Le Jeu d'Échecs en milieu hospitalier

Fédération Française des Échecs
BP 10054 / 78185 St Quentin en Yvelines Cedex
Tél. 01 39 44 65 80 / Fax : 01 30 69 93 15
http://www.echecs.asso.fr

Échec à la maladie
Jeu d'Échecs et Santé

Lancement de Tournois de la Santé
Lancement de Simultanées de la Santé

Rencontres inter-générationnelles
Outil de promotion du vieillissement réussi
& ateliers mémoire...

DND : Centre Ressource Formation et Développement FFE
Téléphone : 09 65 18 10 82
Courriel : christopheleroy42@gmail.com

Le Jeu d'Échecs en milieu hospitalier

Pourquoi le Jeu d'Échecs à l'hôpital ?

Objectifs généraux

Ce projet est réalisé pour introduire le Jeu d'Échecs auprès des personnes de tous âges qui se retrouvent hospitalisés afin de les aider à surmonter leur condition temporaire ou malheureusement plus durable. **Cette activité s'avérant valorisante et stimulante pour les personnes malades nous vous invitons à prendre vos échiquiers !**

En effet, voyant la joie des familles des personnes médicalisées, des enfants et les réactions positives de leurs parents tout en recueillant les échos favorables des soignants, nous vous encourageons vivement à :

- sortir de vos clubs et même organiser vos traditionnels tournois rapides à l'hôpital (et les appeler à présent Tournois de la Santé) !
- à organiser de futures Simultanées (de la Santé !) où votre Champion jouera face aux malades, leurs familles et le personnel soignant.

Ainsi ces organisations nouvelles et dynamiques vous permettront de lancer de belles relations entre votre association et les futurs établissements que vous aurez choisis via ce Jeu d'Échecs où l'écrivain Stefan ZWEIG écrivit à son sujet : *Vous avez dit Jeu d'Échecs ? « Mais n'est-ce pas déjà le limiter injurieusement de l'appeler un jeu ? N'est-ce pas aussi une science, un art, ou quelque chose qui est suspendu entre l'un et l'autre ? L'origine du Jeu d'Échecs se perd dans la nuit des temps, et cependant il est toujours nouveau. Personne ne sait quel dieu en fit don à la terre pour tuer l'ennui, pour aiguiser l'esprit et stimuler l'âme. Où commence-t-il, où finit-il ? »* (Dans son livre : « Le joueur d'Échecs. » Ed. livre de poche page 23)

Évidemment cette activité nous permet aussi de dépasser les clivages de religions et de nationalités : le Jeu d'Échecs ayant aussi cette particularité d'abolir les frontières y compris linguistiques.

Ainsi le projet vise par le biais du Jeu d'Échecs les objectifs suivants :

- Valoriser et développer les capacités de chacun afin d'oublier la maladie : être avec et comme les autres.
- Contribuer dans un cadre collectif, à l'apprentissage de la responsabilité et à la compréhension et au respect des autres.
- Intégrer les règles et les respecter.
- Améliorer la socialisation et la coopération.
- Aider à l'investigation et à la concentration,

But de l'Animation

Au niveau individuel l'atelier stimule :
- Le fonctionnement sensoriel,
- L'autonomie, en restant à l'écoute des besoins, désirs,
- Les fonctions cognitives,
- La qualité et la quantité des interactions entre les personnes,
- L'image ou la perception que la personne a d'elle-même. Ceci peut se faire en privilégiant plutôt la valorisation des capacités physiques ou mentales de chacun.

Au niveau du groupe, le but de l'animation est de donner une âme, un sens et un intérêt à la vie en collectivité. Cela peut se faire en créant un climat, un dynamisme au sein de l'établissement visant à améliorer la qualité de vie et faciliter l'adaptation à la vie communautaire tout en cultivant et éveillant, chez les personnes malades, cette envie de venir à l'atelier Echecs.

Être avec et comme les autres et oublier sa maladie.

Comment inciter les personnes malades à participer ?

Nous vous encourageons vivement à :
- sortir de vos clubs et même organiser vos traditionnels tournois rapides à l'hôpital (et les appeler à présent Tournois de la Santé) !
- à organiser de futures Simultanées (de la Santé !) où votre Champion jouera face aux malades, leurs familles et le personnel soignant.

Ne jamais obliger à participer, toujours proposer afin de stimuler et donner envie :
- Expliquer l'intérêt du jeu, qu'ils vont passer un bon moment, que cela leur permettra de mieux connaître les autres...
- Permettre dans un premier temps d'être simplement observateur pour leur faire profiter de l'ambiance et dans un deuxième temps les amener à être participant.
- Tenir compte de leurs intérêts et non pas de ceux de l'animateur.
- S'adapter aux possibilités et aux capacités des personnes malades.
- Savoir valoriser et développer les capacités de chacun en leur donnant confiance.

