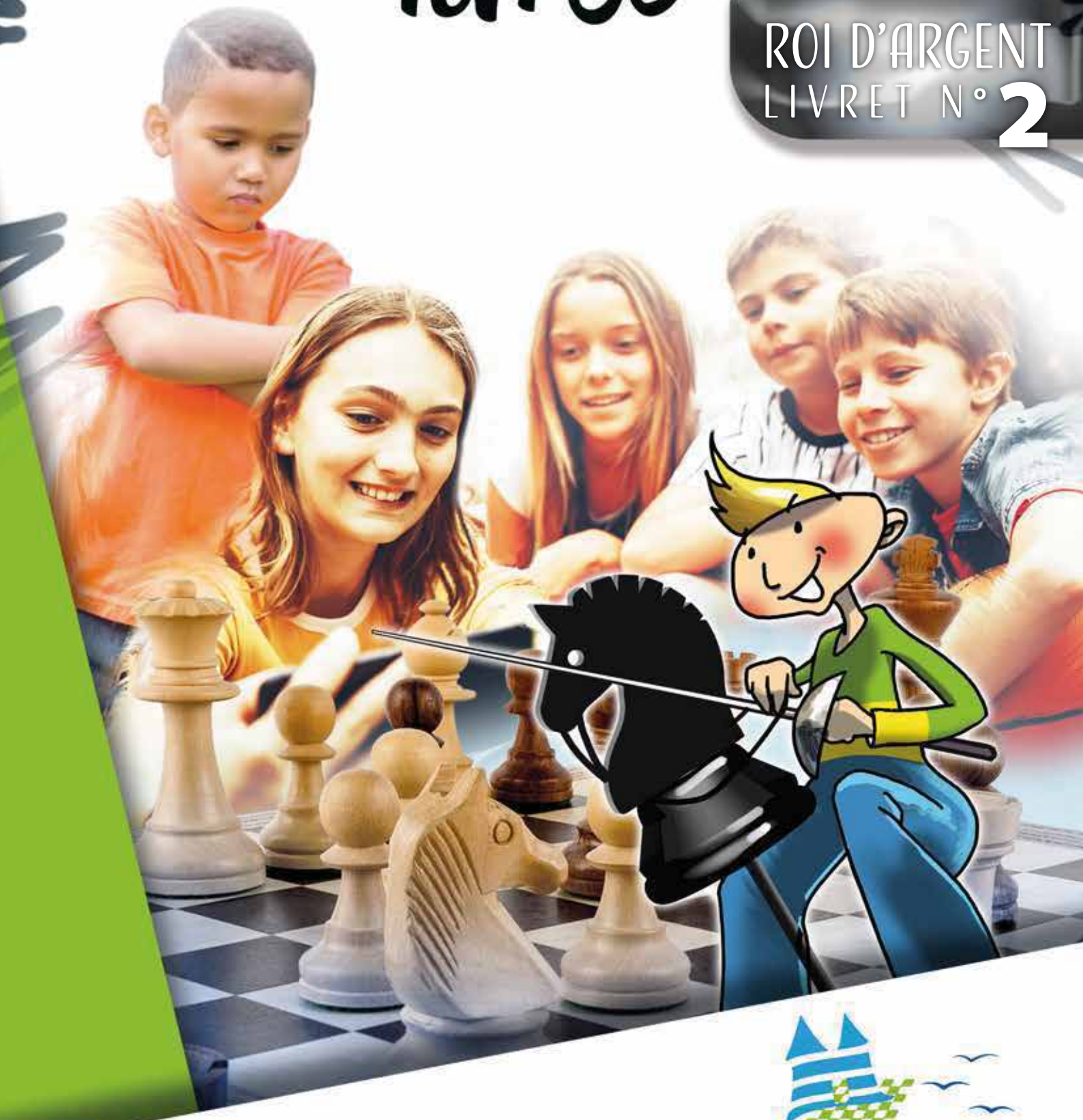
Mon livret

PARCOURS D'APPRENTISSAGE DU JEU D'ÉCHECS

ROI D'ARGENT
LIVRET N° 2



Echiquier Dieppois

Mon livret

PARCOURS D'APPRENTISSAGE DES ÉCHECS

ROI D'ARGENT
LIVRET N° 2

Année :

Nom : Prénom :

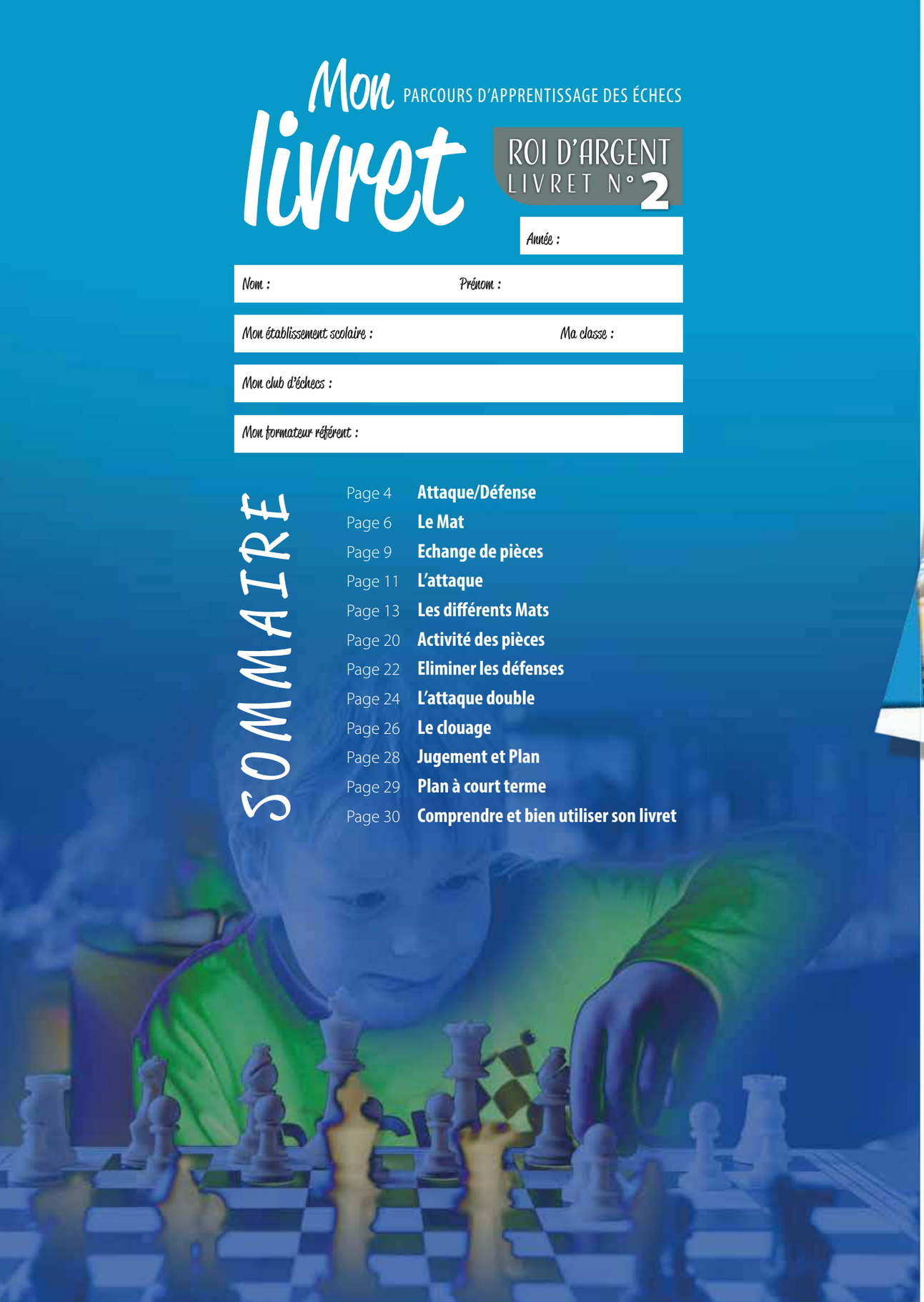
Mon établissement scolaire : Ma classe :

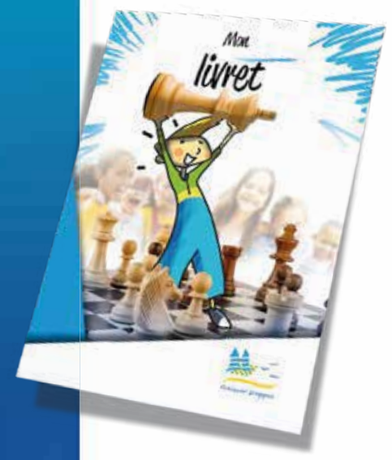
Mon club d'échecs :

Mon formateur référent :

SOMMAIRE

Page 4 **Attaque/Défense**
Page 6 **Le Mat**
Page 9 **Echange de pièces**
Page 11 **L'attaque**
Page 13 **Les différents Mats**
Page 20 **Activité des pièces**
Page 22 **Eliminer les défenses**
Page 24 **L'attaque double**
Page 26 **Le clouage**
Page 28 **Jugement et Plan**
Page 29 **Plan à court terme**
Page 30 **Comprendre et bien utiliser son livret**





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



Bravo !

Tu as obtenu avec succès tous les stickers de ton premier livret !

