

**Ph. SOUBIROU  
ECHIQUIER ORANGEAIS  
Nr FFE : A51622**

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

**26/12/2010**

1	Objet.....	3
2	Généralités .....	3
3	Les compétences intellectuelles.....	4
3.1	Attention et concentration.....	4
3.2	Jugement .....	4
3.3	Imagination et prévoyance .....	4
3.4	Responsabilité et esprit d'équipe.....	4
3.5	Mémoire .....	4
3.6	Volonté de vaincre et maîtrise de soi.....	5
3.7	Logique mathématique, esprit de synthèse.....	5
3.8	Organisation méthodique de l'étude.....	5
3.9	Intelligence .....	5
4	Compétences transversales .....	5
4.1	Attitudes .....	5
4.2	Constructions des concepts fondamentaux (espace, temps) .....	5
4.3	Compétences méthodologiques .....	6
5	Pratique : Apprentissage de la vie sociale.....	6
5.1	Jeux à règles.....	6
5.2	Jeu social .....	6
6	Pratique : Apprentissage du jeu .....	6
6.1	La mémoire .....	6
6.2	Envie d'apprendre .....	6
6.3	Match par équipe.....	6
6.4	Face à face .....	6
7	Applications pratiques .....	7
8	Conclusion.....	9

## 1 Objet

Le stage DAFPE 1 s'est déroulé les 4, 5, 11 et 12 septembre 2010 au club de l'Echiquier Orangeois et a été animé par M. PUGLISI O. – Professeur FFE.

L'objet de ce mémoire vise à présenter les activités réalisées lors du stage pratique qui s'est déroulé de septembre à décembre 2010 (hors vacances scolaires) et de faire ressortir les principaux éléments de méthode et d'apport pédagogiques du jeu d'échecs.

Le stage pratique s'est déroulé sous la responsabilité de L. Guidarelli (MI-DEFPE), qui m'a permis d'animer en sa présence les cours données à l'école d'échecs de l'Echiquier Orangeois pour des jeunes ayant moins de deux années de pratique du jeu d'échecs.

## 2 Généralités

La pratique du jeu d'échecs pour les jeunes permet :

- Le développement des qualités intellectuelles, émotionnelles et sociales par la pratique d'un sport exigeant et ludique, le jeu d'échecs.
- La volonté de susciter chez l'enfant, la curiosité, l'intelligence, le désir de chercher, le plaisir de trouver... par le biais de quelques cases bicolorées, de personnages mythiques et de grandes aventures. "Il y a plus d'aventures sur un échiquier que sur toutes les mers du monde." (Pierre Mac Orlan)

Cette pratique, en particulier, en milieu scolaire permet de :

- Favoriser l'apprentissage de la citoyenneté au travers des règles et du respect d'autrui
- Construire la personnalité de l'élève en l'encourageant et envisager de valoriser les élèves en difficultés scolaires
- Développer les capacités intellectuelles de l'élève

Mais, le jeu d'échecs traverse l'histoire et continue de fasciner l'Homme. A l'amateur à peine éclairé comme aux grands champions, il offre des émotions en tout genre, bien davantage que tout autre jeu. Il a exalté de nombreux personnages célèbres jusqu'à leur inspirer romans, peintures, films... Il a passionné et passionne toujours, aujourd'hui, de grands hommes et des millions de joueurs de divers horizons et de diverses cultures de part le monde.

Nous prendrons également pour permettre un déroulement aisé, les principaux points de l'étude de Rukik, Diakov et Petrovsky (1925) sur la pédagogie du jeu d'échecs et nous ferons les relations avec les applications pratiques réalisées lors du stage.

## **3 Les compétences intellectuelles**

### **3.1 Attention et concentration**

A chaque coup, le joueur d'échecs observe et analyse la position. Il arrive à faire abstraction de l'environnement et à se concentrer sur le bon coup à jouer.

