

Le carnet de défis de *Faris*

Cahier n° 2

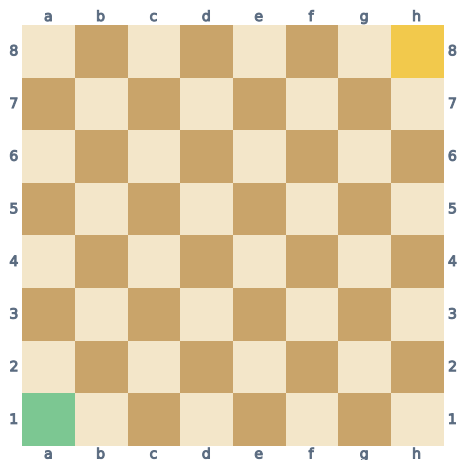
12 nouveaux défis d'échecs et jeux de logique, un peu plus difficiles que le n° 1. Prends un crayon... et gagne tes 35 étoiles !



DÉFI 1 · JEU DE LOGIQUE

Le plus court chemin

Chaque pièce part de la case verte (a1) et veut arriver sur la case jaune (h8), sur un échiquier vide. Combien de coups lui faut-il, au minimum ?



La tour : _____ coups



Le roi : _____ coups



Le cavalier : _____ coups

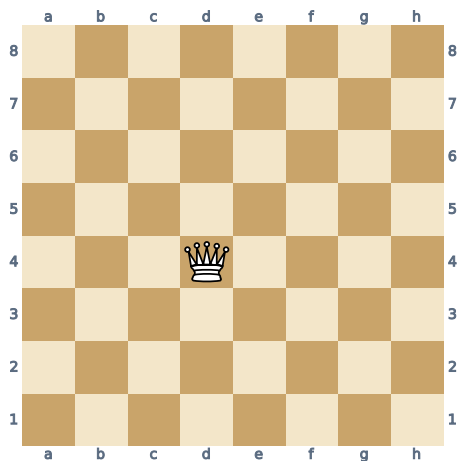
Astuce : pour le cavalier, essaie de dessiner ses sauts un par un.

DÉFI 2 · LA DAME SURVEILLE

Au centre ou dans le coin ?

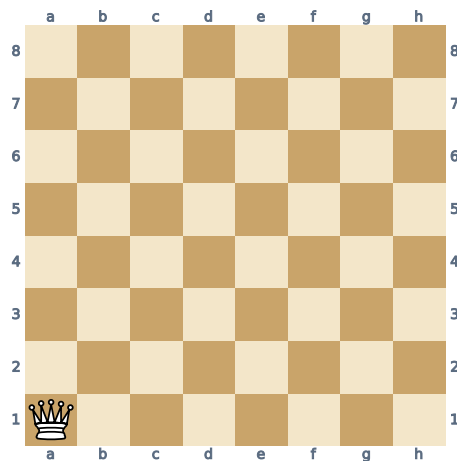
Colorie toutes les cases que la dame surveille, puis compte-les. Où est-elle la plus forte ?

1



Au centre : _____ cases.

2

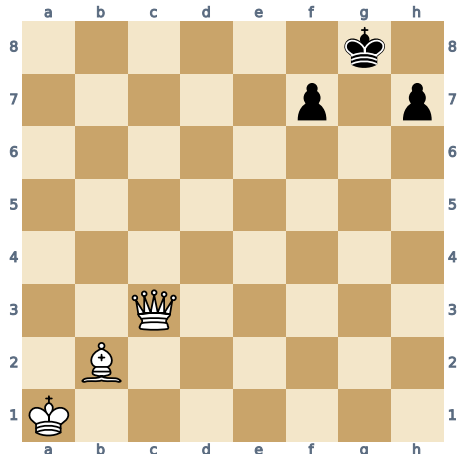


Dans le coin : _____ cases.

Mat en un coup !

Les Blancs jouent et font mat tout de suite. Cette fois, la pièce qui fait mat a souvent besoin d'une amie pour être protégée.

