

Ecole « L'Oiseau
Vert »



68600 VOGELGRUN



Le jeu d'échecs à l'école maternelle

Développer les capacités de stratégie et de raisonnement

Action du projet d'école

2011/2012



progression

en moyenne section

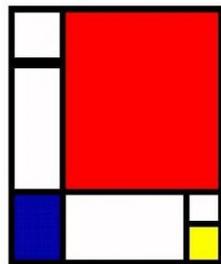
Etape n°1 : notion de quadrillage

Construction de quadrillages : combinaison de lignes verticales et horizontales : superposition de peinture au rouleau, assemblage de bandes collées, graphisme, tissage...

Alternance de couleurs : repérer les cases contigües



(lancement du thème à partir de l'album " Elmer "

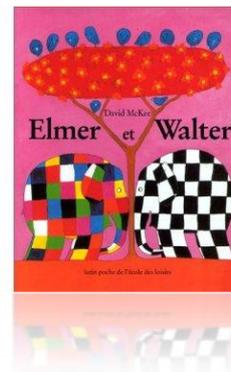


(mise en lien avec l'œuvre de Piet Mondrian)

Etape n°2 : alternance ordonnée de cases blanches et noires

Prolongement du thème d'Elmer avec " Elmer et Walter "

Comprendre la construction de l'échiquier



Wassily **Kandinsky** (1866-1944), Trente

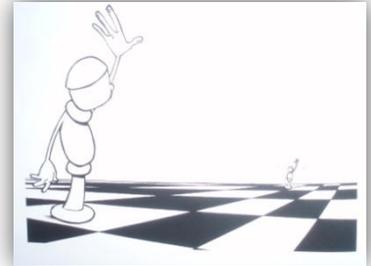


Etape n°3 : déplacement du pion sur les cases de l'échiquier

Placement des pions sur l'échiquier : face à face

Apprentissage du sens de déplacement ;
Se déplacer « en avançant » une case après l'autre à distance de l'autre

(activités en parallèle : sauter en avançant sur une marelle ;



jeu de face à face en salle de motricité à tour de rôle chacun avance d'un petit pas en plaçant son pied juste devant l'autre, jusqu'à ce que l'un des joueurs rejoigne son camarade et lui touche le pied)

Tour de rôle : attendre son tour, lâcher le pion que l'on vient de jouer

Deux pions face à face se bloquent mutuellement

Etape n°4 : le pion en situation de prise

Déplacement en attaque : entraînement au déplacement

Situation de jeu : deux pions placés sur la ligne du fond, à la place choisie par chaque joueur, font la course...

- *Course de deux puis 4 pions*
- *Bataille de pions*

Deux camps adverses de pions se livrent bataille

On déclarera gagnant le joueur ayant pris le plus grand nombre de pions

Etape n°5 : le roi

Déplacement du roi

Bataille de pions et rois



progression

en grande section

(pré-requis : progression préalable de moyenne section)

notion de quadrillage

Construction de quadrillages : graphisme, tissage...

Alternance de couleurs : repérer les cases contigües

alternance ordonnée de cases blanches et noires

Comprendre la construction de l'échiquier

déplacement du pion sur les cases de l'échiquier

bataille de pions

course aux pions

déplacement du roi

bataille de pions et rois



LA TOUR

Etape n°1 : bataille de pions, et tours

Etape n°2 : bataille de pions, tours et rois



LE FOU

Etape n°3 : bataille de fous et pions

Etape n°4 : bataille de fous, pions et rois

Etape n°5 : bataille de fous, pions, rois et tours

LA DAME

Etape n° 6 : bataille de pions, rois et dames

Etape n° 7 : bataille de pions, rois, dames, fous et tours

LE CAVALIER

Etape n°8 : entraînement au déplacement du cavalier

Partie simplifiée : 2 cavaliers blancs face aux pions noirs

Etape n° 9 : bataille de cavaliers et pions

Etape n° 10 : bataille de cavaliers, pions et rois

Etape n° 11 : bataille de cavaliers, pions, rois et tours

Etape n° 12 : bataille de cavaliers, pions, rois, tours et fous

Etape n° 13 : bataille complète



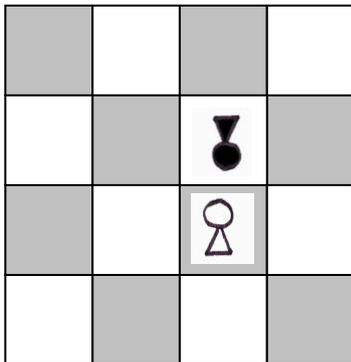


le jeu d'échecs

le pion

- Le pion avance tout droit vers le château ennemi
- il avance d'une seule case à la fois
- il ne recule jamais

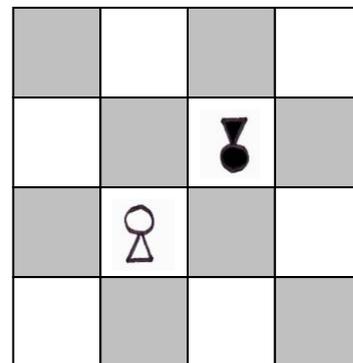
Les positions particulières :



