



Mémoire de stage – DAFPE 1
Diplôme d'Animateur de la Fédération
Française des Echecs



- **Mémoire Élaboré par** : M. Abdelaziz MELIANI
- **Licence FFE n°** : P65560
- **Club** : Lyon Olympique Echecs (69)
- **Adresse mail** : aziz.meliani@hotmail.com



- **Club Organisateur du DIFPE** : Lyon Olympique Echecs
- **Ville** : Lyon – Auvergne Rhône Alpes
- **Formateur** : M. Christophe LEROY
- **Date de la formation** : 14 au 17 janvier 2017

INTRODUCTION

Les séances de cours pratiques que j'ai animées se sont déroulées dans un climat de convivialité et d'entente. Les enfants se sont montrés très intéressés et les responsables entrepreneurs, pleins de bonne volonté et ont mis à ma disposition tout le nécessaire afin de réussir au mieux mon stage. J'ai été très satisfait de l'accueil qui m'a été réservé aussi bien au niveau de la formation qu'au niveau du contact humain, que ce soit de la part des responsables, des parents, ou encore, des enfants eux-mêmes.

Je n'ose pas remercier une personne particulière de peur d'oublier les nombreuses autres bonnes volontés qui œuvrent dans l'anonymat. L'ensemble de l'équipe était à la hauteur pour faire bénéficier et faire profiter les apprenants : enfants et stagiaires. Les membres du jury étaient attentifs et leurs remarques pertinentes et formatrices. La documentation était riche et abondante. La bibliothèque était toujours ouverte et accessible. Le café toujours prêt et en grande quantité. Les informations circulaient sans entrave. En bref, la communication était en parfaite symbiose et le climat était au top pour aimer et faire aimer le jeu d'Echecs.

Mes séances de stage pratique se sont déroulées en quatre étapes. J'avais généralement entre 8 et 16 enfants par séance de deux heures. La moyenne d'âge était de 12 ans. Les groupes étaient mixtes et le nombre de filles était malheureusement réduit. J'ai toujours été assisté par trois personnes : un animateur ou un formateur (parfois deux), un accompagnateur (qui connaît tous les enfants) et une personne de l'administration du club qui veille à mettre à ma disposition feuilles de présence, photocopies, documentations à dupliquer et à distribuer.

Je devançais toujours les enfants d'une demi-heure pour inspecter les lieux et me préparer librement. La salle réservée aux cours était spacieuse, bien aérée, illuminée, très propre et décorée par des photos et illustrations de différents champions du jeu d'échec. Je me réservais le premier échiquier mural mis à ma disposition pour le suivi et l'avancement du cours ; et le second, pour les parties du cours primordiales à retenir. Ce dernier ne doit contenir que les « choses » simples et illustrant le cours du jour (disposition des pièces pour les débutants, Mat, pièges à éviter, etc...).

J'avais préparé des cartons aimantés, ainsi j'avais : des flèches pour indiquer le sens de déplacement des diverses pièces, des carrés verts pour indiquer les cases autorisées, des carrés rouges pour expliciter les cases interdites (pour le Roi par exemple) et enfin, des images de clous pour mettre en évidence les pièces clouées.

Toutes mes interventions commençaient par une révision générale afin de connaître le niveau de l'assistance, intéresser les indécis, situer les enfants et prévoir comment les répartir en binômes pour une partie complète en fin de séance.

La feuille de présence me permettait de connaître l'âge des enfants, leur nombre, garder une trace pour le club et suivre l'évolution de leur présence. Le club a instauré un système de notation en fonction de la présence et du nombre de parties gagnées. Chose que j'ai particulièrement appréciée et encouragée.

Les fins de séances sont toujours réservées soit pour une partie complète, soit pour une fin de partie commentée et illustrant le cours du jour ou des exercices de Mat en un ou deux coups.

1ère séance :

A - Premier cours :

La première séance avait duré quatre heures divisée en deux cours de deux heures chacun, séparés par une récréation de dix minutes et comportant deux groupes distincts : Le premier groupe se composait d'une huitaine d'enfants de 10 à 12 ans. J'avais disposé les tables en demi-cercle, en face des deux échiquiers muraux et en un seul niveau pour que tous les enfants puissent être au premier rang. Après les présentations d'usage (animateur et enfants), j'avais fait passer les enfants au tableau (1^{er} échiquier) pour placer les pièces, en énonçant leur nom et la colonne où ces dernières doivent être placées. Après quelques tâtonnements, le premier échiquier était au complet, il ne manquait plus qu'à démarrer la partie. Je reprenais la parole pour fixer les acquis, et ce, sous forme d'une histoire médiévale simplifiée, avec un château et une cours en insistant sur :

1°- Le but du jeu d'échec ;

2°- Deux camps : Les blancs et les noirs (clair et foncé) ;

3°- Composition de chaque camp : pièces & pions ;

4°- Placement de chacune des pièces :

- a- Très important concernant le placement des pièces dans l'échiquier : la case blanche doit être à droite pour les deux camps. Les numéros de colonnes (alphabet minuscule de « a » à « h ») doivent être dans l'ordre pour les blancs et inversée pour les noirs. Pour les lignes, rangée ou traverses, les blancs commencent en 1 et avancent jusqu'à la ligne numéro 8, alors que les noirs commencent à la ligne 8 et avancent jusqu'à 1.

