

Go

Pas á Pas

Introduction aux méthodes
d'enseignement du Go

Manuel de l'Enseignant



Centre de Go Européen
Amsterdam
Pays-Bas

Première édition: Mai 1995

Auteur: Frank Janssen
Mise en page: Matti Groot
Photos: Ronald Verhagen
Harry van der Krogt
Matti Groot

Traduction et adaptation française:
Pierre Aroutcheff et Denis Feldmann

Publié par:
Le Centre de Go Européen
Schokland 14
1181 HV Amsterdam
Pays-Bas
tel: 31-20-6455555
fax: 31-20-6473209

Table des Matières

	<i>Page</i>
Préface	4
Introduction	5
Préparation	6
Qui, où et comment	7
Contenu du cours; généralités	10
Contenu de la leçon 1	15
Contenu de la leçon 2	20
Contenu de la leçon 3	23
Contenu de la leçon 4	26
Contenu de la leçon 5	28
Contenu de la leçon 6	30
Alternatives et suggestions	32



Préface

Ceci est la première version du *Manuel de l'Enseignant* développé par le Centre Culturel Européen du Go, comme élément du plan *Promotion du Go 1994-1997*. Avec ce projet, le Centre vise à structurer les activités promotionnelles dans toute l'Europe.

Ce *Manuel de l'Enseignant* s'adresse aux entraîneurs de go reconnus par leurs organisations nationales. Ces entraîneurs vont diriger les activités promotionnelles au niveau local. Les *Fiches pour débutant* et le *Manuel pour débutant*, tous deux conçus par l'EGCC, forment un ensemble complet comme cours pour débutants. Le contenu du présent manuel est basé sur un manuel similaire qui a été développé par l'Association Hollandaise de Go, et a été amélioré au cours du temps.

Avec ce manuel, chaque joueur de go motivé peut donner un cours pour débutants, sans difficulté. Il procure également une base pour des séances d'initiation isolées, et les conseils généraux s'appliquent également aux cours pour joueurs expérimentés.

Le *Manuel de l'Enseignant* facilitera amplement la tâche des professeurs de go. Une grande partie du travail préliminaire est déjà tout prêt. La méthode et le contenu de chaque leçon sont décrits en détail. Les *Fiches pour débutant* forment un appendice important qui donne aux enseignants la possibilité de fournir à chaque élève des problèmes qui conviennent à son niveau.

La qualité la plus importante d'un enseignant sera **toujours** son propre enthousiasme à communiquer son savoir. En combinant ceci avec les outils fournis par le Centre du Go, amener les gens à comprendre le jeu deviendra un plaisir.



Introduction

Enseigner le go est difficile parce que le go est si simple.

La situation : un joueur de go passionné et un certain nombre de gens qui ont entendu parler du go, qui ont vaguement entrevu un terrain avec des pierres noires et blanches, et qui sont disposées à en apprendre un peu plus.

Un cours de go les rassemble.

Il est bon que le premier susmentionné sache « tout » de ce dont le second groupe a besoin et... beaucoup plus. Maintenant, le problème est de mettre l'information dans le bon ordre, à la bonne place, bien équilibrée et bien présentée.

Certaines personnes ont un talent naturel pour parler bien, mais courent le risque d'être entraînées par leur propre enthousiasme. D'autres n'ont pas confiance dans leur aptitude à enseigner. Néanmoins, tout joueur de go est apte à enseigner à des débutants.

Le mot-clé: préparation!

Avant de commencer à "enseigner", il faut examiner le but qu'on se propose d'atteindre et les moyens qui seront employés. Le *Manuel de l'Enseignant* réduit ce travail à un minimum en préparant les sujets et en ajoutant des exercices pré-imprimés.



Chapitre I

Préparation

Le plus important quand on commence un cours pour débutants, c'est la préparation.

La préparation des éléments matériels est, bien sûr, très importante : on prendra soin d'avoir à sa disposition un bon matériel d'enseignement, un bon matériel de jeu et une bonne salle. Mais il est au moins aussi important d'avoir une bonne préparation personnelle. Un cours pour débutants doit être envisagé avec sérieux. Les professeurs doivent réfléchir soigneusement à ce qu'ils veulent faire précisément. Qu'attendez-vous des élèves, et, plus important encore, qu'attendent-ils de vous ? L'objectif fondamental est que les élèves puissent jouer au go après le cours. Le concept « pouvoir jouer au go » présente une difficulté : qu'est-ce que cela signifie au juste ? Jouer au go, c'est avoir maîtrisé les règles, et par conséquent être capable de jouer des parties sans aide. Cela implique : jouer selon les règles, savoir finir la partie, et être d'accord avec le partenaire sur le résultat de la partie.

Le cours est construit de telle sorte qu'en principe, tout le monde puisse apprendre à jouer au go. Une méthode « pas à pas » est utilisée. À chaque leçon, les élèves apprennent une partie des règles, ou un nouveau concept théorique. Ensuite, les élèves peuvent se familiariser avec le matériel présenté en résolvant des problèmes. Puis, ce qui est le plus important, ils peuvent faire des parties. De cette manière, ils peuvent découvrir les différents aspects du go par eux-mêmes. L'accent doit toujours être mis sur le fait de jouer.

Rien n'est plus important que de mettre en valeur le fait que le go est un jeu amusant. Le professeur doit parvenir à transmettre le plaisir qu'on peut prendre à jouer au go. L'aspect philosophique du go comme jeu de réflexion peut être abordé plus tard, en fonction de l'intérêt qu'y porte l'élève.

Chapter 2

Organisation: qui, où, comment.

Qui va faire le cours, qui aidera, où se déroulera-t-il, et quel matériel sera utilisé ? Ce sont des questions pratiques importantes. Les indications qui suivent aideront à trouver une réponse à ces questions.

Le professeur.

N'importe quel joueur de go suffisamment motivé peut expliquer le jeu à d'autres gens. Au delà des règles, les professeurs doivent transmettre le plaisir de jouer. Pour un cours, cependant, il faut davantage. D'abord, ils ont besoin d'expérience en tant que joueurs, et d'un peu d'habitude d'explication des règles. Surtout la première fois, un responsable du club doit leur porter assistance. La force d'un instructeur en tant que joueur n'a pas du tout d'importance. Nous voulons tout particulièrement encourager les joueurs classés en kyu à donner des cours pour débutants, afin que les joueurs plus forts puissent avoir du temps pour aider les membres du club plus avancés. Il faut faire attention à ce qu'un instructeur classé en kyu ne soit pas troublé par les remarques subtiles de joueurs plus forts; le responsable du club devrait empêcher que cela se produise.

L'enseignant a besoin de temps et d'énergie, tant pour la préparation que pour les cours proprement dits. Quand le cours est donné à une soirée du club, il est important que l'instructeur soit dégagé de toute autre obligation. S'il y a beaucoup d'élèves, l'instructeur peut demander à être aidé. Ceci accentue les liens des élèves avec le club. Il est recommandé de se mettre clairement d'accord entre instructeurs associés pour savoir qui fait quoi et quelle est la méthode d'enseignement utilisée.



