

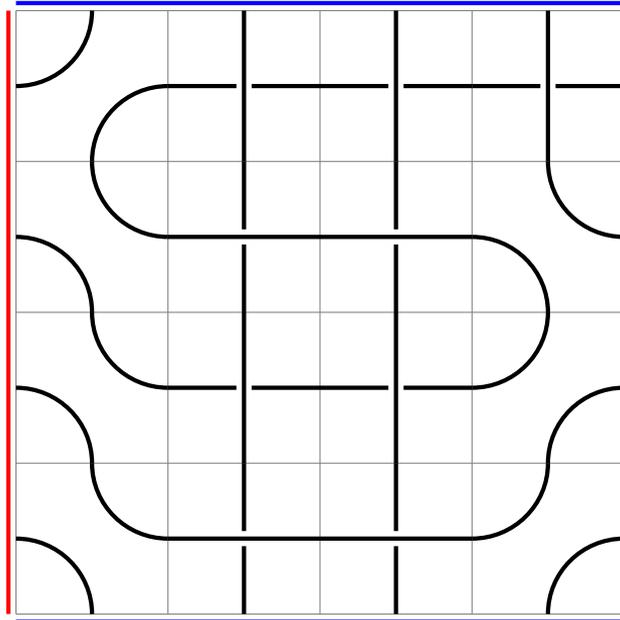
1 Turnabout

Le jeu Turnabout se joue sur une grille de forme carrée (de $4 \times 4 = 16$ cases dans le cas présent). Chaque joueur à son tour choisit une tuile (avec une croix ou des arcs de cercle), 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 les deux bords bleus ou un chemin joignant les deux bords rouges, l'autre joueur, appelé *défenseur*, gagne s'il n'y a aucun tel chemin.

Sur une grille de 16 cases, l'attaquant joue exactement 8 fois et le défenseur aussi joue exactement 8 fois. Pour équilibrer un peu les chances c'est le défenseur qui commence. Le rôle du défenseur est compliqué parce qu'il est défini par une négation : il doit *empêcher* l'attaquant de joindre deux bords.