Exemple de progression pédagogique d'une animation

POUR UNE PÉRIODE DE 3 MOIS & 12 INTERVENTIONS

2 premières séances :

Présentation du Jeu d'Échecs traditionnel :
- le Jeu d'Échecs, une belle histoire...
- les règles du jeu,
- l'échiquier,
- les pièces,
- la disposition des pièces sur l'échiquier,
- approche de la notion de déplacement des pièces.

8 séances suivantes :

Rappel des règles du jeu :
- le déplacement des pièces : Cavalier, Fou, Roi, Dame, Tour et Pion
- la ligne droite, la diagonale...
- la prise des pièces,

2 dernières séances :

Mise en situation autour du Jeu : organisation d'une partie, les règles de comportement des joueurs, le Roi : « approche » de la notion « Échec et mat ».

Objectifs opérationnels

La personne doit être :
- en mesure de suivre la règle.
- capable de coopération et de communiquer.
- en mesure de respecter le groupe.
- dans une dynamique de progression.
- capable de se concentrer et de s'investir tout au long du jeu.

Le groupe devra être :
- capable de dialoguer et de s'écouter.
- capable de s'entraider.
- capable de se concentrer et de s'investir.
-capable de respecter les règles.

Le Jeu d'Échecs en milieu hospitalier

Grand TOURNOI DE LA SANTÉ

Tournois d'Échecs de la Santé
organisés par les Clubs d'Echecs Français
à l'initiative
de la Fédération Française des Échecs (FFE)
et du Pôle Social et Éducatif du Jeu d'Échecs (PSEJE)

Un samedi dans l'année sortez de votre club
et venez jouer à l'hôpital de 14h à 18h !

6 parties d'Echecs endiablées
de 15 minutes par joueur vous attendent

Inscription 8€ / Gratuite pour les patients / Ouvert à tous

Vos inscriptions seront réversées directement au PSEJE (Pôle Social et Educatif du Jeu d'Echecs) !
Pour 2013 plus de 5 000 personnes en sont les heureux bénéficiaires !!!

IL Y'AURA DE NOMBREUX LOTS A REMPORTER !!

Rendez-vous, ensemble, à l'Hôpital
pour un élan de générosité
et de solidarité

Sites et autres renseignements :
http://www.echecs.asso.fr ou www.pseje.com

Les personnes âgées aussi !

Rencontres inter-générationnelles ou l'introduction du Jeu d'Échecs dans les EPHAD, foyers logement ou hôpitaux

Tout en suscitant un climat de confiance et de détente, le Jeu d'Échecs est actuellement introduit par nos soins dans quelques dizaines d'établissements d'hébergement pour personnes âgées pour son aspect valorisant et stimulant pour les personnes âgées. De surcroît il permet de dépasser les clivages sociaux, de religions et de nationalités, et surtout d'âge : le Jeu d'Échecs ayant la particularité d'abolir les frontières.

Les principaux aspects positifs du Jeu d'Échecs peuvent s'énumérer ainsi :

- Visualisation mentale : faculté d'imaginer et d'anticiper les coups sans déplacer les pièces.
- Mémorisation : capacité de se servir des expériences précédemment acquises pour en tirer profit et éviter de répéter les mêmes erreurs.
- Esprit de synthèse : après l'analyse d'une situation, être capable de prendre une décision stratégique en trouvant la solution la plus favorable.

Cette action vise par le biais du Jeu d'Échecs les objectifs suivants :

- valoriser et développer les capacités de chacun afin d'oublier la vieillesse : être avec et comme les autres,
- contribuer dans un cadre collectif à l'apprentissage de la responsabilité, à la compréhension et au respect des autres,
- intégrer les règles et les respecter,
- améliorer la socialisation et la coopération,
- aider à l'investigation et à la concentration.

Au niveau individuel les ateliers stimulent :

