

BELGO

TRIMESTRIEL
FEDERATION BELGE DE GO
BP 45 - 1050 IXELLES 1

6

DRIEMAANDELIJKS
BELGISCHE GO FEDERATIE
PB 45 - 1050 ELSENE 1

Avril - Mai - Juin 1986



LISTE DES CLUBS EN BELGIQUE

BRUXELLES-MIDI, lundi de 16h30 à 23h00, Palais du Midi, section échecs dames - bridge, 2e étage, rue Roger Van der Weyden 9 - 1000 Bruxelles. Contacts: J. Saucin, club de go de Bruxelles, rue Roger Van der Weyden 3 - 1000 Bruxelles; J. Saucin - rue de la Liberté 21 - 6239 Pont-a-Celles. Tel.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 577) ou 071/84.64.98. Alain Mouchette - rue des Francs 48 - 1040 Bruxelles. Tel.: 02/733.27.32. Jean-Pierre Saucin - rue Frans Vervaeck 139 - 1080 Bruxelles. Tel.: 02/477.49.97.

BRUXELLES-ULB, mardi et jeudi, de 12h00 à 14h00 (d'octobre à mai), prefabrique derriere la cite, campus du Solbosch, Université libre de Bruxelles, av. Paul Heger - 1050 Bruxelles. Contact: J.D. Hennebert, rue de l'Abbaye 37 - 1050 Bruxelles. Tel.: 02/648.07.49.

BRUXELLES-AEZ, jeudi, de 12h00 à 14h00, Ministère des Affaires économiques, rue de l'Industrie 6 (5e étage) - 1040 Bruxelles. Contacts: Daniel Derbaudrenghien, Bibliothèque du Fonds Quetelet (1er étage), rue de l'Industrie 6 - 1040 Bruxelles ou Av. du Centenaire 57 - 1400 Nivelles. Tel.: 02/512.79.50 ou 02/512.66.90 ou 511.19.30 (poste 180) 067/21.06.80. (le soir). Joel Saucin, voir coordonnées ci-dessus.

LOUVAIN-LA-NEUVE, mardi, de 19h00 à 24h00, Université Catholique de Louvain, auditoire 'Barb 04', Place Ste Barbe, site universitaire de Louvain-la-Neuve. Contact: Pierre Sevenants, rue de Profondsart 10 - 1342 Limelette. Tel. 010/41.57.50.

WATERLOO, vendredi, de 19h45 à 23h45, foyer socio-culturel, 1er étage, rue de la Station 17, 1410 Waterloo. Contacts: Marc Ginoux, drève des Renards 95 - 1180 Bruxelles. Tel.: 02/374.28.84. Michel Gilbert, place Loix 18 - 1060 Bruxelles. Tel.: 02/517.33.65 (bureau) ou 02/648.38.45.

FÉDÉRATION BELGE DE GO BP 45 - 1050 Ixelles 1 Compte bancaire: 310 - 0543539 - 37
BELGISCHE GO FEDERATIE PB 45 - 1050 Elsene 1 Bankrekening: 310 - 0543539 - 37

Etre membre permet de participer au championnat, aux interclubs et aux tournois, de recevoir BELGO, d'être repris dans le classement des joueurs belges et d'obtenir des réductions sur des livres, des abonnements et du matériel de go.

Het lidmaatschap houdt in: de deelname aan het kampioenschap, de interclubs en de toernooien; de opname in het rangschikking van Belgische spelers; korting op boeken, abonnementen en materiaal.

ABONNEMENTS 1 an, 4 numéros - gratuits pour les membres de la Fédération belge de Go.

ABONNEMENTEN 1 jaar, 4 nummers - gratis voor leden van de Belgische Go Federatie.

COTISATION ANNUELLE: Adultes/volwassenen 800 FB Chômeurs/werklozen 500 FB

JAARLIJKSE BIJDRAGE: Etudiants/studenten 500 FB Etrangers/buitenl. 500 FB

moins de 18 an/minder dan 18 jaar 300 FB

BELGO

REVUE BELGE DE GO

BELGISCHE GO TIJDSCHRIFT

FÉDÉRATION BELGE DE GO

BELGISCHE GO FEDERATIE

REDACTION / REDAKTIE

M. GILBERT

M. GINOUX

A. MOUCHETTE

COLLABORATEURS/MEDEWERKERS

R. GILBERT

TRADUCTION / VERTALING

E. LEGEIN

DESSINS / TEKENINGEN

M. EEMANS

EDITEUR / UITGEVER

Fédération belge de Go

Belgische Go Federatie

DIRECTEUR DE PUBLICATION/

HOOFDREDAKTEUR

J. SAUCIN

SOMMAIRE - INHOUD

EDITORIAL / REDACTIONNEEL 4

J. Saucin.

ELIMINATOIRES DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 1986

Michel Gilbert - Guy Dusausoy 8

TROIS MORCEAUX EN FORME DE

POIRE... Marc Ginoux 9

FINALE DU CHAMPIONNAT DE

BELGIQUE 1986

Alain Wettach - Vincent Lemaître 10

REVES EN NOIR ET BLANC:

CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 1996 12

FINALE DU CHAMPIONNAT DE

BELGIQUE 1986

Vincent Lemaître - M. Gilbert 17

PEDAGOGIE ET JEU DE GO 18

J. Saucin.

CHAMPIONNAT DU MONDE AMATEUR

1986: UN BELGE A TOKYO 21

POUR LES DEBUTANTS: STRATEGIE

ET TACTIQUE EN GO 22

J. Saucin.

PROBLEMES / PROBLEMEN 33

MAKOTO TSUDA: FLUTE ET KOTO 35

J. Saucin.

CALENDRIER DES TOURNOIS /

TOERNOOKALENDER 36

CATALOGUE / CATALOGUS 38

EDITORIAL

Flash back. Nous avons laissé Michel pleurer dans le giron de sa bien aimée. Quant à moi, je mettais sécher mon pantalon dans la cour de mon jardin.

