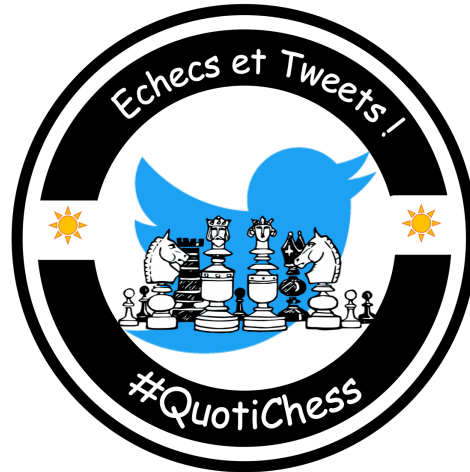


## Descriptif du projet



### Responsables :

Elodie Bonnefoy-Cudraz : @ebc974

Arnaud Eymery : @EymeryArnaud

Matthieu Rollin : @M\_\_Rollin

### Objectif du projet

Permettre les échanges entre twittclasses autour du jeu d'échecs.



# Objectifs pédagogiques

- développer la motivation, la concentration des élèves ;
- encourager l'esprit d'autonomie et d'initiative des élèves ;
- installer un environnement favorable à l'apprentissage ;
- contribuer au développement d'attitudes et d'aptitudes intellectuelles propices à l'acquisition des compétences du socle commun, notamment les compétences « mathématiques et culture scientifique » et « autonomie et initiative » ;
- favoriser l'apprentissage de la citoyenneté, la communication et la collaboration en classe et entre les classes.

La pratique du jeu d'échec permet de travailler sous un angle novateur :

- la maîtrise de la langue française
- la concentration
- la capacité d'abstraction
- la représentation dans l'espace
- la capacité à anticiper
- la capacité à résoudre des tâches complexes
- les valeurs inhérentes de partage et de respect

## Lien avec les compétences du socle

### 1. Les langages pour penser et communiquer

#### Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit

L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée sur le déplacement ou la stratégie à mettre en place lors d'un coup à jouer.

#### Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

L'élève utilise les langages formels propre aux mathématiques pour modéliser et résoudre des situations-problèmes autour du jeu d'échec mais également pour communiquer les coups joués aux classes partenaires. Il se repère sur l'échiquier. Il interprète et commente des données liées aux parties.

### 2. Les méthodes et outils pour apprendre

#### Coopération et réalisation de projet

Pour le choix du déplacement à proposer à la classe partenaire, l'élève travaille en équipe, partage des tâches, s'engage dans un dialogue constructif, accepte la contradiction tout en défendant son point de vue, fait preuve de diplomatie, négocie et recherche un consensus.

#### Outils numériques pour échanger et communiquer

L'élève utilise les espaces collaboratifs et apprend à communiquer avec les classes partenaires notamment par le biais des réseaux sociaux (via le compte Twitter de classe) dans le respect de soi et des autres. Il comprend la différence entre sphères publique et privée. Il sait ce qu'est une identité numérique et est attentif aux traces qu'il laisse.



### 3. La formation de la personne et du citoyen

#### Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres

Lors d'une partie d'échecs, l'élève exploite ses facultés intellectuelles et physiques en ayant confiance en sa capacité à réussir et à progresser.

#### La règle et le droit

L'élève comprend et respecte les règles du jeu mais également de civilité envers son partenaire de jeu.

#### Réflexion et discernement

Lors du choix du coup à jouer, l'élève doit fonder et défendre son jugement en s'appuyant sur sa réflexion et sur sa maîtrise de l'argumentation. Si une partie se joue de façon collective, l'élève va apprendre à justifier ses choix et à confronter ses propres jugements avec ceux des autres.

#### Responsabilité, sens de l'engagement et de l'initiative

Les élèves devront coopérer et faire preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui. Ils devront prendre des initiatives afin de participer individuellement au projet de classe, autour de #QuotiChess.

### 4. Les systèmes naturels et les systèmes techniques

#### Démarche scientifique

Pour jouer une partie d'échecs, l'élève va devoir mener une démarche d'investigation. Pour cela, il devra décrire et questionner ses observations (position des pièces, pièces prises ou restantes à jouer) ; il prélèvera, organisera et traitera l'information utile ; il formulera des hypothèses d'attaque ou de défense, les testera et les éprouvera. L'élève sera amené à explorer plusieurs pistes et procédera par essais et erreurs. Durant la partie, l'élève mènera différents types de raisonnements (par analogie, déduction logique...). Il exploitera et communiquera les résultats d'une partie en utilisant les langages scientifiques à bon escient (utilisation du système de notation des déplacements).

