

PROJET GO

Pourquoi le jeu de Go à l'école ?



Le go est le jeu de stratégie le plus ancien du monde. D'après certaines sources, il daterait de 2000 ans avant J.-C. Né en Chine.

Le jeu de go est un jeu de plateau composé simplement d'un plateau de bois quadrillé de 9x9, 13x13 ou 19x19 lignes, appelé goban, et de pierres noires et blanches.

Le but du jeu est très simple, chacun pose à tour de rôle une pierre sur une intersection avec une totale liberté de choix. Si on entoure une ou plusieurs pierres adverses, on les capture en les enlevant du goban. Pour gagner la partie, il suffit de contrôler sur le goban un espace plus grand que celui de son adversaire. La richesse du jeu vient du très grand nombre de coups possibles. Ainsi le go en milieu scolaire favorise-t-il le développement des facultés cognitives de l'enfant : il fait appel à des ressources essentielles pour l'apprentissage et la pratique des rapports à autrui, tout en garantissant un amusement et une envie de progresser.

Avoir une activité « jeu de go » bien intégrée dans un établissement scolaire reviendrait à y mettre en place une structure permettant

- L'intégration des élèves en difficulté dans la vie scolaire.
- Un plus fort intérêt des élèves pour la nouveauté et un élan de motivation.
- Un accompagnement de l'élève dans ses choix personnels, car le jeu de go est très révélateur des forces potentielles et des faiblesses de chacun.
- Une activité souvent en temps périscolaire, qui permet aux enfants de pratiquer une activité ludique et récréative.

PROJET GO

Les avantages du go pour les enfants, le développement cognitif



Quand on regarde les joueurs de go, à l'évidence, la concentration est primordiale

La totale liberté d'action en début de partie et les séquences de coups jouables en cours de partie sont quasiment illimitées. Seule l'imagination et le bon sens du joueur lui permettent d'évaluer chaque situation sur le goban pour essayer de remporter la victoire. Durant les sessions d'initiation des écoliers, on peut noter que les enfants accroissent fortement leur concentration et développent ainsi leur capacité d'analyse.

Le jugement

En jouant au go, l'enfant doit développer ses facultés d'abstraction dans sa réflexion, afin d'élaborer des stratégies à court, moyen et long terme. Il doit apprendre à maîtriser les aspects statiques et dynamiques des positions prévisibles sur le goban. Alors sa capacité de jugement sur des situations réelles se développe en tout domaine, grâce à la logique du jeu.

La structure de l'espace

Les joueurs doivent tenir compte de toutes les intersections du goban. Ainsi, chaque coup envisagé est à examiner du point de vue de son utilité locale et de son influence stratégique globale en se rappelant toujours que, si on entoure complètement une ou plusieurs pierres adverses, elles sont retirées du goban. Pour le go, les cours théoriques sont souvent donnés sur un grand goban mural. Des exercices sur papier sont aussi disponibles, montrant des situations de jeu où il faut trouver, en temps limité, la réponse à un problème posé. Ces différentes méthodes obligent l'enfant à visualiser l'espace de jeu sous plusieurs aspects : en grand format vertical, sur le goban mural, et en morceaux de goban, sur papier.

L'imagination et la prévoyance

Au fur et à mesure de l'avancée d'une partie de go, l'enfant prend conscience qu'il a des possibilités avec les pierres déjà posées sur le goban. Il doit donc développer son imagination pour exploiter au mieux toutes les situations et tenter d'obtenir la victoire. Son envie de gagner va le pousser fortement à faire travailler à plein son imagination.

PROJET GO

La responsabilité individuelle

Au go, la règle demande au joueur de ne pas revenir sur un coup joué. Bien sûr, il ne peut pas non plus déplacer les pierres jouées par son adversaire. Ainsi l'enfant devient plus respectueux des règles, tout en respectant aussi son adversaire.

La mémoire

L'étude des problèmes de go, l'analyse de parties historiques et de certaines ouvertures, ainsi que les parties jouées par l'enfant, approfondissent son expérience qui sera plus ou moins emmagasinée dans sa mémoire à long terme. Il est étonnant de voir que la progression des enfants est d'autant plus rapide qu'ils ont un esprit plus ouvert que les adultes ; au point qu'on voit très souvent des enfants battre des adultes car leur lecture du jeu est basée sur l'adaptation immédiate créative, ce qui leur permet aussi de développer leur mémoire.

