

# Découvrez le jeu d'échecs en famille cet été





# Découvrez le jeu d'échecs en famille cet été

## Introduction

Bienvenue dans notre guide « **Découvrez le jeu d'échecs en famille cet été** » !

Ce guide a été conçu spécialement pour vous qui souhaitez passer du temps de qualité en famille tout en découvrant le jeu fascinant des échecs. Que vous soyez débutants ou que vous ayez déjà une certaine expérience, ce guide vous accompagnera tout au long de votre parcours pour apprendre et apprécier les échecs ensemble.

### Pourquoi apprendre les échecs en famille ?

Les échecs ne sont pas seulement un jeu de stratégie ; ils sont également un moyen merveilleux de renforcer les liens familiaux. Voici quelques raisons pour lesquelles apprendre les échecs en famille peut être bénéfique :

**Développement intellectuel** : Les échecs stimulent le cerveau, améliorant la concentration, la mémoire et les capacités de résolution de problèmes. Ils sont parfaits pour les enfants en pleine croissance et offrent également un excellent exercice mental pour les adultes.

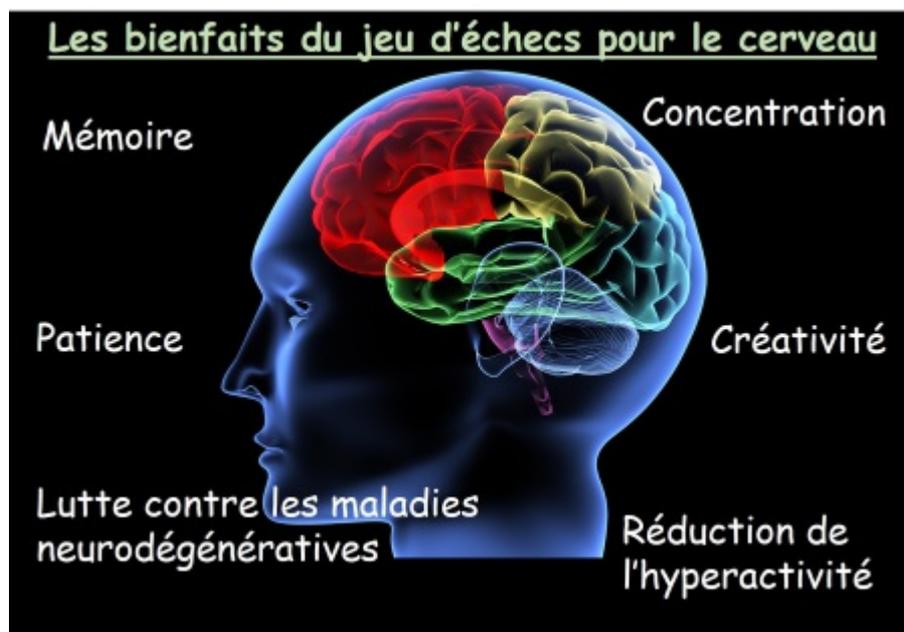
**Renforcement des liens familiaux** : Jouer aux échecs ensemble crée des occasions de communication et de collaboration. Les parties d'échecs peuvent devenir des moments privilégiés de partage et de complicité.

**Apprentissage intergénérationnel** : Les échecs sont un jeu pour tous les âges. Les parents, les grands-parents et les enfants peuvent tous jouer ensemble, apprenant les uns des autres et partageant leurs compétences et leurs connaissances.

**Patience et persévérance** : Les échecs enseignent des valeurs importantes telles que la patience, la persévérance et le respect des règles. Ces qualités sont essentielles non seulement dans le jeu, mais aussi dans la vie quotidienne.

## Les bienfaits des échecs pour tous les âges

Les échecs offrent de nombreux avantages pour chaque membre de la famille :



**Pour les enfants** : Les échecs aident à développer la pensée critique et la logique. Ils améliorent également les compétences en mathématiques et en lecture, et enseignent la discipline et la gestion du temps.

**Pour les adolescents** : Les échecs peuvent aider à gérer le stress et l'anxiété en fournissant une sortie constructive pour l'énergie mentale. Ils renforcent également la capacité à planifier à long terme et à prendre des décisions stratégiques.

**Pour les adultes** : Les échecs offrent un excellent moyen de maintenir l'esprit vif et actif. Ils sont également une activité sociale enrichissante qui peut être pratiquée avec des amis, des collègues ou des membres de la famille.

**Pour les seniors** : Les échecs aident à prévenir le déclin cognitif et à garder l'esprit alerte. Ils sont également une merveilleuse façon de rester socialement engagé.

Lire aussi:

- [Les échecs, un jeu d'enfants !](#)
- [Les bienfaits du jeu d'échecs pour le cerveau](#)

## Comment utiliser ce guide

Ce guide est structuré de manière à vous accompagner étape par étape dans l'apprentissage des échecs. Chaque chapitre est dédié à un aspect spécifique du jeu, depuis les bases jusqu'aux techniques plus avancées.

# Introduction au jeu d'échecs

## Origines et évolution du jeu

Les échecs trouvent leurs racines en Inde, où ils étaient connus sous le nom de « chaturanga » au VI<sup>e</sup> siècle. Ce jeu ancien se jouait sur un échiquier de 8×8 cases, semblable à celui que nous utilisons aujourd'hui, et comportait des pièces représentant différentes branches de l'armée : infanterie, cavalerie, éléphants et chars. Le chaturanga se propagea vers l'ouest et devint « shatranj » en Perse. Les règles de shatranj se rapprochent davantage de celles des échecs modernes, avec des pièces telles que le roi, la dame (à l'origine le vizir), les tours, les cavaliers, les fous (éléphants) et les pions.

Au fil des siècles, les échecs se sont répandus à travers le Moyen-Orient, l'Afrique du Nord, et l'Europe. Au IX<sup>e</sup> siècle, le jeu arriva en Espagne, en Italie et en France par le biais des conquêtes arabes et des échanges commerciaux. Les Européens adoptèrent et modifièrent les règles de shatranj, notamment avec l'introduction de la reine (dame) et du fou tels que nous les connaissons aujourd'hui.

Le jeu a continué à évoluer en Europe au cours de la Renaissance. Les règles modernes des échecs furent finalement établies en Espagne au XV<sup>e</sup> siècle, transformant le jeu en une activité intellectuelle populaire parmi la noblesse et les érudits. Les échecs se sont développés en une forme de compétition reconnue avec la création des premiers clubs d'échecs, tournois et publications théoriques.

## Les grandes figures des échecs

**François-André Danican Philidor**, un compositeur de musique français du XVIII<sup>e</sup> siècle, fut également l'un des premiers grands maîtres des échecs. Il est célèbre pour son livre « Analyse du jeu des Échecs » publié en 1749, où il introduisit des concepts stratégiques révolutionnaires comme l'importance des pions et le jeu positionnel.

**Paul Morphy**, un prodige américain du XIX<sup>e</sup> siècle, est souvent considéré comme le premier champion du monde non officiel des échecs. Sa brillante carrière, bien que

courte, a laissé un impact durable sur le jeu. Morphy était connu pour son jeu d'attaque audacieux et ses combinaisons tactiques éclatantes.

Notre livre [Paul Morphy, le champion d'échecs](#), retrace le voyage en Europe de ce champion au milieu du XIXe siècle.

**Wilhelm Steinitz**, d'origine autrichienne, fut le premier champion du monde officiel des échecs, détenant le titre de 1886 à 1894. Il est considéré comme le père de l'école moderne des échecs grâce à ses contributions à la théorie des échecs positionnels. Steinitz a systématiquement étudié les positions et introduit des concepts stratégiques qui sont encore utilisés aujourd'hui.

**Garry Kasparov**, grand maître russe, est largement reconnu comme l'un des plus grands joueurs d'échecs de tous les temps. Il a dominé le monde des échecs des années 1980 aux années 2000, devenant champion du monde en 1985 à l'âge de 22 ans. Kasparov est célèbre pour son jeu agressif, sa préparation théorique approfondie et ses matchs mémorables contre des adversaires tels qu'Anatoli Karpov et les ordinateurs d'échecs Deep Blue et Deep Junior.

**Magnus Carlsen**, grand maître norvégien, a été champion du monde d'échecs de 2013 à 2023. Connu pour son style universel, sa capacité à jouer dans toutes les phases du jeu et son endurance exceptionnelle, Carlsen a popularisé les échecs à l'ère moderne grâce à sa présence médiatique et son influence dans le monde des échecs en ligne.

Le champion du monde actuel est le chinois **Ding Liren**.

Lire aussi: [Les meilleurs joueurs d'échecs](#)

## Les échecs dans la culture populaire

Les échecs ont souvent été utilisés comme métaphore pour la stratégie, la guerre et la complexité des relations humaines dans la littérature. *Le Joueur d'échecs*, de Stefan Zweig, est une [nouvelle célèbre](#). Le jeu d'échecs joue aussi un rôle important dans le premier tome de la saga [Harry Potter](#).



François-André Danican Philidor

Les échecs ont également trouvé leur place dans la télévision moderne, notamment avec la mini-série *Le Jeu de la Dame* (The Queen's Gambit) sur Netflix, qui raconte l'histoire d'une jeune prodige des échecs dans les années 1960. La série a contribué à une résurgence de l'intérêt pour les échecs à travers le monde. L'histoire est tirée d'un [roman de Walter Tevis](#).

L'avènement de la technologie a profondément transformé le monde des échecs. Les ordinateurs et les moteurs d'échecs, tels que Deep Blue et Stockfish, ont repoussé les limites de l'analyse et de la compréhension du jeu. Les plateformes en ligne comme Chess.com et Lichess permettent à des millions de personnes de jouer, d'apprendre et de s'améliorer, rendant les échecs plus accessibles que jamais.

## Les bases du jeu d'échecs

### Le matériel

Pour jouer aux échecs, il vous faudra un jeu composé :

- d'un plateau composé de 64 cases alternativement blanches et noirs, appelé **l'échiquier**
- d'un ensemble de pièces d'échecs

Vous pouvez acheter un jeu d'échecs dans les supermarchés, les magasins de jouets ou sur Amazon, en prenant soin de choisir un jeu de taille suffisante (40 cm de côté) et de préférence avec des cases numérotées (voir l'image sur la page suivante) afin de pouvoir noter les coups ou rejouer des parties.



Une possibilité est d'acheter un échiquier et des pièces « professionnels » dans une boutique spécialisée comme la boutique *Variantes* à Paris. Voici un choix possible (voir la figure ci-contre):

<https://www.variantes.com/jeu-echecs-club-ensemble-echecs/6609-ensemble-scolaire-taille-5-pieces-feutrees-sans-housse.html>.

