

pour ne pas participer aux purges staliniennes car Raskolnikov est resté à l'étranger, après avoir écrit une lettre de protestation contre la politique de Staline.

Nikolaï Krylenko, un des plus proches collaborateurs de Lénine, a été le premier commandant en chef de l'Armée Rouge, il est devenu ensuite ministre de la justice. Krylenko a fait ses études dans les facultés historiques et juridique de l'Université de Petersbourg. Il ne séparait pas, lui-aussi, les Echecs de l'Art, comparait ce jeu avec la poésie et la musique, le rapprochait avec la Science.

6.2.2. Le portrait psychologique du maître d'échecs

En 1925 Diakov, Petrovsky et Rudik ont testé douze forts joueurs du Tournoi international de Moscou (Dextreit, Engel, 1981). La conclusion générale de leur étude a abouti au portrait psychologique du maître d'échecs qui possède les qualités suivantes :

Bon état de santé,

Des nerfs solides,

Maîtrise de soi,

Faculté de distribuer son attention à des objets relativement sans liens,

Sensibilité à des situations dynamiques,

Esprit de type contemplatif,

Haut degré de développement intellectuel,

8. Caractère logique de la pensée mais dans le domaine expérimental,

Objectivité et réalisme,

Mémoire spécialisée,

Puissance de pensée synthétique et «sens positionnel»,

Facilité de combiner,

Volonté disciplinée,

Grande activité des processus intellectuels,

Discipline des émotions et de l'affectivité,

Confiance en soi.

Ce travail a posé le jeu d'échecs en activité sérieuse, en méthode d'auto-développement des capacités intellectuelles et d'autodiscipline.

Edward Lasker a proposé de substituer aux seize points ci-dessus les sept conditions (Ibid., p. 103):

Haut degré d'intelligence (la culture est accessoire, mais un fort joueur, même illettré, ne saurait être stupide) ;

Capacité de penser objectivement (la subjectivité est interdite car l'adversaire est censé être toujours objectif) ;

Capacité de penser abstraitement ;

Capacité de distribuer son attention à plusieurs facteurs ;

Volonté disciplinée (le joueur doit pouvoir, à volonté, accentuer vitesse et concentration de son esprit) ;

Nerfs solides et contrôle de soi ;

Confiance en soi.

A.Kotov et M. Youdovitch soulignent dans leur livre (1979, p.187) :

«Les qualités exigées par le jeu d'échecs ne sont pas sans intérêt pour la vie sociale : discipline de la pensée, organisation correcte du raisonnement, concentration permanente et soutenue...

Les échecs demandent aussi l'esprit d'entreprise, de découverte, d'invention pour surmonter les difficultés qui se présentent ainsi que les surprises dangereuses. La nécessité de faire preuve constamment de persévérance et de maîtrise de soi, de percer les plans du partenaire confère aux échecs leur principale qualité éducative.

Aux échecs, la force c'est la pensée. La compétition intellectuelle, l'essai de ses forces en logique et en calcul, en fantaisie et en invention, voilà ce qui fait l'attrait de ce jeu antique. La nature même des échecs recèle des qualités qui en font un jeu privilégié et un facteur culturel d'importance sociale. »

Notons que les adeptes des autres jeux intellectuels expriment aussi les mêmes idées (en substituant les échecs par leur jeu favori).

En 1932-34, Carl Ekoos a établi une correspondance statistique entre l'aptitude au jeu et les résultats obtenus dans six domaines : intelligence globale, capacité de lecture et de mémorisation, résultats scolaires, travail scolaire, travail échiquéen, expérience échiquéenne antérieure. La conclusion principale est que la capacité à bien jouer aux échecs est directement proportionnelle au résultat moyen obtenu dans ces six domaines.

Depuis 1936 dans les Echecs professionnels se sont produits de grands changements qui ont permis aux joueurs soviétiques de devenir les leaders de monde. David Bronsteïn, champion de l'URSS à plusieurs reprises et vainqueurs de nombreux grands tournois internationaux, pense que ces changements ont eu des conséquences négatives pour les Echecs :

« En effet, pour un dilettante les Echecs donnent une illusion de la diversité des possibilités. Il regarde l'échiquier et croit : quel grand nombre de coups possibles ! Mais non ! Un pion ne bouge que dans une direction, les possibilités de toutes les autres figures sont aussi limitées. Il semble qu'il y a des milliards de combinaisons dans les Echecs, mais ce sont les combinaisons stupides ! Dans les Echecs il faut choisir un coup

parmi les milliards d'autres coups inutiles, c'est un modèle de la décision des problèmes. Vous avez quelques possibilités d'agir dans une situation, vous n'avez le droit d'en choisir qu'une seule et chacune des solutions a ses défauts. Dans la vie vous pouvez attendre quelque temps, mais dans les Echecs vous êtes obligé d'effectuer un coup en tenant compte de l'appréciation de cette position par votre adversaire. Quand les ordinateurs sont apparus, ils ont tué tout définitivement.

