

Projet de remédiation

6^{ème}

- **Classes concernées :**
 - 6^{ème} en grandes difficultés (- de 50% de réussite aux évaluations nationales)
 - Effectif d'une vingtaine.
- **Lieux :**
 - Collège Quartier Français à Ste Suzanne
 - Collège Le Gol à St Louis
 - Collège Plateau Goyave à St Louis.
- **Intervenants:**
 - Enseignants de mathématiques ou d'autres disciplines
 - A l'initiative de Mr Janvier IPR de maths et de Mme Vérité principale de collège à St Louis
 - Mr Escaffé Stéphane arbitre international et membre de la ligue réunionnaise
 - Mr Balaine Oliver, animateur de la ligue
- **Horaires :** 1heure hebdomadaire durant toute l'année

Pourquoi ce choix ?

- **Le jeu** : facteur d'épanouissement intellectuel
- **En Occident** : jouer n'est pas sérieux.
- **En Orient** : le jeu rime avec sagesse (ex : le Go institution... enseigné... diplômes de progression ... reconnaissance sociale).
- **Chez les Slaves** : les échecs sont enseignés jusqu'à l'université. Les Grands Maîtres Internationaux ont une influence politique considérable.
- Ainsi, à l'Est le jeu n'est pas comme en Europe synonyme de perte de temps.
- Pourtant à l'Ouest : Pauline Kergomard, Inspectrice Générale des Écoles Maternelles écrivait, à la fin du siècle dernier: *Le jeu est le travail de l'enfant ?*

Du jeu d'échecs en particulier

- Ce jeu n'est pas élitiste ...
- Remèdes subtils à certains problèmes d'échecs scolaires...
- **Il développe** : *la mémoire, le raisonnement logique, l'analyse de problèmes et la mise en œuvre de stratégies de résolution, l'attention, l'imagination, l'anticipation, le jugement et la confiance en soi.*
- Il participe à la **construction de la personnalité** :
- Le **respect de l'adversaire** ... Tous deux jouent l'un contre l'autre, mais ensemble.
- Respect de l'autre, respect de soi-même et respect des normes constitutives d'une société.
- Prétexte à un **travail interdisciplinaire** .

Michel Noir

Thèse en sciences de l'éducation :

*Le développement des habiletés cognitives de l'enfant
par la pratique du jeu d'échecs,*

« Les rares observations faites sur ces initiatives attestent que les enfants, après deux années d'apprentissage du jeu d'échecs, ont un niveau de performances plus élevé que celui des enfants de même origine et de même milieu social dans les matières exigeant des compétences mettant en jeu logique, stratégie, mémoire et capacité d'abstraction. »

- Échecs : ...nécessité d'un apprentissage - acquisition des règles - conscience du but recherché...
- Donner la possibilité à chaque élève d'avancer à son rythme propre !

Michel Noir (encore...)

- *« Pour que le but recherché soit atteint – l'amélioration des performances scolaires et celle des facultés de stratégie, de mémoire et de concentration - encore faut-il que la méthode d'apprentissage d'échecs soit conçue en fonction de ce développement et qu'elle ne se limite pas à un apprentissage de la seule matière échiquienne ».*
- Aussi avons-nous tenté très modestement de créer du lien entre les différents domaines d'apprentissage.

Des compétences du palier 3 du socle commun en jeu (1).

- **Compétence 1 : La maîtrise de la langue française.**
- **Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques – avoir un comportement responsable...**
- **Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques**

Monsieur Jourdain faisait de la prose sans le savoir et bien,

faisons des mathématiques sans en avoir l'air !

- **Mener à bien un calcul mental**
- **Organisation et gestion de données**
- **Géométrie**
- **L'intuition et l'imagination !!??**

Des compétences du palier 3 du socle commun en jeu (2).

