

Утверждаю:
Президент
АНО “Школа Го “Воин камня”
_____ В.А. Украинцев

Приказ № 3
от 1 марта 2024 г.

**Образовательная программа
для начальной школы
по обучению
интеллектуальной игре Го**



Автор-составитель:
Украинцев Владислав Альбертович,
спортсмен-разрядник по Го
преподаватель дополнительного образования по го

Аннотация. Образовательная программа “Первоначальные и базовые понятия го” по обучению детей интеллектуальной игре го составлена на основе учебника “Азбука го”, автор Украинцев Владислав Альбертович, педагог дополнительного образования по го. Программа подготовлена для детей от 5 лет. Занятия проводятся два раза в неделю, продолжительностью 40 минут, количество занятий 48. Наполняемость группы до 8 детей. Программа готовит на уровень игры с 30 по 20 кю или до 500 баллов по рейтинг-коэффициенту Российской Федерации Го.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Пояснительная записка.....	3
2. Учебно-тематический план.....	6
3. Содержание программы.....	7
4. Методическое обеспечение программы.....	13
5. Материально-техническое обеспечение программы.....	13

Пояснительная записка

Основной целью реализации Программы является:

1. Дать начальное и базовое представление об игре го.
2. Заложить основы стратегического мышления, умения создавать системы приоритетов и ориентироваться в них.

Осваивая игру, ребенок может развить у себя творческие способности, способность счета, логических построений, гибкость мышления и его вариативность, получит опыт разрешения конфликтных ситуаций.

Программа имеет свою специфику, которая состоит:

- В учете возрастных особенностей детей, т.е. по форме и содержанию, занятия будут отличаться для детей разного возраста. В 5-6 лет начинается подготовка к школьному обучению, когда увеличиваются умственные нагрузки, изменяются социальные границы. Дети учатся быть самостоятельными, а познавательные процессы становятся осознанными. В этом возрасте развивается внимание, углубляется восприятие-наблюдение. Исходя из индивидуальных различий детей, выделяются группы «теоретиков», «мыслителей», «художников», «практиков». Однако возрастной проблемой становится излишняя эмоциональность и недостаточность воли: у ребенка нет опыта преодоления трудностей. В рамках Программы создаётся фундамент развития на следующий возрастной этап.
- в индивидуальном подходе к каждому ребенку;
- в выборе темпа обучения;
- в постепенном формировании основных понятий го;
- в чередовании трудных и легких заданий, в связи со сложностью изучения го.

При обучении используются следующие методы: словесный, наглядный, практический и тренировки. Формами подведения итогов реализации программы является участие в соревнованиях различного уровня. Для определения уровня игрока проводятся тест-опросы на решение квалификационных задач и классификационные турниры, в результате которых начинающему игроку присваивается личный рейтинг.

Краткое описание древнейшей игры цивилизации.

Тайна происхождения игры Го теряется в глубине веков. Историки оценивают возможный возраст игры в 2500 лет. В Китае говорят о 5000. Общеизвестно, что во времена Конфуция (551 – 479 гг. до н. э.) игра уже была широко распространена в Китае. Игра го – одна из древнейших игр человечества, которая до сих пор сохраняет свою актуальность благодаря задачам, которые она ставит перед интеллектом. Освоить правила игры можно за 5-15 минут – их не много. Но чем меньше правил, тем больше вариантов. В этой игре очень много вариантов и выигрывает тот, кто набрал больше очков. Последние пятьсот лет центром развития игры была Япония, поэтому в мире играют в основном по японским правилам и пользуются японскими терминами. Японский иероглиф, который обозначает эту игру, читается как «И-Го». В Китае игра называется Вэйци. В Корее – Бадук. В западных странах – Game the Go.

