

Echecs et maths : un nouveau pas vers le jeu d'échecs

Il s'agit de découvrir une version simplifiée du jeu d'échecs. C'est un moyen attrayant pour développer les compétences chercher, raisonner et construire des stratégies.

Cette activité se décline sous forme de forces et peut-être proposée aux élèves dès la Grande Section pour tendre vers le CM2. Cette activité est inspirée du jeu « Solitaire Chess, Thinkfun ».

Précisions à destination de l'enseignant :

Les élèves doivent se placer au-dessus de l'échiquier, attention à bien conserver le même point de vue pour que les élèves voient le quadrillage du dessus.

Deux types de fiches sont proposées, à choisir selon la force choisie :

- version à colorier ou à imprimer en couleur (force 0 et force 1)
- version vierge (force 2, force 3)

Pour les forces 2 et 3, le placement des pièces est indiqué sur les cartes-codées. Les cartes-codées sont rangées par ordre croissant de difficulté.

Conditions de mise en œuvre :

- Pour les forces 0 et 1 : Placer les objets déplaçables comme indiqué sur la fiche.
- Pour les forces 2 et 3 : Placer les objets déplaçables comme indiqué sur le codage.

Matériel :

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Plateaux de 4 cases sur 4 / à imprimer- Des objets déplaçables de différentes couleurs (pion, figurine...) ou des pièces du jeu d'échecs (tour, fou, dame, pion)<ul style="list-style-type: none">- jaune / pion : prise d'une pièce après s'être déplacés en diagonale d'une case. Le pion ne peut se déplacer que vers le haut.- rouge / tour : prise d'une pièce après avoir parcouru autant de cases voulues. La tour se déplace verticalement et horizontalement.- bleu / fou : prise d'une pièce après avoir parcouru autant de cases voulues. Le fou se déplace en diagonale.- noir / dame : prise d'une pièce après avoir parcouru autant de cases voulues. La dame se déplace verticalement, horizontalement et en diagonale. | |
|--|--|

But du jeu :

Placer les objets sur le quadrillage comme indiqué sur la fiche ou sur la carte-codée. Bouger les pièces en obéissant aux règles de déplacement. Chaque déplacement doit aboutir à la prise d'une pièce. S'il reste deux pièces ou plus sur le plateau, repartir à 0 et retenter. Quand il ne reste qu'une seule pièce sur le plateau, c'est gagné.

