

# **RAPPORT ET MEMOIRE DE STAGE PRATIQUE**

**Diplôme animateur Fédération Française des Echecs 1<sup>er</sup> degré  
(DAFFE 1<sup>er</sup> degré)**

**Alexandra TINGRY**

**Formation théorique réalisée par Orazio PUGLISI**

**Professeur de la Fédération Française des Echecs**

**au club formateur « Echiquier Orangeois » (Orange, Vaucluse)**

**Session de septembre 2010**

## STAGE PRATIQUE REALISE EN ECOLE PRIMAIRE ET EN CLUB (NIVEAU INITIATION)

### INTRODUCTION

#### • Animation à l'école

Le stage pratique a été réalisé à l'école primaire publique Pourtoules (Orange, Vaucluse) où j'anime depuis 2 années (2008/2009, 2009/2010) et le 1<sup>er</sup> trimestre 2010/2011, une initiation aux échecs pour un groupe d'une vingtaine d'enfants âgés de 6 à 12 ans. Cet **ATELIER ECHECS** se déroule le vendredi, pendant le temps périscolaire (de 12h50 à 13h30) et est encadré par 2 adultes : mon coéquipier, Loïc Goëau s'occupe des élèves maîtrisant parfaitement les règles échiquiennes, tandis que j'encadre les débutants (une dizaine d'élèves). Les enfants ont entre 6 et 12 ans, sont de niveaux différents et libres de venir sans engagement de leur part. LOÏC GOËAU POSTULE EGALEMENT AU DAFPE 1<sup>ER</sup>.

Sous notre impulsion, les enfants de cette école ont participé aux **championnats scolaires du Vaucluse** de janvier 2009 et janvier 2010. Cette compétition se déroule en 3 temps : une 1<sup>ère</sup> phase départementale qui réunit les élèves du Vaucluse à titre individuel, puis une phase académique pour les 4 meilleures équipes et enfin une phase nationale. La présence de joueurs de club a permis à l'école primaire Pourtoules d'accéder les 2 années durant à la phase académique.

En 2009/2010, M. Lepagney, directeur de l'école, m'a autorisée à faire concourir les enfants au **Trophée National des Ecoles de MATPAT** (compétition par équipe de 4 joueurs). Il s'agit d'un site de jeu en ligne destiné aux élèves des écoles, collèges et lycées, leur permettant de jouer aux échecs depuis la maison ou leur établissement, dans des rencontres individuelles ou par équipe. Par la présence de joueurs de club, une équipe de l'école a accédé au titre de vice championne de France.

#### • Animation en club

- Durant le 1<sup>er</sup> trimestre 2010/2011, j'ai également assisté au sein de l'Echiquier Orangeois (club d'échecs d'Orange, Vaucluse) aux cours d'initiation aux échecs pour les enfants de 5 à 12 ans (mercredi 10h30 à 11h30).

- Accueil-Echecs 3 samedis par mois (1h30) au club de l'Echiquier Orangeois à destination des enfants de l'école Pourtoules. Il s'agit d'une initiative personnelle récente, expérimentale et gratuite visant un public défavorisé qui ne serait pas amené à fréquenter le club. Sous le prétexte de les préparer au Championnat Scolaire, l'objectif est d'ouvrir les esprits, leur faire découvrir autre chose que leur quotidien, et d'apprendre à se connaître pour se respecter et vivre ensemble. Le projet est d'ouvrir cet accueil-échecs aux autres écoles de la ville.

Un éclairage particulier doit être apporté à la lecture de ce rapport. Ma motivation réelle n'est pas les échecs. Ce sont les enfants. Mon niveau débutant aux échecs ne pourrait d'ailleurs me faire prétendre à autre chose. Mais alors que la plupart des joueurs considérerait ce point comme un problème, il s'avère être au contraire d'une qualité extrême. Les échecs ne sont que des outils pour un unique objectif : l'épanouissement des enfants. Convaincue des **effets bénéfiques des échecs**, je m'astreins à chercher tous les moyens possibles pour créer et **garder intact l'intérêt des jeunes joueurs pour ce sport**. Mon passé de compétitrice de

tennis me confère une **vision du stress et de l'impact négatif d'une mauvaise pédagogie**. Aussi bien dans le cadre des animations d'initiation que de la compétition. Je ne confonds pas mon rôle d'animatrice avec celui d'entraîneur. C'est bien en tant qu'animatrice que j'ai encadré de jeunes joueurs débutants au championnat scolaire des échecs de Vaucluse, au Trophée National des écoles de MATPAT ou encore au championnat des Jeunes de Vaucluse, qualificatif pour le championnat de France. Connaissant le monde de la compétition du tennis, il m'est plus facile d'imaginer et de transposer ce stress aux échecs. Et ainsi de percevoir **la mauvaise communication** qui bloque le joueur (impact immédiat), fait souffrir la personne (impact immédiat & à moyen terme) et entrave sa motivation (impact à long terme). Force est de constater que les effectifs les plus importants se situent dans les petites catégories (petits poussins, poussins et pupilles). **Pour maintenir un attrait durable pour les échecs, je suis convaincue qu'il est nécessaire de valoriser le plaisir de jouer.**

**Toutes les réflexions doivent être entendues au travers de cet objectif, l'initiation des échecs auprès des jeunes joueurs.**

## **I - ATELIER ECHECS ECOLE PRIMAIRE PUBLIQUE POURTOULES**

L'Atelier Echecs de l'école primaire Pourtoules dure environ 30 mn, à raison d'une séance par semaine. Malgré cette durée courte, il est important de prendre le temps de **saluer nominativement** chaque enfant qui est ainsi reconnu individuellement et socialement (il n'est pas un numéro au sein du groupe). Cela crée en outre une ambiance conviviale qui participe à la réussite de l'Atelier. Le groupe doit être tenu : les animateurs se doivent d'être chaleureux et conviviaux, sans laisser la moindre place à l'indiscipline : *« ne m'appelle pas Maitresse car je ne suis pas ta maîtresse, je viens t'apprendre à jouer aux échecs, tu peux m'appeler par mon prénom ou Madame si tu préfères, mais je ne suis pas ton copain »*.