Первый год обучения

Обучение включает в себя освоение “Первоначальных и Базовых понятий” игры го. Прошедшие обучение будут знать следующие понятия:

- Ход в го.
- Дамэ – дыхание, свободный пункт у камня.
- Атари - ситуация, когда у камня одно дамэ.
- Запрещённые ходы.
- Правило “Ко”.
- “Два глаза”.
- Живая группа.
- Территория.
- Первая линия – «линия смерти».
- Вторая линия – «линия поражения».
- Третья линия – «линия территории». Линия жизни.
- Подсчет очков.
- Пас.
- Нейтральные пункты.
- Коми.
- Нигири – розыгрыш цвета перед началом партии.
- Прямое и не прямое соединение камней.
- Построение простых живых групп.
- Статус группы: живая и не живая.
- “Защёлка” – обратный удар.
- “Хомутик” или Гэта.
- “Лесенка” или Ситё.
- Жертва одного камня.
- Сэки – обоюдная жизнь.
- Сэмэй – бой за свободу.
- Запись партии – кифа.
- Хоси (пункт 4-4) - “звёздный пункт”.
- Сан-сан (пункт 3-3).
- Комоку (пункт 3-4) - “маленький пункт”.
- Мокухадзуси (пункт 5-3) - “отдалённый пункт”.
- Такамоку (пункт 5-4) - “высокий пункт”.
- Ноби – “Ход улитки” – удлинение.
- Косуми – “Прыжок муравья” – ход по диагонали.
- Тоби – прыжок через пункт.
- Никентоби – прыжок через два пункта.
- Кэйма – “Прыжок коня”.
- Огэйма – “Большой прыжок коня”.
- “Настоящие” и “ложные” глаза.
- “Пасть тигра” (не прямое соединение).
- “Двойная пасть тигра”.
- Соединение через тоби.
- “Бамбуковое” соединение.
- Соединение через ноби.
- Прямое разрезание, прорезание.
- Фусэки - начало партии.
- Тюбан - середина партии.
- Ёсэ – заключительная стадия игры.
- Пункты миаи.
- Глазные формы из четырёх пунктов.
- “Четыре в линию”, “Согнутая четвёрка”, “Змейка”, “Пирамидка”, “Квадратик”.
- Глазные формы из пяти и шести пунктов.
- “Автомобильчик”, “Цветок сливы”, “Кролик”, “Жучок”.
- Ко-борьба и ко-угрозы
- Плохая форма: “пустой угол” или пустой треугольник.

- Плохая форма: “дублирующие камни”, стоящие в два или три ряда.
- Важные и не важные камни.
- Нужное и не нужное разрезание.
- Спасаемые и не спасаемые камни.
- Оки – ход внутрь группы соперника, разрушающий глазную форму.
- Создание хорошей и глазной форм с помощью тоби.
- Кагэмэ –ложный глаз. Способы создания ложного глаза.

Учебно-тематический план на 1 год обучения

№ Темы	Название темы	Количество занятий для группы с 5 лет
Часть 1.	Первоначальные понятия	16 занятий
Тема №0	Введение в Го. Правила игры.	1
Тема №1	Дамэ – дыхание, свободный пункт у камня.	2
Тема №2	Атари и захват камней.	2
Тема №3	Спасение камней. Игра на 40 камней.	2
Тема №4	Как повышать силу игры.	2
Тема №5	Запрещённые ходы. Правило “Ко”.	2
Тема №6	Жизнь и смерть групп.	2
Тема №7	Территория.	2
Тема №8	Начальные ходы. Завершение партии.	1
Часть 2	Базовые понятия	16 занятий
Тема №9	Соединение камней.	2
Тема №10	Разрезание. Атака слабых камней.	2
Тема №11	Захватывающее атари.	2
Тема №12	Самоатары.	2
Тема №13	Прижимающее атари к первой линии.	2
Тема №14	Прижимающее атари к своим камням.	1
Тема №15	Разрезающее атари.	1
Тема №16	Двойное атари.	1
Тема №17	Два общих пункта = один глаз.	1
Тема №18	Статус группы.	1
Тема №19	Сначала защитись!	1
Часть 3	Базовые понятия	16 занятий
Тема №20-1	Угол – Угол - сторона – центр	2
Тема №20-2	Оиотоси и непрерывное атари	2
Тема №21	“Защёлка” – обратный удар	2
Тема №22	“Хомутик” или Гэта	2
Тема №23	“Лесенка” или Ситё	2
Тема №24	Жертва одного камня	2
Тема №25	“Ложный глаз”	1
Тема №26	Сэки – обоюдная жизнь	1
Тема №27-1	Сэмэй – бой за свободу!	1
Тема №27-2	Запишите свою партию	1

