

L'enseignement du jeu de go dans les écoles primaires

Julie GAUTHIER

16 février 2013

Sommaire

1	Les règles du jeu	3
1.1	Le matériel	3
1.2	L'atari-go	3
1.2.1	Libertés d'une pierre ou d'un groupe de pierres	3
1.2.2	Comment poser les pierres ?	6
1.2.3	L'atari-go : ce qu'il apporte	6
1.3	Les règles du jeu de go	8
1.3.1	Une partie finie : compter les points	8
1.3.2	Statut d'un groupe	8
1.3.3	Handicap	8
1.3.4	La règle de « ko »	8
2	Quelques conséquences des règles	12
2.1	Manger des pierres de manière efficace	12
2.1.1	« Shisho » ou escalier	12
2.1.2	« Geta »	12
2.1.3	Coup du chapeau	12
2.2	Vie et mort	12
2.3	« Seki »	15
3	Un joseki basique	15

Introduction : Pourquoi enseigner le go en primaire ?

Le jeu de go est un jeu de réflexion asiatique qui a plus de deux mille ans.

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 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 leurs capacités d'analyse. Les enfants devront aussi développer leur imagination pour exploiter au mieux toutes les situations et tenter d'obtenir la victoire.

Le go est un jeu de partage. Pour faire simple, imaginons que deux colons arrivent en même temps sur une île déserte. Leur but est de conquérir l'île. Comme ils sont deux, ils vont devoir se la partager. Le gagnant est celui qui en aura conquis la plus grande partie. En pratique, vouloir conquérir toute l'île est une stratégie inefficace : il faut laisser l'adversaire s'installer et se débrouiller pour avoir un espace plus grand que le sien. En jouant, les enfants s'en rendront très vite compte et accepteront de partager l'espace disponible. Ainsi, on peut espérer qu'ils soient de même prêts à partager dans la vie.

De plus, le jeu de go est un bon moyen d'apprendre aux enfants à se respecter et à respecter le matériel de jeu. Avant de commencer une partie de go, on se souhaite « bonne partie » souvent en japonais : « onegaishimasu ». Une fois la partie finie, on remercie son adversaire : « aligato gosaimashita » ou « merci pour la partie », puis on range le matériel. Une partie de go n'est pas terminée tant que le matériel n'est pas rangé. De plus, pendant une partie, il est formellement interdit de revenir en arrière sur ses coups : ce qui est fait est fait !

En jouant, les enfants auront besoin de lire des séquences, c'est-à-dire d'anticiper les coups de leur adversaire, de se mettre à sa place. Cela développera d'une part leurs capacités de réflexions, et d'autre part leur apprendra à se mettre à la place de leurs camarades. Ils devront développer leurs facultés d'abstraction dans leur réflexion, afin d'élaborer des stratégies à court, moyen et long terme. En apprenant à maîtriser les aspects statiques et dynamiques des positions prévisibles dans le jeu, leur capacité de jugement sur des situations réelles sera améliorée.

En outre, il y a certaines séquences de début de partie qu'il est bon d'apprendre par cœur : les josekis. Au début, on ne les comprend pas a priori, mais en progressant, elles deviennent de plus en plus claires. En plus de développer leur mémoire, ceci permettra de faire comprendre aux enfants que l'apprentissage par cœur, sans comprendre, fait partie de ce que l'on doit faire, et que sans lui, on apprend beaucoup moins vite.

Au go, il faut savoir abandonner au bon moment. Les enfants comprendront assez vite que ce n'est pas parce qu'on a subi une petite perte locale que la partie est perdue pour autant. Ils seront plus prompts à accepter des petits échecs dans leur vie.

Pour finir, 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 de nombreux 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.



FIGURE 1 – Le matériel

1 Les règles du jeu

1.1 Le matériel

Pour jouer au go, on n'a pas besoin de grand chose :

- Un plateau de jeu, appelé « goban », carré de 19×19 intersections. En pratique, pour débiter, on joue sur des plateaux de 9×9 puis 13×13 intersections.
- Deux bols de pierres, des blanches et des noires.

1.2 L'atari-go

Je présente ici ma méthode d'enseignement du go. Il ne me semble pas très bon de commencer directement à expliquer aux enfants le but du jeu (avoir le plus grand territoire) avant qu'ils ne se soient habitués aux règles de pose et de prise des pierres. Pour cela, on enseigne dans un premier temps l'atari-go. A ce jeu, les règles de pose et de prise des pierres sont les mêmes ; le but est de prendre un certain nombre de pierres à son adversaire. Dans un premier temps, une, puis cinq.

Pour prendre une pierre à son adversaire, il faut lui enlever toutes ses libertés.

1.2.1 Libertés d'une pierre ou d'un groupe de pierres

Le nombre de libertés d'une pierre est le nombre d'intersections adjacentes disponibles. On comprend sur les figures 2, 3, 4 comment sont comptées les libertés. Si plusieurs pierres d'une même couleur sont adjacentes, elles forment un groupe de pierres et partagent leurs libertés : voir figures 5, 6 et 7.

