



Objectifs

- **Identifier les champs des compétences psychosociales**
- **Connaître des outils pour rendre explicites les compétences psychosociales**

Faire connaissance

- Trouve une personne qui ...



TROUVE UNE PERSONNE QUI...

a déjà appris à jouer aux échecs à un élève.	trouve que les échecs, c'est ennuyant.	a déjà détourné un jeu classique pour en faire un support mathématique.
a déjà créé un jeu pour travailler une notion mathématique.	s'est déjà fait battre par un élève aux échecs.	n'a jamais joué aux échecs.
préfère jouer avec les pièces blanches.	sait expliquer le déplacement de toutes les pièces sans hésiter.	connaît la valeur des pièces (pion, cavalier, etc.).
n'a jamais gagné aux échecs.	a déjà joué en club ou en toumoi.	a un souvenir d'avoir appris grâce à un jeu de société.



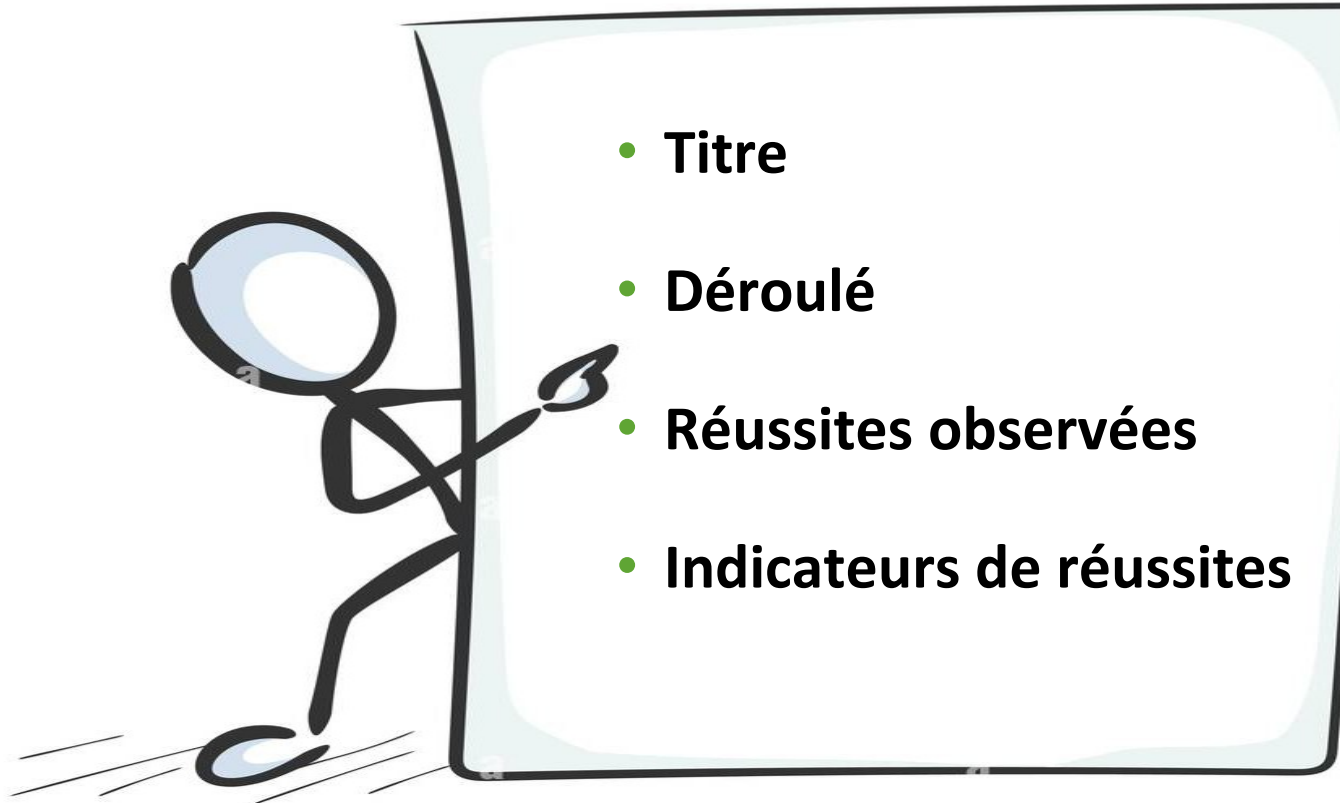
Au programme !

- **Partager une pratique en formation**
- **Partager les apports de la recherche sur les CPS**
- **Partager un outil en mathématiques**
- **Se projeter : perspectives pour nos formations**

Au programme !

- **Partager une pratique en formation**
- Partager les apports de la recherche sur les CPS
- Partager un outil en mathématiques
- Se projeter : perspectives pour nos formations

Identifier un moment dans une formation où les enseignants se sont particulièrement engagés :



Retour réflexif sur l'activité

« TROUVE UNE PERSONNE QUI... »



Étape 1 : Observer

Prendre du recul sur l'expérience et développer sa pensée critique, écouter les autres et accueillir les différents points de vue.

Objectif :

observer mon expérience : ce que j'ai vécu, ressenti, observé (chez moi, les autres, le groupe).



1-J'observe

Qu'ai-je ressenti pendant cette activité? C'était comment pour moi?

Au programme !

- Partager une pratique en formation
- **Partager les apports de la recherche sur les CPS**
- Partager un outil en mathématiques
- Se projeter : perspectives pour nos formations



Les compétences Psychosociales

Quelques Apports...

