

LES ÉCHECS À L'ÉCOLE

scolarité
inclusion
sociale

ALEXIS TOULAS

Les apports du jeu d'échecs dans la scolarité et l'inclusion sociale

La méthodologie de l'enseignement des échecs se fonde sur les règles et principes de la méthodologie de l'enseignement en général. Elle vise aux mêmes fins :
Éduquer l'enfant, développer ses talents naturels et lui inculquer de saines habitudes de réflexion. Elle se sert également des mêmes procédés, aller du simple au complexe, maintenir une liaison constante entre la théorie et la pratique, garantir des rapports chaleureux entre le professeur et ses élèves.

Ces cours sont prévus pour les enfants d'écoles primaires à partir du C.E.2 ne connaissant pas les échecs.

Suivant leurs âges et la forme du moment, un cours peut durer deux séances ou deux cours en une seule séance.

Certaines leçons sont vues plusieurs fois (jamais d'une semaine à l'autre) si nécessaire.

Si un enfant maîtrise déjà la leçon, il est possible de lui proposer d'aller plus loin sans pour autant l'isoler des autres !

Un cours se compose en moyenne de 30 minutes de théorie et 30 minutes de pratique.

Les bienfaits des Échecs à l'école confirmés par une étude de recherche sur Class'Echecs

1) Les apports du jeu d'échecs dans la scolarité

- 1- Attention et concentration
- 2- Jugement stratégique
- 3- Imagination et prévoyance
- 4- La mémoire
- 5- La maîtrise de soi
- 6- Logique mathématique et esprit de synthèse
- 7- Créativité

Il est évident que ces points sont en interaction et qu'ils sont donc difficilement dissociables. Toutefois, il semble intéressant de commenter chacun de ces points pour entrevoir quel rôle peut jouer l'apprentissage de ce jeu dans le cadre de l'école élémentaire.

1- Attention et concentration

Avant chaque coup, les élèves sont amenés à observer et à analyser des positions. La moindre erreur de déplacement peut être fatale, alors ils ont devant eux une liste de points pour les aider.

Cette prospection aide à se concentrer et à contenir ses impulsions, ce qui est un des objectifs principaux.

2- Jugement stratégique

Comment choisir un bon coup aux échecs ? Les élèves devront utiliser des connaissances, leur imagination et procéder par élimination afin de prendre la meilleure décision possible.

Avoir de bonnes idées, mais surtout les appliquer dans le bon ordre. Le parallèle avec les petits soucis du quotidien est flagrant et face à un problème, les élèves seront plus à même d'ordonner leurs pensées pour y faire face.

3- Imagination et prévoyance

Souvent, il y a plusieurs chemins pour arriver au même résultat. Aux échecs, chaque pièce se déplace différemment et les possibilités pour atteindre ses objectifs sont nombreuses. Les règles du jeu des échecs permettent de se découvrir et de mettre en avant sa personnalité.

4- La mémoire

Les études de problèmes d'échecs, les analyses de parties et d'ouvertures ainsi que les parties d'échecs approfondissent l'expérience. Elle serait emmagasinée dans la mémoire à long terme. Celle-ci est excessivement développée chez les grands maîtres d'échecs et est à la base de la réflexion de ces joueurs et joueuses.

Les travaux de DeGroot (*psychologue et joueur d'échecs*) montrent que la capacité à reconstituer une position de pièces vue en quelques secondes est proportionnelle au niveau de la force du joueur.

5- La maîtrise de soi

« Pièce touchée, pièce à jouer ». Les élèves apprendront à ne pas réagir sous le coup de l'émotion. Aux échecs, la raison doit prendre le pas sur les nerfs et l'affect, ce qui est fondamental pour réussir un examen ou un contrôle, mais aussi pour ne pas s'énervier et réagir du mieux possible à un conflit ou une insulte, par exemple...

6- Logique mathématique et esprit de synthèse

Aux échecs, les fins de partie, et surtout les finales de pions (*voir annexe*), amènent à l'étude de théorèmes. C'est un moment du jeu où un certain nombre de règles et de théories s'appliquent. Calcul, visualisation dans l'espace et appliquer des règles théoriques seront au programme.

7- Créativité

Dans le jeu, il faut réutiliser des gestes techniques ou des notions théoriques et les insérer dans sa stratégie, dans son jeu. À sa propre façon ! (*Voir point numéro 3*)

Cette créativité peut s'apparenter à celle que l'on trouve dans la **musique** ou la peinture.

La partie « *immortelle* » d'Anderssen est considérée comme une authentique œuvre d'art...

[Partie immortelle \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

2) Lien possible avec la scolarité

Maitrise du langage et de la langue Française

S'insérer dans une conversation, prendre en compte les points de vue des autres membres du groupe.

Formuler des questions pertinentes.

Projeter son activité dans l'avenir en élaborant un projet.

Éducation civique

Comprend les articles successifs des règles de vie de la classe ou de l'école et les justifier.

Respecter ses camarades et accepter les différences.

Refuser tout recours à la violence dans la vie quotidienne de l'école.

Mathématiques (*point numéro 6*)

Participer à un débat et échanger des arguments sur la validité d'une solution.

Lire correctement une consigne d'exercice ou un énoncé de problème.

Savoir utiliser ses connaissances pour traiter des problèmes, chercher et produire une solution originale.

Savoir mettre en œuvre un raisonnement, articuler les différentes étapes d'une solution.

Géométrie

Visualisation dans l'espace, savoir repérer une case ou un point sur un quadrillage.