

**Oriane Soubirou**

Echiquier Orangeois

N° FFE = Y01748

**Rapport de stage DAFPE 1  
Septembre – Décembre 2010**

**26/12/2010**

## **Introduction :**

**La pratique du jeu d'échecs est le sport intellectuel le plus complet qu'on puisse imaginer.**

Bachar Kouatly a dit «que sur le plan cognitif, le jeu favorise l'apprentissage de la logique et le développement de l'esprit d'analyse et de synthèse, ou de la mémoire. Il aide à la structuration de l'espace, à la reconnaissance des formes, à l'organisation du temps.

Les enseignants sont souvent surpris de constater à quel point il fascine les enfants en difficulté scolaire. Ils s'accordent aussi pour reconnaître les apports du jeu en matière de savoir faire et de savoir être avec lesquels l'école est parfois moins à l'aise qu'elle ne l'est avec les aspects formels de l'activité intellectuelle : maîtrise de soi, sens des responsabilités, exercice du jugement, prise de décision, maintien de l'attention, continuité de l'effort... Les élèves apprennent à serrer la main de l'adversaire, à jouer à leur tour et à accepter la défaite. Tout cela est très formateur.»

## **I/ Le jeu d'echecs éduque l'élève:**

La valeur éducative du jeu d'échecs, d'un point de vue "civique", tient essentiellement dans le rapport à la règle et le respect de l'autre. Dans son ouvrage "le jeu d'échecs, un outil pour les élèves de l'école et du collège", A. Noble écrit: «L'absence, pratiquement institutionnelle, d'arbitre oblige les joueurs à se respecter et à rester dans le cadre des règles, sinon le jeu devient impossible».

### **a) Le rapport à la règle.**

L'intérêt que l'on porte à un jeu dépend en partie de ses règles. On se lasse généralement d'un jeu

lorsqu'on s'aperçoit que ses règles ne régissent pas toutes les situations possibles. Les élèves sont très demandeurs et respectueux des règles. Lorsque, au cours d'une partie, deux joueurs ne sont pas d'accord sur le droit de jouer tel ou tel coup, ils ne cherchent pas un arrangement à l'amiable, mais sollicitent le maître pour savoir ce que dit le règlement afin qu'il n'y ait pas d'injustice. Le jeu d'échecs n'a guère de faille à ce niveau: il est entièrement régi par un ensemble relativement limité de lois rigides. Un des grands principes de ces lois est un principe d'égalité: à la seule différence du "trait" (les blancs jouent les premiers), les deux adversaires ont le même potentiel matériel et positionnel et la chance n'intervient pas ou très peu.

### **a) Le respect de l'autre.**

Le joueur d'échecs apprend à respecter son adversaire ainsi qu'à accepter la défaite: il n'a pas d'autre alternative, car si personne n'aime perdre, tous les joueurs perdent un jour ou l'autre. Nous avons tout au long de notre expérience essayé de mettre davantage l'accent sur la qualité d'une partie que sur son résultat. Or, la qualité d'une partie dépend des deux joueurs et non seulement de l'un d'entre eux. Ainsi, à travers leur opposition, les joueurs coopèrent à une réussite intellectuelle (parfois très esthétique). C'est pour cette raison qu'il est important pour le joueur de se confronter à des adversaires de niveau similaire. Les élèves, dans leur progression, sont très conscients de tirer beaucoup plus de satisfaction d'une partie serrée que d'une partie très déséquilibrée. Le but d'une partie n'est donc pas d'écraser son adversaire, mais de le dépasser. Cet adversaire est alors davantage perçu comme un partenaire avec qui se partage le plaisir de jouer.

La confrontation à la défaite et le partage du plaisir, qui se combinent dans le jeu d'échecs, sont très bénéfiques pour l'apprentissage du respect de l'autre.

## **II/ Un apprentissage par le jeu**

Les élèves sont dans un état d'esprit détendu et positif, et ils apprennent d'une manière plus efficace. Un apprenant heureux apprend mieux. Les jeux réduisent l'anxiété souvent associée à l'apprentissage. Les erreurs sont considérées comme des phases du jeu, et n'empêchent pas de continuer.

