

# Mode d'emploi de la plateforme de jeu du projet Maths et go

## Plateforme en construction

Version du 20/03/2022 pour site

---

Editeur de positions	page 2
Plateau de jeu	page 9
Salles en accès libre	page 15
Salles privées	page 19

- Les règles utilisées

Cette plateforme applique des règles du jeu de go adaptées, mises au point par le club de Strasbourg pour une exploitation mathématique à l'école primaire et au collège.

- La règle des petits (Maternelle à CE1)

Vidéo Youtube - Partie 1 : la notion d'encerclement  
Vidéo Youtube - Partie 2 : les coups interdits

- La règle des grands (à partir du CE2)

Animation flash et vidéo sur le site [Strasgo](#)

- L'éditeur de position facilite la compréhension des règles que l'on peut découvrir en posant des pierres sur un plateau.  
Il permet d'étudier des problèmes de go.

Exemples d'exercices

- Encerclement et capture en un coup [Fiches](#) [Solutions](#)
- Capture en deux coups [Fiches](#) [Solutions \(chaîne youtube\)](#)
- Capture en trois coups [Fiches](#) [Solutions](#)

- Le plateau de jeu permet de jouer à deux sur le même ordinateur dans le cadre familial.  
Il permet aussi à un enseignant de faire découvrir le jeu de go à ses élèves avant d'investir dans l'achat du matériel. Les parties jouées sont mémorisées et peuvent être revues.
- Les salles en accès libre permettent de jouer en ligne.
- Les salles privées permettent de jouer en ligne. Elles sont accessibles aux élèves d'une même classe par exemple.

Mode d'emploi de la plateforme de jeu du projet Maths et go  
Document destiné aux enseignants et aux parents  
Plateforme en construction - Etat du 20/03/2022

---

## Mise à disposition d'un plateau

Adresse : <https://mathsetgo.jeudego.org/node/>

Page d'accueil :



Page de connexion

[Accueil](#)

Sur la page de connexion, bouton « Mise à disposition d'un plateau »

A ce stade choisir uniquement l'une des deux options :

## Editeur de position

Exploitation mathématique : raisonnement, calculs, géométrie

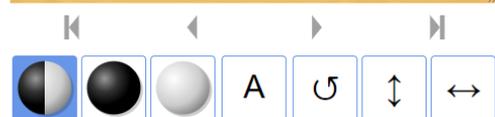
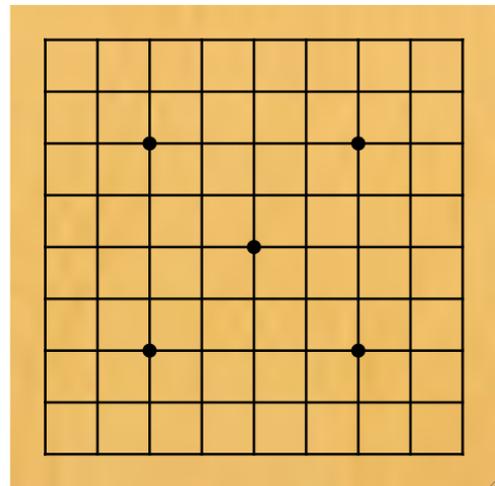
Editeur de positions  
 Plateau de jeu

**Mise à disposition d'un plateau**

Editeur de positions  
 Plateau de jeu

Taille du goban :

Coordonnées affichées



Choisir la taille : Pour un travail sur les opérations (bouton Compter) ne pas dépasser 9x9.

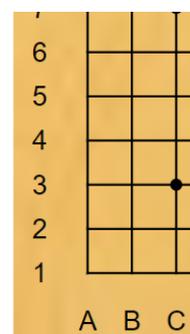
Taille du goban :

Coordonnées

- 7x7
- 8x8
- 9x9
- 10x10
- 13x13
- 19x19

Affichage facultatif des coordonnées

Coordonnées affichées

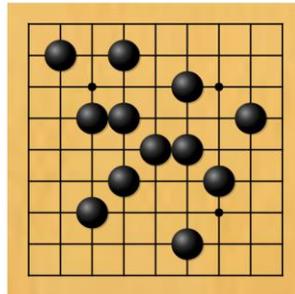


## Boutons « Pierre noire » et « Pierre blanche »

- Comptage (Maternelle, CP)



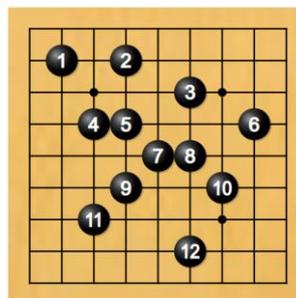
Cliquer sur le bouton noir puis sur des intersections du plateau.



Cliquer sur le bouton Compter

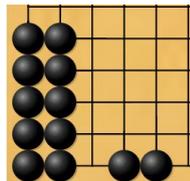


Cliquer sur Comptage des pierres



- Numération décimale (CP)

Cliquer sur le bouton « Revenir » puis sur « Dizaines Unités »

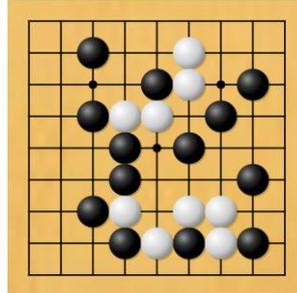


Cliquer sur « Revenir » puis « Nouveau » pour retirer les pierres du plateau.