Poser une pierre au contact d'une pierre (ou d'un groupe de pierres) de la couleur adverse lui enlève une liberté. Voir fig. 8.

Lorsqu'une pierre ou un groupe de pierres n'a plus qu'une seule liberté, on dit qu'elle(s) est(sont) en « atari ». Lorsqu'elle(s) n'a(ont) plus aucune liberté, la pierre ou le groupe de pierres est retiré(e) du goban et est gardé(s) par l'adversaire ; ce sont des prisonniers.

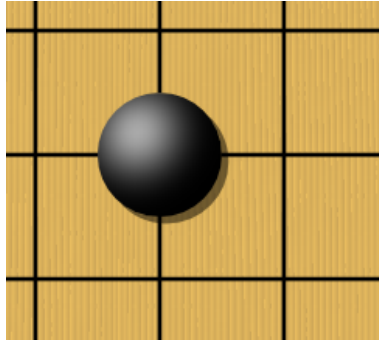


FIGURE 2 – La pierre noire a 4 libertés.

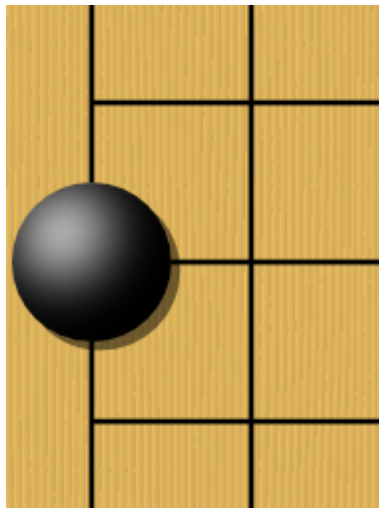


FIGURE 3 – La pierre noire a 3 libertés.

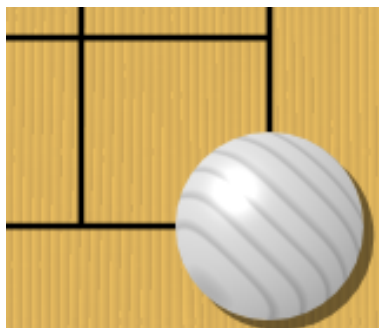


FIGURE 4 – La pierre blanche a 2 libertés.

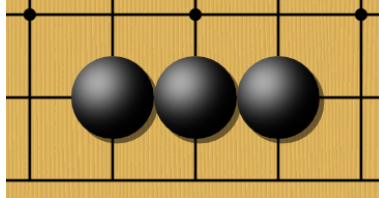


FIGURE 5 – Il y a un groupe de pierres noires, il a 8 libertés.

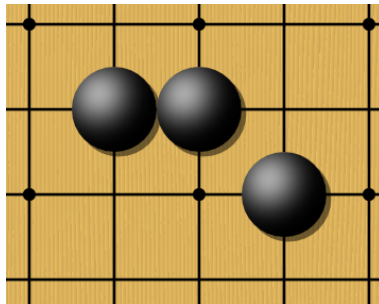


FIGURE 6 – Il y a deux groupes de pierres noires, l'un a 6 libertés, l'autre en a 4.

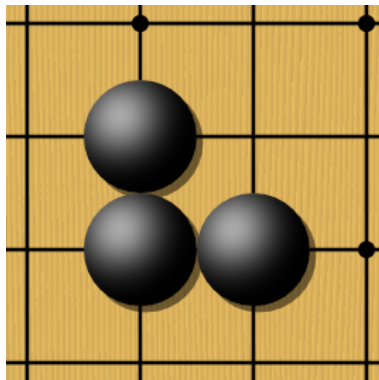


FIGURE 7 – Il y a un groupe de pierres noires, il a 7 libertés. On appelle cette forme angle vide, c'est une mauvaise forme ! Avec 3 pierres, on peut avoir plus de 7 libertés (voir fig. 5).

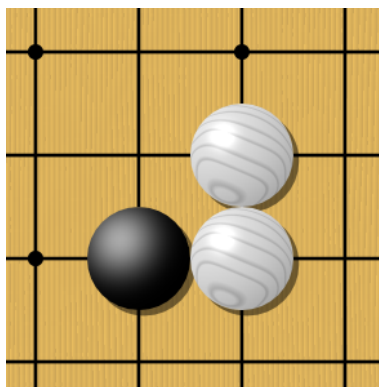


FIGURE 8 – Le groupe de pierres blanches a 5 libertés.

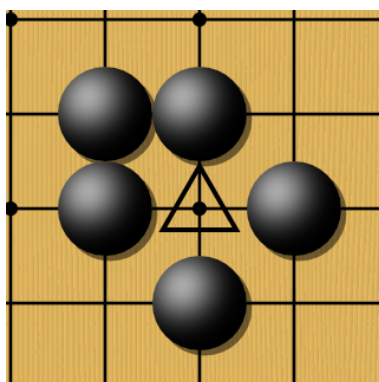


FIGURE 9 – Blanc ne peut pas jouer en Δ .