Pour les plus jeunes, c'est à travers un discours et des activités ludiques que le très jeune enfant découvrira le jeu d'échecs. Un plateau géant, des feutres, des fiches à colorier... un matériel amusant à la disposition des tous petits. Rois et reines, peu importe la couleur, emmènent l'enfant dans un monde imaginaire féérique.

Grace a des exercices appropriés tels que le coloriage des cases pouvant être occupés par une pièce, le débutant arrive à garder sa concentration.

### **3.2 Jugement**

Le jugement va de pair avec la planification et la responsabilisation. Le jeune élabore une stratégie, émet des hypothèses. Cette démarche lui permet ainsi de développer la capacité d'abstraction. Cette stratégie ne peut être que mentale et remise en cause à chaque coup.

Le joueur maîtrise les aspects statiques et dynamiques de l'organisation spatiale de l'échiquier. Et il joue, sachant que la « règle » (pièce touchée, pièce jouée) ne permet pas de revenir en arrière. Un mauvais coup et la partie bascule. La prise de décision est obligatoire et le coup joué définitif. Le joueur assure les conséquences du coup joué.

### **3.3 Imagination et prévoyance**

La mémoire, l'attention, la concentration, l'anticipation ne suffisent pas : une partie d'échecs n'est pas une simple suite de coups apprise par cœur sans originalité. Certaines positions nécessitent des raisonnements novateurs donc de l'imagination.

Le joueur acquiert avec l'entraînement la faculté de combiner, c'est-à-dire la possibilité de prévoir les situations, d'organiser une suite logique de coups, une combinaison. Ces enchaînements développent chez le joueur une grande facilité d'anticipation.

Avant d'être un divertissement ou une détente, le jeu de l'enfant est une façon d'appréhender le monde. La pratique du jeu d'échecs pour les plus jeunes permet de s'engager dans cette voie.

### **3.4 Responsabilité et esprit d'équipe**

Comme indiqué pour le jugement, ces valeurs vont de pair.

### **3.5 Mémoire**

L'attention et la concentration permettront de développer et d'entraîner cet outil qu'est la mémoire (cf. le paragraphe 1.1).

### **3.6 Volonté de vaincre et maîtrise de soi**

Quelle que soit la position de l'élève sur l'échiquier, il doit maîtriser ses émotions. Rien ne doit transparaître pour ne pas altérer ses facultés d'analyses. Le joueur doit veiller à ne pas être trop sûr de lui et ne pas sous-estimer son adversaire.

### **3.7 Logique mathématique, esprit de synthèse**

La démarche reste basée sur l'observation, l'analyse et la décision.

Les stratégies mises en œuvre par le jeune élève correspondent à la démarche scientifique qu'ils doivent acquérir dans ce cadre. En effet, il observe et analyse la situation, émet des hypothèses, les vérifie une à une mentalement en anticipant le coup de l'adversaire. Il est obligé dans un temps donné de choisir le meilleur coup qu'il va jouer et il joue et vérifie réellement si ses hypothèses sont validées

### **3.8 Organisation méthodique de l'étude**

Nous pourrions nous reporter au paragraphe 1.2 en termes de planification.

### **3.9 Intelligence**

Par le développement des relations du jeu d'échecs avec les mathématiques, les activités scientifiques, les langues vivantes, les activités littéraires, la culture générale - pour ne pas employer le terme intelligence – est mise en avant.

## **4 Compétences transversales**

### **4.1 Attitudes**

Nous avons vu précédemment la maîtrise de soi. Il est sur le plan moral et social, la valeur de respect d'autrui. Le jeu d'échecs par les règles mises en place permet de mettre en place cette notion forte au niveau des jeunes.

### **4.2 Constructions des concepts fondamentaux (espace, temps)**

Toutes ces images mentales apportent une meilleure structuration de l'espace :

- l'échiquier en lui-même : quadrillage, lignes, colonnes, diagonales,
- l'analyse des cases occupées ou contrôlées par les pièces des deux couleurs
- les séances d'apprentissage proposées en collectif se font généralement sur un échiquier mural, ce qui favorise aussi la structuration de l'espace en passant régulièrement du plan vertical (l'échiquier mural)
- au plan horizontal devant un échiquier.