Le triage des variantes et la sélection d'une d'entre elles exclut le jeu d'intellect. Car toutes les solutions sont connues depuis longtemps. Et on sait comment jouer. Si je joue ?-2 ?-4, on me répond ?-7 ?-6, c'est la défense française, alors je sais d'avance comment la situation va se développer pendant plusieurs coups. Les situations standardisées apparaissent...

- Mais l'Art du jeu d'échecs, où a-t-il disparu ?

- L'Art existait, probablement, avant la publication, en 1936, des articles de Botvinnik et le début d'application du système de préparation échiquéenne. L'Ecole soviétique des Echecs de Botvinnik a été fondée sur les recherches. Qu'ont-ils exploré ? La position initiale. Ce que faisait avant un match Lobanovski. Mais les footballeurs ... peuvent changer à n'importe quel instant le plan initial tandis qu'un joueur d'Echecs ne le peut pas. Il est otage de son choix. » (Interview de Dmitri Stakhov « Les seize cases du mensonge » (Chestnadsat kletok obmana) / Ogonek ? 06 (4785) Février 2003).

On ne peut pas négliger cette déclaration d'un des grands joueurs des Echecs. C'est pourquoi, nous ne continuons pas l'analyse des recherches sur le joueur d'échecs. Notons que De Groot, au colloque de Pittsburgh (1966), avait proposé quatre objectifs du programme de ces recherches qui allaient servir de cadre pour les travaux des trente années suivantes :

- comment fonctionne la perception échiquéenne ? quel est son rôle dans la performance?

- comment la mémoire échiquéenne se développe-t-elle?

- quelle est la structure de la mémoire à long terme ?

- comment la mémoire à long terme fonctionne-t-elle ?

Charness, en 1992, a trouvé plus de deux cent cinquante citations de ce programme de De Groot.

6.2.3. Le rôle de l'âge de début

Aristote avait déjà noté que : «les premières impressions sont toujours celles qui ont pour nous le plus d'attrait. » (Leif, Biancheri, 1966, p.36). Le grand maître Nicolai Kroguious, «détenteur d'un quasi –monopole de la psychologie échiquéenne depuis de nombreuses années» (Engel), a étudié beaucoup l'influence de l'âge d'initiation sur la durée de la période des résultats optimaux et sur l'intervalle séparant apprentissage et première réalisation échiquéenne notable. Il affirme que les joueurs ayant débuté dans l'enfance (soit avant l'âge de 10 ans) deviennent grands maîtres d'un âge plus précoce que ceux ayant appris à jouer à l'adolescence (à partir de 11 ou 12 ans) et leur période de créativité optimale est nettement plus longue.

En analysant un échantillon de 60 grands maîtres, Kroguious a défini que l'âge moyen auquel ils apprennent à jouer aux échecs est de 10,5 ans. Cependant, on observe parfois un apprentissage précoce des règles avec quasi-immédiat et nouvel apprentissage, définitif celui-là, quelque mois ou années plus tard : « tout se passe comme si l'apprentissage ne pouvait avoir lieu de façon significative qu'à la condition que l'intérêt pour le jeu lui préexiste. » (Dextreit, Engel, 1981 ; Kroguious, 1986).

On voit ainsi que d'habitude même les futurs grands maîtres ne commencent à jouer aux échecs qu'à partir de 10-11 ans. Les règles abstraites du jeu d'échecs sont difficiles pour les jeunes enfants. Pourtant Kroguious souligne l'importance de l'initiation précoce. C'est pourquoi, les amateurs et les entraîneurs des jeux intellectuels classiques ont accueilli le JIPTO avec intérêt. Le JIPTO de base est facile pour les enfants à partir de 5 ans, ils interprètent ses règles chacun à sa manière : pour les uns ce jeu imite une chasse, pour les autres c'est une scène de conte de fée. Les enfants, qui jouent au JIPTO, s'initient plus vite aux autres jeux intellectuels.

Igor Soukhine dans l'introduction de son livre des Echecs pour les jeunes enfants [1994] décrit les difficultés d'adaptation des enfants aux activités scolaires. Un élève de la première classe (c'est-à-dire de la classe préparatoire) doit se soumettre aux règles de la vie scolaire, il doit savoir se contrôler, se concentrer sur l'étude, être discipliné et organisé. Un élève doit être initié aux raisonnements logiques, il doit savoir observer et mémoriser. Soukhine souligne que les enfants passifs qui ne sont pas initiés aux activités intellectuelles et qui n'aiment pas réfléchir éprouvent de grandes difficultés d'adaptation à l'école élémentaire. Après ces remarques, Soukhine expose son argumentation sur l'importance de l'initiation précoce aux Echecs :

