

ÉDITIONS CHESSDZ

LE GRAND LIVRE DES JEUNES CHAMPIONS

JE DÉCOUVRE LES ÉCHECS

pour les enfants — du premier coup au premier mat



Mon tout premier livre d'échecs



Mon premier livre — dès 7 ans · Toutes les parties vérifiées à l'ordinateur

CHAPITRE

Ce que tu vas apprendre

Introduction — Bienvenue, futur champion !	3
1 · L'échiquier et les deux armées	4
2 · La tour et le fou	5
3 · La dame et le roi	6
4 · Le cavalier et le pion	7
5 · Les coups spéciaux	8
6 · Échec, mat et partie nulle	9
7 · Combien vaut chaque pièce ?	11
8 · Tes premiers conseils de champion	12
Tes exercices de champion	13
Le carnet du champion	15
Conclusion — Bravo, tu sais jouer !	16

Comment lire ce livre

Prends ton temps ! Rejoue chaque position sur un vrai échiquier ou sur Lichess. À la fin de chaque chapitre, l'encadré vert « À RETENIR » te donne l'essentiel. Et surtout : amuse-toi.

CHAPITRE

Introduction

Bienvenue, futur champion !

Tu tiens entre les mains ton tout premier livre d'échecs. Bravo : tu vas apprendre l'un des plus vieux et des plus beaux jeux du monde, celui que jouent les rois, les reines... et bientôt toi ! Ne t'inquiète pas si tu ne connais rien : on commence tout au début, comme il faut.

Les échecs, c'est une bataille entre deux armées : les BLANCS et les NOIRS. Chaque joueur commande son armée de 16 pièces. Le but n'est pas de prendre toutes les pièces adverses, mais de capturer le ROI ennemi. Enfin... presque le capturer : on dit « échec et mat », et tu comprendras vite ce que ça veut dire.

Comment lire ce livre ?

On va y aller marche par marche : d'abord l'échiquier et les pièces, puis comment chaque pièce se déplace, puis les règles spéciales, et enfin comment gagner. À chaque chapitre, il y a des schémas clairs et un encadré « À RETENIR ». Prends ton temps, installe un vrai échiquier à côté de toi si tu peux, et surtout : amuse-toi. Prêt ? On commence !

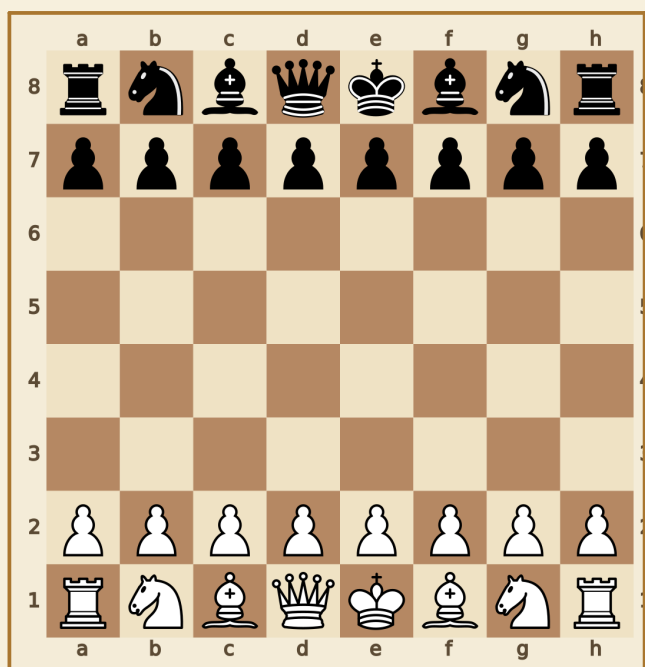
CHAPITRE 1

L'échiquier et les deux armées

Le terrain de jeu

Les échecs se jouent sur un plateau de 64 cases, appelé l'échiquier. Il y a des cases claires et des cases foncées, rangées comme un damier. Une règle rigolote pour bien le placer : la case en bas à droite doit toujours être une case claire. Retiens : « blanc à droite » !

Chaque colonne a une lettre (de a à h) et chaque rangée a un chiffre (de 1 à 8). Comme ça, chaque case a un nom, comme une adresse : la case e4, la case d5... C'est très pratique pour parler de ses coups, comme les grands joueurs !



La position de départ. Les Blancs en bas, les Noirs en haut. Chaque pièce a sa place.

Où se placent les pièces ?

Au début, chaque armée est rangée sur deux rangées. Devant, une ligne de 8 petits soldats : les pions. Derrière, les grosses pièces : les tours dans les coins, puis les cavaliers, puis les fous, et au milieu le roi et la dame. Petite astuce pour la dame : « la dame aime sa couleur » — la dame blanche va sur une case blanche, la dame noire sur une case noire.