La salle de classe.

La salle est généralement choisie par l'organisation responsable de la session, par exemple un club de go ou un centre d'éducation pour adultes. Quand vous donner des cours dans un club, et que vous cherchez surtout à attirer de nouveaux membres, le mieux est d'enseigner dans la même salle que celle où l'on joue, afin que les élèves se familiarisent avec le club. Ceci est particulièrement recommandé quand il s'agit d'un groupe restreint, pour créer une bonne ambiance. De plus, les conditions d'éclairage et de chauffage, la possibilité de se procurer des boissons, etc. jouent un rôle important : le fait que les gens se sentent à leur aise a une influence déterminante sur leur décision de continuer à jouer au go.

Le matériel de jeu.

Faites attention à ce que les élèves disposent d'un matériel de jeu décent. Fournissez-leur, quand c'est possible, des jeux en bois et des pierres en verre. Cela contribue à donner l'impression de jouer à un jeu véritable; des jeux en cartons et des jetons en plastique font moins sérieux. De préférence, expliquez la théorie sur un jeu de démonstration. Cela met en valeur l'importance de la règle ou du concept expliqué. Toutefois, avec un petit groupe, il peut être plus indiqué de s'asseoir autour d'un jeu. Le cours commence en utilisant des jeux 9x9. Vers la 3^e ou la 4^e leçon, on passe à des jeux 13x13. N'utilisez pas de 19x19 pour les débutants : cela limiterait beaucoup trop le nombre de parties jouées.



Le matériel d'enseignement.

Le *Manuel pour débutant*, produit par le Centre Européen du Go, occupe une place centrale. Les élèves l'emportent chez eux après la première leçon.

Le matériel utilisé pendant la session doit paraître soigné. Pour les cours, imprimer les *Fiches pour débutant* sur du papier fort. Elles ressortent mieux quand on utilise du papier coloré, et les plastifier les gardera plus longtemps en bon état.

Il est souhaitable de rassembler une documentation avec des détails concernant le club, une revue de go et aussi des informations sur les possibilités d'achat de matériel. Cela peut être proposé aux élèves à un moment propice, généralement vers la fin de la session.

Questions d'argent.

Bien que cela ne fasse pas partie du cours proprement dit, nous voudrions vous donner quelques conseils. Demandez toujours aux élèves une participation financière! Cela met en évidence le fait que ce que vous offrez a de la valeur. « Ce qui est gratuit généralement ne vaut rien » semble être une opinion largement répandue. Le montant demandé dépend, bien sûr, de ce que vous avez à offrir. Certains clubs, par exemple, fournissent un jeu de go avec des pierres, et/ou une adhésion partielle au club.



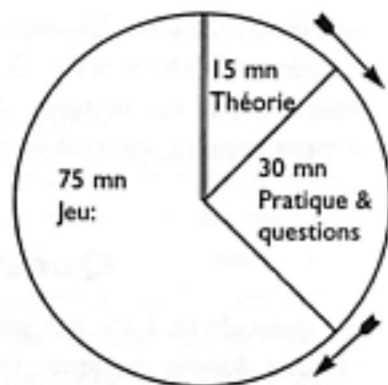
Chapitre 3

Contenu du cours: généralités.

Introduction

La session standard comporte six cours. En général, ils sont prévus au rythme de un par semaine. Un intervalle plus long entre chaque cours est déconseillé, car l'élève pourrait perdre le fil.

Le but de ce cours est de permettre aux élèves de jouer au go le plus possible. La partie théorique doit être aussi courte que possible. L'étude des résultats de la résolution des problèmes de la deuxième phase doit permettre à l'enseignant d'analyser les progrès individuels des élèves. En commentant les parties jouées dans la troisième phase, ils peuvent s'appuyer sur les qualités des différents élèves pour aller plus loin.



Horaire général

(Basé sur des séances de deux heures)

Contenu des leçons

Leçon 1	Règles de base, "jeu de la première prise".
Leçon 2	Règle du ko, le Territoire, comment finir la partie.
Leçon 3	Règles complètes, décompte de la partie.
Leçon 4	Atari double, suite d'ataris, shicho et geta.
Leçon 5	Différence entre vrais et faux yeux.
Leçon 6	Grands yeux (nakade) et seki.

(ce contenu sera détaillé davantage au chapitre 4)

Méthodes d'enseignement.

Partie théorique

Ce doit être la plus courte des trois parties. Son but est de mettre en évidence les nouvelles règles ou le nouveau concept de la leçon. Si le groupe est restreint, vous pouvez vous asseoir autour d'un jeu de go pour cette phase.

Durant la préparation, il faut être attentif aux points suivants:

- Préparez votre texte. La première fois, vous pouvez l'essayer à l'avance pour en vérifier la durée.
- Essayez de le dire avec naturel. Prenez quelques notes sur les points importants, si c'est nécessaire, mais ne lisez pas un livre.
- Gardez les questions pour la *Partie exercice*, si elles ne sont pas d'intérêt général.

Partie exercice

Un appendice à ce guide de l'instructeur est constitué des Fiches pour débutant, une série de pages regroupant des cartes contenant des problèmes pour chaque leçon. Copiez-les sur du papier solide colorié (ceci leur donne une belle apparence). Distribuez les cartes à des individus ou à des petits groupes. Donnez peu de questions à la fois. Elles sont numérotées par difficulté croissante, ainsi les personnes qui apprennent rapidement peuvent en recevoir plus et de plus difficiles, tandis que celles qui apprennent lentement peuvent réviser à l'aide de problèmes du même type. Le nombre de problèmes est élevé pour donner au cours plus de variété, mais les élèves n'ont pas à résoudre tous les problèmes.

Ces méthodes d'enseignement laissent les élèves réfléchir et discuter librement. Un professeur debout et attendant les réponses pourrait les rendre anxieux. Chacun doit pouvoir travailler au rythme qui lui convient.



Remarques

- ❑ Ajoutez autant de problèmes que vous voudrez. Il y a un bon moyen de déterminer le niveau des problèmes d'un cours pour débutants: si l'enseignant doit réfléchir pour trouver la solution, le problème est trop difficile.
- ❑ Assurez-vous que les élèves puissent résoudre environ 75% des problèmes. Cela leur donne l'impression (justifiée) d'avoir maîtrisé quelque chose. Mais il doit toujours demeurer certaines questions qui les incitent à aller plus loin.
- ❑ S'ils travaillent en groupe, vérifiez que tout le monde participe. Pour cela, l'enseignant peut demander les réponses à des personnes spécifiques. Cela permettra d'éviter que les plus rapides montrent à quel point ils sont bons en répondant immédiatement à chaque question, et en empêchant les autres d'y réfléchir. On peut contenter les plus fûtés en leur proposant les problèmes les plus difficiles.
- ❑ Faites reproduire par les étudiants certains des problèmes sur une vraie grille. Cela améliorera leur capacité à lire des diagrammes. De plus, il est plus facile d'expliquer des solutions et des variantes en posant des pierres.

