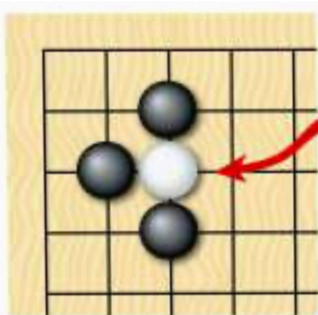
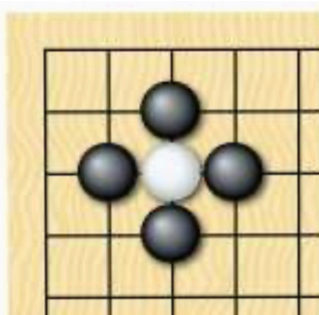


Le jeu de go, règles de base :

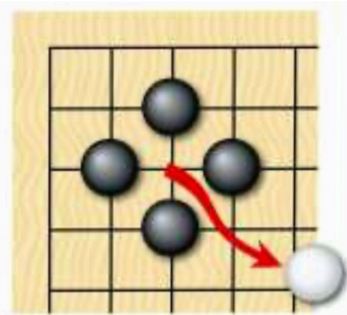
- Pour jouer il faut un plateau quadrillé de 9 lignes sur 9 lignes comme vous pourrez le trouver en pièce jointe.
- Il faut également dans le jeu traditionnel 40 pions blancs et 40 pions noirs. Vous pourrez les remplacer par des objets différents (Lego, lentilles, pois chiche, jetons d'un jeu de dames, bouts de papier en boulette, etc) à condition que vous les ayez en 40 exemplaires.
- Au début, le plateau est vide : chacun son tour, chaque joueur place un objet de sa couleur sur un croisement de ligne libre.
 - On peut jouer sur tous les bords du plateau et aussi dans les coins.
- On ne peut plus bouger un pion s'il a été posé sur le terrain de jeu, sauf pour le retirer s'il a été capturé.
- À la fin de la partie (au bout de 20 à 30 minutes), pour gagner, il faut avoir le plus de pierres de sa couleur sur le terrain de jeu.
- Pour capturer une pierre, il faut fermer toutes les lignes qui partent des pierres de son adversaire :



Il reste une ligne libre qui part de la pierre blanche, mais c'est à noir de jouer....

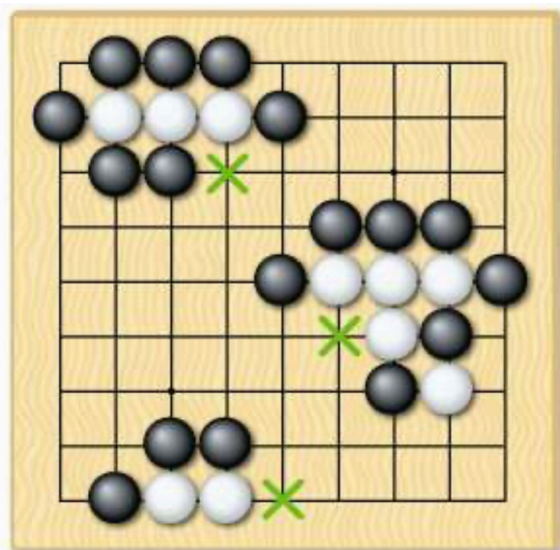


... maintenant, toutes les lignes autour de la pierre blanche sont fermées par des pierres noires...



... et la pierre blanche est capturée et retirée du jeu tout de suite : elle est faite prisonnière.

- Il est possible de capturer plusieurs pierres d'un coup, comme dans les exemples suivants :

