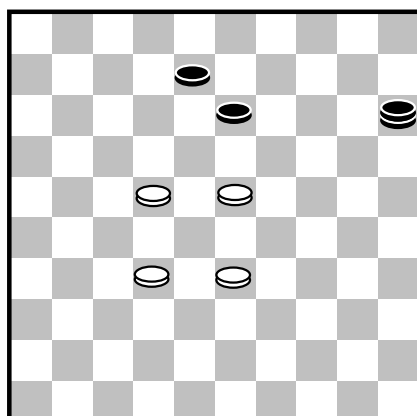


EXTRAITS

Jean Rumeau

Deux jeux formateurs de l'intelligence logique

Coup turc



Les blancs jouent et gagnent

LES DAMES

à l'école,
au collège,
à la maison.

Préfacé par Jean-Louis Piednoir

Inspecteur Général de l'Éducation en mathématiques

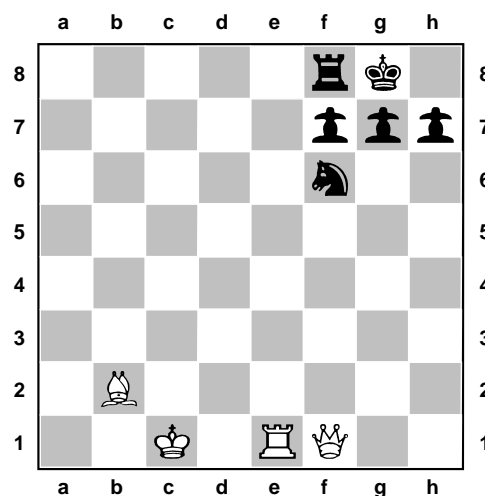
Premiers pas

au

JEU d'ECHECS

Préfacé par Jacques Bodis
Arbitre de la Fédération Internationale
des Jeux d'Échecs par Correspondance

Mat de Morphy (1857)



Dépôt légal SGDL
(Société des Gens de Lettres)
4 janvier 2008

Opinions

En ce début de siècle souvent si dur à la jeunesse, rien n'est plus important que l'éducation des jeunes et, au-delà, la formation des hommes et des femmes, leur capacité à forger leur avenir.

L'école est le lieu privilégié où débute ce processus éducatif et il n'est jamais trop tôt pour mettre en œuvre des activités de nature à développer des méthodes de réflexion et d'analyse rigoureuses.

Nul doute que le Jeu de Dames ne corresponde parfaitement à un tel objectif, et il est donc important que nos élèves puissent largement bénéficier de son étude méthodique avec le concours des enseignants et des parents, tout en passant les merveilleux moments conviviaux que, dans le cadre du jeu, procurent la recherche et l'aboutissement de solutions.

A cet égard, la sortie de ce livre est, en France, un événement pédagogique dont je ne peux que me réjouir.

Michel REDON

Inspecteur Départemental de l'Education Nationale

Ancien responsable de la Formation Continue pour l'Aquitaine

Ancien Chef de Cabinet au Secrétariat d'Etat à la Formation Professionnelle

=====

Voici un manuel qui me permet d'espérer que le Jeu de Dames, à la fois si connu (facilité des règles) et si méconnu (science complexe – combinaisons merveilleuses), pourra prendre enfin son essor en milieu scolaire.

Certains théoriciens formuleront peut-être quelques réserves parce que les exemples choisis ne sont pas ceux qu'ils auraient sélectionnés, mais ils auront bien tort. Qu'importe cela, comparé aux qualités pédagogiques de ce remarquable ouvrage. Beaucoup plus qu'un simple livre, c'est un véritable outil de travail au service des enseignants, des élèves, des parents... et du Jeu de Dames !

Monsieur RUMEAU a fort bien compris que... (je le cite) : »...ce n'est que par l'école que passera un développement significatif du Jeu de Dames ». Pour ma part, je suis convaincu que, grâce à ce livre, les damistes compétiteurs seront bientôt aussi nombreux que les pratiquants de tous les autres jeux intellectuels.

Henry CORDIER

Grand Maître National de Jeu de Dames

Ancien Président de la Fédération Française de Jeu de Dames

Secrétaire Général de la Fédération Mondiale (50 pays)

=====

Je savais que les Dames étaient un grand jeu de réflexion. Mais le livre de M.Rumeau m'en a mieux fait apprécier les merveilles, notamment par le détail et la progressivité très pédagogique des explications. Je suis donc encore plus convaincu de l'égalité et de la complémentarité intellectuelle de nos deux jeux, Dames et Echecs. De même que la notoriété d'une discipline sportive profite à l'ensemble du sport, je pense que le développement maximum de chacun de nos deux jeux est utile à l'ensemble des jeux de réflexion et profitable à la structuration de la pensée des enfants.

Jacques BODIS

Directeur d'Ecole honoraire

Arbitre international I.C.C.F (Fédération Internationale

Des Jeux d'Echecs par Correspondance)

Opinions (suite)

J'ai apprécié le livre de M.Rumeau et je souhaite vivement qu'il puisse être utilisé dans les écoles. Car, pour avoir moi-même pratiqué le Jeu de Dames, je suis absolument convaincu que certains enfants, dont l'esprit créatif est rebelle aux situations conformistes, trouveront dans ce jeu la liberté de combinaisons originales et personnelles, mais aussi l'obligation d'analyse, et ceci dans un cadre ludique, donc peu contraignant. Enfin, pour les enfants dont les notions de temps et d'espace ont un besoin essentiel d'être précisées, le déroulement du jeu dans un espace orienté, et les anticipations nécessaires dans un temps donné leur seront des plus profitables.

Michel CLARY

Instituteur.Rééducateur en psycho-pédagogie.

Ancien responsable de Centre Médico-Psycho-Pédagogique.

=====
Non seulement j'ai pris un grand plaisir à l'étude du livre de M.Rumeau, mais je suis convaincue que le bénéfice que chacun peut en tirer est loin de se limiter aux jeunes. En vérité, pour nous, retraités, cet ouvrage est une véritable aubaine : il contribue en effet à préserver, et même à développer, nos capacités de mémoire et de raisonnement qui pourraient être menacées par l'âge.

Pour notre bonne forme et notre santé, l'entraînement mental n'est pas moins important que l'entraînement physique.

A ce titre, chaque retraité(e) à la recherche d'activités intellectuelles enrichissantes serait bien inspiré(e) de se procurer ce manuel qui devrait aussi figurer en bonne place dans les bibliothèques des maisons de retraite et des clubs de retraités.

Laure LABARDE

Ouvrière retraitée.

=====
Comme tout un chacun, j'avais chez moi un damier, à mille lieues d'imaginer les trésors infinis d'intelligence et de réflexion pouvant naître de cet objet familier. Ce manuel que j'ai, non pas dévoré –car ceci, forcément, se lit lentement, avec un damier numéroté- mais dégusté, comme un chocolat doit fondre sans être croqué, m'a fait regretter de n'avoir pu l'utiliser avec mes enfants ni avec mes élèves.

J'espère que, grâce à ce livre, mes jeunes et futurs collègues ne pourront plus rester dans l'ignorance des merveilleuses possibilités pédagogiques de l'apprentissage du Jeu de Dames dans la formation de l'intelligence logique, au-delà même des frontières du langage qui intervient peu dans ce type de raisonnement. Ce qui, évidemment, au moins dans cette forme de pensée mais avec des retombées obligatoires dans les autres –et ce peut être un déclic inespéré pour des jeunes en échec scolaire !-, en fait un instrument de choix pour gommer les inégalités socio-culturelles, but naturel de tout véritable éducateur.

Pierre MOURGUES

Conseiller Pédagogique

Auteur de « A la croisée des mots »

(Livre de français CE1 – CE2)

=====
J'ai utilisé l'ouvrage de M.Rumeau en Section d'Education Spécialisée. Respectant la didactique du Jeu de Dames, il permet au formateur, même non spécialiste, d'apporter une progression pédagogique de nature à canaliser le plaisir des élèves dans une visée éducative. En outre, le vocabulaire géométrique, souvent utilisé dans ce manuel permet aux élèves, au travers des nombreuses applications illustrant chaque thème, de réactiver les connaissances acquises en classe. Je souhaite que cet ouvrage soit mis à la disposition du plus grand nombre, car il met efficacement en valeur l'apport éducatif et cognitif du Jeu de Dames.

Gilles TAILLANDIER. Enseignant.

Table des matières

- 4 et 5	Opinions	- 77 et 78	Le coup Raphaël
- 6	Préface de J-L PIEDNOIR	- 79 à 82	Le coup royal
- 7	Plan	- 83 à 85	Le coup du marquis
- 8 et 9	Table des matières	- 86 et 87	Coups de l'Espagnol, Springer, de Jarnac, double-bis, du cheval.
Première partie : connaissances de base			Fin de deuxième année.
- 10	Lettre aux parents	- 88	Les trois damiers
- 11	Aux enseignants	- 89	Apprentissage accéléré
- 12 et 13	Le damier	- 90	Miniatures en 3 temps
- 14	Marche des pièces	- 91 à 94	Apprenez à défendre
- 15	Quelques règles	- 95	Miniatures en 4 temps
- 16	Prises de deux pièces	- 96 à 109	Miniatures en 5 temps
- 17 et 18	Prises de trois pièces	- 110 à 122	(p.108 : le ballon de rugby)
- 19	La prise majoritaire	- 123	Miniatures de 6 à 9 temps
- 20	La prise par la dame	- 124	Fin de troisième année
- 21 et 22	Faites des coups		Clubs français de Jeu de Dames
- 23	Trouver les pions à déplacer		
- 24	Méthode des losanges		
- 25	Récréation		
- 26 et 27	Le coup de girouette		
- 28	Rupture de chaîne		
- 29	Se faire prendre deux pions		
- 30	Coups d'angle		
- 31	Compléter une chaîne		
- 32 à 34	Théorie de l'opposition		
- 35 à 38	Arrêts sur diagonales par la dame		
- 39	L'enfermé		
- 40	Prendre une dame		
- 41	La partie nulle		
- 42 à 45	Trois dames contre une		
- 46 et 47	Numérotation des cases		
- 48	Offrir une dame pour gagner		
- 49	Quatre dames contre une : gagné !		
- 50	Coup de talon		
- 51 à 58	Temps de repos, collages, lunettes		
- 59	Fin de la première année : aux enseignants et aux parents.		
Deuxième partie : coups classiques, miniatures			
- 60	Présentation des coups classiques		
- 61	Le clouage		
- 62	Le va-et-vient ou navette.		
- 63	Le coup renversé		
- 64	Le coup de l'Africain		
- 65 à 67	Le coup turc, le coup suisse		
- 68 et 69	Le coup Philippe		
- 70	Le coup Napoléon		
- 71 à 76	Le coup de la trappe, le coup de la bombe et, surtout, le coup de mazette de début de partie qu'aucun débutant ne doit ignorer.		
Troisième partie : stratégie, débuts de partie			
- 125	Tactique et stratégie		
- 126	Trois positions connues		
- 127 à 133	Position du « marchand de bois »		
- 134 à 151	Position de « l'As savant » et de la « partie classique ».		
- 152 et 153	Débuts de partie : 3 temps.		
- 154 à 160	Débuts de partie : 4 temps		
- 161 à 164	Débuts de partie : 5 temps		
- 165	Statistique sur les débuts		
- 166 et 167	Problèmes difficiles		
- 168	Partie enfermée de BLONDE		
	Quatre dames contre zéro !		
- 169 à 171	Curiosité : le vingt contre un		
- 172	Informations pour enseignants		
- 173	Bibliographie		
- 174	Notation des parties		
- 175	Damier non numéroté pour photocopie doubles dimensions		
- 176	Damier numéroté cases claires		
			Damier numéroté
			photocopie doubles dimensions
			Damier numéroté sur 100 cases : pour apprentissage des nombres.
			« Faux damier », numéroté sur 100 cases pour apprentissage des nombres pairs et impairs au CP

Table des matières (suite)

Premiers pas au Jeu d'Échecs

181 -	Préface de Jacques BODIS	220 -	Chapitre 4 : débuts de partie
182 à 187 -	Chapitre 1 : marche des pièces	221 -	Principes de développement
188 et 189	Le roque	222 -	Les ouvertures
190 -	La notation des parties	223 -	La partie italienne
191 -	Chapitre 2 : fins de partie	224 -	Parties du centre, espagnole, française
192 à 200 -	Les mats techniques	225 - 226	Défenses Caro-Kann, sicilienne
201 -	Partie nulle. Pat.	227 -	Chapitre 5 : Divers. Mat de Légal.
202 - 203 -	La promotion du pion	228 -	Analyses de parties :
204 -	Chapitre 3 : les 7 outils du Jeu d'Échecs		Réti – Tartakover ; Bodis – Estan
205 à 208 -	La fourchette	229 - 230 -	Destruction du roque
209 à 211 -	L'échec à la découverte	231 -	Le jeu par correspondance
212 -	L'échec double	232 -	Conclusion
213 et 214 -	L'attaque double	233 -	Bibliographie
215 - 216 -	Le clouage		
217 à 219 -	L'enfilade		

A nos amis francophones de tous pays

A l'origine, ce manuel, rédigé en France, a été écrit à l'intention des écoliers français, de leurs parents et de leurs professeurs. Et encore à l'intention de débutants français de tous âges, désireux de s'initier aux beautés somptueuses du Jeu de Dames et du Jeu d'Échecs, afin d'enrichir leurs loisirs, cultiver leurs facultés de réflexion et de mémoire. En particulier les retraités, plus disponibles dans leur gestion du temps libre.

Aussi nos amis francophones de tous pays pourraient être déroutés, parfois irrités, par les incessantes références à la seule France : choix des auteurs damistes cités, allusions à l'Histoire de France (napoléonienne notamment), citations de journaux régionaux et nationaux français, dénomination des cours dans la scolarité française.

Mais il était difficile de faire autrement que de s'appuyer sur un support territorial existant, pour rester concret, et cela ne signifie nullement que ne nous sont pas tout aussi chers tous les enfants du monde, et en particulier ceux de la vaste communauté francophone prédisposés par leur culture à lire ces pages.

A leur intention, nous indiquons ci-après à quel âge moyen correspondent les cours français des différents ordres d'enseignement : école maternelle (sections jusqu'à 6 ans), école élémentaire (CP, CE1, CE2, CM1, CM2 : de 6 à 11 ans), collège (6^{ème}, 5^{ème}, 4^{ème}, 3^{ème} : de 11 à 14 ans).

Ajoutons qu'il ne s'agit que de moyennes à titre indicatif et que la situation peut être très différente selon les enfants, qui se développent à des rythmes qu'il est malaisé de prévoir à l'avance.

