

CAHIER TECHNIQUE

Fiches de travail pour apprendre
les règles du jeu d'Echecs avec un animateur ou tout seul

PLUS SPECIALEMENT DESTINEES AUX ENFANTS

(ECOLES PRIMAIRES)

2 0 0 6

COMMENT UTILISER CE CAHIER ?

Si vous êtes sans animateur :

Vérifiez bien que vos réponses sont exactes, ne regardez pas les solutions tout de suite. N'allez pas trop vite, ne faites pas le cahier en un seul après-midi, il faut le temps de « digérer ».

Si vous êtes animateur d'échecs, instituteur ou professeur :

Certaines fiches sont très faciles : on peut en faire plusieurs par séances si les enfants accrochent.

Il convient de faire assez rapidement ces règles du jeu, on insistera surtout sur les **MAT** et le **PAT**.

Il est préférable que chaque enfant ait sa fiche à remplir (on peut donner des copies), sinon les positions peuvent être mises au tableau.

Il serait souhaitable que chaque fiche soit précédée d'une « leçon » dans la classe, la fiche n'intervenant que pour contrôler que la notion est « passée ».

On peut également utiliser ces cahiers pour « occuper » un sous-groupe de la classe, les autres pratiquant une autre activité.

Apprendre à jouer aux échecs ?

Non, ce n'est pas si difficile, il suffit d'en avoir envie !

Certains enfants de six ans maîtrisent parfaitement les règles du jeu et ce ne sont pas toujours les meilleurs de leur classe !

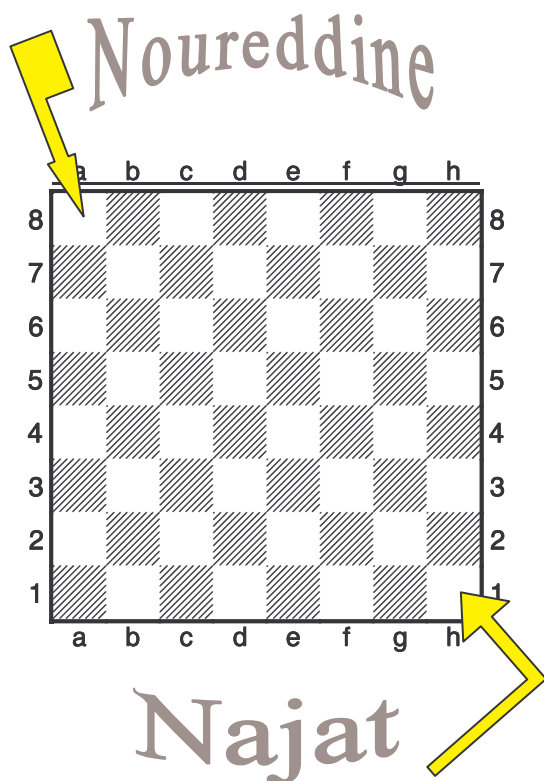
Nous ne reviendrons pas sur l'intérêt du jeu d'échecs dans le développement du caractère et de l'intelligence de l'enfant : c'est maintenant un fait reconnu par les plus hautes autorités académiques.

A l'école, le jeu d'échecs s'intègre parfaitement dans l'optique de la « pédagogie ».

Pratiquer le jeu d'échecs dans sa classe est un moyen sûr pour l'instituteur de mieux approcher » ses enfants.

Quant aux parents, ils peuvent apprendre avec leurs enfants !
Quelle belle activité à pratiquer ensemble.

1- L'ECHIQUIER



- Tu sais peut-être qu'un DAMIER sert à jouer aux dames et qu'il possède 100 cases.
- Voici un ECHIQUIER, il sert à jouer aux échecs.

Combien a-t-il de cases ?

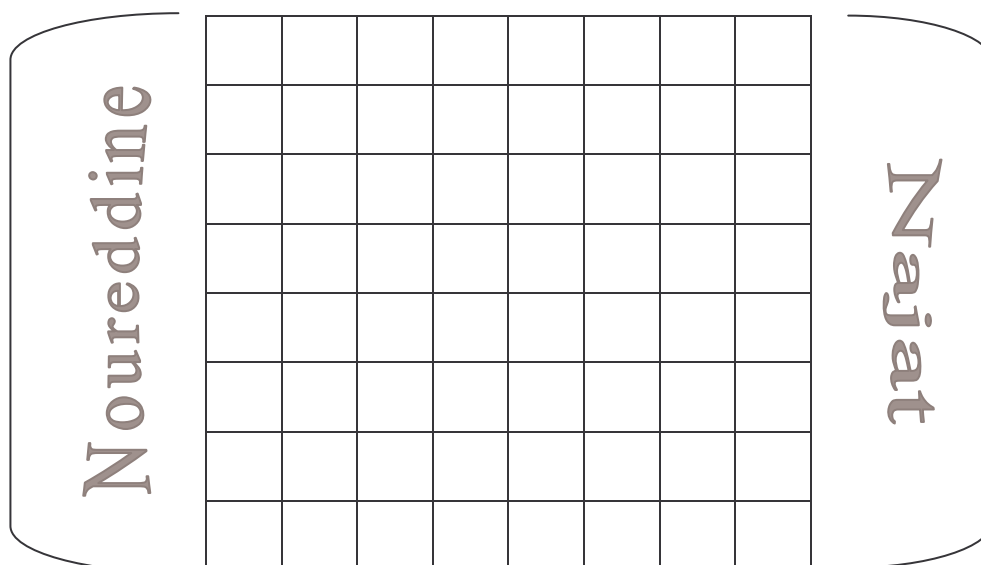
- Noureddine et Najat veulent faire une partie d'échecs. Avant de commencer il faut qu'ils vérifient que l'échiquier est à l'endroit.
- Pour cela Noureddine regarde LA CASE DE DROITE (celle qui est indiqué par une flèche).

Elle est de couleur

- Indique par une flèche la case de droite que Najat doit regarder.

Elle est de couleur

**AVANT DE JOUER TU DOIS VERIFIER QUE TA
« CASE DE DROITE » EST BLANCHE**



- Colorie les cases de cet échiquier.

-- **Attention** : Najat et Noureddine doivent pouvoir jouer !

2- CODES

- La plupart des échiquiers comportent des chiffres et des lettres.

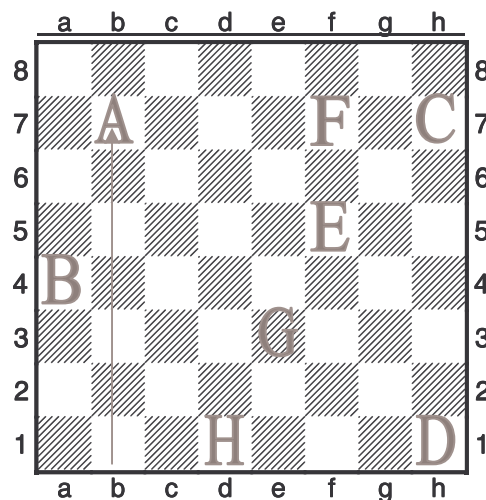
Ils servent à donner un nom aux cases.

- La case marquée d'un « A » est la case b7.

La lettre se met devant le chiffre, et s'écrit en minuscule.

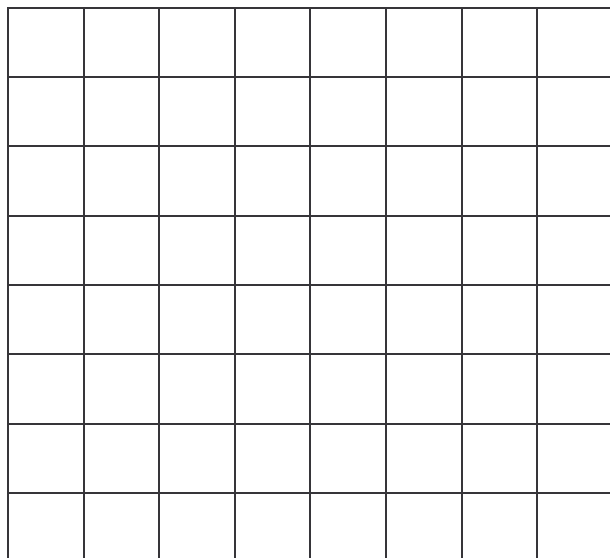
- Donne le nom des autres cases :

A		E	
B		F	
C		G	
D		H	



- Place sur l'échiquier les lettres X, Y et Z

X	c 4
Y	e 8
Z	h 3

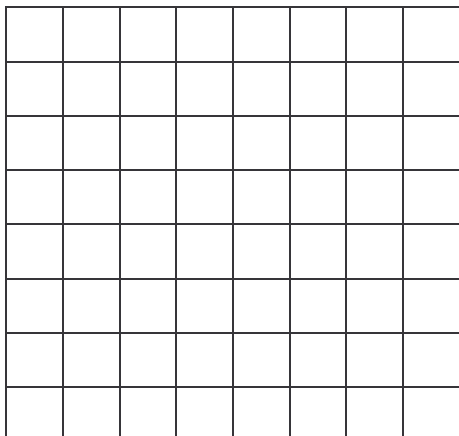


- Colorie en rouge les cases : b1, b2, b3, b4, b5, b6, b7, b8.
- On appelle cette bande rouge : la colonne **b**

- Colorie en bleu la colonne **e**.
- Colorie en jaune la colonne **h**.

- Combien une colonne a-t-elle de cases ?

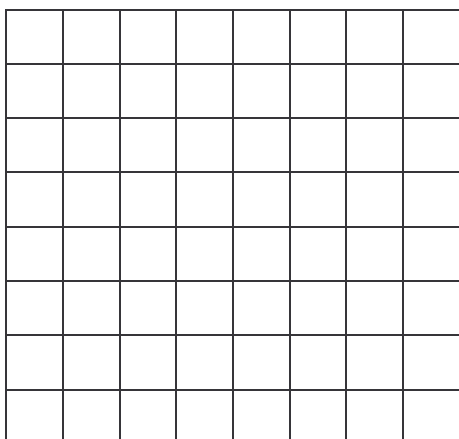
3- CODES



- Colorie en rouge les cases :
- a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7
- On appelle cette bande rouge

LA 7^{ème} RANGEE

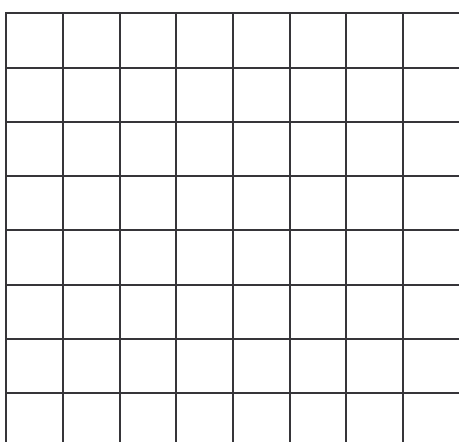
- Colorie en bleu la 4^{ème} rangée.
- Colorie en jaune la 1^{ère} rangée.
- Combien une rangée a-t-elle de cases ?



- Colorie en jaune les cases :
- a5, b6, c7, d8.
- On appelle cette bande jaune :

LA DIAGONALE a5 – d8

- Combien a-t-elle de cases ?
- Colorie en bleu la diagonale a1 – h8.
- Combien a-t-elle de cases ?
- Colorie en jaune la diagonale h4 – d8.
- Combien a-t-elle de cases ?



- Marque un A dans la case qui se trouve sur la même colonne que d3 et sur la même rangée que g7.
- Comment s'appelle cette case ?
- Marque un B dans la case qui se trouve sur la même diagonale que b6 et sur la même diagonale que h6.
- Comment s'appelle cette case ?

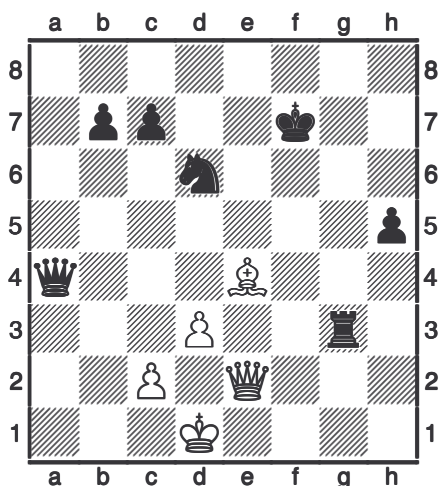
4- LE MATERIEL

- Chaque joueur possède 8 pièces et 8 pions.

PIECES :	1 ROI	-- R			<u>PIONS</u>
	1 DAME	-- D			
	2 FOUS	-- F			
	2 CAVALIERS	-- C			
	2 TOURS	-- T			
					

- Avant de jouer, il faut tirer au sort celui qui aura les BLANCS. C'est important car :

CE SONT TOUJOURS LES BLANCS QUI COMMENCENT
ON JOUE ENSUITE, CHACUN SON TOUR, UNE PIECE OU UN PION

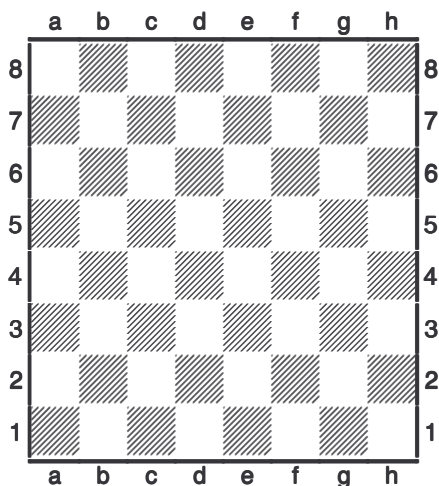


- Voici une position :
Pour la décrire on indique le nom des pièces suivi des cases où elles se trouvent.
Pour un pion on ne met que la case.

- Complète le codage :

BLANCS : Rd1, De2, Fe4, c2, d3

NOIRS :



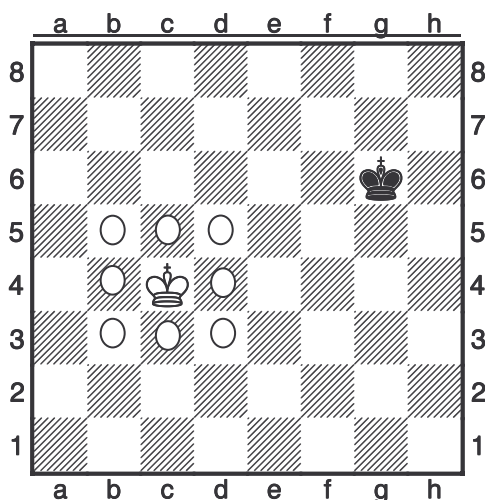
- Place sur cet échiquier la position codée :

BLANCS : Rh1, Te8, Te1, Fa3, f2, g2, h2

NOIRS : Rg8, Tf8, Ta8, Cb4, a5, f7, g7, h7

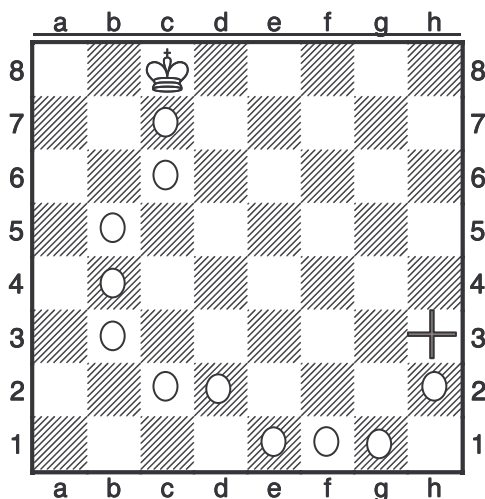
- Place également cette position sur ton échiquier personnel.

5- LE ROI



LE ROI SE DEPLACE D'UNE CASE A LA FOIS DANS TOUTES LES DIRECTIONS

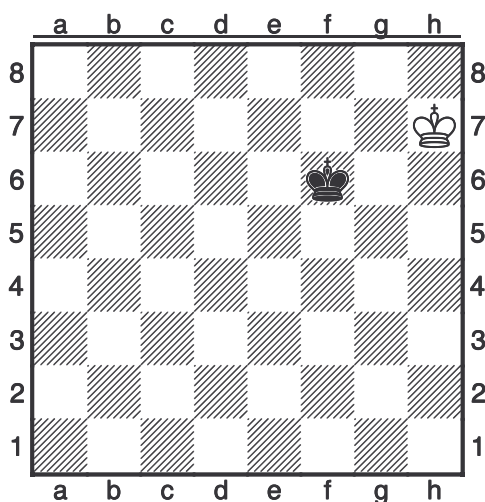
- Les points indiquent où le roi blanc peut aller en un coup.
- Indique de la même manière où peut aller le roi noir.



- Le Roi veut aller de la case c8 à la case h3. Il suit le trajet indiqué par les points

- Combien joue-t-il de coups ?

- Pourrais-tu lui indiquer un chemin plus court ?

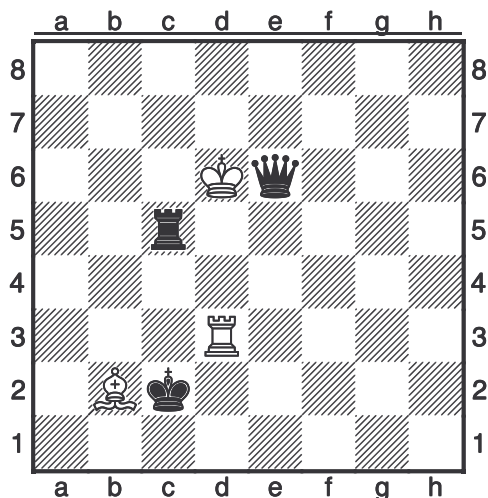


- ATTENTION** : deux rois n'ont pas le droit de se mettre sur des cases qui « se touchent » même en diagonale.

DEUX ROIS N'ONT PAS LE DROIT DE SE TOUCHER

- Indique par des croix où peuvent aller les rois
- Prends ton échiquier, mets le roi blanc en a1 et le roi noir en h8.
- Joue avec un camarade : il faut que le roi blanc aille en h8 et que le roi noir aille en a1
- Combien faut-il de coups au minimum ?

6- LA PRISE

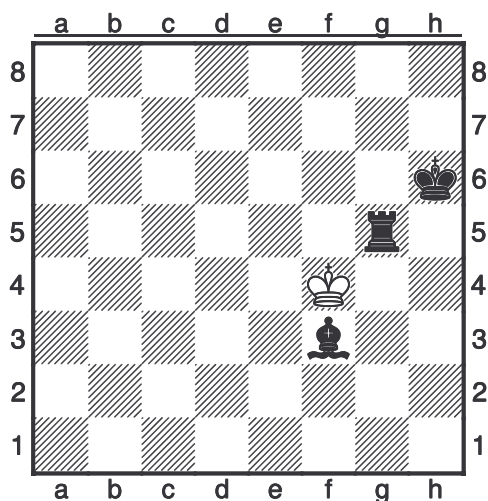


• POUR PRENDRE, ON SE MET A LA PLACE DE CE QU'ON PREND

Contrairement aux « dames », on n'est pas obligé de prendre, et on ne prend qu'une seule « chose » à la fois.

- En un coup, le roi blanc peut :
-- soit prendre la tour noire
-- soit prendre la dame noire

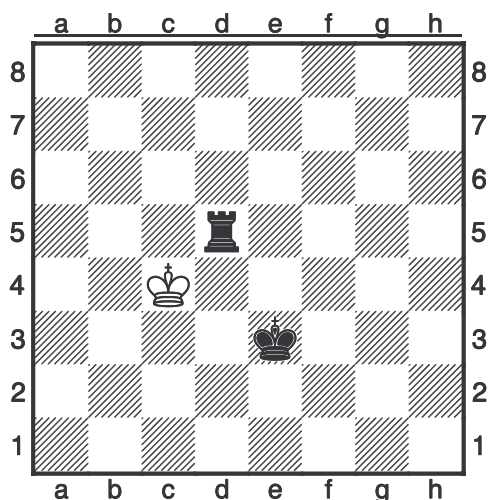
Si c'était au roi noir de jouer, qu pourrait-il prendre ?



- On ne peut pas se prendre entre pièces d'une même couleur.
- Le roi blanc ne peut prendre qu'une seule pièce.

-- Laquelle ?

- Pourquoi ne peut-il pas prendre l'autre ?

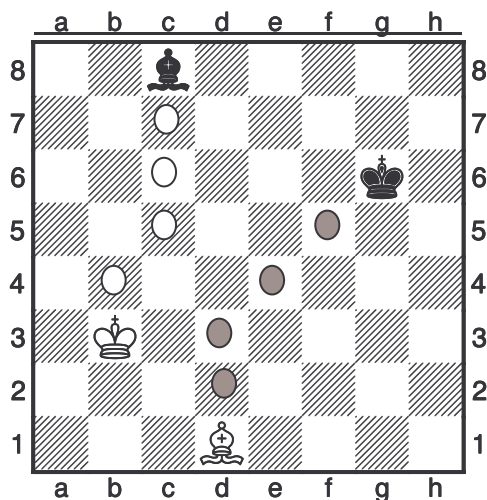


- Tu as les noirs :

Sur quelle case joues-tu ton roi pour empêcher les blancs de prendre ta tour ?

7- CODES 3

- Dans une « partie sérieuse » tu dois noter sur une « feuille de partie » tous les coups ainsi que ce de ton adversaire.

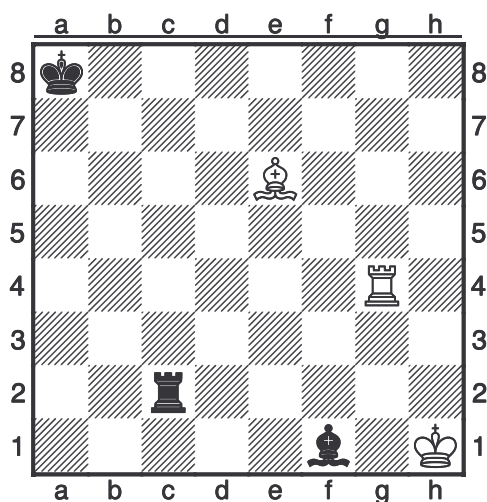


- Refais cette partie sur ton échiquier. N'oublie pas que l'on joue chacun son tour

- **POUR CODER UN DEPLACEMENT ON INDIQUE LE NOM DE LA PIECE QUE L'ON DEPLACE, LA CASE DE DEPART, LA CASE D'ARRIVEE.**

- Ra3-b3 signifie que le roi va de la case a3 à la case b3.
- Re7 x f6 signifie que la roi va de la case e7 à la case f6 en « mangeant » quelque chose sur cette case f6.
- Voici une partie : le roi blanc va manger le fou noir et le roi noir va manger le fou blanc

N°	BLANCS	NOIRS
1	Rb3-b4	Rg6-f5
2	Rb4-b5	Rf5-e4
3	Rb5-b6	Re4-d3
4	Rb6-b7	Rd3-d2
5	Rb7xb8	Rd2xd1



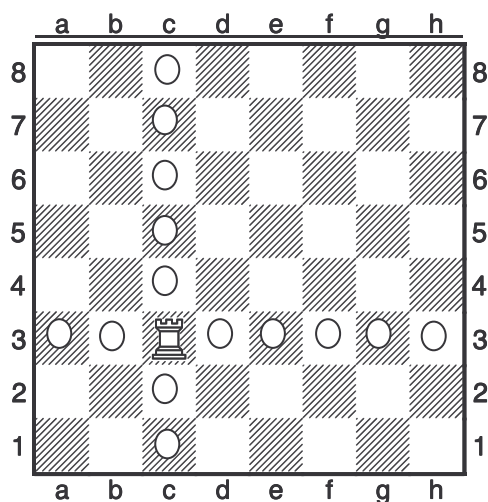
- Refais cette partie sur ton échiquier.

- Voici une autre partie :
Indique par des croix les déplacements successifs des rois.
--ARRÊTE TOI SI UN COUP EST IMPOSSIBLE !
(et raye les coups restants).

N°	BLANCS	NOIRS
1	Rh1-g1	Ra8-b8
2	Rg1xf1	Rb8-c7
3	Rf1-e1	Rc7-d6
4	Re1-d1	Rd6xe6
5	Rd1xc2	Re6-f5
6	Rc2-d3	Rf5xg4
7	Rd3-e4	Rg4-f3
8	Re4-e5	Rf3-e2
9	Re5-e6	Re2-d1

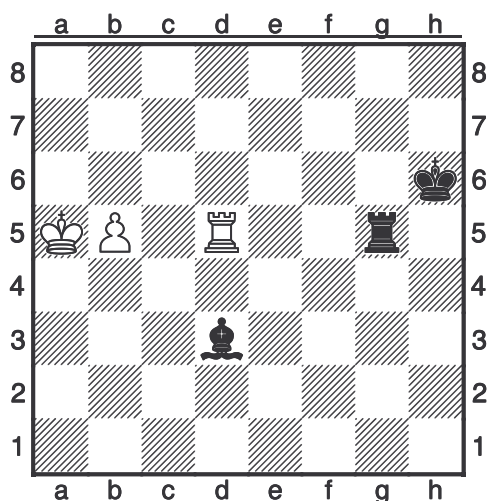
8- LA TOUR

- La tour, le fou et la dame avancent, s'ils le désirent de plusieurs cases à la fois.



- LA TOUR PEUT ALLER SUR TOUTES LES CASES DE SA COLONNE OU DE SA RANGEE**

- En un coup, elle peut aller sur toutes les cases marquées d'un petit rond.
- Sur combien de cases peut-elle aller ?

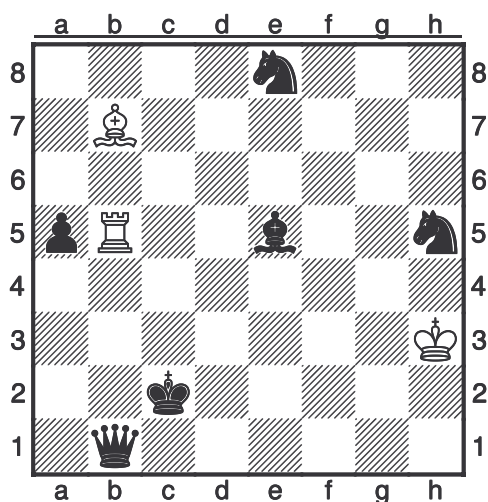


- LES PIECES PEUVENT PRENDRE MAIS NE PEUVENT PAS SAUTER PAR-DESSUS AUTRE CHOSE**

- QUAND ELLES PRENNENT ELLES SE METTENT A LA PLACE DE CE QU'ELLES PRENNENT**

- Tu as les blancs.
Dessine une croix dans toutes les cases où tu peux aller en un seul coup avec ta tour.