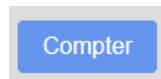
- Calculs visuels (cycles 2 et 3)



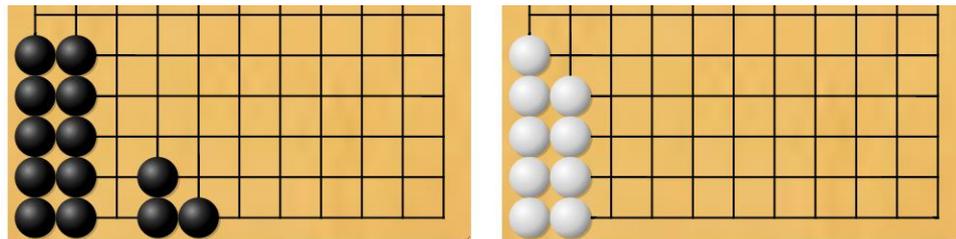
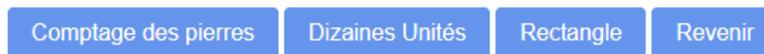
Cliquer sur le bouton noir puis sur des intersections du plateau.  
 Cliquer sur le bouton blanc puis sur des intersections du plateau.



Cliquer sur le bouton Compter



Cliquer sur « Dizaines Unités »

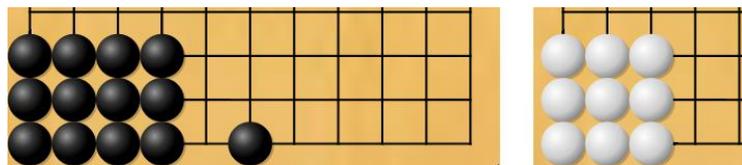


Quel est l'écart, combien y a-t-il de pierres en tout ?  
 Cliquer sur les boutons pour vérifier les réponses :



- Tables de multiplication (à partir du CE1)

Cliquer sur « Revenir » puis sur « Rectangle ».



Cliquer sur « Noir » ou « Blanc » fait apparaître une formule des tables.

## Boutons « Bicolore », « Pierre noire » et « Pierre blanche »

- Raisonnement (tous niveaux)



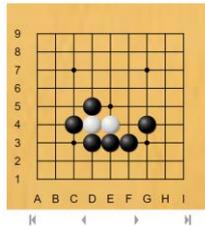
Exemple : Résolution d'un problème de capture en 2 ou 3 coups.

Etape 1 : On pose le problème avec les boutons « Pierre noire » et « Pierre blanche ».



On clique sur le bouton noir puis placer les pierres noires.

On clique sur le bouton blanc puis placer les pierres blanches.



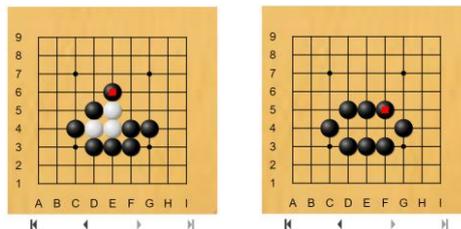
Noir joue et capture la chaîne blanche en 2 coups.

Etape 2 : Rechercher, raisonner

On clique une seule fois sur le bouton bicolore.



On clique ensuite sur 3 intersections, ce qui fait apparaître une pierre noire, puis une blanche, puis une noire, puis disparaître les pierres capturées si la bonne séquence est trouvée.



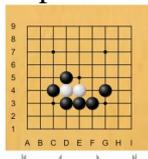
Essai 1 (erreur) et Essai 2 après le coup Noir 3.

En cliquant sur le bouton bicolore, on active les touches « Revoir la partie ».

Dès qu'un coup est joué on voit :



En cas d'erreur, cliquer sur le bouton «  » permet de revenir à la position de départ.

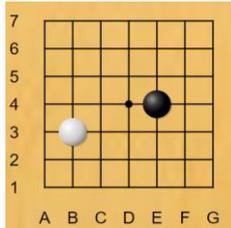


Le bouton  permet de retirer toutes les pierres pour poser un nouveau problème.

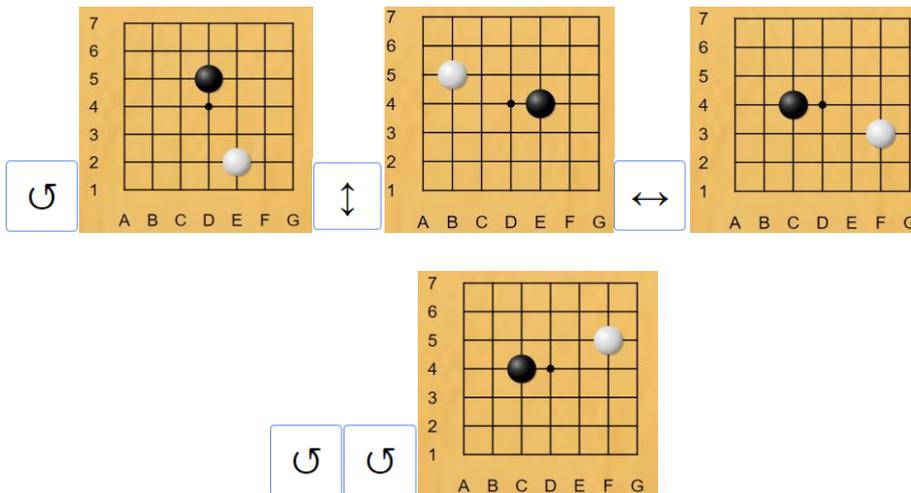
## Boutons « Géométrie »



On pose des pierres avec les boutons :