« Et les Echecs peuvent venir ici en aide comme un bâton magique, ils semblent être créés spécialement pour la préparation des enfants à l'école. L'activité ludique favorise beaucoup le développement des processus psychiques et de la volonté ... Les Echecs développent les facultés de réflexion de l'enfant qui commence à manipuler les représentations. L'expérience ludique permet mieux comprendre les autres, aide prévoir leurs actions futures et les tenir compte pour la choix de ses propres actions. Le jeu forme les sentiments de l'enfant, ses qualités morales... »

Notons que le JIPTO a été créé spécialement dans des buts éducatifs, en particulier, pour la préparation les

enfants à l'école tandis que les Echecs ont été modifiés sporadiquement pendant des siècles, principalement dans le but de les rendre plus intéressants pour les joueurs. Le JIPTO suscite l'intérêt ludique par la diversité de ses versions et par la grande possibilité de leur adaptation pour tous les goûts.

« Les Echecs ne sont qu'un jeu qui procure aux enfants beaucoup de joie et de plaisir, mais ils sont un moyen efficace de leur développement intellectuel. Le processus de l'initiation aux Echecs favorise la faculté d'orientation sur un plan (qui est très important pour l'école) et le développement des activités analytique et synthétique, des facultés de réflexion, de raisonnement, de conclusion, apprend l'enfant de mémoriser, de comparer, de généraliser, de prévoir les résultats de ses activités, contribue à la formation des qualités utiles comme la persévérance, l'attention, l'autonomie, la patience, la souplesse, la concentration, l'inventivité, etc. C'est pourquoi, il faut commencer l'initiation à ce jeu sage le plus tôt possible, bien sûr, de la façon accessible pour l'enfant. L. Vygotski soulignait que l'apprentissage doit avancer d'un pas le développement, le faire progresser. »

On peut appliquer ces arguments au jeu de Dames, plus adapté pour l'initiation précoce, et au JIPTO. Soukhine propose pourtant de commencer l'apprentissage des Echecs à partir de 3 ans :

« Un enfant de trois ans est déjà une personne avec son monde intérieur particulier, ses habitudes, ses désirs, qui s'affirme obstinément et défend son autonomie. Il maîtrise la parole, connaît plus de 1000 mots, marche très bien, sait beaucoup faire, pose des innombrables questions, éprouve une curiosité vive pour son environnement... »

L'enfant pour la première fois se sent comme une personnalité, se sépare des adultes. Il veut dorénavant « être comme un adulte » mais il ne le peut pas. »

Mais l'initiation de tous les enfants au sport intellectuel à partir de 3 ans est impossible ce que Soukhine reconnaît dans les termes suivants :

« A trois ans l'attention de l'enfant est assez développée mais elle est encore instable. Il ne se concentre pas plus de 10-15 minutes même sur une activité extrêmement passionnante. »

C'est pourquoi l'initiation aux Echecs demande beaucoup d'efforts et prend beaucoup du temps, Soukhine note que « les leçons doivent passionner l'enfant », « si nous voulons que l'enfant assimile bien quelque chose, nous devons l'introduire dans l'activité de cet enfant », il faut « aider patiemment l'enfant à comprendre la différence des forces des diverses figures » des Echecs :

« Par exemple, si nous commençons l'apprentissage des enfants plus grands par l'explication des termes comme « rangée », « colonne », « diagonale » et seulement après nous leur « enseignons » les figures, pour les enfants de 3 ans c'est assez compliqué ... il est mieux d'abord de leur montrer les figures échiquiennes et de montrer les « voies » sur l'échiquier pendant l'étude des possibilités de chacune des figures ... »

Nous conseillons d'accompagner la lecture d'un conte didactique par sa représentation. Beaucoup d'enfants ont des poupées : Neznaïka, Bouratino, Pertouchka ... Utilisez-les pour la lecture-représentation du conte et vous verrez comment augmente l'intérêt des jeunes enfants pour les leçons d'Echecs. »

Comparons ces grands efforts, nécessaires pour apprendre les règles des Echecs aux élèves des écoles maternelles, avec la facilité de l'initiation au JIPTO :

Les Maternelles découvrent les jeux intellectuels

« Courrier de l'Eure », Novembre 1997

« Si l'on dit que les enfants des classes maternelles sont encore trop jeunes pour comprendre les jeux intellectuels qui font appel à des stratégies, ils découvrent cet univers et s'y plongent totalement sans même s'en rendre compte quand on les fait jouer aux loups et aux moutons. »

6.2.4. Le jeu d'échecs comme support pédagogique

Soukhine a rassemblé dans son site <http://chess555.narod.ru/pol.htm> les articles et citations des livres des adeptes russes de l'introduction des Echecs dans l'éducation.

Cette sélection (à la date du 24.04.2004) commence par l'opinion de V. Soukhomlinski qui soulignait dans son livre « Je donne mon cœur aux enfants » l'intérêt (« importance ») des Echecs pour l'école primaire car dans l'école élémentaire « l'éducation intellectuelle occupe une place importante, demande des formes et des méthodes du travail spéciales ».

