

Temps : Environ 45 minutes pour l'ensemble, en fonction de l'âge et du niveau des élèves.
Matériel : 1 échiquier mural, 1 échiquier par élève.

Compétence• scolaires	Compétences échiquéennes
<ul style="list-style-type: none"> • « Se repérer sur un quadrillage» • Coder et décoder des coordonnées dans un espace défini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions : <ul style="list-style-type: none"> – Comprendre et appliquer le système de notation des coups. – Être capable de reconstituer une position ou une partie à l'aide des coordonnées des pièces ou de la liste des coups joués. • Vocabulaire : pièce, case, colonne, rangée, diagramme, prise. • Trace écrite : aux échecs on peut noter les coups joués en indiquant le nom de la pièce (sauf le pion pour lequel on n'indique rien) et les coordonnées de la case d'arrivée de la pièce. Cela permet de conserver une trace de ses parties mais aussi de rejouer des parties de champions.

Activité 1 proposée aux élèves

A partir d'une position simple placée sur l'échiquier mural on apprend aux élèves les règles de base du codage à travers quelques activités :

1. Chaque pièce sera identifiée d'abord par son initiale :

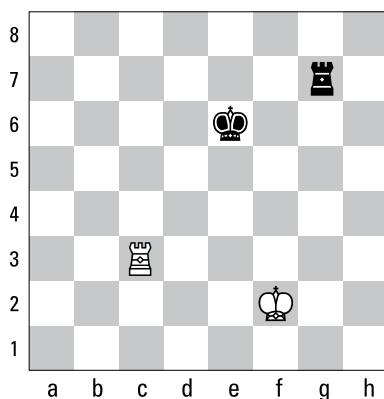
Roi = R / Dame = D / Tour = T / Fou = F / Cavalier = C

2. Chaque pièce sera désignée ensuite par les coordonnées de la case où elle est placée sur l'échiquier (lettre puis chiffre) :

Activité 2 proposée aux élèves

On place une nouvelle position sur l'échiquier mural. On demande aux élèves d'écrire les coordonnées des pièces (**position 1**) sur une feuille ou l'ardoise. La correction sera écrite au tableau en vis-à-vis : Ici Blancs = Rf2, Tc3 / Noirs = Re6, Tg7

Position 1



Avec de jeunes élèves un travail préparatoire d'identification des pièces et de leur déplacement (4 à 8 séances), de description de l'échiquier (deux séances), aura été mené préalablement à ces activités

Il aura permis d'introduire les concepts de base et le vocabulaire échiquéen qui s'y rattache : les notions de case, de rangée, de colonne, de diagonale seront abordées et consolidées à travers de nombreuses activités dans lesquelles il s'agira de repérer puis de colorier une rangée, une diagonale, des cases variées de l'échiquier... Il sera aussi possible d'introduire aussi un certain nombre de notions complémentaires.

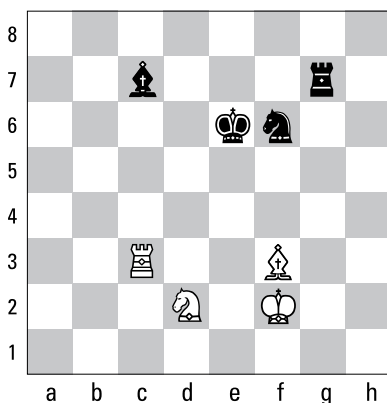
Ainsi :

+ signifie « échec » ; ++ signifie « échec double » ; # signifie « échec et mat » ; 0-0 signifie « petit roque » ; 0-0-0 signifie « grand roque » ; = D signifie « promotion du pion en Dame ».

e2-e4 indique que le pion en e2 se déplace en e4 mais cela peut être simplifié et abrégé en « e4 » qui indique le même coup.

Activité 3 proposée aux élèves

On ajoute des pièces à la **position 1** et on demande aux élèves d'écrire leur codage pour obtenir la **position 2**.



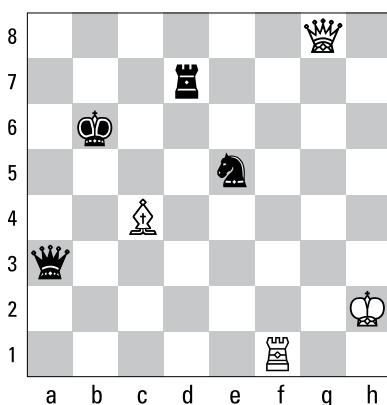
Position 2

Réponse attendue :

Blancs : Rf2, Tc3, Cd2, Ff3 **Noirs** : Re6, Tg7, Cf6, Fc7

Activité 4 proposée aux élèves

Écrivez la position des pièces placées sur ce diagramme.



Position 3

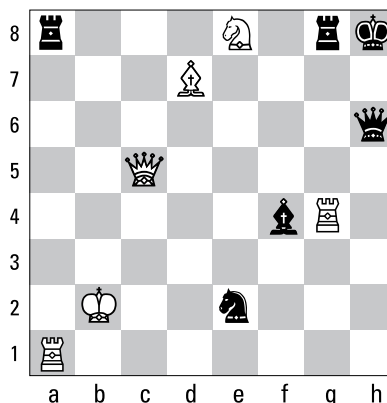
Réponse attendue :

Blancs : Rh2, Dg8, Tf1, Fc4 **Noirs** : Rb6, Da3, Td7, Ce5

Activité 5 proposée aux élèves

Placez sur le diagramme vierge la position des pièces indiquée par le code :

Blancs : Rb2, Dc5, Ta1, Tg4, Fd7, Ce8 **Noirs** : Rh8, Dh6, Ta8, Tg8, Ff4, Ce2

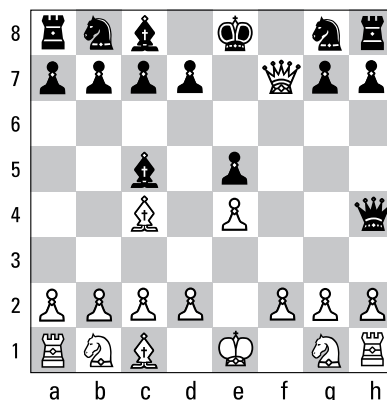


Position 4

Réponse attendue

Activité 6 proposée aux élèves

À partir de la notation des coups suivants: 1e4-e5 2 Fc4 Fc5 3 Df3 Dh4 4 Dxf7+ **reconstituez cette courte partie sur votre échiquier individuel. Présentez ensuite la position finale obtenue sur un diagramme.**



Position finale obtenue

À partir de ce travail de reconstitution bien des pistes seront exploitables. Ici on pourrait demander aux élèves si les Noirs ont perdu (échec et mat) ou non. On pourrait dans un second temps leur demander de chercher et d'écrire le coup suivant des Noirs (C'est un « coup forcé » : 4...Rd8)

Remarque : pour permettre de reconstituer le texte de la partie il faut apprendre aux élèves le codage du déplacement du pion. (Dans notre partie les coups 1e4-e5 qui correspondent aux déplacements respectifs du pion blanc de e2 en e4, soit une avance de deux cases et à la réponse noire symétrique 1...e7-e5)

Temps : Environ 45 minutes pour l'ensemble en fonction de l'âge et du niveau des élèves.
Matériel : 1 échiquier mural.