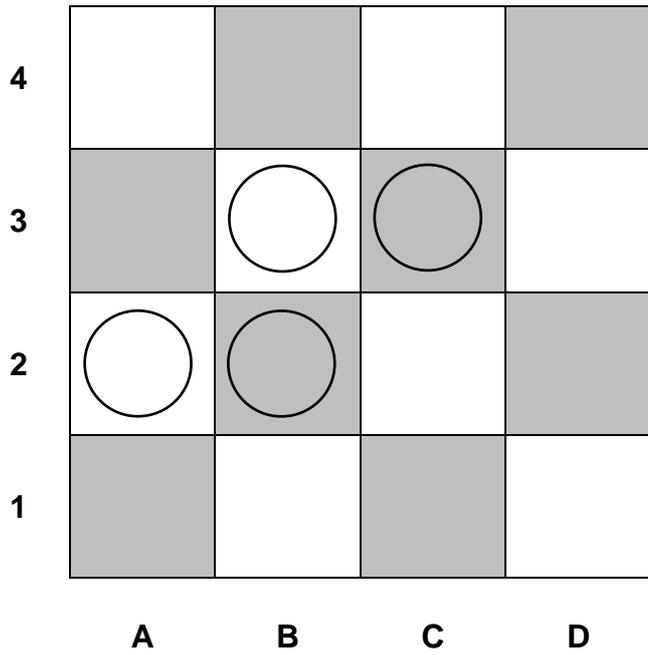
Quadrillages vierges

4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D

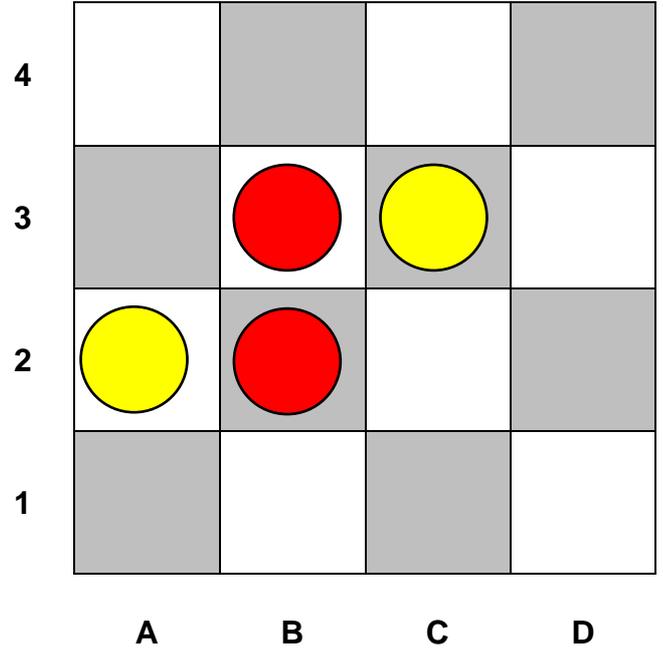
4				
3				
2				
1				
	A	B	C	D

Force 0 – Emplacements des objets

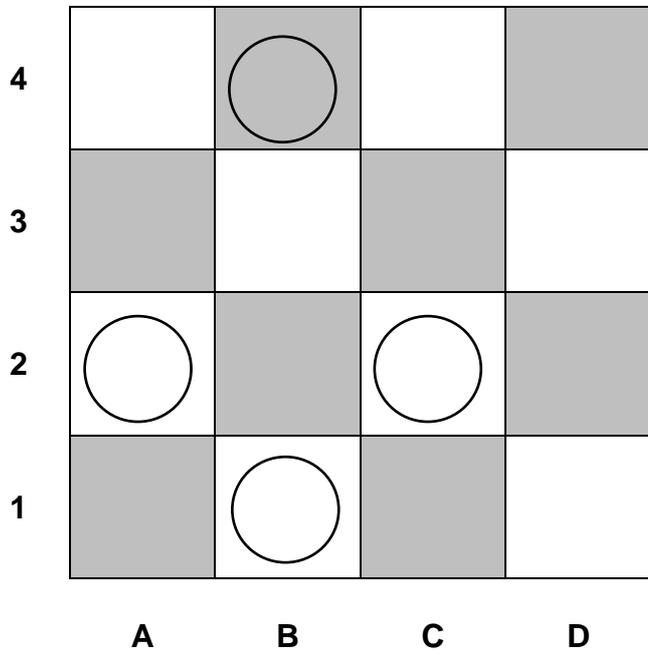
Force 0 (grille A)



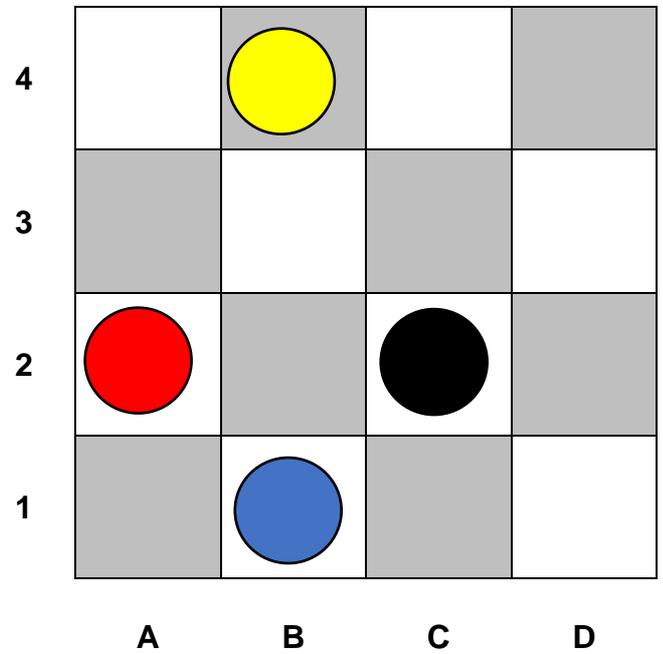
Force 0 (grille A)



