

# Initiation au jeu de Go

## Livret pédagogique et pratique

### Objectif

Le but de ce livret est de permettre à toute personne, connaissant ou non le go, souhaitant mettre en place une ou des séances d'initiation au jeu de go, pour un groupe d'enfants : classe, TAP/NAP, centré aéré, ludothèque, ...

### Utilisation

Les premiers chapitres de ce livret sont d'abord orienté pour les personnes connaissant bien le go, mais pas forcément les enfants, notamment en groupe. Certains conseils sont cependant parfois utiles à « pros » des enfants, afin de leur faire apprécier cette activité.

Plusieurs références sont faites au livre de Fan Hui « Le Go pas à pas » (souvent le tome 1) : « FH1, p.3, ex.5 » référence l'exercice 5 du tome 1, page 3.



Si vous souhaitez contribuer à l'amélioration de ce livret, merci de contacter [go-scolaire@jeudego.com](mailto:go-scolaire@jeudego.com)

Version 1.1

## Introduction

Ce livret est principalement conçu dans l'idée que lorsque l'on met en place une activité autour du jeu de go, il faut garder à l'esprit que les enfants doivent prendre plaisir à jouer ! Ce rappel qui semble évident reste néanmoins fondamental.

Ce livret s'adresse à toute personne qui voit en l'enfant un être curieux, joyeux et joueur.

Le but n'est pas de faire devenir l'enfant un expert au go, mais de découvrir ce jeu, avec toutes ses vertus pédagogiques (<>).

L'enfant doit surtout s'amuser et pouvoir gagner des parties. Ceux qui souhaitent approfondir leur pratique se rapprocheront du club le plus proche.

Ce livret est pour vous si :

- Vous êtes patient avec les enfants
- Vous savez vous faire obéir sans crier
- Vous êtes d'un naturel souriant
- Vous savez être ferme tout en étant bienveillant
- Vous aimez jouer

## Le matériel

- Des jeux 9x9 (*voire 13x13*)
- Un goban magnétique mural 9x9 et ses pierres magnétiques (*à défaut un goban sur papier sur un tableau aimanté et des pierres magnétiques ou encore un goban magnétique mural 19x19 avec un cache*)

## Fiches

Dans ce livret nous vous proposerons des fiches pour vous aider à mettre en place l'activité, construire vos séances ainsi que des conseils pour la gestion des enfants. Chaque fiche proposera une activité, des remarques ainsi que des conseils pédagogiques. Les séances peuvent durer entre 45 minutes et 1h15 en fonction des créneaux.

## Nombre de séances

8 à 12 séances en évitant plus de 14 enfants par animateur

## Progression

Nous vous proposons de suivre la progression suivante (ici par exemple sur 12 séances), sachant que le rythme suivi est à adapter en fonction des groupes :

- Initiation et première capture (fiche n°0, fiche n°1 et fiche n°2)
- Double-*atari* et capture de 3 pierres (fiche n°3 et n°4)
- Techniques secrètes : rester connecté + double-*atari* (fiche n°5 et n°6)
- Capture de 5 pierres et couper son adversaire + *gueta* (fiche n°7 et n°8)
- Techniques secrètes : *atari* vers la ligne de la mort (fiche n°9 et n°10)
- Capture 10 pierres : *atari* en séparant les pierres adverses (fiche n°11 et n°12)
- Techniques secrètes : *atari* vers mes pierres fortes (fiche n°13 et n°14)
- Techniques secrètes : *shicho*-escalier (fiche n°15 et n°16)
- Techniques secrètes : *snapback* (fiche n°17 et n°18)
- Territoire (fiche n°19 et n°20)
- Vie et mort (fiche n°21 et n°22)
- Tournoi (fiche n°23 et n°24)

**Lors de ces séances évitez de jouer au Go avec les enfants afin d'être disponible à tout moment !**

**Parlez le moins possible, et laissez parler et agir les enfants.**

**D'une séance à l'autre, faire des rappels rapides de ce qui a été vu la fois précédente.**

Les fiches n°0, 1 et 2 sont spécifiques à la première séance. Cette séance peut être également proposée de manière indépendante d'un cycle comme séance « découverte du go ».

