



Crédit photo : José Olivares Flores
CNJ 2016

JEU DE GO PÉRISCOLAIRE



**Institut
Confucius de
Bretagne**
布列塔尼孔子学院
Ensavadur Konfusius Breizh

DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ



Thématiques	Jeu de stratégie
Durée	6~10 séances par cycle
Âge	À partir du CP
Objectifs	Découvrir le plus vieux jeu du monde et apprendre ses règles et techniques de base
Contenu	<ul style="list-style-type: none">❖ Première initiation❖ Apprentissage d'une nouvelle technique à chaque séance❖ Compétition amicale❖ Projection du dessin animé « Hikaru no Go » en fin de cycle.
Résultats attendus	Développer l'ouverture d'esprit, la confiance en soi, la réflexion, la concentration, la communication, l'esprit de compétition et de coopération

RÈGLES DU JEU



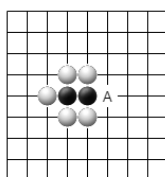
PRINCIPE

Sur un plateau quadrillé de 9 lignes par 9 lignes, les joueurs posent tour à tour des pierres noires et blanches. Une fois posées, elles ne peuvent plus être déplacées.

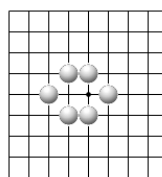
PREMIÈRE PARTIE : LA CAPTURE

En arrivant en jeu, une pierre possède plusieurs libertés (de 1 à 4) représentées par les intersections libres reliées à elle par des lignes du plateau. Si les pierres adverses l'entourent totalement jusqu'à ce qu'il n'y ait plus du tout de libertés, elle est retirée du plateau et ajoutée aux prisonniers de l'adversaire.

Lorsque deux pierres de même couleur sont posées l'une à côté de l'autre et reliées par une ligne, elles forment un seul groupe partageant les libertés de chaque pierre. Il est possible de capturer des groupes de pierres.



Les deux pierres n'ont plus qu'une liberté en A.

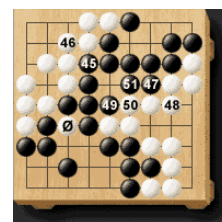


Blanc joue en A et capture les deux pierres noires.

SECONDE PARTIE : LES TERRITOIRES

Après plusieurs séances de capture, il est possible d'aborder les territoires. Les deux joueurs encerclent des espaces vides avec leur couleur afin d'en faire leur territoire et gagner des points. Les règles de capture s'appliquent.

A la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points gagne.



DÉCOMPTE DES POINTS = nombre intersections libres + nombre prisonniers

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

DÉVELOPPEMENT CÉRÉBRAL ET SENSORIEL

- L'enfant renforce ses capacités **mathématiques** en comptant les libertés des pierres présentes sur le plateau, ainsi que les points à la fin de la partie.
- Il développe sa **mémorisation** des formes esquissées par les pierres pour reconnaître des positions favorables ou non.
- Il fait appel à sa **créativité**, grâce au libre choix du placement de ses pierres sur le plateau, et peut créer son propre style de jeu.
- Il se familiarise avec l'**anticipation** de l'action, qui découle du principe tactique et stratégique du jeu.
- Il augmente sa **dextérité** par le toucher des pierres, ainsi que son sens de l'**observation** par une vision globale du plateau.

ÉPANOUISSEMENT PERSONNEL ET COLLECTIF

- L'enfant apprend à prendre **confiance** en lui par le jeu en équipe.
- Il se **sociabilise** et **communique** en affrontant différents adversaires de son groupe.
- Il doit être **patient** et se **concentrer** sur le jeu de **réflexion**.
- Il doit faire preuve de **politesse**, **fair-play** et de **respect** mutuel envers chaque adversaire.
- Il développe son sens de la **compétition** et du **dépassement de soi** au cours d'un tournoi amical.

OUVERTURE INTERCULTURELLE

- L'enfant découvre des pays d'Asie comme la Chine, le Japon et la Corée.
- Il doit dépasser ses propres codes culturels pour appréhender les mécaniques systémiques du jeu.
- Il est sensibilisé à la langue, l'écriture et la culture chinoise par le biais du jeu.
- Il dépasse ses **stéréotypes** et **préjugés** qu'il peut avoir sur les jeux et les cultures asiatiques.
- Il développe une **curiosité** pour l'international et les échanges avec d'autres pays.

L'INSTITUT CONFUCIUS DE BRETAGNE



**Institut
Confucius de
Bretagne**
布列塔尼孔子学院
Ensavadur Konfusius Breizh

Association loi 1901 créée en 2007, l'Institut Confucius de Bretagne fait partie d'un réseau de plus de 500 centres culturels et linguistiques installés dans le monde entier et soutenus par la Direction générale des Instituts Confucius de Pékin. La Région Bretagne et Rennes Métropole sont les membres fondateurs de cette structure qui a su fédérer de nombreuses associations et établissements d'enseignement autour de ses objectifs de faire mieux connaître la langue et la culture chinoises en Bretagne. Installé à Rennes et à Brest, l'Institut Confucius de Bretagne propose tout au long de l'année des cours de langue, des activités culturelles régulières et un programme d'expositions, conférences, projections, spectacles, rencontres avec des artistes...

L'Institut a signé une convention avec l'académie de Rennes et intervient régulièrement dans les établissements scolaires pour mettre en place des activités culturelles, mais aussi dans le cadre des Temps d'activité périscolaires.

L'ÉQUIPE ANIMATRICE



Kevin CUELLO est animateur interculturel et professeur de Go. Après avoir vécu plusieurs mois au Japon en 2014, il effectue un Service Civique dans l'association de mobilité internationale Eurasia Net.

Puis, afin de partager sa passion des cultures asiatiques auprès du grand public, en particulier des enfants, il obtient un diplôme d'animateur au jeu de Go délivré par la Fédération Française de Go. Il retourne ensuite s'instruire auprès de maîtres de Go au Japon en 2017 pour compléter son expérience.

Il anime actuellement des initiations au jeu de Go et des ateliers interculturels dans des écoles primaires et les écoles de Go de Vannes et de Rennes.

CONTACTS

INSTITUT CONFUCIUS DE BRETAGNE

17 rue de Brest
35000 RENNES

02.99.87.08.85

confucius.rennes@gmail.com

www.confucius-bretagne.org

ANIMATEUR

06.59.58.00.09

zentonotake@gmail.com

zentonotake.com

ecoledego-rennes.jeudego.org