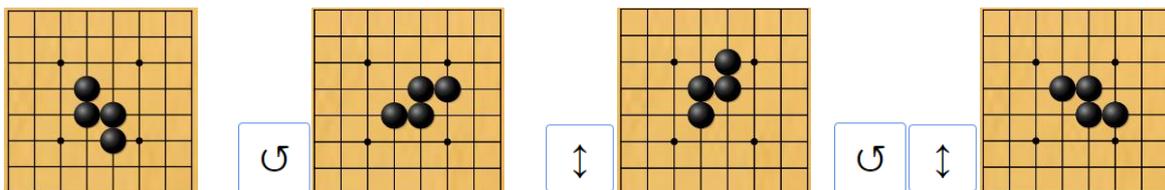


Effet des boutons sur la position de départ :



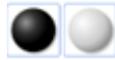
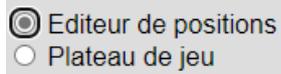
## Application : dénombrement des chaînes de 4 pierres

La « même » chaîne :

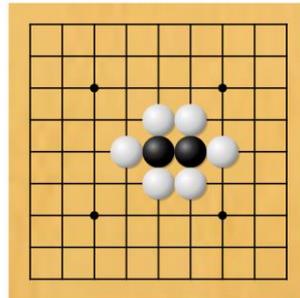


## Editeur de position

## Explication des règles en classe

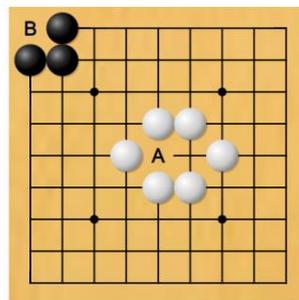


Pour une explication des règles ou d'une notion en classe (sur grand écran), on utilise l'éditeur de position et les Boutons « Pierre noire » et « Pierre blanche » pour faire apparaître une chaîne sans liberté.



On peut faire disparaître ensuite les deux pierres noires en cliquant dessus.

Pour l'explication d'une notion, on peut faire apparaître des lettres sur le plateau :



Noir a-t-il le droit de jouer en A ?  
Blanc a-t-il le droit de jouer en B ?

On clique sur la touche « Symbole » (A par défaut).

On peut modifier le symbole à l'aide du clavier.

On clique ensuite sur une intersection du plateau pour y faire apparaître le symbole.



## Plateau de jeu

Cette option permet de

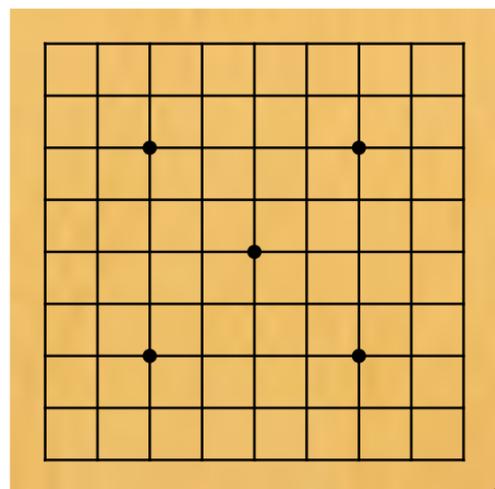
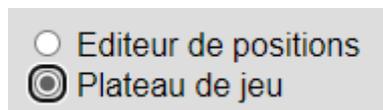
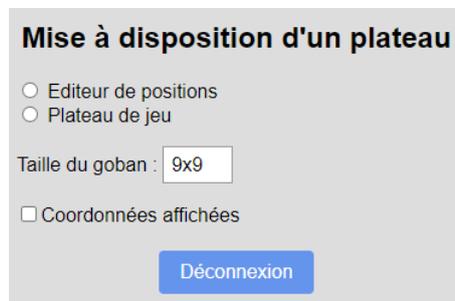
**jouer en classe (groupe 1 – groupe 2) en projetant la partie sur un écran ;  
jouer à 2 dans le cadre familial.**

### Jeu en classe

Sur la page de connexion, bouton « Mise à disposition d'un plateau »



A l'étape suivante cliquer uniquement sur le bouton « Plateau de jeu »



## Partie en règle des petits (CP, CE1, premières parties pour les autres niveaux)

Choix obligatoire : Règle du ko non appliquée  
Option conseillée : Taille du goban 8x8

Choix dépendant de l'objectif de l'enseignant : Afficher le nombre de pierres capturées  
Si la partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a capturé 5 pierres : afficher ...  
Si la partie s'arrête quand chaque élève a proposé un coup (ou deux) : ne pas afficher ...  
Si la partie s'arrête au bout de 5 minutes : ne pas afficher...

**Mise à disposition d'un plateau**

Editeur de positions  
 Plateau de jeu

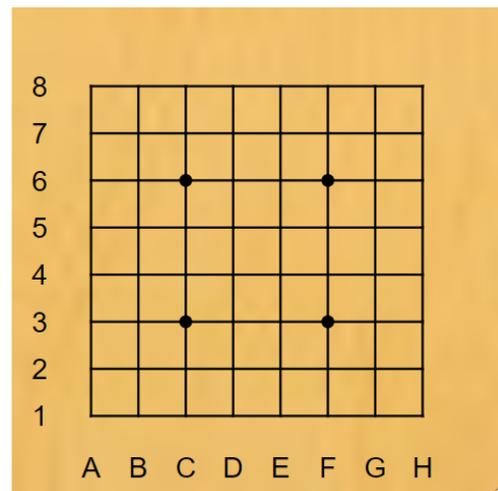
Taille du goban :

Coordonnées affichées

Règle du ko appliquée

Afficher le nombre de pierres capturées

Revoir les coups précédents

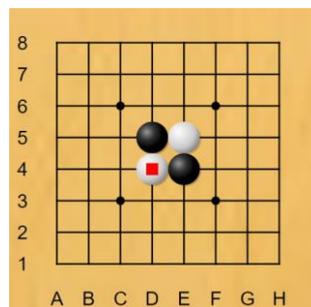


Les élèves sont répartis dans 2 équipes.

