

ALEXIS TOULAS

*Livret*  
CLASS'ÉCHECS



APPRENDRE À JOUER AUX ÉCHECS  
À L'ÉCOLE

## Apprendre à jouer aux échecs à l'école

Ce livret permet d'apprendre à jouer aux échecs. Il propose une méthode et des outils qui peuvent servir de guide aux animateur-ices et permettent aux professeur.es d'avoir une trace, un résumé du programme de l'année. Il est pensé pour répondre à un objectif précis :

Amener une classe de CM1 / CM2 ou de 6ème / 5ème à participer à un tournoi d'échecs de fin d'année dans le cadre des projets « class'échecs ».

Pour ce faire, il faut aller à l'essentiel en donnant des *outils* de réflexion pédagogique simples, mais efficaces pour réagir correctement aux situations les plus courantes lors d'une partie d'échecs.

### IMPORTANT

L'intérêt de cette méthode est d'expliquer aux élèves qu'une partie d'échecs est une histoire avec un début, un milieu et une fin. Dès le premier cours. Cela permet aux élèves de mieux comprendre et de mieux situer les éléments travaillés par la suite.

Toujours garder entre 20 et 30 minutes de pratique en fonction du temps imparti pour la séance.

Il faut commencer par le chapitre 1 « bien débiter » mais les autres doivent être travaillés dans l'ordre qui vous semble logique. Les chapitres dits « intermédiaires » doivent être gardés pour la fin. Ils peuvent être repris et approfondis lors d'une deuxième année.

Bonne lecture.

## SOMMAIRE

### 1) Bien débiter

- Le bon vocabulaire
- La marche des pièces et des pions
- Le ROQUE
- La valeur des pièces
- Échec et MAT *Le PIF*
- Attention, match nul !

### 2) Ouverture

- Trois objectifs
- *Avant de jouer un coup !*
- Le mat du berger

### 3) Milieu de jeu

- Mes premiers exercices
- Armes principales
- Faire un plan, connaître ses pièces
- *E.P.M* (intermédiaire)

### 4) Finale

- Niveau 1, 2 et 3
- Mes premières finales
- *Le carré*
- Niveau 4, 5 et 6 (intermédiaire)
- *Cases clés* (intermédiaire)

### 5) Bien se comporter en tournoi

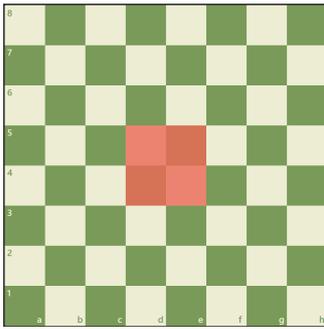
- La pendule
- Pièce touchée, pièce à jouer
- Appeler l'arbitre

## 1) Bien débiter

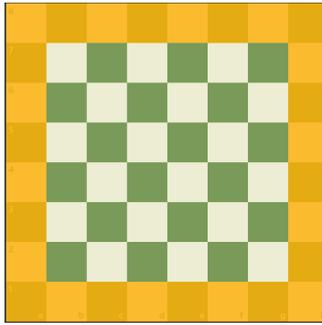
- Le bon vocabulaire

Comme pour toute matière ou pour faire société, il faut avoir un langage commun. Il contribue à faciliter la compréhension des concepts que nous allons apprendre et à renforcer la cohésion relationnelle entre les élèves.

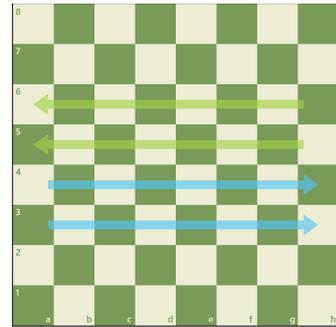
Dans le cas des échecs à l'école, voici le bon vocabulaire à maîtriser :