Un jeu d'échecs  
(image tirée du site variantes.com)

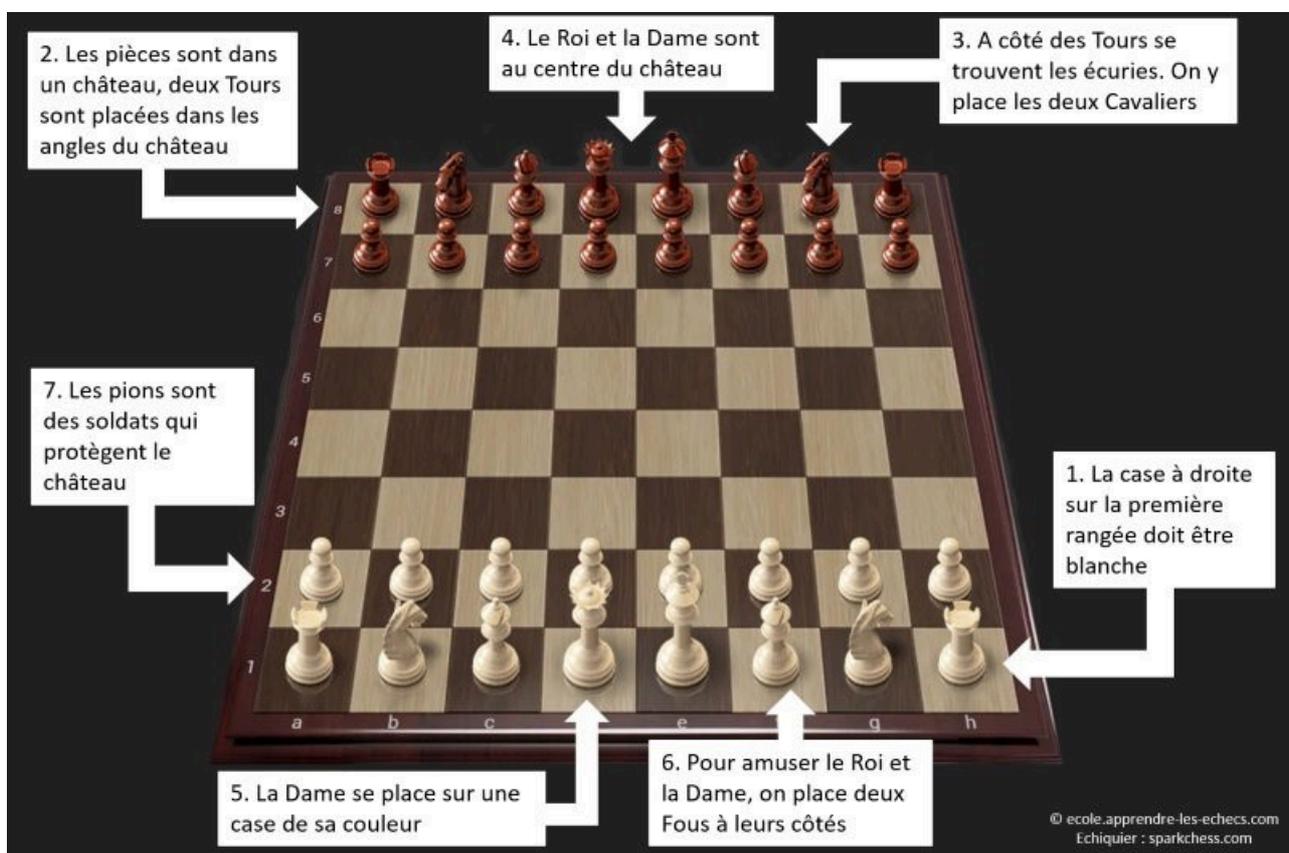
L'échiquier, souple, peut être roulé et les pièces transportées dans un petit sac.

Sauf si vous partez à l'autre bout du monde, nous vous conseillons d'éviter les échiquiers dits « de voyage » qui sont habituellement beaucoup trop petits.

## Le principe du jeu

Une partie d'échecs se déroule entre deux joueurs, l'un jouant avec les pièces de couleur claire (les **Blancs**), l'autre avec les pièces de couleur sombre (les **Noirs**).

Au début de la partie, chaque joueur dispose de huit **piens**, deux **Tours**, deux **Cavaliers**, deux **Fous**, une **Dame** et un **Roi**, disposés comme sur la figure suivante:



Le placement initial des pièces aux échecs

Les Blancs commencent toujours la partie, puis les deux adversaires jouent à tour de rôle.

Chaque type de pièce se déplace de façon particulière. Vous pourrez apprendre les déplacements des pièces ainsi que des règles supplémentaires sur notre page [Les règles du jeu d'échecs pour les débutants](#). Il est possible de télécharger ces règles au format PDF.

Lorsqu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, cette pièce adverse est **prise** (on l'enlève de l'échiquier). On dit qu'une pièce est **attaquée** lorsqu'elle peut être prise au coup suivant.

On dit qu'un Roi est en **échec** lorsqu'il est attaqué par une pièce adverse. Un joueur dont le Roi est attaqué doit parer l'échec. Si l'échec ne peut plus être paré, le Roi est **échec et mat** et la partie est perdue.

[Téléchargez notre aide-mémoire sur les règles du jeu](#)

## La notation des parties

Afin de pouvoir lire un livre d'échecs ou noter vos parties pour les regarder ultérieurement, vous devez apprendre la façon de noter les parties (voir en annexe de ce document). Dans les livres, une figure qui représente un échiquier avec une position de pièces s'appelle un **diagramme**.

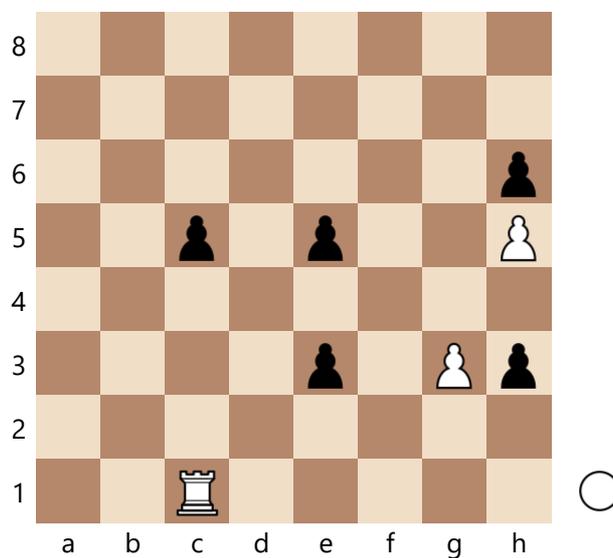
## La valeur des pièces

A cause de leurs mouvements différents, les pièces ont des forces différentes qui peuvent être comparées à la valeur du pion. Ainsi, un Cavalier ou un Fou valent 3 pions, une Tour vaut 5 pions et la Dame 9 pions. Ces valeurs servent à décider si un échange est bon ou mauvais : le joueur qui donne sa Dame pour gagner un pion fait une mauvaise opération !

La valeur des pièces n'est jamais utilisée pour déterminer le résultat de la partie.

# Des jeux pour apprendre le déplacement des pièces

Vous pouvez commencer par apprendre le déplacement de la Tour, qui est simple, et le principe de la prise des pièces adverses en plaçant sur un échiquier une Tour et des pions des deux couleurs, comme par exemple sur le diagramme suivant:



Dans ce jeu, seule la Tour effectue des coups successifs, les pions ne bougent pas. Le but du jeu est de prendre tous les pions adverses. La Tour ne doit pas prendre ses propres pions ou passer par-dessus un pion.

Ainsi, dans l'exemple du diagramme, la Tour blanche peut prendre le pion en c5, puis le pion en e5, puis le pion en e3 mais devra contourner le pion blanc en g3 pour prendre le pion noir en h3.

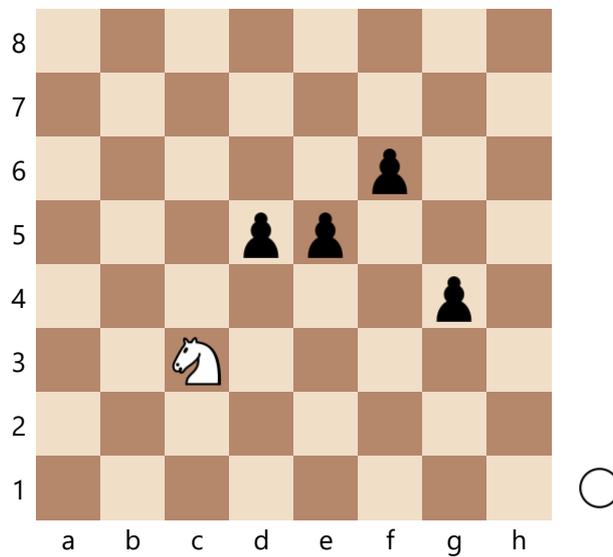
Alternez des jeux avec une Tour blanche et une Tour noire.

## Le déplacement des autres pièces

Le même jeu peut être effectué avec la Dame, le Fou ou le Cavalier.

Avec le Fou n'hésitez pas à placer un ou plusieurs pions adverses sur des cases de couleur opposée à celle du Fou. Laissez votre enfant découvrir qu'il ne pourra jamais prendre ces pions tant qu'ils ne bougent pas.

Le déplacement du Cavalier, qui est plus compliqué, peut également être maîtrisé avec des jeux de ce type. Commencez par des positions simples, par exemple celle du diagramme suivant:

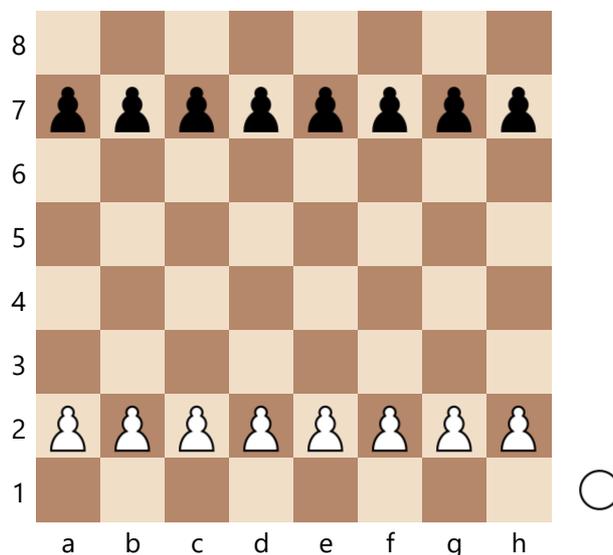


Dans cette position, demandez à votre enfant quel pion peut être pris tout de suite, puis de trouver le pion suivant, etc.

Continuez avec positions avec des pions des deux couleurs, comme dans le premier diagramme.

## Le déplacement des pions

Le déplacement des pions peut être enseigné grâce à des mini-parties dans lesquelles les deux joueurs ne jouent que les pions à partir de leur position initiale:



Les Blancs commencent. Les deux joueurs avancent à tout de rôle. Les pions doivent être déplacés selon les [règles du jeu](#) (en particulier: ils peuvent avancer de deux cases à partir de leur position initiale, ils prennent en diagonale, ils ne peuvent pas reculer). La [prise en passant](#) peut être omise pour commencer (mais devra être apprise avant de jouer des « vraies » parties !).

Le vainqueur est le premier joueur qui amène un pion à l'autre bout de l'échiquier. La partie est déclarée nulle si tous les pions sont bloqués.

## Ajouter des pièces

Vous pouvez jouer des mini-parties similaires en ajoutant par exemple un Cavalier ou une Tour à chaque joueur. Le vainqueur est celui qui amène un pion à l'autre bout de l'échiquier ou qui prend tous les pions de l'adversaire.

Vous pouvez également jouer des mini-parties avec les pions et les deux Rois. Cette fois, l'élève doit également veiller à ne pas laisser ou mettre son Roi en échec. Le vainqueur est celui qui amène un pion à l'autre bout de l'échiquier ou qui mate son adversaire !