- b- La **D**ame (écrire au tableau, la Dame avec **D** majuscule et insister sur l'initiale des lettres en majuscule, comme pour les personnes. Cela va simplifier la transcription des coups.
Il ne faut surtout pas prononcer la ~~Reine~~.

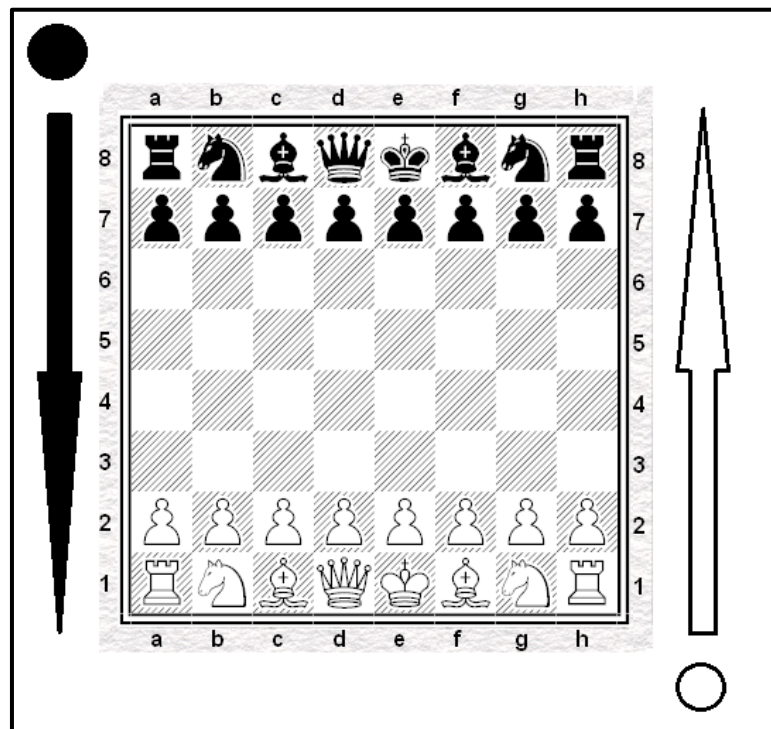
- c- Expliquer l'utilisation des initiales en majuscules pour les pièces et réserver les minuscules pour les adresses des cases. Insister, à titre d'exemple, sur La « Dame blanche » en colonne « d », sur une case blanche, en face de la « Dame noire » qui est sur une case noire et toujours en colonne « d ».

- d- Les deux Rois en colonne « e » comme échec puisqu'il est le personnage le plus intéressant, le plus puissant et lorsqu'il est maté, même en début de partie, Celle-ci est perdue.

- e- Le 'Fou du Roi' sur la colonne « f », l'autre à côté de la Dame en colonne « c » (Il faut insister sur l'adresse qui commence toujours par une lettre). Il ne faut pas oublier de mentionner que la paire de Fous contrôle des

diagonales de couleurs différentes (expliquer et donner des exemples de diagonales – case de début et case de fin). Le Fou blanc sur diagonales de cases blanches va passer toute sa « vie » sur des cases blanches. L'autre Fou ne contrôlera que des cases de couleur noire.

- f- Les deux camps ressemblent à deux armées dans des châteaux gardés aux extrémités par des Tours (bien sûr, placer les Tours en cases : a1 et h1), surmontées de guetteurs pour surveiller l'approche de visiteurs (indésirables ou attendus) probables à annoncer. Et c'est le tour du cavalier qui doit aller vérifier la qualité du visiteur (indésirable à abattre ou attendus pour lui ouvrir la porte).
- g- Enfin placer les Cavaliers (ne surtout pas prononcer « le Cheval »), et expliquer brièvement comment il se déplace, qu'à chaque déplacement il atterri dans une case de couleur différente de celle où il était et qu'il peut sauter par-dessus des pièces (voir illustration de la haie en annexe 1).
- h- Placer le reste de l'armée par une rangée de 8 pions sur la rangée 2 (ligne 2) pour les blancs et rangée 7 pour les noirs. Ce qui donne le diagramme suivant :



- i- Insister sur :
 - a. Colonnes
 - b. Rangées (lignes)
 - c. Case (leur intersection)
 - d. Diagonales

e. Et adresse des cases : lettre suivie par numéro et notation d'un coup : numéro du coup – initiale de la pièce déplacée, case de départ, case d'arrivée des blancs - ; - initiale de la pièce déplacée, case de départ, case d'arrivée des noirs.

- Dd1 - d2 ; Cg8 - f6
- Ff1 - h3 ; Th8 - h5
- Th6 - h1 ; Dc1 - h6
- Rf1 - f2 ; Th1 - h4

Remarque : La simplification doit se faire plus tard !

j- Expliquer brièvement la marche des pièces et insister sur la marche et la prise des pions. Insister sur le fait que le Pion avance en colonne et ne recule jamais. Il avance droit et prend sur le côté en changeant de colonne (en diagonale). Il doit être substitué en tout autres pièces (sauf en Roi). Le « meilleure » changement théoriquement, c'est la Dame. On l'appelle Promotion. La sous-promotion, c'est le changement du pion en tout autre pièce sauf la Dame, c'est-à-dire en Tour, Cavalier ou Fou.

