

La reproduction en partie ou en totalité de ce document est soumise à l'autorisation préalable de son auteur ([florence.guillaud@ac-aix-marseille.fr](mailto:florence.guillaud@ac-aix-marseille.fr)) et devra mentionner sa source au format : " Guillaud F., (2023), Une Class'échecs en ULIS, rapport d'activité"



# Class' Échecs

Une en ULIS

Ce rapport d'activité a pour objet de faire connaître la [Class'Échecs](#) qui s'est déroulée dans une [ULIS-école de Marseille](#).

Il décrit en quoi la pratique régulière du jeu d'échecs a permis à des élèves en situation de handicap, porteurs de troubles neurodéveloppementaux, de travailler de multiples capacités et de compétences au service de leurs apprentissages scolaires et de leur autonomie.

Il évoque également comment le jeu d'échecs a valorisé les élèves à besoins éducatifs particuliers et a contribué à l'instauration d'un climat scolaire favorable à leur intégration et à leur bien-être à l'école.

« Dans la vie, je ne perds jamais. Soit, je gagne, soit, j'apprends »

Nelson MANDELA

« La confiance en soi est très importante. J'ai toujours cru en ce que je faisais sur l'échiquier. Il vaut mieux surestimer vos perspectives que de les sous-estimer »

Magnus CARLSEN, n°1 mondial

# SOMMAIRE

1. LE PROGRAMME CLASS'ÉCHECS	p. 5
2. GENÈSE DU PROJET EN ULIS	p. 6
3. POURQUOI LE JEU D'ÉCHECS EN ULIS ?	p.11
4. CONTENU ET DEROULEMENT	p.19
5. EXEMPLE D'UNE SEANCE ADAPTÉE & SON ÉVALUATION	p.21
6. BILAN	p. 27
7. PHOTOS & DOCUMENTS	p. 30
REMERCIEMENTS & RÉFÉRENCES	p. 42
SOURCES, RESSOURCES & PARTENAIRES	p. 43
LE MOT DE LA FIN, CONTACT	p. 45

## ACRONYMES

AESH	Accompagnant des Élèves en Situation de Handicap
ARS	Agence Régionale de Santé
EBEP	Élèves à Besoins Éducatifs Particuliers
E.N	Éducation Nationale
FFE	Fédération Française des Échecs
MDPH	Maison des Personnes en Situation de Handicap
SESSAD	Service d'Éducation Spécialisée et de Soins à Domicile
TND	Troubles du NeuroDéveloppement
ULIS	Unité Localisée pour l'Inclusion Scolaire

Les définitions utilisées dans ce rapport d'activité sont signalées par



# 1. LE PROGRAMME CLASS'ÉCHECS

Jeu très ancien dont on ignore encore à ce jour les origines géographiques et temporelles, on sait qu'il a été introduit au X<sup>ème</sup> siècle dans le Sud de l'Europe par les Arabes.

Jeu de société par excellence, parfois considéré comme un sport dans certains pays du monde, dont la France, il oppose deux joueurs (le camp des Blancs contre le camp des Noirs) de part et d'autre d'un échiquier composé de 64 cases, 32 blanches (ou claires) et 32 cases noires (ou sombres). Chaque joueur possède au départ un roi, une dame, deux tours, deux fous, deux cavaliers et huit pions. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant l'une de leurs 16 pièces. Le but du jeu est d'infliger à son adversaire un échec et mat, situation dans laquelle le roi adverse est en échec (menacé) sans qu'il soit possible pour lui de fuir, de se défendre ou d'être défendu.

Jeu de tactique et de stratégie, il convoque de multiples capacités dont la visualisation, le calcul, le raisonnement, la planification, l'anticipation, la concentration, le contrôle....

A l'école, le jeu d'échecs est considéré comme une activité à la fois intellectuelle, ludique et sportive, qui permet de développer de nombreuses compétences. Il trouve toute sa place dans le cadre du sport scolaire et constitue un élément de culture. Il possède à la fois une fonction éducative, sociale et de santé publique et porte les valeurs de l'égalité des chances.

Le jeu d'échecs à l'école est mentionné dans deux textes principaux :

1. [La circulaire du 4 mars 2011](#), « Une nouvelle ambition pour les sciences et la technologie à l'École » où le jeu d'échecs est mentionné dans le paragraphe « Développer l'usage des jeux pour apprendre »
2. [La circulaire du 12 janvier 2012](#), « Introduction du jeu d'échecs à l'école ».

L'apprentissage du jeu d'échecs à l'école s'est concrétisé par la signature d'une [convention-cadre le 15 février 2017](#) entre la Fédération Française du jeu d'échecs (FFE) et l'Éducation Nationale, par laquelle la FFE s'engage à soutenir les établissements scolaires qui s'engagent dans l'apprentissage des échecs par le biais de ses comités départementaux.

La Class'Echecs s'inscrit dans le cadre de ce partenariat. Il s'agit d'un programme pluriannuel visant à développer l'apprentissage et la pratique du jeu d'échecs dans les écoles primaires, dont l'objectif est d'initier, sur le temps scolaire, 250 000 élèves sur trois ans par des professeurs volontaires qui disposent pour cela :

- D'outils matériels : kits comprenant des jeux (échiquiers et pièces) et un échiquier mural.
- D'outils de formation : plateforme m@gistère hébergeant des autoformations en inscription libre.
- D'outils pédagogiques : séquences, séances, fiches d'exercices, vidéos et classes virtuelles hebdomadaires

→ La vocation première de la Class'Echecs, telle que l'a rappelé son concepteur pour l'Éducation Nationale, Monsieur Yves LEAL, est de développer des compétences scolaires par la pratique du jeu d'échecs.

## 2. GENÈSE DU PROJET CLASS'ÉCHECS EN ULIS

Professeur des écoles spécialisée et joueuse en club, j'ai naturellement été attirée par le programme que j'ai découvert sur le site de la FFE. J'ai donc déposé une candidature au nom du SESSAD NEURODYS PACA où je suis en poste depuis 9 ans. Le SESSAD a reçu son kit fin 2022. Puis j'ai proposé ce programme à deux ULIS d'établissements dans lesquels le Sessad intervient dans la cadre d'une convention.

- D'abord à une ULIS-collège des quartiers Nord de Marseille. Le coordonnateur, bien qu'intéressé, a dû décliner pour des raisons d'organisation et de charge de travail, ma proposition arrivant trop tardivement dans l'année scolaire.
- Ensuite à une ULIS-école du centre-ville de Marseille dans laquelle le SESSAD accompagne 5 élèves. Bien que n'ayant jamais joué aux échecs, la coordonnatrice a accepté avec enthousiasme.

Enfin, je me suis inscrite au parcours [m@gistère](#) - plateforme de formation des enseignants de l'Éducation Nationale – pour disposer des outils tels que la classe virtuelle hebdomadaire, les séquences pédagogiques, les exercices, les évaluations, le forum de discussion. ...

### LE DISPOSITIF ULIS

Une ULIS est un dispositif qui se situe dans une école, un collège et au lycée. Elle accueille des élèves en situation de handicap présentant des troubles (à distinguer de difficultés). Une ULIS DYS accueille des élèves avec des troubles d'apprentissage. Les élèves d'ULIS n'ont pas la capacité de suivre une scolarité à temps plein en classe ordinaire, et ils ont besoin d'un enseignement adapté. Selon la loi de 2005 sur le handicap, des temps d'inclusion dans les classes de référence, sont proposés pour les apprentissages que les élèves peuvent suivre.



*Un trouble d'apprentissage est par nature sévère et durable et fait l'objet d'un diagnostic médical. Une difficulté est par nature passagère.*

### LE SESSAD NEURODYS PACA

Un SESSAD est un établissement médico-social financé par l'ARS.

Sa mission est d'accompagner les enfants avec des besoins spécifiques, sur notification de la MDPH dans leurs besoins à l'école et dans leur vie quotidienne.

Le SESSAD NEURODYS PACA est situé en centre-ville de Marseille. Sa mission spécifique est d'accompagner les enfants avec certains **troubles du neurodéveloppement**. Il est composé d'une équipe pluridisciplinaire avec une chef de service, une pédiatre, une orthophoniste, une éducatrice spécialisée, une psychomotricienne, une neuropsychologue, une psychologue clinicienne, une ergothérapeute et une enseignante spécialisée, personne-ressource dont la mission principale est de proposer et de mettre en œuvre des adaptations et des remédiations pédagogiques pour soutenir les élèves avec TND dans leurs apprentissages scolaires.