Pions bloqués

2 pions face à face sont bloqués

(pas de prise possible)



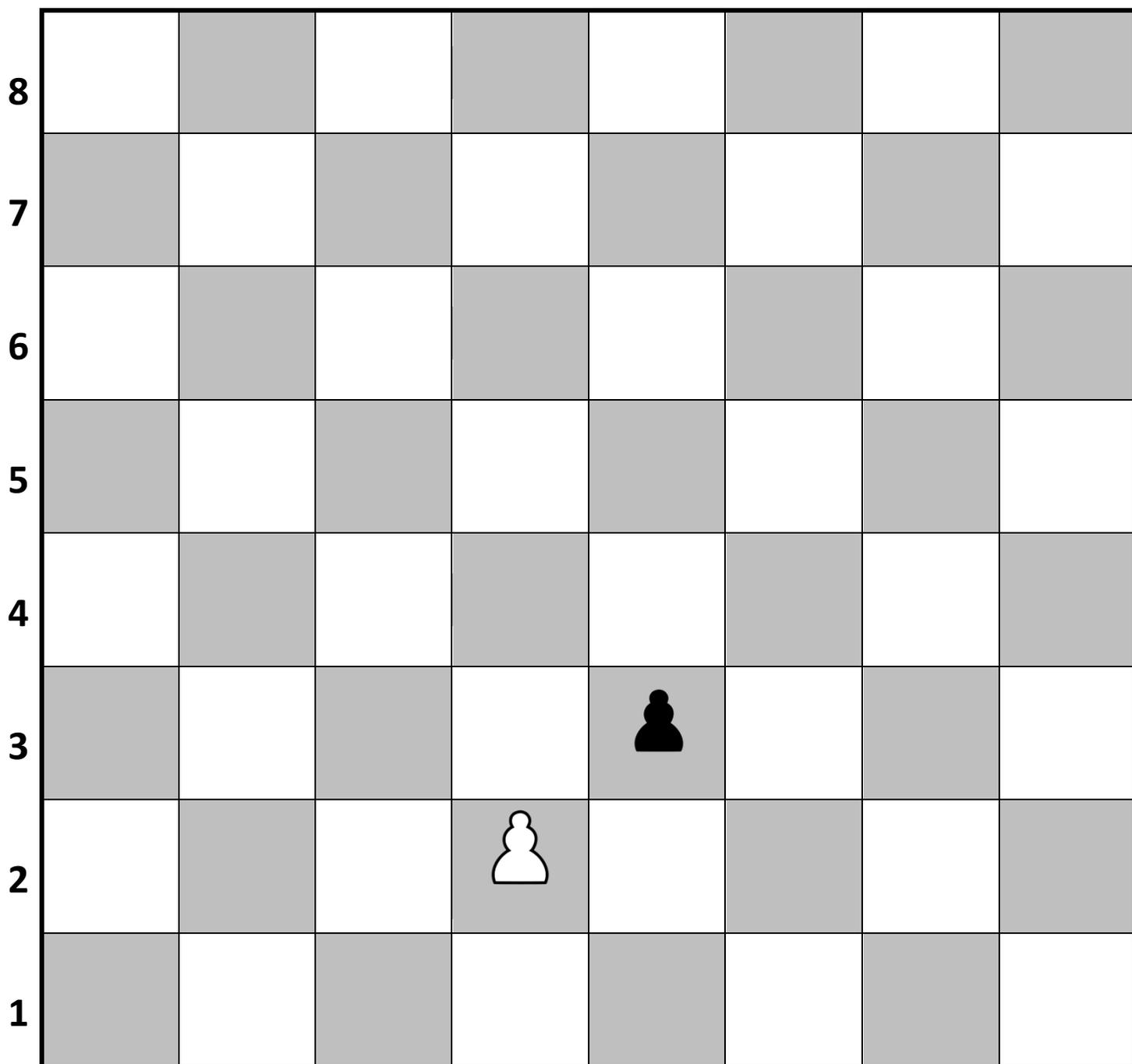
Pions en position de prise

Le pion prend en travers

(il pousse l'adversaire et s'installe à sa place ; on retire alors du jeu la pièce capturée)

Manipulation : jeu « la bataille des pions »

Prendre le plus de pions possibles à l'adversaire. Un pion vaut 1 point.



pions en situation de prise
pions en situation de prise



le jeu d'échecs

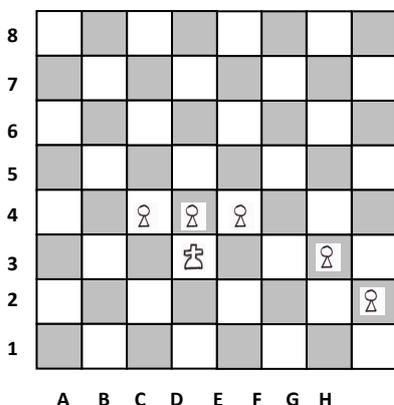
le roi

- Le roi peut se déplacer dans toutes les directions
- Le roi peut avancer ou reculer
- Il ne bouge que d'une case
- Si "mon" roi est tué, j'ai perdu la partie

