

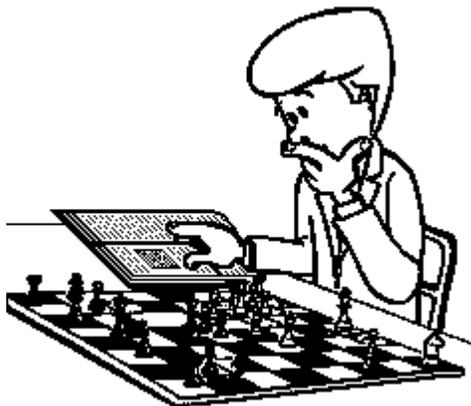


Le jeu d'échecs à l'école

Laurent Vernerey
laurentvernerey@yahoo.fr

ENSEIGNEMENT PEDAGOGIQUE
DES ECHECS EN PRIMAIRE ET COLLEGE

[CTRL + clic pour se rendre au chapitre souhaité]



II. Initiation au jeu

1. [Présentation du jeu](#)
2. [La tour et le pion](#)
3. [Premiers combats](#)
4. [Le roi](#)
5. [Notion d'échecs](#)
6. [Le mat des escaliers](#)
7. [Le fou](#)
8. [La dame](#)
9. [Le baiser de la mort](#)
10. [Le cavalier](#)
11. [Débuter une partie](#)
12. [Le roque](#)
13. [La valeur des pièces](#)
14. [Exercices](#)
15. [Diagrammes et nouvelles notions](#)
16. [Diplôme](#)
17. [Petite histoire des échecs](#)
19. [Conte](#)
21. [Poésies](#)
22. [Sur internet](#)
23. [Bibliographie](#)

ENSEIGNEMENT PEDAGOGIQUE DES ECHECS EN PRIMAIRE ET COLLEGE

1. Pourquoi enseigner le jeu d'échecs à l'école ?

Par son caractère original, différent des exercices scolaires classiques, **le jeu d'échecs conduit à faire réfléchir des élèves qui n'y sont pas toujours enclins.**

Le jeu d'échecs a une image (à tort) de jeu intellectuel et élitiste ce qui peut valoriser les enfants vis à vis de leur parents, leurs enseignants et camarades.

Reconnaissance du jeu d'échecs en milieu scolaire par l'Etat :
convention FFE /Ministère éducation nationale. (voir PDF convention EN-FFE)
On retrouve beaucoup de compétences transversales et disciplinaires dans le jeu d'échecs

I. Processus engagé dans le jeu d'échecs

1. Structuration de l'espace

2. La mémoire

déplacement des pièces, des attaques, des mats, des défenses, suite de coups, début et fin de parties

Des positions et parties déjà jouées

3. L'attention

La moindre erreur peut être fatale.

4. La faculté de combiner

5. Le jugement de la situation

L'enfant élabore un plan logique qui fait appel à des hypothèses. Juger sa position permet de savoir quelles hypothèses privilégier.

6. L'imagination et créativité

7. Responsabilité individuelle et collective (partie à 2 ou en équipe)

8. Maîtrise de soi même

9. Respect : des règles, de l'adversaire et du travail en équipe

Compétences disciplinaires

Mathématiques : géométrie, résolution de problème, tableau à triple entrées

Espace : lignes colonnes, diagonales,

Français : lecture, littérature, expression écrite

Arts plastiques : création échiquier, théâtre, dessins

Éducation Civique : respect de l'adversaire

Internet : Savoir utiliser l'informatique = B2I

Objectifs :

- ❖ Mettre en place un processus d'argumentation, de raisonnement. Le jeu de stratégie facilite l'emploi des connecteurs logiques « si », « donc », « mais » etc
- ❖ Mettre les élèves en situation de chercher non pas une solution toute prête mais une stratégie qu'il faudra fabriquer au préalable.

Le jeu d'échecs permet de :

- ❖ Anticiper des raisonnements
- ❖ Inciter à l'expérience mentale
- ❖ Obliger à élaborer des procédures
- ❖ Valider la procédure ou la réponse

Quels élèves sont concernés ?

A partir de la grande section de maternelle au CM2 en y incluant la Clis (classe d'intégration scolaire handicapés)

Tous les niveaux de collège

Quand ?

+ *Sur le temps scolaire,*

pratique à partir de la Grande section au CM2 avec CLIS.

Problème des horaires des cours diminués de 27 h à 24 h !!

En collège :

- *temps hors scolaire*
 - En heures péri éducatives :
- + club le midi ou le soir
- + CEL (Contrat Educatif Local) pour les écoles
 - + accompagnement éducatif pour les collèges

Qui enseigne ?

Sur le temps scolaire,

- Tout professeur . Il est libre de sa pédagogie en suivant les instructions officielles;
- Un animateur « échecs » diplômé (DAFFE, DEFFE) employé par un club ou le CDJE (comité départemental du jeu d'échecs)

Hors temps scolaire

Un animateur « échecs » diplômé employé par un club ou le CDJE

Un instituteur ou professeur : par sa fonction d'enseignant il n'est, pour l'instant, pas obligé d'être diplômé

Matériel :

Achat de jeux + échiquier + échiquier mural+ livres pédagogiques

sur le site FFE (Fédération Française des échecs), site de vente de jeux sur internet, Prêt par un club, par un CDJE.

**Possibilité de demander des malles en prêt (12 jeux, 1 échiquier mural, 1 livret d'initiation) auprès du Comité Départemental du Jeu d'échecs 49 (CDJE49).
Me contacter laurentvernerey@yahoo.fr**

Partenaires financiers :

+ *Mairies ou Communauté de communes* pour les écoles : achat matériel, championnat scolaire

+ *Jeunesse et Sport* : subvention pour l'accompagnement éducatif pour les collèges, projet avec féminines et handicapés

+ *École ou collège* : Foyer ou coopérative scolaire

+ *FFE* : pour les grands rassemblements championnat scolaire

II. Initiation au jeu d'échecs

1. Présentation du jeu

Raconter la légende des échecs (voir fichier "PDF" légende 1) cycle 2 ou bien la légende arabe (fichier PDF légende 2(cycle 3)).



Selon la légende arabe, Sissa serait l'inventeur du jeu d'échecs. Pour le récompenser le roi lui demanda ce qu'il voulait.

« Du blé ! » répondit Sissa. Rien de plus simple promit le roi. Mais Sissa y mit une condition. Il voulait un grain de blé sur la première case de l'échiquier, 2 sur la deuxième, 4 sur la troisième... en doublant à chaque fois le nombre de grains sur les 64 cases. Quel sera le nombre total de grains.

Réponse : $2^{64} - 1 = 18\ 446\ 744\ 073\ 709\ 551\ 615$ grains.

Soit beaucoup plus que le roi pouvait donner.

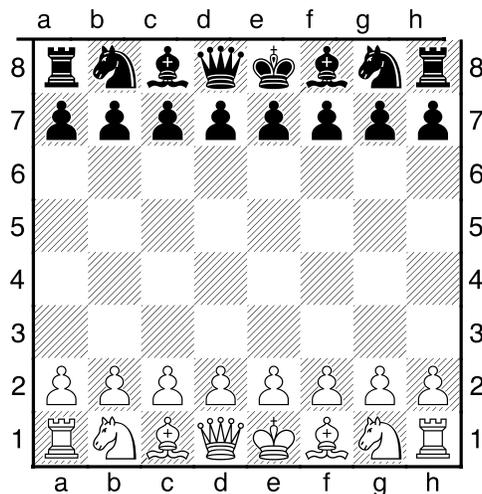
Légende

Plus simple : augmenter le nombre de grains de blé de +1 sur chaque case et calculer le nombre de grains.

Apprendre à disposer les pièces sur l'échiquier.

Apprendre leur nom et leur symbole.

♙ dame = D ♗ fou = F ♖ tour = T ♔ roi = R
♘ cavalier = C



Position des pièces sur l'échiquier.

Chaque pièce possède sa place sur l'échiquier : Tout d'abord les pièces blanches (Roi, Dame, Tours, Fous, et Cavaliers) sont placées sur la première rangée, les pions blancs sur la 2^e, les pièces noires sur la 8^e et les pions noirs sur la 7^e.

Les tours se retrouvent aux coins de l'échiquier, les cavaliers viennent se placer à coté, puis suivent les fous, et enfin le roi et la dame sur les 2 cases centrales de la rangée, la dame étant placée sur une case de sa couleur.

Un peu de vocabulaire

Les lignes horizontales sont appelées rangées.

Les lignes verticales sont appelées colonnes.

Les lignes obliques sont appelées diagonales.

Chaque case de l'échiquier possède un nom qui est la combinaison de sa position sur la colonne et de sa position sur la rangée, de la forme (lettre, chiffre)

Le repérage des cases

Afin de repérer facilement chaque case, un échiquier possède très souvent un système de coordonnées.

Les lettres de a à h désignent les colonnes.

Les chiffres de 1 à 8 désignent les rangées.

Une case sera donc repérée par un couple (lettre, chiffre).

Exemple : a8, c6, e4, ... etc.

Cela donne une forme de tableau à triple entrée : Df3 = Dame sur la case f3,

D'autres symboles signifie une action

+ signifie échec au roi

Df3+

X signifie prendre une pièce

Dxf3

signifie mat

Df3 mat

Ce repérage permet de noter facilement une partie. Les blancs partent donc toujours du "bas" de l'échiquier et "montent", tandis que les noirs "descendent".

1. La tour et le pion

La tour se déplace sur les colonnes et sur les rangées. Elle prend de la même façon en prenant la place de la pièce prise.

Aux échecs toutes les pièces prennent en se mettant sur la case de la pièce prise.

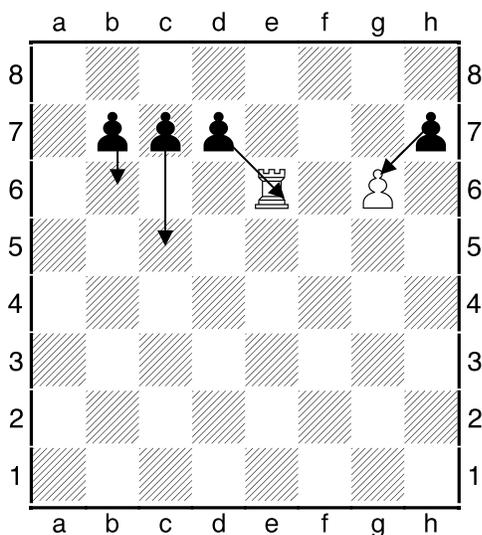


Le pion se déplace d'une case sauf s'il est encore sur sa case d'origine, il peut alors choisir un déplacement de 1 ou 2 cases.