1.2.2 Comment poser les pierres ?

Il faut d'abord décider du premier joueur. Pour cela, on fait ce qu'on appelle le « nigiri ». Un joueur prend une poignée de pierres noires. L'autre choisi de prendre une ou deux pierre(s) blanche(s) pour deviner la parité : une pierre pour impair, deux pour pair. S'il a deviné juste, il prend les noirs et commence. Sinon, il prend les blancs et son adversaire commence.

Chacun pose alors une pierre sur le goban à son tour sur une intersection libre. Une fois posée, la pierre ne sera pas déplacée. Il est interdit de se suicider, c'est-à-dire de poser une pierre qui a 0 libertés ou qui appartient à un groupe qui a 0 liberté (voir fig. 9). Par contre, si cette pierre permet de prendre des pierres à l'adversaire, on peut la jouer même si elle n'a aucune liberté (voir fig. 10). Il prend ensuite les pierres adverses qui n'ont plus de libertés s'il y en a.

1.2.3 L'atari-go : ce qu'il apporte

Le but de l'atari-go est d'apprendre aux enfants les règles de la pose des pierres. Ils apprendront très vite à compter les libertés de leurs pierres. De plus, ils s'apercevront assez vite que pour ne pas se faire manger, il est plus simple de gérer un seul groupe de pierres que plusieurs. Une fois que leurs pierres seront connectées, c'est-à-dire ne

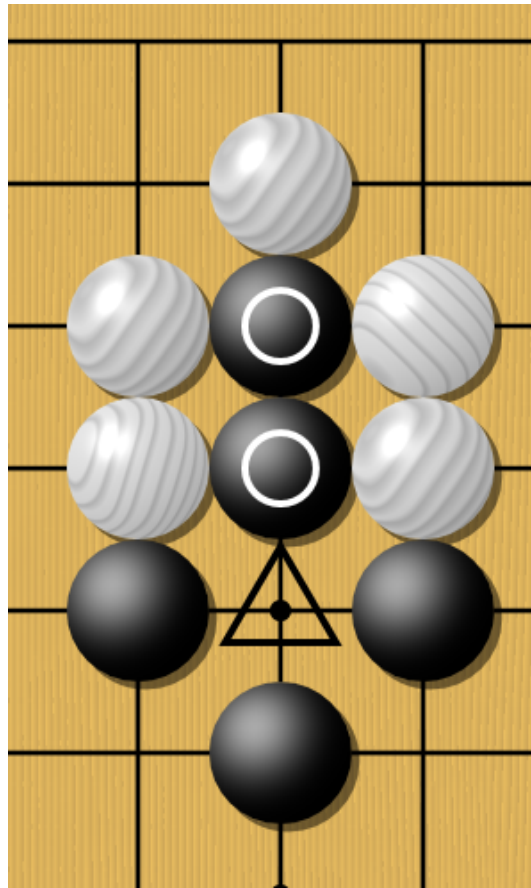


FIGURE 10 – Blanc peut jouer en Δ car il prend les deux pierres noires marquées par des \circ .

formeront qu'un seul groupe de pierres, l'atari-go n'est plus intéressant pour eux. De plus des territoires commenceront à se former naturellement sur le goban. Il est alors temps de leur apprendre les règles du go.

1.3 Les règles du jeu de go

1.3.1 Une partie finie : compter les points

Voici, sur la figure 11, on voit l'état d'une partie finie. On remarque que toutes les zones sont délimitées entièrement soit par des noirs, soit par des blancs. Il n'y a pas de zone non attribuée. On peut alors compter les points : c'est le nombre d'intersections vides à l'intérieur de chacun des territoires. On lui additionne le nombre de prisonniers. De plus, blanc étant désavantagé, car il joue en deuxième, on lui donne un « komi » : on lui donne un certain nombre de points d'avance sur noir pour compenser le fait que noir commence. En pratique sur un goban 19×19 , le komi est de 7,5 points.

Il est difficile pour un débutant de voir si une partie est finie ou pas. En fait, la partie se termine quand chacun des joueurs passe. Donc, en fait, la partie est finie quand les deux joueurs sont d'accord pour dire qu'elle est finie. Pour cela, il faut néanmoins que toutes les zones du goban soit clairement attribuées à l'un ou l'autre des joueurs. Ainsi, la partie de la figure 12 n'est pas terminée car l'intersection marquée Δ n'est attribuée ni à noir ni à blanc.

1.3.2 Statut d'un groupe

Contrairement à ce qu'on pourrait croire à première vue, la partie de la figure 13 est finie. En effet, les pierres noires dans le territoire blanc en bas à droite sont mortes dans le sens où, si blanc veut les manger, il pourra le faire sans peine, et noir ne peut pas empêcher blanc de les manger. A la fin, avant de compter les territoires, blanc les enlèvera et ce sera comme s'il s'agissait de prisonniers.

1.3.3 Handicap

Pour compenser la différence de niveau entre deux joueurs, on peut donner des pierres d'avance à noir et annuler le komi. Ces pierres de handicap sont mises sur les hoshis (intersections marquées par des points) et vont de 2 à 9 sur un 19×19 .

