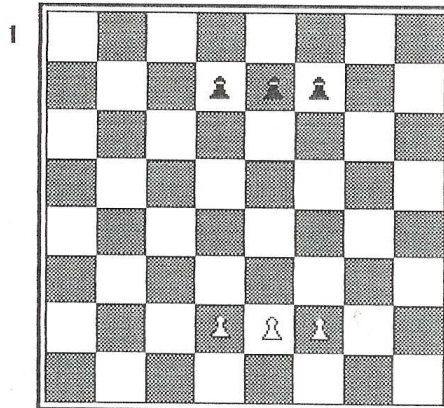


Diagramme 1



-déplacement du PION (en avant d'une case sur sa colonne ou de 2 cases sur sa colonne si le pion n'a jamais bougé, ensuite d'une seule case).

-déplacement pour la prise (en avant en diagonale d'une case).

*pour prendre une pièce, on se positionne à la place de la pièce adverse.

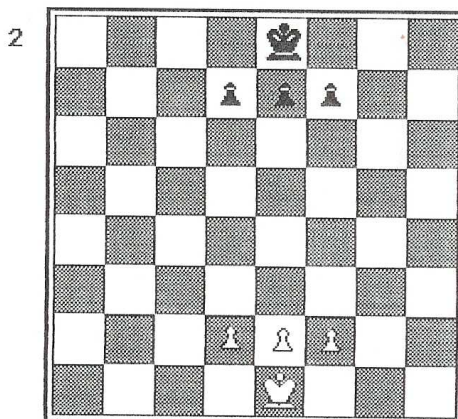
"ce sera ainsi pour toutes les pièces".

TOUTES LES PIECES DU JEU PEUVENT PRENDRE

***But du jeu :** atteindre la rangée la plus éloignée avec un pion
Il ne s'agit pas du jeu d'échecs avec ses règles complètes

"on prépare ici la notion de promotion du pion (cf. diag 15)"

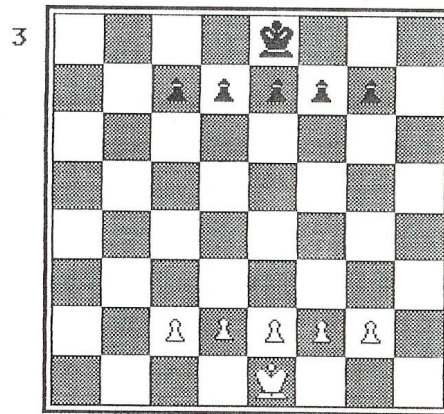
Diagramme 2



- déplacement du **ROI** (une case dans toutes les directions).

***But du jeu :** atteindre la rangée la plus éloignée avec un pion

Diagramme 3



-on ajoute deux pions

***But du jeu 1 : atteindre la rangée la plus éloignée avec un pion**

- on explique la règle de **l'échec** : le roi est menacé, il doit se sortir de cette menace.
- prendre lui-même ou avec une autre de ses pièces la pièce adverse qui le menace
- interposer une pièce
- fuir.

(Il ne peut pas se mettre en échec lui-même, il ne peut pas être pris. Ce sera le seul)

***But du jeu 2 : atteindre la rangée la plus éloignée avec un pion, avec la règle de l'échec**

"si la situation de **MAT** apparaît; on l'explique (cf. 7), sinon on laisse se dérouler le jeu."

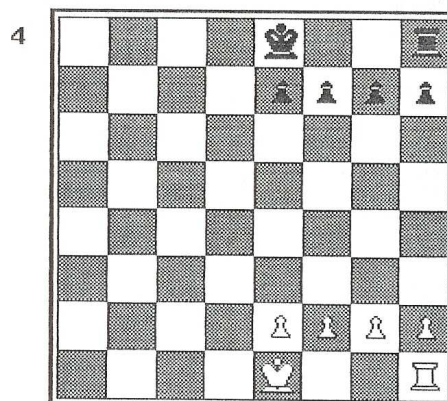
"si la situation de **PAT** apparaît; on l'explique. "

Le Roi est en position de Pat à trois conditions:

- 1°) Le Roi n'est pas en échec.
- 2°) Il reste seule pièce de son camp ou les autres pièces présentes sont bloquées.
- 3°) Il ne peut pas jouer car toutes les cases de destination sont en échec.

Si ces trois conditions sont remplies il y a Pat. la partie est nulle

Diagramme 4

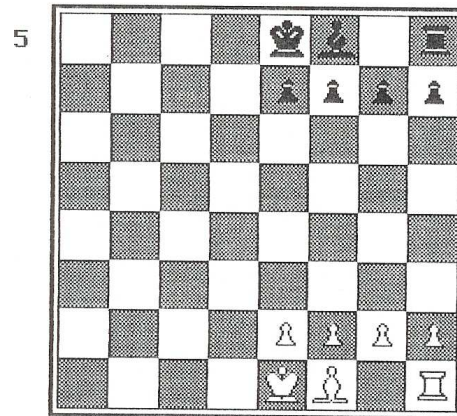


-déplacement de la **TOUR** (autant de cases qu'elle le désire sur les colonnes ou les rangées, elle ne passe pas par dessus les autres pièces.)