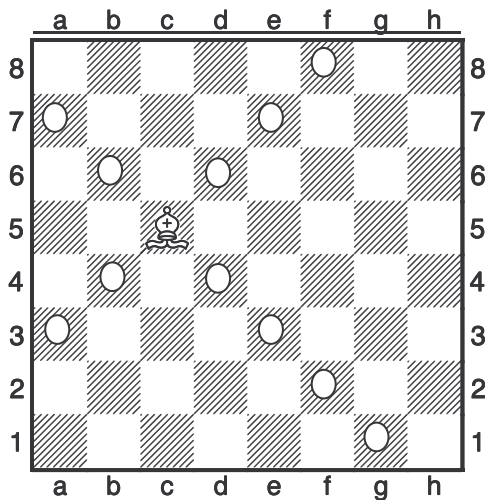
Code le coup qui te semble le meilleur.



- Tu as les blancs.

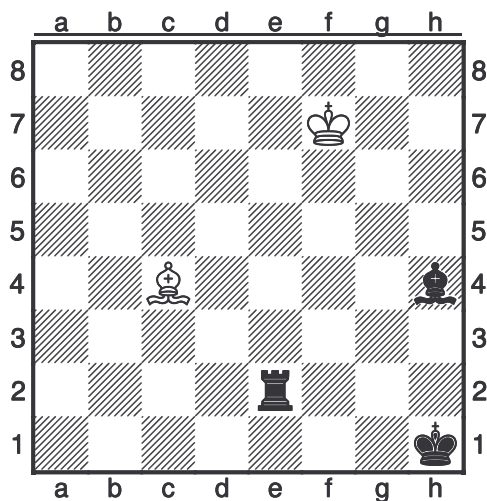
Raye les pièces que tu peux prendre avec ta tour.

9- LE FOU



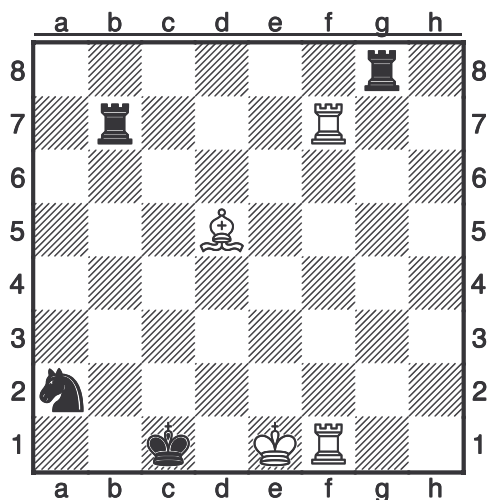
- **LE FOU SE DEPLACE, LUI, EN DIAGONALE, D'AUTANT DE CASES QU'IL LE DESIRE**

- En un coup, elle peut aller sur toutes les cases marquées d'un petit rond.
- S'il est sur une case noire il restera toujours sur une case noire.



- Tu as les blancs.
Dessine une croix dans toutes les cases où tu peux jouer ton fou (en un seul coup).

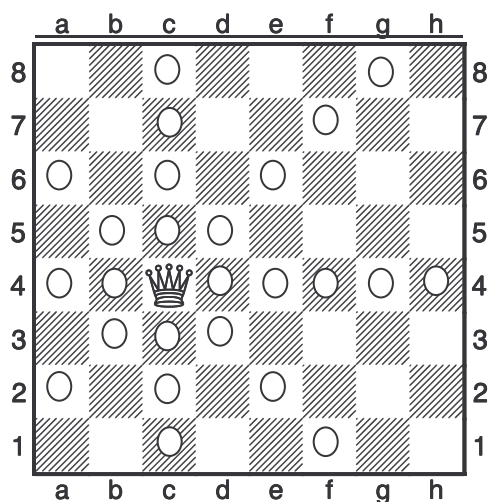
Code le coup qui te semble le meilleur.



- Tu as les blancs.

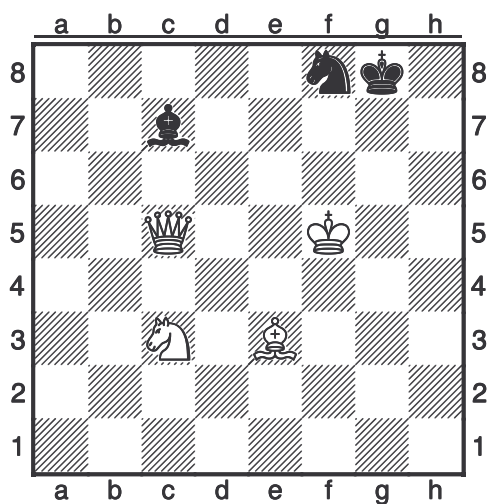
Raye toutes les pièces que tu peux prendre avec ton fou.

10- LA DAME



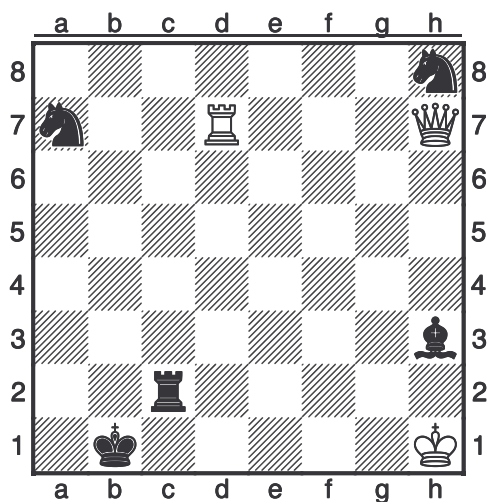
- **LA DAME VA DANS TOUTES LES DIRECTIONS, ET D'AUTANT DE CASES QU'ELLE LE DESIRE**

- En un coup, elle peut aller sur toutes les cases marquées d'un petit rond.



- Tu as les blancs.
Dessine une croix dans toutes les cases où tu peux jouer TA DAME (en un seul coup).

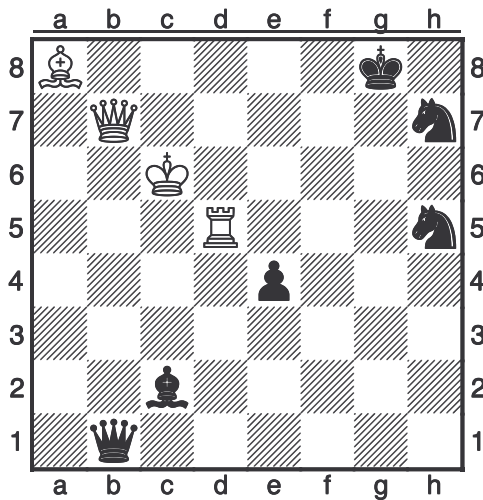
Code le coup qui te semble le meilleur.



- Tu as les blancs.

Raye toutes les pièces que tu peux prendre avec ta dame.

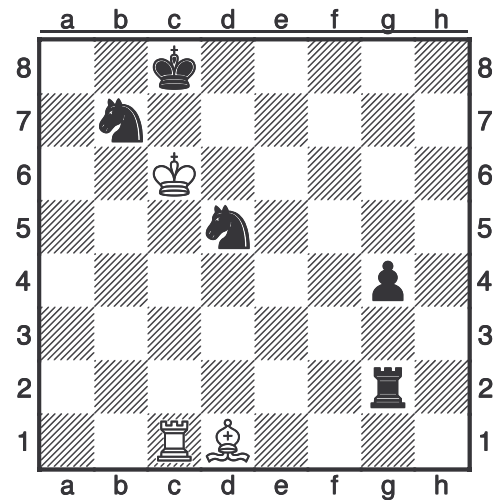
11- LES PRISES



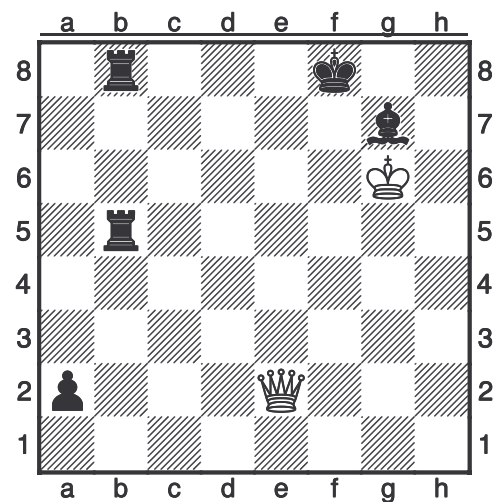
- Tu as les blancs
Si tu veux prendre quelque chose, tu as 3 possibilités :

Db7xb1
ou
Bb7xh7
ou
Td5xh5

Pourquoi ce coup est-il préférable ? →

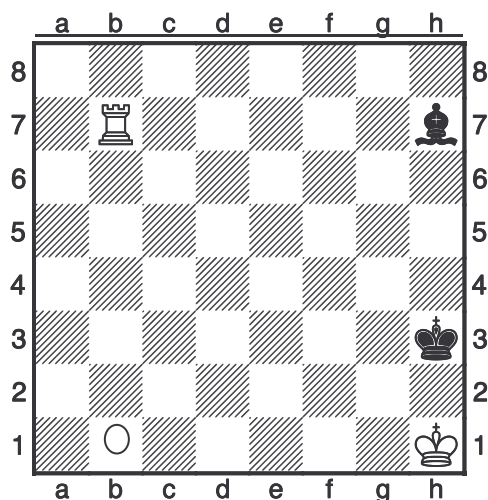


- Indique toutes les prises que tu peux faire avec les blancs.
Souligne le coup qui te semble le meilleur.



- Indique toutes les prises que tu peux faire avec les blancs.
Souligne le coup qui te semble le meilleur.

12- L'ATTAQUE



- Les blancs viennent de jouer

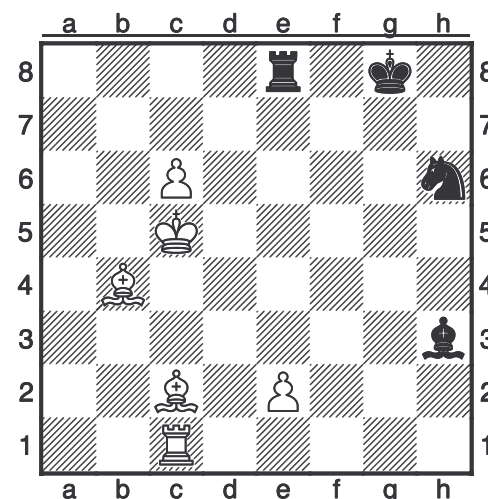
Tb1 – b7

--- Qu'espèrent-ils ? ---

En effet ils espèrent « manger » le fou noir. Si les noirs ne se défendent pas les blancs joueront :

Tb7 x h7

On dit que la tour blanche **ATTAQUE** le fou noir.



- Tu as les blancs, que joues-tu si tu veux :

---Attaquer le cavalier noir ?

F.....

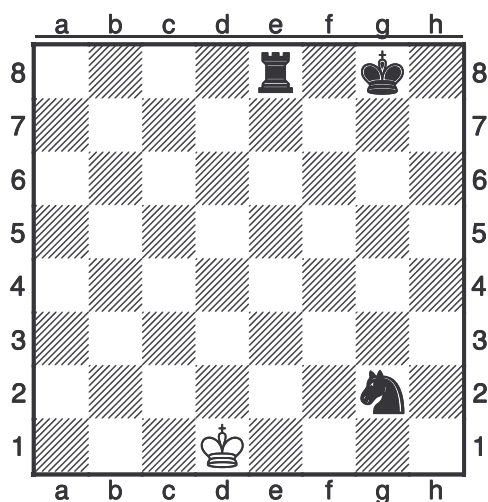
---Attaquer la tour noire ?

F.....

---Attaquer le fou noir ?

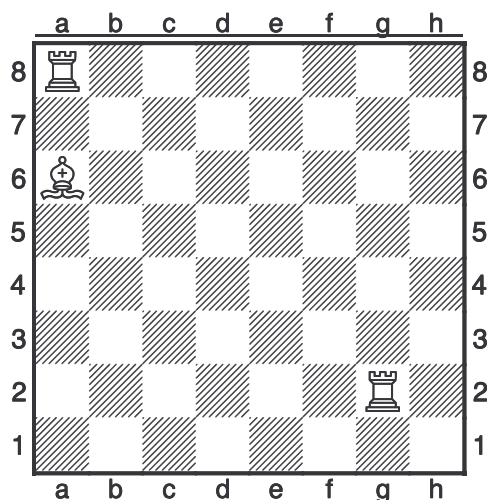
T.....

F.....

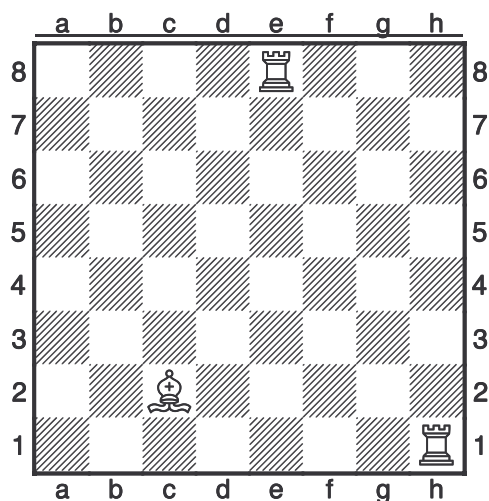


- Sur cet échiquier :
- Place un fou blanc qui attaque à la fois la tour et le cavalier.
- Place une tour blanche qui attaque à la fois la tour et le cavalier.

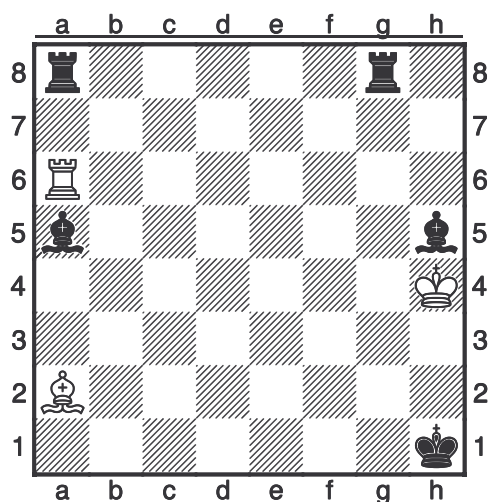
13- L'ATTAQUE



- Dans quelle case faut-il mettre une dame noire pour qu'elle attaque les 3 pièces à la fois *sans être elle-même attaquée* ?



Même question :



- Tu as les blancs. Quelles pièces attaques-tu ? Précise avec quoi tu les attaques.

--	--

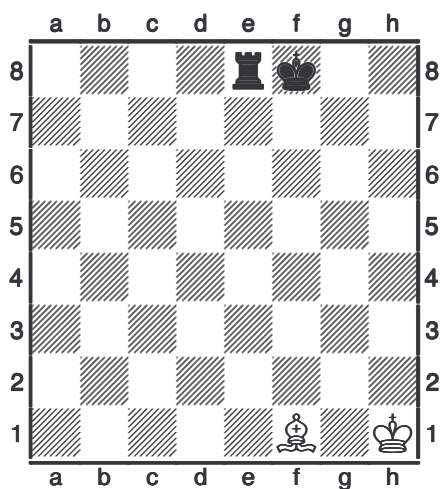
--	--

--	--

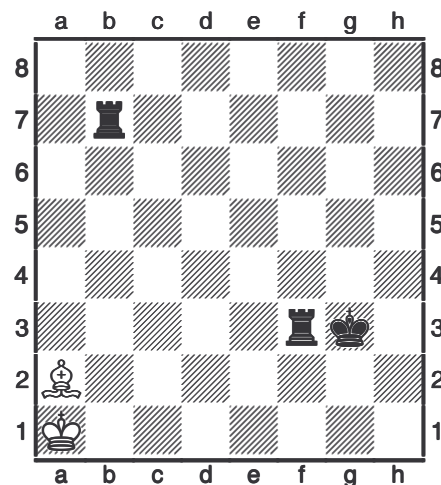
--	--

14-

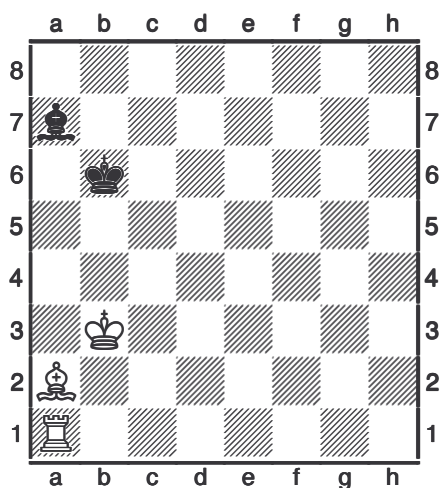
■ Tu as les blancs. Ecris ce que tu peux jouer pour attaquer une pièce noire.



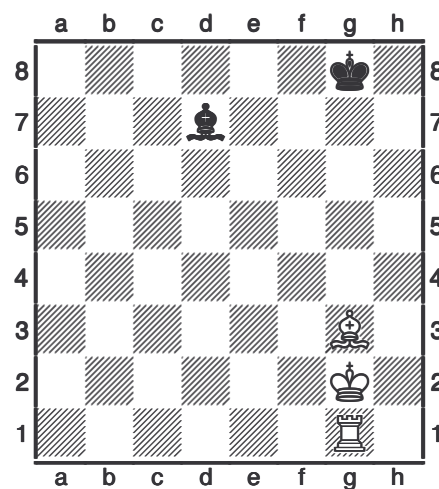
1	
---	--



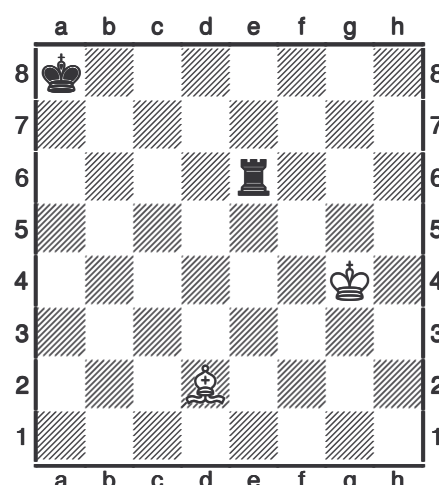
3	
---	--



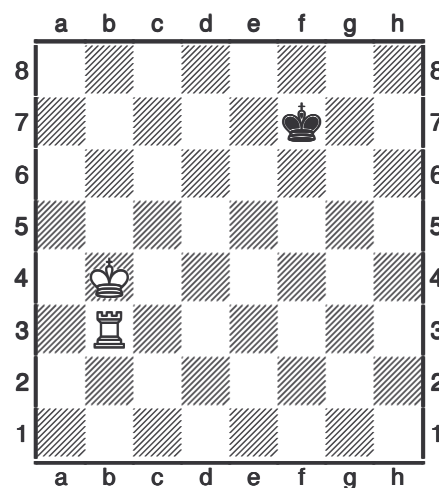
5	
---	--



2	
---	--

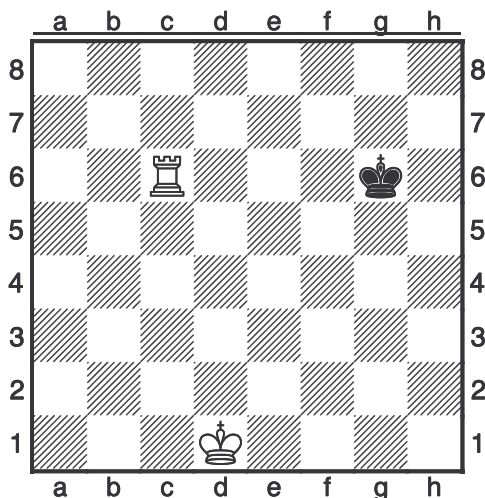


4	
---	--



6	
---	--

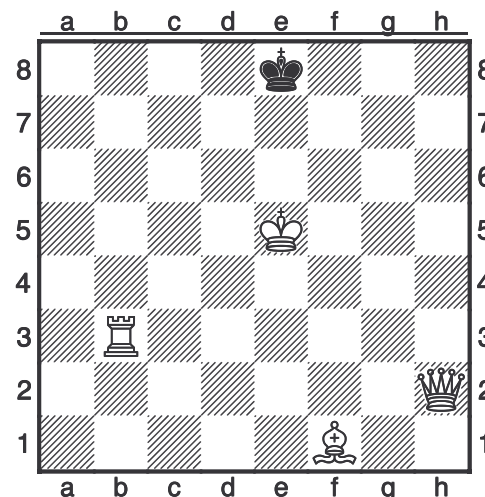
15- L'ECHECS



- Les blancs viennent de jouer Tc1 – c6n qu'attaquent-ils ainsi ?

- Lorsqu'on attaque le roi de son adversaire on lui annonce « ECHECS AU ROI »**

- On dit que « LE ROI NOIR EST EN ECHECS ».
- On note Tc1 – c6 +



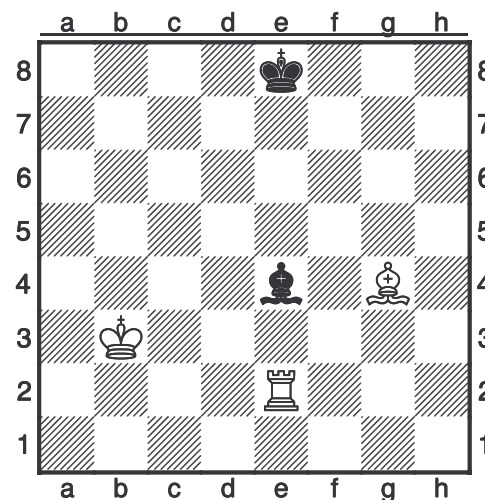
- Tu as les blancs, quels sont tous les coups que tu peux jouer pour mettre le roi noir en échecs ?

T.....

F.....

D.....

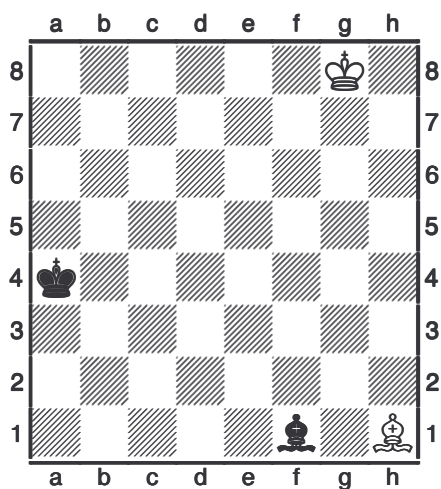
D.....



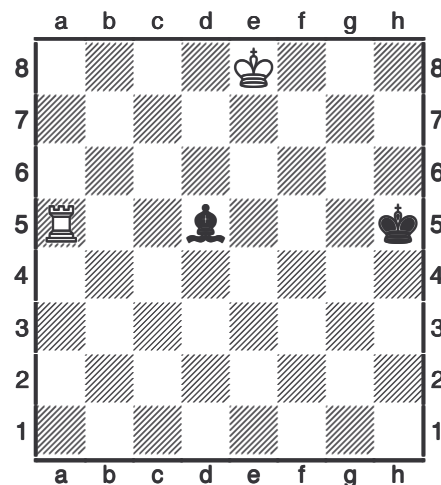
- Même exercice.

16- ECHECS

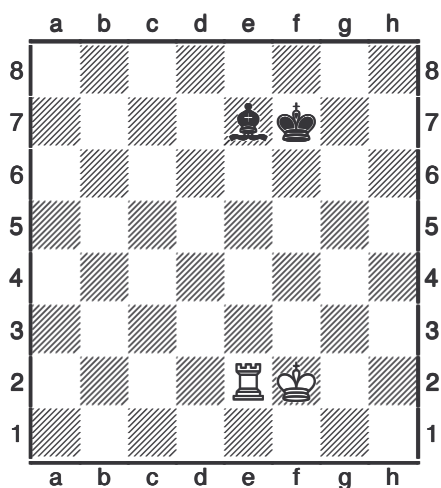
■ Tu as les blancs. Que peux-tu jouer pour mettre le roi noiren échecs ?



