

# Compte-rendu du tournoi d'alquerque du 17 mars 2026

348 élèves étaient attendus, mais le mois de Ramadan n'étant pas terminé, seuls 323 ont été présents. Ce nombre est tout de même supérieur à la capacité d'accueil de l'amphithéâtre. Aussi deux autres salles (latérales à l'amphi) ont-elles été sollicitées.



Une logistique ambitieuse a été nécessaire pour la tenue d'un événement d'une telle ampleur (14 classes dont 4 cours moyens de Roland-Félix, autant de Jules Ferry et les 6 classes de CE2 à CM2 d'Aristide Briand). L'aide de l'Alefpa a été sollicitée, officiellement pour que les élèves de l'Alefpa encadrent ceux des écoles primaires, mais en réalité pour entraîner les élèves de l'Alefpa au relationnel, et leur faire découvrir le jeu et le tournoi. Il est d'ailleurs envisagé de faire participer (en tant que concurrents) les élèves de l'Alefpa, au tournoi de 2027.

L'une des classes de CE2 est en fait une classe CE1/CE2 ce qui fait que, pour la première fois depuis l'existence de cette manifestation, des élèves de CE1 ont participé. Le meilleur d'entre eux est 77<sup>e</sup> du tournoi (sur 323 ! En fait c'est le frère de la créatrice du jeu.). Des élèves de classe ULIS se sont très honorablement sortis du tournoi, mais la nécessité de lire des numéros de tables pour le classement, les a pénalisés. Deux solutions sont envisageables :

- ne pas faire participer les élèves d'ULIS en 2027,
- demander un meilleur encadrement par des AESH,
- faire, *a contrario*, participer tous les ULIS d'une école (à partir du CP).

La dernière proposition répondrait d'ailleurs aussi, au moins partiellement, à une demande émanant de CP.

Chacune des deux salles, ainsi que le hall devant l'amphi, ont servi d'espace ludique pour occuper les élèves entre les tours. Dans la salle L2, cela a gêné la tenue du tournoi parce que des élèves cherchaient leur table ou jouaient alors qu'en même temps les autres faisaient du bruit, ce qui a eu pour effet de ralentir l'attribution des numéros de table.

Chaque élève portait un dossard ayant la couleur de son école (**B**leu pour Aristide **B**riand, **R**ouge pour **R**oland-Félix, **J**aune pour **J**ules Ferry), un numéro de joueur et un tableau où chaque ligne est consacrée à un tour. Après chaque tour, l'élève regarde sur l'affichage donné par le logiciel libre

sharly, où se trouve son numéro, et, là, note le numéro de table qui lui a été attribué par sharly ainsi que la couleur (blanc ou noir) de ses pions. Il note, sur la même ligne mais après le tour de jeu, le nombre de points qu'il a gagnés et le total de points accumulés depuis le début. Cette étape, bloquante pour certains ULIS, s'est avérée inutile, sharly étant capable de se souvenir des scores de chacun.

Une fois qu'un élève connaît le numéro de la table, il lui reste à trouver la table, s'y installer et jouer. Mais si on sait qu'on joue à la table numéro 42, il faut, dans l'ordre,

