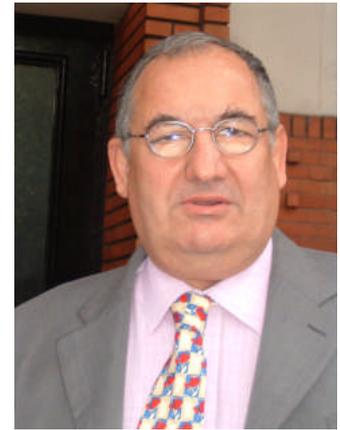


échecs
en
fête



PASSEPORT DÉCOUVERTE



Le 10 juin 2008, c'est la fête des Échecs dans les écoles d'Île de France. Je suis très heureux de vous accueillir à la Halle Carpentier. Trois grandes activités ludiques sur le thème du jeu d'Échecs vous sont offertes, ainsi qu'une surprise :

- ♦ **le tournoi par équipes sur 8 échiquiers, où les plus « débrouillés » représentent votre classe.**
- ♦ **le tournoi-relai sur les échiquiers muraux.**
- ♦ **le parcours-découverte, sous forme de 10 quiz ludiques dont les thèmes sont exposés dans ce passeport.**
- ♦ **la surprise : une simultanée de Sophie Aflalo et Maha Eid, 2 championnes de France dans la catégorie poussines.**

Si, comme nous le souhaitons, cette journée vous a plu, n'oubliez pas d'ores et déjà de réserver votre inscription « Échecs en fête » de l'année prochaine.

André CLAUZEL

Président de la ligue IdF

La Ligue de l'Île-de-France des Échecs a été fondée en 1925 sous le régime de la loi du 1er Juillet 1901.

La Ligue IDF des Échecs est reconnue comme Ligue Sportive depuis le 19 Janvier 2000. Elle a pour but de favoriser, de contrôler et de diriger la pratique du Jeu d'Échecs en Ile-de-France. Elle est affiliée à la Fédération Française des Échecs (F.F.E.).

En septembre 2007, la Ligue IDF comptait 9106 licenciés regroupés dans 162 clubs et 8 Comités Départementaux.

Notre site Internet : www.idf-echecs.com

Vous y trouverez, en pages « scolaires », le corrigé détaillé de ce Quiz. Les informations pour vous affilier à un club, ou pour participer à une compétition y sont également disponibles. Près d'une centaine de clubs possèdent une section « jeunes » dans laquelle vous pourrez vous initier à la pratique de notre sport.

Code Classe : Points :



Les acteurs

A1- Aux Échecs, on joue sur :

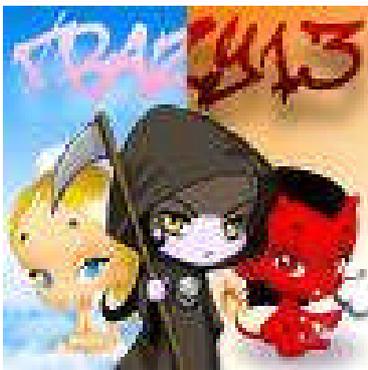
- un damier.
- un échiquier.
- un échéquier.

A3- La pièce la plus importante est :

- le Président.
- le Roi.
- le Directeur.

A4- Au début de la partie, la Dame Noire est placée sur une case :

- de couleur Noire.
- de couleur Blanche.
- parfois Blanche, parfois Noire.



A2- Quelles sont les 6 pièces qui participent au jeu ?

- 1-
- 2-
- 3-
- 4-
- 5-
- 6-

A5- Quand un pion arrive sur la dernière rangée il subit une :

- transformation.
- promotion.
- métamorphose.



A6- Quel est le nombre de pions au début de la partie ?

- 50.
- 16.
- 8.

A7 - Quel est le nombre maximal de Dames Blanches qu'il peut y avoir dans une partie ?

- 8.
- 9.
- 1.

