

ECHECS

Pass
Education

Fichier
d'activités



5ÈME/
4ÈME



Le jeu d'échecs : un combat sur 64 cases

Imagine un champ de bataille miniature : deux armées, l'une blanche et l'autre noire, s'affrontent sur un plateau de 64 cases, le fameux échiquier. Chaque joueur dispose de 16 pièces prêtes à en découdre : des pions en première ligne, puis derrière eux, les tours, les cavaliers (ceux qui bougent en L), les fous, la dame et le roi. Le but ? Mettre le roi adverse **échec et mat**. Cela signifie que le roi est attaqué et qu'il ne peut plus s'échapper. Quand cela arrive, la partie est finie... et le vainqueur peut savourer sa victoire !

Le haut niveau : la planète échecs

Aujourd'hui, les échecs sont un sport cérébral pratiqué partout dans le monde. Il existe un titre prestigieux, celui de **Grand Maître international (GMI)**, réservé aux meilleurs joueurs.

Et au sommet, il y a le **Championnat du monde**, où s'affrontent les plus grands esprits de la planète. Des légendes comme **Bobby Fischer**, **Garry Kasparov** ou **Magnus Carlsen** y ont marqué l'histoire.



Une activité complète

C'est à la fois:

- **un sport**, car il existe des championnats du monde, des tournois scolaires et même les Jeux olympiques de l'esprit ;
- **un art**, car chaque partie est une création unique ;
- **une science**, car les ordinateurs et l'intelligence artificielle étudient les positions pour trouver les meilleurs coups.

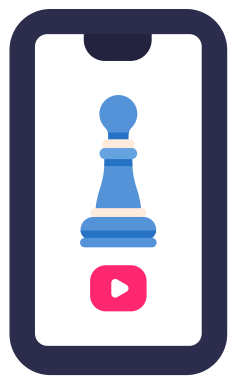


La partie la plus courte connue avec un mat est le "mat du fou" : seulement 2 coups !

Les échecs aujourd'hui

Aujourd'hui, les échecs ont beaucoup évolué. Les adolescents ne jouent plus seulement sur un plateau classique avec de vraies pièces : ils peuvent aussi jouer **en ligne**, sur leur téléphone ou leur ordinateur.

Des **sites** permettent d'affronter des joueurs du monde entier, à tout moment de la journée. Les parties sont souvent rapides et chronométrées, et il est possible de discuter avec son adversaire dans un **chat en direct**. Certains préfèrent affronter une intelligence artificielle, qui s'adapte à leur niveau et propose des exercices pour progresser. Il existe aussi des **tournois virtuels** suivis en direct, où des champions commentent leurs propres parties. C'est un moyen ludique d'apprendre en s'amusant !



Mais les échecs modernes ne se limitent pas au jeu classique. De nombreuses variantes sont apparues :

- **Chess960**, inventé par le célèbre joueur Bobby Fischer : la position des pièces de départ change à chaque partie pour éviter les ouvertures trop répétitives ;
- **Bullet chess**, où chaque joueur n'a qu'une minute pour toute la partie, rendant le jeu nerveux et spectaculaire ;
- **Puzzle rush**, où il faut résoudre le plus grand nombre de problèmes tactiques en un temps limité.

Ces nouvelles formes de jeu attirent beaucoup d'adolescents : elles mélangent compétition, rapidité et technologie.





Réponds aux questions suivantes par une phrase.



Combien de pièces chaque joueur possède-t-il au début d'une partie ?



Comment se déplacent les cavaliers ?



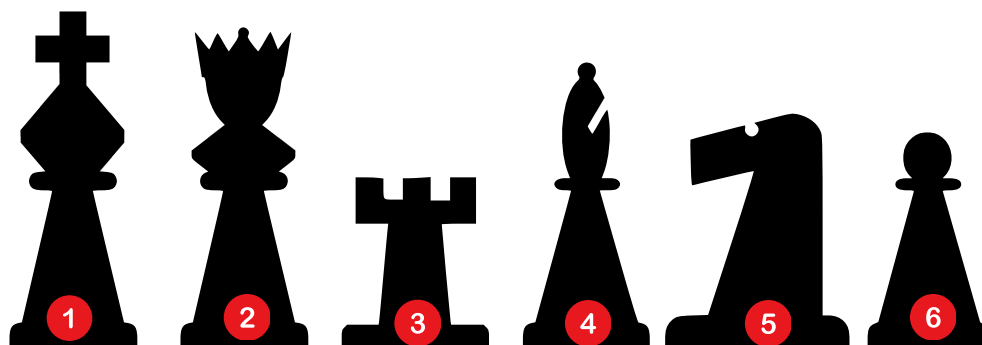
Qu'est-ce qu'un GMI ?



