Mon livret

PARCOURS D'APPRENTISSAGE DU JEU D'ÉCHECS



Echiquier Dieppois



Mon livret

PARCOURS D'APPRENTISAGE DES ÉCHECS

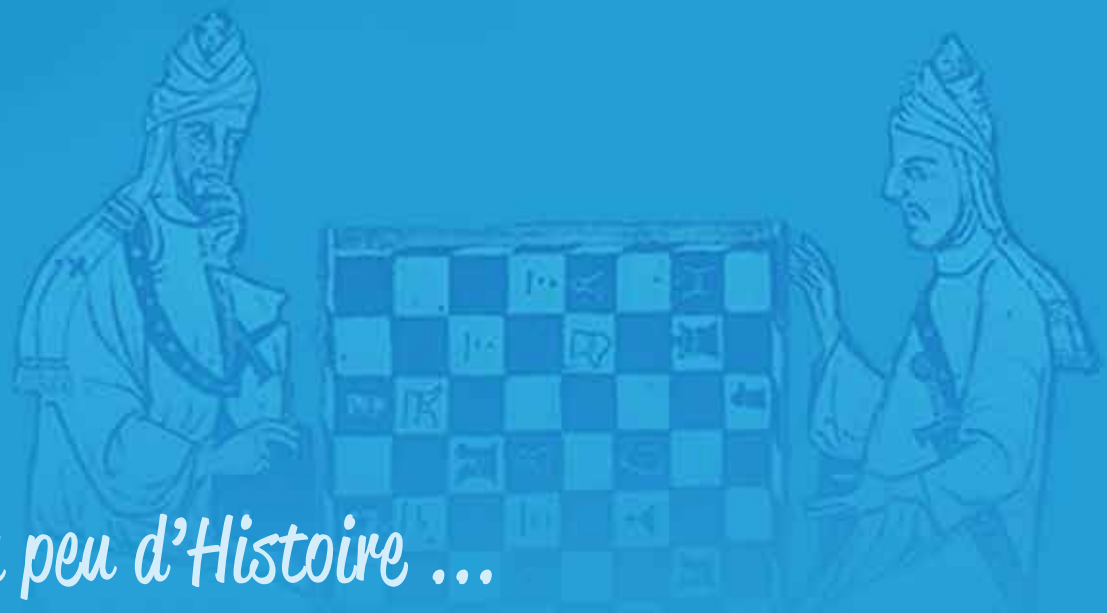
Année :

Nom : Prénom :

Mon établissement scolaire : Ma classe :

Mon club d'échecs :

Mon formateur référent :



Un peu d'Histoire ...

Il est très difficile de connaitre avec précision la véritable origine des échecs.
Les plus anciens livres d'échecs datent approximativement de 850 après JC et ont été trouvés en Orient, en Perse, en Inde et en Chine. D'ailleurs ne disons nous pas "Échec et mat", qui veut dire "le roi est mort" et qui vient de l'arabe "Shah Mat"



Olivier DELABARRE
Directeur de l'Échiquier Dieppois
echiquier.dieppois76@gmail.com



Pourquoi jouer aux ÉCHECS ?

Jouer aux Échecs est avant tout une activité ludique qui apporte plaisir et confiance en soi.

Les enfants qui s'y adonnent très tôt font des progrès spectaculaires en mathématiques, en physique, dans leur aptitude cognitive et dans le domaine éducatif et social.
Il est démontré que l'entraînement régulier aux Échecs développe la puissance de concentration, accroît la capacité logique et renforce la maîtrise de soi.

L'**Échiquier Dieppois**, dans les établissements spécialisés et dans les quartiers : Ce sont des animations dans les lieux culturels, sportifs et dans les établissements médicaux sociaux et de personnes âgées. L'objectif est d'apporter une animation supplémentaire, afin d'encourager les habitants de l'agglomération de Dieppe à pratiquer le jeu d'Échecs dans un cadre sportif, de loisirs ou de compétition, **nous proposons aussi des entraînements réguliers pour les petits et pour les grands !!**



Echiquier Dieppois

Faisons connaissance avec le jeu d'ÉCHECS !



