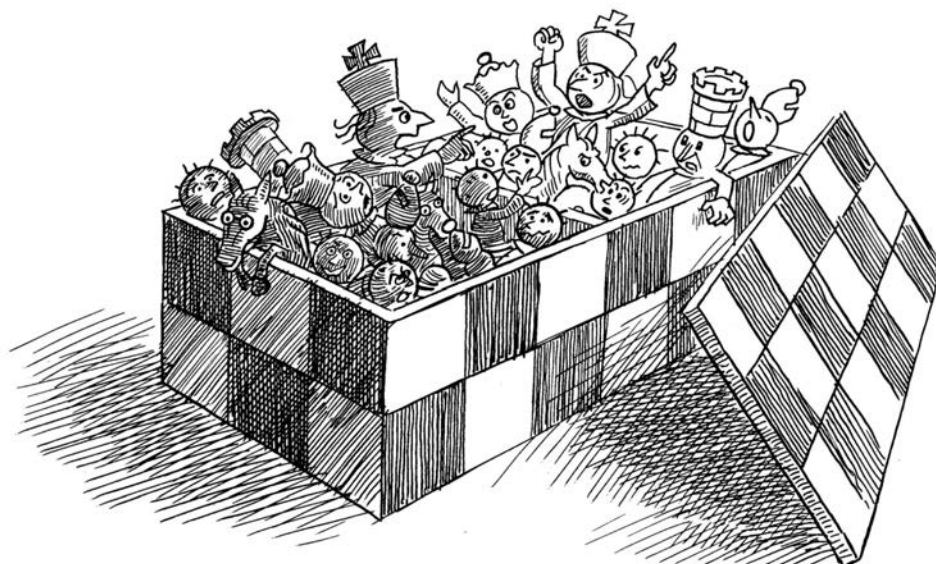


# Étape 3 extra

## Mémentos



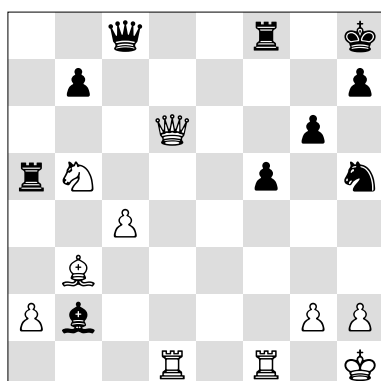
La 2<sup>e</sup> édition du livre de travail *Étape 3 extra* apparaît pour la première fois en version internationale. Le seul memento a disparu. Le nombre de pages d'exercices mixtes a été réduit à 10 et avec l'apparition du *Étape mix 3*, il y a suffisamment de pages d'exercices à résoudre.

Le traîneur peut distribuer le memento si les élèves sont à la page 47 du livre de travail. Veuillez noter qu'un memento ne peut jamais remplacer les leçons du manuel !  
(Manuel de l'entraîneur d'échecs Étape 3)

Les réponses aux exercices se trouvent sur <http://www.stappenmethode.nl/fr/reponses.php>

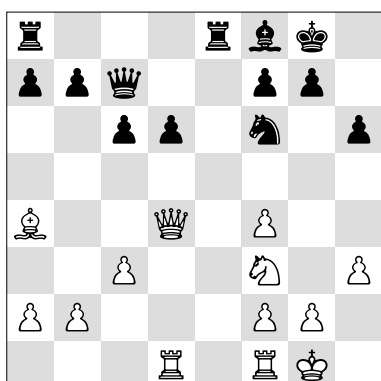
Pour plus d'informations et pour commander, nous vous invitons à consulter notre site Internet :  
<http://www.stappenmethode.nl/fr/>

Il n'est pas facile de résoudre des problèmes si l'on ne reçoit aucune indication. Pourtant, grâce à une bonne stratégie de recherche, vous réussirez à cerner le problème. Il faudra donc analyser d'abord les caractéristiques du problème. Ce n'est qu'ensuite que vous pourrez chercher une solution.



