



Eric IRMER Janvier 2026



LES ECHECS

APPRENTISSAGE EN DOUCEUR

Les étapes de notre aventure vers la maîtrise des principes des ECHECS :



A/ Les Bases-Les Fondamentaux-les Ouvertures/Principes -Les Finales

B/ Compétences Transversales (Analyse parties; Gérer son temps....)



A



B



?

1/Bases indispensables (débutants) :

- ▶ Présentation de l'échiquier – cases, colonnes, rangées, diagonales, notation.
- ▶ Déplacement des pièces – mouvements, prises, valeurs relatives.
- ▶ Règles spéciales – roque, **prise en passant**, promotion.
- ▶ Échec, échec et mat, pat – situations illustrées. **LE P.I.F**
- ▶ Les 3 principes d'ouverture – développement, centre, sécurité du roi.
- ▶ Erreurs typiques des débutants – sorties de dame trop tôt, roque oublié, pièces non protégées.
- ▶ La Nulle **(FFE)**
- ▶ Comprendre les pièces **(CI FFE 13)**
- ▶ Dame **ATTAQUE (FFE 23)**



2/Fondamentaux tactiques (débutant → intermédiaire) :

- ▶ Attaques à la découverte
- ▶ Fourchettes
- ▶ Pion avancé
- ▶ Clouages
- ▶ Enfilades
- ▶ Faiblesse de la première Rangée
- ▶ LA TOUR sur la 2ème ou 7ème RANGÉE
- ▶ Pièces enfermées(360)
- ▶ Attaque par rayon X
- ▶ Sacrifices Tactiques: d'attraction; de déviation; Surcharge
- ▶ Simplification
- ▶ Élimination du défenseur
- ▶ Zugzwang
- ▶ Mats élémentaires — échelle, mat du couloir, de l'escalier, mat du sot du berger (pour apprendre à le contrer).
- ▶ 10 conseils pour améliorer votre entraînement tactique (360)



3/Fondamentaux stratégiques

(intermédiaire) :

- ▶ Le contrôle De l'espace
- ▶ Sécurité du Roi
- ▶ L'avantage de développement
- ▶ Structure de pions – pions doublés, isolés, passés.
- ▶ Cases fortes / cases faibles
- ▶ Faiblesses Statiques
- ▶ **Les Fous sur les diagonales (FFE 19)**
- ▶ Bon / mauvais fou**(FFE 19)**
- ▶ Tour sur la colonne ouverte**(FFE 21)**
- ▶ **Activité de nos pièces soit active(360)**
- ▶ Initiative et Tempo
- ▶ Plans typiques
- ▶ Planification simple – améliorer la pire pièce, créer une faiblesse, jouer contre un point.
- ▶ Finales stratégiques
- ▶ Transitions



4/Thèmes d'ouverture (intermédiaire) :

- ▶ Objectif : principes, pas théorie.
- ▶ Comment jouer une ouverture sans apprendre par cœur
- ▶ Plans typiques dans :
 - ▶ Italienne
 - ▶ Espagnole
 - ▶ Défense Sicilienne (version simplifiée)
 - ▶ Gambit Dame
- ▶ Comment jouer l'ouverture avec les Noirs ?

Deux ouvertures-modèles pour illustrer les principes

- ▶ Caro Kann : la logique et la solidité
- ▶ Scandinave : l'activité et la simplicité
- ▶ Erreurs fréquentes dans les ouvertures



Ouvertures Pour nos plus jeunes

- ▶ Ce que ces ouvertures ont en commun
- ▶ Faciles à mémoriser
- ▶ Pas de théorie compliquée
- ▶ Plans clairs
- ▶ Noms amusants qui aident les enfants
- ▶ Très rares, donc parfaites pour surprendre en club
- ▶ Idéales pour apprendre les principes (développement, centre, sécurité du roi)
- ▶ Des ouvertures simples, amusantes et qui mènent rapidement à des prises de pièces,

propose des ouvertures **peu connues**, faciles à retenir, et qui conduisent très vite à des **captures tactiques** — parfait pour motiver les 7-10 ans.

- ▶ Idées de départ :
- ▶ Seul le roi défend le pion f7 au début de la partie.
- ▶ Il n'y a pas encore de tour, de cavalier ou de fou qui le protège directement.
- ▶ Si on arrive à attaquer f7 avec **deux pièces** (par exemple fou + cavalier, ou fou + dame), on menace souvent soit un **échec**, soit une **fourchette**, soit de **déloger le roi**.
- ▶ C'est pour ça qu'on montre souvent aux enfants des thèmes comme : Fxf7+, Cxf7+, ou des idées de mat du berger où la dame et le fou visent f7.
- ▶ MAT DU BERGER/DU SOT



5/Finales essentielles (débutant → intermédiaire):

- ▶ Mats de base (Roi + Dame / Roi + Tour). (roi + dame).(roi + tour)
- ▶ **Mats des pièces Lourdes (FFE 26)**
- ▶ Finales de pions simples — opposition, carré du pion.
- ▶ Finales de tours basiques — couper le roi, principe d'activité.
- ▶ Conversion d'un pion passé
- ▶ **Le roi en Finale (FFE 25)**



6/Compétences transversales:

- ▶ Comment analyser sa partie
- ▶ Gérer son temps
- ▶ Reconnaître les schémas
- ▶ Construire un plan simple
- ▶ Psychologie du jeune joueur – rester calme, ne pas jouer trop vite
- ▶ Les règles en tournois



A votre tour d'entrer en scène !

L'aventure continue avec vous À vous
d'écrire la suite

Prêts à relever votre défi?

