pions du roque protègent le Roi. S'ils avancent pour créer un pion passé, le Roi n'est plus protégé !

Ici, les Blancs prennent l'avantage grâce à leur majorité. 1.Fxa6 Txa6 2.Txa6 bxa6 3.b4 Le pion candidat s'avance logiquement en premier. 3...f5 Les Noirs vont utiliser leur majorité à l'aile roi sans grande réussite. 4.a4 La majorité blanche progresse. 4...Ce5 5.b5 axb5 6.axb5 g5?? Une terrible erreur, le Roi semble bien trop faible.

Tous les coups qui attaquent le Cavalier mènent à la victoire.

★ **Phrase clé : La majorité à l'aile dame est un avantage durable supérieur à la majorité à l'aile roi.**



Depuis le début, les positions se suivent, les élèves n'ont donc pas à se reconcentrer sur une position différente.

MAJORITÉ CENTRALE

Il existe une autre majorité, la majorité centrale ! Identifiez un pion candidat de la majorité centrale ? Réponse attendue : Les pions c et d sont candidats !

Comment créer rapidement un pion passé dans cette position ?

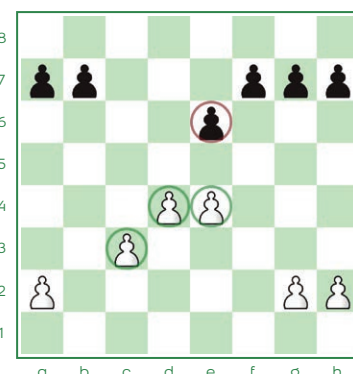
Réponse attendue : 1.d5! Crée un pion passé !

Remettez la position et ajoutez Fc2, Td1 et Df2 pour les Blancs + les Rois en g1 et g8.

La majorité centrale procure aussi de la place pour les pièces, de l'espace, comme le pion passé ! 1.e5 permet d'ouvrir la diagonale pour le Fou blanc. C'est un coup qui profite de l'espace acquis. 1.d5 ouvre aussi la diagonale si les Noirs optent pour 1...exd5 2.exd5.

► De manière générale, veillez à ce que vos majorités soient mobiles, qu'elles puissent avancer.

★ **Phrase clé : La majorité centrale libère de l'espace pour les pièces.**



CONCLUSION

Une majorité vous donne la possibilité de créer un pion passé. Le pion candidat permet de créer un pion passé. La majorité à l'aile dame est un avantage à long terme. La majorité centrale est puissante en milieu de jeu. Une majorité soutenue et mobile peut aller jusqu'à Dame, surtout en finale.

LE PETIT +

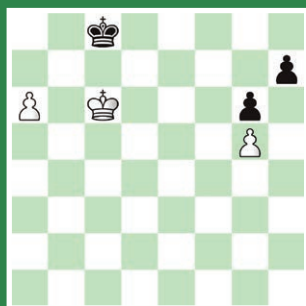
Évidemment, la majorité de pions ne sert pas seulement à créer un pion passé : elle indique aussi très souvent de quel côté jouer. Il existe des parties célèbres où chaque camp lance son jeu sur des ailes opposées : l'un cherche à faire passer son pion jusqu'à la promotion à l'aile dame, tandis que l'autre mise tout sur une attaque de mat à l'aile roi. Cela crée une véritable course où chaque camp doit jouer précisément et de façon dynamique, sous peine de perdre la bataille. Voici un exemple : Fischer vs Myagmarsuren, 1967.

« Je pousse le pion candidat et je vais à Dame ! »

Lilian, 13 ans (7 mois d'échecs)

SEMAINE 29 – LEÇON THÉORIQUE

LE PION PASSÉ ÉLOIGNÉ



Pion passé éloigné a

INTRODUCTION

Un pion passé éloigné est un pion passé situé loin du centre de l'action et des autres pions. Son principal avantage ? Il attire le Roi adverse d'un côté de l'échiquier, vous laissant le champ libre pour agir de l'autre côté. Bien utilisé, ce pion devient une arme redoutable !

CONCLUSION

Le pion passé éloigné est un puissant levier de victoire en finale. Il attire le Roi adverse, vous laissant le champ libre sur l'autre aile. Si vous centralisez bien votre Roi et poussez le pion au bon moment, vous prendrez l'avantage facilement. C'est un schéma simple mais redoutable, à connaître absolument.

1) MONTER LE ROI !

La première chose à faire est de centraliser votre Roi. En finale, le Roi devient une pièce active : au centre, il contrôle un grand nombre de cases et peut intervenir sur les deux ailes. C'est lui qui mène la marche vers la victoire, il ne faut donc pas le laisser inactif.

1.Re3 Rd7 2.Rd4 Rd6

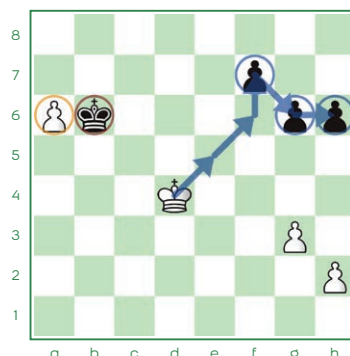
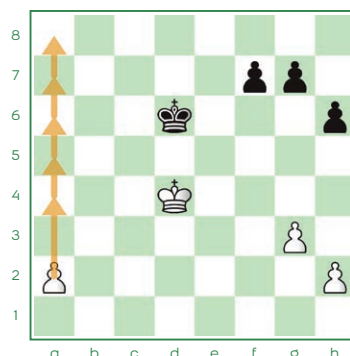
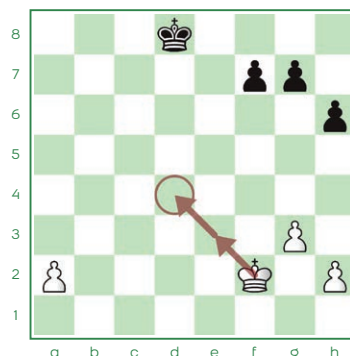
2) AVANCER L'APPÂT !

Ensuite, il faut pousser progressivement le pion passé éloigné. Ce pion, même s'il ne se transforme pas en Dame, a un rôle très important : il oblige le Roi adverse à rester dans le carré. Ce déplacement détourne l'attention et l'énergie de l'adversaire. Le pion passé éloigné prend le rôle d'appât !

3.a4 g6 4.a5 Rc6 5.a6 Rb6

3) CAPTURER LES PIONS DE L'AUTRE AILE !

Pendant ce temps, votre propre Roi peut tranquillement avancer et se diriger vers les pions adverses, de l'autre côté. **6.Re5 Rxa6** Comme le Roi ennemi est trop loin pour défendre, vous pouvez capturer plusieurs pions sans difficulté. **7.Rf6 Rb6 8.Rxf7 g5 9.Rg6 g4 10.Rxh6 Rc6** Une fois ces pions éliminés, vous obtenez un nouveau pion passé. **11.Rg5 Rd5 12.Rxg4**



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Ne présentez pas la majorité uniquement comme une idée "d'attaque à l'aile dame". Insistez aussi sur son rôle dans les finales. Expliquez aux élèves que, même si la majorité ne semble pas immédiatement utile en milieu de jeu, elle prend toute sa valeur quand les pièces disparaissent. Les finales travaillées dans la section **Structure de pions** mettent en avant cette idée.

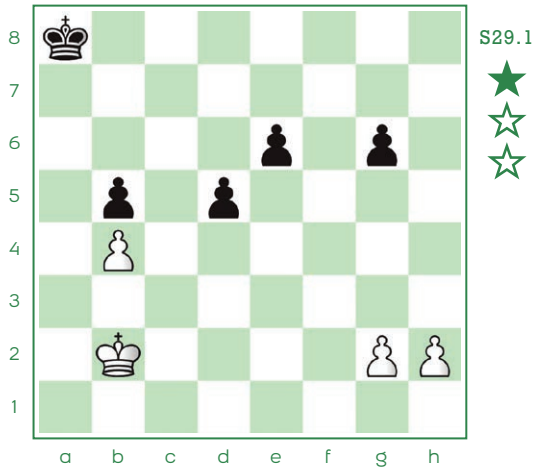
Montrez-leur que la clé est de ne pas précipiter la poussée des pions. Il est souvent plus utile de garder la majorité compacte. Pour cela, on mobilise les pièces avec soin et on avance la majorité lentement mais sûrement, car elle reste une menace constante pour l'adversaire.

POUR ALLER PLUS LOIN

Dans le même esprit que Destination Finale, le **Jugement Final** est un excellent outil pour aider à mieux comprendre et appliquer les principes en fin de partie. N'hésitez pas à proposer régulièrement ces exercices, et si vous observez qu'une finale dans la partie d'un joueur n'a pas été correctement menée, faites-lui rejouer l'exercice en binôme. Cela lui permettra d'identifier ses erreurs et de mieux assimiler les bons réflexes.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

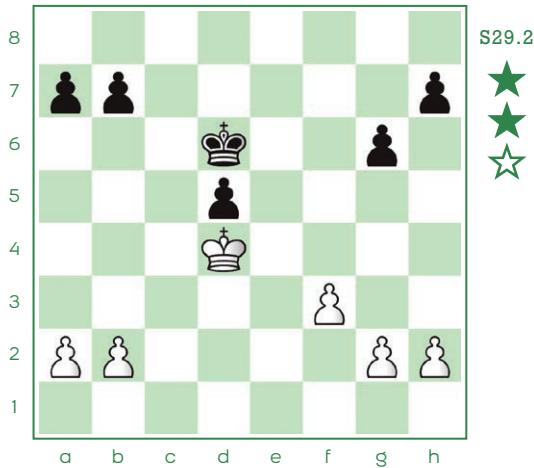


S29.1



Un pion de moins mais les Blancs gagnent !

1.h4! Le pion candidat permet la création d'un pion passé. 1...Rb7 2.g4 Rc6 3.h5 gxh5 Le pion file !

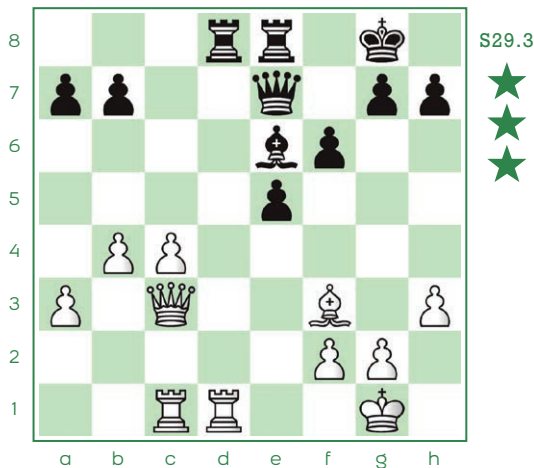


S29.2



Utilisez vos pions à bon escient !

1.f4! Le pion candidat en premier. (1.g4 s'oppose à 1...g5!) 1...Re6 2.g4 h5 3.h3 hxg4 4.hxg4 Rd6 5.f5 gxf5 6.gxf5. Le pion f5 fait office de pion passé éloigné.



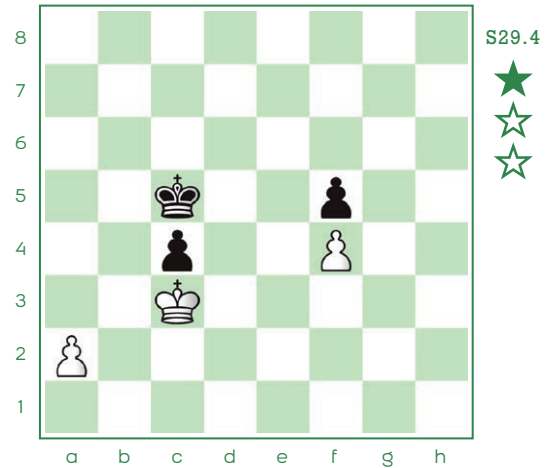
S29.3



Quel plan permet d'avancer la majorité ?

1.c5 Le pion candidat. 1...Ff7 2.b5 Dc7 3.Txd8 Txd8 4.c6 bxc6 5.bxc6. L'avantage du pion passé est encore à convertir mais les Blancs sont mieux.

EXERCICES THÉORIQUES

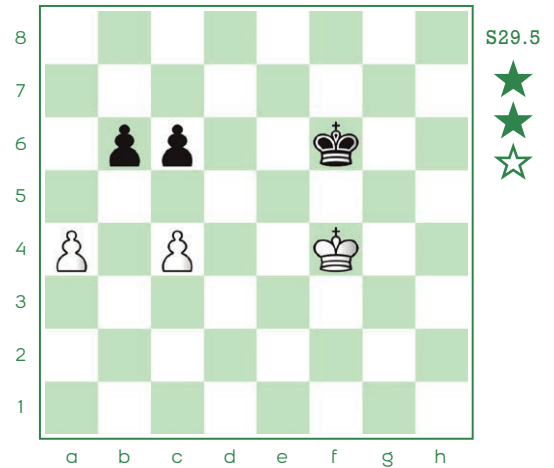


S29.4



Utilisez correctement le pion passé éloigné !

1.a4! Rd5 2.a5 Rc5 3.a6 Rb6 4.Rxc4. Le Roi blanc capturera ensuite le pion f5 avant d'envoyer le pion f4 à Dame.

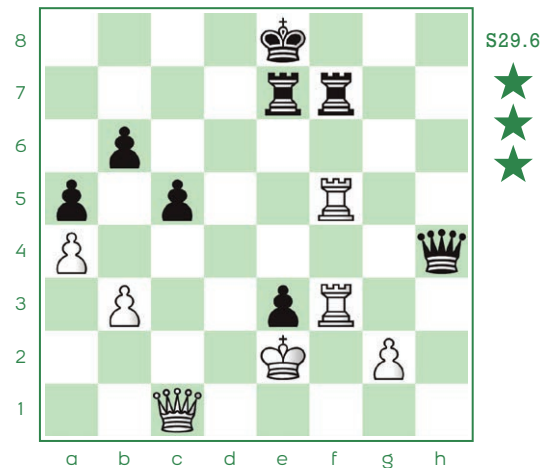


S29.5



Le passage en force, une astuce dévastatrice !

1.c5 bxc5 2.a5. Le Roi noir n'est pas dans le carré.



S29.6



La finale de pions semble gagnante ! Simplifiez !

1.Txf7 Txf7 2.Txf7 Rxf7 3.Dc4+ Dxc4 4.bxc4. Les Noirs ne peuvent pas se créer de pions passé. Les Blancs gagnent grâce au pion g. 4...b5 5.cxb5! c4 6.b6!

STRUCTURE x OUVERTURE

MOT-CLÉS

Structure Carlsbad
Attaque de minorité
Ouvertures différentes,
structures semblables

INTRODUCTION

Pour cloturer cette section riche en connaissances, nous allons découvrir ce qu'est une structure de pions comme les champions l'entendent ! Vous en êtes capables !

RAPPEL

MAJORITÉ DE PIONS

- Majorité de pions
- Majorité centrale
- Majorité à l'aile dame
- Pion candidat
- Avancer une majorité mobile

Quand on commence à apprendre les échecs, on découvre beaucoup de noms d'ouvertures : l'Italienne, l'Espagnole, la défense Française, la Caro-Kann... Cela peut donner l'impression qu'il faut mémoriser plein de coups pour bien jouer.

Mais en réalité, ce ne sont pas les ouvertures qui font gagner une partie. Ce sont les structures de pions qui déterminent ce qu'il faut faire ensuite. Pourquoi ? Parce que la position des pions crée le paysage de la partie : elle montre où attaquer, où défendre, comment placer ses pièces, et quels échanges sont bons ou mauvais.

Par exemple, dans plusieurs ouvertures différentes, on retrouve la structure Carlsbad que nous n'allons pas pour autant apprendre ! Il s'agit simplement de démontrer que plusieurs ouvertures mènent à une même structure.

LA STRUCTURE DE PIONS CARLSBAD !

Voici cette fameuse structure de pions Carlsbad !

Étudions brièvement ce que nous suggère la disposition des pions. Théoriquement, où chaque camp doit-il attaquer ?

Réponse attendue : La structure de pions blanche pointe à l'aile dame tandis que la structure de pions noire pointe à l'aile roi. Les Blancs se placeront donc à l'aile dame tandis que les Noirs tenteront de monter une attaque à l'aile roi.

Combien comptez-vous d'îlots de pions dans chaque camp ?

Réponse attendue : 2 îlots de pions dans chaque camp.

Que pouvez-vous dire d'autre ? Où sont les majorités de pions ?

Réponse attendue : Les Blancs ont une majorité à l'aile roi. Les Noirs ont une majorité à l'aile dame.

Que pouvez-vous dire au sujet des colonnes c et e ?

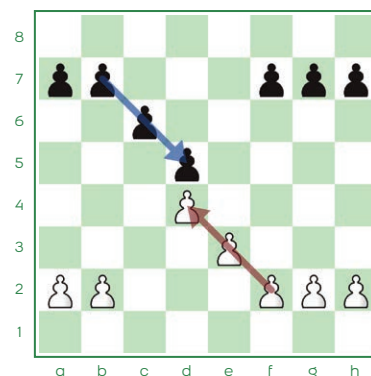
Réponse attendue : Ces colonnes sont semi-ouvertes ! C'est ici que se dirigeront idéalement les Tours.

Maintenant, recherchez des cases intéressantes pour les Cavaliers notamment ? Réponse attendue : Pour les Blancs, les cases c5 et e5 sont intéressantes. Elles sont bien avancées et potentiellement contrôlées par un seul pion. Pour les Noirs, ce sont les cases c4 et e4 qui sont intéressantes pour des raisons similaires.

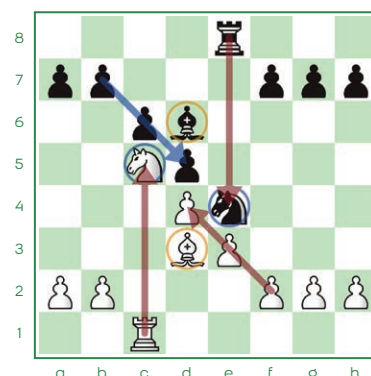
Enfin, pour les deux camps, où placeriez-vous un Fou ?

Réponse attendue : Un Fou en d3 pour les Blancs et un Fou en d6 pour les Noirs !

Super, avec tous ces éléments, nous savons où jouer et où placer les pièces ! C'est un très bon début.



Ajoutez les pièces au fur et à mesure.



ATTAQUE DE MINORITÉ

Avant de continuer, regardons de plus près un plan typique relatif à cette structure. Un joli plan que vous pourrez ajouter à votre arc !

Il s'agit de l'attaque de minorité !

Que signifie le terme minorité d'après vous ?

Réponse attendue : L'inverse de la majorité. Lorsque les pions sont moins nombreux que les pions adverses dans un secteur du jeu.

Très bien, elle s'oppose obligatoirement à la majorité. L'attaque de minorité consiste à s'en prendre aux pions de la majorité avant qu'elle avance et produise des ravages !

Ajoutez une Tour blanche en b1 au diagramme pour simplifier la démonstration.

Les Blancs amorcent l'attaque de minorité grâce à **1.b4!** afin de poursuivre par 2.b5! La Tb1 est très utile, elle soutient le pion et prévoit d'occuper les colonnes en cas d'une ouverture de lignes à l'aile dame. Le petit coup a4 permet aussi d'accentuer la pression !

Reprenez le diagramme ci-contre avec le pion b5.

Les Noirs ne pourront pas éviter l'apparition d'une faiblesse. Une fois le pion blanc avancé en b5, ils n'auront que deux options !

Que se passe-t-il au niveau de la structure si les Noirs échangent en b5 par 1...cxb5 ?

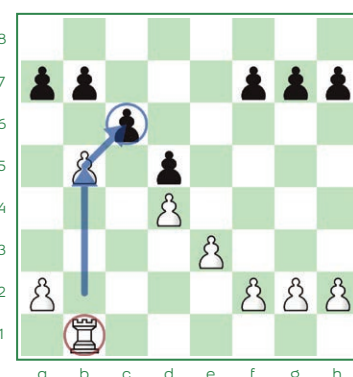
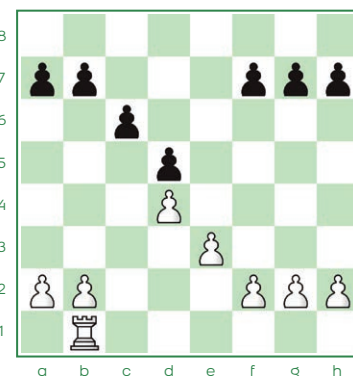
Réponse attendue : Le pion d devient isolé, la colonne b sera semi-ouverte pour les Blancs après la reprise de la Tour. Et la colonne c s'ouvre.

Revenez au diagramme.

Et que se passerait-il au niveau de la structure si les Blancs prenaient en c6 par 1.bxc6 bxc6 ?

Réponse attendue : Le pion c6 serait arriéré. La colonne b ouverte et la colonne c semi-ouverte.

Dans les deux cas, les Blancs créent une cible. Un plan redoutablement efficace !



TROIS OUVERTURES, UNE CARLSBAD !

Maintenant que vous connaissez mieux la Carlsbad, nous allons passer en revue quelques variantes d'ouvertures qui mènent à cette structure.

Voici une variante du gambit Dame refusé.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 Cf6 4.exd5 exd5. Cet échange central caractérise la structure Carlsbad. **5.Fg5 Fe7 6.e3 c6.** Nous obtenons la même structure.

1.d4 Cf6 2.c4 e6 Une variante de la Nimzo-Indienne, une autre défense populaire sur 1.d4. **3.Cc3 Fb4 4.Dc2 d5 5.cxd5 exd5 6.Fg5 c6 7.e3 Cbd7**

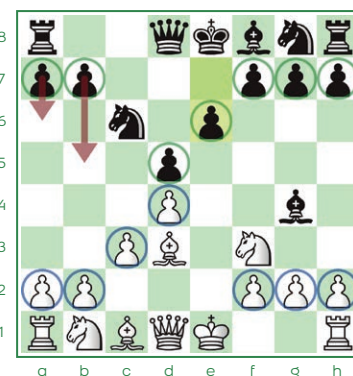
Alors, est-ce la même structure ?

Réponse attendue : Oui, il s'agit exactement de la même structure !

Une dernière pour la route ! **1.e4** C'est carrément le premier coup qui change maintenant. **1...c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5** La variante d'échange de la défense caro-kann. **4.Cf3 Cc6 5.Fd3 Fg4 6.c3 e6.**

Est-ce encore la même structure ?

Réponse attendue : Oui, les couleurs sont néanmoins inversées.



Si vous êtes sur un échiquier mural, vous pouvez laisser les élèves jouer les coups.

CONCLUSION

Dans cette leçon, nous avons découvert que plusieurs ouvertures peuvent aboutir à une même structure de pions. À partir d'une même structure, les idées se répètent. Les ouvertures ne sont qu'un chemin vers ces structures. N'apprenez pas par cœur les ouvertures, comprenez-les !

LE PETIT +

Montrez que les mêmes idées reviennent, peu importe l'ouverture, dès que la structure de pions est la même. Faites découvrir cette logique aux élèves en variant les débuts de partie, mais en les menant tous vers une structure connue.

Si vous êtes à l'aise avec les structures, vous pouvez évidemment en utiliser d'autres dans le même but.

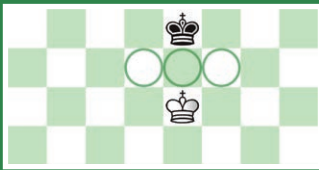
Si vous souhaitez leur apprendre des ouvertures, essayez d'obtenir des structures similaires pour qu'ils puissent opter pour des plans semblables.

« Avec une structure, on peut connaître plein d'ouvertures... C'est magique je vous dis ! »

Andrei, 8 ans (7 mois d'échecs)

OPPOSITION

INTRODUCTION



Les Rois se font face

L'opposition, intervient lorsque deux Rois se font face avec une case d'intervalle. Celui qui n'a pas le trait gagne l'opposition, car il oblige le Roi adverse à bouger. Celui qui doit jouer est désavantagé, car il est obligé de quitter le face à face, et laisse l'opposition. Positionnez seulement 2 Rois sur l'échiquier avec la consigne suivante : Avec un Roi blanc en e1 et un Roi noir en e4, les Blancs au trait arrivent à rejoindre la 8^e rangée.

CONCLUSION

Celui qui prend l'opposition force l'autre Roi à céder du terrain. Elle permet de remporter les finales Roi-pion contre Roi. Retenez surtout que la maîtrise de l'opposition fait souvent la différence entre la partie nulle et la victoire.

GAGNER GRÂCE À L'OPPOSITION !

L'opposition permet de gagner la finale Roi-pion contre Roi. **1.Rd4** obtient l'opposition, forçant le Roi noir à quitter le face à face. **1...Re6. 2.Re4** prend l'opposition **2...Rf6 3.Rd5 Re7 4.Re5 Rf7 5.e3 Re7**. Le pion avance tant que le Roi blanc est sûr d'obtenir l'opposition. Il fait office de coup d'attente. **6.e4 Rf7 7.Rd6 Re8 8.Re6 Rd8 9.Rf7 Rd7 10.e5!** Le Roi contrôle les trois dernières cases, c'est gagné !

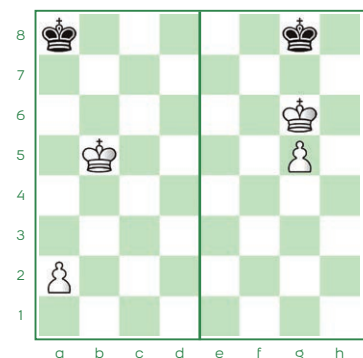
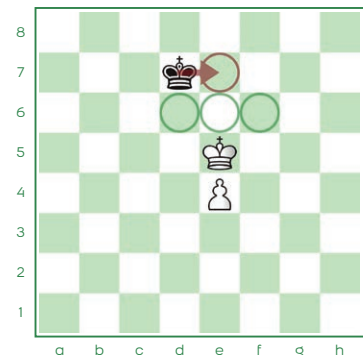
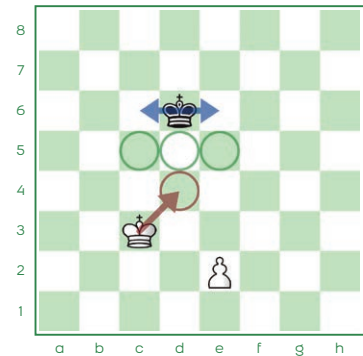
ANNULER GRÂCE À L'OPPOSITION !

Les Noirs au trait annulent ! Le Roi noir doit simplement prendre l'opposition lorsque le Roi blanc progresse. Restez en face du pion lorsque celui-ci avance, c'est une bonne astuce ! **1...Re7!** prend l'opposition et empêche le Roi blanc de progresser. **2.Rd5 Rd7! 3.e5 Re7!** Le pion passé avance et passe devant, le Roi suit. **4.e6 Re8! 5.Rd6 Rd8! 6.e7+ Re8 7.Re6** Pat !

ASTUCES UTILES !

Sur le diagramme de gauche, peu importe le trait, la position est nulle si le camp avec le pion de moins reste dans le coin.

Sur le diagramme de droite, peu importe le trait, la position est gagnante pour celui qui a le pion de plus à partir du moment où le Roi blanc atteint la 6^e rangée en devançant son pion. **1.Rf6 Rf8** Le Roi noir obtient l'opposition... en vain. **2.g6 Rg8 3.g7 Rh7 4.Rf7!**



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

L'opposition est une notion clé des finales de Roi et pions, mais assez abstraite au début. Elle apparaît donc tard dans l'année. Les élèves en ont déjà eu un aperçu, notamment dans le Mat Roi + Tour et lors de la leçon sur le **Roi en finale**, ce qui leur donne les bons réflexes pour mieux la comprendre dorénavant.

Rappelez qu'il ne s'agit pas d'une règle magique mais d'un outil logique lié au contrôle des cases. Les exercices en ligne sont d'ailleurs très adaptés pour s'entraîner et progresser de façon ludique.

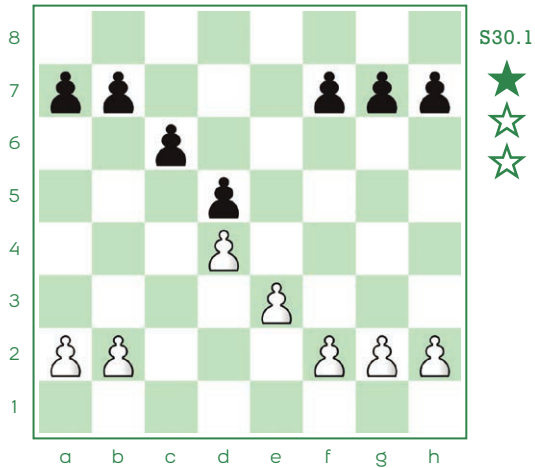
Comme vous avez pu le constater dans l'introduction, la présence des pions n'est pas nécessaire dans un premier temps.

POUR ALLER PLUS LOIN

La leçon **Structure x Ouverture** peut sembler un peu abstraite, y compris pour vous, animateurs. Son objectif est pourtant simple : préparer les élèves au niveau 2 et à l'introduction des ouvertures. L'idée n'est pas qu'ils mémorisent mécaniquement une suite de coups, mais qu'ils comprennent les structures issues des ouvertures et sachent orienter leurs plans en conséquence. C'est une vraie économie de temps et un atout majeur pour la suite de leur apprentissage.

EXERCICES DE LA SEMAINE

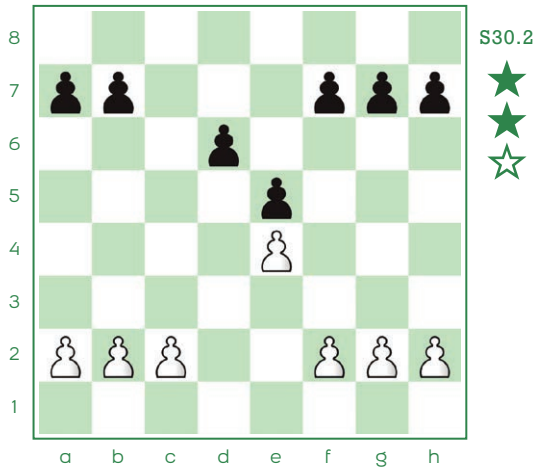
EXERCICES THÉMATIQUES



S30.1
★
☆
☆

Comment se nomme cette structure ?

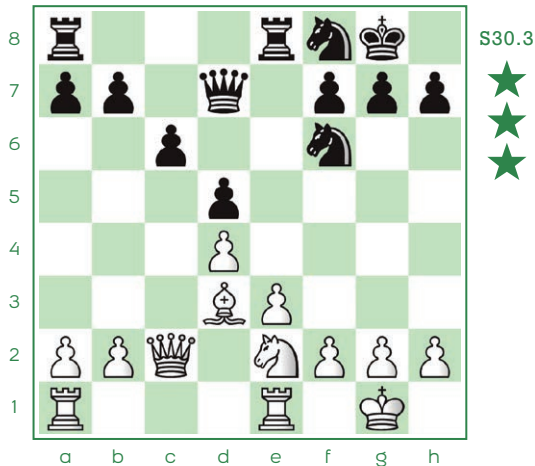
*Il s'agit de la structure Carlsbad.
Rappelez les enjeux.*



S30.2
★
★
☆

Quel plan pouvez-vous imaginer ici ?
(Placez T+T+D+C)

Le pion d6 est arriéré. Un plan logique se traduirait par la mobilisation de 3 pièces lourdes sur la colonne et l'installation d'un Cavalier en d5 sur l'avant-poste.

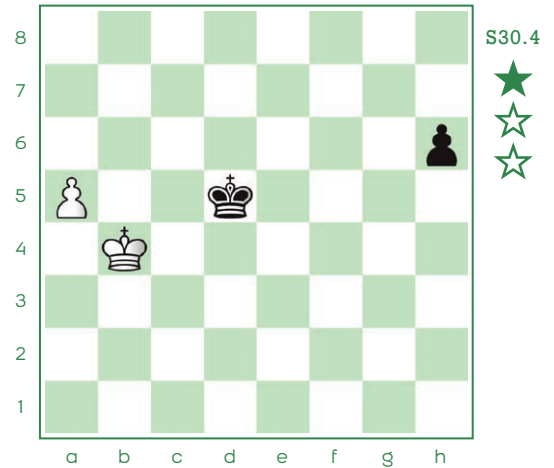


S30.3
★
★
★

Par quel plan les Blancs peuvent-ils poursuivre ?

Ils peuvent poursuivre par une attaque de minorité. 1.Tab1 ou 1.Teb1 1...Ce6 2.b4! g6 3.b5!

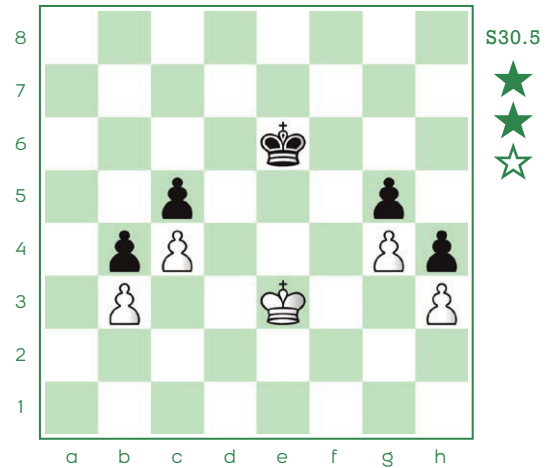
EXERCICES THÉORIQUES



S30.4
★
☆
☆

Les Blancs disposent d'une astuce afin de remporter cette finale !
Laquelle ?

