



# Présentation Inspection académique

Gérardmer le 22 mai 2025

# Quelques informations sur mon expérience personnelle

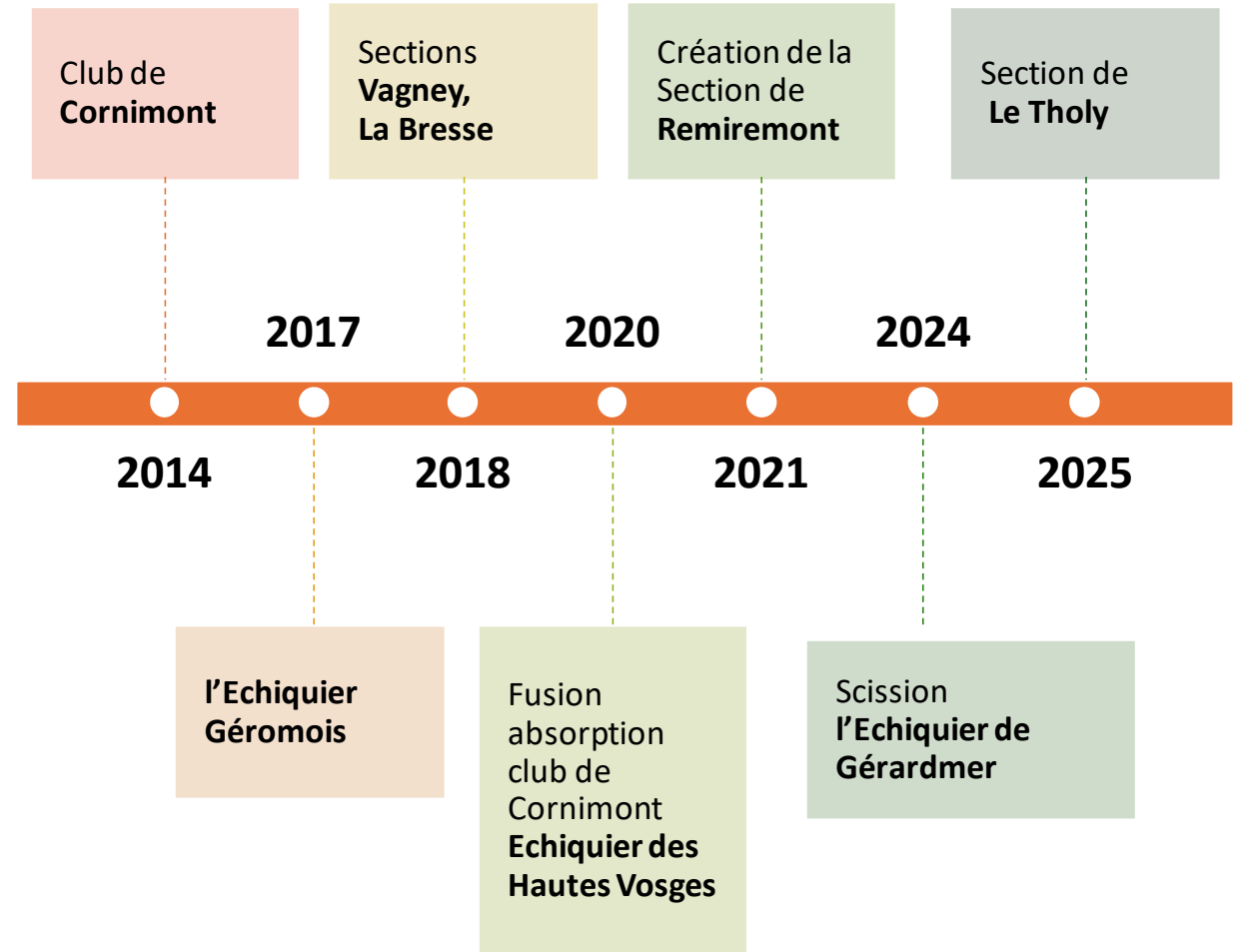
Je me suis intéressé  
aux échecs très (trop)  
tardivement (65 ans)

Vie professionnelle :  
. Ingénieur en informatique

# Mon activité de responsable de club

Arbitre de club  
Arbitre d'Open

Président du Comité  
Vosges  
Secrétaire de la Ligue  
Grand Est



# Mon activité de formateur



- ❑ Formation des jeunes joueurs du club.
  
- ❑ Intervention dans le cadre des NAPS
  - Cornimont, La Bresse, Gérardmer (4 écoles)
  
- ❑ Initiation aux échecs dans les écoles
  - Cornimont (x2) ; Le Ménil
  - La Bresse (x2) - Ecole du Centre et Saint-Laurent (x2)
  - Rochesson
  - En 2025 : Xonrupt-Longemer ; Le Tholy; La Bresse
  
- ❑ ***Au total, plus d'un millier d'élèves.***

# Quelques constats



- Les élèves sont généralement très enthousiastes à l'idée d'apprendre les échecs.
- Ils sont souvent très impatients de faire « de vraies parties d'échecs ».
- Certains disent savoir jouer aux échecs alors qu'ils ne connaissent parfois que le déplacement des pièces (et encore ...).
- Pour un certain nombre d'entre eux les échecs sont avant tout perçus comme étant une opportunité de s'amuser.
- Il est assez difficile de les faire jouer dans le calme pour favoriser la réflexion.
- Au début et parfois longtemps après, ils jouent de manière trop précipitée.

# Quelques considérations



- La seule connaissance du déplacement des pièces ne suffit pas pour jouer une partie d'échecs « enrichissante ».
- Il faut un minimum de 5 à 6 séances d'une heure pour acquérir les techniques de base.
- La meilleure manière d'acquérir ces bases est de faire de « petits jeux » et des exercices qui permettent de les mettre en application.
- Il faut au minimum une demi-heure pour faire jouer une partie d'échecs à un groupe d'élèves.
- La résolution de problèmes « échiquéens » est une manière plus efficace d'amener les enfants à réfléchir que le fait de jouer une partie d'échecs.

# Ma démarche de formation



- Les jeux s'inspirent de ceux de la « démarche par étape » développée par la Fédération Néerlandaise d'échecs.
- C'est une méthode en 6 étapes. Seule l'étape 1 est utilisée pour l'initiation aux échecs.
- Pour les formations faites dans le cadre du club, chaque enfant est doté d'un livret d'exercices, avec environ 200 exercices différents.
- Le coût d'un livret « Méthode par étape » est d'environ 6 euros.
- Il existe bien sûr d'autres outils de formation. En particulier sur le site de la Fédération Française d'Échecs mais aussi sur YouTube ou au travers d'applications sur Internet comme [www.lichess.org](http://www.lichess.org) (gratuit)

# Le matériel



Prenez une pièce non protégée : B



Exemple d'exercices de la Méthode par Etape

Ici une demi-page 18.

# Le matériel

Prenez une pièce non protégée : **B**



Exemple d'exercices  
de la  
Méthode par Etape

Ici une demi-page 18.



# *INITIATION AU JEU d'ECHECS*

**Support de formation**

# Initiation au jeu d'échecs

## Programme



### Séance 1

- L'histoire des échecs
- Les échecs – le but du jeu
- L'échiquier
- Le nommage des cases
- Les pièces et leur nommage
- Marche de la Tour, du Fou, de la Dame et du Roi
- Les jeux : J1 Tours, Fous, Tour du lac

### Séance 2

- La valeur des Pièces
- La désignation d'une Pièce sur l'échiquier
- L'attaque d'une Pièce
- La défense d'une pièce

