

Questions

- 1) Quelle est la couleur de la case située dans le coin à droite de chaque joueur ?
- 2) De quelle couleur sont les cases des Rois au début d'une partie ?
- 3) Quel est le but ultime d'une partie d'échecs ?
- 4) Combien de pièces (pions compris) a chaque joueur au début d'une partie ?
- 5) Qu'est-ce qu'une rangée ?
- 6) Qu'est-ce qu'une colonne ?
- 7) Qu'entend-on par le camp noir ?
- 8) Quelles colonnes composent l'aile-roi ?
- 9) Sur combien de cases différentes un Roi peut-il se déplacer lorsqu'il se trouve au centre d'un échiquier vide ?
- 10) S'il n'a rien sur sa route, sur combien de cases au maximum un Fou peut-il se déplacer en un coup ?
- 11) Si elle n'a rien sur sa route, quel est le nombre minimal de cases sur lesquelles une Tour peut se déplacer en un coup ? Et au maximum ?

12) Sur combien de cases un Cavalier peut-il se déplacer lorsqu'il se trouve dans un coin ? Et lorsqu'il se trouve au centre de l'échiquier ?

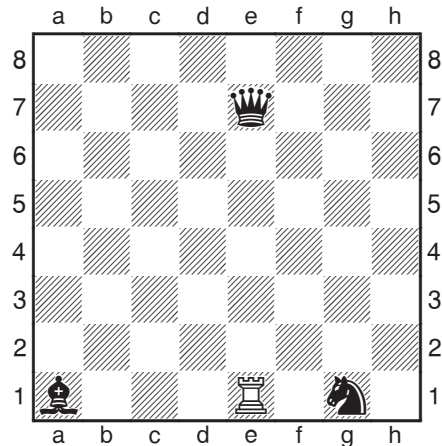
13) Comment transcririez-vous, en notation algébrique, les deux avances possibles du pion situé devant la Dame noire dans la position initiale ?

14) Une pièce peut-elle s'interposer pour parer l'échec d'un Cavalier ?

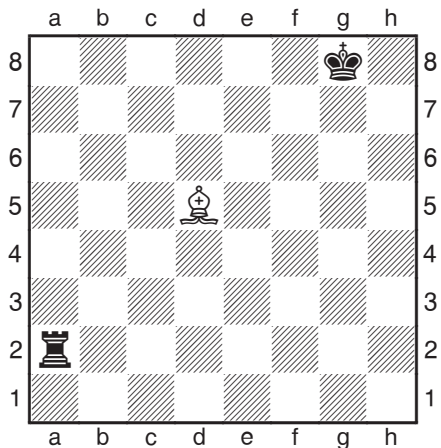
15) Comment appelle-t-on la situation d'un Roi qui est en échec, mais qui n'a aucune case de fuite et qui ne peut ni interposer un défenseur, ni capturer la pièce qui met échec ?

Exercices

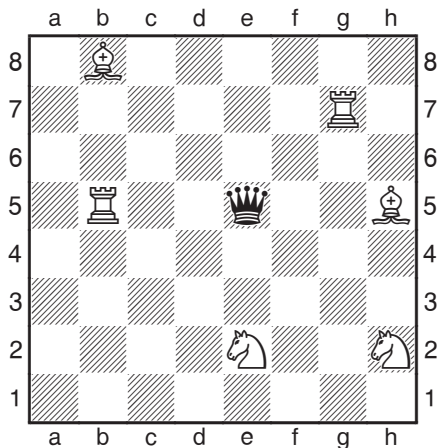
Lorsque des portions d'échiquiers (c'est-à-dire des moitiés ou des quarts) sont utilisées dans des exercices, le diagramme contient tous les éléments nécessaires pour résoudre la position.



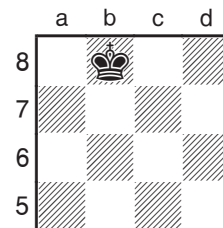
1) Quelles pièces sont attaquées par la Tour blanche dans cette position ?