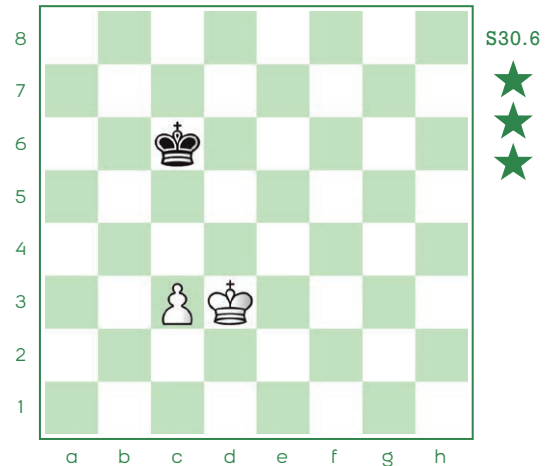
L'opposition ! 1.Rb5! h5 2.a6 h4 3.a7 h3 4.a8=D+



S30.5
★
★
☆

Les Blancs jouent et gagnent.
Comment ?

*1.Re4 prend l'opposition. Si 1...Rd6 alors 2.Rf5!
Si 1...Rf6 alors 2.Rd5!*



S30.6
★
★
★

Trait aux Blancs. Qui gagne ?

*1.Rc4 Prend l'opposition, c'est gagné ! 1...Rb6
2.Rd5 Rc7 3.Rc5 Rb7 4.Rd6 Rb6 5.c4 Rb7 6.c5
Rc8 7.Rc6 Rd8 8.Rb7 Rd7 9.c6+*

RUBINSTEIN - SALWE, 1908

MOT-CLÉS

Les faiblesses
Les pions arriérés
Manoeuvre de pièces
Plan unilatéral

INTRODUCTION

Dans cette partie, Rubinstein déploie un plan stratégique d'une grande finesse ! Il montre comment exploiter les moindres faiblesses du camp adverse.

RAPPEL

STRUCTURE x OUVERTURE

- Structure Carlsbad
- Attaque de minorité
- Ouvertures différentes, structures semblables

Cette partie a été jouée à Łódź, une ville de Pologne, en 1908. Elle oppose Akiba Rubinstein, l'un des plus grands maîtres stratégiques du début du XX^e siècle, à Georg Salwe, un fort joueur polonais connu pour sa ténacité.

Rubinstein est une figure incontournable de l'histoire des échecs. Particulièrement admiré pour son sens de la manœuvre, des finales et de sa compréhension des structures, il a influencé des générations de champions.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 Il s'agit de la Défense Tarrasch, une ouverture très tranchante visant à contre-attaquer rapidement au centre.

4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cf6 6.g3 Rubinstein compte opter pour un fianchetto.

6...Cc6 7.Fg2 cxd4 8.Cxd4 Db6 9.Cxc6 Rubinstein choisit d'échanger le Cavalier et modifie la structure de pions ! **9...bxc6** ! Les Noirs possèdent maintenant des pions pendants.

Pour l'instant, que peut-on dire du pion c6 ?

Réponse attendue : Le pion c6 est arriéré !

Super ! À partir de maintenant, les Blancs vont essayer de bloquer l'avancée du pion c, contrôler la case forte c5 associée et mobiliser toutes les pièces sur cette faiblesse.

10.0-0 Fe7 Que pourrait jouer Rubinstein pour contrôler la case c5 ?

Réponse attendue : 11.Ca4

Le Cavalier attaque la Dame, certes mais souhaite surtout occuper la case c5 ! En effet, si les Blancs y installent une pièce, le pion c6 serait vraiment arriéré.

11...Db5 Trouvez un coup pour contrôler une fois de plus la case c5 !

Réponse attendue : 12.Fe3 ou 12.Dc2.

12.Fe3 a été choisi !

12...0-0 Comment continuer ?

Réponse attendue : 13.Tc1!

13...Fg4 14.f3 Fe6 15.Fc5 Rubinstein prend possession de cette case forte, et arrière pour de bon le pion c6. Maintenant, il va essayer de diriger toutes ses forces sur cette case pour la contrôler un maximum. Tripler sur la colonne c serait une belle idée pour le futur.

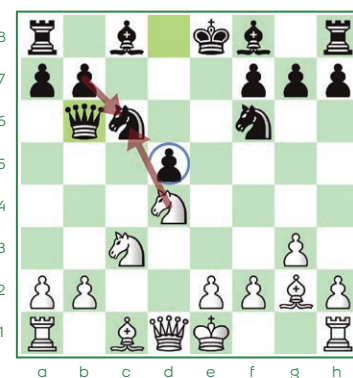
15...Tfe8 16.Tf2 Faisons appel à votre imagination. Pourquoi Rubinstein a-t-il opté pour 16.Tf2 ? Quelle serait sa case idéale ?

Réponse attendue : La case c2 serait idéale afin de doubler sur la colonne c. Il compte probablement jouer e3 pour libérer le passage.

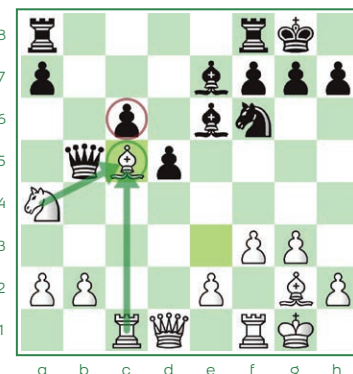
16...Cd7 Un coup très malin. Salwe se bat pour la case c5. Le Fou de cases noires a aussi accès à la case f6, une idée dont il faut se méfier.

Si ce Fou est si dérangeant, que faire ?

17.Fxe7 Simple et efficace, les Blancs solutionnent tous leurs problèmes en se séparant de la pièce noire la plus active. Cet échange favorise grandement le contrôle de la case c5.



Rappelez que les pions pendants sont deux pions qui ne possèdent pas d'homologue sur chacune des colonnes adjacentes et aucun pion adverse devant eux.



17...Txe7 18.Dd4 La Dame se centralise en empêchant la poussée c6-c5 qui serait libératrice !

18...Tee8 19.Ff1 Rubinstein replace son Fou, il n'est pas très actif en g2, il aura certainement plus d'avenir avec l'aile dame dans le viseur.

19...Tec8 20.e3 Db7 21.Cc5 La conception blanche est très logique. L'entièreté du plan de Rubinstein tourne autour de la case c5 et du pion arriéré c6. Il a obtenu l'avantage sans l'aide d'aucune tactique.

21...Cxc5 22.Txc5 Tc7 Comment continuer ?

Réponse attendue : 23.Tfc2 La deuxième Tour arrive enfin en jeu !

23...Db6 24.b4! Maintenant que les Blancs ont éliminé tous les défenseurs noirs de la case c5, ils peuvent s'y installer durablement, puis attaquer le pion c6 comme s'il était isolé, même s'il est simplement arriéré. 24.b4 menace éventuellement b5 si Salve se déconcentre.

24...a6 pare la menace.

Pourquoi est-ce une nouvelle cible pour les Blancs ?

Réponse attendue : Car le pion a est isolé et sous le feu du Fou f1.

25.Ta5 Une autre utilité du coup 24.b4, la Tour fixe le pion isolé en étant solidement protégée.

25...Tb8 26.a3 Ta7 Faites vous la main ! Une tactique concrétise l'avantage stratégique.

Réponse attendue : 27.Txc6

Quand vous cumulez plus de deux avantages, ici la structure de pion avec le pion c6 arriéré et le pion a6 isolé ainsi que la plus grande activité des pièces blanches, la tactique finit par montrer le bout de son nez.

27...Dxc6 28.Dxa7 Les Blancs disposent maintenant d'un pion de plus. Une belle majorité a3-b4 se dessine.

28...Ta8 29.Dc5 À partir de là, Rubinstein va d'abord empêcher les Noirs de créer des menaces en améliorant la position de ses pièces et de son Roi.

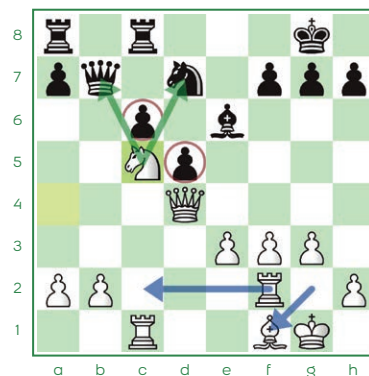
29...Db7 30.Rf2 h5 31.Fe2 g6 32.Dd6 Dc8 33.Tc5 Db7 34.h4 Les Blancs ont suffisamment amélioré la position. Ils se sont néanmoins méfiés qu'aucun piège ne pouvait les atteindre.

34...a5 35.Tc7 Db8 Tout est en place, comment progresser ?

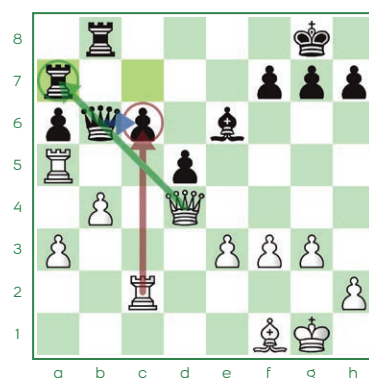
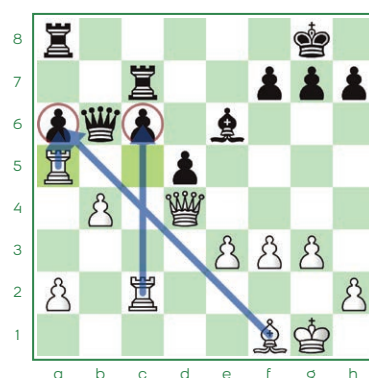
Réponse attendue : 36.b5 Les pions passés doivent être poussés !

36...a4 37.b6 Ta5 38.b7

Les Noirs abandonnent. **38...Ta7** s'oppose notamment à **39.Dxe6** suivi de **40.Tc8+**. 1-0



Le plan se déroule à merveille. Toutes les pièces convergent vers un seul et même objectif.



CONCLUSION

Rubinstein a su tirer profit de toutes les modifications structurelles qui se sont présentées à lui et qu'il a créées. Il a orienté ses plans et ses pièces en fonction de ses avantages. Le pion c6 arriéré accompagné de la case c5 faible a été un élément essentiel du plan blanc.

LE PETIT +

Aux échecs, de nombreuses parties se remportent grâce à la clarté d'un plan unique et cohérent. L'essentiel n'est pas d'accumuler des idées dispersées, mais de poursuivre avec constance un objectif précis, en ajustant votre jeu aux réponses de l'adversaire. Vos pièces trouvent alors naturellement leur harmonie, et l'avantage se transforme progressivement vers la victoire. Optez pour la simplicité !

L'ANALYSE

L'analyse de vos parties révèle les forces et les faiblesses de votre jeu. Elle permet d'aiguiser votre jugement, de stimuler l'anticipation, de renforcer votre l'autonomie, en donnant sens à chaque déplacement sur l'échiquier.

L'analyse de partie ne sert pas seulement à montrer que vous réalisez tout parfaitement, loin de là ! Vous devez accepter vos erreurs et les utiliser comme un levier de progression.

Même les meilleurs joueurs font des fautes ; ce qui compte, c'est la capacité à les comprendre et à en tirer des enseignements.

Chaque partie vous offre l'occasion d'apprendre de nouvelles idées !

COMPRENDRE POUR PROGRESSER

L'analyse d'une partie permet de voir ce qui a bien fonctionné, ce qui a posé problème et les raisons de ces choix. Elle constitue l'un des meilleurs moyens de progresser aux échecs. Elle offre la possibilité de retracer le déroulement de l'histoire que vous construisez en jouant.

POURQUOI ANALYSER UNE PARTIE ?

Parce qu'une partie d'échecs ne représente pas qu'un résultat ! C'est une suite de décisions que vous avez prises, parfois bonnes, parfois moins. L'analyse de partie permet ainsi de :

- Renforcer vos points forts (ex : un bon plan, une ouverture maîtrisée)
- Corriger vos erreurs fréquentes (ex : précipitation, oublis tactiques)
- Mieux comprendre vos réactions dans les moments de tension
- Apprendre à mieux vous connaître en tant que joueur ou joueuse

QUELLES PARTIES ANALYSER ?

Vos propres parties ! Ce sont les plus précieuses, car elles révèlent vos habitudes.

Les parties lentes ou de tournoi, surtout si vous les avez notées, sont prioritaires.

Les parties d'entraînement, si elles ont été sérieuses, peuvent aussi être utiles.

Les parties de champions (comme Carlsen, Kasparov ou encore et surtout les anciennes parties pour découvrir de nouveaux plans simples et faciles à mettre en œuvre) sont très riches.

COMMENT ANALYSER UNE PARTIE ?

1. Rejouez votre partie sans aide (ni moteur, ni coach, ni copain)

Posez-vous ces questions à chaque coup :

- Qu'est-ce que je voulais faire ici ?
- Y avait-il une menace ? L'ai-je vue ?
- Était-ce le meilleur coup selon moi ?
- Qu'aurait pu jouer mon adversaire ?
- À quelles autres idées j'ai pensé ? Pourquoi je les ai écartées ?
- Ai-je joué trop vite, ai-je pris mon temps au bon moment ?



2. Notez vos impressions

Cela vous permet de mieux mémoriser les moments-clés et vos émotions (stress, fatigue, joie, doute...).

3. Identifiez les tournants de la partie

- Y a-t-il eu une gaffe, un moment où tout a basculé ?
- Était-ce tactique (coup manqué) ou stratégique (plan mal choisi ou une mauvaise évaluation) ?

4. Comparez avec un moteur ou un entraîneur

Une fois votre propre analyse faite, vérifiez vos idées à l'aide d'un moteur ou discutez-en avec un entraîneur, un animateur ou un camarade plus fort.

SEUL OU À PLUSIEURS ?

Les deux sont complémentaires !

- Seul.e, vous développez votre esprit critique et votre autonomie.
- En groupe ou avec un coach, vous enrichissez votre compréhension, vous découvrez d'autres façons de penser.

Les clubs, les séances collectives ou les analyses post-tournoi sont des moments précieux pour partager vos idées et vous inspirer mutuellement avec d'autres joueurs..

ET SI JE N'AI PAS NOTÉ MA PARTIE ?

Pas de panique. Rejouez-la de mémoire, même partiellement. Concentrez-vous sur ce que vous vous rappelez le mieux (ouverture, finale, milieu de jeu, piège, mat...). C'est déjà un bon début !

LE PIÈGE DE L'ORDINATEUR !

Les moteurs d'échecs sont utiles pour détecter les erreurs, mais ils ne remplacent pas la réflexion personnelle. Se fier uniquement à leurs suggestions rend l'analyse superficielle. L'essentiel est de comprendre vos choix :

« Pourquoi un coup vous a semblé naturel ? Quelles intentions ou menaces vous avez envisagées ? »



LES EXEMPLES

CONCLUSION

Analysez surtout vos propres parties

Essayez de comprendre vos idées, bonnes ou mauvaises

N'analysez pas seulement les défaites : on apprend aussi en gagnant !

N'attendez pas de tout savoir pour commencer : analysez selon votre niveau, vous verrez votre progression.

« Celui qui ne revient jamais sur ses parties, rejoue les mêmes erreurs toute sa vie. »

Alors prenez un cahier, un échiquier, un camarade ou un coach, et partez à la recherche de ce que votre partie peut vous apprendre. C'est votre meilleur entraîneur.

CONSEIL ENTRAÎNEUR

Lors des analyses avec un groupe ou un élève, il est préférable de cibler un ou deux points clés à retenir par partie.

Inutile de tout corriger d'un coup : mieux vaut une idée bien comprise qu'un flot de remarques oubliées. Cela peut être une erreur stratégique, une imprécision tactique ou simplement un bon coup à reproduire. Ce repère clair facilite la mémorisation et oriente la progression avec efficacité.

Lorsque vous analysez une partie pendant une compétition, il faut rester bref et percutant. Inutile de montrer toutes les erreurs ! Elles sont nombreuses la plupart du temps, surtout au début. L'objectif est de retenir quelques points essentiels pour progresser petit à petit. Ne bridez pas leur confiance !

COMBINATION

INTRODUCTION

Après avoir étudié séparément les grands thèmes du jeu, **Matérialité, Activité des pièces, Sécurité du Roi, Structure de pions**, les élèves entrent dans une nouvelle section, celle nommée **Combination**. Ici, toutes les notions précédemment vues s'entremêlent dans des positions riches et dynamiques, où observation, calcul et imagination se conjuguent pour trouver des plans et des coups décisifs.

Cette section adopte un format différent. Les leçons **thématiques** sont remplacées par **9 parties pédagogiques complètes**, soigneusement sélectionnées pour illustrer et mettre en pratique les thèmes déjà étudiés. Les parties 1 et 2 revisitent les principes de **Matérialité**, les parties 3 et 4 mettent l'accent sur **l'Activité des pièces**, les parties 5 et 6 approfondissent la **Sécurité du Roi**, les parties 7 et 8 explorent la **Structure de pions**, et la partie 9 réunit plusieurs thèmes dans une seule lutte grandiose. Toutes sont orientées du côté blanc pour faciliter votre présentation sur échiquier mural.

Les parties pédagogiques sont un outil précieux ! Elles montrent comment les idées théoriques se traduisent concrètement sur l'échiquier. Elles permettent aux élèves de voir des plans se construire, des erreurs se punir et des opportunités tactiques surgir au fil des coups. C'est en observant et en rejouant ces parties que l'on apprend à reconnaître plus vite les schémas et à trouver les bons coups au moment opportun.

En complément, les leçons théoriques présentent des motifs tactiques incontournables :

- **Mat de Morphy et Pillsbury**
- **Attaque à la découverte**
- **Mat du Guéridon**
- **Mat des Épaulettes**
- **Mat des Arabes**
- **Mat de Greco**
- **Mat d'Anastasie**
- **Mat de Blackburne**
- **Mat de Boden,**
- **L'échec perpétuel**, ressource défensive permettant d'arracher la nulle dans des situations critiques.

Cette section est capitale pour transformer des connaissances éparses en un savoir-faire complet. Les élèves vous remercieront. Continuez ainsi, vous faites du super travail !

LES CHAMPIONS DU MONDE

Depuis plus d'un siècle et demi, le titre de champion du monde d'échecs incarne le sommet absolu de la discipline.

De Steinitz, premier champion en 1886, à Gukesh, plus jeune vainqueur de l'histoire en 2024, chaque champion a marqué son époque par son style, ses victoires et ses rivalités. Ces duels ont souvent dépassé le simple cadre sportif, devenant parfois des symboles culturels, politiques ou générationnels. Chaque règne a contribué à faire évoluer notre compréhension du jeu, qu'il s'agisse de stratégie, de psychologie ou de préparation.

Découvrons ensemble ces champions qui, chacun à leur manière, ont écrit l'histoire des échecs.



1886-1894

Wilhelm Steinitz, le premier à jamais

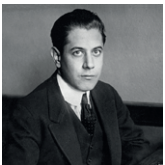
Tout 1^{er} champion du monde officiel de l'histoire des échecs en 1886 jusqu'en 1894. 1^{er} joueur à étudier sérieusement la stratégie.



1894-1921

Emanuel Lasker, le règne le plus long

Lasker est devenu champion du monde d'échecs en 1894 en battant Wilhelm Steinitz. Il a conservé le titre pendant 27 ans, jusqu'en 1921, lorsqu'il a été défait par José Capablanca.



1921-1927

José Raúl Capablanca, la machine

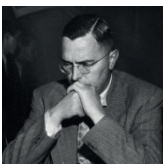
José Raúl Capablanca était un joueur d'échecs cubain légendaire et le troisième Champion du Monde d'échecs de 1921 à 1927. Il était célèbre pour sa profonde compréhension positionnelle, son jeu fluide et son style élégant, et il reste l'un des joueurs les plus respectés de l'histoire des échecs.



1927-1935, 1937-1946

Alexandre Alekhine

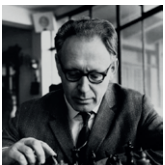
Alexandre Alekhine était un grand maître d'échecs russe et français, né en 1892. Il a été le quatrième champion du monde d'échecs, de 1927 jusqu'à sa mort en 1946. Alekhine a laissé un impact durable sur l'histoire des échecs.



1935-1937

Max Euwe, le théoricien

Euwe a grimpé les échelons du monde des échecs et a obtenu sa chance au championnat du monde en 1928, mais a perdu contre Alekhine. En 1935, il a surpris le monde en le battant cette fois et devenant ainsi champion du monde.



1948-1957, 1958-1960, 1961-1963

Mikhail Botvinnik, père de l'école soviétique

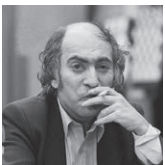
Botvinnik, "le patriarche des échecs soviétiques", a remporté le championnat du monde de 1948. Grâce à son approche scientifique et méthodique, il a formé toute une génération de champions.



1957-1958

Vassily Smyslov, la main

Smyslov, maître des finales et grand chanteur lyrique, a battu Botvinnik en 1957. Il a perdu son titre lors du match revanche l'année suivante.



1960-1961

Mikhail Tal, le magicien de Riga

Surnommé le "Magicien de Riga", Tal a émerveillé le monde avec ses attaques brillantes et ses sacrifices spectaculaires. Il a battu Botvinnik en 1960, mais a perdu le match revanche en 1961.



1963-1969

Tigran Petrossian, le tigre

Petrosian, surnommé "le mur de fer", était un maître de la défense et de la prophylaxie. Il a battu Botvinnik en 1963 et défendu son titre jusqu'en 1969.

Cette liste ne tient pas compte du championnat du monde FIDE, un circuit parallèle.



1969-1972

Boris Spassky

Spassky a joué deux matches du championnat du monde contre Tigran Petrossian. Il a perdu le premier en 1966, mais réussit à remporter le titre en 1969. Il est aussi connu pour son "match du siècle" contre Fischer.



1972-1975

Bobby Fischer, le kid de Brooklyn

Génie américain, Fischer a bouleversé le monde en battant Spassky à Reykjavik en 1972, marquant la fin de l'hégémonie soviétique. Il a refusé de défendre son titre en 1975, laissant la couronne à Karpov.



1975-1985

Anatoli Karpov, le boa constrictor

Anatoly Karpov, légendaire grand maître d'échecs russe, domine le monde des échecs en tant que Champion du Monde de 1975 à 1985 avec un style de jeu positionnel remarquable et des victoires stratégiques inégalées.



1985-2000

Garry Kasparov, l'ogre de Bakou

Kasparov, considéré comme l'un des plus grands de l'histoire, a battu Karpov en 1985 après une lutte acharnée. Il a régné 15 ans avec un style agressif et une préparation théorique révolutionnaire.



2000-2007

Vladimir Kramnik

Kramnik a surpris le monde en détrônant Kasparov en 2000 sans perdre une partie. Il a défendu son titre en 2004 et a unifié la couronne mondiale en 2006.



2007-2013

Viswanathan Anand, le tigre de Madras

Premier champion du monde indien, Anand a brillé par sa rapidité et sa préparation informatique. Il a défendu son titre plusieurs fois avant de céder face à Carlsen en 2013.



2013-2023

Magnus Carlsen, le Mozart des échecs

Le "Mozart des échecs" norvégien, Carlsen a dominé pendant une décennie grâce à son style universel et sa force en finales. Il a quitté volontairement le titre en 2023 après 10 ans de règne.



2023-2024

Ding Liren

Premier champion du monde chinois, Ding a remporté le titre en battant Ian Nepomniachtchi en 2023. Son calme et sa solidité défensive ont marqué son triomphe historique.



2024 ...

Dommaraju Gukesh

En 2024, à 18 ans, Dommaraju Gukesh a remporté le match de championnat du monde contre le tenant du titre Ding Liren, devenant le plus jeune champion du monde de l'histoire. Il a confirmé son ascension fulgurante et inauguré une nouvelle ère pour les échecs indiens.

Moment d'histoire : La guerre froide sur l'échiquier

En 1972, le monde entier a les yeux rivés sur la ville de Reykjavik pour le "match du siècle" entre Bobby Fischer et Boris Spassky. Dans un contexte de Guerre froide, ce duel dépasse les échecs et devient un affrontement symbolique entre les États-Unis et l'URSS.

Fischer, imprévisible et exigeant, menace même d'abandonner le match à plusieurs reprises pour des détails matériels.

Mais une fois sur l'échiquier, son génie s'exprime : il finit par renverser Spassky et briser l'hégémonie soviétique sur le titre mondial.

Jamais un championnat du monde n'avait suscité autant d'attention médiatique et politique. Cet épisode reste gravé comme le moment où les échecs sont devenus un spectacle mondial.

SEMAINE 33 – PARTIE PÉDAGOGIQUE

EMILY - AMATEUR, 2024

MOT-CLÉS

Utilisation du centre
Avantage matériel
Tactique
Échanges

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons découvrir une partie simple où la différence matérielle se traduit directement sur l'échiquier. Emily parviendra à concrétiser l'avantage qu'elle a obtenu grâce à une ressource tactique, la suite ne sera qu'un long fleuve tranquille.

RAPPEL

PARTIE PÉDAGOGIQUE

- Les faiblesses
- Les pions arriérés
- Manoeuvre de pièces
- Plan unilatéral

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Cf6 La défense des deux Cavaliers.

4.d3 Fe7 5.O-O d6 6.c3 À quoi sert cette poussée de pion ?

Réponse attendue : Les Blancs cherchent à soutenir leur expansion centrale avec le coup d4. Si les Noirs répondent par exd4, alors cxd4 permettra aux Blancs d'occuper le centre avec un duo de pions centraux.

6...O-O 7.a4 Emily opte pour une idée typique des positions style Italienne. Elle prend de l'espace à l'aile dame et offre la possibilité au Fou de se replier en a2. Sans 7.a4, Ca5 constitue une menace ! Les Noirs gagneraient la paire de Fous.

7...Fe6 8.Cbd2 Dd7 9.Te1 Tfe8 Les deux camps se développent correctement, Emily solidifie astucieusement son centre. Elle prépare la poussée d4 dans les prochains coups.

10.b4 Poursuit l'expansion !

10...d5 La première erreur noire de la partie ! Il s'agit d'une raison tactique. Un pion adverse central semble peu protégé...

Réponse attendue : Le pion e5 n'est protégé qu'une seule fois. Après 11.exd5, le pion est attaqué deux fois !

11...Fxd5 Comment continuer ?

Faites leur chercher la combinaison, c'est un moment clé de la partie.

Réponse attendue : **12.b5** Chasse le dernier défenseur du pion ! **12.Cxe5 Cxe5 13.Txe5** gagne un pion mais n'est pas la meilleure suite.

12...Ca5 13.Cxe5! Emily gagne le pion en attaquant la Dame au passage.

13...Dd6 Une deuxième erreur ! Les deux camps se trouvent à la fin de l'ouverture ! C'est encore un moment propice pour gagner des temps de développement en attaquant les unités adverses.

Que choisissez-vous ?

Réponse attendue : **14.Fa3** Développe le Fou et menace la Dame !

14...Dd8 Le Fc4 est mis sous pression, Emily échange une dernière pièce avant d'amorcer une attaque sur le roque. **15.Fxd5**

15...Cxd5 Qu'attaque le Cavalier e5 ?

Réponse attendue : La case f7.

Sur quelle couleur se trouve cette case ? Est-elle facilement défendable ?

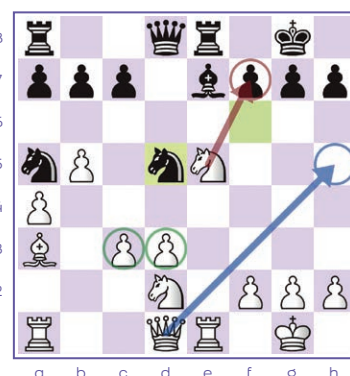
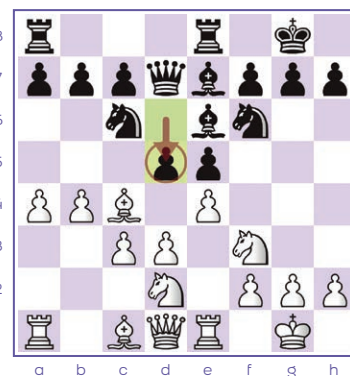
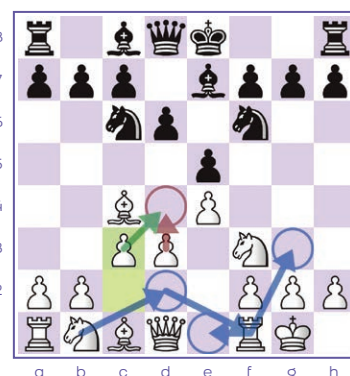
Réponse attendue : Cette case est blanche. Le joueur amateur n'a plus son Fou de cases blanches. Le pion f7 n'est pas facilement défendable.

Comment l'attaquer ?

Réponse attendue : **16.Df3** ou **16.Dh5!**

16.Dh5 a été choisi. **16...g6** Cette défense est affaiblissante, pourquoi ?

Réponse attendue : Les Noirs affaiblissent maintenant leurs cases noires !



17.Df3 Tf8 Quelle idée stratégique permettrait d'affaiblir encore davantage les cases noires ?

Réponse attendue : **18.Fxe7** Supprime le principal défenseur des cases noires. Maintenant les Cavaliers peuvent attaquer les cases noires du roque sans problème !

18...Cxe7 19.Ce4 Jaillit sur la case f6!

19...f5 Altère davantage la position ! **20.Cg5**

Que menace ce coup de Cavalier ?

Réponse attendue : Une fourchette Dame-Tour en e6.

20...Cb3 Contre-attaque la Ta1.

21.Tad1 Se place au centre face à la Dame noire.

21...Cd5? Comment continuer ?

Réponse attendue : **22.Ce6!** Fourchette.

22...Dd6 23.Cxf8 Txf8 Vous possédez du matériel en plus. Que devez-vous faire ?

Réponse attendue : Simplifier la position petit à petit et jouer de façon solide.

24.d4 Consolide le Cavalier sur l'avant-poste. **24...Cb6 25.De2** Le pion b7 était comestible mais Emily ne prend pas de risque.

25...De6 26.Db2 Rg7 Les Blancs jouent et gagnent du matériel !

Réponse attendue : **27.d5!!** La Dame qui protège le Cavalier est attaquée. Ce dernier n'est plus protégé ! **27...Cxd5 28.Dxb3**

28...Cf4 Que devez-vous jouer pour vous assurer la victoire sans danger ?

Réponse attendue : **29.Dxe6!** L'échange de Dames simplifie la position, Emily a une Tour supplémentaire.

29...Cxe6 Quel plan adopter maintenant ?

Réponse attendue : Simplifier encore et encore et activer les pièces !

Par quel coup commencer ?

Réponse attendue : **30.Td7+** La Tour prend possession de la 7^e rangée.

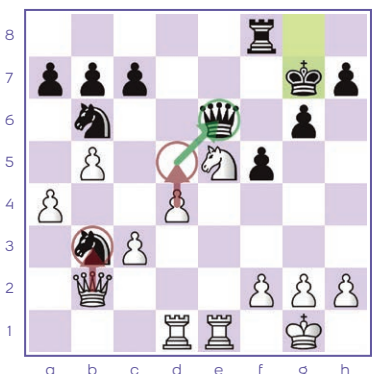
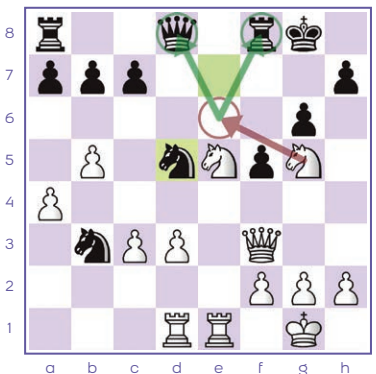
30...Rh8 31.Cf7+ Le Cavalier entre encore davantage dans le camp adverse. Emily joue pour le mat ! **31...Rg8 32.Ch6+ Rh8**

À vous de jouer !

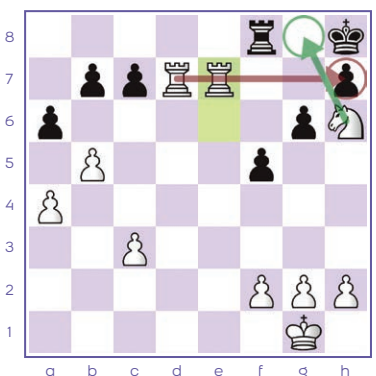
Réaction attendue : **33.Txe6!**

33...a6 Mat en deux !

Réaction attendue : **34.Tee7 f4 35.Txh7# 1-0**



Il s'agit d'une interception.



CONCLUSION

Cette partie montre qu'un bon placement de pièces et une bonne acuité tactique facilitent grandement la victoire. Une fois qu'Emily a obtenu du matériel en plus, elle a su convertir son avantage avec solidité, sans prendre de risques inutiles.

