



## Programme de l'atelier 1 - grands débutants

<b>Exercices d'évaluation du niveau initial</b>	
<b>Séances dédoublées</b>	
Le mouvement des pièces	Séance A - Le roi et la dame
	Séance B - Les pions
	Séance C - Tour et Fou
	Séance D - Le cavalier
Opérations de base	Séance E - Prendre/ protéger/ la valeur des pièces
<b>Le but des échecs: mater</b>	
Comprendre ce qu'est un échec et un mat	Séance 1 - Echec au roi
	Séance 2 - Echec et mat
<b>Pour arriver au mat: bien débiter - L'ouverture</b>	
Comprendre les principes élémentaires de l'ouverture	Séance 3 - Quel pion bouger au début?
Le centre	Séance 4 - Pourquoi le centre est-il important?
	Séance 5 - A la conquête du centre
L'espace	Séance 6 - Pourquoi est-il important d'avoir un avantage d'espace?
	Séance 7 - Avancer dans le camp adverse
Le temps	Séance 8 - Qu'est-ce qu'un tempo?
	Séance 9 - Gagner ou perdre du temps: est-ce important?
Protéger le roi	Séance 10 - Roquer: qu'est-ce? Quelles sont les conditions du roque?
	Séance 11 - A quoi sert le roque? Pourquoi "déroquer" un adversaire?
L'activité des pièces	Séance 12 - Pièces actives/inactives; pièces enfermées



<b>Prendre l'avantage - Le combat</b>	
Attaquer	Séance 13 - Attaquer le roi
	Séance 14 - Attaquer une pièce
Le rôle des pions	Séance 15 - Pions liés, chaînes de pions, pions doublés, pions isolés
	Séance 16 - Les pions défendent
	Séance 17 - Les pions attaquent - le pion passé - la promotion
Forces et faiblesses des positions	Séance 18 - Jeu ouvert, jeu fermé
	Séance 19 - Qu'est-ce qu'une case forte ou faible?
	Séance 20 - Colonnes ouvertes/ fermées
	Séance 21 - Le jeu des fous - la paire de fous
L'avantage matériel	Séance 22 - Avantage net
	Séance 23 - Qu'est-ce que la qualité
Qui a l'avantage?	Séance 24 - D contre 2T; T contre FC
	Séance 25 - F ou C contre 3P
<b>Finir une partie</b>	
	Séance 26 - Aller jusqu'au mat
	Séance 27 - Parties nulles, pat
Séances en cours d'année et séances finales	Parties majoritaires
	Analyse de parties