

Formation des enseignants à l'animation d'un atelier d'échecs

Par Dominique Ruhlmann – enseignant détaché au CRDP de l'académie de Rennes - formateur de la Fédération française des échecs (FFE)
Remerciements à Catherine Aurand, Martine Bolla, Christophe Dijoux et Anne Ruhlmann, membres de la commission scolaire FFE

1^e partie : Légitimité du jeu (d'échecs) à l'École

Le jeu est le mode d'apprentissage privilégié de l'enfant. La motivation de l'enfant dans le jeu est naturelle.

L'enseignant peut se servir de cette motivation pour développer des compétences humaines et intellectuelles chez ses élèves, avec le jeu d'échecs comme avec bien d'autres jeux, traditionnels ou non.

Le jeu d'échecs est cependant particulièrement bien adapté : richesse du jeu, durée des parties qui s'adapte bien au temps scolaire, matériel peu coûteux et peu encombrant, et surtout deux arguments clés :

- Très large diffusion du jeu dans la société : les enfants peuvent facilement jouer à l'extérieur de l'école.
- Excellente image associée à ce jeu, très valorisante pour l'enfant auprès de ses parents, camarades et professeurs. A utiliser en particulier avec les enfants de l'enseignement prioritaire, les décrocheurs du système scolaire ou même ceux qui ont des troubles cognitifs (CLIS, ULIS, SEGPA....). Augmenter la confiance en soi est la clé de tous les apprentissages (témoignages en ULIS : <http://www.echecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=7338>).

Prise de conscience et soutien du Ministère de l'éducation nationale (MEN) : <http://www.echecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=2825>

- Séminaire national, MEN et FFE, le 1^{er} juin 2012 : Le jeu d'échecs à l'École.
- Convention FFE (janvier 2011)
- circulaire dans BO (janvier 2012)
- Projet de colloque international, MEN et FFE à l'UNESCO en avril 2014.

Compétences intellectuelles développées :

Se concentrer, mémoriser, raisonner, argumenter, acquérir des automatismes, développer des stratégies, expliciter ses choix, anticiper...

⇒ *esprit scientifique et développement de l'expression orale et écrite.*

Compétences humaines développées :

Prendre des décisions, respecter des règles, respecter l'adversaire, accepter la défaite, gérer le temps, se dépasser, jouer avec un élève de l'autre sexe, d'un autre milieu, d'une autre culture....

⇒ *citoyenneté, confiance en soi, mixité sociale*

Le jeu d'échecs au service des enfants mal intégrés à l'école

Beaucoup d'enfants ont du mal à s'intégrer complètement à l'école. Les symptômes sont multiples : agressivité, passivité, instabilité, phobie scolaire...

Ces enfants souffrent d'un manque de confiance en eux-mêmes : ils ne s'estiment pas et se considèrent plus ou moins consciemment comme incapables par rapport aux autres. Comment apprendre dans ces conditions ?

Le jeu d'échecs peut être un excellent révélateur de ce dont ils sont capables en dehors du cadre purement scolaire qu'ils rejettent.

De nombreux témoignages montrent par exemple qu'un enfant extrêmement perturbateur dans le cadre d'apprentissages disciplinaires traditionnels peut bien souvent être calme et concentré lors d'une partie d'échecs, en particulier en compétition. Il faudra sans doute un certain temps pour y arriver, la motivation de l'enfant pour le jeu sera l'élément déterminant.

L'enseignant devra valoriser toute attitude positive pour faire prendre conscience au jeune que ses problèmes comportementaux à l'école ou au collège ne sont pas inéluctables.

Il est donc essentiel qu'un dialogue s'instaure entre enseignants et animateur de l'atelier échecs. L'animateur de l'atelier doit savoir en amont que tel enfant pose des problèmes comportementaux en classe. Les enseignants devront s'intéresser aux progrès observés par l'animateur. Ils valoriseront l'élève et s'appuieront sur les capacités qu'il a su montrer au cours de l'atelier échecs et l'inciteront à les transférer dans le cadre des apprentissages scolaires traditionnels.