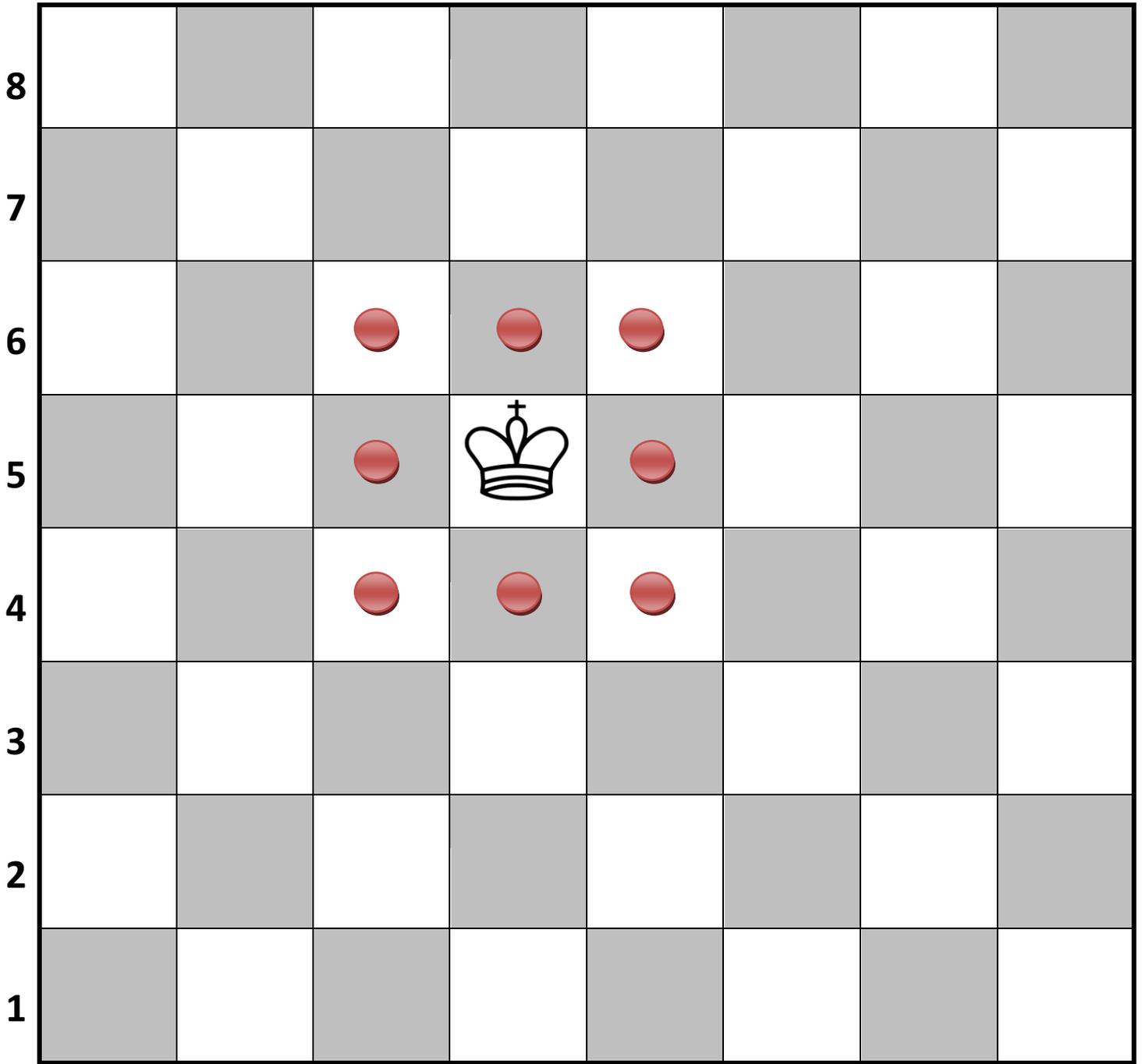
Manipulation : jeu « le roi entre en guerre »

Il s'agira d'amener un de ses pions sur la ligne opposée (en position de dame).

Mais le roi devra aujourd'hui participer à l'attaque sans se faire tuer. Pour cela il restera à l'arrière de ses pions.