Le pion est la seule pièce qui ne peut jamais reculer.

Le pion est la seule pièce qui ne mange pas comme il se déplace.

Il se déplace en avant, il mange d'une case en diagonale.



3 façons de se déplacer pour le pion :

- 1 case en avant
- 2 cases en avant s'il est sur sa case d'origine
- 1 case en diagonale s'il peut prendre une pièce

Le pion est la seule pièce qui peut se transformer au cours de la partie :

S'il traverse tout l'échiquier et arrive sur la 8^{ème} rangée pour les pions blancs et la 1^{ère} rangée pour les noirs, il peut se transformer dans la pièce qu'il souhaite (sauf pion et roi). Généralement on choisit la dame (c'est la pièce la plus puissante). On dit alors faire une promotion. La promotion se fait sur la case d'arrivée

2. Premiers combats

Une tour contre 3 pions.

Objectif des pions : devenir Dame et ne pas se faire prendre,

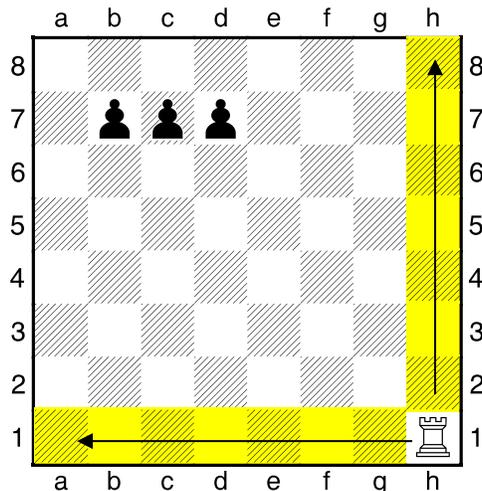
Objectif de la tour prendre tous les pions.

(Ce combat reviendra pour tester chaque pièce.)

S'il le déplacement de la tour est bien assimilée, la tour valant 5 pions, le joueur possédant la tour doit l'emporter à chaque fois.

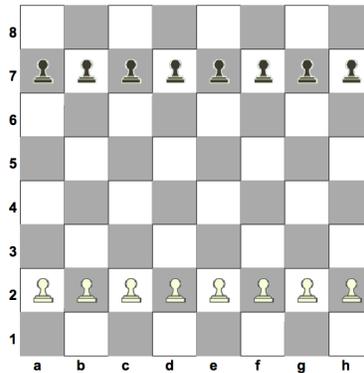
Si les joueurs possédant la tour l'emportent à chaque fois augmenter le nombre de pion (4 puis 5).

Duel : pions contre tour



Le Foot échecs

Position de départ :



Les blancs commencent. Les pions avancent et prennent comme dans la règle du jeu d'échecs.

But du jeu :

Chaque pion blanc qui arrive sur la ligne 8 de l'échiquier est retiré et compte pour un but, et chaque pion noir qui arrive sur la ligne 1 de l'échiquier est retiré et compte pour un but. L'équipe vainqueur sera celle qui mettra le plus de but.

Objectif éducatif :

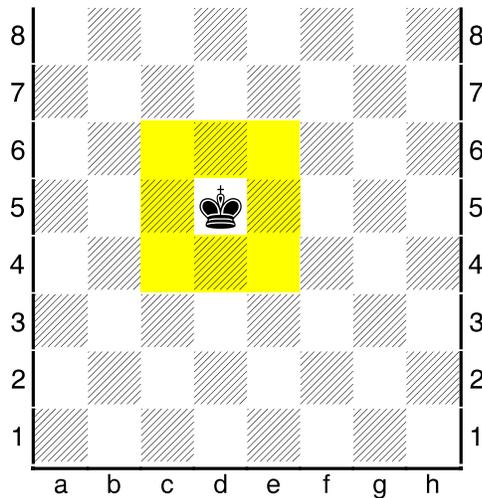
- L'argumentation et l'élaboration d'une stratégie gagnante.
(Nous rappelons que les élèves sont deux contre deux)

Objectif échiquéen :

- La finale de pions.

3. Le roi

Le roi avance d'une case dans toutes les directions, il peut prendre toutes les autres pièces sauf l'autre roi. Les rois ne peuvent jamais s'approcher (au moins une case entre les 2)



5. Notion d'échec au roi et notion d'échecs et mat

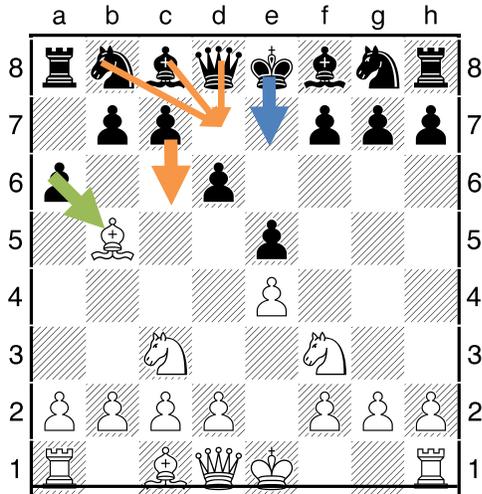
Il faut toujours avoir à l'esprit que le jeu d'échecs c'est d'abord de faire mat. C'est pourquoi je place tout de suite un premier mat.

Le roi ne se prend jamais. On le fait prisonnier sur l'échiquier.

Notion d'échec au roi = le roi est attaqué.

Le but du jeu d'échecs est de capturer le Roi de l'adversaire. Il est alors « échec et mat » et la partie est finie.

Quand le Roi est attaqué, on dit qu'il est en échec et on prévient l'adversaire en lui disant « échec ». Dans cette position, je viens de jouer mon Fou en b5 et j'attaque le Roi noir.



Pour empêcher l'échec je peux :



manger le fou a x Fb5



déplacer mon roi Re7

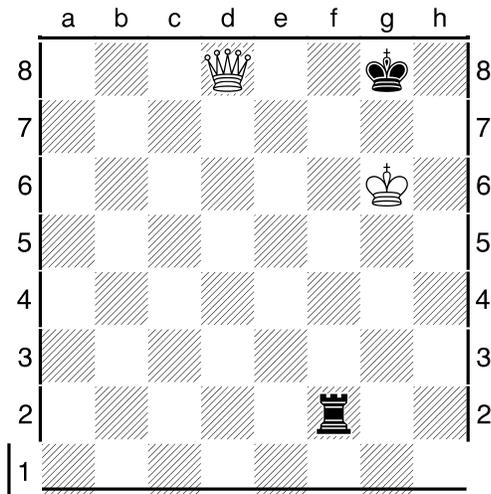


mettre une pièce en bouclier :

c6, Fd7, Cd7ou Cc6, Dd7,

Notion de case de vie : **une case où le roi n'est plus attaqué.**

Notion de bouclier : **mettre une pièce entre l'attaquant et le roi.**



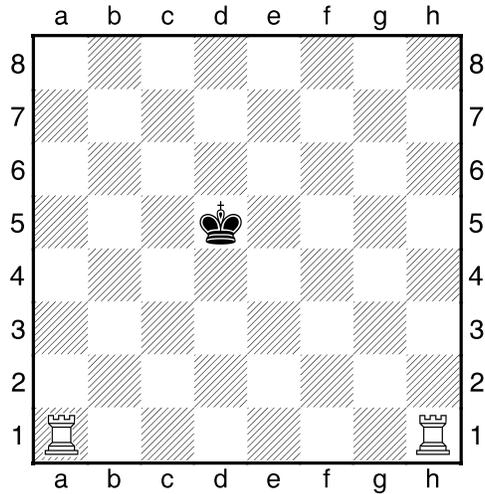
Dans le diagramme ci-contre, on ne peut pas prendre la dame qui donne « échecs », on ne peut pas déplacer le roi, il n'y a pas de case de vie possible, la seule possibilité est de faire « bouclier » en déplaçant la tour en f8.

6. Mat des escaliers

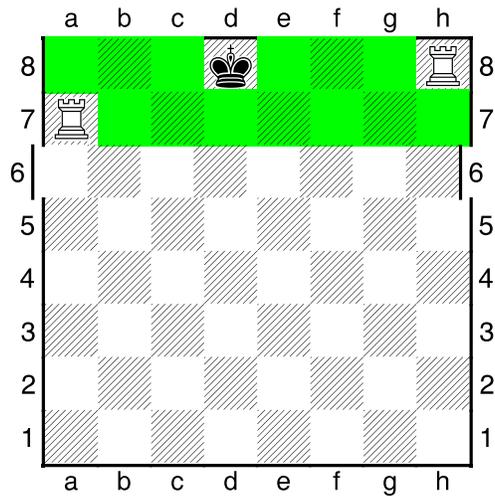
Objectif des blancs : emmener le roi au bord

Objectifs des noirs : manger une tour

On enlève le roi blanc pour simplifier.



position initiale



mat des escaliers (le roi n'a plus de cases de vie)

Les cases en vert sont contrôlées par les 2 tours.

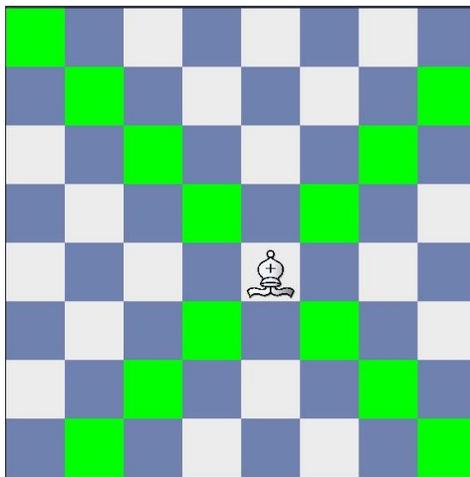
7. Le fou

Le fou vaut 3 pions (valeur absolue). Il se déplace uniquement sur les diagonales, en avant et en arrière.

