

# ***PEDAGOGIE DU JEU D'ECHECS***

Etude de Rukik, Diakov et Petrosky

## **1.1. LES COMPETENCES INTELLECTUELLES**

- 2.1.1 L'attention et la concentration
- 2.1.2 Jugement
- 2.1.3 Imagination et prévoyance
- 2.1.4 La responsabilité – L'esprit d'équipe
- 2.1.5 Responsabilité individuelle
- 2.1.6 Mémoire
- 2.1.7 Volonté de vaincre et maîtrise de soi
- 2.1.8 Logique mathématique – Esprit de synthèse
- 2.1.9 Créativité
- 2.1.10 Organisation méthodique de l'étude
- 2.1.11 Intelligence

## **2.2. LES COMPETENCES TRANSVERSALES**

- 2.2.1 Attitudes
- 2.2.2 Constructions des concepts fondamentaux d'espace et de temps
- 2.2.3 Compétences méthodologiques

### Apprentissage de la vie sociale

- 3.1.1 Jeux à règles
- 3.1.2 Jeu social

### Apprentissage du jeu

- 3.2.1 La mémoire
- 3.2.2 L'envie d'apprendre

### 3.3.1 Le match par équipe

- 3.3.2 Le face à face

## ***1. INTRODUCTION : POURQUOI LE JEU D'ECHECS À L'ECOLE ?***

Les auteurs qui ont réfléchi sur l'acte d'apprendre et sur les conditions préalables de l'apprentissage notent que l'enfant s'inscrit dans une situation d'apprentissage s'il a une image positive de lui-même et des autres, si l'objet de son apprentissage est valorisant à ses yeux et si le cadre de l'apprentissage lui convient.

Pour des enfants en difficulté scolaire qui n'ont plus confiance en leurs capacités, et deviennent méfiant à l'égard de ses éducateurs, cette possibilité d'adopter une attitude positive peut être initiée par n'importe quelle activité si celle-ci est perçue dans les conditions citées et d'autant plus si elle est de type ludique car elle présente un caractère moins contraignant et surtout vécue moins négativement que les situations habituelles d'apprentissage. Le jeu d'échecs par rapport à beaucoup d'autres jeux à règles présente l'avantage de véhiculer une image de jeu intellectuel favorisant une identification valorisante et d'offrir une richesse de déplacements, de tactique, de stratégie difficilement égalable.

Dans ce dossier, je développerai les qualités développées par la pratique du jeu d'échecs ainsi que son apport au niveau de l'acquisition des compétences transversales définie par le ministère de l'Education Nationale.

Ensuite j'illustrerai ces idées par la pratique, lors d'enseignement, de ce jeu. Et pour finir j'élargirai à d'autres activités, ou projets, possibles à l'école grâce au jeu d'échecs.

## ***2. APPORT DU JEU D'ECHECS***

### ***2.1 Etude de Rukik, Diakov et Petrosky***

D'après l'étude de Rukik, Diakov et Petrosky l'apprentissage du jeu d'échecs favorisait :

- l'attention et la concentration
- le jugement (stratégie)
- l'imagination et la prévoyance
- la mémoire
- la volonté de vaincre et la maîtrise de soi

- l'esprit de décision
- la logique mathématique
- l'esprit de synthèse
- la créativité
- l'intelligence.

Il est clair que ces points sont en interaction et qu'ils sont donc difficilement dissociables. En effet il me semble délicat de mettre l'intelligence comme une catégorie à part. Toutefois, il semble intéressant de commenter chacun de ces points pour essayer de voir quel rôle peut jouer l'apprentissage de ce jeu dans le cadre de l'école élémentaire.

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

Il apparaît évident, quand on regarde des joueurs devant l'échiquier, de penser que ce jeu favorise la concentration. Avant chaque coup, le joueur est amené à observer et à analyser les positions. La moindre erreur de déplacement peut être fatale.

Quant à la concentration, l'enfant doit réfléchir sur les coups réalisables, par lui-même, et par l'adversaire.

Cette prospection devrait lui apprendre à se concentrer et à contenir ses impulsions, ce qui est l'objectif à long terme, vu l'âge de certains enfants.

### ***2.1.2 Jugement***

Plus le joueur est expérimenté, plus le jugement sera fondé sur petit nombre d'hypothèses. Il écartera celles qui offrent peu d'intérêt. Les joueurs réagissent par rapport à des tableaux (position de pièces au cours d'une partie) et essaient de retrouver des positions similaires. Ainsi, la connaissance de parties, facilite grandement le jugement.