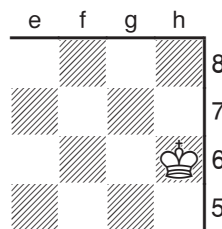
2) Quelles pièces sont attaquées par le Fou ?



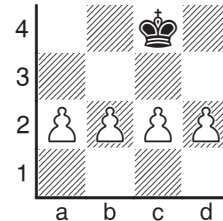
3) Quelles pièces sont attaquées par la Dame noire ? Et quelles sont celles qui attaquent la Dame ?



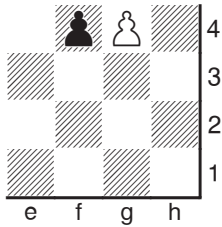
4) Où placeriez-vous une Tour ou un Fou dans ce quart supérieur gauche de l'échiquier, de telle manière qu'ils mettent le Roi noir en échec sans que celui-ci ne puisse les capturer ?



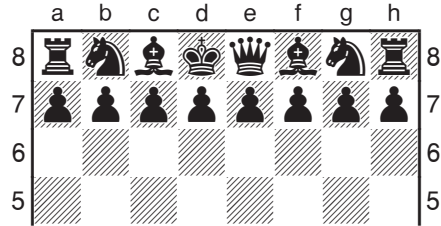
5) Indiquez toutes les cases depuis lesquelles un Cavalier pourrait mettre en échec le Roi blanc.



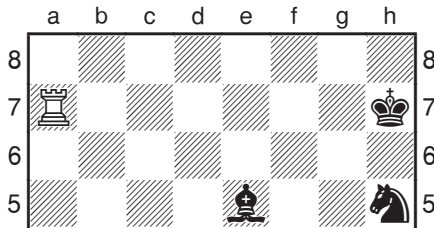
6) Indiquez quels pions peuvent mettre le Roi noir en échec au prochain coup.



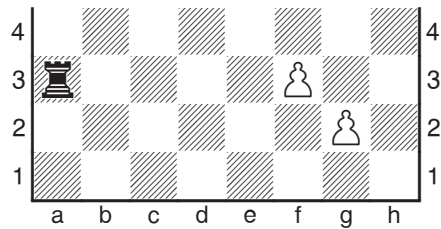
7) Le pion blanc vient d'avancer de deux cases. Le pion noir peut-il le prendre ?



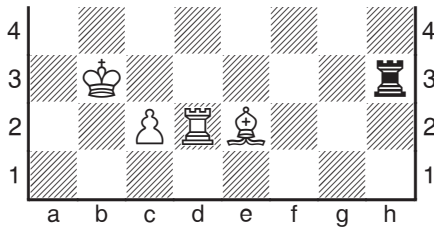
10) Cette position initiale des pièces noires est-elle correcte ? Sinon, pourquoi ?



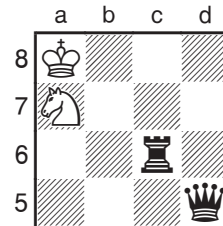
8) Quelle(s) pièce(s) les Noirs peuvent-ils interposer pour parer l'échec de la Tour ?



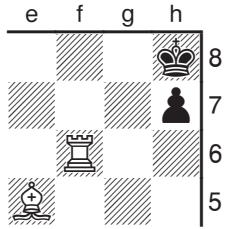
11) La Tour noire peut-elle capturer le pion en f3 ? Dans l'affirmative, le second pion pourra-t-il reprendre la Tour ?



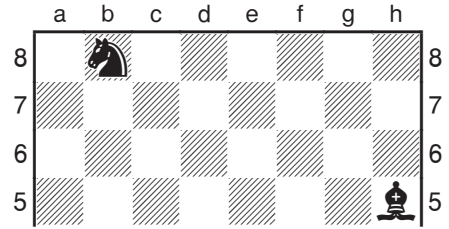
9) Quelle(s) pièce(s) les Blancs peuvent-ils interposer pour parer l'échec de la Tour ?



