



« Honneur sur honneur »

par Vincent COMBEAU

*Directeur National Pédagogique
de l'Université du Bridge*

L'apprentissage du jeu de la carte nécessite une maîtrise pédagogique de tous les instants. Il est nécessaire de vous mettre à la place de votre élève et faire abstraction de ce que vous connaissez du sujet car n'oubliez jamais qu'un jour vous n'avez pas su, vous non plus. Se mettre à la portée des gens est la qualité première d'un véritable enseignant et avec un peu d'expérience il n'est pas très difficile de deviner si l'auditeur a compris ou non ce que vous venez de lui expliquer. La manœuvre consistant, en deuxième position, à couvrir un honneur fourni par l'adversaire de droite fait partie des moments clés de la vie de votre élève. C'est le fameux « honneur sur honneur ». Pédagogiquement parlant, on peut envisager et discuter trois façons d'aborder le sujet, sachant que dans tous les cas de figure il convient de présenter l'exercice cartes sur tables en se gardant bien d'utiliser le tableau.

La première consiste à donner au joueur concerné un Roi second et de faire jouer la Dame seconde du mort.

Le mort

♦ D4

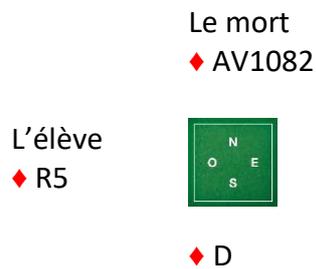


L'élève

♦ R5

C'est la plus traumatisante de toutes car l'intéressé ne voit rien de ce qui se trouve derrière lui, situation générant une « angoisse » maximale. De plus, il n'est pas capable de déterminer les intentions de son adversaire de gauche qui, à cet instant du coup, peut très bien affranchir tout simplement des levées d'honneurs en possédant par exemple dans sa propre main le Valet, le 10 et le 9 plus ou moins longs, ou peut encore tenter une impasse dite « forçante » avec AV1083.

La deuxième approche possible consiste à élargir le champ visuel de l'intéressé. Cette fois, en présentant le côté long du camp adverse.



C'est à coup sûr l'approche la plus riche pour l'élève, celle dans laquelle on peut l'amener à dire ce qu'il ressent, et il suffit d'ailleurs de le faire parler pour le mettre en face de ses contradictions. Si vous lui demandez pourquoi il n'a pas couvert la Dame du Roi, sa réponse fuse dans l'écrasante majorité des cas : « On va me le prendre ». Souvent, il ne lui vient pas à l'esprit que de toutes façons on lui prendra quand même au second tour. C'est ce qu'il faut lui faire remarquer et cette réaction met en relief la difficulté que les élèves éprouvent à se projeter à la fois dans l'espace et dans le temps, principale difficulté de tout jeu de cartes. Mais nous ne sommes pas au bout de nos peines car maintenant, il convient de lui faire comprendre pour quelle raison, pris pour pris, il faut couvrir la Dame de l'adversaire. Un constat simple et que l'élève ne peut nier, consiste à faire remarquer qu'en couvrant l'adversaire est obligé d'utiliser deux honneurs pour en capturer un seul. En ne couvrant pas les adversaires réaliseraient un pli avec chacune des cartes que sont l'As, la Dame, le Valet ainsi que le 10. Mais il ne faut pas pour autant espérer que l'intéressé prenne alors conscience de la promotion éventuelle du 9 de son partenaire. Il est donc temps de lui faire considérer la situation à quatre jeux.



Rejouer le maniement en adoptant l'une des actions possibles vues plus haut permet alors à l'élève de voir les effets successifs des deux façons d'agir.

Il prendra ainsi conscience :

- du fait que sa réaction naturelle va à l'encontre de ses intérêts.
- que sa façon de jouer implique également son partenaire.
- que son sacrifice apparent est en fait rémunérateur pour son propre camp.

On lui fera noter au passage que dans la plupart des cas la couverture assure la promotion d'une carte du partenaire au troisième ou quatrième tour de la couleur, ce qui induit qu'il faut surtout couvrir quand on est court. Il suffit alors de présenter le diagramme suivant pour convaincre de l'efficacité de cette proposition.



Ici, il serait maladroit de couvrir avec un Roi long que l'adversaire ne peut nous prendre faute de posséder suffisamment de cartes dans la main cachée.

La troisième approche consiste à présenter tout de suite les quatre mains, c'est-à-dire le diagramme ci-dessus.

Elle est préférable à la première façon de procéder, et de loin, cependant elle ne permet pas à l'élève de se mettre dans la véritable situation à la table et surtout de dépasser ses appréhensions d'ordre psychologique. Le progrès passe par l'accumulation d'erreurs et vaincre ses erreurs consiste à les comprendre. Montrer l'ensemble des cartes fausse la vision du jeu et, la plupart du temps, n'aide pas à mieux comprendre. En un mot comme en cent, on ne peut pas corriger ses erreurs sans en faire.

Dans le programme du BF2, le cours traitant d'« honneur sur honneur » suit immédiatement le chapitre des impasses forçantes. Cela permet de comprendre l'action que l'adversaire est en train de mener en présentant la Dame.

En revanche, commencer par la première option proposée ne permet pas de déterminer quelle action l'adversaire entreprend.



Dans cette présentation la main cachée de Sud pourrait aussi bien posséder V1093 à Carreau, cas dans lequel il serait tout simplement en train de faire un affranchissement d'honneurs, que AV1083. Les intentions du déclarant ne seraient donc pas claires et la réflexion beaucoup plus difficile notamment en raison de la trop forte abstraction de l'exemple choisi.

En conclusion le moniteur doit avoir à l'esprit que ses connaissances ne suffisent pas à enseigner. Encore faut-il se mettre à la portée des gens et surtout réfléchir à la façon de présenter les choses. N'oubliez jamais de questionner l'élève sur les raisons qui le poussent à faire telle ou telle manœuvre. Vous serez souvent surpris par les réponses et ces mêmes élèves vous aideront à progresser dans votre enseignement et à l'envisager parfois sous un autre angle.

Voilà c'est tout pour aujourd'hui !