



Fiche d'échecs : Quelle est la menace ? La défense

12 positions · Niveaux 2, 3, 5, 6 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____



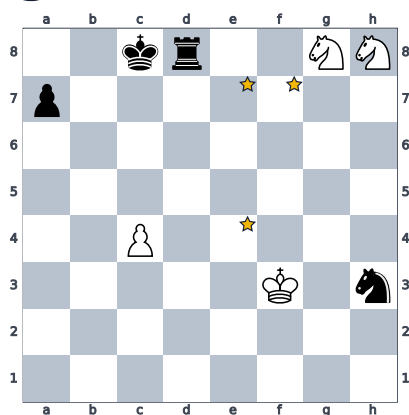
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

Écris le coup (par exemple ♖f3 ou Cf3) ou dessine une flèche sur l'échiquier. L'échiquier est toujours tourné vers le camp qui joue.

Case jaune : la pièce à jouer (la « pièce qui brille » de l'énoncé). · Étoiles : cases possibles, une seule est la bonne. · Lettres A, B, C sur les cases : les choix proposés. · Flèche : le dernier coup, ou un coup donné par l'énoncé. · Case rouge : pièce attaquée. · Case bleue : pièce ou case à surveiller.

Niveau 2

1 Les Blancs jouent

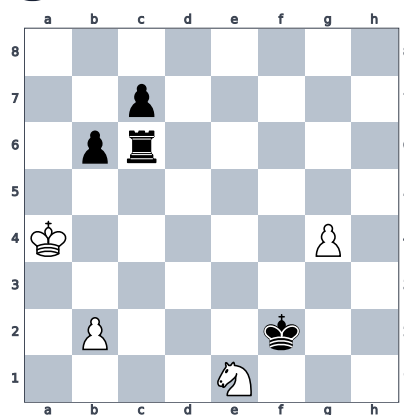


Il y a trois étoiles, et l'une va sur une case attaquée.

Choisis la façon sûre de la sauver !

Coup: _____

2 Les Blancs jouent



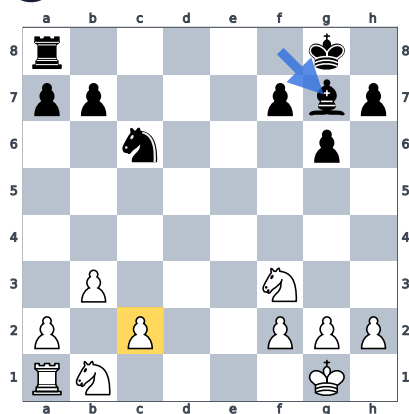
Les Blancs jouent. Laquelle de tes pièces est menacée ?

Sauve-la !

Coup: _____

Niveau 3

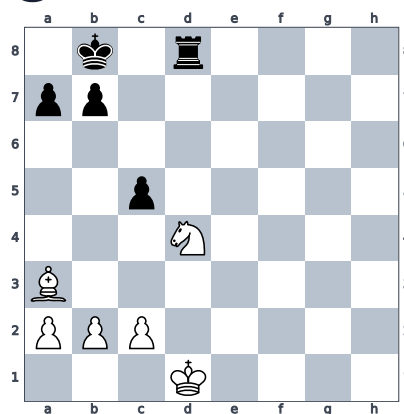
3 Les Blancs jouent



Le fou noir vient de menacer la tour sur la grande diagonale. La tour ne peut pas fuir. La pièce qui brille peut bloquer ce chemin : joue-la !

