

-ATELIER ECHECS-

L'ancêtre du jeu d'échecs a été inventé en Asie au VI^{ème} siècle. Le mot « échec » vient du mot persan (pays qui s'appelle l'Iran de nos jours) « *Shah* » qui signifie « roi ».

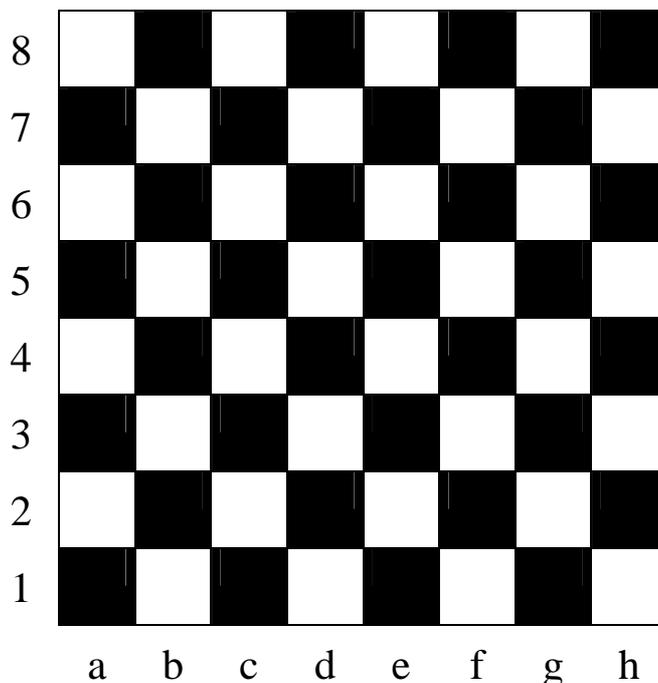
Ce jeu se joue à deux. Chacun a 16 pièces : **8 pions, 2 tours, 2 cavaliers, 2 fous, 1 dame et 1 roi.**

Pour battre son adversaire, il faut réussir à s'emparer de son roi.

On dit qu'il est « échec et mat » quand son roi ne peut plus éviter de se faire prendre.

Placement de l'échiquier

Un échiquier comporte 64 cases (8x8). Pour bien orienter l'échiquier, il faut vérifier que la case en bas à droite est blanche.



Pour mieux se repérer sur l'échiquier, on utilise un codage (comme à la bataille navale, par exemple).

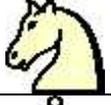
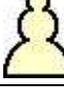
Ainsi, la case blanche en bas à droite sera codée : h1.

Avant de jouer, il faut tirer au sort celui qui jouera avec les pièces blanches. C'est très important car :

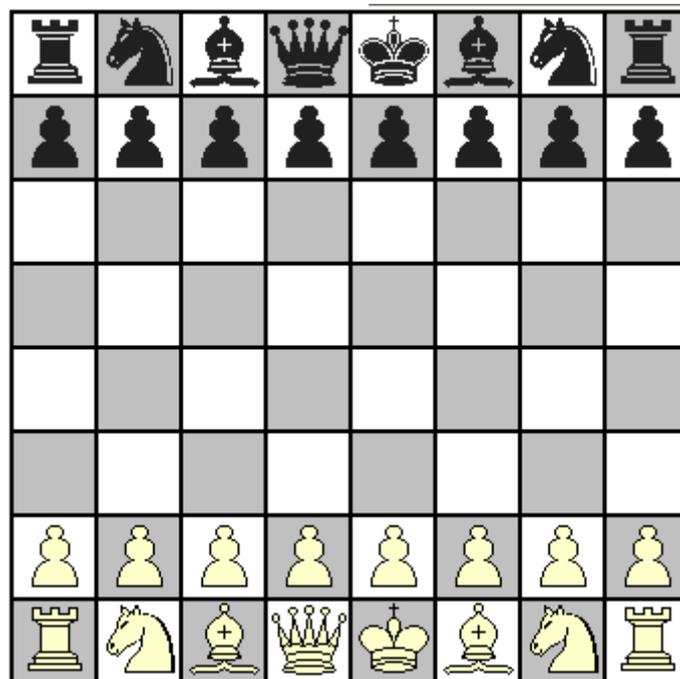
CE SONT TOUJOURS LES BLANCS QUI COMMENCENT. On joue ensuite, chacun son tour, une pièce ou un pion.
--

Le matériel

Chaque joueur possède huit pièces et huit pions.