5°- La séance se termine par le placement des pièces sur les échiquiers individuels, au moins deux fois. Ensuite, par binôme, enlever les figures et ne laisser que les pions et proposer de faire une bataille de pions. Le gagnant est celui qui a réussi à « damer » un pion en premier.

6° - Mettre à jour la feuille de présence devant les enfants, en attribuant des bonifications, sous forme de points en plus. Pour cette séance, tout le monde avait droit à un bonus de 4 points, puisque la séance s'est bien passée. Après leur départ, j'avais rangé les échiquiers après comptage des pièces.

B - Deuxième cours :

Le deuxième cours de deux heures était quasi identique au premier, sauf que cette fois-ci, les enfants étaient plus nombreux, avec plus de filles, et une ambiance plus animée au vu de la présence d'un « bouge-bouge » : enfant turbulent qui changeait de place souvent et que j'avais réussi à calmer en me mettant à côté de lui. En fin de séance, il s'est dévoué pour ranger les échiquiers et pour compter les pièces avec moi. Ce n'était pas pour se racheter, mais pour lui, c'était normal. Ce que j'ai apprécié en acceptant son aide.

2^{ème} séance :

La séance de deux heures était prévue pour animer et encadrer un groupe de seize enfants. Une demi-heure avant leur arrivée, j'étais dans la salle. J'avais préparé les tables, les échiquiers et les pièces et pions. J'avais accroché les échiquiers muraux et installé leurs pièces et pions bien triés pour pouvoir me retrouver, sans perdre de temps.

Le cours avait commencé par une révision concernant :

- La définition du « Roque », les conditions nécessaires pour roquer et les situations avant et après Roque pour se repérer bien comme il faut. (Voir annexe 2)
- Le Mat (Voir annexe 3)
- Le Pat (Voir annexe 4)
- La marche du pion. Comment il prend. La prise en passant et la promotion. (Voir annexe 5)

La feuille de présence m'a servi pour faire les présentations tout en sélectionnant des binômes comprenant un enfant se disant très fort et un moyen. Le but de cette séance était de les préparer, le cas échéant, pour jouer contre un autre club et mettre de notre côté, toutes les chances pour faire gagner le maximum de participants de notre club. J'ai voulu créer une **dynamique de groupe** au sein des présents et **déléguer** une partie de ma responsabilité aux initiés pour relever le niveau général des adhérents du club.

Après tirage au sort et placement des pièces, j'avais remarqué que deux échiquiers étaient mal placés. J'ai donc décidé d'arrêter le jeu et de leur faire deviner leurs erreurs. Après les corrections et les remarques nécessaires pour les éviter, le jeu a repris. Les enfants voulaient absolument gagner la partie présente alors qu'il s'agissait d'entraînements. Mon rôle était de développer leur stratégie & leur tactique tout au long des parties jouées.

C'était une séance très formatrice pour moi. Le but n'était pas d'induire l'adversaire en erreur. Mais de lui faire accepter la finesse du jeu et de lui faire aimer la manière d'apprendre en donnant et en recevant. L'entraide n'est pas à la portée de tout le monde. Et l'appât du jeu ainsi que le « vouloir gagner à tout prix » est normal, que je considère d'ailleurs, comme naturel chez l'homme.

3^{ème} séance :

La séance de deux heures prévue, a dépassé largement l'horaire prévu. Les douze enfants étaient très motivés et c'était les vacances. Il y avait aussi le fait que les enfants habitués à leurs formateurs voulaient voir d'autres têtes, d'autres méthodes.

Après les présentations et quelques questions habituelles de connaissance du jeu, de révision hâtive et approfondies de la marche des pièces, et de quelques Mats et des difficultés qu'ils trouvaient à mener à bien une fin de partie et de leur lecture... C'était Le piège ! A deux reprises, on m'avait posée la question qu'ils n'arrivaient pas à comprendre les livres sur les échecs alors qu'ils aimeraient bien rejouer des parties célèbres.

Je leur ai donc distribué des feuilles, fait tracer un tableau à quatre colonnes comme suit :

| N ^o du coup | Jeu des blancs | | | Jeu des noirs | | | commentaires |
|------------------------|------------------|----------------|----------------|------------------|----------------|----------------|--------------|
| | Initial de pièce | Case de départ | Case d'arrivée | Initial de pièce | Case de départ | Case d'arrivée | |
| | | | | | | | |

Je leur ai expliqué que les pièces sont notées par leur initiale et en majuscule. Ce sont (au tableau) :

| | |
|-------------------------------|--|
| R pour le Roi | ✓ pour aller à (déplacer...) |
| D pour la Dame | X pour prend |
| T pour la Tour | + pour Echec |
| F pour le Fou | # pour Echec et Mat |
| C pour le Cavalier | 0-0 pour Petit Roque |
| P pour le Pion (Souvent rien) | 0-0-0 pour Grand Roque |
| | e.p. pour prise en passant |
| | Promotion d'un pion en f8 en Dame : g8=D |

Complément :

En fin de séance, j'avais expliqué la notation algébrique abrégée qui consiste à supprimer la case de départ et à ne pas noter le pion.

Attention :

Si deux pièces de même nature peuvent aller sur la même case, il faut préciser la colonne ou ligne de départ pour enlever l'ambiguïté.

Exemples :

- Tac8 si la Tour de la colonne a va en c8.
- C2g3 Si le Cavalier de la 2ème rangée va en g3.