Citons encore B. Gerchounski, qui était en 1986 le Président de la Commission « Les Echecs pour les Ecoles » de la Fédération des Echecs de l'URSS, dans son article « Un allié et pas un concurrent » affirme que « Une fonction pédagogique est une des fonctions sociales les plus importantes des Echecs », que les Echecs favorisent « le développement de l'activité cognitive et de l'autonomie, de la capacité de prendre des décisions optimales dans les différentes situations », pour lui le rôle des Echecs « dans le développement d'une personne, indépendamment de son âge, de sa profession, de sa qualification échiquienne, est évident ». Gerchounski explique le but principal de sa Commission « Les Echecs pour les Ecoles », créée sur le modèle de la commission similaire de la FIDE (Fédération Internationale des Echecs), est « la poursuite de la vulgarisation des Echecs parmi les jeunes, l'organisation de l'initiation échiquienne pour tous, l'analyse de l'expérience »

accumulée dans ces domaines ». Remarquons que les modalités de l'utilisation des Echecs comme supports pédagogique et du transfert des compétences échiquéennes dans les autres domaines ne sont pas encore bien étudiés à cette époque, il note que les Echecs « sont pourtant utiles non seulement pour l'apprentissage des mathématiques ».

Michel Noir dans l'introduction à sa thèse en sciences de l'éducation « Le développement des habiletés cognitives de l'enfant par la pratique du jeu d'échecs : Essai de modélisation d'une didactique du transfert » (Université de Lyon II, 2002) note :

« Dans plusieurs pays, de nombreuses équipes pédagogiques ont introduit l'apprentissage du jeu d'échecs à l'école pour les enfants de 7 à 10 ans. En France, c'est le cas de certains instituteurs de classes de CE1 à CM2, sur la base du volontariat pour la plupart.

L'attente des enseignants recourant à la pratique de ce jeu est le développement des capacités de l'enfant dans des domaines aussi variés que la concentration, la mémoire, le raisonnement logique et la stratégie, le respect de règles et de l'autre.

Les rares observations faites sur ces initiatives attestent que les enfants, après deux années d'apprentissage du jeu d'échecs, ont un niveau de performances plus élevé que celui des enfants de même origine et de même milieu social dans les matières exigeant des compétences mettant en jeu logique, stratégie, mémoire et capacité d'abstraction.

Les tournois de fin d'année bousculent même les à priori que chacun peut avoir sur la corrélation entre milieu social et résultats scolaires. Ce critère motive la plupart des expériences conduites par des équipes d'enseignants.

»

Noir souligne que les psychopédagogues ont relevé le bénéfice du jeu d'échecs pour l'enfant confronté à l'apprentissage de certaines matières :

« C'est notamment le cas pour le calcul arithmétique et les mathématiques. Le problème d'échecs s'aborde comme un problème mathématique : analyse des données (les pièces sur l'échiquier, leurs positions, les menaces, protections et combinaisons) énoncé des hypothèses et simulation des coups possibles en déduction, plan logique à suivre....

Si l'enseignement des mathématiques a pour but essentiel de doter l'enfant d'une capacité de raisonnement et de méthode, le jeu d'échecs est sans aucun doute celui qui peut développer le mieux ses facultés dans ce domaine.

Observation - analyse - hypothèses - vérification-planification - probabilité et calcul des variantes - analyse des conséquences - toute la chaîne méthodologique est présente dans ce jeu. »

Les mathématiciens professionnels ne peuvent considérer l'affirmation « Le problème d'échecs s'aborde comme un problème mathématique » que comme une métaphore, si le jeu d'échecs peut « doter l'enfant d'une capacité de raisonnement et de méthode » cela ne signifie pas qu'il « peut développer le mieux ses facultés » dans le domaine des mathématiques. Le domaine des mathématiques est infiniment plus vaste et plus riche que le domaine de n'importe quel jeu intellectuel.

Noir reconnaît :

« Pour que le but recherché - l'amélioration des performances scolaires et celle des facultés de stratégie, de mémoire et de concentration - soit atteinte, encore faut-il que la méthode d'apprentissage d'échecs soit conçue en fonction de ce développement et qu'elle ne se limite pas à un apprentissage de la seule matière échiquéenne.

De ce point de vue, les méthodes d'apprentissage du jeu d'échecs à la disposition des instituteurs ont la plupart du temps été créées par des joueurs d'échecs et ne répondent qu'imparfaitement à ce but. Aucune n'a été préparée en prenant en compte les questions posées par l'apprentissage de savoirs, leur transférabilité, et les méthodes de didactiques, et à fortiori en ayant pour objectif de transférer les habiletés développées par la pratique à d'autres disciplines. »

Citons ses principales conclusions :

« Nous pourrions alors conclure sur l'intérêt de la pratique du jeu d'échecs comme support privilégié d'un enseignement centré sur le développement des habiletés cognitives et des compétences transversales.