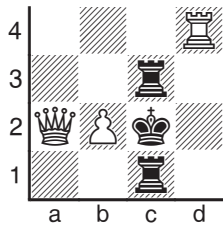
12) Les Noirs peuvent-ils mater en un coup seulement ? Si oui, indiquez le coup en notation algébrique.



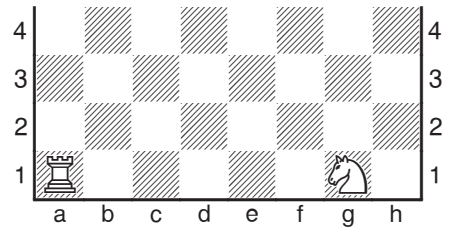
13) Les Blancs peuvent-ils mater en un coup ? Si oui, indiquez le coup en notation algébrique.



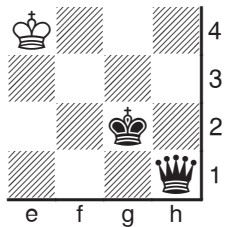
16) Le Cavalier peut-il atteindre la case f6 en deux coups ? Le Fou peut-il aller en b5, également en deux coups ?



14) Les Blancs peuvent-ils mater en un coup ? Si oui, donnez la solution en notation algébrique.



17) Comment la Tour peut-elle atteindre la case h4 en deux coups ? Et comment le Cavalier peut-il, lui, rejoindre la case d4 également en deux coups ?



15) Le Roi noir peut-il jouer $\dots \text{♔f3}$ pour mettre son homologue en échec ?

18) Sans regarder l'échiquier, pouvez-vous citer le nom de toutes les cases sur lesquelles un Fou peut aller depuis a1 ?

19) Pouvez-vous dire, de mémoire, le nom des cases des quatre Cavaliers dans la position de départ ?

20) Pouvez-vous dire, de tête, quel est le plus court chemin pour déplacer une Tour de a8 à f5 ?

Conseils supplémentaires

La connaissance et la visualisation de l'échiquier doivent être totales. C'est pourquoi je vous conseille de faire toutes sortes d'exercices qui pourraient contribuer à cet objectif. Assurez-vous, notamment, de connaître les dimensions de l'échiquier, la couleur des cases de départ des pièces, et tous les aspects géométriques associés.

Je vous suggère de vous entraîner en faisant des « mini-parties » telles que :

- **La partie de pions**, avec seulement les pions des deux camps, sans aucune autre pièce. La partie se joue selon les règles normales des échecs (déplacement et capture). Le gagnant est le premier à éliminer tous les pions de l'adversaire ou à atteindre la huitième rangée avec un de ses pions.
- **La partie des pions et des Cavaliers**. Comme dans l'exemple précédent, les pions et les Cavaliers sont sur leurs cases de départ et l'objectif reste le même : capturer tous les pions de l'adversaire ou atteindre la huitième rangée avec un de ses pions.
- **La partie des pions et des Fous**. Exactement comme dans l'exemple précédent, mais avec des Fous à la place des Cavaliers.

Ce type d'exercices représente un excellent entraînement qui permet de vous familiariser avec un échiquier rempli de pions, mais aussi avec le déplacement des Cavaliers et des Fous. Il y a moins besoin de faire de telles parties avec les Tours et les Dames car le déplacement en ligne droite de ces pièces puissantes est plus facile à appréhender.

Si vous êtes un enseignant ou un entraîneur, demandez à vos élèves de placer les pièces sur des cases où elles développeraient une activité maximale et minimale et donnez-leur diverses positions dans lesquelles ils doivent parer un échec, soit en capturant la pièce qui met échec, soit en interposant un bouclier.

À l'aide d'un échiquier mural, demandez à vos élèves de transcrire des coups, à la fois en notation algébrique longue, mais également simplifiée. Il est essentiel que les débutants connaissent parfaitement les caractéristiques géométriques et les détails de l'échiquier ainsi que le « langage échiquéen ». Cela les aidera notamment à réduire le nombre d'erreurs en enregistrant leurs parties.