★ À RETENIR

1. L'échiquier a 64 cases ; place-le avec une case claire en bas à droite.
2. Chaque case a une adresse : une lettre (a-h) et un chiffre (1-8).
3. Les pions devant, les grosses pièces derrière. La dame aime sa couleur !

CHAPITRE 2

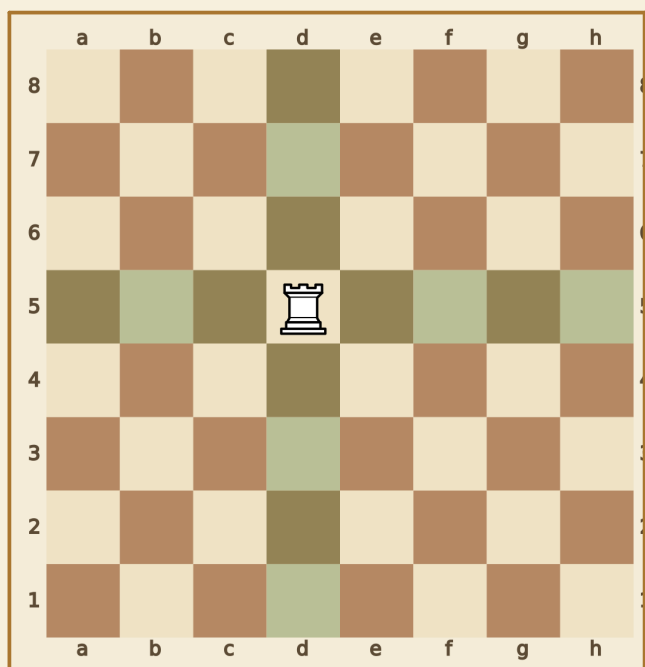
La tour et le fou

Les pièces qui glissent

Commençons par deux pièces faciles. La tour et le fou « glissent » en ligne droite aussi loin qu'elles veulent, tant que la route est libre.

La tour : tout droit

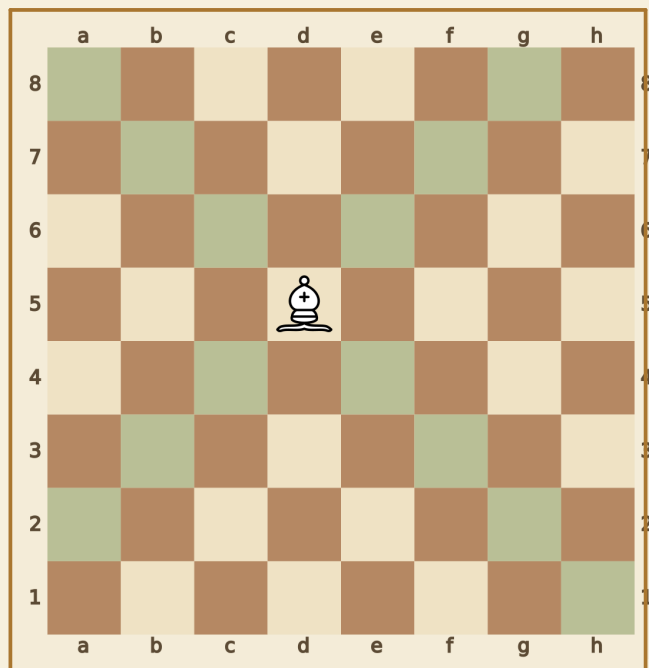
La tour se déplace en ligne droite : horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale. Elle peut avancer d'autant de cases qu'elle veut, si rien ne la bloque. Regarde toutes les cases où elle peut aller (en vert) :



La tour glisse tout droit : en ligne et en colonne.

Le fou : en diagonale

Le fou, lui, se déplace uniquement en diagonale. Une chose amusante : chaque fou reste toujours sur sa couleur de case ! Un fou qui commence sur une case blanche restera sur les cases blanches toute la partie. On dit qu'on a un « fou blanc » et un « fou noir ».



Le fou glisse en diagonale, toujours sur sa couleur de case.

★ À RETENIR

1. La tour glisse tout droit : en ligne et en colonne.
2. Le fou glisse en diagonale, toujours sur la même couleur de case.
3. Les deux avancent aussi loin qu'elles veulent, si la route est libre.