Mais aussi lors de l'apprentissage de la pendule, la structuration du temps avec notamment les incréments permet de découvrir ce concept.

### **4.3 Compétences méthodologiques**

Ces compétences ont été examinés au travers des compétences intellectuelles dont le développement ne peut aller de pair qu'avec de la « méthode » (cf. R. Descartes 1637).

## **5 Pratique : Apprentissage de la vie sociale**

### **5.1 Jeux à règles**

Le jeu n'est possible que si tout le monde adhère, adopte et respecte les mêmes règles. Ceci se comprend bien dans le jeu d'échecs, alors pourquoi pas dans la vie en société.

### **5.2 Jeu social**

Le jeu d'échecs contribue au développement du respect de soi, du « fair-play » et de l'autocritique. L'analyse rétroactive de la partie que deux adversaires font ensemble est à cet égard très enrichissante.

Le jeu d'échecs permet aussi la confrontation et / ou la coopération de joueurs de tous âges et milieux sociaux.

## **6 Pratique : Apprentissage du jeu**

### **6.1 La mémoire**

L'analyse de parties, d'ouvertures, de finales, de problèmes entretiennent la mémoire. Toutes ces situations à répétitions s'emmagasinent et permettent une réponse réflexe face à une attaque au cours d'une partie.

### **6.2 Envie d'apprendre**

La progression dans la pratique du jeu d'échecs ne peut s'affranchir d'un travail personnel qui doit passer par cette envie d'apprendre.

Cette envie comme le développement des capacités méthodiques permet aux jeunes de franchir des caps dans leur développement.

### **6.3 Match par équipe**

Bien que sport individuel, le jeu d'échecs se pratique en équipes (comme le tennis) et permet d'établir des stratégies de groupes, la dynamique de groupes ainsi que le travail en commun lors des analyses.

### **6.4 Face à face**

Cette notion sera aussi bien perçue par les valeurs de l'apprentissage de la vie sociale (cf. le paragraphe 3) que par le respect de soi et d'autrui.

## 7 Applications pratiques

L'animation pour les jeunes débute par la prise de contact à un horaire défini précédemment (cf. la planification).

Cette prise de contact est primordiale pour indiquer aux jeunes dans quel cadre nous serons et vers quel objectif nous irons (cf. l'organisation). En bref, toutes les personnes de l'animateur aux élèves doivent être en confiance (cf. les attitudes).

Cette confiance permettra d'expliquer les notions de respect et de règles (cf. les jeux à règles et social). Cette discipline sera importante pour toutes les séances à venir.

Pour les plus jeunes, les règles passent également par les « interdictions » : ne pas courir, ne pas crier, écouter (cf. les jeux à règles et social) ; cela afin de permettre à tous de rester attentifs et concentrés pendant les cours (cf. attention et concentration).

Ne pas oublier, les « us et coutumes » qui permettent de garder un bon esprit dans ces séances : on se serre la main quand on joue, on se remercie pour la partie même et surtout si on perd, on n'hésite pas à affronter un adversaire même si il est plus faible (cf. les attitudes).

Pour les animations, le plus simple est de reprendre les principaux points suivants :

- Présentation du jeu
- Présentation des pièces et de leur valeur respective
- règles du jeu
- tactiques et combinaisons
- technique
- phases de la partie
- fin de partie

Cette structuration permet d'appréhender les aspects méthodologiques, organisationnels et de synthèse. L'ensemble de ces points et des exercices-animations associés devront recouper les 11 points développés dans le chapitre des compétences intellectuelles de l'étude de Rukik, Diakov et Petrovsky (1925).

Chaque séance se découpe en trois phases, adaptées à la capacité d'attention du groupe : lors des premiers cours les plus jeunes restent rarement plus de vingt minutes attentifs et se dispersent rapidement et les bonnes résolutions disparaissent quand ils n'écoutent plus l'animateur.