Le plus jeune grand maître de l'histoire est l'Américain Abhimanyu Mishra, devenu GMI en 2021 à seulement 12 ans et 4 mois.



À quelle pièce correspondent ces images ?



1

2

3

4

5

6



Relie chaque variante des échecs à ses règles.

Bullet Chess



● Variante des échecs où la position de départ des pièces sur la première rangée est aléatoire (960 dispositions possibles).

Chess960



● Mode de jeu en ligne où le joueur doit résoudre le plus de casse-têtes tactiques possibles en un temps limité (souvent 3 ou 5 minutes).

Puzzle Rush



● Partie d'échecs très rapide où chaque joueur dispose généralement de moins de 3 minutes pour toute la partie.



Entrainons-nous au Bullet Chess ! Top chrono !

Pour chaque situation, choisis la meilleure option en 30 secondes chrono !



Niveau 1 – Le roi en danger

Ton adversaire t'annonce « Échec ! »

Que faire ?

- ☐ Tu bouges ton roi au hasard pour qu'il s'éloigne.
- ☐ Tu déplaces une pièce pour bloquer l'échec.
- ☐ Tu ignores l'échec et joues une autre pièce.



Niveau 2 - Le bon échange

Ton adversaire t'attaque avec sa dame : elle menace ton cavalier et ton fou en même temps.

- ☐ Tu bouges une autre pièce pour attaquer la dame et la faire fuir.
- ☐ Tu sauves ton cavalier, même si ton fou est perdu.
- ☐ Tu paniques et déplaces ton roi sans raison.



Qu'as-tu ressenti en réfléchissant vite ? Était-ce facile ou stressant ?



Un des plus anciens jeux de stratégie au monde.

Son histoire commence en **Inde**, il y a environ **1 500 ans**, avec un jeu appelé **chaturanga**. Ce jeu représentait une bataille avec quatre types de troupes : les pions étaient les fantassins, les cavaliers formaient la cavalerie, les fous représentaient les éléphants et les tours les chars de guerre.

Au **VII^e siècle**, après la conquête de la Perse, les Arabes ont adopté le shatranj et l'ont fait connaître dans tout le monde musulman. **Bagdad**, grande capitale culturelle, est alors devenue un centre majeur du développement du jeu. Les premières règles écrites et les premières stratégies ont été élaborées à cette époque.

En voyageant vers la Perse (l'Iran actuel), le chaturanga est devenu le **shatranj**. Dans ce jeu, le roi s'appelait « **shah** », qui signifie « roi » en persan. Lorsqu'un joueur menaçait le roi adverse, il annonçait « **Shah !** », l'équivalent de notre « **Échec !** ». Si le roi ne pouvait plus bouger, on disait « **Shah Mat** », ce qui veut dire « le roi est impuissant » ou « le roi est pris au piège ». C'est de cette expression que vient notre fameux « **échec et mat** ».



À partir du **X^e siècle**, les échecs se sont répandus en Europe grâce aux échanges commerciaux, à la Reconquista en Espagne et aux croisades. Les mots ont évolué : « shah » est devenu « échec » et « shah mat » s'est transformé en « **échec et mat** ». L'Europe a également modifié les règles et donné aux pièces leur forme actuelle.



Comment disait-on « échec et mat » en Perse ?



Aujourd'hui encore, on appelle le chef d'État iranien le « Shah » d'Iran.



Replace ces événements dans le bon ordre en numérotant de 1 à 4 :

- ☐ Le jeu se transforme en Shatranj en Perse.
- ☐ Les échecs modernes apparaissent en Europe.
- ☐ Naissance du jeu Chaturanga en Inde.
- ☐ Les Arabes diffusent le jeu en Europe au Moyen Âge.



Recherche sur Internet ce que sont ces événements historiques.

