

# La Rencontre Sportive Associative

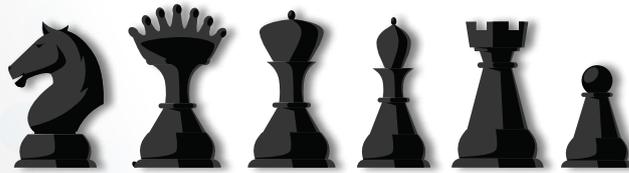


LES  
C  
D  
U  
U

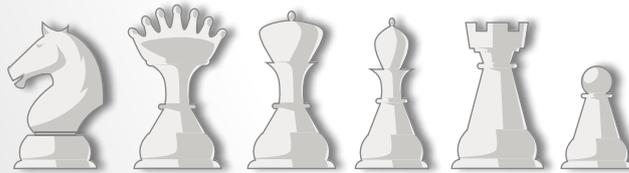




Légende  
des  
schémas :



Cavalier   Dame   Roi   Fou   Tour   Pion



<b>Parti-pris politique</b> .....	<b>4</b>
Mot de la présidente de l'USEP : Véronique MOREIRA .....	4
Mot du président de la Fédération Française des Echecs : Eloi RELANGE .....	4
<b>Parti-pris pédagogique</b> .....	<b>5</b>
<b>Opération Class'Échecs</b> .....	<b>5</b>
Présentation du dispositif Class'Échecs .....	5
Partenariat entre les deux fédérations .....	5
<b>La rencontre sportive associative</b> .....	<b>6</b>
Organisation de la rencontre .....	7
<b>La course aux problèmes – Class'Échecs 1</b> .....	<b>8</b>
Problèmes cycle 2 .....	10
Problèmes cycle 3 .....	15
Correction cycle 2 .....	20
Correction cycle 3 .....	25
<b>La course aux problèmes – Class'Échecs 2</b> .....	<b>30</b>
Problèmes cycle 2 .....	32
Problèmes cycle 3 .....	37
Correction cycle 2 .....	42
Correction cycle 3 .....	47
Les parties (2 ateliers) .....	52
Memory Échecs.....	55
Quiz'Échecs cycle 2.....	58
Quiz'Échecs cycle 2 – corrections.....	59
Quiz'Échecs Cycle 3 .....	60
Quiz'Échecs Cycle 3 – corrections.....	61
Les règlettes .....	63
Le remue-méninges .....	64
Pratiques inclusives.....	65
<b>Pour aller plus loin</b> .....	<b>67</b>

## Mot de la présidente de l'USEP : Véronique MOREIRA

*Le partenariat entre l'USEP et la Fédération française des échecs se renforce.*

*Le déploiement du dispositif "Class'échecs" a permis de développer une vraie dynamique de pratique des échecs dans les associations USEP.*

*La collaboration étroite entre les deux fédérations a permis de proposer des pratiques adaptées aux jeunes enfants de l'USEP et pour donner encore plus de sens à la pratique en lien avec le projet USEP, il vous est proposé une rencontre type Echecs USEP.*

*Une rencontre qui reste dans l'esprit du jeu d'échecs mais qui s'adapte à l'hétérogénéité du niveau des enfants puisque ce sont eux qui choisissent le nombre de pièces avec lesquelles jouer.*

**Alors n'hésitez plus rencontrez-vous et jouez !**

## Mot du président de la Fédération Française des Echecs : Eloi RELANGE

*La Fédération Française des Echecs se réjouit du renforcement du partenariat avec l'USEP et de continuer ainsi à accompagner les enfants dans la découverte et la pratique des échecs.*

*Notre sport développe et mobilise la mémoire, la logique, la concentration, la capacité à résoudre un problème ou à prendre des décisions rapides. Ce sont autant de vertus propres à l'effort cérébral et complémentaires aux sports plus traditionnels pratiqués par les enfants dans le cadre de l'USEP.*

*C'est une grande fierté de pouvoir partager notre passion et les bienfaits de notre sport au plus grand nombre tout en conservant les valeurs communes aux sports : la détermination, le respect et le dépassement de soi dans un contexte ludique.*



**Jouons ensemble !**

La **rencontre sportive associative "échecs"** s'inscrit dans le prolongement des séquences pédagogiques du programme Class'Échecs. La coopération, l'engagement de chacun selon ses possibilités, la recherche sont au cœur des activités proposées. Il s'agit avant tout que chaque enfant trouve sa place, participe activement, partage des moments d'intense réflexion avec d'autres pour éprouver plaisir et satisfaction.

## Opération class'échecs

### Présentation du dispositif Class'Échecs

**Class'Échecs** est un programme pluriannuel, visant à développer l'apprentissage et la pratique du jeu d'échecs dans les écoles primaires.

Le programme est porté par la **FFE** qui en assure au quotidien la coordination opérationnelle.

L'accès au programme Class'Échecs se fait via la plateforme **M@gistère**, outil proposé par le Ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse pour la formation continue des enseignants.

Les formations sont **gratuites** et disponibles à la demande pour toutes les personnes disposant d'un accès à la plateforme. En complément, des contenus à la demande, des conférences interactives en distanciel, ainsi qu'un support par forum ou par email, sont proposés tout au long de l'année.

Pour les écoles qui le souhaitent, une mise en relation avec un club d'échecs local est proposée par la FFE.

### Partenariat entre les deux fédérations

Partenaire de la Fédération Française des Échecs, l'Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré (USEP) joue un rôle clé dans la réussite du projet.

L'USEP propose à ses associations des outils pédagogiques coconstruits avec la FFE et des formations partenariales pour les enseignants. La rencontre sportive associative vient compléter le dispositif et est proposée aux classes inscrites sous différentes formes : **e-rencontres** entre classes distantes, **rencontres entre classes** d'une même école et **rencontres étendues** regroupant plusieurs classes de plusieurs écoles.

# La rencontre sportive associative

## Définition

La **rencontre sportive-associative** est un projet conçu par l'enfant et pour l'enfant, au sein de l'association USEP d'école, pour au moins deux classes, autour d'une pratique sportive complémentaire de l'EPS, avec des adultes qui auront créé les conditions pour que l'enfant ait toute sa place et pour qu'au moins un parcours de l'enfant soit servi : parcours citoyen, parcours d'éducation artistique et culturelle, parcours éducatif de santé. La rencontre sportive-associative comporte obligatoirement trois temps : avant, pendant, après.

**Elle est inclusive**, c'est-à-dire accessible à tous, en s'adaptant aux singularités de chacun. Elle est conviviale : elle comporte un accueil et une fin formalisée. Elle génère de l'expression et de l'échange.



## Organisation de la rencontre

Cette rencontre a été imaginée pour 100 enfants. Les classes sont à répartir selon leur cycle, une rencontre cycle 2 ou cycle 3. Pour chaque cycle, deux niveaux de rencontre sont proposés, le niveau Class'Échecs 1 ou le niveau Class'Échecs 2, à déterminer avant la rencontre.

### Prérequis

- **Rencontre de niveau Class'Échecs 1**
  - Avoir réalisé 8 séances du programme Class'Échecs: être capable de déplacer toutes les pièces sauf le roi.
- **Rencontre de niveau Class'Échecs 2**
  - Avoir réalisé les 10 séances du programme Class'Échecs 2 : connaître les règles de l'échec, du mat et du pat.

### Constitution des groupes

*Chaque classe est divisée en 4 équipes, numérotées de 1 à 4.*

#### Rotations 1 :

- Equipe 1** = 40 min de parties + 20 min. de remue-méninges ou de quiz = 1h.
- Equipe 2** = 30 min de memory + 30 min de problèmes = 1h.
- Equipe 3** = 30 min de problèmes + 30 min de memory = 1h.
- Equipe 4** = 20 min remue-méninges ou de quiz + 40 min de parties.

#### Rotations 2 :

- Equipe 2** = 40 min de parties + 20 min de remue-méninges ou de quiz = 1h.
- Equipe 4** = 30 min de memory + 30 min de problèmes = 1h.
- Equipe 1** = 30 min de problèmes + 30 min de memory = 1h.
- Equipe 3** = 20 min de remue-méninges ou de quiz + 40 min de parties.

### Activités

**Course aux problèmes** : les élèves doivent résoudre en groupe le plus de problèmes en 20 minutes. Difficulté des problèmes différentes selon le cycle et le niveau (Class'Échecs 1 ou 2).

**Les parties** : Les élèves se rencontrent individuellement lors de parties courtes. Règles différentes selon le niveau (Class'Échecs 1 ou 2).

**Memory** : Course-relai par équipe pour reconstituer au plus vite une position d'échecs. Différence sur le nombre de pièces de la position à reconstituer entre cycle 2 et 3. Mêmes règles pour Class'échecs 1 et 2.

**Quiz** : Répondre par équipe à un ensemble de questions. Questions différentes pour cycle 2 et cycle 3, même questionnaire pour Class'échecs 1 et 2.

### Proposition d'organisation

	ROTATION 1 (1h)		ROTATION 2 (1h)	
EQUIPE 1	Jeu	Quiz ou remue-méninges	Problèmes	Mémory
EQUIPE 2	Mémory	Problèmes	Jeu	Quiz ou remue-méninges
EQUIPE 3	Problèmes	Mémory	Jeu	Quiz ou remue-méninges
EQUIPE 4	Jeu	Quiz ou remue-méninges	Mémory	Problèmes

# La course aux problèmes – Class'Échecs 1

## But

- Résoudre par équipe de 3 le plus de problèmes possibles en un temps limité.
- Réfléchir à plusieurs, prendre en compte l'avis des autres, proposer des solutions, calculer.

## Matériel

- Les tables sont numérotées de 1 à ...
- 5 fiches problème plastifiées par équipe à réaliser dans l'ordre
  -  [o Fiches Cycle 2 à télécharger](#)
  -  [o Fiches Cycle 3 à télécharger](#)
- 1 fiche réponse plastifiée par équipe
  -  [o Correction problèmes Cycle 2](#)
  -  [o Correction problèmes Cycle 3](#)
- 1 crayon velleda et un chiffon par équipe
- Matériel pour comptabiliser les points : fiche résultats, jetons, bouchons, etc.

## Durée

- 20 minutes de temps effectif de résolution de problèmes
- 10 minutes de correction

## Organisation et règles de la course aux problèmes

- Deux jeux de problèmes différents sont prévus, un pour le cycle 2, un pour le cycle 3.
- Les élèves s'installent par équipe de 3 à une table et complètent les informations de la fiche réponse (école, classe, noms).
- Les problèmes sont à faire dans l'ordre, de 1 à 5. Il est préférable que les problèmes soient donnés au fur et à mesure.
- Quand toutes les équipes sont installées, le départ de la course aux problèmes est donné. Le chronomètre est déclenché pour 20 minutes par un élève de la classe en charge du chronométrage.
- Les adultes présents aident à la compréhension des consignes.
- Les élèves inscrivent leurs réponses au feutre Velleda sur la fiche problème.

## Correction des problèmes

- La correction est effectuée au fur et à mesure par les adultes présents.
- 2 points par problème faux.
- 10 points pour un problème juste.

## Fiche résultats

Classe / Ecole

Barèmes :

- **2 points** par problème faux.
- **10 points** pour un problème juste.

Classe 1

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 2

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 3

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 4

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

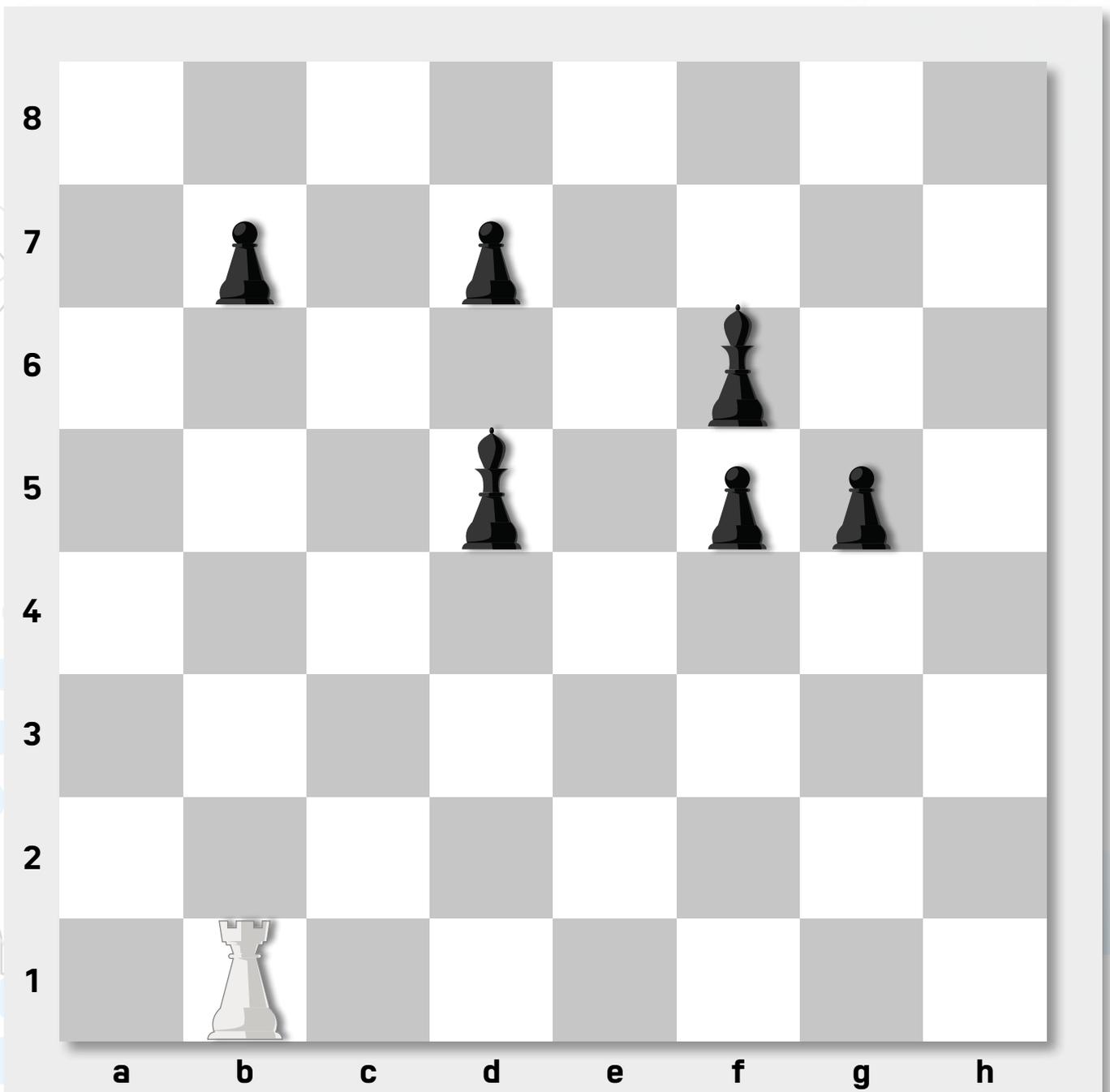
Equipe 4 :

Télécharger une proposition  
de feuille de score



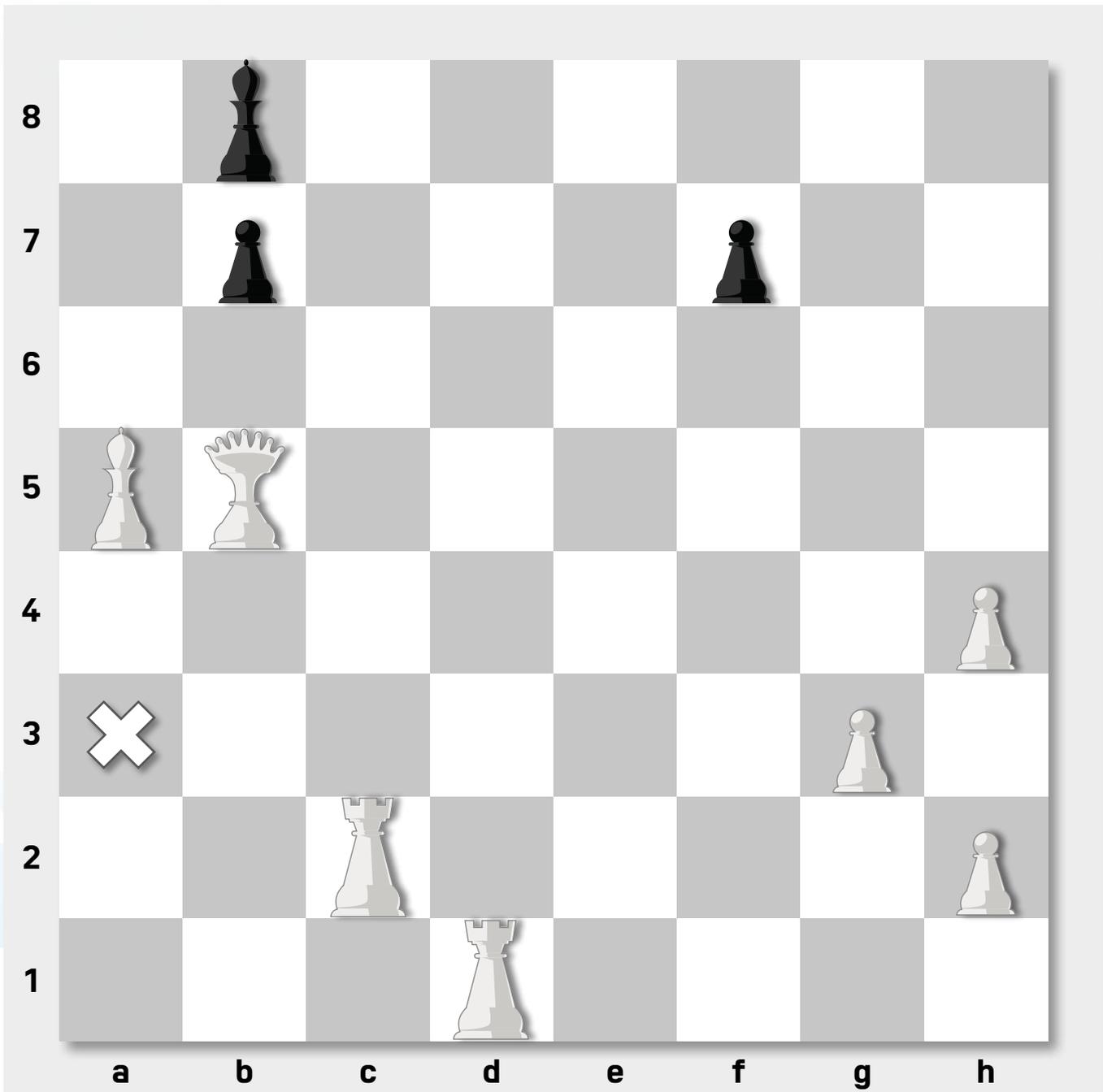
**Consigne** : Seule la Tour blanche joue. Elle doit prendre toutes les pièces noires sans passer par une case où elle se fait prendre et **en faisant le moins de coups possibles**.

**Réponse** : Nombre de coups : ....  
Pour répondre fais les flèches sur le problème.



**Consigne :** Trouve le chemin pour que le fou noir aille sur la case a3 avec le moins de coups possibles sans passer par une case où il peut se faire prendre.

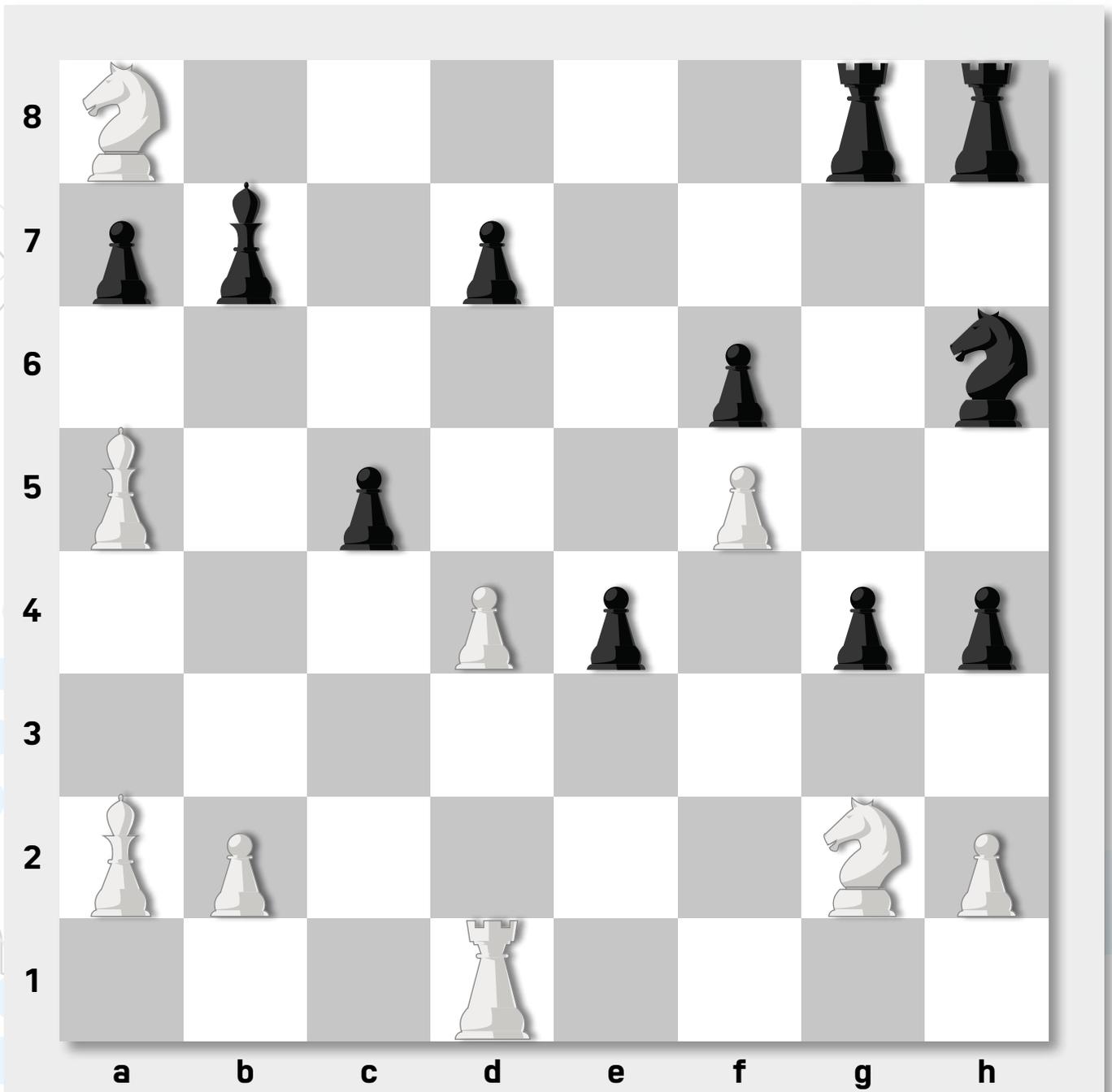
**Réponse :** Nombre de coups : ....  
Pour répondre fais les flèches sur le problème.



# Problème 3 – Cycle 2

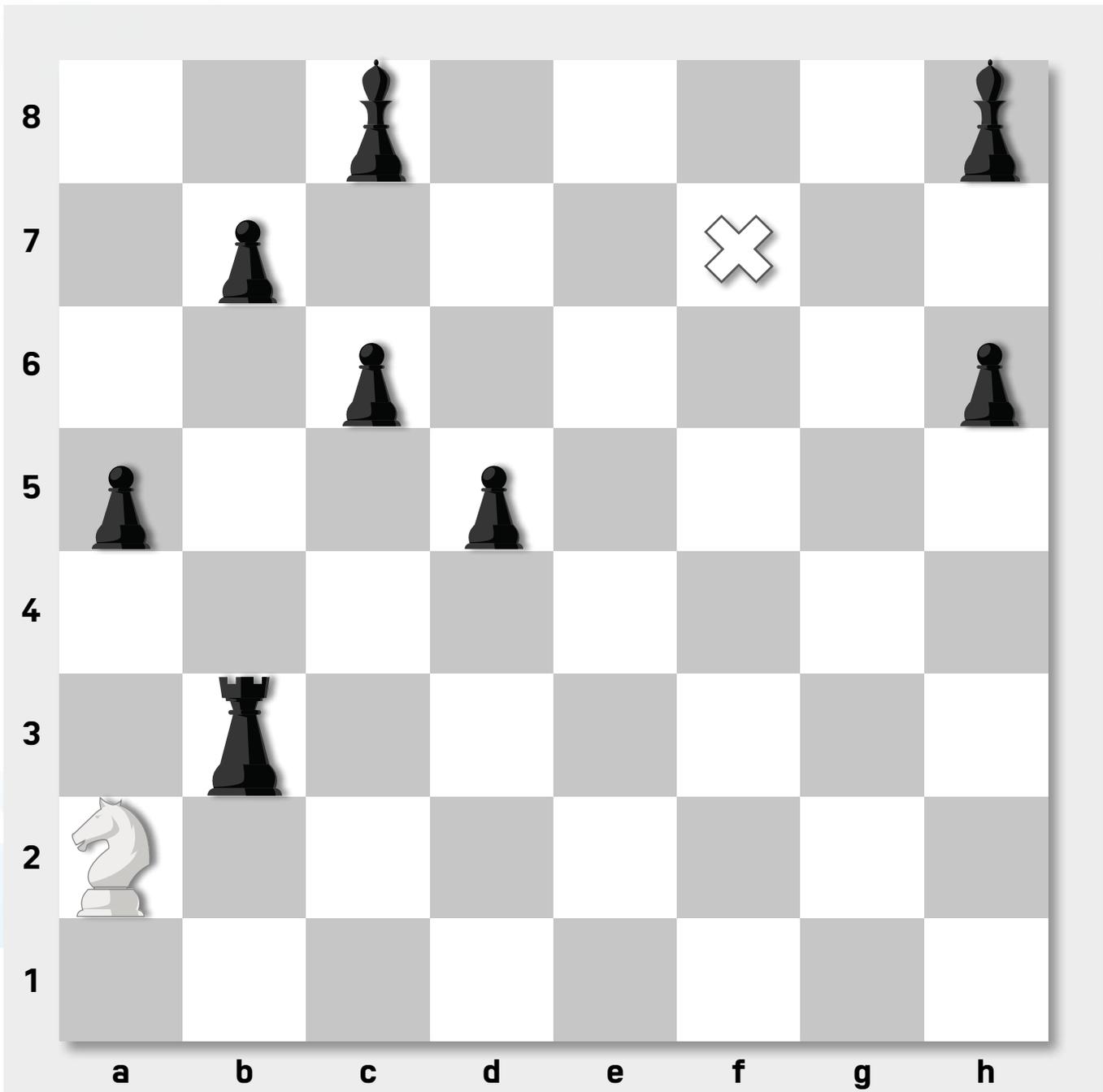
## Class'échecs 1

**Consigne** : C'est aux blancs de jouer. Entoure toutes les pièces qu'ils peuvent prendre.



**Consigne** : Trouve le chemin pour que le cavalier blanc aille sur la case f7 avec le moins de coups possibles sans passer par une case où il peut se faire prendre. Il peut prendre les pièces noires si elles ne sont pas protégées.