Le roi ici protégé par 3 pions à la fois



le déplacement du roi
le déplacement du roi



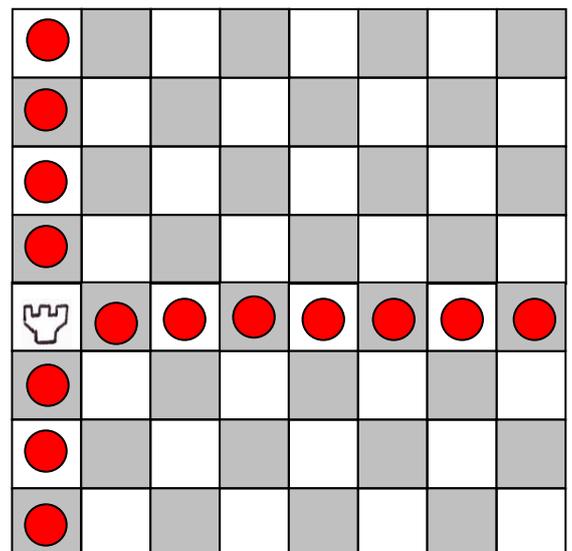
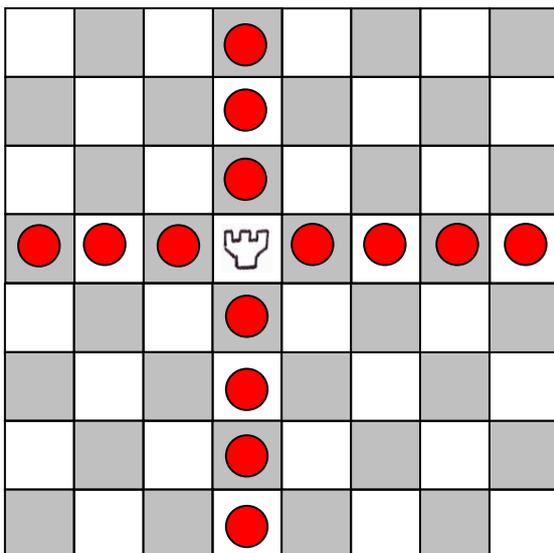
le jeu d'échecs

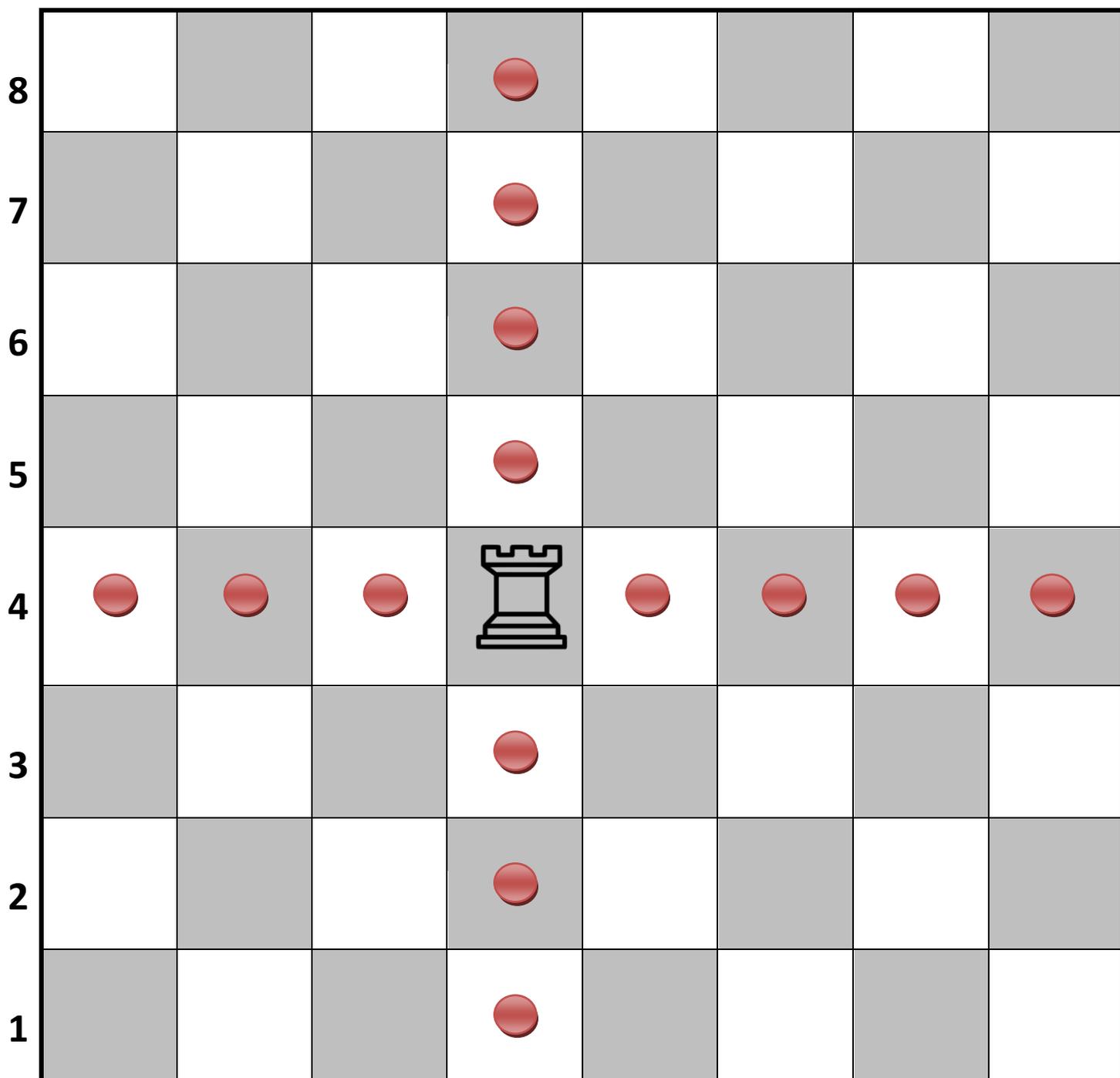
la tour

- La tour se déplace dans les lignes et les colonnes de l'échiquier
- La tour peut avancer ou reculer d'autant de cases que le joueur le souhaite
- La tour peut être tantôt sur une case blanche, et tantôt sur une case noire.

