

académie
Montpellier



direction des services
départementaux
de l'éducation nationale
Gard
éducation
nationale

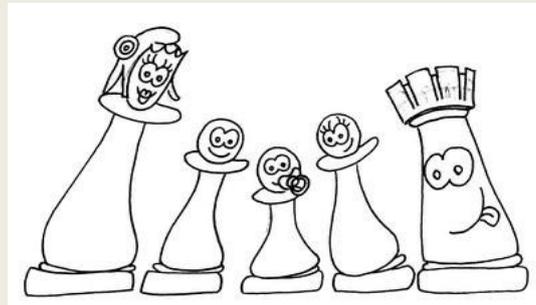


RÉSEAU CANOPE.FR
CANOPÉ

LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES



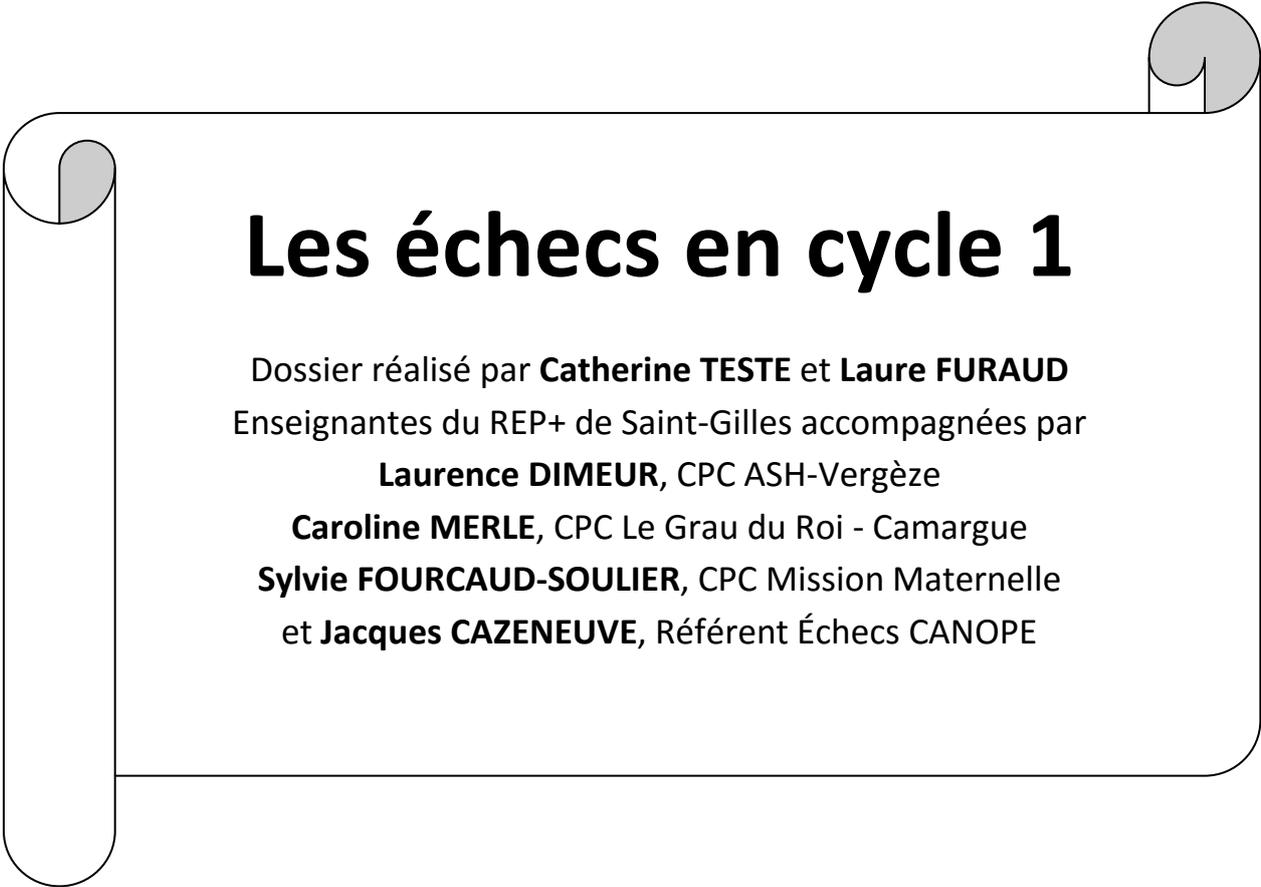
ENSEIGNER LE JEU D'ECHECS A L'ECOLE MATERNELLE



30 séquences pédagogiques



SEMAINE DE L'ÉCOLE MATERNELLE DANS LE GARD
du 13 au 17 novembre 2017



Les échecs en cycle 1

Dossier réalisé par **Catherine TESTE** et **Laure FURAUD**
Enseignantes du REP+ de Saint-Gilles accompagnées par
Laurence DIMEUR, CPC ASH-Vergèze
Caroline MERLE, CPC Le Grau du Roi - Camargue
Sylvie FOURCAUD-SOULIER, CPC Mission Maternelle
et **Jacques CAZENEUVE**, Référent Échecs CANOPE

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

(Source EDUSCOL : <http://eduscol.education.fr/cid59084/introduction-du-jeu-d-echecs-a-l-ecole.html>)

Les enseignants sont invités à développer l'usage des jeux traditionnels et notamment du jeu d'échecs dans les classes. **Ce jeu mobilise logique, stratégie, rigueur et capacité d'abstraction tout en facilitant l'apprentissage de la citoyenneté par le respect des règles et d'autrui.**

Le jeu d'échecs a pour objectifs de :

- développer la motivation, la concentration des élèves ;
- encourager l'esprit d'autonomie et d'initiative des élèves ;
- installer un environnement favorable à l'apprentissage ;
- 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 » ;
- favoriser l'apprentissage de la citoyenneté.

ORGANISATION MATERIELLE ET PÉDAGOGIQUE

1. ORGANISATION PEDAGOGIQUE :

- L'activité échec peut être menée à raison d'une séance par semaine tout au long de l'année ou de manière plus intensive dans le cadre d'un projet spécifique ou pendant les APC, en fonction des objectifs de chacun.

- La maîtrise du jeu d'échec par les enseignants n'est pas un préalable au démarrage de l'activité, il peut s'initier au fur et à mesure des séances.

- L'organisation des séances peut être facilitée par la présence de parents accompagnateurs ne sachant pas forcément jouer au départ. Pour autant, selon les organisations de chacun, ce n'est pas une condition nécessaire. En revanche, si des parents interviennent, il est important qu'ils interviennent de manière régulière. De plus la participation des parents est un atout important dans la compréhension des enjeux de l'école et s'inscrit parfaitement dans le cadre de la coéducation (cf. [circulaire n° 2013-142 du 15-10-2013, Relations École – Parents, Renforcer la coopération entre les parents et l'école dans les territoires](#))

- Les séances types proposées dans ce document commencent systématiquement par une phase collective suivie d'un temps en atelier. Pour autant, ce déroulé peut être adapté au fonctionnement de la classe.

- Un « coin échecs » équipé de deux ou trois échiquiers de tables peut rester en permanence à la disposition des élèves.

- Il est important de varier les dispositifs au cours de la séance (coin regroupement, ateliers ...). Être vigilant sur le temps accordé à chaque étape de la séance qui pourra varier en fonction de la progression de chacun.

- La pratique de cette activité demande une concentration importante et une posture assise et calme, penser à répondre aux besoins de mouvement des enfants de cet âge.

- Il est conseillé de privilégier le jeu au sol si vous avez des tables rondes.

- Un cahier d'échec peut être constitué mais il n'est pas indispensable. La priorité sera donnée au langage, aux manipulations et au jeu. Il peut être important cependant de formaliser et de garder des traces des apprentissages (photos, cahier individuel, cahier collectif, affichage...)

Attention ! Les traces écrites ne sont pas obligatoires ; celles qui sont présentées dans le livret joint ne constituent en rien des modèles seulement des illustrations sans valeur d'exemple.



MATERIEL PEDAGOGIQUE



Pour équiper votre classe c'est ici :

<http://boutique.echecs.asso.fr/ListeProduits.aspx?cat=14>

Jeu plastique nr 5 avec son sous-jeu - avec sous-jeu vinyle



Jeu n° 5 avec son sous-jeu en vinyle (sous-jeu de qualité, fabriquée en France).

Commande minimum : 20 articles

[Fiche complète](#)

Prix : 10,5 €



ou là :

<http://www.variantes.com/100-jeu-echecs-club-ensemble-echecs>

Attention : les échiquiers taille n°5 sont assez grands (environ 50 cm de côté), selon le mobilier de votre classe, privilégier des échiquiers de taille n°4.

Pour un échiquier géant de cour, c'est ici :

<https://toutpourlejeu.com/fr/pions-pieces-de-jeux-et-des-geants/550-echec-pions-geants-jardin-30-cm-de-haut-4006485218912.html>



Echec 32 pions géants jardin 30 cm de haut

Référence AL0527

État : Neuf

Jeu d'échec géant XL pour mettre dans votre jardin ou dans une école, un centre de loisirs, pour une animation. Hauteur du roi : 30 cm. Pièces de jeux échecs géantes en plastique pour extérieur.

[Tweet](#) [Partager](#) [Google+](#)

★★★★★ 6 avis

[Envoyer à un ami](#)

[Imprimer](#)

Inutile d'acheter le plateau de jeu (il est assez fragile), demander à la mairie de peindre l'échiquier au sol.

Pour l'année scolaire 2017/2018, vous aurez également la possibilité d'emprunter des malettes pédagogiques « échecs » au CANOPE site de Nîmes.

On peut aussi fabriquer un échiquier mural à l'aide d'un marqueur noir permanent sur du papier kraft blanc de un mètre sur un mètre maximum. Les pièces sont des photocopies agrandies des différents symboles des pièces d'échecs. Elles sont ensuite découpées, plastifiées et aimantées. Il est important d'utiliser du papier kraft ou autre papier fin, sinon les pièces aimantées ne tiendront pas sur le tableau lorsque l'échiquier mural sera posé dessus. Pour la même raison, ne pas plastifier l'échiquier mural.

PROGRAMME DE L'ÉCOLE MATERNELLE – BO DU 26 MARS 2015

L'école maternelle : un cycle unique, fondamental pour la réussite de tous

1. Une école qui s'adapte aux jeunes enfants

(...)

1.3. Une école qui tient compte du développement de l'enfant

L'équipe pédagogique aménage l'école (les salles de classe, les salles spécialisées, les espaces extérieurs...) afin d'offrir aux enfants un univers qui stimule leur curiosité, répond à leurs besoins notamment de jeu, de mouvement, de repos et de découvertes et multiplie les occasions d'expériences sensorielles, motrices, relationnelles, cognitives en sécurité.

(...)

1.4. Une école qui pratique une évaluation positive

(...) Chaque enseignant s'attache à mettre en valeur, au-delà du résultat obtenu, le cheminement de l'enfant et les progrès qu'il fait par rapport à lui-même.

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

(...)

L'enseignant met en place dans sa classe des situations d'apprentissage variées : jeu, résolution de problèmes, entraînements, etc. et les choisit selon les besoins du groupe classe et ceux de chaque enfant.

(...)

Il favorise les interactions entre enfants et crée les conditions d'une attention partagée, la prise en compte du point de vue de l'autre en visant l'insertion dans une communauté d'apprentissage.

(...)

2.1. Apprendre en jouant

Le jeu favorise la richesse des expériences vécues par les enfants dans l'ensemble des classes de l'école maternelle et alimente tous les domaines d'apprentissages. Il permet aux enfants d'exercer leur autonomie, d'agir sur le réel, (...) d'exercer des conduites motrices, d'expérimenter des règles et des rôles sociaux variés. Il favorise la communication avec les autres

(...)

Il propose aussi des jeux structurés visant **explicitement** des apprentissages spécifiques.

2.2. Apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes

Pour provoquer la réflexion des enfants, l'enseignant les met face à des problèmes à leur portée.

(...)

Ils tâtonnent et font des essais de réponse. L'enseignant est attentif aux cheminements qui se manifestent par le langage ou en action ; il valorise les essais et suscite des discussions. Ces activités cognitives de haut niveau sont fondamentales pour donner aux enfants l'envie d'apprendre et les rendre autonomes intellectuellement.

2.3. Apprendre en s'exerçant

Les apprentissages des jeunes enfants s'inscrivent dans un temps long et leurs progrès sont rarement linéaires. Ils nécessitent souvent un temps d'appropriation qui peut passer soit par la reprise de processus connus, soit par de nouvelles situations. Leur stabilisation nécessite de nombreuses répétitions dans des conditions variées. Les modalités d'apprentissage peuvent aller, pour les enfants les plus grands, jusqu'à des situations d'entraînement ou d'auto-entraînement, voire d'automatisation. L'enseignant veille alors à expliquer aux enfants ce qu'ils sont en train d'apprendre, à leur faire comprendre le sens des efforts demandés et à leur faire percevoir les progrès réalisés.

2.4. Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Les opérations mentales de mémorisation chez les jeunes enfants ne sont pas volontaires. Chez les plus jeunes, elles dépendent de l'aspect émotionnel des situations et du vécu d'évènements répétitifs qu'un adulte a nommés et commentés. Ces enfants s'appuient fortement sur ce qu'ils perçoivent visuellement pour maintenir des informations en mémoire temporaire, alors qu'à partir de cinq-six ans c'est le langage qui leur a été adressé qui leur permet de comprendre et de retenir.

L'enseignant stabilise les informations, s'attache à ce qu'elles soient claires pour permettre aux enfants de se les remémorer. Il organise des retours réguliers sur les découvertes et acquisitions antérieures pour s'assurer de leur stabilisation,

3. Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

L'école maternelle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : « Apprendre ensemble et vivre ensemble ». La classe et le groupe constituent une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles de la laïcité et ouverte sur la pluralité des cultures dans le monde.

(...)

3.1. Comprendre la fonction de l'école

L'enseignant rend lisibles les exigences de la situation scolaire par des mises en situations et des explications qui permettent aux enfants - et à leurs parents - de les identifier et de se les approprier. Il incite à coopérer, à s'engager dans l'effort, à persévérer grâce à ses encouragements et à l'aide des pairs. Il encourage à développer des essais personnels, prendre des initiatives, apprendre progressivement à faire des choix.

L'enseignant exerce les enfants à l'identification des différentes étapes de l'apprentissage en utilisant des termes adaptés à leur âge. Il les aide à se représenter ce qu'ils vont devoir faire, avec quels outils et selon quels procédés. Il définit des critères de réussite pour que chacun puisse situer le chemin qu'il a réalisé et perçoive les progrès qu'il doit encore effectuer.

3.2. Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

Dans un premier temps, les règles collectives sont données et justifiées par l'enseignant qui signifie à l'enfant les droits (s'exprimer, jouer, apprendre, faire des erreurs, être aidé et protégé...) et les obligations dans la collectivité scolaire (attendre son tour, partager les objets, ranger, respecter le matériel...).

(...)

LES CINQ DOMAINES D'APPRENTISSAGE

(...)

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- le langage oral : utilisé dans les interactions, en production et en réception, il permet aux enfants de communiquer, de comprendre, d'apprendre et de réfléchir.

- le langage écrit : présenté aux enfants progressivement jusqu'à ce qu'ils commencent à l'utiliser, il les habitue à une forme de communication dont ils découvriront les spécificités et le rôle pour garder trace, réfléchir, anticiper, s'adresser à un destinataire absent. Il prépare les enfants à l'apprentissage de l'écrire-lire au cycle 2.

1.1 L'oral

(...)

Comprendre et apprendre

Les moments de réception où les enfants travaillent mentalement sans parler sont des activités langagières à part entière que l'enseignant doit rechercher et encourager, parce qu'elles permettent de construire des outils cognitifs : reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales à partir d'histoires fictives, relier des événements entendus et/ou vus dans des narrations ou des explications, dans des moments d'apprentissages structurés, traiter des mots renvoyant à l'espace, au temps, etc. Ces activités invisibles aux yeux de tout observateur sont cruciales.

Échanger et réfléchir avec les autres

Les moments de langage à plusieurs sont nombreux à l'école maternelle : résolution de problèmes, prises de décisions collectives, (...). Il y a alors argumentation, explication, questions, intérêt pour ce que les autres croient, pensent et savent. L'enseignant commente alors l'activité qui se déroule pour en faire ressortir l'importance et la finalité.

(...)

1.3. Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.

(...)

4. Construire les premiers outils pour structurer sa pensée

4.1. Découvrir les nombres et leurs utilisations

L'école maternelle doit conduire progressivement chacun à comprendre que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités (usage cardinal) et d'exprimer un rang ou un positionnement dans une liste (usage ordinal). Cet apprentissage demande du temps et la confrontation à de nombreuses situations impliquant des activités pré-numériques puis numériques.

4.1.1. Objectifs visés et éléments de progressivité

(...)

Dans l'apprentissage du nombre à l'école maternelle, il convient de faire construire le nombre pour exprimer les quantités, de stabiliser la connaissance des petits nombres et d'utiliser le nombre comme mémoire de la position.

4.2.1. Objectifs visés et éléments de progressivité

Par des observations, des comparaisons, des tris, les enfants sont amenés à mieux distinguer différents types de critères : forme, longueur, masse, contenance essentiellement. Ils apprennent progressivement à reconnaître, distinguer des solides puis des formes planes. Ils commencent à appréhender la notion d'alignement qu'ils peuvent aussi expérimenter dans les séances d'activités physiques. (...)

5. Explorer le monde

5.1. Se repérer dans le temps et l'espace

(...)

5.1.1. Objectifs visés et éléments de progressivité

(...)

L'ESPACE

Faire l'expérience de l'espace

L'expérience de l'espace porte sur l'acquisition de connaissances liées aux déplacements, aux distances et aux repères spatiaux élaborés par les enfants au cours de leurs activités. L'enseignant crée les conditions d'une accumulation d'expériences assorties de prises de repères sur l'espace en permettant aux enfants de l'explorer, de le parcourir, d'observer les positions d'éléments fixes ou mobiles, les déplacements de leurs pairs, d'anticiper progressivement leurs propres itinéraires au travers d'échanges langagiers. L'enseignant favorise ainsi l'organisation de repères que chacun élabore, par l'action et par le langage, à partir de son propre corps afin d'en construire progressivement une image orientée.

Représenter l'espace

Par l'utilisation et la production de représentations diverses (photos, maquettes, dessins, plans...) et également par les échanges langagiers avec leurs camarades et les adultes, les enfants apprennent à restituer leurs déplacements et à en effectuer à partir de consignes orales comprises et mémorisées. Ils établissent alors les relations entre leurs déplacements et les représentations de ceux-ci. Le passage aux représentations planes par le biais du dessin les amène à commencer à mettre intuitivement en relation des perceptions en trois dimensions et des codages en deux dimensions faisant appel à certaines formes géométriques (rectangles, carrés, triangles, cercles). Ces mises en relations seront plus précisément étudiées à l'école élémentaire, mais elles peuvent déjà être utilisées pour coder des déplacements ou des représentations spatiales. De plus, les dessins, comme les textes présentés sur des pages ou les productions graphiques, initient les enfants à se repérer et à s'orienter dans un espace à deux dimensions, celui de la page mais aussi celui des cahiers et des livres.

(...)

Jeu d'échecs

Connaître la symbolique du jeu

Cycle 1 MS

Séance 1

Matériel :

- ✗ Conte «Le château blanc et le château noir»
- ✗ Lien: <http://yvan.raymond.pedagog.free.fr/pageprojets/jeu%20d'%E9checs/Conte%20%E9checs.htm>
- ✗ Affiche des personnages stylisés (cf. annexes)

Séance 1

Durée

45 min

Objectifs :

- **Connaître la symbolique du jeu**
- **Reconnaître et nommer les personnages du conte**

Org/tps

Déroulement

Collectif
30 min

1. Lire le conte jusqu'à «conseil»

- Insister sur chaque mot «blanc» et «noir», **théâtraliser**. Les faire prononcer aux enfants.
- Qui sont les personnages ? Les placer au tableau au fur et à mesure de leur évocation (cf. Annexes : Affiches des dessins des personnages) et les montrer pendant la lecture pour aider les enfants à mieux comprendre l'histoire.
- Retour sur les affichages des personnages au tableau : rappeler leur nom, éventuellement les noter.
- Insister sur l'existence des deux châteaux : un château noir et un château blanc.

Ateliers
15 min

1. Trace écrite possible

Consigne: « Nomme et colorie les différents personnages du conte. » (cf. Annexes, fiche 1)
L'enseignant peut noter les noms des personnages sous la dictée.

Remarques

Les différentes fiches peuvent être consignées dans un cahier «échecs» où pourront figurer des photos, des comptines, etc. Prévoir donc une couverture pour ce cahier dédié. (exemple de couverture du cahier d'échecs, ci-contre)



Le conte : LE CHÂTEAU BLANC ET LE CHÂTEAU NOIR

Il était une fois, un roi tout blanc qui vivait dans un pays très bizarre car tout y était blanc. Ce roi tout blanc, habitait un immense château tout blanc. De chaque côté du château, se trouvaient deux tours toute blanches. Juste à côté de ces deux tours toute blanches, se trouvaient les écuries. Les cavaliers tout blancs montaient des chevaux tout blancs. Et juste à côté des écuries vivaient de drôles de personnages tout blancs : le roi les appelait les fous. Le roi tout blanc vivait avec une belle reine blanche. Très coquette, elle portait une jolie robe blanche. Des soldats tout blancs étaient installés devant le château tout blanc.

La vie dans ce pays tout blanc était très agréable et tranquille.

Un jour, les cavaliers du roi tout blanc arrivèrent au château pour annoncer une nouvelle inquiétante. «Roi, dit le premier cavalier, nous venons de découvrir à l'autre bout du royaume tout blanc une chose absolument in-cro-ya-ble !

- Comment cela ? s'étonna le roi tout blanc.

- Oh Sire, reprit le deuxième cavalier (d'une voix tremblante] la chose est tellement, tellement, tellement étonnante !

- Mais enfin ! s'emporta le roi, qui d'habitude ne criait jamais, allez-vous enfin me dire ce que vous avez vu ?

- Eh bien, reprirent ensemble les deux cavaliers tout blancs, nous avons vu, à l'autre bout du royaume, un château, oui... oui... un château pareil au nôtre, mais... mais... un château tout noir !

- Tout noir! s'exclama le roi tout blanc, mais c'est impossible, je le saurais tout de même...!»

Quand soudain, il vit un roi tout noir entrer.

«Sire, gronda le roi tout noir [d'une voix terrible] votre royaume tout blanc me plaît et je veux l'habiter ! Dès demain, nous ferons la guerre et nous verrons bien qui est le plus fort !»

Le roi tout blanc était très inquiet car il n'avait jamais fait la guerre. La guerre est une chose terrible, elle tue beaucoup de gens. Ne sachant que faire, le roi décida d'aller voir la fée Caïssa pour lui demander conseil. ../...

Voici ce que la fée expliqua au roi: «Roi tout blanc, tu te battras contre le roi noir dans un jeu avec des cases noires et des cases blanches. Ce jeu s'appelle les échecs. D'un côté de l'échiquier, des pièces en bois blanc représenteront tes soldats et ton château avec tes tours, tes cavaliers, tes fous, ta femme, la reine blanche et toi. De l'autre côté de l'échiquier, des pièces en bois noir représenteront les soldats et le château du roi noir avec ses tours, ses cavaliers, ses fous, sa femme, la reine noire, et le roi noir.

Le lendemain, le roi tout blanc partit jusqu'à l'autre bout du royaume pour rencontrer le roi tout noir : « Roi tout noir, [dit le roi tout blanc d'une voix ferme et décidée], je déteste la guerre mais je ne refuse pas le combat. Écoute moi bien, voici ce que je te propose : nous allons nous battre dans un jeu. Notre champ de bataille sera un quadrillage qui comportera autant de cases noires que de cases blanches. Nous l'appellerons l'échiquier. Il y aura des pièces noires qui représenteront tes soldats et ton château avec tes tours, tes cavaliers, tes fous, ta femme, la reine noire et toi. De l'autre côté de l'échiquier, il y aura des pièces blanches qui représenteront mes soldats et mon château avec mes tours, mes cavaliers, mes fous, ma femme, la reine blanche, et moi. Puisque j'étais dans le royaume avant toi, je jouerai le premier. Le gagnant du jeu sera le gagnant de la guerre.»

Le roi noir accepta de jouer. Les deux rois inventèrent les règles du jeu qu'ils appelèrent *jeu d'échecs*.

Et qui a gagné la guerre ? Eh bien,... parfois les noirs, parfois les blancs...

Et grâce à la fée Caïssa, les blancs et les noirs ne firent plus jamais la guerre dans le royaume !

Jeu d'échecs

Les personnages

Cycle 1 MS

Séance 2

Matériel :

- ✗ Conte «Le château blanc et le château noir»
- ✗ Lien: <http://yvan.raymond.pedagog.free.fr/pageprojets/jeu%20d'%E9checs/Conte%20%E9checs.htm>
- ✗ Un château blanc format A3, un château noir format A3, une planche de personnages blancs, une planche de personnages noirs

Séance 2

Durée

45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Effectuer des tris pour construire des collections cohérentes (couleur, taille, catégorie de personnage...)
- Manipuler et verbaliser pour s'appropriier les personnages et le sens de l'histoire.

Org/tps

Déroulement

Collectif
15 min

1. Relire le début du conte

Relire le début du conte jusqu'à « ...conseil ».

S'assurer de la compréhension des élèves.

Ateliers
30 min

2. Activités possibles

Matériel : Un château blanc format A3, un château noir format A3, une planche de personnages blancs, une planche de personnages noirs.

Proposer diverses activités de tri en privilégiant le choix des critères de tris par les enfants. Ces multiples activités permettront de manipuler les pièces et le vocabulaire spécifique à chacune.

On peut terminer l'activité en rangeant systématiquement chaque personnage dans son château.

Remarques

- Donner les personnages à découper par bandes. (Le découpage peut être partiellement ou totalement réalisé en amont par l'enseignante ou l'ATSEM pour les élèves en difficulté).
- Le tri peut être partiellement réalisé durant le temps de regroupement et rester visible pendant l'atelier. Proposer éventuellement deux boîtes marquées d'un point blanc et d'un point noir.