Le but du jeu

Une partie se joue à deux joueurs. Les blancs contre les noirs. Le gagnant sera celui qui le premier mettra le Roi de son adversaire « ***Échec et mat*** » !

Le matériel

> Un plateau de 64 cases (32 blanches et 32 noires), appelé échiquier . Les lettres et les chiffres placés sur le bord de l'échiquier te serviront à pouvoir nommer les cases.
(exemple le point jaune ● sur l'échiquier est situé sur la case E4)

> Les pièces à jouer. Avant de commencer, chacun des 2 joueurs installe ses 16 pièces sur l'échiquier devant lui en suivant le modèle de la page de gauche.
Les pièces, que tu découvres ci-dessous, ont une valeur différente car elles n'ont pas la même façon de se déplacer sur l'échiquier. Cela leur donne aussi des forces et des faiblesses différentes que nous allons t'expliquer au fil des pages de ton livret.

Les règles du jeu

Les blancs commencent toujours. Comme des généraux pendant une bataille, chacun leur tour, les joueurs déplacent une pièce pour déployer leur armée sur le terrain, tenter d'aller prendre les pièces adverses et mettre leur adversaire « ***Échec et mat*** » !

FORCE ★
DÉPLACEMENT en page 6
Nombre : 8



Le PION

Comme un bon petit soldat il ne se déplace qu'en ligne droite et seulement vers l'avant. C'est la plus petite pièce sur le plateau mais attention, il peut attaquer et prendre n'importe quelle autre pièce adverse et se transformer même en Dame s'il arrive de l'autre côté de l'échiquier.

FORCE ★★★
DÉPLACEMENT en page 8
Nombre : 2



Le FOU

Celui-là porte bien son nom ! Il fait tout de travers, d'ailleurs il ne se déplace que sur les diagonales, vers l'avant ou l'arrière. Son petit défaut c'est que durant toute la partie il ne pourra jouer que sur les cases blanches ou noires selon sa place au départ.

FORCE ★★★
DÉPLACEMENT en page 10
Nombre : 2



Le CAVALIER

C'est le plus fougueux, il galope partout, il dessine des «L» dans tous les sens et sa grande force c'est d'être la seule pièce de ton armée à pouvoir sauter par dessus les obstacles, accroche toi bien c'est une redoutable pièce d'attaque.

Maintenant que tu connais le déplacement de toutes les pièces, apprends à bien positionner tes pièces pour commencer une vraie partie !!
Conseil :

1. *Place la Dame sur sa couleur*
2. *Les Tours dans les coins*
3. *On dit Fou du Roi et Fou de la Dame*
4. *Place le Roi à côté de la Dame*
5. *Place le Cavalier entre la Tour et le Fou*
6. *Et enfin les pions*

la position de départ



Géométrie ►

sur l'échiquier ci-contre
*La case **E 4** (●) se trouve à l'intersection de :*

*- La colonne **E** avec la rangée **4***

*- des 2 diagonales **H8** > **B7***



FORCE ★★★★★
DÉPLACEMENT en page 12
Nombre : 2

La TOUR

Massive et lourde, comme elle ne se déplace qu'en ligne droite elle est plus à l'aise en fin de partie quand beaucoup de combattants ont quitté l'échiquier. Redoutable finisseuse elle protège efficacement le Roi avec ses hautes murailles.



FORCE 10★
DÉPLACEMENT en page 14
Nombre : 1

La DAME

Oui c'est vraiment une Dame ! Dans la bagarre, elle sait tout faire, attaquer, défendre, c'est la pièce la plus mobile sur l'échiquier car elle se déplace dans tous les sens et d'autant de cases qu'elle le veut.
Il est très difficile de gagner une partie sans elle !