**Réponse** : Nombre de coups : ...  
Pour répondre fais les flèches sur le problème.

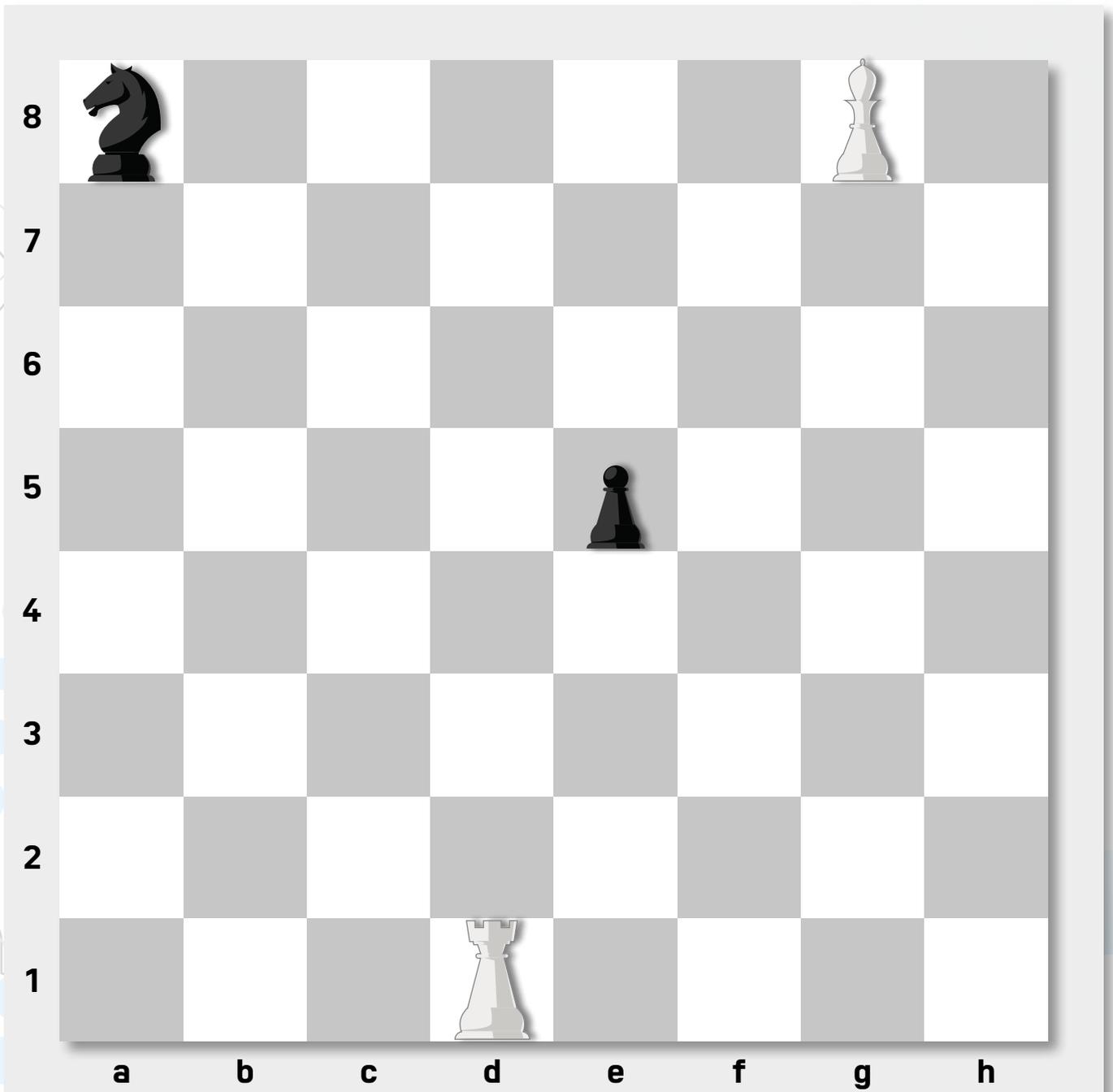


# Problème 5 – Cycle 2

## Class'échecs 1

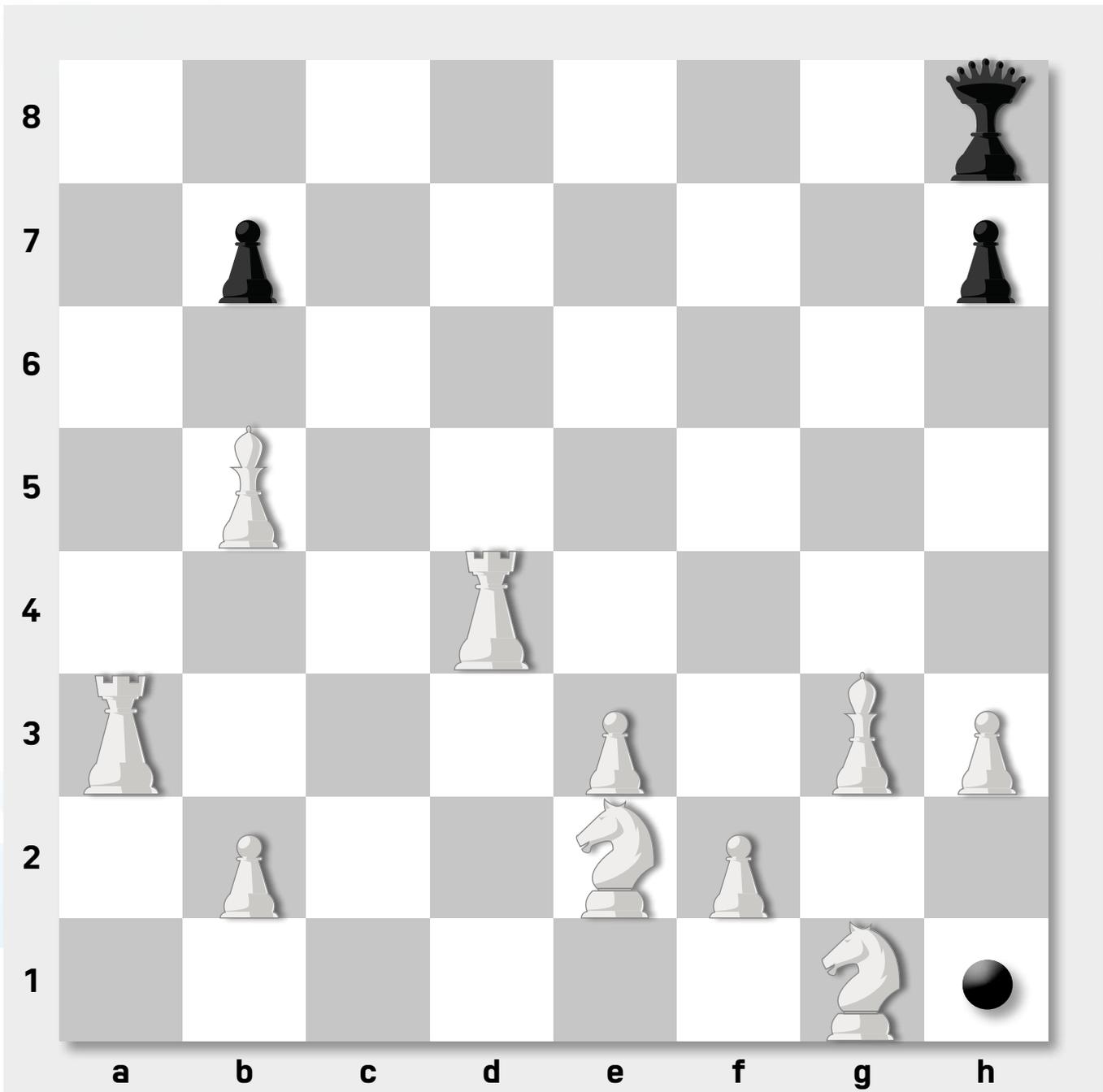
**Consigne** : Trouve le chemin en 8 coups pour que le cavalier noir fasse le tour du pion noir et revienne sur sa case de départ sans se faire prendre et sans repasser deux fois par la même case.  
Ecris les coordonnées des cases ou trace les flèches sur le diagramme.

**Réponse** : .....



**Consigne :** Trouve le chemin en 6 coups pour que la Dame noire atteigne la case h1 sans passer par une case où elle peut se faire prendre..

**Réponse :** .....



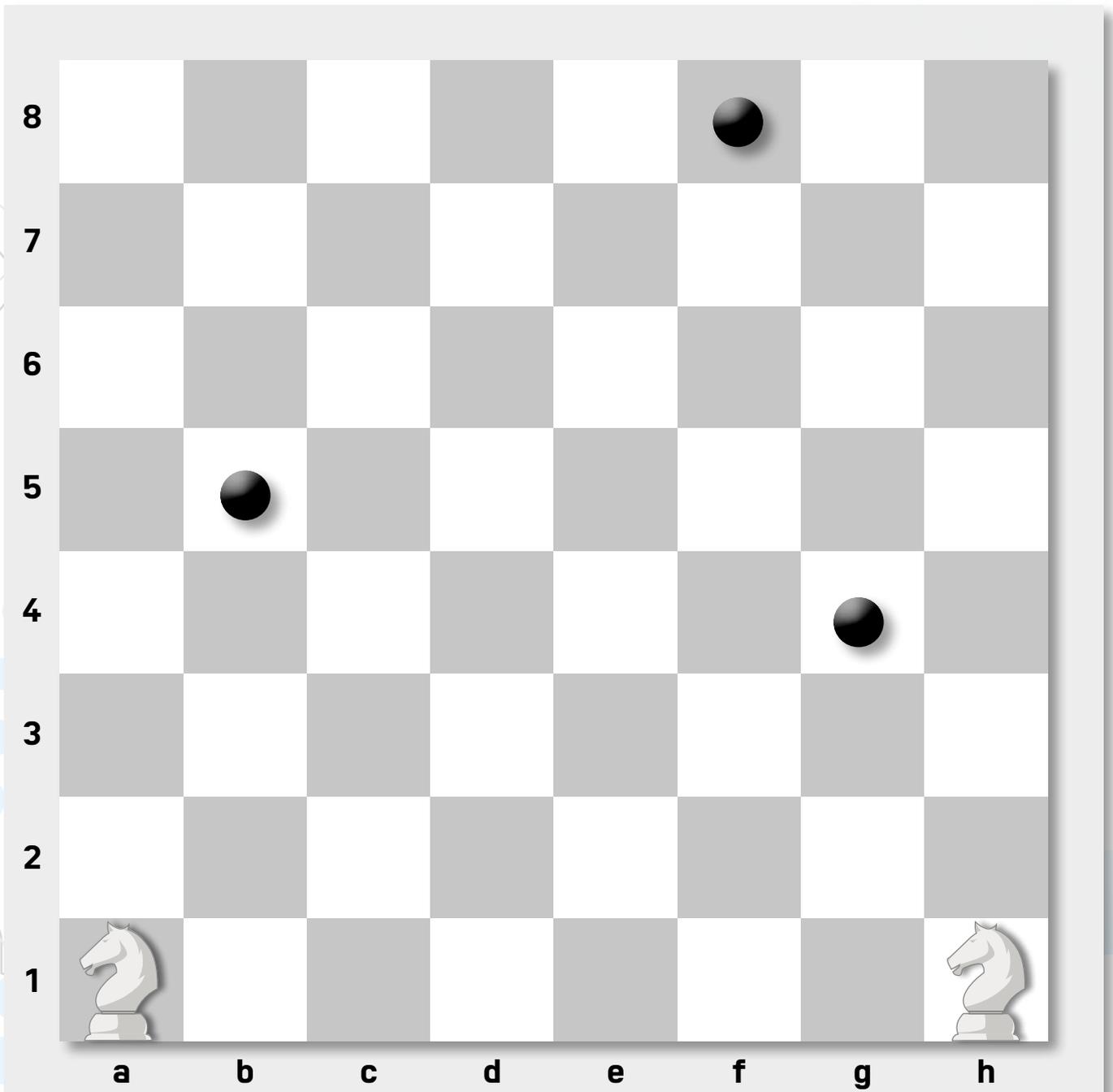
# Problème 2 – Cycle 3

## Class'échecs 1

**Consigne** : Quel cavalier **est le plus rapide** pour passer dans les trois cases marquées d'un point ?

Ecris les coordonnées des cases ou trace les flèches sur le diagramme.

**Réponse** : .....



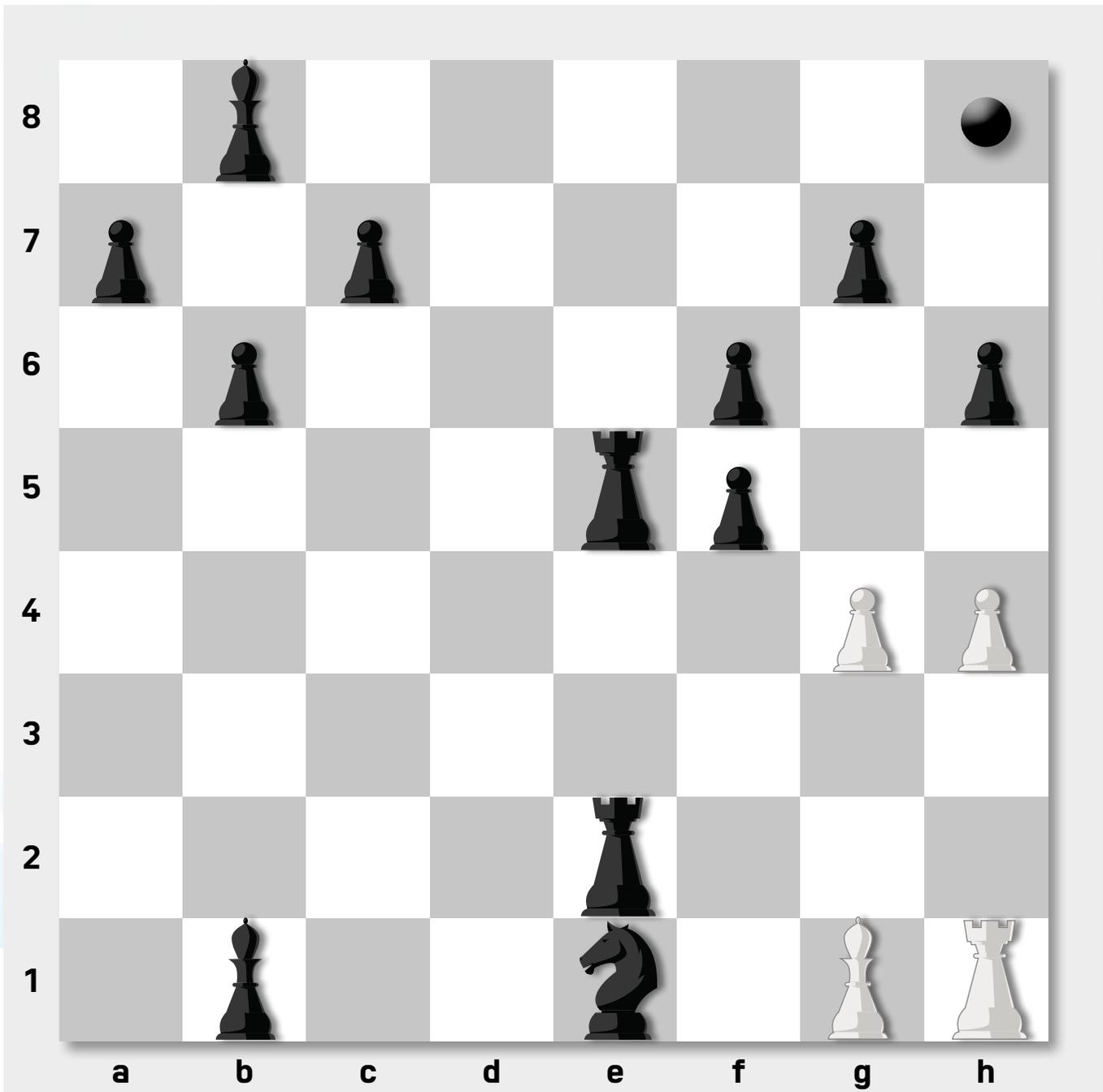
# Problème 3 – Cycle 3

## Class'échecs 1

**Consigne** : La tour blanche et le fou blanc doivent chacun à leur tour **atteindre la case h8**. Trouve pour chaque pièce le chemin le plus court, **sans passer par une case où elle peut se faire prendre**. Les pièces blanches peuvent prendre les pièces noires. Ecris les coordonnées des cases ou fais des flèches. Si tu fais des flèches, cherche d'abord pour la tour, fais corriger, efface et ensuite occupe-toi du fou.

Tour : .....

Fou : .....

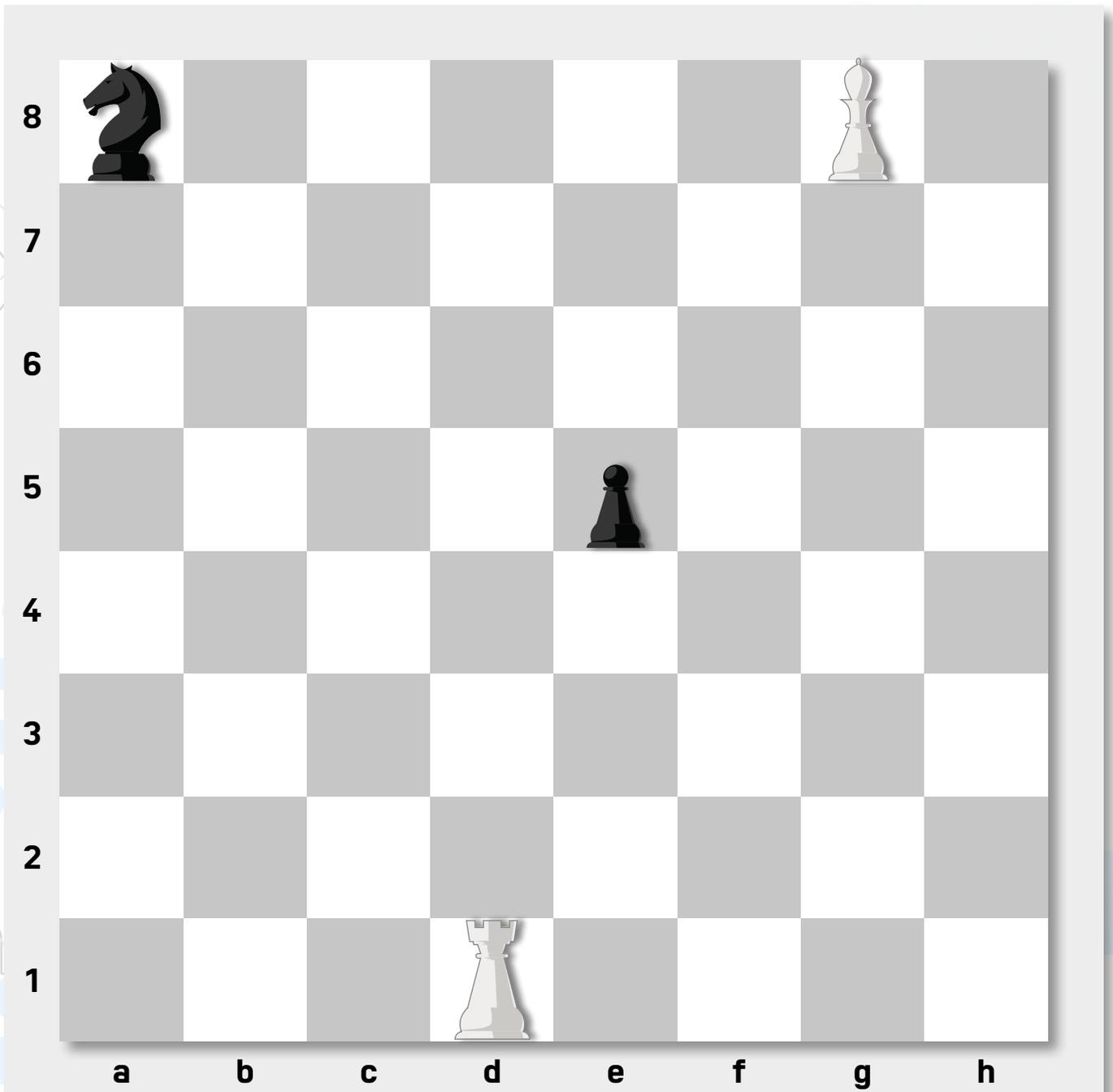


# Problème 4 – Cycle 3

## Class'échecs 1

**Consigne** : Trouve le chemin **en 8 coups** pour que **le cavalier noir** fasse le tour du pion noir et revienne sur sa case de départ sans se faire prendre et **sans repasser deux fois** par la même case.  
Ecris les coordonnées des cases ou trace les flèches sur le diagramme.

**Réponse** : .....



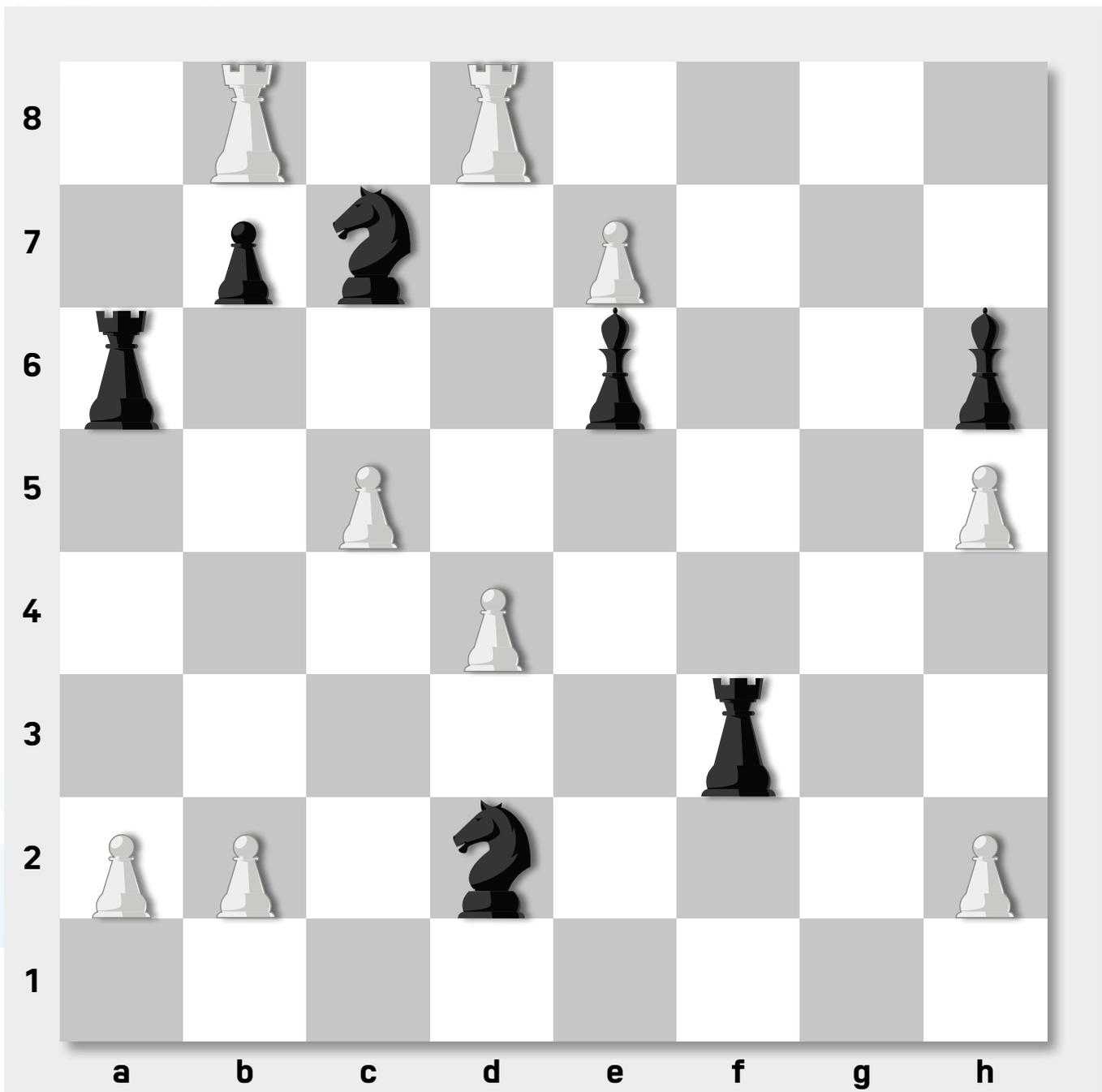
# Problème 5 – Cycle 3

## Class'échecs 1

**Consigne** : Place **la dame blanche** pour qu'elle prenne **toutes les pièces noires en 8 coups**, sans passer par une case où elle se fait prendre.