Lettre aux parents
-----Un jeu formateur de l'intelligence logique : le Jeu de Dames.

Depuis longtemps, enseignants et psychologues se sont intéressés à ce type d'activité propre à développer chez l'enfant des qualités de réflexion, tant au niveau de **l'analyse** d'une situation que de la **synthèse** des données analysées pour aboutir à un plan d'action.

Concernant le caractère et la personnalité, la pratique de ce jeu favorise l'acquisition d'une confiance raisonnée en soi-même. En effet, les projets bien conçus réussissent, prouvant à l'enfant –et plus généralement à l'être humain- qu'il a des capacités réelles de raisonner juste. Mais, dans le même temps, l'enfant constate que cette confiance en soi ne doit pas être aveugle ni prétentieuse, mais reposer sur l'effort et la vigilance, sur le respect du partenaire qu'il ne faut jamais sous-estimer, sous peine d'échec du projet. D'où un dosage subtil de confiance et de modestie, très formateur du caractère.

Au niveau de l'instabilité de certains enfants, sans oublier qu'il leur est indispensable de dépenser par ailleurs de manière plus remuante leur trop plein d'énergie, il n'est pas mauvais de les habituer progressivement, par des activités calmes et réfléchies qui leur plaisent, à une certaine concentration.

On peut noter aussi, pour les enfants perpétuellement hésitants (c'est souvent le cas des dyslexiques), l'intérêt de développer l'esprit de décision, de choix, d'initiative.

Enfin, sur le plan technique de la vision géométrique de l'espace (ce que les psychopédagogues appellent l'organisation spatiale, nécessaire, notamment, dans l'apprentissage de la lecture et dans celui de la numération), la pratique du Jeu de Dames conduit évidemment au renforcement de cette structure d'organisation de la pensée.

Il est donc certain qu'à long terme, l'habitude de la réflexion méthodique ne peut que porter ses fruits et c'est pourquoi certains pays, dès l'école primaire, inscrivent Jeu de Dames et Jeu d'Echecs au programme scolaire proprement dit, et, en France, Paris (accord de la ville avec l'Education Nationale), la Région du Nord, et peut-être d'autres maintenant. A coup sûr, l'Education Nationale servirait l'intérêt des enfants en étendant cet enseignement à l'ensemble du pays. Peut-être ne l'a-t-elle pas encore fait par insuffisante information psychopédagogique et aussi par manque de manuel scolaire réellement à la portée des écoliers, des maîtres et des parents. Nous essayons de combler ces deux lacunes.

La commodité du Jeu de Dames est qu'il peut se pratiquer à tous les niveaux de force, du plus simple, l'initiation, objet de la présente étude, jusqu'à d'extraordinaires performances intellectuelles de très grands champions. Il y eut des grands maîtres internationaux pratiquant à la fois le Jeu de Dames et le Jeu d'Echecs avec, selon leur témoignage, autant de plaisir et de puissance de réflexion dans ces deux activités. L'un des plus immenses joueurs d'échecs de tous les temps, PHILIDOR, disait même que le Jeu de Dames est plus difficile et intellectuellement plus complet. Jugement d'un géant de l'esprit, mais qu'il faut nuancer à la lumière des connaissances psychologiques actuelles. Notre opinion est qu'à ce niveau de haute compétition, le Jeu de Dames va plus loin dans la pensée analytique, mais qu'en revanche le Jeu d'Echecs va plus loin dans la pensée synthétique. Ce qui signifie que la pratique des deux jeux est très complémentaire.

A l'heure où la société accable les humains de tant de problèmes et de drames et où chacun de nous, à son niveau, se doit de contribuer à les résoudre, quoi de plus revigorant que de s'en évader de temps en temps dans une activité agréable, conviviale, enrichissante.

C'est ce que nous proposons au stade le plus modeste, l'initiation de ceux et celles d'entre-vous qui ne connaissent pas ce jeu ou ne le pratiquent que de manière machinale sans en avoir découvert les finesses. Au-delà de ce niveau de début, il existe de nombreux et excellents ouvrages, parfois difficiles à trouver parce qu'hélas non réédités, sur lesquels vous pourrez vous informer à la Fédération Française de Jeu de Dames (FFJD). Livres fort anciens (Manoury, Blonde, 18^{ème} siècle), ou plus récents : Avid, Beudin, Cantalupo, Chaze, Dalman, Fougeret, Gamen, Guibert, Lanfrey, Lucot, Macaux, Mélinon, Polydor, etc. A noter aussi les excellentes chroniques de journaux régionaux, la belle revue de la FFJD « L'Effort », etc (liste en bibliographie).

Jean Rumeau. Instituteur et psychologue scolaire.

Ci-après, une suggestion de répartition possible des exercices avec le damier. Répartition à titre indicatif seulement car, comme en toute matière éducative, il y a lieu de s'adapter au rythme de chaque enfant.

Ecole maternelle, section des grands (5 à 6 ans) : les « concepts de base ».

Ici, pas question de parties de dames ! Mais l'utilisation du damier avec un ou plusieurs pions, permettra d'avancer dans l'assimilation des « concepts de base » (décrits par le test de Boehm très couramment utilisé dans ces classes par les psychologues scolaires et les rééducateurs) nécessaires à l'acquisition ultérieure de la lecture et de la numération. Les principaux concepts indispensables se répartissent en trois séries :

- notions **d'organisation de l'espace** (ou « organisation spatiale », dans le langage spécialisé) étudiées par la position des pions sur le damier : gauche, droite, en haut, en bas, le plus haut, le plus bas, loin, près, le plus loin, le plus près, au milieu, autour, au coin, en rang, en face, à côté, avant, après, devant, derrière, horizontal, vertical, oblique, sous, au-dessus de, sauter une case, entre, alignés, dispersés, etc...

- notion de **temps** (ou « organisation temporelle ») : avant, après, pendant, début, fin (du jeu).

- notions de **quantité** : chaque, tous, l'un, l'autre, quelques, autant, égal, paire, zéro, aucun, rien, moins, plus, plusieurs, premier, deuxième, second, troisième, etc.

Orientation de l'espace :

Le « balayage » correct de l'espace visuel par le regard dans le bon sens (de gauche à droite pour notre système occidental de lecture) est fondamental pour préparer dans de bonnes conditions les futures acquisitions du CP : lecture, écriture, numération. Les cas d'inversion de l'orientation spatiale – regard qui balaie la ligne, donc les mots, de droite à gauche – pas toujours détectés assez tôt, sont nombreux, et compliquent sérieusement l'étude de la lecture, y compris chez des enfants n'ayant par ailleurs aucune difficulté intellectuelle, sensorielle (vision ou audition) ou affective.

Le damier vous permettra de travailler efficacement l'orientation spatiale ; faites très souvent ranger les pions, avec la main directrice, qui sera plus tard celle de l'écriture, **de gauche à droite**, et sur des rangées successives **de haut en bas**.

Pour varier un peu cet exercice, vous pouvez dans un premier temps utiliser toutes les cases, puis seulement les cases claires ou les cases foncées. Vous pouvez utiliser parfois les pions jaunes, parfois les noirs, ou bien alterner des séries de 1 ou 2 pions jaunes et noirs (ce qui vous permettra de travailler en même temps les notions temporelles et les rythmes, très utiles pour la lecture et la numération).

Cours préparatoire (6 à 7 ans).

Poursuite des exercices sur les concepts de base. Configurations numériques et configurations géométriques avec les pions. Etude des nombres de 1 à 5 en n'utilisant que les cases claires. Etude des nombres de 1 à 100 (programme du CP) en utilisant cases claires et foncées. Le damier, avec ses rangées de 10 cases, est un objet magique pour étudier notre système décimal ! Etude des nombres pairs et impairs grâce à l'alternance des cases de couleur différente, avec le vrai damier jusqu'à 10, avec un « faux damier » jusqu'à 100 (cf page 176, annexe V). Etude des dizaines, horizontalement, pour comptage, et verticalement, pour ajouter ou retrancher 10 à un nombre.

Reportez vous à l'ANNEXE IV et surtout à l'ANNEXE V (spécial CP) pages 175 et 176.

Cours élémentaire (7 à 9 ans).

Etude des règles du Jeu de Dames et parties libres, sans théorie, ou très peu...

Cours moyen (9 à 11 ans).

Dans le cadre des activités d'éveil, nombreuses parties et **étude du présent manuel d'initiation (ne pas dépasser une ou deux leçons par semaine)**, compétitions (surtout au CM2) entre écoles élémentaires. Evaluation (voir page 169).

Collège (11 à 15 ans).

Suite et fin de l'étude de ce manuel. Création d'un Club de Jeu de Dames (voir page 169). Parties et compétitions scolaires. Etude des miniatures et problèmes proposés dans les revues et journaux.

Pour les jeunes les plus motivés, étude des ouvrages des grands auteurs damistes (voir « Bibliographie » page 170), affiliation possible à un club damiste quand il en existe un dans une ville proche (voir p.121) et participation aux compétitions officielles de la FFJD.

Le damier

Le damier se compose de 10 rangées de 10 cases, soit 100 cases, 50 cases claires et 50 cases foncées (grises le plus souvent, parfois noires, mais ces damiers sont à éviter car il est malaisé de numéroter des cases noires ; en outre un pion noir sur case noire ne se voit pas très bien).

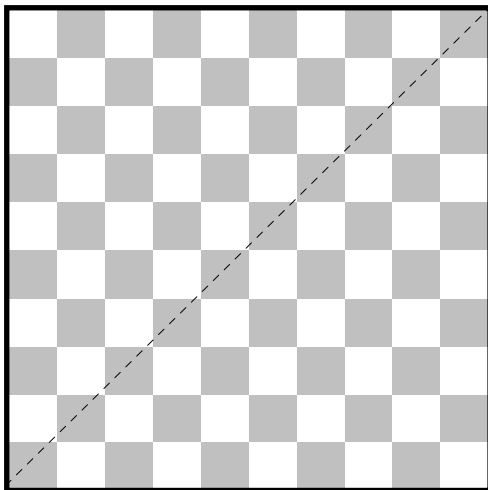
Au début du 20^{ème} siècle, en France, les joueurs débutants jouaient plutôt sur les cases foncées et les bons joueurs sur les cases claires, plus faciles à numéroter. La plupart des livres, des revues damistes et des rubriques de journaux étaient imprimées sur cases claires. Encore aujourd'hui beaucoup de bons joueurs préfèrent jouer sur les cases claires. La rubrique bi-mensuelle du journal « Le Monde », par exemple, récemment interrompue pour on ne sait quel motif, était imprimée sur cases claires.

Cependant, à la fin du 20^{ème} siècle, la tendance s'est inversée, afin d'harmoniser les compétitions internationales. Donc aujourd'hui les joueurs français pratiquent les compétitions en jouant sur les cases foncées. C'est pourquoi ce manuel, rédigé dans un premier temps sur les cases claires, est réécrit sur les cases foncées.

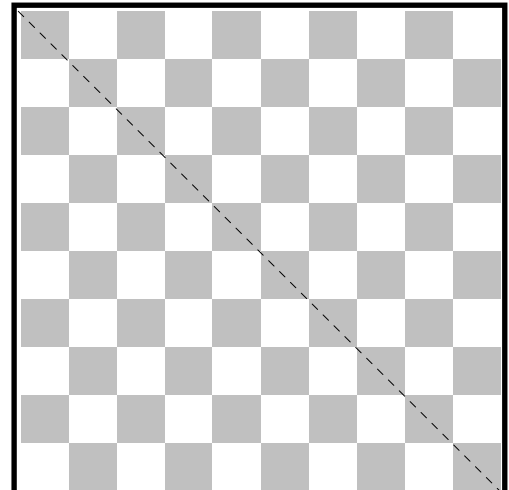
Mais rassurez-vous : quiconque a appris à jouer sur les cases claires n'a aucune difficulté à jouer sur les cases foncées et vice-versa ; les combinaisons de jeu sont exactement les mêmes.

La « grande diagonale » du jeu (pour ce livre, la grande diagonale foncée), la plus longue car elle est la seule à atteindre le nombre de 10 cases, doit se trouver à **gauche** des joueurs, comme dans le croquis A ci-dessous (dans la littérature damiste, on appelle ces croquis du damier, avec des pions, des « diagrammes »). Pour se souvenir de la direction de cette diagonale, au moment de placer le damier pour jouer une partie, on peut penser à l'axe « Madrid – Berlin » (ou tout autre axe géographique de même direction).

A : position correcte pour jeu sur les cases foncées



B : position incorrecte pour jeu sur les cases foncées, mais correcte pour jeu sur cases claires



La numérotation

Si vous jouez pour passer le temps, sans avoir envie d'étudier seul et de découvrir par la lecture les finesses du jeu, vous n'avez aucun besoin de numéroter le damier.

Mais le fait que vous lisiez cet ouvrage de première initiation montre que vous souhaitez aller plus loin que le « pousse-pion » irréfléchi que pratiquent 90 % des gens.

Dans ce cas, je vous conseille **d'avoir deux damiers**. Le premier, non numéroté, pour vos parties, en famille ou avec vos amis.

Vous numéroterez le second pour votre étude personnelle (méfiez-vous des revêtements plastifiés

sur lesquels on ne peut pas écrire : touchez la surface pour vérifier si ce n'est pas trop glissant). Ce damier-là doit être assez grand –au minimum 30 cm de côté- afin que vous puissiez marquer, bien dans le coin gauche en haut de chaque case, des numéros assez petits pour ne pas être gênants dans la vision du jeu, et surtout pour ne pas être couverts par les pions et donc rester visibles dans tous les cas.

Pour dépannage provisoire, nous vous indiquons en « ANNEXE » (pages 172 à 174) un moyen rapide et peu coûteux (par photocopie) de fabriquer vous-même vos damiers numérotés.

Les numéros de chaque case sont les suivants (figure A) :

A

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

B

		1	2	3	4	5	
	6						5
	16						15
	26				c		25
	36			d			35
	46						45
		46	47	48	49	50	

Vous constatez (figure A) que les cases foncées sont numérotées de 1 à 50, tout simplement dans le sens de l'écriture. Il suffit donc de lire de gauche à droite. Mais nous attirons aussi votre attention sur le fait, utile à savoir quand le damier n'est pas entièrement numéroté, que, si l'on fait **une lecture verticale**, on voit que chaque colonne se compose de nombres augmentant ou diminuant 10 par 10 et ayant donc le même chiffre d'unités (par exemple : 2,12,22,32,42 ; ou bien, en « remontant » dans une autre « colonne » : 49,39,29,19,9).