# LES TROUBLES DU NEURODÉVELOPPEMENT (TND)

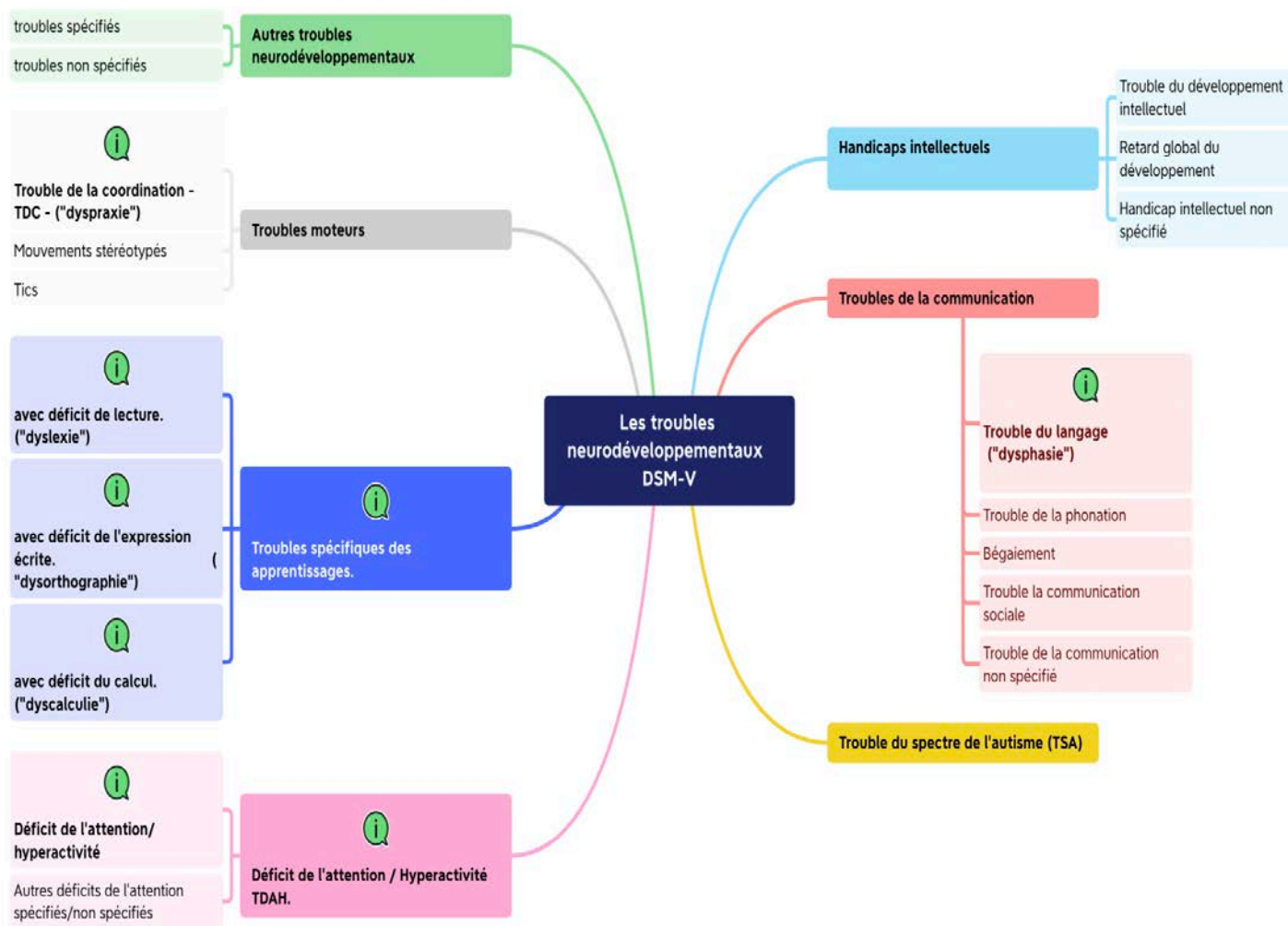
D'après le DSM-V, manuel diagnostique et statistiques des troubles mentaux



Les TND sont un ensemble d'affections qui débutent durant la période du développement. Ces troubles se manifestent précocement durant le développement, souvent même avant que l'enfant n'entre à l'école primaire. Ils sont caractérisés par des déficits du développement qui entraînent une altération du fonctionnement personnel, social, scolaire ou professionnel.



Les TND pris en charge par le Sessad Neurodys Paca



## COMPOSITION DE L'ULIS



L'ULIS de l'école Sainte-Marie Madeleine se situe dans le quartier des Chartreux dans le 4<sup>ème</sup> arrondissement de Marseille.

Elle accueille des EBEP porteurs de troubles du neurodéveloppement et particulièrement de troubles des apprentissages communément dénommés troubles DYS, tels que la dysphasie, la dyslexie, la dyspraxie, la dyscalculie, la dysgraphie, la dysorthographe - et des troubles de l'attention avec ou sans hyperactivité, dénommés TDAH.

Élèves + suivis au SESSAD	Âge	Classe de référence	Forces	Fragilités
B.	9 ans	CE2	<p>Élève motivé, assidu, et autonome, avec une attitude très positive en classe.</p> <p>Aime communiquer et collaborer malgré ses difficultés d'expression orale.</p> <p>Bon raisonnement mathématique.</p> <p>Aime relever des défis.</p>	<p>Expression orale peu fluide, parfois difficilement intelligible.</p> <p>Lecture non fonctionnelle.</p>



E.	11 ans	CM2	Participation très active, vocabulaire développé.  Élève curieux et cultivé.	Pas de respect des règles de vie en classe, pas de posture d'élève.  Élève très opposant qui a du mal à se poser et à entrer dans les apprentissages.  Hyperactif ++
J.	11 ans	CM2	Élève calme, qui aime jouer et dessiner.	Très immature.  Entre difficilement dans les apprentissages.
K.	9 ans	CE2	Souriant, volontaire et envie bien faire.  Aime jouer.	Non scripteur.  Présente des troubles de la coordination et de de l'attention.  Peu autonome.
K+	11 ans	CM2	Bonnes capacités en langage oral (en expression et en compréhension), lecture, respect des règles, attitude d'élève, mobilisation attentionnelle, autonomie dans les gestes de la vie quotidienne de la classe, motricité globale et qui est globalement en progrès	Réservé, très anxieux, peu sûr de lui, craignant l'échec et du regard de l'autre et qui communique peu avec les adultes.  Écriture lente et coûteuse.
R.	10 ans	CM2	Bonne participation.  Élève cultivé, vocabulaire développé.  Sens de l'observation et de l'humour  Aime jouer (ordinateur, jeux)	Difficultés de concentration, se disperse très facilement.  Écriture très coûteuse.  Très fatigable.  Fréquemment dans la plainte.

Sé+	9 ans	CE2	<p>Très volontaire et participante.</p> <p>Entre volontiers dans tous les apprentissages.</p> <p>Bon raisonnement mathématique.</p> <p>Goût pour les jeux et la compétition.</p>	<p>Se disperse très facilement.</p> <p>Beaucoup de bavardages.</p> <p>Les prises de parole ne sont pas canalisées.</p> <p>Impulsivité +++</p>
Sh+	10 ans	CM2	<p>Communique facilement avec ses pairs</p> <p>Autonome dans la vie quotidienne de la classe,</p> <p>Bonnes capacités en motricité globale et fine, et en chant.</p>	<p>Distraite et parfois agitée.</p> <p>Communique très peu (mutisme sélectif) et n'exprime pas ses émotions avec les adultes</p> <p>Attitude passive et nonchalante face aux apprentissages scolaires.</p> <p>Fragilités importantes en lecture, écriture et en mobilisation attentionnelle.</p>
T+	10 ans	CM1	<p>Assidu, respectueux du cadre, motivé, joyeux, sociable et volontaire.</p> <p>Bon niveau de langage oral</p> <p>Capable de repérer ses erreurs et de se corriger.</p>	<p>Fatigable et anxieux.</p> <p>Des difficultés à exprimer sa pensée de façon fluide</p> <p>Importantes difficultés en lecture écriture, orthographe, maths, et en mobilisation attentionnelle.</p>
T.	11 ans	CM2	<p>Appliqué, consciencieux et calme.</p> <p>Bonnes capacités de concentration.</p> <p>Bon raisonnement mathématique.</p>	<p>Lecture hésitante, syllabée.</p> <p>Anxiété +++ face aux apprentissages.</p> <p>Très réservé, peu expressif, peu de participation en classe d'inclusion.</p>

### 3. POURQUOI UNE CLASS'ÉCHECS EN ULIS ?

#### Le cadre général

Selon la circulaire n° 2012-011 du 12 janvier 2012 relative à l'introduction du jeu d'échecs à l'école :

1. Le recours aux jeux traditionnels comme les échecs permettent aux élèves de développer la motivation, la concentration, d'encourager leur esprit d'autonomie et d'initiative et de travailler les fondamentaux par une approche différente.

2. Le jeu d'échecs est un outil supplémentaire au service des apprentissages, qui permet d'installer un environnement favorable à l'apprentissage. Il contribue au développement d'attitudes et d'aptitudes intellectuelles propices à l'acquisition de compétences du socle commun.

→ La pratique du jeu d'échecs est donc un outil qui permet de répondre à une diversité de besoins de façon ludique et d'entraîner de multiples capacités et compétences au service des apprentissages scolaires et sociaux.

#### Quels intérêts pour les élèves porteurs de handicaps de type TND ?

Du fait de leurs troubles, les EBEP sont généralement anxieux, réservés, découragés, fatigables, impulsifs et quelquefois passifs face aux apprentissages. Leur parcours scolaire, avant d'intégrer une ULIS, a été complexe voire douloureux.

Leurs compétences scolaires sont hétérogènes et leur écart scolaire est globalement de 12 à 24 mois environ par rapport aux attendus de leur classe d'âge.

La pédagogie qui leur est adressée doit donc être différenciée, créative et adaptée à leurs besoins, de façon à les aider à compenser leurs difficultés et à les rendre plus autonomes.

Le jeu d'échecs présente plusieurs intérêts pour répondre à ces besoins, dont les principaux sont :

- a. La ludification
- b. La valorisation
- c. La métacognition
- d. La mise en jeu et l'entraînement d'une multitude d'apprentissages

## a. La ludification ou les apports de l'apprentissage par le jeu

L'approche des apprentissages par des pédagogies utilisant le jeu est appelée « ludification », « ludicisation » ou « gamification ». Elle s'appuie sur des principes et des techniques qui renouvellent et changent le lien entre l'élève, l'enseignant et le savoir. Elle consiste à transférer des mécaniques et des éléments de jeu à des domaines non ludiques. Les mécaniques de jeu amènent l'élève à relever un défi dans le cadre d'une expérience divertissante ou stimulante moyennant une récompense finale (gagner une partie).