*Manipulation : **du haut de la tour, on voit très loin***

Combien de cases, la tour contrôle-t-elle ? Quelle que soit sa position, la tour contrôle toujours 14 cases. Dans le jeu, elle a un rôle important





le déplacement de la tour
le déplacement de la tour

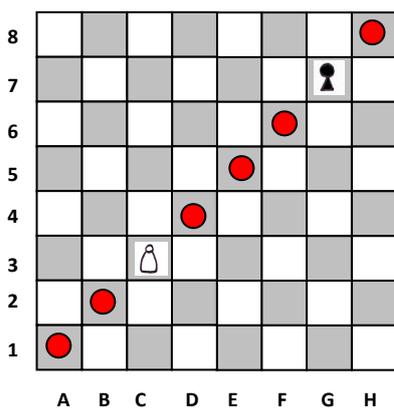


le jeu d'échecs

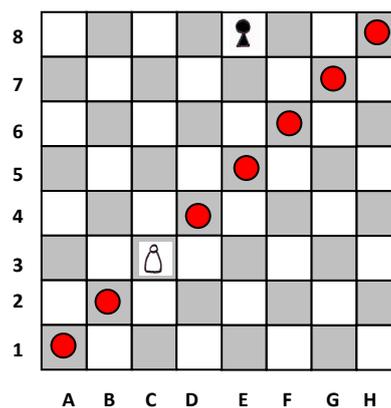
le fou

- Le fou se déplace en « oblique »
- Le fou peut avancer ou reculer d'autant de cases que le joueur le souhaite
- Le fou circule toujours sur la même couleur de case

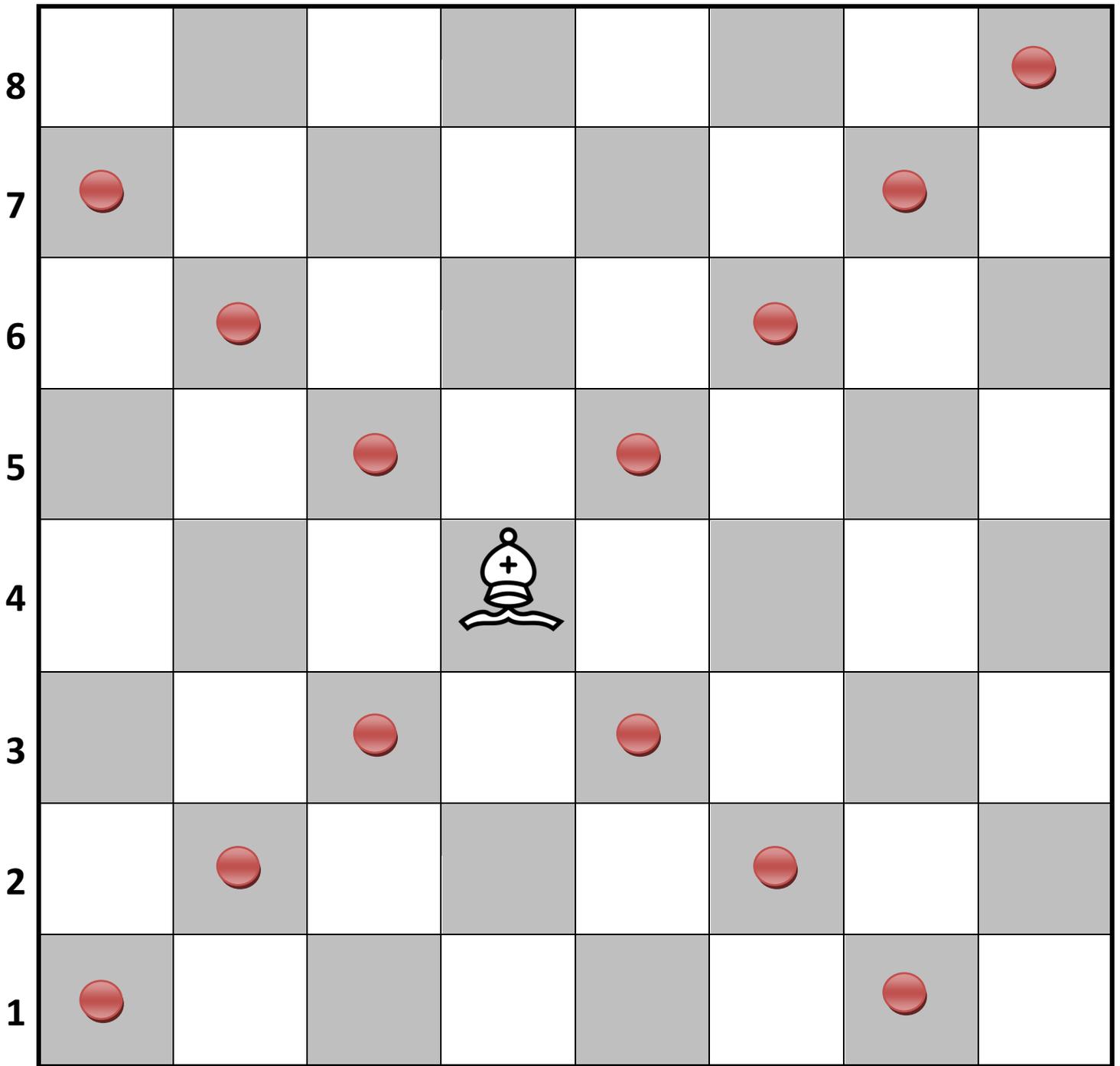
Manipulation : est-ce que le fou peut prendre le pion noir ?