Plan séquence. plan d'ensemble des sept finalistes en plongée. Zoom avant. balayage de la salle par la caméra. Gros plan sur le visage atterré de Michel, ensuite très gros plan sur le sourire de Pierre, suivi directement des regards éberlués de Marc et Vincent. Fond Noir. Banc titre: finale du championnat de Belgique, deuxième partie. Trois images fixes successives: portraits de Michel Gilbert, Marc Ginoux et Vincent Lemaître. Changement de décors. Pénombre du soir. Le local du club de Waterloo. Plan général de la salle. Deux hommes face à face. Autour, quelques spectateurs. Un go-ban sépare les deux protagonistes. Une analyse de la situation actuelle des deux camps semble donner l'avantage aux blancs. Michel et Vincent paraissent nerveux. Vincent réfléchit, tergiverse, râle... Michel est quelque peu impatient. Très gros plan sur les doigts de Vincent. Il dépose une pierre noire. Une autre main se glisse dans le décor. Michel réplique directement par une pierre blanche. Zoom arrière. Travelling latéral. Arrêt sur le visage consterné de Michel. Balayage de la caméra. Visage de Michel, Go-ban, visage incrédule de Vincent. Il vient de l'emporter!!! Fondu au noir. Une autre pièce. Une autre pénombre. Deux hommes font face à un autre Go-ban. Le héros malheureux de l'autre partie et le ténébreux Marc Ginoux. L'expérience et la science. L'intrépidité et la jeunesse. Deux univers très proches et qui pourtant s'affrontent. Un rapide coup d'oeil nous donne à penser que Marc a l'avantage. La nervosité s'étale en filigrane bleu. Une cigarette mal roulée se consume lentement au bout des doigts de Marc. Très gros plan sur les yeux de Michel. Un regard rude, âpre, aguerri au combat. Il était une fois dans l'Ouest. A l'harmonica: le silence! Marc se hâte. Michel réfléchit. Cette fois, il a vaincu le signe indien. Le rayonnement de la science s'est soudainement éteint. L'intrépidité a eu raison du calcul. Troisième partie. Retour à Waterloo. Napoléon face à Wellington.

Marc et Vincent. Deux sensibilités différentes. Deux stratégies antagonistes. Deux théoriciens face à face. Les calculs vont bon train. Marc, une fois encore, a la partie en main. En spectateur: Michel! Il entrevoit une nouvelle ronde. Gros plan sur son visage. Un léger sourire, presque imperceptible, illumine sa face. Il est quasiment convaincu du résultat. Une douleur innomable va transfigurer son rictus. Regards éberlués de Vincent et Marc, suivis directement d'un très gros plan sur le sourire de Pierre, puis d'un gros plan sur la détresse de Michel. Balayage de la salle. Zoom arrière. fondu au noir. Le mot fin apparaît en bas de l'écran, à droite.

Joël SAUCIN.

CLASSEMENT FINAL DU 2e CHAMPIONNAT DE BELGIQUE DE GO.

1er Vincent LEMAITRE	2 vict.
2ème Michel GILBERT	1 vict.
3ème Marc GINOUX	0 vict.

EDITORIAAL

Flash back. We hadden Michel in de armen van zijn geliefde laten snotteren en ik hing mijn broek in de tuin. Volgopname. Totale opname van een gehele scène met zeven personen. Hoge hoekopname. Zoom. Vooraftasting van de zaal. Detailbeeld op het huilerig gezicht van Michel, daarna een half-groot-opname op de glimlach van Pierre gevolgd door de verbouwereerde blikken van Marc en Vincent. Langzaam verdwijnend beeld. Generiek: de finale van het Belgisch Kampioenschap, tweede deel. Drie beelden: portretten van Michel Gilbert, Marc Ginoux en Vincent Lemaître. Verandering! Halfschaduw van de avond. Het lokaal van Waterloo. Totale opname van de zaal. Twee mannen tegenover elkaar. In de buurt: enkele toeschouwers. Een go-ban tussen de twee voorvechters. Een analyse van de partij geeft een voordeel aan Wit. Michel en Vincent zijn zenuwachtig. Vincent denkt na, aarzelt, moppert... Michel wordt ongeduldig. Een detailbeeld op de vingers van Vincent. Hij plaatst een zwarte steen. Een andere hand in het decor. Michel antwoordt onmiddellijk met een witte steen. Zoom. Travelling. Stopzetting op het gezicht van Michel. Vooraftasting met de camera. Het gezicht van Michel, de go-ban, het ongelovige gezicht van Vincent. Hij heeft gewonnen. Langzaam verdwijnend beeld. Een andere zaal. Een andere halfschaduw. Nog twee mannen tegenover elkaar. De arme helden van de andere partij en de duistere Marc Ginoux. De Leerschool en de Wetenschap. De overmoed en de jeugdigheid. Twee werelden tegenover elkaar geplaatst. Marc heeft een voordeel. De zenuwachtigheid straalt uit in blauw filigranen. Een sigaret verteert langzaam tussen de vingers van Marc. Een detailbeeld op de ogen van Michel. Een ruwe, wrede blik. 'Once upon a time in the West'. Aan de mondharmonika: de stiltel Marc haast zich. Michel denkt na. Hij wint!!! Derde partij. Terug naar Waterloo. Napoléon tegen Wellington. Marc en Vincent. Twee verschillende gevoelsferen. Twee ingestelde strategieën. Marc heeft nog een voordeel. Geboeid toeschouwer: Michel! Hij droomt van een andere ronde. Detailbeeld op zijn gezicht. Een kleine glimlach. Hij vertrouwt op Marc. Hij kent het resultaat... Zijn gezicht metamorfoseert

zich. Opname op de angst van Michel. Vooraftasting van de zaal. Zoom. Langzaam verdwijnend beeld. Het woord einde verschijnt op het scherm.

Joël SAUCIN.

2de BELGISCH GO KAMPIOENSCHAP UITSLAGEN.

1st	Vincent LEMAITRE	2pt
2de	Michel GILBERT	1pt
3de	Marc GINOUX	0pt

ÉLIMINATOIRES DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 1986

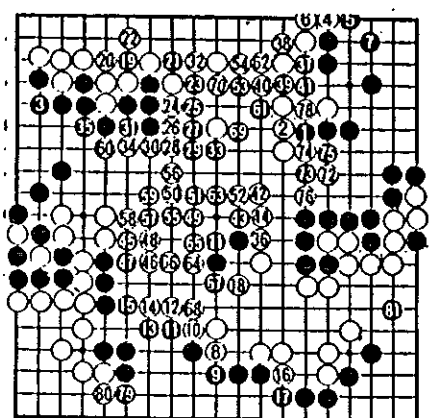
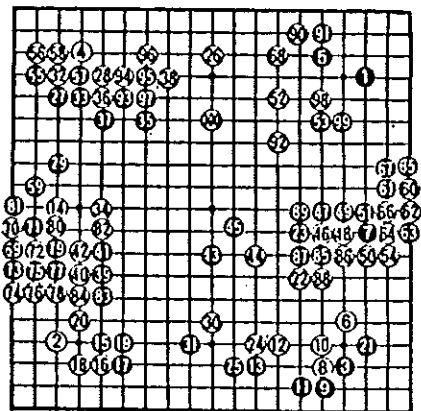
LOUVAIN-LA-NEUVE.

1ER MARS 1986.

NOIRS: MICHEL GILBERT, 2e Kyu.

BLANCS: GUY DUSAUSOY, 3e Kyu.