Un élève est chargé de la notation de la partie.

L'enseignant fait apparaître la position de départ en indiquant au noteur les premiers coups :

D5 E5 E4 D4



Les élèves jouent à tour de rôle.

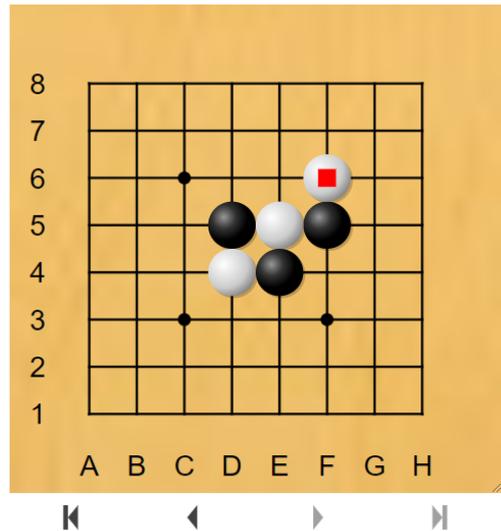
En cas d'erreur du noteur, cliquer sur le bouton « Revoir les coups précédents ».

**Mise à disposition d'un plateau**

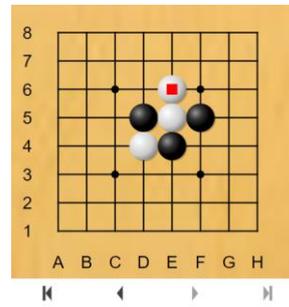
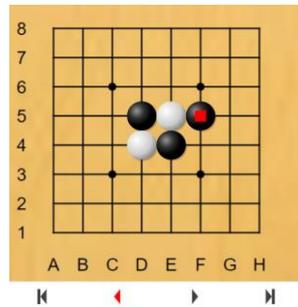
Editeur de positions  
 Plateau de jeu

Taille du goban :

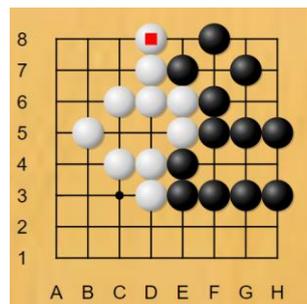
Coordonnées affichées  
 Règle du ko appliquée  
 Afficher le nombre de pierres capturées  
 Revoir les coups précédents



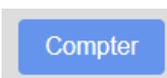
La flèche «  » permet de revenir un coup en arrière et de corriger l'erreur du noteur :

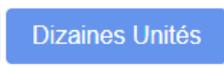
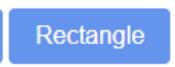
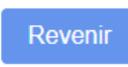


Tous les élèves ont proposé un coup en donnant ses coordonnées.  
 La partie s'arrête (variante pour la règle des petits).



Qui a gagné ?

Le bouton  permet de prolonger la partie par une activité de calcul visuel.

Il fait apparaître la barre :    

Les boutons «     » permettent de revoir la partie en groupe et de l'analyser

Bug le 08/01/2022 :

L'activité mathématique prolongeant la partie a fait disparaître les boutons « Revoir la partie » alors que l'option reste cochée :  Revoir les coups précédents .

On décoche puis on recoche pour refaire apparaître ces boutons.

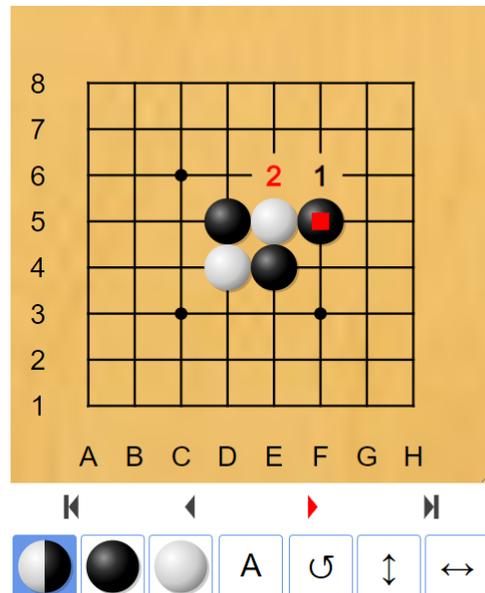
Revoir la partie



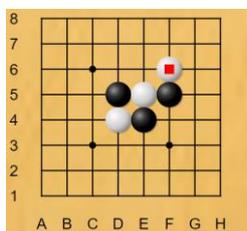
Ce bouton permet de revenir au plateau vide



En cliquant 5 fois sur ce bouton on arrive à la position suivante :



A ce stade en cliquant sur l'intersection notée 1 on fait réapparaître l'erreur de notation :