(cf. Annexes, fiche 2 : Personnages à découper château noir et château blanc)

Jeu d'échecs

Les deux châteaux

Cycle 1 MS

Séance 3

Matériel:

- ✗ Conte «Le château blanc et le château noir»
- ✗ Lien: <http://yvan.raymond.pedagog.free.fr/pageprojets/jeu%20d'%E9checs/Conte%20%E9checs.htm>
- ✗ Un château blanc format A3, un château noir format A3, une planche de personnages blancs, une planche de personnages noirs
- ✗ Deux boîtes, l'une étiquetée blanche et l'autre étiquetée noire

Séance 3

Durée

45 min

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

- **Manipuler et verbaliser pour s'approprier les personnages et le sens de l'histoire.**

Org/tps

Déroulement

Collectif
15 min

1. Relire le début du conte.

Relire le début du conte jusqu'à « ...conseil ».

Puis, demander aux élèves de raconter ce qui a été compris.

Possibilité de s'appuyer sur les affiches des personnages.

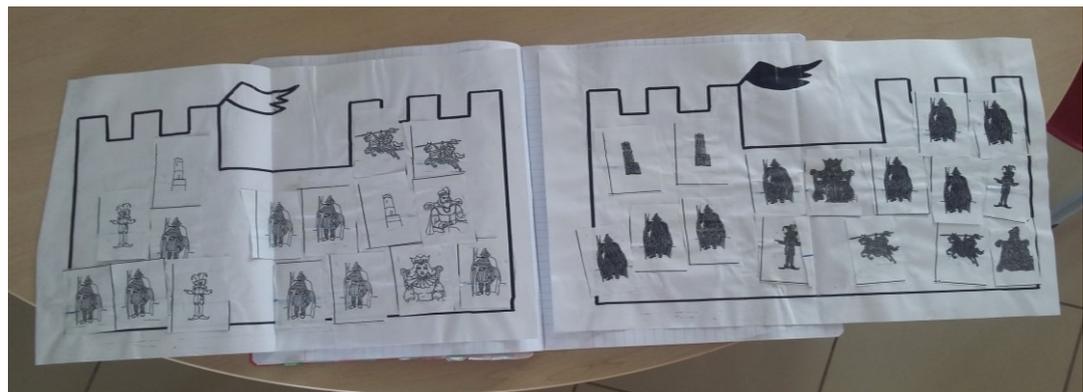
Ateliers
30 min

2. Activité possible

Permettre aux enfants par petit groupe de rejouer l'histoire avec les deux châteaux (château des blancs et le château des noirs) en se servant des deux boîtes de personnages.

Possibilité de formaliser l'activité sur une fiche comme ci-dessous.

Exemple



Jeu d'échecs

Composition des deux armées

Cycle 1 MS

Séance 4

Matériel :

✕ Les châteaux précédemment constitués par les élèves.

Séance 4

Durée

20 min

Mobiliser le langage et construire des outils pour structurer sa pensée :

- ***Nommer les différents types de personnages***
- ***Savoir percevoir des quantités (1, 2 et beaucoup)***
- ***Aborder la notion de paire (paire de fous...)***

Org/tps

Déroulement

Collectif
20 min

Au coin regroupement, revenir sur les deux châteaux et leurs personnages respectifs.

Comparer les différentes collections de personnages et leur quantité relative :

Observer qu'il y a un seul roi, une seule reine (dame), 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et beaucoup de soldats.

On pourra à cette occasion utiliser et familiariser les enfants avec le terme de « paire ».

Remarques

Attention :

- La reine sera appelée **dame** par la suite.
- Les soldats seront appelés **pions** par la suite. Ceux-ci sont au nombre de 8. Cette collection étant assez importante on ne pourra exiger de tous les élèves la maîtrise de cette quantité. Ils seront toutefois distingués des autres personnages car «ils sont beaucoup, il y en a beaucoup» alors que les autres sont seuls (roi, dame) ou par deux (tours, fous, cavaliers).

Prolongement

Sur un temps distinct, il est intéressant de faire reformuler par les élèves le début de l'histoire.

Jeu d'échecs <i>Découverte des pièces du jeu</i>		Cycle 1 MS
		Séance 5
Matériel :		
<ul style="list-style-type: none"> X Pièces blanches et roi noir. X Affiches des personnages. X Photos des pièces 		
Séance 5 Durée : 50 min	Construire des outils pour structurer sa pensée : - Associer les pièces à leur représentation - Identifier les pièces du jeu d'échecs.	
Org/tps	Déroulement	
<i>Collectif</i> 20 min	<p>Disposer sur une petite table devant soi, les pièces du jeu d'échecs présentes au début de l'histoire : toutes les pièces blanches et le roi noir.</p> <p>Relire le début du conte (ne pas le raconter) et leur dire que ce sont les personnages de l'histoire (ne pas en dire plus). Les enfants doivent deviner à quels personnages les pièces correspondent. (On peut aussi les aider si besoin et leur dire que le roi noir est tout seul et qu'il a une croix sur la tête, cela permettra de l'identifier plus facilement.)</p> <p>Aller placer les pièces à côté des affiches des personnages disposées en bas du tableau (dans la rigole permettant de mettre les craies).</p>	 
<i>Collectif</i> 15min	<p>Présenter les photos des pièces du jeu d'échecs :</p> <p>Les accrocher au tableau. Demander aux élèves de dire le nom des pièces dont les photos sont placées au tableau et de faire correspondre chacune d'entre elles aux images des personnages affichés. Justifier son choix.</p> <p>On aura donc, côte à côte : le personnage, la photo de la pièce et la véritable pièce du jeu d'échecs.</p>	
<i>Ateliers</i> 15 min	<p>Trace écrite</p> <p>Distribuer aux élèves la fiche 3 (cf. Annexes, Fiche 3 : coller les photos des pièces à côté des personnages du jeu d'échecs)</p> <p><u>Consigne:</u> « Découpe les photographies des pièces du jeu d'échec et colle-les à côté du personnage du conte auquel elles correspondent. »</p>	
<i>Remarques</i>	<p>Le découpage peut être réalisé en amont par l'enseignante ou l'ATSEM.</p> <p>Réaliser un affichage collectif pour la classe : Les fiches «personnages» utilisées lors de la séance 1 en phase collective seront complétées avec la photo et la pièce en bois fixée sur le support (avec du scotch par exemple). On associe ainsi les différentes représentations du personnage.</p>	

Jeu d'échecs

L'échiquier

Cycle 1 MS

Séance 6

Matériel:

- X Un échiquier de table
- X Toutes les pièces

Séance 6

Durée

50 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- **Savoir construire le château des noirs par symétrie axiale.**
- **Construire le château en se créant une image mentale.**

Org/tps

Déroulement

Collectif
30 min

Lire le conte dans sa globalité. Revoir le nom des pièces. S'assurer de la compréhension. Utiliser les affiches des personnages.

- Présenter un échiquier. Que voit-on? (des cases blanches et des cases noires, des carrés, des chiffres, des lettres, des lignes, des colonnes).

- Positionner uniquement les pièces blanches devant les enfants (sur les lignes 1 et 2). Faire dire aux enfants de quelle pièce il s'agit à chaque fois (la tour, le roi, ...) Faire le lien avec le conte. L'enseignant théâtralise le positionnement de chaque pièce : « On commence toujours par les deux tours, elles sont situées de chaque côté du château (faire les gestes en même temps). Les placer. Puis, à côté, il y a les cavaliers car ils logent dans les écuries qui sont situées dans les tours. Les placer. Ensuite, il y a les fous autour du roi et de la dame, car ils sont là pour les divertir et les faire rire. Placer les deux fous. Enfin, il reste le roi et la dame, mais comme la dame est très coquette, elle va toujours sur la case de la couleur de sa robe. Ici la dame est blanche, donc elle va sur une case blanche (faire remarquer également la couronne de princesse qu'elle porte sur la tête). Le roi prend la dernière place et se met juste à côté de sa dame. Devant, il y a tous les pions car ils protègent le château. »

Les enfants doivent ensuite remarquer qu'il manque les pièces noires et que l'on ne peut donc pas jouer aux échecs. Sortir alors toutes les pièces noires et construire avec eux le château des noirs. Attendre leurs propositions.



Reformuler le positionnement des pièces avec eux comme ci-dessus. (Remarque : les deux châteaux sont construits par symétrie axiale.)

Ateliers
20 min

Par groupes de quatre : Faire reconstruire aux élèves le château des noirs autour d'un échiquier sur lequel les blancs sont placés. En groupe, les échanges seront favorisés.

Recommencer seul sous le regard des 3 camarades. Expliquer à chaque fois ce que l'on fait : on commence par les deux tours qui sont de chaque côté du château puis on place les deux cavaliers à côté car ils sont dans les écuries qui sont près des tours...

Remarques

Le placement des pièces sur l'échiquier est un apprentissage long. Cette séance peut être reproduite plusieurs fois. Lors des séances suivantes, les enfants placeront systématiquement les pièces pour réinvestir leurs connaissances.

Jeu d'échecs

L'échiquier mural 1

Cycle 1 MS

Séance 7

Matériel:

- ✗ Un échiquier mural à réaliser soi-même (80cm x 80 cm) sur du papier kraft blanc
- ✗ Les symboles des pièces aimantés
- ✗ Un échiquier de table

Séance 7

Durée

45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Reconnaître et nommer la représentation symbolique des pièces
- S'approprier et utiliser la structure syntaxique «Qu'est-ce que j'ai enlevé ?» et lexicale (nommer les pièces).
- Mémoriser l'emplacement de chaque pièce et procéder par correspondance terme à terme avec le château opposé/symétrie axiale)

Org/tps

Déroulement

Découverte de l'échiquier mural

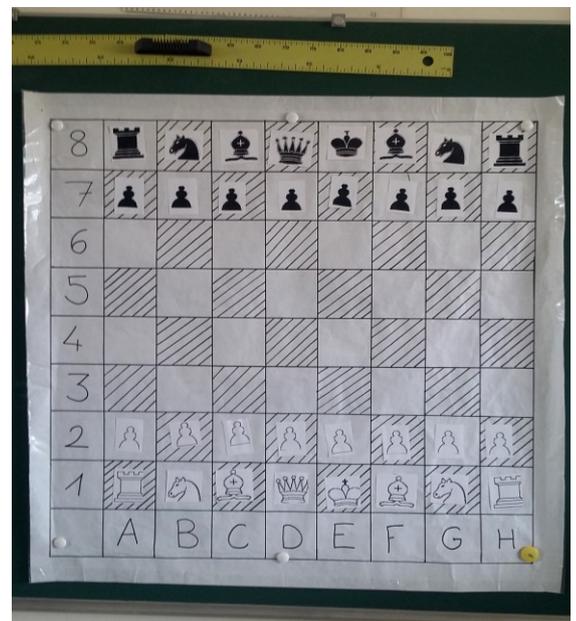
- Positionner les pièces sur l'échiquier de table horizontal placé devant les élèves au coin regroupement.

Attention : placer les pièces blanches sur les lignes 1 et 2 puis placer les pièces noires.

- Présenter l'échiquier mural et les symboles, tous placés à côté du quadrillage, au tableau. Faire deviner aux élèves ce que représente chaque symbole.

- Commencer par les blancs : construire le château des blancs puis celui des noirs avec eux : envoyer les élèves au tableau un par un après leur avoir demandé d'énoncer la correspondance pièce/symbole.

Collectif : 25 min



Jeu de Kim :

Toutes les pièces sont disposées sur l'échiquier mural. Les élèves ferment les yeux puis les rouvrent. Il faut deviner quelle est la pièce que la maîtresse a retirée. Les enfants mènent ensuite le jeu. Ils doivent s'approprier et utiliser la structure syntaxique «Qu'est-ce que j'ai enlevé ?». Celui qui trouve devient meneur.

Trace écrite : Les symboles

Distribuer aux élèves la fiche 4 (cf. Annexes, Fiche 4 : coller les photos des symboles à côté des pièces qu'ils représentent)

Consigne : « Découpe et colle chaque symbole à côté de la pièce qu'il représente. »

L'élève doit être capable d'associer deux représentations planes d'un même objet : la photo de la pièce et son symbole. Pour s'aider, il pourra se déplacer et consulter les affichages réalisés dans la classe.

Ateliers: 20 min

Remarques

Affichage collectif de la classe : Les fiches «personnages» utilisées lors de la séance 1 ont déjà été complétées avec la photo de la pièce et la pièce en bois fixée. On y ajoutera le symbole.

Jeu d'échecs

L'échiquier mural 2

Cycle 1 MS

Séance 8

Matériel :

- ✗ Un échiquier mural de plus petite taille destinée à servir d'affichage pour la classe
- ✗ Les symboles des pièces en papier à coller

Séance 8

Durée

45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée : se repérer sur un quadrillage
- **Savoir positionner les pièces sur l'échiquier**

Org/tps

Déroulement

Collectif
15 min

Dire aux enfants que l'on va construire un échiquier qui servira d'affichage pour la classe.

A l'aide des symboles, construire, à nouveau, au tableau, les deux châteaux. Procéder par collage des symboles sur un échiquier en papier (60x60).

Les élèves doivent être capables de distinguer les symboles des pièces et de percevoir leur correspondance. Ils doivent placer ces symboles à leur juste place dans l'échiquier.

Trace écrite: prendre cet échiquier en photo et le faire figurer dans le cahier dédié.

L'enseignant peut placer un échiquier de table avec les pièces déjà disposées dessus, à proximité du tableau, pour aider les élèves en difficulté à faire la correspondance des pièces et des cases.

Ateliers
30 min

L'activité peut être menée, individuellement ou à deux.

Distribuer un échiquier sur papier et les pièces noires et blanches à découper puis coller. Un échiquier commun peut être complété par deux élèves qui se partagent les pièces à coller. Chacun note son prénom et il suffit ensuite de photocopier la réalisation commune pour que chacun ait une trace dans son cahier échec.

Prolongement

Les algorithmes noir/blanc du quadrillage.

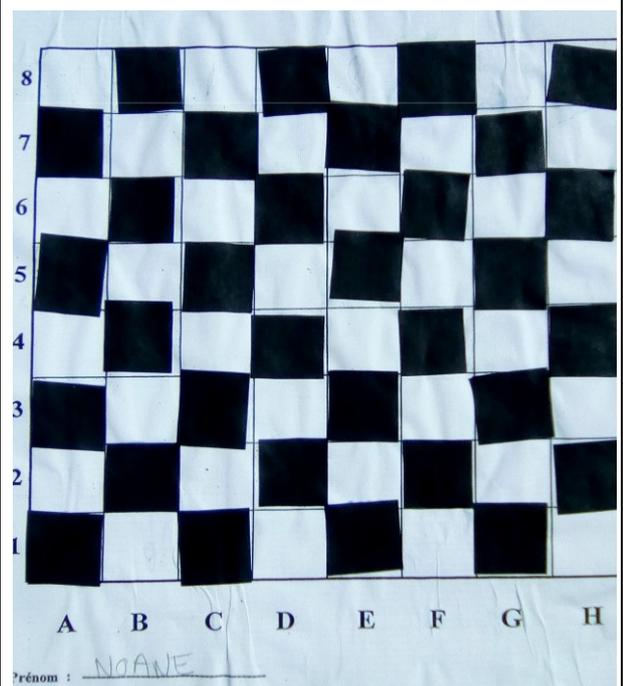
Cette activité doit être « accompagnée » car elle est complexe. Les élèves disposent d'une feuille avec un quadrillage identique à un échiquier mais composé uniquement de cases blanches.

Observer la première ligne qui commence par une case noire. Placer avec l'enfant le carré de papier noir sur la première case, puis lui demander de terminer la ligne en mettant un point au crayon dans les cases qui doivent être noires.

L'enseignant valide, puis coller les carrés de papier noir. Procéder ligne après ligne. Faire remarquer le décalage entre chaque ligne.

Pour aider les élèves, on peut :

- masquer ce qui a été fait au fur et à mesure de la progression par ligne
- Leur faire dire « noir-blanc-noir-blanc... » en pointant chaque case.



Jeu d'échecs

La bataille de pions

Cycle 1 MS

Séances 9 à 12

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table et les pions noirs et blancs

Séance 9

Durée

45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée, mobiliser le langage oral :

- Apprendre le déplacement du pion
- Jouer à un jeu avec des règles
- Attendre son tour
- Faire un choix de déplacement (avancer un pion ou un autre, manger ou non)
- Anticiper
- Être capable de formuler, à l'oral, les règles et étapes d'un jeu

Org/tps

Déroulement

Collectif
20 min

Replacer toutes les pièces sur l'échiquier mural devant les élèves.

Retirer les «pièces majeures» et ne laisser que les pions sur les lignes 2 et 7.

Expliquer le déplacement du pion, (il avance tout droit d'une case) et la prise (le pion mange en diagonale par « le petit coin »). Puis, expliquer la règle du jeu et commencer la bataille de pions : Jouer avec un adulte (parent ou ATSEM) devant les enfants et expliquer ce qui se passe : on avance tout droit d'une case à chaque fois et on «mange» en diagonale. **Verbaliser** et insister sur les moments où l'on est «bloqué».

Règle de la bataille de pions: Les blancs commencent toujours. Les enfants jouent chacun leur tour. Celui qui a gagné est le premier qui amène un pion et un seul dans le château ennemi (dernière ligne). Le pion n'est pas obligé de manger.

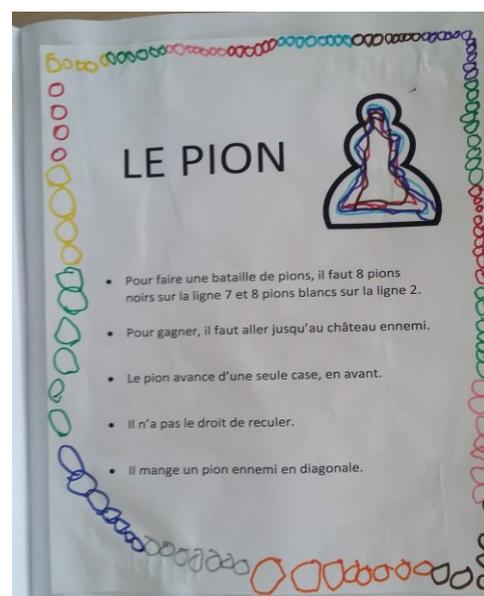
Ateliers
25 min

Les enfants font des «batailles de pions» en atelier sur les échiquiers de table et sous la surveillance d'un adulte qui contrôle les déplacements et les prises ainsi que le respect des règles du jeu.

Trace écrite: Il peut s'agir d'une photo prise pendant la «bataille» à laquelle peut s'ajouter la fiche d'identité du pion ou la règle du jeu de la bataille de pions.

Faire la **fiche d'identité du pion** à l'aide de la dictée à l'adulte (cf. ci-contre) et dire que le pion vaut un point.

Penser également à **compléter l'affichage de la classe** au fur et à mesure, en notant à côté du pion la valeur de la pièce : 1 point.



<p><i>Remarques</i></p>	<p>Au moins 3 à 4 séances doivent être consacrées à la bataille de pions. Il est souhaitable qu'un adulte surveille un seul jeu avec deux enfants. Les enfants restants peuvent être placés en ateliers autonomes.</p> <p>Changer à chaque fois de couleur : les élèves qui jouaient avec les blancs deviennent noirs à la partie suivante.</p> <p>Les élèves doivent prendre l'habitude :</p> <ul style="list-style-type: none"> - de se serrer la main et de se souhaiter «Bonne chance !» avant chaque partie. - de déplacer leur pion puis de retirer leurs mains de l'échiquier. - de «pousser» celui qui est mangé pour prendre sa place puis de retirer la pièce adverse du plateau. - de poser les pièces prises sur le côté du plateau. <p>Quand le fou sera introduit, il le sera collectivement, au tableau, sur l'échiquier mural mais les élèves continueront à jouer à la bataille de pions en binômes.</p>
<p><i>Autres pistes possibles</i></p>	<p>Autres exercices possibles en parallèle</p> <p>Il est souhaitable de revenir régulièrement sur le positionnement des pièces sur l'échiquier mural en collectif en réalisant les exercices suivants:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Donner une pièce au hasard à un enfant et lui demander de la positionner au bon endroit sur l'échiquier vide (il y a parfois deux places possibles donc deux solutions à cette situation problème). Parler des lignes 1, 2... pour favoriser le repérage sur le quadrillage et demander aux élèves de dire pourquoi ce n'est pas juste, en commençant leur phrase par «parce que...». 2) Jeu de Kim avec les pièces ou les symboles en dehors du quadrillage. Les pièces ou les symboles sont regroupé(e)s sur la table et on doit retrouver celle qui est enlevée. Commencer avec les 8 pièces majeures blanches. Il sera possible en GS d'utiliser les 8 pions que les élèves pourront dénombrer. 3) Placer toutes les pièces n'importe où sur l'échiquier et deviner laquelle a été enlevée. Interroger les élèves sur leurs procédures (est-ce qu'ils comptent les pièces, est-ce qu'ils procèdent ligne après ligne ?). Demander aux élèves de justifier systématiquement leur réponse, en commençant leur phrase par «parce que...». 4) Mettre les pièces mélangées sur un échiquier et reproduire cette disposition sur un autre échiquier. Là aussi, interroger les élèves sur leurs procédures (ligne à ligne, pièce par pièce). 5) Placer côte à côte deux échiquiers dont les pièces sont mélangées mais placées de manière identique sauf une. Trouver la pièce «différente». Varier le nombre de pièces.

Jeu d'échecs

Le déplacement du fou

Cycle 1 MS

Séance 13

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table
- ✗ Pastilles rouges aimantées

Séance 13

Construire des outils pour structurer sa pensée :

Durée

40 min

- Apprendre le déplacement du fou
- Consolider la notion de diagonale

Org/tps

Déroulement

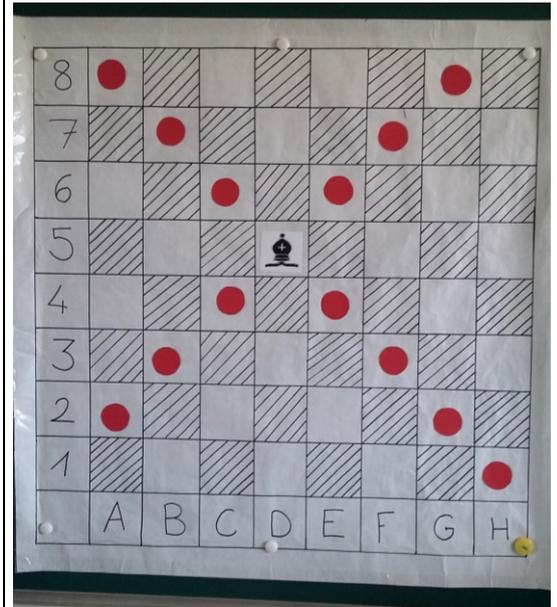
Collectif
20 min

Introduire cette pièce, collectivement, sur l'échiquier mural.

Faire deviner ce déplacement aux enfants en les questionnant : «Le fou peut aller **loin ou pas**, il se déplace **en diagonale** et il peut **avancer ou reculer**... À votre avis, où peut-on mettre des pastilles rouges ?»

Utiliser des pastilles rouges aimantées que l'on positionne pour visualiser les cases où le fou peut se rendre.

Il s'agit de la première pièce qui «va loin», «qui recule et avance». Elle se déplace en diagonale.



Ateliers
20 min

Puis, reproduire le déplacement du fou avec des plus petites pastilles ou jetons rouges sur les échiquiers de table avec les élèves sous la surveillance d'un adulte.

Pour aider les élèves à repérer les diagonales, on peut utiliser des bandes de plastique rigides transparentes.

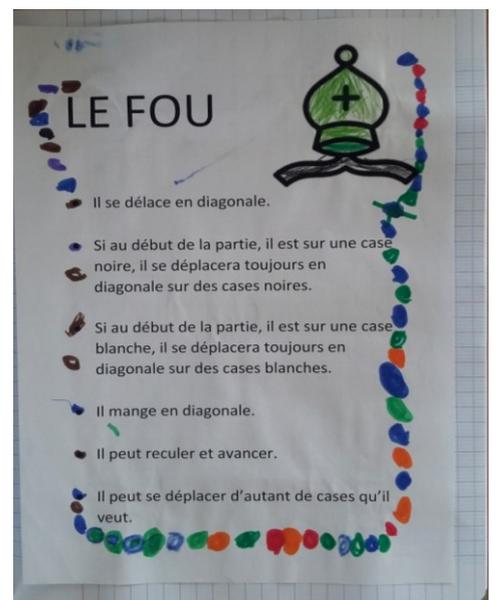
Remarques

Trace écrite : fiche d'identité du fou à réaliser à l'aide de la dictée à l'adulte (ci-contre).

Dire que le fou vaut trois points.

En atelier décroché, on réalisera également la **fiche du déplacement du fou**, où les élèves doivent coller une gommette sur toutes les cases où le fou peut se déplacer (cf. Annexes fiche 5).

Penser également à **compléter l'affichage de la classe** au fur et à mesure, en notant à côté du fou la valeur de la pièce : 3 points.



Jeu d'échecs

La prise des pièces par le fou

Cycle 1 MS

Séance 14

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table

Séance 14

Durée
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Revoir le déplacement du fou
- Apprendre à manger avec le fou
- Consolider la notion de diagonale

Org/tps

Déroulement

Collectif
20 min

Positionner un fou noir au centre de l'échiquier mural et plusieurs autres pièces blanches à l'exception du roi blanc.

Demander aux enfants quelles sont les pièces que le fou peut manger. Faire enlever ces pièces par les enfants au fur et à mesure. Replacer le fou sur la case de départ à chaque fois.

Pour les élèves qui ont du mal à suivre la diagonale, on peut leur dire que le fou suit toujours des cases blanches s'il part d'une case blanche, de même s'il part d'une case noire, il suit toujours des cases noires.

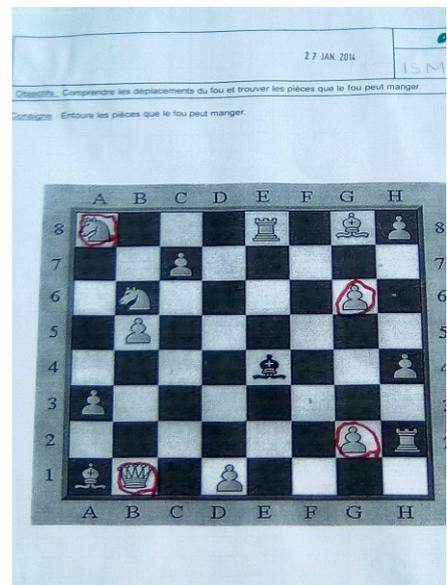
Faire verbaliser et justifier ses choix.

