

# Projet « Introduction du jeu d'échecs à l'école » 2021

## Introduction

À la rentrée scolaire de 2021, nous vous proposons la mise en place d'un projet échecs au Lycée Français ABB de Luanda. Ce projet s'inscrit dans le cadre des progressions pédagogiques et du projet d'établissement.

L'objectif est une mise en situation pour ne pas seulement "apprendre les mouvements des pièces", mais aussi pour développer des compétences autour de la résolution de problèmes. Vous y trouverez des propositions de mise en place concrètes des séances pour "apprendre à jouer aux échecs".



## Contexte

Dans le cadre du développement des compétences mathématiques et du plan Maths/EMILE, sous la responsabilité de M. Aires da Silva (en charge de l'EMILE portugais) et de M. Pierre Gosselin (EMFE), voici un projet à destination des élèves de l'élémentaire du Lycée ABB-Luanda.

## Élèves concernés

Tous les élèves de l'école, collège et lycée. Cette présentation est pensée pour l'école élémentaire, mais elle peut s'étendre au collège/lycée. Un projet initial est envisageable pour la maternelle.

## Descriptif

Ce projet vise à réunir les classes de l'école avec une progression sur la base d'une douzaine de séances (d'une heure du CP-CM2). Pour chacune, 20/30 minutes de théorie (à l'échiquier mural) et 30 minutes de jeu. À l'issue de cette première année, l'élève doit maîtriser parfaitement toutes les règles du jeu, et être capable de faire des parties réfléchies.

Un tournoi inter-classes sera proposé.

## Objectifs pédagogiques

Le jeu d'échecs a pour objectifs de :

1. développer la motivation, la concentration des élèves ;
2. encourager l'esprit d'autonomie et d'initiative des élèves ;
3. installer un environnement favorable à l'apprentissage ;

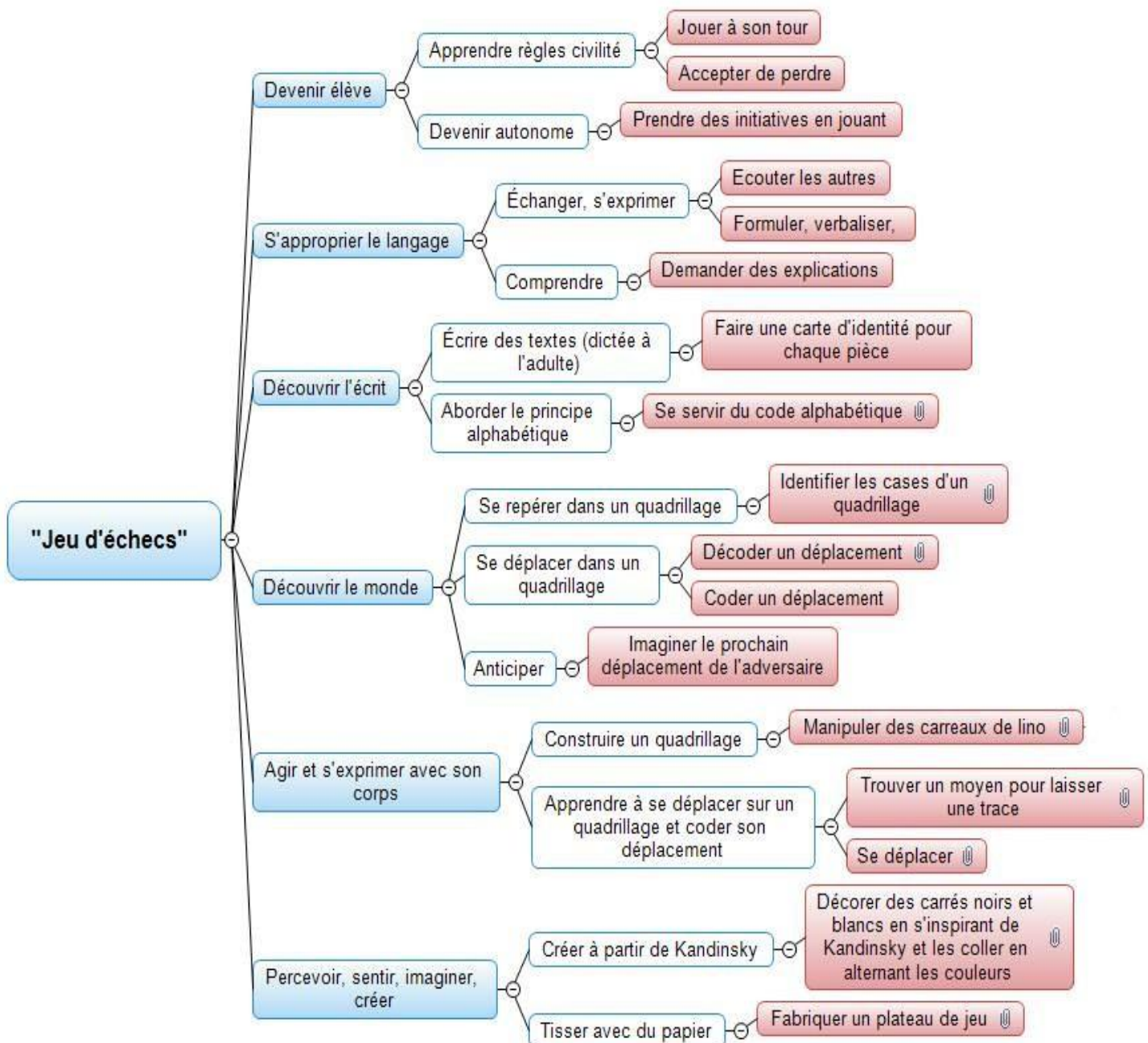
4. contribuer au développement d'attitudes et d'aptitudes intellectuelles propices à l'acquisition des compétences du socle commun, notamment les compétences « mathématiques et culture scientifique » et « autonomie et initiative » ;
5. favoriser l'apprentissage de la citoyenneté.