La perte du Roi étant éliminatoire aucune **Force** ne peut lui être attribuée

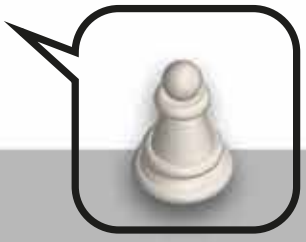
DÉPLACEMENT en page 16
Nombre : 1

Le ROI

Ce n'est pas le plus agile car avec sa lourde couronne et ses tonnes de frusques il ne sait pas courir, ne se déplaçant que d'une case à la fois.
Pourtant c'est le Roi et si tu le laisses se faire coincer et mettre «Mat», pour toi la partie est perdue.

le Pion







FORCE ★
Nombre : 8

le Pion

Déplacement

Il avance tout droit devant lui, une case à la fois. Sauf quand le pion se situe sur sa case de départ il peut choisir d'avancer de une ou de deux cases. Quand 1 pion noir et un pion blanc sont face à face, ils sont bloqués c'est "'**un bélier**".

Attaque

Il attaque en se déplaçant d'une seule case mais en diagonale, vers la droite ou vers la gauche, c'est «**un levier**» Il peut attaquer et prendre n'importe quelle autre pièce adverse. Pour réaliser une "prise", place ton pion sur la case que tu attaques à la place de la pièce adverse et retires la définitivement de l'échiquier.



Coups spéciaux

- Il peut choisir, lors de son tout premier coup seulement, de franchir deux cases au lieu d'une.
- Il possède un don quasi magique "**la promotion**".
  En parvenant à l'extrême limite de l'échiquier, il se métamorphose en Dame, Tour, Cavalier ou Fou mais jamais en Roi.





*Les 2 pions qui sont en face à face (—) sur la colonne E ne peuvent plus avancer, ils sont bloqués dans la **position du «Bélier»** .*



*Pour sortir de la position du «Bélier» (—) sur la colonne D, les blancs avancent un pion → pour obliger à un échange ↔ Cela s'appelle un **«Levier»** .*

Echiquier Dieppois

DECOUVRE PLEIN D'ASTUCES SUR : www.echiquier-dieppois.net



A TOI DE JOUER

Sur cette page, à travers ces trois diagrammes, excerce toi à déplacer tes pions pour prendre des pièces à ton adversaire.

C'est à toi de jouer et tu as les blancs !

Diagramme 1



Diagramme 2



Diagramme 3



Diagramme 1

- *Entoure le pion noir qui peut être capturé par le pion blanc.*

Diagramme 2

- *Entoure le pion noir qui peut être capturé par le pion blanc.*

Diagramme 3

- *Dessine 1 croix sur la case de tous les pions blancs et noirs qui peuvent avancer d'une case ?*
- *Dessine 2 croix sur la case de tous les pions blancs et noirs qui peuvent avancer de deux cases ?*
- *Entoure tous les pions blancs ou noirs qui peuvent prendre une pièce adverse.*



*** Colle ici le sticker d'EXPERT EN PION**

Quand tu as réussi tous les exercices de la page tu peux coller ici le sticker «EXPERT» et gagner ton Trophée à la fin du livret



