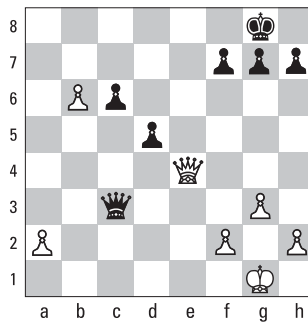


## PROTÉGÉ, PAS PROTÉGÉ

La notion de protection est essentielle au jeu d'échecs. Elle concerne tous les joueurs mais plus encore les jeunes débutants, peu enclins à prêter attention aux coups de leur adversaire, concentrés qu'ils sont à tester la toute-puissance de leurs pièces. Par définition, une pièce est dite « protégée » quand une autre unité du même camp est prête à reprendre la pièce adverse qui la capturerait. Il convient d'introduire ici une nuance importante qu'on n'expliquera pas nécessairement aux élèves dans un premier temps : le fait qu'une pièce soit protégée ne garantit pas le camp qui défend contre une perte matérielle, comme dans l'exemple suivant :

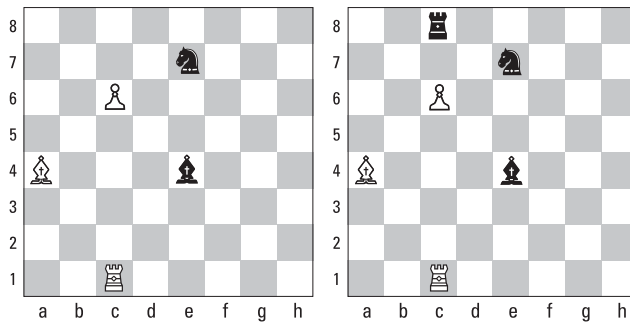


Les Noirs ont joué leur pion en d5 pour attaquer la Dame blanche. La Dame blanche pourrait manger le pion noir en d5 mais, alors, le pion c6 pourrait la reprendre et les Blancs auraient perdu leur Dame contre un petit pion, ce qui reviendrait quasiment à perdre la partie. Que faire pour les Blancs ? Si on s'en tient à l'idée qu'il faut défendre une pièce attaquée, on jouera le pion f2 en f3. Ce faisant, les Blancs auront bien protégé leur Dame mais les Noirs se contenteront alors de prendre la Dame avec leur pion d5. Les Blancs pourront toujours reprendre avec leur pion protecteur mais, au moment des comptes, on aura donné la Dame contre un pion. La notion de protection est donc un petit peu plus complexe qu'il ne le semblait de prime abord. Pour ce qui nous intéresse ici, cet exercice a une valeur pédagogique certaine :

- il oblige les élèves à considérer la position de toutes leurs pièces ;
- il oblige les élèves à considérer la position de toutes les pièces adverses ;
- il oblige les élèves à relever les interactions entre les pièces des deux camps ;
- il invite au calcul spéculatif ;

- il invite à s'appropriier la valeur des pièces ;
- chez les plus jeunes, il invite même à des comparaisons chiffrées ;
- il permet de systématiser, à partir de l'observation et du calcul, la règle suivante : le camp qui défend doit protéger sa pièce autant de fois qu'elle est attaquée ; le camp qui attaque doit attaquer la pièce une fois de plus qu'elle n'est défendue.

57

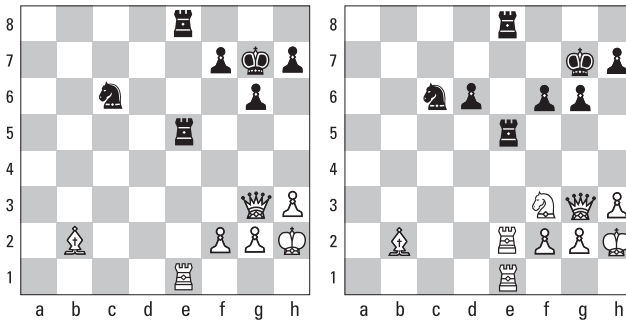


Combien de fois le pion c6 est-il attaqué ? Combien de fois le pion c6 est-il défendu ?

Que se passe-t-il si les Noirs veulent prendre ce pion ? Peut-on établir une règle systématique en comparant avec le diagramme suivant ?

Solution : Le pion c6 est attaqué deux fois ; il est défendu deux fois. Si les Noirs veulent prendre ce pion, ils perdent une pièce. On peut tirer une règle systématique de l'observation du diagramme suivant : on ne peut prendre une pièce sans perdre de matériel que si on attaque cette pièce avec une unité de plus qu'elle n'est défendue.

## PROTÉGÉ, PAS PROTÉGÉ



Combien de fois la Tour e5 est-elle attaquée ? Combien de fois est-elle défendue ? Que se passe-t-il si les Blancs veulent prendre cette Tour ? Que conseillez-vous aux Noirs dans le premier diagramme ? Que conseillez-vous aux Blancs dans le second diagramme ?

Solution : La Tour e5 est attaquée trois fois. Elle est défendue deux fois. Les Blancs peuvent gagner la Tour mais doivent prendre du Fou d'abord et surtout pas de la Dame sous peine de la perdre. Nous pouvons conseiller aux Noirs de jouer f6 pour ajouter une unité à la défense de la Tour et accessoirement la débloquer. Dans le second diagramme, nous pouvons conseiller aux Blancs de prendre la Tour avec le Fou ou le Cavalier mais pas avec la Tour ni avec la Dame.