La première question que l'on peut se poser est celle de la place d'un travail sur les habiletés cognitives visant à développer des compétences transversales. Trois options sont possibles dont les implications sont de portée différente pour le système scolaire. Le choix entre celles-ci est depuis longtemps objet de débats et d'interrogations.

- Une première hypothèse est la juxtaposition des programmes disciplinaires et d'un temps dédié aux apprentissages métacognitifs. Il s'agit là d'une solution légère et souple, qui ne remet pas en cause une organisation centrée sur les contenus disciplinaires, mais qui soulève la question de la place laissée à ce temps additionnel et celle de la prise en charge de celui-ci...

- Une deuxième approche peut se concevoir autour d'une conception plus duale. Le temps disciplinaire coexiste avec un autre champ, celui des apprentissages de compétences transversales. Dans cette option, ce deuxième champ est institué comme partie intégrante et principale, au même titre que les contenus, disposant du même statut de valeur au sein du curriculum...

- Une troisième hypothèse verrait champs disciplinaires et compétences transversales cohabiter, c'est-à-dire faire l'objet d'une intervention concomitante de la part des membres de l'équipe pédagogique. Cette dernière méthode a suscité débats et affrontements que nous devons mentionner. »

Noir s'interroge sur la finalité de l'enseignement scolaire :

« Quelle finalité ? Est-ce le respect de programmes ou bien la vérification que les élèves ont acquis des apprentissages, c'est-à-dire des utilisations possibles de connaissances dans des contextes différenciés ? Dans les deux cas, la compréhension de l'objectif global à atteindre, du « produit final » qu'est la réussite éducative du sujet est nécessaire pour bien maîtriser la partie de la chaîne dont on est responsable. Et, d'évidence, dans l'hypothèse d'une finalité axée sur les apprentissages transférables, cette obligation de maîtrise du sens global est impérieuse.

Il y a, deuxièmement, l'image forte de l'éclatement de la tâche entre plusieurs acteurs, éclatement dont on infère qu'il conduit à un appauvrissement de la tâche et à un intérêt minoré de par l'absence de vision globale de l'ensemble du processus d'apprentissage.

Lisons, pour illustrer notre interrogation sur la finalité, ce que les instructions officielles définissent comme finalité pour le collège, s'agissant d'une compétence transversale primordiale, la logique :

Le collège doit développer la pensée logique.

Seul le développement de la pensée logique permet à l'élève d'exercer son jugement et de penser par lui-même.

Le développement de la pensée logique fait comprendre aux élèves la nécessité en tout domaine de recourir à des principes, d'observer des règles, de suivre un ordre.

On accentuera progressivement sans rupture avec l'esprit des classes antérieures, l'entraînement au raisonnement déductif. -

Comment l'ensemble des acteurs d'une équipe pédagogique d'une classe de collège peuvent-ils atteindre cet objectif ? Est-ce chacun séparément à l'intérieur de sa discipline ? Ou bien est-ce à travers un travail en commun visant à concevoir des contextes de transférabilité à partir de son domaine vers les autres domaines ?

Plusieurs voies ont été explorées dans le but de répondre à cet objectif d'un curriculum plus intégrateur, que nous présenterons dans un ultime développement. C'est en les examinant que nous pourrions revenir à la question initiale de notre recherche de la place possible du jeu d'échecs dans le curriculum scolaire. »

Noir reconnaît « De l'évidence expérimentale à l'utopie scolaire, et de l'utopie au changement, il y a le long et difficile chemin sur lequel le poids du présent et le scepticisme d'un système et de certains de ses acteurs compteront beaucoup » car :

« Si l'on regarde ce qu'a été l'évolution au fil du temps depuis que l'école de la République existe, on ne peut que constater la tendance inexorable à la multiplication des savoirs et des disciplines. Une telle logique est-elle viable ? Nous connaissons depuis quelques décennies une accélération inédite des savoirs nouveaux, et un tel processus ne peut qu'amplifier la fragmentation des savoirs. Le système scolaire a évolué, certes à une moindre échelle, dans le sens de cette disciplinarisation et de cet éclatement. Trop souvent, cela a signifié une tendance à ignorer les territoires communs, singulièrement en termes de méthodologie. L'idée d'interdidactique peut-elle mettre un coup d'arrêt à cette évolution ? Il s'agit là d'une question et d'un enjeu qui ne pourront être ignorés à l'avenir.

La logique d'apprentissage postulée par l'interdidactique n'est plus une logique de discipline. Il en découle une didactique qui n'est plus centrée sur un contenu mais sur des situations-actions propres à faire travailler sur les transferts entre savoirs. Les exemples développés dans notre groupe d'expériences aussi bien que dans notre didacticiel attestent de l'utilité du jeu d'échecs comme moteur de génération de situations-actions propres au développement des compétences transversales et des habiletés cognitives.