**Objectif :**

- Les enfants découvrent le jeu de go et son univers
- Les enfants sont en confiance pour participer à l'activité jeu de go

**1. Introduction et prise de contact (5 minutes)**

Le but va être dans un premier temps d'entrer en communication avec les enfants.

Tout ce que l'on va faire aura pour unique but de favoriser cette communication en les rassurant !

Ce qu'il faut savoir :

- L'enfant ne lève pas spontanément la main pour participer
- L'enfant a peur de répondre
- L'enfant a peur de venir devant tout le monde
- L'enfant a peur de se tromper

Nous allons donc essayer de lever chacun de ces obstacles lors de l'initiation.

L'animateur est seul devant son groupe. Il va entrer en communication en posant des questions anodines afin que les enfants participent sans avoir peur.

Avant de poser les questions, bien rappeler qu'il faut respecter les autres, et ne pas tous répondre en même temps : levez le doigt avant de parler ! (ce qui permet de réguler la parole et de la donner à tous)

Question : « Savez-vous de quel pays est originaire le jeu de go ? »

À chaque mauvaise réponse on répondra : « Oui, c'est une bonne idée, c'est presque ça ! » « Quelqu'un a-t-il encore une autre proposition ? » On donnera des indications...

Réponse : la Chine

Question : « Depuis quand pensez que l'on joue à ce jeu ? »

À chaque réponse, on répondra : « Oui c'est une bonne idée. » « Ce jeu est encore plus vieux. » « Plus vieux encore. »...

Réponse : il y a au moins 3000 ans (période de l'Antiquité pour les enfants CE2 ou plus)

**Le but de ces questions n'est pas tant d'obtenir la bonne réponse mais plutôt de montrer à l'enfant qu'il ne risque rien à répondre. Cela va le mettre en confiance.**

A ceux qui ne proposent rien, leur donner la parole quand même avec une phrase du genre « et toi, qu'est-ce que tu en penses ? »

Remarque : Tous les enfants doivent avoir répondu ou proposé quelque chose au moins une fois.

**2. Découverte des règles (5 à 10 minutes)**

Règles du jeu à présenter :

- On pose les pierres sur les intersections
- Noir commence en premier
- Une pierre posée ne peut plus bouger sur le goban
- On passe notre temps à rajouter des pierres sur le goban : elles ne sont pas déplacées
- Pour capturer une pierre, il faut « l'entourer au plus près » (*ou les termes « pour capturer, il suffit de fermer tous les chemins qui partent des pierres adverses »*)

Pour cela voici les seules indications à donner :

**2.1 Pose des pierres**

On demande, à qui veut bien, de venir poser une pierre sur le goban. Lorsque l'enfant approche, on lui demande son prénom et on lui donne une pierre noire.

- S'il pose la pierre sur une intersection : « Félicitations, c'est exactement comme cela qu'il faut jouer ! »
- S'il la pose dans une case : « C'est très bien ! C'est ainsi que l'on pose les pierres dans la majorité des jeux. Est-ce que quelqu'un d'autre peut venir poser une pierre d'une autre façon ? »

Une fois qu'une pierre est posée sur une intersection (là où les lignes se croisent, appelé aussi « nœud » à l'école), on explique que c'est ainsi que l'on joue au go. On va rajouter des pierres sur le plateau. Prendre une pierre blanche et demander à un autre enfant de venir la poser sur le goban. On fera cela au moins 6 à 8 fois afin que tout enfant qui souhaite venir puisse venir le faire.

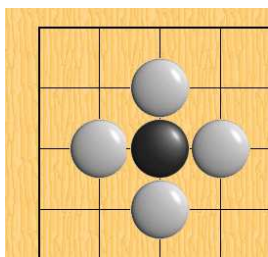
Le but est ici de montrer à l'enfant qu'il n'y a aucun risque à venir au tableau devant ses camarades !

## 2.2 Capture des pierres

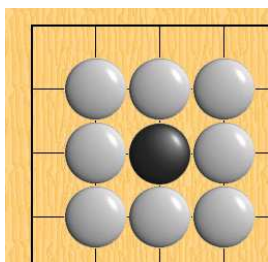
Une fois que les enfants savent comment poser les pierres, on va poser une pierre noire au milieu du goban et on va leur demander : « Pour capturer une pierre, il faut l'entourer au plus près. Qui vient me montrer comment on pourrait faire. Je vous donne autant de pierres que vous le souhaitez ! »

Quelle que soit la proposition faite, on félicite l'enfant : « C'est très bien ! »  
(Vous commencez à avoir l'habitude, non ?!)