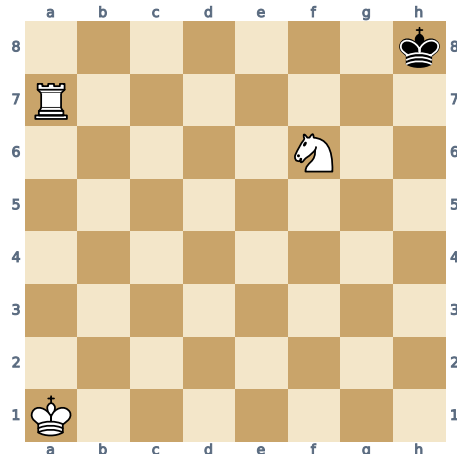
1



Ici, **trois coups différents** font mat. Trouve-les tous !

1. _____ 2. _____ 3. _____

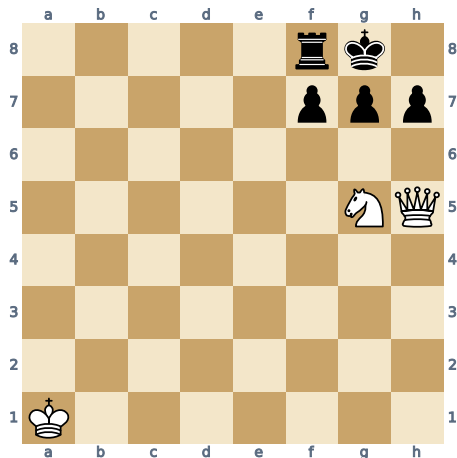
2



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

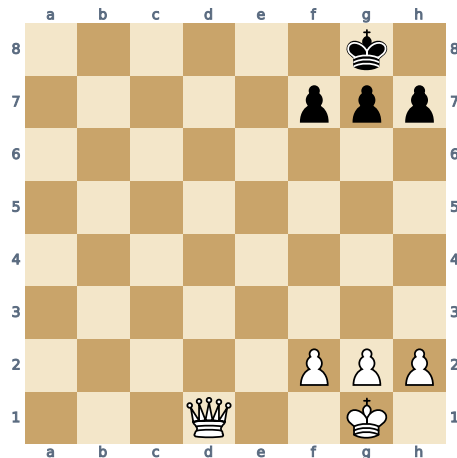
3



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

4



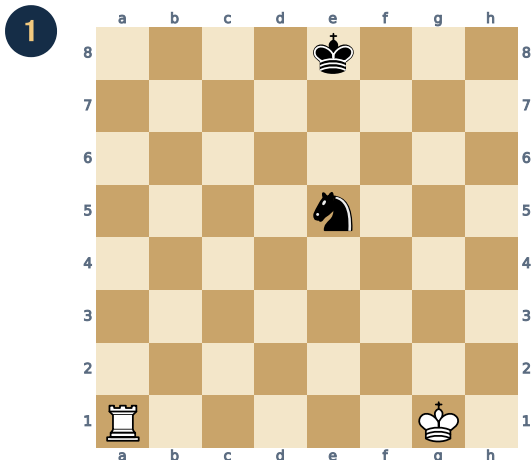
Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

DÉFI 4 · LE CLOUAGE

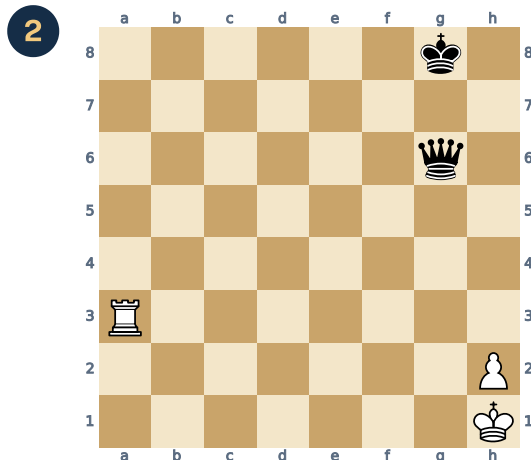
Cloué sur place

Une pièce clouée devant son roi ne peut plus bouger comme elle veut : sinon, son roi serait en échec.



Trouve le coup blanc qui cloue une pièce noire devant son roi.

Ton coup : _____



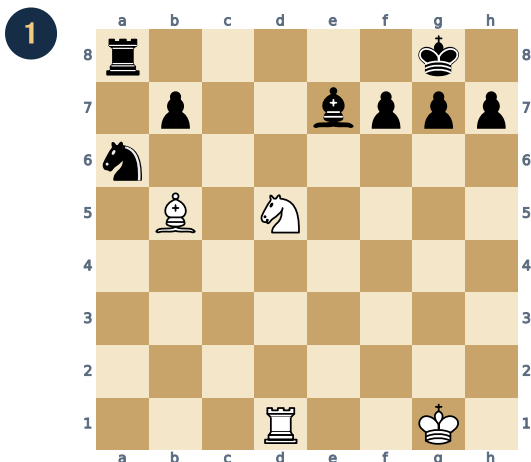
Trouve le coup blanc qui cloue une pièce noire devant son roi.

