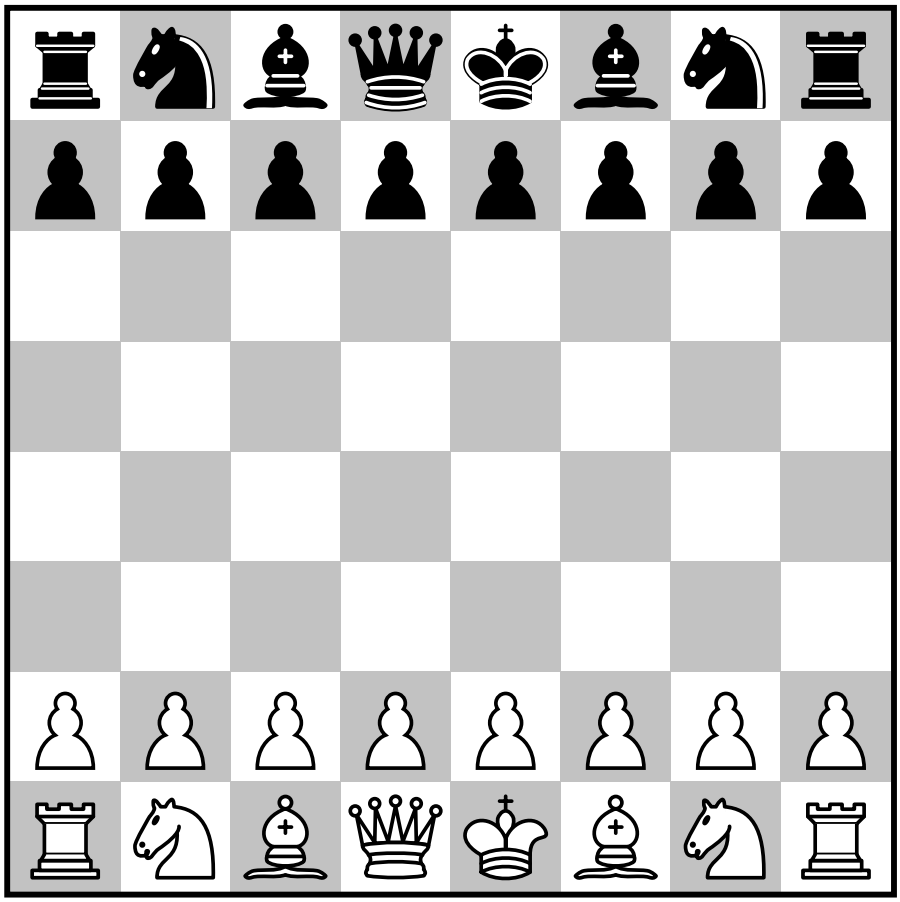
CAHIER D'ÉCHECS POUR ENFANTS

Les échecs pour les enfants

Cahier d'exercices : la marche des pièces, les prises, l'échec et le mat, 120 exercices avec solutions, de 6 à 10 ans



Claire Dubois

Sample pages

Les échecs pour les enfants

Cahier d'exercices : la marche des pièces, les prises, l'échec et le mat, 120 exercices avec solutions, de 6 à 10 ans

Copyright © 2026 Claire Dubois. Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite, stockée dans un système de recherche documentaire ou transmise sous quelque forme ou par quelque moyen que ce soit, électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre, sans l'autorisation écrite de l'éditeur, à l'exception de courtes citations dans une critique. Les pages d'exercices peuvent être photocopiées pour votre usage personnel.

Les 120 exercices de ce livre ont tous été vérifiés deux fois par ordinateur, avec deux programmes écrits séparément : chaque position est légale, chaque coup imprimé est légal et chaque exercice a exactement un premier coup gagnant.

Diagrammes : les dessins de pièces classiques de Colin M.L. Burnett, utilisés sous licence BSD.

Première édition, 2026

Sommaire

Comment utiliser ce livre 4

Découvre les pièces 5

Les idées de ce livre 11

Comment bougent les pièces 12
Exercices 1 à 24

Prends une pièce en prise 19
Exercices 25 à 48

Fais échec 26
Exercices 49 à 72

Mat en un coup 33
Exercices 73 à 120

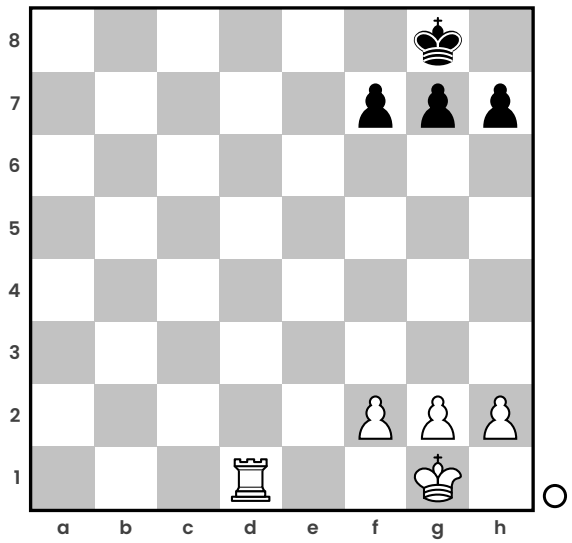
Solutions 46

Feuille de score 50

Sample pages

Comment utiliser ce livre

Chaque page contient des exercices d'échecs à résoudre au crayon. Regarde l'échiquier, trouve la réponse et écris-la sur la ligne sous l'exercice. Les solutions sont à la fin du livre, pour que tu puisses vérifier ton travail.



Cases

Les colonnes a à h vont de gauche à droite, les rangées 1 à 8 de bas en haut. Les Blancs jouent toujours vers le haut de la page.

Qui joue

Le petit cercle au bord de l'échiquier indique qui a le trait : un cercle blanc en bas pour les Blancs, un cercle noir en haut pour les Noirs. C'est aussi écrit au-dessus de chaque diagramme.

Exemple

Ici, les Blancs ont le trait et jouent 1. ♜d8# : la tour va en d8 et c'est échec et mat.

