

# Compte rendu du SamediICEM

Samedi 1er octobre 2022

Ecole élémentaire BOURBACH-LE-BAS

## Les jeux du monde, un voyage à travers le temps et la planète

*Au cours de l'après-midi, vous pourrez découvrir, pratiquer et éventuellement fabriquer (ou en tout cas découvrir des techniques et outils simples pour fabriquer ou faire fabriquer) des jeux de stratégie pure issus de différentes époques ou cultures.*

- Des jeux aux règles faciles à comprendre
- Des jeux qui ne durent pas plus d'un quart d'heure
- De vrais jeux avec un intérêt stratégique, historique et culturel ce qui n'est pas toujours le cas des jeux dits "éducatifs".
- De beaux objets.

*L'après-midi était animé par Roland Braun, professeur des écoles à la retraite, et passionné de jeux traditionnels du monde. 12 collègues ont participé à l'atelier.*

### Pourquoi les jeux du monde à l'école ?

- Le principal intérêt des jeux du monde est de découvrir des cultures différentes à travers le jeu.
- Il démontre aussi que quelle que soit la culture ou l'origine géographique, les fonctionnements stratégiques sont les mêmes. Ce qui change ce sont les plateaux, les règles et les matériaux qui sont fonction de l'environnement.
- L'intérêt pédagogique c'est que ce sont des jeux dont les règles sont simples, faciles à mettre en œuvre, avec cependant une grande richesse stratégique qui développe des capacités d'observation, d'analyse et d'anticipation, utiles dans différents domaines d'apprentissage. La durée d'une partie est relativement courte, ne lasse pas les enfants et peut s'insérer facilement dans un emploi du temps.

Nous avons testé trois types de jeux : les jeux de semailles, les jeux d'alignement et les jeux de chasse.

Ce sont des jeux de stratégie pure.

### Les jeux de semailles ou Mancalas

Les jeux les plus vieux de l'humanité : jeux de paysans, apparus à l'époque du passage du chasseur cueilleur à l'agriculteur.

Un article a déjà paru dans notre revue *Chantiers*, concernant spécifiquement les jeux de semailles avec les règles. Vous pouvez le trouver et le télécharger si ça vous dit, sur notre site : <https://icem68.fr/>, dans le numéro 53 de *Chantiers*, et plus directement : <https://icem68.fr/chantier/2473-n-53-novembre-2018>

Traditionnellement, les graines de l'awele sont issues de l'arbuste *Cesalpina* (*Caesalpinia crista*), qui poussent dans l'Afrique subsaharienne. Plus au sud, on utilise les noix de palme et en bord de mer, les cauris.



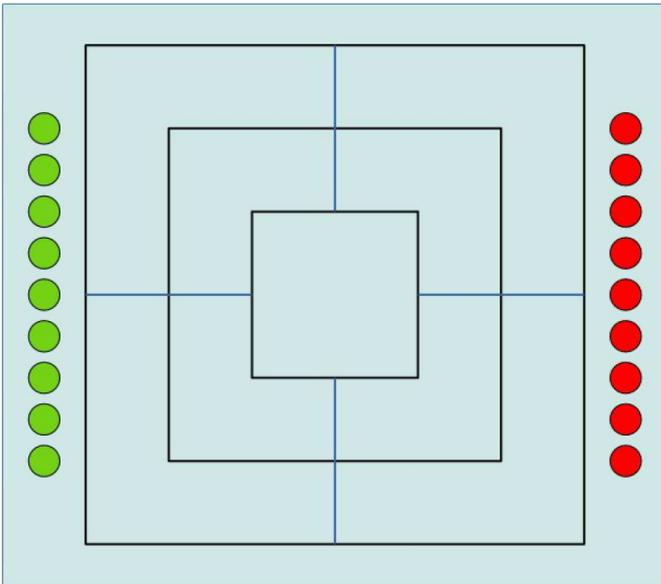
**Comment le fabriquer ?**

A l'école, il est possible de fabriquer les jeux avec des couvercles de pots de confiture ou des anneaux de rideaux fixés sur une planche, et des graines de haricots ou des noyaux de cerises ou mirabelles.