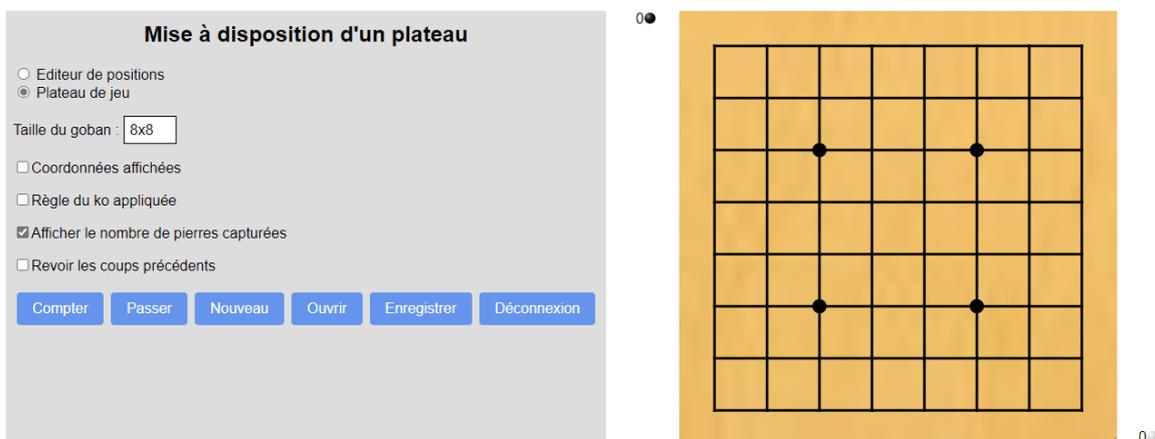


On revient en arrière à l'aide de la flèche

On clique sur 2 pour retrouver le coup corrigé et la suite de la partie.

## Partie jouée dans le cadre familial

### Règle des petits



Partie jouée en règle des petits

La règle du ko n'est pas appliquée (case non cochée).

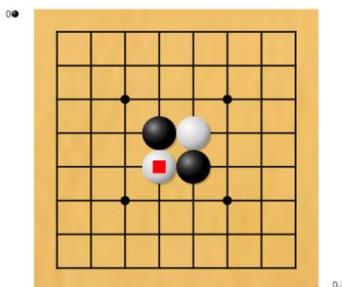
Les coordonnées ne sont pas affichées.

On décide que la partie s'arrête dès que l'un des joueurs a capturé 5 pierres.

Il faut donc afficher le nombre de pierres capturées.

On branche 2 souris à l'ordinateur ou les 2 joueurs utilisent la même souris.

On commence par placer les pierres au centre du goban :



On joue.

Les pierres capturées sont retirées automatiquement du plateau.

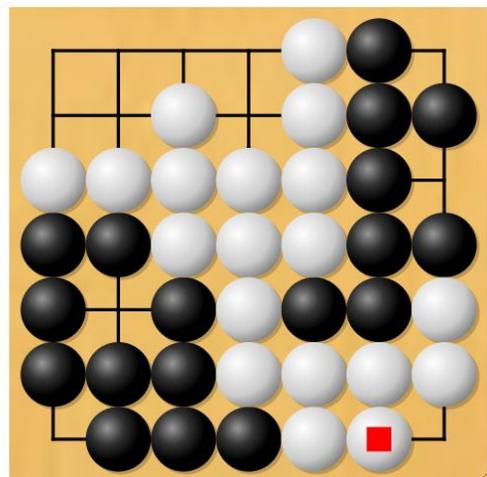
L'ordinateur n'indique pas la fin de la partie.

On s'arrête dès que l'un des joueurs a capturé 5 pierres.

On clique sur le bouton  pour faire un peu de calcul en lien avec le résultat de la partie.

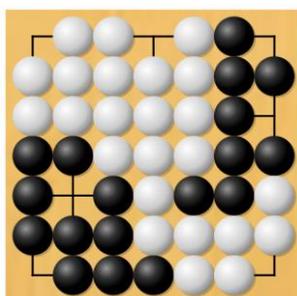
On peut revoir la partie, l'enregistrer ...

## Règle des grands



A ce stade de la partie, Noir doit passer.

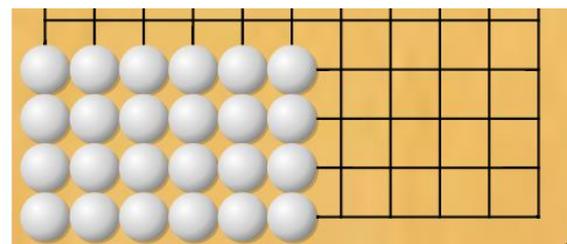
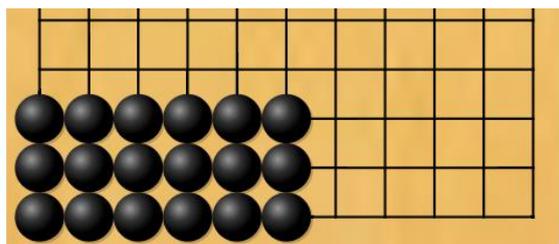
On clique sur .



Noir a passé plusieurs fois. On arrive à cette position. Blanc passe à son tour. La partie est terminée.

On clique sur le bouton .

 donne ici :



Noir Blanc Résultat Revenir

## Salles en accès libre (jeu en ligne)

La plateforme étant en construction, cette partie du mode d'emploi s'adresse à deux joueurs qui se connaissent. Ils communiquent par téléphone jusqu'au début de la partie.

Sur les deux ordinateurs, aller à l'adresse <https://mathsetgo.jeudego.org/node/>

Une page d'accueil apparaît. On clique sur le bouton Entrer.

