

— APPRENEZ À —

# Lire et Écrire une Partie d'Échecs

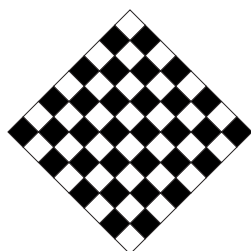
by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield  
(*Par Dr. Jeanne Cairns Sinquefield*)

Translated by WGM/IM Almira Skripchenko  
*Traduit par WGM/IM Almira Skripchenko*

Vous pouvez jouer aux échecs sans savoir comment lire ou noter une partie d'échecs. J'ai appris les règles du jeu avec mon grand-père, dans la véranda de notre maison. Ni lui, ni moi ne savions qu'il existait des livres d'échecs, ni qu'il était nécessaire de noter les coups. Nous jouions tout simplement. Récemment j'ai pris la décision de me mettre à lire et noter des parties d'échecs. Je n'ai pas trouvé à mon goût le matériel dédié à cet apprentissage. Ce dernier était trop complexe et exclusivement basé sur la lecture. Mon approche combine la lecture, la parole, l'écriture et le fait de déplacer physiquement les pièces. Cela décompose la connaissance nécessaire en des éléments simples: a) noms des pièces b) cases de l'échiquier c) types de coups écrits d) combiner a), b) et c) pour fusionner l'action de jouer avec celles de lire et écrire. Si je peux me mettre à la lecture et la notation de parties d'échecs à mon âge (plus de 70 ans), alors tout le monde le peut.

## Jeanne Cairns Sinquefield

Cofondatrice du Club d'Échecs de Saint Louis



## Remerciements

Ce projet a reçu le soutien de nombreuses personnes parmi lesquelles l'équipe du Club d'Échecs de Saint Louis et le World Chess Hall of Fame, et des joueurs d'échecs allant de grand-maitres aux débutants. Je voudrais remercier en particulier mon petit-fils Logan, qui m'a appris les cases de l'échiquier, et mon époux Rex, qui pense que tout le monde devrait jouer aux échecs.

---

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield. Version 10.

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée dans un système de stockage ou transmis sous quelque forme que ce soit ou par tout moyen, mécanique, électronique, sous forme de photocopie, d'enregistrement ou autre, sans autorisation écrite préalable de l'éditeur.

Publié & distribué par le World Chess Hall of Fame  
4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108  
[worldchesshof.org](http://worldchesshof.org)

Numéro de contrôle de la  
Bibliothèque du Congrès : 2024920511  
ISBN : 978-0-9981536-5-0

De nombreux joueurs d'échecs ne savent pas lire ou noter une partie d'échecs.

Cela constitue un obstacle à leur progression. Il n'est pourtant pas difficile d'apprendre. Les quatre étapes requises pour cet apprentissage sont:

- a) Les lettres désignant les pièces d'échecs
- b) Les cases de l'échiquier
- c) Les types spéciaux de coups d'échecs
- d) Combiner a), b) et c) afin de noter et lire les coups d'une partie.

## # EXERCICES!!

### Les Pièces d'Échecs portent des Noms et des Lettres



Roi (R)



Dame (D)



Tour (T)



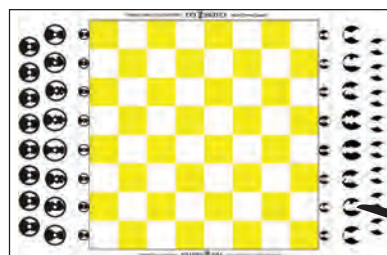
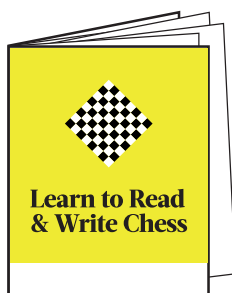
Fou (F)



Cavalier (C)