Guy Dusausoy avait gagné la finale du championnat de Belgique l'année dernière. Cette partie était en quelque sorte le match revanche. Celui-ci, malheureusement, tourna court. La méforme évidente des deux protagonistes ne permit pas à ceux-ci de rééditer leur performance de l'année précédente. En définitive, Michel l'emporta.



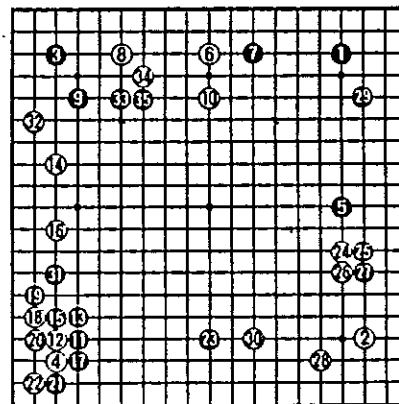
TROIS MORCEAUX EN FORME DE POIRE...

Marc Ginoux avait, lors des éliminatoires de Louvain-la-Neuve, accompli un sans-faute. Il avait terrassé tous ses adversaires. dommage qu'il ne peut rééditer son exploit lors de la super finale. En effet, par deux fois, il eut la partie en main, par deux fois, il l'a perdit... Dans le cadre de cette rubrique, je vous présente trois ouvertures pratiquées par notre héros malheureux.

NOIRS: MARC GINOUX, 3e kyu.

BLANCS: MICHEL WETTACH, 6e kyu.

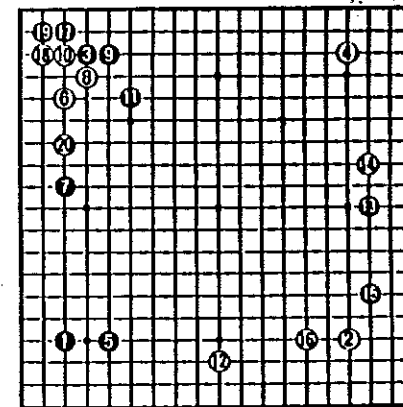
(1ÈRE RONDE DES ÉLIMINATOIRES)



NOIRS: PIERRE SEVENANTS, 6e kyu.

BLANCS: MARC GINOUX, 3e kyu.

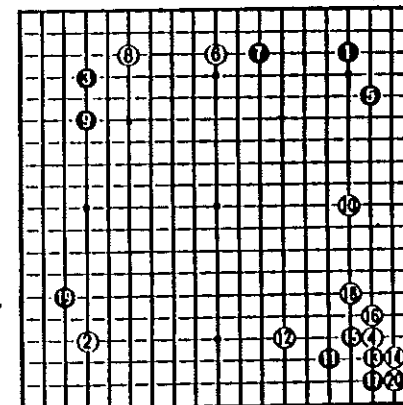
(3ÈME RONDE DES ÉLIMINATOIRES)



NOIRS: MARC GINOUX, 3e kyu.

BLANCS: VINCENT LEMAITRE, 3e kyu.

(7ÈME RONDE DES ÉLIMINATOIRES)



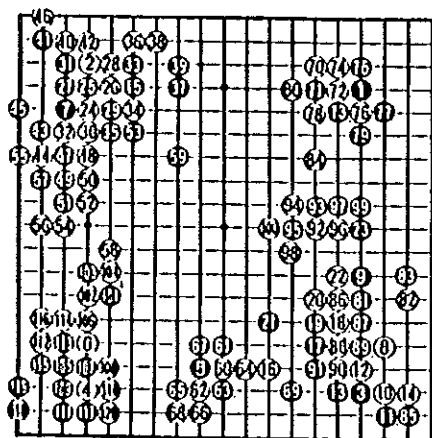
FINALE DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 1986.

NOIRS: ALAIN WETTACH, 3e kyu.

BLANCS: VINCENT LEMAITRE, 3e kyu.

Partie commentée par Alain Wettach et Vincent Lemaître.

Fig. 1 (1-99)



1, 3, 5 - Noir applique un stratagème pour prendre de l'avance dans le début de partie. (cfr RFG n°30 et 31 "Le lièvre et la tortue").

6 - Aurait été meilleur en 7 du fait que le shimari 4-6 est déjà privé de son extension normale par la pierre 5.

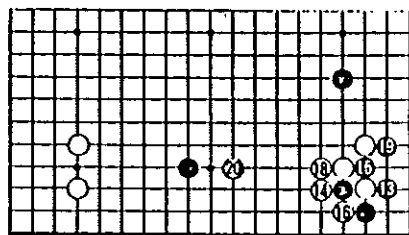
9 - Applique 'à la lettre' le stratagème cité plus haut.

10 - Est habituellement joué en 17; mais en ce cas, le stratagème noir fonctionne à merveille... (cfr RFG n°30 et 31).

13 - ce coup en 14 est également possible. Voir Dia. 1. La séquence jouée de 10 à 14

pour être joseki doit être suivi de Noir à gauche de 91.

DIA. 1. Avec ce joseki, Noir prend un coin sûr et donne à Blanc un mur d'influence sur le bord sud.



15 - Doit donc être joué dans le coin sud-est afin de se stabiliser et éventuellement d'attaquer le groupe blanc. Par exemple en 91 ou en 17 (plus compliqué).

18 - En 91!

Après 21, Blanc dégage ses pierres et l'influence noire provoquée par cette séquence est loin d'être sûre!

23 - Noir doit défendre dans le voisinage de 69.

24 - Doit être joué en 91!!! Noir est sans défense. Ce coup induit le fameux 'taisha joseki' (le joseki aux mille variantes) dans lequel Blanc commet une erreur en jouant 32 qui doit être joué

en 33! En fait, 32 n'est pas jouable car le Shicho est bon pour Noir (cfr Ishida vol. 2 pp 236 ff.).

P.S. Ne vous embarquez pas trop vite dans ce joseki, il est abominable!

37 - Doit être joué en 38. Blanc est capturé.

38 - Est forcé pour vivre! Excellent pour Blanc.

46 - Doit empêcher la coupe en jouant en 50 ou en 49.

53 - Est mauvais! Il vaut mieux sacrifier les pierres (29-35), car ainsi Noir reprend l'initiative à un moment crucial.

S'il joue, par exemple, dans le coin Nord-Est, la partie est bonne pour lui. Notez cependant le fait que Blanc ne vivant pas encore, le maintient en vie des pierres noires conserve l'aji dans cette zone.

55 - Est meilleur en 57.

Après 58, la partie est équilibrée.