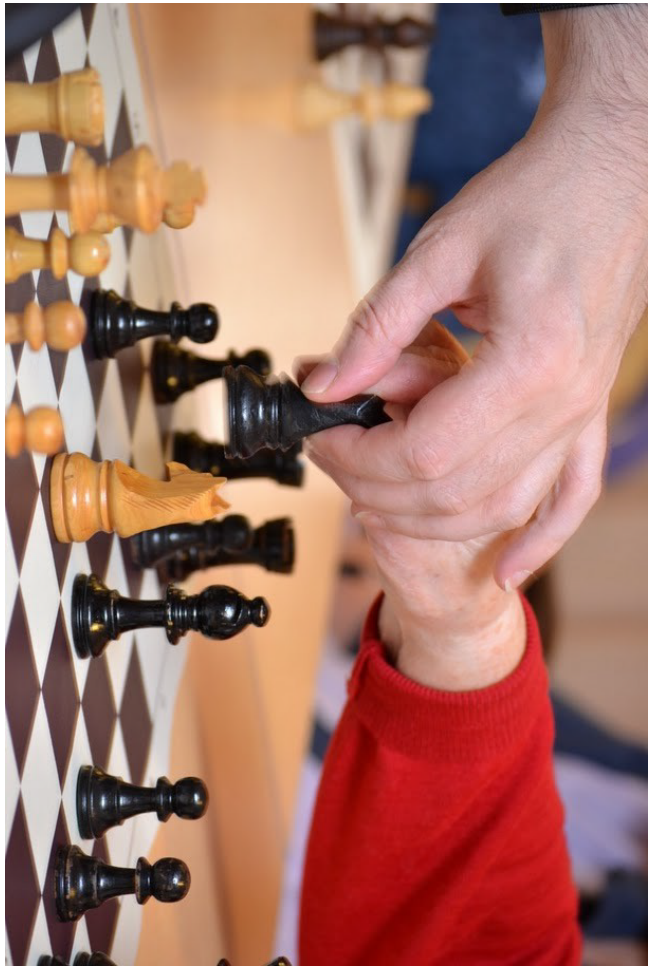
- le fonctionnement sensoriel,
- l'autonomie, en restant à l'écoute des besoins, désirs,
- les fonctions cognitives,
- la qualité et la quantité des interactions entre les personnes,
- l'image ou la perception que la personne a d'elle même.

Au niveau du groupe le but de l'animation est de :

- donner une âme, un sens et un intérêt à la vie en collectivité. Cela peut se faire en créant un climat, un dynamisme au sein de l'établissement visant à améliorer la qualité de vie et faciliter l'adaptation à la vie communautaire,
- cultiver et éveiller chez les personnes âgées des qualités nécessaires à la concentration, la volonté, la vision dans l'espace, la mémoire, le respect de l'adversaire et celui des règles,
- favoriser les contacts sociaux entre les générations.

<u>Ainsi être avec et comme les autres et oublier ses soucis est notre leitmotiv</u> !

Le Jeu d’Échecs en milieu hospitalier



Le Jeu d'Échecs
Outil de Promotion du vieillissement réussi

Les actions innovantes que vous pouvez mettre en place

En dehors du soutien à des thèmes qui restent classiques, vous pouvez nous aider activement à la réalisation de deux actions innovantes :

- le Jeu d'Échecs, outil de Promotion du Vieillissement réussi en collaboration avec les Centres Régionaux de Prévention (CRP).
- le Jeu d'Échecs, outil pour les patients en ateliers mémoire avec l'étude de son influence sur les patients venant en consultation mémoire.

Les autres thèmes… classiques à l'hôpital

a) le Jeu d'Échecs pour les Résidents long séjour avec une activité hebdomadaire, sociale et ludique, valorisante et stimulante.

b) le Jeu d'Échecs pour le personnel soignant avec une activité hebdomadaire, faisant écho à celle des Résidents, en collaboration avec le Comité d'Entreprise.

c) le Jeu d'Échecs vecteur de rencontres inter-générationnelles Enfants / Résidents avec quelques initiations Jeu d'Échecs le mercredi pour les enfants du personnel soignant et quelques rencontres Jeu d'Échecs entre ces enfants et les Résidents.

Jeu d'Échecs & ateliers mémoire...

En préparation

Action « Jeu d'Échecs et Réussite Scolaire »

207 établissements scolaires (lycées, collèges, écoles élémentaires et maternelles), 5 500 jeunes initiés au Jeu d'Échecs dans le Département du Rhône.

Témoignage.

Michel BARBE, Maître formateur, Directeur de l'école primaire d'application Jean Jaurès (I. U. F. M. Lyon) à Caluire et Cuire a indiqué des constatations psychopédagogiques universelles que les enseignants du Jeu d'Échecs ou les joueurs de compétitions de haut niveau ont pu constater. Laissons lui la parole afin de préciser le comportement de ses élèves par rapport au Jeu d'Échecs dans une classe de son établissement.

a) Attitude vis à vis du groupe

Comme dans toute activité du groupe, l'élève réagit envers ses camarades : le leader organise, le timide reste sans partenaires, etc. ...

Lors des séquences où les élèves se choisissent librement un partenaire, un sociogramme serait très facile à établir. Au début surtout, la force du joueur n'est guère prise en considération, les joueurs se regroupent par affinités.

b) Attitude vis à vis de l'échiquier

C'est une mine inépuisable de renseignements.