#### Image 1.

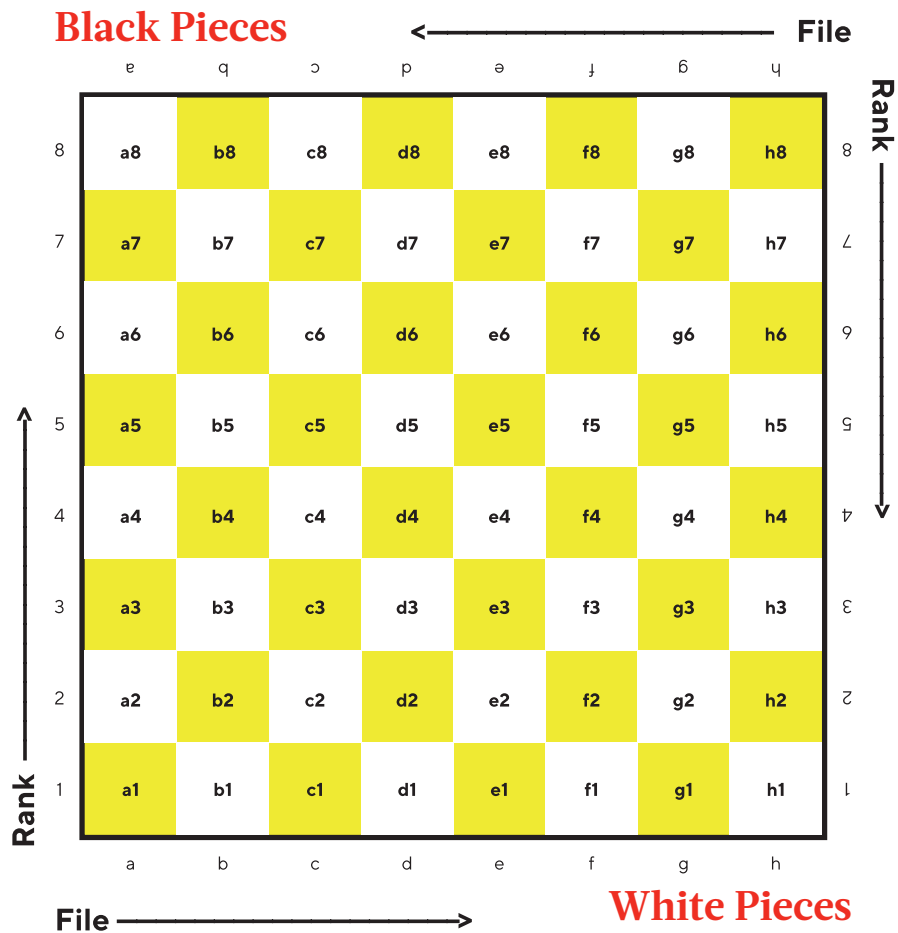
- (1) **ÉCRIS** le nom et la lettre de chaque pièce (il n'y a pas de lettre pour désigner les pions).
- (2) **RETIRE** délicatement l'échiquier en papier (qui se trouve au milieu du livret).
- (3) **ÉCRIS** la lettre (R, D, F, C ou T) sur chaque pièce d'échecs.
- (4) **DÉCOUPE** une par une les pièces d'échecs.



## L'échiquier est composé de Colonnes, Rangées et Cases.

L'échiquier comprend des Colonnes (a,b,c,d,e,f,g,h) et des Rangées (1,2,3,4,5,6,7,8). Il y a 8 Colonnes et 8 Rangées pour un total de 64 Cases. Une case est désignée par la lettre de la colonne suivie du numéro de la Rangée, ex. a1 ou h7.

Image 2. Image de l'échiquier avec les noms de Colonnes, Rangées et Cases.



- (5) **ÉCRIS** les lettres des Colonnes et les numéros des Rangées sur l'échiquier en papier. Colonnes: a, b, c, d, e, f, g, h. Rangées: 1,2,3,4,5,6,7,8.
- (6) **ÉCRIS** chaque case sur l'échiquier en papier (tous les 64). ex. a1, a2, jusqu'à h8. Vérifie avec l'Image 2.
- (7) **MONTRE** chaque case et **DIS** ses coordonnées, ex. f6.
- (8) **PLACE** cinq pièces sur l'échiquier. **DIS** leur lettre et leur case, ex. Ta1.