Attention, ces progrès ne seront pas immédiats ! Il faudra souvent plusieurs années pour les constater. Il est donc préférable que l'enfant soit suivi par le même animateur qui connaîtra le chemin parcouru depuis le début et pourra le mieux valoriser les progrès accomplis.

2^e partie : Conseils pratiques pour un atelier d'échecs réussi en école ou collège

Que dois-je connaître avant de commencer ?

Nul besoin d'être un joueur aguerri pour animer un atelier d'initiation. Un enseignant qui ne connaîtrait que le déplacement des pièces peut déjà proposer plein de petits jeux qui utilisent les pièces d'échecs mais qui sont bien plus simples qu'une partie complète (voir ci-après *Erreur : source de la référence non trouvée*). Pour aller plus loin, l'enseignant devra maîtriser les notions d'échecs, échec et mat et pat, puis le roque et la promotion.

Une école ou un collège peut aussi faire appel à un animateur extérieur diplômé de la FFE, qui interviendra généralement dans un cadre rémunéré (compter entre 15 et 30 €/h) mais aussi parfois bénévolement. Pour trouver un animateur, le plus simple est de s'adresser au correspondant scolaire de votre département (voir 5^e partie *Ressources utiles > Personnes ressources*).

Tout est permis pendant cet apprentissage : détournement des règles, échiquier réduit, nombre limité de pièces...

Pour quels élèves ?

Les enfants peuvent être initiés dès la moyenne ou grande section maternelle. Plus les enfants sont jeunes, plus il faudra faire de la mise en scène (raconter des histoires) et faire beaucoup de petits jeux avec les pièces d'échecs sans vouloir faire des parties complètes. Mais quel que soit le public, l'initiation doit rester très **ludique**.

N.B. : pas d'atelier zapping ! Les enfants doivent s'engager à suivre un minimum de 8 séances.

Quand lancer l'activité ?

Vous pouvez avantageusement annoncer votre activité échecs aux élèves et aux parents juste avant des petites vacances pour inciter à une initiation au sein de la famille pendant les vacances. Vous aurez ainsi moins d'enfants complètement débutants pour démarrer.

Les outils minimum de l'animateur d'échecs

Obligatoire :

- Jeux faciles à ranger (au minimum 1 pour 2 élèves) **avec échiquier adapté à la taille des tables.**

Facultatif

- Échiquier mural ou vidéoprojecteur (à partir du CM1 uniquement).
- Cahiers d'exercices (1 par élève), livres pour l'animateur d'ateliers scolaires (fournir une sélection)
- Des ordinateurs pour jouer sur internet (à partir du CM1 uniquement).

Quelques conseils sur le matériel

- Prévoir dès le départ le rangement des jeux (boîtes, sacs ou tubes)
- Les élèves doivent replacer les pièces sur l'échiquier avant de les ranger : permet de ne pas perdre de pièces, de ne pas mélanger les jeux.
- Une fois les jeux sortis, mettre de côté les boîtes de rangement, sinon les enfants jouent avec.
- Ne pas abuser de l'échiquier mural ou du vidéoprojecteur. Avec des petits, c'est bien plus efficace de travailler sur un échiquier à plat devant des enfants autour d'une table (6 enfants maxi).
- Le jeu sur ordinateur est très apprécié mais ne doit être qu'un complément au jeu sur plateau. La vision spatiale y est très différente. Pour les petits de cycle 2 seules des tablettes tactiles à plat peuvent être utilisées
- Pour commencer, demander au club d'échecs voisin le prêt de quelques jeux.
- En cas de manque de jeux, les élèves peuvent tenir alternativement le rôle d'arbitre d'une ou plusieurs parties. Cela les obligera à s'interroger sur les règles et facilitera leur appropriation.