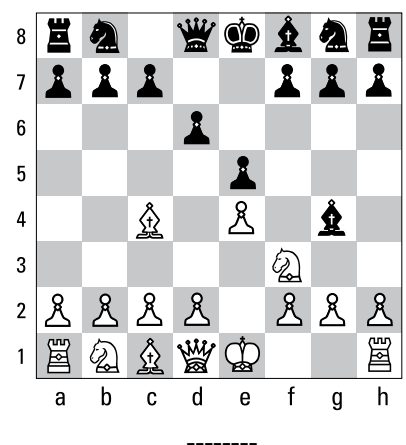
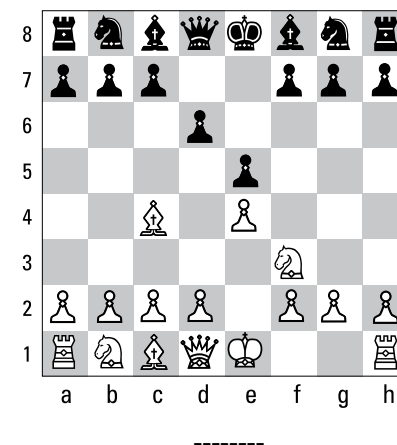
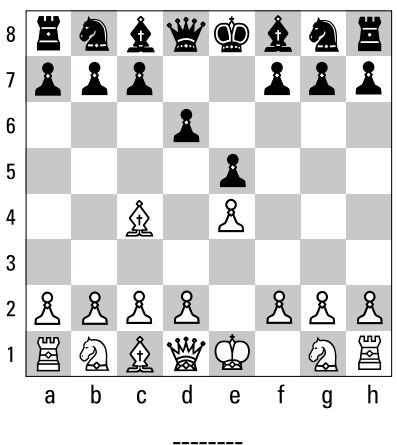
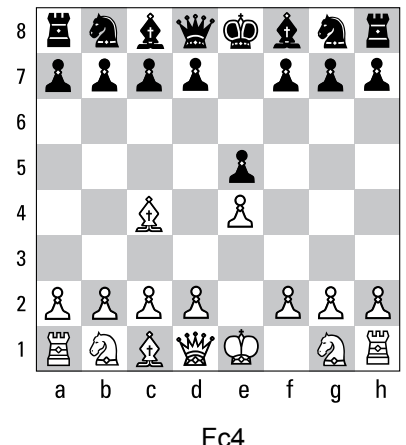
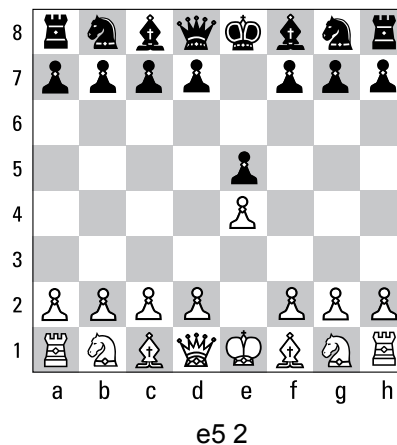
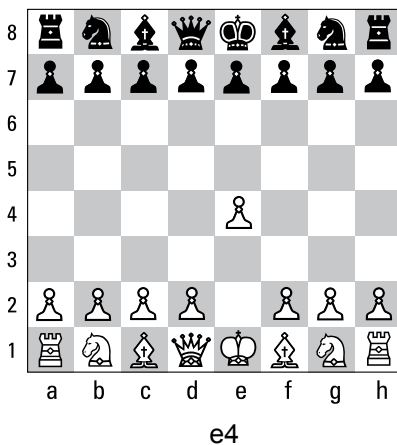
Compétences scolaires	Compétences échiquéennes
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer sur un quadrillage. - Coder et décoder des coordonnées dans un espace défini. - Observer des diagrammes pour reconstituer un code écrit. 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions : <ul style="list-style-type: none"> - Se repérer sur l'échiquier. - Comprendre et appliquer le système de notation des coups. - Reconstituer une partie courte à l'aide des coordonnées des pièces.

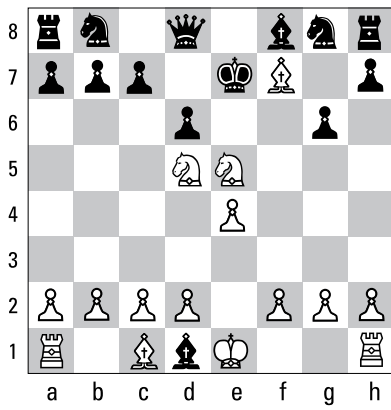
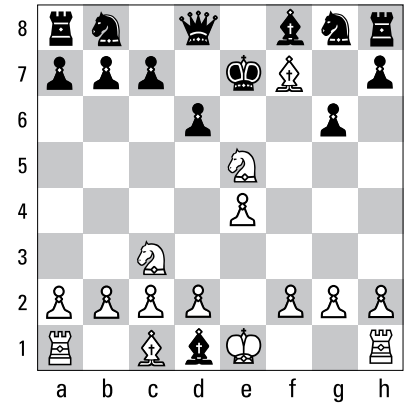
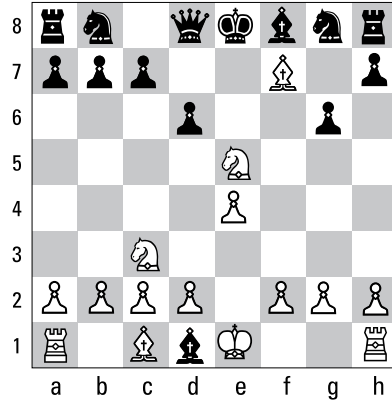
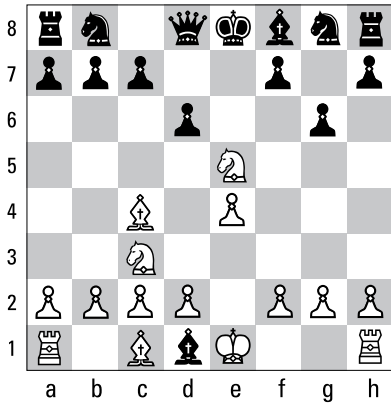
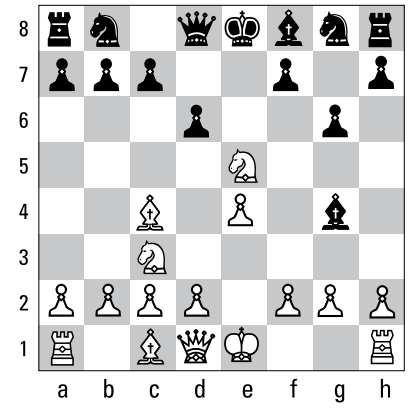
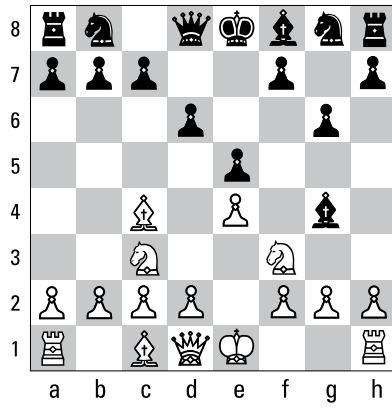
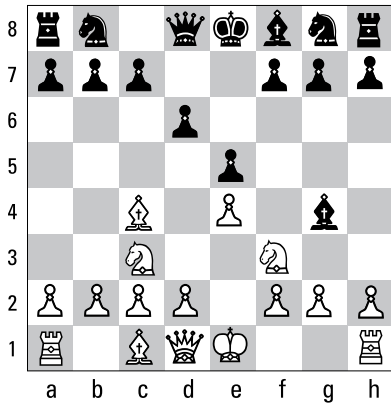
Activité 1

Voici le texte d'une partie célèbre très courte. Cette miniature - partie de moins de vingt coups - a opposé De Legal à Saint-Brie à Paris en 1750. Elle a depuis fait plusieurs fois le tour du monde.