Le pion peut être pris car il se trouve sur la ligne oblique du fou



Le pion ne peut pas être pris car il ne se trouve pas sur la ligne oblique du fou



le déplacement du fou
le déplacement du fou



le jeu d'échecs

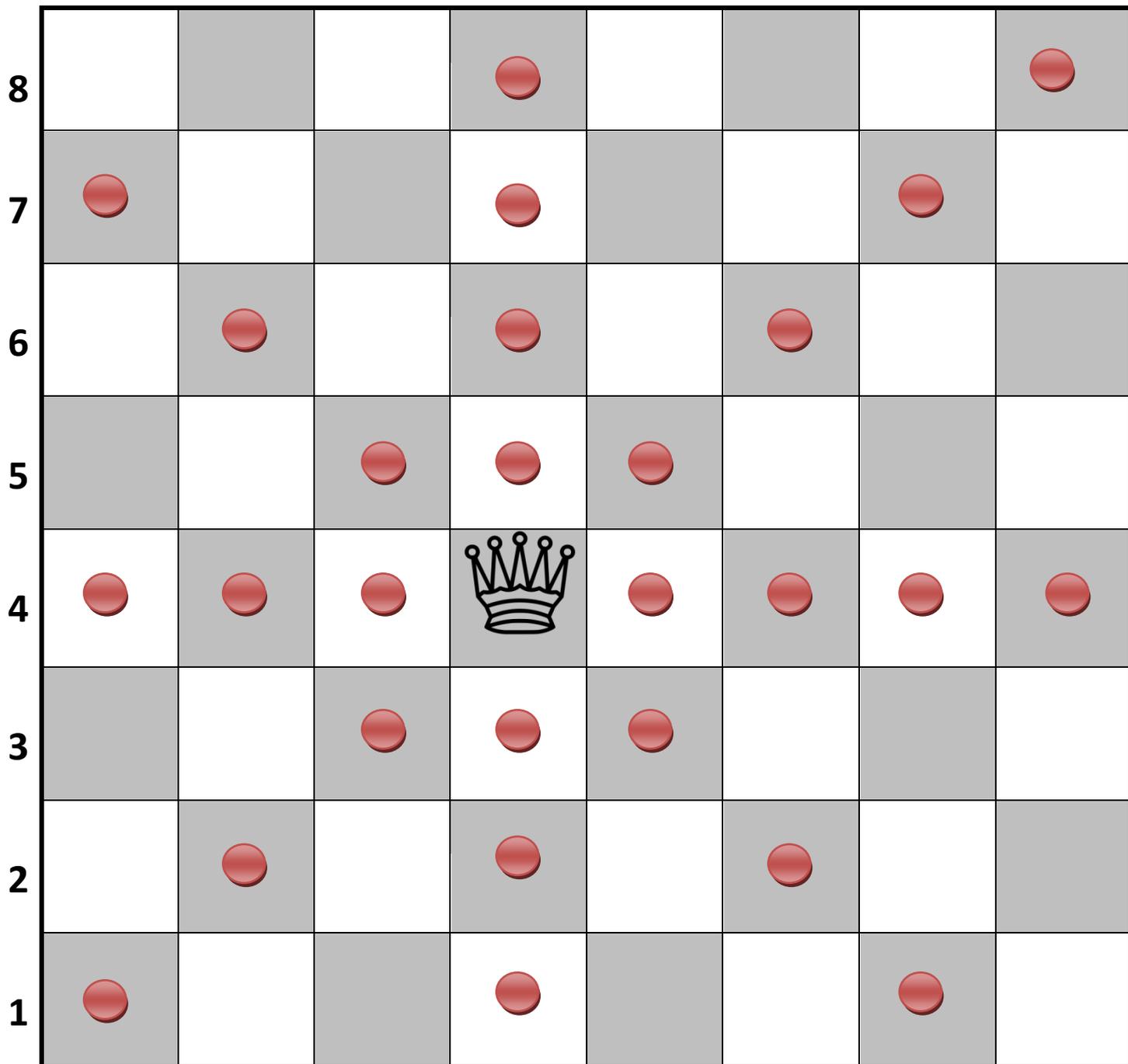
la dame

- Position sur l'échiquier : « La dame sur sa couleur » ou « Dame blanche sur case blanche, dame noire sur case noire ».
- La dame se déplace à la manière du fou et de la tour
- La dame peut avancer ou reculer d'autant de cases que le joueur le souhaite