On arrive dans un « salon d'accueil » :

The screenshot shows a web interface with four sections, each with a label, a text input field, and a blue 'Connexion' button:

- Nom du joueur :** Input field containing 'Nom...'
- Salles en accès libre :** Input field containing '8x8 règle des petits'
- Mise à disposition d'un plateau :** Input field containing 'Connexion'
- Salles privées :** Input field containing '6x6 règle des grands'
- Mot de passe de la salle :** Input field containing 'Connexion'

On entre un identifiant (ici Emma) :

The screenshot shows the same interface as above, but the 'Nom du joueur' input field now contains the name 'Emma'.

Dans l'option « Salles en accès libre », les deux joueurs choisissent la même salle en cliquant

dans la case :

pour faire apparaître un menu déroulant :

The screenshot shows a dropdown menu with the following options:

- 8x8 règle des petits
- 8x8 règle des petits
- 7x7 règle des grands** (highlighted)
- 9x9 règle des grands
- 13x13 règle des grands
- 19x19 règle des grands

On clique sur la salle choisie, ici 7 x 7 règle des grands.

The screenshot shows the same interface as above, but the 'Salles en accès libre' input field now contains '7x7 règle des grands'.

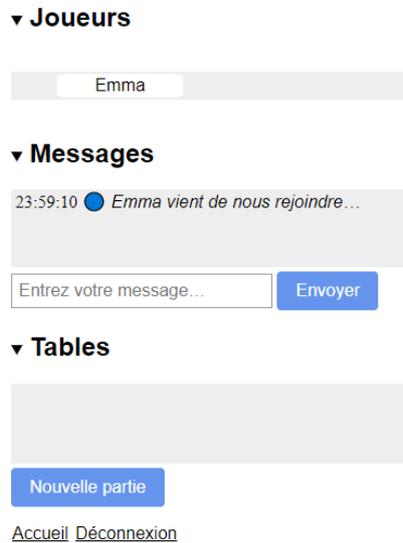
On clique sur le bouton connexion pour entrer dans la salle.

Emma et Jules veulent jouer ensemble.

Ils communiquent par téléphone jusqu'au début de la partie.

Ils décident qu'Emma aura les pierres noires. Emma va donc jouer le premier coup.

Emma entre dans la salle.



Elle clique sur nouvelle partie et fait apparaître :



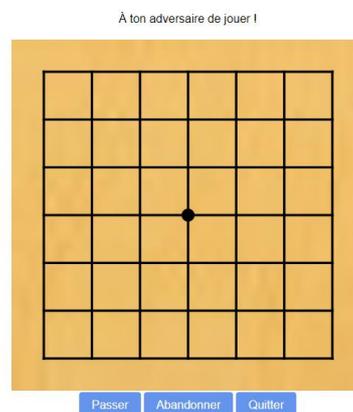
Jules entre dans la salle. Il ne doit pas cliquer sur son bouton Nouvelle partie.

Jules voit  et clique sur .

Il accepte la proposition d'Emma en sachant qu'il va jouer avec les pierres blanches.

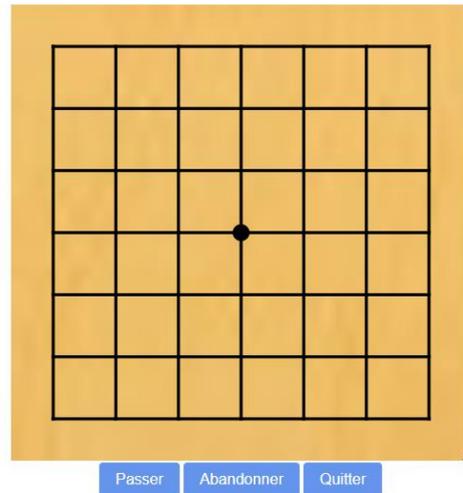
Le goban apparaît sur les 2 écrans.

Partie Emma (noir) - Jules (blanc)



## Partie Emma (noir) - Jules (blanc)

À ton adversaire de jouer !



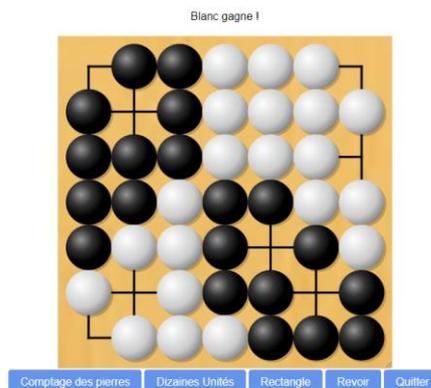
Emma et Jules peuvent se dire « bonne partie », ou l'écrire, raccrocher et commencer à jouer !

En règle des grands, la partie s'arrête lorsque les deux joueurs passent consécutivement.

On passe en appuyant sur le bouton passer.

Position à la fin d'une partie

Partie Emma (noir) - Jules (blanc)



---

Attention ! (défaut de la plateforme le 11/01/2022)

Un joueur qui propose une partie ne peut pas en accepter une.

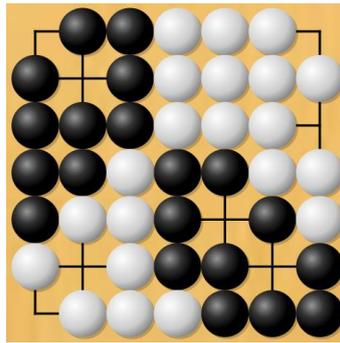
Si Louise et Hugo proposent simultanément une partie :



aucun des deux ne peut accepter la proposition de l'autre. L'un des deux doit d'abord retirer sa proposition (en cliquant sur son nom).