Or, justement, dans un journal, une revue, un livre, on ne peut pas numéroter à l'intérieur du damier, sinon on ne verrait plus les pions et le dessin serait trop chargé. Aussi pour vous faciliter le repérage du numéro des cases, nous avons mis sur le pourtour du diagramme B le numéro de la case voisine. Ainsi, en comptant les unités de gauche à droite (ou en les décomptant, à l'envers, de droite à gauche), vous pouvez facilement trouver le numéro d'une case sans avoir besoin de chercher sur votre damier numéroté. Vous pouvez aussi, quand cela vous paraît plus commode, compter par dizaines de haut en bas ou les décompter de bas en haut.

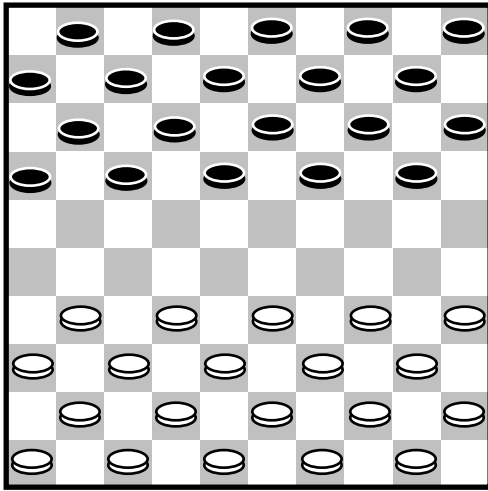
Par exemple, ici, on voit facilement que la case « c » est la case 23 (en partant, à l'envers, de la case 25). De même, la case « d » est la case 38, repérée soit à partir de la case 36 (en comptant un par un : 36,37,38), soit à partir de la case 48, en « remontant » par dizaine à enlever : 48,38.

Conventions, marche des pièces

La grande cohérence du Jeu de Dames, c'est qu'il n'y a, au départ, qu'une catégorie de pièces : les **pions**, **blancs** (appelés blancs, dans les textes, même s'ils sont jaunes sur le damier) et **noirs**. En cours de partie, ces pions peuvent devenir des **dames**, s'ils atteignent (comme au Jeu d'Echecs), la ligne de fond de l'adversaire. On place alors un deuxième pion par-dessus. Telles sont les deux **pièces** du jeu : le pion et la dame.

Par convention, dans une partie, ce sont les blancs, tirés au sort entre les deux joueurs, qui commencent à jouer. Il en va de même dans la quasi totalité des combinaisons exposées dans les journaux, livres, revues. Cela ne signifie pas du tout que, dans une partie réelle, les noirs n'ont pas une chance équivalente de gagner la partie ou de réussir des coups analogues ; c'est seulement un choix de méthode d'explication.

Ainsi dans les « problèmes » de dames proposés par les journaux ou revues (s'il y a moins de 8 pions de chaque couleur, ces « problèmes » sont appelés « miniatures ») presque toujours les blancs commencent, obligeant à chaque coup les noirs à jouer un coup forcé (par exemple prendre un pion blanc) jusqu'à ce que les blancs, à la fin, aient tout pris ou tout bloqué. D'où l'expression, si souvent utilisée : **« Les blancs jouent et gagnent »**. Ce qui, en réalité, signifie : les blancs jouent les premiers et cela leur permet, après plusieurs prises obligatoires des noirs, de gagner la partie.



Les 20 pions blancs et les 20 pions noirs étant placés comme dans le diagramme ci-contre, la partie peut commencer.

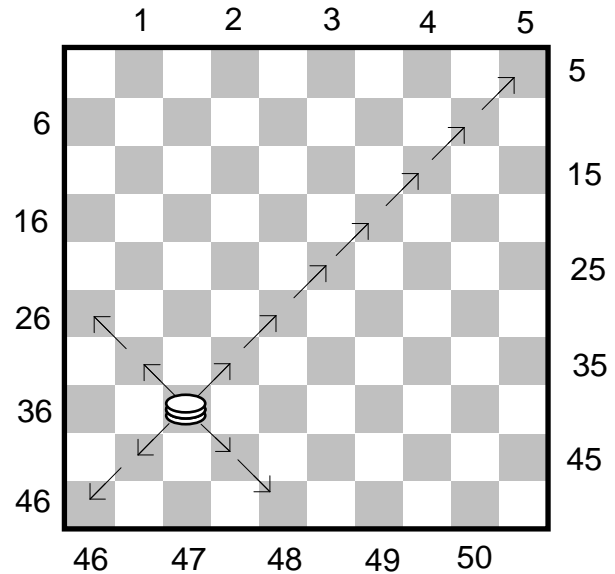
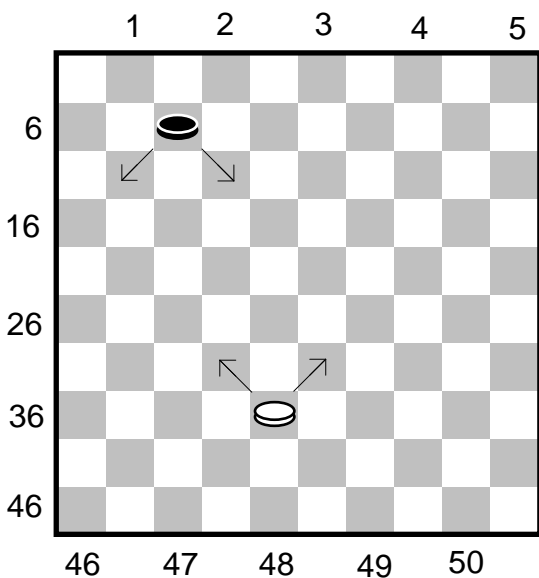
Un pion, s'il n'a pas de pion adverse à prendre, ne peut avancer que d'une case, vers la droite ou vers la gauche (diagramme de gauche ci-dessous). Les blancs se dirigent vers la ligne de fond des noirs (cases 1 à 5), les noirs se dirigent vers la ligne de fond des blancs (cases 46 à 50).

Lorsqu'un pion atteint la ligne de fond adverse, il

devient une dame, c'est-à-dire qu'on le recouvre

d'un autre pion de même couleur.

La dame a des possibilités bien supérieures à celle du pion : elle peut en effet se déplacer en avant et en arrière, et de plusieurs cases d'un seul coup, s'arrêtant où le souhaite le joueur sur toute la longueur de la diagonale (diagramme de droite ci-dessous).



Marche des pions (diagramme ci-dessus, à gauche).

Position : Solution (marche des pions)

B : 38 38-32 ou 38-33 ad.lib.

N : 7 (7-11) ou (7-12) ad.lib.

Explication de ces annotations : La « description » ou « position » donne les positions des pièces sur le damier au départ de l'exercice : ici, cela indique qu'il y a un pion blanc sur la case 38 et un pion noir sur la case 7. Donc, le numéro de la case suffit à désigner le pion.

La « solution » indique la marche des pièces. Le premier nombre indique la case de départ, le second la case d'arrivée. Le tiret indique qu'il s'agit d'un simple déplacement, sans qu'aucune pièce adverse soit prise (s'il y avait une prise d'une ou plusieurs pièces adverses, on remplacerait le tiret par le signe x, comme « multiplié »).

Ici, la solution indique que le pion blanc 38 se déplace en 32 ou 33, au choix (pour dire « au choix », en langage damiste, on emploie l'expression latine « ad libitum », en abrégé « ad.lib ». Rassurez-vous, c'est la seule expression latine de ce manuel !). Le pion noir, lui, peut avancer en 11 ou en 12, ad.lib.

Remarquez, c'est très important, que pour bien distinguer les déplacements des noirs de ceux des blancs, **on indique, dans ce manuel, les déplacements des noirs entre parenthèses.**

Marche de la dame (diagramme de droite). Position : B :D37

Dans la description d'un diagramme, pour indiquer la position d'une dame, on écrit la lettre D suivie du numéro de la case. Ici, la formule ci-dessus indique que les blancs ont une dame à la case 37.

Par contre, dans l'écriture d'une solution, pas besoin de la lettre D : le numéro de la case suffit. Pour le diagramme ci-dessus, nous n'écrivons pas la solution, c'est-à-dire le point d'arrivée de la dame qui se déplace, car il y a ...13 solutions possibles. Mais vous pouvez les voir avec les petites flèches.

Quelques règles

Gain de la partie.

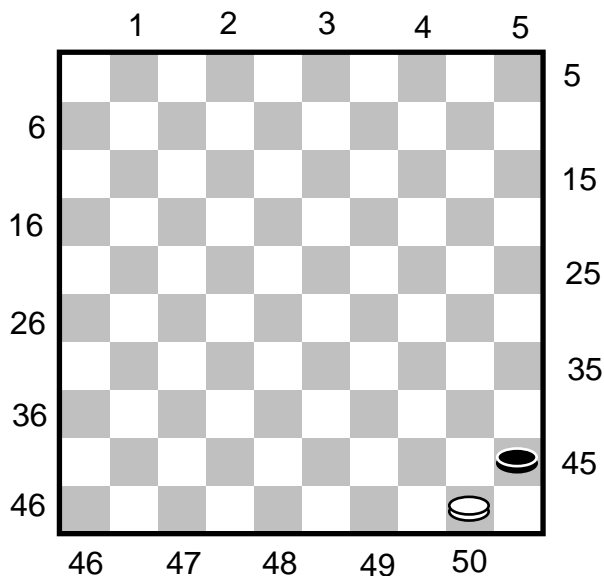
Un joueur a gagné la partie quand :

- l'adversaire n'a plus de pièces.
- l'adversaire est bloqué sans pouvoir jouer (exemple dans le diagramme ci-contre : si c'est au noir de jouer, il ne peut plus avancer et donc il a perdu la partie).
- l'adversaire abandonne. En réalité, tous les bons joueurs ont l'élégance d'abandonner quand il est démontré que la partie est perdue, sans s'obstiner jusqu'à ce que toutes leurs dernières pièces soient effectivement prises.

La prise est obligatoire. Un joueur **ne peut refuser** de prendre une pièce. Le « soufflage » que certains joueurs mal informés des règles pratiquent encore, est aboli et interdit depuis 1911 (il s'agit d'une opération qui consisterait à enlever du damier un pion ou une dame qui aurait oublié de prendre une pièce adverse).

En réalité, le joueur correct signale à son adversaire qu'il a une prise au cas, improbable dans les parties officielles, où il ne l'aurait pas vu. Mais il peut aussi ne rien dire et l'erreur est couverte dès le coup suivant sans que l'on puisse y revenir.

Ne pas toucher une pièce tant qu'on n'est pas sûr de la jouer. « Pion touché, pion joué » est une règle absolue. Ne laissez donc pas vos mains traîner sur le damier avant de jouer (d'ailleurs, elles vous empêcheraient de bien voir votre jeu) : tout se prépare dans la tête, sans aucun « essai » préalable sur le damier.



Prise d'un pion (diagrammes ci-dessous)

Solution :
31 x 22

le pion noir est
enlevé du damier

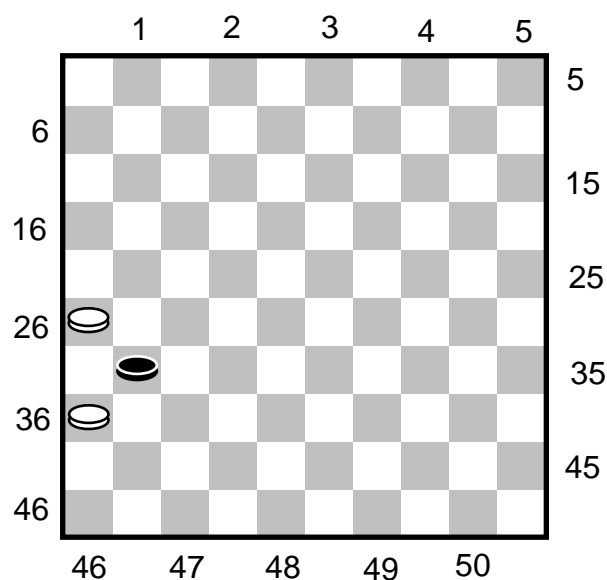
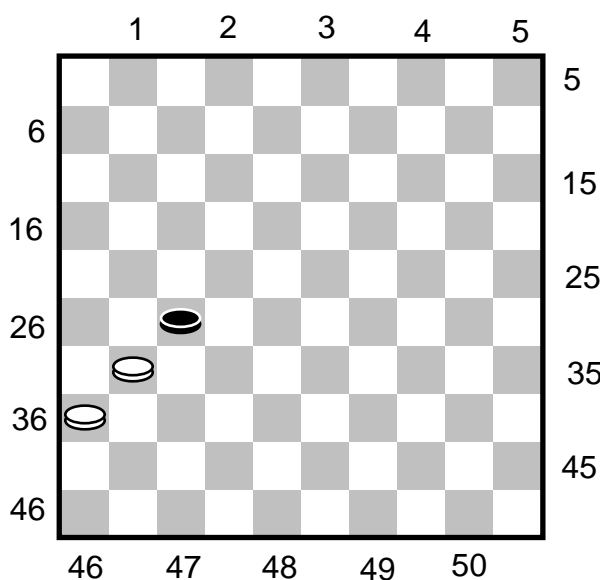
Solution :
36 x 27 ou 26 x 37 ad.lib.

Le pion blanc passe par dessus le pion noir et se pose sur la case suivante.

Vous avez noté que, lorsqu'il y a une prise, on a remplacé le tiret entre les deux nombres par le signe x.

Quand il y a plusieurs façons possibles de prendre une pièce avec des pions (diagramme de droite), on prend comme on veut, en avant ou en arrière : aucune des deux façons n'est prioritaire.

C'est uniquement pour prendre une pièce (pion ou dame) qu'un pion peut reculer.



Et maintenant, faites des coups !

La première qualité d'un bon joueur de dames, c'est de respecter son adversaire, et donc de ne jamais le sous-estimer. Croire qu'il va vous « donner » ses pions en les mettant sans défense devant les vôtres, c'est le prendre pour quelqu'un d'irréfléchi et c'est une faute psychologique de votre part, presque une faute morale.