Compétences transversales (résolution de problème)	Pratique échiquéenne
Savoir se représenter la situation, ne pas oublier ce qu'on cherche	faire échec et mat au roi
Savoir se concentrer assez longtemps, réfléchir et changer de point de vue	Jeux de prise : valeur des pièces, mat en 1 ou 2 coups, mat ? oui ou non ?....
Savoir s'organiser, garder trace de ses essais, gérer les données et le temps	Jeux de prise, notation algébrique des parties
Prendre des initiatives, au risque de se tromper, faire des hypothèses	Jeux de prises en tenant compte de la valeur des pièces. Mat en 1 ou 2 coups..
Savoir élaborer une démarche originale, dans le cadre de problèmes de recherche pour lesquels on ne dispose d'aucune solution déjà éprouvée	Faire échec et mat en 2 coups, Utiliser les manœuvres (enfilade, fourchette ...)

Savoir expliquer ce qu'on fait, communiquer sa démarche, comparer les résultats obtenus à ceux attendus	Jeux de prises, faire échec et mat, mat ? Oui ou non ?
Savoir argumenter à propos de la validité d'une solution, confronter avec la réalité, vérifier sa plausibilité	Mat ? Oui ou non ? Mat en 1C, 2C
Savoir valider son résultat ou celui d'un autre.	Faire échec et mat

Compétences mathématiques	Pratique échiquéenne
Comprendre qu'un problème a une, plusieurs ou pas de solution	Jeux de prises en tenant compte de la valeur des pièces
Savoir rédiger la solution d'un problème non numérique	Passer de l'écriture des coups : "Si je mets mon cavalier ici, alors le fou reprend mon pion." à la notation algébrique : Cxd3 Fxd3

Sources : [http://ien-stdenis2.ac-reunion.fr/fileadmin/user\\_upload/stdenis2/fichiers/pedagogie/TUIC/Jeu\\_echec\\_et\\_raisonnement\\_def.pdf](http://ien-stdenis2.ac-reunion.fr/fileadmin/user_upload/stdenis2/fichiers/pedagogie/TUIC/Jeu_echec_et_raisonnement_def.pdf)

## Principe de fonctionnement :

Durant le début de l'année, lors de la mise en place de l'apprentissage des règles du jeu, les classes intéressées peuvent participer à des défis proposés sur le compte twitter @QuotiChess (#MercrediDéfi ou #EchecsEtMaths).

A partir de la période 2, le projet QuotiChess propose aux classes qui ont appris les déplacements et les règles de bases du jeu d'échec, une mise en relation pour une partie d'échecs via le réseau social Twitter.

Les classes communiquent chaque jour (ou selon les modalités définies par chaque binôme d'enseignants) autour des balises #PartieSimplifiée ou #Partie. L'envoi des tweets est codifié par l'intégration de l'une ou l'autre des balises, le compte twitter de la classe partenaire et le compte @QuotiChess. Il est conseillé d'y ajouter une capture d'écran ou une photo de la position des pièces sur l'échiquier après le déplacement.

Il est possible de jouer un déplacement (ou plus) par jour, mais également de se fixer un créneau (30 min ou plus selon les disponibilités) dans la semaine pour faire une #PartieAccélérée où les coups sont joués en direct.



## ***Balises liées aux parties d'échecs.***

**#Partie** : Il s'agit de parties simples entre classes.

**#PartieSimplifiée** : Il s'agit de parties simplifiées avec utilisation de quelques pièces afin de s'entraîner sur les déplacements et les prises. Ces parties s'adressent aux classes de cycle 1 (pour le niveau 1) et aux classes débutantes dans la pratique du jeu.

**#PartieAccélérée** : Il s'agit de coups associés à une #PartieSimplifiée ou #Partie en cours et qui sont joués "en direct" entre les classes partenaires. Cela permet d'avancer plus rapidement sur le jeu.

Dans le dossier ressource, proposé par l'équipe de QuotiChess, une feuille de partie est disponible. Chaque classe peut y noter les coups joués chaque jour. Cela permet :

- de suivre la partie et d'éviter les erreurs
- d'apprendre aux élèves la notation officielle des déplacements
- d'apprendre aux élèves la lecture et le remplissage d'un tableau.

Les parties sont jouées sur une durée de quelques semaines (en fonction de la période de classe de l'année). En début de période, chaque classe se voit attribuée une classe partenaire avec laquelle elle va prendre contact (phase de #Courtoisie). Cette phase permet d'établir un lien entre les classes via une communication, des échanges autour de la vie de sa classe, de son école, de sa région ou de son pays.

Si en milieu de période, une partie se termine, il est possible d'en recommencer une nouvelle (les enseignants s'accordent sur leurs choix). En revanche, en fin de période, les parties sont arrêtées même si celles-ci ne sont pas finies. Le gagnant sera déterminé en fonction des points liés à la valeur des pièces capturées.