LE PETIT +

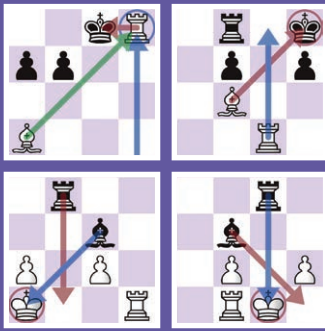
Quand vous avez une position gagnante, prenez votre temps ! Beaucoup de joueurs cherchent à compliquer la partie, mais ce n'est pas nécessaire. Quand vous avez l'avantage matériel, vous devez aplanir la position et éviter les complexifications tactiques.

Pour cela, simplifiez ! Échangez les pièces quand c'est possible, gardez votre Roi en sécurité et avancez vos pièces tranquillement. Chaque échange rendra votre avantage de plus en plus décisif, jusqu'à ce que la victoire devienne mécanique.

« La 7^e rangée, c'est la vie... »

Adem, 12 ans (8 mois d'échecs)

MAT DE MORPHY / PILLSBURY



INTRODUCTION

Le mat de Morphy, ou mat de Pillsbury, s'exécute à l'aide de deux pièces : le Fou et la Tour. Dans la majorité des cas, ces deux mats tirent parti de l'ouverture d'une colonne sur le Roi adverse. Dans le mat de Morphy, c'est le Fou qui donne le coup final ; dans celui de Pillsbury, c'est la Tour qui termine l'attaque.

CONCLUSION

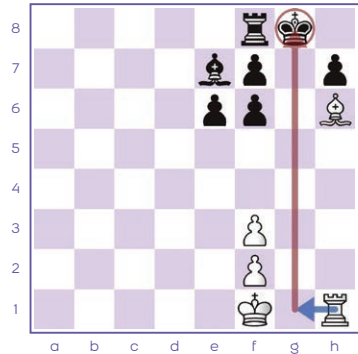
Les mats de Morphy et de Pillsbury illustrent parfaitement la puissance du duo Tour-Fou. Que ce soit par une colonne ouverte, une diagonale, ou une case de fuite involontairement bloquée, ces schémas mettent en valeur l'importance de la coopération entre les pièces.

PILLSBURY

À première vue, les Blancs semblent en difficulté.

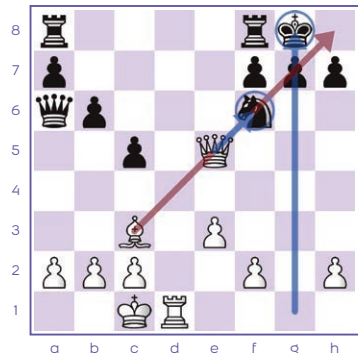
Seulement avec la colonne g ouverte, ont-ils vraiment de quoi mater ?

1.Tg1+ Rh8. Le Roi noir est cloisonné sur la colonne h sans aucune case disponible ! Un échec offrirait la victoire aux Blancs. **2.Fg7+ Rg8.** Il n'y a plus qu'à asséner le coup de grâce ! **3.Fxf6#**



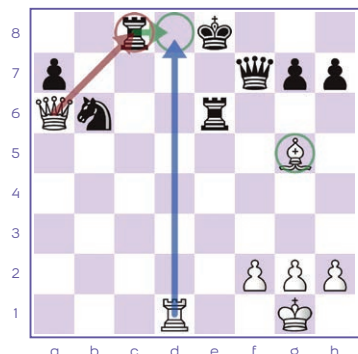
MORPHY

Les Blancs possèdent ici une superbe batterie Dame-Fou, appuyée par une Tour prête à se joindre à l'attaque. Pourtant, aucune ligne n'est encore ouverte. L'ouverture de la colonne g pourrait être la clé pour parvenir à un mat de Morphy... **Mais comment s'y prendre ? 1.Dxf6!** menace mat en g7. **1...gxg6.** La colonne g est maintenant ouverte ! **2.Tg1+ Rh8 3.Fxf6#**



VARIANTE DE MAT !

Le mat de Pillsbury peut survenir d'une autre façon, au centre, mais aussi sur les ailes lorsque le Roi est affaibli. Il correspond au schémas introductif n°1. Comme toujours, la Tour et le Fou agissent de concert, exploitant les lignes ouvertes. **1.Dxc8** Supprime le défenseur de la case d8 pour délivrer le fameux mat ! **1...Cxc8 2.Td8#** La Dame noire bloque la case de fuite du Roi...



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

L'étude des parties est un facteur important de l'enseignement des échecs. Les parties de plus forts joueurs permettent aux élèves de voir concrètement comment les idées étudiées en cours se traduisent sur l'échiquier.

L'objectif n'est pas qu'ils retiennent tous les coups, mais qu'ils comprennent la logique de la partie et quelques moments clés. Une partie pédagogique est aussi un moment d'échange, encore davantage que les séances de cours présentées dans ce livre. Encouragez les élèves à expliquer leurs idées et à proposer des coups. Cela les rend actifs et impliqués dans la leçon.

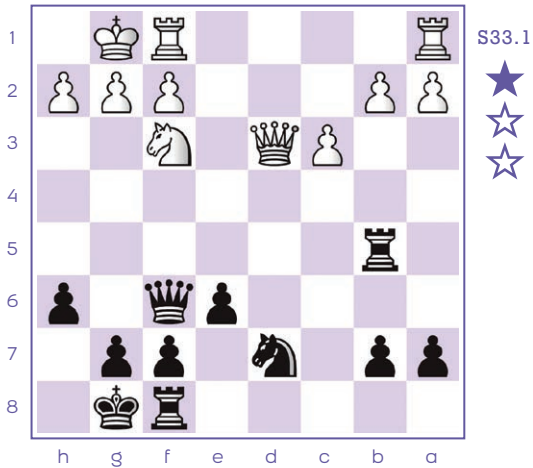
La plupart des parties sont spectaculaires, courtes et percutantes pour que les élèves puissent s'imprégner de la beauté des échecs.

POUR ALLER PLUS LOIN

Juger le niveau de concentration et d'implication des élèves n'est pas toujours facile. Certains signes sont évidents : les regards qui se perdent, les gestes d'impatience, ou au contraire une attention soutenue et des questions qui fusent. À vous, animateur, de sentir ces variations et d'adapter aussitôt votre rythme : ralentir pour reformuler, dynamiser pour relancer. Cet équilibre subtil entre exigence et souplesse conditionne la qualité de votre séance.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

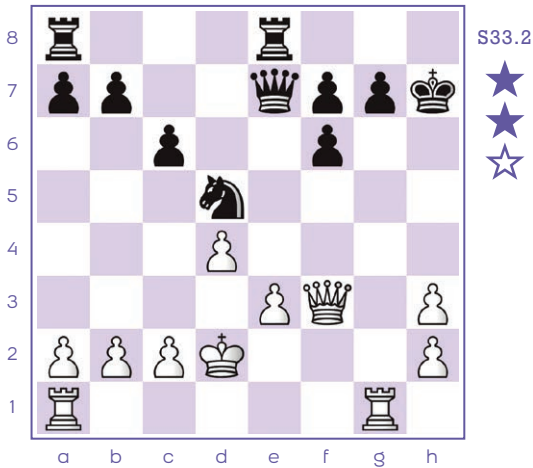


S33.1



Défendez-vous !

1...Td5 Protège les deux pièces attaquées.

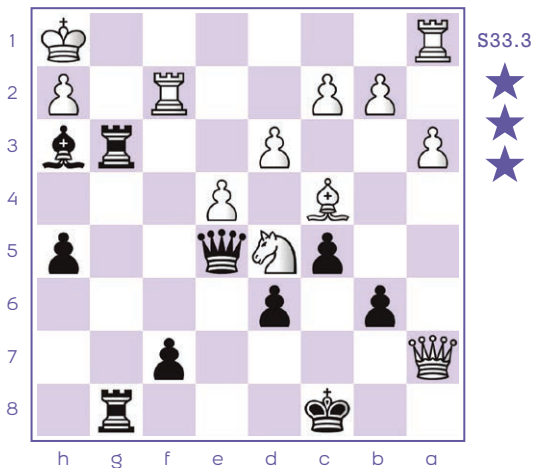


S33.2



**Regardez les échecs !
Mat en 4 coups !**

1.Dh5+ Rg8 2.Txg7+ Rxb7 3.Tg1+ Rf8 4.Dh8#



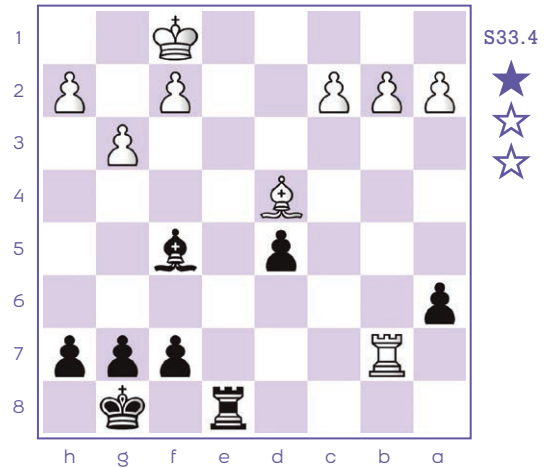
S33.3



**Échec... et mat !
Mat en 5 coups !**

1...Tg1+ 2.Txg1 Txg1 3.Rxg1 Dg5+ 4.Rh1 Dc1
5.Tf1 Dxf1#

EXERCICES THÉORIQUES

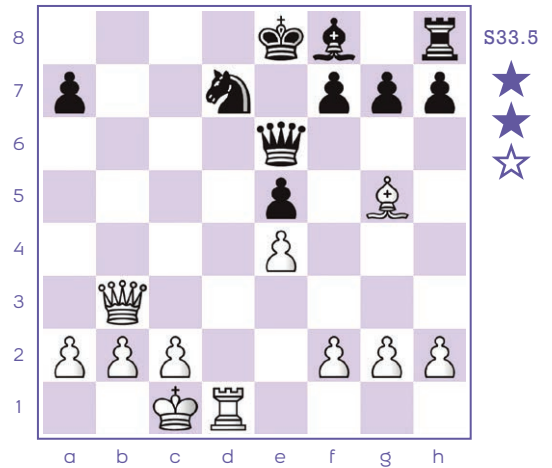


S33.4



Le Roi blanc semble faible !

1...Fh3+ 2.Rg1 Te1#



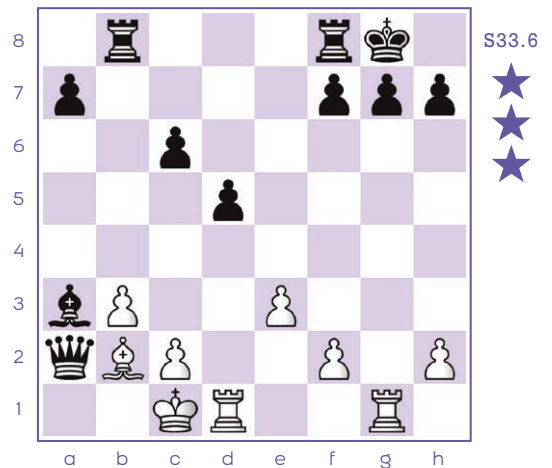
S33.5



Incarnez Morphy ! Mat en 2 coups.

Morphy - Karl / Isouard, Partie de l'opéra, 1858

1.Db8+ Cxb2 2.Td8#



S33.6



**Prenez votre temps et calculez
consciencieusement !**

1.Txg7+ Rh8 2.Tg8++ Rxg8 3.Tg1#

SPRINGE - GEBHARDT, 1927

MOT-CLÉS

Un pion pour le développement
Retard de développement
Roi au centre
Mat de Boden

INTRODUCTION

Dans cette partie de 1927, Gebhardt cède à la convoitise en capturant un pion dans l'ouverture, ce qui le ralentit dans son développement. Springe profitera de ce retard pour mobiliser ses pièces rapidement et construire un avantage décisif.

RAPPEL

EMILY - AMATEUR, 2024

- Utilisation du centre
- Avantage matériel
- Tactique
- Échanges

1.d4 Cf6 Nous n'avons pas encore vraiment étudié cette réponse à 1.d4. Elle empêche immédiatement e4 et reste très flexible : selon la suite choisie par les Blancs, elle peut conduire à 2...d6, e6, b6, d5, c5 ou g6.

2.Cf3 e6 Gebhardt choisit de s'orienter vers une défense indienne, la suite dépend de la réponse de Springe.

3.Fg5 L'attaque Torre est un système, c'est-à-dire une ouverture où l'on applique presque toujours les mêmes idées et le même placement de pièces, quelle que soit la réponse adverse.

Quelle idée permet 3.Fg5 ? Quels en sont les avantages ?

Réponse attendue : Le coup 3.Fg5 permet aux Blancs de clouer le Cavalier f6. De plus, 4.e4 devient une véritable menace, car il donnerait aux Blancs le contrôle total du centre et davantage de place pour les pièces dans la poursuite du développement.

3...c6 Springe peut-il continuer par 4.e4 ?

Réponse attendue : Oui, 3...c6 n'entrave pas la prise du centre.

4.e4 Db6 Une première erreur ! Pourquoi ?

Réponse attendue : La Dame sort trop tôt. Le développement des pièces mineures est retardé.

5.Cbd2 Dxb2 Est-ce une bonne idée d'après-vous ? Gebhardt choisit l'option matérialiste !

Réponse attendue : La Dame rentre dans le camp adverse sans réelle menace. Les Blancs sont mieux développés.

S'il n'y a aucune menace, pourquoi ne pas prétendre simplement à un avantage de développement décisif. Que joueriez-vous ?

Réponse attendue : 6.Tb1 ou 6.Fd3.

Deux bons coups. **6.Fd3** a été choisi et semble plus naturel. C'est un simple coup de développement qui accélère l'accomplissement du roque.

6...d5 7.0-0 Db6 La Dame se retire car elle est en effet mal placée en b2. Ses trois déplacements ont retardé le développement des Noirs. En échange d'un pion, les Blancs ont réussi à développer quatre pièces, contre seulement deux du côté des Noirs.

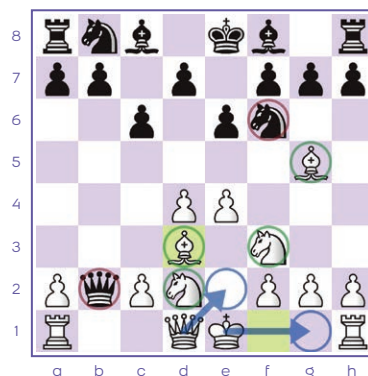
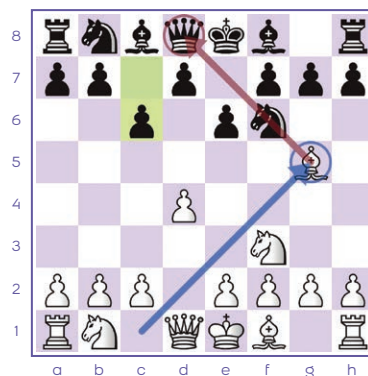
Continuez naturellement la sortie des pièces !

Réponse attendue : 8.Te1 ou 8.De2.

8.De2 comme 8.Te1 sont deux très bonnes options. C'est la première qui a été choisie.

8...dxe4 Comment reprendriez-vous le pion ?

Réponse attendue : Du Cavalier, il est magnifique au centre et ajoute un attaquant sur le Cavalier f6.



Montrez la différence de développement et ce que coûte la prise d'un pion dans le camp adverse aussi tôt dans l'ouverture.

9.Cxe4 Cxe4 10.Dxe4 Faisons un petit arrêt sur image ici ! Que pouvez-vous dire du développement ?

Réponse attendue : Les Blancs disposent de 4 pièces en jeu, contre une seule chez les Noirs.

Le matériel ne prime pas toujours, surtout s'il s'agit d'un pion dans l'ouverture ! Il faut que vous ayez en contre partie un avantage de développement, une meilleure activité, ou même une attaque sur le Roi. Ce sont des compensations !

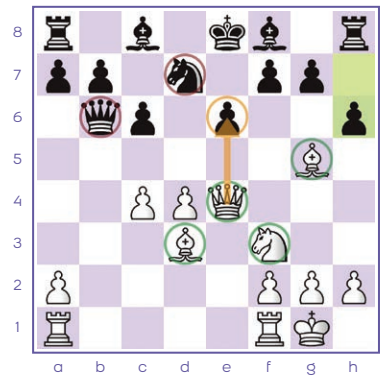
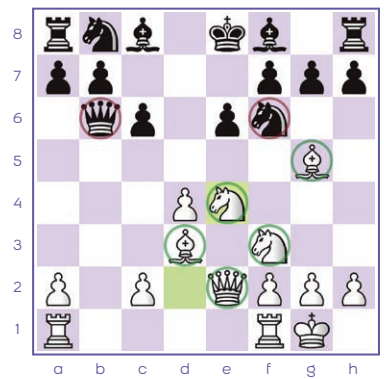
10...Cd7 11.c4 C'est un très bon coup. Il renforce le contrôle du centre. Les pièces noires se retrouvent à l'étroit sans perspectives...

11...h6?? C'est une terrible erreur ! Il est temps de réveiller votre sens tactique. Il s'agit d'une combinaison classique que nous étudierons plus en détail dans quelques semaines. Springe aurait dû essayer 11...Fe7 ou 11...Cf6 même si la position est difficile.

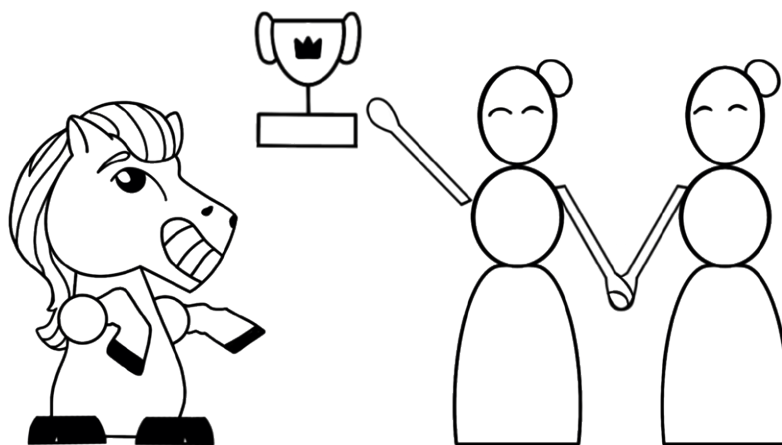
À vous de jouer !

Réponse attendue : **12.Dxe6+ fxe6 13.Fg6#**

Très bien, la partie touche déjà à son terme. Il s'agit d'un mat de Boden, des deux Fous ! **1-0**



La combinaison qui rend cette partie spectaculaire !



CONCLUSION

Cette partie montre qu'une convoitise matérielle trop précoce peut être fatale ! En capturant un pion dans l'ouverture, Gebhardt s'est retrouvé nettement en retard de développement et a rapidement subi une attaque décisive.

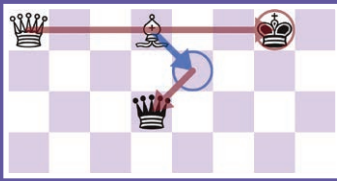
LE PETIT +

Quand vous jouez un gambit, vous offrez un pion ou une pièce dans l'ouverture pour obtenir quelque chose en retour, un meilleur développement, plus d'activité, énormément de jeu pour vos pièces, ou le contrôle du centre. Un bon gambit vous donne cet avantage concret malgré le sacrifice. Un mauvais gambit compte sur des pièges futiles ou sur les erreurs de l'adversaire plutôt que sur le développement et l'activité de ses pièces.

« La gourmandise est un vilain défaut. »
Maria, 6 ans (8 mois d'échecs)

SEMAINE 34 – LEÇON THÉORIQUE

ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE



Échec !



Combinaison

INTRODUCTION

Une attaque à la découverte est un coup tactique dans lequel une pièce se déplace pour libérer l'attaque d'une autre pièce. Quand cette attaque touche le Roi, on parle alors d'échec à la découverte. Il est souvent impossible de parer les deux menaces à la fois : celle de la pièce qui bouge, et celle de la pièce restée derrière.

CONCLUSION

L'attaque à la découverte est une arme tactique capable de retourner une partie en un seul coup. Qu'il s'agisse de faire échec, de gagner une pièce ou de menacer une case faible, elle repose toujours sur la notion d'alignement et sur le travail d'équipe entre deux pièces.

UN GOÛT DE CLOUAGE ?

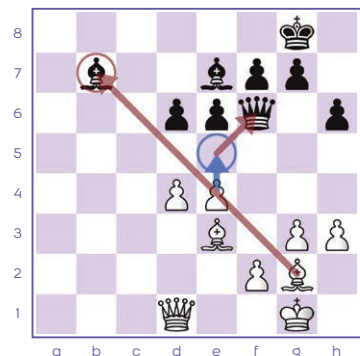
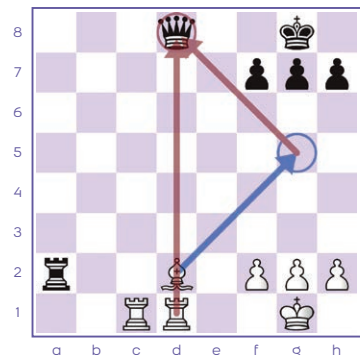
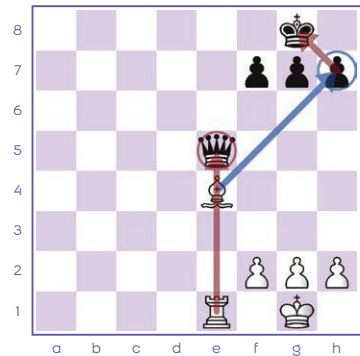
Un clouage peut se retourner contre celui qui l'exerce. La pièce soi-disant clouée (Fe4), déclenche une attaque à la découverte. La pièce paralysée (Te1) libère une menace cachée qui renverse la situation. Analysez les alignements avec attention, car derrière un clouage se cache parfois un piège pour le cloueur lui-même (De5). **1.Fxh7+ Rxh7 2.Txe5**

ATTAQUER UNE CASE !

L'attaque à la découverte vise aussi l'attaque de zones faibles ou de cases faibles. Il suffit d'un alignement pour faire surgir une idée tactique. Ici, la Td1 est alignée avec la Dd8, mais ce qu'on remarque surtout, c'est la 8^e rangée vulnérable. **1.Fg5!** Attaque la Dame et la case d8. **1...Dxg5** s'oppose à **2.Tc8+ Dd8 3.Tcxd8#** tandis que **1...Df8** rencontre **2.Td8**, un clouage surpuissant.

GAIN À DISTANCE !

Il suffit parfois de déplacer une pièce pour révéler une attaque à distance sur une pièce sans défense. La pièce qui bouge n'a pas besoin d'être très menaçante. Son rôle est de dégager la ligne d'une pièce qui frappe alors à distance. Dans cette position, le Fg2 est aligné avec le Fb7 non protégé... **1.e5** Libère l'attaque du Fg2 et menace la Dame. **1...Df5 2.Fxb7!**



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Il est important de souligner l'importance de pratiquer les exercices de défense. On propose souvent des exercices de gain ou de mat, mais rarement des exercices centrés sur la recherche de la nulle ou la sauvegarde d'une position difficile. Travailler la défense permet de développer la patience, la vigilance et la capacité à repérer les menaces de l'adversaire. Ces situations sont essentielles pour progresser et mieux comprendre le jeu dans son ensemble.

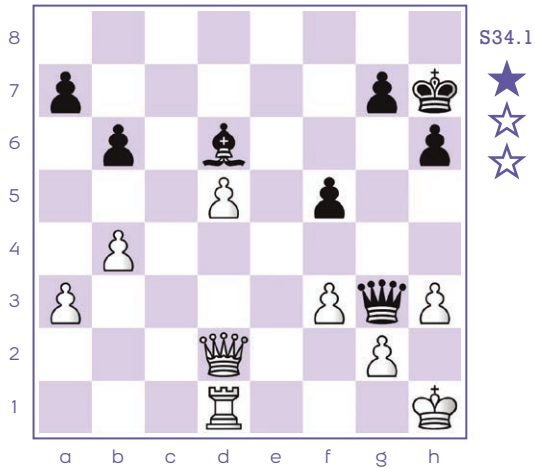
Vous trouverez dans la partie exercice de cette semaine 2 exercices de défense relativement simples.

POUR ALLER PLUS LOIN

Variez vos supports en fonction de l'activité. Vous pouvez travailler à partir de l'échiquier posé devant les élèves, utiliser le tableau ou encore l'échiquier mural pour favoriser la clarté des explications. N'hésitez pas à combiner plusieurs supports en même temps, par exemple l'échiquier mural et l'échiquier devant les élèves, afin de renforcer la compréhension et de maintenir leur attention.

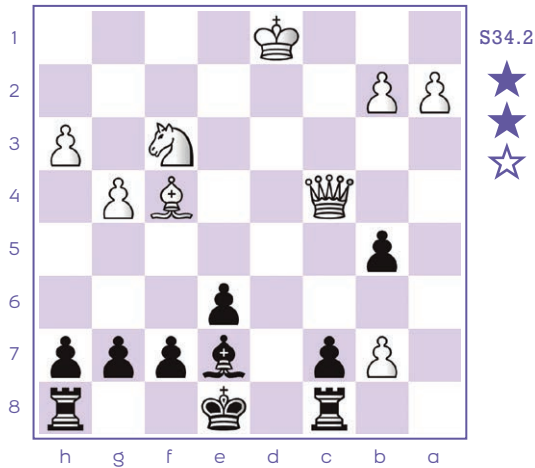
EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES



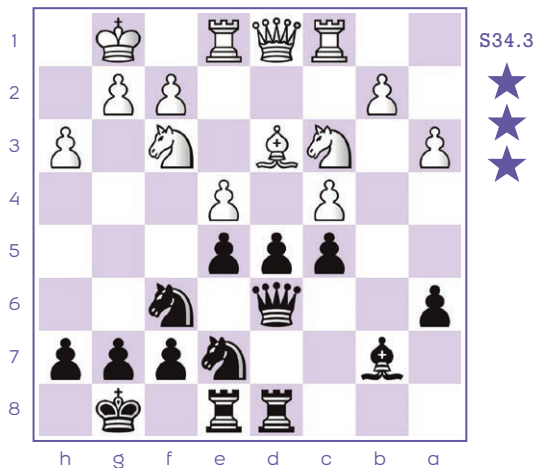
Trouvez la bonne défense !

1.Rg1 Dh2+ 2.Rf1 Dh1+ 3.Rf2
Les Blancs ne craignent rien.
Ils ont une qualité de plus.



Optez pour une défense agressive !

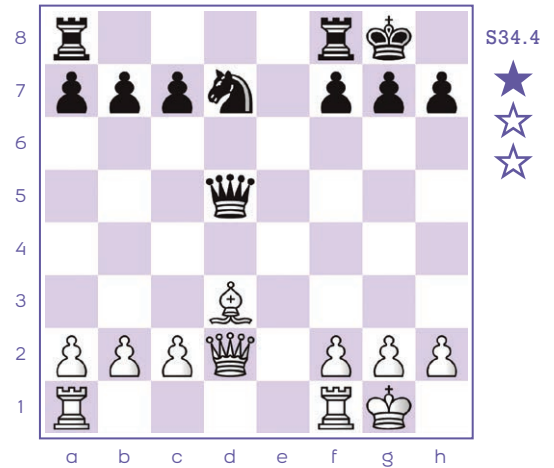
1...Td8+ 2.Dd4 Txd4+ 3.Cxd4 Rd7!
La Tour couvre la case b8.



Un échange gagnant ?!

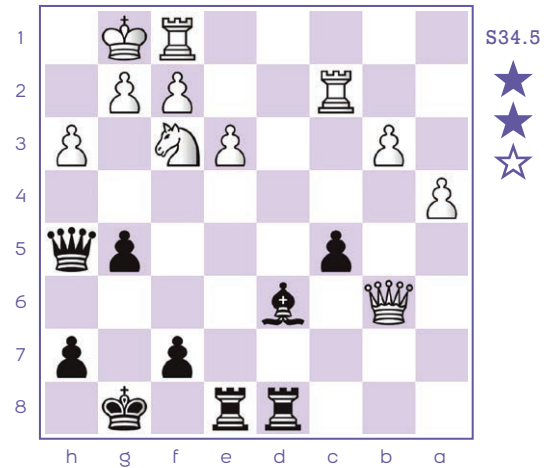
1...dxe4 2.Cxe4 (2.Fxe4 Mène à la même idée)
2...Cxe4 3.Fxe4 Dxd1 4.Tcxdl Txd1 5.Txd1 Fxe4.
Les Noirs gagnent une pièce.

EXERCICES THÉORIQUES



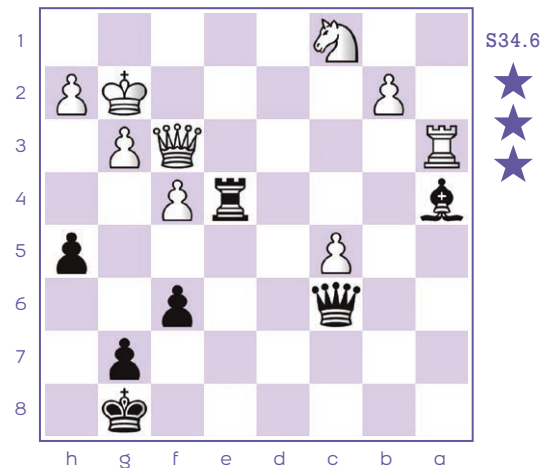
Alignement suspect ?

1.Fxh7+ Rxh7 2.Dxd5



Créez l'alignement fatidique !

1...Dg6 Attaque la Tc2 et menace une découverte
sur la Dame. 2.Tfc1 Fh2+ 3.Rxh2 Dxb6



Un peu d'imagination !

1...Fd1 2.Dxd1 Te2++ Double échec !
3.Rh3 Dg2+ 4.Rh4 Dxh2#

MORPHY - KARL/ISOUARD, 1858

PARTIE DE L'OPÉRA

MOT-CLÉS

Avantage de développement

Clouage

Combinaison spectaculaire

INTRODUCTION

Cette partie est un exemple classique sur l'exploitation de l'avantage de développement, où chaque pièce trouve sa place et participe pleinement à l'offensive. Nous allons aussi réviser les clouages...

RAPPEL

SPRINGE - GEBHARDT, 1927

- Un pion pour le développement
- Retard de développement
- Roi au centre
- Mat de Boden

Paul Morphy (1837-1884) était un joueur d'échecs américain et il était considéré comme le plus grand joueur de son époque. Même le grand Bobby Fischer l'a inclus dans sa liste des dix plus grands joueurs de tous les temps. Malheureusement, Morphy est mort avant que le premier championnat du monde officiel n'ait lieu en 1886.

La partie s'est jouée en 1858, dans un opéra à Paris. Morphy affrontait deux nobles qui se consultaient pour choisir leurs coups avec les Noirs. Ses adversaires étaient le duc Karl II De Brunswick et le comte Isouard De Vauvenargues, aristocrate français.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cette ouverture est appelée Défense Philidor, du nom de François-André Danican Philidor, considéré comme le plus fort joueur du XVIII^e siècle.

3...Fg4?! Cette approche est généralement jugée douteuse. Les deux nobles défendent indirectement leur centre grâce au clouage. Cependant, une astuce favorise déjà le développement de Morphy !

Réponse attendue : 4.dxe5 Morphy capture en e5, contraignant pratiquement les Noirs à renoncer à la paire de Fous s'ils veulent éviter de perdre un pion. Après 4...dxe5 5.Dxd8+ Rxd8 6.Cxe5, les Blancs obtiennent un pion d'avance et privent les Noirs de la possibilité de roquer.

4...Fxf3

Montrez la variante avec 4...dxe5 si nécessaire.

5.Dxf3 Après **5...dxe5**, c'est à nouveau aux Blancs de jouer ! Ils vont bientôt disposer de deux pièces développées contre aucune pour les Noirs. Pour exploiter cet avantage de développement, il faut enchaîner les coups forcés et placer ses pièces sur les cases les plus actives, de manière à freiner, ou alors bloquer, le développement adverse.

Comment pourriez-vous poursuivre ?

Réponse attendue : 6.Fc4 Sort le Fou en menaçant mat !

6...Cf6 6...Df6 était plus précis afin d'éviter la multiplication des menaces blanches sur f7. La position semble déjà bien compliquée pour les deux compères.

Ajoutez encore de la pression sur f7 !

Réaction attendue : 7.Db3! La Dame s'en prend aussi au pion b7 !

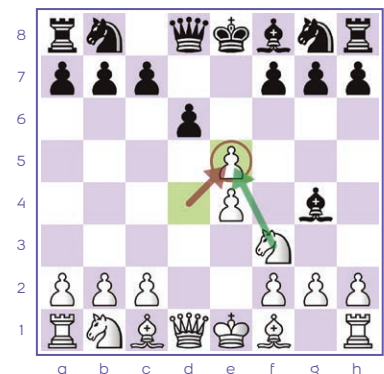
7...De7 Les Noirs défendent le pion f7. La défense du Roi est la priorité ici.

Qu'a bien pu jouer Morphy ?

