

Initiation au Go

Table of Contents

Introduction.....	1
1.Se préparer.....	2
2.Ecouter et accueillir.....	2
A titre d'introduction.....	2
3.Introduire les règles.....	2
Astuces techniques.....	3
4.Faire découvrir le jeu.....	3
Les situations compliquées.....	3
5.La pédagogie des pierres.....	3
Initiation n'est pas humiliation.....	3
6.Faire découvrir les réponses aux questions.....	4
Excès d'explications.....	4
7.Aider à progresser.....	4
Un seul concept à la fois.....	4
8.Suivi après l'initiation.....	5
Pour les personnes intéressées.....	5
En résumé.....	5

Introduction

Bien initier au Go est une tâche plus difficile qu'il n'y parait a priori.

La simple présentation du jeu et l'explication des règles peut être fastidieuse si l'on ne sait pas comment s'y prendre. De même la transmission des stratégies de base nécessite une sérieuse préparation pour pouvoir être faite naturellement et de manière agréable.

C'est pourquoi dans le but d'aider tout joueur qui souhaite réussir l'initiation de débutants, cet article présente synthétiquement quelques idées de base recommandées par la majorité des pédagogues du Go.



1. Se préparer

Si une initiation consiste évidemment à enseigner les bases du Go, ce que nous voulons transmettre est bien davantage que les simples règles: c'est faire entendre le son des pierres, faire découvrir les subtilités du jeu et plus globalement transmettre notre passion du Go.

Pour réussir cela nous devons évidemment porter attention à ces valeurs d'accueil, d'entraide et de perfectionnement qui font partie de la culture du Go et préparer l'initiation aussi bien au niveau du matériel (prospectus promotionnels, règle du jeu...) que du discours.

2. Ecouter et accueillir

En pratique, ce sont des choses simples et de bon sens qui vont d'abord compter:

- Faites le premier pas vis à vis des curieux
- Présentez-vous / faites les présentations
- Discutez un peu afin de mesurer l'intérêt pour le jeu et le temps disponible. Demandez au public ce qu'il connaît du Go.

Pour bien présenter, il est essentiel d'écouter son public pour pouvoir s'adapter.

Ainsi par exemple, si vous avez affaire à un débutant qui a déjà un peu joué ce n'est peut-être pas la peine de revoir les règles. De même vous pouvez détailler un peu l'histoire du Go si votre interlocuteur s'intéresse à la culture orientale, mais pas s'il a un train à prendre...

Un point d'attention: tout fonctionnera évidemment beaucoup mieux dans une ambiance agréable - évitez en particulier l'intervention intempestive d'intervenants extérieurs et le bruit.

A titre d'introduction

Plusieurs portes d'entrée pour présenter le Go sont possibles:

- la riche **histoire du Go**: son invention il y a plus de 2000 ans en Chine, son expansion vers la Corée et le Japon et enfin l'époque moderne
- la **théorie du jeu**: ses propriétés mathématiques, l'intelligence artificielle...
- la **culture du Go**: des millions de joueurs dans le monde et une porte ouverte vers l'Asie à travers des proverbes, des concepts philosophiques (taoisme, feng shui...), des mangas (Hikaru No Go)...

3. Introduire les règles

Comme le Go a des règles très logiques, la manière la plus naturelle de les transmettre est d'aborder uniquement les règles de base, le plus clairement et brièvement possible:

- **le déroulement du jeu**: poser des pierres à tour de rôle sur les intersections libres (pas de déplacement)
- **le but du jeu**: obtenir plus de points que l'adversaire avec les captures et les territoires
- **les règles de capture**: identifier une chaîne de pierres (pas de connexions en diagonale !), compter les libertés (pas de libertés en diagonale !), capturer en enlevant la dernière liberté

Ces règles peuvent être enseignées de manière très interactive. Par exemple: faites compter les libertés, mettez ensuite un groupe de pierres avec 1 seule liberté et demandez au public de capturer ces pierres.

Les explications devraient surtout servir à clarifier ce qui vient d'être vu.

