



fédération  
française  
des échecs

# Apprentissage du jeu d'échecs intégré au programme du cycle 2

---

Contribution du référentiel de formation échiquéen  
au temps des apprentissages fondamentaux

---

Le programme de formation au jeu d'échecs est particulièrement adapté au développement des compétences de l'enfant. Ce document propose un schéma d'intégration des Échecs dans l'éventail des disciplines permettant l'acquisition du socle commun des connaissances, des compétences et de la culture de l'Éducation nationale.

Il est destiné tant aux enseignants du cycle 2 qu'aux directeurs d'écoles porteurs d'un projet d'établissement intégrant le jeu comme outil d'apprentissage. Il fournit également un guide aux rectorats pour développer une stratégie originale ayant à maintes reprises démontré sa pertinence dans le développement des compétences et savoirs essentiels chez l'enfant, durant le cycle des apprentissages fondamentaux.

L'enseignant découvrira dans la discipline des Échecs, un levier permettant de couvrir l'ensemble du socle commun par le jeu.

## Table des matières

<b>Avertissement</b> .....	<b>3</b>
<b>Volet 1 : Spécificités du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2) - apport du jeu d'échecs</b> .....	<b>4</b>
<b>Volet 2 : Contributions essentielles des Échecs au socle commun</b> .....	<b>6</b>
Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer .....	6
• Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit .....	6
• Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et le cas échéant une langue régionale .....	6
• Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques .....	6
• Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.....	6
Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre .....	6
Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen .....	7
Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques .....	7
Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine.....	7
<b>Volet 3 : L'enseignement des Échecs au cycle 2</b> .....	<b>9</b>
Objectifs généraux.....	9
Description détaillée des compétences.....	10
• Maîtriser les techniques du jeu d'échecs .....	10
• Développer ses compétences psycho-cognitives.....	12
• Établir une relation avec l'autre et interagir avec son environnement.....	14
• Organiser une activité associative et citoyenne .....	16
• Connaître les éléments culturels et spatio-temporels relatifs au jeu d'échecs .....	17
<b>Ressources pédagogiques et échiquéennes</b> .....	<b>20</b>
• Ressources et références sur les Échecs et l'enseignement scolaire .....	20
• Ressources pédagogiques échiquéennes en lien avec l'enseignement scolaire.....	20
• Ressources pédagogiques dédiées aux Échecs.....	20
• Plateformes de jeu ou d'entraînement adaptées aux enfants.....	21

## Avertissement

Ce document est un complément du programme du cycle 2 en vigueur à la rentrée 2020, édité par le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et des Sports. Sa structure et sa forme sont volontairement adossées à ce document de référence afin que le lecteur mette plus facilement en relation les concepts échiquéens et ceux de l'Éducation nationale. *Les citations extraites des instructions officielles* mettent en évidence la pertinence des Échecs dans les apprentissages fondamentaux en CP, CE1 et CE2.

Ce programme est produit par la Fédération Française des Échecs (FFE) à sa seule initiative, dans l'optique de fournir un cadre cohérent d'apprentissage des Échecs en milieu scolaire ou périscolaire. Il est apparu important de fournir ce support d'aide aux nombreux enseignants et professeurs d'Échecs qui interviennent dans les écoles tout au long de l'année, parfois depuis plusieurs décennies.

Il donne lieu à une formation de deux jours, à destination des enseignants que la fédération peut à la demande dispenser dans les écoles, voire au niveau académique. Celle-ci s'adresse à des professeurs des écoles sachant déjà jouer aux Échecs. Elle peut être abordée après un apprentissage du jeu, soit en autodidacte, soit dans l'un des 900 clubs de la FFE, soit encore sur l'un des innombrables sites de jeu d'échecs en ligne.

## Volet 1 : Spécificités du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2) - apport du jeu d'échecs

*Apprendre à l'école, c'est interroger le monde. C'est aussi acquérir des langages spécifiques, acquisitions pour lesquelles le simple fait de grandir ne suffit pas. Le cycle 2 couvre la période du CP au CE2, offrant ainsi la durée et la cohérence nécessaires pour des apprentissages progressifs et exigeants. Au cycle 2, tous les enseignements interrogent le monde. La maîtrise des langages et notamment de la langue française, est centrale.*

**Au cycle 2, l'acquisition des savoirs fondamentaux (lire, écrire, compter, respecter autrui) est la priorité.**

*L'enseignement doit être particulièrement structuré et explicite. Il s'agit de donner du sens aux apprentissages mais il faut aussi les envisager dans leur progressivité. Les enfants qui arrivent au cycle 2 sont très différents entre eux. [...] Il s'agit aussi de prendre en compte les besoins éducatifs particuliers de certains élèves (élèves allophones nouvellement arrivés, en situation de handicap, éprouvant des difficultés importantes à entrer dans l'écrit, entrant nouvellement à l'école, etc.) qui nécessitent des aménagements pédagogiques appropriés.*

Les règles élémentaires du jeu d'échecs et la grande variété de leur mise en œuvre, autorisent la construction d'un apprentissage progressif évolué et adapté à chacun, y compris et surtout pour des élèves allophones ou en situation de handicap. Ceux manifestant déjà les prémices de l'échec scolaire, peuvent dépasser par le jeu leurs difficultés et reconquérir une image de soi positive, dans le cadre scolaire.

**Au cycle 2, le sens et l'automatisation se construisent simultanément.**

*La compréhension est indispensable à l'élaboration de savoirs solides que les élèves pourront réinvestir et l'automatisation de certains savoir-faire est le moyen de libérer des ressources cognitives pour qu'ils puissent accéder à des opérations plus élaborées et à la compréhension.*

Aux Échecs, l'apprentissage des mouvements des pièces et leur coordination conduit à l'apparition de patterns pour l'identification d'une tactique ou pour la construction d'une stratégie, qu'ils peuvent ensuite réinvestir dans une partie.

**Au cycle 2, la langue française constitue l'objet d'apprentissage central.**

*La construction de l'automatisation et du sens constitue deux dimensions nécessaires à la maîtrise de la langue. La maîtrise de l'ensemble des correspondances graphèmes-phonèmes, qui va des lettres ou groupes de lettres vers les sons et réciproquement, est un enjeu essentiel de l'apprentissage du français. [...]*

La lecture et l'écriture d'une partie d'échecs correspondent à un mode d'expression orienté, avec ses propres graphèmes-phonèmes en nombre plus limité. Cet apprentissage spécifique présente l'avantage considérable de permettre un lien entre la lecture, le concept et le geste. La reproduction d'une partie notée, met ainsi en œuvre des mécanismes qui contribuent au développement de la lecture et à l'appropriation du sens.

*La langue est un outil au service de tous les apprentissages. [...] Elle permet d'élaborer des projets où les élèves s'emparent de la langue française comme outil de communication, d'abord à l'oral puis à l'écrit avec de véritables destinataires, en rendant compte de visites, d'expériences, de recherches.*

Le jeu d'échecs est aussi un moyen de dépasser les difficultés dans la langue française. Le travail à l'oral est particulièrement efficace, car l'expression du raisonnement, la justification des choix de jeu, l'explication des raisons d'un bon coup dans une partie jouée ou analysée, est l'une des clefs de la progression échiquéenne. Et contrairement à une idée reçue, c'est dans le domaine de la maîtrise de la langue que les progressions sont les plus importantes pour les adeptes du jeu d'échecs.

**Au cycle 2, on articule le concret et l'abstrait.**

*Observer et agir, manipuler, expérimenter, toutes ces activités mènent à la représentation, qu'elle soit analogique (dessins, images, schématisations) ou symbolique, abstraite (nombres, concepts).*

Ici encore, le jeu d'échecs joue son rôle : les pièces et l'échiquier sont une figure allégorique du château et de la cour du roi, la partie représente une lutte entre deux royaumes. Il existe de nombreuses formes symboliques représentant le jeu d'échecs sous forme d'échiquier

mural, d'œuvres d'art, de positions imprimées. Et l'anticipation d'un coup développe l'abstraction et la représentation spatiale.