Pendant les parties

La façon la plus facile d'aider est de se promener entre les tables et de donner de rapides commentaires et des encouragements, de faire des remarques claires et concises sur quelque chose qui vient de se produire, quand c'est encore frais dans l'esprit des joueurs. Un professeur peut facilement superviser de 5 à 10 parties. Il est important de laisser les élèves jouer le plus possible. Rester trop longtemps immobile à côté des joueurs les rendra nerveux, et ne leur permettra pas de jouer vite et sans appréhension.

Remarques

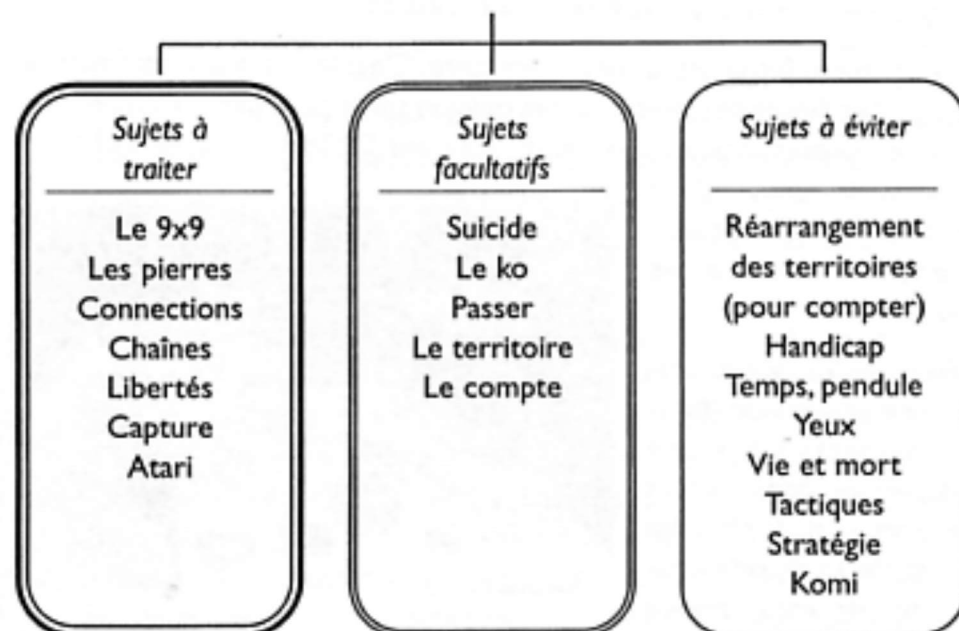
- ❑ Les élèves doivent jouer beaucoup de parties pour acquérir de l'expérience. Lors des premières séances, sur 9x9, les élèves devraient jouer environ cinq parties à chaque fois, et ensuite, sur 13x13, environ trois parties. Encouragez-les à jouer vite, et au besoin, diminuez les interventions et les commentaires.
- ❑ Utilisez le mot « bien » fréquemment. Un commentaire doit mettre en évidence le fait que les élèves ont déjà appris beaucoup, et peuvent se servir de ce qu'ils ont appris. Commenter chaque coup risque de bloquer les progrès de l'élève. Tout coup qui est « normal » pour le professeur est très bon de la part d'un élève. Même un coup qui cause un léger dégât est encore bon, venant de quelqu'un qui vient juste d'apprendre les règles.
- ❑ C'est une bonne habitude de réfléchir à l'avance au type d'interventions que vous allez faire, et d'en avertir vos assistants. Pendant les premières séances, il n'est pas indiqué de commenter les qualités d'un coup, mais seulement de préciser s'il est légal ou pas.
- ❑ Encouragez-les à changer d'adversaires. Cela évitera de rejouer chaque fois le même type de parties. Et cela renforcera également les liens entre les élèves.
- ❑ Il est tout à fait normal d'introduire très tôt des handicaps, si les niveaux commencent à diverger. L'enseignant doit expliquer que les handicaps sont d'un usage courant dans le monde du go. Ils rendent les parties plus intéressantes.
- ❑ Faites partager votre enthousiasme pour le go. Une partie importante de l'enseignement du go est d'amuser les élèves et d'approfondir leur relation avec le go. Le professeur doit avoir en réserve quelques anecdotes concernant l'histoire du go, le go au Japon, ou quelque chose de ce genre. Les mésaventures de l'enseignant lui-même sont en général très intéressantes pour les nouvelles recrues.

Remarques(suite)

- ❑ Faites attention aux élèves « demandeurs ». Ce sont des gens qui n'ont pas confiance dans leurs capacités, et se cachent derrière d'incessantes demandes de conseils ou d'autres questions. De cette manière, ils évitent de jouer, et n'accumulant que peu d'expérience, ils seront entraînés dans une spirale négative. Le professeur doit essayer de leur donner confiance, en les poussant à jouer contre des adversaires bien choisis, et il doit éviter de passer son temps à répondre à leurs questions.
- ❑ Les commentaires sont plus efficaces quand ils sont faits immédiatement après une catastrophe, ou quand quelqu'un a joué un bon coup. À ce moment-là, les élèves ont encore la position présente à l'esprit. Noter les parties et les commenter par la suite est beaucoup moins efficace, parce que les élèves ne se souviennent plus des raisons de leurs coups.
- ❑ Les cours pour débutants ont souvent lieu dans des clubs de go. Dans ce cas, c'est une bonne idée de faire jouer les élèves contre un membre du club lors des dernières leçons. C'est assez gratifiant en particulier pour les élèves les plus rapides. Prenez soin que ces élèves-là ne perdent pas le contact avec leurs camarades de cours. Ils peuvent transmettre leurs connaissances toutes fraîches en aidant à la solution des problèmes les plus difficiles, ou en jouant des parties à handicap.
- ❑ Chaque leçon doit être donnée par un seul animateur. Rien n'est plus apte à semer la confusion que des interventions discordantes à propos d'une partie. Une seule personne doit faire les commentaires. Les joueurs plus forts qui voudraient intervenir doivent attendre la fin du cours pour donner leurs conseils au professeur. L'avis d'un joueur expérimenté, même s'il n'est que 10^e kyu, est largement suffisant pour un débutant. Il n'est pas important de savoir quel est le meilleur coup. Le même principe s'applique à l'enseignant lui-même: s'il a des assistants, il doit leur laisser l'opportunité d'aider à leur manière.

Chapitre 4 Contenu des leçons

Contenu de la leçon 1.



