



Fiche d'échecs : Structure de pions et avant-postes

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

Prénom _____

Date _____

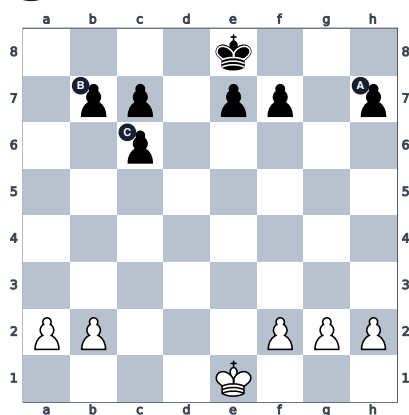


Plus d'exercices dans l'application Karotto, avec voix et indices. Scannez le code ou allez sur playkarotto.com

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 4

1 Les Blancs jouent

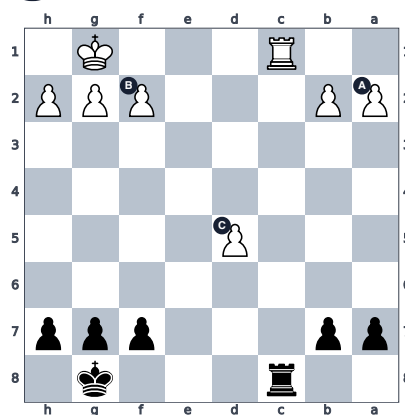


Quel pion noir est le pion faible, tout seul ? Touche-le !

- (A) h7 (B) b7 (C) c6

Entoure: A B C _____

2 Les Noirs jouent

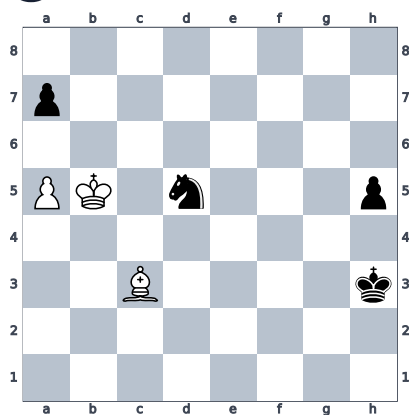


Les noirs jouent. Quel pion blanc est le pion faible, tout seul ? Touche-le !

- (A) a2 (B) f2 (C) d5

Entoure: A B C _____

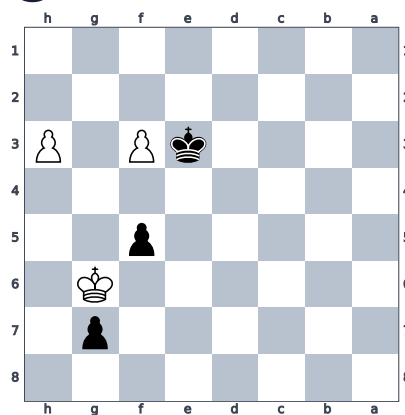
3 Les Blancs jouent



Attaque le pion faible de l'adversaire !

Coup: _____

4 Les Noirs jouent

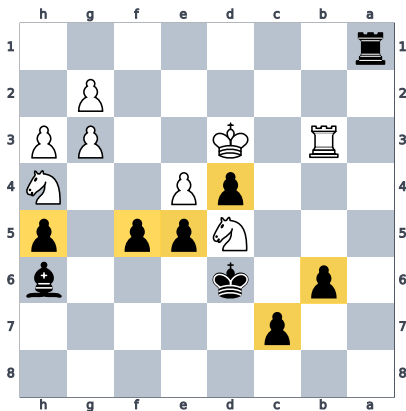


Les Noirs jouent. Trouve le meilleur coup !

Coup: _____

Niveau 5

5 Les Noirs jouent

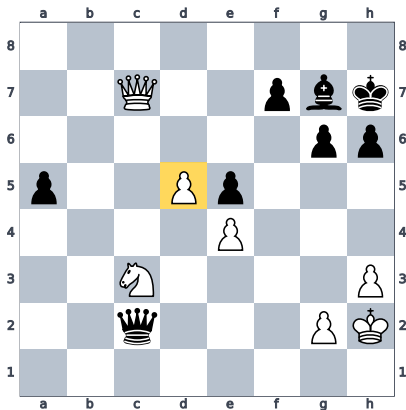


Le pion qui brille a trois coups. Choisis le meilleur !