- Le timide n'attaque jamais et déplace ses pièces au plus près,
- L'intrépide se lance à corps perdu à l'attaque, ne protège pas ses pièces,
- L'indécis hésite longuement, reprend plusieurs fois ses coups, avance et recule la même pièce,
- Le querelleur rend coup sur coup, immédiatement, même si finalement cela lui coûte cher,
- L'élève docile suit les conseils du maître, coûte que coûte, même dans une position inadéquate,
- L'exubérant attaque en tous sens, les pièces ne sont pas liées entre elles,
- Le craintif aime les jeux « fermés ». Les noirs et les blancs ne se mêlent pas,
- L'imaginatif adore innover, trouve des coups inattendus,
- L'esthète cherche à construire un beau jeu, une belle combinaison. Il préfère terminer par un beau mat plutôt que par des échanges,
- Le matérialiste procède volontiers par échanges et tient une comptabilité constante des gains et pertes de matériel,
- Le rusé se préoccupe de dresser des pièges, etc.

D'autre part, les affinités, les prédilections pour l'une ou l'autre des pièces de l'échiquier donnent également des indications :

- Les joueurs qui ont une préférence marquée pour le cavalier ont souvent l'esprit agile, ouvert, quelques fois primesautier.

Les situations complexes ne lui font pas peur :

- Une prédilection marquée pour les Tours traduit souvent un esprit clair et droit, peu de fantaisie et d'imagination.
- Les spécialistes du maniement du Fou ont l'esprit retors, ils sont souvent rusés et biaisent volontiers.

c) Les principaux « styles » de joueurs.

Ils se dessinent dans un stade ultérieur et concernent essentiellement :

- Le stratège

L'ensemble du jeu et de la partie est pris en considération. Il faut voir large et loin : le joueur apprend à dominer l'ensemble d'un problème complexe.

- Le joueur de combinaison

Il prévoit, sur un nombre de coups de plus en plus grand, une combinaison gagnante. Le joueur développe son esprit d'analyse et sa faculté de logique gagne en puissance.

Mais dès les premières parties, on remarque une catégorie de joueurs très intéressants à observer :
- les psychologues qui adaptent leur jeu en fonction de l'adversaire : on bluffe un timide, on endort un plus fort que soi, on excite davantage encore un énervé par un jeu lent, on simplifie par des échanges le jeu d'un adversaire qui préfère les situations compliquées, les possibilités sont infinies.

Tout au début, quand les règles du silence absolu ne sont pas encore respectées, les jeux s'accompagnent de commentaires révélateurs et de joutes oratoires qui ne laissent aucun doute sur l'état d'esprit des joueurs.

Mais comme dans la vie, le meilleur joueur sera celui de qui saura employer ses qualités et saura composer avec ses défauts. Une grande virtuosité dans l'art de combiner ne suffira plus contre un stratège chevronné, la psychologie ne sert plus guère contre un joueur à la fois inconnu et impassible. Le meilleur joueur sera un joueur complet.

A ce niveau-là, le Jeu d'Échecs devient un facteur d'énergie créatrice qui peut être transféré dans d'autres domaines.

En conclusion, l'activité Échecs est riche et multiple :
- elle permet de bien observer les élèves,
- elle permet d'adapter l'enseignement en fonction des besoins des élèves,
- elle est très bien reçue par les élèves qui se laissent prendre au jeu,
- elle est facteur d'équilibre,
- **plus prosaïquement, elle est simple à mettre en place et nécessite relativement peu de matériel.**

Toutes ces raisons me font dire qu'il est facile - et la facilité n'est pas que verbale - de faire des Échecs ... une réussite !

d) Constatations psychopédagogiques

- Le Jeu d'Échecs me permet de mieux observer mes élèves et donc de mieux les connaître.

- Le Jeu d'Échecs me permet d'apprendre à mes élèves des attitudes nobles : élégance dans la victoire comme dans la défaite, respect de l'adversaire.

- Le Jeu d'Échecs temporise l'atmosphère de ma classe, l'agressivité de mes élèves (garçons) étant canalisée par l'échiquier.

- Le Jeu d'Échecs développe la combativité de mes élèves qui en manquent (filles)

- Le Jeu d'Échecs valorise mes élèves auprès de leurs parents pour qui ce jeu a un certain prestige. Notamment pour les papas qui, une fois n'est pas coutume, manifestent quelque intérêt pour ce qui se passe à l'école primaire. Quant aux mamans, certaines apprennent à jouer par l'intermédiaire de leurs enfants.

- Le Jeu d'Échecs concerne l'intelligence pure. Sa pratique n'est entravée par aucune barrière linguistique et permet donc à mes élèves qui ont des difficultés en français, de développer leurs facultés de raisonnement à égalité avec les autres.

- Le Jeu d'Échecs, étant lui même une discipline intellectuelle, valorise plus et mieux que ne le font les activités sportives mes élèves qui sont en échec dans les disciplines intellectuelles.