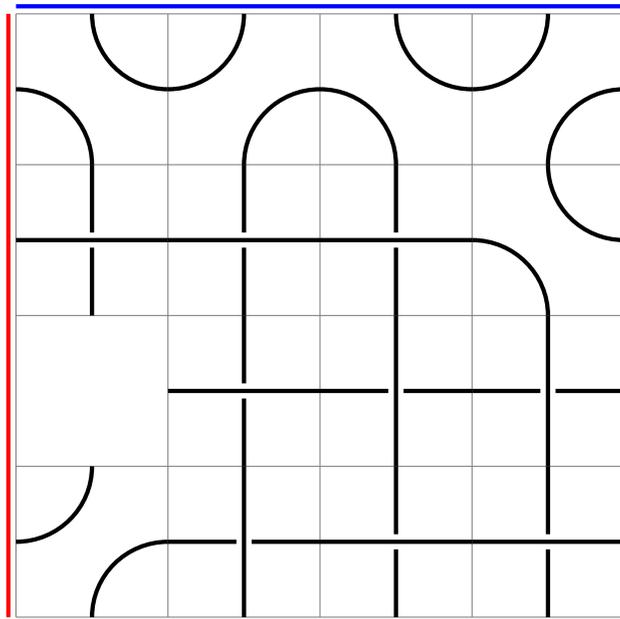
1.1 Partie 1

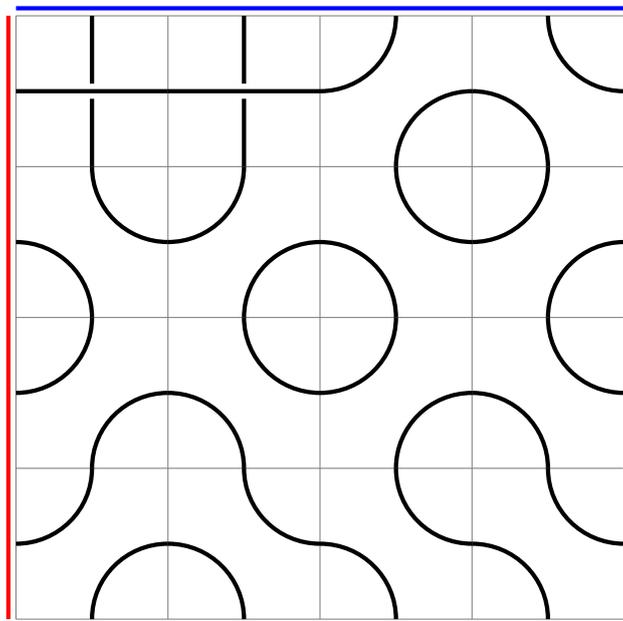
Ici par exemple, l'attaquante a gagné puisqu'on voit deux chemins rouge-rouge (que l'attaquante a bien vus) et deux chemins bleu-bleus :



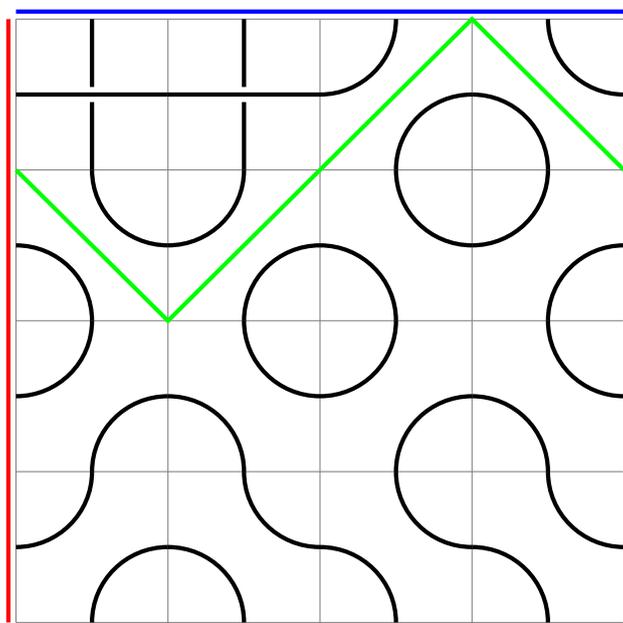
Les deux chemins bleu-bleu ont été construits par la défenseuse qui avait l'air de comprendre que son rôle était d'empêcher la formation de chemins, mais ne voyait pas ces chemins droits, peut-être parce que les ponts sont représentés par des traits discontinus.

1.2 Partie 2





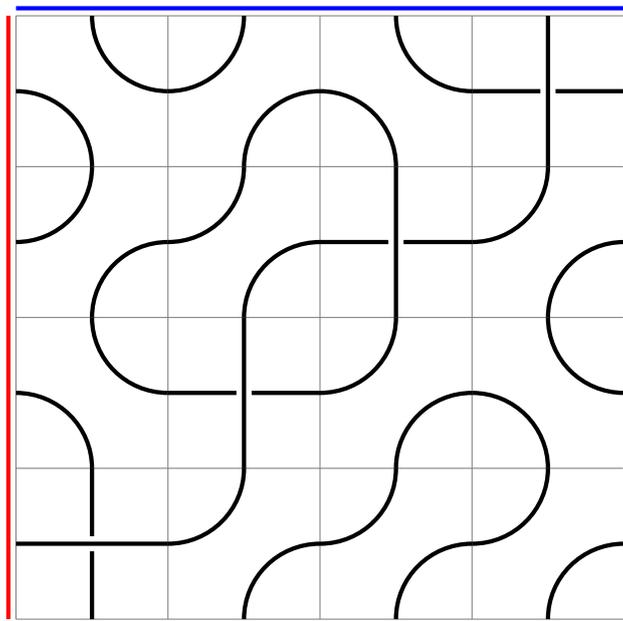
En fait il croyait voir un chemin gagnant allant du rouge au rouge :



Autrement dit, il voulait considérer comme un chemin, non pas le trait noir, mais la surface entre les traits noirs. Cela a incité à continuer l'expérimentation avec Hex, où il s'est avéré que la perception des chemins était bien plus performante (voir plus loin).