Maintenant tu connais les règles du jeu, tu peux commencer une partie sans problème, sortir tes pièces, mettre ton roi à l'abri et ensuite adapter ton jeu pour essayer de mettre échec et mat le roi adverse.
Dans ce nouveau livret, tu seras un expert du mat et tu vas apprendre à reconnaître et à identifier que tu es en bonne position pour déclencher une attaque de mat. Dans la seconde partie du livret, tu apprendras toutes les techniques pour réaliser de belles combinaisons tactiques qui t'aideront à gagner du matériel mais aussi à attaquer le roi. La tactique est l'art de mener une bataille, ta vision du jeu sera meilleure et tu vas à force de jouer remarquer des schémas d'attaque que tu as appris et tu pourras commencer à calculer plusieurs coups pour prendre un avantage certain dans ta partie ensuite il ne faudra rien lâcher.

« Joue et apprend à combiner »

Selon le Grand-Maître David Bronstein
« *L'étape la plus importante pour progresser consiste à apprendre les idées fondamentales des échecs et à développer le bon processus de réflexion* ».

Echiquier Dieppois

l'Attaque et la Défense

Objectifs

Maîtriser les techniques

- Préparation d'attaque
- Attaque
- Tous les moyens de défense (parade, déplacement et prise)
- Contre-attaque

Préconnaissances

- Marche des pièces
- Valeur des pièces
- L'attaque et la prise

Echiquier Dieppois



La préparation d'attaque

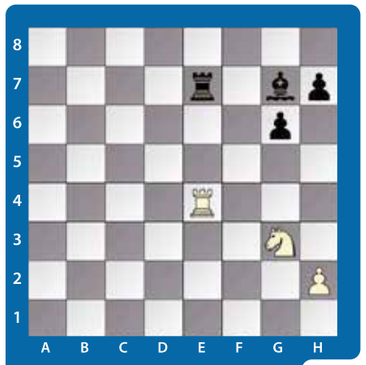
C'est à toi de jouer !
Tu crées une menace ou une attaque sur une pièce ou une case qui te permet d'avancer favorablement dans ta partie.

L'attaque

Ce n'est plus à toi de jouer.
Tu attaques et ton adversaire doit trouver un moyen de défense ou bien une contre-attaque, c'est-à-dire qu'il ne s'occupe pas de ton attaque et préfère trouver à son tour une attaque peut-être plus forte que la tienne.

La défense

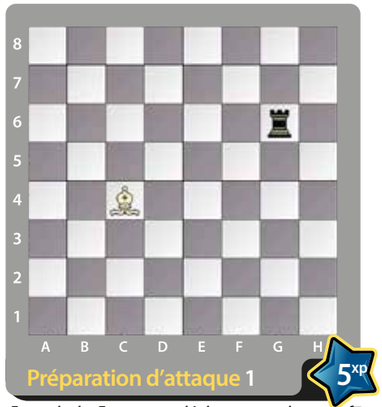
C'est trouver une réponse ou une riposte à une attaque.



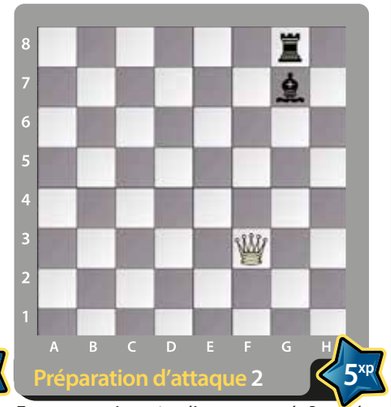
La Tour en e7 est en danger, elle est menacée par la Tour en e4.
Elle peut être sauvée de plusieurs façons :

- *Se déplacer Te7- a7*
- *Protéger Fg7-f6*
- *Capturer Te7 x e4*
- *Interposer Fg7 - e5*

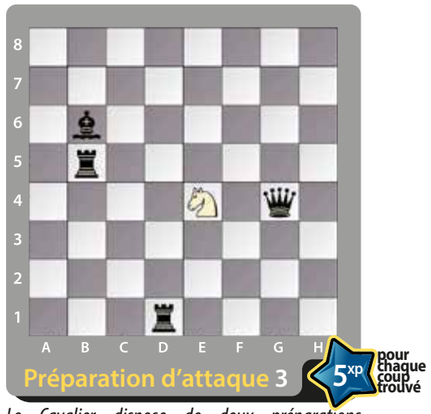
3 exercices de préparation d'attaque



Exemple le Fou en se déplaçant sur la case f7 attaque la Tour, c'est une préparation d'attaque. Trouve une autre préparation d'attaque et met une croix sur la case.



Trouve une préparation d'attaque pour la Dame, la Dame ne doit pas être en danger à son tour.



Le Cavalier dispose de deux préparations d'attaque, le Cavalier ne doit pas être en danger à son tour.

4 exercices d'attaque



Le Cavalier doit se rendre en deux coups sur le carré vert. Prend le bon chemin.



Gagne 5xp en trouvant une préparation d'attaque pour la Dame contre une des 2 Tours.
Si ta Dame est menacée par une Tour noire, tu as perdu !
Sinon tu gagnes 10xp en prenant la Tour au 2ème coup.



En trouvant une préparation d'attaque pour un de tes Fous, tu gagnes 5xp, ensuite en prenant un des deux Cavaliers noirs, gagnes 10xp. Attention à ne pas te faire capturer !



Le labyrinthe, la Tour en 3 déplacements maximum doit se rendre sur le carré vert sans se faire prendre bien sûr !

TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score **XP** MAXI **65**

A toi de MATER

les blancs jouent pour faire échec et mat. La cible est le Roi noir, tu dois utiliser la technique de l'attaque

Objectifs

Apprendre à mettre fin à la partie par le mat

- Maîtriser l'échec
- Parer l'échec
- Notion de protection

Préconnaissances

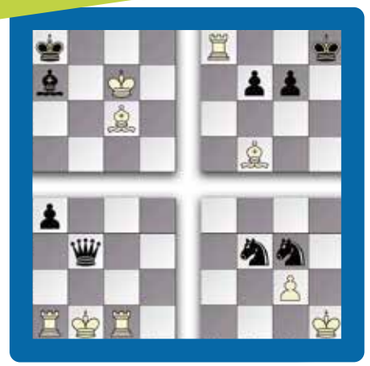
- Préparation d'attaque
- Echec (attaque sur le Roi)

Echiquier Dieppois

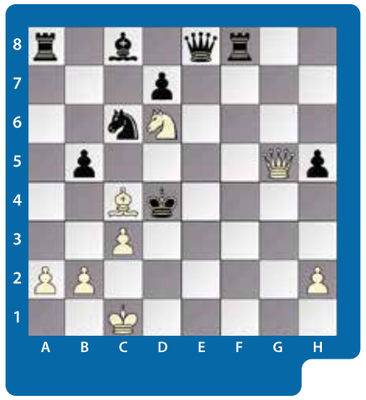
Le Mat

Si votre Roi ne parvient pas à parer l'échec, il est mat, ce qui suffit à vous faire perdre la partie ou le combat ; Une partie d'Échecs est une lutte constante, le seul objectif est d'atteindre le Roi mais ce n'est pas si facile que ça car si ton opposant sait aussi bien jouer que toi, tu dois utiliser toutes les techniques que tu connais et que tu vas apprendre sur ce livret.

Révision



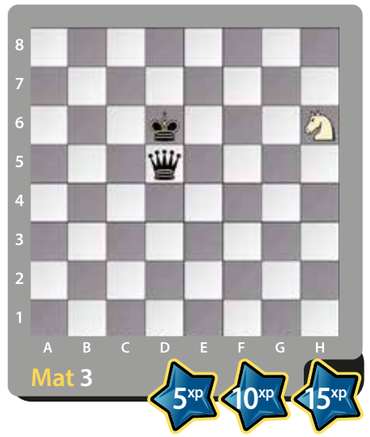
Fais en sorte de bien comprendre pourquoi dans chacune de ces quatre situations le Roi est mat .

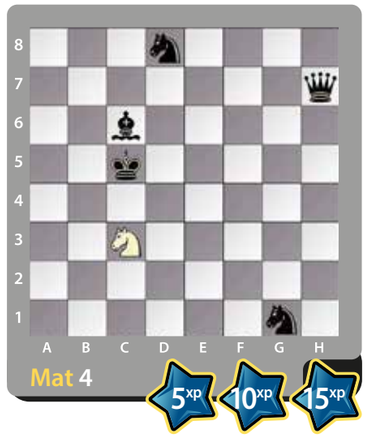


Ici nous avons un mat par le Pion c, regarde bien le Roi est attaqué et il ne peut pas parer, prendre le Pion c est impossible, il est protégé par le Pion b et il ne peut pas se déplacer car il serait encore attaqué donc Echec et Mat !

Exercices de préparation d'attaque

***Avant de commencer**, voici, ci-dessous, deux diagrammes (Mat 3 et Mat 4), dans lesquels tu dois faire échec avec le Cavalier blanc (attaque sur le Roi) en 3 coups sans être pris !*
Tu dois esquiver et réaliser 3 coups en préparation d'attaque pour bien te positionner pour attaquer le Roi.
5 XP *pour le 1er,* **10XP** *pour le 2ème et* **15XP** *pour le 3ème coup.*





Exercices de Mat





Voici le fameux coup du berger ou

Mat du berger !