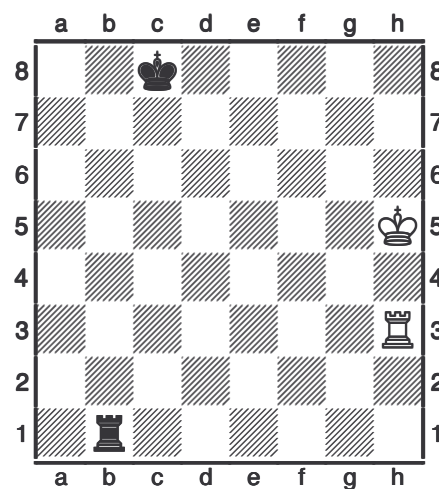
1	
---	--



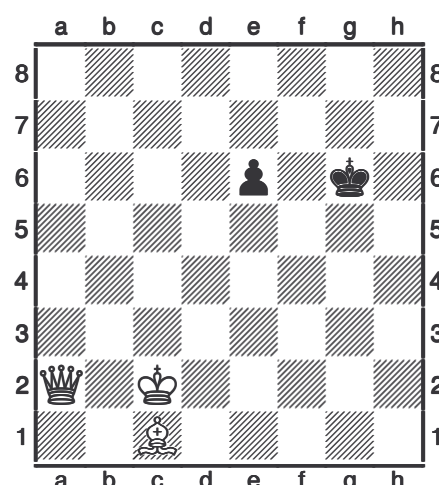
3	
---	--



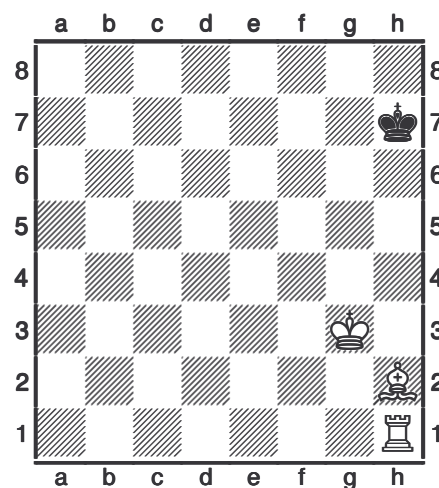
5	
---	--



2	
---	--



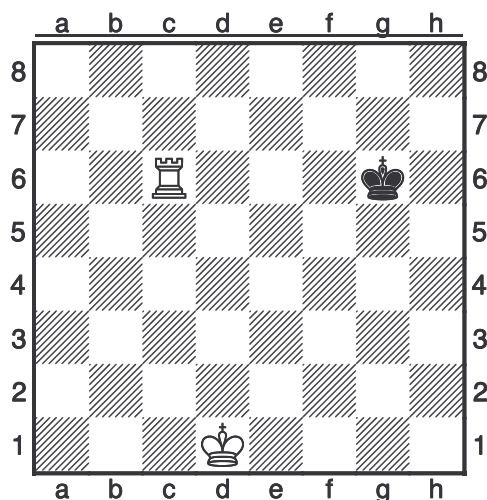
4	
---	--



6	
---	--

(Difficile)

17- ECHECS A LA DECOUVERTE

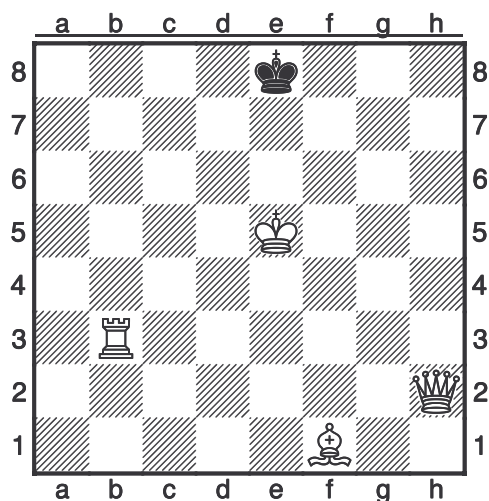


- Dans le dernier exercice tu as fait échec en « découvrant » une pièce.
On appelle cela un

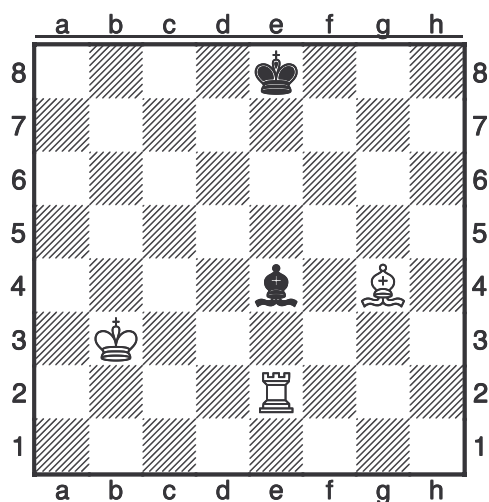
• **ECHEC A LA DECOUVERTE**

Tu as les blancs.

- Quel coup peux-tu jouer pour faire un échec à la découverte (choisis le plus intéressant).



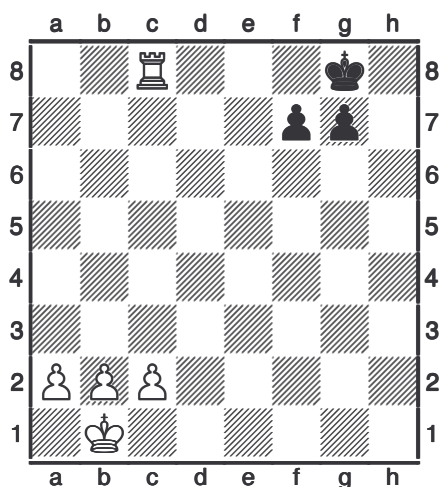
- Tu as les blancs, que peux-tu jouer pour faire un « échec double » ?

 ++


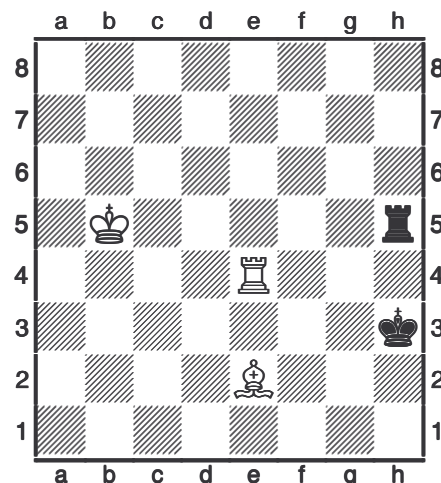
- Même question.

 ++

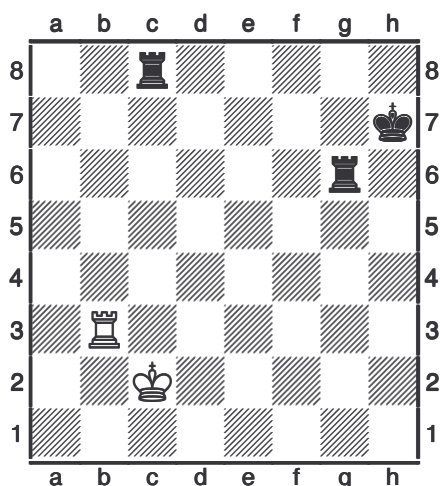
18- A QUI DE JOUER ■ UN ROI NE DOIT PAS DE RESTER EN ECHEC



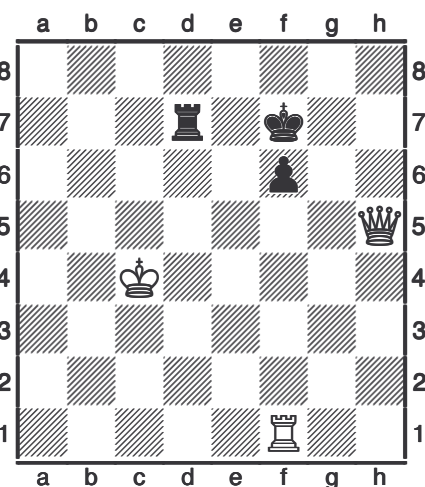
1	
---	--



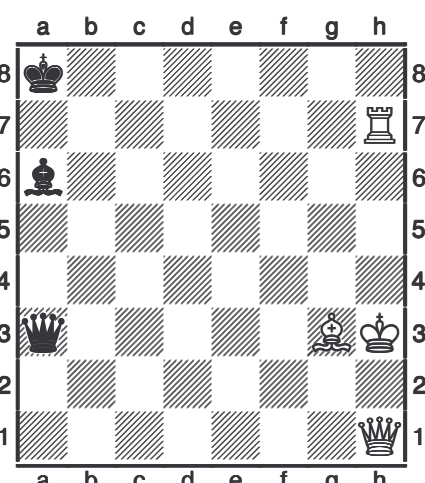
3	
---	--



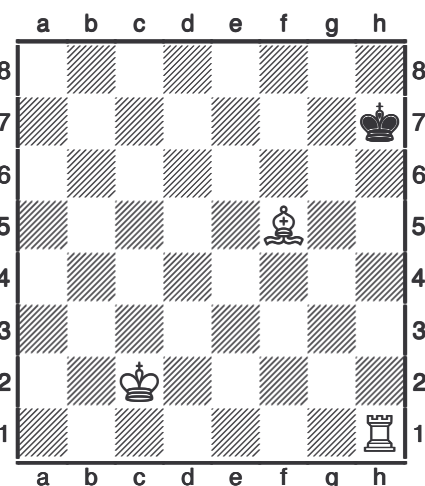
5	
---	--



2	
---	--



4	
---	--



6	
---	--

- Donc, si dans une position un roi est en échec c'est que c'est à son camp de jouer !

=====

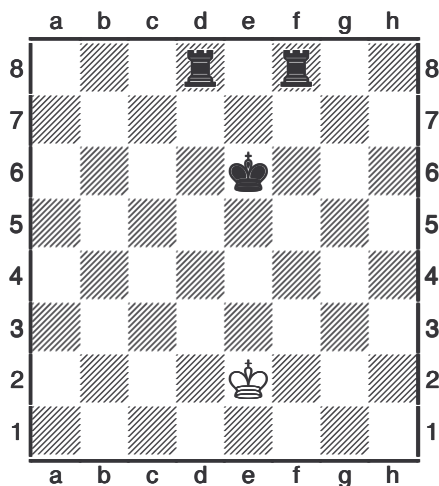
- Dans chacune de ces positions entoure la pièce qui « FAIT ECHEC » et écris sous l'échiquier la couleur de celui qui doit jouer.

=====

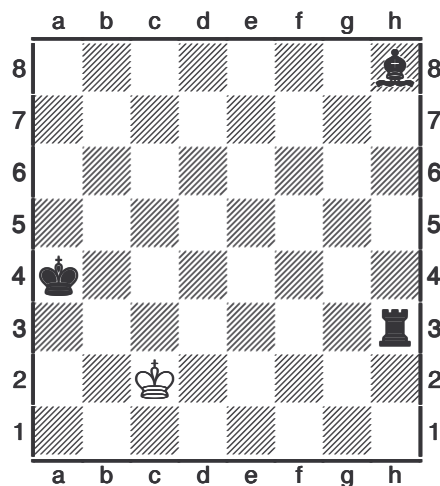
19- OU JOUER ?

Tu as les blancs : Indique par des croix où tu peux jouer le roi.
(N'oublie pas les prises)

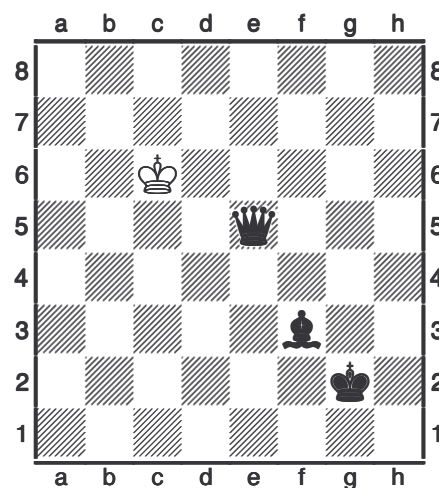
**UN ROI N'A PAS LE DROIT
DE SE METTRE LUI-MEME
EN ECHECS.**



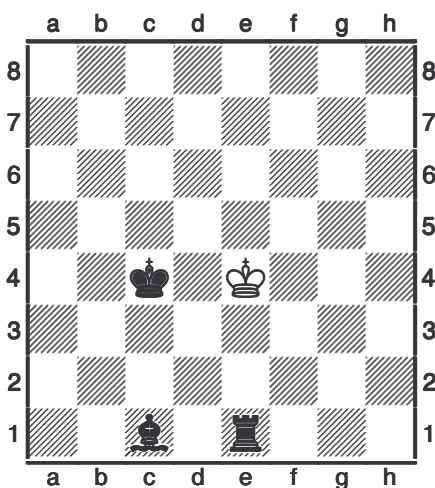
1



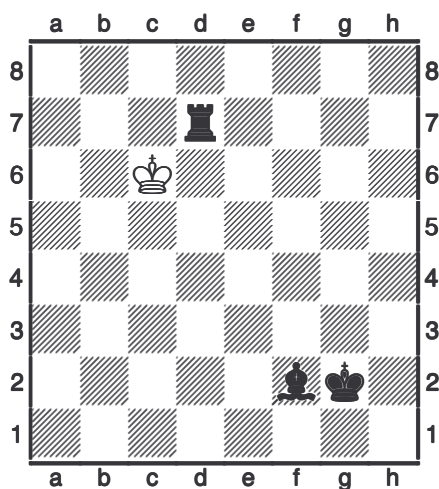
2



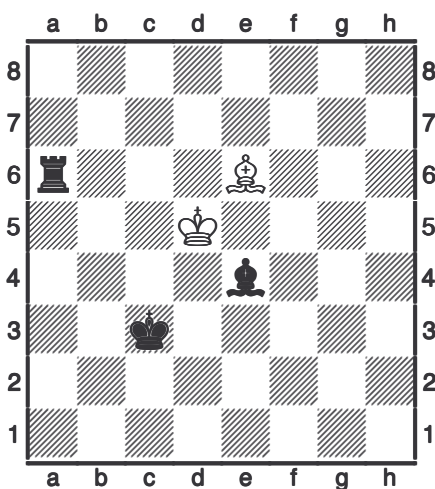
3



4



5

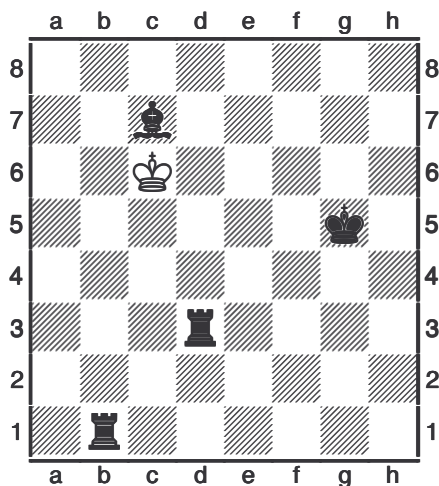


6

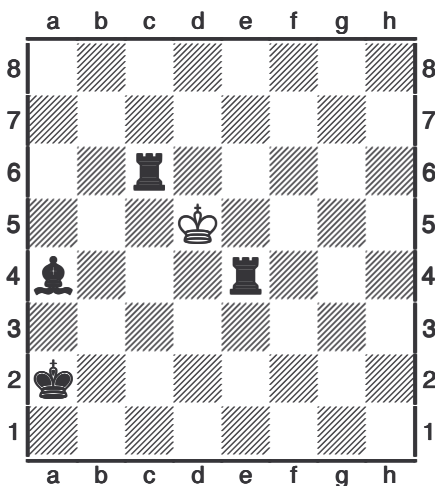
20-LE ROI PEUT-IL PRENDRE ?

Tu as les blancs : Indique par des croix où tu peux jouer le roi.
(N'oublie pas les prises lorsqu'elles sont possibles)

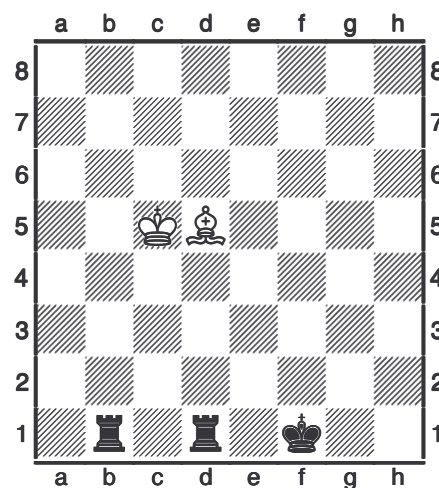
**UN ROI NE PEUT PRENDRE
UNE PIECE S'IL SE MET EN
ECHEC.**



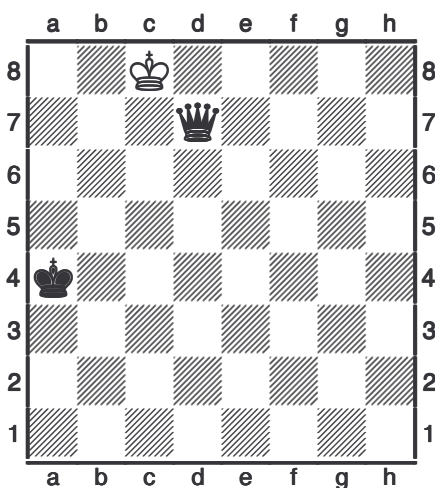
1



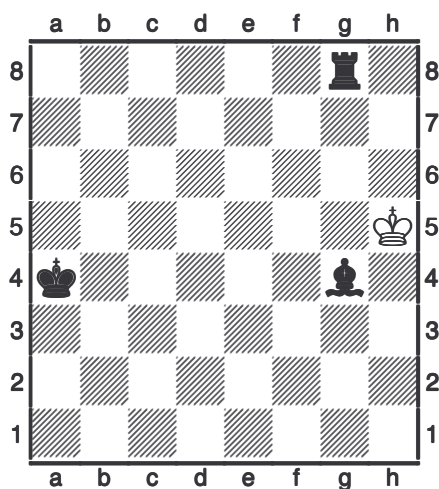
2



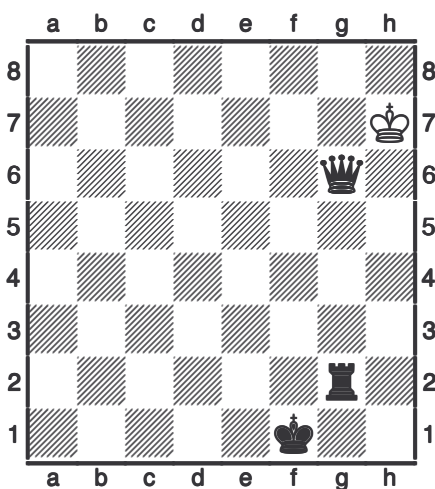
3



4



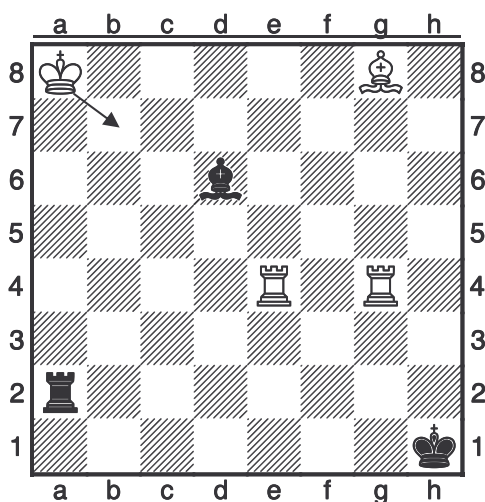
5



6

21- COMMENT PARER UN ECHECS ?

- Tu as les Blancs. Les Noirs viennent de mettre ton roi en échec (en jouant Th2 – a2 +)



TU N'AS PAS LE DROIT DE RESTER EN ECHEC.

- Il faut que tu « PARES » l'échec.
- Dans cette position tu as 3 possibilités (et tu ne peux rien jouer d'autre).

- Ou bien « **TU TE SAUVES** »

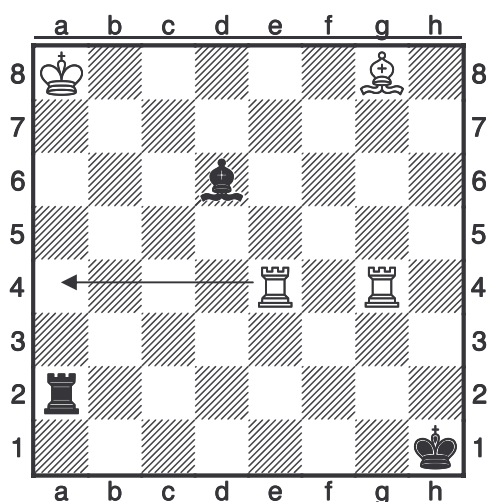
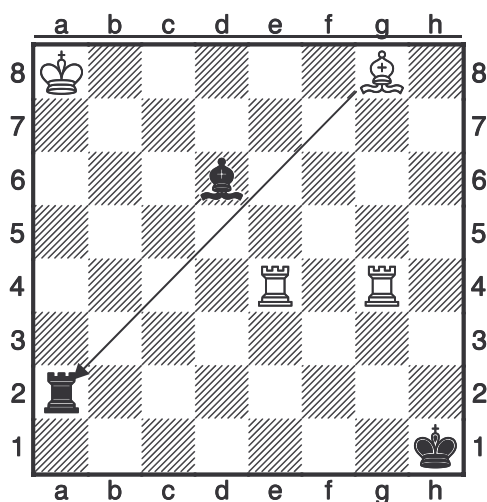
Avec ton roi ; c'est-à-dire que tu le mets sur une case où il n'est plus en échec. Ici, seule la case b7 est possible.

Pourquoi ?

Code le coup correspondant :

- Ou bien « **TU MANGES** » la pièce qui te met en échec. Ici ton fou mangera la tour.

Code ce coup :



- Ou bien « **TU TE PROTEGE** »

C'est-à-dire que tu mets une pièce entre ton roi et ce qui le menace.

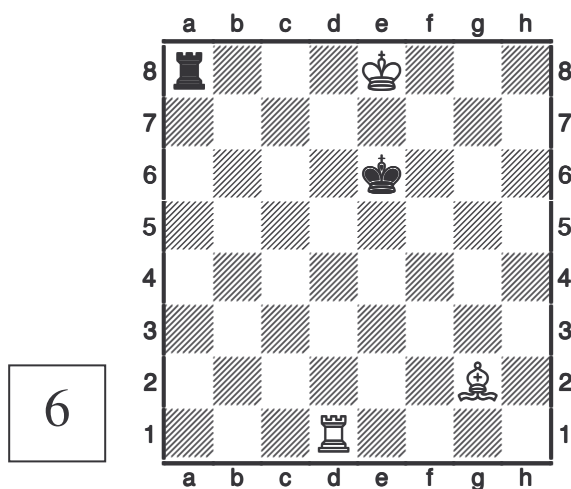
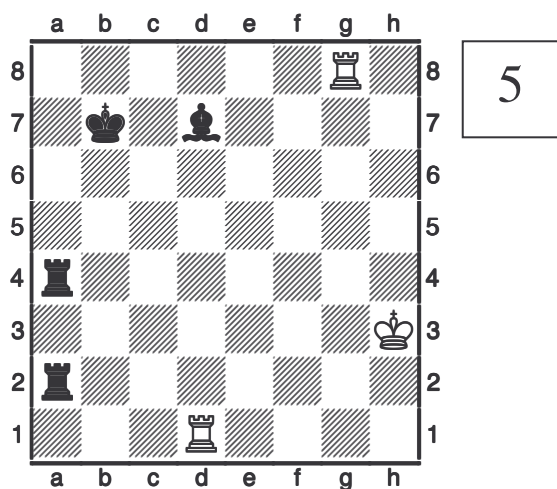
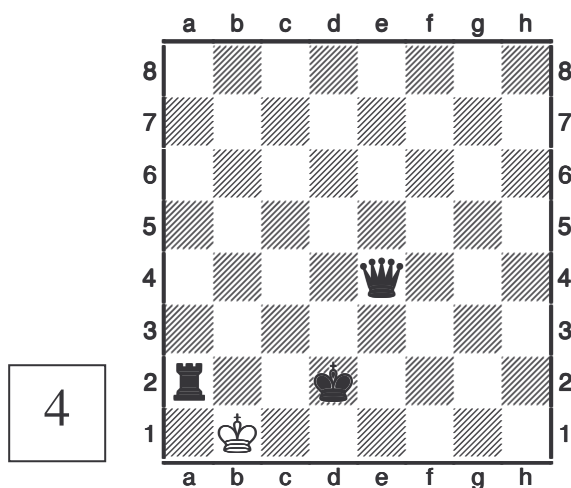
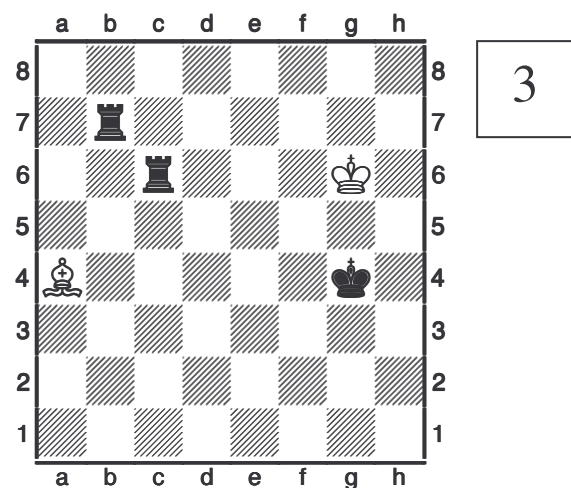
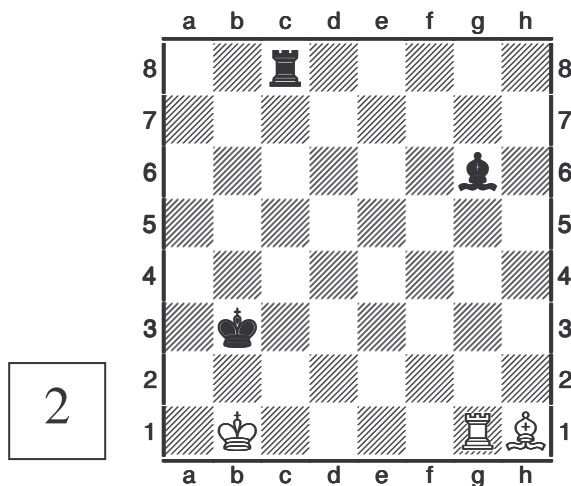
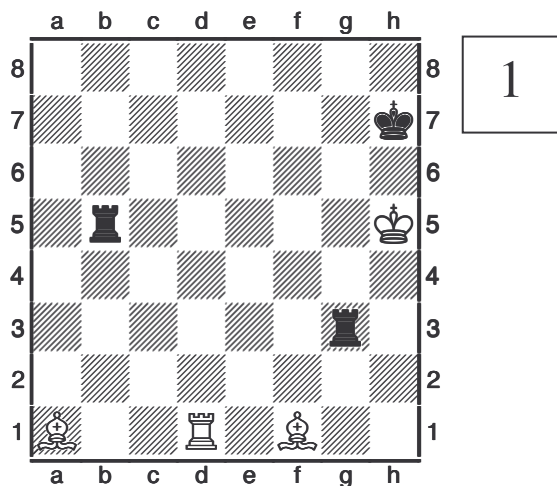
Ici tu intercales ta tour

Te4-a4

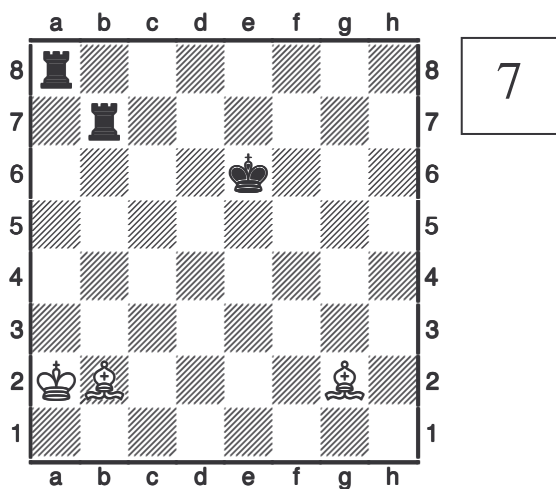
Et ton roi n'est plus en échec.