***But du jeu : atteindre la rangée la plus éloignée avec un pion, avec la règle de l'échec.**

-on peut jouer au même jeu côté grand roque (cf. diag 13).

Diagramme 5

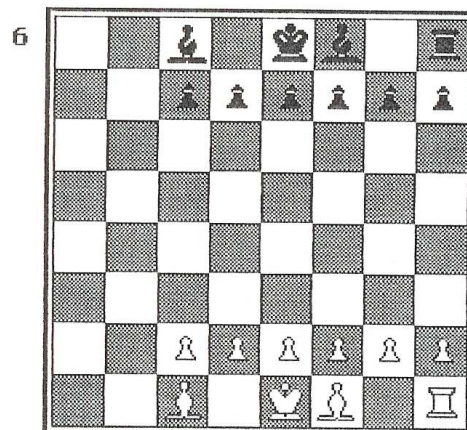


-déplacement du **FOU** (autant de cases qu'il veut sur les diagonales dans les 4 directions, il ne passe pas par-dessus les autres pièces.

remarque: un fou sur une case blanche ne quitte plus les cases blanches, un fou sur une case noire ne quitte plus les cases noires.

*But du jeu : atteindre la rangée la plus éloignée avec un pion, avec la règle de l'échec.

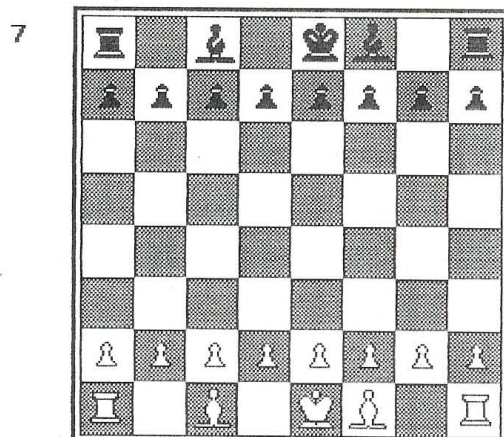
Diagramme 6



-on ajoute un fou et 2 pions.

*But du jeu : atteindre la rangée la plus éloignée avec un pion, avec la règle de l'échec
-on peut jouer côté grand roque.

Diagramme 7



-tous les pions sont en présence plus les 2 fous et les 2 tours.

***But du jeu 1 : atteindre la ligne d'en face avec un pion, avec la règle de l'échec.**

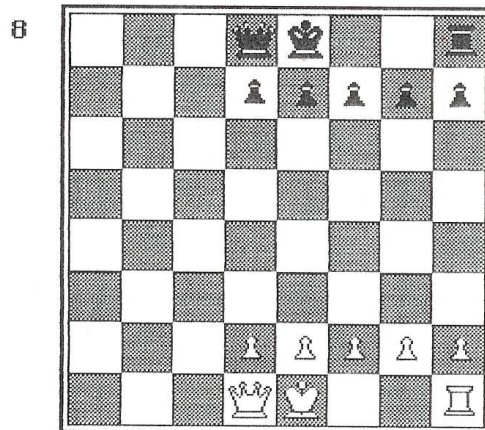
-on explique le MAT (s'il n'est pas encore apparu) : *le roi est mat lorsqu'il ne peut plus s'enlever de la position d'échec ni par la prise, ni par l'interposition, ni par la fuite.*

**La partie est terminée, le roi maté a perdu,
celui qui a fait MAT a gagné.**

***But du jeu 2 : règle du jeu d'ÉCHECS !**

Il faut mater le roi adverse. On va utiliser la force des tours sur les colonnes

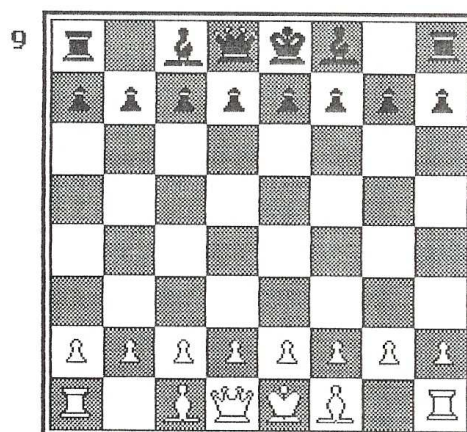
Diagramme 8



-déplacement de la dame (comme le fou, plus la tour: rangées, colonnes, diagonales).
Elle ne passe pas par-dessus les autres pièces.