le Fou

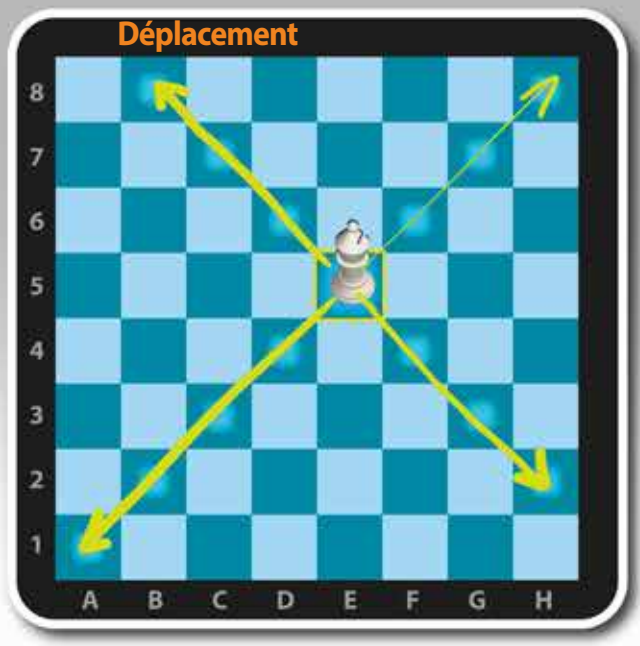


FORCE ★★★
Nombre : 2

le Fou

Déplacement

Le Fou est-il vraiment fou ? Ça y ressemble fort car il se déplace uniquement «de travers», c'est à dire en diagonale, comme te le montre le schéma ci-contre. Dans une seule direction par coup joué, aussi bien vers l'avant, vers l'arrière que sur les deux côtés.
Avoir les deux Fous sur l'échiquier, c'est une force. Il prend la place de l'ennemi capturé qui disparaît alors de l'échiquier.



A noter



- Tu observeras qu'en début de partie, chacun des deux fous est placé sur une case de couleur différente.

Le fou de case blanche ne pourra jamais se déplacer sur une case noire.



Echiquier Dieppois



A TOI DE JOUER

Sur cette page,
à travers ces trois diagrammes,
excerce toi à déplacer tes Fous pour
prendre des pièces à ton adversaire.

C'est à toi de jouer et tu as les blancs !

Diagramme 4



Diagramme 5



Diagramme 6



Diagramme 4

- *Coche toutes les cases où les 2 fous peuvent se déplacer en un coup.*

Diagramme 5

- *Entoure toutes les pièces noires que le fou blanc peut capturer.*

Diagramme 6

- *Marque d'une croix la case où un de tes 2 Fous blancs peut en un coup venir se placer et menacer directement le roi noir.*
- *Entoure quel Fou peut le faire*
- *Entoure toutes les pièces que peuvent prendre les Fous blancs.*

*** Colle ici le sticker d'EXPERT EN FOU**

Quand tu as réussi tous les exercices de la page
tu peux coller ici le sticker «EXPERT»
et gagner ton Trophée à la fin du livret

le Cavalier



FORCE ★★★
Nombre : 2

le Cavalier

Déplacement

Le cavalier est un fougueux guerrier qui n'a peur de personne. Il a dompté le cheval, lui apprenant à sauter pour franchir les obstacles et fondre ensuite sur ses proies. C'est la pièce de l'échiquier qui a le déplacement le plus complexe, ce qui fait sa grande force car il peut se rendre sur toutes les cases de l'échiquier et être difficile à attraper.

Pour simplifier, le cavalier se déplace en "**L**"
En un seul coup, il se déplace de 3 cases. D'abord deux cases dans la direction de ton choix puis il opère un brusque virage d'une case vers la droite ou la gauche.
Il prend la place de l'ennemi capturé qui disparaît alors de l'échiquier.



Attaque

Sa force est d'avoir un déplacement qui trompe énormément, il ne peut être pris par la pièce qu'il attaque.



A noter

- C'est bien l'unique pièce de l'échiquier qui a le droit de passer par-dessus une ou plusieurs pièces adverses. A chaque déplacement le Cavalier changera toujours de couleur de case.

Echiquier Dieppois



A TOI DE JOUER

Sur cette page,
à travers ces trois diagrammes,
excerce toi à déplacer tes Cavaliers
pour prendre des pièces à ton adversaire.

C'est à toi de jouer et tu as les blancs !

Diagramme 7



Diagramme 8



Diagramme 9



Diagramme 7

- *Dessine une croix sur les cases où le Cavalier peut se rendre.*

Diagramme 8

- *Entoure toutes les pièces noires que le Cavalier blanc peut capturer.*

Diagramme 9

- *Entoure toutes les pièces que peuvent prendre les Cavaliers blancs et noirs encore en jeu.*

