

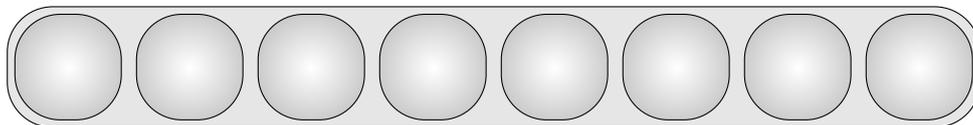
Wing, un jeu de semailles pour la construction du nombre

Alain Busser

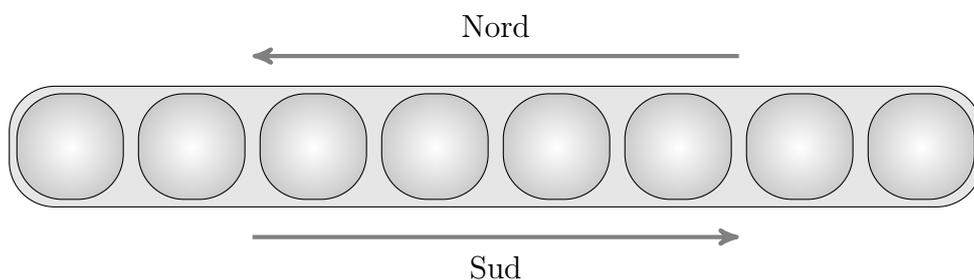
4 septembre 2023



Le jeu Wing se joue sur un plateau de forme rectangulaire composé de cases alignées.

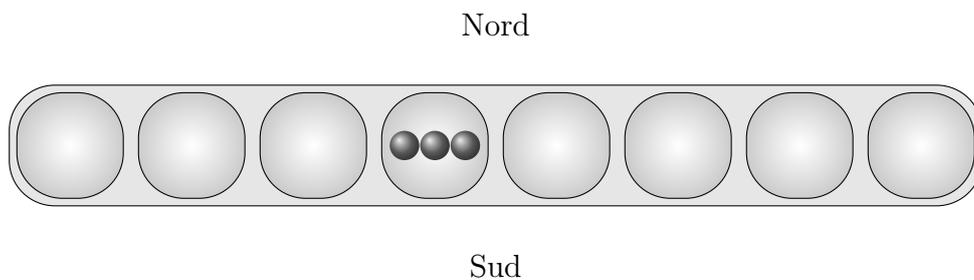


Les deux joueurs, appelés respectivement Nord et Sud, se font face, le plateau entre eux :



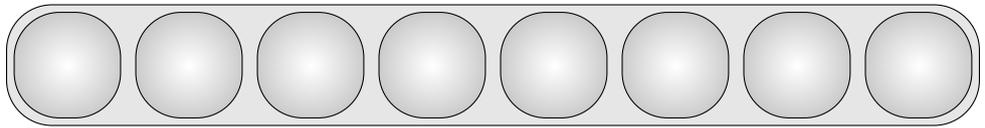
Les flèches indiquent le sens des semis : chaque joueur sème de *sa gauche* vers *sa droite*, ce qui fait que, si on adopte le point de vue de Sud comme ci-dessus, les graines seront semées par Nord vers la gauche de la figure, et par Sud vers la droite.

Par exemple, s'il y a trois graines à semer :



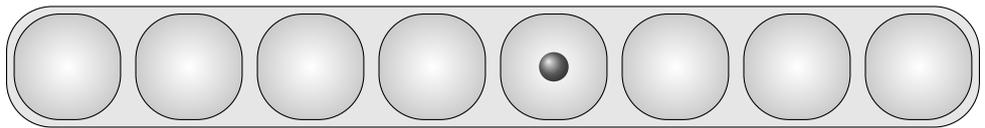
- Si c'est à Sud de jouer, les trois graines seront semées à droite de la case où elles sont.
 - Sud retire les graines de la case et repère la case vidée

Nord



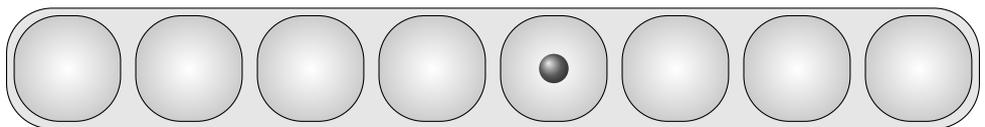
- puis place une des graines dans la case voisine de droite