Les enfants prennent place et installent eux-mêmes les échiquiers. Les pièces sont laissées provisoirement de côté afin de me permettre de donner le point théorique du jour. Les élèves viennent d'abord et surtout pour jouer. Il ne faut pas casser leur appétit de jeu par un cours magistral qui ne les intéressera pas plus de 10 mn. Le joueur d'échecs doit s'effacer devant l'animateur pour s'adapter à son public qui est venu pour le plaisir du jeu. Notre professeur, Orazio Puglisi a insisté sur la 1<sup>ère</sup> qualité d'un animateur : **ne pas dégoûter**. Une trop grande masse d'informations noierait l'enfant qui se sentirait perdu et incompetent (LORS D'UN COURS EN CLUB POUR DEBUTANT, J'AI VU UN PAPA JOUEUR D'ECHECS EMERITE NE PAS HESITER A INTERROMPRE L'ANIMATEUR, CHRISTIAN BERNARD POUR LUI DONNER SES DIFFERENTES VISIONS SUR LE POINT TECHNIQUE DU JOUR ; C'ETAIT CERTAINEMENT TRES INTERESSANT MAIS COMPLETEMENT INADAPTE AUX ENFANTS DEBUTANTS ET CELA N'A CONTRIBUE QU'A SEMER LE DOUTE SUR LES COMPETENCES DE L'ANIMATEUR ET NOYER LES ELEVES SUR CE QU'ILS CROYAIENT AVOIR COMPRIS : TOUT A COUP, PLUS RIEN N'ETAIT CLAIR ET IL A FALLU REPREDRE L'EXEMPLE). Au contraire, il doit sortir de l'atelier en se disant *« aujourd'hui, j'ai appris ça »*. Il ne doit pas avoir de doute sur ses compétences d'apprenant. D'ailleurs, à la fin de l'atelier, quelques minutes suffisent pour demander aux élèves *« qu'est-ce que tu as appris de nouveau aujourd'hui ? »*. L'enfant retranscrit avec ses propres mots le point appris, se l'approprie et le mémorise. Reste à s'entraîner...

Avant de commencer le point technique du jour, un très **bref rappel** sur le point technique précédent est entrepris. Cela permet aux élèves « d'entrer dans le cours » d'échecs car le temps étant compté, je ne peux pas laisser les enfants s'échauffer par un jeu libre. Chaque enfant peut intervenir avec ses propres mots.

**La leçon technique** doit porter sur un point simple et unique. Pour de jeunes joueurs, elle doit être courte (10 mn maximum dans cet atelier). Elle peut se pratiquer de plusieurs façons. Soit on se regroupe autour d'un échiquier, soit je passe d'échiquier en échiquier pour montrer (pendant que les autres jouent). Cela dépend de la leçon, du nombre d'enfants, et de leur état d'excitation. Afin de m'assurer que le point technique a été intégré, je donne un petit exercice pratique successivement à tous les enfants. Orazio Puglisi nous a rappelé qu'il ne faut pas s'intéresser à un seul élève, mais que tous doivent participer. L'échiquier mural n'est plus utilisé dans cet atelier car d'une part, il n'y avait pas de crochet prévu à cet effet, et d'autre part, on passait plus de temps à séparer les farceurs qui taquinaient leurs camarades. Sans parler que l'animateur cache toujours une partie de l'échiquier à l'assistance assise de son côté.

Orazio Puglisi a insisté sur la notion de « *dire et montrer* ».

Alain Sotto, neuropsychologue explique très simplement que l'enseignement oral est plus difficile à suivre que l'écrit. En effet, on ne peut pas arrêter l'enseignant lorsque l'on bloque sur un passage ; à la lecture, oui. Pour avoir été une apprenante plusieurs décennies durant, cette notion m'a tout de suite parlé : combien de fois ai-je été bloquée dans mon apprentissage par un mot, un concept, une notion que je ne comprenais pas ou que je ne maîtrisais pas ! Mon cerveau n'écoutait plus ce que l'enseignant disait ensuite, car il était braqué sur ce petit point de rien du tout.

D.T. Willingham explique que les personnes sont toutes différentes et ne fonctionnent pas de la même façon ; certaines sont plus à l'aise avec l'apprentissage visuel, d'autre auditif ou encore kinesthésique (mouvement). En « *disant et montrant* », on minimise les risques de blocage lié au fonctionnement de chacun. *On dit* pour ceux qui se sentent à l'aise avec l'oral ; *on montre* pour ceux qui fonctionnent davantage avec les schémas, les dessins et pour les jeunes enfants ; *on peut toucher ou montrer avec son corps* : dès l'âge de 5 ans, on peut expliquer que les lignes droites debout (et on se tient bien droit comme un i) s'appellent des colonnes. Il faut laisser faire les enfants qui aiment toucher les pièces.

Notre professeur, Orazio Puglisi poursuivait par « *dire, montrer et répéter* ». Il ne faut pas croire que les enfants vont rentrer chez eux pour réviser la leçon ou faire des exercices. Dans le meilleur des cas, ils joueront aux échecs. En jouant, ils mettront en pratique ce qu'ils ont compris. Certains enseignants considèrent qu'*une fois que c'est dit, cela doit être appris et retenu...* J'en reste sans voix ! J'ai passé 10 ans de ma vie à répéter le coup droit et mon moniteur de tennis me corrigeait sans cesse tout point technique ou stratégique mal intégré. Pourquoi donc les échecs devraient être différents ? En plus, si on veut que l'apprenant garde du plaisir à venir, on va lui répéter gentiment les choses, sans lui faire sentir qu'il est nul et qu'on a déjà dit 15 fois la même chose. Pour apprendre, il faut que le cerveau soit libre d'intégrer. Si l'enfant sent que son animateur (ou son parent) a une mauvaise opinion de lui, il n'est pas libre d'apprendre, car son cerveau se focalise sur une autre activité (« *je suis trop nul* » « *je n'y arriverai jamais* » « *oui, il me l'a déjà dit, mais je n'arrive pas à le retenir* » etc...). Par ailleurs, l'apprenant était peut-être focalisé sur un point technique que l'animateur ne soupçonne pas ou qu'il a considéré comme acquis et est donc passé trop vite ; l'apprenant reste bloqué sur ce point, n'arrivant pas à libérer son cerveau pour assimiler le point suivant. Par exemple, l'animateur explique ce qu'est le MAT, mais l'enfant n'a pas compris ce qu'est l'ECHEC. Lucas, CE2 ne peut intégrer la notion d'échec et mat, car il croit que quand il y a échec, il y a aussi mat.

**Il n'y a pas de question idiote, il n'y a que des réponses idiotes !** Y a-t-il un animateur qui n'a pas eu envie un jour de dire à un élève que sa question était idiote ? Les questions ne sont

jamais idiotes ; elles traduisent une préoccupation qui parfois est déroutante, parce qu'éloignée de nous. Une question idiote veut surtout dire que l'élève n'a pas compris. Ou qu'elle était mal posée. Ou qu'on n'a pas répondu à sa véritable question. L'élève a posé une question que l'animateur a interprétée et croyant lui répondre, n'a fait en fait que répondre à la question que lui-même a entendue. Il est étonnant de constater qu'employant le même vocabulaire, les mots n'ont pas le même sens ou la même résonance en nous. Il ne faut donc pas hésiter à reprendre une idée avec des mots différents. Orazio Puglisi parle de **reformuler**. On peut s'aider à mieux comprendre la question de l'élève en le priant de nous expliquer ce qui le chagrine. En écoutant les mots qu'il emploie, le sens qu'il leur donne, on peut dénouer la situation.