Regarde bien le diagramme, tu remarqueras que les blancs ont sorti 3 pièces et les noirs deux seulement et en plus c'est aux blancs de jouer. Les blancs ont 2 temps en plus ou bien à 2 préparations d'attaques qui leur permet de terminer la partie rapidement. Regardes bien le roi, il a une faiblesse dans sa défense !!



En 1 coup, les blancs matent.

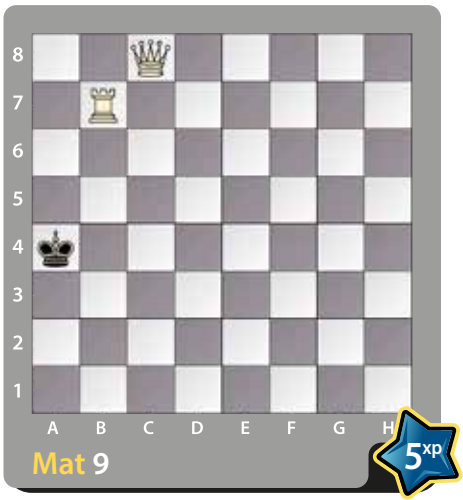
***Technique utilisée** : Attaque et clouage, c'est-à-dire qu'une pièce ne peut bouger car le Roi serait en échec. Voici une première arme tactique que tu pourras utiliser par la suite, le clouage !*
Tu as 2 choix le Cavalier blanc prend le Cavalier noir en f6 ou bien tu te déplaces en d6 ?

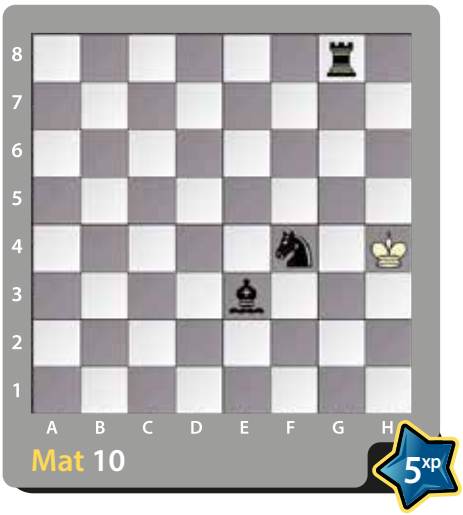
TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score XP MAXI **90**







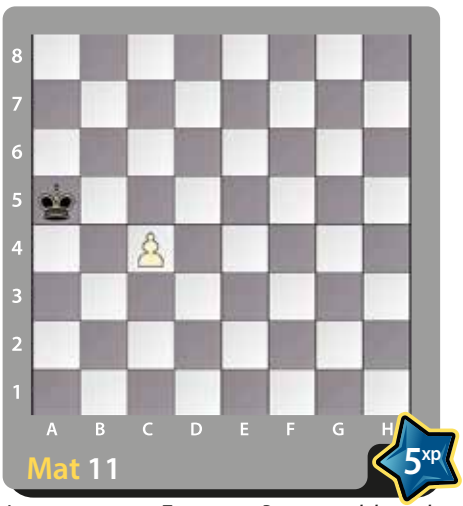


A toi de Mater en 1 coup !

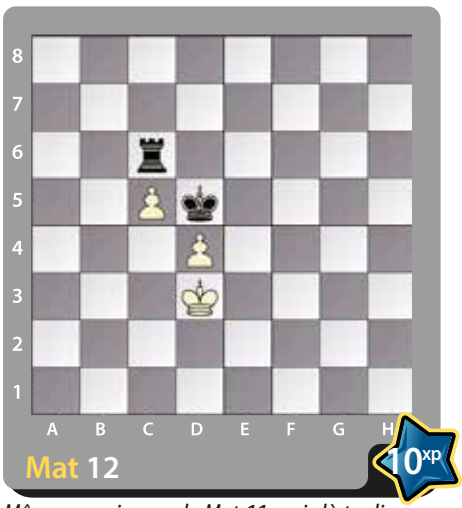
Dans chacun de ces excercices (Mat 7 à Mat 10) le trait aux Blancs.

Invente un Mat !

Excercices de Mat des diagrammes11 à 14.



Invente un mat. Tu as une Dame en dehors de l'échiquier, juste en dessous. Prends la et place la où tu veux du moment que le Roi est mat.



Même excercice que le Mat 11 mais là tu disposes d'un fou que tu places où tu veux pour faire Mat.

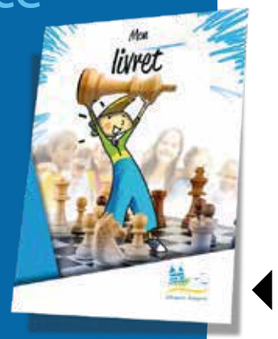


Les blancs ont le trait pour faire mat en 1 coup.

Echange de pièces

Préconnaissance

- Marche des pièces
- Valeur des pièces



Acquisition

- **Première notion stratégique sur la mobilité des pièces et la protection de son roi.**

Echiquier Dieppois

C'est quoi une pièce active ?

Est-ce que l'échange va être favorable ?

J'ai besoin peut-être de ma pièce pour attaquer ou défendre mon Roi ?

Un échange modifie l'évaluation de la partie.

Pour bien comprendre cette technique, tu dois te rappeler dans un premier temps « la valeur des pièces ». Pour cela, tu peux te reporter au Livret n° 1

Ensuite qu'est-ce qu'un échange ? C'est une série de 2 coups minimum qui permet d'échanger des pièces « attaque, défense » afin d'obtenir un gain matériel, une égalité ou une amélioration positionnelle.

L'échange est une prise d'un Pion/ d'une pièce contre un autre Pion / une autre figure. Si l'échange te rapporte des points, tu as échangé favorablement.

Le Roi n'a pas de valeur car il ne peut pas être échanger ou pris.

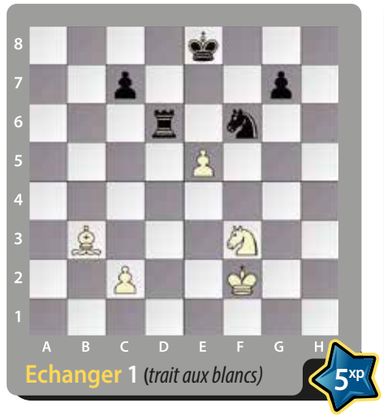
Tu peux aussi avoir échanger favorablement mais ta position est perdue car ton Roi est attaqué et tu ne peux plus le défendre ou bien tes pièces sont immobilisées et inactives.

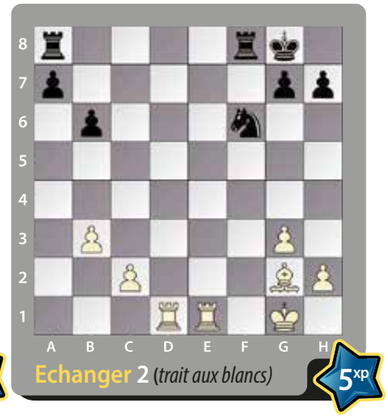
La mobilité des pièces est souvent plus importante que leurs valeurs

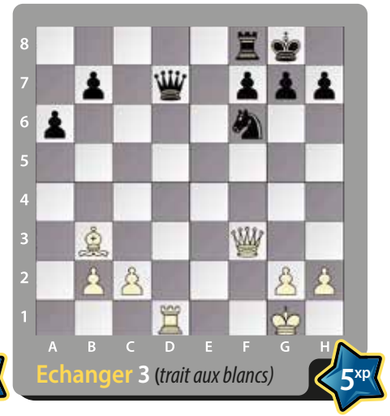
A retenir quand tu gagnes une Tour contre un Fou ou un Cavalier, on dit que tu as gagné « la qualité » mais parfois tu sacrifies ta Tour sur un cavalier pour gagner la position.

Exercices en page 10

Exercices







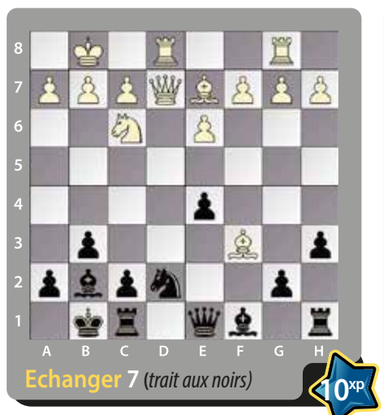




Choisis la bonne attaque pour prendre le Fou « je ne prends pas sinon je perds ma Dame » Tu la perds, vraiment !



Choisis l'attaque ou l'échange.



Prendre le Fou oui mais avec quoi ? le Pion ou le Cavalier. Attention à la contre-attaque.



Choisis l'attaque ou l'échange.



Tu as plusieurs choix pour échanger favorablement mais tu dois penser avant tout à la sécurité de ton Roi. A toi de jouer !

TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score **XP**MAXI **80**

Attaque sur plusieurs coups !

