

Atari-go : première capture

Pour deux joueurs. Noir commence, puis chacun pose une pierre sur une intersection libre. Une pierre posée ne se déplace pas. Le premier qui capture une pierre ou une chaîne adverse gagne la manche.

Quatre repères pour commencer

1. Les pierres se posent sur les croisements, y compris au bord et dans les coins.
2. Une chaîne relie les pierres de même couleur qui se touchent horizontalement ou verticalement. Pas en diagonale.
3. Les libertés sont les intersections libres directement voisines de la chaîne. Une intersection ne se compte qu'une fois.
4. Quand la dernière liberté disparaît, retirer toute la chaîne capturée. Dans cet atelier, arrêter la manche à cette première capture.

Préparation et rythme

Plateau page 2 ; jetons plats de deux couleurs, diamètre inférieur à l'espacement des lignes. Petites pièces réservées aux enfants qui ne les portent plus à la bouche. Faire des manches courtes et inverser les couleurs. Le go complet ajoute notamment passes, coups interdits et comptage : consulter la règle française pour poursuivre.

Sources : Fédération française de go, livret pédagogique ; jeudego.org, règle française. Défis et mise en page originaux AnimyJob.

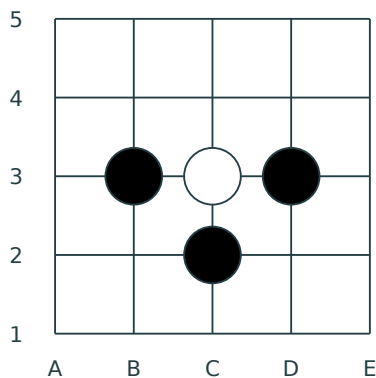
Plateau 9 × 9

9									
8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I

On joue sur les intersections, pas dans les cases.

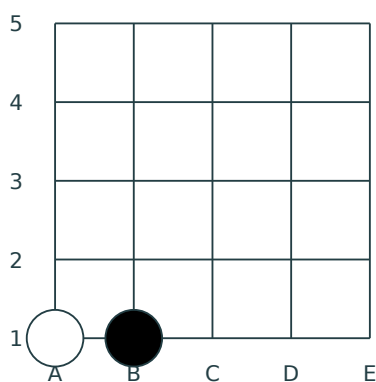
Noir commence. Première capture : fin de cette manche d’initiation.

Trois captures : à vous de jouer



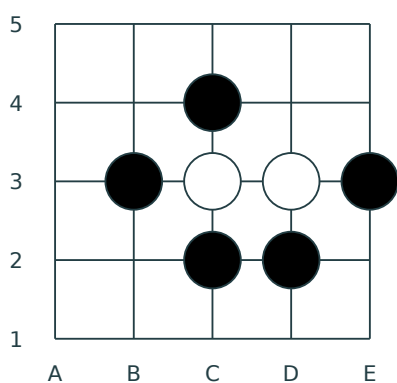
Défi 1

Noir joue. Quelle intersection permet une capture immédiate ?



Défi 2

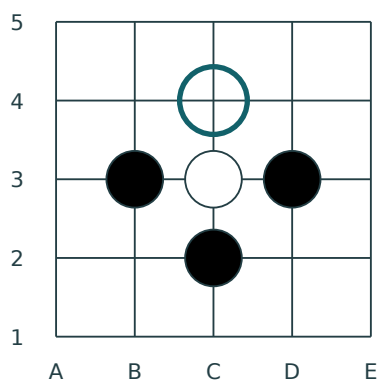
Noir joue. Quelle intersection permet une capture immédiate ?



Défi 3

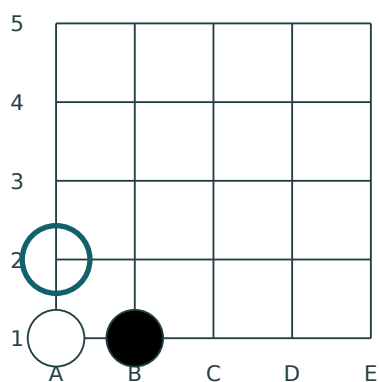
Noir joue. Quelle intersection permet une capture immédiate ?

Trois captures : corrections



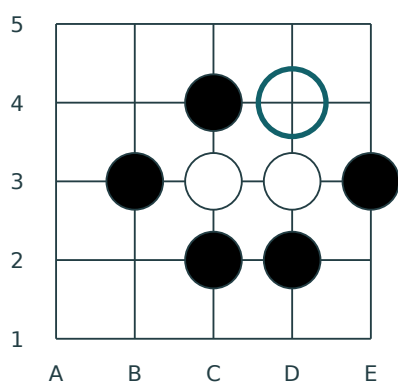
Défi 1

Noir joue C4 et capture C3.



Défi 2

Noir joue A2 et capture A1.



Défi 3

Noir joue D4 et capture la chaîne C3-D3.

Conducteur : trente minutes

Temps	Action
5 min	Placer les pierres sur les intersections.
5 min	Compter les libertés au centre, au bord et au coin.
10 min	Jouer plusieurs manches à la première capture.
5 min	Résoudre les trois positions à deux.
5 min	Expliquer une capture et échanger les observations.

Ce que l'enfant peut montrer ou expliquer

Adaptation pour une prochaine séance