

Ce dernier petit chapitre contient divers conseils sur la manière d'utiliser au mieux le matériel de ce livre à des fins d'entraînement avec des élèves.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Chaque chapitre d'*Entraînement aux finales* est structuré selon le même schéma :

1. Le premier exemple (diagramme X.1) propose une introduction au thème central. Il doit être exposé à l'échiquier mural, avec tout le groupe d'élèves (durée : environ 10 minutes).
2. Il s'ensuit une phase de travail par équipe. On constitue des groupes de deux ou trois élèves qui reçoivent un exercice à résoudre. Le degré de difficulté des exercices doit être choisi en fonction du niveau des joueurs composant chaque équipe. On peut éventuellement ajouter quelques indications sur le but à atteindre dans l'exercice (« les Blancs gagnent », « la position est nulle », etc.). Bien évidemment, une fois que « l'exercice obligatoire » a été résolu, les équipes peuvent passer à d'autres positions. Au total, le nombre maximum d'exercices pour chaque leçon ne devrait pas dépasser six. Comme « programme standard », je recommande les diagrammes X.2 à X.7 de
- chaque chapitre, mais je renvoie également l'entraîneur aux conseils donnés plus loin et qui seront propres à chaque chapitre. La durée de cette phase de résolution d'exercices doit être à peu près de 40 à 50 minutes.
3. Pour finir, chaque position doit ensuite être exposée à l'échiquier mural devant tout le monde. Si possible, c'est un représentant de chaque équipe qui présentera le résultat de ses analyses. Cette manière de procéder sera assurément plus diversifiée qu'un simple cours magistral par l'entraîneur. Attention, toutefois, à un point : il est bon que chaque participant passe devant l'échiquier mural, mais il ne doit pas y avoir de critiques négatives de la part de l'assemblée ! À chaque fois que possible, l'entraîneur devra ajouter, lors de cette phase de discussion devant l'échiquier mural, des commentaires et des règles générales qui feront office, en quelque sorte, de théorèmes à retenir. On peut trouver des exemples à l'intérieur de chaque chapitre, notamment dans les solutions des exercices. La durée de cette phase de discussion sera d'environ 30 à 40 minutes.
4. Les exercices supplémentaires de chaque chapitre (diagrammes X.8 à X.16) peuvent être utilisés de diverses manières : comme

devoirs à la maison, comme concours de résolution d'exercices, ou comme support pour une deuxième séance de cours, plus avancée, sur le même thème.

Il sera toujours profitable de mettre l'accent sur la phase de résolution de positions. Chaque participant doit s'y impliquer activement plutôt que de se contenter d'écouter plus ou moins attentivement les propos de l'entraîneur. Souvenez-vous qu'on peut parler de tout et sur tout, mais pas pendant plus d'une vingtaine de minutes !

Bien évidemment, vous devrez toujours ajuster le cours des événements en fonction des circonstances particulières et des participants. Par exemple, avec un groupe de jeunes joueurs débutants, il pourra être largement suffisant de se contenter de l'exposé d'une seule position pendant une quinzaine de minutes, et de passer ensuite à quelque chose de plus divertissant, comme, par exemple, un tournoi.

Voici quelques conseils supplémentaires d'ordre général pour la conduite de chaque séance :

- Agencez la salle de telle manière que chaque participant puisse voir l'échiquier mural, mais aussi les autres participants (disposition des tables, par exemple, en fer à cheval).

- Que tout le matériel soit préparé à l'avance, y compris l'échiquier mural.
- Assurez-vous que l'attention des participants soit toujours focalisée sur un seul point. Si une position est exposée sur l'échiquier mural, elle doit être mise là, et non pas également sur les échiquiers individuels.
- Durant la phase de résolution, passez à l'intérieur de chaque équipe. Donnez éventuellement quelques indications et, le cas échéant, corrigez les erreurs d'analyse. C'est au cours de cette phase que vous pourrez plus facilement voir les points sur lesquels il faudra plus particulièrement insister lors de la phase de discussion.