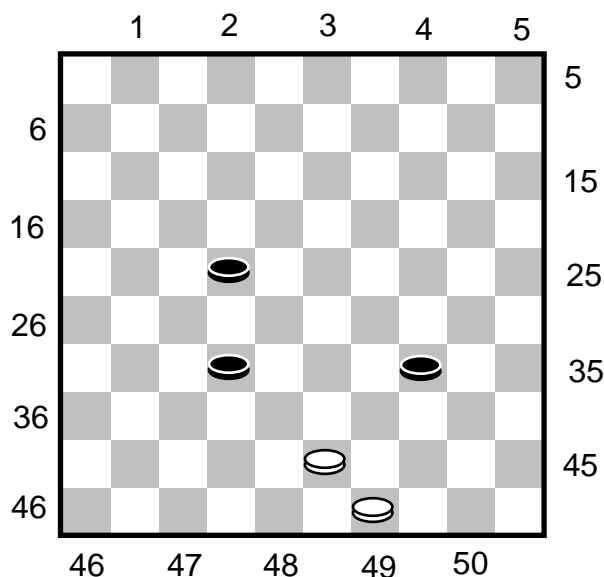
En réalité, si vous voulez lui prendre des pions, il faut aller les chercher ! Cela veut dire que, neuf fois sur dix, **vous ne pouvez pas gagner des pions sans commencer par en donner un ou plusieurs** des vôtres qui serviront à exécuter cette manœuvre.

Au début, ce seront des coups tout simples, **en deux temps**, c'est-à-dire que vous aurez à jouer deux fois pour exécuter la combinaison : la première fois pour donner un pion à « manger » à l'adversaire, la deuxième pour lui en prendre **davantage** que vous ne lui en avez donné.

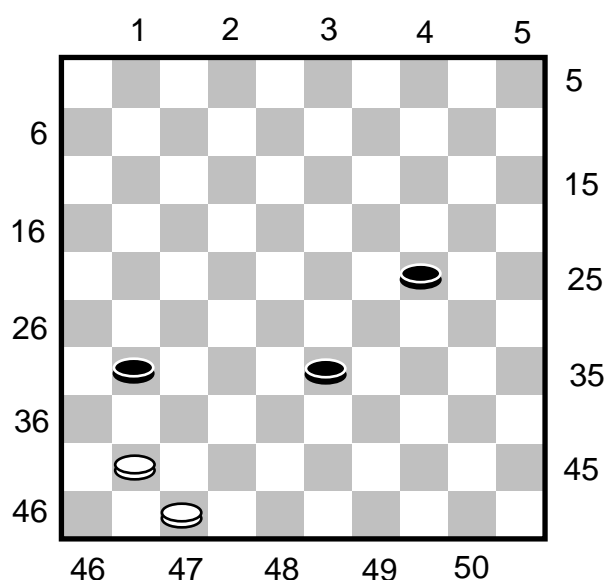
Au total, donc, vous devez être bénéficiaire d'un ou plusieurs pions. Et même, parfois, gagner ainsi la partie...

C'est ce que nous allons voir avec les deux exemples « en deux temps » ci-dessous. Après cela, vous ferez les exercices indiqués sur votre damier. Ce serait mieux si vous parveniez à les faire mentalement, sans toucher les pions, car c'est le genre de situations que vous rencontrerez dans les parties.

Autre conseil : revoyez souvent les diagrammes des pages 13, 14, 15 (inutile de relire les textes qui les accompagnent : il s'agit seulement de vous mettre en tête des positions fréquemment rencontrées).



Solution : 43-39 (34x43)
49x18 g.(prise en L)



Solution : 41-37 (31x42)
47x20 g. (prise droite)

Récréation

A- B :30,34,35,40,42,43,44,46,47,49
N : 8,12,13,18,19,23,24,26,31,33

Solution : 42-37 (31x42)
47x20 (prise en ligne

droite)

B- B : 45,50
N : 32,33,35

Solution : 45-40 (35x44)
50x37 g. (prise en L)

C- B :43,48
N : 21,31,33

Solution : 43-38 (33x42)
48x17 g. (prise en L)

D- B :26,36,41,43,44,45,46,47,49,50
N : 11,17,18,21,22,23,25,32,34,35

Solution : 43-39 (34x43)
49x7 prennent 4 pions

Le coup Philippe

Cette combinaison, dont nous avons étudié le mécanisme relativement simple (rupture en son milieu d'une chaîne de 3 pions), se rencontre assez souvent en partie et certains joueurs aiment en maintenir un certain temps la menace : c'était le cas du bon joueur dont elle porte le nom.

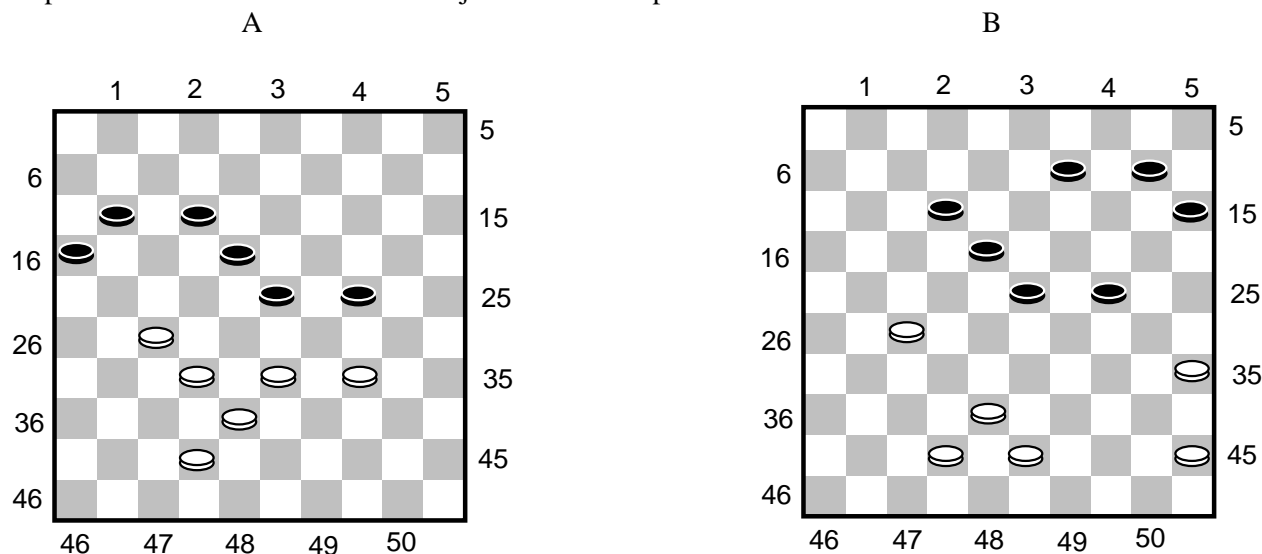


Diagramme A : Un diagramme comme celui-ci, représentant l'étude d'une combinaison gagnante ne s'appelle pas, dans la terminologie damiste, « un problème » mais « une miniature », parce qu'aucun des deux joueurs n'a plus de 7 pions. Nous y reviendrons largement dans le deuxième chapitre de cette deuxième partie du manuel, mais vous en avez déjà rencontré beaucoup dans ce livre. Amusez-vous à les repérer. Cette question de vocabulaire a peu d'importance car, en dépit du nombre de pions plus réduit, rien n'assure qu'une « miniature » soit plus facile à résoudre qu'un « problème ».

Ici, cette miniature est la forme la plus simplifiée du coup Philippe : prenez donc soin de la retenir, et en particulier la position de la chaîne des trois pions situés sur la diagonale du trictrac supérieure et aboutissant à la grande diagonale. En gros donc, le mécanisme de ce coup exige la présence de cette chaîne de trois pions noirs en 12, 18 et 23 (pour un coup Philippe exécuté par les noirs ce seraient les pions blancs 28, 33 et 39), puis la disparition du PN18 et l'arrivée provoquée d'un pion noir en 33 comme premier élément de la rafle.

En outre, dans ce premier exemple –qui est le plus courant-, au début de la combinaison un enchaînement de deux prises successives des noirs va à la fois trouver la chaîne et libérer la case 16 au bon moment.

Solution : 27-22 (18x27) 32x21 (16x27) 33-29 (24x33) 38x16. Gain d'un pion.

Ici, au final : ... (27-31 forcé pour éviter l'opposition proche en 32) 34-29 qui est un « coup d'attente » (31-36 forcé) 42-37 avec opposition latérale et gain.

Diagramme B : Même présence caractéristique des 3 pions noirs en 12, 18, 23 (l'avez-vous bien retenue ?), même nécessité de faire disparaître le pion 18 (c'est facile) et d'amener un pion noir en 33 ; ce qui va se faire par une « promenade » en 3 temps du pion 24 . Souvenez-vous de la théorie des losanges –pages 20 et 21-, elle peut vous aider à comprendre cette promenade. On peut remplacer la méthode des losanges par celle du « saute-mouton », consistant à imaginer des bonds d'un pion adverse en sautant une case à chaque fois.

Solution : 27-22 (18x27) 35-30 (24x35) 45-40 (35x44) 43-39 (44x33) 38x7 passage à dame ouvert.

Au final, quel que soit le coup des noirs, faites la dame en 2 et vous vérifierez qu'aucun pion noir ne peut passer. Si les noirs ont joué (9-13) avant que vous ne damiez en 2, « poursuivez » ce pion avec la dame, par l'arrière, case par case, jusqu'à ce qu'il soit en 22 ou il sera « cloué » et pris.

Récration :

Cette composition simple de L.COURELAN ne débouche pas sur le gain immédiat de la partie pour les blancs, mais le coup Philippe leur permet de s'ouvrir un passage à dame : une dame qui, par la suite, fera beaucoup de « misères » aux pions noirs qu'elle va poursuivre. Disons qu'après ce coup, la situation est très favorable aux blancs.

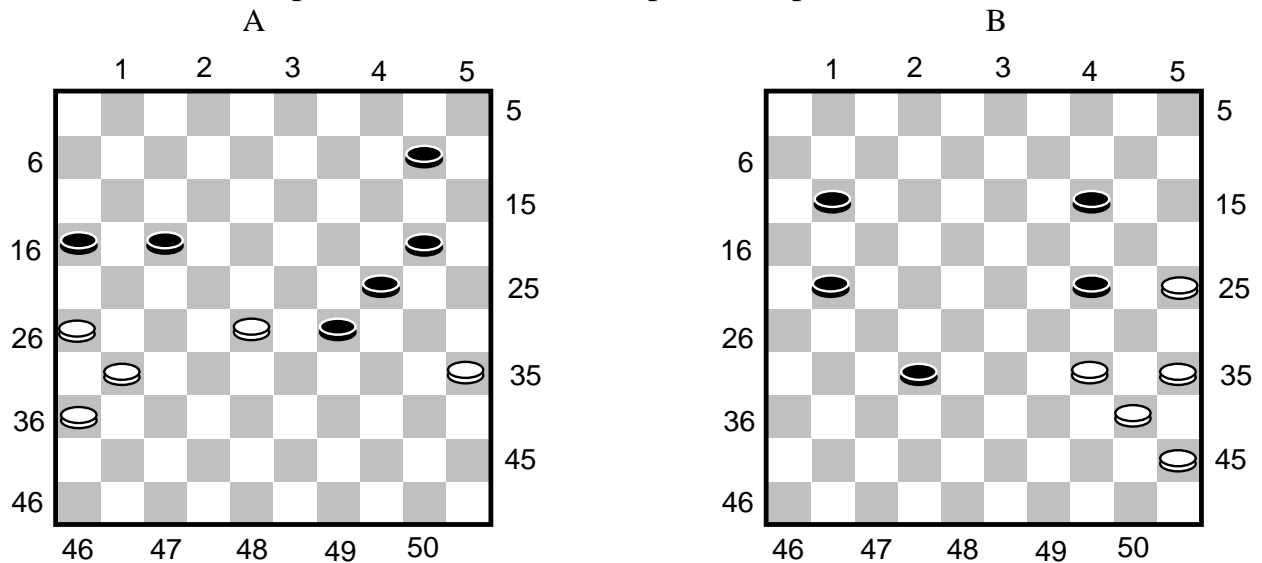
B : 27,35,36,37,38,39,42,43,44,48

N : 3,6,9,12,13,16,18,19,23,24

Solution : 27-22 (18x27) 35-30 (24x35) 44-40 (35x33) 38x7 passage à dame ouvert.

Les coups Napoléon

Les coups Napoléon, n'en déplaise à la légende impériale, ne sont pas toujours d'une grande originalité. Ils sont simplement l'illustration de techniques de base que nous avons étudiées : compléments de chaînes, et parfois rupture.



Miniature A (Jean GAMEN) : Rupture de chaîne en faisant partir le pion 24, puis cette même chaîne est complétée en 28 où est amené le pion noir 17. Ensuite, coup direct. Tout cela, même pour un débutant ayant une seule année d'étude, « se voit » clairement.

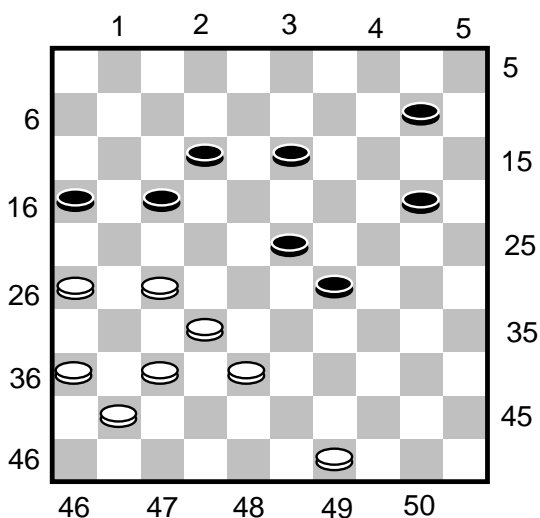
Solution : 35-30 (24x35) 28-22 (17x28) 26-21 (16x27) 31x4.

Au final : (35-40) 4-22 (40-45 forcé) 22-50 g.

Miniature B : Ce n'est pas un vrai coup Napoléon, mais un coup fondé sur le même principe, de l'autre côté du damier : on complète la chaîne à prendre en amenant le PN24 en 33, et l'on « promène » le pion 14 jusqu'à la case 34 pour la rafle finale. La rafle est de même nature que celle du véritable coup Napoléon (miniature A).

Solution : 34-29 (24x33) 25-20 (14x25) 35-30 (25x34) 40x7 g.

Cependant, ne soyons pas injuste. Ne nous laissons pas entraîner à trop sous-estimer les coups Napoléon ; car il en est de plus élaborés, pour parvenir à compléter la rafle escomptée. Par exemple celui-ci, cité par René POLYDOR :



Solution : 27-22 (17x28) 37-31 (28x46) 38-32 (46x28) 26-21 (16x27) 31x4. Trouvez vous-même le final : il est gagnant.

Envoyer l'adversaire à dame, et se servir aussitôt de cette dame pour compléter la chaîne de pions à rafler, voilà qui était bien joué et permettait à René Polydor de dire avec humour que Napoléon ne manquait ni de tactique ni de

stratégie, ce qui est la moindre des choses pour un conquérant...

