



**Муниципальное
автономное учреждение
дополнительного образования
Городской Дворец творчества детей и молодежи
«Одаренность и технологии»**

Рассмотрено
Экспертно-методическим советом
МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»
протокол № 11 от 18.08.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО
Приказом директора МАУ ДО ГДТДиМ
«Одаренность и технологии»
от 18.08.2023 г. № 272/1-од

А.Г. Гагауз



Игра Го. Основы

дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
для детей от 7 до 14 лет, срок реализации – 3 года
физкультурно-спортивная направленность

Автор-составитель
Бутырских Анна Антоновна
педагог дополнительного образования

Екатеринбург
2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение.

Го — логическая настольная игра с глубоким стратегическим содержанием, возникшая в Древнем Китае. До XIX века культивировалась исключительно в Восточной Азии, в XX веке распространилась по всему миру. По общему числу игроков — одна из самых распространённых настольных игр в мире. Входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр.

Осваивая игру Го, ребенок может развить у себя творческие способности, способность счета, логических построений, гибкость мышления и его вариативность, пространственное воображение, самодисциплину, получит опыт разрешения конфликтных ситуаций. Игра Го обогащает и раскрывает потенциал для интеллектуального и личностного роста, дает возможности приобрести особенные навыки для осуществления многих жизненных целей.

Перечень нормативно-правовых актов.

Данная образовательная программа составлена в соответствии с:

1. Федеральный Закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.).
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р).
4. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р).
5. Стратегия государственной культурной политики на период до 2023 года, утвержденной распоряжение Правительства РФ от 29.02.2016 г. № 326-р.
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
7. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
8. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

11. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).

12. Федеральный закон от 13.07.2020 № 189 ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере».

13. Приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных общеразвивающих программ» в соответствии с социальным сертификатом.

14. Постановление Правительства Свердловской области от 7 ноября 2019 г. N 761-ПП «Об утверждении Стратегии молодежной политики и патриотического воспитания граждан в Свердловской области на период до 2035 года».

15. Устав МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

16. Положение о структуре, порядке разработки и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

17. Положение о порядке применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

Данная образовательная программа составлена на основе программ Е.Л. Панюкова «Игра Го. Основы» (г. Челябинск) и В.Е. Санкина «Игра Го. Начало» (г. Москва).

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Актуальность программы.

Принципы Го находят свое применение в политике, в бизнесе и в повседневности, тем самым делая игру универсальным инструментом развития личности. Как в Го, так и в жизни, победителем будет тот, кто мудро просчитывает наперед и находит нужные моменты для рывка к чему-то новому и для укрепления уже имеющегося. Ну а критическое отношение к недостаткам

своего характера или мышления, проявившимся в игре, может помочь исправить их в жизни.

Также своевременность и актуальность данной игры продиктована развитием современного информационного общества, заключающегося в формировании информационной и технической культуры молодого поколения, вступающего в жизнь, и ориентирована, прежде всего, на развитие мыслительных способностей человека: логического мышления, счетных способностей, воображения, внимания, памяти. В тоже время, программа прививает навыки творческого сотрудничества, социального взаимодействия.

Занимаясь игрой Го, воспитанники приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм.

Отличительные особенности программы.

Данная образовательная программа составлена на основе программ Е.Л. Панюкова «Игра Го. Основы» (г. Челябинск) и В.Е. Санкина «Игра Го. Начало» (г. Москва) и собственного игрового и преподавательского опыта.

Отличительными особенностями данной программы являются включение элементов геймификации (мини-конкурсы, задания), развлекательных элементов в виде модифицированных настольных игр («Го-мемори», «Го-крокодил», «Го-ребусы» и т.д.), вовлечение родителей в образовательный процесс.

Адресат программы.

В группы набираются все желающие - учащиеся школ города 7-14 лет. Наполняемость группы и режим работы осуществляется в соответствии с положением об образовательной деятельности МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии».

Возрастные рамки младшего школьного возраста – от 7 до 10 лет. Ведущей деятельностью у младших школьников является учебно-познавательная деятельность. Ребенка надо научить учиться: выделять и удерживать учебную задачу, самостоятельно находить и усваивать общие способы решения задач; владеть и пользоваться разными формами обобщения, в том числе теоретическими; уметь участвовать в коллективных видах деятельности. Процесс учения должен быть построен так, чтобы его мотив был связан с содержанием предмета усвоения.

Возрастные границы подросткового возраста - от 11 до 14 лет. Основной особенностью этого возраста являются резкие, качественные изменения, затрагивающие все стороны развития.

11-13 лет – происходит формирование нового уровня мышления, логической памяти, избирательного, устойчивого внимания. Ломаются и перестраиваются все прежние отношения ребенка к миру и к самому себе, развиваются процессы самосознания, приводящие, в конечном счете, к той жизненной позиции, с которой школьник начинает свою самостоятельную жизнь. Наряду с учебной деятельностью проявляется мощная потребность в интимно-личностном общении. Функцию контроля деятельности выполняют эмоции. Идет мыслимое и воображаемое проигрывание всех самых сложных сторон будущей жизни. Основное новообразование этого периода – социальное сознание, перенесенное во внутренний план мышления.