1.3.4 La règle de « ko »

On peut s'apercevoir qu'une partie pourrait être infinie. En effet, dans une situation comme celle de la figure 14, la partie pourrait ne jamais s'arrêter. Blanc joue en Δ et mange noir en \bigcirc , puis noir joue en \bigcirc et mange la pierre blanche en Δ . On est revenu à la situation de départ : tout cela pourrait continuer à l'infini.

Pour éviter cela, la règle de « ko » dit que le goban ne peut jamais être deux fois pareil dans une même partie. Ainsi, noir sera obligé de jouer une fois ailleurs qu'en \bigcirc avant de pouvoir prendre la pierre blanche.

On raconte qu'autrefois, lorsque la règle n'existait pas, un dragon blanc et un dragon noir jouaient au go l'un contre l'autre. Ils arrivèrent à une situation de « ko », et sont encore en train de jouer à l'heure actuelle.

Enfin, vous connaissez toutes les règles. Ces règles ne sont pas nombreuses, mais leurs conséquences le sont. Je vais en présenter quelques-unes.

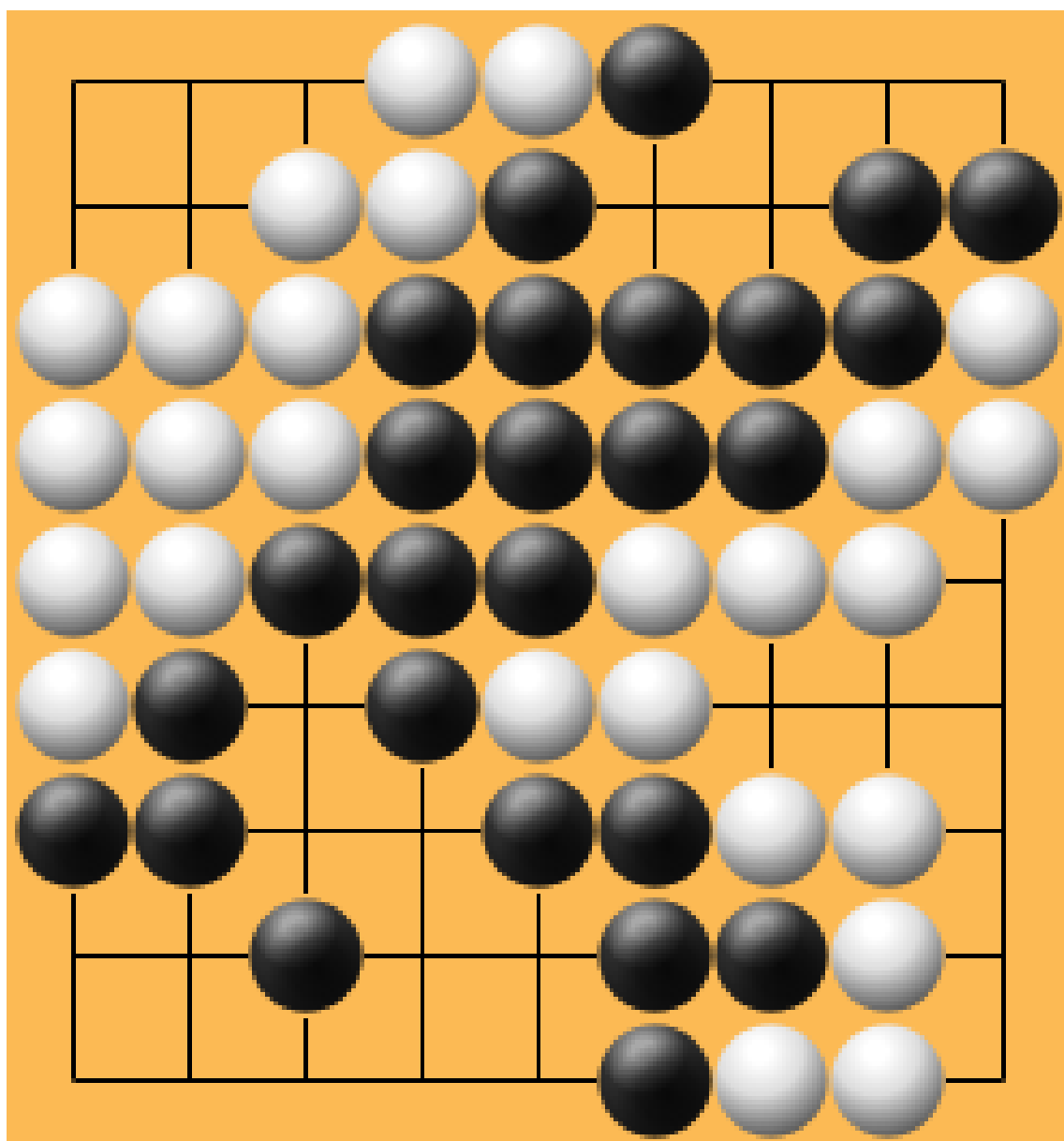


FIGURE 11 – Une partie finie. 12 points pour blanc, 17 pour noir.