- Le Jeu d'Échecs apprend à mes élèves l'importance de la réflexion avant la décision (pièce touchée, pièce jouée) et développe ainsi leur sens de la responsabilité.

- Le Jeu d'Échecs développe la capacité d'attention de mes élèves : il s'agit là d'une qualité indispensable qu'ils utilisent ensuite dans les autres disciplines.

- Mes élèves apprennent par la pratique du Jeu d'Échecs qu'il est vain d'entreprendre sans organisation, méthode, rigueur et persévérance.

- Le Jeu d'Échecs développe l'esprit d'invention et le sens esthétique de mes élèves.

La répétition de « mes élèves » est intentionnelle. En effet, il ne s'agit pas ici d'élucubrations pédagogiques mais de constatations faites par un instituteur en charge d'une classe.

Michel BARBE

Petite histoire d'un grand jeu : les Échecs.

Le Jeu d'Échecs nous est aujourd'hui familier. Mais son histoire remonte à plus de 1 400 ans. Jeu de guerre dans un continent indien déchiré par les luttes intestines, jeu de cour dans l'Occident médiéval, jeu "moralisé" mettant en scène la place des différents métiers à la fin du Moyen Âge, jeu "amoureux" suivant les méandres de l'amour courtois, jeu de compétition à l'aube des Temps modernes… L'évolution du Jeu d'Échecs, de ses pièces et de ses règles, témoigne des cultures qui l'ont adopté. La civilisation islamique fixe le jeu et en assure la diffusion au IXe siècle, le Moyen Âge chrétien leur confère une dimension symbolique, la Renaissance modifie les règles et accélère la marche des pièces. Avec les temps modernes s'ouvre l'ère de la compétition. À toutes les époques, l'échiquier apparaît comme le théâtre du monde et nous éclaire sur ses valeurs sociales.

Un sage nommé SISSA et sa légende :

Il était une fois en Inde, un Brahmane avisé du nom de SISSA. Vers 550 ap. J.-C., ce sage conseiller du Roi BALHIT inventa pour distraire son souverain un jeu magnifique, qu'il nomma *Chaturanga*. Ce terme sanskrit signifie littéralement 4 « membres », comme la dénomination usuelle d'une armée de l'Inde ancienne, composée de 4 corps distincts : *Eléphants de combat, Chars de guerre, Cavalerie, Infanterie*, placés sous les ordres d'un monarque (RAJA). Enthousiasmé, le Roi lui aurait offert comme récompense tout ce qu'il pourrait souhaiter. SISSA aurait alors demandé de mettre un grain de blé sur la première case du plateau, deux sur la deuxième, quatre sur la troisième et, ainsi de suite en doublant chaque fois le nombre de grains jusqu'à la dernière case. Le Roi aurait accepté, trouvant la requête étonnamment modeste, jusqu'à ce que son comptable vienne lui dire que la somme demandée se montait à 2 puissance 64 grains moins 1, soit plus de 18 milliards de milliards de grains… Soit toutes les moissons de la Terre pendant environ 5 000 ans ! Dans la réalité, le Jeu d'Échecs est peut-être né en Inde. D'autres historiens penchent pour une origine chinoise.

Le Café de la Régence vers 1870

Développement

Venu des pays d'Islam, le Jeu d'Échecs pénètre en Occident aux environs de l'an mille. Une voie méditerranéenne passe par l'Espagne et la Sicile vers la France et l'Italie : Palerme, Cordoue ou Tolède sont des zones de contact entre la brillante civilisation islamique et le monde chrétien. De fructueux échanges s'y développent avant que ne commencent les croisades et la Reconquista. Les croisés s'approprient le jeu, s'exerçant aux échecs devant Jérusalem assiégée ou refusant de combattre pour livrer bataille autour de l'échiquier !
Et c'est avec engouement qu'ils continuent le jeu en Europe. Le jeu proprement dit devient rapidement la distraction favorite de l'aristocratie européenne. La raison de son immense succès réside dans son adaptation aisée à la civilisation occidentale, tout aussi militarisée que l'Orient. Il a suffi de substituer aux pièces trop orientalisées des équivalents européens :

- l'éléphant indien laisse la place au futur Fou (au déplacement toujours réduit),
- le quadrige à la Tour,
- le *Shah* – terme qui a donné naissance au mot « échecs » au Roi.
- Le conseiller du Roi (le Vizir) devient la Reine qui, au Moyen Âge, jouissait d'un déplacement beaucoup plus limité qu'aujourd'hui.