*** Colle ici le sticker d'EXPERT en Cavalier**

Quand tu as réussi tous les exercices de la page
tu peux coller ici le sticker «EXPERT»
et gagner ton Trophée à la fin du livret

la Tour

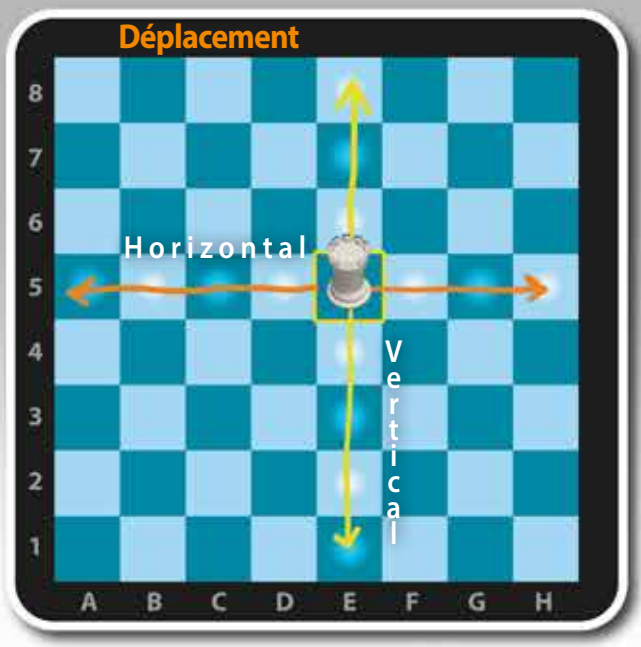


FORCE ★★★★★
Nombre : 2

la Tour

Déplacement

Ne te presse pas pour déplacer tes Tours. Même si elle est dans un coin, la tour ne s'ennuie pas, elle attend son heure de gloire. C'est une pièce lourde comme une muraille mais très puissante. Elle se déplace d'autant de cases qu'elle le souhaite en montant ou descendant sur les colonnes (flèches jaunes) ou sur les rangées (flèches oranges) et s'arrête sur une case libre.
Elle prend la place de l'ennemi capturé qui disparaît alors de l' échiquier.



Attaque

La prise se fait en bout de course en plaçant ta Tour sur la case de l'adversaire. Sa force devient terrible quand elle se trouve sur l'avant-dernière rangée. En sécurité, ne pouvant être pris par les pions, elle peut infliger une attaque de mat.



A noter

- Moins il reste de pièces sur l'échiquier plus la Tour est efficace, elle peut enfin se déplacer rapidement car les colonnes et les rangées se libèrent. Arriver à conserver ses Tours jusqu'en fin de partie c'est un très bon atout pour gagner une partie d'échecs.

- La Tour permet des coups spéciaux que tu découvriras en page 18.

Echiquier Dieppois



A TOI DE JOUER

Sur cette page, à travers ces trois diagrammes, excerce toi à déplacer tes tours et les utiliser pour prendre des pièces à ton adversaire.

C'est à toi de jouer et tu as les blancs !

Diagramme 10



Diagramme 11



Diagramme 12



Diagramme 10

- *Trouve et marque d'une croix les cases où chacune de tes Tours peut se placer devant une colonne ouverte.*
- *Trouve la lettre et le chiffre qui désigne la rangée et la colonne sur laquelle sont placées tes Tours.*

Diagramme 11

- *Marque d'une croix les cases où en plaçant la tour blanche tu peux menacer simultanément au moins 2 pièces noires.*

Diagramme 12

- *Entoure toutes les pièces blanches qui peuvent être prises avec la Tour placée sur la case e5.*

*** Colle ici le sticker d'EXPERT EN Tour**

Quand tu as réussi tous les exercices de la page
tu peux coller ici le sticker «EXPERT»
et gagner ton Trophée à la fin du livret

la Dame



FORCE ★★★★★★★★★★
Nombre : 1

la Dame

Déplacement

Mis à part le Roi et son statut très particulier, la Dame est la pièce la plus véloce et puissante sur l'échiquier. Elle est aussi belle que précieuse car elle sait tout faire et se déplace rapidement où elle veut !

