

Le Jeu de Go pour les NAP (Nouvelles Activités Péri-scolaires)

- **Facile à mettre en place**
- **Passionnant pour les enfants**
- **Educatif et enrichissant**



Fédération Française de Go

<http://jeudego.org>

contact@jeudego.org

Sommaire

- ✓ **Présentation du Jeu de Go**
- ✓ **Les règles de base**
- ✓ **Les avantages pédagogiques**
- ✓ **Le jeu de go pour les NAP**



Présentation du Jeu de Go

HISTOIRE

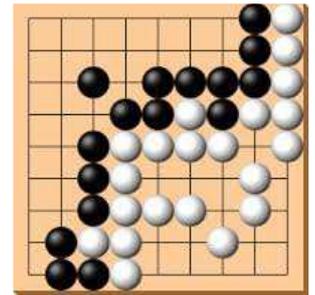


Une vieille légende chinoise racontant l'origine du Jeu de Go rapporte son invention par deux dragons, Hei-Zi (noir) et Bai-Zi (blanc), il y a presque 6000 ans. L'histoire ajoute qu'ils sont aujourd'hui encore en train de jouer...

L'origine réelle de ce jeu de stratégie oriental se situe bien en Chine, plus probablement il y a environ 4000 ans, ce qui en fait **le plus ancien jeu de stratégie** de l'humanité encore joué aujourd'hui. Passant au moyen-âge par la Corée puis au Japon, il se démocratise au XX^e siècle, époque à laquelle l'Occident le découvre. Il arrive finalement en France au début des années 1970, où il séduit toujours plus d'amateurs.

PRINCIPE DU JEU

En lui-même, le jeu se présente sous la forme d'un plateau avec un espace quadrillé et des pions, plus communément appelés "pierres", noires et blanches. Tour à tour, en posant leurs pierres sur les intersections libres, les joueurs tracent des frontières, entourent chacun une portion de l'espace vierge et délimitent ainsi leur territoire. À la fin de la partie, le gagnant est celui qui a entouré le plus d'espace sur le plateau avec sa couleur. Le go est donc avant tout **un jeu de partage du territoire**, mais aussi un jeu d'attaque, car il y a possibilité d'encercler l'adversaire.



AUJOURD'HUI



Dans les pays asiatiques évoqués plus haut, le go fait partie intégrante du patrimoine culturel et il est considéré comme une discipline intellectuelle à part entière, à tel point que la Corée en a fait une épreuve de son baccalauréat. Il y existe un véritable système professionnel et de nombreux grands tournois internationaux ont lieu chaque année.

La **Fédération Française de Go**, agréée Jeunesse et Education Populaire, regroupe une centaine de clubs et s'efforce de promouvoir le jeu en direction d'un plus large public, notamment les jeunes.

Les règles de bases (1/2)

PLATEAU ET PIERRES

Pour jouer, il faut simplement un plateau quadrillé de 9 par 9 lignes (plateau d'initiation), ainsi que des pierres blanches et noires (40 pions de chaque couleur).
Les 2 joueurs choisissent leur couleur.



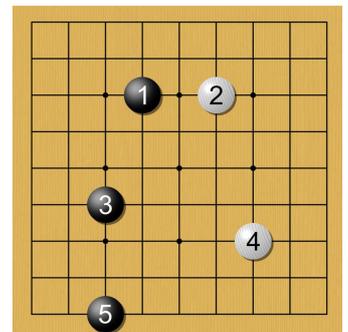
JOUER UN COUP



Au début, le plateau est vide : chacun son tour, chaque joueur place une pierre de sa couleur sur une intersection libre.

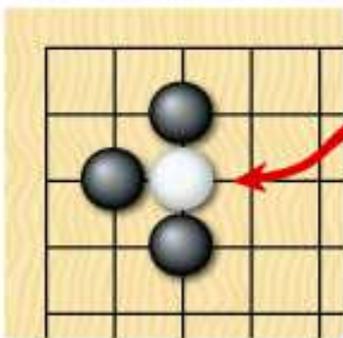
On peut jouer sur les bords et même dans les coins.

