

**STAGE DIFFE**  
**Mai 2010**

**Thème : mat du couloir**

## **Contexte :**

Ce cours s'adresse à des collégiens à partir de la 6<sup>o</sup> pour des enfants qui ont déjà acquis le déplacement des pièces et les bases de l'ouverture.

En effet le mat du couloir se réalise en grande majorité en milieu de partie et/ou en fin de partie souvent lorsqu'une colonne est libérée des pions blancs et noir pour qu'une tour soit active.

Après le mat du Berger, c'est l'un des mats les plus connus.

Acquisitions des cours précédents :

Ce cours se situe dans une série qui s'intitule "Savoir mater" ou les enfants comprennent que pour gagner la partie aux échecs, il faut immobiliser le Roi et le mettre "échec et mat" et pas forcément prendre des pièces. Ils comprennent par ailleurs l'intérêt, dans un premier temps, de mettre le Roi en échecs simple pour maîtriser le jeu et n'offrir à son adversaire que des coups forcés.

Enfin, ils comprennent que malgré une situation de jeu en difficulté en terme de matériel, la partie n'est pas forcément perdue.

### **1. le but du jeu : l'échec, le Mat :**

### **2. Mats élémentaires Dame, Tours et Fous :**

- Roi contre Roi et Dame - Exercices
- Mat de l'escalier ou mat avec 2 Tours - Exercices
- Roi contre Roi et Tour - Exercices
- Roi contre Roi et Fous – Exercices

### **3. Mat de l'escalier :**

- Exercices
- Premier abord du Pat

### **4. Mat du berger :**

- Notion de base de l'ouverture
- Le mat du berger et sa réfutation

### **5. Parade d'Echecs avec la méthode P.IF. :**

### **6. Mat du couloir :**

### **7. Mat de Diamano :**

## Le Mat du couloir

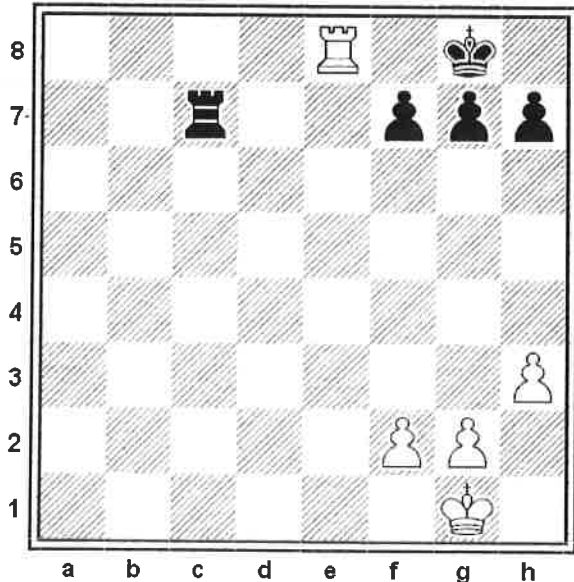
Comme nous l'avons vu dans les cours précédents, le jeu d'échecs se caractérise par son objectif, la mise en échec du roi. Le gain de la partie se réalise lorsque quelque soit le déplacement du roi, il se retrouve en prise. On appelle alors cette position "échec et mat".

Nous en profitons pour aborder une notion qui a du mal à être acceptée par les jeunes joueurs d'échecs : on ne prend pas le Roi aux échecs comme on pourrait prendre une Tour ou un Cheval. On utilise encore moins le verbe manger une pièce.

Et pour que cette notion reste ancrée dans la mémoire de nos futurs champions, je raconte l'histoire de ce Roi Louis IV le Gros, à la bataille de Brennville en 1119 qui fendit le crâne d'un coup d'épée un archer qui tentait de le faire prisonnier en s'écriant " on ne prend pas le roi aux Echecs"

**Définition du mat du couloir** : lorsque le roi est enfermé entre deux murs, il est prisonnier dans un couloir. Une tour ou une dame seule peuvent alors faire échec et mat car elles contrôlent la ligne de déplacement du roi coincée par les murs de ce couloir.

