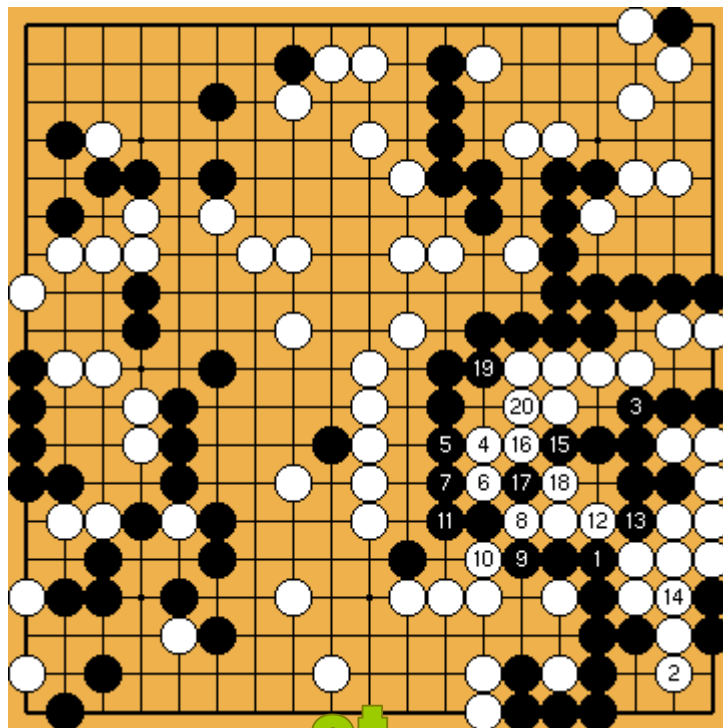


Le Go avec la F.F.G.



et

le domaine du possible

Classe Initiation

Apparu en France dans les années 60, le jeu de go est entré dans le milieu scolaire au cours des années 90. Aujourd'hui, ce sont plusieurs centaines de classes qui le pratiquent régulièrement. On peut y jouer dès la maternelle et pourtant les ordinateurs les plus puissants sont encore loin de pouvoir rivaliser au jeu de go avec un amateur moyen...

Qu'est-ce que le jeu de Go ?

Le Go, jeu de stratégie, est apparu en Chine il y a environ 4000 ans. Il se joue à deux, sur un plateau quadrillé appelé "goban", avec des pions noirs et blancs appelés "pierres". Sur un terrain complètement vierge au départ, les joueurs posent tour à tour une pierre qui ne sera jamais déplacée. Le but est de délimiter des aires territoriales, comme 2 puissances s'affrontant dans la conquête de nouveaux territoires. (Voir présentation plus complète en fin de dossier).

Quelle est la finalité de l'atelier ?

Considéré en Asie comme un véritable art de l'esprit mais aussi comme le plus amusant des jeux, le jeu de go est une activité permettant à chaque enfant de développer ses capacités psychiques, intellectuelles et psychologiques dans une démarche à la fois ludique et intellectuelle.

Quels objectifs pour l'enfant ?

Orienter sa réflexion : analyser une situation pour déterminer des choix futurs.

Apprendre à anticiper : réfléchir sur les conséquences de ses actions avant d'entreprendre.

Construire de manière cohérente : chaque pierre contribue à l'édifice final.

Harmoniser sa rationalité avec sa créativité : jouer aussi avec intuition, valider cette intuition par l'expérience pour l'utiliser en confiance et à bon escient.

Accepter l'autre : dans une partie il n'y a qu'un gagnant mais le go est un jeu de partage, la coexistence remplace l'élimination.

Favoriser l'entraide : l'évolution et le progrès dépendent de l'apprentissage mutuel.

Développer le plaisir de comprendre, de maîtriser, puis de partager.

Apprendre à perdre sereinement : comprendre pourquoi on a perdu.

Apprendre à gagner sereinement : on a encore à apprendre de quelqu'un de plus fort.

Appréhender la culture et la stratégie asiatique par le jeu.

Quels moyens pédagogiques sont mis en œuvre ?

