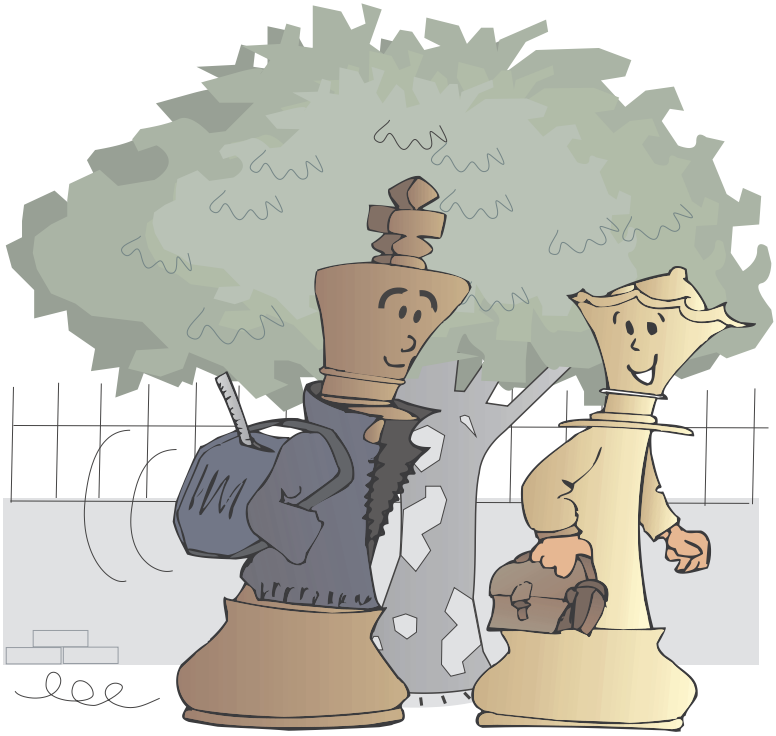
Projet d'accompagnement éducatif et jeu d'échecs

Le jeu d'échecs à l'école
Une activité… d'éveil



Apports, témoignage et historique

Lyon Olympique Echecs, 3, rue de l'Angile, 69005 Lyon
Téléphone : 04 78 28 85 87 ou 06 10 60 60 75 – Courriel : lyon.olympique.echecs@wanadoo.fr
http://www.lyon-olympique-echecs.com

Accompagnement éducatif et jeu d'échecs à l'école

Le jeu d'échecs… activités d'éveil !

… ou l'utilisation du jeu d'échecs comme support à d'autres disciplines qui servira d'instruments de motivation et de sensibilisation aux élèves.

Le projet de cet accompagnement éducatif est fondé sur deux principes :

1) Utiliser la motivation quasi-spontanée de l'élève pour les échecs en vue de créer une motivation vis à vis d'autres disciplines.
2) Utiliser l'univers artificiel créé par la règle du jeu comme modèle d'études dans des situations concrètes.

A/ Le jeu d'échecs une formation intellectuelle

1) LES QUALITES ELEMENTAIRES CONSTITUTIVES DE L'INTELLIGENCE.

a) **L'ATTENTION :** innée ou acquise, elle est développée par la pratique du jeu d'échecs. Elle est indispensable au joueur. Elle est distributive et sensible à des situations dynamiques. Le joueur d'échecs perçoit l'échiquier à la fois analytiquement et globalement : ici un pion faible, là une colonne ouverte, telle pièce surchargée en activités défensives, telle autre attaquée, un grand nombre d'éléments divers de la position doivent être perçus et retenus simultanément dans leurs particularités et dans leur ensemble.

Cette distribution de l'attention paraît dans les disciplines habituelles d'enseignement, un aspect négligé de la formation de l'individu et pourtant tellement en résonance avec la diversité de la vie.

Dans cette perception de l'échiquier, le joueur est sensible au contenu dynamique de la position. Celle-ci ne peut-être perçue que liée à des évolutions possibles.

b) **LA MEMOIRE :** elle prend le relais de l'attention. Ensuite et surtout à mesure qu'il calcule, le joueur doit garder en mémoire les résultat de ses investigations au cours de la partie, ce qui est un aspect original des phénomènes de mémorisation par rapport à ceux qu'implique des disciplines scolaires.

Enfin, le joueur de compétition doit être capable de retenir les connaissances nécessaires pour traiter avec succès les diverses phases de la partie.

c) **L'ACTIVITE ELABORATRICE :** elle est d'autant plus intense que le joueur progresse d'avantage. Ce que le joueur perçoit, il doit le mettre en rapport avec ce qu'il sait des situations semblables, et combiner de façon originale en fonction de la position, des thèmes connus, tactiques ou stratégiques.

