

Fiche pédagogique

Activité : Réseau de tri

Objectifs pédagogiques : Découvrir ce qu'est un algorithme.

Notions abordées : Comparaison, tri, algorithme, si ... alors ..., boucle, complexité.

Matériel nécessaire : *Pour la version grandeur nature :* Cerceaux et lattes, ardoises pour écrire ou ensemble de carte (avec des nombres, des mots...) à trier (suivant l'ordre naturel, l'ordre alphabétique...). Alternativement, on peut également peindre les réseaux dans une cour.
Pour la version plateau : bâches ou posters avec les réseaux de tri; jeton ou images avec des nombres ou des mots à trier.

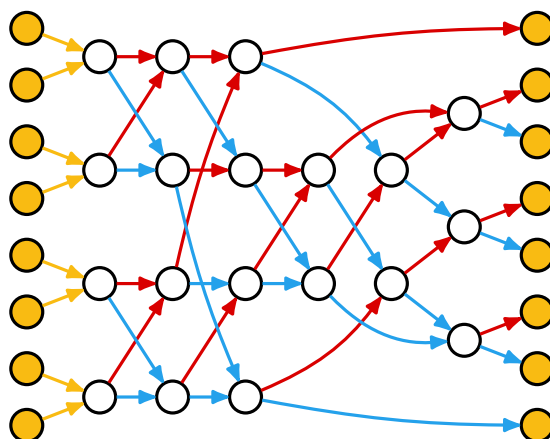
Niveau : À partir du cycle 2.

Messages à faire passer

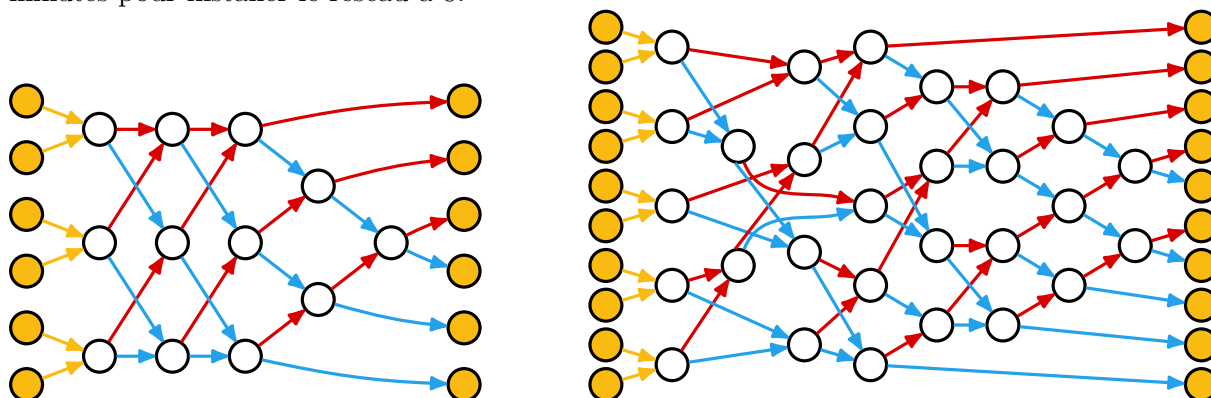
- Un algorithme est une suite d'instructions simples (compréhensibles par un ordinateur).
- Un algorithme est une manière de décomposer une tâche complexe en opérations simples.
- Un algorithme doit être accompagné d'une preuve (mathématique) qu'il fonctionne bien correctement.

Déroulement : Nous expliquons ci-dessous le déroulement pour la version grandeur nature. Il est facile d'en déduire celui pour la version plateau.

Sur le sol est disposé un réseau de tri fait avec des cerceaux et des lattes (ou peint sur le sol). Assez communément, on utilise le réseau de tri à 8 personnes ci-dessous.



Mais on peut, suivant la place, l'envie ou le nombre de personnes prévues à l'atelier, utiliser un réseau pour 6 ou 10 personnes. Si vous jouez avec des cerceaux et des lattes, comptez 10-15 minutes pour installer le réseau à 8.