В возрасте 13-14 достаточно развит уровень рефлексии, устойчивая самооценка и осознанное формирование элементов мировоззрения. Центральное новообразование этого возраста – возникновение представления о себе «не как о ребенке»; подросток начинает чувствовать себя взрослым, растет потребность в признании его внешней, социальной, интеллектуальной взрослости окружающими. Интеллектуальная взрослость выражается в стремлении что-то знать и уметь по-настоящему. Это стимулирует развитие познавательной деятельности, содержание которой выходит за рамки дополнительной общеобразовательной программы. Значительный объем знаний у подростков – результат самостоятельной работы. Учение приобретает у таких обучающихся личный смысл и превращается в самообразование. Эмоции имеют важное значение, но всё больше «включается» голова.

Комплектование групп происходит по возрастному принципу.

Цель программы.

Цель программы - развитие интеллектуальных способностей учащихся посредством игры в Го, развитие у них волевых качеств, гибкости мышления и творческих способностей.

Задачи программы.

Воспитательные:

- побуждать обучающихся к самореализации личности;
- воспитывать ответственность, самостоятельность, организованность, усидчивость, трудолюбие, аккуратность, целеустремленность;
- формировать навыки коллективного общения и командной работы, общие этические нормы;

- формировать чувство сопричастности к жизни клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- развивать ориентацию на моральные нормы Го и их соблюдение;
- развивать у обучающихся волевые качества.

Развивающие задачи:

- развивать у обучающихся логическое мышление, воображение, память;
- развить тактическое и стратегическое мышление;
- формировать у обучающихся личностную мотивацию освоения стратегии и тактики игры Го;
- формировать способность принимать игровую задачу, планировать её реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение;
- формировать способность согласовывать свои стремления со своими умениями;
- формировать процесс взаимодействия с учителем и другими обучающимися, отображение в речи содержания и условий игровой деятельности.

Образовательные задачи:

- обучить правилам игры и основам культуры Го;
- дать представления о стратегических и тактических основах игры Го;
- обучить игровым приемам;
- обучить основным терминам и определениям, используемым в игре.

Условия приёма.

На обучение по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе принимаются все желающие дети.

Режим занятий.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа.

Количество обучающихся в группе - 10-12 человек.

Объём программы.

Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы – 432 часа.

Продолжительность одного учебного года по учебному плану – 144 часа.

Срок освоения программы – 3 года обучения.

Уровни освоения программы.

Программа «Игра Го. Основы» соответствует стартовому уровню освоения.

Форма обучения.

Основной формой обучения является групповое учебно-тренировочное занятие. Кроме того, наряду с групповыми, возможно и проведение индивидуальных занятий с более перспективными, одарёнными детьми. В этом заключается дифференцированный подход к учащимся, умение моделировать учебную ситуацию в зависимости от сложившихся нюансов деятельности.

Виды занятий.

Реализация программы «Игра Го. Основы» предполагает групповой вид занятий и игру на турнире.

1. Групповые занятия:

- лекция: теоретические вопросы объясняет педагог;
- диалог: «столкновение» двух противоположных точек зрения.

Пример: обсуждение «жизни и смерти» группы либо поиск большого хода на доске. Учащиеся заранее получают материал к занятию и готовятся к полемике;

- разбор партии: проводится анализ только что сыгранной партии или партии на турнире, партии профессионалов;
- решение задач: задачи раздаются на листочках или размещаются на демонстрационной доске;
- тренировочные партии с преподавателем, другим учащимся или компьютером;
- просмотр и обсуждение учебно-познавательных фильмов.

2. Игра на турнире:

- обычные турнирные партии с контролем времени, соответствующие разрядным нормам турнира.

Формы контроля.

Реализация программы «Игра Го. Основы» предусматривает текущий, промежуточный контроль и итоговую аттестацию.

В качестве форм текущего контроля могут использоваться наблюдения педагога, решение практических и теоретических задач.

Промежуточная аттестация проводится в форме проверочных занятий и турниров.

Итоговая аттестация проводится в форме проверочных занятий и турниров.

Основным механизмом выявления результатов воспитания является педагогическое наблюдение:

- 1) активность участия во всех проводимых МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» мероприятиях;
- 2) позиционирование себя членом клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- 3) самоконтроль и уверенность в поведении и деятельности;
- 4) привлечение к занятиям других детей;
- 5) умение позитивно взаимодействовать в паре, группе, команде;
- 6) участие в социально-значимых мероприятиях и акциях;
- 7) вежливость, доброжелательность, бесконфликтность поведения.

Средства контроля.

Для подведения итогов используются тестовые задания, которые состоят из задач на темы, пройденные за полугодие. По каждой задаче ставится оценка «+» или «-».

Работа с родителями.

Программа предполагает вовлечение родителей в совместную и взаимодополняющую воспитывающую и учебную деятельность.

Формы работы с родителями:

1. Групповые формы:

1) Совместное участие в соревнованиях. В течение года возможно проведение совместных соревнований для детей и их родителей. Это могут быть личные соревнования, либо командные в зависимости от состава участников. Совместные мероприятия укрепляют семейные связи, создают атмосферу общности интересов и эмоциональной поддержки.

2) День открытых дверей. Это способ познакомить родителей с содержанием, методами и приемами воспитания и обучения, условиями детской деятельности.

3) Родительское собрание. На собрании обсуждаются проблемы жизни объединения и родительского коллектива. Педагог направляет деятельность родителей в процессе его подготовки. Это взаимный обмен мнениями, идеями, совместный поиск.