Parties libres et parties d'équipes.

Cours.

Exercices sur goban mural et sur support papier.

Logiciel informatique.

Aider l'enfant à se concentrer par l'apprentissage de parties de

professionnels.

Petits tournois d'évaluation et tournois officiels.

Aider l'enfant à mettre en œuvre les leçons précédentes.

S'adapter à chaque enfant et le valoriser dans ses capacités de réussite.

Faire jouer sans complexe pour apprendre.

Quels résultats en attendre ?

Le go est le jeu du « travail des formes » tendant vers l'équilibre des forces en présence. L'efficacité et l'esthétique de ces formes abstraites sont conditionnées par des principes stratégiques et tactiques que l'on peut facilement transposer dans l'histoire des hommes : négociations, constitutions, affrontements, groupes sociaux, choix professionnels, choix de son environnement etc....

L'appréhension précoce de ces principes est un plus dans l'épanouissement et l'équilibre psychique de l'enfant.

Naturellement et en s'amusant il apprend à mieux se connaître, à avoir confiance en lui. Il affûte ses capacités à se concentrer, à mémoriser, à observer, puis à décider, autant d'expériences qui l'aideront tout au long de son parcours de vie.

Le jeu de go, un outil pédagogique

Les capacités mises en avant

Création, invention

Le jeu démarre sur un plateau vide, les 2 joueurs posent tour à tour un pion (une pierre), ainsi de suite jusqu'à ce que la partie soit suffisamment aboutie. Des formes noires et blanches se dessinent, suivant l'inspiration de chacun, et évoluent à la manière d'une réalisation artistique.

Négociation, dialogue

Les positions au début de la partie sont très floues, puis elles se resserrent, dans le but de se stabiliser de la façon la plus avantageuse. Cela se fait en relation et en confrontation avec l'autre dans une suite de prises de position, d'acquisitions, et d'échanges. Un dialogue « manuel » s'installe sur la grille, dans lequel la richesse des choix peut être comparée à celle que peut avoir une conversation.

Partage et acceptation

La coexistence des 2 couleurs sur la grille se fait inexorablement. Dans le désir de posséder la surface la plus grande, chaque joueur doit pourtant considérer les ambitions de l'autre et composer avec lui. Ainsi se partage la grille et se construisent les territoires.

Expression

Des zones noires et blanches prennent forme au gré du caractère de chaque joueur. Le go accepte tous les tempéraments : intuitif, réfléchi, ambitieux, pacifique, agressif, docile, artiste. Que l'on ait l'esprit commerçant, militaire, mathématique ou rêveur, le go permet d'exprimer sa nature et de jouer avec les différences.

Esprit scientifique

Son principe naturel (une pierre ou un groupe de pierres n'ayant plus d'intersection adjacente libre est retiré du jeu), la virginité de son plateau en début de partie (361 possibilités au premier coup), sa richesse combinatoire (10p700 positions possibles) en font un jeu de stratégie à la profondeur qualifiée d'hermétique et défiant la programmation informatique.

Communication, entraide

Les différences de force sont prises en compte grâce à un astucieux système de handicap qui permet des parties agréables entre tous âges et tous niveaux, favorisant ainsi la communication, les échanges de savoir entre les joueurs, et une bonne diffusion des connaissances acquises.

Citoyenneté

Contrairement aux jeux de stratégie où l'objectif est l'anéantissement de l'adversaire, le joueur de go partage et coexiste avec lui. Il peut considérer que la meilleure manière de gagner une guerre est de la gagner sans la faire.

5 séances pour découvrir le jeu de Go

Ce module de 5 séances, d'une durée de 1 heure 30 chacune permet de se familiariser avec ce jeu de stratégie. La méthode utilisée est celle de Maître Yasuda (9 dan), auteur de « *Le Go, un outil de communication* » (Editions Chiron - Paris 2003). Dans cette méthode, l'enseignant n'expose pas son savoir mais se contente d'inciter les élèves à la découverte.