La volonté de vaincre ou la peur de perdre la partie donne au joueur une motivation pour stimuler son activité intellectuelle, motivation qu'il ne trouve pas toujours ou qu'il refuse parfois dans d'autres disciplines.

2) LES PROCESSUS METHODOLOGIQUES DE LA PENSEE.

a) Analyse et investigation sont nécessaires pour poser en quelque sorte l'énoncé du problème.

b) Le calcul est nécessaire pour établir des variantes, et cela avec une vision toujours claire d'une position qui ne sera plus celle que l'on a sous les yeux.

c) L'élaboration d'une conception générale de la position met en oeuvre des jugements sur la position présente et sur celles qui résultent des calculs, Le tout aboutissant à une sorte d'idée générale qui hiérarchise des éléments analytiques sur les plans tactique, stratégique, psychologique, et ébauchant ce que pourrait être le plan de bataille.

d) L'effort de tri est indispensable pour clarifier les idées entre les diverses possibilités qu'offre la situation.

e) L'effort de preuve est nécessaire pour démontrer la valeur d'une décision prise après mûre réflexion mais dans un temps raisonnable.

f) L'élaboration d'un plan logique, bien structuré et efficace, fait appel à un raisonnement par hypothèses tenant compte à la fois des possibilités de manoeuvres et des limites de sa propre action.

B/ Le plan du comportement individuel et du caractère

La conduite de la partie exige du joueur des qualités morales et physiques. La vivacité d'esprit et l'endurance du joueur sont liées à sa condition physique. Mais l'entretien de celle-ci n'est possible que par les mêmes qualités morales dont il a besoin en jouant.

1) **LA VOLONTE DE VAINCRE :** elle est la base de toute l'activité du joueur. L'affrontement qu'offre les deux adversaires ne permet aucun répit. La victoire, enjeu de la lutte, ne peut s'obtenir que par une volonté constante de se surpasser et d'imposer à l'autre son système de jeu.

2) **LA MAITRISE DE SOI :** elle permet de coordonner tous les éléments en présence et de prendre ainsi la bonne décision au bon moment.

3) **L'ESPRIT DE DECISION ET DE COURAGE :** une qualité fondamentale du joueur d'échecs. Il doit savoir trancher, et souvent sans que sa réflexion ait clairement abouti en elle même. La nécessité de jouer les coups dans un délai raisonnable est un élément même de sa réflexion. A divers stades de la partie le joueur doit savoir choisir entre plusieurs variantes. Les plus courageux choisiront les plus tranchantes tentant de gagner au prix de certains risques.

C/ Le plan moral et social

Aux niveaux de la partie, du milieu des joueurs, des compétitions, le jeu d'échecs a un rôle formateur et éducatif sur le plan moral et social.

1) **AU NIVEAU DE LA PARTIE :** Activité ludique et sport de l'esprit, le jeu d'échecs offre un exécutoire à l'agressivité naturelle de l'enfant positivement canalisée. Il procure, sans danger, un combat dans lequel le caractère s'affirme, la supériorité se démontre. Il apprend le fair-play : gagner avec joie, certes mais avec modestie ; perdre avec bonne humeur et tirer profit d'une défaite.

2) **AU NIVEAU DU MILIEU DES JOUEURS (EUSES) D'ECHECS :** la diversité en âges et conditions sociales, bien qu'elle soit grande et probablement unique dans la pratique des sports et des jeux, donne lieu à une remarquable fusion. La camaraderie ou la fraternité qui peut exister entre deux joueurs (euses) ayant 40 ans ou plus de différence d'âge, entre un (e) chef d'entreprise ou un (e) simple employé (e) d'usine, au sein d'un même club ou d'une même équipe, sont aussi fréquentes que surprenantes et constituent aujourd'hui, l'une des réalités les plus frappantes du milieu échiquéen.

Les matchs par équipes jouent un rôle essentiel dans cette fusion d'éléments humains aussi divers. L'esprit d'équipe s'il est de qualité n'est pas un esprit de clan : on lutte pour la victoire commune, mais on sait aussi se réjouir de la victoire des autres.

3) **AU NIVEAU DES COMPETITIONS :** le joueur ou la joueuse est très sensible aux symboles de victoire, qu'il s'agisse de coupes de médailles ou de titres.