# Apprendre les techniques de base

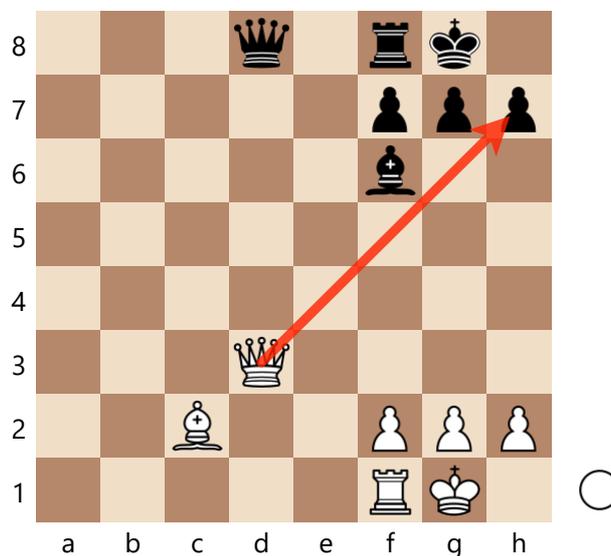
Une fois que vous maîtrisez le déplacement des pièces, vous pouvez commencer à jouer des parties. Toutefois, afin de ne pas jouer au hasard, il est utile de connaître les techniques et stratégies de base décrites dans ce chapitre.

## Comment mater son adversaire

Voici quelques exemples des mats les plus courants dans les parties de joueurs débutants:

### Le baiser de la mort

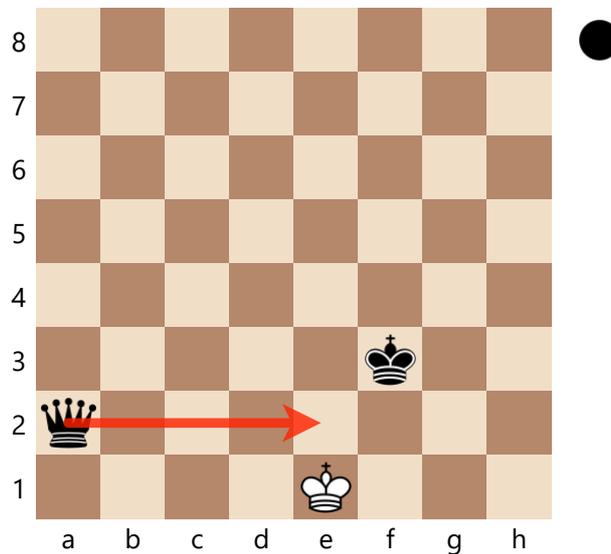
Il est appelé ainsi car la Dame, protégée par une pièce, vient se placer près du Roi adverse. Voici une position didactique:



Les Blancs peuvent jouer **Dxh7#**. Le Roi noir ne peut pas fuir et ne peut pas prendre la Dame blanche, protégée par le Fou.

### Le baiser de la mort en fin de partie

Si l'un des joueurs a réussi à prendre la Dame de son adversaire, il peut arriver à le mater même s'il n'a plus que son Roi. En voici un exemple:



Les Noirs gagnent en jouant **De2#**. Cette fois, la Dame est protégée par son propre Roi.

### Le mat du berger

Le mat du berger (ou coup du berger) est l'un des mats préférés des joueurs débutants. C'est en effet l'un des mats les plus rapides puisqu'il intervient après seulement 4 coups. Par exemple, en partant de la position initiale des pièces:

**1.e4 e5 2.Dh5** les Blancs attaquent le pion en e5 **2...Cc6** les Noirs défendent correctement le pion, tout en développant une pièce **3.Fc4 Cf6 ??** les Noirs pensent développer une pièce tout en attaquant la Dame blanche, mais ce coup se heurte à

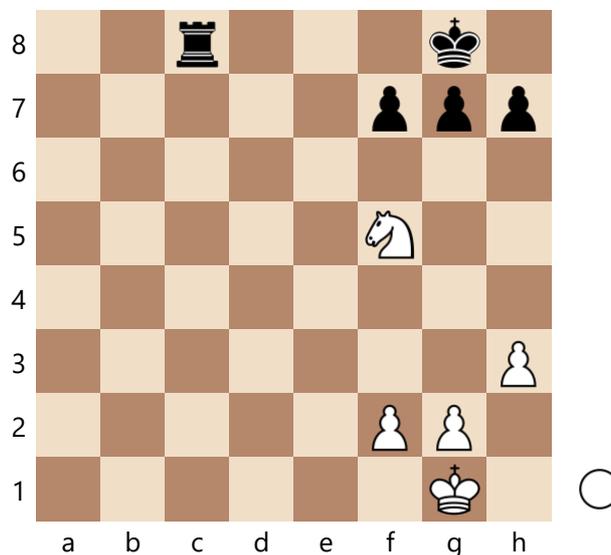


Les **combinaisons tactiques** sont des suites de coups qui permettent de gagner du matériel. Gagner du matériel permet de prendre l'avantage sur son adversaire: avec du matériel supplémentaire, il est plus facile d'attaquer ses points faibles pour le mater ou augmenter encore son avantage matériel.

Nous étudierons successivement la **fourchette** (ou attaque double), le **clouage**, la **déviaton** ou l'**élimination** de la défense, l'attaque à la **découverte**, l'**enfilade** et la **pièce enfermée**.

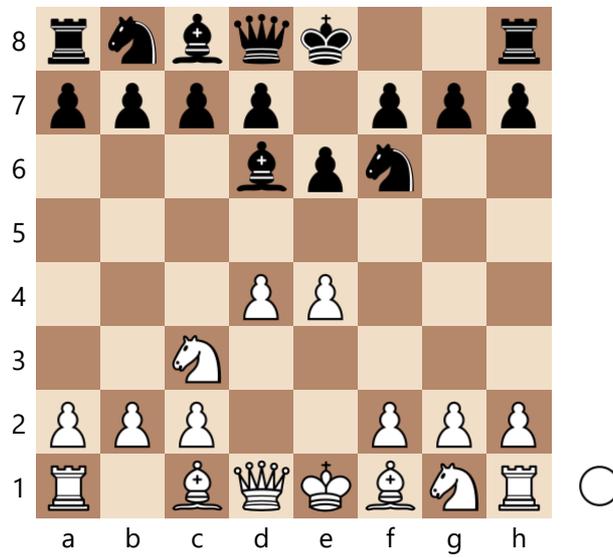
## La fourchette

La **fourchette**, ou **attaque double**, est l'attaque simultanée de deux (ou plus) pièces ennemies. Le diagramme suivant montre un exemple de fourchette par un Cavalier:



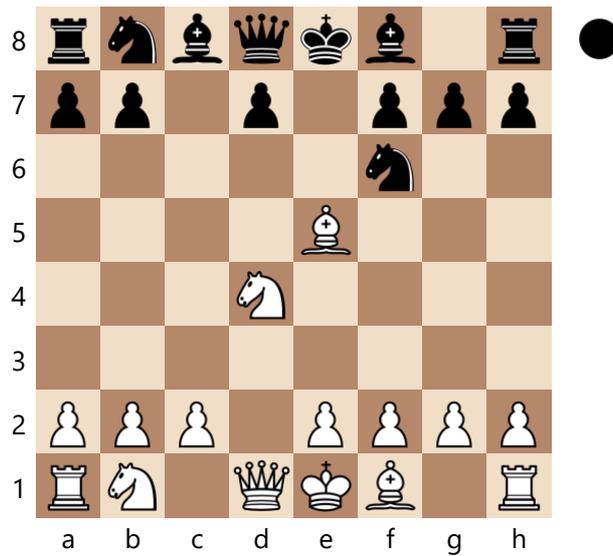
Les Blancs gagnent la Tour noire (et probablement la partie) en jouant 1.Ce7+ Rf8  
2.Cxc8

Un autre exemple classique est la fourchette du pion. Après les coups d'ouverture:  
**1.e4 e6 2.d4 Cf6 3.Cc3 Fd6 ??** on obtient la position du diagramme suivant:



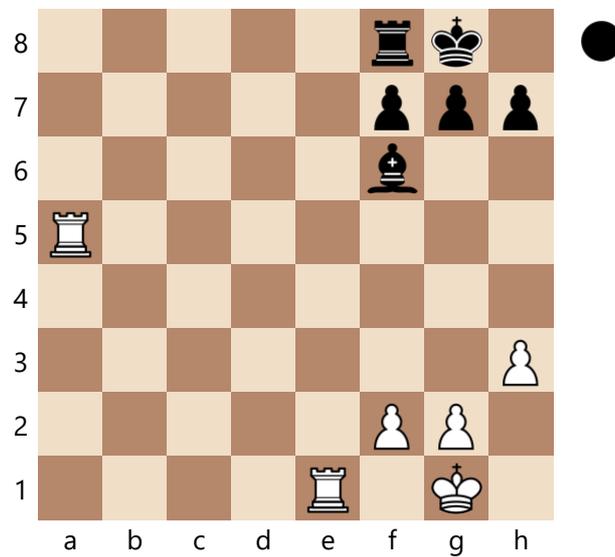
Les Blancs gagnent une pièce en jouant **4.e5**

Toutes les pièces peuvent faire des attaques doubles. Un exemple de fourchette par la Dame (tiré du livre *Chess Tactics for Champions*):



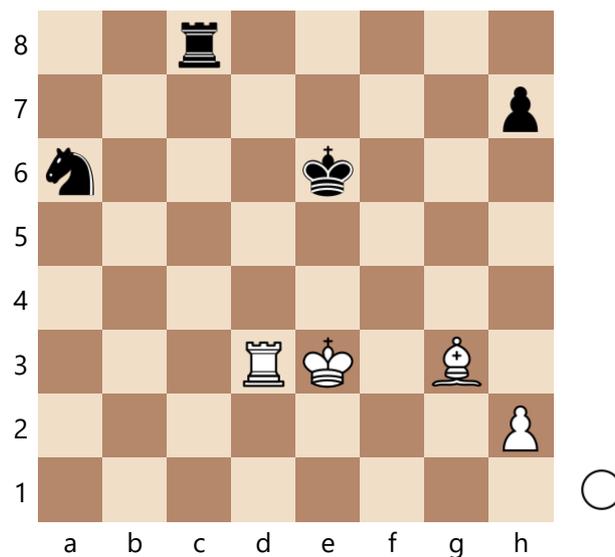
Les Noirs gagnent le Fou e5 en jouant **5...Da5+**

Un exemple d'attaque double par un Fou:



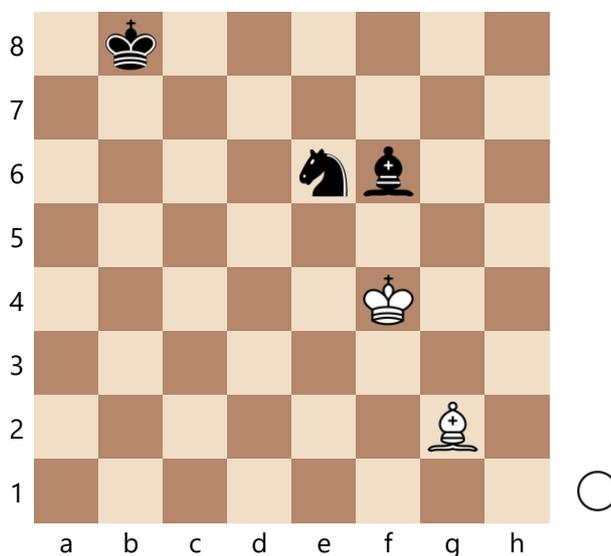
Les Noirs ont une qualité de moins, mais ils peuvent la regagner en jouant **1...Fc3** (qui peut être suivi par **2.Tea1 Fxa5 3.Txa5** avec égalité).