1.5 Partie 5

Ici aussi, les joueurs pensaient que l'attaquant a gagné, parce qu'ils ne distinguaient pas les ponts des croisements (ils « sautaient du pont » en bas à gauche ce qui leur a donné l'impression que le chemin joint les deux bords bleus) :



La perception des ponts serait peut-être plus efficace avec des lignes plus larges et aux bords plus foncés que le centre (en gros, des vrais tracés de routes avec dessin des bordures) ce qui donnerait des plus grands écarts entre les deux parties visibles de la route du dessous.

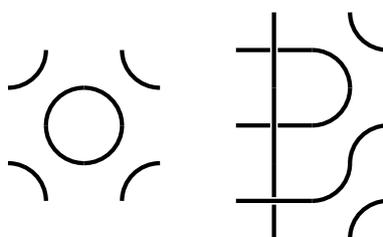
Mais une joueuse a au contraire vu les coupures occasionnées par les ponts et considéré que le chemin était interrompu. Par ailleurs, le regard de certains joueurs cherche à suivre plutôt les surfaces que les lignes.

Le jeu sur de grandes dalles permettrait peut-être de résoudre ces problèmes, car le geste de sauter du pont reviendrait à tourner de 90° au lieu de continuer tout droit, ce qui se perçoit bien lorsqu'on marche sur le chemin, plutôt que seulement le montrer du doigt. Par contre, les difficultés à passer du micro-espace au méso-espace risquent d'être plus marquées si on passe au macro-espace...

2 Dessin de Truchet

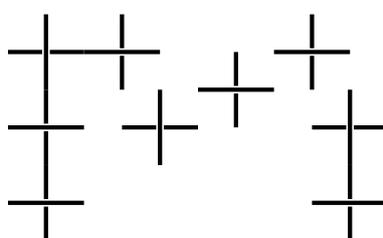
Quelques tuiles (y compris avec croisements) ont été distribuées aux joueuses, avec pour tâche, de produire un dessin élégant ou l'initiale de leur prénom.

O.B. a trouvé cette manière de dessiner ses initiales :



Elle dit avoir vu un B majuscule dans la partie droite de son dessin.

M. a vu l'initiale de son prénom de cette manière :

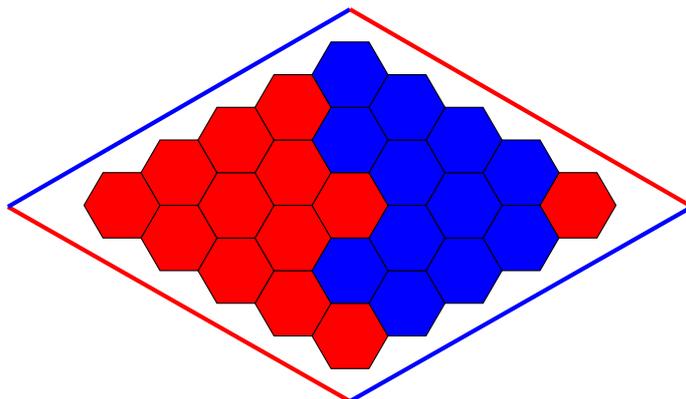


3 Hex

Les difficultés à suivre une ligne fine du regard et la tendance à suivre les surfaces entre lignes du regard, ont incité à passer à Hex. Ce jeu est similaire à Turnabout, mais le chemin gagnant (qui joint les deux bords de la couleur du joueur) est constitué d'hexagones coloriés par les joueurs. Les rôles des deux joueurs sont plus symétriques qu'à Turnabout parce que chacun a sa couleur et chacun essaye de compléter un chemin.