Les Croisades :

La Reconquista :

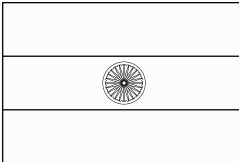
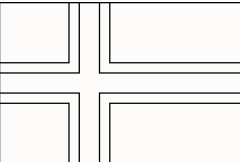
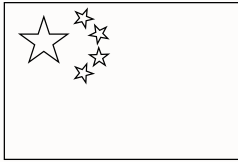
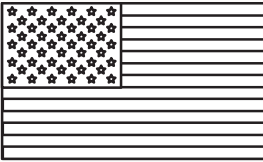


Le champion du monde d'échecs en 2024 se nomme Gukesh Dommaraju. Il est originaire du pays dans lequel est né le jeu d'échecs. Quelle est sa nationalité ?



Des joueurs du monde entier !

Les échecs ne sont pas seulement un jeu ancien : aujourd'hui, c'est un sport mondial, pratiqué par des millions de personnes ! Que tu sois à Paris, New Delhi, New York ou Pékin, tu trouveras toujours quelqu'un avec qui jouer. On estime qu'il existe plus de **600 millions de joueurs d'échecs** dans le monde, soit presque **une personne sur dix** ! Mais certains pays sont de véritables nations d'échecs :

				
Russie	Inde	Norvège	Chine	États-Unis
Pays ayant compté le plus de champions du monde dans l'histoire (Kasparov, Karpov...).	Pays du champion actuel Gukesh Dommaraju et de l'ancien champion Viswanathan Anand.	Patrie de Magnus Carlsen, l'un des plus grands joueurs de tous les temps.	Grande puissance actuelle, avec des champions tels que Ding Liren et Ju Wenjun.	Pays de Bobby Fischer, célèbre pour avoir remporté le « match du siècle » en 1972.



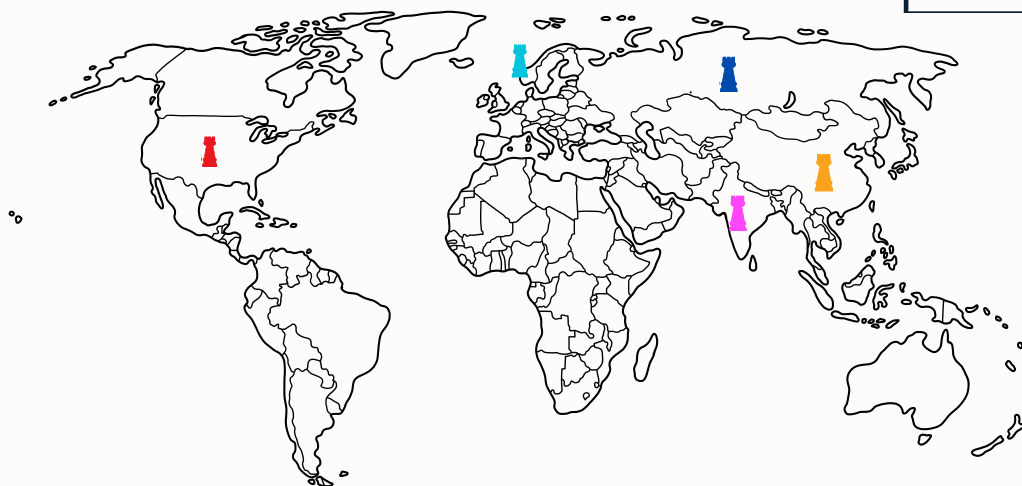
1 Colorie les drapeaux des différents pays.



2 Situe chaque pays dans le monde.



La Norvège n'était pas connue comme une grande nation d'échecs... jusqu'à l'arrivée de Magnus Carlsen !



3 Relie chaque joueur à son pays puis à la capitale de celui-ci..

Magnus Carlsen	●	●	Chine	●	●	Washington
Gary Kasparov	●	●	Norvège	●	●	Oslo
Gukesh Dommaraju	●	●	États-Unis	●	●	Moscou
Ding Liren	●	●	Inde	●	●	New Delhi
Bobby Fisher	●	●	Russie	●	●	Pékin



Le Jeu de la dame, une série qui met les échecs à l'honneur

Titre original : The Queen's Gambit

Plateforme : Netflix

Date de sortie : octobre 2020

Nombre d'épisodes : 7

Genre : drame, biopic fictif

La série raconte l'histoire de **Beth Harmon**, une jeune orpheline américaine des années 1950 qui devient un prodige des échecs et affronte les meilleurs joueurs du monde. Elle a contribué à rendre les échecs très populaires auprès des jeunes comme des adultes, partout dans le monde. Après avoir regardé Beth Harmon jouer, de nombreux enfants et adolescents ont commencé à apprendre le jeu.