Dans la gestion du stress, il est important de noter que des parents ou des animateurs qui manifestent une trop grande attente de résultats génère un stress chez l'enfant qui bloque son activité cérébrale. Il ne peut plus jouer efficacement, car son cerveau ne pense qu'à une seule chose « *il faut absolument que je gagne* ».

De la même façon, créer une ambiance conviviale peut permettre à chacun de laisser ses soucis à la porte de l'atelier et de se concentrer pleinement sur les échecs.

### **Acquisition du jargon échiquéen.**

De ma pratique, il ressort que l'animateur se doit de **rester à la portée des élèves** : il ne doit pas hésiter à utiliser un vocabulaire qui les captive, quitte à introduire petit à petit le jargon échiquéen. La raison en est simple : le joueur d'échecs utilise un jargon dont il n'a pas conscience, car il y est habitué. Le débutant qui l'écoute doit produire un **double effort** :

- *comprendre le sens des mots* (la forme) qui ne lui sont pas familiers et
- *comprendre le sens des mots* (le fond) qui est l'objectif réel du cours.

L'élève ne peut pas accéder au fond car le vocabulaire ne lui est pas facilement accessible. L'utilisation d'un double vocabulaire assure l'animateur de se faire comprendre et introduit la correspondance entre les mots de l'enfant et le vocabulaire échiquéen.

L'exemple de la prise est frappant : l'enfant de moins de 9 ans a du mal à utiliser le mot « *prendre* », tandis qu'il s'accapare immédiatement le mot « *manger* ». Pourquoi forcer un enfant à utiliser un vocabulaire qui le gêne dans sa compréhension de la notion de la prise ? En s'accapant le mot « *manger* », il libère son cerveau pour assimiler la notion de prise. Il n'est en rien offensant pour le jeu d'échecs qu'un jeune joueur emploie le mot « *manger* ». L'animateur ne doit pas lui assène pas un « *non, on ne dit pas manger, aux échecs, on prend* » qui bloque l'enfant dans sa confiance et son apprentissage. Ma technique procède par redondance : « *la Tour mange le pion ; la Tour prend le pion* ». L'enfant n'est pas jugé, il entend parfaitement que j'emploie un autre terme ; quand il se sentira prêt, il emploiera le mot juste. D'ailleurs, de temps à autre, je glisse un « *les joueurs d'échecs préfèrent employer le mot prendre* ». L'enfant qui a envie de s'identifier au joueur utilisera le mot juste. Je vais même jusqu'à employer « *les champions d'échecs* » font ceci ou cela. L'impact positif sur l'enfant est immédiat : il écoute, il a envie de faire pareil, il imite.

Essayer de dire à un collégien que « *la Tour mange le pion* », et il se demandera si vous ne vous moquez pas de lui ! Le collégien adoptera facilement le jargon plus mature de « *prendre* ». Alors, pourquoi demander à un enfant de 6 ans de se comporter comme un enfant de 13. A chacun son développement psychomoteur.

Autre exemple pratique vécu :

L'animateur : « *Qui peut me dire où va la Dame ?* »

Tom : « *la Reine va en B6* »

L'animateur : « *Il n'y a pas de Reine aux échecs, il n'y a que des Dames* »

L'animateur dévalorise l'enfant pour un tout petit mot, il met l'accent sur la forme qu'il sanctionne et ne prête pas attention au fond. Et pourtant, Tom a donné la réponse juste ! Cette attitude pourrait vexer certains enfants, notamment les « précoces » qui ont une très grande sensibilité. Il suffit de procéder ainsi :

Tom « *la Reine va en B6* »

L'animateur répond « *oui, tu as raison, la Dame va en B6* »

L'enfant entend très bien que l'animateur renommait la Reine en Dame. Il dira « *Dame* » quand il se sentira à l'aise.

### **Acquisition des règles de déplacement**

Lorsque j'ai démarré cet atelier, je me suis heurtée très rapidement à un dilemme : comment mener de front en 30 mn par semaine et en moins de 3 mois (le championnat scolaire est en janvier), l'acquisition des déplacements des pièces et le mat ? A. Vilaisarn préconise d'enseigner le déplacement de toutes les pièces en une seule séance (la 1<sup>ère</sup> séance qui dure 1 heure). Des schémas mémotechniques clôturent la leçon. Personnellement, je n'ai pas été capable de transposer cette méthode à notre atelier ; elle ne me semble difficilement applicable en primaire ou réservée au CM2. Patrick Gonneau attaque ses leçons par le Roi (et la prise) et poursuit avec la Tour. Orazio Puglisi suggère la succession suivante : Pion, Dame, Roi, Tour, Fou, Cavalier. Cette méthode présente l'avantage d'introduire la notion d'échec avec l'arrivée du Roi, dès la 3<sup>ème</sup> pièce. Je m'en suis inspirée pour les nouveaux élèves de l'atelier car je me suis sentie libérée de mon dilemme. Inutile d'attendre la fin de l'apprentissage des déplacements de toutes les pièces pour jouer sans enfreindre les règles de l'échec. Cependant, je trouve délicat d'entamer le déplacement des pièces avec le pion : pour les très jeunes enfants de 5/6 ans, le pion ne montre que des SI. « *Le pion avance d'une seule case, sauf SI il quitte sa case pour la première fois. Il avance tout droit, sauf SI il prend* ». Ayant des enfants de tous niveaux, j'ai choisi cette année de commencer par la Tour qui est, selon moi, la pièce la plus facile à déplacer (surtout pour des CP) ; il me semble important que l'animateur se sente à l'aise dans ses explications.

Tant que le déplacement des pièces n'est pas acquis (autant dire plusieurs mois), j'ai mis en place un jeu de question/réponse qui amuse beaucoup la galerie ! L'objectif est d'aider les enfants à mémoriser et structurer une série de questions (toujours dans le même ordre) qu'ils doivent finir par se poser eux-mêmes :

J'observe un enfant en difficulté avec le déplacement de la Tour

Je questionne et c'est l'enfant qui répond :

« *comment se déplace la Tour ?* »

« *dans quelle direction ?* »

« *de combien de cases ?* »

Idem pour la Dame, le Fou

Des questions supplémentaires sont ajoutées pour le Pion (qui ne se déplace pas comme il prend), pour le Roi (qui ne quitte jamais l'échiquier, pas de Rois côte à côte, ne peut pas être en échec), le Cavalier (seule pièce qui saute par-dessus les autres).

Les enfants se prêtent de bonne grâce à ce petit jeu qui les amuse, dont ils connaissent rapidement parfaitement les réponses : cela renforce leur confiance en eux et structure leur réflexion.

### **PIF...échec et mat**

En ce qui concerne les MAT, la bibliographie présente le MAT de l'ESCALIER suivi du BAISER de la MORT. Personnellement, j'affectionne pour les 5/6 ans d'aborder la notion de mat par le MAT du COULOIR qui présente l'avantage de ne déplacer qu'une seule pièce.