Lire les coups

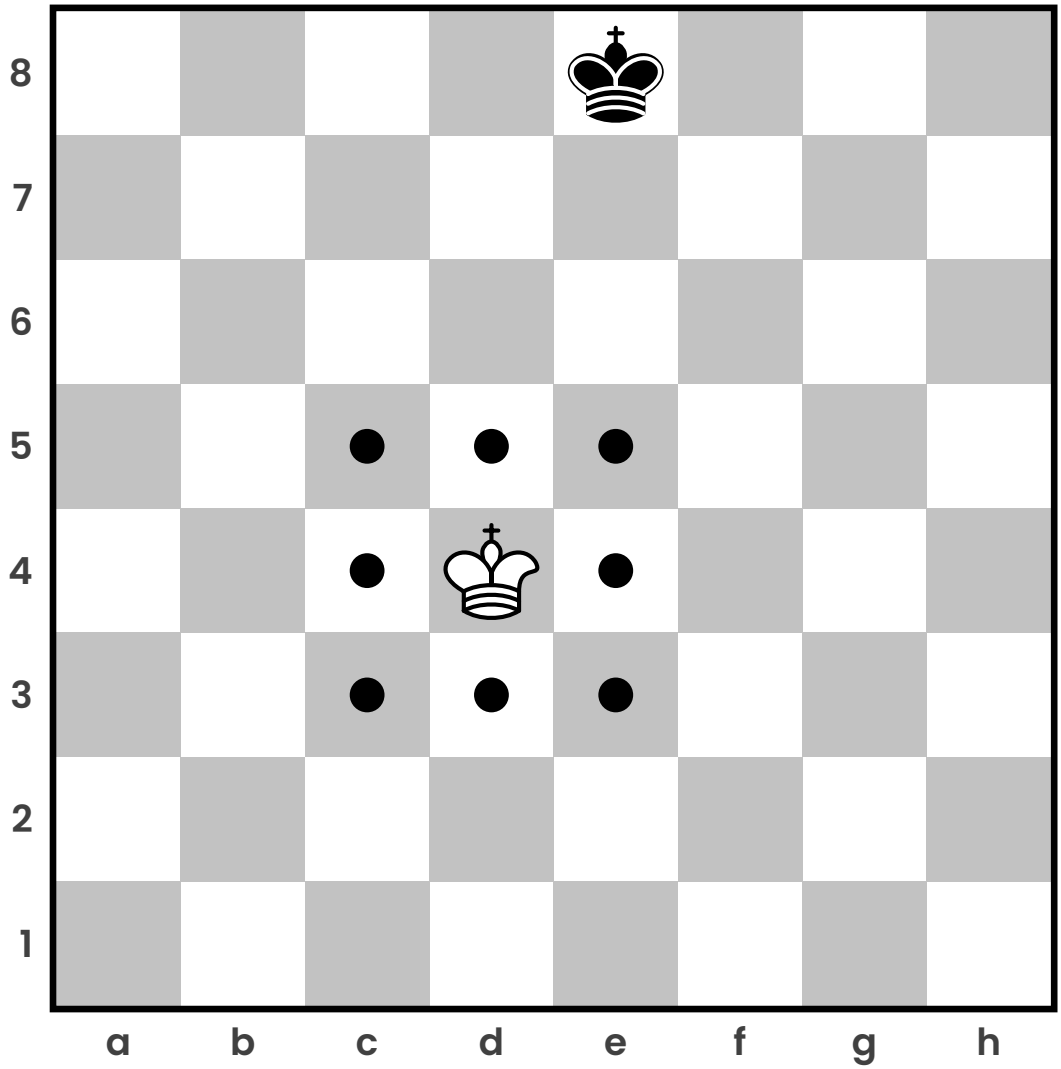
♚ ♛ ♜ ♝ ♞	roi, dame, tour, fou, cavalier (un coup de pion n'a pas de symbole : e4)
x	prise : ♞xe5 signifie qu'un cavalier prend en e5
+	échec
#	échec et mat
O-O, O-O-O	petit roque, grand roque
=♛	un pion est promu : e8=♛
1. ... et 1...	un coup des Blancs et un coup des Noirs (1... ♛h4 est le premier coup des Noirs)

Les solutions commencent à la page 46. Chacune donne les coups, puis une courte note sur l'idée. Quand la réponse est un mat en deux ou trois coups, la ligne principale montre la meilleure défense, et quelques autres défenses sont données entre parenthèses.

Sample pages

Le roi

Le roi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction. C'est la pièce la plus importante : s'il est mat, la partie est finie. Les deux rois ne peuvent jamais être côte à côte.



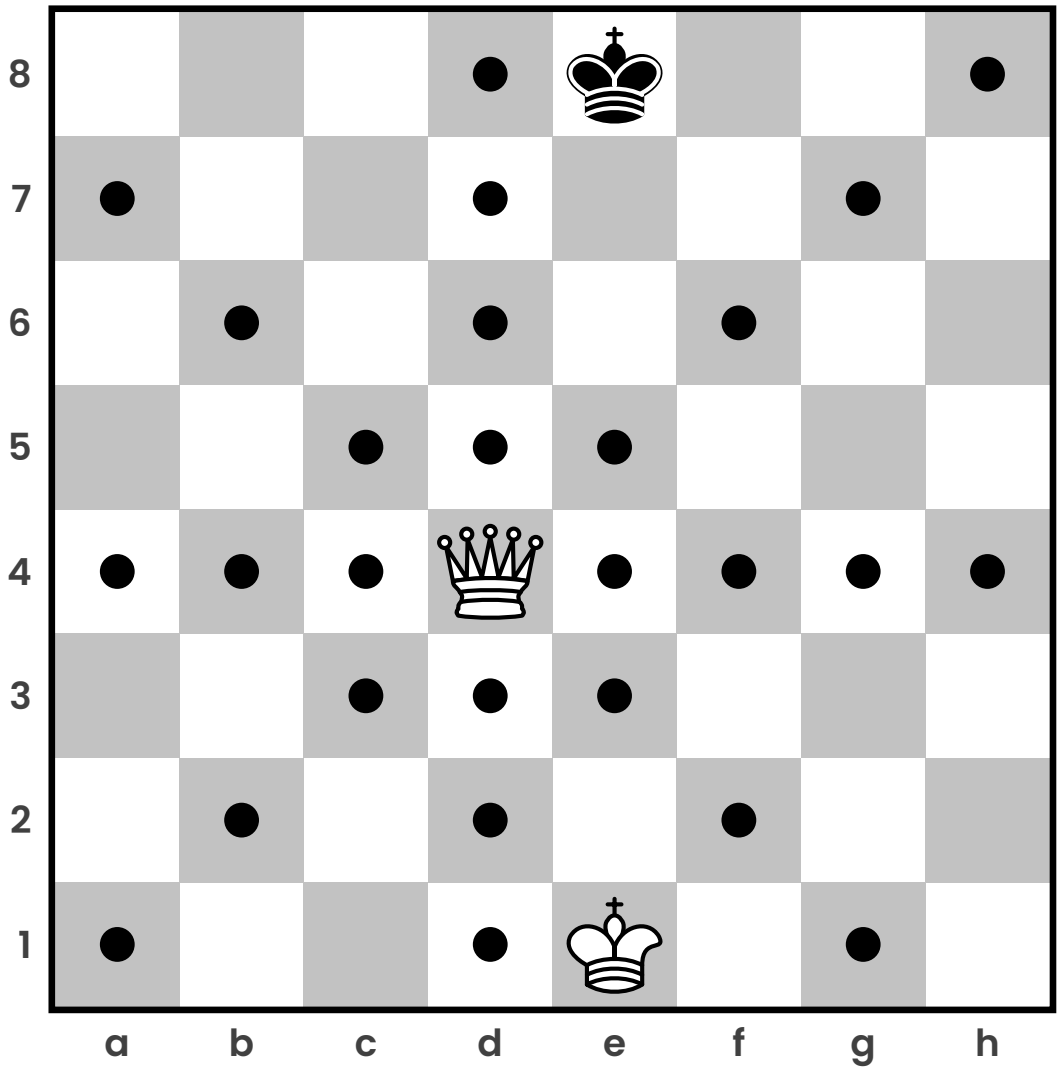
Valeur : toute la partie

Les points montrent chaque case où le roi peut aller.

Sample pages

La dame

La dame se déplace d'autant de cases qu'elle veut en ligne droite : vers le haut, vers le bas, sur le côté ou en diagonale. C'est la pièce la plus forte.



