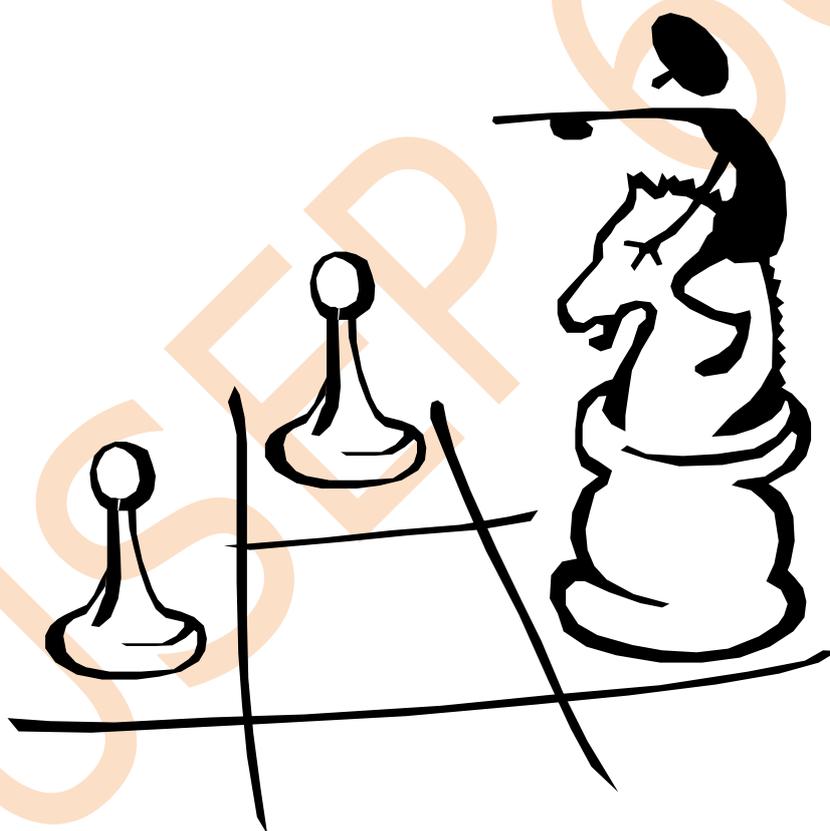


2011/2012

USEP 66

1 rue Michel Doutres
66000 Perpignan
Email : usep66@laligue.org
www.laligue66.org



[JEU D'ECHECS]

Dossier de préparation aux rencontres départementales de jeu d'échecs

Dossier réalisé en collaboration avec Richard GARCIA et Charles LOPEZ, enseignants et membres du comité départemental de jeu d'échecs. L'USEP les remercie pour leur engagement.

Les objectifs essentiels de ces rencontres :

- Jouer avec plaisir au jeu d'Echecs.
- Prendre des responsabilités.
- Appliquer des principes de vie collective
- Respect des règles, des adversaires, de l'arbitre
- S'affronter individuellement et collectivement
- Appréhender la spécificité du jeu d'échecs

Nouveauté : la rencontre se déroulera en deux temps :

- Une série d'ateliers éducatifs (4 à préparer et 2 à découvrir)
- Un tournoi par équipes

Constitution des équipes

Afin de favoriser les rencontres et les échanges entre les enseignants et entre les élèves, les équipes de joueurs seront mixtes et constituées de 5 à 6 élèves issus de 2 ou 3 classes différentes.

C'est une rencontre d'équipes (les enfants sont tout le temps ensemble) qui doit mettre en avant les valeurs de **solidarité**, **tolérance** et **soutien mutuel**.

Les modalités de constitution de ces équipes sont à télécharger sur le site de l'USEP 66. Les deux classes seront libres de privilégier des équipes de niveau, hétérogènes, ou par affinité... Chaque équipe déterminera un capitaine (*débrouillard et fédérateur et garant d'un bon esprit sportif*) qui sera chargé de la tenue de la feuille de résultats.

