



inspection académique
Seine-Saint-Denis

académie
Créteil

éducation
nationale



MON CAHIER « Jeu d'ÉCHECS »



académie
Créteil

jeunesse
éducation
recherche

SOMMAIRE

- Les origines ➔ p 3 à 6
- Connaissance du jeu ➔ p 7 à 11
- Règles et but du jeu ➔ p 12 à 16
- Lexique ➔ 17 à 21
- Les compétitions ➔ p 22
- Les grands champions ➔ p 23
- L'art et les échecs ➔ p 24 à 26
- Testons nos connaissances ➔ p 27
- Quelques exercices pour t'entraîner ➔ p 28 à 31
- Les solutions ➔ p 32
- Les clubs de ton département ➔ p 33
- Pratique des échecs et réussite scolaire ➔ p 34 à 43
- Bibliographie ➔ p 44 - 45

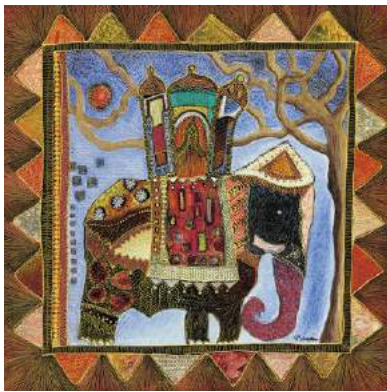
Document réalisé par :

- ▶ Brigitte Roederer, CREP Bobigny 1
- ▶ Jérôme Mauffras, chargé de mission Rectorat de Créteil
- ▶ Pascal Mellent, délégué USEP93

LES ORIGINES DU JEU D'ÉCHECS

De nombreux mythes et théories existent sur l'origine du jeu.

Les légendes



Le mythe du brahmane Sissa

La légende la plus célèbre sur l'origine du jeu d'échecs raconte l'histoire du roi Belkib (Indes, 3 000 ans avant notre ère) qui cherchait à tout prix à tromper son ennui. Il promet donc une récompense exceptionnelle à qui lui proposerait une distraction qui le satisferait. Lorsque le sage Sissa, fils du Brahmine Dahir, lui présenta le jeu d'échecs, le souverain, enthousiaste, demanda à Sissa ce que celui-ci souhaitait en échange de ce cadeau extraordinaire. Humblement, Sissa demanda au prince de déposer un grain de blé sur la première case, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième, et ainsi de suite pour remplir l'échiquier en doublant la quantité de grain à chaque case. Le prince accorda immédiatement cette récompense en apparence modeste, mais son conseiller lui expliqua qu'il venait de signer la mort du royaume car les récoltes de l'année ne suffiraient à s'acquitter du prix du jeu. En effet, sur la dernière case de l'échiquier, il faudrait déposer 263 graines, soit plus de neuf milliards de milliards de grains (9 223 372 036 854 775 808 grains précisément), et y ajouter le total des grains déposés sur les cases précédentes, ce qui fait un total de 18 446 744 073 709 551 615 grains (la formule de calcul est alors $264-1$) !

Des variantes de cette légende existent, l'une suggérant que le roi accepta à condition que le sage compte les graines lui-même, une autre affirmant que Sissa eut la tête tranchée pour une telle effronterie. Certaines versions disent que Sissa ne demanda rien en échange mais que le roi insistant, Sissa aurait alors décidé de se moquer du roi en lui demandant une récompense qu'il ne pourrait donner.

Légende grecque



Une autre légende place l'invention du jeu durant la Guerre de Troie. Palamède, l'un des héros grecs, aurait inventé le jeu pour remonter le moral des troupes durant le siège de la cité en 1240 av. J.-C. C'est cette origine qui amènera les créateurs de la première revue échiquéenne à la nommer *Le Palamède*. D'autres personnages du monde grec se sont vus attribuer l'invention des échecs. On peut notamment citer Pyrrhus.

Origines orientales

Les recherches historiques.

Jeune Persan jouant aux échecs avec deux prétendants Illustration tirée de *Haft Awrang de Jami*, dans l'histoire « Un père avise son fils à propos de l'amour »

L'origine du jeu d'échecs reste un sujet controversé. En effet, comme l'écrit Richard Eales dans son livre *CHESS, The history of a game 2*, la recherche des origines des échecs est similaire à la recherche du « chaînon manquant » dans l'évolution humaine.

On admet généralement que son ancêtre connu le plus ancien est un jeu indien, le *chaturanga*. Ses traces les plus anciennes se repèrent entre les Ve et VIIe siècles. Deux passages de textes sanskrits mentionnent l'existence du jeu sans donner d'autres informations. Il s'agit de *Vasavadatta*, écrit en 600 par Subandhu qui évoque des joueurs d'échecs, et surtout de *Harshascharita*, écrit par Bana vers 625. Il décrit *The Aashtapada*, un échiquier de 64 cases, qui permet d'apprendre le *Chaturanga*, le nom sanskrit des échecs. Ces livres, suivis de deux autres ouvrages écrits en 850 par Ratnakara et Rudrata à la fin du neuvième siècle, permettent de prendre connaissance des pièces du jeu qui sont celles d'une armée : fantassins, cavaliers, chars et éléphants.

L'origine de ces deux auteurs dans le Nord-Ouest du royaume du Cachemire suggère ainsi une transmission possible du bassin central du Gange vers l'Iran (la Perse).

Au-delà de cette époque, certains supposent que le jeu a évolué à partir de jeux de parcours indiens, d'autres lui prêtent un ancêtre extérieur en Chine ou en Asie centrale. Un jeu très similaire est également connu dans la civilisation chinoise, le *xiangqi*, dont les plus anciennes traces remonteraient à 569 (il y a une controverse à ce sujet) ; son existence est attestée en 8003.



Diffusion

Le jeu se propage jusqu'en Perse aux alentours de l'an 600 où il devient le chatrang. Lorsque les Arabes envahissent la Perse, ils l'adoptent sous le nom de shatranj. Les échecs connaissent alors un développement remarquable. C'est au cours des IX^e et X^e siècles qu'apparaissent les premiers

champions et les premiers traités. Les pièces sont stylisées en raison de l'interdiction de représenter des êtres animés. On retrouve alors : le roi (Shâh, c'est lui qui donne son nom au jeu) se déplace d'un pas dans toutes les directions ;

- le conseiller (Firzan ou Vizir) dont le mouvement est limité à une seule case en diagonale ;
- l'éléphant (Al-fil) avec un déplacement correspondant à un saut de deux cases en diagonale ;
- le cheval (Faras), identique au cavalier moderne ;
- le (Roukh), semblable à la tour actuelle.
- le soldat (Bidaq), l'équivalent du pion, mais dépourvu du double pas initial.

(Le Roukh était parfois représenté comme un char de guerre. Les Arabes y voyaient un général commandant l'armée. Mais son sens littéral reste obscur. Il semble que pour les Arabes, ce mot n'avait pas d'autre sens que celui de désigner cette pièce au Shatranj, un peu comme le mot rook pour les anglophones aujourd'hui).

Une théorie séduisante donne l'origine du mode de déplacement des pièces par les différents trajets élémentaires possibles depuis le centre d'un espace de cinq cases sur cinq cases. Elle donne une bonne explication au déplacement curieux du cavalier (F = Faras), le seul à être resté « sauteur » et à courte portée. Elle laisse au roi (S = Shâh) un déplacement plus limité (quatre cases) mais qui correspond au déplacement de son homologue chinois (le « général »). Elle donne aussi à penser que le char (R = Roukh) devait être primitivement une pièce « courte » comme les autres et se déplaçait par saut de deux cases selon colonne ou rangée.



Arrivée en Europe et évolution

Manuscrit (c.1320)

L'arrivée des échecs en Europe se fait sans doute par l'Espagne musulmane aux alentours de l'an mil, voire l'Italie du sud. (Il est démontré que le jeu que Charlemagne aurait reçu de la part du calife Haroun al-Rachid, conservé à la Bibliothèque Nationale de France, a été en fait fabriqué près de Naples à la fin du XI^e siècle). En 1105, sa première mention écrite en Occident a été trouvée dans un testament du comte d'Urgel, en Catalogne. Dès son arrivée dans la Chrétienté, l'échiquier et les pièces s'occidentalisent : le plateau devient bicolore avec les cases rouges et noires (qui deviendront plus tard blanches et noires), le vizir devient fierege (ou vierge), puis reine et/ou dame (il est difficile de déterminer lequel des deux termes prévalait — sans doute étaient-ils utilisés indifféremment) ; l'éléphant (al fil en arabe, qui reste alfil en espagnol aujourd'hui) devient aulin, puis fou (bishop, évêque en anglais) ; le roukh arabe devient roc (ce nom donnera rook en anglais, le verbe « roquer » en français et désignera la tour d'échecs en héraldique), puis tour vers la fin du XVII^e siècle. Dans certaines régions d'Europe, le double pas initial du pion est pratiqué. Enfin, des règles permettent au roi ou à la reine/dame d'effectuer un saut à deux cases (sans prise) à leur premier mouvement. Ce dernier point est la différence principale avec les règles du Shatranj des pays musulmans. Mais l'évolution la plus importante a lieu à la fin du Moyen Âge, vers 1475 en Espagne lorsque les mouvements limités de la reine/dame et du fou sont remplacés par ceux que nous connaissons actuellement. Le jeu devient tellement rapide qu'on juge préférable d'annoncer « Échec au roi » et « Gardez la reine ». Les joueurs de cette époque nomment ces nouvelles règles : « eschés de la dame » ou « jeu de la dame enragée ».

Pour parer aux effets dévastateurs de ces pièces aux pouvoirs renforcés, le roque est inventé vers 1560 et, progressivement, il remplace le saut initial du roi ou de la reine/dame qui deviennent obsolètes. Vers 1650, on peut considérer que les règles du jeu moderne sont à peu près établies. Si les premiers livres traitant des échecs remontent à l'époque arabe, la stabilisation des règles en Europe donne naissance à une littérature théorique très riche et on observe notamment l'élaboration des premiers systèmes d'ouverture.

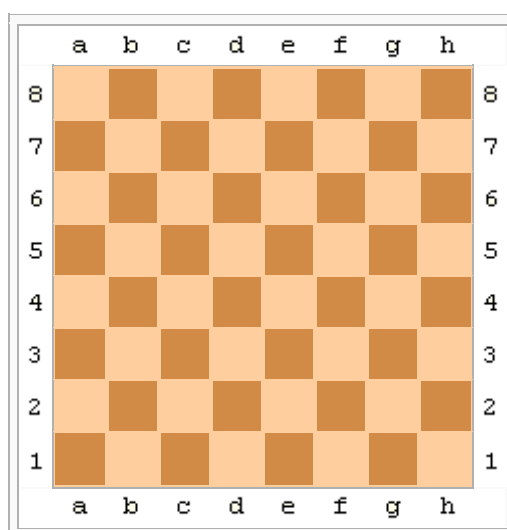


CONNAISSANCE DU JEU

L'échiquier

L'échiquier est le tablier ou plateau du jeu d'échecs. C'est une grille carrée de 8 cases de côté, soit 64 cases en tout, en alternance sombres (appelées « noires ») et claires (appelées « blanches »). L'échiquier est posé sur la table.

Avant de commencer à jouer, il faut procéder à une vérification : Chaque joueur doit avoir une case blanche dans le coin devant lui sur sa droite.



Un peu de vocabulaire

Les lignes **horizontales** sont appelées **rangées**.

Les lignes **verticales** sont appelées **colonnes**.

Les lignes **obliques** sont appelées **diagonales**.

Chaque case de l'échiquier possède un nom qui est la combinaison de sa position sur la colonne et de sa position sur la rangée, de la forme (lettre, chiffre).

Position des pièces sur l'échiquier.