La ludification présente plusieurs avantages :

- Elle dédramatise un contexte souvent anxiogène pour les élèves, et en particulier pour ceux ayant connu un parcours scolaire difficile,
- Elle rend les séances plus attrayantes et permet de ramener plus aisément des élèves passifs, démotivés ou découragés vers les apprentissages,
- Elle motive les élèves en leur permettant de se dépasser et de s'affronter,
- Elle améliore leur niveau d'implication. L'élève devient acteur de ses apprentissages. Il s'implique lorsque son travail personnel est récompensé, ce qui lui procure des émotions positives,
- Elle permet de vaincre la réticence naturelle à participer à des processus répétitifs ou ennuyeux car les éléments du jeu rendent les contenus, et donc l'apprentissage, plus variés et stimulants,
- Elle favorise l'assimilation et la mémorisation, grâce à un système de stimuli et de récompenses auxquels les élèves sont soumis de façon constante.

## b. La valorisation des élèves en situation de handicap

Souvent associé à l'intelligence, la pratique du jeu d'échecs est un moyen de valoriser les élèves en situation de handicap. En effet, les élèves scolarisés en ULIS DYS peuvent être considérés à tort comme déficients intellectuels alors qu'au cours de leur parcours diagnostique, la déficience intellectuelle a été écartée. Malgré cela, leurs troubles ont des répercussions importantes sur leur niveau scolaire et leur estime de soi. Il arrive fréquemment que ces élèves se sentent dévalorisés par rapport aux élèves des classes dites ordinaires. Il n'est d'ailleurs pas rare d'entendre des propos auto dévalorisants de type « Je suis nul », « Je suis un bon à rien », « Je n'y arriverai jamais » et d'observer des signes d'anxiété, anxiété qui peut aller jusqu'à des blocages face aux apprentissages présentés de façon classique.

- Être capable de jouer aux échecs représente un défi et un moyen de reprendre confiance en soi et de s'affirmer dans son environnement scolaire et social.

### c. La métacognition



META : du grec au-delà

COGNITION : du latin *cognitio*, signifiant action de connaître. Définit les mécanismes de la pensée, c'est-à-dire l'ensemble des processus nous permettant d'acquérir des connaissances

UNIVERSALIS : ensemble des processus, des pratiques et des connaissances permettant à chaque individu de contrôler et d'évaluer ses propres activités cognitives, c'est-à-dire de les réguler.

Le travail de la métacognition est inscrit au domaine 2 du socle commun de compétences, de connaissances et de culture de l'Éducation Nationale, partie Méthodes et outils pour apprendre, qui a pour objectif de permettre à tous les élèves d'apprendre à apprendre. « Les méthodes et outils pour apprendre doivent faire l'objet d'un apprentissage explicite en situation, dans tous les enseignements et espaces de la vie scolaire (...). L'élève doit savoir ...travailler à un projet, s'entraîner en choisissant les démarches adaptées...».

#### L'apprentissage se fait globalement selon 3 types de processus

Source : CSEN, Conseil Supérieur de l'Éducation Nationale

L'apprentissage « passif »	Par association Par essai-erreur Par observation Par imitation Par retour de l'environnement (feedback)
L'apprentissage « introspectif »	En se questionnant, En revenant sur son propre savoir interne sans avoir besoin d'aucun feedback de l'environnement
La métacognition ou « apprendre à apprendre »	Capacité à observer, à interroger ses savoirs et à les remettre en question pour s'adapter à son environnement. Le jeu d'échecs, par l'infinité de combinaisons qu'il permet, soutient ce processus métacognitif

#### En quoi le jeu d'échecs peut aider les élèves en difficulté par la métacognition



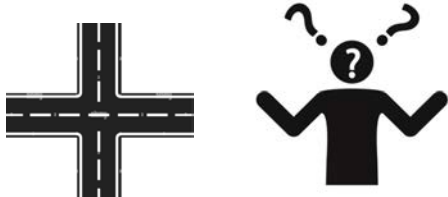
Défis pour les élèves en difficulté ou en situation de handicap	Que permet la pratique du jeu d'échecs
Sortir de sa zone de confort	Travailler la confiance en soi, se confronter à la nouveauté, à l'inconnu.
Être acteur de ses apprentissages	Ne pas attendre que la solution vienne d'un tiers et s'interroger soi-même sur la ou les solutions à un problème.
Faire des liens avec les différents savoirs	Réfléchir et mettre plusieurs paramètres pour répondre à l'adversaire : décider d'un déplacement en fonction de la couleur des cases, connaître chaque caractéristique des pièces, évaluer les menaces, décider d'une attaque ou plutôt d'une défense...
Faire des choix entre plusieurs solutions	Le choix est inhérent à la pratique du jeu d'échecs, il n'y a jamais de choix unique mais plusieurs choix possibles (sauf en de coup forcé).
Faire des analogies avec des situations déjà rencontrées	Reconnaître des situations déjà rencontrées ou étudiées et savoir y répondre grâce à l'analyse de la pratique, indispensable pour progresser aux échecs.
Prendre le temps de réfléchir, analyser, planifier ses réponses	Contrôler son impulsivité et sa distractibilité : le jeu d'échecs est un jeu de réflexion et de concentration en contexte calme.

## d. La mise en jeu et l'entraînement d'une multitude d'apprentissages

- Aborder un apprentissage complexe

Apprendre le jeu d'échecs fait partie des apprentissages dits complexes.

Parmi les apprentissages complexes, l'acquisition des règles tient une place particulière car elle peut concerner des savoir-faire aussi bien moteurs, sensori-moteurs (interaction entre des phénomènes sensoriels et une activité motrice) qu'intellectuels, et peut aller jusqu'à l'élaboration d'une stratégie (ensemble d'actions coordonnées, d'opérations habiles, de manœuvres en vue d'atteindre un but précis – Trésor de la langue française).

Apprentissage simple	Apprentissage complexe 
<p>Se fait par association directe entre un stimulus et une réponse</p> <p>-&gt; le lien est direct et automatisé</p> <p>Exemple du code de la route : Au panneau STOP (stimulus), = je m'arrête (réponse).</p> 	<p>Nécessite des traitements intermédiaires</p> <p>-&gt; le processus est complexe et pluriel : il passe par l'évaluation, l'estimation, l'interprétation, le calcul, le raisonnement et la prise de décision.</p> <p>Exemple du code de la route : J'aborde un carrefour</p>  <p>Plusieurs traitements sont nécessaires :</p> <p>1<sup>er</sup> temps : exploration visuelle -&gt; y a-t-il un autre véhicule déjà engagé ?</p> <p>2<sup>nd</sup> temps : évaluation-estimation des distances, de la vitesse, du danger -&gt; puis-je engager mon véhicule de façon sûre ?</p> <p>3<sup>ème</sup> temps : prise de décision -&gt; j'engage mon véhicule, ou -&gt; je m'arrête</p>

D'après Les mécanismes de l'apprentissage, J-P ROSSI, éditions de Boeck Solal, collection neuropsychologie, 2014

→ Au cours d'une partie d'échecs, le processus complexe qui amène à la prise de décision se reproduit à chacun des coups joués.

- Acquérir et entraîner des habiletés sociales



Les habiletés sociales sont habituellement définies comme étant la capacité de démontrer un comportement approprié dans une variété de contextes comme à la maison, à l'école ou au travail et dans la société en général (Brown, 2003).

Principalement développées par apprentissage via l'observation et l'imitation, elles comprennent des comportements spécifiques et discrets, verbaux et non verbaux, se composent d'initiations et de réponses et de réactions appropriées et efficaces et sont de nature interactive.

### Les principales habiletés sociales nécessaires à la pratique du jeu d'échecs

Description	Compétences nécessaires à la pratique du jeu d'échecs
Respecter les règles	Connaitre les « règles d'or » des échecs, les appliquer, demander un arbitrage, les rappeler aux autres si nécessaire
Respecter les autres	Respecter son adversaire, l'arbitre et les autres joueurs Respecter le matériel, en prendre soin, l'installer et le ranger
Maîtriser son comportement	Garder son calme et son sang-froid avant, pendant, et après la partie
Persévérer	Poursuivre un but de façon constante sans abandonner la partie
S'engager dans un projet collectif	Considérer la Class' Echecs comme un apprentissage à part entière, s'investir pleinement en tant qu'élève
Participer	Intervenir, répondre aux questions, effectuer les exercices, jouer des parties...
Aider les autres	En tant que joueur ou en tant qu'arbitre
S'améliorer	Connaitre ses forces et ses faiblesses, vouloir dépasser ses limites

- Entraîner les fonctions exécutives



Fonctions qui représentent l'ensemble des processus cognitifs permettant à l'individu de réguler intentionnellement sa pensée et ses actions dans l'attente d'un but précis. (Chevalier, 2010 ; Miyake et al. 2000).

Les fonctions exécutives jouent un rôle central dans le développement des habiletés sociales et cognitives et dans les apprentissages scolaires. Par analogie avec le fonctionnement d'une tour de contrôle, les départs et les arrivées des vols doivent être organisés de façon efficace afin que tout se passe au mieux. Cette orchestration repose sur une multitude de personnes qui interagissent simultanément en fonction de leurs compétences. Les fonctions exécutives assurent un rôle similaire à une tour de contrôle dans la gestion des pensées, des distractions et des connaissances, tout en planifiant les actions afin d'accomplir différentes tâches le plus efficacement possible.

