

JOUER AUX ECHECS

PROJET PÉDAGOGIQUE

Circonscription de Cannes



Cycle 2 (CE1)

Cycle 3 (CM2)



MINISTÈRE DE
L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE LA JEUNESSE
ET DE LA VIE ASSOCIATIVE

Direction des services
départementaux de l'éducation
nationale des Alpes Maritimes



SOMMAIRE

Sommaire	page 2
Introduction : Pourquoi le jeu d'échecs à l'école ?	pages 3/4
Organisation pédagogique	page 5
Rôle de l'enseignant et de l'intervenant	page 6
Compétences du socle	page 7
Propositions d'exploitation du jeu d'échecs dans d'autres domaines d'enseignements	page 8
Quelques sites	page 9

ANNEXE :

- **Convention entre le MENESR et la FFE (Janvier 2011)**

FICHE D'INSCRIPTION : à retourner par courrier postal à

**Armelle HIEBLOT
Inspection de l'Education nationale
Ecole des Broussailles
182 Avenue de Grasse
06400 CANNES**

INTRODUCTION

POURQUOI LE JEU D'ÉCHECS À L'ÉCOLE ?

La pratique du jeu d'échecs, pour autant qu'elle soit conduite

- *dans un réel partenariat entre l'enseignant de la classe et l'intervenant extérieur,*
- *comme moyen de permettre aux élèves d'acquérir des connaissances, des capacités, des attitudes déclinées dans les Instructions officielles,*
- *en liaison avec le projet de la classe, du cycle et de l'école,*

permet de travailler un certain nombre de compétences en plaçant les élèves dans des situations ludiques contribuant ainsi à lutter contre l'échec scolaire à travers une pédagogie de la réussite.

La pratique du jeu d'échecs à l'école élémentaire a donc pour objectifs de développer :

L'Attention et la Concentration

Il apparaît évident, quand on regarde des joueurs devant un échiquier, de penser que ce jeu favorise l'attention. Avant chaque coup, le joueur est amené à observer et à analyser les positions. La moindre erreur de déplacement peut-être fatale.

Quant à la concentration, l'enfant doit réfléchir sur les coups réalisables par lui-même et par l'adversaire. Cette réflexion devrait lui apprendre à se concentrer et à contenir ses impulsions, ce qui est un objectif à long terme.

Le Jugement

L'enfant élabore un plan logique (stratégie) qui fait appel à des hypothèses. Cette élaboration l'aide à développer les facultés d'abstraction, car cette vision ne peut être que mentale, donc l'enfant parvient à maîtriser les aspects statiques et dynamiques de l'organisation spatiale de l'échiquier.

La Structuration de l'Espace

Les joueurs tiennent compte des lignes verticales, horizontales et diagonales ; ils dynamisent les différentes pièces pour visualiser les cases contrôlées.

Les cours théoriques sont donnés par le biais d'un échiquier mural et les exercices sont effectués à partir de représentations d'échiquiers sur feuilles, qui obligent l'enfant à réduire ou agrandir sa vision du même espace et à passer du plan vertical au plan horizontal.

La Planification

L'enfant se trouve face à une situation-problème. Celui-ci, pour jouer, est obligé de trier les éléments de l'énoncé du problème. Il planifie de façon à formuler sa réponse finale qui est concrétisée par le coup à jouer.

L'Imagination et la Prévoyance

L'enfant prend conscience des possibilités qu'il a avec le matériel restant sur l'échiquier.

L'imagination est de rigueur pour venir à bout des situations et amener la victoire. La stratégie fait appel à l'imagination.

La Responsabilité individuelle

Le jeu d'échecs oblige l'enfant à ne pas revenir sur un coup joué et également à abstraire sa réflexion. De plus, il s'aperçoit très vite de la relation cause-effet : une pièce jouée a très vite de lourdes conséquences irréversibles.

La Mémoire

Les études de problème d'échecs, les analyses de parties et d'ouverture ainsi que les parties d'échecs approfondissent l'expérience. Elles seront emmagasinées dans la mémoire à long terme. Le sens positionnel prend ses racines dans le domaine de cette mémoire. Au début les enfants feront plus attention aux lignes, colonnes et cases alors que, par la suite, ils seront plus sensibles aux configurations des pièces, des groupements, et cela au fur et à mesure de l'enrichissement de leur expérience.

La Volonté de vaincre et la Maîtrise de soi

L'esprit de compétition pousse le joueur à prendre en charge sa propre formation et joue un rôle fondamental dans la motivation à explorer des stratégies nouvelles.

La Logique mathématique et l'Esprit de synthèse

La stratégie des échecs repose sur un raisonnement par hypothèses et entre donc dans la catégorie des raisonnements scientifiques. De nombreuses applications mathématiques, arithmétiques, géométriques sont possibles.