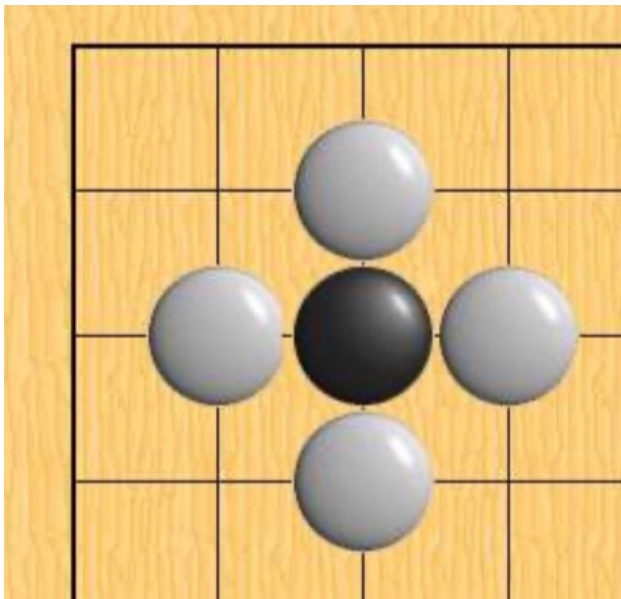


Noir peut jouer sur un des emplacements marqués d'une croix verte et capturer plusieurs pierres d'un coup.

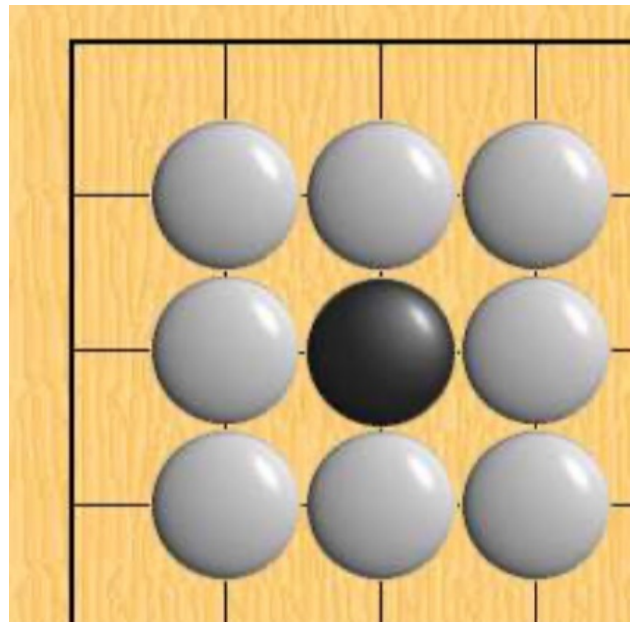
Jeu de go, séances de la première semaine :

- Le but de ces premières séances est que votre enfant comprenne l'essentiel des règles, à savoir :
 - Qu'on joue chacun son tour.
 - Qu'on ne met pas ses pions dans les cases mais au croisement de celles-ci.
 - Que le but du jeu est d'avoir le plus de jetons à soi à la fin de la partie placés sur la grille.
 - Qu'on peut capturer un pion de l'adversaire en lui bloquant toutes les routes possibles.
 - Que plus tard, nous verrons qu'il sera possible de capturer plus qu'un pion à la fois.
- Phase 1, poser une pierre :
 - Au commencement, il faut bien s'assurer que votre enfant pose les pierres au bon endroit, c'est-à-dire aux croisements des lignes et non pas dans les cases. Cela n'a l'air de rien mais tous les jeux auxquels joue d'habitude votre enfant l'ont habitué à mettre ses pions dans des cases (jeux de dames, morpion, bataille navale, jeu de l'oie, etc.). Faites en début de séance avec votre enfant juste de la pose de 6 à 8 jetons chacun sans volonté de faire autre chose pour lancer cette mécanique de jeu.
- Phase 2, capturer une pierre :
 - Posez un objet d'une couleur sur le terrain de jeu, et dites à votre enfant que pour capturer cette pierre, il faut l'entourer au plus près avec les objets de l'autre couleur. Demandez lui ensuite d'entourer la pierre de couleur sur le terrain de jeu pour la capturer.
 - S'il fait de l'une ou l'autre de ces manières, félicitez le mais faites lui remarquer que la solution 1 est plus efficace car elle réussit la capture avec moins d'objets.

