



Fiche d'échecs : Les principes d'ouverture

12 positions · Niveaux 2, 3, 4, 5, 6 · corrigés expliqués à la fin

Prénom _____

Date _____



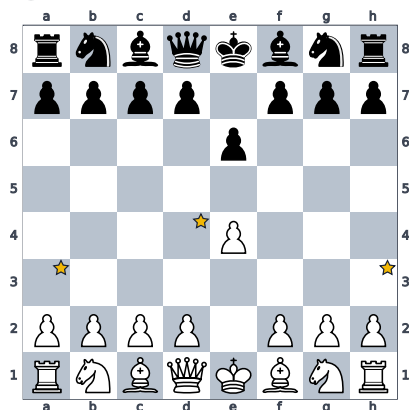
Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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

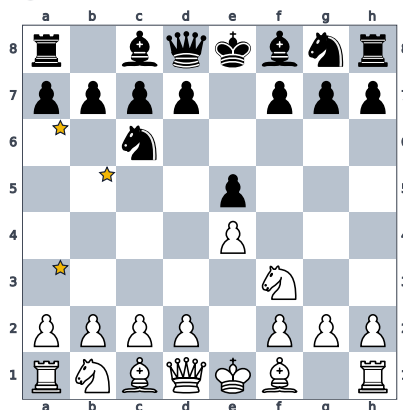


Le pion e4 est déjà au centre. Une seule étoile amène un autre pion au milieu. Choisis-la !

Coup: _____

2

Les Blancs jouent

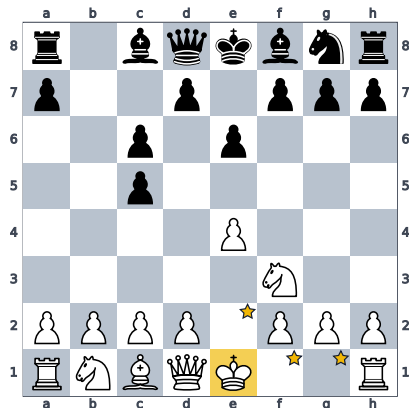


Il y a trois étoiles ; une seule sort le fou sur une bonne case sans qu'il soit pris. Choisis-la !

Coup: _____

3

Les Blancs jouent

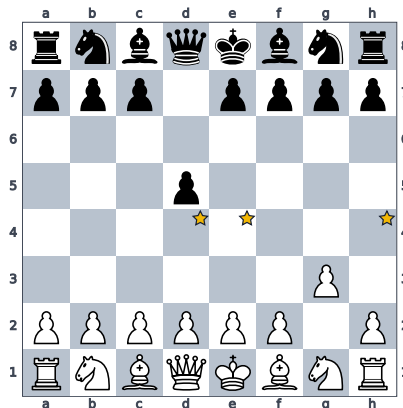


N'envoie pas le roi en promenade. Une seule étoile le met à l'abri. Choisis-la !

Coup: _____

4

Les Blancs jouent

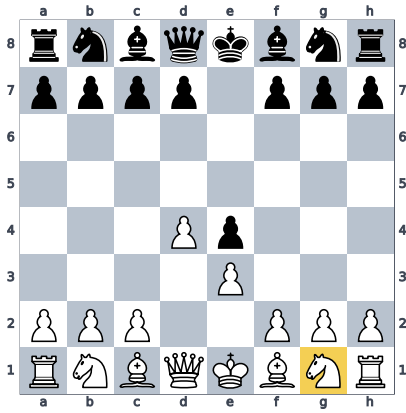


Deux étoiles sont au centre, mais sur l'une le pion se fait prendre. Choisis l'étoile sûre !

Coup: _____

5

Les Blancs jouent

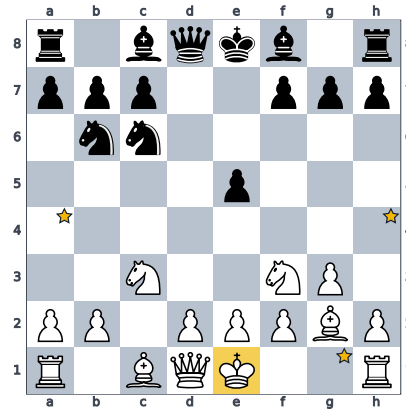


Fais sortir le cavalier qui brille. Trouve une case qui n'est pas au bord et où il ne peut pas être pris.

Coup: _____

6

Les Blancs jouent



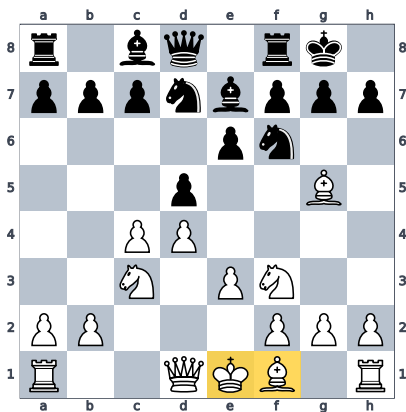
En ouverture, ne sors pas la dame trop tôt et n'avance pas les pions du bord. Le roi brille : une seule étoile est un bon coup. Choisis-la !

Coup: _____

Niveau 3

7

Les Blancs jouent



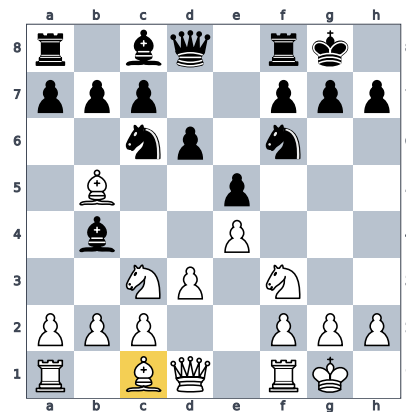
Les pièces qui brillent sont encore à la maison. Choisis le meilleur coup !