Ton coup : _____

DÉFI 5 · LA PIÈCE EN DANGER

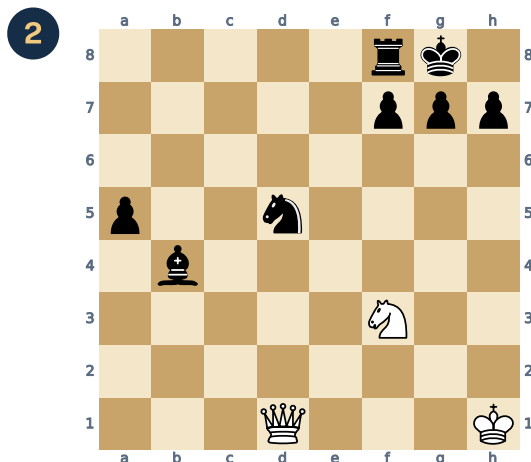
Qui est sans défense ?

Une seule pièce noire est attaquée ET n'a personne pour la protéger.



Quelle pièce noire est en danger ? Qui peut la prendre ?

En danger : _____ Prise par : _____



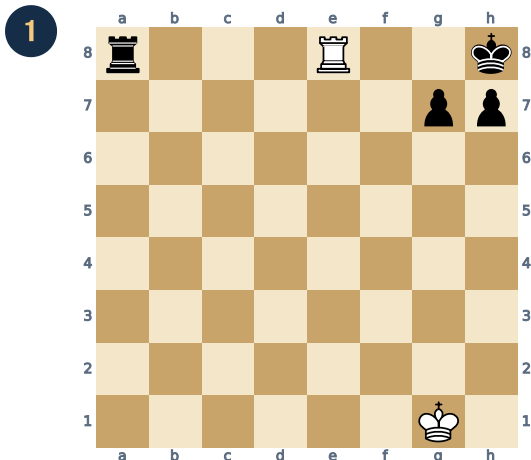
Quelle pièce noire est en danger ? Qui peut la prendre ?

En danger : _____ Prise par : _____

DÉFI 6 · LE SEUL COUP

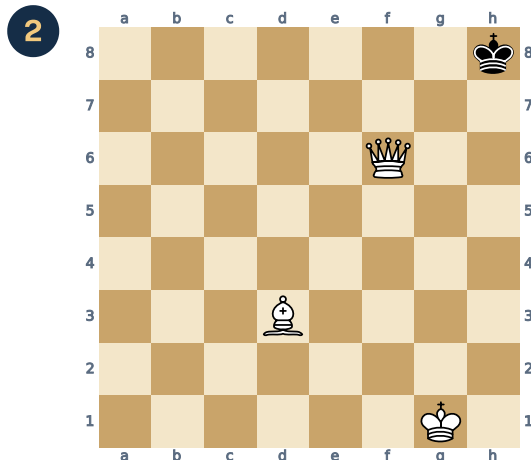
Un seul coup sauve le roi

Les Noirs sont en échec : ils doivent s'en occuper tout de suite. Regarde bien, il n'y a qu'un seul coup permis !



Les Noirs sont en échec. Quel est le seul coup possible ?

Ton coup : _____

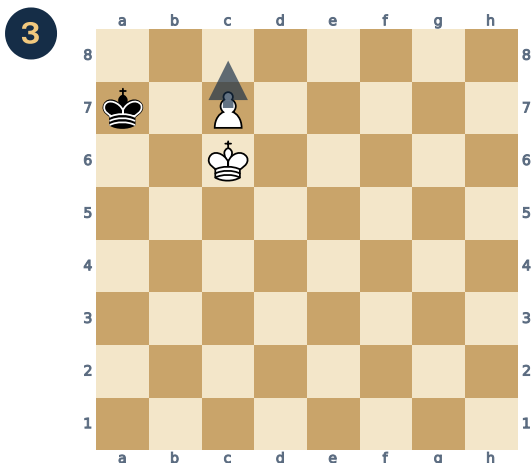


Les Noirs sont en échec. Quel est le seul coup possible ?