En résumé, La séance s'est bien passée. Mais j'ai préféré avoir pris mon ordinateur et un vidéoprojecteur pour mieux illustrer la séance car j'avais tout déjà préparé avant.

4^{ème} séance :

Le groupe se composait de 14 enfants. D'après la feuille de présence, ils avaient entre 14 et 15 ans et quatre en avaient 12. Ils ont émis le vœu de jouer et qu'ils ont tous un niveau élevé. Ce qui était vrai ! Je leur ai proposé de les laisser jouer après une révision dans une ambiance récréative, puisque c'était les vacances !

C'était des exercices de Mat en un, deux ou trois coups que j'avais préparé à l'avance. J'avais amené mes fiches de préparation avec moi. Pendant que deux élèves étaient au tableau (échiquier mural) pour présenter le diagramme, les autres le reprenaient sur leur échiquier (en binôme) pour chercher la solution par écrit. Moi, je circulais d'une table à l'autre pour contrôler et aider ceux qui n'arrivaient pas à suivre et calmer les turbulents.

Quand tout le monde était prêt, je posais les questions sur la recherche de la solution :

D'abord combien de case de fuite du Roi ? Le Mat est en Combien de coups ? Ensuite la solution !

Si la réponse était un nombre, ils devaient me répondre en levant le nombre de doigts, sans l'énoncer pour laisser à leurs camarades le temps de réflexion pour répondre à leur tour. Au début, ils avaient beaucoup de peine à le faire, mais c'était normal, ils n'avaient pas l'habitude de cela. C'était mon innovation qui me faisait gagner du temps en interrogeant tout le monde à la fois et en ne faisant passer au tableau que ceux qui n'avaient pas compris. (Voir les Mat en annexe 6).

Après presque une heure de bonne ambiance, une liste était dressée au tableau de plusieurs Mats qu'on avait vu ensemble juste avant. Afin de retenir leurs noms, je leur avais énoncé le texte suivant :

« L'arabe était un berger qui gardait ses moutons dans un enclos sous forme de couloir non couvert (découverte) (car il fait toujours beau). Il a gagné des épauettes sous forme d'escaliers. Car il a étouffé le lion. Il a utilisé sa toison (peau) en décente de lit sous son guéridon (table de chevet) après lui avoir fait le baiser de la mort ».

A titre de récréation et comme il y avait dans le club une bibliothèque très intéressante et bien ordonnée, je leur ai proposé, à titre d'illustration, de chercher dans les livres, des diagrammes de différents Mats. Après une quinzaine de minutes, j'étais très étonné de ce qu'ils m'avaient rapporté.

En conclusion, c'était un plaisir et un honneur pour moi de donner, de recevoir et de rencontrer des personnes très sympathiques, intéressantes et intéressés par les échecs. A travers le stage, j'ai appris qu'on ne finit pas d'apprendre et malgré mon âge, j'ai encore beaucoup à apprendre et j'ai et j'aurai beaucoup à donner et avec grand plaisir !

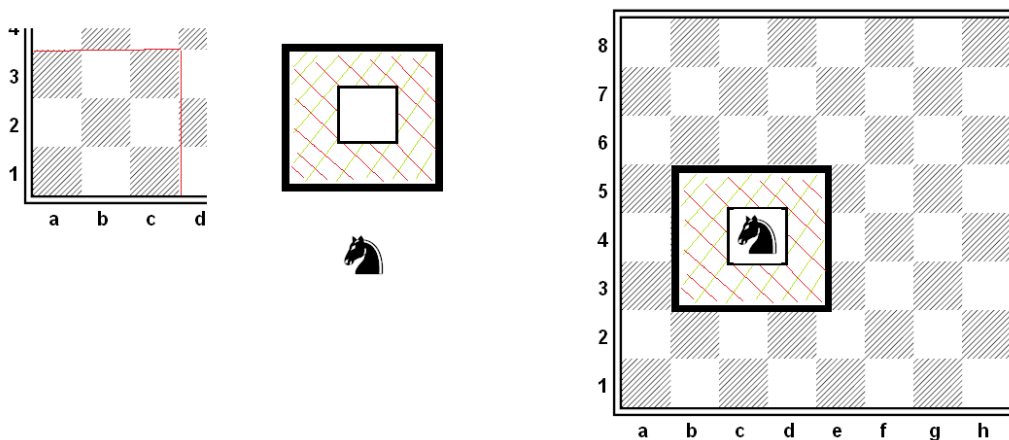
A travers le jeu d'échecs, on fait passer beaucoup de messages de société et d'entente. On casse les barrières de différences, de langues, de civilisations, d'âges et d'acceptation d'autrui et bien sûr de se faire accepter par l'autre.

Enfin, j'aimerais bien donner et faire aimer à ma manière le jeu des rois qui est le roi des jeux : le jeu d'ECHECS.