22- Exercices

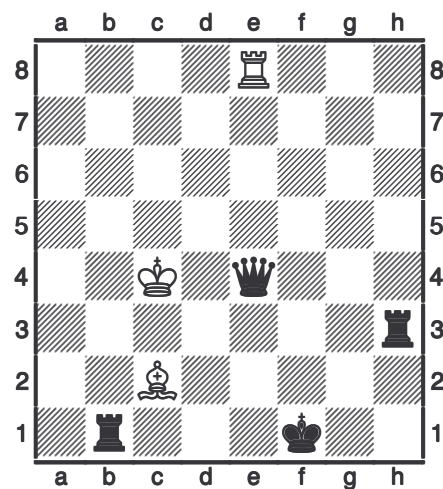
Tu as les blancs ; les Noirs viennent de te mettre en échec. Entoure la pièce qu'ils ont utilisée. Que peux-tu jouer ? Réponds dans le tableau ci contre en codant tous les coups que tu as le droit de jouer.



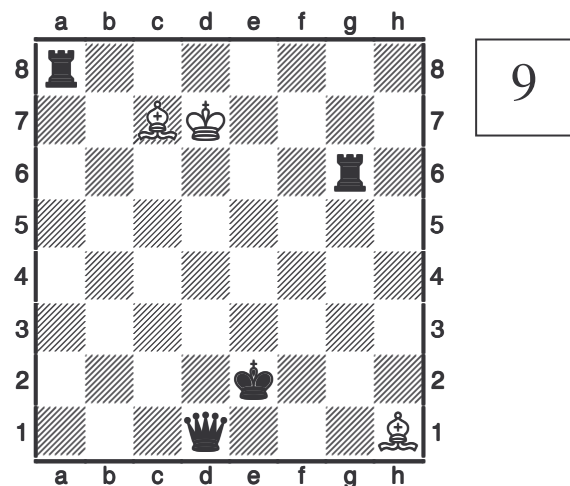
23- Exercices



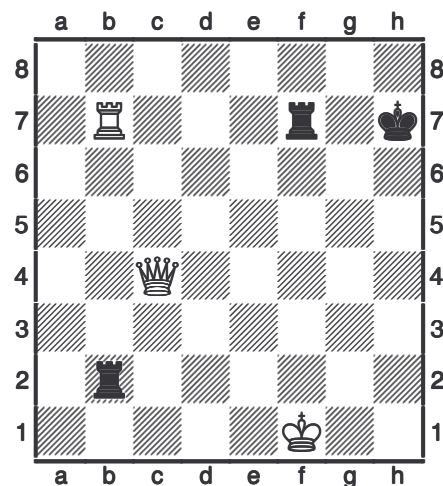
7



8



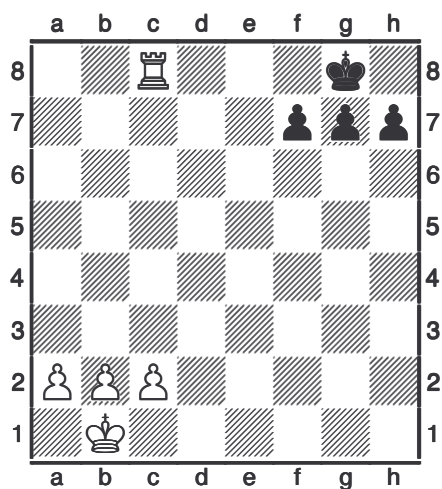
9



10

Quelle est la pièce qui te fait échec		« Je me sauve »	« Je mange » la pièce qui me fait échec	Je me protège en intercalant une pièce
1	Tb5	Rh5-h4	Ff1 x b5	Td1-d5 Fa1-e5
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

24- ECHEC ET MAT



- Les Blancs viennent de jouer

Tc4 – c8 +

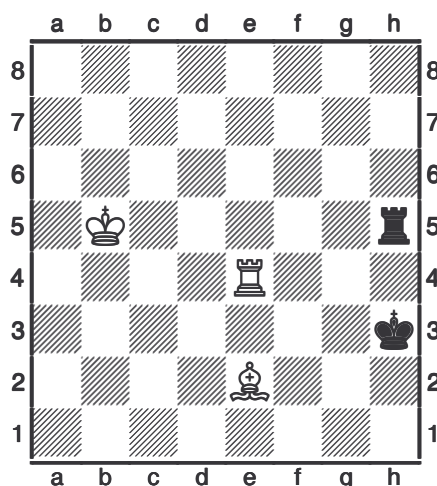
Les Noirs ne peuvent rien faire pour parer l'échec.

Ils n'ont plus le droit de jouer. Ils ont perdu la partie.

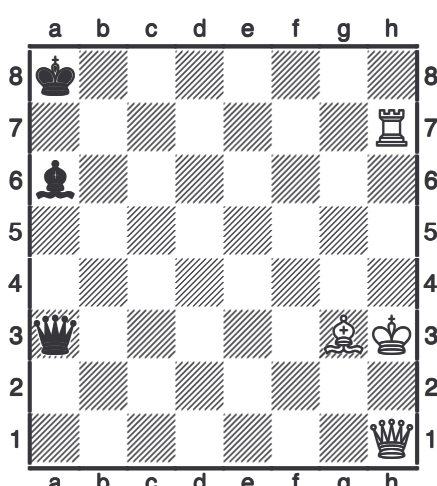
--Ils sont « **ECHEC ET MAT** » --

**POUR GAGNER, IL FAUT METTRE SON
ADVERSAIRE ECHEC ET MAT.**

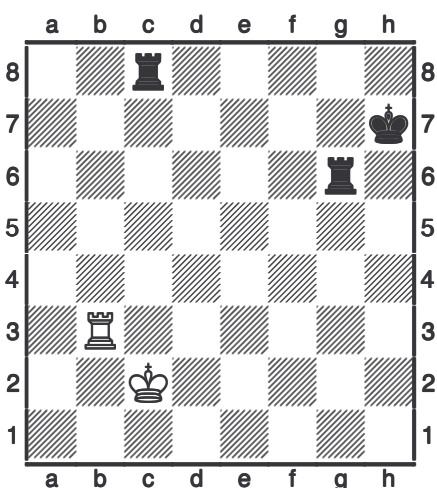
- C'est le but du jeu. Il ne suffit pas de gagner les pièces de ton adversaire, ce qu'il faut c'est le mettre échec et mat.



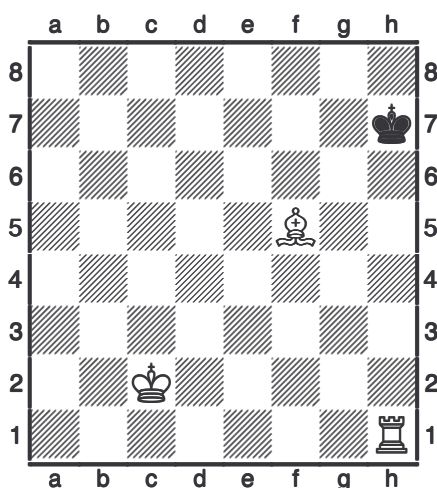
1	
---	--



2	
---	--



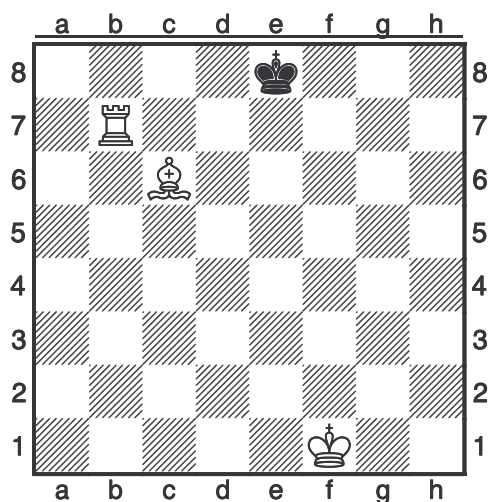
3	
---	--



4	
---	--

TU AS LES BLANCS. QUE PEUX-TU JOUER POUR GAGNER LA PARTIE ?

25- ON NE PREND PAS LE ROI

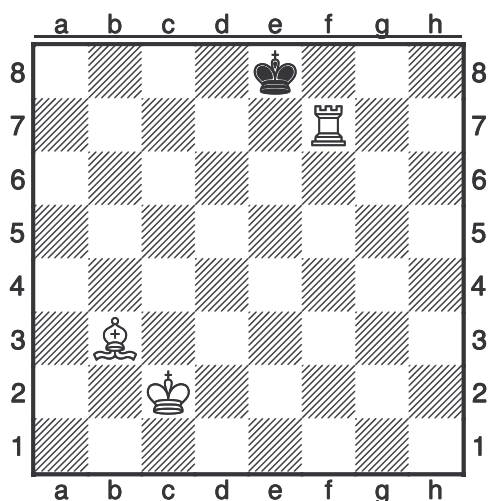


- Tu as les Blancs, ton camarade vient de jouer Rf8-e8.

- Il n'a pas vu qu'il mettait son roi en échec par ton :

**TU N'AS PAS LE DROIT DE LUI
PRENDRE SON ROI**

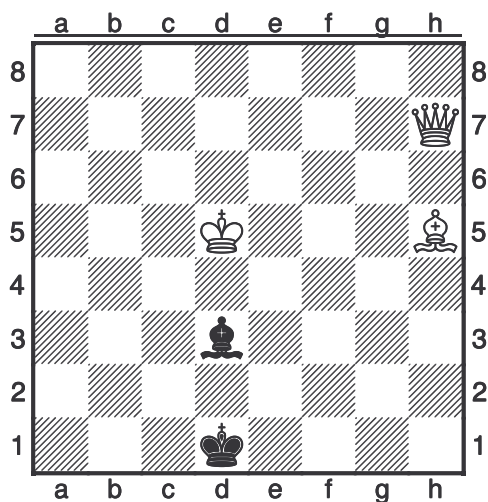
- Tu lui remets son roi en f8 en lui disant, par exemple : « Fais attention, tu n'as pas le droit de te mettre là ! » et il joue un autre coup.



- Si les Noirs jouent

Re8 x f7

Que fais-tu ?



- Si les Noirs prennent ta dame

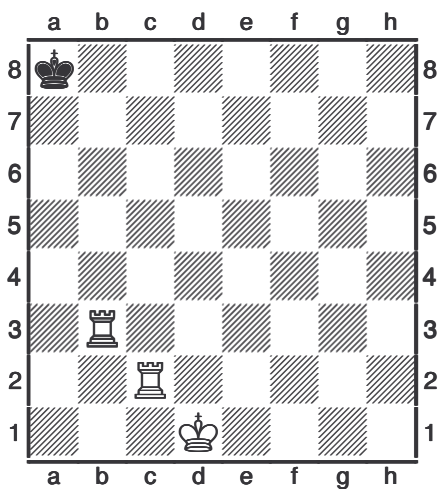
Fxd3 x h7

Que fais-tu ?

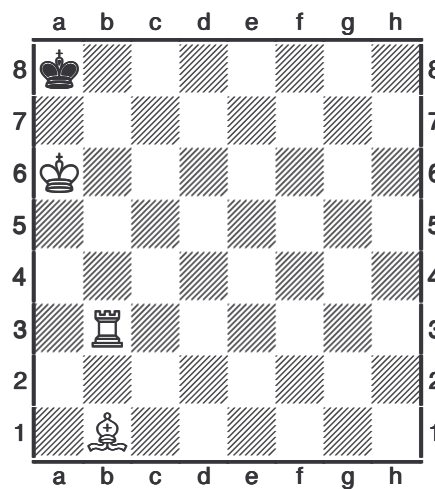
26- Exercices

■ Tu as les blancs. Que peux-tu jouer pour gagner la partie ?

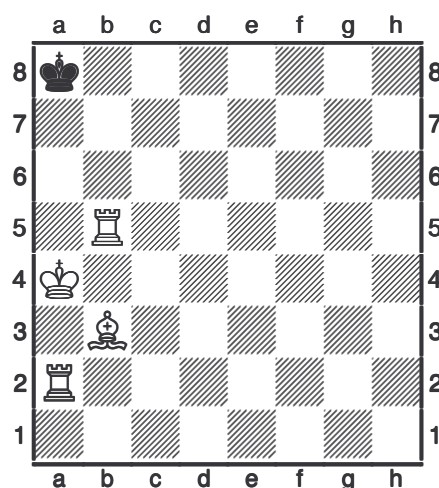
Ecris ta réponse dans le cadre situé sous la position.



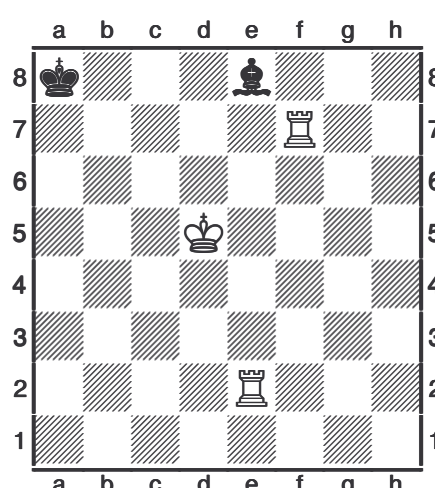
1	
---	--



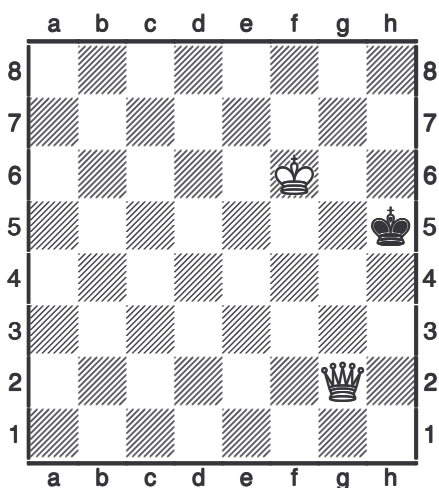
2	
---	--



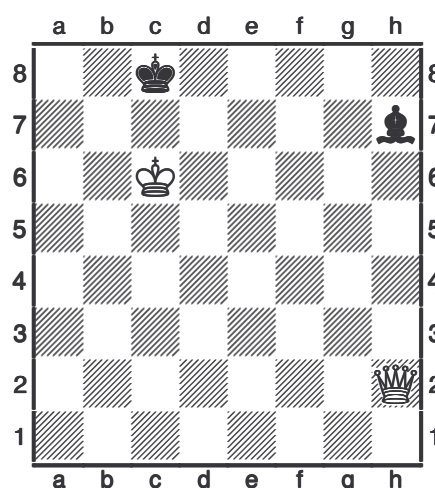
3	
---	--



4	
---	--

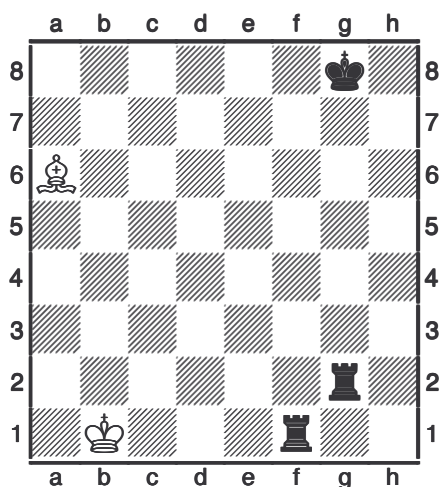


5	
---	--

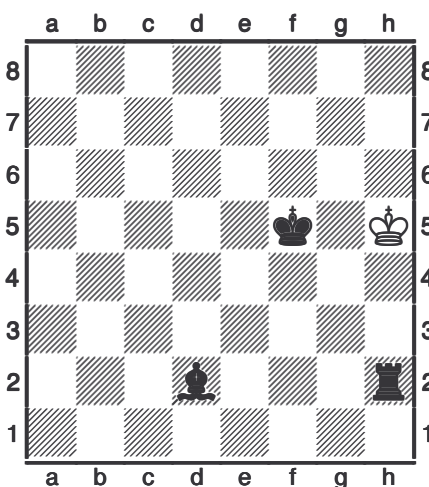


6	
---	--

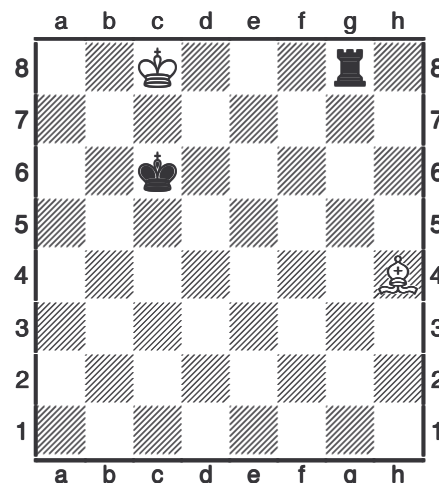
27- LA PARTIE EST-ELLE TERMINEE ?



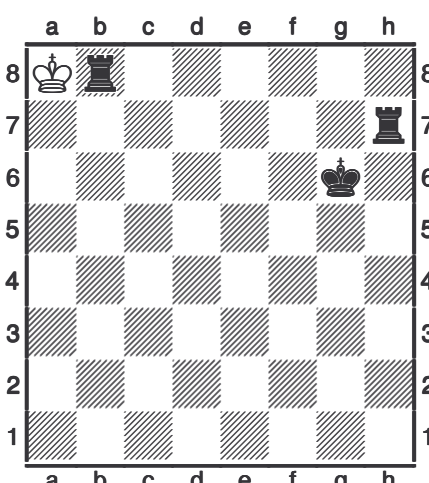
1	
---	--



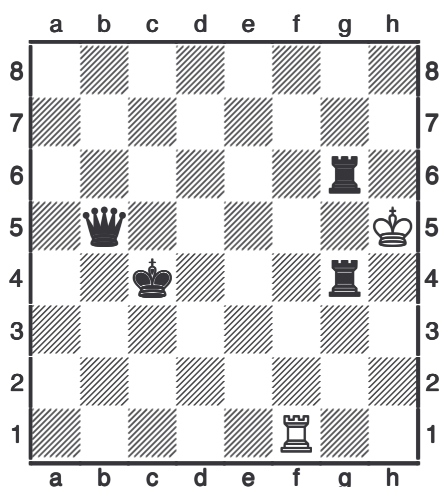
2	
---	--



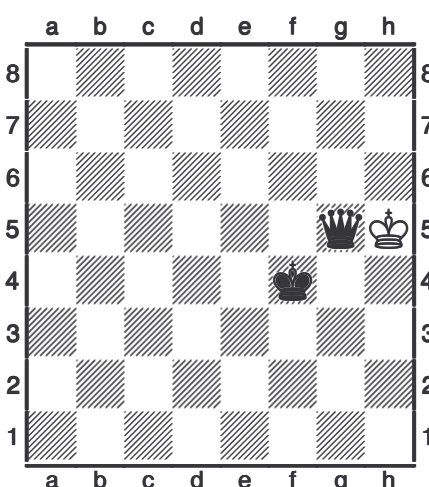
3	
---	--



4	
---	--



5	
---	--

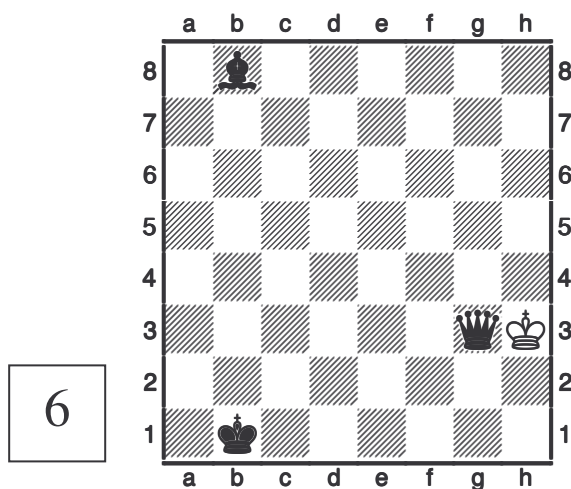
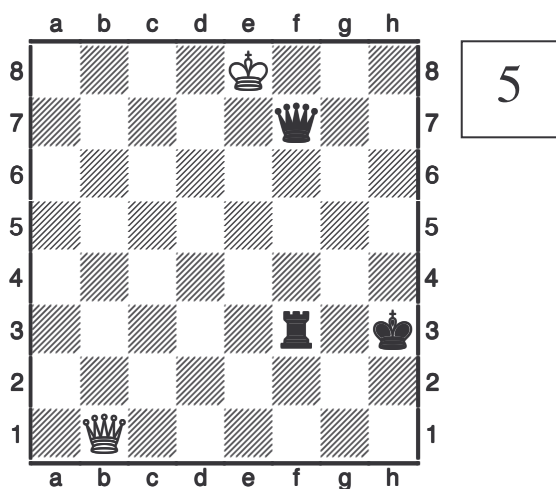
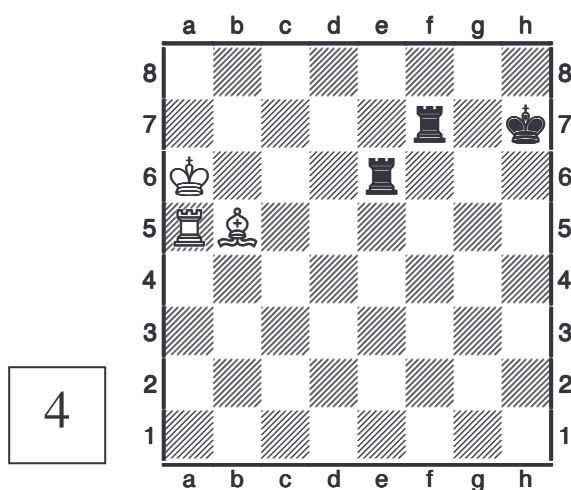
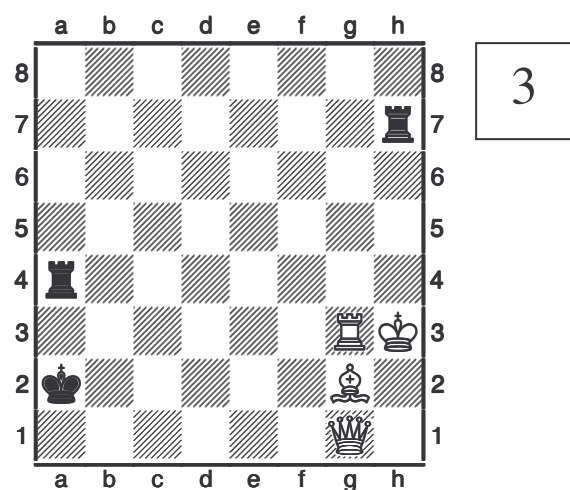
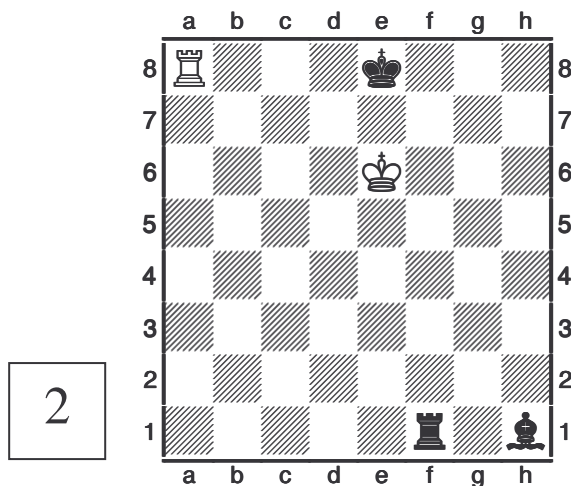
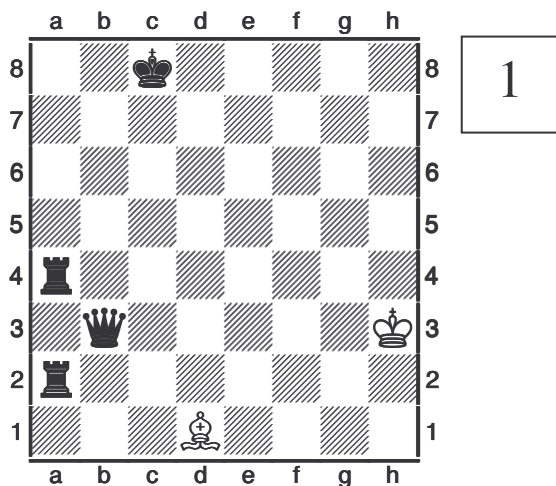


6	
---	--

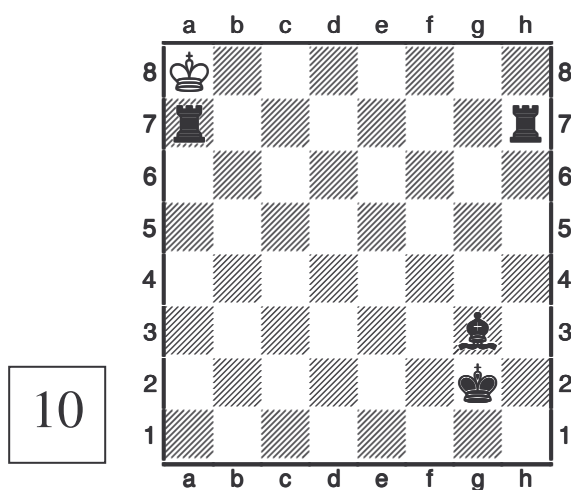
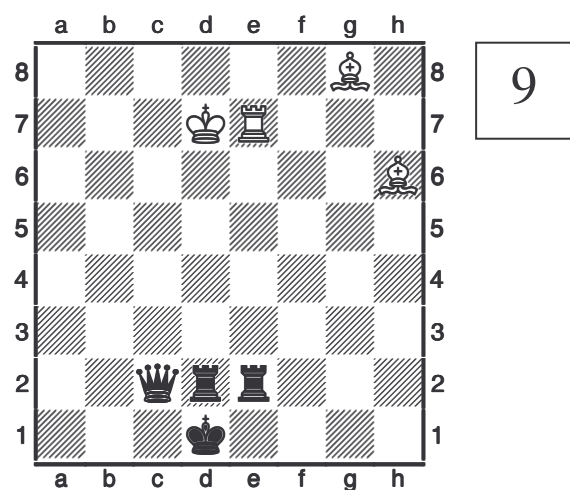
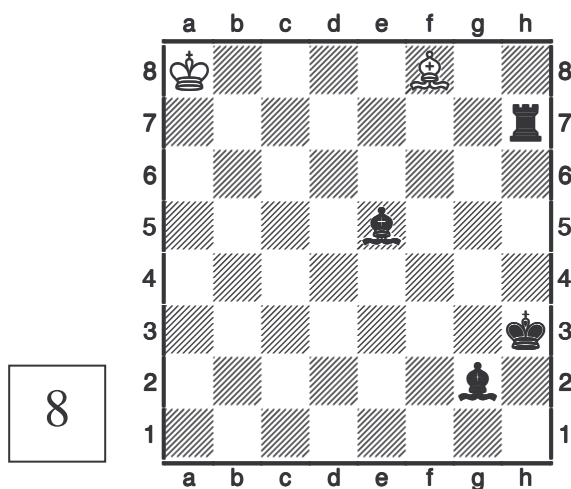
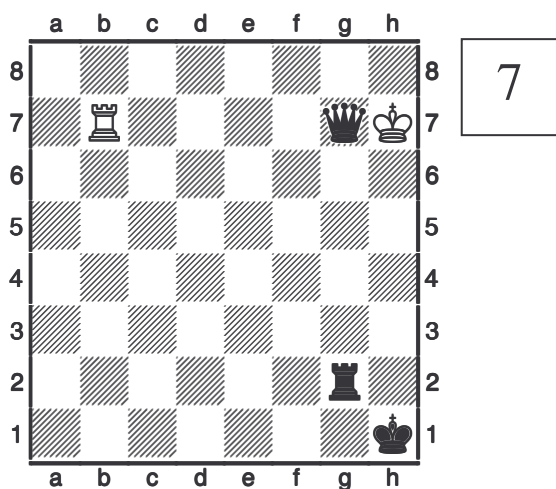
TU AS LES BLANCS, TON ADVERSAIRE VIENT DE JOUER ET T'ANNONCER « ECHEC ET MAT ». EST-CE VRAI ? SINON, ECRIS UN COUP QUE TU PEUX JOUER. SI C'EST VRAI, ENTOURE LA PIECE QUI T'A MIS « ECHEC ET MAT ».