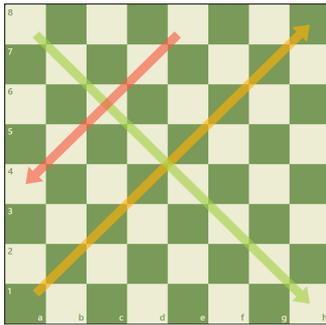
Le centre de l'échiquier



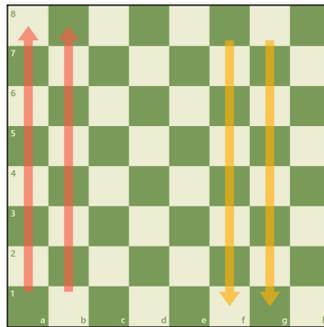
Le bord de l'échiquier



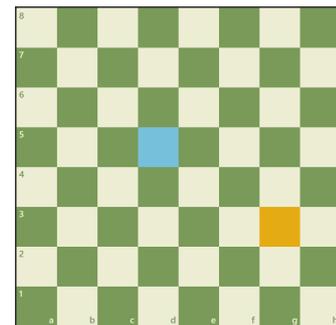
Les rangées



Les diagonales



Les colonnes

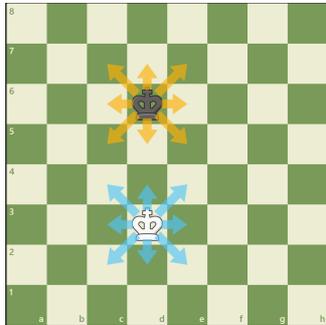


Nommer les cases

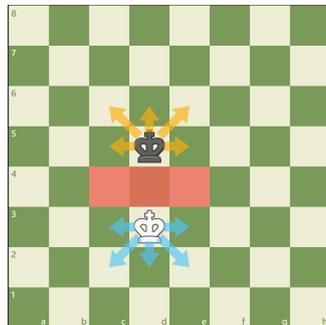
## 1) Bien débiter

- La marche des pièces

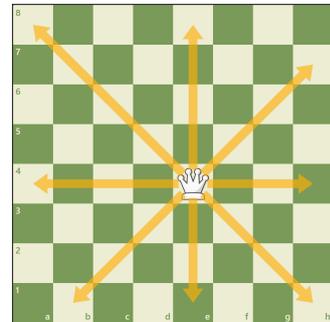
Petit rappel en image, mais chaque animateur-ices utilisera sa propre méthode. Bien insister sur le cavalier avec des exemples simples au tableau. Utiliser le vocabulaire appris pour expliquer la marche des pièces.



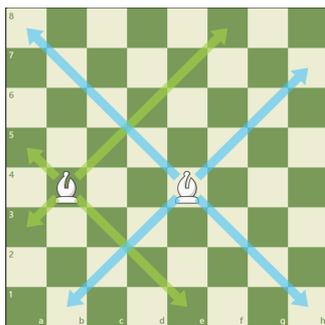
Le Roi



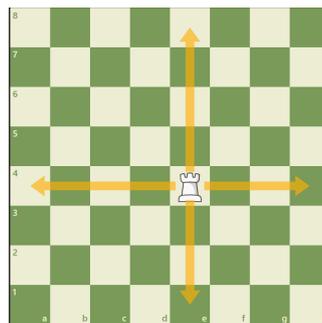
Face à un autre Roi, il est bloqué  
(opposition)



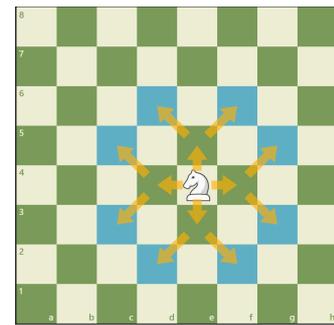
La Dame



La Paire de Fous



La Tour



Le Cavalier

## 1) Bien débiter

- La marche des pièces

Pour la marche des pions, voici la « comptine des pions »

source : *Vive les échecs de philippe pierlot*

### LA COMPTINE DES PIONS



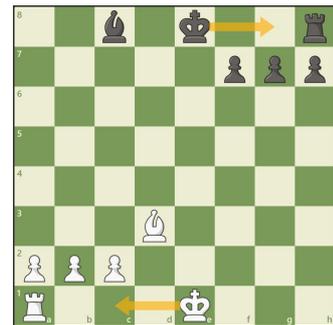
LES PIONS AVANCENT TOUJOURS TOUT **DROIT**  
ILS NE RECULENT **JAMAIS**  
ILS NE VONT JAMAIS SUR LE **CÔTÉ**  
ILS MANGENT EN **DIAGONALE**  
QUAND ILS RENCONTRENT UN AUTRE PION, ILS SE RETROUVENT **COINCÉS**  
ILS NE PEUVENT PLUS **AVANCER**  
UN PION QUI N'A JAMAIS BOUGÉ, PEUT AVANCER **D'UNE CASE**  
MAIS AUSSI DE **DEUX CASES**  
ARRIVÉS AU BOUT, ILS PEUVENT SE **TRANSFORMER**  
EN DAME, EN TOUR, EN FOU, OU BIEN EN **CAVALIER**

1) Bien débiter  
 • Le ROQUE

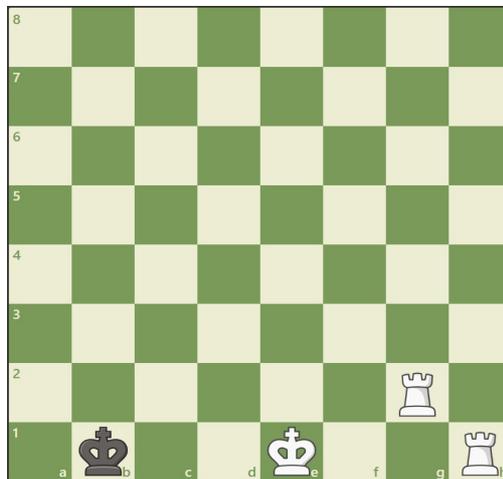
Bien préciser que c'est un coup de Roi. Anticiper le chapitre sur bien se comporter en tournoi en expliquant qu'il faut déplacer le Roi de deux cases puis la Tour avec la même main !

On ne peut pas roquer si des pièces se trouvent entre le Roi et la Tour, si le Roi ou la Tour se sont déjà déplacés, si on est en échec et si le Roi passe par une case « contrôlée » par une pièce de l'adversaire !

Voici quelques positions à travailler avec les élèves pour maîtriser le ROQUE :



Bonus : Les blancs jouent et font échec et MAT en 1 seul coup !



## 1) Bien débiter

- La valeur des pièces



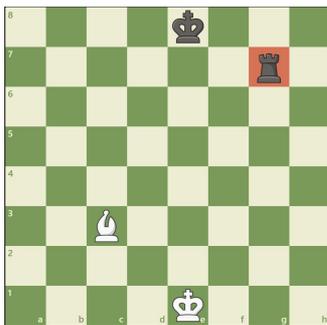
C'est le moment de parler des échanges et de comment manger une pièce de l'adversaire.