Christian Bernard et Laurent Guidarelli enseigne la règle du PIF (*de mon doigt, je montre le nez*) pour savoir s'il y a MAT. Cette règle est très intéressante car elle structure le questionnement que l'enfant doit se poser pour décider s'il y a mat (P = prendre, I = interposer, F = fuir). Elle est utilisable y compris avec les enfants de Grande Section.

Ce n'est qu'après le mat que l'on peut introduire la notion de roque. Tout l'intérêt du roque et de la petite « fenêtre » de secours du Roi ne peut être compris qu'avec la menace du mat.

### **Le jeu**

Vient le moment tant attendu des enfants : le jeu. L'animateur doit se faire discret et ses interruptions doivent être délicates afin de ne pas casser l'élan du jeu. Il arbitre les désaccords, rappellent les règles du jeu quand il observe une violation ou reformule en aparté un aspect technique qui paraît ne pas avoir été intégré.

En fin de séance, il nous arrive de distribuer des petits exercices (sur feuille libre préparée avec FRITZ) ou des « Echec et mat junior » : bien que nous n'ayons jamais eu de retour d'exercices, les enfants manifestent énormément de satisfaction et de fierté.

### **Positiver ! Féliciter !**

Lors de l'atelier, l'animateur s'intéresse à chacun de ses élèves, il ne doit pas en laisser un de côté, tout en respectant ceux plus timides qui ont besoin de rester en retrait. Il essaie d'amener les enfants à prendre confiance en eux, les poussant ainsi à s'impliquer davantage. Les félicitations sont les meilleurs outils. L'animateur peut poser des questions de difficultés croissantes en réservant les plus faciles aux plus jeunes ou aux plus timides. Cependant, les enfants ne sont pas des idiots et il ne faut pas féliciter une mauvaise réponse. Tout l'art de la communication positive consiste à encourager les élèves, tout en les corrigeant subtilement, sans les casser, ni les dévaloriser, les humilier ou les mépriser. L'enfant se rendra vite compte qu'il n'a pas donné la bonne réponse ; à chaque animateur son truc pour l'encourager : « *bien, c'est presque cela !* », « *tu y es presque* », « *tu es sur la bonne voie* ». Les mimiques encourageantes, le ton enjoué de l'animateur sont déterminants. Les réponses fermées (« *non* ») sont dévastatrices pour la confiance en soi de l'apprenant. Je teste actuellement l'impact d'un petit signal auditif qui indique aux enfants qu'il y a quelque chose qui ne va pas « *titititi* ». L'enfant sait alors qu'il doit chercher ce qui cloche. S'il ne trouve pas, ou s'il reste bloqué par la peur de l'échec, je ne lui donne pas la réponse, mais par une série de questions, j'oriente l'enfant vers la bonne voie. Au final, je lui énonce clairement « *bravo, tu as trouvé tout seul !* ». Ce qui est vrai !

Les veilles de vacances sont aussi l'occasion de petits tournois (compte tenu de la durée de l'atelier, il n'y a pas de théorie ce jour là) ou de jeux. L'objectif est de jouer ensemble, de prendre du plaisir à jouer et de donner envie de revenir après la coupure des vacances. Mon coéquipier, Loïc Goëau a utilisé un jeu dont l'aspect ludique a enthousiasmé les enfants (2 équipes s'affrontent sur un échiquier, mais les joueurs sont placés à distance de l'échiquier : ils doivent courir pour jouer leur coup, 1 seul enfant joue à la fois et appuie sur la pendule, signal du départ du joueur de l'équipe adverse qui court pour rejoindre l'échiquier tandis que le joueur qui vient de jouer repart en courant rejoindre son équipe ; il doit taper dans la main de son coéquipier pour lui permettre à son tour de jouer). Le Maître, Laurent Guidarelli

organise les veilles des vacances de Noël, le tournoi des chocolats (à chaque victoire, 1 chocolat). Christian Bernard a organisé quant à lui une partie en consultation.

L'imagination, la recherche de jeux auprès d'autres animateurs apportent de la diversité et un regain d'intérêt à l'animation.

## II - TROPHEE NATIONAL DES ECOLES MATPAT

Ce jeu en ligne présente plusieurs avantages.

- le 1<sup>er</sup> avantage, et de taille, est **l'attraction de l'outil informatique** sur les enfants. Rien que l'idée de jouer sur un ordinateur suscite un engouement fabuleux. En raison de la gestion un peu délicate des rencontres, M. Ruhlmann, responsable de MATPAT conseille aux nouveaux venus de ne pas excéder 4 équipes par établissement. Malgré cela, l'organisation des rencontres (en fonction des disponibilités des enfants, des salles et des adultes référents) s'avère périlleuse, usante et très prenante en temps. Ce nombre limité d'équipes est pour les enfants une source de frustration et de mécontentement : tous les élèves demandaient à jouer aux échecs sur ordinateur, même ceux qui habituellement manquaient de motivation sur un échiquier. Même les enfants réticents en raison de leur peur de perdre dans un face à face sur l'échiquier, voulaient jouer sur ordinateur. Leur intérêt spontané pour l'informatique prévalait sur la peur de l'échec. Pendant les parties, on entendait les mouches volées...Il n'y avait aucun problème de discipline. Preuve de l'impact de l'informatique sur les enfants. Cette fascination peut être utilisée pour diversifier un enseignement, relancer ou ancrer l'intérêt pour les échecs.

- Le 2<sup>ème</sup> avantage de MATPAT est l'arbitrage. Le programme n'autorise que les coups conformes aux règles. Les enfants ne peuvent donc pas tricher et ils sont bloqués s'ils commettent des coups illégaux. Cela les oblige à s'interroger sur leur action : « *Mais pourquoi donc je ne peux pas bouger cette pièce ?* ». Ils sont obligés de mettre en pratique toutes les règles et le programme ne leur passera pas la moindre erreur – contrairement au jeu sur l'échiquier, où l'adversaire est la plupart du temps si absorbé par le déplacement de ses propres pièces qu'il ne voit pas si son adversaire respecte les règles du jeu (le jeune joueur débutant ne peut pas gérer le déplacement de ses pièces et celles de son adversaire = il ne peut pas voir les coups illégaux de son adversaire).

- Le 3<sup>ème</sup> point positif est la diversité des partenaires de jeu : dans un atelier d'échecs, les jeunes joueurs jouent les uns contre les autres et se lassent très vite de leurs partenaires. Certains n'acceptant de jouer que contre un tel. L'introduction de MATPAT permet d'offrir de nouveaux partenaires.

- Le 4<sup>ème</sup> point est plutôt à destination des enseignants : jouer sur MATPAT permet la manipulation de la souris, l'utilisation d'un programme qui obéit à ses propres règles (saisie du pseudo, du mot de passe, la validation par entrée ou non), l'orientation dans le programme (pour aller sur ma partie, il faut suivre ce chemin) etc... A l'école Pourtoules, les enfants choisissaient eux-mêmes leurs pseudos (par exemple : pseudo = hellokitty, mot de passe = hellokitty1) ce qui accroissait leur implication et leur plaisir dans cette activité.