	1 roi (codé R)		1 dame (codé D)
	2 cavaliers (codés C)		2 tours (codés T)
	2 fous (codés F)		8 pions (non codés)

Le placement de départ



D'après le codage (voir page 1), on peut par exemple dire que les tours blanches se placent en a1 et h1, les fous noirs en c8 et f8.

A retenir : la dame se place toujours sur sa couleur : la dame blanche sur une case blanche (d1) et la dame noire sur une case noire (d8).

Les tours (*qui forment le château*) se placent aux extrémités.

Les cavaliers sont logés aux écuries, tout près des tours.

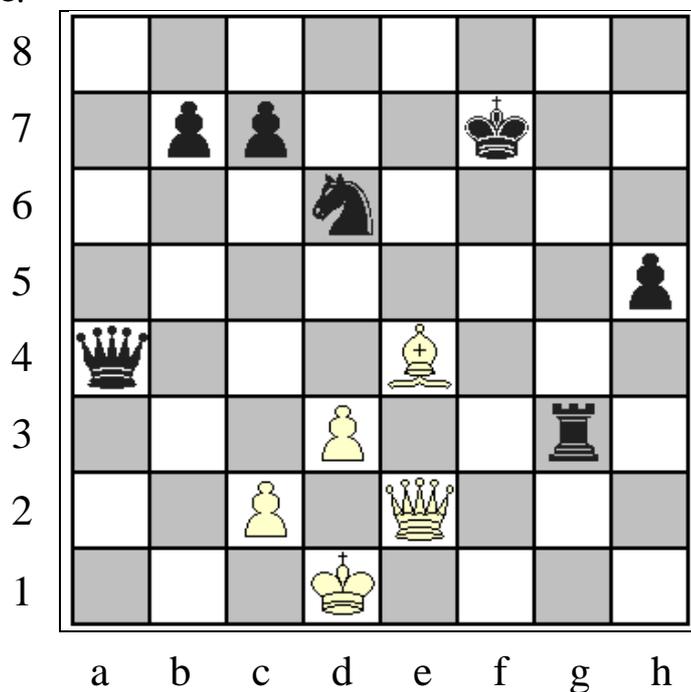
Puis viennent les fous (*conseillers du roi et de la reine*) qui se placent de chaque côté des majestés.

Les pions (*petits soldats*) se placent en avant du château pour le protéger.

Exercices

1) Voici une position de jeu. 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.



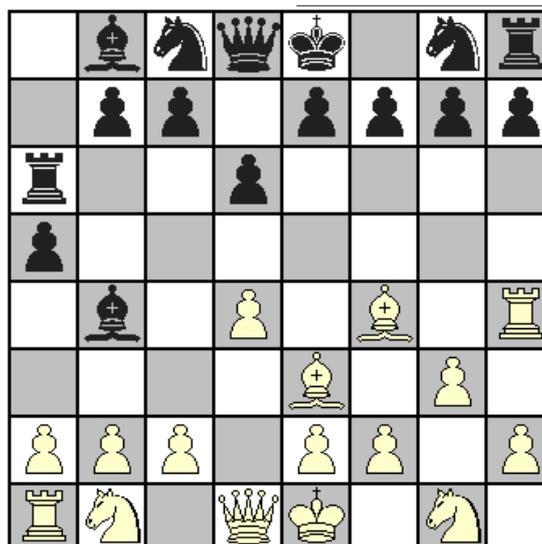
BLANCS	Rd1	De2	Fe4	c2	d3		
NOIRS							

2) Sur ton échiquier, place la position codée :

BLANCS	Rh1	Te8	Te1	Fa3	f2	g2	h2	
NOIRS	Rg8	Tf8	Ta8	Cb4	a5	f7	g7	h7

3)

Des erreurs se sont glissées dans cet échiquier ; entoure-les.