Ecris les coordonnées des cases ou trace les flèches sur le diagramme.

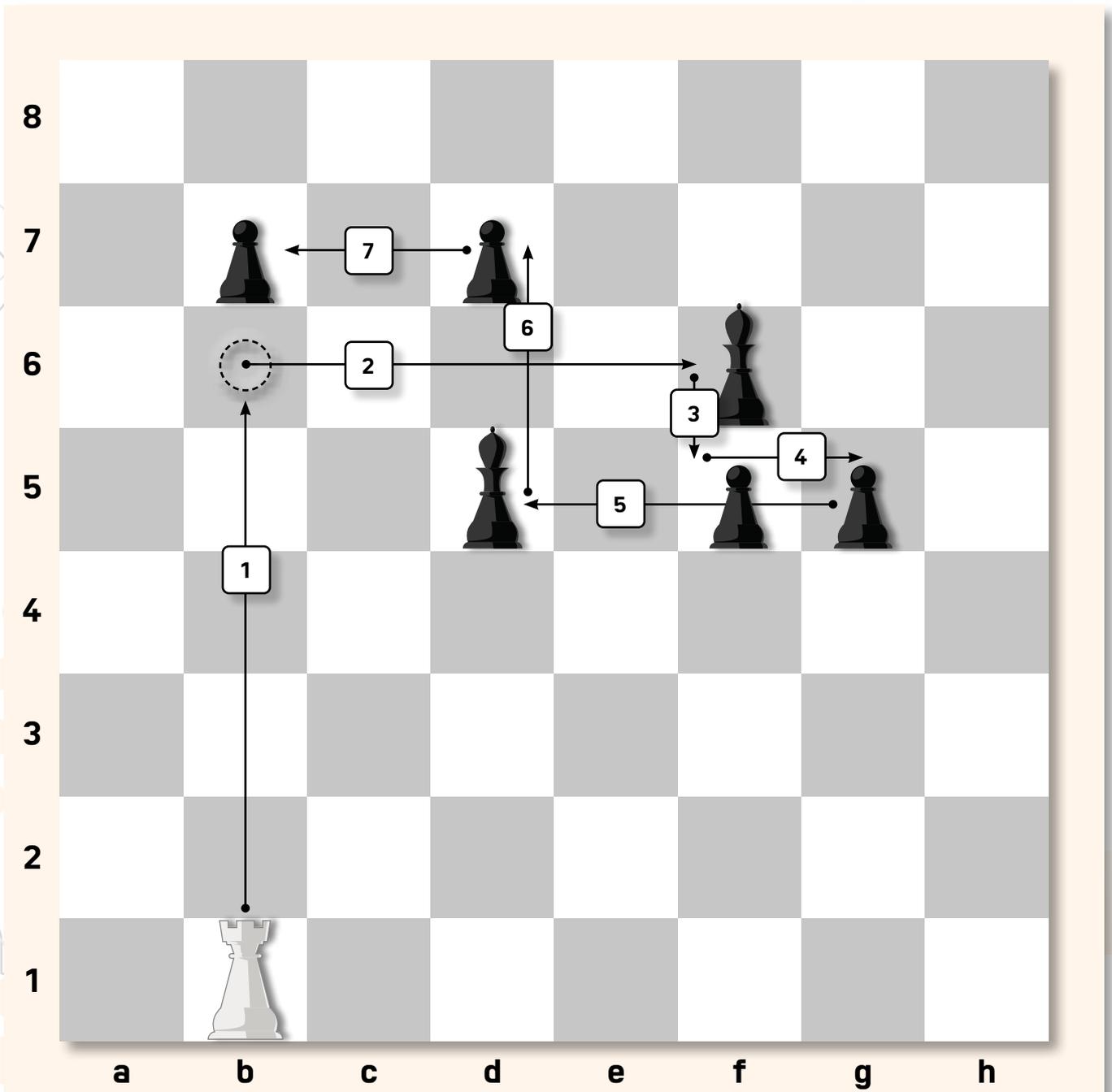
**Réponse** : .....



# Correction problème 1 – Cycle 2 Class'échecs 1

**Consigne** : Seule la Tour blanche joue. Elle doit prendre toutes les pièces noires sans passer par une case où elle se fait prendre et **en faisant le moins de coups possibles**.

**Réponse** : Nombre de coups : **7**

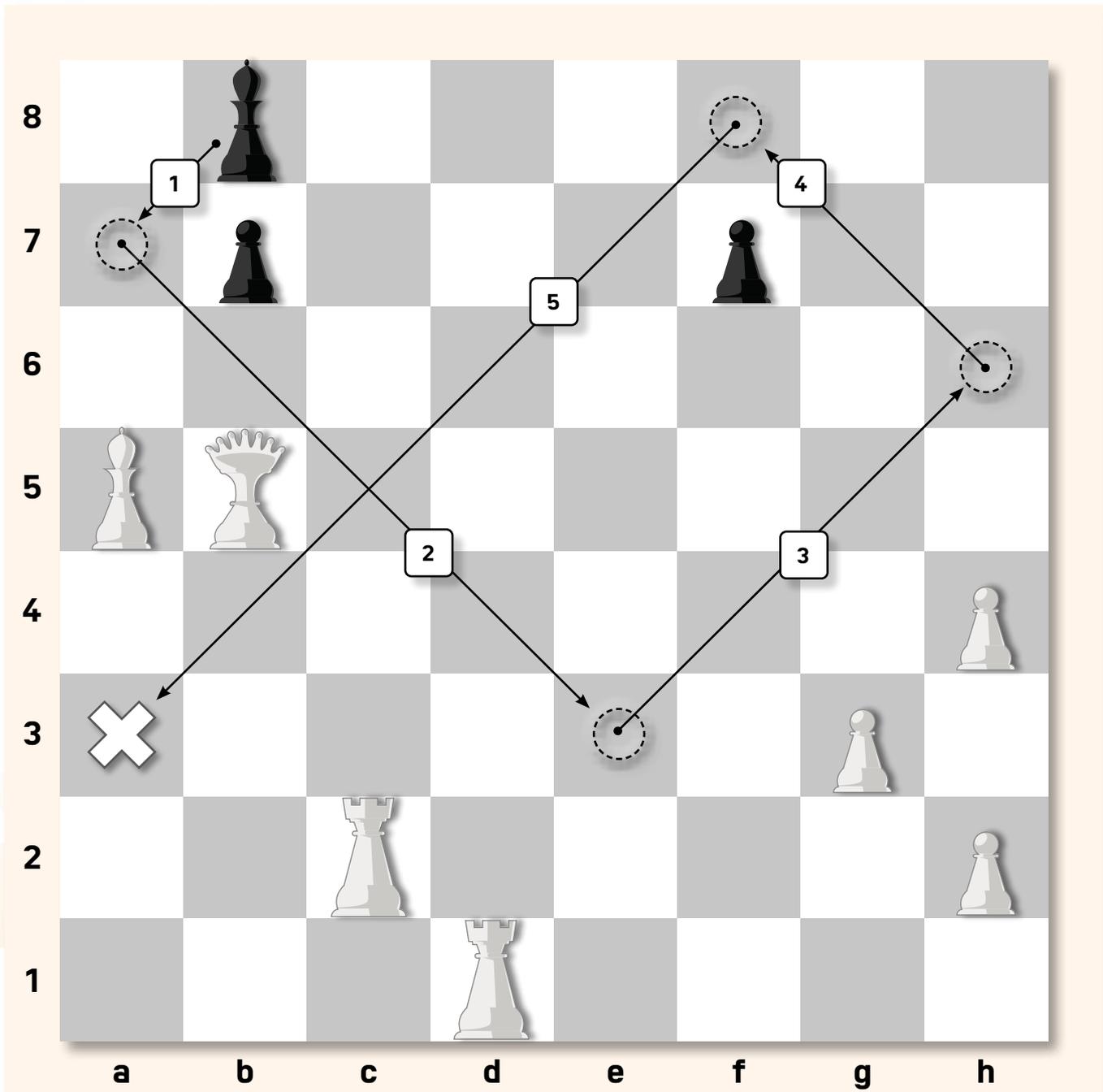


# Correction problème 2 - Cycle 2

## Class'échecs 1

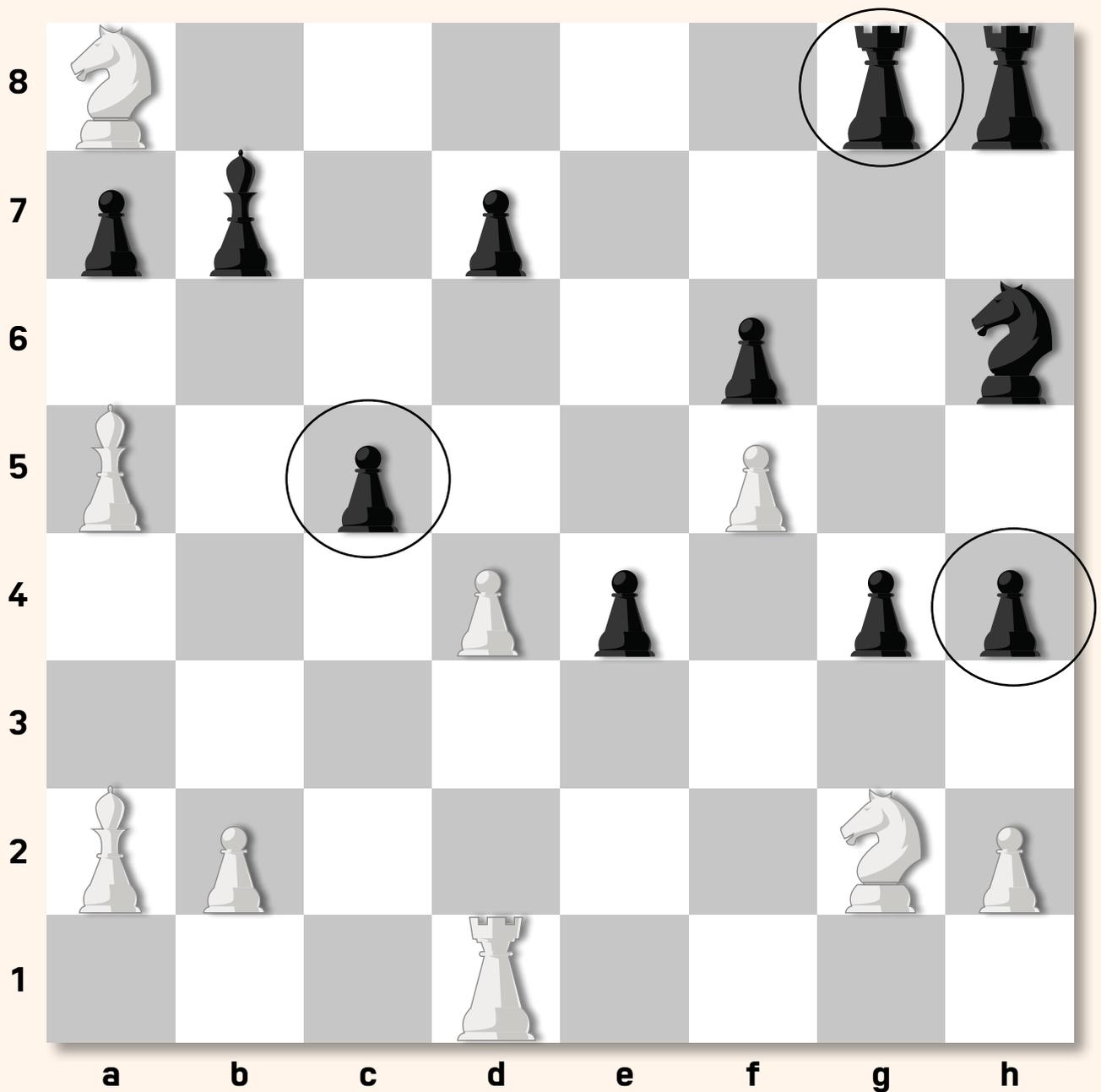
**Consigne** : Trouve le chemin pour que le fou noir aille sur la case a3 avec le moins de coups possibles sans passer par une case où il peut se faire prendre.

**Réponse** : Nombre de coups : **5**



# Correction problème 3 – Cycle 2 Class'échecs 1

**Consigne** : C'est aux blancs de jouer. Entoure toutes les pièces qu'ils peuvent prendre.

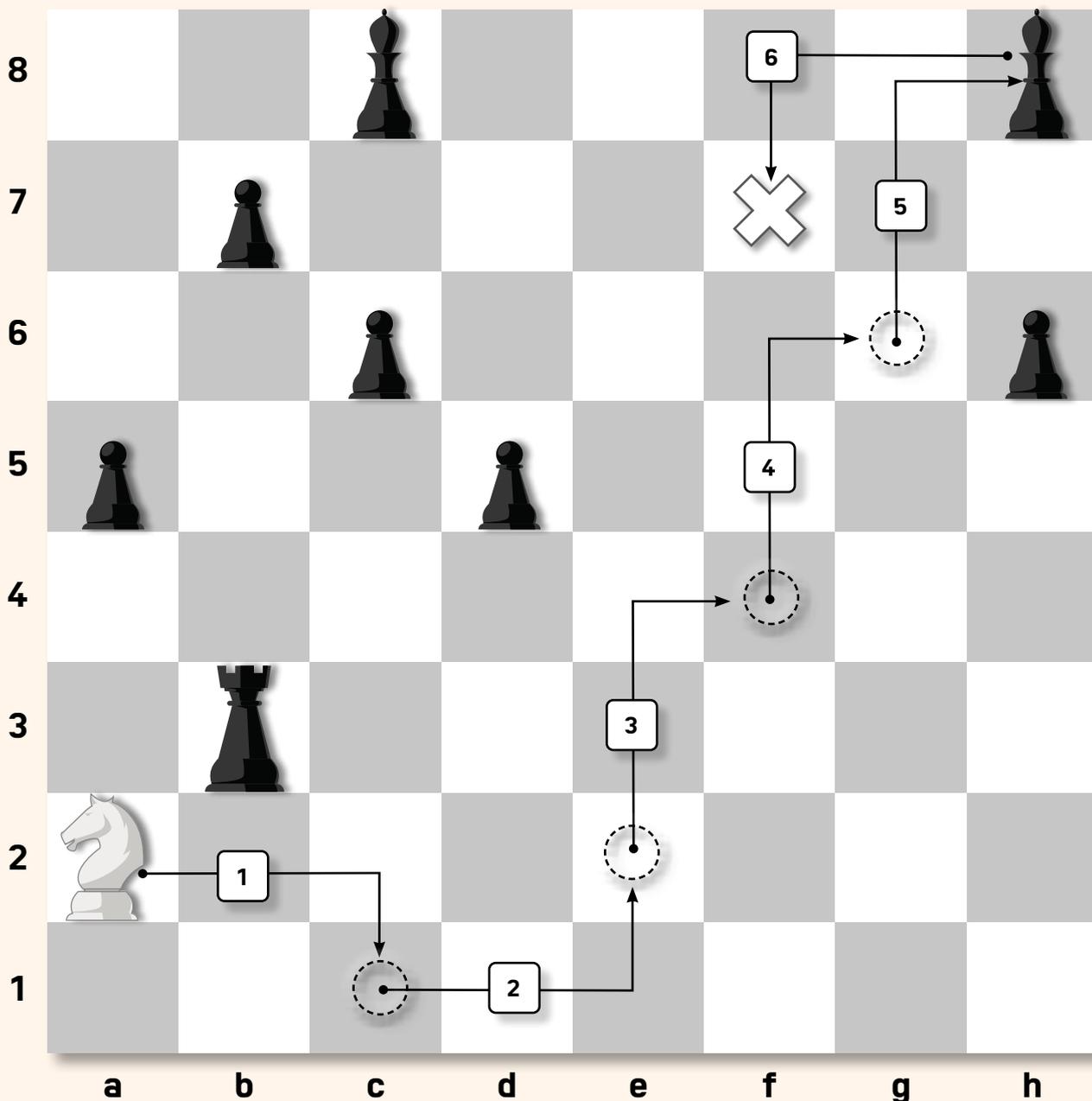


# Correction problème 4 - Cycle 2

## Class'échecs 1

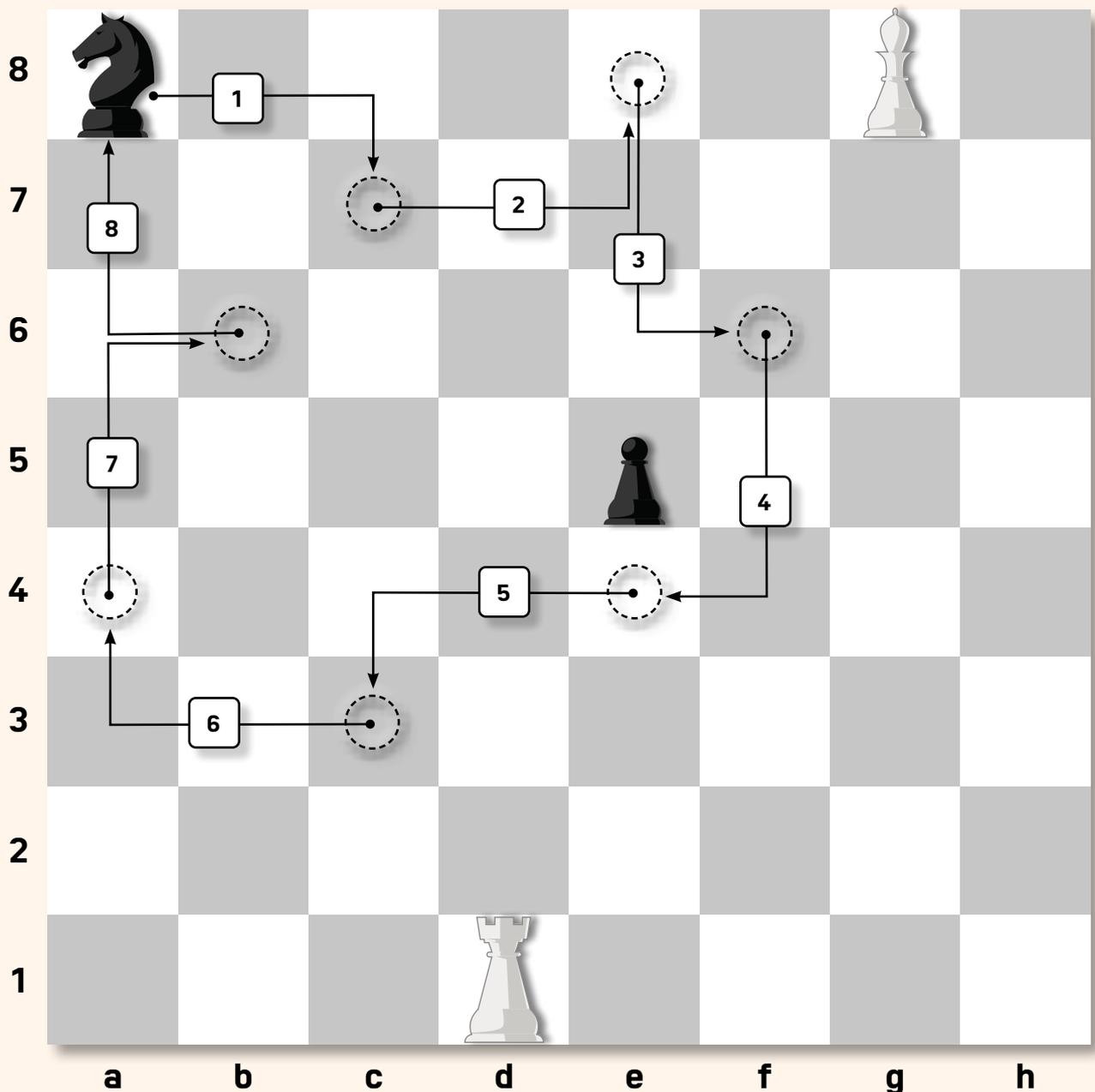
**Consigne :** Trouve le chemin pour que le cavalier blanc aille sur la case f7 avec le moins de coups possibles sans passer par une case où il peut se faire prendre. Il peut prendre les pièces noires si elles ne sont pas protégées.

**Réponse :** Nombre de coups : **6**



**Consigne** : Trouve le chemin en 8 coups pour que le cavalier noir fasse le tour du pion noir et revienne sur sa case de départ sans se faire prendre et sans repasser deux fois par la même case.

**Réponse** : Cc7 - Ce8 - Cf6 - Ce4 - Cc3 - Ca4 - Cb6 - Ca8. D'autres solutions sont possibles.

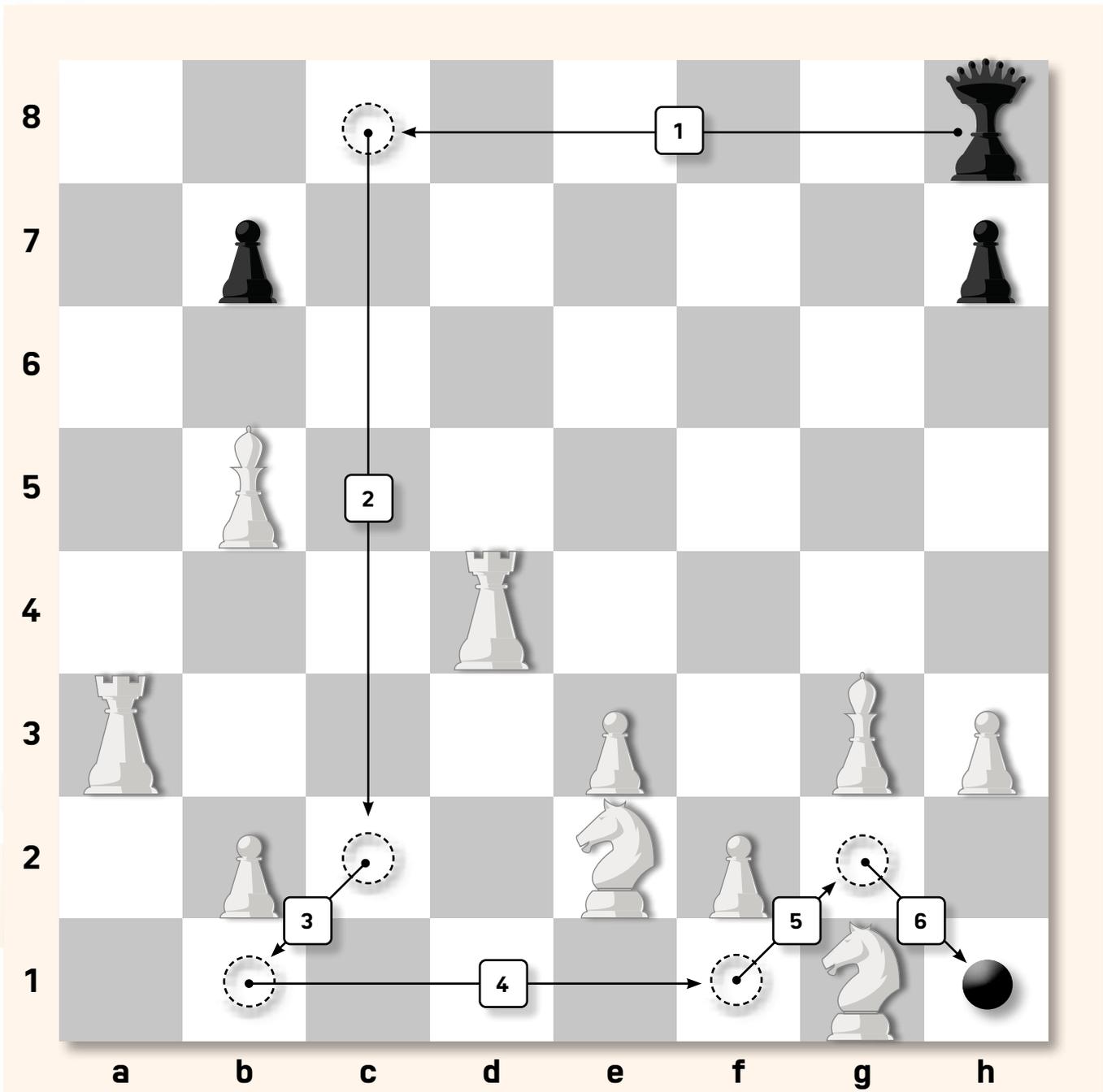


# Correction problème 1 – Cycle 3

## Class'échecs 1

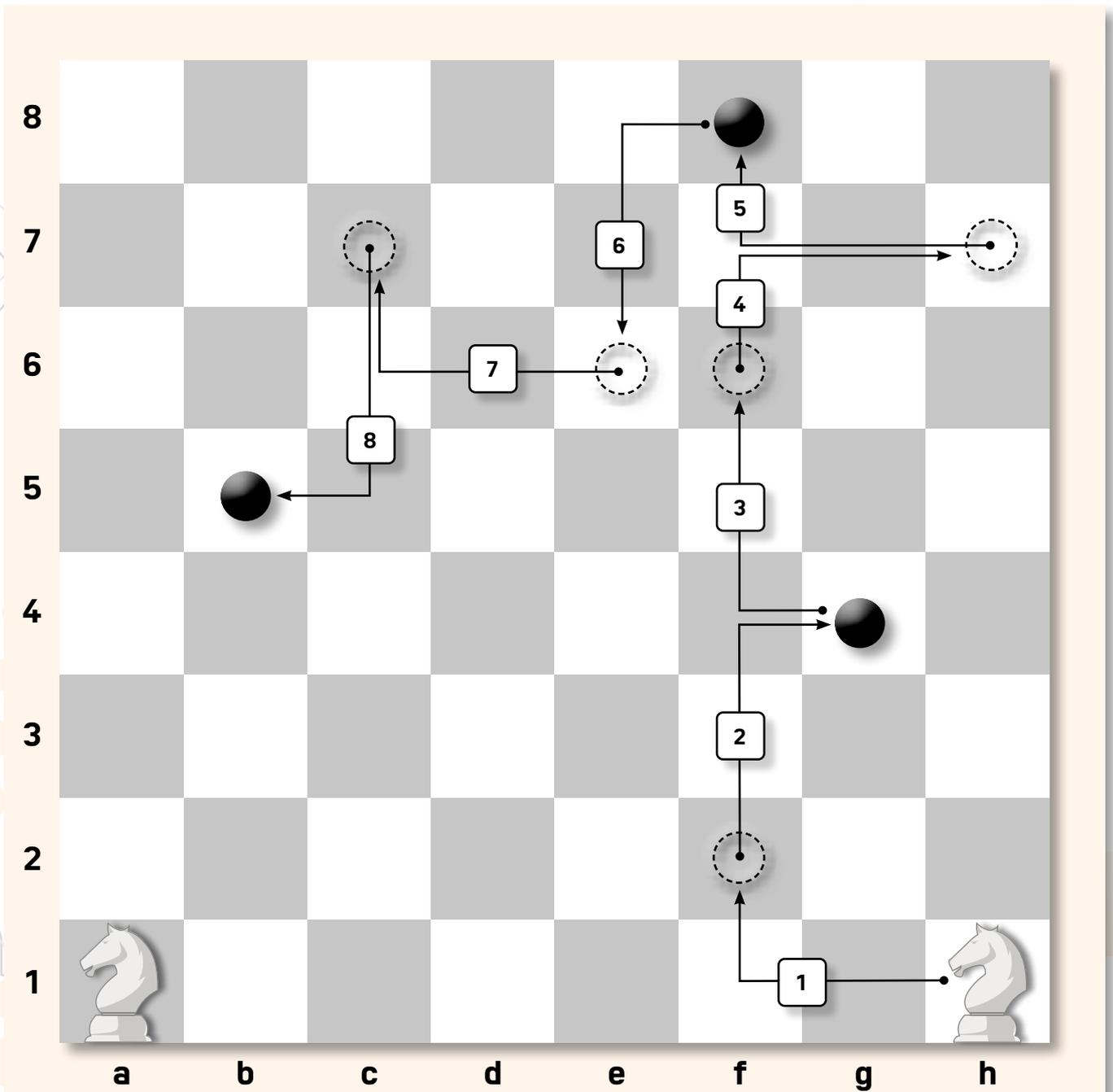
**Consigne :** Trouve le chemin le plus court pour que la Dame noire atteigne la case h1 en 6 coups sans passer par une case où elle peut se faire prendre.