Par le titre qu'il (elle) obtient, le (la) nouveau (elle) champion (ne) devient ainsi le représentant de son établissement scolaire, de sa ville, de sa province, de son pays... Il en faut pas voir là ni un stupide esprit de clocher, ni un chauvinisme de mauvais aloi, mais une attitude digne et légitime qui permet de se réjouir des victoires des autres.

Autour de l'axe central que constitue la compétition, le jeu d'échecs peut assurer un certain Nombre de fonctions, ludique, sociale, éducative.

Accompagnement éducatif et jeu d'échecs à l'école.

Quelques concordances d'objectifs entre le jeu d'échecs et quelques matières enseignées à l'école et même au collège !

Voici une liste non exhaustive des concordances d'objectifs entre le jeu d'échecs et les matières enseignées :

Certains thèmes sont directement liés au jeu d'échecs, d'autres sont péri échiquéens comme le problème du classement ou d'appariements des joueurs.

MATHEMATIQUES :

- ARITHMETIQUE

- Classement et rangement des objets et des collections d'objets selon des critères simples et composés - Comparaison des nombres (correspondance terme à terme).
- Les quatre opérations élémentaires : valeur des pièces et des pions, balance matérielle, contrôles des cases.
- Propriétés arithmétiques de la couverture de l'échiquier par le cavalier;
- Problème des huit dames qui ne se prennent pas.
- Somme des premiers nombres d'une progression géométrique de raison 2 (problème légendaire de SISSA).

- ALGEBRE

- Représentation algébrique de l'échiquier et écriture de coups. Expression algébrique de la règle du jeu - codage de l'échiquier - repérage d'une pièce.
- Relations métriques, spatiales, distances vectorielles.

- GEOMETRIE

Repérage dans l'espace (les objets par rapport à soi et entre eux) - Déplacement de l'élève et construction d'itinéraires en tenant compte de contraintes (échiquier vivant) - Utilisation de quadrillages, de diagrammes, de tableaux - Reconnaissance et organisation de formes et figures simples - Repérage des cases ou des noeuds d'un quadrillage ; utilisation de ces repérages - Utilisation d'un vocabulaire géométrique et d'une syntaxe logiquement articulée (notion de lignes ou de colonnes : la Tour ; de diagonales : le Fou...) - Applications à des objets géométriques de transformation ponctuelle (symétrie avec translation) - Plan horizontal/plan vertical (exercice avec échiquier mural).

- GESTION

- Appariements des joueurs au Système Suisse.
- Arbres de variantes.

- INITIATION A LA THEORIE DES JEUX DE STRATEGIE.

- Prise en compte des besoins, des risques, des niveaux de forces dans une conception d'ensemble de la conduite de la partie.
- Utilisation d'indices : indices de stabilité, indice de mobilité, indice matériel / espace.

PHYSIQUE :

- Distance et relations métriques.
- Valeur relative des pièces.
- Analyse d'un système espace-temps-objet (composants de l'équilibre positionnel) modèle de réflexion physique.

HISTOIRE :

- Origine du jeu d'échecs.
- Evolution de la règle.
- Développement du jeu au cours de l'histoire, son extension progressive du nord-est de l'Inde à l'Europe.
- Histoire des joueurs d'échecs.
- Evolution de la conduite de la partie avec l'évolution historique (sociale, culturelle, religieuse, philosophique).
- Apprendre à utiliser des documents.
- Histoire d'une variante (théorie des ouvertures).

Rythme et mesure du temps. Chronologie logique des coups. Une combinaison aux échecs, nécessite une anticipation temporelle, chaque coup scandant la durée de l'action. Le bon joueur est celui qui « voit loin », qui prévoit une suite de coups probables - Analogie partie d'échecs/guerre (Moyen Age, Epopée napoléonienne) - Notions d'espace, d'harmonie, de concentration (pièces).

GEOGRAPHIE :

- Etude de l'échiquier comme étude de terrain.
- Ecologie des joueurs d'échecs, leur mode de vie.

INITIATION AUX LANGUES ETRANGERES :

- La recherche conduira le jeune joueur à des ouvrages et des revues dont la plupart sont en langue étrangère, mais restent d'un accès facile du fait que la notation des coups est la même partout.
- S'il participe à des compétitions il sera amené à rencontrer des joueurs de tous pays. Ces contacts amélioreront ses connaissances linguistiques.