Les déplacements

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

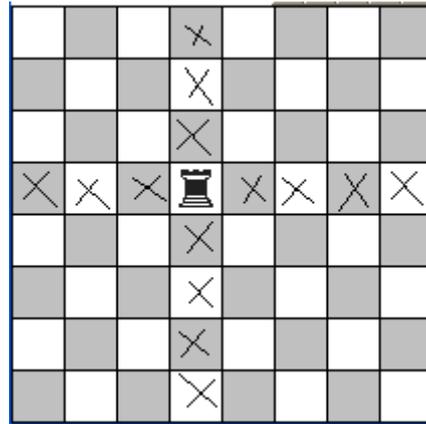
QUAND ELLES PRENNENT, ELLES SE METTENT A LA PLACE DE CE QU'ELLES PRENNENT.

La Tour

La tour avance, si elle le désire, de plusieurs cases à la fois. Elle peut aller sur toutes les cases de sa colonne ou de sa rangée.

En un coup, elle peut aller sur toutes les cases marquées d'une croix (sans changer de direction).

Question : Sur combien de cases peut-elle aller ?

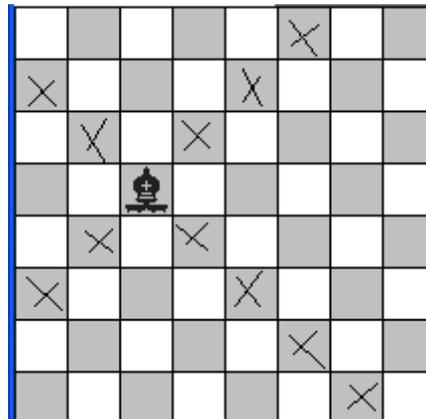


Le fou

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

En un coup, il peut aller sur toutes les cases marquées d'une croix (sans changer de direction).

S'il est sur une case noire, il restera toujours sur une case noire.



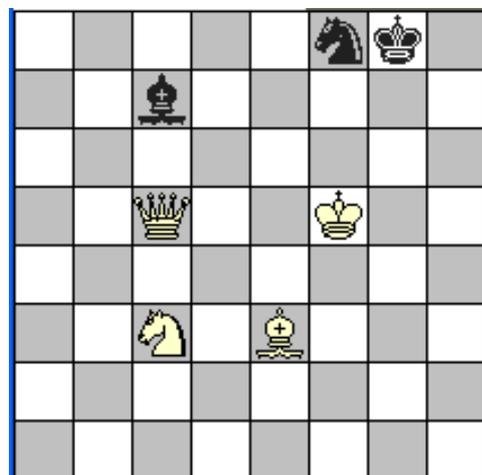
La dame

La dame va dans toutes les directions (*rangée, colonne, diagonale*), d'autant de cases qu'elle le désire.

En un seul coup, elle ne peut prendre qu'une seule direction, bien entendu.

Exercice : tu es les blancs. Dessine une croix dans toutes les cases où tu peux jouer.

Quel est d'après-toi le meilleur coup à jouer dans ce cas ?



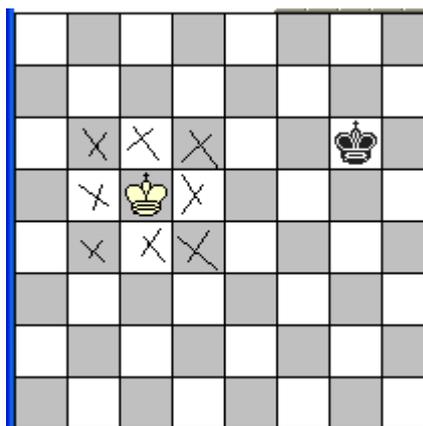
Le roi

Le roi se déplace d'une case à la fois dans toutes les directions.

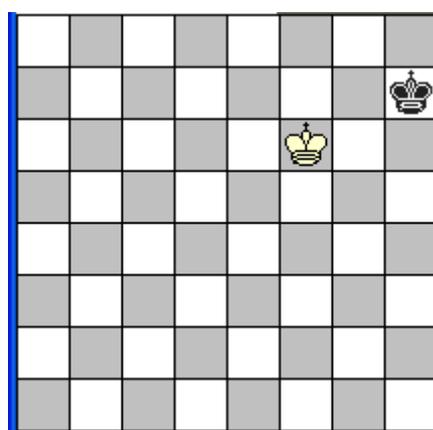
ATTENTION : deux rois n'ont pas le droit de se toucher ! Ils n'ont pas le droit de se mettre sur des cases voisines, même en diagonale.

