

Vie du mouvement

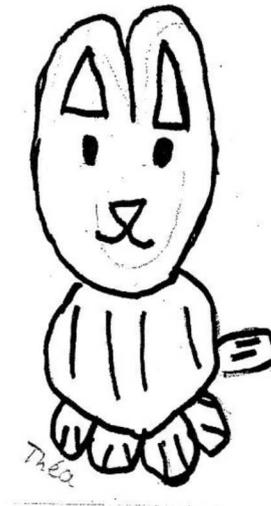
Partie administrative de la rencontre du groupe 68

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.

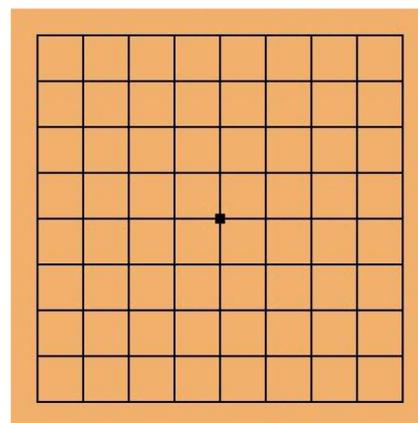
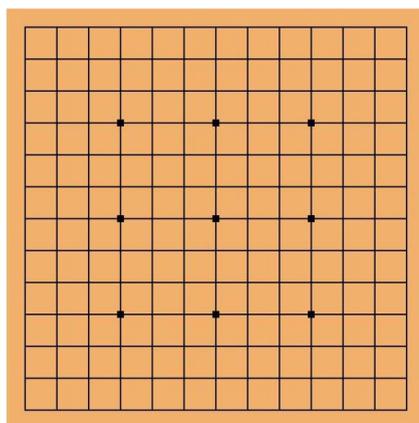
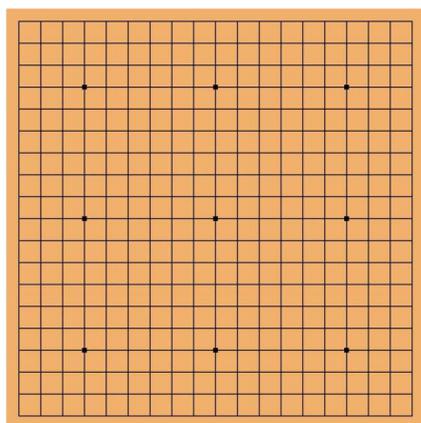


Capture ma pierre ou le jeu de go à petits pas

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^e 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,

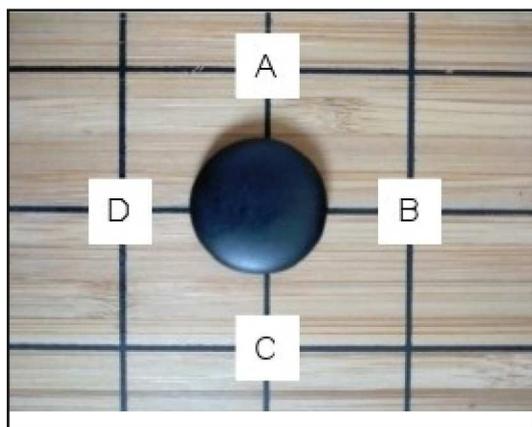
- le premier qui capture au minimum une pierre adverse gagne la partie,

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

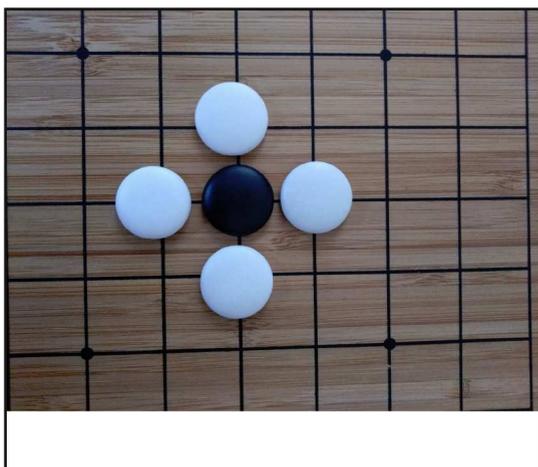
La capture de pierres est la mécanique centrale de ce jeu d'initiation au go. Pour la comprendre, il suffit de poser une pierre au milieu du goban, sur une intersection vide.



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

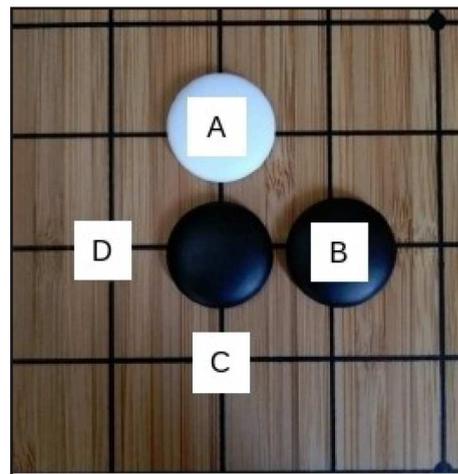


A, B, C et D sont les libertés de la pierre noire. Pour capturer cette pierre, l'adversaire devra impérativement l'encercler de ses pierres blanches, comme ceci :

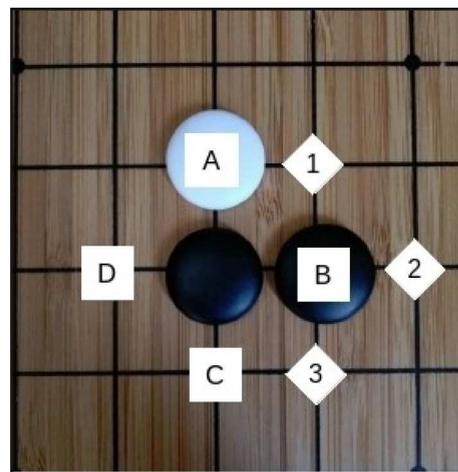


Les libertés A, B, C et D de la pierre noire ont été recouvertes de pierres blanches. La pierre noire a ainsi été privée de toutes ses libertés. Le joueur blanc peut donc récupérer son prisonnier, la pierre noire. Il gagne la partie.

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 .