2. Индивидуальные формы:

1) Индивидуальная консультация. Эта форма самая распространенная и эффективная. На индивидуальных беседах родители более охотно и откровенно

рассказывают о тех огорчениях и беспокойствах, которые их тревожат. Консультации можно проводить по инициативе педагога (устное приглашение при встрече или по телефону, письменное приглашение) или по инициативе самих родителей.

2) Анкетирование, диагностика. Проводится для выяснения запросов родителей, удовлетворенность работой педагога, объединения, учреждения. Заполненные анкеты должны храниться в течение учебного года. Затем они утилизируются, а обобщенные результаты педагог хранит как минимум в течение 5 лет (межаттестационный период). Письменные отзывы родителей о деятельности педагога составляются, как правило, в свободной форме, хранятся у педагога в папке достижений или портфолио.

В течение учебного года родители также оказывают посильную помощь в процессе подготовки к различным соревнованиям и мероприятиям.

Содержание программы

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	2		
2.	Правила игры Го				Опрос, решение задач
2.1	Основные правила игры Го	14	7	7	
2.2	Жизнь и смерть групп	4	2	2	
2.3	Ведение и завершение партии	10	5	5	
3.	Техника игры Го. Доска 13x13				Опрос, решение задач
3.1	Базовая техника игры	18	9	9	
3.2	Игра на доске 13x13, особенности	4	2	2	
3.3	Жизнь и смерть групп	10	5	5	
4.	Техника игры Го. Доска 19x19				Опрос, решение
4.1	Приёмы захвата камней	14	7	7	
4.2	Игра на доске 19x19,	10	5	5	

	особенности				задач
4.3	Жизнь и смерть групп	8	4	4	
4.4	Сэмэй — борьба групп	4	2	2	
4.5	Завершение партии	4	2	2	
5.	Познавательная часть				Беседа, опрос
5.1	История игры Го	4	4		
5.2	Учебно-познавательные фильмы	28	14	14	
6.	Задачи на повторение	4		4	Опрос, решение задач
7.	Соревнования, турниры	4		4	Итоги турнира
8.	Аттестация	2		2	Тест, решение задач
	Всего часов:	144	70	74	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение в программу. История возникновения игры, отличительные особенности данной игры. Что развивает данная игра. Го в России. Этикет Го. Инструктаж по технике безопасности и пожарной безопасности.

2. Правила игры Го

2.1. Основные правила игры Го

Теория. Понятия «дамэ», «атару». Захват камней, спасение камней. Запрещённые ходы.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

2.2. Жизнь и смерть групп

Теория. Понятия «глаза», «живые и мёртвые (пленные) группы». Базовые формы камней: автомобиль, пирамидка, три в линию, пустой треугольник, кролик, квадратик, цветок.

Практика. Решение задач, игра на доске 9х9.

2.3. Ведение и завершение партии

Теория. Понятие «территория». Части игровой доски, названия линий игровой доски. Начальные ходы. Завершение партии и подсчёт очков.

Практика. Решение задач, игра на доске 9x9.

3. Техника игры Го. Доска 13x13

3.1. Базовая техника игры

Теория. Соединение и разрезание групп. Виды атари: атари в направлении первой линии, атари в направлении своих камней, разрезающее атари. Самоатари и двойное атари.

Практика. Решение задач, игра на доске 9x9 и 13x13.

3.2. Игра на доске 13x13, особенности

Теория. Свойства угловых точек («сан-сан», «хоси» и «комоку»). Большие ходы на доске. Базовые хорошие формы соединения между камнями: ноби, косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и никкен-тоби, их основное назначение. Защита камней. Принципы построения территории. Защита групп и камней.

Практика. Решение задач, игра на доске 13x13.

3.3. Жизнь и смерть групп

Теория. Понятия живой, мёртвой и неопределённой групп. Формы с «двумя глазами» и «один глаз из двух пунктов». Захват камней для создания глаза.

Практика. Решение задач, игра на доске 13x13.

4. Техника игры Го. Доска 19x19

4.1. Приёмы захвата камней

Теория. Непрерывное атари (оитоси) и серия атари. «Защёлка», «сеть» (гэта), «лесенка» (ситё).

Практика. Решение задач, игра на доске 13x13.

4.2. Игра на доске 19x19, особенности

Теория. Повторение темы «Угловые точки». Усиление углового камня (симари), нападение на угловой камень противника (какари). Большие ходы на доске. Эффективность хода. Запись партии.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.3. Жизнь и смерть групп

Теория. Виды ложных глаз. Техника вбрасывания. Ситуация сэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.4. Сэмэй — борьба групп

Теория. Понятие «сэмэй». Порядок действий при сэмэй.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.5. Завершение партии

Теория. Нейтральные пункты. Когда говорить «пас». Последовательность завершения партии.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

5. Познавательная часть

5.1. История игры Го

Теория. История и развитие Го в России, история и развитие Го в Екатеринбурге. Известные русские спортсмены, спортсмены Екатеринбурга. Интересные Го события в России. Игра Го в других странах.

5.2. Учебно-познавательные фильмы

Теория. Просмотр мультфильма «Хикару и Го», документального фильма «АльфаГо» и др.

Практика. Обсуждение просмотренного материала.

6. Задачи на повторение

Практика. Решение задач на повторение изученного материала.

7. Соревнования, турниры

Практика. Турнир по атари-го, турниры на доске 9x9, турниры на доске 13x13, турниры на доске 19x19. Анализы партий.