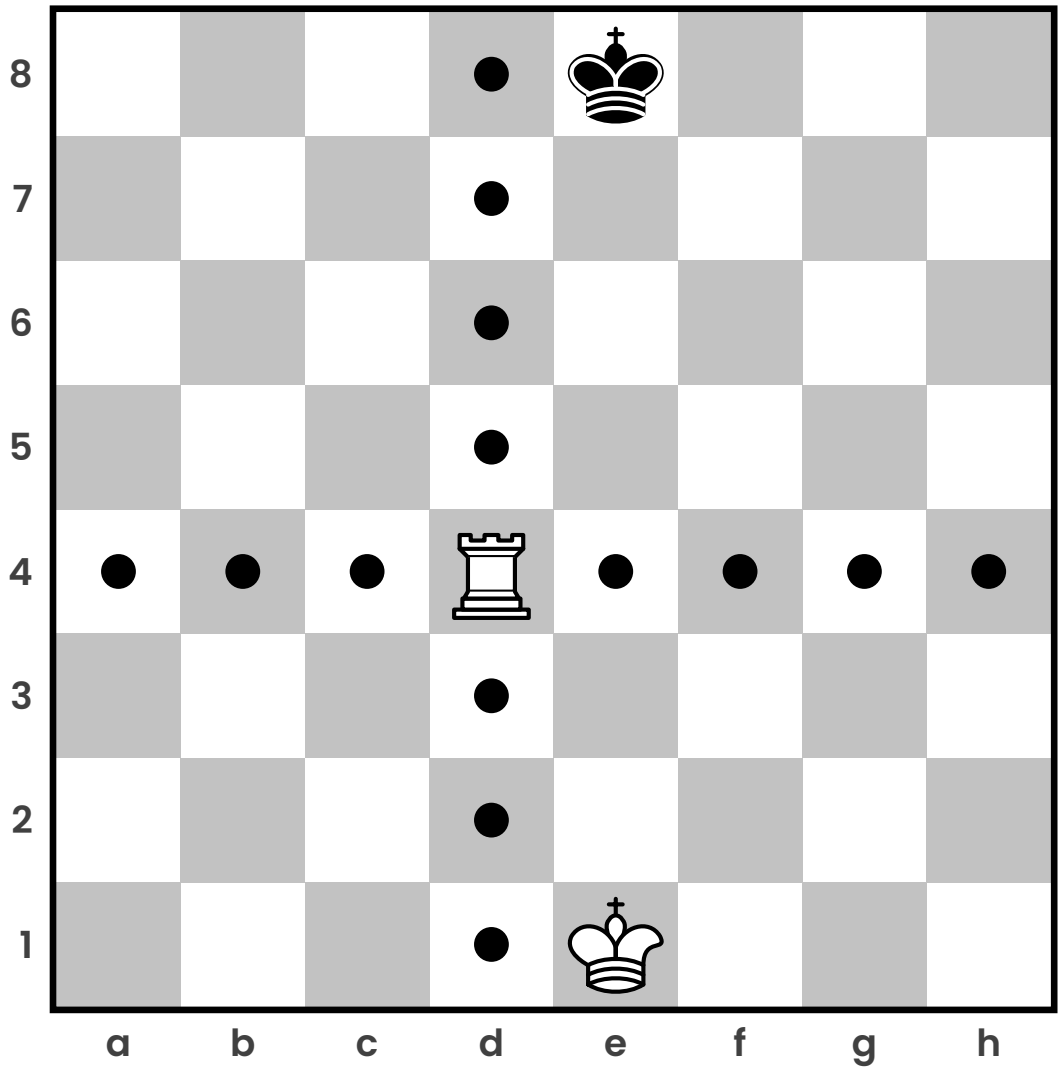
Valeur : 9 points

Les points montrent chaque case où la dame peut aller.

Sample pages

La tour

La tour se déplace d'autant de cases qu'elle veut vers le haut, vers le bas ou sur le côté, mais jamais en diagonale.



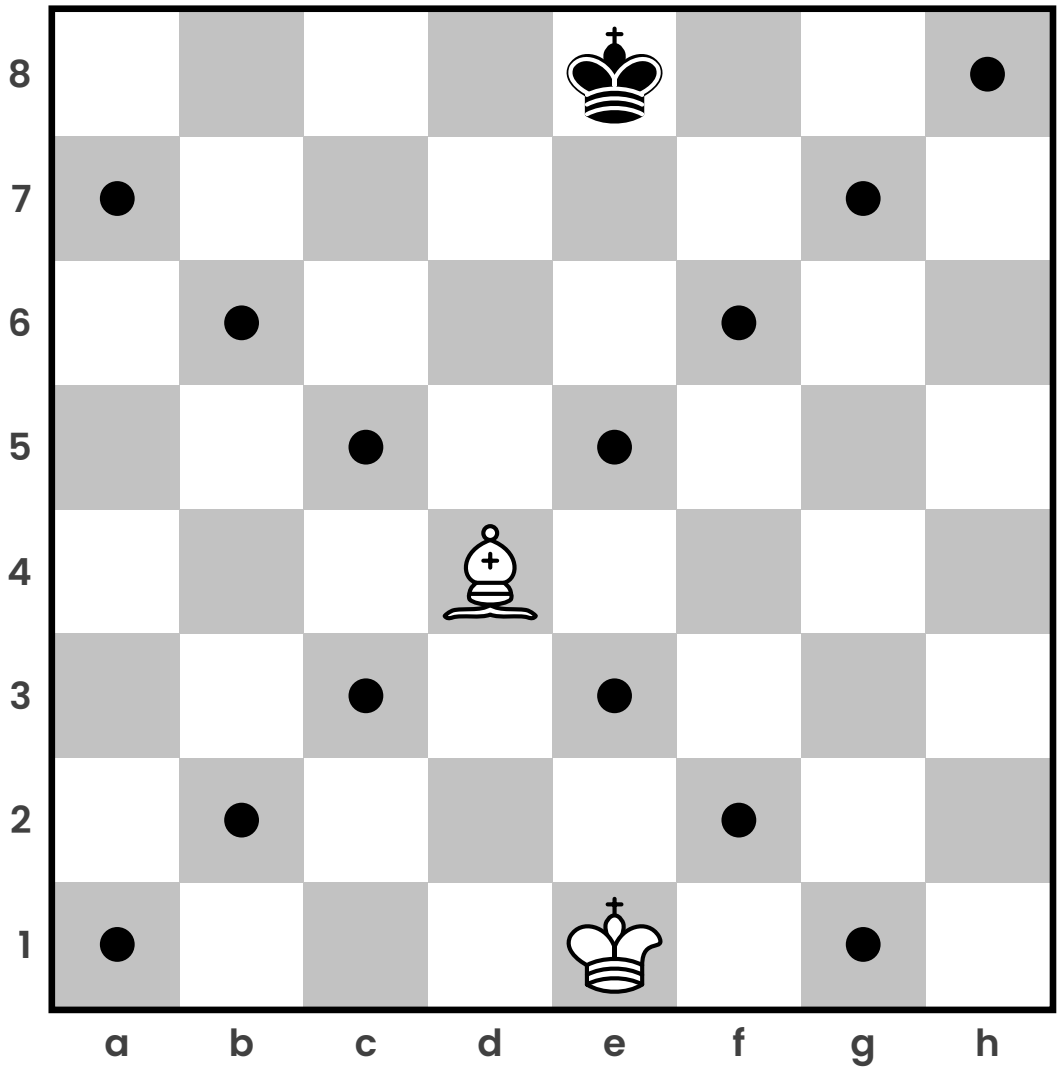
Valeur : 5 points

Les points montrent chaque case où la tour peut aller.