**Les jeux d'alignements**

Ils font également partie d'une catégorie de jeux très anciens apparus dès l'Antiquité. On trouve des plateaux gravés dans la pierre dès le 2e millénaire avant JC. Le plus ancien est sans doute le jeu du moulin ou marelle à neuf pions. Il est le plus connu sur pratiquement tous les continents où il se décline sous de nombreuses variantes. Au Moyen-Age, il était connu en France sous le nom de marelle, mylna en Islande, nine men's morris dans le monde anglo-saxon, nao guti en Asie du Sud, triodi en Grèce, la chascona aux Canaries.

**Le plateau**



**Le jeu**

Chaque joueur dispose de neuf pions au départ. Comme dans la plupart des jeux d'alignement, le jeu du moulin comporte deux phases :

**Une phase de placement**

A tour de rôle, chaque joueur pose un pion sur une intersection libre du plateau.

**Une phase de déplacement**

Lorsque tous les pions sont posés sur le plateau, le joueur qui a commencé déplace l'un de ses pions vers une case libre voisine. En fin de partie, lorsqu'un joueur n'a plus que trois pions, il peut sauter sur n'importe quelle intersection libre du plateau.

**Les prises**

Chaque fois qu'un joueur réussit à aligner trois pions (durant la phase de placement ou la phase de déplacement), il capture un pion adverse. Tant que c'est possible, il est interdit de capturer un pion adverse qui fait partie d'un alignement.

**Victoire**

Le joueur qui parvient à réduire le nombre de pions à deux pions ou qui empêche tout déplacement adverse gagne la partie.

**Comment le fabriquer ?**

Sur du lino, sur du cuir, ou des lames de parquets en PVC. Ça se coupe facilement au cutter. Le traçage des lignes se fait au feutre fin (exemple : feutre posca 0,8 mm). Les enfants peuvent également tracer sur du carton.

Les pions : des billes chinoises (pour aquarium), un manche à balai coupé en rondelle, des cailloux, des bouchons de bouteilles, des boutons, de la pâte à sel.

**Les jeux de chasse**

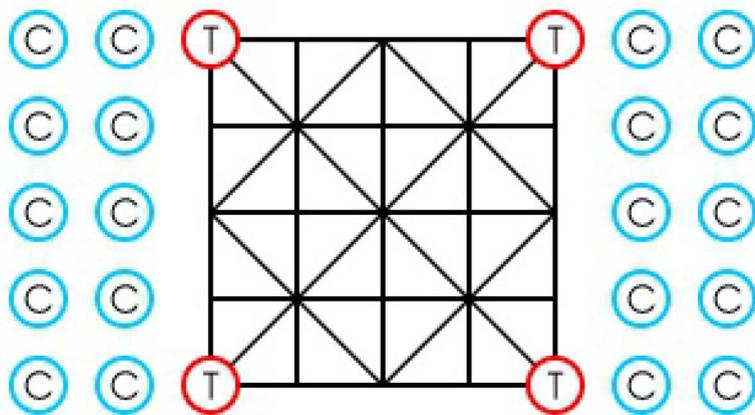
Ce sont des jeux asymétriques, c'est-à-dire que les deux adversaires n'ont pas le même nombre de pions ni les mêmes règles de capture. Presque tout aussi anciens que les précédents, ces jeux se réfèrent à une pratique humaine immémoriale qui est la chasse. Il y a donc des chasseurs et des proies.

Le bagh chal est un représentant de la vaste famille des jeux de chasse et provient du Népal.



**Le diagramme et les pions**

Le bagh chal se joue avec quatre pions tigres et vingt pions chèvres. Au début du jeu, les tigres sont placés aux quatre coins du diagramme et les chèvres sont hors du plateau de jeu.