Vers une définition

Le plan imaginé



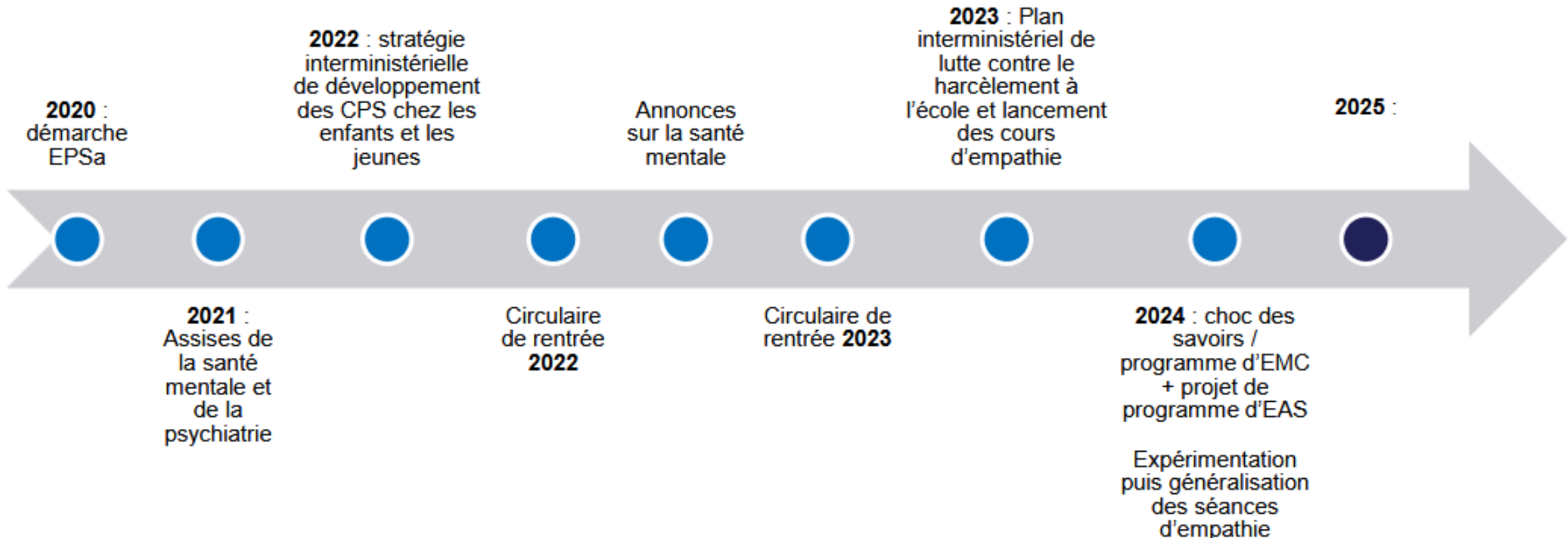
Capacité d'une personne à maintenir un état de **bien-être** qui lui permet d'adopter un **comportement approprié** et **positif** dans ses **interactions** avec les autres, sa culture, son environnement.

Le plan réel

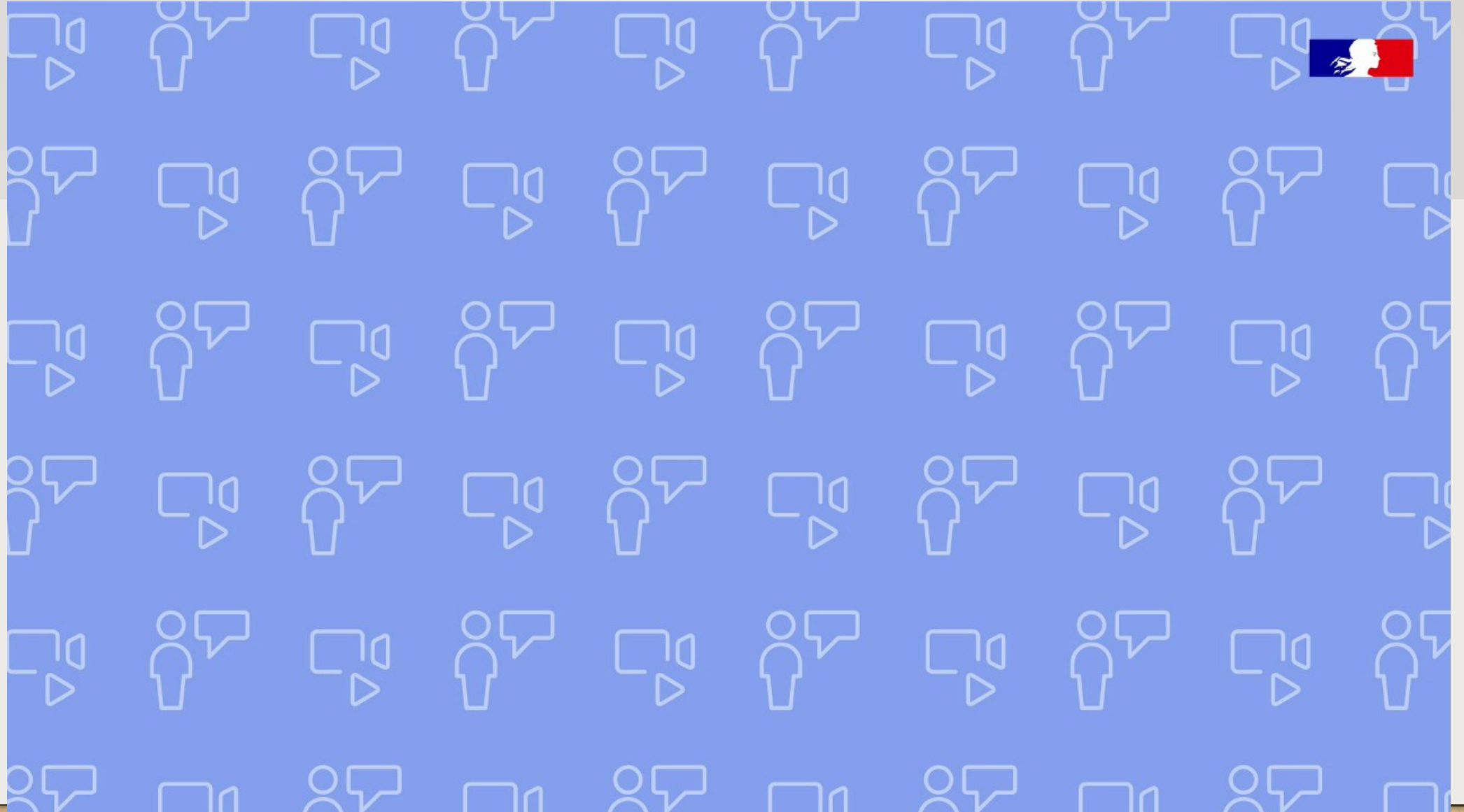


La petite histoire des CPS....

Du climat scolaire, au bien-être, au bonheur, à l'épanouissement...



Vidéo Canotech Christophe Marsollier



```
graph TD; A((Les CPS améliorent)) --> B[Bien-être]; A --> C[Autonomisation  
Pouvoir d'agir]; A --> D[Développement  
Et  
fonctionnement  
psychologique];
```

Les CPS
améliorent

Bien-être

Autonomisation
Pouvoir d'agir

Développement
Et
fonctionnement
psychologique





Les principes directeurs du développement des CPS à l'École

- Développer une approche qui place les CPS au service de la réussite scolaire
- Intégrer les CPS dans tous les apprentissages et enseignements (des disciplines à l'évaluation)
- Accompagner l'ensemble des personnels à se former aux CPS et à former par les CPS pour favoriser des postures professionnelles centrées sur la qualité de la relation pédagogique
- Placer l'attention aux CPS comme un élément de structuration des relations entre tous les acteurs de la communauté éducative