8. Аттестация

Практика. Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	2		Беседа, опрос
2.	Начало партии				Опрос, решение задач
2.1	Угловые точки, повторение	2	1	1	
2.2	Развитие от одного камня, повторение	2		2	
2.3	Атака и защита угла	6	3	3	
2.4	Большие ходы в начале партии	4	2	2	
2.5	База группы	2	1	1	
3.	Повторение технических приёмов				Опрос, решение задач
3.1	Жизнь и смерть групп	6	2	4	
3.2	Соединение и разрезание	8	2	6	
3.3	Приёмы захвата камней	16	8	8	
4.	Техника середины игры				Опрос, решение задач
4.1	Комбинация цукэ – ханэ – ноби	4	2	2	
4.2	Дзёсэки (розыгрыш углов)	12	6	6	
4.3	Тактика и стратегия игры	12	6	6	
4.4	Хорошие и плохие формы	10	4	6	
4.5	Жизнь и смерть групп	12	4	8	
4.6	Сэмэй — борьба групп	8	3	5	
4.7	Ко-борьба и ко-угрозы	6	2	4	
4.8	Завершающая стадия игры	6	2	4	
5.	Познавательная часть				Беседа, опрос
5.1	История игры Го	6	6		
5.2	Учебно-познавательные фильмы	6	3	3	
6.	Задачи на повторение	6		6	Решение задач
7.	Соревнования, турниры	4		4	Итоги турнира
8	Конкурсы решения задач	2		2	Решение задач
9	Аттестация	2		2	Тест, решение задач
	Всего часов:	144	59	85	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 2 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение. Повторение пройденного материала на первом году обучения, обсуждение планов работы на новый учебный год. Повторение основных правил поведения во время игры Го.

2. Начало партии

2.1. Угловые точки, повторение

Теория. Повторение темы «Свойства угловых точек».

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.2. Развитие от одного камня

Практика. Решение задач на тему «Базовые хорошие формы соединения между камнями: ноби, косуми, кэйма, огэйма, иккен-тоби и никкен-тоби», игра на доске 19x19.

2.3 Атака и защита угла

Теория. Атака угла — какари. Простые ответы на какари. Защита угла — симари.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.4. Большие ходы в начале партии

Теория. Четыре класса больших ходов по их относительной ценности.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.5. База группы

Теория. Понятие «база группы». Принципы построения базы.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3. Повторение технических приёмов

3.1. Жизнь и смерть групп

Теория. Настоящие и ложные глаза. Глазная форма из трёх пунктов.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.2. Соединение и разрезание

Теория. Типы соединений и разрезов групп камней.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.5. Приёмы захвата камней

Теория. Приём «сеть» или «гэта»: «сеть» с двумя дамэ, «сеть» с тремя дамэ, «удар по носу», «удар в животик», «антибамбуковый» ход. Приёмы «лесенка», «защёлка», непрерывное атари или «оиотоси».

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4. Техника середины игры

4.1. Комбинация «цукэ – ханэ – ноби»

Теория. Комбинация из трёх ходов «цукэ» (прилипание), «ханэ» (обнимание), «ноби» (удлинение).

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.2. Дзёсэки (розыгрыш углов)

Теория. Основные дзёсэки пункта 4-4, дзёсэки пункта 4-3, дзёсэки пункта 3-3. Ключевые идеи дзёсэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.3. Тактика и стратегия игры

Теория. Миаи - два пункта одинакового значения. Понятия «сэнтэ» и «готэ». Важные и не важные камни. Нужное и не нужное разрезание. Спасаемые и не спасаемые камни.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.4. Хорошие и плохие формы

Теория. Формы «пасть тигра» и «пустой угол». Игра «по форме». Пословица «Тоби плохим ходом не бывает».

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.5. Жизнь и смерть групп

Теория. Глазные формы из четырёх пунктов. Глазные формы из пяти и шести пунктов. Удар внутрь глазной формы. Понятие «форма накадэ». Накадэ из двух камней. Накадэ из трёх камней. 4-х очковые накадэ «пирамидка» и «квадратик». Пяти- и шестиочковые накадэ. Накадэ и сэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.6. Сэмэй — борьба групп

Теория. Виды сэмэй. Ведение сэмэй.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.7. Ко-борьба и ко-угрозы

Теория. Виды ко-борьбы. Порядок игры ко-борьбы. Увеличение ко-угроз.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4.8. Завершающая стадия игры

Теория. Ёсэ - завершающая стадия игры. Виды ёсэ-ходов. Последовательности ходов в ёсэ. Стоимость хода.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

5. Познавательная часть

5.1. История игры Го

Теория. История и развитие Го в восточных странах, история и развитие Го в мире. Известные профессиональные игроки. Просмотр и обсуждение известных партий.

5.2. Учебно-познавательные фильмы

Теория. Просмотр мультсериала «Игрок Го», обучающих видео Российской Федерации Го.

Практика. Обсуждение просмотренного материала.

6. Задачи на повторение

Практика. Решение задач на повторение изученного материала.

7. Соревнования, турниры

Практика. Турниры на доске 13x13, турниры на доске 19x19. Анализы партий. Сеансы одновременной игры.

8. Конкурсы решения задач

Практика. Практическое применения навыков и принципов игры Го в форме конкурсного решения задач.