Il est de fait que, tactiquement, compléter une chaîne de pions c'est amener un soldat ennemi là où l'on veut qu'il soit pour mieux pouvoir le vaincre.

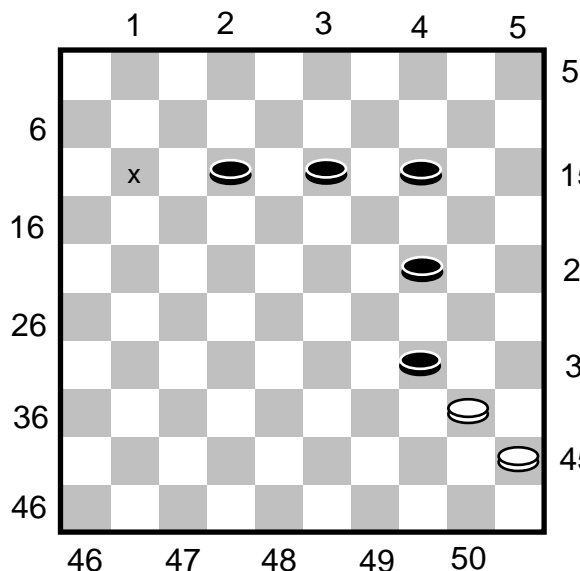
René Polydor nous apprend en outre que, parmi les objets pieusement ramenés de Sainte-Hélène, figure le damier de l'Empereur.

Le coup royal -1-

Le coup royal est à coup sûr l'une des combinaisons les plus importantes de la partie classique. Sa menace plane sur bien des milieux de partie, autant dans ses formes les plus simples que dans ses formes les plus savantes.

Aussi allons-nous étudier le coup royal dans le détail, mais progressivement.

A : la rafle finale du coup royal



B : la position caractéristique du coup royal

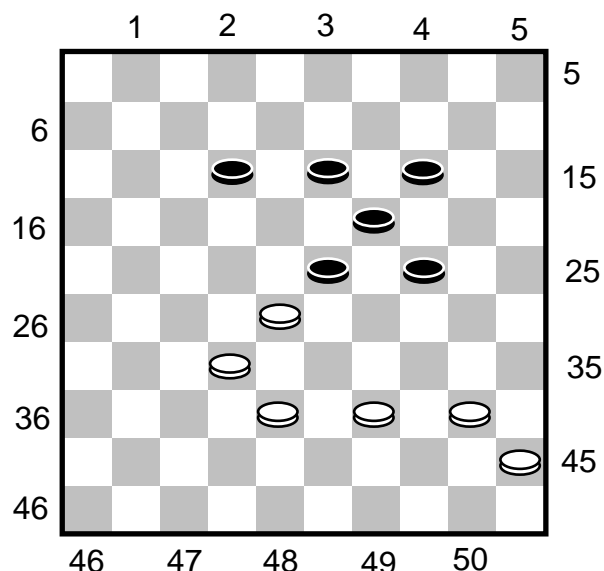


Diagramme A : Notez bien que :

- c'est le **pion blanc 40** qui effectue la rafle du coup royal.
- **les pions noirs à prendre à prendre sont disposés en angle droit** : une colonne verticale et une rangée horizontale (Remarque de géométrie : sur la surface horizontale d'une page posée à plat, par comparaison au tableau mural, la verticalité se définit du « haut » au « bas » de la page et l'horizontalité de gauche à droite : c'est certes un illogisme au sens de la géométrie dans l'espace puisque toute la page est en fait horizontale, mais c'est parfaitement admis et légitime en géométrie plane. Sinon on ne parlerait pas du « haut » de la page qui en fait, posée à plat, « n'est pas plus haut dans l'espace que le bas ». Et, sur les cartes de géographie, pourrait-on parler de nord et de sud même quand elles ne sont pas orientées avec la boussole ?)

Au bout de la rangée horizontale, il peut aussi y avoir un pion noir en 11 – indiqué par une croix sur le diagramme - ce qui ne fait qu'augmenter le bénéfice de la rafle.

Diagramme B : Examinez très attentivement la position des noirs et celle des blancs : c'est ce souvenir visuel qui vous permettra, dans une partie, de voir si vous pouvez placer le coup royal...ou éviter qu'on vous le place !

Position des noirs (c'est-à-dire de votre adversaire) : elle est caractérisée par ce que j'appelle « **le carré magique** » (les spécialistes appelle cela « position de la partie classique » : nous y reviendrons très longuement plus tard) **formé des cinq pions 13,14,19,23,24**. Pour bien le situer, observez qu'il est traversé obliquement par la grande diagonale, à partir de sa troisième case (il reste deux cases sur cette diagonale derrière ce carré).

Position des blancs : elle dessine **une sorte de « casserole »** dont « la queue » est constituée par les cases 40 et 45, très importantes car c'est sur elles que débute la rafle du coup royal (vérifiez-le sur le diagramme A ci-dessus).

Cependant, selon les différentes variantes du coup royal, cette « casserole » peut comporter quelques

pions supplémentaires, en particulier en 27,37 ou 33. Notez que lorsqu'il y a deux pions blancs

supplémentaires en 27 et en 37 (diagramme B de la page suivante), vous avez sur le damier, tous deux

traversés par la grande diagonale, deux « carrés magiques », un blanc et un noir, symétriques par rapport au centre du damier : c'est la position de la « partie classique » par excellence.

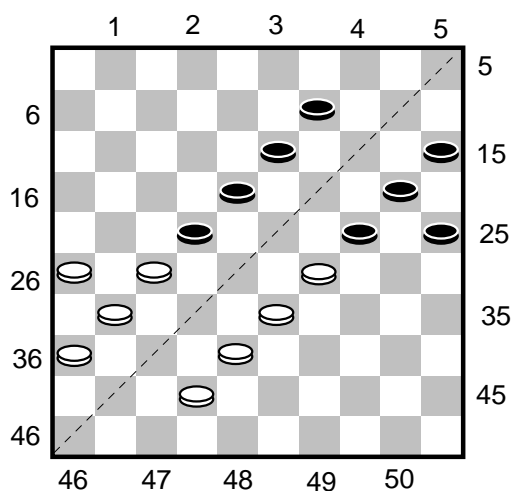
Solution du diagramme B : 32-27 (23x34PM) 40x7.

Des positions connues

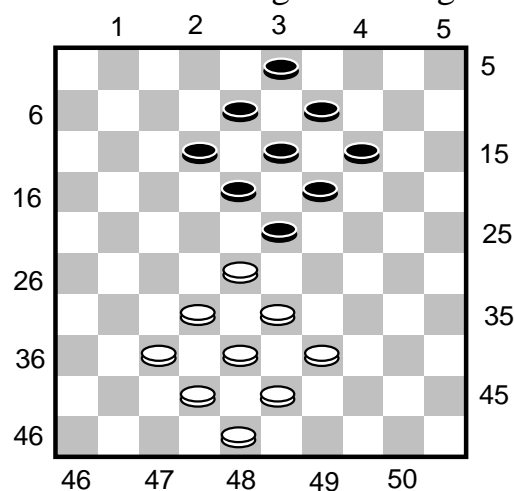
Chaque joueur ou joueuse apporte sa touche personnelle au jeu. Les positions varient donc à l'infini. Cependant, probablement parce qu'elles ont été théorisées par certains auteurs, certaines se rencontrent plus souvent. Citons, par ordre d'ancienneté, la « position du marchand de bois », le « losange Barteling ou as savant », et « la partie classique ».

Les diagrammes A, B, C ne comprennent que les pions qui caractérisent ces trois positions pour les blancs comme pour les noirs, sans aucun autre pion autour. Mais dans une partie, évidemment, ces positions existent avec beaucoup d'autres pions ailleurs : c'est ce que vous observerez dans le diagramme D. Il faut savoir que si certains joueurs essaient de garder ces positions un certain temps, cela ne dure jamais très longtemps : la partie doit avancer et les pions se déplacer.

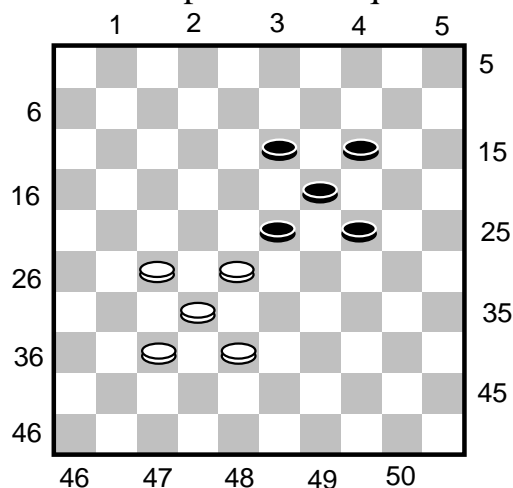
A : le marchand de bois



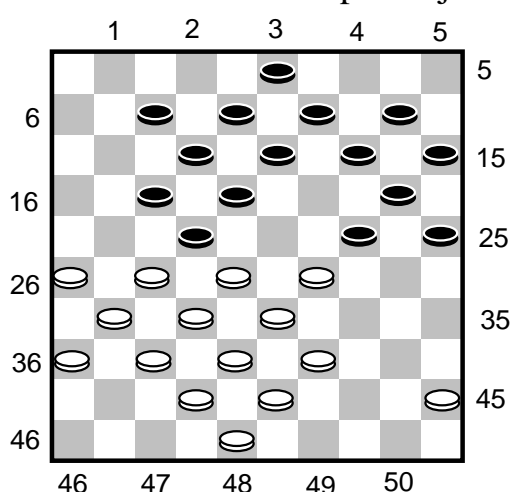
B : l'As savant ou losange Barteling



C : la partie classique



D : Exemple de jeu



A : La position du « marchand de bois » est très ancienne. Elle est peu jouée par les Maîtres mais est intéressante et instructive au niveau moyen. Elle se définit par la formation triangulaire des 4 PB 26,27,31,36 (pour les noirs 15,20,24,25) prolongée en diagonale par une chaîne de plusieurs pions adverses.

B : Le « losange Barteling », position aussi appelée « as savant » pour sa ressemblance avec l'as de carreau, se compose de 9 pions en losange à partir du pion savant (PB48 ou PN3).

C : La « partie classique ». N.GUIBERT explique qu'elle est caractérisée par cette position que nous avons baptisée « carré magique » dans le coup royal. Nous ne l'étudierons pas ici sous son aspect stratégique, car elle mérite à elle seule des ouvrages spécialisés. Mais nous la rencontrerons avec « l'as savant » et dans des combinaisons de début de partie, et ce sera donc pour vous une approche tactique de la partie classique.

D : Dans cet exemple de jeu, vous pouvez constater que les blancs cumulent les trois positions décrites ci-dessus, alors que les noirs se sont contentés de la position du « marchand de bois ».

Le regretté Monsieur de la Palice aurait aimé cette évidence : « avant d'être un champion, il faut être un débutant ».

Sage maxime, pourtant oubliée d'un grand nombre d'auteurs d'ouvrages de Jeu d'Echecs. Trop souvent, après l'exposé des règles du jeu, on entre beaucoup trop tôt dans la théorie ardue des ouvertures et des défenses, avec une infinité de variantes parmi lesquelles le débutant a vite fait de s'égarer et, plus grave, de se décourager.

Or le Jeu d'Echecs est un jeu merveilleux auquel, au long des âges, des joueurs de génie ont apporté ses lettres de noblesse. Il serait fastidieux de les nommer tous. Qu'il me soit permis toutefois de signaler que des personnages célèbres l'ont pratiqué avec des fortunes diverses : Galilée, Louis XIV, Voltaire, Robespierre, Napoléon, Chopin, Musset, Stendhal, Tolstoï, Karl Marx, Trotsky, Che Guevara, entre autres.

Mais, outre le plaisir, immense, procuré par ce jeu, son intérêt essentiel à mes yeux – d'enseignant – est son aspect éducatif qui, lui, ne concerne pas seulement les surdoués, mais la totalité des enfants.

En effet, un tel jeu de réflexion profonde, méthodique, peut contribuer très puissamment à la formation de la pensée logique de l'enfant, et plus précisément à sa capacité de synthétiser en une vision globale des données éparses.

Or il est bien évident qu'une telle capacité ne peut qu'avoir des répercussions positives sur les autres matières d'enseignement et, plus tard, sur les besoins de la vie professionnelle. Cela concerne tous les enfants, et plus encore ceux auxquels les conditions de vie familiale, sociale, affective ou relationnelle n'offrent pas une aide éducative suffisante. Ce serait une erreur profonde, trop longtemps répandue, d'imaginer que le Jeu d'Echecs serait réservé à une prétendue « élite ».

A ce titre, l'étude du Jeu d'Echecs va plus loin que l'initiation à un divertissement intellectuel : elle devrait être, comme dans d'autres pays, une matière d'enseignement, à égalité d'importance avec les autres.

C'est pourquoi j'ai aimé le fascicule de Monsieur Rumeau intitulé « Premiers pas au Jeu d'Echecs ».

Car en effet, là comme dans la vie, la qualité des premiers pas conditionne l'avenir. Rien de solide ne peut se bâtir sans de robustes fondations, sans des bases assurées.

L'enfant, devenu adolescent ou adulte, aura tout le temps de se plonger avec ardeur dans de passionnants et complexes traités de Jeu d'Echecs. Mais, au départ, ce qui compte, c'est de lui fournir les outils nécessaires pour le faire progresser sans lui encombrer prématurément l'esprit d'analyses trop compliquées qui, loin de le motiver, aboutiraient au résultat inverse : le décourager. Quel gâchis ce serait alors pour sa formation intellectuelle !

C'est un écueil dans lequel ne tombe pas cet ouvrage d'initiation pour les enfants et les débutants et qui, en outre, est le premier en France à établir l'évidente complémentarité entre ces deux magnifiques jeux intellectuels que sont le Jeu d'Echecs et le Jeu de Dames. Etudier l'un sans étudier l'autre, c'est priver l'enfant – et même l'adulte – d'une part importante de la formation de sa pensée logique. Professer la supériorité de l'un sur l'autre, c'est ignorer de quoi on parle.

C'est pourquoi je conseille vivement ce manuel éducatif aux parents et aux enseignants.

Jacques BODIS
Directeur d'Ecole honoraire
Arbitre international I.C.C.F. (Fédération Internationale
Des Jeux d'Echecs par Correspondance).

Déplacements de la Dame.

