

Séance d'initiation au go pour un groupe (méthode atari-go)

Comment initier au go un groupe d'enfants (classes, centre de loisirs...) ou d'adultes (salons, festival...) ? Voici une méthode simple applicable avec tous les débutants quel que soit leur âge.

Cette méthode est un résumé de la méthode présentée par Fan Hui lors du stage de formation niveau 1.

Objectif :

Amener en une séance des personnes ne connaissant pas le jeu à jouer leur première partie d'atari-go. Mais n'oubliez pas que le but premier qu'attendent les enfants et les adultes de votre intervention : c'est de s'amuser !

Vous n'avez pas besoin d'être très ambitieux pour l'initiation. Si, à la fin de la séance, la majorité des participants a compris le principe de capture, l'objectif sera rempli. Il ne faut surtout pas parler de territoire, des yeux, etc.

Cette séance peut se concevoir seule ou être utilisée comme une première séance lors d'un cycle découverte du go.

Durée de la séance :

- environ 45 minutes à une heure

Matériel à prévoir :

- un goban magnétique 9x9 et ses pierres (ou 19x19 avec cache)

Déroulement de la séance :

- introduction (établir la communication)
- découverte des règles (apprentissage par la pratique)
- jeu en groupe (coopération)

Table des matières

1 Introduction (établir la communication).....	2
1.1 Sourire	2
1.2 Casser le mur invisible !.....	2
1.3 Remarques.....	2
2 Découverte des règles (apprentissage par la pratique).....	2
2.1 Le principe de l'apprentissage par la pratique.....	2
2.2 Le déroulement	3
2.3 Remarques.....	4
3 Jeu en équipe (coopération).....	4
4 La fin de l'initiation	4
5 Initiation en individuel ou petit groupe (trois ou moins)	5
6 La bonne attitude de l'animateur.....	5

1 Introduction (établir la communication)

Durée : environ 5 minutes

1.1 Sourire

Votre premier geste en entrant dans la salle ou en commençant la séance sera de sourire. C'est un geste simple mais efficace, c'est le premier pas pour communiquer. Votre sourire doit être naturel, gardez cette image dans votre tête :

« Je suis venu pour partager quelque chose de bien avec tout le monde, et c'est quelque chose que j'aime beaucoup, pourquoi ne pas sourire ? ».

1.2 Casser le mur invisible !

Attention ! Vous ne devez pas commencer tout de suite à leur parler du jeu, vous devez d'abord établir la communication. La façon la plus efficace, c'est de les rendre actifs !

Posez des questions simples et ouvertes, la réponse n'est pas importante. L'important c'est qu'ils aient envie de répondre.

- Exemple de question : « À votre avis, d'où vient ce jeu ? » « À votre avis, il a quel âge ? Attention ! C'est un jeu très ancien ! »
- Exemple de réaction : peu importe la réponse de la personne, vous pouvez toujours dire « Très bien, une autre réponse ? » ou « 100 ans, c'est vieux ! mais c'est encore plus ! ». Essayez d'adopter un ton de voix animé.

Ici, il n'y a pas de mauvaise réponse, l'objectif est de faire participer tout de monde. Quand on voit qu'une réponse est bonne cela encourage tout le monde à participer de plus en plus.

1.3 Remarques

- Vous n'avez pas besoin de demander « Quelqu'un sait-il jouer au jeu de go ? », car si l'un d'entre eux répond « oui », cela va vous poser plus de problèmes.
- Pendant l'introduction, ne mettez pas vos mains dans les poches, ne vous asseyez pas sur la table !
- Ne répondez jamais seulement à une personne, mais répondez à tout le monde !
- Vous ne devez pas parler tout seul, il faut faire agir les participants, ce sont eux qui doivent parler !
- Attention au ton de votre voix ! Ne parlez pas trop bas !