CHAPITRE 3

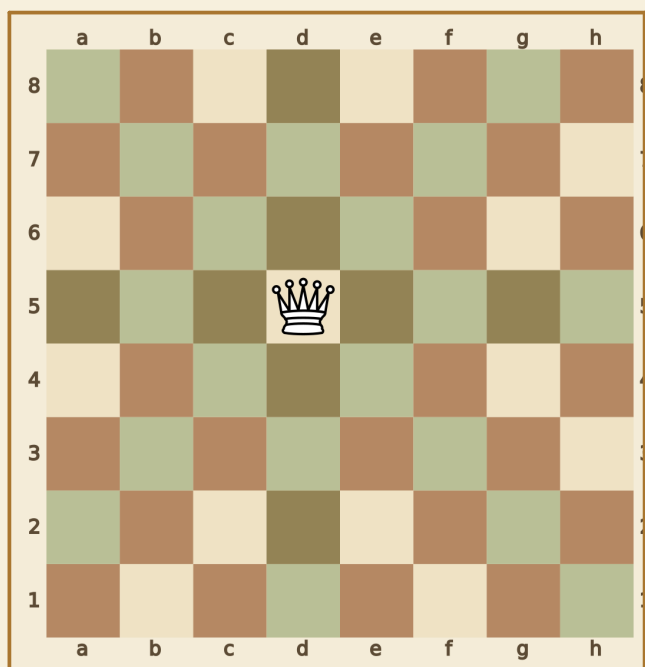
La dame et le roi

La plus forte et la plus précieuse

Voici les deux pièces les plus importantes : la dame, qui est la plus puissante, et le roi, qu'il faut protéger à tout prix.

La dame : la super-pièce

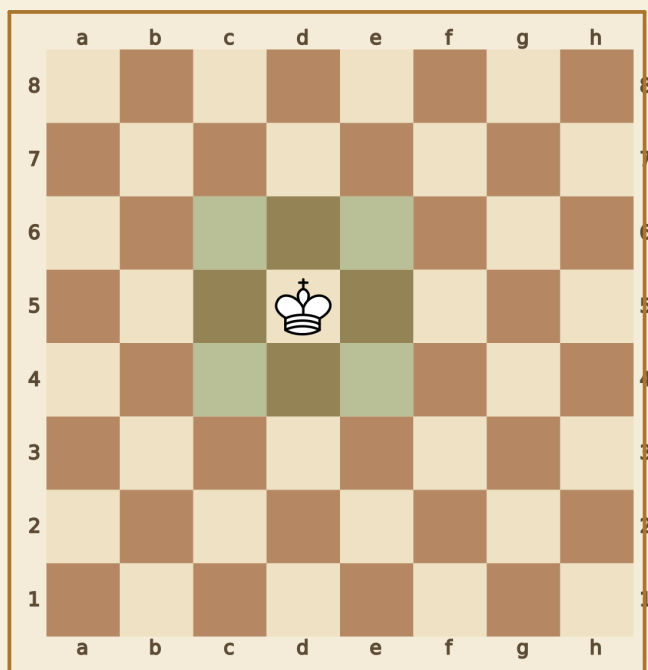
La dame est la pièce la plus forte du jeu, parce qu'elle combine la tour ET le fou : elle glisse tout droit ET en diagonale, aussi loin qu'elle veut ! C'est une pièce très précieuse, alors fais attention à ne pas la perdre bêtement.



La dame combine la tour et le fou : elle va partout, tout droit et en diagonale !

Le roi : petit mais capital

Le roi se déplace dans toutes les directions, mais d'UNE seule case à la fois. Il est lent, mais c'est la pièce la plus importante de toutes : si ton roi est capturé, tu perds la partie ! Il faut donc toujours le protéger. Une règle d'or : les deux rois ne peuvent jamais se toucher.



Le roi va dans toutes les directions, mais une seule case à la fois.

★ À RETENIR

1. La dame est la plus forte : elle glisse tout droit ET en diagonale, très loin.
2. Le roi va partout mais une seule case à la fois.
3. Protège toujours ton roi : s'il est pris, tu perds la partie !