Un apprentissage efficace nécessite une participation active, et qui a du sens. Les jeux forcent les participants à participer et à pratiquer. Lorsque l'on joue, on participe plus volontiers et on met en pratique plus facilement les notions étudiées. Le nombre de réponses faites par un apprenant au cours d'un jeu est en général bien supérieur que dans un autre mode d'instruction.

On a tendance à oublier rapidement ce qui a été appris. Le jeu est un moyen de mettre en application ce qui a été appris à travers une pratique active. C'est un excellent moyen pour réviser et pour pratiquer.

La vérification de la qualité de ce que l'on a appris, est un facteur très important pour un apprentissage efficace.

Le jeu développe naturellement les interactions entre ceux qui apprennent. Il favorise ainsi une meilleure cohésion d'un groupe. De plus, l'élève est parfois moins gêné ou anxieux de poser une question à un camarade ou à un collègue plutôt qu'au professeur. Et un autre élève pourra expliquer tel ou tel point dans un langage qui sera parfois mieux compris que celui du professeur.

L'apprentissage faisant appel à plusieurs sens est plus efficace que si l'on n'utilise qu'un seul sens. Pendant le jeu, on reçoit des informations selon plusieurs modes sensoriels. De plus, on obtient des réactions/réponses non seulement intellectuelles, mais également émotionnelles, ceci étant dû à la nature même du jeu. Cette forme d'apprentissage globale, avec une implication émotionnelle positive, est très efficace.

### **III/ La pédagogie du jeu**

Dans « Pédagogie du jeu », Nicole de Grandmont tente d'établir une définition du jeu par l'usage qui en est fait. Elle est ainsi parvenue à différencier trois niveaux de jeu : le jeu ludique, le jeu éducatif et le jeu pédagogique. Les valeurs du jeu ludique sont le plaisir, la gratuité et la créativité (pratique des échecs dans un cadre familial); celles du jeu éducatif sont plus liées aux connaissances, aux comportements et au plaisir (pratique des échecs dans un cadre associatif); alors qu'enfin celles du jeu pédagogique sont focalisées sur les apprentissages, plus que sur une recherche de plaisir ou de compétition (une pratique des échecs dans une perspective d'apprentissage). Il en découle donc, selon les travaux de Nicole de Grandmont, une progression de la pédagogie du jeu qui part du jeu ludique pour aller vers le jeu pédagogique, ce qui induit une démarche (progression) et des objectifs d'apprentissage explicites:



## **IV/ Le développement des qualités intellectuelles et émotionnelles**

D'après l'étude de Rudik, Diakov et Petrovsky, l'apprentissage du jeu d'échecs favoriserait: l'attention et la concentration, le jugement (stratégie), l'imagination et la prévoyance, la mémoire, la volonté de vaincre et la maîtrise de soi, l'esprit de décision, la logique mathématique, l'esprit de synthèse, la créativité.

### **L'attention et la concentration**

Le jeu consiste entre un affrontement de deux camps, composés chacun de seize pièces dont plusieurs obéissent à des règles différentes. Il a comme base un échiquier de 64 cases. Le principe du jeu est de coordonner le mouvement des pièces, en vue d'atteindre le but final qui est de mater le Roi adverse. Cette ambition implique la mise en place de positions intermédiaires, où chaque pièce ou pion a un rôle défini. Il s'agit d'un champ de bataille ordonné aux phases sans cesse diverses où chaque élément dépend de l'ensemble. Une erreur ou un oubli, et c'est la perte d'une pièce qui diminue les moyens de combattre et qui affaiblit la position. Le jeu implique donc un effort d'attention soutenu qui exerce l'esprit et le fixe longtemps sur un même mécanisme. De même, le développement du jeu dans une direction et à un moment déterminé, appelle une concentration aigüe sur l'examen de toutes les conséquences proches et lointaines du coup choisi.