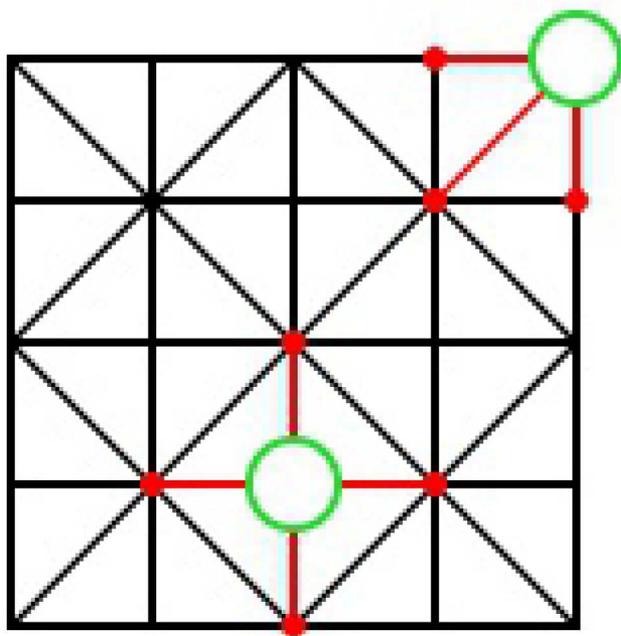
tigres. Le tigre gagne dans le cas contraire, c'est à dire lorsque le joueur chèvre admet qu'il ne peut plus atteindre cet objectif. Il n'y a donc pas de parties nulles, la répétition d'un mouvement revient à un abandon du joueur chèvre.

En règle générale, un joueur chèvre qui a perdu six chèvres n'a plus guère de chances de gagner.

Le bagh chal se joue en un nombre déterminé à l'avance de parties, en intervertissant les rôles à chaque fois.

### Déroulement du jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour en déplaçant un de leurs pions. C'est le joueur chèvre qui commence.



### Tactiques

Face au tigre le joueur chèvre doit constituer un groupe compact, l'objectif étant de réduire petit à petit l'espace à disposition des tigres. Pour cela, il doit essayer de constituer des « bergeries », c'est à dire à isoler des espaces libres derrière une double rangée invulnérable de chèvres.

Au bagh chal, un joueur chèvre qui arriverait à constituer une bergerie d'une intersection libre au cours de son placement, sans que le tigre ne lui prenne une seule chèvre, gagnerait en plaçant son vingtième pion : le diagramme ne comporte en effet que vingt-cinq intersections.

Loin d'être un vrai chasseur, le tigre a surtout une attitude défensive et cherche à s'assurer un espace vital. Comme il ne peut pas uniquement se fier aux fautes d'inattention du joueur chèvre, il doit se placer en embuscade autour des intersections stratégiques pour que le joueur chèvre ne puisse pas les occuper sans perte. Mais ayant dit cela, on a tout et rien dit et c'est au joueur de faire preuve d'adaptation et de réaction.

### Les déplacements

Aux vingt premiers tours du bagh chal, le joueur chèvre se contente de poser un de ses pions sur une intersection libre du diagramme. Tant qu'il n'a pas posé tous ses pions, il ne peut en déplacer aucun. Le joueur tigre, quant à lui, joue normalement. Même si la partie ne commence véritablement qu'au vingt-et-unième coup, ces tours de placement sont primordiaux. Si le tigre ne réussit pas à prendre une ou deux chèvres, son temps est compté. Il est conseillé au joueur chèvre de placer son premier pion sur l'intersection du milieu d'un des bords.

La prise n'est pas obligatoire. De toute façon, un tigre a toujours intérêt à prendre une chèvre.

Le joueur chèvre gagne s'il arrive à bloquer les

### Comment le fabriquer

Le matériel est très simple : vingt pions (pierres, pièces de monnaie, boutons de culottes, etc.) d'une couleur et quatre d'une autre, une feuille de papier quadrillée et un crayon.

### Le jeu de go

Il s'agit également d'un jeu traditionnel très ancien. Alexandre, présent à notre atelier, nous en présente une version simplifiée utilisable facilement en classe. Sa proposition fait l'objet d'un article spécifique ci-joint.

## Vie du mouvement

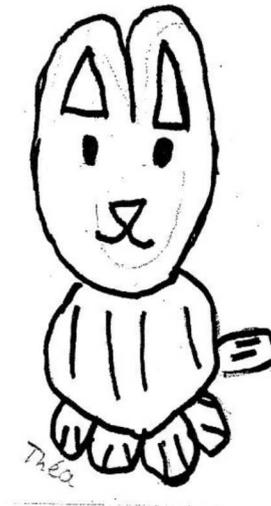
### Partie administrative de la rencontre du groupe 68

Les rappels des différents rendez-vous :

- Une soirée autour de l'école inclusive au centre sportif régional 10 octobre en lien avec la MPM (Maison de la pédagogie de Mulhouse)
- Deux demi-journées de présentation de l'ICEM à l'INSPE, dans le cadre du CAPE (collectif des associations partenaires de l'école), les 11 janvier et 1er mars. Une convention a été signée entre le CAPE Alsace et l'INSPE de Strasbourg.