L'enfant élabore des coups tactiques, fait appel à des hypothèses. Cette élaboration l'aide à développer les facultés d'abstraction, car cette vision ne peut être que mentale, et parvient à maîtriser les aspects statiques et dynamiques de l'organisation spatiale de l'échiquier.

### ***Structuration de l'espace***

Les joueurs tiennent compte des lignes verticales, horizontales et diagonales ils dynamisent les différentes pièces pour visualiser les cases contrôlées.

Cette gymnastique, typique à ce jeu, permet à l'enfant de structurer l'espace. Ce qui n'est pas sans poser le problème de la représentation par l'imagination des mouvements des pièces, ce que Piaget appelle les images anticipatrices. L'enfant n'en serait capable qu'à partir du stade des opérations concrètes (7-8 ans).

Les cours théoriques sont donnés par le biais d'un échiquier mural et les exercices sont effectués à partir de représentations d'échiquiers sur feuilles qui obligent l'enfant à réduire ou agrandir sa vision du même espace et à passer du plan vertical au plan horizontal.

### ***Planification***

Ce raisonnement, à partir d'un exercice concret, permet à l'enfant de se trouver en situation problème.

Celui-ci essaie de reconnaître la position, le type de problème, puis élabore une réponse. Il planifie de façon à formuler sa réponse finale qui est concrétisée par le coup à jouer

#### ***2.1.3 Imagination et prévoyance***

L'enfant prend conscience des possibilités qu'il a avec le matériel restant sur l'échiquier. L'imagination est de rigueur pour venir à bout des situations et amener la victoire. La stratégie fait appel à l'imagination

### ***2.1.4 La responsabilité – L'esprit d'équipe***

Le système des tournois par équipe amène l'enfant à se responsabiliser par rapport aux autres, car personne ne peut l'aider au cours de la partie et l'ensemble des points réunis de chacun des équipiers décide de l'issue du tournoi.

### ***2.1.5 Responsabilité individuelle***

Le jeu d'échecs, à cause de sa règle de base, la pièce qui est touchée est la pièce à jouer, oblige l'enfant à ne pas revenir sur un coup joué et également à avoir une réflexion plus abstraite.

De plus, il s'aperçoit très vite de la relation cause-effet : une pièce mal jouée a très vite de lourdes conséquences irréversibles.

Par ailleurs, l'absence, pratiquement institutionnelle, d'arbitre, oblige les joueurs à se respecter et à rester dans le cadre des règles, sinon le jeu devient impossible.

### **2.1.6 Mémoire**

Les études de problèmes d'échecs, les analyses de parties et d'ouverture, ainsi que les parties d'échecs, approfondissent l'expérience. Elle serait emmagasinée dans la mémoire à long terme. Le sens positionnel prend ses racines dans le domaine de cette mémoire. Celle-ci est excessivement développée chez les grands maîtres d'échecs et elle est à la base de la réflexion de ces joueurs.

Les travaux de De Groot montrent que la qualité de reconstruction d'une position de pièces susceptible d'être rencontrée dans une partie, vue quelques secondes, est proportionnelle au niveau de la force du joueur. Cela paraît vrai pour les enfants qui au début, feront plus attention aux lignes, colonnes et cases alors que par la suite, ils seront plus sensibles aux configurations des pièces, des groupements et cela au fur et à mesure de l'enrichissement de leur expérience.

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

L'esprit de compétition pousse le joueur à prendre en charge sa propre formation et joue un rôle fondamental dans la motivation à explorer des stratégies nouvelles.

### **2.1.8 Logique mathématique - Esprit de synthèse**

Les fins de partie, amènent à l'étude de théorèmes. La stratégie des échecs repose sur un raisonnement par hypothèses et entre donc dans la catégorie des raisonnements scientifiques.

De nombreuses applications mathématiques, arithmétiques, géométriques sont possibles.

### **2.1.9 Créativité**

L'enfant, dans le jeu, réutilise des gestes techniques qu'il a appris et les insère dans sa stratégie. Plus ses connaissances sont grandes, plus la créativité dans la stratégie est importante.

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

L'enfant, après son apprentissage de base, et s'il est motivé, demande assez rapidement des conseils et prend très vite en charge sa propre formation en étudiant dans des revues, par exemple, et en s'inscrivant dans un club.

