

Jouer aux échecs à l'école



Introduction

Une Convention-cadre entre le MENESR et la Fédération française des échecs a été signée en février 2007 pour favoriser le **développement des échecs à l'école**.

Le BO du 19 janvier 2012 traite exclusivement de ce sujet et promeut l'introduction des échecs à l'école sur temps scolaire ou péri scolaire.

Au-delà de cette activité ludique et sportive, c'est aussi une activité intellectuelle qui permet de développer des compétences diverses chez ceux qui le pratiquent, et notamment chez les jeunes après de qui il constitue un réel vecteur de formation.

La pratique des échecs encourage le développement des capacités intellectuelles telles que la mémoire, le raisonnement logique, la capacité d'abstraction, l'analyse de problèmes et la mise en œuvre de stratégies de résolution ;

Enfin, en encourageant l'attention, l'anticipation, la confiance en soi tout en étant une école du respect, c'est un jeu vecteur d'apprentissages transversaux essentiels.

Objectifs

Le jeu contribue au développement d'attitudes et d'aptitudes intellectuelles propices à **l'acquisition des compétences du socle commun**. L'acquisition des compétences « mathématiques et culture scientifique » ainsi que « autonomie et initiative » s'en trouvent facilitées. À l'école élémentaire, la pratique du jeu d'échecs, ou plus généralement des jeux à règles, développe la maîtrise de soi dans la situation d'opposition à l'autre joueur, la mise en œuvre de stratégies et de prises de décision, le respect des règles et le respect de l'adversaire, les compétences civiques, ainsi que les compétences d'initiative et d'autonomie des premiers paliers du socle commun.

La nature même du jeu d'échecs mobilise et entraîne les capacités de mémorisation et d'anticipation de l'élève, ainsi que de repérage spatial sur l'échiquier et ses représentations graphiques.

Le jeu d'échecs favorise l'utilisation d'un vocabulaire géométrique précis ainsi que d'une syntaxe logique. L'élève apprend à utiliser différents types de codage permettant de noter un coup ou un moment déterminant dans une partie.

La démarche du jeu par essais et erreurs, par la recherche de causalité, d'équivalence, de temporalité, vient en appui des enseignements mathématiques et scientifiques principalement en matière de résolution de problèmes.

L'introduction du jeu d'échecs peut s'envisager **dès la grande section**.

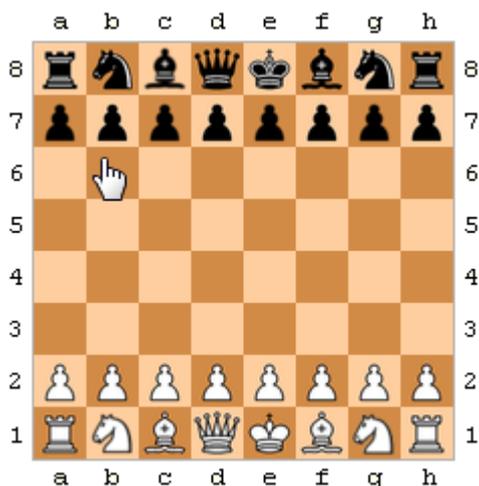
Historique

Le jeu, introduit dans le Sud de l'Europe à partir du X^e siècle, est vraisemblablement issu du *chaturanga*, un jeu très similaire datant du VI^e siècle et originaire d'Inde. Les règles actuelles se fixent à partir de la fin du XV^e siècle.

Le jeu d'échecs est l'un des jeux de réflexion les plus populaires au monde. Il est pratiqué par des millions de gens sous de multiples formes : en famille, entre amis, dans des lieux publics, en club, en tournoi, par correspondance, contre des machines spécialisées, sur Internet, aux niveaux amateur et professionnel.

Depuis son introduction en Europe, le jeu d'échecs jouit d'un prestige et d'une aura particuliers. Il a très largement inspiré la culture, en particulier la peinture, la littérature et le cinéma. En France on le surnomme « le roi des jeux » ou encore « le noble jeu ».