Nous avons fait le choix d'un champ limité d'application de notre recherche sur la didactique du transfert, celui du jeu d'échecs. Et ce choix est trop circonscrit à un domaine au regard des stratégies pédagogiques et des curricula. Cela pour autant ne nous interdit pas de poser une question : peut-on imaginer que le jeu d'échecs soit un jour inscrit dans le curriculum scolaire en tant qu'outil d'éducabilité cognitive ?

Pour cela il conviendrait qu'au préalable soit rassemblé tout ce qui constitue l'épistémologie du jeu d'échecs. Et c'est en s'éclairant de celle-ci que pourrait être validée l'hypothèse de l'inclusion au curriculum d'une didactique du transfert ayant pour support l'apprentissage du jeu d'échecs. »

En effet, pour les adeptes convaincus étant « Tout à la fois science, art, sport et divertissement, les échecs représentent la discipline-carrefour type. » (Dextreit, Engel, 1981, p.) Norbert Engel pense :

« Le projet pédagogique autour des échecs est fondé sur deux principes : utiliser la motivation quasi spontanée de l'élève pour les échecs en vue de susciter un intérêt ou de faciliter la compréhension vis-à-vis d'autres disciplines ; ensuite faire usage de l'univers artificiel créé par la règle du jeu comme modèle d'études de situations concrètes... » (Ibid., p.).

« Les instituteurs des petites classes de l'école primaire sont unanimes à vanter un jeu qui permet à l'enfant de prendre connaissance de ses entoures (structuration de l'espace), qui lui apprend naturellement les rudiments du nombre ... Par ailleurs, le jeu prête à des possibilités nombreuses comme travaux manuels (confection de pièces

en pâte à modeler), des déguisements de théâtre (jouer des parties vivantes), des visites de jardins de ville, en demandant aux enfants d'imaginer qu'on pourrait jouer aux échecs (dallage alterne ...). Mais l'immense mérite du jeu d'échecs, c'est qu'il permet de répondre à une des préoccupations fondamentales de l'enseignement moderne : donner la possibilité à chaque élève d'avancer à son rythme propre. » (Ibid., p.).

Antonio Villar Marques de Sa reprend ces arguments dans sa thèse « Le jeu d'échecs et l'éducation » (Université de Paris-X, 1988). Norbert Engel et Antonio Villar de Sa soulignent les possibilités de l'utilisation des échecs :

pour l'éducation artistique et culturelle ;

comme jeu de simulation ;

comme support pour l'enseignement des mathématiques et des autres disciplines scolaires ;

pour l'initiation à l'informatique.

Nous pouvons donc formuler « le Système Jeu d'échecs » de l'utilisation des échecs dans l'éducation (fondée sur « la motivation quasi spontanée de l'élève pour les échecs en vue de susciter un intérêt ou de faciliter la compréhension vis-à-vis d'autres disciplines ») de la façon similaire au Système JIP avec les composantes :

L'initiation au sport intellectuel au moyen des échecs (jeux, loisirs, distractions, sport) ;

L'utilisation du jeu d'échecs pour l'éducation artistique et culturelle (activités artistiques, activités manuelles et artisanales, recherche historique, actualité) ;

L'utilisation des échecs pour l'éducation scientifique (informatique, ordinateurs, robots, étude du milieu humain) ;

L'organisation des compétitions et des autres manifestations pour perfectionner l'art de communication des participants (sport, loisirs, étude du milieu humain, correspondance scolaire) ;

L'utilisation des échecs comme support pour l'enseignement des mathématiques.

En fait, en 1988, la formulation du Système JIP a été effectuée sur la base de l'analyse des opinions et conclusions des spécialistes sur l'utilisation des échecs et des autres jeux intellectuels classiques dans l'éducation.

6.2.5. Les tentatives d'introduction des Echecs à l'école

Norbert Engel reconnaît les difficultés de l'introduction du jeu d'échecs dans les écoles :

« Pourtant, malgré ces arguments apparemment puissants, les écoles où les échecs ont « pignon sur la rue » sont encore l'exception. Comment s'expliquer cela ? Certes des activités ludiques n'ont pas bonne presse dans le milieu scolaire, mais les raisons invoquées sont plus précises, tantôt sincères, tantôt hypocrites. Raison de motivation en U.R.S.S., raisons financières en France, lourdeur de structure en R.F.A. Mais il est d'autres motifs, tel celui invoqué par « the National Institut of Education » des Etats-Unis, prétendant qu'il ne saurait y avoir transfert du don échiquéen à d'autres domaines du savoir, et qu'il vaut mieux faire deux heures de mathématiques de plus, plutôt que deux heures d'échecs, si l'on veut s'améliorer en mathématiques. Ce qui semble faire bon marché de l'intérêt de l'élève ! Plus avant, les échecs apparaissent donc dans le monde scolaire plus comme un concurrent que comme un complément (sports, visites de musées, etc.) des matières traditionnelles très important et non productif selon les cours de notre société. » (Dextreit, Engel, 1981, p.).