**Au cycle 2, l'oral et l'écrit sont en décalage important.**

*Ce qu'un élève est capable de comprendre et de produire à l'oral est d'un niveau très supérieur à ce qu'il est capable de comprendre et de produire à l'écrit. Mais l'oral et l'écrit sont très liés et, dès le CP, les élèves ont accès à des écrits, en production et en lecture. Le décalage entre oral et écrit est particulièrement important dans l'apprentissage des langues vivantes. Le cycle 2 contribue à mettre en place les jalons en vue d'un premier développement de la compétence des élèves dans plusieurs langues, d'abord à l'oral. L'enseignement et l'apprentissage d'une langue vivante, étrangère ou régionale, doivent mettre les élèves en position de s'exercer dans la langue et de réfléchir sur la langue. Le travail sur la langue et celui sur la culture sont indissociables.*

Le caractère universel des Échecs rend possible de nombreuses activités autour de la langue. En particulier il est possible d'échanger avec une classe étrangère et de jouer une partie en énonçant les coups dans une langue étrangère. Il faut alors apprendre les noms des pièces, les lettres et chiffres, et quelques mots qui font le premier lien avec cette langue étrangère.

**Au cycle 2, les connaissances intuitives tiennent encore une place centrale.**

*En dehors de l'école, dans leurs familles ou ailleurs, les enfants acquièrent des connaissances dans de nombreux domaines social (règles, conventions, usages), physique (connaissance de son corps, des mouvements), de la langue orale et de la culture. Ces connaissances contribuent aux fondements des apprentissages. [...]*

**Au cycle 2, on apprend à réaliser les activités scolaires fondamentales.**

*On retrouve ces activités dans plusieurs enseignements et on les retrouvera tout au cours de la scolarité : résoudre un problème, lire et comprendre un document, rédiger un texte, créer ou concevoir un objet. [...]*

Les Échecs combinent à eux seuls tout cela, donnant dans le cadre de l'école la motivation pour développer ses compétences.

**Au cycle 2, on apprend à justifier de façon rationnelle.**

*Les élèves, dans le contexte d'une activité, savent la réaliser mais aussi expliquer pourquoi et comment ils l'ont réalisée. Ils apprennent à justifier leurs réponses et leurs démarches. Ceci permet aux élèves de mettre en doute, de critiquer ce qu'ils ont fait, mais aussi d'apprécier ce qui a été fait par eux-mêmes ou par autrui. L'éducation aux médias et à l'information permet de préparer l'exercice du jugement et de développer l'esprit critique.*

Enfin, c'est sur ce dernier point que l'utilisation du jeu d'échecs est la plus évidente : il est le prétexte pour demander à l'élève de formuler son raisonnement et le moyen pour vérifier la validité de celui-ci par la pratique.

## Volet 2 : Contributions essentielles des Échecs au socle commun

### Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer

- **Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit**

Les Échecs nécessitent pour progresser une bonne maîtrise de la langue qui est nécessaire tant pour s'exprimer que pour comprendre le raisonnement des autres.

Par ailleurs, la culture échiquéenne multiplie les croisements avec d'autres disciplines, notamment les arts (théâtre, littérature, musique, danse, arts plastiques) comme autant de prétextes pour pratiquer l'oral et l'écrit. Et le langage simple des Échecs peut donner un cadre d'écriture pour de petites saynètes mêlant les légendes échiquéennes et la représentation médiévale des Échecs et du combat.

- **Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère et le cas échéant une langue régionale**

L'histoire ancienne et universelle du jeu d'échecs conduit à visiter le monde et stimuler la découverte des langues étrangères. Le lexique échiquéen est aussi une manière de découvrir comment d'autres langues se sont approprié le nom des pièces.

Cette universalité est aussi le prétexte pour créer du lien avec d'autres classes étrangères, par exemple en jouant contre une classe anglophone ou germanophone.

- **Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques**

Les liens entre le jeu d'échecs et les mathématiques sont évidents et déjà anciens dans l'enseignement scolaire. Au cycle 2, tout est prétexte pour approfondir la maîtrise du langage des mathématiques : repérage spatial dans un système de coordonnées, notation d'une partie, représentation géométrique des déplacements, jusqu'aux nombreuses illustrations de calculs sur les coups possibles, les cases accessibles, la longueur de cheminement d'une pièce, le nombre de parties d'un tournoi, etc.

L'échiquier est aussi un terrain exploratoire pour l'informatique : dessiner l'échiquier, programmer le mouvement d'une pièce, etc. Le jeu d'échecs devient le moteur de l'apprentissage du langage.

- **Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps**

Nous avons déjà noté les liens entre les Échecs et les arts. L'expression artistique peut passer par le théâtre, la musique ou le chant : il existe plusieurs œuvres écrites pour les enfants sur le thème des Échecs. Les parties vivantes sont aussi un prétexte pour s'exprimer par les costumes, les décors, les saynètes générées par la prise des pièces, etc.

Mais plus simplement, jouer une partie d'échecs apprend à l'enfant à maîtriser ses mouvements, son corps et lui permet d'apprendre à canaliser son énergie. C'est d'ailleurs une vertu connue des Échecs, qui permet à des enfants hyperactifs d'améliorer leur attention et la maîtrise de leurs mouvements.

### Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre

L'apprentissage des Échecs fournit de nombreuses méthodes pour améliorer sa capacité à raisonner. Les enfants s'approprient ces outils méthodologiques plus facilement que les adultes. Ils ont donc tendance à progresser plus rapidement : quelles sont les règles à appliquer pour bien commencer une partie, pour choisir s'il faut échanger une pièce, protéger son Roi ou attaquer, parer un échec, et pour finir mater avec une Tour ou une Dame.

Ces méthodes sont illustrées à l'écrit par différents moyens mnémotechniques et des schémas qui aident l'enfant à mieux exploiter sa mémoire et ses capacités de raisonnement.

Les outils numériques tiennent aujourd'hui une place majeure dans cet apprentissage. Les ressources numériques adaptées aux enfants offrent de nombreuses opportunités de recherches abordables. Des sites de jeu et d'apprentissage en ligne, dédiés aux enfants, proposent des exercices à réaliser individuellement ou en groupes. Certains sites sont même conçus pour l'animation de groupes d'élèves dans le cadre scolaire. Et les parties d'équipe, les parties majoritaires, peuvent apprendre à utiliser l'outil numérique dans le cadre d'activités collectives en présentiel ou à distance, avec des classes jumelées françaises ou étrangères.

### Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen

Les Échecs partagent avec le sport les valeurs de respect de l'autre, d'engagement citoyen et d'éthique sportive. Ces valeurs morales, civiques et sociales se traduisent dans le sport en général, et le jeu d'échecs en particulier, par l'appropriation de la règle et son respect. Mais l'une des caractéristiques du jeu d'échecs réside dans son universalité : la pratique du jeu d'échecs dépasse le genre, l'origine sociale et le handicap, véhiculant des notions de respect de la différence, d'intégration. Il n'y a pas besoin d'arbitre pour décider de la validité d'un gain, d'un mat. Le résultat du match se fait par accord mutuel.

Le peu de moyens requis pour organiser une compétition échiquéenne scolaire, permet aussi à chaque élève de participer à leur organisation dans le cadre scolaire sur une heure, durant la pause méridienne. Le sens de l'engagement civique peut donc être expérimenté très tôt, contribuant à développer les valeurs républicaines par la pratique.

Enfin, dans le cadre scolaire, le gain d'une partie permet de repenser l'effort, et chacun y goûte tour à tour. Les matchs d'équipe développent la cohésion de groupe. Chaque élève renforce sa confiance en soi et perd certaines inhibitions, ce qui facilite son implication personnelle au sein du groupe.

### Domaine 4 : Les systèmes naturels et les systèmes techniques

Comme système de raisonnement autonome et cohérent, le jeu d'échecs donne un terrain d'expérimentation au développement de règles et de méthodes. À toute action de l'un, il y a réaction du partenaire de jeu dans le cadre de ce système.