Présentation et caractéristiques



=> Les règles, déplacement des pièces sont sur la **plaquette de la fédération française des échecs**.

Les RÈGLES du jeu d'ÉCHECS

L'ÉCHIQUEUR

- 64 cases composent l'échiquier : 32 cases noires, 32 cases blanches.
- La case où échanger deux qui font force aux joueurs doit toujours être une case blanche.
- Par convention, dans un diagramme les pièces blanches se trouvent toujours en bas de l'échiquier.

le BUT du JEU

FAIRE ÉCHEC ET MAT

Le Roi est en échec lorsqu'il est en position d'être pris par une pièce adverse. Il est obligé de maintenir son roi en position échec. Il y a échec et mat :

- si le Roi ne peut pas se déplacer,
- si l'on ne peut intercepter une pièce entre le Roi en échec et la pièce qui le menace,
- si l'on ne peut éliminer la pièce qui fait échec.

le DÉPLACEMENT des PIÈCES

LE PION

- Il avance droit devant lui.
- Il est la seule pièce à ne pas pouvoir reculer.
- Il capture d'une case à la fois, excepté lors de son premier coup où il peut effectuer un double pas.
- Il capture les pièces adverses en diagonale.

LE CAVALIER

- Il se déplace suivant le dessin d'un L, en changeant à chaque fois de couleur de case.
- C'est l'unique pièce qui a la capacité de sauter par dessus les autres.

LE ROI

- Il se déplace en diagonale d'un rang de cases qui suit.
- Rappelons que les 7 autres cases blanches ne pourra avancer que sur les cases blanches (idem pour le Roi de case noire).

LA TOUR

- Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées d'autant de cases qu'elle veut.
- Elle peut avancer ou reculer, aller à gauche comme à droite.

LE ROI

- Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction, mais d'une seule case à la fois.
- Il peut se déplacer en cotoyant, c'est à dire toujours en restant sur une case entre les deux Rois adverses.

"ÉCHEC AU ROI"

Le Roi est menacé par une pièce du camp opposé.

"ÉCHEC ET MAT"

Le Roi, attaqué par une pièce adverse, est dans l'impossibilité de se soustraire à cette menace.

LA DAME

- C'est la pièce la plus puissante de l'échiquier.
- Elle cumule le déplacement de la Tour (horizontal et vertical) et du Fou (diagonal).
- Elle contrôle au maximum 27 cases.

Séances

Les séances proposées peuvent permettre d'introduire le jeu auprès de classes du CE1 au CM2. Ce sera à l'enseignant d'adapter les séances selon sa classe et les modalités de fonctionnement.

Elles proposent de mettre les élèves en situation de recherche au terme de trois semaines de pratique. Il faut compter deux séances par semaine.

Pour cela, il faut donner aux élèves les moyens d'être autonomes sur le fonctionnement des pièces et les règles du jeu.

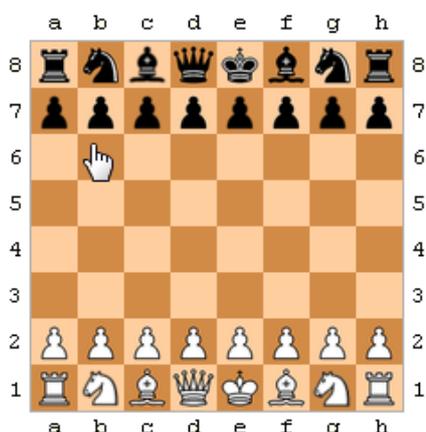
Matériel nécessaire :

- des échiquiers en nombre suffisant
- un échiquier « grande taille » pour l'enseignant, qu'il puisse afficher au tableau.