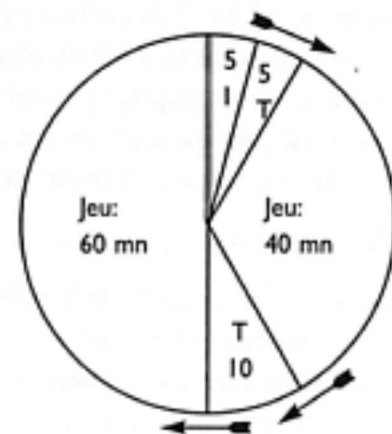
Le livre.

Les sujets de cette leçon sont couverts dans le chapitre I du *Manuel pour débutant*.

Horaires

(basé sur des séances de deux heures)

5 minutes	Introduction (I)
5 minutes	Théorie (T) Pas d'exercices
40 minutes	Jeu
10 minutes	Théorie (T)
60 minutes	Jeu



Description générale

Le but de cette leçon est d'apprendre aux élèves le "jeu de la première prise". En jouant à ce jeu, les élèves apprennent à poser des pierres sur le jeu, et se familiarisent avec les groupes, les libertés et la capture des pierres. Les parties se finissent sans ambiguïté, et toute explication de concepts abstraits tels que le territoire est évitée.

La première leçon est la plus importante. C'est la première introduction au go. Les élèves se formeront une opinion sur le jeu à partir de leurs premières impressions. « Le go est-il amusant? Difficile à apprendre? Quel genre de gens vais-je rencontrer (le professeur, d'autres élèves, des joueurs)? »

Pour qu'ils aient une bonne impression (facile et amusant), il faut que les élèves commencent à jouer au go le plus vite possible. La théorie couverte par cette séance



doit être aussi succincte que possible. Comme dans le *Manuel*, cela est réalisé en n'expliquant qu'une partie des règles, et en laissant les élèves découvrir le reste des règles par eux-mêmes.

À mi-cours, les règles de base (du jeu de la première prise) sont présentées à nouveau, sous une forme plus détaillée. Ensuite, les élèves jouent au nouveau au jeu de la première prise, mais cette fois avec pour objectif de capturer 10 pierres. Cela donne des parties plus longues; et, pour la plupart des élèves, cela leur permet de découvrir (plus ou moins) ce qu'est le go.

Partie théorique

Au commencement de la première leçon, les enseignants se présentent, une information sur le club est fournie, et la structure du cours est expliquée. Ainsi, les élèves sont mis à l'aise, et savent à quoi s'attendre pour le reste de la soirée.

La présentation technique doit se dérouler ainsi:

- Il ne s'agit pas d'un exposé complet ni rigoureux des règles. Ce qui suit suffira pour pouvoir commencer à jouer immédiatement.
- On joue sur un 9x9 pour que les parties soient plus courtes, mais les règles sont les mêmes sur un terrain plus grand.
- Le go se joue avec des pierres noires et blanches. Noir commence. Jouer un coup, c'est poser une pierre sur l'intersection de deux lignes. Ensuite, les joueurs jouent alternativement. Vous pouvez jouer sur n'importe quelle intersection libre (*N'expliquez pas les exceptions, cela ne ferait qu'embrouiller les choses. Que le suicide soit interdit apparaîtra naturellement évident par la suite*). Une pierre jouée n'est plus jamais déplacée.
- Ensuite, la capture des pierres est expliquée. Pour cela, posez une pierre noire sur le terrain, et entourez-la avec trois pierres blanches. Montrez que les intersections directement adjacentes à la pierre sont occupées. Occupez la dernière liberté, et retirez la pierre du goban. Ainsi: une pierre est capturée quand elle est entourée des quatre côtés. Ensuite, placez deux pierres connectées qui sont en atari. Expliquez qu'on peut capturer plusieurs pierres d'un coup. Indiquez que deux pierres sont connectées parce qu'il y a une ligne qui les relie. Une chaîne ainsi formée est capturée de la même manière qu'une pierre isolée, en occupant toutes les libertés adjacentes. Capturez les deux pierres, et retirez-les du goban. Ensuite, revenez à la position de départ, et expliquez que si c'était à Noir de jouer, il aurait pu s'étendre et obtenir ainsi trois libertés.
- Expliquez encore une fois les règles de base: placement alternatif des pierres sur le terrain, et capture des pierres par occupation de toutes les intersections adjacentes (les libertés).
- Maintenant, les élèves peuvent jouer au jeu de la première prise. Commencez avec un goban vide. Celui qui capture une pierre le premier gagne la partie. Dites-leur que vous donnerez d'autres explications théoriques plus tard.

Remarques

- ❑ Cette introduction ne devrait pas durer plus de cinq minutes. Faites attention au fait que peu de questions seront abordées, mais qu'il faut cependant les traiter séparément.
- ❑ D'autres règles seront découvertes par les élèves. Ils vont poser des questions pour savoir si certains coups sont autorisés. Attendez-vous à certaines questions sur le suicide, les sacrifices, et même sur le ko(quoique la partie soit censée s'arrêter à la première capture!). Les règles correspondantes seront plus faciles à expliquer à ces élèves.

Partie exercice

Ne donnez pas d'exercices pour cette leçon, pour éviter de donner l'impression que le go est un jeu qui ne peut être maîtrisé qu'en travaillant dur. Comme exercice, il est cependant possible, pendant les parties, de poser de temps en temps des questions telles que: « Ces pierres sont-elles connectées? Combien de libertés a cette chaîne? Est-il permis de jouer ici? ». Les *Fiches pour débutant* peuvent être données comme travail à faire chez soi.

Phase de jeu (première séquence)

Pour cette partie de la leçon, il est important d'avoir assez d'enseignants. Un animateur peut en général surveiller de cinq à dix parties. Le but est que les élèves jouent le plus possible. Faites aussi peu de remarques que possible sur la qualité (bonne ou mauvaise) des coups. Il est important de répondre aux questions sur les règles: ce qui est et n'est pas permis. Les gens qui jouent lentement devrait être encouragés à jouer plus vite: « essayez juste quelque chose ». On peut donner aux gens qui jouent et comprennent vite des explications complémentaires, par exemple s'ils ont des problèmes avec le suicide, etc. Il est également possible de les faire commencer avec une double coupe déjà posée au centre du terrain, ou de prendre comme règle (de transition) que la partie est finie seulement quand on a fait cinq prisonniers.