**Réponse :** Dc8 – Dc2 – Db1 – Df1 – Dg2 – Dh1



**Consigne** : Quel cavalier **est le plus rapide** pour passer dans les trois cases marquées d'un point ?

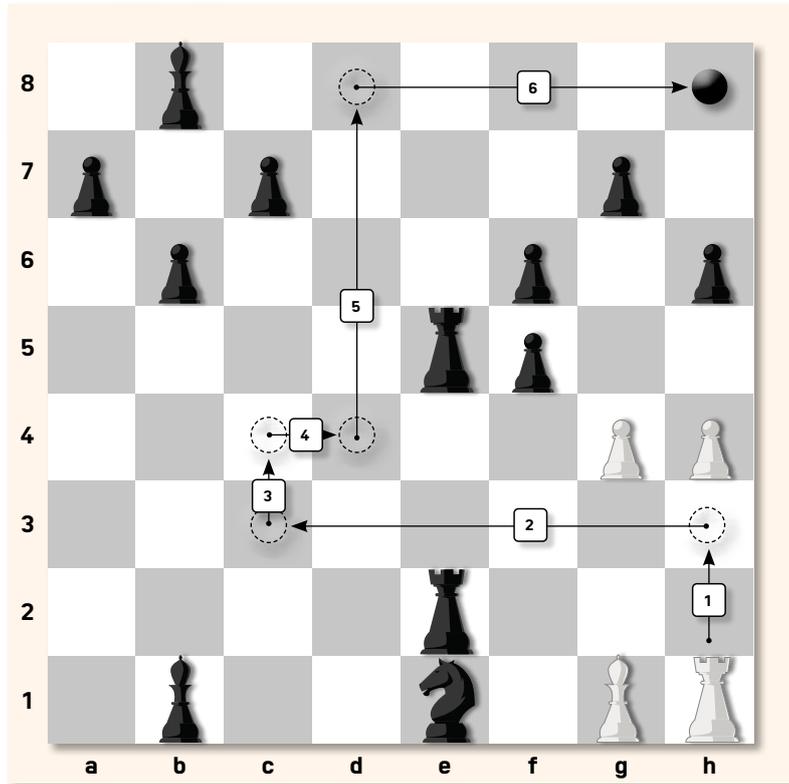
**Réponse** : **Ch8 : 8 coups**. Cf2 - Cg4 - Cf6 - Ch7 - Cf8 - Ce6 - Cc7 - Cb5.  
L'autre cavalier a besoin d'au moins 9 coups.



# Correction problème 3 - Cycle 3

## Class'échecs 1

**Consigne :** La tour blanche et le fou blanc doivent chacun à leur tour **atteindre la case h8**. Trouve pour chaque pièce le chemin le plus court, **sans passer par une case où elle peut se faire prendre**.



**Réponse :**

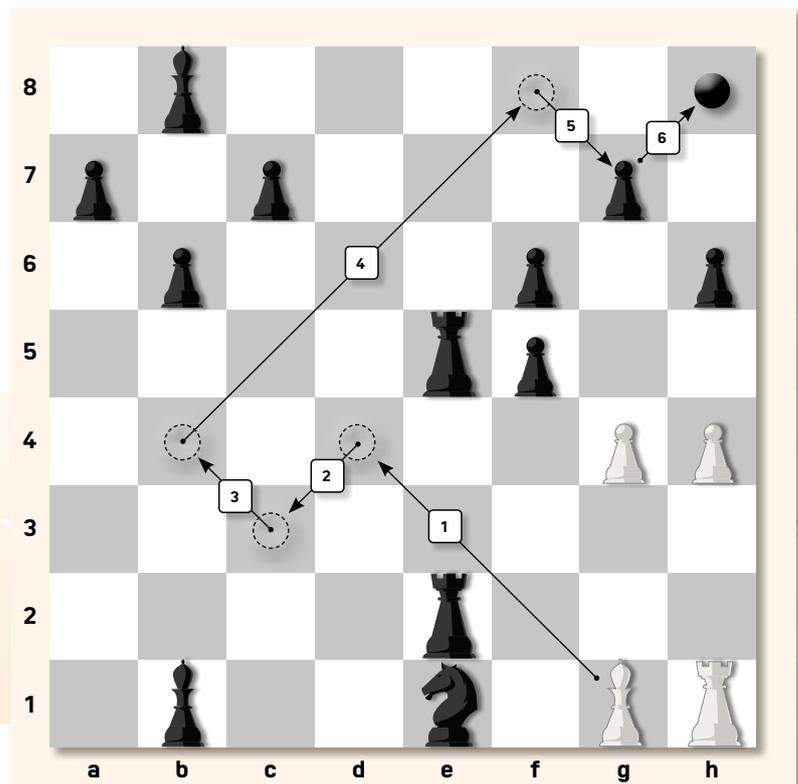
**Tour :**  
Th3  
Tc3  
Tc4  
Td4  
Td8  
Th8.

**Réponse :**



**Fou :**

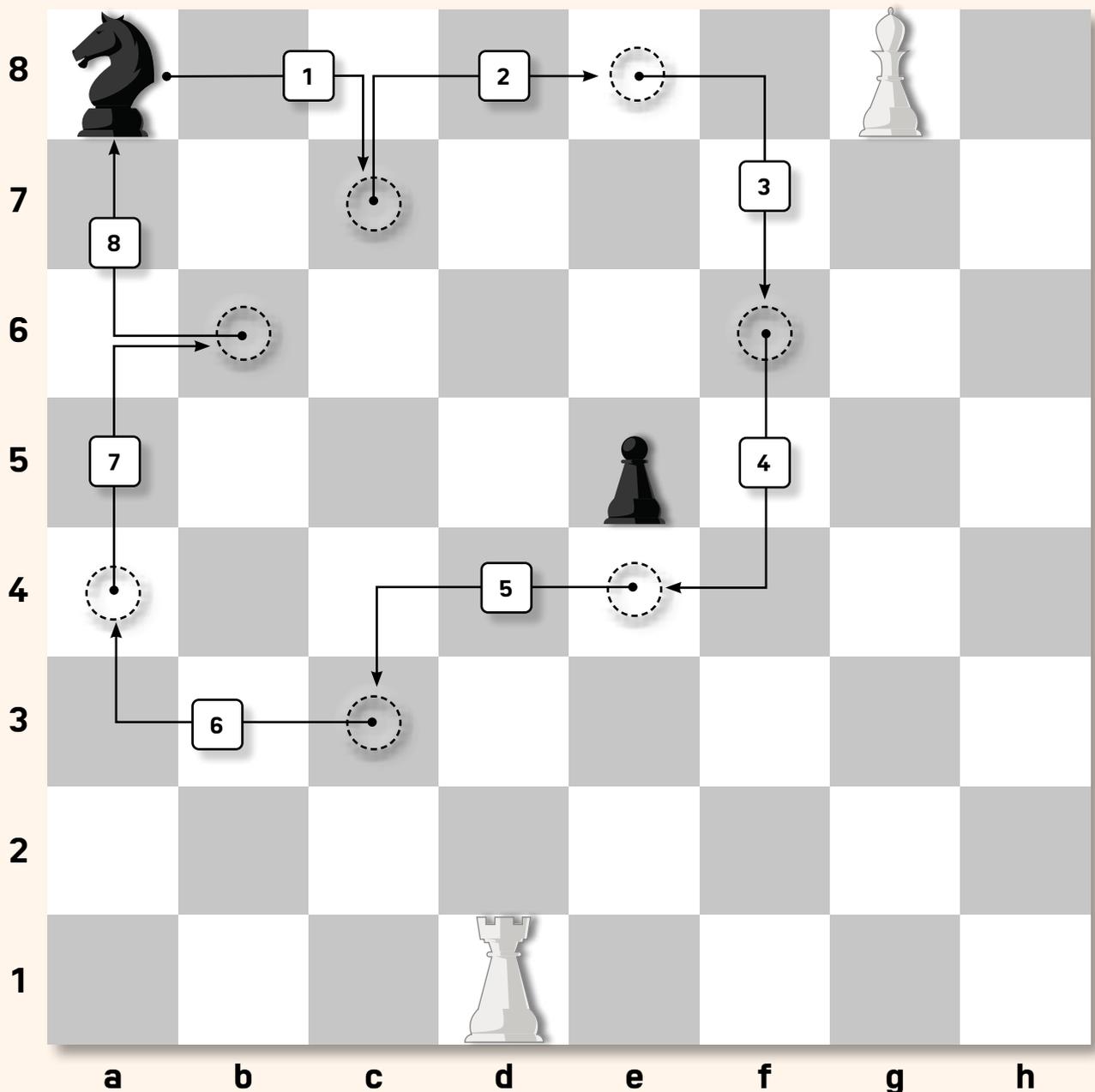
Fd4  
Fc3  
Fb4  
Ff8  
Fxcg7  
Fh8



# Correction problème 4 – Cycle 3 Class'échecs 1

**Consigne** : Trouve le chemin **en 8 coups** pour que **le cavalier noir** fasse le tour du pion noir et revienne sur sa case de départ sans se faire prendre et **sans repasser deux fois** par la même case.

**Réponse** : Cc7 – Ce8 – Cf6 – Ce4 – Cc3 – Ca4 – Cb6 – Ca8. D'autres solutions sont possibles.



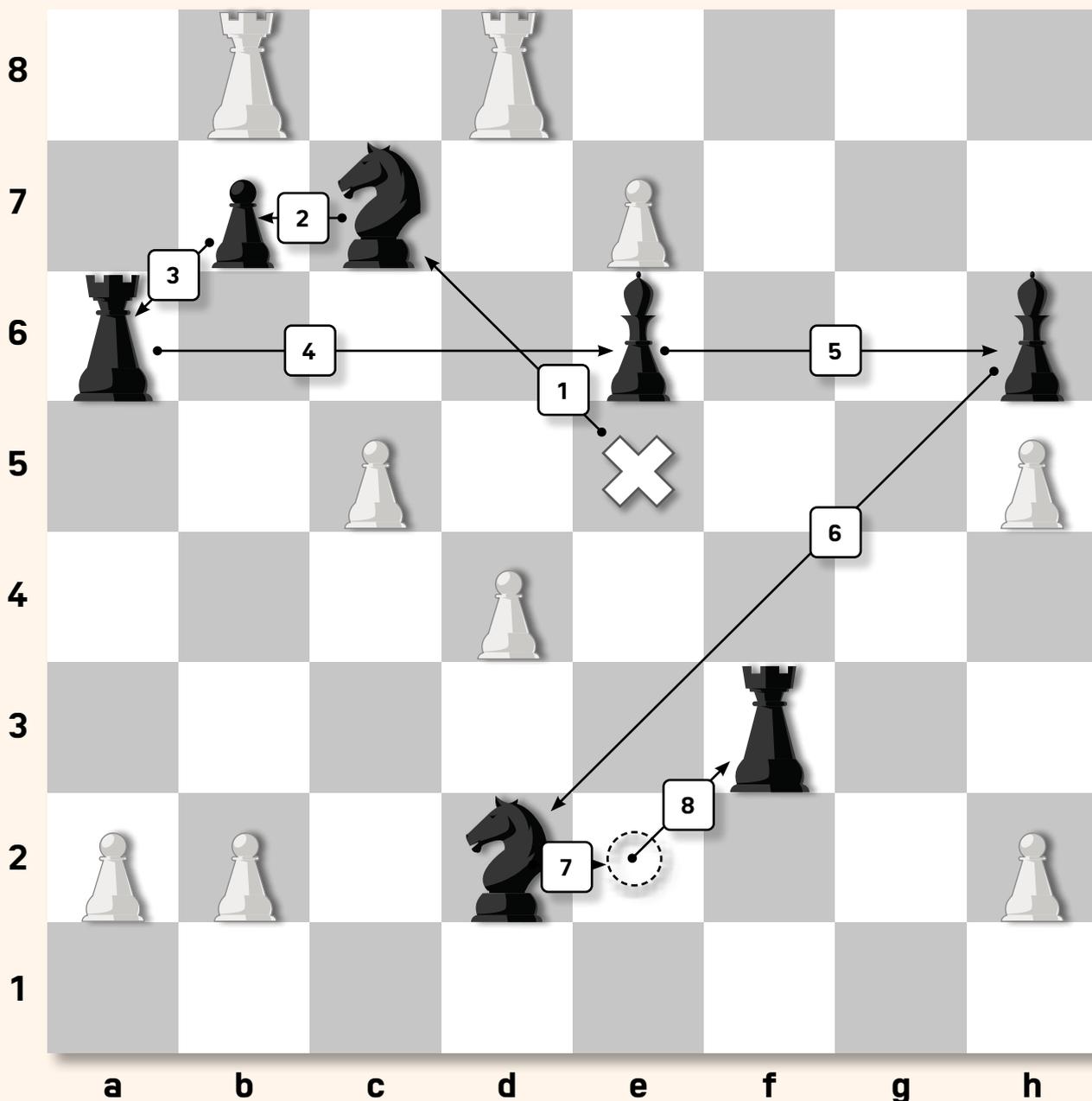
# Correction problème 5 - Cycle 3

## Class'échecs 1

**Consigne** : Place la **dame blanche** pour qu'elle prenne **toutes les pièces noires en 8 coups**, sans passer par une case où elle se fait prendre.

**Réponse** : Poser la dame en **e5**.

Dxc7 - Dxb7 - Dxa6 - Dxe6 - Dxb6 - Dxd2 - De7 - Dxf8.



## La course aux problèmes – Class'Échecs 2

### But

- Résoudre par équipe de 3 le plus de problèmes possibles en un temps limité.
- Réfléchir à plusieurs, prendre en compte l'avis des autres, proposer des solutions, calculer.

### Matériel

- Les tables sont numérotées de 1 à ...
  -  [o Fiches Cycle 2 à télécharger](#)
  -  [o Fiches Cycles 3 à télécharger](#)
  -  [o Correction problème Cycle 2](#)
  -  [o Correction problème Cycle 3](#)
- 1 crayon velleda et un chiffon par équipe
- Matériel pour comptabiliser les points : fiche résultats, jetons, bouchons, etc.

### Durée

- 20 minutes de temps effectif de résolution de problèmes
- 10 minutes de correction

### Organisation et règles de la course aux problèmes

- Deux jeux de problèmes différents sont prévus, un pour le cycle 2, un pour le cycle 3.
- Les élèves s'installent par équipe de 3 à une table et complètent les informations de la fiche réponse (école, classe, noms).
- Les problèmes sont à faire dans l'ordre, de 1 à 5. Il est préférable que les problèmes soient donnés au fur et à mesure.
- Quand toutes les équipes sont installées, le départ de la course aux problèmes est donné. Le chronomètre est déclenché pour 20 minutes par un élève de la classe en charge du chronométrage.
- Les adultes présents aident à la compréhension des consignes.
- Les élèves inscrivent leurs réponses au feutre Velleda sur la fiche problème.

### Correction des problèmes

- La correction est effectuée au fur et à mesure par les adultes présents.
- 2 points par problème faux.
- 10 points pour un problème juste.

# Fiche résultats

Classe / Ecole

Barèmes :

- **2 points** par problème faux.
- **10 points** pour un problème juste.

Classe 1

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 2

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 3

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 4

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Télécharger une proposition  
de feuille de score

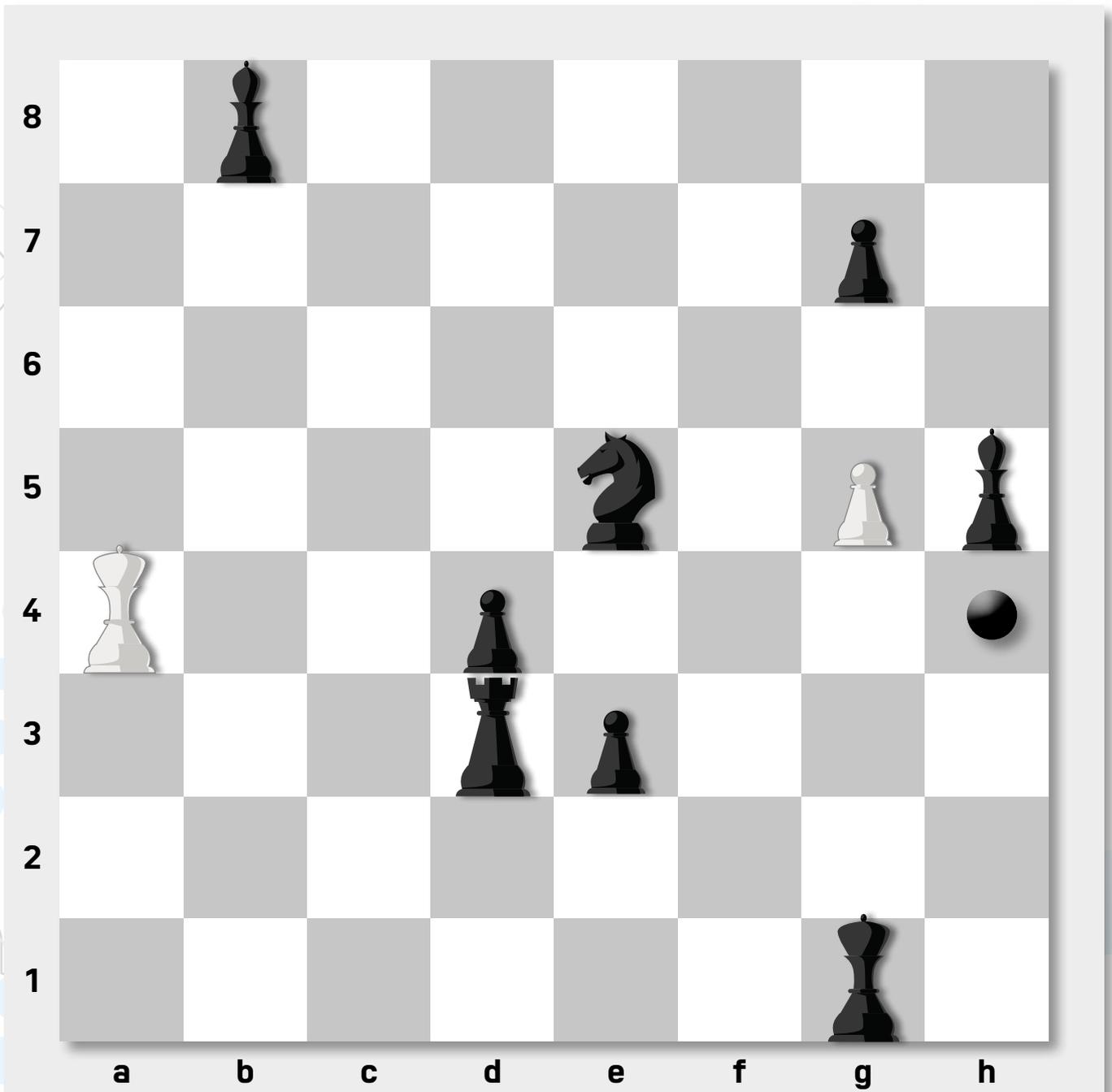


# Problème 1 – Cycle 2

## Class'échecs 2

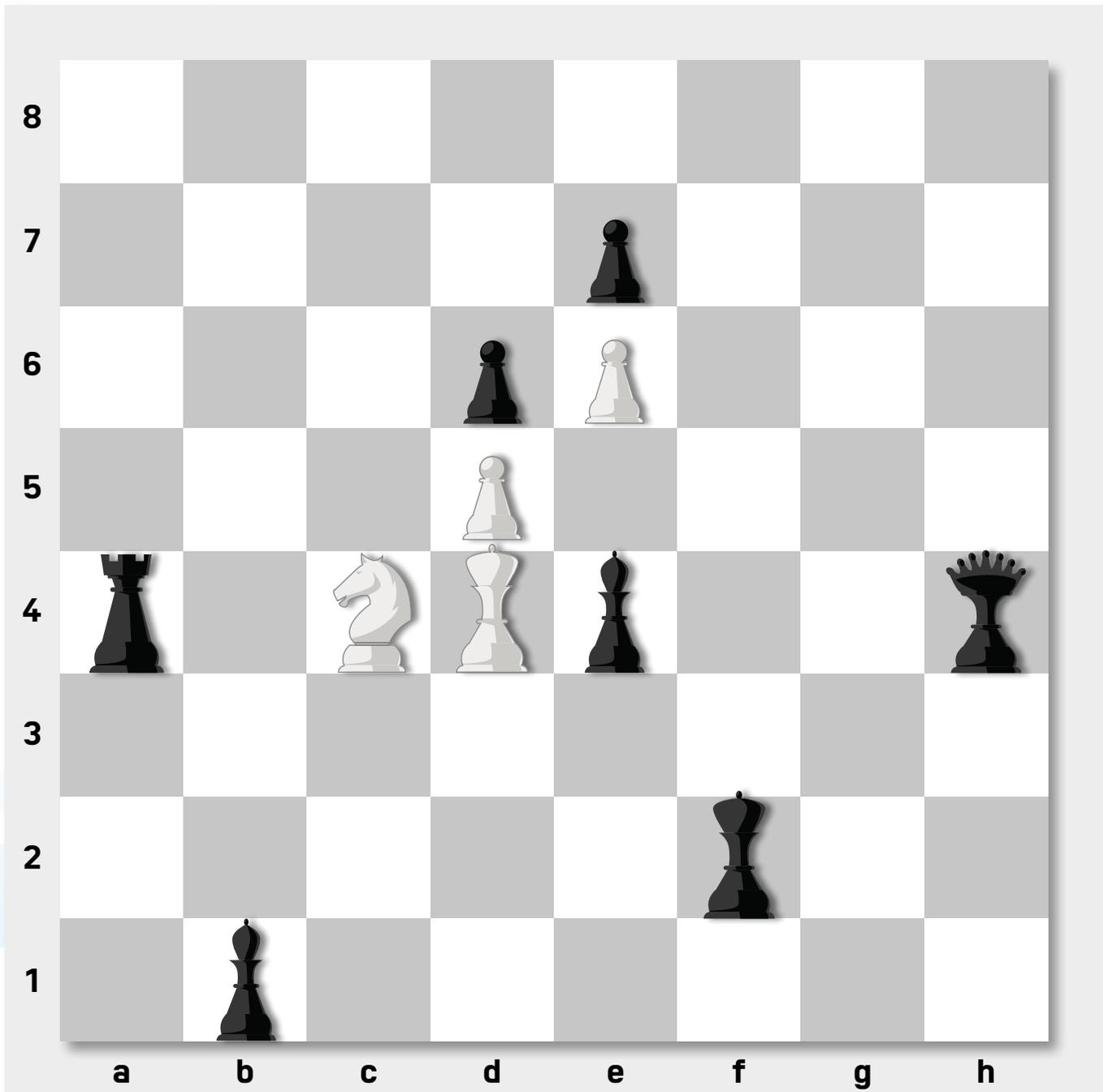
**Consigne** : Seul le roi blanc joue, il peut prendre les pièces noires si elles ne sont pas protégées. Trouve son chemin le plus court pour qu'il aille **en h4**.

