

# Jouer aux échecs avec les enfants

Une tête  bien faite

ECHEC  
ET  
MAT!



#UTBF

# Les étapes

---

1/ Le placement des pièces

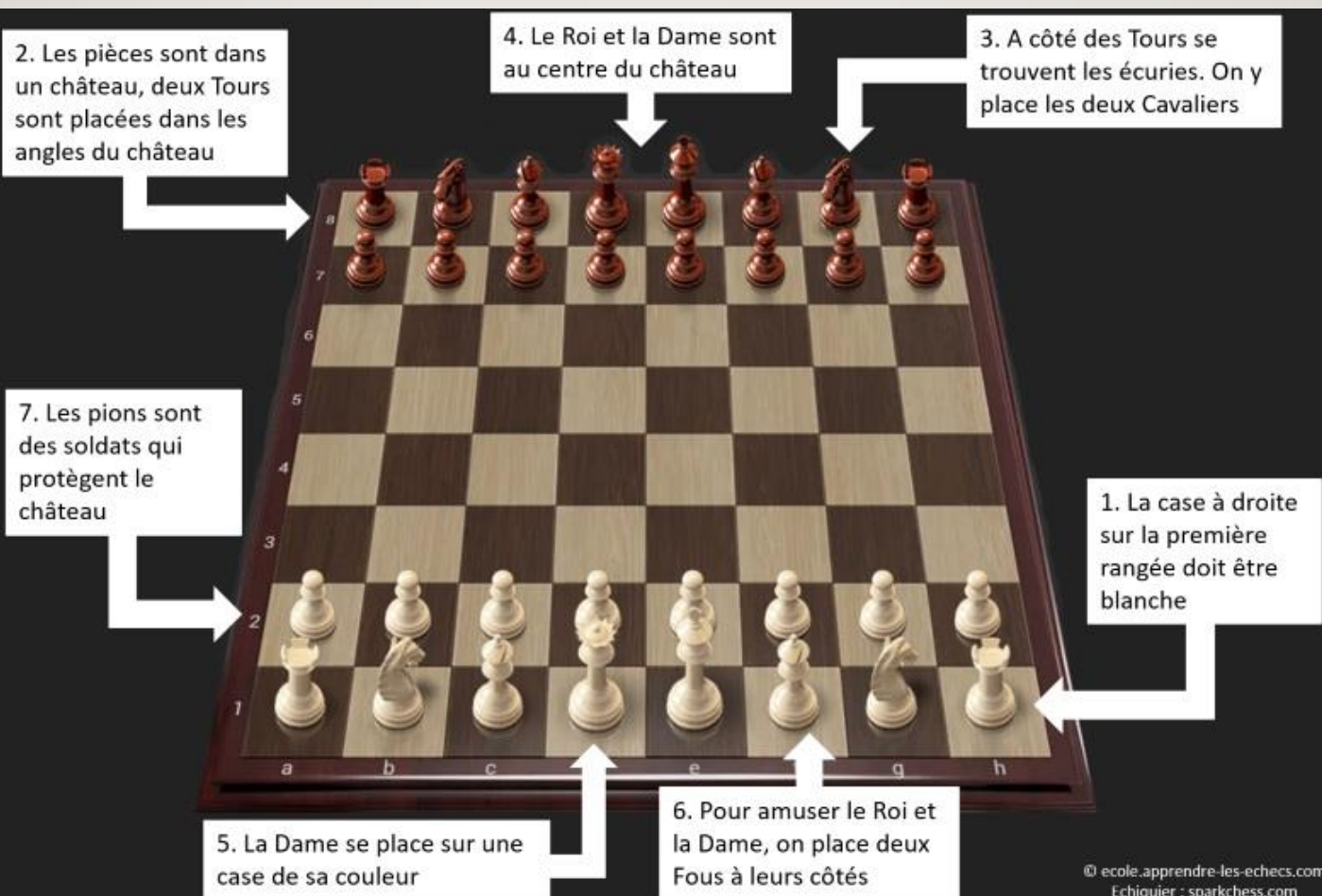
2/ Le déplacement des pièces

3/ Le but du jeu

# Le placement des pièces

Une histoire pour démarrer

*La légende des deux châteaux*



# Les déplacements

---

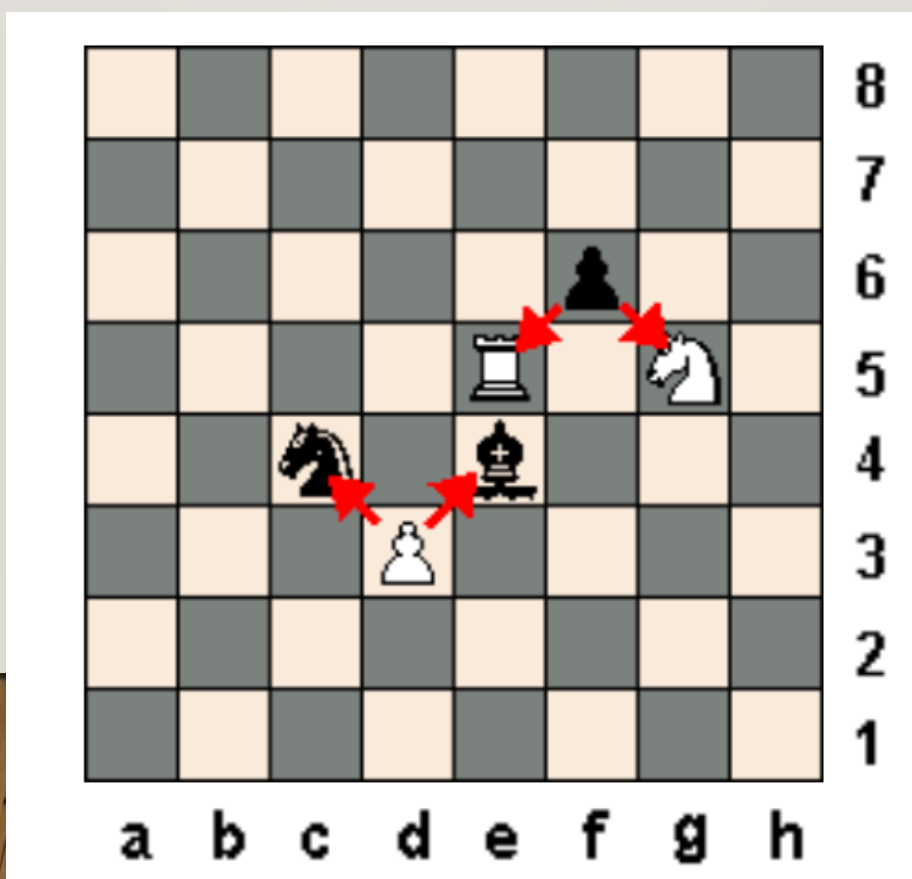
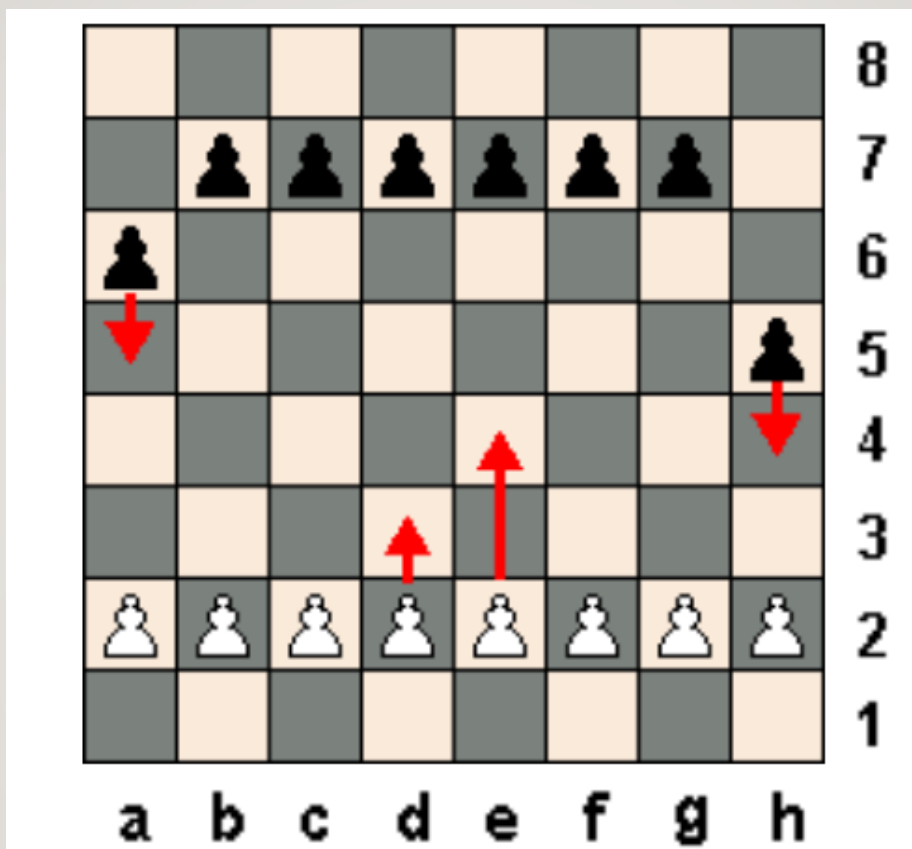
- 1/ Les pions
- 2/ Le roi
- 3/ La Dame
- 4/ La Tour
- 5/ Le fou
- 6/ Le cavalier

# Le déplacement du pion

*Le pion est la seule pièce qui ne peut pas reculer.*

## La capture

Le pion est aussi la seule pièce qui a une capture différente de son déplacement !