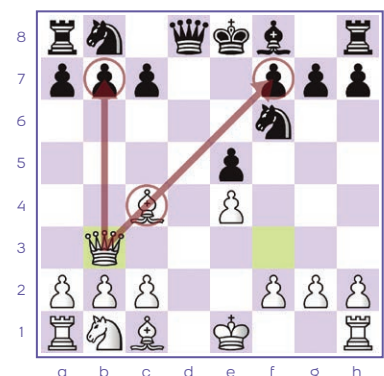
Réponse attendue : 8.O-O ou 8.Dxb7 ou encore 8.Cc3.

8.O-O est un bon coup mais il relâche la pression, ce n'est donc pas le plus précis. 8.Dxb7 fonctionne mais semble moins tranchant que la suite de la partie. 8...Db4+ 9.Dxb4 Fxb4+ 10.Fd2 Fxd2 11.Cbd2, la position est toutefois avantageuse grâce au pion de plus.

8.Cc3!? Un choix audacieux de Morphy, parfaitement représentatif de l'ère romantique des échecs. Plutôt que de s'emparer d'un pion, il préfère développer une pièce pour accentuer la pression sur son adversaire. Certes, les Blancs pouvaient capturer en b7, mais cela aurait permis aux Noirs d'échanger les Dames... et avec elles, l'initiative si précieuse que Morphy cherchait à conserver.



Prenez le temps de montrer la variante 4...dxe5.



8...c6 Les Noirs défendent leur pion b7 tout en privant le Cavalier blanc des cases b5 et d5.

Comment poursuivre pour freiner au maximum le développement des deux comtes ?

Réponse attendue : 9.Fg5 Morphy développe son Fou en exerçant un puissant clouage.

Il sort sa dernière pièce mineure, intensifiant la pression sur son adversaire. Les Noirs rencontrent alors beaucoup de difficultés à développer leurs pièces dans cette position.

9...b5? Ils cherchent à chasser le Fou blanc de la puissante diagonale a2-g8. Ce n'est pas un coup de développement et c'est clairement un mauvais choix. Mais que pouvaient-ils faire d'autre ? Les Noirs étaient déjà en mauvaise posture.

Le Roi adverse est au centre ! Que devez-vous regarder ?

Réponse attendue : L'ouverture de lignes ! 10.Cxb5!

Morphy fait preuve d'une excellente compréhension, conscient que son avance de développement justifie pleinement ce sacrifice.

10...cxb5 11.Fxb5+

Le coup 11.Dxb5+ serait une grave erreur, car il permettrait aux Noirs de proposer l'échange des Dames avec 11...Dd7. Cela leur ferait gagner du temps, tout en libérant la case e7 pour développer leur Fou et roquer rapidement.

11...Cbd7 Morphy orchestre maintenant deux magnifiques clouages ! Comment en profiter ?

Réponse attendue : En accentuant la pression sur les pièces clouées ! 12.Td1 ou 12.O-O-O.

12.Td1 est un bon essai mais n'améliore pas la situation du Roi blanc.

12.O-O-O! Les Blancs sécurisent leur Roi en roquant et activent leur Ta1. Les Noirs sont déjà en grande difficulté, mais Morphy va trouver un moyen brillant de conclure la partie.

12...Td8 13.Txd7! Après un échange, la pièce qui capture la pièce clouée se retrouve elle-même clouée ! C'est une astuce à connaître !

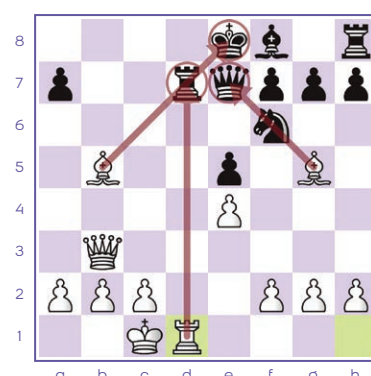
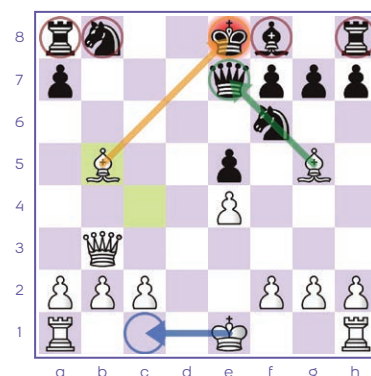
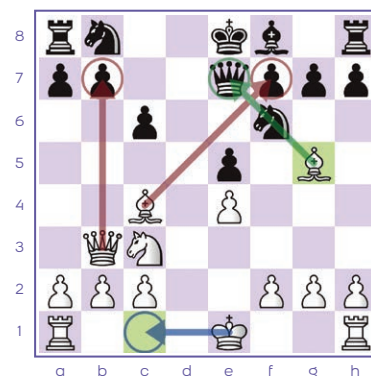
13...Txd7 Comment pouvez-vous accentuer le clouage sur cette Tour ?

Réponse attendue : 14.Td1! Les pièces noires sont totalement paralysées !

14...De6 Morphy trouve une brillante combinaison ! **15.Fxd7+!**

15...Cxd7 Vous connaissez tous ce schéma de mat si vous avez bien suivi la leçon théorique mat de Morphy et de Pillsbury.

Réponse attendue : 16.Db8+! Cxb8 17.Td8# Joli mat de Pillsbury !



Insistez sur le retard de développement noir.

CONCLUSION

Cette partie de Morphy illustre les principes du jeu d'attaque et de développement. En se développant naturellement et en sacrifiant du matériel pour anéantir les défenses, il a su mettre ses adversaires sous pression constante, les empêchant de roquer. Son sens tactique lui a permis de convertir son avantage par un magnifique mat !

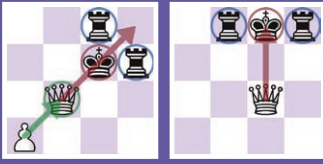
LE PETIT +

Si vous capturez une pièce qui est clouée et que la pièce qui prend n'est pas celle qui cloue, alors la pièce capturée se retrouve elle-même clouée ! Morphy a montré dans sa partie comment exploiter cette idée de manière très efficace. Repérez ces situations de clouage avant qu'elles n'arrivent, car c'est une astuce tactique qui peut transformer une attaque et vous donner un vrai avantage sur l'échiquier ou vous sauver d'un supplice en défense.

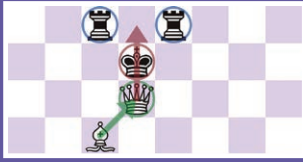
« Un sacrifice de Dame... Je ne trouve pas cela très romantique moi ! »

Léon Z, 11 ans (8 mois d'échecs)

MAT DU GUÉRIDON / ÉPAULETTES



Cozio et épaulettes



Guéridon

INTRODUCTION

Ces mats surviennent lorsque le Roi est bloqué par deux de ses propres pièces placées dans son alignement, devant ou derrière lui en diagonale. Le Roi ne peut pas reculer ou se déplacer latéralement, car ces cases sont soit occupées, soit contrôlées. Ces trois mats se ressemblent beaucoup.

CONCLUSION

Ces trois mats reposent tous sur le même principe. Le Roi est bloqué par ses propres pièces et ne dispose d'aucune case de fuite. Une pièce ennemie profite de cette immobilisation. Ces schémas montrent à quel point les pièces mal placées peuvent devenir un piège pour leur propre Roi.

EPAULETTES !

Ce premier diagramme illustre un mat des épaulettes. Si les Noirs n'avaient pas le pion en g7, les Blancs pourraient mater immédiatement par 1.Df7#. Cependant, la présence de ce pion bloque cette menace.

Comment parvenir au fameux schéma de mat ?

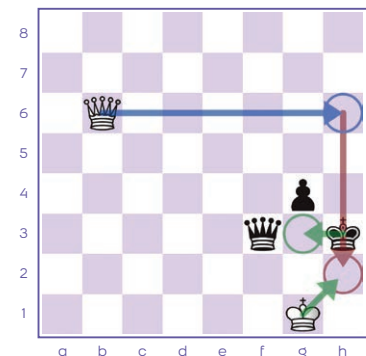
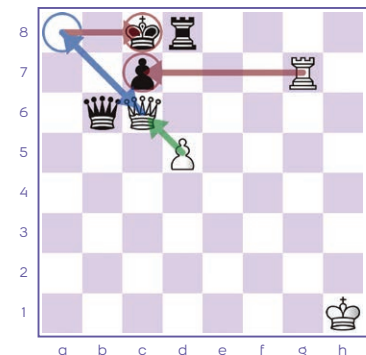
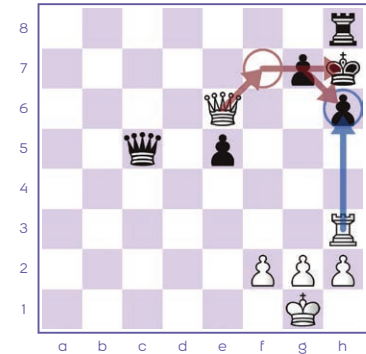
1.Txh6 Force 1...gxh6, le Roi est épaulé par la Th8 et le pion h6! 2.Df7#

GUÉRIDON

Ici, le mat du Guéridon semble peu probable à première vue... Et pourtant, une série de coups forcés révèle peu à peu le mat. 1.Da8+ Force 1...Db8 2.Txc7+, la Tour entre en jeu en attirant le Roi sur la case de mat ! 2...Rxc7 3.Dc6# C'est un baiser de la mort, effectué grâce à la présence du pion d5. La Db8 et la Td8 subtilisent les cases de fuite.

MAT DE COZIO ?!

Il existe aussi une variante de ces deux mats : le mat de Cozio ! Le Roi est bloqué par deux de ses propres pièces placées côte à côte derrière lui. Le mat est alors donné par une Dame en diagonale, profitant du manque d'échappatoire. Une configuration moins connue, mais tout aussi efficace. 1.Dh6+ Rg3 2.Dh2# La Df3 et le pion g4 condamnent le Roi.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

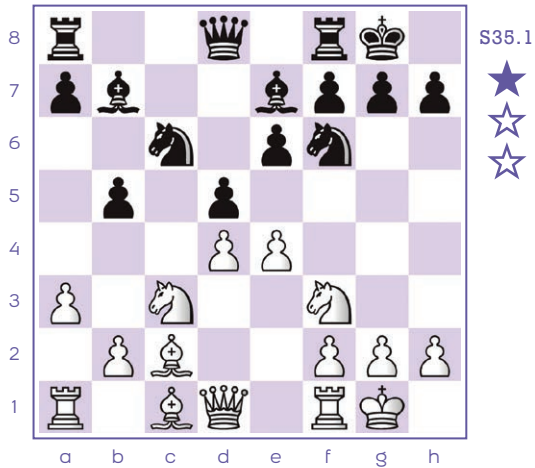
Rappelez aux élèves qu'il est essentiel de revenir régulièrement sur ce qu'ils ont déjà appris. Les recherches en sciences cognitives montrent que chaque réactivation d'une connaissance la renforce et la rend plus facile à mobiliser. Ne vous limitez pas à expliquer une notion une seule fois : proposez-la sous différentes formes (exercices, parties pédagogiques, cours oraux, analyse des propres parties des élèves, petits quiz, jeux ludiques...) tout au long de l'année. Cette répétition ciblée aide les élèves à mieux retenir, à établir des liens entre les notions et à reconnaître rapidement les patterns et situations en partie.

POUR ALLER PLUS LOIN

Le **Cahier d'entraînement** reprend les mêmes leçons que celles de l'**École Autonome**. Il permet de revoir les concepts abordés en cours sous un angle différent. Des exercices à faire à la maison sont également proposés, afin de s'entraîner sur les mêmes thématiques que celles étudiées au club et continuer à progresser de manière ludique.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

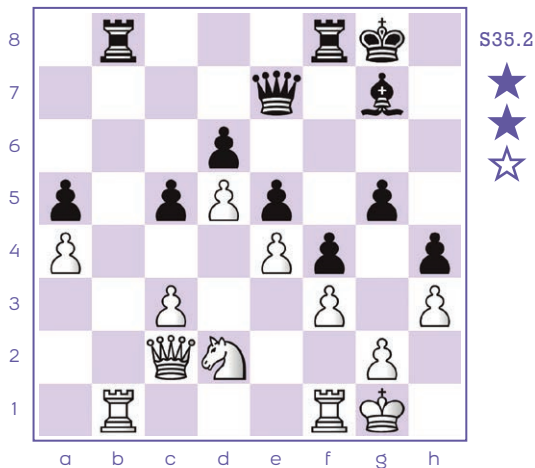


S35.1



Activez votre pièce maîtresse !

1.e5 Ouvre le Fou. 1...Cd7 2.Dd3 g6 3.Fh6 Les Blancs ont une belle position d'attaque.

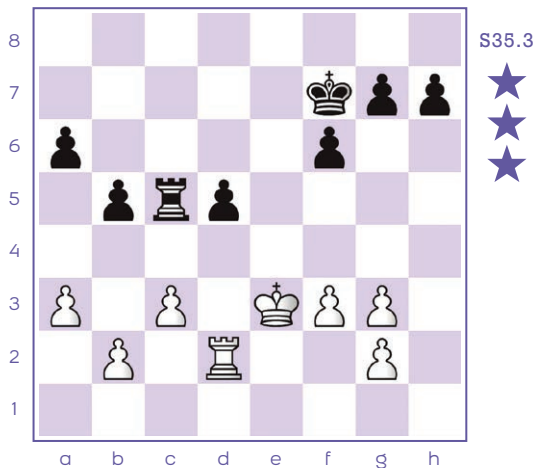


S35.2



Qui est mieux ? Pourquoi ?

Les Blancs sont mieux. Ils disposent de la colonne et d'un fort Cavalier contre un très mauvais Fou.



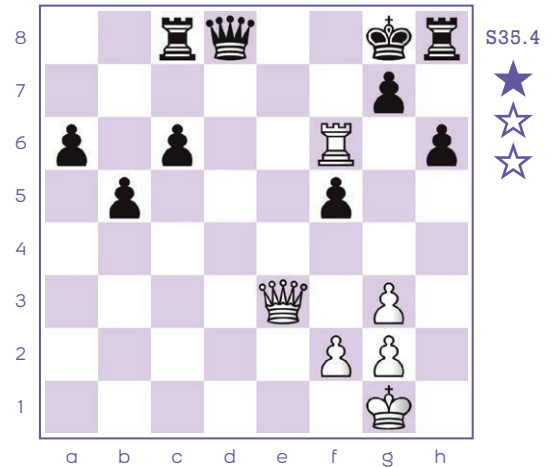
S35.3



Les Blancs prennent l'avantage en finale !

1.Rd4 Tc8 2.Te2! (2.Rxd5?? Td8+) La Tour prend la colonne et coupe le Roi noir du jeu. 2...Td8 3.Rc5 Le Roi va chercher les pions de l'aile dame.

EXERCICES THÉORIQUES

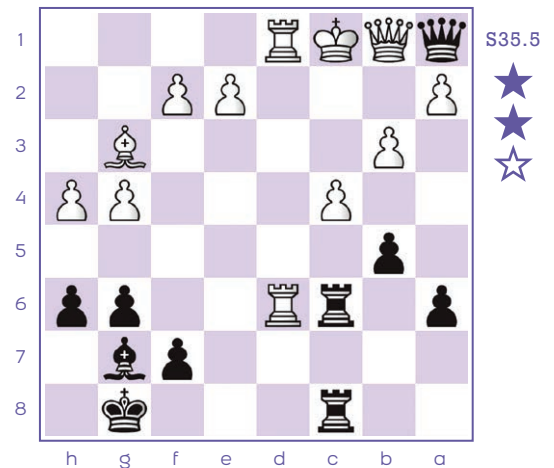


S35.4



Un joli mat des épaulettes !

1.De6+ Rh7 2.Txh6+ gxh6 3.Df7#

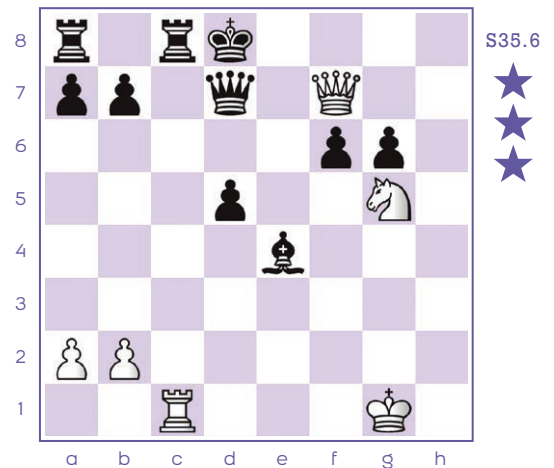


S35.5



Mat en 3 coups !

1...Txc4+ 2.bxc4 Txc4+ 3.Rd2 Dc3#
Mat de Cozio.



S35.6



Élégant guéridon !

1.Df8+ De8 2.Cf7+ Rd7 3.Dd6#

SEMAINE 36 – PARTIE PÉDAGOGIQUE

FISCHER - FINE, 1963

MOT-CLÉS

Développement
Gambit
Initiative
Pression constante

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons découvrir une partie modèle sur le thème de l'initiative : Fischer attaque comme à son habitude sans relâche, coup après coup, sans jamais laisser à son adversaire le temps de respirer.

RAPPEL

PARTIE DE L'OPÉRA

- Avantage de développement
- Clouage
- Combinaison spectaculaire

En juillet 1963, une partie amicale mémorable d'échecs s'est jouée entre deux titans des échecs américains, Bobby Fischer et Reuben Fine. La rencontre s'est tenue à Bay City (Michigan) lors du Western Open. Reuben Fine, bien qu'ayant pris sa retraite des compétitions de haut niveau pour se consacrer à sa carrière de psychologue, restait l'un des joueurs les plus respectés et redoutés de son époque. De l'autre côté de l'échiquier, Bobby Fischer, un prodige des échecs en pleine ascension, s'apprêtait à marquer l'histoire. Quelques mois après, Fischer allait réaliser un exploit sans précédent en remportant le championnat des États-Unis 1963-1964 avec un score parfait de 11/11.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Fc4 Fc5 4.b4

Connaissez-vous le nom de cette ouverture ?

Réponse attendue : Il s'agit du gambit Evans.

Un bon gambit consiste à céder un peu de matériel pour obtenir un avantage de développement ou d'autres compensations. Ici, les Blancs gagnent des temps de développement très précieux ! Un bon sacrifice de pion dans l'ouverture peut ainsi offrir deux à trois temps de développement !

Avec **4...Fxb4**, Fine relève le défi. Mais les gains de temps ne sont pas le seul avantage de ce sacrifice...

Selon-vous, comment Fischer a-t-il choisi de continuer ici ? Quel est l'autre avantage de ce gambit ?

Réponse attendue : 5.c3 Les Blancs cherchent à chasser le Fou tout en préparant une prise rapide du centre avec leurs pions. C'est là le deuxième grand avantage de ce gambit : permettre l'expansion centrale grâce aux coups c3 puis d4.

Très bien ! **5...Fa5 6.d4** Malgré le clouage du pion c3, le champion américain ne s'attarde pas à défendre et continue de développer ses pièces, même au prix d'un autre pion.

6...exd4 Comment Fischer peut-il poursuivre son développement tout en respectant les principes ?

Réponse attendue : 7.O-O Le Roi se met à l'abri, et la Th1 entre dans la partie. Elle pourra rapidement exercer une pression sur le centre, où le Roi noir reste vulnérable.

Insistez sur l'importance du roque ! Sans lui, aucun coup du plan de Fischer ne fonctionne.

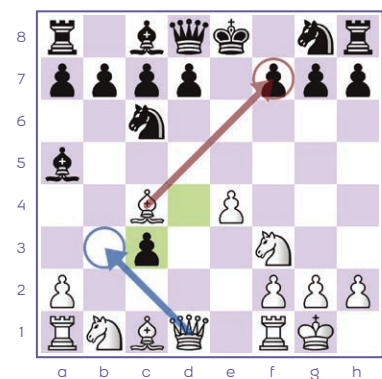
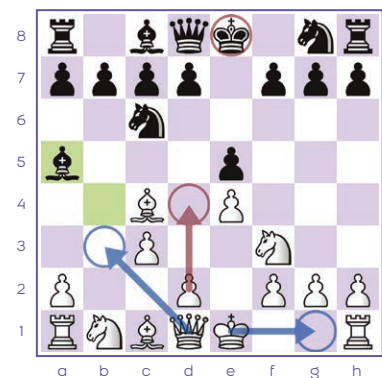
7...dxc3 Fine joue de manière trop gourmande. À partir de maintenant, les Blancs vont pouvoir enchaîner par des menaces directes. C'est le cœur de la notion d'initiative : forcer l'adversaire à réagir constamment.

Appuyez là où ça fait mal ! Accentuez la pression !

Réponse attendue : 8.Db3 Un coup qui développe la Dame tout en attaquant directement le pion f7, le point faible des Noirs en début de partie.

Fine doit réagir ! **8...De7** Il défend avec prudence mais il s'agit de l'erreur principale de la partie. **8...Df6** est meilleur car la Dame tient le pion c3 en freinant l'idée de Fischer...

9.Cxc3 La fameuse idée de Fischer. Quasiment impossible pour Fine d'éviter 10.Cd5! Et puis regardez cette position ! Combien Fischer a-t-il de pièces développées ? Réponse attendue : Il a sorti 4 pièces. Les autres peuvent intervenir à tout moment tandis que Fine n'a sorti que 3 pièces. Elles sont en plus mal placées !



Malgré les 3 pions de moins, Fischer est confiant ! Il a suffisamment de compensations liées au développement.

Le Roi noir est encore au centre. Que faire pour en profiter ?

Réponses attendues :

- Poursuivre le développement rapide des pièces, en empêchant les Noirs de faire de même.
- Maintenir le Roi adverse au centre, par des menaces directes !
- Ouvrir les lignes en face du Roi !

9...Cf6 10.Cd5 Le Cavalier blanc jaillit donc sur la forte case centrale d5 et attaque la Dame noire. Encore un temps de gagné !

10...Cxd5 Les coups de Dame sont encore plus mauvais comme le montre cette ligne : 10...Dd8 11.Fg5 Menace 12.e5 ! 11...h6 12.Cxf6+ Découvre le Fou sur f7. 12...gxf6 13.Fxf7+ Rf8 14.Fh5 De7 15.Ch4 Apportez toujours plus de pièces en jeu. 15...Tg8 16.Fxh6+ Les Blancs sont clairement gagnants.

Comment reprenez-vous le Cavalier ?

Réponse attendue : **11.exd5** La colonne s'ouvre en face du pauvre Roi noir ! Les lignes se dégagent pour les pièces blanches.

11.Fxd5 serait une erreur stratégique. En échangeant sur d5 sans créer de menace, les Blancs permettent aux Noirs de roquer. Ceux-ci conservent deux pions de plus et n'ont plus rien à craindre.

11...Ce5 Ne laissez pas Fine s'en sortir ! Optez pour les coups forcés !

Réponse attendue : **12.Cxe5** Force la Dame à reprendre !

12...Dxe5 Gagnez encore un temps de développement !

Réponse attendue : **13.Fb2** Les Blancs développent leur dernier Fou en gagnant un temps sur la Dame noire. Toute l'armée blanche est mobilisée.

En revanche, 13...Fe3 serait imprécis : après 13...0-0, les Noirs consolident leur avantage matériel sans subir de pression. D'où l'importance de maintenir les menaces.

13...Dg5 14.h4! Un coup subtil. Ce pion chasse la Dame de la défense du pion g7, et empêche définitivement le roque grâce au coup suivant !

14...Dxh4 15.Fxg7 Une belle manifestation du blocage physique du roque. Le Roi noir est condamné à rester au centre.

15...Tg8 Apportez les dernières pièces en jeu !

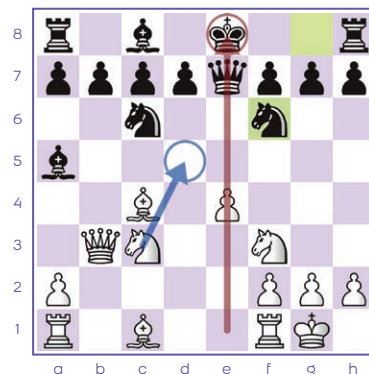
Réponse attendue : Les Tours n'ont pas encore eu leur mot à dire **16.Tfe1+**.

16...Rd8. 16...Fxe1 ne change rien à la situation puisque la Ta1 veille au grain. Dans cette position, la sécurité du Roi prime sur les considérations matérielles.

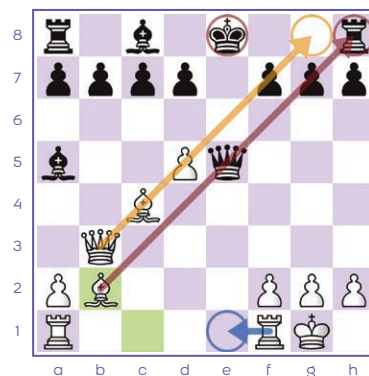
Comment conclure proprement cette attaque ?

Réponse attendue : **17.Dg3 !** Un coup précis qui force la Dame noire à quitter la défense critique de la case f6. Après **17...Dxg3**, suit **18.Ff6#** qui met un terme à la partie par un mat de Morphy.

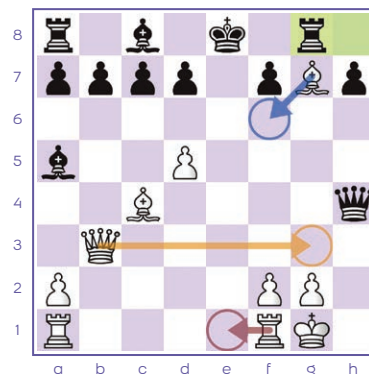
Une conclusion logique à une attaque bien conduite : **1-0**



Insistez sur l'ouverture des lignes ainsi que sur l'importance du maintien des menaces !



Les Fous quadrillent l'échiquier, le Roi noir est au centre !



CONCLUSION

Cette partie illustre plusieurs principes clés. Le sacrifice de pion dans l'ouverture pour obtenir un avantage de développement, l'importance du temps et de l'initiative, ainsi que la capacité à maintenir la pression en empêchant l'adversaire de se mettre à l'abri. Fischer démontre un jeu actif basé sur des coups forcés.

LE PETIT +

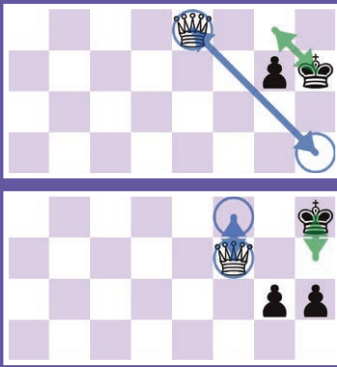
L'initiative est un avantage temporaire, à court terme. Quand vous la possédez, vous forcez l'adversaire à répondre sans relâche à vos idées. Votre rôle est donc de créer sans cesse des menaces et des coups forcés qui maintiennent la pression. Attention ! L'initiative ne dure pas indéfiniment. Son but ? Se transformer en un autre avantage plus durable : du matériel supplémentaire, une meilleure position, une meilleure structure ou encore une attaque décisive.

« Les diagonales, les colonnes... Quand le jeu est ouvert, j'ai intérêt à faire attention à mon Roi ! »

Andréa, 9 ans (9 mois d'échecs)

SEMAINE 36 – LEÇON THÉORIQUE

ÉCHEC PERPÉTUEL



INTRODUCTION

L'échec perpétuel est une situation où un joueur produit continuellement des échecs au Roi adverse sans que celui-ci puisse s'échapper. Lorsqu'un joueur est en infériorité matérielle, il peut chercher à créer des échecs perpétuels forçant une répétition. Cela nécessite souvent de sacrifier du matériel.

CONCLUSION

L'échec perpétuel est une ressource défensive précieuse, surtout lorsque l'on accuse un retard matériel. Il ne mène pas à la victoire, mais il permet d'arracher un demi-point. Encore faut-il savoir le reconnaître et construire le bon réseau de cases d'échecs pour enchaîner les menaces sans laisser de répit au Roi adverse.

SACRIFICE THÉMATIQUE !

Bien que certains échecs perpétuels puissent survenir sans sacrifice, il est souvent nécessaire de construire un réseau de menaces. Ici, les Blancs sont en mauvaise posture ! Pourtant ils ont une astuce salvatrice.

1.Txg7+ Rxg7 2.Dg5+ Rh8 3.Df6+ Rg8 4.Dg5+ L'histoire se répète encore et encore...

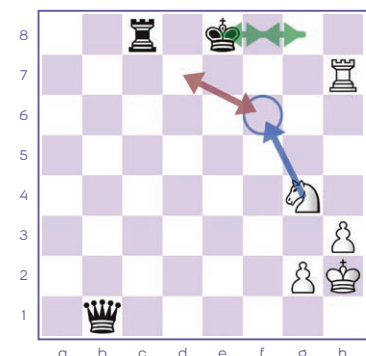
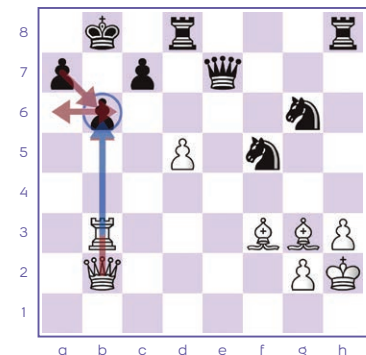
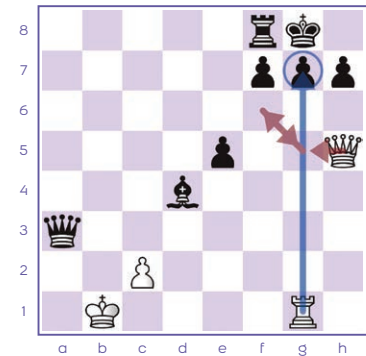
ÉCHEC PERPÉTUEL COMPLEXE

Les Blancs ont un retard matériel, mais disposent de nombreuses pièces en attaque. Le Fg3 exerce un clouage sur le pion c, tandis que les pièces lourdes, constituent une menace sérieuse. Le Ff3 peut également entrer en action après le coup d5. **1.Txb6+ 1...Ra8** rencontre **2.d6+!!** Avec un mat à venir.

1...axb6 2.Dxb6+ Rc8! (2...Ra8 3.d6+!!) **3.Da6+ Rd7** (3...Rb8 4.d6!!) **4.Dc6+ Rc8 5.Da8+ Rd7**

ÉCHEC PERPÉTUEL TOUR-CAVALIER !

Le tandem de la Tour sur la 7^e rangée et du Cavalier bondissant sur la 6^e constitue un pattern. Le coup **1.Cf6+** attaque le Roi tout en défendant la Th7. Après **1...Rf8 2.Cd7+ Rg8 3.Cf6+**, que le Roi retourne en f8 ou g8, la manœuvre se répète. S'il tente d'aller e8, les Blancs concluent même par Td8#.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

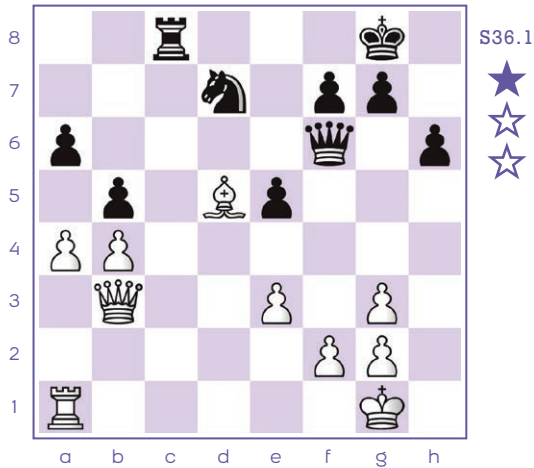
L'analyse des parties courtes est une excellente occasion de travailler le calcul. Profitez-en pour pousser les élèves à prendre leur temps et à aller plus loin dans leurs variantes. La capacité de calcul n'est pas innée : certains élèves trouvent cela plus naturel, d'autres moins. Mais c'est une compétence qui se développe avec l'entraînement. Encouragez-les à ne pas s'arrêter au premier coup qui leur vient, mais à explorer les réponses adverses et à prolonger leur réflexion. En les forçant à se dépasser ainsi, vous construisez de véritables automatismes de calcul et une confiance durable dans leurs capacités.

POUR ALLER PLUS LOIN

Cette section **Combinaison** regroupe une série d'exercices thématiques permettant de réviser et d'approfondir toutes les notions abordées au cours de l'année. Chaque position proposée invite à mettre en pratique les principes étudiés, qu'il s'agisse du calcul, de la coordination des pièces, de la défense du roque, de l'attaque ou encore de la gestion du matériel.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

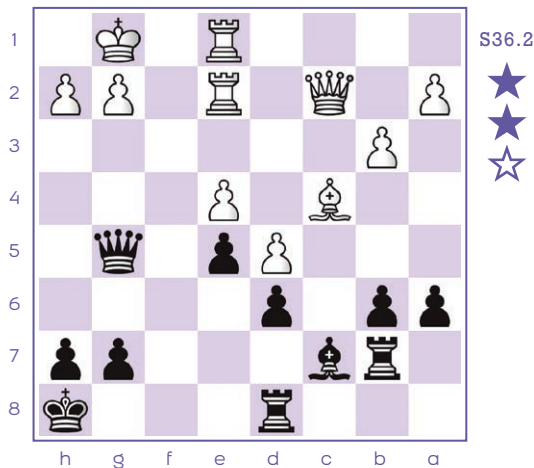


S36.1



Activez vos pièces !