28- Exercices

Tu as les blancs ; les Noirs viennent de te mettre en échec. Entoure la pièce qu'ils ont utilisée. Que peux-tu jouer ? Réponds dans le tableau ci contre en indiquant toutes tes possibilités.



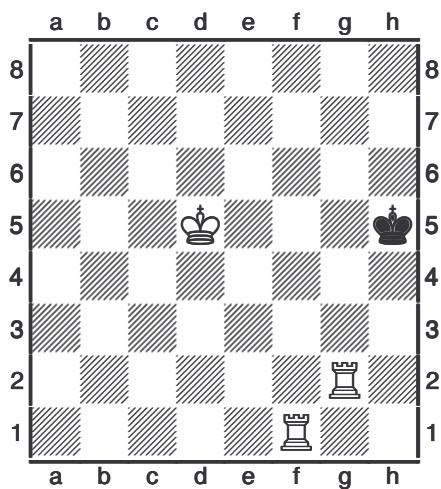
29- Exercices



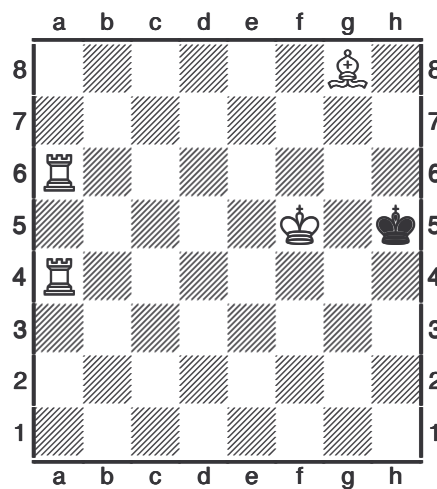
<i>Ppièce qui me fait échec</i>		<i>« Je me sauve »</i>	<i>« Je mange » la pièce qui me fait échec</i>	<i>Je me protège en intercalant une pièce</i>	<i>Je suis « échec et mat »</i>
1	Db3	Impossible : « I »	Fd1xb3	Fd1-f3	Non
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

30- Exercices

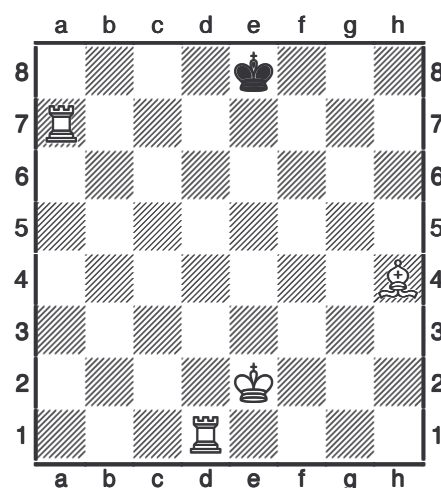
■ Tu as les blancs. Indique ce que tu peux jouer pour gagner la partie.



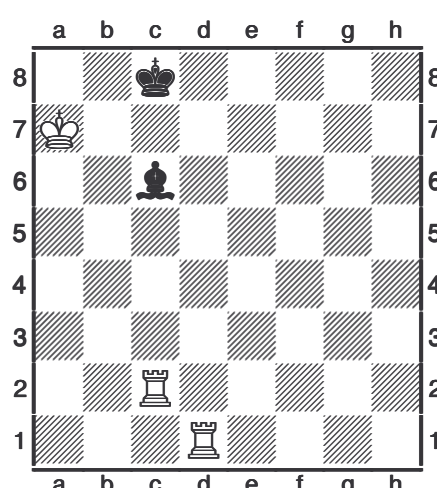
1	
---	--



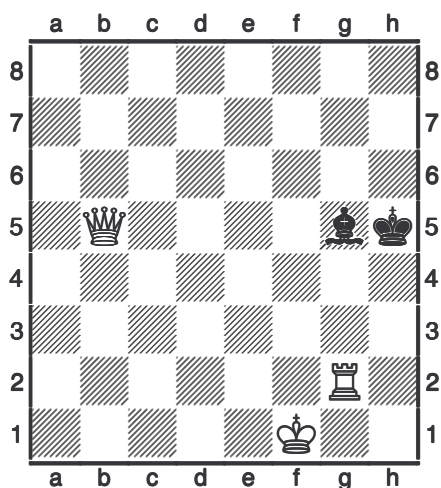
2	
---	--



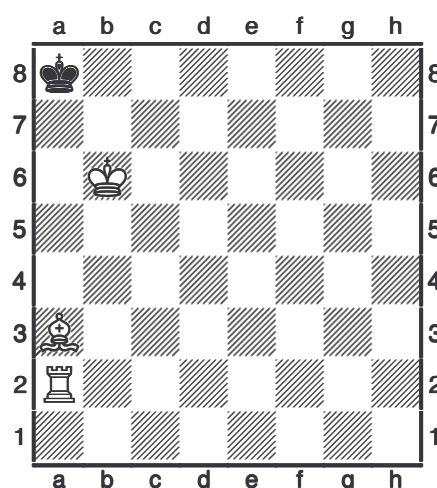
3	
---	--



4	
---	--

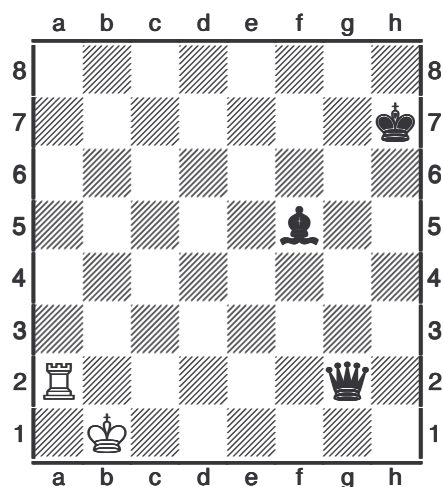


5	
---	--



6	
---	--

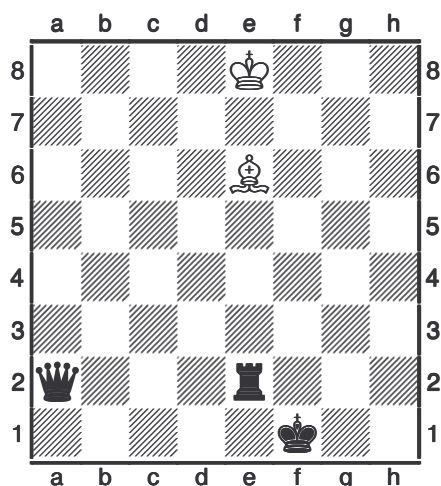
31- CLOUAGE



- Tu as les Blancs ; tu as sans doute envie de manger la Dame (Ta2 x g2).

As-tu le droit ?

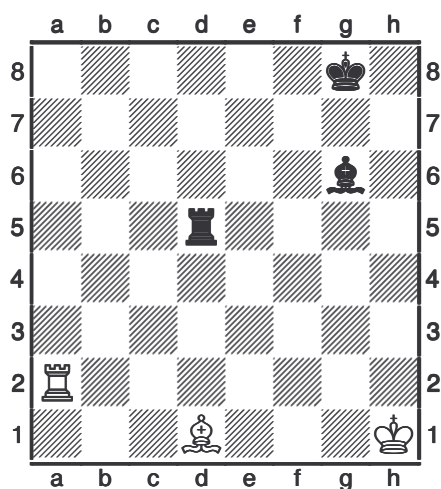
Pourquoi ?



- Tu as les Blancs.
- Peux-tu jouer Fe6xa2 ?

Pourquoi ?

ON DIT QUE LE FOU EST **CLOUE** PAR LA TOUR



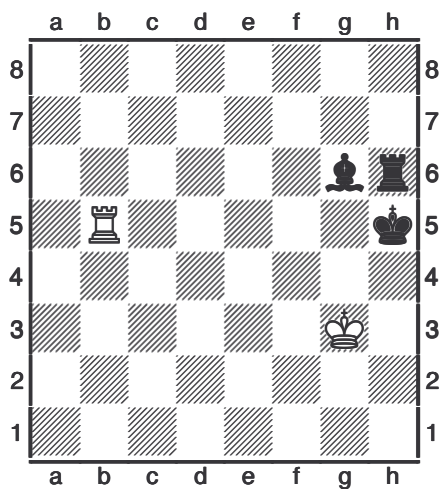
- Tu as les Blancs ; que peux-tu jouer pour :

- Clouer le fou noir ?

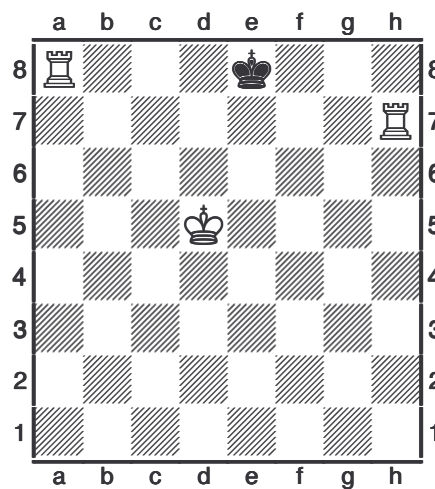
- Clouer la tour noire ?

32- Exercices

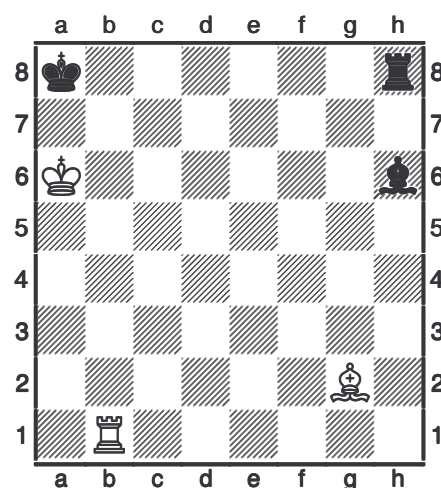
▪ C'est aux Noirs de jouer, sont-ils échec et mat ? **Si oui** : entoure la pièce qui donne l'échec et mat. ***Sinon*** : écris un coup qu'ils peuvent jouer.



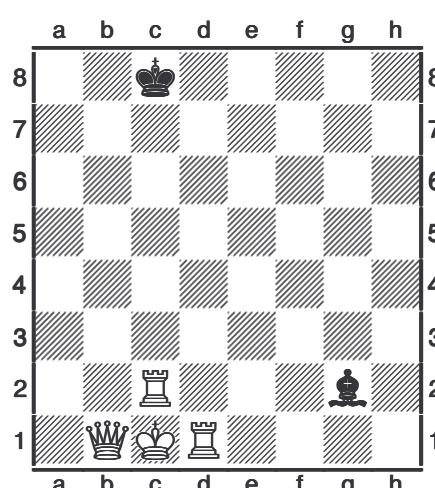
1	
---	--



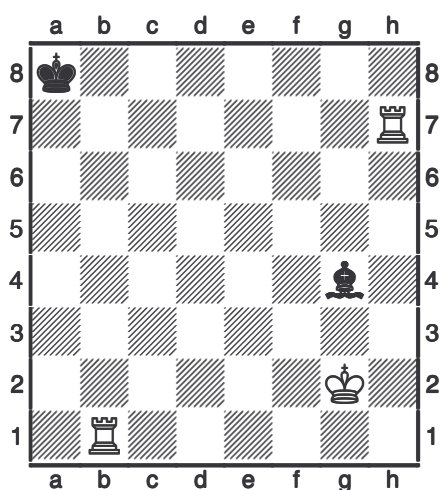
2	
---	--



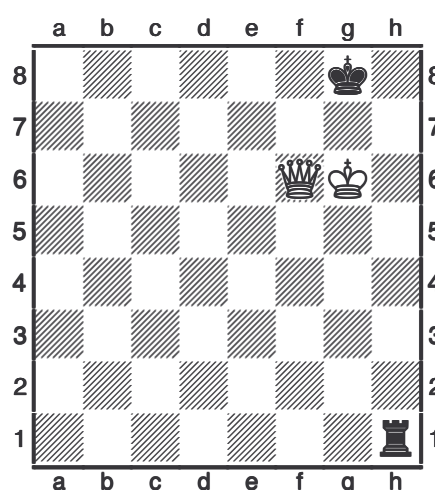
3	
---	--



4	
---	--



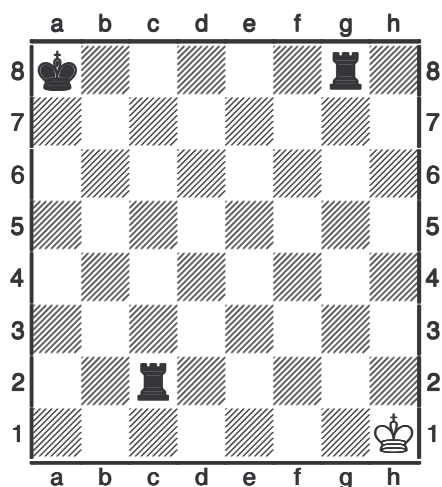
5	
---	--



6	
---	--

33- PAT

■ Attention : Difficile

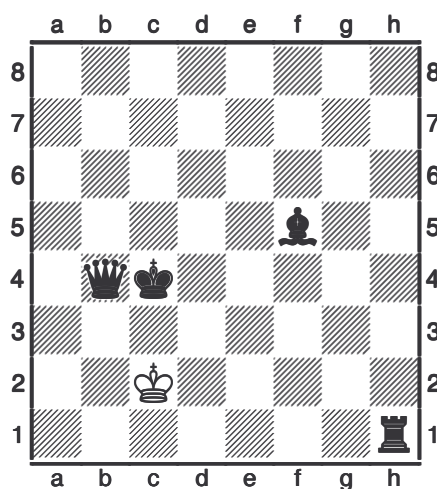


- Tu as les blancs ; que peux-tu jouer ?

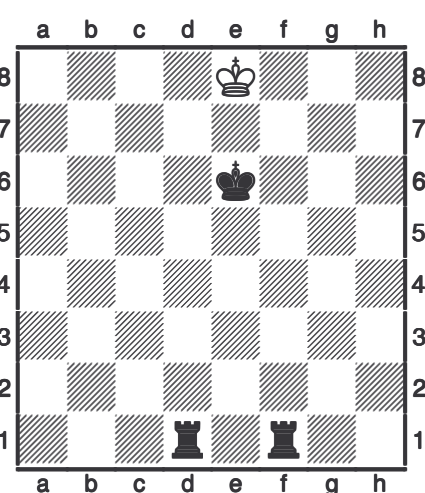
- MAIS TU N'EST PAS « ECHEC ET MAT »
CAR AUCUNE PIECE NOIRE NE TE FAIT
ECHEC.

- Tu es **PAT**, la partie est TERMINEE

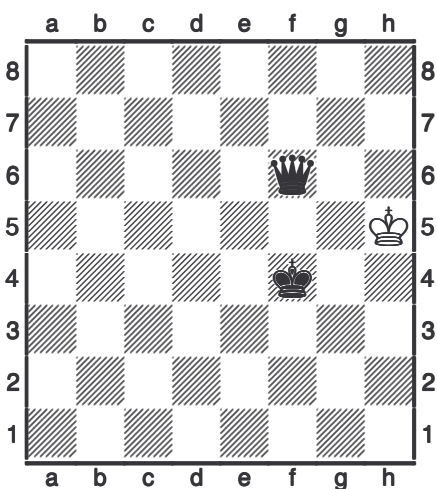
- La Partie est NULLE : Tu n'as pas perdu, tu
n'as pas gagné.



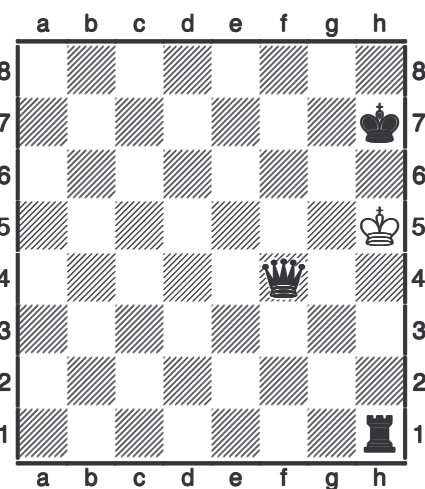
1



2



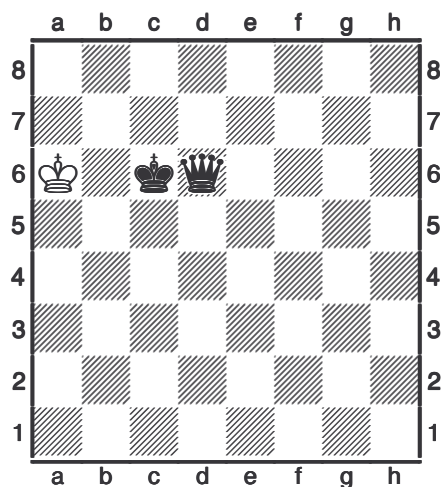
3



4

- C'est aux Blancs de jouer. Ecris sous les positions si les Blancs sont « échec et mat » ou « Pat ». S'ils sont « échec et mat » entoure la pièce qui fait mat.

34- Echecs-Mat-Pat



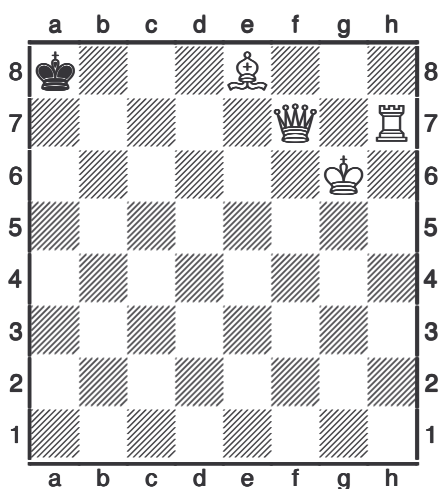
- Tu as les Noirs. Si tu joues Dd6-d3 les Blancs peuvent-ils jouer ? Sinon, sont-ils échec et mat ? Pat ?

- Même question si tu joues Dd6-c5

- Même question si tu joues Dd6-c5

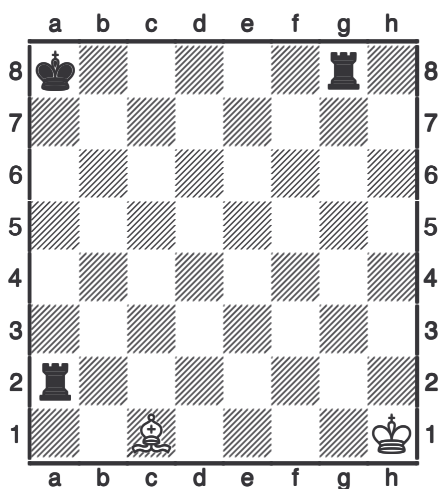
- Même question si tu joues Dd6-c5

- Indique un autre coup que tu peux jouer pour mettre le roi blanc en échec.



- Tu as les Blancs ; il ne faut pas jouer Df7-c7 car les Noirs seraient.....

- La partie serait nulle alors que Tu peux gagner facilement. Comment ?.....



- Tu as les Blancs ; où peux-tu jouer le roi ?

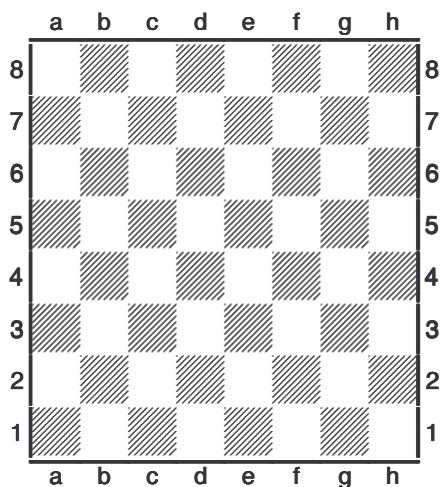
- Es-tu échec et mat ?.....

- Et pourtant tu n'est pas mat.

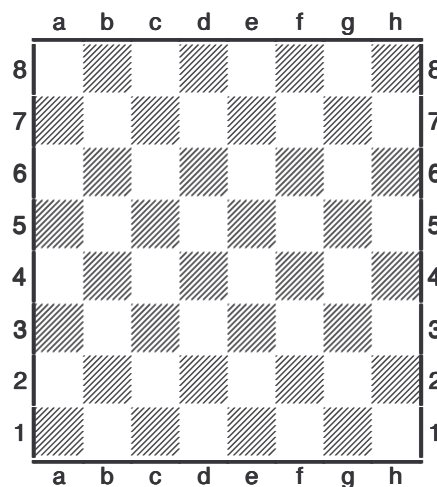
Pourquoi ?

35- Exercices

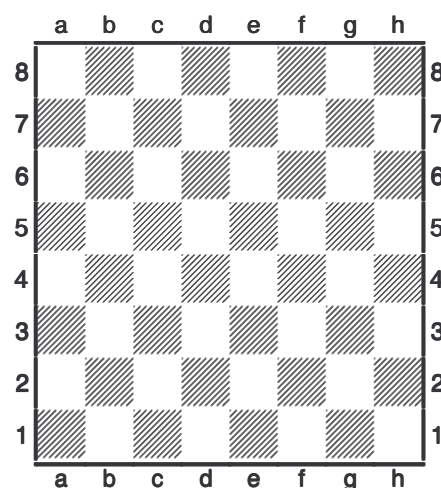
■ Invente des positions correspondant aux demandes.