Lors de l'analyse d'une partie, la recherche de la justification d'un coup est l'occasion de poser des hypothèses, de les vérifier ou les invalider, parfois en sollicitant l'aide d'outils numériques. Cela développe chez l'élève les fondements de la culture mathématique, scientifique et technologique, nécessaires à une découverte de son environnement.

Plus encore, la progression dans le jeu d'échecs nécessite de développer plusieurs modes de raisonnements, la tactique à court terme, la stratégie à long terme, sollicitant à la fois la rigueur, l'imagination, la créativité et le sens de la décision. La justification vis-à-vis du groupe impose réflexion, sens de la communication, argumentation, mais aussi humilité et remise en question. Le sens de l'observation est aussi essentiel : la reconnaissance de positions caractéristiques, de combinaisons de coups connus menant à un gain, permet par analogie d'innover, dans une partie, en adaptant le motif reconnu à la situation particulière.

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

Le jeu d'échecs a traversé l'histoire de l'humanité depuis le VI<sup>e</sup> siècle. Il est marqué de la rencontre entre l'Islam d'Orient et l'Europe chrétienne, se colorant des cultures qu'il traverse. Il occupe les rois et inspire les conteurs. De la Renaissance au XXI<sup>e</sup> siècle, les puissances voient naître leurs champions parmi les politiciens, les artistes, les scientifiques. C'est dire

combien l'histoire du jeu permet de multiples croisements avec l'histoire, la géographie, les cultures et religions.

Le professeur a ainsi tout le matériau nécessaire à l'éveil de l'élève aux représentations du monde et de l'activité humaine. Il peut à loisir construire une frise historique retraçant la progression du jeu d'échecs, ou une carte géographique illustrant sa diffusion planétaire. Avec les œuvres picturales de l'art indou à l'art contemporain, avec la poésie, la musique, en découvrant des personnages célèbres, de Charlemagne à Napoléon, de Rousseau à Edgar Poe, à travers la mythologie, les légendes arthuriennes, les livres et les films plus contemporains, etc., la culture échiquéenne donne sens à la culture de l'humanité. Elle rend celle-ci plus accessible à l'élève qui joue et apprend.



## Volet 3 : L'enseignement des Échecs au cycle 2

### Objectifs généraux

L'enseignement des Échecs tel que proposé par la Fédération Française des Échecs, conduit à développer cinq domaines de compétences échiquéennes :

- Techniques ;
- Psycho-cognitives ;
- Relationnelles et interactionnelles ;
- Associatives et citoyennes ;
- Culturelles et spatio-temporelles.

Au cycle 2, au travers de ces 5 domaines, le jeu d'échecs offre la possibilité à l'enseignant de développer l'ensemble des compétences de ses élèves au regard du *socle commun de connaissances, de compétences et de culture*.

En premier lieu, l'apprentissage **des techniques du jeu d'échecs**, de ses règles intrinsèques ou propres à la compétition sportive, permet à l'élève d'appréhender un référentiel cohérent de règles combinables à l'infini pour susciter sa créativité. Ce système lui donne l'opportunité, par le jeu, de construire, d'imaginer, de calculer. Il appréhende également l'impact de ses actes par une sanction qu'il s'impose lui-même lorsqu'il ne pousse pas son raisonnement jusqu'au terme attendu. Ce territoire sollicite le langage pour exprimer son raisonnement, le justifier. Il peut aussi solliciter une langue étrangère puisque le caractère universel du jeu est un prétexte pour jouer avec des classes étrangères via les outils numériques. Il sollicite enfin le formalisme de la notation de la partie, véritable langage symbolique dont la nature mathématique n'échappera à personne.

Chaque enseignant pourra lui-même mesurer les vertus du jeu dans le **développement de compétences psycho-cognitives** chez l'enfant. Au cycle 2, ce sera plus particulièrement l'occasion de développer les capacités de prise de décision dans un temps déterminé, en identifiant clairement les conséquences de cette décision. L'interaction en classe est aussi le prétexte pour travailler la prise de parole, étape nécessaire à l'acquisition d'une confiance en soi libératrice pour expérimenter ses compétences propres. La gestion du temps et de l'espace est également l'un des enjeux d'acquisition de ce cycle, que l'échiquier et la pendule favorisent.

La pratique échiquéenne est l'occasion d'interagir avec l'autre et le groupe. Elle permet à l'élève d'**établir une relation avec l'autre et d'interagir avec son environnement**. L'intégration par le jeu gomme les différences de genre, de culture, d'âge ou de langue. Le handicap n'existe pas aux Échecs ! Ainsi la porte est grande ouverte à l'acquisition des compétences de vie en groupe, de respect. Car si le sport développe naturellement ces aptitudes chez l'enfant, l'activité sportive mentale exacerbe ces aptitudes avec une pratique qui peut être autant individuelle que par équipe. C'est donc un levier d'apprentissage du respect de l'adversaire, de cohésion de groupe et d'acceptation de la règle commune du jeu appliquée par le joueur lui-même, l'arbitre n'intervenant qu'en dernier ressort.

La pratique sportive en France suppose l'**engagement associatif et bénévole**. L'intégration de cette dimension dans l'école de la République, fait sens pour **développer l'engagement citoyen**. Celui-ci peut être intégré dès le plus jeune âge ; il est essentiel de le placer au cœur des apprentissages fondamentaux, ce que le jeu d'échecs autorise avec de nombreuses modalités de mise en œuvre.

Enfin, si le jeu d'échecs n'est pas olympique, il est millénaire, riche de ses origines composites imbriquées dans l'histoire de l'humanité depuis son invention au VI<sup>e</sup> siècle. La **connaissance des origines historiques, géographiques et légendaires du jeu d'échecs**, contribue à en comprendre l'esprit, l'évolution et la richesse. Elle est l'apanage de tous les grands champions. Le jeu des rois est tout à la fois un sport, une science et un art. Au cycle 2, il constitue donc

un formidable outil pour créer du lien entre les disciplines littéraires, scientifiques et artistiques, et donne à l'élève des repères dans le temps et l'espace, au travers d'une activité humaine particulière.

Compétences travaillées	Domaines du socle
<b>E1- Maîtriser les techniques du jeu d'échecs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les règles du jeu</li> <li>- Jouer une partie d'échecs en respectant les règles</li> <li>- Respecter les règles propres à une compétition</li> </ul>	1, 4
<b>E2- Développer ses compétences psycho-cognitives</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir prendre une décision</li> <li>- Se repérer dans l'espace et le temps</li> <li>- Avoir confiance en soi</li> </ul>	1, 4, 5
<b>E3- Établir une relation avec l'autre et interagir avec son environnement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter la règle et l'éthique</li> <li>- Respecter l'adversaire</li> <li>- Interagir avec le groupe</li> </ul>	1, 3
<b>E4- Organiser une activité associative et citoyenne</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à l'organisation des activités régulières</li> <li>- Participer à l'organisation d'une rencontre sportive associative</li> <li>- Installer une salle de jeu</li> </ul>	1, 2, 3, 4
<b>E5- Connaître les éléments culturels et spatio-temporels relatifs au jeu d'échecs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les origines historiques, géographiques et légendaires du jeu d'échecs</li> <li>- Appréhender l'échiquier, les pièces et les pions comme un système d'expression logique</li> <li>- Utiliser le jeu d'échecs comme moyen d'expression artistique et corporel</li> </ul>	1, 5

## Description détaillée des compétences

### • Maîtriser les techniques du jeu d'échecs

Durant le cycle 2 les principes du jeu se mettent en place. L'ensemble des règles du jeu doivent être acquises, et les élèves sont à même de jouer une partie complète en connaissant clairement l'objectif de la partie (le mat) et les moyens à mettre en œuvre pour atteindre cet objectif.

Cet apprentissage passe par la connaissance des pièces, de leur nom, de leurs valeurs respectives et de leur mobilité. Les termes généraux de vocabulaire propre au jeu sont acquis. Les élèves doivent appréhender les différentes phases du jeu (ouverture, milieu de jeu, finale).