***But du jeu** : règle du jeu d'échecs. Il faut mater le roi
-on peut jouer côté grand roque.

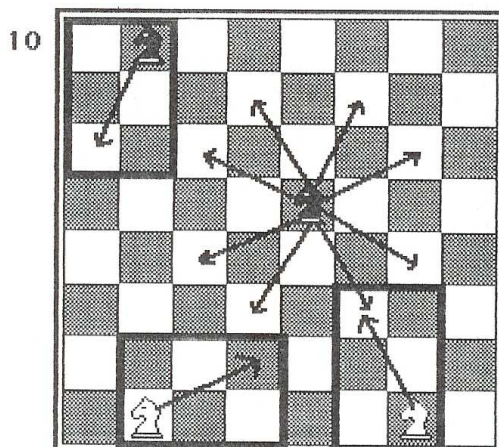
Diagramme 9



-toutes les pièces apprises.

***But du jeu** : règle du jeu d'échecs. Il faut mater le roi

Diagramme 10



-déplacement du CAVALIER ; plusieurs solutions pour l'expliquer; voici la plus efficace :
-on imagine un rectangle de 2 cases sur 3 cases ; le cavalier se déplace d'un coin du rectangle au coin opposé, ce rectangle peut être dans toutes les directions. .

Le cavalier peut aller dans toutes les directions.

Le cavalier est une pièce particulière; il peut sauter par dessus les autres pièces (sans les prendre), il prend comme les autres pièces de l'échiquier, en se mettant à la place de la pièce adverse.

Remarque : un cavalier sur une case blanche ira forcément sur une case noire et inversement.

***But du jeu 1 : "chat des cavaliers"**

Les cavaliers jouent à chat à tour de rôle. Les 2 cavaliers blancs doivent prendre le noir, le cavalier noir ne peut que fuir, puis on inverse (2 noirs contre un blanc).

***But du jeu 2 : "chat des cavaliers", variante 1**

Les cavaliers jouent à chat à tour de rôle. Un seul cavalier blanc doit prendre un des 2 noirs, les cavaliers noirs ne peuvent que fuir, puis on inverse (1 noir contre 2 blancs)

Lors de ce jeu on fait remarquer la position de fourchette (2 pièces en prise simultanément)

***But du jeu 3 : "chat des cavaliers", variante 2**

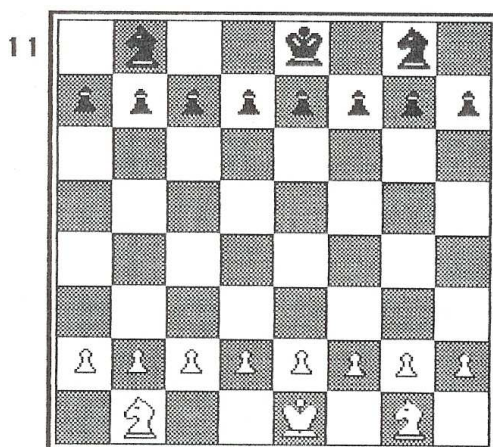
Les cavaliers jouent à chat à tour de rôle.

Les 2 cavaliers blancs doivent prendre le noir, le cavalier noir peut prendre puis on inverse.

***But du jeu 4 : "chat des cavaliers", variante 3**

On place des pions imprenables (6 à 8) sur l'échiquier. Les joueurs s'habituent ainsi à déplacer les cavaliers par dessus les pièces.

Diagramme 11

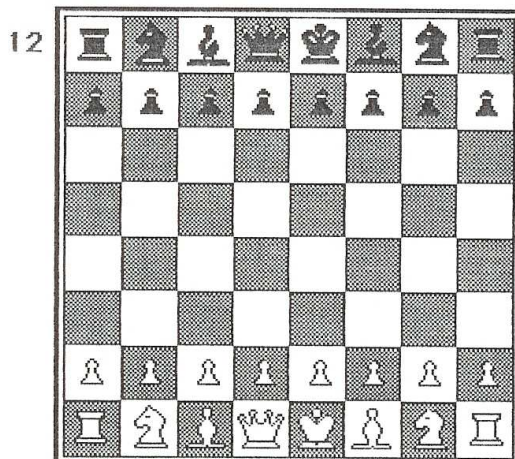


-Cavaliers, pions, roi.

***But du jeu : règle du jeu d'échecs. Il faut mater le roi adverse.**

Ici apparaît la prise de conscience de l'importance du centre de l'échiquier (on peut compter le nombre de cases attaquées ou occupées à chaque coup).

Diagramme 12



-toutes les pièces du jeu d'échecs.

***But du jeu : règle du jeu d'échecs. Il faut mater le roi adverse.**

"Ça y est, tu joues aux échecs !!!"