Imaginer une balance et faire attention à garder l'équilibre du matériel en utilisant la valeur des pièces.

La valeur du Roi permet d'aborder la notion de subjectivité.

Dans l'ouverture le Roi a une faible valeur car il est en danger. Il faut donc le protéger avec le ROQUE. En finale, il doit participer au combat et a une valeur plus importante.

Échanger une pièce de même valeur ?



Dans la première position, la valeur des pièces est à discuter. Si les blancs prennent la Tour, que se passe-t-il ?

## 1) Bien débiter

- Echec et MAT *Le PIF*

Pour gagner aux échecs il faut faire échec et MAT, rien de plus, rien de moins !

Pour bien comprendre ce principe il faut appliquer la technique du *PIF*.

On se pose trois questions et si la réponse aux trois questions est « non », la partie est perdue !

# JE SUIS EN ÉCHECS ! QUE FAIRE ?

UTILISER LA TECHNIQUE DU “PIF”

## *PRENDRE* *INTERPOSER* *FUIR*

- EST-CE QUE JE PEUX PRENDRE LA PIÈCE QUI ME MET EN ÉCHEC ?
- EST-CE QUE JE PEUX INTERPOSER UNE DE MES PIÈCES POUR BLOQUER L'ÉCHEC ?
- EST-CE QUE JE PEUX FUIR AVEC MON ROI POUR SORTIR DE L'ÉCHEC ?

*VOICI QUELQUES EXEMPLES :*

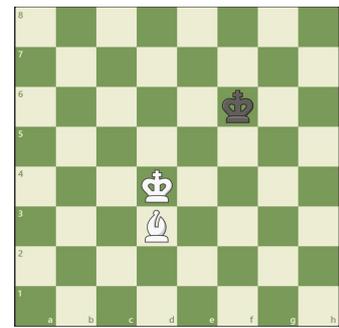
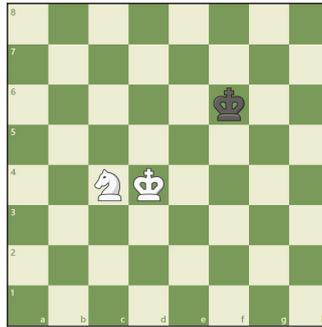
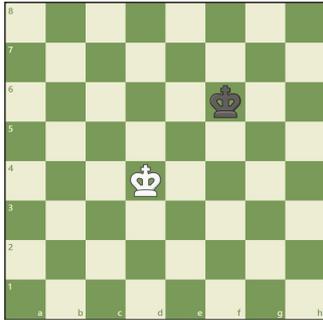


## 1) Bien débiter

- Attention, match nul !

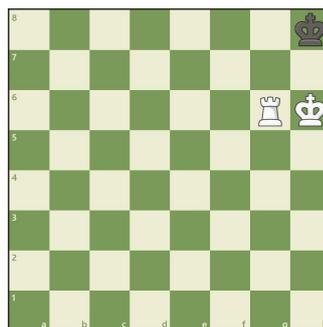
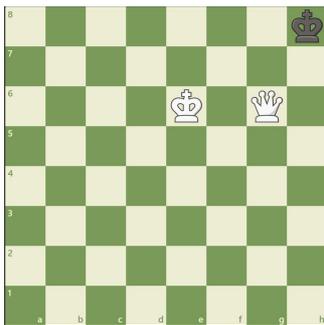
Une fois la notion d'échec et MAT maîtrisée, il faut expliquer qu'une partie d'échec peut se terminer de trois façons différentes : victoire des blancs, victoire des noirs, partie nulle.

Voici quelques positions dans lesquelles la partie est automatiquement déclarée nulle par manque de matériel :



Utiliser la finale niveau 2 et 3 pour expliquer le PAT.

Dans les positions suivantes, si le trait est aux noirs la partie est nulle !



## 2) Ouverture

- Trois objectifs

Avant de commencer, voici la position de l'échiquier avant de débiter une partie :



Pour bien commencer la partie les élèves doivent apprendre à respecter les trois principes suivants :

- Prendre le centre avec un pion pour aider le développement des pièces et gêner l'adversaire.
- Développer ses pièces le plus vite possible. Accepteriez-vous de jouer en infériorité numérique au basket ou au foot par exemple ?
- Mettre le Roi en sécurité avec le petit ROQUE ou le grand ROQUE. Si le Roi reste au centre, il va se faire attaquer. Il préfère se cacher avant de disputer la finale !

Voici deux exemples de début de partie après avoir respecté les trois principes de l'ouverture :



## 2) Ouverture

- *Avant de jouer un coup !*

Un *outil* pédagogique important pour aider les élèves à faire les choses dans le bon ordre.  
Avant chaque coup de l'adversaire, il faut se poser deux questions :

### AVANT DE JOUER UN COUP QUE FAIRE ?

IL FAUT SE POSER DEUX QUESTIONS!

- EST-CE QUE MON ROI **EST EN ÉCHEC** ?

OUI = J'UTILISE LA TECHNIQUE DU "PIF"

NON = JE PASSE À LA QUESTION SUIVANTE

- EST-CE QU'UNE DE MES PIÈCES **EST ATTAQUÉE** ?

OUI = JE PEUX UTILISER LA TECHNIQUE DU PIF MÊME POUR UNE PIÈCE ! MAIS JE PEUX AUSSI **ÉCHANGER** GRÂCE À LA VALEUR DES PIÈCES. SI JE N'AI PAS ENVIE, JE PEUX AUSSI LA **DÉFENDRE** !