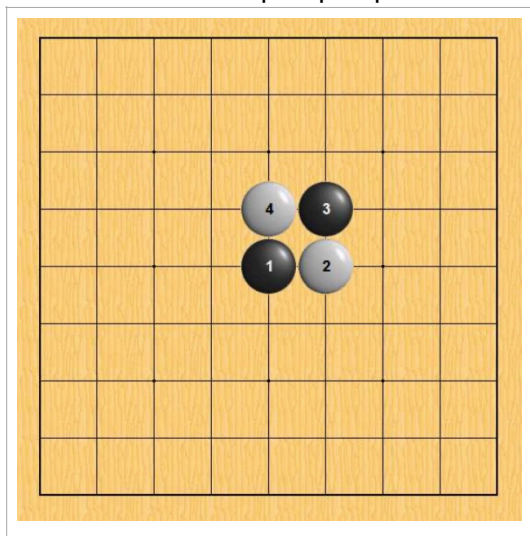
Solution 1 :



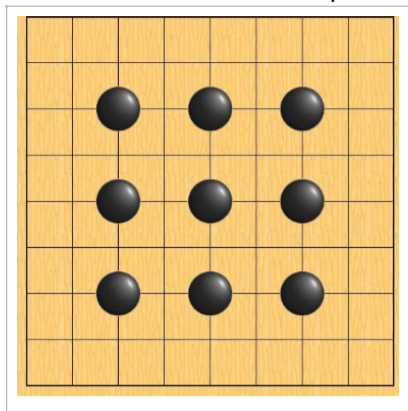
Solution 2 :



- Phase 3, jouer une partie qui se termine à la première capture.
- Une fois que les règles de pose et de capture sont maîtrisées, vous pouvez vous lancer dans des parties en préparant de base le terrain comme sur le dessin ci-dessous et avec la règle suivante : « dès que quelqu'un a réussi à capturer une pierre de l'adversaire, il gagne la partie ».

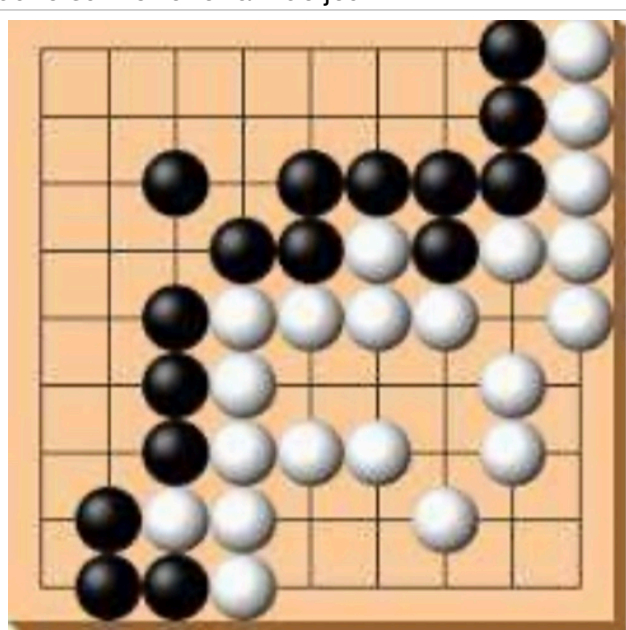
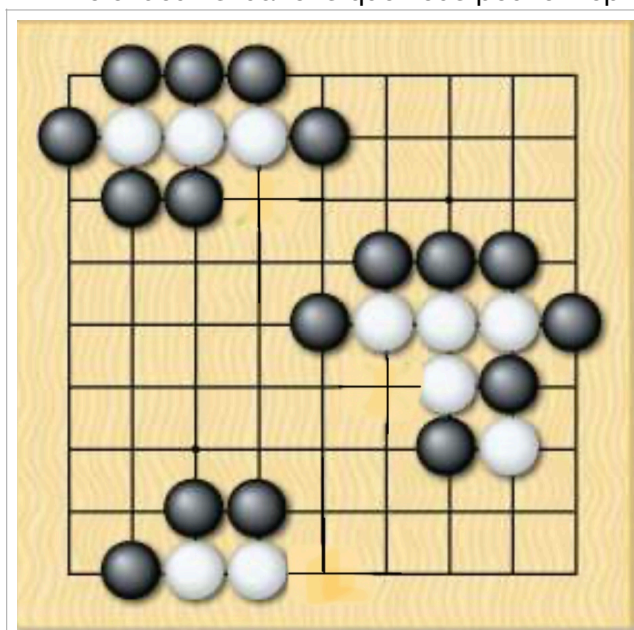