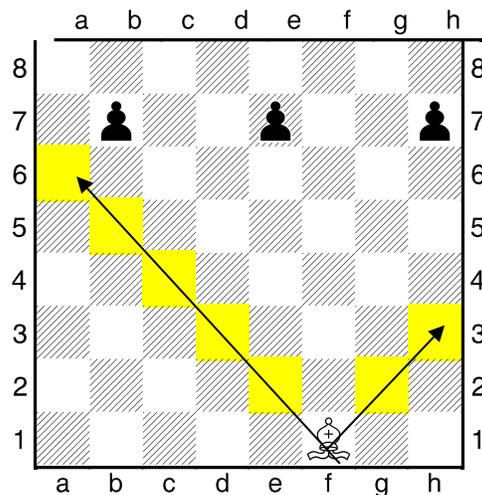
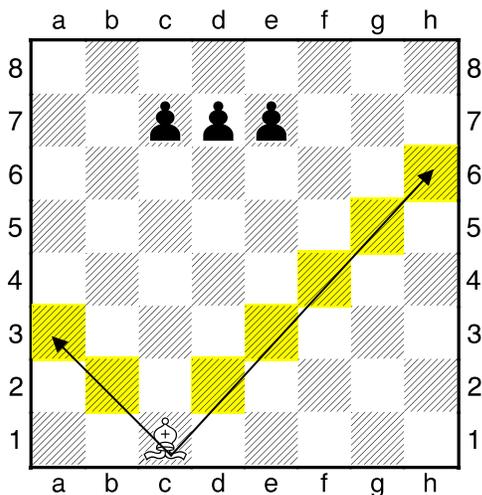
Essayer les positions différentes avec pions liés et pions éloignés.

Tester le fou : les pions doivent devenir Dame, les fous les manger.

Contrairement à la tour, le fou se déplace le long des diagonales uniquement, d'une ou de plusieurs cases au choix. Nous verrons bientôt que bien que le fou soit tout comme la tour une pièce à longue portée, il est moins puissant du fait qu'il n'a accès qu'à la moitié des cases de l'échiquier (32). En effet un fou né sur une case noire périra sur une case noire, de même un fou blanc restera blanc. Au départ, chaque joueur possède un fou de cases blanches et un fou de cases noires.

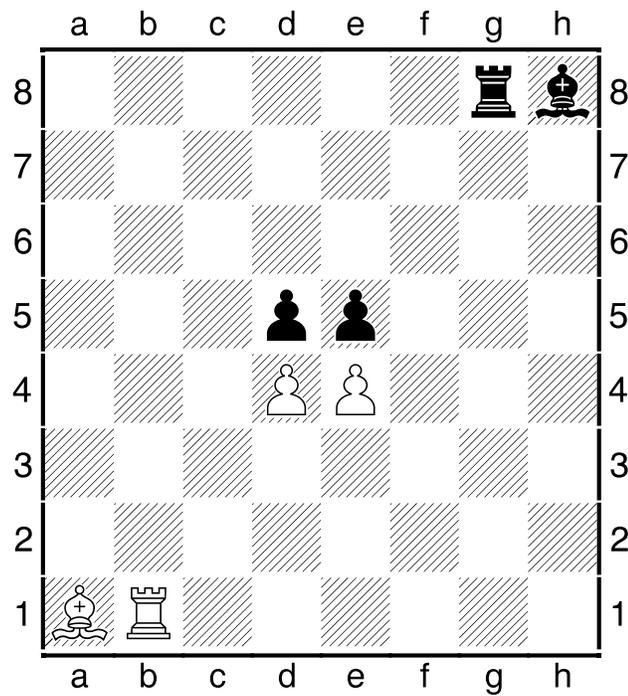


Duel entre le fou et des pions



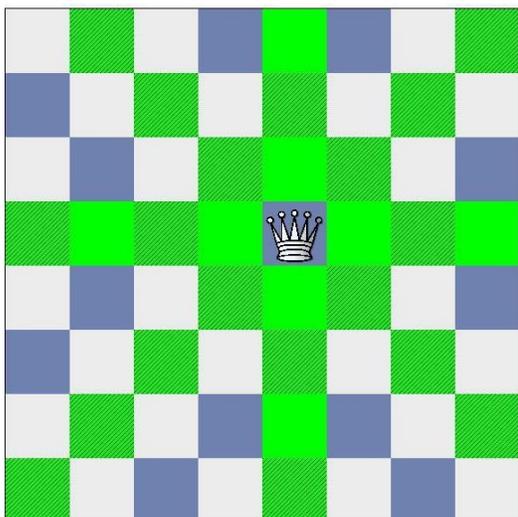
Le tour de l'île

Les pions au centre de l'échiquier n'ont pas le droit de bouger, ils représentent une île, le camp qui finit le tour de l'île avec son fou et sa tour sans se faire manger (ni fou ni tour) à gagner, Ce jeu peut se jouer à 2 contre 2.

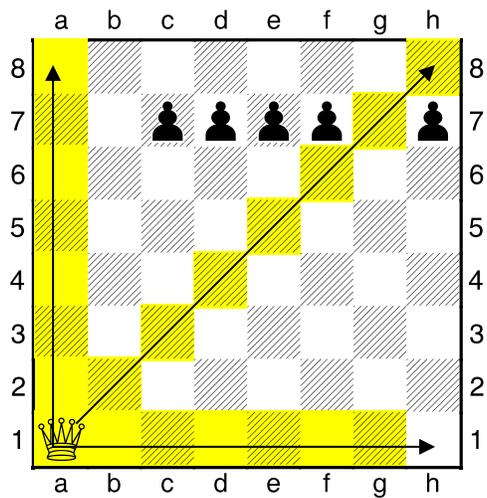


8.La dame

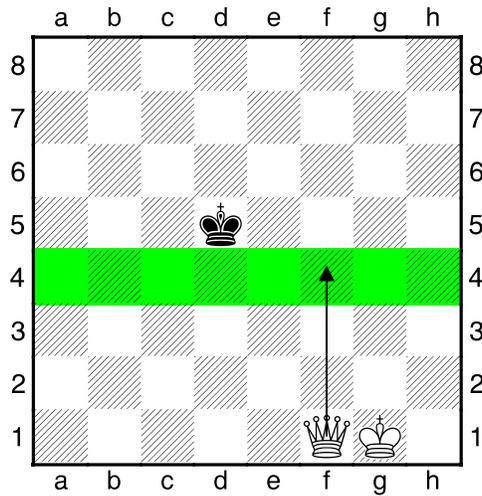
La dame est la pièce la plus puissante, elle vaut 9 pions 1/2.
Elle associe le déplacement de la tour et du fou.



Duel entre la dame et des pions



8. Le baiser de la mort

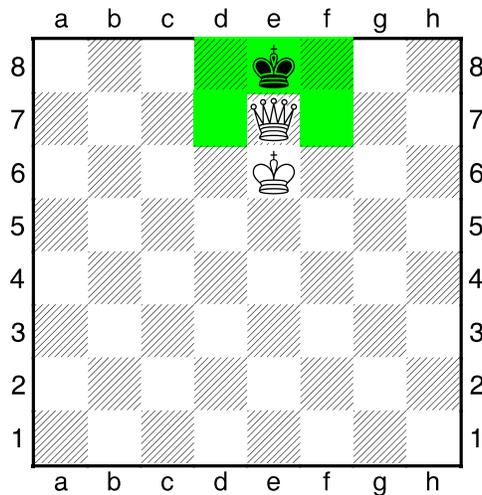


Objectif des blancs : emmener le roi au bord

Objectifs des noirs : manger la dame

Conseil : ne pas donner des échecs au roi, mais faire des barrières (Ex.Dame en f4 sur le diagramme) pour obliger le roi à aller au bord .

Exemple de position finale du baiser de la mort :



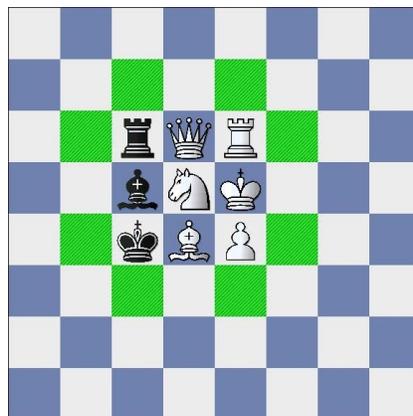
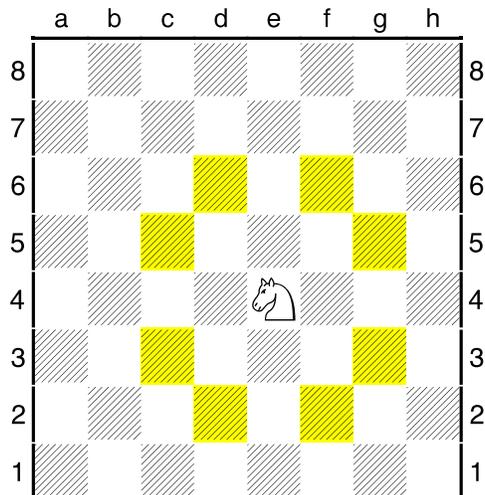
9. Le cavalier

Le cavalier vaut 3 pions.

Le déplacement du cavalier est parfois difficile pour les jeunes joueurs.

Le Cavalier se déplace en L : il se déplace toujours de deux cases dans une direction, puis d'une case vers la gauche ou la droite. Ce mouvement particulier lui confère plusieurs caractéristiques :

- Il peut " sauter " au-dessus des autres pièces ;
- La case sur laquelle il se trouve change de couleur à chaque coup.

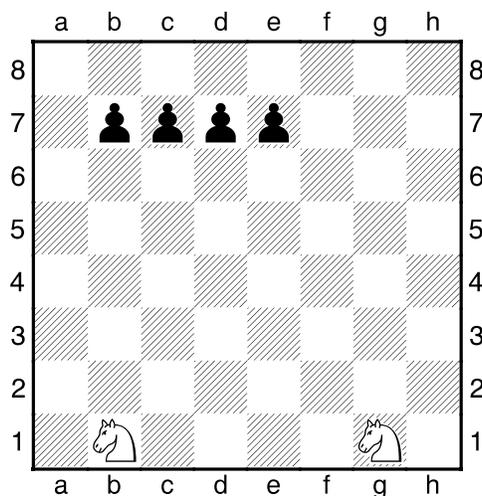


Pour s'entraîner 2 jeux amusants sur :

<http://www.echecsetmaths.com/echec/prob/chateau/index.htm>

<http://www.echecsetmaths.com/echec/prob/cavalier/prob.htm>

Si le cavalier est sur une case blanche, sa case d'arrivée est forcément noire et inversement.