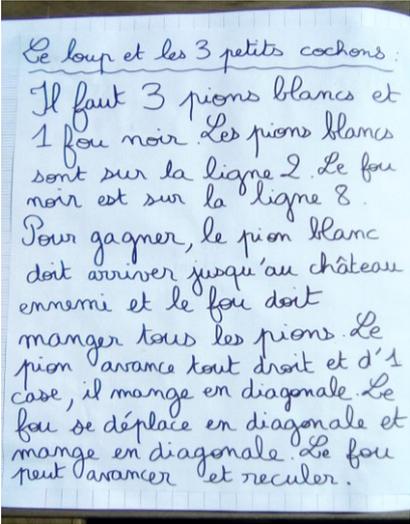
Ateliers
25 min

Faire réaliser le même exercice aux élèves en binôme sur les échiquiers de table, sous le regard d'un adulte.

Remarques

Trace écrite : Faire la **fiche de la prise du fou**.
En atelier décroché, les élèves doivent entourer toutes les pièces que le fou peut manger (cf. Annexes fiche 6).



<h1 style="color: red;">Jeu d'échecs</h1> <h2 style="color: red;">Le loup et les trois petits cochons</h2>		Cycle 1 MS
		Séances 15,16, 17
Matériel :		
<ul style="list-style-type: none"> X Échiquier mural X Les échiquiers de table 		
Séance 15 <u>Durée</u> 45 min	Construire des outils pour structurer sa pensée <ul style="list-style-type: none"> - Consolider le déplacement du fou et la prise - Apprendre un nouveau jeu - Être capable de formuler, à l'oral, les règles et les étapes d'un jeu 	
Org/tps	Déroulement	
<i>Collectif</i> <i>25 min</i>	<p><u>Le jeu du loup et des trois petits cochons :</u></p> <p>Sur l'échiquier mural, l'enseignante place le fou noir (le loup) en C8 et 3 pions blancs (les petits cochons) en A2, B2, C2. Elle joue contre des élèves au tableau. L'objectif pour le loup est de manger tous les cochons. L'objectif pour les cochons est de se rendre sur la ligne 8 pour être sauvés. Pour commencer, il est préférable que la maîtresse déplace le loup et que les élèves se succèdent pour venir déplacer les cochons. Ils doivent ainsi anticiper les déplacements. L'enseignante aidera au début en accentuant «Attention, je vais te manger...». Les élèves devront ensuite déplacer le loup afin de s'approprier son déplacement. Insister sur le fait que le fou peut également reculer.</p>	
<i>Ateliers</i> <i>20 min</i>	<p>Les élèves jouent à deux au loup et aux trois petits cochons sous la surveillance d'un adulte. Ils sont alternativement loup ou cochons.</p> <p>Remarques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début, les élèves auront tendance à ne déplacer le fou que d'une seule case (sur le modèle du pion). Il faut donc les inciter à «aller loin». Pour cela, on peut utiliser le carrelage d'une salle de l'école et s'amuser à se déplacer «comme le pion», «comme le fou». - Les élèves ne pensent pas à reculer et n'osent pas manger le loup. - Ils ne gagneront pas en amenant le fou dans le château adverse. Cela n'est valable que pour les pions. 	
<i>Remarques</i>	<p>Trace écrite: En activité décrochée: écrire la règle du jeu du loup et des trois petits cochons à l'aide de la dictée à l'adulte (cf. ci-contre).</p>	
<i>Séances suivantes</i>	<p>Leur rappeler que le fou en se déplaçant sur des diagonales reste toujours sur des cases de la même couleur. Pendant deux séances supplémentaires, faire des parties commentées sur le loup et les trois petits cochons au tableau puis jouer sur les échiquiers de table. Faire émerger la possibilité qu'ont les pions de s'échapper ou de se protéger lorsqu'ils risquent de se faire prendre.</p>	

Jeu d'échecs

Les batailles pions/fous

Cycle 1 MS

Séances 18, 19

Matériel :

- ✕ Échiquier mural
- ✕ Les échiquiers de table

Séance 18

Durée: 45

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- **Comprendre une situation problème et rechercher des solutions. Faire des hypothèses.**
- **Mobiliser ses connaissances sur le déplacement différent de 2 pièces pour jouer une partie face à un adversaire.**
- **Anticiper un déplacement en deux coups.**

Org/tps

Déroulement

Collectif
20 min

Positionner tous les pions et les fous correctement sur l'échiquier mural. Présenter le nouveau jeu : La bataille pions/fous. Le premier qui amène un pion dans le château ennemi a gagné. Faire une partie commentée au tableau et en profiter pour faire émerger la situation problème suivante :

« Comment sortir ses fous quand on a tous les pions placés en ligne devant ? »

- Les enfants ont tendance à vouloir déplacer le pion qui est placé devant le fou au lieu de déplacer les pions qui sont dans la diagonale de celui-ci.
- Il faut trouver les deux solutions pour chaque fou (trouver les deux diagonales).

Atelier
25 min

Faire des parties pions/fous sur les échiquiers de table sous la surveillance d'un adulte.

Contrôler les déplacements, la prise et le respect des règles du jeu.

Aider les élèves à accepter de perdre et dédramatiser si besoin.

Les élèves sont à tour de rôle blanc ou noir. Les blancs commencent toujours en premier.



Séance suivante

Faire quelques parties sur l'échiquier mural avec les deux fous et tous les pions. Faire passer plusieurs fois des élèves au tableau.

« Pour aller plus loin »: Placer un fou et une pièce puis demander aux élèves de deviner comment le fou peut manger la pièce en deux coups. Et constater qu'il peut y avoir deux chemins.

Jeu d'échecs

Le déplacement de la tour

Cycle 1 MS

Séance 20

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table
- ✗ Pastilles rouges aimantées

Séance 20

Construire des outils pour structurer sa pensée, mobiliser le langage :

Durée

45 min

- Apprendre le déplacement de la tour
- Aborder la notion de «vertical», «horizontal».

Org/tps

Déroulement

*Collectif
25 min*

La maîtresse joue devant les élèves avec une tour blanche contre son ATSEM qui a une rangée de pions noirs. Ils doivent observer les déplacements de la tour.
La tour se déplace horizontalement et verticalement. Elle peut avancer, reculer ou aller sur les côtés. Elle peut faire des « petits pas » (avancer d'une case) ou des pas de géant (avancer de plusieurs cases à la fois).
Demander alors aux élèves comment se déplace la tour.

Puis, enlever toutes les pièces de l'échiquier mural et placer la tour blanche au centre de l'échiquier. Chacun son tour, un enfant va au tableau et fait des hypothèses sur le déplacement de la tour en positionnant les pastilles rouges. La maîtresse questionne les autres élèves pour valider ou non la proposition. Demander à chaque fois « Pourquoi ? »

Faire observer la « croix » représentée à la fin. La commenter avec les enfants.

Déplacer la tour sur un bord et observer la disposition des pastilles rouges. Remarquer que plus une pièce est au centre de l'échiquier et plus elle « rayonne ».

*Atelier
20 min*

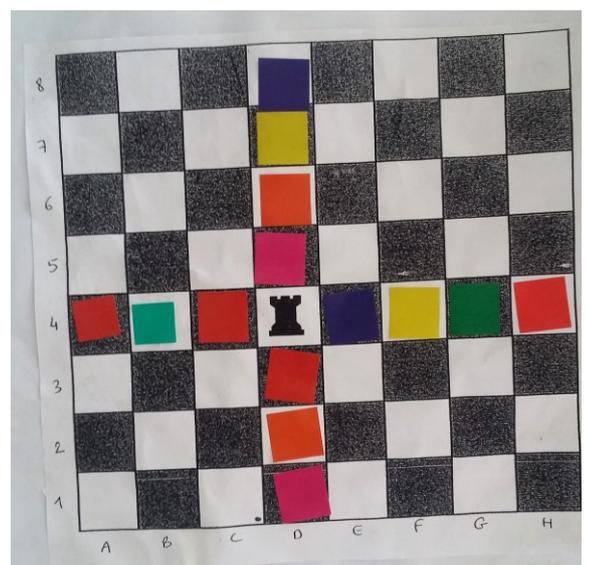
Puis, reproduire le déplacement de la tour avec des plus petites pastilles rouges sur les échiquiers de table, avec les élèves, sous la surveillance d'un adulte.

Remarques

Trace écrite :

En atelier décroché, les élèves doivent sur la **fiche du déplacement de la tour**, coller une gommette sur toutes les cases où la tour peut se déplacer (cf. Annexes fiche 7).

Insister sur le vocabulaire «horizontal» et «vertical» et sur le fait que la tour peut se déplacer très loin sur l'échiquier en une seule fois.



Jeu d'échecs

La prise des pièces par la tour

Cycle 1 MS

Séance 21

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table

Séance 21

Durée

45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Revoir le déplacement de la tour
- Apprendre à manger avec la tour
- Consolider la notion de vertical et horizontal

Org/tps

Déroulement

La prise de la tour :

Positionner une tour noire au centre de l'échiquier mural et plusieurs autres pièces blanches à l'exception du roi blanc.

*Collectif
20 min*

Demander aux enfants quelles sont les pièces que la tour peut manger. Faire enlever ces pièces par les enfants au fur et à mesure. Replacer la tour sur la case de départ à chaque fois.

Les faire verbaliser et justifier leurs choix.

*Ateliers
25 min*

Puis, réaliser le même exercice avec les élèves placés par deux autour des échiquiers avec l'aide d'un adulte.

Remarques

Trace écrite :

En atelier décroché, les élèves doivent sur **la fiche de la prise de la tour**, entourer toutes les pièces que la tour peut manger (cf. Annexes, fiche 8).



Jeu d'échecs

La tour et les 8 pions

Cycle 1 MS

Séance 22

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table

Séance 22

Durée

45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée, mobiliser le langage :
- **Consolider le déplacement de la tour et la prise**

Org/tps

Déroulement

La tour et les huit pions :

Faire une partie au tableau, sur l'échiquier mural, avec une tour noire positionnée en A8 et une rangée de pions blancs placés sur la ligne 2.

Collectif
15 min

Cet exercice permet de revoir le déplacement de la tour et la prise. Il s'agit d'une partie commentée. La maîtresse manipule la tour ; les élèves les pions.

Préciser que les pions peuvent manger la tour.

L'objectif pour la tour est de manger le plus possible de pions sans se faire manger.

L'objectif pour les pions est d'amener le plus possible de pions dans le château ennemi.

Ateliers
30 min

Sur les échiquiers de table, à tour de rôle, les enfants jouent à la bataille «La tour et les huit pions». Les parents surveillent les déplacements et la prise.

Trace écrite :

Réaliser la **fiche d'identité de la tour** en dictée à l'adulte.

Dire que la tour vaut 5 points.

Remarques

Penser également à **compléter l'affichage mural de la classe** au fur et à mesure, en notant à côté de la tour la valeur de la pièce : 5 points.



Jeu d'échecs

La bataille pions/fous/tours

Cycle 1 MS

Séances 23,24

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table

Séance 23

Durée

45 min

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions :

- Verbaliser des stratégies, les choix à opérer en fonction du but à atteindre pour gagner la partie.
- Jouer à un jeu en respectant les règles

Org/tps

Déroulement

Bataille pions/fous/tours :

Positionner tous les pions, fous, tours sur l'échiquier mural.

Le but du jeu est d'amener un pion et un seul dans le château ennemi.

Faire jouer deux élèves. La maîtresse commente la partie pour verbaliser les différentes stratégies et les protections mises en place. Expliquer, au fur et à mesure, ce qui est pertinent et ce qui ne l'est pas.

« Quand on joue, à quoi doit-on penser ? »

Réponses attendues :

- à ne pas se faire manger
- à protéger ses pièces
- à ne pas manger tout le temps, systématiquement
- à avancer un pion au bout

Insister sur le fait que l'on ne mange que si ça aide à amener le pion au bout, pas juste pour manger une pièce.

Il faut penser également à anticiper ses déplacements et ceux de son adversaire et ne pas perdre de vue son objectif : amener un pion au bout et pas une tour ou un fou !



Collectif
25 min

Atelier
20 min

Puis, sur les échiquiers de table, à tour de rôle, les enfants jouent à la bataille de pions, fous, tours. Les parents surveillent les déplacements et la prise. Inciter les enfants à utiliser toutes les pièces et pas uniquement les pions. Leur rappeler constamment le but du jeu.

Jeu d'échecs

La dame

Cycle 1 MS

Séance 25

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table
- ✗ Pastilles rouges aimantées

Séance 25

Durée
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Apprendre le déplacement de la dame
- Revoir les notions : verticale, horizontale et diagonale.

Org/tps

Déroulement

Présenter une nouvelle pièce : LA DAME

La maîtresse questionne les élèves :

Devinette : «la dame se déplace comme la tour et comme le fou. Comment se déplace-t-elle ?»

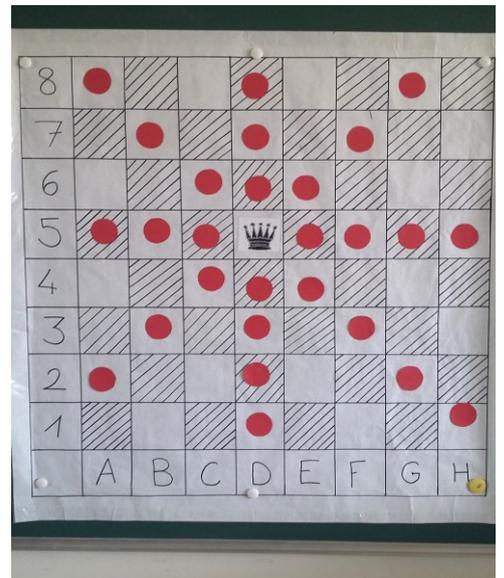
Faire venir des élèves au tableau, leur demander de placer les pastilles rouges.

Justifier, expliquer, verbaliser ses choix.

Puis, faire observer « l'étoile » ainsi représentée et faire remarquer aux élèves que la dame est très forte : elle contrôle un très grand nombre de cases et elle peut se déplacer rapidement d'un endroit à l'autre sur l'échiquier.

Placer la dame sur un bord et noter qu'elle contrôle alors un nombre de cases moins important.

Plus une pièce est au centre et plus elle peut « rayonner » et « être active ».



Collectif
20 min

Ateliers
25 min

Puis, reproduire le déplacement de la dame avec des plus petites pastilles rouges sur les échiquiers de table, avec les élèves, sous la surveillance d'un adulte.

S'il n'y a pas assez d'adultes, on peut également placer les élèves par 4 autour des échiquiers et favoriser les interactions entre pairs pour valider ou non le positionnement des pastilles.

Remarques

Trace écrite :

En atelier décroché, les élèves font la **fiche des déplacements de la dame**. Ils doivent coller une gommette sur toutes les cases où la dame peut se déplacer (cf. Annexes, fiche 9).

Prolongements

Des activités de repérage sur quadrillage sont aussi possibles.

Exemple : mettre des pièces sur le quadrillage et deviner à laquelle, parmi celles-ci, on pense. Est-ce qu'elle se trouve sur une case noire ? Est-ce qu'elle est placée sur la ligne 6 ? Est-ce qu'elle est sur la colonne B ? Est-ce qu'elle est noire?...

Jeu d'échecs

La prise des pièces par la dame

Cycle 1 MS

Séance 26

Matériel :

- ✕ Échiquier mural
- ✕ Les échiquiers de table

Séance 26

Durée

45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Revoir le déplacement de la dame
- Apprendre à manger avec la dame
- Consolider les notions : verticale, horizontale et diagonale

Org/tps

Déroulement

Collectif:
25 min

Positionner une dame noire au centre de l'échiquier mural et plusieurs autres pièces blanches à l'exception du roi blanc.

Demander aux enfants quelles sont les pièces que la dame peut manger. Faire enlever ces pièces par les enfants au fur et à mesure. Replacer la dame sur la case de départ à chaque fois.

Faire verbaliser et justifier ses choix.

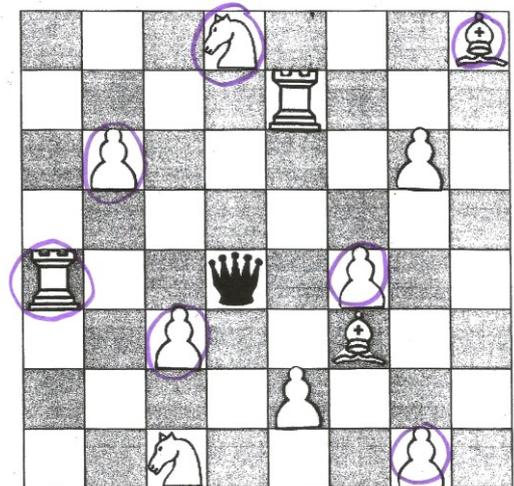
Ateliers
20 min

Puis, réaliser le même exercice avec les élèves placés par deux autour des échiquiers avec l'aide d'un adulte.

Remarques

Trace écrite :

Faire la **fiche de la prise de la dame** en atelier décroché : les élèves doivent entourer toutes les pièces que la dame peut manger (cf. Annexes, fiche 10).



Jeu d'échecs

La dame et les 8 pions

Cycle 1 MS

Séance 27

Matériel :

- ✕ Échiquier mural
- ✕ Les échiquiers de table

Séance 27

Durée :
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- **Consolider le déplacement de la dame et la prise**
- **Apprendre à anticiper**

Org/tps

Déroulement

Collectif :
15 min

La dame et les huit pions :

Faire une partie au tableau avec une dame noire positionnée en D8 et une rangée de pions blancs placés sur la ligne 2, pour travailler le déplacement de la dame et revoir comment elle mange. Il s'agit d'une partie commentée. La maîtresse manipule la dame et les élèves les pions.

Préciser que les pions peuvent manger la dame.

Questionner les enfants, travailler l'anticipation, essayer de deviner ce que jouera l'adversaire au prochain coup.

Trouver des solutions pour attaquer, protéger sa pièce ou se mettre à l'abri selon les situations...

Ateliers :
30 min

Puis, sur les échiquiers de table, à tour de rôle, les enfants jouent à la bataille « une dame contre une rangée de pions adverses ». Les parents surveillent les déplacements et la prise.

L'objectif pour la dame est de manger le plus possible de pions.

L'objectif pour les pions est d'amener le plus possible de pions dans le château ennemi.

Trace écrite :

Faire la **fiche d'identité de la dame** en dictée à l'adulte (cf. ci-contre). Dire que la dame est la pièce la plus forte du jeu. Elle vaut dix points.

Penser également à **compléter l'affichage mural de la classe** au fur et à mesure, en notant à côté de la dame la valeur de la pièce : 10 points.



• Elle se déplace horizontalement et verticalement, comme la tour.

• Elle se déplace en diagonale, comme le fou.

• Elle a le droit d'avancer d'autant de cases qu'elle veut.

• Elle peut avancer et reculer.

Remarques

Lorsqu'une pièce est attaquée, il faut toujours penser aux **trois** cas suivants pour la sauver :

- la déplacer
- manger la pièce qui nous attaque
- protéger la pièce menacée

Jeu d'échecs

La bataille pions/fous/tours/dames

Cycle 1 MS

Séances 28,29

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table

Séance
28, 29
Durée
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée, mobiliser le langage :

- Verbaliser des stratégies, les choix à opérer en fonction du but à atteindre pour gagner la partie.
- Jouer à un jeu en respectant les règles

Org/tps

Déroulement

Collectif
25 min

La bataille pions/fous/tours/dames :

Positionner tous les pions, fous, tours, dames sur l'échiquier mural.

Le but du jeu est toujours le même, c'est-à-dire amener un pion et un seul, « au bout », dans le château ennemi.

Faire jouer deux élèves au tableau : ils font une bataille avec les pions, les tours, les fous et les dames. La maîtresse commente la partie pour verbaliser les différentes stratégies et les protections mises en place.

Expliquer, au fur et à mesure, ce qui est pertinent et ce qui ne l'est pas.

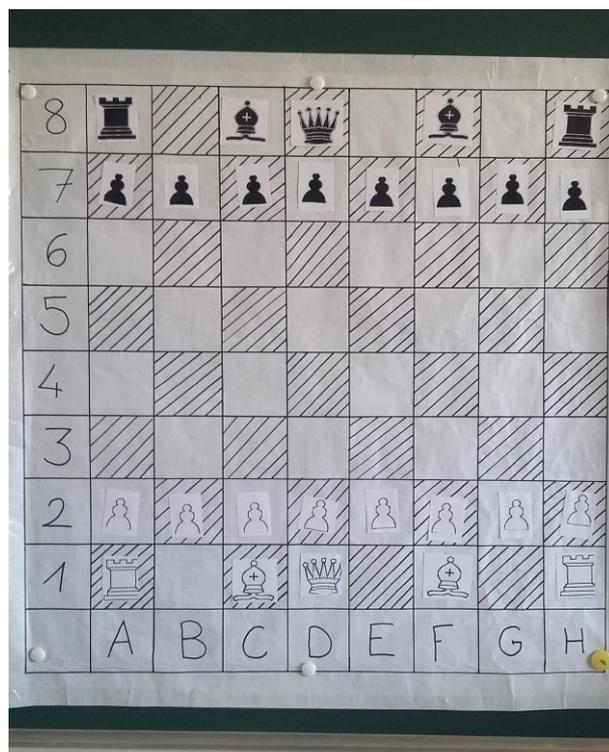
Quand on joue, à quoi doit-on penser ?

« À ne pas se faire manger »

« On mange si ça aide à amener le pion au bout et pas seulement pour manger une pièce. »

Il faut penser à protéger ses pièces et à anticiper ses déplacements et ceux de son adversaire.

Il ne faut pas perdre de vue son objectif : amener un pion au bout (et pas une tour ou un fou ou une reine !).



Atelier
20 min

Puis, sur les échiquiers de table, à tour de rôle, les enfants jouent à la bataille pions/fous/tours/reines. Les adultes surveillent les déplacements et la prise.

Inciter les enfants à utiliser toutes les pièces et pas uniquement les pions.

Leur rappeler constamment le but du jeu.

Rappeler également qu'à chaque début de partie, il faut se dire « bonne chance » en se serrant la main.

Remarques pour les enseignants de grande section qui ont des élèves qui n'ont pas joué en moyenne section et qui souhaiteraient commencer l'activité échecs :

Il est possible d'accélérer les séances proposées pour les moyennes sections. Voici donc une proposition de progression de séances (que vous pourrez retrouver dans la progression pour les moyennes sections) :

Séance 1 : Lire le conte en entier. Reconnaître les pièces du jeu d'échec.

Séance 2 : Apprendre à positionner les pièces sur l'échiquier de table.

Séance 3 : Reconnaître les symboles sur l'échiquier mural et commencer la bataille de pion.

Séance 4 : Bataille de pions.

Séance 5 : Le déplacement du fou (avec pastilles) et la prise. Bataille de pions seulement.

Séance 6 et 7 : Le loup et les trois petits cochons.

Séance 8 : Bataille de pions, fous.

Séance 9 : Le déplacement de la tour (avec pastilles) et la prise. Bataille de pions, fous seulement.

Séance 10 : La tour contre les 8 pions.

Séance 11 : Bataille pions, fous, tours.

Séance 12 : Le déplacement de la dame (avec pastilles) et la prise. Bataille pions, fous, tours seulement.

Séance 13 : La dame et les 8 pions.

Séance 14 : Bataille pions, fous, tours, dames.

A partir de décembre ou janvier, vous pouvez commencer à suivre les séances prévues pour la grande section.

Jeu d'échecs

Le déplacement du roi

Cycle 1 GS

Séance 1

Matériel :

- × Échiquier mural
- × Échiquiers de table
- × Pastilles rouges aimantées

Séance 1

Durée:
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Apprendre le déplacement du roi
- Savoir que les deux rois n'ont pas le droit de se toucher

Org/tps

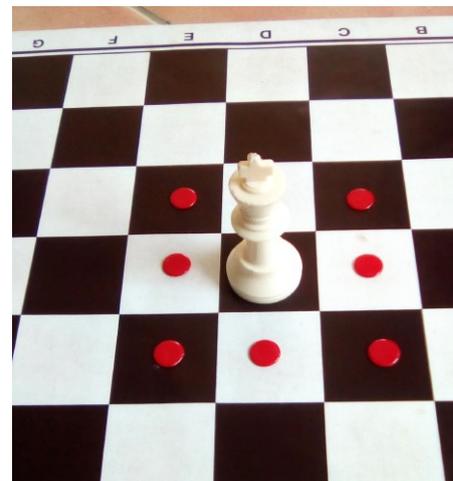
Déroulement

Collectif :
30 min

- 1. Placer le roi au milieu de l'échiquier** et dire : « Le roi est très vieux, il ne peut se déplacer que d'une case à la fois. À votre avis, comment se déplace-t-il ? »
 - Demander à des élèves de venir déplacer le roi au tableau, sur l'échiquier mural et valider en posant la pastille rouge.
 - Faire remarquer que le roi se déplace dans tous les sens (en haut, en bas, sur les côtés, en diagonale) mais d'une case seulement.
 - Faire observer le carré rouge obtenu avec les pastilles positionnées autour du roi.
- 2. Positionner les deux rois au tableau**, sur l'échiquier mural, les déplacer à tour de rôle en précisant qu'ils n'ont jamais le droit de se toucher ni de se manger. Il doit toujours y avoir une case de libre entre les deux rois, que ce soit en diagonale, horizontalement ou verticalement, comme si chaque roi était entouré d'un carré magique.

Ateliers :
15 min

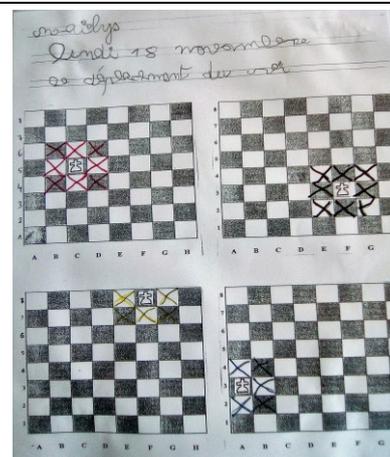
Refaire le premier exercice sur les échiquiers de table avec les élèves, à l'aide de pastilles rouges plus petites, sous la surveillance d'un adulte. Puis le deuxième exercice avec les deux rois.