## (9) **INSTALLE** des positions sur l'échiquier.

Les positions sont désignées par la lettre d'une pièce (sauf les pions) et une case, à l'exception des pions qui sont désignés par leur case. Par exemple, Roi en e6 est noté Re6. Pion en g2 est noté g2.

### 9a **DIS** et **INSTALLE** ces positions sur l'échiquier en papier puis **NOTE** ces positions.

Blancs: Ta1,Cb1,Fc1, Dd1,Re1,Ff1,Cg1,Th1

**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

Pions blancs: a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2

**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

Noirs: Ta8,Cb8,Fc8,Rd8,De8,Ff8,Cg8,Th8

**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

Pions noirs: a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

Vérifie avec l'Image 3a.

### 9b **DIS** et **INSTALLE** ces positions sur l'échiquier en papier puis **NOTE** ces positions.

Blancs: Ta1,Cc3,Dd2,Re1,Ff1,Cg1,Th1

**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

Pions blancs: a2,b2,c2,d4,e5,f2,g2,h2

**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

Noirs: Ta8,Cb8,Fc8,De7,Re8,Cd7,Th8

**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

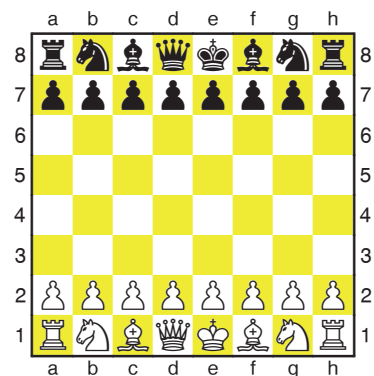
Pions noirs: a7,b7,c7,d5,e6,f7,g7,h7

**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

Vérifie avec l'Image 3b.

Image 3a.

Position de Départ

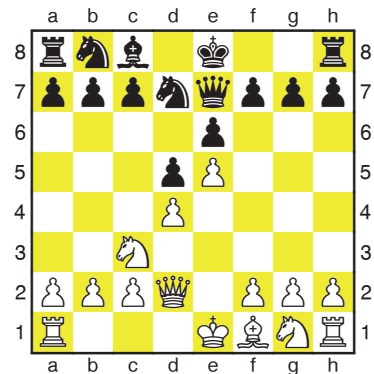


#### CONSEILS UTILES

La Dame est placée sur sa couleur.

La Tour dans le coin droit est toujours sur une case blanche.

Image 3b.



## Types de Coups particuliers

La notation des coups d'échecs a un ordre fixe, voir Image 4. Les coups d'échecs sont notés par les lettres des pièces déplacées (Image 1), des cases (Image 2), des symboles spéciaux et une notation (Image 4).