Coup: _____

4 Les Blancs jouent

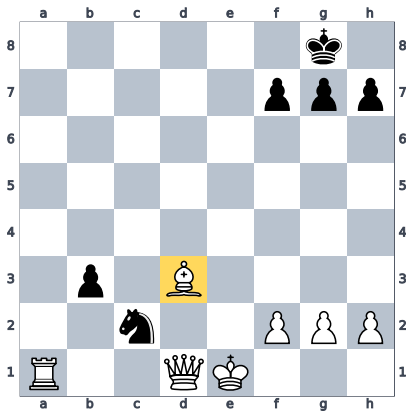


Ta pièce est clouée et attaquée. Sauve-la !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

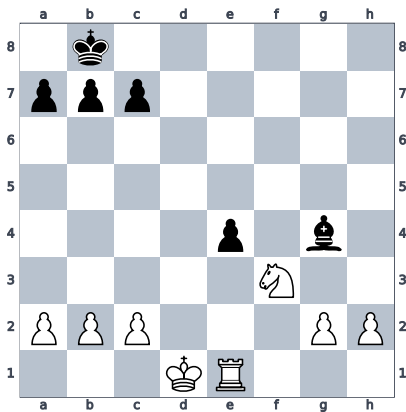


Ton roi est en échec, et le cavalier noir attaque aussi ta tour. Que doit faire le fou qui brille ?

Coup: _____

7

Les Blancs jouent

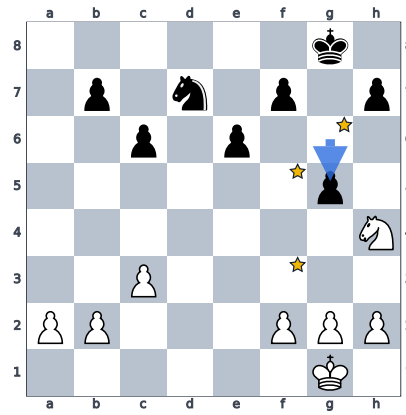


Les Blancs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

6

Les Blancs jouent

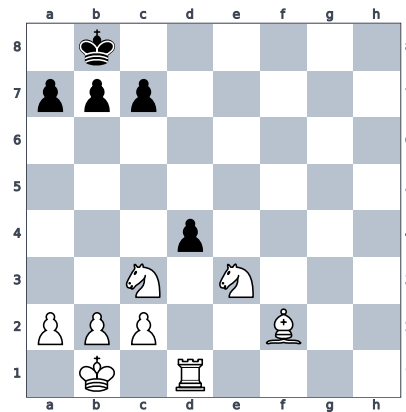


Le pion noir vient d'avancer pour menacer le cavalier. Il y a trois étoiles ; mets le cavalier sur l'étoile sûre !

Coup: _____

8

Les Blancs jouent



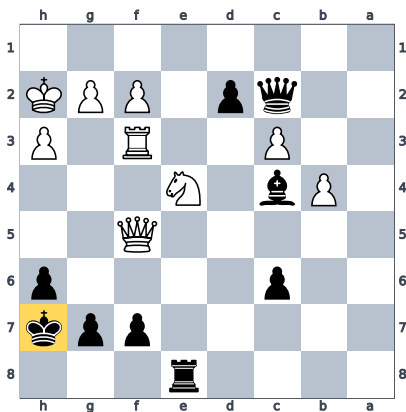
Les noirs attaquent deux de tes pièces. Sauve les deux !

Coup: _____

Niveau 5

9

Les Noirs jouent



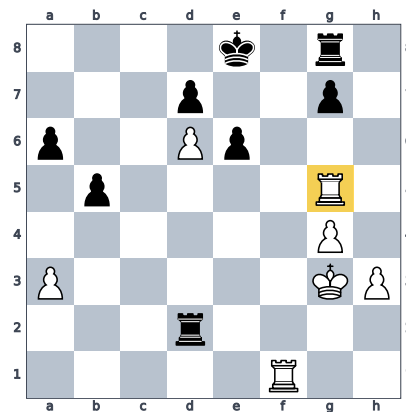
Le roi noir brille. Le cavalier blanc va faire un échec double. Choisis un coup qui tient ta position !