La particularité du mat du couloir est que l'on peut faire Mat avec une seule pièce, ce qui est assez rare aux échecs.

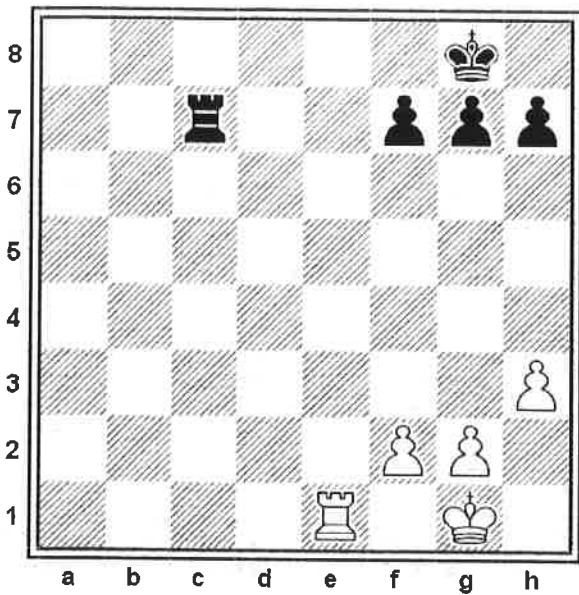


Position finale du mat du couloir.

Sur le diagramme ci-contre le 1<sup>er</sup> couloir est représenté par les pions noirs, le 2<sup>ème</sup> par le bord de l'échiquier.

On peut remarquer que les blancs ont anticipé le mat du couloir en avançant le pion en h7. Cette particularité est à faire découvrir aux élèves en leur demandant : " et si c'était aux noirs de jouer quelle serait la différence ? Réponse : pas d'échec et Mat.

Dans tous les diagrammes qui suivent, les Blancs jouent et gagnent

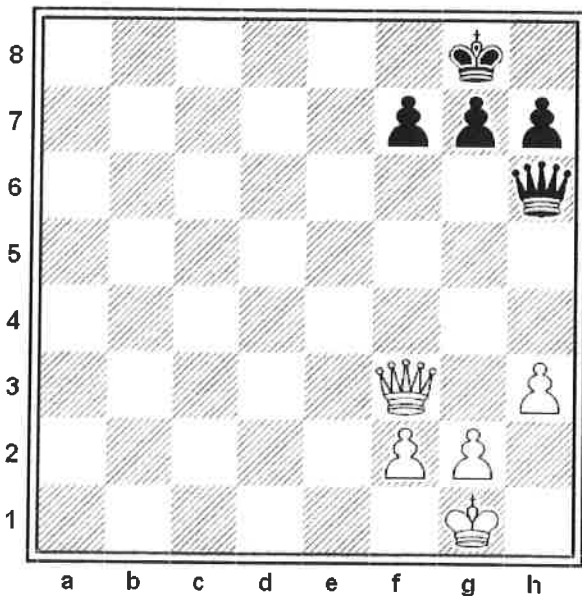


Les blancs jouent et font mat en 1 coup

Dans le diagramme ci-contre, on demande aux élèves s'ils se souviennent de la position finale "d'échec et Mat", vu précédemment, et donc que faut-il déplacer pour gagner la partie?

Réponse Te8 Mat

Cet exercice facile permet à tous de répondre et met les élèves en position de réussite.