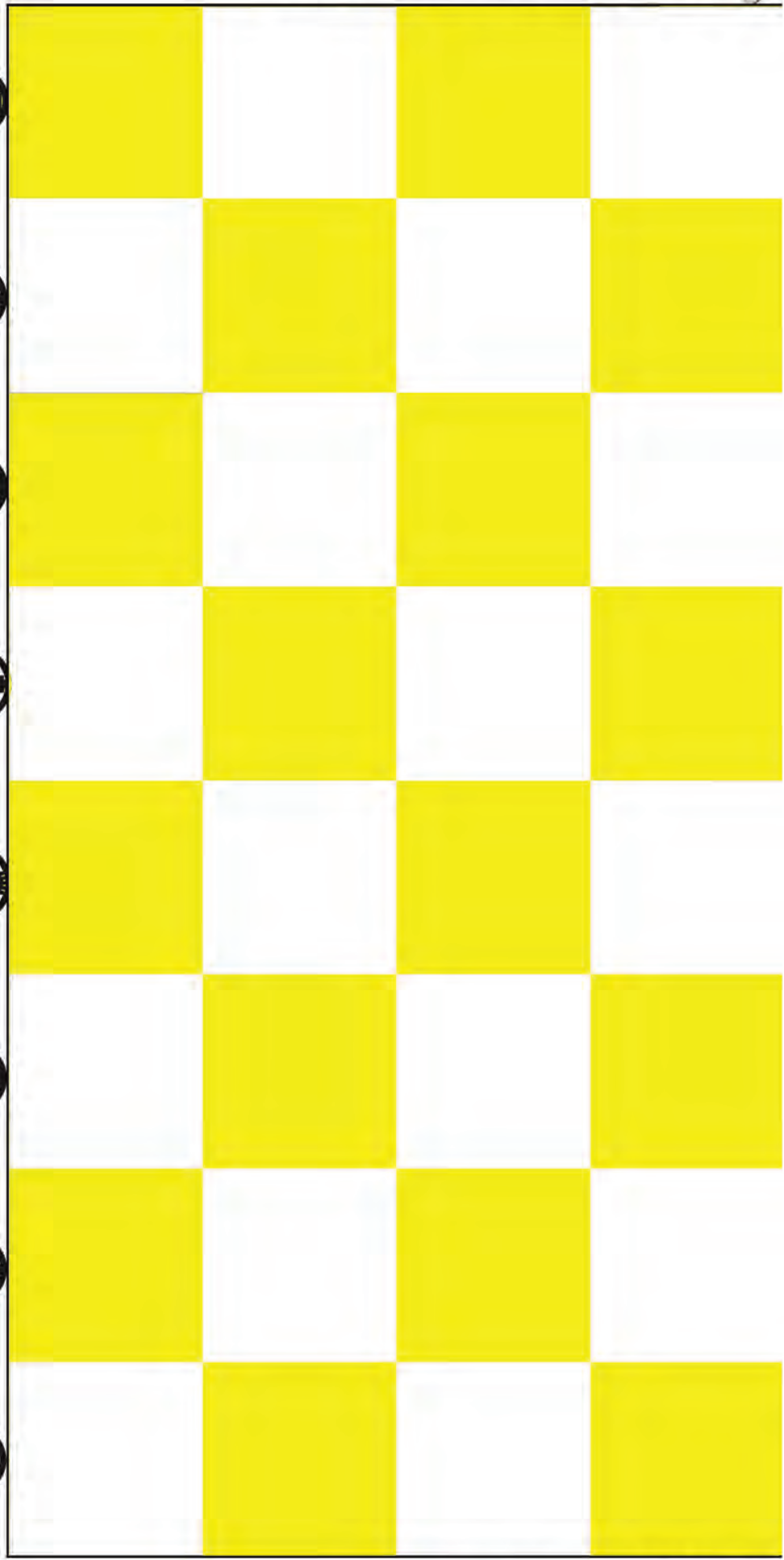
**Image 4.** L'ordre dans la notation des coups d'échecs.

SYMBOLES	NOM DU COUP	REMARQUES
	<b>Lettre de la Pièce</b>	<b>Nécessaire</b> pour R, D, T, F, ou C (pas pion)
	<b>Case de départ</b>	Si plusieurs pièces identiques peuvent aller sur la case d'arrivée
<b>x</b>	<b>Prise</b>	ex. Cxa5, le Cavalier prend sur la case a5, dxe7 (pion prend e7)
	<b>Case d'arrivée</b>	<b>Nécessaire</b> ex. d5 (pion) ou Tf5, la case d'arrivée est Tour en f5
<b>ep</b>	<b>En passant</b>	ex. gxf6 ep, pion sur la rangée g
<b>=</b>	<b>Promotion d'un pion</b>	ex. e8=D, le pion va en e8, se promeut en Dame
<b>+</b>	<b>Échec</b>	ex. Fh3+, Le Fou va en h3, met le Roi en Echec
<b># or ++</b>	<b>Échec et mat</b>	ex. De7#, la Dame va en e7, le Roi est Echec et mat
COUPS SPÉCIAUX		Voir Image 9.
<b>0-0</b>	<b>Petit Roque</b>	Blancs : Rg1, Th1f1      Noirs : Rg8, Th8f8
<b>0-0-0</b>	<b>Grand Roque</b>	Blancs : Rc1, Ta1d1      Noirs : Rc8, Ta8d8

