

# Observer

2.1 Les jeux de construction .....	119
2.2 Les jeux de prise .....	129
2.3 Les jeux d'observation et de mémoire .....	137
2.4 Les jeux de miroir .....	147
2.5 Les jeux de déduction par l'observation .....	149



---

Il est logique de continuer notre exploration du jeu d'échecs et de ses exploitations pédagogiques par des activités d'observation. L'observation d'une situation est la première étape pour envisager une analyse, une synthèse et proposer un raisonnement.

Les activités proposées seront donc ici encore simples mais nous vous conseillons tout de même de les expérimenter avec vos élèves, quel que soit leur âge, pour plusieurs raisons :

- chez les plus jeunes, la vue d'ensemble de l'échiquier est longue à acquérir, non seulement pour des raisons physiologiques liées au développement du champ de vision chez l'enfant, mais aussi pour des raisons de concentration. Les activités d'observation sont donc particulièrement recommandées pour apprendre à regarder avant d'agir ;
- les activités d'observation apprendront aux élèves à ne pas se fier à leur première impression ou à une impression d'ensemble et à observer l'ensemble des données présentes sur l'échiquier. Ils procéderont de même dans d'autres champs du savoir et apprendront déjà à structurer leurs observations, éventuellement à les trier, à les classer et à les hiérarchiser ;
- les activités d'observation seront aussi le premier pas vers l'abstraction (on observe et on décide sans toucher les pièces) et, à ce titre, elles concourent à la construction des compétences tant géométriques que échiquéennes ;
- enfin, les activités d'observation seront une première étape vers la mise en relation d'éléments divers, le croisement d'informations et la déduction d'un principe général à partir de ces observations.



## LES JEUX DE CONSTRUCTION

**L**es exercices que nous proposons dans ce chapitre ne développent aucune capacité échiquienne particulière à proprement parler. Les activités liées à des jeux de construction/déconstruction de l'échiquier permettent aux élèves les plus jeunes de découvrir l'échiquier et d'en intégrer les « contours » et les parties. À travers les différents travaux proposés, il est demandé aux élèves d'imbriquer, de compléter mentalement et matériellement des fragments d'une surface tronquée. C'est un effort d'abstraction et de visualisation mentale important pour les débutants, qui ne disposent pas d'une image mentale précise de l'échiquier. Dès le cycle 2 (GS, CP et CE1), la reconstitution de la forme carrée de l'échiquier à partir de différents éléments qu'il convient d'agencer fait sens. Il sera possible de montrer aux élèves que le respect de l'alternance des cases claires et sombres aide à réussir l'exercice.

On peut considérer que l'échiquier est un bon support pour la résolution de problèmes visuels simples mettant en jeu des formes parfois complexes. Avec des élèves de cycle 3 et de collège, on pourra privilégier l'abstraction, et le découpage pourra se faire exclusivement de manière virtuelle. L'élève devra alors positionner mentalement le bon morceau d'échiquier au bon emplacement. On pourrait rendre les exercices encore plus complexes et plus attractifs avec des élèves de collège en proposant, par exemple, d'ajouter aux exercices des morceaux dont la forme serait correcte mais dont l'alternance des couleurs ne coïnciderait pas avec le modèle d'échiquier à compléter.

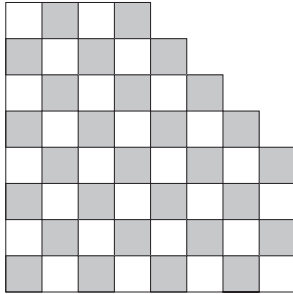
Plusieurs compétences proprement scolaires sont en jeu directement dans ces activités. Elles ne sont élémentaires qu'en apparence. Les propositions de travail permettent de développer les compétences suivantes :

1. Développer le sens de l'observation et de l'abstraction;
2. Développer la vision et la visualisation mentale d'un espace géométrique construit et ordonné;
3. Percevoir les relations observées sur un objet, un ensemble d'objets, ou sur un dessin pour les reproduire, les décrire ou les reconstituer;
4. Expérimenter des matériaux, des supports, des outils pour constater des effets produits;
5. Réinvestir tout ou partie des constats dans une nouvelle production;

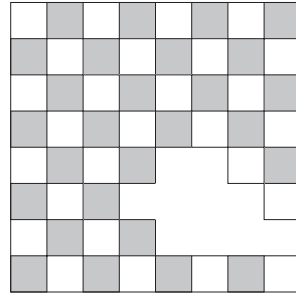
6. Combiner plusieurs opérations plastiques pour réaliser une production en deux ou trois dimensions, individuelle ou collective.