Progressions et méthodes

Quel que soit le public (niveau et âge), il est important de prévoir une progression pédagogique dès le départ, séance par séance, quitte à l'adapter en cours de route. Le pédagogue a toute liberté pour construire cette progression en fonction de la perception qu'il a de son public. Voici cependant quelques conseils :

- Pour apprendre le déplacement des pièces :
 - Faire tout de suite des jeux ou énigmes sur chaque pièce étudiée : tondeuse à pion, chasse au trésor, tour du lac... Description sur <http://anim.echecs35.fr/taxonomy/term/24> et <http://anim.echecs35.fr/node/276>
 - Ne pas commencer par le déplacement du pion, c'est de loin le plus compliqué ! De plus les élèves seront naturellement plus intéressés au départ par les autres pièces plus figuratives
- Exemples de progressions possibles :
 - Roi > Dame > Tour > Fou > pion > Cavalier
Roi en premier car pièce la plus importante. Après la Dame on peut déjà parler d'échec et mat et faire jouer les élèves avec R+D contre R. Pion avant Cavalier pour montrer que le cavalier peut sauter au dessus des pions.
 - Tour > Fou > Roi > Dame > Cavalier > pion
Approche très classique qui fonctionne aussi mais qui met moins en évidence le but du jeu.
- Ne pas brûler les étapes. En cycle 2, un déplacement par séance + petits jeux associés (avec au besoin une 2^e séance de consolidation). En cycle 3 un ou 2 déplacements selon les pièces : (Tour et Fou), (Roi et Dame), (Cavalier), (pion) + petits jeux associés. En collège on peut encore aller plus vite mais là aussi on peut utiliser des énigmes ou échiquiers réduits.
- En cycle 3 et collège, dès que le Roi est vu, aborder la notion d'échec puis la notion d'échec et mat sans attendre la fin de l'étude des déplacements. En cycle 2 l'échec et mat est une notion complexe à aborder et peut être vue plus tard.
- Ne pas chercher à jouer une partie complète trop rapidement. Commencer sur des échiquiers réduits, enlever des pièces, partir d'une position...

- Varier les approches :
 - Donner des consignes orales que l'enfant doit suivre, en utilisant les coordonnées des cases dès le cycle 2.
 - Faire compter les cases, placer des jetons, colorier ou mettre des flèches sur des diagrammes...
 - Petits jeux (tondeuse à pions, labyrinthes, chasse au trésor...), échiquier réduit, mini-tournoi
 - Test en temps limité (par exemple, 10 positions, 2min par position, trouver le prochain coup) avec éventuellement obtention d'un diplôme *Pion de bronze, d'argent ou d'or*.
 - Utiliser les légendes, l'histoire du jeu, l'étymologie des mots, la traduction dans d'autres langues... <http://anim.echecs35.fr/taxonomy/term/28>
- Pour ceux qui connaissent déjà les déplacements on peut ensuite traiter les points suivants (l'ordre donné n'est qu'indicatif et correspond à la sensibilité de chacun) :
 La promotion > Parer l'échec (PIF= *Prendre Interposer Fuir*) > Le roque > Mat du couloir > Mat de l'escalier > Mat Roi+Tour > Baiser de la mort (mat une pièce + Dame) > règles d'or dans l'ouverture (sécurité du Roi, développement au centre) > Mat du Berger (attaque et défense) > attaque double (fourchette) > clouage > attaque à la découverte > attaquants/défenseurs > attaque du défenseur ...
- La règle très particulière de la *prise en passant* peut très bien être ignorée.
- Attention : les papas (plus rarement les mamans !) peuvent apprendre des règles fausses à leur enfant. Voici par exemple 3 règles fausses qui circulent depuis des années :
 - ~~En premier coup on peut avancer 2 pions d'une case~~
 - ~~On ne peut plus roquer dès qu'on a été mis en échec~~
 - ~~Lorsqu'un pion arrive à promotion il ne peut se transformer que dans une pièce déjà prise~~
 Il faut bien connaître les règles et être sûr de soi pour expliquer à un enfant que son papa se trompe !
- En cas de groupe hétérogène, attribuer le rôle de tuteur aux élèves les plus forts, ils en seront très valorisés. Travailler par exemple en îlots avec un thème et un tuteur par îlot.
- Forcer les appariements entre les jeunes pour que tout le monde se rencontre. Par exemple, organiser un tournoi sur plusieurs séances avec un tableau des rencontres affiché dans la classe.
- En cas de nombre impair de joueurs, l'animateur peut aussi jouer (les jeunes adorent souvent jouer contre leur prof) ou alors un élève peut être arbitre ou peut faire une simultanée contre 2 joueurs.
- Donner l'habitude aux enfants de se serrer la main en début et fin de partie. C'est de mise en compétition mais peut avantageusement être fait systématiquement, même en partie amicale (apprentissage du respect d'autrui).
- De temps en temps, ou lors d'un tournoi, faire appliquer les règles de compétition : *Pièce touchée, pièce à jouer* et *Pièce lâchée, pièce jouée*. Cela oblige les élèves à calculer leurs coups mentalement. Mais prévoir aussi des parties amicales où les enfants s'entraident et peuvent reprendre leur coup en cas de grosse bêtise... C'est aussi comme ça qu'on apprend.
-

