

Présentation générale

Les **jeux de défi** et les **jeux d'opposition** ne sont pas identiques mais ils méritent d'être considérés et expliqués en parallèle dans la mesure où ils sont proches, sinon dans leur principe, du moins dans leurs modalités d'exécution. Dans les deux cas, l'enseignant propose aux élèves de se confronter pendant quelques minutes, avant que ne s'effectue un changement de partenaire ou d'adversaire pour un nouveau jeu.

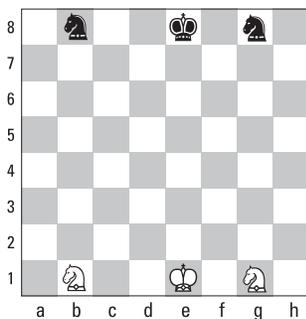
Les jeux d'opposition

Les **jeux d'opposition** proprement dits mettront en avant l'opposition entre deux joueurs avec la recherche de la victoire par une capacité de calcul plus grande que celle de l'adversaire. Il s'agira de prendre le matériel de l'opposant, ou plus de matériel que lui, en un temps limité. Les jeux d'opposition ont donc une **vocation tactique** (la tactique étant la science des moyens aux échecs). Il s'agit d'une lutte tactique dans laquelle l'emportera le joueur qui a le mieux calculé.

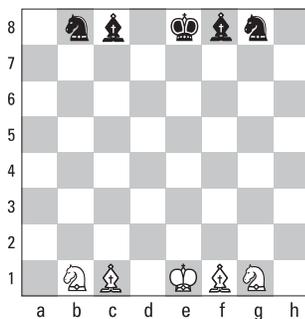
Déroulement d'un jeu d'opposition

Le scénario de départ est simple : les pièces des deux camps occupent initialement une position symétrique, le matériel est égal.

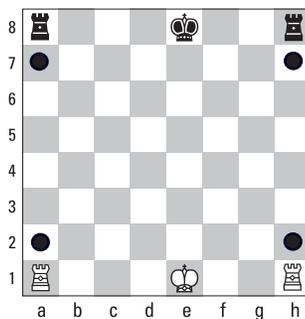
Le but du jeu est identique pour les deux joueurs : prendre le matériel adverse, ou plus de matériel que l'adversaire, en un temps limité. La présence des Rois n'est pas strictement obligatoire mais elle enrichit le jeu – puisqu'il ne s'agit plus seulement de manger ou de manger plus que l'adversaire – et introduit des contraintes : tout échec au Roi doit être paré, tout échec et mat gagne le jeu, même en cas de déficit matériel.



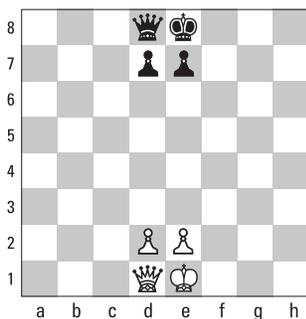
Jeu des Cavaliers



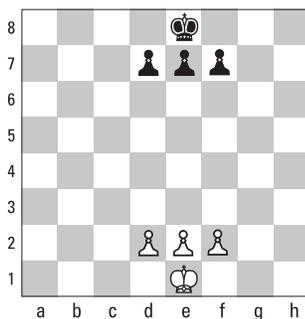
Jeu des Fous et des Cavaliers



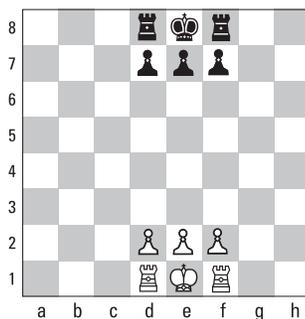
Jeu des Tours



Jeu des Dames



Jeu des pions



Jeu des Tours et des pions

Les six jeux proposés à titre d'exemple ont donc pour dénominateur commun de proposer des positions symétriques. On observera que la présence des Rois impose qu'aucun des deux Rois ne soit en position d'échec au début du jeu. Le jeu des Tours a une spécificité. Pour éviter que les Tours soient en prise dans la position initiale, on a usé d'un artifice en ajoutant des points noirs, qui seront des cases interdites devant être contournées. Le jeu dit « jeu des pions » a été délibérément choisi pour sa simplicité. Il permettra de mettre ultérieurement en évidence que la possibilité d'un véritable combat d'idées et de calcul existe, même avec un matériel aussi élémentaire.

