

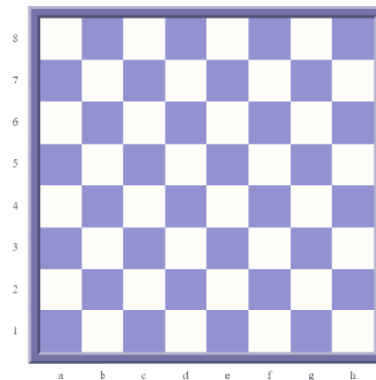
### Leçon 1: Présentation de l'échiquier et des pièces

Le jeu d'échecs oppose deux joueurs de part et d'autre d'un échiquier.

#### I. L'échiquier

L'échiquier est composé d'un carré de taille 8x8 cases, dessinant 64 cases de tailles égales alternativement claires (les cases "blanches") et foncées (les cases "noires")

Lorsque vous faites face à un échiquier, le coin inférieur droit doit toujours être un carré blanc / clair. Ceci est très important lors de la mise en place des pièces.

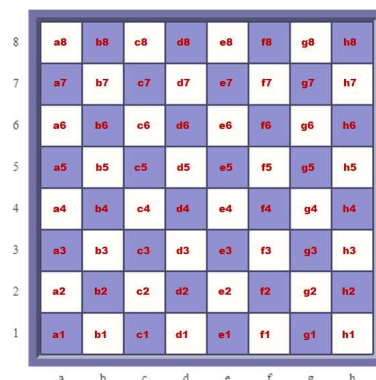


Les huit lignes horizontales sont appelées «rangs» et sont numérotées de 1 à 8.

Les huit lignes verticales sont appelées «colonnes» et reçoivent les lettres de « a à h ».

Toute ligne droite de cases de la même couleur, courant d'un bord de l'échiquier jusqu'à un bord adjacent, est appelée "diagonale".

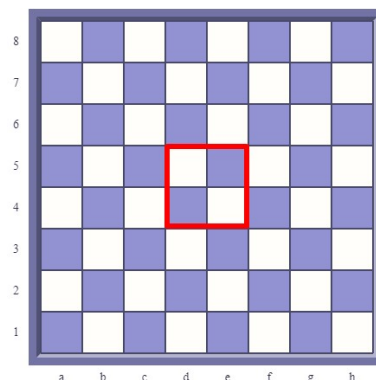
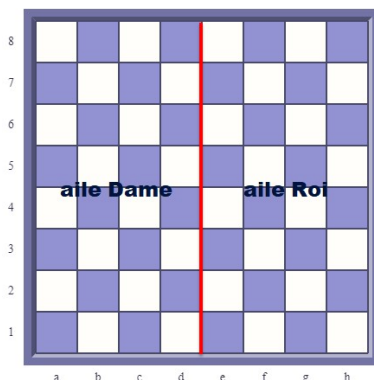
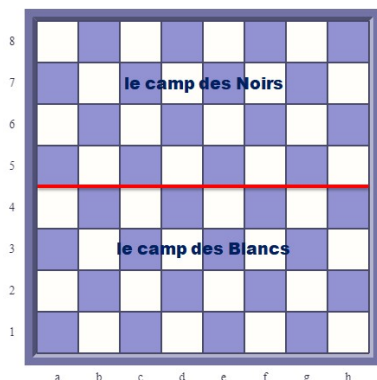
Chaque carré (case) a un nom basé sur la rangée et la colonne auquel le carré appartient. Par exemple, «e4».



L'échiquier est divisé en deux parties égales de manière horizontale. Les rangées 1,2,3 et 4 constituent le camp des Blancs. Les rangées 5,6,7 et 8 constituent le camp des Noirs

L'échiquier est divisé en deux parties égales de manière verticale. Les colonnes a, b, c et d constituent l'aile Dame. Les colonnes e,f,g et h constituent l'aile Roi.

Les 4 cases e5, e4, d4 et d5 constituent le centre de l'échiquier.





# CLUB D'ECHECS DE GUYANCOURT

## INITIATION DECOUVERTE

### II. Les pièces

Présenter chaque pièce en la nommant.

Au début de la partie les Blancs disposent de 16 pièces de couleur claire (les pièces "blanches"), les Noirs disposent de 16 pièces de couleur sombre (les pièces "noires"), chaque pièce possède une position prédéterminée sur l'échiquier qui forme la position initiale

Chaque joueur possède un Roi, une Dame, deux Tours, deux Fous, deux Cavaliers et huit pions.