Fonctions exécutives	Description	Application au jeu d'échecs
Inhibition	Capacité à contrôler ses pensées, ses comportements, ses impulsions et à mettre à distance ses distractions pour se centrer sur une tâche	Les élèves doivent pouvoir inhiber différentes solutions au profit d'une seule réponse, jouer un coup, d'autant plus si la partie est chronométrée
Mémoire de travail	Capacité à garder en mémoire des informations pour ensuite les manipuler pendant une courte période, en les ajustant ou les modifiant au moment opportun.	Les élèves doivent garder en mémoire une position, un déplacement, une série de déplacements, une tactique au fil de la partie
Flexibilité cognitive	Capacité à effectuer et à alterner différentes tâches, à s'ajuster aux changements, à prendre conscience des erreurs, à ne pas persévérer dans l'erreur et à y remédier.	Les élèves doivent ajuster leur stratégie ou leur tactique en fonction des réponses de l'adversaire
Planification	Capacité à planifier programmer une action	Les élèves doivent mentaliser leur action et considérer différentes étapes d'une suite de déplacements, et les hiérarchiser
Contrôle attentionnel	Capacité à soutenir son attention à long terme	Les élèves doivent rester concentrés pour ne pas commettre d'erreur
Flexibilité mentale	Capacité à changer de point de vue, à envisager plusieurs solutions, à écouter les conseils, à accepter le point de vue de l'autre et les changements.....	Les élèves doivent être capables de changer de tactique ou de stratégie en cours de partie. Ils doivent ajuster leur jeu en permanence.
Autocontrôle et régulation comportementale	Capacité à réguler ses émotions et ses impulsions	Les élèves doivent contrôler leurs émotions, garder leur sang-froid, rester calme et respecter les règles de la politesse et du jeu



- Entraîner des capacités, des compétences et des apprentissages scolaires fondamentaux



**Capacité** : opération mentale de l'individu lorsqu'il exerce son intelligence ; habileté transversale susceptible d'être mise en œuvre dans des situations très différentes (exemple : capacité de compréhension, de mémorisation, de concentration etc...)



**Compétence** : permet à un individu de résoudre un problème, ayant une certaine complexité, dans une situation donnée. La compétence est une combinaison appropriée de plusieurs capacités. Elle est liée au métier d'élève et englobe des savoirs, des savoir-faire et des savoir-être.

### Exemples de capacités nécessaires à la pratique du jeu

Compréhension orale	Capacité à comprendre les consignes, les règles et le lexique spécifique du jeu
Raisonnement	Capacité à faire des liens, à engager une réflexion, à déduire, à émettre des hypothèses, à conceptualiser, à abstraire
Repérage spatial	Capacité à se repérer dans un espace, sur un support, à reconnaître la droite, la gauche, la verticale, l'horizontale et la diagonale, à se déplacer ou à déplacer des objets en avant, en arrière, en diagonale, d'une case, de plusieurs cases

### Compétences nécessaires à la pratique du jeu (5 compétences sur 8 compétences attendues au Brevet)

Savoir communiquer	Échanger entre joueurs ou avec l'arbitre au sujet des exercices et des parties
Savoir travailler en équipe	Chercher ensemble une réponse lors des exercices collectifs
Savoir utiliser des documents	Répondre à un questionnaire, savoir interpréter une position sur un échiquier écrit, revoir les fiches-mémo du porte-vue
Maîtriser l'outil informatique	Utiliser l'éditeur de position sur le TBI, effectuer des exercices et jouer une partie en ligne à la maison
Savoir calculer	Calculer mentalement un déplacement ou une suite de déplacements

- L'entraînement d'apprentissages scolaires fondamentaux

Français	Compétences générales attendues	Compétences spécifiques attendues	Application au jeu d'échecs
	S'exprimer dans un langage informatif	Utiliser un lexique général	Cases, rangées, colonnes, prise, déplacement, position, ...
		Utiliser un lexique spécifique	Échiquier, noms des pièces (pions, Roi, Dame...), mat, promotion, défendre, attaquer, parer, menacer....
	Savoir communiquer et argumenter	Échanger, écouter, expliquer, justifier	Expliquer un déplacement, écouter une explication, échanger autour d'une position, justifier un choix, poser des questions....
Maths	Savoir se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations	Maîtriser un tableau à double entrée	8 colonnes de A à H 8 rangées de 1 à 8 64 cases 32 blanches, 32 noires
	Savoir utiliser un langage spatial	Coder des positions	Exemple de codage de position : la Dame se trouve sur la colonne F et sur la 4ème rangée, codage = DF4  Exemple de codage de prise : Le Fou prend un pion de la colonne d et de la rangée 7, codage = Fxd7  Rangées, colonnes, diagonales, bord, centre, ....
	Résoudre un problème	Réfléchir, raisonner, chercher les différentes solutions possibles, prioriser, choisir une solution, déduire une règle générale à partir d'un exemple...	Élaborer une tactique ou une ébauche de tactique, calculer mentalement une position ou enchaînement de positions dans un but précis...

## 4. CONTENU ET DÉROULEMENT DE LA CLASS'ÉCHECS EN ULIS

### Les intervenants

- Florence GUILLAUD, professeur des écoles spécialisée, intervenante principale
- Magali ROMETTE, coordonnatrice de l'ULIS
- Blandine BETOLAUD, AESH
- Laura Lee CHEVASSON, coordonnatrice remplaçante
- Yan DERIGE KANE, intervenant-invité, club Échecs Passion Marseille (Elo FIDE 2200+)

### La périodicité

- Une séance principale hebdomadaire de 1 heure.
- Des reprises ponctuelles de la séance principale pendant la semaine et un atelier quotidien de 45 minutes sur le temps méridien ouvert à tous

### Les outils

- Le programme Class'Échecs 1 et 2 du cycle 2 (adapté)
- 10 échiquiers et leurs pièces, et Dames supplémentaires pour la promotion du pion
- Un échiquier mural
- Un tableau blanc interactif TBI
- Un porte-vue par élève pour les fiches-mémos adaptées

### La temporalité

PERIODE 1 rentrée de janvier -> vacances d'hiver

- Séance 1 : l'échiquier, les pièces, leur placement en début de partie, les règles d'or
- Séance 2 : les pions
- Séance 3 : la Tour
- Séance 4 : le Fou 1
- Séance 5 : le Fou 2, notation de la position des pièces
- Séance 6 : la Dame

PERIODE 2 rentrée des vacances d'hiver -> vacances de printemps

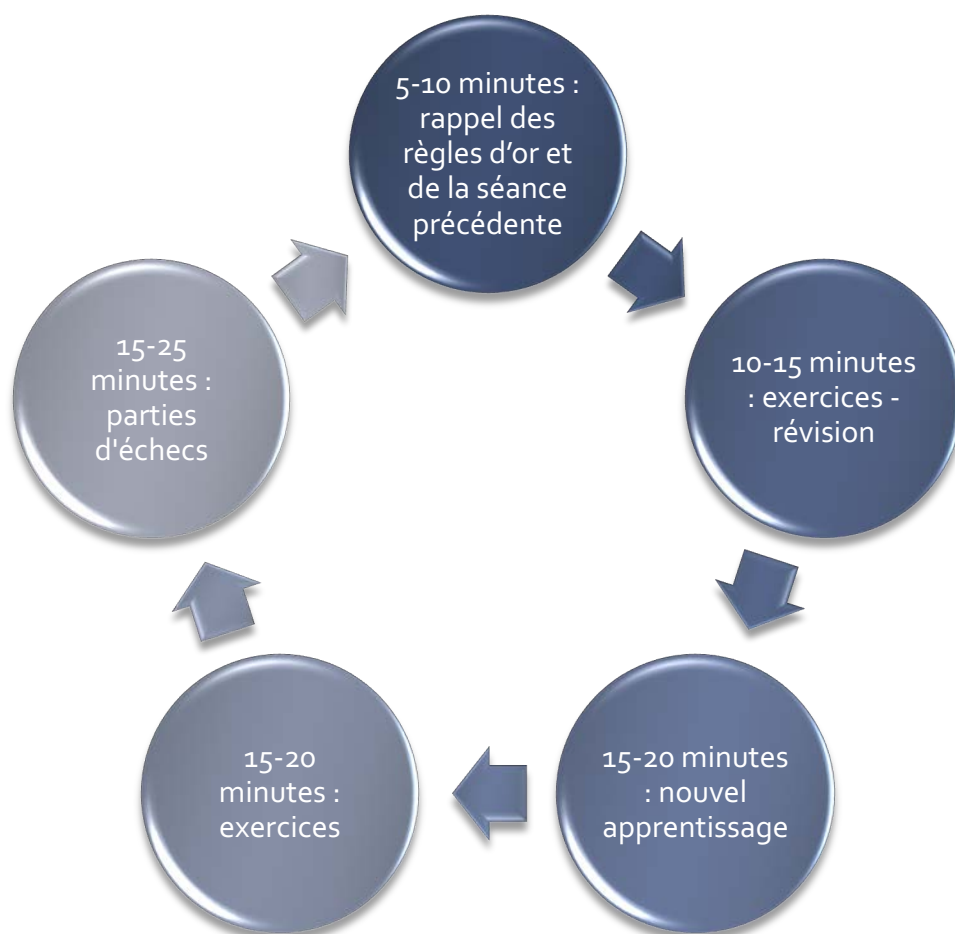
- Séance 7 : le Roi 1
- Séance 8 : le Roi 2, le Cavalier 1
- Séance 9 : le Cavalier 2
- Séance 10 : l'échec, l'échec et mat, le mat du couloir
- Séance 11 : l'échec et mat 2, le mat du couloir 2, la règle des 3P -prendre, partir, parer.
- Séance 12 : l'échec et mat 3, la règle des 3P/2, mat en 1

PERIODE 3 rentrée des vacances de printemps -> vacances d'été

- Séance 13 : mats en 1/2, le roque 1 (petit et grand roque)
- Séance 14 : intervenant-invité Yan DERIGE KANE. Parties simultanées avec tous les élèves de l'ULIS
- Séance 15 : mats en 1/3, le roque 2, roquer le plus rapidement possible 1
- Séance 16 : mats en 1/4, le roque 3, roquer le plus rapidement possible 2, le mat de l'escalier 1
- Séance 17 : mats en 1/5, le mat de l'escalier 2, le roque illégal 1
- Séance 18 : mats en 1/6, le roque illégal 2, tournoi intra-classe
- Séance 19 : intervenant-invité Yan DERIGE KANE, parties simultanées avec tous les élèves de l'ULIS et des élèves des classes ordinaires invités Remise des diplômes et des médailles.