Partie théorique (deuxième séquence)

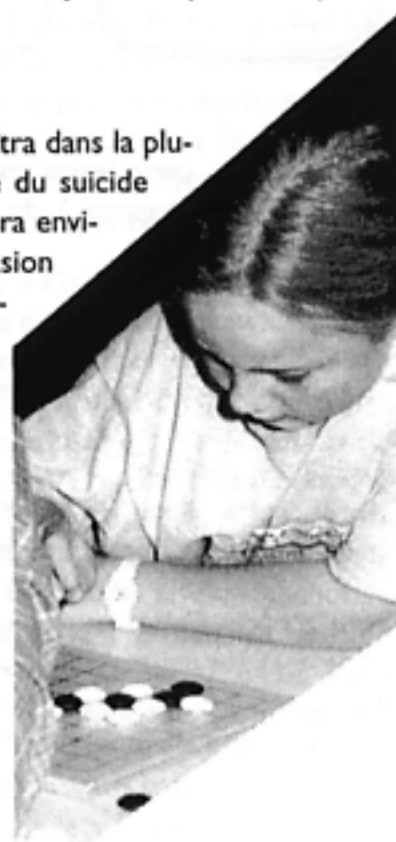
Après 30 à 45 minutes de jeu, les parties sont arrêtées, éventuellement avec une courte interruption pendant laquelle vous pouvez leur offrir à boire. Réclamez ensuite leur attention.

Théorie (en bref)

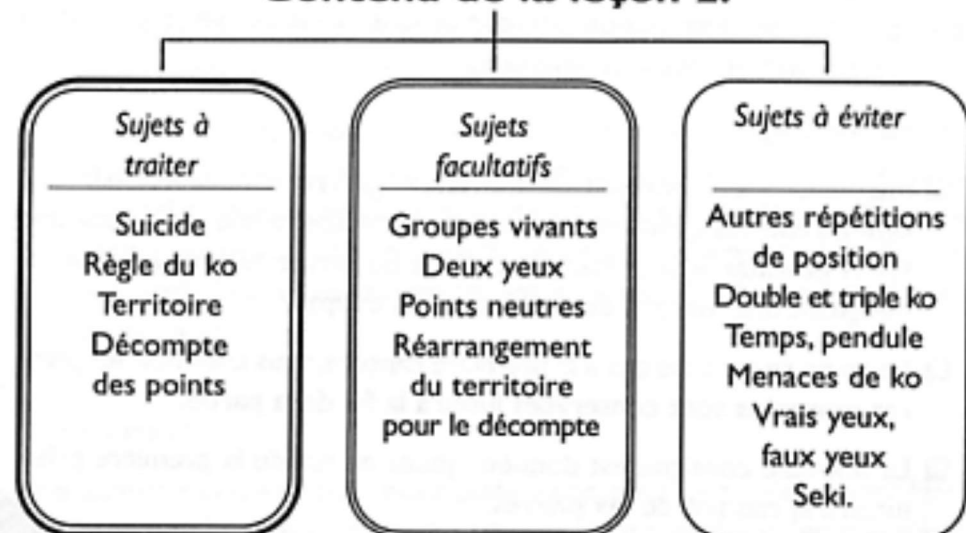
- ❑ Introduisez les concepts de « chaîne » (pierres connectées par une ligne), « libertés » (intersection vides connectées à une chaîne par une ligne) et « atari » (à présenter comme un terme technique japonais, désignant une menace de capture en un coup).
- ❑ Le go ne se termine pas à la première capture, mais continue; les pierres capturées sont conservées jusqu'à la fin de la partie.
- ❑ La nouvelle consigne est donnée : jouez au jeu de la première prise jusqu'à la capture de dix pierres.

Phase de jeu (deuxième séquence)

Durant cette deuxième séquence, il apparaîtra dans la plupart des parties des situations où la règle du suicide devient nécessaire. De plus, un ko surviendra environ une fois sur deux. C'est une bonne occasion de traiter ces sujets. Certaines parties continueront sans que dix pierres soient capturées, et arriveront à une conclusion naturelle. Si les joueurs découvrent alors qu'il ne restent plus de coups utiles, ou qu'ils ne peuvent plus jouer que dans leurs territoires, il est temps de leur en dire quelque chose, et d'introduire le Go territorial comme le jeu qui en découle. Quoi qu'il en soit, assurez-vous que tous les participants sachent que dans la prochaine leçon, vous introduirez le concept de « territoire », et qu'ils apprendront à jouer au « vrai » go.



Contenu de la leçon 2.



Le livre

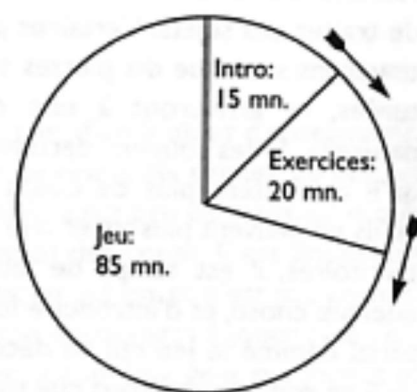
Les sujets de cette leçon sont couverts dans le chapitre 2 du *Manuel pour débutant*.

Horaire

(pour une séance de deux heures)

Description générale

Après cette leçon, les participants devraient avoir une compréhension raisonnable de la notion de « territoire ». Ils peuvent probablement jouer au go. Le suicide et la règle du ko doivent être connus.



Partie théorique

- D'abord, un court résumé de la leçon précédente. Brièvement : les pierres, Noir joue en premier, alternance, chaînes et pierres connectées selon les lignes, les pierres sont capturées si on occupe toutes leurs libertés.
- Une précision « formelle », la règle du suicide : expliquer qu'il ne doit pas subsister de chaînes sans libertés **après la pose d'une pierre**. Ne pas insister sur la différence entre la capture d'un groupe ayant un œil et un « suicide » (interdit) ordinaire; la nécessité de cette distinction apparaîtra sans doute d'elle-même durant la phase de jeu.
- Introduction d'une nouvelle règle : le ko. Elle existe pour répondre à un problème (*la position standard de ko (au centre) doit être montrée sur le jeu mural*). Dans cette position, la partie pourrait durer éternellement (« ko » est un mot japonais signifiant éternité), s'il n'y avait pas de règle pour l'empêcher. Cette position est appelée une situation de ko. Quand un ko se produit, une pierre peut être capturée, puis recapturée, indéfiniment. La règle du ko dit que : **si le ko vient d'être capturé, il est interdit de recapturer immédiatement**. D'autres exemples sont donnés dans les exercices.
- On saute à présent à la fin de la partie. Il s'agit au go d'avoir plus de points que l'adversaire. Il y a deux façons d'obtenir des points. Chaque pierre capturée vaut un point. le territoire rapporte également des points. *Montrez une position (9x9) sur le jeu mural, correspondant à une partie terminée. Choisissez une position avec plusieurs pierres capturées, mais sans groupes morts, ni pierres mortes restant sur le terrain*. Dans cet exemple, la partie est finie, et peut être comptée.
- Pourquoi cette partie est-elle finie? Parce que les deux joueurs sont d'accord à ce sujet et ont passé consécutivement. Quand on joue dans le territoire de l'adversaire, il capture facilement vos pierres. Si un joueur pense que la partie est finie, il dit "je passe" et il donne une pierre à l'adversaire. Après deux "passe" consécutifs, la partie est terminée. C'est seulement après avoir joué plusieurs parties qu'on commence à voir clairement quand est-ce qu'il faut passer.