Les deux premières phases sont réservées directement à l'enseignement (formation) ; Il est important de ce fait de varier les supports :

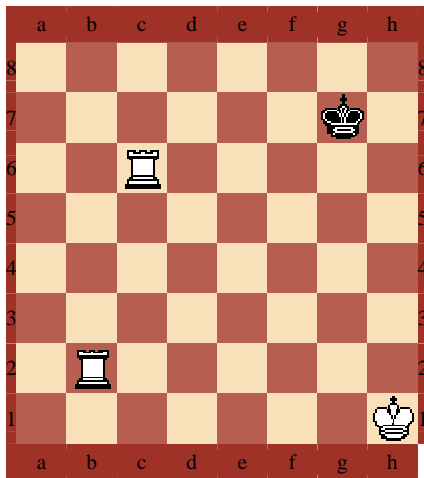
- les enfants se placent 2 par 2 devant un échiquier et font les exercices appropriés
- les enfants sont devant un échiquier mural et une position
- l'utilisation du magazine « echecs et mat Junior » et de ses jeux.

Sur internet, il peut être trouvé de nombreux exercices utiles pour enrichir les animations avec un objectif particulier relié au thème de l'animation :

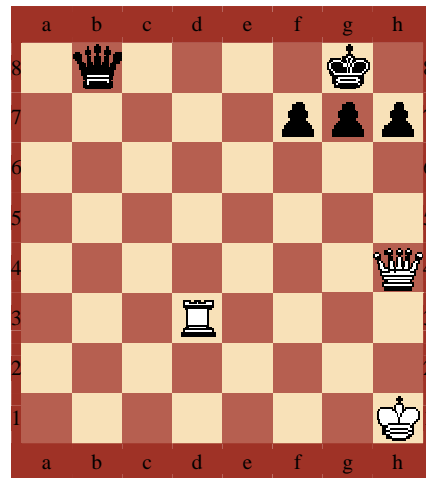
- les parcours des pièces,
- La partie roi et pions contre roi et pions ou roi et pièce contre roi et pions

- La recherche de mat en 1 et 2 coups (cf. le magazine « Echec et mat Junior »)

#### MAT des 2 Tours ou Mat de l'escalier



#### MAT du couloir



- Les faire jouer en équipe selon un objectif précis

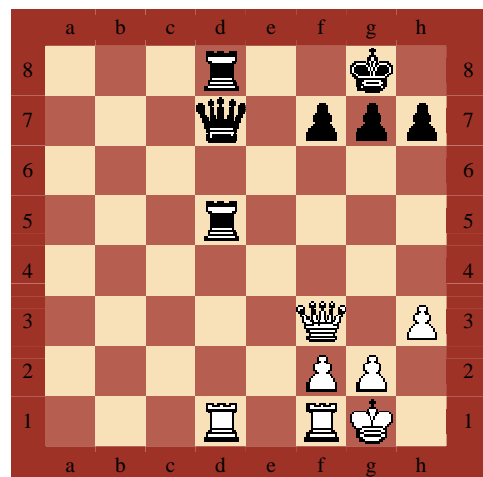
Les Blancs attaquent deux fois la Tour d5.

Cependant cette Tour est défendue également par deux fois, une première fois par la Dame noire et une seconde fois par la Tour d8.

Voyons :

1.Txd5 Dxd5 2.Dxd5 Txd5 et l'équilibre matériel est maintenu.

Ce qui démontre que la Tour d8 agit défensivement au travers de la Dame noire, grâce à cette faculté de nos pièces à pouvoir prolonger leur action au travers d'autres pièces, par action "Rayon X".



En conclusion :  
par Rayon X on peut au travers de pièces en soutenir d'autres.

- L'étude d'une position figée dans laquelle chacun répond à un problème, par exemple dans cette position qu'ils observent pendant quelques minutes avant de devoir répondre à quelques questions



Ci-dessous une partie de 3 coups, nous montre l'exemple d'un mat du guéridon le plus rapide qui puisse se produire.

