

# Contrôle des connaissances

## Test N°1 – Niveau 1



# Echecs Club Villeurbanne

Réalisation : René Maestre / Agrée F.F.E

**Pour les questions à choix multiple Cocher la bonne réponse :**

**Pour les questions avec diagramme Répondre suivant la demande :**

**Comment se nomme le plateau de jeu ?**

- un damier  un échiquier  un tapis

**Combien de cases comporte le plateau de jeu ?**

- 16  32  64

**Comment désigne-t-on les cases ou les pièces de teinte claire ?**

- les gris  les blancs  les jaunes

**Comment désigne-t-on les cases ou les pièces de teinte sombres ?**

- les bleus  les gris  les noirs

**Combien de pièces chaque joueur dispose-t-il, en début de partie ?**

- 16  32  64

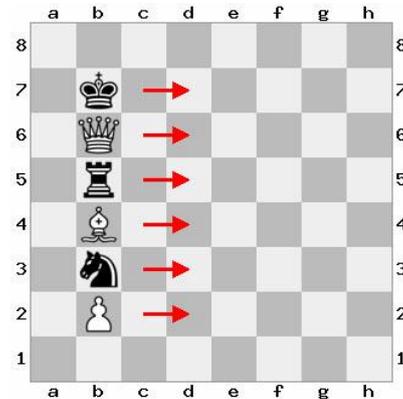
**Quel camp doit jouer le premier coup de la partie ?**

- les blancs  
 les noirs  
 c'est le tirage au sort qui en décide

**Un joueur a-t-il le droit de passer son tour ?**

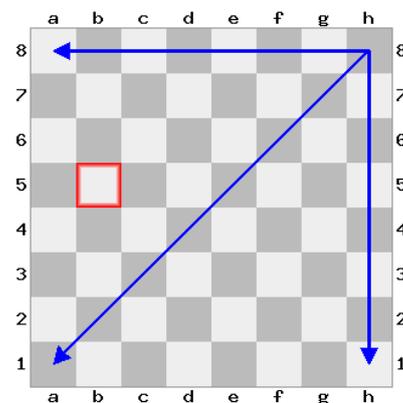
- oui  
 non  
 oui, uniquement pour aller aux toilettes

Inscrire le nom de ces pièces :

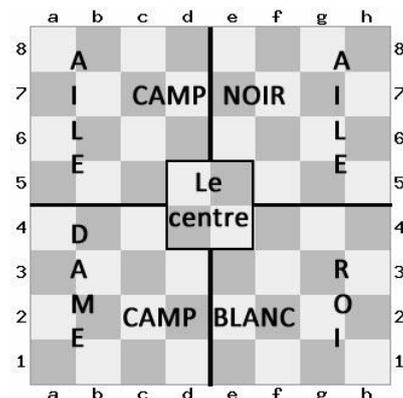


1- Inscrire sur les flèches le nom de ces lignes

2- Inscrire dans le carré les coordonnées de cette case :



Les données suivantes sont-elles exactes ?



- OUI  NON  ?????

# Contrôle des connaissances

## Test N°2 – Niveau 1



# Echecs Club Villeurbanne

Réalisation : René Maestre / Agrée F.F.E

**Quel est le but suprême du jeu d'Echecs ?**

- capturer la Dame
- capturer le Roi
- capturer toutes les pièces adverses

**Que veut dire " avoir le Trait "**

- avoir mal à la tête
- celui qui doit jouer
- celui qui note les coups d'une partie

**Quelle pièce est la plus importante ?**

- la Dame
- le Roi
- le pion

**Quelle pièce est la plus puissante ?**

- la Dame
- le Roi
- le pion

**Aux échecs il est courant de dire ;**

**le Cavalier au lieu de Cheval**

**la Dame au lieu de Reine ?**

- vrai
- faux
- vrai et faux

**Quelle pièce a le pouvoir de "sauter" par-dessus les autres ?**

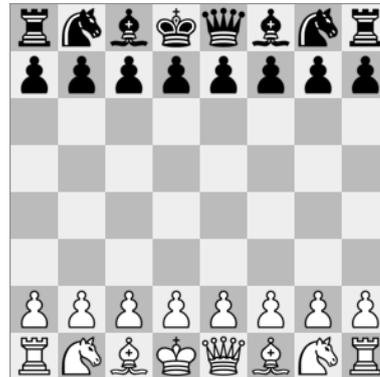
- la Dame
- le Cavalier
- le Roi au moment du Roque