- Si l'enfant propose cette solution : « C'est parfait, c'est la meilleure façon de faire, félicitations ! »



- Si l'enfant propose cette solution : « C'est très bien ! La pierre est capturée ! Tu peux d'ailleurs le faire avec moins de pierres, allez vas-y essaye ! Rappelez-vous, ce sont les lignes qui partent de la pierre qui comptent ! »



Quelle que soit la proposition faite par l'enfant, à la fin il faut arriver au résultat du schéma 1.

**Le but est que l'enfant n'est pas peur de venir au tableau. Qu'il se trompe ou pas ! Félicitez-le et remerciez-le pour sa participation.**

### Relation animateur-enfants :

Évitez-les :

- « Non, ce n'est pas cela » et remplacez le plutôt par « C'est presque cela, essaye encore... »
- « Tu t'es trompé » et remplacez le plutôt par « Ton idée est intéressante, essaye encore... »

Conseils :

- Valorisez les enfants
- Si un enfant vous pose une question gênante ou qui ne convient pas à l'instant, dites-lui : « ta question est très intéressante, j'y répondrai plus tard » et poursuivez ce que vous faisiez
- Soyez souriant et bienveillant, ceci n'est pas un examen mais un prise de contact !
- Si la réponse n'est vraiment pas trouvée, indiquez-leur simplement

## Les enfants doivent commencer à jouer le plus rapidement possible !

**Objectif :** Faire découvrir les règles de pose de pierre et de capture

Dès que les enfants ont été initiés, ont vu comment poser une pierre sur les intersections du goban et comment capturer une pierre, nous vous conseillons de commencer à les faire jouer au plus vite sans plus de précision.

Pour cela, le match par équipe est l'idéal. Le premier qui capture quelque chose gagne !

On mettra en place deux équipes (jusqu'à 7 enfants) et chaque enfant viendra jouer à tour de rôle au tableau. L'animateur donne les pierres aux enfants au fur et à mesure. Faire environ 4 à 6 matches sur un Goban 9x9.

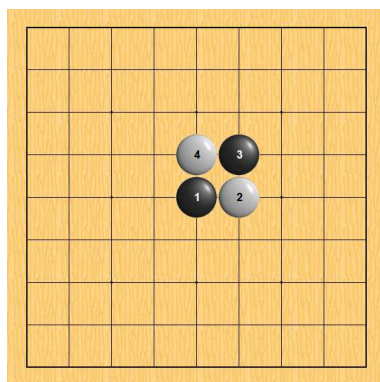
**Terme technique :** expliquez simplement que quand on menace directement de prendre une pierre, on dit « atari », ce qui veut globalement dire : « attention, je peux te capturer ! ».

### Avantages :

- Les enfants se mettent rapidement en action.
- Il se crée une émulation et un petit sentiment de compétition stimulant.
- Le match par équipe permet de vérifier que les enfants ont correctement compris les règles de capture et de pose des pierres. On les aidera en annonçant les *atari* et en prenant soin de leur faire retirer les pierres capturées.
- Les enfants finissent de comprendre les règles en jouant.

### Remarques :

- Commencez les matches avec 2 pierres noires et 2 pierres blanches en position croisées comme le schéma (ou bien une partie dans pierres au départ si vous préférez).



- S'il y a égalité au bout de quatre matches, ou un certain délai (genre 30 minutes), arrêtez-vous !
- Insistez sur le fait de bien retirer du goban la ou les pierres capturées.

### Relation animateur-enfants :

- On demandera systématiquement le prénom à l'enfant lorsqu'on lui donne une pierre. Cela permet de les identifier et de leur donner de l'importance.
- On veillera à ranger les enfants lors du match par équipe afin de faciliter le passage de chacun.
- On félicitera systématiquement les enfants.
- Les enfants ont le droit d'encourager de vive voix mais n'ont pas le droit d'aider le partenaire. Il faudra cependant veiller à ce que le groupe ne soit pas trop bruyant et confus.
- Soyez toujours **souriant** et encouragez les : « C'est bien ! » « Attention il y a danger !! » « Excellent coup » etc .
- Si le calme a du mal à se faire, il est possible de demander aux enfants qui ne sont pas en train de jouer de lever la main quand ils voient un *atari* : ça leur demande plus de concentration ... et plus de calme ...