Durant le jeu, l'élève est donc capable d'évaluer les coups possibles, leur intérêt en termes d'attaque et de défense, leur valeur tactique et/ou stratégique, les effets avec un ou deux coups d'anticipation. Il est donc capable à tout instant d'identifier le but de la partie (le mat et non l'échec stérile) et construire une stratégie pour atteindre ce but.

L'élève comprend la relativité de la force d'une pièce en fonction de la phase de jeu, de sa position et sa mobilité sur l'échiquier, du matériel en présence (la paire de Fous, la Dame seule, le mauvais Fou, etc.) mais ces concepts seront pleinement développés au cycle 3.

L'objectif du cycle 2 est d'acquérir les grands principes du début de partie. L'étude de parties célèbres et de schémas de mats, sollicite la créativité des élèves en leur inculquant les premiers patterns qu'ils pourront reproduire en partie.

Le repérage sur l'échiquier est acquis et - en fin de cycle - la notation d'une partie et sa relecture ne doit plus poser de problème.

Du côté de l'apprentissage de la compétition, les élèves doivent appréhender les principes d'une partie d'échecs jouée avec l'aide d'une pendule. Ils comprennent le rôle de l'arbitre et

sont capables d'interagir avec lui d'une manière adéquate. Ils savent aussi maîtriser leurs comportements durant la partie, en respectant le temps de réflexion de l'adversaire, le silence dû à la compétition et le bon usage de la main. En revanche, il n'est pas nécessaire d'aborder des concepts d'arbitrage avancés, tels que les modalités d'intervention de l'arbitre selon les cadences de jeu, les cas de nullités régis par les règles de compétition (50 ou 75 coups, cas de nullité selon le matériel restant, etc.), les principes d'appariements d'un tournoi, les départages.

#### Attendus de fin de cycle

- Jouer une partie en respectant l'ensemble des règles du jeu.
- Jouer une partie dans le contexte d'une rencontre sportive associative, en sachant interagir d'une manière appropriée avec l'arbitre.
- Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.
- Utiliser correctement le matériel échiquéen en sachant placer l'échiquier, disposer les pièces et la pendule.
- Savoir noter une partie et relire une partie notée.
- Savoir analyser une position avec une profondeur d'analyse d'un ou deux coups, savoir anticiper le coup de l'adversaire.

<b>Connaître les règles du jeu</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Placer l'échiquier, connaître les pièces (nom, valeur) et les placer</li> <li>- Savoir déplacer une pièce, en conformité avec les règles du jeu et les coups joués (prise en passant, roque, promotion)</li> <li>- Atteindre et reconnaître une position de fin de partie (mat, pat, matériel insuffisant, échecs perpétuels ou répétition de position)</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Légende des deux châteaux, un conte pour apprendre à placer les pièces.</li> <li>- Faire jouer des parties avec seulement certaines pièces : Rois et Dames, Rois et Tours, pions et Cavaliers, pions et Fous, ou pions et Cavaliers contre pions et Fous, pions seuls, etc.</li> <li>- Faire calculer le nombre de cases qui peuvent être atteintes par une pièce, selon sa place sur l'échiquier.</li> <li>- Faire calculer la somme des points de chaque camp (Dame = 9 ou 10) pour une analyse sommaire ou pour décider de la fin d'une partie.</li> <li>- Mettre en place des jeux permettant de s'approprier le mouvement des pièces, en dehors d'une partie : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Mettre des obstacles sur un échiquier et trouver le plus court chemin permettant à une pièce d'aller d'un point à un autre (jeu en parallèle, chacun joue un coup en même temps. Qui est le premier arrivé ?)</li> <li>o Tour du lac, mange-tout, chasse au trésor, etc.</li> <li>o Pokéchecs (mouvement des pièces sur un échiquier de 9 cases)</li> <li>o Solitaire chess</li> </ul> </li> <li>- Faire reconnaître ou trouver un échec, un mat ou un pat, fiches d'exercices.</li> </ul>
<b>Jouer une partie d'échecs en respectant les règles</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les principes fondamentaux d'ouverture (développer les pièces, protéger le Roi, occuper le centre)</li> <li>- Connaître et appliquer des principes tactiques (clouage, découverte, fourchette, enfilade, etc.)</li> <li>- Identifier les moyens de parer un échec (PIF)</li> <li>- Connaître, reconnaître et utiliser les différents types de mats</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiser des mini-tournois ou une session de jeu libre en fin de cours.</li> <li>- Mettre en place des situations simples pour découvrir les règles du jeu : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Minichess</li> <li>o Batailles de pions</li> <li>o Le loup et les trois petits cochons</li> </ul> </li> <li>- Jouer des parties en partant d'une position imposée (seulement avec un type de pièces et les pions par exemple), d'une fin de partie, chacun des deux joueurs jouant tour à tour les Blancs puis les Noirs.</li> <li>- Préparer des fiches d'exercices sur des thèmes tactiques.</li> <li>- Colorer (ou surélever) le centre de l'échiquier pour renforcer son importance. Centre coloré ou surélevé.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Une fois le mouvement des pièces acquis, étudier alternativement des principes d'ouvertures, de milieu de jeu et de finales : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Mater avec deux Tours, avec une Dame, avec une Tour (calcul de l'aire du rectangle de jeu du Roi)</li> <li>o Imager les tactiques : dents de la fourchette, enfoncer le clou, brochette/enfilade, etc.</li> <li>o Nommer des mats : le baiser de la mort, le mat de l'escalier, le mat à l'étouffée, le mat arabe, etc.</li> </ul> </li> <li>- Arrêter une partie après la perte d'une pièce (différence perte/échange, différence pièce/pion).</li> </ul>
<b>Respecter les règles propres à une compétition</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les gestes d'une manière adaptée (adouber, pièce touchée, pièce lâchée, pendule)</li> <li>- Noter une partie en notation normalisée</li> <li>- Gérer la pendule dans un contexte de compétition (appuyer au bon moment, mettre en pause à bon escient, accepter la limite du temps)</li> <li>- Respecter les règles d'un tournoi (trouver sa table, sa couleur, donner son résultat, rester dans la zone de jeu, ne pas parler, etc.)</li> <li>- Savoir interagir avec l'arbitre : demande d'intervention, demande de nul, etc.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Top chrono : l'enfant doit jouer dans les 30 secondes.</li> <li>- Parties synchrones entre tous les échiquiers.</li> <li>- Partie en « king kong » (10 sec par coup, le temps non consommé est donné à l'adversaire).</li> <li>- Faire jouer les enfants avec une main immobilisée.</li> <li>- Organiser un tournoi interne (classe), inter-écoles, participer à un championnat scolaire.</li> <li>- Rentrer des résultats dans un tableau à double entrée (grille Berger).</li> <li>- Apprendre à noter et organiser une dictée de partie (chaque élève joue les coups dictés).</li> <li>- Apprendre les noms des pièces en anglais, en allemand et la notation correspondante.</li> </ul>

### • Développer ses compétences psycho-cognitives

Le jeu d'échecs permet de développer les compétences psycho-cognitives en s'amusant. Les enseignants de la discipline savent combien des élèves parfois réticents à s'exprimer, à calculer, à apprendre, sont métamorphosés lorsqu'il s'agit de jouer aux échecs. Les barrières tombent et la représentation mentale de l'échiquier devient un challenge que nombre d'élèves relèvent dans le contexte du jeu.

Les Échecs développent également la métacognition qui permet à chacun le contrôle et l'évaluation de ses propres activités : l'inhibition (contrôler son geste et ses premières pensées), la mémoire de travail (apprendre des patterns et les solliciter) et la flexibilité cognitive (changer de stratégie pour réagir face à une situation nouvelle).

Au cycle 2 l'accent est mis sur le développement de la confiance en soi que l'élève pourra acquérir en constatant qu'il est capable d'imaginer, d'anticiper, de calculer, d'établir un plan. Il pourra d'ailleurs observer par lui-même que s'il lui arrive de faire des erreurs, c'est le lot de tous, comme chacun peut avoir des traits de génie. Dans cet esprit, la perte d'une partie doit être identifiée comme un facteur de progression. Le rôle de l'enseignant sera donc d'initier l'élève à l'analyse de son jeu, de ses erreurs, de ses sources de progrès. Il doit l'aider à faire son autocritique par l'identification de ses faiblesses, et à développer sa confiance pour reconnaître ses bons coups et la part essentielle qu'il a dans la victoire, le hasard n'intervenant pas aux Échecs.