L'enfant prend en charge sa formation et se responsabilise par rapport à ses études : celui-ci apprend plus par ses erreurs que par ses succès, ce qui amène l'enfant à construire ses propres structures intellectuelles.

### **2.1.11 Intelligence**

C'est une qualité innée, mais qui peut aussi se développer. Les élèves manifestent des réflexes et un sens de la position qui leur permettent de discerner rapidement les bons des mauvais coups. Par l'étude systématique des échecs, les élèves qui ont le désir de progresser, se rendent compte que pour devenir un bon joueur, le talent ne suffit pas, l'essentiel étant le travail qui leur donne une intense satisfaction et la confiance en leurs possibilités « intellectuelles ».

Les études de cas se font par rapport à des situations concrètes. L'enfant abstrait la position en émettant des hypothèses, et concrétise la pensée pour jouer.

En fait, aux échecs, la théorie et la pratique sont étroitement liées. Le manque d'uniformité dans le vécu « échiquéen » des enfants, entraîne une grande diversité de la force du jeu. Il n'est pas étonnant qu'un CE2 soit à la hauteur dans le jeu d'un CM2 et même d'un élève de 5<sup>ième</sup>.

Il est intéressant d'ajouter le point de vue de Piaget à propos des formes élémentaires de la dialectique qui serait abordable pour de jeunes enfants en pratiquant ce jeu :

- inférer les conséquences de son action
- anticiper les conséquences des manœuvres des autres

L'alternance permet de renforcer l'orientation temporelle. Chez le jeune enfant, l'espace prime sur le temps, ainsi il n'est pas rare de voir un enfant mettre une Dame sur une case contiguë à une Tour et en prise par rapport à celle-ci en pensant qu'il prendra cette dernière ; n'envisageant pas que l'autre joueur, dès le coup suivant, anéantira son projet. Cette alternance des coups montre l'importance de cet espace qui est la base de la planification d'une action.

## **2.2 LES COMPETENCES TRANSVERSALES**

### **2.2.1 Attitudes**

#### **2.2.1.1 Construction de la personnalité, acquisition de l'autonomie et apprentissage de la vie sociale**

- Ecouter des autres - respect de l'autre (cycles I et II).
- Respecter les règles de vie liées aux contraintes de certaines activités (cycles II).
- Comprendre et accepter des jeux à règles (cycle I).

### ***2.2.1.2 Désir de connaître et envie d'apprendre***

- Accepter des activités contraignantes (cycle I).
- Commencer à argumenter pour justifier son avis (cycle II).
- Emettre des suppositions - Faire des choix et les expliquer (cycle II).
- Contrôler ses réponses par rapport au projet et aux données initiales (cycle II).
- Être capable, dans quelques situations, d'élaborer un modèle abstrait pour traduire ou interpréter une situation ou une démarche (cycle III).

### ***2.2.2 Constructions des concepts fondamentaux d'espace et de temps***

- Savoir se situer dans le temps proche et commencer à repérer des déroulements chronologiques (cycle I).
- Se donner des repères et les coder (cycle I).

### ***2.2.3 Compétences méthodologiques***

#### ***2.2.3.1 Mémoire***

- Il est nécessaire que les capacités de mémorisation soient développées (cycles III).

#### ***2.2.3.2 Méthode de travail***

- L'enfant apprend à fixer son attention, à observer, à se concentrer sur une tâche (cycle I).
- Elaborer un projet individuel (cycle I).
- Un effort de rigueur tout particulier est demandé (cycle II).

#### ***2.2.3.3 Traitement de l'information***

- Comprendre et exécuter une consigne (Cycle I).
- Recherche de compréhension de nouveaux codes (Cycle II).
- Décrire une manipulation (écrit-oral) (cycle II).
- Faire un compte-rendu de l'observation (cycle II).
- Savoir consulter et utiliser un fichier et autres documents (cycle III).
- Expliquer sa démarche et la justifier (oralement et par écrit) (cycle III).

## ***3. Pratique***

J'ai animé, pendant cette année scolaire, des CEL ayant pour thème le jeu d'échecs. Une fois par semaine, un groupe d'une douzaine d'enfants (cycle 2 et 3 confondus) venait à cette activité, et ceci durant un trimestre. J'ai donc pu observer différentes situations. Cette activité se passait, dans deux écoles classées ZEP, entre 16h40 et 18h.