- (A) fxe4+ (B) f4 (C) c5

Entoure: A B C

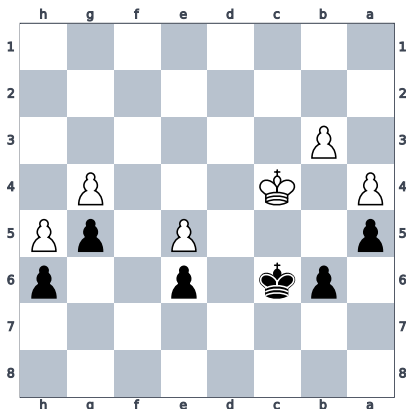
7 Les Blancs jouent



Le pion qui brille joue d'abord. Utilise ton pion !

Coup: _____

9 Les Noirs jouent

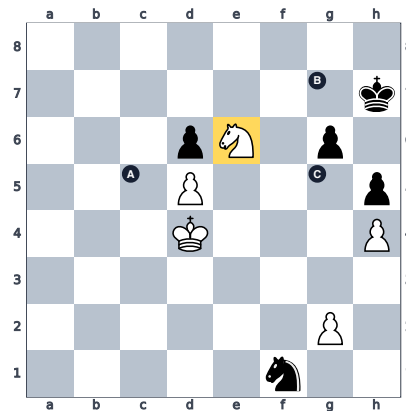


Il y a trois coups. Le pion peut-il aider le roi noir à entrer pour manger les pions blancs ?

- (A) ♖c7 (B) ♖d7 (C) b5+

Entoure: A B C

6 Les Blancs jouent

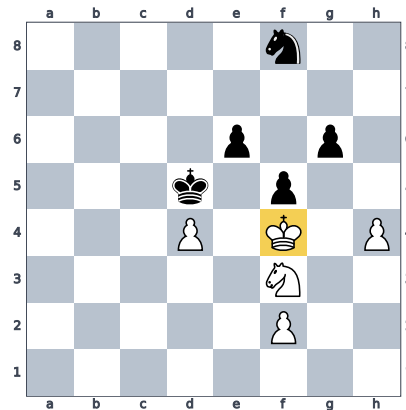


Où le cavalier qui brille doit-il sauter ? Touche une case !

- (A) c5 (B) g7 (C) g5

Entoure: A B C

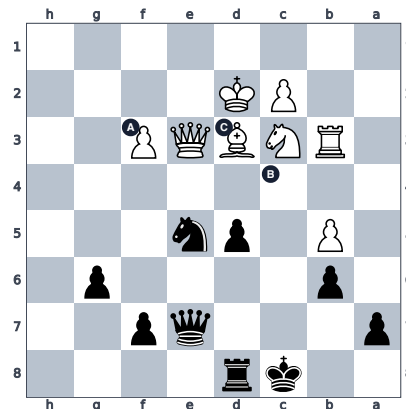
8 Les Blancs jouent



Le roi qui brille joue d'abord, puis le cavalier va sur la case forte. Vas-y !

Coup: _____

10 Les Noirs jouent



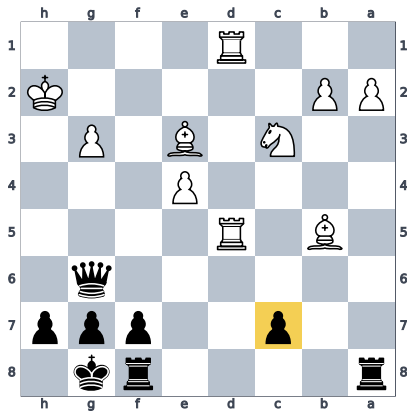
Sur laquelle de ces trois cases le cavalier noir doit-il sauter ?

