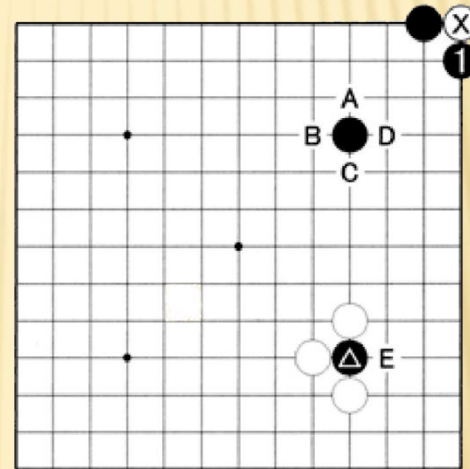


ДАМЭ

□ Это степень свободы.



□ Камень не может существовать и снимается с доски, если у него нет дамэ.

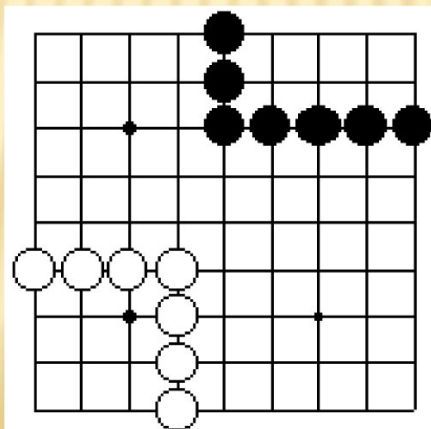
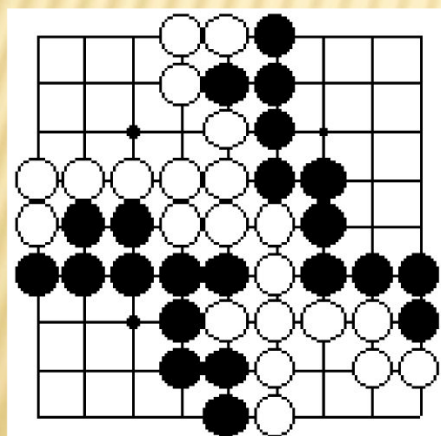
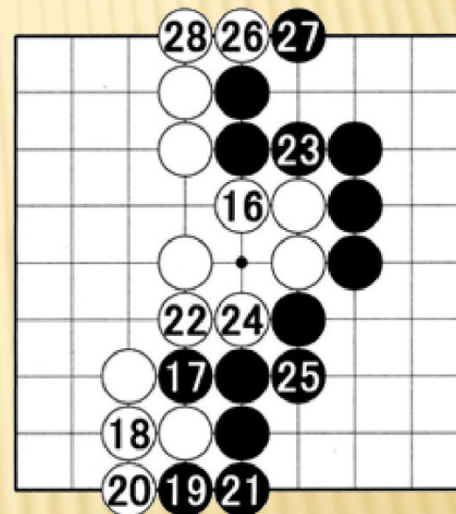
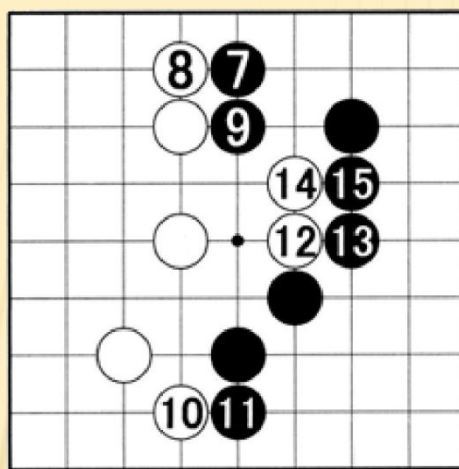
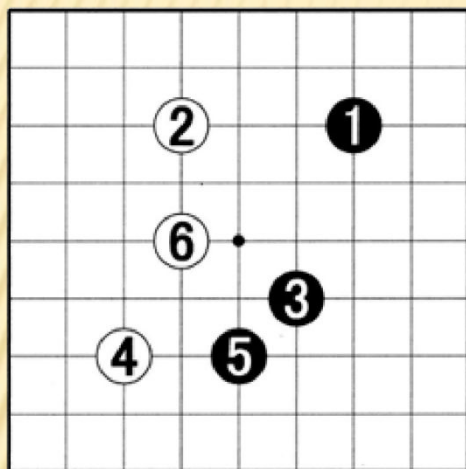
ЦЕЛЬ ИГРЫ