L'ÉCHEC SCOLAIRE

Certains enfants en difficulté scolaire sont motivés à nouveau par cette activité car ils peuvent faire jeu égal et même plus, avec les autres, retrouver une place dans le groupe-classe et se valoriser aux yeux de l'enseignant.

Le jeu d'échecs est un moyen d'établir ou de favoriser une communication entre les élèves et les enseignants, notamment pour ceux qui ont des difficultés scolaires.

Cela paraît évident lorsque l'on écoute des entretiens d'enfants sur leur pratique du jeu d'échecs : les relations avec leurs parents, leurs camarades et leurs enseignants apparaissent sous un nouvel angle, car il s'agit ici de partenaires partageant la même activité.

Il est intéressant de remarquer que l'enfant a une curiosité quasi spontanée pour le jeu d'échecs.

CONCLUSION

Le jeu d'échecs est un moyen ludique d'entraînement efficace de la mémoire et il peut constituer un moyen de renforcer les notions de structuration de l'espace et du temps. Il permet également un apprentissage de la méthodologie de la pensée.

La compétition apprend en outre le respect de l'adversaire (partenaire), la gestion du temps, la conséquence des actes décidés.

Le jeu d'échecs est une éducation aux choix. Il peut être un atout pour l'environnement de l'École. Il joue un certain rôle social puisqu'il permet la rencontre de tous âges – sexes – religions, et offre aux parents la possibilité de participer.

Introduction réalisée à partir d'un document proposé par L'USEP (Ville de Paris)

ORGANISATION PEDAGOGIQUE

La sensibilisation au jeu d'échecs est proposée aux classes de CE1 (y compris les CP/CE1 et CE1/CE2) et de CM2.

La durée du module de l'activité "**jouer aux échecs**" est de **8 séances** pour chaque classe volontaire. Cela est suffisant pour assurer une première approche du jeu d'échecs qui pourra être développée dans le cadre des activités périscolaires.

Les enseignants veilleront à choisir des périodes qui n'empiètent pas sur d'autres projets afin d'éviter la multiplication des interventions extérieures.

Des supports livre élève/professeur sont disponibles pour les enseignants.

Les intervenants et les enseignants ont pris connaissance du « projet échecs » et s'engagent à s'y référer.

Pendant la séance, l'intervenant veillera à :

- ce que chaque élève ait un temps suffisant d'activité pour assurer un apprentissage,
- la prise en compte de l'hétérogénéité des niveaux,
- la compréhension des consignes,
- leur respect,
- leur aménagement en fonction des difficultés rencontrées par les élèves.

L'intervenant s'appuiera pour chaque niveau (CE1 et CM2) sur une progression définie par Cannes Echecs en collaboration avec la Circonscription de Cannes. L'hétérogénéité du niveau des élèves sera prise en compte par des aménagements de la progression.

En fin de séance, l'enseignant et l'intervenant feront le point sur le contenu et le déroulement de la séance.

En fin de module chaque enfant recevra un diplôme attestant son niveau d'acquisition.

Des tournois pourront être organisés en cours ou/et fin de module :

- à l'intérieur de la classe,
- à l'intérieur du cycle,
- dans l'école,
- entre plusieurs écoles.

Ces tournois seront décidés, organisés et menés conjointement entre les enseignants et les intervenants de Cannes Echecs.

ROLES DES ENSEIGNANTS ET DES INTERVENANTS

Rôle de l'enseignant de la classe

- Etablir le lien entre l'activité "jouer aux échecs" et le projet d'école et/ou de classe.
- Mettre en place, en amont et en aval du temps de pratique, les activités
 - permettant une appropriation effective des notions étudiées, exemples :
 - déplacement sur quadrillages, repérage de cases, utilisation d'un tableau à double entrée,
 - notions d'abscisses et d'ordonnées,
 - permettant la mise en place du cahier d'échecs : traces écrites,
 - permettant des reprises ludiques : mise à disposition d'échiquiers pendant les temps de travail par ateliers,
 - relevant d'autres domaines d'enseignement. (cf. propositions p 10)

Rôle de l'intervenant

- Prendre contact avec les enseignants avant le début de l'activité et mettre au point avec eux les modalités pratiques de celle-ci.
- Installer le matériel nécessaire pour la séance.
- Remettre à l'enseignant tous documents utiles au suivi de l'activité dans la scolarité de l'élève.
- Aider les élèves à réaliser leur projet d'action et à évaluer leur progrès.
- Dispenser un enseignement et mettre en œuvre des modalités didactiques conformes
 - au projet pédagogique de la Circonscription,
 - aux attentes de l'enseignant.
- Prêter quelques échiquiers à la classe pendant le module d'intervention.