On donne à huit personnes des ardoises sur lesquelles on leur demande d'écrire soit un nombre, soit un mot. On explique ensuite les règles du jeu. Au départ, les huit personnes se placent sur les huit sommets (cerceaux) jaunes de départ (à gauche sur les dessins). Ensuite, chacun avance en suivant les flèches sortantes jusqu'au sommet suivant. À chaque sommet blanc, les participants attendent d'être deux. Quand ils sont deux, ils comparent leurs nombres ou mots. Celui qui a le plus petit (par ordre naturel ou ordre alphabétique) suit la flèche rouge sortante vers un autre sommet et celui qui a le plus grand suit la flèche bleue sortante. On continue ainsi jusqu'à ce que tout le monde arrive sur un des sommets verts d'arrivée. Il est souvent utile d'insister sur le fait que ce n'est pas une course, mais un jeu collaboratif et qu'il ne sert à rien de se dépêcher et qu'il faut bien attendre d'être deux et d'avoir effectué une comparaison avant de quitter un cerceau.

On demande alors aux participants d'observer le résultat obtenu, en leur faisant lire leur nombre ou mot de la position en haut à droite sur les dessins vers celle en bas à droite. Normalement, ils s'aperçoivent que les nombres ou mots sont triés dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand).

On peut alors recommencer avec une autre position de départ pour voir si cela se reproduit. Et normalement, ça trie encore et dans l'ordre croissant.

On explique alors que le réseau représente un algorithme, c'est-à-dire une suite d'opérations simples, ici la comparaison de deux nombres entre eux, permettant d'effectuer une tâche complexe, ici trier des nombres. En général, un algorithme prend des entrées, ici une liste non triée, et renvoie un résultat, ici une liste triée.

Adaptation aux jeunes enfants : Nul besoin de savoir lire, ou écrire, pour comparer. On peut donc adapter cette activité pour les plus petits (avec le réseau à six par exemple) en donnant au participant des bâtons de bois ou des tubes en carton de différentes longueurs qu'ils peuvent comparer en "faisant la taille", c'est-à-dire en les mettant l'un à côté de l'autre.

Cette activité peut aussi être l'occasion de travailler la distinction droite-gauche. En effet, dans les réseaux à 6 et 8, toutes les flèches bleues partent vers la droite et toutes les flèches rouges partent vers la gauche.

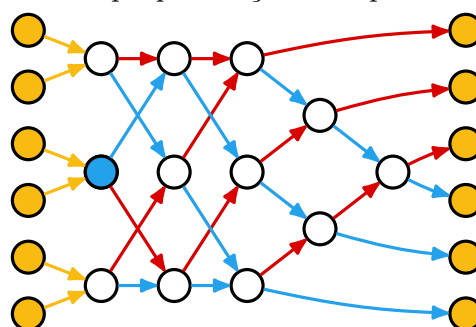
Multiplier les types de comparaisons : Il est intéressant de faire le jeu avec différentes choses qui peuvent se comparer, évidemment des nombres et des mots, mais on peut le faire avec des objets de différentes tailles (comme évoqué ci-dessous) ou poids (en se munissant de balances de Roberval), mais avec toutes les choses qui peuvent se comparer : des événements par ordre chronologique en histoire, des animaux par taille ou nombre de pattes en biologie ou

ordre d'apparition dans l'évolution ... Il est cependant important que les choses à comparer soit facilement comparables et que, quelle que soit la paire de choses, il soit bien clair de laquelle est la plus grande et laquelle est la plus petite. En particulier, il vaut mieux éviter de la faire avec la taille des enfants, car pour des enfants de taille proche il n'est pas sur que des comparaisons différentes donnent toujours le même résultat. En revanche, on peut sans souci utiliser des choses qui sont égales. Par exemple, si on utilise les prénoms, il est courant que deux participants aient le même. Ce n'est pas un souci, tant qu'à chaque comparaison entre deux choses égales, l'une suit la flèche rouge et l'autre la flèche bleue.

Expérimenter et tester les réseaux : Il est important d'inciter les participants à formuler des hypothèses et à les vérifier. À commencer par l'hypothèse que le réseau trie. Mais d'autres hypothèses ou questions sont souvent soulevées. Par exemple, il est souvent demandé ce qui se passe si on prend le réseau à l'envers (la règle n'est pas bien définie, car il y a parfois deux flèches de la même couleur qui entrent sur un cerceau et quand bien même ils font ce qu'ils veulent dans ce cas, on ne peut rien garantir). On peut aussi s'interroger de ce qui se passe si celui qui a le plus grand suit la flèche rouge et celui qui a le plus petit la flèche bleue (on trie alors dans l'ordre inverse, c'est-à-dire décroissant de haut en bas). On peut également essayer de les faire deviner comment trier dans l'ordre inverse.