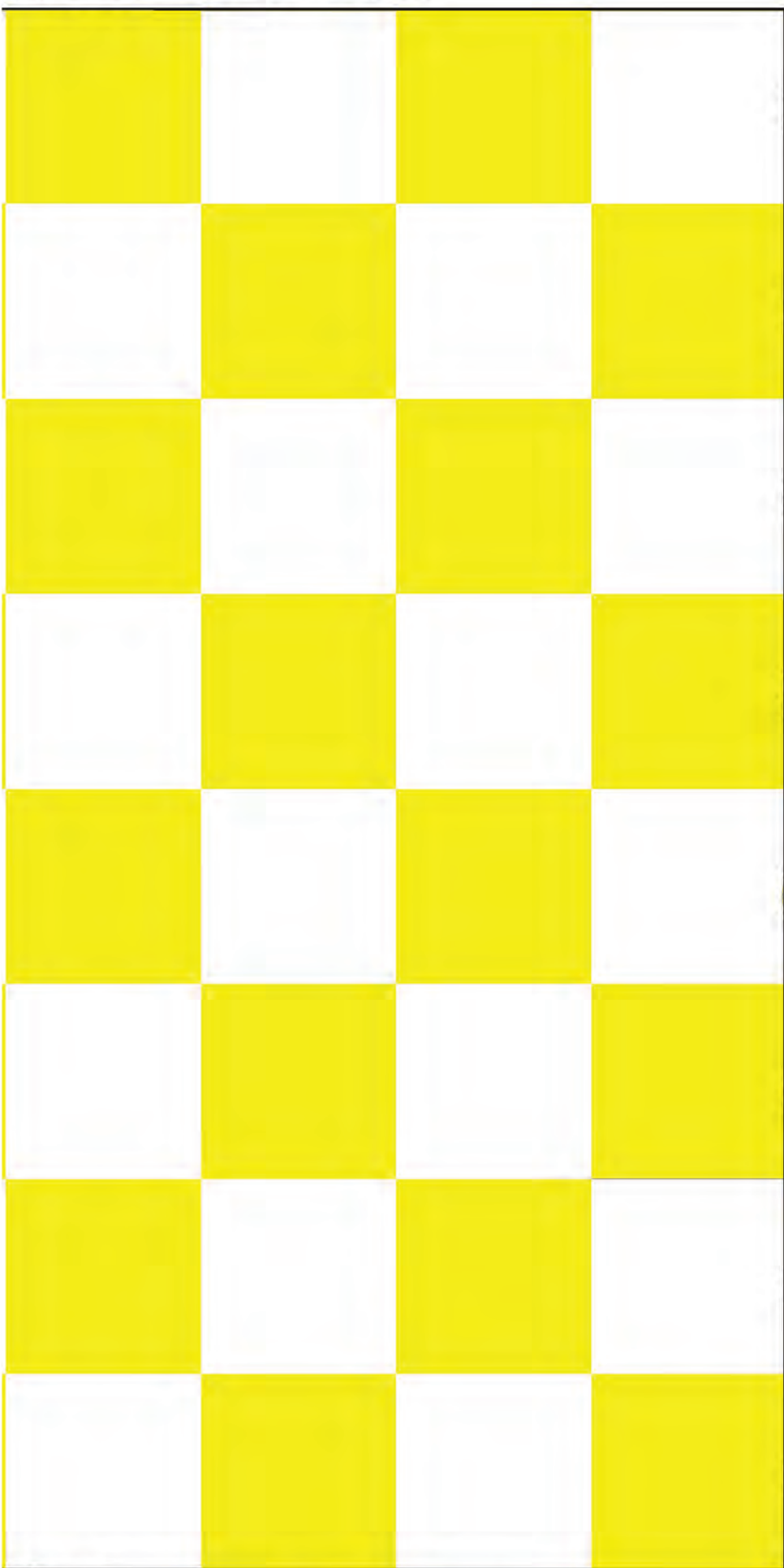
**(10) COMMENCE à JOUER DES COUPS** sur l'échiquier en papier.  
**DIS** des exemples. Règle simple : L'ordre dans la notation est le même que des mots prononcés. Les cases de départ possibles sont données entre parenthèses.