3^e partie : Activités pédagogiques autour du jeu d'échecs

On peut citer quelques exemples principalement en Maths, Français, Arts plastiques, projets interdisciplinaires. Mais c'est possible dans d'autres disciplines avec un peu d'imagination. Exemples sur <http://anim.echecs35.fr/node/207>

Tableau à double entrées

Mettre les élèves par 2. Distribuer au 1^{er} enfant un diagramme (mat en un coup par exemple) sur papier avec les coordonnées des lignes et des colonnes. Le 1^{er} enfant devra dicter la position au 2^e enfant qui placera les pièces sur un échiquier (éventuellement mural) avec les coordonnées.

Travail écrit

Raconter sa participation au championnat scolaire d'échecs. Décrire plus particulièrement l'ambiance d'une partie.

Création d'une affiche

A l'occasion d'un tournoi, ou pour faire la promotion de l'atelier échecs

Création d'une œuvre à partir d'une histoire ou légende sur les échecs

Bande dessinée, film d'animation avec pâte à modeler, couverture de livre...

Histoire du *roi tout blanc* par exemple : <http://anim.echecs35.fr/node/77>

Enigmes

Qui suis-je ?

Je ne suis pas un pion.

Je ne saute pas par-dessus les autres.

Je commence à l'aile dame.

Je peux aller en diagonale.

Je suis noire.

Le cavalier n'est pas mon voisin.



La Dame Noire

Langue

Trouver le nom des pièces dans une autre langue.

Exemple : *le fou* – *the bishop* (= l'évêque en anglais) – *der Läufer* (= le coureur en allemand) ...

Jouer une partie en énonçant à voix haute le coup joué :

I push the pawn e2 to e4.

I move the knight to f6.

The white bishop is eating the black knight in c5.

S'associer à un établissement scolaire étranger (<http://www.etwinning.net>) et jouer et dialoguer en anglais (ou une autre langue) sur une plateforme de jeu en ligne comme MatPat : <http://matpat.ac-rennes.fr>.

4^e partie : Compétitions scolaires de jeu d'échecs

La compétition est un excellent moyen pour : **apprendre à perdre, apprendre à se surpasser, apprendre à respecter l'autre, apprendre à respecter les règles, donner envie de progresser.**

Les enseignants disposent de trois types de compétitions :

1. Les compétitions internes à la classe ou entre classes de l'établissement.
2. Le championnat scolaire FFE, phase départementale.
3. Les trophées MatPat sur internet.

Tournois internes

- Prévoir les appariements à l'avance, avec un tableau par ronde pour noter les résultats.
- Si trop d'hétérogénéité faire un tournoi séparé pour les plus faibles avec éventuellement des règles simplifiées : échiquier de taille réduite (à fabriquer, par ex. 6x6) avec un nombre réduit de pièces (on enlève les Cavaliers)
- Sans pendules, arrêter les parties au bout d'un certain temps (15 min par ex.) et laisser les enfants évaluer le résultat de leur partie, par exemple en utilisant la valeur des pièces capturées (P=1, C=F=3, T=5, D=9). N'intervenez qu'en cas de désaccord.
- En primaire il est bon de récompenser tout le monde : diplôme, petite médaille...