2 Découverte des règles (apprentissage par la pratique)

Durée : environ 10 minutes

2.1 Le principe de l'apprentissage par la pratique

Une erreur que l'on fait assez souvent pendant une initiation, c'est qu'on a envie de montrer des choses, mais souvent beaucoup trop. On ne s'en rend pas compte, en tant qu'animateur, pendant l'initiation mais à la fin les participants se disent : « c'est trop compliqué pour moi ».

Le plus efficace c'est de les laisser découvrir eux-mêmes les choses. Quand on trouve les choses soi-même, on s'en rappelle mieux et on est plus motivé pour continuer. Donc en résumé, montrez peu de chose ou encore mieux ne montrez rien !

2.2 Le déroulement

- Vous : « *On va commencer à jouer, mais tout d'abord, j'aimerais demander à quelqu'un de courageux de venir poser un pion sur le plateau. Vous pouvez le poser où vous voulez, qui veut essayer !* »

Choisissez celui qui lève la main, à défaut celui qui semble le moins timide. Une fois le pion posé, peu importe où, vous devez toujours féliciter la personne ou l'enfant, car venir et poser un pion devant tout le monde, ce n'est pas facile.

Une fois un pion posé, par exemple dans une case, vous pouvez dire : « *Super ! Merci, tu peux te rasseoir* ». Poursuivez ensuite : « *Le pion dans la case, c'est très bien. Quelqu'un d'autre veut essayer de poser un autre coup sur le plateau ? Mais autrement que dans une case, qui veut essayer ?* » Attention ! N'enlevez pas les pions du plateau.

Une fois que trois à cinq personnes sont passées et qu'un pion est sur une intersection, vous pouvez commencer à expliquer mais faites très court.

- Vous : « *Vous voyez le pion sur la case ? Il y a beaucoup de jeux où l'on joue de cette façon. Vous connaissez des jeux où l'on pose les pions sur les cases ?* ».

Les élèves vont vous donner des noms de jeux différents. Faites le point : « *Oui, par exemple aux échecs ou au jeu de dames mais au jeu de go on ne joue pas sur les cases* ». Vous pouvez enlever les pierres posées sur les cases.

Vous pouvez faire la même remarque pour les autres pions posés, mais gardez tous les pions sur les intersections. Une fois tous les autres pions enlevés, vous pouvez expliquer « *Au jeu de go, on joue sur les croix* ». Ne cherchez pas à expliquer plus !

Ce n'est pas nécessaire de montrer comment jouer dans le coin ou sur le bord, ils vont le découvrir pendant leur partie. Si on en parle maintenant, cela va rendre les choses plus compliquées et amener plus de questions. Passez tout de suite l'étape suivante.

- Placez un pion blanc (ou noir) au *tengen*.

Vous : « *Maintenant, j'ai une autre question difficile pour vous. Je vais demander à quelqu'un de venir. Je vais lui donner autant de pions qu'il veut et il doit essayer d'entourer ce pion blanc **le plus serré possible**. Qui veut essayer ?* ».

C'est mieux de choisir quelqu'un qui ne soit pas encore passé au goban mural. Vous pouvez également répéter : « *N'oubliez pas de poser vos pions sur une croix* ».

L'idéal c'est quand un élève met huit pions pour enfermer complètement le pion blanc : « *Super ! bien joué ! Une fois que le pion est bien entouré, tu peux le retirer du plateau* ». L'élève retire le pion et le rend : « *Merci tu peux aller te rasseoir* ».

- Vous : « *Bravo ! C'est très bien entouré, mais j'ai un petit problème* ». Remplacez le pion au milieu : « *Vous ne trouvez pas que cela fait trop de pions noirs pour entourer un pion blanc ? En fait, certains pions noirs ne sont pas nécessaires pour entourer le pion blanc. À votre avis, quel(s) pion(s) noir(s) pouvez-vous enlever ? Qui veut essayer ?* ». Choisir toujours quelqu'un qui ne soit pas encore passé si possible.