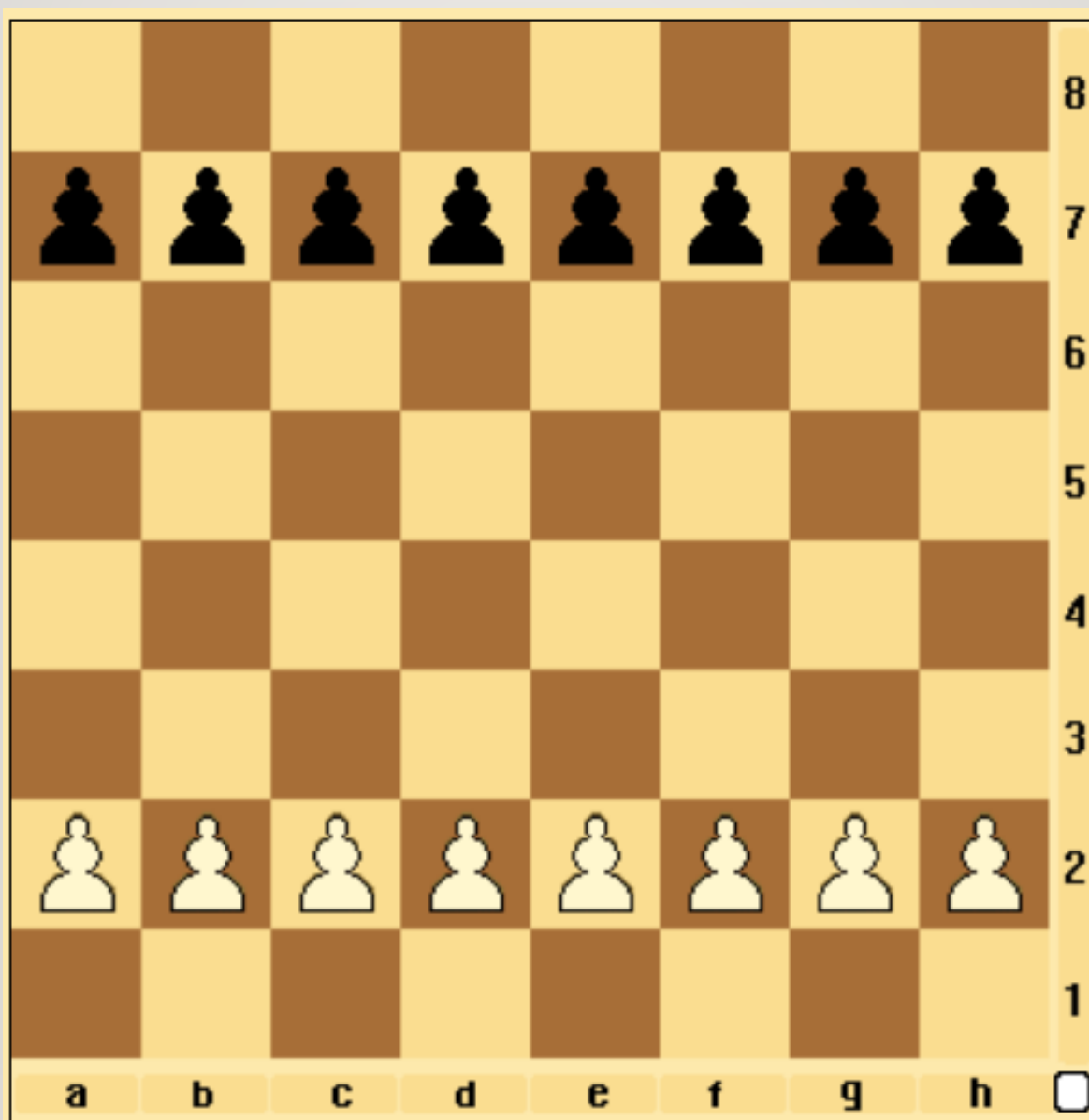


# Activité 1

## Pions contre pions

---

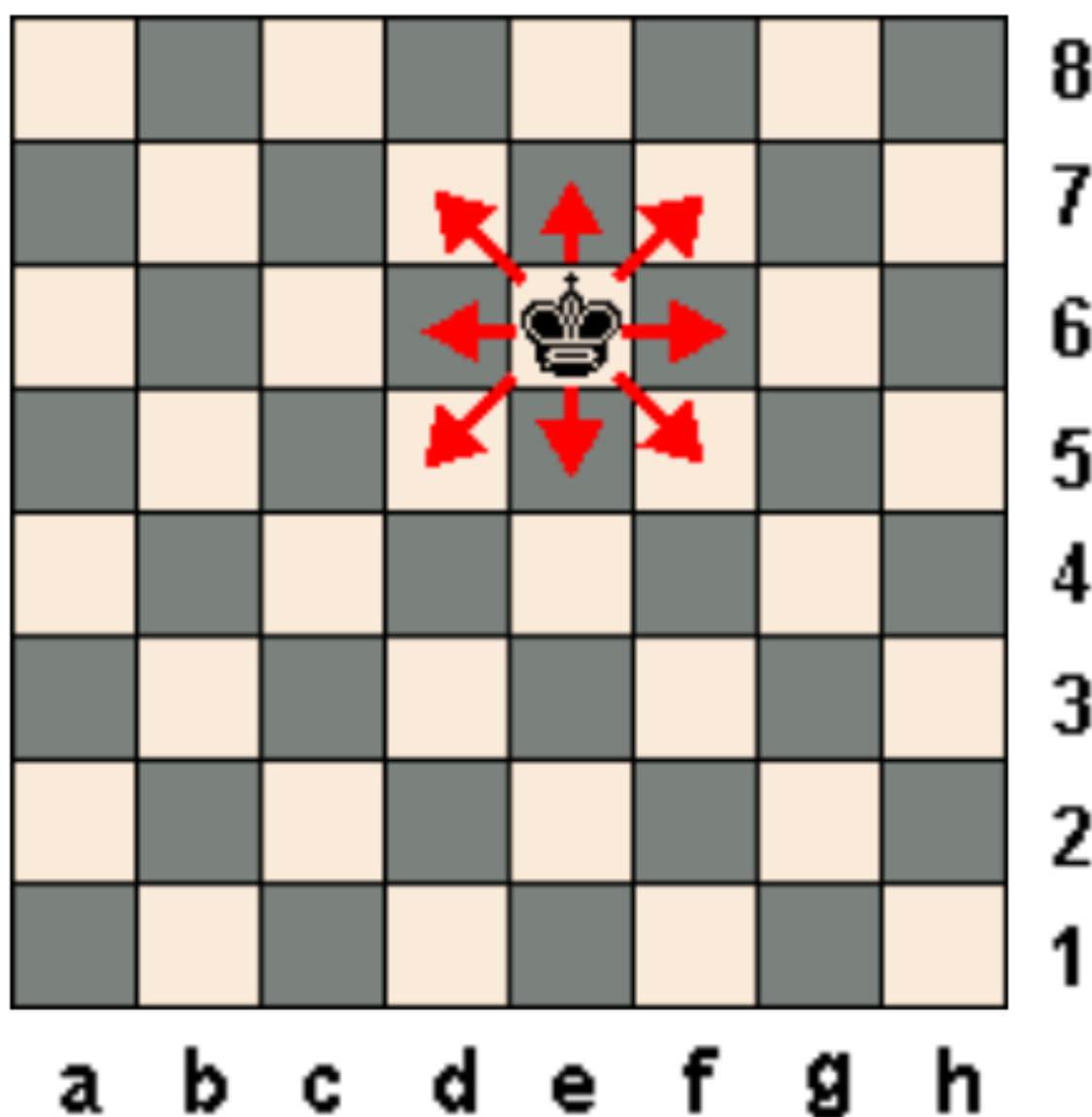
Le premier qui arrive à mener un pion sur la dernière rangée a gagné.