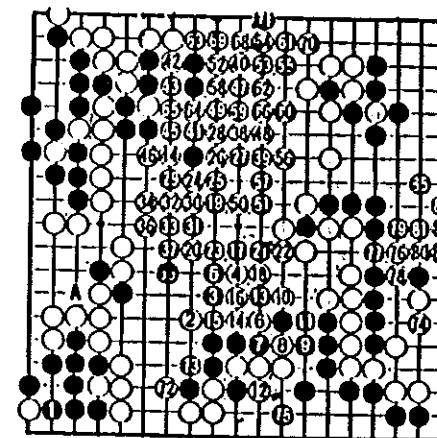
59 - Enlève certes l'aji, mais est peut-être un peu prématuré.

71 - Est excellent!

72 - N'est peut-être pas la meilleure façon de répondre à 72. Jouer en 80 est aussi possible.

95 - Est exécrable! Il ne faut pas laisser Blanc faire un ponnuki!

Fig. 2 (100-185)



67 en 64.

102 - Est mauvais, car Noir n'a plus de difficulté pour éroder le territoire blanc. Blanc peut jouer à la place en A. Même si Noir coupe le groupe blanc en jouant 103, celui-ci ne risque pas grand chose du fait du ponnuki central.

106 - Mauvais! Jouez en 113. Noir est mort

110 - En 117!

111 - Doit être en 116, sinon Blanc peut tuer Noir!

114 - Blanc rate sa chance. Il faut jouer en 116 et Noir est mort.

118 - Est mauvais et inutile. En 120!

125 - Il vaut mieux simplement connecter. La suite est confuse. Blanc tente de tuer Noir et échoue... Noir gagne de 13pt

VINCENT LEMAITRE et ALAIN WETTACH.

RÊVES EN NOIR ET BLANC

Un jour d'avril. L'orage, Sur le dos, une chemise trempée de sueur et de pluie. J'arpente les derniers mètres qui me sépare encore du local. Je pousse la porte, gravis quatre à quatre les degrés de l'escalier, jette un regard furtif à droite et me dirige ensuite vers la pièce centrale. Je récupère mon soufflé, fait signe discrètement à Alain et m'informe auprès de mon voisin des derniers événements de la semaine. Le regard ténébreux de Marc m'impose le silence. A la table, devant moi, Vincent et Michel dispute l'ultime manche qui désignera le nouveau champion national. Les faces sont tendues. Sur le go-ban, la partie semble en bonne voie. Les chapelets noirs et blancs forment de merveilleux entrelacs. Logogrammes de Christian Dotremont ou Composition de Pierre Alechinsky ? L'acte créateur est en soi beaucoup plus important que l'objet créé, et ce dernier n'a de signification que s'il porte les marques du travail et que s'il n'est pas tout à fait terminé... Karel Appel ! L'expressionnisme abstrait de Michel épouse les formes géométriques de Vincent. Le silence de la pendule est soudain perturbé. Le dernier Honinbo belge congratule son disciple. Il abandonne !!! Coup de tonnerre dans l'Olympe. Brouhaha de l'assistance, rumeurs d'approbation, applaudissements. Je subtilise subrepticement la feuille du match. Mon regard se mouille. L'oeuvre s'affiche devant mes yeux. Quelle beauté ! Quel chef-d'oeuvre d'ingéniosité et d'harmonie. L'intelligence de l'un mêlé au don créateur de l'autre. L'âme des deux maîtres s'étale en rondelles blanches et noires. Je contemple quelques instants encore le go-ban, puis je m'empresse de quitter l'assistance pour communiquer le détail des coups à la salle de rédaction de Belgo. Le typographe engrange rapidement les données dans les mémoires de son ordinateur. Trois minutes plus tard, les pages de commentaires sont distillées par l'imprimante. Elles s'affichent devant tes yeux et toi aussi, durant un moment, tu en restes béat d'admiration...

CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 1996

NOIR: VINCENT LEMAÎTRE, 8 DAN
BLANC: MICHEL GILBERT, 9 DAN
KOMIDASHI, 5 POINTS.

Fig. 1 (1-41)

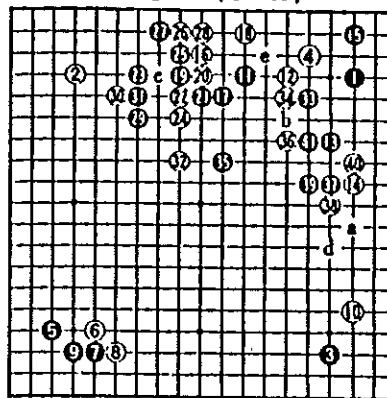
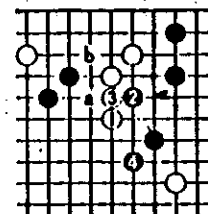


FIG. 1 (1-41)

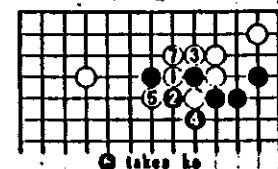
Blanc 10. Le tenuki après Noir 9 permet à Blanc un développement rapide.
Noir 13. Après Blanc 15, Noir envisage de jouer en 'a' - une pince et une extension. Blanc laisse faire et décide de jouer en 14.
Noir 15. Le point vital pour les deux camps.
Blanc 18. Inhabituel, mais dans ce cas-ci correct. Autrement, en jouant en 'b', le résultat serait devenu mauvais (voir dia 1).

DIA. 1. Le kosumi de Noir 4 est important, car il sépare les deux groupes faibles. Si Blanc avait

Dia. 1

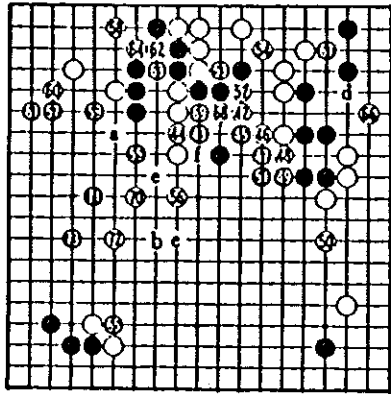


Dia. 2

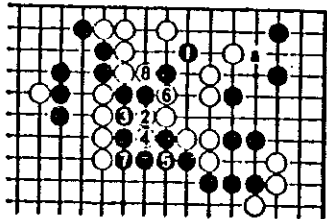


joué 18 en 'a', alors Noir aurait sévèrement répondu en 'b'.
Noir 19. Excellent! Si Blanc joue en 25, sa position est trop basse; il doit dès lors couper.
Noir 23. Tesuji. Voir Dia. 2. Blanc ne peut jouer 24 en 'c'. Après 7, Noir 'd' de la figure devient sévère.
Blanc 32. La séquence est inévitable - 'ippon-michi', une voie à sens unique.
Noir 35. Après cet excellent mouvement, Noir 'e' porte un coup sévère à Blanc. Blanc peut seulement vivre.
Blanc 36-41. Les deux coups se défendent tout en attaquant.

