

# Les niveaux

**Le jeu des niveaux\*** est un moment important dans cette méthode (avec les parties simplifiées, qui elles, servent à se familiariser avec le déplacement des pièces et à trouver un plan pour gagner).

« Les niveaux » sont un jeu attrayant et parfaitement adapté au rythme rapide des enfants. Ce jeu vivant et répétitif donne des repères au débutant et l'aide à devenir plus sûr de lui et plus à l'aide dans les finales simples qu'il aimera retrouver en partie.

**Il existe 10 niveaux**, qui se jouent à deux, le professeur d'un côté, l'élève de l'autre. Les autres élèves entourent la table où va se dérouler l'action et observent sans avoir le droit d'intervenir. Ils attendent leur Tour.



L'objectif de celui qui se trouve assis en face du professeur et qui « passe son niveau » est de tenter de mettre le Roi adverse échec et mat. Il doit le faire le plus rapidement possible, sans commettre la moindre faute ni tomber dans les innombrables pièges tendus par son expérimenté adversaire. Il devra pour cela utiliser une méthode préalablement définie dans le cours. La méthode utilisée appartient au professeur. Celles proposées au fil de ces fiches ne sont que des exemples.

**Quelques idées de pièges que le professeur peut tendre :**

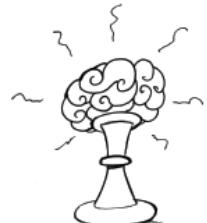
- Le Roi se met lui-même en échec.
- Le Roi avance de deux ou plusieurs cases.
- Le Roi fait semblant de jouer mais ne joue pas.
- Le professeur « oublie » de lâcher sa pièce, etc.

\*Ce jeu a été inventé par Philippe Pierlot et mis en pratique avec l'aide de Bruce Rakotononely, en 1990 au club de Pontoise.

# Les niveaux

On pourra aussi se montrer intraitable pour les oublis, les erreurs, ou les gestes imprécis, comme par exemple :

- S'il oublie de dire « échec au Roi » (car en annonçant les échecs, l'élève se rend mieux compte de ce qu'il fait). Il faudra bien sûr lui signaler qu'on n'est plus tenu d'annoncer les échecs au cours d'une partie.
- Si l'élève a touché une pièce mais en joue une autre.
- S'il reste indécis trop longtemps.
- S'il laisse planer sa main trop longtemps au dessus des pièces.
- S'il place mal ses pièces sur les cases.
- S'il annonce échec alors qu'il n'y a pas échec, etc.



Ces pièges et cette rigueur peuvent sembler un peu exagérés au départ, mais ils permettent à l'élève de maîtriser un maximum de situations et de laisser de moins en moins de place au hasard. Ces pièges sont aussi un passage obligé vers le respect des règles et le respect de l'adversaire.

Et puis n'oublions pas que l'humour, les encouragements et le sourire doivent enrober la séance de niveaux.

Les élèves (surtout si ce sont des enfants) se prendront très vite au jeu et n'auront qu'une envie : retenter leur chance. Car plus l'épreuve est difficile, plus la joie de sa réussite est grande !

**Lorsqu'un élève obtient (au prix d'efforts surhumains...) son premier niveau et les suivants, il est important de marquer l'évènement.**

Le choix dans la manière de le faire appartient au professeur, mais une idée vous est proposée en page suivante : il s'agit d'une mini-carte, aux volets rabattables, qui s'utilise un peu comme une carte de fidélité. Au fur et à mesure que l'élève franchira les différents niveaux, un petit tampon sera apposé dans le cercle correspondant à ce qui a été réussi.

Evidemment, là encore, l'enseignant aura le libre choix de la manière dont il voudra récompenser son élève. Il pourra évidemment fabriquer (c'est même mieux!) sa propre carte de niveaux avec les exercices de son choix. A vous de jouer !

# Les niveaux

- Niveau 1 réussi le :  
Niveau 2 réussi le :  
Niveau 3 réussi le :  
Niveau 4 réussi le :  
Niveau 5 réussi le :  
Niveau 6 réussi le :  
Niveau 7 réussi le :  
Niveau 8 réussi le :  
Niveau 9 réussi le :  
Niveau 10 réussi le :



Carte des niveaux de :

Si tu trouves les meilleures places, Si tes yeux ne loupent rien,  
De ce que joue l'autre en face, Ce gros monstre si malin,  
On mettra sur ton niveau, Un beau tampon tout nouveau.

Niveau 1



Roi / Roi +  
2 Tours

Niveau 2



Roi / Roi +  
Dame

Niveau 3



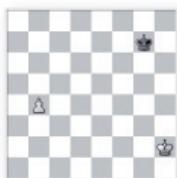
R / R +  
Tour

Niveau 4



R / pions  
doublés

Niveau 5



R / R + P dans  
le carré ?

Niveau 6



R / R + P  
dans le carré !