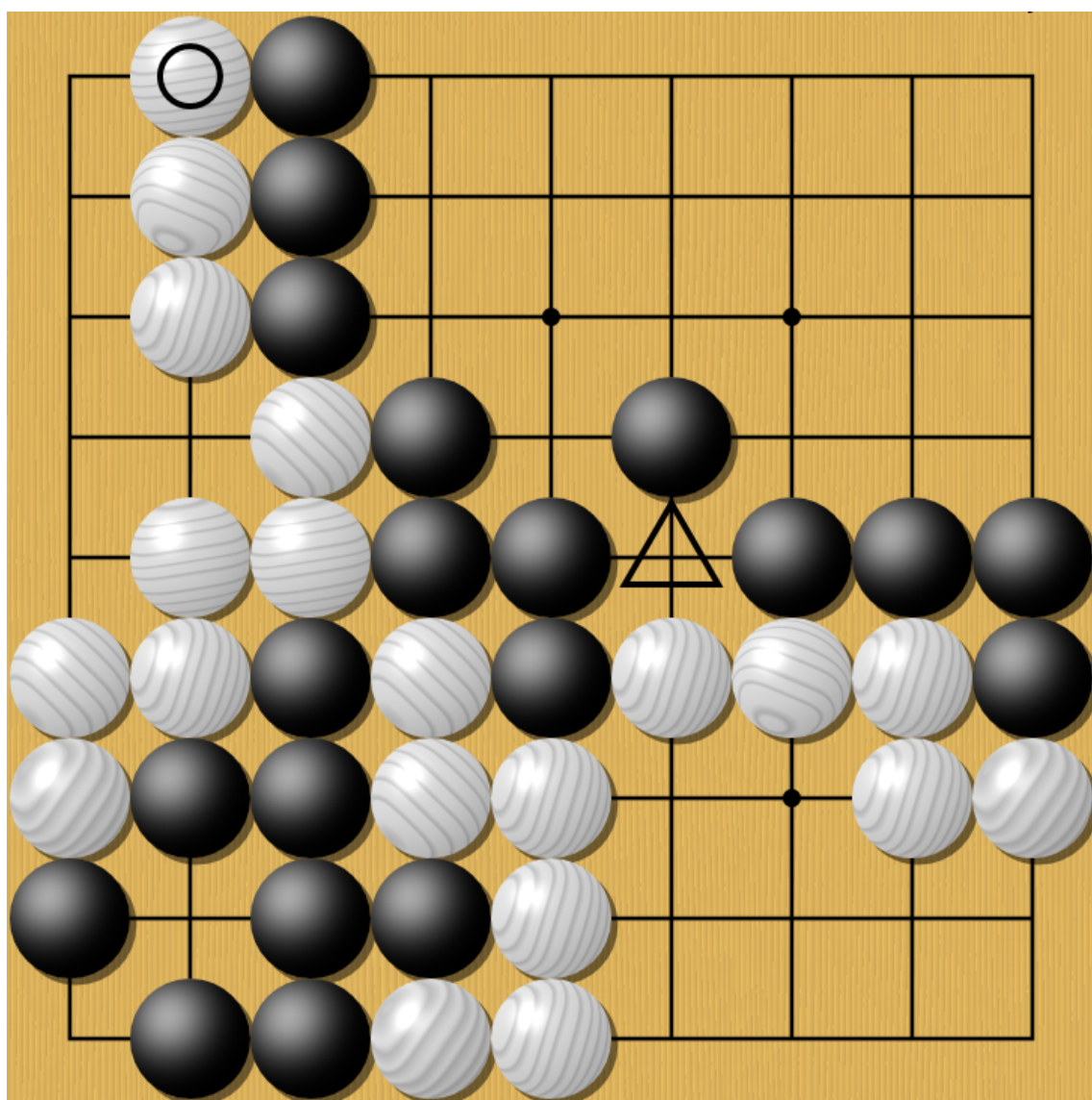


FIGURE 12 – Une partie non finie !