1.axb5 axb5 2.Ta7! Les Blancs disposent d'une belle position avec de très belles pièces.

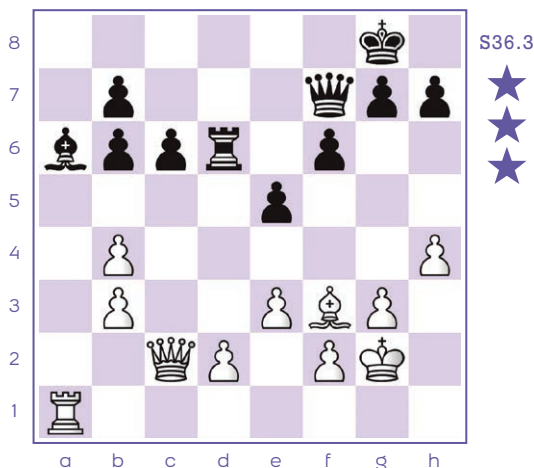


S36.2



Pensez à votre Fou et construisez un plan.

1...b5 2.Fd3 Fb6+ Le Fou retrouve une belle diagonale. 3.Rh1 Tf8 Les Tours s'activent sur la colonne f. 4.g3 Tbf7



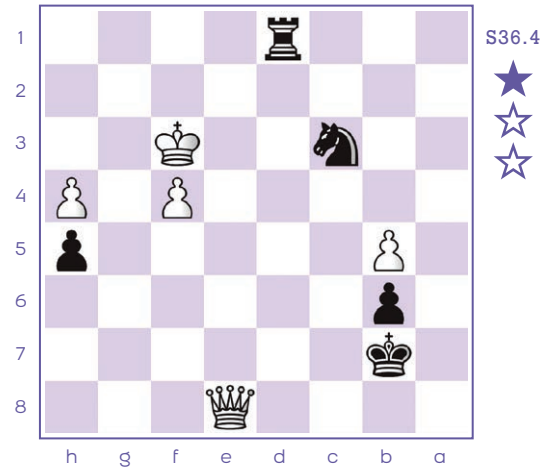
S36.3



Enfermez stratégiquement une pièce adverse...

1.b5!! cxb5 (1...Fxb5 2.Ta8+) 2.b4 Le Fou ne pourra plus jamais jouer !

EXERCICES THÉORIQUES

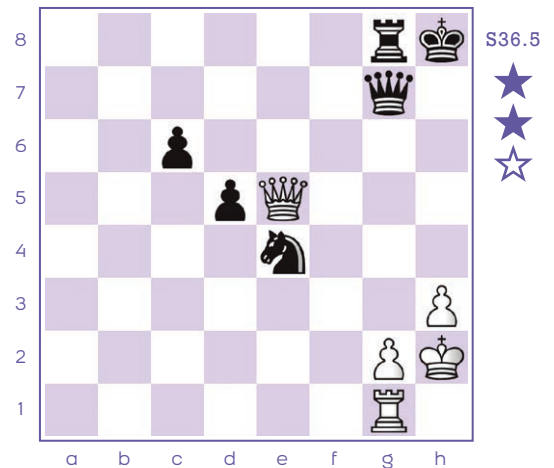


S36.4



Les Noirs semblent en mauvaise posture... Une astuce ?

1...Td3+ 2.Rg2 Td2+ 3.Rf1 Td1+ 4.Rf2 Td2+ 5.Re1 Td1+ Impossible pour les Blancs d'éviter la nulle.

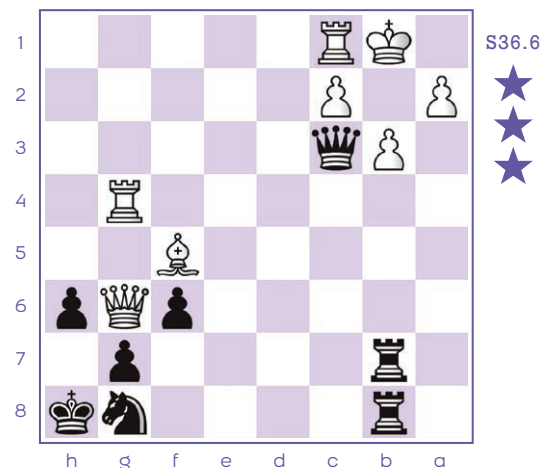


S36.5



Les Blancs souffrent d'une pièce de moins...

1.Dh5+ Dh7 2.De5 Tg7 3.De8+ Dg8 4.Dh5+ Th7 5.De5+ ½ - ½



S36.6



Trouvez une solution pour éviter la défaite.

1...Txb3+ 2.cxb3 Txb3+ 3.axb3 Dxb3+ 4.Ra1 Da3+ 5.Rb1 Db3+ Répétition !

KASPAROV - PORTISCH, 1983

MOT-CLÉS

Mobilisation des pièces
Supériorité numérique
Ouverture des lignes
Sacrifices
Chasse au Roi

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons découvrir une partie de Kasparov contre Portisch où l'accent est mis sur l'attaque sur le roque. Cette partie illustre comment la concentration des pièces et la création des menaces autour du Roi adverse peut mener à une attaque efficace.

RAPPEL

FISCHER - FINE, 1963

- Développement
- Gambit
- Initiative
- Pression constante

Garry Kasparov est un grand maître international et l'un des plus grands champions de l'histoire des échecs. Prodiges dès son enfance, il devient à 17 ans champion du monde junior, puis, à 22 ans, le plus jeune champion du monde de l'histoire en battant Anatoli Karpov en 1985.

Réputé pour son style dynamique, son exceptionnelle préparation théorique et sa combativité, Kasparov domine la scène échiquéenne de 1985 à 2000, défendant son titre à plusieurs reprises face à Karpov puis contre d'autres challengers.

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 Portisch opte pour une défense Ouest-indienne.

4.Cc3 Fb7 Le Fou occupe d'ores et déjà une très belle diagonale. Même si les Noirs ne contrôlent pas le centre avec leurs pions, leur Fou et leur Cavalier exercent une pression suffisante pour le tenir à distance.

5.a3 À votre avis, quelle idée voulait éviter Kasparov ?

Réponse attendue : Il souhaite contrer l'arrivée du Fou en b4.

Par exemple, si les Blancs négligent le contrôle de la case e4, les Noirs peuvent s'y installer durablement. 5.e3 Fb4 6.Fe2 Fxc3! Supprime un défenseur de la case e4. 7.bxc3 Ce4! Les Noirs ont la mainmise sur le centre.

5...d5 Portisch réagit alors au centre ! **6.cxd5 Cxd5 7.e3** Un petit coup calme qui prépare simplement la suite du développement grâce à Fd3 et O-O.

7...Cxc3 8.bxc3 Fe7 9.Fb5+ Kasparov avait sans doute l'intention de provoquer **9...c6** qu'il considère comme affaiblissant avant de revenir en d3.

10.Fd3 Que pensez-vous de cette position ? Quel camp préférez-vous ?

La position est en réalité équilibrée, même si visuellement beaucoup préféreront les Blancs en raison de leur présence centrale.

10...c5 Portisch réagit une fois de plus au centre !

11.O-O Cc6 12.Fb2 Pourquoi Kasparov développe-t-il son Fou derrière deux de ses pions ? Comment pourra-t-il l'activer ? Où compte-t-il attaquer ?

Réponse attendue : Il pourra l'activer en avançant son centre. Il compte attaquer le Roi adverse.

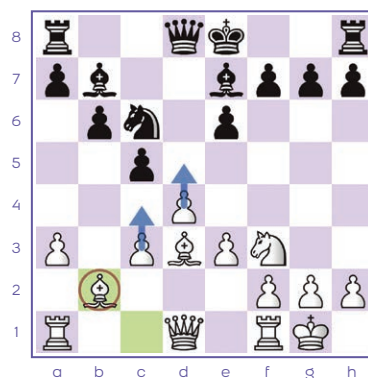
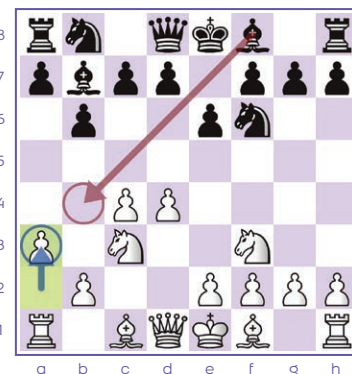
12...Tc8 Portisch s'installe sur la colonne c semi-ouverte où il souhaite engranger du jeu et de la pression. **13.De2 O-O** Comment poursuivre naturellement ?

Réponse attendue : En développant les Tours ! 14.Tad1

14...Dc7 C'est peut-être le moment d'ouvrir la diagonale du Fou !

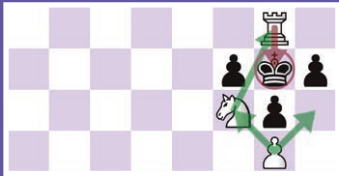
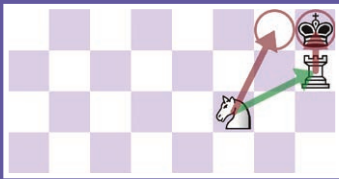
Réponse attendue : 15.c4 Ouvre davantage le Fou. Il ne reste plus que le pion d5 sur sa route.

15...cxd4 Une imprécision qui offre l'avantage à Kasparov. 15...Ca5 est meilleur pour des raisons tactiques relatives à l'exploitation de la colonne c. 16.d5 exd5 17.cxd5 c4 18.Ff5 c3 19.Fxc8 Dxc8. Position très compliquée.



Montrez que l'expansion centrale sera nécessaire pour activer le Fb2.

MAT DES ARABES



INTRODUCTION

Le mat des Arabes survient lorsqu'une Tour attaque le Roi dans un coin de l'échiquier. Le Cavalier ne se contente pas de protéger la Tour ! Il contrôle aussi la seule case de fuite. Ce mat était déjà mentionné au VIII^e siècle dans un manuscrit arabe mettant en scène les 3 pièces dont le déplacement n'a jamais changé depuis leur introduction en Europe.

CONCLUSION

Le mat des Arabes montre parfaitement comment la coordination entre une Tour et un Cavalier peut enfermer le Roi, souvent dans un coin, de façon forcante et imparable. Le Cavalier bloque les dernières cases de fuite tout en protégeant la Tour, qui contrôle la 7^e rangée et met ainsi fin à la partie.

FORCER LE MAT !

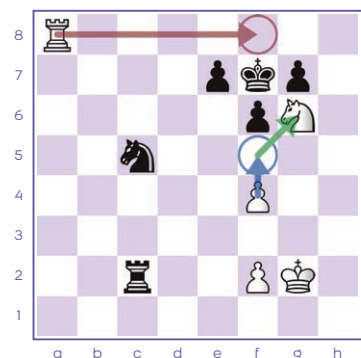
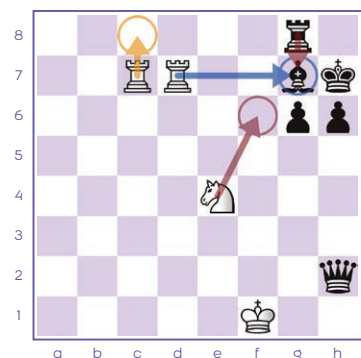
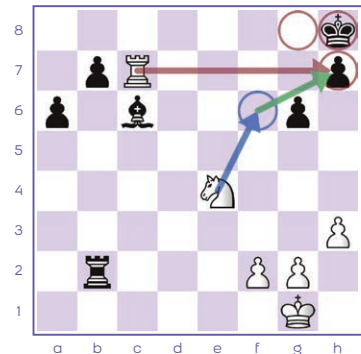
Le mat des Arabes a un caractère forçant et souvent imparable, car le Roi est immobilisé ! Dans cette finale vraisemblablement sans danger pour les Noirs, la Tour et le Cavalier blancs viennent contrecarrer les plans du Roi noir ! **1.Cf6** construit le schéma du mat des Arabes. Rien à faire... Le Roi n'a aucune case où aller ! **1...a5 2.Txh7#**

CRÉATION DU MAT !

Cette position mène étonnamment au mat des Arabes ! En éliminant les défenseurs superflus, le duo Tour-Cavalier se combine à la perfection pour mater sans appel. **1.Txg7+! Txg7 2.Cf6+**, le Cavalier prend possession de sa case préférentielle ! **2...Rh8 3.Tc8+** La Tour noire empêche la fuite du Roi en g7 ! **3...Tg8 4.Txg8#**

VARIANTE DU MAT !

Il existe une variante de ce mat qui ne se produit pas forcément au bord de l'échiquier. La présence d'un pion blanc et d'unités défensives mal placées suffisent à enfermer le Roi. Ici, le Roi noir menace le Cg6 et dispose encore de la case e6. Mais le coup **1.f5** le prive de toutes cases en l'enfermant dans une boîte. La Ta8 contrôle la 8^e rangée, et le mat **2.Tf8#** devient alors imparable (1...Ce6 2.Ch8#).



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

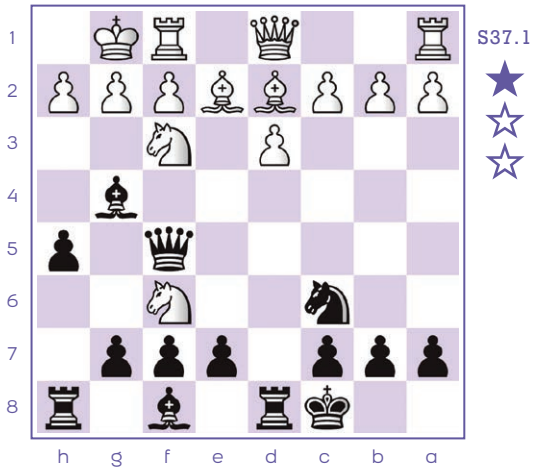
Encouragez les élèves à privilégier les parties ouvertes où le jeu est dynamique. Elles sont beaucoup plus formatrices que les parties fermées, répétitives ou issues de systèmes d'ouverture standard. Un système d'ouverture, c'est un ensemble de coups que l'on joue toujours dans le même ordre ou de la même manière, quel que soit le coup de l'adversaire. Si on se limite à ces schémas, on ne développe pas assez sa créativité ni sa capacité à trouver des idées nouvelles sur l'échiquier.

POUR ALLER PLUS LOIN

Le jeu **Vision'checs** est un exercice tactique captivant. L'élève lit les coordonnées des pièces et les visualise mentalement afin de résoudre la situation sur un échiquier vide, développant ainsi sa mémoire, sa concentration et sa capacité à anticiper les coups. Le jeu à l'aveugle est un excellent moyen de progresser en visualisation et en calcul.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

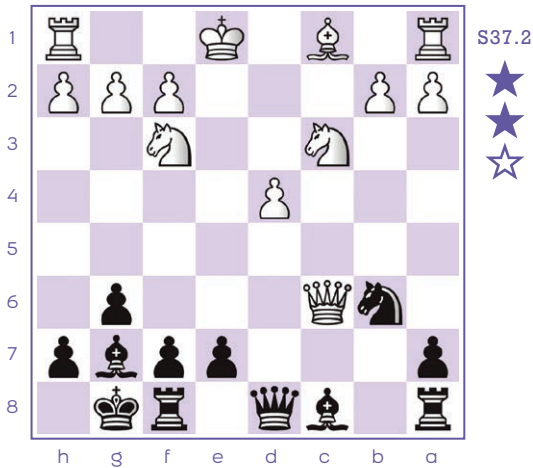


S37.1



Comment reprendriez-vous le Cf6 ?

*1...gxf6 ouvre une colonne sur le Roi !
C'est le meilleur coup.*

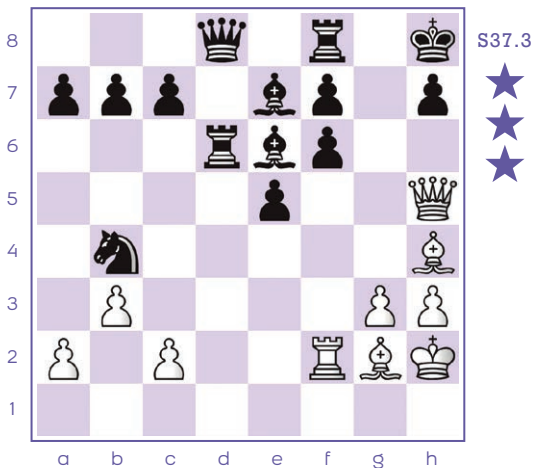


S37.2



Le Roi blanc est au centre. Que faire ?

1...Fa6! Empêche le roque.



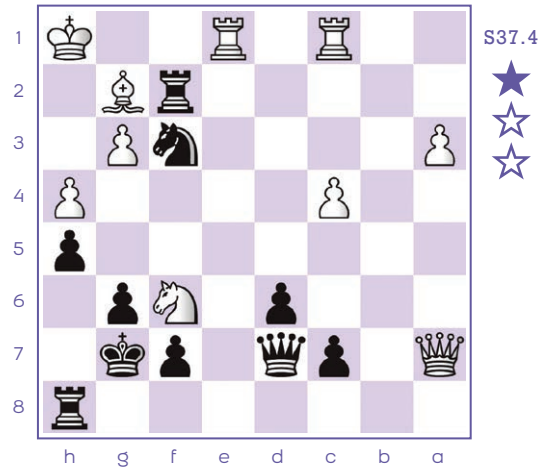
S37.3



**Une belle attaque !
Mat en 5 coups.**

*1.Fxf6+ (1.Fe4 f5!) 1...Fxf6 2.Fe4! Ff5 3.Fxf5 h6
4.Dxh6+ Rg8 5.Dh7#*

EXERCICES THÉORIQUES

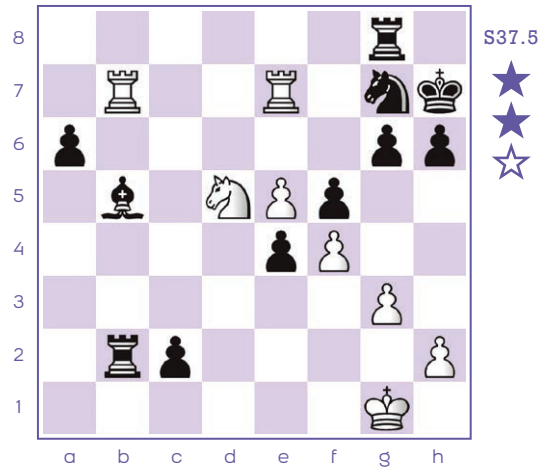


S37.4



Magnifique mat des Arabes !

1...Dh3+ 2.Fxh3 Th2#

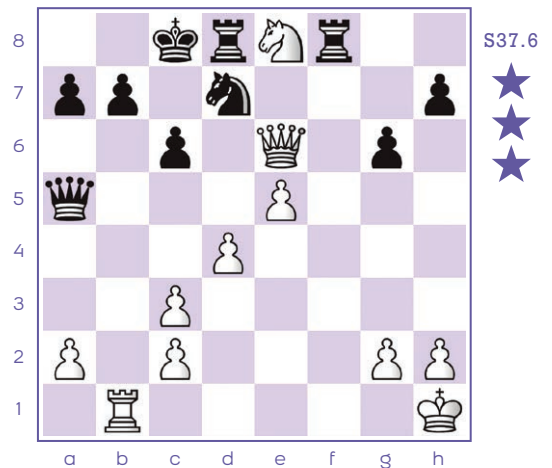


S37.5



Combinaison classique !?

*1.Txg7+ Txg7 2.Cf6+ Rh8 3.Tb8+ Fe8
4.Txe8+ Tg8 5.Txg8#*



S37.6



**Tentez de résoudre ce mat à l'aide de
la Tour, du Cavalier et du pion !**

1.Dxc6+ bxc6 2.Cd6+ Rc7 3.Tb7#

ARAKHAMIA - LIARDET, 1990

MOT-CLÉS

Roi au centre
Empêcher le roque
Ouvrir les lignes
Sacrifices

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons regarder une partie d'Arakhamia contre Liardet, jouée en 1990. Cette partie illustre parfaitement comment exploiter le Roi adverse resté au centre en utilisant tous les principes que vous avez appris.

RAPPEL

KASPAROV - PORTISCH, 1983

- Mobilisation des pièces
- Supériorité numérique
- Ouverture des lignes
- Sacrifices
- Chasse au Roi

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 Il s'agit de la défense Alekhine, peu employée à haut niveau aujourd'hui. Cette ouverture ne respecte pas vraiment les principes de base.

4...dxe5 5.Cxe5 Cd7 6.Fc4 Les Blancs respectent les principes de base en se développant de la façon la plus naturelle possible.

6...Cxe5 7.dxe5 e6 Comment Arakhamia peut-elle poursuivre ?

Réponse attendue : **8.O-O**

Très bien, Arakhamia ne se précipite pas et abrite son Roi.

8...Fe7 Quel est le plan des Blancs à court terme ? Que sont parvenus à accomplir les Blancs que les Noirs n'ont pas réussi à faire ?

Réponse attendue : Les Noirs n'ont pas encore réalisé le petit roque. Arakhamia doit réfléchir à un moyen de l'empêcher.

Que jouer alors ?

Réponse attendue : **9.Dg4** car **9...O-O** est contré par **10.Fh6 g6 11.Fxf8!**

9...g6 Essayez d'empêcher une deuxième fois le roque !

Réponse attendue : **10.Fh6!** Empêche physiquement le roque.

Il faut maintenant continuer le développement et bloquer le roque encore et encore par des menaces directes et indirectes.

10...c6 Poursuivez le développement ! Cherchez les cases idéales pour vos pièces !

Réponse attendue : **11.Cd2**

Vers quelles cases se dirigent le Cavalier ?

Réponse attendue : La case e4 puis les cases d6 et f6.

11...Dc7 12.Tfe1 Consolide le pion et prépare l'avancée des pièces sereinement.

12...Fd7 Que veut faire Liardet au prochain coup ?

Réponse attendue : Il souhaite partir sur **13...O-O-O** afin de mettre son Roi en sécurité !

Fort de ce constat, Arakhamia opte pour **13.Df3**. Elle prévoit **14.Dxf7** sur **13...O-O-O**! Une astuce qui empêche en réalité l'idée de Liardet.

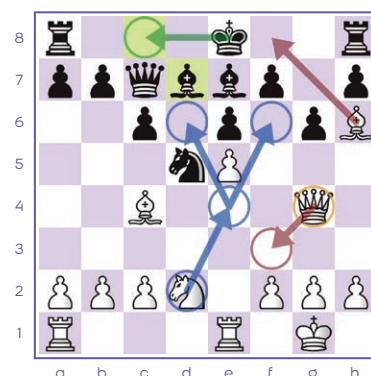
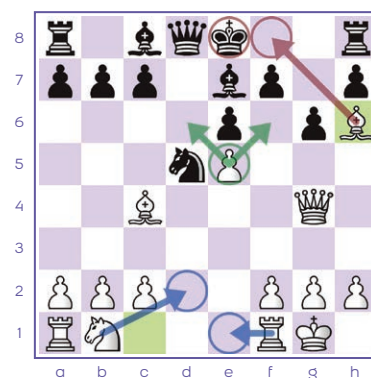
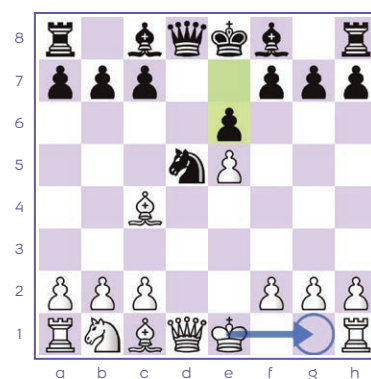
13...Cb4 Quelle est la menace de Liardet ? Faut-il s'en méfier ?

Réponse attendue : Il menace le pion c2, **14.Fb3** défend.

Maintenant que les Blancs se sont bien développés, qu'ils ont contré toutes les tentatives de roque, par quel plan faut-il poursuivre ?

Réponse attendue : L'ouverture des lignes afin d'attaquer le Roi !

14...c5 15.Ce4 Le Cavalier bondit vers les cases fortes d6 et f6. Toutefois, **15...Dxe5** reste possible, mais ce coup favorise en réalité les Blancs : en éliminant le pion e5, il ouvre le jeu à leur avantage.



15...c4 Comment s'appelle ce thème tactique ?

Réponse attendue : Le Fou est enfermé. C'est un enfermement.

Ce n'est rien ! Ouvrez les lignes !

Réponse attendue : 16.Cd6+

Un petit sacrifice de pion permet d'éliminer le Fou protecteur du Roi et d'ouvrir le jeu sur les colonnes.

16...Fxd6 17.exd6 Dxd6 C'est le moment de faire une petite pause. Les lignes sont davantage ouvertes !

Placez les pièces en direction du Roi adverse.

Réponse attendue : 18.Tad1 Le jeu s'ouvre de plus en plus et le Roi noir commence à sentir le danger. 18.Dxb7 rencontre Tb8!

18...Dc7 Les Noirs menacent encore une fois grand roque. Comment l'empêcher ?

Réponse attendue : 19.Df6 Empêche grand roque et attaque la Th8.

Sur quelle couleur de cases Arakhamia va-t-elle maintenant concentrer son attaque ?

Réponse attendue : Les cases noires sont très faibles ! Elle va essayer d'en profiter.

19...Tg8 20.Fa4 Quel coup tactique ! 20...Fxa4 ne fonctionne pas du tout. Pourquoi Liardet ne peut pas prendre le Fou ?

Réponse attendue : À cause de 21.Txe6+ fxe6 22.Dxe6 De7 23.Dxg8+ Df8 24.Dxf8#.

20...Cc6 Supprimez les défenseurs !

Réponse attendue : 21.Fxc6!

21...Dxc6 22.Fg5 Profite comme convenu des cases noires extrêmement faibles, le mat approche.

22...Dc5 Sacrifiez et ouvrez les lignes !

Réponse attendue : 23.Txd7!

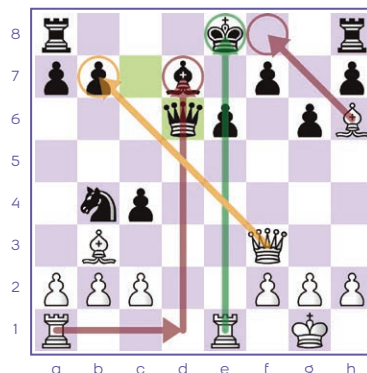
Il y a 3 pièces pour en finir maintenant, c'est un long fleuve tranquille. Comment se nomme ce sacrifice ?

Réponse attendue : Il s'agit d'un sacrifice de démolition.

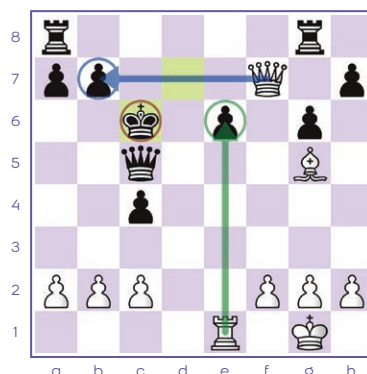
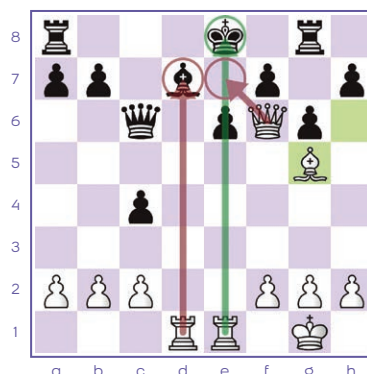
23...Rxd7 24.Dxf7+ Les Noirs abandonnent au vu des différents mats et des multiples gains de Dame possibles.

Vous pouvez leur proposer de chercher une variante jusqu'au mat.

La partie aurait pu continuer de cette façon 24...Rc6 25.Txe6+ Rb5 26.Dxb7+ Ra4 27.Da6+ Da5 28.Dxc4+ Db4 29.Ta6#



Le jeu s'est ouvert, le Roi noir ne fera pas long feu.



CONCLUSION

Arakhamia a commencé par empêcher coûte que coûte le roque adverse, puis elle a parfaitement mobilisé ses pièces au centre et sur les cases fortes avant d'ouvrir les lignes face au Roi resté au centre, ce qui a rendu l'attaque imparable.

LE PETIT +

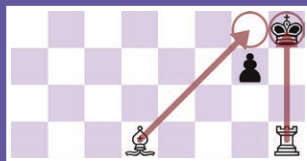
L'ouverture des lignes est le secret des attaques aux échecs. Quand vous ouvrez une colonne, une rangée ou une diagonale, vos pièces trouvent plus facilement des cibles et peuvent agir avec force. C'est pour cette raison qu'en attaque, on cherche presque toujours à échanger des pions pour dégager le passage.

Si vous gardez les lignes fermées, vos pièces resteront passives. Mais si vous réussissez à ouvrir une ligne devant le Roi adverse ou vers une faiblesse, vos Tours, vos Fous et votre Dame deviennent beaucoup plus puissants.

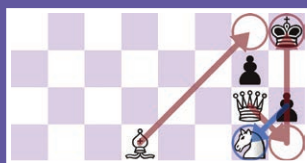
« Le Roi a traversé l'échiquier mais cela ne l'a pas empêché de se faire mater ! L'ouverture des lignes, c'est trop fort... »

Maëlle, 12 ans (9 mois d'échecs)

MAT DE GRECO



Mat typique



Manoeuvre

INTRODUCTION

Le mat de Greco se produit lorsqu'une pièce lourde (Tour ou Dame) donne le mat, avec l'aide d'un Fou qui contrôle une case de fuite du Roi, souvent en bordure de l'échiquier. Ce mat profite d'un roque affaibli ou d'une défense mal coordonnée.

CONCLUSION

Le mat de Greco repose sur une coordination efficace entre une pièce lourde et le Fou. Ce dernier contrôle la case de fuite essentielle du Roi tandis que la pièce lourde donne le mat, grâce à l'ouverture d'une colonne face au Roi.

LA COLONNE !

Le mat de Greco ne se produit pas seul. Il faut souvent le préparer. Dans cette position, le Fou contrôle la case g8, la seule échappatoire du Roi. C'est un signal important. Pour mener l'attaque à son terme, les Blancs doivent ouvrir la colonne h, juste en face du Roi.

Mais comment s'y prendre ?

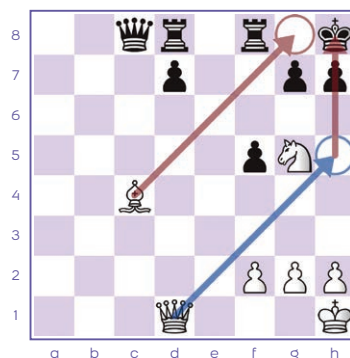
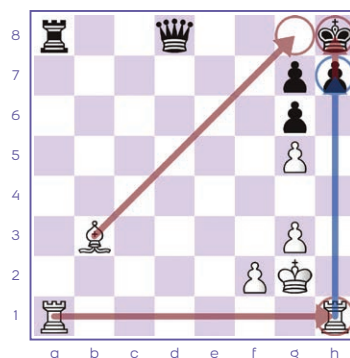
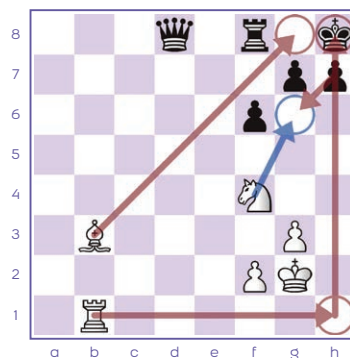
1.Cg6+ force l'ouverture de la colonne h. Le Roi ne peut pas se déplacer.
1...hxg6 2.Th1#

SACRIFICE

Comme nous l'avons vu, l'ouverture de la colonne a eu lieu à l'aile par un sacrifice de Cavalier en g6. Il est aussi possible de démolir la défense du Roi, en ciblant notamment le pion h, pour le forcer à se déplacer sur une mauvaise case et le mater ensuite avec une autre pièce lourde. **1.Txh7+ Rxh7 2.Th1+** La case de fuite g6 est occupée par le pion noir.

DUO DAME-CAVALIER ?

Le duo Dame-Cavalier s'allie parfaitement avec le Fou pour délivrer le mat de Greco. Le Cavalier blanc menace le pion h7, et pourrait se sacrifier pour faire intervenir la Dame. Mais **1.Cxh7** est empêché par la réponse **1...Dxc4**. Il manque alors une pièce pour mater... **1.Dh5** Menace mat ! **1...h6 2.Dg6!!** Menace mat en h7. **2...hxg6 3.Dh5#**



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

Beaucoup d'élèves hésitent à sacrifier du matériel. C'est tout à fait normal. Dans leur tête, perdre une pièce signifie souvent perdre la partie. C'est un vrai blocage psychologique. Or, pour progresser, il est important de leur montrer que certains sacrifices sont justifiés et qu'ils reposent sur une logique précise. Encouragez-les aussi à avoir confiance en eux.