Chaque pièce possède sa place sur l'échiquier : Tout d'abord les pièces blanches (Roi, Dame, Tours, Fous, et Cavaliers) sont placées sur la première rangée, les pions blancs sur la 2^è, les pièces noires sur la 8^è et les pions noirs sur la 7^è.

Les tours se retrouvent aux coins de l'échiquier, les cavaliers viennent se placer à coté, puis suivent les fous, et enfin le roi et la dame sur les 2 cases centrales de la rangée, la dame étant placée sur une case de sa couleur.



Le repérage des cases

Afin de repérer facilement chaque case, un échiquier possède très souvent un système de **coordonnées**.

Les **lettres** de a à h désignent les **colonnes**.

Les **chiffres** de 1 à 8 désignent les **rangées**.

Une case sera donc repérée par un couple (lettre, chiffre).

Exemple : a8, c6, e4, ... etc.

Ce repérage permet de noter facilement une partie. Les blancs partent donc toujours du "bas" de l'échiquier et "montent", tandis que les noirs "descendent".

Les pièces et leurs déplacements.

Un jeu d'échec comporte 32 pièces :

- 16 Blanches.
- 16 Noires.

Chaque joueur possède les pièces suivantes :

- 1 Roi.
- 1 Dame.
- 2 Cavaliers.
- 2 Fous.
- 2 Tours.
- 8 pions.

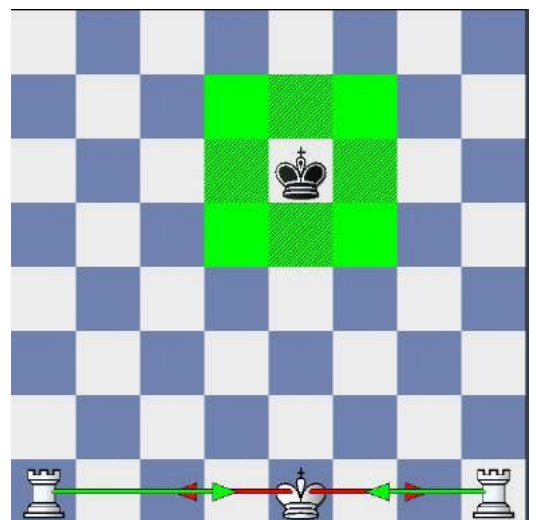


Chaque pièce possède son propre déplacement. Une pièce ne peut **JAMAIS** passer par-dessus une autre. (**Sauf le cavalier.**)

Le roi.



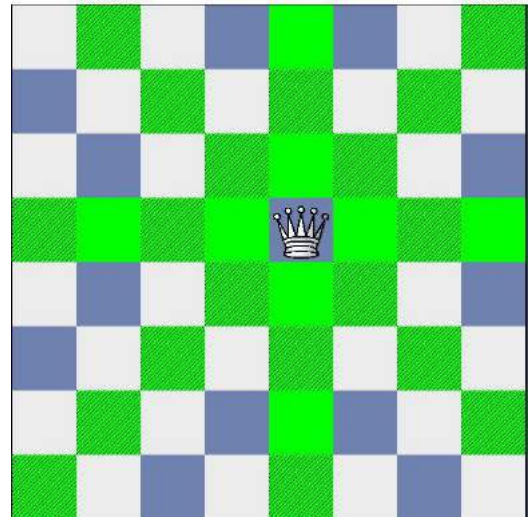
C'est la pièce centrale du jeu. La **capture du Roi** est, en effet, le **but final** de chaque partie. Il ne peut avancer que d'une case dans n'importe quelle direction, à condition que cette case ne soit pas menacée par une autre pièce. Le Roi n'est jamais battu, de sorte que sa mise en **échec et mat** signifie simplement la fin de la partie.



La Dame.



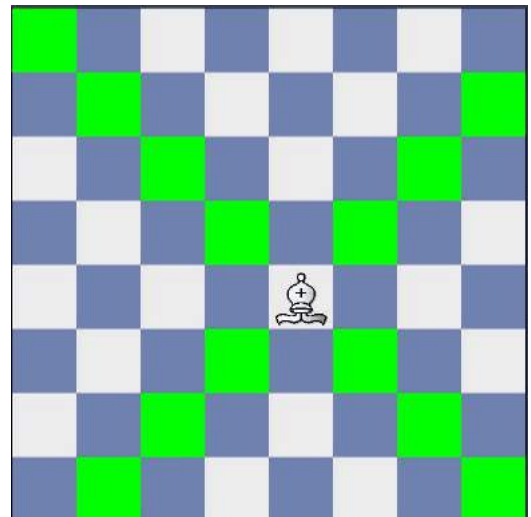
La Dame est la pièce la **plus importante du jeu**. Elle peut se déplacer tant comme la Tour que comme le Fou. C'est-à-dire, sans restrictions, sur les verticales, les horizontales et les diagonales. En fin de partie, la Dame devient une force déterminante pour l'obtention du mat.



Le Fou



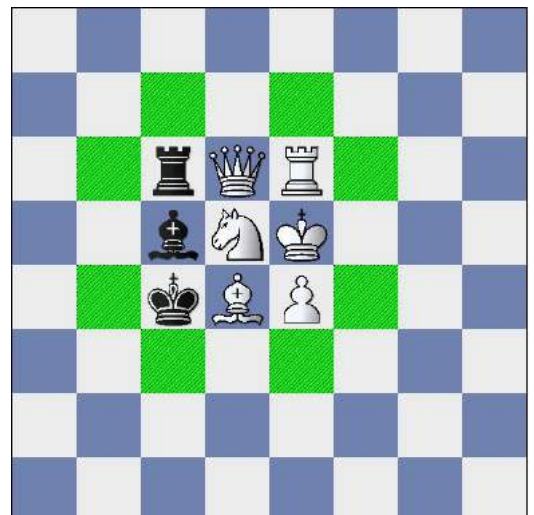
Le fou se déplace sur les deux diagonales de la position qu'il occupe. Le Fou restant durant toute la partie sur la **couleur de sa case de départ**, il convient de préciser que chaque camp possède deux Fous. Un sur les cases blanches et l'autre sur les cases noires.



Le Cavalier



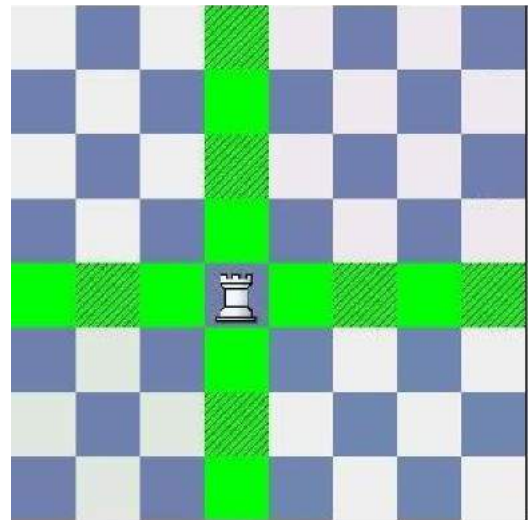
Le cavalier est la pièce avec laquelle les débutants ont le plus de mal, tant il est compliqué de la déplacer sur l'**échiquier**. Le mouvement du Cavalier est particulier (Deux cases à la verticale ou à l'horizontale, puis une case en diagonale) Chaque camp possède deux Cavaliers, situés respectivement à côté de la Dame ou du Roi.



La Tour



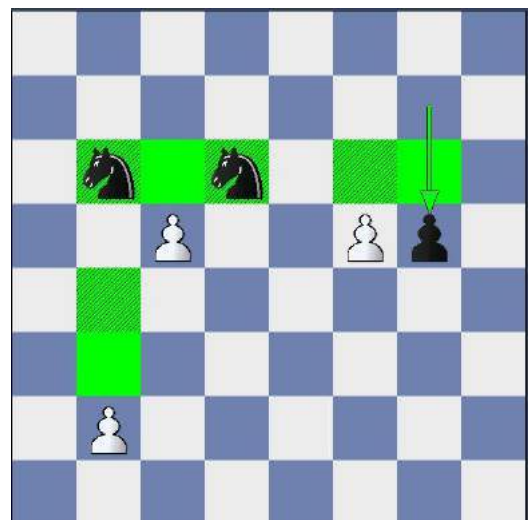
La tour est placée aux **angles** de l'échiquier. Cette pièce se déplace sur les lignes et colonnes de la position qu'elle occupe au départ. Il est souvent délicat de les activer et elles restent souvent en fin de partie.



Le Pion



Dans les échecs modernes, le pion est la pièce de plus **faible valeur**. Mais il bénéficie de propriétés que ne possède aucune autre pièce du jeu. Il **ne peut revenir en arrière**, ce qui fait que chacun de ses mouvements est irréversible. Depuis sa case, il peut se déplacer d'une ou de deux cases. Ensuite il ne peut avancer que d'une case. Il prend les autres pièces uniquement en diagonales.

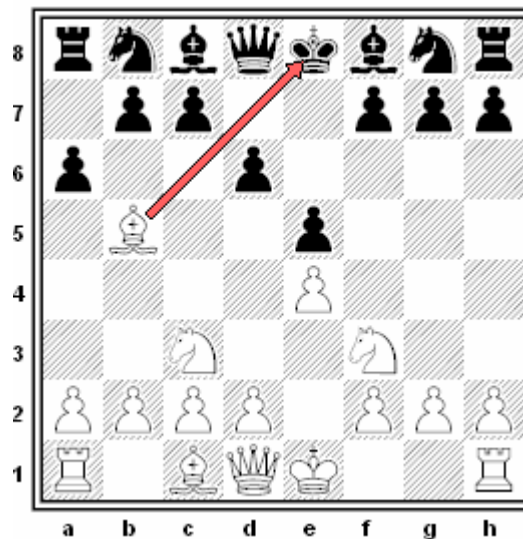


RÈGLES ET BUT DU JEU D'ÉCHECS

Le but du jeu d'échecs est de **capturer le Roi de l'adversaire**. Il est alors « **échec et mat** » et la partie est finie.

Quand le Roi est attaqué, on dit qu'il est **en échec** et on prévient l'adversaire en lui disant « échec ». Dans cette position, je viens de jouer mon Fou en b5 et j'attaque le Roi noir.

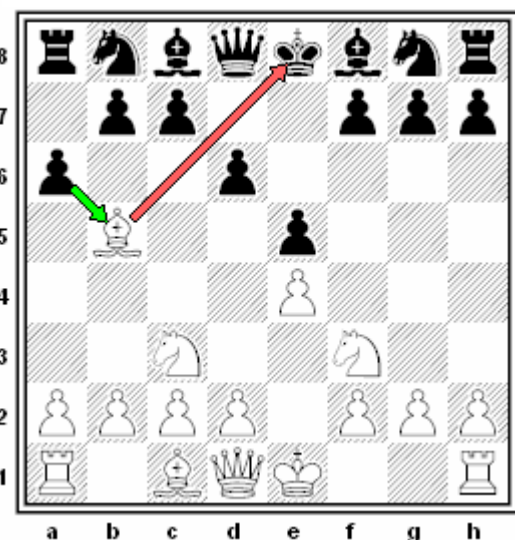
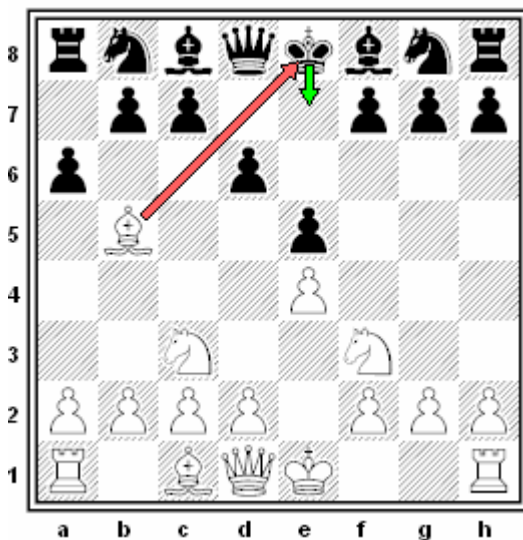
L'Échec



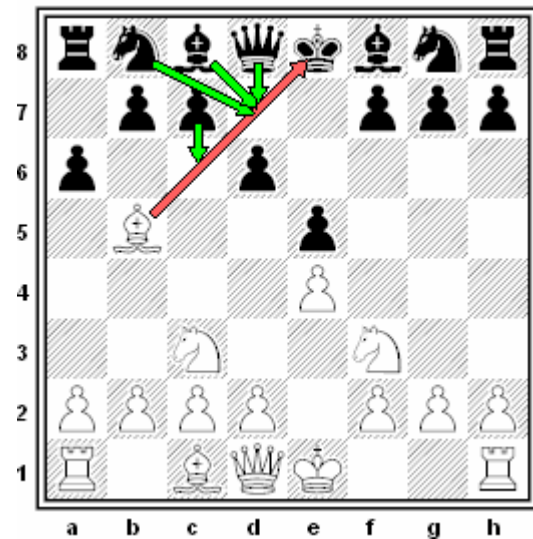
S'il ne se défend pas, je le mangerai au prochain coup et la partie sera finie ! Les Noirs sont donc **OBLIGÉS** de défendre leur Roi.