ANNEXE 1 : LE CAVALIER



Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus d'autres pièces. Ainsi, il peut franchir une case occupée par une pièce amie ou ennemie. Pour mieux expliquer cela, il faut prévoir un transparent sur lequel est imprimée une haie de la taille de trois cases sur trois. Découper la case centrale où sera placé le cavalier. Il doit sauter la haie et accéder à toute case de couleur différente de celle où il était. Cela peut être illustré par le schéma suivant :

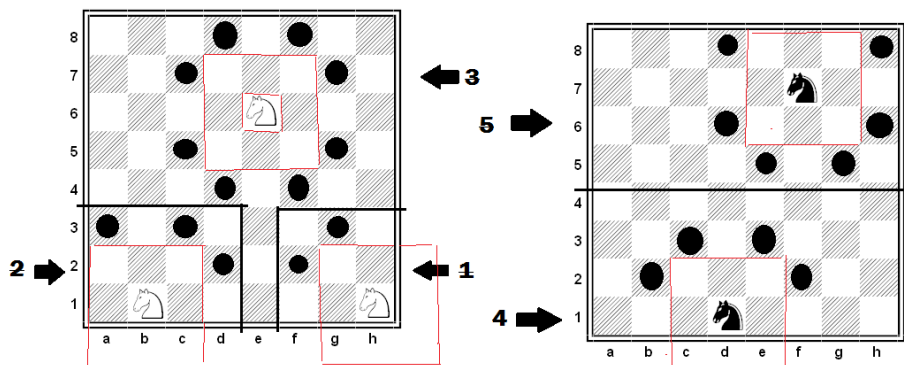


Si le cavalier est sur une case blanche, il va sauter la haie et accéder à n'importe quelle case noire, au-delà de la haie. Dans cet exemple, toutes les cases noire, autour de la haie :

- a3, a5, b2, b6, d2, d6, e3 et e5. Un total de huit cases car il placé au milieu.

Important :

Plus un cavalier est vers le bord, plus le nombre de cases de contrôle ou de fuite diminue. D'où la citation suivante : « Cavalier au bord, cavalier mort. Cavalier au bord, Cavalier qui dort ... Sauf s'il ressort ! ». Ce qui est illustré par :



ANNEXE 2 : LE ROQUE

Le Roque :

Le Roque constitue une dérogation aux règles. C'est une exception dans la mesure où :

- C'est le seul coup où l'on peut jouer deux pièces à la fois.
- C'est le seul coup où le Roi peut se déplacer de deux cases.
- C'est le seul coup où la Tour peut sauter par-dessus une Pièce.

Conditions du Roque :

- 1- Avoir le trait
- 2- Déplacer le Roi de deux cases, ensuite passer la Tour par-dessus et la placer à côté (avec une seule main).
- 3- Le Roi ne s'est pas déplacé (n'a pas quitté sa case de départ).
- 4- La Tour concernée par le Roque ne s'est pas déplacée non plus.
- 5- Les cases entre le Roi et la Tour concernée sont vides.
- 6- Le Roi n'est pas en Echec.
- 7- La case d'arrivée du Roi et les cases qu'il traverse ne sont pas contrôlées par une pièce adverse (ennemie).
- 8- Le Roque ne peut s'effectuer qu'une seule fois dans la partie.

Le petit Roque

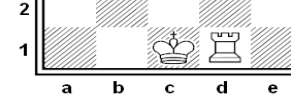
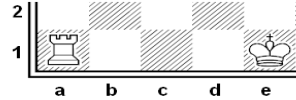
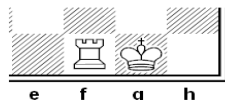
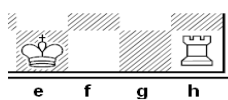
Le grand Roque

Avant

Après

Avant

Après



Utilité du Roque :

- ✓ Protéger le Roi.
- ✓ Libérer la Tour pour la sortir plus tard ou protéger un Pion du centre.

Risque du Roque :

Attention, le Roque peut devenir la tombe du Roi. (Voir le Mat à l'étouffée).