NON = JE PEUX TERMINER MON OUVERTURE, JE PEUX JOUER LE COUP DE MON CHOIX !

### TROUVER LE BON COUP



## 2) Ouverture

- Le mat du berger



Le piège du débutant. Tous les jeunes joueurs et joueuses le connaissent, alors il faut apprendre à l'éviter avec les pièces noires. L'occasion de faire de la prophylaxie et de s'habituer à se poser les deux questions *avant de jouer un coup* !

Voici une liste de coups possibles pour s'en défendre :

1.	e4	e5
2.	♔ h5	♘ c6
3.	♙ c4	g6
4.	♔ f3	♘ f6
5.	d3	♙ g7
6.	♘ e2	0-0

Ce qui donne la position suivante :



### 3) Milieu de jeu

- Mes premiers exercices

La phase du programme la plus importante !

Les élèves vont apprendre à bien visualiser l'échiquier et se forger de bons réflexes en appliquant les deux méthodes : *avant de jouer* et le *PIF*.

Pour résoudre certaines positions il faut penser à la valeur des pièces !

Dans les positions suivantes, il faut comprendre si je dois :

- **Prendre** une pièce non protégée
- **Interposer** pour défendre une pièce non protégée
- **Fuir** avec une pièce non protégée
- Défendre une pièce non protégée
- Échanger une pièce non protégée



Trait aux noirs



Trait aux blancs



Trait aux blancs

Dans les positions suivantes, il faut se demander s'il y a échec avant de jouer :

- **Prendre**
- **Interposer**
- **Fuir**



Source : Livre Etape 1 de Cor van Wijgerden

### 3) Milieu de jeu

- Armes principales

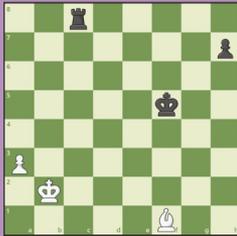
C'est le moment de s'initier à la tactique. Contrairement à la stratégie, la tactique consiste à effectuer des coups qui saisissent des opportunités immédiates pour gagner du matériel ou la partie. Les échecs restent un jeu concret ! Cependant, appliquer une mauvaise stratégie limite les possibilités de se procurer une tactique.

Utiliser les outils acquis dans les chapitres précédents et aborder les thèmes des signaux faibles et des coups forcés : *échecs, prises, menaces*.

On distingue six armes principales :



# LES ARMES PRINCIPALES

<h3>LE CLOUAGE</h3> 	<h3>LA FOURCHETTE</h3> 	<h3>L'ENFILADE</h3> 
<h3>ATTAQUE À LA DÉCOUVERTE</h3> 	<h3>ÉCHEC DOUBLE</h3> 	<h3>L'ENFERMEMENT</h3> 

source : *Vive les échecs de philippe pierlot*

### 3) Milieu de jeu

- Faire un plan, connaître ses pièces

Pour gagner une partie d'échecs il faut mettre ses pièces dans les meilleures dispositions.

« *Aidez vos pièces, elles vous aideront* » disait Paul Morphy, grand joueur américain du 19<sup>e</sup>.

Mais comment aider ses pièces sans savoir ce qu'elles affectionnent ? Pendant l'ouverture, il faut sortir ses pièces pour les aider. Facile ! Mais après ?

Dans ce chapitre nous allons faire un tableau des **plus** et des **moins** pour chacune des pièces du jeu d'échecs. Nous allons apprendre à connaître nos pièces afin de trouver un chemin vers la victoire dans des positions thématiques. Nous allons utiliser du mieux possible les qualités de chaque pièce.

#### REMARQUE

*L'idée est d'aller plus loin que dans le chapitre « Mes premiers exercices »*

*Que faire si je ne suis pas en échecs, si je ne suis pas attaqué, si j'ai terminé mon ouverture ?*

*Au bout de quelques parties jouées, les élèves se poseront ces questions. Tout en restant simple, ce chapitre permet d'y répondre petit à petit et de se forger des bases solides.*

*Ne pas hésiter à faire jouer les positions des exercices aux élèves sur l'échiquier !*

### 3) Milieu de jeu

- Faire un plan, connaître ses pièces

### Apprendre à connaître la TOUR

PLUS	MOINS
Colonnes ouvertes La 2ème (noirs) et la 7ème (blancs) rangée Derrière un pion passé	Manquer d'espace Duo Tour/Cavalier

Dans ces positions, le trait est aux blancs !



Mat en 3



7ème rangée



Ouvrir une colonne

### 3) Milieu de jeu

- Faire un plan, connaître ses pièces

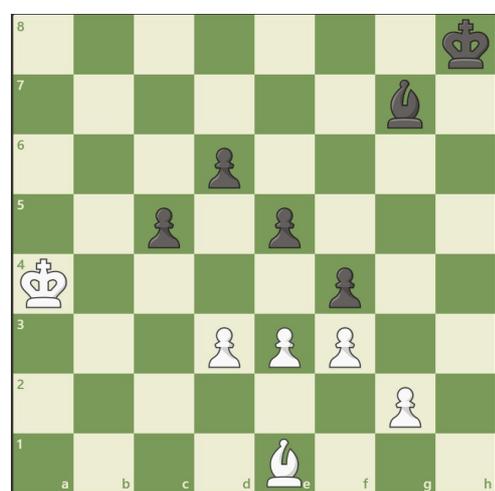
### Apprendre à connaître le FOU

PLUS	MOINS
Positions ouvertes Contrôler les deux ailes Attaquer de loin Diagonales ouvertes	Être sur la <u>même couleur</u> que ses pions