- Le 5<sup>ème</sup> point est à double tranchant : la nature virtuelle du partenaire. Jouer sur ordinateur déshumanise l'adversaire. Invisible, celui-ci perd sa valeur humaine et se chosifie. Ce n'est plus un être humain que l'on a en face de soi, c'est une chose, abstraite. Ce qui engendre des dérives comportementales : les adultes référents se plaignaient fréquemment des obscénités proférées sur le « chat » de MATPAT.



Inversement, de ne pas avoir d'adversaire en chair et en os en face de soi, permet d'être moins intimidé par son adversaire ou de mieux surmonter l'humiliation de la défaite. Mais, gagner sur MATPAT diminue l'intensité de la joie éprouvée.

La présence d'un animateur est toujours requise, même dans une session sur informatique. Ne serait-ce que pour encadrer les joueurs à l'issue de la partie : communiquer sur le plaisir à jouer, les progrès individuels, les faire parler de leur partie (question ouverte). On peut percevoir l'intérêt de valoriser le plaisir de jouer plus que la victoire. On pressent aussi l'importance de la communication de l'animateur sur des valeurs essentielles.

### **mon adversaire est un être humain**

*(de formation scientifique, je ne me permettrai pas de mettre l'Homme au-dessus des autres espèces vivantes qu'elles soient animales ou végétales, je ne veux parler que du respect des Hommes entre les Hommes)*

- \* sans adversaire, je ne peux plus jouer aux échecs
- \* mon adversaire est l'ami qui me fait progresser

### **le respect de son adversaire**

- \* pas de triomphalisme bruyant, mon adversaire a de la peine, je respecte sa peine
- \* il a peut-être mal joué et ce n'est pas moi qui ai gagné, c'est lui qui a perdu
- \* j'ai eu de la chance, cela fait partie du jeu, il faut savoir la saisir, mais ce n'est pas la peine de le crier sur tous les toits

### **sa propre progression**

- \* il y aura toujours des personnes au-dessus et en-dessous de moi ; ce qui compte, c'est ce que j'ai appris, c'est ma progression

### **le respect des règles du jeu**

- \* non, tous les coups ne sont pas permis pour gagner
- \* non, il n'y a pas que le résultat qui compte

*Au tennis, on se souvient de Noah ou Borg comme de très grands joueurs. On se souvient aussi de McEnroe comme d'un mauvais perdant, insupportable et tricheur.*

### **le respect de soi**

- \* je respecte mon adversaire, c'est la loi ; mais je ne suis pas un débile : si mon adversaire ne me respecte pas, je me fais respecter ! (la frustration est dévastatrice)
- \* aux échecs, l'arbitre n'intervient que si on l'appelle. Comme il n'aime pas les problèmes, il faut lui apporter des preuves à mes accusations...
- \* si mon adversaire essaie de me déstabiliser psychologiquement, j'appelle l'arbitre pour dire à mon adversaire « *non, je ne te laisserai pas faire* » ; si l'arbitre (qui n'aime pas les problèmes) ne voit pas le problème, je garde mon calme et j'utilise moi-aussi des techniques de déstabilisation

### **gérer son stress**

- \* je joue le match, pas l'adversaire, ni le classement (elo)
- \* chaque partie est importante ; je ne me fie pas au classement de mon adversaire, il est peut-être sous-classé ou sur-classé
- \* je ne peux pas être concentré tout le temps ; je prévois des pauses (pour les neurones) ; je ne vais pas faire de la DS pendant le temps de pause ; je reste dans la partie
- \* je joue un mauvais coup : pas de panique ; on vide sa tête, on arrête de penser au mauvais coup ; on respire ; on va prendre l'air si on n'y arrive pas et on revient pour se battre, pas pour ruminer. On s'accroche, l'adversaire peut commettre une faute lui aussi, il peut perdre ses moyens face à ma motivation.
- \* ne pas se mettre la pression dessus !

Ne pas se mettre d'enjeu SUR la tête

Ne pas échafauder des hypothèses en fonction des victoires et des défaites des uns et des autres (« *si je gagne ce match et que le tour d'après je rencontre...* ») => on joue la partie un point c'est tout !

On a le droit de perdre ! de ne pas être en forme ce jour-là, d'être fatigué, malade, d'avoir mal dormi ; on a même le droit de ne pas avoir envie de jouer ; on a le droit d'avoir super peur...on essaie de jouer au maximum et de trouver du plaisir ! Si ça marche tant mieux, si ça ne marche pas, tant pis (ne pas dire « *ce n'est pas grave* » car justement, l'emploi du mot « grave » rend la phrase grave.)

\* se libérer

Aux échecs, on est assis sur une chaise tout le temps. Au tennis, on court et on tape tout le temps. Il serait faux de croire que c'est parce qu'on tape dans une balle ou qu'on court partout qu'on « se libère ». Il est vraisemblable qu'à force de courir, notre métabolisme sécrète des hormones qui nous permettent de nous déstresser. Mais je n'en suis pas convaincue à 100%, car au cours de certaines parties, on a beau courir, on ne se libère pas. C'est le MENTAL qui libère le corps (tennis) et l'esprit (échecs). Le pouvoir du mental est incommensurable. On gagne une partie d'abord par le mental et ensuite par ses compétences techniques.

Les neurones doivent être échauffés au même titre que le corps pour un sport physique. Et si l'aspect échauffement des neurones paraît bizarre, il le semblera moins de se dire « *se préparer* » (« *se mettre en jambe* »), s'imprégner du jeu pour pouvoir démarrer immédiatement la partie. Le Maître, Laurent Guidarelli conseille à ses élèves de faire des petits exercices avant une compétition, mais pas de parties. Absolument rien qui pourrait faire douter le joueur. Le joueur est très fragile à la veille d'une compétition, il doit garder intacte sa confiance en lui. Ce n'est plus l'heure de tester de nouveaux aspects techniques, c'est l'heure de la préparation mentale (hors compétition aussi).

Pour se libérer, on peut aussi se focaliser sur son objectif : gagner « *je veux gagner* » ; c'est un aspect subtil, car il s'agit de s'imprégner d'une force en soi « *je veux gagner* » et en être convaincu au plus profond de soi, n'avoir plus que ça en tête, sans que cela ne vienne obscurcir son jugement, ni se mettre la pression dessus. Comme une détermination inaltérable « *je me battrais jusqu'au bout, je ne lâcherai rien* ». Cela doit provoquer une sensation de calme, pas de surexcitation.

### **La peur de gagner**

\* j'ai l'avantage ; je reste concentré. Je ne commence pas à gamberger « *je vais gagner, je vais gagner, je vais gagner* ». Je reste dans la partie. Avec conviction et détermination.