Содержание программы на 1 год обучения

№ Темы Учебник “Азбука го” Часть 1.	Название темы	Содержание Занятий
Введение в Го	Правила игры	<p>Инструктаж по технике безопасности. История развития го. Образовательная часть: История развития го в мире и История развития го в России. Занятие 3. Правила игры Го.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Пространство, территория, камень. • Игровое поле – гобан. • Игровые фишки – камень. • Ход в го. • Построение форм из камней. • Игра на равных. <p>Основные понятия: Правила игры. Образовательная часть: Первоначальные понятия в го. Досуговая часть: Освоение правил го.</p>
Тема №1	Дамэ	<p>Первоначальные понятия. Основные понятия: Дамэ -дыхание. Образовательная часть: Дамэ - свободный пункт у камня. Досуговая часть: освоение правил. Решение примеров на подсчет дамэ. Основные понятия: Игровые пункты.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Дамэ. • Захват камня. • Окружение камня. • Дамэ у группы камней. • Дамэ и форма камней. <p>Образовательная часть: Как количество дамэ зависит от места расположения и формы камней. Досуговая часть: освоение правил, игра в парах до пяти (десяти) захваченных камней.</p>
Тема №2	Атари и захват камней	<p>Первоначальные понятия. Основные понятия: Дамэ, Атари Образовательная часть: Атари – ситуация, когда у камня одно дамэ. Удаление камней с доски. Досуговая часть: освоение правил, игра в парах до пяти (десяти) захваченных камней. Решение примеров, когда камни в атари. Основные понятия: Атари и захват камней. Образовательная часть: как захватываются камни, когда у них одно дамэ. Подсчет захваченных камней. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах до пяти (десяти) захваченных камней.</p>
Тема №3	Спасение камней. Игра на 40 камней	<p>Первоначальные понятия. Основные понятия: Дамэ, Атари, увеличение дамэ. Образовательная часть: Увеличение дамэ через добавление своих камней, через соединение своих камней и построение своей группы. Досуговая часть: освоение правил, игра в парах до пяти (десяти) захваченных камней. Решение примеров на спасение камней. Основные понятия: Спасение камней. Увеличение дамэ. Соединение камней.</p>

		<p>Образовательная часть: Соединение камней для их спасения. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах. Игра на 40 камней. Основные понятия: Игра на доске 9x9. Образовательная часть: Правила го и игра на доске 9x9. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Тема №4	Как повышать силу игры	<p>Первоначальные понятия. Основные понятия: Дамэ, Атари. Образовательная часть: обоюдное атари. Спасение камней за счёт захвата камней соперника. Досуговая часть: освоение правил, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на захват камней. Основные понятия: Спасение камней за счёт захвата камней соперника. Образовательная часть: Спасение своих камней. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Как повышать силу игры. Основные понятия: Дамэ, Атари, запрещенные ходы. Образовательная часть: Решение задач – один из способов повышения мастерства и игровая практика. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Тема №5	Запрещённые ходы. Правило “Ко”	<p>Первоначальные понятия. Основные понятия: Дамэ, Атари, запрещенные ходы, Правило “ко”. Образовательная часть: Определение запрещенных ходов - Самоубийственные ходы и Повторение позиции - Правило “ко”. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Примеры на запрещенные ходы. Основные понятия: запрещенные ходы, Правило “ко”. Образовательная часть: Решение задач на запрещенные ходы и “Ко”. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Правило “Ко”. Примеры “Ко”. Основные понятия: Дамэ, Атари, Запрещённые ходы, Правило “Ко”. Образовательная часть: Какие ходы считаются запрещенными. Повторение позиции. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Тема №6	Жизнь и смерть групп.	<p>Первоначальные понятия. Основные понятия: Дамэ, Атари, Запрещённые ходы, Правило “Ко”, “Два глаза”. Образовательная часть: построение группы камней с «двумя глазами». Подсчет очков внутри живой группы. Цумэ-го (яп.) – задачи на жизнь и смерть. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на жизнь и смерть групп. Основные понятия: Жизнь и смерть групп. “Два глаза”. Живая группа. Подсчет очков. Образовательная часть: Живая и не живая группа. Построение живой группы. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Тема №7	Территория	<p>Первоначальные понятия. Основные понятия: Дамэ, Атари, Запрещённые ходы, Правило “Ко”, “Два глаза”, Живая группа, Территория, Подсчет очков. Образовательная часть: Построение Территории. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на подсчет территории. Основные понятия: Территория. Граница территории. Укрепление территории. Образовательная часть: Живые камни и территория.</p>