Niveau 7



R / R + 2  
pions liés

Niveau 8



R / R + 2  
pions isolés

Niveau 9



R / R +  
2 Fous

Niveau 10



R / R + Fou +  
Cavalier

# Les niveaux



Les enfants passent leur niveau

Les niveaux sont une méthode idéale et novatrice qui permet d'apprendre les échecs de façon ludique, progressive et adaptée au rythme de chacun.

Elle est très encourageante car elle permet de voir les progrès effectués, et de faire un bilan permettant d'identifier les difficultés et les points forts du jeune joueur. Ainsi, elle encourage et motive les enfants dans un désir de progrès et de dépassement de soi.

C'est grâce à son utilisation que les jeunes joueurs du Club de Pontoise sont passés de joueurs débutants à des joueurs de compétition confirmés.

On ne peut pas jouer des compétitions sans connaître tous les mats élémentaires, travaillés de façon ludique via les niveaux.

Un grand merci à Philippe Pierlot de nous avoir donné envie de jouer et de progresser aux échecs.

Olivier Simon, Maître International

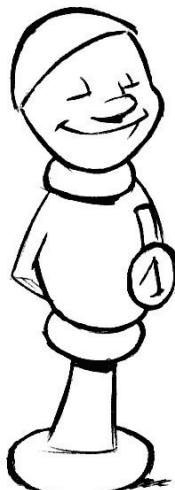
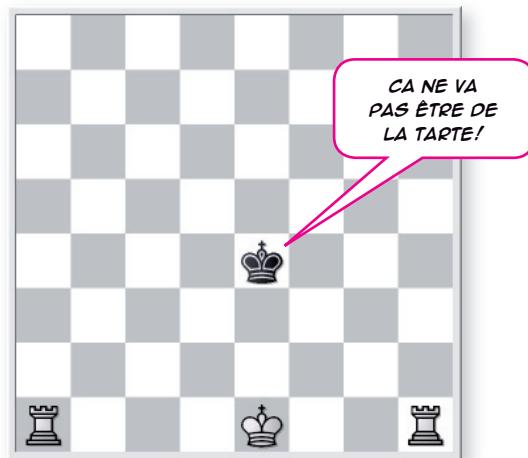


**Le but du jeu**

Il faut mater le Roi adverse en se servant des Tours, mais pas du Roi.

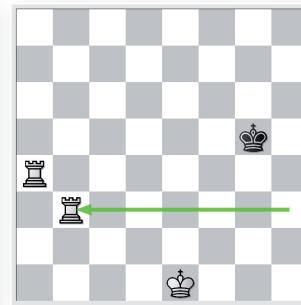
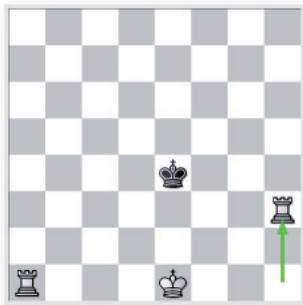
**Consignes**

Les Tours ne doivent jamais aller au contact du Roi adverse, sauf lors de l'avant dernier coup, où l'on utilise le zugzwang pour le repousser (voir ci-dessous).

**Voici la position de départ**

## Voici ce qu'il faut faire :

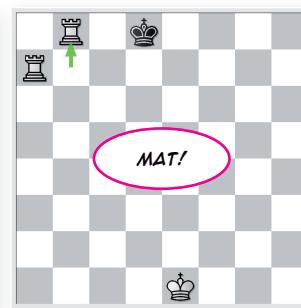
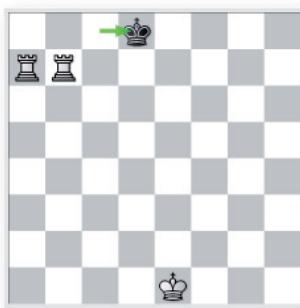
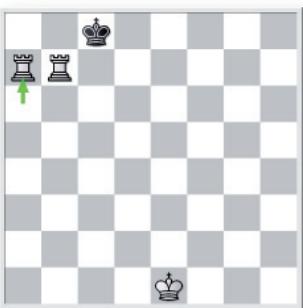
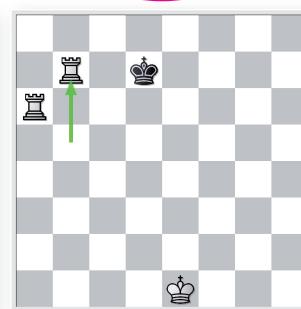
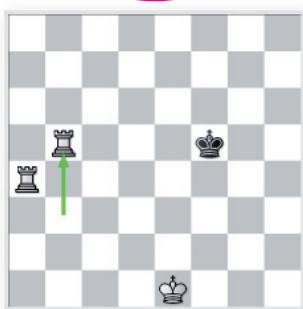
ECHEC!



ECHEC!

ECHEC!

ECHEC!



MAT!



Etre obligé de faire échec et mat avec deux Tours contre un Roi seul est assez fréquent, car les Tours sont souvent les dernières pièces sur le jeu en fin de partie.