## DÉROULEMENT-TYPE D'UNE SEANCE D'UNE HEURE

- Les séances se déroulent à partir du tableau blanc interactif (TBI) et sur les échiquiers,
  - Les élèves utilisent à tour de rôle le TBI, l'échiquier - individuellement ou en binôme - et l'ardoise individuelle pour les notations,
  - Les adultes jouent le rôle d'arbitre ou de joueur,
  - Les élèves peuvent se proposer comme arbitre,
  - Les élèves répondent aux questions et se déplacent pour proposer leur aide.
  - À la fin de la séance, l'intervenante principale remet une fiche pour les porte-vues des élèves ainsi qu'un mémo récapitulatif de la séance, accompagné de fiches d'exercices.
- La coordonnatrice revoit, pendant la semaine suivante, les notions et les exercices de la séance principale.



## 5. EXEMPLE D'UNE SÉANCE ADAPTÉE

Principaux apprentissages visés :

Réfléchir, se concentrer, repérer, calculer, coder, raisonner, s'exprimer, questionner

### Exercice principal

- Visualiser tous les déplacements possibles d'un cavalier et coder les solutions sur l'ardoise

### Exercice de prolongement

- Visualiser tous les déplacements possibles de deux cavaliers et coder les solutions sur l'ardoise

### Outils



### Pourquoi plusieurs séances avec le cavalier ?

- Le cavalier est la pièce qui a le déplacement le plus difficile à maîtriser : c'est le seul à sauter par-dessus les pièces et son déplacement est le plus complexe,
- Un cavalier dispose jusqu'à huit possibilités de déplacement à partir de sa position initiale, par conséquent l'exercice exige des capacités multiples en repérage spatial, réflexion, anticipation-planification et concentration.

### Pourquoi utiliser des cubes de couleur ?

- Compte-tenu de la complexité de l'exercice, la notation directe sur l'ardoise est évitée pour privilégier une visualisation claire et soutenir la réflexion, le calcul et le codage.

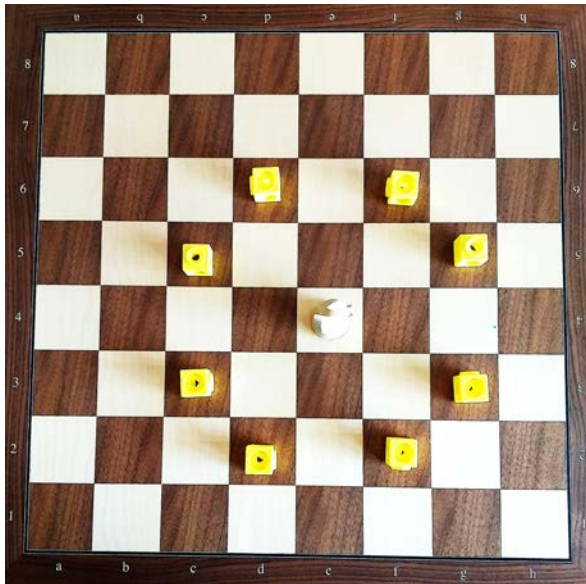
### Modalités de l'exercice

- Le travail est décomposé et validé étape par étape :
  - L'élève déplace le cavalier
  - Il place un cube de couleur sur la position d'arrivée
  - Il note la position sur l'ardoise, exemple Cf2 (cavalier sur la colonne f et sur la rangée 2)
  - Il replace le cavalier sur sa position initiale
  - Et ainsi de suite jusqu'à trouver tous les déplacements possibles.

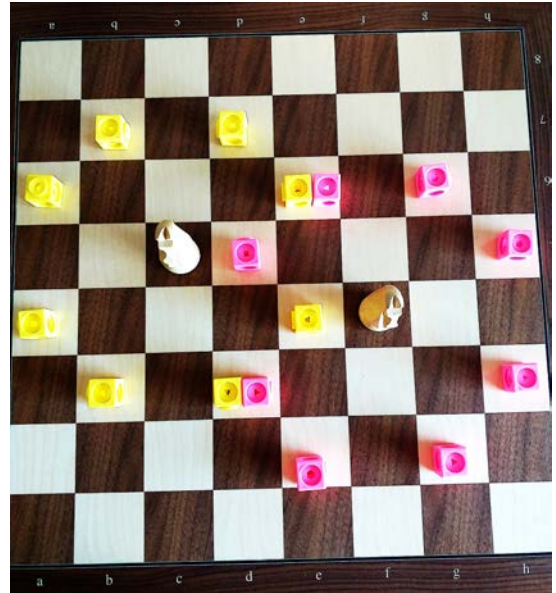
## Objectifs

- Repérer les possibilités de déplacements en plaçant les cubes sur l'échiquier
- Calculer le nombre de possibilités de déplacements

Avec un cavalier = 8

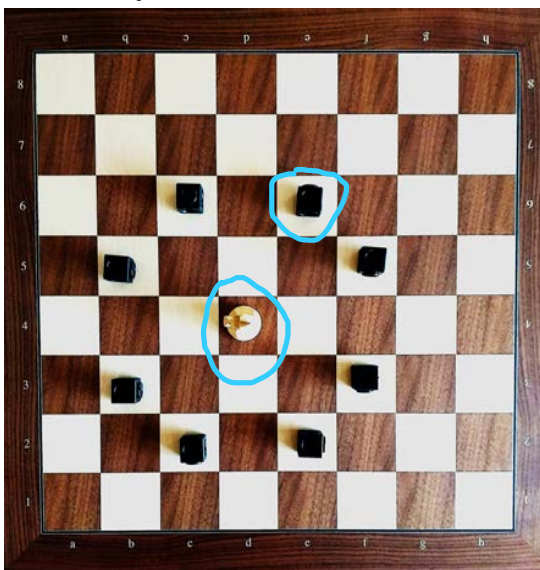


Avec deux cavaliers = 16

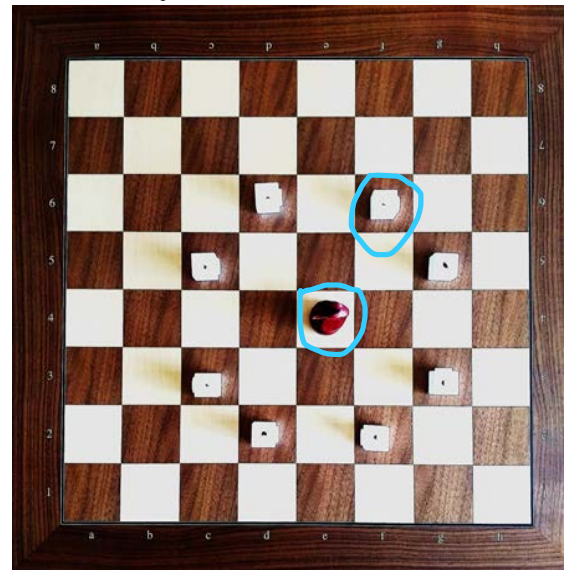


- Coder toutes les solutions
- Repérer que le cavalier se déplace de façon circulaire par rapport à sa position initiale
- Raisonner : le cavalier change de couleur de case à chaque déplacement

Un cavalier qui part de case noire arrive toujours sur case blanche



Un cavalier qui part de case blanche arrive toujours sur case noire



- Raisonner et calculer : lorsque le cavalier est au bord de l'échiquier, cela réduit le nombre de ses déplacements. Conclusion : il est conseillé de déplacer le cavalier vers le centre de l'échiquier (règle générale)

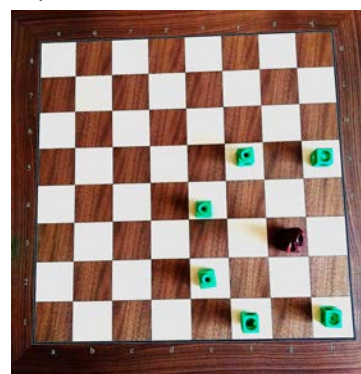
2 possibilités (au lieu de 8)



4 possibilités (au lieu de 8)



6 possibilités (au lieu de 8)



- Exprimer sa pensée, poser des questions, verbaliser les résultats de ses recherches

L'élève visualise, à l'aide de cubes de couleur qu'elle a disposés sur l'échiquier, tous les déplacements possibles de deux cavaliers, les vérifie, les compte puis les code sur l'ardoise.



- ➔ Capacités mises en jeu : compréhension et respect de la consigne, repérage visuo-spatial, coordination regard-geste, planification, inhibition, attention, mémorisation, calcul, raisonnement, codage.