### ***3.1 Apprentissage de la vie sociale***

#### ***3.1.1 Jeux à règles***

Dans ce jeu il faut bien sûr comprendre et accepter ses règles. Mais il faut aussi respecter les règles de vie liées aux contraintes de l'activité. Lors de la première séance je les mets en place avec les enfants. Ce sont les enfants qui sont d'accord pour :

- ne pas courir dans la salle.
- ne pas crier (même en cas de victoire) afin de ne pas gêner les autres (mais on peut parler doucement).
- écouter lorsque quelqu'un parle (un enfant ou le maître).
- lever le doigt et attendre d'être interrogé (avant de donner une réponse ou de poser une question).

Je dois avouer que la plupart des règles ont été respectées (nécessitant quand même quelques rappels). La plus dure que j'ai eu à tenir est celle du « bruit » lors des petits matchs organisés, surtout lors de la victoire. Certains avaient du mal à ne pas extérioriser, leur excitation, leur envie de gagner, ou leur joie. Nous (les enfants et moi) avons trouvé une solution : déclarer exclu du match celui qui criait. Suite à cette mise au point les victoires se sont passées dans le calme. Les enfants ont pu ainsi, pendant un trimestre, travailler, s'amuser, apprendre, vivre ensemble.

#### ***3.1.2 Jeu social***

Etant donné que je n'ai pas pu observer les enfants sur une année (dans le groupe classe), je me suis renseigné chez Mr Schaller qui enseigne les échecs à l'école primaire depuis 7 ans. Pour lui une partie d'échecs est une

leçon d'éducation civique par le respect des règles et de l'adversaire. « En général les bons élèves réussissent mieux que les autres. Cependant les enfants en difficulté sont motivés par cette activité car ils peuvent faire jeu égal avec leur camarades, retrouver une place dans le groupe classe et ainsi se valoriser ». Ce jeu n'a pas qu'une fonction sociale entre les élèves mais aussi entre les élèves et l'enseignant. « Ce jeu est un moyen d'établir et de favoriser la communication entre les élèves et le maître car ils pratiquent la même activité d'ou complicité. Les enfants violents sont obligés de se maîtriser pour respecter les règles, ils les acceptent généralement volontiers ».

## **3.2 Apprentissage du jeu**

### **3.2.1 La mémoire**

Pour jouer aux échecs la mémoire est très importante. Il faut bien sûr se rappeler la position de départ (pièces bien mises sur échiquier bien placé) du déplacement des pièces, des manières de faire « échec et mat » (gain du match), se souvenir du passé (anciennes parties, stratégie vue en cours, ...) afin de trouver les meilleurs coups.

Jeux de mémoire

Pour exercer cette mémoire je propose quelque jeux :

- Jeu de position.

Chaque enfant a un échiquier vide et des pièces devant lui. Je mets sur l'échiquier mural une position. ( 4 à 6 pièces).

Les enfants doivent la regarder pendant 30 secondes. Après, je cache cette position et les enfants doivent attendre une nouvelle fois 30 secondes. Et enfin, ils doivent mettre la position sur leur échiquier. Une fois les pièces mises, on compare et on corrige.

Je me suis livré à une petite expérience, j'ai proposé la même position (celle du diagramme) en début et en fin de trimestre. La première fois, moins d'un tiers des enfants avait trouvé la position, et la seconde fois près de deux tiers l'avaient trouvée.

- Jeu d'ouverture.

Cet exercice est basé sur des configuration réelles de développement des pièces d'une partie d'échecs. En travaillant ce type d'exercice, l'enfant enrichit sa bibliothèque de configuration dans sa mémoire.

Au tableau mural, est mise une configuration provenant du début d'un développement (une ouverture).

La partie est décrite par les enfants (pièces sorties, attaquées, défendues...) Puis l'échiquier mural est caché. Les enfants reconstituent la position. Les enfants regardent à nouveau l'échiquier mural. Celui ci est de nouveau retourné. Les enfants corrigent les erreurs et continuent la construction. L'échiquier est de nouveau montré. Les enfants qui n'ont pas reconstitué la position la copient. Il est à remarquer, là aussi, que plus l'expérience du joueur est grande, meilleure est la reconnaissance de la position, et la reconstitution se fera par des groupement de pièces de plus en plus importants.