A8- Le Roque concerne :

- le Roi et la Dame.
- 2 pièces quelconques.
- le Roi et la Tour.

A9- Qui commence la partie ?

- les Blancs.
- les Noirs.
- parfois les Blancs, parfois les Noirs.

A10- Quelle pièce a le droit de passer par-dessus les autres ?

- Le kangourou.
- Le Roi.
- Le Cavalier.



Points :



Histoire du jeu

B1- Les Échecs sont nés :

- en France.
- en Russie.
- en Inde.

B3- Que veut dire « Échec et Mat » ?

- j'ai gagné.
- le Roi est mort.
- on rejoue une partie ?

B5- Les Échecs sont nés :

- en l'an 2000.
- vers l'an 600.
- au tout début de l'univers.

B7 – Dans l'ancien temps, on jouait aux Échecs :

- avec des dés.
- en apnée.
- les yeux fermés.

B9- Les Échecs sont arrivés en Europe :

- vers l'an 1000.
- en l'an 2000.

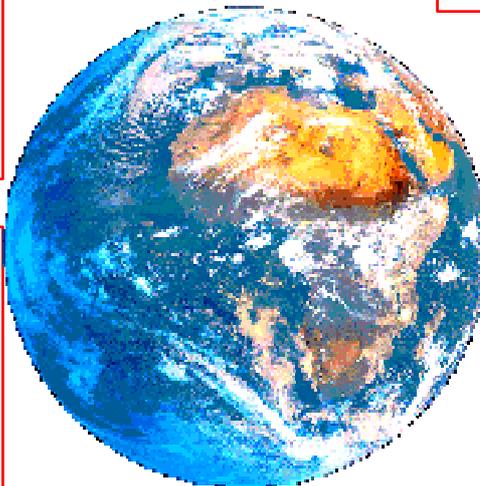


B2- À l'origine, le jeu d'Échecs s'appelait :

- le Jeu des Rois.
- le Chaturanga.
- le jeu de Dames.

B4- Avant d'arriver en Europe, le jeu d'Échecs est passé par :

- l'Amérique.
- l'Afrique.
- l'Océanie.



B6- Les joueurs d'Échecs disent que l'échiquier est :

- le continent aux 64 pays.
- le royaume des 64 cases.
- le moulin aux 64 vents.

B8- Le Roque est une règle :

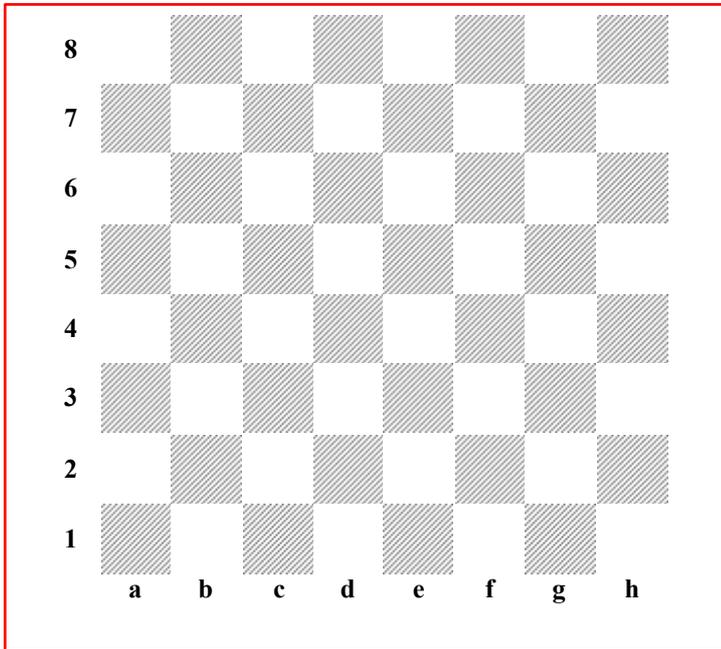
- contemporaine.
- qui date de l'origine du jeu.
- qui date du 17^{ème} siècle.

