

Tournoi alquerkonane du 25 mars

Lieu : salle L2 du lycée Roland-Garros (<https://www.openstreetmap.org/#map=19/-21.274595/55.520600>)

Horaire : de 9h à 11h

Classes concernées : les deux classes de CE2 et les deux classes de CM1 de l'école Aristide Briand (9740399R , circo Tampon 1)

Total des élèves présents : 79 (quelques absent.e.s en raison du chikungunya). La salle était munie de 41 tables et 81 chaises :



En arrivant les élèves voyaient ceci à l'entrée du lycée :



puis, après avoir suivi cette flèche, en bas de l'escalier du bâtiment L, la suite du fléchage :



Les élèves sont arrivés cramoisés et en nage, ce qui témoigne de leur motivation : ils étaient pressés de jouer ! Noter qu'il a été difficile de les amener au calme pour faire l'appel dans le silence.

Une fois que l'appel a été fait, le logiciel (en ligne) a calculé un appariement pour le tour 1. Une fois les élèves installés à la table dont le numéro leur a été attribué, ils ont joué, puis dès la victoire de l'un d'entre eux, annoncé le numéro de table, le prénom et classe du vainqueur. Cela a parfois été très rapide, puisqu'ici le nom de la gagnante a été donné alors que la partie n'était pas encore terminée :



Ici on a un pion noir en A6 (donc déjà arrivé au bout, et bloqué) et un autre pion noir en C2. Le seul pion blanc qui reste est en D4. La victoire des noirs est annoncée car considérée comme inéluctable :

- si c'est aux blancs de jouer leur pion ne peut aller qu'en C3 pour se faire manger juste après,

- si c'est aux noirs de jouer leur pion qui est en C2 peut aller en B3 pour maintenir leur piège fait aux blancs.

Un parent accompagnateur ayant permis au 79^e élève de jouer, il y a eu, à l'issue du premier tour, 40 gagnants et 40 perdants. Normalement l'attribution des tables au second tour devait faire en sorte que chacun des 40 gagnants joue contre un des 39 autres gagnants, ce qui ne semble pas avoir été le cas. Cet imprévu a donné lieu à un phénomène intéressant, concernant L. (CM1) qui avait fait une prestation très honorable lors du tournoi de 2024 (elle était alors en CE2) : L. gagne souvent, et suit avec zèle la demande de Charles Torossian et Cédric Villani, de « mettre un haut-parleur sur sa pensée ». Elle m'a expliqué avant de jouer que si elle gagne souvent c'est parce qu'elle a une tactique infailible basée sur la rationalité de son adversaire. Manifestement, elle cherche à obtenir une position comme celle ci-dessus où un pion blanc et un pion noir sont à portée de cavalier l'un de l'autre, avec la parité à son avantage (la position en question est dangereuse si c'est à elle de jouer). Pour cela il semble qu'elle utilise un pion franc-tireur qui va loin vers l'avant (au risque d'être vite bloqué) en gambit (l'adversaire, supposé rationnel, va capturer ce pion et ainsi perdre le tempo).

Mais l'attribution des tables l'a mise en face d'une élève d'un niveau largement inférieur au sien et qui de ce fait n'a pas suivi sa logique, et a pris l'avantage de la parité :



L. a les noirs (ce qui veut dire que c'est elle qui a commencé), et on reconnaît le pion franc-tireur en A6, que son adversaire a choisi de ne pas manger. Cela a permis à l'adversaire de mettre un pion blanc en A3 et un autre en D4, lesquels forment un double piège (un peu l'équivalent d'une fourchette aux échecs) :

- si elle mène son pion en B3, il se fait manger par celui qui est en A3,
- si elle mène son pion en D3, il se fait manger par celui en D4.

Fondamentalement, si L. a perdu, c'est parce que c'est à elle de jouer. Sinon, son adversaire n'aurait pu que

- bouger un pion de A3 vers B2 ce qui permettait à L. de manger ce pion (mais après cela, l'autre pion venait lui tendre un piège en C3),
- ou bouger l'autre pion de D4 en C3 ce qui lui permettait de gagner à la mobilité en allant en D3 ou en prenant le pion blanc en C3.

Comme les élèves ayant un même nombre de points devaient être appariés, il était prévu qu'il y ait

- 40 élèves ayant un score de 1 après le tour 1,
- 20 élèves ayant un score de 2 après le tour 2,
- 10 élèves ayant un score de 3 après le tour 3,
- 5 élèves ayant un score de 4 après le tour 4,
- 3 élèves (maximum) ayant un score de 5 après le tour 5,
- 2 élèves ayant un score de 6 après le tour 6,
- 1 élève (maxi) atteignant le score de 7 à la fin,

Or le classement final indiquait 3 élèves ayant atteint le score 7, ce qui suggère la présence d'un bug dans le logiciel. Coup de chance, Jeremy Rivière (big up pour la STI2D !) avait fabriqué précédemment 3 (magnifiques) médailles, et le compte y était. Les gagnants sont trois garçons, dont deux de CE2. En particulier, le numéro 1 est en CE2.

La fierté se lisait sur leurs visages mais aussi l'étonnement : personne n'a compris l'algorithme ayant calculé le classement, à part le fait que seuls 3 élèves n'avaient jamais perdu au cours du tournoi.

À raison d'une dizaine de minutes par tour, le tournoi a duré un peu plus d'une heure et demie. Pour faciliter l'organisation, il s'est avéré intéressant d'utiliser l'oral :

- dès qu'une partie est finie, la gagnante montre la feuille portant le numéro de la table, ce qui accélère la saisie de données,
- lorsqu'un arbitrage est nécessaire ou qu'une joueuse a triché (par ignorance des règles), la partie est nulle,
- pour le tour suivant, lorsqu'on annonce les noms de deux joueuses pour leur donner leur numéro de table, le nom annoncé en premier est celui de la joueuse qui a les noirs (et commence),
- si les élèves avaient su mémoriser leur numéro de table on aurait perdu moins de temps à les installer,

- il est important que les élèves libèrent la place pour permettre l'installation des suivants (avec le système suisse on ne reste pas à la même table d'un tour sur l'autre),
- il eût été pratique que le logiciel attribuât les tables moins au hasard, en mettant à l'avant ceux qui ont gagné souvent, ce qui eût permis de deviner approximativement mais rapidement où on allait être disposé. Là encore il semble y avoir eu un bug.
- Le plus rapide pour installer les joueuses est de dire à voix haute leurs noms puis numéro de table.

La vidéoprojection du logiciel est pédagogique (ainsi que le fait que le score est le nombre de parties gagnées) mais tend à perturber l'installation des élèves qui essaient de lire leur numéro de table plutôt qu'écouter.

Alain Busser

LPO Roland-Garros

IREMI La Réunion