- Un appel du syndicat Sud autour de la pédagogie coopérative

Et bien sûr : l'assemblée générale de notre association le 19 novembre 2022 à Illfurth. Les invitations parviendront à tous les adhérents.

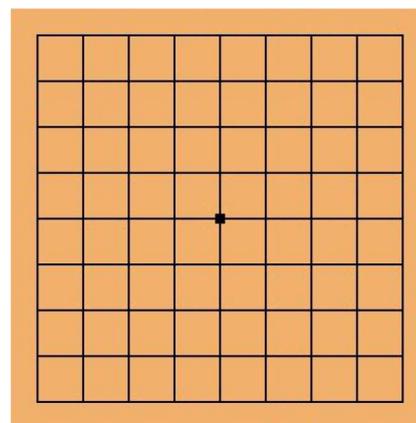
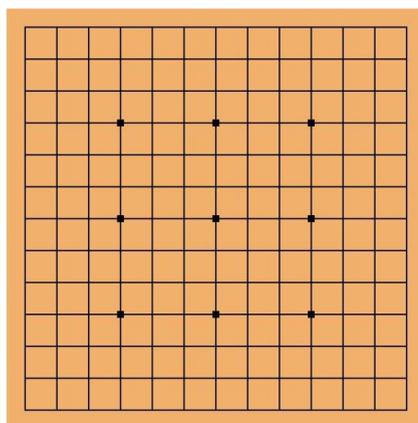
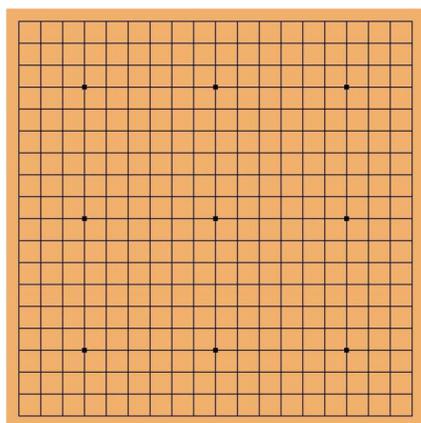


## Capture ma pierre ou le jeu de go à petits pas

Alexandre BULLE  
École Pierrefontaine, Mulhouse (REP+) CE1

Le jeu de go est un jeu d'opposition et de construction à deux joueurs apparu en Chine, il y a plus de 2 500 ans. Il se joue à l'aide de pierres noires et blanches que les joueurs posent alternativement sur les intersections vides d'un plateau quadrillé, le goban.

Le goban traditionnel comporte un quadrillage de 19 lignes sur 19. Il existe également un format intermédiaire de 13 lignes sur 13 ainsi qu'un format réduit de 9 lignes sur 9.



La situation de jeu que je décris dans cet article implique ce dernier Goban, plus simple d'accès. Utilisée par Maître Yasuda (joueur professionnel de go, 9<sup>e</sup> dan, soit le rang le plus élevé dans le système de classement employé) pour introduire le go dans les écoles primaires japonaises, elle se résume en cinq règles :

- le joueur le plus jeune ou présumé le plus faible joue avec les pierres noires. Noir commence toujours,

- on pose alternativement une pierre sur l'intersection vide de son choix. Les intersections du bord du quadrillage ainsi que les coins sont des espaces de jeu où les pierres peuvent être posées,

- une pierre posée ne peut plus être déplacée sur le goban,

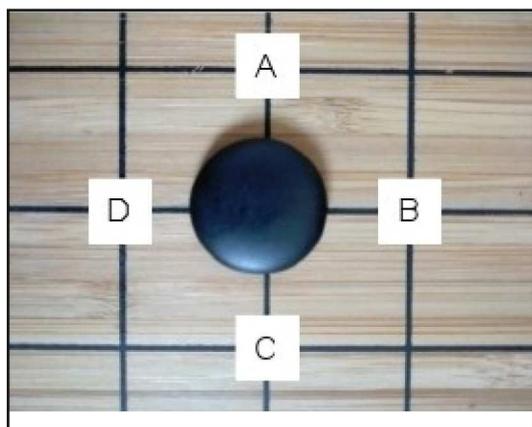
- le premier qui capture au minimum une pierre adverse gagne la partie,

- pour capturer une pierre, on l'encercle et on la retire du plateau de jeu.