Les pierres ne sont pas déplacées : le plateau va se remplir progressivement.

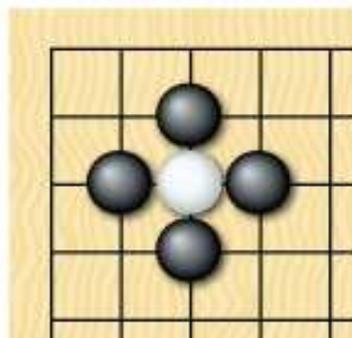


CAPTURER UNE PIERRE

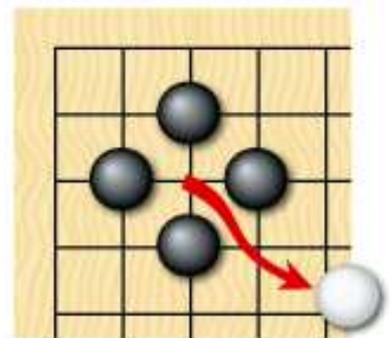
Pour cela, faut **fermer toutes les lignes** qui partent des pierres de son adversaire :



Il reste une ligne libre qui part de la pierre blanche, mais c'est à noir de jouer....



... maintenant, toutes les lignes autour de la pierre blanche sont fermées par des pierres noires...

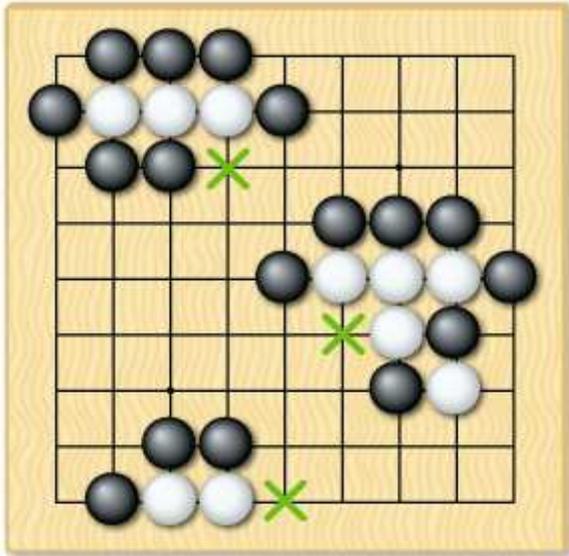


... et la pierre blanche est capturée et retirée du jeu tout de suite : elle est faite prisonnière.

Les règles de bases (2/2)

CAPTURER PLUSIEURS PIERRES

On peut capturer **plusieurs pierres en une seule fois**.



Quelques exemples :

Noir peut jouer sur un des emplacements marqués d'une croix verte et capturer plusieurs pierres d'un coup.

LES PREMIERES PARTIES

Le but du jeu lors des premières parties, version appelée **atari-go**, est de simplement capturer au moins une pierre adverse.

Facile ? En théorie : oui. En pratique : à voir ...

1 pierre = Victoire !



LA SUITE ...

Une fois la technique de capture acquise, on passe à l'étape suivante : le but est maintenant de capturer 5 pierres à l'adversaire (en une seule fois ou en plusieurs).

La stratégie s'amorce ...

Pour jouer ensuite véritablement au go, il existe quelques autres règles, très faciles à apprendre, mais le principe reste quasiment le même : la découverte de ce jeu fascinant commence !

Les avantages pédagogiques du Jeu de Go (1/2)

Jeu de stratégie par excellence, le jeu de go se prête particulièrement à de nombreux apprentissages pour les enfants.

JEU CAPTIVANT

Avant tout ludique, le go attire naturellement les enfants. Captivant, les enfants sont happés par la motivation de jouer et de gagner, donc de progresser. Cette progression est très rapidement perceptible au go, et quasi-infinie !