FRANCAIS :

- En raison de sa nécessité d'information, le jeu d'échecs constitue une motivation à l'acquisition d'un bagage linguistique plus important.
- Recherche de symboles, signes, pictogrammes et écritures (notation de parties) - Vocabulaire approprié ou spécifique (enfilade, clouage...) - De nombreux sujets et de bonnes raisons d'expressions orale et écrite - Topologie et latéralisation (devant, derrière, droite, gauche...) - Grammaire fonctionnelle - Encouragement à la lecture.

SCIENCES ET TECHNIQUES :

- Faire acquérir les méthodes propres à la démarches scientifiques (observer, analyser, expérimenter puis représenter). Chaque coup est une expérimentation qu'il convient d'interpréter selon les résultats de la partie (d'où les parties avec analyse) - Développement de l'objectivité, de l'invention…

INFORMATIQUE :

- Utilisation des ordinateurs et des logiciels d'échecs.
- Utilisation des bases de données (des millions de parties de par le monde sont à présent répertoriées).
- Jeu par Internet sur différents serveur de jeu en ligne avec des joueurs du monde.

ESTHETIQUE :

- Le joueur est sensible à la qualité d'un plan, d'une combinaison de motifs, et il en éprouve une sensation esthétique. Il en résulte un souci de beauté qui devient à son tour une motivation d'activité intellectuelle et même, en un certain sens, un processus de pensée dans la mesure où ce qui est « beau » pour le joueur est correcte. Il en est de même en mathématiques où l'on recherche la solution la plus courte, la plus élégante, la plus originale.
- Les recherches artistiques dans la fabrication des pièces sont nombreuses.

EDUCATION ARTISTIQUE

Pavages, mosaïques, frises (réalisation possibles de jeux et tapis) - sens esthétique (il existe des mats d'anthologie à montrer aux enfants, comme on découvre une musique classique) - Harmonie d'une position (symétrie, équilibre...) - Composition de problèmes (créativité) - Recherche de coups élégants (la beauté s'associant ici étroitement à l'originalité).

EDUCATION PHYSIQUE :

Jeu d'opposition et de combat (Robert COQUOZ, professeur d'EPS à Alfortville, a établi un parallèle entre échecs et judo. Henry SENIGALLIA, professeur d'anglais et de Savate boxe française a, quant à lui, expérimenté le duo Savate et jeu d'échecs sur les communes de Vaulx-en-Velin - Uppercut et Diagonale - et Fontaines-sur-Saône – Echexavate.
Structuration espace/temps. Parcours, orientation sur échiquier géant - sens tactique, stratégique et combinatoire - Développement de l'esprit de compétition.

INSTRUCTION CIVIQUE :

Rigueur et goût de l'effort découlent de la compétition - Respect de soi et d'autrui, goût de l'autonomie et des responsabilités, contrôle de soi, notion de valeurs (celles des pièces comme celles de la vie).

Action « Jeu d'Echecs et Réussite Scolaire »

207 établissements scolaires (lycées, collèges, écoles élémentaires et maternelles),
5 500 jeunes initiés au Jeu d'Echecs dans le Département du Rhône.

Témoignage :

Michel BARBE, Maître formateur, Directeur de l'école primaire d'application Jean Jaurès (I. U. F. M. Lyon) à Caluire et Cuire a indiqué des constatations psychopédagogiques universelles que les enseignants du Jeu d'Echecs ou les joueurs de compétitions de haut niveau ont pu constater.
Laissons lui la parole afin de préciser le comportement de ses élèves par rapport au Jeu d'Echecs dans une classe de son établissement :

a) Attitude vis à vis du groupe
Comme dans toute activité du groupe, l'élève réagit envers ses camarades : le leader organise, le timide reste sans partenaires, etc. ...

Lors des séquences où les élèves se choisissent librement un partenaire, un sociogramme serait très facile à établir. Au début surtout, la force du joueur n'est guère prise en considération, les joueurs se regroupent par affinités.

b) Attitude vis à vis de l'échiquier

- C'est une mine inépuisable de renseignements.

  - Le timide n'attaque jamais et déplace ses pièces au plus près,
  - L'intrépide se lance à corps perdu à l'attaque, ne protège pas ses pièces,
  - L'indécis hésite longuement, reprend plusieurs fois ses coups, avance et recule la même pièce,
  - Le querelleur rend coup sur coup, immédiatement, même si finalement cela lui coûte cher,
  - L'élève docile suit les conseils du maître, coûte que coûte, même dans une position inadéquate,
  - L'exubérant attaque en tous sens, les pièces ne sont pas liées entre elles,
  - Le craintif aime les jeux « fermés ». Les noirs et les blancs ne se mêlent pas,
  - L'imaginatif adore innover, trouve des coups inattendus,
  - L'esthète cherche à construire un beau jeu, une belle combinaison. Il préfère terminer par un beau mat plutôt que par des échanges,
  - Le matérialiste procède volontiers par échanges et tient une comptabilité constante des gains et pertes de matériel,
  - Le rusé se préoccupe de dresser des pièges, etc.