Manipulation :

8	●				●			
7		●			●			●
6			●		●		●	
5				●	●	●		
4	●	●	●	●	♔	●	●	●
3				●	●	●		
2			●		●		●	
1		●			●			●
	A	B	C	D	E	F	G	H

8	●				●			
7	●			●				
6	●		●					
5	●	●						
4	♔	●	●	●	●	●	●	●
3	●	●						
2	●		●					
1	●			●				
	A	B	C	D	E	F	G	H



le déplacement de la dame
le déplacement de la dame

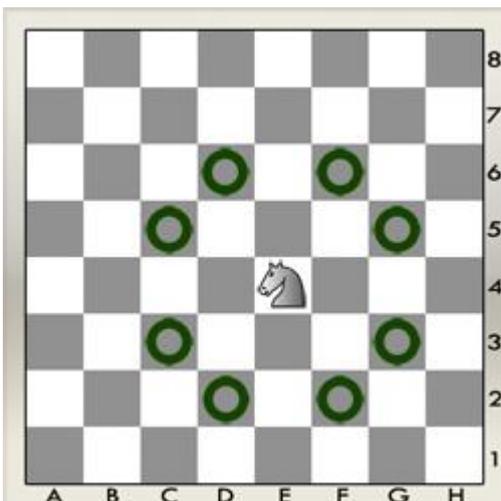


le jeu d'échecs

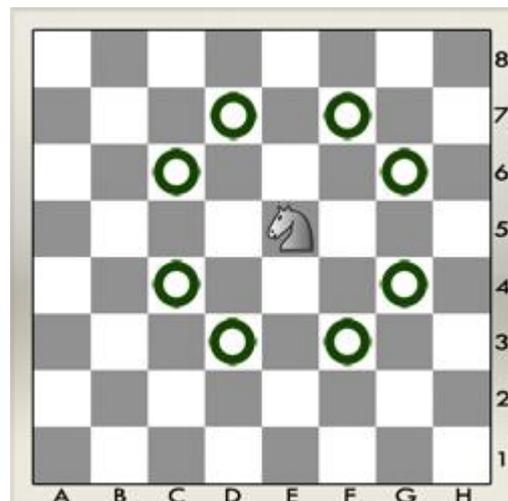
le cavalier

- Le cavalier se déplace sur un chemin en forme de L majuscule (ou de \perp , un L à l'envers)
- On peut bouger la pièce en énonçant « ca-va-lier »
- Le cavalier peut avancer ou reculer
- Le cavalier n'est pas gêné par les pièces qui se trouvent sur les cases voisines car il saute par-dessus !