9. Аттестация

Практика. Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них:		Формы аттестации / контроля
			теория	практика	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	2		Беседа, опрос
2.	Начало партии				Опрос, решение задач
2.1	Большие ходы в начале партии, повторение	2	1	1	
2.2	Фусэки	4	2	2	
3.	Техника середины игры				Опрос, решение задач
3.1	Хорошие и плохие формы	12	6	6	
3.2	Развитие групп	4	2	2	
3.3	Метод оценки позиции	6	2	4	
3.4	Атака и защита	8	4	4	
3.5	Хасами	8	4	4	
3.6	Дзёсэки (розыгрыш углов)	12	6	6	
3.7	Тактика середины игры	6	2	4	
3.8	Большие территориальные образования	6	3	3	
3.9	Жизнь и смерть групп	10	5	5	
3.10	Сэмэй — борьба групп	12	6	6	
3.11	Ко-борьба и ко-угрозы	6	3	3	
4.	Завершающая стадия игры	12	6	6	Опрос, решение задач
5.	Познавательная часть				Беседа, опрос
5.1	История игры Го	2	2		
5.2	Учебно-познавательные фильмы	8	4	4	
5.3	Партии профессиональных игроков	8	4	4	
6.	Задачи на повторение	6		6	Решение задач
7.	Соревнования, турниры	6		6	Итоги турнира
9	Аттестация	4		4	Тест, решение задач
	Всего часов:	144	64	80	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Введение. Повторение пройденного материала на втором году обучения, обсуждение планов работы на новый учебный год. Повторение основных правил поведения во время игры Го.

2. Начало партии

2.1. Большие ходы в начале партии, повторение

Теория. Повторение темы «Большие ходы в начале партии».

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

2.2. Фусэки

Теория. Виды фусэки: нирэнсэй, санрэнсэй, китайское фусэки, фусэки с комоку, сан-сан фусэки, перекрёстное фусэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3. Техника середины игры

3.1. Хорошие и плохие формы

Теория. Классификация форм: хорошие формы, плохие формы. Слабости форм, атака форм.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.2. Развитие групп

Теория. Направление развития групп в начальной и средней стадии игры.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.3. Метод оценки позиции

Теория. Метод оценки позиции А. Кожункова «СССР» (сильное-слабое-соединение-разрезание).

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.4. Атака и защита

Теория. Основы атаки и защиты групп. Техника атаки, техника защиты групп.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.5. Хасами

Теория. Виды хасами. Принципы применения хасами. Ответы на хасами.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.6. Дзёсэки (розыгрыш углов)

Теория. Дзёсэки пункта 4-4, дзёсэки пункта 4-3, дзёсэки пункта 3-3, повторение. Ключевые идеи дзёсэки. Варианты основных дзёсэки.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.7. Тактика середины игры

Теория. Слабости позиции. Серия атари. Приём жертвы камня.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.8. Большие территориальные образования

Теория. Большие территориальные образования (мойо). Основные принципы и приёмы игры на мойо и против мойо.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.9. Жизнь и смерть групп

Теория. Стандартные формы групп в углу (L-группы). Основные приёмы захвата и спасения групп.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.10. Сэмэй — борьба групп

Теория. Элементарная теория сэмэй. Группа без глаза против группы без глаза. Группа с глазом против группы без глаза. Группа с глазом против группы с глазом.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

3.11. Ко-борьба и ко-угрозы

Теория. Виды ко-борьбы. Порядок игры ко-борьбы. Увеличение ко-угроз.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

4. Завершающая стадия игры

Теория. Ёсэ - завершающая стадия игры. Виды ёсэ-ходов. Последовательности ходов в ёсэ. Стоимость хода.

Практика. Решение задач, игра на доске 19x19.

5. Познавательная часть

5.1. История игры Го

Теория. История и развитие Го в восточных странах, история и развитие Го в мире. Известные профессиональные игроки.

5.2. Учебно-познавательные фильмы

Теория. Просмотр мультсериала «Игрок Го», обучающих видео Российской Федерации Го.

Практика. Обсуждение просмотренного материала.

5.2. Партии профессиональных игроков

Теория. Разборы партий известных российских игроков, разборы партий профессиональных игроков Кореи, Китая и Японии.

Практика. Обсуждение партий, выбор хода.

6. Задачи на повторение

Практика. Решение задач на повторение изученного материала.

7. Соревнования, турниры

Практика. Турниры на доске 19x19. Анализы партий. Сеансы одновременной игры.

8. Аттестация

Практика. Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Планируемые результаты освоения программы

1. Предметные

Знать и применять правила игры Го. Знать технические приёмы игры Го.
Уметь решать задачи и комбинации Го.

По окончании 1-го года обучения по данной программе обучающиеся будут

знать:

- правила игры Го;
- базовые понятия: дамэ, атари, ко, дзесэки;
- технические приемы: «сеть», «защелка», двойное атари, «лесенка»;
- хорошие и плохие формы;
- живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;

уметь:

- активно вести игровую партию;
- защищать свои камни, атаковать камни противника;
- огораживать территорию, атаковать территорию противника;
- подводить итог партии и определять победителя.

По окончании 2-го года обучения по данной программе обучающиеся будут

знать:

- правила игры Го;
- базовые понятия: дамэ, атари, ко, сэнтэ, готэ, дзесэки, сэмэай, ёсэ;
- технические приемы: «сеть», «защелка», «двойное атари», «лесенка»;
- хорошие и плохие формы;
- живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;
- от 5 до 10 вариантов розыгрыша угла (дзесэки);

уметь:

- атаковать камни противника и брать их в плен;
- защищать свои камни;
- делать большие ходы в начале партии;
- в позиции ко в правильном порядке использовать ко-угрозы;
- учитывать виды сэмэай для успешной борьбы между группами;
- учитывать сэнтэ и готэ для выбора хода;
- огораживать территорию, атаковать территорию противника;
- подводить итог партии и определять победителя.