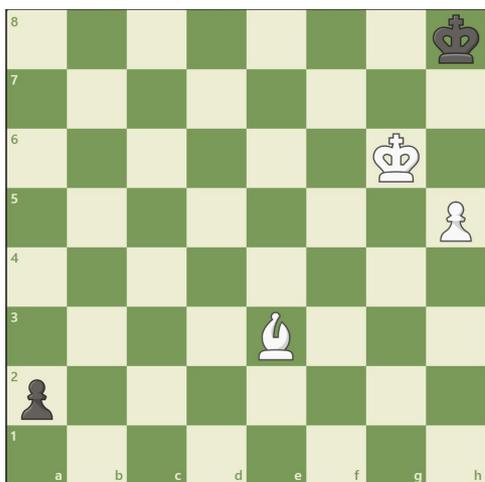
Dans ces positions, le trait est aux blancs !



Aider son Fou



Fabriquer un mauvais Fou



Contrôler les deux ailes

### 3) Milieu de jeu

- Faire un plan, connaître ses pièces

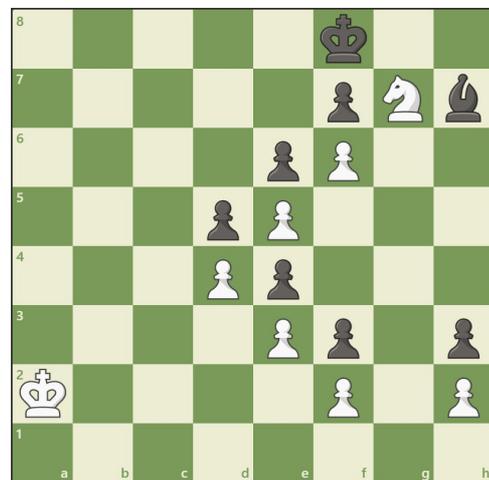
### Apprendre à connaître le CAVALIER

<b>PLUS</b>	<b>MOINS</b>
Positions fermées Fourchettes Duo Cavalier/Dame Bloquer les pions passés (intermédiaire) Avant-postes (intermédiaire)	Être au bord Positions ouvertes Duo Cavalier/Tour Défendre sur les deux ailes

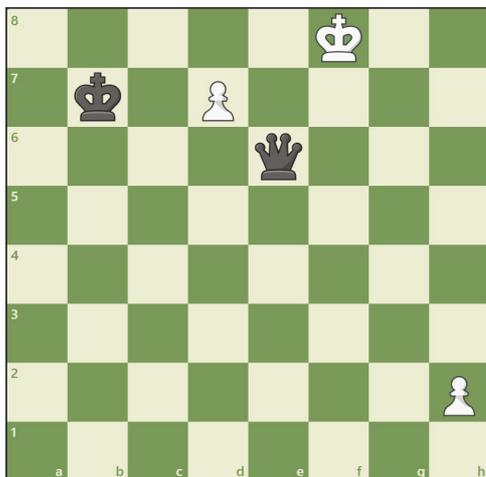
Dans ces positions, le trait est aux blancs !



Super, une position fermée !



Sortir de la boîte



Fourchette ?

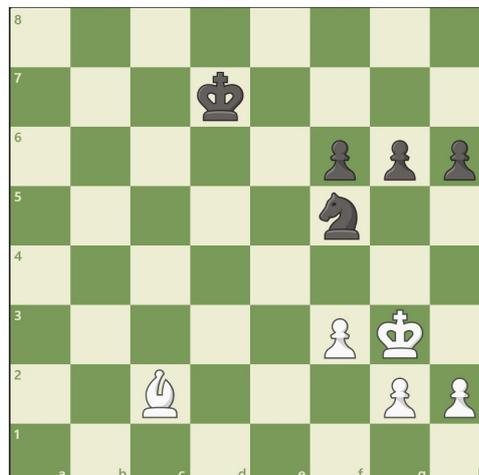
### 3) Milieu de jeu

- Faire un plan, connaître ses pièces

#### Apprendre à connaître les PIONS

<b>PLUS</b>	<b>MOINS</b>
Passés Liés	Avoir plusieurs îlots Doublés

Dans ces positions, le trait est aux blancs !



Mettre en lien avec la règle du *carré*

Pour la deuxième position, il faut utiliser le *PIF* et prendre la meilleure décision.  
Un exercice qui met en lumière l'utilité de connaître ses pièces.

Comme pour les autres positions de ce chapitre, les élèves doivent les jouer sur l'échiquier et aller jusqu'au MAT.

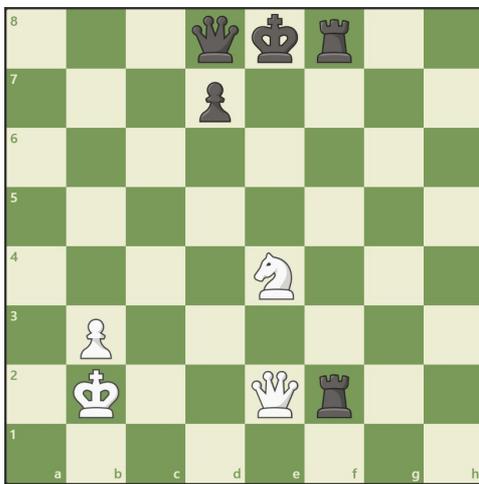
### 3) Milieu de jeu

- Faire un plan, connaître ses pièces

### Apprendre à connaître la DAME

PLUS	MOINS
Rayonner au centre Duo Dame/Cavalier	Sortir trop vite Paradoxalement, sa valeur est sa faiblesse. On peut perdre du temps à devoir la défendre.