Principaux objectifs pédagogiques des jeux d'opposition

- favoriser des confrontations courtes et variées entre les élèves ;
- accepter la victoire ou la défaite, en ayant la possibilité de se mesurer à différents adversaires de force inégale, et donc de gagner un ou plusieurs de ces jeux d'opposition ;
- prendre confiance, prendre des risques ou/et des précautions selon la nature de la position obtenue ;
- explorer avec quelques pièces l'ensemble de l'échiquier ;
- consolider la maîtrise du déplacement des pièces ;
- s'exercer à tendre et éviter des pièges ;
- développer le calcul (calcul sur un, deux ou plusieurs coups) et l'abstraction ;
- apprendre à anticiper et à prévoir les coups adverses, donc à en tenir compte.

Les jeux de défi

Les jeux de défi privilégieront, pour leur part, la recherche commune de plans de défense et d'attaque dans des positions de jeu dont le scénario est précisé à l'avance. Ils ont donc aussi un intérêt théorique qui dépasse le seul résultat positif ou négatif d'une opposition. Chaque joueur essaiera d'élaborer **un plan de défense ou d'attaque**, qui le conduira à la victoire ou à l'égalité. Les jeux de défi ont donc une **vocation stratégique** (la stratégie étant la science des fins aux échecs). Quoiqu'il en soit ces deux formes de jeu génèrent une activité dynamique des élèves et nécessitent une bonne maîtrise des comportements.

Déroulement d'un jeu de défi

Résumé en une formule le scénario de départ est explicite : **le matériel des deux camps diffère**. Le **jeu de défi** se fonde donc sur un déséquilibre matériel et la question que pose d'entrée l'enseignant aux élèves est d'intérêt théorique aussi. À partir d'une position de jeu donnée initialement, il s'agit de savoir s'il existe, ou non, un équilibre

dynamique de la position ou, au contraire, une stratégie d'attaque ou de défense victorieuse pour l'un des deux camps. Les parties jouées par les élèves constitueront un véritable champ d'expérimentation. Les deux joueurs essaieront de créer un déséquilibre dynamique pour l'emporter ou ne pas perdre. Chaque défi sera suivi d'une réflexion collective, sur l'échiquier mural, pour se demander quelles sont les meilleures idées et plans d'attaque comme de défense. On arrivera ainsi à épuiser l'intérêt de certains défis, si une stratégie s'avère toujours gagnante pour un camp, ou bien à relancer cet intérêt et affiner la stratégie, si aucun résultat clair et définitif n'est obtenu.

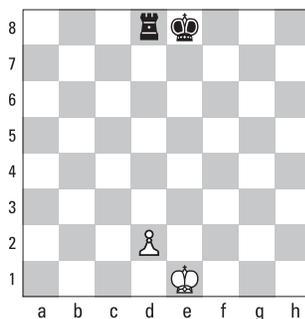
Principaux objectifs pédagogiques des jeux de défi

Les objectifs pédagogiques sont les mêmes que ceux des jeux d'opposition, mais on peut en ajouter quelques autres, spécifiques :

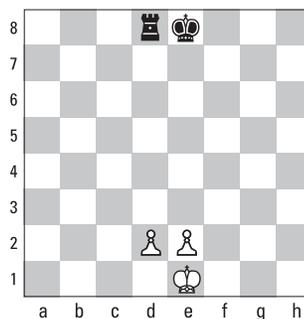
- apprendre à exploiter les erreurs et bonnes idées des autres joueurs pour gagner les défis suivants ;
- pratiquer la critique et l'autocritique de manière constructive ;
- jouer de manière logique et non aléatoire des coups en correspondance avec l'objectif fixé.

Donnons tout de suite quelques exemples de positions initiales de jeux de défi, sur des diagrammes, afin de rentrer dans le vif du sujet.

Voici deux positions qui initient chacune un jeu de défi différent :



Défi 1 : Tour contre 1 pion



Défi 2 : Tour contre 2 pions