**1.e4 e5**

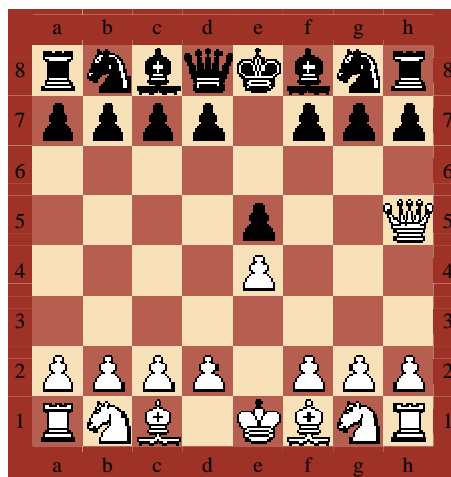
**2.Dh5!-0**

On raconte comme authentique l'histoire du joueur qui, avec les Noirs, aurait abandonné dans cette position.

Explication : un coup de doigt malheureux lui aurait fait toucher son Roi, avec obligation de le jouer comme le stipulent les règles du jeu.

**2... Re7**

**3.De5 mat**



Les exercices ne doivent pas être compliqués et ne doivent servir qu'à aider à mémoriser les leçons. Il faut se rappeler que ce moment privilégié permettra de valider les points de l'étude précitée sur la pratique de l'apprentissage du jeu.

A la fin d'un cours, environ le dernier tiers, les jeunes ont besoin de « souffler », c'est donc le moment d'aborder le « jeu libre » (mais encadré). Cette dernière partie permet de voir le jeu dans les mains des jeunes en respectant les règles mises en place ainsi que de vérifier les acquis réalisés.

Il y a plusieurs façons de les faire jouer :

- deux par deux avec un adversaire libre ou choisi (en fonction des événements, par exemple un fort contre un faible pour la « maîtrise de soi »),
- dans le cadre d'un tournoi improvisé pour entretenir l'esprit de compétition individuel mais aussi par équipes (cf. match par équipes et face-à-face),
- lors d'une simultanée avec l'animateur ou avec l'un deux ! cette simultanée permet tant de valoriser mais aussi de montrer le respect des règles sociétales.

La fin de la séance peut être mise à profit pour jouer avec les plus débutants ou les plus faibles pour leur permettre de rattraper les autres élèves aussi bien que par leur activité propre que pour le soutien direct de l'animateur.

Ce dernier tiers de séance permet de prendre du recul sur les éléments transmis précédemment en évaluant succinctement le travail de chacun (directement ou par l'examen de leurs parties amicales) mais aussi sur la « performance » de l'animateur.

Cette performance pouvant s'appréhender par :

- Le nombre de participants,
- L'ambiance générale,
- Mais aussi par les progrès obtenus.

## 8 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 le langage, la motricité, des activités artistiques et créatrices, la formation de l'esprit scientifique et, plus généralement, du raisonnement.

Le jeu d'échecs apporte sa pierre dans l'édification d'un projet pédagogique en permettant aux jeunes de se familiariser avec ce langage universel, cet « art » de vivre et de réfléchir.

Cette formation a permis de consolider les acquis et d'améliorer les qualités nécessaires pour l'animation de jeunes débutants dans la pratique du jeu d'échecs.

Les points importants sont :

- l'autorité qui conduit au respect
- la compréhension de l'attention des élèves (cf. les trois phases),
- le plaisir de voir le progrès de chacun,
- l'organisation et la méthode pour améliorer les animations.

Cette consolidation a été précédée de nombreuses années comme organisateur, accompagnateur, encadrement d'équipes de jeunes ainsi que pour les compétitions individuelles.

Cette formation nous permettra de renforcer l'équipe d'animateurs de l'Echiquier Orangeois afin d'offrir des possibilités étendues d'animation et de formation.