ANNEXE 3 : LE MAT



Le Mat du Berger

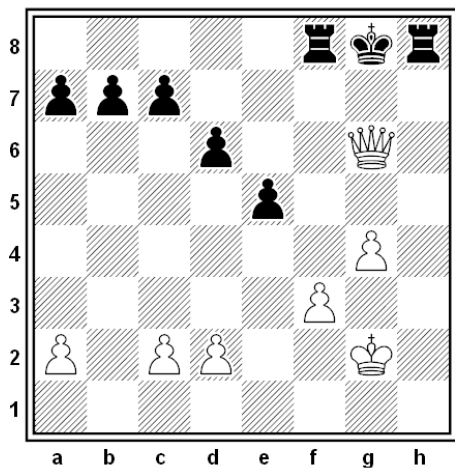
Le Mat du Lion

Le Baiser de la Mort

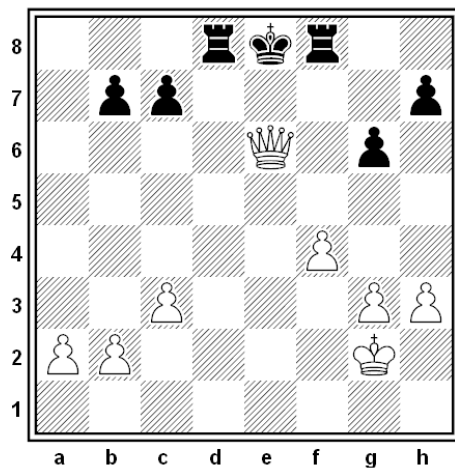
Le Mat de l'escalier

Le Mat du Couloir

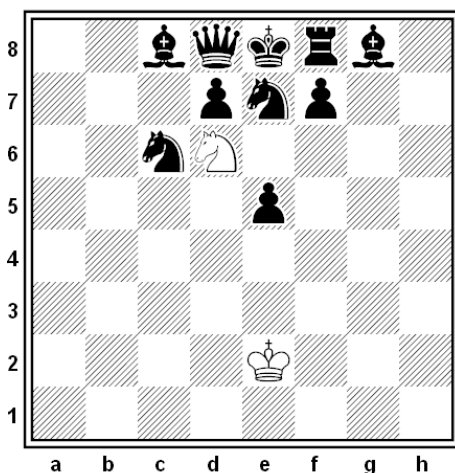
Le Mat des Arabes



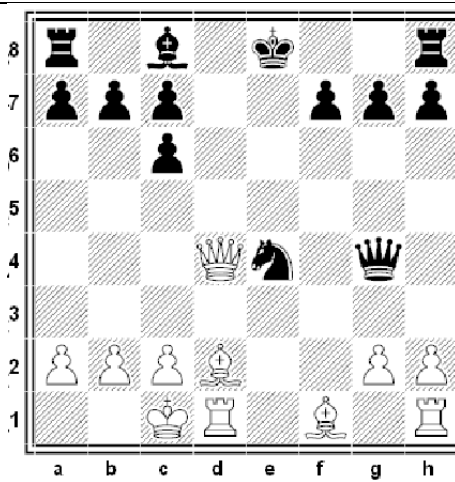
Le Mat du Guéridon



Le Mat des épaulettes

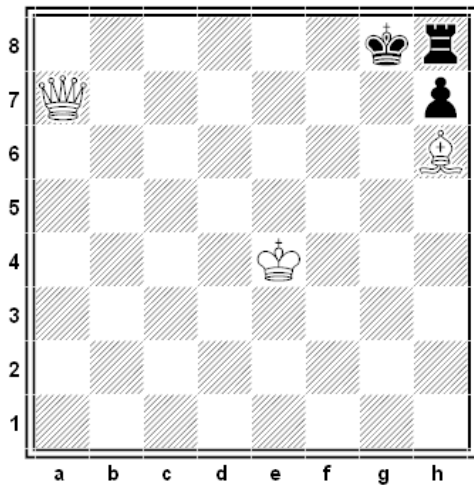


Mat à l'étouffée

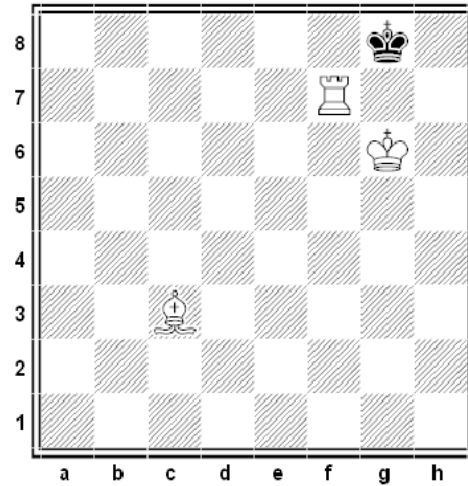


Mat à la découverte
Dd8+, Rxd8 /Fg5+ Re8 /Td8#.

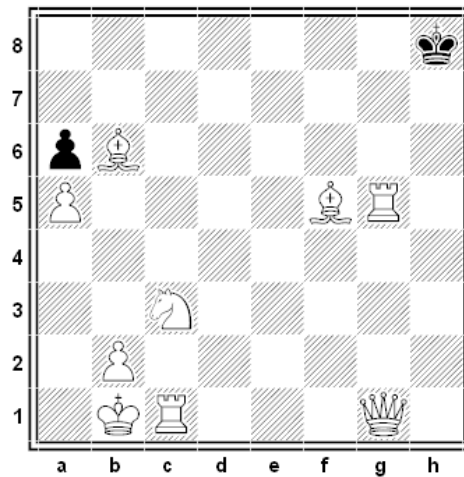
ANNEXE 4 : LE PAT



Aux noirs de jouer : ils sont Pat puisque le Roi est immobilisé. Toutes les cases lui sont interdites sous peine de se mettre en échec. La partie est donc nulle.



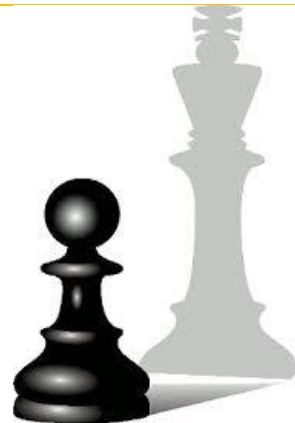
Les noirs ont le trait : Le Roi noir ne peut pas jouer sans être en échec. Il est Pat.



Aux noirs de jouer : Ils sont Pat. Il y a égalité !