Pour cela, ils ont plusieurs solutions :

- Ils peuvent déplacer leur Roi
- Ils peuvent manger la pièce qui les attaque.



- Ils peuvent placer une pièce entre le Fou et le Roi en guise de bouclier



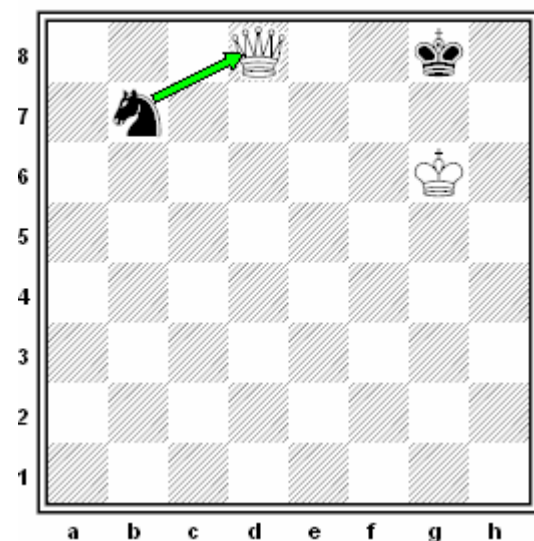
Comme c'est le début de la partie, les Noirs ont beaucoup de défenseurs. Mon échec avec le Fou ne va donc pas servir à grand-chose et j'aurais mieux fait de jouer un autre coup car j'ai perdu du temps avec cette attaque pour rien.

L'Échec et mat

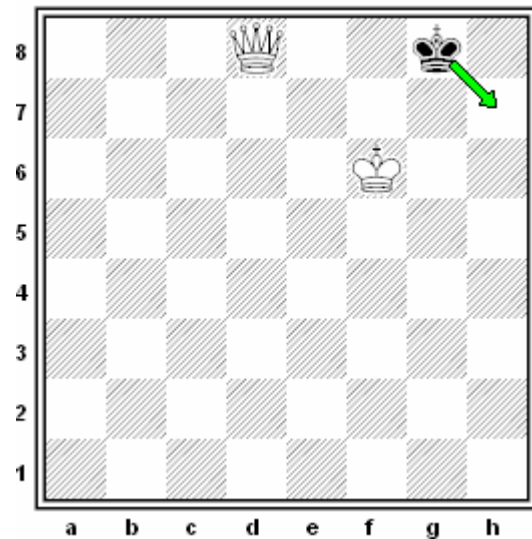
Le Roi est échec et mat si :

- Une pièce adverse l'attaque
- Ni lui ni une des pièces de sa couleur ne peut manger la pièce qui attaque
- Il ne peut se déplacer sur aucune case sans se faire manger
- Aucune pièce ne peut venir faire bouclier entre lui et la pièce qui l'attaque.

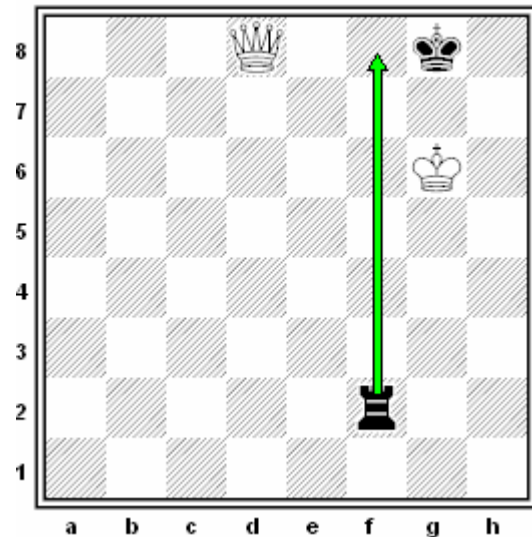
Dans la position ci-contre, la Dame attaque le Roi mais le Cavalier peut la manger. Ouf !



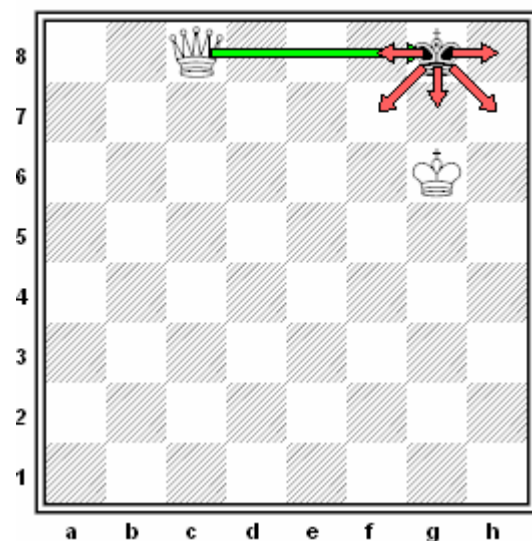
Dans cette position, la Dame attaque le Roi mais il peut s'enfuir en h7. Ouf !



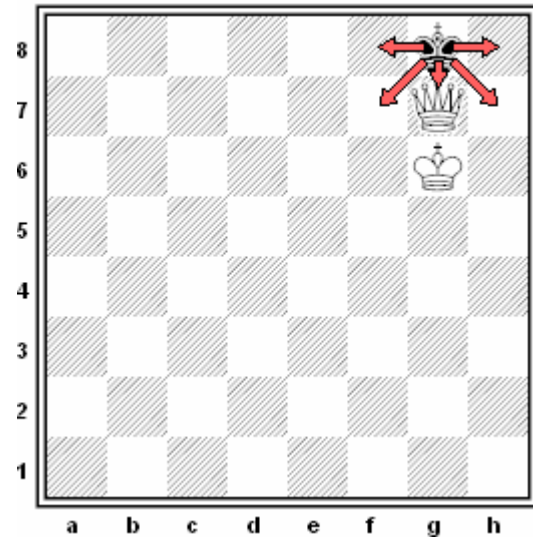
Dans cette position, la Dame attaque le Roi mais la Tour peut venir faire bouclier pour le protéger.



En revanche, dans la position suivante, la Dame blanche attaque le Roi noir mais celui-ci ne peut s'enfuir nulle part sans risquer de se faire manger par la Dame ou le Roi blanc et aucune pièce ne peut venir à son secours. Le Roi noir est échec et mat. La partie est finie. Les Blancs ont gagné.



Voici une autre position d'échec et mat.



La Dame blanche attaque le Roi noir. Celui-ci ne peut s'enfuir nulle part. Il ne peut pas non plus manger la Dame blanche, sinon le Roi blanc le mangerait et il lui est **interdit** de se mettre en danger.

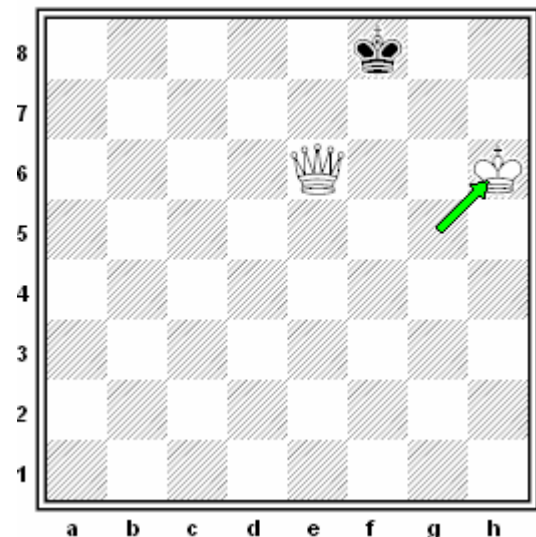
Tu remarqueras une chose importante : la Dame blanche toute seule n'aurait pas pu faire échec et mat. Elle a besoin de l'aide du Roi ou d'une autre pièce.

Le Pat

Les Blancs viennent de jouer leur Roi en h7 en espérant faire bientôt échec et mat au Roi noir. Et pourtant, c'est une catastrophe !

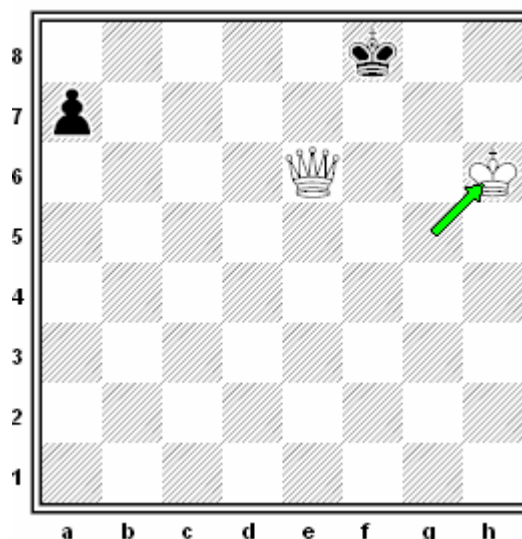
Regarde bien la position. C'est aux Noirs de jouer :

- Ils n'ont plus que leur Roi à bouger
- Il n'est pas attaqué
- Il ne peut pas bouger



Comme il est interdit de mettre son Roi en danger, le Roi noir ne peut pas bouger. Il est donc **pat** et c'est un **match nul** !!! Cela peut te paraître bizarre ou injuste mais les Blancs ont encerclé leur adversaire sans le capturer. C'est rageant mais c'est la règle.

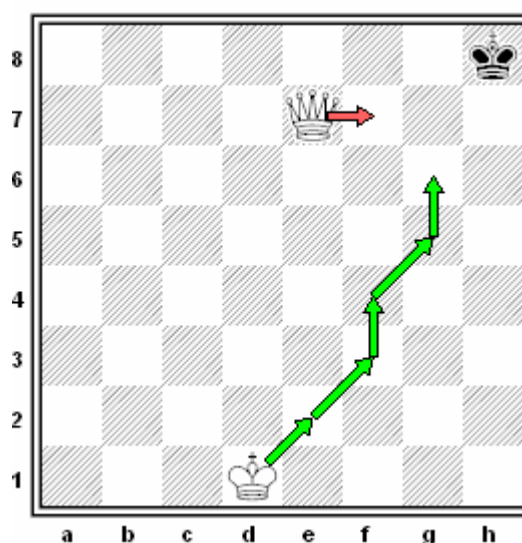
En revanche, ici, les Noirs ne sont pas pat car ils peuvent encore bouger leur petit pion en a7...



Retiens bien mon conseil: laisse toujours un petit peu d'air au Roi adverse pour respirer avant de le mettre échec et mat.