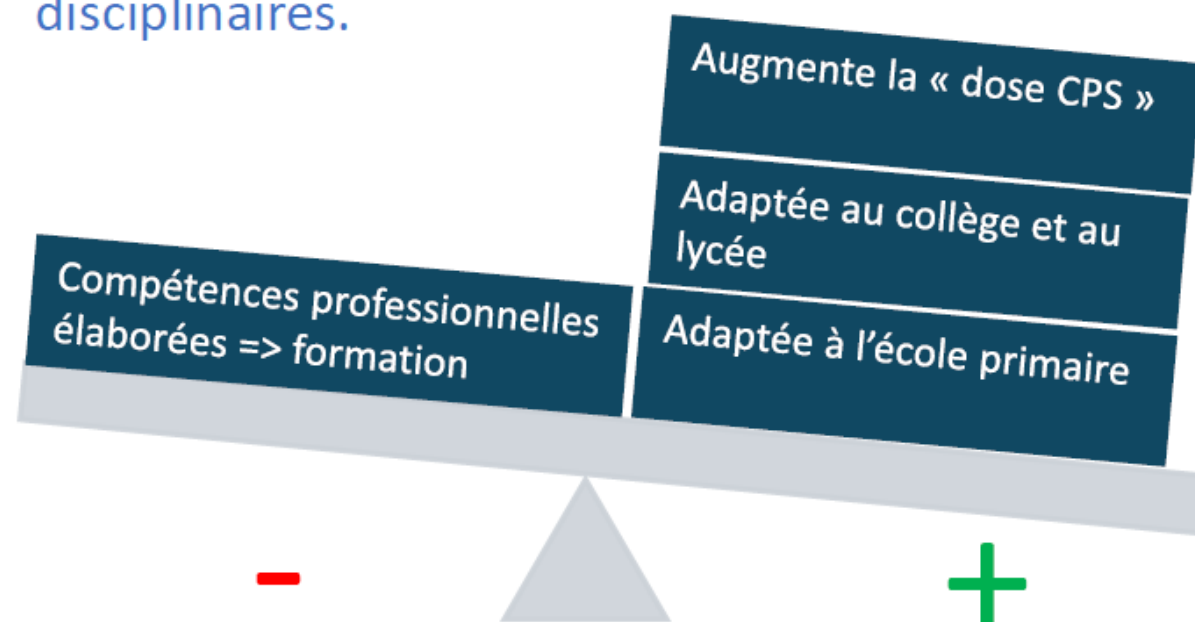
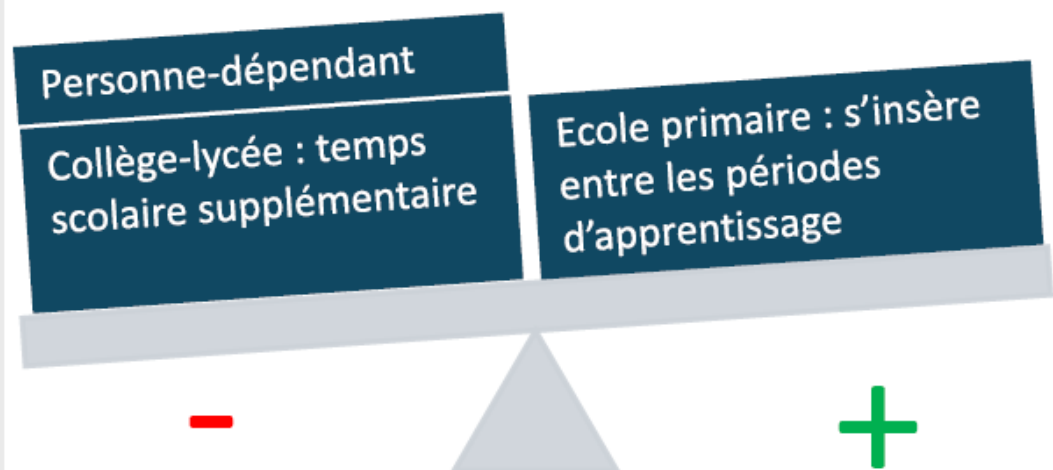
Approche décrochée vs. intégrée des CPS



Développement des CPS à travers...

des programmes probants (unplugged, prodas, Good Behaviour Game, Tina et Toni, etc.) qui proposent des activités a-didactiques qui ciblent spécifiquement les CPS.

des situations d'apprentissage qui permettent le développement des CPS ET des compétences disciplinaires.



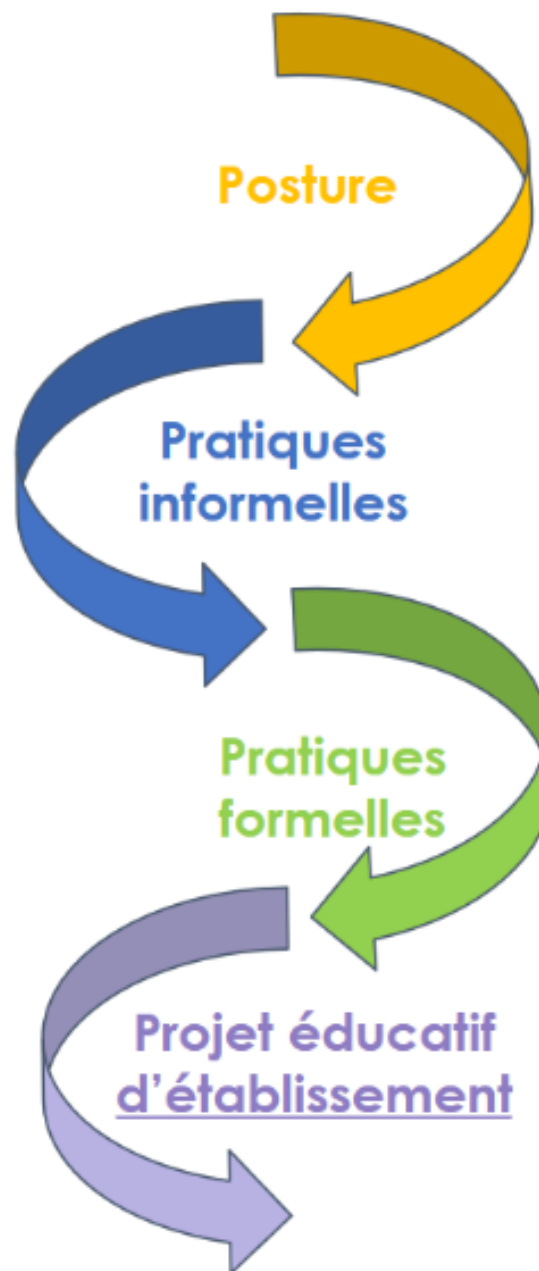
Facteurs d'efficacité

Pratiques informelles :

Outils et rituels quotidiens proposés en classe (e.g., météo des émotions, blobtree)

Projet éducatif d'établissement :

Environnement éducatif soutenant porté par tous les éducateurs (scolaire, périscolaire, familial...).