Remarques

Faire la **fiche du déplacement du roi** : en atelier décroché, les élèves mettent une croix dans toutes les cases où le roi peut se déplacer (cf. ci-contre et Annexes, fiche 11).

Il convient à ce moment-là d'aborder la notion de **codage-décodage des cases** (noms des cases dans lesquelles sont placées les pièces) que l'on utilisera régulièrement à l'oral lors des phases collectives.



Jeu d'échecs

La mise en échec

Cycle 1 GS

Séance 2

Matériel:

- × Échiquier mural
- × Échiquiers de table

Séance 2

Durée :
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée et mobiliser le langage :

- *Aborder la notion de mise en échec.*

Org/tps

Déroulement

Dire aux élèves : « À partir d'aujourd'hui nous allons jouer au vrai jeu d'échecs. Le but du jeu n'est plus d'amener un pion au bout dans le château ennemi, mais de coincer le roi, c'est-à-dire de faire échec et mat. Nous allons voir comment mettre en échec et comment sortir de l'échec.»

Présenter aux élèves la situation suivante sur l'échiquier mural :

Roi noir en D5 ; Tour noire en A3 ; Pion noir en E5 ; Dame blanche en H5 ; Pion blanc en F7.

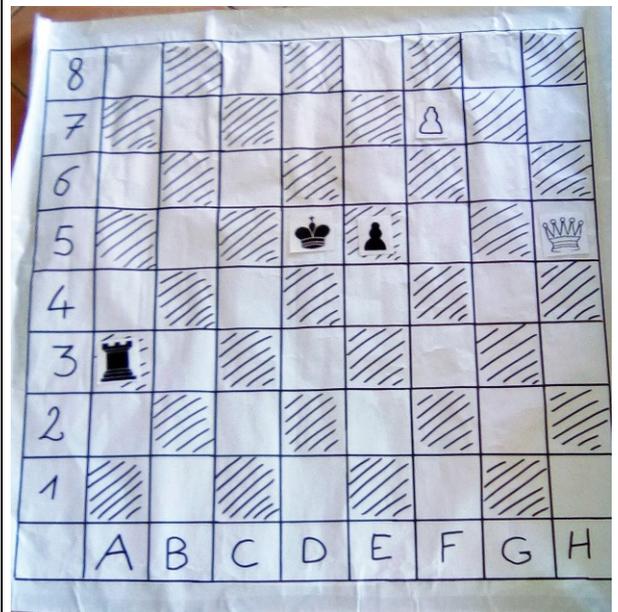
« Comment mettre le roi en échec, c'est-à-dire attaquer le roi en un coup avec la dame ? »

Les élèves proposent différentes solutions ; l'enseignant validera la dame en D1 et en F3. Il gardera la dame en F3 pour continuer l'exercice en précisant qu'il faut dire « échec » :

Dire aux enfants que le roi est **obligé de sortir de l'échec**. Leur demander de trouver trois solutions différentes pour sortir de l'échec.

1. **S'échapper** (le Roi se sauve en C4 ou C5 ou C6 ou D6 ou E6 ou D4). Il ne peut pas aller en E4 car il est toujours en échec.
2. **Manger la pièce qui le met en échec** (ici manger la Dame avec la Tour)
3. **Mettre une pièce entre le Roi et la pièce qui le met en échec** (ici le Pion noir avancera en E4)

L'enseignant peut proposer d'autres situations et faire intervenir des élèves au tableau.



Collectif :
30 min

Ateliers :
15 min

Refaire le même exercice que ci-dessus sur les échiquiers de table avec les élèves, sous la surveillance d'un adulte. S'assurer que les élèves aient bien trouvé les **trois** solutions.

Jeu d'échecs

Faire échec et mat 1

Cycle 1 GS

Séance 3

Matériel :

X Échiquier mural

Séance 3

Durée :
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée et mobiliser le langage :

- Revoir la notion de mise en échec et les trois solutions pour en sortir
- Savoir manger avec le roi
- Constater l'échec et mat

Org/tps

Déroulement

Collectif :
30 min

1. Proposer différentes situations où le roi est en échec et demander aux élèves de sortir de l'échec. Les trois solutions (s'échapper ; manger la pièce qui le met en échec ; mettre une pièce entre le roi et la pièce qui le met en échec) ne sont pas forcément possibles.

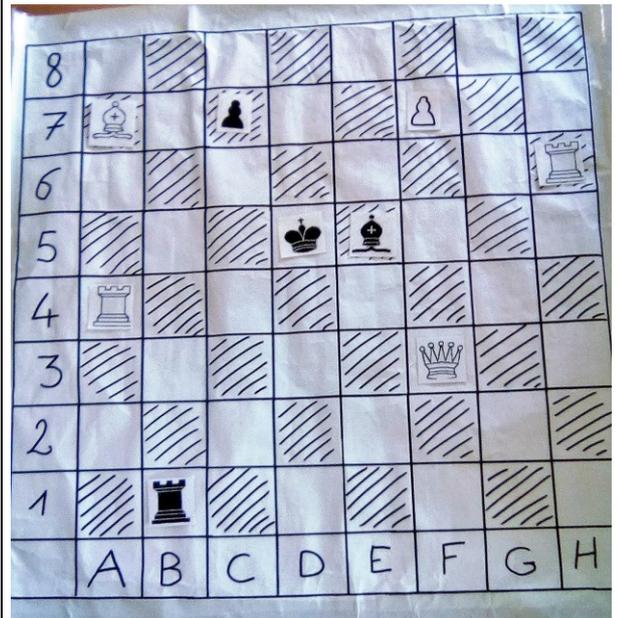
2. Expliquer rapidement la prise avec le roi et faire quelques exemples avec les enfants.

3. Aborder la notion d'**échec et mat**

Présenter aux élèves sur l'échiquier mural la situation suivante :

Roi noir en D5 ; Fou noir en E5 ; Pion noir en C7 ; Tour noire en B1 ; Fou blanc en A7 ; Tour blanche en A4 ; Dame blanche en F3 ; Tour blanche en H6 ; Pion blanc en F7.

Demander aux élèves de vérifier avec les trois solutions s'ils peuvent sortir de l'échec. Constater que l'on ne peut pas sortir de l'échec. Il y a donc **échec et mat**. La partie est terminée, les noirs ont perdu. Expliquer qu'**on ne mange pas le roi** et que quand il y a échec et mat, le roi est bloqué.



Ateliers :
15 min

Trace écrite

En atelier décroché, faire la **fiche d'identité du roi** en dictée à l'adulte (cf. ci-contre).



Jeu d'échecs

Faire échec et mat 2

Cycle 1 GS

Séances 4, 5, 6

Matériel:

- × Échiquier mural
- × Échiquiers de table

Séances 4,5,6

Construire des outils pour structurer sa pensée :

Durée :
20 min

- Revoir la notion de mise en échec et les trois solutions pour en sortir
- Essayer de faire échec et mat

Org/tps

Déroulement

Collectif :
20 min

Présenter aux élèves sur l'échiquier mural la situation suivante :

Mettre toutes les pièces noires et blanches sauf les cavaliers et les pions et décaler les tours pour qu'elles ne soient pas en face l'une de l'autre et qu'elles ne puissent pas être mangées directement.

« C'est au blanc de jouer, essayez de mettre le roi noir en échec ». Les élèves font des propositions comme : le fou F1 en B5 ; la dame blanche en H5 ou en E2.

Dire que le roi noir a obligation de sortir de l'échec sinon il y a échec et mat et la partie est perdue. Essayer de sortir de l'échec à chaque fois avec l'une des trois solutions.

Poursuivre la partie jusqu'à mettre le Roi « échec et mat ».

Attention aux coups interdits :

– Quand on est en échec, il faut obligatoirement sortir de l'échec si on le peut (sinon la partie est perdue car il y a échec et mat) et il est interdit de jouer autre chose.

– Le roi n'a pas le droit de se mettre en échec lui-même.

Ateliers :
15 min

Refaire une partie comme précisée ci-dessus sous la surveillance d'un adulte (penser à décaler les Dames).

Les élèves doivent penser à dire « échec » à **chaque fois** qu'ils sont en échec.



Jeu d'échecs

Faire échec et mat 3

Cycle 1 GS

Séances 7, 8, 9

Matériel :

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Échiquiers de table

Séances 7,8,9

Durée :
50 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Revoir la notion de mise en échec et les trois solutions pour en sortir
- Essayer de faire échec et mat
- Jouer avec toutes les pièces sauf les cavaliers

Org/tps

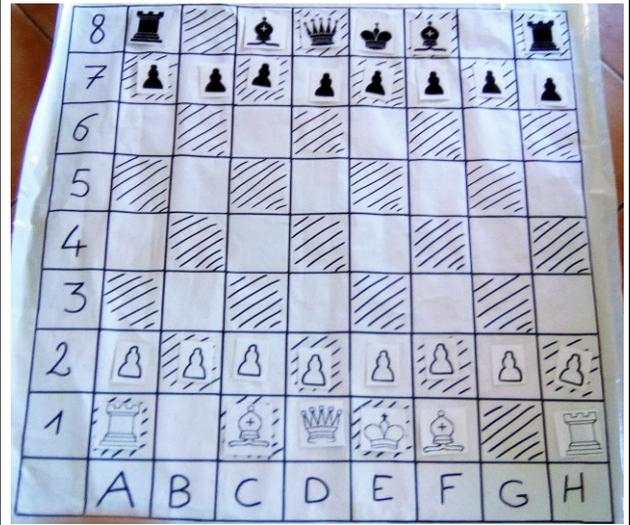
Déroulement

Collectif :
20 min

Positionner sur l'échiquier mural toutes les pièces (y compris les pions) sauf les cavaliers (ne plus décaler les tours). Faire une partie commentée contre un élève jusqu'à l'échec et mat.

Rappeler les règles du jeu « Attention, si on amène un pion au bout on n'a pas gagné. Pour gagner la partie il faut faire échec et mat c'est-à-dire bloquer le roi. »

Les élèves doivent donner si possible le nom des cases lorsqu'ils proposent un déplacement.



Ateliers :
15 min

Refaire le même exercice que ci-dessus sur les échiquiers de table avec les élèves, sous la surveillance d'un adulte.

Remarques

En atelier décroché on étudiera la valeur des pièces :

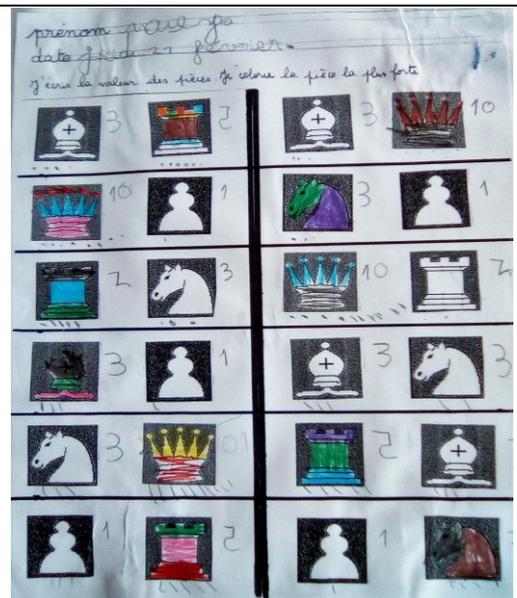
Le pion = 1 point

Le fou = 3 points

Le cavalier = 3 points

La tour = 5 points

La dame = 10 points



<i>Jeu d'échecs</i> <i>Jouer avec tout sauf les cavaliers</i>		Cycle 1 GS
		Séance 10
Matériel:		
<ul style="list-style-type: none"> ✗ Un échiquier mural ✗ Un échiquier de table 		
Séance 10 <u>Durée:</u> 50 min	Construire des outils pour structurer sa pensée : <ul style="list-style-type: none"> - <i>Faire une partie avec la vraie règle du jeu d'échecs.</i> - <i>Savoir que chaque pion peut se déplacer de deux cases lorsqu'il se déplace pour la première fois.</i> 	
<u>Org/tps</u>	Déroulement	
<i>Collectif :</i> <i>30 min</i>	<p>Positionner toutes les pièces sur l'échiquier mural sauf les cavaliers.</p> <p>Expliquer que le pion peut se déplacer de deux cases la première fois qu'il bouge.</p> <p>Faire une partie commentée contre un élève.</p> <p>Favoriser les échanges verbaux en évitant que les enfants se lèvent et viennent montrer leur proposition au tableau pour les inciter à donner le nom des cases et à expliquer leur propos avec précision.</p> <p>Faire remarquer aux enfants qu'il est important de protéger ses pièces quand on se déplace et de regarder si l'on est attaqué ou pas. Travailler l'anticipation.</p> <p>Les enfants doivent réfléchir avant de jouer car nous appliquerons la règle : Pièce touchée, pièce jouée !</p> <p>Les enfants doivent apprendre à s'interroger sur l'intention de leur adversaire à chaque coup.</p>	
<i>Ateliers :</i> <i>20 min</i>	<p>Faire jouer les élèves avec les mêmes règles que ci-dessus sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte.</p> <p>Prévoir des groupes de niveaux. En effet certains élèves ont encore des difficultés au niveau des déplacements, tandis que d'autres maîtrisent déjà la mise en échec. Varier les adversaires.</p> <p>Si la partie dure trop longtemps, ne pas hésiter à l'arrêter si les enfants manifestent des signes de fatigue ou de lassitude.</p>	
<i>Remarques</i>	<p>Lorsque les élèves sont sur les échiquiers de table, l'adulte doit leur rappeler :</p> <ul style="list-style-type: none"> - qu'ils doivent se serrer la main avant chaque partie et se souhaiter « bonne chance » - qu'ils doivent respecter l'adversaire et ne pas avoir de gestes d'énervement ou de dédain. 	

Jeu d'échecs

La promotion

Cycle 1 GS

Séance 11

Matériel:

- ✗ Un échiquier mural
- ✗ Un échiquier de table

Séance 11

Durée: 45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- **Apprendre la promotion**

Org/tps

Déroulement

La promotion :

Expliquer la promotion aux enfants :

Lorsqu'un pion arrive dans le château ennemi au niveau de la dernière ligne, il peut se transformer en une autre pièce plus forte : dame, tour, cavalier...

*Collectif :
25 min*

Cette pièce prend alors la place du pion qu'elle remplace sur la dernière ligne.

Habituellement les enfants choisissent la dame car c'est la pièce la plus forte du jeu.

Ainsi, un joueur peut avoir plusieurs dames.

Faire une partie commentée au tableau en ajoutant cette nouvelle règle.

*Ateliers :
20 min*

Faire jouer les élèves avec les mêmes règles que ci-dessus sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte.

Poursuivre les groupes de niveaux.

Remarques

De nombreuses productions plastiques peuvent être liées au projet échecs :

En voici un exemple en lien avec Kandinsky « Trente »



Jeu d'échecs

Cycle 1 GS

Le cavalier 1

Séance 12

Matériel:

- ✗ Un échiquier mural
- ✗ les échiquiers de table
- ✗ Les pastilles rouges aimantées
- ✗ Les petits jetons de couleurs

Séance 12

Construire des outils pour structurer sa pensée :

Durée: 45 min

- Apprendre le déplacement du cavalier

Org/tps

Déroulement

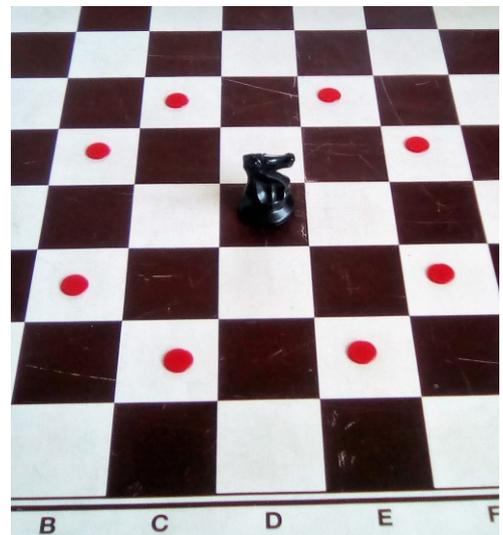
Collectif :
30 min

Dire aux enfants que les cavaliers se déplacent en « L » dans tous les sens. Positionner un cavalier au centre de l'échiquier mural et leur demander de deviner comment se déplace le cavalier et de venir positionner une pastille rouge aimantée sur la case où il peut se déplacer. Valider ou non la proposition de l'élève et replacer à chaque fois le cavalier sur la case de départ. Une fois les huit pastilles rouges positionnées, demander aux enfants d'observer le résultat. Les enfants doivent remarquer que cela forme un cercle et que lorsque le cavalier est positionné sur une case noire, il sera forcément la fois d'après sur une case blanche et inversement.

Refaire la même chose en positionnant un cavalier sur un bord. Observer la différence. Expliquer que plus le cavalier a une position centrale et plus il peut se déplacer sur un nombre de cases important. Enlever les pastilles rouges de l'échiquier mural et recommencer l'exercice en disant « **CA-VA-LIER** » en même temps que l'on déplace le cavalier.

Ateliers :
15 min

Faire le même exercice que ci-dessus avec les élèves sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte, avec des jetons de couleurs.



Jeu d'échecs

Le cavalier 2

Cycle 1 GS

Séance 13

Matériel:

- X Échiquier mural
- X Les échiquiers de table

Séance 13

Construire des outils pour structurer sa pensée, mobiliser le langage :

Durée :

45 min

- Revoir le déplacement du cavalier
- Apprendre la prise avec le cavalier

Org/tps

Déroulement

Collectif :
20 min

Positionner un cavalier noir au centre de l'échiquier ainsi que plusieurs pièces blanches autour excepté le roi.

Demander aux élèves quelles pièces le cavalier peut manger en sachant **qu'il peut sauter par-dessus** les pièces.

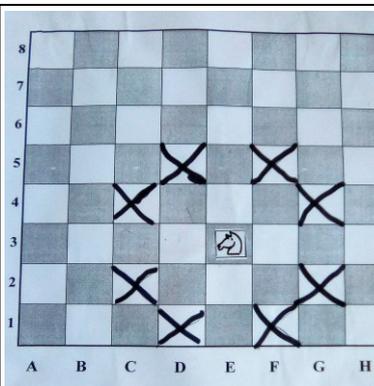
Dire que le cavalier mange la pièce sur laquelle il se pose, mais qu'il ne peut pas manger les pièces par-dessus lesquelles il saute.

Le cavalier avance de deux cases puis tourne et avance d'une seule case. Faire dire aux élèves « CA-VA-LIER » en même temps qu'ils le déplacent.

Ateliers :
25 min

Faire le même exercice que ci-dessus avec les élèves sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte.

Faire la **fiche du déplacement du cavalier** : en atelier décroché, les élèves mettent une croix dans toutes les cases où le cavalier peut se déplacer (cf. ci-contre et Annexes, fiche 12).



Prénom : *maïlys*
DATE : *vendredi 21 février*

Remarques

Trace écrite: Réaliser la **fiche d'identité du cavalier** en dictée à l'adulte (cf. ci-contre).

Dire que le cavalier vaut 3 points comme le fou et que c'est le seul à pouvoir sauter au-dessus des pièces.

Penser également à **compléter l'affichage de la classe** au fur et à mesure, en notant à côté du cavalier la valeur de la pièce : 3 points.



Jeu d'échecs

Le cavalier 3

Cycle 1 GS

Séance 14

Matériel:

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table

Séance 14

Durée :
40 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :
- *Revoir le déplacement du cavalier et la prise*

Org/tps

Déroulement

Collectif :
20 min

Positionner sur l'échiquier mural, le cavalier noir en G8 et les huit pions blancs sur la ligne deux.

But du jeu :

- pour les noirs, manger le plus de pions blancs possible sans se faire manger
 - pour les blancs, amener le plus de pions blancs au bout dans le château ennemi.
- Jouer contre un élève au tableau.

Travailler l'anticipation.

Ateliers :
20 min

Faire le même exercice que ci-dessus avec les élèves sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte.

Alterner les rôles.

Vérifier le bon déplacement et la prise du cavalier.



Remarques

Penser à mettre en évidence les fourchettes, lorsque celles-ci se présentent lors des parties commentées sur l'échiquier mural.

On dit qu'il y a **fourchette** lorsqu'un même cavalier menace plusieurs pièces adverses en même temps. (Exemple : Cavalier blanc en D4 ; Pions noirs en C6 et E6 : comme on ne peut pas bouger deux pièces en même temps, grâce à la fourchette, le cavalier est sûr de pouvoir manger un des deux pions menacés.)

Jeu d'échecs

Jouer avec toutes les pièces

Cycle 1 GS

Séance 15

Matériel:

- ✕ Échiquier mural
- ✕ Les échiquiers de table

Séance 15

Durée :
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :
- Savoir jouer aux échecs avec toutes les pièces

Org/tps

Déroulement

Collectif :
30 min

Faire une partie commentée au tableau sur l'échiquier mural contre un élève et avec toutes les pièces.

L'enfant est tenté de manger beaucoup de pièces, lui rappeler que le but du jeu est de mettre le roi échec et mat.

Faire attention aux coups interdits et penser à dire « échec ».

Penser à protéger ses pièces et à anticiper ses coups et ceux de l'adversaire.

Ateliers :
15 min

Puis, faire le même exercice que ci-dessus avec les élèves sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte.

L'adulte vérifie le bon déplacement des pièces, aide l'enfant à sortir de l'échec si besoin et valide l'échec et mat.

Remarques

Des petits exercices en parallèles peuvent être réalisés sur l'échiquier mural en positionnant deux cavaliers noirs et un pion blanc (un cavalier proche du pion et l'autre loin) pour montrer aux enfants que ce n'est pas parce qu'un cavalier est proche d'un pion qu'il peut le manger en un faible nombre de coups et inversement.

Jeu d'échecs

Comment faire échec et mat en un coup

Cycle 1 GS

Séances 16, 17

Matériel:

- ✗ Échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table

Séances 16,17

Durée: 30 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Trouver comment faire échec et mat en un coup à partir d'une situation donnée
- Consolider la notion d'échec et mat
- Différencier « l'échec » de « l'échec et mat »

Org/tps

Déroulement

Sur l'échiquier mural, positionner les pièces de manière à proposer différentes situations aux élèves en leur posant à chaque fois la même question : « C'est aux blancs de jouer, comment faire échec et mat en un coup ? »

Valider les réponses obtenues, dire s'il y a échec seulement ou échec et mat à l'aide des trois solutions (le roi peut-il s'échapper ? Peut-on manger la pièce qui le met en échec ? Peut-on mettre une pièce entre le roi et la pièce qui le met en échec) ?

1. Le baiser de la mort

Roi noir en H8 ; Dame blanche en G1 ; Roi blanc en F6.

Réponse : la dame va en G7, il y a échec et mat. Elle vient se coller au roi noir pour lui faire « le baiser de la mort ».

2. Le mat du couloir

Roi noir en G8 ; trois pions noirs en H7, G7 et F7 ; Roi blanc en G1 ; Dame blanche en A2.

Réponse : la dame va en A8, il y a échec et mat. Le roi noir est piégé, coincé dans un couloir formé par ses propres pions.

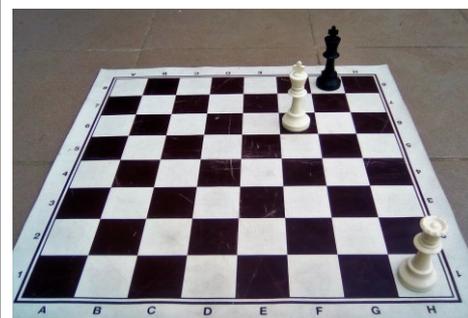
Remarque : Dire aux enfants que pour éviter d'en arriver là, en cours de partie, il faut penser à prévoir une porte de sortie pour que le roi puisse s'échapper en avançant le pion H7 ou G7 d'une case par exemple. Ici on aurait pu aussi faire le mat du couloir avec une tour blanche positionnée à la place de la dame.

3. Le mat à l'étouffé

Roi noir en H8 ; deux pions noirs en H7 et G7 ; Tour noire en G7 ; Roi blanc en G1 ; Cavalier blanc en E5.

Réponse : le cavalier va en F7, il y a échec et mat. Le roi noir se retrouve « étouffé » par ses propres pièces qui l'entourent de toute part.

1. Le baiser de la mort



2. Le mat du couloir



3. Le mat à l'étouffé



Collectif :
30 min

	<p>4. Le mat à la découverte</p> <p>Roi noir en A8 ; Fou noir en A7 ; Roi blanc en F1 ; Fou blanc en G2 ; Pion blanc en C6.</p> <p>Réponse : le pion blanc avance d'une case et va se placer en C7, il y a échec et mat. Le pion blanc en avançant déclenche le mat à la découverte par le fou.</p> <p>En déplaçant une pièce de son jeu, on en découvre une autre qui fait échec, c'est l'échec à la découverte. Ici le pion blanc en s'avançant permet au fou blanc de faire échec et mat.</p> <p>5. Le mat de l'escalier</p> <p>Roi noir en F8 ; Roi blanc en G1 ; Tour blanche en A7 ; Tour blanche en B1.</p> <p>Réponse : la tour blanche positionnée en B1 va en B8, il y a échec et mat.</p> <p>Le mat de l'escalier s'obtient avec les deux tours qui bloquent le roi sur un bord de l'échiquier. Ce mat sera expliqué plus en détail lors des deux prochaines séances.</p>	<p>4. Le mat à la découverte</p>  <p>5. Le mat de l'escalier</p> 
<p><i>Remarques</i></p>	<p>Ces différents exemples aideront l'élève à mieux réfléchir et anticiper ses coups par la suite. Ce ne sont que des exemples, il est possible d'en choisir d'autres.</p> <p>Vous pourrez également présenter d'autres situations d'échec et mat en un coup qui ne sont pas forcément « des mats célèbres ».</p>	

Jeu d'échecs

Le mat des escaliers 1

Cycle 1 GS

Séance 18

Matériel:

- ✕ Échiquier mural
- ✕ Échiquiers de table

Séance 18

Durée :
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- ***Apprendre le mat de l'escalier***
- ***Savoir terminer une partie***

Org/tps

Déroulement

Collectif :
30 min

Sur l'échiquier mural, placer le roi noir en E5 ; une tour blanche en A1 et une autre tour blanche en H1. Demander aux élèves d'essayer de « faire monter » le roi en « haut », c'est-à-dire sur la ligne 8 pour le bloquer et faire échec et mat.