Le personnage de Beth Harmon est fictif, mais les parties sont inspirées de **vraies positions** d'échecs, élaborées par des grands maîtres pour rendre le jeu réaliste. La série évoque aussi l'histoire des **échecs féminins**, un domaine longtemps dominé par les hommes.



Entoure la bonne réponse.

Quel est le nom du personnage principal ?

Beth Harmon

Jennifer Hudson

Susan Polgar

Sur quelle plateforme la série a-t-elle été diffusée ?

Disney+

Netflix

Amazon Prime

Dans quelle décennie l'histoire se déroule-t-elle ?

1930

1950

1970



Lors de la partie finale contre **Borgov**, un grand champion, Beth réalise un coup mythique : elle sacrifie sa dame contre la dame noire. Après les échanges, ses tours et ses cavaliers dominent complètement la position. Ce sacrifice lui permet de mettre Borgov sous pression jusqu'au mat.



Pourquoi ce coup est très risqué mais très stratégique ?

.....

.....

.....



Garry Kasparov, immense champion d'échecs, a conseillé les créateurs de la série : il a aidé à choisir les parties et à rendre les coups réalistes. Certaines combinaisons jouées par Beth, notamment dans la partie finale, s'inspirent du style de Kasparov : un jeu agressif, des sacrifices spectaculaires (comme le sacrifice de la dame) et une grande créativité tactique...



Kasparov est célèbre pour son match en 1997 contre Deep Blue. Recherche l'histoire de ce match et explique pourquoi il est important dans l'histoire des échecs.

.....

.....

.....

Le jeu d'échecs est présent dans de nombreuses autres œuvres.



Le Joueur d'échecs,
de S. Zweig



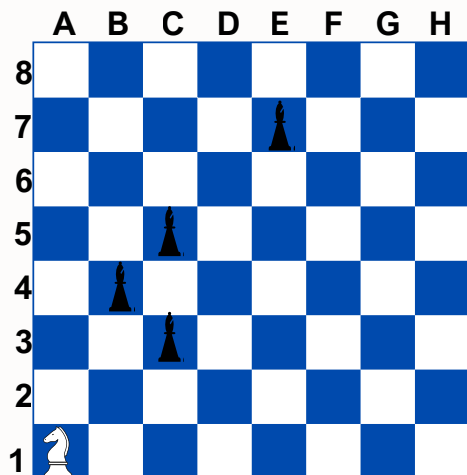
Le Prodige.
Biopic de Bobby Fisher



Brooklyn castle.
Documentaire

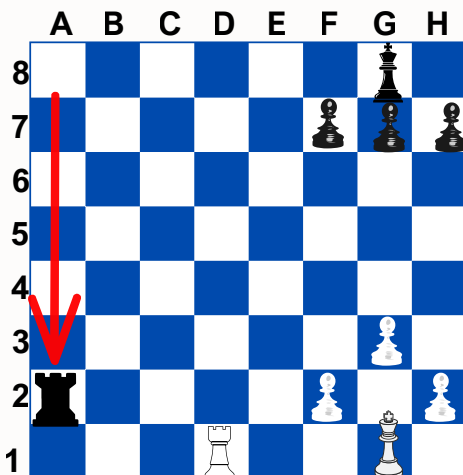


Énigmes



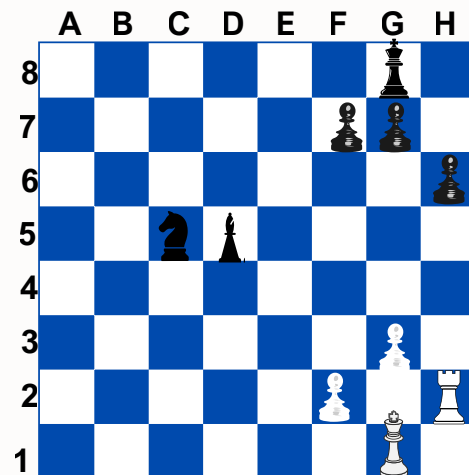
Tu as le Cavalier. Les Fous ne bougent pas. Tu dois aller sur la case H8 sans te poser une seule fois sur une case surveillée par les Fous.
Que fais-tu ?