### **Le jugement et le plan**

Pour mener à bien sa tâche, le joueur doit sans cesse apprécier la valeur de sa position par rapport à celle de son adversaire et appliquer les principes stratégiques et tactiques qu'il a appris. Il doit dresser un plan dont il ne pourra s'écarter qu'en fonction des obstacles que lui opposera l'autre camp. Toutes les connaissances théoriques - principes de l'ouverture, du milieu et de la finale de partie - doivent être confrontées aux impératifs de la position.

### **L'Imagination et la prévoyance**

Ce sont deux qualités importantes qui consistent en la faculté d'anticiper le développement de la partie et spécialement la position de chaque pièce ou pion en tenant compte des idées, manoeuvres et combinaisons de l'adversaire. L'imagination se joint aux réalisations les plus courtes et les plus efficaces pour donner parfois des résultats surprenants où l'esthétique procure d'intenses satisfactions intellectuelles.

### **La mémoire**

Une partie d'échecs est une épreuve de longue durée. Le début de la partie est dominé par la stratégie qui s'exerce en de nombreuses ouvertures et variantes, sans cesse étudiées, revues et améliorées, et qui ont donné lieu à une volumineuse littérature échiquéenne. De même, plusieurs règles et positions typiques sont nécessaires au traitement des finales. L'élève est appelé à mémoriser les principales ouvertures pour gagner du temps de réflexion, ainsi que les positions caractéristiques dans les finales pour réaliser son avantage avec précision.

---

## **La volonté de vaincre, l'endurance et la maîtrise de soi**

Ces trois qualités sont requises de l'homme dans toutes ses actions et entreprises. Le jeu d'échecs est un moyen par excellence de les exercer. L'affrontement qu'il offre aux deux adversaires ne permet aucun répit. La victoire, enjeu de la lutte, ne peut s'obtenir que par une volonté constante de se surpasser et d'imposer à l'autre son système de jeu. Comme pour tout exploit sportif, scientifique ou artistique, cette volonté implique une préparation psychologique qui pèse d'un grand poids dans le succès recherché. La nécessité se fait surtout sentir dans les positions inférieures, où le joueur doit user de toutes ses ressources pour sauver la situation apparemment compromise. Quant à la maîtrise de soi, à ne pas confondre avec le calme, elle permet de coordonner tous les éléments en présence et de prendre ainsi la bonne décision au bon moment: attaquer, rester passif ou contre-attaquer après une analyse et une synthèse sûre des moyens, des menaces, des combinaisons et manoeuvres qu'offre la position donnée.

## **L'esprit de décision et le courage**

Au début de chaque partie et à divers stade de celle-ci, l'élève se trouve devant plusieurs variantes et il doit choisir la plus favorable. Certaines sont plus tranchantes, souvent difficiles à prévoir avec de nombreuses combinaisons, pièges, etc., et peuvent être décisives. D'autres sont plus calmes, sans risques, tandis que les craintifs hésiteront devant l'insécurité. En enseignant les échecs, le professeur étudiera facilement le caractère de l'élève et pourra l'influencer sensiblement, par exemple, en faisant d'un «timide» un «courageux raisonnable» ou en tempérant un joueur «trop courageux».

## **La logique mathématique et l'esprit d'analyse et de synthèse**

L'importance de chacune des pièces se modifie en fonction de la place qu'elle occupe sur l'échiquier. Elles passent souvent de la position statique à la position dynamique. C'est l'effet des lois de la mécanique, du mouvement, de l'équilibre, de la force et de la relativité. Dans l'analyse des positions, il s'agit de choisir, à partir d'une multitude de variantes, les possibilités essentielles et de calculer avec précision les conséquences des coups, en tenant compte de chaque élément sans perdre de vue les ensembles. Après avoir choisi sa variante, l'élève effectuera un ultime contrôle de sa décision, il arrivera, après ce contrôle, qu'il renonce à la variante qu'il se proposait de jouer, à la faveur d'une autre, mieux étudiée. L'opération de repérage des variantes possibles exerce l'esprit d'analyse, alors que la récapitulation des conclusions fournies par l'analyse et leur contrôle, en vue du coup ou de l'idée stratégique ou tactique, éprouvent l'esprit de synthèse. Généralement, les joueurs d'échecs démontrent des dispositions spéciales pour le raisonnement mathématique et acquièrent un sens géométrique développé.