- (A) f3 (B) c4 (C) d3

Entoure: A B C

11

Les Noirs jouent

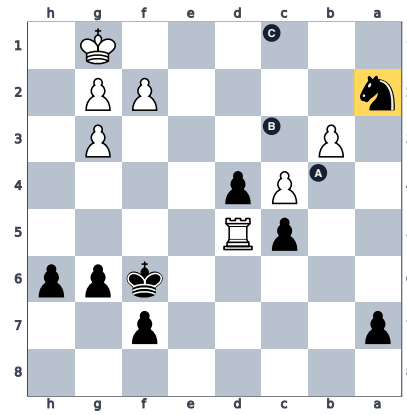


Le pion qui brille joue d'abord. Utilise ton pion !

Coup: _____

12

Les Noirs jouent



Où le cavalier qui brille doit-il sauter ? Choisis une case protégée par ton pion !

☐ A b4 ☐ B c3 ☐ C c1

Entoure: A B C _____

Corrigés et explications: Structure de pions et avant-postes

1. A (h7) · Niveau 4

Pourquoi: Le pion en h7 n'a pas de pion noir sur la colonne g. Il est tout seul : c'est un pion faible.

2. C (d5) · Niveau 4

Pourquoi: Le pion en d5 n'a pas de pion blanc sur la colonne c ni sur la colonne e : Noir le vise.

3. 1.♟d4 a6+ 2.♞xa6 · Niveau 4

Pourquoi: Le fou va en d4 et vise le pion isolé en a7. Si le pion s'enfuit en a6, le roi blanc le prend.

4. 1...f4 2.h4 ♟xf3 · Niveau 4

Pourquoi: Le pion avance en f4 et bloque le pion isolé en f3. Le roi noir prend le pion en f3.

5. A (fxe4+) · 1...fxe4+ 2.♞xe4 ♚e1+ · Niveau 5

Pourquoi: Le pion prend en e4 avec échec. Si le roi blanc reprend, la tour noire fait échec en e1, et les noirs attaquent en premier.

6. C (g5) · 1.♞g5+ ♟g7 2.♞e4 ♟f8 3.♞xd6 · Niveau 5

Pourquoi: Le cavalier fait échec en g5, où les pions noirs ne peuvent pas le chasser, puis fait le tour jusqu'en e4 et prend le pion en d6.

7. 1.d6 ♜f2 2.♞d5 · Niveau 5

Pourquoi: Le pion en d6 s'approche de la rangée de promotion, puis le cavalier va en d5 pour le protéger. Plus un pion passé avance, plus il est fort.

8. 1.♞g5 ♞e4 2.♞e5 · Niveau 5

Pourquoi: Le roi va d'abord en g5, puis le cavalier saute en e5 : une case protégée par le pion en d4. Le cavalier tient bon et peut prendre le pion en g6.

9. C (b5+) · 1...b5+ 2.axb5+ ♞b6 3.♞c3 ♟xb5 · Niveau 5

Pourquoi: Le pion en b5 fait échec ; si les blancs le prennent, le roi noir reprend et entre loin pour manger les pions blancs.

10. B (c4) · 1...♞c4+ 2.♞xc4 dxc4+ · Niveau 5

Pourquoi: Le cavalier fait échec en c4. Si le fou prend le cavalier, le pion d reprend avec échec : le pion en c4 tient bon, et les noirs ouvrent une voie d'attaque.

11. 1...c6 2.♞xc6 ♜xc6 · Niveau 5

Pourquoi: Le pion en c6 menace à la fois le fou en b5 et la tour en d5. Les blancs ne peuvent sauver qu'une pièce : si le fou prend le pion, la dame noire reprend le fou, et tu gagnes une pièce.

12. B (c3) · 1...♞c3 2.♚xc5 d3 · Niveau 5

Pourquoi: Le cavalier en c3 est protégé par le pion en d4, et les blancs ne peuvent pas le chasser. Il reste là et garde la route ouverte pour que le pion d avance et devienne dame.