1 e4 e5 2 Fc4 d6 3 Cf3 Fg4 4 Cc3 g6 5 Cxe5 Fxd1 6 Fxf7+ Re7 7 Cd5#

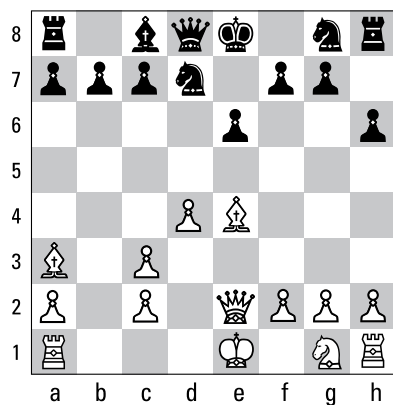
Voici cette même partie présentée sous forme de diagrammes. Chaque diagramme correspond à un demi-coup - joué par les Blancs ou par les Noirs – Observe attentivement chaque diagramme et écris ce demi-coup sur les pointillés sous le diagramme. Pour t'aider les premiers coups de cette partie sont donnés.



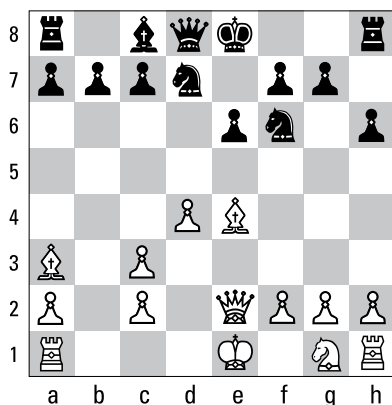


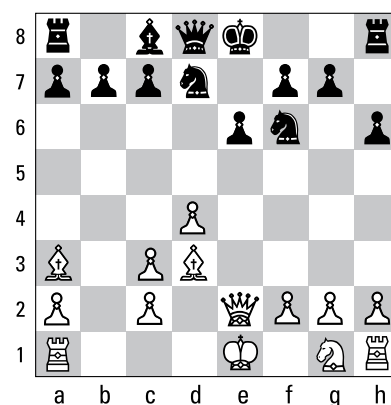
Activité 2

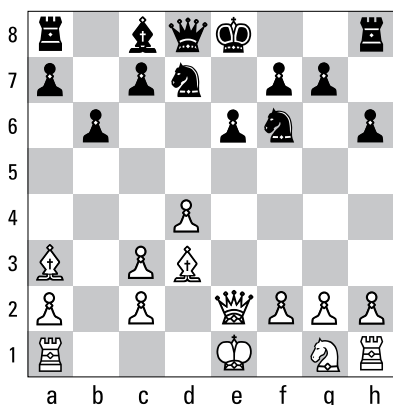
Chacun des diagrammes proposés correspond à un coup joué par le joueur blanc ou le joueur noir. En lisant ces diagrammes reconstitue la fin de cette partie miniature qui a opposé Alekhine à Vasic, en 1931, à Gradiska.

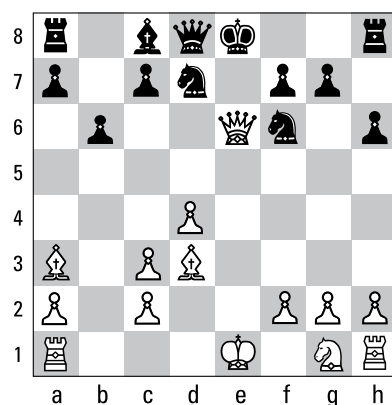


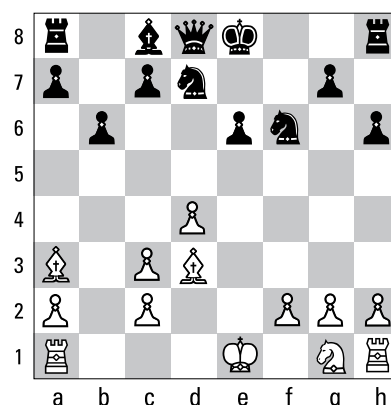
7 Fxe4

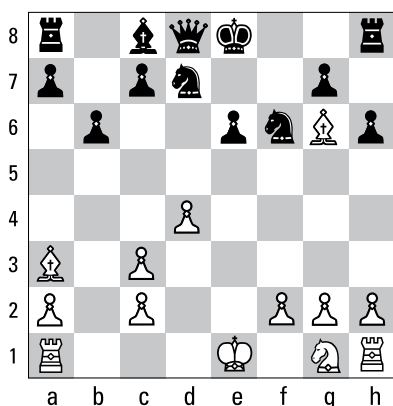












Solution : 7...C8f6 8.Fd3 b6 9.Dxe6+ fxe6 10.Fg6#

Temps : Les activités proposées sont prévues pour 30 minutes environ. Libre au professeur d'en ajouter, d'en retirer, suivant ses priorités et les besoins des élèves.

Matériel : Aucun matériel requis

Compétences scolaires	Compétences échiquéennes
<ul style="list-style-type: none"> • « Utiliser le dessin dans diverses fonctions (expression, enregistrement...) » • « Reproduire ou compléter une figure sur papier quadrillé. » • Relations et propriétés : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs. • « Percevoir ces relations sur un objet, un ensemble d'objets, ou sur un dessin pour le reproduire ou le décrire. » • « Vérifier ces relations ou réaliser des tracés en utilisant des instruments (gabarits de longueurs ou d'angle droit, règle) et des techniques (pliage, calque, papier quadrillé). » 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions : <ul style="list-style-type: none"> – Découvrir l'échiquier. – Se repérer sur l'échiquier. • Vocabulaire : échiquier, cases, colonnes, rangées.

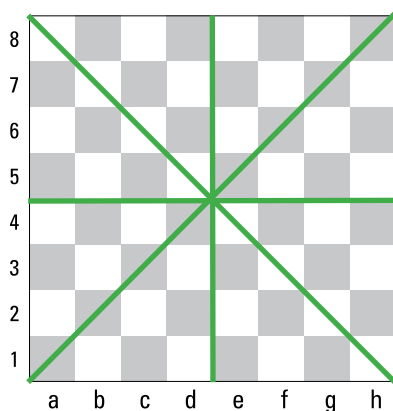
Énigme n° 1

Trouve plusieurs façons de découper l'échiquier en deux parties égales. Indice : tu peux en trouver jusqu'à 4.

Énigme n° 2

Découpe l'échiquier et plie-le en deux de façon à ce que les cases blanches soient sur des cases blanches et les cases noires sur des cases noires.

Solution :



Pour les plus grands...

Énigme n° 3

Combien de carrés peux-tu trouver sur l'échiquier ?