## **La créativité**

Les joueurs d'échecs sont constamment à la recherche de nouvelles variantes, ou d'améliorations d'anciennes variantes d'ouverture. Ils éprouvent une grande satisfaction à contester les appréciations sur certaines positions. Ce besoin d'innovation implique évidemment de solides connaissances théoriques. L'élève s'en rend compte rapidement et la joie que lui procurent ses propres découvertes l'encourage à l'analyse des parties de joueurs chevronnés.

---

## L'intelligence

C'est une qualité innée, mais qui peut aussi se développer. Les élèves manifestent des réflexes et un sens de la position qui leur permettent de discerner rapidement les bons des mauvais coups. Par l'étude systématique des échecs, les élèves qui ont le désir de progresser se rendent compte que pour devenir un bon joueur, 10% de talent suffisent, le reste étant le résultat d'un travail qui leur donne une intense satisfaction et la confiance en leurs «possibilités intellectuelles». Tout joueur est confronté un jour ou l'autre à la défaite et il doit être prêt à l'accepter.

La défaite, bien exploitée, est d'une grande valeur : elle oblige à remettre en cause sa stratégie, et ainsi à progresser en analysant ses erreurs.

Pour le joueur, il est souvent plus intéressant de reprendre le déroulement d'une partie perdue que celui d'une partie gagnée. Le joueur peut ainsi étudier les options qu'il a choisies et qui l'ont conduit à la défaite, et quelles autres options auraient plutôt dû être choisies.

Cette analyse lui montrera que sa défaite est due aux mauvais choix qu'il a pu faire à certains moments. Mais il se rendra compte aussi qu'il est capable de comprendre ses erreurs et qu'il ne tient qu'à lui de ne pas les refaire la prochaine fois.

Au fil des parties, il s'apercevra rapidement qu'une attitude humble conduit bien plus sûrement à la victoire.

### Mis en pratique dans une classe de Ce2:

Après les séances de déplacement des pièces, des règles générales, l'échec, le mat, la notation, nous allons voir le match nul :

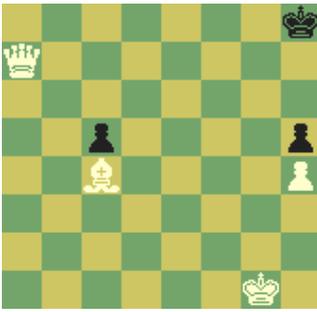
Il n'y a pas toujours un gagnant aux échecs. Mais comment fait-on pour obtenir l'égalité, la nulle ? Il y a 7 façons d'y arriver :

### Accord commun des joueurs

Il arrive parfois qu'aucun des deux joueurs n'arrive à avoir un avantage sur l'autre lors d'une partie, ou encore qu'ils perdent intérêt à jouer une position qui est devenue plate. Les joueurs peuvent alors convenir de terminer la partie sur-le-champ en proposant de faire une partie nulle. Il peut y avoir d'autres motifs pour proposer une partie nulle par exemple si les joueurs manquent de temps pour finir la partie. Un joueur doit toujours jouer son coup avant de proposer une partie nulle à son adversaire. L'adversaire doit alors accepter ou refuser la proposition. Si la proposition est refusée, la partie doit alors continuer.

### Le pat

Si le roi d'un joueur n'est pas en échec et que le joueur ne dispose plus de coup légal, le joueur se trouve donc «pat». La partie est alors déclarée nulle. Dans le diagramme ci-dessous, le trait est aux noirs mais ils ne peuvent jouer aucun coup ! Malheureusement pour les blancs, le roi noir n'est pas en échec et les noirs ne disposent d'aucun coup légal : la partie est donc nulle.



