

À LA DÉCOUVERTE DU JEU D'ÉCHECS

On peut chercher avec les élèves quelques techniques pour reconnaître les pièces du jeu et mémoriser leur nom :

Le **Roi** porte une croix. (rime roi // croix)

La **Dame** a une couronne « dentelée » (dame // dentelle)

Roi et **Dame** forment un « couple ». Il n'y a qu'un **Roi** et qu'une **Dame** pour chaque camp, à la différence des autres pièces.

Le **Cavalier** a une tête de « cheval » (...chevalier > château > cavalier). Il sera « logiquement » la seule pièce du jeu qui a le pouvoir de sauter au-dessus des autres pièces, au cours de son déplacement.

La **Tour** ressemble à une Tour de château fort. Elle sera d'ailleurs placée au début d'une partie d'échecs dans les coins (angles) du château.

Le **Fou** est fendu, a une fente.

Le **Pion** est plus petit et plus « faible » que les autres pièces. Les pions sont aussi les plus nombreux – huit par camp. C'est un simple soldat. Sa valeur est « inférieure » à celle des autres pièces mais elle ne doit pas être négligée car elle est exponentielle, en cours de partie. En effet le pion est la seule pièce du jeu d'échecs qui peut espérer obtenir une « promotion » et se transformer en une autre pièce de son choix, dans certaines conditions particulières. Nous examinerons ces conditions au cours des séances sur le déplacement des pièces et du pion en particulier.

B. Objectifs de la séance

1. Les prérequis

Aucun prérequis particulier.

2. Les objectifs pédagogiques

Objectifs généraux.

- **S'exprimer** (questions et remarques) pour s'approprier un matériel nouveau.
- **Classer et ordonner** des collections selon des critères.
- **Comparer, différencier.**

Objectifs spécifiques

- Être capable de **différencier** les pièces du jeu d'échecs.
- Être capable de **nommer** les pièces du jeu : *Roi, Dame, Tour, Fou, Cavalier et Pion.*

3. Les compétences à acquérir

Effectuer des tris par formes, couleurs.

- En repérant des critères communs aux pièces du jeu.
- En différenciant les six familles de pièces.

Être capable de constituer ces collections.

- En procédant par comparaison.

A. Organisation de la séance

Durée de la séance

30 minutes

Le matériel scolaire

Règle plate graduée, crayon à papier, gomme, crayons de couleur ou/et feutres.

Le matériel d'échecs

Un échiquier mural, des échiquiers individuels de différentes dimensions : plateaux, tapis de jeu, petits échiquiers de voyage magnétiques.

Le(s) dispositif(s) pédagogique(s)

Les élèves sont face au tableau, selon une disposition frontale classique. Une reproduction verticale partielle de l'échiquier sera tracée au tableau, en cours de séance.

B. Objectifs de la séance

1. Les prérequis

Savoir utiliser la règle pour effectuer des tracés droits, verticaux et horizontaux.

2. Les objectifs pédagogiques

Objectifs généraux

- Construire des repères spatio-temporels : l'échiquier > une forme géométrique : un carré > un quadrillage 8 x 8
- Aborder un vocabulaire géométrique de base : case, colonne, rangée, horizontale, verticale.
- Observer : approche des notions de périmètre et de surface.
- Éveiller la curiosité, favoriser l'observation et la prise de parole des élèves.

Objectifs spécifiques

- Apprendre à se repérer sur l'échiquier : cases, colonnes et rangées.
- Être capable de les nommer, de les montrer, de les couvrir avec des aimants...
- Être capable d'effectuer des tracés et des coloriages précis de ces repères (cases colonnes rangées) sur un diagramme représentant l'échiquier.

3. Les compétences à acquérir

- Aborder les propriétés simples d'un carré.
- Aborder les propriétés simples de l'échiquier
- Compléter le tracé d'un échiquier.
- Tracer ou/et colorier les cases d'un échiquier.

C. Déroulement et conduite de la séquence

1. L'enseignant dispose au tableau un échiquier mural, un ou des échiquiers individuels de différents gabarits à l'envers face aux élèves. Il dessine aussi des formes géométriques de base à côté des échiquiers : rond, carré, rectangle, triangle, losange.

