

Animer un club de Go

Table of Contents

Introduction.....	1
1. Faire connaître son club.....	2
2. S’occuper de tout le monde.....	2
Accueil des nouveaux.....	2
S’occuper des débutants.....	2
Facilitez les échanges.....	2
3. Encouragez l’analyse des parties.....	2
4. Préparez des exercices.....	3
5. Dispensez des cours.....	3
6. Organisez la compétition.....	3
7. Proposez des variantes de Go.....	3
Go pour plus de 2 joueurs.....	3
Go avec d’autres règles.....	3
Go pour enfants.....	4
8. Transmettez la culture du Go.....	4
9. Trouvez de l’aide.....	4
10. Créez et entretenez une ambiance de club.....	4

Introduction

Les responsables de clubs de Go rencontrent souvent des difficultés pour recruter et garder des joueurs dans leurs clubs. Si au fil du temps les habitués s'en vont et aucun nouveau joueur ne reste, le club décline et disparaît !

Pourtant il suffit d’un peu d’organisation et de soin pour améliorer radicalement l’atmosphère et le fonctionnement d’un club.

Le but de ce petit guide présente quelques idées et conseils pour aider les responsables de clubs à organiser leurs activités et permettre à leur club de se développer.





1. Faire connaître son club

Pour qu'un club puisse exister, il faut évidemment le **faire connaître**.

Affiche avec les **horaires**, **site web** dédié au club, publicité dans un journal local, forums et réseaux sociaux... il y a de multiples manières de faire de la publicité pour son club.

Pensez aussi à organiser des activités de promotion: faire une journée "découverte du Go", tenir un stand Go à l'occasion d'un festival, donner des conférences, etc.

2. S'occuper de tout le monde

Accueil des nouveaux

Soignez tout particulièrement l'**accueil** des nouveaux joueurs: ils sont l'avenir de votre club !

Saluez-les amicalement (quitte à interrompre un instant votre partie...) et n'hésitez pas à les présenter aux autres membres pour qu'ils puissent s'intégrer.

S'occuper des débutants

Parce qu'ils ne sont pas autonomes, **il faut surtout s'occuper des débutants !**

Il faut consacrer beaucoup de temps d'abord pour les **initier** et leur fournir ensuite des outils pour pouvoir se débrouiller dans la découverte de l'univers du Go.

Pour les tailles de plateau, nous recommandons: **6x6** et **7x7** pour l'**initiation** jusqu'à ce que les bases (captures et tsumegos élémentaires) sont bien comprises. Ensuite passez à **9x9**. A partir de 20 kyu environ, passez progressivement à **13x13** puis **19x19**.

Facilitez les échanges

En tant que responsable de club, c'est à vous qu'il incombe de **connaître vos joueurs**, d'**évaluer leurs niveaux** et **faciliter la rotation des appariements**.

Préconisez l'utilisation de pierres de **handicap** pour équilibrer les parties et éviter que ne règne la loi du plus fort.

3. Encouragez l'analyse des parties

Favorisez l'**analyse des parties par les joueurs entre eux et/ou avec l'aide d'un joueur fort** afin de créer une culture d'étude et d'auto-perfectionnement au sein du club.

Les parties jouées peuvent être notées soit électroniquement, soit sur kifu papier (à mettre à disposition).

Pour **commenter**, en tant qu'enseignant / animateur de Go, selon la situation, vous pouvez:

- attendre que la partie soit terminée
- interférer pendant la partie, dans ce cas limitez-vous à une courte intervention sur des séquences déjà jouées plutôt que de suggérer des coups futurs - ce qui influencerait et gâcherait un peu le plaisir.



Pour des joueurs qui ont déjà des bases solides: **vulgariser des parties de Go de professionnels** est une activité intéressante.

Choisissez des parties instructives, préparez des commentaires qui rendent la partie compréhensible (ne détaillez pas les variantes compliquées) et privilégiez l'interactivité en demandant régulièrement de trouver le coup suivant.

4. Préparez des exercices

De nombreux aspects du jeu peuvent être explorés à travers des exercices.

Les problèmes de vie et de mort (**tsumego**) sont - ou devraient être - "le pain quotidien" de chaque joueur de Go.