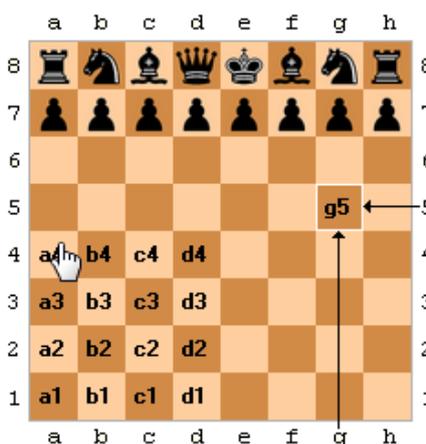
Séances 1 et 2 :

1°) Présentation de l'échiquier

- Expliquez comment se place l'échiquier : pour le mettre dans le bon sens, il faut mettre une case blanche en bas à droite. Puis c'est aux élèves de le mettre dans le bon sens.



Faire remarquer que chaque ligne est désignée par un chiffre (de 1 à 8) et chaque colonne par une lettre (de a à h).



Chaque case peut donc être repérée par **une lettre et par un chiffre**.

- Faire compter le nombre de cases
- Faire décrire les pièces et donner leur nom en l'écrivant au tableau
 - Chaque joueur possède 8 pions
 - Des pièces mineures : 2 cavaliers et 2 fous.
 - Des pièces majeures : 2 tours et 1 dame.
 - Cas particulier du roi.

Exercices:

Placez sur l'échiquier enseignant les pièces dans diverses positions. Puis demandez aux élèves :

- sur quelle case se trouve la pièce x (faire avec le fou, la tour...)?
- Quelle pièce se trouve en e4 ?

Etc...

2°) Positionnement des pièces

- Préciser le positionnement des pièces sur l'échiquier : repère : la dame est sur sa couleur.
- Faire enlever toutes les pièces et mettre au défi de remettre toutes les pièces le plus vite possible
- Faire une synthèse : quelles sont les pièces faciles à placer ? Celles qui laissent un doute ?

3°) Déplacement des pièces :

- **Le pion** : Quand on le déplace pour la 1^{ère} fois, il peut avancer de 1 ou 2 cases devant lui. Après il avance d'1 seule case. Le pion ne peut pas reculer.

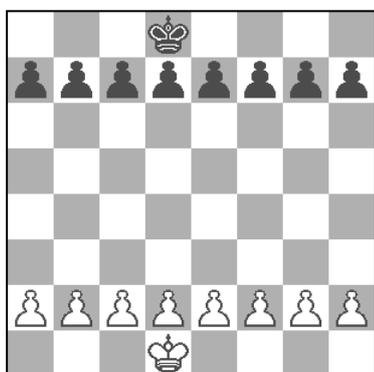
Il prend en diagonale d'une seule case à gauche ou à droite.

Sur la 8^{ème} ligne, le pion est promu (transformation en 1 pièce de son choix)

Exercice :

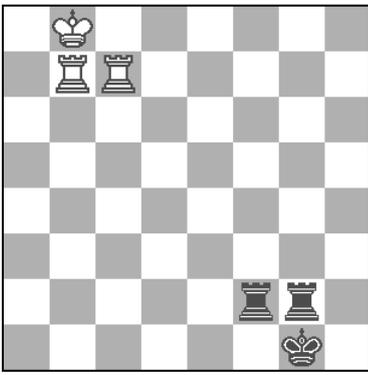
bataille de pions :

Les joueurs ne jouent qu'avec les pions. Celui qui arrive à promouvoir un pion le premier a gagné.



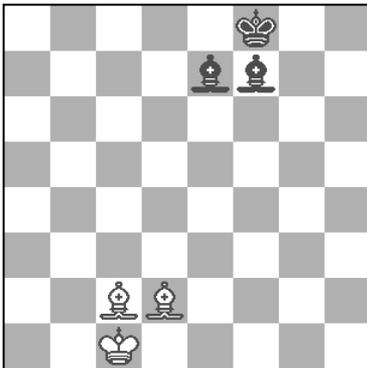
- **Identification et déplacement des tours** : Elles se déplacent et prennent dans le sens vertical et horizontal.

Exercice : mettre les tours et prendre les tours de l'adversaire.