**Où poser la pièce qui vient d'effectuer une capture ?**

- sur la cases derrière la pièce capturée
- sur la case de la pièce capturée
- sur la case à côté de la pièce capturée

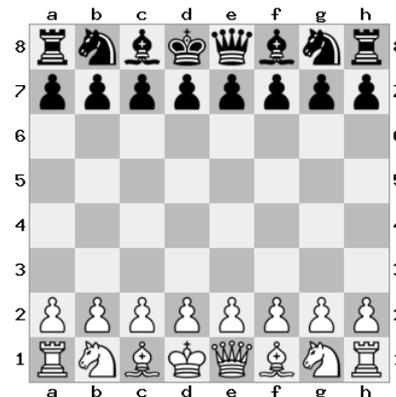
Si la position comporte une erreur

Veillez l'entourer



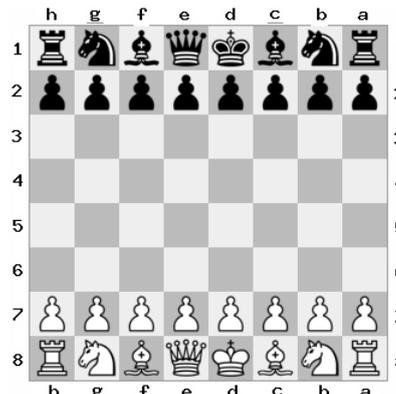
Si la position comporte une erreur

Veillez l'entourer



Si la position comporte une erreur

Veillez l'entourer





**Quelle est la seule pièce de l'échiquier n'ayant pas le droit de reculer ?**

- le Fou     le pion     aucune

**Quelle est la seule pièce de l'échiquier ayant la possibilité de capturer différemment par rapport à sa marche normale ?**

- le Cavalier     le pion     toutes

**Quelle est le déplacement normal du pion ?**

- d'une case droit devant dans sa colonne  
 d'une case de coté sur la rangée  
 d'une case en diagonale

**Comment le pion capture-t-il ?**

- d'une case droit devant dans sa colonne  
 d'une case de coté sur la rangée  
 d'une case en diagonale

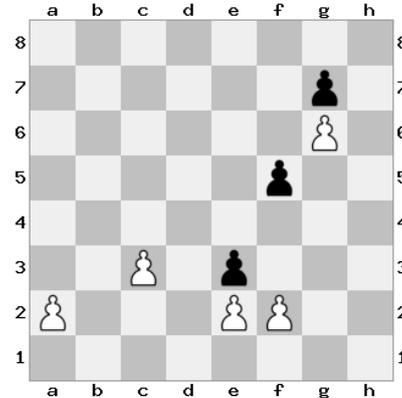
**A quel moment un pion peut-il avancer de deux cases ?**

- lorsqu'il quitte sa case de départ  
 jamais  
 quand il fait une capture

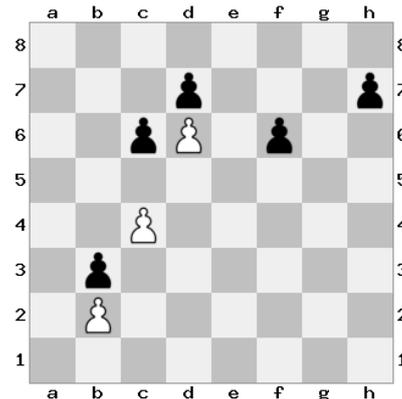
**Le pion, dans sa capacité à se déplacer, est une pièce à ?**

- longue distance (ou long rayon d'action)  
 courte distance (ou court rayon d'action)  
 je ne connais pas encore le déplacement des autres pièces et ne peux pas juger

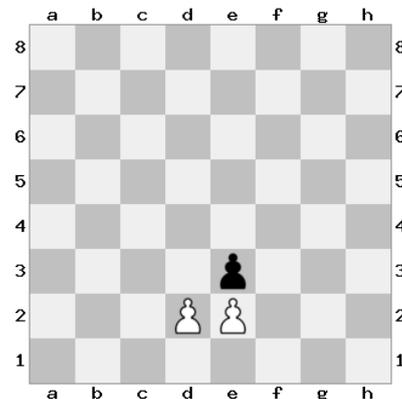
Pour chacun des pions blancs, cocher toutes les cases où il est possible de jouer



Pour chacun des pions noirs, cocher toutes les cases où il est possible de jouer



Entourer la case sur laquelle les blancs doivent jouer, pour atteindre au plus vite la 8<sup>ème</sup> rangé ?