Les élèves proposent « Tour H1 en H5 » ou « Tour A1 en A5 » et disent « échec ». Leur montrer que le roi pour sortir de l'échec ne va pas forcément « monter », il peut aussi « descendre ».

Les élèves doivent proposer « Tour H1 en H4 » pour empêcher le roi de « descendre ». (si le roi descendait, il se mettrait lui-même en échec ce qui est interdit!)

Dire que pour faire le mat de l'escalier, il faut toujours que les deux tours occupent deux lignes collées.

Déplacer le roi noir situé en E5 en D5. Les élèves doivent proposer de mettre la tour A1 en A5. Ils disent « échec ». Pour sortir de l'échec le roi n'a pas d'autre choix que de « monter ».

Faire « monter » le roi en D6 pour sortir de l'échec. Les élèves risquent de proposer « Tour A5 en A6 ». Leur faire remarquer qu'ils ont « décollé » les lignes et donc que le roi peut de nouveau descendre.

Ils doivent proposer « Tour H4 en H6 » et dire échec. Faire « monter » le roi situé en D6 en D7 pour sortir de l'échec. Si les élèves proposent « Tour H6 en H7 » faire remarquer à nouveau que le roi peut « descendre » car les lignes ne sont plus « collées ».

La réponse attendue est désormais « Tour A5 en A7 ». Le roi situé en D7 va en D8 pour sortir de l'échec.

Si les élèves suggèrent de placer la tour A7 en A8, faire remarquer à nouveau que le roi peut « descendre » car les lignes ne sont plus « collées ».

Il faut donc faire « Tour H6 en H8 ». Il y a **échec et mat**. C'est le **mat de l'escalier**.

Envoyer des élèves au tableau pour refaire plusieurs fois l'exercice et s'approprier le mat de l'escalier.

Ateliers :
15 min

Refaire le même exercice que ci-dessus sur les échiquiers de table avec les élèves, sous la surveillance d'un adulte.

Jeu d'échecs

Le mat des escaliers 2

Cycle 1 GS

Séance 19

Matériel:

- ✕ Échiquier mural
- ✕ Échiquiers de table

Séance 19

Durée :
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- **Apprendre le mat de l'escalier**
- **Savoir terminer une partie**

Org/tps

Déroulement

Collectif :
30 min

Sur l'échiquier mural, placer le roi noir en E5 ; une tour blanche en A1 et une autre tour blanche en H1. Demander aux élèves de faire le mat de l'escalier, **mais le roi doit ce coup-ci chercher à se défendre.**

L'enseignant déplace le roi. Les enfants proposent « Tour H1 en H4 ». L'enseignant déplace le roi de E5 en F5. Les élèves proposent « Tour A1 en A5 » et disent « échec ».

Déplacer le roi de F5 en G6 pour sortir de l'échec. Les élèves ne peuvent plus déplacer la tour de H4 à H6 sinon le roi la mange pour sortir de l'échec et les blancs ne pourront plus faire le mat de l'escalier.

La réponse attendue est « Tour H4 en B4 » pour faire le coup d'après « Tour B4 en B6 » et garder ainsi les deux lignes collées tout en restant loin du roi pour ne pas être mangé.

Poursuivre le mat de l'escalier comme lors de la dernière séance en laissant les tours dans les colonnes A et B ; le roi n'ayant pas le temps de les rejoindre.

Envoyer des élèves au tableau pour refaire plusieurs fois l'exercice et s'approprier le mat de l'escalier.

Ateliers :
15 min

Refaire le même exercice que ci-dessus sur les échiquiers de table avec les élèves, sous la surveillance d'un adulte.

Remarques

On peut faire le mat de l'escalier même s'il reste d'autres pièces sur l'échiquier. C'est plus difficile car il faut les éviter.

Jeu d'échecs

Le roque

Cycle 1 GS

Séances 20, 21

Matériel:

- ✕ Échiquier mural
- ✕ Échiquiers de table

Séance 20, 21

Construire des outils pour structurer sa pensée, mobiliser le langage :

Durée :
45 min

- Apprendre à « roquer »
- Distinguer le « petit roque » du « grand roque »

Org/tps

Déroulement

Collectif :
30 min

Sur l'échiquier mural, placer :

-les deux tours noires en A8 et H8, le roi noir en E8 et des pions noirs en A7, B7, C7, F7, G7 et H7.

-les deux tours blanches en A1 et H1, le roi blanc en E1 et des pions blancs en A1, B1, C1, F1, G1 et H1.

Expliquer aux élèves que l'on va apprendre à « roquer » : Le roi peut roquer « du petit côté » ou du « grand côté », on appelle cela le Petit Roque ou le Grand Roque.

Le faire au tableau devant eux et leur dire d'être très attentifs à ce qui va être dit et fait :

« Pour roquer, il faut toujours prendre le roi en premier puis la tour. Le roi se déplace de deux cases en direction de la tour, et celle-ci, passe par-dessus le roi pour se placer juste à côté de lui. »
L'enseignant fait l'exercice et les gestes appropriés en même temps qu'il explique.

Roquer devant les élèves et leur demander si c'est juste ou non. L'enseignant devra faire volontairement des erreurs (déplacer le roi de trois cases au lieu de deux ; déplacer la tour en premier au lieu du roi ; laisser un espace entre le roi et la tour lors du Grand Roque) pour faire réagir les élèves. Certains passent au tableau pour faire le Grand Roque ou le Petit Roque avec les blancs ou les noirs.

Petit Roque : prendre le Roi E1, le faire se déplacer de deux cases et le mettre en G1 ; puis prendre la Tour H1, la faire passer par-dessus le roi et la placer juste à côté en F1.

Grand Roque : prendre le Roi E1, le faire se déplacer de deux cases et le mettre en C1 puis prendre la Tour A1, la faire passer par-dessus le roi et la placer juste à côté en D1.

Attention, on ne peut pas tout le temps roquer. **Pour avoir le droit de roquer, il faut :**

- que le roi n'ait encore jamais bougé de place dans la partie
- que la tour qui va être déplacée n'ait jamais été déplacée auparavant
- que le roi ne soit pas en échec
- que le roi ne passe pas par un échec en se déplaçant durant le roque
- qu'il n'y ait rien, c'est-à-dire pas d'autres pièces entre le roi et la tour qui va effectuer le roque

Proposer aux élèves sur l'échiquier mural différentes situations et leur demander si l'on a le droit de roquer ou pas. Attention, quand on roque, il faut toujours prendre le roi en premier puis la tour, sinon on peut considérer qu'il s'agit juste d'un déplacement de tour.

Ateliers :
15 min

Jouer aux échecs normalement sous la surveillance d'un adulte.

Jeu d'échecs

Le coup du berger 1

Cycle 1 GS

Séance 22

Matériel :

- × Échiquier mural
- × Échiquier de table

Séance 22

Durée :
50 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- Apprendre à faire le coup du berger

Org/tps

Déroulement

Le coup du berger :

Positionner sur l'échiquier mural toutes les pièces. Dire aux enfants qu'ils vont apprendre à faire échec et mat en 4 coups seulement. Cela s'appelle **le coup du berger**.

Faire le coup du berger devant eux.

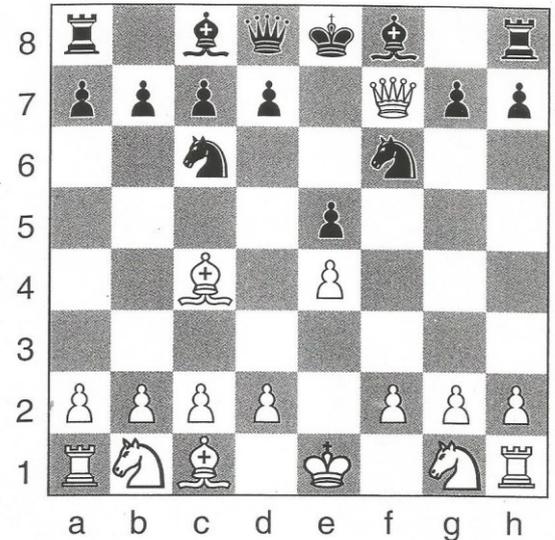
1.) Déplacer le pion E2 en E4. Les noirs répondent en jouant le pion E7 en E5.

2.) Sortir la dame D1 en H5. Les noirs bougent le cavalier B8 en C6 car ils ne se doutent de rien !

3.) Les blancs poursuivent en plaçant le fou F1 en C4. Les noirs sortent alors leur cavalier G8 en F6, se croyant très malins car ils espèrent manger la dame !

4.) Les blancs portent l'attaque finale en mangeant le pion noir F7 avec leur dame. Il y a échec et mat !!!

Faire passer des élèves au tableau. Ils jouent avec les blancs et l'enseignant avec les noirs.



Ateliers:
15 min

Jouer aux échecs normalement sous la surveillance d'un adulte.

Remarques

Lorsque les enfants jouent aux échecs, l'adulte qui les surveille les incite à terminer leur partie en mettant échec et mat à l'aide du mat de l'escalier dès que cela se présente. Si les enfants font le roque, veiller à ce qu'ils le fassent correctement.

Jeu d'échecs

Le coup du berger 2

Cycle 1 GS

Séance 23

Matériel:

- ✗ Un échiquier mural
- ✗ Un échiquier de table

Séance 23

Construire des outils pour structurer sa pensée :

Durée:

50 min

- Revoir le coup du berger
- Apprendre à parer le coup du berger

Org/tps

Déroulement

Collectif :
30 min

Positionner toutes les pièces sur l'échiquier mural. Revoir le coup du berger étape par étape.

Dire qu'il y a des solutions pour éviter le coup du berger. "On va voir ensemble ce que l'on peut faire avec les noirs."

"Si l'adversaire déplace le pion blanc en E4, il ne faut pas s'inquiéter car cela ne veut pas dire qu'il va forcément faire le coup du berger. S'il déplace la dame en H5, alors que le fou blanc n'est toujours pas sorti, ne pas s'inquiéter non plus. Mais ! Si les blancs mettent le fou F1 en C4, il y a urgence !"

"Comment s'en sortir quand le fou F1 est en C4 et la dame en H5 ?"

Les enfants font des propositions et on les validera ou non.

Réponses attendues pour parer le coup du berger :

- Pion noir G7 en G6
- Cavalier G8 en H6 (il mangera la dame si elle se met en F7)
- Dame D8 en E7 (elle mangera la dame si elle se met en F7)
- Déplacer le roi en E7 (il pourra s'échapper en D6 si la dame se met en F7)
- Dame en F6
- Pion noir D7 en D5 ...

Faire jouer les élèves au tableau, l'un avec les blancs, l'autre avec les noirs. Commenter la partie et essayer de faire le coup du berger et/ou de le parer.

Ateliers:
20 min

Jouer aux échecs normalement sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte. Demander aux élèves de tenir compte de tout ce qu'on a vu jusqu'à aujourd'hui pour jouer le mieux possible aux échecs.

Essayer de faire le coup du berger ou de le parer.

Remarques

Lorsque les élèves sont sur les échiquiers de table, l'adulte doit leur rappeler :

- qu'ils doivent se serrer la main avant chaque partie et se souhaiter « bonne chance »
- qu'ils doivent respecter l'adversaire et ne pas avoir de gestes d'énervement ou de dédain.

Le coup du berger peut-être repris avec les élèves en utilisant les **fiches 14, 15** des Annexes.

Jeu d'échecs

Conseils sur les ouvertures en général 1

Cycle 1 GS

Séance 24

Matériel:

- ✗ Un échiquier mural
- ✗ Les échiquiers de table

Séance 24

Durée :
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- *Savoir sortir correctement ses pièces en début de partie*
- *Comprendre les principes de base des ouvertures en général*

Org/tps

Déroulement

Collectif :
25 min

À l'aide de l'échiquier mural, donner des conseils aux élèves pour sortir leurs pièces convenablement en début de partie :

Lorsque l'on sort ses pièces au début, il faut chercher à occuper le centre de l'échiquier car on a vu que plus une pièce occupe une position centrale et plus elle contrôle un grand nombre de cases, donc plus elle pourra attaquer ou défendre facilement.

Les blancs peuvent par exemple chercher à occuper le centre en plaçant un pion en E4 ou D4.

Il faut ensuite sortir ses fous et ses cavaliers pour rendre ces pièces actives. Faire attention à ne pas se faire manger et penser à protéger ses pièces.

Il convient de ne pas jouer deux fois de suite la même pièce. (exemple : jouer deux fois coup sur coup le même fou, car on perd généralement un temps)

Remarque : si on est attaqué par **deux** pièces différentes, il faut alors être protégé par **deux** pièces de son jeu également. Idem pour trois, quatre... Si on est attaqué trois fois, il faut être protégé trois fois... On peut aussi bouger la pièce qui est attaquée.

La dame et la tour seront déplacées en dernier car il est dangereux de les sortir trop tôt.

Il convient de roquer assez rapidement pour placer son roi à l'abri et lier ses deux tours en les positionnant l'une en face de l'autre sur la même ligne pour leur donner plus de force (elles se protègent l'une et l'autre).

Prendre le temps de réfléchir et toujours se demander pourquoi son adversaire a joué tel ou tel coup.

Faire attention au coup du berger et penser à s'en prévenir si besoin.

Ateliers :
20 min

Faire jouer les élèves sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte, en leur demandant d'essayer de tenir compte des conseils donnés ci-dessus : occuper le centre, sortir ses fous et cavaliers en premiers, roquer...

Poursuivre les groupes de niveaux.

Jeu d'échecs

Conseils sur les ouvertures en général 2

Cycle 1 GS

Séance 26

Matériel:

- ✕ Un échiquier mural
- ✕ Les échiquiers de table

Séance 26

Durée :
45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée :

- **Savoir sortir correctement ses pièces en début de partie**
- **Comprendre les principes de base des ouvertures en général**

Org/tps

Déroulement

Conseils sur les ouvertures en général :

Rappeler les conseils de la dernière fois pour bien sortir ses pièces en début de partie et montrer un début de partie possible en faisant une partie commentée au tableau devant les élèves avec toutes les pièces. Vous pouvez bien sûr en proposer d'autres.

Exemple de début de partie :

Les blancs jouent :

- Pion E2 en E4 pour occuper le centre de l'échiquier
- Cavalier G1 en F3 pour attaquer le pion noir et sortir le cavalier
- Fou F1 en C4 pour sortir le fou et occuper le centre
- Cavalier B1 en C3 pour protéger le pion E4 attaqué et sortir un cavalier
- Pion D2 en D3 pour occuper le centre et libérer la diagonale du dernier fou pour le sortir le coup d'après
- Fou C1 en G5 pour sortir son fou et attaquer le cavalier noir ou la dame qui est derrière si celui-ci s'en va
- Petit Roque
- Dame D1 en D2 pour lier les deux tours

Les noirs répondent :

- Pion E7 en E5 pour occuper le centre également
- Cavalier B8 en C6 pour protéger le pion attaqué et sortir le cavalier
- Cavalier G8 en F6 pour attaquer le pion en E4, occuper le centre et sortir un cavalier
- Fou F8 en C5 pour occuper le centre et sortir son fou
- Pion D7 en D6 pour occuper le centre et libérer la diagonale du dernier fou pour le sortir le coup d'après
- Fou C8 en D7 pour sortir son fou.
- Dame D8 en E7
- Grand Roque

Collectif :
30 min

Ateliers :
15 min

Faire jouer les élèves sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte, en leur demandant d'essayer de tenir compte des conseils donnés ci-dessus : occuper le centre, sortir ses fous et cavaliers en premiers, roquer...

Poursuivre les groupes de niveaux.

Jeu d'échecs

Le pat

Cycle 1 GS

Séance 27

Matériel:

- × Échiquier mural
- × Les échiquiers de table

Séance 27

Durée:

45 min

Construire des outils pour structurer sa pensée, mobiliser le langage :

- Comprendre le « pat »
- Savoir repérer le « pat »

Org/tps

Déroulement

Collectif :
20 min

Sur l'échiquier mural, présenter une situation entraînant le pat au prochain coup et demander aux élèves ce qu'ils observent.

Exemple de situation : Roi noir en A1 ; Roi blanc en B3 ; Dame blanche en C2.

« C'est la fin de la partie, il ne reste plus que quelques pièces sur l'échiquier, c'est aux noirs de jouer, que peuvent-ils bien faire ? » Rebondir sur les propositions des élèves et arriver à la conclusion que le roi noir est coincé, **il ne peut pas bouger, mais il n'est pas non plus en échec**. On dit qu'il y a **PAT**. La partie est donc arrêtée, on dit que la partie est nulle et qu'il y a égalité. Personne n'a gagné.

Présenter d'autres situations aux élèves entraînant le pat et faire expliquer à chaque fois par les enfants pourquoi il y a pat.

Autres exemples de situations où le roi noir est pat :

« C'est la fin de la partie, il ne reste plus que quelques pièces sur l'échiquier, c'est aux noirs de jouer, que peuvent-ils bien faire ? »

- 1.) Roi noir en H1 ; Tour blanche en G2 ; Roi blanc en F3
- 2.) Roi noir en G8 ; Pion blanc en G7 ; Roi blanc en G6
- 3.) Roi noir en A8 ; Deux pions noirs en G3 et E3 ; Roi blanc en A6 ; Cavaliers blancs en D7 et C6 ; Deux pions blancs en G2 et E2 (ici les pions noirs sont bloqués par les pions blancs et ne peuvent plus avancer)

Trace écrite : en dictée à l'adulte, expliquer ce qu'est le **PAT**.

« Il y a PAT quand on ne peut plus bouger aucune de ses pièces et que son roi n'est pas en échec. Alors la partie s'arrête. Il y a égalité. Personne n'a gagné. » Faire comprendre aux enfants que quand on perd, il est intéressant de faire PAT alors que quand on gagne, il faut tout faire pour éviter le PAT. Aux échecs, quand on perd on a 0 point ; quand on gagne on a 1 point ; quand on fait PAT on a 0,5 point.

Ateliers :
25 min

Faire jouer les élèves sur les échiquiers de table, sous la surveillance d'un adulte.

Prolongements

Proposer aux élèves des situations de PAT, d'échec et d'échec et MAT pour apprendre à les différencier et à en tenir compte lors des parties. Travailler l'anticipation.

Remarques

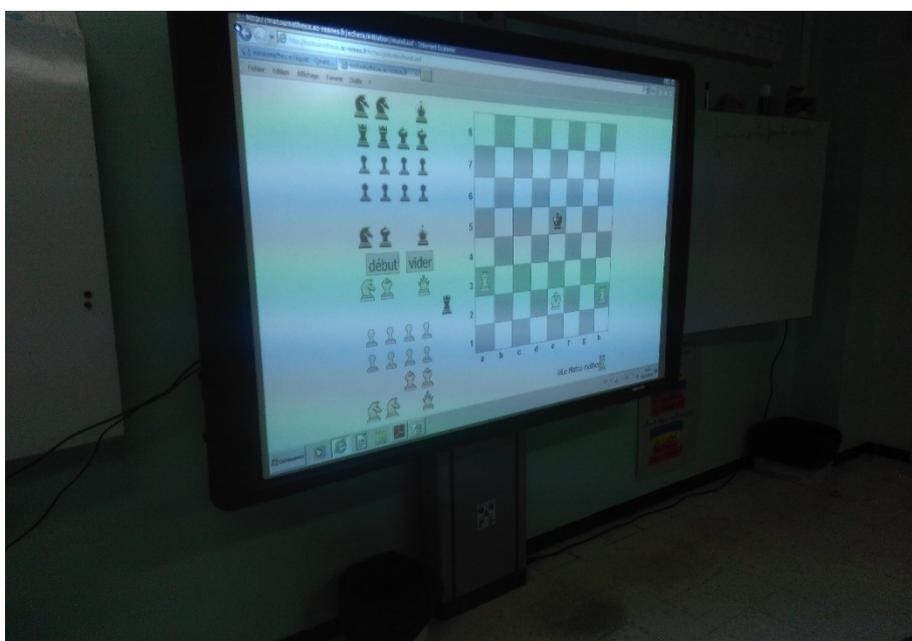
Organiser un tournoi d'échecs de fin d'année pour faire jouer tous les enfants ensemble. Il est possible de faire des groupes de niveaux au sein même du tournoi (ex : A, B, C). Prévoir, si possible, des médailles pour tout le monde.



SITOGRAPHIE

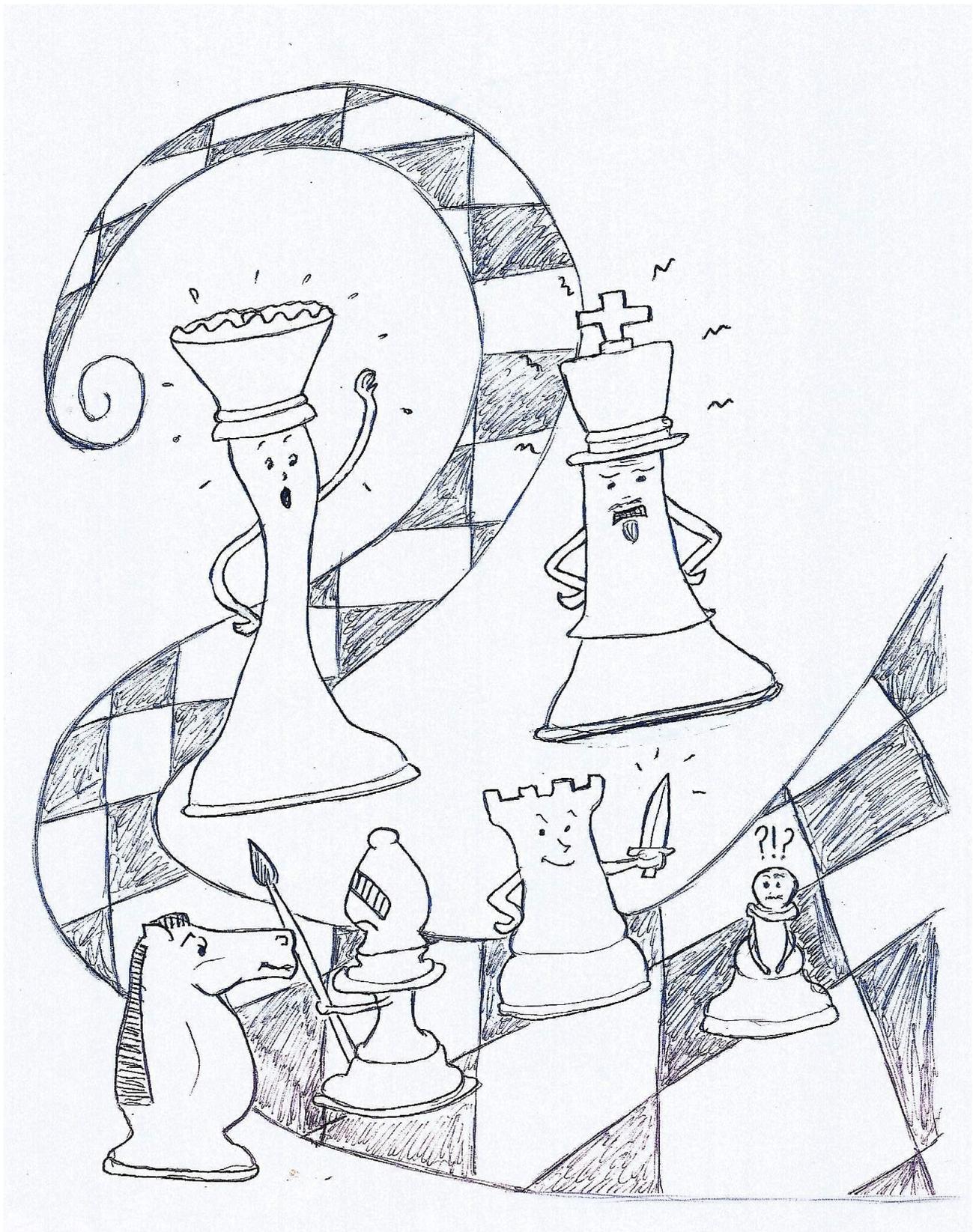


- <http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=46> (ressources pédagogiques du site de la Fédération Française des Echecs)
- <http://eduscol.education.fr/cid59084/introduction-du-jeu-d-echecs-a-l-ecole.html> (ressources, textes officiels, vidéos...)
- <http://anim.echecs35.fr/> (idées d'activités autour du jeu d'échecs, projets, animations...)
- <http://matoumatheux.ac-rennes.fr/echecs/initiation/mural.swf> (vous trouverez ici un échiquier animé pour TBI)



- <http://yvan.raymond.pedagog.free.fr/pageprojets/jeu%20d%27%E9checs/liste%20fiches%20%E9checs.htm> (site complet avec leçons et exercices pour les maternelles).

ANNEXES



Vive les ECHECS !!!



Le pion avance tout droit,
Le fou ne marche pas droit.
Il avance de travers,
En avant en arrière.



La tour file tout droit,
La reine copie les trois.
Le roi est vieux ma foi,
Il fait de petits pas.



Et puis le cavalier,
Saute d'un pas léger.
D'un « L » il se déplace,
Sur l'échiquier se place.



En avant le combat
Les blancs, les noirs ma foi
Faisons échec au roi !
Faisons échec et Mat !

