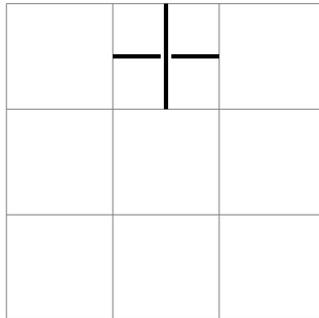


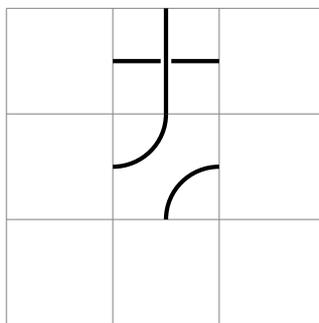


## 2 Black Path

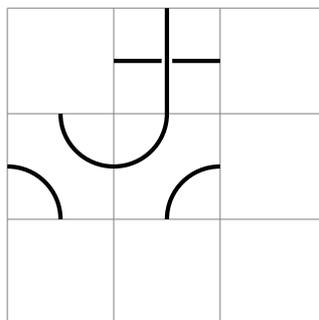
Le jeu du chemin noir (créé par Larry Black en 1960) se joue à deux joueurs, avec les mêmes pièces, sur une grille de forme carrée. Les joueurs posent alternativement une pièce sur la grille (à un emplacement jusqu'ici libre) mais de manière à prolonger le chemin en cours de construction. Par exemple si le premier joueur a posé une carte en haut au milieu :



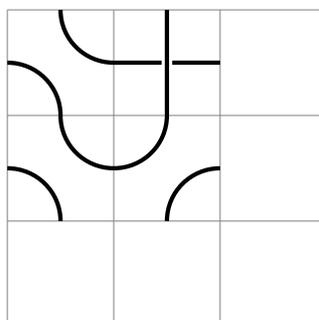
il a initié la construction de deux chemins, dont un seul part du bord. Le second joueur doit jouer de manière à prolonger ce chemin, c'est-à-dire ici au centre :



Le chemin atteint le centre gauche du plateau et le premier joueur doit donc jouer au centre gauche :

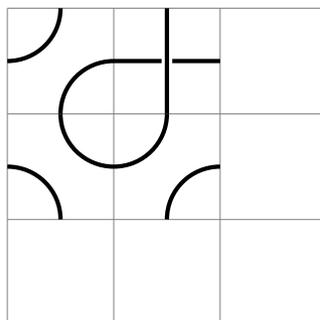


Maintenant le chemin arrive en haut à gauche, donc le second joueur doit poser sa tuile en haut à gauche :



À ce moment, le chemin joint un bord : le second joueur, qui vient de jouer, a perdu le jeu. En effet la règle de ce jeu stipule que le perdant est celui qui réussit à faire en sorte que le chemin revienne au bord.

Remarque : le second joueur a mal joué, il aurait pu faire



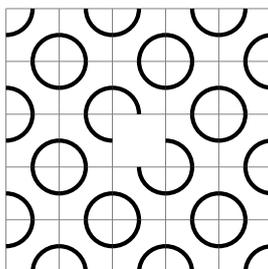
et aurait gagné.

Ce jeu n'a pas encore été testé en cycle 1 à cause de la double difficulté que présente

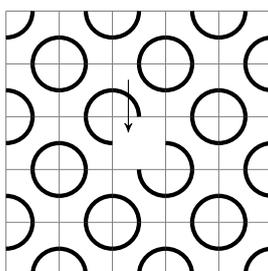
- le côté « qui perd gagne » de la règle,
- la nécessité de suivre la progression du chemin au cours du jeu.

### 3 Meander

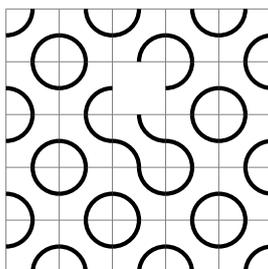
Ce jeu, inventé par G. Lewthwaite en 1972, est une variante du taquin et nécessite donc un matériel plus spécifique (*a minima*, un cadre pour empêcher les pièces de s'éparpiller lorsqu'on en glisse une). Il n'utilise que des pièces sans pont, et on ne peut pas les tourner au cours du jeu. Par exemple avec cette position initiale :



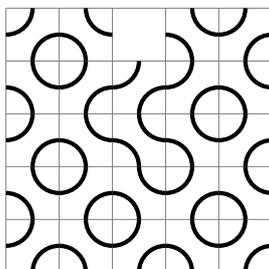
Chaque joueur, à son tour, glisse une tuile vers la case vide. Par exemple si le premier joueur choisit de glisser la tuile du haut :