### **on n'abandonne JAMAIS !**

\* on se bat jusqu'au bout. C'est quoi ces histoires de probabilité de gagner si on a une dame en moins, une qualité en moins et j'en passe et des meilleurs. On n'est pas des champions du monde, on se bat jusqu'au bout. A notre niveau, rien n'est joué d'avance. Loïc Goëau m'a raconté une finale au Cap d'Agde de cet automne où un joueur était en situation désespérée : il a montré une détermination à se battre jusqu'au bout qui a fini par dégoûter son adversaire et l'a poussé à la faute : celui-ci s'exaspérait tout seul que son adversaire ne daigne pas abandonner comme il aurait été de bon ton de le faire au vue de ce qu'il lui restait sur l'échiquier !...

### **on gère son effort**

\* on prévoit des encas ET de l'eau

\* on n'hésite pas à aller aux toilettes : on ne peut pas jouer sereinement quand on a une envie urgente (on y va avant en cas de parties rapides...ce détail évite bien des larmes aux enfants qui se plaignent que leur adversaire ait profité de leur absence pour tricher)

### **superstition**

\* on a droit à ses petits coups de pouce au mental (objet fétiche, vêtement porte-bonheur, petit rituel), tout ce qui donne une force intérieure et une confiance en soi. MAIS, ce ne sont pas ces grigris qui nous feront gagner ! La victoire vient du mental et de l'entraînement.

### **la partie n'est gagnée que quand...elle est gagnée !**

\* on reste concentré ! On ne va pas piaffer dehors parce qu'on a la partie gagnante ; on reste dans la partie, on ne se déstabilise pas tout seul. Pour avoir attendu des joueurs dans les couloirs du dernier tournoi du Cap d'Agde, j'ai été stupéfaite du nombre de champions qui concouraient : combien d'entre eux racontaient, très sérieux, qu'ils avaient massacré leur adversaire, qu'ils l'avaient exterminé...pour perdre au final « *je me suis fait bêtement avoir* » (sous entendu : tout seul !) (2<sup>ème</sup> sous entendu : mon adversaire est un âne, il m'a eu par trahison !)

Ca veut dire quoi « *partie gagnante* » ? Qu'on a un avantage ! Bravo, c'est le chemin qui mène à la victoire ; n'oublie pas que ce qui compte, c'est la fin du match, pas le milieu de partie !

### **j'ai perdu...j'ai perdu !**

\* j'ai perdu la partie ; oui, « *j'ai perdu* » la partie. On ne se cherche pas d'excuse ! On accepte sa défaite = on respecte la victoire de son adversaire en ne cherchant pas à la dévaloriser

\* on essaie de digérer sa défaite en l'acceptant ; cela peut prendre un peu de temps ; certains préfèrent être seuls, d'autres parler.

### **on apprend quand on perd**

\* de ses défaites, on peut tirer de grands enseignements, à condition d'accepter d'avoir perdu, d'avoir digéré sa défaite laissant ainsi l'esprit libre d'analyser sa partie et de voir ce qui aurait pu se passer SI on avait joué autrement (et son adversaire aussi !)

Analyser une partie chez un enfant est une opération plus que délicate (voir plus loin) !

### **on mémorise quand on gagne**

\* ne pas s'intéresser qu'aux erreurs de jeu : il faut une sacrée dose d'humilité pour accepter de se voir montrer ses « mauvais » coups ; pour l'enfant, c'est encore plus douloureux et finalement contreproductif. L'enfant se sent dévalorisé, humilié. Mon fils n'a accepté d'analyser ses parties qu'au bout de 3 années d'échecs. Son Maître, Laurent Guidarelli, rusait en lui faisant analyser des parties d'autres personnes !

Il ne faut donc pas hésiter à féliciter un joueur qui gagne (comportement très spontané chez les animateurs ou les parents), il doit être heureux de partager sa joie. Il a le droit d'être content de lui. Apprendre aussi à l'enfant à relativiser (une victoire contre un débutant quand on pratique depuis plusieurs années relève de la logique « *c'est bien ! C'était une partie facile sur le papier, tu ne l'as pas prise à la légère, tu l'as jouée à fond comme un pro, bravo ! Tu as montré du respect envers ton adversaire* (en ne prenant pas la partie à la légère et en ne méprisant pas le faible niveau de son adversaire) ».

\* revoir des positions gagnantes permet de mémoriser le schéma et de l'utiliser plus rapidement la fois suivante. Le neuroscientifique, D.T. Willingham explique que les très forts joueurs d'échecs ont une capacité de mémorisation supérieure aux joueurs moins forts. Tout ce qui peut stimuler cette activité est donc bénéfique.

\* il préconise de ne pas mépriser les moyens mémotechniques ; on peut citer en exemple : « *cavalier au bord, cavalier qui dort* ». Pour ma part, je n'hésite pas à chaque cours de lancer au groupe débutant « *où est le camp des Blancs ?* », « *Qui commence à jouer ?* », « *quelle est la seule pièce qui ne recule jamais ?* », « *quelle est la seule pièce qui saute par-dessus les autres ?* » etc... Les enfants de moins de 12 ans exultent de pouvoir donner des réponses aussi faciles. Il s'agit d'induire un automatisme sur des bases simples et de renforcer leur confiance en eux.

## **III - CHAMPIONNAT DES JEUNES DE VAUCLUSE**

Il faut bien reconnaître que les échecs constituent un sport confidentiel. Le nombre de licenciés est très faible (55.000) et les jeunes joueurs d'échecs fort peu nombreux.

Tout le monde sait que les jeunes enfants veulent faire plaisir à leurs parents. Et malgré cela, il n'est pas rare de voir des parents maltraiter leurs enfants ! Lors du dernier championnat des jeunes de Vaucluse, j'ai vu une maman reprochant avec insistance à son fils de 5 ou 6 ans d'avoir perdu parce qu'il avait joué trop vite; elle a été jusqu'à lui coller le nez sur le panneau d'affichage pour lui prouver que le elo (classement) de son adversaire était si faible qu'il n'aurait dû en faire qu'une bouchée.