- **Identification et déplacement des fous** : Ils se déplacent et prennent en diagonale. Un fou noir et un blanc.

Exercice : mettre les fous et prendre ceux de l'adversaire



Séance 3 & 4 :

1°) Rappel de la séance précédente :

Le positionnement de l'échiquier, le nom des pièces, le nombre de pions, exercice de placement des pièces par les élèves.

2°) Présentation de la situation d'échec au roi, traiter plusieurs cas en collectif

3°) Présentation de la situation « échec et mat » traiter plusieurs cas en collectif

4°) La notation d'une partie :

Pour suivre ou reproduire une partie d'échecs on utilise un code (la notation échiquienne) où chaque case de l'échiquier est désignée par ses coordonnées (colonne et ligne) et chaque pièce par son initiale en majuscule (R : roi ; D : dame ; F : fou ; C : cavalier ; T : tour). Le pion n'est pas symbolisé par une initiale mais par le code de la case où il se trouve.

On donne plusieurs exemples sur l'échiquier mural.

Cette notation est complétée par un certain nombre de symboles :

0-0 pour le petit roque ; 0-0-0 pour le grand roque ;

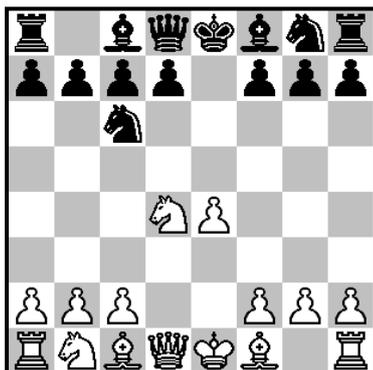
x signifie la prise ;

+ pour l'échec ;

Mat pour échec et mat.

Pour transcrire une partie, on note le chiffre correspondant au numéro d'ordre du coup; le déplacement des blancs (en indiquant sa case de départ et sa case d'arrivée) puis à côté celui des noirs.

Ex : 1. e2-e4 e7-e5 2. Cg1-f3 Cb8-c6 3. d2-d4 e5xd4

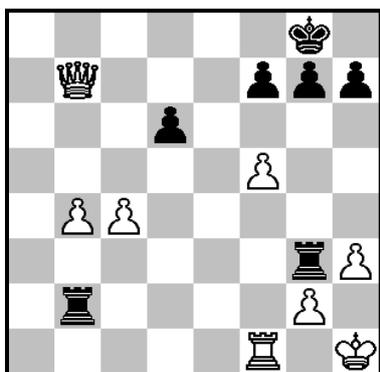


Exercice : Utilisez la notation échiquienne pour écrire les mouvements suivants -La dame va en c8 et fait échec et mat

-La tour mange le pion h3 et fait échec au roi

-Le pion avance en c5

-La tour qui est sur la ligne 2 mange le pion g2



5°) Bataille de tours et de fous : permet de visualiser les horizontales, verticales, diagonales. Comme aux séances précédentes.

6°) Le roi : reconnaissance de la pièce et explication du rôle et des déplacements.

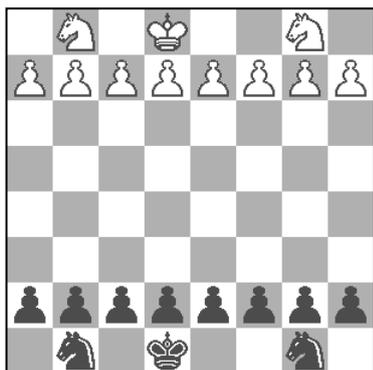
7°) La dame : reconnaissance de la pièce et explication du rôle et des déplacements.

8°) Présentation du déplacement des cavaliers.

Ils se déplacent et prennent en L. Faire plusieurs schémas au tableau ;

- Faire placer les cavaliers sur l'échiquier vide sur des cases aléatoires et faire identifier toutes les cases d'arrivées possibles.

Exercice : les cavaliers et les pions blancs contre les cavaliers et les pions noirs. Le premier qui mange tous les pions de l'adversaire, ou qui fait la promotion d'un pion, ou qui met le roi adverse échec et mat a gagné.