Ton coup : _____

DÉFI 7 · LA BONNE PROMOTION

Dame... ou tour ?



Le pion blanc arrive au bout. Dame ou tour ?
Un des deux choix donne pat !

☐ dame ☐ tour

Attention au pat !

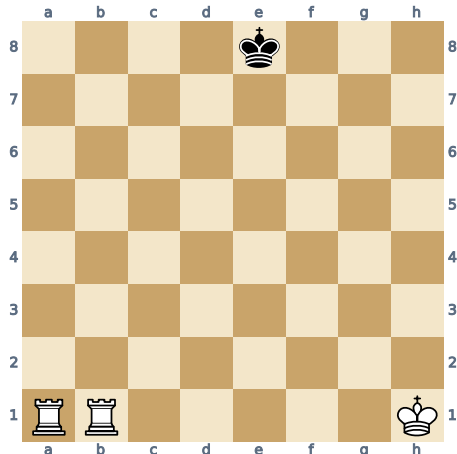
Si le roi n'est **pas en échec** mais n'a **plus aucun coup**, la partie est nulle... même avec une dame de plus !

Avant de faire une dame, vérifie toujours que le roi adverse pourra encore bouger.

Deux coups pour gagner

Le premier coup ne fait pas encore mat... mais quoi que répondent les Noirs, le deuxième fera mat !

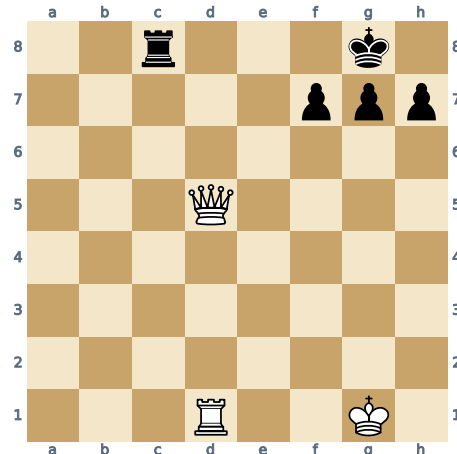
1



Les Blancs jouent et font mat en deux coups.

1er coup : _____ 2e coup : _____

2

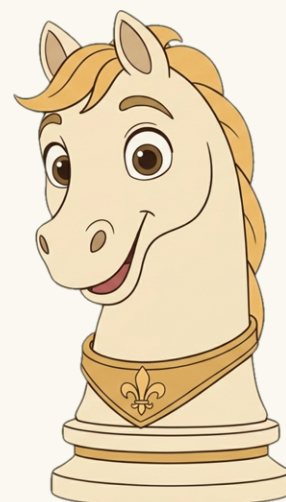


Les Blancs jouent et font mat en deux coups.

1er coup : _____ 2e coup : _____

La méthode

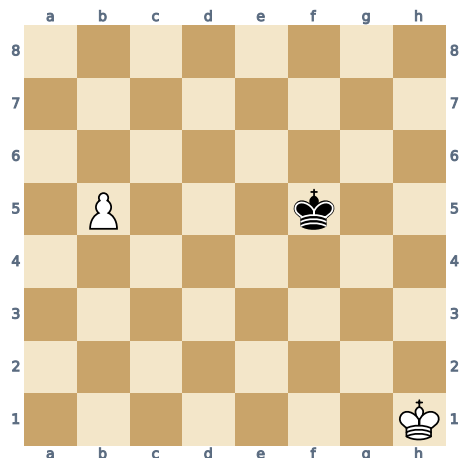
1. Cherche d'abord les **échecs** et les coups qui **enferment** le roi.
2. Pour chaque réponse des Noirs, vérifie que tu as bien un mat. S'il reste une seule fuite, cherche un autre premier coup !



Le roi arrivera-t-il à temps ?

Le pion blanc file vers la dernière rangée pour devenir une dame. Le roi noir peut-il le rattraper ? C'est aux Blancs de jouer.