По окончании 3-го года обучения по данной программе обучающиеся будут

знать:

- принципы ведения партии в начальной, средней и заключительной стадии игры;
- основы развития, атаки и защиты групп;
- хорошие и плохие формы;
- живые и мертвые группы, живые и мертвые формы;
- от 10 до 20 вариантов розыгрыша угла (дзесэки);

уметь:

- выбирать направление для игры в начальной и средней стадии;
- делать большие ходы в начале партии;
- атаковать группы противника, защищать свои группы;
- в позиции ко в правильном порядке использовать ко-угрозы;
- учитывать виды сэмэй для успешной борьбы между группами;
- учитывать сэнтэ и готэ для выбора хода;
- огораживать территорию, атаковать территорию противника;
- работать с большими территориальными образованиями (мойо).

2. Мета предметные

- владение способами логического и пространственного мышления;
- умение формулировать и решать задачи;
- умение ставить проблемы и находить способы их решения, в том числе альтернативные;
- умение анализировать, разбирать партии;
- способность схематизации (чтение схем игры и составление их);
- способность представлять информацию в знаковой форме (понимание обозначений, основных терминов, ходов в игре);
- умение представлять информацию и продукт собственной деятельности в символической форме (работа на гобане в процессе игры);
- умение отбирать и анализировать необходимую информацию.

3. Личностные

- осознание себя членом коллектива клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- чувство гордости и сопричастности к жизни клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии»;
- осознанное выполнение правил поведения в различных образовательных ситуациях, публичных выступлениях;
- эмоциональная устойчивость в процессе публичных выступлений;
- следование общепринятым правилам и нормам поведения;
- конструктивное взаимодействие с членами группы, обучающимися клуба игры Го МАУ ДО ГДТДиМ «Одаренность и технологии» и взрослыми;
- осознание себя гражданином страны, ответственным за её будущее;

- уважительное отношение к истории страны, её прошлому и современным достижениям;
- бережное доброжелательное отношение к другим людям и природе;
- умение работать в группе, команде;
- организованность, целеустремленность;
- самостоятельность и инициативность;
- умение прогнозировать ход событий, критическая оценка ситуаций;
- способность согласовывать свои стремления со своими умениями.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
1. Информационно-коммуникационные средства (<i>программные средства</i>)		
1	http://gofederation.ru/ - информация о турнирах, новости.	
2	Популярные игровые сайты: http://www.gokgs.com/ , https://online-go.com/	
3	Партии профессиональных игроков: https://www.go4go.net/go/	
4	Решение задач: https://tsumego-hero.com/	
5	Стандартные варианты: http://www.josekipedia.com/	
2. Учебно-практическое оборудование		
1	Комплекты – наборы для занятий игры в Го (игровые камни, доски 9x9 и 13x13, доски 19x19)	10
2		
3. Мебель		
1	Стол	8
2	Стулья	12
3	Шкафы для хранения оборудования	2
4	Демонстрационная доска	1
5	Стеллаж для хранения инвентаря	1
4. Дидактические материалы		
1	Наглядно-иллюстрационный материал по темам: формы камней, приёмы захвата камней, фусэки, дзёсэки, ёсэ.	10* (по количеству учащихся)
2.	Раздаточный материал – учебные тетради с комплектом задач.	10* (по количеству учащихся)

ФОРМЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

В течение учебного года результативность освоения программы отслеживается педагогом дополнительного образования на занятиях по го в форме текущего контроля. По итогам учебного года проводится промежуточная аттестация в форме решения тестовых заданий (Приложение 1). На основе выполнения тестовых заданий педагогом дополнительного образования заполняется протокол аттестации (Приложение 2).

1, 2, 3 ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Текущий контроль	Низкий	11 место и ниже по итогам турниров в учебном году
	Средний	4-10 места по итогам турниров в учебном году
	Высокий	1-3 места по итогам турниров в учебном году
Промежуточная аттестация	Низкий	Игра по правилам в турнире без нарушения правил
	Средний	Игра по правилам без нарушения правил и одна победа в турнире
	Высокий	Игра по правилам без нарушения правил и более одной победы в турнире

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

№	Структура учебно-методического комплекса	Содержание структурных компонентов
1	Материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса	К условиям реализации программы относится характеристика следующих аспектов: - материально-техническое обеспечение и оснащенность образовательного процесса – перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы оформляется по форме (приложение).
2	Формы аттестации	Согласно учебно-тематическому плану: тестирование, портфолио, соревнования.
3	Оценочные материалы	Задачники по темам: 1. Lee Jae-Hwan. Joseki Jeongseok Compass/ Badukropia, 2008. -167с. 2. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 1/ Badukropia, 2008. 168с. 3. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 2/ Badukropia, 2008. -168с. 4. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 3/ Badukropia, 2008. -168с. 5. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 4/ Badukropia, 2008. -168с
4	Методические материалы	Формы обучения - очная Методы обучения (словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация). Формы организации образовательного процесса - групповая. Формы организации учебного занятия: коллективное занятие, соревнование, турнир, чемпионат, экзамен. Педагогические технологии: технология группового обучения, технология дифференцированного обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология игровой деятельности.