Partie exercice

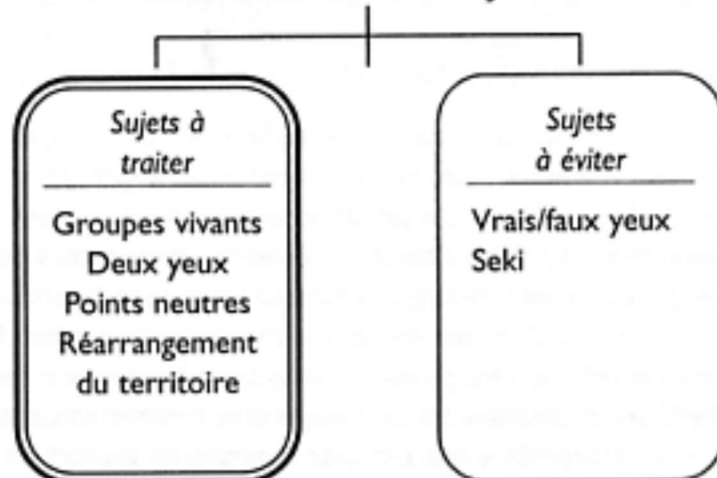
À titre d'exercice, montrez aux élèves plusieurs situations de ko, ou des positions similaires. Pour ceux qui viennent pour la première fois, ou qui n'ont pas bien assimilé les règles de base, il doit y avoir aussi des questions sur les libertés et la capture des pierres. C'est aussi une bonne idée de faire compter par les élèves une partie terminée. On peut aussi attendre qu'ils aient joué pour l'exercice du décompte des points. Par exemple, à la fin de leur première partie, juste après que les élèves aient compté le score, vous pouvez leur montrer plusieurs fiches présentant des fins de partie. Les connaissances qu'ils viennent d'acquérir peuvent ainsi être immédiatement appliquées.

Phase de jeu

Il est important que les élèves jouent de nombreuses parties. En particulier, ils devraient en terminer beaucoup, et compter le score. Après cette leçon, ils devraient être raisonnablement capables d'y parvenir. Aussi, ne faites pas beaucoup de remarques sur les coups joués (tout au plus, un commentaire qui concerne la prévision de la réponse immédiate), mais encouragez-les à jouer. Beaucoup d'élèves poseront des questions au sujet de la vie et de la mort, telles que: «Dois-je capturer ces pierres tout de suite?» ou «Je pense que je gagnerais des points en jouant des pierres chez mon adversaire, parce qu'il devrait les capturer». Donnez à ces élèves des explications sur le «vrai» go. Cela peut être fait de manière non rigoureuse, et c'est une bonne introduction à la leçon suivante, qui traitera de ces questions.



Contenu de la leçon 3.



Le livre

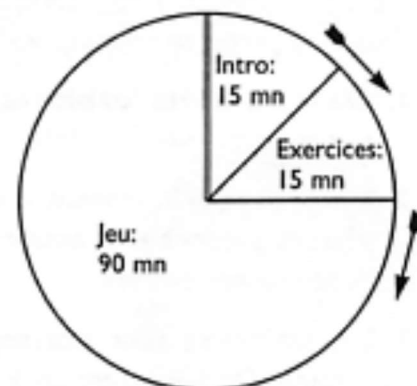
Les sujets de cette leçon sont couverts dans le chapitre 3 du *Manuel pour débutant*.

Horaire

(pour une séance de deux heures)

Description générale

Après cette leçon, les participants devraient avoir une certaine compréhension de ce que sont les «groupes vivants» et les «groupes morts». Ils doivent pouvoir désormais jouer au go.



Partie théorique

- ✦ Une révision rapide des choses apprises jusqu'ici : le go a à voir avec la capture des pierres et la construction des territoires. Une règle supplémentaire complète l'ensemble : la règle du nettoyage.
- ✦ Pour cela, nous introduisons une nouvelle idée : les groupes peuvent être morts ou vivants. Montrez sur le jeu mural un groupe ayant deux yeux. Un tel groupe ne peut jamais être capturé. On dit que c'est un groupe vivant. Les deux libertés intérieures, qui assurent la vie du groupe, sont appelées des yeux. Montrez un groupe (complètement) entouré n'ayant qu'un œil, et rappelez la règle du suicide. Montrez ensuite que cela ne change rien si le groupe a une, deux ou même plus de libertés extérieures. Le groupe sera finalement capturé. Ces groupes sont appelés « des groupes morts ». La notion de « vie et mort » intervient à la fin de la partie.
- ✦ Donnez une nouvelle définition de « la fin de la partie ». On « passe » quand on est sûr de la vie ou de la mort de tous les groupes, et qu'on sait à qui appartient chaque territoire. Sinon, on continue à jouer jusqu'à ce que tout soit certain. Puis on remplit les points neutres. Quand la partie se termine, voilà ce qui se passe :
 1. On retire toutes les pierres mortes du jeu, et on les ajoute aux prisonniers.
 2. Les prisonniers viennent remplir le territoire adverse. Les deux joueurs perdent ainsi autant de points de territoire qu'ils avaient perdu de prisonniers.
 3. Les territoires sont réarrangés en rectangles, pour simplifier le compte. On fait attention à ne pas faire se chevaucher les territoires blancs et noirs.
 4. On compte.

- ✦ Précisez qu'en cas de doute sur la mort d'un groupe, il est toujours possible de continuer à jouer jusqu'à la capture effective ou jusqu'à acquérir une certitude. Les questions de vie et mort dépendent aussi, en partie, de la pratique et de l'expérience des joueurs.

Partie exercice

Deux sortes de questions sont importantes. Montrez d'abord des situations de vie et de mort simples, la plupart évidentes, indépendantes du joueur qui commence. Par exemple, un œil avec deux libertés, un groupe sans yeux avec cinq libertés, et un groupe formé de deux chaînes partageant deux yeux. Montrez aussi plusieurs problèmes dépendant de l'initiative, par exemple trois espaces en lignes (droite ou courbée). Le second groupe de questions est lié à la façon de compter : comment cela marche-t-il ? Il vaut mieux les laisser d'abord jouer entre eux. Après une ou deux parties, montrez-leur un exemple de position terminée, et demandez-leur de la compter.