# Le déplacement du Roi

Il peut se déplacer une case autour de lui, n'importe où !

---

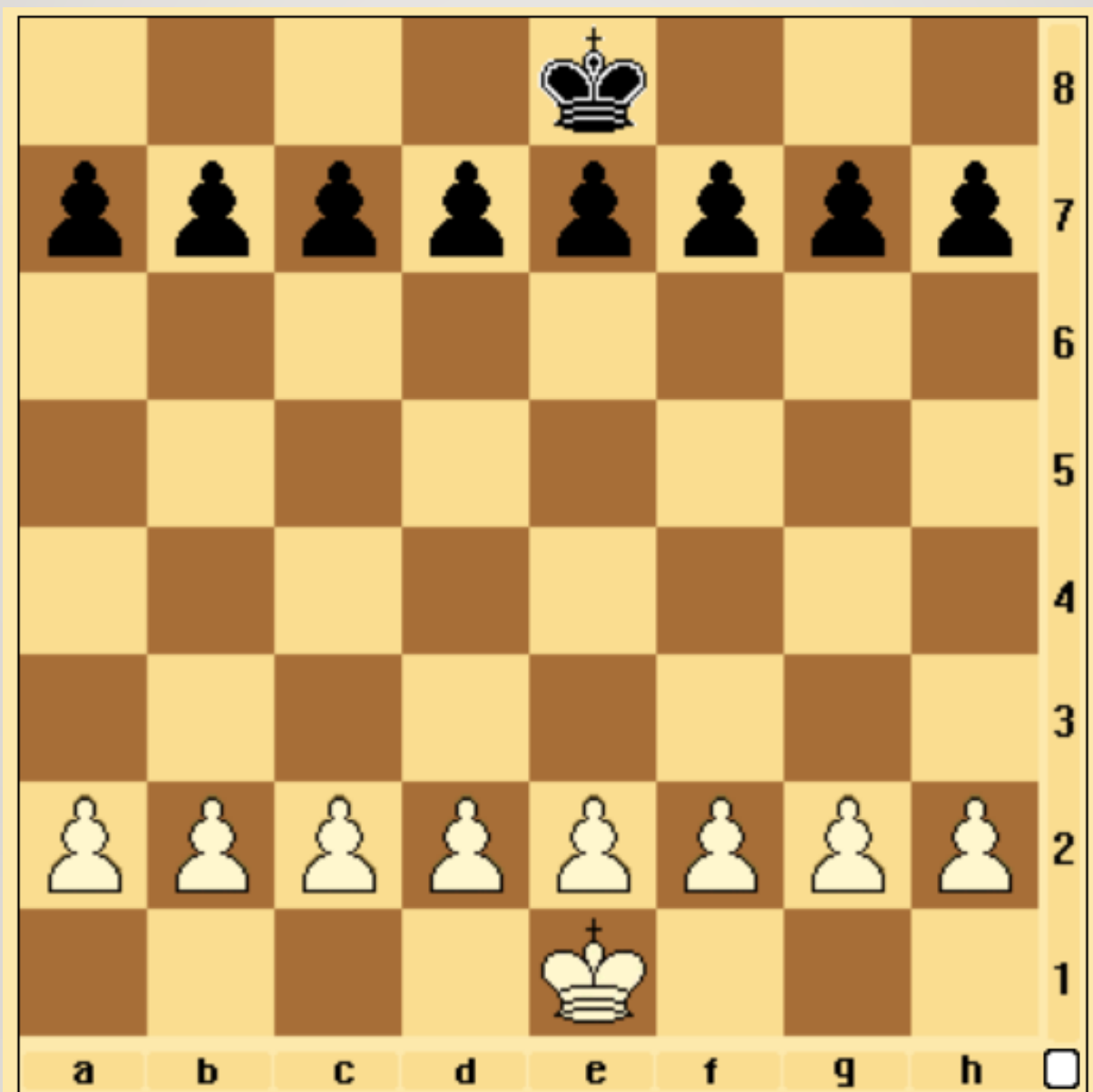


# Activité 2

## Pions/roi contre pions/roi

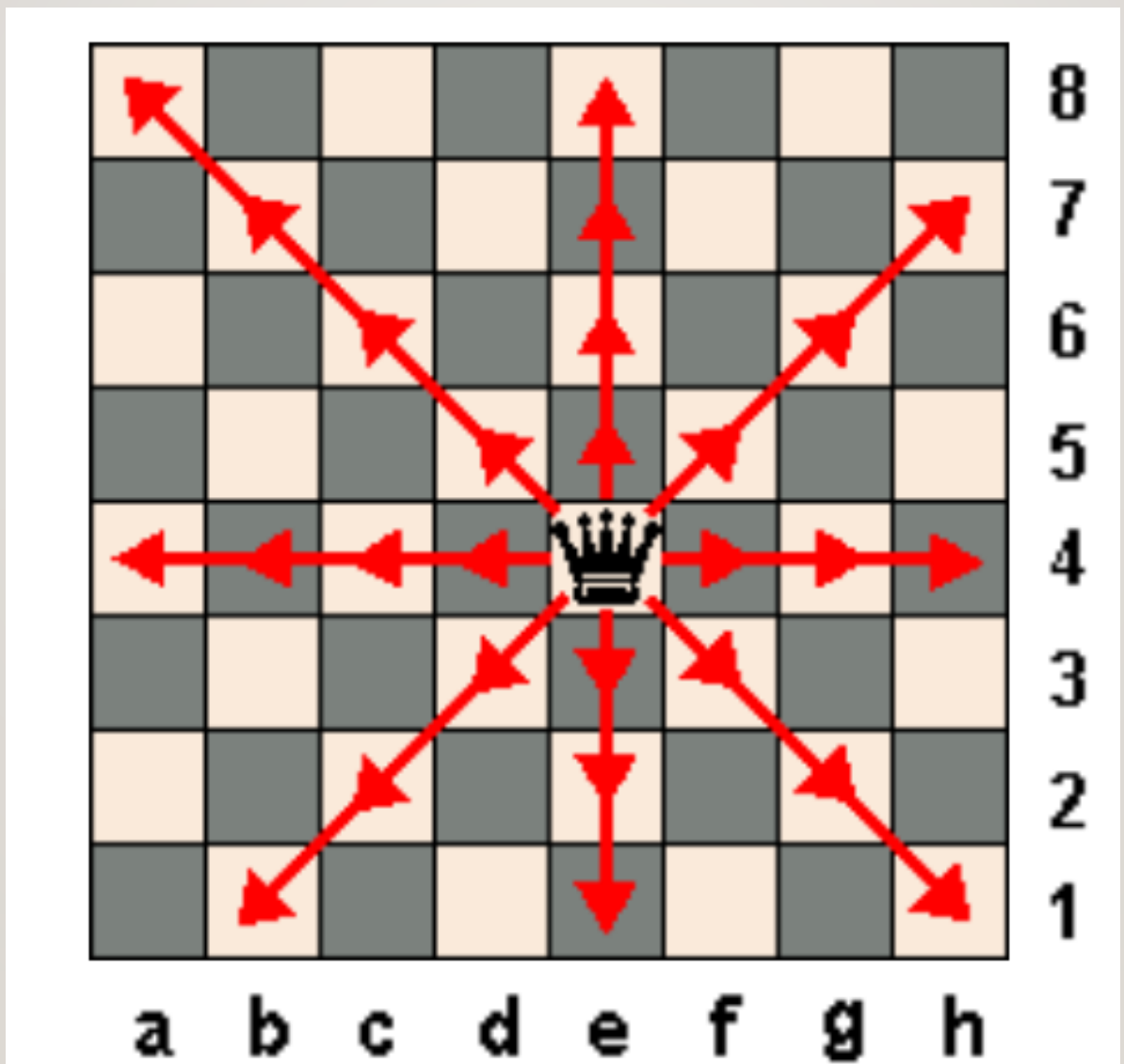
Pour gagner :