# L'ÉVALUATION

L'évaluation est passée oralement et en relation duelle, par l'AESH ou par la coordonnatrice, qui disposent d'un guide de passation (voir page suivante). L'élève manipule le matériel et répond verbalement aux questions et/ou sur l'ardoise et/ou par gestes.

## Évaluation LE CAVALIER

Prénom \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_

### Compétences évaluées

Performant  
Acquis  
A Revoir

- Positionner le cavalier en début de partie P / A / AR
- Savoir qu'il y a deux cavaliers dans chaque camp P / A / AR
- Savoir qu'il peut sauter par-dessus les pièces A / AR
- Savoir déplacer le cavalier A / AR
- Trouver les déplacements possibles et les compter P / A / AR
- Coder une position A / AR
- Coder un ou deux déplacements A / AR
- Coder et calculer tous les déplacements possibles A / AR
  
- Dédurre que le cavalier dispose de plus de possibilités de déplacement lorsqu'il se trouve au centre de l'échiquier P / A / AR
- Connaître l'alternance de la couleur des cases entre la position de départ et la position d'arrivée P / A / AR



# GUIDE DE PASSATION DE L'ÉVALUATION SUR LE CAVALIER

Points de vigilance/Questions supplémentaires pour les élèves performants

1. Positionne les pièces sur l'échiquier (en autonomie)

Question supplémentaire 1 : où le cavalier se trouve-t-il ?

Réponse attendue : entre la Tour et le Fou

Question supplémentaire 2 : note la position des cavaliers ton ardoise (d'un seul camp ou des deux)

2. Combien y a-t-il de cavaliers chez les Blancs ? Chez les Noirs ?

Réponse attendue : 2 dans chaque camp

Question supplémentaire : que remarques-tu ?

Réponse attendue : il y a un cavalier sur case blanche et un cavalier sur case noire dans chaque camp

3. Qu'est-ce que le Cavalier peut faire que les autres pièces ne peuvent pas faire ?

Réponse attendue : sauter par-dessus les autres

4. Déplace le cavalier

Aide possible : tu peux dire dans ta tête 'ca-va-lier'

5. Compte combien de possibilités de déplacement il a au total

Aide possible : cubes et ardoise

Réponse attendue : 8

Question supplémentaire : quelle est la forme que tu vois une fois que tu as placé les 8 cubes ?

Réponse attendue : un cercle (un rond est accepté)

6. Note la position de départ du cavalier sur ton ardoise

Aide possible : cubes

Réponse attendue : C/Lettre de la colonne/numéro de la rangée

7. Note au moins 2 solutions de déplacement du cavalier sur ton ardoise

Aide possible : cubes

8. Note et compte toutes les solutions de déplacement du cavalier sur ton ardoise

Aide possible : cubes, ardoise

9. Où le cavalier est-il le mieux placé sur l'échiquier ? (n'ajouter « au centre ou au bord » qu'en cas de blocage)

Réponse attendue : au centre.

Explique pourquoi : parce qu'il y a plus de possibilités (comparaison), parce qu'il y a tant de possibilités (nombre exact)

10. Si le cavalier part de case blanche, sur quelle couleur de case arrive-t-il ? (et inversement)

Aide possible : échiquier, cavalier, cubes

Réponse attendue : S'il part de case blanche -> il arrive sur case noire (et inversement)

Question supplémentaire : que peux-tu en déduire ? (ou dire, ou conclure...)

Réponse attendue : le cavalier change de couleur de case à chaque fois qu'il se déplace.

## RESULTATS DE L'ÉVALUATION / 10 ÉLÈVES

P = performant  
A = Acquis  
AR = A Revoir

	P	A	AR
Positionner le cavalier en début de partie	9		1
Savoir qu'il y a deux cavaliers dans chaque camp	8	1	1
Savoir que le cavalier peut sauter par-dessus les pièces	/	10	
Savoir déplacer le cavalier	/	10	
Trouver les déplacements possibles du cavalier et les compter	9	1	
Coder une position du cavalier	/	9	1
Coder un ou deux déplacements du cavalier	/	10	
Coder et calculer tous les déplacements possibles du cavalier	/	10	
Déduire que le cavalier dispose de plus de possibilités de déplacement lorsqu'il se trouve au centre de l'échiquier	8	2	
Connaître l'alternance de la couleur des cases entre la position de départ et la position d'arrivée du cavalier	10		

Les résultats de l'ensemble de la classe montrent que :

- ➔ 7 questions /10 ont été réussies par la totalité des élèves, seules 3 réponses sont « à revoir »,
- ➔ La réponse à la question : *connaître l'alternance de la couleur des cases entre le départ et la position d'arrivée du cavalier*, atteint le score de performance le plus élevé, soit 10/10.

## 6. BILAN

Parmi les principaux bénéfices de la pratique du jeu d'échecs que j'ai pu observer en ULIS, on peut retenir :

### La stimulation de la participation et des interactions

Tous les élèves, même les plus inhibés ou anxieux, ont activement participé aux séances et ont aimé, voire se sont passionnés pour le jeu. Ils ont pris des initiatives, se sont aidés, ont échangé et accepté de jouer avec des pairs avec lesquels ils n'interagissaient pas ou peu.

### La valorisation et le renforcement de la confiance en soi

Tous ont progressé et se sont sentis valorisés auprès de leurs pairs des classes ordinaires, ainsi qu'à leurs propres yeux.

### L'instauration d'un climat scolaire propice au bien être

L'amélioration du climat scolaire est devenue un enjeu majeur en matière d'éducation. Le climat scolaire influence significativement la réussite des élèves. De sa bonne qualité dépend le taux d'absentéisme. Il a par ailleurs un impact positif sur l'exclusion scolaire.



Parmi les 5 composantes définies par Cohen, McCabe et alii (2009), nous retiendrons que ce programme a permis :

1. l'amélioration des relations au sein de la classe et de l'école grâce au respect de la diversité, à l'instauration de relations positives entre tous, de collaboration, d'entraide, de support mutuel et d'investissement de toute la communauté scolaire.

2. un enseignement exigeant et aidant avec attentes élevées, une pédagogie différenciée, des aides apportées, un apprentissage relié à la vraie vie, des récompenses, la créativité valorisée, une participation encouragée, un apprentissage social, émotionnel et éthique valorisé en lien avec les disciplines scolaires, un soutien et une disponibilité des interlocuteurs de l'école.

3. le sentiment de sécurité grâce à l'instauration et au respect de règles claires, de réponses claires et immédiates aux violations de la règle, de tolérance à la différence, de réponses immédiates et claires dans la résolution des désaccords et des conflits (rôle fondamental des règles du jeu et de l'arbitre).

4. l'installation d'un environnement physique sécurisant : espace dédié, matériel adéquat et en bon état.

5. le sentiment d'appartenance : sentiment d'être relié à la communauté scolaire et de faire partie d'un programme dédié, soutenu et encouragé par l'école.

## L'entraînement cérébral

### → La création d'un espace neuronal dédié

Grâce à la plasticité cérébrale, chacune des nouvelles perceptions et expériences et chaque entraînement laisse une signature neuronale dans le cortex. Cette signature est composée de nouvelles connexions (synapses), du renforcement de connexions et d'espaces neuronaux spécialisés. Cette année, grâce à la Class'Echecs, un nouvel espace neuronal dédié aux échecs a été créé dans le cerveau des élèves.

### → Une pensée plus structurée

Les élèves ont pris conscience du rôle et des capacités de leur cerveau. Ils ont compris qu'il est un outil indispensable pour réfléchir et que la réflexion et la logique sont incontournables pour faire des choix les plus judicieux possibles. Ils ont pu percevoir, même de façon inconsciente, que la réflexion demande un effort et de la concentration et qu'elle suit processus jalonné de différentes étapes qu'il faut savoir identifier et suivre.

### → Une entrée dans la métacognition

Les élèves ont perçu plus ou moins consciemment et complètement selon les cas, que : la répétition aide à mémoriser, que mémoriser permet de stabiliser les apprentissages, que le calme aide à se concentrer, que se concentrer aide à réfléchir, que réfléchir aide à faire les bons choix, que l'on apprend mieux à plusieurs grâce au partage des points de vue et des connaissances et que l'erreur ou la défaite sont des étapes obligatoires vers le progrès et vers la réussite.

## L'entraînement régulier de capacités et de compétences

Les élèves ont entraîné de manière ludique et régulière une multitude de capacités et de compétences. Ils ont dépassé leurs limites et amélioré leurs compétences sociales en acceptant de jouer avec tout le monde, sans exception, en proposant ou en demandant de l'aide et en respectant les règles exigeantes du jeu d'échecs, en particulier en termes de contrôle et de concentration.

## Une évolution du statut de l'ULIS

La Class'Echecs a suscité la curiosité et l'envie de nombreux élèves de l'école, ceux déjà joueurs d'échecs mais aussi d'élèves néophytes. La coordonnatrice a ouvert un atelier quotidien de 45 minutes sur une partie du temps méridien. Le succès a été immédiat et la file d'attente pour entrer dans l'ULIS s'est progressivement allongée, obligeant la coordonnatrice à refuser un nombre croissant élèves puis à organiser un roulement.

→ Grâce à ces ateliers ouverts à tous, le statut de la classe ULIS a évolué, passant d'un espace réservé à des élèves en situation de handicap, à un espace commun ouvert à l'ensemble des élèves,

→ L'inclusion s'est inversée puisque ce sont les élèves des classes ordinaires qui ont été accueillis au sein de l'ULIS,

→ La posture des élèves de l'ULIS a changé : ils sont passés d'une posture d'élèves qui ont besoin d'aide, à élèves qui aident en devenant les tuteurs de leurs pairs des classes de référence.