Sample pages

Le fou

Le fou se déplace d'autant de cases qu'il veut en diagonale. Un fou reste toujours sur des cases de la même couleur.



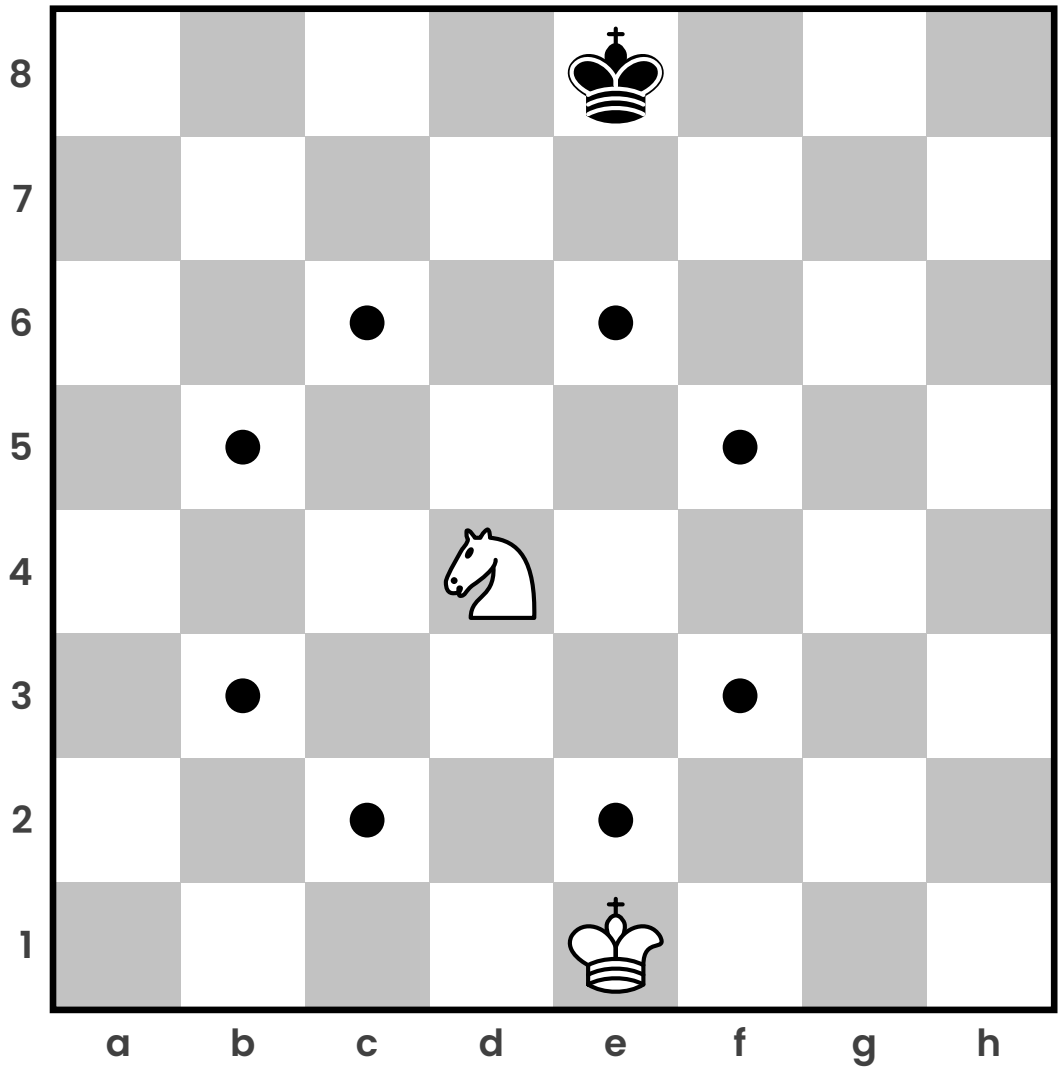
Valeur : 3 points

Les points montrent chaque case où le fou peut aller.

Sample pages

Le cavalier

Le cavalier se déplace en L : deux cases dans une direction, puis une case sur le côté. C'est la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres pièces.



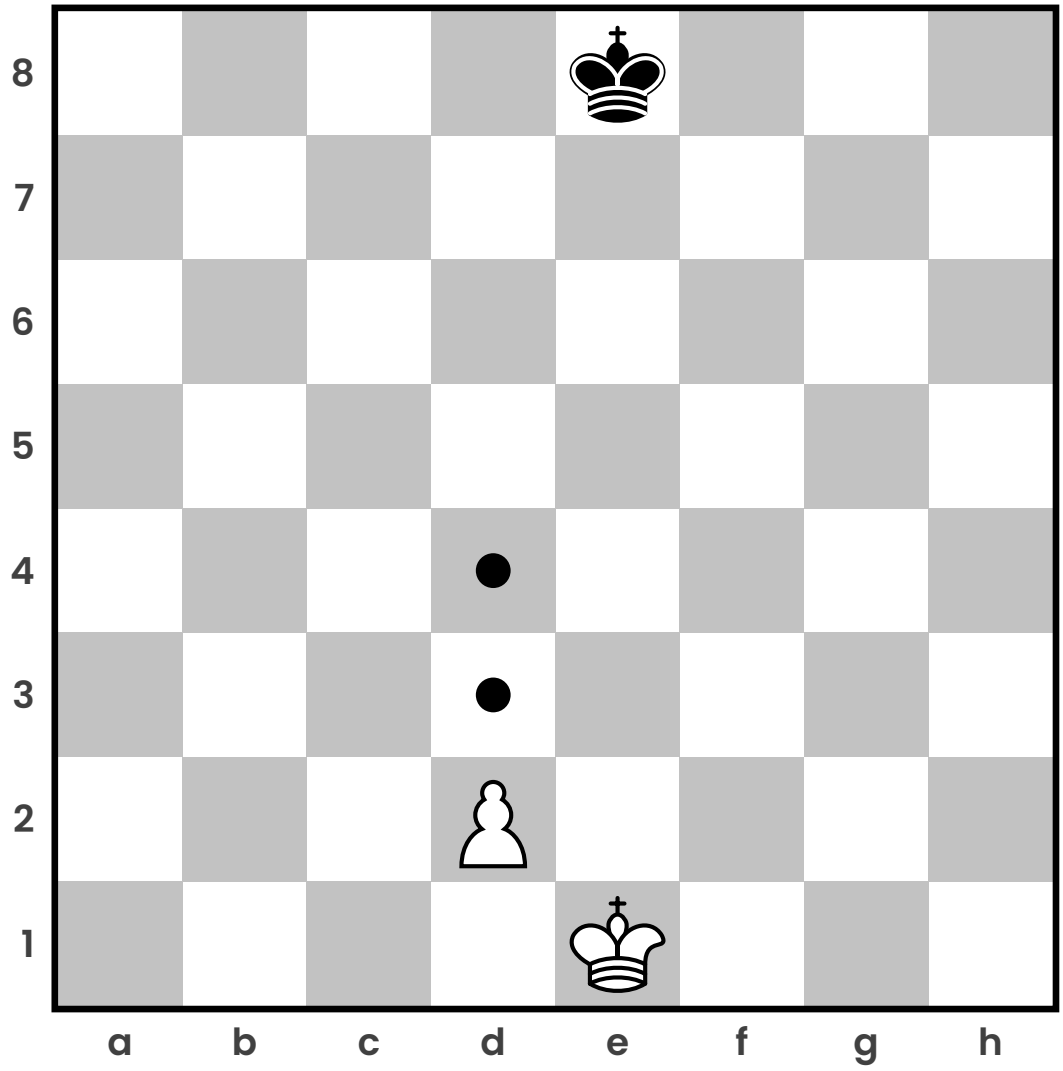
Valeur : 3 points

Les points montrent chaque case où le cavalier peut aller.