Enfin, on peut éventuellement faire des réseaux qui ne marchent pas en permutant une flèche bleue et une rouge qui sortent d'un même sommet et constater que parfois ça trie et parfois non.

Par exemple, dans le réseau à six ci-contre, les flèches rouge et bleue qui partent du sommet en bleu ont été permutées. Ainsi, si la plus grande chose part d'un des deux sommets jaunes dont les flèches mènent à ce sommet, alors (en suivant les flèches bleues), il n'arrivera pas au sommet tout en bas comme il le devrait, mais à celui juste au-dessus. Pour certaines positions de départ, ce réseau de tri ne fonctionne donc pas.

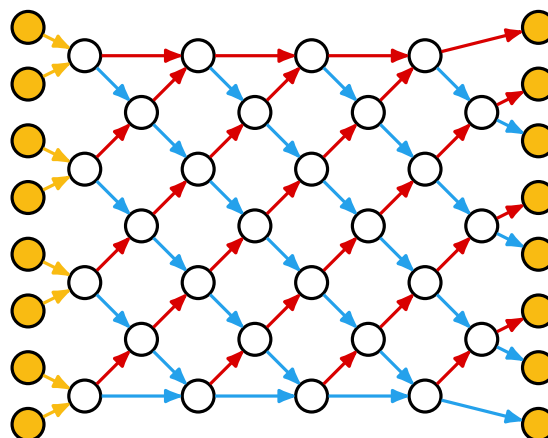


Validité et preuve : Une des choses fondamentales pour un algorithme est la nécessité de garantir qu'il soit valide, c'est-à-dire qu'il produit bien la sortie attendue quelle que soit l'entrée. Il faut donc garantir que nos réseaux de tris fonctionnent. Si un contre-exemple suffit à montrer qu'un réseau ne trie pas correctement, quelques exemples concluants ne suffisent pas à démontrer qu'un réseau est valide, c'est-à-dire trie correctement. Pour assurer la validité, il faudrait que tous les cas soient envisagés. Hélas leur nombre est souvent trop grand (même pour un ordinateur). Pour le réseau à 8, il y en a $8! = 40\,320$. Pour un réseau à 100, il y en a environ 10^{157} (un nombre à 157 chiffres) ce qui est hors de portée d'un ordinateur. D'où la nécessité de faire des preuves.

Faire les preuves que les réseaux sont valides est trop complexe pour les élèves et le grand public. Il est cependant important de noter que tout algorithme nécessite une preuve de validité et qu'il en existe pour ces réseaux. On peut également leur faire trouver des arguments partiels de la validité. Par exemple, on peut demander de montrer que le plus petit nombre (ou mot ...) se retrouve à la bonne place (en haut à droite sur les dessins ci-dessus). Le plus petit suivant toujours les flèches rouges, il suffit de vérifier qu'en suivant les flèches rouges, d'où qu'on parte, on se retrouve en haut à droite. On peut également demander de montrer que le deuxième plus petit se retrouve à la bonne place. Il faut alors suivre les flèches rouges sauf quand il croiserait le plus petit. Pour arriver à droite à la deuxième position en partant du haut.

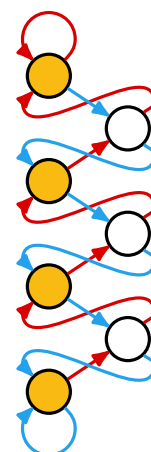
Complexité en temps : À partir du collège, on peut ensuite parler de complexité en temps d'un algorithme = nombre d'opérations (ici comparaisons) que l'algorithme doit faire. Cela correspond exactement au nombre de sommets blancs dans notre réseau. Ainsi le réseau de tri à huit représenté ci-dessus fait 19 opérations.

On peut montrer et les faire jouer avec le réseau ci-contre qui lui aussi permet de trier huit éléments. On peut d'ailleurs faire le jeu et les expérimentations décrites ci-dessus également avec ce réseau. Celui-ci a 28 sommets blancs. Avec ce réseau (et l'algorithme correspondant), on fait donc 28 opérations pour trier 8 nombres. C'est plus que dans le réseau vu au début où il n'en fallait que 19. Si on veut que l'algorithme soit rapide (et on veut que les algorithmes soient rapides!!), on préfère donc le réseau à huit présenté au début.