### **Position qui revient 3 fois dans la partie**

Si une même position revient trois fois dans la partie, le joueur qui a le trait peut exiger une partie nulle. C'est la règle de «répétition des coups». Les pièces doivent toutes être à la même position et le trait doit être au même joueur dans les 3 positions. Pour parvenir à trouver une telle situation, il faut noter tous les coups de la partie, comme appris lors de la dernière séance.

### **Matériel insuffisant**

Cette situation arrive lorsque les deux joueurs n'ont plus suffisamment de matériel sur l'échiquier pour mater le roi adverse. Des études ont déjà été faites pour déterminer quel est le matériel minimum nécessaire pour pouvoir mater un roi. Voici les configurations qui donnent une partie nulle:

- un roi contre un roi
- un roi contre un roi et une pièce mineure (fou ou cavalier)
- un roi contre un roi et deux cavaliers

### **50 coups sans mouvement de pion ni capture**

Si un joueur se trouve en difficulté, il pourra se servir de cette règle pour forcer la partie nulle. En effet, imaginons que les noirs ne disposent plus que de leur roi et d'un fou pour jouer et que les blancs ont un roi et une tour. Les noirs savent qu'ils n'ont pas de matériel suffisant pour mater les blancs. Ils vont donc essayer de jouer 50 coups sans qu'il n'y ait de capture ni de mouvement de pion pour obtenir une partie nulle. C'est la règle des 50 coups. Et c'est pour cela qu'il est important de noter les coups de la partie.

### **Échecs perpétuels**

Si un joueur parvient à mettre en échec le roi adverse à tous les coups sans réussir à le mater, ce joueur peut forcer la partie nulle. Dans l'exemple ci-dessous, les noirs menacent de faire mat au prochain coup (dame b1, mat). Mais ils ont cependant une chance de faire une partie nulle en faisant des échecs perpétuels de cette façon:

Ici , les blancs peuvent faire echec perpetuel avec Dc8+, Rh7 est le seul coup des noirs , puis les blancs jouent Dh3+... les noirs n'ont qu'une seule case en g8, donc Rg8 , et les blancs rejouent Dc8+.



Si vous avez une position perdante, essayez de voir si vous ne pouvez pas faire une partie nulle à l'aide de cette règle...

### **Chute du drapeau alors que l'adversaire ne dispose pas du matériel pour mater**

Dans la plupart des parties organisées (dans des clubs ou dans des tournois...), le temps imparti à chaque joueur pour la partie est chronométré. Il y aura une partie nulle si l'un des deux joueurs n'a plus de temps à sa pendule et que son adversaire ne dispose pas de matériel suffisant t pour mater l'autre joueur.

Après cette leçon , les élèves jouent deux par deux avec toutes les pièces sur l'échiquier , et mettent ainsi en place le mat , l'échec et la partie nulle que nous venons de voir.

### **Conclusion:**

La pratique du jeu d'échecs permet de:

- ♔ Cultiver et de maintenir des qualités nécessaires à la concentration, la volonté, la spatialisation, la mémoire, le respect de l'adversaire et celui des règles;
- ♔ Développer l'imagination, la créativité, la formation de l'esprit scientifique et du raisonnement.

Cette formation me permettra d'animer dans les écoles ou les clubs partageant ma passion pour le jeu d'échecs et mon expérience.

### **Mon parcours en tant que joueuse :**

Championne Vaucluse et Provence jeunes 2007-2010

Championne Vaucluse 2009

Championne Vaucluse féminin 2008-2011

Championne Provence féminin 2008-2009

Championnat de France jeunes : 2005: 34<sup>ème</sup> ; 2007: 17<sup>ème</sup> ; 2008: 3<sup>ème</sup> ;  
2009: 4<sup>ème</sup> ; 2010: 1<sup>ère</sup>

A participé en 2010 aux championnats du monde et d'Europe des jeunes.

Classement actuel : 1989 elos

## **Mon parcours en tant qu'animatrice:**

En 2007/2008 j'ai animé une année tous les lundis de 17h00 à 18h 00 un groupe d'élèves motivés de Ce2-Cm1 .

J'ai donné quelques animations aussi dans le club de l'Echiquier Orangeois .