Sample pages

Le pion

Le pion avance tout droit d'une case, ou de deux cases à son premier coup. Il prend en diagonale, une case vers l'avant. Un pion qui atteint la dernière rangée devient une dame (ou une tour, un fou ou un cavalier).

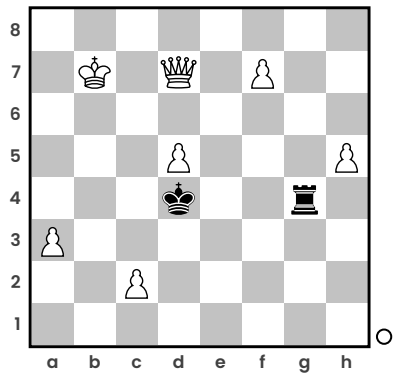


Valeur : 1 point

Les points montrent chaque case où le pion peut aller.

Sample pages

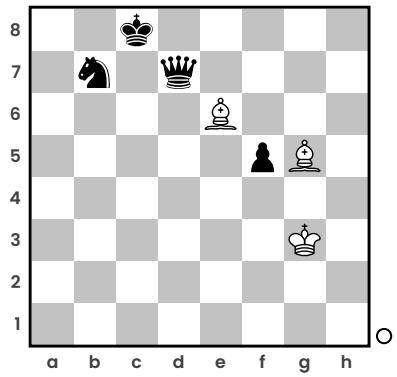
Les idées de ce livre



Comment bougent les pièces

Marque chaque case où la pièce peut aller. Elle peut prendre une pièce adverse, mais ne peut pas aller sur une case occupée par une pièce de son camp (seul le cavalier saute par-dessus les pièces).

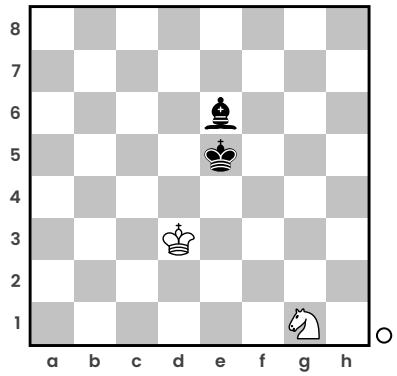
Exemple : Où peut aller la dame ? La dame peut atteindre 12 cases.



Prends une pièce en prise

Regarde chaque prise. Choisis celle où ta pièce reste en sécurité, ou celle où tu prends quelque chose qui vaut plus que ta pièce.

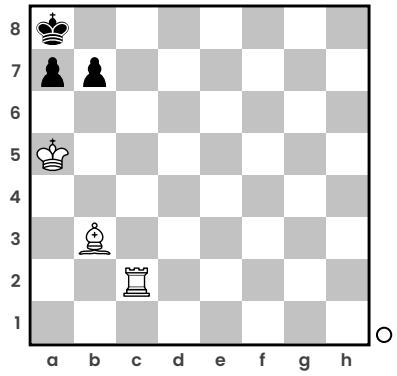
Exemple : Trait aux Blancs : prends une pièce en prise. 1.♗xd7+. La dame vaut plus que le fou : l'échange gagne du matériel.



Fais échec

Trouve le coup qui attaque le roi adverse. Sur chaque échiquier, un seul coup donne échec.

Exemple : Trait aux Blancs : fais échec. 1.♘f3+. Le cavalier met le roi en échec.

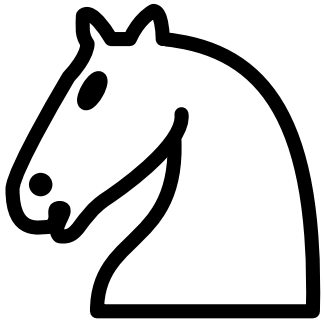


Mat en un coup

Fais échec de façon que le roi ne puisse ni fuir, ni s'abriter, ni prendre la pièce qui donne échec.

Exemple : Les Blancs matent en 1. 1. ♖c8#. Échec et mat.

Sample pages



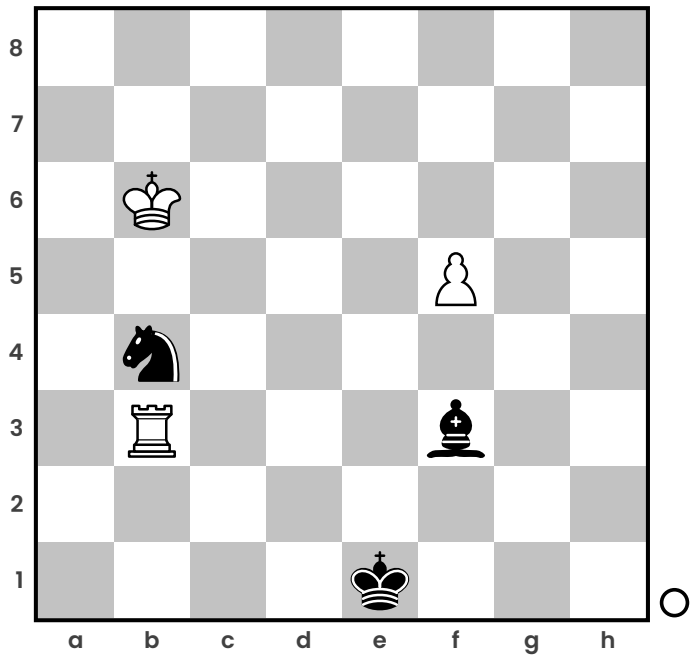
COMMENT BOUGENT LES PIÈCES

Exercices 1 à 24

Marque chaque case que la pièce peut atteindre.

