



Le 9 juin 2009 de 10h à 15h30



Halle Carpentier  
81 B<sup>d</sup> Masséna 75013 Paris  
M<sup>o</sup> Porte de Choisy (ligne 7)



PC|GUIDEACHAT  
[www.pc-guide-achat.com](http://www.pc-guide-achat.com)

île de France

SKY  
MICRO

MAIRIE DE PARIS



BNP PARIBAS



**Le 9 juin 2009, c'était la fête des Échecs dans les écoles d'Île-de-France. La Halle Carpentier a en effet accueilli plus de 350 participants, représentant une dizaine d'écoles d'Île-de-France. Pour cette seconde édition, nous avons eu le plaisir d'accueillir les 3 Académies franciliennes. Plusieurs activités ludiques sur le thème du jeu d'Échecs vous étaient offertes :**

- ♦ **Le tournoi par équipes sur 8 échiquiers, où les plus « débrouillés » ont joué 6 matches en tournois inter classes. Ces parties se sont déroulées sur tatami, une démarche originale et qui a beaucoup plu...**
- ♦ **Le tournoi-relais sur les échiquiers muraux, les élèves se sont ici relayés, dans un tournoi inter classes, sur les nombreux échiquiers muraux disposés tout autour du stade.**
- ♦ **Le parcours-découverte, sous forme de 10 quizz ludiques dont les thèmes sont exposés dans le passeport joint. Les thèmes abordés avaient pour thème les Échecs : on pouvait en trouver les réponses dans la documentation fournie sur place, en consultation.**
- ♦ **Les pistes d'apprentissage des règles du jeu, 6 échiquiers géants permettant la découverte de la marche des pièces, la grande fresque, les gâteaux-forts, les échiquiers géants et bien sûr, le stand informatique et ses logiciels spécialisés.**

**Si, comme nous le souhaitons, cette journée vous a plu, n'oubliez pas d'ores et déjà de réserver votre inscription à « Échecs en fête » le 8 juin 2010.**

## Les matches

Les tatamis de la Halle Carpentier ont accueilli des sportifs particuliers, les joueurs d'Échecs. 8 joueurs de chaque classe, regroupés en 2 poules de 6 ont disputé un tournoi par équipes où le décompte des points était un peu inhabituel. Chaque partie s'est disputée en une vingtaine de minutes à l'issue desquelles, le décompte des points s'est effectué de la manière suivante : chaque pion capturé rapportait 1 point, le cavalier et le fou 3, la tour 5 et la dame 10. La victoire par échec et mat rapportait 50 points. Dans chaque match, le capitaine d'équipe avait pour rôle de compléter la feuille de match, de vérifier le décompte des points et de la transmettre à l'arbitre



Organisées autour de grands échiquiers magnétiques, ces parties par équipes se jouent en file indienne : les joueurs défilent ainsi à tour de rôle devant l'échiquier pour jouer le coup suivant. Les animateurs présents avaient pour rôle de conseiller les joueurs les moins aguerris. Le principe de décompte des points est identique à celui des matches.

## Les parties relais



Code Classe	Ecole	Ville	Niveau	Professeur	Nombre	Points				Rang
						Parcours	Relais	Matches	Total	
D8	Anatole France	Sevran	CM2	M. Khemar	22	400	184	230	<b>814</b>	1er CM2
D7	Ecole St Maur	Paris 11è	CM1	M. Girard	18	331	163	250	744	1er CM1
D5	Maryse Hilsz	Paris 20è	CE2/CM2	Mme Perrot	24	352	190	190	732	2ème CM2
D1	Paul Langevin	Malakoff	Mix	M. Bailleul	27	355	160	189	<b>704</b>	Mix
D3	Merisiers 2	Aulnay	CE2/CM1	M. Eusebe	20	319	204	158	<b>681</b>	2ème CM1
B7	Bayard	Livry-Gargan	CM2	Mme Pendelliou	24	311	161	180	<b>652</b>	3ème CM2
B6	Anatole France	Sevran	CM2	M. Lozakchmeur	22	248	160	142	<b>550</b>	4ème CM2
B8	Bayard	Livry-Gargan	CE2	M. Chevillon	20	284	130	129	543	1er CE2
D6	Maryse Hilsz	Paris 20è	CM1	M. Delabarre	23	260	81	186	<b>527</b>	3ème CM1
D4	Maryse Hilsz	Paris 20è	CE1	M. Vitry	22	197	101	114	<b>412</b>	1er CE1
D2	Enfants du spectacle	Paris 5è	Mix	Mme Oberle	27	171	85	121	<b>377</b>	1/2 journée
C8		Montreuil	Mater	Mme Mauffrey	22				0	Découverte
A6	Rue Lagache	Paris 17è	Mater		23				0	Découverte

## Le parcours découverte

10 thèmes variés autour des Échecs ont permis de montrer toute l'étendue des possibilités de ce sport, les différentes passerelles avec les matières enseignées à l'école : l'Histoire du jeu, les repérages, les BD et les livres (liste officielle du cycle 3), sont des exemples des activités offertes aux groupes. Les QCM ont été abordés de façon très studieuse, preuve en est la concentration dont ont fait preuve les élèves ... et leurs professeurs !