		<p>Определение победителя в партии. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Тема №8	Начальные ходы Завершение партии	<p>Первоначальные понятия. Основные понятия: Дамэ, Атари. Запрещённые ходы, Правило “Ко”, “Два глаза”, Живая группа, Территория, Подсчет очков. Образовательная часть: Название линий на доске. Первая линия – «линия смерти». Вторая линия – «линия поражения». Третья линия – «линия территории». Линия жизни. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров по определению номера линии, на которой установлен камень. Подсчет очков для определения победителя партии. Завершение партии. Основные понятия: первая, вторая и третья линии. Слова для завершения партии. Пас. Нейтральные пункты. Коми. Образовательная часть: Начало и завершение партии. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Учебник “Азбука го” Часть 1	Первоначальные понятия	<p>Дамэ, Атари, Запрещённые ходы, Правило “Ко”, “Два глаза”, Живая группа, Территория, Подсчет очков, Пас. Нейтральные пункты. Коми</p>
Часть 2	Название темы	Содержание Занятий
Тема №9	Соединение	<p>Базовые понятия. Основные понятия: Прямое и не прямое соединение камней. Повторение правил. Этикет. Нигири. Прямое соединение камней и не прямое. Образовательная часть: Соединения камней. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на соединение камней. Основные понятия: Прямое соединение, не прямое соединение. Форма камней - “Пасть тигра”. Образовательная часть: Соединение камней в группу. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Тема №10	Разрезание. Атака слабых камней	<p>Базовые понятия. Основные понятия: Прямое и не прямое соединение камней. Прямое и не прямое разрезание камней. Образовательная часть: Разрезание группы и её атака. Атака слабых камней. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на разрезание камней. Основные понятия: Прямое разрезание, не прямое разрезание. Образовательная часть: Разрезание группы и её атака. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Тема №11	Захватывающее атари	<p>Базовые понятия. Основные понятия: Захватывающее, прижимающее и разрезающее атари. Атэ – ход, после которого атари. Образовательная часть: захват камней через атари. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>

		Решение примеров на Захватывающее атари. Основные понятия: захватывающее атари. Атэ. Образовательная часть: захват камней через атари. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.
Тема №12	Самоатари	Базовые понятия. Основные понятия: самоатари. Образовательная часть: Не правильные самоатари. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на самоатари. Основные понятия: самоатари. Образовательная часть: Не правильные самоатари. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.
Тема №13	Прижимающее атари к первой линии.	Базовые понятия. Основные понятия: прижимающее атари к первой линии. Образовательная часть: применение атари. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на прижимающее атари. Основные понятия: прижимающее атари к первой линии. Образовательная часть: применение атари. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.
Тема №14	Прижимающее атари к своим камням	Базовые понятия. Основные понятия: прижимающее атари к своим камням. Образовательная часть: применение атари. Объект атаки - слабые камни (с меньшим количеством дамэ). Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на прижимающее атари. Основные понятия: прижимающее атари к своим камням. Образовательная часть: применение атари. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.
Тема №15	Разрезающее атари	Базовые понятия. Основные понятия: разрезающее атари. Образовательная часть: применение атари для атаки. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на разрезающее атари. Основные понятия: разрезающее атари. Образовательная часть: применение атари для атаки. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.
Тема №16	Двойное атари	Базовые понятия. Основные понятия: двойное атари. Образовательная часть: Захват камней и двойное атари. Двойное атари – эффективный приём захвата камней. «Лучший ход противника – твой лучший ход»! Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на двойное атари. Основные понятия: двойное атари. Образовательная часть: Захват камней и двойное атари. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.
Тема №17	Два общих пункта = один глаз	Базовые понятия. Основные понятия: построение “двух глаз”. Образовательная часть: Построение простых живых групп. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на построение живых групп. Основные понятия: построение двух глаз. Образовательная часть: Построение простых живых групп. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.