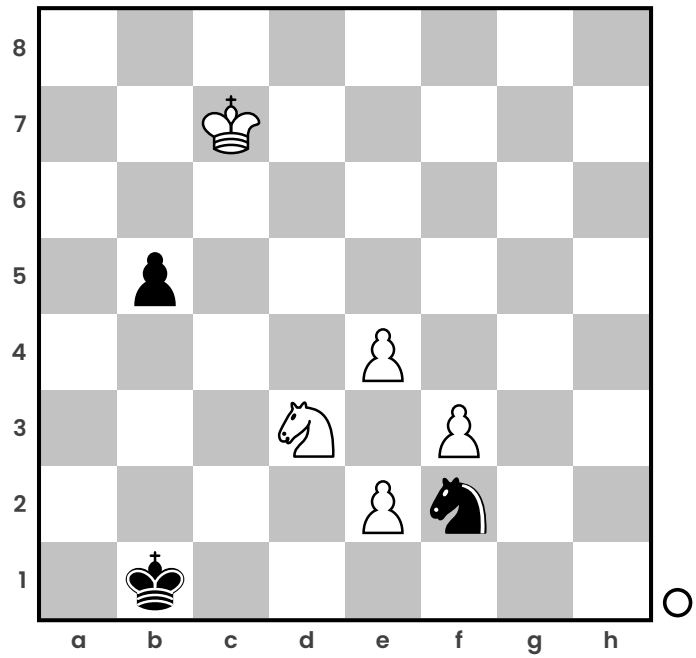
Sample pages

1 Où peut aller la tour ?



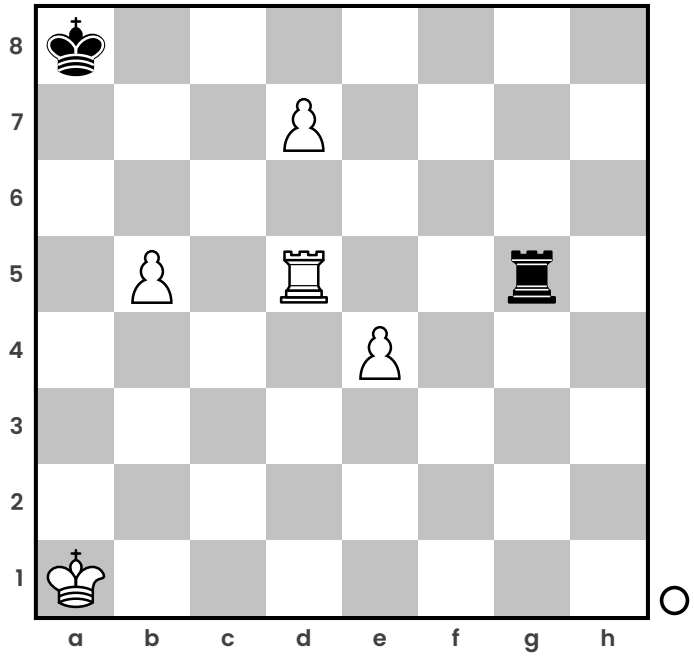
Cases : _____

2 Où peut aller le cavalier ?



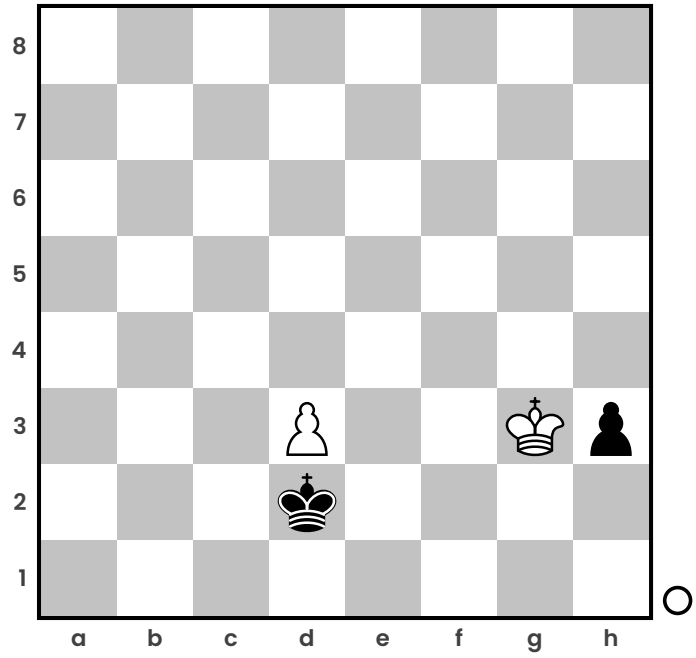
Cases : _____

3 Où peut aller la tour ?



Cases : _____

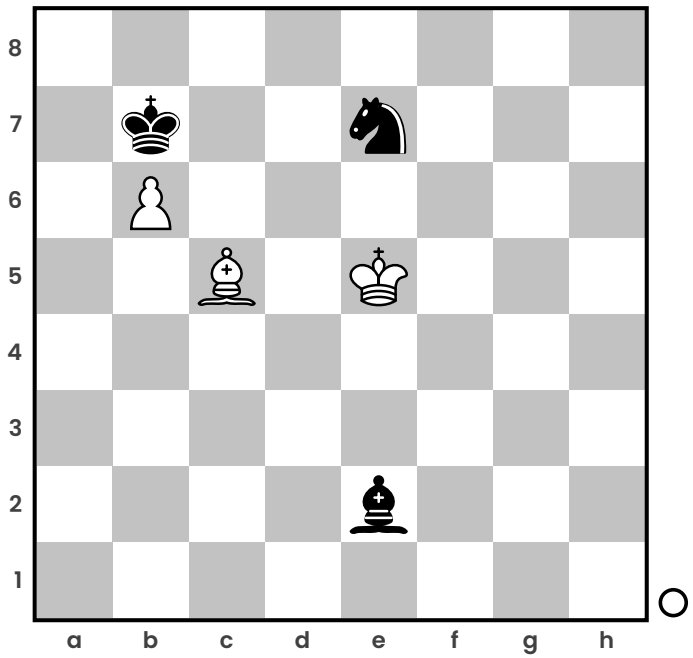
4 Où peut aller le roi ?