La justification de l'introduction de cette discipline par l'espoir d'avoir ensuite le transfert du don échiquéen à d'autres domaines n'est pas convaincant pour les opposants. Par contre, l'argumentation élaborée sur l'utilisation des échecs comme support pédagogique est plus convaincant. Mais l'argumentation sur l'utilisation du jeu d'échecs dans l'éducation a été toujours fondée sur son prestige et l'intérêt. Après la victoire de l'ordinateur sur Kasparov, ce « grand mythe ludique » aurait perdu, « à haut niveau, de son intérêt ».

David Bronstein a fait à ce sujet une déclaration que nous devons prendre en considération :

« L'intellect résiste aux principes des Echecs, qui sont en fait primitifs, comme le gain du rythme et de l'espace. C'est vrai que Nabokov croyait qu'il était plus intelligent que tous les autres car il composait des problèmes échiquéens. Mais les problèmes échiquéens ne sont que des problèmes combinatoires. Les Echecs créent une illusion de participation à une activité hautement intellectuelle. Seulement une illusion. Croyez-moi, je sais ce que j'affirme ... » (Interview de Dmitri Stakhov « Les seize cases du mensonge » (Chestnadsat kletok obmana) / Ogonek ? 06 (4785) Février 2003).

C'est pourquoi, aujourd'hui, il est difficile de créer un centre d'intérêt durable avec les Echecs et les utiliser comme support pédagogique. Malgré cette situation défavorable, les adeptes des Echecs continuent les tentatives d'introduction du jeu d'échecs à l'école avec le statut d'une discipline à part entière...

Soukhine dans son site (<http://chess555.narod.ru/pol.htm>) évalue l'état de l'introduction des Echecs dans l'éducation (2004) de la façon suivante :

« En 1993, le Ministère de l'Education de la Fédération de Russie, lui-même, a demandé de créer la première collection des documents pédagogique et méthodique pour l'école élémentaire qui a déjà été créée en 1994. Mais il est encore tôt de parler de l'introduction réelle avant de résoudre la question du personnel. »

Citons les extraits du programme des cours des Echecs pour les écoles élémentaires, créés par Igor Soukhine :
COURS FACULTATIF « ECHECS POUR L'ECOLE »

Edité en 1996 et réédité en 1998, 2000, 2001 et 2002 :

Auteur : I. G. Soukhine

Extraits du programme de la première année de formation :

« Le programme prévoit 33 leçons d'Echecs (une fois par semaine). L'étude contient six thèmes. Pendant chaque leçon on traite un sujet échiquéen élémentaire avec l'approfondissement de certains thèmes. On se concentre sur l'étude détaillée de la force et de la faiblesse de chaque figure échiquéenne, de ses possibilités dans le jeu. Le programme prévoit que dans la première étape de l'initialisation les enfants pouvaient déjà évaluer, eux-mêmes, les forces comparatives des figures et venir aux conclusions que, par exemple, un Tour est plus fort qu'un Cavalier, la Dame est plus forte qu'un Tour. »

En fin de la première année de formation les enfants doivent connaître :

« les termes échiquéens: camps blanc et noir, rangées, colonnes, diagonales, centre, partenaires, position initiale, Blancs, Noirs, coup, prise, être sous un coup, prise en passant, roques long et court, échec, mat, pat, partie nulle ; le nom des pièces: Tour, Dame, Fou, Cavalier, Pion, Roi ; les règles du déplacement et de la prise de chaque pièce. »

En fin de cette année de formation les enfants doivent savoir :

« s'orienter sur l'échiquier ;

jouer avec chaque pièce séparément et avec les autres tout en respectant le code échiquéen ;

mettre correctement l'échiquier entre les partenaires ;

placer correctement les pièces avant le jeu ;

distinguer une rangée, une colonne, une diagonale;

effectuer un roque ;

déclarer un échec ;

mater ;

résoudre les problèmes élémentaires du mat à un coup. »

Extraits du programme de la deuxième année de formation :

«Le programme prévoit 33 leçons d'Echecs, une leçon par semaine. Si pendant la première année de formation la majorité des leçons a été consacrée à l'étude de la force et de la faiblesse de chaque figure échiquéenne, maintenant beaucoup de leçons sont consacrées aux méthodes les plus simples d'obtention des avantages matérielle. Un grand pas pour les enfants dans la maîtrise des bases des Echecs est de savoir mater.