Par un jeu de questions/réponses, fondé sur l'observation, la formulation et la vérification d'hypothèses il fait réfléchir les élèves sur ces différentes formes sans leur préciser qu'il s'agit d'échiquiers.

Question 1 : connaissez-vous le nom des différentes formes que j'ai dessinées ?

Question 2 : quelle forme identique correspond à celles des différents échiquiers ?

Réponse attendue : un carré de taille moyenne et de grande taille : quatre côtés « de même taille ».

On peut alors utiliser des bandes de fil magnétique pour reconstruire avec les élèves la forme du carré et la différencier de celles du rectangle. On peut même avec ce matériel préparé à l'avance « encadrer » les échiquiers respectifs.

Le carré se construit avec 4 bandes de même longueur (les côtés), le rectangle avec deux bandes « de même taille » (les longueurs du rectangle.) et deux autres bandes « de même taille mais plus petites » (les largeurs du rectangle)

Cette première approche très simple permet de doter l'ensemble des élèves d'un vocabulaire géométrique élémentaire et de critères pour différencier les formes géométriques de base :

Le rond n'a pas de côté, le triangle a 3 côtés, le carré a 4 côtés **de même dimension**, le rectangle a 2 longueurs et 2 largeurs identiques...

2. L'enseignant propose maintenant de retourner les formes placées au tableau. Il peut indiquer que ce sont des « plateaux ou tapis de jeu » sans autre précision ou poser une question préalable :

Question : Qui sait ce qu'on va voir quand on les retournera, face visible ?

Il peut répondre partiellement aux questions des plus curieux mais surtout il écoute les réponses des élèves (leurs **hypothèses** et leurs **représentations**), les traduit, reprecise, reformule, si elles manquent de clarté. Il peut aussi les dessiner au tableau. On les **comparera** avec profit aux originaux une fois les plateaux de jeu retournés.

Vérification des hypothèses : les échiquiers sont retournés face visible. On peut avoir « glissé » dans cet ensemble un damier (100 cases en général, même s'il existe des variantes du jeu de dames qui se joue sur un damier de 64 cases dans certains pays) pour induire une réaction des élèves. On peut aussi présenter quelques plateaux de jeux de stratégie de forme différente. Certains enfants remarqueront que le damier a plus de cases. On peut même comparer, compter les cases d'une colonne et d'une rangée d'un échiquier et d'un damier.

Question : Que constate-t-on ?

Les élèves observent, comparent, établissent ou non des différences.

Réponses possibles : « Ils sont tous pareils sauf la taille. » Ils ont beaucoup de cases. Il y en a un qui est différent (le damier).

A quoi ressemble une case > à un petit carré. En montrer une.

Question : Ces cases sont-elles toutes pareilles ?

Réponses possibles :

Non, certaines sont claires et d'autres foncées.

Autre observation possible : Il y a aussi des lettres (placées sous chaque colonne de l'échiquier) et des chiffres (placés à gauche des rangées de l'échiquier)

Question : Sait-on les lire ? Les lettres et chiffres ont-ils été écrits selon un ordre logique ou ont-ils été choisis au hasard ? Ordre alphabétique, ordre de la comptine numérique... Laisser s'exprimer les élèves

Question : A quoi servent ces chiffres et ces lettres ?

Réponse possible : à repérer les cases. Certains élèves le savent car ils ont déjà pratiqué des jeux de société dans lesquels un repérage de cases était proposé.

Phase d'exploration (collective puis individuelle)

- L'enseignant trace l'échiquier, étape par étape, au tableau > C'est un carré.
- Il va commencer le tracé des colonnes de l'échiquier au tableau > L'échiquier a huit colonnes.
- Il fera de même ensuite pour les huit rangées.
- Les élèves effectuent le tracé sur la fiche élève correspondante.
- Aide individualisée de l'enseignant.

Si nécessaire on peut découper et prévoir cette séance en deux séquences de 20 à 30 minutes. D'un groupe classe à l'autre la durée de la séquence peut en effet varier de manière importante.