Ecole « L'Oiseau Vert »

68600 VOGELGRUN

Progression pour apprendre à jouer aux échecs

à l'école élémentaire

INTRODUCTION

Avant de démarrer l'activité, nous avons acheté un échiquier géant ainsi qu'un nombre suffisant de petits échiquiers pour que les élèves puissent jouer par deux.

Chaque séance se découpe en trois parties:

- Regroupement autour de l'échiquier géant pour découvrir et manipuler collectivement
- Exercices sous forme de jeux par deux
- Trace écrite: en cycle III, les élèves peuvent résoudre des situations proposées sur feuille.

Les images et exemples d'exercices à proposer sont extraits d'un livret édité par Hatier et la fédération française des Echecs.

Séquence de séances

❖ Découvrir l'échiquier, les différentes pièces et leur position initiale sur l'échiquier.

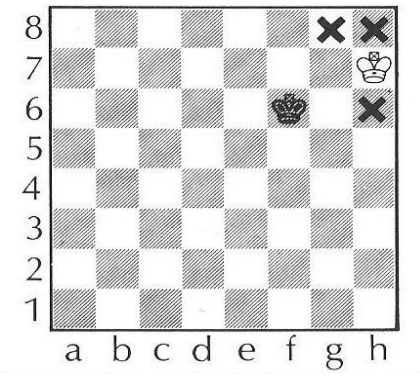
But du jeu: Attaquer le roi adverse et le placer dans une situation telle qu'il ne peut plus se défendre. Le joueur a alors gagné la partie quel que soit le nombre de pièces qui restent en jeu.
Si une partie n'est pas terminée dans le temps imparti, chaque joueur totalise la valeur des points des pièces dont ils disposent encore sur l'échiquier. Celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Points attribués à chaque pièce			
Dame:10 points	**tour:5 points**	**cavalier et fou:3 points**	**pion:1 point**

❖ Déplacement du roi

Le roi se déplace d'une case tout autour de lui.
Deux rois n'ont pas le droit de se toucher.

Mets une croix dans les cases où peut aller le roi noir.



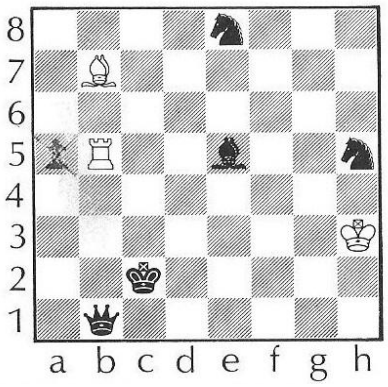
❖ Les prises

Les pièces prennent dans le sens de leur déplacement en se mettant à la place des pièces qu'elles prennent.

❖ Déplacement de la tour

La tour se déplace dans une rangée ou une colonne d'autant de cases qu'elle le désire.

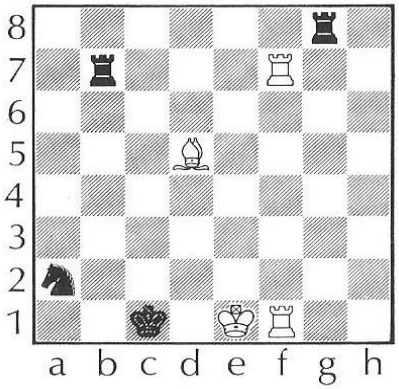
Indique par des croix tous les coups que tu peux jouer avec la tour blanche.



❖ Déplacement du fou

Le fou se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il le désire.

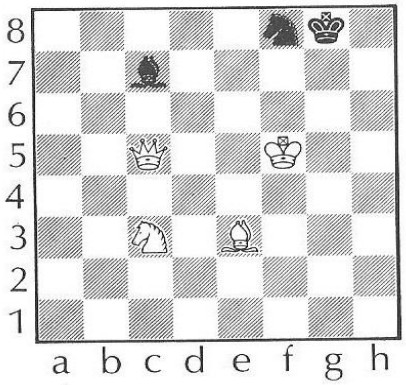
Indique par des croix tous les coups que tu peux jouer avec le fou blanc.