# Contrôle des connaissances

## Test N°4 – Niveau 1



# Echecs Club Villeurbanne

Réalisation : René Maestre / Agrée F.F.E

Quelle pièce à uniquement comme rayon d'action la colonne et la rangée ?

- la Tour     le Fou     la Dame

La Tour, dans sa capacité à se déplacer, est une pièce à ?

- longue distance  
 courte distance

La Tour peut jouer ou capturer indifféremment sur les cases blanches ou noires ?

- vrai     faux

Quelle pièce ne peut jamais jouer sur une case d'une autre couleur ?

- le Cavalier  
 le Fou  
 Faux, toutes les pièces peuvent le faire

Comment se déplace le Fou ?

- en " L "     en Ligne     en diagonale

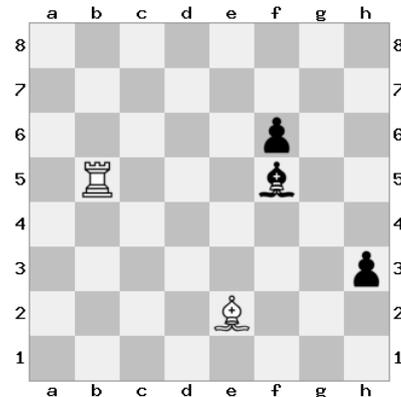
Le Fou, dans sa capacité à se déplacer, est une pièce à ?

- longue distance  
 courte distance

Combien de rayons d'actions possède une Tour ou un Fou placé vers le milieu de l'échiquier ?

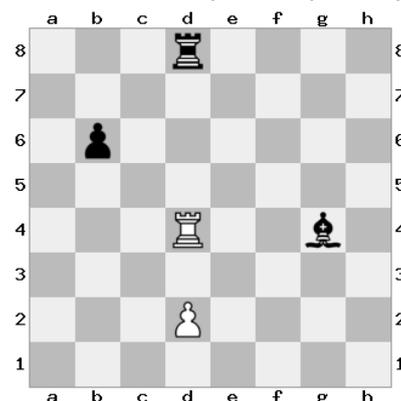
- 1     3     4

Dans cette position précise, entourer la pièce qui peut en capturer une autre ?



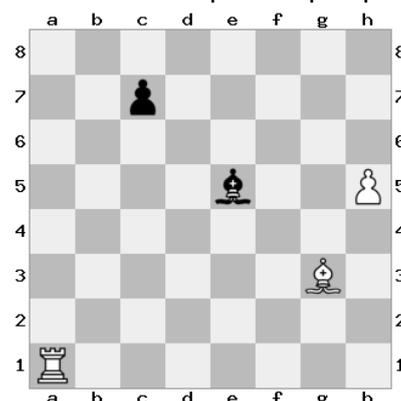
1- Indiquer à l'aide de flèches les rayons d'actions de la Tour d4

2- Entourer les pièces qu'elle peut capturer



1- Indiquer à l'aide de flèches les rayons d'actions du Fou e5

2- Entourer les pièces qu'il peut capturer





### Comment se déplace la Dame ?

- à la fois, comme la Tour et le Fou
- à la fois, comme la Tour et le Cavalier
- comme le Roi