Le rythme d'acquisition des connaissances présenté ci-dessous, prévu pour un groupe de 8/10 ans, est à moduler en fonction de l'âge des participants.

Les ateliers sont animés par des intervenants ayant obtenu le diplôme d'enseignant du go délivré par la **Fédération Française de Go**.

1^{ère} séance :	Présentation du support de jeu Apprentissage des règles de base de l'atari go (forme simplifiée du jeu) Parties collectives sur jeu mural
2^{ème} séance	Vérification des connaissances acquises Parties collectives d'atari go sur jeu mural Présentation des autres formats de jeu
3^{ème} séance	Parties individuelles d'atari go sur jeu 9 x 9, en simultané avec l'intervenant Parties individuelles d'atari go commentées entre élèves, sur jeu mural
4^{ème} séance	Apprentissage des règles complètes du jeu de go Découverte du principe de vie et de mort Problèmes à résoudre collectivement sur jeu mural Partie de go collective sur jeu mural
5^{ème} séance	Problèmes à résoudre par petits groupes Partie de go collective sur jeu mural

Le jeu de go, historique et développement

Une origine très ancienne

Le jeu de go trouve son origine sur le continent asiatique. Certains remontent jusqu'au Tibet pour retrouver ses racines, mais il est sûr que le plus ancien jeu du monde connaît en Chine son premier âge d'or. L'apparition du go remonte à 4000 ans, mais c'est vers le 8ème siècle avant notre ère que l'on trouve les premières références écrites à ce jeu, nommé "*Weichi*" en chinois. Confucius le mentionne plus tard dans ses entretiens. Lors des premiers siècles après J.-C., alors que les romains finissent d'intégrer la Gaule à leur empire, le go est déjà l'une des activités favorites de l'aristocratie chinoise. C'est d'ailleurs à cette époque, vers la fin de la dynastie des Han (25-220 apr. J.-C.) que sont écrits les premiers ouvrages théoriques sur le go.

Après la période de développement en Chine, le jeu est adopté par les coréens vers le 5ème siècle. Dans le "pays du matin calme" (la Corée), le jeu acquiert le nom de "*baduk*".

Le go traverse ensuite la mer de Chine pour arriver à Kyôto en 735 - époque Nara - suite à une mission en Chine de l'ambassadeur Kibi No Makibi. Le Japon, qui est alors en train d'assimiler une partie importante de l'héritage culturel chinois, réserve à ce jeu un bon accueil.

Le jeu de go prospère ensuite au Japon jusqu'au XVI^e siècle. Dans un premier temps, il est uniquement pratiqué à la cour. Par la suite, des écoles privées s'ouvrent et, jusqu'en 1600, le go est une discipline obligatoire de l'académie militaire japonaise. Les maîtres de go sont reconnus, et bénéficient de privilèges à la cour des seigneurs.

En 1603, le *shôgun* Tokugawa Ieyasu fonde une académie pour la promotion du jeu de go, le go s'organise, se professionnalise, et le niveau théorique s'accroît. L'académie attribue des "degrés" aux joueurs professionnels, en utilisant le système des "*dans*" du judo. Cette académie organise la vie du go jusqu'en 1868, date à laquelle l'organisation étatique du jeu prend fin. Après 1868, le go connaît sous l'ère Meijin un nouveau tournant : la fondation de la Nihon Ki-in, organisation japonaise actuelle de go, dont le siège est à Tôkyô. Celle-ci achève de démocratiser et moderniser la pratique du go, notamment grâce à la presse et aux mécènes, puis plus tard grâce à la télévision et aux mangas.

Le go aujourd'hui

Au XX^e siècle, le go a connu un essor considérable au Japon, et une ouverture vers d'autres pays. Il existe aujourd'hui près de dix millions de pratiquants réguliers au Japon et plusieurs centaines de joueurs professionnels.