Séance 5 :

- Faire un point sur les apprentissages précédents en lisant la plaquette de la fédération : revenir sur les points non encore abordés.

- Mettre les élèves en situation de jeu en régulant. Les faire jouer par binôme plus un arbitre qui contrôle les déplacements et le respect des règles.
(première situation de jeu)

Séance 6 :

Le *rayon d'action* est l'ensemble des cases contrôlées par une pièce, selon sa place sur l'échiquier. Lors de cette séance prendre chaque pièce une à une, et la placer dans un premier temps au centre de l'échiquier mural.

Exercice n°1 : Combien de cases sont *contrôlées* par la pièce ?

Répéter l'opération avec la même pièce placée dans un coin.

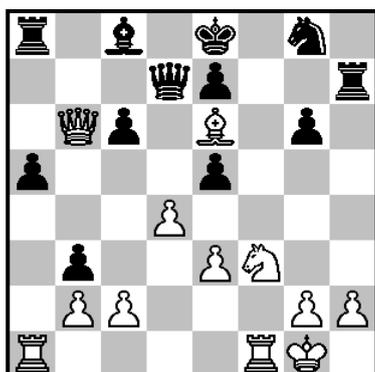
Exemple : la dame placée au centre contrôle 27 cases et 21 cases placée dans le coin ; le cavalier au centre contrôle 8 cases et contrôle 2 cases dans le coin ; placé au centre le fou contrôle 13 cases et 7 cases dans le coin ; la tour contrôle toujours 14 cases quelle que soit sa place.

Les élèves remarquent alors d'eux même que plus une pièce se rapproche du centre, plus son rayon d'action est important.

Cette démonstration permet d'attribuer une valeur à chaque pièce : la dame est la pièce la plus forte (conventionnellement on lui attribue 10 points), ensuite la tour (5 points), cavalier et fou (3 points) et le pion ne vaut qu'un point. On ne peut attribuer aucune valeur au roi car sa prise entraîne la fin de la partie.

Exercice n°2 : réalisé avec les élèves connaissant les règles du jeu:

« Dans cet exercice les noirs ne jouent pas, vous allez utiliser le cavalier blanc pour capturer tous les pions noirs sur l'échiquier. Attention à chaque déplacement le cavalier doit capturer un pion. »



Les élèves trouvent normalement le premier coup (1. Cf3xe5). Pour le 2^{ème} coup un choix plus délicat s'impose : faut-il jouer 2.Ce5xc6 ou 2.Ce5xg6 ? Face à cette situation problème demander aux élèves de réfléchir quelques minutes. Ensuite étayer la réflexion, utiliser l'échiquier mural pour mimer les différents choix possibles.

Recherche de mat à partir d'une position

C'est une phase de mise en situation-problème des élèves, en leur proposant la résolution de petits problèmes d'échecs. L'organisation repose sur l'autonomie, laissant les élèves progresser à leur rythme face aux situations de recherche de mat à trouver.

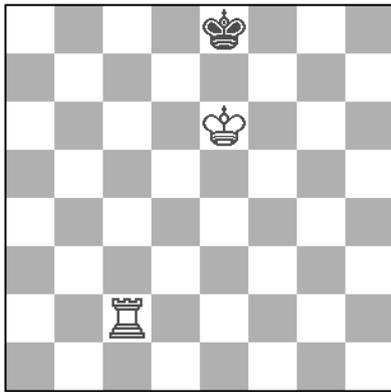
Les élèves travaillent individuellement ou en binôme.

Les situations sont proposées sous forme de fiches à disposition, avec les séries « mat en un coup » et « mat en deux coups », avec les diagrammes des situations problèmes.