- D'autre part, les affinités, les prédilections pour l'une ou l'autre des pièces de l'échiquier donnent également des indications :

- Les joueurs qui ont une préférence marquée pour le cavalier ont souvent l'esprit agile, ouvert, quelques fois primesautier.

- Les situations complexes ne lui font pas peur :
  - Une prédilection marquée pour les Tours traduit souvent un esprit clair et droit, peu de fantaisie et d'imagination.
  - Les spécialistes du maniement du Fou ont l'esprit retors, ils sont souvent rusés et biaisent volontiers.

c) Les principaux « styles » de joueurs.

- Ils se dessinent dans un stade ultérieur et concernent essentiellement :

- Le stratège

L'ensemble du jeu et de la partie est pris en considération. Il faut voir large et loin : le joueur apprend à dominer l'ensemble d'un problème complexe.

- Le joueur de combinaison

Il prévoit, sur un nombre de coups de plus en plus grand, une combinaison gagnante. Le joueur développe son esprit d'analyse et sa faculté de logique gagne en puissance.

Mais dès les premières parties, on remarque une catégorie de joueurs très intéressants à observer :
- les psychologues qui adaptent leur jeu en fonction de l'adversaire : on bluffe un timide, on endort un plus fort que soi, on excite davantage encore un énervé par un jeu lent, on simplifie par des échanges le jeu d'un adversaire qui préfère les situations compliquées, les possibilités sont infinies.

Tout au début, quand les règles du silence absolu ne sont pas encore respectées, les jeux s'accompagnent de commentaires révélateurs et de joutes oratoires qui ne laissent aucun doute sur l'état d'esprit des joueurs.

Mais comme dans la vie, le meilleur joueur sera celui de qui saura employer ses qualités et saura composer avec ses défauts. Une grande virtuosité dans l'art de combiner ne suffira plus contre un stratège chevronné, la psychologie ne sert plus guère contre un joueur à la fois inconnu et impassible. Le meilleur joueur sera un joueur complet.

A ce niveau-là, le Jeu d'Echecs devient un facteur d'énergie créatrice qui peut être transféré dans d'autres domaines.

En conclusion, l'activité Echecs est riche et multiple :
- elle permet de bien observer les élèves,
- elle permet d'adapter l'enseignement en fonction des besoins des élèves,
- elle est très bien reçue par les élèves qui se laissent prendre au jeu,
- elle est facteur d'équilibre,
- plus prosaïquement, elle est simple à mettre en place et nécessite relativement peu de matériel.

Toutes ces raisons me font dire qu'il est facile - et la facilité n'est pas que verbale - de faire des Echecs ... une réussite !

d) Constatations psychopédagogiques

- Le Jeu d'Echecs me permet de mieux observer mes élèves et donc de mieux les connaître.

- Le Jeu d'Echecs me permet d'apprendre à mes élèves des attitudes nobles : élégance dans la victoire comme dans la défaite, respect de l'adversaire.

- Le Jeu d'Echecs temporise l'atmosphère de ma classe, l'agressivité de mes élèves (garçons) étant canalisée par l'échiquier.

- Le Jeu d'Echecs développe la combativité de mes élèves qui en manquent (filles)

- Le Jeu d'Echecs valorise mes élèves auprès de leurs parents pour qui ce jeu a un certain prestige. Notamment pour les papas qui, une fois n'est pas coutume, manifestent quelque intérêt pour ce qui se passe à l'école primaire. Quant aux mamans, certaines apprennent à jouer par l'intermédiaire de leurs enfants.

- Le Jeu d'Echecs concerne l'intelligence pure. Sa pratique n'est entravée par aucune barrière linguistique et permet donc à mes élèves qui ont des difficultés en français, de développer leurs facultés de raisonnement à égalité avec les autres.

- Le Jeu d'Echecs, étant lui même une discipline intellectuelle, valorise plus et mieux que ne le font les activités sportives mes élèves qui sont en échec dans les disciplines intellectuelles.