**Réponse** : Trace les flèches sur le diagramme. **Nombre de coups** : .....



**Consigne** : Trait aux blancs. **Trouve le seul coup que les blancs peuvent jouer.** Ecris les coordonnées ou trace la flèche sur le diagramme.

**Réponse** : .....

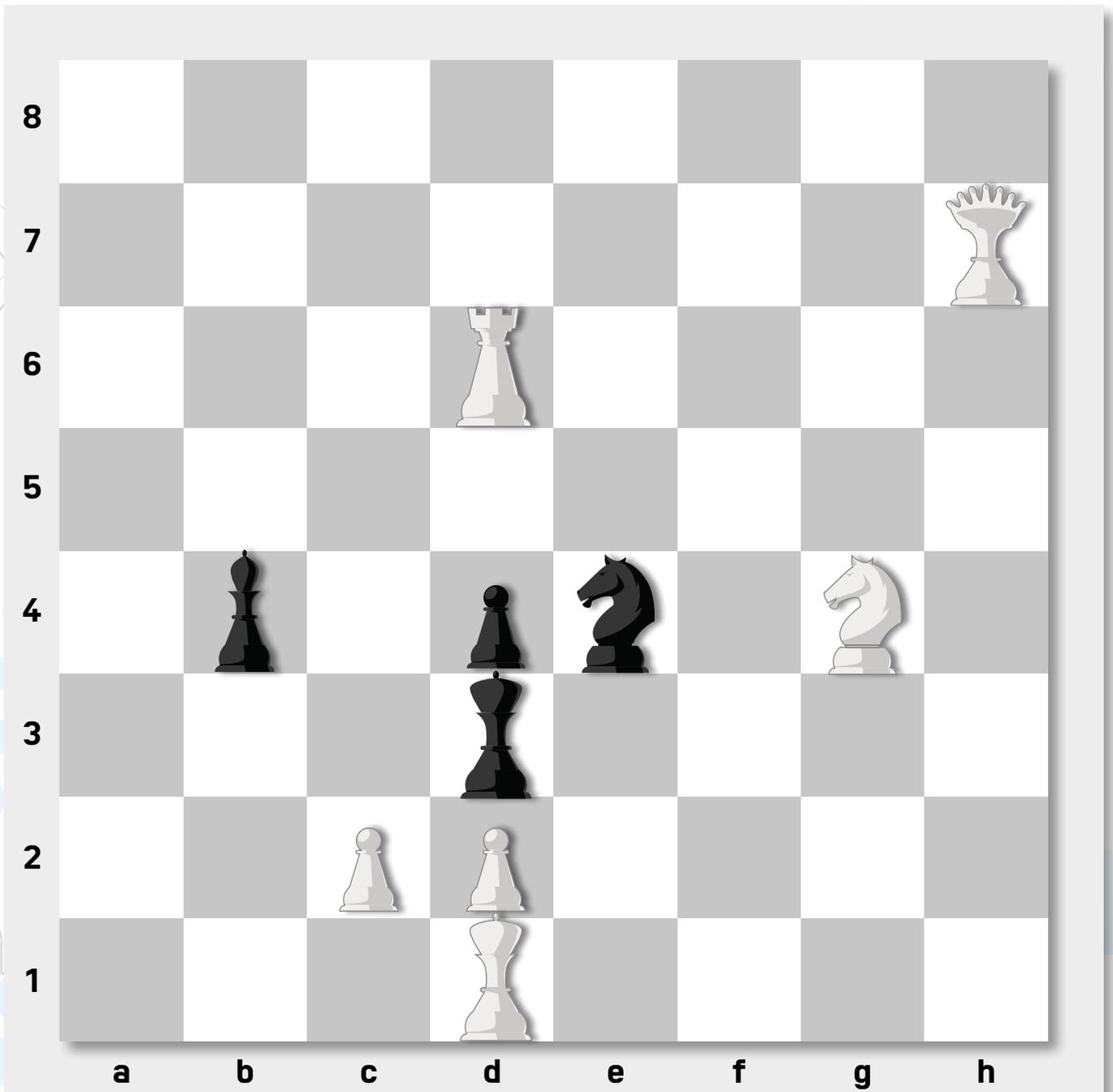


# Problème 3 – Cycle 2

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux noirs. **Entoure la pièce blanche** qui met le roi noir en échec.  
Ecris le seul coup qui permet au roi noir de sortir de l'échec.

**Réponse** : .....

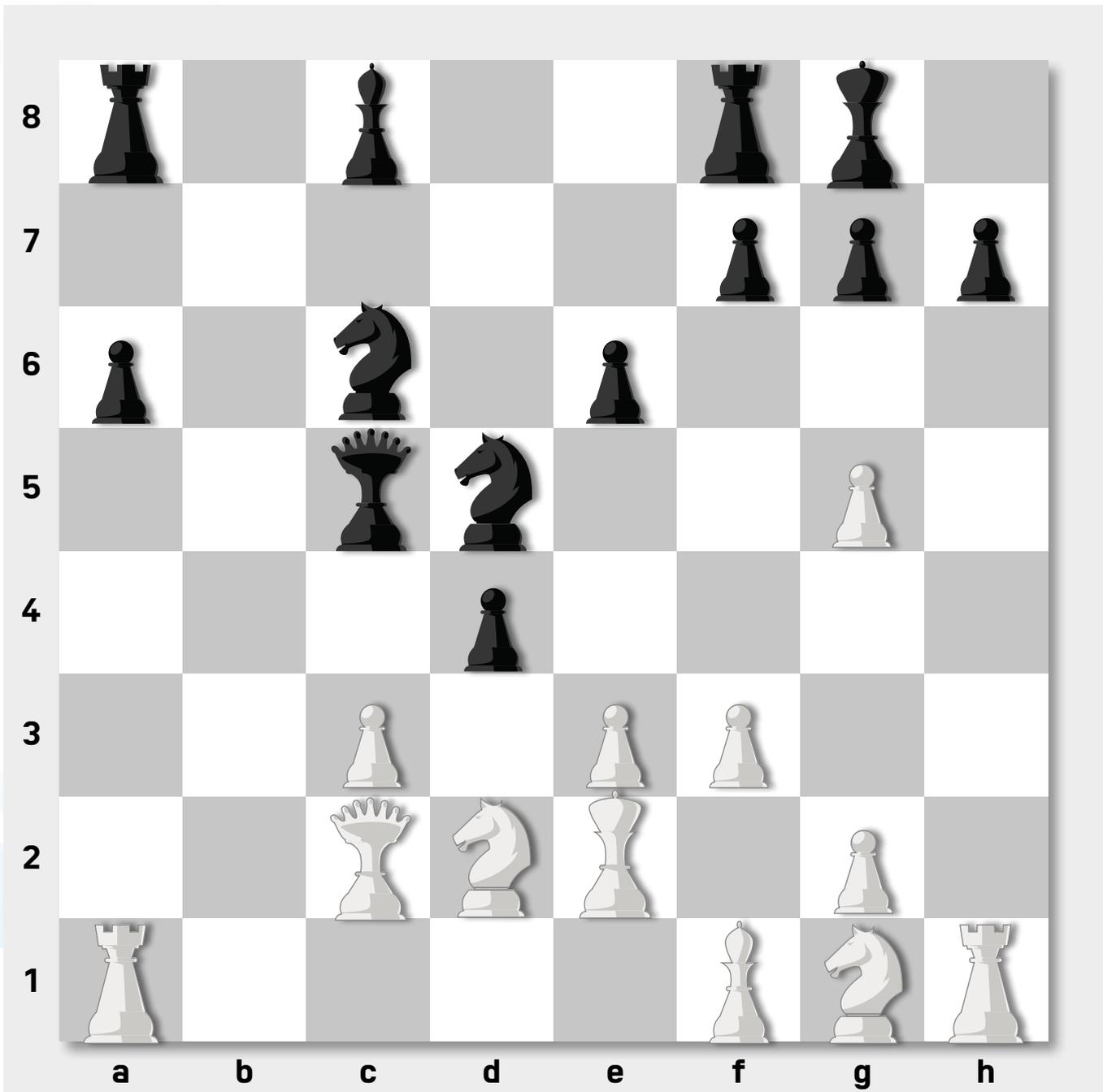


# Problème 4 – Cycle 2

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux blancs. **Trouve le mat en un coup.**

**Réponse** : .....

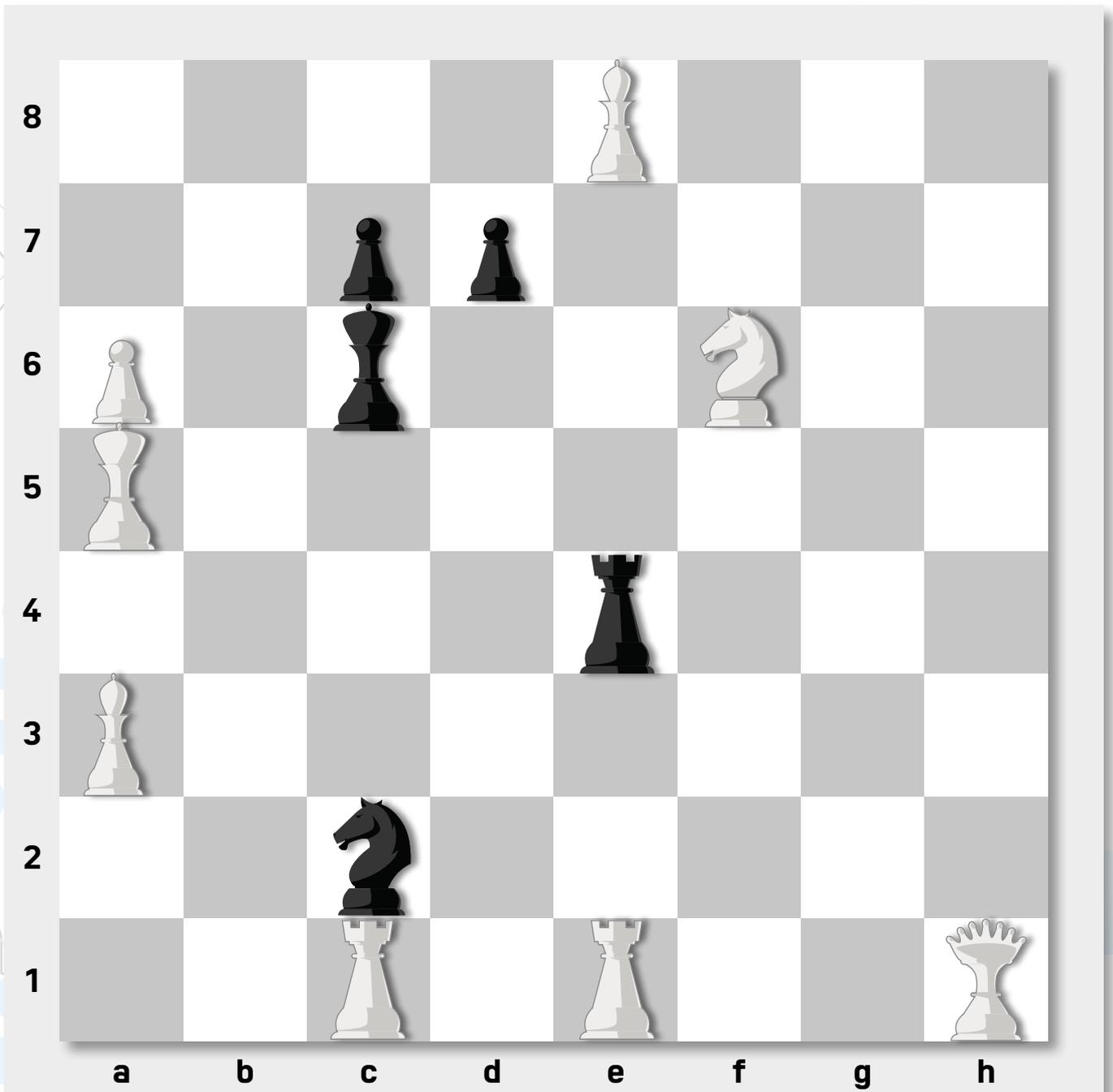


# Problème 5 – Cycle 2

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux noirs. **Est-ce** : Echec et mat ? Pat ? Juste échec ?

**Réponse** : .....

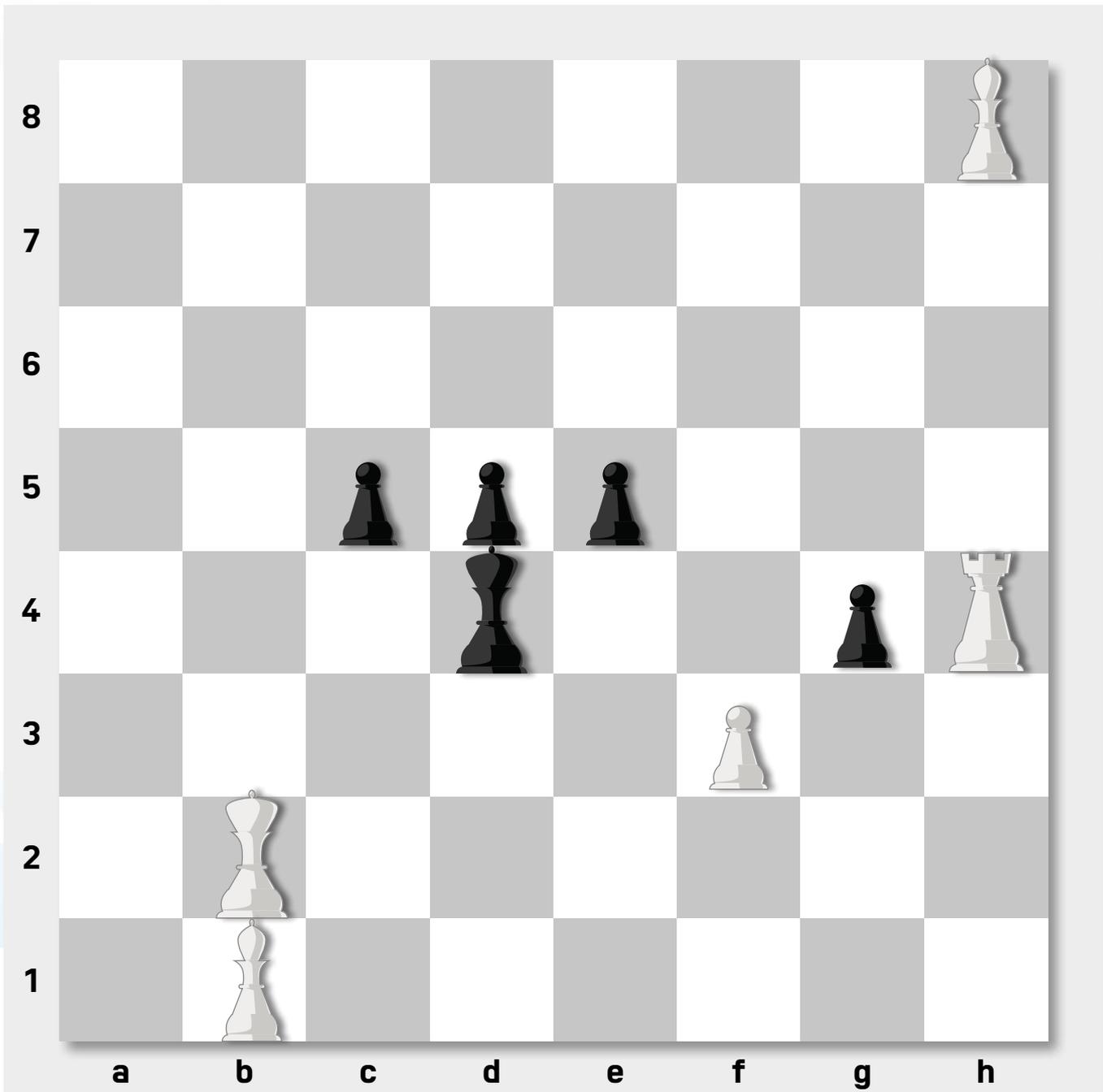


# Problème 1 – Cycle 3

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux noirs. **Trouve tous les coups que les noirs peuvent jouer.** Ecris les coordonnées des cases ou trace les flèches sur le diagramme.

**Réponse** : .....

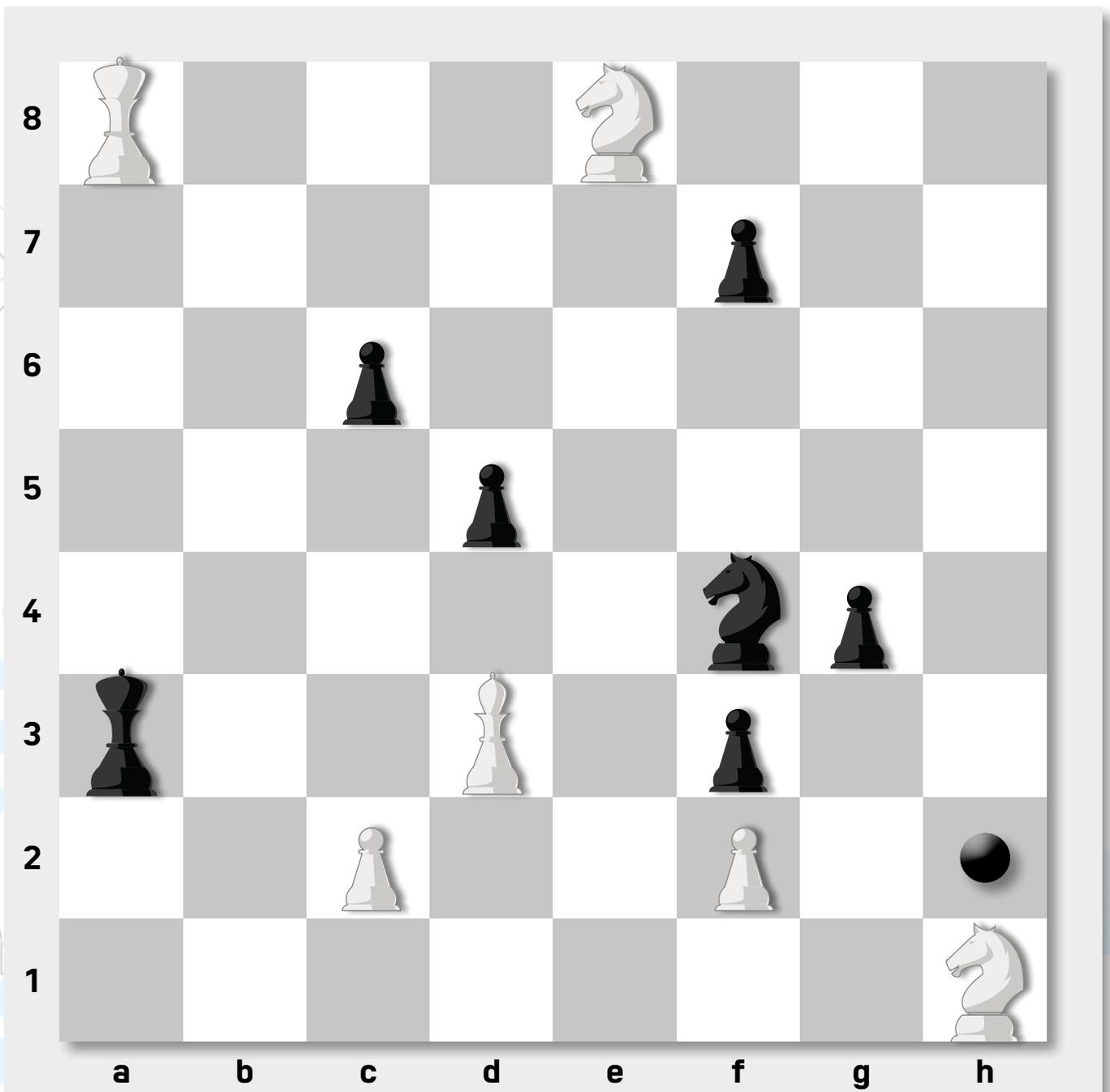


# Problème 2 – Cycle 3

## Class'échecs 2

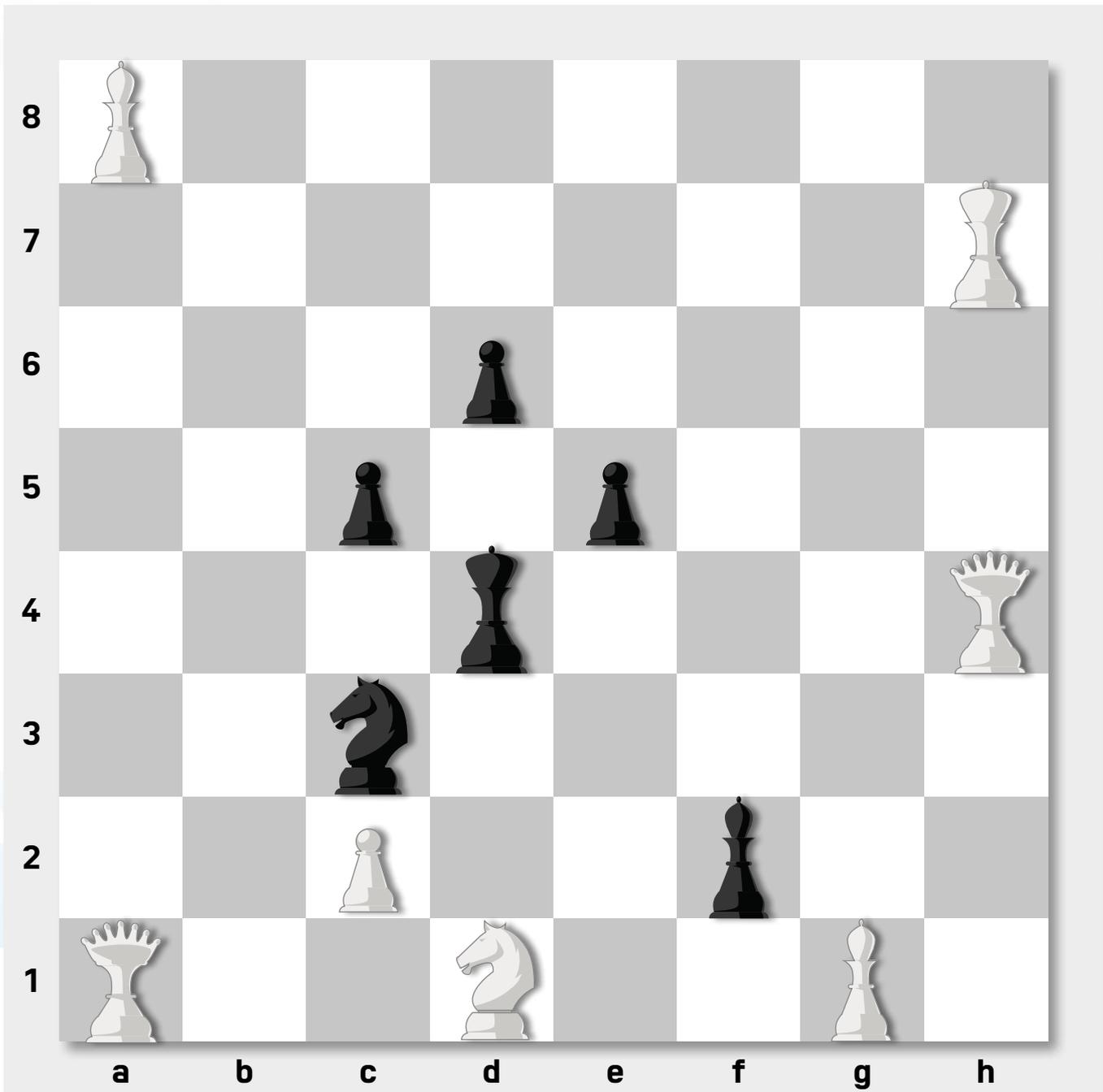
**Consigne** : Seul le roi noir joue, il peut prendre les pièces blanches si elles ne sont pas protégées. **Trouve son chemin le plus court pour qu'il aille en h2.**

**Réponse** : Trace les flèches sur le diagramme. Nombre de coups : .....



**Consigne** : Trait aux noirs. **Entoure la pièce blanche qui met le roi noir en échec.**  
Ecris le seul coup qui permet au roi noir de sortir de l'échec.

