

## Cycle 1- M.S. : « Echecs et Maths ! »

### Compétences travaillées :

- Discriminer et utiliser dans des calculs les nombres figurés (constellations du dé)
- Dénombrer une quantité (surcompter)
- Comparer des quantités
- Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes de réunion (calculer)
- Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité

### Objectifs des programmes : Découvrir les nombres et leurs utilisations

Depuis leur naissance, les enfants ont une intuition des grandeurs qui leur permet de comparer et d'évaluer de manière approximative les longueurs, les volumes, mais aussi les collections d'objets divers ("il y en a beaucoup", "pas beaucoup"...).

À leur arrivée à l'école maternelle, ils distinguent les petites quantités (un, deux et trois) notamment dans des formes connues (dominos, dés). S'ils savent énoncer les débuts de la suite numérique, cette récitation ne traduit pas une véritable compréhension des quantités et des nombres.

L'école maternelle doit conduire progressivement l'enfant à comprendre que les nombres permettent à la fois d'exprimer des quantités et un rang ou un positionnement dans une liste. Cet apprentissage demande du temps et la confrontation à de nombreuses situations impliquant des activités pré-numériques puis numériques.

### Matériel

- 1 échiquier
- **2 dés** identiques marqués par des constellations ou des chiffres **de 1 à 3** (placer 1 gommette sur les faces 4, 5 et le 6, puis dessiner sur ces 4 gommettes une constellation de 1 point, une de 2 points et une de 3 points)
- Les pièces suivantes du jeu d'échecs : pions, fous, cavaliers et rois.
- Un tableau de la valeur de chaque pièce de l'échiquier : pion = 1 point / fou = 3 pts / cavalier = 3 pts / roi = 1 pt)

### Règle du jeu :

#### Cas n°1 : Les parties individuelles : blancs contre noirs :

Chaque joueur lance les 2 dés puis va choisir des pièces de l'échiquier (choix entre 8 pions, 2 fous, 2 cavaliers et 1 roi) pour réaliser le nombre de points correspondant au total des points du lancer des 2 dés. Il place les pièces choisies sur l'échiquier (1 joueur prend des pièces blanches, l'autre des noires).

Pour gagner, il faut :

- Que les pièces de l'échiquier correspondent au total des points du lancer des 2 dés ;
- Avoir fini de placer ses pièces sur l'échiquier avant son adversaire

Pour chaque manche, le vainqueur gagne alors un pion (ou un jeton...) qui est remis en jeu pour la manche suivante.

Pour suivre la partie, chaque joueur écrit sur la feuille de marque :

- la somme des points correspondant aux 2 dés lancés, qui doit elle-même correspondre au total des points des pièces posées sur l'échiquier.
- Le nombre de pièces (P pour pion, C pour cavalier, F pour fou, R pour roi) mises sur l'échiquier ;

Les joueurs doivent alors comparer leur résultat et valider le vainqueur de la manche.

En cas d'égalité, chacun gagne un pion (ou un jeton...).

Le joueur vainqueur de la partie est celui qui gagne 3 manches consécutives.

## Cas n°2 : Les parties collectives : blancs contre noirs : (2 à 3 joueurs par équipe)

Chaque équipe lance les 2 dés puis va choisir des pièces de l'échiquier (choix entre 8 pions, 2 fous, 2 cavaliers et 1 roi) pour réaliser le nombre de points correspondant au total des points du lancer des 2 dés. Les joueurs de l'équipe placent les pièces choisies sur l'échiquier (1 équipe prend des pièces blanches, l'autre des noires).

Pour gagner, il faut :

- Que les pièces de l'échiquier correspondent au total des points du lancer des 2 dés ;
- Avoir fini de placer ses pièces sur l'échiquier avant l'équipe adverse

Pour chaque manche, l'équipe vainqueur gagne alors un pion (ou un jeton...) qui est remis en jeu pour la manche suivante.

Pour suivre la partie, chaque équipe écrit sur la feuille de marque :

- la somme des points correspondant aux 2 dés lancés, qui doit elle-même correspondre au total des points des pièces posées sur l'échiquier.
- Le nombre de pièces (P pour pion, C pour cavalier, F pour fou, R pour roi) mises sur l'échiquier ;

Les joueurs doivent alors comparer leur résultat et valider l'équipe vainqueur de la manche.

En cas d'égalité, chaque équipe gagne un pion (ou un jeton...).

L'équipe vainqueur de la partie est celle qui gagne 3 manches consécutives.

VARIABLES :

- *On peut jouer sur les représentations des quantités dans les écrits des élèves (points comptabilisés avec écritures de « points », de traits comme les doigts ou écritures chiffrées)*
- *On peut limiter le nombre de pions à 2 (ou 3) pour favoriser les (re)compositions de nombres avec 3.*