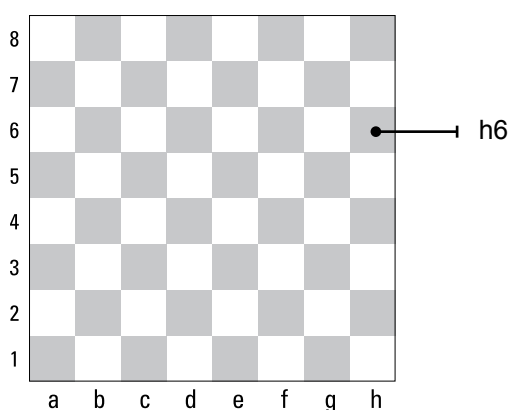
On trouve 202 carrés sur l'échiquier. 64 carrés de 1x1 + 49 carrés de 2x2 + 36 carrés de 3x3 + 25 carrés de 4x4 + 16 carrés de 5x5 + 9 carrés de 6x6 + 4 carrés de 7x7 + 1 carré de 8x8

Temps : Les activités proposées sont prévues pour 40 minutes environ. Libre au professeur d'en ajouter, d'en retirer, suivant ses priorités et les besoins des élèves.

Matériel : un échiquier mural.

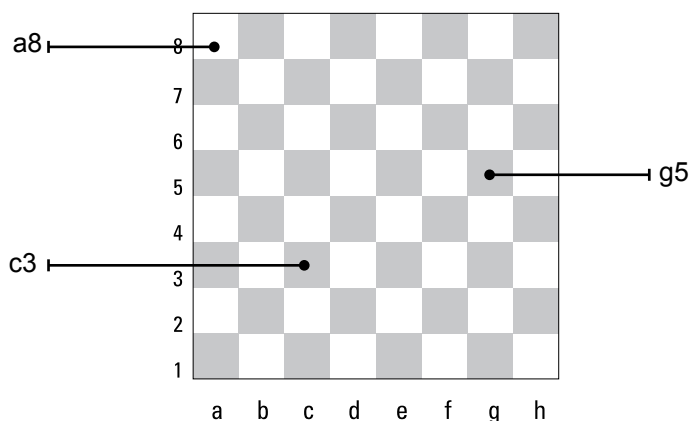
Compétences scolaires	Compétences échiquiennes
<ul style="list-style-type: none"> • « Repérer et coder des cases et des nœuds sur un quadrillage. » • « Connaître et savoir utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacements (devant, derrière, entre, à gauche de, à droite de, sur, sous, dessus, dessous, au-dessus de, en-dessous de). » • « Utiliser le dessin dans diverses fonctions (expression, enregistrement...) » 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions : <ul style="list-style-type: none"> – Découvrir l'échiquier. – Se repérer sur l'échiquier. – Comprendre le système de notation permettant de se repérer sur l'échiquier. • Vocabulaire : échiquier, cases, colonnes, rangées.

Activité n° 1



L'enseignant montre une case sur l'échiquier mural et demande aux élèves de la colorier sur un diagramme collé dans leur cahier d'activités. Puis les élèves indiquent le nom de la case dans la zone d'écriture comme dans l'exemple ci-contre :

Activité n° 2



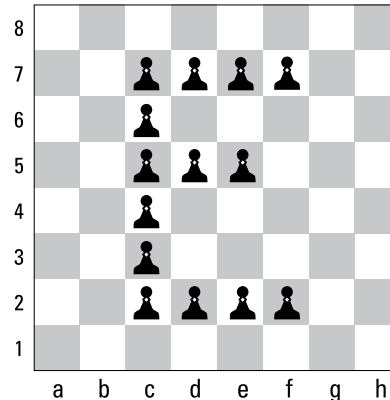
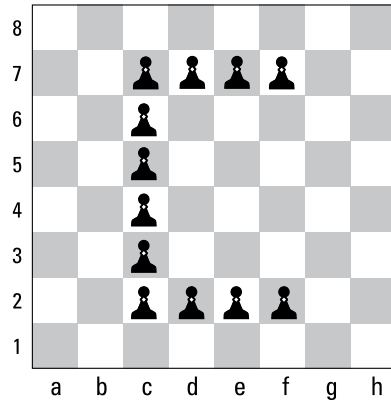
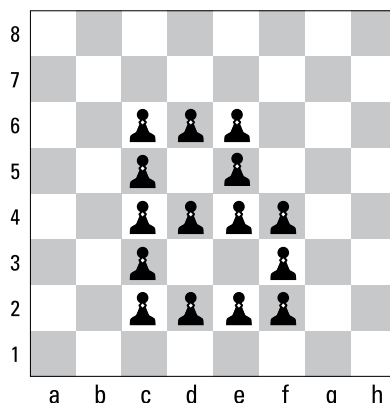
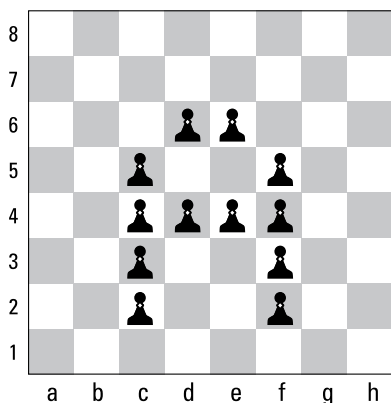
L'enseignant montre une suite de cases (de 3 à 8 suivant l'âge des élèves) et demande aux élèves de les colorier sur un diagramme collé dans leur cahier d'activités. Puis les élèves indiquent le nom de la case dans les zones d'écriture, comme dans l'exemple ci-contre :

Si les élèves sont suffisamment autonomes, ils peuvent même jouer à deux à ce jeu (ou en équipe de trois ou quatre). L'un dit le nom d'une case, l'autre la montre rapidement. Le but du jeu est de montrer le maximum de cases en trente secondes. Voici une suggestion de listes de cases à lire :

a4-c3-b7-h1-g7-h5-d5-h1-c2-c8-d1-e8-f1-g1-h2-a3-e4-b5-b8-c6-c7-e2-g4-f5-f4-c1-e5-b4-b6-f7
 h5-d2-c3-e4-e5-c1-b2-b7-f8-g8-g7-a1-a6-f3-d4-c5-h7-h1-g2-f3-e5-e7-c1-c2-g2-c3-g3-h4-f8-e8
 d1-d7-e1-f4-e6-a2-a8-b1-h4-f7-e4-d1-a8-h5-f2-d2-b3-c5-a4-e8-f1-c4-c8-f8-g1-a8-g2-a7-b1-b3

Pour les plus grands : une variante consiste à pratiquer toutes ces activités sur un échiquier sans coordonnées.

Pour les plus jeunes : il est possible de rendre l'exercice plus ludique en demandant aux élèves de colorier sur un diagramme papier les cases nommées à l'oral de façon à faire apparaître une forme. Voici quatre exemples que vous pourrez utiliser en classe.



Temps : Les activités proposées sont prévues pour 40 minutes environ. Libre au professeur d'en ajouter, d'en retirer, suivant ses priorités et les besoins des élèves.

Matériel : 1 échiquier mural.