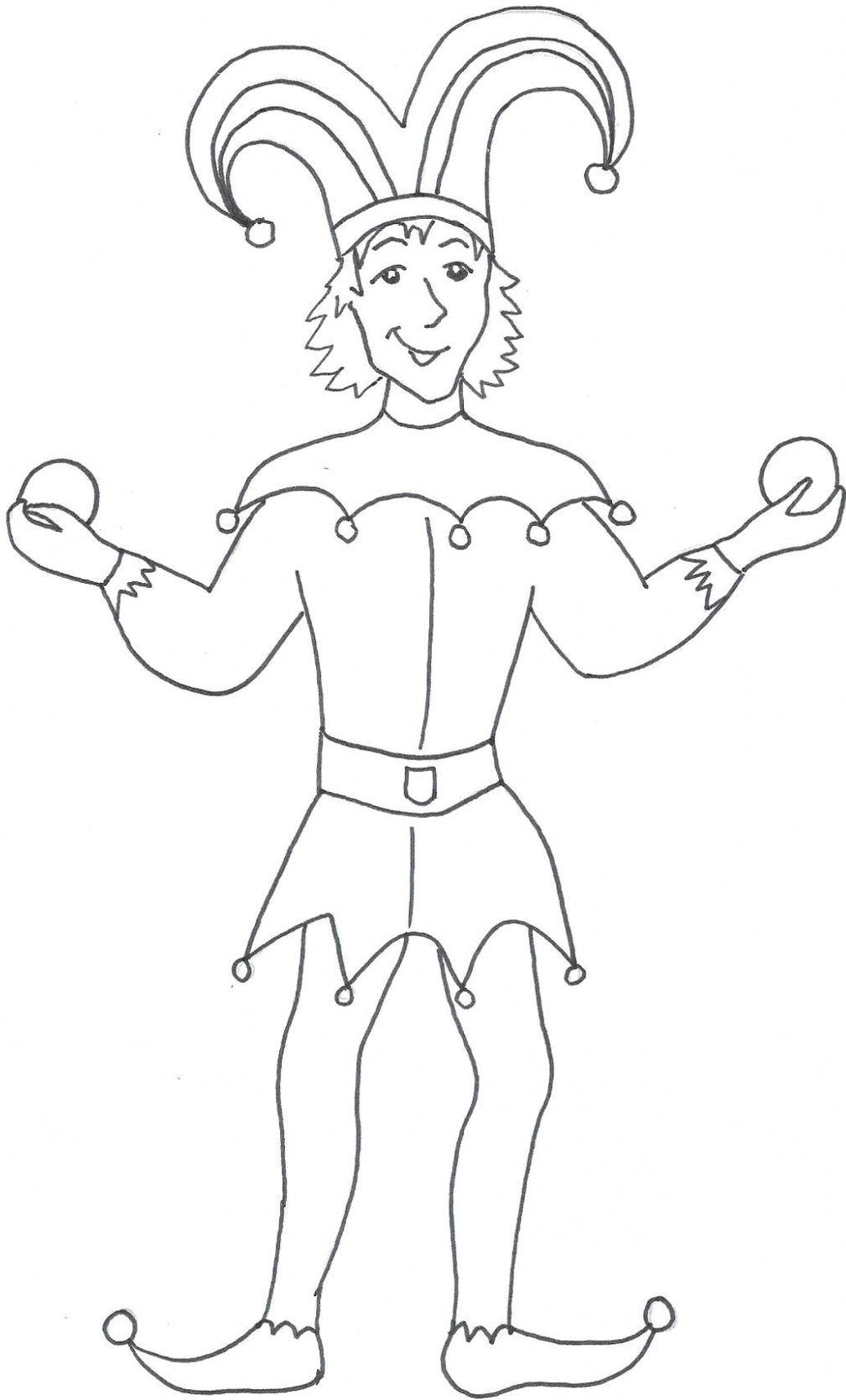


Laure Fraud

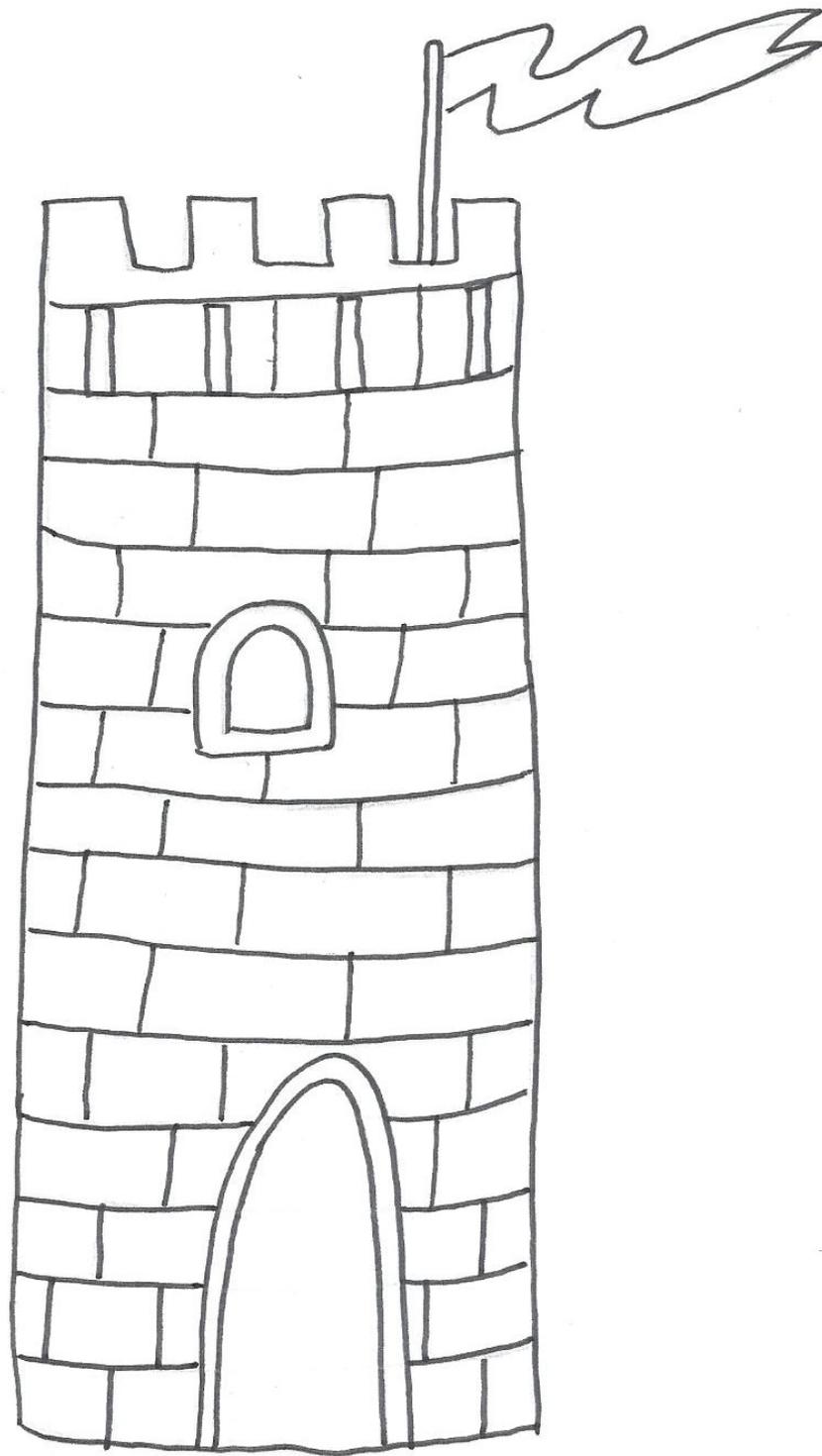




LE PION



LE FOU



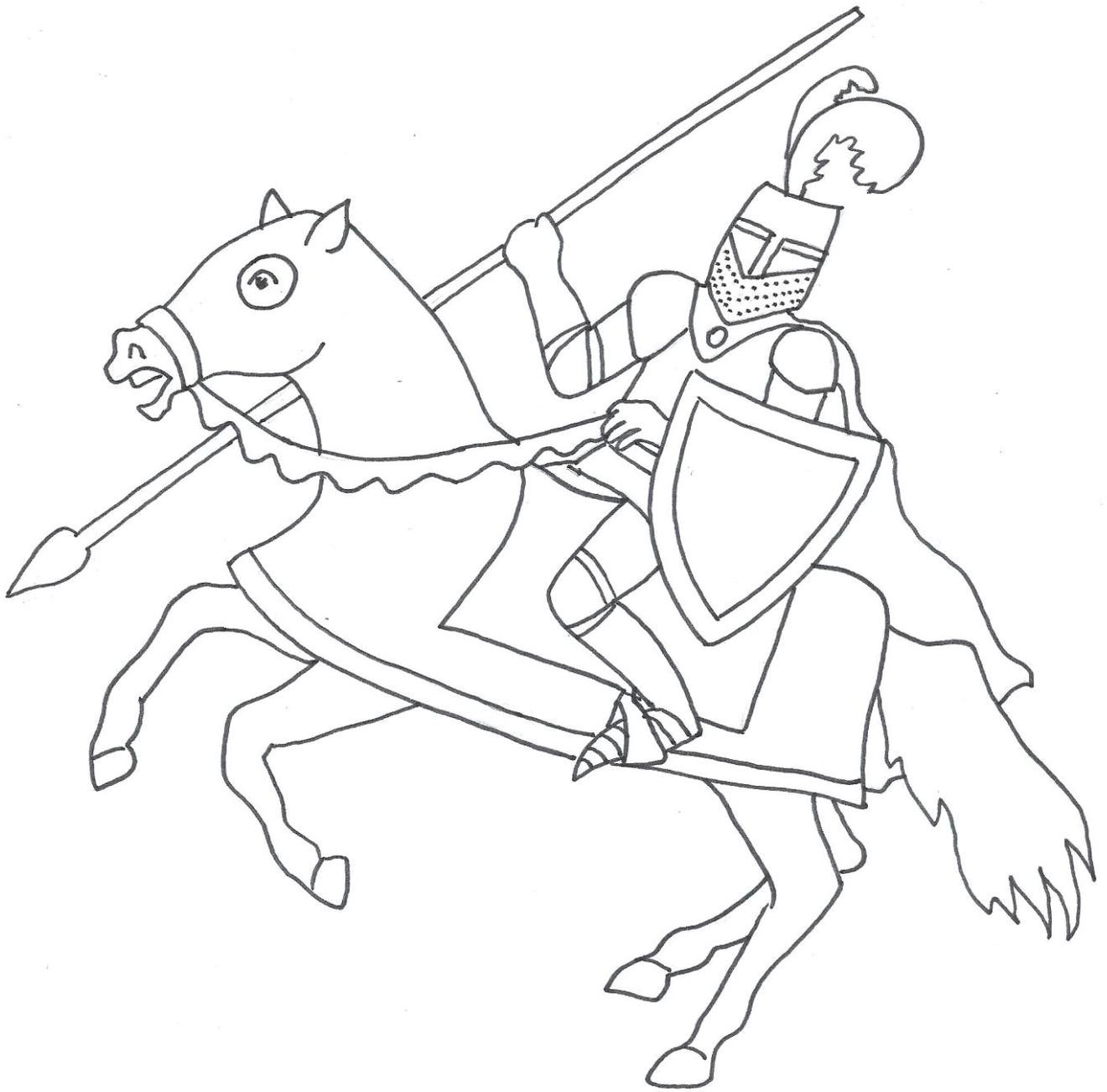
LA TOUR



LA DAME



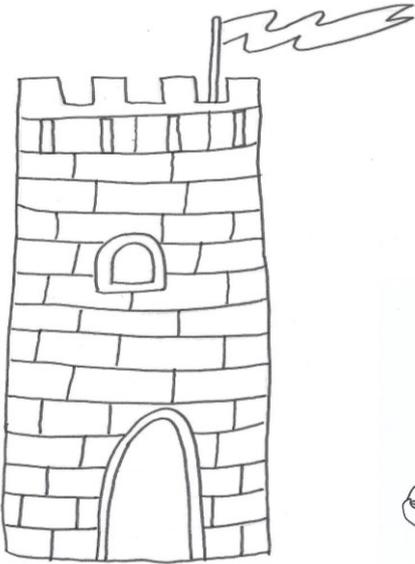
LE ROI



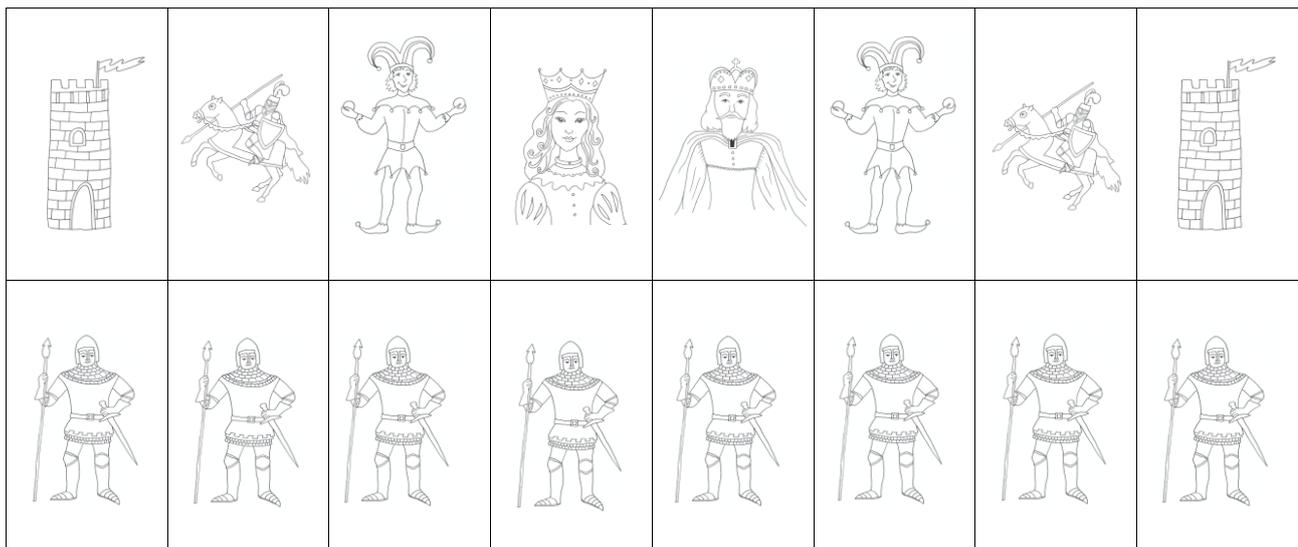
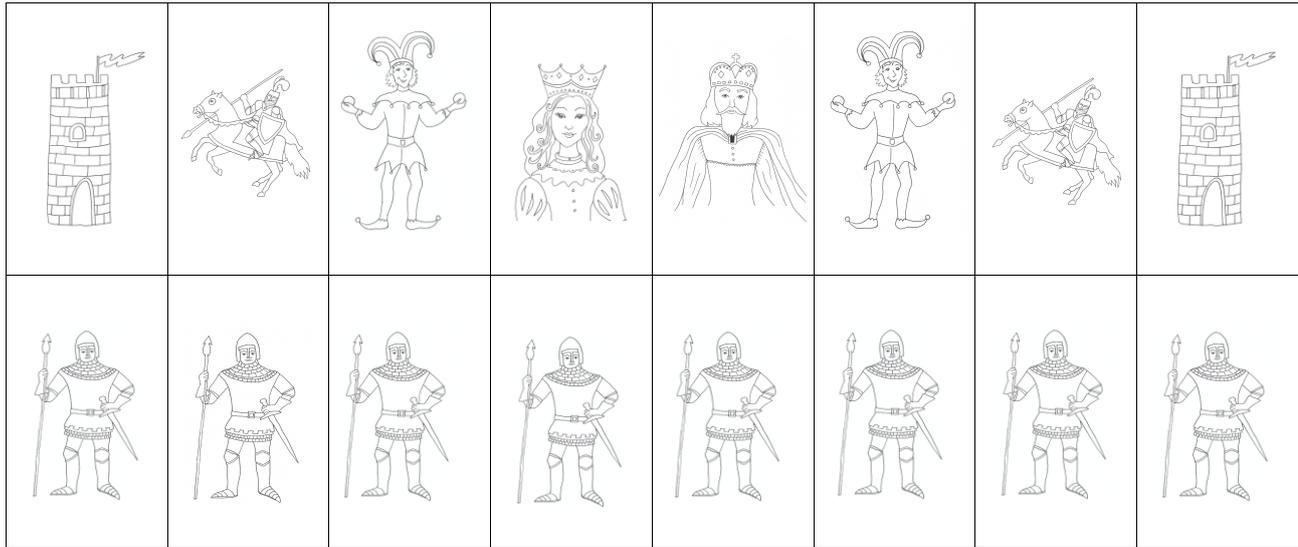
LE CAVALIER

Fiche 1

Consigne : Nomme puis colorie les différents personnages du jeu d'échecs

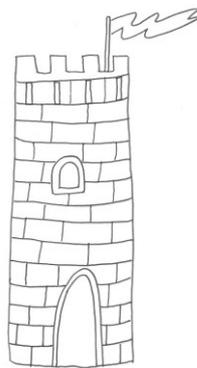
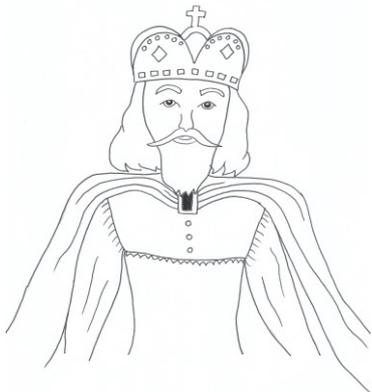


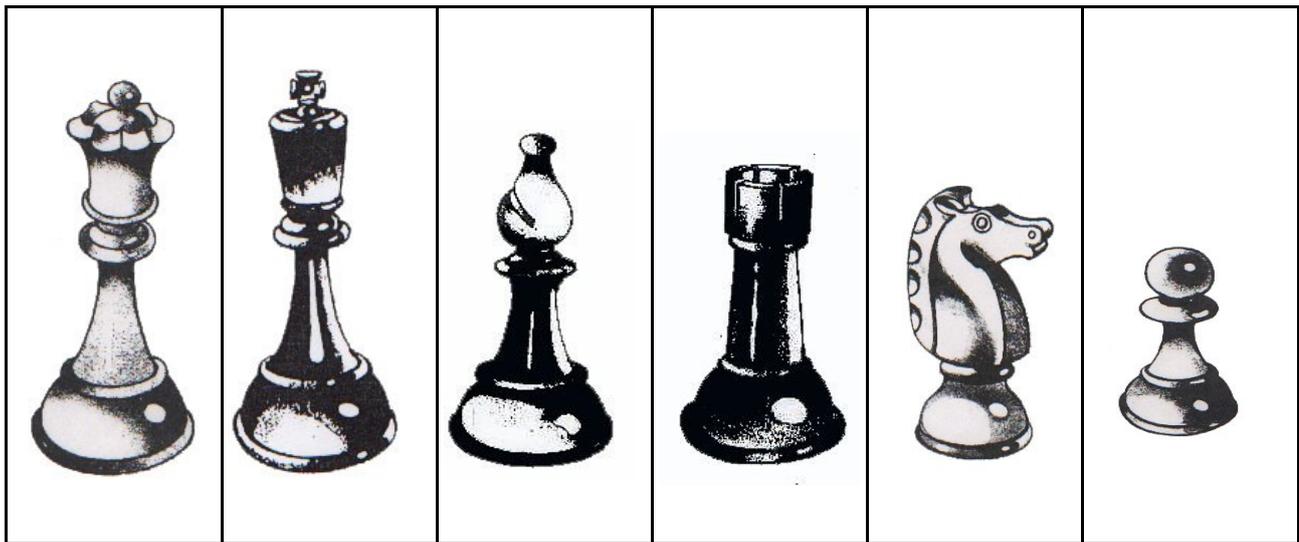
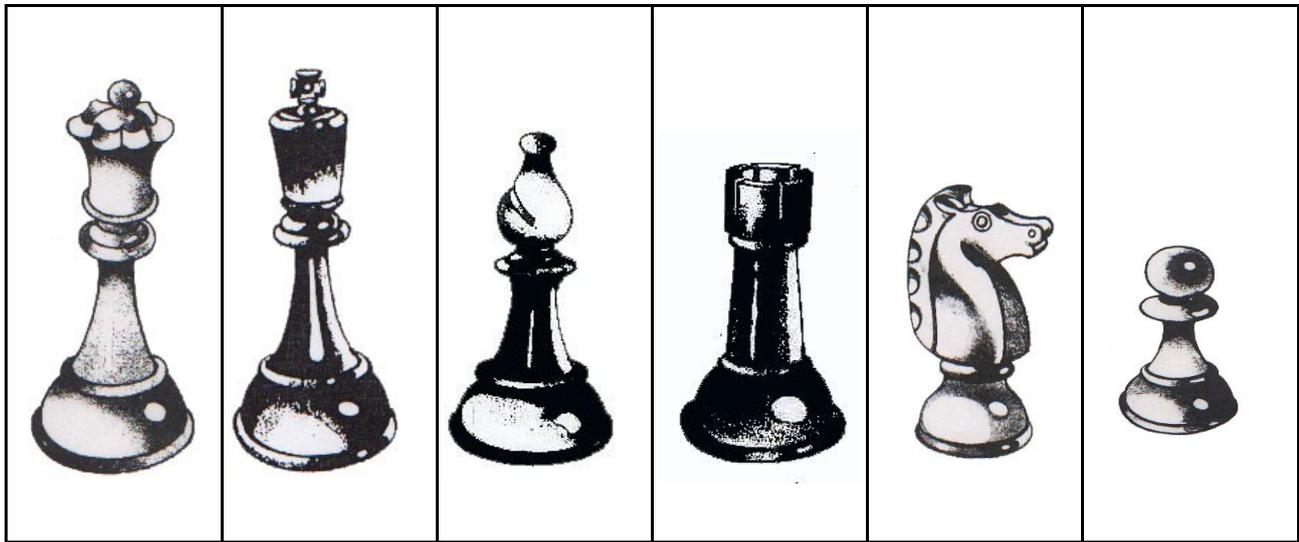
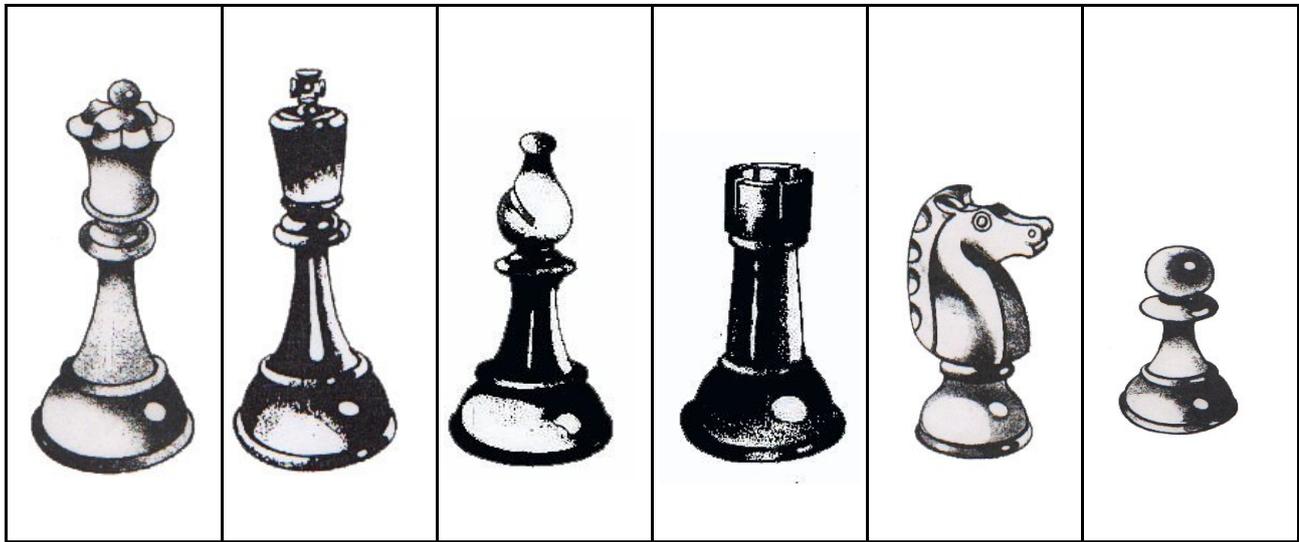
Fiche 2 Activités de tri des personnages



Fiche 3

Consigne : Découpe et colle les images des pièces du jeu d'échecs à côté des personnages qu'ils représentent





Fiche 4

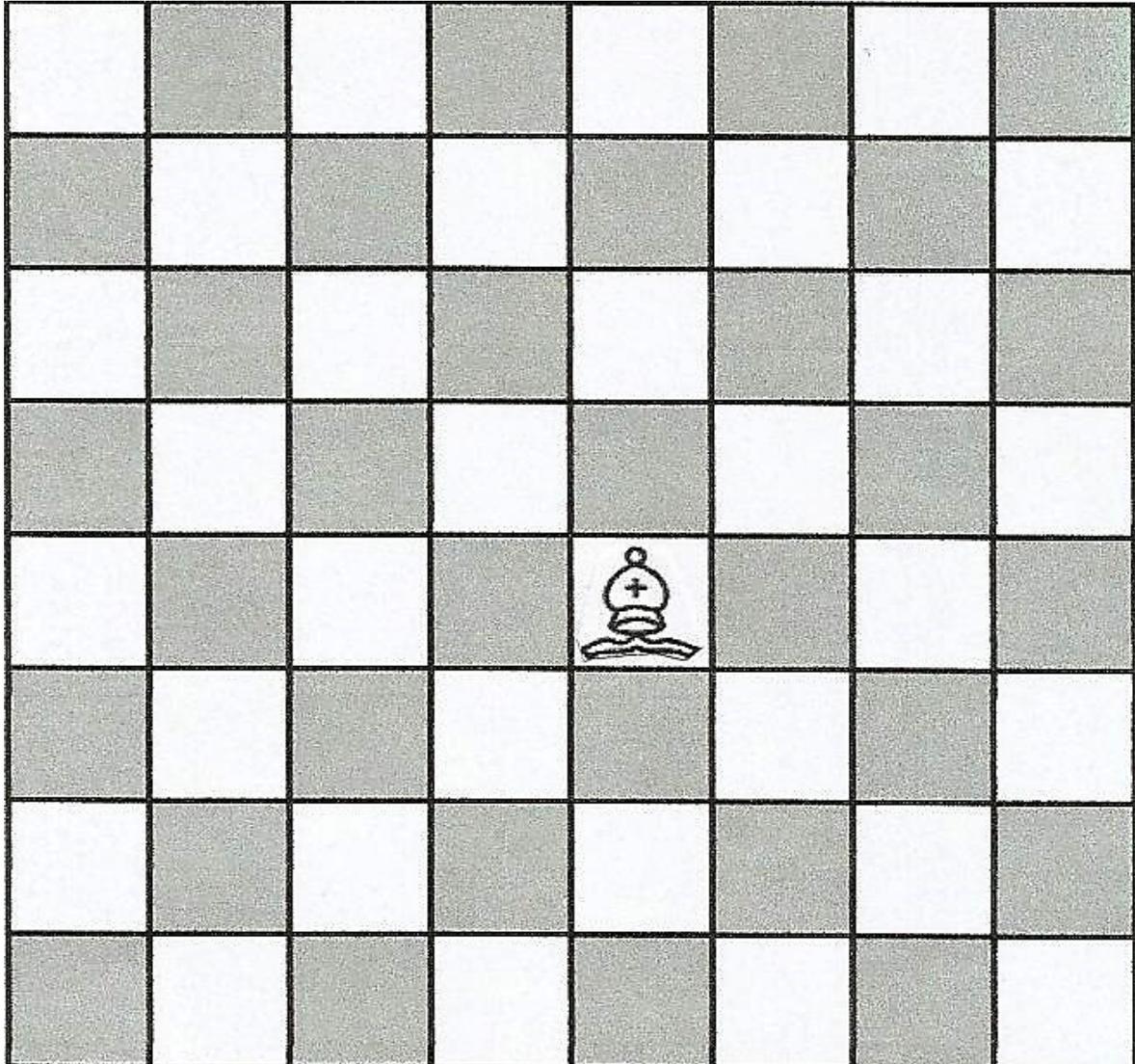
Consigne : Découpe et colle les symboles à côté des pièces qu'ils représentent