		<p>Алгоритм учебного занятия - краткое описание структуры занятия и его этапов:</p> <p>I. Вводная</p> <ol style="list-style-type: none">1. Рассаживание, проверка посещаемости.2. Объяснение задач и содержания занятия.3. Рассаживание для проведения подготовительной части занятия 2. <p>II. Подготовительная</p> <ol style="list-style-type: none">1. Разминка. Тренировочные партии <p>III. Основная</p> <ol style="list-style-type: none">1. Правила игры. 2. Правило хода. 3. Правило захвата камней. 4. Запрещённые ходы. <p>IV. Заключительная</p> <ol style="list-style-type: none">1. Подведение итогов занятия.2. Выделение наиболее активных участников занятия. <p>V. Тренировочные партии</p>
--	--	---

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога

1. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих» /Челябинск 2018. - 480 с.
2. Панюков Е.Л. программа «Игра Го. Основы» /Челябинск 2020.
3. В.Е. Санкин программа «Игра Го. Начало» /Москва 2020.
4. Кенсаку Сегое. Го в пословицах и поговорках. / Калининград 1990. - 231с.
5. Шикшин В.Д. Цумэ-го. Теория и практика /В.Д. Шикшин. – Казань. 2006. - 195 с.
6. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume One/ The Nihon Kiin, 1990/ -198 с.
7. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Two/ The Nihon Kiin, 1990/ -190 с.
8. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Three / The Nihon Kiin, 1990/ -196 с.
9. Kano Yoshinori. Graded Go problems for beginners. Volume Four/ The Nihon Kiin, 1990/ -195 с.
10. Lee Jae-Hwan. Joseki Jeongseok Compass/ Badukropia, 2008. -167с.
11. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 1/ Badukropia, 2008. 168с.
12. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 2/ Badukropia, 2008. -168с.
13. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 3/ Badukropia, 2008. -168с.
14. Lee Jae-Hwan. Essential Life& death. Volume 4/ Badukropia, 2008. -168с.
15. Bozulich Richard. Get strong at tesuji/ Kiseido, 1996. -180 с.
16. Bozulich Richard. Get strong at endgame/ Kiseido, 1996. -180 с.
17. Bozulich Richard. Get strong at invasion/ Kiseido, 1996. -180 с.
18. Bozulich Richard. Making Good Shape/ Kiseido, 2002. -201с.
19. Bozulich Richard. 501 opening problem/ Kiseido, 2002. -252с.

Для учащихся

1. Панюков Е.Л. Методическое пособие «Задачники для начинающих» /Челябинск 2018. - 480 с.
2. Кожунков А.В. Научитесь играть в Го! М.: Онлайн принт, 2020. 264 с.
3. Динерштейн А.Г., Марьясова М.С. Юный император учится играть в Го М.: Russian Chess House, 2019. 104 с.
4. Сайт: <https://online-go.com/>

АННОТАЦИЯ

Го — логическая настольная игра с глубоким стратегическим содержанием, возникшая в Древнем Китае, входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр.

Игра Го обогащает и раскрывает потенциал для интеллектуального и личностного роста ребёнка, развивает волевые качества, гибкость мышления и творческие способности.

Образовательное значение игр и их роль в развитии интеллектуальных способностей у детей очень велики, поэтому игра Го ведет к раннему развитию мозга и способствует успехам в школьном обучении в целом. Программа составлена для детей 7-14 лет.

Сведения об авторе-составителе

Бутырских Анна Антоновна.
Педагог дополнительного образования МАУ ДОД Городского Дворца
творчества детей и молодежи «Одаренность и технологии».

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение №1
К Дополнительной общеразвивающей программе
«Игра Го. Основы»

Тестовая работа на темы, изученные в течение года.

Происхождение и термины игры.

1	Где появилась игра Го?	А) В Индии Б) В Китае
2	Когда появились игра Го?	А) 1000 лет назад Б) 4500 лет назад
3	Почему Го называется «Го»?	А) так читается японский иероглиф для этой игры. Б) так читается китайский иероглиф для этой игры.
4	Что обозначает термин «дамэ»?	А) Свободный пункт. Б) Занятый пункт.
5	Что обозначает термин «атарии»?	А) группа камней с одним дамэ. Б) группа камней с двумя дамэ

Правила игры.

1	Запрещено делать ход, если...	А) было захвачено два камня. Б) позиция повторится.
2	Два хода подряд...	А) Можно сделать. Б) Нельзя сделать.
3	Найти верный ответ: «Во время партии запрещается...»	А) Пользоваться мобильными устройствами Б) Записывать ходы противника и показания часов
4	Если противник сказал «пас», нужно...	А) Обязательно ответить «пас» Б) Подумать и сделать ход.
5	Если внутри группы есть два свободных пункта, то туда ставить камень...	А) Разрешено. Б) Запрещено.

1	1. Принципы фусэки. В начале партии надо: (Отметьте правильные суждения)	а) Ставить камни на третью и четвёртую линии. б) Ставить камни на первую и вторую линии. в) Ставить камни только в одном углу.
---	--	--

2. Основные тактические приемы (ход чёрных)

Захватите отмеченные камни белых.

<p>1. «Лесенка».</p>	<p>2. «Сеть»</p>	<p>3. «Защёлка»</p>
<p>4. Оиотоси.</p>	<p>5. Серия атари.</p>	<p>6. Как напасть на белый камень?</p>

Статус группы. Группа белых живая или мёртвая?