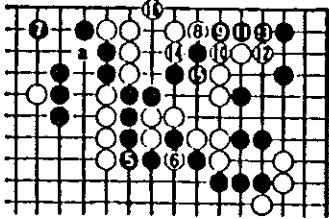
Fig. 2 (42-73)



Dia. 3



Dia. 4



Dia. 5

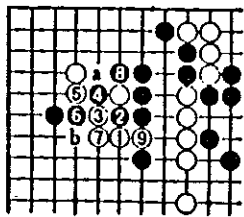


FIG. 2 (42-73)

Noir 45. Le point vital pour les deux joueurs.

Blanc 50. Le point vital. Notez l'aji en 54 !

Noir 51. Pas excellent. Il doit jouer en 54. Voir Dia.3.

DIA. 3, Noir sacrifie deux pierres et construit un puissant groupe central.

Si Noir joue 5 et 7, alors voir Dia.4.

DIA. 4, Noir 7 est important, sinon Blanc coupe en 'a'. Les deux séquences sont possibles.

Noir 55 et 57. Bon ordre de marche ! Noir va de l'avant...

Blanc 58. Semble bon, mais étrange. Après la partie, Michel reconnaît qu'il aurait mieux fait de jouer en 'a'. Voir Dia.5.

DIA. 5, Malgré que le coin paraît énorme, Blanc a encore de l'aji à gauche. Un coup en 'a' par exemple. Si Noir connecte en 9 au premier coup, Blanc jouera en 'b'.

Noir 59. Excellent ! Il supprime tout l'aji de la Dia. 5.

Blanc 62-64. Une excellente séquence dans ce cas, malgré que Blanc termine en gote.

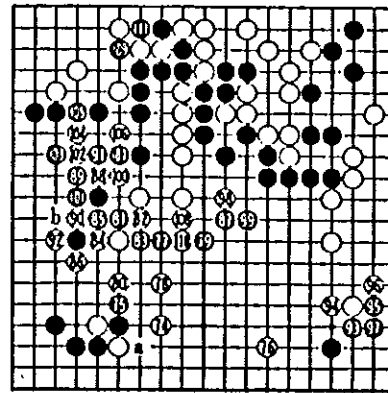
Noir 65. Très grand ! Mais Vincent pensait que 70 aurait été meilleur et que Blanc aurait dû jouer en 'c'. Si Blanc joue tenuki, le keima de Noir en 'b' est très bon.

Blanc 66. Cherche à couper en 'd'. Un bon mouvement.

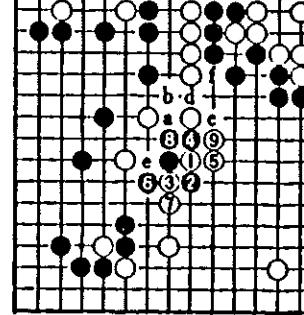
Blanc 70. Si Noir 'e', alors Blanc 'f' et observez l'importance de l'échange qui s'en suit avec 68 et 69.

Noir 73. Noir a encore la main.

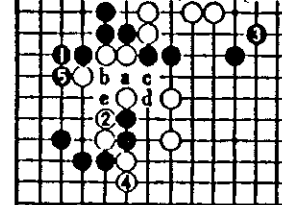
Fig. 3 (74-111)



Dia. 6



Dia. 7



Dia. 8

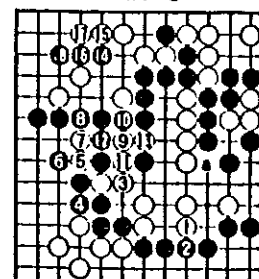


FIG. 3. (74-111)

Blanc 74. Une attaque vicieuse ! Normalement, Blanc devrait jouer en 'a'. Cependant, il désire jouer en 76 et préfère la forme légère du 'karui sabaki' autour du point 74.

Noir 77. Encore une attaque vicieuse. Plutôt que de jouer en 93, Noir entame un combat compliqué.

Blanc 78. Demande réflexion ! Il aurait dû jouer en 110. Voir Dia.6.

DIA.6, Si Noir 'a' et ensuite 'b', 'c', 'd', 'e' et 'f', alors Blanc est correct. Regardez à quel point l'échange entre 68 et 69 est vital.

Noir 87. Noir attaque Blanc sur une grande échelle. Le groupe supérieur de Blanc semble quasiment mort. Cependant Noir aurait dû d'abord jouer comme dans la Dia.7.

DIA. 7, Blanc 2 est un must ! Autrement, Noir 'a', Blanc 'b', Noir 'c', Blanc 'd' et Noir 'e'. Ensuite, Noir joue en 5 et gagne la partie.

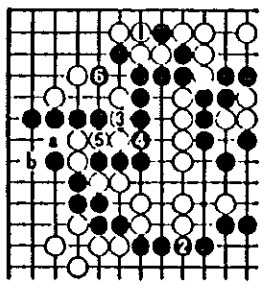
Blanc 88. Provoqué par la faille de Noir. (voir Dia. 7. - Blanc possède assez d'aji pour sauver son groupe).

Noir 89. Un coup en 'b' est également plausible. Dans ce cas, Blanc joue en 100. Vincent préfère cependant la séquence de la figure.

Noir 91. Bien que ce coup ne soit pas mauvais, il aurait peut être mieux valu jouer en 101.

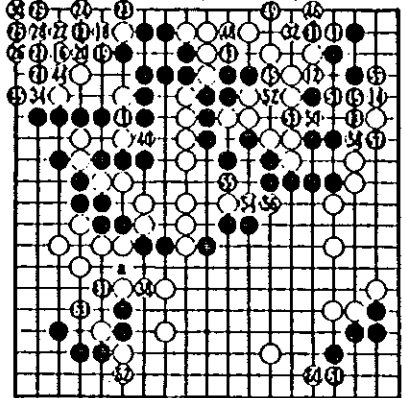
Blanc 92. Ce ponnuki est très grand. Croyez le ou non, le groupe central de Blanc est encore vivant. Cependant, c'est

Dia. 9



un problème difficile à résoudre pour des amateurs. Noir 93. S'il joue ce coup en 100, alors Blanc aurait été mort. Cependant, Blanc aurait eu davantage de territoire. En conséquence, jouez 93.

Fig. 4 (112-163)



Blanc 100. Permet de faire vivre son groupe moribond. Cependant, il est préférable de suivre le Dia.8.

DIA. 8, Blanc joue en 'a' un coup sente. Il vit et la séquence jusqu'en 18 est satisfaisante pour lui.

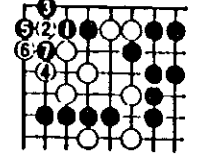
Noir 109. Après ce coup, 110 et 111 sont devenus des points miai. Si Blanc connecte comme dans le Dia. 9, alors il se fait prendre par le geta de Noir 6. Si Blanc 'a', Noir répond en 'b'.