Rôle des enseignants et parents accompagnateurs :

Intervention indispensable en cas :

- de désaccord entre joueurs
- Enfant parlant et gênant son adversaire (pénalité Esprit Sportif)
- Jugement d'une position si les enfants le demandent.

Connaissances demandées aux enfants :

Les notions des savoirs attendus :

- le déplacement maîtrisé de toutes les pièces, le roque. La prise en passant n'est pas exigée.
- Si un joueur voit son roi attaqué, il doit parer l'échec, soit en prenant la pièce qui fait échec, soit le roi s'en va, soit on place une pièce devant le roi pour le cacher. Si toutes ces solutions sont impossibles c'est échec et mat !
- Une partie nulle est une partie où il ne reste que les 2 rois ou une partie décidée nulle par l'arbitre adulte ou les enfants eux-mêmes (accord mutuel).

Le tournoi par équipes

Déroulement de chaque ronde :

5 parties d'échecs seront jouées en respectant les appariements.

Durée de la partie : 10 minutes maximum par joueur. A la fin du temps, les arbitres jugeront les parties qui ne sont pas terminées : une différence de 10 points sur l'échiquier : la partie est gagnée, si non jugée égale.

1 dame : 9 points - tours : 5 points - cavaliers et fous : 3 points - pion : 1 point.

Les ateliers :

Les élèves doivent connaître et donc avoir pratiqué les jeux proposés ci-dessous :

Vous trouverez des vidéos explicatives grâce au lien suivant :

<https://picasaweb.google.com/usepf0166/>

Atelier POSITION :

Dispositif :

2 équipes de 5 joueurs s'affrontent...

Chaque équipe dispose de trois jeux (échiquiers + pièces)

Déroulement :

Il faut reconstituer sur chaque échiquier une position donnée par l'adulte qui tiendra l'atelier...

Chaque équipe aura 3 positions correspondant aux trois moments d'une partie : ouverture – milieu de jeu – finale

Chaque équipe remportera un point par position correctement placée. L'équipe qui placera les trois positions en premier se verra attribuer deux points de bonification.

En cas d'erreur (position mal placée), l'équipe se verra attribuer un point de pénalité par échiquier.

Selon la rapidité des équipes, on pourra envisager de redonner trois nouvelles positions.

Objectif :

Passer d'une représentation des pièces en deux dimensions à une représentation réelle en trois dimensions.

Remarque :

En annexe, vous disposez de diverses positions afin de mettre vos élèves en situation.

Atelier MAT DE LA DAME :

Dispositif :

2 équipes de 5 joueurs s'affrontent...

Les joueurs vont s'affronter sur cinq jeux (échiquier + pièces + pendule) avec couleurs alternées.

Côté blancs : Dame (case a2) + Roi (case g1)

Côté noirs : Roi seul (case e5)

Déroulement :

Il faut réaliser le mat de la dame en moins de deux minutes. L'adversaire ayant uniquement le Roi devra résister le plus longtemps possible (pour cela il faut essayer de rester sur le centre de l'échiquier)...

Chaque équipe aura deux joueurs avec les blancs et deux joueurs avec les noirs.

Si le mat est réussi, l'équipe marque un point. Si je « tombe à la pendule » (j'ai utilisé mes deux minutes), ou si je perds ma dame, c'est l'adversaire qui marque un point.

Objectifs :

L'objectif est de faire mat avec uniquement le Roi et la Dame. C'est le mat élémentaire aux échecs.

Prendre en compte la triple réflexion suivante : lorsqu'une pièce me fait échec, trois solutions existent :

PRENDRE : prendre la pièce qui me fait échec

FUIR : déplacer le Roi

INTERPOSER : placer une pièce en bouclier entre la pièce qui me fait échec et mon roi.

Si je ne peux réaliser aucune de ces trois solutions, la partie est finie, j'ai perdu par échec et mat !