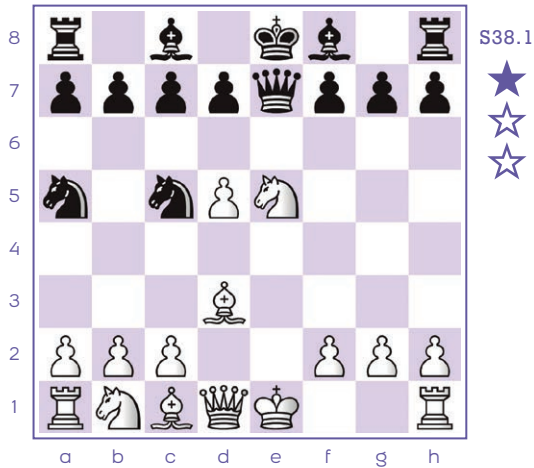
L'erreur fait partie de l'apprentissage. Même si un sacrifice échoue, ils auront appris à calculer, à anticiper et à évaluer une position. C'est ce travail qui construit leur progression.

POUR ALLER PLUS LOIN

Il est essentiel de varier les adversaires en club afin de se confronter à différents styles de jeu. De plus, en fonction de votre organisation de séance, laissez les élèves jouer librement entre eux le plus possible, même lors des séances de cours. C'est de cette manière que les élèves prennent le plus de plaisir.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

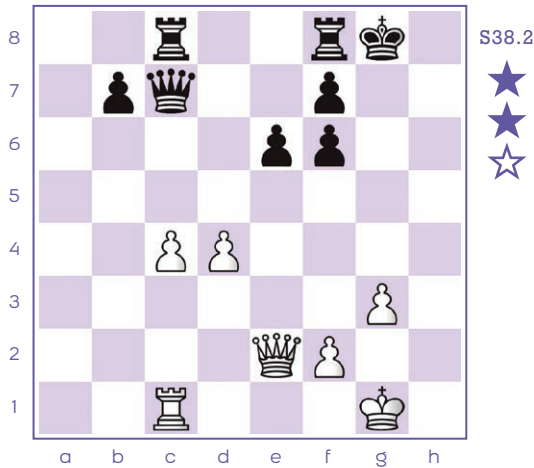


S38.1



**Le Cavalier e5 est en danger !
Que faire ?**

1.0-0! Dxe5 (1...d6 2.Cf3 Les Noirs sont très mal développés) 2.Te1

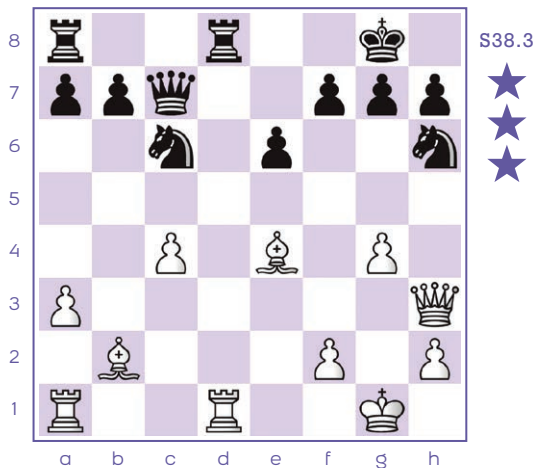


S38.2



Une manœuvre ? Un mat ?!

1.Dg4+ Rh8 2.Rg2 Dc6+ 3.f3 Tg8 4.Th1#



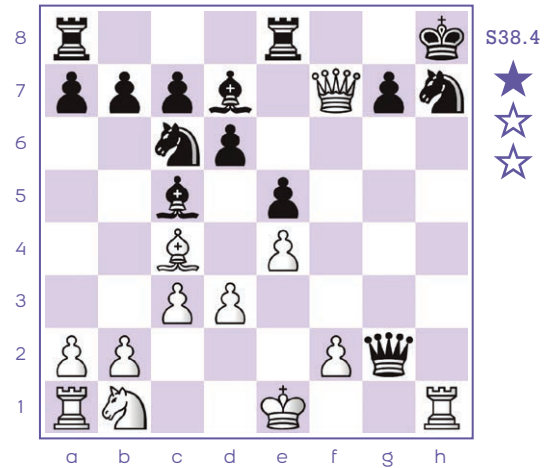
S38.3



Construisez des cibles !

1.g5! Cf5 2.Fxf5! exf5 3.Dc3! La menace de mat est difficile à parer. 3...f6 4.gxf6 gxf6 5.Dxf6. Les Blancs sont gagnants.

EXERCICES THÉORIQUES

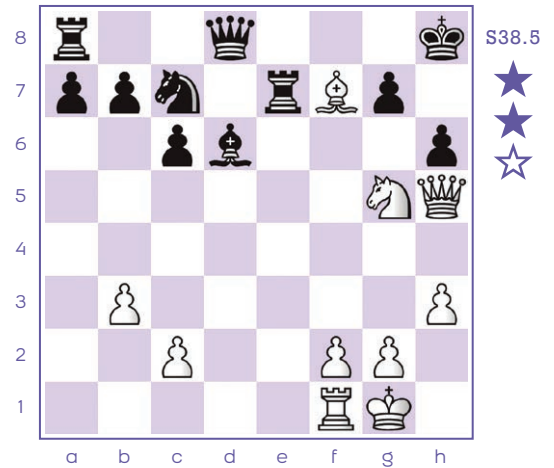


S38.4



Mat en 2 coups !

1.Txh7+ Rxh7 2.Dh5#

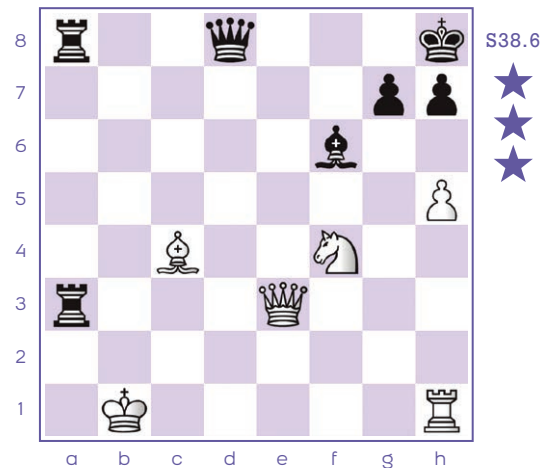


S38.5



Manœuvre classique !?

1.Dg6 hxg5 (1...Dg8 2.Fxg8 Rxc8 3.Dh7+ Rf8 4.Dh8#) 2.Dh5#



S38.6



Gréco en force !

1.Cg6+ hxg6 2.hxg6+ Fh4 3.De8+!! Dxe8 4.Txh4#

LAGARDE - GUMULARZ, 2023

MOT-CLÉS

Majorité de pions

Pion candidat

Pion passé

Calcul précis

INTRODUCTION

Aujourd'hui, nous allons voir une partie qui illustre la majorité de pions et la création d'un pion passé dans le milieu de jeu. Grâce à une bonne coordination de ses pièces et à une avancée méthodique de sa majorité, Lagarde parviendra à faire la différence et gagner.

RAPPEL

ARAKHAMIA - LIARDET, 1990

- Roi au centre
- Empêcher le roque
- Ouvrir les lignes
- Sacrifices

1.e4 c6 2.d4 d5 Défense Caro-Kann.

3.Cd2 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cxf6+ exf6 Gumularz opte pour la reprise vers l'extérieur, ce qui lui permettra de développer rapidement ses pièces tout en assurant la sécurité de son Roi après le roque.

6.Fe3 Le champion français prévoit de développer ses pièces naturellement dans un système solide, avec Fd3, Ce2 puis c4.

6...Fd6 7.Fd3 Ca6 8.a3 Cc7 Un coup qui peut paraître étrange, mais le Cavalier vise la case c7 pour rebondir ensuite vers d5 ou e6.

9.Ce2 0-0 10.c4 Que pouvez-vous dire de la position ?

Réponse attendue : Les Blancs ont un beau centre et une majorité à l'aile dame. Ils ont l'avantage d'espace. Les Noirs disposent d'une majorité de pions à l'aile roi et peuvent avancer le pion f5 pour créer des menaces contre le futur roque blanc.

10...Fg4 11.Dc2 Fxe2 12.Fxe2 Un mauvais enchaînement de la part de Gumularz ! Pourquoi à votre avis ?

Réponse attendue : Il se sépare de la paire de Fous alors que ce n'était pas nécessaire.

Les Noirs auraient dû choisir un plan plus dynamique avec f5 pour libérer le passage à la Dame et attaquer le Roi, ainsi que Te8 et b5 pour dynamiser le jeu et s'en prendre au centre. En restant trop passifs, ils s'exposent à une expansion centrale et à l'aile dame, sans réel contre-jeu.

12...g6 13.0-0 f5 Quel est le plan blanc maintenant ?

Réponse attendue : Pousser la majorité à l'aile dame et au centre, en s'appuyant sur l'action coordonnée des Fous et des Tours.

14.Tad1 Lagarde place sa Tour derrière le pion candidat de sa majorité. Idéalement, il doit tout mettre en œuvre, et ainsi pousser le pion d afin de créer un pion passé.

14...Te8 15.Ff3 Les Fous sont très puissants contre une minorité de pions et soutiennent efficacement la poussée des majorités. C'est pourquoi Lagarde place son Fou en f3, sa meilleure case.

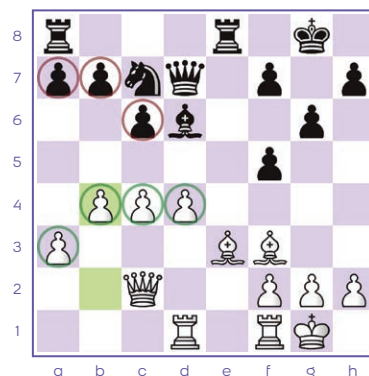
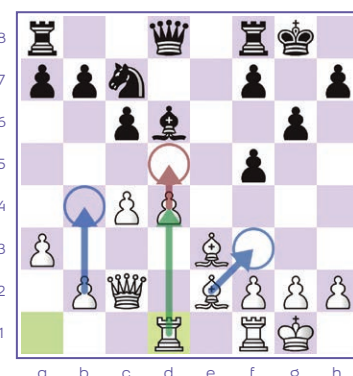
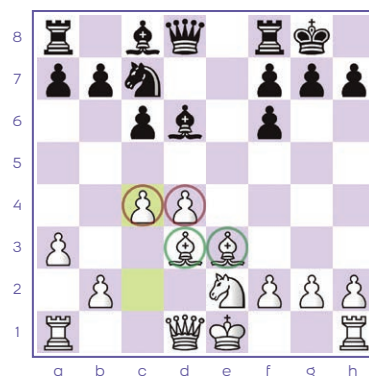
15...Dd7 Avancez vos pions de l'aile dame !

Réponse attendue : 16.b4 Prend de l'espace à l'aile.

Attention : 16.c5 serait une erreur stratégique importante, car elle empêcherait la poussée cruciale d5, indispensable pour créer un pion passé. De plus, le pion d4 deviendrait alors faible et arriéré, offrant la magnifique case d5 aux pièces noires, en particulier au Cavalier qui pourrait s'y installer facilement.

16...a6 Gumularz tente de ralentir l'expansion blanche.

17.Db3 Ff8 18.a4 Puissance 4 ! Lagarde prépare petit à petit la rupture d5 !



18...Tac8 19.g3 Dans une manœuvre typique de Grand Maître, Lagarde sait qu'il pourra envisager la poussée d5 au moment opportun. Avant cela, il choisit d'améliorer la position de son Roi, assurant ainsi une meilleure sécurité avant l'ouverture du centre.

19...h5 20.h4 Tcd8 Tout est prêt ! C'est parti !

Réaction attendue : **21.d5!**

21...cxd5 Comment reprendre le pion ?

Réponse attendue : *22.cxd5* semble mieux car les Blancs créent un pion passé. *22.Fxd5* est aussi possible.

Effectivement, *22.cxd5* est tout aussi intéressant mais Lagarde a probablement voulu éviter *22...Fd6*, car ce coup bloque le pion passé. Il a également calculé avec soin la position pour parvenir à une configuration très précise...

Il a donc choisi **22.Fxd5** forçant néanmoins **22...Cxd5** car le Fou attaque b7 et visse la position noire. Le Fou est en réalité trop fort.

23.Txd5! Mieux que *23.cxd5* à cause de *23...Fd6!* Le Fou bloquerait le pion.

23...De6 Comment continuer ?

Réponse attendue : **24.Tfd1!** Pour doubler les Tours !

Parfait ! Le pion c sert de point d'appui pour maintenir la Tour blanche sur la case d5, en prenant le contrôle de la colonne. Cela permet à Lagarde de coordonner ses pièces lourdes sur cette même colonne. Les Noirs seront alors contraints de reprendre la Tour, offrant à Lagarde la possibilité, soit de récupérer un pion et créer un pion passé, soit de conserver la colonne, car Gumularz ne pourra pas garder indéfiniment sa Tour sur la colonne d sans avoir à donner du matériel.

24...Txd5 25.cxd5! Lagarde obtient une position de rêve avec des pièces plus actives et un pion passé prêt à avancer !

25...De4 L'erreur fatale ! La Dame ne tient plus la case d6 ! Qu'est ce que cela présage ? Que joueriez-vous ?

Réponse attendue : **26.d6** Les pions passés doivent être poussés !

26...Df3 Attention ! Gumularz menace *27...Txe3 28.fxe3*. La Dame ne peut pas prendre car elle protège la Td1. *28...Fxd6!* *29.Txd6 Dxcg3+* double attaque ! Les Noirs possèdent beaucoup de pions supplémentaires.

27.Td4 Lagarde déplace simplement la Tour et pare la menace de sacrifice et le coup *f4* qui affaiblirait le Roi.

27...Fh6 Comment remporter la partie ? 28.Fxh6 est-il possible ?

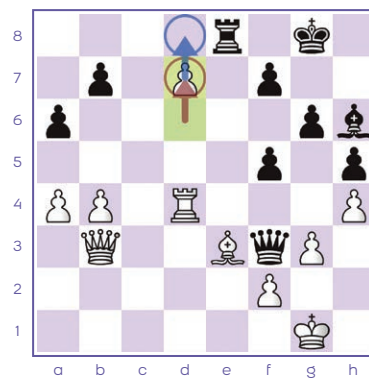
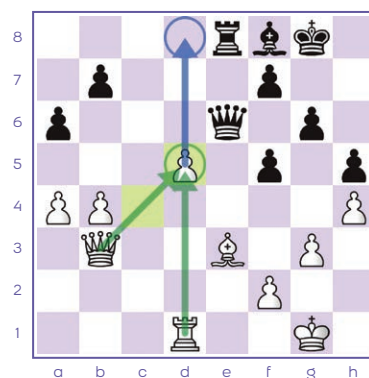
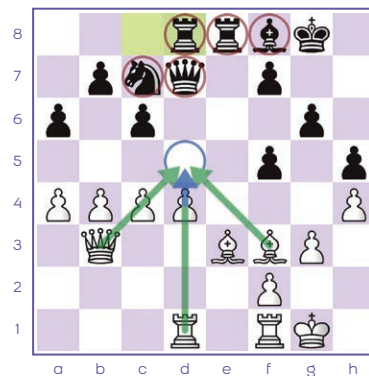
Réponse attendue : *Non, 28.Fxh6 Te1+ 29.Rh2 Th1#.* **28.d7!**

28...Td8 29.Td3 Lagarde protège le Fou et supprime le clouage de la Dame noire sur le Fou. Il prépare aussi *30...Fb6*.

29...Fxe3 30.Txe3 Dc6 Comment finir ?

Réponse attendue : **31.Te7.** Si *31...Tf8* alors *32.d8=D Txd8 33.Dxf7+ Rh8 34.Dg7#.* Si *31...Df6* alors *32.Te8+.* Cette fois, la Dame ne couvre plus e8.

Gumularz a abandonné à **31.Te7!** Aucune parade ne peut le sauver.



31.Te8+ ne fonctionne pas. La Dame couvre par rayon X la case e8. 31...Txe8 32.dxe8=D+ Dxe8

CONCLUSION

Lagarde a réalisé une bonne ouverture, obtenant la paire de Fous et une majorité mobile à l'aile dame qu'il a poussée. En plaçant soigneusement ses pièces, il s'est créé un pion passé central qu'il a converti grâce à un peu de calcul.

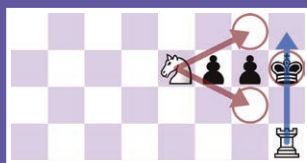
LE PETIT +

Ce n'est pas parce que vous avez une majorité que vous pouvez courir tout de suite avec vos pions ! Il faut les avancer doucement et avec soin, en plaçant vos pièces sur les bonnes cases pour les soutenir. Si vous avancez trop vite ou sans réfléchir, votre pion passé peut être bloqué ou perdu.

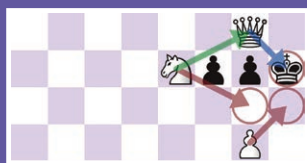
Donc votre plan doit toujours être logique : vous préparez votre majorité, vous soutenez vos pions avec vos pièces, et seulement ensuite vous créez le pion passé. Chaque coup doit servir ce plan. Si vous faites cela, vous transformerez petit à petit votre avantage positionnel en un vrai avantage décisif menant à la victoire.

SEMAINE 39 – LEÇON THÉORIQUE

MAT D'ANASTASIE



Anastasia



INTRODUCTION

Le mat d'Anastasia se réalise grâce à la coopération entre un Cavalier (qui prive le Roi de ses cases de fuite) et une Tour ou une Dame (qui donne le coup décisif). Ce mat surgit souvent de manière spectaculaire, notamment après l'affaiblissement du roque et la mobilisation des pièces d'attaque en nombre.

CONCLUSION

Le mat d'Anastasia est un mat où une pièce lourde et un Cavalier coordonnent leurs forces pour mater le Roi adverse. Il nécessite la mobilisation de plusieurs pièces et parfois un petit sacrifice tactique pour atteindre la position gagnante. Il s'agit d'une belle illustration de la coordination des pièces.

LA COLONNE !

Ici, le Cavalier contrôle les deux cases de fuite, g6 et g8. Le Roi noir est donc complètement coincé. Seul le pion h fait encore barrage au mat.

Et si un joli sacrifice permettait de tout débloquent ?

1.Txh7 Ouvre la colonne h !

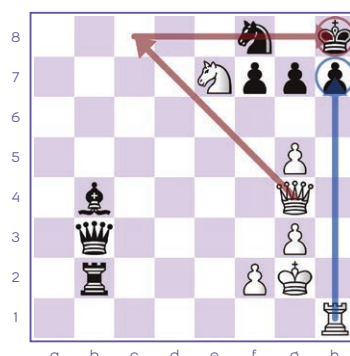
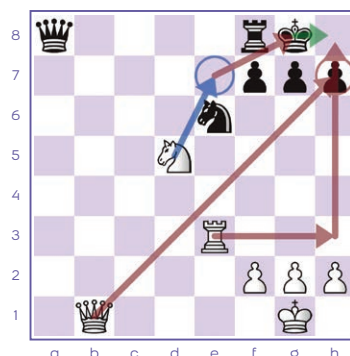
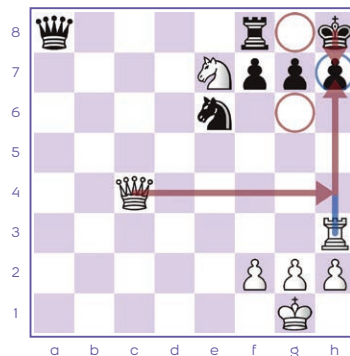
1...Rxh7 2.Dh4#

CRÉER LE MAT DE TOUTE PIÈCE ?

Le mat d'Anastasia peut être entièrement construit du début à la fin ! C'est un schéma tactique parmi les plus utiles, qui peut surgir en plein milieu de jeu, souvent par surprise. Il suffit d'un Cavalier bien placé et d'avoir transféré une Tour devant la structure de pions adverse, généralement grâce à une manœuvre de l'équerre. **1.Ce7+ Rh8 2.Dxh7+ Rxh7 3.Th3#**

VARIANTE SPECTACULAIRE !

Le mat d'Anastasia exploite aussi parfaitement la faiblesse de la 8^e rangée. C'est un schéma un peu différent. Il repose cependant sur les mêmes types de sacrifices que nous avons vus précédemment. **1.Txh7+ Attire le Cf8, dernier défenseur de la 8^e rangée. 1...Cxh7 2.Dc8+ Cf8 3.Dxf8+ Rh7 4.Dg8#** Le pion g5 est très utile au mat.



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

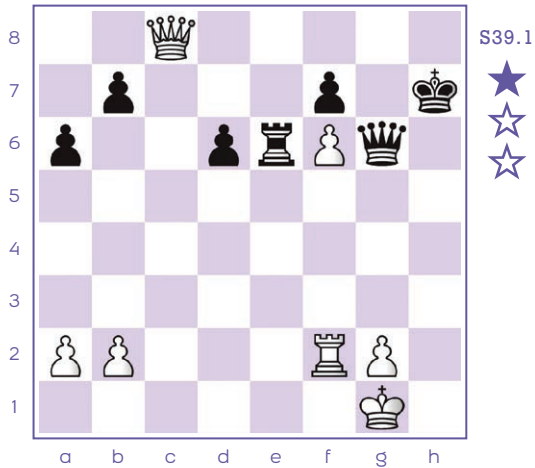
Prenez toujours le temps, avec les élèves, d'identifier et de comprendre les faiblesses dans une position. Il ne suffit pas de leur dire qu'une case ou un pion est faible. Aidez-les plutôt à analyser pourquoi c'est une faiblesse, comment l'adversaire pourrait en profiter ou y remédier. Ce temps d'observation et de réflexion leur apprend à penser de manière stratégique, plutôt que de jouer à l'instinct. Même pour des élèves jeunes ou débutants, ce processus est essentiel pour développer leur vision de l'échiquier et leur autonomie dans le jeu.

POUR ALLER PLUS LOIN

Développez au maximum tous les aspects qui touchent à la cohésion de groupe. Le partage d'expériences, l'entraide et les encouragements favorisent un climat de confiance et de respect mutuel. Cette solidarité enrichit les séances, rend le jeu plus agréable et permet à chacun de progresser tout en cultivant le plaisir de jouer ensemble.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

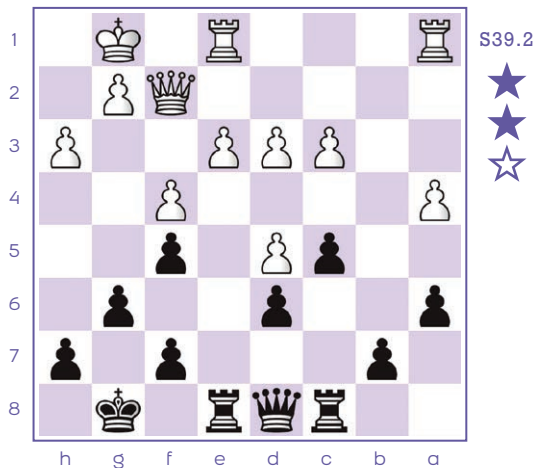


S39.1



Petit pion passé devient grand !

1.Dxe6! fxe6 2.f7 Dg7 3.e8=D

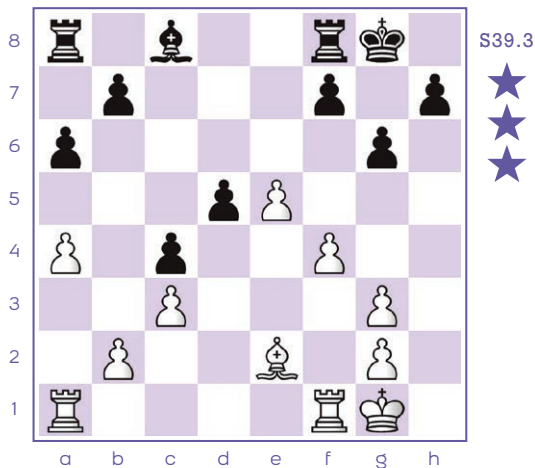


S39.2



Affaiblissez la structure de pions adverse !

1...c4 2.De2 (2.cxd4 Txc4+) 2...cxd3 3.Dxd3 Te4
Les Blancs ont deux pions arriérés en e3 et c3
ainsi qu'un pion isolé en a4.



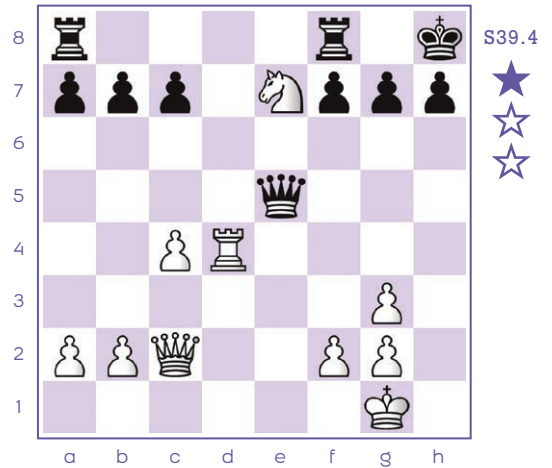
S39.3



**Profitez de la structure adverse !
Le pion d5 est arriéré, il faut
l'attaquer le plus possible.**

1.Tad1 Fe6 2.Ff3 Tad8 3.Td4 Fixe le pion.
3...Td7 4.Tfd1 Tfd8. Plan à suivre avec g4, f5 et
la montée du Roi.

EXERCICES THÉORIQUES

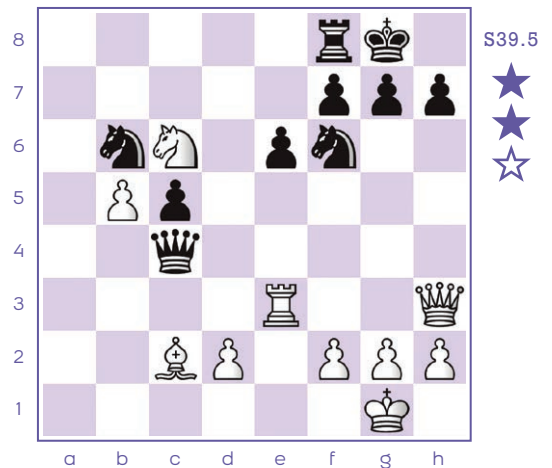


S39.4



Un joli mat d'Anastasia !

1.Dxh7+ Rxh7 2.Th4+ Dh5 3.Txh5#

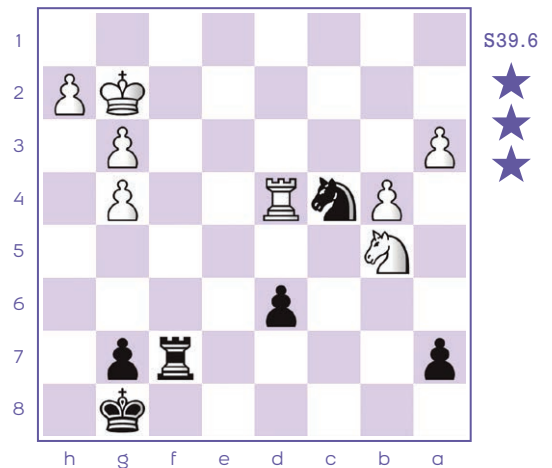


S39.5



Complexification d'un pattern ?

1.Fxh7+ Cxh7 (1...Rh8 2.Fg6+ Rg8 3.Ce7#) 2.Ce7+
Rh8 3.Dxh7+ Rxh7 4.Th3+ Dh4 5.Txh4#



S39.6



Élaborez le mat d'Anastasia !

1...Ce3+ 2.Rh3 g5!! Le Roi est bloqué !
3.Txd6 Th7+ 3.Th6 Txh6#

SEMAINE 40 – PARTIE PÉDAGOGIQUE

POLGAR - MILOS, 1996

MOT-CLÉS

Structure de pions
Activité des pièces
Faiblesses structurelles

INTRODUCTION

Dans cette partie, Polgar va progressivement créer des faiblesses dans le camp adverse et exercer une pression constante, poussant Milos à défendre. Elle va finalement conclure par une attaque décisive et spectaculaire contre le Roi.

RAPPEL

LAGARDE - GUMULARZ, 2023

- Majorité de pions
- Pion candidat
- Pion passé
- Calcul précis

Judit Polgar (née en 1976 à Budapest) est considérée comme la plus grande joueuse d'échecs de l'histoire. Prodige dès son enfance, formée par ses parents aux côtés de ses sœurs Susan et Sofia, elle a rapidement surpassé les meilleurs joueurs mondiaux, hommes compris. À seulement 15 ans et 4 mois, elle devient la plus jeune grand maître international de tous les temps (battant le record de Bobby Fischer). Refusant de jouer dans les tournois exclusivement féminins, elle s'est toujours confrontée à l'élite masculine, battant plusieurs champions du monde tels que Garry Kasparov, Anatoly Karpov et Viswanathan Anand. Connue pour son style combatif et offensif, Judit Polgar a marqué l'histoire par sa détermination à prouver que les échecs n'ont pas de genre.

1.e4 c5 Défense Sicilienne.

Quel est l'objectif principal des Noirs avec la Défense Sicilienne ?

Réponse attendue : Contrôler la case d4 et déséquilibrer la position en évitant une symétrie.

2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cc6 5.Cc3 Dc7 6.g3 Sur quelle grande diagonale le Fou blanc va-t-il agir après g3 ?

Réponse attendue : La diagonale h1-a8.

6...a6 Un petit coup malin qui empêche notamment l'arrivée d'un Cavalier en b5. **7.Fg2 Cf6 8.0-0 d6 9.Te1** Polgar centralise simplement sa Tour en face du Roi adverse. **9...Fd7 10.Cxc6 bxc6** Milos reprend du pion b. Il aurait pu reprendre du Fou pour une meilleure structure.

Quels sont les inconvénients structurels pour les Noirs après 10...bxc6 ?

Réponse attendue : Milos isole son pion a et affaiblit la diagonale h1-a8.

11.Ca4 Td8 12.c4 Polgar met en place un étau de Maroczy contre le pion d6 semi-arriéré. Un étau de Maroczy est une structure de pions typique caractérisée par la présence des pions en c4 et e4 contre une défense Sicilienne (ou assimilée).

12...c5 Quelle est la meilleure case de développement du Fc1 ?

Réponse attendue : La case f4. Ici, le Fou attaque le pion semi-arriéré.

13.Ff4 Fe7 14.e5 Pourquoi Polgar opte pour ce coup ?

Réponse attendue : Elle menace le pion d6 et espère l'échange des pions d et e. Cela isolerait les pions c5 et a6, des faiblesses permanentes.

14...dxe5 15.Fxe5 La structure de pions évolue ! Les Noirs se retrouvent avec des pions isolés en a et c, une faiblesse que Polgar va chercher à exploiter.

15...Da5 16.Cc3 Le Cavalier pourra revenir en jeu via la case e4.

16...0-0 17.Df3 Polgar sort sa Dame de l'alignement avec la Tour d8.

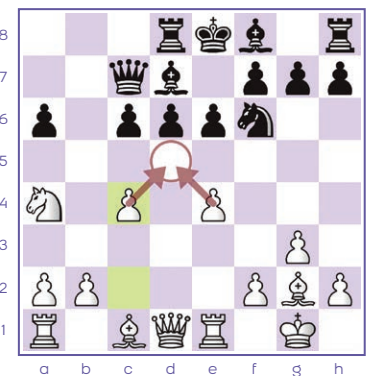
À partir de ce moment, Polgar cherche à accroître son activité tout en freinant la fin du développement adverse. Le Fd7 est une faiblesse. Il peine à rejoindre la diagonale h1-a8 et gêne la coordination des pièces.

17...Fc8 Comment pourriez-vous continuer ?

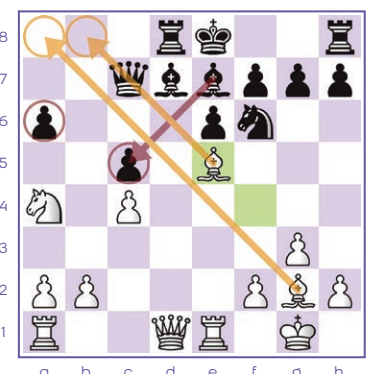
Réponse attendue : 18.Tad1 Permet d'activer la dernière pièce blanche.

18...Txd1 Les échanges favorisent les Blancs car les finales sont meilleures pour le camp qui possède le moins de faiblesses structurelles.

19.Txd1 Td8 20.h3 Octroie une case de fuite au Roi et limite le Cavalier adverse. **20.Txd8** semblait aussi très intéressante. Après **20...Dxd8 21.Dc6**, la Dame blanche s'infiltré, immobilise les pièces noires et exerce une pression directe sur les pions faibles.



Cette formation a pour but de contrôler les cases d5 et b5 et de limiter les ruptures de pions que les Noirs pourraient entreprendre (...b5 ou ...d5). On l'appelle "étau" car les Noirs ont souvent l'impression d'être étouffés et doivent manœuvrer longtemps avant de libérer leur position.



20...Txd1+ 21.Dxd1 Cd7 Le Cavalier attaque le Fou ! Que faire ?

Réponse attendue : **22.Ff4** Polgar doit garder les Fous !

Faites une pause ici, montrez aux élèves la différence entre les pièces blanches et les pièces noires.

22...Db4 Comment pourriez-vous défendre les deux pions attaqués en même temps par la Dame adverse ?