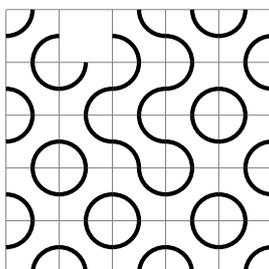
alors après avoir glissé cette tuile, le plateau devient



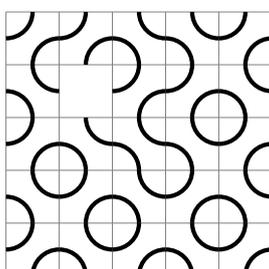
Il est interdit d'annuler le coup précédent, mais le second joueur peut glisser l'une des trois autres tuiles contigües à la case vide. Par exemple celle du haut :



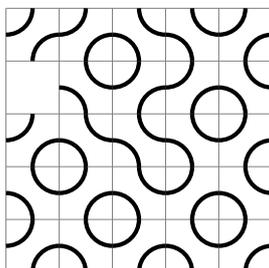
Le premier joueur peut alors glisser une des deux tuiles du haut qui jouxtent la case vide, par exemple celle de gauche :



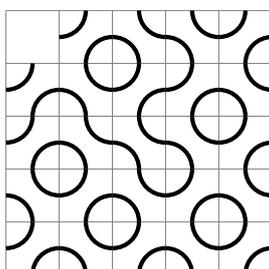
Si, ensuite, le second joueur joue ceci :



puis le premier joue



alors le second joueur gagne en glissant la tuile qui est en haut à gauche :

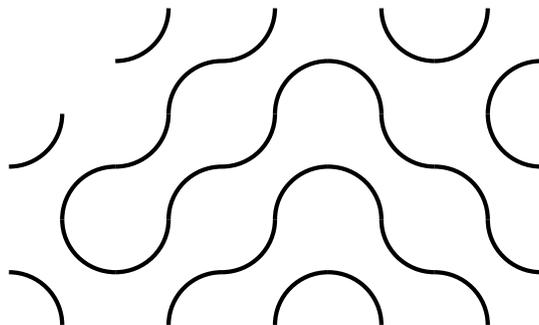


En effet, cela a créé un chemin joignant deux bords, ce qui est la condition pour gagner. On remarque qu'il y a déjà des chemins joignant des bords, par exemple le quart de cercle en bas à droite et les demi-cercles du bord droit. Mais ceux-ci sont trop courts : il faut un chemin passant par au moins 3 tuiles qui joigne un bord à un autre bord ou à lui-même.

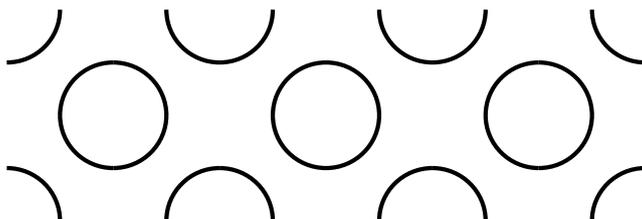
Ce jeu est difficile car la multiplicité des chemins empêche de bien voir l'évolution du grand chemin, et il faut en permanence vérifier qu'il n'y a pas un chemin ayant accidentellement joint un bord. Sinon, les élèves peuvent ne pas voir que l'un d'eux a gagné et continuent à jouer.

En plus, les tuiles doivent être épaisses et retenues dans un cadre, faute de quoi elles tournent (sans compter que certains élèves aiment souffler dessus « sans faire exprès » pour tout défaire). Le jeu n'a donc été testé qu'une fois et le résultat n'a pas semblé convaincant.

Par contre, on peut réinvestir le matériel pour un jeu à un joueur, consistant à glisser les pièces plus ou moins au hasard pour créer des motifs esthétiques. Voici une création d'une élève du Grand Tampon, en posant les tuiles avec soin :



où on perçoit la recherche d'un « algorithme » au sens du programme de cycle 1. Un autre algorithme (Moyenne Section) plus simple et donc mieux perceptible :

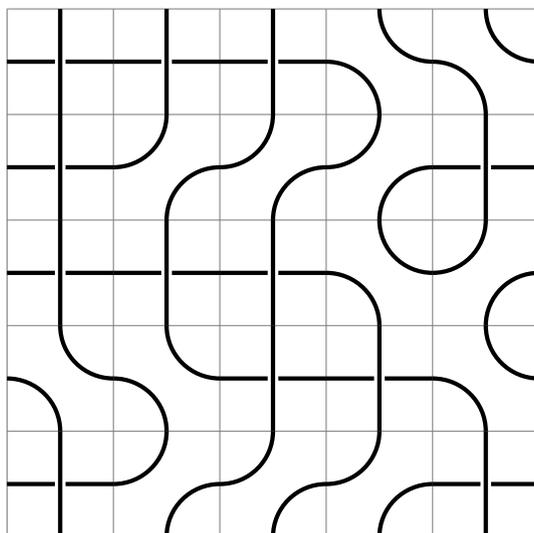


Les élèves se sont également vus confier la tâche d'écrire avec des pavés de Truchet, l'initiale de leur prénom, ce qui est plus facile lorsque ledit prénom commence par un O...

