

Les règles de base de la finale de pion élémentaire ROI+PION contre ROI

Cette leçon est destinée à des élèves débutants déjà initiés aux règles du jeu

But de la leçon : acquérir les règles de bases pour jouer une finale contre un Roi et un pion.
La leçon permet également de revoir des notions liées au déplacement du Pion et du Roi.

Durée : 1 heure, garder au moins 15 min pour l'exercice de fin de cours sur l'échiquier

Matériel nécessaire:

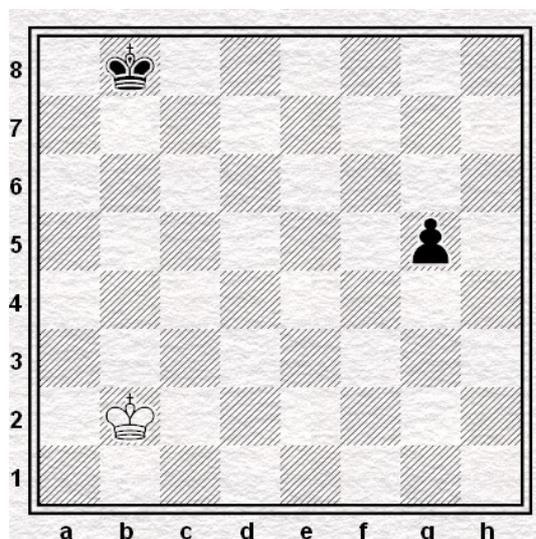
- un échiquier mural
- du scotch de masquage étroit utilisé en peinture
- des échiquiers

Mettre sur l'échiquier mural la position du diagramme 1
(d'autres positions sont possibles)

Rappels

Questions pour les élèves :

- Comment définir le pion noir ? (pion passé!)
- Quel est l'objectif des noirs ? (amener le pion en **promotion**)
- Si le pion noir arrive à promotion, en quelles pièces devra t-il se transformer pour mater le roi blanc?
(suivant la réponse des élèves montrer des schémas de mat possibles avec cette pièce)
- Pourquoi il est plus facile de prendre une dame ?



Diag.1

Cas n°1. Le Roi noir ne joue pas et reste sur la case b8

- a) C'est aux noirs de jouer (**trait** aux noirs, expliquer le terme *avoir le trait*)
Le Roi blanc peut-il rattraper le pion ?
Demander aux élèves d'expliquer pourquoi et les faire venir au tableau si besoin.

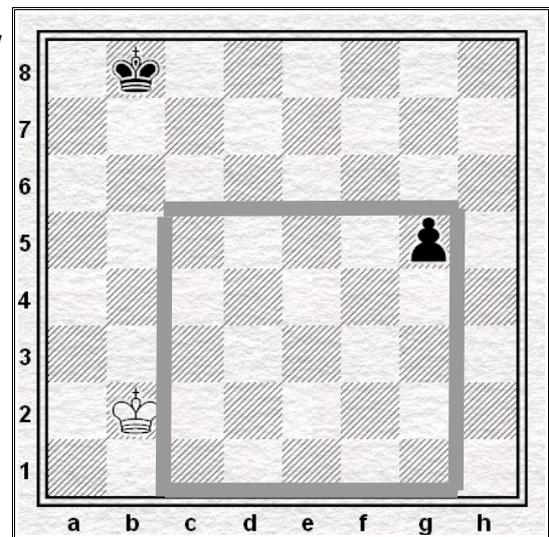
b) C'est aux blancs de jouer
 Le Roi blanc peut-il rattraper le pion ?
 Si oui pourquoi ?
 Quel est le résultat de la partie ?
 Questionner les élèves, les faire venir au tableau si besoin

Questions pour les élèves :
 Que s'est-il passé entre les deux scénarios ?
 Faire compter le nombre de cases.

A l'aide du scotch de masquage, délimiter sur l'échiquier mural le carré du pion noir (Diag.2)

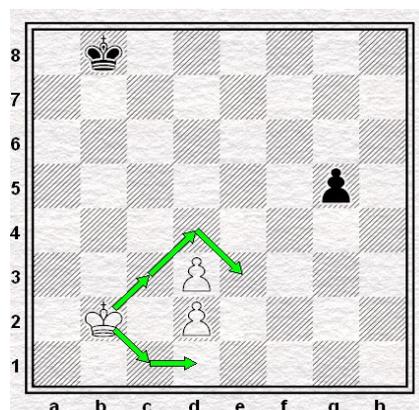
REGLE DU CARRE: *un pion passé peut aller tout seul en promotion si le roi ennemi n'est pas déjà dans un carré, dont le côté est égal aux nombres de cases qui séparent le pion de sa case de promotion.*

Expliquer et s'assurer que tous les élèves ont bien compris la règle.
 Par exemple changer la position du pion et demander à des élèves de matérialiser avec le scotch le nouveau carré du pion.



Diag.2

Facultatif : rajouter deux pions faisant barrage sur la colonne d et montrer que la règle s'applique aussi si le roi défenseur ne va pas en ligne droite. Il doit pouvoir entrer librement dans le carré.



Diag.3

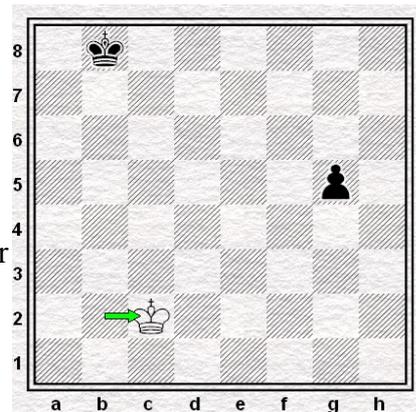
Cas n°2. Le Roi noir joue pour essayer d'aider son pion

On garde la même position de départ (Diag.1). Nous avons vu que si les noirs ont le trait, ils gagnent sans l'aide de leur roi.