Noir 111. Que se passe-t-il au niveau du coin supérieur gauche ?

FIG. 4 (112-163)

⑩ takes ko
⑪ :
⑫ :

Dia. 10



Blanc 112. Un important kikashi. Il réduit le potentiel en ko de Noir contre ce faible groupe.

Blanc 114. Pas si mauvais. Il réduit les menaces de ko.

Blanc 116. Blanc essaie de vivre. Il s'agit d'un très difficile problème de tsume-go. La fin doit se terminer en ko; par exemple, dans la Dia.10.

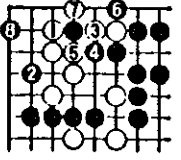
DIA, 10, Ici, Noir joue le nobi en 122 à la place du coup en 119.

DIA. 11, Dans ce cas-ci, Blanc joue 122 en réponse à 117.

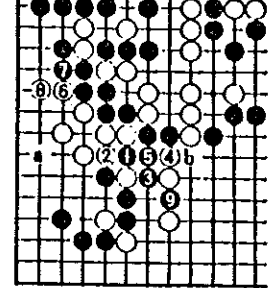
Noir 137. Blanc doit répondre, Sinon, N7-B8-N9 et Blanc voit son territoire réduit.

Noir 145. Blanc est mort! Il attaque encore le groupe du coin, échoue et perd!!!

Dia. 11



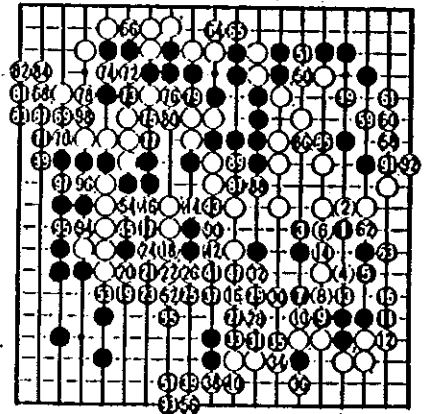
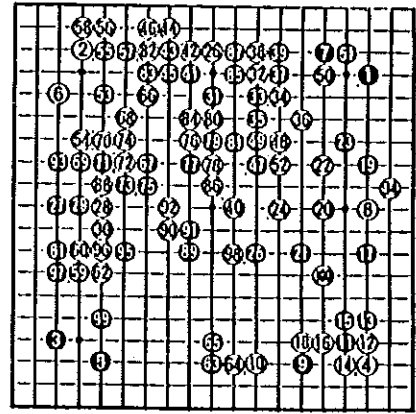
Dia. 12



FINALE DU CHAMPIONNAT DE BELGIQUE 1986.

NOIRS: VINCENT LEMATTRE, 3e kyu.
BLANCS: MICHEL GILBERT, 2e kyu.

Ceci est bien entendu la véritable finale de ce Championnat 1986. Michel, une fois encore, échoue à la seconde place. Il avait pourtant la partie en main. Trop de précipitations et une nervosité évidente lui ont coûté un nouveau voyage au Japon. Qu'il se console, le prochain championnat du monde amateur aura lieu à Pékin. Bravo à Vincent qui ne s'est jamais découragé et à fini par vaincre ses deux adversaires par sa ténacité et son intelligence.



Quant à la finale du championnat de Belgique 1996, commentée dans les pages précédentes, il s'agissait d'une partie disputée entre Rin Honinbo et Takagawa Meijin à l'occasion du Meijin Sen. Que ceux qui s'étaient aperçu du subterfuge se présentent immédiatement à la rédaction de leur revue favorite, une place de rédacteur les y attend. Quant aux autres, qu'ils continuent à se plonger dans leurs ouvrages de références...

Joël SAUCIN.

PEDAGOGIE ET JEU DE GO

Le go présente des caractéristiques intéressantes comme outil de pédagogie en ce qui concerne la formation des cadres et du personnel. Les vertus didactiques de la simulation sont connues depuis toujours; elles ont particulièrement été exploitées par les souverains pour l'éducation de leurs enfants et par les militaires pour leur entraînement à la guerre. Une des légendes du Go veut que celui-ci ait été créé par l'empereur Yaô (3000 av. J.C.) pour former l'esprit logique de ses fils. Il fut également utilisé au 19e siècle comme épreuve au concours d'entrée à l'École de Guerre Japonaise.

Avant d'expliquer les hypothèses théoriques qui sous-tendent l'utilisation pédagogique du go, il n'est peut-être pas inutile de bien situer les différents niveaux d'analyse qui en sera faite.

- Le premier niveau est celui de la réalité, c'est-à-dire des situations réelles auxquelles on s'intéresse et que l'on choisit de reproduire;
- Le second niveau est constitué par l'élaboration du tableau analogique et le rôle attribué aux deux joueurs afin de calquer cette réalité. Les relations mises en oeuvre ne sont évidemment pas quelconque et dépendent à la fois du niveau de connaissance de la réalité concernée et des objectifs que vise la simulation. Notons à ce propos, que les périodes simulées par la partie de go peuvent être extrêmement variables. Il peut s'agir, selon les cas, de la reproduction d'un siècle, d'une année ou simplement d'une journée.
- Le troisième niveau est celui de la pratique du jeu, avec certaines périodes d'analyse ou de simple feed-back.
- Le dernier niveau est celui de l'insertion du go dans le plan de formation.

L'originalité du go au niveau pédagogique réside tout d'abord dans le rapport qu'il instaure entre 'l'élève' et les connaissances qu'il doit acquérir. Au lieu d'amalgamer une série de connaissances, le joueur doit agir, mettre en oeuvre ses connaissances antérieures, vérifier ses intuitions. En face de lui se trouve non pas un professeur qui vérifie ses connaissances, mais un partenaire qui réagit à ses actes et s'adapte aux circonstances. Il n'écoute ni ne répète un enseignement, mais il le vit.

Pour pouvoir tenir un quelconque rôle, toute personne doit bien sûr posséder un certain bagage de connaissances, mais celles-ci sont généralement éparpillées. Or, il n'est pas toujours facile de les mettre en relation, encore moins de les appliquer. Là encore, le jeu de go, comme tout jeu de simulation d'ailleurs, nous apprend à mieux combiner ces diverses connaissances acquises. L'apprentissage se fait en quelque sorte sur le tas mais il n'en présente pas les risques; la simulation est fictive et n'entraîne pas la faillite d'une entreprise ou l'échec d'une négociation. Au contraire, le jeu nous permet d'expérimenter, d'innover et de mieux nous connaître.

L'accélération de la période reproduite; décisions des acteurs-réponse de l'environnement, rend également plus visibles les conséquences de ces décisions.