Force 0 (grille B)

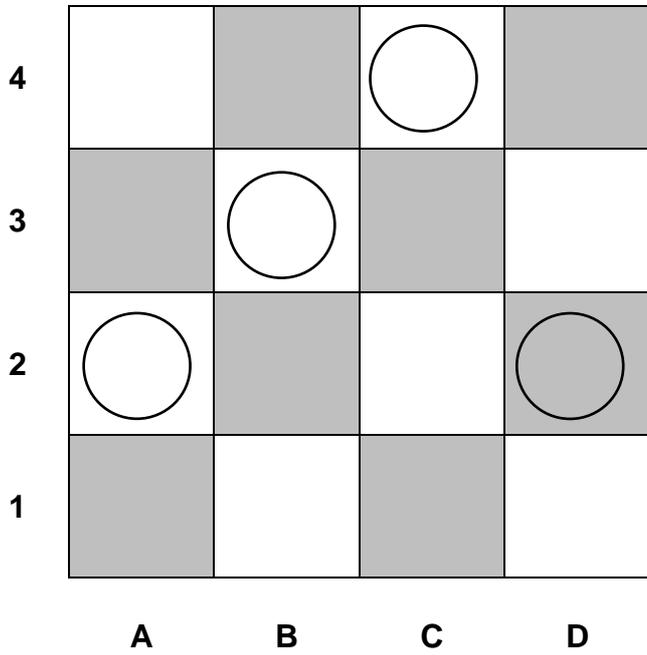


Force 0 (grille B)