EXEMPLES COMMUNS DE COUPS D'ÉCHECS:		
<b>a4</b>	Le pion va sur la case a4 (ex. il se déplace de a2)	<b>Cg4f2</b> Le cavalier se déplace de g4 en f2
<b>g6</b>	Le pion va en g6 (ex. il part de g5)	or <b>C4f2</b> (ajoute colonne g ou rangée 4 si c'est nécessaire)
<b>Fd2</b>	Le fou va vers la case d2 (ex. il part de c1)	<b>gxf5</b> Pion sur la colonne g prend en f5, voir Image 5 (utilise le nom de la colonne pour des pions).
<b>Ce3</b>	Le cavalier se déplace en e3 (ex. il part de g2)	<b>e8=D</b> Le pion blanc se promeut en e8, se transforme en Dame (ex. il part de e7), voir Image 7.
<b>Cxf2</b>	Le cavalier prend sur la case f2 (ex. il vient de g4)	<b>Fh3+</b> Le fou va en h3, échec.
<b>dxe7</b>	Le pion sur la colonne d prend en e7	<b>Dc2#</b> La dame va en c2, échec et mat, voir Image 8b.

SORTIR L'ÉCHIQUIER EN PAPIER







— SORTIR L'ÉCHIQUIER EN PAPIER —

**(11) INSTALLE, ÉNONCE et JOUE** sur l'échiquier en papier.  
 Joue chaque exemple de coup(s) d'échecs sur l'échiquier.

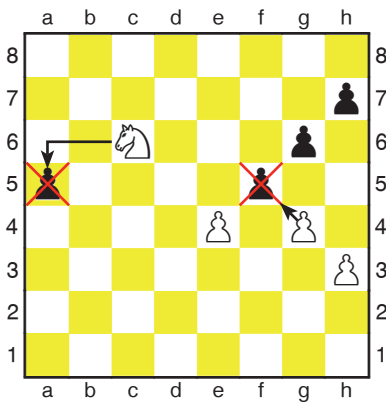
**(12) ÉCRIS** la notation sur la ligne en-dessous des Images 5-9.

**Images 5-9. Exemples de coups spéciaux sur l'échiquier.**

**5. Prise x / Pion x**

**Cxa5 / gxf5**

(remarque 2 pions peuvent bouger)

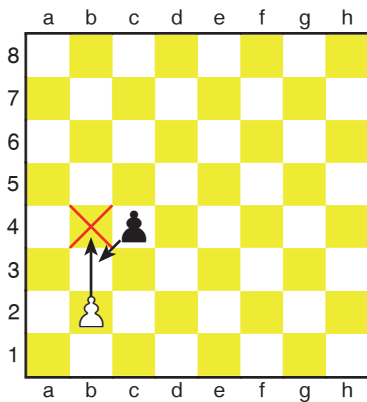


**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

**6. En passant ep**

Les Blancs jouent b4. Les Noirs prennent

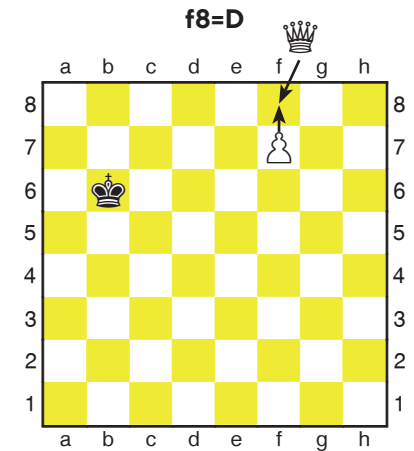
b4, leur pion va en b3 : cxb3ep



**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

**7. Promotion d'un Pion =**

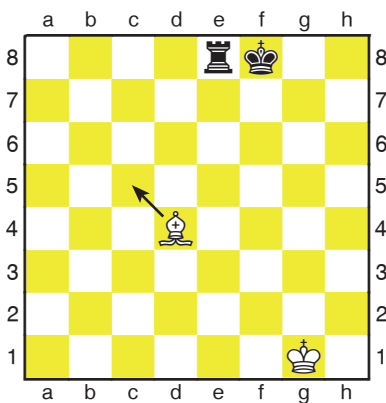
Le Pion va en f8, se promeut en Dame:



**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

**8a. Échec +**

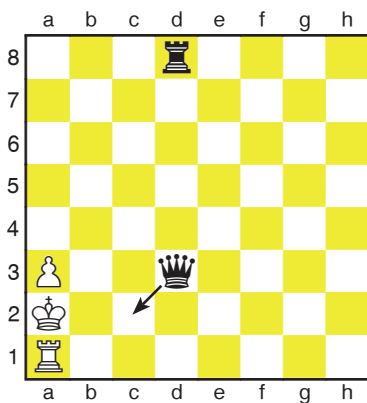
**Fc5+**



**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

**8b. Échec et mat #**

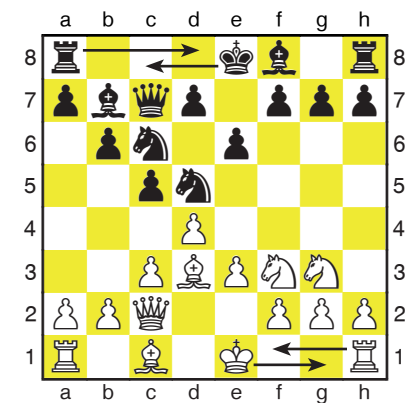
**Dc2#**



**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

**9. Roquer**

Sur l'Aile-Dame: **0-0-0** Sur l'Aile-Roi: **0-0**



**ÉCRIS** \_\_\_\_\_

## Écrire et Lire des Coups d'Échecs

Le moment est venu de jouer une partie et de noter les coups.

**(13) JOUE** la partie suivante sur ton échiquier de papier.  
**COMMENCE** par la Position de départ, Image 3a.

Vérifie la position finale en la comparant à l'Image 11.

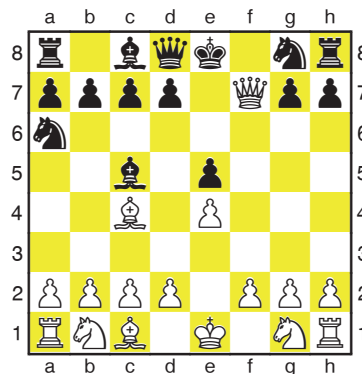
Image 10.

### Le Mat du Berger

BLANCS      NOIRS

- |          |     |
|----------|-----|
| 1. e4    | e5  |
| 2. Fc4   | Fc5 |
| 3. Dh5   | Ca6 |
| 4. Dxf7# | 1-0 |

Image 11.



**(14) JOUE** une partie d'échecs avec un partenaire. Écris les coups sur une feuille de partie. Voir la page suivante pour un exemple de feuille de partie. Après 4 coups vérifie si la feuille de partie de ton partenaire est la même que la tienne. Finis la partie.

**(15) REJOUÉ** ta partie en utilisant la feuille de partie. Y arrives-tu?

**(16) JOUE** six autres parties en utilisant des feuilles de parties. Alterne les Blancs et les Noirs. Vérifie la notation tous les 4 coups. Arrives-tu à rejouer tes parties ?

**(17) JOUE** des coups en utilisant la notation officielle. **COMMENCE** par la Position de départ. Le format de la notation officielle est: numéro du coup, coup des Blancs, coup des Noirs.