- Китайские правила игры го – выставить на поле больше «живых» камней, чем это сделал противник.
- Японские и корейские правила го – занятие большей территории, чем у противника.
- Оба набора правил поощряют сосуществование с оппонентом, а не уничтожение его.

СПОСОБ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

- Китайский – размер территории + количество захваченных камней противника.
- Японский и корейский – размер территории + количество своих «живых» камней.

ХОД ИГРЫ



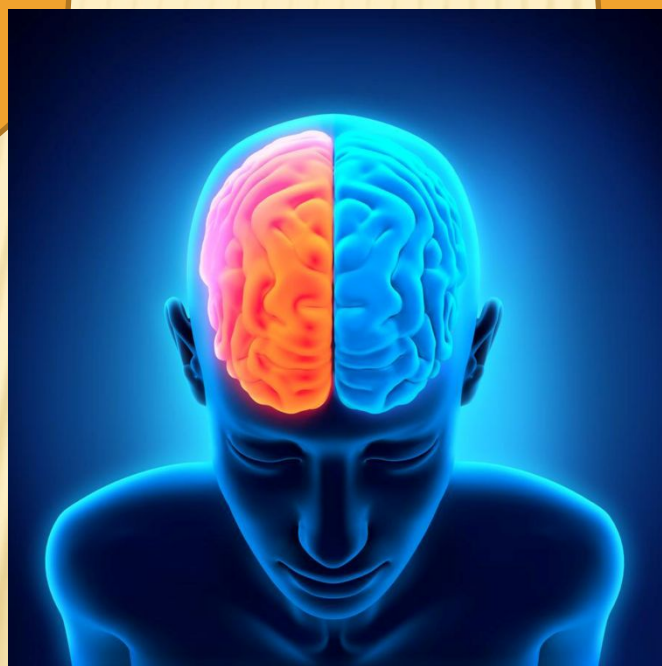
ИГРА ГО И ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ ДЕТЕЙ

- Концентрация внимания (типы):
 - ✓ активный
 - ✓ пассивный
- Использование:
 - ✓ стратегических понятий
 - ✓ интуиции
 - ✓ аналитических способностей

МОЗГ ЧЕЛОВЕКА

Логические и
лингвистиче
ские
способности

Интуитивные
способности



ИГРА АТАРИ-ГО

- Упрощенный вариант игры го.
- Цель: окружение одного или нескольких камней противника.
- Правила:
 1. Игра начинается на пустой доске, либо с заранее заданной позицией.
 2. Начинают игру черные.
 3. Побеждает игрок, первым окружившим один или несколько камней противника.

ИГРА В АТАРИ-ГО С ДЕТЬМИ

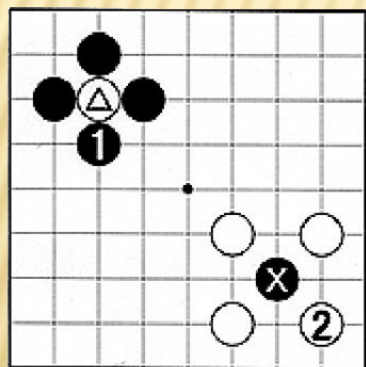
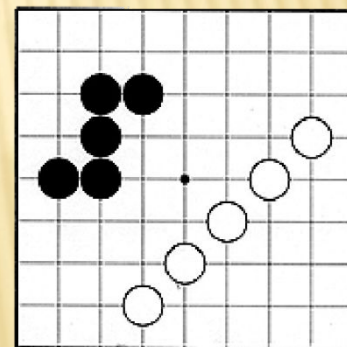
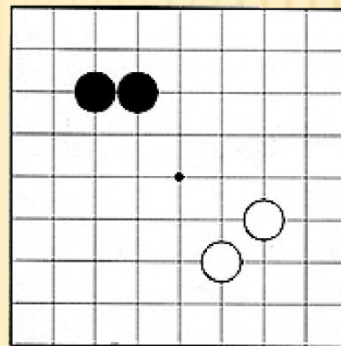
- Атари-го – игра в го до первого захвата.