<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>
<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>

3. Задачи на жизнь и смерть групп в один ход (ход чёрных)

<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>
<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>

Оценивается знание и понимание основного материала, а также правильное решение контрольных задач. Во время выполнения заданий учащиеся демонстрируют умение анализировать и разбирать партии, применять теоретические знания на практике.

Приложение №2

К Дополнительной общеразвивающей программе
«Игра Го. Основы»

Оценочный лист к дополнительной общеобразовательной программе
«Игра Го. Основы».

№ п/п	Критерии	Степень выраженности	Баллы
1	Знание теоретических основ игры (основные термины и правила)	- Не знание основных изученных правил и терминов, отсутствие интереса к программе	0
		- Знание теории го (5-6 правильных ответов теста)	1
		- Знание теории го (7-8 правильных ответов теста)	2
		- Знание теории го (9-10 правильных ответов теста)	3
2	Знание основных принципов и технических приёмов игры	- Не знание или не понимание изученного материала	0
		- Необходимость в подсказках, репродуктивный уровень усвоения материала.	1
		- Допускается знание и выполнение основных принципов и приёмов с помощью педагога	2
		- Знание основных технических приёмов и правил в игре го, умение применять на практике	3
3	Правильное решение контрольных задач	- Не может решить ни одной задачи	0
		- Решает 1-2 задачи из 6	1
		- Решает 3-4 задачи из 6	2
		- Решает 5-6 задачи из 6	3

Если обучающийся набрал 0-3 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на достаточном уровне.

Если обучающийся набрал 4-6 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на среднем уровне.

Если обучающийся набрал 7-9 баллов, он освоил образовательную программу первого года обучения на высоком уровне.

Приложение №3
К Дополнительной общеразвивающей программе
«Игра Го. Основы»

Термины игры Го.

Дамэ или **дыхание** камня – соседний не занятый пункт доски, соединённый с камнем линией.

Атари – ситуация, когда у камней остаётся одно дамэ.

Ко-борьба – позиция, в которой игроки могут попеременно захватывать один камень в одних и тех же пунктах. Правило ко запрещает повторение позиции, поэтому для повторного захвата камня в позиции ко игрок должен сначала сделать какой-либо другой ход.

Глаз – один или несколько пунктов доски, со всех сторон окружённых камнями одного игрока, составляющими одну или несколько групп.

Живая группа – группа камней, которая не может быть захвачена противником. Группа, которая может построить или уже имеет два глаза.

Мёртвая группа – группа камней, которая не может построить или не имеет двух глаз.

Территория – участок игрового поля, окружённый со всех сторон живыми камнями одного цвета.

Нейтральный пункт – пункт доски, окружённый живыми камнями разного цвета. Нейтральный пункт не относится и не может быть присоединён к территории ни одного из игроков.

Коми – компенсация в очках за право первого хода.

Хоси – пункт, расположенный на пересечении четвёртых линий доски, считая от любого края.

Комоку – пункт на пересечении третьей и четвёртой линий доски, считая от любого края.

Сан-сан – пункт на пересечении третьих линий доски, считая от любого края.

Ноби – удлинение, ход вплотную к уже стоящему на доске камню своего цвета.

Косуми – один из видов непрямого соединения, когда камень ставится на соседний по диагонали пункт от камня своего цвета.

Кэйма – Расположение камней, соответствующее ходу лошади в шахматах. Г-образный ход.

Огэйма – расположение двух камней, соответствующее удлинённому ходу коня в шахматах — один пункт в одном направлении и три пункта — в перпендикулярном.

Иккен-тоби – два камня одного цвета, расположенные на одной линии, между которыми один пустой пункт (прыжок через один пункт).

Никкен-тоби – два камня одного цвета, расположенные на одной линии, между которыми два пустых пункта (прыжок через два пункта).

Сеть или **гэта** – один из приёмов захвата камней противника

Лесенка – приём захвата камней противника. В результате применения приёма получается конструкция из камней, напоминающая лестницу.

Защёлка – приём захвата камней противника. Заключается в жертве своего камня, за счёт которой для группы противника создаётся ситуация нехватки дамэ.

Непрерывное атари или **оиотоси** – ситуация, в которой не получается избежать захвата камней, даже соединившись с другой группой камней.

Симари – защита или развитие угла вторым камнем.

Какари – ход, атакующий одинокий камень противника в углу.

Сэки – позиция, в которой две группы разных игроков, не имеющие по два глаза, тем не менее, не могут захватить одна другую, так как в случае атаки группа атакующего игрока будет захвачена.

Сэмэй – локальная борьба двух групп, в результате которой выживает только одна.

Дзёсэки – стандартный розыгрыш угла, обычно одинаково выгодный для обеих сторон.

Цукэ – «прилипание», вход вплотную к камню противника.

Ханэ – «обнимание», ход по диагонали вплотную к камню противника.

Миаи – ситуация, в которой есть две равноценные возможности продолжения игры.

Сэнтэ – ход, на который противник обязательно должен ответить, в противном случае он понесёт большие потери.

Готэ – ход, на который не нужно отвечать. Потеря инициативы.

Накадэ – «глазное пространство», пустые пункты внутри группы камней одного цвета, которые потенциально могут быть превращены в два глаза группы.

Ёсэ – заключительная стадия партии.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 524816045673059869957481658416670580425006721535

Владелец Гагауз Артём Григорьевич

Действителен с 05.05.2023 по 04.05.2024