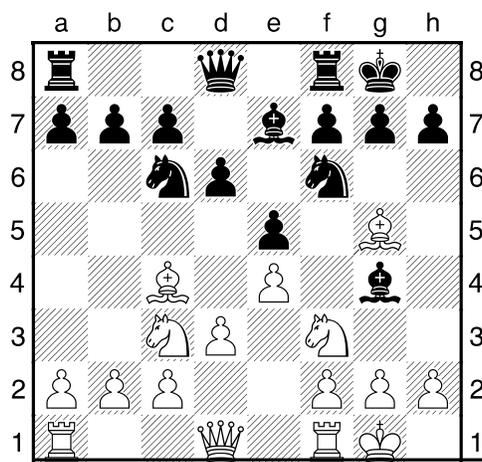


Combat cavalier contre pions (faire varier le nombre de pions et la position des cavaliers)

10. Débuter une partie

Une partie d'échecs mime le combat entre 2 châteaux. Les pions représentent les fondations des châteaux et donc ce sont les pièces (tours, fous, dame, cavaliers) qui se portent sur le champ de bataille. Les débutants ont tendance à jouer qu'avec leurs pions, ce qui est une erreur.

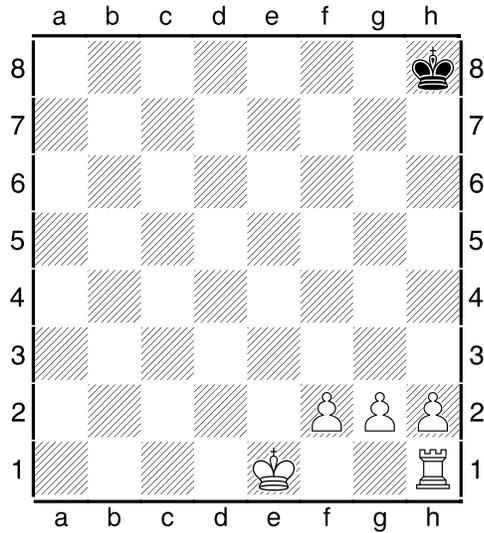
Dans un début de partie, 2 pions serviront de portes pour laisser passer les pièces mineures, les autres consolideront le château.



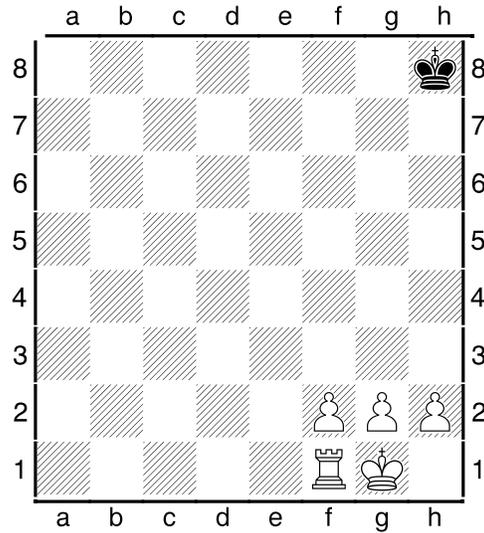
11. Le roque

Le petit roque

avant

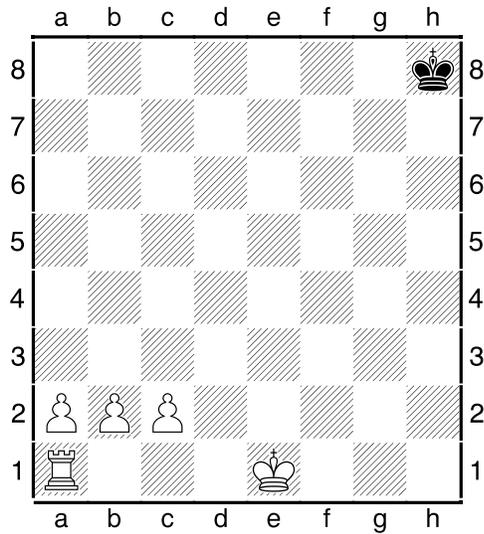


après

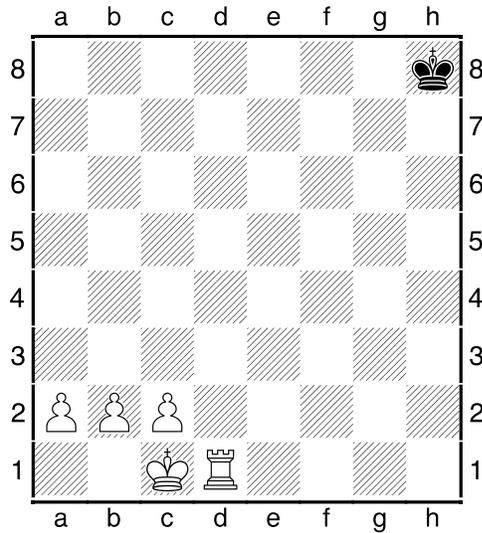


le grand roque

avant



après



On peut roquer 1 fois par partie si :

- ✓ Le roi n'est pas en échec

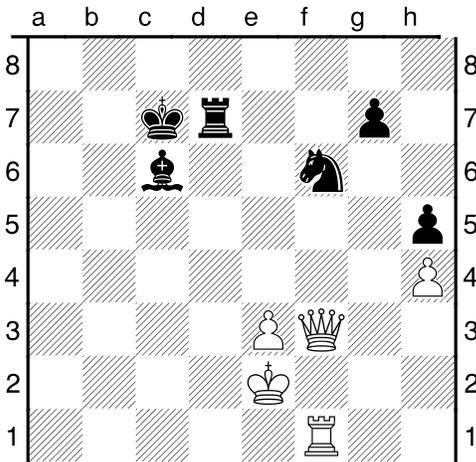
- ✓ Les cases entre le roi et la tour sont dégagées
 - ✓ Ni le roi ni la tour n'ont bougé
 - ✓ Le roi ne passe pas ou n'arrive pas sur une case en échec
- Le roque est un coup très important car il met le roi à l'abri et il met en jeu une tour.

12. la valeur des pièces

PIECES	QUALITE	VALEUR
Pion	Figure	1
Cavalier	Pièce mineure	3
Fou	Pièce mineure	3
Tour	Pièce lourde	5
Dame	Pièce lourde	9 1/2

réponse :
 BLANCS : 17
 NOIRS : 13

Avec l'aide du tableau calculer les valeurs réciproque.



Les blancs devraient logiquement l'emporter.

La notation algébrique fut inventée par le joueur Philippe Stamma qui l'introduit pour la première fois dans son ouvrage Le Noble Jeu des échecs (1745). Philidor

contribua à populariser cette notation. Aujourd'hui c'est le système de notation reconnu par la FIDE (Fédération Internationale des Echecs) et utilisé partout dans le monde. C'est donc un véritable langage international qui permet d'échanger facilement de nombreuses parties d'échecs avec un simple fichier texte.

Notation algébrique abrégée

C'est la notation internationalement utilisée. Elle permet d'échanger très facilement des parties stockées dans un simple fichier texte.

Chaque coup est désigné par une lettre représentant une pièce suivi de sa case d'arrivée :

1. e4 e5 signifie le pion blanc joue de e2 en e4 et le pion noir joue de e7 en e5
2. Cf3 Cc6 signifie cavalier blanc joue de g1 en f3 et cavalier noir joue de b8 en c6
3. Fb5 a6 signifie fou blanc en b5, pion en a6
4. Fxc6 dxc6 signifie fou prend cavalier et pion d7 prend fou

Lorsque deux pièces différentes peuvent atteindre la même case, il est

nécessaire de lever l'ambiguïté. On indique alors la colonne ou la rangée de la case de départ. Exemple avec une tour en f1 et a1 : Tfe1 indique que la tour de la colonne f joue en e1

Le petit roque est noté O-O, le grand roque est noté O-O-O. (lettre O)

La promotion est notée e8=D, parfois le signe égal est omis e8D

Lettres utilisées pour désigner les pièces en fonction de la langue

D=dame (pas reine à cause de R= roi)

R= roi

T = tour

F = fou

C = cavalier

e4 = pion en e4 (pas de majuscule)

Exercices

le jeu du trésor

Matériel supplémentaire :

Un paquet de bonbon.

Déroulement de la séance :

L'enseignant écrit une case sur un papier, et Dis : « Sur la case à laquelle je pense est caché un trésor. Chacun votre tour vous prendrez un pièce d'échecs et me direz où vous voulez la mettre. (*par exemple : cavalier e5*). Si vous ne faites pas d'erreur et que le trésor est caché sur cette case vous gagnerez un bonbon, si non un autre joueur tentera sa chance. »

Objectif pédagogique:

- Tableau à double entrée.

Objectif échiquéen :

- Notation des parties.
-

le jeu de la photo

Déroulement de la séance :

Des pièces sont placées sur l'échiquier. (plus ou moins suivant le degré de difficulté). Les élèves ont un temps donné pour « prendre la photo », c'est à dire mémoriser l'échiquier. Le professeur retourne l'échiquier mural. Du côté élèves, l'échiquier est sur l'envers les pièces sont à côté de l'échiquier. Les enfants ont les mains sur la tête. Au départ donné par l'enseignant, les élèves doivent retourner l'échiquier et remettre les pièces dessus, telles qu'elles sont sur l'échiquier mural.

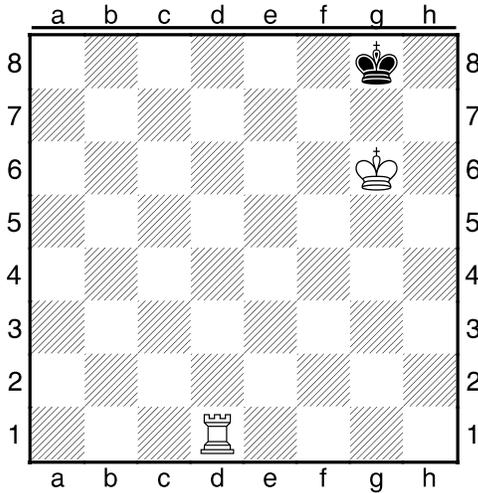
Objectif pédagogique:

- La mémorisation.