**Les Petits Poussins et les Poussins, comme tout débutant, jouent en général très vite.** Cela fait partie du développement normal du jeune joueur d'échec. Ne pas lui reprocher vertement sa rapidité, accepter que le très jeune joueur joue vite. Lui dire et redire que s'il joue plus lentement, il a plus de chance de gagner (mais ce n'est pas parce qu'il jouera lentement qu'il gagnera). Plus il intégrera de technique et de tactique, plus il jouera lentement. C'est aussi parce qu'il manque de technique et d'expérience qu'il joue vite. Ne pas le culpabiliser. Accepter ce qu'il est et l'aider à progresser. L'agressivité et la frustration de l'animateur résulte de son attente de résultats. Le très jeune joueur a tout le temps de progresser. Lui reprocher que cela fait 15 fois qu'on lui répète la même chose ne servirait qu'à le culpabiliser et le bloquer. Le très jeune joueur joue vite car il ne sait pas faire autrement. Il ne sait pas faire autrement car il n'en a ni les compétences techniques, ni la faculté mentale. Au lieu de s'exciter dessus, il faut lui proposer des outils pour l'aider à mettre en place ce temps. Par exemple, instaurer un rituel que l'enfant pourra utiliser seul : « *mon adversaire vient de jouer, je me pose 2 questions : 1°) qu'est-ce qu'il attaque 2°) qu'est-ce qu'il défend ?* »

J'insiste sur le comportement des adultes parce qu'ils sont capables de créer une vraie souffrance chez l'enfant. Comportement contreproductif pour donner l'envie de faire de la compétition ! Loïc Goëau a assisté à une véritable caricature de l'entraîneur de foot : un animateur de club et d'écoles n'y tenant plus en fin de journée de championnat de Vaucluse, hurlant à son poulain « *qu'il-faut-pren-dre-son-temps !!!!!* ».

**L'introduction de la préparation mentale devrait être une priorité.**

### **Question ouverte / question fermée**

Combien d'animateurs, d'entraîneurs et de parents posent-ils la question :

« *t'as gagné ?* »

Réponse « *Oui* » ou « *non* »

« *qu'est-ce que tu as fait ?* »

Réponse « *j'ai gagné* » ou « *j'ai perdu* »

Ces questions fermées sont de mon point de vue à bannir. Elles ne mettent l'accent que sur le résultat : j'ai gagné => je suis un champion, j'ai perdu => je suis une bille.

Au contraire, les questions ouvertes :

« *Comment s'est passée ta partie ?* »

Réponse « ... »

La réponse est ce que l'enfant aura envie de dire. On ne s'intéresse plus qu'au résultat (l'enfant peut se contenter d'un « *j'ai gagné* » ou « *j'ai perdu* »), on s'intéresse à tout ce qui s'est passé durant la partie qui ne se résume plus qu'au résultat; l'enfant verbalise sa partie, son échec, il explique. Il peut avoir perdu parce que ceci ou cela, avoir fait un bon coup à un moment, mal calculé une combinaison et avoir perdu une pièce etc...L'intérêt pédagogique est énorme ! L'enfant analyse lui-même sa partie ! L'intérêt psychologique tout autant : il parle de ce qui le fait souffrir (s'il a perdu). L'adulte peut l'aider à comprendre lui-même que malgré sa défaite, il a progressé par exemple.

### **Plaisir de jouer**

Aux échecs, il y a si peu de compétiteurs, que si vous souhaitez faire de votre enfant un champion, il suffit de lui apprendre les échecs à 4 ans ; comme les autres jouent au foot, au judo ou au tennis, il deviendra sûrement « champion ». Le problème, c'est qu'ensuite arrivent des enfants qui commencent plus tard et rattrapent le jeune prodige (on a plus de maturité à 8 ans qu'à 4 ans, donc on intègre plus rapidement ce qui a été si lent à apprendre à 5 ans) qui se voit détrôné et démotivé. *Emilie, championne de Vaucluse plusieurs années durant en catégorie petite poussine et poussine, plusieurs fois qualifiée pour le championnat de France, a arrêté sa carrière de sportive de haut niveau à sa première défaite sérieuse, à l'âge de 8 ans!!!.*

Et je ne parle même pas de l'enfant intellectuellement précoce (EIP) poussé aux échecs par ses parents et qui doit forcément réussir ! (échecs = intellectuel => surdoué = réussite aux échecs) Le fait d'avoir des capacités intellectuelles hors norme ne signifie pas qu'on soit capable de les mobiliser. Et ce n'est pas parce qu'on a des difficultés à 6 ans, qu'on doit renoncer à un sport...le déclic peut se faire plus tard. Je me permets de rappeler que 75% (= 3/4) des EIP sont en souffrance scolaire et sociale.

Le problème est que ces enfants n'ont probablement aucun plaisir à jouer ; tant qu'ils gagnent, ils ressentent le plaisir de la victoire et de la reconnaissance sociale ; mais le jour où ils perdent, ils ressentent la déception de leurs parents et renoncent.

D'où, l'idée que l'animateur doit transmettre avant toute chose le plaisir de jouer et non de gagner. Un adulte pourra prendre le recul suffisant pour dire « *j'ai perdu, mais qu'est-ce que j'ai bien joué* » ou « *j'ai gagné, mais j'ai eu de la chance car j'ai joué comme une bille* ». L'enfant, lui, ne voit que la victoire. Qu'il gagne contre un débutant et il se sent être superman ! Qu'il perde contre un maître et il est désespéré. Il est du rôle et de la responsabilité de l'animateur d'apprendre aux enfants la relativité. De cette notion sortira le plaisir de jouer. Du plaisir de jouer, perdurera l'envie de jouer au moment de l'adolescence et diminuera peut-être l'hécatombe dans les effectifs des licenciés.

#### IV - INITIATION EN CLUB

Au cours de mon stage pratique en club, j'ai assisté à une analyse de partie en consultation entre 2 équipes de jeunes joueurs débutants qui m'a beaucoup marquée. Les Blancs ont perdu. Les 2 animateurs étaient aidés d'un assesseur, papa joueur d'échecs de très bon niveau, qui a proposé d'analyser la partie (*LE MONDE DES ECHECS ETANT TRES CONFIDENTIEL, IL N'Y A PAS ASSEZ DE COMPETITEURS POUR LES MATCHS PAR EQUIPE, L'ANIMATEUR N'A PAS VOULU LE VEXER EN REFUSANT*).

Première observation : seuls les adultes se sont « éclatés » ; les enfants quant à eux se sont sentis dévalorisés. Notre assesseur a matraqué les Blancs d'une bonne dizaine de fois à coup d'« *erreur* », quand ce n'était pas « *et là, la grosse erreur fatale avec la Dame* » ou bien « *les carottes sont cuites pour les Blancs* » ou encore « *le coup de grâce* ». *A VIVRE, C'ETAIT BEAUCOUP MOINS HUMORISTIQUE QU'IL N'Y PARAIT*. Bref, les Blancs se sont sentis minables et incompetents. Chaque coup était jugé, avec des critères plus liés à l'expérience et sans valeur pédagogique « *quand on joue cela, en général, ce n'est pas bon !* »... *AH BON !?* On peut dire qu'au cours de cette analyse de partie, les enfants en ont pris plein la tête car chacune de leurs erreurs étaient pointées du doigt (ET EN PUBLIC EN PRIME). Les Noirs ne riaient pas davantage, car même s'ils avaient gagné, on désignait tous leurs mauvais coups parmi quelques rares « *ça, c'est bien* » qui venaient difficilement contenter notre assesseur. Et ce n'était pas les encouragements de l'animateur en fin de séance qui ont remonté le moral des troupes « *je voudrais tous vous féliciter car vous avez tous très bien joué* »... *ON Y CROIT TRES FORT !*

