

**POUR L'ÉCOLE
DE LA CONFIANCE**



académie
Poitiers 
direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Vienne



Projet Echecs et Maths 86

2019-2020

#DSDEN 86



Historique



- **2008** : Circulaire sur le calcul : Mention du jeu d'échecs comme support privilégié d'activités mathématiques ludiques
- **BO du 19/01/12** : Introduction du jeu d'échecs à l'école
- **01/02/17** : Convention cadre MEN-FFE
- **12/02/18** : Présentation des 21 mesures du plan Villani-Torossian
- **11/07/19** : Réunion FFE-DGESCO



86



Objectifs



- Développement de la pratique du jeu d'échecs en milieu scolaire dès la maternelle
- Valorisation de pratiques pédagogiques utilisant le jeu d'échecs comme vecteur d'acquisition des compétences et connaissances du socle commun et des programmes d'enseignement de l'école primaire
- Mise en avant de la dimension ludique des mathématiques et de la dimension sportive des échecs



86

Compétences du socle

Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

- « résolution de problèmes »
- « traiter et organiser des données »
- « s'opposer individuellement pour gagner un duel »

Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

- « coopérer et réaliser des projets »
- « lien parcours artistique et culturel »
- « organisation d'un environnement numérique »

Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

- « égalité garçons / filles »
- « compréhension de la règle et du droit »
- « construire chez les élèves l'idée de preuve et d'argumentation »
- « réalisation de projets »



Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

- « démarche d'investigation »
- « fréquenter différents types de raisonnement »
- « recherches libres : tâtonnements, essais-erreurs »

Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine

- « les élèves se construisent une culture sportive »
- « il permet de distinguer l'intentionnel et l'involontaire, ce qui est contrôlé et ce qui est le fruit du hasard »

(Source : Boris Raguet, PEMF, Académie de Reims)



Place du jeu d'échecs dans le rapport Villani-Torossian



- Le plaisir par le jeu :

Afin de ne pas laisser s'installer l'anxiété face à la tâche scolaire en mathématiques, les activités scolaires en mathématiques peuvent être associées à la notion de plaisir.

- Le jeu contribue lui aussi à la formation mathématique des élèves. Les jeux traditionnels (comme les échecs) stimulent le raisonnement logique et contribuent à créer ou restaurer le plaisir de faire des mathématiques.
- Encourager les partenariats institutionnels avec le périscolaire et favoriser le développement de ce secteur. Recenser et pérenniser les clubs en lien avec les mathématiques (de modélisation, d'informatique, de jeux intelligents, etc.).

86



Compétences mathématiques



Il s'agit à travers la pratique de ce jeu de favoriser l'acquisition d'un vocabulaire géométrique précis ainsi qu'une syntaxe logique et permettre à l'élève d'apprendre à :

- utiliser différents types de codage,
- investir la démarche par essais/erreurs,
- mobiliser les capacités de mémorisation et d'anticipation ainsi que celles liées au repérage spatial sur l'échiquier et ses représentations graphiques.



Compétences transversales mobilisées, travaillées ou renforcées

- patience, concentration, attention, socialisation, mémoire, logique, stratégie, respect, abstraction, maîtrise de soi

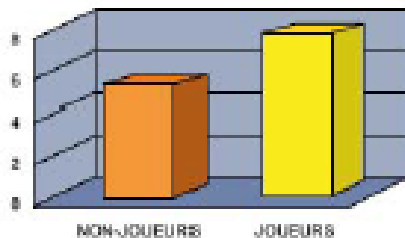




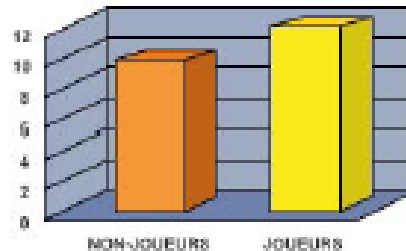
Compétences transversales mobilisées, travaillées ou renforcées

Dans une thèse de sciences de l'éducation, Michel Noir a démontré les vertus du jeu d'échecs pour les enfants. Trois graphiques pour illustrer son propos :

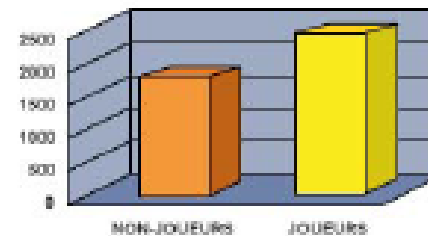
Concentration : + 50%



Mémoire : + 22%



Raisonnement : + 32%



In thèse de Michel Noir, *Le développement des habilités cognitives de l'enfant par la pratique du jeu d'échecs*, Université de Lyon II, Université de Lyon II, 2002.

Source : plaquette jeu d'échecs, Académie de Créteil



Avec le numérique



- VPI/TBI : logiciel ActivInspire (échiquier mural, matériel indispensable car vecteur de communication)
- Tablettes : Applications [Magnus Kingdom of Chess](#), [Echecs Pro](#), [Toon Clash Chess](#) et [Les défenseurs d'Echiquier](#)
- PC : [iechecs.com](#) et [lichess.org](#) (parties en ligne)
- Robots BlueBot : déplacements sur quadrillage
- Programmation : logiciel [Scratch](#)
- Tutoriels [1](#) et [2](#) (et Mini-Docs)





<http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden86-pedagogie/spip.php?article2248>

86

POUR L'ÉCOLE DE LA CONFIANCE

académie
Poitiers 
direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Vienne