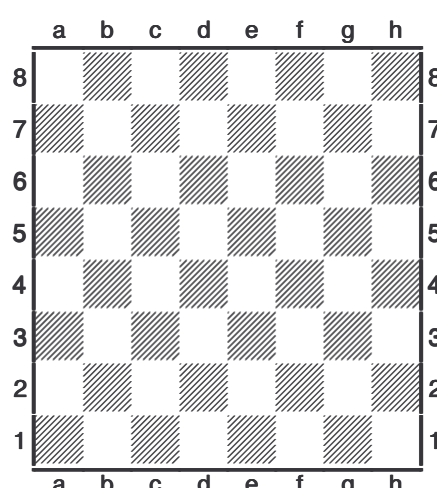
Les Blancs sont
Echecs et mat



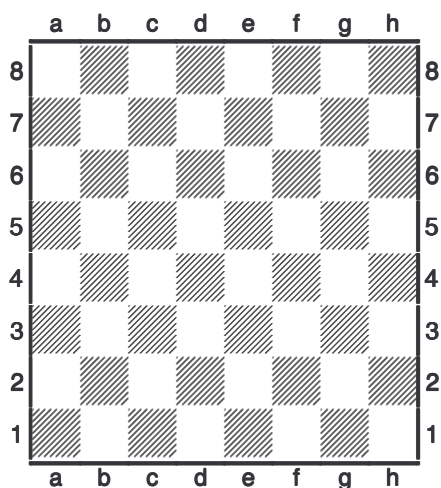
Les Noirs son Pat



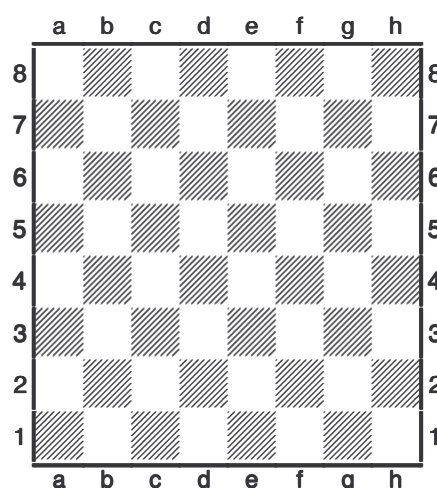
Les Blancs sont
Echecs et mat



Les Blancs sont Pat



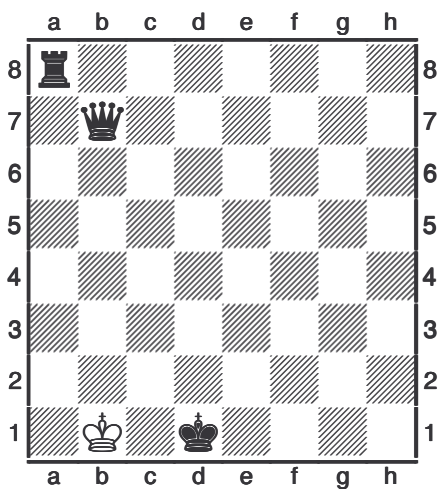
Les Blancs sont échec et mat



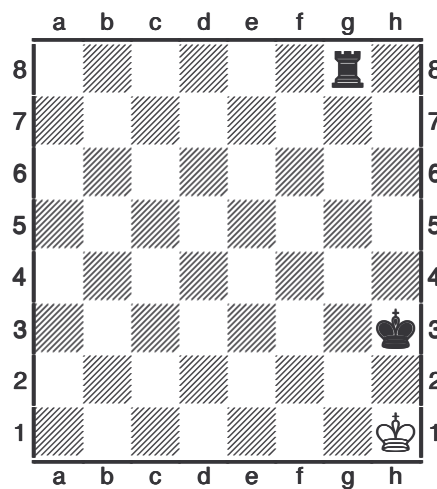
Les Noirs sont pat

36- Exercices

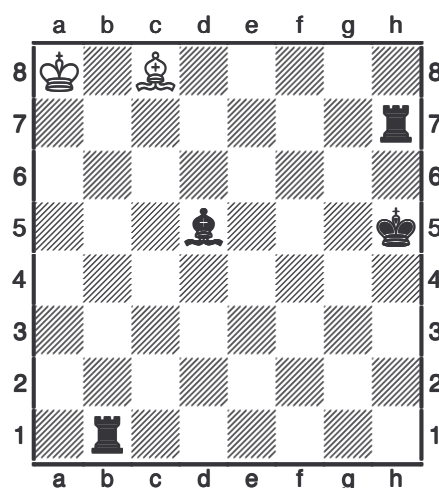
Tu as les Blancs ; écris sous chaque position si tu es : --PAT --MAT (écris par qu'elle pièce) OU BIEN UN COUP QUE TU PEUX JOUER.



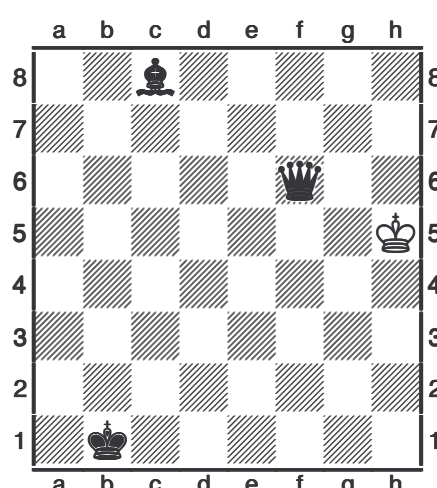
1	
---	--



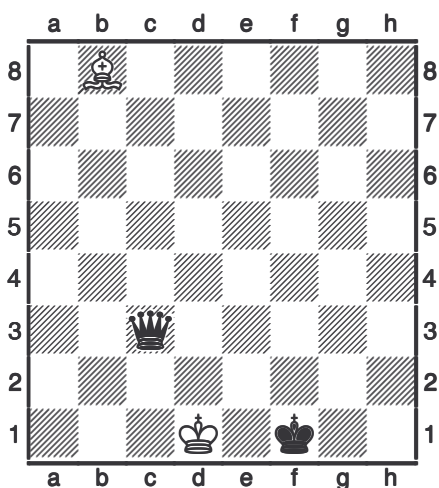
2	
---	--



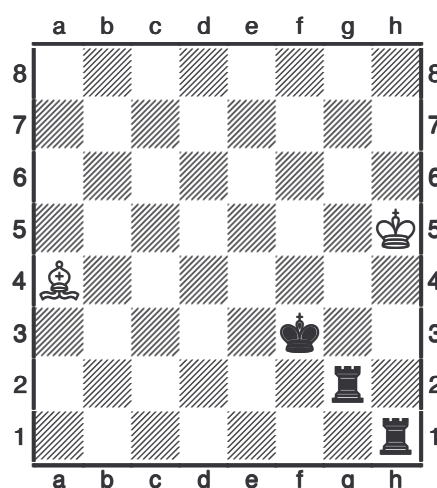
3	
---	--



4	
---	--

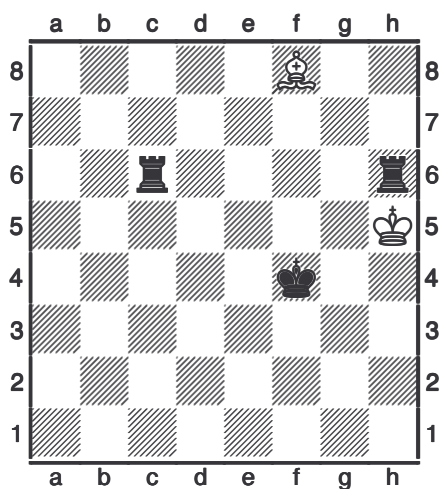


5	
---	--

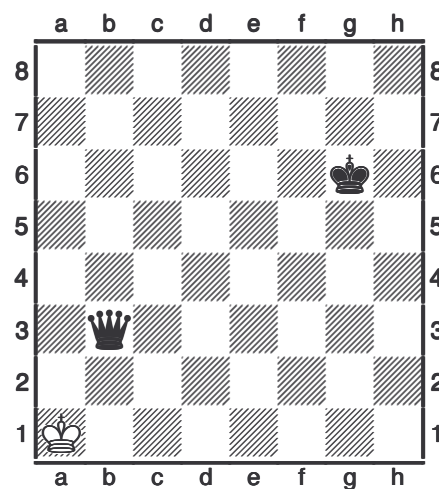


6	
---	--

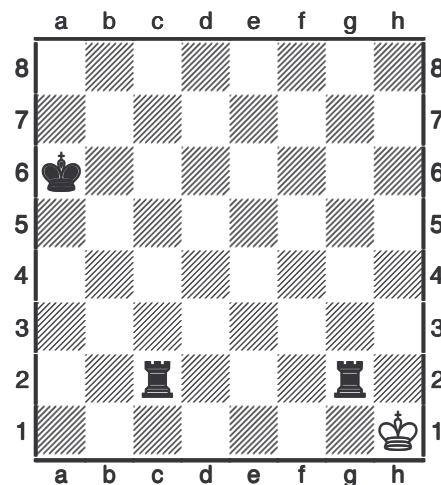
37- Même exercices précédents



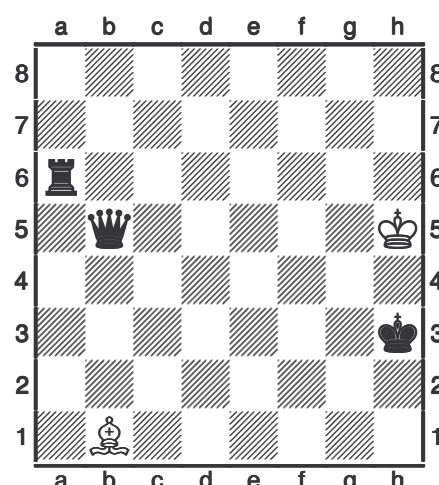
1	
---	--



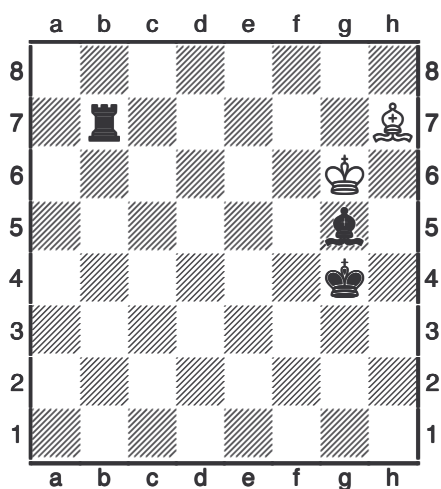
2	
---	--



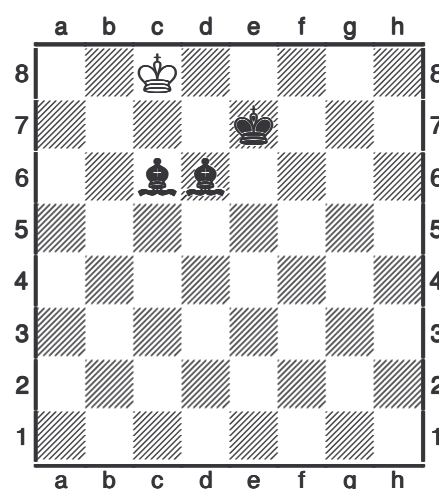
3	
---	--



4	
---	--

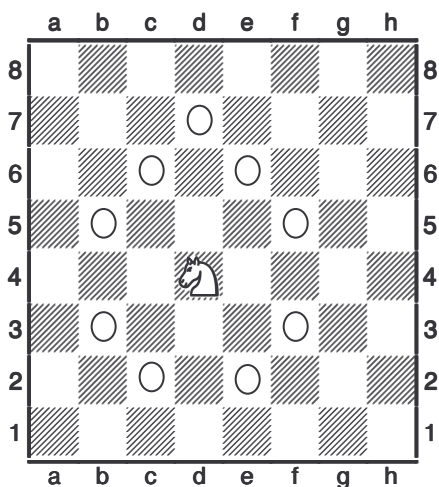


5	
---	--

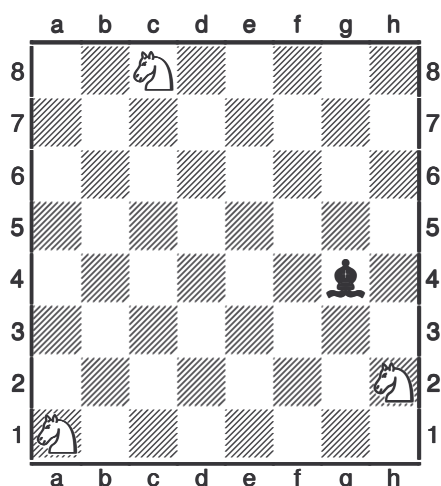


6	
---	--

38- LE CAVALIER

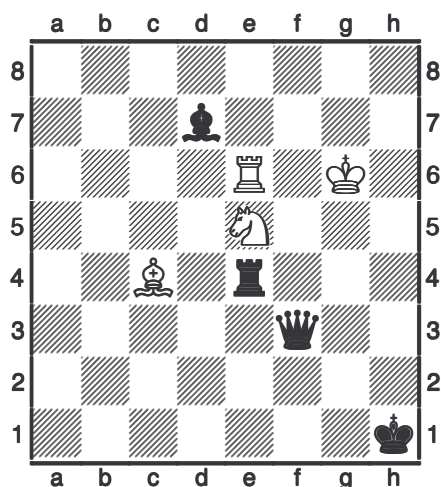


- Les croix indiquent où le CAVALIER peut aller en un coup.
- Lorsqu'il joue il avance donc de deux cases : une case comme la tour puis une case comme le fou en s'éloignant du point de départ.
- Que remarques-tu sur les couleurs des cases ?



- Indique par des croix où les différents cavaliers peuvent se rendre en un coup
(L cavalier prend comme il marche)
- Code le coup où un cavalier prend quelque chose ?.....

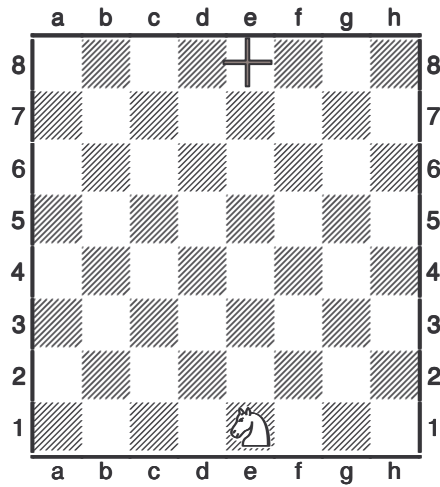
- **IL PEUT SAUTER PAR-DESSUS**
- **LES AUTRES**



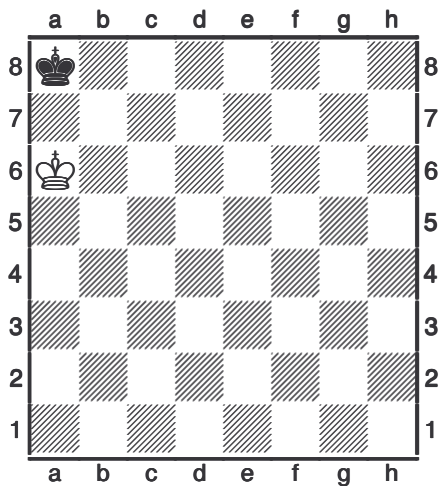
- Ici il peut jouer –Ce5-d3
(Il ne prend rien dans ce cas)
- Ou bien –Ce5xd7
- Ou bien

--.....	--.....
--.....	--.....

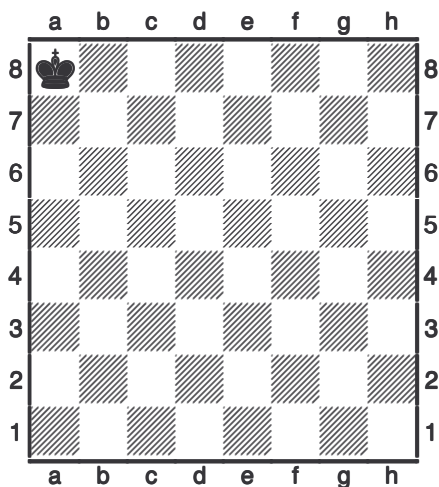
39-



- DESSINE AVEC DES CROIX UN ITINERAIRE POUR TON CAVALIER, IL VEUT ALLER SUR LA CASE e8
- COMBIEN LUI FAUT-IL DE COUPS AU MINIMUM ?

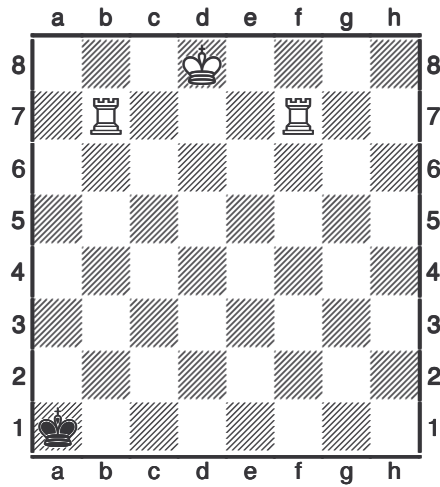


- PLACE DEUX CAVALIERS BLANCS POUR QUE LE ROI NOIR SOIT ECHEC ET MAT.

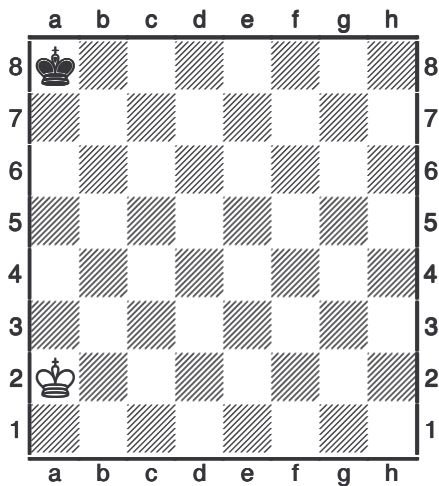


- PLACE LE ROI BLANC, UN CAVALIER BLANC, UN FOU BLANC POUR QUE LE ROI NOIR SOIT ECHEC ET MAT

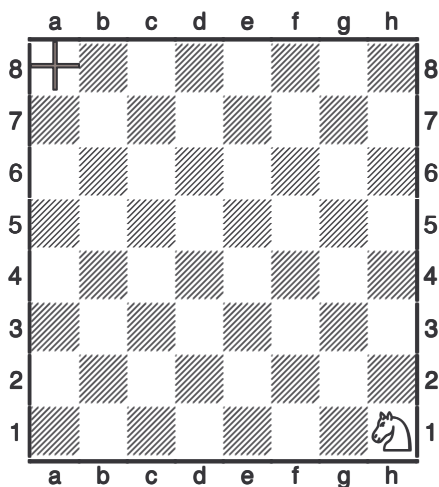
40-



- PLACE UN CAVALIER NOIR POUR QU'IL ATTAQUE LES DEUX TOURS BLANCHES A LA FOIS.

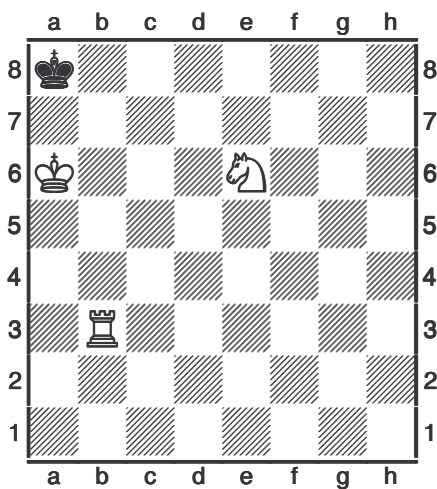


- PLACE DEUX CAVALIERS BLANCS POUR QUE LE ROI NOIR SOIT PAR (si c'est à lui de jouer).

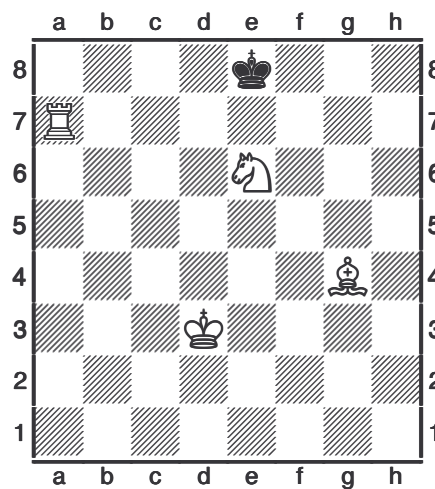


- LE CAVALIER BLANC VEUT ALLER EN a8, TRACE-LUI UN ITINERAIRE.

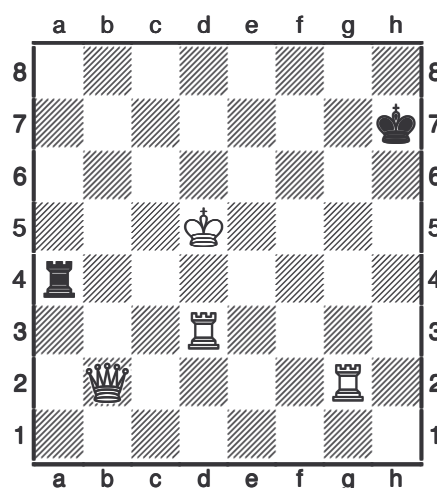
41- Tu as les Blancs, que joues-tu pour gagner la partie ?



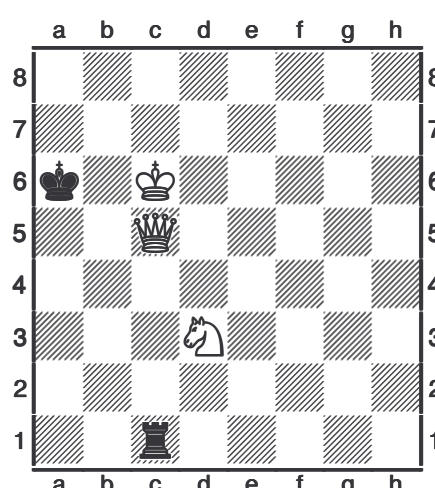
1	
---	--



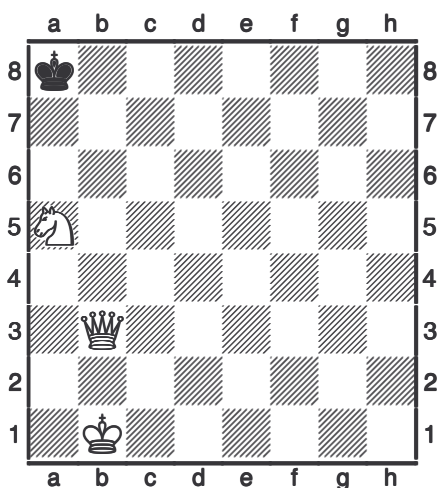
2	
---	--



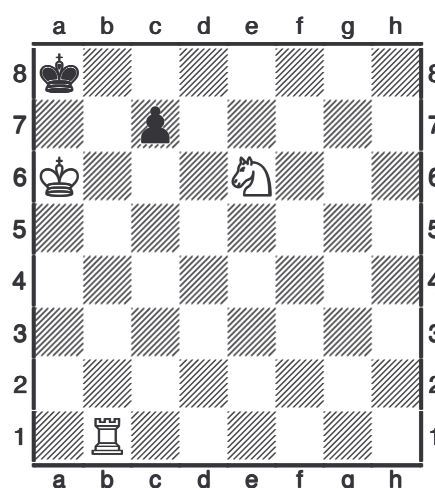
3	
---	--



4	
---	--



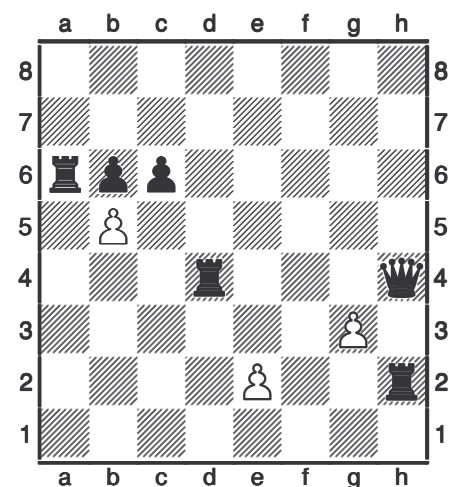
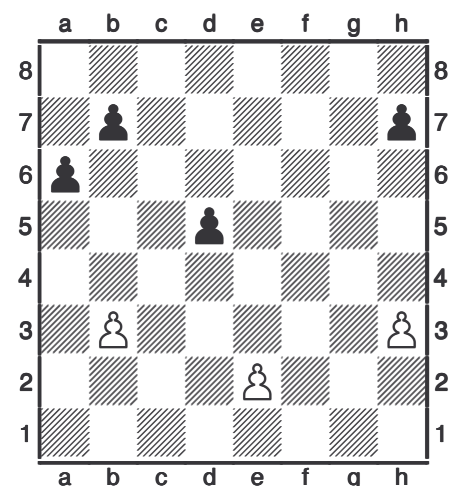
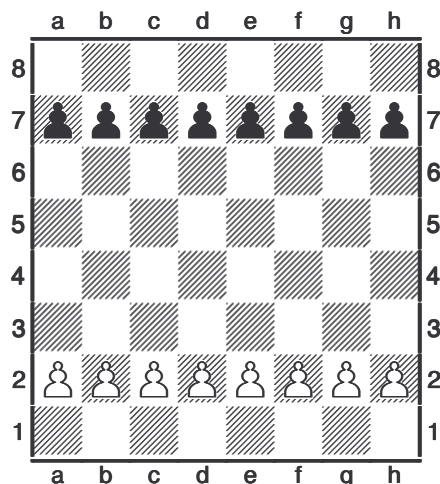
5	
---	--



6	
---	--

42- LES PIONS

- Au début de la partie, les pions blancs sont sur la deuxième rangée et les pions noirs sur la septième rangée.



- Ils avancent toujours devant eux, dans leurs colonnes, d'une case à la fois. Ils ne reculent jamais, même pour prendre.
- Quand un pion est sur une case de départ (même au milieu de la partie), **il peut avancer de deux cases.**
- Pour coder un « coup de pion » on n'indique pas la lettre « P ». Pe4-e5 s'écrit simplement : e4-e5.
- Les Blancs avancent de la deuxième rangée à la huitième.

Les Blancs peuvent jouer au choix :

b3-b4, e2-e3, e2-e4, f5-f6, h3-h4

Si tu avais les Noirs que pourrais-tu jouer ?

--	--	--	--	--	--

(Attention les Noirs ne vont pas dans le même sens que les Blancs, ils vont de la septième rangée à la première).