### Séance 3

- Le Cavalier

### Séance 4

- Le pion et la promotion
- L'échec et parer l'échec

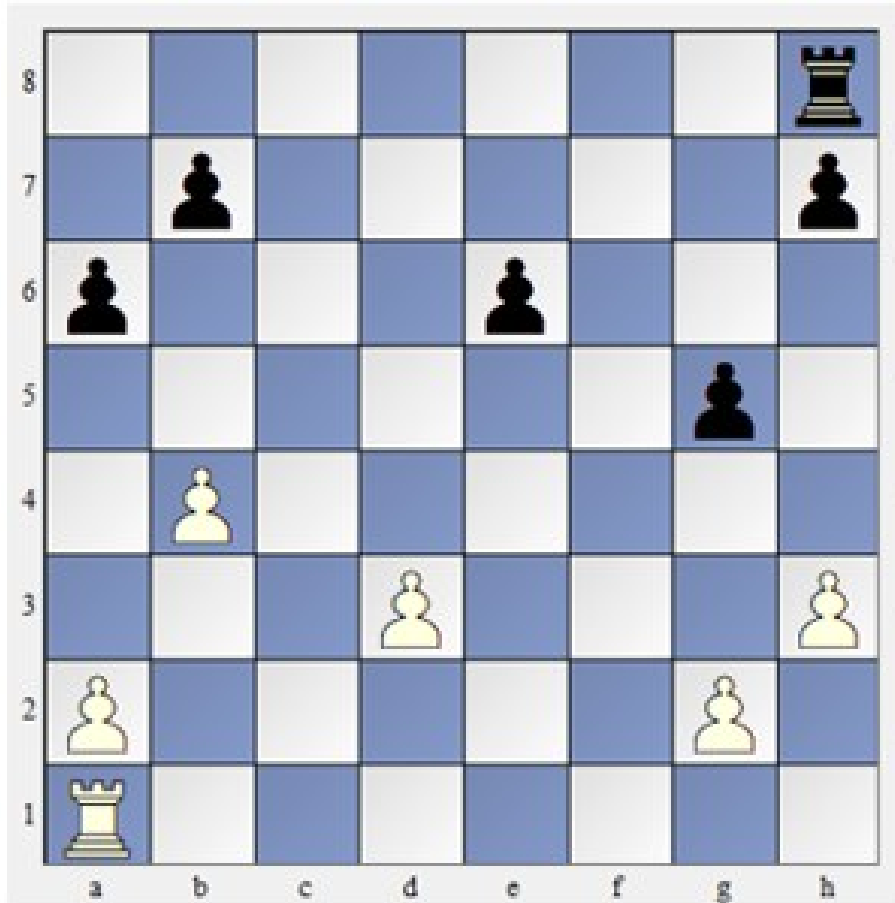
### Séance 5

- L'échec et mat
- Le roque

### Séance 6

- L'ouverture
- L'ouverture du sot
- Le coup du berger
- L'italienne pianissimo

## Séance 1 : le jeu proposé à l'issue de la première séance



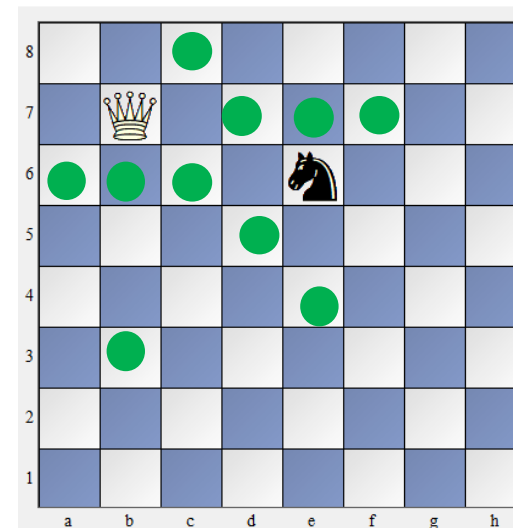
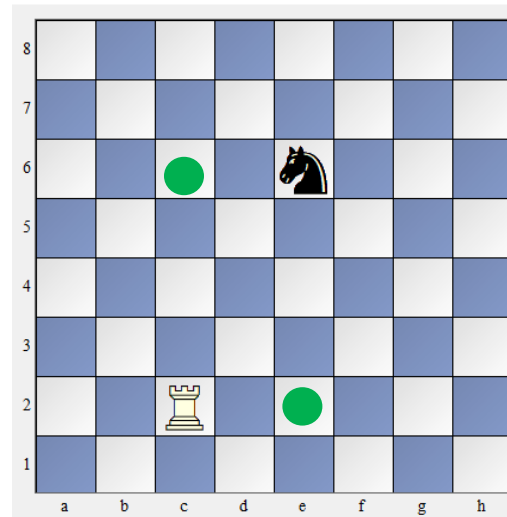
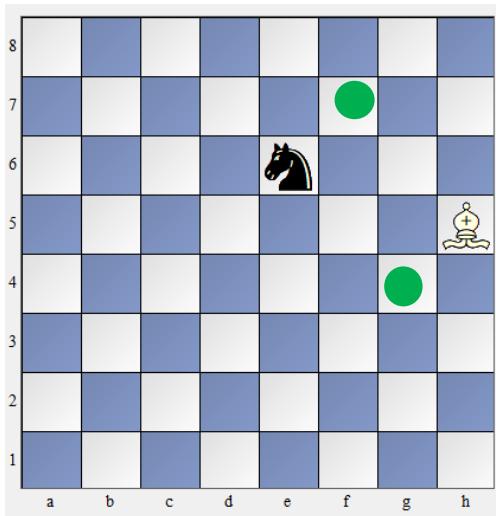
### Chasse aux pions avec une Tour

- Les pions ne doivent pas bouger. Ce sont uniquement des appâts.
  - Les Blancs doivent capturer les pions noirs et vice versa.
  - Le premier qui a capturé tous les pions de l'adversaire a gagné.
  - Les Blancs commencent.
  - Si les Blancs terminent les premiers, les Noirs peuvent jouer un coup supplémentaire.
- 
- Ce jeu très simple permet d'illustrer le déplacement de la Tour.
  - Il oblige à anticiper le coup suivant pour positionner correctement la Tour si aucun pion ne peut être immédiatement capturé.

## Séance 2 : des exercices collectifs proposés pendant la séance

### L'attaque d'une pièce

Trouver toutes les cases sur lesquelles la pièce blanche peut se déplacer pour attaquer le Cavalier noir.



Un peu plus difficile de trouver toutes les cases avec la Dame.



## Séance 2 (suite) :

# Comment parer l'attaque d'une pièce

Prendre (capturer) la pièce qui attaque notre pièce. On supprime donc l'attaquant.

Interposer l'une de nos pièces entre la pièce attaquée et la pièce qui nous attaque.

Fuir (déplacer) mettre notre pièce sur une case où elle n'est pas attaquée.

Elle peut en profiter pour capturer une autre pièce ou faire à son tour une attaque.

Soutenir (protéger) la pièce attaquée par une autre de nos pièces. Si l'adversaire décide de la capturer

néanmoins il perdra sa propre pièce. On dit qu'il fait un échange.

Le mot clé à retenir **PIFS** (des nez en argot)

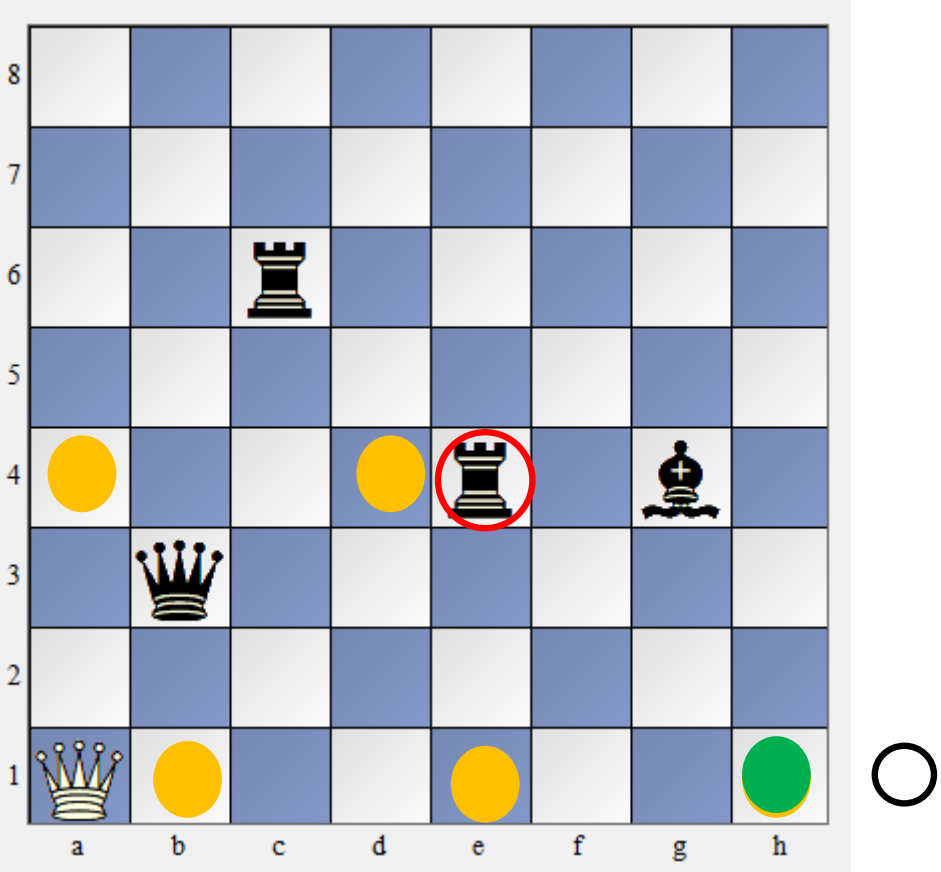
Le réflexe des enfants est de déplacer la pièce attaquée.

Il faut à chaque fois regarder laquelle de ces 4 méthodes peut être utilisée.

***S'il y en a plusieurs laquelle est la plus efficace.***

# Séance 2 (suite) :

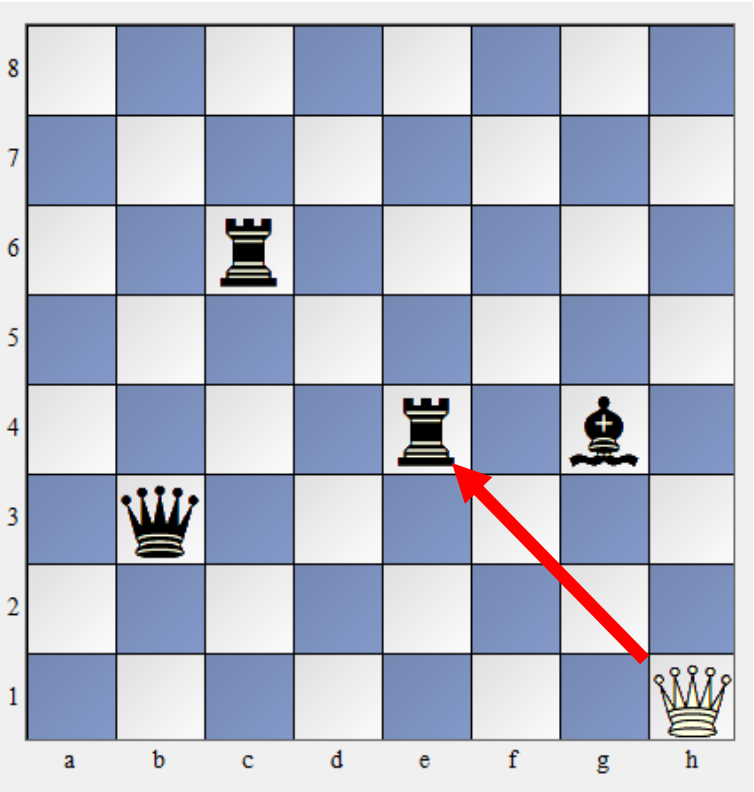
Un exercice réalisé en séance



1) Sur quelles cases peut aller la Dame Da1 pour attaquer la Tour **Te4** (sans tenir compte de la sécurité de la Dame sur la case d'arrivée)?

2) Quelles sont parmi ces cases, celles sur lesquelles la Dame est en sécurité pour attaquer ?