**Attention : en cliquant à n'importe quel moment le bouton Quitter on perd la partie.**

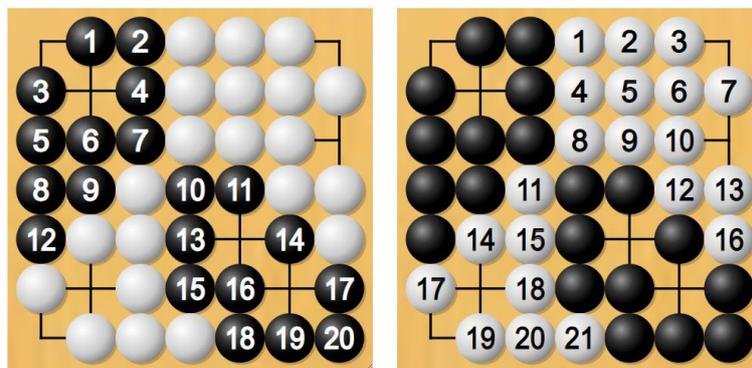
## Prolongement mathématique d'une partie



[Comptage des pierres](#) [Dizaines Unités](#) [Rectangle](#) [Revoir](#) [Quitter](#)

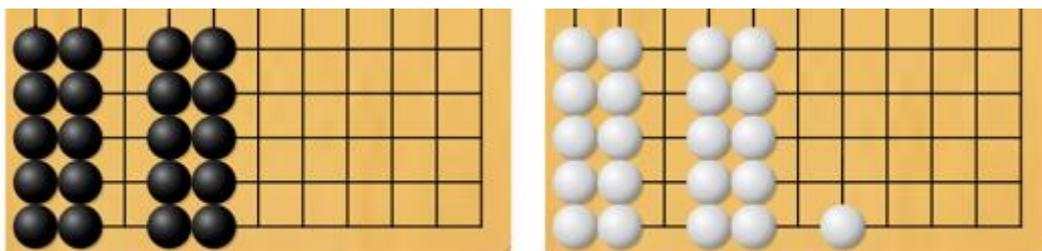
Bouton comptage des pierres :

Comparez le nombre de pierres de chaque couleur !



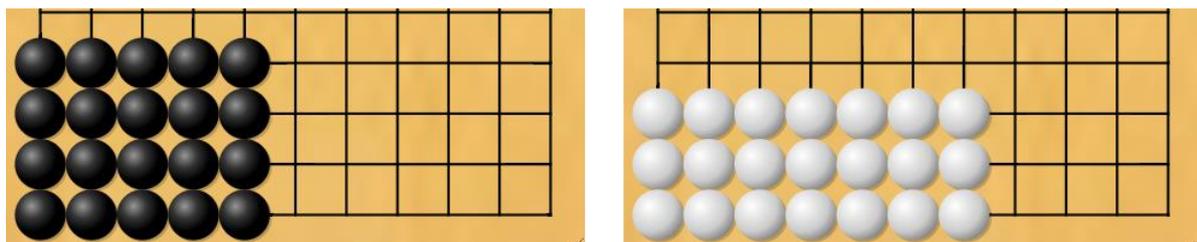
[Résultat](#) [Revenir](#) [Revoir](#) [Quitter](#)

Bouton Dizaines Unités



[Quel est l'écart ?](#) [Combien y-a-t-il de pierres en tout ?](#) [Revenir](#) [Revoir](#) [Quitter](#)

Bouton Rectangle



[Noir](#) [Blanc](#) [Résultat](#) [Revenir](#) [Revoir](#) [Quitter](#)

## Salles privées

## Jouer en ligne avec un élève de sa classe

Les joueurs (ou leurs parents) communiquent par téléphone jusqu'au début de la partie.

Sur les deux ordinateurs, aller à l'adresse <https://mathsetgo.jeudego.org/node/>

Une page d'accueil apparaît.

Cliquer sur le bouton Entrer pour arriver dans un « salon d'accueil » :

« Salon d'accueil »

Nom du joueur :	<input type="text" value="Nom..."/>
Salles en accès libre :	<input type="text" value="8x8 règle des petits"/>
	<input type="button" value="Connexion"/>
Mise à disposition d'un plateau :	
	<input type="button" value="Connexion"/>
Salles privées :	<input type="text" value="6x6 règle des grands"/>
Mot de passe de la salle :	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Connexion"/>

- **Nom du joueur**

Nom du joueur :	<input type="text" value="Nom..."/>
-----------------	-------------------------------------

On entre un identifiant (Louise, Hugo, ...)

- On ne tient pas compte des options « Salles en accès libre », « Mise à disposition d'un plateau ».

- **Salles privées**

- **Salles privées**

Salle :	<input type="text" value="6x6 règle des grands"/>
Mot de passe de la salle :	<input type="text"/>

Les deux joueurs choisissent la même salle en cliquant dans la case :

Un menu déroulant apparaît. On clique sur la salle voulue, ici Saint-Etienne Capture.

Salles privées :	<input type="text" value="Saint-Etienne Capture"/>
Mot de passe de la salle :	<input type="text"/>
	<input type="button" value="Connexion"/>

On entre le mot de passe de la salle et on clique sur le bouton connexion.

Louise et Hugo veulent jouer ensemble.

Ils communiquent par téléphone jusqu'au début de la partie.

Ils se rendent dans la salle privée choisie.

On imagine que Louise arrive la première dans la salle

Ecran de Louise s'il n'y a personne d'autre dans la salle.

**Messages**

16:48:15  Louise vient de nous rejoindre...

Entrez votre message...

**Joueurs**

Louise

**Tables**

Hugo entre à son tour dans la salle

Ecran d'Hugo

**Messages**

16:59:58  Hugo vient de nous rejoindre...

Entrez votre message...