- Amener un pion sur la dernière rangée
- Manger le roi adverse



# Le déplacement de la Dame

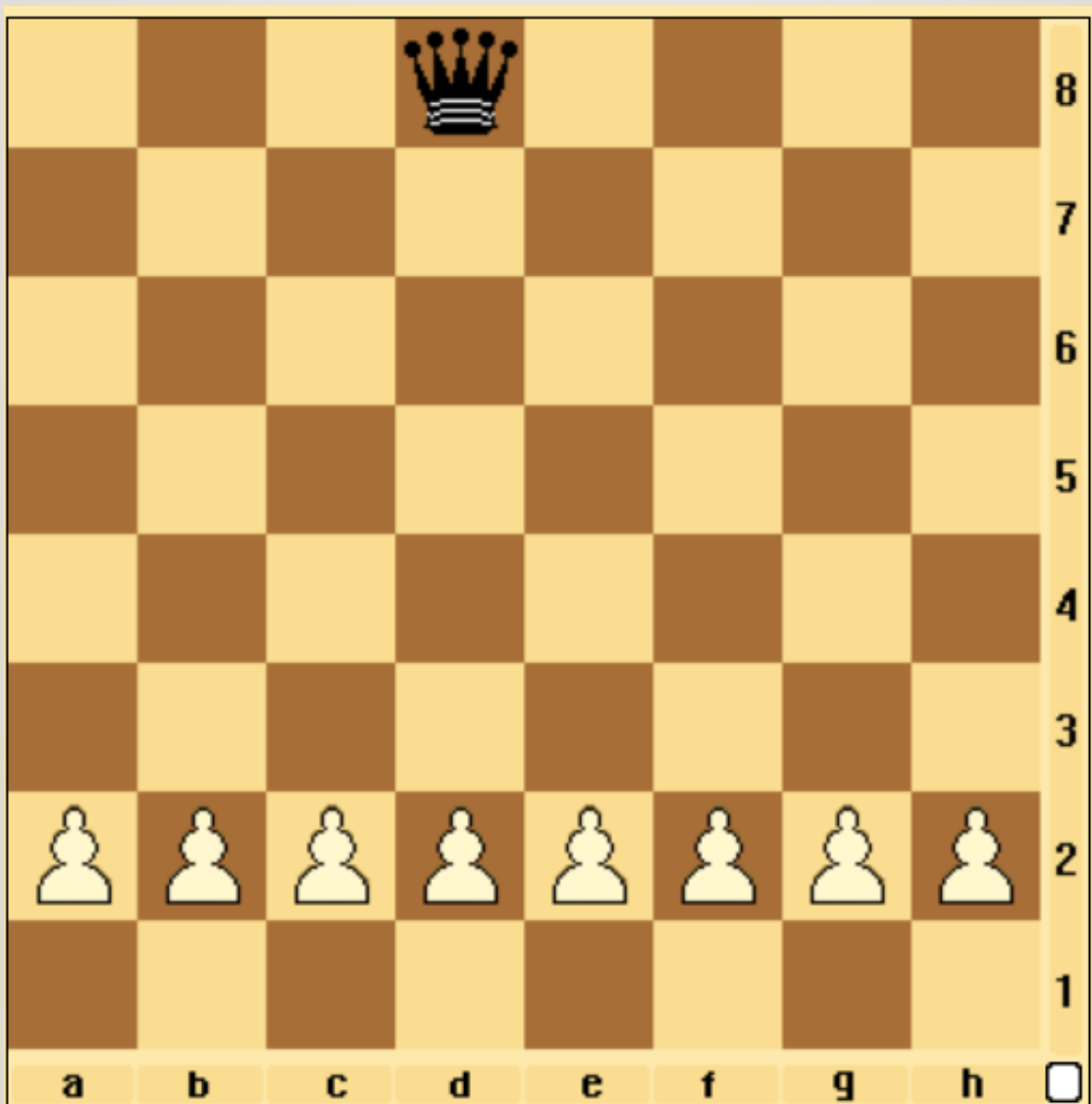
- Pièce la plus puissante du jeu !



# Activité 3

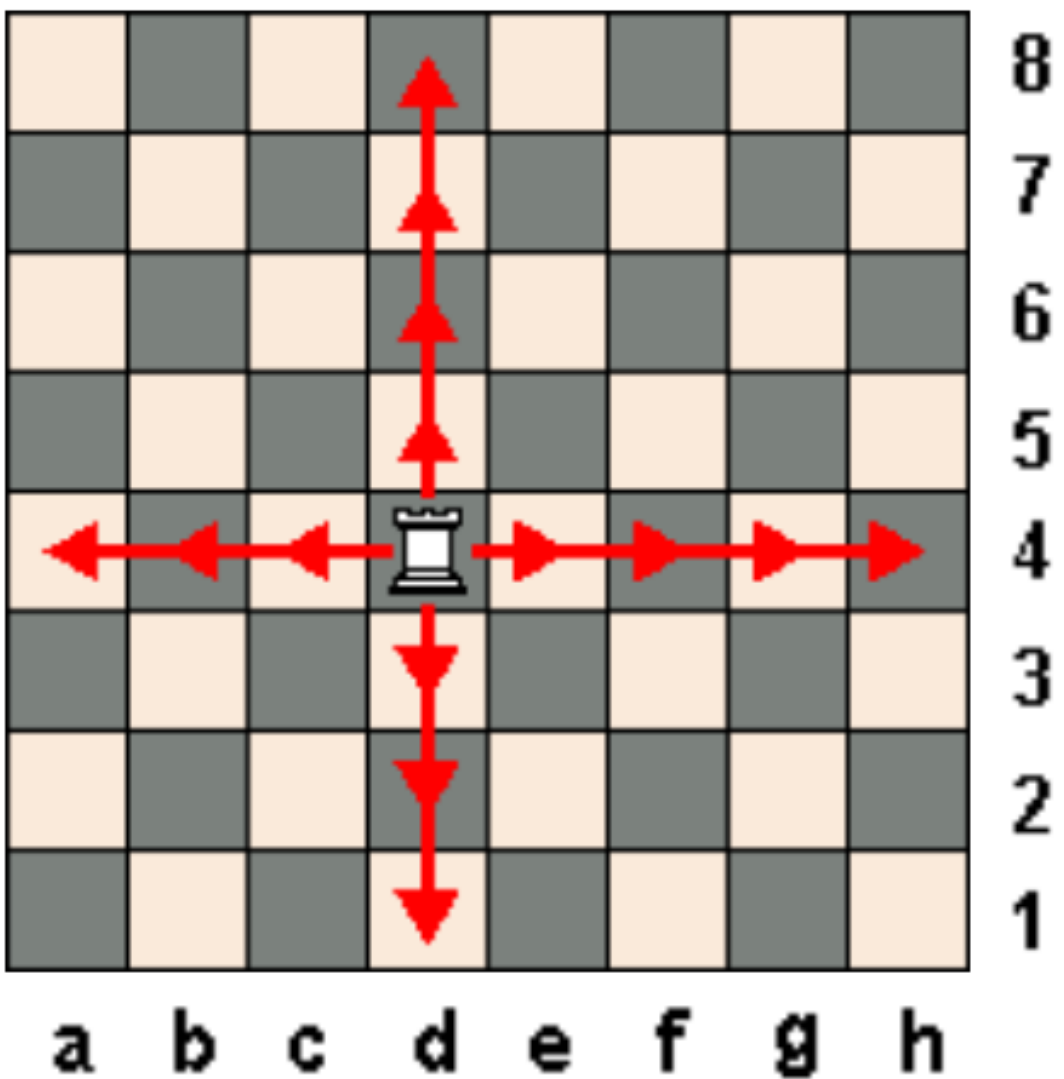
## Dame contre pions

- 
- Si un pion arrive sur la dernière rangée, les pions gagnent .
  - Si un pion mange la Dame, les pions gagnent
  - Si la Dame mange tous les pions avant, la Dame gagne