Il ya possibilité de « pat »

- Si je « tombe à la pendule » (j'ai utilisé mes deux minutes)

- Si le roi de mon adversaire est pat (il n'est pas attaqué mais ne peut pas jouer sans se mettre en échec alors qu'il est au trait : c'est son tour de jouer)

- Si je perds ma dame,

c'est l'adversaire qui marque un point.

Remarque :

Ce mat fera l'objet d'une vidéo (visible sur le site de l'usep) qui montrera la technique la plus rapide pour le réaliser. Il s'agit d'un mat élémentaire ou la dame seule aidée du roi va dans un premier temps mettre le roi adverse sur une bande. Le Roi viendra ensuite pour défendre la dame qui donnera le coup de grâce appelé aussi « le baiser de la mort » En annexe, vous disposez de diverses positions afin de mettre vos élèves en situation.

Atelier L'ESCALIER :

Dispositif :

2 équipes de 5 joueurs s'affrontent...

Les joueurs vont s'affronter sur cinq jeux (échiquier + pièces + pendule) avec couleurs interposées.

Côté blancs : les 2 tours (cases a1 et h2) + Roi (case g1)

Côté noirs : Roi seul (case e4)

Déroulement :

Il faut réaliser le mat des deux tours en moins de deux minutes. L'adversaire ayant uniquement le Roi devra résister le plus longtemps possible (pour cela il doit attaquer les tours et rester au centre)...

Chaque équipe aura deux joueurs avec les blancs et deux joueurs avec les noirs.

Si le mat est réussi, l'équipe marque un point. Si le joueur blanc « tombe à la pendule » (il a utilisé ses deux minutes), ou perd ses deux tours, c'est l'adversaire qui marque un point.

Objectifs :

L'objectif est de faire mat avec uniquement le Roi et les deux tours. C'est le second mat élémentaire aux échecs.

Prendre en compte la triple réflexion suivante : lorsqu'une pièce me fait échec, trois solutions existent :

PRENDRE : prendre la pièce qui me fait échec

FUIR : déplacer le Roi

INTERPOSER : placer une pièce en bouclier entre la pièce qui me fait échec et mon roi.

Si je ne peux réaliser aucune de ces trois solutions, la partie est finie, j'ai perdu par échec et mat !

Selon la rapidité des équipes, on pourra envisager de recommencer avec une nouvelle position de départ des trois pièces.

Remarques:

Ce mat fera l'objet d'une vidéo (visible sur le site de l'usep) qui montrera la technique la plus rapide pour le réaliser.

Il s'agit d'un mat où les deux tours seules font échec et mat en progressant sous forme d'un escalier. Le Roi n'est pas utile pour mater l'adversaire et peut même gêner l'action des deux tours dans de nombreux cas.

Atelier BOUFFE TOUT :

Dispositif :

2 équipes de 5 joueurs s'affrontent...

Les joueurs vont s'affronter sur cinq jeux (échiquier + pièces) avec couleurs alternées.

Déroulement :

On joue comme dans une partie d'échecs ! Pour gagner il faut se faire prendre toutes les pièces même le roi. On déplace donc les pièces de manière à ce que l'adversaire ait des pièces à prendre : on est obligé de prendre.

Chaque équipe aura deux joueurs avec les blancs et deux joueurs avec les noirs.

La partie est gagnée lorsqu'on n'a plus aucune pièce...

On comptera un point par partie gagnée.

Si la partie n'est pas finie, on comptera la valeur des pièces restant sur l'échiquier. Une différence supérieure ou égale à 10 points permettra de gagner également. Une différence inférieure à 10 points sera conclue par un match nul et aucun joueur ne marquera de point pour son équipe.

Objectifs :

L'objectif est de travailler le mouvement des pièces et la prise des pièces.

Prendre en compte la valeur des pièces:

DAME : 9 pts

CAVALIER et FOU : 3 pts.

PION : 1 pt

ROI : 10 pts

Selon la rapidité des équipes, on pourra envisager de recommencer avec une nouvelle partie en changeant de couleurs.