Si jamais la personne n'arrive pas à trouver, vous pouvez l'aider et lui donner des indications. S'il enlève seulement un pion : « *Bravo ! Oui, ce pion noir n'est pas obligatoire. Merci, tu peux aller te rasseoir.* »

Une fois qu'il est reparti : « *On peut encore enlever des pions, qui veut essayer ?* ».

Quand la position est bonne avec quatre pions qui capturent un pion adverse, vous pouvez féliciter l'élève qui a fini le travail, et ensuite expliquer : « *Voilà, avec quatre pions qui entourent un pion adverse, vous pouvez capturer le pion et vous avez gagné* ».

Cette partie d'explication est terminée.

2.3 Remarques

- Il faut être conscient qu'après l'explication, la majorité des élèves ne comprennent pas encore. C'est tout à fait normal, car ils n'ont pas encore pratiqué. Ils vont comprendre pendant la partie en équipe.
- Ne cherchez surtout pas à donner plus d'explications car plus vous expliquez plus les élèves risquent de mélanger et de confondre.
- Ne dites jamais c'est FAUX ou ce n'est PAS BON, utilisez plutôt le mot intéressant.
- Ne laissez pas les élèves piocher des pions dans la boîte, donnez-les un par un.
- Attention au vocabulaire, je préfère utiliser les mots « capture », « entourer », « croix », « pion », « plateau ». N'utilisez surtout pas de mots compliqués.
- Vous devez toujours faire face aux élèves, c'est pour mieux garder le lien de communication.
- N'oubliez pas sourire.
- Toujours féliciter ceux qui sont passés au goban mural.

3 Jeu en équipe (coopération)

Durée : environ 20 minutes

Le jeu en équipe est amusant et c'est moins intimidant que le jeu en individuel pour les participants qui ne maîtrisent pas encore les règles. On partage l'assistance en deux équipes, l'équipe gagnante est celle qui réussit à capturer une pierre en premier (jeu de la première prise). On peut éventuellement donner des noms aux deux équipes (par exemple tigres et dragons) pour rendre l'expérience encore plus amusante.

Chaque membre d'une équipe vient à son tour au goban mural, l'animateur lui donne une pierre et il joue son coup. Il faut bien faire attention à faire jouer tout le monde. Ne pas hésiter à encourager à chaque coup et à faire applaudir les participants.

Par exemple :

- « *Maintenant que vous connaissez les règles, on va faire une partie. Je vais diviser la classe (le public) en deux équipes : les blancs et les noirs* » ;
- « *L'équipe gagnante sera celle qui arrivera à capturer le premier pion* » ;
- « *C'est noir qui commence, bien sûr je suis là pour vous aider* ».

Il faut donner des conseils et des encouragements bienveillants aux joueurs des deux équipes (sans indiquer les coups) :

- Aidez pendant les parties (« *Attention vous êtes en danger !* ») mais toujours se limiter à la capture concernée et ne pas en montrer plus ;
- Si la pierre n'est pas sur une intersection, corrigez sans rien dire ;
- Les participants doivent retirer eux-mêmes les prisonniers.

Faites jouer deux ou trois parties en équipe en fonction du temps disponible selon les mêmes principes.

4 La fin de l'initiation

S'il reste encore du temps après trois parties en équipe, vous pouvez leur raconter des histoires pour finir la séance. Il y a beaucoup d'histoires de go dans le monde, vous pouvez en trouver sur Google, Wikipédia ou même dans mes livres.

5 Initiation en individuel ou petit groupe (trois ou moins)

Si vous avez trois ou moins de trois personnes à initier, vous n'avez pas besoin d'utiliser le goban mural, un petit plateau de 9x9 suffit. Le processus ressemble à celui utilisé pour initier un groupe, mais bien sûr, c'est beaucoup plus facile de communiquer et c'est plus rapide aussi. On entre rapidement dans la phase pratique.

- Si devant vous il n'y a qu'une personne, vous jouez bien sûr contre elle. S'il y a deux personnes, laissez-les jouer entre elles. S'il y a trois personnes, vous jouez contre une et les deux autres jouent ensemble.
- Attention ! Ne faites pas de simultanée, cela donne un « esprit handicap » et vous aurez un moins bon contact avec les élèves.
- Une autre question très importante : lors de la première partie, devez-vous gagner ou perdre ?