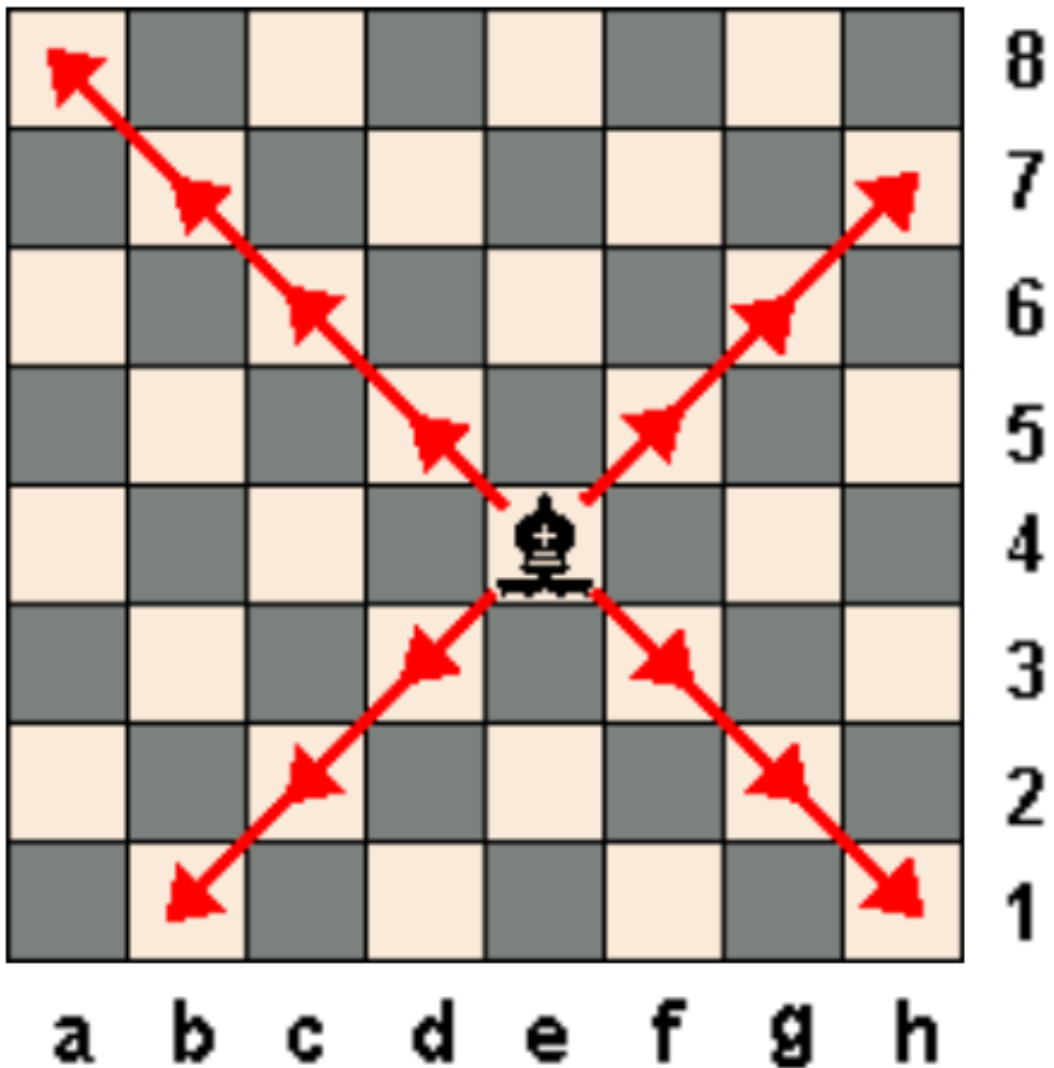
# Le déplacement de la Tour

- Verticalement ou horizontalement



# Le déplacement du Fou

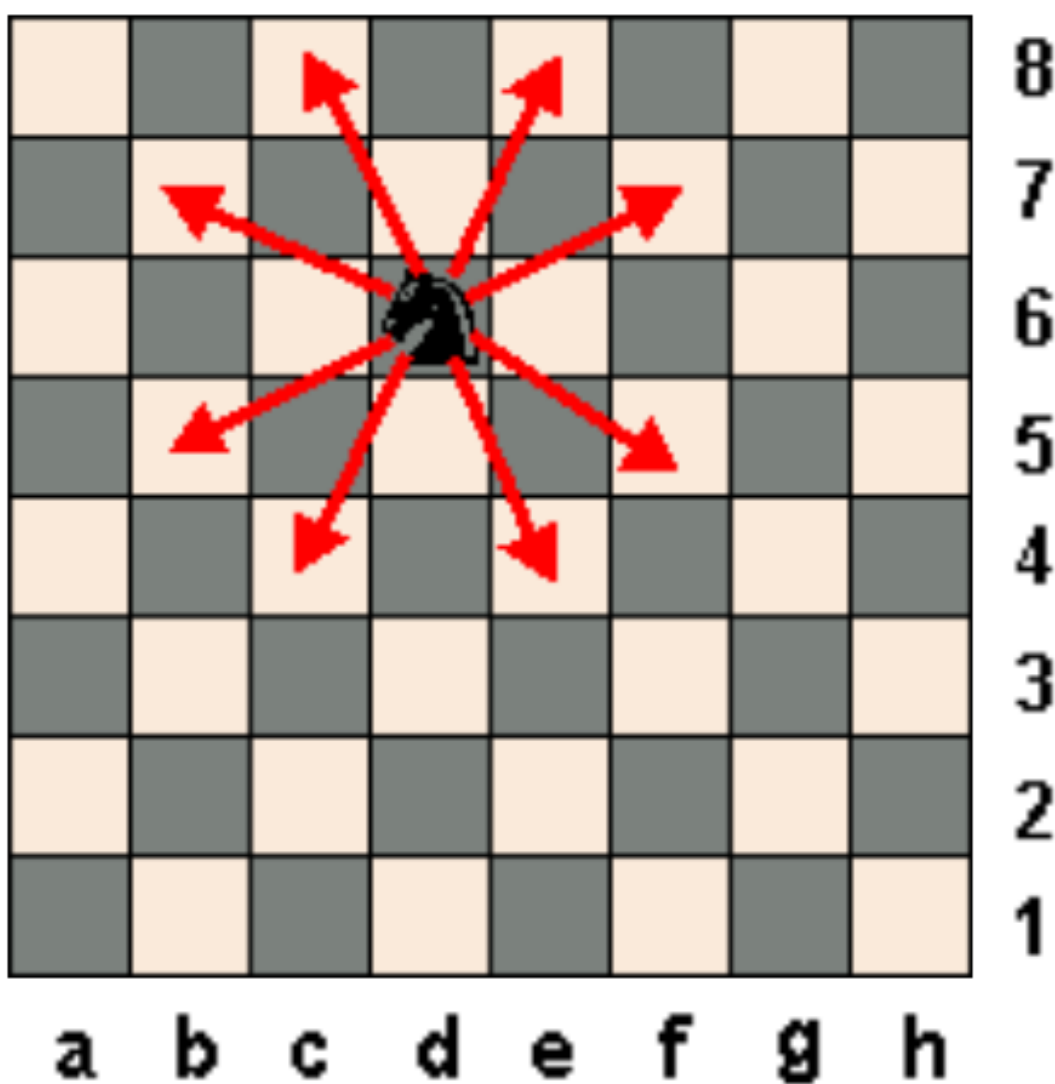
- En diagonale



# Le déplacement du Cavalier

- En L

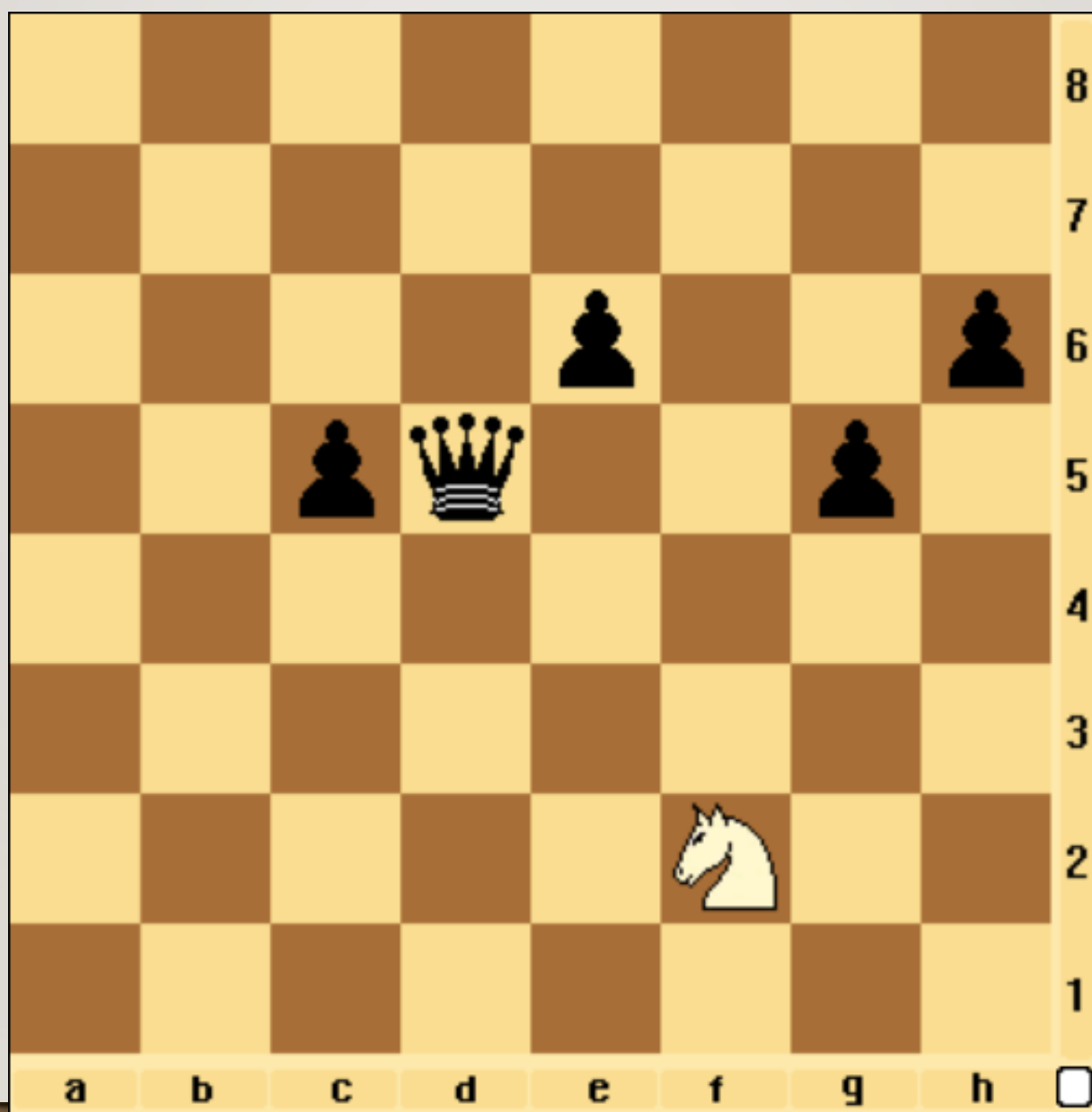