Je te donne un exemple :

Si je joue ma Dame en f7, je n'attaque pas le Roi noir et il ne peut pas bouger. Il est donc pat et c'est un match nul même si j'ai une Dame de plus.



Par contre, si je laisse ma Dame en e7, rien n'empêchera le Roi noir de faire des allers-retours entre les cases g8 et h8 dans sa petite prison. Pendant ce temps, mon Roi peut arriver à la rescousse pour que nous nous retrouvions dans une position où je pourrai faire échec et mat. Et voilà le travail !!!

LEXIQUE

Quelques mots élémentaires des échecs.

Nous allons commencer par expliquer des termes souvent utilisés avec leur signification exacte.

ABANDON : Une façon de terminer des parties amicales ou officielles est l'ABANDON. L'un des joueurs abandonne le combat. Parfois par manque de combativité mais le plus souvent car il sait, et son adversaire aussi, que le Mat est inéluctable, à court ou à moyen terme, et que son adversaire est d'une valeur telle qu'il ne le laissera pas échapper. Le fair-play et la correction de joueurs de bons niveaux exigent de ne pas continuer à jouer si l'on est clairement perdant et de préférer l'abandon à des coups sans signification.

ADOUBER : Le joueur ayant le trait peut rectifier la position d'une ou de plusieurs pièces sur leur case en disant « j'adoube » au préalable.

AILE-DAME : Portion de l'échiquier comprenant les cases des colonnes a, b, c et d. Elle est à la gauche du joueur qui a les Blancs et à la droite de celui qui a les Noirs.

AILE-ROI : Portion de l'échiquier comprenant les cases des colonnes e, f, g et h. Elle est à droite du joueur qui a les Blancs et à la gauche de celui qui a les Noirs.

ALGÈBRIQUE : Se dit de la notation échiquienne communément adoptée où chaque case est représentée par la lettre de sa rangée suivie du chiffre de sa colonne.

ANALYSE : Étude détaillée d'une ou de plusieurs positions pour trouver le meilleur coup pour chaque camp. De même il est d'usage et utile, entre deux amateurs d'analyser la partie que l'on vient de jouer, ou de faire analyser sa partie par un Maître ou enseignant d'échecs.

ANNULER : Ne gagner ni perdre, mais faire partie nulle avec le partage du point, soit par technique (Échec perpétuel, répétition de la même position trois fois, le Pat, etc.,) soit par accord mutuel entre les deux joueurs.

ARRIÉRÉ : Un pion est dit " arriéré " quand les pions amis des colonnes voisines ont été poussés et ne peuvent plus le protéger. Ainsi fragilisé, un pion " arriéré " constitue généralement une faiblesse pour le camp qui le possède.

ATTAQUE : Ensemble de coups constitué de menaces, ou de préparatifs de menaces, sur une ou plusieurs cibles adverses.

ATTENTE (coup d') : Coup dont la seule intention est de passer le trait au camp adverse, estimant que celui-ci n'a pas de bons coups, ou alors attendant qu'il tombe dans un piège.

AVANTAGE : Supériorité de position, de développement de pièces. Il existe autant de sortes d'avantages que de critères de supériorité : du point de vue de l'espace occupé, du matériel, du contrôle de cases-clefs, etc.

AVEUGLE (jeu à l') : Forme de jeu où la vision physique d'un échiquier est absente. Le joueur ayant les yeux bandés se fait une représentation mentale, par la mémoire, de l'échiquier ou des échiquiers suivant le nombre de ses opposants. Il annonce ses coups oralement au moyen de la notation algébrique (La dame va de e2 en e7).

BLITZ : De l'Allemand « blitz » qui signifie « éclair ». Forme de jeu où chaque joueur n'a que très peu de temps (en général 5mn) de réflexion pour toute la partie. Rapidité de décision et bon coup d'œil sont requis, plutôt qu'une stratégie bien échafaudée.

BLOQUEUR: Nom donné à une pièce, qui placée devant un pion, l'empêche d'avancer. On parle ainsi parfois de Cavalier bloqueur.

CADENCE : Désigne le temps et éventuellement le nombre de coups à jouer pour une partie. ex. 5min (cadence blitz), 25min (cadence semi-rapide), 2heures/40coups (partie longue, il faudra jouer 40 coups en deux heures)

CENTRAL (pion): Se dit des pions qui se trouvent sur les colonnes « d » ou « e ».

CENTRE: le centre de l'échiquier constitué des quatre cases, d4, d5, e4, e5.

CHAINE DE PIONS: Groupe de pions d'un même camp liés les uns aux autres et formant une chaîne.

CLOUAGE: Action effectuée par une pièce à longue portée (Dame, Tour ou Fou) qui vise une pièce ennemie derrière laquelle se trouve une autre, de valeur plus importante. La première pièce est donc immobilisée sous peine de perte matérielle plus importante que ce qu'elle vaut. Le clouage est dit « absolu » quand la deuxième pièce est le Roi car la pièce clouée n'a pas le droit de bouger.

CLOUÉE (pièce): Pièce immobilisée totalement ou en partie à cause d'un clouage (Cf.: CLOUAGE).

COIN: Chacune des cases situées dans l'angle de l'échiquier, a1, a8, h1, h8.

COLONNE: Ligne verticale sur l'échiquier (exemple : la colonne a comprend toutes les cases de a1 à a8).

COMBINAISON: Suite de coups d'un camp provoquant des réponses forcées ou quasi forcées, en vue de la réalisation d'un plan concret. Une combinaison bien pensée et réalisée peut ainsi amener un petit avantage voire l'échec et mat.

CONTRE-GAMBIT: Contre sacrifice (Voir GAMBIT).

CONTREJEU: Défense pouvant déboucher sur une contre-attaque. Trop de contre-jeu peut dissuader l'adversaire d'attaquer voire de prendre une pièce.

CONTRÔLE : On dit qu'une pièce contrôle une case si elle peut s'y rendre en un coup. Le contrôle est appelé « protection » si la case est occupée par une pièce amie.

COULOIR (Mat du): Cas d'échec et mat donné par la Dame ou la Tour, le long d'une rangée ou d'une colonne, et où le roi est bloquée par ses propres pièces. Il ne peut sortir de son couloir...

DÉCOUVERTE (échec à la) : Échec au Roi effectué par une pièce que l'on démasque.

DÉNUDE (Roi) : Un Roi est ainsi lorsque plus aucun pion de son propre camp ne le protège.

DÉROQUER : Enlever à l'adversaire la possibilité d'effectuer le roque en forçant à bouger son Roi ou une Tour

DÉVIATION : Action consistant à forcer une pièce adverse à se déplacer, et créer ainsi un dommage pour le camp adverse.

DOUBLE (attaque) : Action de menacer deux objectifs différents avec un seul coup. Genre d'attaque très difficile à parer, qui est donc plus efficace qu'une menace simple.

DOUBLE (ECHECS) : Attaque avec deux pièces adverses différentes et en même temps du roi opposé. Seul le déplacement du roi constitue une parade à un échec double, arme très efficace.

ELO : Système de classement des joueurs d'échecs mis au point par le physicien américain d'origine hongroise Arpad ELO

ESPACE : L'avantage d'espace pour un camp signifie le contrôle d'une plus grande portion de l'échiquier par ses unités que l'adversaire n'en contrôle lui-même avec son matériel. L'avantage d'espace peut-être déterminant si aucune compensation (matériel, tempo, développement) n'est acquise par l'adversaire.

FIANCHETTO : Développement du fou d'une case devant le Cavalier sur une des grandes diagonales a1-h8, h1-a8. Les fianchettos blancs seront en b2 et g2, les fianchettos noirs en b7 et g7.

FIDE : Fédération Internationale Des Echecs

FOURCHETTE : Attaque simultanée de deux pièces adverses (attaque double).

GAIN : Terme souvent employé à la place du mot victoire. Ce mot revient dans de nombreuses phrases : « Les blancs jouent pour le gain », « forcer le gain »...

GAMBIT : Sacrifice de pion ou de pièces en vue d'une attaque. La compensation obtenue n'est donc pas concrète et la foi dans un gambit reflète généralement le style offensif d'un joueur. Le contre-gambit est un gambit en réplique à un autre gambit.

G.M.I. (Grand Maître International) : Titre décerné par la FIDE.

ISOLÉ (Pion) : Pion dépourvu de pions de son camp sur ses deux colonnes adjacentes. Un pion isolé ne peut donc plus être protégé par un autre pion et se révèle encore général plus faible que la moyenne.

LIBÉRATION (coup de) : Se dit généralement d'un coup de pion qui permet de gagner de l'espace et de sortir ainsi d'une position resserrée.

LIQUIDATION : Échange de plusieurs pièces en milieu de partie. Une liquidation permet souvent de réduire les tensions et d'aplanir une position complexe. Le camp en difficulté à tout intérêt à provoquer une liquidation.

MAJEURES (pièces) : La Dame et les Tours sont des pièces majeures. Quand on perd une tour contre un Fou ou un Cavalier, on perd la qualité (cf. : qualité).

MAJORITÉ (de pions) : Nombre de pions supérieurs d'un camp sur une aile ou au centre. Une majorité sera susceptible de créer un pion passé.

M.I. (Maître International) : Titre décerné par la FIDE.

MINEURES (pièces) : Les Fous et les Cavaliers sont des pièces mineures au contraire des Tours et de la Dame qui sont des pièces majeures ou pièces lourdes.

NULLE (partie) : Partie sans vainqueur. Une partie nulle peut être le résultat d'un commun accord entre les joueurs ou la conséquence des cas de parties nulles (voir pat, échec perpétuel, répétition de position, règles des 50 coups)

OPPOSITION : Quand deux Rois se font face à une case de distance, on dit qu'ils sont en opposition. S'ils sont sur la même diagonale, on dit « opposition diagonale ».

OUVERTURE : Désigne les premiers coups d'une partie.

PAT : Quand un joueur ne peut pas jouer il est pat et la partie est nulle.

PRISE EN PASSANT (P.E.P.) : Un Pion, attaquant la case traversée par un Pion adverse qui a été avancé de deux cases à partir de sa position initiale, peut prendre ce pion comme s'il n'avait été avancé que d'une case. Cette prise ne peut avoir lieu qu'en réponse immédiate à l'avance de deux cases du pion adverse. Elle s'appelle la prise en passant.

QUALITÉ : Différence de force entre la Tour d'une part, et le Fou ou le Cavalier d'autre part. On estime à deux pions l'équivalent matériel de la qualité en faveur de la tour.

RÉFUTATION : Suite de coups forcés montrant que l'adversaire a commis une erreur.
(Ex : réfuter un sacrifice)

TEMPO : Unité temporelle représentant un demi-coup, soit un coup d'un camp. Par exemple, pour qu'un pion arrive à dame (promotion du pion) il faut, à ce moment-là, cinq tempos.

SACRIFICE : Perte volontaire de matériel (pion, pièce) en vue d'obtenir un avantage décisif.

TOMBER : Perdre une partie au temps. Ce terme vient des pendules à aiguilles sur lesquels un petit drapeau se levait et tombait quand il ne restait plus de temps. L'adversaire annonce alors « Tombé ».

TRAIT : Quand c'est aux Blancs de jouer, on dit que les Blancs ont le trait. Idem quand c'est aux noirs de jouer.

VARIANTE (Line) : Différentes lignes de jeu possibles à partir d'une ligne principale.

ZEITNOT Quand il reste peu de temps à un joueur on dit qu'il est en zeitnot. Le zeitnot peut conduire à commettre des gaffes.

ZUGZWANG : Situation curieuse mais assez fréquente où le meilleur coup pour un camp serait de ne pas jouer, tous les coups possibles entraînant un dommage, un danger ou une perte de matériel. Cela étant interdit, il faut donc jouer et causer sa propre perte



LES COMPÉTITIONS

Jeu à la pendule :

Une partie d'échecs pouvant durer plusieurs heures, il est devenu nécessaire de limiter et de décompter le temps de réflexion de chacun des joueurs.