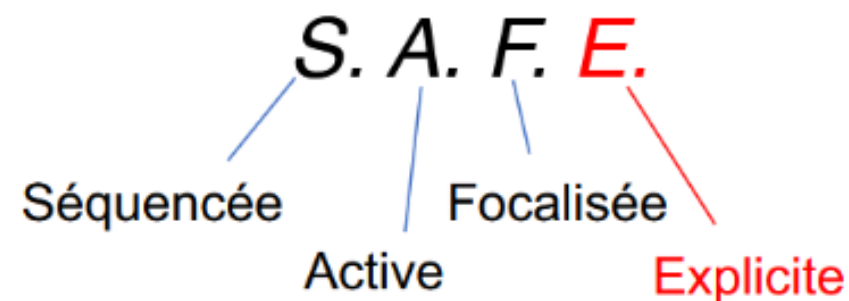


Posture

Intervenants mettant en œuvre leurs propres CPS, apportant bienveillance, soutien et cadre. Intervenants accompagnés (formation, analyse de pratique...).

Pratiques formelles :

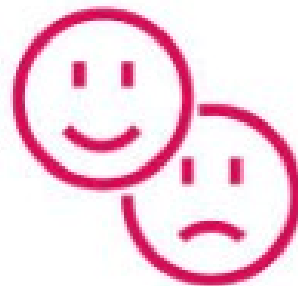
Fondées scientifiquement, d'une durée d'au moins 10h



L'appui sur les critères scientifiques d'un apprentissage efficace des CPS appliqués à l'éducation nationale :

- une **intervention structurée** au sein d'une séquence, avec une **progression**, en lien avec les programmes, au cœur des disciplines (séances dédiées, séances disciplinaires, apprentissage informel) ;
- un **temps dédié** avec la CPS comme objet d'apprentissage ;
- des **interventions répétées, régulières** ;
- une **pédagogie active** ;
- des activités expérientielles mais avec une **intention pédagogique** ;
- une **pédagogie positive** (intervenants aux CPS développées) ;
- un **apprentissage explicite conscientisé** : importance de la phase de métacognition.

ÉMOTIONNELLES



**Renforcer
sa conscience
des émotions**

**Comprendre les émotions
Identifier ses émotions**

**Réguler
ses émotions
et son stress**

**Exprimer ses émotions
de façon constructive
Réguler ses émotions agréables
et désagréables
Comprendre et gérer son stress**

COGNITIVES



**Renforcer
sa conscience
de soi**

Accroître sa connaissance de soi
et savoir penser de façon critique

Connaître ses valeurs, besoins et buts
et prendre des décisions constructives

S'auto-évaluer positivement

Renforcer sa pleine attention

**Renforcer
sa maîtrise de soi
et son
accomplissement**

Atteindre ses buts personnels

Gérer ses impulsions

Résoudre des problèmes de façon créative
et efficace et savoir demander de l'aide

SOCIALES



**Développer
des relations
constructives**

Communiquer de façon efficace et positive
Communiquer de façon empathique
Développer des liens et des comportements prosociaux

**Résoudre
des difficultés
relationnelles**

**S'affirmer et résister à la pression sociale
par l'assertivité et le refus**
Résoudre les conflits de façon constructive

Au programme !

- Partager une pratique en formation
- Partager les apports de la recherche sur les CPS
- **Partager un outil en mathématiques**
- Se projeter : perspectives pour nos formations

Le jeu d'échecs,

entre empathie & logique,
un levier pédagogique puissant



SCollectif



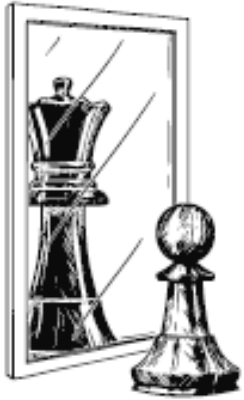
Marie Bolle-Besançon

PE & autrice
DU Neuroéducation
Projet ATOLE maternelle




Elodie Bonnefoy-Cudraz


PE, formatrice & autrice
Responsable Education nationale -
FFBridge



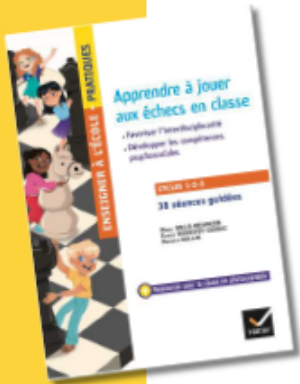
- **Enjeux éducatifs liés aux mathématiques**

 **Développement cognitif**

- Amélioration de la concentration et de l'attention
- Renforcement de la mémoire et de la logique
- Développement des capacités de résolution de problèmes

 **Compétences logicomathématiques**

- Anticipation et raisonnement séquentiel
- Résolution de problèmes
- Repérage et structuration spatiale (échiquier, coordonnées)
- Reconnaissance de motifs (patterns)



Le déplacement des pièces

Séance 15 Le loup et les trois petits cochons 20 min.

OBJECTIF PRINCIPAL : Maîtriser les déplacements du pion et du fou.

MATÉRIEL : 1 échiquier, 3 pions et 1 fou de chaque couleur pour 2 élèves.

ÉTAPE 1 Rappel des déplacements 2/3 min.

- Demandez aux élèves de rappeler les déplacements possibles du fou et du pion.
- Proposez quelques situations de déplacements du fou et du pion afin d'aider les élèves à bien se les remettre en mémoire.

ÉTAPE 2 Le loup et les trois petits cochons 15/20 min.

- Annoncez aux élèves qu'ils vont maintenant jouer au jeu Le loup et les trois petits cochons.

Règles du jeu

Un joueur incarne le loup, symbolisé par un fou noir, positionné en c8. L'autre joueur joue les trois petits cochons, représentés par 3 pions blancs, placés en a2, b2 et c2.

- L'objectif du loup est de capturer les trois petits cochons, tandis que ces derniers doivent se déplacer stratégiquement pour atteindre la maison du loup, située en ligne B;
- Chaque partie prend fin dès qu'un des joueurs parvient à atteindre son objectif.

Faites changer les rôles dans le binôme : celui qui jouait le loup joue les trois petits cochons. Et inversement. Faites tourner les binômes pour que chacun puisse jouer avec différents partenaires.

Ce jeu offre l'opportunité aux élèves de pratiquer spécifiquement les déplacements du fou, de comprendre les notions de stratégie et de planification, ainsi que de renforcer leur capacité à anticiper les mouvements de leur adversaire.

ÉTAPE 3 Qu'avons-nous appris ? 2/3 min.

- Demandez aux élèves : « À votre avis, qu'avons-nous appris en jouant à ce jeu du loup et des trois petits cochons ? ».
- La réponse attendue est que ce jeu a permis de mieux maîtriser les déplacements du pion et du fou.

CYCLE 1 ET NON LECTEURS PARTIE 1

Mettez en route le minuteur de retour au sablier pour proposer des parties courtes de 3/4 minutes chacune.

