

## Fiche projet

- Organisme : L'Echiquier Dieppois
- Référent du projet : M. Olivier DELABARRE
- Intitulé du projet : Le jeu d'Echecs dans les écoles
- Objectifs du projet

«La pratique du jeu d'échecs (...) 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**.»(Circulaire n°2012-011 du 12-1-2012 MENJVA –DGESCO B3-4)

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

Le jeu d'échecs favorise l'utilisation d'un vocabulaire géométrique précis, ainsi qu' 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 ou par erreurs, par la causalité, d'équivalence, de temporalité, vient en appui des enseignements mathématiques et scientifiques principalement en matière de résolution de problèmes.» (Circulaire n°2012-011 du 12-1-2012 MENJVA –DGESCO B3-4)

### **1. Compétences transversales**

Il est indéniable que les échecs sont un jeu suffisamment complet pour favoriser l'acquisition des différentes compétences du socle commun.

#### **a) Les compétences dans le domaine du *Dire* :**

Les activités échiquéennes axées autour d'une pratique de l'oral permettent de développer chez l'élève les compétences suivantes :

- Etre capable de repérer l'objet de l'enjeu et l'exprimer à ses camarades
- Etre capable d'utiliser dans ses interventions des éléments tirés des échanges précédents
- Etre capable d'énoncer les idées émises par les participants
- Etre capable de faire part de son avis de manière argumentée
- Etre capable de prendre le parti d'un des interlocuteurs à l'aide d'arguments appropriés

b) Les compétences dans le domaine du Lire :

En apprenant et en jouant aux échecs, les activités mises en place permettent de développer des compétences telles que :

- Etre capable de dégager les informations utiles d'un document
- Etre capable d'identifier les éléments d'informations véhiculés par l'image et par le texte
- Etre capable de déterminer les informations essentielles et secondaires
- Etre capable de lire un tableau (à simple, à double entrée, à données multiples)
- Etre capable de dégager les informations utiles d'un document
- Etre capable de récupérer des informations à partir de ses notes
- Etre capable de sélectionner ce dont on a besoin

c) Les compétences dans le domaine de l'Ecrire

Les activités d'apprentissage et de pratique du jeu d'échecs analysées et qui nécessitent une pratique de l'écrit permettent de développer les compétences suivantes :

- Etre capable de noter vite et économiquement.
- Etre capable d'écrire en situation de réflexion.
- Etre capable de savoir pratiquer une écoute sélective tenant compte de ce que l'on sait et ce que l'on cherche.
- Etre capable de savoir écrire rapidement en position d'écoute.

## 2. Apprentissage de la citoyenneté

On peut également justifier la place du jeu d'échecs dans la perspective de **l'éducation à la citoyenneté**, et même dans le cadre d'apprentissages disciplinaires. En effet, bien souvent lors des pratiques, le tutorat, la collaboration ou la mutualisation sont des formes de travail mises en œuvre par les élèves. Le paramétrage de ces activités et de ces pratiques permet également de mettre en place une différenciation personnalisée répondant aux besoins de chacun.

Par ailleurs, le caractère «expérientiel» de la partie d'échecs représente un atout en termes de **développement cognitif pour la citoyenneté** chez l'enfant. L'expérience exige en effet de reconnaître, dans une situation donnée, les problèmes présents mais indéterminés, et nécessite la mobilisation des connaissances et des capacités susceptibles de les dépasser.

Ainsi, dans une partie d'échecs, l'enfant doit «débusquer» les pièges éventuels des positions se succédant, sans avoir acquis préalablement l'assurance de leur existence. De la même manière, dans la vie courante, la personne doit être en mesure d'identifier les moments où elle doit se constituer en un individu citoyen, c'est-à-dire reconnaître les situations où la question publique prévaut sur les considérations personnelles, et tenter d'y répondre.

## Description de l'action :

La sensibilisation au jeu d'échecs sera proposée aux classes primaires et maternelles sur les créneaux périscolaires ou scolaires.

Les intervenants utiliseront la méthode par étape établie par l'Echiquier Dieppois. Ils ont pris connaissance du « projet échecs » et s'engagent à s'y référer.

### **1. Les Bases**

- 1er cours: Déplacement des pièces
- 2e cours: Retour sur le cavalier et le roi
- 3e cours: Retour sur le pion - la promotion
- 4e cours: Échec: sauver le roi
- 5e cours: Échec et mat
- 6e cours: La valeur des pièces
- 7e cours: Le Mat de l'escalier (1)
- 8e cours: Tournoi-diplômes

**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.

Il s'appuiera, pour chaque niveau, sur une progression définie par l'Echiquier Dieppois. L'hétérogénéité du niveau des élèves sera prise en compte par des aménagements de la progression.

**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 par l'Echiquier Dieppois

• Public bénéficiaire :

1. Maternelle (grande section)
2. Primaire (CP-CE1-CE2-CM1-CM2)

Le nombre sera variable suivant les inscrits volontaires tout en ne dépassant pas le nombre maximal.

## **2. MOYENS ET MISE EN OEUVRE**

### *a) Moyens humains :*

- animateurs salariés et diplômés de l'Echiquier Dieppois
- chaque animateur utilisera la méthode proposée par l'Echiquier Dieppois

### *b) Moyens techniques :*

- échiquier mural
- jeux d'échecs
- supports papier
  
- Remise de diplômes
  
- Organisation de tournois

### *c) Zone géographique ou territoire de l'action : école, regroupement de communes*

### Lieux de déroulement de l'action ; équipements et matériels utilisés :

Les interventions se déroulent dans une salle chauffée (salle de classe ou périscolaire) avec un tableau.

Les matériels utilisés sont des tables et des chaises.

### *d) Périodes, jours et heures de déroulement de l'action*

Les interventions démarrent début septembre et se terminent début juillet

- Responsable animateurs Echiquier Dieppois :Olivier Delabarre

Fait à Dieppe, le 04/02/2019

Signature du responsable  
(nom, prénom, fonction)