### Combien de rayons d'actions possède la Dame placée vers le milieu de l'échiquier ?

- 4
- 6
- 8

### La Dame, dans sa capacité à se déplacer, est une pièce à ?

- longue distance
- courte distance

### Quelle pièce se déplace d'une seule case dans toutes les directions ?

- le pion
- le Roi
- le Cavalier

### Le Roi, dans sa capacité à se déplacer, est une pièce à ?

- longue distance
- courte distance

### Quelle est la seule pièce n'ayant pas le droit de se mettre en prise ?

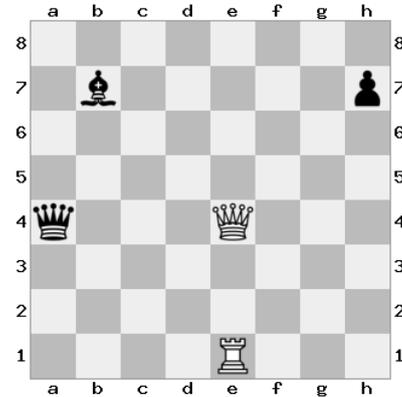
- la Dame
- le Roi
- le pion

### Lors d'une partie il est possible de voir sur un échiquier 2 Rois d'un même camp ?

- possible
- Impossible

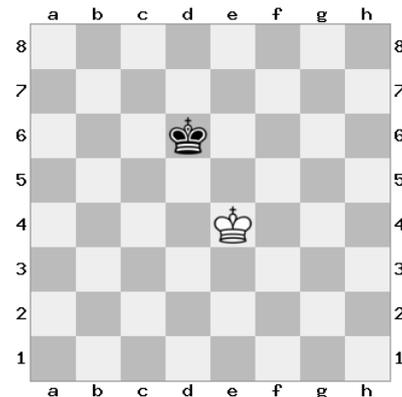
1- Indiquer à l'aide de flèches les rayons d'actions de la Dame e4

2- Entourer les pièces qu'elle peut capturer

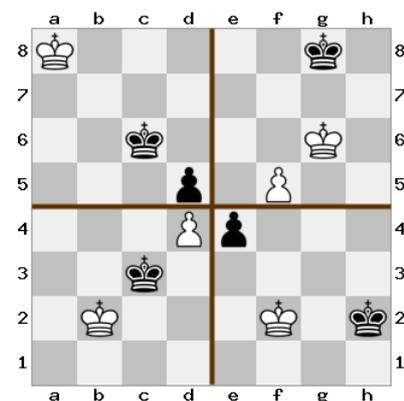


1- Indiquer à l'aide de flèches les rayons d'actions du Roi noir

2- Cocher les cases où le Roi blanc peut jouer



Cocher le secteur où la position est illégale





### Comment définir le déplacement du Cavalier ?

- il saute de trois cases
- il saute en disant Ca-Va-Lier
- il se déplace d'une case comme la Tour plus une case comme le Fou
- il saute sur la plus proche case de couleur contraire à la sienne, qui est ni sur la même rangée ou colonne

### Le Cavalier, de sa case initiale, saute toujours sur une case de couleur différente ?

- vrai
- faux

### Combien de rayons d'actions possède le Cavalier placé vers le milieu de l'échiquier ?

- 4
- 6
- 8

### Le Cavalier, dans sa capacité à se déplacer, est une pièce à ?

- longue distance
- courte distance

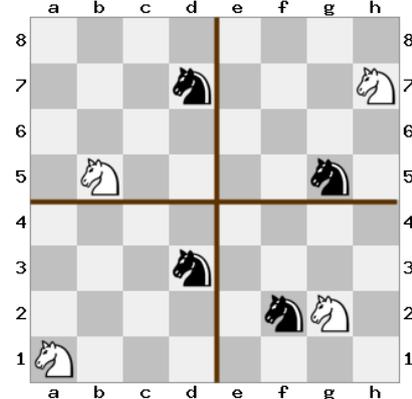
### Un Cavalier blanc peut sauter (ou enjamber) aussi bien les pièces blanches que les pièces noires ?

- vrai
- faux
- vrai et faux

### Quelle pièce, adverse, le Cavalier peut-il capturer ?

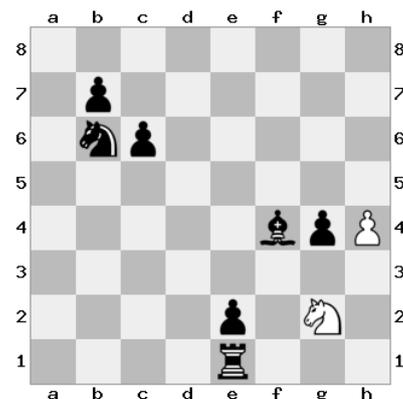
- la pièce qu'il saute
- la pièce qui est dans son rayon d'action
- la pièce qu'il saute plus la pièce qui est dans son rayon d'action

### Cocher le seul secteur où la capture d'un Cavalier est possible



### 1- Cocher les cases où le Cavalier noir peut jouer

### 2- Entourer les pièces que le Cavalier g2 peut capturer



### Cocher les cases qui indiquent le trajet du Cavalier pour aller en h8, en évitant les cases contrôlées par la Dame