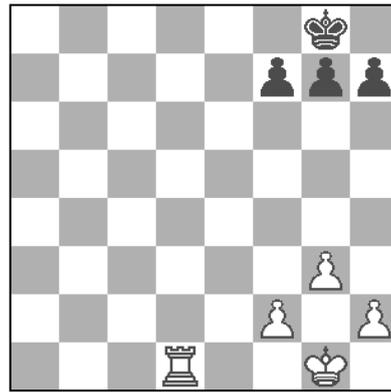
Les élèves prennent la fiche et disposent les pièces sur leur échiquier pour se mettre en situation. Une fois la solution trouvée, ils l'exposent à l'enseignant pour validation et passage à la fiche suivante.

Situation de mats en un coup (fiches 1 à 6). Le trait est toujours aux blancs :

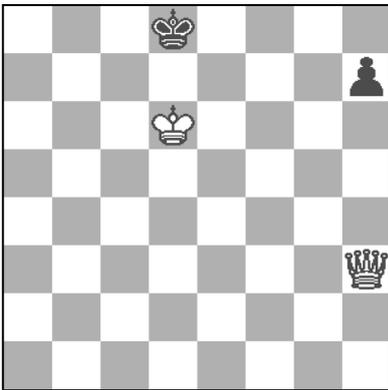
Situation 1 :



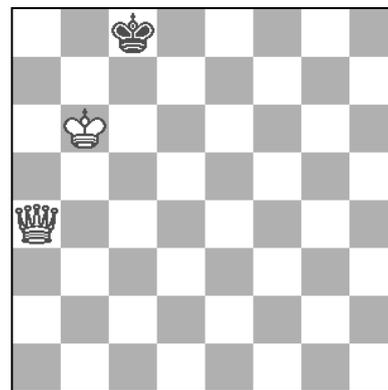
Situation 2 :



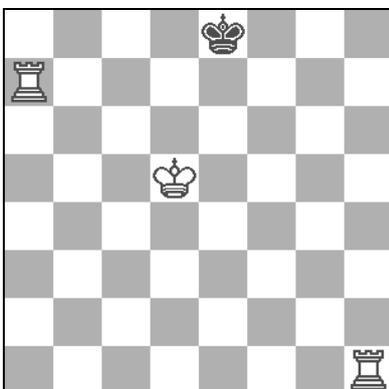
Situation 3 :



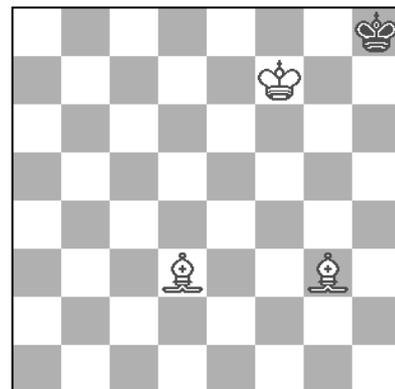
Situation 4 :



Situation 5 :

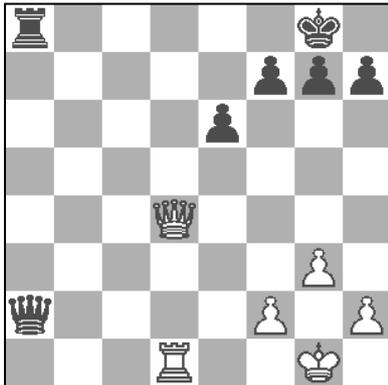


Situation 6 :

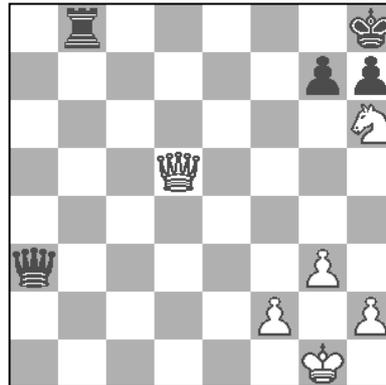


Situations de recherche de mat en deux coups (fiche 7 à 12). Le trait aux blancs :