3.1 Un jeu sur 25 hexagones

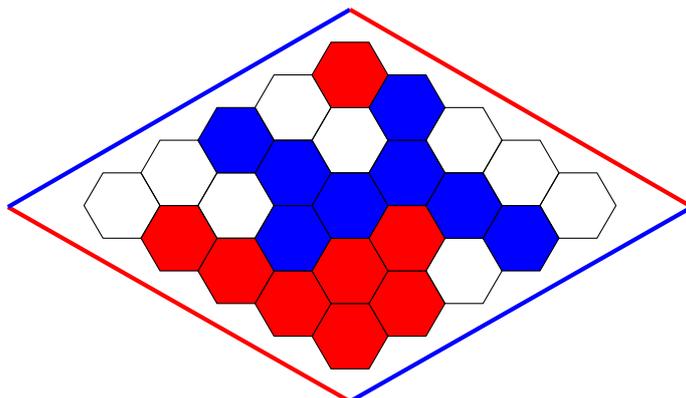
Là encore, le regard ne porte pas loin et les rouges ont bien réalisé un chemin bien droit, mais allant du bleu au bleu, et pas du rouge au rouge :



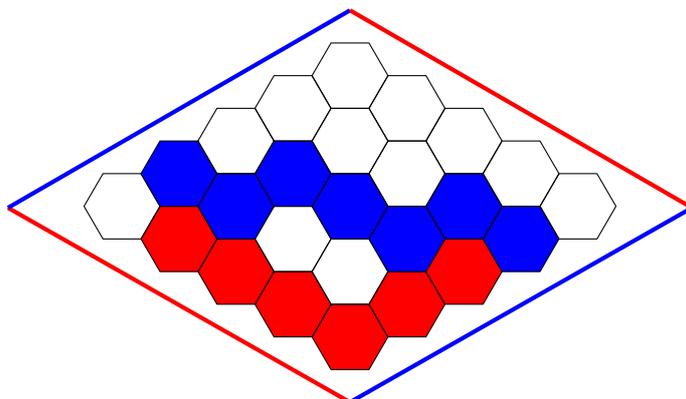
Il est possible que le jeu Turnabout ait créé une confusion, puisque dans Turnabout l'attaquant devait juste relier deux côtés de la même couleur, peu importe cette couleur, ici chaque joueur a sa propre couleur.

3.2 D'autres parties sur ce plateau

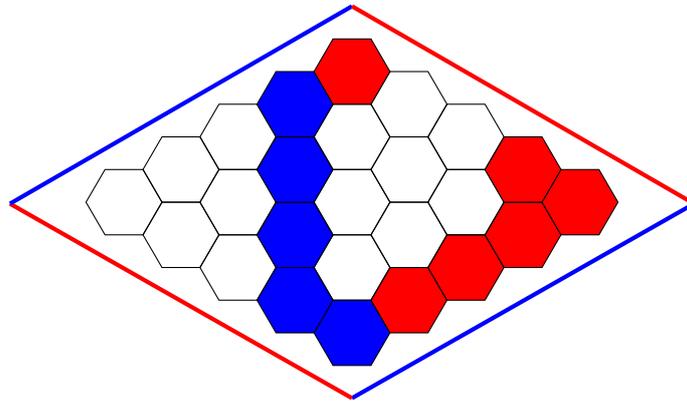
Au début, les joueurs continuent même lorsqu'il y a un chemin gagnant. Ici O. a vu qu'elle a un chemin gagnant, mais M. n'ayant pas vu ce chemin, continue à jouer :



Cette partie par contre est terminée, le chemin gagnant étant perçu comme tel par les deux joueuses :



