

B. Les sessions d'entraînement

La session d'entraînement est un sujet plus complexe qu'il n'y paraît au premier abord. Le contenu d'une séance, sa durée, le nombre de séances nécessaires pour acquérir un concept, ainsi que la fréquence des séances doivent faire l'objet d'une réflexion. De surcroît, il faut établir son contenu en termes d'objectifs pédagogiques, régler les paramètres tels que le temps alloué à chaque type d'exercice, faire varier les exercices pour maintenir la motivation, etc. Certaines difficultés sont récurrentes. Par exemple, comment organiser une grande quantité de matériel ? Vaut-il mieux s'entraîner deux fois une heure ou une fois deux heures ? Afin de répondre à ces questions, nous passerons en revue divers aspects du fonctionnement cognitif qui se sont déjà révélés pouvoir nuire aux apprentissages.

a. Le contenu de la séance

Le contenu matériel d'une séance ou d'un programme d'entraînement découle des thèmes qui doivent être étudiés. Les thèmes auront été sélectionnés sur la base des erreurs commises dans les parties précédentes. Établir un diagnostic de son propre jeu n'est pas toujours chose aisée. À la difficulté d'être objectif quant à ses propres décisions, vient parfois s'ajouter la difficulté de se replonger dans ses défaites. Cependant, il ne faut pas limiter l'analyse de ses parties aux défaites. L'impasse n'a pas lieu d'être, et les victoires devraient aussi être passées au crible. L'assistance d'un logiciel est appréciable pour détecter ce qui échappe à l'œil humain.

Une approche consiste à faire une *radiographie* de vos propres parties pour en compter les fautes. Il faut tout d'abord dresser un bilan du type de fautes commises. Un tableau comme celui que voici sera de la plus grande utilité pour illustrer notre propos :

Taxonomie des types de fautes

Phase	Type de faute	Compteur
Ouverture	Méconnaissance du plan Motifs tactiques typiques	
Milieu de jeu	Planification Motifs tactiques	
Finale	Technique Exploitation de l'avantage Stratégie	

Ce tableau montre une classification grossière du type de fautes que chacun peut commettre dans une partie. La liste des fautes possibles n'est bien sûr pas exhaustive. L'essentiel de cette section décrit la démarche à suivre pour établir un diagnostic. D'abord, prenez vos dix dernières parties. Il faut des parties où vous avez réfléchi suffisamment pour qu'elles reflètent votre mode de pensée. Vous ne pouvez pas inclure les Blitz dans une analyse des fautes. Aussi, si vous vous entraînez mais que vous ne jouez pas de tournois depuis plus d'un an, il y a fort à parier que les dernières parties ne reflètent pas votre compréhension actuelle du jeu. Épluchez les parties coup par coup pour détecter les fautes et dresser

votre « profil ». À chaque faute, vous ajoutez une unité dans la case correspondante. Bien sûr, outre le nombre de fautes, il faut aussi prendre en compte leur gravité. Un dernier point concerne l'estimation des fautes. Si un logiciel va rapidement pointer du doigt (ou du processeur) les fautes tactiques, il faudra peut-être plus de temps ou l'assistance d'un bon joueur pour estimer les fautes procédant de la stratégie et de la technique.

Clef

Le contenu des séances répond à des priorités établies par un décompte du type et de l'importance des fautes commises dans vos dernières parties de tournois.

En l'absence de compétition, faites des parties d'entraînement où vous notez soigneusement les temps de réflexion.

Cette procédure devrait déjà vous aider à vous orienter dans le type d'ouvrage que vous devez acquérir et sur les aspects du jeu qui doivent faire l'objet de la plus grande attention.

Taxonomie des fautes

Pour les joueurs particulièrement intéressés par cette démarche de profilage, nous proposons une taxonomie qui se base sur trois grandes catégories (figure 6) : la cognition, les émotions, la combativité. Il faut accorder un statut particulier à la combativité car elle émerge de l'interaction entre composantes cognitives, émotionnelles et physiologiques.

En ce qui concerne la composante cognitive, nous pouvons distinguer trois types de fautes. Les erreurs dues à un manque de connaissances, à une faute de calcul, ou bien d'évaluation. Les erreurs d'évaluation