Il faut bien comprendre à quel moment la personne commencera à s'intéresser au jeu ? Au moment où elle capturera la première pierre de sa vie ! Donc laissez-lui gagner la partie le plus rapidement possible !

Cela lui prouvera aussi que c'est un jeu simple et fait pour elle. Ne vous inquiétez pas, elle sait que vous l'avez laissé gagner. En tout cas, elle sait que si vous voulez vraiment gagner, elle n'a aucune chance. C'est gentil de votre part de la laisser gagner et c'est pédagogique.

Bien sûr, si vous voyez que la personne est assez arrogante et trop sûre d'elle, vous pouvez montrer votre force et puis expliquer. Mais normalement, je vous conseille de laisser les gens gagner.

Après quelques parties, une fois que vous voyez que la personne a compris la capture, vous pouvez lui proposer de changer un peu de règle : prise de trois pierres ensuite prise de cinq pierres puis jusqu'à dix pierres. Ce n'est pas grave si vous devez jouer beaucoup de parties.

Remarques :

- Attention ! Restez sur le plateau 9x9 ;
- N'anticipez pas les questions : ne donnez des conseils ou des explications que si c'est demandé ;
- Ne développez jamais les réponses, cela rend les choses trop compliquées ;
- Indiquez par contre les pierres prises sur le goban si les joueurs ne les ont pas vues ;
- Ne jouez ni en simultanée ni à handicap.

6 La bonne attitude de l'animateur

Il faut casser le mur entre vous et les enfants, faites-les rire, donnez-leurs confiance en vous.

Pensez à vous tenir et vous présenter de bonne manière :

- Faites attention à votre attitude (pas de main dans les poches, pas de bras croisés, pas de chewing-gum, surtout pas de gros mots, ne pas s'asseoir sur le bureau, etc.) ;
- Placez-vous de manière à ne pas cacher le plateau et à pouvoir toujours regarder l'auditoire ;
- Ne vous noyez pas dans les détails et ne cherchez à démontrer vos connaissances ;
- Choisissez vos mots, utilisez les termes avec lesquels vous vous sentez le plus à l'aise et efforcez-vous de toujours utiliser les mêmes : par exemple ne pas mélanger plateau et goban – pion et pierre et croix et intersection ;

- Parlez lentement et respirez calmement ;
- Soyez souriant et donnez de la vie à votre intervention en changeant d'intonation de voix.

Encouragez les participants :

- Encouragez toutes les initiatives aussi bien en début qu'en fin d'action (faire applaudir) ;
- Ne pas dévaloriser l'enfant de quelque manière que ce soit, toujours l'encourager ;
- Ne jamais répondre « *Non* » mais « *C'est intéressant !* »
- Toujours être bienveillant et proposer son aide mais une fois le coup joué ne pas le changer ;
- Faire les commentaires une fois que la personne est retournée à sa place et parler au groupe et pas une personne en particulier.

Faite participer tout le monde :

- Faire venir à chaque fois des personnes différentes ;
- Les participants doivent être acteurs et apprendre par eux-mêmes, vous devez les guider mais pas leur montrer la solution ;
- Ne pas essayer de poser des pierres sur le plateau lors des initiations, ce sont les enfants qui viennent poser les pierres ;

Garder le contrôle :

- Les enfants ne doivent pas piocher les pions, c'est vous qui les leur donnez ;
- Ne pas garder l'attention d'un élève trop longtemps ;
- Pour les questions embarrassantes « *Très bonne question, on en parlera tout à l'heure. D'autres idées ?* »
- Pour gérer les enfants envahissants « *Tu as bien répondu, maintenant il faut que tu laisses répondre les autres* » (souvent dans ce cas, l'enfant n'attend pas la réponse avant de poser une autre question).

Document mis à jour janvier 2016