La volonté de vaincre et la maîtrise de soi

L'esprit de compétition pousse les enfants à prendre en charge leur propre formation ; il joue un rôle fondamental dans la motivation à explorer des stratégies nouvelles. La FFG (Fédération Française de Go) propose d'ailleurs plusieurs « compétitions-jeunes », interscolaires, permettant de développer cette envie. Mais la volonté de vaincre ne peut aboutir à un bon résultat sans une bonne maîtrise de soi, afin de prendre le recul nécessaire, à certaines phases cruciales d'une partie où l'enfant devra jauger son adversaire et trouver le bon choix. Ce genre de réflexion lui sera aussi très utile en classe pour mieux y adapter son comportement et pour bien comprendre les leçons. On a même constaté, bien, souvent, que ce sont les enfants en grande difficulté scolaire qui se révèlent les plus créatifs au jeu, dans les exercices et dans les compétitions !

L'échec scolaire

Certains enfants en difficulté scolaire sont particulièrement motivés par cette activité nouvelle car ils peuvent faire jeu égal avec leurs camarades, retrouver une place dans la classe et se valoriser aux yeux de l'enseignant. Le jeu de go est un moyen de favoriser ou d'établir, dans certains cas une communication entre les élèves et les enseignants, notamment pour ceux qui ont des grandes difficultés scolaires. Cela paraît évident lorsque l'on écoute des entretiens d'enfants sur leurs pratiques du jeu de go ; les relations avec leurs parents, leurs camarades, et leurs enseignants apparaissent sous un nouvel angle, car il s'agit ici de partenaires partageant la même activité. On peut d'ailleurs remarquer que, d'une façon générale, l'enfant a une curiosité quasi spontanée pour le jeu de go.

PROJET GO

Le go dans le programme scolaire.



Les mathématiques

Le jeu de go est étroitement lié aux mathématiques, soit sous leur forme la plus simple comme l'addition ou la soustraction, soit sous des formes plus complexes comme les proportions et les statistiques. Le jeu se développant sur un espace où le joueur est libre de jouer où il veut, la gestion de l'espace est essentielle, que cet espace soit encore disponible, qu'il soit déjà acquis ou qu'il soit déjà perdu. L'enfant va donc développer une vision précise de ce qu'il **veut** faire et de ce qu'il **peut** faire par rapport au niveau de son adversaire.

L'ouverture au monde

Le go est aujourd'hui joué partout dans le monde, grâce à plusieurs sites de jeu en ligne gratuit comme KGS, IGS, DGS etc. etc. l'on peut jouer à n'importe quelle heure une partie contre un adversaire d'un autre pays. Le go permet donc un éveil au monde car l'adversaire peut venir d'un autre pays, à l'histoire car les joueurs de go adorent raconter des histoires sur ce jeu qui a aujourd'hui plus de 4000 ans et à la géographie car l'enfant pourra ainsi s'amuser à situer son adversaire sur une carte de monde, à la littérature car il existe bon nombre d'ouvrages sur le go autant historique que fantastique et aux langues étrangères car la plupart des joueurs parlent majoritairement anglais pour communiquer.

Sur KGS la fédération Française de go programme régulièrement des cours donnés par les meilleurs joueurs d'Europe, ainsi la progression peut aussi se faire de manière ludique via l'ordinateur, il existe aussi plusieurs tournois en ligne.

PROJET GO

Conclusion



« Les hommes ne sont jamais autant des génies qu'en inventant des jeux, et les philosophes devraient s'en inspirer pour perfectionner l'art des arts qu'est celui de la pensée [...] Le go serait unique car les joueurs, à ce qu'il paraît, ne massacrent pas les pierres de l'adversaire mais se contentent de les contenir et de les encercler, sans meurtres ou carnages. Cela peut arriver dans d'autres jeux, par hasard, mais ici c'est nécessairement que cela se passe ainsi [...] Le nombre de pierres et la taille du tablier me laissent penser que ce jeu demande beaucoup d'intelligence et qu'il est très difficile, bien que je ne connaisse pas toutes les règles. Il vaut la peine de mentionner que c'est probablement le seul jeu où la victoire s'obtient en immobilisant l'adversaire plutôt qu'en le tuant. On peut donc supposer que son inventeur a dû être une sorte de brahmane qui abhorrait tuer et recherchait des victoires sans effusion de sang. »

(Matteo Ricci, moine jésuite, 1710)