Un exemple d'attaque double par une Tour:



Les Blancs gagnent le Cavalier noir en jouant **1.Td6+** (la Tour est protégée par le Fou en g3).

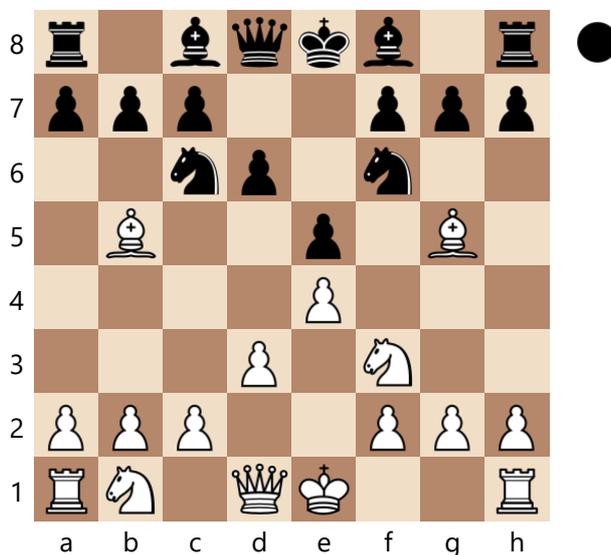
Enfin, même le Roi peut dans certains cas (en fin de partie) attaquer deux pièces. Par exemple:



Le Roi blanc est en échec, mais il peut se venger de cette attaque en contre-attaquant les deux pièces noires par **1.Rf5**

## Le clouage

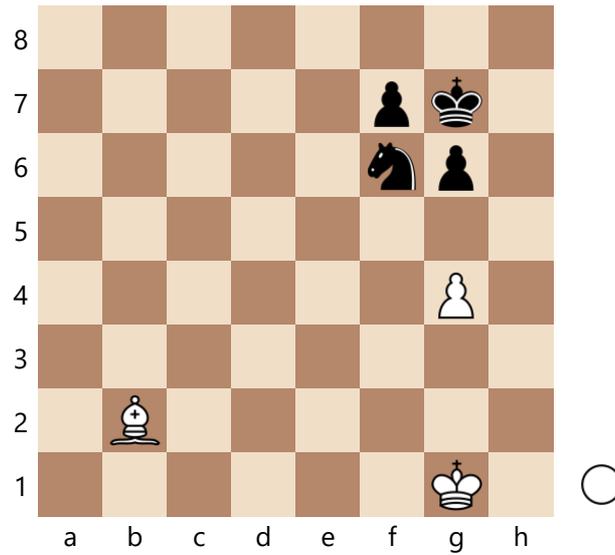
On dit qu'une pièce est **clouée** si elle n'a pas le droit de bouger car ce coup mettrait son Roi en échec (on parle alors d'un **clouage absolu**), ou si bouger conduirait à perdre une pièce qui se trouve derrière elle (on parle alors d'un **clouage relatif**). Ces deux types de clouage sont illustrés dans le diagramme suivant:



Le Cavalier en c6 est cloué par le Fou en b5. Il s'agit d'un clouage absolu, puisque les Noirs n'ont pas le droit de mettre leur propre Roi en échec. Le Cavalier en f6 est, lui, cloué de façon relative par le Fou en g5. Les Noirs ont en principe le droit de bouger ce Cavalier, s'ils acceptent (pour une bonne raison) de perdre leur Dame.

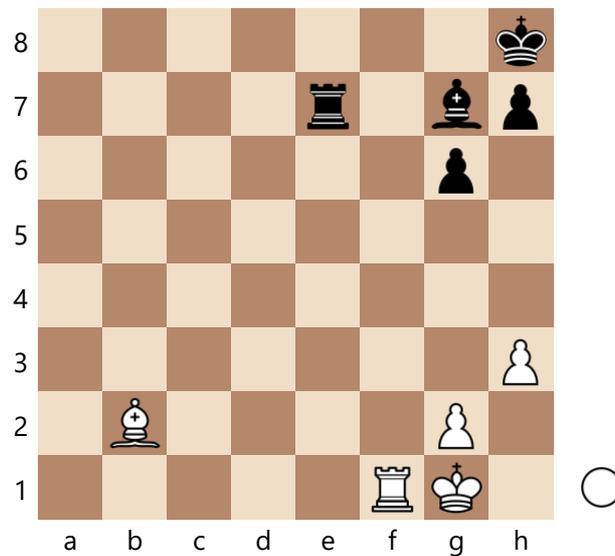
Clouer une pièce peut être intéressant pour plusieurs raisons: la pièce clouée ne défend plus de façon efficace certaines cases, elle ne peut plus bouger et donc ne

peut plus servir à attaquer, et enfin une pièce clouée est en danger d'être perdue si elle peut être attaquée. Un exemple est donné dans la position suivante:



Les Blancs gagnent le Cavalier noir en jouant **1.g5**

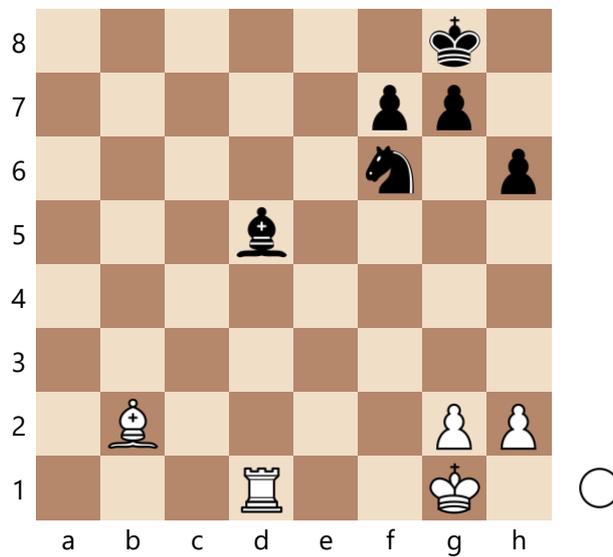
Un exemple de position où la pièce clouée ne défend plus une case très importante est donné dans la position suivante:



Bien que le Fou noir ne soit pas complètement cloué (il menace même de prendre le Fou blanc), il ne défend pas le case f8. Ceci permet aux Blancs de mater en un coup en jouant **1.Tf8#**

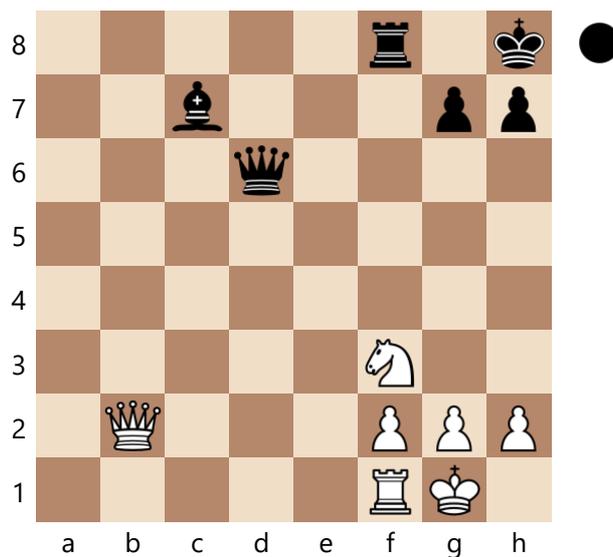
### L'élimination ou la déviation de la défense

Une pièce défendue par une pièce elle-même attaquée est souvent en danger. Par exemple:



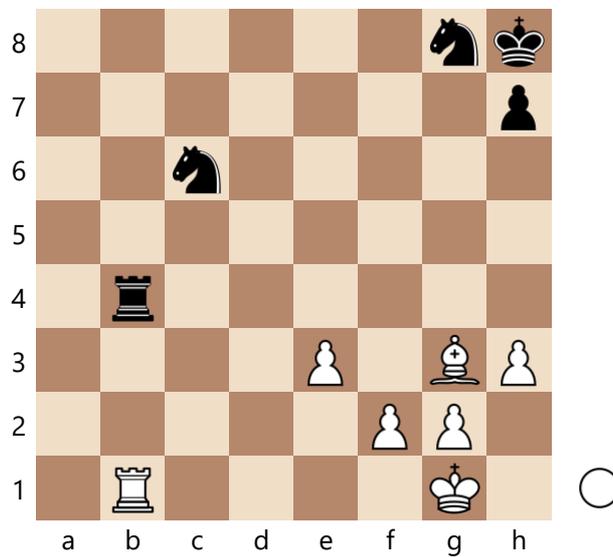
Les Blancs gagnent du matériel en éliminant le Cavalier en f6 par **1.Fxf6**. Si 1...gxf6, les Blancs prennent le Fou en d5.

L'élimination du défenseur peut également parfois servir à mater:



Les Noirs gagnent en jouant **1...Txf3**. Les Blancs ne peuvent pas reprendre la Tour à cause de **2...Dxh2#**, et restent donc avec une pièce de moins.

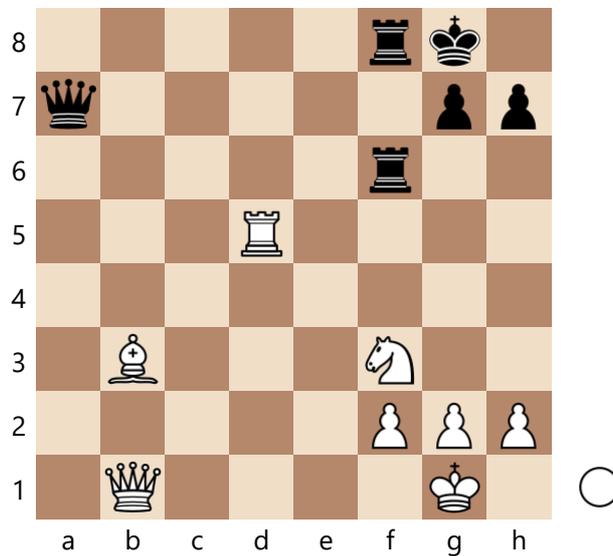
Si le défenseur ne peut pas être éliminé « physiquement », il peut dans certains cas être dévié:



Après **1.Fe5+**, les Noirs, qui ne peuvent pas fuir, ont le choix entre intercepter l'échec en donnant le Cavalier par **1...Cf6 2.Fxf6+ Rg8**, ou prendre le Fou par **1...Cxe5**, ce qui autorise **2.Txb4**

### L'attaque à la découverte

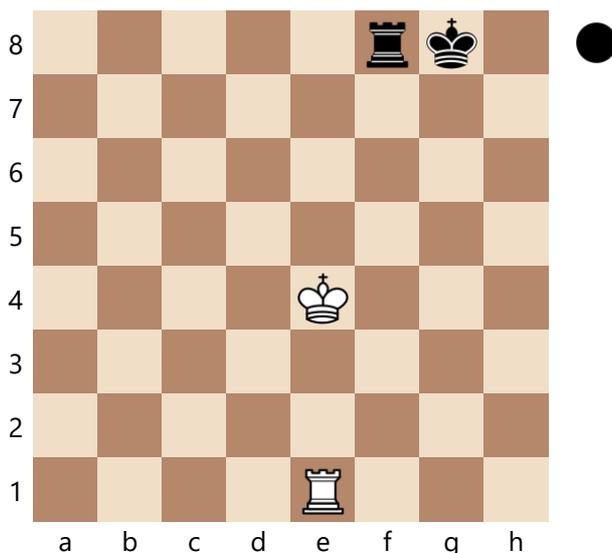
L'attaque (et parfois l'échec) **à la découverte** consiste en l'attaque d'une pièce ennemie (et parfois le Roi) non pas par la pièce qui bouge, mais par une pièce située derrière celle-ci. Un exemple de base est donné dans le diagramme suivant:



Les Blancs peuvent faire échec avec leur Fou en bougeant leur Tour n'importe où. Ils en profitent pour gagner la Dame noire en jouant **1.Td7+** ou **1.Ta5+**. Notons que la Tour peut même se permettre de se mettre en prise, car les Noirs doivent en priorité parer l'échec. Remarque: 1.Ta5+ est un peu moins bien que 1.Td7+, vous pouvez découvrir pourquoi dans les commentaires ci-dessous.