CONSEILS SUR CHAQUE CHAPITRE

1. Les thèmes élémentaires dans la finale Roi et pion contre Roi.

Programme standard : 1.1 à 1.7

Cette leçon s'adresse aux débutants qui viennent juste de dépasser le stade des règles de base et de la marche des pièces. Le matériel est par conséquent nécessairement un peu aride. Avec de très jeunes joueurs, la quantité de travail sera probablement trop importante pour une seule session de travail. Des pauses seront les bienvenues, par exemple en les fai-

RÉCAPITULATIF DE LA STRUCTURE DE CHAQUE LEÇON

Phase	Activité	Matériel nécessaire	Durée approximative
1. Introduction	Cours magistral	Echiquier mural	10 min
2. Résolution	Travail en équipe	Echiquiers individuels, feuilles	40 à 50 min
3. Présentation des résultats	Exposé, discussion	Echiquier mural	30 à 40 min

sant jouer des positions avec Roi et pion contre Roi, et en changeant à chaque fois la position des Rois. Dans un premier temps, ça sera un grand succès dès qu'ils auront compris que le Roi doit ouvrir la route à son pion.

Avec un groupe de faible niveau, il sera toujours avisé de diviser le matériel en plusieurs séances de cours.

Les exemples les plus intéressants commencent à partir du diagramme 1.8. Afin de motiver davantage les joueurs les plus forts du groupe, il sera conseillé d'intégrer quelques-uns de ces exercices dans la leçon. Pour un groupe d'un niveau déjà confirmé, vous ne prendrez que ces exemples, et vous insisterez, une nouvelle fois, sur les principes généraux lors de la phase de discussion.

Ce premier chapitre comprend déjà quelques études. Elles seront sans doute trop difficiles pour les joueurs inexpérimentés. La position du diagramme 1.11, par exemple, n'est pas simple du tout. C'est pourquoi il sera parfois pertinent de ne demander à résoudre que la fin de l'étude. Dans l'exemple précité du diagramme 1.11, si vous montrez les premiers coups et ne demandez qu'à chercher à partir du coup 2...c5, les débutants auront plus de chances de trouver la solution.

2. L'arsenal du Roi en finale

Programme standard : 2.1 à 2.7

Dans cette leçon, les thèmes dynamiques prédominent. Les principes généraux ne sont par conséquent pas toujours faciles à formuler. Dans tous les exercices, un des thèmes majeur sera le fait que le Roi a toujours plusieurs routes possibles à sa disposition, mais qu'une seule sera correcte. Il faut insister sur ce point, tout particulièrement lors de la phase de discussion.

En abordant les deux exercices traitant des pions de la bande, il est important également de signaler que ce thème devra être spécifiquement traité dans une leçon ultérieure et de vous y référer le cas échéant dès à présent. Concernant les cases clés, par exemple, il faudra bien souligner que les pions de la bande forment un cas à part.

Les termes imagés, comme par exemple « charge à l'épaule » pour le procédé consistant à repousser le Roi, sont de ceux que l'on peut bien sûr décider de ne pas utiliser. Mais je suis d'avis que de tels termes vivants peuvent permettre à certaines notions de se graver plus facilement en mémoire.

Dans la position du diagramme 2.10, j'ai délibérément changé les couleurs pour permettre aux Noirs d'être de temps en temps le camp victorieux. Au-delà d'une simple question d'équité, c'est surtout pour éviter que les élèves ne cherchent toujours automatiquement la suite gagnante pour les Blancs. Tout particulièrement dans le domaine des finales, toujours donner le gain (ou la nulle) aux Blancs peut avoir quelques incidences négatives, comme surestimer l'avantage du trait au premier coup de la partie.

3. Les structures typiques en finales de pions (1)

Programme standard : 3.1 à 3.7

Dans cette leçon, des thèmes fondamentaux sont à nouveau exposés, mais les exemples sont relativement simples. Au plus, la position du diagramme 3.7 contient une petite finesse, à savoir le blocage de l'aile roi des Blancs. Ceux qui travaillent avec des groupes d'élèves déjà forts pourront commencer à partir de l'exercice 3.8.

Le thème des structures de pions en finale traité dans ce chapitre a également une grande importance en milieu de jeu. Par conséquent, il est essentiel que les élèves connaissent et maî-