A partir du XIX^{ème} siècle, l'utilisation d'une pendule a permis d'attribuer un temps de réflexion global pour la durée de la partie, ou bien pour un nombre déterminé de coups, par exemple 40 coups en deux heures.

La pendule mécanique classique est un boîtier juxtaposant deux horloges identiques commandées par deux boutons reliés par une bascule.

Après avoir joué son coup et l'avoir noté sur sa feuille de partie, le joueur au trait appuie (avec la main qui déplacé la pièce) sur le bouton de l'horloge situé de son côté. Cela stoppe son horloge, relève le bouton de son adversaire dont l'horloge se met en marche.



PENDULE CLASSIQUE



PENDULE ELECTRONIQUE

Cadences de jeu :

La « cadence de jeu » d'une partie d'échecs est le temps donné à chaque joueur.
























Le temps imparti à chacun des joueurs permet de répartir les parties en grandes catégories :

- blitz (de l'Allemand « éclair ») : partie de moins de 15 minutes et le plus souvent de cinq minutes par joueur.
- partie semi rapide : partie de 15 à 60 minutes par joueur.
- la cadence lente : en France ; partie de 61 minutes par joueur minimum, en général de 1h40 avec 30 secondes d'incrément par coup joué pour 40 coups.

LES GRANDS CHAMPIONS.

Les échecs comptent de nombreux grands champions, personnalités diverses aux caractères fascinants.

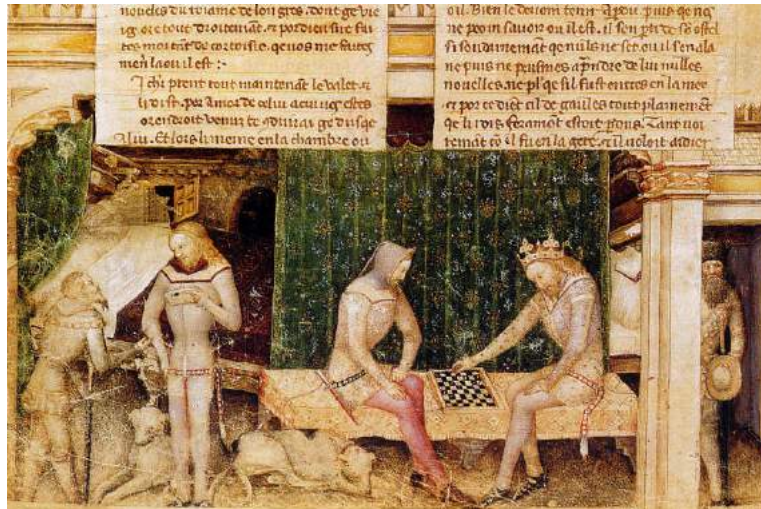
LES CHAMPIONS DU MONDE OFFICIELS.

| | | | |
|---|----------------------------------|-----------|--------------------------|
|  | Emmanuel LASKER | 1894-1921 | Allemand |
|  | José-Raoul CAPABLANCA | 1921-1927 | Cubain |
|  | Alexandre ALEKHINE | 1927-1935 | Français d'origine russe |
|  | Max EUWE | 1935-1937 | Néerlandais |
|  | Alexandre ALEKHINE | 1937-1946 | Français d'origine russe |
|  | Mikhaïl BOTVINNIK | 1948-1957 | Russe |
|  | Vassili SMYSLOV | 1957-1958 | Russe |
|  | Mikhaïl BOTVINNIK | 1958-1960 | Russe |
|  | Mikhaïl TAL | 1960-1961 | Russe (letton) |
|  | Mikhaïl BOTVINNIK | 1961-1963 | Russe |
|  | Tigran PETROSSIAN | 1963-1969 | Russe |
|  | Boris SPASSKY | 1969-1972 | Russe |
|  | Robert James FISCHER (dit Bobby) | 1972-1975 | Américain |
|  | Anatoli KARPOV | 1975-1985 | Russe |
|  | Garry KASPAROV | 1985-1993 | Russe |
|  | Anatoli KARPOV | 1993-1999 | Russe |
|  | Alexander KHALIFMAN | 1999-2000 | Russe |
|  | Wiswanathan ANAND | 2000-2002 | Indien |
|  | Ruslan PONOMARIOV | 2002-2004 | Ukrainien |
|  | Rustam KASIMDZHANOV | 2004-2005 | Ouzbek |
|  | Veselin TOPALOV | 2005-2006 | Bulgare |
|  | Vladimir KRAMNIK | 2006-2007 | Russe |
|  | Wiswanathan ANAND | 2007 | Indien |

L'ART ET LES ÉCHECS

Les échecs ont inspiré de nombreux artistes peintres ainsi que des écrivains.

Voici quelques tableaux de peintres célèbres :

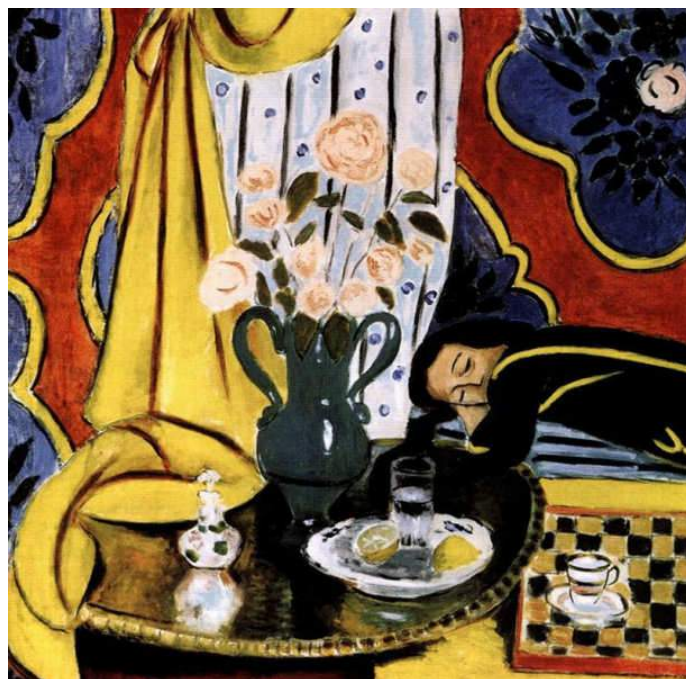


Manuscrit de *Guiron le courtois* de Rusticien de Pise.



J.C.VERMEYEN (1549)

« *Von Sachsen jouant aux échecs avec un noble espagnol* »



H.MATISSE (1928)
« *Femme à côté d'un échiquier* »



M.DUCHAMP (1911).
« *Portrait de joueurs d'échecs* »



Georgy KURASOV (1958)
« Chess » « Echecs »



Jean-Paul KAYSER (1925)
"Jouant aux échecs"

TESTONS NOS CONNAISSANCES !

A partir du dossier, tu dois désormais répondre aux questions suivantes :
ATTENTION RELIS BIEN LE DOSSIER !

1. *Comment se nomme la plus célèbre légende sur l'origine du jeu d'échecs ?
(Indes)*

.....

2. *Combien de cases compte le jeu d'échecs ?*

.....

3. *Combien de pièces comporte un jeu d'échecs ?*

.....

4. *Nomme les pièces que chaque joueur possède :*

.....

5. *Lors de compétitions pourquoi utilise t-on des pendules ?*

.....

6. *Cite trois grands champions du monde :*

.....

7. *Quel est le but du jeu d'échecs ?*

.....

8. *Sur quelle rangée se positionnent les pions ?*

.....

9. *Comment se déplace le fou ?*

.....

10. *Quelle pièce préfères-tu utiliser et pourquoi ?*

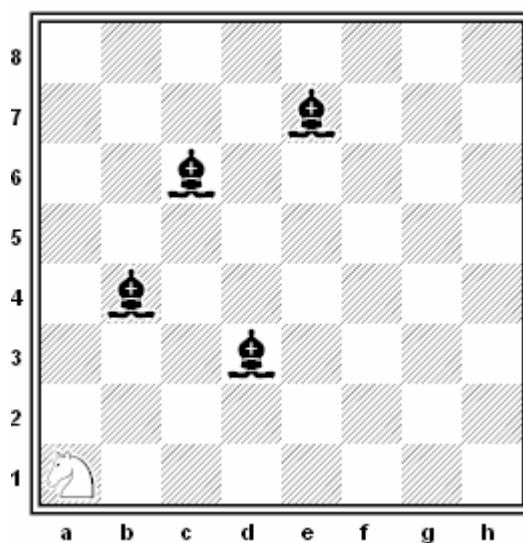
.....



QUELQUES EXERCICES POUR T'ENTRAINER

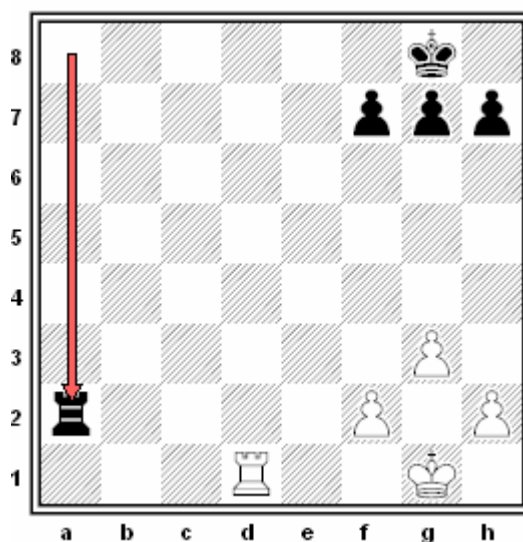
Enigme n°1:

Tu as le Cavalier. Les Fous ne bougent pas. Tu dois aller sur la case h8 Sans te poser une seule fois sur une case surveillée par les Fous.



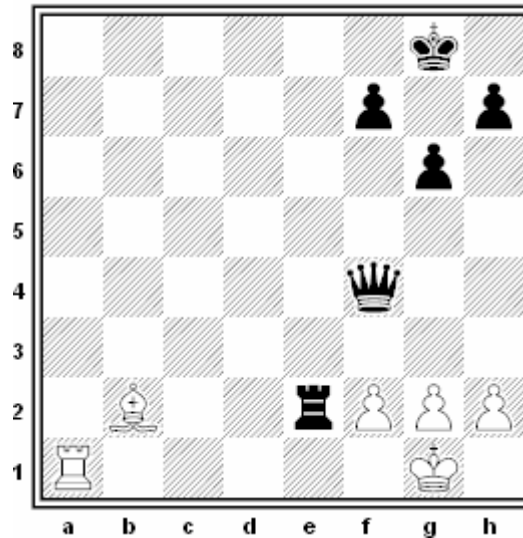
Enigme n°2:

Les Noirs viennent de manger le petit pion qui était en a2. Est-ce une Bonne idée ? Non, car tu peux faire échec et mat en un coup ! Comment ?



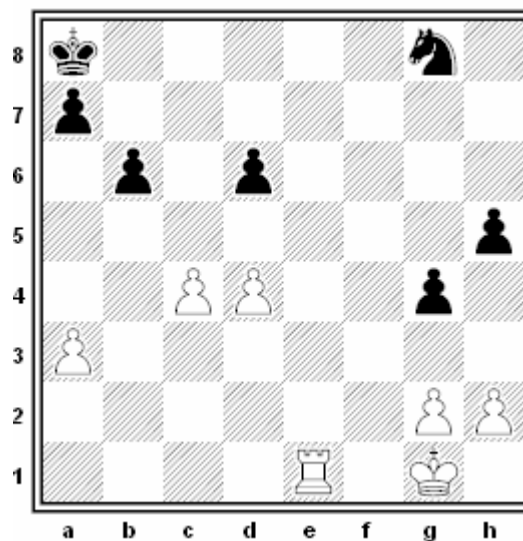
Enigme n°3:

Les Noirs ont une Dame contre un Fou et en plus ils menacent de prendre le pion f2 et de mettre rapidement ton Roi échec et mat. Mais attention, c'est à toi de jouer. Joue à fond ta dernière chance pour renverser la vapeur !