Les croix indiquent les cases où le roi blanc peut aller en un coup.

Indique de la même manière les cases que peut occuper le roi noir.



Sur cet échiquier, indique par des croix où peuvent aller les rois.



Exercice : prends ton échiquier, mets le roi blanc en a1 et le roi noir en h8. Joue avec ton camarade : il faut que le roi blanc aille en h8 et le roi noir en a1. Combien faut-il de coups au minimum ?

Le cavalier

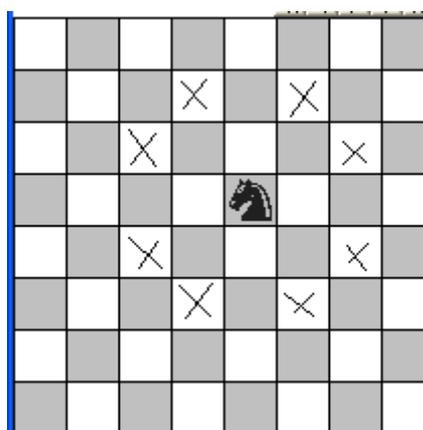
Le cavalier est la seule pièce qui peut passer par-dessus des pièces amies ou ennemies.

Lorsqu'il joue, il avance d'une case comme la tour, puis d'une autre case comme le fou en s'éloignant du point de départ.

Le trajet effectué ressemble à la lettre « L » en majuscule.

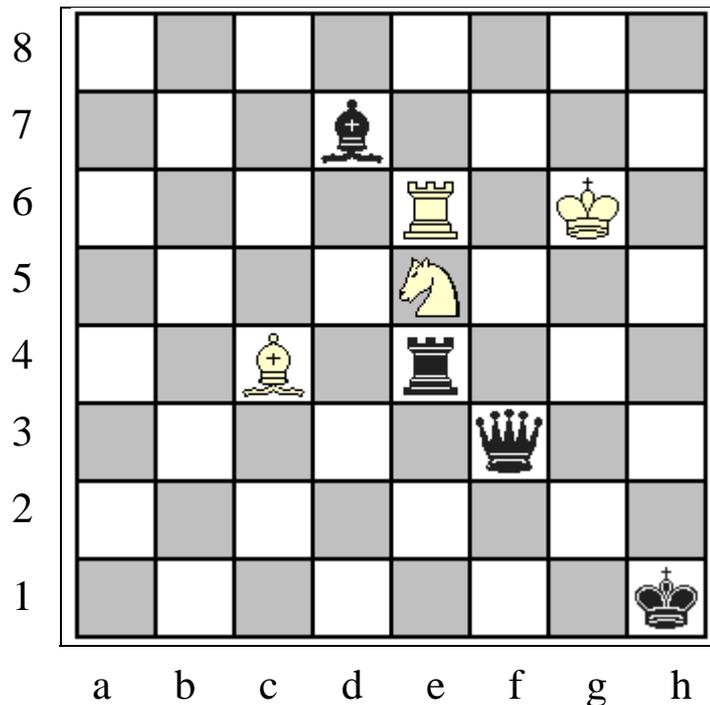
Observe les cases où peut jouer le cavalier blanc.

Que remarques-tu sur les couleurs des cases d'arrivée ?



Quelques exercices de maniement du cavalier...

- 1) Mets une croix dans les cases où peut se rendre le cavalier blanc.
- 2) Ecris le code des cases où le cavalier blanc prend une pièce noire.
 - - - Quelle est la meilleure prise ?
 -
- 3) Quelles sont les cases « dangereuses » pour le cavalier blanc ?
 - - - - - (une de ces cases est « protégée »)