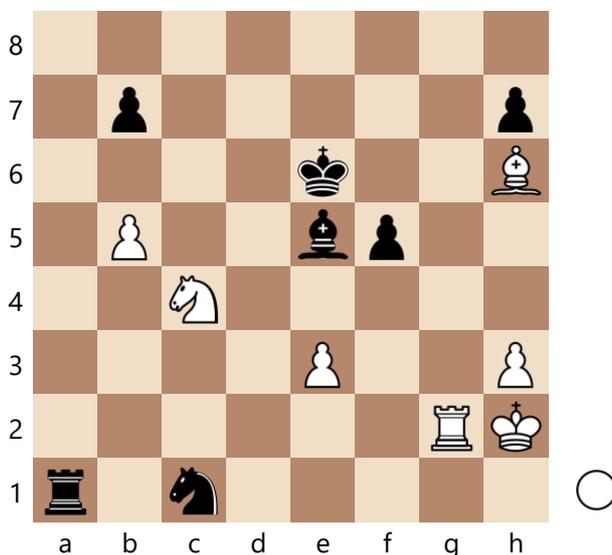
### L'enfilade

L'**enfilade** est l'attaque de deux pièces ennemies alignées sur la même colonne, rangée, ou diagonale. Un exemple est donné dans le diagramme suivant:



Les Noirs gagnent la Tour blanche en jouant **1...Te8+**. Notons que cette combinaison ne fonctionnerait pas si le Roi blanc se trouvait initialement en e3 plutôt que e4: après **1...Te8+**, les Blancs pourraient jouer **2.Rf2** ou **2.Rd2** parant l'échec tout en protégeant leur Tour.

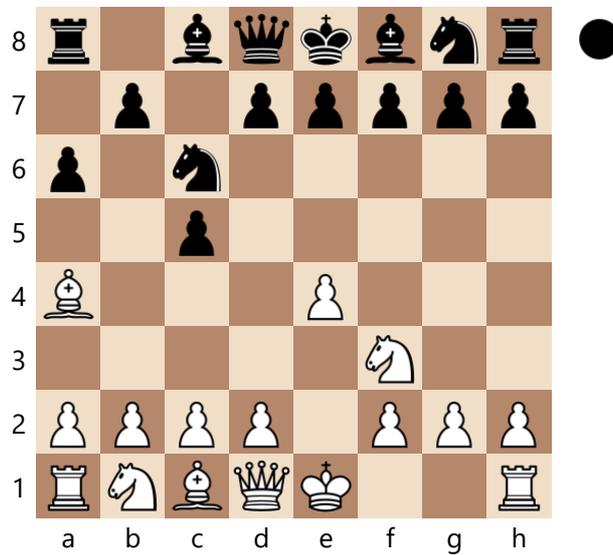
Voici un exemple plus complexe tiré à nouveau de *Chess Tactics for Champions*:



Les Blancs gagnent en jouant 1.Cxe5 car après 1...Rxe5 ils peuvent effectuer une enfilade avec leur Fou en jouant 2.Fg7+ suivi de 3.Fxa1

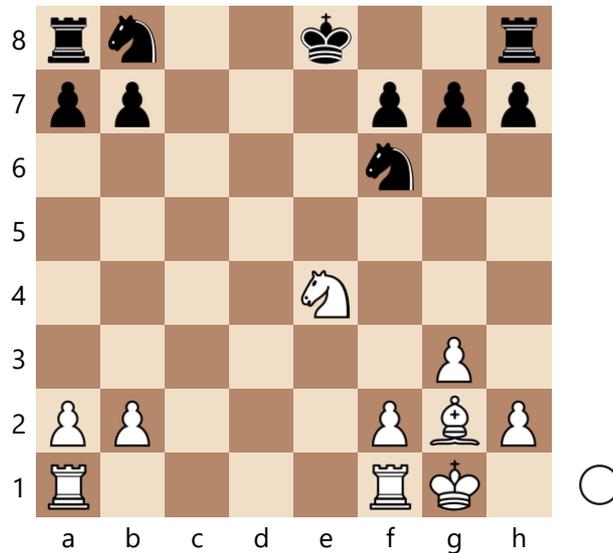
### La pièce enfermée

Il faut toujours veiller à garder des cases de fuite pour toutes ses pièces. Par exemple après **1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Fb5 a6, 4.Fa4** est une erreur:



Les Noirs gagnent le Fou des Blancs en jouant **4...b5 5.Fb3 c4**

Une Tour sur sa case de départ peut parfois être vulnérable:



Les Blancs gagnent un pion et la Tour a8 contre leur Cavalier en jouant **1.Cd6+ Rd7 2.Fxb7 Rxd6 3.Fxa8**

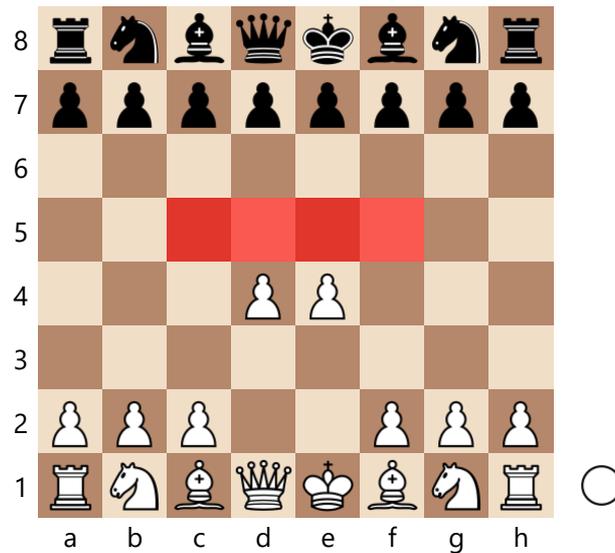
Comment bien commencer une partie d'échecs

Au début de la partie (on appelle cette phase l'ouverture), il est important :

- d'occuper ou contrôler le **centre de l'échiquier**
- de faire **jouer ses pièces**
- de mettre son **Roi en sécurité**
- de créer un **déséquilibre**

**Occuper ou contrôler le centre de l'échiquier**

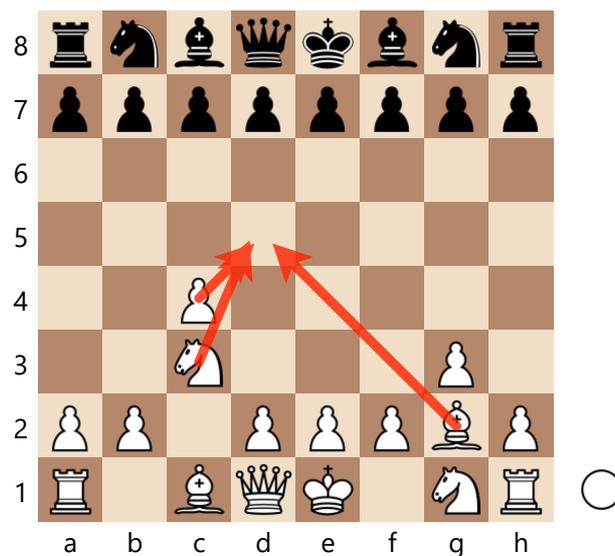
Le centre de l'échiquier est formé par les 4 cases d4, e4, d5, e5. L'idéal est d'arriver à *occuper le centre* avec vos pions, comme dans le diagramme suivant (ce diagramme est bien sûr une illustration: dans la réalité les Noirs jouent aussi 😊):



Deux pions au centre, comme dans le diagramme, contrôlent 4 cases, ce qui va limiter les possibilités de votre adversaire: impossible pour lui de placer une pièce sur l'une de ces 4 cases !

Dans certains cas, il n'est pas nécessaire ou pas possible d'occuper le centre avec ses pions, mais il faut alors essayer au minimum de le *contrôler*, c'est-à-dire d'empêcher votre adversaire de l'occuper avec ses pions comme dans le diagramme ci-dessus.

Voici une façon de contrôler le centre:



Dans cet exemple, la case d5 est contrôlée par le pion en c4, le Cavalier en c3 et le Fou en g2: les Noirs vont avoir du mal à occuper cette case.

## Faire jouer ses pièces

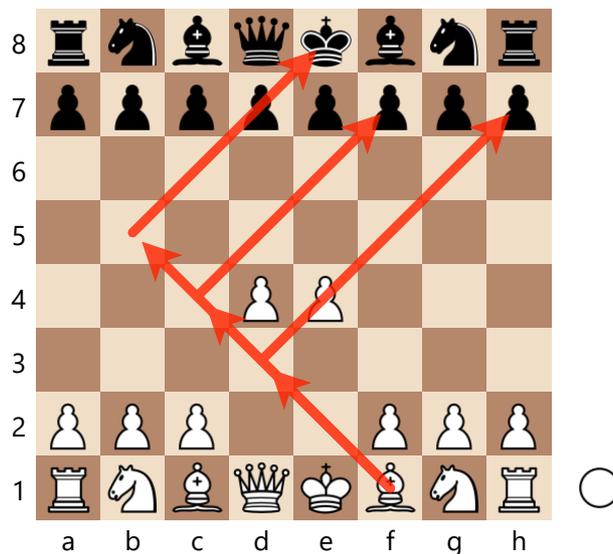
Imaginez que vous soyez un général commandant une armée, et que vous partiez pour la bataille. Allez-vous envoyer uniquement quelques soldats en éclaireurs ? Allez-vous laisser le reste de vos troupes à la maison ? Probablement pas.

Vous allez vouloir utiliser toute votre armée pour gagner la bataille !

Aux échecs, c'est pareil: vous allez devoir faire jouer toutes vos pièces si vous voulez gagner la partie. On appelle cela aussi *développer ses pièces*.

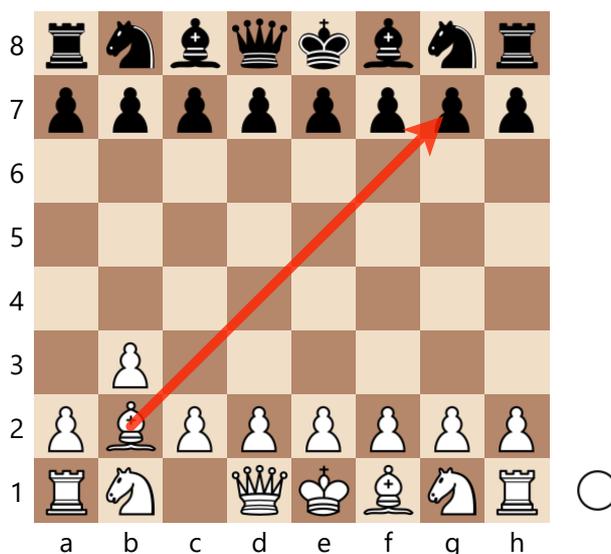
Mais alors, comment faire jouer ses pièces ? Faire jouer ses pièces, ça veut dire leur donner un maximum d'*activité*. Revenons un instant à la position initiale (le premier diagramme en haut de cet article). Dans cette position, seuls les Cavaliers peuvent bouger, chacun sur deux cases. Selon le conseil précédent, occuper ou contrôler le centre, on voit déjà que les coups de Cavalier **Cf3** (qui contrôle e5) ou **Cc3** (qui contrôle d5) sont des coups qui donneront de l'activité aux Cavaliers des Blancs (de même **Cf6** ou **Cc6** pour les Noirs).