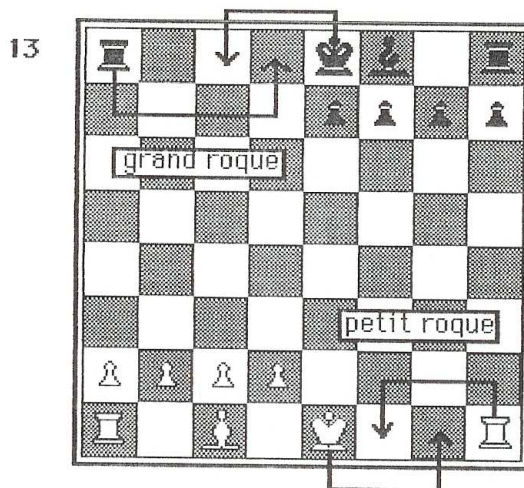
Il manque juste quelques règles:

- le roque (petit et grand) - la prise en passant
- la promotion du pion

VALEURS DES PIÈCES : La Dame = 10, la Tour = 5, le Fou = 3, la Cavalier = 3, le pion = 1

Ces valeurs doivent être présentes à l'esprit lorsqu'on échange des pièces lors de prises consécutives

Diagramme 13



Le ROQUE : C'est un déplacement spécial! Le ROI et une TOUR vont bouger tous les deux dans le même coup. Pour cela il faut réunir plusieurs conditions :

- le roi ne doit jamais avoir bougé
- la tour ne doit jamais avoir bougé
- le roi ne doit pas être en échec (le roque ne peut être une fuite à l'échec)
- aucune des cases traversées par le roi ne doivent être en échec (menacées par une pièce adverse).

Il peut être petit :

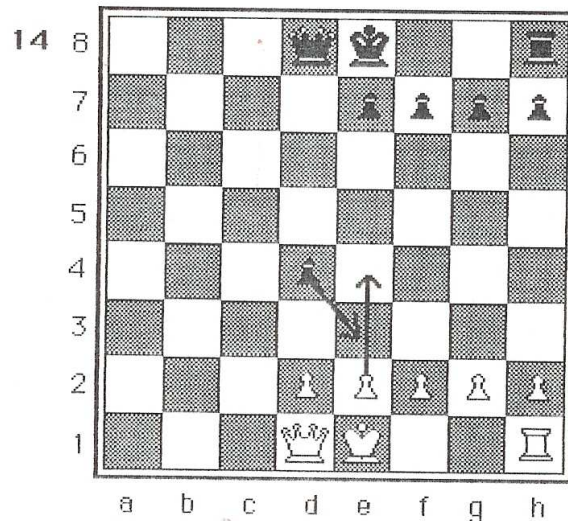
« **petit roque** », quand il s'effectue du côté où il y a 2 cases libres entre le roi et la tour.

Il peut être grand :

« **grand roque** », quand il s'effectue du côté où il y a 3 cases libres entre le roi et la tour.

Le roque est un coup de défense très efficace.

Diagramme 14



LA PRISE EN PASSANT : elle concerne les pions.

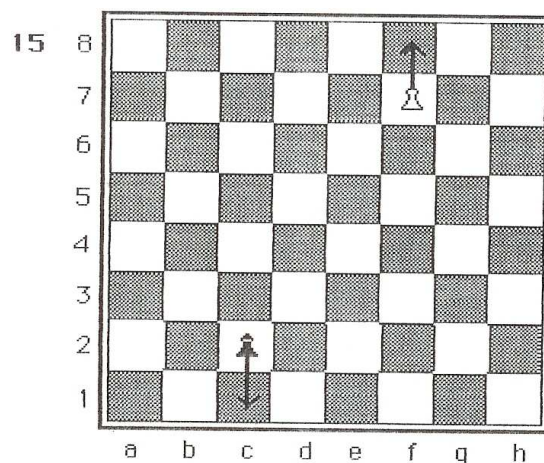
Le pion va prendre le pion adverse sans se positionner à sa place.

Le pion blanc (E2) n'a jamais bougé, il choisit le déplacement de 2 cases (E4). Le Pion noir (D4) est en position de prendre le pion blanc si celui-ci avait choisi le déplacement 1 case (E3).

Le pion noir peut prendre le pion blanc. Il se met en E3 et enlève de l'échiquier le pion en E4

C'est la seule prise qui s'effectue sans qu'une pièce en remplace une autre

Diagramme 15



La PROMOTION DU PION

Le joueur dont le pion atteint la rangée opposée (rangée 8 pour les blancs et 1 pour les noirs) échange ce pion contre la pièce qu'il désire (sauf un roi), il peut donc y avoir deux dames blanches ou trois cavaliers blancs simultanément sur l'échiquier.