

Les jeux de parcours : second niveau de compétence

À ce second niveau, on considère que les élèves ont déjà assimilé la plupart des règles de déplacement des pièces. On introduit alors quelques contraintes qui rendent les parcours plus difficiles. Ils permettent de s'assurer que les élèves non seulement maîtrisent les règles de déplacement spécifiques de chaque pièce, mais sont prêts à assimiler de nouveaux concepts. Des « contraintes » nouvelles sont graduellement proposées dans les batteries de parcours :

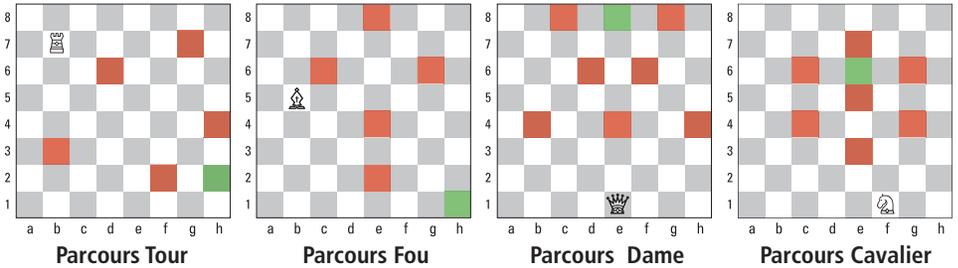
- Première contrainte : les cases coloriées en rouge sur les diagrammes ne peuvent être utilisées, elles sont « minées ». La pièce doit atteindre la case verte sans passer sur ces cases. L'élève doit donc concevoir un parcours « indirect » qui contourne ces obstacles.

Pour des élèves de cycle 2, il est essentiel de pouvoir manipuler. On utilisera les échiquiers individuels (1 pour 2) pour permettre ces tâtonnements.

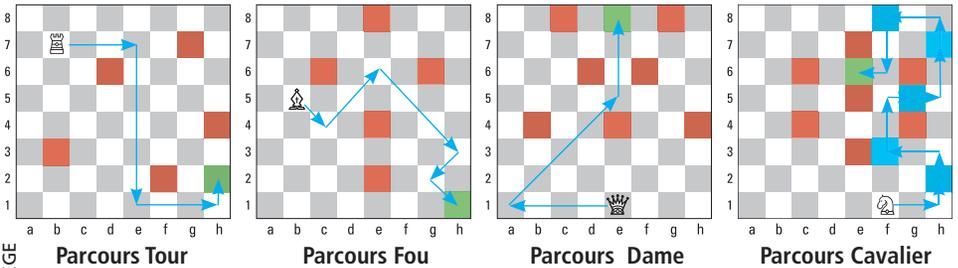
En cycle 3, on peut progressivement abandonner le recours aux échiquiers individuels et demander aux élèves de flécher les parcours qu'ils imaginent.

Avec des élèves de collège, enfin, on pourra encore « compliquer » l'exercice en introduisant le codage des coups (déplacements) joués. On leur demandera de coder – sans les effectuer « réellement » – les déplacements envisagés.

Voici quatre parcours possibles – **Tour, Fou, Dame, Cavalier** – et leurs solutions. Les parcours ont été classés par ordre de difficultés en fonction de deux critères : le nombre de cases rouges (interdites) et la singularité du déplacement de la pièce.



Quelques solutions possibles, parmi d'autres :



Voici également les solutions codées de ces parcours :

Parcours Tour : Tb7 → Te7 → Te1 → Th1 → Th2

Parcours Fou : Fb5 → Fc4 → Fe6 → Fh3 → Fg2 → Fh1

Parcours Dame : De1 → Da1 → De5 → De8

Parcours Cavalier : Cf1 → Ch2 → Cf3 → Cg5 → Ch7 → Cf8 → Ce6 (il existe plusieurs solutions en 4 coups que nous vous laissons découvrir).

Le principe à retenir est, bien sûr, celui de gradation de la difficulté. En enlevant progressivement le matériel d'expérimentation (échiquiers individuels), du cycle 2 au collège, on engage les élèves dans un processus d'abstraction puisqu'il s'agit d'effectuer mentalement les déplacements et d'imaginer l'ensemble du parcours sans possibilité de manipuler. La suppression des échiquiers – comme support de la réflexion – ne pourra donc se faire sans que l'enseignant ait clarifié ses objectifs, pris en compte le niveau d'abstraction réel des élèves qui peut être très différent de ses souhaits et attentes...

JEUX DE PARCOURS

Le codage des coups joués, en sus de la rigueur et de la précision qu'il requiert, a l'avantage de fournir une béquille aux élèves s'ils « perdent » l'image mentale du déplacement de la pièce. Cela est particulièrement évident dans le parcours du Cavalier donné en exemple et proposé comme le plus difficile : imaginons qu'un élève ait codé les déplacements jusqu'à Cg5 et se perde. Il pourra vérifier les codages qui précèdent et reprendre le parcours depuis la case où il a éprouvé une difficulté de visualisation du parcours. Enfin, et dans la mesure où il permet de vérifier l'exactitude des solutions proposées, le codage sera utilisé, dès le cycle 3, comme un excellent outil de correction et de contrôle des réponses. Il sera écrit par les élèves à côté de l'échiquier mural.

- Deuxième contrainte : les cases jaunes numérotées sont des cases de passage obligatoires du parcours. Le joueur les franchit en respectant l'ordre de la numérotation (1, 2, 3, 4...). Les cases jaunes non numérotées le sont par l'élève pendant la réalisation du parcours. Ce deuxième type de contrainte imposée pour la réalisation du parcours n'est pas nécessairement plus difficile. Elle est très structurante pour les élèves qui éprouvent des difficultés d'organisation logique et spatiale et qui manquent généralement de méthode pour affronter les difficultés d'apprentissage.

76

Voici des exemples de parcours avec passage obligatoire selon l'ordre de numérotation :