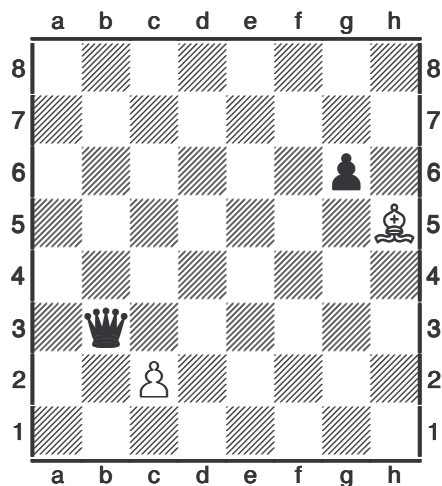
- **LES PIONS NE PRENNENT PAS COMME ILS MARCHENT**

- **ILS PRENNENT « EN DIAGONALE », TOUJOURS DEVANT EUX.**
 - (D'une seule case à la fois)

- Ici, le pion **b5** peut jouer b5xa6 ou b5xc6 –il ne peut pas aller en b6.
- Le pion e2 peut jouer e2-e3, ou e2-e4.
- Le pion g3 peut jouer g3-g4, ou g3xh4

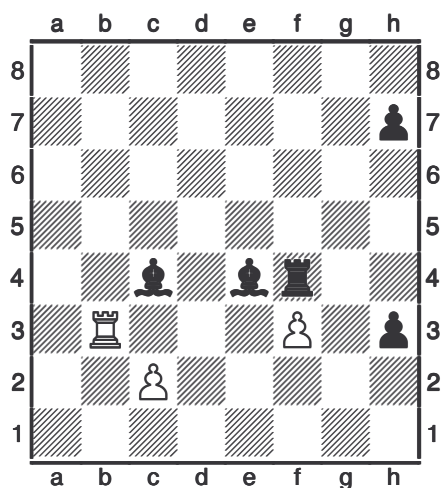
43- EXERCICES

- ECRIS TOUT CE QUE TU PEUX JOUER AVEC LES PIONS BLANCS ET AVEC LES PIONS NOIRS



BLANCS

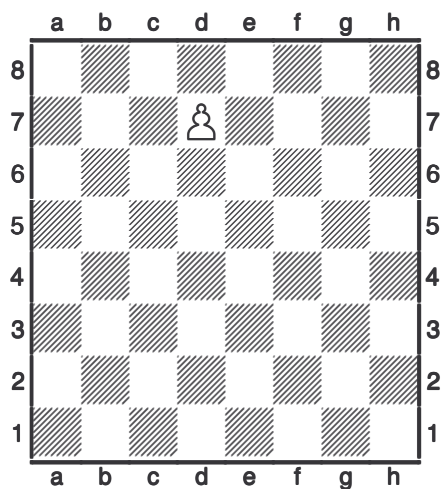
NOIRS



BLANCS

NOIRS

- Quel est le seul coup que tu peux jouer avec les Blancs ?

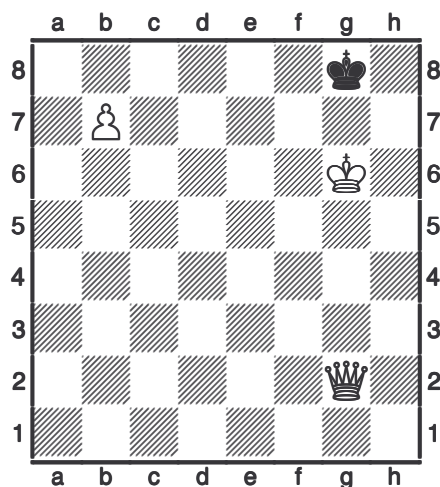


- ON PION EST ARRIVE EN HAUT DE SA COLONNE.

TU ES OBLIGE DE LE CHANGER EN UNE AUTRE PIECE DE TA COULEUR

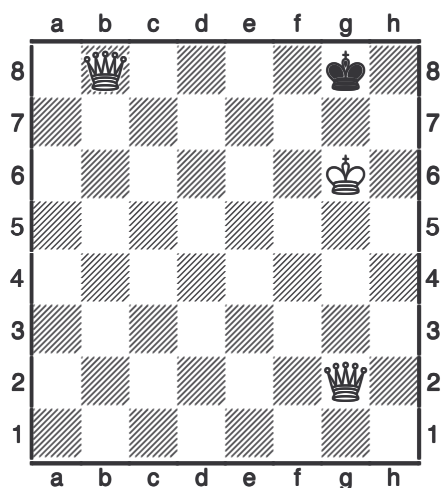
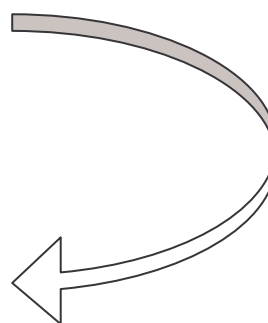
Tu peux choisir tout ce que tu veux sauf un roi. Tu peux par exemple prendre une Dame (tu la mets en d8 à la place du pion), même si tu n'avait pas perdu la tienne. Tu as le droit d'avoir plusieurs Dames.

44- EXERCICES

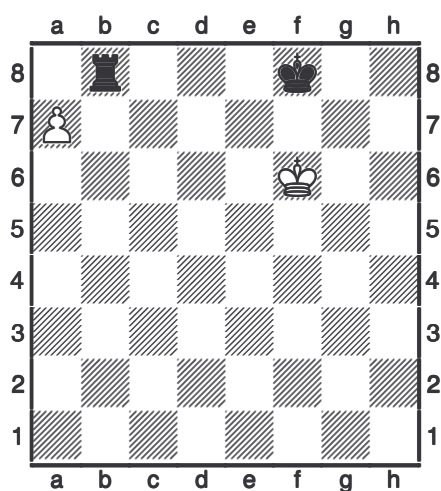


- Tu as les Blancs : tu peux avancer ton pion en b8 et le transformer en dame :
- Ce coup sera :
b7-b8D+

- En effet, ce coup met le roi noir en échec.
- Tu obtiens alors la position ci-dessous :



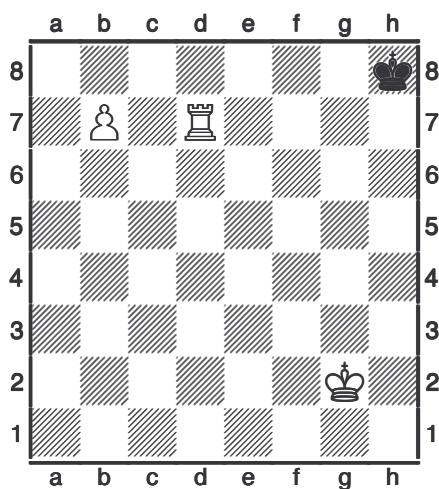
- Que peux-tu dire du roi noir ?



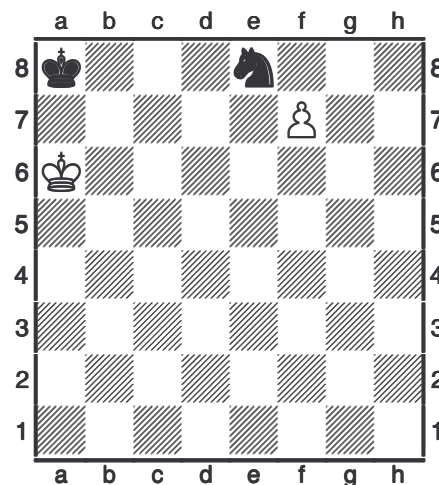
- Quel coup peux-tu jouer avec les blancs pour mettre le roi noir « échec et mat » ?

- Peux-tu en trouver un autre ?

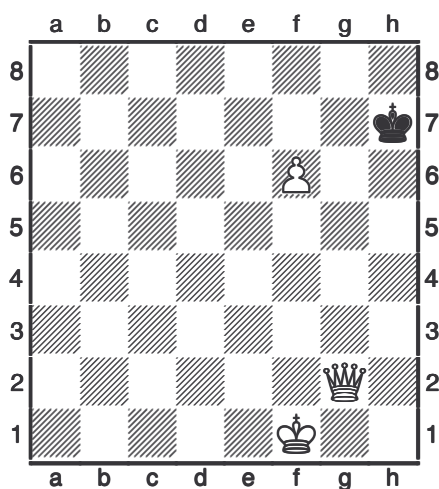
45- Tu as les Blancs, que peux-tu jouer pour gagner la partie ?



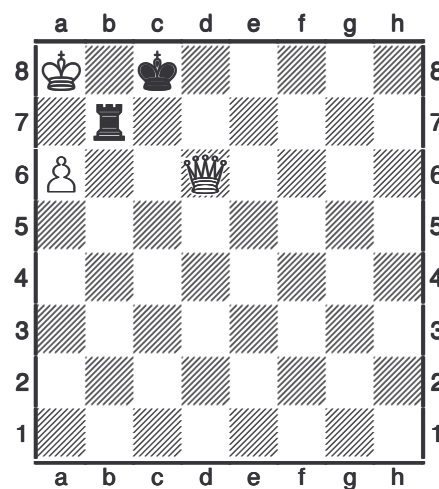
1	
---	--



3	
---	--

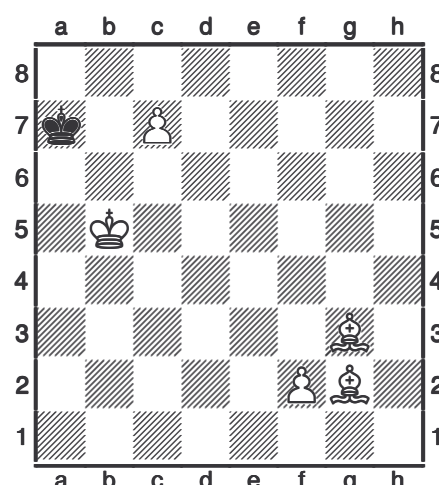


5	
---	--

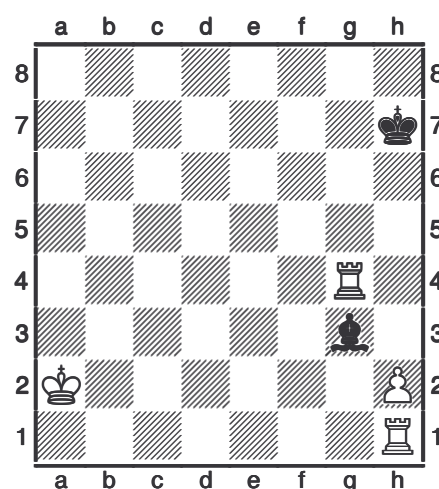


2	
---	--

(Difficile)

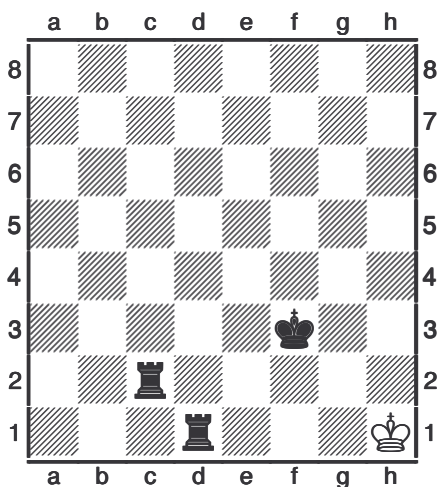


4	
---	--

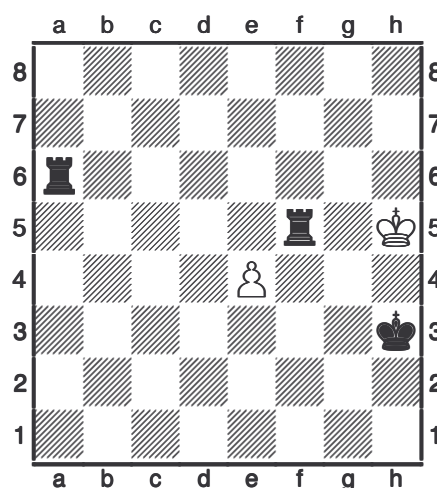


6	
---	--

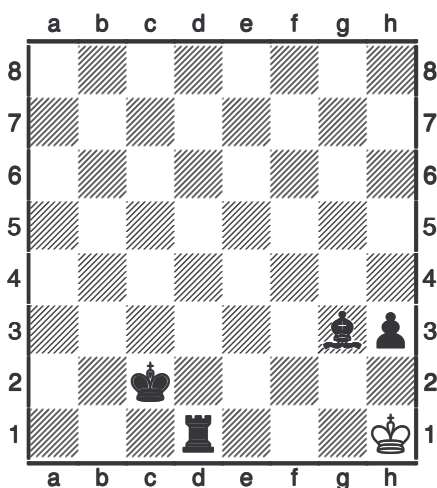
46- Exercice --Tu as les Blancs. Indique dans chaque cas : Si tu es Pat –Si tu es MAT (indique quelle pièce) ou un coup que tu peux jouer.



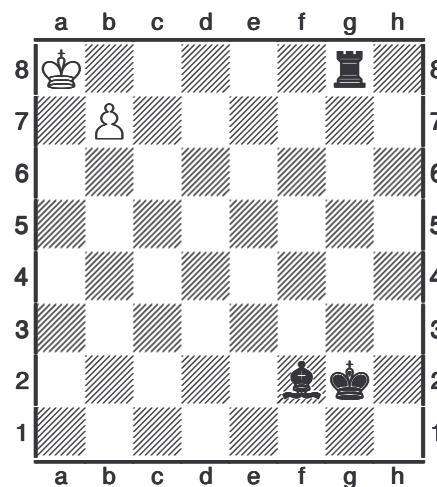
1	
---	--



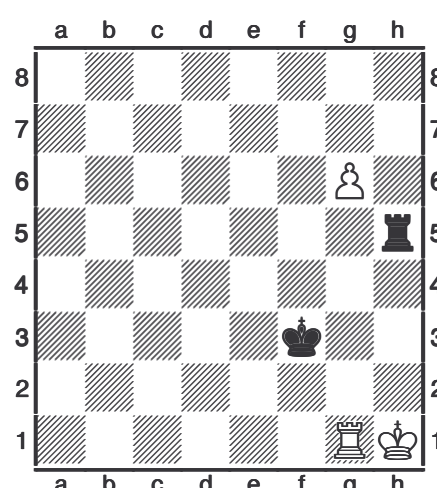
3	
---	--



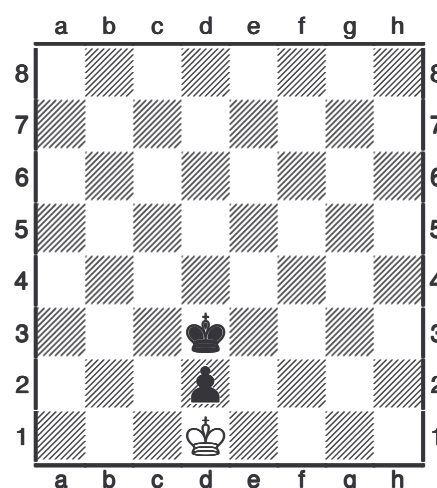
5	
---	--



2	
---	--



4	
---	--

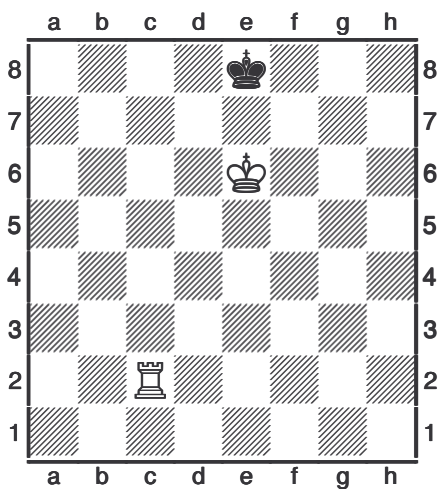


6	
---	--

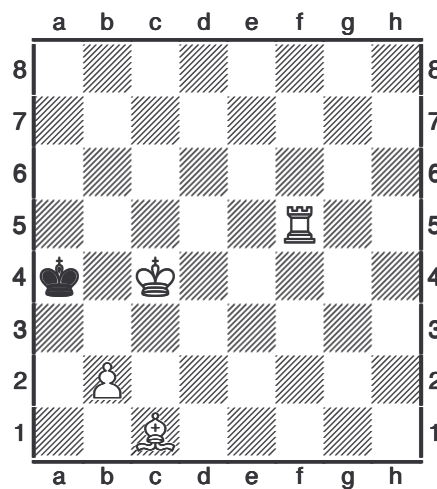
N'oublie pas que les blancs sont toujours en bas au départ : cela te donne le sens de la marche des pions.

47- Exercices

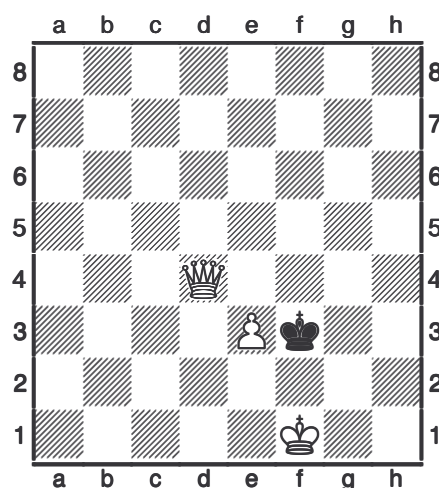
- Tu as les Blancs. Que peux-tu jouer pour gagner la partie ?



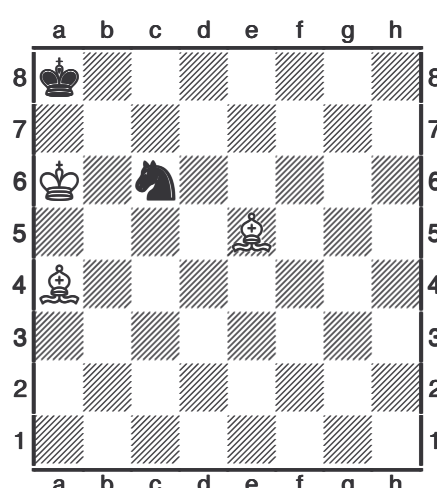
1	
---	--



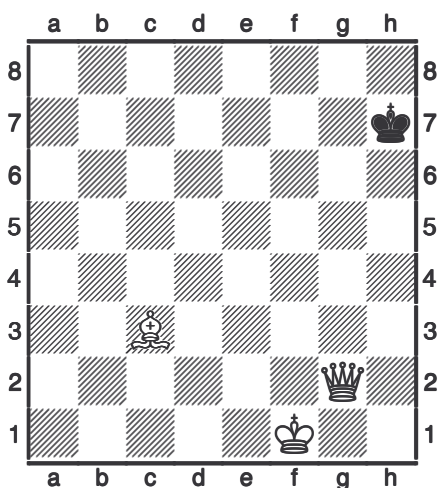
2	
---	--



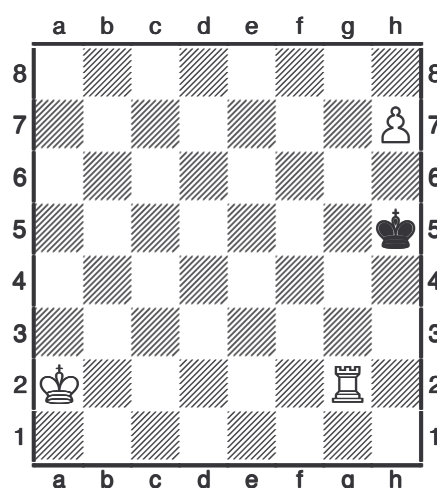
3	
---	--



4	
---	--

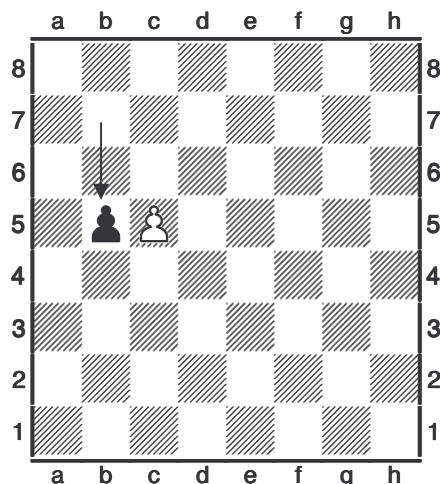


5	
---	--



6	
---	--

48- PRISE EN PASSANT (Difficile)



- Tu as les Blancs.

Les Noirs viennent de jouer leur pion :

b7-b5

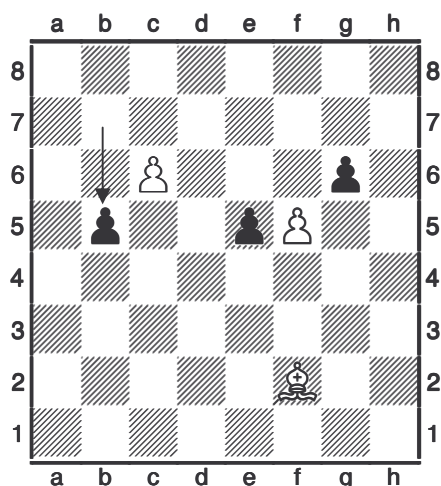
- Tu peux prendre ce pion « en passant » : cela veut dire que tu le prends sur la case où il est passé (b6), tu joue :

c5xb6

ATTENTION

1.) ON NE PEUT PRENDRE EN PASSANT QU'UN PION, AVEC UN AUTRE PION.

2°) ON NE PEUT LE FAIRE QU'AU COUP SUIVANT IMMEDIATEMENT LE COUP DE PION.

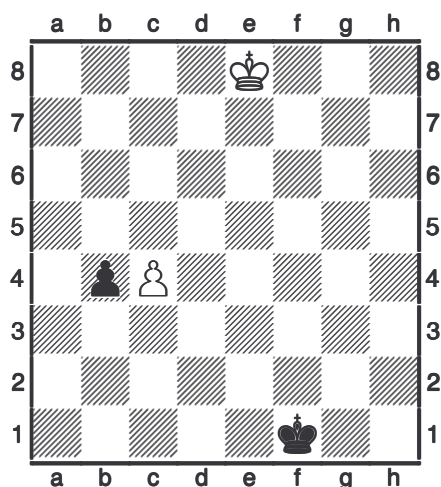


- S'ils avaient joué b6-b5 tu n'aurais pas pu le prendre.

- Les Noirs viennent de jouer

b7-b5

- Tu as les Blancs,
peux-tu prendre
quelque chose ?



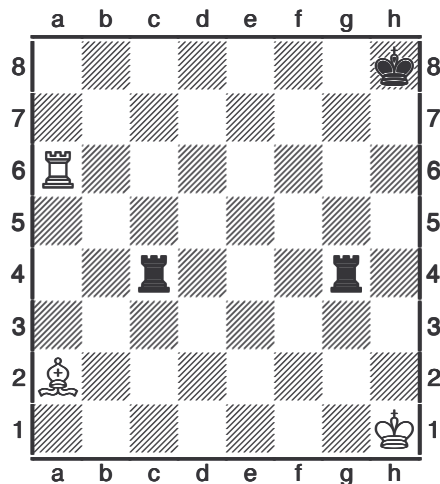
- Les Noirs viennent de jouer

c2-c4

Que peux-tu faire avec les Noirs ?

49- Exercices

▪ *TU AS LES BLANCS :*

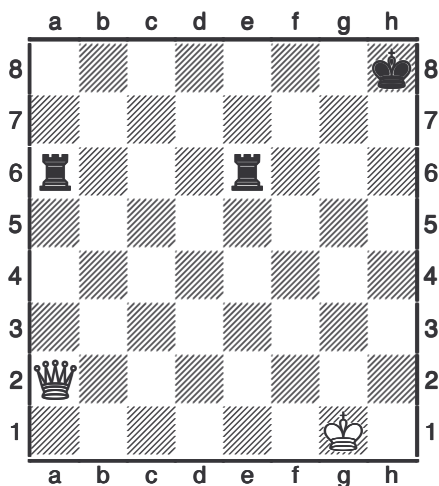


- Si tu joues Fa2 x c4, les Noirs vont répondre Tg4xc4

- Quelle pièce gagnes-tu ?

- Quelle pièce perds-tu ?

- Y gagnerais-tu ?

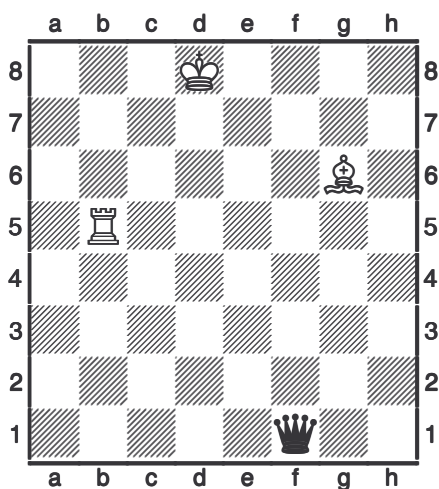


- Si tu joues Da2xa6, les Noirs vont répondre Te6xa6

Tu gagnes :

....Et tu perds :

- Est-ce bien joué ?

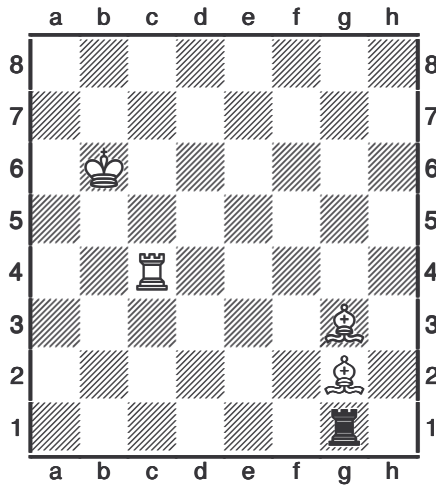


- Les Noirs viennent de mettre leur dame en f1, ils veulent « manger » ta tour.

- Peux-tu « défendre » ta tour sans la bouger ?

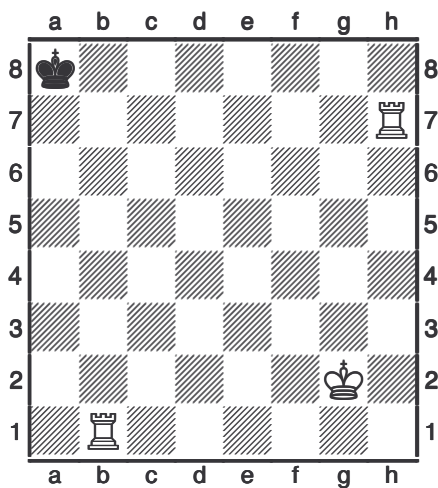
50- Exercices

(DIFFICILE)



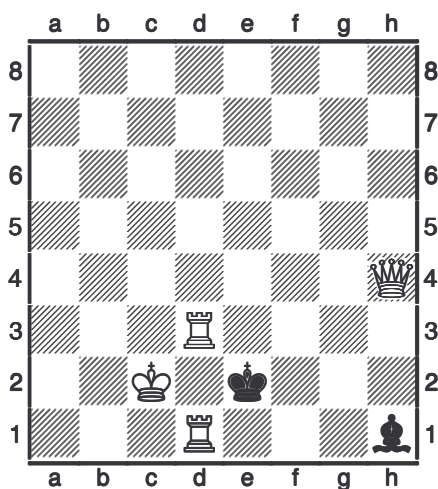
- LE ROI NOIR ETAIT ECHEC ET MAT

OU ETAIT-IL ?