1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Fb5 a6 4. Fa4 b5 5. Fb3 Cf6

**(18) APPRENDS** à quelqu'un d'autre à lire et écrire une partie d'échecs.

**Félicitations! Maintenant tu sais lire et écrire une partie d'échecs. Pour t'améliorer, joue et note encore plus de parties. Rejoue également les parties que tu trouves dans des livres.**



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>	



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>	



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
RESULT:		WHITE WON	BLACK WON
SIGNATURE		DRAW	SIGNATURE



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
RESULT:		WHITE WON	BLACK WON
SIGNATURE		DRAW	SIGNATURE

# Jeux pour les Professeurs d'Échecs

## Les Jeux de Jeanne pour Apprendre la Notation aux Échecs

1. **Nom de la Pièce—Lettres R, D, F, C, T et P.**
  - a. Montrez la Pièce, les enfants disent sa Lettre.
  - b. Dites la lettre du nom de la pièce, les enfants doivent choisir la pièce qui correspond à cette lettre.
  - c. Montrez la Pièce, les enfants doivent écrire sa Lettre.
  - d. Le Vainqueur est celui qui a le plus de réponses correctes.
2. **Noms des Cases—a, b, c, d, e, f, g, h; 1-8**
  - a. Montrez une case sur l'échiquier, les enfants l'énoncent, ex. d3
  - b. Montrez une case sur l'échiquier, les enfants écrivent cette case, ex. a4.  
Le Vainqueur est celui qui a le plus de réponses correctes.
  - c. Dites le nom d'une case, les enfants placent la pièce sur l'échiquier.
  - d. Dites le nom d'une case, les enfants disent si elle est blanche ou noire.
  - e. Montrez une liste de cases écrites pour des pièces noires et blanches, les enfants placent toutes les pièces sur l'échiquier. Utilisez cette liste pour installer une position. Le Vainqueur est celui qui a trouvé les cases correctes le plus rapidement.
3. **Nom du Coup—prise (x), roque (0-0,0-0-0), en passant, échec (+), échec et mat (++)**
  - a. Montrez une liste de coups, les enfants doivent écrire leur notation.  
Le Vainqueur est celui qui a donné le plus rapidement les bonnes réponses.
  - b. Jouez un coup, les enfants disent sa notation.
  - c. Jouez plusieurs coups, les enfants doivent écrire leur notation.
  - d. Le Vainqueur doit avoir toutes les réponses correctes.
4. **Coups d'une partie—pièce, case, coup, et notation de la case.**
  - a. Jouez un coup, les enfants disent l'un après l'autre sa notation (pièce, case, coup, case).
  - b. Jouez plusieurs coups ou une partie, les enfants notent tout, le Vainqueur est celui qui a toutes les réponses correctes.
  - c. Montrez une liste de coups d'une partie, les enfants jouent ces coups sur l'échiquier. Le Vainqueur est celui qui parvient à la position finale en un temps minimum.

Le professeur a besoin du questionnaire préparé en avance pour 1c,2b,2e,3a,3c,4b,4c afin de vérifier les résultats des vainqueurs. Les jeunes enfants pourraient être lents pour écrire et lire la notation. Dans ce cas il faudrait se limiter à 1a,1b,2a,2c,2d,3b,4a.

“Ce livre aidera tout joueur à apprendre à lire et écrire une partie d'échecs. Il est également un outil précieux pour les parents et professeurs. J'aurais aimé avoir appris plus jeune.”

–Tony Rich, Directeur Exécutif du Club d'Échecs de Saint-Louis

“Les Échecs ont la réputation d'être difficiles à apprendre. Ce n'est pas vrai! Lorsque vous avez appris à lire et écrire des parties d'échecs, cela devient tellement plus facile. J'ai appris à lire à l'âge de 4 ans.”

–Grand-Maître Yasser Seirawan, quadruple Champion des Etats-Unis

“Ce livret peut être utilisé dans une salle de classe afin d'aider les enfants:

- a) Apprendre à lire, écrire et suivre des instructions.
- b) Améliorer leur perception spatiale afin de reconnaître des schémas et des motifs de jeu.
- c) Développer des compétences de mémorisation et des stratégies de résolution de problèmes”

–Karen Wulff, enseignante de l'école élémentaire à la retraite



**Saint Louis Chess Campus**

[saintlouischessclub.org](http://saintlouischessclub.org) | [worldchesshof.org](http://worldchesshof.org)