CHAPITRE 4

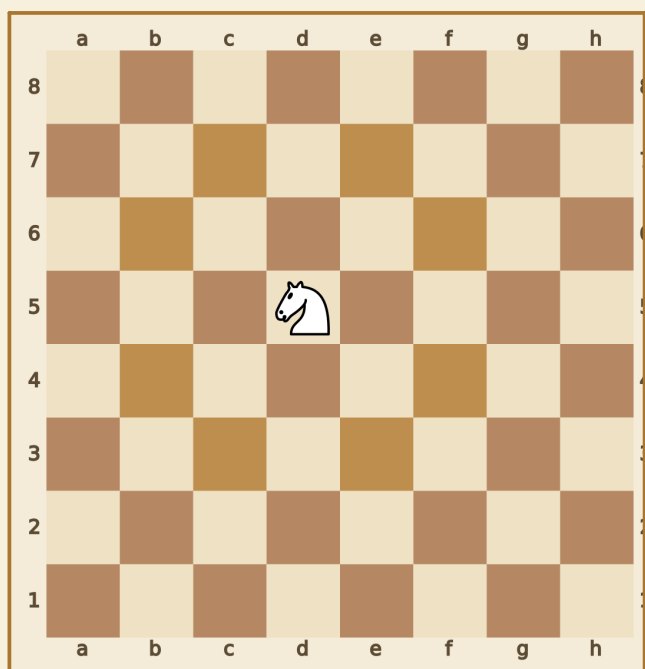
Le cavalier et le pion

Le sauteur et le petit soldat

Il reste deux pièces, et ce sont les plus originales : le cavalier, qui saute, et le pion, qui a plein de règles rigolotes.

Le cavalier : le saut en L

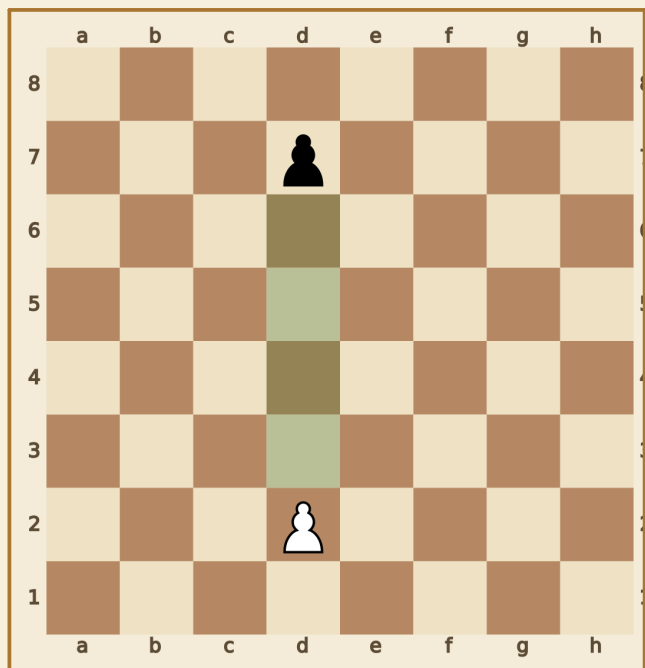
Le cavalier est la pièce la plus spéciale : il se déplace en forme de « L » — deux cases tout droit puis une case sur le côté. Et surtout, c'est le seul qui peut SAUTER par-dessus les autres pièces ! Il n'est jamais bloqué. Regarde ses huit cases possibles (en doré) :



Le cavalier bondit en L et saute par-dessus tout le monde !

Le pion : le petit soldat courageux

Le pion avance tout droit, d'une seule case à la fois. Mais il a des règles spéciales ! Pour son tout premier coup, il peut avancer de deux cases s'il veut. Et attention : le pion CAPTURE différemment de comme il avance — il prend en diagonale, une case devant lui à gauche ou à droite. Il n'avance jamais en diagonale et ne capture jamais tout droit.



Le pion avance tout droit, mais capture en diagonale. Curieux, non ?

L'ASTUCE DU CHAMPION

Le pion a un super-pouvoir : s'il arrive tout au bout de l'échiquier (la 8e rangée pour les Blancs), il se transforme en n'importe quelle pièce — presque toujours en dame ! On appelle ça la « promotion ». Un petit pion peut devenir une reine puissante : quelle récompense !

★ À RETENIR

1. Le cavalier saute en L et passe par-dessus toutes les pièces.
2. Le pion avance tout droit, mais capture en diagonale.
3. Un pion qui arrive au bout se transforme en dame : c'est la promotion !