B10- À l'origine, le Fou était :

- un éléphant.
- une girafe.
- un lion.



Repérages



D1- Colorier ou mettre une croix dans les cases d2, g6, h4 et b8.

D2- Sur quelle case se croisent la 7^{ème} rangée et la diagonale a3-f8?



D3- Sur quelle case se croisent la colonne « f » et la diagonale b1-h7 ?

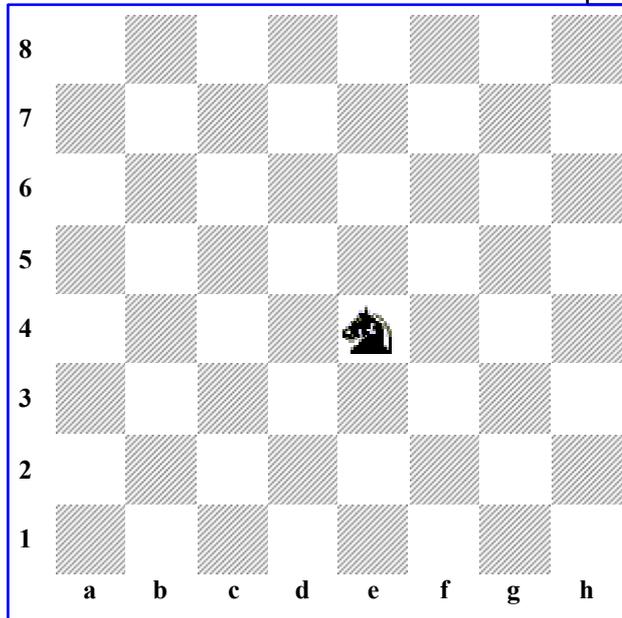
D4- Une Dame part de la case a1. Elle avance verticalement de 3 cases, puis fait 5 pas horizontaux vers la droite. Ensuite elle bouge en diagonale en bas à gauche de 2 cases. Quelle est sa case d'arrivée ?



D5- Un pion part de la case a2. Au cours de son périple, il capture une pièce. Arrivé sur la dernière rangée, il se transforme en Tour. Celle-ci fait 3 pas verticaux, puis enfin 4 pas horizontalement vers la droite. Quelle est sa case d'arrivée ?

D6- Indique le nombre de coups minimum qu'il faut au Cavalier pour aller jusqu'à la case a8 ?

D7- Indique, par le nom des cases, un chemin possible :



D8- Indique le nombre de coups minimum qu'il faut au Cavalier pour aller jusqu'à la case d4 ?

D9- Indique, par le nom des cases, un chemin possible :

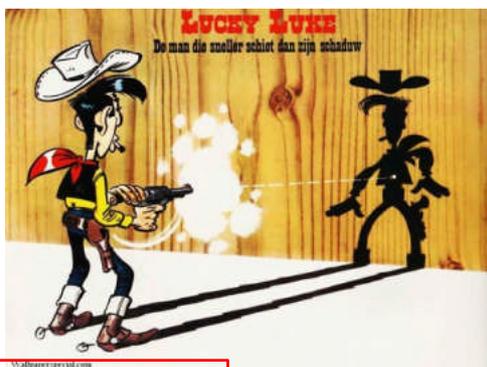
Points :



Bandes dessinées et Livres

E1- Dans l'album « Jesse James », Lucky Luke joue aux Échecs contre :

- son ombre.
- son cheval, Jolly Jumper.
- l'un des frères Dalton.



E2- Dans « Astérix Gladiateur », on voit 2 personnages jouer aux Échecs. Il s'agit de :

- Astérix contre Obélix.
- 2 légionnaires romains.
- Obélix contre Idéfix.

E3- Dans « L'incorrigible », Achille Talon, évoquant la légende de Sissa, affirme qu'en mettant un grain de blé sur la case a1, 2 grains sur la case a2, 4 grains sur la case a3, etc. (en doublant le nombre de grains sur chaque case), on totalise :

- 1 kg.
- 1 quintal.
- 1 tonne.
- la production mondiale de 5000 ans.