**Joueurs**

Hugo Louise

**Tables**

Ecran de Louise

**Messages**

16:48:15  Louise vient de nous rejoindre...

16:59:58  Hugo vient de nous rejoindre...

Entrez votre message...

**Joueurs**

Hugo Louise

**Tables**

Louise et Hugo communiquent par téléphone.

Ils décident que Louise aura les pierres noires. Elle va donc jouer le premier coup.

Louise clique sur le bouton Nouvelle partie :



Hugo ne doit pas cliquer sur ce bouton Nouvelle partie.

Louise propose une partie en sachant qu'elle va jouer avec les pierres noires.

Louise a fait apparaître sur les 2 écrans :

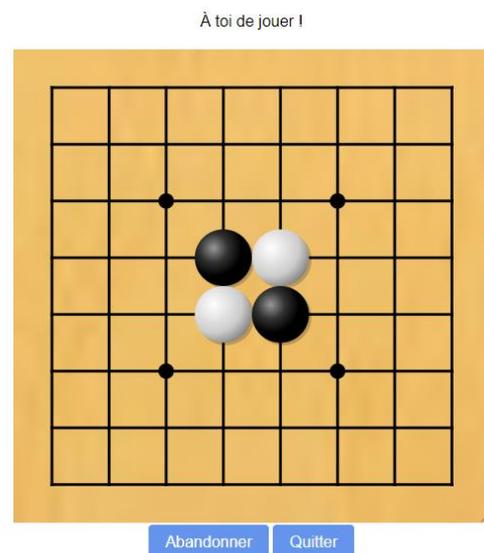


Hugo clique sur  .

Il accepte la proposition de Louise en sachant qu'il va jouer avec les pierres blanches.

Le goban apparaît sur les 2 écrans.

**Partie Louise (noir) - Hugo (blanc)**



Louise et Hugo peuvent se dire « bonne partie », ou l'écrire, raccrocher et commencer à jouer !

La partie s'arrête dès que l'un des joueurs a capturé 5 pierres.

---

Attention ! (défaut de la plateforme le 11/01/2022)

Un joueur qui propose une partie ne peut pas en accepter une.

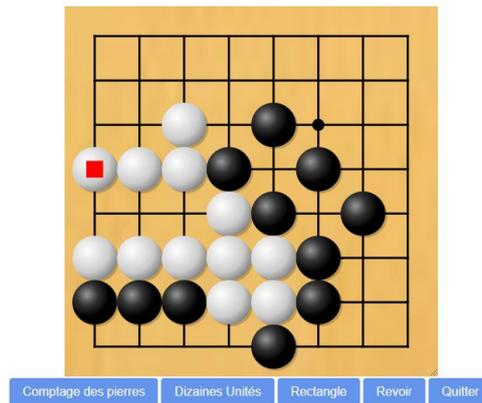
Si Louise et Hugo proposent simultanément une partie :



aucun des deux ne peut accepter la proposition de l'autre. L'un des deux doit d'abord retirer sa proposition (en cliquant sur son nom).

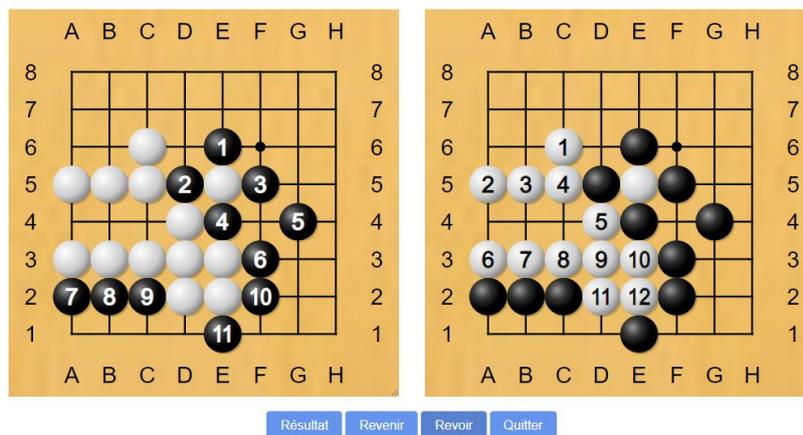
## Exemple de message à la fin de la partie

La partie est terminée car l'un des joueurs a capturé au moins 5 pierres ! Le vainqueur est le joueur qui a le plus de pierres sur le plateau. Qui a gagné ?

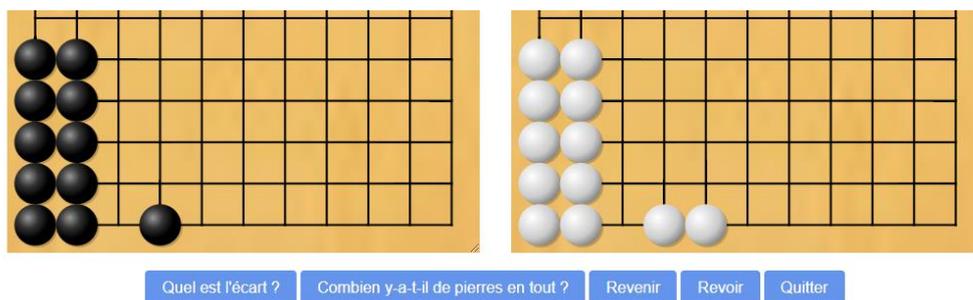


**Attention : en cliquant à n'importe quel moment le bouton Quitter on perd la partie.**

Bouton comptage des pierres :



Bouton Dizaines Unités



Bouton Rectangle