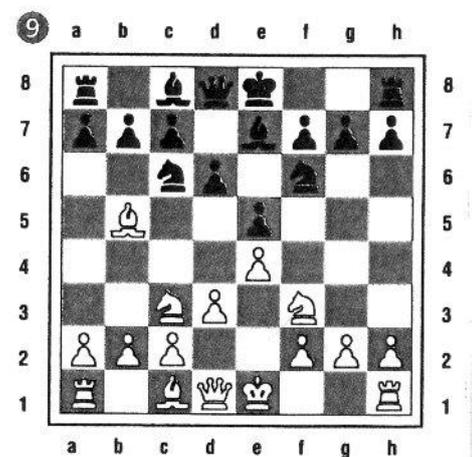
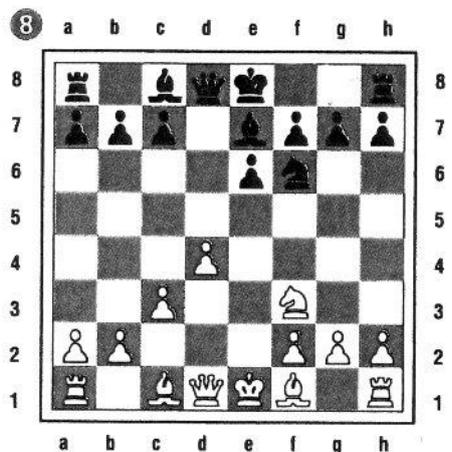
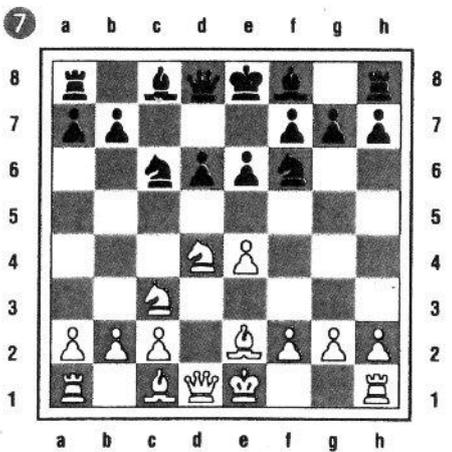
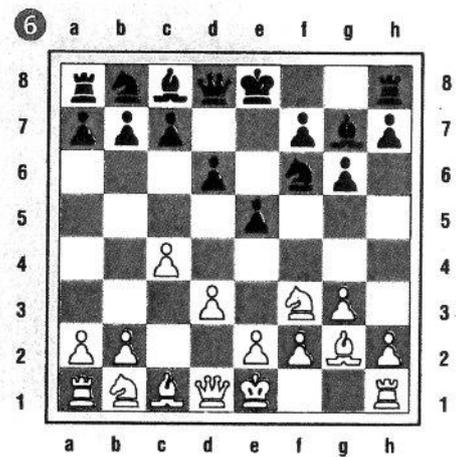
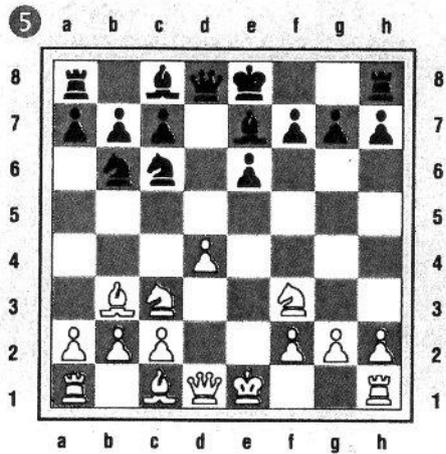
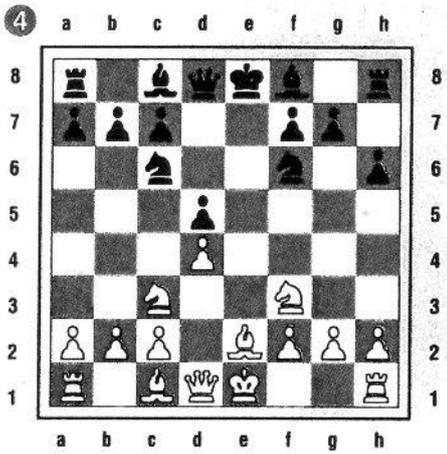
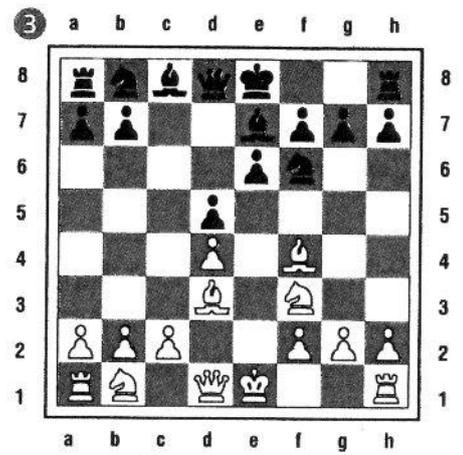
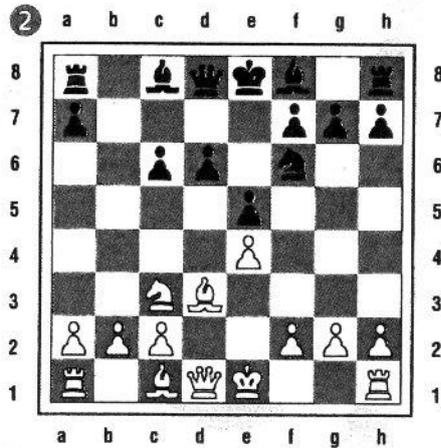
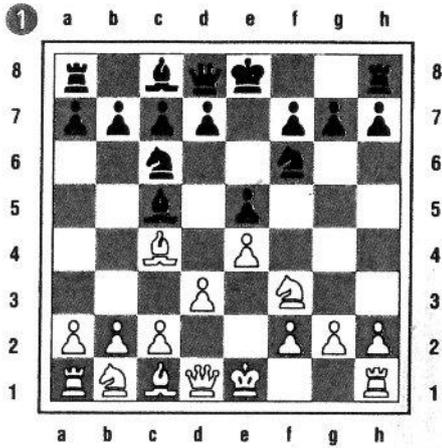
Remarques:

Une partie exemple fera l'objet d'une vidéo (visible sur le site de l'usep).

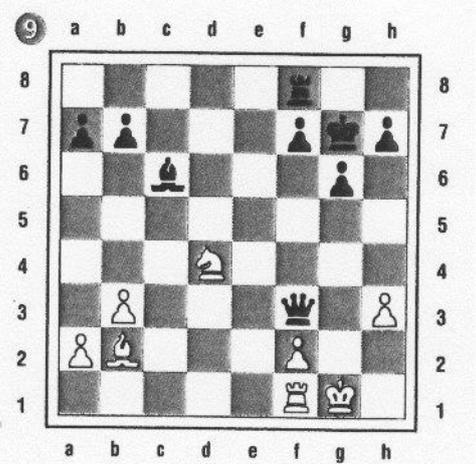
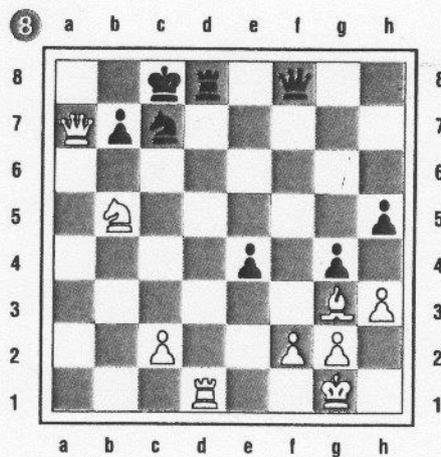
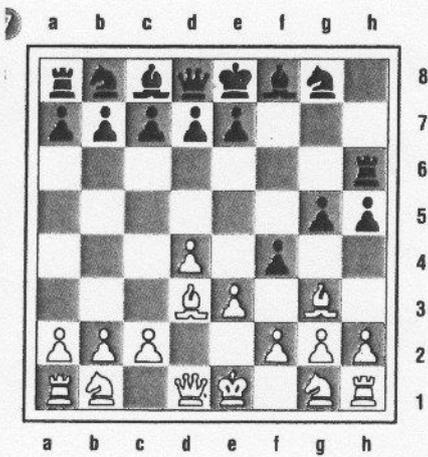
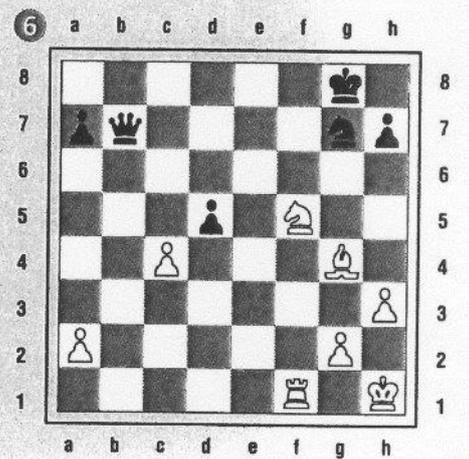
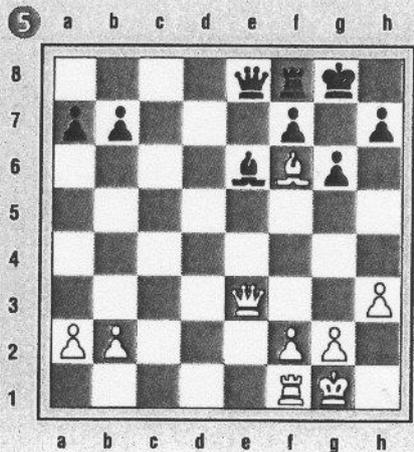