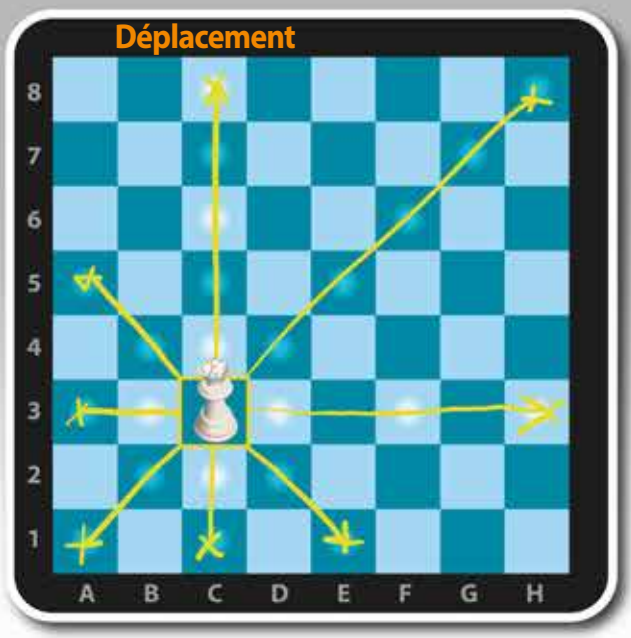
Attaque

Réunissant les forces de la Tour et du Fou, elle prend les pièces adverses en se plaçant sur la case de chaque adversaire qu'elle attaque.
Cavalier et Dame, c'est le tandem gagnant pour mater car ils sont complémentaires.



A noter

- Il n'y a que le Cavalier qu'elle ne sait pas imiter car comme toutes les autres pièces elle est incapable de passer par dessus un obstacle.
- Ne pas sortir sa Dame trop tôt pour ne pas la perdre.





Echiquier Dieppois

DECOUVRE PLEIN D'ASTUCES SUR : www.echiquier-dieppois.net



A TOI DE JOUER

Sur cette page, à travers ces trois diagrammes, excerce toi à déplacer ta Dame pour prendre des pièces à ton adversaire.

C'est à toi de jouer et tu as les blancs !

Diagramme 13



Diagramme 14



Diagramme 15



Diagrammes

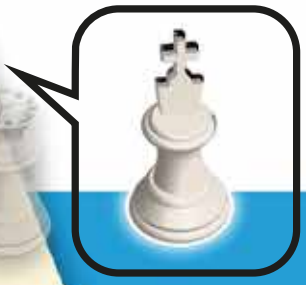
- *Entoure toutes les pièces noires que la Dame blanche peut capturer.*
- *Dessine une croix sur les pièces noires que la Dame blanche peut capturer sans risquer de se faire capturer à son tour.*

*** Colle ici le sticker d'EXPERT EN Dame**

Quand tu as réussi tous les exercices de la page tu peux coller ici le sticker «EXPERT» et gagner ton Trophée à la fin du livret

le ROI





Nombre : 1

le ROI

Le Roi est la pièce la plus importante du jeu car s'il est mis **Échec et mat**, la partie est terminée !

Déplacement

Le Roi se déplace comme la Dame dans toutes les directions mais d'une seule case par coup ce qui le rend particulièrement lent et vulnérable.
Il prend la place de l'ennemi capturé qui disparaît alors de l'échiquier.

Attaque

Le Roi n'attaque pas car il doit penser à sa protection pour ne pas être **Échec et mat**.





Echiquier Dieppois



A TOI DE JOUER

Sur cette page, à travers ces deux diagrammes, excerce toi à déplacer ton Roi et à le protéger contre les attaques de ton adversaire.

C'est à toi de jouer et tu as les blancs !

Diagramme 16



Diagramme 17



Diagramme 16

- *Dessine une croix sur toutes les cases où les Rois peuvent se rendre.*

Diagramme17

- *Entoure les pièces noires que le Roi blanc peut capturer.*

*** Colle ici le sticker d'EXPERT EN ROI**

Quand tu as réussi tous les exercices de la page
tu peux coller ici le sticker «EXPERT»
et gagner ton Trophée à la fin du livret

Coups spéciaux

l'échec au Roi



Si ton Roi est directement attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en **Échec** et doit songer à sa sécurité sans plus attendre.