L'analyse de partie pour des débutants me paraît très périlleuse pour leur moral et leur amour propre. *IL NE FAUDRAIT PAR CONTRE SURTOUT PAS FROISSER L'AMOUR PROPRE D'UN PAPA JOUEUR ET ANIMATEUR A SES HEURES PERDUES !*

Deuxième observation : les Blancs ont à un moment donné avancé leur Dame d'une case vers l'avant. Notre assesseur nous informe que c'est un coup sans intérêt. Essayant de comprendre pourquoi les Blancs l'ont joué, je suggère que peut-être ils voulaient protéger une pièce. *Est-ce un si mauvais coup ?* Grand moment de pédagogie à destination des débutants : les 3 adultes offrent chacun 1 version différente. Celle de notre assesseur est la plus nébuleuse, puisqu'elle ne repose sur rien d'autre que son expérience ou des données de stratégies inaccessibles à des novices. Comment comprendre des notions quand on n'a pas les outils (= les bases). Face à de jeunes joueurs débutants, il est impératif d'être clair, précis, simple et modeste dans ses objectifs. On compliquera les choses au fur et à mesure de l'acquisition des techniques.

Troisième observation : notre assesseur informe les Noirs, qui ont gagné, qu'ils ont joué un coup sans intérêt « *Vous perdez du temps !* ». Le joueur d'échecs utilise un jargon et des notions qui lui sont si familières qu'il ne se rend plus compte de ce qu'elles signifient. Que peut donc bien signifier « *perdre du temps* », alors même que les animateurs et parents ne cessent de reprocher aux jeunes joueurs de jouer trop vite ? Jouer trop vite signifie ne pas prendre assez de temps pour réfléchir, évaluer les pièces que j'attaque, que je défends, et inversement, celles que mon adversaire attaque et celles qu'il défend. Et maintenant, on me reproche de perdre du temps ! Notre assesseur a probablement essayé de dire que les Noirs jouaient un coup qui ne leur apportait rien, mais qui pouvait permettre aux Blancs de reprendre une position moins désavantageuse avant le fameux coup de grâce.

Ce n'est pas parce qu'on est un bon joueur d'échecs, que l'on est un bon pédagogue. Je ne connais aucun joueur de tennis (de ma génération) qui ait eu un ancien champion du monde comme entraîneur. J'ai demandé à plusieurs joueurs d'échecs s'il existait un seul joueur du monde des échecs qui ait eu un ancien champion du monde comme entraîneur. On m'a répondu que non.

En conclusion, cette analyse de partie ne reposait pas que sur les données enseignées, mais surtout sur des points techniques non abordés. Quel intérêt pédagogique ? L'acquisition des points techniques doit être progressive, mais il est possible d'attiser la curiosité en laissant entrevoir ce qu'il serait utile de voir pour progresser. Je me souviens de Mourad de l'école Pourtoulos, qui joue en club maintenant, attendant avec impatience de connaître le mat des Arabes. D.T. Willingham souligne que plus on connaît de choses, plus on apprend vite et bien. Mais il précise aussi que l'on doit adapter le niveau à chaque personne. Cela veut dire que si l'on enseigne à des débutants, il faut donner un enseignement d'initiation qui servira plus tard à comprendre des données plus complexes. Offrir immédiatement à un débutant ces mêmes données et il ne comprendra rien !

### **L'échiquier mural**

Tout débutant doit acquérir une vision du jeu d'échecs en 3 dimensions et se familiariser avec les formes des pièces (*la Dame a une couronne sur la tête, le Roi a une croix, etc...*). Tout joueur qui se souvient de ses premières sensations peut en attester. L'échiquier mural présente une géométrie en 2 dimensions et schématise les pièces. Lors de séances d'initiation en club, j'ai observé que notre papa animateur incitait les enfants à poser les pièces sur leur échiquier en même temps que l'animateur déplaçait les siennes sur l'échiquier mural. Seuls les joueurs de 10 ans et/ou qui pratiquaient un peu à la maison arrivaient à suivre. Les autres passaient

beaucoup de temps à transposer les pièces d'une surface géométrique verticale, schématique à 2 dimensions, sur une surface géométrique horizontale, figurative à 3 dimensions. C'est une méthode qui me semble très intéressante pour s'imprégner des bases (l'échiquier, les pièces) si l'on dispose de beaucoup de temps. Apparemment, l'animateur n'était pas du même avis au vue de son impatience. C'est une méthode très coûteuse en concentration sur la transposition de l'échiquier (*lignes verticales* contre *lignes horizontales*), la reconnaissance des pièces (*schématique* contre *figurative*), la vision du jeu (*vue du dessus* contre *vue de côté pour un enfant*). Il n'est plus à même de libérer ses neurones pour se concentrer sur l'aspect technique. Il me semble que face à des débutants, il y a un temps pour l'échiquier mural (et tout se passe sur l'échiquier mural), un temps pour l'échiquier individuel.

## CONCLUSIONS

### **Mettre l'accent sur le plaisir de jouer**

Valoriser le plaisir de jouer, sa propre progression. Si une personne ne s'évalue que par ses victoires, elle risque d'être frustrée et incitée au renoncement « *je suis trop nul puisque je perds* ». Si une personne s'évalue par ses progrès, elle peut se rendre compte qu'elle progresse et acquiert de plus en plus de données, gère de mieux en mieux les notions, prend du recul face à ce qu'elle sait et ce qui lui reste à apprendre, peut se fixer des objectifs et dire au final « *là, j'ai perdu, mais je maîtrise enfin cet aspect technique, cela me fait plaisir, j'ai progressé* ». La victoire et le nombre de points dans une compétition ne doivent plus être considérés comme l'unique critère d'évaluation de son niveau de jeu.

Le classement aux échecs m'est totalement surprenant. Un joueur qui ne fait pas de compétition garde son elo ! Pour une joueuse de tennis, cela s'avère prodigieusement incroyable ! En tout cas, cela n'incite pas à faire de la compétition. Le jeune joueur d'échec croit dur comme fer que s'il gagne untel, il le gagnera toujours. Et inversement, il croit que s'il perd contre untel, il perdra toujours. Et s'il a gagné contre un elo de X, il doit, c'est logique, gagner contre tous les joueurs de même elo. Cela engendre beaucoup de stress. Le seul critère sain est le plaisir de jouer. Tant qu'un joueur aura du plaisir à jouer, il jouera. Telle est ma conviction.

### Bibliographie :

C. Bernard, L. Guidarelli (non publié), *Pour apprendre à apprendre à jouer aux échecs*.

P. Gonneau (1993), *A toi de jouer*.

A. Sotto, V. Oberto (2010), *Donner l'envie d'apprendre*.

A. Vilaisarn (non daté), *Premiers Cours d'Echecs*.

D.T. Willingham (2010), *Pourquoi les enfants n'aiment pas l'école !*