Les Fous ne peuvent être développés qu'après avoir déplacé des pions. Ils doivent être placés de façon à attaquer ou contrôler des cases sur les diagonales importantes. Par exemple, le Fou en f1 va souvent en d3 (d'où il peut attaquer la case h7), en c4 (d'où il peut contrôler la case d5 et attaquer la case f7) ou en b5 (d'où il peut parfois mettre le Roi noir en échec), comme illustré dans le diagramme suivant:

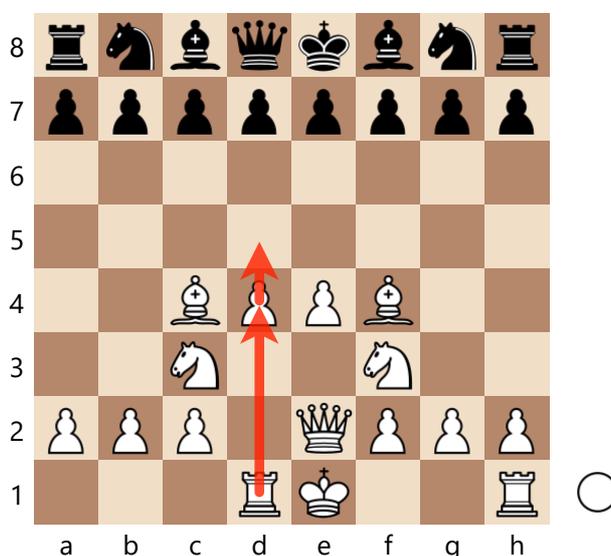


Une autre façon de donner de l'activité aux Fous est d'avancer le pion b ou g d'une case et de placer le Fou sur la case libérée, en b2 ou g2 (ou b7 et g7 pour les Noirs). On appelle une telle disposition un **Fianchetto** (un mot italien qu'il faut prononcer fianchetto).

Le diagramme ci-dessous montre un exemple de Fou blanc en fianchetto. De la case b2, le Fou contrôle toute la diagonale a1-h8, en particulier les cases du centre d4 et e5 et la case g7 sur le petit roque noir.



Les Tours attendent en général le développement des autres pièces pour se placer sur une colonne où elles trouveront plus d'activité: aider à avancer un pion, attaquer un pion ennemi ou essayer de pénétrer dans le camp adverse. Le diagramme suivant montre un exemple de développement d'une Tour:



En d1, la Tour est plus active qu'en a1: elle protège le pion d4 et peut l'aider à avancer.

Quant à la Dame, il faut éviter de la bouger trop vite et faire attention à ne pas l'exposer: elle a une grande valeur !

Un dernier conseil: veillez à faire jouer toutes vos pièces avant de vous lancer dans un plan compliqué ou une attaque sur le Roi adverse. Il ne faudrait jamais bouger la même pièce deux fois avant d'avoir bougé toutes ses pièces une fois !



Ce petit avantage de départ est en principe insuffisant pour gagner si aucun des deux joueurs ne fait de grosse erreur. C'est pourquoi l'un des deux joueurs essaiera de ne pas copier son adversaire afin de créer des chances de gain.

Par exemple, après **1.e4** les Noirs ne sont pas obligés de jouer **1...e5** (même si c'est tout à fait bon). Ils essaieront souvent des coups différents comme **1...c5** ou **1...e6**. N'hésitez pas à essayer des ouvertures dissymétriques pour corser vos parties, mais toujours en respectant les trois règles: occuper ou contrôler le centre, faire jouer toutes ses pièces, mettre son Roi en sécurité.

## Pour aller plus loin

Rejoignez notre école d'échecs en ligne

Pour bien débiter et progresser aux échecs, notre école d'échecs en ligne vous propose:

🌟 **Des cours en ligne interactifs** Nos cours en ligne sont conçus pour être accessibles et engageants. Ces cours vous guideront pas à pas à travers les fondamentaux jusqu'aux stratégies avancées. Apprenez à votre rythme, à n'importe quel moment de la journée !

📖 **Des ressources téléchargeables** En plus de nos cours en ligne, vous aurez accès à une vaste bibliothèque de fichiers téléchargeables. Des guides détaillés, des puzzles d'échecs, des études de parties et des exercices pratiques vous aideront à renforcer vos compétences et à approfondir vos connaissances.

👥 **Une communauté de 40 000 élèves** Rejoignez gratuitement une communauté dynamique de 40 000 élèves du monde entier qui partagent votre passion pour les échecs.

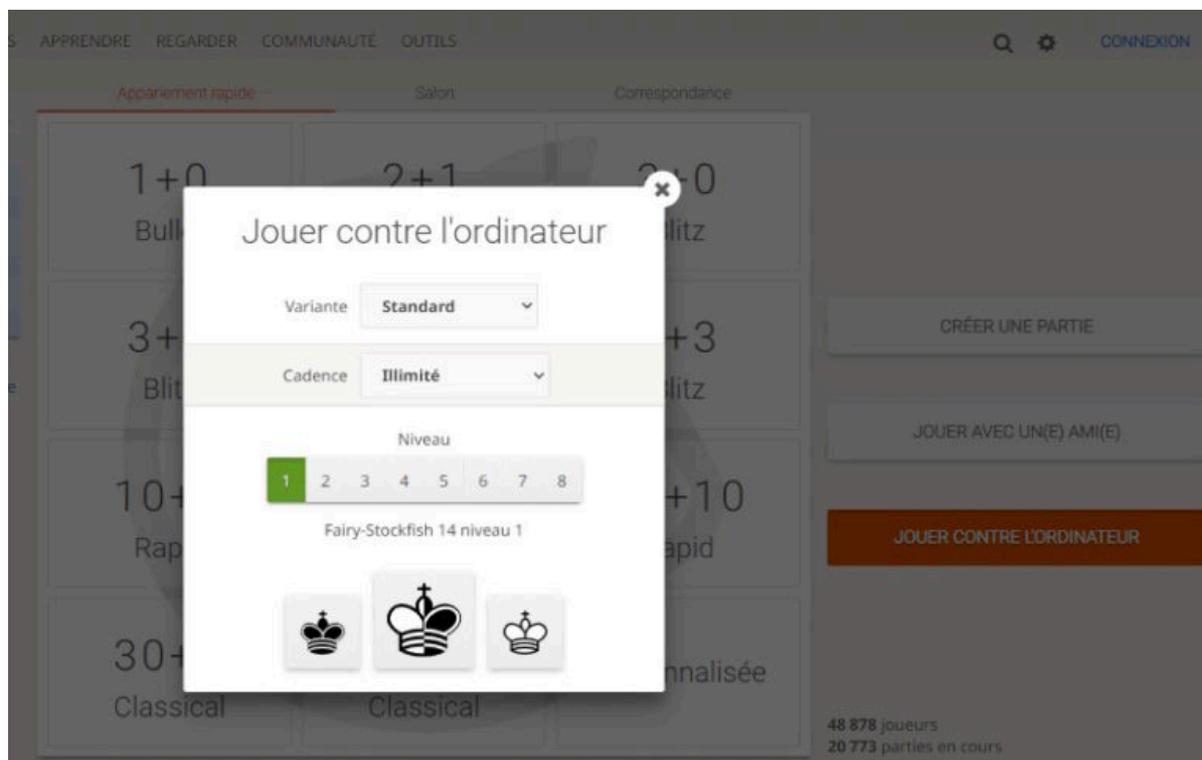
[Cliquez ici pour vous inscrire à l'école](#)

Jouez sur internet

Après avoir joué en famille, jouer sur internet vous permettra d'affronter d'autres adversaires afin de varier vos parties. Dans cette section, nous allons vous expliquer comment jouer aux échecs contre l'ordinateur (gratuitement et sans inscription) en utilisant le [site Lichess](#). Lichess est un site gratuit de jeu d'échecs créé en 2010 par un français.

## Jouer contre l'ordinateur sur Lichess

Vous pouvez jouer aux échecs sur Lichess sans avoir créé de compte. Sur la [page d'accueil](#), cliquez sur « Jouer contre l'ordinateur ». Une fenêtre s'affiche dans laquelle vous pouvez **choisir la variante du jeu d'échecs** (standard utilise les règles normales, Chess960 une position de départ aléatoire par exemple), la **cadence**, le **niveau** et la **couleur** (Blancs, Noirs ou au hasard):



Le choix des cadences est le suivant:

- **Illimité:** vous jouez sans [pendule](#). Cette cadence est idéale si vous débutez aux échecs.
- **Temps réel:** vous jouez avec une pendule comme une partie officielle. Vous pouvez choisir le temps initial (par défaut 5 minutes) et l'incrément de temps qui vous sera ajouté à chaque coup (par défaut 3 secondes).
- **Correspondance:** vous devez choisir combien de coups vous jouez chaque jour. Attention, si vous choisissez cette cadence vous devez laisser la fenêtre Lichess ouverte.

En cours de partie, vous pouvez:

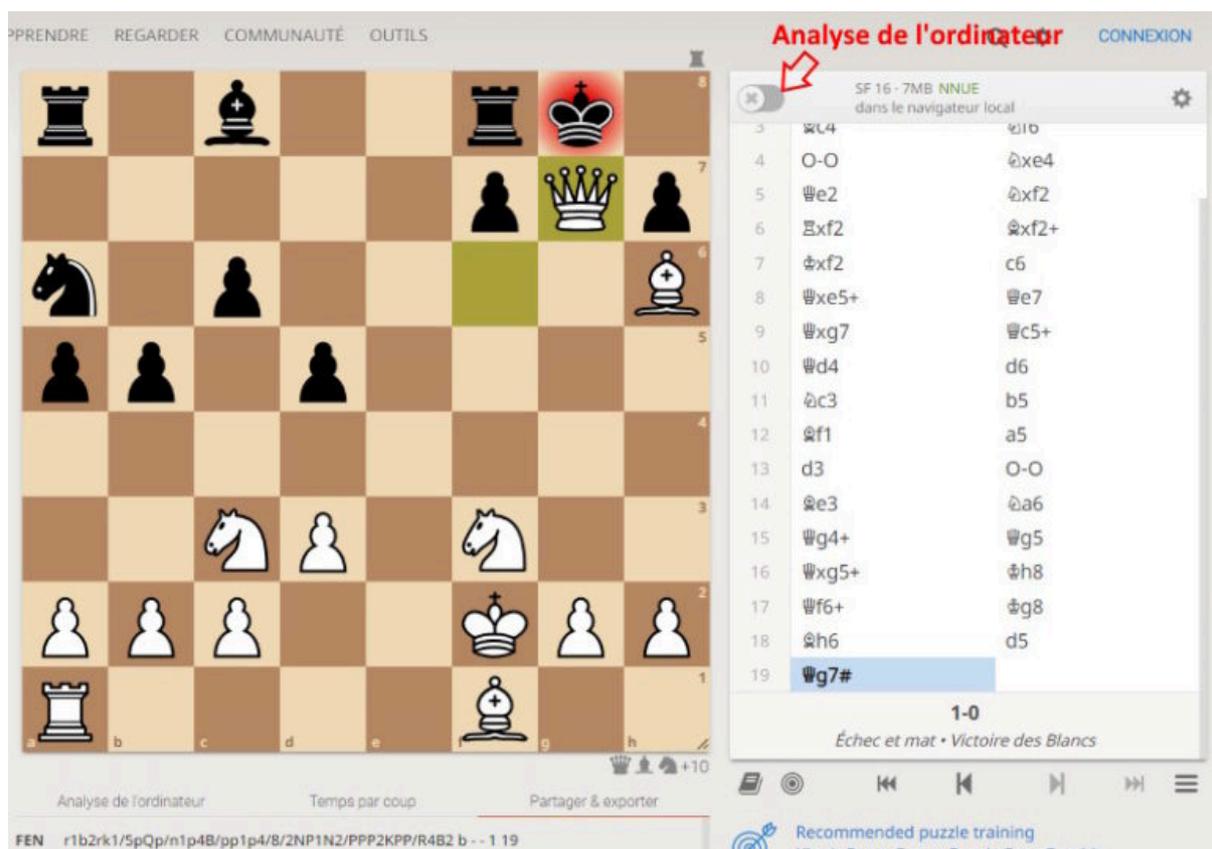
- **Proposer l'annulation du coup** que vous venez de jouer: une pratique que nous n'encourageons pas, car vous devez apprendre à réfléchir avant de jouer !
- **Proposer le nul**