Mais, d'autres aspects du jeu peuvent être pratiqués et appréciés via des exercices: fin de parties (**yose**), bon coups (**tesujis**), les formes, les débuts de partie (**fuseki**)...

Posez-les sur un goban ou proposez-les via des livres prêtés ou en accès libre. Ou organisez un concours de résolution de problèmes.

En tout cas, choisissez judicieusement en gardant à l'esprit que beaucoup d'exercices faciles valent mieux qu'un exercice difficile.

5. Dispensez des cours

Parallèlement aux exercices, de vrais **cours de Go** peuvent être proposés.

Choisissez un thème que vous maîtrisez et appréciez. Pendant le cours soyez toujours interactif et préparez des exercices adaptés.

6. Organisez la compétition

Suggérez à vos membres de jouer occasionnellement **des parties « sérieuses » avec pendule** – parties dont les résultats peuvent être enregistrées pour le classement national.

Plus encore : organisez de temps en temps un (petit) tournoi officiel sur 19x19, ou sur 13x13 ou 9x9, un match contre un autre club, ou encore un tournoi de parties rapides pour le « fun »...

Jouer en compétition crée une atmosphère particulière dans laquelle les joueurs ont la possibilité de se donner à fond et mesurer réellement leur force.

7. Proposez des variantes de Go

Go pour plus de 2 joueurs

Le joueur le plus fort peut jouer des **parties simultanées**.

Il est aussi possible de pratiquer le Go en équipe et ce selon deux modalités :

- **Go en concertation** : les joueurs se regroupent dans une équipe avec la possibilité de discuter pour choisir ensemble un coup.

- **Rengo** : les (deux) joueurs de chaque équipe jouent alternativement sans pouvoir se consulter.

L'intérêt de cette variante est que les joueurs sont directement confrontés à des styles de jeu différents du leur.

Go avec d'autres règles

Beaucoup de variantes de Go existent avec une position de jeu préétablie, par exemple : pour tester la force de l'influence, la capacité à survivre ou tout tuer...

Pour tester sa mémoire, « Go unicolore » est une variante dans laquelle les deux joueurs jouent des



pierres de la même couleur et doivent se rappeler quelles pierres appartiennent à qui. Des variantes « fun » existent, telles que: « Go fantôme » (les joueurs ne voient que leurs propres pierres, mais ne savent pas où l'adversaire joue - un arbitre veille à ce qu'ils ne jouent que des coups légaux), « Pyjama Go » (les joueurs changent de couleur quand la partie est perdue), « Petango », « Football-Go », etc.

Go pour enfants

Les enfants aimeront jouer avec des matériaux colorés: châteaux en lego-pierres, gobans pirate ou arc-en-ciel... et recevoir des récompenses attrayantes (médailles en chocolat...).

8. Transmettez la culture du Go

Gérer un club de Go ne consiste pas seulement à jouer au Go et à enseigner la technique, mais également à **transmettre la culture de Go**.

Le Go a une longue histoire, avec des usages et d'innombrables anecdotes passionnantes. Même au niveau local, votre propre club a une histoire à raconter et vous avez des expériences à partager... A vous de faire vivre cette culture. Initiez de nouveaux joueurs intéressés pour leur faire découvrir à leur tour ce qui nous passionne.

9. Trouvez de l'aide

Pour pouvoir construire quelque chose, il vaut mieux ne pas être seul.

Construisez votre propre réseau d'amis, de volontaires, de prestataires... qui ont un lien avec le Go, que ce soit la directrice d'une école, un vendeur de jeux de société, le président de l'association de Shogi ou un diplomate de l'ambassade de Corée... Saisissez les bonnes opportunités de développer votre club.

Continuité des services et un solide réseau de relations sont des éléments-clés pour garantir une activité réussie et durable.

10. Créez et entretenez une ambiance de club

En tant que responsable de club, **cultivez l'aspect humain** qui relie les joueurs de votre club.

Organisez aussi de temps en temps une activité en dehors du club : une soirée restaurant ou une sortie pour profiter d'une après-midi ensoleillée à jouer en plein air...

C'est la bonne ambiance du club et les relations d'amitié qui s'y nouent qui feront venir les adhérents.