

ROBIN Eva

DIFFE.

Présentation écrite d'une leçon.

Formation : décembre 2010.

Formateur : PUGLISI Orazio.

Introduction.

Actuellement employée administratif dans un club d'échecs marseillais, j'ai désirée passée le DIFFE car ce diplôme me permet de me rapprocher du milieu de l'enseignement qui requiert tout mon intérêt.

Mon parcours a toujours été axé autour du secteur socio-éducatif, aussi bien au niveau de mes études (BEP Sanitaire et Social, licence de psychologie, préparation au concours de Professeur des écoles), que de mon expérience professionnelle (animatrice de centre aéré, assistante de vie scolaire, auxiliaire de vie, aide maternelle, professeur à domicile, assistante d'éducation).

Ma pratique échiquéenne demeure récente et je ne suis investie dans les activités d'un club d'échecs que depuis cette année. Mon poste m'a permis d'accompagner d'autres professeurs d'échecs en établissements scolaires où j'ai participé à l'animation des ateliers et à l'encadrement des jeunes avec des groupes de CE2 et de maternelle.

Mon projet d'animatrice s'explique par le fait que les échecs m'apparaissent comme un très bon outil éducatif. De manière ludique et par là-même attractive, les élèves développent des qualités aussi bien intellectuelles qu'humaines. En effet, d'une part, la mémoire et le raisonnement logique sont sollicités (calcul stratégique et application technique, anticipation, prise en compte des relations de cause à effet); d'autre part, le respect d'un cadre de travail et de son adversaire, la prise en considération du point de vue d'autrui, l'aptitude à rebondir de ses défaites, la faculté à gérer ses émotions sont des qualités qui évoluent au travers le jeu.

Le Déplacement du Cavalier.

I- Objectif pédagogique

Le déplacement du cavalier est une leçon qui peut être donnée à différents stades de l'apprentissage mais dans tous les cas, l'objectif pédagogique principal de cette séance est de permettre à des élèves d'un niveau débutant de maîtriser les mouvements de cette pièce.

Lors d'une *Séquence d'initiation*, les élèves sont alors en phase de découverte du jeu d'échecs. La connaissance des pièces et plus particulièrement leur mode de déplacement est alors le premier point à assimiler. La séquence fait l'objet de plusieurs séances qui font avancer l'élève vers l'apprentissage des règles du jeu.

Au cours d'un atelier d'échecs, exécuté avec des élèves connaissant déjà les bases des règles du jeu d'échecs, certaines mises au point peuvent être faites. Si l'on s'aperçoit que le déplacement des pièces n'est pas totalement maîtrisé, une séance de régulation des connaissances peut alors leur être proposée en guise de *Séance de renforcement*.

II- Description d'une leçon : Le Déplacement du Cavalier.

1) Contexte

La leçon a été préparée pour un groupe scolaire de grande section de maternelle, d'une dizaine d'élèves.

La séance dure une heure.

La situation d'apprentissage a été envisagée lors de la 5^{ème} séance d'une séquence d'initiation pour laquelle on peut imaginer la progression suivante :

- Séance 1 : Découverte de l'échiquier, des pièces, de l'objectif du jeu.
Présentation du roi, pièce centrale.
- Séance 2 : Déplacement du pion.
- Séance 3 : Déplacement de la tour et du fou. Mise en lien tour + fou = dame.
- Séance 4 : Déplacement de la dame. Introduction promotion.
- Séance 5 : Déplacement du cavalier.

2) Déroulement de la séance

- *Cadre de travail. (5min)*

Chaque leçon doit démarrer sur l'élaboration du cadre de toute la séance.
Dans un premier temps, il est indispensable de rappeler aux élèves les règles de vie : respect du matériel, de la salle, des autres élèves.

Dans un second temps, il est important de définir la notion du jour, le thème de la leçon qui va être travaillée.

« *Bonjour les enfants, comment allez-vous ? [...] Tout le monde est bien installé ? [...] Je vais vous distribuer un sac de pièces que vous utiliserez lorsque je vous le dirai. C'est votre sac de pièces et vous n'oublierez pas de le ranger à la fin de l'heure. [...] Aujourd'hui, nous allons apprendre à bien utiliser le cavalier. [...] N'oubliez pas que les échecs demandent de la concentration et que, pour être bien concentré, il ne faut pas faire de bruit. [...]* »

➤ ***Rappel de notions vues précédemment lors de leçon(s) précédente(s). (5min)***

Le cavalier mérite que l'on s'attarde sur son mode de déplacement car les mouvements de cette pièce sont particulièrement difficiles à être intégrer. Il m'apparaît donc bénéfique de traiter cette pièce indépendamment des autres ; ainsi il paraît préférable de ne pas évoquer les pièces étudiées lors des toutes dernières leçons (fou, tour, dame). Le cavalier est une pièce qui nécessite une attention particulière.

Par contre, dans l'exercice qui va être présenté aux élèves au cours de cette leçon, les pions vont être utilisés, un petit rappel des mouvements effectués par les pions peut être fait : « *Qui se souvient comment se déplace le pion ? [...] C'est bien !... mais encore ?... Tu es sur ? [...] Comment mange le pion ? [...]* »

➤ ***Enrôlement dans l'activité. (15min)***

La séance précédente s'est clôturée par l'évocation de la leçon suivante soit le déplacement du cavalier. Les mouvements du cavalier ont déjà été montrés sur l'échiquier ; il a été signalé aux élèves que le cavalier se déplace en L, sur 3 cases, le rapprochement du nombre de syllabe et de cases a été mis en évidence « *CA-VA-LIER* ».

Afin que le déplacement du cavalier soit remémoré, une activité sur échiquier mural leur ait proposé.