Il est interdit de prendre le Roi. Il ne peut rester en Échec ou se placer lui-même en échec en se plaçant sur une case menacée par son adversaire. Ces deux règles font partie des lois fondamentales du jeu.

Observations :

1 > *Les Rois n'occuperont jamais 2 cases voisines.*

2 > *Si jamais ton Roi reste en échec et que c'est à toi de jouer, tu dois annuler les derniers coups joués et revenir en arrière.*

3 > *Rien n'oblige à faire échec au Roi, c'est un coup comme un autre, ni bon ni mauvais.*





▸ ***Tu as les noirs, Protège ton Roi***

- Entoure la pièce qui te met en échec.

- Marque d'une croix la seule case de fuite pour ton Roi.

Méthode P.I.F



▸ *Il existe 3 façons de parer un échec (méthode PIF)*

1. *Prendre la pièce qui attaque ton Roi.*
2. *Interposer une pièce entre ton Roi et celle qui fait échec.*
3. *Fuir et mettre ton Roi sur une case non menacée par ton adversaire.*



▸ ***Tu as les blancs , ton Roi est en échec !***

- Sans fuir, tu as 2 possibilités pour te défendre, lesquelles ?

- Choisis la meilleure montre-la en dessinant une flèche.

l'échec au Roi



Entraîne-toi !

Diagramme 20



- *Tu as les blancs, ton Roi est attaqué, capture l'attaquant !*
- *Le Roi est attaqué, où peut-il s'enfuir ?*

Diagramme 21



- *Tu as les blancs, ton Roi est attaqué, capture l'attaquant !*
- *Le Roi est attaqué, où peut-il s'enfuir ?*

Diagramme 22



- *Le Roi est attaqué, où peut-il s'enfuir ?*

Diagramme 23



- *Protège ton Roi en interposant une de tes pièces*
- *Quelle pièce peut s'interposer pour protéger le roi ?*

l'échec et mat

Si tu as réussi à collectionner tous les stickers «Expert» du livret c'est que tu es prêt, que tu as bien compris le but du jeu, à savoir que ton Roi est **Échec et mat** quand tu ne parviens pas à parer l'échec.
Le mat peut venir de partout et toutes les pièces peuvent mater sauf le Roi bien entendu !

Si le Roi ne peut être sauvé, la partie est finie !

Positions d'échec et mat



Diagramme 24



▸ *Fais en sorte de bien comprendre pourquoi dans chaque situation le Roi est mat. Mat par la Dame ou mat par la Tour ?*

Diagramme 25



▸ *Mats par le Cavalier, mats par le Fou et le Pion.*

Diagramme 26



▸ *Le Roi blanc est-il échec et mat ?*

Le Roque

Le roque est une des 3 règles d'Or, il termine ton ouverture. Pourquoi le roque?
Pour mettre le Roi à couvert derrière ses pions et mobiliser une Tour vers le centre. Il permet au Roi de se retrancher derrière les murailles de son château fort.
Chaque joueur peut roquer une seule fois en observant 4 règles

Règlements du roque :

1 > *Le Roi et la tour n'ont pas encore été joué.*
2 > *Toutes les cases entre le Roi et la Tour sont libres.*
3 > *Le Roi n'est pas en échec.*
4 > *En roquant, le Roi ne se met pas en échec.*





Entraîne-toi !

Diagramme 27

▸ *Le Roi blanc peut-il faire le roque ?*
- Si tu penses que la réponse est oui, petit ou grand roque ?