Il faut évidemment répondre aux questions s'il y en a. Mais à ce stade, il n'est pas recommandé d'évoquer les cas particuliers (suicide, capture d'oeil, Ko, Seki...), les usages du jeu (passer, comptage des points, Komi, handicap, rang...) et les stratégies, qui seront beaucoup plus faciles à faire comprendre par la pratique.

Astuces techniques

- Expliquer que "il y a capture quand on retire la dernière liberté d'une pierre ou d'un groupe de pierre adverse" évite toute ambiguïté par rapport au cas particulier des auto-captures.
- Inutile de définir en détail la notion de territoire. Dites qu'un territoire est fermé par des "frontières".

4. Faire découvrir le jeu

Pour les toutes premières parties il est préférable de jouer avec les débutants ou au moins de garder un oeil sur leurs parties afin d'aider à la bonne application des règles. Dans tous les cas, rester cool, même si les règles ne sont pas bien respectées ou s'il y a un cas particuliers (Ko ou Seki par exemple).

Jouez les premières parties sur un petit plateau de jeu (taille entre 6x6 et 9x9). Cela permet aux débutants de jouer des parties plus vite, de pratiquer les règles de capture et s'amuser à "voir ce qui se passe".

A la fin, n'hésitez pas à remplir "obstinément" l'intérieur du territoire adverse jusqu'à ce qu'il ne reste que des pierres "impossibles à capturer", ce qui permet de faire clairement comprendre quand le jeu s'arrête et la notion de "territoire".

Les situations compliquées

- Pour éviter des incompréhensions, il est souhaitable de voir dans l'ordre le "suicide" et ensuite le cas particulier "s'il y a capture ce n'est pas un suicide car la capture fait gagner des libertés".
- Si des joueurs sont bloqués sur un Ko, expliquer que: "recréer une position identique au coup antérieur est interdit". Plus rare, si un Seki apparaît, simplement faire constater que personne n'a intérêt à jouer.
- Plutôt que de parler de "tuer", "suicide", "handicap"... qui peuvent être mal interprétés, utiliser plutôt "capturer", "auto-capture", "cadeau"...

5. La pédagogie des pierres

Pour jouer pédagogique, il faut surtout observer attentivement chaque coup du débutant pour comprendre ses intentions et évaluer sa compréhension du Go.

En interprétant ces informations, il devient alors possible d'aider à faire progresser par des coups instructifs et compréhensibles pour le niveau de votre adversaire.

Concrètement, jouer pédagogique consiste essentiellement à jouer des coups raisonnables qui peuvent servir d'exemple au débutant.

C'est aussi jouer des coups simples qui clarifient la situation. Par exemple: répondre localement pour montrer qu'une chaîne de pierres peut être capturée, plutôt que de jouer ailleurs ce qui rendrait la lecture du jeu plus difficile.

Plus globalement, jouer pédagogique c'est orienter le jeu pour éviter des séquences trop difficiles ou obtenir des positions pédagogiquement intéressantes pour le débutant (par exemple un groupe qui peut être coupé ou capturé...).

Initiation n'est pas humiliation

Punir les grosses fautes est nécessaire. Mais humilier les débutants en leur faisant perdre toutes leurs parties



risque de les dégoûter du jeu...

Pour équilibrer les chances: placez suffisamment de pierres de handicap, jouez des coups suboptimaux ou aidez à trouver les bons coups.

6. Faire découvrir les réponses aux questions

Un principe fondamental de pédagogie est de **ne pas donner la réponse à une question que la pratique du jeu apportera mieux**. Il suffit de **ne pas intervenir** pour **laisser les pierres parler**. Ainsi le débutant s'amusera à **découvrir les subtilités du jeu par la pratique** et les conséquences de ses coups, bons ou mauvais.

C'est le débutant qui doit jouer et s'amuser, pas l'initiateur !

En pratique, limitez-vous à quelques interventions orales pour:

- aider à répondre aux questions
- suggérer quand il y a de meilleurs coups, revenir sur un ou deux moments-clés de la partie
- reprendre un coup déraisonnable (par exemple: une pierre posée directement en Atari)
- illustrer ce qui vient d'être pratiqué par un commentaire simple, un compliment ou en recourant à un proverbe pour aider à mémoriser l'idée

Tout cela est déjà beaucoup et faire davantage serait faire trop !