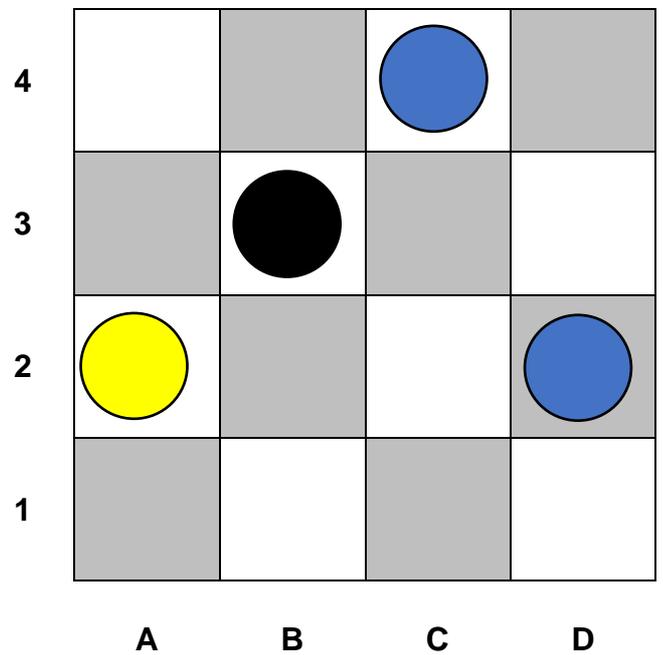


Force 1 – Emplacements des objets

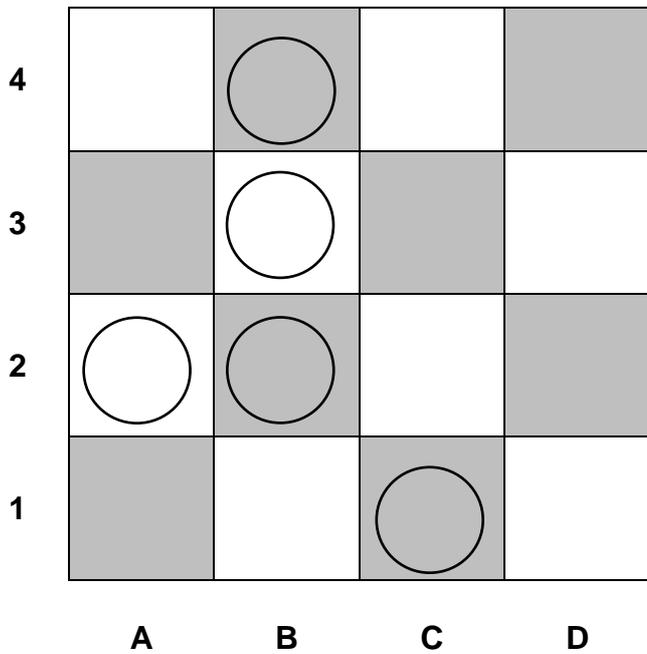
Force 1 (grille A)



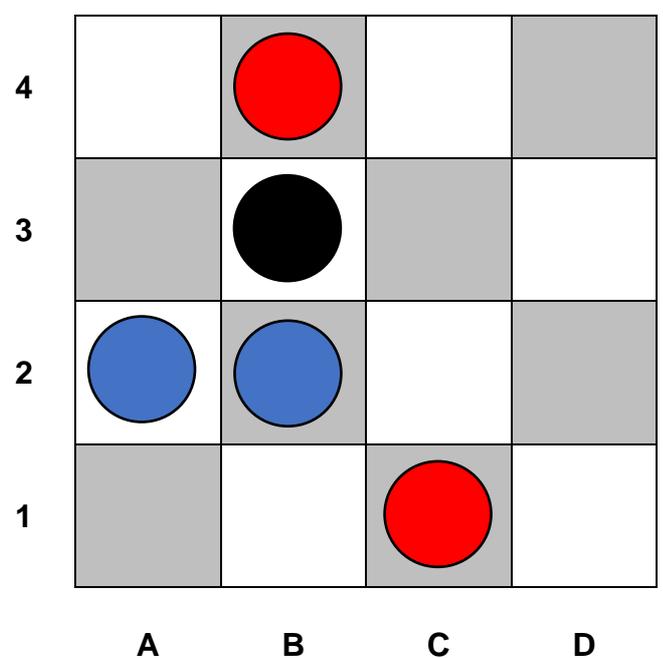
Force 1 (grille A)



Force 1 (grille B)



Force 1 (grille B)



Force 2 – Emplacements codés des objets

Force 2 (grille A)

jaune / pion : B1

jaune / pion : C3

rouge/ tour : B3

bleu/ fou : A4

noir/ dame : A2

Force 2 (grille B)

jaune / pion : B2

jaune / pion : C4

rouge/ tour : A3

bleu/ fou : B3

Force 3 – Emplacements codés des objets

Force 3 (grille A)

jaune / pion : A4

jaune / pion : C1

rouge/ tour : C3

rouge/ tour : C4

bleu/ fou : B2

bleu/ fou : D2

Force 3 (grille B)

jaune / pion : C1

jaune / pion : D4

rouge/ tour : A3

rouge/ tour : D2

bleu/ fou : A1

bleu/ fou : B2

Réponses :

Force 0 – grille A : A2 → B3 - B2 → B3 - B3 → C3

Force 0 – grille B : C2 → A2 - A2 → B1 - B1 → B4

Force 1 – grille A : B3 → C4 - C4 → A2 - A2 → D2

Force 1 – grille B : B3 → A2 - B4 → B2 - A2 → B2 - B2 → C1

Force 2 – grille A : A4 → B3 - A2 → B1 - B1 → B3 - B3 → C3

Force 2 – grille B : A3 → B3 - B3 → B2 - B2 → B4 - B4 → C4

Force 3 – grille A : B2 → C1 - D2 → C1 - C3 → C1 - C1 → C4 - C4 → A4

Force 2 – grille B : D2 → D4 - B2 → D4 - D4 → A1 - A3 → A1 - A1 → C1