CHAPITRE 5

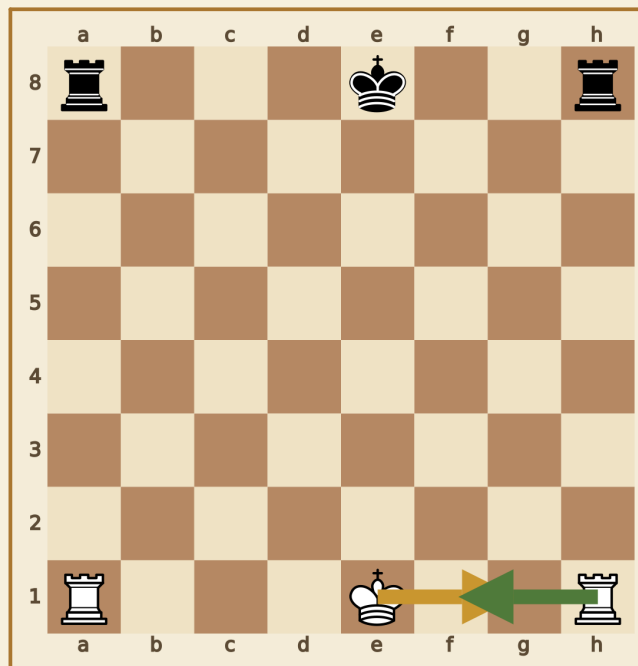
Les coups spéciaux

Le roque et la prise en passant

Les échecs ont deux coups un peu magiques que beaucoup de débutants ne connaissent pas. Les apprendre maintenant, c'est déjà être plus fort que plein de joueurs !

Le roque : mettre son roi à l'abri

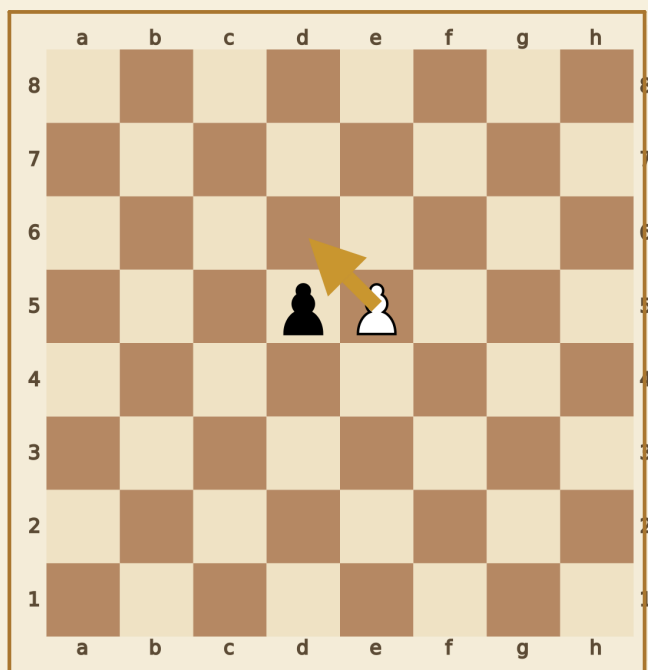
Le roque est le seul coup où tu bouges DEUX pièces en même temps : le roi et une tour. Le roi se déplace de deux cases vers la tour, et la tour saute juste de l'autre côté. Ça sert à mettre ton roi en sécurité dans un coin, bien protégé. C'est un coup très important : roque tôt pour protéger ton roi !



Le roque : le roi va se cacher (flèche dorée) et la tour saute à côté (flèche verte).

La prise en passant : la capture surprise

Voici le coup le plus mystérieux des échecs ! Si un pion adverse avance de deux cases d'un coup et se retrouve juste à côté de ton pion, tu as le droit de le capturer « en passant », comme s'il n'avait avancé que d'une case. Attention : il faut le faire tout de suite, sinon tu perds ce droit !



La prise en passant : ton pion capture le pion adverse en diagonale (flèche).

★ À RETENIR

1. Le roque bouge le roi et la tour ensemble pour mettre le roi à l'abri. Roque tôt !
2. La prise en passant capture un pion qui vient d'avancer de deux cases.
3. Il faut faire la prise en passant tout de suite, ou on perd ce droit.

CHAPITRE 6

Échec, mat et partie nulle

Comment se termine une partie

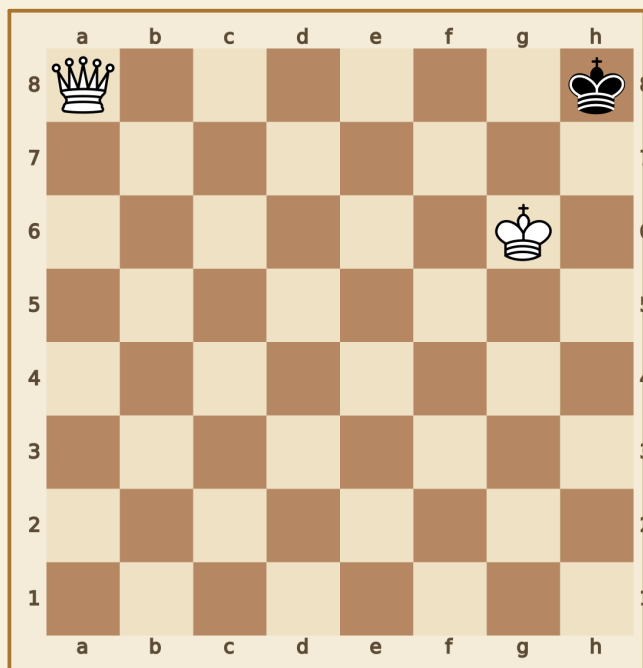
Maintenant, le plus important : comment gagne-t-on aux échecs ? Il faut comprendre trois mots magiques : l'échec, le mat, et la partie nulle.