(A) ♖h8 (B) g6 (C) ♖g8

Entoure: A B C _____

10

Les Blancs jouent

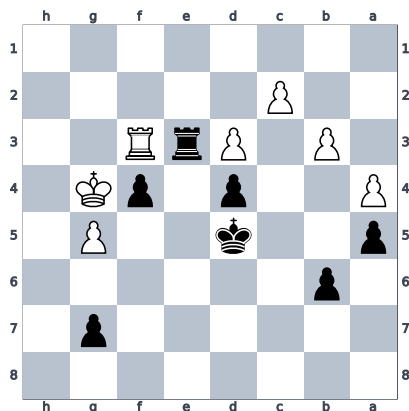


La tour qui brille joue en premier. Protège le pion et prends la colonne !

Coup: _____

Niveau 6

11 Les Noirs jouent

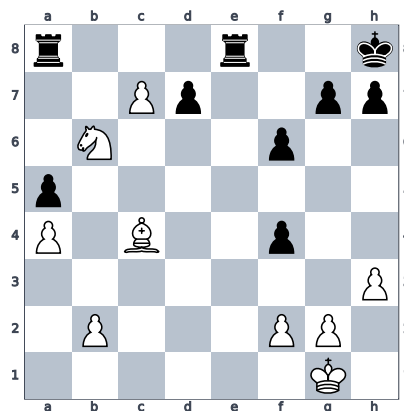


La tour blanche en f3 attaque le pion en f4. Parmi les trois coups, lequel défend le mieux ?

- (A) ♖e1 (B) ♖xd3 (C) ♖xf3

Entoure: A B C

12 Les Blancs jouent



Le pion blanc en c7 va bientôt être promu. Parmi les trois coups, lequel est le meilleur ?

- (A) ♖xa8 (B) ♖xd7 (C) ♖c8

Entoure: A B C

Corrigés et explications: Quelle est la menace ? La défense

1. ♖e7+ · Niveau 2

Pourquoi: Ta pièce est en sécurité, tu n'as rien perdu.

2. ♖d3+ · Niveau 2

Pourquoi: Ta pièce est en sécurité, tu n'as rien perdu.

3. c3 · Niveau 3

Pourquoi: Le pion bloque la diagonale, et le fou noir ne voit plus la tour.

4. ♙xc5 · Niveau 3

Pourquoi: Prends la pièce qui attaque, et la pièce clouée est sauvée.

5. ♙xc2 · Niveau 3

Pourquoi: Prends le cavalier qui attaque. Si le pion noir reprend, c'est juste un échange.

6. ♖f3 · Niveau 3

Pourquoi: Le cavalier recule en f3, où aucune pièce noire ne peut le prendre.

7. ♖xe4 · Niveau 3

Pourquoi: Le cavalier cloué est sauvé.

8. ♖xd4 · Niveau 3

Pourquoi: Prends la pièce qui attaque.

9. A (♙h8) · 1...♙h8 2. ♖xd2 ♗xd2 · Niveau 5

Pourquoi: Le roi va en h8 et évite l'échec double du cavalier. Maintenant les noirs ont encore le pion en d2, qui va bientôt devenir dame.

10. 1. ♖c5 ♕d8 2. ♖fc1 · Niveau 5

Pourquoi: La tour va sur la colonne c et menace d'entrer en c8, alors les noirs doivent s'occuper de leur roi. L'autre tour va aussi sur la colonne c, et les blancs attaquent en premier.

11. C (♖xf3) · 1...♖xf3 2. ♕xf3 ♕e5 3. ♕g4 g6 · Niveau 6

Pourquoi: Échange les tours tout de suite. Dans la finale de pions qui reste, le roi noir est au centre et le pion en f4 est très fort : les noirs sont bien mieux.

12. A (♖xa8) · 1. ♖xa8 ♖xa8 2. ♙a6 · Niveau 6

Pourquoi: Le cavalier prend la tour en a8. La tour noire reprend le cavalier, puis le fou va en a6 pour aider le pion c à être promu.