25

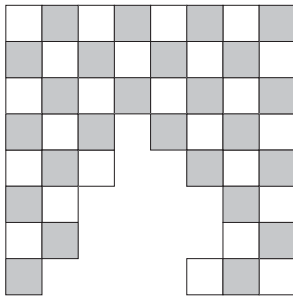
Découpez les morceaux cassés et recollez-les sur le bon échiquier.



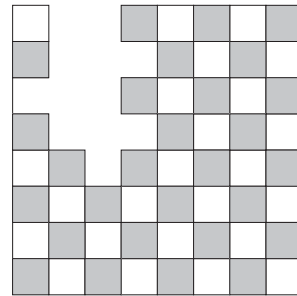
Échiquier 1



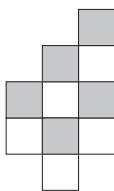
Échiquier 2



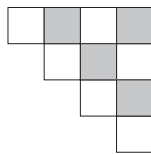
Échiquier 3



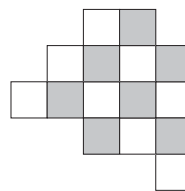
Échiquier 4



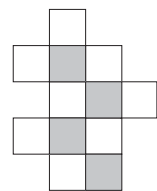
Morceau 1



Morceau 2



Morceau 3



Morceau 4

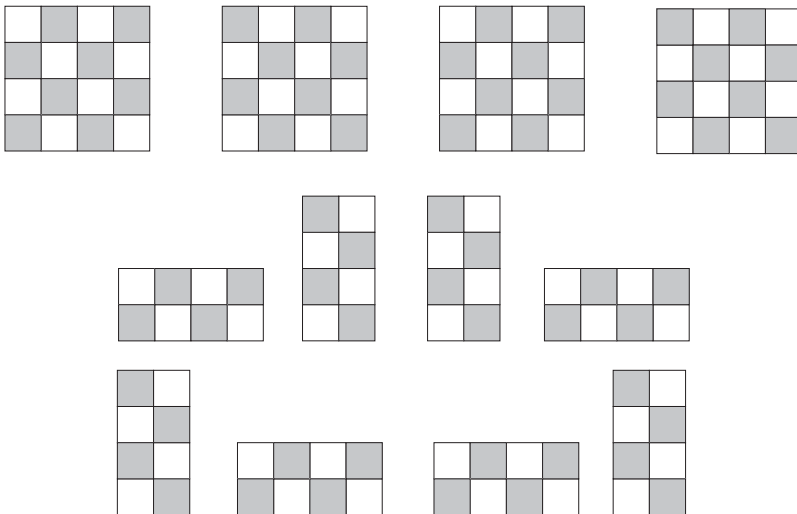
Pour les élèves les plus jeunes (CP, CE1, CE2), il sera opportun d'agrandir les gabarits afin de simplifier le découpage des différentes formes

et d'apporter une aide aux élèves les plus maladroits car l'objectif principal de l'exercice n'est pas le découpage mais bien la reconnaissance et l'orientation des formes qui permettront une reconstitution exacte de l'échiquier.

Avec des élèves plus âgés, on pourra aussi se passer du découpage (dans un premier temps ou totalement) et leur demander un effort d'abstraction : se représenter les morceaux orientés différemment pour déterminer à quel échiquier ils correspondent, sans découpage. On pourra aussi réserver au découpage la fonction d'une opération de « vérification » des réponses données.

26

Découpez les morceaux et recollez-les pour reconstituer un échiquier. Vous pouvez vous aider d'un véritable échiquier...



Découpez les morceaux et recollez-les pour reconstituer un échiquier.  
 Vous pouvez vous aider d'un véritable échiquier...