La réalité ainsi explorée en cours de partie apparaît de manière progressive, globale, schématisée et synthétique.

Il est bon de mettre l'accent sur l'analyse avec le joueur de ce qui s'est passé durant la partie, afin de le faire progresser dans la compréhension de lui-même, de ses inhibitions et de ses habitudes. Il apprend aussi à définir, en fonction de ses objectifs, une stratégie à long terme, à la traduire en termes tactiques, à la faire évoluer en fonction des modifications de l'environnement.

En somme, l'apport du go au niveau pédagogique est triple:

- il permet d'acquérir un certain nombre de connaissances au niveau de la stratégie, de la tactique et de la négociation;
- sa pratique permet de modifier des attitudes à l'égard de certains phénomènes et acteurs de la réalité;
- il est un excellent entraînement pour prendre des décisions, simples ou complexes.

Ces effets ont un impact réel concernant la réalité reproduite, mais également dans divers autres domaines. Il constitue entre autres, par ses caractéristiques rationnelles et artistiques, un excellent outil pédagogique à la créativité.

'Intermédiaire entre la théorie abstraite et la réalité trop complexe, le jeu, qui présente cette réalité sous une forme caricaturée mais progressive, globale, concrète et dynamique, favorise également, semble-t-il, l'apprentissage et la mémorisation.' (1)

Il est cependant nécessaire de souligner les difficultés de l'utilisation du go et ses risques.

Les effets produits sur le comportement des joueurs semblent très hétérogènes. Certaines personnes ont du mal à dépasser certaines inhibitions, même après plusieurs séances. On a pu d'ailleurs constater auprès des joueurs européens qu'il existait une série de palliers dans l'apprentissage du jeu. Ainsi, nombreux sont les joueurs de go qui connaissent une période d'attente au niveau de 10e kyu et de 1er dan.

Anne-Marie Boutin (1) relève quant à elle que certaines sessions en matière de jeu de simulation n'ont aucun effet pédagogique ou ont des effets pédagogiques sans transfert à la réalité. Elle relève diverses causes à ces phénomènes dont:

- la mauvaise définition des objectifs à l'intérieur du plan de formation;
- le manque de connaissances de base des joueurs;
- la trop grande distance psychologique du jeu théorique à la réalité;
- l'absence de perception des objectifs du jeu pour chaque joueur;
- la mauvaise visibilité des actions possibles et des stratégies alternatives;
- la non visibilité ou l'ambiguïté des résultats et des conséquences de la poursuite de bonnes ou de mauvaises stratégies;
- la mauvaise intégration ou la non intégration dans un plan de formation.

Elle souligne également qu'une trop grande habitude de tels exercices peut limiter l'imagination créatrice, le joueur cherchant plus à retrouver dans la réalité ce qu'il avait trouvé dans le jeu qu'à le transposer. Cependant, la combinaison d'un usage modéré du jeu avec l'utilisation d'autres techniques pédagogiques et des analyses criti-

ques très suivies peut éviter pareil risque.

Il est aussi bon de signaler les 'effets de fin de partie' qui peuvent entraîner l'apprentissage de comportements sans le moindre rapport avec la réalité. Même si en go, il existe une fin de partie appelée yose, ce n'est pas toujours le cas dans la réalité. Dès lors, il est bon d'évaluer les joueurs non seulement sur leurs résultats à la fin du jeu mais sur leurs plans à long terme lors des différentes phases.

En vue de vérifier si les objectifs visés lors de l'apprentissage par le jeu ont été atteints et à quel degré, on peut mettre en oeuvre divers outils d'évaluation; l'analyse, la discussion débat, le questionnaire d'opinion, les tests écrits ou oraux, l'observation de chaque joueur en situation réelle 'avant-après' et tout l'amalgame de possibilités offertes par les techniques sociales, psychologiques, économiques et financières.

En conclusion, le jeu de go offre une méthode pédagogique originale, différente de la formation traditionnelle. Il apporte aux élèves, outre une plus grande motivation, une forme de savoir qu'aucun enseignement traditionnel ne peut leur apporter. Il faut cependant être prudent quant aux risques relevés par Anne-Marie Boutin et accorder une place assez importante aux périodes d'analyse et de réflexion critique afin que l'étudiant puisse profiter au maximum des apports originaux de cette forme de pédagogie.

Quant à l'intérêt que la pratique de ce jeu peut présenter au niveau de l'enseignement scolaire, il est évident. Par sa grande abstraction, les problèmes mathématiques qu'il suscite et ses qualités artistiques réelles, la pratique de ce jeu ne peut offrir à l'enfant qu'un apport bénéfique. Les Chinois et Japonais l'ont depuis longtemps très bien compris et il n'est pas rare de nos jours de voir leurs établissements scolaires mettre à leur programme la pratique du jeu de go. (2) (3) (4)

références

- (1) BOUTIN Anne-Marie - Pédagogie et jeu de simulation - Metra, vol. XIV nr 3, 1975, Paris.
- (2) DEXTREIT, Jacques et ENGEL, Norbert - Jeu d'échecs et sciences humaines - ed. Payot, Paris, 1981.
- (3) MARX, Georges et TOH, Esther - les modèles dans l'enseignement des sciences - in Impact science et société, Unesco, Paris, 1981, vol. 31, nr 4.
- (4) LALLY, Mike et MACLEOD, Iain - Apprendre avec l'aide de l'ordinateur, Un environnement scolaire efficace et agréable - in Impact science et société, Unesco, Paris, 1982, vol.32, nr 4.

JOEL SAUCIN.

CHAMPIONNAT DU MONDE AMATEUR 1986. UN BELGE À TOKYO...

Pour la première fois de son histoire, la Belgique était représentée au Championnat du Monde amateur de Go. C'était à notre premier champion national, Guy Dusausoy, que revint ce prestigieux privilège. Il y avait au départ trente-cinq nations représentées. Guy partait avec un handicap considérable, puisque sur papier il était apparemment le joueur le plus faible (3e kyu). Ces chances paraissaient donc minimes, voire inexistantes. Le superman du Go belge fut pourtant à la hauteur de sa tâche. Tel Hercule affrontant ses douze travaux, il parvint à gagner deux fois et échoua de peu dans deux autres parties. Bref, sur huit rencontres, Guy avait accompli un authentique exploit. D'une part, il ne terminait pas dernier, mais trentième. D'autre part, il réalisait deux victoires sur huit, soit 25% de réussite. Quand on sait que le niveau moyen tournait aux alentours de cinquième dan, on ne peut que se féliciter de la prestation de Guy.