Les classes conviées à échecs en fête avaient un projet commun le 9 juin : un garçon et une fille sélectionnés dans chacune d'elle ont pu contribuer à l'élaboration d'un ouvrage d'art bien particulier : « le gâteau fort », dont la dégustation s'effectua à l'heure du goûter, pendant la remise des prix.

## Le gâteau fort



## La fresque

Pendant les nombreuses pauses qui leur étaient offertes, les élèves ont pu exprimer tout leur talent artistique. Sous les conseils d'animateurs spécialisés, chaque classe a pu contribuer à l'élaboration de la grande fresque commune ayant pour thème les Échecs.



**Lego Chess, Chess Titan, Fritz, Fritz et Bianca : les plus belles cyber-réalisations échiquéennes adaptées au monde scolaire. Une dizaine de postes étaient mis à dispositions des élèves.**



## L'atelier informatique



Échecs en Fête est une manifestation au concept original adapté à l'enseignement des Échecs dans les Écoles. Il est beaucoup plus efficace de l'intégrer comme un aboutissement d'un projet pédagogique.

Afin de bien participer aux différentes activités proposées, vous partagerez votre classe en trois sous-groupes :

- l'un, constitué de 8 élèves les plus "débrouillés" à la pratique des Échecs, représentera la classe au "tournoi inter-classes par équipes"
- le second, constitué de 6 à 10 enfants, jouera sur un échiquier mural avec d'autres équipes dans un "tournoi-relais"
- à l'aide d'un "passeport-découverte" fourni à votre arrivée, le troisième groupe trouvera des réponses en suivant un circuit de 10 ateliers ludiques (*Acteurs du jeu d'Échecs, Histoire du jeu d'Échecs, Repérages, BD et Livres, Mats en un coup, Champions d'Échecs, Découpage/Collage, Films, QCM, Les Mats célèbres*).

Il est souhaitable de vous faire accompagner de deux adultes ; ainsi, chacun de vous trois suivra l'un des sous-groupes.

La préparation de cet événement peut être l'occasion de découvrir une méthode d'organisation. Quelques semaines avant le jour J, nous préconisons de procéder ainsi :

**Phase 1** : Election d'un chef de classe.

Le rôle de ce dernier sera, en concertation avec l'enseignant, de:

- 1/ Nommer 3 capitaines d'équipes
- 2/ Répartir la classe en 3 groupes
- 3/ Prévoir les éventuels remplaçants
- 4/ Vérifier que les parents accompagnateurs sont bien prévus et ont confirmé leur présence.

**Phase 2** : Nomination des capitaines d'équipes et constitution des groupes, soit par consultation démocratique, soit par nomination directe.

**Phase 3** : préparation du matériel à apporter. Ainsi, pour le bon déroulement de cette manifestation, chaque classe devra disposer du Kit suivant :

- une pancarte au format A3 portant le nom de l'école et la classe (à apposer sur les emplacements réservés aux classes)
- trois paires de ciseaux
- deux bâtons de colle
- quatre stylos à bille
- un gros pot (ou plusieurs pochettes) de crayons de couleur, ou feutres
- un rouleau de papier-toilettes
- un pique-nique par personne.

A noter que pour les matches par équipe, comme pour les parties relais, le tournoi est organisé ainsi :

- ♦ Un Échec et Mat rapporte 50 points à l'équipe. Sinon on additionne simplement les points de pièces pour les 2 équipes (P :1, C/F :3 etc.) ; par exemple pour 2 rois dépouillés, le score est de 40 à 40. On fait la moyenne des résultats des 8 parties pour les matches par équipes. Ces résultats sont consignés dans une grille de calcul complétée e signée par le capitaine, et sur la fiche de score de chaque équipe.
- ♦ Cadences de jeu : pas de pendules mais un gong ; durée de jeu 20 min puis 10 à 15 min pour comptabiliser les points et permuter.
- ♦ Pour les 2 activités, 3 rondes le matin puis 3 rondes l'après-midi selon le même principe que ci-dessus.
- ♦ Le nombre total maximal de points gagnés par une équipe est de 300 points dans chacune des 2 disciplines (=50 x 6 rondes).

## La piste des débutants



Pour accueillir les classes en apprentissage total, la découverte des règles du jeu était au menu, en 6 pistes, du pion, l'âme des Échecs, au Roi, en passant par les pièces mineures, le Fou et le Cavalier, et les pièces lourdes, la Tour et la Dame. Les commentaires étaient adaptés aux classes de maternelles. La taille des pièces aussi.



Ici, d'éventuelles photos du podium.

## Les lauréats