Objectif de la séance

Exemples de situations

Règles du jeu

Consignes et paroles de l'enseignant(e)

Durée indicative de la séance

Matériel nécessaire

Temps indicatif pour chaque étape + modalité de travail

Astuce

Apports métacognition et stratégies d'apprentissage

Marie Bolle-Besançon
Elodie Bonnefoy-Cudraz



DIFFÉRENCIATION

1. Gestion d'une classe hétérogène aux échecs		
• Les échecs	83	
2. Apprendre à jouer aux échecs en classe		
• Favoriser l'autonomie	83	
• Développer les compétences psychosociales	83	
3. Les échecs à l'école	83	
• Échecs 101	83	
• Préparation de la séance	83	
• Travaux de médiation	83	
4. Méthodes de lecture	93	
• Méthodes de lecture	93	
• Méthodes de lecture	93	
5. Préparation de la séance		
• Préparation de la séance	93	
• Préparation de la séance	93	
6. Méthodes de lecture		
• Méthodes de lecture	93	
• Méthodes de lecture	93	
7. Préparation de la séance		
• Préparation de la séance	93	
• Préparation de la séance	93	

1) Gestion d'une classe hétérogène aux échecs

Quel projet éducatif et pédagogique souhaitez-vous mettre en œuvre pour votre classe d'échecs ?

Le projet éducatif et pédagogique

- Favoriser l'autonomie
- Développer les compétences psychosociales

Le projet pédagogique

- Favoriser l'autonomie
- Développer les compétences psychosociales

Le projet éducatif et pédagogique

- Favoriser l'autonomie
- Développer les compétences psychosociales

INTERDISCIPLINARITÉ

1. Histoire des échecs	109	
• Histoire des échecs	109	
• Histoire des échecs	109	
• Histoire des échecs	109	
2. Préparation de la séance		
• Préparation de la séance	109	
• Préparation de la séance	109	
3. Méthodes de lecture		
• Méthodes de lecture	109	
• Méthodes de lecture	109	
4. Préparation de la séance		
• Préparation de la séance	109	
• Préparation de la séance	109	
5. Méthodes de lecture		
• Méthodes de lecture	109	
• Méthodes de lecture	109	
6. Préparation de la séance		
• Préparation de la séance	109	
• Préparation de la séance	109	
7. Méthodes de lecture		
• Méthodes de lecture	109	
• Méthodes de lecture	109	

Probable origine des échecs : Chaturanga indien

Il y a 1500 ans, dans un pays d'Asie, on jouait un jeu appelé « Chaturanga » qui servait à la fois de jeu de guerre et de jeu de stratégie. C'est de là que sont nées les pièces d'échecs que nous connaissons aujourd'hui. Le jeu a été introduit en Europe par les commerçants arabes qui voyageaient entre l'Asie et l'Europe. Les pièces d'échecs ont été adaptées pour correspondre à la culture européenne. Les pièces d'échecs ont été adaptées pour correspondre à la culture européenne. Les pièces d'échecs ont été adaptées pour correspondre à la culture européenne.

Marie Bolle-Besançon
Elodie Bonnefoy-Cudraz



FICHE 1 La guerre aura-t-elle lieu ?

Chaque élève a son rôle à jouer.

Voici quelques règles de jeu à respecter :

- Jouer dans un espace défini.
- Respecter les règles de jeu.
- Respecter les règles de la vie en société.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

FICHE 4 La pion

Le pion est la pièce la plus simple à jouer.

Les règles de jeu :

- Le pion avance d'une case à la fois.
- Le pion ne peut pas reculer.
- Le pion ne peut pas sauter.
- Le pion ne peut pas aller en diagonale.
- Le pion ne peut pas aller en arrière.
- Le pion ne peut pas aller en avant de deux cases à la fois.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

FICHE 11 Evaluation

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

FICHE 18 Chasse au trésor

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

FICHE 21 Memory

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

FICHE 24 Tour-Milan

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

FICHE 33 Chaque case a un nom

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

Le jeu se joue sur un échiquier de 8x8 cases.

Les pièces sont représentées par des figurines en bois, en carton ou en tissu.

JOUONS !

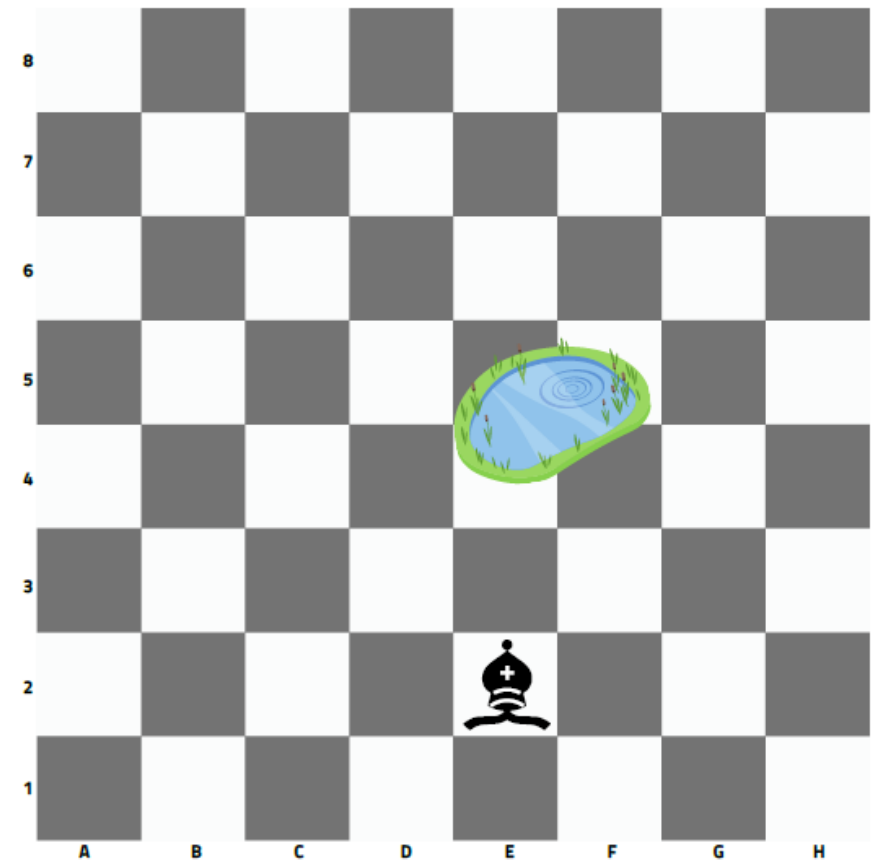
- **Avant** ce temps d'activité: comment vous sentez-vous ?