Du CP au CE2, le repérage dans le temps et l'espace se met en place. Aux Échecs, l'espace est limité par l'échiquier, et le temps par la pendule. Ces deux éléments sont les contraintes intangibles du jeu durant le cycle, la recherche de l'espace et la maîtrise du temps seront deux objectifs majeurs. La maîtrise du temps est aussi l'occasion de travailler la notion de gestion du temps en fonction des cadences de jeu. Et c'est dans ce contexte contraint que la prise de décision doit s'exprimer, lieu d'expression dont les conséquences somme toute modérées apprendront à l'élève à maîtriser ses émotions et gérer son stress.

### Attendus de fin de cycle

- Savoir prendre une décision et en assumer les conséquences.

- Se repérer dans l'espace et le temps, et agir dans le cadre contraint de l'échiquier et de la pendule.
- Développer l'estime de soi et la confiance, en utilisant ses erreurs comme levier de progression et une étape nécessaire vers la réussite.
- Analyser une partie avec un animateur pour identifier ses forces et faiblesses.

<b>Savoir prendre une décision</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguer tactique et stratégie pour privilégier une décision favorable à long terme</li> <li>- Observer, analyser, anticiper et planifier</li> <li>- Exprimer et assumer ses émotions</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyser une partie de l'élève en identifiant objectivement les bons et les mauvais coups, les bonnes et les mauvaises décisions.</li> <li>- Analyser une partie, en demandant à la classe les coups possibles ou le plan de jeu.</li> <li>- Faire jouer des parties au groupe en utilisant la couleur opposée (le joueur conduisant les Blancs se met du côté des Noirs).</li> <li>- Analyser une partie en parlant de ses émotions durant la partie (entre autres en lien avec les erreurs de notation).</li> </ul>
<b>Se repérer dans l'espace et le temps</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se repérer sur l'échiquier et repérer les éléments constituant une position</li> <li>- Identifier les différentes phases de jeu</li> <li>- Mémoriser et solliciter sa mémoire</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Création d'un échiquier dans un exercice de géométrie avec indication des coordonnées des cases.</li> <li>- Noter une partie et rejouer une partie uniquement avec la feuille de notation.</li> <li>- Créer une frise chronologique avec indication des coups-clefs de la partie, en fonction de critères d'analyse.</li> <li>- Rejouer de mémoire une partie jouée en énonçant à haute voix les coups.</li> <li>- Durant une analyse de partie célèbre, demander aux élèves de rejouer de mémoire les premiers coups.</li> <li>- Noter une partie avec un décalage d'un coup (on note à chaque coup le coup joué la fois précédente).</li> <li>- Énoncer les noms des cases, et demander au groupe de dire quelle est la couleur de la case, sans regarder l'échiquier.</li> <li>- Énoncer la position d'une pièce sur l'échiquier et demander de nommer les cases sur lesquelles la pièce peut se déplacer.</li> </ul>
<b>Avoir confiance en soi</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer la confiance en soi, l'estime de soi afin de lutter contre l'échec scolaire</li> <li>- Acquérir de l'autonomie et faire preuve d'initiative</li> <li>- Développer et solliciter sa créativité et sa combativité</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les parties gagnées contre de forts adversaires pour faire comprendre qu'on est bien capable de réussir – l'effet performance de référence (renforcement de l'estime de soi, croire en ses propres capacités) / valorisation de ses résultats (sans dévaloriser l'adversaire).</li> <li>- Féliciter systématiquement l'élève publiquement ou dans une communication interpersonnelle pour des réussites en compétition et sur un travail indépendant.</li> <li>- Annuler systématiquement les croyances limitantes identifiées chez l'élève concernant ses performances, la progression et la réussite (ne jamais lui permettre d'utiliser l'expression « je suis nul » !).</li> <li>- Accompagner l'analyse avec l'adversaire après une partie de compétition (aider l'élève dans le processus de confrontation des points de vue).</li> <li>- En partie d'entraînement, autoriser à reprendre un coup joué en expliquant pourquoi il n'est pas bon.</li> <li>- Encourager l'élève à jouer contre les joueurs plus forts que lui et en retirer un enseignement.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer au Condi-chess (associer l'activité physique avec la discipline mentale).</li> <li>- Jouer le Roi « à l'aveugle » en partant d'une position simple : chacun énonce le coup (haut/bas, gauche/droite). Le Roi est joué par un troisième joueur. Celui qui sort de l'échiquier a perdu.</li> <li>- Projet à construire en commun dans le groupe, par exemple : chaque élève (ou bien un duo d'élèves) apprend à jouer à un groupe d'enfants de l'école maternelle voisine.</li> <li>- Chaque élève choisit une ouverture ou un champion (parmi un ensemble ouvert de noms proposés). Son travail consiste à étudier quelques coups de l'ouverture pour les présenter à l'ensemble du groupe. Ou bien à exposer au groupe les principaux éléments de la vie du champion et de ses parties remarquables.</li> <li>- Faire jouer en équipe de deux : l'un choisit la pièce et l'autre choisit le coup (aucun échange verbal).</li> </ul>
--	--

• **Établir une relation avec l'autre et interagir avec son environnement**

L'un des éléments qui distingue les Échecs du simple jeu pour le porter au niveau d'une discipline sportive, c'est la pratique de la compétition et les différentes formes qu'elle peut revêtir. Les Échecs sont classés dans la catégorie des sports de combat, sports de contact. Et le combat mental compte parmi les plus intenses. Il impose une exigence plus grande sur le respect rigoureux des règles du jeu, de la compétition et de l'adversaire, dans la mesure où la dimension psychologique peut prendre le pas sur le raisonnement.

Au cycle 2, la compétition reste au niveau de la découverte. Pour l'élève, elle suppose l'acceptation des règles comme précepte intangible. Et à la différence de beaucoup de sports de combat, ce n'est pas l'arbitre qui désigne le gagnant, mais les joueurs eux-mêmes. Il faut donc être non seulement joueur, mais aussi juge. Et dans les rares cas de litiges, c'est le plus souvent au joueur de demander l'intervention de l'arbitre. Cela développe chez l'élève des notions de discernement, de respect de l'adversaire et de l'arbitre, et in fine d'éthique et de code moral.

Le respect de l'adversaire passe par le langage utilisé pour échanger avec lui, la maîtrise d'une gestuelle réglementée et la préservation du silence pour ne pas le gêner dans sa réflexion. Au cycle 2, c'est donc pour l'élève un terrain d'expression des règles de vie sociale, et pour le pédagogue un outil de développement du respect des règles communes.

Le combat mental présente un autre intérêt : la puissance du cerveau n'est pas visible et sort des codes habituels, construisant parfois des relations de dominant à dominé. La hiérarchie qui a pu s'installer par ailleurs entre les enfants, est souvent chamboulée. Et si le joueur perd sa neutralité vis-à-vis de son adversaire, l'impact sur la partie est souvent désastreux. Dans ce cycle des apprentissages fondamentaux, il convient donc d'utiliser le jeu pour développer tout à la fois le respect de la différence et la neutralité bienveillante vis-à-vis de son partenaire de jeu, meilleur gage de succès, ou pour le moins de plaisir du jeu. Pour cela, il sera bon de favoriser les rencontres de publics diversifiés, sans craindre de mêler des classes traditionnelles avec des classes ULIS, avec des personnes âgées, avec des personnes malades ou en situation de handicap, car la discipline des Échecs est des plus inclusives. Il sera essentiel également de confronter des équipes mêlant garçons et filles, ou parfois de les opposer pour favoriser le développement du respect femme-homme dans un jeu où les deux genres sont sur un pied d'égalité.