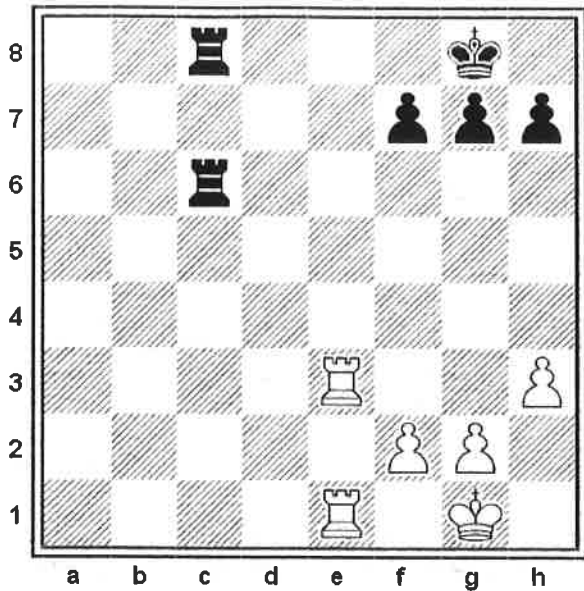


Les blancs jouent et font mat en 1 coup  
Utilisation du déplacement de la Dame en diagonal pour mater

Dans le diagramme ci-contre à nouveau on demande aux élèves : que faut-il déplacer pour gagner la partie?

Réponse Da8

A nouveau un exercice facile pour mettre en confiance les jeunes.  
On utilise la méthode de répétition pour mieux mémoriser la position finale.  
On peut souligner que les blancs et les noirs ont un matériel identique.



Dans le diagramme ci-contre, les choses se compliquent un peu. En effet une petite réflexion supplémentaire est demandée car les élèves doivent imaginer un coup intermédiaire avant le Mat final.

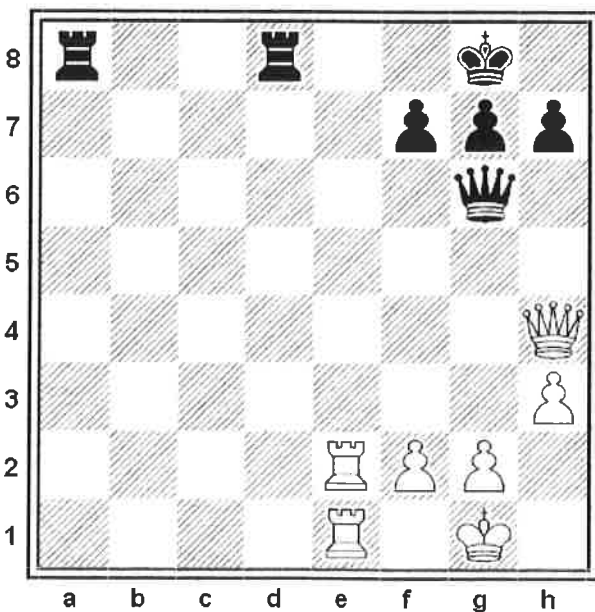
On a ici un défenseur représenté par la Tour noire en c8 qu'il faut donc éliminer dans un premier temps.

Réponse :  
 Te3 en e8 +! - Txe8  
 Txe8 Mat

On aborde ici la notion de sacrifice pour arriver à ses fins. En effet les blancs sacrifient une première Tour avant le Mat final.

Les blancs jouent et font mat en 2 coups.

On peut aussi faire un rappel du cours précédent pour les noirs suite au premier coup des blancs avec la méthode P.I.F. Quand le Roi est en échecs on peut soit Prendre (c'est le cas), soit s'Interposer (impossible), soit Fuir (impossible).