Dans ces positions, le trait est aux blancs !



Mat en 1



Je rayonne !

### REMARQUE

*Dans la deuxième position, les noirs n'ont plus de cavalier en b8 pour attaquer la dame des blancs. Cette dernière est donc très bien placée au centre de l'échiquier. Elle rayonne ! Cependant il n'est pas conseillé de sortir cette pièce trop vite, comme dans le mat du berger où elle se retrouve mal positionnée sur la case f3.*

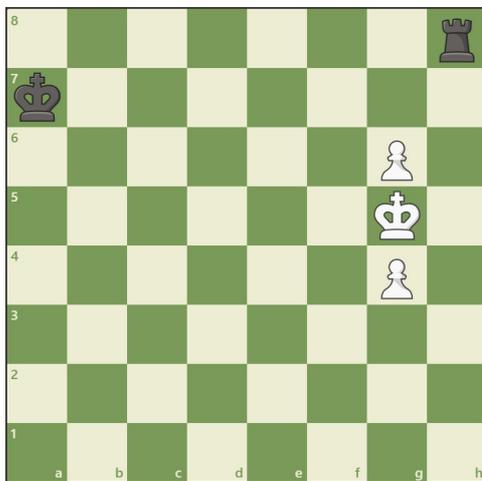
### 3) Milieu de jeu

- Faire un plan, connaître ses pièces

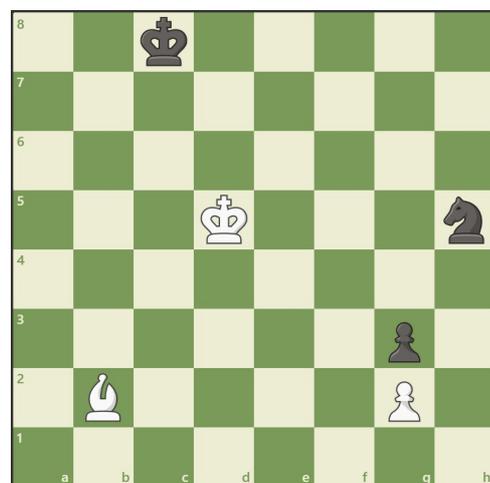
### Apprendre à connaître le ROI

PLUS	MOINS
La finale, sa valeur augmente et il doit participer au combat !	L'ouverture, il préfère rester caché dans son château ! (ROQUE)

Dans ces positions, le trait est aux blancs !



Plus fort que la Tour ?



Dominer le Cavalier

### 3) Milieu de jeu

- **E.P.M** (intermédiaire)

La méthode des coups forcés. **É**checs, **P**risés, **M**enaces.

Dans une position complexe, il est parfois difficile de trouver une bonne idée, alors jouer un coup sans risque pour éviter des calculs laborieux est attrayant... Mais peu efficace.

Grâce à la méthode des coups forcés, les élèves vont améliorer leur capacité de calcul et apprendre à garder le contrôle sur l'échiquier, à garder l'initiative ! Calculer aux échecs demande de s'imaginer les coups que vont jouer nos adversaires. Avec les coups forcés, vous allez limiter les réponses possibles et ainsi simplifier les calculs !

Quand appliquer cette méthode ?

Si les **outils** des chapitres précédents n'aident pas à trouver une bonne idée (*avant de jouer un coup, le PIF, connaître ses pièces...*) c'est le moment de calculer les **EPM**.

Avant de se lancer, il faut vérifier trois points :

- Compter le matériel (valeur des pièces)
- Vérifier l'activité des pièces (connaître / aider ses pièces)
- Comparer la sécurité des Rois

Dans les positions suivantes, vérifier les trois points ci-dessus, puis calculer les **échecs**, les **prises** et enfin les **menaces**, afin de trouver une combinaison gagnante.



Menace de Mat



Chasser le Fou



Une dame, pas besoin !



BONUS, très difficile !

#### 4) Finale

- Niveau 1, 2 et 3

À connaître par cœur !

Très utile pour mettre en pratique la technique du **PIF**, comprendre le PAT et manipuler le Roi en finale. À faire dès le chapitre « bien débiter » maîtrisé par les élèves.

Le niveau 1 permet de comprendre facilement l'utilité de la Tour en finale : Bloquer et rester à distance du Roi de l'adversaire.

Pour le niveau 2, nous allons utiliser la technique de la distance de Cavalier pour repousser le Roi de l'adversaire dans un des coins de l'échiquier. Attention au PAT !