E4- Dans l'album « L'oreille cassée », Tintin joue une partie d'Échecs déterminante contre :

- le général Alcazar.
- les frères Dupond et Dupont.
- le capitaine Haddock.
- son chien Milou.

E5 – Dans « Schtroumpfs de mains, Schtroumpfs de vilains », on voit une partie d'Échecs sur un échiquier :

- en verre.
- vivant.
- en bois.
- en marbre.



E9- Dans « Alice et le Maître d'Échecs » de Lewis Carroll, Alice-pion puis Alice-Dame parcourt :

- 3 cases.
- 7 cases.
- 11 cases.



E6- Dans « La couleuvrine » de Michel Tournier, Faber perd une partie contre Exmoor, à cause de la technique du :

- mat du berger.
- miroir.
- mat à l'étouffée.

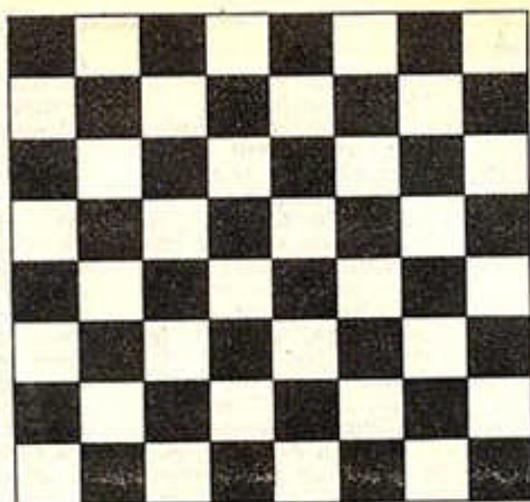
E7- Dans « La petite joueuse d'Échecs » de Robert Belfiore, Octavio perd sa partie d'Échecs contre Gwendolyn. Cette dernière est :

- sa petite sœur.
- sa fille.
- un androïde.

E8- Dans « Le pion de la reine » de Nadja, le pion veut sauver la reine car :

- c'est sa maman.
- il en est amoureux.
- c'est sa marraine.

REPRODUISEZ
L'ÉCHIQUIER
CI-JOINT EN
TENANT COMPTE
QUE CHAQUE
CARRÉ DOIT
FAIRE 4 CM
DE COTÉ.