### **3.2.2 L'envie d'apprendre**

J'ai pu, par différents exercices, mesurer le désir de connaître et l'envie d'apprendre de mes élèves.

3.2.2.1 Recherche de mat en un coup à partir d'un position.

Pour cette exemple les enfants ont déjà vu le déplacement des pièces et la notion « d'échec et mat ». Je propose une position au tableau et leur dit qu'il y a un mat en un coup, ils ont 30 secondes pour réfléchir.

Je demande a un élève de venir et lui demande de me rappeler les conditions qu'il faut pour un « échec et mat ».

Le roi est attaqué (en échec) .

Il ne peut rien faire pour empêcher l'échec (manger la pièce qui fait échec, se déplacer, mettre une pièce entre le roi et la pièce qui fait échec).

Je lui demande de me dire oralement sa réponse ; il me propose ensuite de déplacer le fou sur la case F4. Nous avons effectivement vu qu'à chaque case de l'échiquier il correspondait des coordonnées.

A8 B8 C8 D8 E8 F8 G8 H8 A7 B7 C7 D7 E7 F7 G7 H7 A6 B6 C6 D6 E6 F6 G6 H6 A5 B5 C5 D5 E5 F5 G5 H5 A4 B4 C4 D4 E4 F4 G4 H4 A3 B3 C3 D3 E3 F3 G3 H3 A2 B2 C2 D2 E2 F2 G2 H2 A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1

Ensuite il déplace le fou sur la case dite

Je demande aux autres enfants s'il y a effectivement « échec et mat ». Certains enfants répondent que non, car le pion en E6 peut avancer en E5 et il est entre le roi et le fou.

Je mets la position et approuve cette réponse. Je demande ensuite quel est alors le bon coup pour faire « échec et mat ». Un élève me propose de placer le fou en F8. Je demande aux autres élèves s'il y a échec et mat les autres me répondent que oui. Je dis qu'effectivement c'est le bon coup. Je leur demande aussi pourquoi il n'ont pas utilisé le cavalier. Ils m'ont répondu justement en disant que l'on ne pouvait pas bouger le cavalier car dans ce cas la tour noire met le roi blanc en échec.

### **3.2.2.2 Recherche de position pour mater.**

J'explique qu'avec 2 tours on peut faire « échec et mat » au roi. Je leur demande (par groupe de deux) de prendre un roi noir et deux tours blanches et de trouver une position de mat. Les enfants réfléchissent, font des suppositions, des hypothèses, se proposent entre eux des solutions, les infirment, les confirment... Un véritable conflit socio-cognitif s'installe. Tout les enfants sont à la recherche de la solution, ils sont motivés, car le résultat trouvé pourra leur permettre de gagner des matchs plus tard.

Après quelque temps, je fais venir un des enfant à l'échiquier mural et lui demande de proposer aux autres la position trouvée. Il me propose ceci la position ci contre.

Je lui demande de me rappeler les conditions pour avoir un « échec et mat ». Il les donne sans problèmes (cf. recherche de mat à partir d'une position). Je lui demande si le roi est en échec, il me répond que oui. Je lui demande s'il peut bouger. Et là, s'apercevant de son erreur il me répond oui. « Il peut aller sur le côté ». Je demande alors : « que peut on faire ? »

Un autre élève veut proposer une autre solution. Je lui demande d'expliquer oralement son idée sans la mettre à l'échiquier mural. « il faut que le roi soit sur un côté, comme ça il ne pourra plus bouger » je lui demande de mettre la position.

Effectivement ici les conditions sont respectées ; il y a donc bien « échec et mat ». C'est à partir de cette solution trouvée que nous avons ensuite conclu qu'il fallait que le roi adverse soit sur un des quatre cotés de l'échiquier pour pouvoir le mater avec 2 tours.

Par ces différents exercices les enfants ont pu, émettre des suppositions, argumenter pour justifier leurs avis. Ils ont aussi pu contrôler leur réponses par rapport aux données initiales et décrire des manipulations. Le tout en s'écouter les uns les autres et en essayant de construire ensemble. Les enfants ont ainsi été acteur de leur formation.

