

JEUX DE PARCOURS

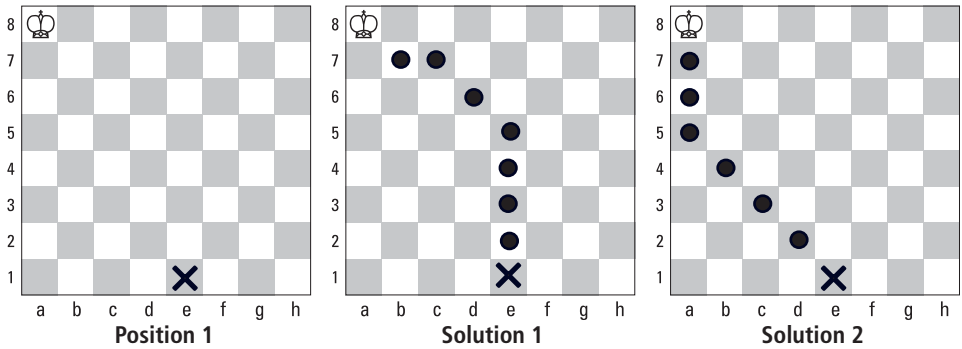
Dans sa définition la plus sobre, le jeu de parcours consiste en un parcours simple, réalisé par une pièce d'échecs sur l'échiquier. Ce parcours, qui implique donc le déplacement d'une pièce suivant des critères donnés dans la consigne de travail (objectifs à réaliser et contraintes à respecter), a un point de **départ** – une case de l'échiquier – et un point **d'arrivée** – une autre case de l'échiquier.

À un premier niveau de compétence, il est simplement demandé aux élèves de réaliser un parcours correct, en s'assurant de l'exactitude des déplacements de la pièce jouée, selon la règle. On comprendra aisément le tout premier objectif assigné aux jeux de parcours : familiariser les élèves de manière ludique, mais rigoureuse, avec le déplacement des pièces sur l'échiquier : Roi, Tour, Dame, Fou, Cavalier et, du même coup, leur donner une idée de l'espace (de l'échiquier) parcouru et à parcourir. Le pion aura un traitement différent car il ne parcourt pas, à proprement parler, tout l'échiquier. D'autres jeux, axés en particulier sur ses possibilités spéciales de promotion en une autre pièce, seront proposés aux élèves.

Les tout premiers jeux de parcours sont accessibles, et même fortement recommandés, aux élèves les plus jeunes, dès le début du cycle 2 (grande section de maternelle). En GS et en CP, en sus de l'échiquier mural, les enseignants utiliseront avec bonheur les quadrillages peints sur le sol de la cour ou, plus rarement, du préau. Les jeux de déplacement de pièces pourront ainsi être effectués par les élèves eux-mêmes, ce qui leur donnera une conscience corporelle des déplacements de pièces exécutés et assurera une bien meilleure mémorisation, qui sera ensuite consolidée par l'utilisation de l'échiquier mural. En CE1, on pourra directement travailler sur l'échiquier mural et les échiquiers individuels. Avec les plus grands, on pourra utiliser des diagrammes papier puis les inciter à raisonner abstraitement.

Quelques exemples simples illustreront les possibilités de ce niveau : le **parcours du Roi**.

Le parcours du Roi sera la première activité proposée aux élèves. Ce choix se justifie dans la mesure où le but du jeu d'échecs est justement de prendre le Roi adverse. Apprendre déjà à déplacer le Roi s'inscrit donc dans la logique du jeu. Cet apprentissage permettra de mesurer le champ d'action du Roi mais aussi les limites de sa puissance (le Roi se déplace dans toutes les directions mais d'une seule case à la fois).



On peut proposer cette **position 1**, en indiquant aux élèves que le Roi blanc doit se rendre sur la case marquée d'une croix (case e1) en effectuant un parcours correct. Pour ce faire, il pourra se déplacer d'une case à la fois, mais dans toutes les directions. Si l'on utilise l'échiquier mural, on peut suggérer aux élèves de poser un aimant bleu sur chaque case qui constituera le parcours effectué.

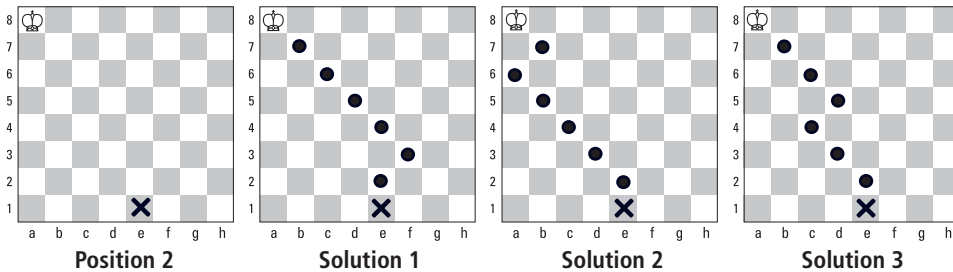
Voici deux solutions correctes possibles, parmi d'autres, pour cette **position 1**. Le parcours du Roi est indiqué par des ronds. Avec des élèves de cycle 2, on pourra faire préciser par les élèves que le Roi se déplace **horizontalement, verticalement et en diagonale**.

À retenir et à écrire dans le cahier d'échecs de l'élève :

Le Roi se déplace d'une seule case à la fois mais dans toutes les directions.

Le parcours du Roi : deuxième activité proposée

Dans cette **position 2**, le Roi blanc doit toujours se rendre sur la case e1, **mais** en effectuant un parcours uniquement sur **cases blanches**. On a donc introduit une **contrainte** supplémentaire. On pourrait évidemment proposer la réciproque : le Roi ne pourra se déplacer que sur les cases noires. Il est également pertinent de modifier la position initiale du Roi (case départ) et la case à atteindre (case arrivée).



Nous vous proposons trois solutions correctes, parmi d'autres.

La pratique confirme que ces **jeux de parcours** sont bien à la portée d'enfants de cycle 2 (GS, CP, CE1). L'enseignant pourra en inventer d'autres de même type pour chaque pièce du jeu d'échecs. Demander aux élèves d'imaginer et de reproduire sur l'échiquier et sur les diagrammes d'autres jeux de parcours accompagnés de leur solution sera une activité très riche, qui leur demandera de mobiliser de nombreuses compétences tant disciplinaires que transversales.

Pour les GS et les CP, il conviendra d'agrandir la taille des diagrammes et d'utiliser des gommettes autocollantes pour les parcours. Numéroté les gommettes dans l'ordre des coups joués est une activité mathématique simple et intéressante pour les plus jeunes élèves.

À partir de la position qui a servi de point de départ, nous vous suggérons quelques possibilités de jeux de parcours simples avec Dame, Tour, Fou, Cavalier.

La consigne est identique : il s'agit de réaliser un parcours qui conduit la pièce (ici, D, T, F, C) sur la case jaune. On peut adopter l'organisation de travail suivante : réaliser les parcours sur l'échiquier mural puis sur les échiquiers individuels, enfin sur des diagrammes.