## 4 Turnabout

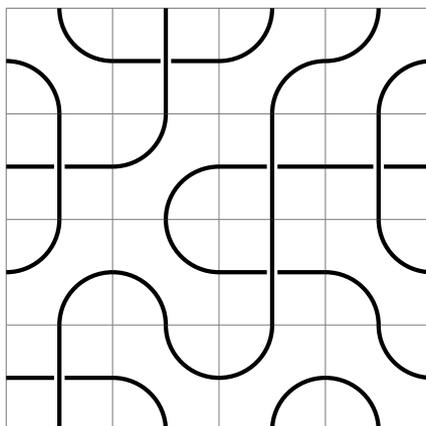
Le jeu Turnabout (créé par un anonyme en 1982) se joue sur une grille de forme carrée. Chaque joueur à son tour choisit une tuile (avec un pont ou avec des virages), la tourne dans une direction voulue, puis la pose sur une case vide de la grille. L'un des joueurs, appelé *attaquant*, gagne si à la fin il y a un chemin joignant deux bords opposés, l'autre joueur, appelé *défenseur*, gagne s'il n'y a aucun tel chemin.

Sur une grille de 25 cases, l'attaquant joue donc 13 fois alors que le défenseur ne joue que 12 fois (c'est l'attaquant qui a commencé). De fait l'attaquant a gagné (Aristide-Briand) :



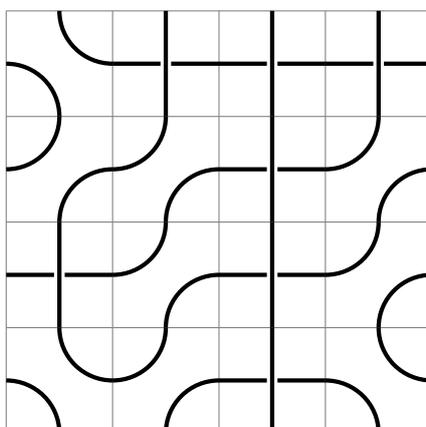
L'existence d'un chemin joignant les bords haut et bas, montre que c'est l'attaquant qui a gagné, mais ce chemin ne se voit pas très bien, et les joueurs ont du mal à jouer sur une grille de 25 cases.

L'expérimentation a donc continué avec une grille plus petite, de 16 cases. Même avec seulement 16 cases, le jeu est complexe, ne serait-ce que parce qu'en début de Grande Section, les élèves ne savent pas encore tous attendre que ce soit à leur tour de jouer. Ici l'attaquant a gagné :

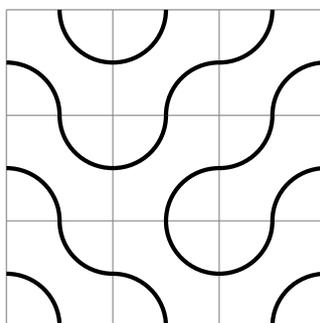


Pour le vérifier, on suit le chemin qui joint les bords Nord et Sud, du doigt. Ce qui n'est pas accessible à tous les élèves, certains ayant tendance à sauter du pont ou à sauter d'un arc de cercle à un autre, voire à suivre les bords des tuiles (en gris).

Ici aussi l'attaquant a gagné, et même ici ça ne se voit pas si bien, malgré le fait que le chemin gagnant va tout droit :



Pour diminuer les chances de gain de l'attaquant, on peut essayer de jouer sans les ponts. Il est également possible d'exiger que ce soit le défenseur qui joue en premier. La combinaison de ces contraintes permet effectivement au défenseur de gagner sur une grille à 9 cases :



On peut également envisager de limiter le nombre de ponts jouables. Par exemple sur une grille de 16 cases, on peut laisser aux deux joueurs, en tout,

- 16 cartes en  (à tourner comme ils veulent),

- mais seulement 4 cartes en ,

ce qui équilibrera les chances entre l'attaquant et le défenseur.

On peut également constituer des fiches d'exercices, où sont représentées des fins de parties, et où on demande qui a gagné.

Alain Busser  
IREMI 974