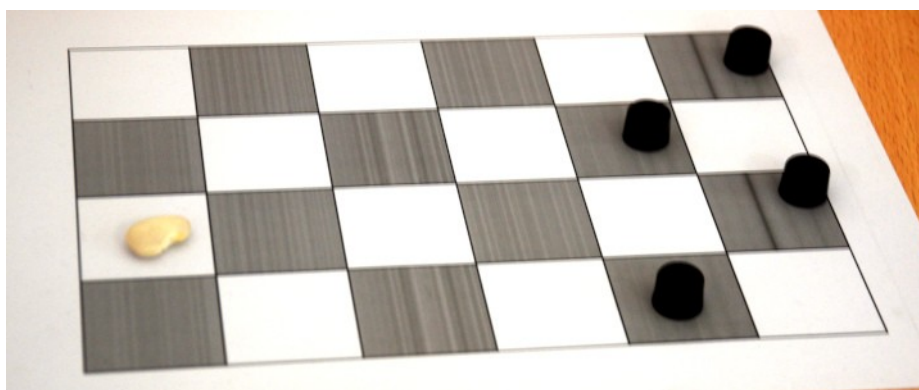
- trouver dans quelle salle se trouve la table 42,
- se rendre dans cette salle,
- trouver à quel endroit dans la salle se trouve la table 42,
- s'y rendre en essayant de perturber le moins possible les mouvements des autres élèves,
- commencer à jouer (éventuellement après avoir attendu l'autre élève)

et, à la fin du jeu, annoncer l'identité du gagnant. La troisième étape a été difficile du fait que la logique de répartition des numéros de table n'a pas toujours été comprise, et du fait que les numéros de tables, posés horizontalement sur les tables, n'étaient pas visibles de loin. Pour 2027 il faudra prévoir des chevalets. Il faudrait également (c'était le rôle initialement prévu pour les élèves de l'Alefpa) des hôtesse de l'air, qui, à la vue du numéro de table, indiquent le couloir à emprunter.

Parmi les erreurs constatées, il y a eu

- les élèves qui se trompent de table (partie nulle pour ces élèves, on les détecte au fait que leur nom n'apparaît pas à la table de numéro donné),
- les élèves qui jouent plusieurs parties (on exige alors de leur part qu'ils donnent le résultat de la première, et s'ils annoncent un nouveau résultat alors qu'un autre est déjà enregistré, on n'en tient pas compte),
- les élèves qui trichent ou se trompent (on demande que les deux élèves se mettent d'accord sur l'identité du gagnant),
- les élèves qui partent après la partie, en omettant de donner le nom du gagnant (partie nulle),
- les élèves qui mettent trop de temps pour trouver leur table (partie nulle).

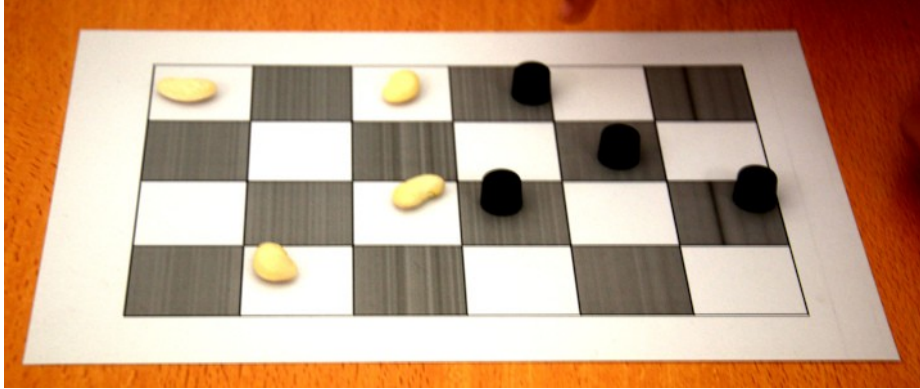
Dans la plupart des cas, ce sont les fautifs de ces erreurs qui se retrouvent punis, et les erreurs ont donc un effet pédagogique. Le système suisse permet d'ailleurs aux élèves les moins performants de continuer à apprendre le jeu. Voici ce qui ressemble à une erreur :