## **3.3 Le match**

Avant d'arriver à ce stade nous avons vu, bien sûr, le déplacement de toutes les pièces et la valeur des pièces. En effet, chaque pièce n'a pas la même valeur. La valeur est fonction du déplacement (Dame :10, Tour : 5 Cavalier : 3, Fou : 3, Pion : 1). Ces valeurs ne sont pas importantes pour le résultat direct du match, l'objectif unique étant de faire « échec et mat », mais permettent de calculer lors d'échanges. Exemple : si je prend une tour et que je perd mon fou, j'y gagne, car une tour vaut plus qu'un fou. Le fait d'avoir plus de valeur sur l'échiquier permet d'être plus fort, donc de gagner par la suite.

### **3.3.1 Le match par équipe**

De temps en temps je sépare le groupe en deux afin d'avoir deux équipes équilibrées. Une équipe est « les blancs » et l'autre « les noirs ». Ils vont ainsi faire un match par équipe. A chaque fois qu'une équipe doit jouer, elle a pour consigne d'envoyer un rapporteur différent. Ainsi tous les joueurs passent à tour de rôle à l'échiquier mural. Mais avant d'envoyer le rapporteur, l'équipe en question se concerta pour trouver le meilleur coup. Ici s'engage à nouveau un conflit socio-cognitif. Une fois le coup trouvé, il faut que l'équipe vérifie que le rapporteur ait bien compris, pour jouer le coup. Etant donné qu'il n'ont pas d'échiquier à leur disposition, ils ne peuvent pas montrer le coup. Ils utilisent donc un code pour le dialogue. Du style « le cavalier qui est a coté du roi tu le mets en F3 pour attaquer le pion ». Par cet exercice tout les enfants se sentent impliqués et ils ont tous un rôle à jouer. De plus, les discussions renforcent l'acquisition du code de l'échiquier. Et bien sûr ce qui est très important c'est le débat qui s'installe, car il est fait de suppositions, argumentations, .....

### ***3.3.2 Le face à face***

Le jeu d'échecs c'est bien sûr et surtout le match l'un contre l'autre. Pour les matchs, j'ai mis en place une règle qui existe aussi en compétition. « Pièce touchée, pièce jouée » Cela veut dire que si un joueur touche une pièce il est obligé de la jouer. Les joueurs devaient aussi se serrer la main avant le début du match. Pour les dernières séances, ils ont joué avec des pendules échiquiennes, et ainsi ont dû tenir compte du facteur temps. J'ai donc pu observer les enfants en pleines réflexions.

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

L'ambition pour les enfants de mater le roi adverse, implique la mise en place de positions intermédiaires, où chaque pièce, ou pion, a un rôle défini. Il s'agit d'un champ de bataille ordonné aux phases sans cesse diverses où chaque élément dépend de l'ensemble. Une erreur ou un oubli, et c'est la perte d'une pièce qui diminue les moyens de combattre et qui affaiblit la position. Le jeu implique donc un effort d'attention soutenu qui exerce l'esprit. Il est impressionnant de voir la concentration de certains enfants qui espèrent tout contrôler, ou de voir la déception d'autres qui n'avaient pas vu tel ou tel coup.

#### ***3.3.2.2 Jugement et plan***

Pour mener à bien sa tâche, le joueur doit sans cesse apprécier la valeur de sa position par rapport à celle de son adversaire et appliquer les principes stratégiques et tactiques qu'il a appris. Il doit dresser un plan dont il ne pourra s'écarter qu'en fonction des obstacles que lui opposera l'autre camp. J'ai pu remarquer que les enfants les plus forts analysent plus ou moins la position à chaque coup joué (afin de voir qui attaque quoi) tandis que les plus faibles jouaient avec une idée en tête sans trop se poser de questions sur les dangers qu'il pouvait y avoir à tel ou tel moment.

#### ***3.3.2.2 L'imagination et la prévoyance***

Ce sont deux qualités importantes qui consistent en la faculté d'anticiper le développement de la partie et spécialement la position de chaque pièce ou pion en tenant compte des manœuvres de l'adversaire. Là aussi, on peut observer que les joueurs les plus forts tiennent compte des possibilités de coup de l'adversaire contrairement aux autres qui ont plus de mal à prévoir.