Cette fin imposée a pour but de permettre les échanges de binômes entre les différentes périodes, de permettre aux élèves de pouvoir s'appuyer sur les erreurs précédentes pour mieux démarrer une nouvelle partie mais également pour éviter un phénomène de lassitude sur une partie qui pourrait s'éterniser.

Autour de ces parties d'échecs entre Twittclasses, d'autres activités sont proposées avec l'utilisation de balises spécifiques.

## ***Balises sur les thématiques entourant les parties d'échecs.***

**#CoinEchecs** : Je prends une photographie, je décris l'endroit dans la classe où je joue aux échecs : nombre d'échiquiers, logiciels utilisés au TNI...

**#Pièce** : Je décris le déplacement de la pièce. Je peux illustrer mon message.

**#Stratégie** : Je partage des astuces ou des stratégies à mettre en place lors d'une partie (le roque, la fourchette ...). Je peux illustrer mon message.



**#EchecsEtArts** : Je partage l'étude ou la découverte d'une œuvre d'art en lien avec les échecs.

**#EchecsEtMaths** : J'envoie un problème mathématique (type problème ouvert). Exemples : 1) Problème des cavaliers. 2) Calculer le nombre de points (pièces prises : 3 pions + 2 cavaliers :  $3 \times 1 + 2 \times 3 \dots$ ) 3) Déplacements : aller d'une case à l'autre en un minimum de coups. 4) Géométrie : tracer le trajet effectué par une pièce. 5) Nombres de cases contrôlées par une pièce.

**#DevinEchecs** : J'envoie des situations de jeu, des énigmes ou défis (Comment faire mat en 1 ou 2 coups ? Quel est le meilleur coup à jouer ? ...).

**#MercrediDéfi** : @QuotiChess poste tous les mercredis des défis auxquels les classes (ou toute personne disposant d'un compte twitter) sont libres de participer. Il suffit de poster la réponse en commentaire du défi proposé.

## Classes participantes - période 2 (novembre à décembre 2019)

Pour cette première période de lancement du projet QuotiChess, nous avons 19 classes participantes soit un peu plus de 360 élèves.

Ces classes sont réparties sur le territoire métropolitain français mais également à l'étranger (Suisse, Etats-Unis, Canada) et dans les DROM-TOM (Guyane).



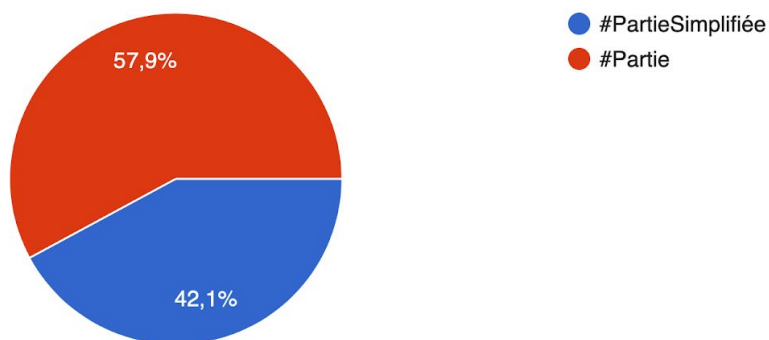
Plusieurs classes inscrites au projet QuotiChess incluent des élèves en situation de handicap (élèves de classe ULIS, ITEP ou une unité d'enseignement inclusive dans un service pédiatrique d'un Centre Hospitalier Universitaire). La pratique échiquéenne prend ici tout son sens de sport inclusif en faisant tomber les barrières et en réunissant tous les élèves autour du jeu d'échecs et de situations de partage et de communication.

La répartition dans le choix des #PartieSimplifiée et #Partie est à peu près équilibrée.



## Choix des partie :

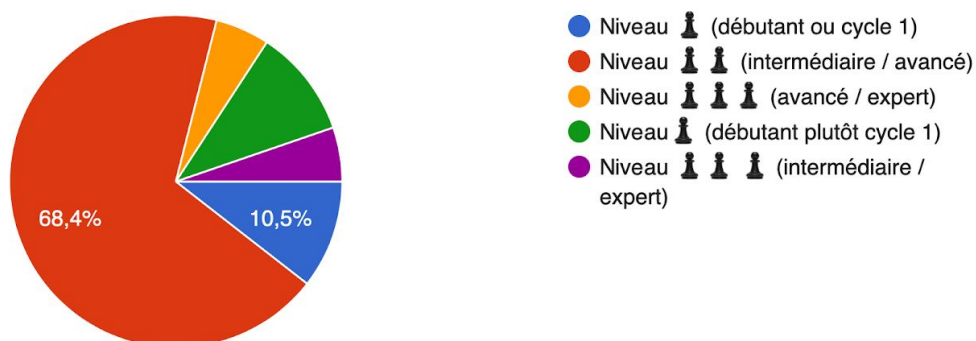
19 réponses



Pour le choix des niveaux, la répartition est plus hétérogène lors de l'inscription mais l'équipe de QuotiChess met en relation des classes du même niveau ou approchant. Les enseignants s'accordent ensuite pour trouver le niveau de jeu qui leur corresponde le mieux.