Objectifs

Maîtriser les techniques

- Apprendre à maîtriser la collaboration entre les pièces
- Savoir anticiper et visualiser plusieurs coups en étant efficace

Préconnaissances

- Attaque et défense
- Valeur des pièces
- Savoir anticiper et visualiser plusieurs coups



Echiquier Dieppois

Exercices d'attaque à 2

TOTAL XP gagnés sur la page

Score XP MAXI 15



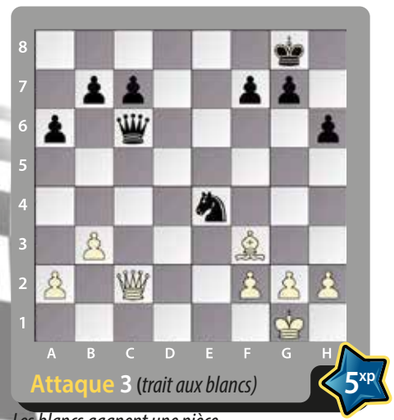
Attaque 1 *(trait aux blancs)* 5xp

Les blancs gagnent une pièce.
Attaque/défense/attaque.



Attaque 2 *(trait aux blancs)* 5xp

Les blancs gagnent une pièce.



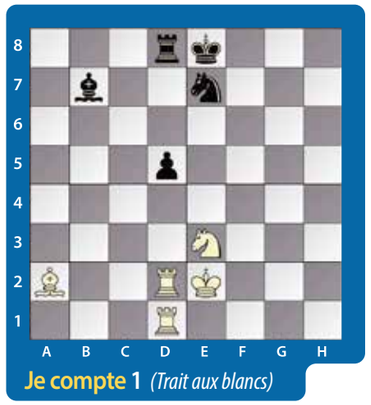
Attaque 3 *(trait aux blancs)* 5xp

Les blancs gagnent une pièce.

Attaque sur plusieurs coups

TOTAL XP gagnés sur la page

Score XP MAXI 30



Je compte 1 *(Trait aux blancs)*

Regarde la pièce attaquée ensuite la valeur et calcule le nombre de pièces qui attaque et tu as ta réponse.

Apprendre à calculer aux Echecs

Quand une pièce est attaquée plusieurs fois, tu dois regarder la valeur des pièces qui attaquent. Si les pièces sont de valeur équivalente tu gagneras du matériel (après les échanges réalisés) à condition que le nombre d'attaques soit supérieur au nombre de défenses.

◀ Observe le diagramme je compte 1.





Je compte 2 *(Trait aux blancs)* 20xp

Améliore ton attaque, le Fou qui est attaqué ne peut pas bouger car il est cloué par la Tour à cause du Roi qui se trouve sur la même colonne.



Je compte 3 *(Trait aux blancs)* 10xp

Comment gagner le Pion ?
le Cavalier est aussi une cible d'attaque.

les Saltimbanques du MAT

Exercices

Objectif de la leçon
- Identifier les mats

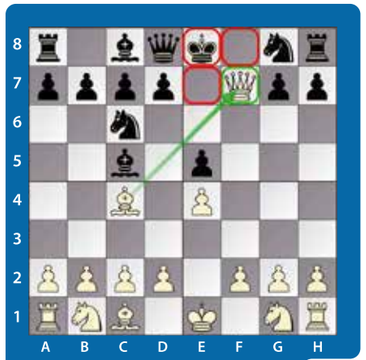
Prérequis
- Mat
- Technique de mat

Acquisitions
- Réseau de mat
- Attraction
- Sacrifice
- Déviation
- Collaboration de pièces
- Coup d'attente
- Clouage

Echiquier Dieppois

Ce nouveau chapitre va t'apprendre à identifier les différents réseaux de mats. Pour y arriver tu devras décortiquer la position et repérer toutes les techniques qui ont un caractère tactique. Si le Roi est en danger , il est vulnérable et il y a des trous dans sa défense.

Mat du Berger



Le mat du berger est une collaboration du Fou et de la Dame qui inflige un mat sur la case f7.
Tu peux repérer dans la position initiale, il n'y a que le Roi qui protège cette case f7 donc c'est un point faible dans la défense.

Mat légal

Le mat de légal est un mat étonnant qui souvent passe par le sacrifice de sa propre Dame, à noter les pièces mineures peuvent mater !

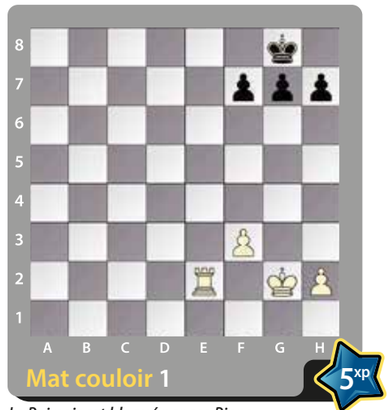




Mat du couloir

Dans cette série de 7 excercices sur le "Mat de couloir", les blancs ont le trait.

7 Exercices



Le Roi noir est bloqué par ses Pions.
Le mat du couloir est imparable !



▶ ***Technique utilisée*** *: sacrifice et attaque d'une case à 2 reprises.*
Réalise un enchainement de 2 coups pour mater.



Même excercice que le «Mat couloir 2».



▶ ***Technique utilisée*** *: Sacrifice de déviation.*
La déviation : Coup forcé d'une pièce contrainte à quitter sa position ou en occuper une autre, son départ privant une pièce ou une case de sa protection.



▶ ***Technique utilisée*** *:*
Attaque de sacrifice et déviation.
Attaque de sacrifice, tu donnes une pièce pour réaliser un enchainement ou une attaque gagnante.



▶ ***Technique utilisée*** *:*
Sacrifice d'attaque, déviation et clouage.
Le clouage est une arme redoutable : une pièce est clouée si elle ne peut plus bouger.

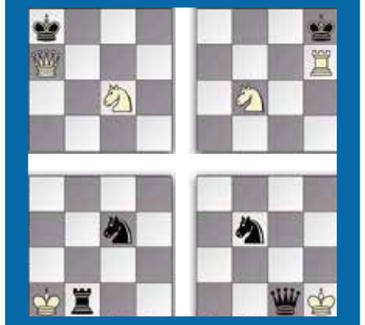


▶ ***Technique utilisée*** *:*
Attaque de sacrifice et attraction.
L'attraction est une forme de déviation qui attire une pièce sur une case défavorable, généralement au moyen d'un sacrifice.

TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score **XP** MAXI **80**

Score **XP** MAXI **55**

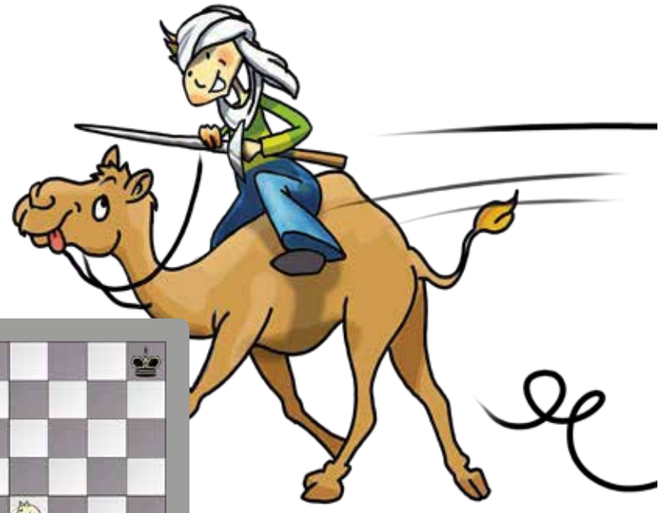


Mat de l'Arabe

▶ ***Technique utilisée*** :
Coup d'attente, préparation d'attaque et sacrifice d'attaque.

Mat de l'Arabe

Ce mat met en jeu un Cavalier et une Tour ou plus rarement la Dame, sans l'aide d'autres pièces. Le Roi doit souvent se trouver dans un coin.



5 Exercices



Mat de l'Arabe 1 — 10 XP

Trait aux noirs, Mat en 2 coups.



Mat de l'Arabe 2 — 10 XP

Trait aux blancs, Mat en 2 coups.



Mat de l'Arabe 3 — 5 XP

Trait aux blancs, Mat en 1 coup.



Mat de l'Arabe 4 — 10 XP

Trait aux noirs, Mat en 2 coups.



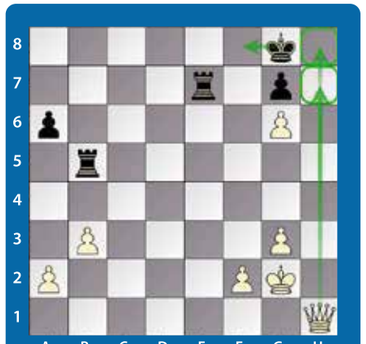
Mat de l'Arabe 5 — 20 XP

Trait aux blancs, Mat en 2 coups.

Mat de Damiano

Le mat de Damiano est donné par la Dame le Pion passé jouant un rôle de soutien essentiel.

Ici, c'est mat en 2 coups !
Technique collaboration d'un pion et de la dame
1 Dh7 Rf8 et Dh8 mat !!



Mat de Damiano

Exercices



Mat de Damiano 2 — 30 XP

Avec la Dame, venir en h1 pour faire le même mat que dans l'exemple précédent. Mais comment faire puisque les deux Tours la gênent ?

▶ ***Technique utilisée*** :
Sacrifice d'attaque et attraction.



Mat de Damiano 3 — 20 XP

Mat en 3 coups.
Tu dois faire une préparation d'attaque pour empêcher le Roi de s'enfuir avant de réaliser le mat de Damiano.