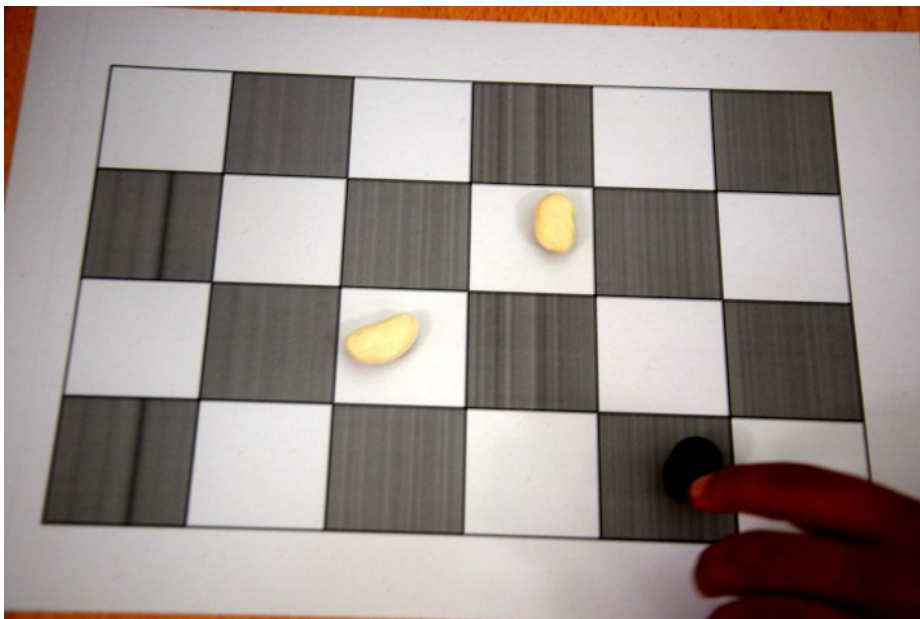
Ceci dit, il est possible qu'après le jeu, un des joueurs (les noirs) ait commencé à remettre les pions en place pour le tour suivant.

Voici d'autres parties jouées au cours du tournoi.

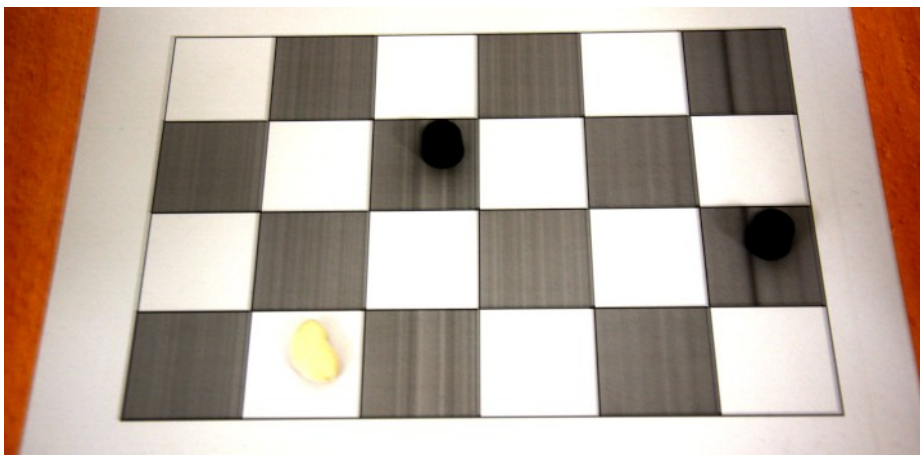
Les noirs jouent et gagnent en 7 coups :



Les noirs jouent et perdent :

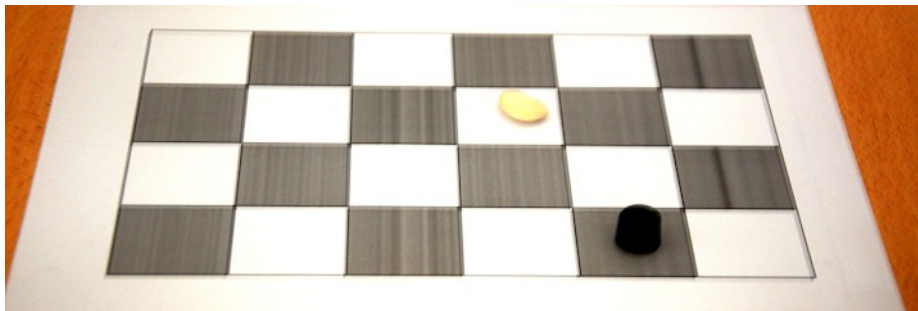


Les blancs jouent et perdent (d'ailleurs ils ont déjà annoncé le résultat) :