- Le Jeu d'Echecs apprend à mes élèves l'importance de la réflexion avant la décision (pièce touchée, pièce jouée) et développe ainsi leur sens de la responsabilité.

- Le Jeu d'Echecs développe la capacité d'attention de mes élèves : il s’agit là d’une qualité indispensable qu’ils utilisent ensuite dans les autres disciplines.

- Mes élèves apprennent par la pratique du jeu d'Échecs qu'il est vain d'entreprendre sans organisation, méthode, rigueur et persévérance.

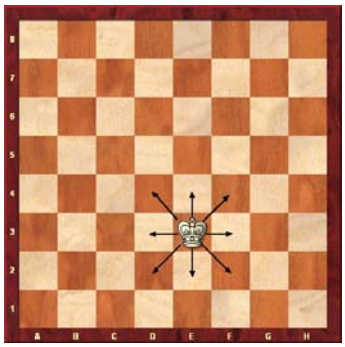
- Le Jeu d'Echecs développe l'esprit d'invention et le sens esthétique de mes élèves.

La répétition de « mes élèves » est intentionnelle. En effet, il ne s'agit pas ici d'élucubrations pédagogiques mais de constatations faites par un instituteur en charge d'une classe.

Michel BARBE

Règles du Jeu d'Echecs

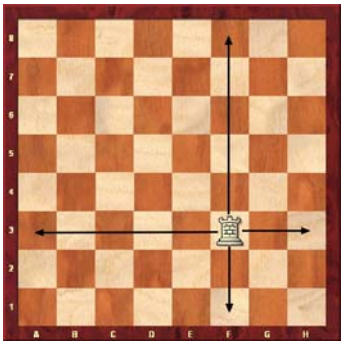
© Christophe LEROY, Pascal BELLANCA-PENEL – Dessins de Philippe BRON



Le Roi

Le Roi se déplace dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois, et sans jamais avoir le droit se mettre lui-même en prise, c'est à dire en échec.

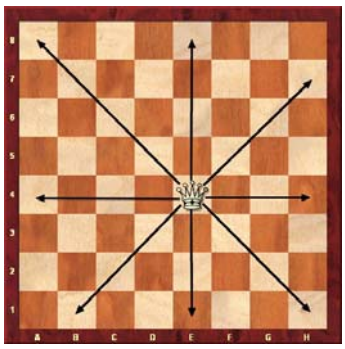
Prend : comme il se déplace



La Tour

La Tour se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal ou vertical, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.

Prend : comme elle se déplace

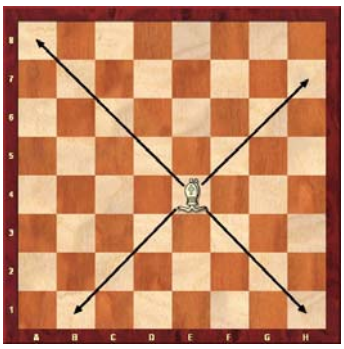


La Reine

(Dame en France)

La Reine se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal, vertical ou diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.

Prend : comme elle se déplace

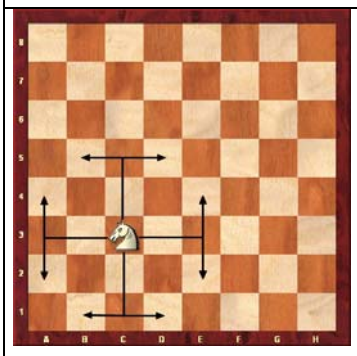


Le Fou

(ou Bishop en anglais soit l'évêque !)

Le Fou se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée.

Prend : comme il se déplace



Le Cavalier

Le Cavalier se déplace en « L ». Il est la seule pièce qui peut franchir les cases occupées autour de lui, d'où le fait que certains préfèrent dire qu'il s'agit d'un bond plutôt que d'une marche.

Prend : sur sa case d'arrivée.

Promotion : Un pion arrivé sur la 8ème traverse peut-être promu en n'importe quelle pièce sauf en Roi.

Le pion

Le pion se déplace en avançant droit devant lui, sans jamais pouvoir reculer ni franchir une case occupée.
Il peut avancer d'une ou deux cases lors de son premier mouvement puis d'une seule case ensuite.

Prend : en diagonale en se posant sur la case de la pièce dévorée !

L'échec au Roi

Le Roi est dit « en échec » lorsqu'une ou plusieurs pièces adverses menacent de le prendre.