Enfin, si les Échecs sont un sport individuel, la pratique sportive revêt des formes diverses propices à l'expérimentation de la vie d'un groupe. La progression de l'individu repose sur le comportement du groupe, le respect des temps de parole, des analyses des autres. L'entraide est déterminante pour cela. En outre, les matchs d'équipe sont structurés pour donner à tous une chance de gain en combattant en équipe contre un adversaire à sa portée. Et la victoire

provient autant des meilleurs joueurs que des moins expérimentés : aucun joueur n'est laissé sur le bord du terrain, chacun a un rôle prépondérant. Cela rend la cohésion de groupe perceptible et essentielle, et favorise l'estime de soi et la combativité.

#### Attendus de fin de cycle

- Participer avec pertinence à un échange, décrire et s'exprimer de manière explicite.
- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant l'adversaire et les règles du jeu.
- Dans une activité de groupe, conserver une attention soutenue et manifester si besoin, son incompréhension.
- Savoir juger du bon déroulement d'une partie et de son issue.

<b>Respecter la règle et l'éthique</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire preuve de civisme et d'éthique</li> <li>- Respecter les règles et l'arbitre</li> <li>- Savoir juger et rester neutre</li> <li>- Respecter le matériel</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire réfléchir le groupe sur les actions permettant de respecter l'arbitre et la règle du jeu, faire un dessin illustrant l'action.</li> <li>- Établir le règlement interne de la classe d'Échecs.</li> <li>- Analyser le coup proposé par l'un des membres du groupe.</li> <li>- Apprendre aux enfants à installer et ranger un jeu.</li> <li>- Travailler avec une seule main, pour apprendre à manipuler les pièces et la pendule selon la règle.</li> <li>- Apprendre à noter une partie en respectant les règles de la notation.</li> </ul>
<b>Respecter l'adversaire</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter son adversaire</li> <li>- Aider l'autre à progresser</li> <li>- Intégrer la différence (genre, âge, culture, sociale, handicap, etc.)</li> <li>- Se mettre à la place de l'autre</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Étudier le règlement relatif à l'éthique du joueur, adapté aux jeunes joueurs.</li> <li>- Énoncer le vocabulaire adapté au respect mutuel - exemple : « <i>j'ai gagné</i> », et non pas : « <i>je l'ai explosé</i> ».</li> <li>- Lors de décloisonnements, proposer des situations de tutorat où un élève plus âgé s'occupe d'un élève plus jeune.</li> <li>- Mettre en place un projet de déplacement dans une maison de retraite, une structure hospitalière.</li> <li>- Mettre en place le cérémonial d'interaction avec l'adversaire : saluer l'adversaire, féliciter ou encourager, gagner humblement, maîtriser son vocabulaire.</li> <li>- Apprendre le respect de l'autre et la coopération : matchs d'équipes mixtes, puis filles contre garçons.</li> <li>- Organiser des rencontres mixtes avec des élèves issus de classes ULIS.</li> <li>- Faire jouer une partie avec un bandeau (« à l'aveugle »), ou avec des lunettes restreignant le champ de vision.</li> </ul>
<b>Interagir avec le groupe</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Respecter le groupe et respecter les avis des autres</li> <li>- Savoir mettre ses compétences au service du groupe, sans s'imposer</li> <li>- Faire preuve de solidarité et contribuer à la cohésion du groupe ou de l'équipe</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Discerner dans une situation donnée les forces et les faiblesses de chaque camp.</li> <li>- Établir un jugement et prendre une décision : partie majoritaire avec une autre classe, avec une autre école, avec un champion, avec une moitié de classe contre une autre, avec une classe jumelée à l'étranger. Nommer le leader du groupe, qui jouera le coup.</li> <li>- Dans une situation collective, proposer un coup en justifiant et en argumentant son point de vue.</li> <li>- Analyser collectivement des situations extraites par l'enseignant lors de situations de jeu.</li> <li>- Jouer une partie deux contre deux, un coup chacun ou un coup concerté.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dédramatiser un coup proposé, faux ou imprécis (identifier le raisonnement à l'origine de l'erreur, en tirer un aspect positif, justifier la nécessité d'envisager des coups candidats incorrects).</li> <li>- Participer à des rencontres inter-écoles avec des pays éloignés.</li> </ul>
--	---

### • Organiser une activité associative et citoyenne

Le développement du sport passe par l'engagement de milliers de bénévoles dans les clubs sportifs. Ceux-ci tiennent un rôle déterminant dans la diffusion de la pratique sportive dans la société. La pratique du jeu d'échecs dans le cadre scolaire, donne l'occasion de développer le sens des responsabilités et de l'engagement citoyen pour le groupe.

Au cycle 2, l'élève n'est pas en situation d'organiser par lui-même des compétitions, même amicales. Mais le leadership de l'enseignant, au sein du groupe qu'il dirige ou en interclasse, doit être l'opportunité de responsabiliser les élèves dans l'organisation de l'activité pour assurer son bon déroulement.

Durant le cycle 2, l'implication de l'élève ne sera pas la même. En CP, le niveau d'exigence doit se concentrer sur le respect du jeu, du groupe, par l'installation d'un cérémonial permettant de cadrer l'activité échiquéenne et marquer le respect du jeu et de l'adversaire. En CE1 et CE2, des actions sont progressivement confiées aux élèves, pour organiser l'installation des jeux, des tables, des pendules et assurer leur rangement. Un mini-tournoi peut être organisé durant le cours au moins une fois dans l'année, parfois sur plusieurs cours de suite. C'est alors le moment d'impliquer les élèves dans la remontée de leurs résultats et de responsabiliser l'un d'entre eux dans la collecte de l'ensemble des résultats. De même l'implication dans le rangement, en respectant le matériel, est un élément déterminant de l'apprentissage du cycle 2. C'est une manière de respecter son environnement, dans une logique de développement durable.

L'organisation d'un tournoi intra ou inter-écoles, voire dans le cadre de compétitions officielles (USEP, FFE), que ce soit en présentiel ou en ligne, doit être le moyen d'impliquer les élèves dans l'organisation, dans certaines activités périphériques de l'arbitrage en s'attachant particulièrement à la nécessité de définir un règlement intérieur pour la compétition, accepté par tous.

C'est aussi le moyen de mettre en place des procédures d'installation et de rangement, qui donneront à l'élève des réflexes méthodologiques garantissant la bonne fin de l'activité. Le respect des règles d'organisation édictées doit être acquis en fin de cycle.

#### Attendus de fin de cycle

- Trouver sa place dans l'organisation d'une activité, au sein d'un groupe.
- Organiser une salle afin de la préparer pour une activité.
- Participer à une compétition sportive en présentiel et en ligne, en respectant l'équipe d'organisation et l'environnement.

<b>Participer à l'organisation des activités régulières</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à la vie associative</li> <li>- Acquérir un sens des responsabilités (groupe, club scolaire, équipe sportive)</li> <li>- Gérer une activité</li> <li>- Respecter les horaires, le planning ; faire preuve de ponctualité</li> </ul>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En début d'activité, attribuer des rôles tournants pour l'installation et le rangement de la salle.</li> <li>- Étudier les règles d'éthique du joueur d'échecs.</li> <li>- Définir le cérémonial de début d'une activité échiquéenne, d'une partie.</li> <li>- Gérer une partie majoritaire contre un élu, un fort joueur.</li> <li>- Organiser une rencontre de type partie majoritaire : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Choisir l'adversaire : une autre classe, un élu, une personnalité</li> </ul> </li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Définir les modalités de choix (comparer les différents systèmes possibles, vote, décision en cas d'égalité)</li> <li>○ Définir la cadence parmi plusieurs possibles ; un coup par jour</li> <li>○ Commencer avec une ouverture imposée</li> </ul>
<b>Participer à l'organisation d'une rencontre sportive associative</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Participer à l'organisation d'une compétition en présentiel</li> <li>- Participer à l'organisation d'une compétition en ligne</li> <li>- Comprendre et respecter un règlement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organiser avec les élèves une compétition interclasses : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Définir le système (Coupe, Suisse, par équipes, etc.)</li> <li>○ Nommer des responsables (équipe, arbitrage, installation, rangement, etc.)</li> <li>○ Construire un plan pour l'organisation de la salle : tables, chaises, affichage de résultats, table de l'arbitre</li> <li>○ Étudier avec les élèves des types de règlements, choisir celui qui est adapté (comparaison, risques, biais)</li> <li>○ Organiser avec les élèves une compétition interclasses en ligne, avec des classes de langue différente</li> <li>○ Écrire une lettre d'invitation.</li> <li>○ Choisir la plateforme de jeu.</li> <li>○ Créer les équipes, les groupes, etc.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Installer une salle de jeu</b>	
<b>Connaissances et compétences associées</b>	<b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Installer et ranger une salle</li> <li>- Respecter le matériel, participer à son installation et à son entretien</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à ranger la salle (repérage des positions des tables avant/après, etc.).</li> <li>- Apprendre à ranger les pièces en les comptant, pour chaque type.</li> <li>- Définir la manière de signaler un problème (boîte dépareillée, pièce cassée, pendule sans pile, etc.).</li> </ul>