## Une évolution du lien enseignant-élève

La relation hiérarchique classique et verticale sachant/apprenant a évolué vers une relation de coopération et de réflexion en commun basée sur le partage de points de vue. Le plaisir de jouer ensemble a permis de créer une complicité entre l'enseignant et l'élève.

## Le bilan de la directrice de l'école

Ce projet a vraiment été très positif suscitant intérêt et engouement au-delà du dispositif ULIS. Il a fait de nombreux émules auprès des élèves du cycle 3. Des ateliers « échecs » ont vu le jour créant des liens importants entre les enfants. Cette dynamique a aussi été l'occasion pour les élèves du dispositif ULIS d'améliorer leur confiance en eux. Ils se sont retrouvés en situation de réussite et très souvent en situation de tuteur auprès des camarades de leur classe de référence qui ne connaissaient rien aux échecs. J'espère que le projet Class'Echecs continuera l'année prochaine au vu de tous les aspects positifs qu'il présente.

## Le bilan de la coordonnatrice de l'ULIS

Tous les élèves du dispositif ont particulièrement bien adhéré à la Class'Echecs. Ils ont été motivés et demandeurs. J'ai noté des progrès en concentration et en collaboration. Les progrès s'en sont également ressentis en mathématiques (la réflexion, le calcul, la vision géométrique). Ce projet a permis l'interdisciplinarité en littérature, en mathématiques, en vocabulaire, entre autres. En jouant, les élèves ont appris aussi à expliquer les coups, à argumenter, à coopérer.

## Mon bilan personnel

Mon bilan est très positif à tous points de vue. Ce programme a dépassé mes attentes. Dès la première séance, j'ai été surprise par l'intérêt et l'engagement immédiat de la classe. Malgré des demandes exigeantes, tous les élèves ont été persévérants, actifs et volontaires. Les plus anxieux, passifs ou inhibés se sont épanouis et ont réussi à participer et à interagir. Les plus distractibles ont progressé en mobilisation attentionnelle. Cependant, ces résultats doivent être nuancés. En effet, des adaptations de forme et de contenu du programme ont été nécessaires ainsi que des outils adaptés, qui ont été créés spécialement pour ce projet, tels que les fiches-mémo des pièces, les règles d'or illustrées, les évaluations adaptées et le diplôme. Une médaille a également été ajoutée au programme. Bien qu'ils aient tous progressé, les observations ont confirmé l'hétérogénéité et la variabilité de leurs acquis. Parmi les dix élèves de l'ULIS, cinq d'entre eux ont le potentiel de jouer en club, dont deux qui ont montré très bonnes aptitudes au raisonnement. A condition d'adaptations, je conseille ce programme à tous les enseignants qui accompagnent des élèves à besoins éducatifs particuliers.

## L'avis de Yan DERIGE KANE

En acceptant d'intervenir dans l'ULIS, je ne savais pas vraiment à quoi m'attendre. J'ai été agréablement surpris par l'enthousiasme et par l'intérêt des élèves. Lors de mes deux interventions, on a pu jouer de vraies parties puisque les règles du jeu étaient déjà bien intégrées. J'ai remarqué qu'aucun élève n'avait abandonné la partie. J'ai été touché par leurs demandes d'autographe et j'ai ressenti leur fierté de m'avoir accueilli. C'est une belle expérience que je renouvellerai avec grand plaisir.

## 7. PHOTOS & DOCUMENTS

### Quelques mots d'élèves

« Les échecs, c'est le meilleur moment de la semaine »

« C'était trop génial aujourd'hui »

« C'est dans trop longtemps une semaine ! »

« J'ai joué aux échecs pendant les vacances »

« J'ai montré à ma mère comment jouer aux échecs »

« C'est déjà fini ? »

« J'ai le cerveau en ébullition comme l'eau des pâtes »

« J'ai un plan pour coincer le Roi. Je vais essayer un mat du sandwich »

Yan DERIGE KANE entouré de la classe ULIS



## EXEMPLE D'UNE FICHE-MÉMO POUR LE PORTE-VUE DES ÉLÈVES



### LES PIONS

Ce sont 8 petits soldats courageux qui ne reculent jamais.

Ils avancent tout droit et capturent en diagonale.

Ils avancent de 1 case,

sauf au premier coup où ils peuvent avancer de 2 cases.

S'ils parviennent à atteindre la première rangée du camp adverse, ils se transforment

en une autre pièce (généralement une Dame).

On appelle cela « la promotion du pion »

Valeur : 1 point



## MÉMO DE RÈGLES D'OR AUX ÉCHECS



On respecte son adversaire : on dit « Bonjour », on sert la main et on souhaite une « Bonne partie ». Quand la partie est terminée on dit « Au revoir ». (On peut éventuellement ajouter « bien joué » ou « belle partie » si on veut).



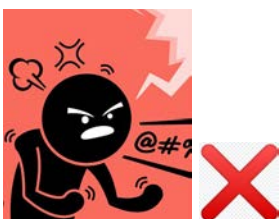
On range les pièces sur l'échiquier quand la partie est finie.



On ne parle pas pendant une partie et si on doit le faire, on chuchote.



On a le droit de se lever, de se déplacer toujours discrètement.



On ne s'énerve pas.



On reste calme.





Le téléphone portable est interdit pendant une partie.



Les Blancs commencent toujours la partie, cela s'appelle « Trait aux Blancs ».



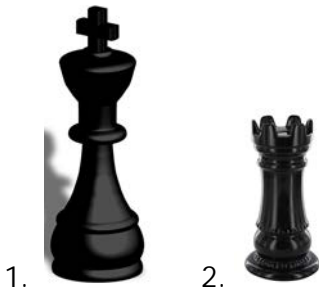
Pièce touchée, pièce à jouer - Pièce lâchée, pièce à jouer.



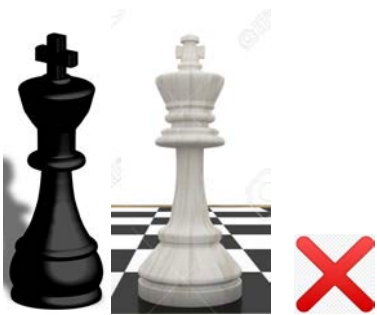
On évite de faire tomber les pièces, on ne choque pas les pièces, on les déplace doucement.



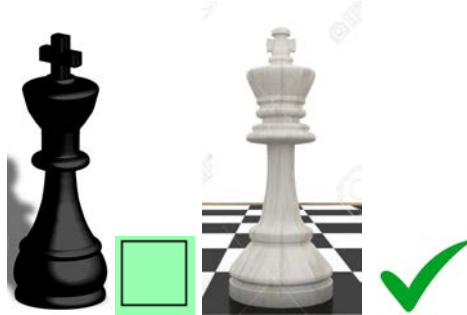
On joue avec une seule main, même pour le roque.



Pour roquer, on déplace toujours le Roi en premier, puis la tour.



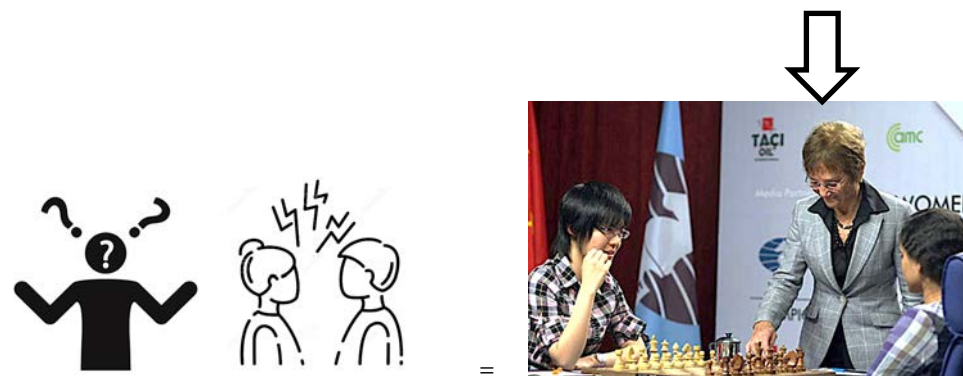
Les Rois ne peuvent pas se toucher.



Les Rois doivent toujours être séparés d'une case.



Le Roi ne peut pas être pris, il est soit en **échec** + soit il est **échec et mat** ++  
Lorsque le Roi est mat, la partie est terminée.



En cas de question ou de contestation, on fait toujours appel à **l'arbitre** (discrètement et poliment).



## DIPLÔME

**Félicitations !**

**Tu as appris à :**

- ✓ Positionner l'échiquier dans le bon sens
- ✓ Positionner toutes les pièces sur l'échiquier
- ✓ Désigner les rangées et les colonnes de l'échiquier
- ✓ Déplacer toutes les pièces
- ✓ Coder les positions et les prises
- ✓ Connaître et appliquer les règles d'or
- ✓ Mettre le Roi en échec
- ✓ Faire un échec et mat
- ✓ Faire une promotion du pion
- ✓ Roquer
- ✓ Reconnaître un coup illégal

## Médaille



LA CABUCELLE

# Les échecs, "un outil de sociabilisation et d'intégration"

**A**rthur a appris à jouer aux échecs il y a trois ans. Du haut de ses 11 ans, il tente de prodiguer quelques conseils à ses trois jeunes acolytes. Deux d'entre eux n'avaient jamais touché une pièce d'échec de leur vie. "C'est pas facile à comprendre mais c'est rigolo, on doit manger d'autres pions et il faut jouer chacun son tour", décrivent Yoni et Raphaël, 9 ans, qui participaient hier à la deuxième édition de Chess day: les échecs contre l'échec. Après le succès de cette manifestation organisée l'an dernier au centre commercial Grand Littoral, la mairie des 15-16 avait cette année décidé de poser ses plateaux au parc François-Billoux (15'). "Nous avons tout de même organisé un échauffement il y a



De nombreuses animations et des initiations étaient proposées hier pour la deuxième édition de Chess day, qui se déroulait au parc François-Billoux. / PHOTOS R.S.