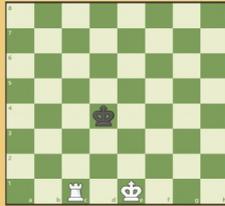
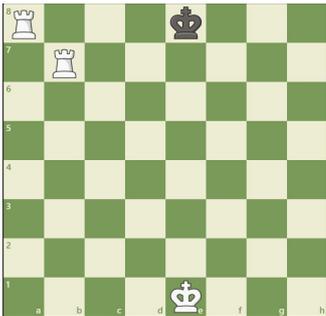
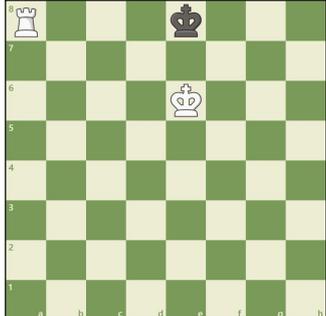
Le niveau 3 permet de comprendre le principe de l'opposition.

Voici les trois premiers niveaux, la position de départ et le résultat souhaité :



# LES NIVEAUX

## DEVIENS LE MAÎTRE DES ÉCHECS

NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3
ROI contre ROI + 2 TOURS	ROI contre ROI + DAME	ROI contre ROI + Tour
		
		

source : *Vive les échecs de philippe pierlot*

#### 4) Finale

- Mes premières finales

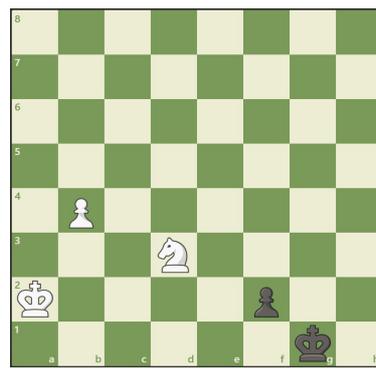
Les élèves vont commencer à remettre en question la valeur des pièces, faire des calculs simples et prendre des décisions pragmatiques !

Pour résoudre les finales suivantes, il faut utiliser la *règle du carré*.

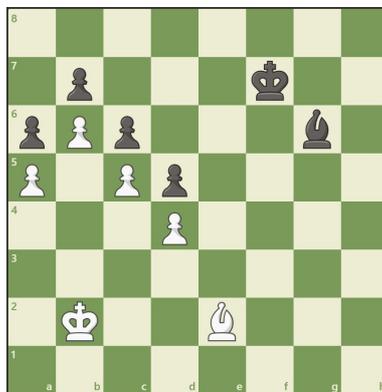
Voici quelques finales élémentaires :



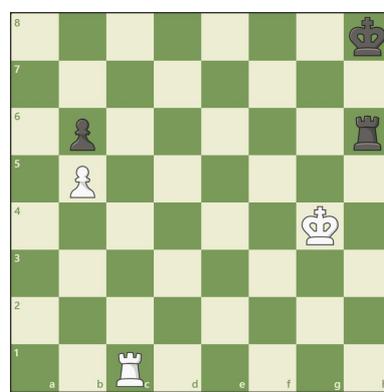
Libérer la route



Éliminer la menace et foncer !



Le sacrifice



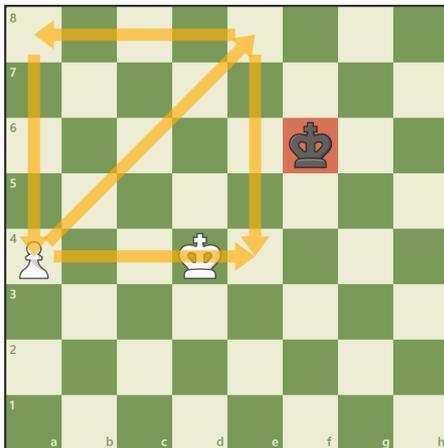
Encore le carré

#### 4) Finale

- **Le carré**

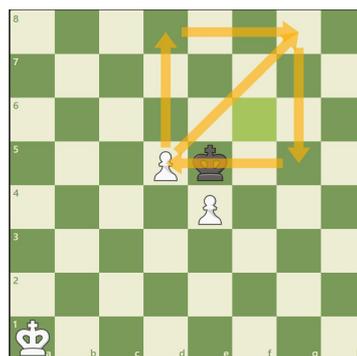
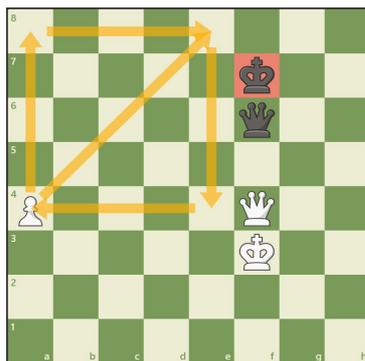
La règle du **carré** permet de savoir rapidement si un pion peut avancer pour faire une promotion sans être rattrapé par le Roi de l'adversaire.

Un peu de géométrie :



À partir du pion, tracer une diagonale jusqu'au bord de l'échiquier pour former un carré. Si le Roi de l'adversaire n'est pas dans le carré, le pion peut avancer tranquillement !

Voici deux finales à mettre en pratique pour utiliser la **règle du carré** :



#### 4) Finale

- Niveau 4, 5 et 6 (intermédiaire)

Pour le niveau 4 il faut accompagner les pions doublés avec son Roi afin de faire une promotion. Le pion resté à l'arrière servira à éviter le PAT.

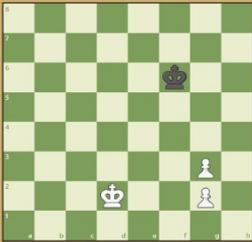
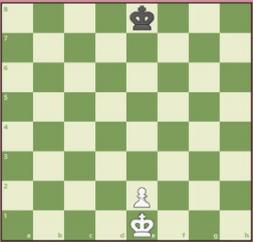
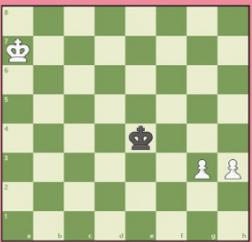
Pour le niveau 5 il faut maîtriser la notion de *cases clés* pour accompagner son pion et faire une Dame. Permet de réviser l'opposition et le niveau 2.