### • **Connaître les éléments culturels et spatio-temporels relatifs au jeu d'échecs**

L'échiquier, les pièces et leur mouvement, établissent un système autonome et cohérent de règles dans lequel la partie d'échecs n'est qu'une forme d'activité particulière figée vers la fin de la Renaissance. Au fil des siècles, l'utilisation ludique ou sérieuse de ce système devient plus riche, établissant des liens variables avec le monde selon les époques.

Ainsi, pièces et échiquiers permettent de tisser des passerelles entre les disciplines, favorisant le décroisement de celles-ci. Au cycle 2, trois axes de travail sont à utiliser.

En premier lieu, l'élève doit se positionner dans l'espace et le temps. Dans l'histoire, le déploiement mondial du jeu depuis la Perse, a connu de nombreuses étapes. Ses prédécesseurs remontent encore davantage le cours du temps, dans les empires grecs et romains. Il convient donc d'utiliser le jeu pour établir des relations chronologiques et géographiques avec l'étude de certains points de l'histoire de l'humanité, en citant au besoin des personnages célèbres de l'histoire qui ont pratiqué le jeu.

L'usage le plus commun du jeu d'échecs est fait par les mathématiques : le jeu d'échecs est un terrain d'expérimentation pour apprendre à compter, construire des figures géométriques, identifier des notions d'espace sur l'échiquier, rechercher des cheminements. Dans ce registre, l'échiquier n'est pas seulement un prétexte, puisque les problèmes de cheminement du Cavalier, de placement des 8 Dames, sont des problèmes mathématiques qui ont intéressé les plus grands mathématiciens, et qui peuvent être abordés en fin de cycle. Notons également l'usage judicieux de l'échiquier comme objet pour programmer les mouvements élémentaires d'une pièce, dans le cadre de l'initiation à la programmation.

Enfin, les liens avec les arts et les sciences sont nombreux. Il est conseillé durant le cycle de réaliser un projet artistique autour du jeu d'échecs : les Échecs fournissent le matériau pour toutes les autres disciplines. Par exemple, l'organisation d'une « partie vivante » est un support pour l'écriture de mini-saynètes en français, permettant de travailler l'écrit et l'oral, alors qu'on pourra choisir un thème musical d'ouverture de la partie, ou un chant choral. « Questionner le monde » choisir une époque, des costumes, placer la partie choisie dans le

contexte historique. En éducation physique et sportive, on travaillera sur la simulation de combats à chaque prise d'une pièce. Et les costumes et décors seront réalisés en cours d'arts plastiques.

#### Attendus de fin de cycle

- Connaître les origines du jeu d'échecs et les légendes associées.
- Utiliser les Échecs comme un moyen d'expression.
- Placer dans le temps et l'espace les grandes étapes de la diffusion du jeu d'échecs.

<b>Connaître les origines historiques, géographiques et légendaires du jeu d'échecs</b>	
<p><b>Connaissances et compétences associées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les contes et légendes du jeu</li> <li>- Représenter le jeu par différents modes d'expression</li> <li>- Identifier les origines et l'évolution géographique du jeu d'échecs</li> <li>- Établir un lien entre un symbole et un concept</li> </ul>	<p><b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Légende de Sissa : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Numération : le double. Utilisation de représentations des grains (du moins au début de l'histoire). Calculatrice, ordinateur.</li> <li>o Recherche sur les légendes du jeu d'échecs.</li> </ul> </li> <li>- Cheminement du jeu d'échecs à travers le monde géographique : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Placement sur le globe et sur la carte (Inde, Perse, Afrique du Nord, Espagne, Italie, Russie, France, Royaume-Uni, États-Unis, Chine, etc.)</li> <li>o Cheminement du jeu d'échecs à travers le monde historique</li> <li>o Placement de quelques repères historiques du jeu d'échecs sur une « route du temps »</li> </ul> </li> <li>- L'automate : reconstitution du parcours historique et géographique de l'automate (étude du mécanisme, invention du périscope → cycle 3 en partie).</li> <li>- Étudier quelques représentations des Échecs au cours du temps : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Enluminures, tableaux, sculptures, art contemporain</li> <li>o Produire soi-même une représentation (dessin) à la façon de...</li> </ul> </li> <li>- Les joueurs remarquables : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Parties, pays, contexte historique</li> <li>o Étude de parties remarquables</li> </ul> </li> <li>- La représentation des pièces d'échecs au fil du temps : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Selon les pays où elles étaient adoptées : l'éléphant, le char, le soldat, etc.</li> <li>o Les Échecs féeriques, les pièces anciennes et ce qu'elles sont devenues : l'éléphant, le char, le soldat, l'évêque.</li> <li>o Les matériaux utilisés : os, ivoire, bois, métal, etc.</li> <li>o Leurs caractéristiques invariantes : reconnaître un Roi, une Dame dans les jeux d'échecs « de Charlemagne », Régence, Staunton, Duchamp, Alice, Astérix, échiquier mural, diagramme, etc. (forme des pièces d'échecs, symbole du personnage médiéval).</li> </ul> </li> </ul>
<b>Appréhender l'échiquier, les pièces et les pions comme un système d'expression logique</b>	
<p><b>Connaissances et compétences associées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calculer avec l'échiquier et les pièces</li> <li>- Construire un raisonnement spatial</li> <li>- Concevoir avec les contraintes du jeu</li> <li>- Programmer des déplacements</li> </ul>	<p><b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessiner l'arbre de calcul selon les variantes possibles, à partir d'une position : <ul style="list-style-type: none"> <li>o La Tour, le croisement des rangées et des colonnes</li> <li>o Le codage des cases</li> <li>o Le Fou, les diagonales</li> </ul> </li> <li>- Étudier les anciens mouvements des pièces et des pions.</li> <li>- De petits jeux utilisant des pièces d'échecs : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Le loup et les trois petits cochons</li> <li>o Le loup et les sept chevreux</li> <li>o Le tour du lac</li> <li>o Les chemins du Roi</li> <li>o Les jeux du Cavalier</li> <li>o À la recherche de la clé du trésor</li> <li>o Les labyrinthes</li> <li>o La tondeuse de pions</li> <li>o L'échiquier mutilé, etc.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calcul du nombre de coups possibles d'une pièce et d'un pion.</li> <li>- Grands problèmes mathématiques : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Le parcours du Cavalier</li> <li>o Les carrés magiques d'Euler</li> <li>o 8 Dames,</li> <li>o la Tour qui joue à la marelle</li> </ul> </li> <li>- Recherches mathématiques : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Calcul des forces comparatives du Fou, du Cavalier, de la Tour et de la Dame ; forme géométrique des répartitions de forces sur l'échiquier</li> <li>o Calcul du nombre de carrés contenus dans un échiquier</li> <li>o Nombre de plus courts chemins suivis par un Roi pour aller d'une case donnée à une autre</li> </ul> </li> <li>- Les problèmes d'Échecs : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Créer son propre problème</li> <li>o La représentation de faits historiques par le jeu d'échecs : la cage de Tamerlan/Timour, la retraite de Russie, etc.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Utiliser le jeu d'échecs comme moyen d'expression artistique et corporel</b>	
<p><b>Connaissances et compétences associées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en œuvre un projet artistique interdisciplinaire en relation avec le jeu d'échecs</li> <li>- Trouver sa place dans le groupe</li> </ul>	<p><b>Exemples de situations, d'activités et d'outils pour l'élève</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer une partie vivante : <ul style="list-style-type: none"> <li>o Recherche de parties vivantes existantes : Marostica, Cappelle-la-Grande, etc.</li> <li>o Choix de la partie vivante à créer, analyse, étude, compréhension, enchaînement des coups</li> <li>o Distribution des rôles</li> <li>o Dessiner le décor, les fresques, l'affiche, les tableaux, comparaisons avec des œuvres</li> <li>o Création de pièces et de pions d'échecs à partir d'œuvres existantes. Utilisation de pâte Fimo ou l'équivalent</li> <li>o Ce sont des maquettes qui portent les habits miniatures de la partie vivante</li> <li>o Arts plastiques : création des costumes ; les symboles, les armes ; choix des matériaux utilisés</li> <li>o Le théâtre, la mise en scène : chaque déplacement ou prise est un petit sketch</li> <li>o Français : écriture du texte narratif de la partie</li> <li>o Le cinéma, les acteurs</li> <li>o La musique, le chant, l'opéra : choix de la musique (marche médiévale qui rythme les déplacements des pièces et des pions ?)</li> <li>o La danse, le ballet, l'expression corporelle</li> <li>o Organisation générale : minutage du spectacle, horaires annoncés sur le programme ; placement des spectateurs, chemins suivis par les uns et les autres, entrées et sorties ; communication, annonces, choix des supports ; invitations, nombre maximum ; prises de vues</li> </ul> </li> <li>- Monter une pièce de théâtre sur le thème des Échecs : Alice et le maître d'Échecs, la légende des deux royaumes, Sissa, etc. <ul style="list-style-type: none"> <li>o La littérature, les documentaires, la fiction, la poésie</li> <li>o Musique</li> <li>o Philidor, musicien et joueur du XVIII<sup>e</sup> siècle</li> <li>o Prokofiev</li> <li>o Musiques pop</li> <li>o Etc.</li> </ul> </li> <li>- Scénariser une séance de gymnastique autour du déplacement des pièces selon un parcours sur l'échiquier : sauter comme un Cavalier de case en case, sprint de la Tour, etc.</li> </ul>