Тема №18	Статус группы	<p>Базовые понятия. Основные понятия: определение статуса группы. Образовательная часть: живая и не живая группа. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на определение статуса группы. Основные понятия: определение статуса группы. Образовательная часть: живая и не живая группа. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней.</p>
Тема №19	Сначала защитись!	<p>Базовые понятия. Основные понятия: Защита своих камней и групп. Прежде всего безопасность своих камней! Образовательная часть: Сначала защитись! Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров по защите групп.</p>
Учебник “Азбука го” Часть 2	Базовые понятия	<p>Прямое и не прямое соединение камней Прямое и не прямое разрезание камней. Захватывающее, прижимающее и разрезающее атари. Атэ. Двойное атари Построение простых живых групп Статус группы: живая и не живая группа.</p>
Часть 3	Название темы	Содержание Занятий
Тема №20	Угол – Угол-сторона – центр	<p>Базовые понятия. Основные понятия: последовательность игры: Угол – Угол-сторона – центр. Образовательная часть: Основная последовательность игры. Угол – важнейшая часть игрового поля Решение примеров на построение живой группы в углу, на стороне и в центре доски.</p>
Тема №21	“Защёлка” – обратный удар	<p>Базовые понятия. Основные понятия: “Защёлка” – обратный удар. Образовательная часть: “Защёлка” – комбинация, в результате которой захватывается три или больше камней противника. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на “Защёлку”.</p>
Тема №22	“Хомутик” или Гэта	<p>Базовые понятия. Основные понятия: “Хомутик” или Гэта. Образовательная часть: в Го этот приём называется: Гэта (яп.) – деревянная обувь. Захватывать камни соперника приёмом “хомутик” начинают НЕ с атари Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на “Хомутик” или Гэта.</p>
Тема №23	“Лесенка” или Ситё	<p>Базовые понятия. Основные понятия: “Лесенка” или Ситё. Образовательная часть: Ситё (яп.) – способ захвата камней по форме похожий на лесенку. “Лесенка” – сочетание приёмов “Прижимающее атари к своим камням” + “Непрерывное атари”. Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на “Лесенку”. Если есть выбор между ситё и гэта, выбирайте гэта Запомните пословицу: “Не знаешь ситё – не играй в го!”</p>
Тема №24	Жертва одного камня	<p>Базовые понятия. Основные понятия: Жертва камня.</p>

		<p>Образовательная часть: Жертва камня для уменьшения дамэ камням противника, создание самоатари, создание «ложного глаза». жертва камня – «защёлка».</p> <p>жертва камня – «лесенка».</p> <p>жертва камня – непрерывное атари.</p> <p>жертва камня – не даёт построить второй глаз.</p> <p>Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на “Жертву одного камня”.</p>
Тема №25	“Ложный глаз”	<p>Базовые понятия.</p> <p>Основные понятия: “Ложный глаз”.</p> <p>Образовательная часть: “Ложный глаз” – специальное понятие, применяемое в задачах на жизнь и смерть групп.</p> <p>“Лучший ход противника – твой лучший ход”!</p> <p>Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на понятие “Ложный глаз”.</p>
Тема №26	Сэки – обоюдная жизнь	<p>Базовые понятия.</p> <p>Основные понятия: Сэки.</p> <p>Образовательная часть: Ситуация сэки – относится к жизни и смерти групп. В сэки очков нет (по японским правилам).</p> <p>Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на понятие Сэки.</p>
Тема №27-1	Сэмзай – бой за свободу!	<p>Базовые понятия.</p> <p>Основные понятия: Сэмзай.</p> <p>Образовательная часть: сэмзай (яп.) – дословный перевод: «нападать друг на друга». Спасение своих камней за счёт захвата камней противника.</p> <p>Досуговая часть: освоение терминологии, игра в парах на 40 камней. Решение примеров на понятие Сэмзай.</p>
Тема №27-2	Запишите свою партию	<p>Запись партии – кифа.</p>
№ Темы Учебник “Азбука го” Часть 3	Базовые понятия	<p>“Защёлка” – обратный удар</p> <p>“Хомутик” или Гэта</p> <p>“Лесенка” или Ситё</p> <p>Жертва одного камня</p> <p>“Ложный глаз”</p> <p>Сэки – обоюдная жизнь</p> <p>Сэмзай – бой за свободу!</p> <p>Запись партии – кифа</p>

Методическое обеспечение программы

Форма проведения занятия	Форма организации детей на занятиях	Методы и приёмы организации процесса занятия	Формы контроля и подведения итогов
Комбинированная	Парные индивидуальные	Словесные Наглядные Практические Тренировки Игры Объяснение нового материала	Анкетирование Индивидуальные результаты участия в соревнованиях. Решение задач

Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы необходимо следующее:

- Учебная аудитория.
- Столы для игры.
- Стулья.
- Демонстрационная доска.
- Комплекты для игры в Го.

Список литературы для педагога: Учебник “Азбука го”.