

Au café des bonnes idées

OBJECTIFS

Compétences du Socle Commun : Domaines 1, 2, 3, 4

Compétences : Mathématiques

- Chercher : S'engager dans une démarche de résolution de problèmes.
- Raisonner : Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul.
- Raisonner sur des figures pour les reproduire (Espace et géométrie).
- Tenir compte d'éléments divers pour modifier ou non son jugement.
- Communiquer : Utiliser l'oral et l'écrit pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

Compétences : EMC

- Être capable de coopérer.
- Connaissance et maîtrise de soi.
- Respecter les règles communes et les autres.
- Savoir s'intégrer dans une démarche collaborative (joueur/arbitre).

PUBLIC CONCERNÉ

- ☐ Chef d'établissement
- ☐ Professeur
- ☒ Elève: niveau
- ☐ Personnel
- ☐ Autres :

Class'Echecs

Domaine: ☒ Pédagogique
☐ Educatif
☐ Pastoral

INFOS PRATIQUES
matériel, ressources, conditions spatiales et temporelles...

Kit matériel : 10 échiquiers taille 4 + 1 échiquier mural pour 80 euros (= 30 élèves)

Sur M@gistère : Accéder à un parcours d'accompagnement du dispositif "Class'Echecs".
- 20 séances d'animation d'une heure avec sa classe.
- Formation à distance tous les lundis (1h)
Objectifs : se former aux échecs, avoir un accompagnement pour la mise en œuvre des séances, échanger avec le formateur et les enseignants engagés dans le programme.

DESCRIPTION, DÉMARCHE, MISE EN OEUVRE

Description détaillée du projet : initier les élèves aux échecs et participer à une rencontre.

Démarche :

- Commander le kit auprès de Fédération Française des Echecs (FFE)
- S'inscrire sur M@gistère pour accéder au parcours : Fiches de conduite des 20 séances déclinées pour les cycles 2 et 3. C'est possible dès la GS mais il faut adapter.

Mise en œuvre

- 1 séance / semaine
- Rappel de la séance précédente.
- Apprentissage du déplacement et de la prise d'une pièce.
- Résolution de problèmes.
- Partie d'échecs : par groupe de 3 (2 joueurs et un arbitre).
- Bataille de pions avec des pièces imposées ou au choix pour un total de 14 points.

BILAN

Motivation et participation de tous les élèves.
Les élèves apprennent à résoudre des problèmes, à anticiper et à mettre en place un raisonnement (attaquer et protéger).
Apprendre à perdre et à respecter des règles (déplacement des pièce, jouer en silence, respecter l'arbitrage).
Pour le C2, animer une séance sur plusieurs créneaux et sur deux semaines.

POUR PLUS D'INFORMATIONS
contact, lien, QRcode



enseignement
catholique 72

Pays de la Loire



Sainte Anne
Saint Joseph
maternelle et primaire

FORUM CYCLES 1, 2 et 3 – 26 MARS 2025
ENSEIGNEMENT CATHOLIQUE DE LA SARTHE