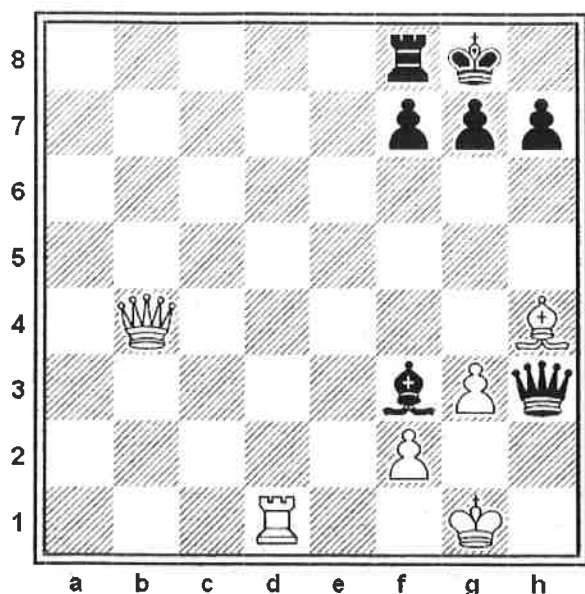


Dans le diagramme ci-contre, la réflexion est encore un peu plus poussée, car cette fois nous avons 2 défenseurs qu'il faut éliminer.

Réponse 1 :  
 Dxc8+! - Txd8  
 Te8+ - Txe8  
 Te8 Mat

On insiste sur la notion de sacrifice vu précédemment pour renforcer sa mémorisation. Cette fois on sacrifie une Dame et une Tour pour arriver à nos fins.

Les blancs jouent et font mat en 3 coups



Dans le diagramme ci-contre nous allons encore insister sur le sacrifice de la Dame.

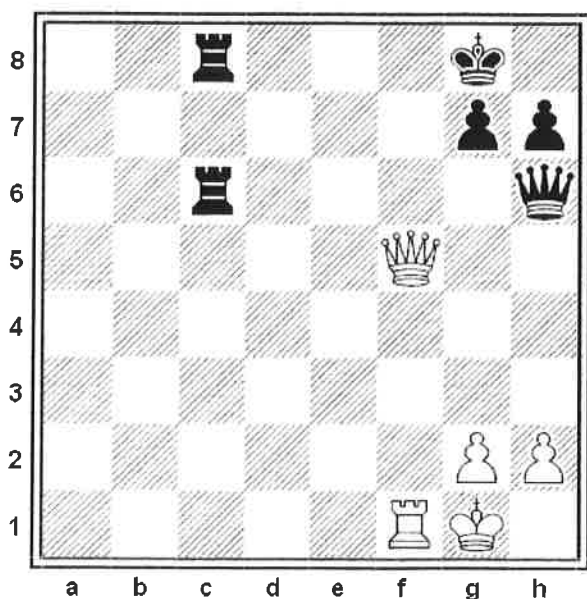
Réponse :  
 Dxf8+! - Rxf8  
 Td8 Mat

Le couloir est ici prolongé par le Fou blanc qui contrôle la case e7 et le Roi noir ne peut pas s'échapper.

On remarque que ni le Fou noir, ni la Dame noire ne peuvent contrer l'échec et mat.

Les blancs jouent et font mat en 2 coups

2<sup>ème</sup> remarque : si le trait avait été aux noirs le Roi blanc aurait été Mat en un coup. On peut donc dire que la position stratégique des noirs est meilleure mais qu'ils ont oublié de laisser une porte de sortie à leur Roi (h7va en h8).

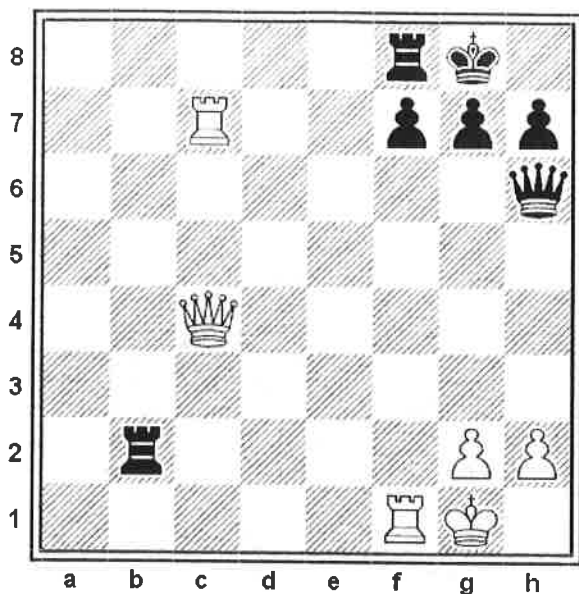


Dans le diagramme ci-contre, on insiste encore sur le sacrifice de la Dame, mais le premier coup des blancs est joli car il oblige le Roi noir à se coincer sur 3 cotés (2 bords de l'échiquier et ses 2 pions.

