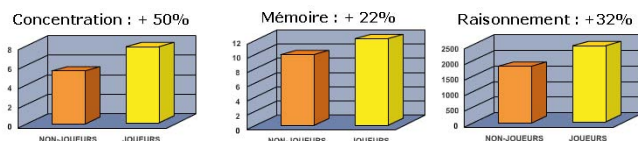




## ♟ Des résultats probants ♟

Dans une thèse de sciences de l'éducation, Michel Noir a démontré les vertus du jeu d'échecs pour les enfants. Trois graphiques pour illustrer son propos :



In thèse de Michel Noir, *Le développement des habilités cognitives de l'enfant par la pratique du jeu d'échecs*, Université de Lyon II, Université de Lyon II, 2002.

## ♟ Bibliographie et liens utiles ♟

- Véronique Houck, *Le jeu d'échecs* au cycle 2, CRDP de Bretagne
- Éva Heng, *Intégrer le jeu d'échecs aux apprentissages du CP*, CRDP de Créteil
- Philippe Pierlot, *Vive les échecs !* Olibris
- Jacques Priser, *Mat ! Leçons et corrigés*, Olibris en coédition avec le CRDP de Bretagne
- Jacques Priser, *Mat ! Exercices et jeux*, Olibris en coédition avec le CRDP de Bretagne
- Maurice Ashley, *La diagonale du succès*, Olibris
- Jérôme Maufra, *Le jeu d'échecs*, PUF.

Fédération Française des Échecs : <http://www.echecs.asso.fr/>  
Ligue Ile-de-France des échecs : <http://www.idf-echecs.com/>  
Le comité départemental du Val-de-Marne : [danyrosse@hotmail.com](mailto:danyrosse@hotmail.com)  
Le comité départemental de Seine-Saint-Denis : [guybechecs@aol.com](mailto:guybechecs@aol.com)  
Le comité départemental de Seine-et-Marne : [csmjje@free.fr](mailto:csmjje@free.fr)

Le site du Rectorat de Créteil : <http://www.ac-creteil.fr>  
Le site MatPat pour jouer en ligne en classe : [matpat.ac-rennes.fr/](http://matpat.ac-rennes.fr/)

Olibris : <http://www.olibris.fr/>  
Variantes : <http://www.variantes.com/>  
Le Damier de l'Opéra <http://www.damieropera.com/>  
Diagonale : TV <http://www.diagonaletv.com/>  
Europe Échecs : <http://www.europe-echecs.com/>



[jeuxdelesprit@ac-creteil.fr](mailto:jeuxdelesprit@ac-creteil.fr)



Rectorat de Créteil  
4, rue Georges Enesco  
94000 Créteil  
[www.ac-creteil.fr](http://www.ac-creteil.fr)

## Le jeu d'échecs, un outil pour apprendre



Pour apprendre à analyser  
Pour apprendre à faire des choix  
Pour apprendre à argumenter

Pour apprendre à se situer dans l'espace  
Pour apprendre à se situer dans le temps

Pour apprendre à respecter des règles  
Pour apprendre à respecter l'autre  
Pour apprendre à devenir autonome

Pour transférer toutes les  
qualités acquises  
aux disciplines traditionnelles  
Pour valider de nombreuses  
compétences du socle  
Pour valoriser  
tous les élèves

La mission « **jeux de l'esprit** » a été lancée en 2007 dans le cadre du pôle RÉUSSITE du projet académique : les **jeux de l'esprit, qui constituent l'un des points du « socle commun », favorisent rigueur et développement intellectuel, mais aussi vie en société, respect des règles et contact humain. Le jeu d'échecs est ainsi cité dans la circulaire du 2 mars 2007 sur le calcul (n° 2007.051).**

**Une convention a été signée entre le ministère de l'Éducation nationale et la Fédération Française des Échecs pour promouvoir, entre tous, ce jeu structurant et formateur qui développe chez l'enfant des qualités et des compétences transversales, parfaitement exploitables dans nombre de disciplines.**

**Depuis 2 ans, divers dispositifs et événements (convention, sites de jeu, accompagnement éducatif, tournois et trophée) ont pour mission de développer activement cette pratique dans l'académie et parfois avec des établissements situés hors du territoire national. La formation des enseignants et la communication avec tous les acteurs doivent permettre la présence du jeu d'échecs dès la grande section de maternelle, en appui aux apprentissages.**

**Plus qu'un jeu, les échecs sont une véritable école de vie et une remarquable opportunité d'ouverture à l'autre.**

William Marois,  
Recteur de l'académie de Créteil,  
Chancelier des universités

Jean-Claude Moingt  
Président de la Fédération  
Française des Échecs

## Le jeu d'échecs comme support pédagogique

Il permet de valider 19 des 43 items des piliers 1, 3, 6 et 7 du socle. Mais jouer aux échecs c'est aussi :

► Participer à un dialogue, à un débat en tenant compte des propos des autres, en expliquant son point de vue, rester dans le propos de l'échange.

► Connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. Mener à bien un calcul mental, à la main, à la calculatrice, avec un ordinateur ;

- reconnaître des situations de proportionnalité, utiliser des pourcentages. Exploiter des données statistiques et aborder des situations simples de probabilité ;

- connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace ; utiliser leurs propriétés ;

- réaliser des mesures (longueurs, durée,...), calculer des valeurs (volumes, vitesse,...) en utilisant différentes unités ;

- rechercher, extraire et organiser l'information utile (écrite, orale, observable) ;  
- réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes ;  
- raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique ;  
- présenter la démarche suivie, les résultats obtenus à l'aide de langages ou d'outils scientifiques et technologiques.

► Connaître, comprendre et respecter les règles de la vie collective ;

- comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences ;

- faire preuve d'esprit critique ;

- participer à une activité sportive collective.

► Savoir organiser son travail : planifier et anticiper ;

- utiliser à bon escient les méthodes et les outils nécessaires à un travail ;

- savoir travailler en groupe ;

- prendre des initiatives ;

- manifester créativité, curiosité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'école ou l'établissement.

## Les échecs à l'école, une idée en plein essor

### Quelques chiffres

- 2,7 millions d'enfants initiés dans le monde entre 2005 et 2008 ;
- 40 000 enfants initiés chaque année à New York ;
- 200 000 en Turquie ;
- 5 000 000 en Chine.

### Quelques dates

2007 - signature d'une convention-cadre entre le ministère de l'Éducation nationale et la Fédération française des échecs ;

- lancement de la mission « **jeux de l'esprit** » dans l'académie de Créteil par M. le recteur Jean-Michel Blanquer.  
[jeuxdelesprit@ac-creteil.fr](mailto:jeuxdelesprit@ac-creteil.fr)

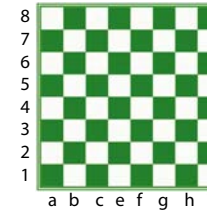
2009 - épreuve optionnelle de jeu d'échecs au baccalauréat dans l'académie de Créteil

### Les échecs sont déjà à l'école :

En Chine, en Turquie, en Inde, au Brésil, en Argentine, en Espagne. Mais aussi en Corse, en Guyane, à Montpellier, à Cannes et déjà dans de nombreuses classes de l'académie de Créteil.

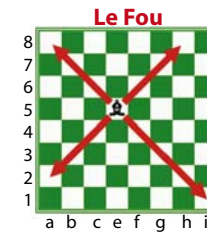
## Un jeu très simple à apprendre

### L'échiquier et la notation

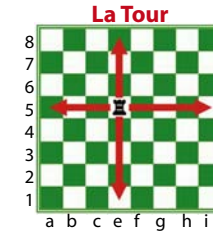


Il se compose de 64 cases : 8 rangées (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) et 8 colonnes (a, b, c, e, d, e, f, g, h). La case en bas à gauche est toujours une case noire. Pour noter un coup, on indique la pièce qui joue et sa case d'arrivée. Pour les pions, on indique juste la case d'arrivée (d5). Une croix indique la prise d'une pièce (dxe5).

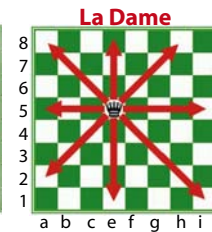
### Les pièces et leurs déplacements



Le Fou



La Tour



La Dame



Le Cavalier : la seule pièce qui peut sauter par-dessus les autres



Le Pion ne prend pas comme il se déplace et ne peut reculer



Le Roi n'a pas le droit d'être sur une case où il pourrait être pris



L'échec et mat

Il existe 3 coups spéciaux : le roque, la promotion du pion et la prise en passant. Tous ces coups peuvent être appris ultérieurement. Pour en savoir plus :

<http://www.echecs.asso.fr/Reglements/PresentationRegles.pdf>