Réponse attendue : **23.De2** Protège les deux pions !

23...Ff8 24.Ce4 Polgar met la marche avant ! Le Cavalier tape le pion c5, la case d6 ainsi que le Roi noir.

Quel est l'avantage d'attaquer plusieurs cibles en même temps ?

Réponse attendue : Forcer l'adversaire à se défendre passivement et réduire son activité. L'adversaire ne pourra pas toujours défendre l'ensemble des menaces.

24...Db6 25.Dd2 Polgar accentue encore la pression sur la case d6. Elle ne s'en prend pas à elle directement mais la championne oblige Milos à se méfier. Prenons cet exemple : 25...e5 26.Fe3 Fe7 27.Dd5. Les pions c5 et e5 de Milos sont attaqués et affaiblis. Ces menaces obligent les pièces Noirs à rester au contact.

25...Cf6 Un aveu de faiblesse ! Comment en profiter ?

Réponse attendue : **26.Cxf6+** Oblige 26...gxf6

Quels problèmes crée la prise 26...gxf6 ?

Réponse attendue : L'ouverture de la colonne g contre le Roi et les pions doublés f.

27.b3 Consolide simplement la position. 27...Fe7 28.Dd1 La Dame vise h5 tout en contrôlant la colonne. 28...f5 Les pions du roque avancent.

Trouvez un moyen d'ouvrir les lignes face au Roi !

Réaction attendue : **29.g4!** car 29...fxg4 30.Dxg4 est proche de mater.

29...e5 30.De2 Joue sur le clouage !

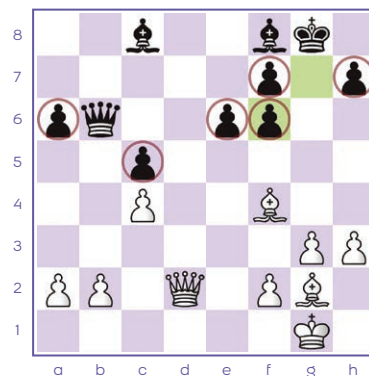
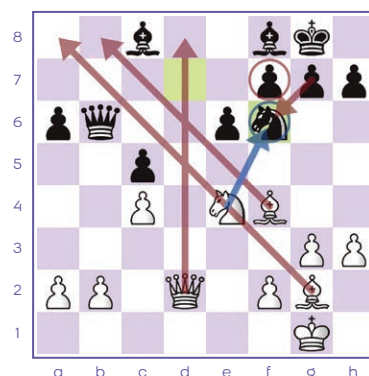
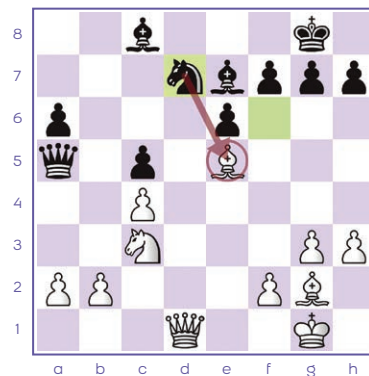
30...f6 Les Noirs refusent l'échange, mais la structure est disloquée. 30...e5 semblait constituer la meilleure tentative de défense.

31.Fd5+ Rh8 Assommez l'adversaire de Polgar !

Réponse attendue : **32.g5** Affaiblit les cases noires et libère la case h5 pour la Dame.

32...Dc7 33.Dh5 Ff8 34.gxf6 Les Noirs abandonnent car la défense est impossible. 1-0

La partie aurait pu continuer ainsi **34...exf4 35.De8** La Dame attaque et cloue le Fou sur la 8^e rangée. **35...Dd6** Seul coup pour défendre le Fou. **36.Df7** Menace mat en g8. **36...Fe6 37.Fxe6** Le mat est désormais imparable !



CONCLUSION

Polgar a créé méthodiquement des faiblesses et a maintenu une pression continue jusqu'à faire céder la position adverse. Milos devait à la fois surveiller ces faiblesses structurelles et améliorer l'activité de ses pièces. Elle a ensuite conclu de façon éclatante par une attaque décisive contre le Roi.

LE PETIT +

La création de deux faiblesses accroît considérablement les chances de succès. Lorsqu'un joueur doit défendre simultanément plusieurs points vulnérables, il lui devient presque impossible de mobiliser ses pièces de manière efficace sur les deux fronts.

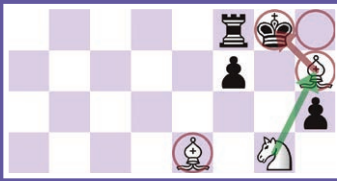
Dans sa rencontre face à Milos, Polgar a commencé par fragiliser la structure de pions adverse, contraignant Milos à concentrer son attention sur cette première faiblesse, ses pièces étant aussi bloquées dans les pions noirs et pour la plupart inactives. Profitant de cette fixation, Polgar a ouvert un second front sur le Roi (26.Cxf6+), créant ainsi une autre faiblesse que son adversaire ne peut défendre correctement.

« Elle est trop forte Judit. Moi je veux être comme elle ! »

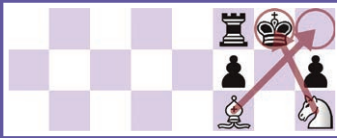
Eléna, 7 ans (10 mois d'échecs)

SEMAINE 40 – LEÇON THÉORIQUE

MAT DE BLACKBURNE



3 pièces mineures



2 pièces mineures

INTRODUCTION

Le mat de Blackburne est un schéma spectaculaire où 2 à 3 pièces mineures coordonnent leur action pour mater un Roi affaibli. Ce mat se distingue par l'absence de Dame ou de Tour dans l'exécution finale, même si ces pièces lourdes peuvent avoir contribué en amont à ouvrir des lignes ou éliminer des défenseurs.

CONCLUSION

Le mat de Blackburne met en lumière la puissance des pièces mineures lorsqu'elles sont bien coordonnées. En s'appuyant sur les faiblesses autour du Roi, ce mat démontre qu'il n'est pas toujours nécessaire d'avoir des pièces lourdes pour conclure une attaque.

LE SACRIFICE DE DAME !

Le dernier rempart contre le mat de Blackburne est souvent le pion g, ici g6. Sans lui, le coup 1.Fh7# mettrait immédiatement fin à la partie. La Dame blanche est présente mais inutile pour mater. C'est donc le moment idéal pour la sacrifier et ouvrir la voie aux pièces mineures. **1.Dxh5!!** Menace mat en h7. **1...gxh5 2.Fh7#**

SACRIFICE SUR LE ROQUE ?

Les Blancs possèdent ici une superbe batterie Dame-Fou, appuyée par une Tour prête à se joindre à l'attaque. Pourtant, aucune ligne n'est encore ouverte. L'ouverture de la colonne g pourrait être la clé pour parvenir à un mat de Morphy... **Mais comment s'y prendre ? 1.Dxf6!** menace mat en g7. **1...gxf6.** La colonne g est maintenant ouverte ! **2.Tg1+ Rh8 3.Fxf6#**

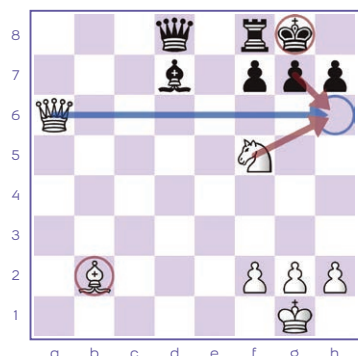
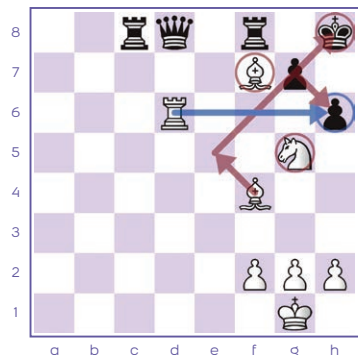
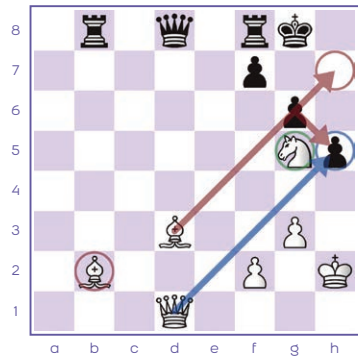
VARIANTE 2 PIÈCES MINEURES

Le mat de Blackburne peut se réaliser avec seulement 2 pièces mineures lorsque le Roi adverse est bien bloqué par ses propres défenseurs. Ici, le Fou contrôle la grande diagonale a1-h8, ce qui bloque complètement les cases autour du Roi noir.

Trouvez-vous un moyen de percer cette défense ?

1.Dh6! Menace mat en g7.

1...gxh6 2.Cxh6#



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

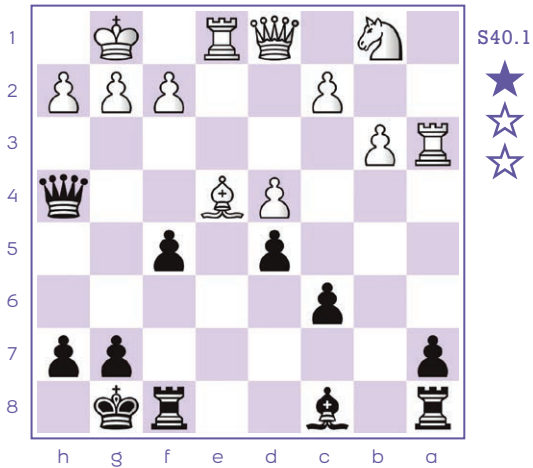
Prenez conscience de l'impact de votre attitude sur les élèves. Votre enthousiasme, votre curiosité et votre respect des idées des élèves influencent directement leur motivation et leur confiance. Si vous encouragez l'expérimentation, valorisez les initiatives et restez patient face aux erreurs, vous créez un climat où ils osent essayer, se tromper et apprendre. À l'inverse, un ton trop strict ou des réactions négatives peuvent brider leur créativité et leur prise de risques, essentiels pour progresser aux échecs. Votre rôle va donc bien au-delà de l'apprentissage du jeu. Vous êtes un modèle de curiosité et de persévérance.

POUR ALLER PLUS LOIN

Il est important d'inviter les élèves à découvrir le plaisir de la compétition, tout en respectant leur rythme et leurs envies. La participation aux tournois permet de mettre en pratique les compétences acquises et de mesurer leurs progrès, mais cette démarche doit rester libre : aucune pression, juste l'opportunité de se confronter à d'autres joueurs et s'amuser.

EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES

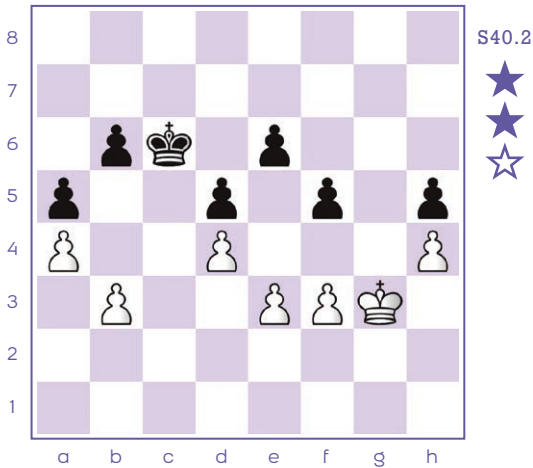


S40.1



Comment reprendriez-vous le Fou e4 ?

1...fxe4 Ouvre le Fou de cases blanches.

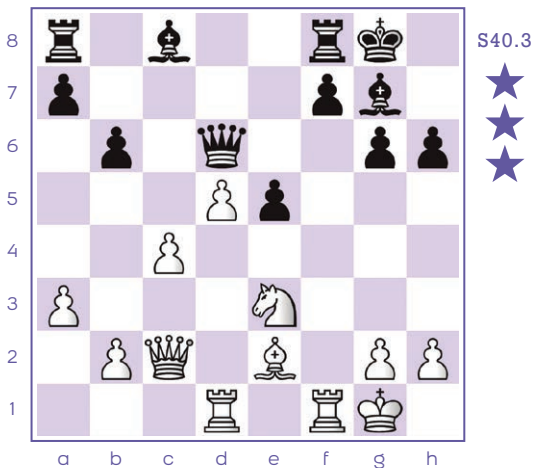


S40.2



Pensez-vous remporter cette finale ?

1.Rf4 Rd6 2.Rg5 Re7 3.Rxh5. Le pion h est maintenant passé ! La suite est facile.



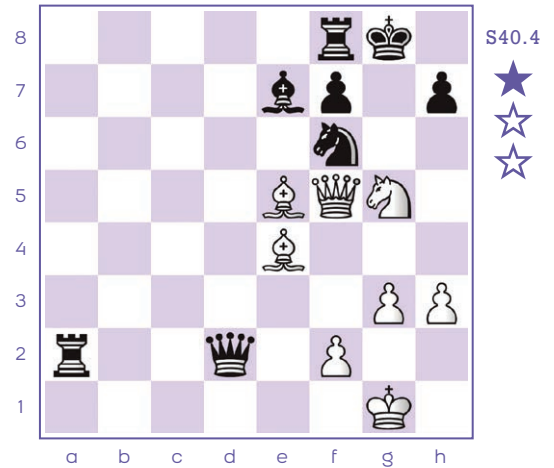
S40.3



Où se trouve l'avantage blanc au niveau structurel ? Que faire ?

À l'aile dame avec la majorité blanche. 1.b4! Dd8 2.c5! La majorité se transforme en pions passés liés.

EXERCICES THÉORIQUES

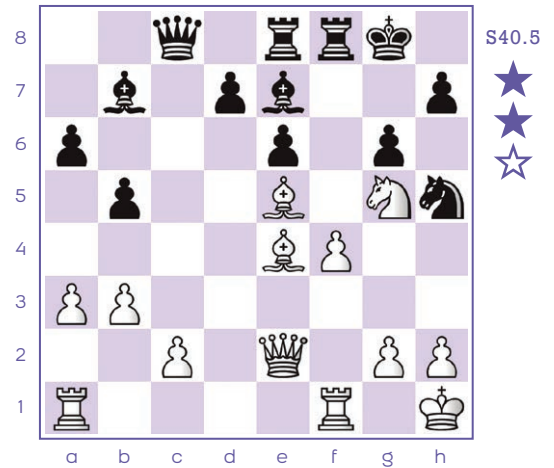


S40.4



Mat en 2 coups !

1.Dxh7+ Cxh7 2.Fxh7#

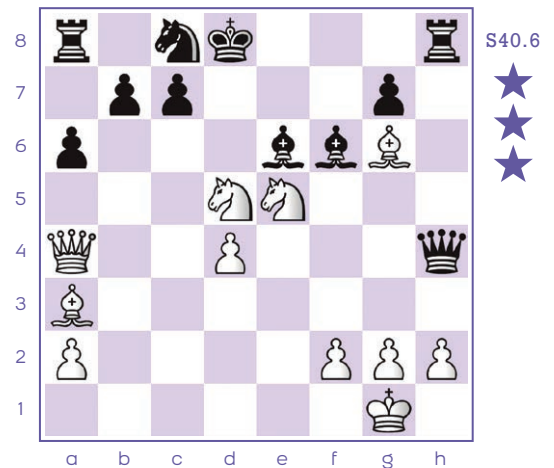


S40.5



Un joli mat de Blackburne !

1.Dxh5!! gxf5 (1...Fxf5 2.Fxg6!! hxg6 3.Dxg6#) 2.Fxh7#



S40.6



Mat en 3 coups !

1.Dd7+ Fxd7 2.Cf7+ Re8 3.Cxc7#

SEMAINE 41 – PARTIE PÉDAGOGIQUE

SHORT - TIMMAN, 1991

MOT-CLÉS

Activité des pièces

Espace

Attaque sur le roque

Mobilisation de toutes les pièces

INTRODUCTION

Nous allons étudier une partie de Short jouée en 1991 où il permettra à ses pièces de s'exprimer avec plus de liberté et de coordination, tandis que celles de son adversaire se retrouveront à l'étroit, limitées dans leurs déplacements.

RAPPEL

POLGAR - MILOS, 1996

- Structure de pions
- Activité des pièces
- Faiblesses structurelles

1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 Défense Alekhine. **4.Cf3 g6 5.Fc4** La case naturelle du Fou. **5...Cb6 6.Fb3** Les Blancs optent pour un plan simple avec le duo de pions centraux. Il possède un petit avantage d'espace. L'avantage d'espace se produit lorsqu'un camp contrôle plus de terrain que l'autre, souvent grâce à des pions avancés. Cela donne plus de liberté aux pièces pour se déplacer et limite les options de l'adversaire.

6...Fg7 7.De2 Le coup favori de Nigel Short dans cette position : il surprotège le pion e5, pilier de l'avantage spatial des Blancs.

7...Cc6 8.0-0 0-0 Dans cette position, **9.h3** semble modeste. Pourquoi ce coup a-t-il été choisi selon vous ?

Réponse attendue : Afin d'empêcher la venue du Fou en g4.

Les Noirs souffrent d'un manque d'espace, surtout à cause du duo de pions blanc en d4 et e5 qui limite leurs mouvements. Quand on dispose de peu d'espace, deux solutions s'offrent à vous : gagner du terrain ou échanger des pièces pour réduire la congestion. Comme il est difficile pour les Noirs d'élargir leur territoire, ils cherchent naturellement à échanger pour libérer de la place pour leurs pièces. Si les pièces sont trop regroupées au même endroit, elles finissent par se gêner mutuellement et perdent en efficacité.

9...a5 10.a4 bloque la prise d'espace noire. **10...dxe5** À défaut d'avoir pu échanger le Fc8 contre le Cf3, les Noirs choisissent de confier cette tâche au Cc6. De plus, le Cb6 est mal placé et le Fou g7 reste coupé de l'action.

11.dxe5 Cd4 Ce Cavalier vous semble-t-il menaçant ? Comment poursuivre la partie ? *Réponse attendue : Oui, il est menaçant puisqu'il attaque beaucoup de pièces dont le fort Fou de cases blanches et la Dame.* **12.Cxd4.**

12...Dxd4 Quelle est la menace ? Comment défendre ?

Réponse attendue : La prise en e5. Short peut défendre par 13.Te1.

13...e6 Pourquoi est-ce une petite erreur ?

Réponse attendue : Le Fou c8 est enfermé !

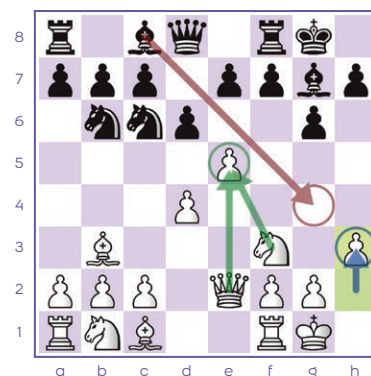
Ce coup enferme le Fou c8 et affaiblit les cases noires autour du Roi, notamment f6. Difficile toutefois de s'en passer, car les Blancs menacent constamment de pousser eux-mêmes.

Comment poursuivre le développement ?

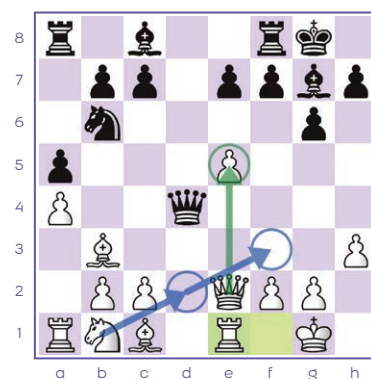
Réponse attendue : Les Blancs peuvent sortir le Cavalier donc 14.Cc3 ou 14.Cd2.

14.Cd2! 14.Cc3 pourrait sembler naturel, mais il offrirait peu de perspectives. N'oubliez pas que les Cavaliers ont besoin d'un chemin de 3 cases pour atteindre une case forte ! Depuis d2, le Cavalier pourra rejoindre f3 et ainsi remplacer l'autre Cavalier que les Noirs ont tant peiné à échanger.

14...Cd5 15.Cf3 Dc5 16.De4 Short conserve son pion en e5 et son avantage d'espace. Le Fou c8 reste inactif tout comme son compagnon en g7, prisonnier de la position fermée.



Le coup h3 empêche précisément l'échange du Fou g4 contre le Cavalier f3, ce dernier soutenant la chaîne de pions et contribuant à maintenir l'avantage d'espace.



Montrez que le pion e5 procure de l'espace aux pièces blanches. Short joue sur 5 rangées tandis que Timman peine à dépasser sa 3^e rangée.

16...Db4 Short doit-il échanger les Dames ? Réponse attendue : Non, s'il souhaite attaquer, il a intérêt à garder les Dames sur l'échiquier.

La solidité du pion e5 et les faiblesses sur cases noires autour du Roi invitent les Blancs à préparer une attaque de mat avec Dh4, Fh6 et Cg5.

17.Fc4 Cb6 Timman tente de repousser le Fou et d'initier l'échange de Dames.

Empêchez cet échange de Dames !

Réponse attendue : **18.b3!**

Les Noirs peuvent capturer en c4 et détruire la structure de pions, mais cela ne les empêchera pas de faire face à l'arrivée de la vague de pièces blanches sur le Roi. La structure de pions est certes importante, mais ce n'est qu'un aspect du jeu parmi d'autres. Short mise sur une attaque décisive avant la finale, où sa faiblesse à l'aile pourrait devenir un vrai handicap.

18...Cxc4 19.bxc4 Te8 Essayez de profiter de l'espace obtenu ! Limitez les cases de développement du Fou c8 !

Réponse attendue : **20.Td1** Empêche Fd7 puis Fc6.

Short consolide son avantage en prenant le contrôle de la seule colonne ouverte.

20...Dc5 21.Dh4 b6 21...Fxe5 22.Fa3, le pion e5 ne peut pas être pris au risque de perdre le Fou. **22.Fe3 Dc6** Suivez le plan d'attaque !

23.Fh6! Fh8 Timman refuse l'échange du seul défenseur des cases noires. Comment rentrer dans le camp adverse ? Réponse attendue : **24.Td8!**

Short prend le contrôle de la 8^e rangée. **24...Fb7 25.Tad1** Les Blancs doublent et conservent un avantage d'espace considérable. Ils menacent également **26.De7** profitant du clouage et du réseau de mat.

25...Fg7 26.T8d7! Que menace Short ?

Réponse attendue : Il menace Fxg7 suivi de Df6+, avec un mat inévitable.

26...Tf8 Supprimez les défenseurs !

Réponse attendue : **27.Fxg7!**

27...Rxc7 28.T1d4 Ce coup empêche la Dame noire de venir défendre via De4. Les Tours blanches paralysent complètement la défense noire.

28...Tae8 29.Df6+ Rg8 30.h4 Un joli coup ! Vous allez comprendre...

30...h5 Timman ne peut tolérer l'avancée du pion h.

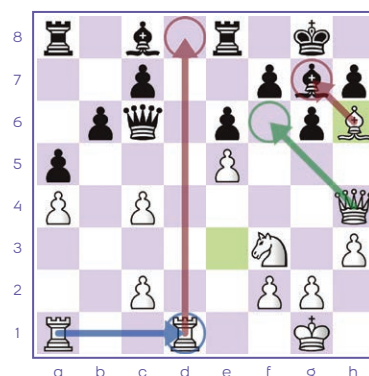
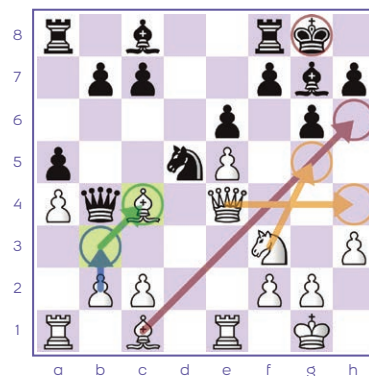
À vous de trouver le plan de gain fantastique qu'a utilisé Short !

Laissez-les réfléchir. Normalement, personne ne trouvera l'idée immédiatement. Faites réaliser que toutes leurs pièces sont parfaitement placées, sauf le Roi.

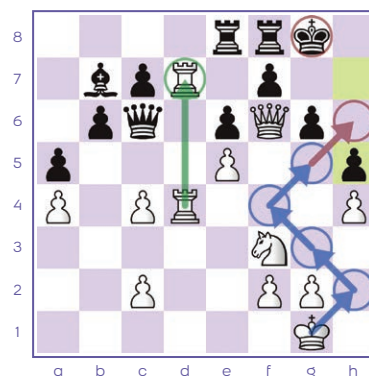
Réponse attendue : **31.Rh2!!**

Le début d'une conclusion spectaculaire ! Il ne reste qu'une pièce qui ne contribue pas à l'attaque : le Roi !

31...Tc8 32.Rg3! Tce8 33.Rf4! Fc8 34.Rg5!! Timman abandonne ! Le mat est imparable après **34...Dc5 35.Rh6 1-0**. Si **34...Rh7** alors **35.Txf7+**.



Il s'agit d'une interception.



CONCLUSION

Cette partie met en évidence que l'avantage d'espace, lorsqu'il est exploité avec précision, ne se limite pas à restreindre les pièces adverses, mais peut aussi préparer et déclencher une attaque décisive contre le Roi où toutes les pièces sont libres d'intervenir.

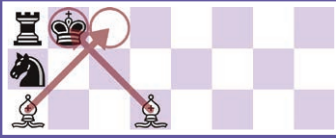
LE PETIT +

Pour remédier au manque d'espace, il est conseillé d'échanger des pièces afin de réduire la pression. À l'inverse, celui qui bénéficie d'un avantage d'espace cherchera à éviter ces échanges pour conserver son contrôle du terrain. Lors du développement d'une pièce, il est important de toujours se demander quelle sera sa meilleure case à terme, afin d'optimiser son influence sur le jeu. Parfois, une attaque puissante justifie de s'affaiblir volontairement la structure de pions, car l'activité des pièces prime sur la structure.

« Une marche du Roi ! Wow... Et ben celle-là, je ne m'y attendais pas. »

Edouard, 13 ans (10 mois d'échecs)

MAT DE BODEN



INTRODUCTION

Le mat de Boden se caractérise par un positionnement particulier des 2 Fous.

Ceux-ci occupent deux diagonales qui se croisent autour du Roi adverse. L'un des Fous donne l'échec et mat, tandis que l'autre empêche le Roi de fuir.

CONCLUSION

Le mat de Boden repose sur la coordination de 2 Fous sur des diagonales autour du Roi adverse. Pour y parvenir, il est fréquent de devoir réaliser plusieurs sacrifices, notamment celui de la Dame en c6 ou encore en e6, afin d'ouvrir les lignes nécessaires à l'entrée en scène du second Fou.

UN MAT ÉTRANGE !

Le mat de Boden est un mat étrange et spectaculaire, souvent observé après un grand roque, car le Roi se retrouve alors sur la colonne c, une case idéale pour ce piège. La croisée des 2 Fous bloque toutes les issues et surprend souvent l'adversaire par son efficacité inattendue. **1.Fa6#** La case b7 constituait la seule case de fuite possible.

COMBINAISON ET SACRIFICE ?!

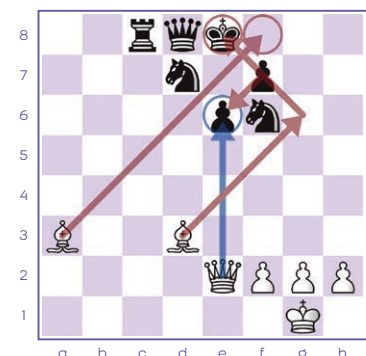
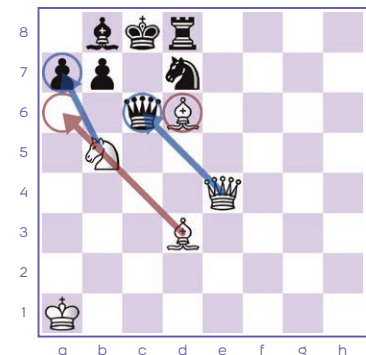
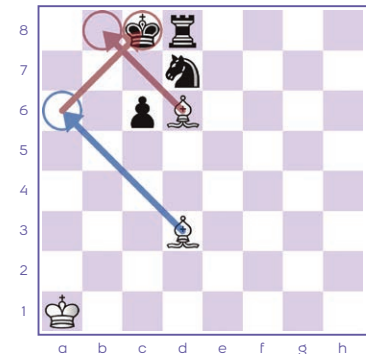
Voici une combinaison qui mène au mat de Boden. Nous voulons que le Fou de cases blanches termine sa course en a6. **1.Dxc6+** libère la diagonale a6-c8. **1...bxc6** **2.Cxa7+** libère le passage pour le Fou. **2...Rb7!** Le Roi s'échappe ! Ce n'est pas le bon ordre de coups ! La bonne ligne est **1.Cxa7+! Fxa7** **2.Dxc6+!** **bxc6** **3.Fa6#**. Le Roi adverse n'a pas eu le choix.

MAT AU CENTRE !

Contrairement aux exemples précédents, le Roi noir n'a pas encore roqué et reste au centre de l'échiquier. Pourtant, Il est possible, là encore, d'asséner le terrible mat de Boden.

1.Dxe6+ fxe6 **2.Fg6#**

Si vous souhaitez visionner ce thème précis, regardez la partie Cornette - Feller, chpt de France (2022)



LE CONSEIL DE L'ENTRAÎNEUR

La créativité est une qualité précieuse aux échecs, surtout chez les élèves. Même si leurs idées paraissent étranges ou irréalistes, il est important de ne pas les brider. Ces tentatives, parfois maladroitement, montrent qu'ils explorent, qu'ils cherchent et qu'ils osent proposer des solutions personnelles.

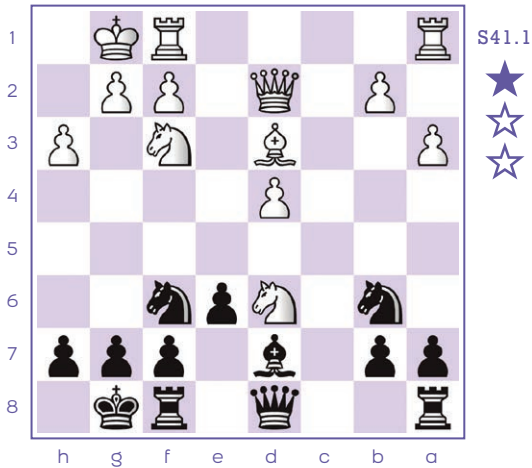
C'est exactement ce qu'il faut encourager : l'imagination nourrit la compréhension et développe la confiance. Bien sûr, il faudra ensuite guider et recadrer, mais laissez toujours de la place à leurs initiatives. Les échecs ne sont pas qu'un jeu de règles strictes, c'est aussi un terrain d'expérimentation où chaque idée, même imparfaite, peut être le point de départ d'un vrai progrès.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ne négligez pas l'actualité échiquéenne : elle constitue un formidable levier de motivation pour vos élèves. Qu'il s'agisse de grands tournois ou de figures médiatisées, ces événements nourrissent leur curiosité et leur donnent des modèles concrets à admirer. En évoquant une partie spectaculaire ou une anecdote de joueur célèbre, vous reliez leur apprentissage à une histoire vivante et en mouvement.

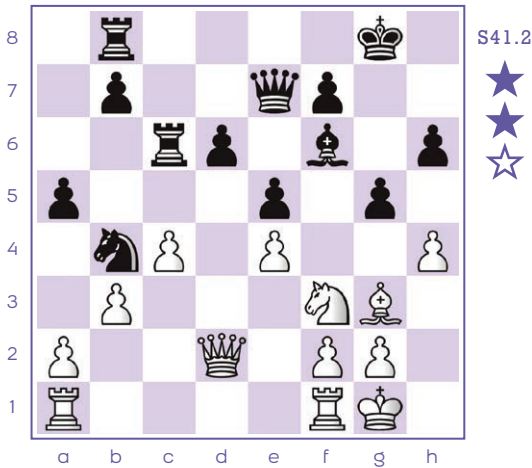
EXERCICES DE LA SEMAINE

EXERCICES THÉMATIQUES



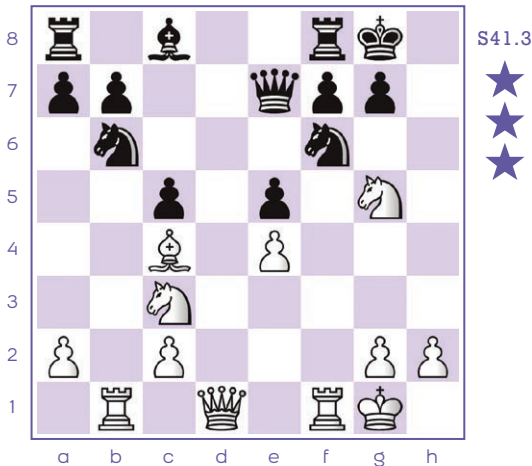
Activez vos pièces et prenez l'avantage !

*1...Fc6 Attaque le Cavalier 2.Cc4 Cxc4 3.Fxc4 Fxf3!
4.gxf3. La structure blanche est complètement démantelée.*



Élaborez un plan pour les Blancs !