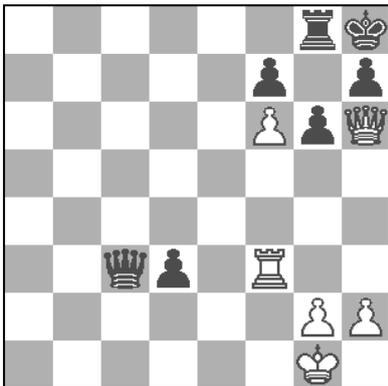
Situation 7 :



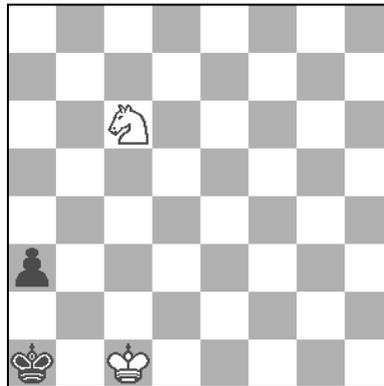
Situation 8 :



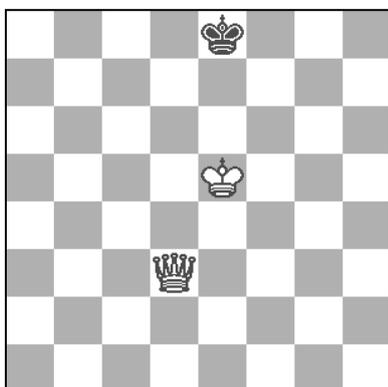
Situation 9 :



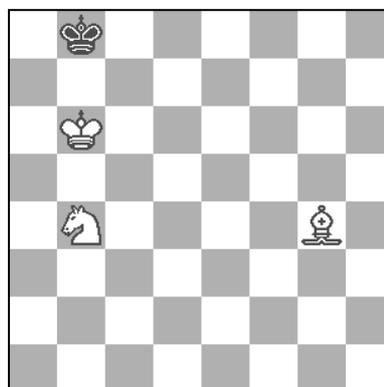
Situation 10 :



Situation 11 :



Situation 12 :



Conclusion :

Ces six séances sont le début de la mise en œuvre du jeu. Elles sont librement adaptables. Elles pourront être prolongées par des temps de jeu classiques, accompagnés et aidés par l'enseignant. Il peut être fort intéressant de se rapprocher du club local.

Sources du dossier

- BO du 19 janvier 2012
- Travaux d'Alain Camus et Vincent Domergue (Nouvelle Calédonie)
- wikipédia : <http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89checs>

Références

Livres

Approche du jeu d'échecs à l'école maternelle

Éditeur : Besançon : CRDP, 1991

Une activité ludique permettant à l'enfant de jouer un rôle actif et qui contribue à la construction de la personnalité et au développement de l'intelligence. 6 étapes : découverte du matériel, construction de l'échiquier, déplacements et repérages sur l'échiquier, position des pièces, situations de jeu. Pour chaque étape, 3 phases (motrice, de manipulation, de représentation et consolidation des acquis).

Le Jeu d'échecs à l'école / Alain Noble

Éditeur : Poitiers : CRDP Poitiers, [*99 doc.] 1991

Les apports du jeu d'échecs dans la scolarité. Un exemple de progression pédagogique pour son apprentissage à l'école élémentaire des fichiers d'exercices.

Niveau : élémentaire

Sitographie

- Fédération française des échecs : <http://www.echecs.asso.fr>
- Fondation L'échiquier de la réussite : <http://www.echiquierdelareussite.org>
- CIS-FIDE (le site pour le développement du jeu d'échecs à l'école de la Fédération internationale des échecs) : <http://cis.fide.com/fr>
- Plaquette sur le jeu d'échecs de l'académie de Créteil <http://www.ac-creteil.fr/reussite/plaquette-jeux-d-echecs.pdf>
- Jeu d'échecs pour la réussite scolaire en Guyane <http://webtice.ac-guyane.fr/echecs>
- MatPat (jeu et tournois d'échecs en ligne de l'école au lycée) : <http://matpat.ac-rennes.fr/news>