Nord



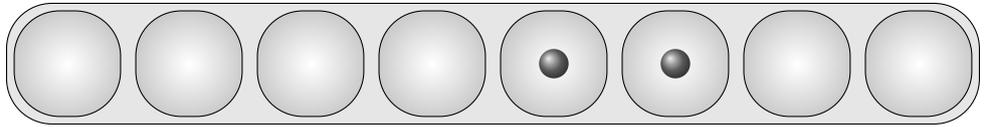
- puis repère cette case où le semis a été effectué

Nord



- puis sème une nouvelle graine dans la case voisine de droite

Nord

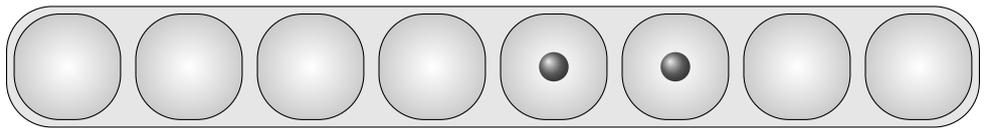


Sud



- puis repère cette nouvelle case (à la droite de laquelle on sème la graine suivante)

Nord

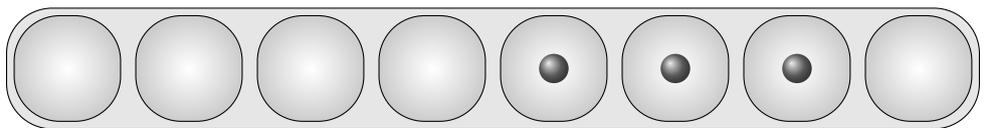


Sud



- puis sème une graine à la droite de la case repérée

Nord

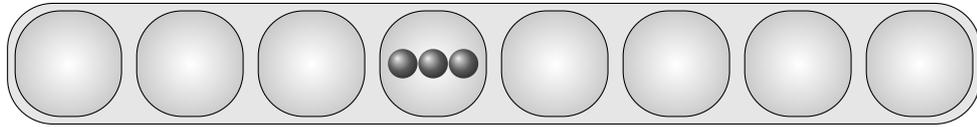


Sud



- et comme il n'y a plus de graine à semer, Sud a fini son tour et c'est à Nord de jouer.
- Si par contre, à partir de

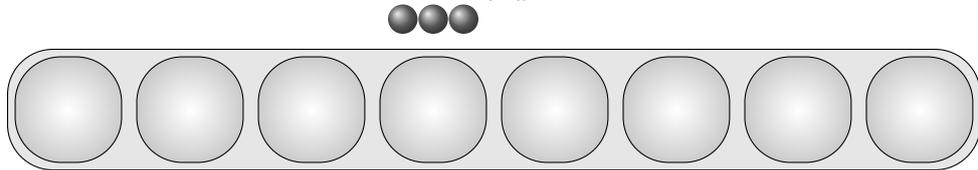
Nord



Sud

- c'est à Nord de semer,
○ il prend les trois graines

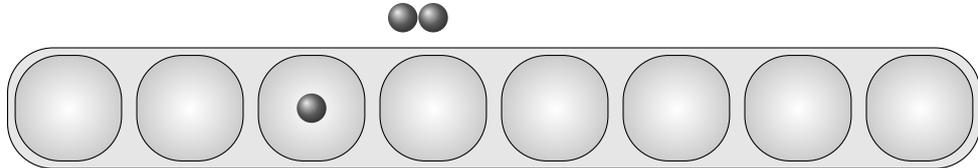
Nord



Sud

- en sème une dans la case voisine (à *sa* droite)