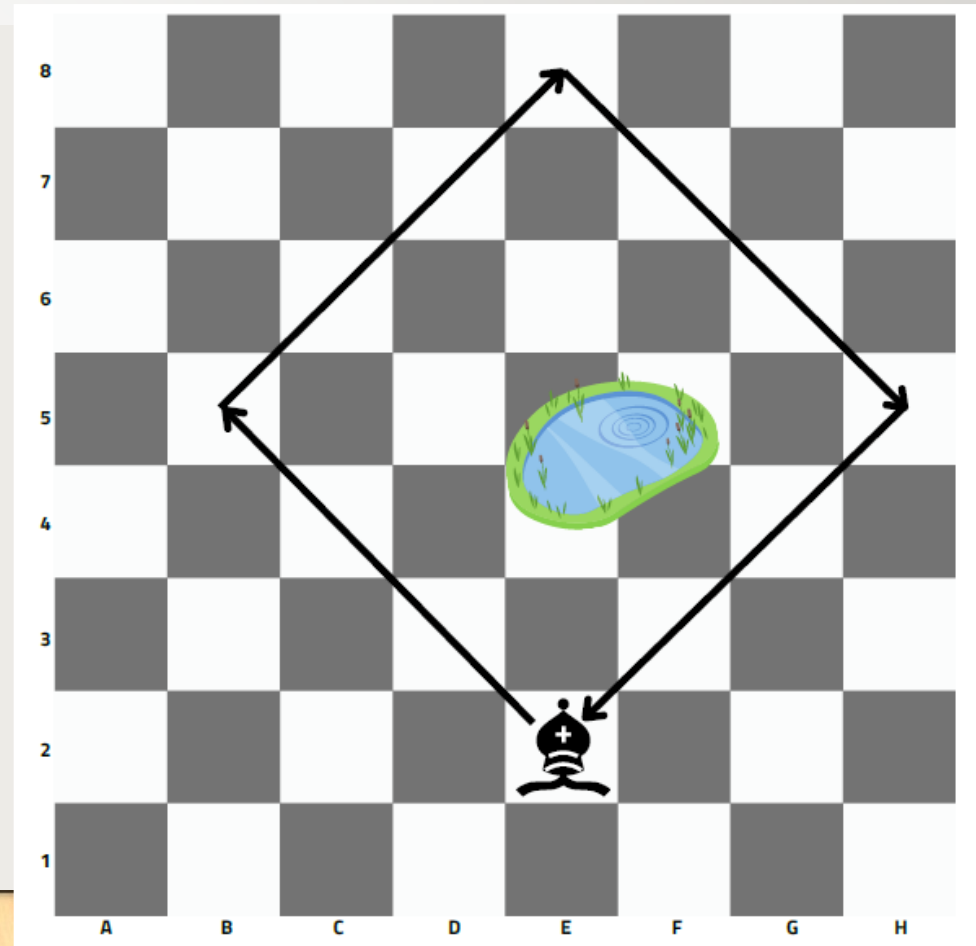
La chasse au trésor !



La chasse au trésor !



La chasse au trésor !



Vivons une séance !

Le déplacement des pièces

SEANCE 15

Le loup et les trois petits cochons

20 min

OBJECTIF PRINCIPAL

- Maîtriser les déplacements du pion et du fou.

MATÉRIEL

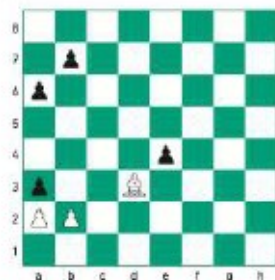
- 1 échiquier, 3 pions et 1 fou de chaque couleur pour 2 élèves

ÉTAPE 1 Rappel des déplacements

2/3 min



- Demandez aux élèves de rappeler les déplacements possibles du fou et du pion.
- Proposez quelques situations de déplacements du fou et du pion afin d'aider les élèves à bien se les remettre en mémoire.



ÉTAPE 2 Le loup et les trois petits cochons

15/20 min



- Annoncez aux élèves qu'ils vont maintenant jouer au jeu *Le loup et les trois petits cochons*.

RÈGLES DU JEU

Un joueur incarne le loup, symbolisé par un fou noir, positionné en c8. L'autre joueur joue les trois petits cochons, représentés par 3 pions blancs, placés en a2, b2 et c2.

- L'objectif du loup est de capturer les trois petits cochons, tandis que ces derniers doivent se déplacer stratégiquement pour atteindre la maison du loup, située en ligne 8 :
- Chaque partie prend fin dès qu'un des joueurs parvient à atteindre son objectif.

Mettez en route un minuteur ou retournez un sablier pour proposer des parties courtes de 3/4 minutes chacune.

PARTIE 1

CYCLE 1 ET NON LECTEURS

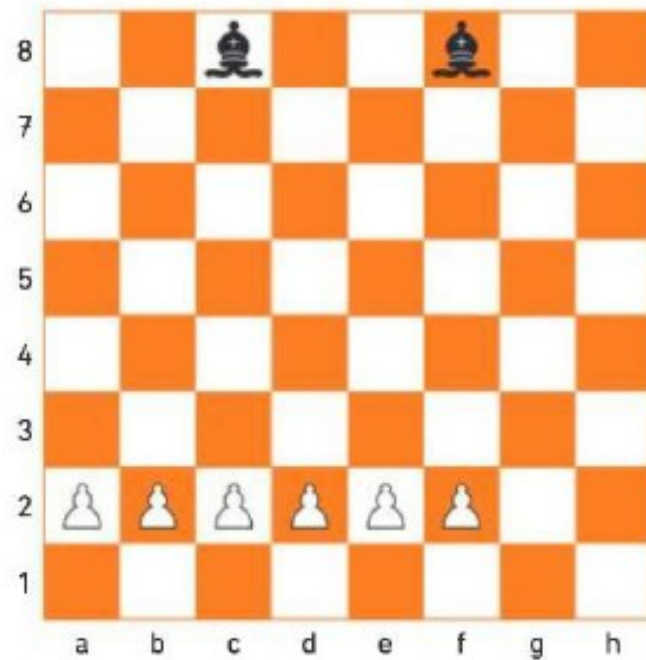
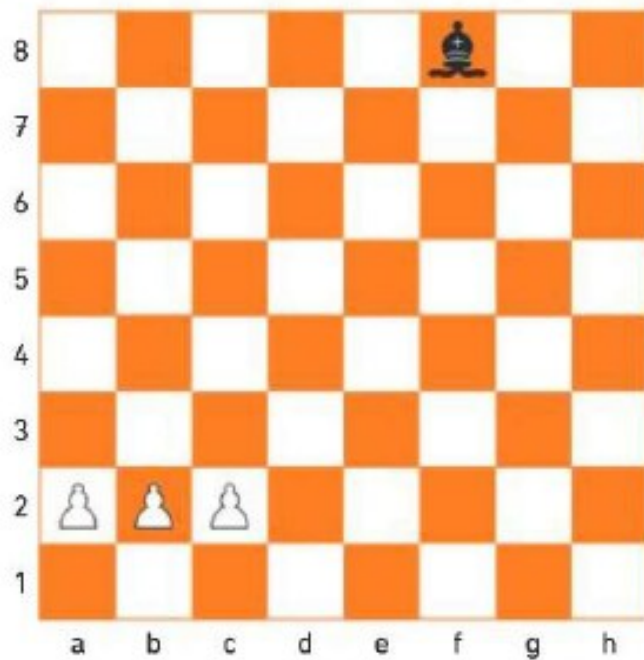
Marie Bolle-Besançon
Elodie Bonnefoy-Cudraz

ÉTAPE 2 Le jeu du loup et des trois petits cochons 30 min.