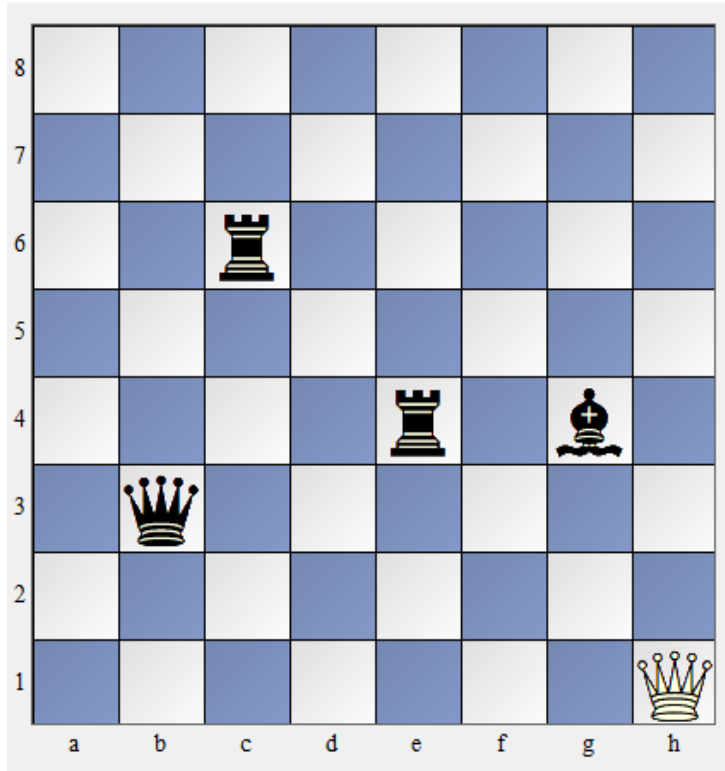
# Séance 2 (suite) :



4) En recherchant toutes les solutions avec le PIFS

Comment les Noirs peuvent-ils défendre la Te4 ?

## Séance 2 (suite) :



*Cela fait donc beaucoup de solutions à envisager !*

**Prendre** la Dame Dh1 ? Impossible pour les Noirs

**Interposer** entre la Dh1 et la Te4 ?

- Mettre la Db3 en f3 car elle serait protégée par Fg4 mais cela pourrait provoquer un échange de Dames
- Mettre le Fg4 en f3 oui car il est protégé par Db3

**Fuir** (déplacer la Te4) possible mais la Dh1 attaquera alors la Tc6.

Il faut donc déplacer la Te4 sur la case c4 ou e6 pour protéger la Tc6

**Soutenir** (protéger la Te4) possible en mettant

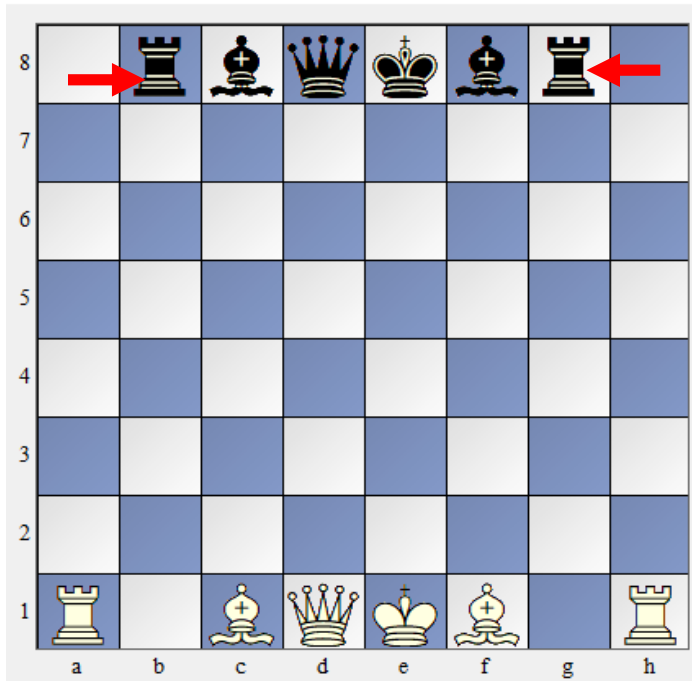
- le Fg4 sur la case f5
- ou la Tc6 sur la case e6 ou c4
- ou la Db3 sur l'une des cases : a4, b4, c4

d5 ,e6

d3, e3

c2, ~~b1~~

## Séance 2 (suite) : Le jeu



C'est une « partie d'échecs » sans les pions et sans les Cavaliers.

Les Tours noires sont décalées d'une case pour éviter qu'elles ne soient immédiatement échangées.

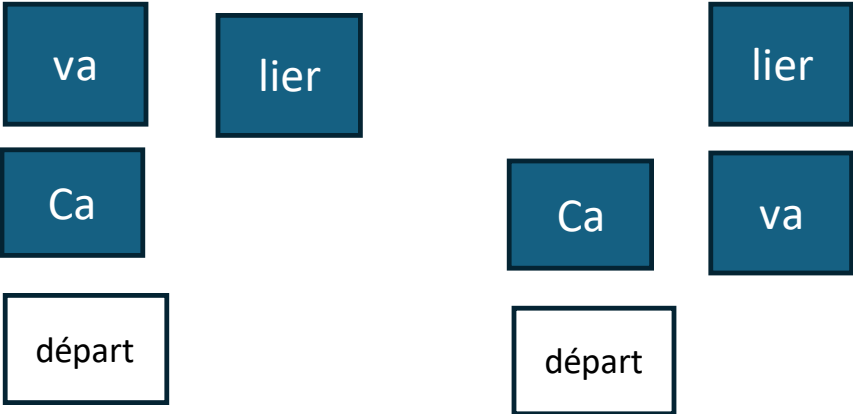
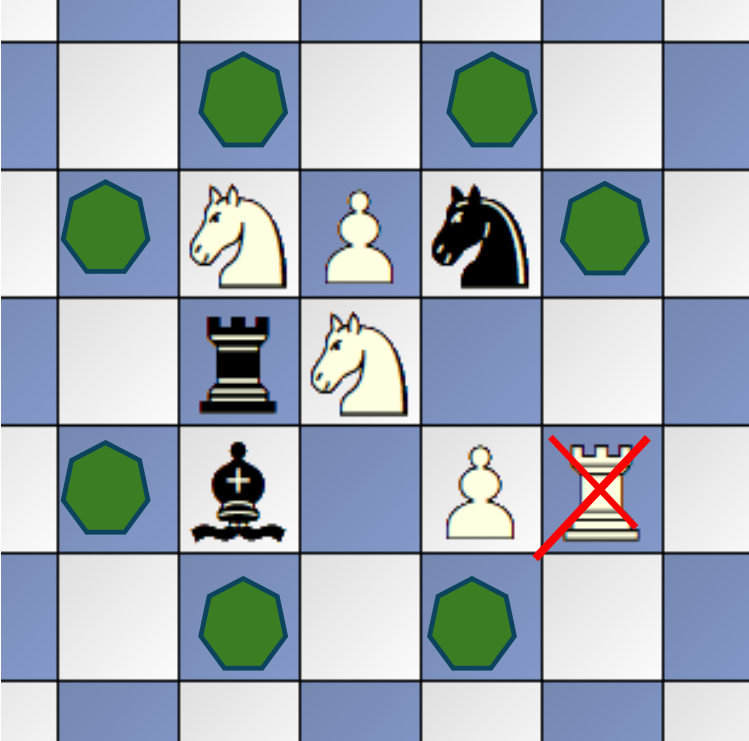
Le jeu consiste à **capturer le roi de l'adversaire**. Le premier qui arrive à le faire a gagné la partie.

**Il faut donc attaquer le Roi de l'adversaire mais également ses pièces.**

Il faut utiliser toutes les techniques du PIFS pour **défendre nos propres Pièces et plus particulièrement de Roi.**

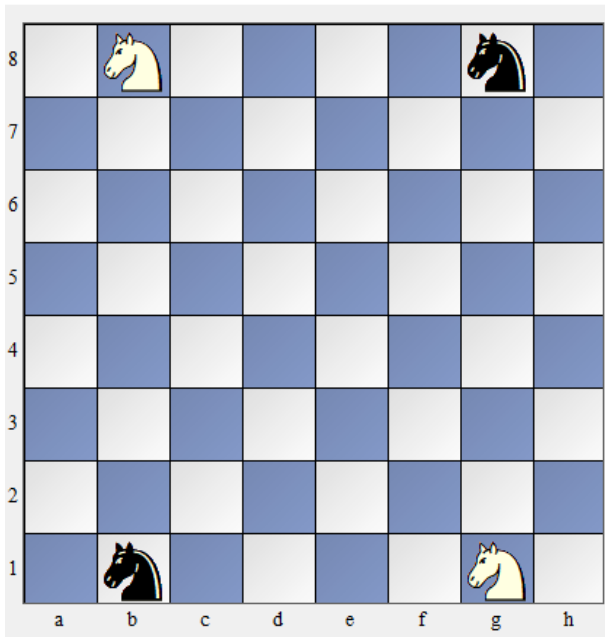
**Dès la deuxième séance, le jeu ressemble à une partie d'échecs !**