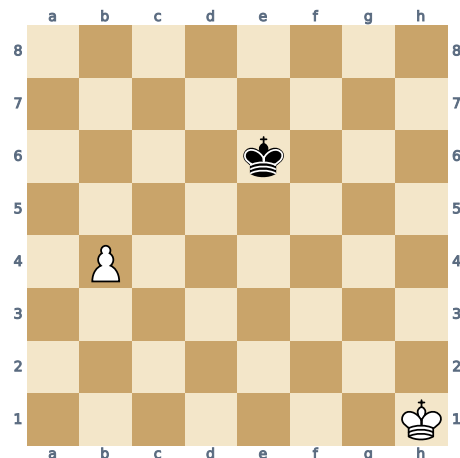
1



Aux Blancs de jouer. Le roi noir rattrape-t-il le pion ?

☐ oui ☐ non

2



Aux Blancs de jouer. Le roi noir rattrape-t-il le pion ?

☐ oui ☐ non

L'astuce : compte les coups

Combien de coups faut-il au **pion** pour arriver au bout ? Et au **roi noir** pour arriver sur cette case ?

Si le roi a besoin d'**autant de coups ou moins** que le pion, il le rattrape. Sinon, le pion devient une dame !



Une partie très courte

Voici une vraie partie, écrite comme dans les livres (R roi, D dame, T tour, F fou, C cavalier). Joue-la sur un échiquier, puis réponds aux questions.

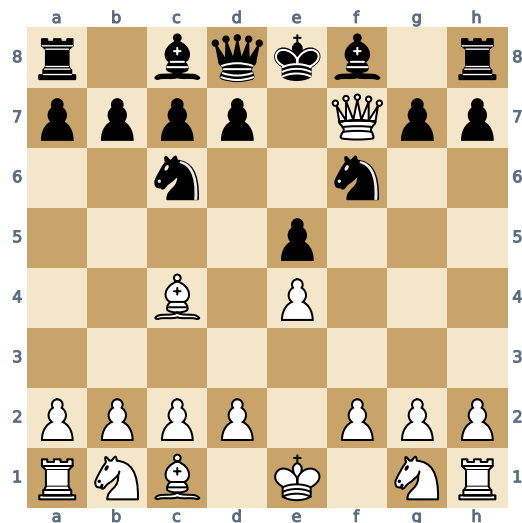
1. e4 e5

2. Fc4 Cc6

3. Dh5 Cf6 ??

4. Dxf7#

Le « x » veut dire que la pièce prend. Le « # » veut dire échec et mat.



La position à la fin de la partie.

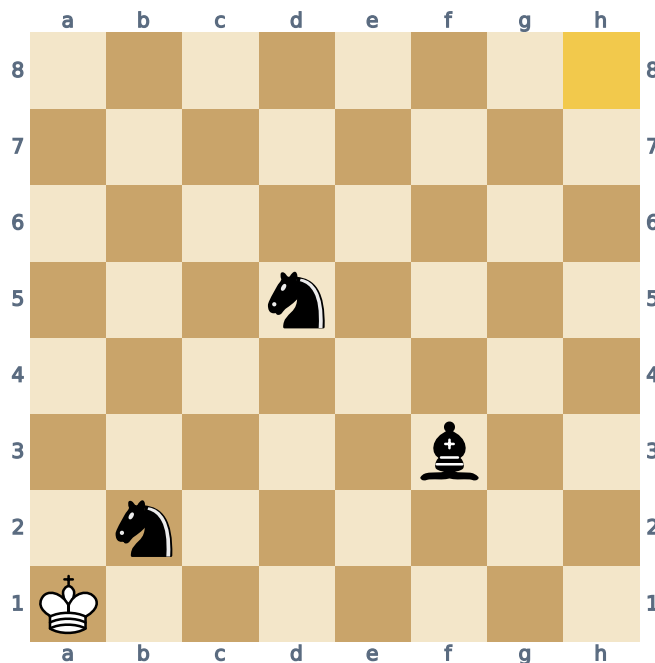
1 Quelle pièce blanche a fait mat ? -----

2 Sur quelle case ? -----

3 Le « ?? » montre une erreur. Quel coup noir aurait pu éviter le mat ? -----

Le chemin secret

Le roi blanc part de a1 et veut aller en h8 (la case jaune). Il avance d'une case à la fois, et ne peut jamais aller sur une case **occupée** ou **surveillée** par une pièce noire.



Astuce : colorie d'abord en bleu toutes les cases surveillées par les pièces noires.

1

En combien de coups, au minimum, le roi arrive-t-il en h8 ?

_____ coups

2

Trace son chemin sur l'échiquier.



Vrai ou faux ?

Sami a préparé huit questions. Attention, certaines sont des pièges !