.....
.....
.....



Les Noirs viennent de manger le petit pion qui était en A2. Ce n'est pas une bonne idée car tu peux faire échec et mat en un coup ! Comment ?

.....
.....
.....

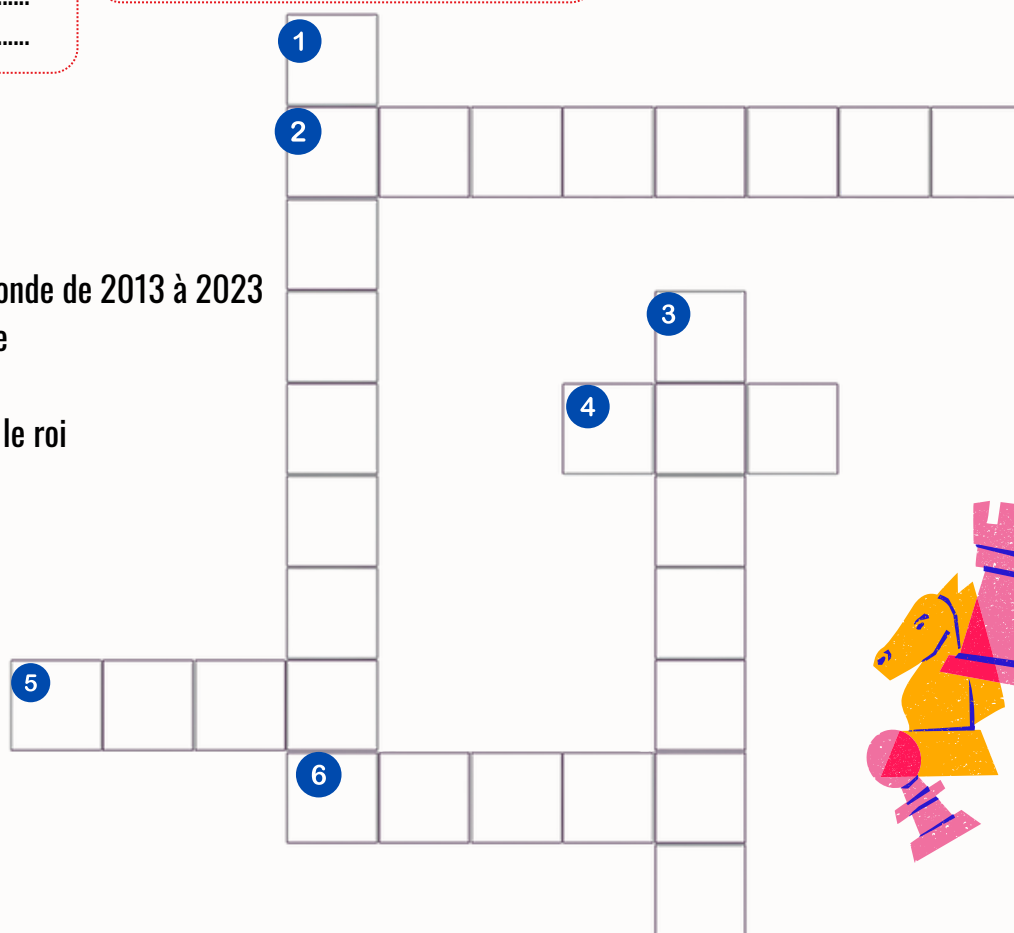


Les Blancs n'ont plus qu'une Tour coincée en H2. Pourtant, ils peuvent jouer un coup qui leur permettra de reprendre l'avantage. Lequel ?

.....
.....
.....

Mots fléchés

1. 64 cases
2. Se déplace en L
3. Norvégien champion du monde de 2013 à 2023
4. Échec qui termine la partie
5. Pièce la plus forte
6. Déplacement spécial avec le roi



Qui suis-je ?