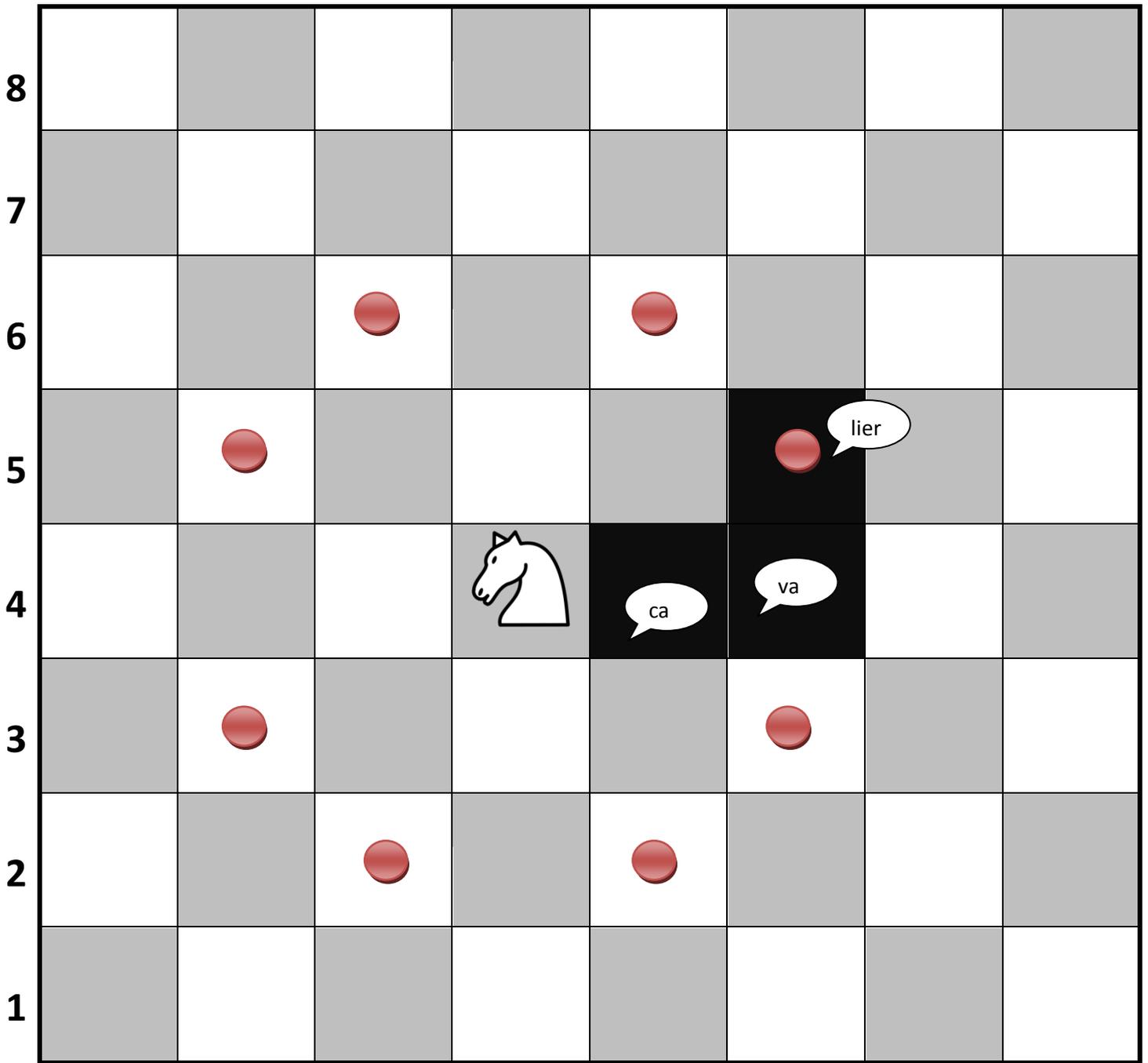
Situation : observation, déduction



Si sa case de départ est blanche, sa case d'arrivée est noire.



Si sa case de départ est noire, sa case d'arrivée est blanche.

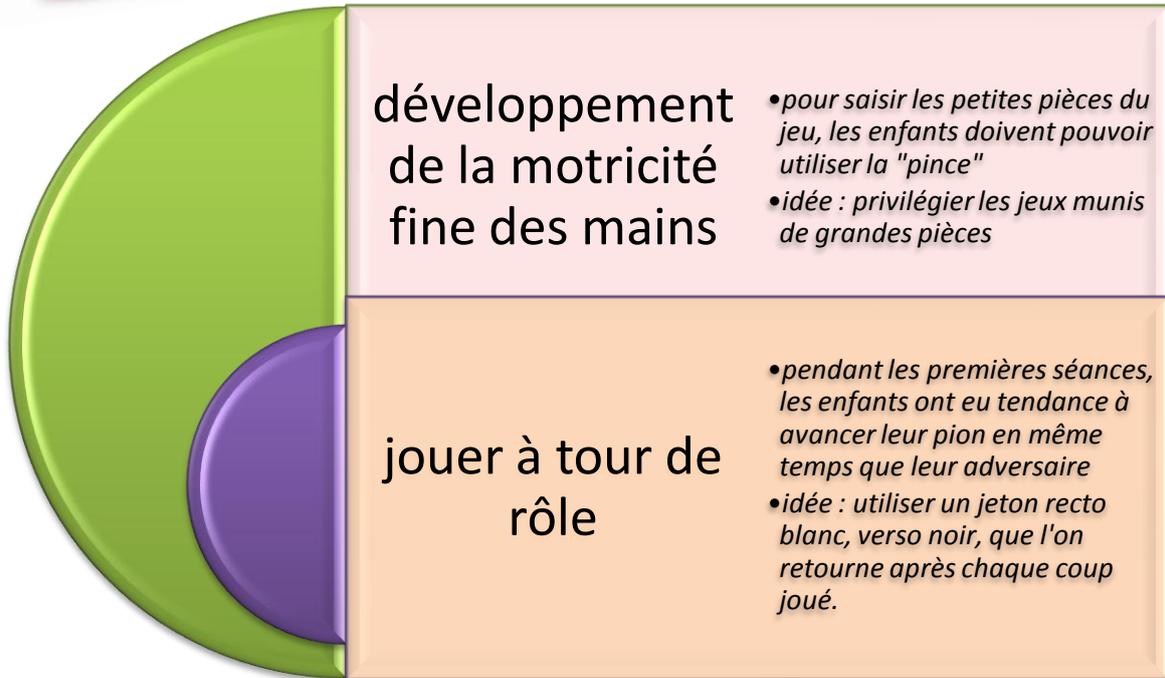


le déplacement du cavalier
le déplacement du cavalier



Les spécificités des échecs à l'école maternelle :

Compétences transversales



Finalisation du projet :

AFFRONTER SES CAMARADES DANS UN TOURNOI.

Respecter les règles du jeu pour garantir à chaque joueur les mêmes chances et les mêmes droits

Confronter ses performances à celles des autres... Accepter de perdre

Et mettre en jeu toutes les compétences acquises pendant les entraînements