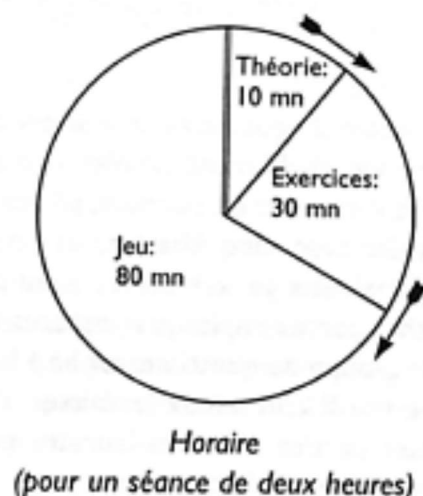
Phase de jeu

Les élèves ont maintenant une certaine expérience, et vont commencer à poser des questions sur ce qui est bon ou mauvais. Choisissez des positions « simples » pour leur dire des choses sur : les combats avec peu de libertés, le shicho, ou le point de coupe de deux groupes. Évitez les positions où vous-même avez besoin de réfléchir d'abord.



Contenu de la leçon 4.

Sujets à traiter
Atari double
Série d'ataris
Shicho
Briseur de shicho
Geta
Uttegaeshi



Le livre

Les sujets de cette leçon sont couverts dans le chapitre 4 du *Manuel pour débutant*.

Description générale

Le but de cette leçon est de donner aux élèves la sensation de l'importance des libertés. En un sens, c'est la leçon la plus facile. À ce stade, l'élève connaît, grosso modo, les règles de base. Il n'y a pas de règles supplémentaires dans cette leçon, mais l'élève va apprendre à « jouer mieux ». L'objectif est de centrer l'attention sur les positions avec peu de libertés. Un avantage de ce sujet est qu'il est amusant. Cela concerne la capture physique des pierres adverses, et ce, le plus souvent, en peu de coups. Il est important de ne pas trop se préoccuper de théorie, mais de donner le plus d'exemples possibles avec les exercices.

Partie théorique

En bref:

- Faire attention aux libertés est le premier pas pour progresser.
- Après chaque coup, il est judicieux de vérifier si des libertés ont été supprimées. Ce n'est pas difficile, car, le plus souvent, un groupe n'est en contact qu'avec un ou deux groupes.
- Donner un exemple de double atari, d'une suite d'ataris, et d'un shicho.
- D'autres exemples seront montrés dans les exercices.

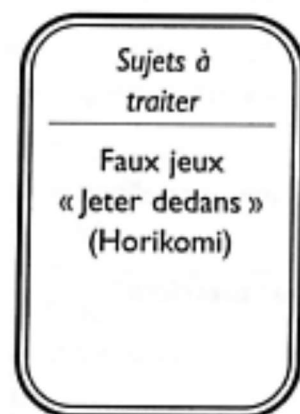
Partie exercice

Divisez les élèves en groupes selon leur force. Donnez-leur quelques fiches avec des problèmes pour commencer. Laissez-les décider par eux-mêmes qu'ils sont prêts à donner la solution. Laissez-leur assez de temps, et faites-les travailler ensemble. Vous pouvez aussi proposer les problèmes un à un. Montrez les problèmes suivants en fonction de leurs résultats. Faites attention à ce que la plupart des problèmes soient résolus correctement. Arrêtez à temps pour passer à la partie jeu. Il n'est pas nécessaire de proposer tous les problèmes. Il est indiqué de laisser les problèmes à la disposition des élèves, pour qu'ils puissent en résoudre entre les parties, s'ils le souhaitent.

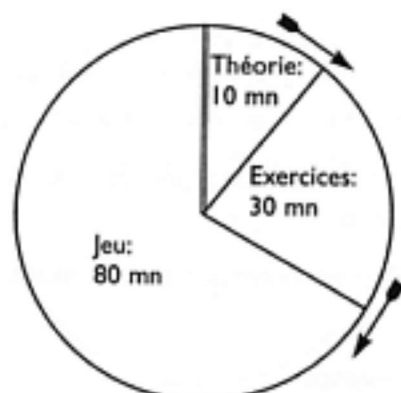
Phase de jeu

Le moment est venu de parler des bons coups, et en particulier des méthodes de capture de pierres qui ont été traitées jusque-là. Passez lentement entre les tables, et expliquez les choses seulement quand elles ont eu lieu. Toute position ayant rapport avec les libertés (et où les séquences ne durent que quelques coups) conviendra.

Contenu de la leçon 5.



Contenu



Horaire

(pour une séance de deux heures)

Le livre

Les sujets de cette leçon sont couverts dans le chapitre 5 du *Manuel pour débutant*.

Description générale

Le but de cette leçon est d'apprendre aux élèves la différence entre vrais et faux yeux. Bien que cette différence ne fasse pas partie des règles, c'est un sujet très important. Parce qu'il ne s'agit pas de capture directe, la théorie est plus complexe qu'au chapitre 3. Les différentes méthodes pour distinguer vrais et faux yeux peuvent sembler un peu étranges, dans la mesure où personne ne les utilise réellement. Elles sont présentées comme un outil pour aider à développer l'intuition nécessaire pour sentir les faux yeux.



Partie théorique

Faites une courte introduction insistant sur l'importance du sujet. Reconnaître la différence entre vrais et faux yeux rend possible de voir si quelque chose est vivant sans avoir à envisager toutes les séquences de coups. Un « œil » (une liberté intérieure) n'aide pas forcément à vivre. Donnez l'exemple d'un groupe avec deux vrais yeux et l'exemple d'un groupe avec un vrai œil et un faux œil. Expliquez clairement pourquoi le groupe est vivant dans le premier cas, et mort dans le second. Puis montrez plusieurs exemples de méthode de reconnaissance des faux yeux. N'hésitez pas à dire que la plupart des joueurs n'utilisent plus ces méthodes en partie réelle, mais apprennent à "reconnaître" les faux yeux d'un coup d'œil.

Partie exercice

Les problèmes de cette leçon traitent de vie et de mort. Il devrait aussi y avoir plusieurs questions pour identifier vrais et faux yeux, et en tirer les conclusions. Proposez des problèmes difficiles aux élèves les plus avancés. Il est également utile de reposer des problèmes de la précédente leçon pour les élèves à la traîne.

Phase de jeu

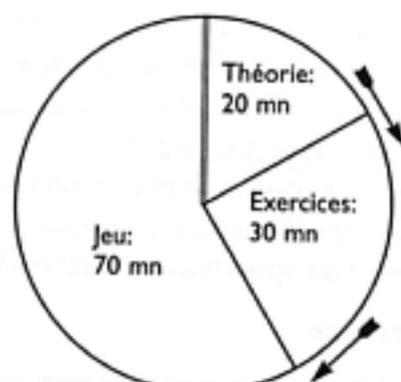
Les remarques peuvent être ciblées sur la présence ou l'absence des yeux. La plupart des élèves poseront plus de questions concernant la stratégie. Donnez-leur des indications simples et montrez-leur un début de partie « plausible » sur 9x9.



Contenu de la leçon 6.



Contenu



Horaire

(pour une séance de deux heures)

Le livre

Les sujets de cette leçon sont couverts dans le chapitre 6 du *Manuel pour débutant*.

Description générale

Le but de cette leçon est d'attirer l'attention sur les deux formes non encore traitées de groupes vivants. Le sujet principal est encore une clarification supplémentaire des questions de vie et de mort.