# Séance 3 : le Cavalier



## Séance 3 : les jeux

### *Les Cavaliers amoureux*

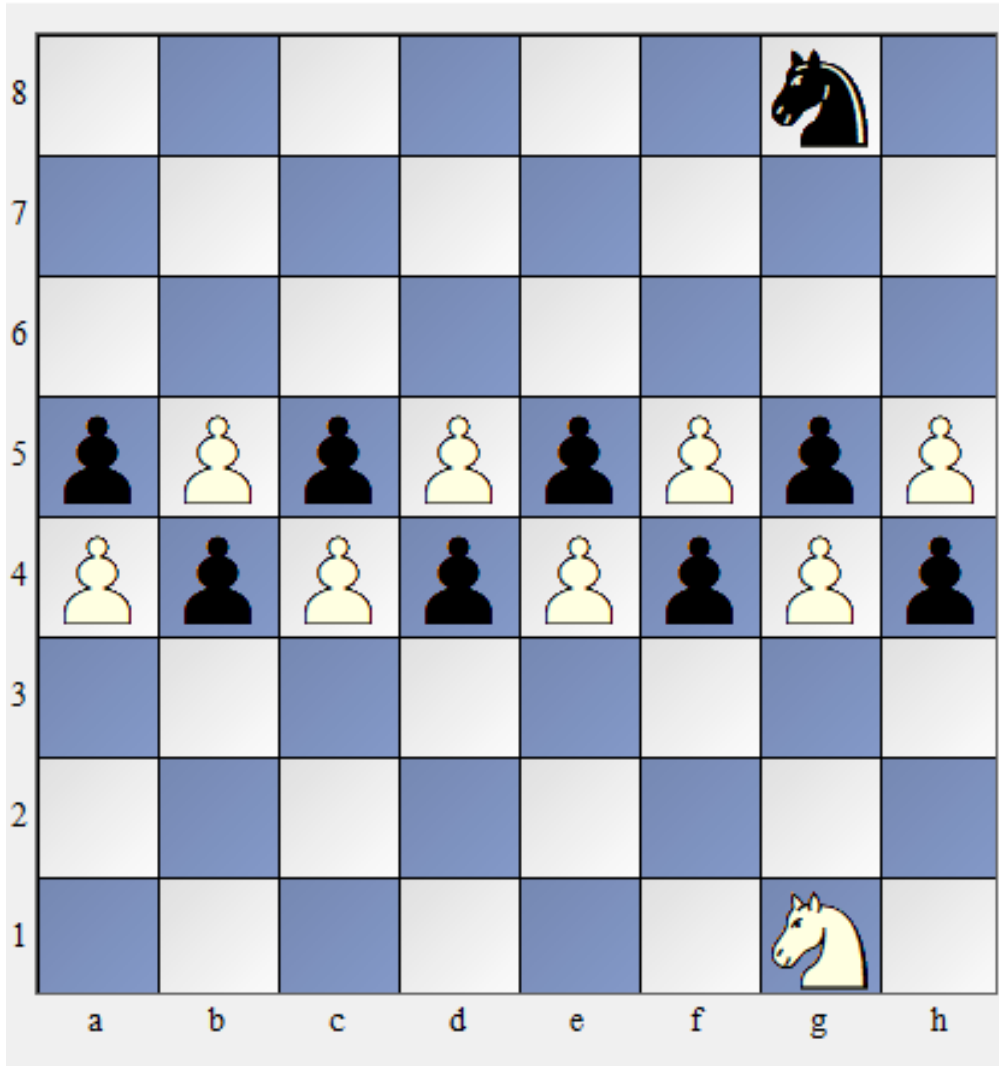


Le Cavalier de chaque camp doit rejoindre son alter ego sur la rangée opposée.

Ce dernier ne bouge pas.

Il faut faire des déplacements dans les règles.

## Séance 3 : les jeux



Chaque Cavalier doit manger tous les pions du camp adverse. **Les pions ne doivent pas bouger.**

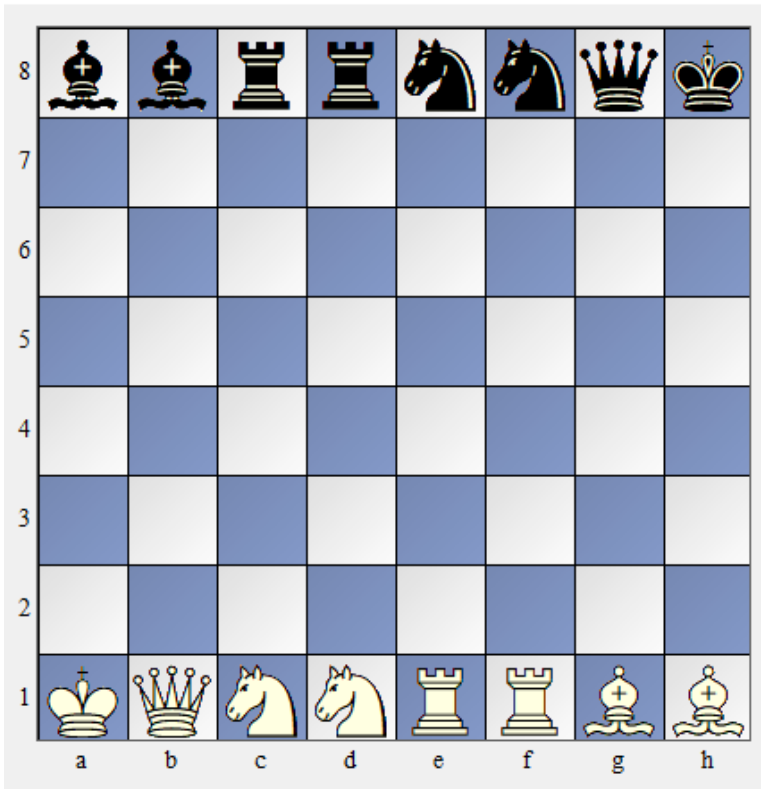
Le premier qui a capturé tous les pions du camp adverse a gagné. Les Noirs ont droit à un coup supplémentaire.

Les Cavaliers ne doivent pas se capturer entre eux.

**C'est déjà un jeu plus difficile, car un coup sur deux il faut repositionner le Cavalier sur une case à partir de laquelle il pourra capturer un pion la prochaine fois.**

## Séance 3 : les jeux

### Remise en position initiale



Chaque camp, en jouant à tour de rôle, doit **remettre toutes les Pièces dans leur position initiale « standard »**, en respectant les règles de déplacement et en jouant le moins de coups possibles.

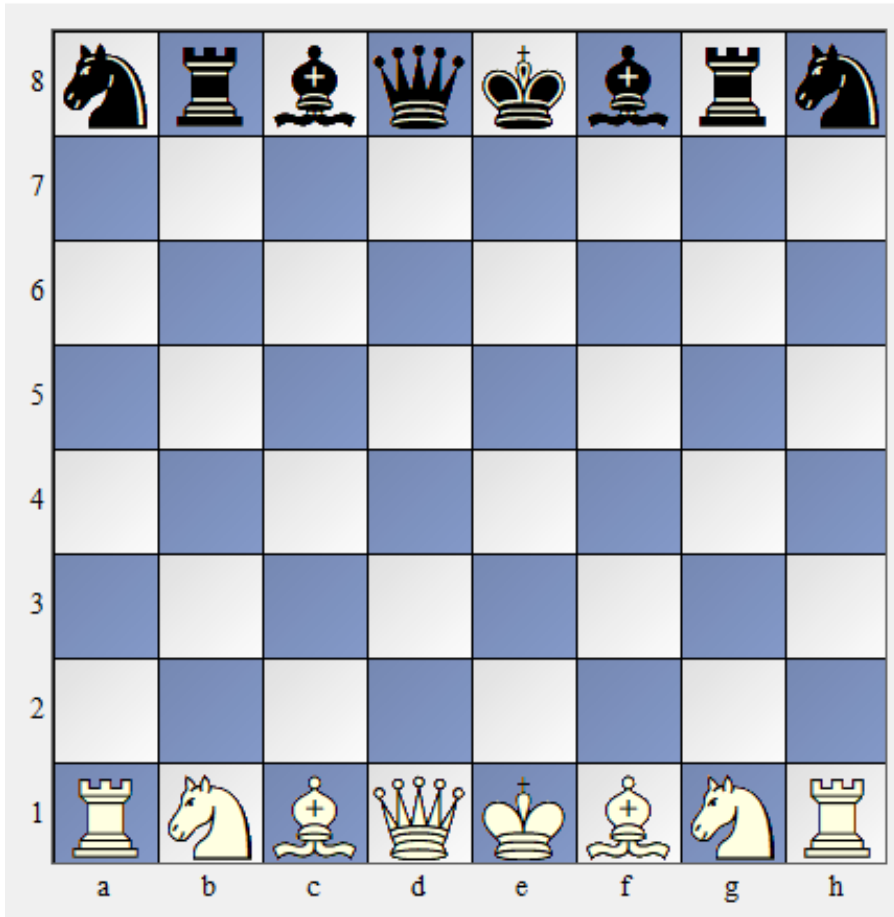
Le premier qui a terminé a gagné. Un coup supplémentaire pour les Noirs.

En jouant tout(e) seul(e), il faut le faire avec le moins de coups possibles.

Pas de capture entre les Pièces.

## Séance 3 : les jeux

### La « partie d'échecs »



Toutes les Pièces sont sur leur bonne case initiale, sauf les Tours et les Cavaliers Noirs.

**Le but du jeu est toujours de capturer le plus rapidement possible de Roi de l'adversaire.**

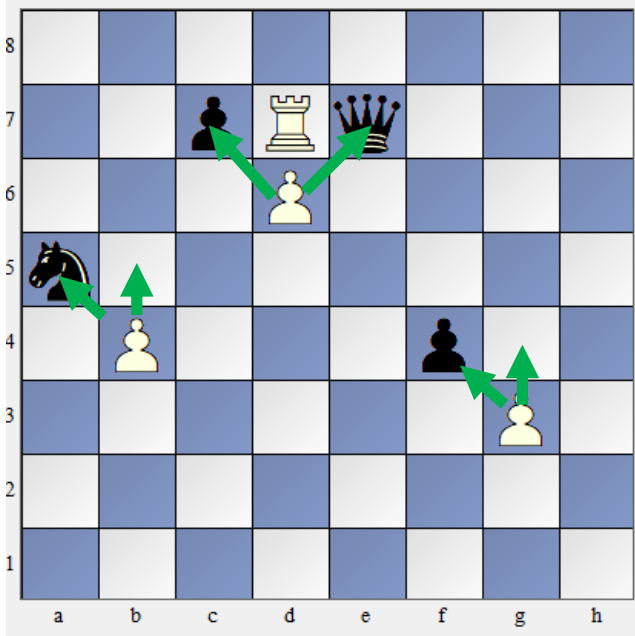
Il est également possible de capturer des Pièces pour affaiblir l'adversaire.