Вариант 1. Отмеченный камень черных – это цветок, который питается водой через линии, входящие в него. Если эти линии перекрыть, то цветок перестанет получать воду и погибнет. Но если два цветка (камня) соединены, то они получают больше воды и становятся сильнее.

Вариант 2. Эти камни – машины, а линии – дороги. Машины (камни) могут двигаться, пока дороги (линии) не перекроют. Если такое случится, то машины (камни) должны освободить «дорогу».

СОЕДИНЕНИЕ И РАЗРЕЗАНИЕ КАМНЕЙ

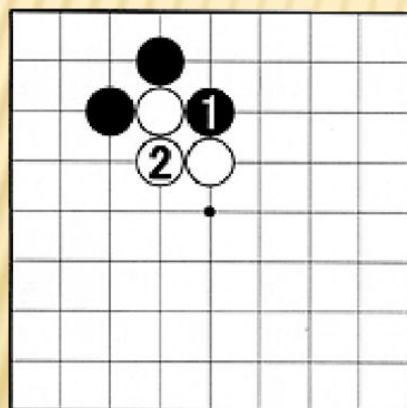
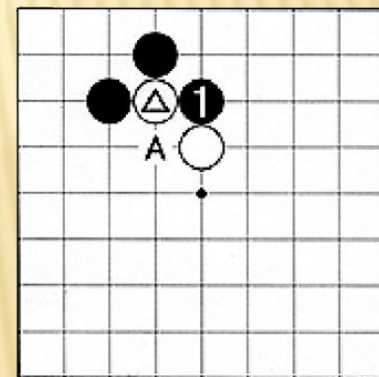
- Камни черных соединены, белых – нет.



- Черные 1 закрывают последнее дамэ (точку свободы) у белого камня и снимают его с доски. Белые 2 не занимают дамэ у черного камня.

СОХРАНЕНИЕ КАМНЕЙ

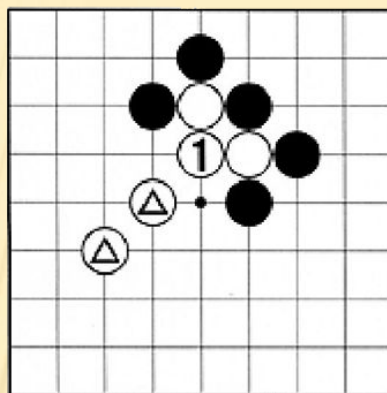
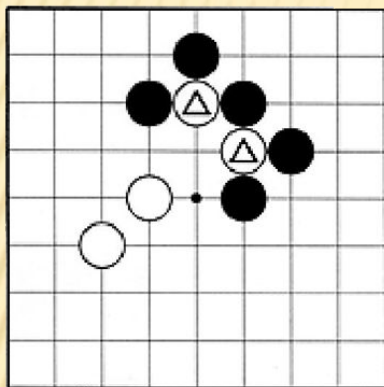
- ❑ Черные 1 заняли предпоследнее дамэ отмеченного камня белых. Осталось последнее дамэ «А».



- ❑ Белые должны спасти камень, сходяв 2.

СОХРАНЕНИЕ КАМНЕЙ

- Два камня белых в опасности.



- Ход 1 спасает два камня белых и связывает их с отмеченными камнями.