Championnat scolaire FFE

Ce championnat est organisé sur 3 niveaux (écoles, collèges et lycées) en 3 phases : les 2 premières sont qualificatives pour la suivante.

Phase départementale > phase académique > phase nationale

La formule de la phase départementale varie d'un département à l'autre mais ce sont des rassemblements généralement très festifs et riches en émotions. Le seul problème est d'organiser le transport et l'encadrement, mais ça en vaut la peine.

L'inscription au championnat scolaire est gratuite. Mais attention, les enfants participants doivent obligatoirement être licenciés de la FFE. La licence coûte 3 € (en 2013) et comporte une assurance qui couvre les risques de responsabilité civile lors des compétitions d'échecs. Cette licence est valable pour l'année scolaire en cours. La licence peut être prise :

- dans n'importe quel club d'échecs affilié à la FFE
- directement auprès de la FFE
- le jour même juste avant la compétition auprès de l'organisateur (à vérifier pour chaque département)

Plus de renseignements ici : http://www.echecs.asso.fr/Actus/7089/champScolaire_enseignant.pdf

Trophées MatPat par internet

Ce sont des compétitions par équipe (généralement 4 joueurs par équipe). Le fonctionnement est analogue à la coupe du monde de foot : une phase de qualification par poule et une phase finale par élimination directe. Il faut un ordinateur connecté par élève. Pas de déplacement à prévoir mais des horaires de rencontre à respecter qui sont fixés d'un commun accord (une rencontre par équipe et par semaine environ).

Exemple : trophée France 2013, 236 équipes engagées soit 944 élèves de 75 établissements

Plus de renseignements ici : <http://matpat.ac-rennes.fr>

5^e partie : Ressources utiles

Jeu d'échecs et pédagogie

- Le blog *anim'échecs* : <http://anim.echecs35.fr> (projets, témoignages, pédagogie autour du jeu d'échecs)
- Jeux d'échecs et socle commun : http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CST/13/7/document_La_Reunion_216137.pdf
- Témoignages en vidéo : <http://eduscol.education.fr/cid59084/introduction-du-jeu-d-echecs-a-l-ecole.html>

Textes officiels

- Convention Éducation nationale / FFE : http://www.echecs.asso.fr/Ag/ConventionEN_FFE2011.pdf
- Introduction du jeu d'échecs à l'École : http://www.education.gouv.fr/pid25535/bulletin_officiel.html?cid_bo=59015
(BO 2012 n°3 du 19 janvier 2012)

Pour progresser aux échecs

- Tactique avec *Chess tempo* : <http://chesstempo.com> (exercices qui s'adaptent au niveau de chacun après inscription gratuite)
- Jouer en ligne avec *MatPat* : <http://matpat.ac-rennes.fr>

Compétitions scolaires

- Le championnat scolaire FFE : se renseigner auprès du correspondant scolaire FFE de son département (liste ci-après).
- Les trophées *Matpat* : <http://matpat.ac-rennes.fr> (compétition par internet)

Listes de discussions

- liste-matpat@ac-rennes.fr : trophée Matpat France <https://sympa.ac-rennes.fr/sympa/info/liste-matpat>
- autres listes propres à votre académie

Personnes ressources

- Mission *Jeux de l'esprit* de l'académie nom prenom xxxx@xxxx
- Ligue régionale et Comité départemental
 - Correspondant scolaire académique FFE : nom prenom xxxx@xxxx
Liste pour toutes les académies : <http://www.echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=DRS>
 - Correspondant scolaire départemental FFE : nom prenom xxxx@xxxx
Liste pour tous les départements : <http://www.echecs.asso.fr/ListeDirections.aspx?Action=DDS>