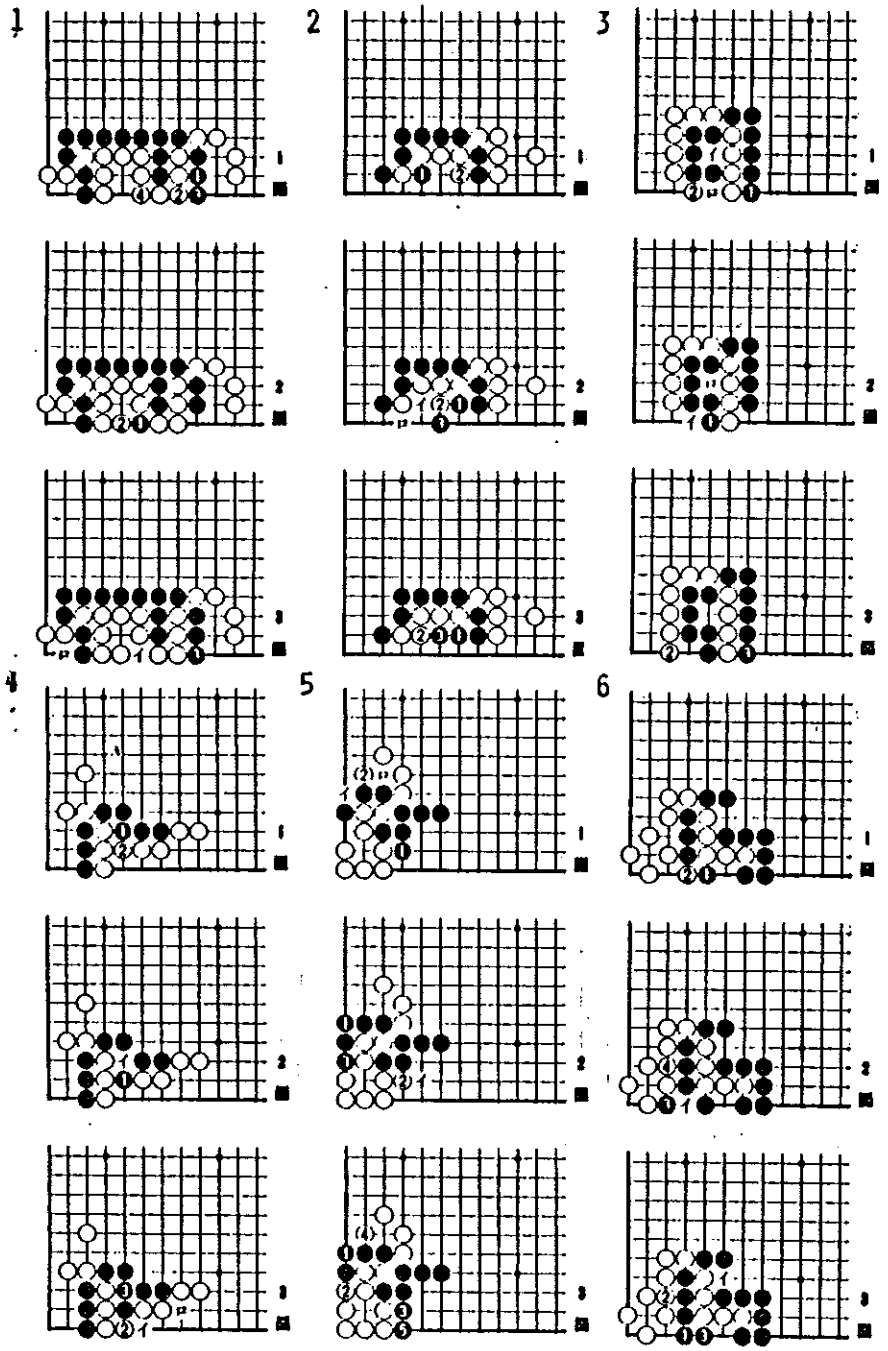
Signalons déjà que le prochain numéro de Belgo sera essentiellement consacré à ce championnat du monde amateur et que la plupart des parties jouées à cette occasion figureront dans ce numéro.

Notons, par ailleurs, que Guy Dusausoy a pu s'exercer avec d'excellents joueurs japonais et étrangers et qu'il a réussi, en dehors du tournoi officiel, à gagner quelques parties contre des premiers, deuxièmes et troisièmes dans. Il semble que, fort de cette expérience, notre Guy national se pose comme un redoutable challenger pour le prochain championnat national. Qu'on se le dise, et encore une fois, bravo Guy !!!

JOËL SAUCIN.



SOLUTION - OPLOSSING



MAKOTO TSUDA: FLÛTE ET KOTO...

La tendre sonorité de la flûte mariée à la sérénité du koto^o hergé m'entraîne vers les rivages lointains de la méditation. Il est des musiques qui dès les premières notes vous enchantent par leur délicatesse, leur douceur et la quiétude qui en émane. Le calme et la tranquillité de Makoto procèdent des mêmes alliages. Sa patience à nous apprendre, sa ténacité à nous corriger et sa gentillesse à nous enseigner l'art subtil du Go ont été depuis trois ans l'engrais nécessaire à nos progrès. Il est un peu notre père. Il a conduit sur les fonds baptismaux notre frêle association. Avec sûreté et confiance, il n'a jamais abdicqué face à nos erreurs et notre incompetence. Nos gri-bouillis prenaient sous sa gouverne une allure de chef-d'oeuvre. La tâche n'était pourtant guère facile. L'obscurantisme de nos cervelles avait souvent du mal à suivre ses traits de lumière. Jets simples et spontanés, posés harmonieusement sur le Go-ban. Quelques gouttes noires aux éclats limpides. La beauté des formes reflète la splendeur de l'âme. L'amitié pudique et réservée de Makoto Tsuda s'illumine en ma mémoire comme une rose blanche. L'intelligence humble de ce compagnon m'ont davantage appris qu'une kyrielle d'ouvrages. Certes, les moments furent trop brefs et souvent espacés, mais à chaque fois qu'il apparaissait dans l'entrebâillement de la porte, je ressentais un peu de cet émerveillement qui anime les poètes à l'approche du printemps. La fascination des cerisiers en fleur. Un coquelicot aux abords d'un chemin.

Depuis l'annonce de son départ, je suis un peu comme un flâneur d'automne: nostalgique et craintif. Je me remémore ces agréables moments passés devant cette Voie des trois cent soixante et une cases. Noblesse de l'homme: il poussa la délicatesse jusqu'à s'exprimer dans la langue de l'élève. L'humilité du Maître! Son retour au pays nous laisse quelque peu orphelins. Victor Hugo affirmait que la seule supériorité d'un homme sur un autre est la bonté. Cette bonté, Makoto Tsuda en déborde. C'est pourquoi, il habitera toujours un peu en Belgique, dans l'ancre rouge de nos coeurs...