Cases : _____

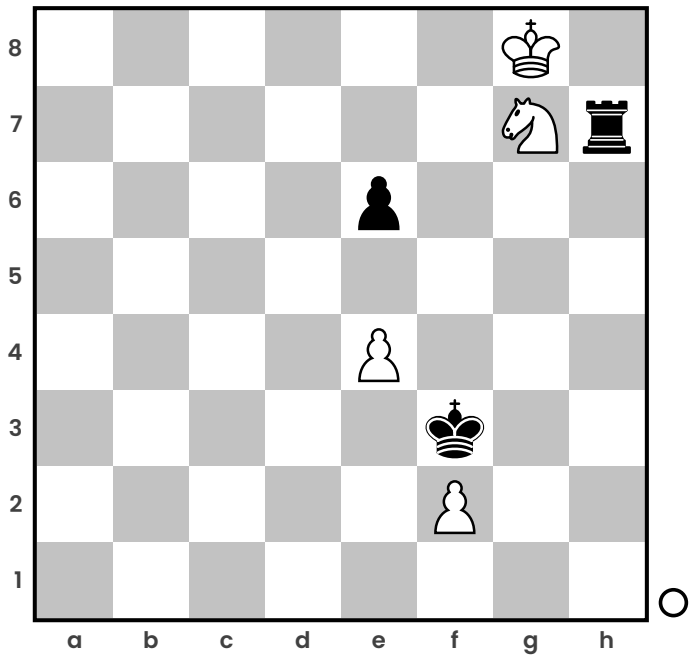
Sample pages

5 Où peut aller le fou ?



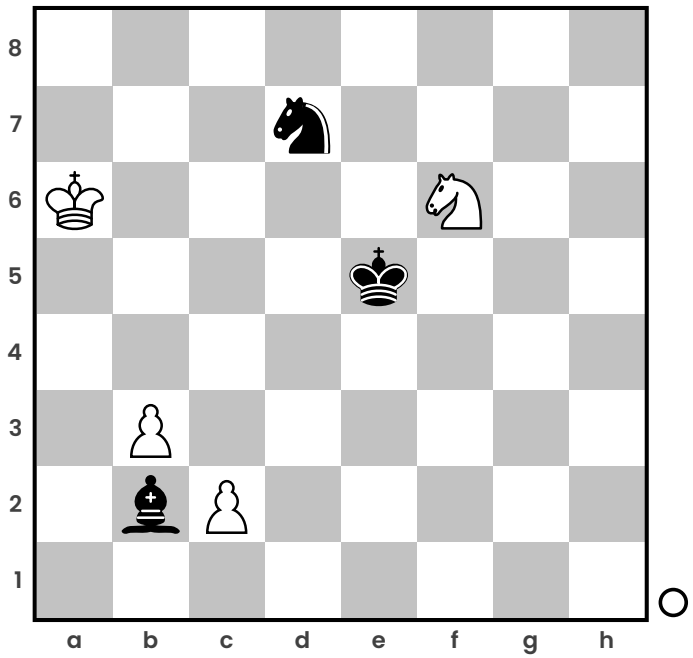
Cases : _____

6 Où peut aller le cavalier ?



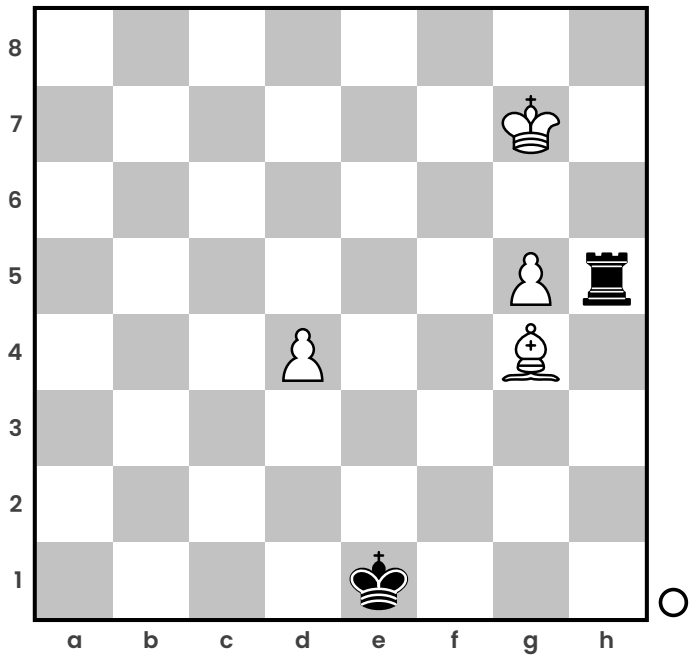
Cases : _____

7 Où peut aller le cavalier ?



Cases : _____

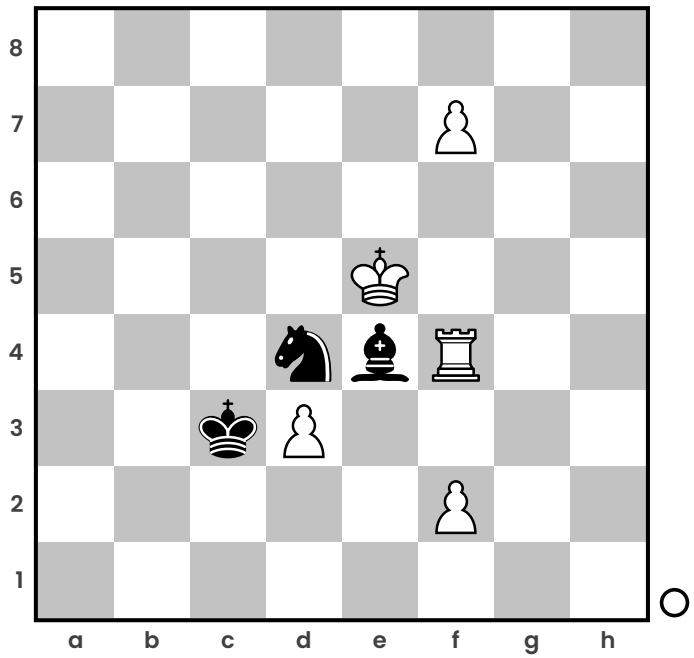
8 Où peut aller le fou ?