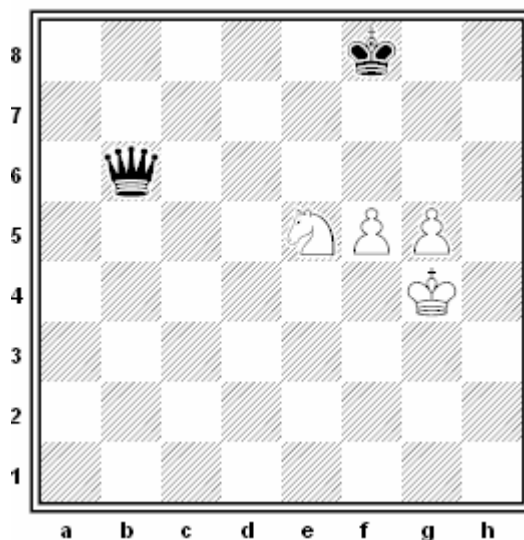
Enigme n°4:

Tu as les Blancs. Ta Tour est plus forte que le Cavalier. C'est le moment de le prouver !



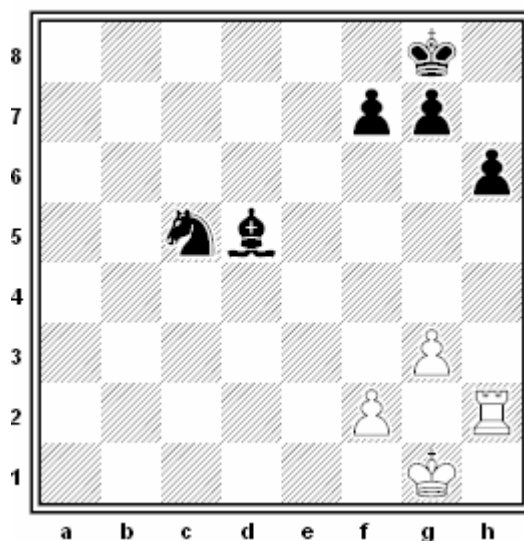
Enigme n°5:

Les Blancs sont en mauvaise posture. Ils n'ont qu'un Cavalier pour s'opposer à la puissante Dame noire. Seul un miracle pourrait les sauver...ou un très joli coup. A toi de jouer !



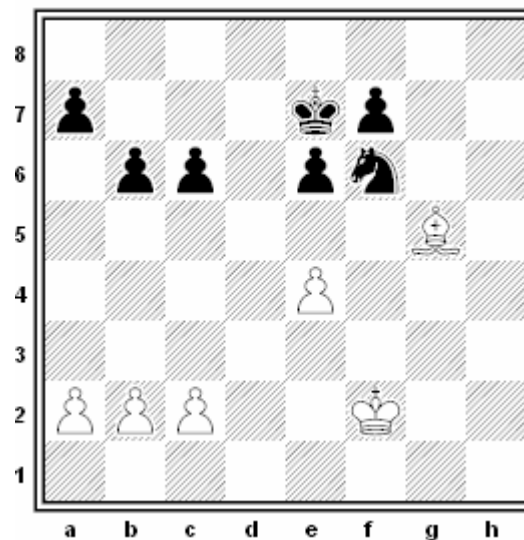
Enigme n°6:

Les Noirs ont deux pièces et les Blancs n'ont plus qu'une Tour coincée en h2. Pourtant, ils peuvent jouer un coup qui leur permettra de reprendre l'avantage. Lequel ?



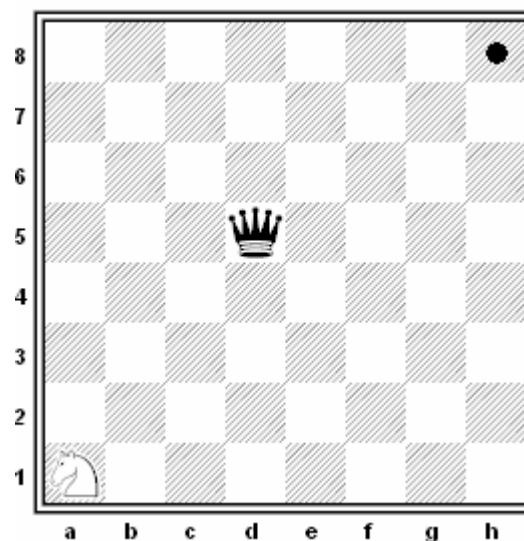
Enigme n°7:

Les Noirs ne peuvent pas bouger leur Cavalier car sinon le Fou blanc mangerait leur Roi. Par contre, si le Fou blanc mange le Cavalier noir, le Roi va le reprendre et cela n'aura avancé à rien. Les Blancs doivent donc profiter du Cavalier noir ligoté en f6. Comment ?



Enigme n °8:

Tu joues avec le Cavalier. La Dame noire ne bouge pas. Tu dois aller chercher le trésor en h8 sans jamais te poser sur une case surveillée par la Dame.



SOLUTIONS

Solution de l'énigme n°1 : Cb3-d4-e6-f4-g6-h8

Solution de l'énigme n°2 : Td8++

Solution de l'énigme n°3 : 1.Ta8+ Db8 2.Txb8+ Te8 3.Txe8++

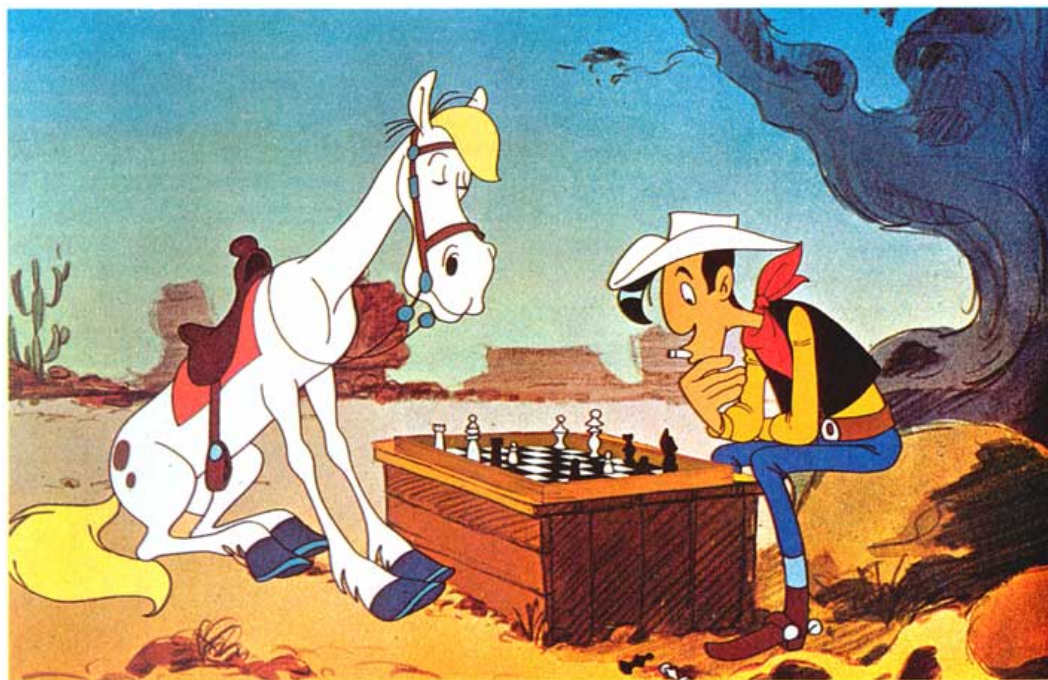
Solution de l'énigme n°4 : 1.Te8+ Rb7 2.Txg8

Solution de l'énigme n°5 : 1.Cd7+ R joue 2.Cxb6

Solution de l'énigme n°6 : Th5 permet d'attaquer le Fou. S'il bouge alors tu peux manger le Cavalier.

Solution de l'énigme n°7 : 1.e5 les Noirs jouent et 2.Fxf6 ou exf6 gagne le Cavalier.

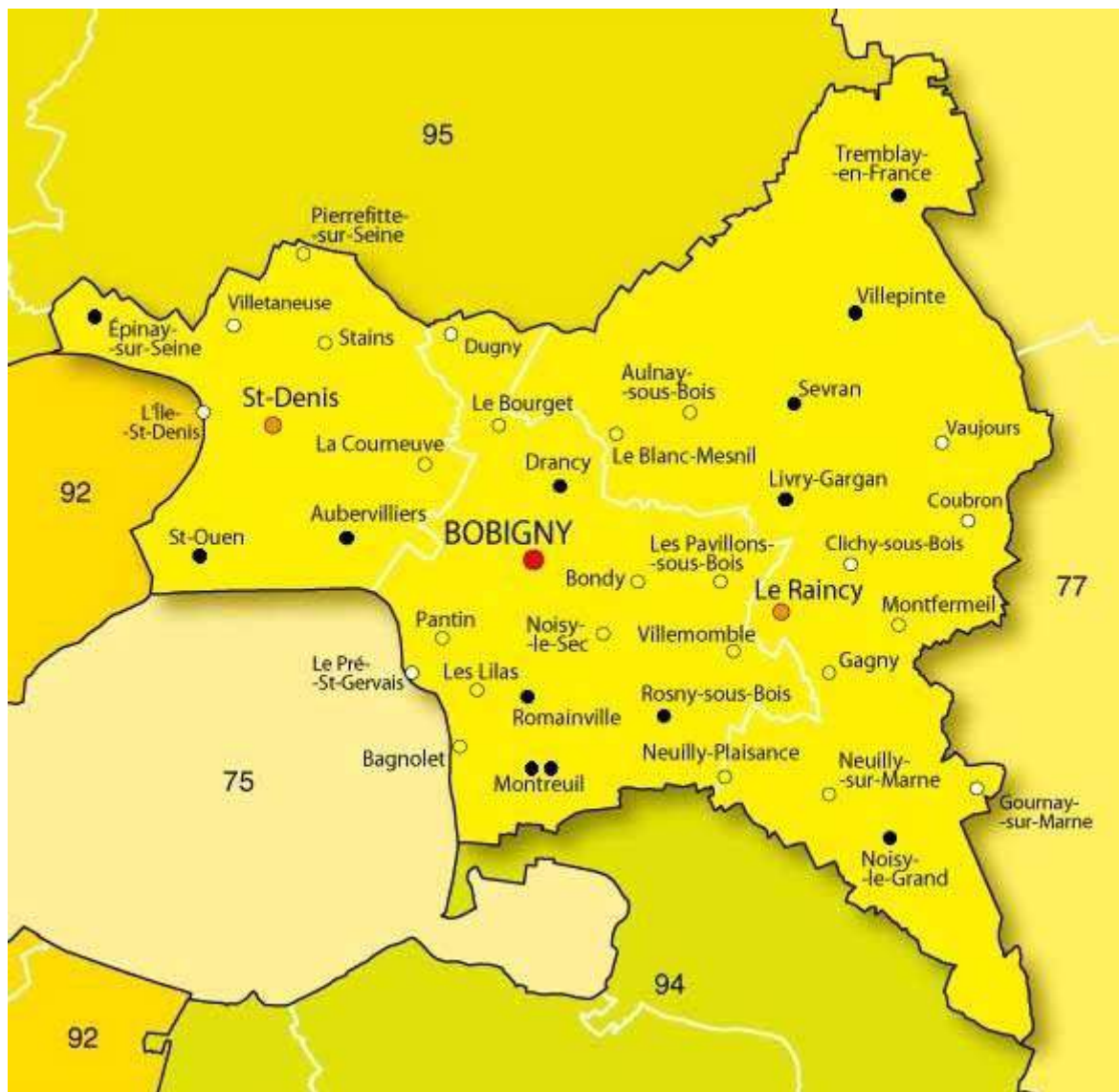
Solution de l'énigme n°8 : Cc2-e3-g4-f6-h7-f8-g6-h8



LES CLUBS D'ECHECS DU DEPARTEMENT

Tu trouveras sur la carte du département de Seine-Saint-Denis, les clubs d'échecs ou tu pourras poursuivre tes apprentissages, rencontrer de nombreux partenaires et faire des compétitions.