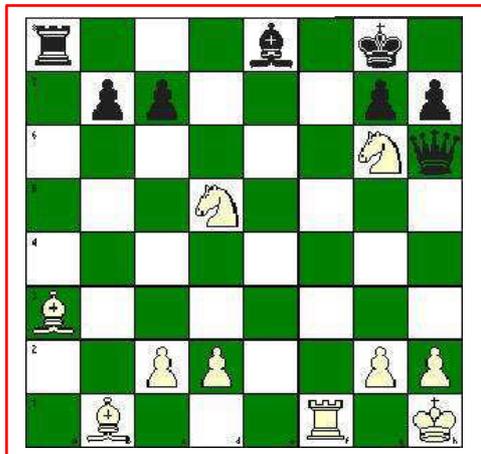
échecs en fête



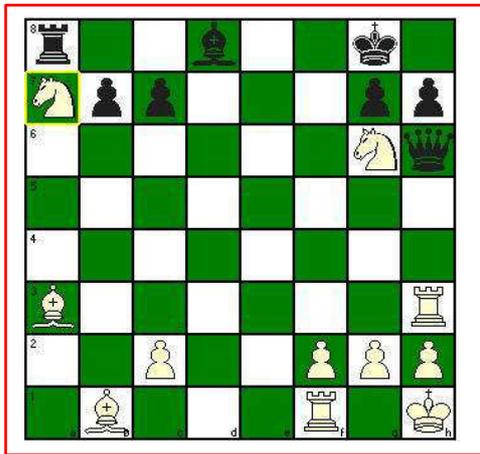
Mat en un coup



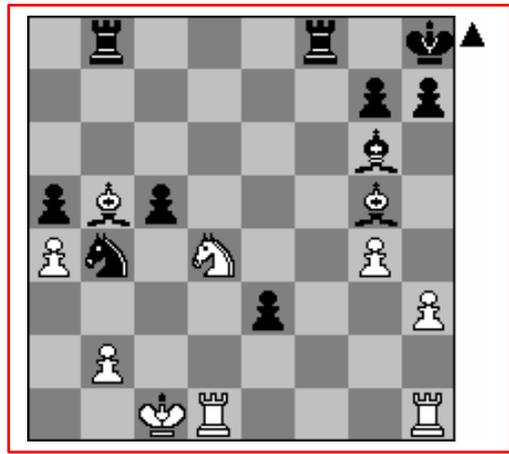
Points :



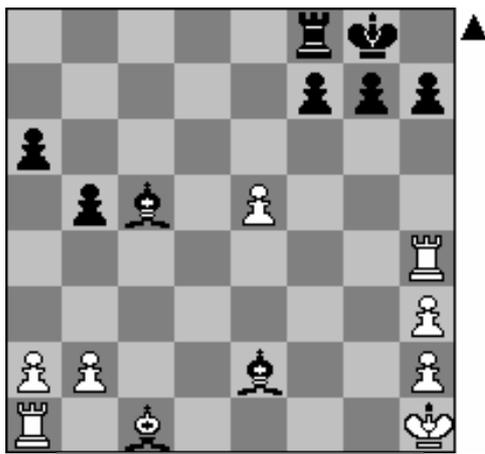
Mat en 1 (Blancs) :



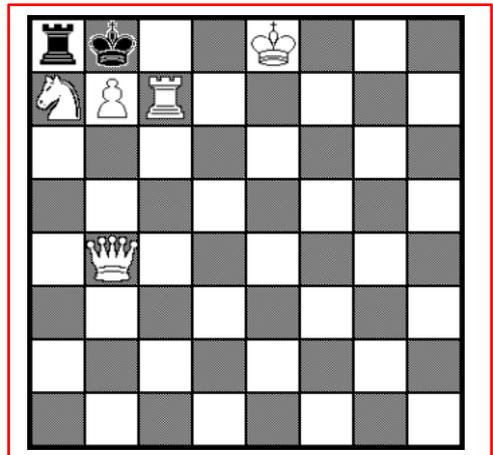
Mat en 1 (Blancs) :



Mat en 1 (Noirs) :

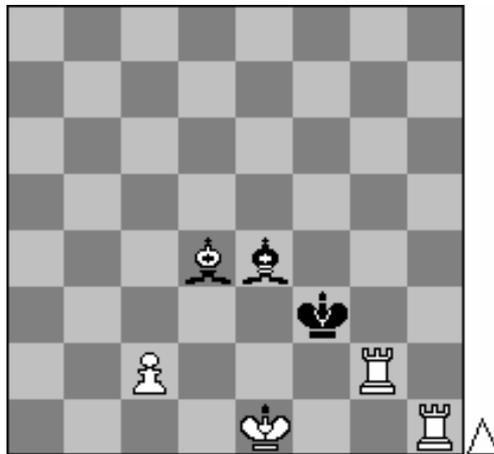


Mat en 1 (Noirs) :



Les Noirs jouent (3 possibilités), puis les Blancs font Mat en 1 coup :

-
-
-



Mat en 1 (Blancs) :



Mat en 1 (Blancs) :

Les champions

échecs
en
fête



G1- Alexandre Alekhine est l'un des 2 champions du Monde français. Il est enterré :

- au Panthéon.
- dans son pays d'origine, la Russie.
- à Paris, au cimetière du Montparnasse.

Points :



G3- Bobby Fischer a été champion du Monde de 1972 à 1976. Il a inventé :

- le roque.
- le blitz.
- le random chess, une variante du jeu d'Échecs.