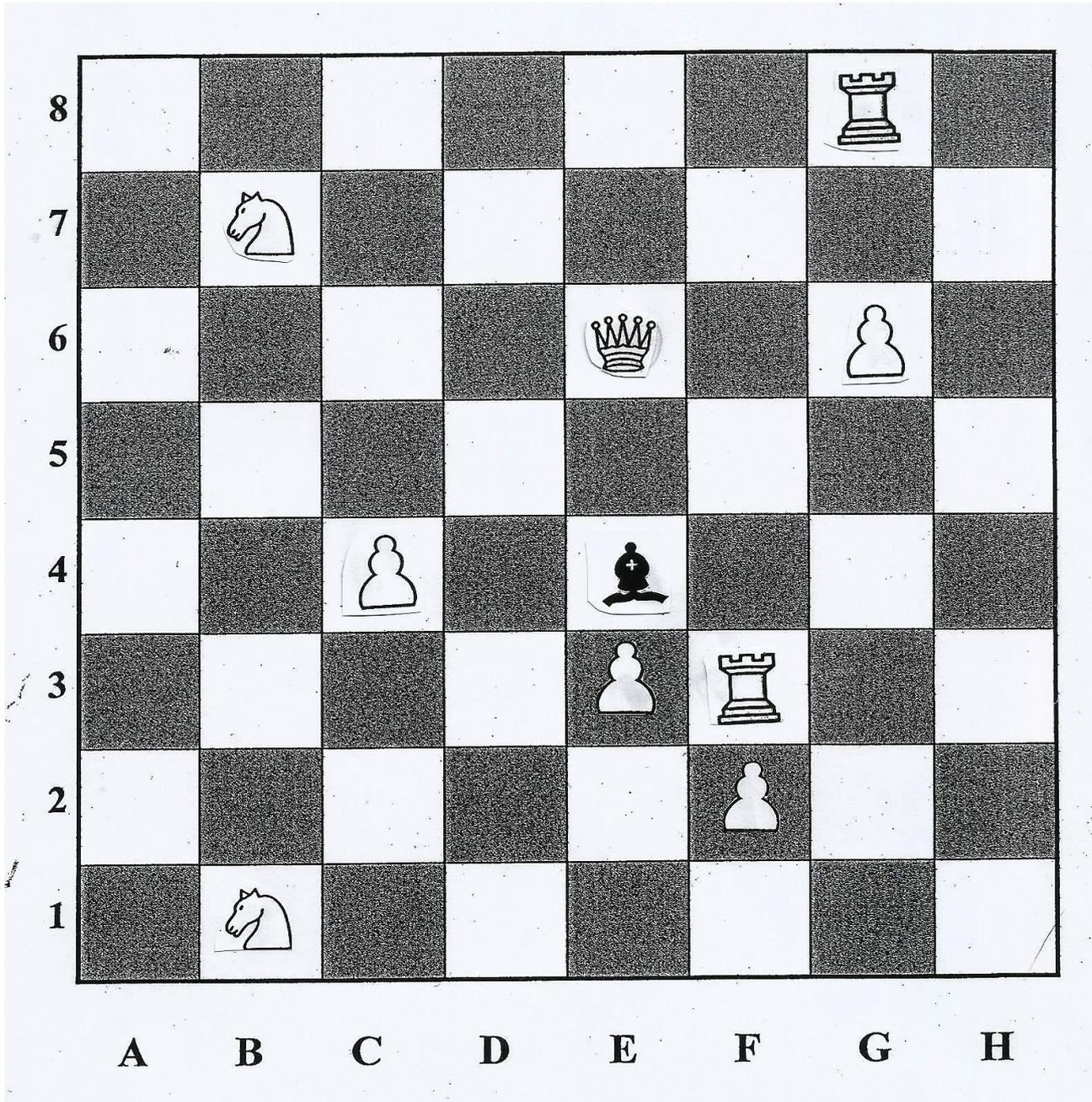
Fiche 5

Consigne : Dessine des petites croix sur toutes les cases où le fou peut se déplacer.



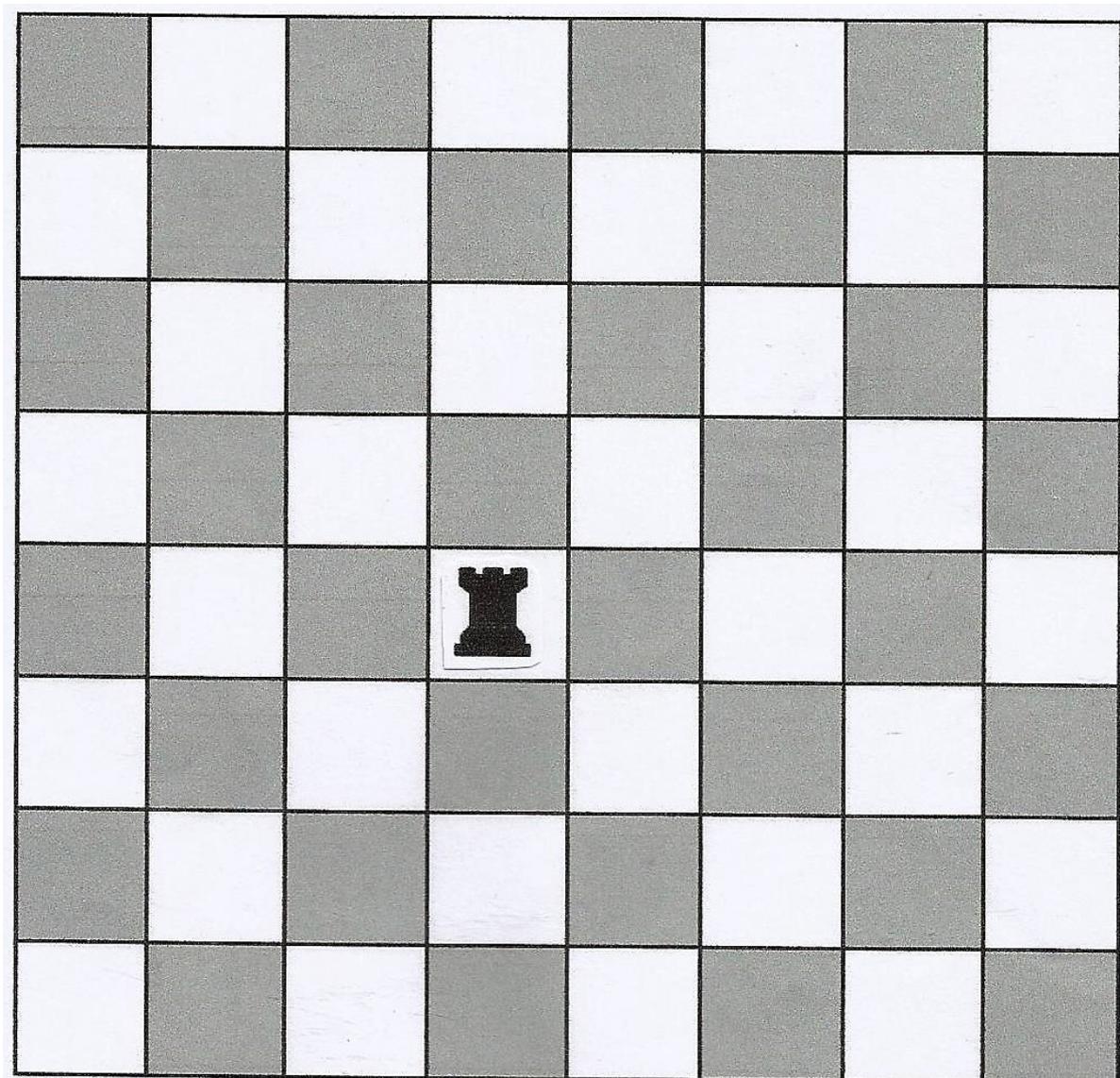
Fiche 6

Consigne : Entoure toutes les pièces que le fou peut manger.



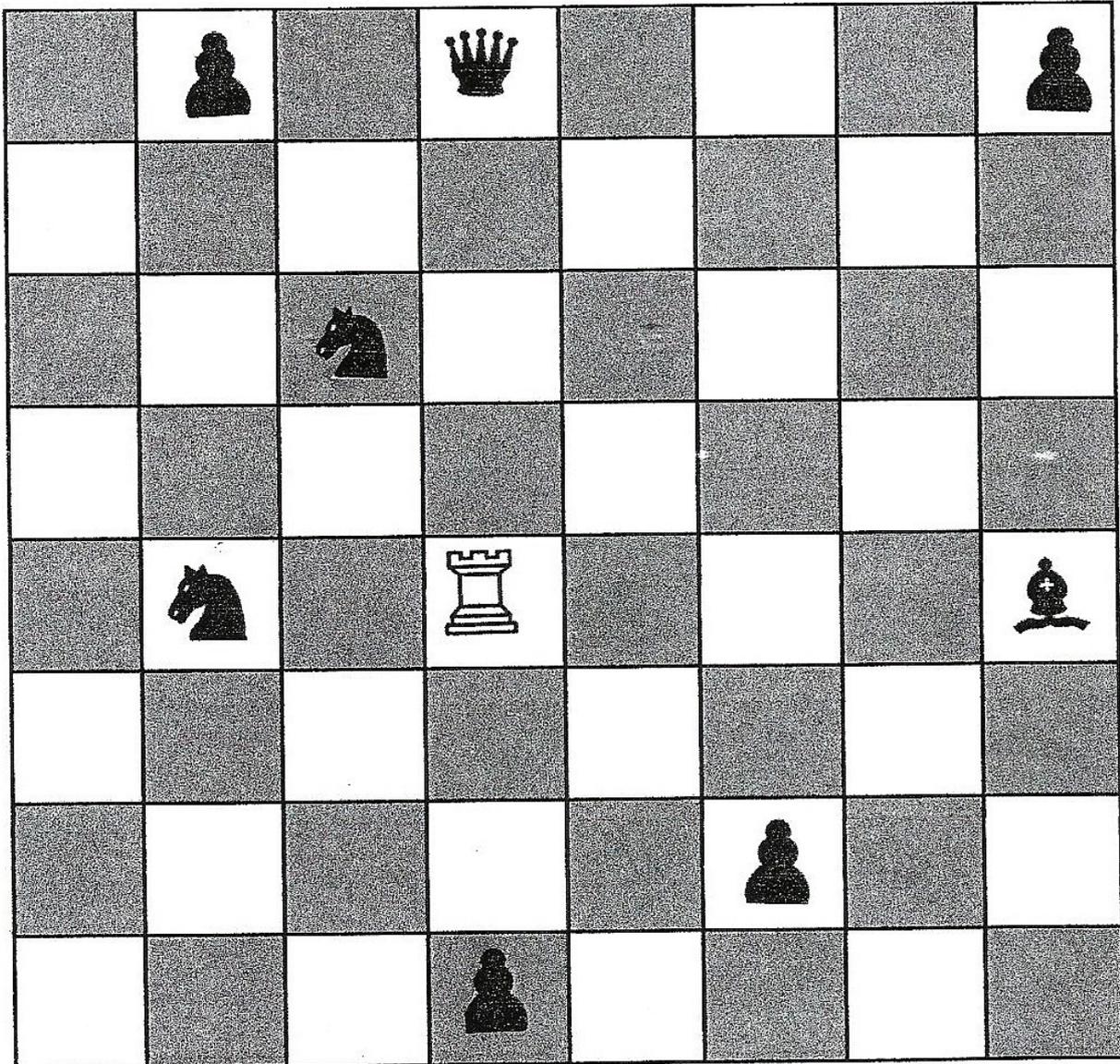
Fiche 7

Consigne : Colle des gommettes sur toutes les cases où la tour peut se déplacer.



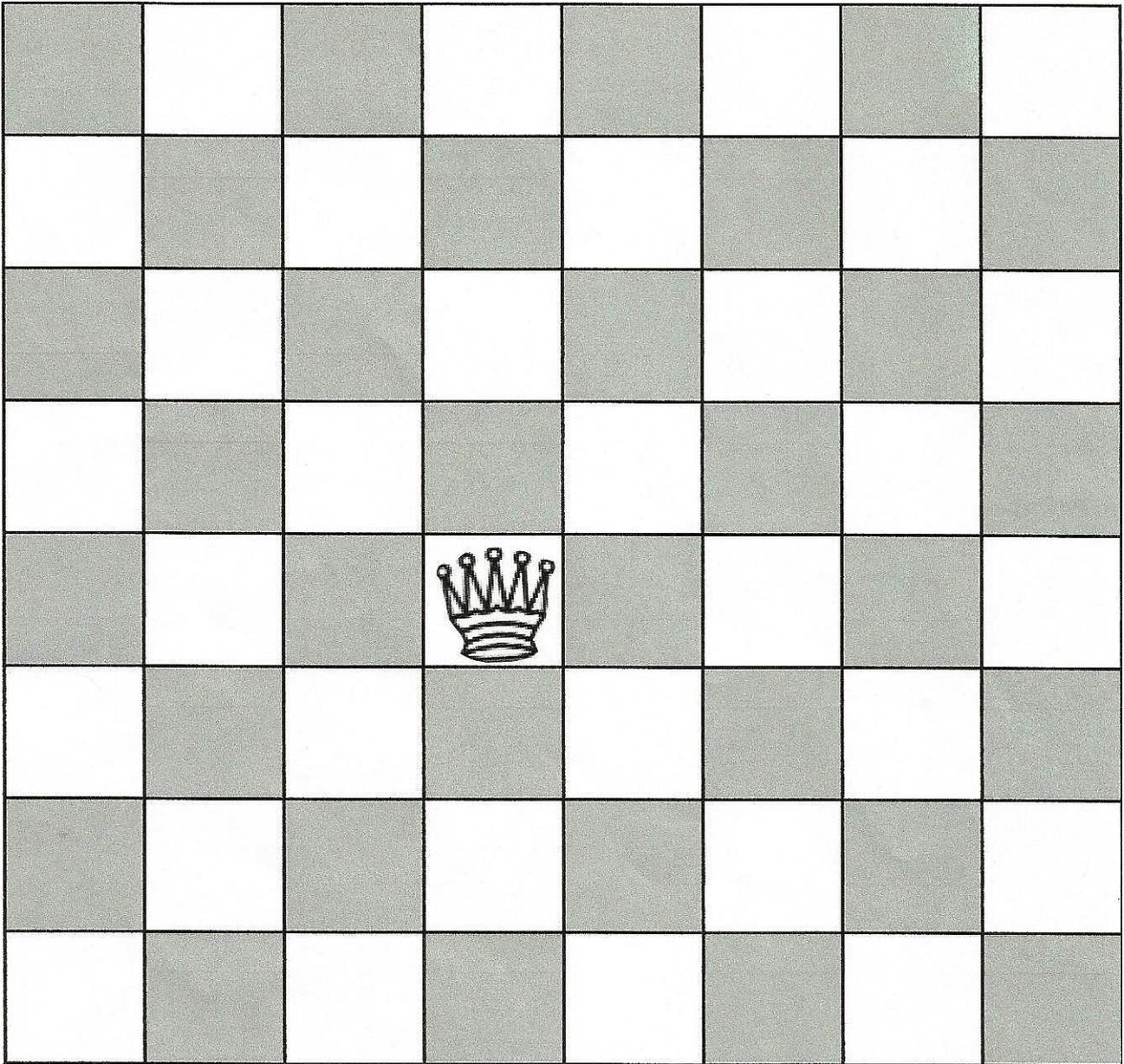
Fiche 8

Consigne : Entoure toutes les pièces que la tour peut manger.



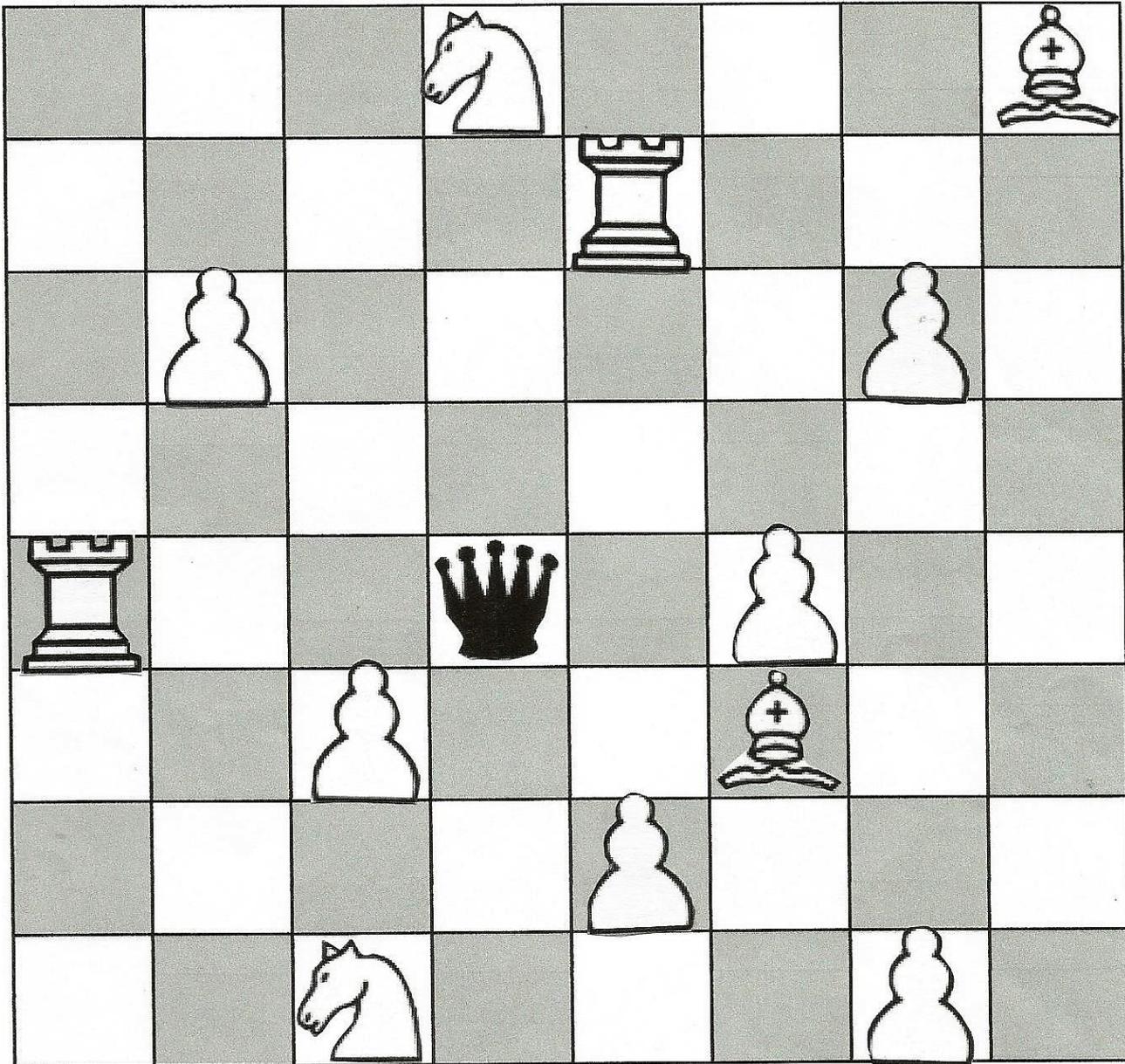
Fiche 9

Consigne : Colle des gommettes sur toutes les cases où la dame peut se déplacer.



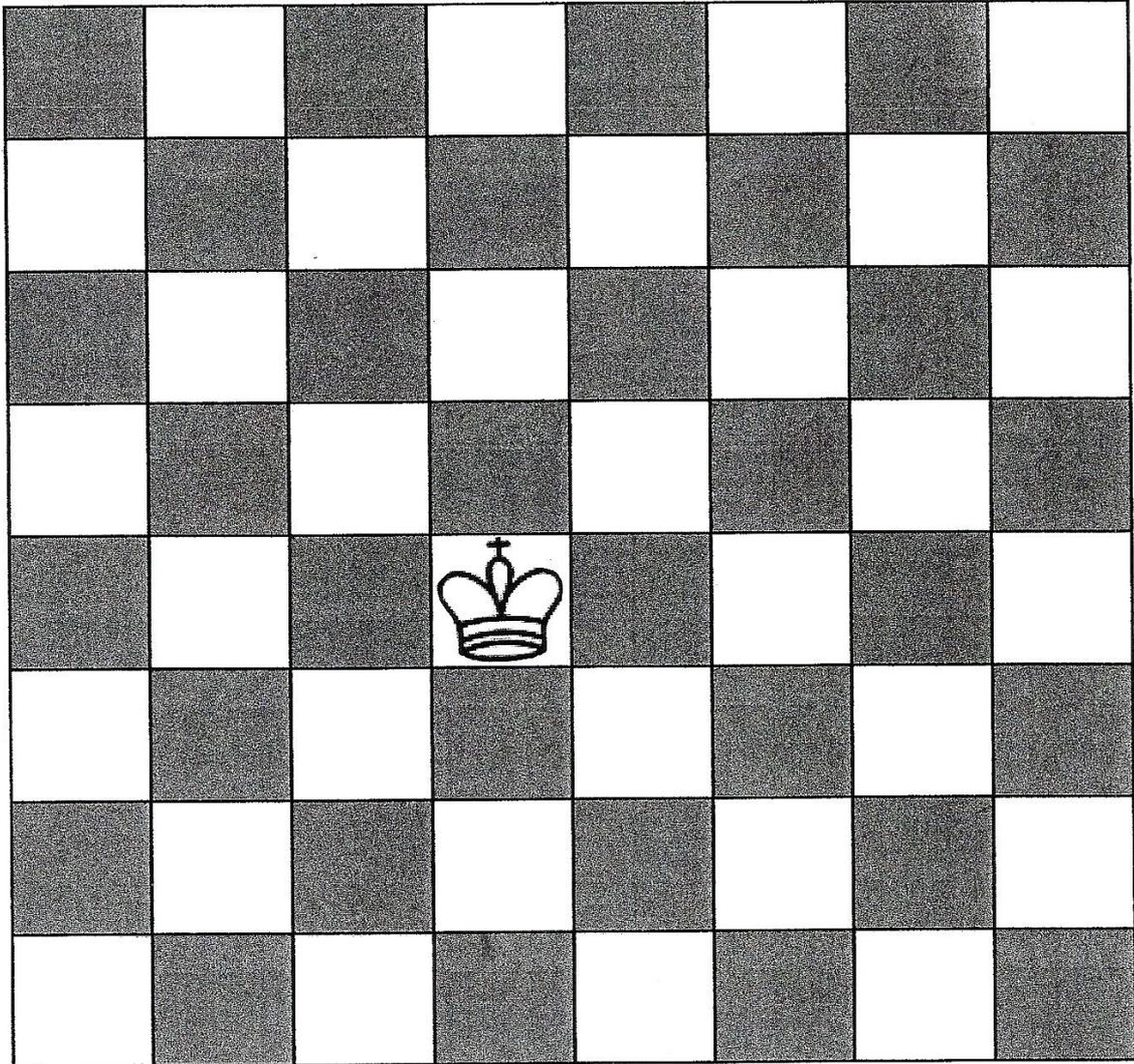
Fiche 10

Consigne : Entoure toutes les pièces que la dame peut manger.