N°5

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	x				x			
7		x			x			x
6			x		x		x	
5				x	x	x		
4	x	x	x	x	♙	x	x	x
3				x	x	x		
2			x		x		x	
1		x			x			x
	a	b	c	d	e	f	g	h

Comme le Roi, la Dame peut se déplacer dans les huit directions, mais beaucoup plus loin, aussi loin qu'elle ne rencontre pas une pièce ou un pion qui arrête son parcours (en effet, contrairement au Jeu de Dames, une pièce qui se déplace ne passe jamais par dessus une autre, sauf dans le cas très particulier du roque).

La Dame est donc une pièce très puissante, la plus puissante du Jeu d'Echecs par son rayon d'action.

Dans le diagramme 5, les croix indiquent les cases où elle peut aller. Vérifiez : il y en a 27 ! Enorme, par rapport aux possibilités de déplacements du Roi.

Dans une partie d'Echecs, le joueur qui perd la Dame involontairement a de fortes probabilités de perdre la partie,

sauf erreur grossière de son adversaire. Il est donc important de veiller à sa protection, et prudent de ne pas l'engager trop tôt dans des opérations qui pourraient dès lors se révéler dangereuses !

Déplacements de la Tour.

N°6

	a	b	c	d	e	f	g	h
8					x			
7					x			
6					x			
5					x			
4	x	x	x	x	♖	x	x	x
3					x			
2					x			
1					x			
	a	b	c	d	e	f	g	h

La Tour peut se déplacer dans la colonne ou la rangée où elle se trouve, c'est-à-dire verticalement ou horizontalement. La trajectoire de ce déplacement est donc parallèle ou perpendiculaire aux bords de l'échiquier.

Comme la Dame, elle peut aller aussi loin qu'elle ne rencontre pas un obstacle.

Dans le diagramme 6, vérifiez que la Tour blanche dispose de 14 cases (7 « à la verticale » de sa case, 7 « à l'horizontale »). Ce nombre serait d'ailleurs le même où qu'elle soit dans cet échiquier vide de toute autre pièce et de tout pion.

Déplacements du Fou.

N°7

	a	b	c	d	e	f	g	h
8								x
7							x	
6	x					x		
5		x			x			
4			♗					
3		x			x			
2	x					x		
1							x	
	a	b	c	d	e	f	g	h

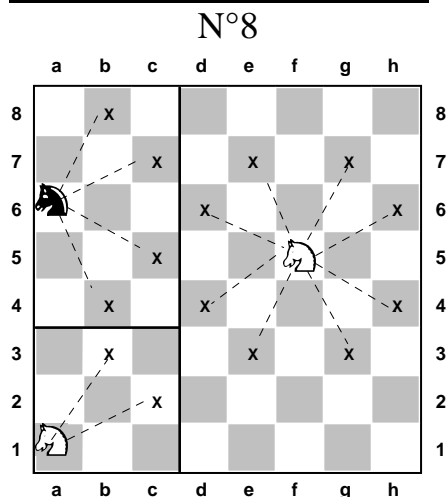
Le Fou peut se déplacer uniquement en diagonale (comme les dames du Jeu de Dames), dans les quatre directions, aussi loin qu'il ne rencontre pas un obstacle.

Dans le diagramme 7, comptez : le Fou dispose de 11 cases d'accueil. Ce nombre varie de 7 à 13 selon l'endroit où il se trouve : plus le Fou est près du centre de l'échiquier, plus le nombre de cases disponibles augmente.

Remarque : chaque joueur dispose de deux Fous : l'un évolue sur les cases claires, l'autre sur les cases

foncées. Ils demeurent donc chacun sur sa couleur respective aussi longtemps qu'ils sont sur l'échiquier. Par conséquent, ils ne se trouvent jamais sur la même diagonale (alors que les deux Tours d'un joueur peuvent se trouver sur la même rangée ou la même colonne : c'est même souvent recommandé, car ainsi elles augmentent leur puissance en se « protégeant » mutuellement, notamment après un roque).

Déplacements du Cavalier.



C'est la trajectoire la plus bizarre, celle qui déroute le plus le débutant (mais pas longtemps, rassurez-vous !).

Le Cavalier avance de deux cases (donc, il « saute », ce qui est le propre d'un cavalier...de Concours hippique !). Mais ce saut n'est pas en ligne droite. Il ressemble à un « changement de pied » d'un joueur de rugby ou de football: le premier pas est horizontal ou vertical, le second est en diagonale (ou l'inverse, mais ça revient au même).

Au total, par conséquent, la direction du point d'arrivée par rapport au point de départ est oblique, mais sans être diagonale : un peu comme si le cheval que monte ce Cavalier « tirait » un peu à gauche ou un peu à droite !

La conséquence de cette trajectoire un peu oblique est que, pour aller sur une case convoitée, le Cavalier est la seule pièce qui ne rencontre pas d'obstacle intermédiaire, une pièce ou un pion : elle passe au travers, entre pièces et pions !

Par exemple, dans le diagramme 3 (page 180 : début de partie), le Cavalier en b1 (on écrit le Cb1) peut « sortir » en c3 ou en a3, franchissant la barrière de pions (ou passant au travers, si l'on préfère). Par contre, toutes les autres pièces sont bloquées par la barrière de pions : elles ne pourront se mettre en action que lorsque des pions auront avancé pour leur ouvrir le passage.

Examinons le diagramme 8 ci-dessus. Vous pouvez constater que le Cf5, étant plutôt au centre de l'échiquier, dispose de 8 cases d'accueil, en forme d'octogone (figure géométrique de 8 côtés). Par contre, le Ca6, étant contre la bande de l'échiquier, n'a plus que 4 cases d'accueil. Pour le Ca1, c'est pire : étant dans l'angle de l'échiquier, il n'a plus que 2 cases de sortie.

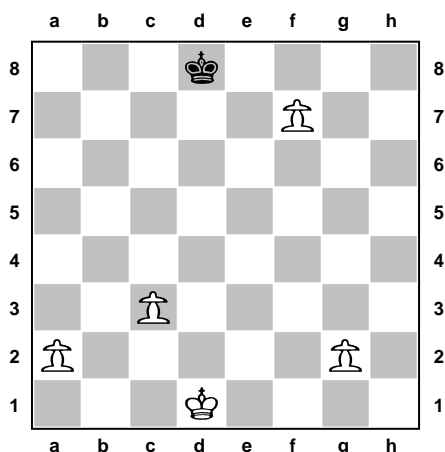
Conclusion : sauf nécessité de jeu, il vaut mieux placer un Cavalier vers le centre de l'échiquier que près des bandes. Ainsi, dans le diagramme 3 de début de partie, il vaudra mieux sortir le Cb1 en c3 qu'en a3. Il en va de même évidemment pour les autres Cavaliers. Ainsi, leurs possibilités d'intervention dans le jeu seront théoriquement meilleures.

Notez enfin **qu'à chaque bond, le cavalier change de couleur de case**. Par conséquent, au deuxième bond, il revient sur la couleur d'où il est parti, et ainsi de suite.

Déplacements du Pion.

Le déplacement du pion, dans le cas général – nous verrons ensuite une exception – est très limité : il peut seulement avancer sur la case qui est devant lui, si elle est vide, dans sa colonne. Il ne peut jamais reculer.

N°9



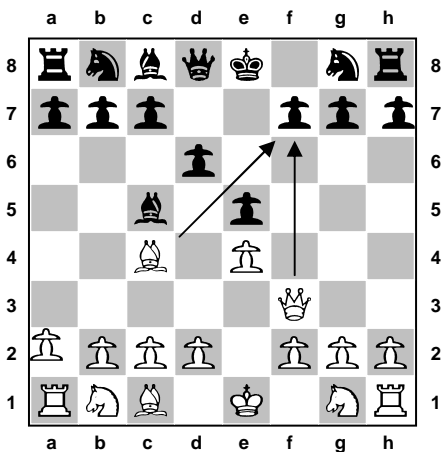
Lorsqu'il arrive au bout de son trajet dans la colonne où il se trouve, et qu'il atteint donc la dernière rangée (rangée 8 pour les blancs, rangée 1 pour les noirs), il est « promu », comme au Jeu de Dames. Au Jeu d'Echecs, cela signifie qu'il est transformé en n'importe quelle pièce – sauf en Roi, bien sûr -, selon la préférence du joueur. Presque toujours, le joueur choisit de transformer ce pion en Dame, parce que c'est la pièce la plus puissante. Elle peut être représentée alors sur l'échiquier par un objet quelconque : récupération de la Dame si elle avait été

prise auparavant, une pièce de monnaie, un jeton, etc. Ainsi, le joueur peut avoir plusieurs Dames...si un ou plusieurs pions ont été promus.

Dans le diagramme 9, le Pion c3 peut aller en c4. Le pion f7 peut aller en f8 et être transformé en Dame (ou en une autre pièce, au choix du joueur). Ce faisant, il mettra le Roi noir « en échec », le menaçant d'être pris : celui-ci devra fuir en c7 ou d7.

Le mat du berger

N°19 : position précédant le mat



- 1- e4 e5
 2- Fc4 Fc5
 3- Df3 d6 ?
 4- D x f7 + et mat

Célèbrissime coup bien que vraiment « téléphoné » car la sortie aussi prématurée de la Dame doit rendre l'adversaire soupçonneux. Néanmoins, il faut le connaître car vous trouverez sûrement quelqu'un pour vous sous-estimer et afficher sa (petite) science en essayant de vous le placer.

Le principe de ce mat est la double menace, par le Fou et la Dame, sur la case f7 (appelée parfois case du PFR : Pion du Fou du Roi, devant lequel il se trouve), considérée comme « fragile » parce que défendue seulement par le Roi qui serait

déroqué s'il devait prendre. A noter que la Dame, au 3^{ème} temps, aurait aussi pu aller en h5, pour éviter une parade du Cavalier noir en f6 ; mais elle en serait vite délogée par l'avancée d'un pas du PNg7 en g6.

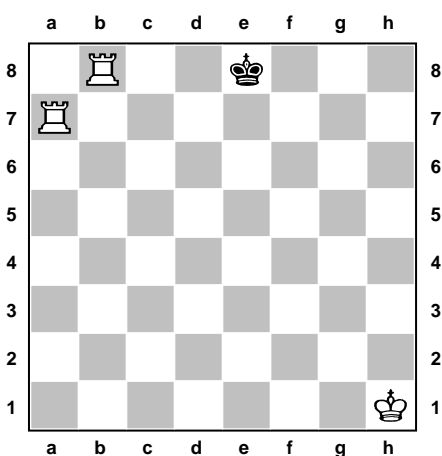
Au 4^{ème} temps, le Roi ne peut pas prendre la Dame parce qu'elle est « protégée », soutenue, par le Fou qui attaque la même case. Vous retrouverez ce style de protection dans beaucoup de mats exécutés par la Dame (par exemple dans des attaques sur le roque).

----- Des positions finales de mat : les mats techniques. -----

Après ces deux mats à vrai dire un peu anecdotiques, passons aux choses sérieuses. Supposons qu'ayant mieux joué que votre adversaire vous ayez pris l'avantage numérique. Il n'a plus que son Roi (on parle alors de « Roi dépouillé ») alors que vous disposez d'une ou plusieurs pièces ou pions. Il vous appartient de mener à bien la fin de partie jusqu'au mat. Ce sont des positions de mat techniques que vous devez connaître et retenir. Nous examinons ci-dessous les plus connues. En règle générale, une pièce ne peut « mater » seule si elle n'est protégée ou assistée par une autre ou par son propre Roi : **c'est le principe du « deux contre un ».**

Mat avec les deux Tours.

N°20 : mat



Dans cette position, chaque Tour « tient » une rangée ou une colonne (ici les rangées 7 et 8) et le Roi est attaqué sur chacune des six cases qui constituent son rayon d'action (y compris celle où il se trouve).

Il a été auparavant amené à la bande par des déplacements alternatifs des Tours le faisant chaque fois reculer d'une rangée ; sorte de manoeuvre d'enjambements de rangées appelée « mat du ciseau ». Si le Roi attaqué s'approche d'une Tour jusqu'à la case voisine, menaçant de la prendre, il suffit à cette Tour d'aller au bout de la rangée se mettre hors d'atteinte : c'est un coup « d'attente ».

Voyons, diagramme 21, page suivante, un exemple de « ciseau » en utilisant les colonnes ; en fait le choix de manoeuvrer sur les rangées ou les colonnes se fait en fonction du chemin le plus court nécessaire pour amener le Roi à la bande.

Le principe est le même : chaque fois, une Tour « enjambe » la colonne où se trouve l'autre Tour de manière à rapprocher le Roi de la bande
(suite dans le livre complet...)

Fins de partie : la promotion du Pion ; le carré du Pion.

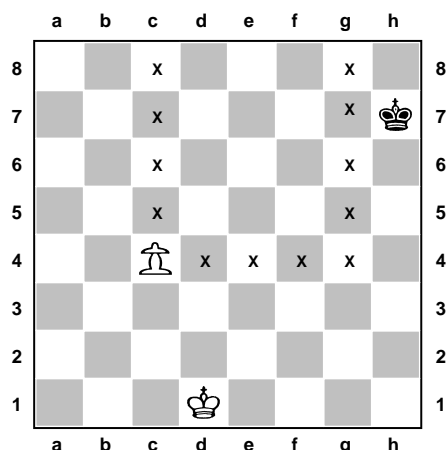
On appelle « promotion du Pion » le fait qu'il puisse atteindre la dernière rangée et se transformer en une pièce quelconque, le plus souvent en une Dame puisque c'est, de loin, la pièce la plus puissante ; y compris d'ailleurs, s'il en a déjà une ; un joueur peut avoir ainsi plusieurs dames. Le Pion, toutefois, ne peut se transformer en Roi. Avec une Dame contre un Roi dépouillé, nous avons vu que la partie est gagnée. Attention cependant que l'arrivée à Dame ne produise pas une situation de pat. Si ce doit être le cas, il faut retarder d'un temps la promotion ou bien promouvoir le Pion en Tour ou en Fou ou en Cavalier.

1- La promotion directe (c'est-à-dire sans que le Pion ait besoin de son Roi pour le conduire à Dame).

Pour qu'un Pion puisse aller à Dame sans le secours de son propre Roi, il faut qu'il puisse y arriver avant que le Roi adverse ne l'ait attrapé pour le prendre (prise encore possible sur la ligne d'arrivée, alors que le Pion est promu).