Fédération française des échecs

- FFE, Fédération française des échecs : <http://www.echecs.asso.fr>
- Comités départementaux et clubs affiliés à la FFE : <http://www.echecs.asso.fr/Clubs.aspx>
(pour la liste des clubs, après avoir choisi un département, cliquer ensuite sur « Clubs du comité » en bas)
- Ouvrir une section scolaire affiliée à la FFE : <http://www.echecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=7397>

Projeter un échiquier mural

- <http://www.iechecs.com/iechecs.htm> : très bien mais nécessite un accès internet
- <http://matoumatheux.ac-rennes.fr/echecs/initiation/mural.swf> : peut fonctionner sans connexion

Acheter du matériel

- Boutique FFE : <http://boutique.echecs.asso.fr> (délais parfois longs)
- Tout pour les Échecs : <http://www.toutpourlesechecs.com>
- Variantes : <http://www.variantes.com>
- ...

Sélection d'ouvrages pour l'élève et/ou son formateur



Vive les échecs ! - par Philippe Pierlot - Édité chez Olibris - 24,80 €

À commander par exemple sur <http://boutique.echecs.asso.fr>

Livre d'un format très agréable que vous pouvez conseiller à vos élèves et qui peut vous servir pour aborder la plupart des notions dans vos ateliers. Il est un peu cher mais c'est une valeur sûre.



Méthode par étape

À commander par exemple sur <http://www.toutpourlesechecs.com>

Un bon outil pour l'enseignement des Échecs à l'école ou au collège. Une méthode qui a fait ses preuves et est utilisée dans beaucoup de clubs d'échecs. Choisir l'étape correspondant au niveau (de 1 à 6). Les niveaux 1 et 2 devraient largement suffire pour un atelier scolaire

Manuel de l'entraîneur pour chaque niveau : autour de 10 €

Cahier d'exercices élève : 5 € environ

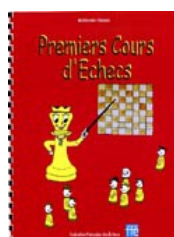


Le jeu d'échecs au cycle 2

par **Véronique Houck** – édité par le CRDP de l'académie de Rennes - 15 €

À commander par exemple sur <http://www.scren.com/>

16 séances pour construire des apprentissages et développer l'autonomie dès la maternelle. Fiches élèves à photocopier, colorier, découper....



Premiers Cours d'Echecs - par Akkhavanh Vilaisarn - Édité par la Ligue Corse

30 leçons détaillées : objectifs, notions à faire passer, méthode, exercices.

C'est une très bonne méthode pour des élèves de cycle 3 ou collège.

Prix : 22 € +3,15 € de port (en 2013)

Coordonnées (nom, adresse tél.) + chèque à l'ordre de la Ligue Corse des Échecs à envoyer à : Ligue Corse des Echecs, 2 rue du Commandant Lherminier 20200 BASTIA.

Contact : Nathalie Orsini, 04 95 31 14 08



Apprendre avec le jeu d'échecs de l'école au collège

par **Jérôme Maufas et Gérard Vaysse**, CNDP 11,90 €

À commander par exemple sur <http://www.scren.com/>

Réflexions et conseils souvent très judicieux sur l'apprentissage des échecs. Un livre intéressant pour les animateurs d'ateliers. Dommage que la mise en page soit si peu aérée...

Echecs & mat junior

Revue mensuelle sur abonnement – édité par la FFE



Exercices et jeux tous niveaux. Présentation attrayante. Un bon support pour vos ateliers. Solutions en ligne : <http://www.echecs.asso.fr/Revue.aspx>

10 numéros par an, prix dégressif (possibilité de se regrouper mais envoi à une seule adresse)

25 abonnements : 60 € (0,24 € le numéro)

50 abonnements : 110 € (0,22 € le numéro)

100 abonnements : 130 € (0,13 € le numéro)

200 abonnements : 150 € (0,08 € le numéro)

500 abonnements : 230 € (0,05 € le numéro)

À commander à :

FFE - BP 10054 - 78185 St Quentin en Yvelines Cedex

Tél : 01 39 44 65 82