## Les enfants jouent les uns contre les autres

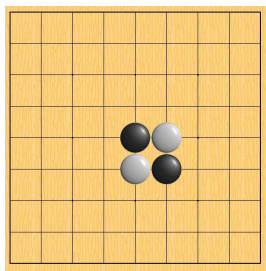
**Objectif** : Que les enfants deviennent capables de capturer des pierres de l'adversaire et de les enlever du goban.

Dès que les enfants finissent les matches par équipes, faites les jouer les uns contre les autres avec comme règle : le premier qui capture quelque chose gagne (*atari-go*).

Rappel : pour s'assurer que les enfants ont bien compris la notion d'*atari*, il est possible de leur faire faire quelques exercices (photocopies du livre FH1, page X par exemple :

### Consignes :

- Les enfants placent les pierres sur leur goban 9x9 comme pour le match par équipe (*ou sans si vous préférez*)



- Demandez aux enfants de se souhaiter une bonne partie. Utilisez un décompte pour qu'ils commencent en même temps. « 3,2,1, Bonne Partie » annoncez le à haute et intelligible voix.
- À la fin des matches, les enfants doivent remettre le goban en place prêt pour rejouer une partie. Une partie est terminée lorsque les pierres sont rangées ! Enfin, on dit : « Merci pour la partie »
- Vérifiez que chaque goban est en place.

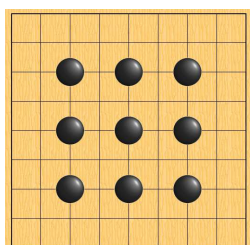
### Remarques :

- Circulez et vérifiez que les enfants n'oublient pas de retirer les pierres capturées.
- Attention, les enfants pensent assez souvent que les diagonales permettent à des pierres d'être connectées. C'est faux ! Seules les pierres reliées par une ligne sont connectées !
- Laissez les enfants jouer avec la même couleur trois fois de suite afin qu'ils se familiarisent avec le jeu et se repère avec leur pierres. Changez ensuite de couleur.

**Fondamental** : chaque joueur doit pouvoir gagner au moins une partie !

**Relation animateur-enfants** : Si un enfant perd toutes ses parties, que faire ?

- Soit en trouvant un adversaire à portée
- Soit en donnant des pierres d'avance :
  - N'hésitez pas à lui faire faire une partie avec des pierres d'avance.
  - Dites à l'autre joueur que cela va être plus difficile pour lui, un challenge !
  - Attention, mettez suffisamment de pierres pour que l'enfant en difficulté gagne !
  - Restez près d'eux, soyez vigilant et une fois la partie gagnée, enlevez une pierre d'avance et dites-leur de recommencer et ainsi de suite.
  - Exemple : dans cette situation Blanc commence !



**Objectif :**

- Entraîner les pratiquants à « voir » les situations de double-*atari*
- Faire « découvrir » à l'enfant de nouvelles situations

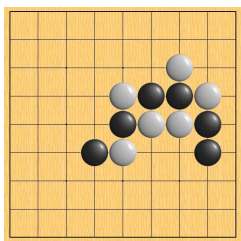
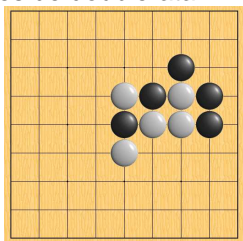
**Compétences :**

