

L'imaginaire collectif atteste la prodigieuse mémoire des joueurs d'échecs les plus forts. Parties jouées en simultanée par un seul contre vingt, trente... et brillamment remportées. Parties jouées à l'aveugle dans lesquelles le joueur ne voit pas l'échiquier mais prend connaissance des coups joués par l'adversaire à travers l'énoncé à voix haute de leur seule codification abstraite : « Roi en e4, Dame en h8... » Mémoriser une ou trente parties à l'aveugle et donc un nombre invraisemblable de positions successives différentes sur l'échiquier, en jouer une centaine simultanément sont autant de preuves de virtuosité incontestables. Pour vraies qu'elles soient, au-delà même de l'imagination courante, ces observations ne précisent pas la part du travail, patiemment acquis, et du talent naturel et inné. Elles font la part belle au spectaculaire.

Toutes les activités et tous les exercices proposés dans ces jeux de mémoire développent le sens de l'observation autant qu'ils le sollicitent et le requièrent. La mémoire appelle la mémoire, tout simplement. La mémoire d'un très jeune joueur d'échecs, en milieu scolaire, va non seulement se développer mais surtout se structurer, s'affiner, simplifier ses procédures cognitives... On comprendra donc que les objectifs pédagogiques poursuivis par l'enseignant dans l'ensemble de ces activités sont surtout d'ordre **qualitatif** et s'inscrivent dans la durée, en aucun cas dans la mesure de performances spectaculaires.

Voici quelques-unes des très nombreuses compétences scolaires qui s'inscrivent directement ou en filigrane dans les activités échiquiennes proposées :

1. Développer le sens de l'observation, la reconnaissance et la mémorisation des formes, des structures;
2. Situer des objets d'un espace réel pour les reproduire sur une maquette, un plan, un schéma, un diagramme;
3. Situer dans l'espace réel des objets placés sur une maquette, un plan ou un diagramme;
4. Mémoriser et reconstituer des structures et des positions d'objets sur le plan horizontal ou/et vertical;
5. Développer son esprit d'analyse et de synthèse en reliant des observations locales à une observation d'ensemble.

Les jeux d'observation constituent un bon préambule aux jeux de mémoire proprement dits : l'élève observe, compare et expérimente pour imiter et reproduire une position « modèle ». L'enseignant place une position simple – elle ne se compose que de quelques pièces – sur l'échiquier mural. Les élèves devront l'observer et la reproduire sur un deuxième échiquier mural vide ou sur leur échiquier individuel ou encore sur un diagramme d'échecs.

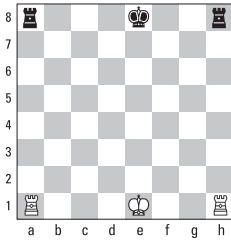
Cette activité basique – **observer pour reproduire** – est déjà riche de scénarios pédagogiques divers. Elle sollicite l'attention, la concentration, développe le sens de l'observation et prépare ainsi le terrain aux exercices de mémoire qui vont la suivre et l'accompagner.

Plusieurs variables d'ajustement de l'activité doivent être identifiées, pour conduire l'élève du simple au complexe :

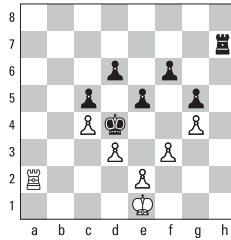
1. Réduire ou augmenter le nombre de pièces placées sur l'échiquier ;
2. Passer du support vertical du tableau et de l'échiquier mural au support horizontal des échiquiers individuels, et inversement ;
3. Passer d'un support de grande dimension (échiquier mural) à un support de petite taille (diagramme), et inversement ;
4. Changer le type (modèle) de pièces utilisées d'un support à l'autre pour conduire l'élève à l'abstraction ;
5. Proposer des positions symétriques ;
6. Proposer des positions dont le caractère singulier favorise, ou non, la mémorisation ;
7. Réduire ou augmenter le temps d'observation.