RESPECT et PARTAGE

Le respect des règles de jeu et des adversaires sont autant d'apprentissages de la vie en société et de la citoyenneté. En jouant en groupes (un groupe contre un autre), cette notion renforce également la cohésion.

De plus, le go est avant tout un jeu de partage de l'espace : la victoire ne s'acquiert pas en écrasant l'autre, mais en trouvant un terrain de compromis, une forme de partage, un équilibre dans le jeu, et donc dans la vraie vie.

REFLEXION et MATHEMATIQUES

Envisager les différents points de vue et les différentes possibilités de jeu force l'enfant à prendre de bonnes décisions dans un environnement complexe et renforce ses capacités de réflexion et de jugement.

De plus, les relations avec les mathématiques sont nombreuses : compter (numération, addition, soustraction, multiplication), se repérer sur une grille, se projeter, émettre des hypothèses, etc.

La mémoire est également sollicitée : mémoriser les coups joués, les séquences intéressantes, etc.

Les avantages pédagogiques du Jeu de Go (2/2)

MAITRISE DE SOI

La maîtrise de soi est un élément clé du jeu : en se concentrant pour mieux jouer, en apprenant la patience (attendre le tour de l'autre, ne pas vouloir gagner trop vite, ...), en gardant son sang-froid dans des situations de jeu compliquées, en réfléchissant pour mieux anticiper les coups de l'autre, etc.

CREATIVITE

Le jeu de go ouvre des possibilités énormes, où chacun peut s'exprimer, créer, imaginer des situations toujours différentes pour gagner.

Devant un jeu vide au départ, les joueurs vont créer des parties toujours différentes, où il faudra sans cesse improviser, s'adapter.

POUR TOUS

Facile d'accès (quelques minutes pour apprendre les règles!), tous les enfants jouent rapidement ensemble. Tout le monde est sur le même plan.

Même en difficulté scolaire ou d'intégration sociale, tous les enfants s'épanouissent et peuvent gagner des parties, leur redonnant confiance dans leurs apprentissages. Selon une étude japonaise menée par Maître Yasuda, certains enfants en difficulté ont fait d'énormes progrès grâce au go, que ce soit à l'école, mais aussi sur le plan relationnel, avec les autres enfants ou avec les adultes (parents, professeurs, etc).

Le jeu de go pour les NAP (1/3)

Le jeu de go rentre exactement dans le cadre des Nouvelles activités Péri-scolaires : son extrême facilité de mise en œuvre permet de fournir une activité riche et passionnante pour tous les enfants, **dès le CP**. Le temps d'intervention est également très adaptable.

L'ANIMATEUR

L'idéal est bien sûr d'avoir un joueur de go confirmé, ce qui lui permettra de déployer sa pédagogie dans un environnement qu'il maîtrise entièrement. Pour cela, les clubs de go proposent souvent leurs services : contactez le club le plus proche sur le site <http://ffg.jeudego.org/php/selectDepartement.php>

Mais la grande force du go est sa simplicité : tout adulte peut facilement appréhender les règles de base en quelques minutes et faire pratiquer les enfants rapidement. Les animateurs déjà présents dans votre commune peuvent donc rapidement mettre en place cette activité.

Pour les accompagner, des fiches « prêtes à l'emploi » (voir « outils de base ») décrivent une série d'ateliers qui permettra d'avoir une progression pédagogique au cours des NAP.

De plus, une initiation plus poussée de ce(s) formateur(s) peut être dispensée par des joueurs de clubs en une après-midi seulement : à nouveau, contacter le club le plus proche, ou bien directement la Fédération Française de Go si le nombre d'animateurs à former est conséquent (contact@jeudego.org).



Le jeu de go pour les NAP (2/3)

LE MATERIEL

Au niveau logistique, il n'y a besoin **que de tables et de chaises** : le go peut donc se jouer dans n'importe quelle salle.