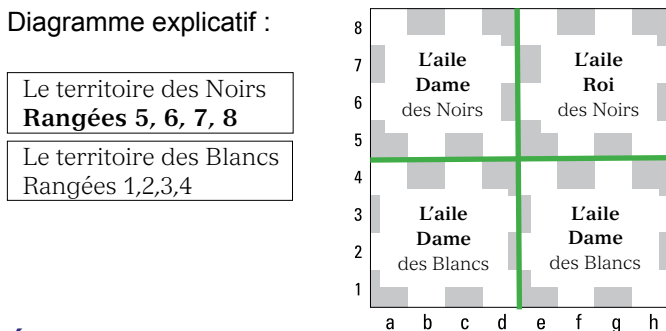
Compétences scolaires	Compétences échiquéennes
<ul style="list-style-type: none"> « Repérer et coder des cases et des nœuds sur un quadrillage. » « Connaître et savoir utiliser le vocabulaire lié aux positions relatives d'objets ou à la description de déplacements (devant, derrière, entre, à gauche de, à droite de, sur, sous, dessus, dessous, au-dessus de, en-dessous de). » « Utiliser le dessin dans diverses fonctions (expression, enregistrement...) » 	<ul style="list-style-type: none"> Notions : <ul style="list-style-type: none"> Découvrir l'échiquier. Se repérer sur l'échiquier. Comprendre le système de notation permettant de se repérer sur l'échiquier. Vocabulaire : échiquier, cases, colonnes, rangées, aile, territoire.

Les exercices que nous proposons dans cette fiche nécessitent quelques explications :

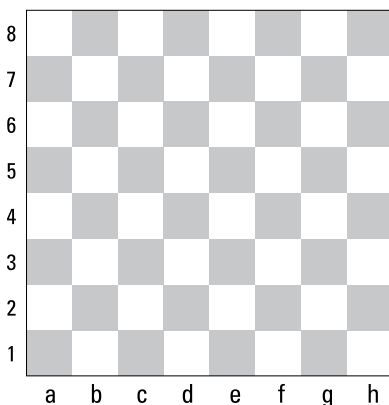
L'aile Dame correspond à la moitié de l'échiquier dans laquelle sont placées les Dames au début d'une partie d'échecs.

L'aile Roi correspond à la moitié de l'échiquier dans laquelle sont placés les Rois au début d'une partie d'échecs.

Diagramme explicatif :



Énigme n° 1



À la recherche de la case perdue.

- Je suis une case de l'aile Dame
- Je suis dans le territoire blanc
- Je suis une case noire
- Je ne touche aucun bord
- Je suis sur la colonne c

Si tu m'as trouvée, colorie-moi en vert et indique mon nom.

Solution : c'est la case c3.

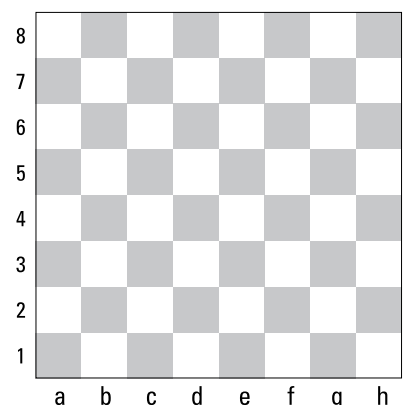
Énigme n° 2

Il te manque une case

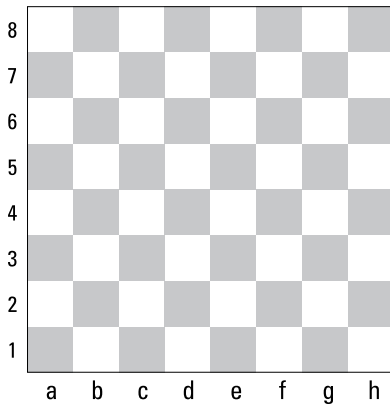
- Je suis une case de l'aile Roi.
- Je suis une case noire.
- Je suis sur la septième rangée.
- Je ne suis pas sur la cinquième colonne

Si tu m'as trouvée, colorie-moi en vert et indique mon nom.

Solution : c'est la case g7.



Énigme n° 3



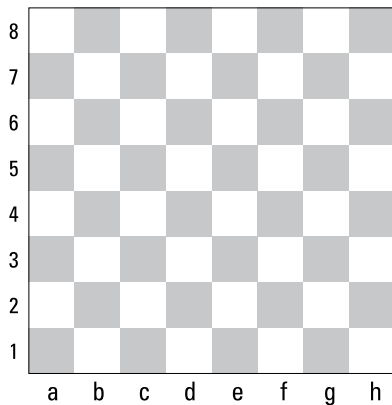
La rangée pas rangée.

- Je suis une rangée du territoire noir
- Je ne suis pas la dernière rangée, ni la première rangée du territoire noire
- Ma première case à gauche est blanche.

Si tu m'as trouvée, colorie-moi en rouge.

Solution : c'est la sixième rangée.

Énigme n° 4



La colonne inconnue

- Je suis une colonne de l'aile Roi
- Je croise la quatrième rangée sur une case noire
- Je ne suis pas la colonne h

Si tu m'as trouvée, colorie-moi en jaune.

Solution : c'est la colonne h.

Temps : 1-10 minutes + 5 minutes de reprise

2-15 minutes + 5 minutes de reprise

3-10 minutes par défi. L'enseignant expliquera la consigne et pourra ensuite laisser les enfants s'affronter par deux.

Matériel : 1 échiquier mural, 1 échiquier par élève.

Compétences scolaires	Compétences échiquiennes
<ul style="list-style-type: none"> • « Se repérer sur un quadrillage » • « Calculer mentalement » • « Faire des essais » ; « Choisir une démarche » 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions : <ul style="list-style-type: none"> – Connaître le déplacement de chaque pièce. – Être capable de lire un diagramme simple. • Vocabulaire : Tour, colonne, rangée, diagramme. • Trace écrite : chaque camp a deux tours, placées en a1, h1, a8 et h8.

Activité n° 1 À ton tour de réfléchir...

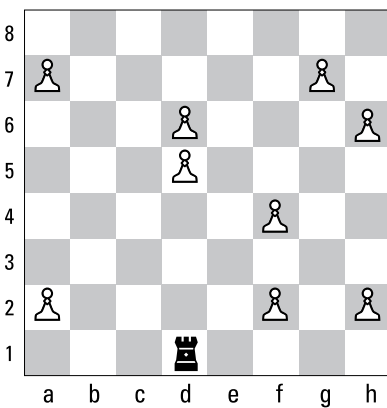


Diagramme n° 1

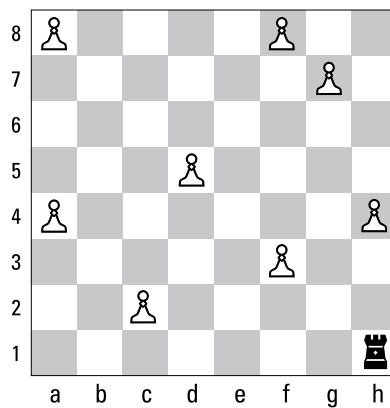


Diagramme n° 2

La fête des Tours : le Roi noir récompense sa Tour : elle peut manger autant de pions qu'elle veut mais elle doit le faire en un minimum de coups. Pendant ce temps, les pions seront endormis.

Solutions :

Diagramme n° 1 : Txd5-Txd6-Txh6-Txh2-Txf2-Txa2-Txa7-Txg7-Tg4-Txf4

Diagramme n° 2 : Txh4-Txa4-Txa8-Txf8-Txf3-Tc3-Txc2-Td2-Txd5-Tg5-Txg7

Activité n° 2 À ton tour de jouer...