Cases : _____

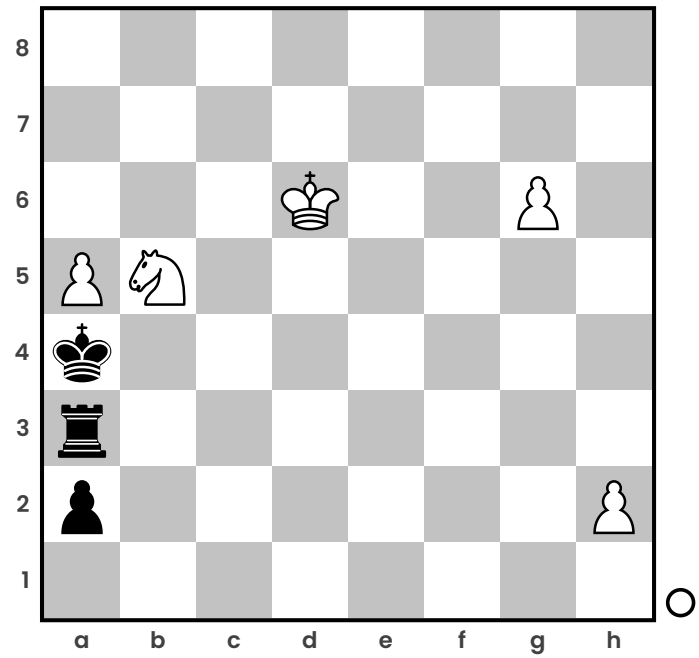
Sample pages

9 Où peut aller la tour ?



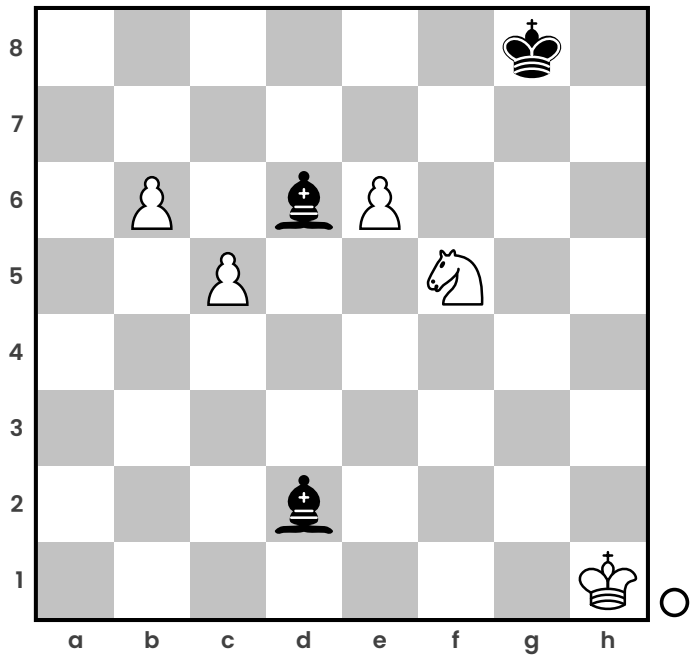
Cases : _____

10 Où peut aller le cavalier ?



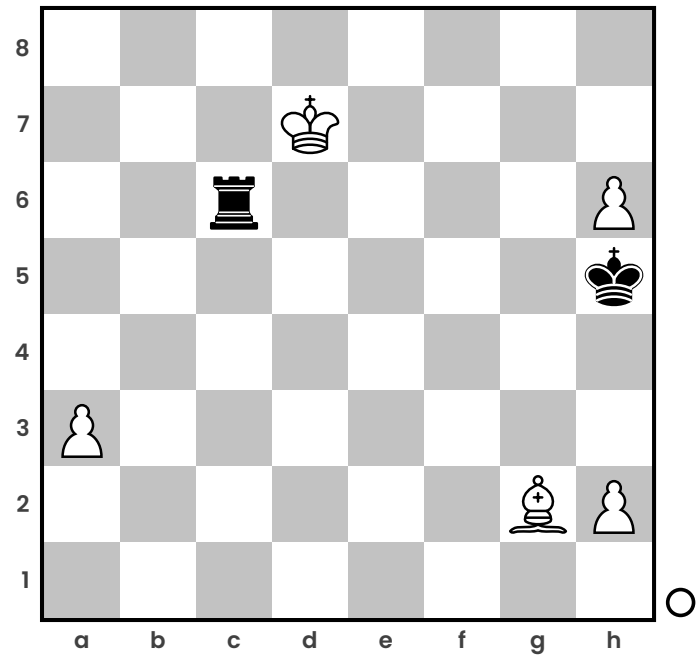
Cases : _____

11 Où peut aller le cavalier ?



Cases : _____

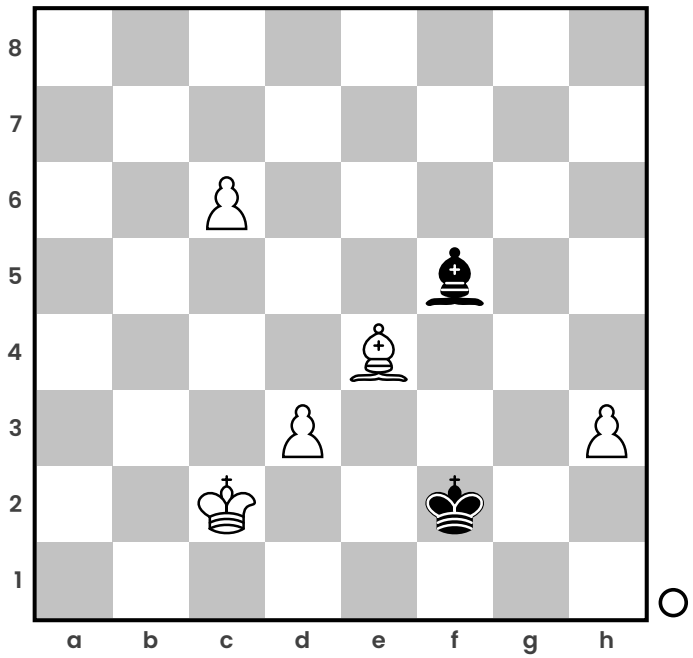
12 Où peut aller le fou ?



Cases : _____

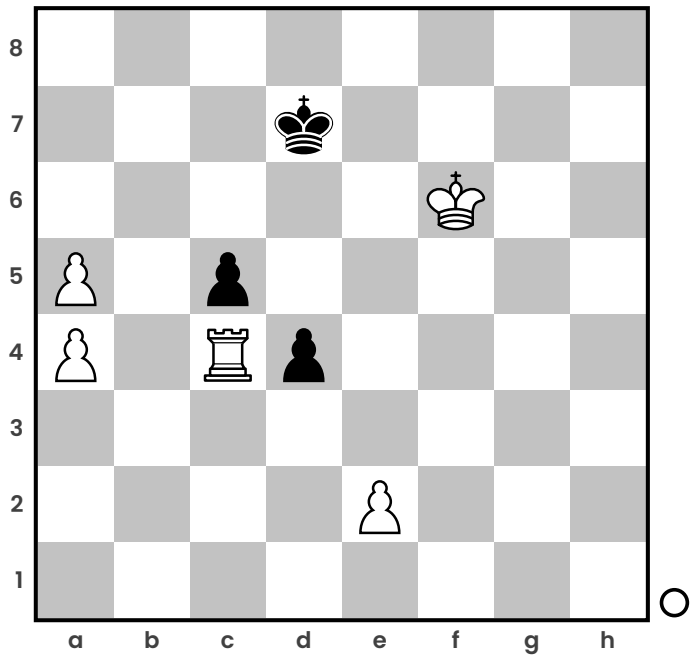
Sample pages

13 Où peut aller le fou ?



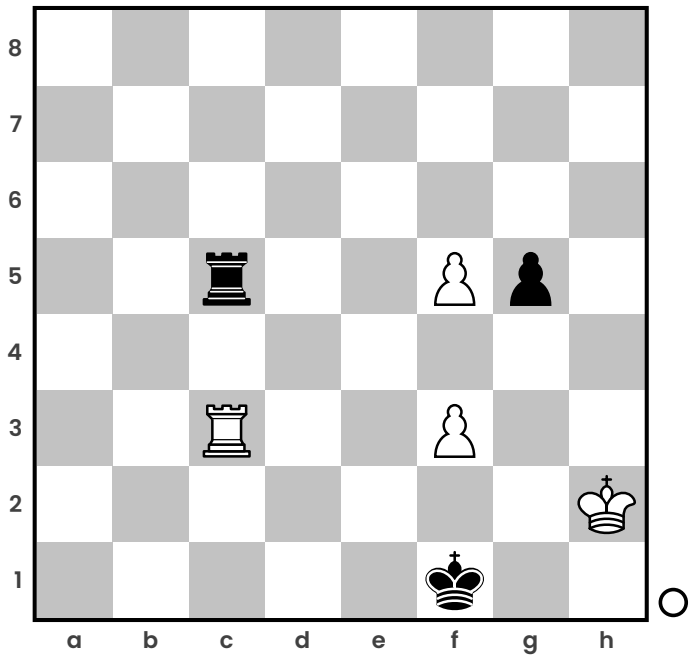
Cases : _____

14 Où peut aller la tour ?



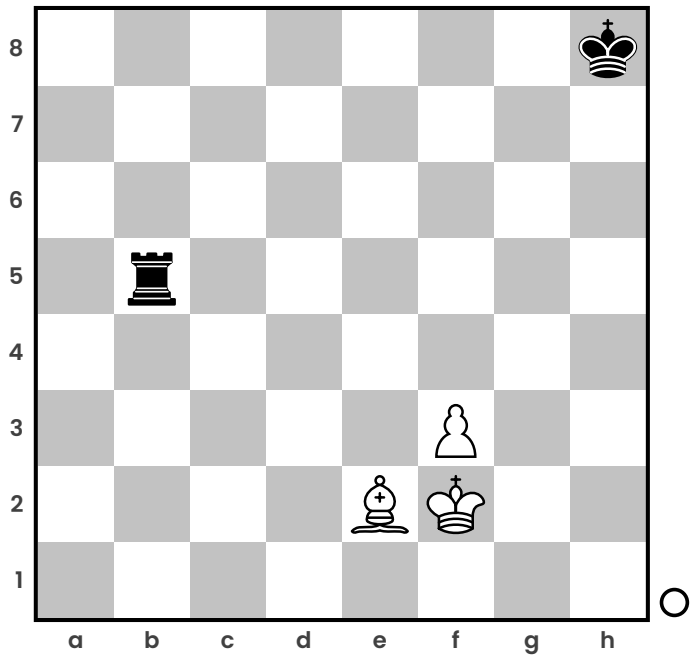
Cases : _____

15 Où peut aller la tour ?



Cases : _____

16 Où peut aller le fou ?



Cases : _____

Sample pages