**Réponse** : .....

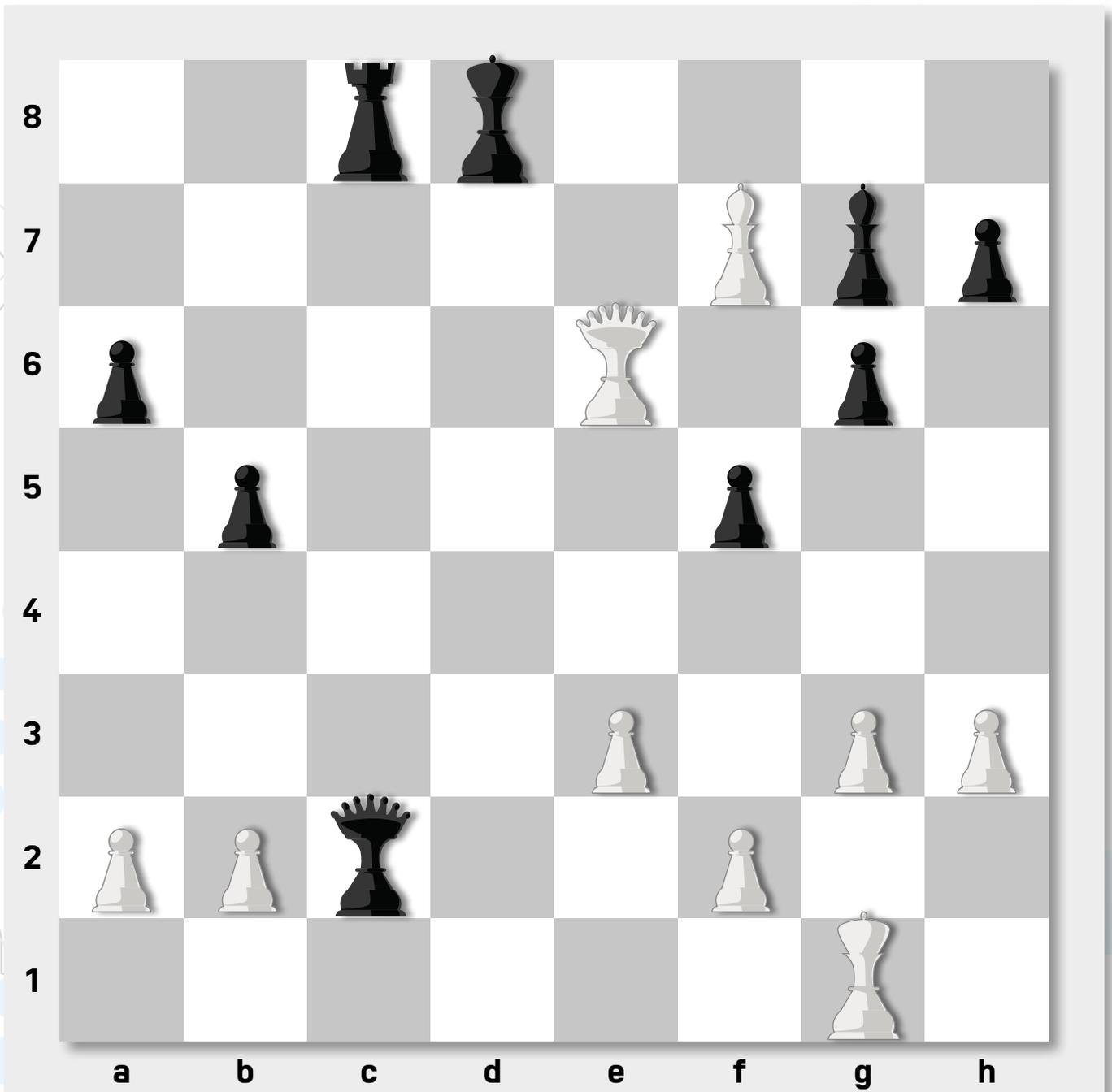


# Problème 4 – Cycle 3

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux blancs. **Trouve le mat en un coup.**

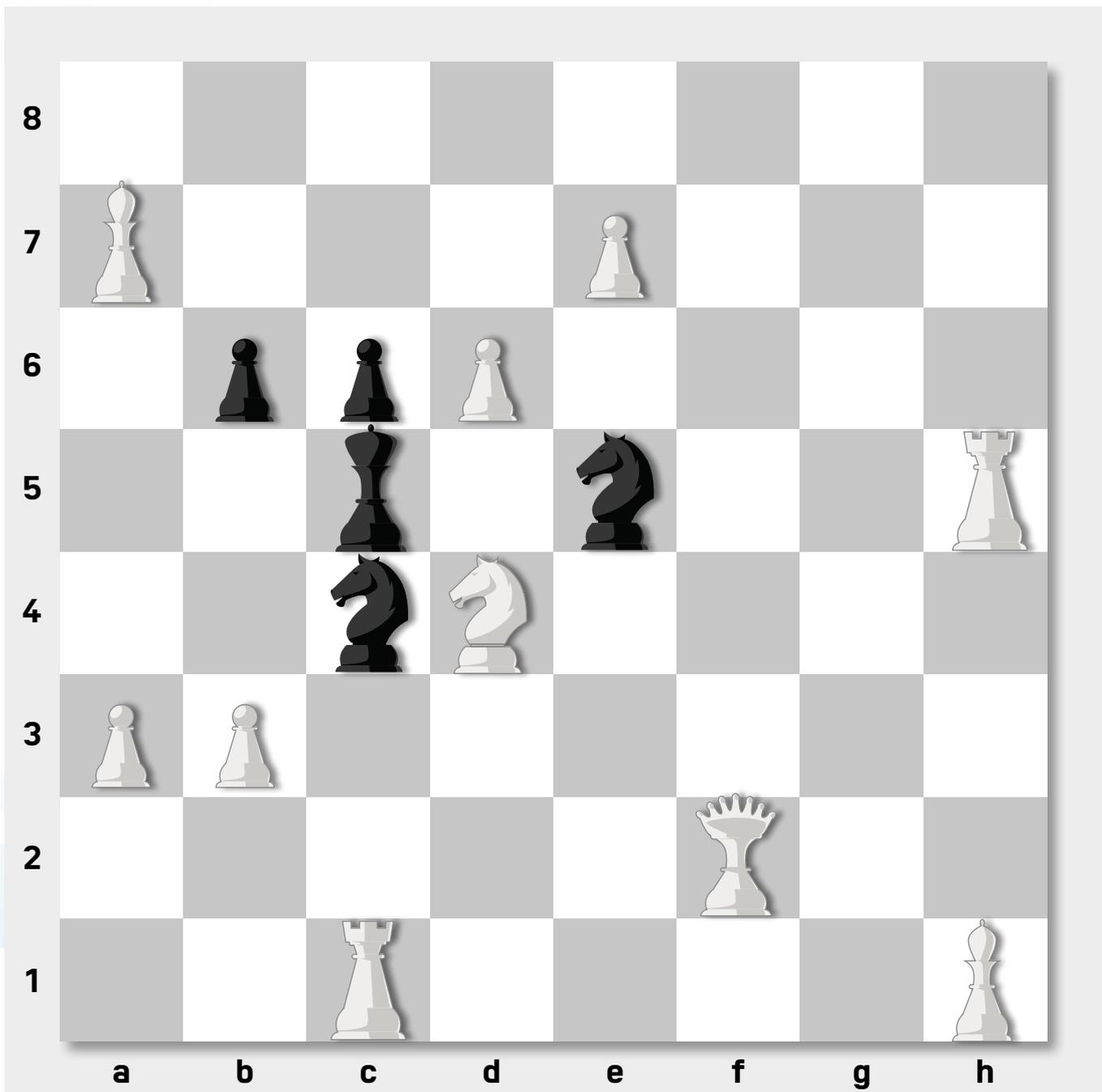
**Réponse** : .....



**Consigne** : Trait aux noirs. Est-ce :

Echec et mat - Pat - Echec au roi - Rien du tout **(Entoure la réponse)**

Si les noirs peuvent jouer quel est leur seul coup : .....

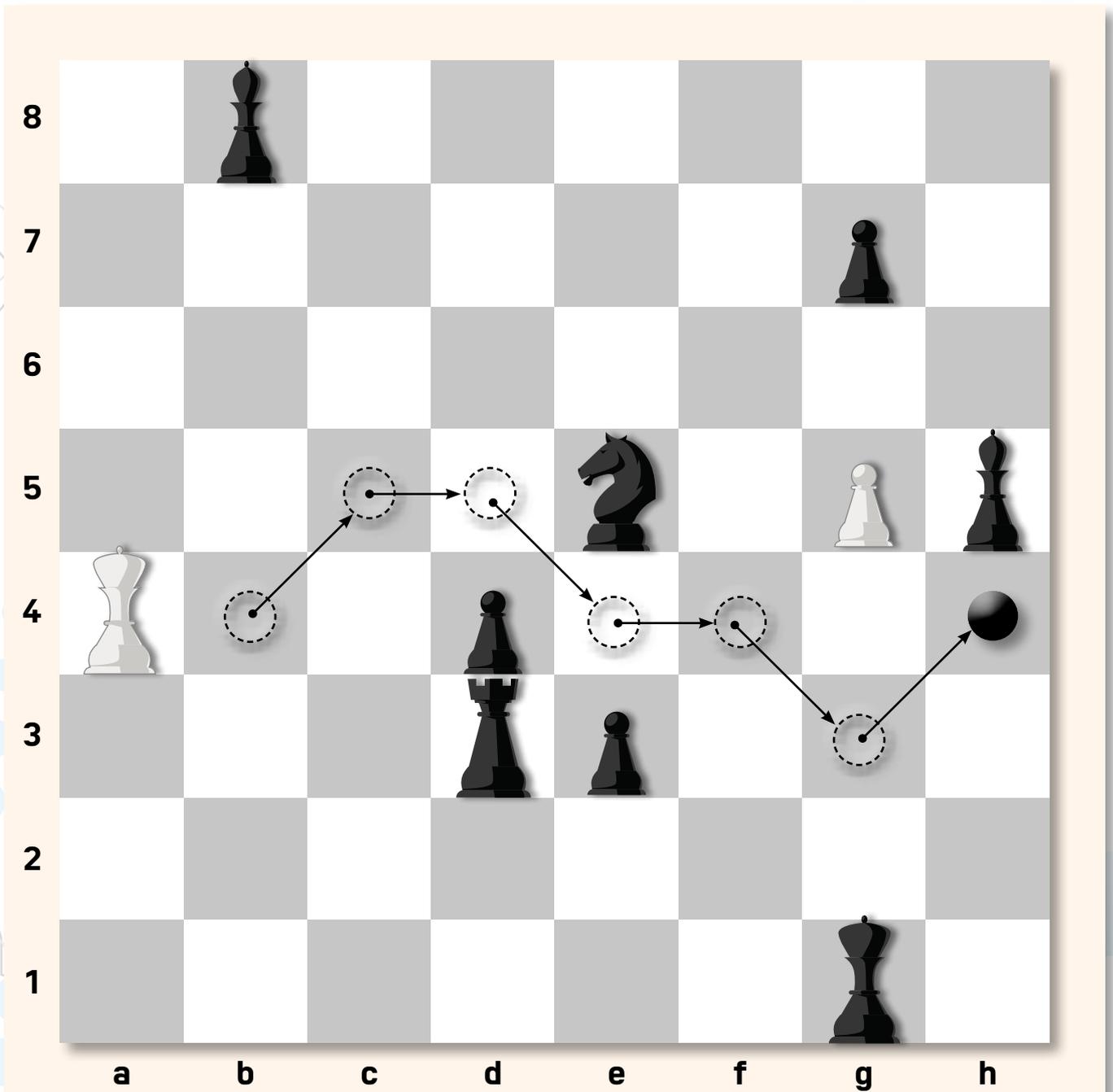


# Correction problème 1 – Cycle 2

## Class'échecs 2

**Consigne** : Seul le roi blanc joue, il peut prendre les pièces noires si elles ne sont pas protégées. Trouve son chemin le plus court pour qu'il aille **en h4**.

**Réponse** : Trace les flèches sur le diagramme. **Nombre de coups** : 7

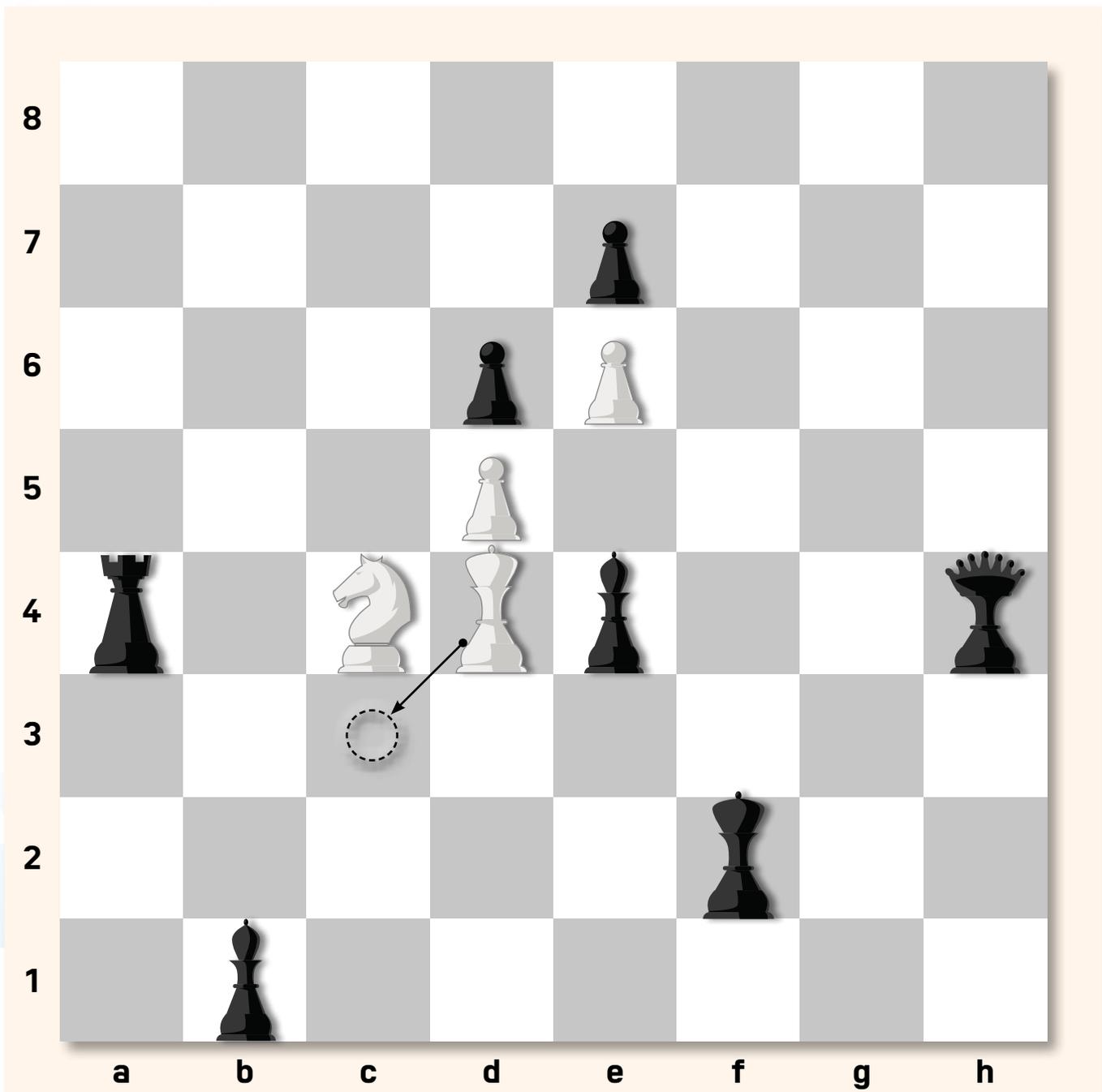


# Correction problème 2 - Cycle 2

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux blancs. **Trouve le seul coup que les blancs peuvent jouer.** Ecris les coordonnées ou trace la flèche sur le diagramme.

**Réponse** : Rc3

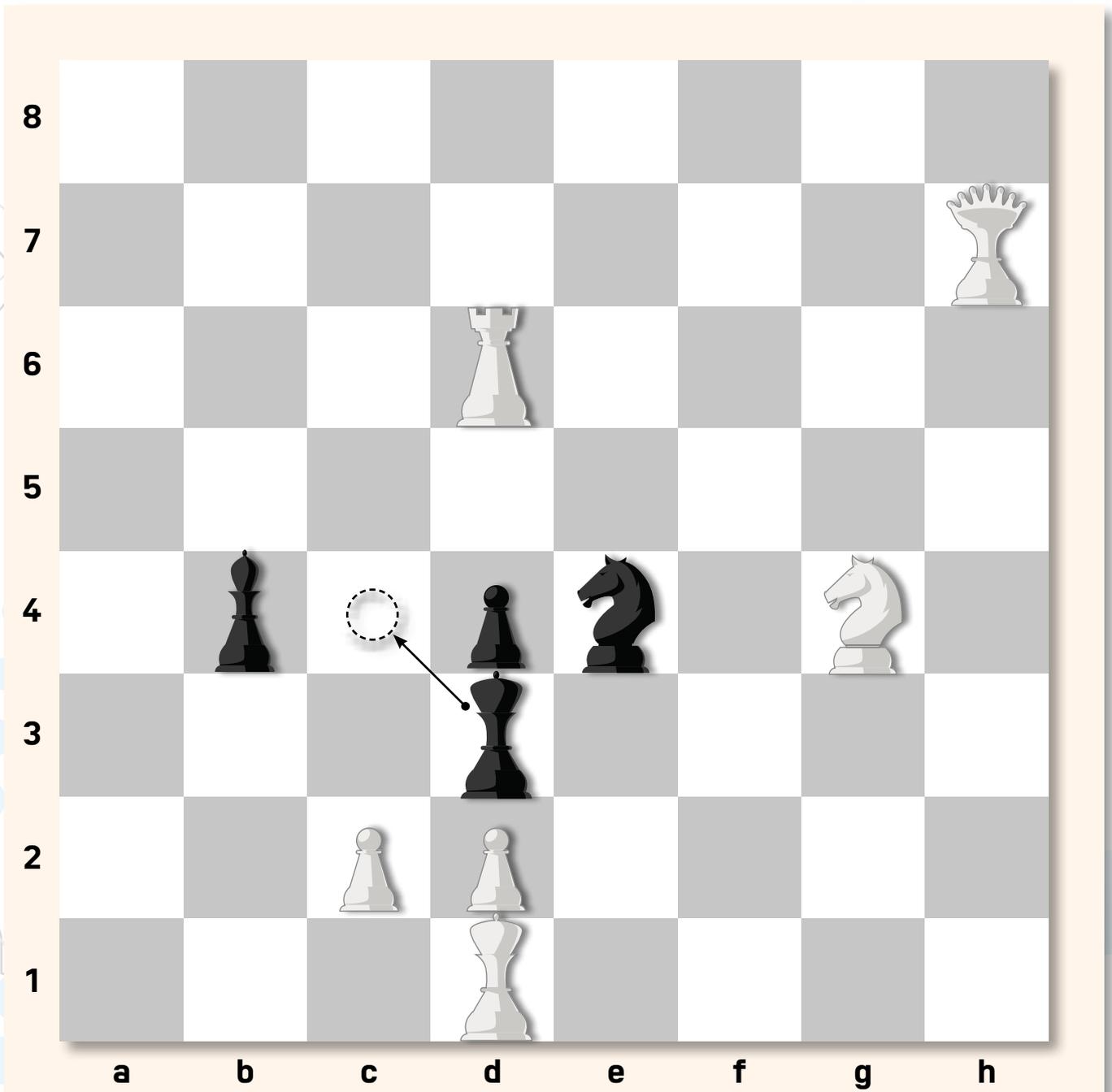


# Correction problème 3 – Cycle 2

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux noirs. **Entoure la pièce blanche** qui met le roi noir en échec.  
Ecris le seul coup qui permet au roi noir de sortir de l'échec.

**Réponse** : Rc4

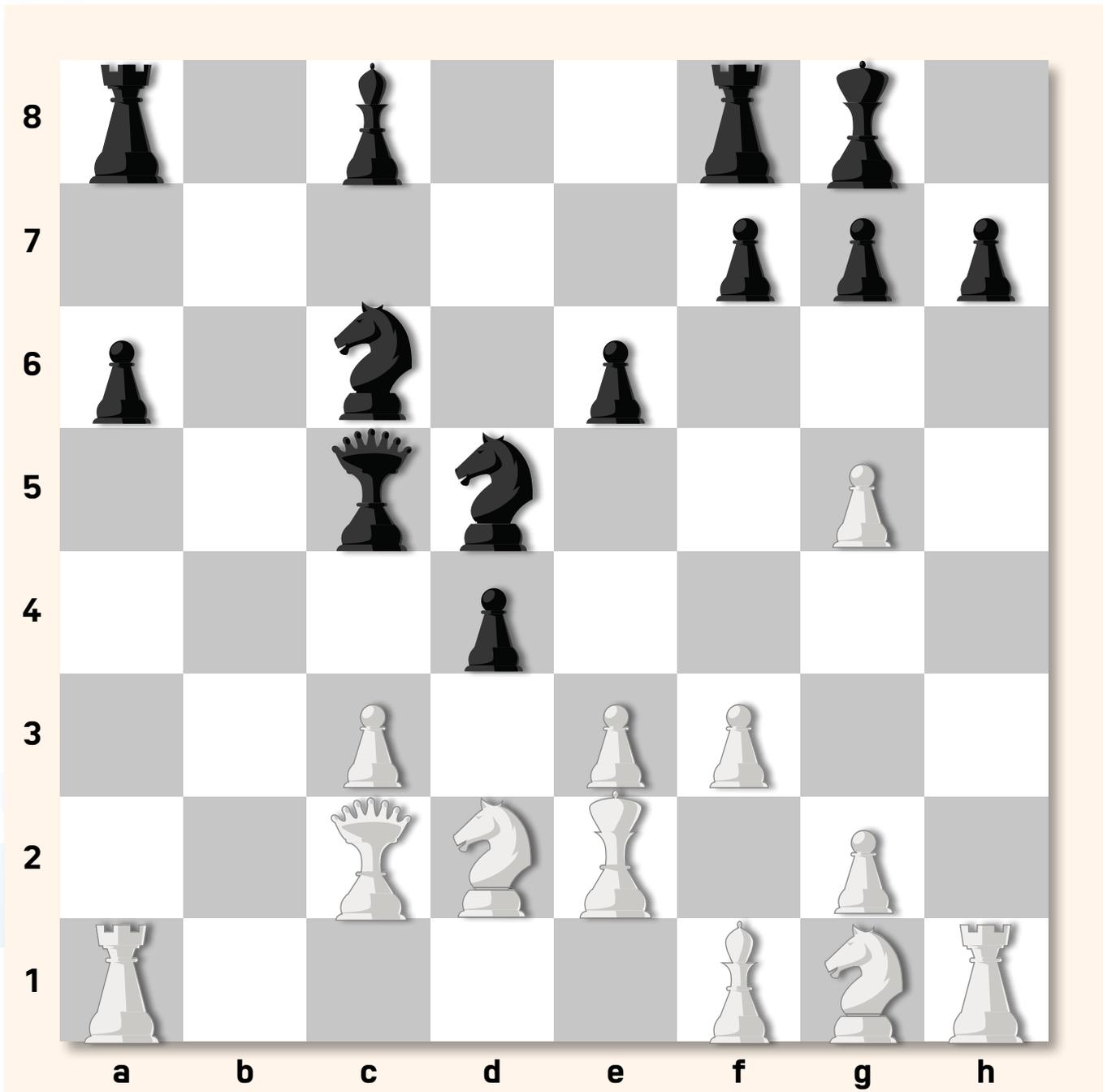


# Correction problème 4 - Cycle 2

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux blancs. **Trouve le mat en un coup.**

**Réponse** : Dxd7#

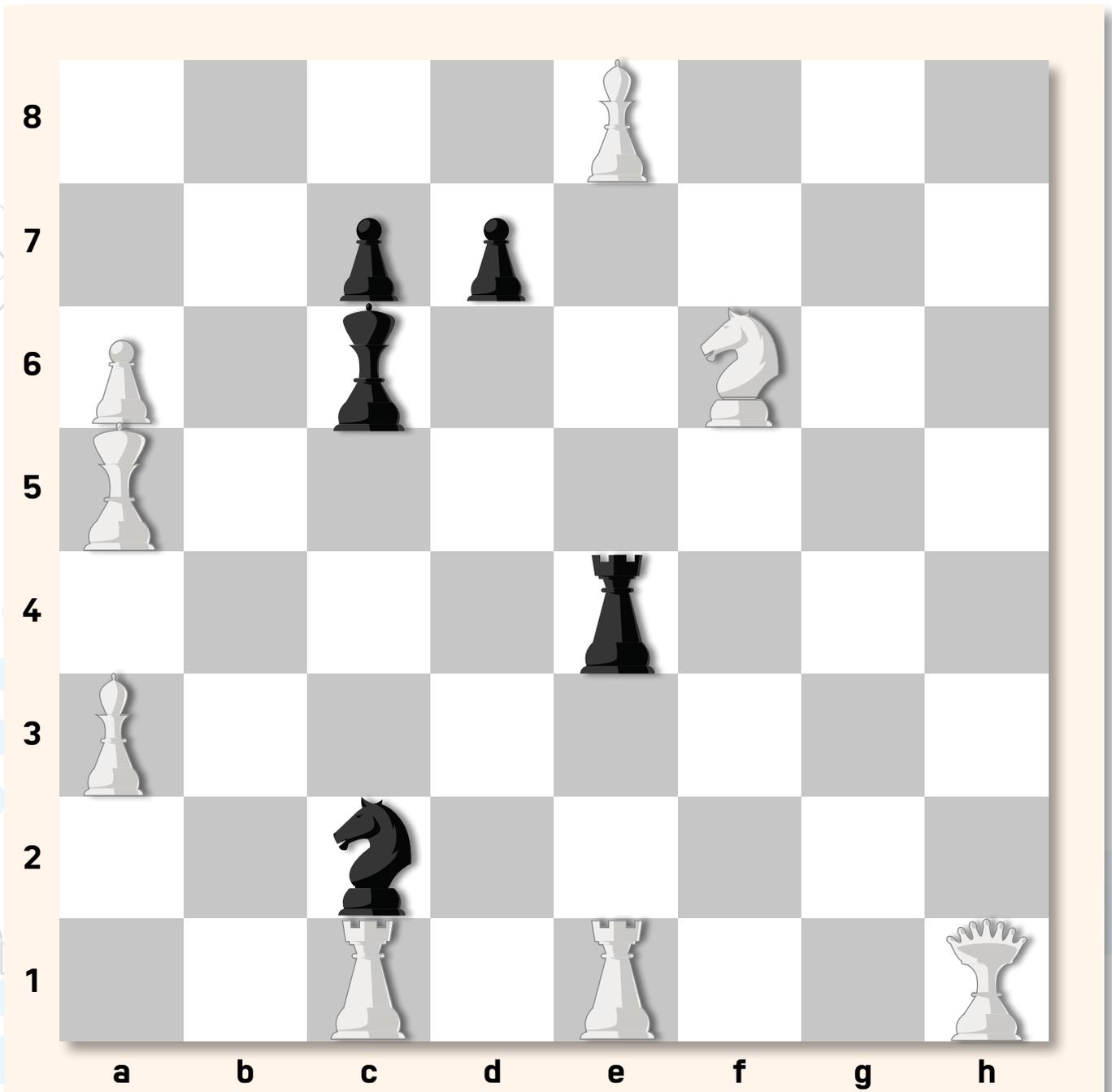


# Correction problème 5 - Cycle 2

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux noirs. **Est-ce** : Echec et mat ? Pat ? Juste échec ?