L'échec : attention, danger !

Quand une pièce attaque le roi adverse, on dit « échec ». Le roi est en danger ! Le joueur attaqué DOIT immédiatement sauver son roi : soit il le déplace, soit il bloque l'attaque avec une autre pièce, soit il capture la pièce qui attaque. Tant que le roi est en échec, on ne peut rien faire d'autre.

Le mat : la fin de la partie

Le but ultime, c'est l'échec et MAT. C'est quand le roi est en échec ET qu'il n'y a AUCUN moyen de le sauver : impossible de bouger, de bloquer ou de capturer. La partie est finie, tu as gagné ! Regarde ce mat tout simple : la dame attaque le roi, et il ne peut aller nulle part.



Échec et MAT ! La dame attaque le roi, protégée par son propre roi. Le roi noir ne peut pas fuir.

La partie nulle : personne ne gagne

Parfois, personne ne gagne : c'est une partie « nulle » (une égalité). Ça arrive quand plus personne ne peut mater, ou — attention, piège ! — quand un roi n'est PAS en échec mais ne peut plus bouger du tout : c'est le « pat », et ça compte pour

une nulle. Ne fais jamais pat quand tu es en train de gagner !

★ À RETENIR

1. Échec = le roi est attaqué ; il faut le sauver tout de suite.
2. Échec et mat = le roi est attaqué et ne peut pas être sauvé : c'est gagné !
3. Pat = le roi n'est pas en échec mais ne peut plus bouger : c'est nulle. Méfie-toi !

CHAPITRE 7

Combien vaut chaque pièce ?

Pour faire de bons échanges

Toutes les pièces n'ont pas la même valeur. Savoir combien vaut chaque pièce t'aide à décider si un échange est bon ou mauvais. On compte en « points » (comme si chaque pièce valait un certain nombre de pions).

Le tableau des valeurs

Voici les valeurs à connaître par cœur : le pion vaut 1 point, le cavalier vaut 3 points, le fou vaut 3 points aussi, la tour vaut 5 points, et la dame vaut 9 points ! Le roi, lui, n'a pas de valeur en points : il est tout simplement irremplaçable, puisque le perdre, c'est perdre la partie.

Comment s'en servir

Avec ces valeurs, tu peux juger un échange. Donner un pion (1 point) pour prendre un cavalier (3 points) : excellente affaire ! Donner ta dame (9 points) pour un simple fou (3 points) : très mauvaise idée, sauf si ça te permet de mater. En général, essaie de gagner du matériel, ou au moins de ne pas en perdre bêtement.

L'ASTUCE DU CHAMPION

Un moyen mnémotechnique : « le cavalier et le fou sont des cousins à 3 points, la tour vaut presque deux fois plus (5), et la dame, c'est la reine à 9 ! » Compte tes points et ceux de l'adversaire : si tu en as plus, tu es en train de gagner la bataille du matériel.

★ À RETENIR

1. Pion = 1, cavalier = 3, fou = 3, tour = 5, dame = 9.
2. Le roi est irremplaçable : il n'a pas de valeur en points.
3. Un bon échange, c'est donner peu pour gagner plus. Compte tes points !

CHAPITRE 8

Tes premiers conseils de champion

Bien commencer chaque partie

Tu connais maintenant toutes les règles ! Avant de te lancer, voici les conseils les plus précieux pour bien jouer le début de tes parties. Suis-les, et tu joueras déjà mieux que beaucoup de débutants.

Les trois règles d'or de l'ouverture

1. Occupe le CENTRE avec tes pions (les cases du milieu sont les plus importantes).
2. Sors tes PIÈCES (cavaliers et fous d'abord) vers de bonnes cases, ne les laisse pas dormir. 3. Mets ton ROI à l'abri en roquant tôt. Centre, pièces, roi à l'abri : voilà ta recette de départ pour toutes tes parties !

Les erreurs à éviter

Ne sors pas ta dame trop tôt : elle est précieuse et l'adversaire pourrait l'attaquer pour te faire perdre du temps. Ne bouge pas dix fois la même pièce au début : développe-les toutes. Et regarde toujours ce que menace ton adversaire avant de jouer : « est-ce qu'une de mes pièces est en danger ? »

L'ASTUCE DU CHAMPION

Avant CHAQUE coup, prends l'habitude de te poser une petite question : « Si je joue ça, est-ce que je laisse une pièce en prise ? » Cette simple question t'évitera la plupart des erreurs des débutants. Regarde, réfléchis, puis joue.