ANNEXE 5 : LE PION

- LA MARCHÉ
- LA PRISE
- LA PROMOTION
- LA PRISE EN PASSANT
- LA RÈGLE DU CARRÉ

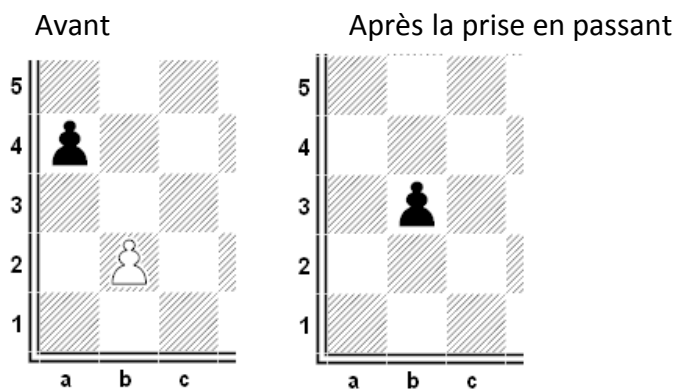


Le Pion avance en colonne et ne recule jamais. La première fois, il peut avancer d'une case ou deux.

Il avance droit et prend sur le côté en changeant de colonne (en diagonale).

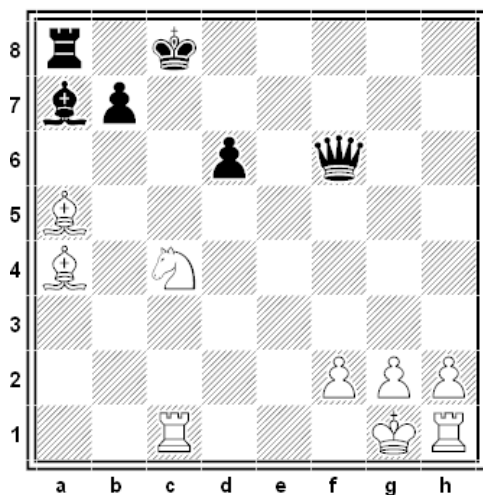
Il doit être changé en toute autre pièce (sauf en Roi). Le meilleur changement, c'est la Dame. On l'appelle promotion. La sous-promotion, c'est le changement du pion en Tour, Cavalier ou Fou.

Le Pion a le privilège, la première fois, d'avancer d'une case ou de deux cases. Si faisant usage de ce droit, il passe une case contrôlée par un pion adverse, placé sur une des colonnes voisines, ce dernier peut le prendre « en passant » comme s'il n'avait avancé que d'une case.

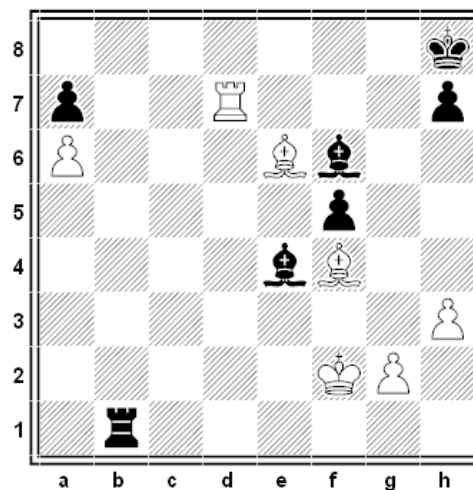


Le Pion passé peut accéder à la promotion, en fin de partie, s'il est dans un carré que le Roi adverse ne peut contrôler. Si l'adversaire est à l'intérieur ou à la limite interne du carré, le Pion ne peut atteindre sa promotion que s'il est aidé par une autre pièce.

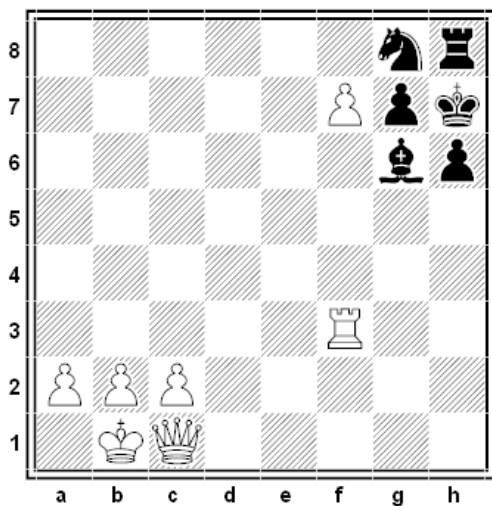
ANNEXE 6 : LES MATS : EXERCICES



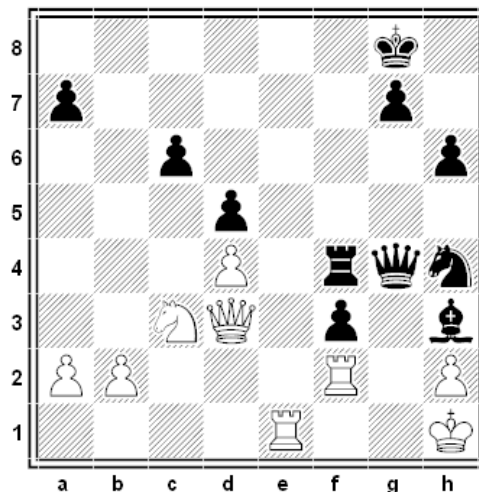
Les Blancs matent en deux coups ?
1-Cxd6++, Rb8 / 2-Tç8 #