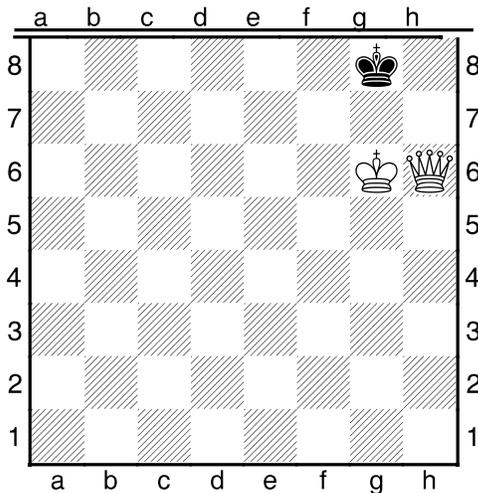
Objectifs échiquéens :

- La mémorisation.
- La notation des parties.

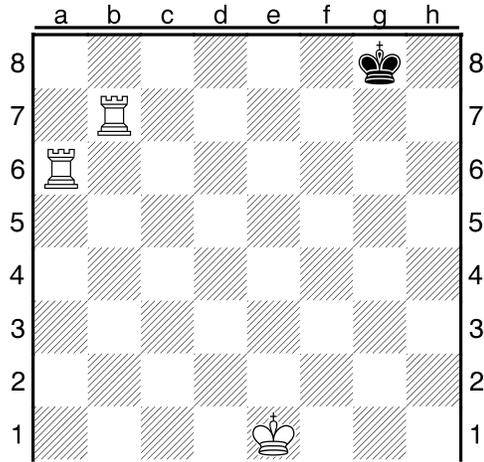
Dans les diagrammes suivants les blancs jouent et font mat en un coup



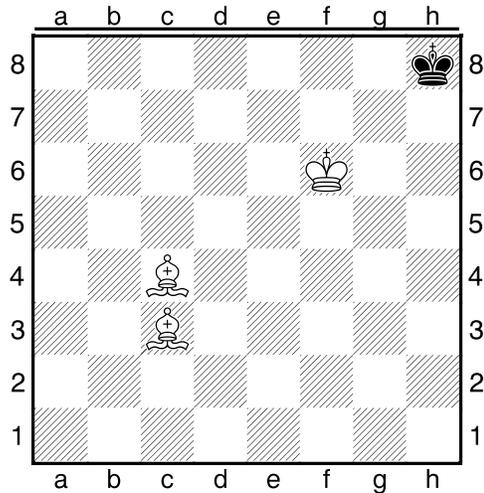
1



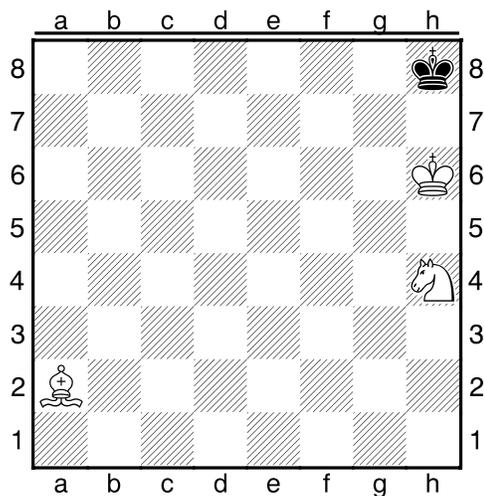
2



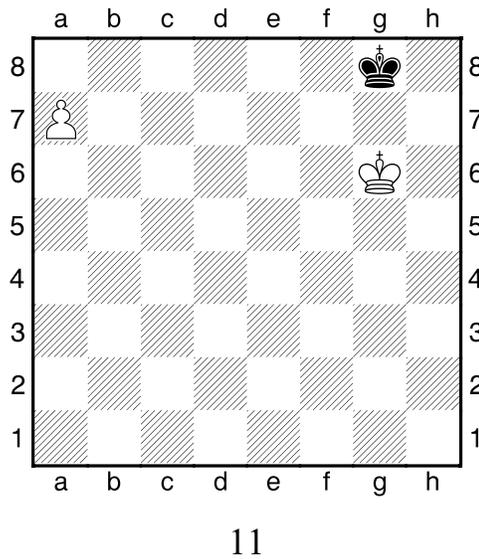
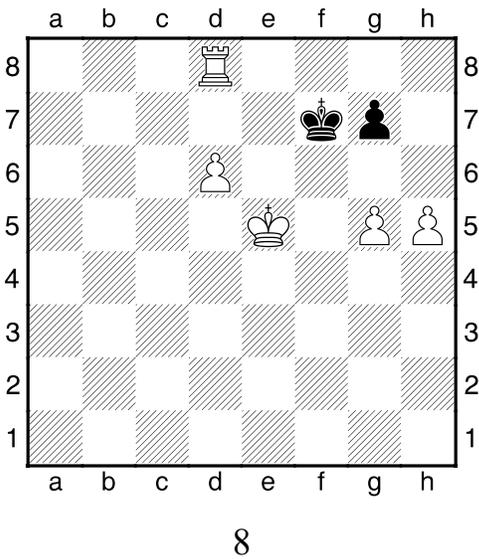
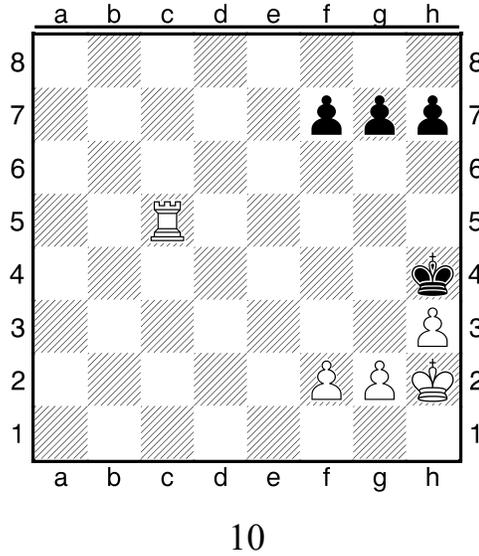
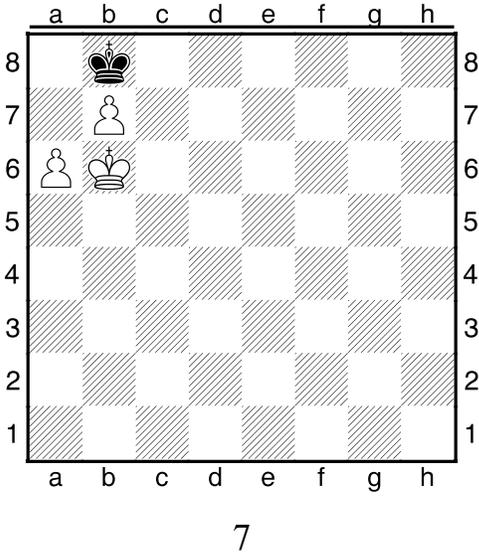
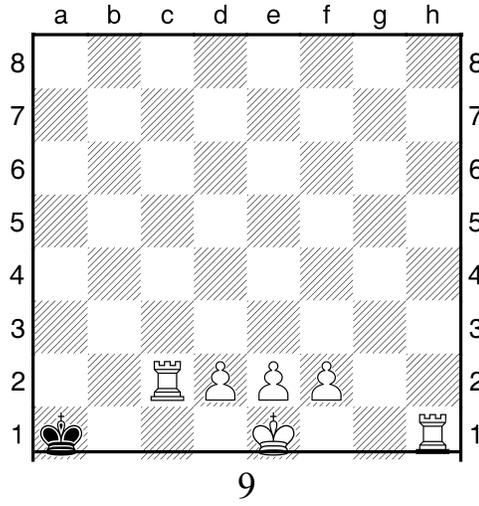
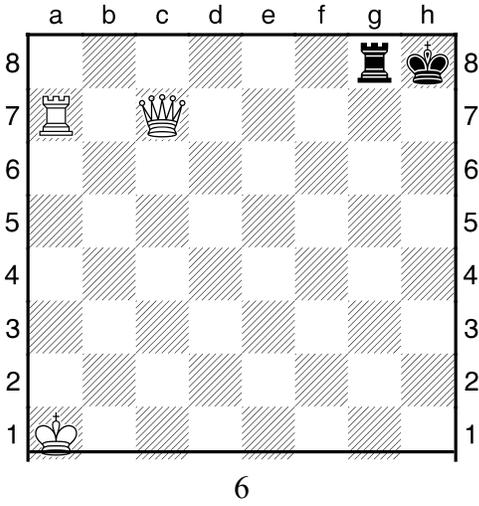
3

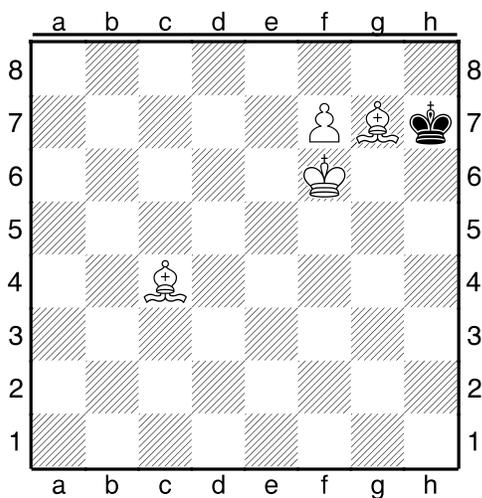


4



5





12

Réponses aux exercices

1. **Td8 + mat**
2. **Dg7+ mat**
3. **Ta8+ mat**
4. **Rg6 +mat**
5. **Cg6+ mat**
6. **Dh7+ mat**
7. **a7+ mat**
8. **g6+ mat**
9. **0-0 (petit roque) mat**
10. **g3 mat**
11. **a8=D+ mat**
12. **f8=C+ mat**