Le niveau 6 est facile si la *règle du carré* est bien comprise !



# LES NIVEAUX

## DEVIENS LE MAÎTRE DES ÉCHECS

<hr/> <h3>NIVEAU 4</h3> <hr/> <p>ROI contre Pions Doublé</p> 	<hr/> <h3>NIVEAU 5</h3> <hr/> <p>Finale de ROI contre ROI + Pion</p> 	<hr/> <h3>NIVEAU 6</h3> <hr/> <p>Finale de ROI contre ROI + 2 pions liés</p> 
--	--	--

source : *Vive les échecs de philippe pierlot*

#### REMARQUE

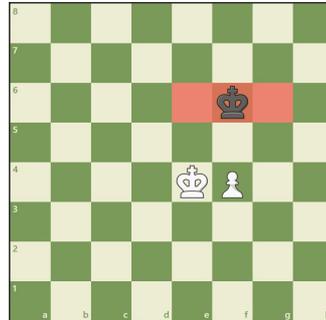
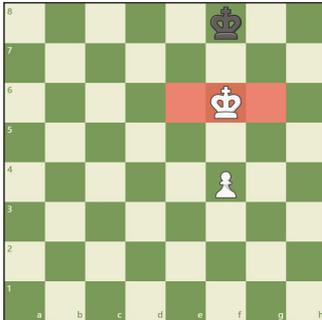
*Toutes les positions se terminent par un Mat Roi+Dame.*

*Obligez les élèves à promouvoir le pion en tour pour réviser le niveau 3.*

#### 4) Finale

- **Cases clés** (intermédiaire)

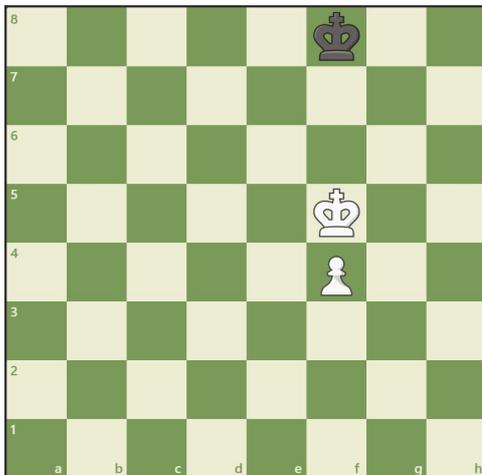
Pour réussir les niveaux 4, 5 et 6 il faut apprendre à utiliser l'opposition en finale de pions et la notion de **cases clés**.



Dans la position 1, le Roi blanc se trouve sur une des trois **cases clés** par rapport au pion. Les blancs **doivent gagner**.

Dans la position 2, le Roi noir se trouve sur une des trois **cases clés** par rapport au pion. Les noirs **doivent faire match nul**.

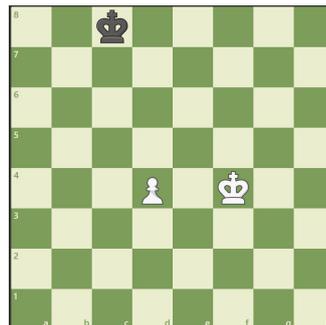
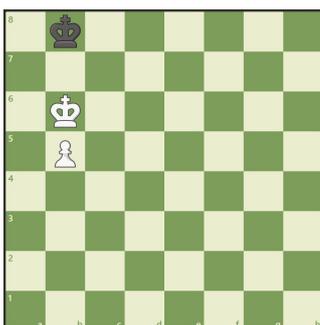
Voici un exemple simple pour gagner avec les blancs :



1.	♔ f6	♚ g8
2.	♔ e7	♚ g7
3.	f5	♚ g8
4.	f6	♚ h7
5.	f7	♚ g6
6.	f8=D	

Rf6 pour prendre l'opposition avec les blancs. Si les noirs jouent Rg8 je me place sur la case e7.  
Si les noirs jouent Re8 je me place sur la case g7.

Quelques exemples pour s'entraîner en cours :



## 5) Bien se comporter en tournoi

- La pendule

En tournoi, les joueurs ou joueuses ont un temps imparti. Ils utilisent donc une pendule !  
Après avoir joué un coup, il faut appuyer sur la pendule. Ainsi notre temps se fige et c'est celui de l'adversaire qui commence à descendre. Si un des participants n'a plus de temps, il perd la partie.  
Attention, il faut jouer et appuyer sur la pendule avec la même main.



- Pièce touchée, pièce à jouer

Il faut habituer les élèves à ne pas toucher les pièces pour rien. Pendant les temps de pratique en cours, insister sur le fait de garder les mains sous la table. Si un des joueurs ou joueuses touchent une pièce, il faut alors la jouer obligatoirement !

- Appeler l'arbitre

Si durant la partie l'adversaire fait un coup illégal, fait du bruit, parle sans raison, mais encore s'il y a un désaccord sur une règle, il est possible d'appuyer sur le bouton pause de la pendule et de lever la main pour demander à l'arbitre d'intervenir.

C'est une pratique normale alors au moindre doute, il ne faut pas hésiter !