Il faut enfin éviter de se faire prendre des Pièces ou tout au moins de ne pas « perdre de points » dans les éventuels échanges.



## Séance 4 :

### Le pion



Le pion ne peut avancer que **tout droit sur sa colonne** par rapport à sa case de départ.

En règle générale, il ne peut avancer **que d'une case à la fois** (les fantassins n'avancent pas vite !).

Lorsque le pion est sur **sa rangée de départ** (rangée 2 pour les Blancs ou rangées 7 pour les Noirs), **il a le droit d'avancer de 2 cases** à la fois. C'est un droit mais **pas une obligation**, il peut très bien n'avancer que d'une seule case.

**Le pion est la seule pièce sur l'échiquier qui n'a jamais le droit de reculer.** S'il a avancé d'une case, il ne peut plus revenir en arrière, même s'il est attaqué sur cette nouvelle case.

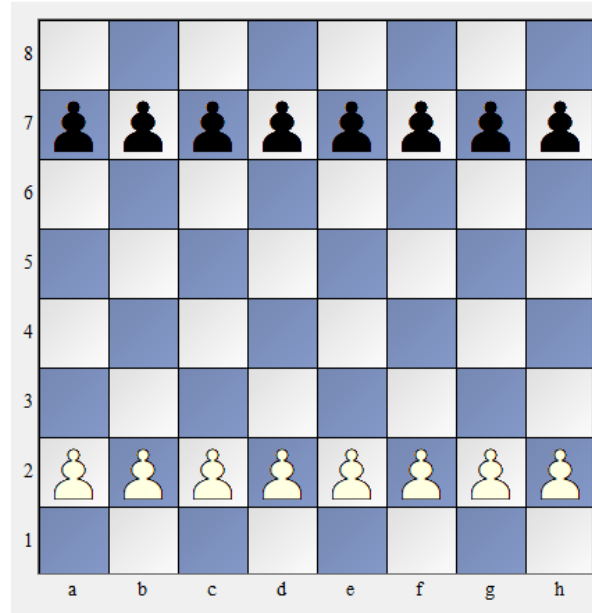
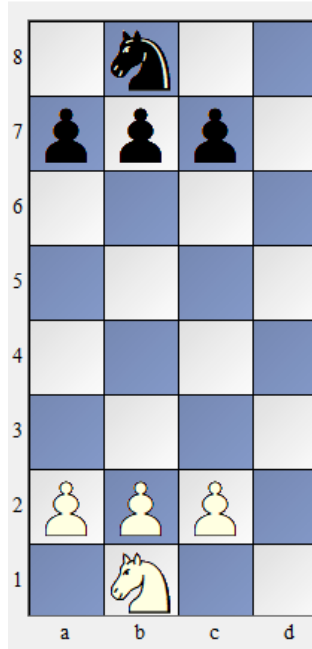
Comme pour les autres pièces, **le pion est bloqué** lorsqu'il y a sur la case devant lui une pièce de son camp.

Mais il est aussi bloqué s'il y a sur **la case devant lui une pièce de l'adversaire** car le pion ne peut pas capturer les pièces qui sont sur la case devant lui.

De plus, les pions ont un pouvoir magique : **la promotion !**

## Séance 4 : jeux avec les pions

### Les 3 petits cochons



Le premier qui amène un pion sur la dernière rangée en face a gagné.  
Comme les Blancs commencent, les Noirs peuvent jouer un coup supplémentaire si les Blancs terminent les premiers.

Le Cavalier ce dernier joue un rôle actif, de protection, de capture et de blocage.



## Séance 4            L'échec et parer l'échec

*Le Roi est en échec lorsqu'il est attaqué* par une pièce de l'adversaire  
(c.à.d. qu'il pourrait être capturé au prochain coup joué par l'adversaire).

Des règles importantes à respecter :

**a) Le Roi n'a pas le droit de rester en échec.**

Le joueur dont le Roi est en échec doit immédiatement et impérativement trouver une solution pour qu'il ne soit plus en échec. S'il ne trouve aucune solution pour sortir son Roi de sa situation d'échec, on dit qu'il y a échec et mat et la partie est perdue pour lui.

**b) Le Roi n'a pas le droit de se mettre lui-même en échec.**

Le joueur ne peut pas déplacer son Roi sur une case où il serait en échec ou capturer avec son Roi une pièce sur une case où il serait en échec. Les deux Rois ne peuvent donc pas être côte à côte.

**c) Le Roi ne doit pas être mis en échec par le déplacement d'une pièce.**

Le joueur ne doit pas déplacer une pièce qui protégeait son Roi de la mise en échec par une pièce de l'adversaire.

**Le joueur qui ne respecte pas l'une de ces trois règles commet une « faute ».**

Il y a d'autres erreurs qui entraînent une faute. Dans une compétition, la deuxième faute entraîne la perte de la partie.

**Attention : il est interdit de capturer le Roi de l'adversaire.** Si l'adversaire ne s'aperçoit pas qu'il est en échec et qu'il joue un coup qui ne sort pas son Roi de l'échec, il commet une faute qui doit être signalée à l'arbitre.



## Séance 4      L'échec et parer l'échec

*Parer l'échec consiste à trouver une solution pour que le Roi ne soit plus en échec.*

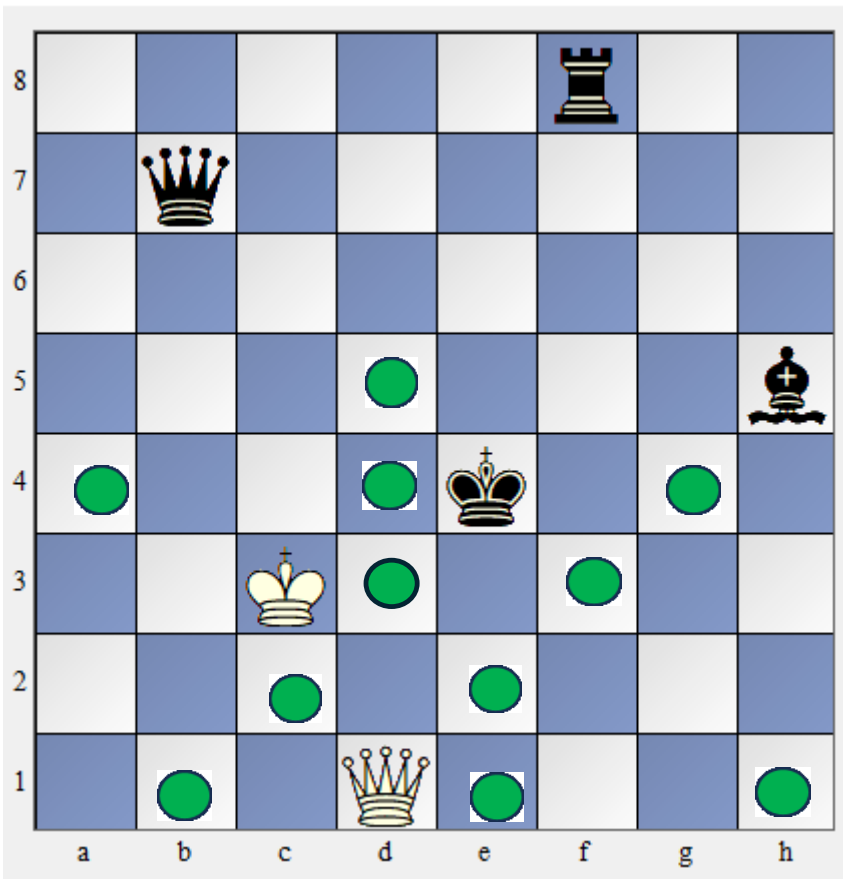
- P** *Prendre* : est-il possible de capturer la pièce qui met le Roi en échec ?
- I** *Interposer* : est-il possible de mettre une pièce entre la pièce qui attaque et le Roi ?
- F** *Fuir* : le Roi peut-il se déplacer sur une autre case pour ne plus être en échec ?
- S** *Soutenir* : ne s'applique pas car le Roi doit sortir de l'échec.

Comme pour la défense d'une pièce, ***il ne faut pas s'arrêter à la première solution trouvée.***  
*Si plusieurs solutions sont possibles, il faut retenir la meilleure.*



## Séance 4

## L'échec et parer l'échec



Trouvez toutes les cases sur lesquelles la Dame blanche pourrait faire échec au Roi Noir (même si elle est elle-même attaquée sur cette case).

b1, e1, h1, c2, e2, d3, f3, a4, d4, g4, d5

Quelles sont les cases sur lesquelles la Dame blanche peut faire échec sans se faire capturer ?

e1, h1 c2, **d3** a4, **d4**

Sur les cases d3 et d4 la Dame est protégée par son propre Roi car le Roi Noir ne peut pas se mettre sur une case qui est juste à côté de celle du Roi Blanc.