- 1 Un cavalier cloué devant son roi ne peut pas bouger. ☐ vrai ☐ faux
- 2 Le roi a le droit de prendre une pièce protégée. ☐ vrai ☐ faux
- 3 Quand on est en échec, il faut s'en occuper tout de suite. ☐ vrai ☐ faux
- 4 Un pion peut reculer d'une case. ☐ vrai ☐ faux
- 5 Un pion qui arrive au bout peut devenir un roi. ☐ vrai ☐ faux
- 6 Le fou qui part d'une case claire ne va jamais sur une case foncée. ☐ vrai ☐ faux
- 7 Sur un échiquier vide, une tour surveille 14 cases, où qu'elle soit. ☐ vrai ☐ faux
- 8 Une partie d'échecs peut finir sans vainqueur. ☐ vrai ☐ faux

Ton score

Une étoile par bonne réponse : il y en a 35 à gagner.
Colorie-les en bas de chaque page, puis vérifie avec les solutions.

J'ai gagné _____ étoiles sur 35 !



Les solutions

R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier, puis la case d'arrivée. « x » : la pièce prend. « + » : échec. « # » : échec et mat.

Défi 1

La tour : **2 coups** (a1-a8-h8). Le roi : **7 coups**, tout droit en diagonale. Le cavalier : **6 coups**, par exemple a1-c2-e1-g2-f4-g6-h8.

Défi 2

Au centre : **27 cases**. Dans le coin : **21 cases**. La dame est plus forte au centre !

Défi 3

1. **Dg7#** et **Dh8#** (la dame est protégée par le fou b2), et **Dc8#** (le couloir).
2. **Th7#** : la tour est protégée par le cavalier, qui garde aussi g8.
3. **Dxh7#** : la dame est protégée par le cavalier g5.
4. **Dd8#** : le roi est enfermé par ses propres pions.

Défi 4

1. **Te1** : le cavalier e5 est cloué devant son roi.
2. **Tg3** : la dame est clouée. Si elle prend la tour, le pion h2 la reprend !

Défi 5

1. Le **fou e7**, pris par le cavalier d5 (et c'est même échec !).
2. Le **cavalier d5**, pris par la dame d1.

Défi 6

1. **Txe8** : la tour noire prend la tour blanche.
2. **Rg8** : c'est la seule case libre, car le fou d3 surveille h7.

Défi 7

Une **tour** ! Avec une dame, le roi noir n'a plus aucun coup : pat. Avec **c8=T**, les Noirs jouent Ra6, puis **Ta8#**.

Défi 8

1. **Tb7** (ou Ta7) : une tour enferme le roi, l'autre fait mat au coup suivant (Ta8# ou Tb8#).
2. **Dd8+** ! Txd8, puis **Txd8#** : la dame se sacrifie pour ouvrir le couloir.

Défi 9

1. **Non** : le pion arrive en 3 coups, le roi a besoin de 4.
2. **Oui** : le pion a besoin de 4 coups, le roi de 3 seulement.

Défi 10

1. La **dame**. 2. En **f7**. 3. Au lieu de 3...Cf6, il fallait protéger f7 : par exemple **3...g6** (qui chasse la dame) ou 3...De7.

Défi 11

11 coups, par exemple : a1-b1-c1-d2-e1-f2-g3-h4-g5-g6-g7-h8. Il existe d'autres chemins de la même longueur.

Défi 12

1. Vrai · 2. Faux · 3. Vrai · 4. Faux · 5. Faux · 6. Vrai · 7. Vrai · 8. Vrai.

Tu as aimé ? Viens jouer *avec nous* !

- ♠ Des cours d'échecs en ligne pour les enfants, dès 6 ans
- ♠ Des petits groupes de 4 à 6 enfants, pour que chacun joue et soit suivi
- ♠ 2 séances d'une heure par semaine, en direct sur Google Meet
- ♠ Des parties sur Lichess, et des tournois entre élèves du club
- ♠ Après chaque séance, un compte rendu pour les parents
- ♠ Une séance découverte gratuite, sur demande

cmustapha.com

Horaires, tarif et inscription en ligne.

WhatsApp : **+212 6 07 08 40 80**

Encore plus de défis à imprimer sur **cmustapha.com/exercices**, les leçons en vidéo sur **cmustapha.com/lecons**, et un nouvel épisode chaque jour sur la chaîne YouTube **Le monde de Faris**.