**Seule pièce du jeu à pouvoir  
en sauter une autre !**



# Activité 4

## Le chemin du cavalier

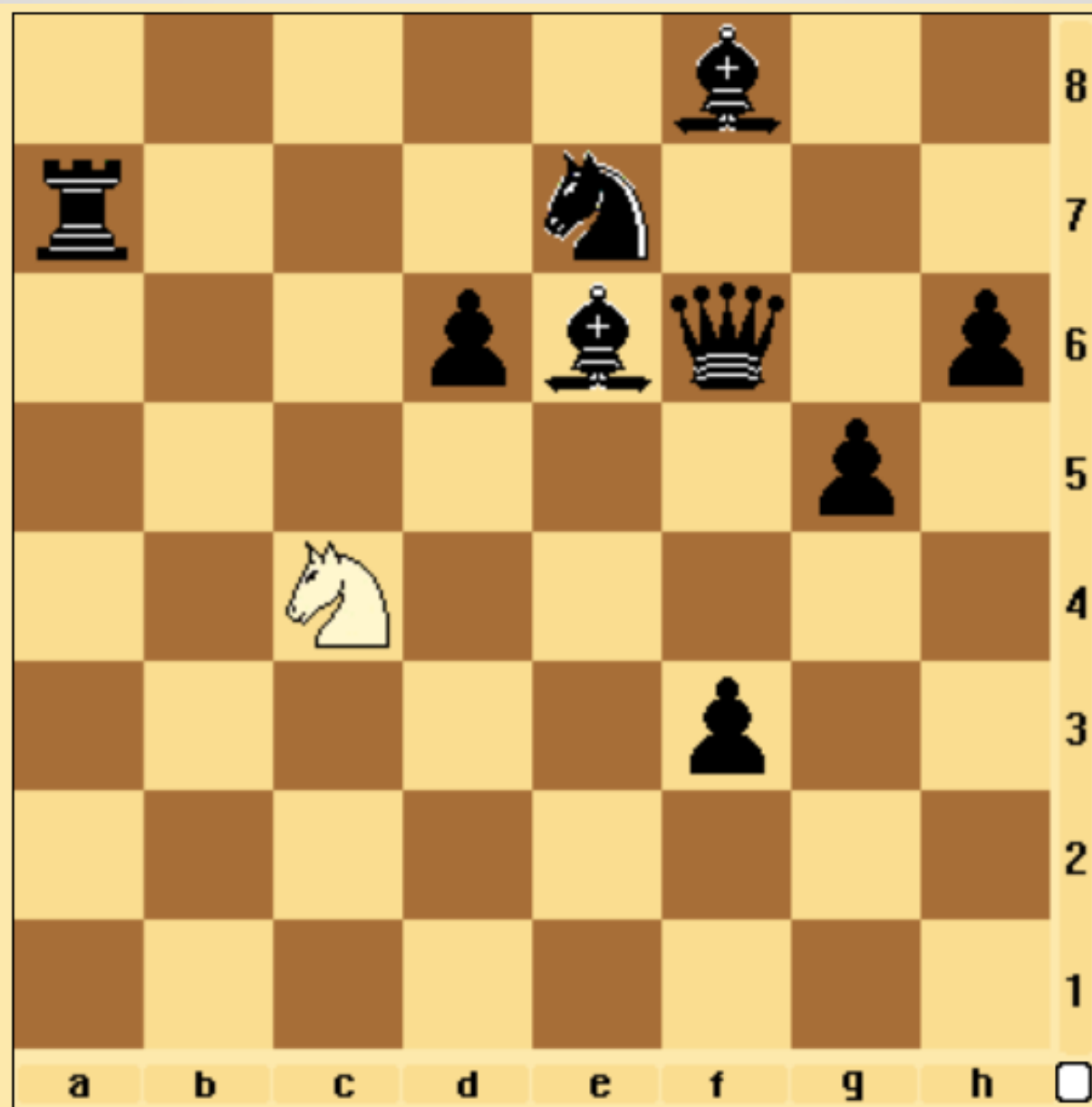
- Le cavalier blanc peut jouer 3 fois d'affilée pour manger la Dame noire.
- Trouvez le chemin qu'il doit prendre sans se faire manger lui-même !