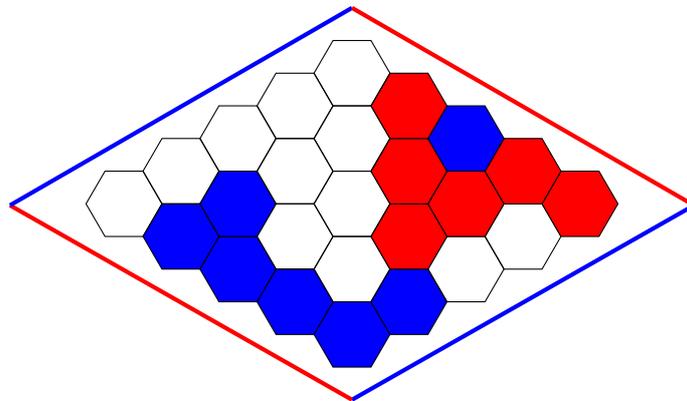
La partie suivante est elle aussi très rapidement terminée (à ceci près qu'un hexagone a été colorié en rouge après la victoire des bleus) :



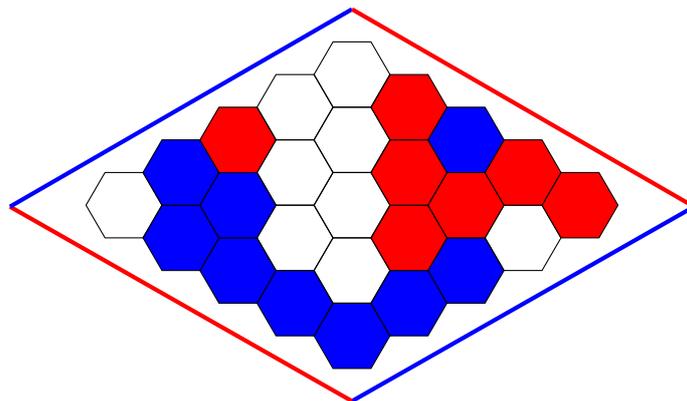
De manière générale, la perception des lignes formées d'hexagones semble plus facile que la perception des lignes fines.

3.3 Vision sans anticipation

Ici, le fait que la ligne bleue est presque complète, n'a pas été perçu par les joueurs.



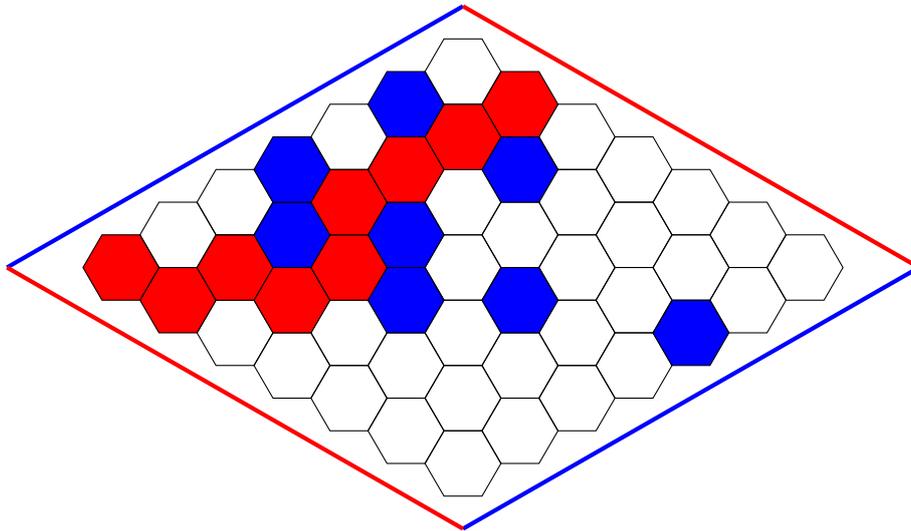
Les bleus tergiversent parce qu'ils n'ont peut-être pas vu que la ligne bleue n'est pas complète, et les rouges n'essayent pas de bloquer la route aux bleus, probablement parce qu'ils n'ont pas vu que la ligne bleue est presque complète. Mais rapidement les bleus comprennent où ça se passe, et finissent par gagner :



Il s'agit apparemment d'une forme d'anticipation consistant à ne pas jouer loin, et peut-être à ne pas regarder loin. La vision périphérique est peut-être plus sollicitée qu'on le croit pour le jeu de Hex.