Excès d'explications

Beaucoup d'amateurs enthousiastes initient avec l'idée qu'il faut expliquer le plus possible le plus rapidement possible. Le résultat est toujours catastrophique: le débutant se retrouve submergé par des concepts complexes (faire des yeux, combat de Ko, Shisho, bonnes formes, Josekis...). Le plus souvent, le débutant ne comprendra pas parce que ces concepts nécessiteraient une longue pratique pour être assimilés. Et si par malheur le débutant comprend, cela gâchera son plaisir de trouver ces idées en jouant !

Contentons-nous plutôt de contempler les subtilités qui viennent d'être jouées et l'apprentissage viendra naturellement au fur et à mesure des parties jouées.

N'expliquez pas, mais faites jouer et découvrir !

7. Aider à progresser

Respecter la hiérarchie des savoirs est essentiel. Et pour l'appliquer, il faut **apprécier le rythme de progression** de chacun et ne pas sauter d'étape. Cela doit être gardé à l'esprit aussi bien dans la pédagogie des pierres que dans les commentaires.

Parmi les premières stratégies basiques qui peuvent être introduites, il y a:

- **faire attention aux libertés** ! pour évaluer, pour capturer ou pour sauver ses pierres
- connecter ses pierres ou couper les pierres de l'adversaire.

Au fur et à mesure des parties jouées, faire patiemment découvrir de nouvelles idées stratégiques. Surtout ne forcez par le rythme ! Si par exemple la notion des "2 yeux" n'a pas été abordée durant l'initiation, ce n'est pas un problème et pourra être vu une autre fois.

C'est en laissant le temps de progresser à son rythme que le débutant pourra acquérir des bases solides pour la pratique du Go.

Un seul concept à la fois

Expliquer qu'au Go "le but est de faire 2 yeux" avant même d'évoquer les règles de capture est un exemple d'erreur pédagogique très courante.



Il faut avoir d'abord vu qu'il est possible de capturer "1 oeil" et ensuite seulement il est possible de faire découvrir que "faire 2 yeux" empêche d'être capturé. Cela doit être pratiqué dans cet ordre pour être compréhensible.

8. Suivi après l'initiation

Après la partie, remerciez avec humilité l'adversaire.

Discutez les premières impressions afin de savoir ce que votre initié a trouvé intéressant ou amusant, ou au contraire a moins apprécié.

Si votre débutant ne semble pas très intéressé, vous aurez tout de même contribué à faire connaître la culture du Go et acquis de l'expérience utile pour les prochaines initiations.

Si votre débutant est motivé pour continuer, ce n'est que ses premiers pas et vous pouvez alors aider à orienter les pas suivants.

Pour les personnes intéressées

- Laissez de la documentation: une carte de visite de la Fédé, un prospectus promotionnel, une copie des règles du jeu...
- Conseillez sur les possibilités de jeu: en club (donner les horaires) ou sur Internet.
- Préconisez de continuer à jouer sur un 9x9 (éviter surtout la noyade sur un 19x19).
- Invitez à venir rejoindre un club, car au Go le contact direct avec des joueurs de tous niveaux est primordial pour s'amuser et progresser dans le jeu.

En résumé

- **Préparer l'initiation.** Préparer la présentation et le matériel.
- **Etre à l'écoute et s'adapter** à son auditoire.
- **Introduire les règles de base**, faire découvrir les points particuliers par le jeu.
- **Jouer sur petit plateau** (taille 6x6 à 9x9).
- **Jouez pédagogique:** montrer l'exemple et simplifier, laisser gagner de temps en temps.
- **Laissez parler les pierres.** **N'expliquez pas, mais faites découvrir le jeu** par la pratique.
- **Aider à progresser.** En respectant la hiérarchie des savoirs et le rythme de progression.
- **Discutez les premières impressions**, conseiller sur les possibilités de jeu (club, Internet...).