COMPETENCES DU LPC

	PALIER 1 (CE1)	PALIER 2 (CM2)
Compétence 1 : Maîtrise de la langue	Dire <ul style="list-style-type: none"> · S'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié · Participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication 	Dire <ul style="list-style-type: none"> · S'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis · Prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté · Répondre à une question par une phrase complète à l'oral · Prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue
Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques	Géométrie <ul style="list-style-type: none"> · Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement · Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage 	Pratiquer une démarche scientifique ou technologique <ul style="list-style-type: none"> · Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner · Manipuler et expérimenter, formuler une hypothèse et la tester, argumenter, mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions
Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques Compétence 7 : Autonomie et initiative	Avoir un comportement responsable <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Respecter les autres et les règles de la vie collective <input type="checkbox"/> Pratiquer un jeu ou un sport collectif en en respectant les règles <input type="checkbox"/> Appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes de l'école et hors de l'école, avec le maître au sein de la classe 	Avoir un comportement responsable <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Respecter les règles de la vie collective <input type="checkbox"/> Respecter tous les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons S'appuyer sur des méthodes de travail pour être autonome <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Respecter des consignes simples, en autonomie <input type="checkbox"/> Être persévérant dans toutes les activités <input type="checkbox"/> Commencer à savoir s'autoévaluer dans des situations simples

PROPOSITIONS D'EXPLOITATION DE L'ACTIVITE DANS DIFFERENTS DOMAINES DISCIPLINAIRES

Vous trouverez, en consultant les sites indiqués à la page 10, un certain nombre de documents susceptibles de vous aider dans cette mise en œuvre.

Maîtrise de la langue :

- Découvrir des aspects du jeu d'échecs à travers la lecture de planches de BD
- Créer quelques vignettes relatant une situation vécue en classe
- Lire des albums et/ou des romans se référant à ce jeu : deux exemples
 - Alice au pays des merveilles (L. Caroll)
 - Le pion de la reine (Najda)
- Elaborer des fiches « mémoire » : nom des pièces, valeur, déplacement, coup, ...
- Rédiger collectivement et/ou individuellement une trace écrite pour le « cahier d'échecs »
- Rédiger un compte-rendu pour le journal scolaire (rencontres entre classe, tournoi)
- Créer des petits textes pour présenter les pièces et leur « vie » sur l'échiquier
- Lire des textes non narratifs (lire pour « jouer »)

Découverte du monde, histoire/géographie

- Origine du jeu d'échecs
- Evolution de la règle
- Développement du jeu au cours de l'histoire
- Mise en relation des éléments du jeu avec des situations rencontrées en histoire
- Dans le cadre des tournois, situer l'origine géographique des équipes adverses : utilisation de plans (local), de cartes, de planisphères (rencontres internationales relatées dans la presse)

Arts visuels :

- Travail sur pavages, mosaïques, frises
- Productions plastiques utilisant l'opposition noir/blanc
- Productions plastiques à partir de quadrillages (déformation...)
- Réalisation de tapis de jeux
- Fabrication de personnages (modelage)

TUIC

- Effectuer des recherches sur Internet
- Utiliser des logiciels de jeux d'échecs

PRATIQUES DES ECHECS A L'ECOLE ELEMENTAIRE QUELQUES SITES

Origine du jeu

<http://www.iechecs.com/origine.htm>*

Objectifs du jeu d'échecs à l'école

http://www.ec-belair-franconville.ac-versailles.fr/article.php3?id_article=115

Découverte et initiation : les règles du jeu

http://www.guyane-education.org/echecs/IMG/rtf/Progression_niveau_1_Vincent_Moret.rtf

Le jeu d'échecs à travers les BD

<http://echbd.free.fr/ECHBD/echbd.htm>

Echecs et maths au collège

<http://membres.lycos.fr/samy/math.shtm>

Interdisciplinarité

http://www.guyane-education.org/echecs/article.php3?id_article=5

Règles du jeu, valeur et déplacement des pièces

http://dalzonclubechecs.free.fr/plan_du_site.html

Pourquoi utiliser le jeu d'échecs en classe ?

http://www.ac-amiens.fr/pedagogie/craeemd/rubrique.php3?id_rubrique=165

Très complet

<http://yvan.raymond.reeduc.free.fr/pagemediations/lesm%E9diations/jeu%20d'E9checs.htm>

Le jeu d'échecs en milieu scolaire

<http://www.pedago.fr/ffe2007/>

Dossier pédagogique d'une grande richesse : légendes, histoires, évolution du jeu d'échecs, documents iconographiques

<http://classes.bnf.fr/echecs/index.htm>

Un site pour les enfants (règles, marche des pièces...)

<http://www.lescale.net/echecs/>

Bibliographie

<http://crdp.ac-clermont.fr/cddp43/cd43/Documentation/EMALA/diagonale/diagonale-bibliographie.htm>