**Réponse** : Pat

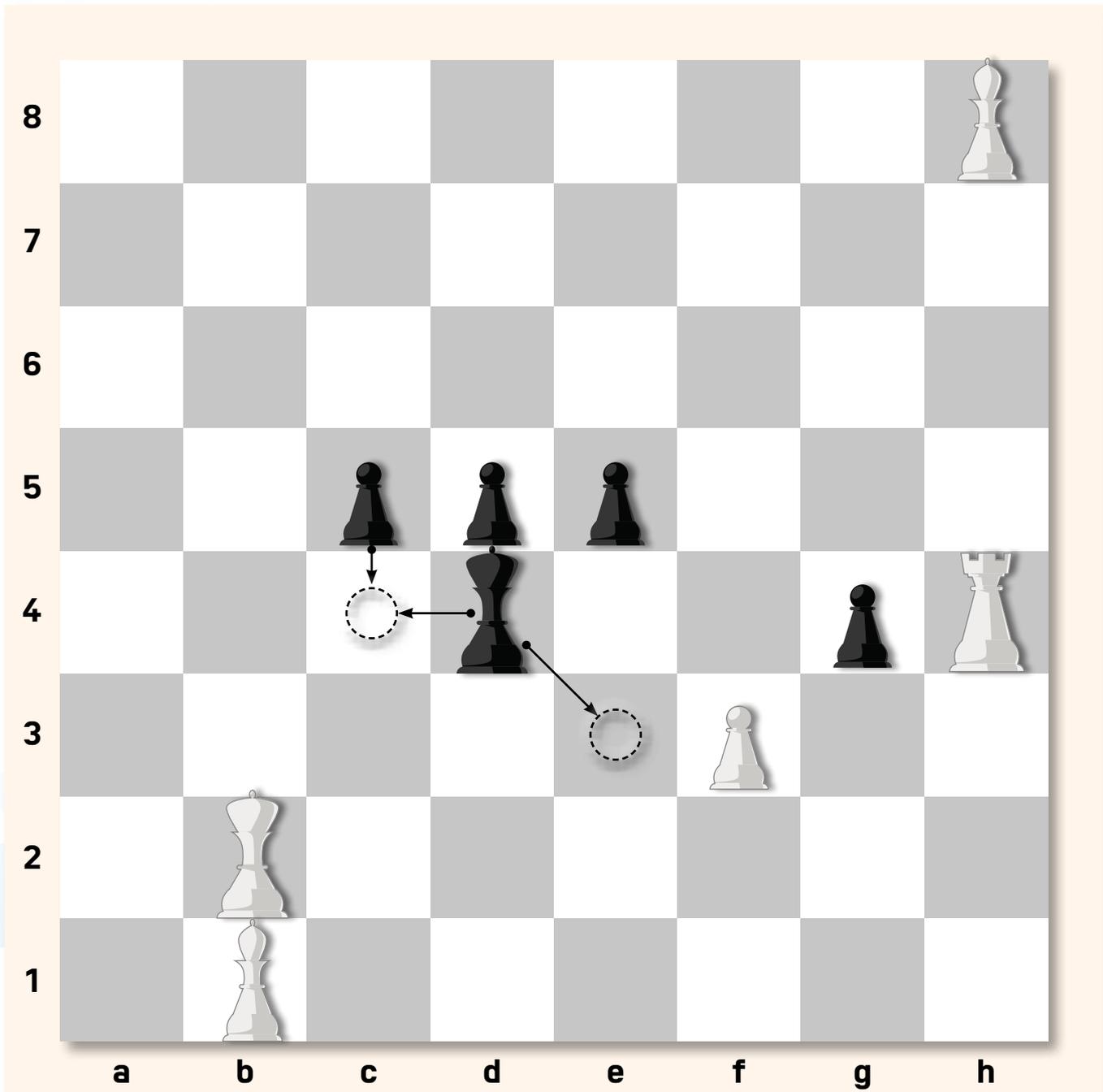


# Correction problème 1 – Cycle 3

## Class'échecs 2

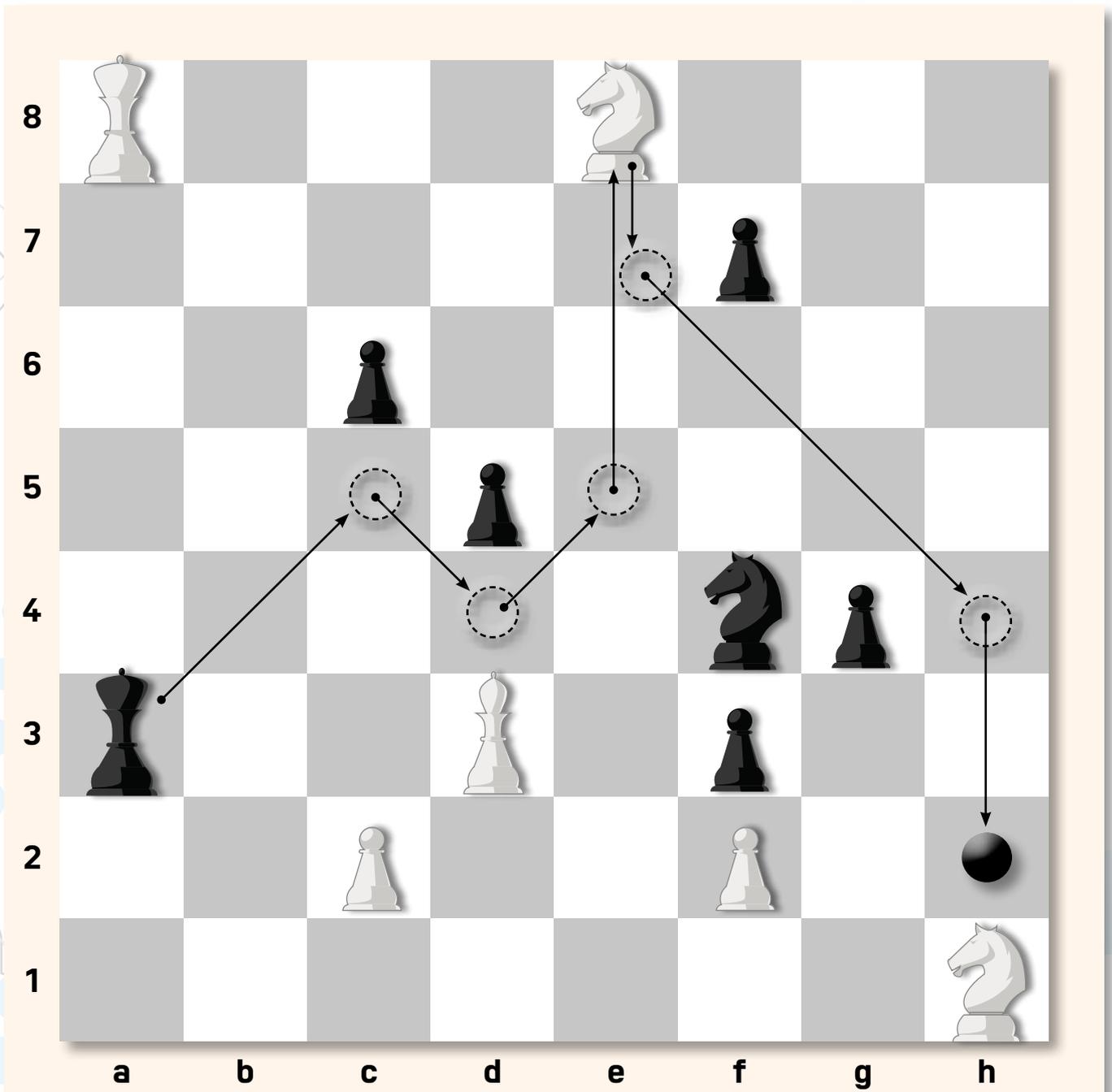
**Consigne** : Trait aux noirs. **Trouve tous les coups que les noirs peuvent jouer.** Ecris les coordonnées des cases ou trace les flèches sur le diagramme.

**Réponse** : Trois coups possibles, c4, Rc4, Re3.



**Consigne** : Seul le roi noir joue, il peut prendre les pièces blanches si elles ne sont pas protégées. Trouve son chemin le plus court pour qu'il aille en h2.

**Réponse** : Nombre de coups : **13**

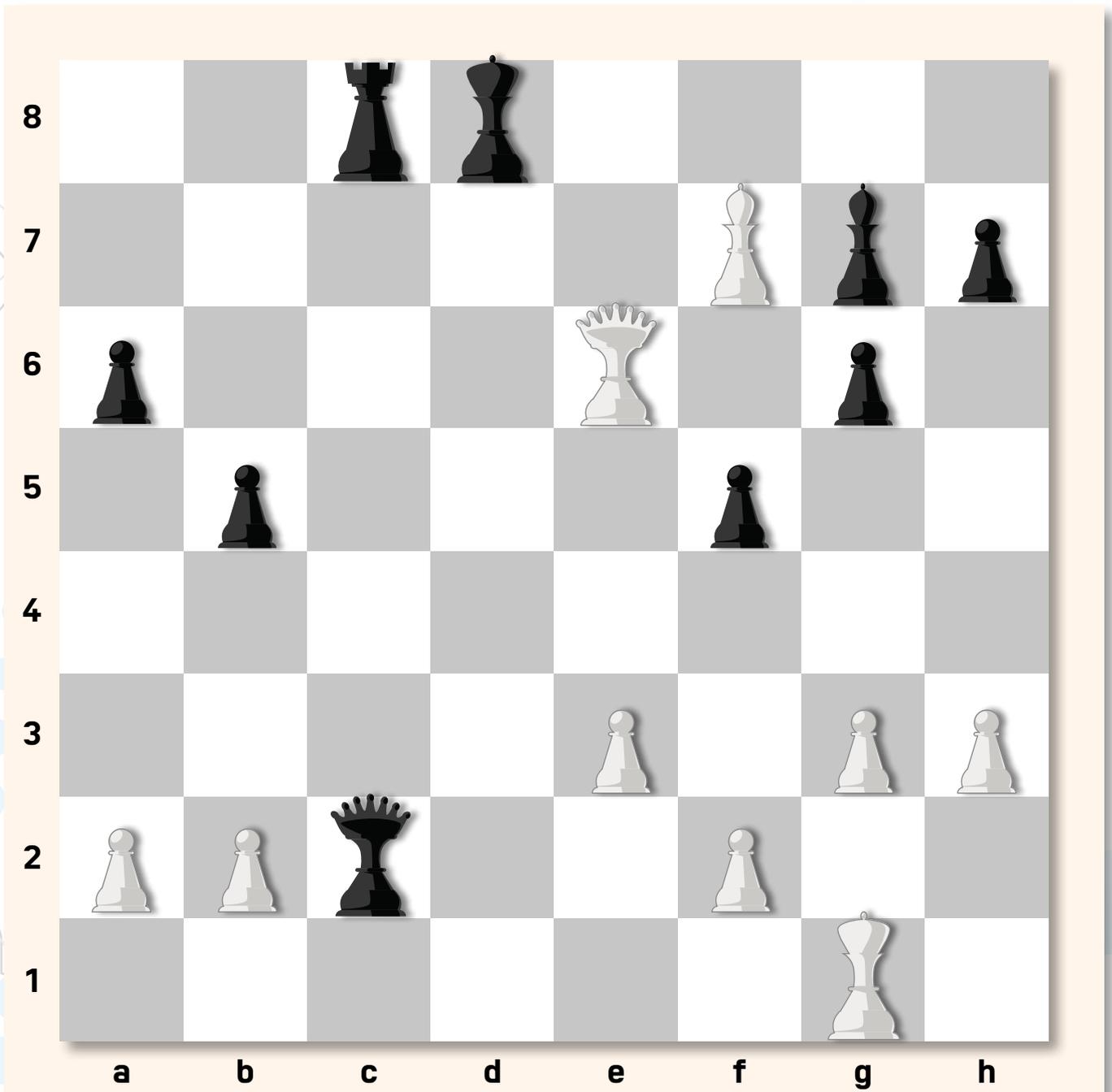




# Correction problème 4 – Cycle 3 Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux blancs. **Trouve le mat en un coup.**

**Réponse** : Dd6#



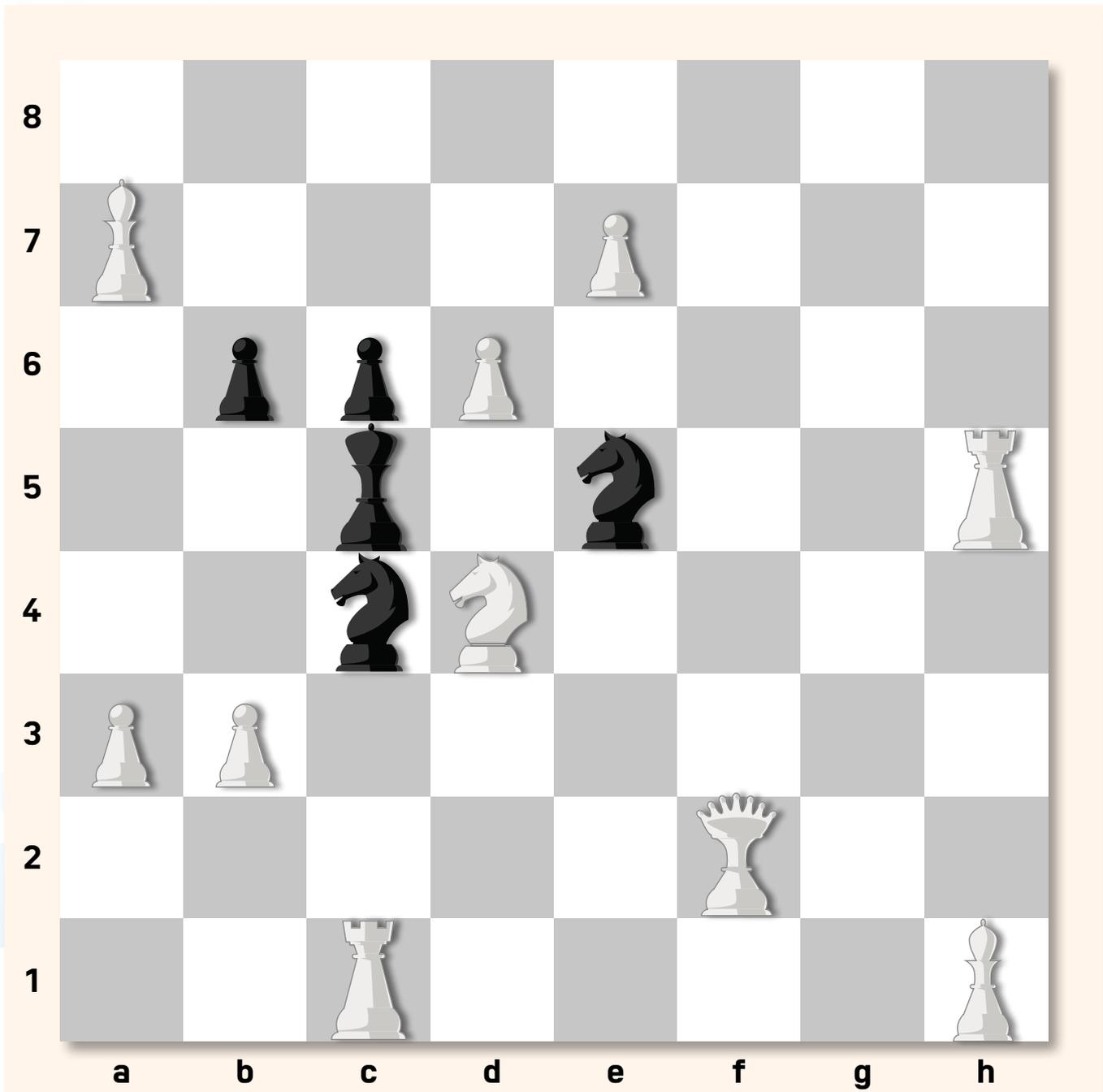
# Correction problème 5 - Cycle 3

## Class'échecs 2

**Consigne** : Trait aux noirs. Est-ce :

Echec et mat - Pat - Echec au roi - **Rien du tout**

Si les noirs peuvent jouer quel est leur seul coup : **Rxd6**



## Les parties (2 ateliers)

### But et prérequis :

Permettre aux élèves de se rencontrer en jouant aux échecs.

Niveau Class'échecs 1 : Avoir effectué 8 séances de Class'Échecs 1 et avoir pratiqué une fois la bataille 14 points avec choix des pièces.

Niveau Class'échecs 2 : Avoir effectué 10 séances de Class'Échecs 2 et connaître les règles de l'échec, du mat et du pat.

### Pour :

- Conduire seul une partie d'échecs.
- Prendre des décisions, faire des choix.
- Analyser, calculer.
- Maîtriser ses émotions.
- Respecter son adversaire et les règles.

### Matériel pour un atelier :

- 1 échiquier pour 2 élèves.
- Une grande affiche ou tableau pour que les élèves inscrivent leurs points.
- Une fiche bilan de comptabilisation des points par l'adulte.
- Une corbeille à choufous-bracelets de couleur, autant que d'élève dans l'atelier.

**Durée :** 40 minutes

### Organisation :

- L'organisation proposée vise à une gestion **la plus autonome possible** de l'atelier par les élèves : appariement, résultats.
- L'organisation doit permettre aux élèves d'**éviter les temps d'attente** et de jouer le plus de parties possibles. Les élèves commencent à jouer quand ils sont prêts, **il n'est pas nécessaire que tous démarrent en même temps**.
- Quand deux enfants ont terminé ils vont inscrire leur score sur l'affiche ou le tableau puis attendent à un endroit défini que d'autres joueurs aient terminé leur partie.
- Il est intéressant que les enfants en attente **cherchent eux-mêmes leur nouveau partenaire** en demandant aux joueurs disponibles s'ils veulent jouer.

## Rencontre de niveau Class'Echecs 1

### Règle des parties à rappeler en début de rencontre :

- Les parties se jouent en 1 contre 1. Au début les pièces sont placées à côté de l'échiquier.
- Chaque élève choisit ses pièces pour une valeur totale de 14 points :
  - o Dame : 10 points
  - o Tour : 5 points
  - o Cavalier : 3 points
  - o Fou : 3 points
  - o Pion : 1 point
- Les pions sont placés sur la 2<sup>o</sup> ou la 7<sup>o</sup> rangée
- Les autres pièces à leur place sur la 1<sup>o</sup> ou 8<sup>o</sup> rangée.
- S'il y a une Tour et/ou une Dame, un pion doit être placé devant.
- Les règles sont celles de la bataille de pion de Class'Echecs : pour gagner, il faut prendre tous les pions de l'autre ou amener un pion sur la dernière rangée adverse.

## Rencontre de niveau Class'Échecs 2

### Règle des parties à rappeler en début de rencontre :

- Les parties se jouent en 1 contre 1. Au début les pièces sont placées à côté de l'échiquier.
- Chaque élève choisit ses pièces pour une valeur totale de 25 points :
  - o Roi : Obligatoire (0 points)
  - o Dame : 10 points
  - o Tour : 5 points
  - o Cavalier : 3 points
  - o Fou : 3 points
  - o Pion : 1 point
- Les pions sont placés sur la 2<sup>o</sup> ou la 7<sup>o</sup> rangée
- Les autres pièces à leur place sur la 1<sup>o</sup> ou 8<sup>o</sup> rangée.
- **S'il y a une Tour et/ou une Dame, un pion doit être placé devant.**
- Les règles sont celles d'une partie d'échecs, le but est de mettre le roi adverse échecs et mat.
  - o Pat = partie nulle
  - o Règle de la promotion des pions : oui
  - o Roque et prise en passant : tous les élèves ne connaissant pas ces règles, il est préférable d'annoncer au début que l'on jouera sans.

## Règles communes pour Class'Échecs 1 et 2

### Fin de partie et points :

- A la fin de la partie les joueurs lèvent la main, un arbitre vient constater le résultat. Les joueurs vont marquer leurs points.
  - o Partie perdue : 1 point
  - o Partie nulle : 2 points
  - o Partie gagnée : 3 points

### Règles d'or :

- Pièce touchée, pièce à jouer, pièce lâchée, pièce jouée. On ne parle pas à l'adversaire, on ne le dérange pas.

### Arbitrage :

- Un ou deux élèves commencent à arbitrer, ils seront ensuite remplacés. Pour les identifier, on leur donne un chouchou à porter au poignet.
- Les arbitres restent debout, ils circulent entre les tables et interviennent soit spontanément (constat d'un coup illégal, joueur bruyant) soit à la demande des joueurs (lèvent la main).
- Ils ne prennent pas de sanction envers les joueurs mais aident à la résolution du différend.
- Ils vont constater le résultat des parties finies.
- Les adultes présents aident et guident les arbitres.
- Rotation des arbitres : quand une partie est finie, le vainqueur devient arbitre. Un adulte présent veille à la bonne rotation des arbitres.

## Résultat des parties :

A la fin de chaque partie, les élèves notent les points.

Classe / Ecole

.....  
.....

Barèmes :

- Partie perdue : **1 point**
- Partie nulle : **2 points**
- Partie gagnée : **3 points**

Classe 1

.....

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 2

.....

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 3

.....

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Classe 4

.....

Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

Télécharger une proposition  
de feuille de score

## Memory Échecs

Mêmes règles pour Class'Échecs 1 et 2.

### But :

**Reproduire sur un échiquier la position** qui est sur un échiquier magnétique vertical.

### Pour :

- S'organiser collectivement
- Se repérer sur l'échiquier
- Reconnaître les pièces sous différentes formes
- Savoir coder et décoder la position des pièces

### Matériel :

- Un échiquier magnétique avec pièces
- Des échiquiers avec les pièces

### Durée :

2 passages de 10/15min.

### Règle du jeu :

- Les équipes jouent en relais pour reproduire la position de l'échiquier magnétique sur leur échiquier.
- Les pièces de la position à trouver sont placées au départ à côté de chaque équipe. Possibilité d'ajouter une ou deux "pièces pièges".
- Le premier enfant choisit une pièce, court voir sa position sur l'échiquier magnétique et la pose sur l'échiquier de son équipe.
- Il est interdit de se retourner pendant sa course pour regarder à nouveau l'échiquier mural.
- Il passe le relais au suivant en lui tapant dans la main.
- Les équipes annoncent lorsqu'elles ont terminé et sont classées.

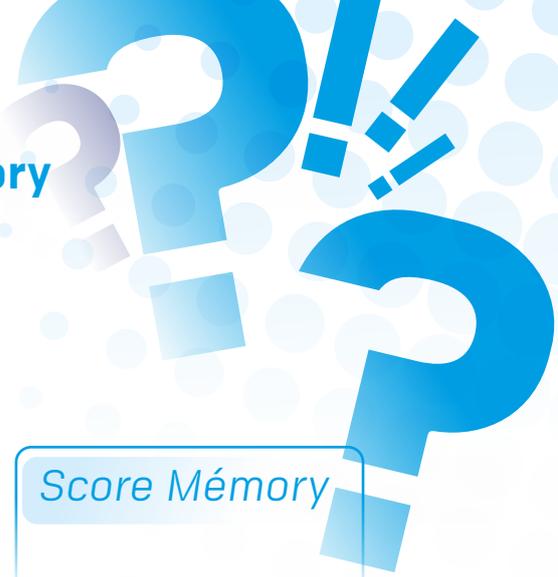
### Validation des positions :

- Deux élèves par équipe vont vérifier la position d'une autre équipe.
- Distribution de jetons ou comptabilité du score sur feuille au choix.
- Décompte des points :

PLACEMENTS	BONUS CLASSEMENT
20 points si tout est bien placé	16 points pour le 1 <sup>er</sup>
10 points si 1 à 3 erreurs	12 points pour le 2 <sup>ème</sup>
5 points / point au-delà	8 points pour le 3 <sup>ème</sup>
	4 points pour le 4 <sup>ème</sup>



# Fiche résultat Memory



Classe / Ecole  
.....  
.....

Score Memory

Classe 1  
.....

Equipe 1 :  
Equipe 2 :  
Equipe 3 :  
Equipe 4 :

Classe 2  
.....

Equipe 1 :  
Equipe 2 :  
Equipe 3 :  
Equipe 4 :

Classe 3  
.....

Equipe 1 :  
Equipe 2 :  
Equipe 3 :  
Equipe 4 :

Classe 4  
.....

Equipe 1 :  
Equipe 2 :  
Equipe 3 :  
Equipe 4 :

Télécharger une proposition de feuille de score



# Parcours

- **Corps** : modifier le mode de déplacement.
- **Espace** : modifier les distances, aménager un parcours (obstacles, slalom, etc.)