- Les aides à apporter :
 - La première aide à apporter consiste à demander à votre enfant d'être attentif pendant son tour de jeu, s'il risque de se faire capturer un pion ou s'il peut en capturer. Il suffit juste de le relancer par des phrases du type « regarde bien le plateau, ne risques tu pas de te faire capturer un pion / Ne peux tu pas quelque part me capturer un pion ? »
 - Vous pouvez également donner des pions d'avance à votre enfant posés sur le plateau pour que ce soit plus facile pour lui de capturer les vôtres comme dans le schéma ci-dessous. Dans cet exemple, c'est au blanc de commencer (vous) et votre enfant a 9 coups d'avance. Au fur et à mesure qu'il s'améliore, retirez lui des pions d'avance jusqu'à jouer normalement.



Jeu de go, séances de la deuxième semaine : consolider les règles de base / capturer plusieurs pions d'un coup.

- Phase 1, revoir les règles de base :
 - Si vous sentez que c'est nécessaire, revoyez avec votre enfant chacune des règles fondamentales, à savoir :
 - On joue dans les croisements de lignes.
 - On joue chacun son tour.
 - On peut capturer un pion en l'entourant au plus près.
 - N'hésitez pas à relancer des parties simples à une prise pour vous assurer de cette acquisition.
 - Il peut être intéressant d'écrire avec lui les règles de base en prenant en notes tout ce qu'il vous dit et de le compléter / de le corriger si nécessaire.
- Phase 2, capturer plusieurs pions d'un seul coup, entraînement :
 - Voici deux situations que vous pouvez reproduire sur votre terrain de jeu :



- C'est au joueur avec les pions noirs de jouer et ce joueur c'est votre enfant. Demandez lui de poser un seul jeton (noir dans l'exemple) qui selon lui bloquerait le chemin de plusieurs pions en même temps et lui permettrait de faire plusieurs captures d'un seul coup.
- N'hésitez pas à multiplier ce genre d'exemples en proposant d'autres situations du même type à votre enfant : le but est de faire en sorte qu'il prenne le temps de bien observer le terrain de jeu et de prendre la décision la plus efficace possible.
- Phase 3, jouer une partie qui se termine au bout de cinq captures :
 - Le principe des parties est identique à celles de la prise d'un seul jeton, sauf que cette fois, la partie s'achève dès que quelqu'un a capturé 5 pions à son adversaire.
 - Cette capture de 5 jetons peut se faire en une seule fois ou en plusieurs petites captures.
- Les aides à apporter à votre enfant sont les mêmes que lors de la semaine précédente :
 - Le valoriser et lui donner éventuellement des coups d'avance.
 - N'hésitez pas à bien faire relever à votre enfant qu'il existe à certains moments des poses de pions plus efficaces que celles qu'il a jouées et à lui permettre de changer son pion de place exceptionnellement pour faire mieux.

Jeu de go, séances des semaines 3 à 6 : les règles complètes, avoir le plus grand territoire possible.

- Phase 1, rappel des règles de base (si nécessaire).
- Phase 2, matchs à cinq captures (si nécessaire).
- Phase 3, matchs classiques de 20 minutes, avec conquête de territoire.
- Le but ici est de faire comprendre à votre enfant qu'il est important de gérer plusieurs choses en même temps :
 - Protéger ses pions.
 - Capturer ceux de l'adversaire quand c'est possible et qu'on ne risque pas de s'en faire capturer ensuite.
- Il s'agit ici d'une phase de renforcement des règles et de mettre en avant les stratégies les plus efficaces mises en avant par vous et votre enfant.
- Enfin, il y a un élément important à mettre en avant : le temps.
 - Il faut que votre enfant apprenne :
 - À prendre des risques quand c'est nécessaire parce qu'il possède moins de terrain pour gagner.
 - Au contraire à être prudent quand la fin de partie arrive et qu'il possède plus de terrain que son adversaire.