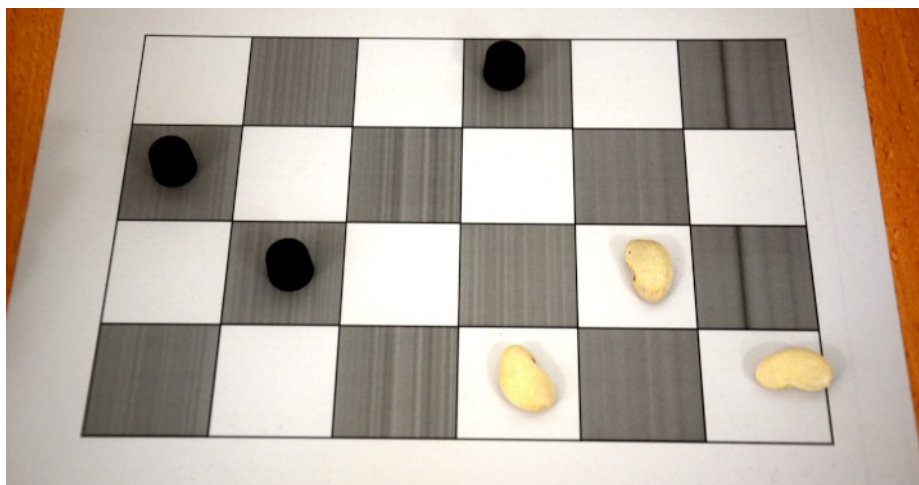


(remarque : même si ça avait été aux noirs de jouer, ils pouvaient gagner quand même)

Les noirs jouent et perdent :



Les blancs jouent puis les noirs gagnent en 5 coups :



Plusieurs élèves ont remarqué qu'il semble y avoir avantage à jouer en deuxième (les blancs) et les statistiques l'ont confirmé.

Le temps n'a pas permis pour faire les 9 tours nécessaires. Cependant au bout de 8 tours il n'y a eu que deux élèves (CM1/CM2) qui ont gagné exactement 8 fois, et le classement Buchholz a permis de les départager. Une seule demi-journée ne suffit donc pas pour faire les 9 tours nécessaires, il faudrait soit un tournoi d'une journée, soit une visite préalable des lieux pour que les élèves perdent moins de temps à trouver leur table (par exemple la salle L2 contenait les tables numéro 1 à 50).

Voici les compétences mathématiques sollicitées dans ce tournoi :

- repérage dans le plan (coordonnées dans le damier) et dans l'espace (numéros de tables),
- vecteurs du plan (trajectoires des pions),
- symétrie centrale (quand un pion en mange un autre),
- relation d'ordre entre grands entiers (numéros de table) ou petits décimaux (scores, parfois au demi-point),
- ordre de grandeur (diviser le numéro d'un élève par 30 pour avoir la classe de l'élève),
- notion de somme cumulée (le score)

Une fois que le huitième tour était fini, les élèves restants (les autres étaient en route vers la cantine) se sont dirigés vers l'amphi :



et là, on leur a remis leur médaille :



Fait remarquable, un élève de CE2 a fini troisième de ce tournoi.

Comme 323 est impair, il y a eu, à chaque tour, un élève exempté de jeu (il est déclaré automatiquement gagnant contre un joueur fantôme). N'ayant pas de numéro de table, ces élèves ont été perturbés par ce fait, malgré une information préalable.

Alain Busser,  
IREMI La Réunion