Équipe 1

Pièces

Équipe 2

Pièces

Équipe 3

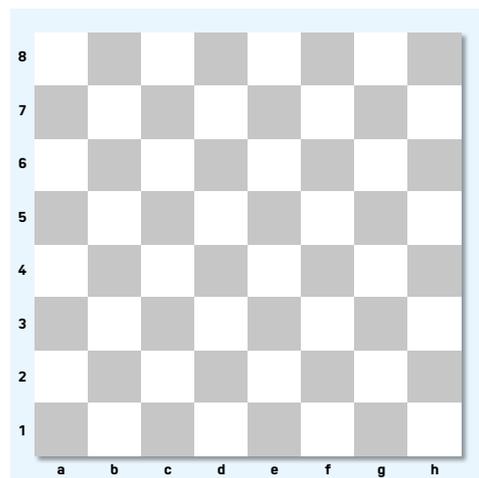
Pièces

Équipe 4

Pièces

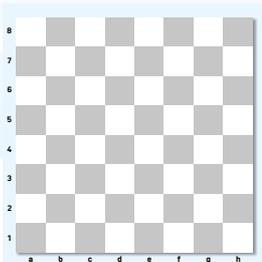
## Parcours 1

Échiquier mural donnant la position à reproduire non visible des équipes (orienté vers les échiquiers)

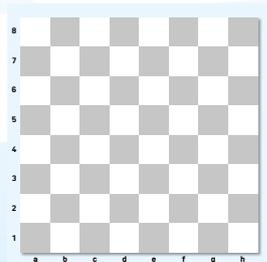


## Parcours 2

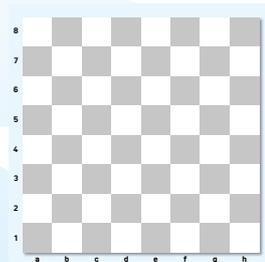
Interdiction de se retourner pour revoir la position dans cette zone.



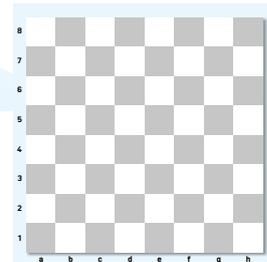
Échiquier  
équipe 1



Échiquier  
équipe 2



Échiquier  
équipe 3



Échiquier  
équipe 4

## Quiz'Echecs cycle 2

Ne pas laisser d'échiquier **visible sur les tables ou au tableau**, cela permettrait de répondre sans chercher à plusieurs questions.

**Question 1 :** Combien y a-t-il de cases sur un échiquier ?

Nombre de cases = .....

**Question 2 :** La case a1 est noire, de quelle couleur est la case d4 ?

Réponse : .....

**Question 3 :** Quelle est la valeur des pièces :

Pion = ..... Cavalier = ..... Tour = .....

Fou = ..... Dame = .....

**Question 4 :** Quelle est le nombre de points de toutes les pièces blanches ?

Nombre de points = .....

**Question 5 :** Donne les coordonnées des pièces en position de départ.

Une tour blanche (au choix) : .....

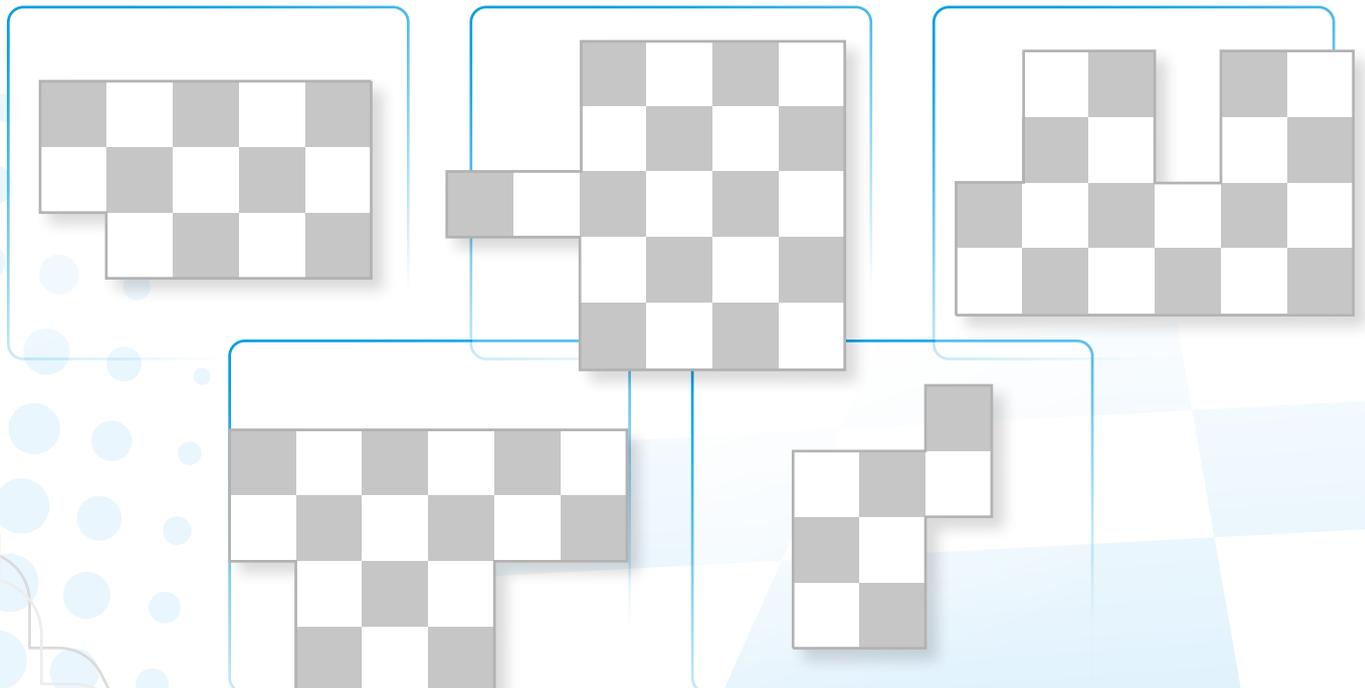
Le roi noir : .....

La dame blanche : .....

Un cavalier noir (au choix) : .....

Le fou noir qui est sur une case blanche : .....

**Question 6 :** Barre la pièce qui est en trop pour reconstituer un échiquier.



## Quiz'Echecs cycle 2 - corrections

**Question 1 :** Combien y a-t-il de cases sur un échiquier ?

Nombre de cases = **64**

**Question 2 :** La case a1 est noire, de quelle couleur est la case d4 ?

Réponse : **noire**

**Question 3 :** Quelle est la valeur des pièces :

Pion = **1 pt**

Cavalier = **3 pts**

Tour = **5 pts**

Fou = **3 pts**

Dame = **10 pts**

**Question 4 :** Quelle est le nombre de points de toutes les pièces blanches ?

Nombre de points = **40 pts**

**Question 5 :** Donne les coordonnées des pièces en position de départ.

Une tour blanche (au choix) : **a1 OU h1**

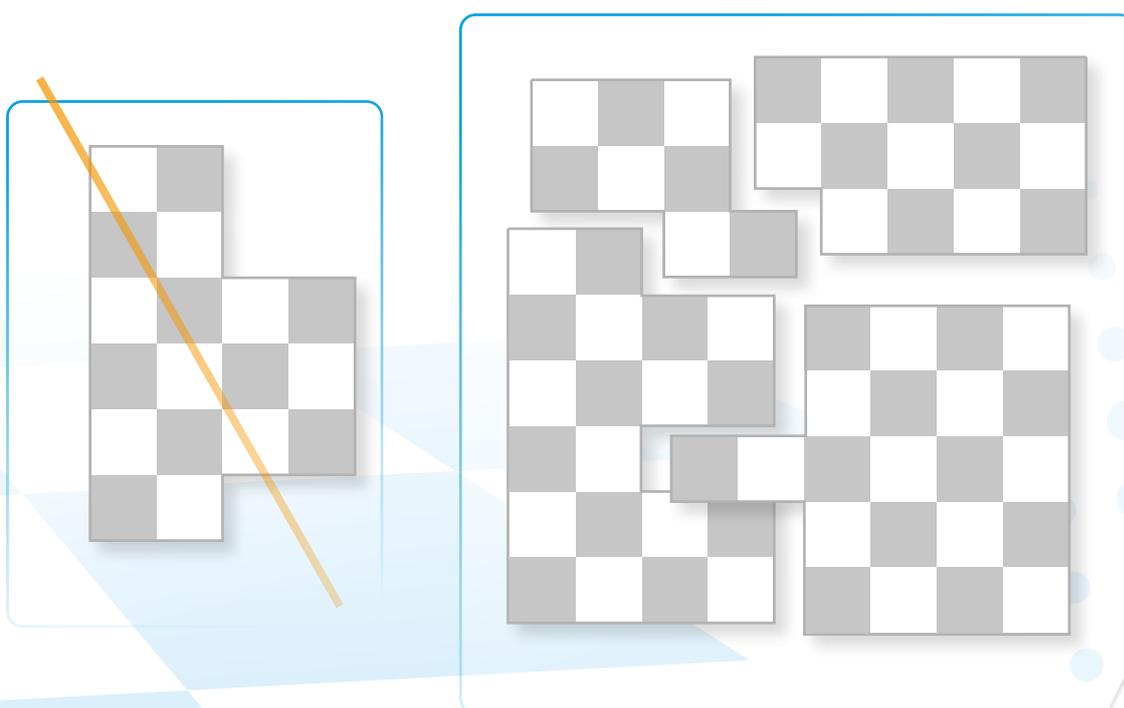
Le roi noir : **e8**

La dame blanche : **d1**

Un cavalier noir (au choix) : **b8 OU g8**

Le fou noir qui est sur une case blanche : **c8**

**Question 6 :** Barre la pièce qui est en trop pour reconstituer un échiquier.



### Décompte des points

Chaque question vaut 10 points

Ne pas laisser d'échiquier **visible sur les tables ou au tableau**, cela permettrait de répondre sans chercher à plusieurs questions.

## Quiz'Echecs cycle 3

**Question 1 :** Quelle est la valeur des pièces :

Pion = ..... Cavalier = ..... Tour = .....

Fou = ..... Dame = .....

**Question 2 :** Combien y a-t-il de cases sur un échiquier ?

Nombre de cases = .....

**Question 3 :** La case a1 est noire, de quelle couleur est la case d4 ?

Réponse : .....

**Question 4 :** Quelles sont les cases où peut aller un cavalier placé en a4 ?

Réponse : .....

**Question 5 :** Quelle est le nombre de points de toutes les pièces blanches ?

Nombre de points = .....

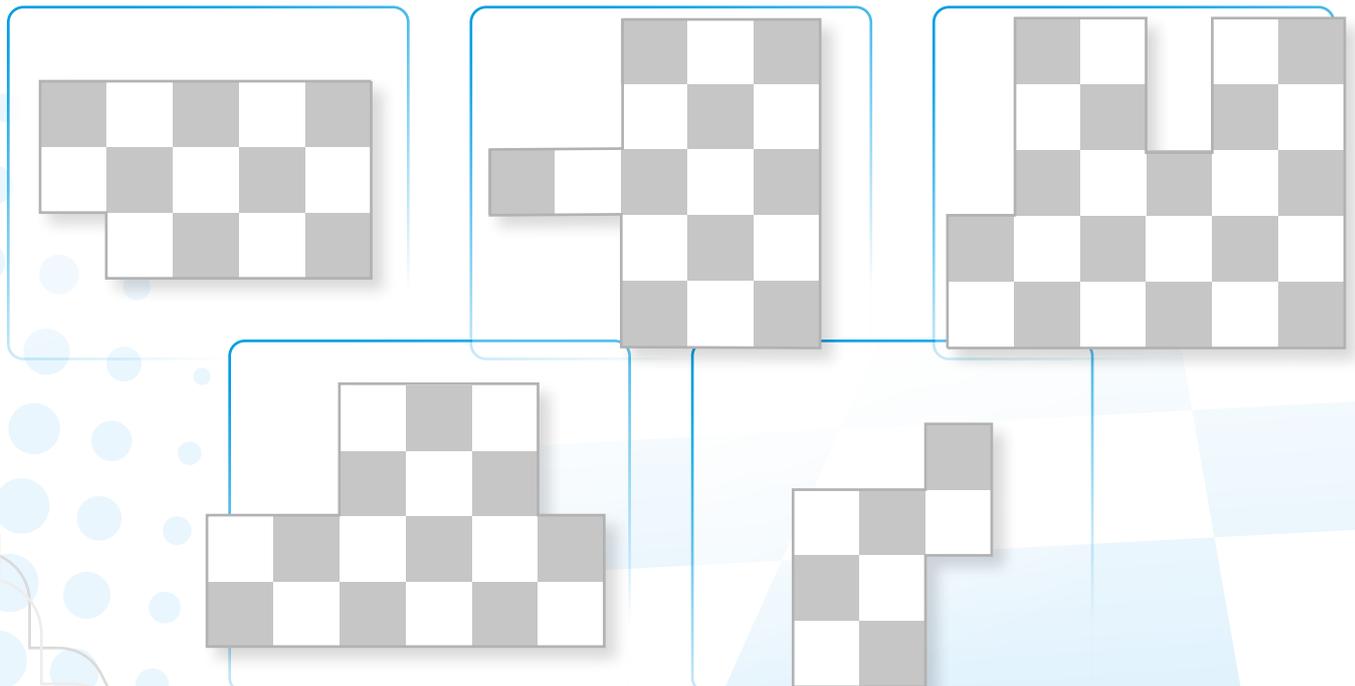
**Question 6 :** Donne les coordonnées des pièces en position de départ.

Une tour blanche (au choix) : ..... ; Le roi noir : .....

La dame blanche : ..... ; Un cavalier noir (au choix) : .....

Le fou noir qui est sur une case blanche : .....

**Question 7 :** Barre le morceau qui est en trop pour reconstituer un échiquier.



## Quiz'Echecs cycle 3 - corrections

**Question 1 :** Quelle est la valeur des pièces :

Pion = **1 pt**

Cavalier = **3 pts**

Tour = **5 pts**

Fou = **3 pts**

Dame = **10 pts**

**Question 2 :** Combien y a-t-il de cases sur un échiquier ?

Nombre de cases = **64**

**Question 3 :** La case a1 est noire, de quelle couleur est la case d4 ?

Réponse : **noire**

**Question 4 :** Quelles sont les cases où peut aller un cavalier placé en a4 ?

Réponse : **b2 - c3 - c5 - b6**

**Question 5 :** Quelle est le nombre de points de toutes les pièces blanches ?

Nombre de points = **40**

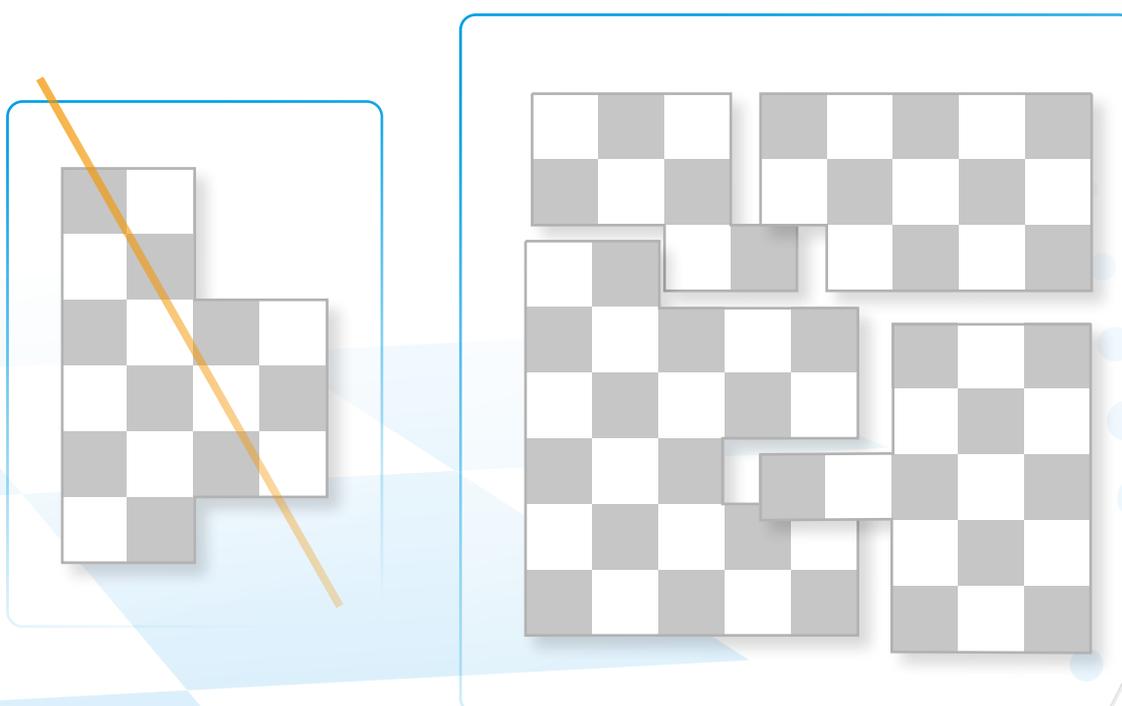
**Question 6 :** Donne les coordonnées des pièces en position de départ.

Une tour blanche (au choix) : **a1 ou h1** ; Le roi noir : **e8** ;

La dame blanche : **d1** ; Un cavalier noir (au choix) : **b8 ou g8** ;

Le fou noir qui est sur une case blanche : **c8**

**Question 7 :** Barre le morceau qui est en trop pour reconstituer un échiquier.



**Décompte des points**

Chaque question vaut 10 points

## Fiche résultat Quiz échecs



Classe / Ecole

.....  
.....

Score Quiz

10 points par question

Classe 1

.....

Equipe 1 :

.....

Equipe 2 :

.....

Equipe 3 :

.....

Equipe 4 :

.....

Classe 2

.....

Equipe 1 :

.....

Equipe 2 :

.....

Equipe 3 :

.....

Equipe 4 :

.....

Classe 3

.....

Equipe 1 :

.....

Equipe 2 :

.....

Equipe 3 :

.....

Equipe 4 :

.....

Classe 4

.....

Equipe 1 :

.....

Equipe 2 :

.....

Equipe 3 :

.....

Equipe 4 :

.....

## Les Réglettes <sup>1</sup>

D'un point de vue général, dans le cadre de l'éducation à la santé, l'utilisation des réglettes USEP vise à permettre à l'enfant :

- De pratiquer des activités physiques et sportives,
- D'acquérir des connaissances,
- De mieux se connaître
- De débattre et d'échanger avec les autres enfants,
- De développer et ou de renforcer son estime de soi.

En outre, chacune des réglettes permet de viser des objectifs particuliers :

**1. Réglette du plaisir :** développer le goût de la pratique sportive.









PLAISIR

**Avant l'activité :** Est-ce que tu crois que tu vas te faire plaisir ?

**Après l'activité :** Est-ce que tu as ressenti du plaisir ?

**2. Réglette du ressenti d'effort :** valoriser les efforts fournis dans une volonté de lutter contre la sédentarité



1 C'est très facile !

2 C'est facile !

3 Ça commence à être dur !

4 C'est très dur !

5 C'est tellement dur que je vais m'arrêter !

EFFORT

**Avant l'activité :** Comment imagines-tu l'effort que tu vas faire ?

**Après l'activité :** Comment as-tu ressenti cet effort ?

**3. Réglette du progrès :** rechercher des progrès dans les apprentissages en termes de savoirs, de savoir-faire et/ou de savoir-être









PROGRÈS

**Avant l'activité :** Est-ce que tu as envie de progresser ?

**Après l'activité :** Est-ce que tu as l'impression de progresser ?

<sup>1</sup> Utilisation des réglettes, Attitude santé USEP au cycle 3

## Le remue-méninges

**L**e Remue-méninges<sup>2</sup> est un dispositif conçu pour contribuer à la formation d'un citoyen sportif. Cet atelier accompagne une rencontre sportive associative USEP en proposant un temps de réflexion propre à chaque enfant, lequel peut ensuite appuyer sa pensée sur celle des autres pour, in fine, penser ensemble. Son mode de fonctionnement s'inspire des ateliers de philosophie de l'AGSAS (Association des Groupes de Soutien au Soutien) et des travaux du psychologue et psychanalyste Jacques Lévine.



Après avoir défini le cadre, expliqué les finalités, l'organisation de l'atelier de réflexion et précisé le rôle des enfants, l'adulte peut choisir et proposer des thématiques sous forme d'induction en lien avec le thème défini en amont de la rencontre. En voici quelques exemples :

### **Vivre ensemble**

• **Affirmation : Les échecs, sport individuel/sport collectif**

• Pour l'enseignant, idée pour relancer les échanges :

Ne peut-on pas jouer à plusieurs ? Dans quelles situations par exemple ?

### **Inclusion**

• **Affirmation : Les échecs, c'est impossible quand on est en situation de handicap.**

• Pour l'enseignant, idée pour relancer les échanges :

n'existe-t-il pas des adaptations possibles ? Si oui, lesquelles ? Est-ce que tous les handicaps sont concernés ? Les échecs une activité pour tout le monde ?

### **Sport et valeurs**

• **Affirmation : Jouer sans arbitre.**

• Pour l'enseignant, idée pour relancer les échanges : a-t-on systématiquement besoin d'un arbitre ? / A quoi ça sert d'arbitrer ? Est-il là pour sanctionner ?

### **Emotions**

• **Affirmation : les échecs, un sport fatigant.**

• Pour l'enseignant, idée pour relancer les échanges : jouer aux échecs n'implique-t-elle pas une importante dépense de calories ?

Si non, le stress n'est-il pas énergivore ?

Rester concentré longtemps n'est-il pas fatigant ?

## Pratiques inclusives

La rencontre sportive associative est fondée sur 5 piliers, dont un est l'inclusion. Il s'agit donc d'adapter l'activité pour la rendre accessible à tous, quelles que soient leurs possibilités.

### Ces rencontres doivent être l'occasion de vivre :

- Des défis individuels et collectifs accessibles et valorisants pour tous.
- Des pratiques équitables, inclusives, adaptées aux besoins éducatifs particuliers des enfants.
- Une découverte de pratiques parasportives dans une volonté d'ouverture culturelle.

Les rencontres sportives scolaires inclusives permettent le respect des singularités au sein d'un groupe et visent la participation commune équitable. Elles concernent tout le monde et supposent la connaissance préalable de chacun des enfants participants pour répondre à leurs projets, à leurs besoins, à leurs désirs, à leurs choix et en maintenant le plus possible l'enjeu de l'activité pratiquée sans en perdre le sens.

### Une démarche d'adaptation en trois temps pour les élèves à besoin éducatifs particulier

Une entrée par les compétences de l'élève en s'appuyant sur des situations d'apprentissages ordinaires :

- Observation de l'élève dans une situation d'apprentissage pour identifier les compétences et les réussites
- Formulation d'hypothèses en termes de besoins éducatifs particuliers
- Propositions d'adaptations permettant à chacun d'apprendre, d'être en réussite et de prendre du plaisir.

Adaptations

Observations

(Evaluations, etc...)



Hypothèses

### Des outils au service des adaptations

1. Outils pratiques pour les rencontres sportives associatives sur le site de [l'USEP nationale](#)
2. [La démarche et outils pour organiser des rencontres sportives associatives](#)
3. [Un film pédagogique](#)
4. La [carte navette](#) pour échanger entre les différents acteurs accompagnée de sa [fiche explicative](#).

## 5. Une proposition du schéma des variables didactiques.

Permet d'identifier préalablement les composants de l'activité sur lesquels on peut agir pour penser l'adaptation, dans le cadre de la démarche "Observations/Hypothèses/Adaptations".<sup>3</sup>

Voici quelques pistes pour vous aider à compléter le schéma des variables pour la pratique des échecs.<sup>4</sup>



<sup>3</sup> Extraite de la collection « Handicap - Activités physiques »

<sup>4</sup> [Télécharger la version modifiable](#)

# Pour aller plus loin

## Dossier pédagogique

- o [Échecs premiers pas](#)
- o [Class'Échecs cycle 2 et 3 via la plateforme M@gistère](#)

## Connaître le jeu d'échecs

### Son histoire

- [Chess.com "Les 10 moments clés de l'histoire des échecs"](#)
- <https://www.pousseurdebois.fr/histoire-des-echecs/>

### Les champions et évènements

- [Tableau des champions](#)
- [Pratique de haut niveau](#)

## Ressources

### Les feuilles de scores :

- [Problèmes](#)
- [Parties](#)
- [Memory](#)
- [Quiz](#)

### Lexique, bibliographie et ludothèque

- [Le lexique](#)
- [Echecs et arts plastiques](#)
- [Les échecs sous d'autres angles](#)
- [Découvrir, comprendre, créer, partager - site BNF](#)



# La rencontre sportive associative

## Remerciements

Ont participé à l'élaboration de ce document :

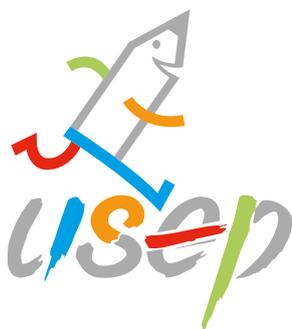
### FEDERATION FRANÇAISE DES ECHECS

Martine BOLLA, membre de la commission scolaire FFE  
Yves LEAL, Maître de conférences en sciences de  
l'éducation, INSPÉ Toulouse Occitanie-Pyrénées

### UNION SPORTIVE DE L'ENSEIGNEMENT DU PREMIER DEGRE

Jacqueline MOREL, élue nationale  
Lewis NICOL, adjoint à la Direction nationale

Le sport  
scolaire  
de l'École  
publique



### Contactez-nous

 [www.usep.org](http://www.usep.org)  
 [@usepnationale](https://twitter.com/usepnationale)  
 [USEPNationale](https://www.facebook.com/USEPNationale)

 **Usep Nationale**  
3, rue Juliette Récamier  
75007 PARIS