Le cours contient six thèmes : « Brève histoire des Echecs », « Notation échiquéenne », « Valeurs des pièces échiquéennes », « Technique de mat du Roi isolé », « Mat sans sacrifice du matériel », « Combinaisons échiquéennes » »

En fin de la deuxième année de formation les enfants doivent connaître :

« notation des rangées, des colonnes, des diagonales, des champs, des pièces échiquéennes ;

valeurs des pièces échiquéennes, forces comparatives des pièces. »

Les enfants doivent savoir :

« enregistrer une partie échiquéenne;

mater le Roi isolé avec deux Tours, avec la Dame et une Tour, avec le Roi et la Dame, le Roi et une Tour ;

effectuer des combinaisons élémentaires. »

Extraits du programme de la troisième année de formation :

Le contenu de la troisième année de formation est plus compliqué que ceux des années précédentes, c'est pourquoi le programme « Echecs, troisième année » prévoit 66 leçons d'Echecs, deux leçons par semaine. Sur la base des connaissances et des compétences acquises les enfants approfondissent leur perception de tous les trois stades d'une partie des Echecs...

Le cours contient trois grands thèmes : « Bases du début », « Bases du middelspiel » et « Bases d'endspiel ». »

En fin de la troisième année de formation les enfants doivent connaître :

« principes du jeu au début ;

principaux moyens tactiques ;

que signifient les termes: début, middelspiel, endspiel, rythme, opposition, champs clés.»

Les enfants doivent savoir :

«placer correctement les pièces échiquéennes au début ; trouver des coups tactiques simple et d'effectuer des combinaisons ;

terminer bien le jeu dans les cas simples. »

Ce programme montre bien que la complexité des règles abstraites des Echecs demande des enfants de 7-10 ans de grands efforts pour leur assimilation. On ne se concentre pratiquement qu'à l'initiation aux Echecs comme au sport intellectuel.

Par contre, « Le programme du JIP « Sonor » de la formation de l'esprit créatif pour les enfants de 3-7 ans » [Tomski, Govorova, ... (2002)], élaboré par la Fédération Sakha du JIPTO sur la demande du Ministère de

l'Éducation de la Yakoutie est destiné non seulement au développement individuel des enfants, mais vise aussi le développement de la créativité des enseignants, eux-mêmes. Donnons les descriptions raccourcies des modules de ce programme :

Module 1. JIP (Jeu Intellectuel de Poursuite) «Sonor »

- Kits du jeu.
- Règles du « Sonor ».
- Initiation au jeu.
- Stratégies du « poursuivant » et des « fugitifs » dans le jeu « Sonor ».
- Tournoi amical du « Sonor ».
- Analyse des parties du JIP « Sonor ».

Module 2 «Sonor » et initiation aux mathématiques

Utilisation du « Sonor » comme support de l'éducation mathématique. Initiation à travers ce jeu aux notions de base : nombre, espace, temps, calcul, lignes, figures, etc.

Module 3 «Sonor » et dessin

Utilisation du « Sonor » comme support pour l'éducation artistique. Compositions des kits du JIPTO avec aux sujets proposés ainsi que la création des récits ou des contes correspondants aux sujets des compositions artistiques du JIPTO.

Module 4 «Sonor » et arts plastiques

Création des pions correspondants aux compositions du « Sonor » et des panoplies pour les jeux géants et théâtralisés.

Module 5 «Sonor »? folklore

Ce module est destiné au développement des habilités langagières. Pendant le jeu les enfants apprennent et récitent les vers, des proverbes, des dictons correspondants aux contenues.

Module 6 «Sonor » et l'éducation sportive

Les versions géantes et sportives du « Sonor », jeux théâtralisés, biathlon intellectuel avec un plateau géant vertical où les coups sont marqués par les fléchettes.

L'utilisation des Echecs comme support pédagogique est plus difficile. Notons qu'à l'époque de l'engouement pour l'introduction des «mathématiques modernes » à l'école, le Ministère de l'Éducation du Canada a approuvé le programme intitulé «Defi-mathématique » dont le projet «Echecs et Maths » était l'un des six éléments (1984). Les échecs étaient intégrés au programme de mathématiques, dans lequel une heure par semaine était réservée à ce jeu. Pour l'année 1987-88, cet enseignement a touché 35000 élèves des écoles primaires (Villar Marques de Sa, 1988, p.143).

En ce qui concerne l'éducation supérieure, en 1966, on a été ouvert, dans le cadre de l'Institut central de culture physique de Moscou, une faculté des échecs où la formation se fait «selon les programmes communs à toutes les institutions d'enseignement supérieur, auxquels viennent s'ajouter des cours de spécialisation échiquéenne. Les étudiants promus enseignent dans les écoles secondaires et sont entraîneurs d'échecs. » (Ibid., p.186).

La formation des enseignants et des animateurs au JIPTO dans l'Institut pédagogique et de l'Académie pédagogique de Yakoutsk et pendant les stages est centrée sur l'utilisation du JIPTO comme support pédagogique afin d'utiliser la motivation quasi spontanée des enfants pour sa version de base en vue de développer leur créativité et de susciter un intérêt ou de faciliter la compréhension vis-à-vis d'autres disciplines. □□□ HYPERLINK "<http://mapage.noos.fr/turgen/enseignants/enseignants.html>" □<<<<Retour□
□ HYPERLINK "<http://mapage.noos.fr/turgen/export/index.html>" □Librairie du JIPTO□