Placez un fou noir sur la rangée 8 et trois pions blancs adjacents sur la rangée 2.

RÈGLES DU JEU

- Le fou se déplace en premier ;
 - Les pions gagnent si l'un d'entre eux atteint sans encombre l'autre extrémité ;
 - Le fou gagne s'il capture tous les pions mais doit faire attention à ne pas être capturé.
- On peut poursuivre avec 2 fous contre 6 pions.



JOUONS !

- **Après** ce temps d'activité : comment vous sentez-vous ?



Retour réflexif sur l'activité

« Défis Chasse au trésor et les trois petits cochons »



1-J'observe

Qu'ai-je ressenti pendant cette activité? C'était comment pour moi?



2-Je réfléchis

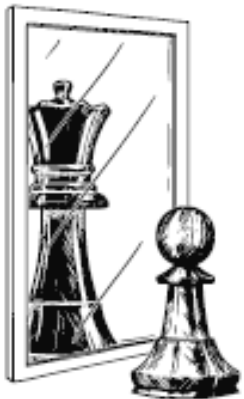
Qu'est ce que cela m'a apporté? Pourquoi cette activité? En quoi cela a-t-il été une activité motivante?

Étape 2 : Réfléchir, Expliciter

Construire (ensemble) de nouveaux savoirs.

🎯 Objectif :

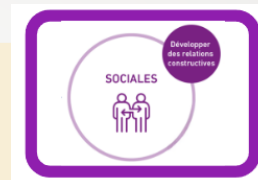
conscientiser et expliciter les compétences mobilisées ou développées : ce que j'ai appris sur moi, sur les autres, sur la manière d'interagir.



- **Enjeux éducatifs : des mathématiques, mais pas seulement ...**

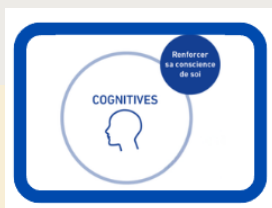
Inclusion et égalité

- Activité accessible à tous, sans distinction
- Valorisation des élèves en difficulté dans d'autres domaines



Autonomie et prise de décision

- Responsabilisation face à ses choix
- Développement de l'esprit critique



Régulation des émotions

- Apprentissage de la patience et de la persévérance
- Gestion des émotions (gagner / perdre)
- Respect des règles



Au programme !

- Partager une pratique en formation
- Partager les apports de la recherche sur les CPS
- Partager un outil en mathématiques
- **Se projeter : perspectives pour nos formations**

Retour réflexif sur l'activité

« Sur l'ingénierie vécue depuis le matin »



1-J'observe

Qu'ai-je ressenti pendant cette activité? C'était comment pour moi?



2-Je réfléchis

Qu'est ce que cela m'a apporté? Pourquoi cette activité? En quoi cela a-t-il été une activité motivante?

Étape 2 : Réfléchir, Expliciter
Construire (ensemble) de nouveaux savoirs.

Objectif :

conscientiser et expliciter les compétences mobilisées ou développées : ce que j'ai appris sur moi, sur les autres, sur la manière d'interagir.

Retour réflexif sur l'activité

« l'ingénierie vécue depuis le matin »



Étape 3 : (se) projeter, transférer

Identifier la manière de transférer ces nouveaux savoirs au quotidien, dans d'autres contextes : comment je peux réutiliser ce que j'ai appris.

Objectif :

ancrer les apprentissages dans le quotidien et favoriser le transfert des compétences.



3-Je transfère

Comment je pourrais transférer cette activité dans mon quotidien pro/perso? Des points de vigilance?

Les CPS dans la formation

Coder l'affiche de son binôme sur le partage de pratique à l'aide des cartes CPS



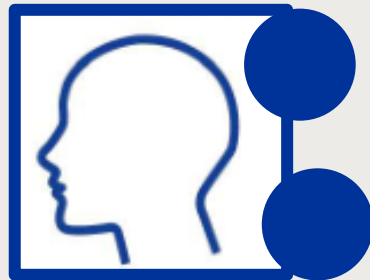
Les CPS dans la formation

Augmenter son affiche en ajoutant une modalité de mise en œuvre des CPS



Je me sens capable de

- Identifier les champs des compétences psychosociales



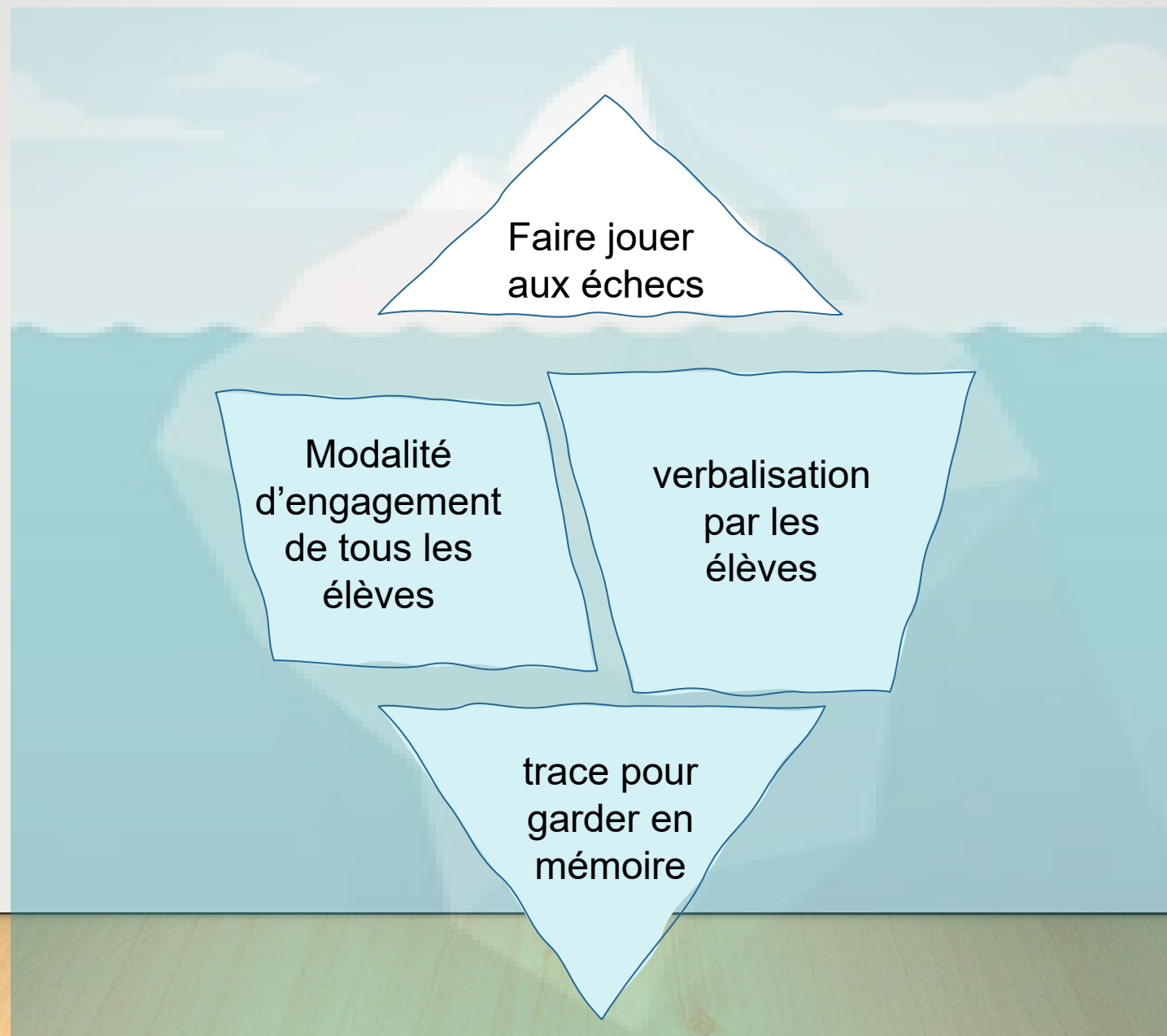
- Connaître des outils pour rendre explicites les compétences psychosociales