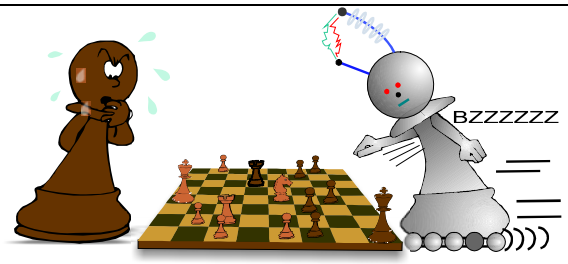
Dans l'exemple ci-contre, comment le Roi noir peut-il s'en sortir ?

La règle du P. I. F. (**P**rendre, **I**nterposer, **F**uir)

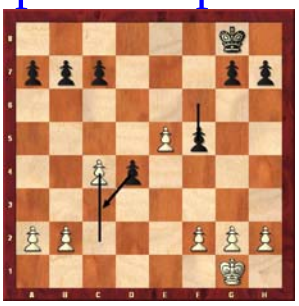
Le Roi noir est en échec et il peut interposer le Cavalier !

Il n'existe que trois façons de parer un échec au Roi :

- ✓ **Prendre** la pièce qui met le Roi en échec.
- ✓ **Interposer** une pièce entre le Roi et la pièce qui donne l'échec (Attention, cette « manœuvre est impossible si c'est le Cavalier qui donne l'échec).
- ✓ **Fuir :** le Roi se déplace sur une case où il n'est plus en échec.



La prise en passant



Si un pion avance de 2 cases, il peut être pris comme s'il avait avancé d'une case.

Attention, la prise en passant ne peut être réalisée que juste après le mouvement de pion de 2 cases. Imaginez un combat de Cavaliers (Chevaliers) avec leur lance sur leur chevaux : ils touchent bien avec leur lance leur adversaire en passant en diagonal !

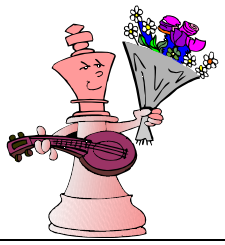
Dans l'exemple suivant si les blancs viennent de jouer c2-c4, les noirs peuvent prendre le pion c4 en jouant d4 prend en c3. Si les noirs viennent de jouer f6-f5, les blancs ne peuvent pas prendre car le pion n'a pas joué de 2 cases.

Le Roi noir est échec et mat : Vérifiez !

Le MAT

Si le Roi en échec ne parvient pas à s'en sortir, c'est-à-dire à parer l'échec, il est mat.

Notez que le mot « échec » vient du Persan Shâh et veut dire « Roi » ; tandis que le mot « mat » veut dire « mort ». Aussi, nous devrions dire « échec est mat » plutôt qu' « échec et mat » pour signifier que le Roi est mort.



La valeur des pièces :

♙ = Pion = 1 point ;
♘ = Cavalier = 3 points ;
♗ = Fou = 3 points ;
♖ = Tour = 5 points ;
♔ = Roi = la partie ;
♕ = Reine ou Dame = 10 points (valeur du XIX ème siècle, elle a été ajustée à 9 points au XX ème.)

Calculons la valeur totale des pièces de chaque camp lors de la position initiale : 8 pions + 2 Cavaliers + 2 Fous + 2 Tours + 1 Dame = 40 points.

Trait aux Noirs :
le Roi noir est PAT.

Lorsqu'une position de Pat se produit la partie est déclarée nulle et le point partagé entre les deux joueurs au grand dam de celui qui possédait un matériel supérieur !

Le PAT

Le Pat est une position où le joueur ayant le « trait » (celui dont c'est le tour de jouer) ne peut effectuer aucun mouvement sans enfreindre les règles du jeu d'échecs.

En particulier, rappelez-vous qu'un Roi n'a pas le droit de se mettre lui-même en échec !

La position initiale d'une partie d'échecs : une position miroir !

La partie des 4 cavaliers ! Position symétrique, nouveau jeu de miroir !

Autre position miroir amusante : la partie des 4 Cavaliers, un début de partie d'échecs très connu : 1.e2-e4, e7-e5 2.Cg1-f3, Cb8-c6 3.Cb1-c3, Cg8-f6.

Le petit roque et le grand roque :

Afin de mettre à l'abri le Roi, il existe une règle spéciale où, exceptionnellement, le Roi a le droit de se déplacer de 2 cases à l'aide du petit ou grand roque.

Position après le grand roque :

Dans l'exemple ci-dessus petit roque blanc, grand roque noir.

Le roque est interdit si :

1) Le Roi ou la Tour ont déjà bougé.
2) Le Roi est en échec.
3) Le Roi passe par un échec.

