

# Intervention de découverte du jeu d'échecs en école maternelle

- I. Contexte
- II. Objectifs
- III. Outils pédagogiques
- IV. Détail des séances



## I. CONTEXTE

---

Intervention à l'école Saint Michel dans une classe de moyenne section de maternelle, qui comporte également 6 enfants de petite section sur un total de 22 élèves.

Le groupe sera divisé en deux fois 11 enfants, qui auront chacun 30 minutes d'activité chaque lundi, pendant 5 semaines. Ils seront accompagnés par leur ATSEM.

Ces interventions auront lieu du lundi 13 mars au lundi 10 avril de la manière suivante :

- 9h30-10h00, premier groupe de 11
- 10h00-10h30, second groupe de 11

## II. OBJECTIFS

---

### **Découvrir les échecs de manière ludique :**

- Histoire avec illustrations
- Jeux connus des enfants mais orientés sur le thème des échecs comme le memory ou les puzzles
- Découverte tactile avec manipulation de pièces géantes

### **Découverte ou utilisation de différents champs lexicaux :**

- Vocabulaire échiquéen (pion, tour, fou, dame, roi, échiquier, cavalier...)
- Vocabulaire spatial (à côté, devant, derrière, dans les coins...)
- Vocabulaire médiéval (royaume, cavalier, fou du roi, château, donjon...)

### **Apprendre à jouer échecs :**

- Reconnaître et différencier les pièces
- Savoir placer les pièces
- Apprendre à déplacer certaines pièces (les pions en fin de cycle)

### **Développer des aptitudes liées aux échecs, et à la vie en collectivité :**

- Jeux d'analyse et de réflexion
- Jeux de coopération
- Situation d'entraide

### III. OUTILS PEDAGOGIQUES

---

#### Jeux d'échecs :

- Un jeu géant
- Plusieurs jeux de taille normale

#### Le conte du roi tout blanc :

- Histoire d'un Roi blanc vivant dans un royaume paisible où tout est blanc. Il rencontrera un Roi noir voulant lui disputer son royaume. Les deux rois et les personnages de leur royaume respectif finiront par apprendre à vivre ensemble, grâce au jeu.
- Illustrations faites par des enfants lors d'un précédent projet.

#### Puzzles échecs :

- Des puzzles simples de 12 grosses pièces.
- Chaque puzzle représente une pièce.
- Ils permettent de découvrir et reconnaître les différentes pièces.

#### Le memory échecs :

- Jeux classique, chaque camp dispose d'une couleur (noir ou blanc) et doit retrouver les paires de pièces lui correspondant.
- Permet une première approche globale du jeu d'échecs avec les deux camps, noir et blancs, différencier et associer les pièces.

## IV. DETAIL DES SEANCES

---

### LE CONTE DU ROI TOUT BLANC

**N° de séance :** 1/5

**Intervenant :** Silvain JORON

**Date :** lundi 13 mars 2023

**Durée :** 30 minutes

**Matériel :**

- Jeu géant
- Conte et illustrations

**Objectifs :**

- Découvrir le jeu d'échecs via l'imaginaire
- Découvrir les différentes pièces
- Découvrir le vocabulaire

**Déroulement :**

- Présentations et premiers échanges : 5 mn  
Connaissance du groupe et de l'intervenant, échange.
- Lecture du conte du Roi tout blanc : 10 mn  
Première lecture puis échanges sur les personnages (pièces), le vocabulaire échiquéen (échiquier, camps, couleurs...) et la compréhension de l'histoire (époque, valeurs de vivre-ensemble...).
- Utilisation du jeu géant : 10 mn  
Reconnaissance et manipulation des pièces. Visualisation de l'échiquier, des deux camps...
- (En cas d'avance sur les deux points précédents) Relecture du conte :  
Avec des pauses pour faire le lien avec les pièces précédemment découvertes.
- Fin de séance : 5 mn  
Rangement, retour sur la séance et projection sur la prochaine.

## LES PERSONNAGES ET LEUR ROYAUME 1

**N° de séance :** 2/5

**Intervenant :** Silvain JORON

**Date :** lundi 20 mars 2023

**Durée :** 30 minutes

### **Matériel :**

- Jeu géant
- Conte et illustrations
- Puzzles

### **Objectifs :**

- Savoir différencier, dissocier et associer les pièces
- Découvrir le placement des pièces

### **Déroulement :**

- Retour sur la dernière séance : 5 mn  
Questions sur ce qui a été retenu. Rappel des différentes pièces.
- Puzzle coopératif : 10 mn  
Diviser le groupe en deux. Chaque groupe se mets d'accord et choisit un puzzle (code couleur). Chaque enfant aura une ou deux pièces et ils devront, tous ensemble, finir leur puzzle.
- Echange en grand groupe sur les puzzles : 5 mn  
Avec le groupe au complet, revenir sur les deux puzzles. Les enfants doivent reconnaître à quels personnages (pièces) ils correspondent.
- Lecture du conte et jeu d'échecs géant pour placer les pièces : 10 mn  
Lecture du début du conte, et placement des pièces (personnages) sur l'échiquier (royaume) au fur et à mesure de l'histoire.

## LES PERSONNAGES ET LEUR ROYAUME 2

**N° de séance :** 3/5

**Intervenant :** Silvain JORON

**Date :** lundi 27 mars 2023

**Durée :** 30 minutes

### **Matériel :**

- Jeu géant
- Conte et illustrations
- Memory Echecs

### **Objectifs :**

- Connaître le placement des pièces
- Savoir différencier, dissocier et associer les pièces
- Mener une réflexion collective dans un jeu

### **Déroulement :**

- Placement des pièces : 5 mn

Les enfants placent les pièces par eux-mêmes selon leur souvenir de la semaine passée. Lecture du début du conte pour validation, ou ajustement.

- Echange sur l'échiquier géant : 10 mn

Les enfants répondent à des questions concernant le jeu qu'ils viennent d'installer (compter le nombre de pions, de dame dans chaque camp, quelles pièces sont en double...).

- Memory Echecs : 10 mn

Les enfants doivent coopérer pour trouver leurs paires et avoir un jeu complet avant l'intervenant. Ils doivent aussi reconnaître les pièces, s'écouter pour gagner tous ensemble.

- Fin de séance : 5 mn

Rangement, retour sur la séance et projection sur la prochaine.

## SEANCES 4 ET 5

Les deux dernières séances du cycle seront adaptées en fonction de l'avancée du groupe sur les 3 premières séances.

**Si les trois premières séances se sont déroulées comme prévue les deux dernières seront un mélange de :**

- Partie de Memory Echecs cette fois équipe contre équipe (5 contre 6), et non contre l'intervenant pour appréhender progressivement l'opposition
- Apprentissage du déplacement du pion
- Jeu en 1 contre 1 ou 2 contre 2 sur échiquier avec les pions

**Si besoin de prendre plus de temps pour la connaissance globale :**

- Puzzles restants à assembler
- Refaire un Memory échecs contre l'intervenant
- Reprendre le conte du Roi tout blanc pour le placement des pièces
- Apprentissage du déplacement du pion, sans forcément passer à du jeu en 1 contre 1 ou 2 contre 2.