**Les deux Rois n'ont pas le droit d'être côte à côte.**

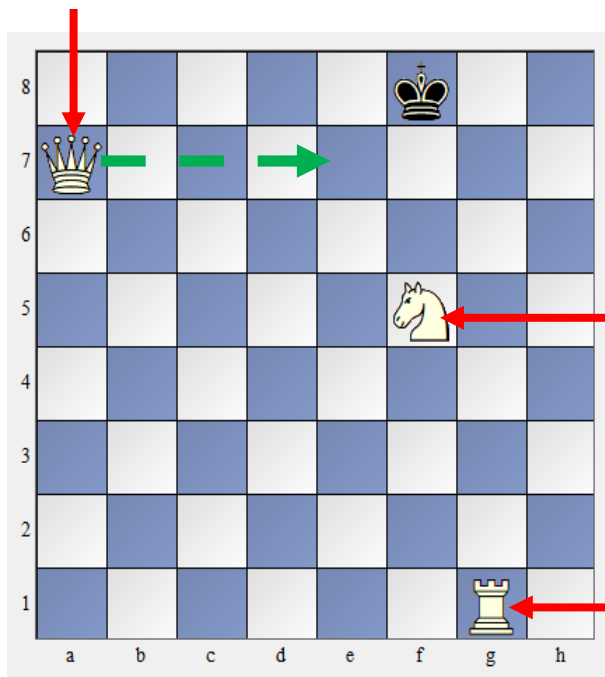
# Séance 5 Echec et mat



Le plus souvent il faut faire collaborer plusieurs pièces entre-elles :

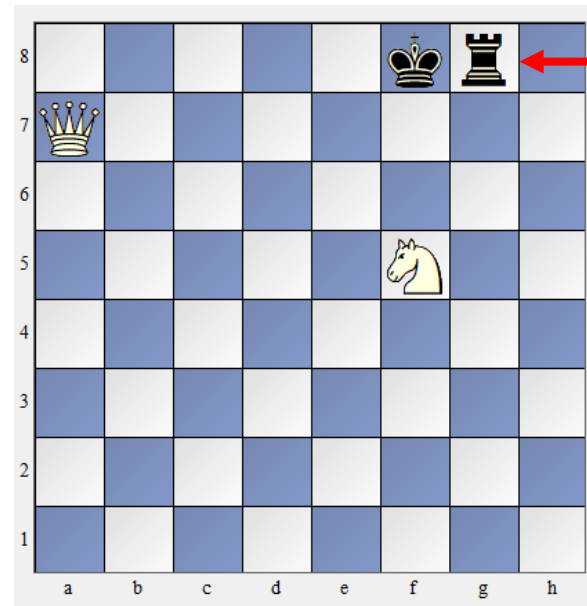
- **Le Chasseur** : la pièce qui va in fine mettre le Roi en échec.
- **L'Assistant** : la pièce qui va protéger la case sur laquelle va se placer le Chasseur pour faire échec et mat.
- **Le ou les Gardien(s)** : la ou les pièces qui vont empêcher le Roi de fuir.
- **Le ou les Bloqueurs** : une ou des pièces de l'adversaire qui occupent des cases sur lesquelles le Roi aurait pu fuir.

Le chasseur



L'assistant

Le gardien



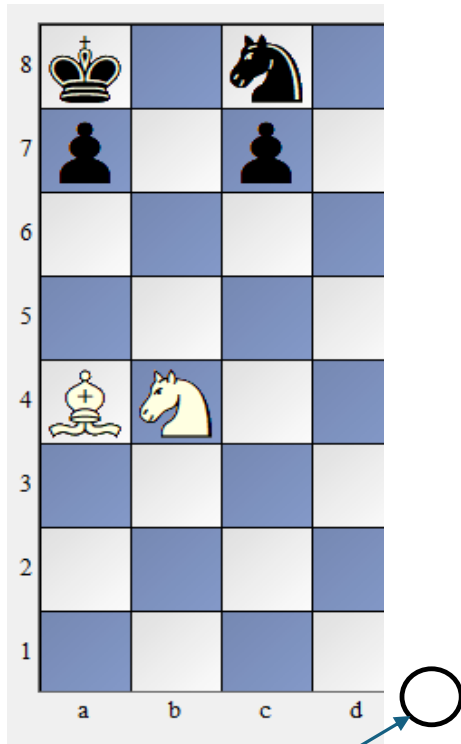
Le bloqueur

**Nota** : tous ces acteurs n'ont pas nécessairement besoin d'être présents pour faire mat.  
Le mat du couloir par exemple ne fait intervenir que des bloqueurs et un chasseur.

## Une illustration de « schéma de mat » en 2 coups pour les Blancs.

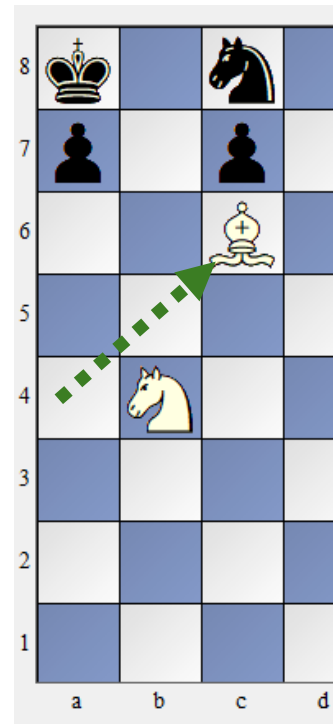
Les Blancs vont obliger le Roi Noir à se déplacer sur une case où il pourra être mat.

Position de départ



C'est aux Blancs de jouer.

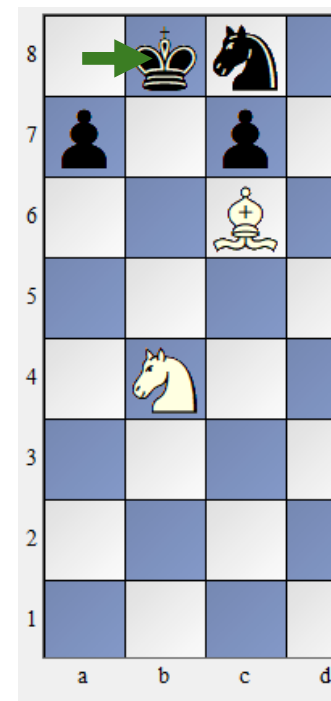
1. Fc6+



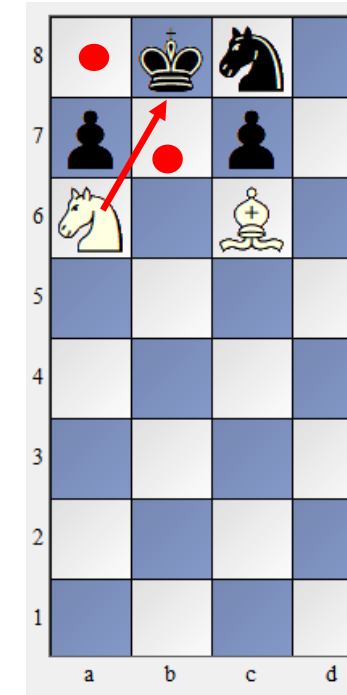
Les Blancs déplacent leur Fou en c6 et mettent le Roi Noir en échec

C'est aux Noirs de jouer.

1. ... Rb8



En appliquant le PIF, les Noirs n'ont pas d'autre choix que de déplacer leur Roi en b8.



Les Blancs déplacent leur Cavalier en a6 et mettent le Roi en échec . →

● Les cases que le Fc6 interdit au Roi car il serait en échec. Le Roi noir est mat.

# Séance 5 le roque



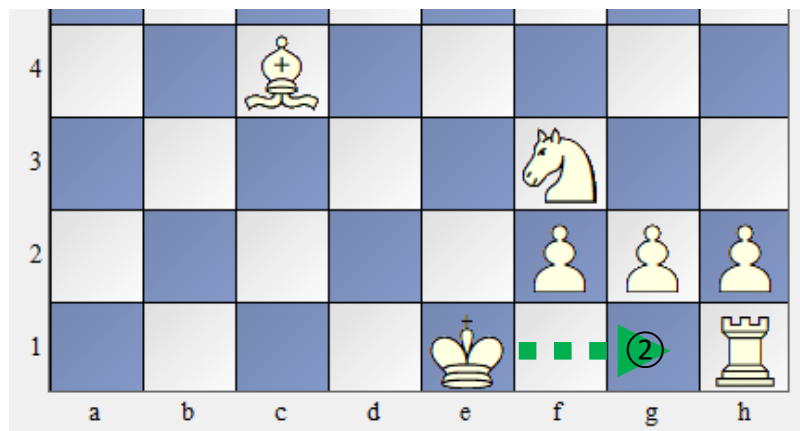
**Le roque** est un coup très particulier aux échecs. C'est le seul coup au cours duquel 2 pièces sont déplacées simultanément : le Roi et l'une des deux Tours.

**Le but du roque** est double :

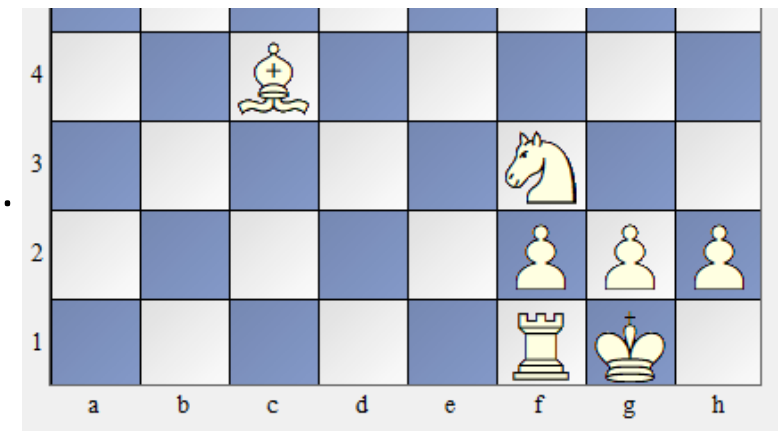
- Sortir le Roi du centre, où il est le plus souvent vulnérable, pour le mettre à l'abri derrière les pions de l'aile
- Activer l'une des Tours rapidement et efficacement.

**Comment roquer ?**

- **Il ne faut plus qu'il y ait de pièces entre le Roi et la Tour** avec laquelle il veut roquer  
(il y a encore d'autres conditions que nous verrons plus loin)
- **Dans le même coup et avec une seule main**, on avance ① le Roi de 2 cases vers la Tour puis on fait ② sauter la Tour par-dessus le Roi pour la poser juste derrière lui.



C'est un roque sur l'aile Roi encore appelé « **petit roque** ».