# Activité 4

## Le chemin du cavalier

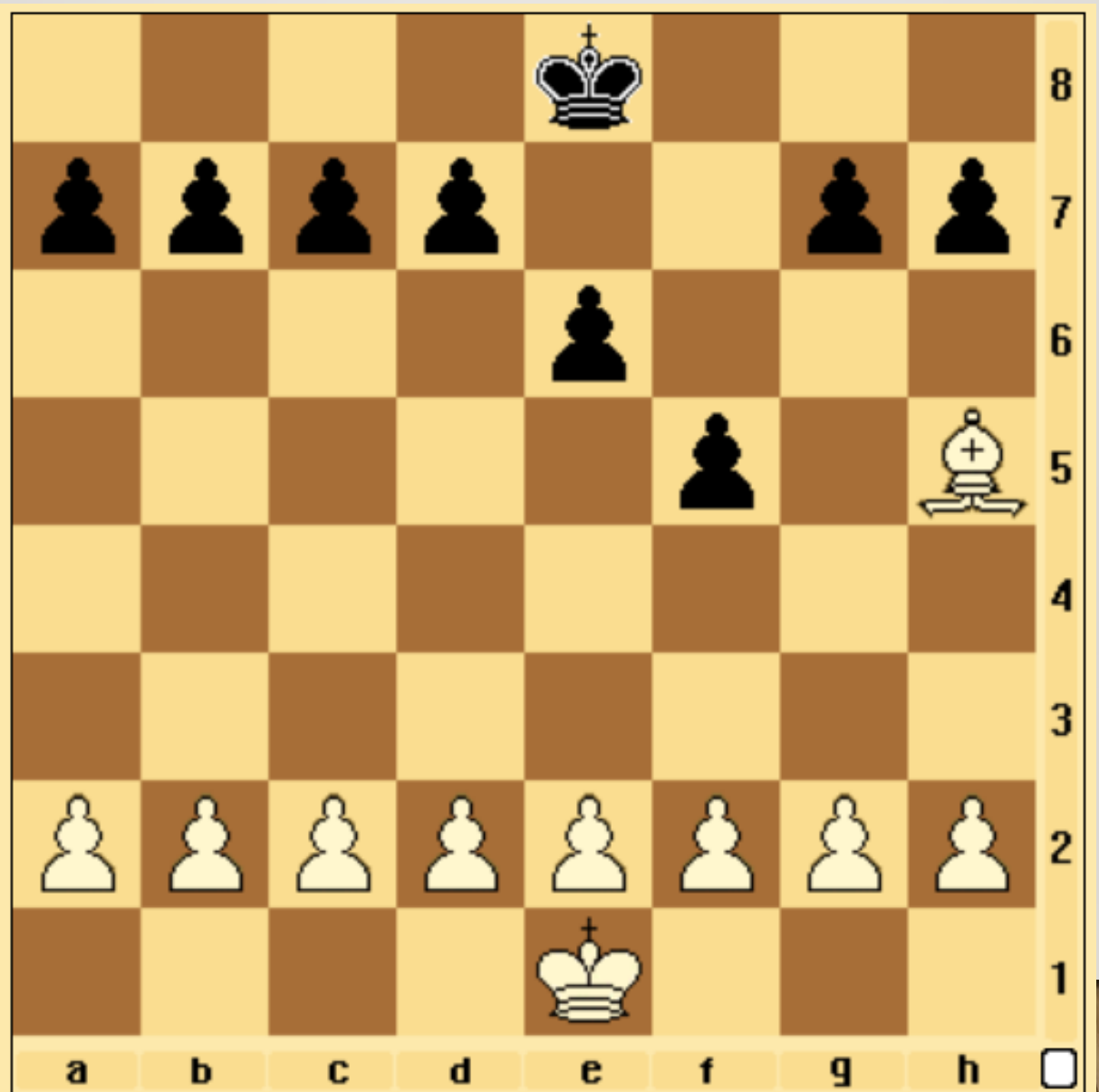
- Le cavalier blanc peut jouer 3 fois d'affilée pour manger la Dame noire.
- Trouvez le chemin qu'il doit prendre sans se faire manger lui-même !



# Le but du jeu

## Faire échec et mat !

- Si le roi est « vu » par une pièce adverse, il y a échec
- Le roi a alors l'obligation de se sortir de l'échec



# 3 moyens de se sortir d'un échec

---

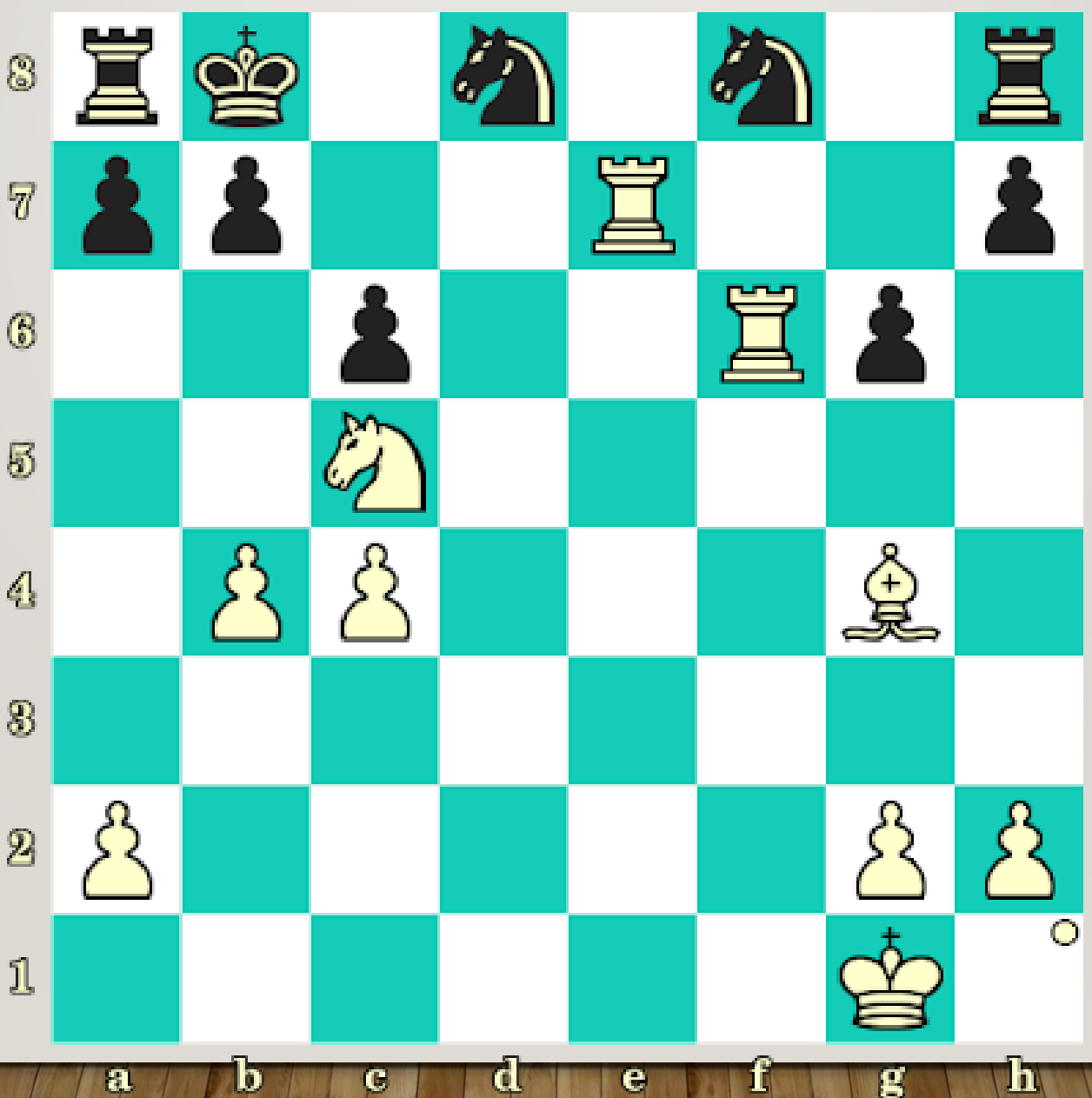
- Manger la pièce qui fait échec
- Bouger le roi
- Mettre une pièce en opposition pour  
« cacher » le roi
- Si aucune de ces solutions n'est possible,  
il y a échec et mat !