• Compétences en résolution de problèmes

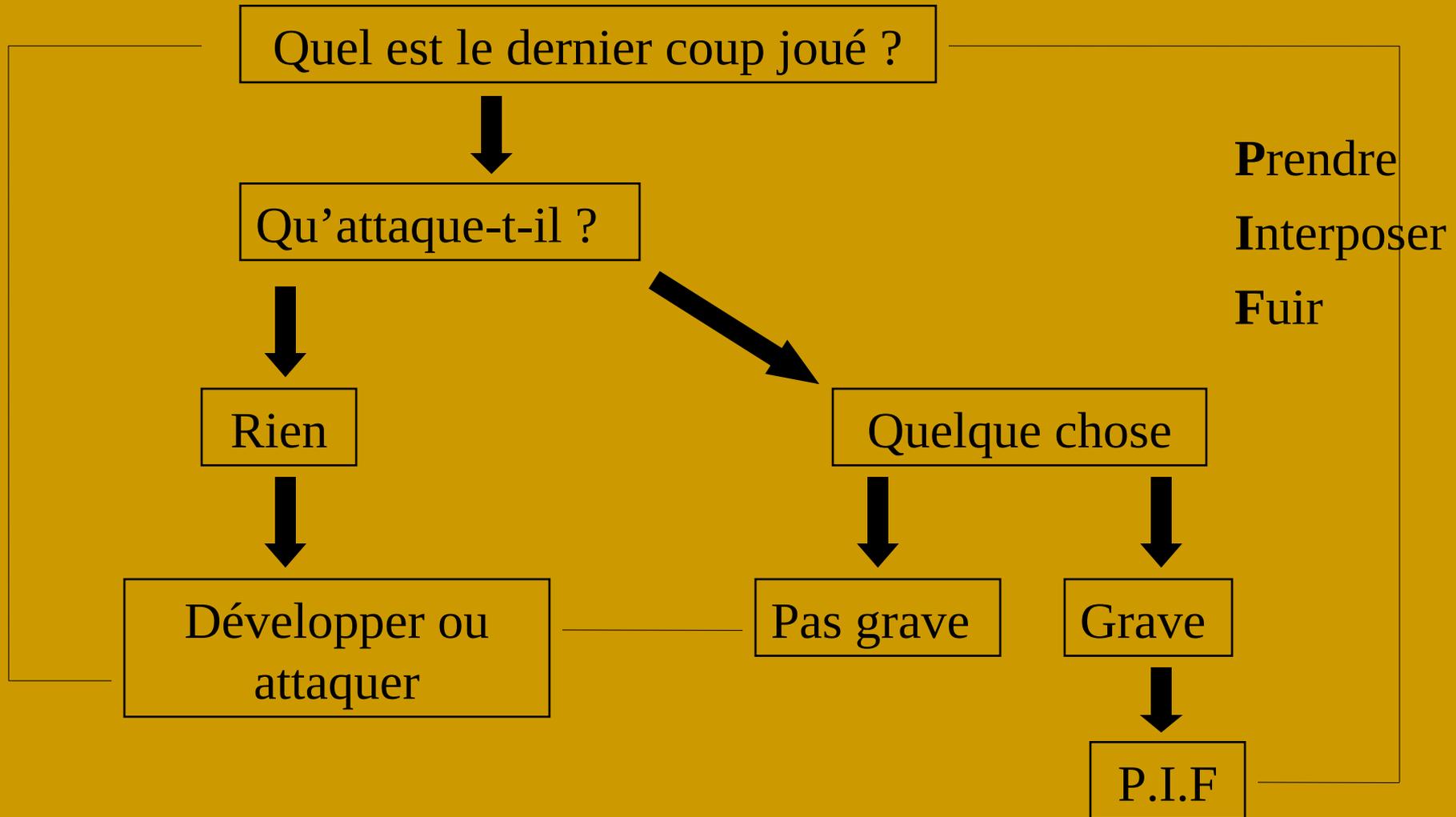
Ex. « Mat en 2 coups » écrit sous un diagramme signifie en réalité : « démontrer que les blancs matent le roi noir en 2 coups maximum quelles que soient les réponses noires. » Et la résolution de ce problème respecte les schémas de la démonstration. Les hypothèses étant données par le diagramme, la rédaction commence ainsi : si les blancs jouent tel coup, alors les noirs ont ces **n** possibilités.

Quelques réinvestissements en mathématiques:

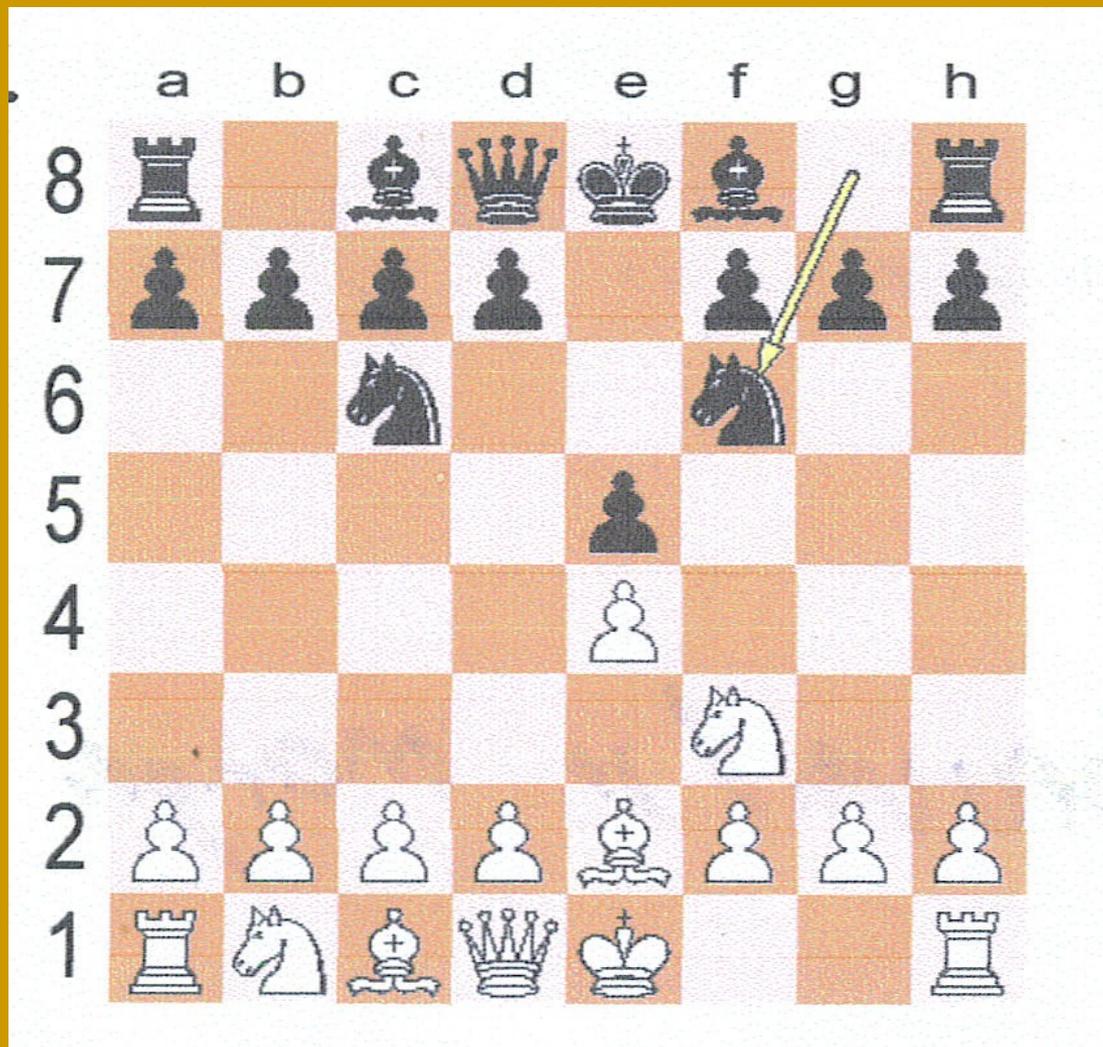
- A partir du support : « l'enfant et l'échiquier » et « **tracé de maillages** » ...
- La **légende de Sissa** avec tableur...
- A partir d'activités proposées en séances échecs : « **Activité devinettes** » ou encore « **boucle numérique** » ...

Boucle numérique

« Avant de jouer un coup »



Exercices



Exemples d'activités Transversales

- **Français, maths et arts plastiques** : « après avoir lu le conte du roi tout blanc ».
- **Histoire des arts** : « une charade plastique »
- **Histoire géo** : la carte des clubs à la réunion.
- **Français** : étude d'extraits de l'œuvre de Lewis Carroll « Alice au pays des merveilles »

Autres projets et perspectives

- **Français** : écriture de petits textes décrivant des pièces ou des impressions de jeu.
- **EPS et musique** : « une partie vivante en costumes et composition musicale ».
- **Histoire** : « frise chronologique en lien avec l'histoire du jeu »
- **Cahier d'échecs** : conçu comme un recueil de leurs travaux tout au long de l'année.
- **Jeu en réseau** : [http:// matoumatheux](http://matoumatheux)
- **Tournois** interne, inter collège et championnat académique
- **Ouverture d'une section sportive « échecs »**



PRESENTATION DU PROJET DE REMEDIATION 6ème by [Marie-Adeline Bonnet](#)
est mis à disposition selon les termes de la
[licence Creative Commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 3.0 Unported](#)