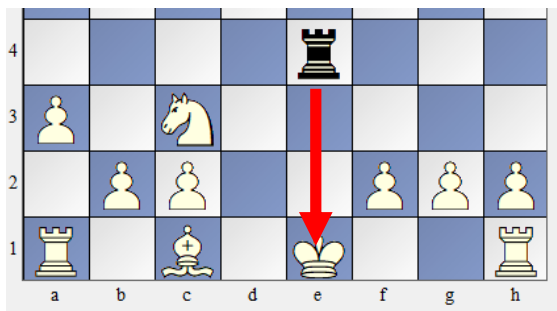




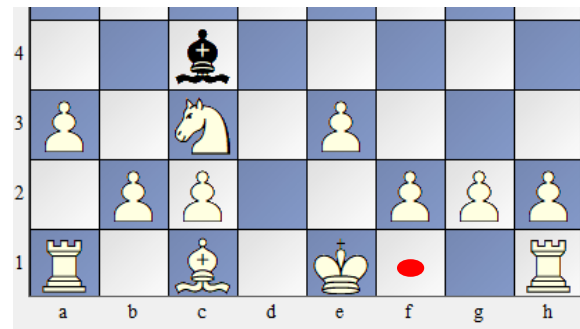
Pour avoir le droit de roquer, il faut impérativement remplir **4 autres conditions complémentaires** :

- **Le Roi ne doit pas avoir bougé** de sa case initiale  
(même s'il y revient dans un deuxième temps, il aura néanmoins bougé).
- **La Tour** avec laquelle le Roi veut roquer **ne doit pas avoir bougé**.
- Au moment de roquer, **le Roi ne doit pas être en échec**  
(il peut avoir été en échec préalablement)
- Le Roi ne doit **pas être en échec sur les cases qu'il traverse** pour faire le roque, **ni sur la case d'arrivée**.

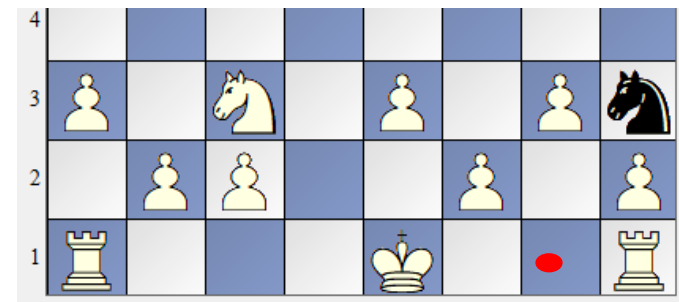
Exemples de positions dans lesquelles **le Roi n'a pas le droit de roquer**.



Le Roi est en échec



Le Roi serait en échec sur la case f1 qu'il traverserait pour roquer.



Le Roi serait en échec sur la case g1 qu'il occuperait après le roque.

Mais il pourrait faire le grand roque si la Tour Ta1 n'a pas bougé.

A présent, les enfants ont toutes les techniques de base pour jouer aux échecs.





# Séance 6 L'ouverture

## 1. L'ouverture

- a) L'ouverture du sot
- b) Le coup du berger
- c) L'ouverture italienne

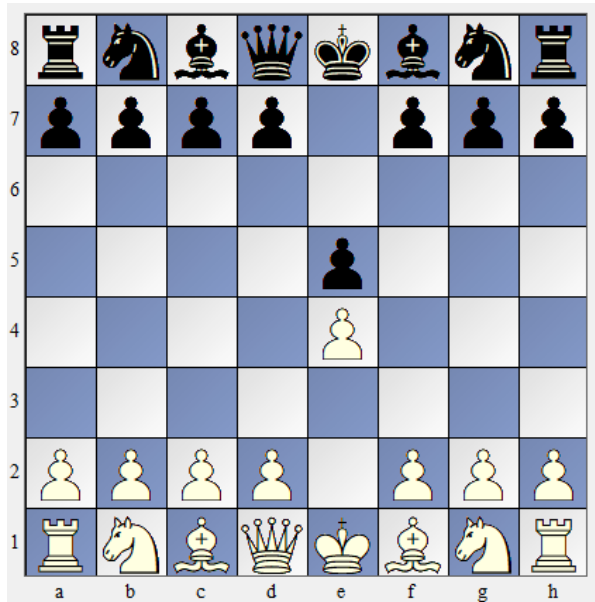


## Séance 6 L'ouverture

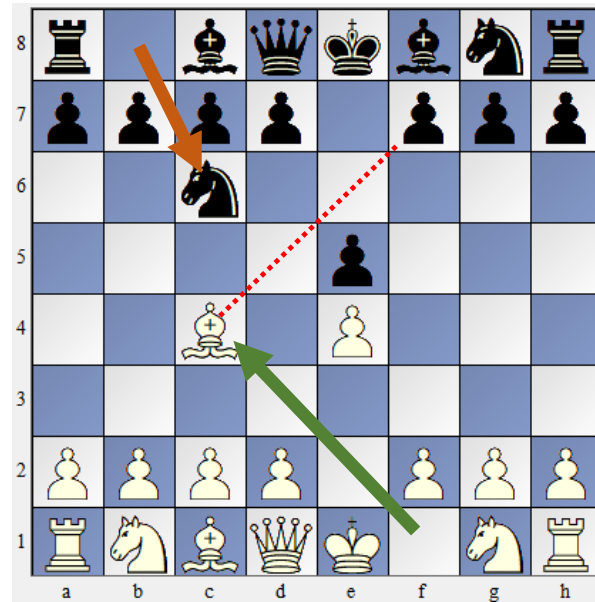
### 1. L'ouverture

- a) L'ouverture du sot
- b) Le coup du berger
- c) L'ouverture italienne

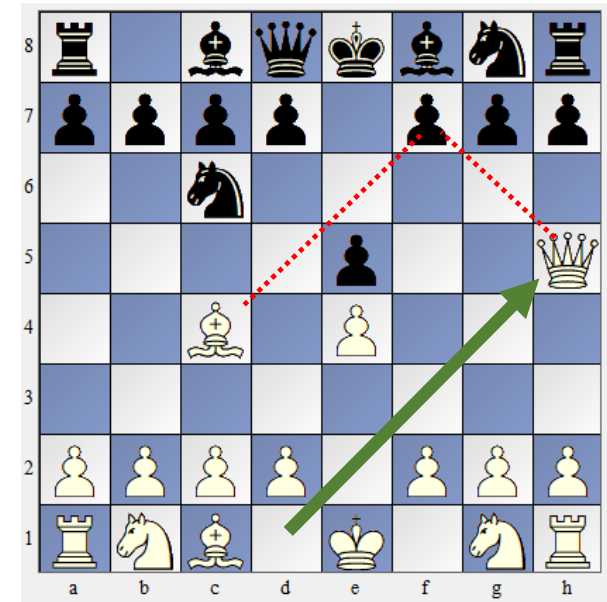
## Séance 6 Le coup du berger



1. e4 e5



2. Fc4 Cc6



3. Da5 ???

Après 3. Da5 quel est le danger pour les Noirs ?

Comment peuvent-ils parer cette menace ?



## Séance 6 Le coup du berger

Après 3. Da5 quel est la menace pour les Noirs ?

Comment peuvent-ils parer cette menace ?

La menace pour les Noirs c'est que les Blancs jouent **4. Dxf7 échec et mat.**  
Les parades possibles pour les Noirs :

**Il faut rechercher toutes les solutions à l'aide du PIFS.**

1) **Avancer le pion g7 en g6.** Cela élimine un attaquant sur le pion f7.

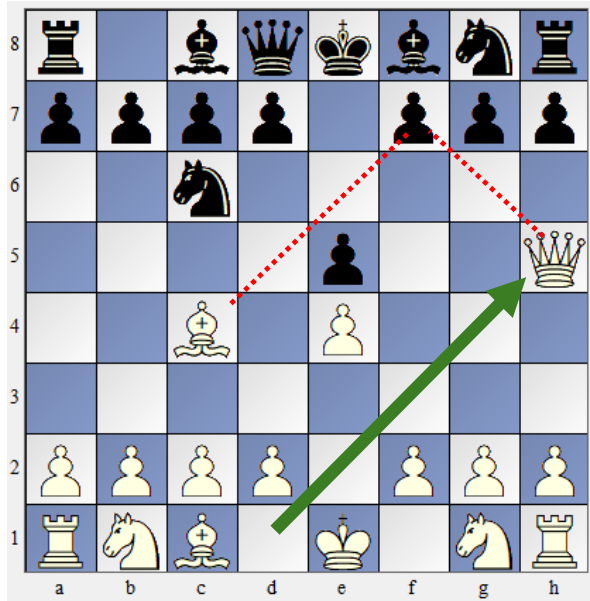
C'est la meilleure solution.

2) **Mettre le Cavalier en h6 et non en f6.** Ainsi, le Cavalier protège le pion f7.

3) **Mettre la Dame Dd8 sur la case e7 ou f6.**

Il y aura alors 2 défenseurs du pion f7 pour 2 attaquants.

4) **Mettre le pion d7 en d5** pour s'interposer entre le Fc4 et le pion f7.