15. diagrammes et nouvelles

notions

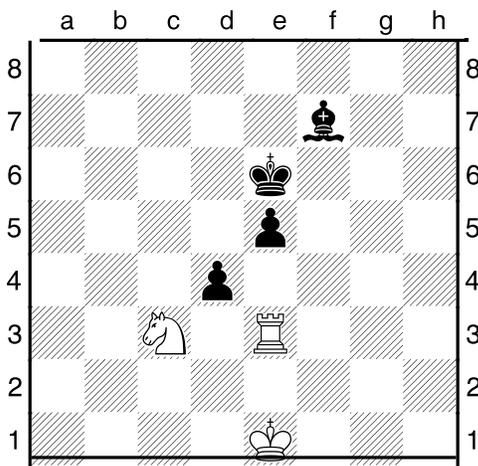
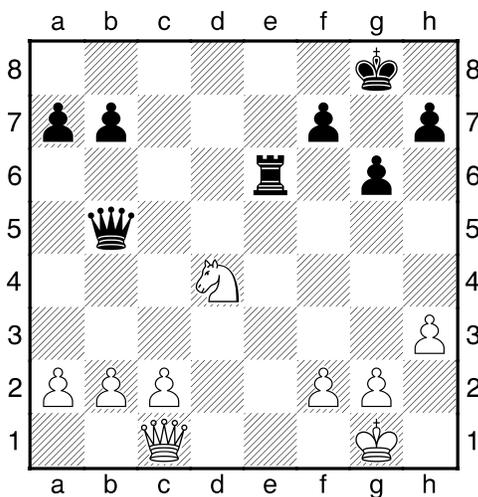
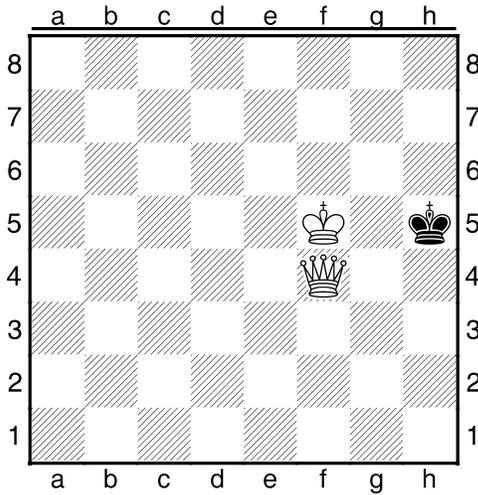


Diagramme 1

Le pat

Dans cette position, le roi noir en h5 ayant le trait et ne pouvant plus se déplacer sans se mettre en échec, la partie est déclarée nulle.

Diagramme 2

La fourchette 1

Les pièces spécialisées dans la fourchette sont le pion et le cavalier,

Le cavalier d4 attaque 2 pièces de plus grande valeur : la dame en b5 et la tour en e6

Diagramme 3

La fourchette 2

Le pion d4 attaque 2 pièces de plus grande valeur : le cavalier en c3 et la tour en e3.

L'enfilade

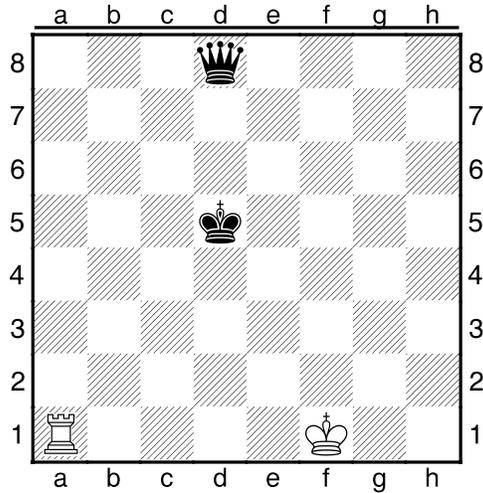


diagramme 4

les pièces spécialisées dans
l'enfilade sont :
la dame, la tour, le fou

la tour joue et gagne du
matériel

1.Td1+

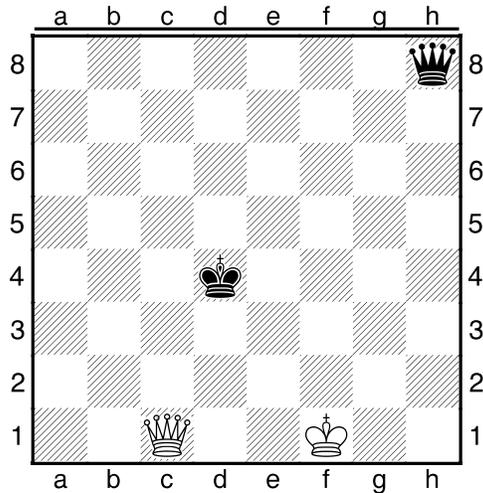


diagramme 5

Si les blancs jouent ils gagnent
du matériel grâce à l'enfilade,
si les noirs jouent il font de
même.

1.Da1+ ou Db2+

1....Dh1+

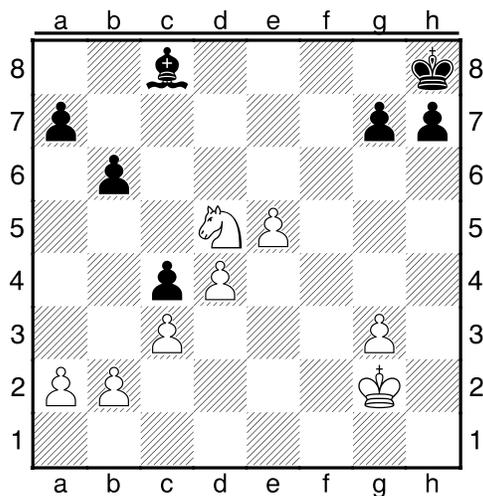


diagramme 6

Les noirs jouent et vont gagner
du matériel grâce au clouage et
à l'enfilade.

1.Fb7

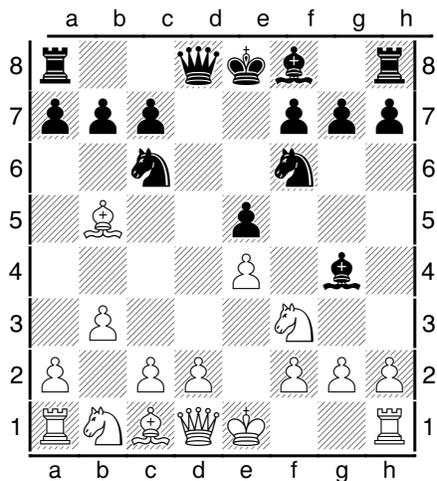


diagramme 7

Le clouage

Dans cette position, le fou noir en g4 cloue le cavalier f3 (clouage relatif) ;
le fou blanc en b5 cloue le cavalier en c6 (clouage absolu).

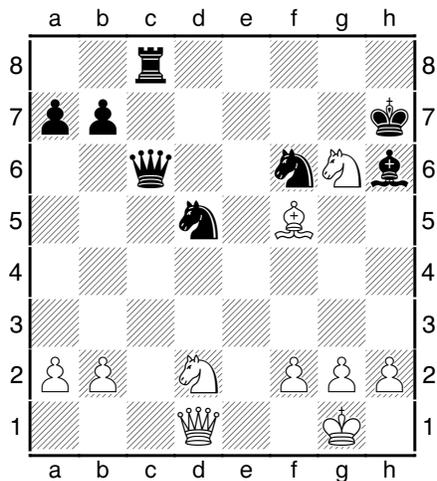


diagramme 8

L'échec à la découverte

Les blancs ont le trait et jouent Cg6-e5+ le cavalier découvre le fou en f5 qui fait échec et attaque la dame en c6. Le gain matériel est assuré.

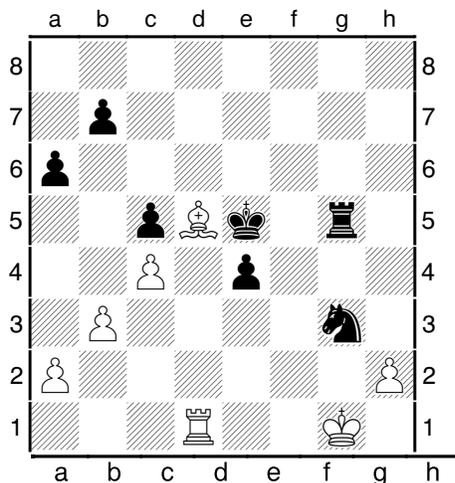


diagramme 9

L'échec double

Cg3-e2++ le roi est doublement mis en échec par le cavalier et la tour g5. La seule possibilité pour le roi, en cas d'échec double, est la fuite.

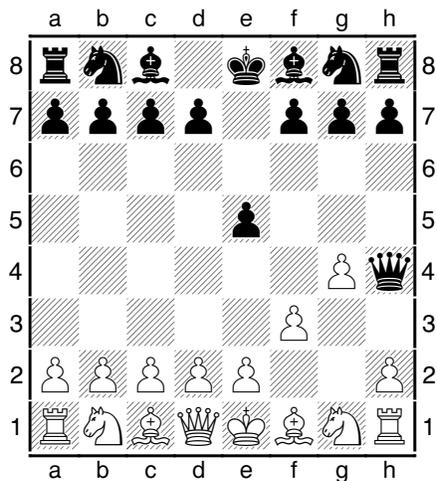


diagramme 10
Le mat du débutant

1.f2-f3 e7-e5 2.g2-g4 Dd8-h4 mat
 0-1

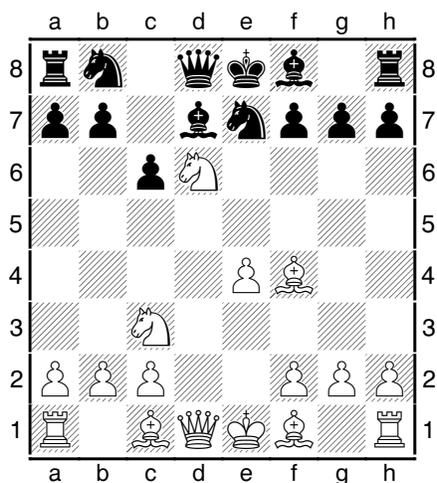


diagramme 11
Le mat à l'étouffé

Trop bien entouré par ses
 défenseurs, le roi noir est
 victime du cavalier d6.

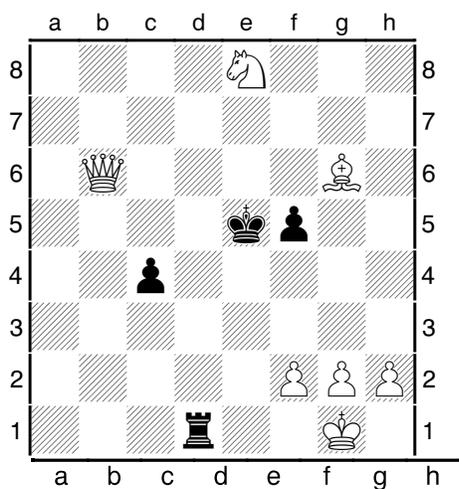


diagramme 12
le mat du couloir

malgré un avantage matériel
 immense pour les blancs, la
 tour noire, en jouant d1, mate le
 roi blanc dont les cases de fuite
 sont fermées.