Dans le courant du Moyen Âge, les aspects proprement techniques du Jeu d'Échecs n'évoluent guère. Malgré la compilation de traités et de recueils de problèmes, les parties demeurent lentes et longues, deux pièces de l'échiquier, la Dame (Reine) et le Fou ayant une valeur plus faible que de nos jours. La dimension symbolique du jeu semble rester plus forte que sa dimension véritablement ludique.

Les choses changent dans la seconde moitié du XVe siècle. En quelques décennies, sous l'influence de théoriciens espagnols et italiens, se met en place le jeu moderne, peu différent désormais de celui qui est le nôtre aujourd'hui. Deux pièces voient leur marche se modifier, la Dame et le Fou qui au lieu de se déplacer d'une case en une case, peuvent désormais traverser l'échiquier. Leur force devient considérable. Le jeu se transforme profondément, les parties deviennent plus dynamiques, le nombre des pratiquants augmente. À partir du XVIe siècle, des compétitions sont organisées, accentuant le nombre de joueurs professionnels. La littérature échiquéenne s'élargit. Les Européens atteignent enfin le niveau technique des anciens champions musulmans.

Reflétant ces mutations, les pièces se transforment également. Elles deviennent plus maniables, plus fines, plus hautes, ce qui permet de diminuer la taille des échiquiers. Si les règles ne changent plus, le jeu continue d'évoluer tactiquement. Au début du XVIIIe siècle, les joueurs ne pensent qu'à gagner par échec et mat ; les parties sont alors très agressives et passionnantes. C'est alors que PHILIDOR (1726-1795) entre dans l'histoire des échecs. Son *Analyse des Échecs* révolutionne le déroulement des parties : les pions acquièrent sur l'échiquier une importance stratégique considérable. Pour le champion français, « les pions sont l'âme de ce jeu. »

Vers 1740, le Café de la Régence à Paris est le théâtre des plus belles parties d'Échecs, PHILIDOR y croise DIDEROT. Pendant la révolution, ROBESPIERRE ou Camille DESMOULINS viennent y jouer. L'activité échiquéenne du Café de la Régence ne s'arrêtera que vers 1920. Au milieu du XIXe siècle, l'univers des Échecs devient plus structuré, doté de ses écoles et de ses champions auxquels sont dédiés traités, chroniques et revues. L'ère de la compétition s'ouvre en 1851 avec un premier tournoi international organisé à Londres. Souvent bien dotés, tournois ou matchs confrontent les champions Européens, mais aussi l'Américain Paul MORPHY (1837-1884). Les maîtres gagnent encore en prestige et font la une des quotidiens.

Le premier championnat du monde officiel est organisé en 1886 aux États-Unis. L'autrichien Wilhelm STEINITZ (1836-1900) est sacré champion du monde.

En 1894, il cède son titre à l'Allemand Emanuel LASKER (1868-1941) qui le conservera vingt-sept ans ! En 1924 est créée la Fédération Internationale des Échecs (FIDE) qui organise désormais un « tournoi officiel des Nations » et décerne le prestigieux titre de « champion du monde des échecs. » Le jeu devient politique : le champion représente son pays dont il incarne les valeurs. Cette nouvelle symbolique des échecs culmine dans l'affrontement des deux blocs pendant la Guerre Froide. Le jeu recouvre sa première vocation guerrière. En 1972, l'Américain Robert FISCHER (1943-2007) tombe le Soviétique Boris SPASSKY (1937-) après un match surmédiatisé où tous les coups furent permis. Trois ans plus tard, le jeune Soviétique Anatoly KARPOV (1951-), âgé de vingt-trois ans, est sacré champion du monde, titre qu'il cédera à son compatriote Garry KASPAROV (1963-) en 1985. Les Russes tiennent ferme le sceptre des Échecs.

En 1993, KASPAROV fonde la Professional Chess Association, conduisant à deux championnats et reléguant ainsi le titre de champion du monde de la FIDE à un statut « officiel. » Dans l'attente d'une hypothétique réunification des couronnes mondiales, KASPAROV reste le n°1 mondial au classement Elo, bien qu'il ait perdu son titre face à son compatriote KRAMNIK en 2000 à Londres. En 2005 KASPAROV annonce qu'il se retire du circuit international. Il sera resté n°1 mondial plus de 20 ans, se forgeant un palmarès exceptionnel. Ses successeurs sont l'Indien Viswanathan ANAND (1969-), champion FIDE en 2000 et spécialiste des parties rapides, et le Bulgare Veselin TOPALOV (1975-), champion en 2005. En janvier 2006, TOPALOV est en tête du classement mondial avec 2801 devant ANAND 2792. Mais en septembre 2006 un match dit de réunification du titre mondial est organisé avec KRAMNIK. KRAMNIK s'avère être le joueur le plus solide du monde puisqu'il s'impose face à TOPALOV comme devant KASPAROV. Il gagne le match par 8½ à 7½ et devient ainsi le champion du monde incontesté…