Pour cela, il faut et il suffit que ce Roi adverse soit en dehors de ce que l'on appelle « **le carré du Pion** ». Il s'agit d'un carré imaginaire que l'on trace mentalement de la façon suivante :

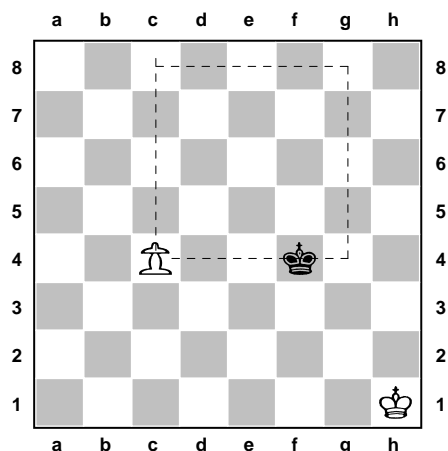
N°51 : le « carré du Pion »



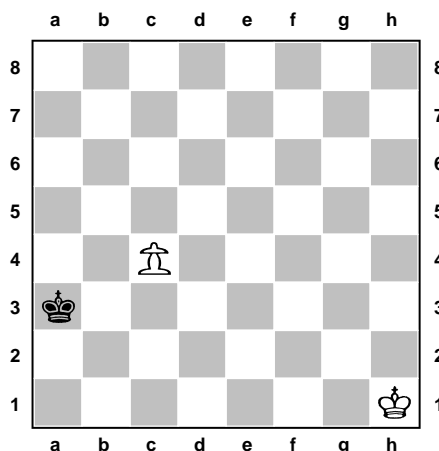
- on compte, verticalement, le nombre de cases qui restent à parcourir au Pion pour arriver à la rangée 8 – rangée 1 pour les noirs - (comptez les croix de la colonne c dans le diagramme 51).
- on compte, horizontalement, à côté du Pion, à sa droite ou à sa gauche un nombre égal de cases. Puis on rejoint la 8^{ème} rangée pour terminer la construction du carré.

Toutes les cases qui se trouvent à l'intérieur de ce carré (y compris les cases qui sont sur les lignes) font partie du « carré du Pion ». Si le Roi adverse se trouve dans cette surface au moment où le Pion commence à avancer, il rattrapera et prendra ce Pion. S'il ne s'y trouve pas, il arrivera trop tard et le Pion ira directement à Dame sans être inquiété et sans avoir besoin de son Roi. C'est le cas dans le diagramme 51 où le Roi noir se trouve hors du carré du Pion blanc : il ne pourra le rattraper. Deux autres exemples :

N°52



N°53



C'est aux blancs à jouer. Dans le diagramme 52, le Roi noir rattrapera le pion blanc parce qu'il est dans son carré. Dans le diagramme 53, où nous vous laissons le soin d'imaginer le carré du pion, le Roi noir, qui n'y est pas, ne le rattrapera pas.

Chapitre 3 : les milieux de partie **Sept outils du Jeu d'Echecs**

Si nous avons à qualifier, à caractériser les trois phases de la partie d'Echecs, nous dirions que :

- **le début de partie** est caractérisé par son aspect **stratégique** : le choix d'une ouverture, d'une défense, d'un roque, c'est-à-dire la manière globale dont on souhaite conduire cette partie.
- **le milieu de partie** est dominé par l'aspect **tactique** : les opérations ponctuelles que vont conduire les joueurs pour prendre ou ne pas perdre un avantage numérique, matériel ou de position. A chaque instant, la tactique du joueur doit évoluer, s'adapter à celle de l'adversaire pour la contrecarrer.
- **la fin de partie**, que nous venons d'étudier (mats techniques, promotion du pion), dépend beaucoup du savoir-faire **technique** du joueur pour aboutir au mat.

Ces dominantes théoriques étant posées, les choses sont moins tranchées dans la réalité où les trois aspects, stratégique, tactique, technique, s'entremêlent tout au long de la partie.

A choisir, notre avis est que la phase qui traduit le mieux le talent, l'ingéniosité, l'art du joueur est le milieu de partie. Car si le **début de partie** est largement conditionné par la culture échiquéenne du joueur, le savoir qu'il a accumulé au fil des années, et n'offre donc, le plus souvent, pas beaucoup d'innovation –même s'il n'est pas interdit d'inventer !-, et si **la fin de partie** est souvent l'expression d'une technique généralement connue, par contre, **le milieu de partie** est original, unique. Il offre un champ infini à l'imagination créatrice du joueur.

C'est là, le plus souvent, que les combats sont de toute beauté et il n'est nullement prétentieux de considérer une partie d'Echecs de bon niveau comme une oeuvre d'art.

Or, précisément, une oeuvre d'art – pensons à la peinture, la sculpture, la musique – n'est jamais produite sans le concours d'outils et de techniques. Leur maîtrise ne suffit pas à faire un grand artiste, mais, sans eux, il n'y a pas d'artiste du tout...

Nous avons souligné l'importance des outils du Jeu de Dames – prise majoritaire, temps de repos, collages, envois à dame de l'adversaire, butées, etc -, le rôle du joueur étant d'en combiner l'utilisation à bon escient, et l'on a vu à quelles éblouissantes combinaisons cela peut aboutir !

Il en va exactement de même au Jeu d'Echecs où la connaissance et la maîtrise de certains « outils », de certaines techniques, vont permettre au joueur d'exprimer tout son art, notamment dans le milieu de partie où la recherche d'un avantage est le but prioritaire.

Nous allons donc consacrer ce troisième chapitre à l'étude des principaux outils dont le débutant doit disposer au service de sa réflexion, pour tenter de surprendre l'adversaire...et éviter de se laisser surprendre car, bien entendu, l'adversaire, pour peu qu'il soit expérimenté, dispose des mêmes techniques !

Nous avons recensé les sept techniques – nous disons aussi « les outils » ce qui revient au même- qui nous paraissent essentielles, et que vous pourrez approfondir dans l'ouvrage d'Alain Noble, déjà cité, dont ce chapitre s'inspire encore largement. Ce sont :

- ◆ **le sacrifice** (revoir les diagrammes 33, 35, 37, 39, 45)
- ◆ **la fourchette**
- ◆ **l'échec à la découverte**
- ◆ **l'échec double**
- ◆ **l'attaque double**
- ◆ **le clouage**
- ◆ **l'enfilade**

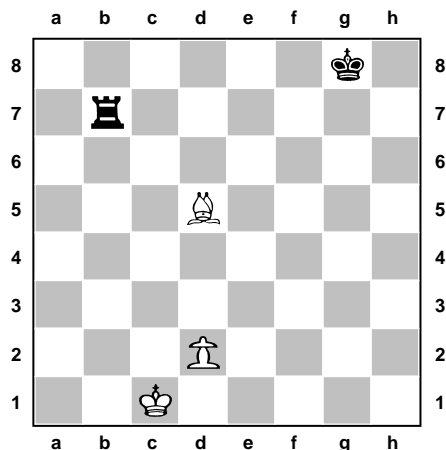
Retenez bien ce chapitre : à notre avis, dans cette initiation au Jeu d'Echecs, c'est celui qui vous permettra le mieux de progresser dans les parties que vous jouerez, avant d'aborder, plus tard, l'étude souvent ardue de Traités spécialisés.

La fourchette

La fourchette est le coup par lequel **une** pièce ou **un** pion attaquent **simultanément deux** pièces adverses.

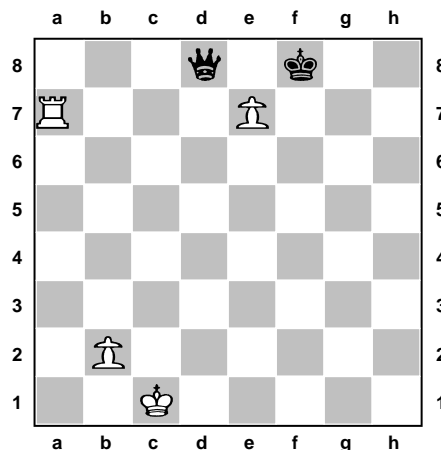
La fourchette absolue : c'est le cas où l'une des deux pièces attaquées est le Roi.

N°56 : fourchette avec Fou



La Tour sera prise

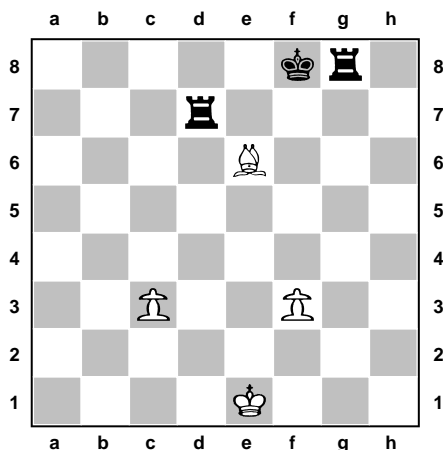
N°57 : fourchette avec Pion



La Dame sera prise

La fourchette relative : sont attaquées deux autres pièces que le Roi.

N°58 : fourchette avec le Fou



Mais il y a une parade à cette fourchette sur les deux Tours : c'est le coup Te7 qui immobilise le Fou blanc par rapport à son Roi : le Fou ne peut bouger sans que le Roi soit en échec (nous étudierons bientôt plus en détail cette manoeuvre qui s'appelle un clouage). Par conséquent, le Fou cloué sera pris au coup suivant et la partie ultérieurement gagnée par les Noirs (mat technique avec les deux Tours).

Finalement, on voit que, pour aussi tentante qu'elle soit, la fourchette sur les deux Tours était une erreur.

En fait, il y a beaucoup de possibilités de parer une fourchette :

- prendre la pièce qui provoque la fourchette
- menacer la pièce qui fait fourchette
- provoquer le clouage de la pièce qui fait la fourchette (diagramme 58 ci-dessus)
- faire échec au Roi adverse
- attaquer une pièce plus importante que celles prises en fourchette
- échanger les pièces
- menacer de mat

Quand rien de tout cela n'est réalisable, alors la fourchette est rentable. Mais, même si elle n'aboutit pas à la prise d'une pièce, et à condition qu'elle ne débouche pas, comme dans le diagramme 58, sur une contre-attaque payante de l'adversaire, elle présente déjà l'avantage de garder l'initiative (« le trait »), obligeant l'adversaire à jouer un coup qu'il n'avait peut-être pas prévu.

L'échec à la découverte (outil très utilisé dans les parties)

Lorsqu'une pièce, en se déplaçant, permet à une autre pièce de son camp qui était masquée derrière elle, de faire échec au Roi adverse, on dit qu'il y a échec à la découverte : la pièce arrière est libérée de son masque, elle est « découverte » et peut dès lors agir. Il faut penser en permanence à cette menace, dans les milieux et fins de partie, soit pour la réaliser, soit pour l'éviter.

Si vous ne parvenez pas encore à suivre directement sur le diagramme les manoeuvres en deux ou plusieurs temps décrites ci-après, exécutez-les d'abord sur l'échiquier, puis refaites-les mentalement sur le diagramme

N°71 : mat de Pillsbury

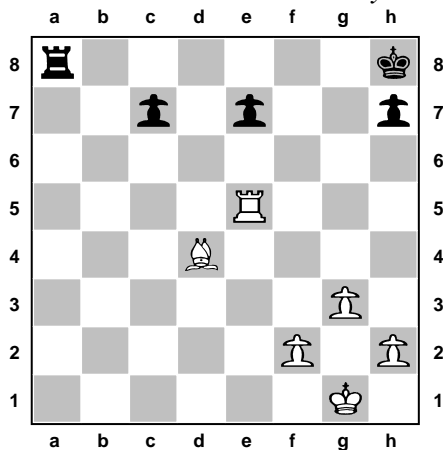


Diagramme 71 : Tour « découvrant » le Fou.

- 1- Tg5 + déc e5
- 2- F x e5 + mat

Note : la notation « + déc » signifie « échec au Roi à la découverte »

N°72

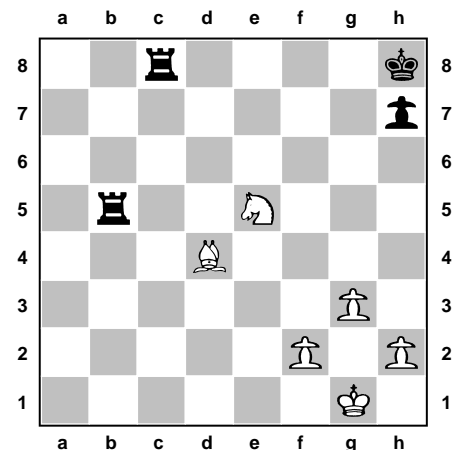


Diagramme 72 : Cavalier « découvrant » le Fou (tout en préparant une fourchette du Cavalier)

- 1- Cg6 + déc Rg8
- 2- Ce7 + (fourchette gagnant une Tour)

N°73

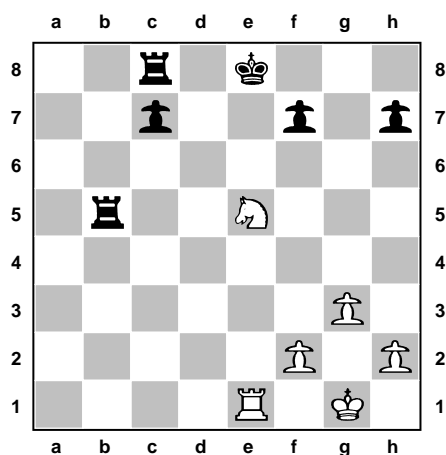


Diagramme 73 : Cavalier « découvrant » une Tour (tout en préparant une fourchette du Cavalier)

- 1- Cc6 + déc R ad.lib.
- 2- Ca7 (fourchette gagnant une Tour)

N°74

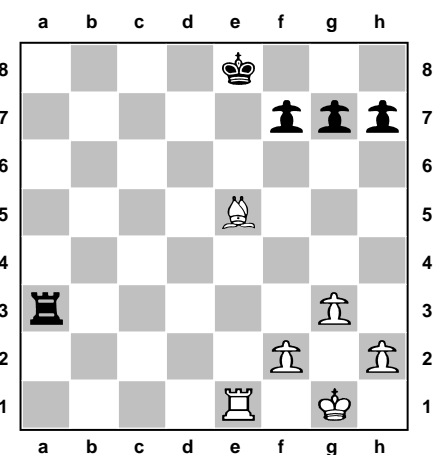


Diagramme 74 : Fou « découvrant » une Tour

- 1- Fd6 + déc R ad.lib
- 2- F x T et gain aux blancs.

Chapitre 4 : les débuts de partie

Si les fins de partie relèvent de souvent de la technicité du joueur et les milieux de partie de sa créativité, les débuts de partie puisent surtout à sa culture échiquéenne, au savoir qu'il a accumulé, la plupart du temps, depuis de nombreuses années.

Ici, le travail est prioritaire sur l'art. Les débuts, encore appelés « ouvertures », répertoriés et étudiés par les auteurs de Traités de Jeux d'Échecs, sont nombreux, et leur étude est longue et difficile.