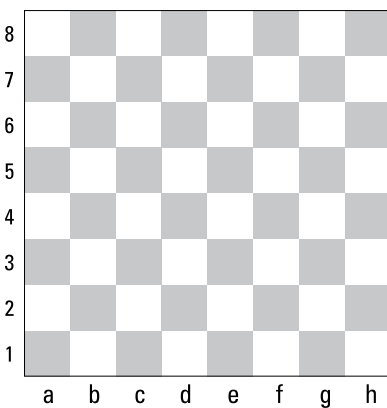


Diagramme n° 1

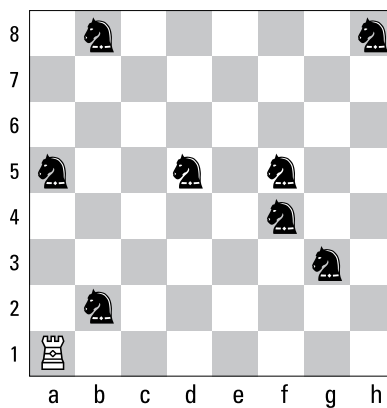


Diagramme n° 2

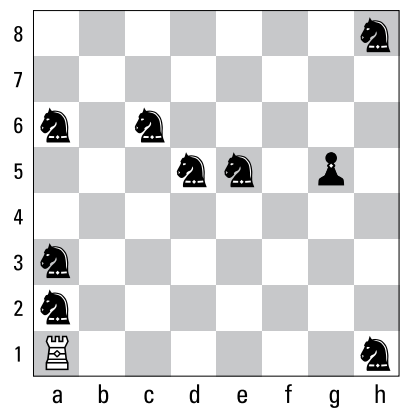


Diagramme n° 3

Le labyrinthe : la Tour blanche a été emprisonnée par le Roi noir. Pour sortir du labyrinthe, elle doit atteindre la case h8 en évitant tous les gardes (des Fous). Écris ou flèche le parcours emprunté par la Tour blanche pour s'y rendre de la manière la plus directe possible. Solutions : Ta4-Tg4-Tg6-Th6-Th8

Le labyrinthe : la Tour blanche a été emprisonnée dans le château noir. Pour sortir du labyrinthe, elle doit éviter tous les gardes (des Cavaliers) : comment la Tour peut-elle aller de a1 en a8 sans se faire manger ? (attention, elle n'a pas le droit de manger les gardes)

Solutions : Diagramme n° 2 : Tc1-Tc2-Th2-Th7-Ta7-Ta8, Diagramme n° 3 : Td1-Td2-Tb2-Tb7-Tg7-Tg8-Ta8

Activité n° 3 La chasse à la Tour : Échiquier vide, l'élève pose une Tour sur la case de son choix. L'enseignant place alors un Fou sur une case qui attaque la Tour. L'élève joue sa Tour pour la soustraire à l'attaque. L'enseignant place alors un deuxième Fou qui attaque la Tour. L'élève joue à nouveau sa Tour pour la soustraire à l'attaque ... Ainsi de suite jusqu'à la capture de la Tour. Si l'élève échappe aux attaques pendant six coups ou plus il est déclaré vainqueur du défi.

Temps : Les activités proposées sont prévues pour 30 minutes environ. Libre au professeur d'en ajouter, d'en retirer, suivant ses priorités et les besoins des élèves.

Matériel

Matériel requis : règle, crayons à papier, stylos ou/et feutres de couleur

Un échiquier mural est utile pour présenter les activités aux élèves

Des diagrammes d'échecs pour les activités proprement dites

Compétences scolaires	Compétences échiquéennes
<ul style="list-style-type: none"> • Notions : – Effectuer des déplacements sur quadrillage en procédant selon une logique ; – Émettre des hypothèses, choisir et donc éliminer les possibilités incorrectes ; – Tracer ces déplacements ; – Coder ces déplacements. 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions : – Se repérer sur l'échiquier ; – Effectuer des déplacements sur l'échiquier en respectant des contraintes ; – Consolider la maîtrise du déplacement de toutes les pièces ; – Acquérir et maîtriser un vocabulaire spécifique : cases, colonnes, rangées, diagonales.

Activité 1

Trace pour chaque diagramme un parcours qui conduira la pièce représentée sur la case jaune : Attention les cases rouges ne peuvent pas être occupées ou traversées.

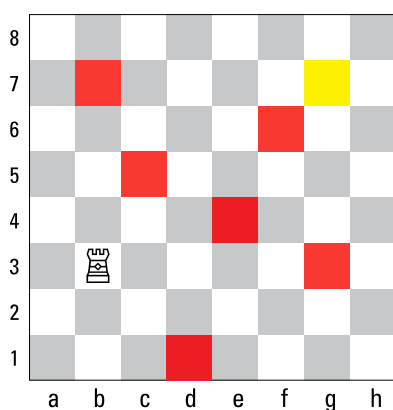


Diagramme 1

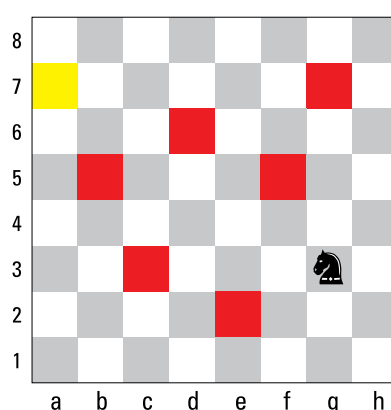


Diagramme 2

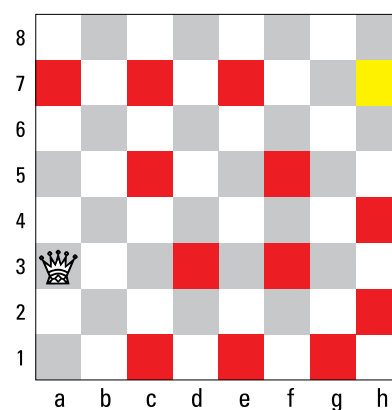


Diagramme 3

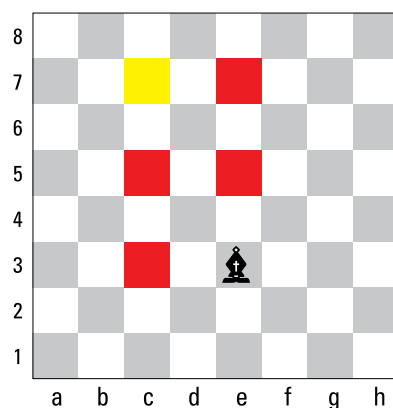


Diagramme 4

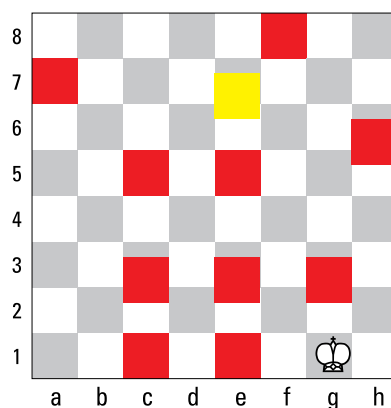


Diagramme 5

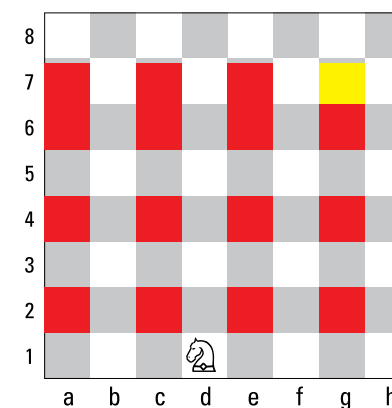


Diagramme 6

Solutions :