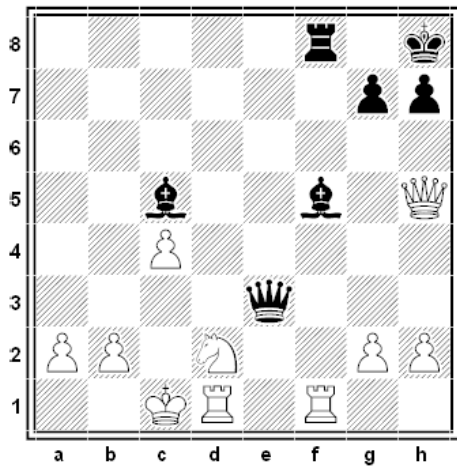
Les Blancs matent en trois coups ?
1-Td8+, Fxd8 (1...Rg7 2-Tg8#) 2-Fe5+, Ff6
3-Fxf6 #



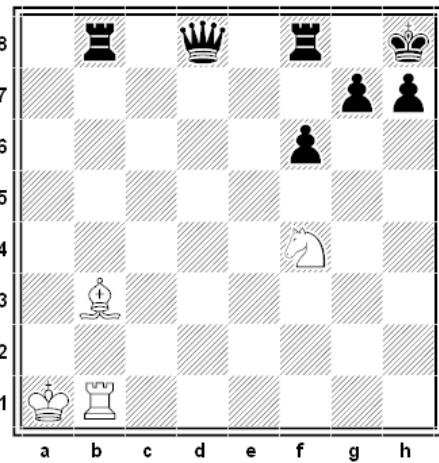
Les Blancs font Mat en un coup ?
1-g8 = C #



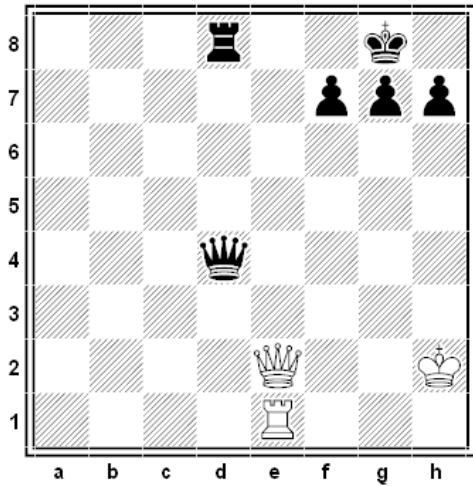
Les noirs matent en trois coups ?
1-... Dg2+ 2-T x g2 , F x g2+ 3-Rg1,f2 #



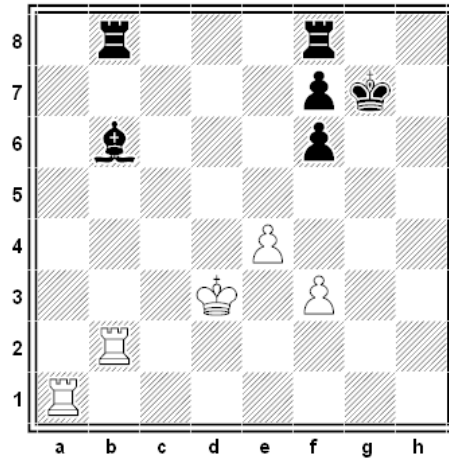
Les noirs matent en deux coups ?
 1-... Dç3+ 2- b2xç3, Fa3 #



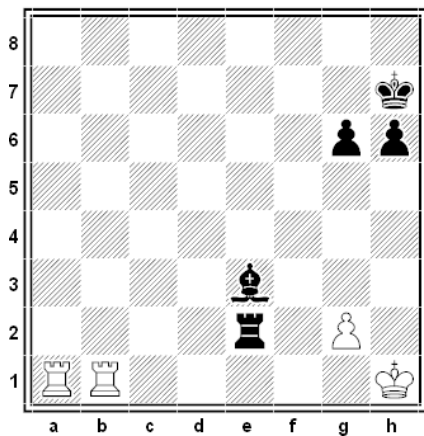
Les blancs matent en deux coups ?
 1- Cg6+, h7xg6 2- Th1 #



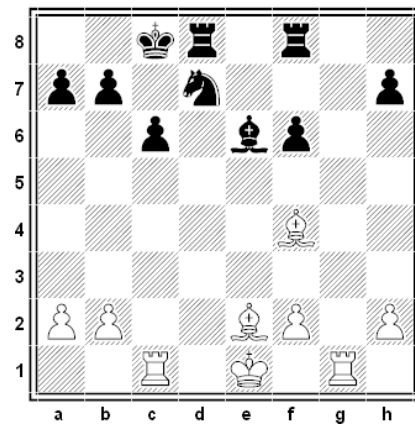
Les blancs matent en deux coups ?
 .1- De8+, d8xe8 2- Txe8 #



Les blancs matent en deux coups ?
 .1- Tg2+, Rh6 2- Ta8 #



Les blancs matent en deux coups ?
 .1- Tb7+, Rg8 2- Ta8 #



Les blancs matent en deux coups ?
 .1- Tç6+, b7xç6 2- Fa6 #

BIBLIOGRAPHIE :

Les échecs
Les échecs Règles du jeu et commentaires
Les échecs pour enfants et débutants
Bréviaire des échecs
Les échecs artistiques
Théorie des finales de partie
Les prix de beauté aux échecs
Fischer contre Spassky
75 Parties d'Alekhine

Seneca
Julien Dupuis

Tartakover
André Chéron
Youri Averbach
François Le Lionnais

Jacques Le Monnier

LOGICIELS UTILISÉS :

Diag Transfer 3.0.1.
Paint