Elle est indispensable pour qui veut pratiquer la compétition. Si ce n'est pas le cas, on peut se contenter de connaître deux ou trois « ouvertures », avec les « défenses » (jeux des noirs) correspondantes et les variantes les plus courantes. Entre amis de même force, c'est suffisant pour commencer des parties correctement, et passer de grands moments de bonheur.

Ce qui ne doit pas vous empêcher, au fil des années, d'augmenter progressivement votre bagage en la matière, sans qu'il soit besoin d'y passer vos nuits.

L'une des difficultés des Traités de Jeux d'Échecs est que, s'ils sont très performants sur le fond, la forme, le langage, la présentation des parties sont souvent assez déprimantes, touffues, illisibles pour le profane immédiatement noyé dans un flot de variantes mal séparées de la partie principale. Cette présentation ardue est d'ailleurs plus souvent imputable aux éditeurs qu'aux auteurs de qui ils exigent un maximum de matière dans un minimum de pages.

L'idéal serait que le fil conducteur de la partie, les coups réellement joués, soient notés sur la partie gauche de la page, les variantes et les commentaires, au fur et à mesure, sur le côté droit.

C'est ce que nous essaierons de faire au cinquième et dernier chapitre, pour les analyses d'un petit nombre de parties d'échecs. Ceci pour vous familiariser, vous préparer à une étude plus approfondie. Nous vous conseillons, dans ce cas, si vous le pouvez, d'utiliser deux échiquiers : l'un pour avancer dans la partie proprement dite, l'autre pour étudier les variantes sans avoir à recommencer toute la partie après chacune d'elles.

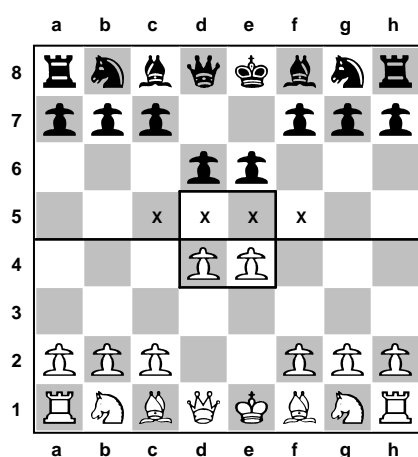
Mais, auparavant, et avant de traiter des ouvertures et défenses, nous allons voir deux aspects généraux des débuts de partie :

- **l'occupation du centre.**
- **les principes de développement des pièces.**

=====

L'occupation du centre

N°111



Examinez le diagramme 111 ci-contre. La ligne horizontale entre la rangée 4 et la rangée 5 représente la limite théorique, la frontière imaginaire entre le camp blanc et le camp noir. Cette frontière, chaque joueur devra la franchir, mais pas

prématurément, pas imprudemment en envoyant un « soldat » isolé et sans défense dans les lignes « ennemies ».

Par contre, il est important de s'approcher rapidement de cette frontière, afin de gêner la progression de la troupe adverse sans prendre trop de risques.

De ce point de vue, la majorité des auteurs et des joueurs sont d'accord pour souligner l'importance de l'occupation, ou du contrôle à distance, des cases centrales (e4 et d4 côté blancs, e5 et d5 pour les noirs, figurées ici à l'intérieur d'un petit carré).

Nous avons supposé dans ce diagramme que le Pion Roi et le Pion Dame blancs ont avancé tous les deux de deux pas, alors que le Pion Roi et le Pion Dame noirs n'ont avancé que d'un seul pas.

On voit tout de suite que les blancs interdisent à toute pièce noire l'occupation de l'une des quatre cases centrales de son propre camp (dans la rangée 5 : cases figurées par des croix).

L'avantage de position des blancs est évident. C'est pourquoi le premier combat d'une partie d'échecs est souvent celui qui vise à l'occupation du centre par le PR ou le PD, défendus à l'arrière par des pièces ou des pions.

Ne rêvons pas : il sera très rare que, comme les blancs dans le diagramme 111, vous puissiez occuper durablement les deux cases centrales de votre camp. L'adversaire fera tout pour vous en empêcher, notamment en attaquant ces pions, ou les cases qu'ils visent, avec ses pièces mineures (Cavaliers et Fous) ou avec des pions.

Mais si, déjà, vous conservez l'une de ces deux cases, ce sera bien.

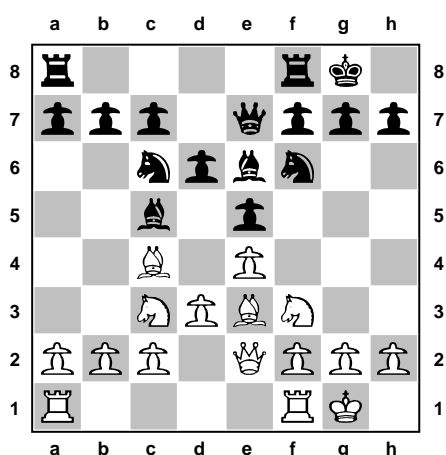
C'est pourquoi, pour les deux joueurs mais surtout pour les blancs, l'immense majorité des parties commencent avec le Pion Roi ou avec le Pion Dame. Nous y reviendrons. Mais, auparavant, énonçons quelques principes pour entamer une partie de manière raisonnable.

Les principes de développement des pièces

Vous devez :

- essayer d'occuper assez durablement au moins une case centrale avec le Pion Roi ou le Pion Dame.
- sortir les Cavaliers de préférence en direction du centre : cases c3 et f3 pour les blancs, c6 et f6 pour les noirs. Pour choisir ces sorties, observez bien le coup que vient de jouer votre adversaire et découvrez son but : si, avec un Cavalier, il attaque un de vos pions centraux, vous pouvez défendre ce Pion avec le Cavalier du côté opposé.
- ne pas sortir trop tôt la Dame au-delà des deux premières rangées : attaquée par des pièces mineures ou des pions, elle serait obligée de fuir et vous perdriez un temps de développement.
- ne pas jouer plus de 2 ou 3 coups de pions avant d'avoir développé vos pièces.
- roquer afin de mettre votre Roi plus à l'abri, et vos deux Tours en situation de protection mutuelle. Lorsque vous aurez roqué vous aurez davantage de liberté pour avancer vos pions du côté opposé au roque, de manière à mieux ouvrir les colonnes et les diagonales à l'action future de vos pièces. Mais n'envoyez tout de même pas un pion sans protection au milieu du jeu adverse.
- éviter de jouer deux fois la même pièce avant d'avoir « sorti » (on dit « développé ») les Cavaliers et les Fous. Cela vous ferait perdre un temps dans le développement de ces pièces mineures.

N°112



Le diagramme ci-contre n'a pas pour objet de vous fournir un modèle particulier d'ouverture, mais seulement de vous donner un exemple, parmi beaucoup d'autres, de partie où sont respectés les principes de développement que nous venons d'énoncer.

Une fois les pièces mineures développées et le roque effectué, la phase « ouverture » pour les blancs et la phase « défense » pour les noirs sont terminées. L'aventure passionnante du milieu de partie peut commencer. Pour la mener à bien avec des chances convenables de succès, il est essentiel que vous n'ayez pas subi un désavantage, numérique ou de position, dans la phase de début.

D'où l'importance de bien maîtriser « ouvertures » et « défenses » - au moins quelques unes -, sujet dont nous allons brièvement traiter ci-dessous.

D'où l'avantage aussi, d'avoir les blancs car, ainsi, vous choisirez, bien sûr, l'ouverture que vous connaissez le mieux (en souhaitant que l'adversaire n'ait pas, dans son sac à malice, une défense que vous ne connaissez pas...).

Ouvertures et défenses

Cette rubrique a pour but essentiel, non de vous encombrer l'esprit en vous demandant de retenir tout cela dès maintenant, mais de vous familiariser d'abord avec un certain vocabulaire – la liste et la classification des ouvertures – que vous retrouverez dans tous les manuels, et qui donc vous permettra d'aborder plus tard sans angoisse l'étude ardue et volumineuse des débuts.

Nous vous en proposerons un petit nombre un peu plus en détail, afin que vous ne soyez pas entièrement désarmé en engageant une partie, mais sans entrer dans les nombreuses variantes qui vous compliqueraient très vite les choses de manière pour l'instant inopportune dans ce fascicule intitulé « Premiers pas » : les autres suivront plus tard !

Pour l'étude des débuts, les diagrammes sont dans l'ensemble inutiles puisque, par définition, toutes les pièces et tous les pions sont sur l'échiquier à la case départ (diagramme 3 page 180).

Classification des ouvertures, avec les premiers temps qui les caractérisent.

Xavier Tartakover propose les catégories suivantes :

- Débuts ouverts (parties tactiques) : ce sont ceux qui commencent par **deux pas du Pion Roi**, pour les **blancs (e4)** et pour les **noirs (e5)**.

- ◆ partie du centre : 1- e4 e5
 2- d4

- ◆ partie viennoise : 1- e4 e5
 2- Cc3

- ◆ gambit du Roi : 1- e4 e5
 2- f4

Un gambit – de l'italien « gamba = jambe, croc-en-jambe - est l'offre volontaire d'un pion à l'adversaire –qu'il accepte ou qu'il refuse- dans le but d'obtenir une meilleure position. Nous le déconseillons provisoirement aux débutants car il faut être sûr de sa manoeuvre pour se permettre de sacrifier un pion qui peut faire cruellement défaut par la suite...

- ◆ partie italienne : 1- e4 e5
 2- Cf3 Cc6
 3- Fc4 Fc5

(dans cette partie, les Fous menacent rapidement, comme dans le mat du berger, les « cases fragiles » : f7 chez les noirs, f2 chez les blancs)

- ◆ partie espagnole : 1- e4 e5
 2- Cf3 Cc6
 3- Fb5 (clouage)

- Débuts semi-ouverts (défenses) : **deux pas pour le Pion Roi blanc (e4), mais autre début pour les noirs**. Elles ont pour but d'enlever l'initiative aux blancs le plus tôt possible.

- ◆ partie française : 1- e4 e6

- ◆ défense Caro-Kann 1- e4 c6

- ◆ défense sicilienne 1- e4 c5

- ◆ défense scandinave 1- e4 d5

- ◆ fianchetto Roi 1- e4 g6 suivi de Fg7
- ◆ fianchetto Dame 1- e4 b6 suivi de Fb7
- ◆ partie Alekhine 1- e4 Cf6
- Débuts fermés (ou stratégiques) : **ceux dans lesquels les blancs commencent par deux pas du Pion Dame (d4)** qui se trouve protégé tout de suite, alors que le PR ne l'est pas dans les parties ouvertes.
- ◆ gambit de la Dame : 1- d4 d5
 2- c4
- ◆ partie hollandaise : 1- d4 f5
- ◆ fianchetto Roi : 1- d4 g6 suivi de Fg7
- ◆ fianchetto Dame : 1- d4 b6 suivi de Fb7
- ◆ partie indienne : 1- d4 Cf6

Il est hors de question pour vous d'apprendre cette longue liste, d'ailleurs incomplète. Mais cela vous déroutera moins si vous en entendez parler ou, mieux, si un jour vous décidez de vous lancer progressivement dans ces études.

A notre très modeste niveau d'initiation, nous nous intéresserons seulement aux ouvertures italienne, espagnole, française et du centre. Parmi les défenses (réponse des noirs), nous dirons un mot de la défense Caro-Kann et de la défense sicilienne. Et encore sans entrer dans les méandres des variantes.

La partie italienne

La partie italienne est instructive pour les débutants car elle offre un bon exemple de développement judicieux des pièces.

Nous allons en examiner trois exemples. Tous trois ont en commun la « marque » de la partie italienne consistant à jouer successivement le Pion Roi, un Cavalier et le Fou Roi.

Dans les temps qui suivent ces trois premiers coups, le Pion Dame est avancé : si c'est de deux pas, en d4, les Italiens appellent ce début « giuco piano » (jeu calme) et si c'est d'un seul pas, en d3, ils le nomment « giuco pianissimo » (jeu très calme).

Exemples de « giuco pianissimo »

1- e4 e5	1- e4 e5
2- Cf3 Cc6	2- Cf3 Cf6
3- Fc4 Fc5	3- Fc4 Fc5
4- d3 Cf6	4- 0-0 Cf6
5- Cc3 d6	5- Cc3 0-0
6- Fg5 (clouage du Cavalier), etc...	6- d3 etc

Vous avez observé que les trois premiers temps, constitutifs de la partie italienne sont identiques . Nous avons indiqué en caractères gras le coup d3 qui définit la spécificité « pianissimo », par opposition au coup d4 (piano) que nous allons rencontrer dans l'exemple suivant, plus élaboré puisqu'il s'agit en fait d'une partie complète : une première pour vous, mais il faut bien y venir ! (Suite dans le livre complet....)

Conclusion

=====

Ce manuel d'initiation au Jeu de Dames et au Jeu d'Echecs est avant tout destiné au milieu scolaire : enfants, parents et enseignants.

Il vise, nous l'avons dit, à contribuer à la formation de la pensée logique de l'enfant. Les expériences menées ici et là en France, et de manière plus systématique dans d'autres pays en avance sur nous dans ce domaine, démontrent irréfutablement que ces activités ludiques éducatives et conviviales atteignent pleinement cet objectif.

S'il n'est pas question, bien au contraire, de refuser le progrès technique, gardons cependant de la distance avec une dangereuse illusion se développant à toute allure dans les médias et, hélas, dans certains milieux dirigeants, selon laquelle la formation de l'intelligence passerait prioritairement par l'ordinateur et par internet.

Or, si l'ordinateur est désormais un outil pédagogique indispensable et internet une source d'information fabuleuse, prenons garde cependant à ne pas former des robots à la pensée programmée, pré-digérée, incapables de réfléchir profondément par eux-mêmes, de trouver des solutions originales, autres que celles qui leur sont proposées par le déferlement médiatique et technique.

S'engager résolument dans un processus moderne de formation ne signifie nullement faire table rase du passé en ce qu'il peut avoir d'enrichissant.

Le Jeu de Dames et le Jeu d'Echecs appartiennent à cette tradition de réflexion approfondie, personnelle, anticipatrice, à laquelle aucune machine ne saurait se substituer.

Il est éminemment souhaitable que parents et enseignants prennent conscience de cette donnée et que, sur leur demande, comme chez nos amis Belges, Néerlandais, Africains, Européens de l'Est, Canadiens, et bien d'autres, ces deux activités hautement intellectuelles soient normalement mises au service de tous les enfants et, à ce titre, intégrées dans les programmes scolaires.

Puissent alors ces quelques pages aider les éducateurs dans leur noble tâche.