## Activité 5

### Situations pour faire échec et mat

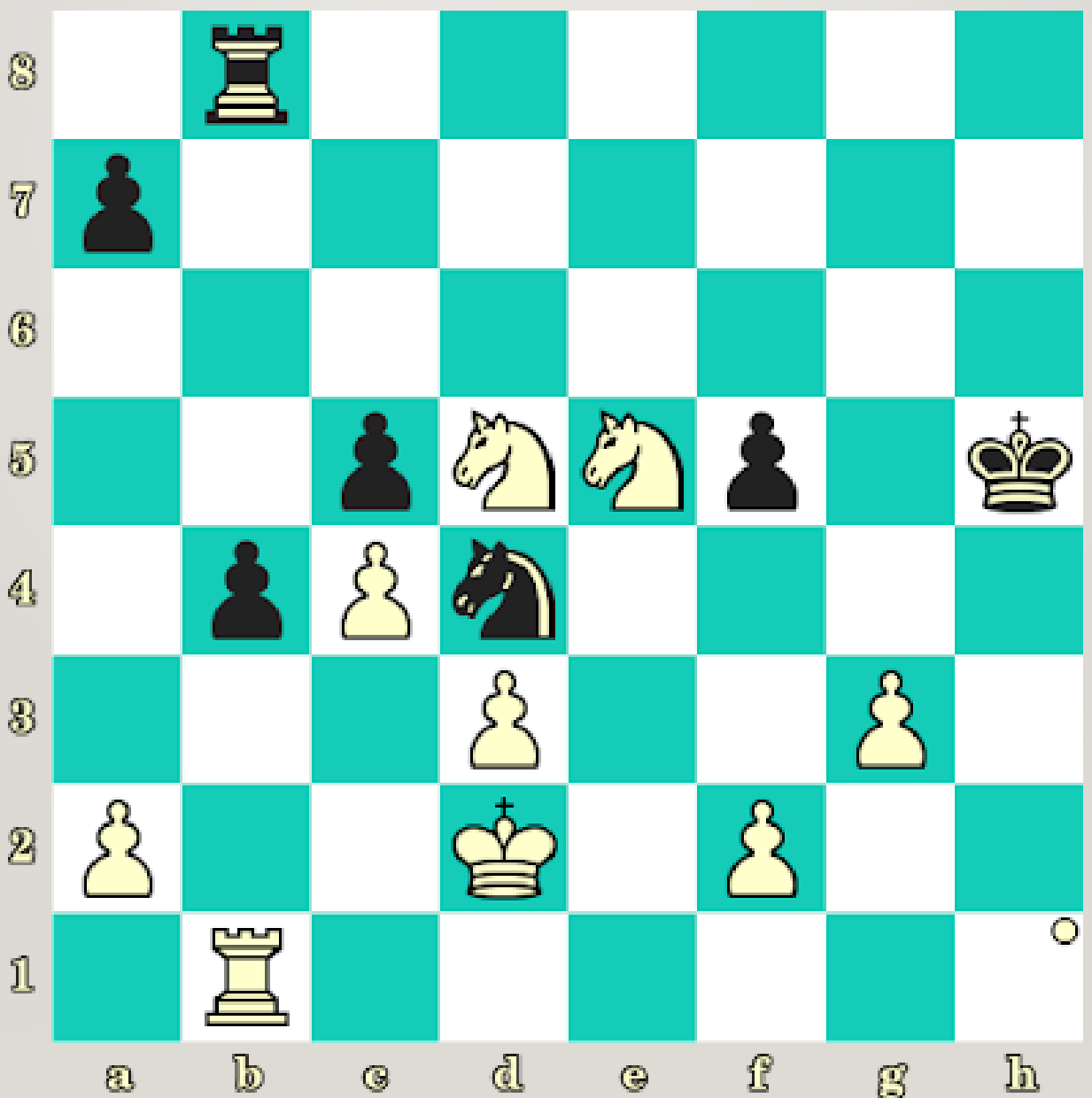
- Les blancs jouent et font échec et mat en 2 coups !



## Activité 5

### Situations pour faire échec et mat

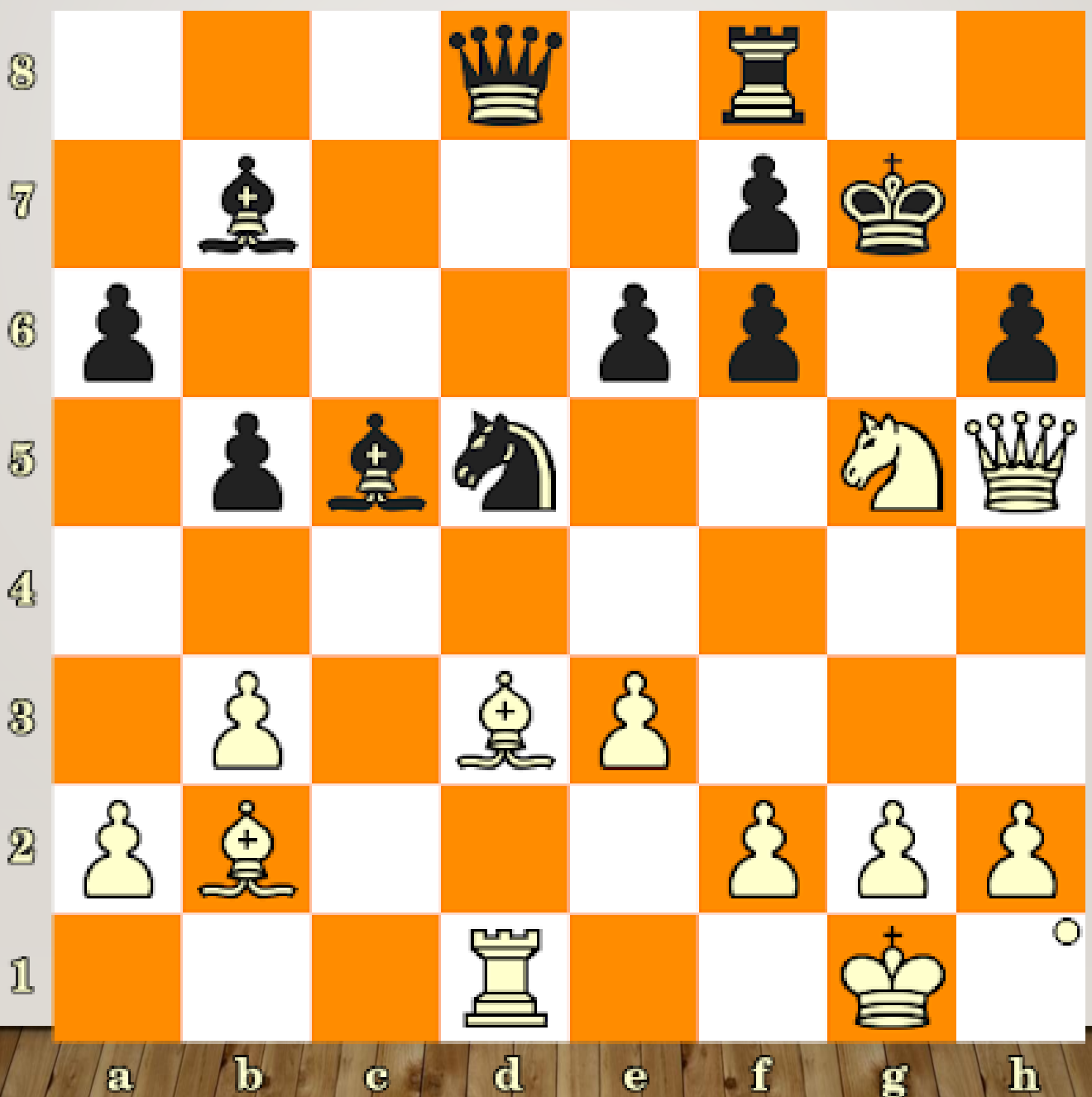
- Les blancs jouent et font échec et mat en 2 coups !



## Activité 5

### Situations pour faire échec et mat

- Les blancs jouent et font échec et mat en 3 coups !



# Un coup spécial

## Le roque

### Pour mettre son roi à l'abri



Du côté des blancs



Du côté des blancs

Un même joueur ne peut roquer qu'une seule fois au cours d'une même partie. Il peut le faire lorsque les 6 conditions suivantes sont réunies :

- Toutes les cases entre le roi et la tour sont libres
- La tour ne doit jamais avoir bougé (mais elle peut être en prise) ;
- Le roi ne doit jamais avoir bougé ;
- Le roi ne doit pas être en échec (mais il peut l'avoir été) ;
- Le roi ne doit pas arriver sur une case où il serait en échec ;
- Le roi ne doit pas passer par une case où il serait en échec.

# E

Échecs

Culture générale

## Les échecs

### Les pièces



### Placement des pièces en début de partie



### Les déplacements

#### La reine

Elle est la pièce maîtresse. Elle peut avancer dans tous les sens, en ligne droite ou en diagonale, tant qu'elle ne croise pas d'autres pièces.

#### Le roi

Il ne peut avancer que d'une seule case à la fois, dans toutes les directions.

#### Le pion

Il n'a pas le droit de reculer et il ne peut avancer que d'une seule case à la fois. Sauf lors du premier coup, où le joueur peut le déplacer de 2 cases.

#### Le fou

Il se déplace toujours en diagonale. Comme la tour, il peut avancer tant qu'il ne rencontre pas d'obstacle.

#### La tour

Elle se déplace en ligne droite. On peut la déplacer d'autant de cases que l'on veut, jusqu'à ce que l'on rencontre une autre pièce.

#### Le cavalier

Il se déplace toujours de 3 cases, mais pas en ligne droite. Son déplacement forme un « L ». Lui seul a le droit de sauter au-dessus d'une autre pièce.

### Le but du jeu

Il s'agit de « prendre » le roi du joueur adverse. Pour « prendre » une pièce, il faut tomber sur sa case. Attention : le pion, qui se déplace normalement en ligne droite, « prend » en diagonale ! Lorsque le roi peut être « pris » par le joueur adverse, on dit qu'il est « en échec ». Lorsqu'il peut être pris et qu'il ne peut pas s'échapper, on dit : « échec et mat » et la partie est gagnée !

### À RETENIR