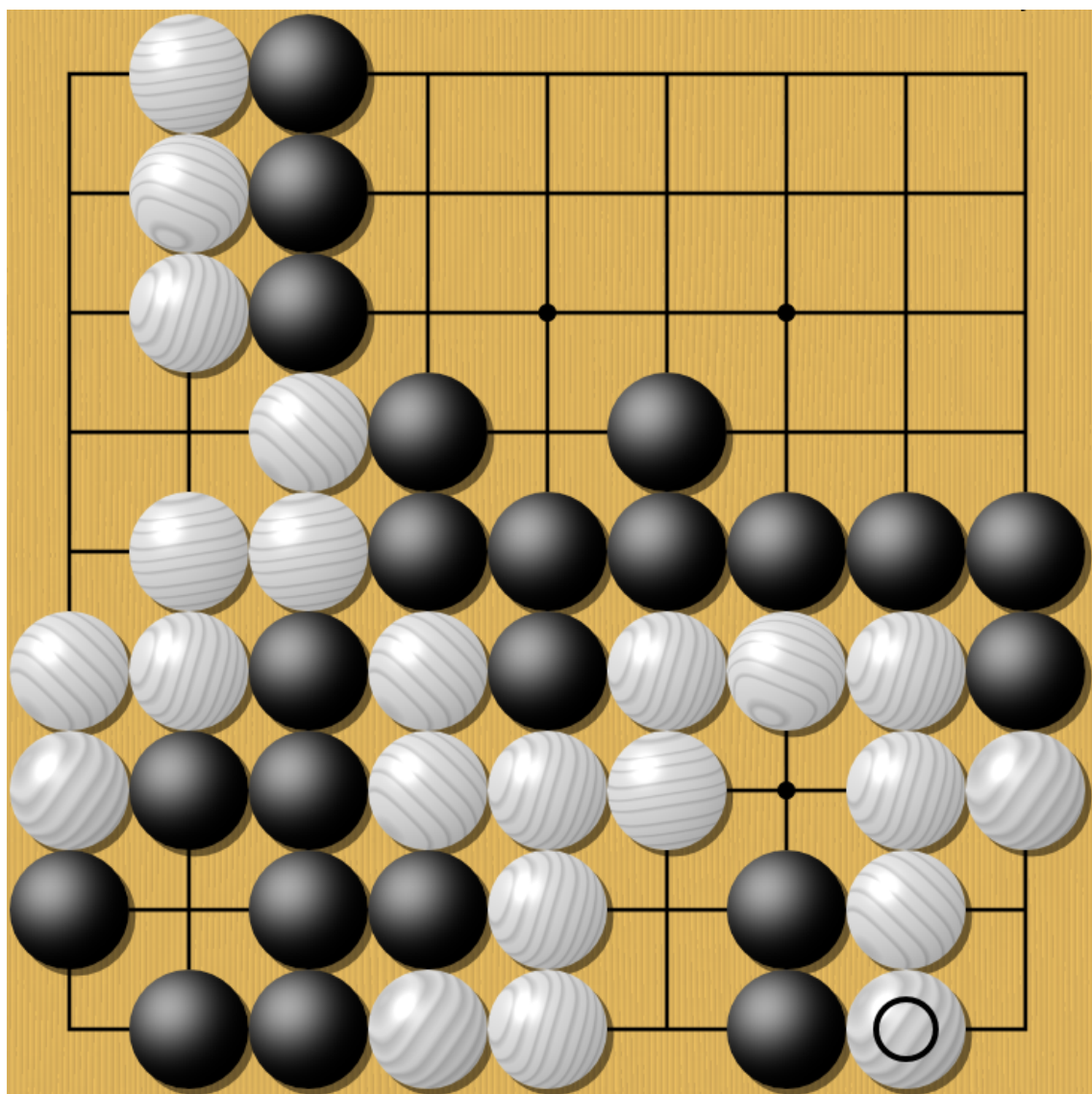


FIGURE 13 – Partie finie : les deux pierres noires en bas à droite sont mortes.

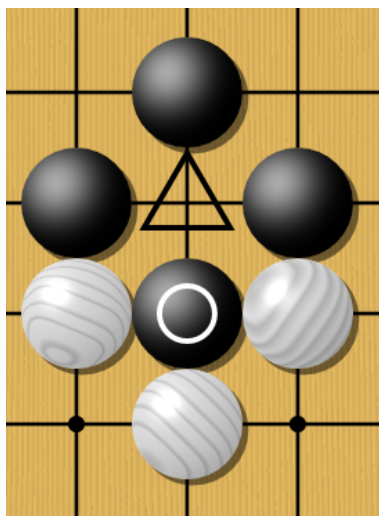


FIGURE 14 – Un « ko »

2 Quelques conséquences des règles

2.1 Manger des pierres de manière efficace

En jouant à l'atari-go, il est très probable que les enfant trouvent certaines de ces techniques par eux même.

2.1.1 « Shisho »ou escalier

Sur la figure 15, on voit comment noir peut piéger blanc et manger un bon nombre de pierres. De manière évidente, blanc n'est pas forcé de continuer l'escalier jusqu'au bout. Il ne faut pas hésiter à sacrifier des pierres !

De plus, comme on le voit sur la figure 16, blanc peut en profiter pour jouer un coup sur le chemin de l'escalier et forcer noir à manger ses pierres. On appelle ce genre de coup un briseur de shisho car il fait en sorte que le shisho ne marche plus.

2.1.2 « Geta »

Une technique inexorable pour manger une pierre est celle du geta. Elle est présentée sur la figure 17.

2.1.3 Coup du chapeau

Voici un coup avec lequel on se fait avoir des millions de fois quand on débute au go. Il ne fonctionne que sur la deuxième ligne. Voyez vous-même que blanc ne peut pas sauver sa pierre marquée ○ : fig. 18.