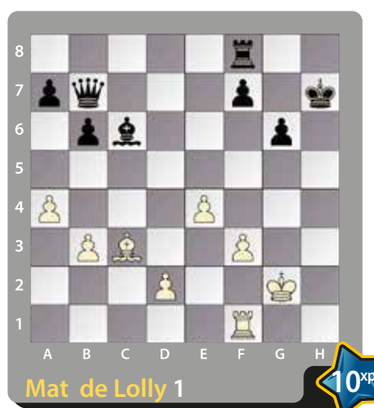
Mat de Damiano 4 — 20 XP

Mat en 3 coups.
Le Roi noir est à découvert aucun Pion ne le protège. Attaque de la Dame.

Mat de Lolly

le Fou sert à contrôler la diagonale.

Exercices



Mat de Lolly 1 — 10 XP

Trait aux blancs. Comme on le voit ici, le Fou sert à contrôler la grande diagonale. Le Roi n'ayant qu'une case de fuite le Mat est possible en 2 coups.

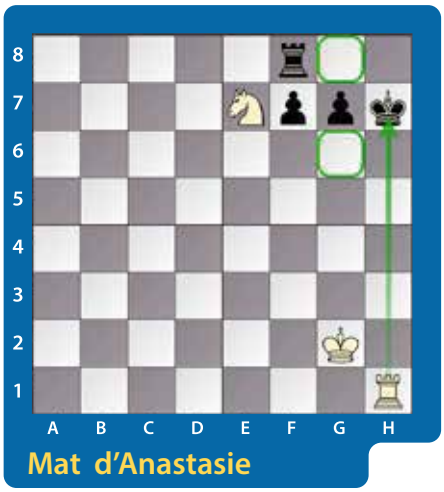


Mat de Lolly 2 — 20 XP

Mat en 3 coups

▶ ***Technique utilisée*** :
Sacrifice d'attaque, collaboration du Fou et de la Tour.

Score **XP** MAXI **100**





Trait aux blancs et Mat en 2 coups.

▶ ***Technique utilisée*** :
Sacrifice d'attaque et collaboration Cavalier-Tour.



Trait aux blancs et Mat en 2 coups.

▶ ***Technique utilisée*** :
Attraction, sacrifice d'attaque.

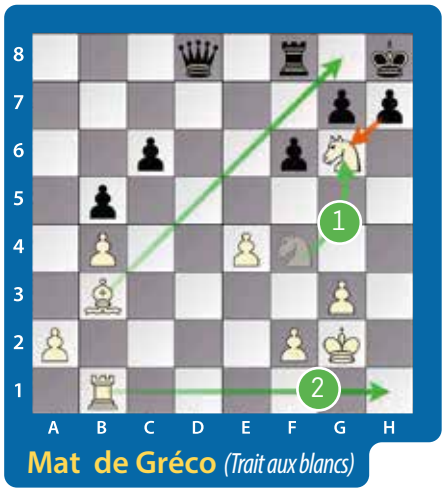
Mat d'Anastasie

Le mat d'Anastasie est un mat donné avec une Tour, le Cavalier contrôle les cases de fuite du Roi.

Mat de Gréco

Le mat de Greco est donné par une tour soutenue, tandis que le Fou contrôle les cases de fuite du Roi adverse.

2 Exercices



Ici, trait aux blancs, en sacrificiant le Cavalier tu ouvres la colonne pour la Tour, Mat en 2 coups !

▶ ***Technique utilisée*** :
Sacrifice d'attaque et collaboration de pièces surtout Cavalier et Dame.



Mat en 3. On va forcer l'ouverture de la colonne h pour un Mat de Greco. Mais il faut passer par des étapes intermédiaires et "forcées". La Dame va en h5, forçant les noirs à jouer h6 pour éviter le Mat en h7. La défense du roi s'en trouve affaiblie sur la case blanche, la Dame continue alors à s'infiltrer en g6 et force les noirs à prendre le cavalier.

▶ ***Technique utilisée*** :
Collaboration Cavalier-Dame, coup intermédiaire et sacrifice de qualité.
Un coup intermédiaire est un coup inattendu qui crée une menace qui ne peut être ignorée.



Mat en 1 coup.



Mat en 2 coups.

TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score XP MAXI 70

Mat de Boden

Découvre ci-dessous et en 3 étapes, comment les blancs obtiennent un Mat en sacrifiant leur Dame et grâce au contrôle des diagonales par les Fous !





Mat de Boden (position 1)

Trait aux blancs.

Mat de Boden (position 2)

La Dame se sacrifie en attaquant le Pion en c6.

Mat de Boden (position 3)

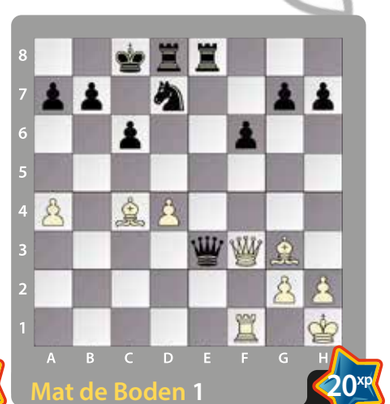
Les noirs ripostent en prenant la Dame avec leur Pion b7. Le Fou en d3 n'a plus qu'à glisser jusqu'en a6 ... Le Roi noir est Mat !

Exercices



Mat de Boden 1 20 XP

Trait aux blancs, trouve le Mat en 2 coups.

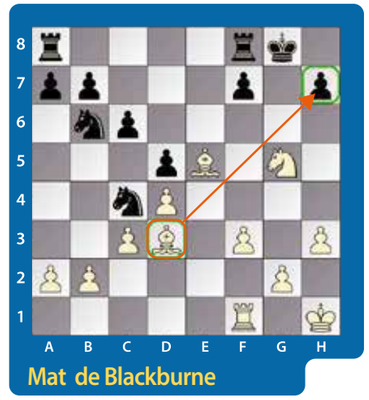


Mat de Boden 1 20 XP

Trait aux blancs, trouve le Mat en 2 coups.

Mat de Blackburne

Le Mat de Blackburne découle d'un réseau de mat crée par la paire de Fous + un Cavalier.



Mat de Blackburne

Mat en 1 coup, le Fou prend le pion en h7 sous la protection du Cavalier g5. Le deuxième Fou blanc interdit au Roi noir de se replier en en g7 et h8.

Mat de l'Opéra

Le mat de l'Opéra est un mat réalisé en combinaison du Fou et de la Tour, face à un Roi resté au centre de l'échiquier.

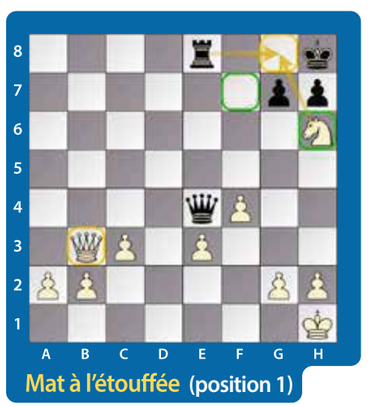


Mat de l'Opéra

Mat en 1 coup. Sous la protection du Fou g5, la Tour blanche fait mat en se rendant en d8. Le Roi noir ne peut se replier ni sur les cases de la colonne D ni en e7.

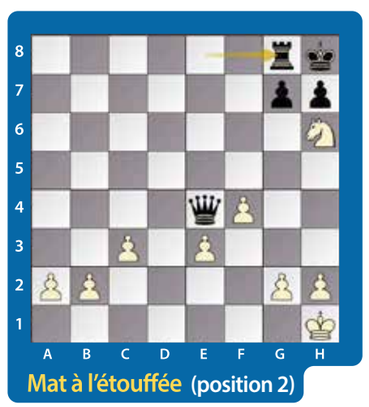
Mat à l'étouffée

Le mat à l'étouffée est donné ici par un Cavalier contre un Roi enfermé par ses propres pièces. Mat en 2 coups pour les blancs.



Mat à l'étouffée (position 1)

Trait aux blancs, attaque et sacrifice de la Dame blanche en g8.



Mat à l'étouffée (position 2)

Dame blanche reprise par la Tour E8.



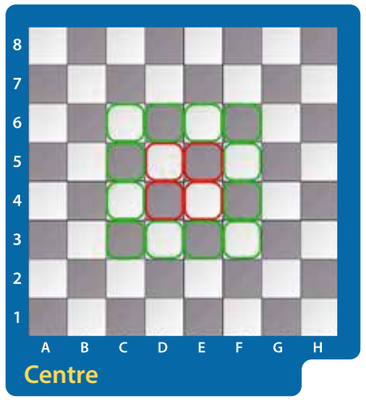
Mat à l'étouffée (position 3)

Attaque du Cavalier blanc en f7, le Roi noir est coincé par ses propres pièces, Mat !

l'Activité des pièces



La plupart des pièces dominent le plus grand nombre de cases quand elle se trouvent au centre de l'échiquier.



- *Occuper le centre d4, d5, e4, e5 (case rouge) ou le centre élargi (cases vertes) avec ses pièces.*
- *Contrôler ses cases avec ses pièces.*
- *Les pièces peuvent rapidement se protéger entre elles ou bien attaquer quand elles se trouvent au centre.*

Quand une pièce est-elle active ?