Je suis la ville dans laquelle on trouve la Fédération internationale des échecs (FIDE).

Je me situe dans un pays frontalier à la France dont la capitale est Berne. Je me situe sur la rive Nord du plus grand lac d'Europe occidentale.

ECHECS

Pass
Education

Fichier
d'activités

CORRECTION

**5ÈME/
4ÈME**





PAGES 1 & 2 – FRANÇAIS

1 - ♦ Chaque joueur a **16 pièces** au début de la partie.

♦ Les cavaliers se déplacent **en L**.

♦ GMI signifie **Grand Maître International**.

2- 1) Roi 2) Dame 3) Tour 4) Fou 5) Cavalier 6) Pion

3- **Bullet Chess**



Variante des échecs où la position de départ des pièces sur la première rangée est aléatoire (960 dispositions possibles).

Chess960



Mode de jeu en ligne où le joueur doit résoudre le plus de casse-têtes tactiques possibles en un temps limité (souvent 3 ou 5 minutes).

Puzzle Rush



Partie d'échecs très rapide où chaque joueur dispose généralement de moins de 3 minutes pour toute la partie.

4- Niveau 1: Tu déplaces une pièce pour bloquer l'échec. Bloquer l'échec (ou capturer la pièce qui donne l'échec quand c'est possible) est souvent la réaction la plus sûre : ça protège le roi sans le déplacer inutilement et peut garder l'initiative. Niveau 2 : Tu bouges une autre pièce pour attaquer la dame et la faire fuir. Attaquer la dame est une réaction active et forçante : tu gagnes du tempo (tu l'obliges à se déplacer), ce qui peut permettre de sauver les deux pièces ou de récupérer l'initiative.

PAGE 3 – HISTOIRE

1- Shah Mat.

2- **2** Le jeu se transforme en Shatranj en Perse.

4 Les échecs modernes apparaissent en Europe.

1 Naissance du jeu Chaturanga en Inde.

3 Les Arabes diffusent le jeu en Europe au Moyen Âge.

3- ♦ **Les croisades** étaient des expéditions militaires menées du XI^e au XIII^e siècle par des chrétiens d'Europe pour reprendre le contrôle de la Terre sainte aux musulmans.

♦ **La Reconquista** désigne la longue période, du VIII^e au XV^e siècle, pendant laquelle les royaumes chrétiens de la péninsule Ibérique ont progressivement reconquis les territoires occupés par les musulmans.

4- Il est de nationalité **indienne**.

PAGE 4 – GÉOGRAPHIE



3- Magnus Carlsen

Gary Kasparov

Gukesh Dommaraju

Ding Liren

Bobby Fisher

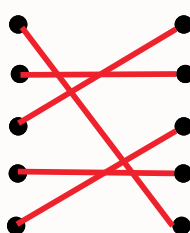
Chine

Norvège

États-Unis

Inde

Russie



Washington

Oslo

Moscou

New Delhi

Pékin

2- **États-Unis**

Russie

Chine

Inde

Norvège

PAGE 5 – CULTURE

1- ♦ Beth Harmon ♦ Netflix ♦ 1950

2- Ce coup est très risqué mais très stratégique parce que Beth sacrifie sa pièce la plus puissante (la dame), ce qui est normalement dangereux, mais en échange elle obtient un avantage positionnel décisif : ses tours et cavaliers deviennent actifs, contrôlent des cases clés, limitent les mouvements du roi adverse et créent des menaces multiples, ce qui lui permet de transformer le sacrifice en une attaque irrésistible menant au mat.

3- En 1997, Garry Kasparov, champion du monde d'échecs, a affronté l'ordinateur Deep Blue d'IBM et a perdu le match, marquant la première fois qu'une machine battait un champion du monde en conditions officielles, ce qui a révolutionné la perception de l'intelligence artificielle dans les échecs et la stratégie.

PAGE 6 – JEUX

Énigmes ♦ b3-d4-e6-f4-g6-h8 ♦ Td8# ♦ Th5 permet d'attaquer le Fou. S'il bouge alors tu peux manger le Cavalier.

Mots fléchés 1) ECHIQUIER 2) CAVALIER 3) CARLSEN 4) MAT 5) DAME 6) ROQUE

Qui suis-je ? Lausanne