★ À RETENIR

1. Les 3 règles d'or : occupe le centre, sors tes pièces, mets ton roi à l'abri (roque).
2. Ne sors pas ta dame trop tôt et ne rejoue pas sans cesse la même pièce.
3. Avant chaque coup, vérifie : est-ce que je laisse une pièce en prise ?

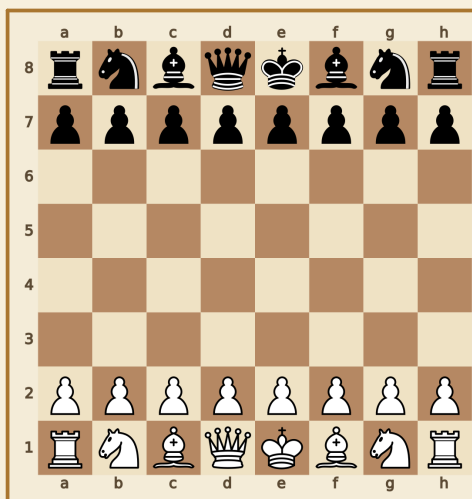
CHAPITRE

Tes exercices de champion

Réfléchis d'abord, la solution est juste en dessous

Prends une feuille, note tes réponses, puis compare. Chaque bonne réponse te rapproche du titre de Joueur d'échecs junior !

Exercice 1 — Bien placer l'échiquier

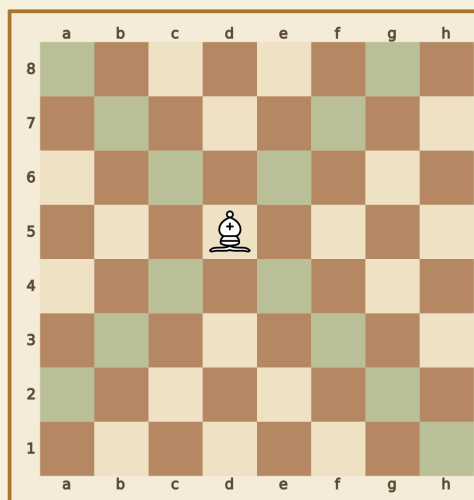


Question : Quelle couleur doit avoir la case tout en bas à droite de l'échiquier ?

✓ La solution

Une case CLAIRE ! Retiens la formule « blanc à droite ». Et la dame se place sur une case de sa couleur : dame blanche sur case blanche, dame noire sur case noire.

Exercice 2 — Le déplacement du fou

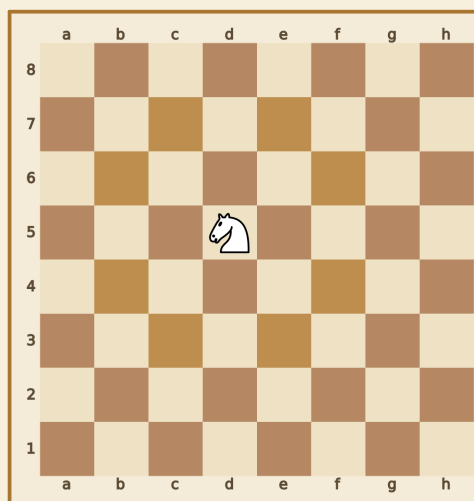


Question : Un fou est sur une case blanche. Après plusieurs coups, sur quelle couleur de cases se trouvera-t-il ?

✓ La solution

Toujours sur des cases BLANCHES ! Le fou reste toute la partie sur sa couleur de départ. C'est pour ça qu'on parle de « fou blanc » et de « fou noir ».

Exercice 3 — Le saut du cavalier

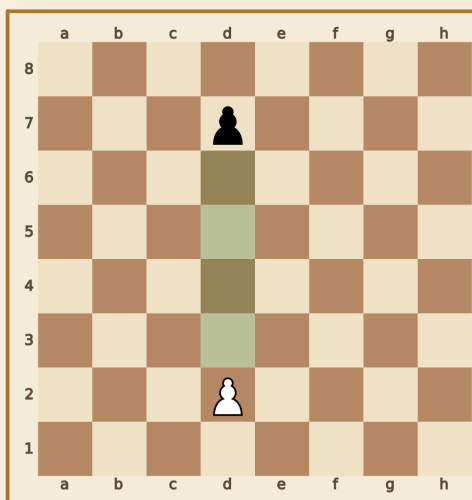


Question : Quelle est la particularité unique du cavalier que ne partage aucune autre pièce ?