Diplôme d'échecs

Nom : _____

Prénom : _____

Je connais :

- Le déplacement des pièces
- Le mat des escaliers
- Le baiser de la mort
- Le mat du couloir



Petite histoire d'un grand jeu : les échecs.



Création : Pascal Bellanca-Penel. Source : Bibliothèque Nationale de France

Origines.

Le jeu d'échecs nous est aujourd'hui familier. Mais son histoire remonte à plus de 1 500 ans. Jeu de guerre dans un continent indien déchiré par les luttes intestines, jeu de cour dans l'Occident médiéval, jeu "moralisé" mettant en scène la place des différents métiers à la fin du Moyen Âge, jeu "amoureux" suivant les méandres de l'amour courtois, jeu de compétition à l'aube des Temps modernes... L'évolution du jeu d'échecs, de ses pièces et de ses règles, témoigne des cultures qui l'ont adopté. La civilisation islamique fixe le jeu et en assure la diffusion au XIII^{ème} siècle, le Moyen Âge chrétien transforme les pièces et leur confère une dimension symbolique, la Renaissance modifie les règles et en accélère la marche ; avec les Temps modernes s'ouvre l'ère de la compétition. À toutes les époques, l'échiquier apparaît comme le théâtre du monde et nous éclaire sur ses valeurs sociales.

Le "roi des jeux" serait-il le plus ancien jeu intellectuel du monde ? Cette séduisante idée a donné lieu à bien des hypothèses, quant à l'origine du jeu, jamais établie de façon certaine. Ainsi en trouverait-on des prémices dans l'Inde védique, 2000 ans

avant Jésus-Christ. Le Bouddha lui-même aurait prêché contre la pratique du jeu le dimanche, 500 ans avant J.-C. ! Aujourd'hui, il est admis que les échecs ont bien fait leur première apparition en Inde, mais autour du VI^e siècle de notre ère.

Un sage nommé Sissa :

Il était une fois en Inde, un Brahmane avisé du nom de Sissa. Vers 550 ap.

J.-C., ce sage conseiller du roi Balhit inventa pour distraire son souverain un jeu magnifique, qu'il nomma [*Chaturanga*](#).

Ce terme sanskrit signifie littéralement « 4 membres », comme la dénomination usuelle d'une armée de l'Inde ancienne, composée de 4 corps distincts : *Eléphants de combat, Chars de guerre, Cavalerie, Infanterie*, placés sous les ordres d'un monarque (Raja). Enthousiasmé, le roi lui aurait offert comme récompense tout ce qu'il pourrait souhaiter. Sissa aurait alors demandé de mettre un grain de blé sur la première case du plateau, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième et, ainsi de suite en doublant chaque fois le nombre de grains jusqu'à la dernière case. Le roi aurait accepté, trouvant la requête étonnamment modeste, jusqu'à ce que son comptable vienne



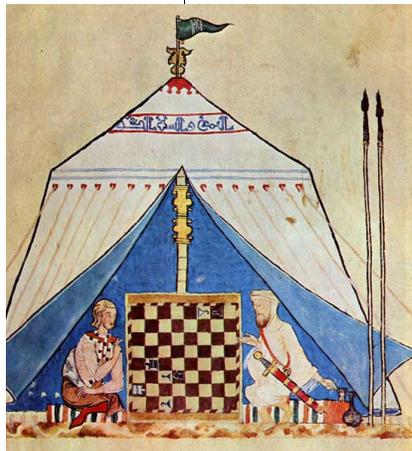
lui dire que la somme demandée se montait à 2 puissance 64 grains moins 1, soit plus de 18 milliards de milliards de grains...soit toute les moissons de la Terre pendant environ cinq mille ans ! Dans la réalité, le jeu d'échecs est probablement quand même né en Inde. Le jeu original "Chaturanga" se jouait à quatre et en lançant des dés pour désigner la pièce à jouer. Le jeu connut son véritable essor en passant à deux joueurs et en supprimant les dés.

Développements.

Venu des pays d'Islam, le jeu d'échecs pénètre en Occident aux environs de l'an mille par deux voies. La voie méditerranéenne passe par

l'Espagne et la Sicile vers la France et l'Italie : Palerme, Cordoue ou Tolède sont des zones de contact entre la brillante civilisation islamique et le monde chrétien. De fructueux échanges s'y développent avant que ne commencent les croisades et la Reconquista. Les croisés s'approprient le jeu, s'exerçant aux échecs devant le siège de Jérusalem ou refusant de combattre pour livrer bataille autour de l'échiquier ! Et c'est avec engouement qu'ils rapportent le jeu en France. Le jeu proprement dit devient rapidement la distraction favorite de l'aristocratie européenne : il n'existe pas de château en Europe où les fouilles archéologiques n'aient révélé

la présence du jeu. La raison de son immense succès réside dans son adaptation aisée à la civilisation occidentale, tout aussi militarisée que l'Orient. Il a suffi de substituer aux pièces trop orientalisantes des équivalents européens : l'éléphant indien a laissé la place au fou, le quadriga à la tour, le *shah* – terme qui a donné naissance au mot "échecs" – au roi et le conseiller du roi (le vizir) à la reine qui, au Moyen Âge, jouissait d'une autonomie beaucoup plus réduite qu'aujourd'hui.



Dans le courant du Moyen Âge, les aspects proprement techniques du jeu d'échecs n'évoluent guère. Malgré un effort de réflexion théorique

certain, et malgré la compilation de traités et de recueils de problèmes, les parties demeurent lentes et longues, les pièces ayant toutes sur l'échiquier une valeur plus faible que de nos jours. La dimension symbolique du jeu semble rester plus forte que sa dimension véritablement ludique.



Scène galante d'échecs (1840)

Les choses changent dans la seconde moitié du XV^e siècle. En quelques décennies, sous l'influence de théoriciens espagnols et italiens, se met en place le jeu moderne, peu différent désormais (sinon tactiquement) de celui qui est le nôtre aujourd'hui. Plusieurs pièces voient leur marche se modifier, notamment la reine, qui au lieu de se déplacer d'une case en une case, peut désormais traverser l'échiquier dans toutes les directions. Sa force devient considérable. Le fou et la tour accroissent également la leur. Le jeu se transforme profondément, les parties deviennent plus dynamiques, le nombre des pratiquants augmente. À partir du XVI^e siècle, des compétitions sont organisées, de véritables joueurs professionnels apparaissent, la littérature échiquéenne devient prolifique. Les Européens peuvent enfin tenir tête aux champions musulmans.

Reflétant ces mutations, les pièces se transforment également. Elles deviennent plus maniables, plus fines, plus hautes, ce qui permet de

diminuer la taille des échiquiers. Si les règles ne changent plus, le jeu continue d'évoluer tactiquement. Au début du XVIII^e siècle, les joueurs ne pensent qu'à gagner par échec et mat ; les parties sont alors très agressives et passionnantes. C'est en vainquant le champion de l'époque devant Louis XV à Versailles que Philidor (1726-1795) – alors âgé de 10 ans ! – entre dans l'histoire des échecs. Son *Analyse des échecs* révolutionne le déroulement tactique des parties : les pions acquièrent sur l'échiquier une importance stratégique considérable. Pour le champion français, "les pions sont l'âme de ce jeu".

Vers 1740, le café de la Régence à Paris est le théâtre des plus belles parties d'échecs où Philidor croise Diderot. Pendant la Révolution, Robespierre ou Camille Desmoulins viennent y jouer. L'activité échiquéenne du café de la Régence ne s'arrêtera que vers 1920.

Au début du XIX^e siècle, l'univers des échecs est structuré, doté de ses écoles et de ses champions auxquels sont dédiés traités, chroniques et revues. L'ère de la compétition s'ouvre en 1851 avec un premier tournoi international organisé à Londres. Souvent bien dotés, ces tournois confrontent les



champions américains, comme Paul Morphy (1837-1884), aux meilleurs Européens. Les maîtres gagnent encore en prestige et font la une des quotidiens.

Le premier championnat du monde officiel est organisé en 1886 aux États-Unis. L'Autrichien Wilhelm Steinitz (1836-1900) est sacré champion du monde.

En 1894, il cède son titre à l'Allemand Emmanuel Lasker (1868-1941) qui le conservera vingt-sept ans !

En 1924 est créée la Fédération internationale des échecs (FIDE) qui organise désormais un "tournoi officiel des Nations" et décerne le prestigieux titre de "champion du monde des échecs". Le jeu

devient politique : le champion représente son pays dont il incarne les valeurs. Cette nouvelle symbolique des échecs culmine dans l'affrontement des deux blocs pendant la guerre froide. Le jeu recouvre sa première vocation guerrière. En 1972, l'Américain Robert Fischer (1943-) tombe le Soviétique

Boris Spassky (1937-) après un match

surmédiatisé où tous les coups furent permis. Trois ans plus tard, le jeune Soviétique Anatoly Karpov (1951-), âgé de vingt-trois ans, est sacré champion du monde, titre qu'il cédera à son compatriote Garry Kasparov (1963-) en 1985. Les Russes tiennent ferme le sceptre des échecs. En 1993, Kasparov fonde la Professional Chess Association, conduisant à deux championnats et reléguant ainsi le titre de champion du monde de la FIDE à un statut "officiel". Dans l'attente d'une hypothétique réunification des couronnes mondiales, Kasparov reste le n°1 mondial au classement Elo, bien qu'il ait perdu son titre face à son compatriote Kramnik en 2000 à Londres.

**CONTE
IL ETAIT UNE FOIS ...LES ECHECS**



Un Roi tout blanc, très vieux, et très sage ; il possédait un Château dans un pays très bizarre, un pays carré, dont le sol était couvert de carreaux blancs et noirs. Le pays s'appelait l'Echiquier. Le château avait deux Tours aux extrémités. A côté des tours, les écuries abritaient les chevaux (les Cavaliers !) puis, venaient les appartements des Fous (ce sont des gens étranges qui ne marchent pas droit ; nous verrons cela en son temps) ; il y avait ensuite les appartements du Roi et de sa femme la Reine (la Dame !). Le Roi était si galant qu'il laissa à la Reine les appartements qui étaient de sa couleur. C'est pourquoi la Reine Blanche se met sur une case blanche.