#### ***3.3.2.3 La mémoire***

La partie d'échecs est une épreuve de longue durée. L'élève est appelé à mémoriser les principes de l'ouverture pour gagner du temps de réflexion, ainsi que les positions caractéristiques dans les finales pour réaliser son avantage avec précision. La recherche du mat est quelque chose qui n'est pas évident pour un débutant, et il est intéressant de voir que les élèves essayent de retrouver les combinaisons de mat vues en cours. Par exemple deux tours contre le roi. (cf. 3.2.2.2)

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

Le jeu d'échecs est un moyen par excellence d'exercer ces qualités. L'affrontement qu'il offre aux deux enfants ne permet aucun répit. La victoire, enjeu de la lutte, ne peut s'obtenir que par une volonté constante de se surpasser et d'imposer à l'autre son système de jeu. La nécessité se fait surtout sentir dans les positions inférieures, où l'enfant doit user de toutes ses ressources pour sauver la situation apparemment compromise. Quant à la maîtrise de soi, elle permet de coordonner tous les éléments en présence et de prendre ainsi la bonne décision au bon moment: attaquer, rester passif ou contre-attaquer après une analyse et une synthèse sûre des moyens, des menaces, des combinaisons et manœuvres qu'offre la position donnée. Il suffit de regarder les visages des enfants pour voir leur volonté, leur joie, leur détresse...

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

Au début de chaque partie et à divers stade de celle-ci, l'élève se trouve devant plusieurs variantes et il doit choisir la plus favorable. Certaines sont plus tranchantes, souvent difficiles à prévoir avec de nombreuses combinaisons, pièges, etc., et peuvent être décisives. D'autres sont plus calmes, sans risques. Il est amusant d'observer que les timides et les courageux dans la vie ne sont pas forcément les mêmes devant un échiquier. « Le joueur doit assumer la gestion d'une situation dynamique et évolutive » (Michel Roos ; champion de France)

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

L'importance de chacune des pièces se modifie en fonction de la place qu'elle occupe sur l'échiquier. Elles passent souvent de la position statique à la position dynamique. Dans l'analyse des positions, il s'agit de choisir, à partir d'une multitude de variantes, les possibilités essentielles et de calculer avec précision les conséquences des coups, en tenant compte de chaque élément sans perdre de vue les ensembles. L'opération de repérage des

variantes possibles exerce l'esprit d'analyse, alors que la récapitulation des conclusions fournies par l'analyse et leur contrôle, en vue du coup ou de l'idée stratégique ou tactique, éprouvent l'esprit de synthèse. Il est intéressant de voir les enfants se lancer dans des calculs ; « si je fais ça, il va faire ça », « Si je lui mange sa tour qui fait 5 points, et que lui me mange mon cavalier qui fait 3 points, je gagne plus »...

#### **4. CONCLUSION**

Certains enfants en difficulté scolaire peuvent être motivés à nouveau par cette activité car ils peuvent faire jeu égal, et même plus, avec les autres, retrouver une place dans le groupe et se valoriser aux yeux de l'enseignant et des autres.

Le jeu d'échecs est un moyen d'établir ou de favoriser une communication entre les élèves et les enseignants notamment pour ceux qui ont le plus de difficultés scolaires. Il n'y a plus la relation maître élèves car ici il s'agit de partenaires partageant la même activité. Ainsi l'enfant en difficulté adopte une image positive de lui-même, des autres, ce qui est une condition préalable à l'apprentissage. L'enfant construit un projet d'apprentissage qui lui permet de se responsabiliser par rapport à sa formation.

Il est à noter que diverses expériences menées dans des écoles (en France, Québec, Etats-unis) tendent à montrer que le jeu d'échecs peut aider à l'épanouissement de l'enfant.

Dans le cadre d'une pédagogie de détour, ce jeu semble être un outil supplémentaire. Il est un moyen ludique d'entraînement efficace de la mémoire et il peut constituer un moyen de structurer l'espace et le temps ou de renforcer ces notions. Les aspects recherche et de prospective du jeu d'échecs amènent à une forme de réflexion et avec l'ensemble des processus engagés contribuent à l'élaboration et au renforcement des compétences transversales définies dans les instructions officielles de l'éducation nationale.

Le jeu d'échecs peut aussi être un outil pour des matières du programme scolaire (mathématiques, lecture, activités artistiques, histoire-géographie...). Il est aussi bonne façon d'utilisation des ordinateurs des écoles.

Depuis le 19 janvier 2001, le jeu d'échecs est reconnu comme sport par le ministère de la jeunesse et des sports grâce, entre autres, à son « pouvoir pédagogique et formateur ».

Pour finir je cite Michel Roos (champion de France et maître international) : « Toute cette richesse dépasse les échecs et a une valeur générale. Les échecs apprennent à penser. Les échecs apprennent à vivre. »