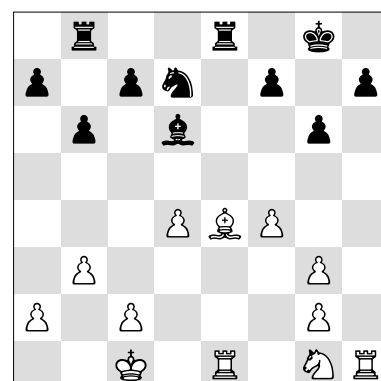
### Cibles d'attaque : roi, pièce ou case.

Les pièces non protégées permettent souvent des attaques doubles. Chez les Noirs, Fb2 et Ta5 ne sont pas défendus. Les Blancs gagnent une pièce grâce à l'attaque double **1. Dd2**.



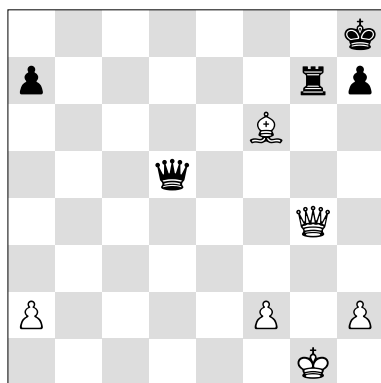
### Pièces sur la même ligne

Les Blancs ont la dame et le fou sur la même rangée. Parfois, cela peut être une faiblesse, comme ici. Les Noirs gagnent une pièce grâce à l'attaque rayons X : **1. ... Te4**. Cela est possible par le fait que la dame ne peut pas protéger le fou.



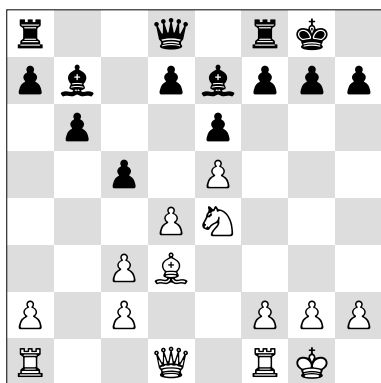
### Le clouage

Le fou en e4 est cloué. Les pièces clouées doivent être attaquées une nouvelle fois. Le bête 1. ... f5 attaque le fou, mais grâce à 2. Fd5+, ce dernier se sauve. Correct est **1. ... Cf6** et les Noirs gagnent une pièce.



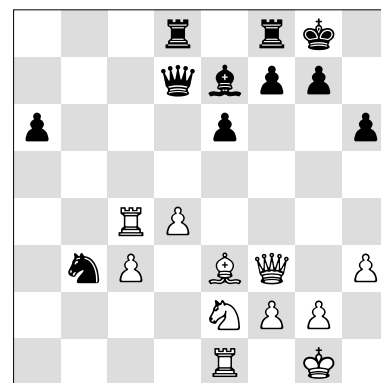
### Les pièces clouées

Ce qui frappe, c'est la menace de mat des Blancs. Heureusement, les Noirs ont le trait. Leur tour est clouée, mais la dame blanche aussi. La dame ne peut donc pas quitter la colonne g. Les Noirs en profitent en jouant **1. ... Dd1+**. La dame en g4 ne peut pas prendre en d1.



### L'élimination de la défense

La position se caractérise par une pièce qui a une fonction défensive. Le fou en d3 protège le cavalier en e4. Pouvez-vous éliminer ce fou ? Oui, en jouant la déviation **1. ... c4**, les Noirs gagnent une pièce après **2. Fxc4 Fxe4**. Pour éliminer un défenseur, vous pouvez aussi le prendre ou le éloigner.



### Enfermer

Une pièce peu mobile peut devenir une cible d'attaque. La tour blanche en c4 ne peut aller qu'en c6, mais le coup **1. ... Ca5** fait d'une pierre deux coups. Il attaque la tour et contrôle c6 une deuxième fois. Les Blancs perdent la qualité.

Les 10 pages qui suivent présentent des exercices sur ces thèmes, complétés par des thèmes de la deuxième étape. Dans certaines positions, il ne faut pas chercher le gain, mais la bonne défense.