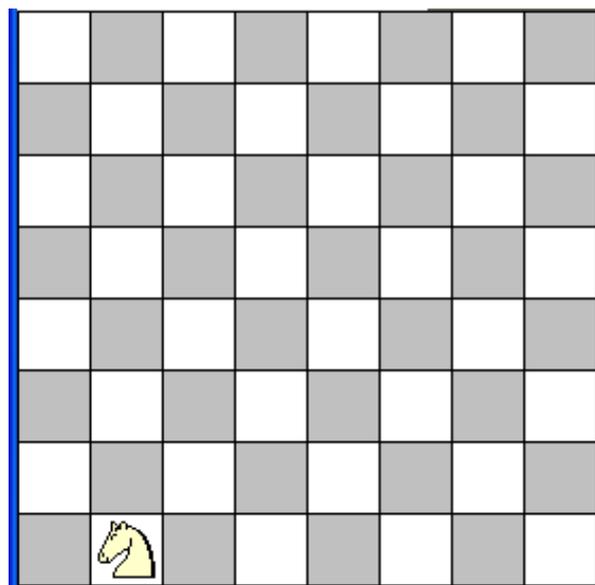


Sur cet échiquier, le cavalier est en b1. Tu dois faire le tour de l'échiquier, dans le sens que tu veux et revenir à ton point de départ. Fais une croix dans les cases utilisées. Combien as-tu fait de croix ?

.....

Refais cet exercice sur ton échiquier. Ton camarade peut aussi jouer en plaçant un cavalier noir en g8. attention à ne pas vous faire prendre !!!

Sur l'échiquier de droite, tu dois essayer de passer sur toutes les cases, sans jamais repasser par une case où tu es déjà passé (fais des croix, ou encore mieux, numérote tes déplacements). Les changements de direction sont autorisés.



Il paraît que cet exercice est réalisable...

A la fin, compte les cases non cochées et compare ton score avec un camarade.

Le pion

Le pion avance toujours devant lui, dans sa colonne, d'une case à la fois.

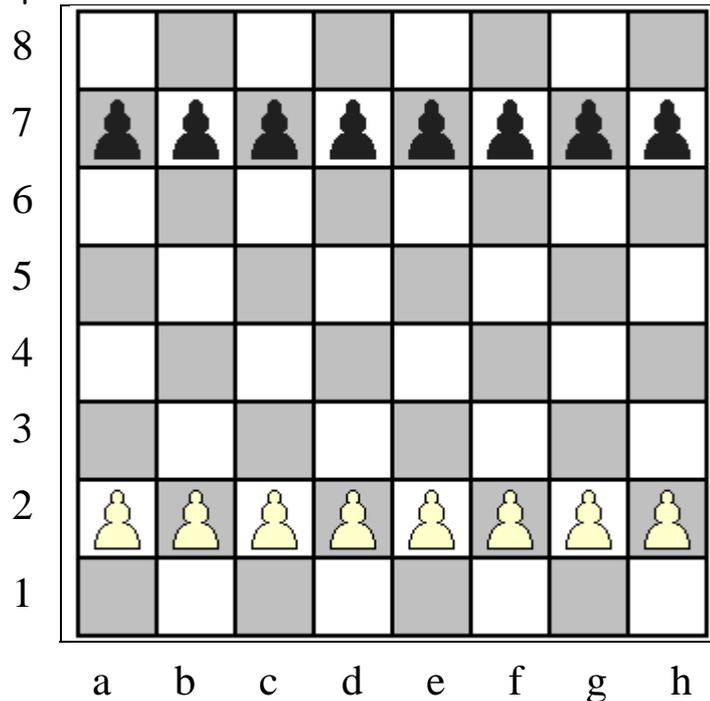
Il ne recule jamais, même pour prendre.

Quand un pion n'a jamais bougé, il peut, s'il le souhaite, avancer de deux cases à la fois.

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

Pour coder un « coup de pion » on n'indique pas la lettre « P ».

Pe2 - e4 s'écrit simplement e2 - e4.



LES PIONS NE PRENNENT PAS COMME ILS MARCHENT !!!
ILS PRENNENT EN DIAGONALE, TOUJOURS DEVANT EUX (d'une seule case à la fois).

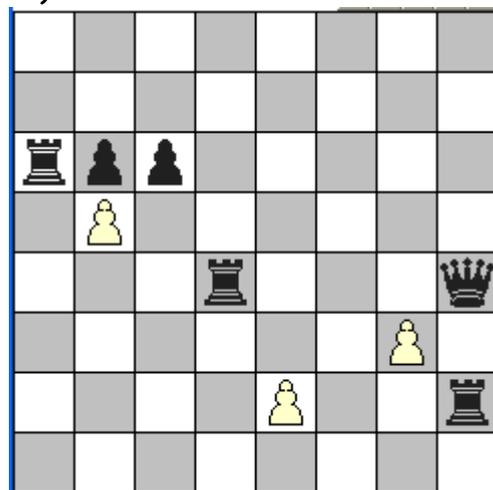
Exercice : indique le code des cases où peuvent se rendre :

Le pion en b5 :

Le pion en g3 :

Le pion en e2 :

Si tu as du mal à repérer les cases, écris les lettres et les chiffres au bord de l'échiquier.