G2- Le champion du Monde actuel, « Vishy » Anand est né en Inde. On le surnomme :

- le tigre de Madras.
- l'ogre de Bakou.
- Mister Blitz.



G4- Le champion de France en titre, Maxime Vachier-Lagrave est âgé de :

- 17 ans.
- 30 ans.
- 50 ans.



G5 - Le premier champion du Monde officiel de l'histoire a été sacré en 1886. Il s'agit de :

- Wilhem Steinitz.
- Xavier Tartakover.
- Emmanuel Lasker.

G6- Des 3 sœurs Polgar, toutes 3 Grands Maîtres, laquelle fait partie du Top 10 Mondial mixte ?

- Judith.
- Sofia.
- Susan.



G8- Quel est le premier ordinateur à avoir battu un champion du Monde d'Échecs en match ?

- Big Brother.
- Deep Blue.
- Deeper Blue.

G7- En battant Anatoly Karpov, il est devenu le 13^{ème} champion du Monde de l'histoire. Il s'agit de :

- Vladimir Kramnik.
- Garry Kasparov.
- Victor Korchnoï.



Points :



L'énigme

Donc, fermons notre oreille au fracas de la terre;
Prenons un échiquier, théâtre de la guerre,
Et suivons ce combat qui nous a réjouis.
Labourdonnais cédant le trait à de Jouy,
Le pion du roi blanc, le pion de l'ermite
Fait deux pas; l'adversaire, au même instant l'imité.

Celui du fou du roi, du roi blanc, fait deux pas,
Et sous le pion noir rencontre le trépas.
C'est le gambit, soldat d'aventureuse mine
Que Cochrane inventait au pays du Bramine.
Le cheval du roi blanc, allant je ne sais d'où,
Se pose, après deux bonds, devant son propre fou.
Le pion de cheval du roi noir s'en indigne,
Et fait deux pas hardis en avant de sa ligne.
Le fou du prince blanc tourne à gauche, et courant,
Devant son frère fou, tient le quatrième rang.

Le hardi pion noir fait un pas, et se place
Sous le cavalier blanc, le heurte et le menace.
Le cheval blanc a peur, et d'un jarret tremblant
Bondit à quatre pas devant le prince noir.
La reine noire, alors, d'une victoire avide,
Donne échec au roi blanc - qui, sur la place vide
Que déserta son fou, se place au même instant.
Le pion noir doublé, le second en montant,
N'a plus qu'un seul carré, qui le sépare encore
De la case d'emprunt, où tremble le roi more.

Mais le cavalier blanc prend, en faisant trois pas,
Le pion du fou noir qui ne le craignait pas.
L'agile cavalier qui suit la noire reine
A trois pas, en avant de son fou, tient l'arène.
La dame blanche appelle un humble champion.
Et fait marcher deux pas son modeste pion.

Le fou du roi des noirs se conduit comme un sage,
Et voyant près de lui s'entrouvrir un passage,
Devant son cavalier, hardiment s'est carré.
Le pion blanc du fou de la reine un carré.
Le cheval noir du roi sur la troisième case
De son fou. La tour noire a tremblé sur sa base,
Car le cavalier blanc la menace et la prend.
Le pion noir de reine enjambe un double rang
Par deux bonds, comme il fait dans le moment de crise.



Le pion du roi blanc prend le pion en prise.
Le cheval du roi noir, saisi d'un noble effroi,
Se pose à cinq relais du carré de son roi.
La dame blanche au camp de son mari s'installe.
Le pion du cheval des noirs change de stallé.
Le fou du roi des blancs recule d'un seul pas,
Sa pointe au cavalier menacé du trépas.

Le pion noir du roi, ce soldat d'humble taille,
Qui sut, dans le gambit, commencer la bataille,
Reparaît sur la scène, il prend le pion ivoire,
Et donne échec au roi, calme dans son manoir.
Ce monarque indigné punit tant d'insolence
Et frappe ce soldat de l'ombre de sa lance.