Les clubs sont représentés par un petit point noir sur la carte (.).



LA PRATIQUE DU JEU D'ÉCHECS AU SERVICE DE LA RÉUSSITE SCOLAIRE

Introduction :

Pourquoi introduire le jeu d'échecs à l'école et que peut apporter une telle pratique aux élèves ?

Ce jeu a donné lieu à de très nombreuses études. Il est d'une grande richesse pédagogique et peut être source de motivation pour des élèves qui n'entrent pas spontanément dans les apprentissages. Il faut susciter l'envie d'apprendre des élèves et l'approche ludique de ce support est de nature à favoriser un climat de bien être et de confiance propice aux apprentissages de la classe.

Un jeu formateur.

Ce jeu, véritable sport cérébral, est plus complet qu'on peut le penser. Il développe la mémoire en la faisant travailler pour se souvenir des débuts de partie et des situations standards. Il constitue aussi un entraînement à la prise de décision en temps limité (cf. usage de la pendule). C'est aussi un jeu de stratégie à court ou plus long terme.

D'après une étude réalisée en 1925 par Rudik, Diakov et Petrovsky, l'apprentissage du jeu d'échecs stimulerait l'attention et la concentration, le jugement (stratégie), l'imagination et la prévoyance, la mémoire, la volonté de vaincre et la maîtrise de soi, l'esprit de décision, la logique mathématique, l'esprit de synthèse, la créativité.

En apprenant et en jouant aux échecs, l'élève va développer, mobiliser et affiner plusieurs compétences qui sont définies dans le socle commun.

1. **Le jeu d'échecs et le socle commun des connaissances et des compétences.** *(Dans la philosophie du socle commun, les compétences listées s'entendent du palier 1 au palier 3 - fin de scolarité obligatoire -)*

• **Les principaux éléments des mathématiques (Pilier 3)**

Le jeu d'échecs permet de développer des compétences mathématiques telles que :

- Symboliser les différentes pièces (toutes les situations de symbolisation imposées par le jeu lui-même et par le codage sur feuille).
- Comprendre la notion de couple (paire ordonnée).
- Coder et décoder des positions avec le déplacement par la notation échiquienne introduit la lecture des tableaux à trois entrées : les abscisses, les ordonnées et le nom de la pièce (ex Dc3 signifie que la dame se trouve sur la case c3).
- Repérer sur un quadrillage (espace et géométrie -repérage, utilisation de plans, de cartes) lorsqu'il s'agit d'expliquer ou de noter un coup en précisant les cases de départ et d'arrivée.
- Comparer des longueurs (prise en compte des différentes distances possibles à parcourir en un coup pour le fou, la tour et la dame).
- Comprendre par l'implicite l'orthogonalité (manipulation de pièces à déplacement orthogonal (tour, fou)).
- Appréhender la symétrie (mise en place des pièces blanches et noires par symétrie).
- Percevoir l'espace vectoriel (toutes les translations permettant les déplacements, recherches de déplacements équivalents, décomposition en deux mouvements d'un déplacement direct interdit (avec le fou et la tour)).
- Vérifier l'alignement de points, la perpendicularité ou le parallélisme entre droites (espace et géométrie - relations et propriétés). Les modes de déplacement des pièces font appel à ces notions. Leur maîtrise amène à optimiser l'efficacité des pièces. Par exemple, les fous sont plus efficaces côte à côte en formant deux droites parallèles infranchissables par le roi.
- Classer et ranger des surfaces selon leur aire par superposition, par découpage ou par pavage, différencier aire et périmètre, calculer l'aire d'un rectangle (grandeurs et mesures - aires) en utilisant la case comme unité de mesure. Par exemple la tour permet de confiner le roi adverse dans un rectangle. A l'aide des deux tours, le joueur peut mater le roi en

réduisant l'aire de ce rectangle à 1 (mat du couloir), en intégrant de surcroît l'intérêt du parallélisme.

- Comparer des nombres (comparaison des valeurs des pièces par exemple la tour = 5, le fou = 3,...).
- Réaliser des calculs additifs (total des forces prises à l'adversaire).

Par ailleurs, les compétences générales de résolution de problèmes en mathématiques peuvent toutes être mises en œuvre :

- Utiliser ses connaissances pour traiter des problèmes (recherche des trajets les plus efficaces, les plus courts, s'interroger sur l'intérêt d'une prise ou pas, ...).
 - Mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement (toutes les situations de déplacement en fonction d'un objectif).
 - Chercher et produire une solution originale dans un problème de recherche.
 - Mettre en œuvre un raisonnement, articuler les différentes étapes d'une solution.
 - Formuler et communiquer sa démarche et ses résultats par écrit et les exposer oralement.
 - Contrôler et discuter la pertinence ou la vraisemblance d'une solution.
 - Identifier des erreurs dans une solution en distinguant celles qui sont relatives au choix d'une procédure de celles qui interviennent dans sa mise en œuvre.
 - Argumenter à propos de la validité d'une solution.
- **La maîtrise de la langue française (Pilier 1).**

Le développement de compétences langagières.

Il est possible, pour un enseignement de l'oral, de permettre aux élèves de jouer par équipe de deux. Tous les échanges oraux autour du coup à jouer doivent être entendus par l'équipe adverse qui ne doit pas prendre part à la décision. On peut aussi envisager un projet de partie d'échecs entre deux classes. Dans cette hypothèse, la classe s'organise en assemblée pour débattre du coup à jouer. Un élève de service anime le débat et on choisit le coup qui est joué et envoyé aux adversaires.

Les activités échiquiennes axées autour d'une pratique de l'oral permettent de développer chez l'élève différentes compétences :

- Ecouter l'enseignant ou l'élève en charge de l'animation des échanges, ses pairs.
- Repérer l'objet de l'enjeu et l'exprimer à ses camarades.
- Utiliser dans ses interventions des éléments tirés des échanges précédents.
- Enoncer les idées émises par les participants.
- Employer un vocabulaire précis.
- S'approprier les éléments qui lui serviront à mener à terme la discussion.
- Prendre le parti d'un des interlocuteurs à l'aide d'arguments appropriés.
- Expliciter un raisonnement.

Le développement de compétences rédactionnelles.

Lors de l'apprentissage des règles du jeu, il est possible de mettre en place un « cahier d'échecs », qui aura pour but d'y consigner les règles du jeu que l'élève rédigera par lui-même (ou sous la forme de la dictée) ainsi que tout ce qui pourra lui paraître utile pour mener des parties ultérieurement (stratégie de jeu).

Durant les parties jouées, on peut aussi demander aux élèves de garder en notes les coups échangés (très utile en cas de poursuite d'une partie inachevée permettant de ne pas avoir à garder les échiquiers en place) mais aussi de donner un statut d'arbitre à un écrit, provenant des élèves, en pratiquant la règle du « coup noté, coup joué ». Ainsi tant que le coup ne sera pas consigné par écrit, le joueur aura la faculté de changer d'avis. Cela pourra être également l'occasion de permettre un retour sur une partie, pour l'étudier, y faire des analyses.

La pratique de l'écrit permet de développer les compétences suivantes :

- Savoir écrire rapidement en position d'écoute.
- Connaître et utiliser des abréviations.
- Traduire des relations logiques par des symboles.
- Expliquer une démarche.
- Produire des écrits réflexifs.
- Améliorer ses productions pour bien se faire comprendre.
- Transposer un discours oral en dessins, diagrammes, schémas.

- **L'acquisition de compétences sociales et civiques (Pilier 6).**

Le jeu d'échecs peut être une contribution au développement de certaines compétences transversales que l'institution scolaire a pour but de faire acquérir aux élèves.

Tout d'abord, le jeu, les pièces et l'échiquier forment un ensemble esthétique capable d'éveiller la curiosité des élèves, le désir de connaître et l'envie d'apprendre.

Cette activité demande une phase d'apprentissage avant de pouvoir réellement commencer à jouer, l'élève se doit de l'accepter s'il veut devenir un joueur d'échecs.

Le respect des règles.

Le jeu d'échecs est régi par un ensemble limité de règles. Un des grands principes de celles-ci est un principe d'égalité à l'exception du « trait » (les blancs jouent les premiers) et là encore il n'y a pas de place au doute car il est procédé à un tirage au sort pour savoir qui aura les pièces blanches et l'honneur de commencer la partie. Pour le reste, les deux adversaires ont le même potentiel matériel et positionnel et la chance ne joue aucun rôle. Par ailleurs, on ne peut pas tricher sans que l'adversaire s'en aperçoive !

Dans la pratique du jeu, le joueur comprend aisément la nécessité et le sens de ces règles.

Le respect de l'adversaire.

Le respect de l'adversaire est systématiquement enseigné aux échecs. Se serrer la main avant et après une partie est un rituel.

Dans le cadre de l'activité en classe où plusieurs parties se déroulent dans un espace restreint, chaque élève se doit de respecter le besoin de réflexion et de calme des autres. S'il y a nécessité de communiquer avec son adversaire, il faut le faire de la façon la plus discrète possible. C'est cette attitude que l'élève doit apprendre à avoir plus généralement en classe.

Enfin le respect du matériel où il est d'usage qu'à la fin d'une partie les pièces soient correctement replacées sur l'échiquier. Pendant que le gagnant communique le résultat à la table du juge arbitre le perdant se charge de cette tâche.

La pratique du jeu d'échecs permet « **de mettre en place un véritable parcours civique de l'élève, de savoirs, de pratiques et de comportements** ». Il permet de développer les attitudes ou capacités suivantes :

- Le respect de soi.
- Le respect des autres.
- Evaluer les conséquences de ses actes.
- **Accession à l'autonomie et acquisition de l'esprit d'initiative (Pilier 7).**

Les échecs font appel à une certaine forme de mémoire aussi bien en ce qui concerne des situations de jeu (ouverture de partie, attaques et prises ou défenses) qu'en ce qui concerne l'élaboration mentale d'un coup. Le joueur ne peut faire l'économie de méthode dans la façon de mener sa partie et dans la résolution des problèmes qu'il va rencontrer. Il lui faut observer, analyser, organiser, élaborer une stratégie, faire une synthèse et décider. Il faut également pouvoir anticiper en prédisant les coups de son adversaire ou encore s'adapter à une situation nouvelle, imprévue.

« L'autonomie est aussi une condition de la réussite scolaire, d'une bonne orientation et de l'adaptation aux évolutions de sa vie personnelle, professionnelle et sociale ». La concentration, l'attention, la réflexion, la maîtrise de soi et la persévérance sont des qualités indispensables si l'on veut mener à bien une partie. Ces qualités sont également recherchées dans l'attitude quotidienne des élèves et garantes de leur réussite.

- **La maîtrise des techniques usuelles de l'information (Pilier 4).**

« Les connaissances et les capacités exigibles pour le B2i (Brevet informatique et internet) correspondent au niveau requis pour le socle commun. Elles sont acquises dans le cadre d'activités relevant des différents champs disciplinaires ».

La pratique du jeu peut constituer une opportunité pour travailler quelques compétences du B2i à l'occasion de la présentation et de l'utilisation de logiciels de jeu.