Réponse :  
 Df7+! - Rh8  
 Df8+! - Txf8  
 Txf8 Mat

On remarque ici que les noirs avec plus de matériel que les blancs ne gagnent pas la partie. Les élèves comprennent vraiment l'intérêt de mettre en échec le Roi.

Les blancs jouent et font mat en 3 coups



Dans le diagramme ci-contre, on peut aborder le contrôle des cases.

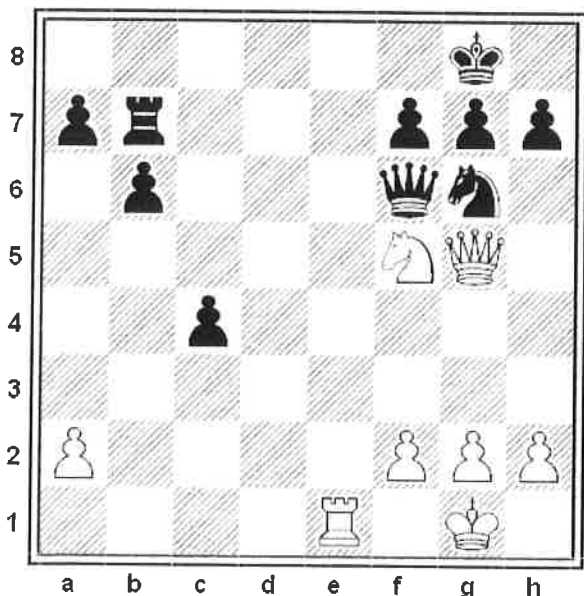
Réponse :  
 Dxf7+! - Txf7  
 Tc8+ - Tf8  
 Txf8 Mat.

En effet avant le premier coup des blancs on s'aperçoit que la case f7 est en prise 3 fois par les blancs et seulement 2 fois par les noirs. Les blancs peuvent donc prendre le pion sans problème et pour forcer les coups, c'est la Dame qui prend le pion f7 pour mettre en échec le Roi.

Au 2<sup>ème</sup> coup des blancs le couloir a été rallongé par la Tour noire, ce qui empêche le Roi noir de fuir.

Les blancs jouent et font mat en 3 coups

Ensuite les blancs ne peuvent que s'interposer (rappel du P.I.F.) mais pour peu de temps car cette fois c'est la case f8 qui est en prise 2 fois par les blancs et 1 fois par les noirs avec le Roi.



Le dernier diagramme est réservé aux élèves les plus performants. En effet comme nous avons commencé par des exercices faciles pour tout le monde, il ne faut pas oublier non plus les plus doués.

Cette position s'apparente plus à une résolution de fin de partie avec une révision des sacrifices et du P.I.F.

Réponse :  
 1) - Te8+! - Cf8  
 Avec la méthode du P.I.F., on s'aperçoit que pour contrer l'échec, il n'y a que l'interposition du Cavalier.  
 2) - Ch6+!! - DxCh6.

Les noirs ne peuvent pas prendre avec leur pion en g7 car il se mettent en échec avec la Dame et donc oblige la Dame noire à prendre le Cavalier pour parer l'échec. On appelle ce coup : Déviation de la dame pour libérer la diagonale de la Dame blanche qui on va le voir va être fatale aux noirs.

Les blancs jouent et font mat en 4 coups

3) - TxCf8+!! - RxCf8. On élimine le Cavalier qui s'interpose. Le Roi noir est obligé de prendre.  
 4) - Dd8 Mat du couloir.