# Ressources pédagogiques et échiquiennes

## • Ressources et références sur les Échecs et l'enseignement scolaire

- Introduction du jeu d'échecs à l'école – Bulletin Officiel
  - o <https://www.education.gouv.fr/bo/12/Hebdo3/MENE1135182C.htm>
- Fédération Française des Échecs
  - o <http://www.echecs.asso.fr>
  - o <https://scolaires.ffechecs.fr/>
- FIDE, la Fédération Internationale Des Échecs
  - o <https://www.fide.com>
  - o <https://edu.fide.com> et <https://edu.fide.com/fr>
- Expériences prestigieuses d'écoles d'Échecs en milieu scolaire avec parrainages de grands joueurs
  - o Anatoly Karpov : <http://www.anatolykarpovchessschool.org>
  - o Garry Kasparov : <http://kasparovchessfoundation.org>
  - o Susan Polgar : <http://www.susanpolgar.com>
  - o Chess In School – New York City : <https://chessintheschools.org>
- Apports du jeu d'échecs en milieu scolaire
  - o <http://cis.fide.com/images/stories/OGF3/ogf3fr2-180322.pdf> - Le jeu d'échecs, un outil pour l'éducation et la santé – édité par la FIDE
  - o <https://espritlogique.com/files/Bienfaits%20pratique/Pourquoi%20les%20%C3%A9checs129481.pdf> – Pourquoi les Échecs dans les écoles ? – édité par la Fédération Échiquéenne Francophone de Belgique
- Etudes scientifiques sur l'apport du jeu d'Échecs
  - o <http://chessedu.org/wp-content/uploads/social-emotional-benefits-1.pdf> - The benefits of chess for the intellectual and social-emotional enrichment in schoolchildren: à partir de la page 553.
  - o <https://www.ejmste.com/article/chess-training-and-mathematical-problem-solving-the-role-of-teaching-heuristics-in-transfer-of-4483> - Chess training and mathematical Problem-Solving: the role of teaching heuristics in transfer of learning
  - o <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0177257>- The effect of chess on Mathematics Test Scores
  - o <http://www.scholasticchess.mb.ca/docs/ciers.pdf> & [http://www.schess.com/scholastic\\_docs/Ferguson\\_study.pdf](http://www.schess.com/scholastic_docs/Ferguson_study.pdf) - Chess In Education Research Summary
  - o <https://sites.google.com/site/caroluschess/chess-education-research> - Résumé de différentes études sur l'apport du jeu d'échecs en milieu scolaire

## • Ressources pédagogiques échiquiennes en lien avec l'enseignement scolaire

- Projet « Échecs et Maths » 2020-2021 – académie de Poitiers
  - o <http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden86-pedagogie/spjp.php?article2248>
- #Quotichess – maîtrise de la langue – Mathématiques – EMC
  - o <https://quotichess.wordpress.com>
- Retours d'expérience :
  - o <https://cavalierstroispaletuviens.eu> : implantation d'un club d'échecs dans une école en Guyane
  - o [https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CST/13/7/document\\_La\\_Reunion\\_216137.pdf](https://cache.media.eduscol.education.fr/file/CST/13/7/document_La_Reunion_216137.pdf) à La Réunion
- Anim'Échecs : blog de partage de pratiques pédagogiques
  - o <https://anim.cdechecs35.fr/>
- Association Échecs et maths : l'organisme national canadien du jeu d'échecs en milieu scolaire
  - o <http://www.echecs.org>
- Ressources pédagogiques de la commission « Chess in Education » de la FIDE
  - o <https://edu.fide.com/materials/>
- Programmes soutenus et développés par la FIDE
  - o <http://eys.fide.com/en/index.php> - Early Years Skills (FIDE)
  - o <http://castleproject.eu/en/> - Soutenu par l'ECU (European Chess Union)

## • Ressources pédagogiques dédiées aux Échecs

- Ressources pédagogiques de la FFE
  - o <http://www.echecs.asso.fr/Default.aspx?Cat=46>
  - o <https://www.youtube.com/c/FédérationEchecsFra>
- Ressources pédagogiques du PSJE, le Pôle Social & Éducatif du Jeu d'Échecs, partenaire de la FFE
  - o <http://www.echecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=9312>
  - o <http://pseje.com/documentation>
- Ressources diverses d'entraîneurs d'Échecs avec une orientation scolaire
  - o <https://www.apprendre-les-echecs-24h.com>
  - o <https://comprendre-les-echecs.com>
  - o <http://www.creachess.com/>

- Ressources vidéo
  - o Blitzstream : <https://www.youtube.com/c/VideosEchecs/featured>
  - o Apprendre les Échecs : <https://www.youtube.com/c/ApprendreLesEchecs>
- **Plateformes de jeu ou d'entraînement adaptées aux enfants**
  - Lichess.org : première plateforme libre de jeu d'échecs
    - o <https://lichess.org>
  - MatPat - jeu et tournois d'échecs en ligne de l'école au lycée, en partenariat avec la FFE
    - o <https://matpatechecs.com/>
  - Plateformes commerciales tournées vers l'apprentissage et le jeu pour les enfants et les groupes scolaires – certaines ressources ou fonctions sont gratuites
    - o <https://www.chessmatec.com> (recommandée par la FIDE)
    - o <https://chesskid.com> - la version pour les enfants de la plateforme de jeu chess.com
    - o <https://learningchess.net/fr/index>
  - Diverses plateformes de jeu en ligne, avec des exercices tactiques et des ressources et variantes du jeu. Utilisables avec un encadrement adapté :
    - o <https://chess.com>
    - o <https://chess24.com>
    - o <https://www.europe-echecs.com/>
    - o <https://chesstempo.com>
    - o <https://tornelo.com/chess>