## Le jeu d'échecs et les programmes du primaire et secondaire

- Compétences visées aux cycles :

Organigramme hiérarchique :

Document de travail réalisé sur un logiciel de Mind Mapping et qui permet d'avoir une vue synthétique des compétences travaillées dans le cadre d'un projet "jeu d'échec".



**Mais aussi :**

### **S'approprier le langage**

- Acquisition de nouveaux mots dont le sens est précisé: colonne, rangée, diagonale, carré, côté, sommet, droite, gauche, intérieur, extérieur, avancer, reculer, nom des pièces, échiquier, quadrillage.
- Lecture de mots : roi, reine, pion, fou, tour, cavalier blanc, noir, échiquier.

### **Découvrir l'écrit**

- Raconter une histoire lue.
- Aborder le principe alphabétique
- Mise en relation des lettres et des sons : r, c, f, t, p, ou.
- Découvrir que certains mots sont composés de syllabes : pi, ca, ...
- Associer des mots dans les trois écritures.
- Lire les lettres de l'alphabet et les reconnaître dans différentes écritures.

Apprendre les gestes d'écriture.

Écrire le nom des pièces.

Écrire les nombres, les lettres.

### **Percevoir, sentir, imaginer, créer**

- Le dessin et les compositions plastiques
- Construction d'objets en utilisant de la peinture
- Peindre les carrés (remplir une surface, choix de l'objet), assembler un quadrillage.
- Réaliser des algorithmes : la réalisation de l'échiquier (2 carrés contigus n'ont pas la même couleur)
- Créer des œuvres après observation de tableaux de « Kandinsky » : (Trente 1937)
- Réalisation une composition en plan ou en volume avec les pièces du jeu.
- Fabrication des pièces.

### **La voix et l'écoute**

- Mémorisation des comptines sur les pièces du jeu.

### **Agir et s'exprimer avec son corps**

- Repérage et déplacement dans l'espace
- Description et représentation de parcours simples
- Travail de l'image orientée de leur propre corps avec distinction de ce qui est : devant, derrière, au-dessus, au-dessous, puis à droite et à gauche, loin et près.

### **Découvrir le monde**

- Symboliser les pièces.
- Coder les déplacements. Comparer des longueurs.
- Décoder les différentes cases de l'échiquier.
- Comprendre le fonctionnement d'un tableau à double entrée.

### **Travail sur la connaissance et la suite des nombres**

- Connaître les nombres de 1 à 8.
- Les nombres par ordre croissant de 1 à 8.
- Les pièces par ordre de puissance.
- Comparaison de nombres : la valeur des pièces.
- Réaliser les premiers calculs additifs.
- Utiliser les nombres pour se repérer.
- Mener des activités dans lesquelles il faut passer d'une position horizontal à vertical en conservant la position des objets
- Mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement

(Recherche du trajet le plus efficace, le plus court, prendre une pièce ou non, la menace ou non d'une position; approche de la symétrie.