Pour mener cette activité, il faut disposer de deux échiquiers muraux. Il s'agit d'un travail mené collectivement, pour mettre en confiance les élèves et encourager la participation de tous. Cette activité permet aussi un premier repérage des difficultés ou facilités d'observation des élèves à ce stade de leur scolarité.

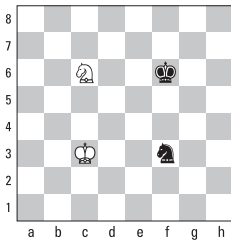
Observons la position des pièces sur l'échiquier mural et venons la reproduire sur ce deuxième échiquier mural vide.



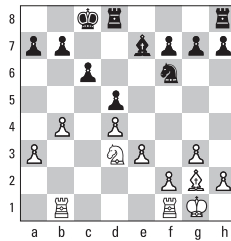
Position 1 à reproduire



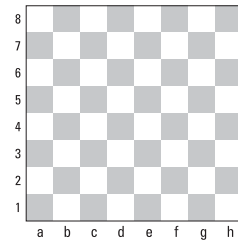
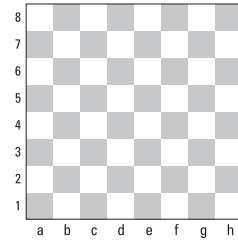
Position 3 à reproduire



Position 2 à reproduire



Position 4 à reproduire



Ces quatre positions sont données à titre purement indicatif. Les positions 1 et 2 comportent peu de pièces, sont symétriques et relativement simples à reproduire. Les positions 3 et 4 sont un peu plus difficiles à reproduire. Les élèves remarqueront certainement que, dans les quatre positions, les Blancs et Noirs disposent d'un matériel rigoureusement équivalent.

On pourra facilement modifier cette activité en demandant aux élèves de reproduire les positions sur leur échiquier individuel ou sur un diagramme (plutôt que sur l'échiquier mural), en augmentant le nombre de pièces à observer et en proposant des positions plus complexes,

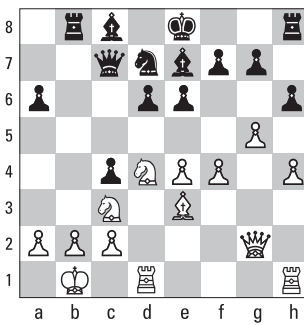
OBSERVER

dissymétriques, contenant un matériel déséquilibré pour les deux camps, par exemple.

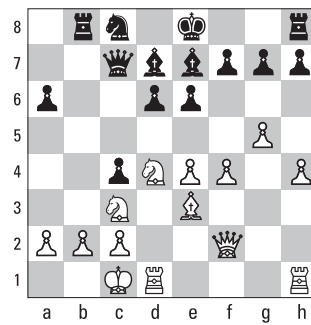
43

Le jeu des cinq erreurs

1. Observez la position des pièces sur le diagramme 1. Sur le diagramme 2, entourez les cinq pièces qui ont changé de case.

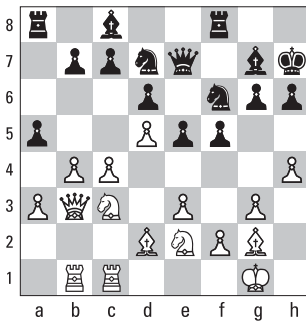


Position 1

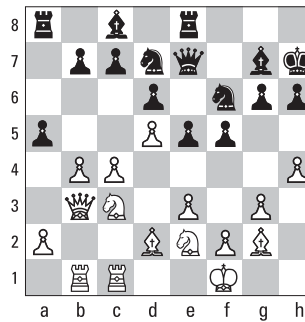


Position 2

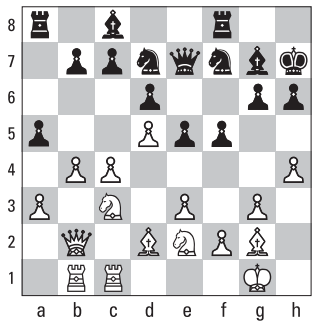
2. Observez la position des pièces sur le diagramme 1. Sur les diagrammes 2 et 3, entourez les pièces qui ont changé de case.



Position 1



Position 2



Position 3