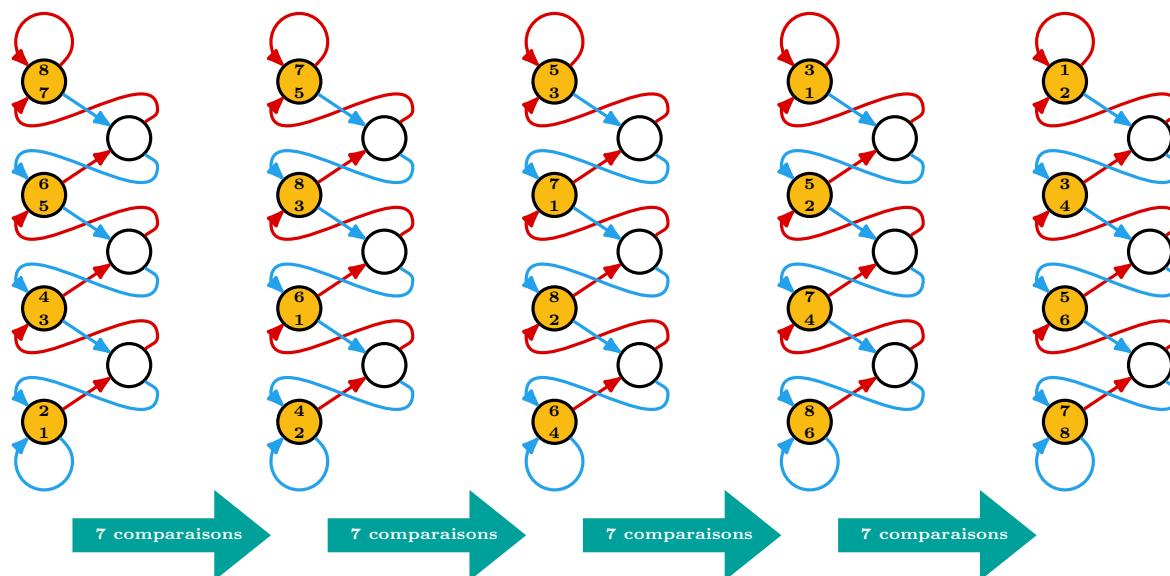


Boucle : Bien que plus lent, le réseau précédent a un avantage sur celui du début. Il est régulier et peut se replier en "boucle".

Cela donne alors le réseau suivant (que l'on peut présenter avec ou sans le réseau précédent). Au départ, on place deux personnes sur chacun des sommets jaunes et on applique la règle précédente. Quand deux personnes sont sur un sommet, ils comparent leurs nombres ou mots. Celui qui a le plus petit (par ordre naturel ou ordre alphabétique) suit la flèche rouge sortante vers un autre sommet et celui qui a le plus grand suit la flèche bleue sortante. On leur demande d'observer ce qui se passe à chaque fois que les huit personnes se retrouvent à nouveau sur les sommets jaunes. Au bout d'un moment, on voit que les nombres ou mots sont triés.



Le problème est qu'il faut savoir quand s'arrêter pour rendre le résultat. Expliquer que pour être valide un algorithme doit terminer (avant même d'être valide). Poser la question de combien de tours (= boucles dans un algorithme) il faut pour être sûr que la liste est triée. Souvent des élèves trouvent qu'il faut au moins 3 ou 4 tours. Si le plus grand est tout en haut, il lui faut au moins 3 tours pour arriver sur le sommet le plus bas, puis encore une comparaison pour être tout en bas dans ce dernier sommet. Il faut bien faire attention que quand une personne entre sur un sommet par la flèche entrant en haut (resp. en bas) du sommet, elle reste en haut (resp. en bas) de ce sommet avant de se comparer. Comparer se fait à l'intérieur d'un sommet (le plus grand se met en bas, le plus petit en haut). Il faut donc au moins 4 tours, et il est possible de montrer que 4 suffisent.



À noter qu'en effectuant 4 tours, on effectue 28 comparaisons. C'est plus qu'avec le premier réseau, et c'est le même que le deuxième dont il est le repliement. En revanche, c'est plus rapide à installer (programmer), car nous n'avons que 7 sommets/cerceaux à positionner. Son côté répétitif favorise également les preuves et permet à la construction de facilement se généraliser à des réseaux triant un grand nombre d'objets.