Roi:	R		
Dame:	D		
Tour:	T		
Fou:	F		
Cavalier:	C		
Pion:	P		

### III. Mise en place des pièces sur l'échiquier

**Demander aux élèves de «parler en notation algébrique»**

Le Roi (R): blanc e1 , noir e8

La Dame(D): blanche d1 ,noire d8

Les deux Tours(T): blanches a1 et h1, noires a8 et h8

Les deux Fous(F): Blancs c1 et f1 , Noirs c8 et f8

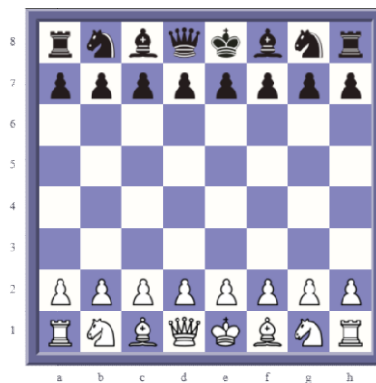
Les deux cavaliers(C) : Blancs b1 et g1 , Noirs b8 et g8

Les huit pions (p ou rien) :

Blancs a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2

Noirs a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

Insister sur le fait qu'ils doivent mettre les Blancs sur les rangées 1 et 2 et le Noirs sur les rangées 7 et 8 afin de faciliter la notation algébrique.



### IV. Les règles importantes pour jouer aux échecs.

- Joueur ayant les pièces blanches commence la partie.
- On n'a pas le droit de prendre le Roi de l'adversaire. La capture du Roi adverse est un coup illégal.
- Les deux joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant une de leurs pièces. Les pièces blanches pour le camp des Blancs, les pièces noires pour le camp des Noirs.
- Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, celle-ci est prise et enlevée de l'échiquier (sauf Roi) Une pièce ne peut pas se placer sur une case occupée par une pièce de son propre camp.
- Il n'est pas permis de déplacer une pièce sur une case occupée par une pièce de même couleur.
- Pièce touchée, pièce à jouer.
- Quand on touche une pièce, on doit la jouer.
- Pièce posée, pièce jouée.
- Quand on pose une pièce, on ne peut plus y revenir.
- Pièce adverse touchée, pièce à prendre.
- Si on touche une pièce adverse, on doit la prendre (si on peut).



# CLUB D'ECHECS DE GUYANCOURT

## INITIATION DECOUVERTE

### Leçon 1: Jeux entre deux élèves

On place les élèves par binôme, face à face devant l'échiquier vide.

Celui-ci est toujours orienté de manière à ce que chaque joueur ait une case blanche tout à fait à droite sur la 1ère ligne la plus proche de lui.

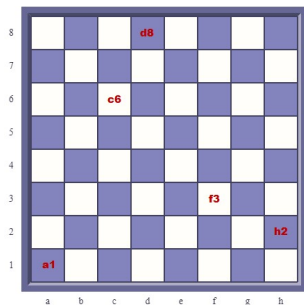
Le camp des Blancs est les rangées 1,2,3 et 4. Le camp des Noirs est les rangées 5,6,7 et 8.

Jouer avec les pièces blanches pour le camp des Blancs et les pièces noires pour le camp des Noirs.

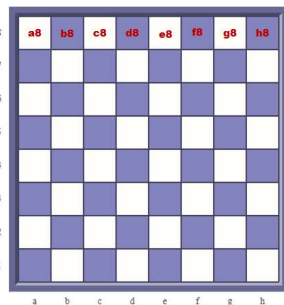
On annonce une case : par exemple **b5**. L'élève du camp des Noirs doit placer une pièce sur la case.

Faire quelques cases jusqu'à ce que cela soit bien acquis.

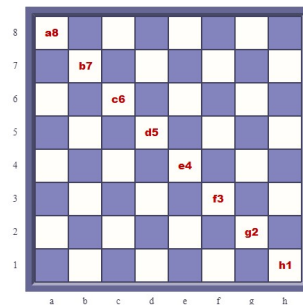
Jeu1: Cases a1, c6, d8, f3, h2



Jeu3: Les cases se trouvant sur la rangée 8

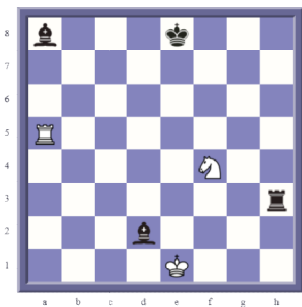


Jeu2: Les cases se trouvant sur la diagonale h1-a8



Jeu4: Un élève avec les pièces blanches et l'autre avec les pièces noires. A tour de rôle chaque élève annonce une pièce et demande à son adversaire de la placer sur une case

Exemple: Roi blanc en e1, Fou Noire en a8 etc. et à la fin on change les couleurs



Jeu5: Demander aux élèves de placer les pièces sur leur position initiale en nommant la pièce et la case. Ils peuvent copier à partir de l'échiquier mural.