2.2 Vie et mort

On voit en jouant que des petits groupes sont susceptibles de se faire manger par l'adversaire (fig. 19). Pour assurer qu'un petit groupe ne se fasse pas manger, il suffit

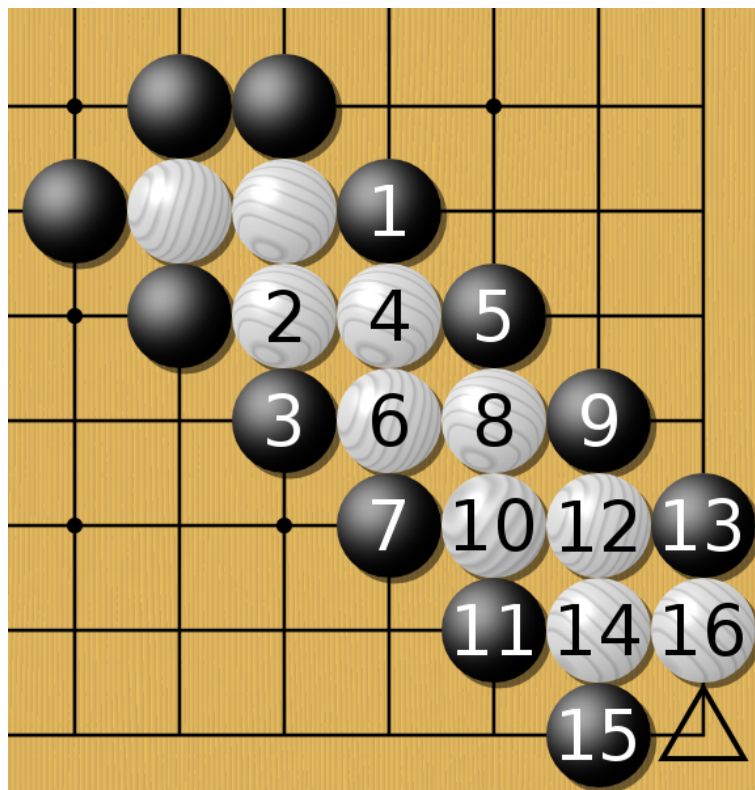


FIGURE 15 – Technique de l’escalier (dite shicho) pour manger des pierres : les blancs ne peuvent pas s’échapper !

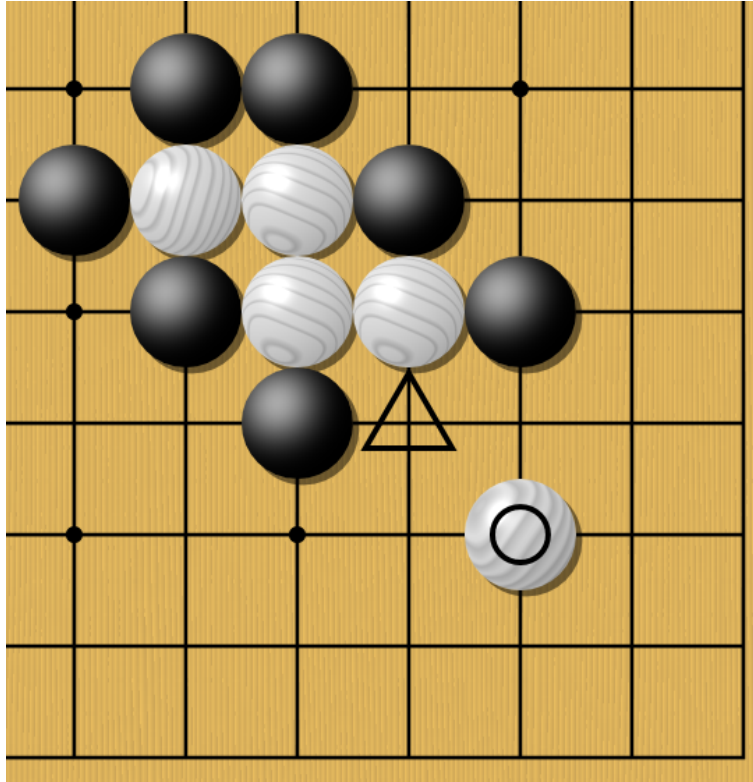


FIGURE 16 – Briseur de shisho !

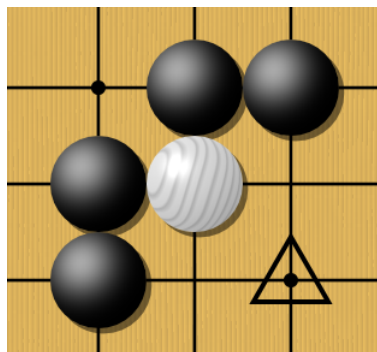


FIGURE 17 – Geta : noir joue en Δ pour manger la pierre blanche.

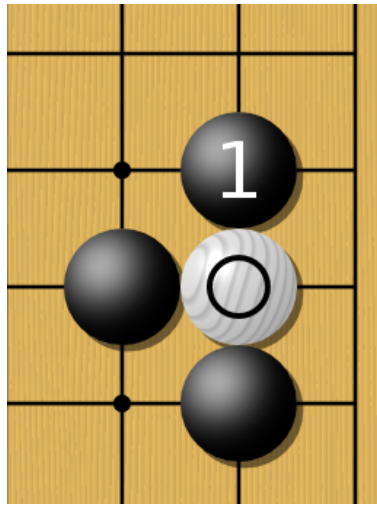


FIGURE 18 – Le coup du chapeau : blanc ne peut pas s’en sortir.

de séparer le territoire qu’il délimite en au moins deux zones, on dit qu’on fait deux yeux (voir fig. 20).

