

Apprendre à mener une partie (niveau 1)

Le but de ce cours est d'apprendre à trouver des idées et de jouer des bons coups en fonction du moment de la partie. L'ouverture, le milieu de jeu et la finale. Grâce à quelques conseils et concepts simples, les joueurs et joueuses débutants vont petit à petit se trouver un chemin vers la victoire et se poser de moins en moins les fameuses questions comme : comment je vais jusqu'au mat ? Ou encore, je ne sais pas quoi jouer, que faire ?

1) Ouverture

Pour réussir l'ouverture, nous allons appliquer un principe simple. Après chaque coup de l'adversaire, il faut regarder si le roi est en échec et si des pièces sont attaquées.

Il faut garder le matériel égal afin de rentrer dans le milieu de jeu dans les meilleures conditions.

Pas d'échecs, pas de pièces en prise, alors **je dois** contrôler le centre avec des pions, sortir toutes mes pièces et mettre mon roi en sécurité avec le petit roque ou le grand roque !

2) Milieu de jeu

Les choses sérieuses commencent. Voici quelques idées simples à vérifier afin de trouver des idées pour avancer dans sa partie et aller en finale avec un matériel égale.

- Encore une fois, après chaque coup de l'adversaire, il faut regarder si le roi est en échec et si des pièces sont attaquées.
- Faire des échanges de même valeur
- Attaquer les pièces de l'adversaire
- Aider ses pièces !

3) Finale

Utiliser les connaissances vues en cours pour gagner vos finales de pions, de tour et mater le roi de l'adversaire. Le conseil le plus important pour les finales est de jouer des coups dynamiques !

4) Exercices

Vous êtes maintenant prêt à faire les exercices. Pour chaque position, il faut **indiquer le moment de la partie** (ouverture, milieu de jeu et finale) puis écrire **quel concept du cours** a été utilisé pour trouver le bon coup ! Les corrections et les explications sont disponibles à la fin.
Lisez bien la correction car des notions de stratégies y seront abordées.

Entourer la ou les bonnes réponses

Exercice 1

Ouverture - Milieu de jeu - Finale

Aider ses pièces - Attaquer

Exercice 2

Ouverture - Milieu de jeu - Finale

Attaquer - Défendre

Exercice 3

Ouverture - Milieu de jeu - Finale

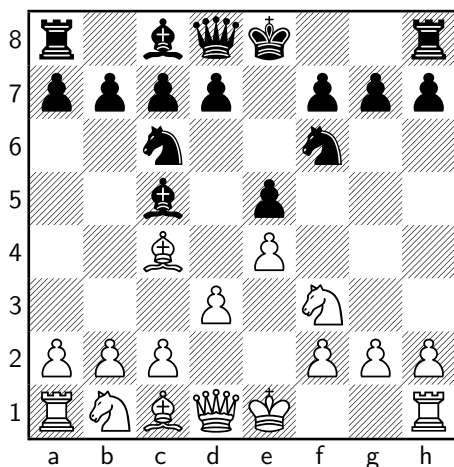
Terminer son développement - Attaquer une pièce

Exercice 4

Ouverture - Milieu de jeu - Finale

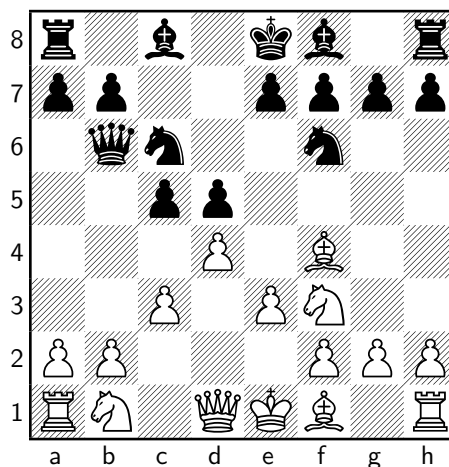
0-0 - 0-0-0

Mener une partie - niveau 1: Exercice 1



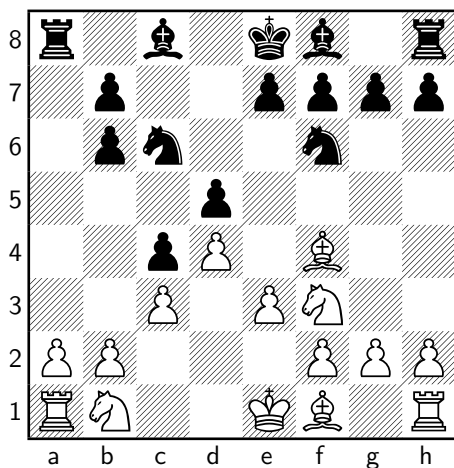
(1)..... ☐

Mener une partie - niveau 1: Exercice 2



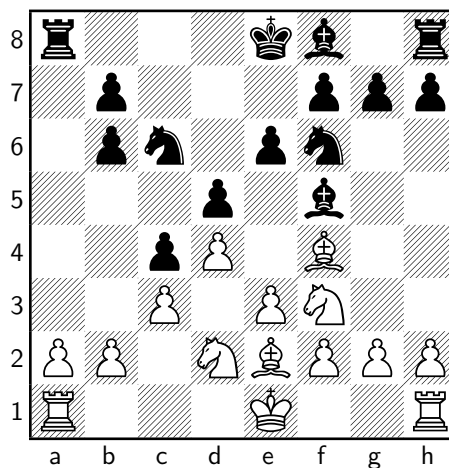
(2)..... ☐

Mener une partie - niveau 1: Exercice 3



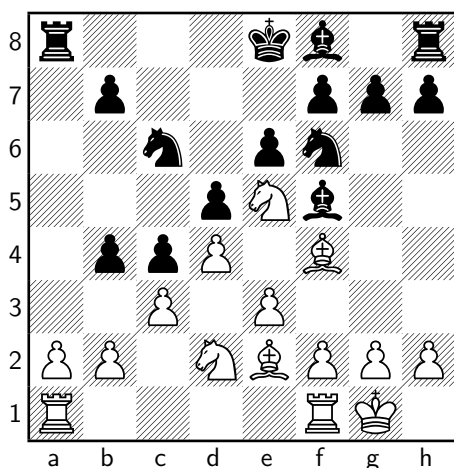
(3)..... ☐

Mener une partie - niveau 1: Exercice 4



(4)..... ☐

Mener une partie - niveau 1: Exercice 5,
expliquer le coup b4 des noirs ! (difficile)



(5)..... ☐

(1) 1. **O-O** d6 2. **h3** O-O 3. **c3** a5 4. **Re1**

(2) 1. **Qb3** c4 2. **Qxb6** axb6

(3) 3. **Be2** { Fe2, il faut terminer son développement et faire le O-O } 3... **Bf5** { Les noirs sortent le fou de case blanche avant de jouer e6. En f5, le fou manque d'espace, mais est actif devant la chaîne de pions ! } 4. **Nbd2** e6

(4) 5. **O-O** { O-O, il faut terminer son développement afin de passer de l'ouverture au milieu de jeu dans les meilleures condition ! } 5... **b5** 6. **Ne5**

(5) 7. **g4** { Les noirs jouent b4 et prennent de l'espace. Ils veulent s'en prendre à notre chaîne de pion afin d'activer leur pièces comme le cavalier en c6 ou le fou en f8. L'idée des noirs est aussi de créer une faiblesse en c3. g4! Le seul coup dynamique pour les blancs ! Sur un coup inutile comme h3, les noirs jouent bxc3; bx3, Fa3 ! et les noirs ont une position beaucoup plus agréable. }