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)

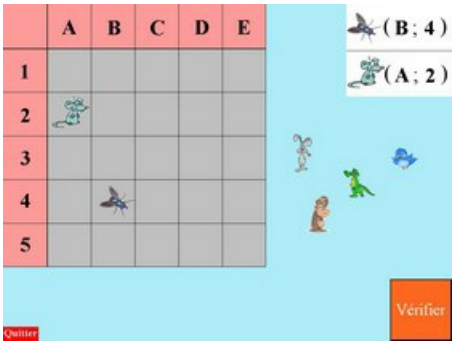
Les lignes du quadrillage sont volontairement vertes pour permettre à l'élève de recolorer en blanc en cas d'erreur.

quadrillage avec photofiltre (Flash Video de 1 Mo)

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

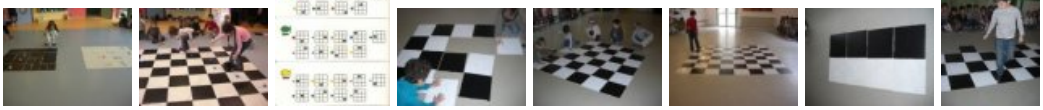
Site officiel du logiciel GCompris

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

Portfolio



Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.