❖ Déplacement de la dame

La dame se déplace en diagonale, dans sa rangée ou dans sa colonne d'autant de cases qu'elle le désire. Elle se déplace comme un fou ou comme une tour. C'est une pièce très puissante.

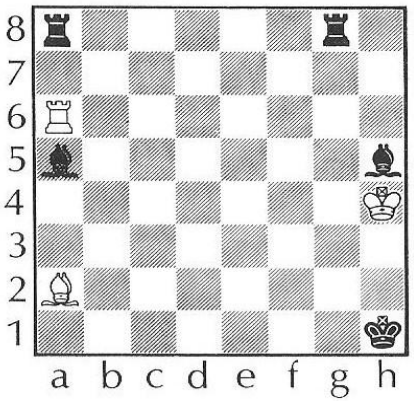
Indique par des croix tous les coups que tu peux jouer avec la dame blanche.



❖ L'attaque

Le but de cette séance est d'apprendre à l'élève à déplacer une pièce pour attaquer une pièce ennemie. Si l'adversaire ne défend pas cette dernière, le joueur pourra la prendre.
Cette phase est très importante car c'est à ce moment que le joueur commence à élaborer des stratégies.

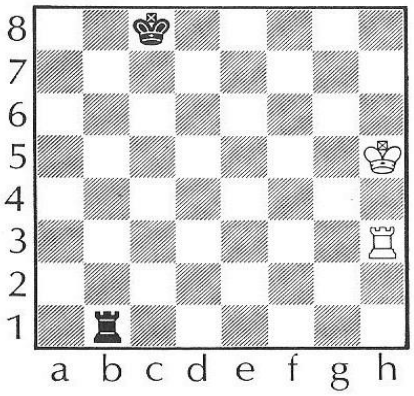
Exercice difficile: *quel coup doivent impérativement jouer les Noirs pour ne pas perdre une pièce?*



❖ L'échec

Lorsqu'un joueur attaque avec une pièce le roi de son adversaire, il doit lui annoncer « échec au roi ».

Indique par une flèche ce que tu vas jouer pour mettre le roi noir en échec.



❖ Les trois manières de parer un échec

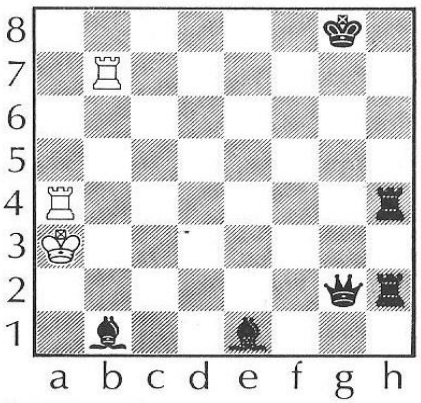
Un joueur dont le roi est en échec doit absolument protéger son roi, il ne peut pas rester en échec. Le joueur doit toujours envisager trois solutions avant de jouer:

- prendre la pièce qui attaque le roi
- placer une pièce entre le roi et la pièce qui l'attaque
- déplacer le roi

❖ Echec et mat

Lorsqu'un joueur attaque avec une de ses pièces le roi adverse en sachant que celui-ci ne peut plus se défendre, il annonce « échec et mat ». La partie est alors terminée.

Indique par une flèche ce que tu peux jouer pour dire échec et mat au roi noir.



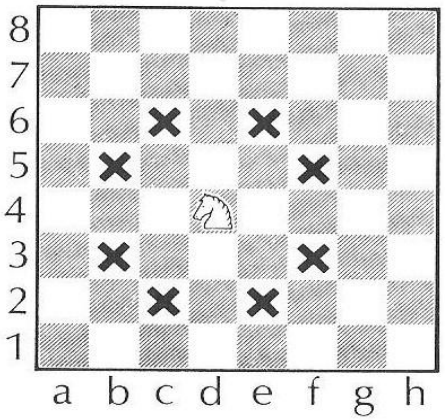
❖ Pat

C'est une notion difficile à assimiler par les jeunes joueurs.
Un joueur est « pat » lorsque, sans être en échec, il ne peut plus jouer. La partie est alors considérée comme nulle.