D'autres renseignements sur le Jeu d'Échecs ?

N'hésitez plus ! Contactez le Lyon Olympique Echecs, 3, rue de l'Angile, 69005 Lyon
Téléphone : 04 78 28 85 87 / 06 10 60 60 75 - Courriel : lyon.olympique.echecs@wanadoo.fr
Sites : http://www.lyon-olympique-echecs.com - http://www.echecs-histoire-litterature.com

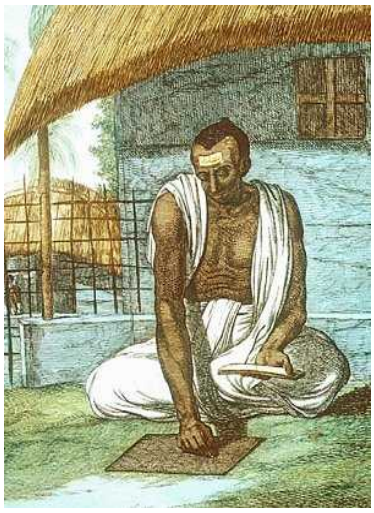
Petite histoire d’un grand jeu : les Échecs.

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

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 XIIième 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.

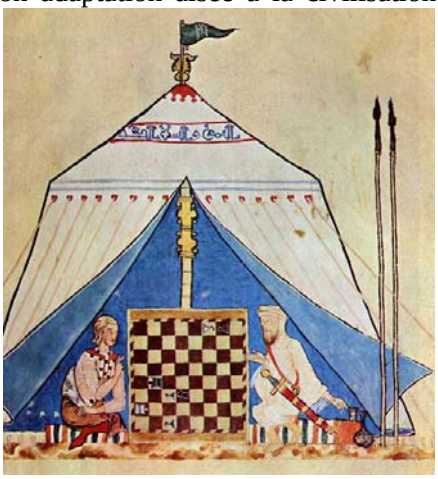
Un sage nommé SISSA :



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 moins 1, soit plus de 18 milliards de milliards de grains… Soit toute de la Terre pendant environ 5 000 ans ! Dans la réalité, le jeu les moissons probablement quand même né en Inde. Le jeu original d'échecs est à quatre et en lançant des dés pour désigner la pièce à jouer. « Chaturanga » se jouait 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 orientalisées des équivalents européens : l’éléphant indien a laissé la place au Fou, le quadrige 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.

Ci-dessous Wilhlem STEINITZ

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 Wilhlem 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 Echecs (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.

En 2005 KASPAROV annonce qu'il se retire du circuit international. Il sera resté n°1 mondial plus de 20 ans, se forgeant un palmarès exceptionnel. Ses successeurs sont l'Indien Viswanathan ANAND (1969-), champion FIDE en 2000 et spécialiste des parties rapides, et le Bulgare Veselin TOPALOV (1975-), champion en 2005.

En janvier 2006, TOPALOV est en tête du classement mondial avec 2801 devant ANAND 2792. Mais en septembre 2006 un match dit de réunification du titre mondial est organisé avec KRAMNIK. KRAMNIK s'avère être le joueur le plus solide du monde puisqu'il s'impose face à TOPALOV comme devant KASPAROV. Il gagne le match par 8½ à 7½ et devient ainsi le champion du monde incontesté…

Café de la Régence vers 1870

Viswanathan ANAND, Champion du monde 2007 et 2008

La F. I. D. E. réussit à organiser un tournoi dit « fermé ». Huit des meilleurs joueurs du monde se sont rencontrés en matchs aller-retour, championnat qui a eu lieu à Mexico en septembre 2007.

L'indien Viswanathan ANAND (39 ans - N°1 mondial au classement Elo) l'a emporté avec 4 victoires, 10 nulles et 0 défaite. Il a précédé le champion 2006 Vladimir KRAMNIK (Russie) et l'Israëlien Boris GELFAND. Il devient ainsi champion du monde 2007…

Puis le match tant attendu Vladimir KRAMNIK (champion 2006) face à Viswanathan ANAND (champion 2007) a enfin eu lieu ! (octobre 2008) …

Et c'est finalement l'indien Viswanathan ANAND qui sortit vainqueur de ce dernier grand combat en l'emportant face à KRAMNIK par 6½ points à 4½. Il confirme ainsi qu'il est bien le nouveau champion du monde et rafle ainsi le titre aux Russes (cela n'était pas arrivé depuis FISCHER !) .

A suivre…