Viswanathan ANAND
Champion du monde de 2007 à 2013

La F. I. D. E. réussit à organiser un tournoi dit « fermé ». Huit des meilleurs joueurs du monde se sont rencontrés en matchs aller-retour, championnat qui a eu lieu à Mexico en septembre 2007.
L'indien Viswanathan ANAND (39 ans - N°1 mondial au classement Elo) l'a emporté avec 4 victoires, 10 nulles et 0 défaite. Il a précédé le champion 2006 Vladimir KRAMNIK (Russie) et l'Israëlien Boris GELFAND. Il devient ainsi champion du monde 2007…

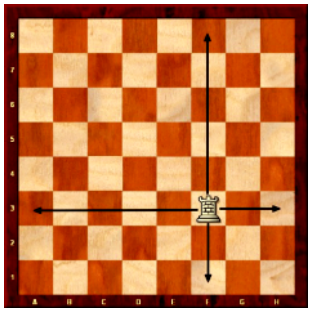
Puis le match tant attendu Vladimir KRAMNIK (champion 2006) face à Viswanathan ANAND (champion 2007) a enfin eu lieu ! (octobre 2008)…
Et c'est finalement l'indien Viswanathan ANAND qui sortit vainqueur de ce dernier grand combat en l'emportant face à KRAMNIK par 6½ points à 4½. Il confirme ainsi qu'il est bien le nouveau champion du monde et rafle ainsi le titre aux Russes (cela n'était pas arrivé depuis FISCHER !). ANAND confirma deux ans plus tard (mai 2010) en gagnant le match l'opposant à son nouvel adversaire, le bulgare Vaselin TOPALOV puis encore 2 ans plus tard (mai 2012) face à l'Israélien Boris GUELFAND. Il est à présent le seul champion du monde a avoir gagné 4 adversaires différents.

Histoire à suivre...

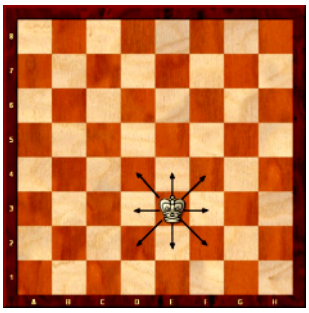
Le Jeu d'Échecs en milieu hospitalier

Règles du Jeu d'Échecs

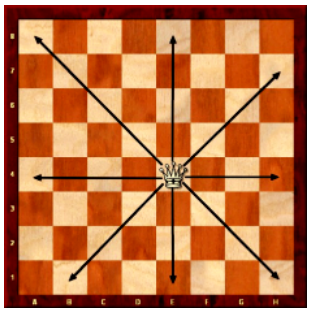
La position initiale d'une partie d'échecs : une position miroir !



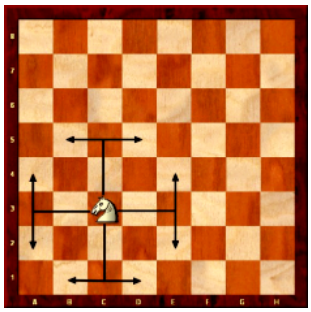
La Tour : se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal ou vertical, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée. Prend : comme elle se déplace.



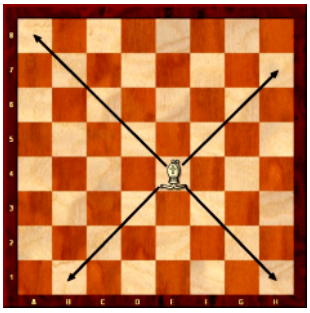
Le Roi : se déplace dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois, et sans jamais avoir le droit se mettre lui-même en prise, c'est à dire en échec. Prend : comme il se déplace.



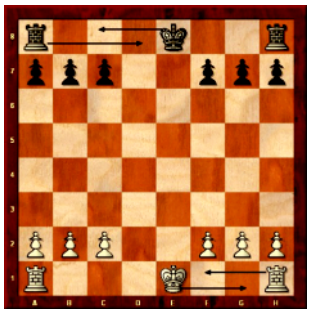
La Dame : se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement horizontal, vertical ou diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée. Prend :



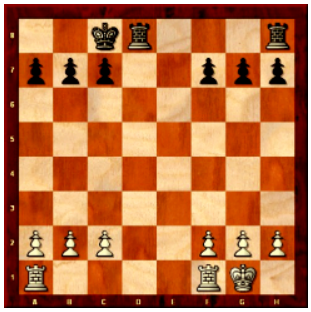
Le Cavalier : se déplace en « L ». Il est la seule pièce qui peut franchir les cases occupées autour de lui, d'où le fait que certains préfèrent dire qu'il s'agit d'un bond plutôt que d'une marche. Prend : sur sa case d'arrivée.