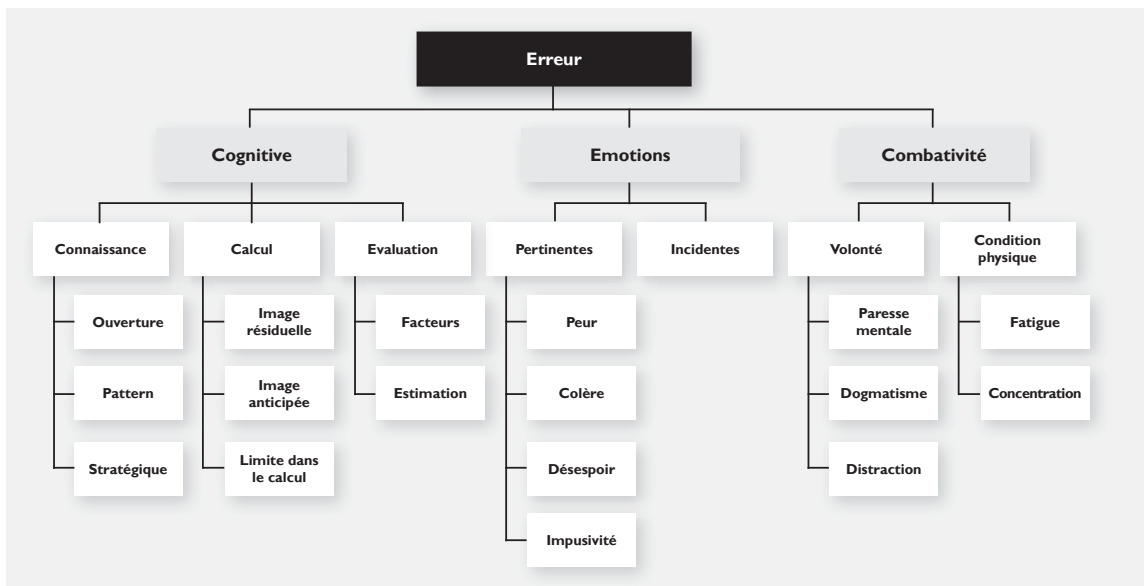


Figure 6 : Outil de diagnostic : Taxonomie des fautes

Catégorie	Facteur	Type	Partie 1	Partie 2	Partie 3
Cognition	Connaissance	Motif tactique			
		Principe stratégique			
		Planification			
	Calcul	Image résiduelle			
		Limite de calcul			
		Oubli d'une pièce			
		Liste des facteurs			
	Evaluation	Poids des facteurs			
		Bilan statique			
		Bilan dynamique			
Emotion	Pertinentes				
	Incidentes				
Combativité	Volonté				
	Condition				

sont les plus difficiles à traiter car l'évaluation est un processus cognitif de haut niveau qui intègre de nombreuses composantes (par exemple, l'attention, elle-même sous le coup de l'émotion). Il serait bien avisé de distinguer les fautes relatives au décompte des facteurs (un élément clef de la position vous a-t-il échappé ?) de celles liées à la mésestimation d'un élément. Dans le premier cas, il s'agit d'un manque d'attention, donc souvent de connaissances (nous connaissons maintenant l'influence qu'exerce la reconnaissance de pattern sur la détection des menaces). Le manque d'attention peut aussi révéler que vous étiez focalisé sur un autre objet (votre petit dernier voulait son goûter, vous avez eu une altercation avec votre employeur). Si vous avez mal évalué le rôle d'un facteur de la position, alors cela renvoie plutôt à une incompréhension de la dynamique de la position. En ce qui concerne les erreurs de connaissances, elles vous indiquent la marche à suivre : la finale, l'ouverture ou le milieu de jeu (stratégie/manœuvres types). Enfin, les erreurs de calcul se corrigent par des exercices réguliers mais pas nécessairement à très haute dose. Les erreurs dues aux émotions sont traitées dans le chapitre du même nom. Notez que certaines erreurs que vous pourriez mettre en cognition sont en fait de l'émotion ou de la combativité. Par exemple, un jeu dogmatique peut refléter de la fatigue.

Nous vous proposons de télécharger le tableau de la page 80 sur le site internet de l'éditeur, www.olibris.fr, comme outil de diagnostic de vos parties. À défaut, vous pouvez le recopier sur une feuille de papier.

Ensuite, analysez vos dix dernières parties et contentez-vous de reporter les fautes (une croix par faute). Idéalement, si vous possédez un ordinateur, vous pouvez quantifier la faute avec un logiciel qui vous dira à quel point la faute était grave (en termes de pions perdus ou bien en termes d'évaluation). Dans ce cas, vous pouvez tenir compte de la gravité de la faute en reportant la valeur. Le tableau reprend les éléments essentiels présentés dans la taxonomie des fautes. Vous pouvez l'affiner encore en ajoutant aux nombreux facteurs susceptibles d'être pertinents la phase de la partie où la faute a eu lieu, ceci afin de préciser le diagnostic et de vous orienter plus rapidement vers les ouvrages nécessaires à la correction du problème.

b. Les interférences

Les contraintes que l'appareil cognitif exerce sur l'apprentissage sont pour partie liées au fonctionnement même de la mémoire. Un aspect clef de la mémoire à court terme est sa sensibilité aux interférences. Si, lors d'un apprentissage, vous êtes perturbé par le traitement d'autres informations, alors les informations qui sont en cours de traitement vont éventuellement faire l'objet d'une altération qualitative du traitement. Imaginons une expérience où des sujets doivent apprendre deux listes de mots. Soit la première liste à apprendre : chien, mammifère, oiseaux, arbre, lapin, ours, moineau, pivert, renard, etc. Nous permettons aux participants de l'expérience de lire dix fois la liste. Puis,