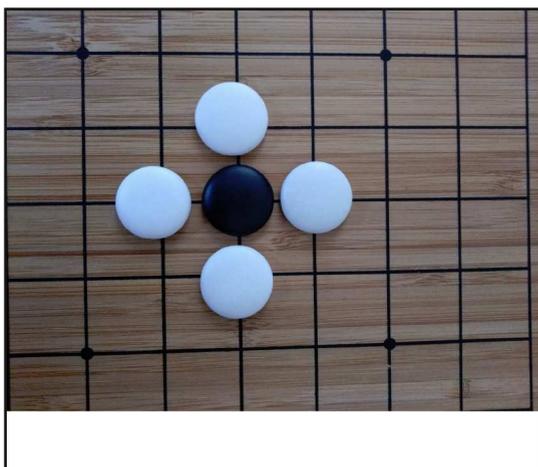
La capture de pierres est la mécanique centrale de ce jeu d'initiation au go. Pour la comprendre, il suffit de poser une pierre au milieu du goban, sur une intersection vide.



On remarque que de cette pierre naissent quatre petits traits débouchant, chacun, sur une nouvelle intersection (A, B, C, D) :

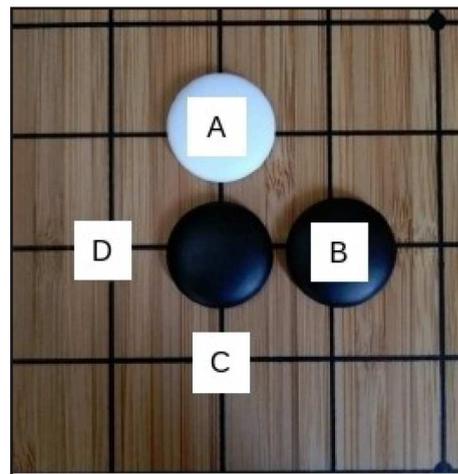


A, B, C et D sont les libertés de la pierre noire. Pour capturer cette pierre, l'adversaire devra impérativement l'encercler de ses pierres blanches, comme ceci :

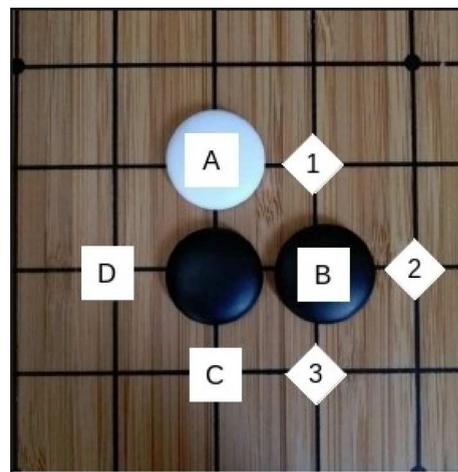


Les libertés A, B, C et D de la pierre noire ont été recouvertes de pierres blanches. La pierre noire a ainsi été privée de toutes ses libertés. Le joueur blanc peut donc récupérer son prisonnier, la pierre noire. Il gagne la partie.

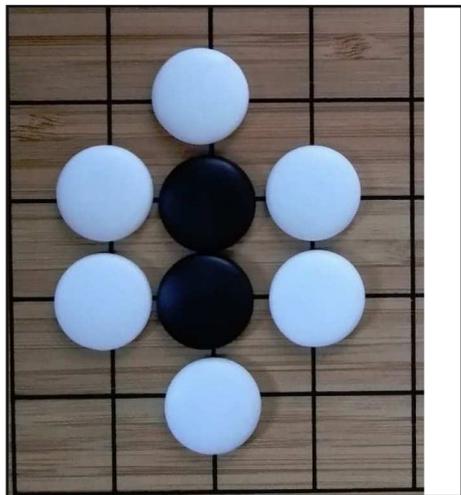
Bien entendu, une partie d'initiation ne se déroule jamais aussi simplement. Le joueur noir réagira pour éviter sa défaite. Deux options s'offrent à lui : attaquer une pierre isolée blanche en posant une pierre noire sur une des libertés de cette pierre ou défendre sa pierre noire en posant une autre pierre noire sur A, B, C ou D en fonction de la localisation de l'attaque.