Chaque élève viendra positionner un pion sur l'échiquier mural sur une case où un cavalier déjà placé peut atterrir. Lorsque les huit cases sont trouvées, on place le cavalier sur une autre case et on recommence jusqu'à ce que chaque élève ait posé au moins un pion.

Le fait qu'un cavalier sur case blanche atterrisse sur une case noire est mis en évidence et vice et versa. Une fois tous les pions désignant les cases où arrive le cavalier défini sont placés, je demande aux élèves : « *Est-ce que vous remarquez quelque chose ? [...] Oui, on peut dire que les pions forment un rond mais que remarquez-vous au niveau des cases ? [...]* »

L'utilisation de l'échiquier mural permet ici de maintenir l'attention de tout le groupe tout en consacrant un temps personnel à chacun, de vérifier que chaque élève a bien assimilé la manière dont se déplace le cavalier, de le répéter plusieurs fois et de différentes manières aux élèves et de le faire dire à chaque enfant.

➤ **Exercices d'application. (20min)**

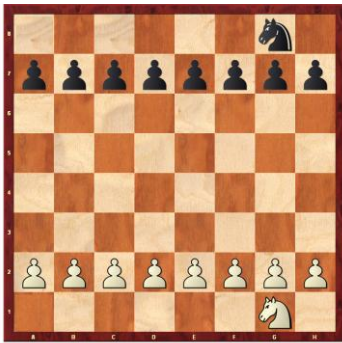
Afin de mettre en pratique, la notion que les élèves viennent d'aborder et de vérifier qu'elle est comprise, les élèves devront désormais exécuter seuls un exercice où ils pourront manipuler le cavalier sur un échiquier.

Dans cet exercice, les pions seront placés sur leurs cases habituelles de départ et chaque joueur ne possède que le cavalier de la colonne G. (cf. ex 1). La consigne de l'exercice est : « Vous devez avec votre cavalier manger le plus possible de pions. Attention ! Si votre adversaire mange votre cavalier avec un pion ou avec son cavalier, vous avez perdu. Si aucun cavalier n'est pris, le gagnant sera celui qui a le plus de pions. C'est parti ! »

Lorsque l'exercice est terminé, les joueurs tournent l'échiquier et changent de couleur.

Pour les élèves qui réaliseraient l'exercice rapidement, la disposition des pions peut être modifiée (cf. ex 2) pour augmenter la difficulté et permettre à l'élève d'améliorer sa technique.

Exercice 1 :



Exercice 2 :



➤ **Clôture de la leçon (15min).**

Comme après chaque leçon, un récapitulatif de la séance et la présentation de la prochaine séance sont faits. J'aborde la prochaine notion en guidant l'élève vers la construction de son savoir, je le questionne et je répète. La séance 6 portera sur l'« échec » (qu'est-ce qu'un échec ? comment parer un échec ?) et l'« échec et mat » (qu'est-ce qu'un échec et mat ? Le pat pourra être évoqué, selon la réception des enfants, mais fera l'objet d'une autre séance) et se clôturera par une première partie avec l'ensemble du jeu.

Le rangement de la salle et du matériel clôture la séance.

« Aujourd'hui vous avez bien travaillé ! Qu'est-ce que vous avez appris aujourd'hui ? [...] Quelles pièces vous savez déplacer maintenant ? [...] Maintenant, vous savez déplacer toutes les pièces. La semaine prochaine, nous allons mettre toutes les pièces sur l'échiquier et jouer une partie d'échecs. Mais avant, il nous reste une chose très importante à savoir. Est-ce que quelqu'un se souvient ? ! : Comment fais-t-on pour gagner une partie d'échecs ? [...] Il faut attaquer le roi, oui ! ; peut-on manger le roi ? [...] Quand le roi est attaqué, on dit : « échec ». C'est bien ! Est-ce qu'il peut se défendre le roi quand il est en échec ? [...] Très bien ! Tu peux me donner un exemple ? [...] Et si le roi ne peut plus se défendre ? [...]

Oui ! La partie est finie ! Est-ce que quelqu'un sait comment on dit ? [...] Alors quand le roi est en échec, il est attaqué mais il peut encore se défendre ; quand le roi ne peut se défendre il y a échec et mat.

On reverra ça la semaine prochaine. Avant de partir, n'oubliez pas de ranger vos pièces dans le sac, de remettre vos chaises en place et de ramener les échiquiers. Quand tout sera rangé, vous pourrez sortir. [...] A la semaine prochaine ! »

III- Conclusion.

Chaque séance est coupée en deux notions pour que chaque thème soit abordé plusieurs fois, pour que les enfants aient le temps de réfléchir consciemment ou inconsciemment à ce qu'ils viennent d'apprendre et pour maintenir leurs attentions lors de la séance car leur concentration est vite saturée. La difficulté réside dans la gestion du temps !

Le déroulement de la séquence d'initiation tel que l'ai proposé, est introduit par des 5 séances composées d'exercices de manipulation permettant l'apprentissage du mouvement de chaque pièce les unes après les autres ; par la suite, chaque séance traitera d'un thème bien particulier, d'une règle d'échecs bien précise (échec et échec et mat ; centre et développement ; pat ; roque ; promotion...).

Le fait de segmenter l'apprentissage des échecs comporte des avantages et des inconvénients. D'une part, chaque notion est bien ciblée et la mémorisation en est facilitée. D'autre part, le but principal de l'animation soit jouer aux échecs est peut-être détourné trop longtemps et il est peut être préférable de baigner directement dans la complexité du jeu.

Il reste important de souligner que cette séquence est adressée à des tout-petits, et, ce public choisi ne peut percevoir trop d'informations en même temps. Il est certain que je ne penserais pas de la même manière un atelier d'animation dirigé vers des adultes.