C *Le Château était protégé derrière par le vide, devant par huit petits pions (les soldats du Roi), qui étaient tout petits et tout blancs. Les pièces et les pions (c'est ainsi que se nomment les habitants de ce pays), ne peuvent pas aller dans le vide, ils sont donc obligés de se mouvoir sur ce pays (l'Echiquier), chacun allant comme il l'entend ; le Cheval sautait ; la Tour, trop grosse pour faire autre chose, allait tout droit ; le Fou faisait rire le Roi car il ne savait pas marcher tout droit et même les deux Fous ne pouvaient jamais se rencontrer, ils essayèrent bien pourtant mais durent vite se rendre à l'évidence, c'était impossible.*

Le Roi, lui, marchait normalement d'une case après l'autre, et tout autour de lui ; quant à la Reine, elle a d'abord marché comme le Roi puis se dit ; "après tout, je peux faire aussi bien que les autres pièces". Elle essaya comme la Tour et fit pareil ; puis comme le Fou et tout alla très bien. Voyant le Cheval sauter, elle essaya et... se fit très mal. Le Cheval dit : "Tu n'as pas mes pattes ; moi j'ai 4 pattes et puis ma race a l'habitude de sauter depuis longtemps. Tu fais déjà comme la Tour et le Fou, cela doit te suffire. La Reine en convint et n'essaya plus de sauter comme le Cheval. La vie était agréable dans ce pays ; tout le monde s'amusait sans s'occuper de son voisin.

*Soudain, un jour, les Chevaux, qui étaient aussi les éclaireurs du Royaume, vinrent annoncer au Roi une étonnante nouvelle. Ils avaient vu, là-bas, tout là-bas, à la limite du pays, un autre Château qui semblait tout pareil au leur.
- "C'est impossible, dit le Roi, jamais personne n'a habité dans ce pays. Je le saurais, tout de même".*

*A ce moment-là, les Fous annoncèrent au Roi la visite d'un Roi tout noir. Surpris, le Roi invita le Roi Noir à entrer.
- "Sire, dit le Roi Noir, votre pays me plaît, et je veux l'habiter ; je vous demande donc de rester sur les cases blanches ; moi, j'irai sur les noires et comme cela, nous ne nous rencontrerons jamais".
- "Impossible, dit le Roi Blanc, mes pièces qui sont sur les cases noires ne pourront plus vivre, elles mourront".
Le Roi Noir : - "J'ai autant de soldats que vous, si vous ne m'obéissez pas, ce sera la guerre".
Le Roi Blanc : - "Je demande l'arbitrage de notre Fée, la Reine Caïssa".
Le Roi Noir : - "Et bien soit ! mais je ne vous laisse que 24 heures. Après, mes troupes attaqueront".*

Le Roi Blanc se mit en route vers le pays Arc-en-Ciel, pays de toutes les fées. Un dragon en défendait l'accès, mais connaissant le Roi Blanc, il le laissa entrer. Le Roi se fit annoncer à la Déesse Caïssa. C'était une jolie déesse, immortelle comme toutes les fées. Elle écouta le Roi Blanc, puis lui dit :

- "Je connaissais ton histoire. C'est notre rôle à nous les Fées, de tout connaître. Je suis déjà allée voir le Roi Noir. Il est décidé à se battre. Alors voilà ce que j'ai décidé.

Etant contre la guerre, j'ai inventé un jeu. Ce jeu représentera exactement les deux châteaux, l'un sera Noir, l'autre Blanc. Les pièces du jeu marcheront comme les pièces et les pions de chaque château. L'un après l'autre, vous jouerez une pièce à la fois. Le Roi Blanc étant offensé par le Roi noir, jouera le premier. Vous resterez courtois comme il sied aux gens de votre condition. Vous pourrez prendre toutes les pièces et tous les pions que vous voudrez (ou pourrez). Mais il vous sera interdit de prendre l'autre Roi. Vous l'avertirez (en disant "Echec") lorsque vous l'attaquerez, et il sera alors obligé de se défendre en priorité, soit en prenant la pièce qui l'attaque, sauf si elle est protégée, sinon il serait pris au coup suivant, soit en s'éloignant de l'attaque, soit en mettant une pièce entre lui-même et la pièce qui l'attaque. S'il ne le peut, il sera maté, et aura perdu.

Les deux Rois convinrent d'un jour et devant les deux peuples recueillis, se mirent à jouer. Les Rois étant de force égale, le jeu dura très longtemps (il dure d'ailleurs toujours). Alors le peuple pour passer le temps, se mit à jouer lui aussi. Le jeu était si passionnant qu'à peine une partie terminée, ils jetaient un coup d'oeil aux deux Rois, silencieux et attentifs, et se remettaient à jouer, ne pensant plus à la guerre.

Caïssa sourit... Elle avait gagné une éternité de paix.

"Mais, se dit-elle, si je veux montrer ce jeu aux hommes, il faudra que je lui donne un temps, sinon ils risquent de mourir avant d'avoir fini... Ils ne sont pas immortels, eux".

C'est pour régler ce temps que les hommes inventèrent l'heure, les minutes et les secondes, ainsi que la montre qui permet de lire ce temps.

Monsieur Ange PEREZ

Section des Grands de l'Ecole Maternelle de l'ASPE, ST. RAPHAEL
(début du 2e trimestre, en liaison avec le thème de la fête des pions).

Poésies

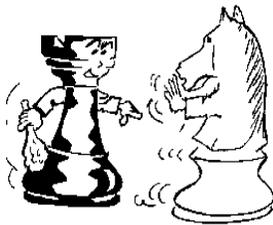


Le roi

Le roi n'a pas l'droit
De faire plusieurs pas
Tout autour de lui
Il cherche un abri
Pour bien se cacher
Si le roi est vu
Et qu'il ne peut plus
Se dissimuler
Il aura perdu
Echec et mat !

La dame

La dame est ravie
De se déplacer
Sur mon échiquier
Elle marche de travers
Comme le fou sait le faire
Mais elle peut aussi
Imiter la tour
Et marcher tout droit
Pour sauver son roi



La tour

C'est... dans sa colonne
Ou dans sa rangée
Que... la tour carrée
A... l'droit de bouger

Le cavalier

Le cavalier
Peut sauter
Ca va tout droit
Lier de côté



Un pion

Toi petit pion
Fais bien attention
Toujours en avant
Un pas seulement
Mais pour attraper
Il te faudra faire
Un pas de travers
Si tu as le temps
D'arriver au bout
Tu seras changé
En beau cavalier
En dame ou en fou
Ou en tour, c'est tout !



Le fou

Le fou pour nous plaire
Marche de travers
Sur les diagonales
Il n'a pas de mal
A toujours rester
Dans la même couleur
Sur mon échiquier

Sur le internet

[MatPat : plateforme scolaire de jeu d'échecs](#)

[Fédération Française des Échecs](#)

[\[LIGUE DES ECHECS DES PAYS DE LA LOIRE\]](#)

[Echiquier Angevin](#)

[Shredder Computer Chess Download - Weekly Chess Problems](#)

[Echecs Academie - Accueil](#)

Echecs Académie: cours d'échecs, problèmes d'échecs,
news...

[Chess Tactics](#)

[Chess Openings Database | Free PGN Chess Games | ECO C05
French, Tarrasch, Closed Variation](#)

[Installing ChessDB - an overview of the methods available](#)

[Main page Echecspass](#)

[Le Petit Joueur](#)

cours d'échecs

[Echecs: Entrez dans la Légende des Pièces](#)

[Le Portail des Échecs](#)

[DICCIT Echecs-Liens](#)

dictionnaire des citations et proverbes d'échecs avec plus
de 940 citations et 300 auteurs

[Le jeu d'échecs à l'école - Tout savoir sur le jeu d'échecs en
milieu scolaire](#)

L'éducation Nationale a reconnu le caractère hautement
éducatif et formateur du jeu d'échecs dont les effets se
font sentir dans les autres matières. (...)

[L'école d'échecs](#)

Apprenez à jouer aux échecs et progressez avec nous !
Cours et exercices gratuits !

[http://pagesperso-
orange.fr/ust.echecs/Ecole/exercices/promotion-2.htm](http://pagesperso-orange.fr/ust.echecs/Ecole/exercices/promotion-2.htm)

[Echecs online : Jeu d'échecs en ligne gratuit - Communauté francophone d'échecs en ligne](#)

[MORACCHINI ÉCHECS INSTITUT - COURS D'ÉCHECS EN ACC&Etilde;S LIBRE](#)

www.corse-echecs.com/ligue/

<http://classes.bnf.fr/echecs/index.htm>

<http://www.shredderchess.com/chess-software/chess-tutor.html>

Bibliographie

Manuel des Echecs Jean-Christian Galli (Ligue Corse des Echecs)

Auprès de la Fédération Française des Echecs

Premiers cours d'échecs Akkhavanh Vilaisarn

Vive les échecs ! Edité chez Olibris

Mat ! Exercices et jeux Jacques Priser - Edité chez Olibris

Les échecs, un jeu d'enfant ! - par Murray Chandler - édité par Olibris

Le jeu d'échecs au cycle 2 Véronique Houck (CRDP Bretagne)

Approche du jeu d'échecs à l'école maternelle (CRDP de Besançon)

Le jeu d'échecs à l'école (CRDP Poitiers)

Intégrer le jeu d'échecs aux apprentissages en CP, Eva Heng CRDP de Créteil,

Des revues scolaires comme JDI (mai 2005) et La Classe (sept2002 à juin 2003)

L'éveil par le jeu d'échecs (livre 1 et 2) Gérard Vichard,
Faverges de la Tour

Jeunes joueurs d'échecs (jeux et exercices) Patrick
Gonneau (Hatier)

A toi de jouer ! Patrick Gonneau Planète Echecs Edition

A toi de gagner ! Patrick Gonneau Planète Echecs Edition

A toi de mater ! Patrick Gonneau Planète Echecs Edition

Le bond du tigre au-delà de 1600 ELO Arthur Jussoupow

Pour les plus jeunes

Bibou et le monde des échecs par Véronique et Aurore
Houck - édité par Circonflexe

Littérature

Nadja, **Le pion de la Reine**, L'école des loisirs, 2003.

Jean-Benoît Thirion, **Contes de l'échiquier**, Plein Chant 1988.

Raymond Smullyan, **Sherlock Holmes en échec**, Flammarion,
2005

Robert Belfiore **La petite joueuse d'échecs** Bibliomango