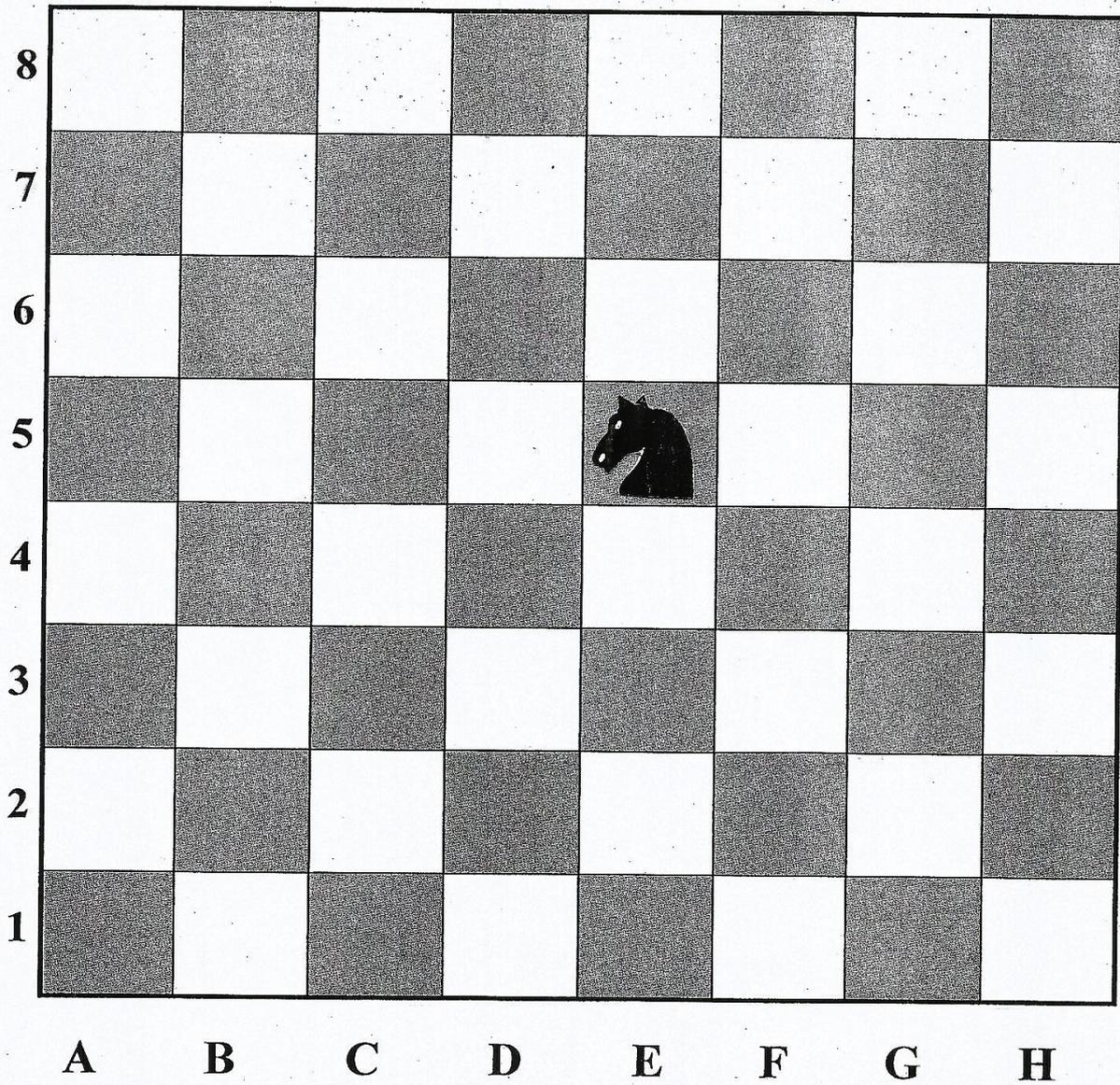
Fiche 11

Consigne : Colle des gommettes sur toutes les cases où le roi peut se déplacer.



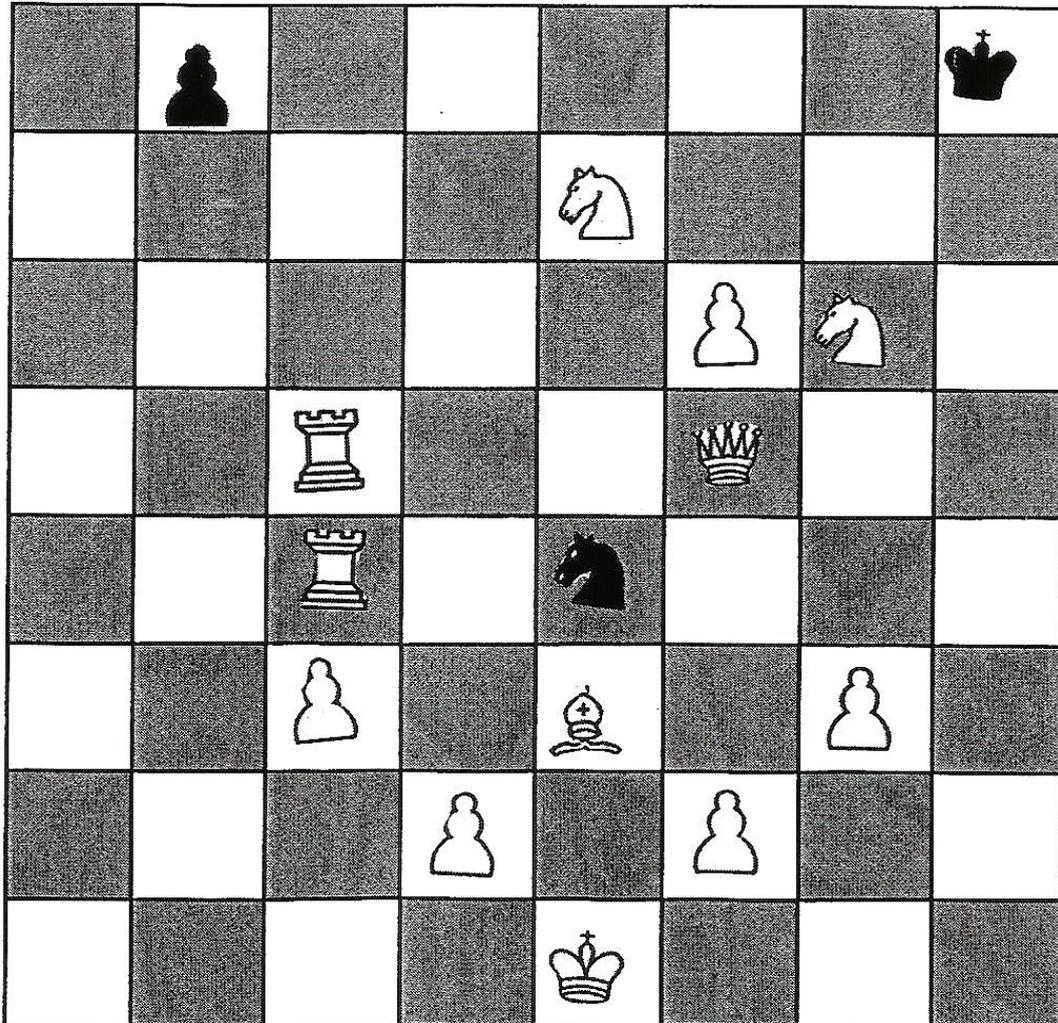
Fiche 12

Consigne : Dessine des petites croix sur toutes les cases où le cavalier peut se déplacer.

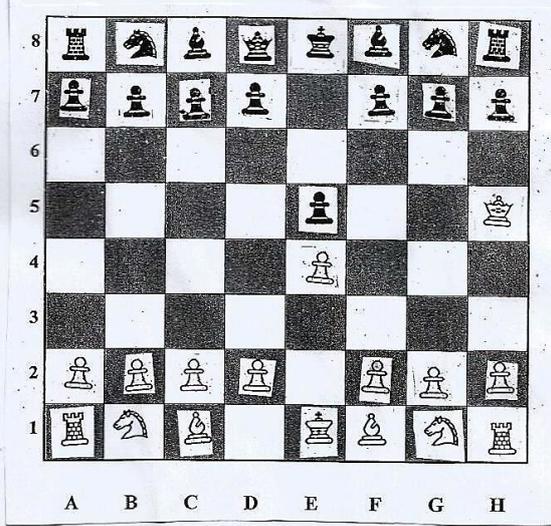
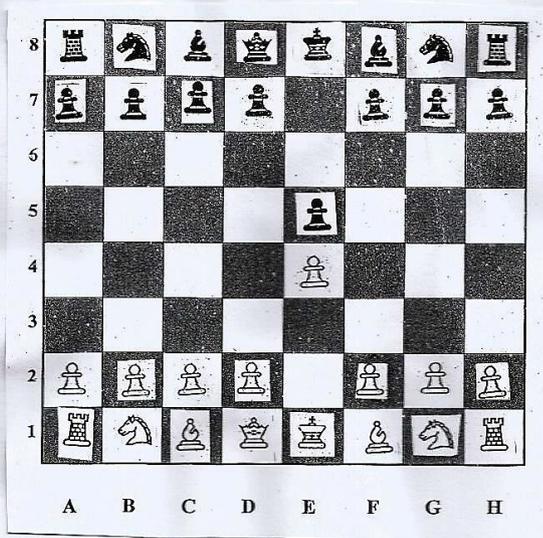
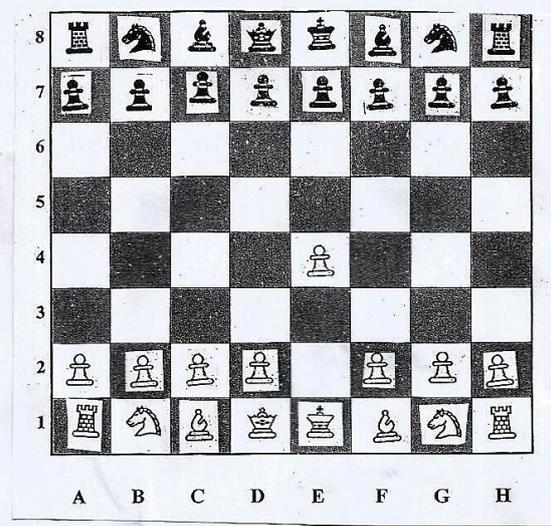
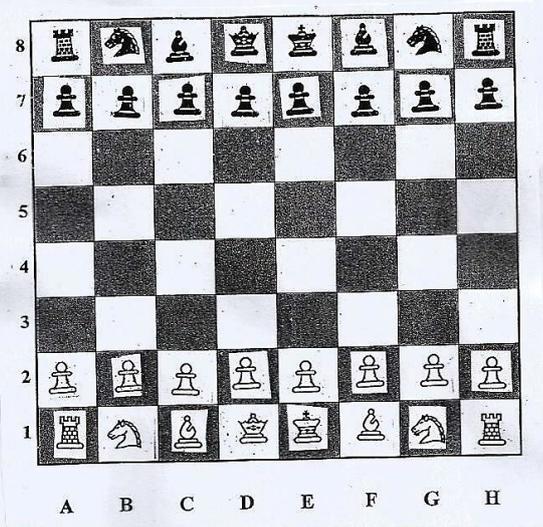


Fiche 13

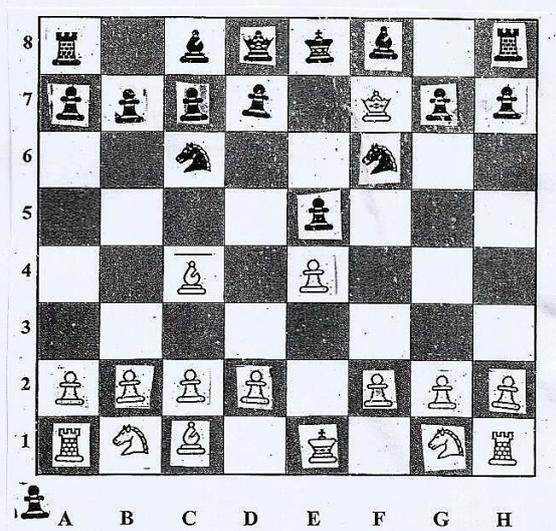
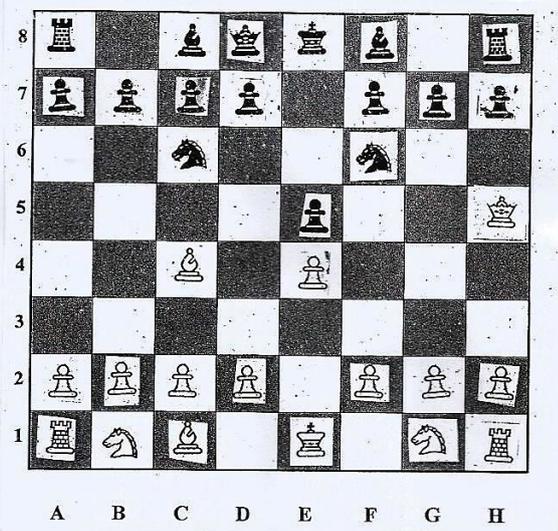
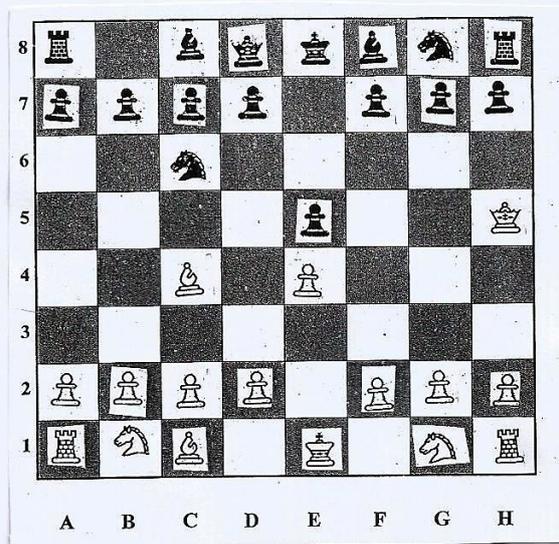
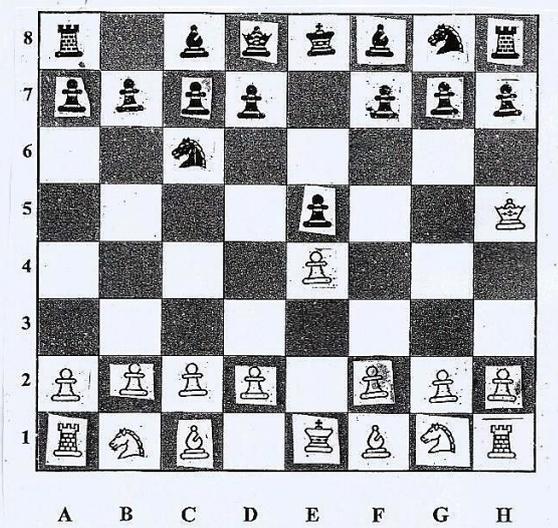
Consigne : Entoure toutes les pièces que le cavalier peut manger.



Fiche 14 : Le coup du berger



Fiche 15 : Le coup du berger (suite)

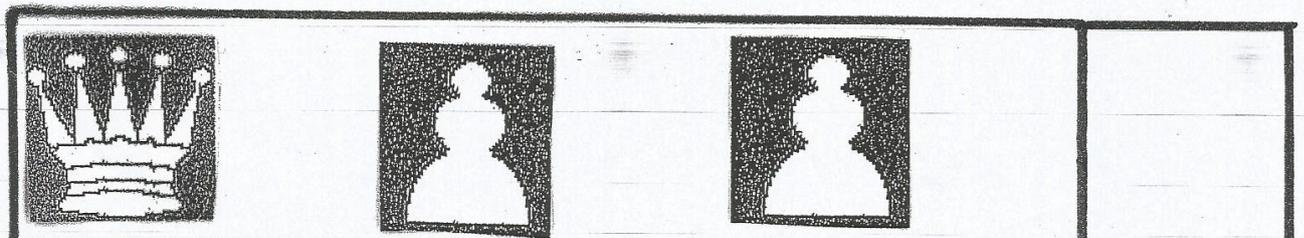
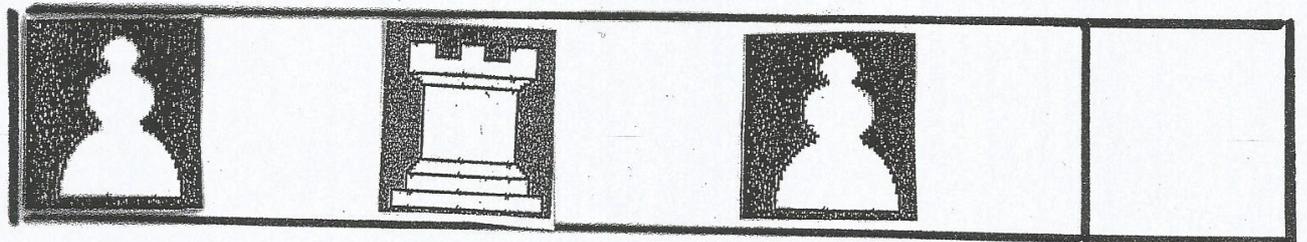
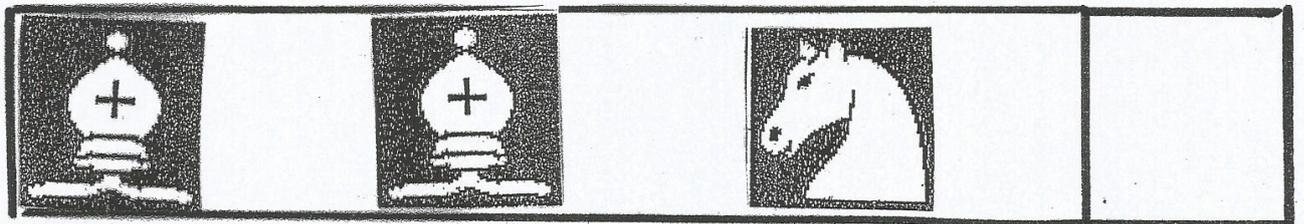
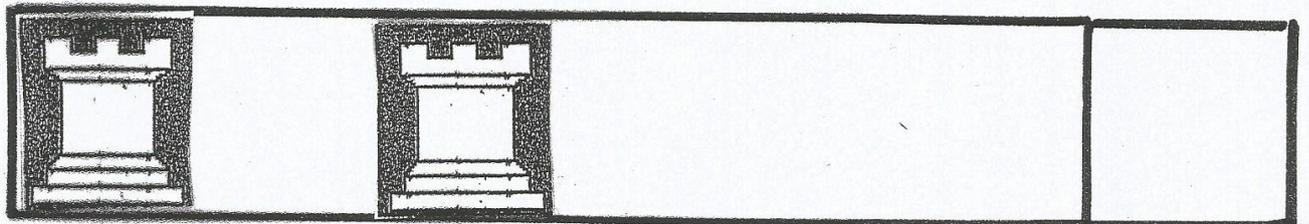
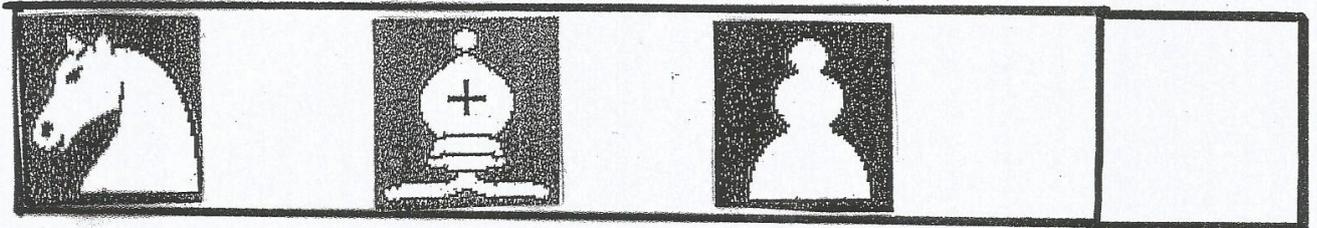


prénom: _____

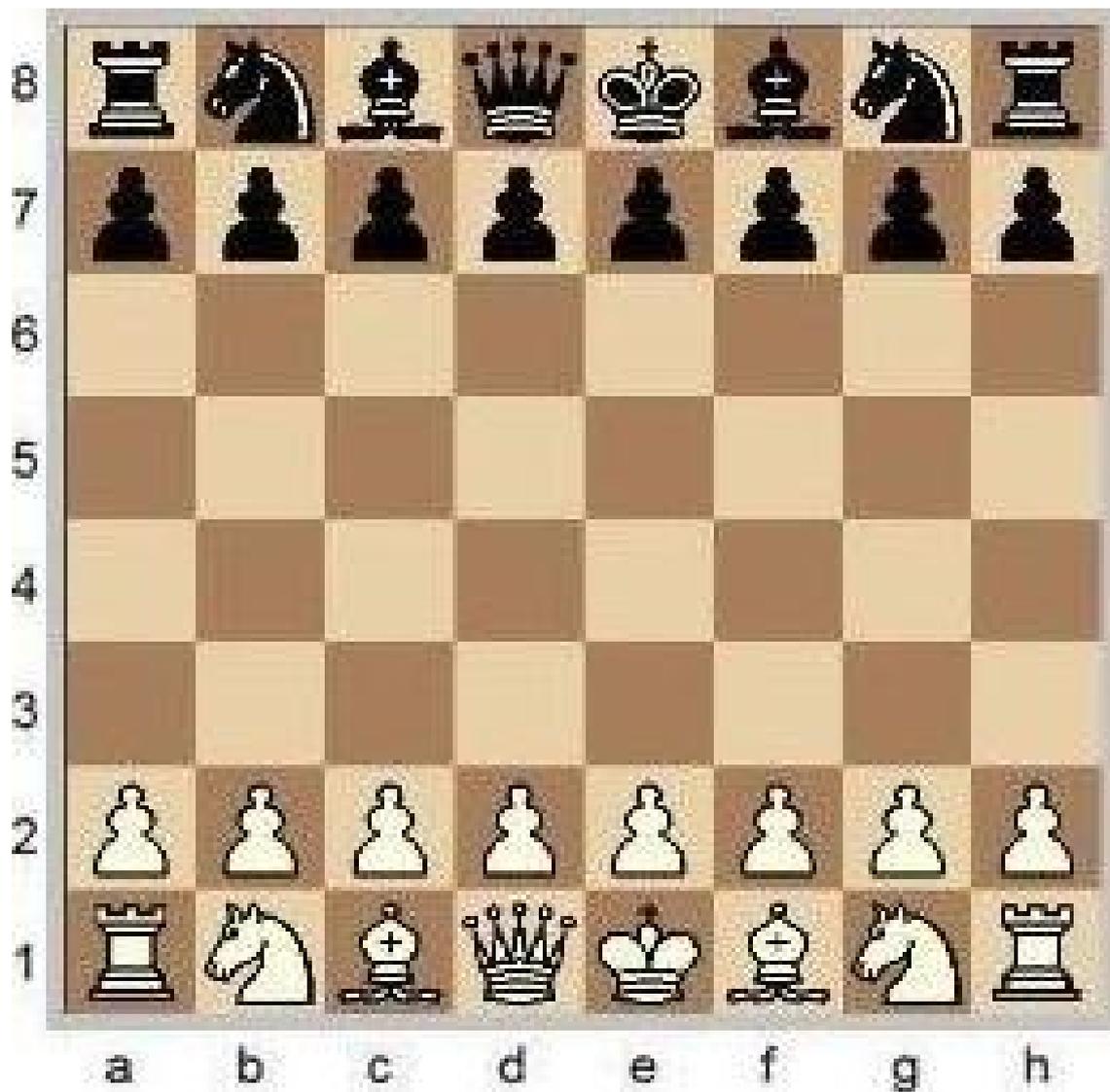
date: _____



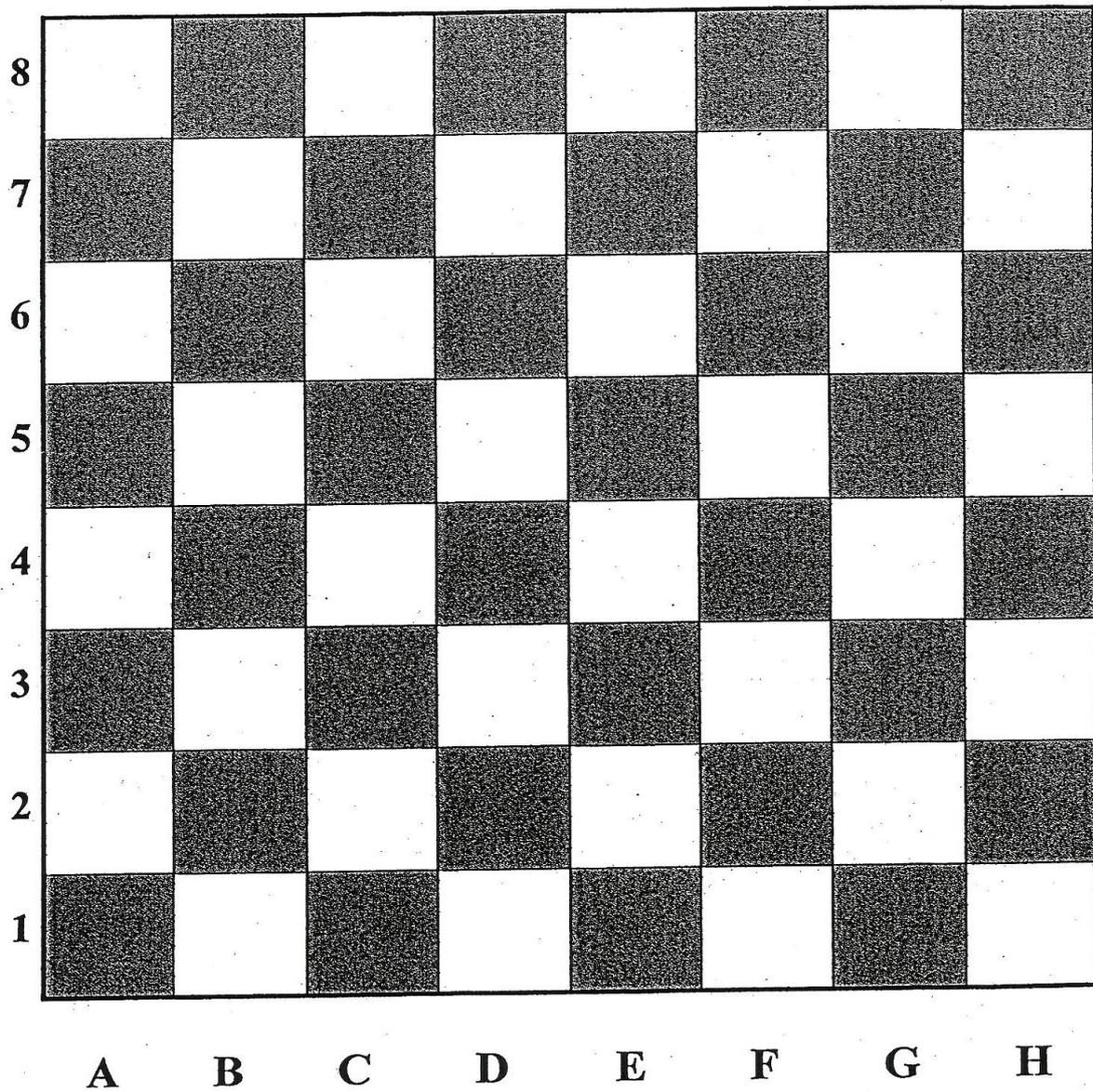
Combien la tour noire a-t-elle remporté de points.



Positionnement de départ des pièces du jeu d'échecs sur l'échiquier



Quadrillage vierge pour créer des fiches



Symboles à découper