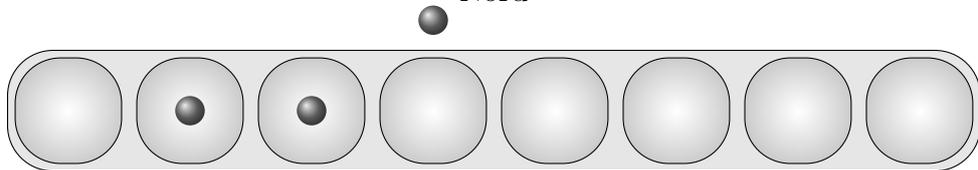
Nord



Sud

- puis une autre encore plus à (sa) droite

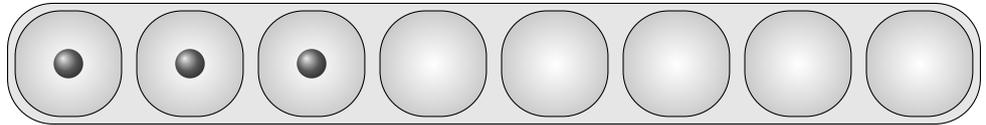
Nord



Sud

- et la dernière encore plus à (sa) droite

Nord



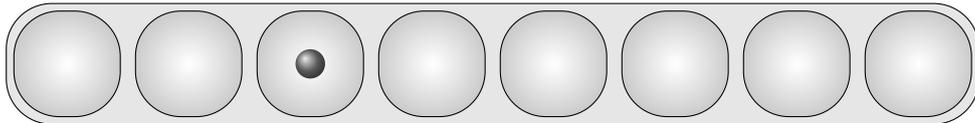
Sud

Pour aider les joueurs non latéralisés à apprendre à semer, on peut utiliser un cache de la manière suivante :

- On demande au joueur quelle case il choisit de semer.
- On le laisse sortir toutes les graines de cette case.
- Sitôt fait, on place le cache de manière à empêcher de semer, par-dessus la case choisie et toutes celles qui sont à sa gauche (du point de vue du joueur).
- Le joueur va alors semer une graine dans la première case possible (celle qui est juste à côté du cache).
- Dès que cette graine a été semée, on décale le cache de manière à empêcher également l'accès à la case où on vient de semer.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de graine à semer.

Il va de soi qu'on ne peut pas semer depuis une case vide, mais il est possible de semer une seule graine, depuis une case ne comprenant que cette seule graine. Dans ce cas on fait comme au jeu de l'oie, la graine étant comme un pion qu'on ne fait que décaler d'une case. Par exemple à partir de

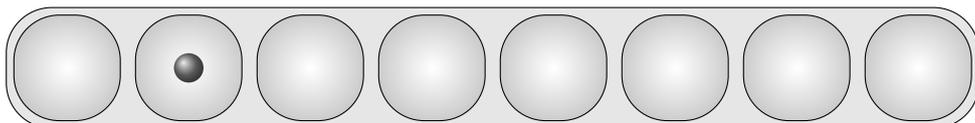
Nord



Sud

Nord peut jouer

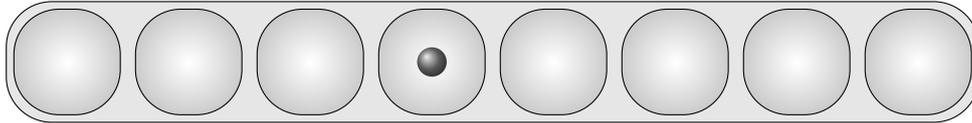
Nord



Sud

et Sud peut jouer

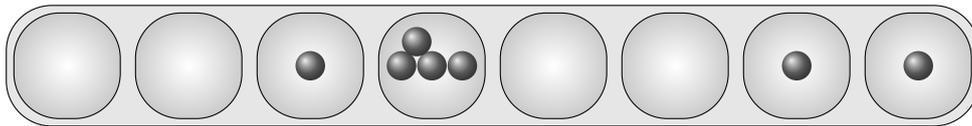
Nord



Sud

Voici un exemple de partie, afin d'illustrer la règle du jeu (Nord est élève en grande section, et Sud est prof de maths en lycée¹) :

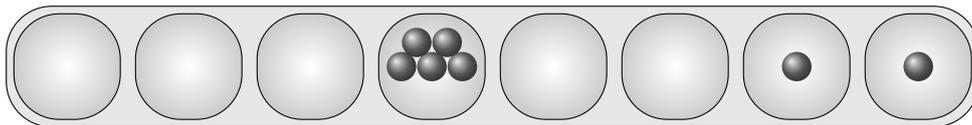
Nord



Sud

C'est à Sud de jouer, il choisit de semer l'unique graine de la case 3 (mauvais choix comme on le verra plus bas) :