Le fou des noirs accourt du bout de l'horizon,
Donnant échec au prince, au seuil de sa maison.
Ce prince infortuné n'a qu'une bonne case
Pour y porter son trône, ébranlé sur sa base;
Il y trouve un instant un sol hospitalier:
C'est la case déserte où fut son cavalier.
Le cheval noir, joyeux, profite de l'aubaine,
Et mange le pion de la dame ivoire.
Cette noble amazone, aux rapides élans,
Prend le cheval et donne échec au roi des noirs.

C'est l'instant décisif: reines infortunées,
Ici doivent finir vos grandes destinées!
La dame noire a pris la blanche, le fou ivoire
Prend la pâle amazone, et renait à l'espoir.
Hélas! le prince blanc, malheureux comme Oreste,
Est maté, sur le coup, par le cheval qui reste;
Et béni par l'ermite, il descend au tombeau
Consolé de mourir, sous un échec si beau.



Points :



Les films

J1 - Quel film, de Richard Dembo, a remporté l'Oscar du meilleur film étranger ?

- La diagonale du Fou.
- Le Cavalier de l'apocalypse.
- La Tour infernale.



J2 - Un ancien champion du Monde a tourné dans le film culte, « La fièvre des Échecs ». Il s'agit de :

- Garry Kasparov.
- Vishvanathan Anand.
- José Raoul Capablanca.

J3 - Arnold Schwarzenegger donne une leçon d'Échecs à James Belushi dans :

- « Les jumeaux ».
- « Double détente ».
- « Terminator ».

J4- Dans « Harry Potter à l'école des sorciers », dans la scène de la partie d'Échecs, le héros chevauche :

- un Cavalier.
- un Fou.
- un Roi.
- un Pion.

J5 - Dans « À la recherche de Bobby Fischer », on voit le Maître International Shirazi jouer une partie :

- à l'aveugle.
- simultanée.
- en blitz.



J6- Dans « Jason et les argonautes », la partie d'Échecs oppose :

- Jason et les argonautes.
- les dieux de l'Olympe.
- 2 extraterrestres.



J7- Dans « Georges de la jungle », les braconniers veulent capturer des animaux intelligents jouant aux Échecs. Ils trouvent :

- des lions.
- des tigres.
- des singes.

J8- Dans « Le chat », le vainqueur de la partie remporte :

- un gâteau.
- un voyage autour du monde.
- l'héroïne du film.
- le chat 😊.



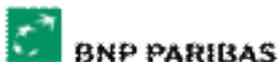
Retrouvez Diagonale TV La première émission 100 % échecs, analyse, reportage, retransmissions...



Diagonale

www.diagonaletv.com





En route vers l'avenir !

Des solutions d'épargne qui accompagnent vos enfants

Le Compte Weezbee : Pour les moins de 12 ans !

- ✿ Un compte d'épargne non plafonné au taux d'intérêt attractif de 4,25%* bruts par an jusqu'à 1600 € et de 3,25%* bruts par an au-delà.

Le Livret Jeune : à partir de 12 ans

- ✿ Un compte d'épargne plafonné à 1600 € au taux d'intérêt annuel très attractif de 4,25%* nets d'impôt !

BNP Paribas Multiplacements Avenir : pour les mineurs

- ✿ Un contrat d'assurance vie très accessible spécialement conçu pour les enfants mineurs. Un capital pour ses futurs projets!



Renseignez-vous dans l'agence BNP Paribas la plus proche

ou

au 0820 820 001 (0,12€/minute)

et www.bnpparibas.net

*Taux en vigueur au 28 mai 2008.

BNP Paribas SA au capital de 1 811 390 890 euros 16bl des Italiens 75009 Paris, immatriculée sous le N°662 042 449 RCS Paris-Identifiant CE FR 76662042449-Mai 2008 document non contractuel