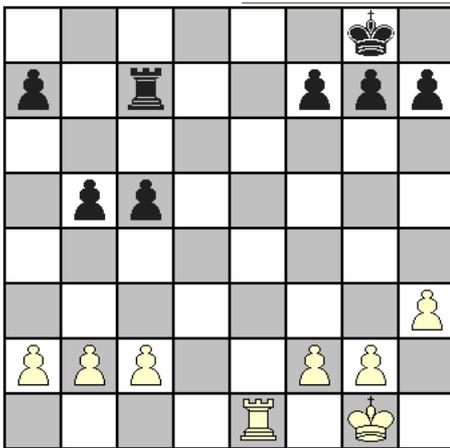
Le pion est la seule pièce qui peut se transformer en cours de partie : s'il traverse tout l'échiquier (8^{ème} rangée pour les blancs et 1^{ère} rangée pour les noirs), il peut se transformer dans la pièce qu'il souhaite (sauf un roi). Généralement, on choisit une dame (c'est la pièce la plus puissante).

Place tes pièces sur l'échiquier et fais la partie suivante ; c'est la partie la plus courte. (le signe + indique l'échec au roi. Le signe x indique, lui, une prise de pièce)

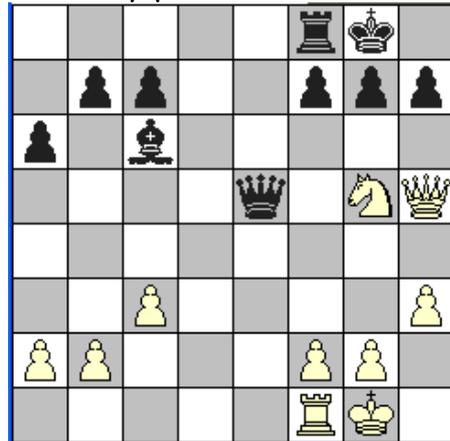
	BLANCS	NOIRS	Pourquoi la partie est-elle terminée ?
1	g2-g4	e7-e5	
2	f2-f3	Dd8 - h4 +	

ECHEC ET MAT EN UN COUP !!!

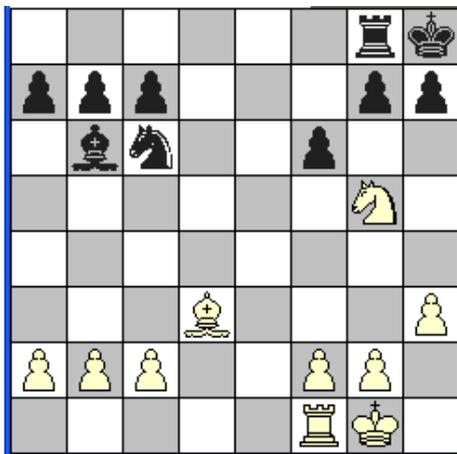
Dans les positions suivantes, tu as les Blancs. C'est à toi de jouer. Et, petit veinard, tu as « échec et mat » en un coup ! Comment t'y prends-tu ?



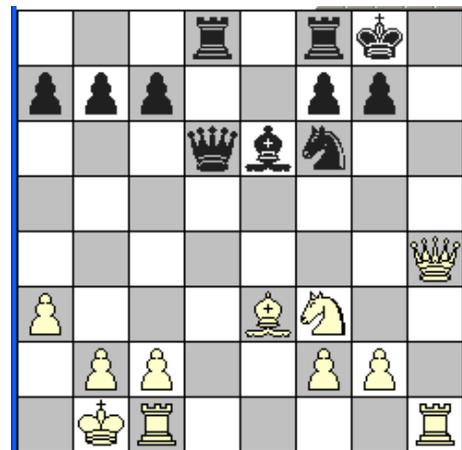
1



2



3



4