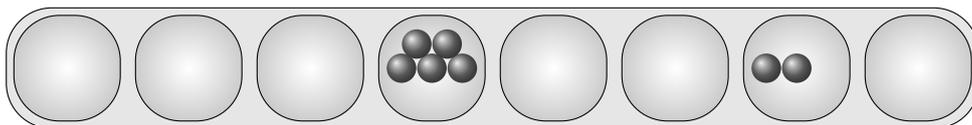
Nord



Sud

Nord choisit alors de semer la graine de l'avant dernière case :

Nord



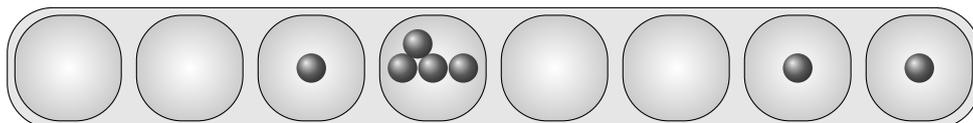
Sud

1. et, accessoirement, créateur du jeu.

Et maintenant, Sud ne peut plus semer (vers la droite) sans qu'une graine tombe *en dehors* du plateau : cela signifie, assez naturellement, que Sud a perdu.

Sud aurait pu éviter une perte aussi rapide, en jouant, à partir de là :

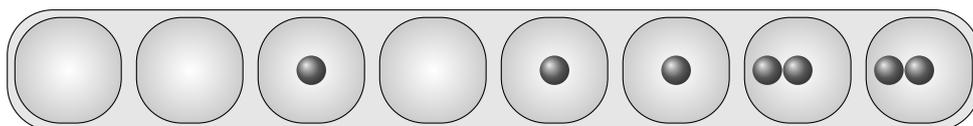
Nord



Sud

la case la plus remplie, obtenant

Nord



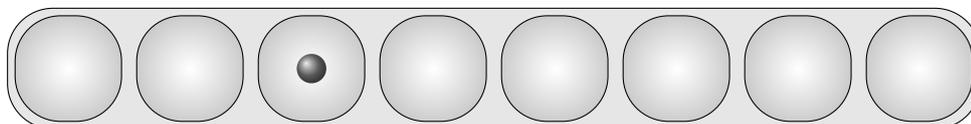
Sud

et rallongeant ainsi considérablement le jeu.

En fait il est très possible qu'une partie de Wing dure un temps infini, par exemple

- à Sud de jouer :

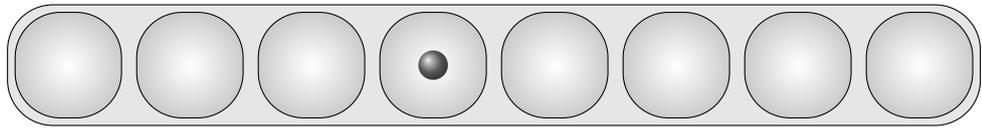
Nord



Sud

- à Nord de jouer :

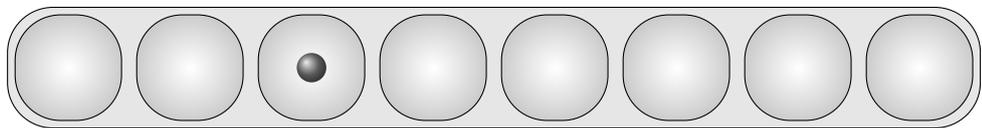
Nord



Sud

- à Sud de jouer :

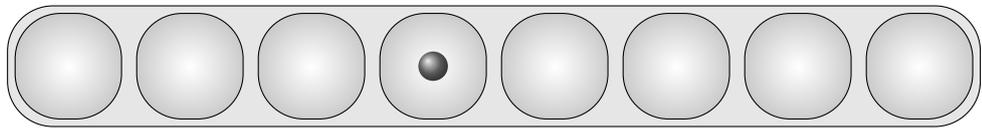
Nord



Sud

- à Nord de jouer :

Nord



Sud

- etc