- **Abandonner**

Si vous [débutez aux échecs](#), nous vous conseillons de jouer des parties contre l'ordinateur en commençant au niveau le plus faible. A ce niveau, l'ordinateur fait beaucoup d'erreurs et vous pourrez apprendre à exploiter ces erreurs.

## Comment analyser votre partie

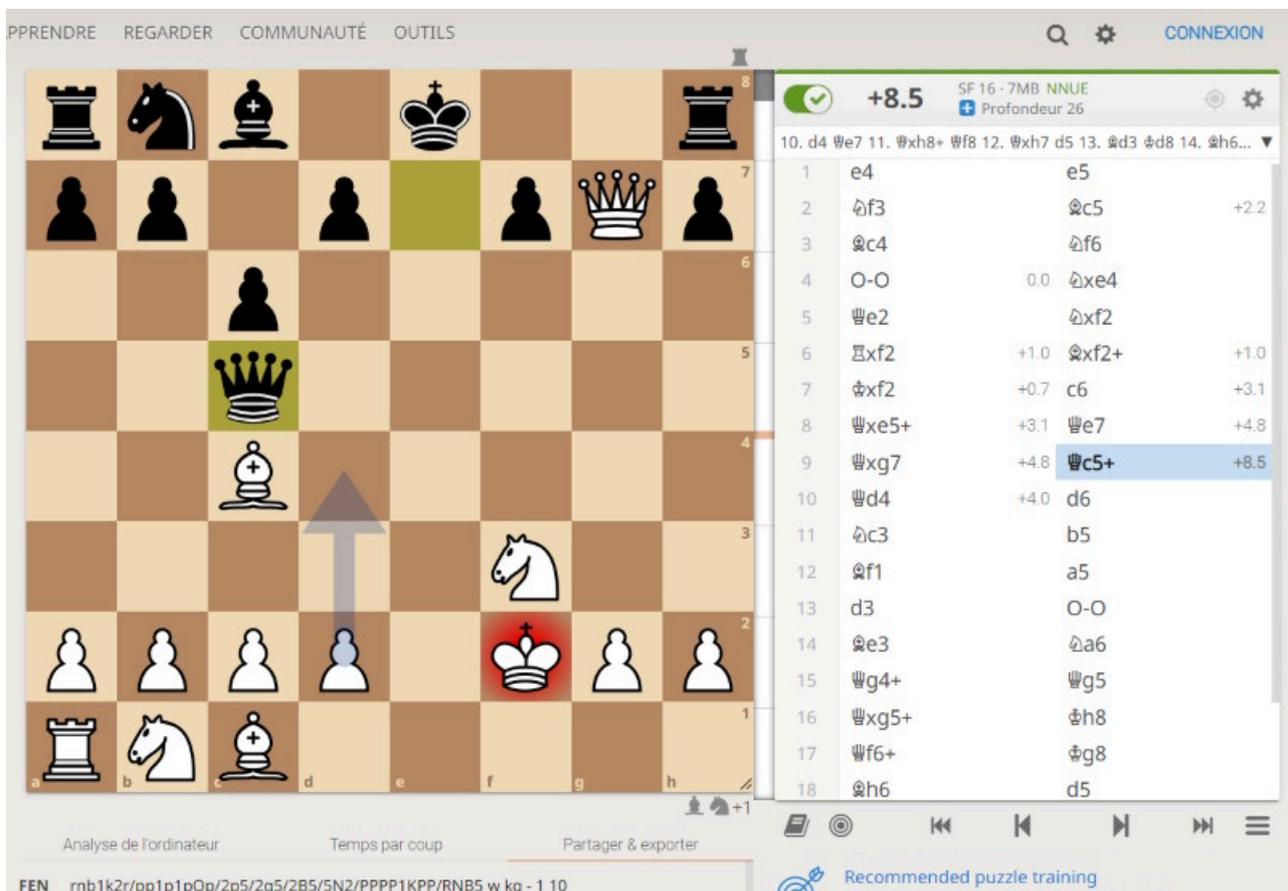
Une fois la partie terminée, vous avez la possibilité de jouer une revanche. Vous pouvez aussi cliquer sur « Echiquier d'analyse » pour revoir votre partie:



Les coups joués dans la partie sont affichés dans la fenêtre de droite. Les flèches sous la partie vous permettent de revenir au début et de la rejouer coup par coup.

Si vous avez perdu la partie, essayez de comprendre à quel moment vous avez fait une erreur. Avez-vous perdu une pièce ? Oublié un échec ? Inscrivez-vous à notre cours [Mieux réfléchir pour faire moins d'erreurs](#).

En cliquant sur le bouton que nous avons indiqué par « Analyse de l'ordinateur », Lichess va vous indiquer dans chaque position par une flèche quel était le meilleur coup d'après lui:



Dans notre exemple, le meilleur coup consistait à pousser le pion en d4. Lichess indique aussi au-dessus de la liste des coups joués la suite qu'il considère la meilleure pour les deux joueurs. Dans notre exemple, 10.d4 De7 etc.

Lorsque vous n'avez pas joué le meilleur coup, nous vous conseillons d'essayer de comprendre pourquoi la suite proposée était meilleure. Pour vous y aider, vous pouvez déplacer les pièces sur l'échiquier pour suivre la variante proposée ou essayer vos propres variantes.

### Comment télécharger votre partie

Pour conserver votre partie, cliquer sur « Partager & exporter » sous l'échiquier. Plusieurs options vous sont proposées:

- Créer un fichier gif animé de la partie
- Faire une capture d'écran de la position affichée
- Obtenir le code html pour intégrer votre partie dans un site web
- Récupérer un lien pour revoir la partie
- Télécharger la partie au format PGN (Portable Game Notation), le format standard pour sauvegarder les parties d'échecs.

Lichess vous permet aussi de jouer contre des adversaires (humains) du monde entier.

## Participez à une animation ou assistez à un tournoi

De nombreuses animations sont organisées en France durant l'été. Si vous êtes débutants c'est l'occasion idéale de rencontrer des joueurs passionnés qui sauront vous conseiller. Voici quelques-unes de ces animations:

De nombreuses animations sont prévues à Lyon du 12 juin au 31 août:

<https://www.lep64.org/en-savoir-plus/animations-2024-151302>

Des initiations aux échecs sont organisées les lundis, du 15 juillet au 26 août, aux Sables d'Olonne, Jardin du Tribunal Promenade de l'Amiral Lafargue :

<https://www.lessables.mobi/fiche/detail/28270/Agenda~Animations-de-l-ete/Les-lundis-d%C3%A9branch%C3%A9s—Initiation-aux-%C3%A9checs?date=2024-07-29>

Animation échecs et dames à Veulettes-sur-Mer (Seine-Maritime) tous les mercredis du 10 juillet au 21 août de 16h à 19h, place du Catelier : <https://cote-albatre-tourisme.fr/fete-manifestation/27026-animation-echecs-et-dames/>

L'échiquier Dieppois organise des animations sur les pelouses de Dieppe de 14h à 17h30 du 8 juillet au 19 juillet (sauf les lundis) : <https://www.echiquier-dieppois.net/>

Du 20 juillet au 31 août, à Olivet (Loiret), le club d'échecs La Tour Prends Garde! vous propose une animation tous les samedis de 14h30 à 18h00 à la plaine des Martinets : <https://cdje45.fr/lete-des-echecs-a-olivet-du-20-juillet-au-31-aout/>

Un stage tennis-échecs est organisé chaque semaine de juillet et la dernière semaine d'août à Sainte-Foy-lès-Lyon (Rhône) : <https://saintefoyecheecs.com/ete-2024-stages-tennis-echecs-et-metropole-vacances-sportive/>

A Perpignan, place de Belgique, des animations sont proposées tous les jeudis de 18h00 à 22h00 du 4 juillet au 29 août :

<https://www.roisdelatet.com/2024/06/27/estivales-echiqueennes-de-perpignan-2024/>

Si vous débutez aux échecs, participer à un tournoi officiel sera peut-être hors de portée, mais vous pouvez librement aller assister à l'un ou l'autre de ces tournois pour vous plonger dans l'ambiance de la compétition.

Le 15e Festival International d'Échecs de Vaujany (Isère) se tiendra du jeudi 11 au vendredi 19 juillet 2024 : <https://promoechecs.com/>

24ème festival d'Agneaux (Saint-Lô), du 6 au 12 juillet 2024 : <https://echecsaglo.fr/festival-2024/>

Festival d'été de Saint-Max, Meurthe-et-Moselle, 18 au 21 juillet : <https://www.echec-et-max.fr/articles/152137-2eme-festival-d-ete-du-18-au-21-juillet-2024>

38<sup>e</sup> open international d'Avoine (Indre-et-Loire) du 20 au 28 juillet : <https://clubechecsavoine.com/les-tournois-davoine/saison-2023-2024/38eme-open-international-davoine-20-au-28-juillet-2024/>

20<sup>e</sup> festival international d'échecs de Dieppe du 23 au 31 août : <https://www.echiquier-dieppois.net/>

Pour terminer, n'oublions pas de mentionner le championnat de France 2024, qui aura lieu du 17 au 25 août à L'Alpe d'Huez. C'est l'occasion rêvée de voir les meilleurs joueurs français s'affronter : <https://alpedhuez2024.ffechecs.org/>

## Inscrivez-vous dans un club d'échecs

Si jouer aux échecs vous plait, nous vous conseillons de vous inscrire à la rentrée dans un club d'échecs. Avec 927 clubs d'échecs en France en 2024, vous en trouverez sûrement un près de chez vous.

[La liste des clubs de la Fédération Française des Echecs](#)

## Apprenez toutes les techniques de base grâce à notre livre

Basé sur notre expérience de l'enseignement du jeu d'échecs à des enfants et à des adultes débutants, nous avons écrit une série de livres intitulée *Le cours d'échecs de Marie*.