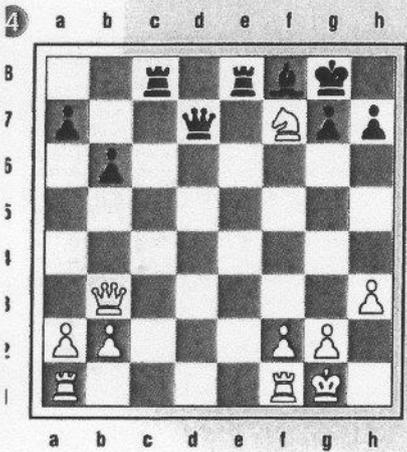
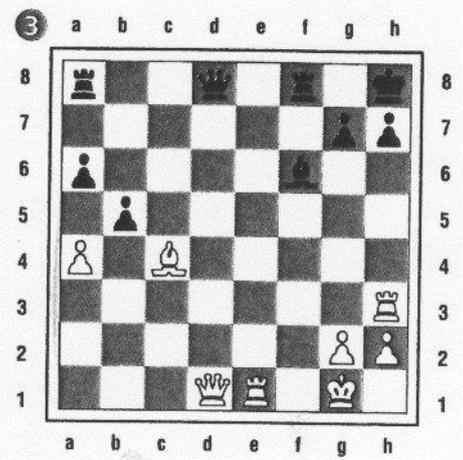
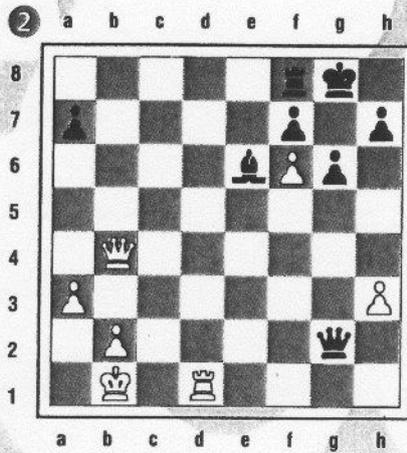
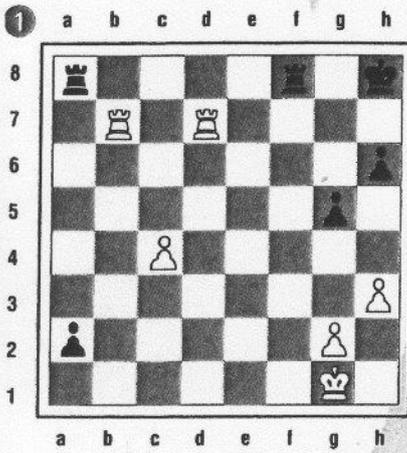
Il s'agit de rendre les échecs agréables et ce jeu le permet par le nombre de pièces que l'on « dévore ».