2. Le jeu d'échecs comme vecteur de réussite dans les apprentissages.

- **Le jeu d'échecs, outil d'apprentissage ludique.**

Les jeux constituent un moyen efficace pour apprendre et développer la mémoire. A l'école maternelle, les jeux de loto, de « memory » sont très utilisés pour découvrir l'apprentissage des procédures. Les jeux réduisent l'anxiété souvent associée à l'apprentissage. Les erreurs sont considérées comme nécessaires et elles n'empêchent pas de poursuivre l'activité.

Il n'y a pas d'apprentissage efficace sans participation active de l'apprenant. Les jeux forcent les participants à participer et à pratiquer. Lorsque l'on joue, on participe plus volontiers et on met en pratique plus facilement les notions étudiées. C'est aussi un excellent moyen pour réviser ce que l'on a appris.

Le jeu développe, en outre, des interactions entre ceux qui apprennent. Il favorise ainsi une meilleure cohésion d'un groupe. Celui qui apprend est moins gêné pour poser une question à l'un de ses pairs plutôt qu'à l'enseignant. Ce tutorat naturel qui s'instaure entre les élèves présente aussi l'avantage qu'un autre apprenant pourra expliquer une notion avec des mots qui seront souvent mieux compris que ceux du maître.

- **Le jeu d'échecs, outil de remédiation.**

Le jeu d'échecs peut s'avérer un outil intéressant pour les élèves les plus en difficulté. Pour une grande partie d'entre eux, ils se désintéressent des activités scolaires et rentrent dans une spirale qui les amènera tôt ou tard à un rejet de l'école. Une activité différente et motivante comme le jeu d'échecs ne peut être que bénéfique tant dans le cadre des activités de la classe que de l'accompagnement éducatif.

Un second objectif que l'on pourrait assigner aux échecs est de restaurer l'image que ces élèves ont d'eux-mêmes. Jeu réputé difficile, voire intellectuel son apprentissage réussi peut rétablir une certaine confiance en leurs possibilités.

Un certain nombre de ces élèves sont agités, dispersés, voir agressifs. Autant d'attitudes préjudiciables à leur scolarité que les qualités de concentration et de maîtrise du jeu d'échecs peuvent contribuer à améliorer.

D'autres élèves sont inhibés, installés dans la passivité. Là encore, les échecs vont à l'encontre de ces comportements. Si l'on veut gagner aux échecs, il n'y a pas de place pour l'inaction et l'activation des fonctions cognitives est indispensable.

Enfin, en ce qui concerne leur relation à l'enseignant le jeu d'échecs est une activité où des rapports différents, privilégiés s'instaurent. Pour nombre de ces élèves en difficultés, leur perception de l'enseignant est souvent associée à l'autorité et à la sanction. Avec les échecs, le maître devient un partenaire de jeu et une aide indispensable s'ils veulent progresser et gagner des parties.

Apprendre à jouer aux échecs.

Mais avant d'apprendre à jouer commençons par lire une belle histoire...Celle-ci pourra être utilisée lors de l'introduction des échecs en classe afin de familiariser les élèves avec le jeu et sa symbolique.

Le conte du roi tout blanc.

Il était une fois un roi très vieux et très sage, qui vivait dans un pays très bizarre. Ce pays n'était pas comme le nôtre car tout y était blanc. Le roi, qui était donc tout blanc, habitait dans un immense château tout blanc. Ce château tout blanc était flanqué de deux solides tours blanches. Juste à côté de ces tours toutes blanches, se trouvaient les écuries qui abritaient des chevaux tous blancs, montés par des cavaliers tous blancs. Et juste à côtés des écuries vivaient de drôles de personnages tous blancs qui avaient un comportement très bizarre : le roi les appelait ses fous. Enfin, au milieu du château tout blanc, se trouvaient les appartements du roi tout blanc et ceux de la reine toute blanche. Des soldats tous blancs étaient installés devant le château tout blanc. Ils étaient là pour protéger le château blanc et le roi tout blanc.

La vie, dans ce pays tout blanc, était très agréable et très paisible. Tout le monde était heureux et personne n'avait jamais eu d'ennemis.

Mais un jour, les cavaliers du roi tout blanc revinrent au château pour annoncer au roi une bien étrange nouvelle : « Sire roi, dit le premier cavalier avec émotion, nous venons de découvrir, à l'autre bout du royaume tout blanc, une chose absolument in-cro-yable !

- *Comment cela ? S'étonna le roi tout blanc.*
- *Oh ! Sire, reprit le deuxième cavalier d'une voix tremblante, la chose est tellement, tellement... étonnante !*
- *Mais allez-vous enfin me dire ce que vous avez vu ? répondit le roi.*
- *Eh bien ! reprirent ensemble les deux cavaliers tous blancs, nous avons vu, à l'autre bout du royaume, un château, oui...oui...un château pareil au nôtre, mais...mais...il est tout noir !*

- *Tout noir ! s'exclama le roi tout blanc. Mais c'est impossible, je le saurais, je le saurais, tout de même ! »*

Au moment où le roi tout blanc prononçait ces paroles, les deux fous tous blancs, qui habituellement faisaient rire le roi, entrèrent complètement affolés pour lui annoncer qu'un roi tout noir voulait lui parler de toute urgence : « Sire, gronda le roi tout noir d'une voix terrible, votre royaume tout blanc me plaît et je veux l'habiter ! »

Le roi tout noir ajouta menaçant : « dès demain, nous ferons la guerre ! Et nous verrons bien laquelle de nos deux armées sera la plus forte ! »

Sur ces paroles, le roi tout noir repartit fièrement en laissant le roi tout blanc très en colère.

Il n'avait jamais combattu, et son armée n'avait jamais fait la guerre. Mais il savait dans sa grande sagesse que la guerre était une chose terrible, qu'elle provoquait beaucoup de dégâts et surtout, qu'elle tuait beaucoup de gens et n'apportait que des larmes et des souffrances. Ne sachant que faire, il décida d'aller voir son amie la fée Caïssa pour lui exposer son problème : « Roi tout blanc, lui dit la fée avec beaucoup de douceur, j'attendais ta visite. Je connais déjà ton problème et voilà ce que je te propose... »

La fée expliqua longuement au roi tout blanc ce qu'il fallait faire. Quand elle fut sûre que le vieux roi avait bien compris, elle le fît repartir.

Et c'est ainsi que le lendemain matin, le roi tout blanc partit jusqu'à l'autre bout du royaume pour rendre visite au roi tout noir : « Roi tout noir, dit le roi tout blanc d'une voix ferme et décidée, je déteste la guerre et je refuse de faire combattre mon armée contre la tienne, mais je ne refuse pas le combat. »

A ces mots, le roi tout noir éclata d'un méchant rire : « Ah ! Ah ! Ah ! Mais comment pourrais-tu combattre sans ton armée ?

- Ecoute-moi bien, roi tout noir, voici ce que je te propose : nous allons nous battre dans un jeu. Notre champ de bataille sera un quadrillage qui comportera autant de cases noires que de cases blanches . Nous l'appellerons l'échiquier. D'un côté de l'échiquier, des pièces en bois noir représentant tes soldats et ton château avec tes tours, tes cavaliers, tes fous, ta femme, la reine noire, et toi-même. De l'autre côté de l'échiquier, des pièces en bois blanc représenteront mes soldats et mon château avec mes tours, mes cavaliers, mes fous, ma femme, la reine blanche, et moi-même.

Puisque j'étais dans le royaume avant toi, je jouerai le premier. Nous ferons les parties et nous verrons bien qui sera le gagnant.

Le roi noir accepta de jouer. Les deux rois inventèrent les règles du jeu qu'ils appelèrent jeu d'échecs.

Et qui a gagné me direz-vous ?

Eh bien tous les deux en réalité car tantôt c'étaient les noirs qui gagnaient, tantôt les blancs.

Mais ce qui est sûr, c'est que grâce à la fée Caïssa, les blancs et les noirs ont appris à vivre ensemble et qu'il n'y eut jamais la guerre dans le royaume.

Auteur anonyme



BIBLIOGRAPHIE ET RESSOURCES SUR INTERNET.

1. BIBLIOGRAPHIE

Gérard Vichard et Antoine Arnaud, *L'éveil par le jeu d'échecs* (2 vol.), Faverges-de-la-Tour, 1981.

Véronique Houck, *Bibou et le monde des échecs*, éditions Circonflexe.

Véronique Houck, *Le jeu d'échecs au cycle 2*, CRDP de Bretagne.

Eva Heng, *Intégrer le jeu d'échecs aux apprentissages en CP*, CRDP de Créteil, 2009.

Philippe Pierlot, *Vive les échecs !*, Olibris, 2008.

Jacques Priser, *Mat, exercices et jeux*, CRDP de Bretagne, Olibris.

A.Turci, *Leçons d'échecs pour les enfants*, De Vecchi, 2007.

Murray Chandler, *Comment battre Papa aux échecs*, Olibris.

Murray Chandler, *La tactique aux échecs pour les enfants*, Olibris.

Zeljko Medar, *Apprenez les échecs avec votre enfant*, disponible chez Echec et Matériel.

Raymond Smullyan, *Sherlock Holmes en échec*, Flammarion, 2005

Maurice Ashley, *La diagonale du succès*, Olibris, 2008.

Jean-Pierre Naugrette, « Qui a tué le lapin blanc ? », in *Mission Alice* de Richard Combailot, éditions Mnémos, 2004.

Mickael Coleman, *Échec et Net*, Folio junior/Internet détectives, n° 880, 1998.

Horacio Gardo, *L'histoire des échecs* (conte), Editions Abbeville, 2000.

Patrick Gonneau, *A toi de jouer*, F.F.E. Planète Echecs Editions, 1991

Patrick Gonneau, *A toi de gagner*, F.F.E., Planète Echecs Editions, 1991

Patrick Gonneau, *A toi de mater*, F.F.E., Edition Armand Colin, 1994

Jean-Benoît Thirion, *Contes de l'échiquier*, Plein Chant 1988.

Nadja, *Le pion de la Reine*, L'école des loisirs, 2003.

Fritz et Bianca, CD-ROM, Anuman Interactive, 2004

Fritz et Bianca 2, Echecs dans le château noir, Eidos Interactive, 2006

Fritz et Bianca 3, Fritz and Chesster (en Anglais uniquement)

Quelques références et ressources pour vous sont indiquées à l'adresse suivante :

<http://crdp.ac-clermont.fr/cddp43/CDDPnouveau/cd43/Documentation/EMALA/diagonale/diagonale-bibliographie.htm>

Je vous signale enfin un site très exhaustif qui liste les innombrables références au jeu d'échecs dans la bande dessinée :

<http://echbd.free.fr/ECHBD/echbd.htm>.

2. RESSOURCES SUR INTERNET

Le site de la FFE

<http://www.echecs.asso.fr/>

Le site MatPat pour jouer en ligne.

matpat.ac-rennes.fr/

Un logiciel pour fabriquer des diagrammes d'échecs

<http://alain.blaisot.free.fr/DiagTransfer/accueil.htm>

Exercices mathématiques utilisant les échecs :

<http://matoumatheux.info/tous/enigme/echiquier.htm>

<http://matoumatheux.info/geom/vecteur/echiquier1.htm>

Les puissances entières :

www.ac-rennes.fr/pedagogie/maths/tableur/echec.htm

L'écriture sous contrainte en Français

<http://classes.bnf.fr/echecs/pedago/index.htm>

En arts plastiques et technologie, réalisation d'une plaquette pour annoncer un tournoi d'échecs dans l'établissement

http://classes.bnf.fr/echecs/pedago/ind_plaquette.htm

Les œuvres d'art mettant en scène le jeu d'échecs

http://www.jmrw.com/Chess/Tableau_echecs/index.htm

En technologie et STI, la fabrication d'un jeu d'échecs.

http://pedagogie.ac-toulouse.fr/sti/2_filieres/2isp/index.html

Les TICE dès le primaire dans la rubrique vie pédagogique de l'IA de Gironde.