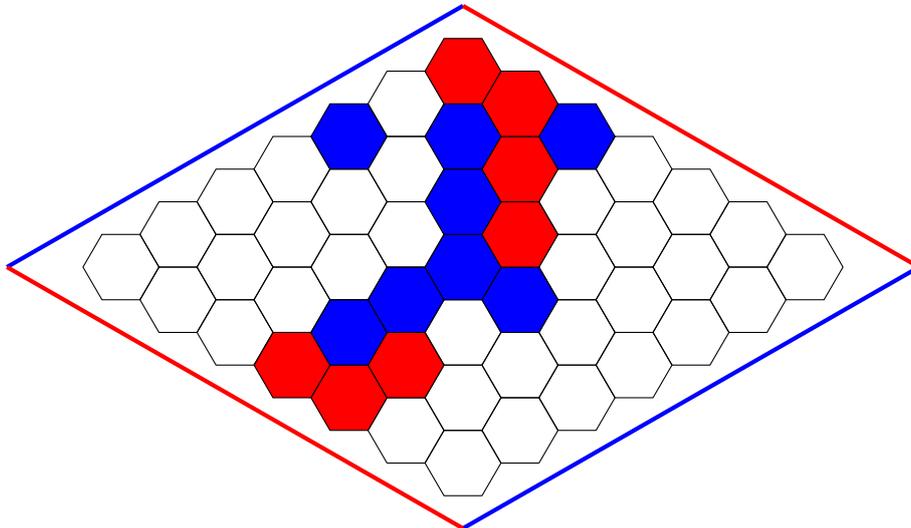
3.4 Avec 49 hexagones

Ici les bleus commencent à comprendre qu'il n'est pas nécessaire de jouer à côté de là où on vient de jouer, et cherchent à explorer le terrain. Ce qui n'a pas empêché les rouges de gagner :

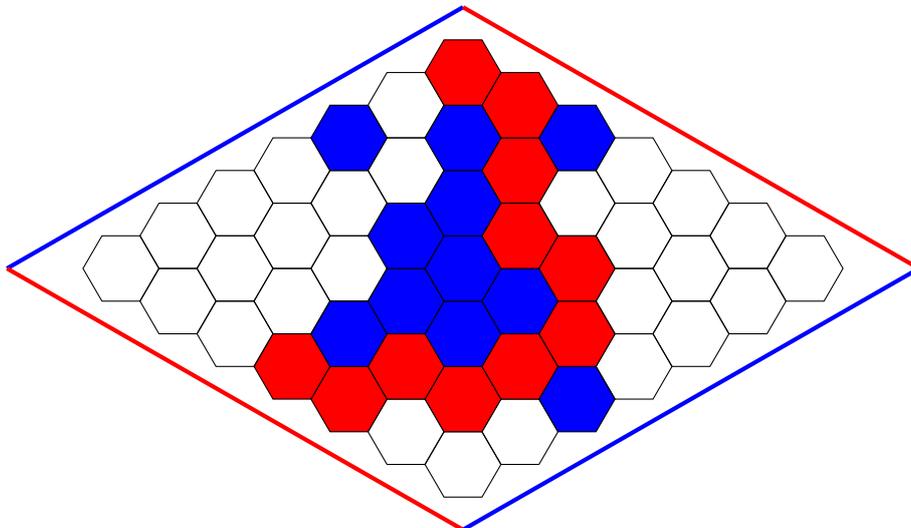


3.5 Anticipation

Dans la partie suivante, les rouges ont fait preuve d'une bien meilleure anticipation, en réussissant à bloquer le chemin bleu des deux côtés :



Mieux encore, les rouges ont alors deux bouts de chemin, chacun à un bord, qu'il ne leur reste donc plus qu'à joindre :



La partie s'arrête là, les deux joueurs ayant vu le chemin rouge gagnant.