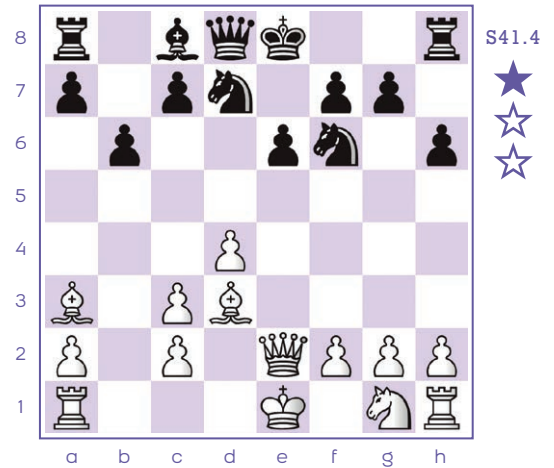
Le Cf3 aimerait se rendre en d5 ou f5. Le pion d6 est arriéré. 1.hxg5 hxg5 2.Ch2 Rg7 3.Cg4 Tcc8 4.Ce3! À suivre, l'exploitation de la colonne d.



Une incroyable combinaison d'attaque sur le Roi !

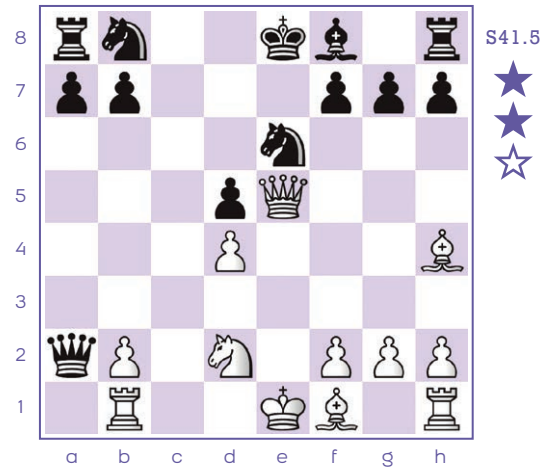
*L'objectif est d'acheminer la Dame en h5.
1.Txb6!! axb6 2.Cd5!! Cxd5 3.Dh5!
Les Blancs gagnent.*

EXERCICES THÉORIQUES



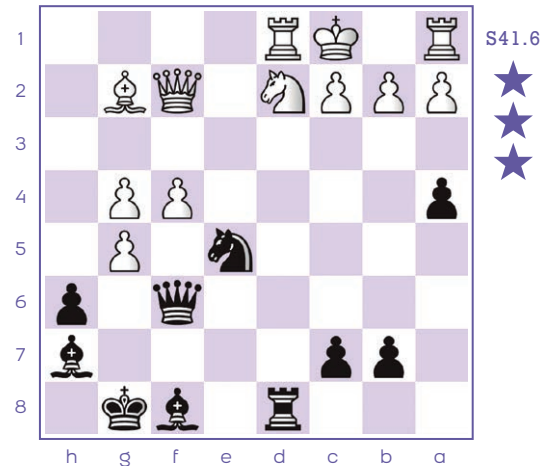
Un mat de Boden classique !

1.Dxe6+ fxe6 2.Fg6#



Un peu d'imagination !?

1.Dxb8+ Txb8 (1...Cd8 2.Fb5#) 2.Fb5#



Construisez le mat de Boden !

1...Cd3+!! 2.cxd3 Dc3+!! 3.bxc3 Fa3+ 4.Rc2 Fxd3#

BILAN ET FESTIVITÉS

MOT-CLÉS

Bilan
Questions amusantes
Jeux ludiques

INTRODUCTION

Vous voilà au terme d'une belle année d'échecs, pleine de découvertes, de progrès et de moments partagés. Pour cette dernière séance, nous allons célébrer tout ce que vous avez accompli et surtout vous amuser !

RAPPEL

SHORT - TIMMAN, 1991

- Activité des pièces
- Espace
- Attaque sur le roque
- Mobilisation de toutes les pièces

PREMIÈRE PARTIE – ÉCHANGES !

MATÉRIALITÉ

Cette année, nous avons beaucoup exploré la matérialité, c'est-à-dire l'équilibre et la valeur des pièces sur l'échiquier. En fait, nous avons posé les bases essentielles pour comprendre la stratégie et mieux gérer nos parties.

- J'aimerais savoir ce que vous avez retenu de tout cela. Pouvez-vous me dire ce que vous avez appris ou découvert qui vous a vraiment aidé à mieux comprendre les bases du jeu ?
- Parmi toutes les leçons que nous avons faites sur ce sujet, laquelle vous a le plus plu et pourquoi ?
- Est-ce qu'il vous est arrivé, en jouant une partie, de repenser à ce que nous avons vu ici et de l'appliquer ? Racontez-nous une petite anecdote de partie où vous avez utilisé ce que vous saviez sur la valeur des pièces ou un autre thème !

ACTIVITÉ DES PIÈCES

Nous avons aussi beaucoup parlé de l'activité des pièces, de la façon de les placer pour qu'elles soient fortes et utiles.

- Qu'est-ce que vous retenez le plus de ce thème ?
- Qu'est-ce qui vous a le plus marqué dans nos leçons sur le contrôle du centre, l'occupation des colonnes ouvertes ou la domination des grandes diagonales ?
- Et dans vos parties, est-ce que vous avez déjà senti qu'une pièce bien placée faisait vraiment la différence ? Racontez une situation où c'est arrivé, même si le résultat a été surprenant.

SÉCURITÉ DU ROI

La sécurité du Roi a été un autre grand chapitre de notre année.

- Qu'est-ce que vous avez appris de plus important sur la manière de protéger son roi ?
- Vous pouvez me dire aussi quelle partie ou quel conseil vous a le plus marqué.
- Quelles techniques d'attaque avez-vous utilisées le plus souvent ?
- Avez-vous découvert le monde des sacrifices ! Aimez-vous ça ?

STRUCTURE DE PIONS

Nous avons aussi passé du temps à comprendre comment les pions forment des chaînes, des faiblesses ou des forces.

- Qu'est-ce que vous avez retenu de ces leçons ?
- Parmi les idées vues, comme le pion passé, la majorité ou encore le carré, laquelle vous a semblé la plus utile ou la plus amusante à repérer en partie ?
- Quel est votre type de pions préféré ?
- Quelle phase du jeu préférez-vous aux échecs ?

COMBINATIONS PARTIES PÉDAGOGIQUES

Enfin, nous avons exploré plusieurs parties de champions dans les parties pédagogiques !

- Quelle partie ou quel joueur vous a le plus impressionné ?
- Et est-ce que vous avez déjà réussi à placer l'une des combinaisons dans vos propres parties ?
- Quels thèmes tactiques préférez-vous ?

DEUXIÈME PARTIE – QUESTIONS FUN ET ACTIVITÉS

QUESTION FUN

Pour créer un autre moment de partage, vous pouvez aussi poser des questions amusantes.

- Si vous pouviez changer une règle aux échecs, laquelle modifieriez-vous et pourquoi ?
- Quelle a été la partie la plus drôle, surprenante ou incroyable que vous ayez jouée cette année ?
- Comment décririez-vous votre style de jeu en une seule phrase ?
- Préférez-vous jouer avec une pendule ou sans ? Expliquez votre choix.
- Si les pièces pouvaient parler, que diraient-elles ?
- Quel camarade vous a le plus surpris par ses idées ou ses coups cette année ?
- Quelle émotion avez-vous ressentie en remportant votre première partie importante ou en subissant une défaite mémorable ?
- Si vous pouviez inviter un champion ou une championne célèbre dans notre club, qui choisiriez-vous et pourquoi ?
- Avez-vous déjà vécu une partie où la pression du temps ou la fatigue vous a submergés ?
- Quel joueur ou joueuse célèbre vous inspire le plus et pourquoi ?
- Avec quelle couleur préférez-vous jouer ?
- Quelle est votre pièce préférée ?

ACTIVITÉS FESTIVES

Vous pouvez proposer des activités ludiques lors de cette séance pour varier les approches et stimuler l'intérêt des participants. Ces activités permettront de revisiter les notions abordées, de partager des moments de jeu en équipe, et de renforcer la cohésion entre les joueurs tout en s'amusant.

Le Main–Cerveau !?

Deux joueurs par camp. Le “cerveau” choisit quel type de pièce jouer (pion, Cavalier, Tour...) mais ne dit pas où la jouer. Le “main” doit réfléchir à un coup avec cette pièce et l'exécute.

Le Catch !

Se joue en équipe de deux contre deux. Lorsqu'un joueur capture une pièce, il la donne à son coéquipier qui peut l'introduire sur son propre échiquier au coup suivant.

Parties à contraintes ?

Introduction de règles spéciales : pas de roque possible, le Cavalier ne peut se déplacer que trois fois dans toute la partie, à un signal l'animateur oblige à jouer deux coups d'affilée, interdiction de prendre une pièce avant le 10^e coup... L'idée est de varier les situations et de stimuler l'imagination.

Partie majoritaire !

Un groupe entier affronte l'animateur. Chaque tour, les joueurs discutent et votent pour le coup à jouer. Le coup qui obtient le plus de voix est celui joué par l'équipe. Idéal pour développer l'argumentation et la réflexion collective.

CONCLUSION

Gardez dans vos mémoires ces moments de partage, de rire et de découverte ! Reposez-vous, entraînez-vous et revenez l'année prochaine avec la même curiosité et la même passion. Le jeu continue, et il vous attend !

LE PETIT +

Pendant les vacances, vous pouvez continuer à progresser, vous entraîner et prendre plaisir aux échecs, même loin du club. Vous pouvez explorer les nombreuses plateformes en ligne pour réaliser des exercices tactiques, jouer contre d'autres élèves ou contre des joueurs du monde entier, tester vos connaissances et découvrir différents styles de jeu.

N'oubliez pas que les vacances sont faites pour vous reposer et explorer le monde autour de vous. Profitez-en pour lire, observer, réfléchir et nourrir votre curiosité.

« J'adore le catch !!!! »

Matia, 7 ans (10 mois d'échecs)

CONCLUSION GÉNÉRALE

Nous espérons que, par la lecture et l'usage de ce manuel, vous avez trouvé non seulement un appui technique, mais aussi une véritable source d'inspiration pour vos séances. Les différentes sections, chacune articulée autour d'une compétence précise, n'avaient pas seulement pour ambition d'enseigner les règles ou d'introduire des notions stratégiques. Elles visaient à donner du sens, à former des habitudes de pensée, à favoriser la compréhension et à éveiller chez l'élève le goût de la réflexion et le plaisir du jeu.

Vous aurez constaté, au fil des chapitres, combien la progression proposée est cohérente et graduée : de la **Matérialité**, indispensable pour poser les bases du jeu, jusqu'à la **Combinaison** où se rejoignent l'ensemble des connaissances acquises cette année, chaque étape prépare la suivante et tisse une compréhension plus profonde des différentes connaissances proposées. L'animateur, loin d'être un simple transmetteur, devient ainsi un guide attentif, capable d'accompagner chaque élève dans son propre rythme, tout en s'appuyant sur un cadre clair et structuré.

Ce premier niveau n'est toutefois qu'un commencement. Il ouvre la voie à un apprentissage plus exigeant, où les notions abordées ici trouveront un prolongement et un approfondissement. C'est précisément l'objet du **Livre animateur - Niveau Fou**, qui viendra élargir la perspective, raffermir les acquis, et offrir de nouveaux outils pour affiner la maîtrise du jeu et enrichir l'expérience pédagogique.

Puissiez-vous, en refermant ces pages, conserver le souvenir d'un ouvrage conçu pour vous soutenir et vous accompagner, mais aussi l'élan d'un chemin qui se poursuit. La transmission des échecs ne se limite pas seulement à l'enseignement d'un côté et l'apprentissage de l'autre. La transmission des échecs constitue plutôt, et surtout, un espace de réflexion, de créativité, d'échange, d'accomplissement de soi, d'ouverture aux autres. Vous devez vous résoudre à ce que chaque élève trouve dans les échecs le bonheur d'apprendre, de raisonner, de jouer et de tracer sa propre voie.

Ce premier manuel a voulu offrir les bases de ce cheminement, en posant les fondements nécessaires à une pratique éclairée et vivante. Que le prochain volume en soit la continuité naturelle, approfondissant les thèmes, élargissant les perspectives, et donnant à chacun les moyens de progresser avec plaisir. Puisse votre engagement, guidé par la rigueur et la bienveillance, nourrir durablement la passion du jeu et faire éclore chez vos élèves une curiosité toujours renouvelée.

LEXIQUE

Composantes de l'échiquier

Aile dame

Côté où se trouvent les colonnes a à d.

Aile roi

Côté où se trouvent les colonnes e à h.

Colonne

Ligne verticale sur l'échiquier.

Diagonale

Ligne oblique sur l'échiquier.

Échiquier

Plateau de 64 cases (8×8) alternant clair et foncé, support du jeu d'échecs.

Grand centre

Les 16 cases du centre, le carré c3-f3-f6-c6.

Ligne

Colonne, rangée ou diagonale.

Petit centre

Cases d4, d5, e4 et e5.

Rangée

Ligne horizontale de l'échiquier.

Règles et notation

Abandon

Action par laquelle un joueur décide de mettre fin à la partie en reconnaissant sa défaite, généralement parce qu'il estime sa position irrémédiablement perdante.

Échec

Attaque directe sur le Roi adverse.

Échec et mat

Le Roi est attaqué et ne peut pas se défendre. L'échec et mat met fin à la partie.

Notation algébrique

Système de description des coups joués aux échecs (ex. e4, Cf3).

Pat

Situation où un joueur n'a aucun coup légal et n'est pas en échec.

Partie nulle

Partie qui se termine sans vainqueur. Elle peut survenir par accord des joueurs, répétition de coups, pat, ou impossibilité de mater.

Prise en passant

Capture spéciale d'un pion ayant avancé de deux cases.

Règle des 50 coups

Permet de réclamer la nulle si 50 coups consécutifs sont joués sans mouvement de pion ni prise de pièce.

Roque

Déplacement du Roi de 2 cases vers une Tour et passage de la Tour par-dessus afin de le sécuriser.

Trait

Joueur dont c'est le tour de jouer.

Pièces et déplacement

Cavalier

Pièce qui se déplace en "L" (2 cases en avant +1 case de côté).

Dame

Pièce combinant les mouvements du Fou et de la Tour.

Fou

Pièce qui se déplace en diagonale.

Pièce lourde

Dame ou Tour.

Pièce mineure

Cavalier ou Fou.

Pion

Unité qui avance d'une case (ou deux depuis sa position initiale) et capture en diagonale.

Promotion

Transformation d'un pion arrivé sur la dernière rangée en une autre pièce (Cavalier, Fou, Tour ou Dame).

Roi

Pièce la plus importante du jeu, se déplace d'une seule case dans toutes les directions.

Tour

Pièce qui se déplace en rangée ou en colonne.

Unité

Constitue les pièces et les pions.

Valeur des pièces

Évaluation approximative de la force des pièces (pion = 1, Cavalier/Fou = 3, Tour = 5, Dame = 9), utilisée pour comparer les échanges et décisions stratégiques.

Ouvertures et développement

Contrôle du centre

Occuper les cases centrales avec les pions ou les pièces.

Développement

Sortie des pièces et activation vers le centre.

Fianchetto

Placement d'un Fou derrière un pion avancé sur une aile (b2/g2 ou b7/g7).

Gambit

Sacrifice de pion pour accélérer le développement ou l'attaque dans l'ouverture. Volonté d'obtenir quelque chose en échange.

Miniature

Partie courte, moins de 20 coups.

Milieu de partie

Phase située entre l'ouverture et la finale, où s'expriment surtout la stratégie et la tactique, en dehors des connaissances théoriques d'ouverture et de finale.

Ouverture

Phase initiale du jeu visant à activer les pièces et sécuriser le Roi.

Préparation

Mise en place de coups utiles pour des plans ultérieurs.

Transposition

Passer d'une ouverture à une autre par un ordre de coups différent.

Tactique

Attaque à la découverte

Déplacement d'une pièce qui libère une attaque d'une autre pièce restée derrière.

Attaque double

Deux menaces créées en un seul coup obligeant l'adversaire à ne parer qu'une des deux menaces. Elle se réalise à l'aide d'une Tour, une Dame ou un Roi.

Attraction

Tactique qui consiste à obliger une pièce à se déplacer vers une case défavorable, souvent pour écarter un défenseur, créer une fourchette ou préparer un mat.

Batterie

Deux pièces alignées ou plus (souvent Dame + Fou ou Dame + Tour) se coordonnant pour attaquer sur la même diagonale, rangée ou colonne.

Clouage

Situation où une pièce ne peut pas bouger sans exposer une pièce plus importante (ou le Roi) derrière elle.

Coup intermédiaire

Coup joué entre deux menaces.

Dégagement

Mouvement d'une pièce qui libère une ligne, une diagonale ou une case pour une autre pièce.

Déviation

Tactique qui consiste à forcer une pièce adverse à quitter sa fonction défensive.

Échec perpétuel (*nulle par répétition*)

Situation où les mêmes coups se répètent et où aucun camp ne progresse, menant à la nulle.

Élimination du défenseur

Capturer ou détourner une pièce qui protégeait une autre pièce ou une case importante.

Enfermement

Pièce privée de cases ou de mobilité.

Enfilade

Attaque en ligne où une pièce de grande valeur est visée. Derrière elle une autre pièce pourra alors être capturée.

Fourchette

Attaque simultanée de deux pièces adverses par une même pièce. Elle se réalise à l'aide d'un pion, un Fou ou un Cavalier. Similaire à l'attaque double.

Interception

Placer une pièce entre deux autres pour bloquer une attaque en ligne (Tour, Dame ou Fou).

Moulinet ou moulinette

Motif tactique où un joueur exploite la position vulnérable du Roi adverse pour donner plusieurs échecs à la découverte successifs, souvent afin de gagner du matériel, mater le Roi, ou forcer la nulle.

Rayon X

Attaque qui vise une pièce ou une case située derrière une autre pièce (dans l'alignement d'une autre).

Sous-promotion

Promotion volontaire d'un pion en autre chose qu'une Dame (Tour, Fou, Cavalier).

Surcharge

Une pièce est surchargée quand elle défend trop de choses à la fois et ne peut pas tout protéger.

Structure de pions

Chaîne de pions

Pions se protégeant mutuellement.

Majorité de pions

Supériorité numérique de pions sur une aile ou au centre.

Pion arriéré

Pion bloqué et vulnérable qui n'est plus protégé par ses comparses. Il n'est cependant pas isolé.

Pion candidat

Pion de la majorité qui n'a personne en face de lui.

Pion isolé

Pion sans soutien d'un autre pion sur les colonnes adjacentes.

Pion passé

Pion sans opposition directe (aucun pion sur sa colonne, ni sur les colonnes adjacentes).

Pion passé protégé

Pion passé soutenu par un autre pion.

Pions passés éloignés

Pion passé loin du Roi adverse en finale.

Pions passés liés

Deux pions passés sans pion adverse en face et sur les colonnes adjacentes.

Pions doublés

Deux pions de la même couleur sur une même colonne.

Pions triplés

Trois pions de la même couleur sur une même colonne.

Position fermée

Position comprenant peu de lignes ouvertes avec beaucoup de pions au centre.

Position ouverte

Position comprenant des lignes ouvertes avec peu de pions au centre.

Finales

Finale

C'est la phase ultime de la partie d'échecs, lorsque la majorité des pièces a disparu de l'échiquier. Elle met surtout en valeur l'activité du Roi et la promotion éventuelle des pions.

Forteresse

Position défensive solide où l'adversaire ne peut pas progresser malgré son avantage matériel.

Opposition

Situation en finale où les deux Rois se font face avec une case entre eux ; le camp n'ayant pas le trait possède l'avantage.

Règle du carré

Principe qui permet de savoir si un Roi peut rattraper un pion passé.

Roi actif

Idée qu'en finale, le Roi doit participer activement au jeu.

Triangulation

Manœuvre du Roi qui perd un temps pour placer l'adversaire en zugzwang.

Zugzwang

Situation où l'obligation de jouer aggrave la position du joueur.

Types de parties et cadence

Armageddon

Partie décisive avec des règles de départage spéciales.

Blitz

Partie rapide, moins de 10 minutes par joueur.

Bullet

Partie très rapide, 1 à 3 minutes par joueur.

Cadence Fischer

Partie avec incrément de temps à chaque coup.

Cadence KO

Partie sans rajout de temps à chaque coup.

Classique

Partie longue, 60 minutes ou plus par joueur.

Rapide

Partie de 10 à 60 minutes par joueur.

Tournoi coupe

Match par élimination directe.

Tournoi suisse

Appariement en fonction des résultats cumulés et classement progressif.

Verbes et actions

Adouber

Aux échecs, lorsqu'un joueur souhaite replacer correctement une ou plusieurs pièces mal positionnées sur l'échiquier, il doit l'annoncer à voix haute en disant "J'adoube". Cette annonce lui permet de rectifier la position des pièces sans être obligé d'en jouer une immédiatement.

Attaquer

Menacer une pièce ou une case.

Bloquer

Neutraliser un pion ou une pièce.

Capturer

Prendre une pièce adverse.

Clouer

Immobiliser une pièce.

Contrecarrer

Neutraliser un plan adverse.

Contrôler

Défense ou possession d'une case ou d'une unité sur une case ou une zone particulière. Contrôle direct ou à distance.

Déplacer

Jouer une unité.

Défendre

Protéger une pièce ou zone clé.

Déroquer

Priver l'adversaire de son droit au roque. Pour cela, il suffit que son Roi ou l'une de ses Tours ait déjà bougé. Déroquer l'adversaire peut représenter un avantage stratégique important.

Doubler les Tours

Placer les deux Tours sur une même colonne ou rangée.

Échanger

Manger des pièces adverses contre nos propres pièces.

Fixer

Empêcher l'avancée d'un pion avant de le cibler.

Forcer

Créer une séquence de coups inévitable.

Infiltrer

Pénétrer dans le camp adverse.

Lier les Tours

Connecter les Tours sans pièces entre elles pour une protection mutuelle.

Manceuvrer

Repositionner et améliorer ses pièces dans un but précis.

Préparer l'attaque

Positionner soigneusement ses pièces pour attaquer.

Provoquer

Inciter l'adversaire à affaiblir sa position ou à réagir à une menace.

Sacrifier

Donner volontairement une unité avec l'idée d'obtenir quelque chose en retour.

Simplifier

Réduire le nombre de pièces sur l'échiquier, souvent par échanges, pour clarifier la position ou profiter d'un avantage matériel.

Stratégie avancée

Activité des pièces

Mesure de l'efficacité d'une pièce sur l'échiquier, selon son rayon d'action, sa mobilité et sa participation aux menaces et à la défense.

Attaque de minorité

Stratégie où un joueur s'en prend à la majorité de pions de l'adversaire, sur une aile, pour créer des faiblesses ou ouvrir les lignes.

Avant-poste

Case avancée sur une colonne ouverte protégé par un pion, stable pour une pièce et difficile à contester.

Avantage d'espace

Contrôle d'une zone plus étendue que l'adversaire. Le fait de jouer sur un plus grand nombre de rangées.

Avantage matériel

Plus de pièces ou de pions que l'adversaire.

Canon d'Alekhine

Batterie impliquant les trois pièces lourdes (Dame et deux Tours) alignées pour créer une attaque puissante le long d'une colonne ou d'une rangée.

Case critique

Case importante pour le contrôle du jeu, de l'attaque ou de la défense.

Case forte

Case qui ne peut pas être contrôlée par un pion adverse.

Colonne semi-ouverte

Colonne sans pion de sa couleur, mais avec pion adverse.

Combinaison

Suite de coups à caractère forcé permettant d'obtenir une issue concrète.

Compensation

Avantage d'une certaine nature, qui contrebalance un désavantage d'une autre nature.

Contre-jeu

Riposte efficace à un plan adverse.

Coordination

Coopération entre les pièces.

Exploiter une faiblesse

Tirer parti d'une case, d'un pion ou d'une position vulnérable dans le camp adverse pour obtenir un avantage matériel ou positionnel.

Gagner un temps

Placer une pièce sur une case active tout en obligeant l'adversaire à répondre, perturbant son plan et obtenant un avantage de temps dans le développement ou l'initiative.

Initiative

Capacité à dicter le rythme de la partie par des menaces et attaques forçant l'adversaire à réagir.

Lignes ouvertes

Colonnes ou rangées ou diagonales sans pions.

Manceuvre de l'équerre

Déplacement d'une Tour devant ses propres pions pour débloquer des colonnes ou colonnes semi-ouvertes. Souvent afin d'attaquer le Roi ou soutenir une action sur l'aile opposée.

Mauvais Fou

Bloqué derrière ses propres pions sur des cases de sa couleur, limitant son activité.

Menace

C'est la possibilité de prendre un avantage si l'on avait le trait. L'adversaire doit alors se défendre, sous peine de perdre. Une menace est souvent latente : moins directe qu'une attaque, mais elle force l'autre camp à réagir et, par accumulation, complique sa défense.

Pièce active

Pièce influençant le maximum de cases et d'unités.

Pièce passive

Pièce limitée par ses propres pions ou par sa propre position. Elle ne joue pas un rôle important.

Piège

Menace dissimulée destinée à surprendre l'adversaire et à renverser le cours normal de la partie.

Plan à court terme

Stratégie sur quelques coups.

Plan à long terme

Stratégie sur un grand nombre de coups, une phase de jeu ou une partie complète.

Prophylaxie

Prévenir les menaces adverses.

Sacrifice de qualité

Échange volontaire d'une Tour contre une pièce mineure (Cavalier ou Fou) pour obtenir un avantage en échange.

Sacrifice positionnel

Coup où l'on cède volontairement du matériel non pas pour un gain immédiat, mais pour obtenir un avantage stratégique durable.

Stratégie

Art de construire un plan à long terme aux échecs. Elle concerne les principes généraux (contrôle du centre, structure de pions, cases faibles, colonnes ouvertes...). La stratégie guide la partie dans sa direction globale.

Supériorité numérique

Plus de pièces dans une zone de l'échiquier.

Tactique

Art des coups précis à court terme. Elle repose sur des calculs concrets et des combinaisons (fourchette, enfilade, clouage, mat en un ou quelques coups). La tactique permet de réaliser les idées stratégiques ou de profiter d'erreurs immédiates.

Variante

Suite de coups dans l'ouverture ou l'analyse d'une position, basée sur la stratégie ou la tactique.

Divers

Échecs 960

Variante où les pièces de la rangée sont placées aléatoirement (960 positions possibles), tout en conservant la disposition des pions et les règles classiques (Roi entre les Tours, Fous sur 2 couleurs).

ELO

Système de classement qui mesure la force relative des joueurs en fonction de leurs résultats contre d'autres classés.

FFE

(Fédération Française des Échecs)
Instance dirigeante du jeu d'échecs en France.

FIDE

(Fédération Internationale des Échecs)

Organisation internationale qui régit le jeu d'échecs, attribue les titres officiels et établit le classement Elo mondial.

**Maître International (MI),
Grand Maître International (GMI),
Maître International féminin (MIF)
et Grand Maître International féminin (GMF)**

Titres officiels créés en 1950, attribués à vie pour récompenser les meilleurs résultats en tournois. Depuis les années 1970, ils s'obtiennent par des normes de performance Elo.

Pendule

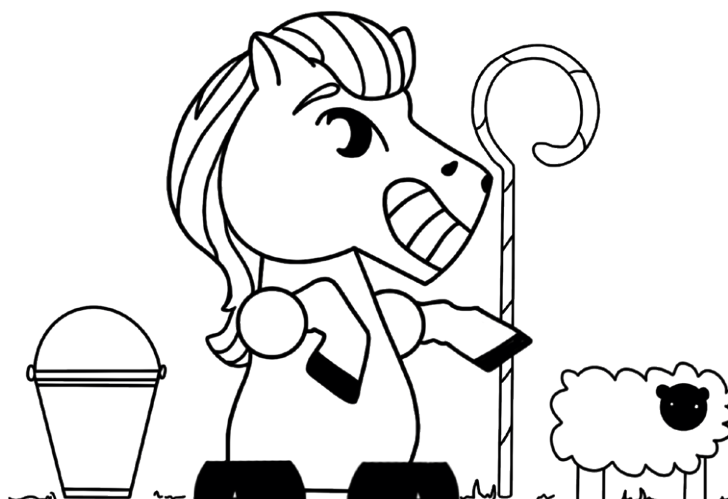
Appareil électronique à deux cadrans mesurant le temps de réflexion de chaque joueur; devenue indispensable en tournoi depuis le XIX^e siècle.

Simultanée

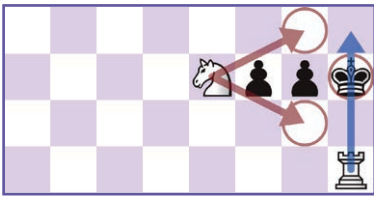
Manifestation où un joueur fort affronte plusieurs adversaires en même temps, parfois même à l'aveugle.

Zeitnot

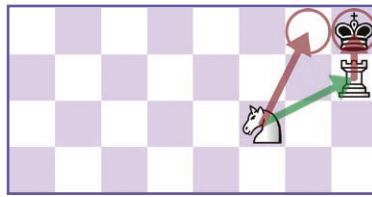
Situation où un joueur manque de temps pour réfléchir pendant une partie, devant jouer rapidement pour respecter la cadence.



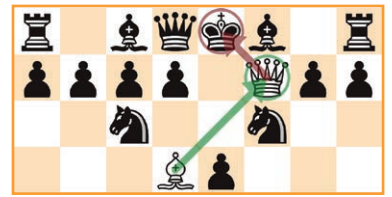
LES MATS



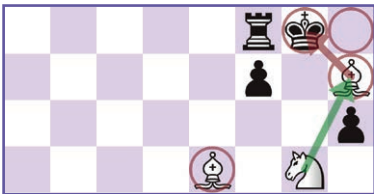
Mat d'Anastasia



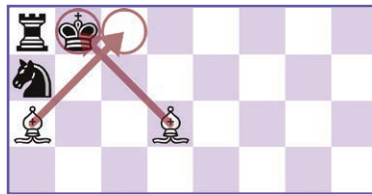
Mat des Arabes



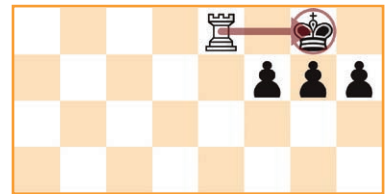
Mat du Berger



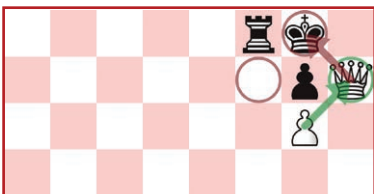
Mat de Blackburne



Mat de Boden



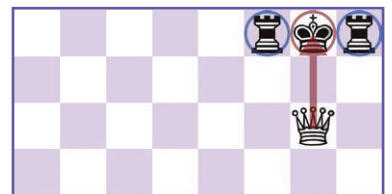
Mat du Couloir



Mat de Damiano



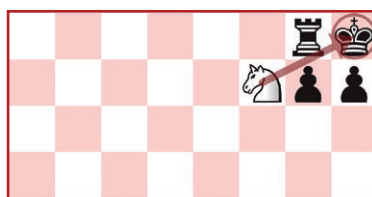
Mat du Débutant / Sot



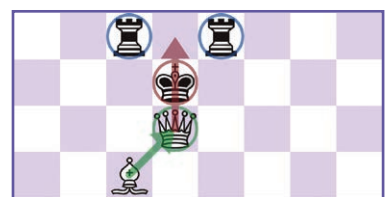
Mat des Épaulettes



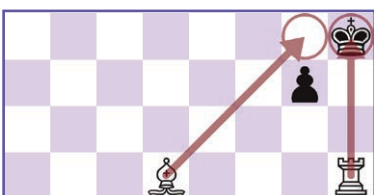
Mat de l'Escalier



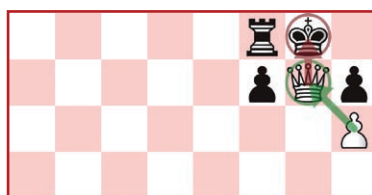
Mat à l'Étouffée



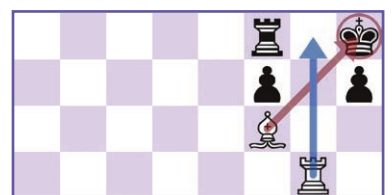
Mat du Guéridon



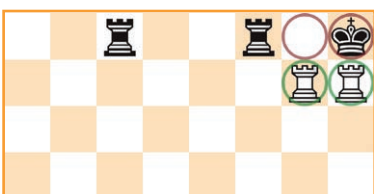
Mat de Greco



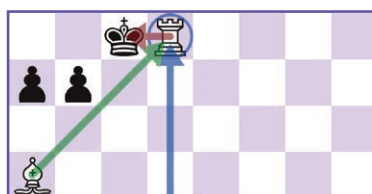
Mat de Lolli



Mat de Morphy



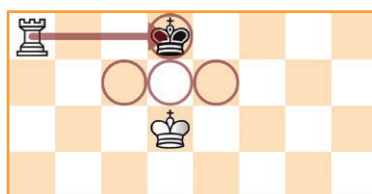
Mat des pièces lourdes



Mat de Pillsbury



Mat Roi-Dame



Mat Roi-Tour



WWW.ECHECS.ASSO.FR