**"Prendre le temps de la réflexion à une époque où on est dans l'instantanéité."**

quelques jours à Grand Littoral mais il était important que cette journée se déroule en plein air cette année", indique Lycee Choulak, adjoint jeunesse et prévention au maire de secteur. L'élu en est persuadé: les échecs, prétendument "élitistes", doivent être accessibles à tous. "Car ce n'est pas vrai, tout le monde peut y jouer et ce n'est pas normal qu'en fonction de son adresse, on s'interdise certaines activités." Le président de Marseille passion échecs, association partenaire de ce Chess day, abonde: "Il ne faut pas toujours attendre la demande, il faut créer l'envie et le besoin. D'autant plus, qu'apprendre à jouer aux échecs est un formidable socle éducatif. Cela demande de prendre le temps de la réflexion à une époque où on est



dans l'instantanéité. Et surtout, cela nécessite un respect de l'autre puisqu'il faut respecter le tour de chacun. C'est un véritable outil d'intégration et de sociabilisation", appuie Christian Kane, dont l'association accompagne notamment plus de 600 enfants sur Marseille.

Tout au long de la journée d'hier, ce sont en tout cas environ 300 jeunes de 15-16 qui ont pu profiter des animations et initiations qui étaient proposées. Le niveau est cependant monté d'un cran en début d'après-midi, avec l'organisation d'un tournoi ouvert à tous. De son côté Lycee Choulak se projette déjà sur la prochaine édition et exprime à nouveau sa volonté d'ouvrir deux ou trois clubs d'échecs sur le secteur.

R.S.

## REMERCIEMENTS

Yves LEAL,  
Pour le programme pédagogique Class'Échecs et son intérêt pour le projet en ULIS,

La FFE,  
Pour le kit matériel,

La ligue PACA Échecs,  
Pour avoir communiqué sur ce projet,

Magali ROMETTE, coordonnatrice d'ULIS  
Pour son accueil, sa confiance et son enthousiasme,

Stéphanie URTASUN, directrice de l'établissement Sainte-Marie Madeleine, Marseille  
Pour son accueil et son soutien,

Yan DERIGE KANE, intervenant  
Pour avoir fait profiter les élèves de son talent et de son énergie,

Christian KANE, président fondateur du club Marseille Passion Échecs  
Pour son aide matérielle et ses valeurs sportives.

## RÉFÉRENCES

- Circulaire du 4 mars 2011, une nouvelle ambition pour les sciences et les technologies à l'École  
<https://www.education.gouv.fr/bo/2011/10/mene1105413c.htm>
- Circulaire n° 2012-011 du 12 janvier 2012, Introduction du jeu d'échecs à l'École  
<https://eduscol.education.fr/document/33419/download>
- Convention MENJS/FFE/UNSEP/UNSS signée le 15 mars 2022 et son avenant Class'Échecs.  
<https://eduscol.education.fr/document/40970/download>
- Les ULIS  
<https://eduscol.education.fr/1164/les-unites-localisees-pour-l-inclusion-scolaire-ulis>
- Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture (B.O du 23 avril 2015) <https://www.education.gouv.fr/bo/15/Hebdo17/MENE1506516D.htm>

## SOURCES, RESSOURCES & PARTENAIRES



<http://www.echecs.asso.fr/Actu.aspx?Ref=13962>



<https://classechecs.ffechecs.fr/>



[https://atelier-canope\\_19.canoprof.fr/eleve/Formation%20initiale%20et%20continue/Des\\_séquences\\_de\\_classe/Les%20échecs%20à%20l'école/](https://atelier-canope_19.canoprof.fr/eleve/Formation%20initiale%20et%20continue/Des_séquences_de_classe/Les%20échecs%20à%20l'école/)



<https://eduscol.education.fr/2072/introduction-du-jeu-d-echecs-l-ecole-et-programme-class-echecs>



**Au secours, j'ai des DYS, TDA/H et HP dans ma classe !**

🔒 Groupe (Privé) · 10,2 K membres

Groupe de partage de ressources sur les TND réservé aux professionnels de l'éducation  
<https://www.facebook.com/groups/DYSdanslaclasse>



Les troubles neurodéveloppementaux, DSM-V, page 33 et suivantes  
<https://psychicfcs.files.wordpress.com/2020/03/dsm-5-manuel-diagnostique-et-statistique-des-troubles-mentaux.pdf>



Les fonctions exécutives  
[https://rire.ctreq.qc.ca/wp-content/uploads/2018/10/Fonctions\\_executives\\_11oct.pdf](https://rire.ctreq.qc.ca/wp-content/uploads/2018/10/Fonctions_executives_11oct.pdf)



MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE  
ET DE LA JEUNESSE

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

Climat scolaire et bien être à l'école

<https://www.education.gouv.fr/climat-scolaire-et-bien-etre-l-ecole-9335>



Les trésors en  
éducation spécialisée

Marie-Claude Armstrong

Habiletés sociales

<https://educationspecialisee.ca/habiletessociales/>



Lichess.org

<https://lichess.org>



NEURODYS

PACA

<https://www.neurodyspaca.org/>

L'école Sainte-Marie Madeleine



<https://ecole-sainte-marie-madeleine.com/>

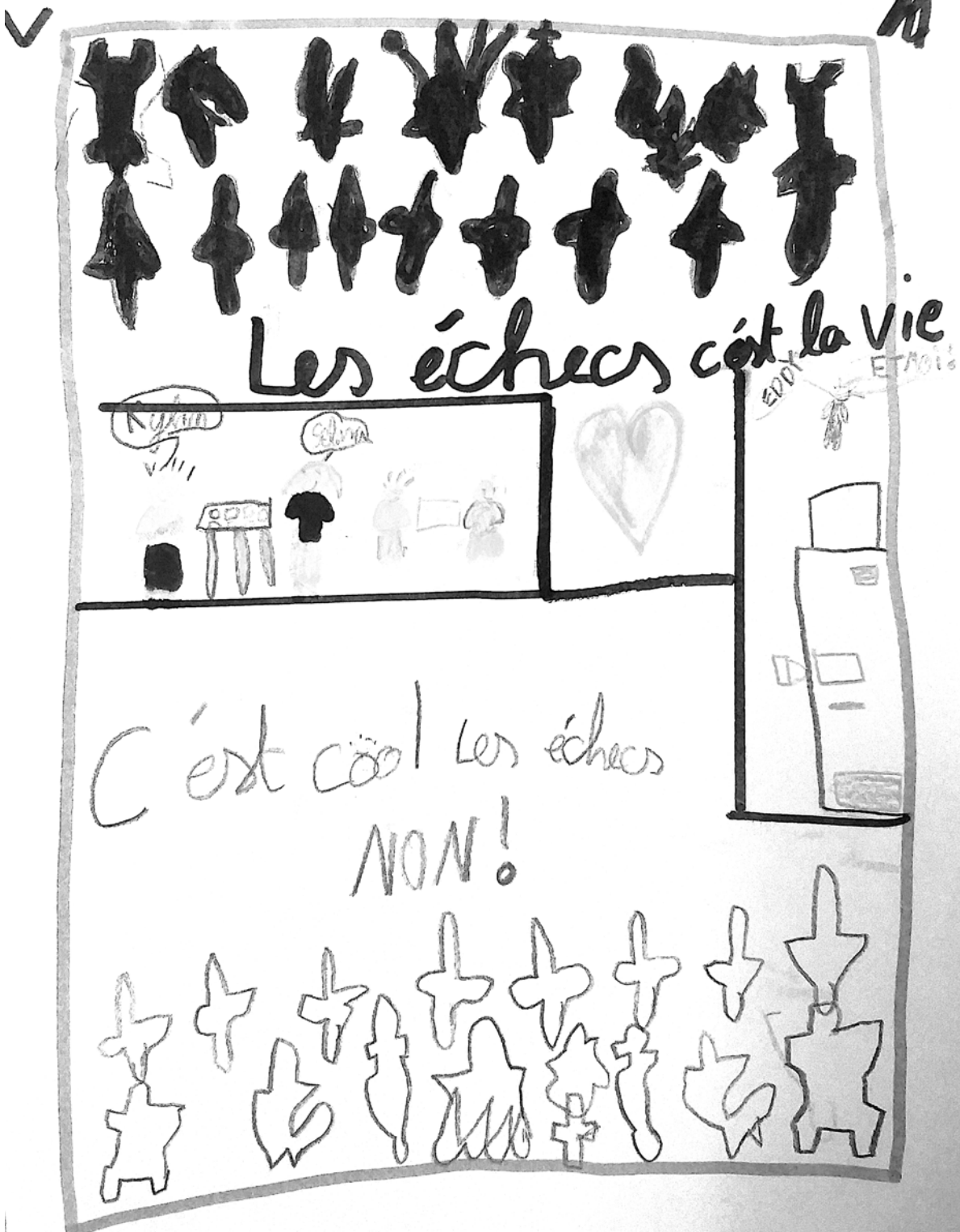
Le club Marseille Passion Échecs



<https://marseille-passion-echecs.jimdofree.com/>

LE MOT DE LA FIN

Selma



Contact : [florence.guillaud@ac-aix-marseille.fr](mailto:florence.guillaud@ac-aix-marseille.fr)