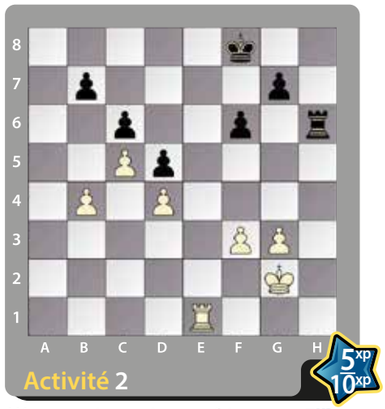
- *Quand elle peut jouer beaucoup de coups.*
- *Quand elle domine des cases dans la moitié adverse.*
- *Quand elle attaque une pièce ennemie.*

Echiquier Dieppois

Exercices sur l'Activité des Pièces



Exécute une préparation d'attaque afin d'activer ta Tour pour attaquer le Pion c7.



Même exercice, mais cette fois gagne 5XP en entourant, pour le désigner, le Pion noir vulnérable et 10XP en traçant le parcours de ta Tour pour le prendre. Attention tu ne dois pas être pris par une pièce noire.



Même exercice mais maintenant c'est le Cavalier qui trace son chemin, quel Pion ?



Même exercice mais maintenant c'est le Fou qui trace son chemin, quel Pion ?

Eliminer les Défenses

Objectif :

Gagner du matériel

- **Apprendre une technique d'attaque**

A savoir :

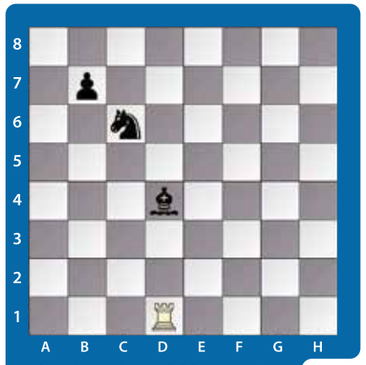
- **Les défenses**
- **La valeur des pièces**



Echiquier Dieppois

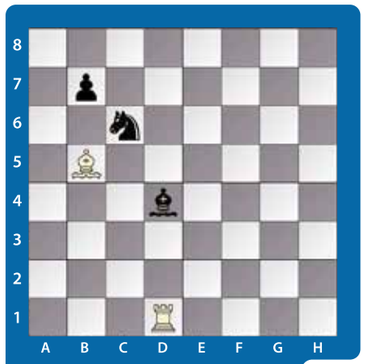
Eliminer le défenseur

c'est l'attaquer et le prendre en faisant un échange et ensuite tu gagnes du matériel.
Prendre + pièce.



Elimination défense 1

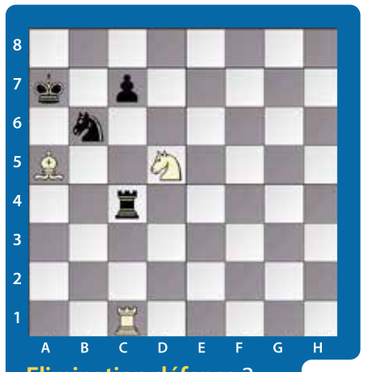
Le Fou noir est attaqué par la Tour blanche mais il est protégé par le Cavalier, tu as plusieurs techniques à apprendre pour tenter de gagner ce Fou ...



Elimination défense 2

*... **Chasser le défenseur**, c'est-à-dire avec une préparation d'attaque tu le forces à se retirer de sa case.*

▶ ***Technique utilisée*** *: Elimination du défenseur.*
Les blancs gagnent le Fou noir en prenant le défenseur.



Elimination défense 3

▶ ***Technique utilisée*** *:*
Elimination du défenseur.
C'est le Fou qui prend le Cavalier défenseur de la Tour. Pourquoi ce n'est pas le Cavalier blanc qui prend le Cavalier noir ?



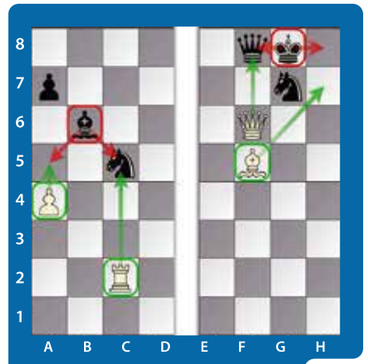
Elimination défense 4

▶ ***Technique utilisée*** *: Déviation*
Dévier *c'est forcer le défenseur à prendre la pièce qui se sacrifie la plupart du temps.*
Ici la Tour noire prend le Cavalier blanc.



Elimination défense 5

▶ ***Technique utilisée*** *:*
Chasser *le défenseur. Là c'est le Pion en g6 qui attaque le Cavalier défenseur du Fou attaqué par la Tour blanche.*



Elimination défense 6

*Dans chacune de ces deux situations, nomme les **Techniques utilisées** pour éliminer le défenseur et gagner une pièce.*

6 Exercices



Elimination défense 1 — 10 XP

A l'aide de 2 flèches, montre comment gagner 1 pièce.

▶ ***Stratégie de réflexion*** *:*
Voici les questions à se poser pour trouver facilement la solution :
- *Quelles pièces sont attaquées ?*
- *Quel est le défenseur de ces pièces ?*
- *Est-ce que je peux chasser ou dévier un défenseur ?*



Elimination défense 2 — 10 XP

▶ ***Technique utilisée*** *: Prendre + pièce.*



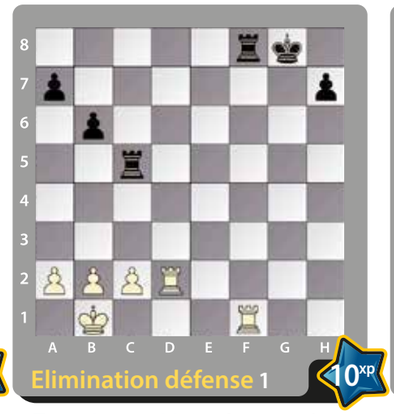
Elimination défense 3 — 10 XP

▶ ***Technique utilisée*** *: Prendre + pièce.*



Elimination défense 4 — 10 XP

▶ ***Technique utilisée*** *: Chasser + pièce.*



Elimination défense 1 — 10 XP

▶ ***Technique utilisée*** *: Chasser + pièce.*



Elimination défense 6 — 10 XP

▶ ***Technique utilisée*** *: Dévier + pièce.*

TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score **XP** MAXI **60**

Attaque double

Objectifs

apprendre à utiliser ses pièces pour attaquer différentes cibles d'attaques

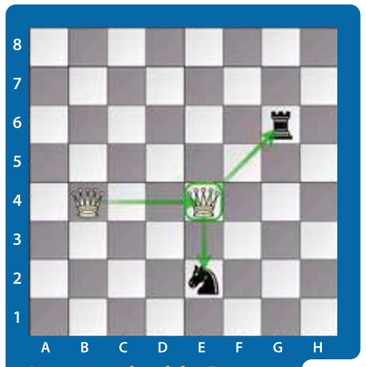
- La cible d'attaque est le Roi
- La cible d'attaque est une pièce
- La cible d'attaque est une case



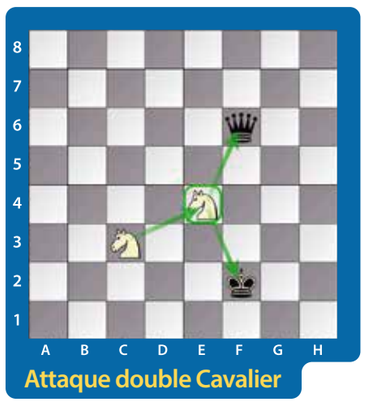
Echiquier Dieppois

L'attaque est double quand une pièce attaque 2 cibles .

La Dame et le Cavalier utilisent souvent cette tactique pour créer un déséquilibre matériel ou bien une attaque de mat. Attaque double de la Dame ou bien fourchette du Cavalier !!
Les pièces non protégées sont une cible de choix pour la Dame.

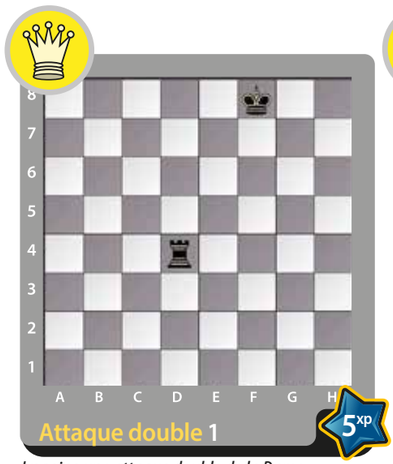


Comme tu peux voir, en venant se placer en e4, la Dame est en pleine préparation d'attaque contre 2 pièces, la Tour ou le Cavalier sera pris au prochain coup car, trait aux noirs, ni le Cavalier ni la Tour ne peuvent se protéger mutuellement.
La Dame contrôle toutes les cases.

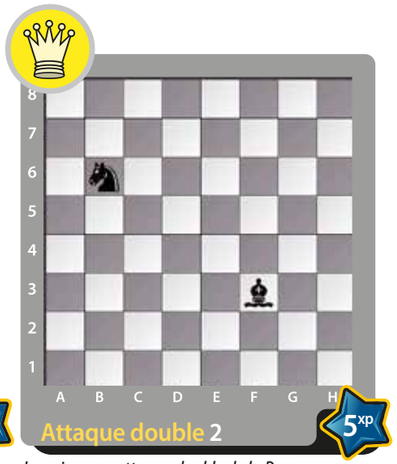


En se déplaçant en e4, le cavalier obtient une attaque double sur le Roi et la Dame, voici la fameuse fourchette royale. La Dame est perdue !

Exercices de doubles attaques !



