



L'initiation au jeu d'échecs

publié le 16/06/2011 - mis à jour le 24/02/2019

Descriptif :

Apprendre à jouer aux échecs mobilise un grand nombre de compétences spécifiques mais c'est aussi un prétexte à l'acquisition de nombreuses compétences des programmes de l'école maternelle.

Sommaire :

- Quelques éléments de progression
- Logiciels

Apprendre à jouer aux échecs mobilise un grand nombre de compétences spécifiques mais c'est aussi un prétexte à l'acquisition de nombreuses compétences des programmes de l'école maternelle.



D'après le travail de

- Mme Boisseau Christiane GS / CP
École primaire de Marigny Brizay
- Mme Potier
École maternelle de Mignaloux Beauvoir
- Jacques Brouleau
Conseiller pédagogique EPS

 [Le jeu d'échecs et les programmes](#) (Word de 33.5 ko)

Organigramme hiérarchique :

Document de travail réalisé sur un logiciel de [Mind Mapping](#) et qui permet d'avoir une vue synthétique des compétences travaillées dans le cadre d'un projet "jeu d'échec".

Quelques illustrations :

 [Projet "jeu d'échecs"](#) (Flash de 568.2 ko)
Quelques illustrations

● Quelques éléments de progression

- Activité plastique : réalisation de carrés noir et blanc puis plastification.
- Un carré blanc ou un carré noir à chaque élève positionnement de ceux ci dans l'espace sans consignes précises.
- Les agencer pour qu'ils se touchent bord à bord (sans rythme, sans orientation précise).
- Introduction de la notion de ligne (observations).
- Positionnement des carrés en respectant dorénavant un algorithme.
- Émergence de la notion de colonnes et de rangées, suite à « l'empilement », de lignes, (orientation spatiale / soi).
- Remplir une surface prédéfinie (moins grande qu'un échiquier), en plaçant des carrés bord à bord, en respectant l'alternance des couleurs.
- Déplacements sur quadrillage « grandeur nature » comme les pièces d'un jeu le préconisent (tour, fou, reine,

roi).

- Vers la construction de l'échiquier...
- Lecture du conte...
- Déplacements variés des élèves (case / case, une par une, de couleur en couleur...), formes de déplacement variées (avancer, reculer). Les sauts seraient possibles...
- Représentation du déplacement (flèches, objets, codage, décodage...).
- Introduction du tableau à double entrée.

Travail fait régulièrement sur les différentes étapes sur les orientations des supports (verticalité, à plat...).

- Présentation des pièces, constitution des deux châteaux, et déplacement d'une pièce : le pion !

● Logiciels

Pour aborder les déplacements, les quadrillages, les tableaux double entrée, le jeu d'échecs.

Logiciel de retouche d'image (ex : [Photofiltre](#))

À partir d'une image de [quadrillage](#) on peut demander aux élèves de colorer les cases.

On pourra aisément faire varier le nombre de case en proposant [d'autres images](#).

 [quadrillages](#) (Zip de 25 ko)

Les lignes du quadrillage sont volontairement vertes pour permettre à l'élève de recolorer en blanc en cas d'erreur.

 [quadrillage avec photofiltre](#) (Flash Video de 1 Mo)

Gcompris

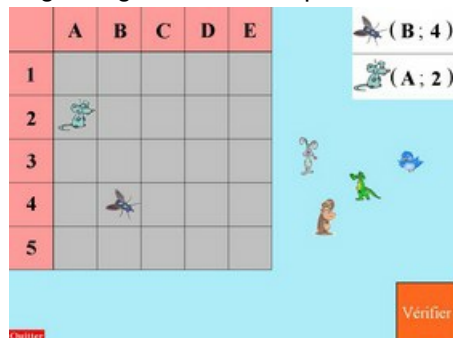
Logiciel, gratuit, multi-activités qui propose dont le jeu d'échecs en mode apprentissage.



[Site officiel du logiciel GCompris](#)

Placer sur une grille

Logiciel, gratuit, dans lequel l'élève doit glisser des animaux sur une grille 5x5 d'après un codage lettre-numéro.



[Téléchargement sur le site de l'auteur](#)