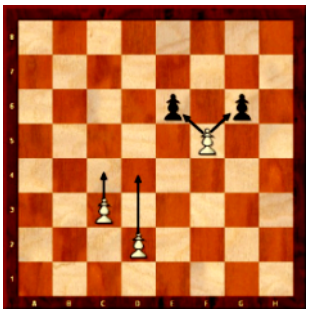
Le Fou : (*ou Bishop en anglais soit l'évêque !)* Le Fou se déplace d'autant de cases consécutives que voulu suivant un alignement diagonal, mais sans jamais pouvoir franchir une case occupée. Prend : comme il se déplace.



Le petit roque et le grand roque : afin de mettre à l'abri le Roi, il existe une règle spéciale où, exceptionnellement, le Roi a le droit de se déplacer de 2



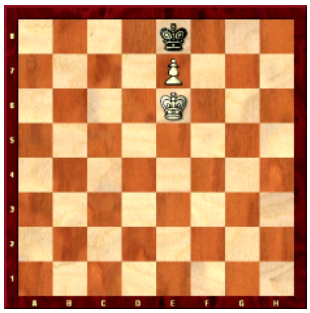
Position après le grand roque : dans l'exemple ci-contre petit roque blanc, grand roque noir. Le roque est interdit si :
1) Le Roi ou la Tour ont déjà bougé.
2) Le Roi est en échec.
3) Le Roi passe par un échec.



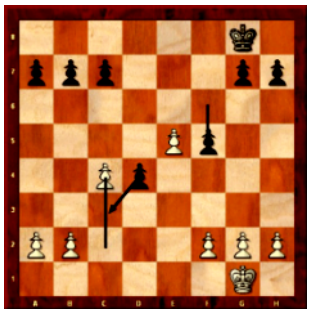
Le Pion : se déplace en avançant droit devant lui, sans jamais pouvoir reculer ni franchir une case occupée. Il peut avancer d'une ou deux cases lors de son premier mouvement puis d'une seule case ensuite. Prend : en diagonale en se posant sur la case de la pièce dévorée !

Le Jeu d'Échecs en milieu hospitalier

Règles du Jeu d'Échecs



Le PAT : une position où le joueur ayant le « trait » (celui dont c'est le tour de jouer) ne peut effectuer aucun mouvement sans enfreindre les règles du jeu d'échecs. En particulier, rappelez-vous qu'un Roi n'a pas le droit de se mettre lui-même en échec ! Trait aux Noirs : le Roi noir est PAT. Lorsqu'une position de PAT se produit la partie est déclarée nulle et le point partagé entre les deux joueurs au grand dam de celui qui possédait un matériel supérieur.



La prise en passant : si un pion avance de 2 cases, il peut être pris comme s'il avait avancé d'une case. Attention, la prise en passant ne peut être réalisée que juste après le mouvement de pion de 2 cases. Imaginez un combat de Cavaliers (Chevaliers) avec leur lance sur leur chevaux : ils touchent bien avec leur lance leur adversaire en passant en diagonal ! Dans l'exemple suivant si les blancs viennent de jouer c2-c4, les noirs peuvent prendre le pion c4 en jouant d4 prend en c3. Si les noirs viennent de jouer f6-f5, les blancs ne peuvent pas prendre car le pion n'a pas joué de 2 cases.

L'échec au Roi : le Roi est dit « en échec » lorsqu'une ou plusieurs pièces adverses menacent de le prendre. Dans l'exemple ci-contre, comment le Roi noir peut-il s'en sortir ? La règle du P. I. F. : Prendre, Interposer, Fuir. Le Roi noir est en échec et il peut interposer le Cavalier ! Il n'existe que trois façons de parer un échec au Roi : prendre la pièce qui met le Roi en échec. Interposer une pièce entre le Roi et la pièce qui donne l'échec (Attention, cette « manoeuvre est impossible si c'est le Cavalier qui donne l'échec).

Fuir : le Roi se déplace sur une case où il n'est plus en échec.

Le MAT : si le Roi en échec ne parvient pas à s'en sortir, c'est à dire à parer l'échec, il est Mat. Notez que le mot « échec » vient du Persan Shâh et veut dire « Roi » ; tandis que le mot « Mât » veut dire « mort » ou « fichu ». Aussi, nous devrions dire «échec est mat» plutôt qu' «échec et mat» pour signifier que le Roi est mort (fichu).

<u>La valeur des pièces</u> :

P (Pion) 1 point ; C (Cavalier) 3 points ; F (Fou) 3 points ;
T (Tour) 5 points ; R (Roi) la partie ; D (Reine ou Dame) 10 points

(valeur du XIXème siècle, elle a été ajustée à 9 points au XXème siècle)