- (A) ♖c1 (B) ♔d2 (C) ♘b4

Entoure: A B C _____

8

Les Blancs jouent



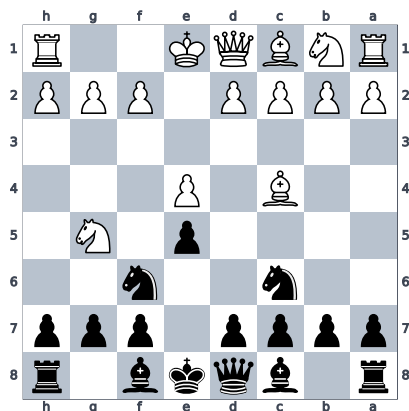
Les pièces qui brillent ne font encore rien. Choisis un coup qui sort une pièce !

- (A) ♖g5 (B) ♘h4 (C) ♔d2

Entoure: A B C _____

Niveau 4

9 Les Noirs jouent

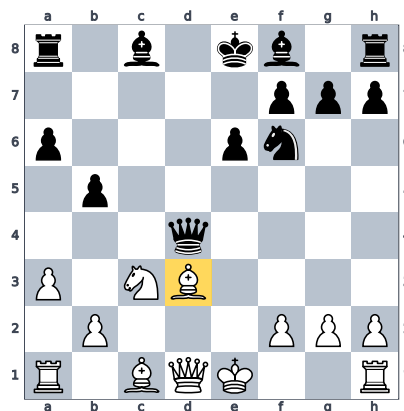


Les noirs jouent. Le cavalier blanc vise f7. Choisis le meilleur coup !

- (A) ♖xe4 (B) d5 (C) ♗c5

Entoure: A B C

10 Les Blancs jouent

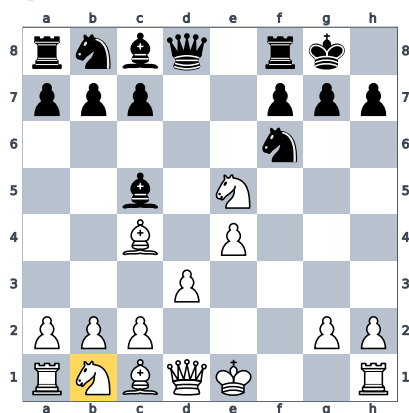


La pièce qui brille, c'est le fou en d3. Il se trouve entre la dame blanche et la dame noire.

Coup: _____

Niveau 5

11 Les Blancs jouent



La pièce qui brille doit faire attention. Laquelle de tes pièces est menacée ?

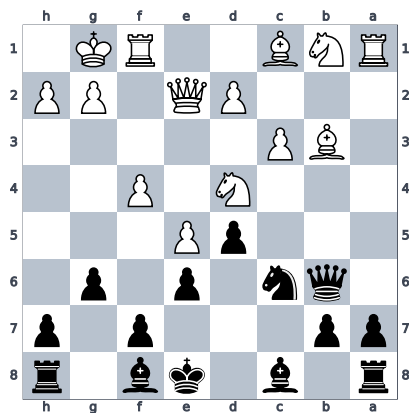
- (A) ♖e2 (B) ♗c3 (C) ♗xf7+

Entoure: A B C

Niveau 6

12

Les Noirs jouent



Le cavalier blanc en d4 bloque le chemin de la dame noire.

Parmi les trois coups, lequel est le meilleur ?

- ☐ A ♘xe5
 ☐ B ♘xd4
 ☐ C ♙xd4+

Entoure: A B C

Corrigés et explications: Les principes d'ouverture

1. d4 · Niveau 2

Pourquoi: Deux pions blancs visent le centre ensemble.

2. ♘b5 · Niveau 2

Pourquoi: Le fou est sorti et vise le cavalier noir.

3. O-O · Niveau 2

Pourquoi: Le roi est à l'abri dans le coin, la tour entre en jeu.

4. d4 · Niveau 2

Pourquoi: Le pion en d4 est au centre et ne peut pas être pris.

5. ♘e2 · Niveau 2

Pourquoi: En f3, le cavalier se ferait prendre par un pion noir ; e2 est sûr.

6. O-O · Niveau 2

Pourquoi: Le roi est à l'abri dans le coin, la tour entre en jeu.

7. A (♞c1) · 1. ♞c1 h6 2. ♘h4 c5 · Niveau 3

Pourquoi: Tes pièces entrent dans la partie vite et en sécurité.

8. A (♘g5) · 1. ♘g5 ♘xc3 2. bxc3 a6 · Niveau 3

Pourquoi: Tes pièces entrent dans la partie vite et en sécurité.

9. B (d5) · 1...d5 2. exd5 ♘a5 3. ♘b5+ · Niveau 4

Pourquoi: Le pion avance en d5, empêche le fou en c4 d'aller en f7 et prend le centre.

10. 1. ♘xb5+ axb5 2. ♗xd4 · Niveau 4

Pourquoi: Le fou prend le pion en b5 avec échec et ouvre la colonne d. Noir doit s'occuper de son roi, et la dame blanche prend la dame noire.

11. A (♗e2) · 1. ♗e2 ♗e7 2. ♘f3 ♘c6 · Niveau 5

Pourquoi: La dame monte en e2 pour protéger le cavalier en e5 et abriter le roi. Sortir ses pièces, c'est bien, mais d'abord il faut regarder quelle pièce est menacée.

12. B (♘d4) · 1...♘d4 2. cxd4 ♗xd4+ 3. ♕h1 ♗xa1 · Niveau 6

Pourquoi: Échange d'abord les cavaliers. Puis la dame prend le pion en d4 avec échec et prend aussi la tour en a1.