

Le jeu d'échecs à l'école maternelle

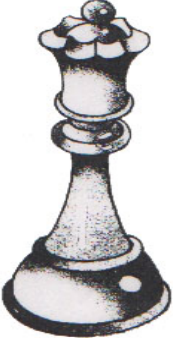
Le jeu comporte 6 types de pièces (pions, fous, cavaliers, tours, dame et roi). Chacune a un déplacement et un rôle différents

Il requiert à la fois une vision analytique et synthétique de l'espace, une prise en compte des actions de l'adversaire, un esprit logique et une anticipation permanente, autant de compétences qui participent au traitement de l'information.

LES COMPETENCES TRAVAILLEES	LES SITUATIONS D' APPRENTISSAGE
Symboliser : les différentes pièces	Toutes les situations de symbolisation imposées par le jeu lui-même et par le codage sur feuille...
Coder les différents déplacements	Nécessité d'un code pour désigner l'emplacement d'une pièce (repères orthonormés) Utilisation permanente lors du jeu
Utiliser les nombres pour se repérer Décoder les différentes cases de l'échiquier par un code alpha numérique (ex D4)	Mise en place de la désignation conventionnelle (lettre en abscisse, chiffre en ordonnée) - nécessité fonctionnelle.
Comprendre le fonctionnement d'un tableau à double entrée	Gestion de l'échiquier
Comprendre la notion de couple (paire ordonnée)	Utilisation d'un repère orthonormé: l'échiquier Désignation des cases
Connaître la suite des nombres de 1 à 8 Maîtriser les suites écrites de 1 à 8	Utilisation des chiffres pour désigner
Comparer des nombres Ranger les nombres ordre croissant de 1 à 8	Comparaison des valeurs des pièces (ex tour = 5, fou = 3, cavalier = 3....) lors des prises
Réaliser des calculs additifs	Total des forces prises à l'adversaire
Comparer des longueurs (distance)	Prise en compte des différentes distances possibles à parcourir en un coup pour le fou, la tour et la dame
Ranger	Rangement des pièces par ordre de puissance (en fonction des valeurs

	numériques conventionnelles de chaque pièce)
Réaliser des algorithmes	Travail sur la réalisation de l'échiquier (arts plastiques ou techno)
Mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement	Toutes les situations de déplacement en fonction d'un objectif
Analyser des problèmes simples	Recherche des trajets les plus efficaces Recherche des trajets les plus courts Réflexion sur l'intérêt d'une prise ou pas Réflexion sur la menace ou la sécurité de telle ou telle position (en prise ou pas)
Appréhender par l'implicite l'orthogonalité	Manipulations de pièces à déplacement orthogonal (tour, fou)
Appréhender la symétrie	Mise en place des pièces blanches et noires par symétrie

Rappel sur les pièces : dans chaque camp on trouve :

	Le pion est la pièce la plus faible. Il avance d'une seule case à la fois (éventuellement de 2 lorsqu'il joue pour la première fois). Il ne peut pas reculer. Il prend en diagonale Il a une valeur symbolique de 1 point Il peut se promouvoir en une autre pièce, en principe en dame....
	Le fou peut se déplacer d'autant de cases qu'il veut mais toujours en oblique Chaque fou couvre une couleur de case différente Il a une valeur symbolique de 3 points.
	Le cavalier se déplace d'une case en avant, en arrière ou sur les côtés puis en faisant un pas en oblique Il peut sauter par dessus les autres pièces Il vaut symboliquement 3 points.
	La tour se déplace d'autant de cases qu'elle veut sur les horizontales et les verticales Elle vaut symboliquement 5 points
	La dame est la pièce la plus puissante du jeu. Elle se déplace à la fois comme le fou et comme la tour Elle vaut symboliquement 10 points
	Le roi se déplace d'une seule case mais dans n'importe quel sens. Il est la pièce maîtresse du jeu. S'il est échec et mat la partie est perdue (en GS et dans le cadre du travail proposé, nous n'irons pas jusqu'aux situations de mat. Il s'agit d'une initiation)