On perd l'objectif premier d'un joueur d'échecs qui veut mater l'adversaire et on n'annonce pas les échecs durant la partie. De plus lors d'une partie d'échecs, on n'est pas obligé de prendre des pièces...

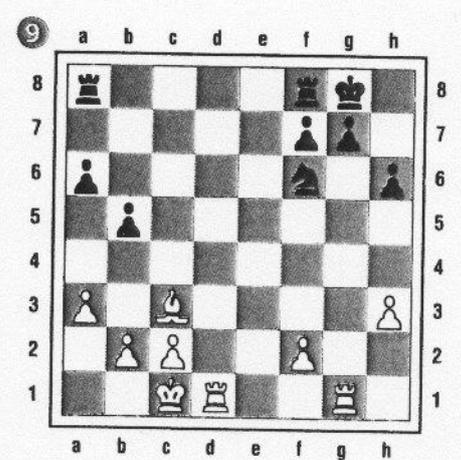
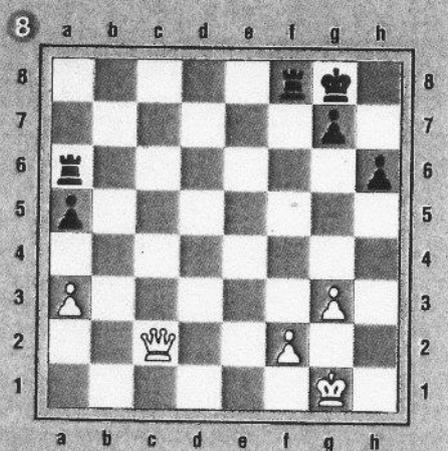
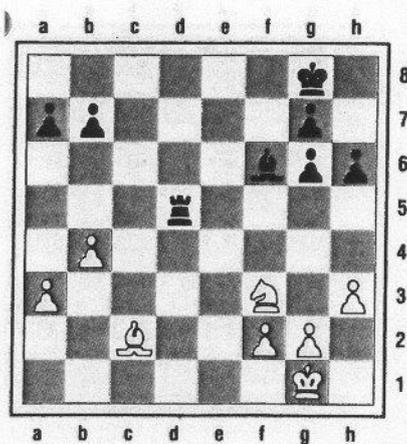
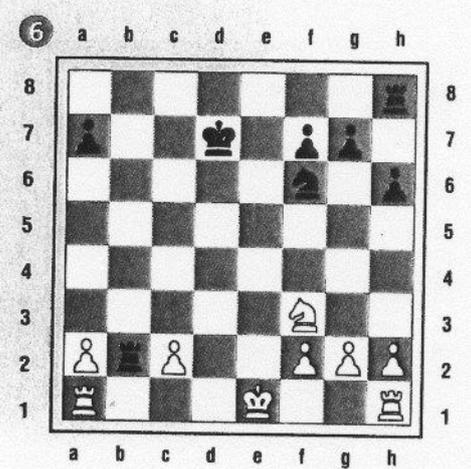
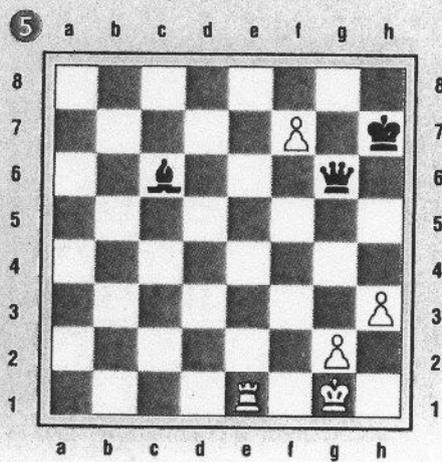
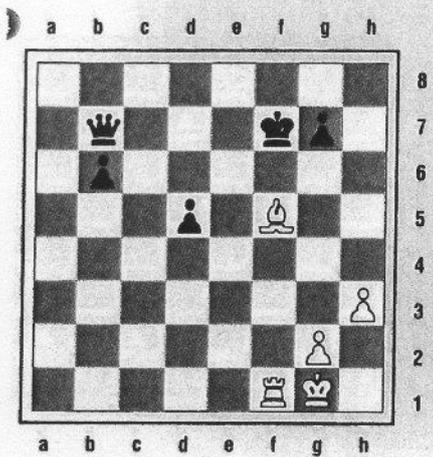
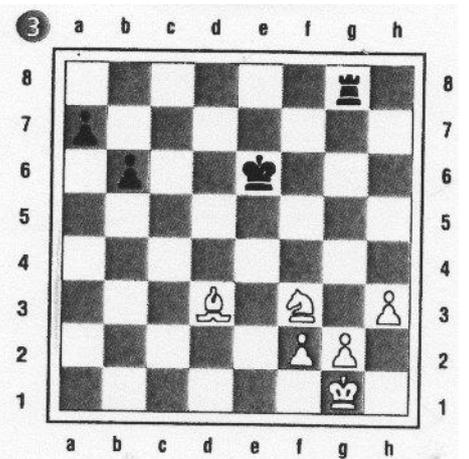
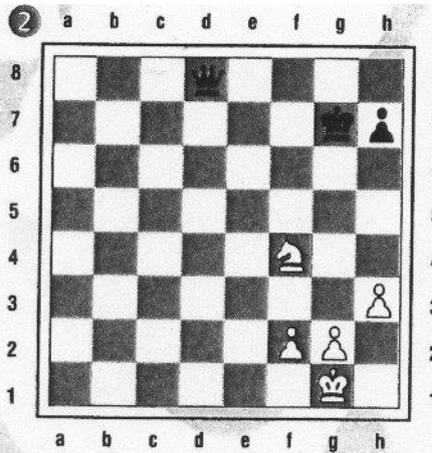
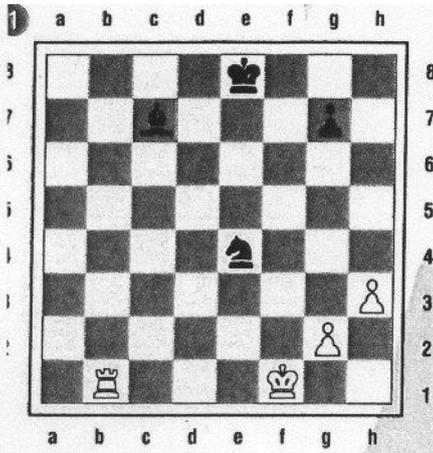
ANNEXE - EXEMPLE DE POSITIONS - OUVERTURE



ANNEXE - EXEMPLE DE POSITIONS – MILIEU DE JEU



ANNEXE - EXEMPLE DE POSITIONS - FINALE



RENCONTRE USEP-ECHECS

Classes	Equipe n° :	Nom de l'équipe

Tournoi :

Victoire : 4 points match nul : 2 points défaite : 1 point

Noms et prénoms des joueurs	Ronde 1	Ronde 2	Ronde 3	Ronde 4	Ronde 5
1 -					
2 -					
3 -					
4 -					
5 -					
6 -					
Résultat de chaque ronde					
Total des points					

Ateliers :

Atelier découverte 1	
Atelier découverte 2	
Mat de la dame	
Atelier position	
Mat de l'escalier	
Atelier bouffe-tout	
Total :	

Tournoi + ateliers :