- LE ROI NOIR ETAIT ECHEC ET MAT

OU ETAIT-IL ?



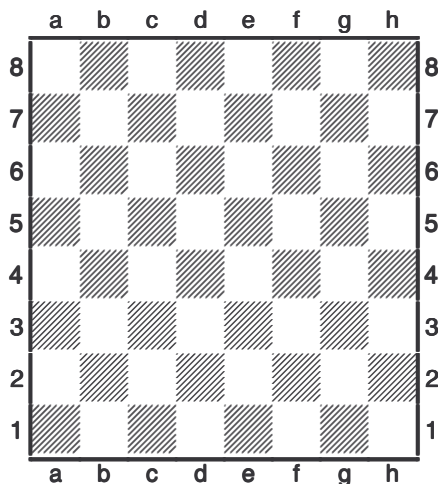
- LE ROI NOIR ETAIT « PAT »

OU ETAIT-IL ?

(Attention : il n'y a qu'une seule solution).

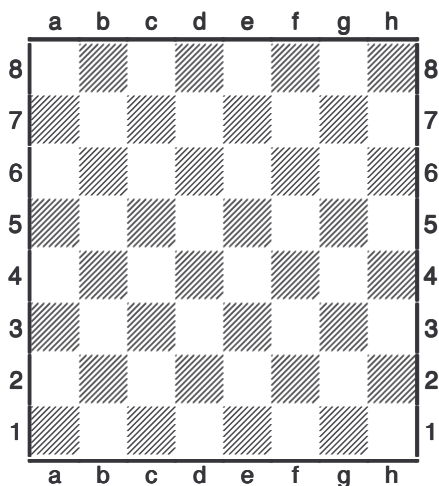
51- Exercices

- *INVENTE TROIS POSITIONS OU LE ROI NOIR EST EN ECHEC ET OU IL N'A QU'UNE POSSIBILITE POUR S'EN TIRER*



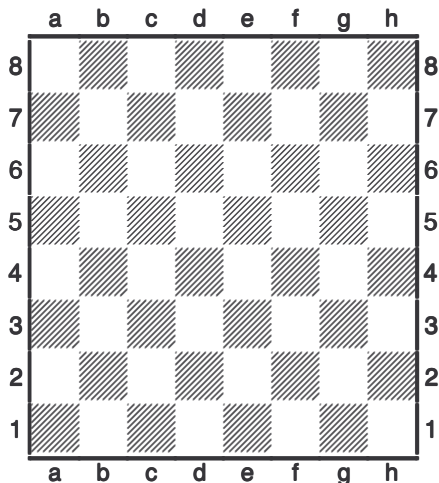
- UN SEUL COUP POSSIBLE :

Une pièce mange celle qui fait échec



- SEUL COUP POSSIBLE :

Le roi se sauve

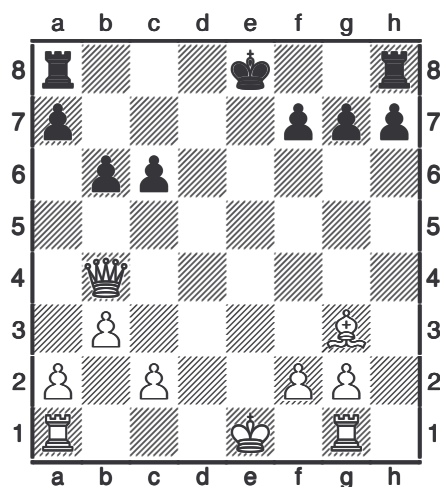


SEUL COUP POSSIBLE :

Les Noirs se défendent en intercalant une pièce.

52- Exercices

- ON SUPPOSE QUE LES ROIS ET LES TOURS N'ONT PAS ETE DEPLACES PUIS REMIS SUR LEURS CASES INITIALES.

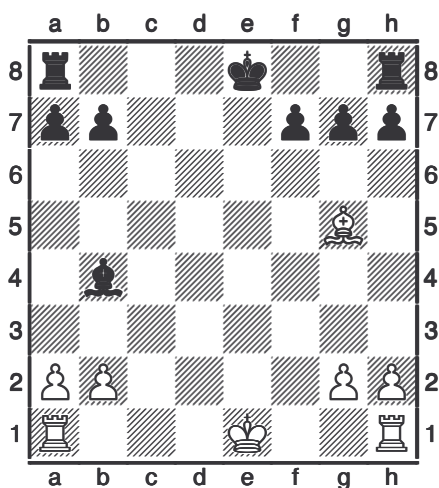


- Je roi blanc peut-il faire le grand roque ?

- Pourquoi le roi ne peut-il pas faire le petit roque ?

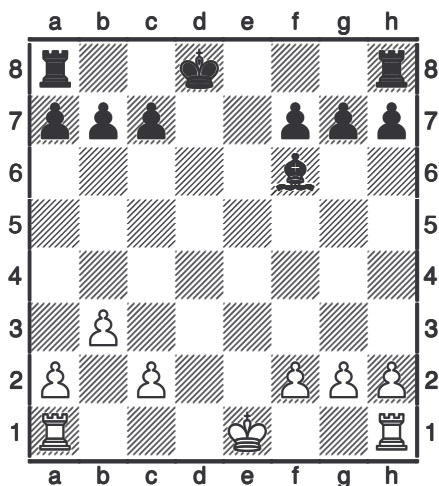
- Le roi noir peut-il faire le grand roque ?

- Le roi noir peut-il faire le grand roque ?



- Raye les roques impossibles :

O – O Blanc
O – O Noir
O-O-O Blanc
O-O-O Noir

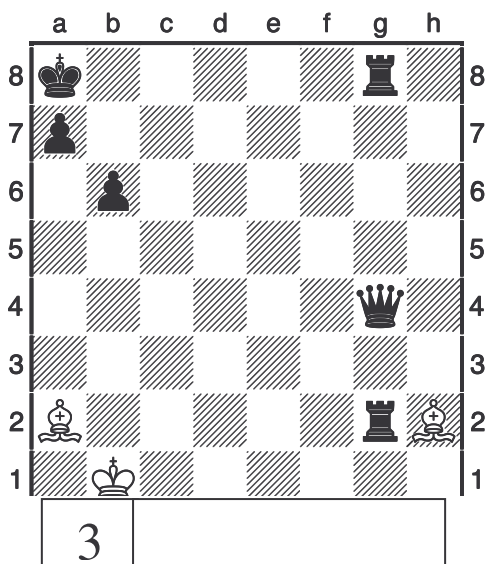
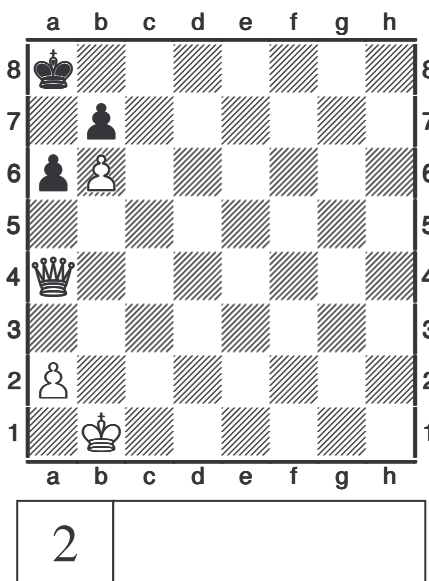
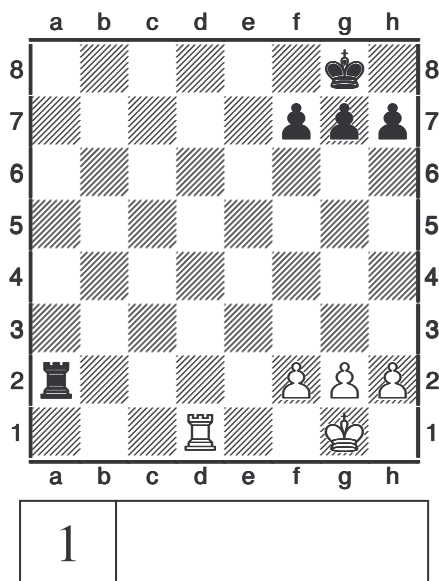


- Raye les roques impossibles :

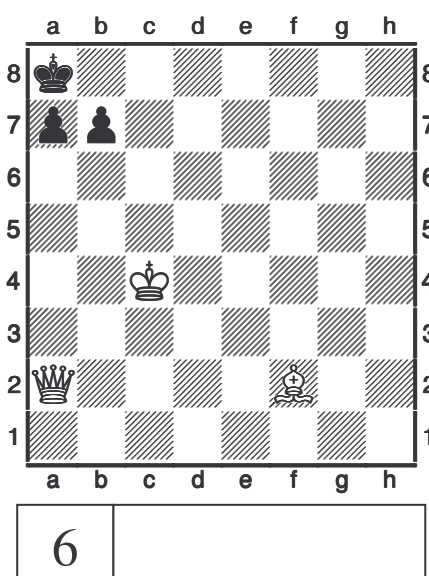
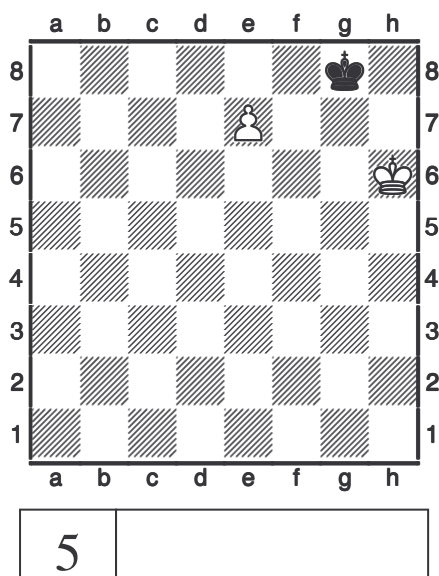
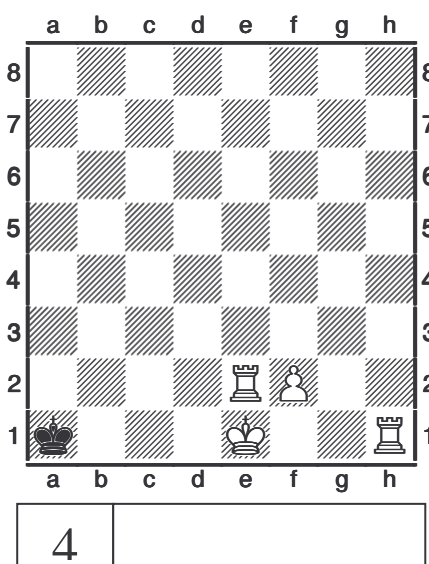
O – O Blanc
O – O Noir
O-O-O Blanc
O-O-O Noir

53- Exercices

- Tu as les Blancs. Que peux-tu jouer pour faire échec et mat ?

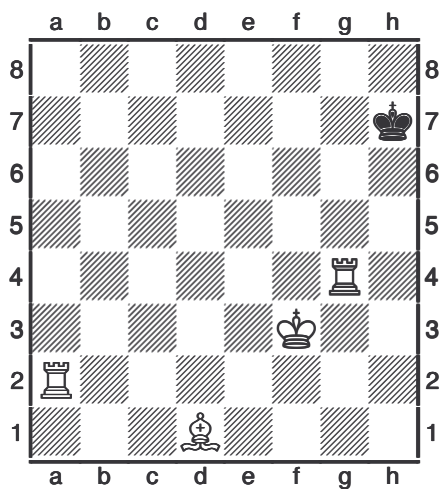


(Difficile)

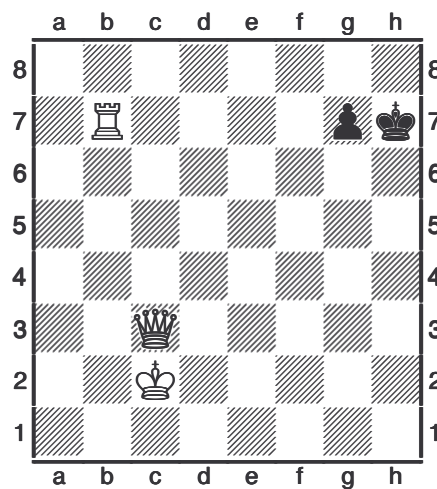


54- Même Exercices

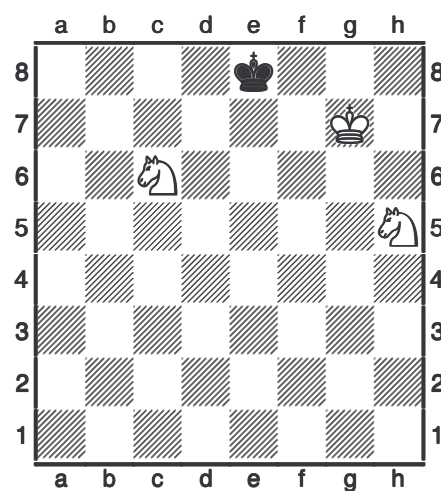
- Tu as les Blancs. Que peux-tu jouer pour faire échec et mat ?



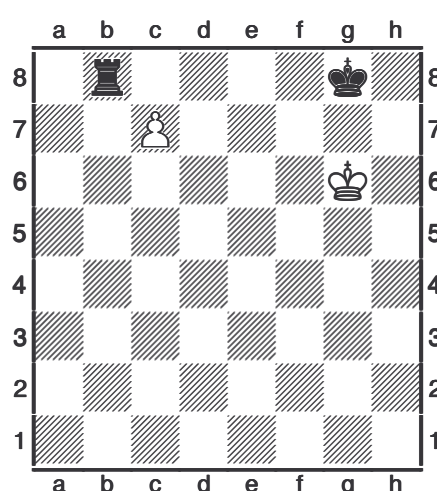
1	
---	--



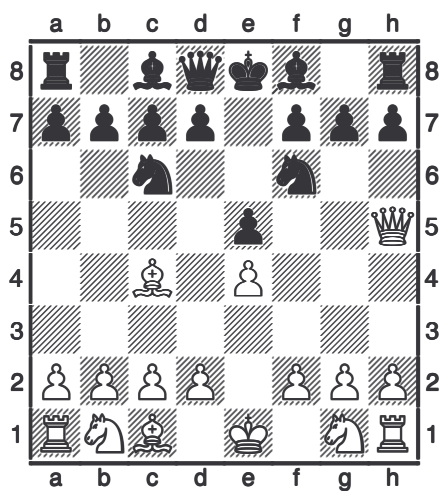
2	
---	--



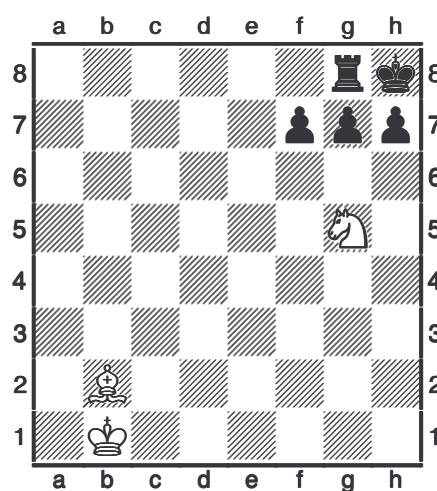
3	
---	--



4	
---	--



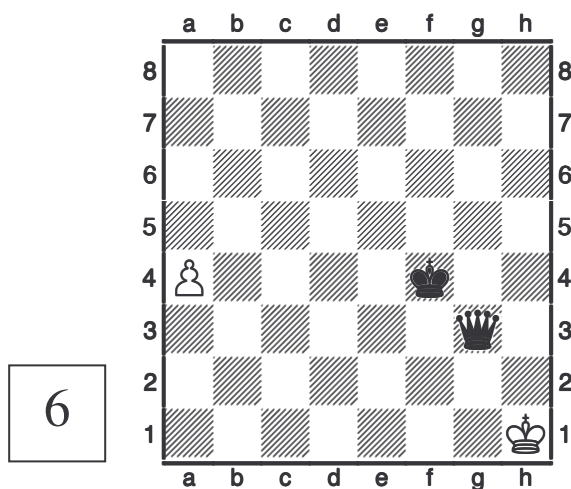
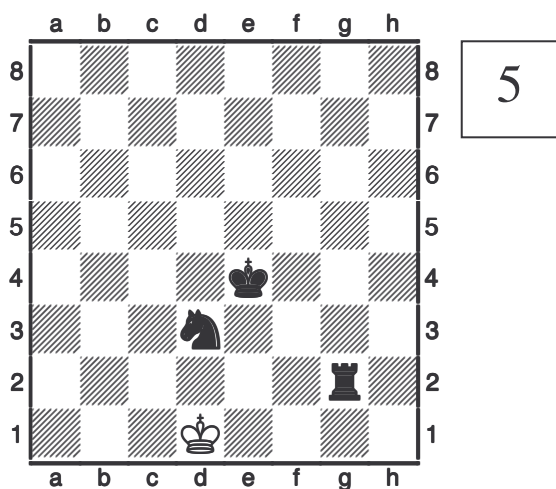
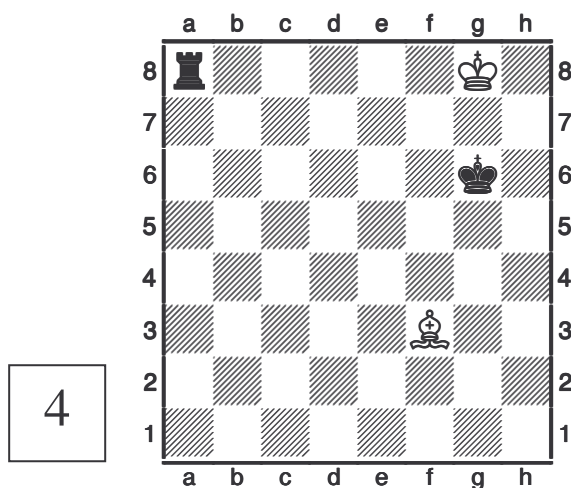
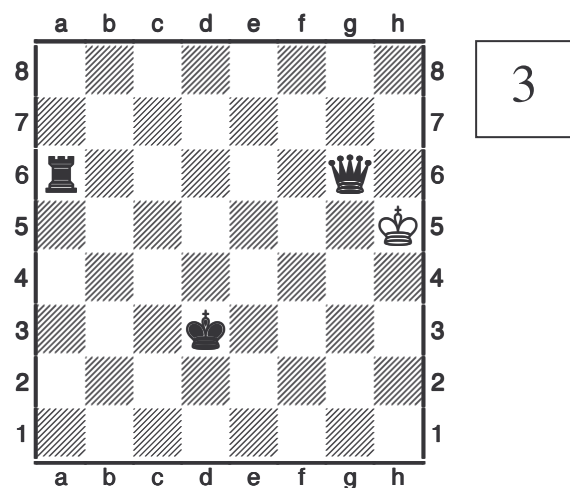
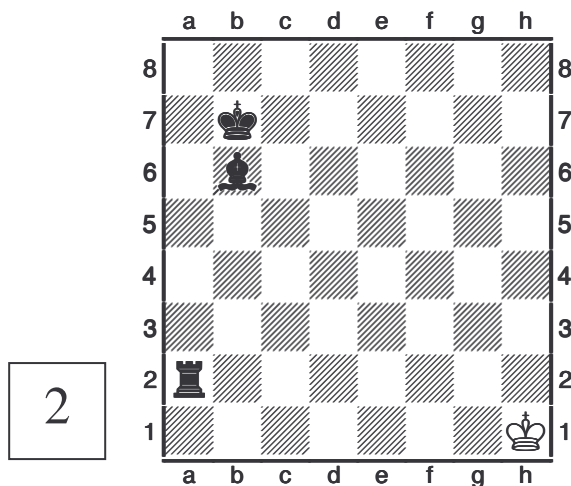
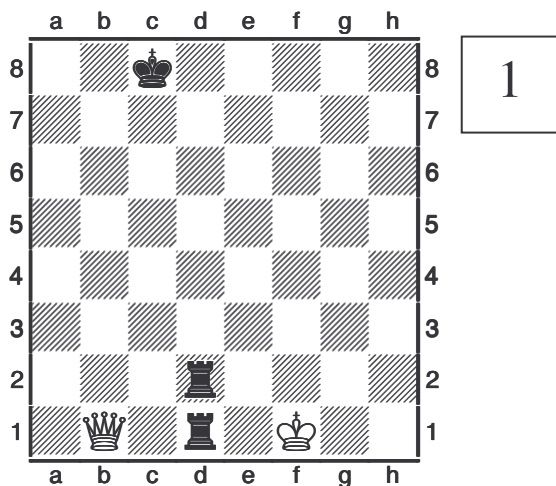
5	
---	--



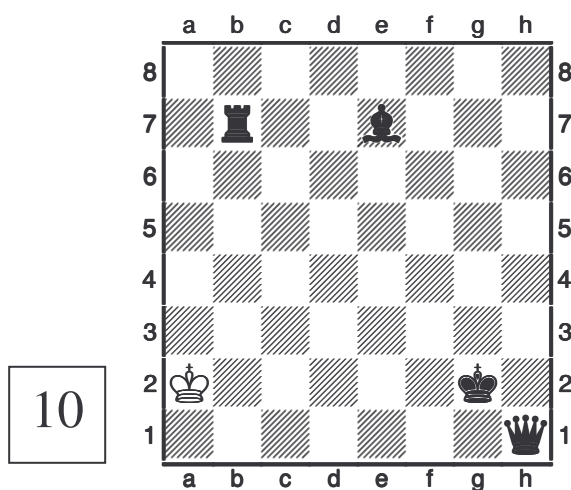
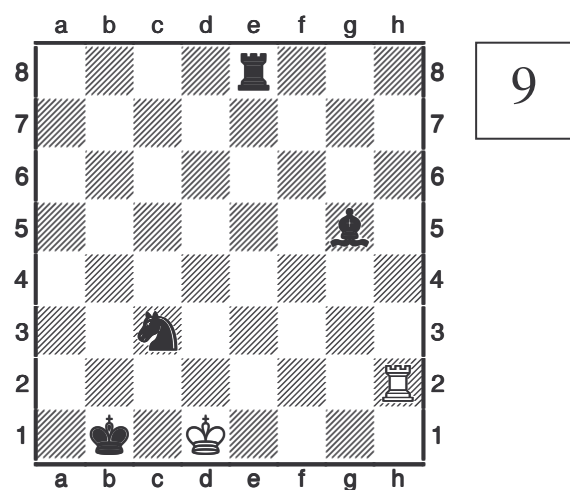
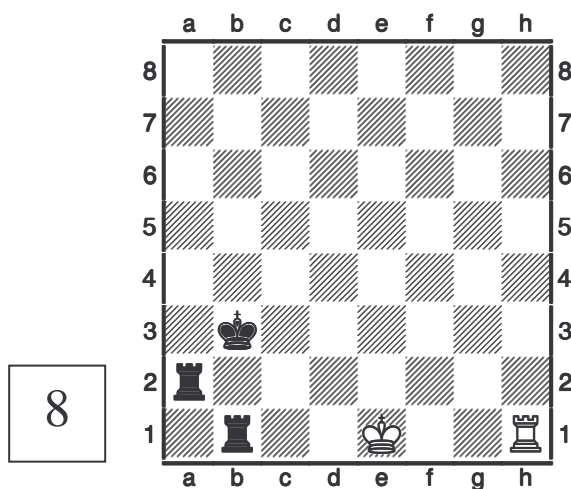
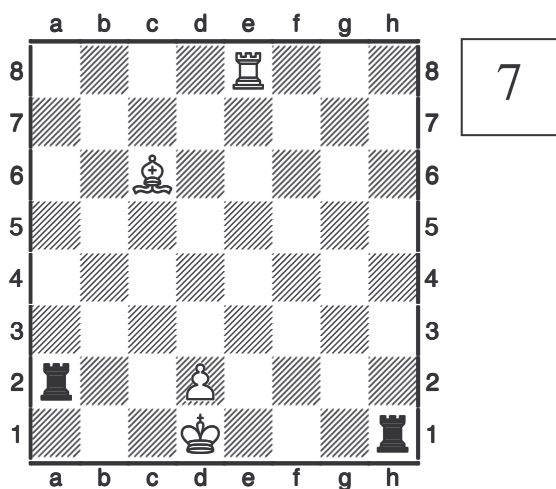
6	
---	--

55- Exercices

- TU AS LES BLANCS ; C'EST A TOI DE JOUER. DONNE DANS LE TABLEAU DES EXEMPLES DE CE QUE TU PEUX JOUER.



56-



Es-tu en échec ? Par quelle pièce ?		Si non. Es-tu PAT ?	SI TU ES EN ECHECS, PEUX-TU :			Es-tu « échec et mat » ?
			Te sauver ?	Manger la pièce qui fait échec ?	Te protéger en intercalant une pièce ?	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						

57- CONCLUSION

**Voilà, tu connais les règles du jeu ;
il ne te reste plus qu'à apprendre à jouer !
Ce sera l'objet des prochaines fiches.**

Pour l'instant, il faut que tu joues « comme tu peux » pour t'habituer aux règles du jeu.

N'oublie pas que le but du jeu n'est pas de « manger » les pièces de ton adversaire mais de le mettre

« ECHECS ET MAT »

ATTENTION DANS UNE PARTIE	--Quand tu touches une de tes pièces tu dois la JOUER. --Quand tu la lâches tu ne peux plus la reprendre, elle est jouée.
--------------------------------------	--

- **Voici une dernière règle dont tu auras besoin plus tard :**

UNE PARTIE EST NULLE DANS LES CAS SUIVANTS :

--L'UN DES ROI EST PAT.

**--LA MÊME POSITION APPARAÎT TROIS FOIS
(Consécutivement ou non)**

**--CINQUANTE COUPS SONT JOUES SANS PRISE OU SANS DEPLACER DE
PION**

--PAR ACCORD ENTRE LES DEUX JOUEURS