

- o **Mathématiques**
- o Sciences
- o Informatique
- o **Jeux**
- o Autre

ÉCHECS

CLUB

Les échecs sont pratiqués par des millions de gens sous de multiples formes : en famille, entre amis, dans des lieux publics, en club, en tournoi, par correspondance, contre des machines, entre ordinateurs, entre programmes, sur Internet, aux niveaux amateur et professionnel.

Depuis son introduction en Europe, au Xe siècle, le jeu d'échecs jouit d'un prestige et d'une réputation de jeu difficile. On peut pourtant apprendre à y jouer à partir de 5 ans.

L'objectif n'est pas de former des élèves afin de devenir des grands joueurs d'échecs, mais plutôt de travailler sur la logique, la rigueur de mettre en place des stratégies et le développement d'une vision globale pour la résolution de problèmes.

- Développer la motivation et la concentration ;
- Encourager l'esprit d'autonomie et d'initiative ;

EXPLORER

- Le monde des échecs :
 - o Les ouvertures les plus courantes aux échecs
 - o Les mats élémentaires
 - o Les finales élémentaires

Jouer aux échecs permet de découvrir un des plus anciens jeux de stratégie, dont l'origine remonte à il y a plus de quinze siècles.

Les « mats élémentaires » et les « finales simples » permettent une première valorisation des apprentissages à travers des objectifs simples (mater avec une reine puis une tour par exemple).

Les stratégies se découvrent et s'élaborent avec une progressivité d'approche et de raisonnement.

Le jeu d'échecs permet de rencontrer des joueurs de tout âge. Chaque échange à la suite d'une partie permet de progresser petit à petit.

La célèbre citation de Nelson Mandela correspond bien à l'esprit de ce jeu : « je ne perds jamais : soit je gagne, soit j'apprends »

En fin d'année, une rencontre est envisageable entre les joueurs du club et des joueurs de clubs locaux. Des tournois et une partie « simultanée » peuvent également être organisés.

RENCONTRER

- Des joueurs de tout niveau, du débutant au confirmé
- Des joueurs de clubs locaux
- Le monde associatif (FFE)

Dès les premiers coups de la partie : les menaces adverses nécessitent un traitement méthodique de l'ordre de la une pensée algorithmique.

En apprenant à repérer la place de ses pièces sur l'échiquier, le joueur apprend à noter ses parties.

La notation permet de montrer sa partie à des joueurs confirmés pour progresser.

COMPRENDRE

- La pensée algorithmique. Elle est utilisée aux échecs pour choisir un coup en fonction des menaces adverses.
- Le repérage dans le plan. Il est utilisé pour noter une de ses parties et pour l'analyser

Comment mettre en place votre club ?

Matériel nécessaire :

- Des jeux d'échecs avec des pièces et des plateaux en bois ou en plastique.



Chaque joueur dispose au départ de 16 pièces :

- 8 pions
- 2 tours
- 2 cavaliers
- 2 fous
- 1 roi
- 1 dame

Le jeu se joue sur un plateau de 64 cases.

- Des pendules électroniques pour pouvoir limiter le temps de réflexion de chaque joueur. (Pas obligatoire mais très utile pour respecter les créneaux horaires)



On peut jouer selon trois cadences principales :

- Le blitz : moins de 15 minutes par joueur
- La partie rapide : entre 15 et 60 minutes par joueur
- La partie lente : au moins 1 heure par joueur

- Des feuilles pour noter ses propres parties (facultatif mais utile si on veut progresser).

Contacts :

Alexandre FAYON, PLP maths-sciences à Saint-Omer : alexchessmaster@netcourrier.com

Site de la fédération française des échecs (FFE) : www.echecs.asso.fr

Liste des clubs locaux à trouver en cliquant sur l'onglet FFE et en cochant CLUBS



Règles du jeu :

De nombreux livres existent pour apprendre à jouer, comme par exemple :
« Vive les échecs » de Philippe Pierlot aux éditions Olibris