Si vous débutez aux échecs, le premier tome est le livre qu'il vous faut ! Il peut être acheté sur internet et commandé, en France, dans toutes les librairies.

En savoir plus sur [Le cours d'échecs de Marie](#).



# Conclusion

Nous espérons que ce guide, « Découvrez le jeu d'échecs en famille cet été » vous a donné envie d'explorer le jeu d'échecs et vous a permis d'apprécier ce jeu millénaire en compagnie de vos proches. Les échecs ne sont pas seulement un jeu de stratégie, mais aussi une formidable opportunité de renforcer les liens familiaux, de stimuler la pensée critique et de passer des moments de qualité ensemble.

En apprenant les règles, en explorant les stratégies et en participant à des parties amusantes et éducatives, vous avez découvert un moyen unique de partager des expériences enrichissantes avec chaque membre de la famille, quels que soient son âge et son niveau de compétence. Que ce soit à la maison, en vacances ou même en ligne, les échecs offrent une diversité de possibilités pour jouer et apprendre ensemble.

Souvenez-vous que l'essentiel est de s'amuser et de profiter du temps passé ensemble. Chaque partie d'échecs est une nouvelle aventure, une occasion d'apprendre et de grandir, tant individuellement qu'en famille. N'hésitez pas à organiser des tournois familiaux, à résoudre des exercices d'échecs et à partager vos découvertes et vos progrès avec vos proches.

Les échecs ont le pouvoir de transcender les générations et de créer des souvenirs durables. Nous vous encourageons à continuer à jouer, à explorer et à vous amuser avec ce jeu fascinant. Que cet été soit le début d'une passion durable pour les échecs, une passion que vous pourrez transmettre et partager avec ceux que vous aimez.

Merci d'avoir choisi de découvrir le jeu d'échecs en famille avec nous. Que vos parties soient remplies de défis passionnants et de moments joyeux !

Bon jeu et bel été à tous !

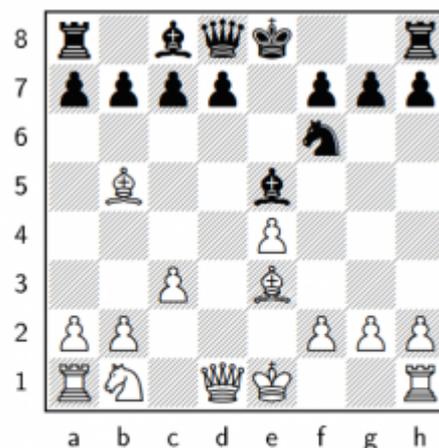
## Annexe: la notation des parties

Les **colonnes** de l'échiquier sont indiquées par une lettre de a à h, et les **rangées** numérotées par un chiffre de 1 à 8. Chaque case peut ainsi être repérée par un couple (lettre, chiffre), comme à la bataille navale. Au début de la partie, les pièces blanches occupent les rangées 1 et 2, les pièces noires les rangées 7 et 8.

Les coups sont indiqués par une **lettre majuscule** indiquant la pièce qui bouge suivi de la case d'arrivée de la pièce. En français, on utilise les lettres R pour Roi, D pour Dame, T pour Tour, F pour Fou et C pour Cavalier (on ne peut pas faire plus facile, n'est-ce pas ?). En anglais on utilise les lettres K pour King, Q pour Queen, R pour Rook, B pour Bishop et N pour Knight (la lettre K est déjà prise pour le Roi).

Pour éviter le problème de la notation qui dépend de la langue, les livres utilisent en général les figurines similaires à celles des diagrammes pour indiquer les pièces. Un exemple est représenté sous le diagramme ci-contre (tiré du [Cours d'échecs de Marie](#)).

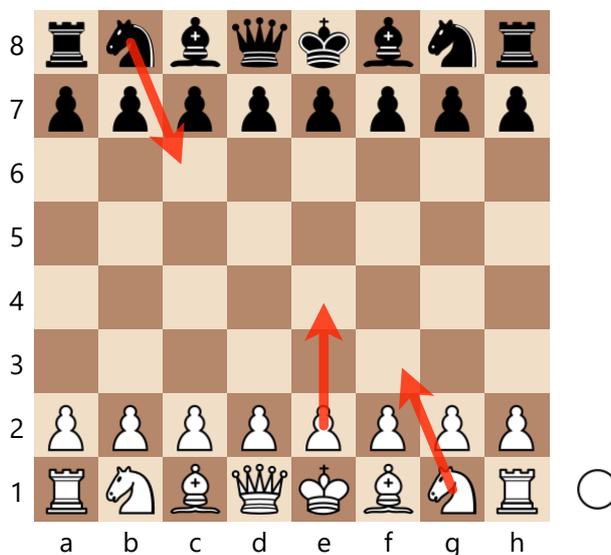
**Et le pion ??** Les coups de pions sont indiqués uniquement par la case d'arrivée, sans aucune lettre majuscule (c'est d'ailleurs pour cette raison que sur ce site nous avons choisi d'indiquer les noms des pièces par des lettres majuscules, par exemple *le Roi*, sauf pour le pion, que nous écrivons *le pion*).



Diag. 94

Les Noirs viennent de jouer  
8...♘f6

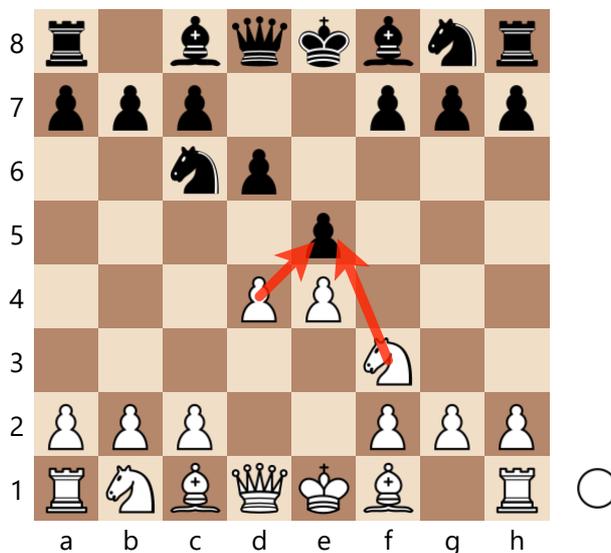
Le coup lui-même est généralement précédé par l'indication du **numéro du coup** dans la partie. Ainsi, dans la position initiale, les coups représentés dans le diagramme ci-dessous seraient notés de la façon suivante: **1.Cf3** pour le coup du Cavalier blanc, **1.e4** pour le coup du pion blanc et **1...Cc6** pour le coup du Cavalier noir.



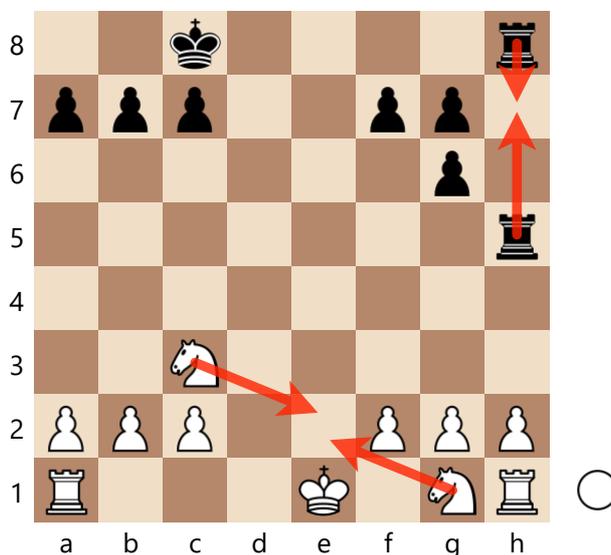
On indique de plus les **prises** par le signe x (multiplié) entre le nom de la pièce et la case d'arrivée. Comme il n'y a pas de lettre dans le cas du pion, on indique sa

colonne de départ en minuscule.

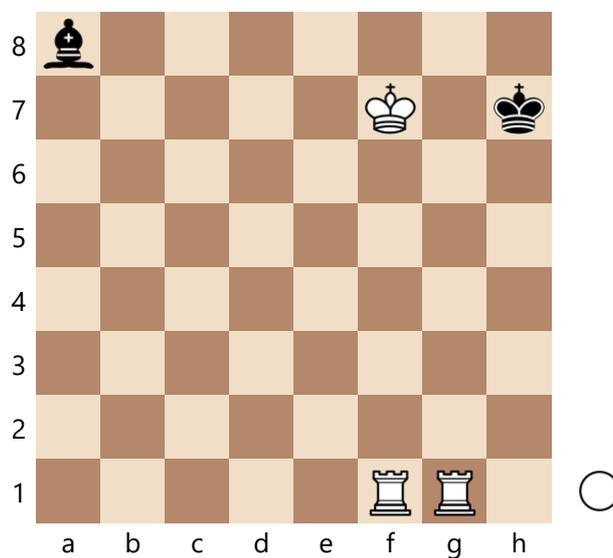
Par exemple, les deux prises représentées dans le diagramme suivant seront notées **4.Cxe5** et **4.dxe5**.



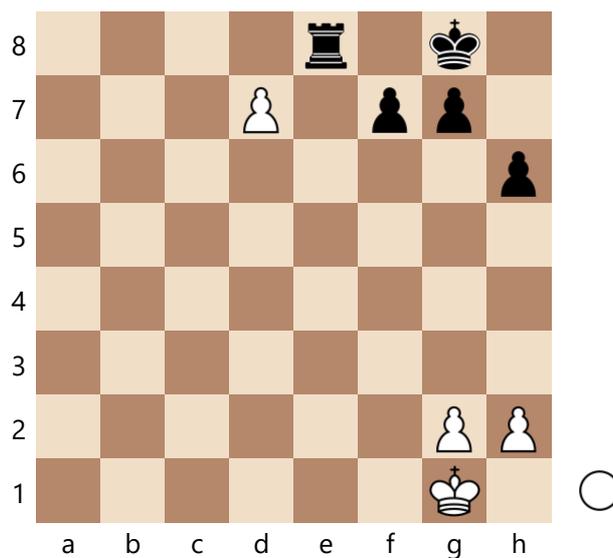
Lorsque deux pièces identiques peuvent aller sur la même case, on indique après le nom de la pièce la colonne d'origine si celle-ci est différente, ou la rangée d'origine si la colonne est la même. Dans le diagramme ci-dessous, les coups seraient indiqués par **Cge2**, **Cce2**, **T5h7**, ou **T8h7**:



Un échec est indiqué par le symbole + après la case d'arrivée, un mat par le symbole #. Ainsi, dans le diagramme suivant les Blancs gagnent en jouant **40.Th1+ Fxh1** **41.Txh1#** (exercice: vérifiez que le Roi noir est bien échec et mat dans la position finale !)



Le **petit roque** est indiqué par le symbole O-O (la lettre O en majuscule), le **grand roque** par O-O-O. La **promotion**, elle, est indiquée par le nom de la pièce dans laquelle le pion est promu après l'indication de la case d'arrivée. Dans le diagramme suivant, le coup indiqué sera donc noté **40.dxe8D+** si les Blancs choisissent de promouvoir leur pion en Dame.



Enfin, le résultat de la partie est noté **1 – 0**, **1/2 – 1/2** ou **0 – 1** pour, respectivement, une victoire des Blancs, un match nul ou une victoire des Noirs.

---

© [Ecole Apprendre-les-Echecs](#) - Ce fichier peut être utilisé et distribué librement

[Télécharger tous nos fichiers PDF](#)