## Choix des niveaux :

19 réponses



# Document de synthèse pour l'organisation des parties d'échecs entre classes.

1. Inscription des classes via un formulaire -> inscription à la période.
2. Choix du type de partie à faire
  - a. #PartieSimplifiée
  - b. #Partie
3. Une fois le type de jeu sélectionné, la classe doit choisir son niveau
  - a. niveau 1 (cycle 1)
  - b. niveau 2
  - c. niveau 3
4. Création des binômes en fonction des critères sélectionnés.
5. Les binômes entrent en contact et choisissent au sein de leur catégorie (surtout pour les #PartieSimplifiée) le(s) choix du(des) jeu(x) pour la période.

#PartieSimplifiée			#Partie	
Niveau 1 (débutant) cycle 1	Niveau 2 (Intermédiaire)	Niveau 3 (Avancé)	Niveau 2 (Avancé)	Niveau 3 (Expert)
Partie de pions Partie de pions et Tours Partie de pions et Fous Partie de Roi et pions	Partie de Roi, pions et Tour Partie de Roi, pions et Fous Partie de Roi, pions et Cavaliers	Partie de Roi, pions, Tour et Fous Partie de Roi, pions, Tour et Cavaliers	Partie simple entre 2 classes dont l'enseignant estime qu'ils sont débutants (les élèves connaissent les déplacements)	Partie simple entre 2 classes dont l'enseignant estime qu'ils ont des connaissances plus développées (ouvertures, subtilités, tactiques...)

## Règles des #PartieSimplifiée - Niveau 1 (plutôt cycle 1)

### Partie de pions :

*Pièces :* Uniquement les pions sur les rangées 2 et 7.

*Pour gagner :* il suffit d'emmener un pion sur la dernière rangée.

### Partie de pions et Tours :

*Pièces :* Uniquement les pions et les deux Tours (éventuellement une Dame si un pion arrive à la promotion).

*Pour gagner :* il faut capturer toutes les pièces de l'adversaire.

### Partie de pions et Fous :

*Pièces :* Uniquement les pions et les deux Fous (éventuellement une Dame si un pion arrive à la promotion).

*Pour gagner :* il faut capturer toutes les pièces de l'adversaire.

### Partie de Roi et pions :





*Pièces* : Uniquement les pions et les deux rois (éventuellement une Dame si un pion arrive à la promotion).

*Pour gagner* : il faut mettre le Roi adverse en échec et mat.

## **Règles des #PartieSimplifiée - Niveau 2 (intermédiaire)**

### **Partie de Roi, pions et Tour :**

*Pièces* : Uniquement les pions, les deux Tours et les deux rois (éventuellement une Dame si un pion arrive à la promotion).

*Pour gagner* : il faut mettre le Roi adverse en échec et mat.

### **Partie de Roi, pions et Fous :**

*Pièces* : Uniquement les pions, les deux Fous et les deux rois (éventuellement une Dame si un pion arrive à la promotion).

*Pour gagner* : il faut mettre le Roi adverse en échec et mat.

### **Partie de Roi, pions et Cavaliers :**

*Pièces* : Uniquement les pions, les deux Cavaliers et les deux rois (éventuellement une Dame si un pion arrive à la promotion).

*Pour gagner* : il faut mettre le Roi adverse en échec et mat.

## **Règles des #PartieSimplifiée - Niveau 3 (avancé)**

### **Partie de Roi, pions, Tour et Fous :**

*Pièces* : Uniquement les pions, les deux Tours, les deux Fous et les deux rois (éventuellement une Dame si un pion arrive à la promotion).

*Pour gagner* : il faut mettre le Roi adverse en échec et mat.

### **Partie de Roi, pions, Tour et Cavaliers :**

*Pièces* : Uniquement les pions, les deux Tours, les deux Cavaliers et les deux rois (éventuellement une Dame si un pion arrive à la promotion).

*Pour gagner* : il faut mettre le Roi adverse en échec et mat.

## **Règles des #Partie - Niveau 1 (intermédiaire)**

Partie d'échec traditionnelle. Tirage au sort pour l'attribution des couleurs (ou consensus).

L'enseignant s'assure que ses élèves connaissent tous l'ensemble des règles du jeu.

## **Règles des #Partie - Niveau 2 (expert)**

Partie d'échec traditionnelle. Tirage au sort pour l'attribution des couleurs (ou consensus).

Les élèves ont une culture des échecs (ouvertures, tactiques, ...)