Partie théorique

Donnez un brève introduction, en vous référant à la leçon précédente. Un groupe est vivant lorsqu'il a deux vrais yeux. Cela est aussi vrai si le groupe peut faire deux yeux à tout moment si nécessaire. Dans certains cas exceptionnels, même un œil ou aucun peut suffire pour vivre. Donnez des exemples de groupes avec des yeux de 2, 3 ou 4 espaces. Dans le dernier cas, montrez un exemple vivant, un exemple mort, et un exemple dépendant du trait.

Donnez un exemple de seki avec deux libertés mutuelles, et un exemple où les deux groupes ont un œil. Précisez qu'il existe une règle spécifiant qu'il n'y a pas de points dans les seki, mais expliquez que cette règle n'a que très peu d'intérêt en pratique. Utilisez les exercices pour d'autres exemples.

Partie exercice

Bien entendu, toutes les formes de nakade et de "quasi-seki" appartiennent à cette leçon. Vous pouvez aussi utiliser des problèmes où le sacrifice près d'un hane (point de coupe de première ligne) est la solution correcte, puisque les faux yeux ont été traités. Centrez les exercices sur des situations de vie et mort. Les débutants ont souvent du mal à voir les seki.

Phase de jeu

Pour cette dernière leçon particulièrement, il est important de faire de nombreuses remarques positives sur les parties des élèves. Encouragez les joueurs les plus faibles en insistant sur le fait qu'ils sont maintenant capables de jouer au go, ce qui était l'objectif de départ du cours. Ils progresseront en jouant si ça les a intéressé.

Si le cours a eu lieu au club de go, faites jouer certains élèves avec des membres du club, pour les encourager à en faire partie. Donnez les informations sur l'adhésion au club, et offrez-leur en partant un numéro de la revue de go.



Chapitre 5

Alternatives et suggestions.

Le chapitre précédent décrit le cas où un cours pour débutant peut s'étaler sur six séances de deux heures. Il est bien sûr possible d'adopter d'autres schémas. Dans ce chapitre, nous proposerons certaines modifications s'appliquant aux diverses situations, et ajouterons quelques suggestions.

Autres nombres de séances

Une journée ou une soirée de démonstration

Le plus important, au cours d'une séance unique, est de laisser aux participants une impression de ce qu'est le go, sans essayer de le leur enseigner complètement. Leur dire qu'ils pourront jouer au go après une seule séance ne pourra que les décevoir. La méthode standard est par conséquent de leur faire jouer au jeu de la première prise, et de les diriger progressivement vers le jeu de go en leur donnant pour objectif de capturer dix pierres. Faites en sorte qu'ils puissent emmener de la documentation : le titre d'un livre pour débutants, l'adresse du club, ou une date de début d'une session plus longue.

Trois ou quatre séances

Pour un nombre de leçons inférieur à six, il y a deux possibilités, selon les capacités des élèves. Si le groupe est petit et très motivé, formé par exemple seulement d'étudiants, il est possible de regrouper certaines leçons : les leçons 1 et 2, et les leçons 5 et 6. Si les gens le désirent, vous pouvez leur donner un nombre important de fiches comme travail à faire chez soi. Cela donnera plus de temps pour jouer pendant les séances.

Pour un grand groupe, il est probablement préférable de s'en tenir aux quatre premières leçons, et de donner des fiches supplémentaires aux élèves progressant le plus rapidement.

Plus de six séances

Si vous avez la chance de disposer de nombreuses séances, il y a plusieurs possibilités :

- Une soirée consacrée uniquement au jeu.
Cela donne la meilleure impression de ce qu'est le go : jouer pour s'amuser. Vous pourriez demander à des membres du club de disputer des parties à handicap contre les élèves. Ceci renforcera les liens avec le club. Si beaucoup d'élèves ont manqué des séances, il est conseillé d'organiser une soirée consacrée au jeu, de toute façon, pour être sûr que leur retard ne s'aggrave pas.
- Une soirée avec analyse de partie.
Comme événement spécial à la fin d'un cours, vous pouvez montrer une partie de pros sur 9x9 ou 13x13. De cette manière, vous pouvez donner des exemples de sujets traités pendant le cours. Ce genre d'activité prend généralement énormément de temps, et risque de laisser (trop) peu de temps pour jouer. Par conséquent, ne vous attardez pas sur chaque coup, mais choisissez certains moments critiques.
- Une soirée de révision.
Passez une soirée sans théorie, avec seulement des questions mélangées couvrant tous les sujets déjà abordés. Si nécessaire, vous pouvez prendre d'autres problèmes dans « *Graded Go Problems, Vol. I* », ou en fabriquer vous-mêmes.
- Un tournoi de conclusion.
Même après une session de six leçons, il est d'usage d'organiser un tournoi pour les élèves, sur 9x9 ou 13x13. Vous pouvez le transformer en tournoi à handicap, et faire participer les joueurs du club.

Horaires différents pour une leçon

Des séances de plus de deux heures ne posent pas de problème. Plus vous pouvez disposer de temps pour jouer, mieux c'est.

Si les séances sont beaucoup plus courtes, vous pouvez rencontrer des difficultés à finir le programme. Les deux suggestions suivantes peuvent aider dans ce cas.

- ❑ Restez plus longtemps sur le 9x9. Cela permettra de jouer un nombre de parties raisonnable.
- ❑ Attardez-vous le moins possible sur les parties théorie et exercice. Proposez aux élèves du travail à la maison s'ils le souhaitent.

Que faire après le cours?

Rappelez-vous que si des élèves adhèrent à votre club de Go après la session, il est important qu'ils soient pris en charge d'une manière ou d'une autre. Il n'entre pas dans les objectifs de ce livre de s'étendre sur cette question, mais nous allons rassembler certaines idées et suggestions pour une publication ultérieure.



Sur l'auteur

Frank Janssen est un joueur et professeur de Go en activité depuis plus de quinze ans. En tant que joueur, ses résultats les plus marquant ont été:

- ☆ Une seconde place au championnat d'Europe 1986;
- ☆ Champion de Hollande en 1989 et 1991;
- ☆ Deux victoires dans les tournois du Grand Prix en 91 et 92;
- ☆ Champion d'Europe de 9x9 en 1994.



En tant qu'instructeur, son expérience est encore plus fournie:

- ☆ Entraîneur principal du club de Eindhoven pendant plus de dix ans;
- ☆ Entraîneur en chef de l'Association Hollandaise de Go depuis 1987;
- ☆ Auteur du livre officiel pour débutants de l'Association Hollandaise de Go;
- ☆ Instructeur International de Go de la Nihon Ki-in, l'organisation professionnelle japonaise.
- ☆ Depuis décembre 1994, travaille au Centre Culturel Européen de Go, chargé de la promotion du Go en Europe.