Diagramme 1 : Tf3-Tf5-Tg5-Tg7

Diagramme 2 : Ce4-Cd2-Cb3-Cd4-Cc6-Ca7

Diagramme 3 : Da6-Dh6-Dh7

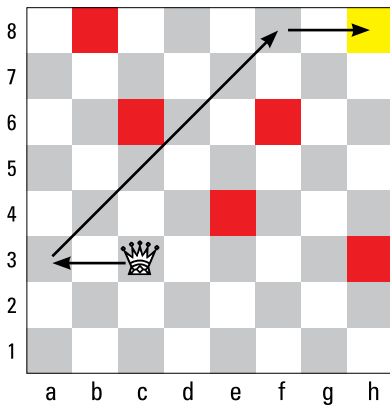
Diagramme 4 : Fc1-Fa3-Fb4-Fa5-Fc7

Diagramme 5 : Rf2-Re3-Rd4-Rd5-Rd6-Rd7

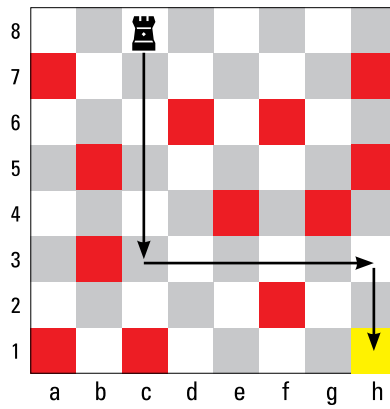
Diagramme 6 : Ce3-Cd5-Cf6-Cg8

Activité 2

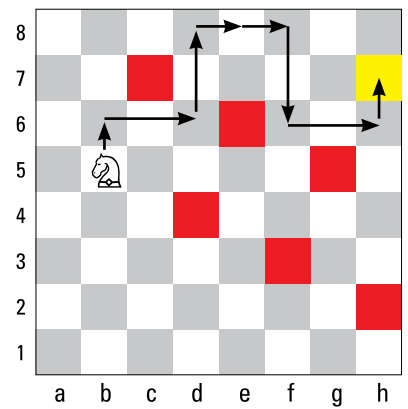
Regarde attentivement l'exemple et écris le code de déplacement des pièces sur les autres diagrammes présentés en procédant de la même manière :



Code : Da3 → Df8 → Dh8



Code : T.....



Code : C.....

Solutions :

Tc3-Th3-Th1

Cd6-Ce8-Cf6-Ch7

Temps : Environ 30 minutes pour les activités proposées.

Matériel :

Un échiquier mural pour présenter les activités aux élèves.

Des diagrammes d'échecs pour les activités proprement dites.

Une règle, un crayon à papier, des stylos ou/et feutres de couleur.

Compétences scolaires	Compétences échiquéennes
<ul style="list-style-type: none"> • Tracer des déplacements sur quadrillage. • Coder ces déplacements. • Effectuer des déplacements horizontaux, verticaux, en diagonale, sur quadrillage en procédant selon une logique. • Émettre des hypothèses, choisir et donc éliminer les possibilités incorrectes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Notions <ul style="list-style-type: none"> – Se repérer sur l'échiquier ; – Effectuer des déplacements sur l'échiquier en respectant des contraintes. – Consolider la maîtrise du déplacement de toutes les pièces. – Acquérir et maîtriser un vocabulaire spécifique : cases, colonnes, rangées, diagonales.

Activité 1

Trace le parcours le plus direct possible qui passe par chaque case jaune et se termine sur la case verte.

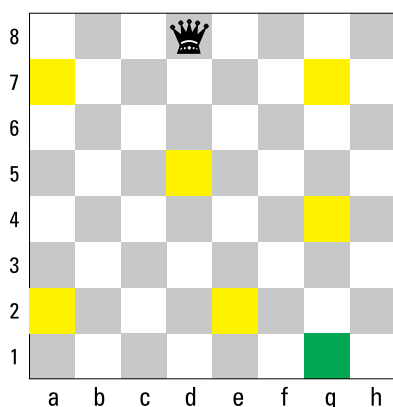


Diagramme 1

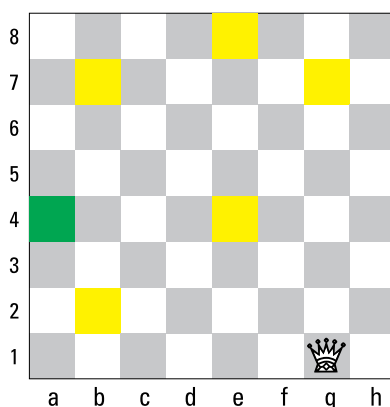


Diagramme 2

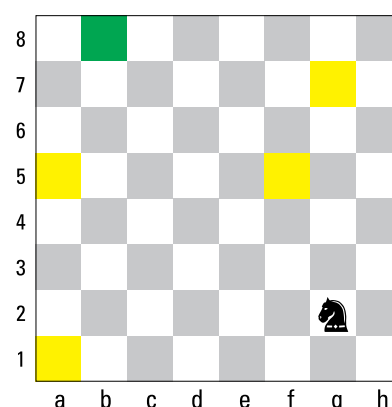


Diagramme 3

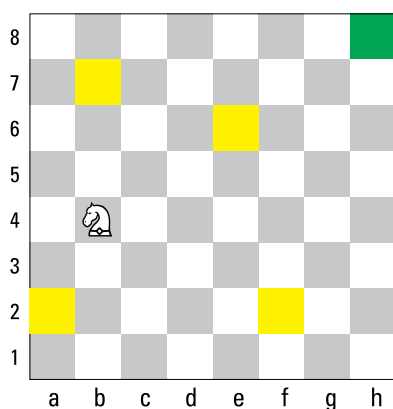


Diagramme 4

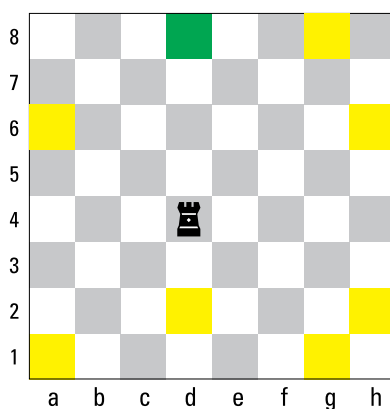


Diagramme 5

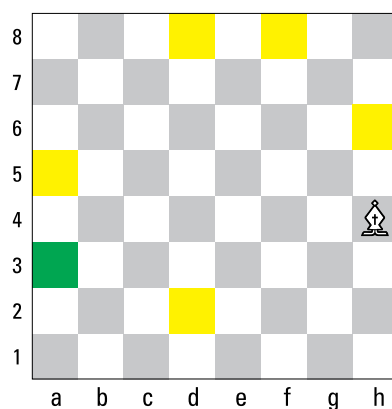


Diagramme 6

Activité 2

Code les six parcours que tu as obtenus, selon l'ordre de passage sur les cases jaunes que tu as choisi. N'oublie pas de commencer par l'initiale de la pièce : (D, T, F, C...)

