Les échecs au primaire

Des plus petits aux plus grands, jouer aux échecs développe l'imaginaire, les capacités de concentration et d'analyse. Voici quelques éléments d'approche du jeu à l'école primaire.

Se repérer dans l'espace

Dès la grande section de l'école maternelle, le jeu peut servir de support ludique à l'apprentissage. Notamment en ce qui concerne la latéralisation.
On dessine ainsi un grand échiquier au sol et à tour de rôle on invite les enfants à y prendre place. Puis on leur demande de se déplacer sur cet échiquier à la façon de la Dame, la Tour, le Cavalier, le Fou, le Pion... Autrement dit en avant, en arrière, à droite, à gauche, en diagonale... En fin de séance, on invite les enfants à reproduire les mouvements avec les vraies pièces sur l'échiquier réel.

Compter avec les échecs

Au CP et au CE1, les déplacements s'affinent. Ils permettent d'introduire des notions de mathématiques.
On pose une pièce sur l'échiquier et on demande à l'enfant, selon la position de la pièce et son mode de déplacement : « De combien de cases la Tour, le Fou, la Dame... peuvent-ils bouger ? »
On peut aussi compter à partir du plateau lui-même : compter les cases en bordure, les cases blanches, les cases noires...
On peut encore s'exercer à tracer, sur des échiquiers de papier, un carré, un rectangle, une verticale, une oblique... Ou trouver, parmi les 64 cases, lesquelles forment le centre de l'échiquier.

Des histoires à raconter

Toujours au CP et au CE1, on s'appuiera sur les échecs pour construire oralement des contes. « Il était une fois un petit guerrier qui voulait rendre visite à un ami.... »
Les pièces, par leur nature, incarnent naturellement des personnages : le Roi, la Reine, le Cavalier, le Bouffon, le vaillant petit soldat... L'histoire peut être inspirée de toute situation prise au début, au milieu, ou en fin de partie.
L'intérêt réside dans les personnages principaux, la nature de l'épreuve à franchir, les moyens auxquels les personnages vont avoir recours pour la dépasser.
La notion d'échec et mat, avec un Roi qui ne peut plus bouger, peut être introduite dans les petites classes du primaire.

La grammaire plus facile

Dès le CE1 ou le CE2, quand les enfants commencent à écrire et s'initient à la grammaire, les situations aux échecs peuvent renvoyer à des situations grammaticales : les groupes essentiels, les groupes non déplaçables... ressemblent aux pièces qui peuvent avancer, reculer, ne pas bouger.
A partir de figures reconstruites sur l'échiquier, on créera des phrases usant de mots dont le statut grammatical évoque la situation de telle ou telle pièce sur le plateau.

Une autre façon d'aborder histoire

L'histoire du jeu d'échec remonte au milieu du VIe siècle en Inde et a franchi les continents. Suivre son évolution au fil du temps et des pays traversés permet d'évoquer différentes périodes historiques – la royauté, la monarchie absolue, la chute des Rois... – des pratiques nationales, mais aussi universelles...
Inscrire le jeu dans sa temporalité permet d'aborder l'histoire de manière ludique, et démonstrative.

Des idées pour créer

A l'école primaire, et au-delà, les échecs trouvent de nombreuses applications dans le domaine des arts plastiques.
Pour les plus petits, on construira un échiquier case après case, de toutes les couleurs. Ou peut aussi inventer un parcours de couleur sur cet échiquier, en utilisant des cases qui se touchent par les côtés ou par les angles.
Manipuler un échiquier en morceaux incite l'enfant à comprendre qu'il faut respecter des règles pour construire une figure.
Il peut aussi créer son propre échiquier. Puis des pièces en volume – en pâte à papier, en pâte à modeler, avec des maquettes préfabriquées... – et les peindre.
En groupe, on fabriquera un échiquier géant et on construira des pièces géantes à partir de divers matériaux de récupération...

Les petits aussi

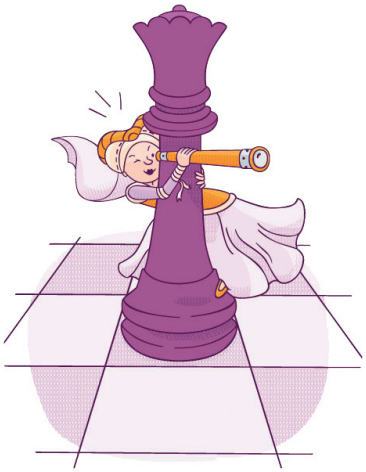
Dans les petites classes, il n'est pas nécessaire de présenter le jeu en son entier pour y intéresser les enfants.
Pour les petits, les démonstrations sont plus pertinentes que les explications. Avec trois Pions d'un côté et trois Pions de l'autre, on tente d'aller de l'autre côté pour y découvrir un trésor. Pour cela, on avance d'une case à la fois et on élimine l'ennemi en diagonale. Le premier arrivée sur la ligne adverse récupère le trésor.
Petit à petit, on introduit des pièces supplémentaires : le Fou, qui garde l'oblique ; la Tour, qui surveille la colonne ; le Cavalier, qui saute par-dessus les autres...

Gérer l'inconnu

Chaque nouvelle étape augure d'une difficulté supplémentaire : toute nouvelle pièce est susceptible de venir perturber le plan pré-établi ; tout mouvement court le risque d'être contré par un autre.
Dès lors, le jeu permet à l'enfant de mettre en œuvre des capacités d'analyse et de développer une stratégie, surtout s'il doit expliquer pourquoi il opte pour tel ou tel coup. Mais nul n'est obligé d'y prendre goût ! En aucun cas il ne faut imposer les échecs.

Apprendre à se corriger

Pour ceux, en revanche, qui seraient séduits, apprendre à noter ce qu'on a fait et conserver son brouillon est utile. Parce qu'en regardant celui-ci après-coup, on prend l'habitude de chercher l'erreur et de tenter de comprendre pourquoi on s'est trompé ou comment on aurait pu mieux jouer.



Pour en savoir plus sur l'utilisation des échecs comme outil pédagogique, vous pouvez consulter les ouvrages d'Alain Noble (éd. CRDP de Poitou-Charentes) : « Le Jeu d'échecs à l'Ecole » et « Le Jeu d'échecs, un outil pour les élèves de l'école et du collège ».