Questions pour les élèves :

Si les blancs au trait jouent Rb2-c2 (Diag.4) et rentrent dans le carré du pion, le roi noir aura-t-il le temps de venir défendre son pion ?

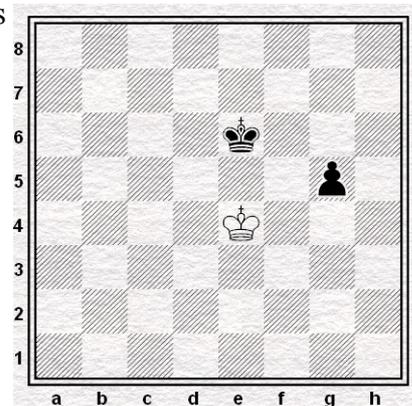
Laisser les élèves réfléchir et proposer une réponse sans bouger les pièces



Diag.4

Considérons les coups logiques suivants où chacun des rois se dirigent vers le pion

1. Rc2 Rc7
2. Rd3 Rd6
3. Re4 Re6



Diag.5

Questions pour les élèves :

Que se passe-t-il dans cette nouvelle position (Diag.5)?
Pourquoi le roi blanc ne peut pas s'approcher du pion ?

Montrer que le roi noir s'est mis en **opposition**. Expliquer la notion d'opposition.

ROIS EN OPPOSITION : les rois sont en opposition lorsqu'ils se font face sur l'échiquier et se bloquent mutuellement, séparés par une case. Le roi qui prend l'opposition obtient souvent l'initiative en finale de pion.

Questions pour les élèves :

Après 3...Re6 que doit faire le roi blanc ?

Le roi blanc perd l'opposition et doit reculer en e3 ou f3.

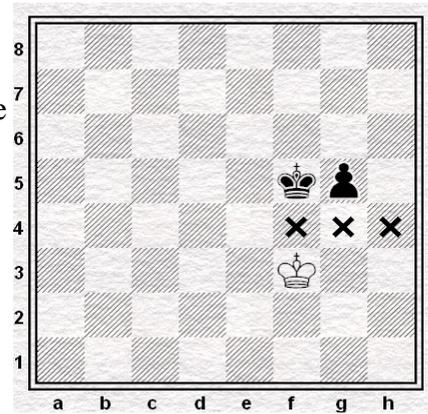
Le roi noir s'est rapproché de son pion, mais les noirs peuvent-ils gagner ?

Proposer aux élèves de montrer des suites de coups possibles en essayant d'amener le pion en g8.

Questions pour les élèves :

Que peut-on conclure ? Y a t-il une règle ?

Après plusieurs tentatives, montrer que si le roi blanc garde le contrôle des trois *cases critiques* situées devant le pion, celui-ci ne pourra pas aller en promotion (Diag.6).



Diag.6

Questions pour les élèves :

Sur le diagramme 6 le roi noir a repris l'opposition en f5.

Que se passe-t-il si le roi blanc va en g2 ?

Analyser avec la participation des élèves.

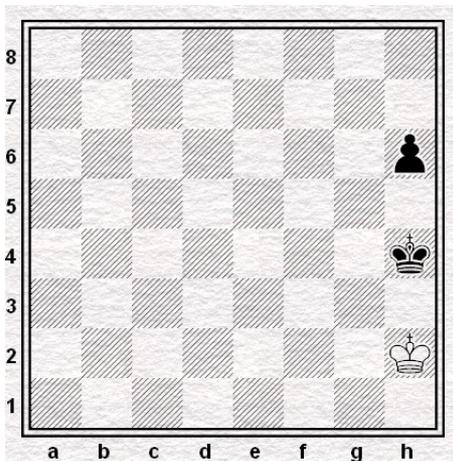
Cas particulier du pion passé qui se trouve sur une colonne Tour (a ou h)

Demander aux élèves si dans les deux positions suivantes les noirs peuvent gagner.

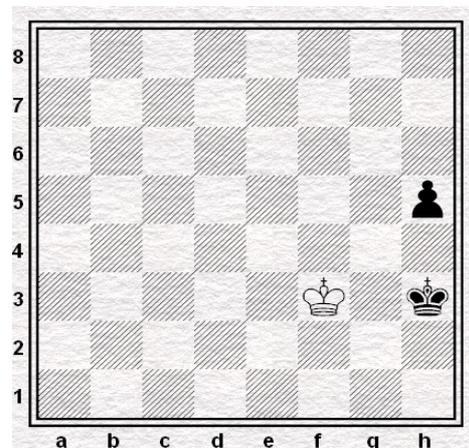
Un pion passé sur une colonne tour (a ou h) ne peut pas aller en promotion si le roi adverse occupe la case de promotion (Diag.7) ou maintient l'opposition des rois (Diag.8). La partie est nulle par pat ou répétition de position.

Faire la démonstration sur l'échiquier mural en faisant participer les élèves.

Montrer que le trait aux blancs ou aux noirs ne change rien dans les deux positions.



Diag.7



Diag.8

Exercice (environ 15 min): mettre les élèves deux par deux sur les échiquiers et leur faire jouer la position du début du cours (Diag.1). Chacun joue les blancs et les noirs et ce sont les blancs qui commencent. Suivre les élèves qui perdraient avec les blancs.

F. Le Deuff

Valence, le 8 juillet 2019