Diagramme 1 :

Diagramme 2 :

Diagramme 3 :

Diagramme 4 :

Diagramme 5 :

Diagramme 6 :

Solutions :

Diagramme 1 : Dd5-Da2-De2-Dg4-Dg7-Da7-Dg1

Diagramme 2 : Dg7-Db2-Db7-De4-De8-Da4

Diagramme 3 : Ce3-Cf5-Cg7-Ce6-Cd4-Cc2-Ca1-Cb3-Ca5-Cc6-Cb8

Diagramme 4 : Ca2-Cc1-Cd3-Cf2-Ce4-Cc5-Cb7-Cd8-Ce6-Cg5-Cf7-Ch8

Diagramme 5 : Td2-Th2-Th6-Ta6-Ta1-Tg1-Tg8-Td8

Diagramme 6 : Fd8-Fa5-Fd2-Fh6-Ff8-Fa3

Activité 3

Trace avec des flèches le parcours le plus direct possible pour te rendre sur la case verte. Attention ! Cases jaunes obligatoires et cases rouges interdites.

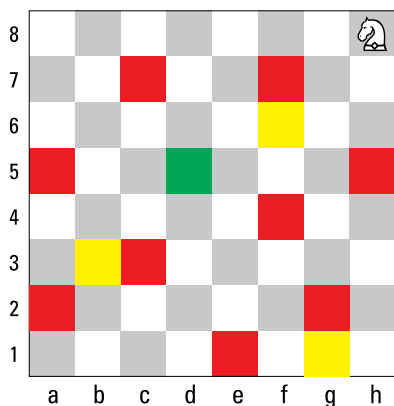
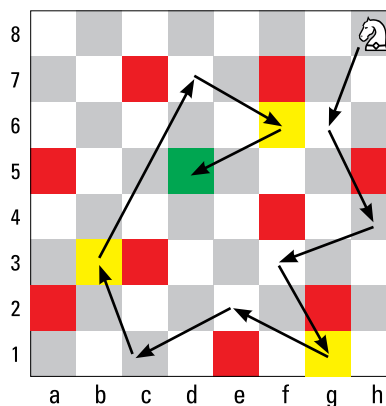


Diagramme 1



Solution

Temps

Cette activité est prévue pour 30 minutes environ. Libre au professeur d'interrompre et de reprendre la partie dans une 2^e séance, suivant ses priorités, les motivations et les besoins des élèves.

Matériel

L'échiquier mural

Compétences scolaires	Compétences échiquéennes
<ul style="list-style-type: none"> • Formuler son avis. • Produire des arguments. • Être capable d'énoncer, expliquer, valoriser, reformuler les idées et propositions d'un autre élève. • Être capable de critiquer de manière objective les idées émises. • Argumenter pour faire valoir son avis auprès des autres élèves ou/et de l'enseignant. • Utiliser dans ses interventions des éléments pertinents tirés des échanges précédents. • Proposer un coup ou une séquence de coups dans une position donnée. • Apprendre les vertus de l'analyse collective pour chercher et trouver des idées précises et efficaces. 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre à choisir parmi différentes propositions de coups celle(s) qui présente(nt) les arguments les plus significatifs. • Choisir les coups de manière rationnelle.

Définition

Une partie majoritaire oppose l'enseignant au groupe classe.

Principe de la partie majoritaire

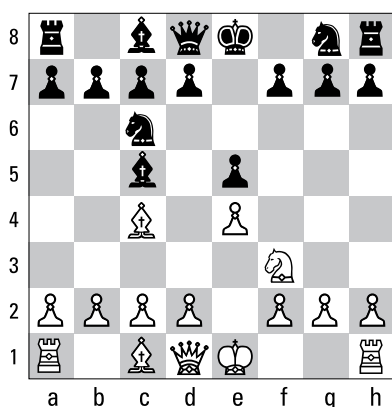
Après un moment de réflexion individuelle les élèves peuvent venir proposer un coup sur l'échiquier mural ou critiquer une proposition de coup qui leur semble mauvaise ou moins bonne qu'une autre. Le coup joué par les élèves sera celui choisi par la majorité d'entre eux après délibération.

Variantes de la partie majoritaire

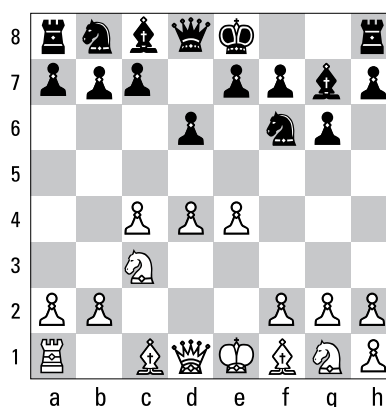
- Deux groupes d'élèves sont constitués et s'affrontent dans la classe.
- Les deux groupes appartiennent à deux classes différentes
- La partie est jouée en ligne en direct sur Internet – sur la plate-forme MatPat, par exemple à l'adresse suivante : matpat.ac-rennes.fr/
- La partie est jouée en différé et les coups envoyés par mail (1 coup par jour de classe ouvrable)

Activité 1**Position 1**

Les Blancs jouent.

**Position 2**

Les Blancs jouent.



Dans les deux positions proposées choisis et propose un coup pour les Blancs. Justifie ton choix en quelques phrases.

Position 1 :

.....

.....

.....

.....

Position 2 :

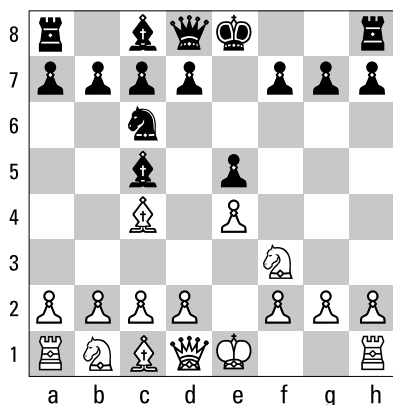
.....

.....

.....

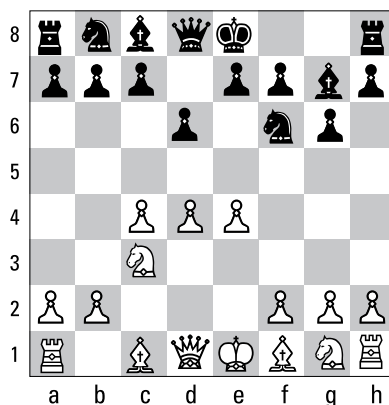
.....

Dans les deux positions proposées choisis et propose un coup pour les Blancs. Justifie ton choix en quelques phrases.



Position 1

Les Blancs jouent.



Position 2

Les Blancs jouent.

Position 1 :

Solution : Les Blancs peuvent développer leur Cavalier en c3, jouer d3 pour développer leur Fou c1 ; ils peuvent aussi roquer pour mettre en jeu leur Tour et protéger leur Roi ; ils peuvent enfin jouer c3 pour préparer d4 et occuper le centre.

Position 2 :

Solution : Les Blancs peuvent développer leur Cavalier en f3 ou leur Fou en d3 ; ils peuvent clouer le Cf6 par Fg5 ; ils peuvent enfin jouer leur pion f2 en f4 pour renforcer leur centre de pion.