[Accueil](#) [Articles](#) [Calendrier](#) [Rapide de Gérardmer](#) [Compétitions](#) [Adhésion](#) [Masterclass](#) [Formation club](#) [A vous de jouer](#) [Ouvertures](#)

Site Internet du club [www.echiquiergerardmer.fr](http://www.echiquiergerardmer.fr)

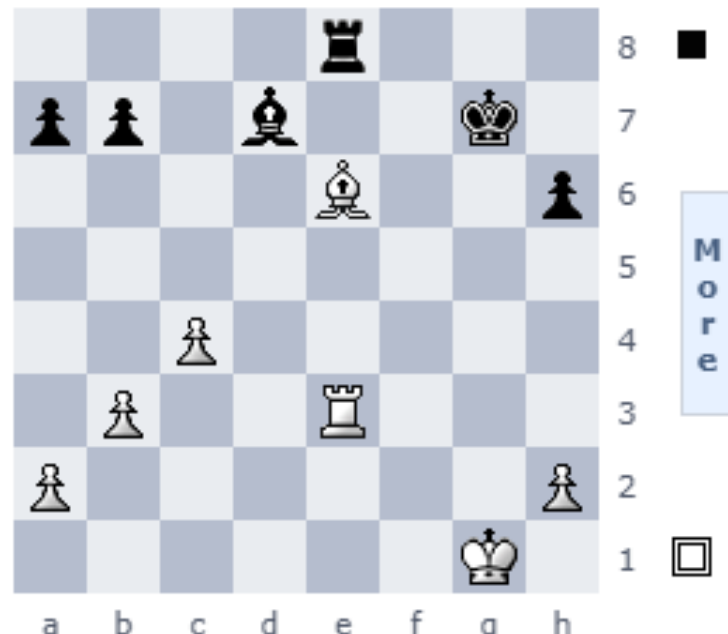
## Archives

- [avril 2025](#)
- [mars 2025](#)
- [février 2025](#)
- [janvier 2025](#)
- [décembre 2024](#)
- [novembre 2024](#)
- [octobre 2024](#)
- [septembre 2024](#)

## Categories

- [Blog](#)

**Shredderchess**



Find the best move for white

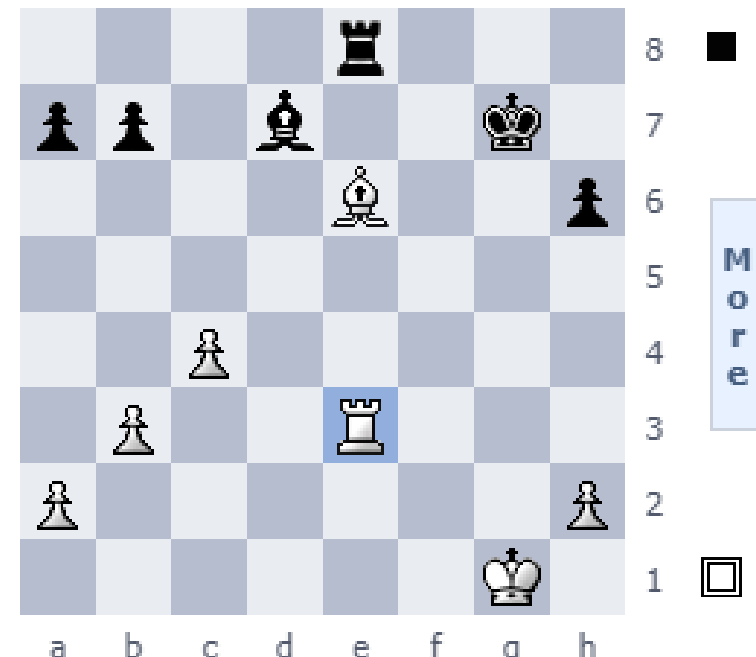
CTS [www.shredderchess.com](http://www.shredderchess.com)

**Easy** Medium Hard Hint

A vertical 'More' button is located on the right side of the board.

The chessboard shows a position where White has a king on g1, a rook on e3, a knight on d6, and pawns on a2, b3, c4, d7, e7, f7, g7, h2. Black has a king on g7, a rook on e8, a knight on d7, a bishop on d6, and pawns on a7, b7, c7, h6.

## Shredderchess



Find the best move for white

CTS [www.shredderchess.com](http://www.shredderchess.com)

**Easy** Medium Hard Hint

A vertical 'More' button is located on the right side of the board.

The chessboard shows a position where White has a king on g1, a rook on e3, a knight on c4, a bishop on d6, and pawns on a2, b3, c4, d7, e7, f7, g7, h2. Black has a king on g7, a rook on e8, a knight on d7, a bishop on d6, and pawns on a7, b7, c7, h6.

Un indice en cliquant sur « Hint »

[Echiquier de Gerardmer](#) | [Politique de confidentialité](#)

En bas de page du site Internet : des exercices quotidiens



Cet onglet regroupe tous les documents remis à nos jeunes joueurs dans le cadre de la formation donnée par le club.

Certains documents sur les ouvertures dupliquent des informations données sur ces mêmes ouvertures dans l'onglet "ouverture" qui comporte en plus des échiquiers dynamiques.

Les documents concernent 4 thématiques (cliquez sur le libellé ci-après).



[Les Mats](#)

[Les Ouvertures](#)

[Les Finales](#)

[Les documents Divers](#)

L'onglet « Formation club » regroupe par thème des documents de 2 à 4 pages sur différents sujets.

## Les Mats

[M001 – Mat Roi contre Roi et Dame](#)

[M002 – Mat avec deux tours](#)

[M003 – Mat Roi contre Roi et Tour](#)

[M004 – Mat Roi contre Roi et 2 Fous](#)

## Les Documents Divers

[D001 – Notation algébrique](#)

[D002 – Les symboles utilisés dans l'analyse des parties jouées](#)

[D003 – Les structures de pions V02](#)

[D004 – Activité et activation V03](#)

[D005 – Prophylaxie et amélioration](#)

## Les Finales

[F001 – Rois en opposition](#)

[F002 – Finale Roi plus pion contre Roi seul](#)



[U001 - Recommandations générales pour l'ouverture](#)

[U002 - Partie italienne - Pianissimo](#)

[U003 - Partie italienne Piano](#)

[U004 - Partie italienne - les pièges à éviter ou à exploiter](#)

[U005 - Partie italienne - le mat de Legal](#)

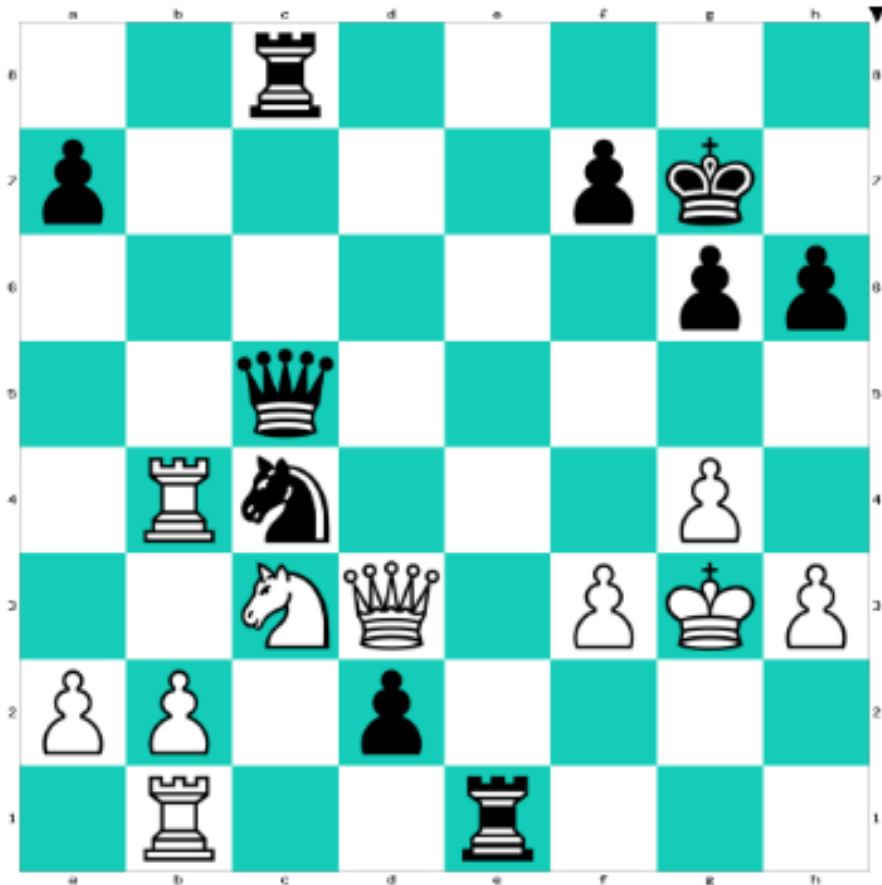
[U006 - Partie italienne - une attaque des Noirs sur la colonne h \(v3\)](#)

[U007 - Partie italienne - Gambit Evans - Evans-McDonnell v02](#)

[U008 - Partie italienne - une attaque des Blancs sur f7 \(après 4... Cge7\)](#)

[U009 - la partie de l'Opéra \(v2\)](#)

Autre exemple de site Internet gratuit qui offre des exercices chaque jour.



Thématique : Tactique

Type : Infiltration

Niveau : 1 Débutant

Aux Noirs de jouer.

Quel est le meilleur coup ?



La solution : 1. ... Dg 1+ 2. Rh4 Df2 # (2. Rf4 Dh2 #)



Apprendre les échecs en jouant !

Progression : 89%

Réinitialiser ma progression

## LES PIÈCES



La tour

Elle se déplace sur une ligne droite

4 / 6



Le Fou

Il se déplace en diagonale

★★★



La dame

Dame = tour + fou

★★★



Le Roi

La pièce la plus importante

★★★



Le Cavalier

Il se déplace en forme de L

★★★



Le pion

Il se déplace uniquement vers l'avant

7 / 8

## LES FONDAMENTAUX



Capturer

Prenez les pièces adverses

★★★



Protéger

Assurez la sécurité de vos pièces

★★★



Combat

Capturez et défendez les pièces

★★★



Échec en un coup

Attaquez le Roi adverse

★★★



Parer un échec

Défendez votre Roi

★★★



Mat en un coup

Matez le Roi adverse

★★★

2 jours • Amical • Correspondance  
il y a 2 semaines

○ mgirmont88 (2058?)  
● jepli (1500?)

Salon de discussion Notes

Écrivez vos notes privées ici



Un jour 23 heures

○ mgirmont88 (2058?)

38	♖g1	♜e8
39	♜d1	♜4a7
40	♜g2	♜h7
41	♜f1	♜f7

● jepli (1500?)

2 jours