Diagramme 28

▸ *Combien de roques ?*
▸ *Où peuvent roquer les blancs? Petit ou grand roque ?*
▸ *Et les noirs ?*



Coups spéciaux

La partie nulle

Une partie d'Échecs produit généralement un vainqueur et un vaincu, mais il arrive parfois qu'aucun joueur ne parvienne à mater le Roi de son rival. Dans ce cas, personne ne gagne et la partie est nulle. Voici les plus courantes :

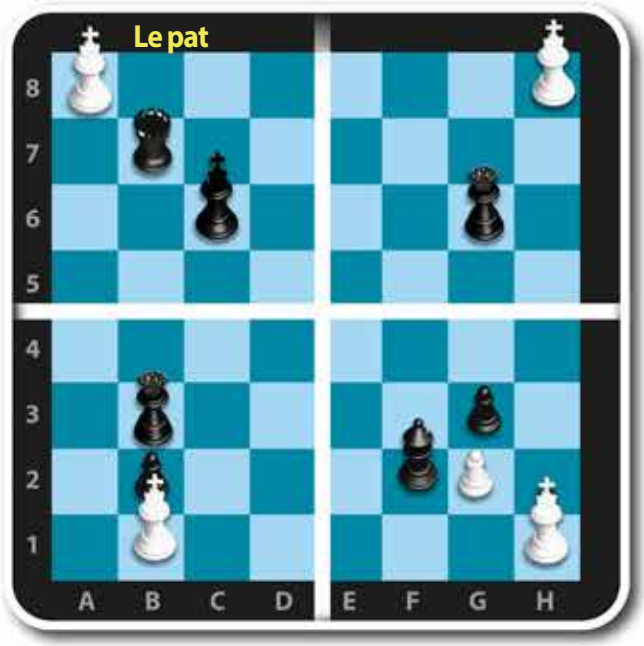
1 > **Echec perpétuel** : *Tu donnes tout le temps échec au Roi et le Roi ne peut pas s'enfuir.*

2 > **Le pat** : *le Roi n'est pas en échec pour l'instant mais tu ne peux jouer aucune pièce et aucun pion.*

3 > **Insuffisance matérielle** : *tu n'as plus assez de pièces pour faire échec et mat par exemple Roi + 1 Fou c'est impossible de faire échec et mat.*



▸ *Observe bien ces 4 situations, le Roi blanc ne peut éviter les échecs !*



▸ *Voici 4 situations de Pat, les blancs ne peuvent plus bouger.*



les Régles d'OR

Maintenant que tu connais l'essentiel de ce qu'il faut savoir sur le jeu d'échecs et surtout le but de ce jeu fabuleux, voici quelques règles d'or pour bien débuter chaque partie.

1ère règle d'OR

Avance soit ton pion du Roi ou bien celui de la Dame, cela va te permettre au prochain coup de sortir tes Fous
Conseil : Comme le but du jeu est d'attaquer le Roi avant cela tu dois occuper le centre et le contrôler.
C'est la première étape , la bataille du centre !!!

2ème règle d'OR

Sors tes Cavaliers et tes Fous en ayant toujours le même objectif : le contrôle du centre et la sécurité de ton Roi.

3ème règle d'OR

Le roque est la 3ème règle d'or. Il termine ton ouverture en mettant ton Roi à couvert derrière les pions. Il permet aussi de connecter les 2 Tours pour qu'elles se défendent mutuellement.

Mon premier certificat

PARCOURS D'APPRENTISAGE DES ÉCHECS

(Page dédiée aux résultats)

"Roi de Bronze"

Mes tournois : date/ classement	Performances **ELO**	Trophées obtenus	Signature de l'officiel



Si tu as réussi tous les exercices et complété ta collection de stickers «EXPERT» ton Trophée te sera remis au cours d'une cérémonie

qui aura lieu le : .....

à :.....













Echiquier Dieppois



CONTACTS
Echiquier Dieppois

Olivier DELABARRE,
Directeur technique

Tel : **06 16 21 24 77**

e-mail :
echiquier.dieppois76@gmail.com

Site internet :
www.echiquier-dieppois.net

Document édité par l'association «Echiquier Dieppois», Centre Oscar Niemeyer 10 allée des ormes 76 200 Dieppe
Maquette graphique : Yeti-créationgraphic.fr /Edition Octobre 2021

Echiquier Dieppois

Edt Novembre 2021 - yeti-creationgraphic.fr - Photos : Adobe Stock et Ecchiquier Dieppois