2.3 « Seki »

Une situation très bizarre peut arriver : blanc et noir essaient de se manger l’un l’autre, mais aucun des deux ne peut approcher sans se sacrifier. On appelle ceci un seki (fig. 21). Mieux vaut ne pas en parler aux enfants avant qu’ils ne le découvrent par eux-mêmes.

3 Un joseki basique

Les josekis sont des séquences de début de partie qui ont été mises au point par des joueurs professionnels et sont équitables. Je présente ici un joseki basique (fig. 22) : blanc fait du territoire dans le coin alors que noir construit un mur vers l’extérieur qui lui permettra certainement de faire un territoire au centre ou d’attaquer sévèrement les groupes de blancs alentours.

Conclusion

On pourrait encore continuer pendant longtemps, mais ceci suffit pour donner de bonnes bases aux enfants. Ils apprendront beaucoup plus en jouant qu’avec des cours.

Par contre, on pourra dire aux enfants qu’il est plus facile de faire du territoire sur le coin qu’au centre du goban. « Le coin c’est l’or ! Le bord c’est l’argent ! Le centre c’est la poubelle ! »

Vous trouverez sur le site jeudego.org d’autres informations plus complètes, si besoin.

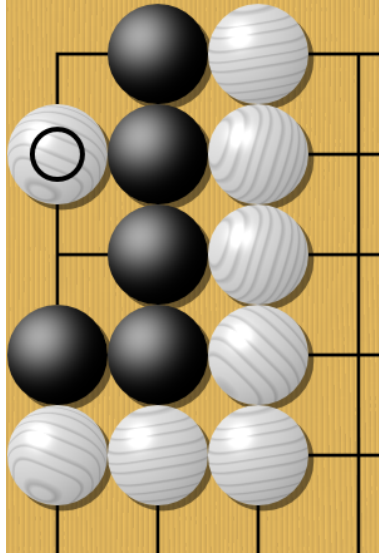


FIGURE 19 – En jouant en ○, blanc peut manger les pierres blanches.

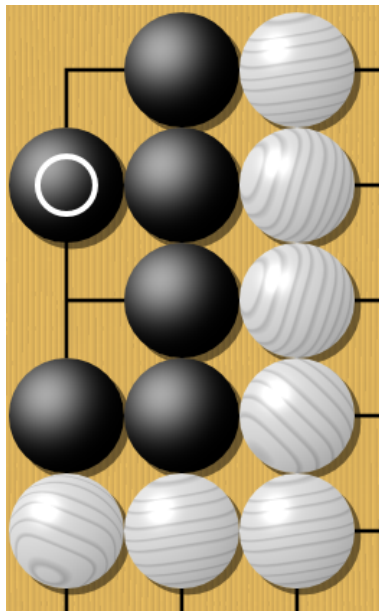


FIGURE 20 – En jouant en ○, noir fait deux yeux, son groupe est vivant : blanc ne pourra jamais le manger. C'est un territoire sûr !

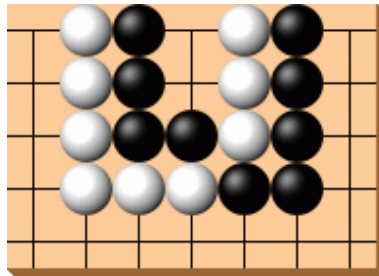


FIGURE 21 – Un seki ! Noir et blanc sont tous les deux vivants mais ne font pas de point.

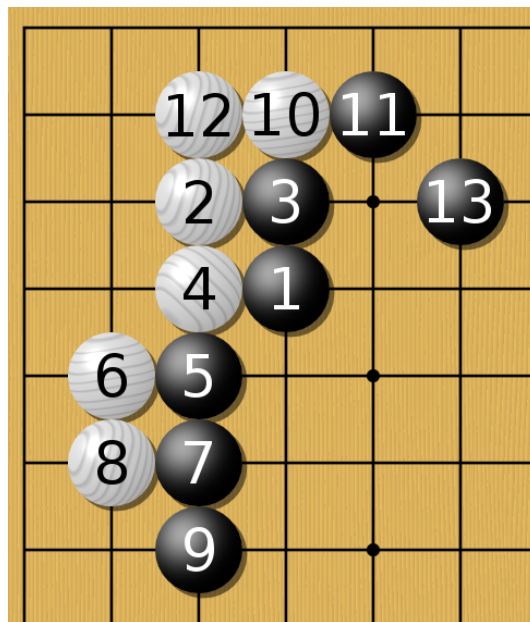


FIGURE 22 – Joseki du sansan, on remarquera en particulier que le coup de blanc sert à lui éviter de se faire prendre par un coup du chapeau.