✓ La solution

Il SAUTE par-dessus les autres pièces ! Le cavalier n'est jamais bloqué. Il se déplace en forme de « L » : deux cases tout droit puis une sur le côté.

Exercice 4 — Le pion capture

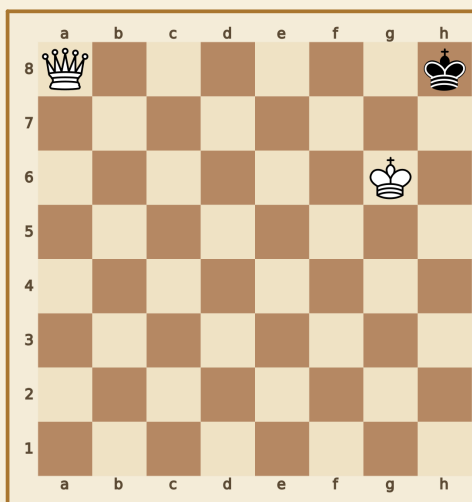


Question : Un pion avance tout droit. Mais comment capture-t-il une pièce adverse ?

✓ La solution

En DIAGONALE ! Le pion avance tout droit mais capture une case en diagonale devant lui. C'est la seule pièce qui bouge et capture différemment.

Exercice 5 — Échec et mat

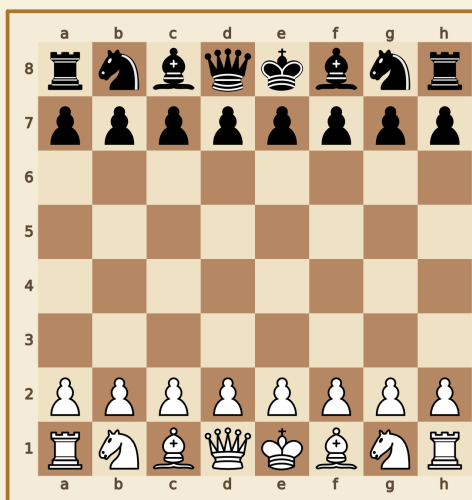


Question : Le roi noir est attaqué par la dame et ne peut aller nulle part. Comment s'appelle cette situation ?

✓ La solution

Échec et MAT ! Le roi est attaqué et ne peut pas être sauvé (ni fuir, ni bloquer, ni capturer). La partie est finie, les Blancs ont gagné.

Exercice 6 — La valeur des pièces



Question : Ton adversaire te propose d'échanger ta tour contre son cavalier. Bonne ou mauvaise affaire ?

✓ La solution

MAUVAISE affaire ! La tour vaut 5 points et le cavalier seulement 3. Tu perdras 2 points de matériel. Garde ta tour, elle est plus précieuse.

Tes notes, tes parties, tes idées

CHAPITRE

Conclusion

Bravo, tu sais jouer aux échecs !

Quel chemin parcouru ! Tu connais maintenant l'échiquier, toutes les pièces et leurs déplacements, les coups spéciaux (le roque, la prise en passant), l'échec et mat, la valeur des pièces, et même tes premiers conseils d'ouverture. Tu as tout ce qu'il faut pour jouer de vraies parties. Tu es officiellement un joueur d'échecs !

Et maintenant ?

Le secret pour progresser, c'est de JOUER. Joue avec tes amis, ta famille, ou sur Lichess (c'est gratuit !). Ne t'inquiète pas si tu perds au début : tous les champions ont perdu leurs premières parties. Chaque partie t'apprend quelque chose. Et quand tu seras à l'aise, tu pourras découvrir les autres livres de la collection : les ouvertures, la tactique, les finales... tout un monde t'attend !

Le dernier mot

Les échecs sont un jeu magnifique qui va t'accompagner toute ta vie. Il t'apprendra à réfléchir, à être patient, à ne jamais abandonner. Mais surtout, c'est un jeu : amuse-toi ! Chaque partie est une nouvelle aventure. Alors installe ton échiquier, invite un adversaire, et lance-toi. Bienvenue dans le monde merveilleux des échecs, champion !

Ton diplôme de Joueur d'échecs junior

Quand tu auras joué ta première vraie partie du début à la fin, reviens ici, écris la date et signe ton nom. Tu seras officiellement un Joueur d'échecs junior de l'École ChessDZ !

Date : _____ Signature : _____

© ChessDZ · chessdz.org — Toutes les positions de ce livre ont été vérifiées avec le moteur Stockfish 16. Parties historiques authentiques vérifiées au moteur Stockfish 16.