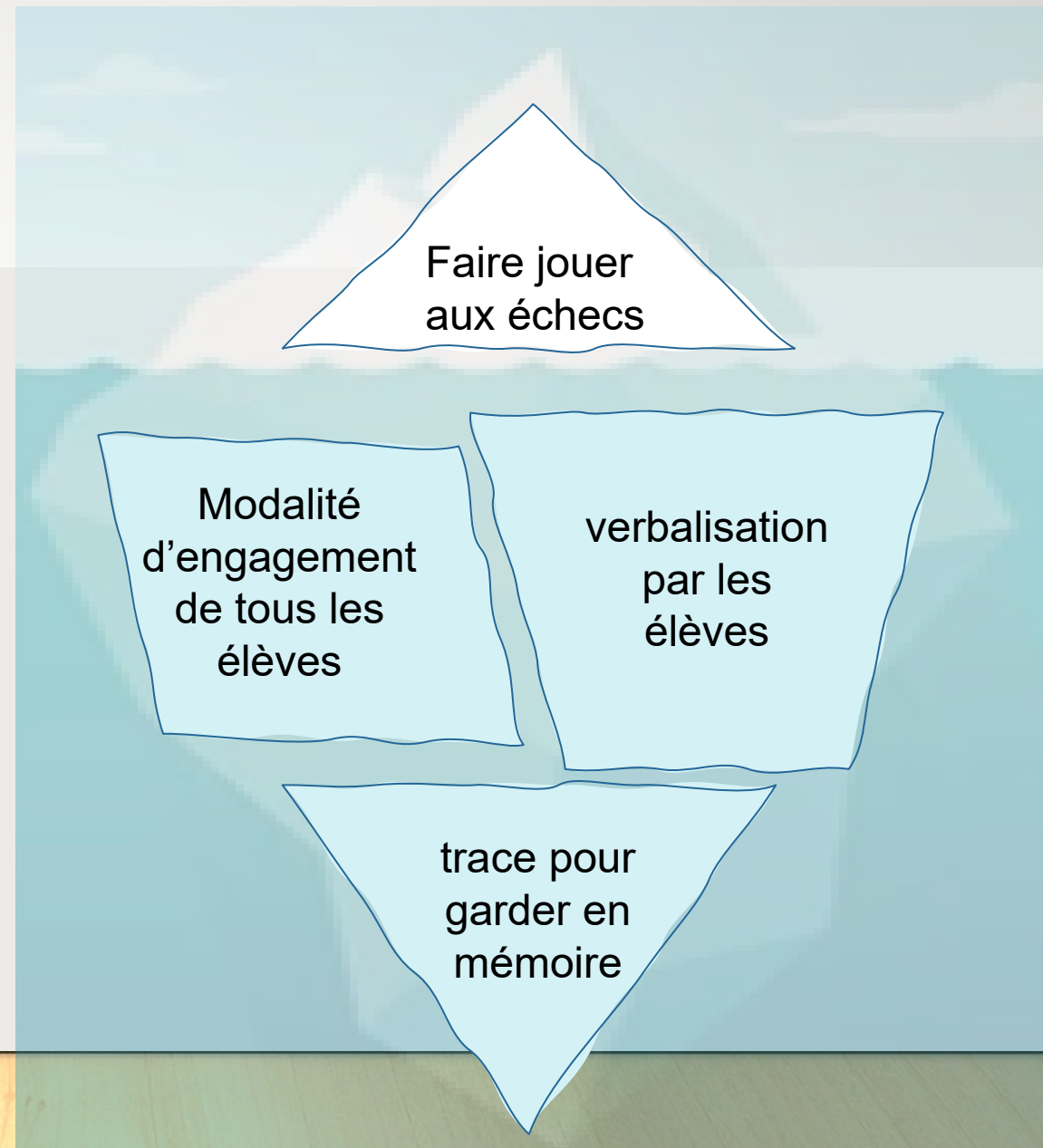
BON APPETIT §

Semaine des maths 2027 : pour les élèves et pour les enseignants et enseignantes



Semaine des maths 2027

- **étape 1 : proposer une activité liée aux jeux d'échec**
- **étape 2 : identifier les prérequis à la réalisation de cette activité (tableau à double entrées, proba, ...)**
- **étape 3 : proposer une modalité d'interaction liée à une ou plusieurs CPS**

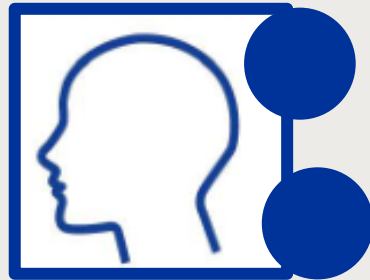
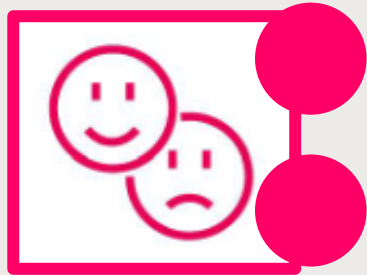


Des ressources, des inspirations, des perspectives

- **Le site ressources maths**
- **Les liens avec les autres groupes départementaux : Arts, CPS, Numérique, Sciences...**
- **Proposer des capsules une vidéo/ une notion à destination des personnels désireux de se former sur la didactique**

Je me sens capable de

- Identifier les champs des compétences psychosociales



- Connaître des outils pour rendre explicites les compétences psychosociales