En Corée le développement a été tardif mais très spectaculaire. Les premières écoles de go pour professionnels font leur apparition au début des années 1980. Plus de 100 écoles fleurissent dès les années 90 dans ce pays où beaucoup de parents considèrent que

l'enseignement du jeu de go est un plus dans l'éducation. Aujourd'hui, près de 40 % des coréens savent jouer au go et les professionnels de ce pays dominent les grands tournois internationaux. En tête de cette nouvelle génération de joueurs, se trouve le jeune prodige Lee Chang Ho, vainqueur de tournois majeurs dès l'âge de 16 ans.

Au Japon et en Corée, les professionnels du jeu de go sont des vedettes aussi connues que des sportifs de haut niveau en Europe. Les revenus qu'ils tirent de leurs victoires en tournois sont comparables à ce que reçoivent les joueurs de tennis du circuit professionnel. Ainsi, le tournoi qui offre les récompenses financières les plus élevées est un tournoi coréen : la coupe Samsung, qui distribue près d'un demi million d'euros aux meilleurs joueurs.

Depuis une trentaine d'années, la Chine, berceau du go comptant probablement plus de 100 millions de joueurs, est apparue sur la scène internationale du go. Des chinois sont régulièrement bien classés dans les confrontations avec les meilleurs professionnels coréens et japonais. A noter, dans le groupe des plus forts joueurs d'aujourd'hui, une femme fait jeu égal avec les hommes, une chinoise nommée Rui Nai Wei. C'est la première femme à accéder au grade le plus élevé, celui de 9ème dan.

Dans le reste du monde le jeu de go reste encore peu pratiqué ; moins de 5% du nombre total de joueurs réguliers se trouve en dehors des trois grands pays du go : Chine, Japon, Corée. Certains signes laissent supposer que cela va changer, par exemple, le championnat du monde amateur, créé en 1978, réunit aujourd'hui les représentants d'environ 70 pays. D'autre part, quelques-uns des meilleurs joueurs européens et américains atteignent maintenant le niveau des professionnels d'Extrême Orient. Des joueurs européens, notamment hollandais, roumains et français sont devenus "Insei", c'est à dire élèves professionnels au Japon. Le développement du réseau Internet et l'apparition de serveurs permettant de jouer en direct avec des adversaires du monde entier contribuent également à faire progresser le niveau de ceux qui n'ont pas de joueurs forts près de chez eux.

Le go en France

Depuis l'apparition des tout premiers clubs au début des années 70, la progression se poursuit, il y a en 2003 plus de 100 clubs affiliés à la Fédération Française de Go. Depuis quelques années on voit même apparaître des clubs scolaires et des clubs "jeunes". Ces clubs accueillent les débutants et leur permettent d'envisager rapidement la participation à des compétitions. Et de compétitions, il n'en manque pas : tournois internes, rencontres interclubs, tournois régionaux, internationaux, championnat de France, championnat d'Europe... Il y a également un championnat de France et un Championnat d'Europe réservés aux jeunes. En 2002, 3 des meilleurs jeunes joueurs français ont gagné un voyage pour aller découvrir l'univers du go au Japon, le meilleur français aux championnats d'Europe jeunes, disputés à Prague, s'est qualifié pour les championnats du monde. En 2003, le titre de champion d'Europe des jeunes a été remporté par Antoine Fenech, un strasbourgeois de 17 ans.

Les activités des joueurs de go sont organisées par les clubs, avec le soutien de la Fédération Française de Go.

La Fédération se charge entre autres de l'organisation de l'enseignement des techniques du jeu, en club et en milieu scolaire. Ses activités comprennent un stage pédagogique d'été, un stage "go et ski", des stages pour les jeunes. Elle assure une présence aux salons des jeux de Cannes, Paris, Parthenay ... Elle s'occupe de la maintenance de [l'échelle nationale de niveaux](#) et édite la Revue Française de Go. L'organisation de compétitions est aussi de son ressort, championnats de France, mais aussi le plus important tournoi d'Europe : le tournoi de Paris. Elle s'occupe également des sélections pour les championnats d'Europe et du monde. Par sa participation aux instances internationales, elle permet de mettre en place des programmes d'échanges internationaux, la venue de professionnels asiatiques tout comme l'envoi de jeunes joueurs français dans les trois patries du go : Chine, Corée et Japon.