En réponse à l'attaque de la pierre blanche en A, une pierre noire a été posée, en B, c'est-à-dire sur l'une des libertés disponibles de la pierre noire centrale. En procédant ainsi, le joueur noir a créé une chaîne de pierres reliées par un trait. Cette chaîne apporte trois nouvelles libertés (1, 2 et 3) à la pierre centrale :



Ces nouvelles libertés 1, 2 et 3 s'ajoutent aux libertés D et C. La chaîne noire jouit maintenant de 5 libertés. Pour la capturer, le joueur blanc devra encercler noir à l'aide de 6 pierres au total et non plus 4 comme ce fut le cas en début de partie .



La démarche simplifiée que j'ai tenté de décrire dans cet article permet un jeu rapide, la compréhension des premières règles et le développement par tâtonnements successifs d'une approche tactique et stratégique du jeu de go. Par exemple, les débutants se rendent très vite compte que les pierres du bord sont les plus faciles à capturer et qu'il est plutôt difficile de protéger les pierres du milieu. Ils cherchent alors, partie après partie, à trouver des placements de pierres de plus en plus judicieux. Bien sûr avec de telles règles simplifiées, la lassitude apparaît vite chez les joueurs. Une des évolutions possibles à ce jeu d'initiation est de poser comme critère de victoire non plus la capture d'une pierre, mais de cinq pierres.

Néanmoins, il sera rapidement nécessaire d'explorer les aspects les plus complexes du jeu de go (les notions de suicide, de territoire, de répétition, d'impasse, etc.), car celui-ci ne se résume pas à la capture.

C'est pourquoi, en guise de prolongement, je ne peux que conseiller aux lecteurs de cet article de visiter le site internet du club de go de Strasbourg Saint-Étienne – lui-même auteur d'une progression visant à mener les joueurs de ce premier jeu de capture de pierres à la règle japonaise en passant par une variante de transition (la règle strasbourgeoise du jeu de go<sup>1</sup>). On y retrouve aussi des situations permettant d'améliorer les compétences d'encerclément sur un goban 9 X 9, de découvrir les situations de jeu avec handicap, de tâtonner pour trouver des parades aux attaques et de comprendre qu'il n'est pas toujours nécessaire de coller aux pierres de l'adversaire pour gagner.

1

[https://strasbourg.jeudego.org/le%20livre%20de%20go/le\\_livre.htm#SOMMAIRE](https://strasbourg.jeudego.org/le%20livre%20de%20go/le_livre.htm#SOMMAIRE)

2

<https://strasbourg.jeudego.org/methodes.htm#La%20m%C3%A9thode%20%20strasbourgeoise>

## Nouvelles de l'ICEM67

### Compte rendu de la réunion GRT 67

8 octobre 2022

22

Le GRT est le groupe de travail régional. Il s'agit de la réunion de tous les sous-groupes et membres du groupe départemental 67 de l'ICEM qui a lieu en début et en fin d'année scolaire. C'est aussi le moment de l'AG du GD 67.

Présents : 16 personnes

#### Déroulement de la réunion GRT

**9 h - 9 h 30 : Accueil - librairie**

**9 h 30 - 9 h 35 : Mot de bienvenue** et du programme du matin et des participants (Abigail).  
Présentation de chacun

#### **9 h 35 : Création collective d'un « Album de réflexion/création » (Martine)**

- présentation de l'activité sur le thème de la distance

- d'abord un atelier philo à la manière de l'AGSAS (une minute de réflexion silencieuse suivie de deux tours de table avec un bâton de parole, et qui se termine par un résumé rapide : distance géographique, sanitaire, amicale, religieuse, intellectuelle, relationnelle, physique, professionnelle, sociale, amoureuse.)

- Lecture de deux textes : Jacques Prévert *Déjeuner du matin* et Schopenhauer *Les porcs-épics* et affichage de plusieurs tableaux.