- Observations
- Mémorisation
- Stratégie et expérimentation

**Consignes :** les amener à découvrir des techniques « secrètes ».

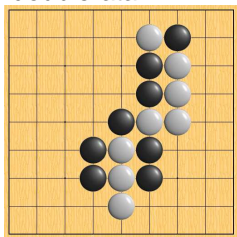
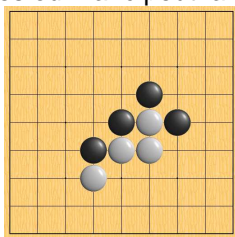
- Proposez une situation avec des double-*atari* et faites les réagir en les faisant participer et en les incitant à proposer des solutions de capture jusqu'à la découverte du double-*atari*.
- « Au jeu de go, il y a des techniques secrètes » « Si vous êtes Blanc, où joueriez-vous pour attaquer les pierres noires ? »
- Ensuite, présentez six ou sept situations de double-*atari* en sollicitant les différents enfants
  - « Vos yeux commencent à voir les double-*atari*. Jouons et essayez d'utiliser cette technique secrète pendant vos parties. Si vous arrivez à l'utiliser, levez la main et appelez-moi pour me le montrer ! » Les féliciter chaleureusement lorsque cela se produit.

Exemples de double-atari :



Nombreux exemples : FH1, p.X à X

Exemples où Blanc peut faire un double-atari :



Nombreux exemples : FH1, p.X à X

**Remarques :**

- Toutes les réponses sont bonnes ! Félicitez chaque participation !
- Lorsqu'un enfant découvre le double-*atari*, félicitez-le et dites-lui : « Tu as découvert une des premières techniques secrètes du go, Félicitations ! »
- Sur les autres situations, si un enfant se trompe dites-lui : « Bonne idée, intéressant ! Est-ce que tu peux également utiliser dans cette situation la technique secrète que vous venez de découvrir ? »
- Pendant les matches, félicitez les enfants lorsqu'ils trouvent des double-*atari*.

**Relation animateur-enfants :****Les enfants veulent poursuivre leurs matches : restez sur la règle de la première capture**

- Les encourager à exercer leurs yeux. Insistez sur le fait qu'il s'agit d'un **jeu d'observation**.
- Dites-leur de jouer, jouer, jouer jusqu'à ce que leurs yeux s'habituent aux lignes, aux libertés, aux positions et à repérer les situations de captures sur le goban (plateau).

**Un enfant qui ne voit pas les captures et qui perd assez souvent va finir par croire qu'il est « nul »**

- Essayez systématiquement de lui dire : « Il faut entraîner tes yeux à mieux voir ! » Cela dégage tout sentiment négatif à l'enfant.
- Proposez-lui différentes situations d'*atari* et vérifiez qu'il a bien compris et qu'il les voit bien (possibilité d'utiliser des photocopies de certaines pages du livre de FH1, p. X à X)



**Objectif :**

- Jouer des parties plus longues
- Se projeter plus loin dans la stratégie

**Compétences :**

- Stratégie et expérimentation

**Rappel :**

Prenez 2 minutes pour bien rappeler le terme « *atari* » et intégrer la notion de « liberté », en définissant ce terme comme le nombre de traits d'une pierre (ou d'un groupe de pierres) reliant une intersection vide.

Dans une position donnée, posez la question sur le nombre de libertés de 4 ou 5 petits groupes.

Quand il n'y a plus qu'une seule liberté, on dit que la pierre est ... (laissez répondre les enfants) ... « *atari* » !

Et quand il n'y a plus du tout de liberté, la pierre est ... (laissez répondre les enfants) ... capturée !

**Consignes :** « Vous allez jouer pour la capture de 3 pierres, que ce soit d'un seul coup ou en plusieurs fois. Attention, on arrête bien la partie quand l'un des joueurs a capturé 3 pierres »

Proposer 2 ou 3 parties en groupes (voir fiche n°1) pour bien montrer le fonctionnement de ces nouvelles règles.

Puis enchaînez par : « vous allez maintenant jouer des parties les uns contre les autres : on s'arrête dès que l'un des joueurs à capturer 3 pierres, et on m'appelle pour me montrer ! »

Penser à rappeler les consignes : « Bonne partie », « Merci pour la partie », et bien faire ranger toutes les pierres entre chaque partie.

**Relation animateur-enfants :**

- Quand vous passez devant des pierres non capturées, dites une phrase du genre : « il n'y a pas quelque chose d'étrange dans votre partie ? » ou s'ils ne trouvent pas « Comptez le nombre de libertés de chaque groupe », et n'oubliez pas de les féliciter quand ils trouvent ...
- S'il y a plus de 3 pierres capturées, demandez « A combien de pierres capturées doit-on s'arrêter ? »