❖ Déplacement du cavalier

Pour faire comprendre facilement aux enfants le déplacement d'un cavalier, il convient de découper dans du carton un « L majuscule » dont un côté mesure une case et l'autre deux cases.
Le cavalier est la seule pièce qui puisse sauter par dessus les autres pièces qu'elles soient de sa couleur ou non.

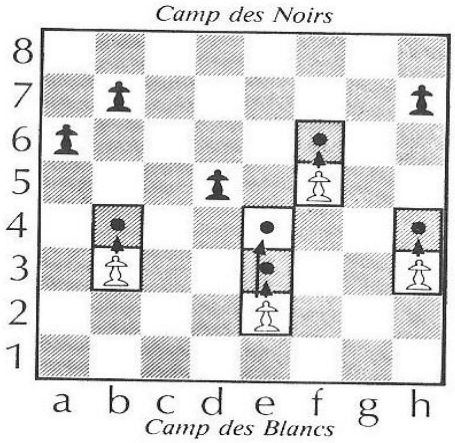
Un cavalier placé au milieu de l'échiquier peut être déplacé sur huit cases différentes. Aussi faut-il éviter de le placer sur le bord de l'échiquier où son champ d'action est plus limité.



En classe de CM, il est intéressant de faire découvrir aux enfants la fourchette. Il s'agit de placer un cavalier de manière à ce qu'il attaque deux pièces en même temps. L'adversaire étant incapable de protéger les deux pièces en un coup, le joueur gagnera une pièce.
La fourchette est encore plus redoutable si le cavalier attaque le roi et la dame adverse. Son adversaire étant obligé de protéger le roi, la dame sera prise.

❖ Déplacement du pion

Quand un pion est encore sur sa case de départ, il avance d'une ou de deux cases dans sa rangée. Mais dès qu'il a effectué un déplacement; il n'avance plus que d'une case. Un pion ne peut pas reculer.

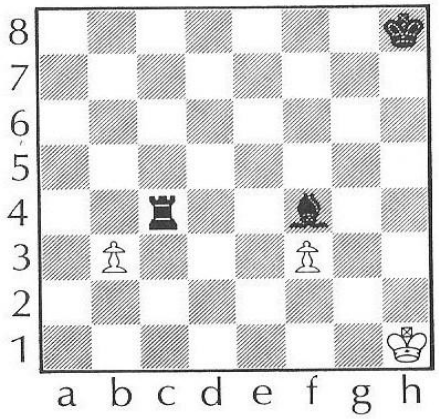


Lorsqu'un pion arrive tout en haut de sa colonne, le joueur va le changer en une autre pièce de son choix: dame, tour, cavalier ou fou. Généralement, l'enfant choisit la dame. Un joueur peut donc posséder plusieurs dames dans son jeu.

❖ Prise du pion

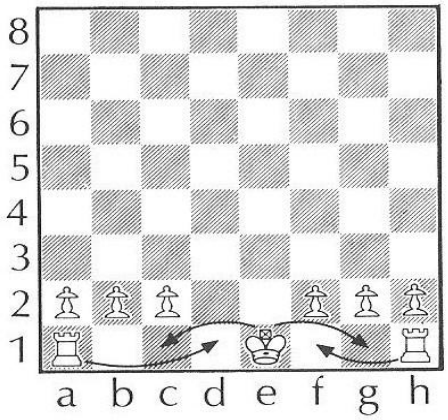
Le pion ne prend pas comme il se déplace. Il prend en diagonale en se déplaçant d'une seule case vers l'avant.

Barre la pièce noire que tu peux prendre.



❖ Les roques

Roquer consiste à déplacer à la fois le roi et une tour. Tous les grands joueurs pratiquent ce coup car il permet de protéger le roi et de libérer une tour.
Le roi se déplace de deux cases vers la tour et la tour passe par-dessus le roi pour se placer juste à côté de lui.
Plusieurs conditions doivent être réunis pour que le roque soit autorisé: le roi et la tour n'ont jamais été déplacées, le roi n'est pas en échec et le roi ne se met pas en échec en effectuant le roque.



❖ La prise en passant

La situation est tellement rare et complexe qu'il est inutile de l'aborder avec les élèves.