Il est cependant préférable d'avoir également un tableau métallique, afin de pouvoir utiliser un jeu magnétique grand format pour les ateliers en groupe.

Le matériel de go peut être commandé facilement chez l'un des partenaires de la Fédération Française de Go (voir site <http://jeudego.com>, rubrique <à renseigner>)

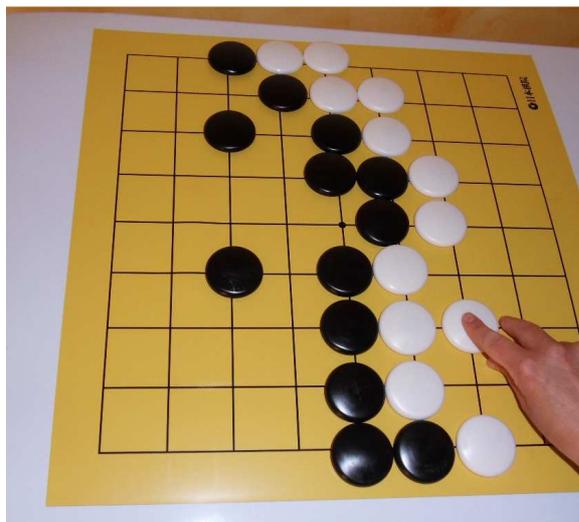
Pour moins de 200€ par groupe, il est conseillé d'acheter :

- ✓ Une mallette contenant 15 jeux, particulièrement adapté pour les groupes classes
- ✓ Un jeu magnétique géant pour le jeu en groupe et démonstrations
- ✓ Le premier livre de Fan Hui « Le Go Pas à Pas », décrivant des tas de cas concrets, pour l'animateur comme pour les enfants.

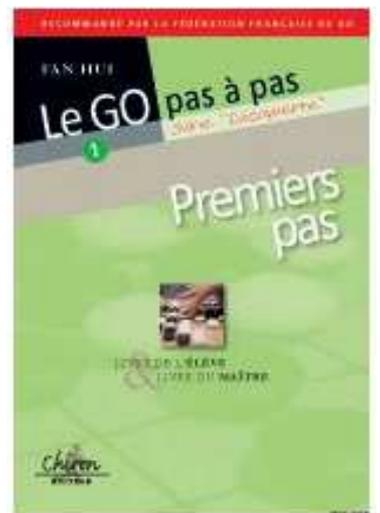
Et bien sûr, ce matériel peut resservir autant de fois que nécessaire.



Mallette de 15 jeux



Jeu magnétique géant



Livre « Le Go Pas à Pas »

Le jeu de go pour les NAP (3/3)

LES OUTILS DE BASE

En plus du livre conseillé ci-dessus, pour faciliter le travail de préparation de l'animateur, **des fiches « prêtes à l'emploi »** ont été établies par des pédagogues nationaux : voir site XXX.

Elles décrivent une série d'ateliers à pratiquer lors des NAP suivant une progression logique, avec des conseils pédagogiques et les exercices à faire pratiquer aux enfants. Qu'elles soient suivies à la lettre, adaptées suivant la pédagogie de l'animateur ou encore la rapidité d'apprentissage des enfants, ces fiches sont une mine d'or pour l'animateur qui saura éveiller les enfants et transmettre les valeurs pédagogiques de ce jeu si facile d'accès, et pourtant si riche !

<Intégrer une image d'une fiche type>

QUELQUES ACTIVITES ANNEXES

Création d'un jeu de go (pâte à sel + carton)



Présentation du Manga ou dessin animé « Hikaru No Go »
+ Culture japonaise

Un peu d'histoire, de géographie et de langues étrangères



Jouer sur ordinateur : contre un logiciel ou en ligne avec d'autres jeunes

Mini-Tournoi dans le groupe ou entre groupes NAP