### **Devenir élève**

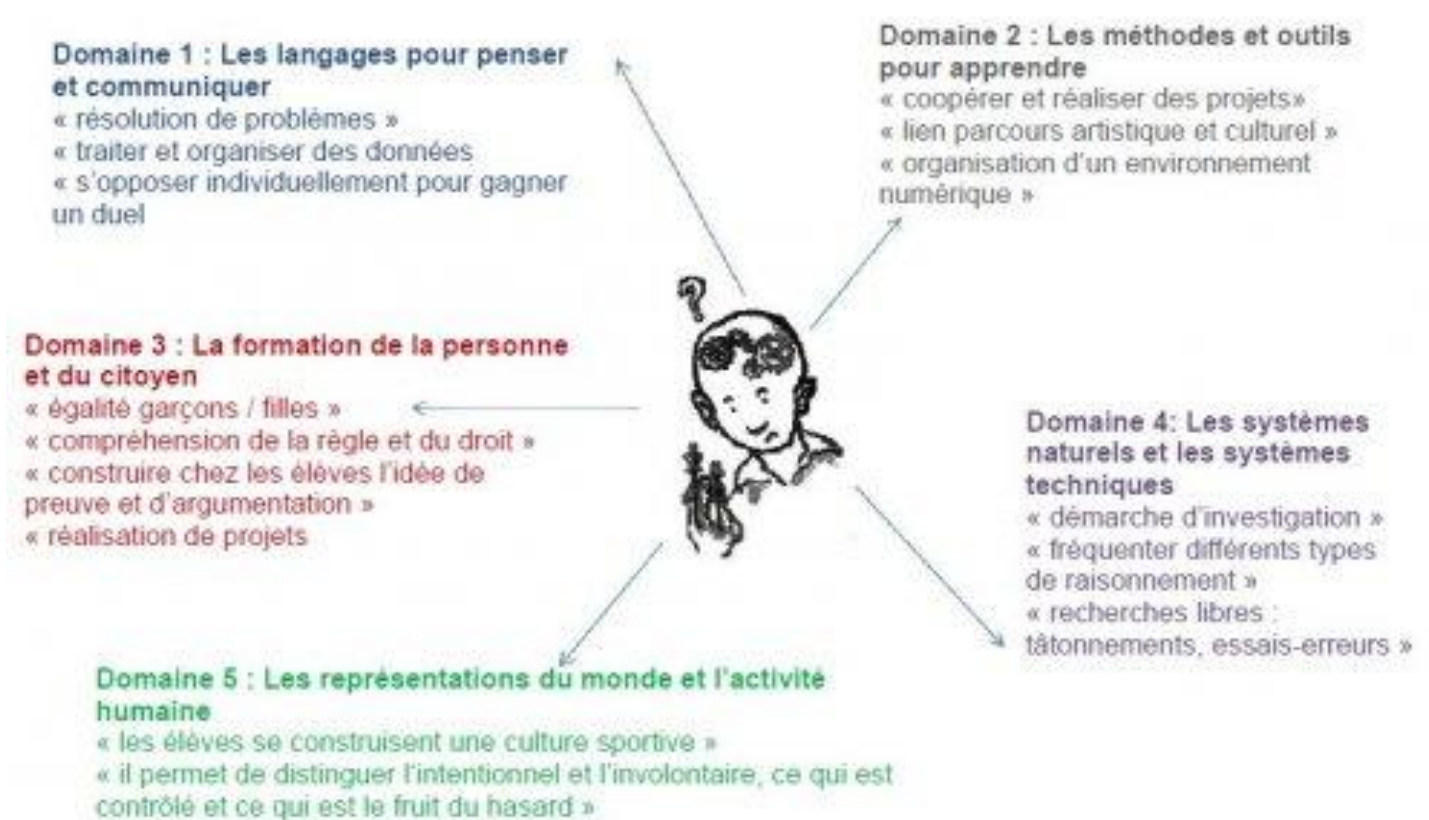
- Respect des règles du jeu.
- Respect de l'adversaire.
- Maîtrise de soi.
- Socialisation.

### **Mais encore...**

– Mémoire, concentration, patience, vivacité d'esprit, organisation de sa pensée, développement de la pensée stratégique, créativité, anticipation, esprit d'analyse et de synthèse, capacité d'abstraction, prise de décision, confiance en soi.

- [Domaines du Socle](#)

Certaines compétences travaillées en mathématiques, déclinées des domaines du Socle commun de connaissances, de compétences et de culture, peuvent être développées à partir des activités liées au jeu d'échecs.



- [Attendus de fin de cycle](#)

Ce que nos enfants apprennent grâce au jeu d'échecs, ils vont pouvoir l'utiliser par exemple à l'école pour **améliorer leurs résultats** !

Suivi des **cours d'échecs** pendant **deux ans** augmentent :

- Leur **capacité de concentration**
- Leur **capacité de mémorisation** et leur **capacité de résolution de problèmes**.
- Participer à une compétition dans l'école, mais aussi entre écoles (projet à moyen terme d'un tournoi avec l'école portugaise, l'école congolaise, l'école angolaise...).