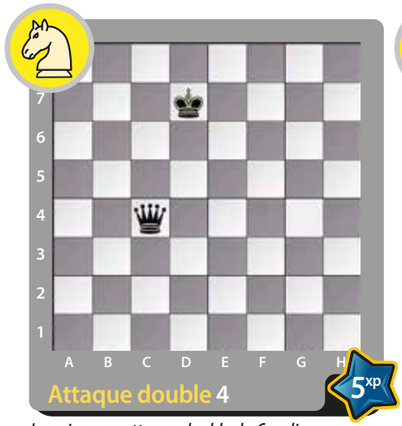
Imagine une attaque double de la Dame, Roi + Pièce, en plaçant à l'aide d'une croix que tu traces sur l'échiquier, la Dame (en dehors et en haut de l'échiquier).



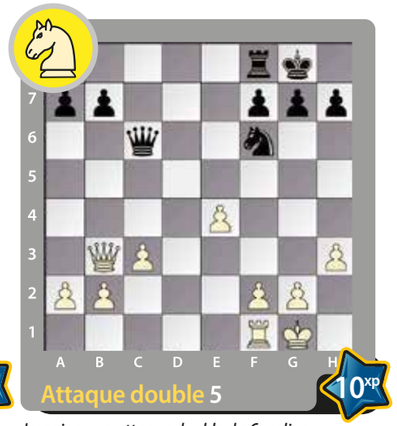
Imagine une attaque double de la Dame, Pièce + Pièce, en plaçant à l'aide d'une croix que tu traces sur l'échiquier, la Dame (en dehors et en haut de l'échiquier).



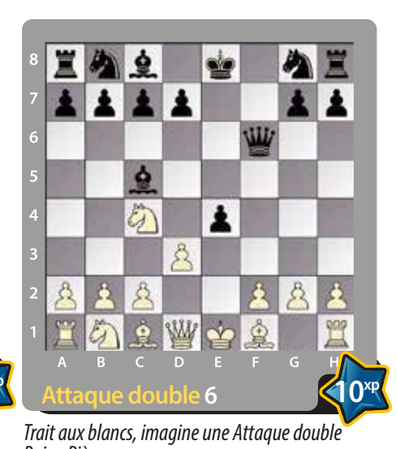
Réalise une attaque double de la Dame, Pièce + case, en la plaçant au bon endroit à l'aide d'une croix que tu traces sur l'échiquier.



Imagine une attaque double du Cavalier, Roi + Pièce, en le plaçant au bon endroit à l'aide d'une croix que tu traces sur l'échiquier, le Cavalier (en dehors et en haut de l'échiquier).



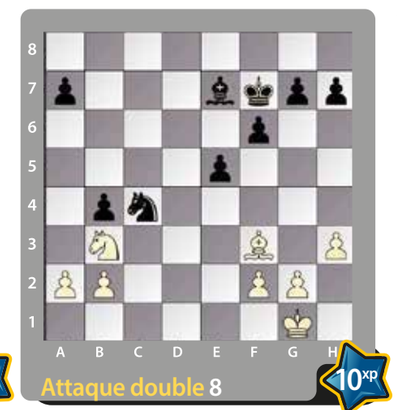
Imagine une attaque double du Cavalier, Roi + Pièce, en le plaçant au bon endroit à l'aide d'une croix que tu traces sur l'échiquier, le Cavalier (en dehors et en haut de l'échiquier).



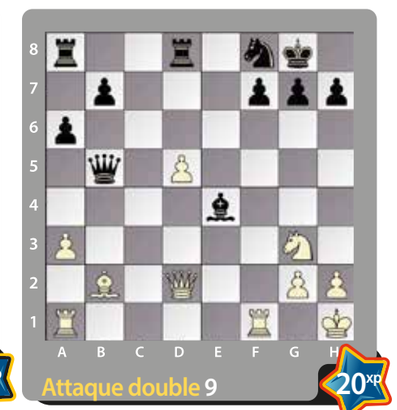
Trait aux blancs, imagine une Attaque double Roi + Pièce.



Trait aux blancs, imagine une attaque double du Cavalier, Pièce + Pièce.



Trait aux blancs, imagine une attaque double du Fou, Pièce + Pièce.



Trait aux blancs. Ici une collaboration entre la Dame et le Fou permet d'imaginer une attaque double de la Dame, Pièce et case.

TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score **XP** MAXI **85**

le Clouage

Le clouage peut être tenu pour l'arme tactique par excellence.

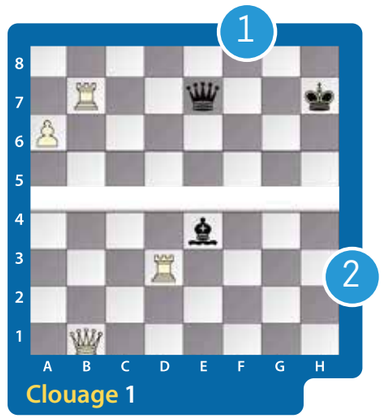
On distingue 2 types de clouages :

- **Le clouage absolu**, c'est quand une pièce est clouée sur son Roi.
- **Le clouage relatif**, c'est quand une pièce est clouée mais qu'elle peut bouger sous peine de découvrir une pièce de plus grande valeur.

Echiquier Dieppois

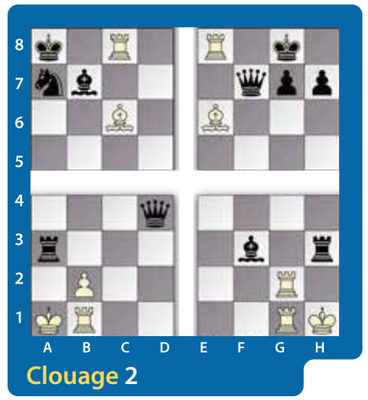
Le clouage est un coup tactique qui force l'immobilisation d'une pièce sous peine d'en perdre une autre se situant derrière.

Le clouage sous-entend la participation de 3 acteurs. L'attaquant, la pièce clouée et la cible qui est une pièce de plus grande valeur que la pièce clouée.



1 *La Dame noire est clouée par la Tour qui est protégée par son Pion, c'est un clouage absolu car la Dame ne peut pas quitter cette rangée puisqu'elle y laisserait son Roi en échec, elle est donc perdue.*

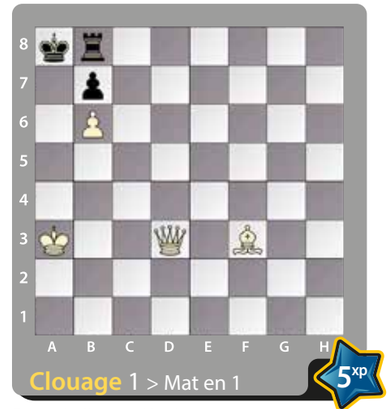
2 *Le Fou noir cloue la Tour blanche car la Dame se trouve derrière la pièce clouée. C'est un clouage relatif car la pièce clouée peut bouger au détriment de la cible.*



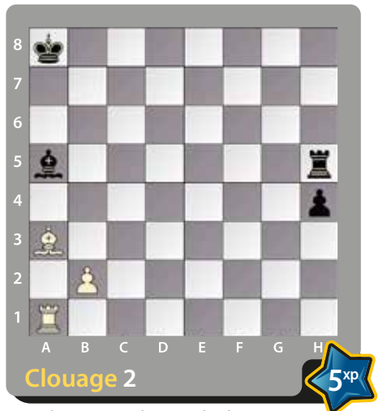
Voici 4 réseaux de mat basés sur le clouage.
A toi de vérifier et de trouver celui où le Roi n'est pas mat.

5 Exercices de clouage ! »

(Trait aux Blancs)



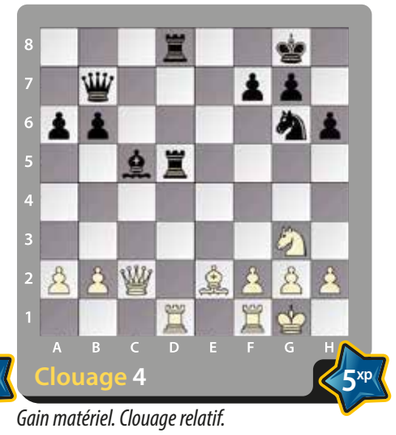
Trouve le Clouage Absolu.



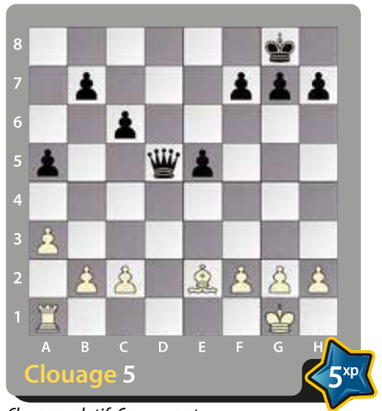
Gain d'une pièce. Clouage Absolu.



Gain d'une pièce. Clouage Absolu.



Gain matériel. Clouage relatif.



Clouage relatif. Case + mat.
Attaque de mat.



TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score **XP**MAXI **25**

TOTAL **XP** gagnés sur la page

Score XP MAXI 20

Jugement et plan

Objectif de la leçon

- Apprendre les rudiments de la stratégie

Prérequis

- Activité des pièces
- Le matériel
- Savoir combiner et calculer

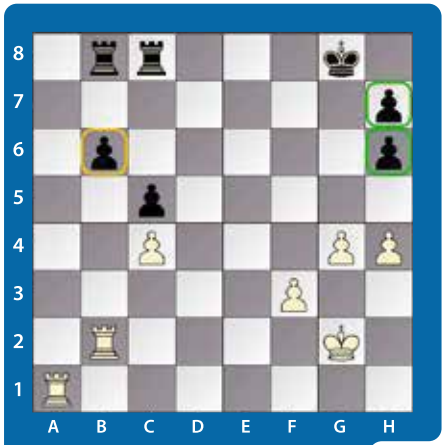
Acquisition

- Structure de pions
- Plan à court terme
- Bon fou et mauvais fou
- Tours bien placées

Passons aux choses sérieuses !!
Quand tu te demandes ce que tu pourrais bien jouer ? Avant de déplacer une pièce, poses toi la question de qui a l'avantage ? cela s'appelle « Le jugement ».

Par exemple, les blancs sont mieux grâce à ... (*donne des exemples*), la position est nulle , les noirs sont perdus. En fonction de ton jugement, tu prépares alors des plans tout en essayant de deviner ceux de ton adversaire. Tu identifies toutes les actions à ton avantage et celles contre adversaire ou bien de façon plus dynamique tu optes pour une attaque en règle du Roi adverse.

Avant de juger, il faut donc bien comprendre quelques éléments stratégiques et en premier, la structure de pions.



Pion doublé et arriéré

Les Pions doublés entourés en vert sont des Pions situés sur une même colonne ils ne peuvent plus se défendre l'un l'autre ; ils constituent une faiblesse.
Le Pion entouré en jaune est un Pion arriéré, c'est un Pion qui reste en arrière, il est plus faible car il ne peut pas être protégé par d'autres pions. S'il ne peut pas avancer, c'est une faiblesse.

Le pion passé

Le Pion passé entouré en vert est un pion qui n'a plus d'adversaires Pions, ni devant lui, ni sur les colonnes voisines. En général, c'est un facteur de gain s'il est éloigné du Roi adverse et qu'il n'y a plus beaucoup de pièces sur l'échiquier.

La majorité de pions

Sur l'aile Roi , il y a 3 Pions noirs contre 2 Pions blancs. Le Pion noir candidat est le Pion f car il n'y a plus de Pions blancs en face. C'est également un facteur de gain.



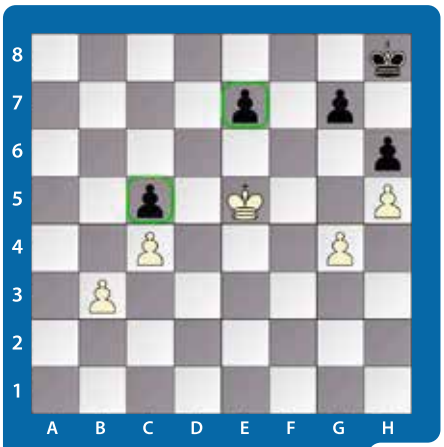
Qui a un avantage ? *(trait aux Blancs)*

Entoure la bonne réponse
- *Les blancs sont gagnants ?*
- *Les noirs sont gagnants ?*
- *La position est nulle ?*

5 xp

Pourquoi ?

15 xp



Les pions isolés

Les Pions isolés noirs entourés en vert ne peuvent pas être protégés par d'autres Pions, ils sont faibles et le Roi blanc va les prendre sans aucune résistance des noirs.

Echiquier Dieppois

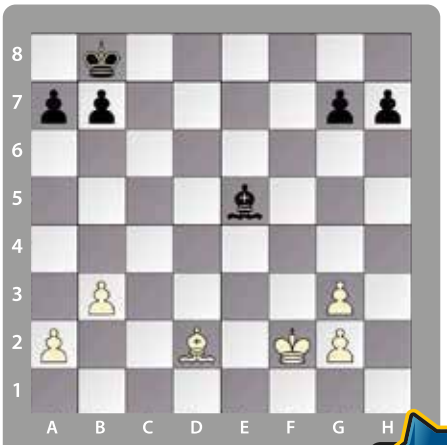
Le Plan à court terme

Continuons avec le plan à court terme.

Tu as appris à calculer, attaquer, contre-attaquer, défendre , placer tes pièces de façon active afin de te donner les meilleures chances.
Maintenant tu dois poser la question, c'est à moi de jouer, quoi faire ? Pourquoi mon adversaire a joué ce coup ? Bon ok c'est pour ça ! Mon plan doit être plus fort ou est-ce que je dois défendre ou contre attaquer ?

Une bonne stratégie pendant une partie est de :

- Augmenter son activité
- Eliminer ses faiblesses
- Anéantir l'activité adverse
- Créer des faiblesses adverses



Plan à court terme 1 — 5 XP

Quels sont Les Pions blancs doublés ?

Comment améliorer ta structure de Pions ? — 10 XP



Plan à court terme 2 — 5 XP

Le Fou noir et le Cavalier blanc peuvent être capturer. Existe-t-il un moyen de capturer le Fou noir tout en sauvant notre Cavalier blanc ? Pense également à ta structure de pion lors de la prise du Fou noir.

Pourquoi ? — 20 XP



Plan à court terme 3 — 10 XP

L'activité des pièces est importante, pour obtenir une partie avantageuse. Le Pion e4 est attaqué.

Cherche le meilleur plan et entoure le meilleur coup ?

- *le Pion e4 prend le Pion noir f5*
- *le Roi se déplace en d3*
- *la Tour protège le Pion e4 en se déplaçant sur e1*



Bon Fou et mauvais Fou — 5 XP

Qui a le meilleur Fou ?

Pourquoi ? — 10 XP

TOTAL XP gagnés sur la page

Score XP MAXI 65

Comprendre et Bien utliser son Livret !

Pourquoi des diagrammes de différentes couleurs ?

Les diagrammes bleus sont des diagrammes «LEÇON», ils décomposent et t'expliquent les techniques et les bons coups à jouer et retenir pour progresser.

Les diagrammes gris sont des diagrammes d'«EXERCICE». Ils te permettent, en les pratiquant, de valider et de bien assimiler les techniques exposées dans les diagrammes leçons.

Les diagrammes jaunes sont des diagrammes «EXPERT». Ce sont des excercices intentionnellement plus compliqués. Les réussir c'est le signe que tu peux potentiellement devenir un très bon joueur au jeu d'échecs.



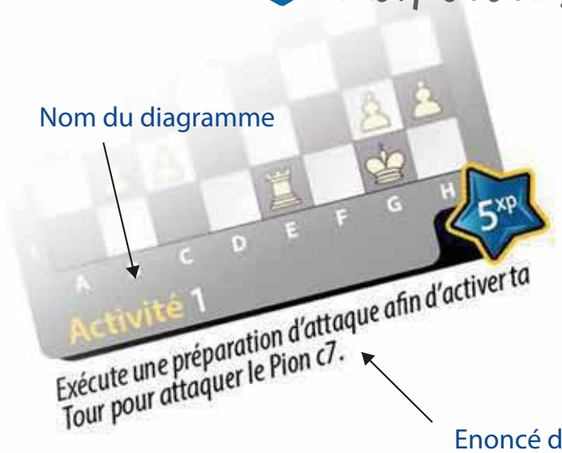
Compter ses points gagnés sur les Exercices !

Dans ce livret comme dans l'univers du jeu vidéo, chaque exercice réussi te rapporte des points d'expérience.

Pour faciliter le décompte de tes points gagnés sur chaque page, une case est prévue où inscrire ton score et connaitre le nombre maxi d'XP possibles !



Exemple de diagramme d'exercice



Mon deuxième certificat

ROI D'ARGENT
LIVRET N° 2

Echiquier Dieppois

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

BRAVO !

Pour évaluer tes progrès et estimer ton niveau ...

Après comptage des points gagnés à la fin des tous les excercices, tu peux utiliser le barême ci-dessous.

De **50** à **199** XP > **Niveau Roi de BRONZE** > Tu as bien compris les règles du jeu d'Echecs mais continue à t'entrainer avec les exercices de ce livret te permettra d'accèder bientôt au niveau supérieur. Ne lâche rien !

De **200** à **299** XP > **Niveau Roi d'ARGENT** > Tu as réussi la majorité des exercices de ce livret, tu es devenu un joueur efficace, tu es prêt pour le prochain livret qui te sera très utile pour atteindre le niveau ROI d'OR. Bravo !

De **300** à **350** XP > **Niveau Roi d'OR** > Ton score montre que tu as tout le potentiel pour devenir rapidement un redoutable adversaire et de briller lors de tes prochains tournois. Félicitations !

PARCOURS
D'APPRENTISSAGE
DU JEU D'ÉCHECS

ROI D'ARGENT
LIVRET N°2

Il te reste encore beaucoup d'idées stratégiques à comprendre et à identifier comme les cases fortes ou bien la paire de fous ou les déséquilibres matériels. Etudier ses premières finales ou bien choisir ses ouvertures. Ce sera dans le prochain livret !

N'oublie pas que le plus important est de prendre plaisir tout en apprenant. Apprendre de tes erreurs, va te faire progresser !!!



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 2022 - ISBN 978-2-9580766-1-0

Echiquier Dieppois

Edt Novembre 2022 - yeti-creationgraphic.fr - Photos : Adobe Stock et Ecchiquier Dieppois