

# Go club animatie

## Table of Contents

Introductie.....	1
1. Maak je club bekend.....	2
2. Zorg voor iedereen.....	2
De nieuwkomers verwelkomen.....	2
Zorg voor beginners.....	2
Uitwisselingen bevorderen.....	2
3. Speel analyse aanmoedigen.....	2
4. Bereid oefeningen voor.....	3
5. Geef cursussen.....	3
6. Organiseer competitie.....	3
7. Stel Go-varianten voor.....	3
Go voor meer dan 2 spelers.....	3
Go met andere regels.....	3
Go voor kinderen.....	4
8. Breng Go-cultuur over.....	4
9. Zoek hulp.....	4
10. Creëren en onderhouden van een clubsfeer.....	4

## Introductie

Go club ondervinden vaak moeilijkheden om spelers in hun clubs aan te werven en te houden. Als spelers in de loop van de tijd vertrekken en er geen nieuwe spelers bijkomen, gaan Go clubs in verval en verdwijnen ze !

Echter, met een beetje organisatie en zorg kan de sfeer en het functioneren van een club drastisch verbeterd worden.

Het doel van deze kleine handleiding is dus om ideeën en advies te geven om club verantwoordelijken te helpen om activiteiten te organiseren en de club te doen groeien.





## 1. Maak je club bekend

Om te kunnen bestaan, moet je uiteraard **reclame maken voor je club**.

**Een poster met de openingstijden, een website** gewijd aan de club, reclame in een lokale krant, forums en sociale netwerken... er zijn verschillende manieren om uw activiteit te promoten.

Overweeg ook om tijdelijke activiteiten te organiseren: een "ontdek Go" dag, een stand houden op een festival, een voordracht houden, etc.

## 2. Zorg voor iedereen

### De nieuwkomers verwelkomen

Draag bijzondere zorg voor **het verwelkomen van nieuwe spelers**: ze zijn de toekomst van uw club !

Begroet ze op een vriendelijke manier (zelfs als dat betekent dat u een spel even moet onderbreken ...) en aarzel niet om ze aan de andere leden voor te stellen zodat ze kunnen integreren.

### Zorg voor beginners

Omdat ze niet autonoom zijn, moet u **vooral zorgen voor beginners!**

U moet eerst **tijd investeren om ze te initiëren** en daarna de tools te geven om de ontdekking van het Go universum kunnen aanvangen.

Voor bordformaten raden we aan: **6x6** en **7x7** voor **initiatie** totdat de basisbeginselen (vangsten en basis tsumegos) goed begrepen zijn. Ga dan naar **9x9**. Na 50-100 partijtjes - vanaf ongeveer 20 kyu, geleidelijk te verhogen tot **13x13** en **19x19**.

### Uitwisselingen bevorderen

Als clubverantwoordelijke, is het aan u om **uw spelers te kennen, hun niveaus te evalueren en rotatie van paren te vergemakkelijken**.

Pleit voor het gebruik van handicapstenen om de spelen in balans te brengen en te voorkomen dat de wet van de jungle regeert.

## 3. Speel analyse aanmoedigen

Stimuleer de **analyse van spelen door de spelers zelfs en/of met de hulp van een sterkere speler** om een cultuur van studie en zelfverbetering binnen de club te creëren.

Gespeelde spellen kunnen elektronisch of op een papieren kifu worden opgeslagen (stel deze ter beschikking).

Als commentator, als een leraar / facilitator van Go, kunt u, afhankelijk van de situatie:

- wachten tot het spel voorbij is
- tijdens het spel tussenkomen: beperk het in dit geval tot een **korte interventie** op reeds gespeelde zetten, in plaats van toekomstige zetten te suggereren - want dit zou het spel kunnen beïnvloeden en een deel van het plezier bederven.



Voor spelers die al een sterke basis hebben: is het **vulgariserener van spellen van Go-professionals** een interessante activiteit.

Kies instructieve spellen, bereid opmerkingen voor om de gespeelde zetten begrijpelijk maken (leg de gecompliceerde varianten niet in detail uit) en leg de nadruk op interactiviteit door regelmatig te vragen wat de volgende (mogelijke) zetten zou kunnen zijn.

## 4. Bereid oefeningen voor

Veel aspecten van het spel kunnen worden onderzocht door **oefeningen**.

**Tsumegos** zijn het dagelijks brood van elke Go speler, of zouden dat moeten zijn.

Maar oefeningen kunnen ook gebruikt worden om andere aspecten van het spel op een aangename manier te studeren: einde van het spel (**yose**), heel goede zetten (**tesujis**), vormen, begin van het spel (**fuseki**)...

Maak de oefeningen op een goban of stel ze voor via boeken die kunnen uitgeleend worden of vrij beschikbaar zijn. Je kunt ook een probleemoplossende wedstrijd organiseren.

In elk geval, maak doordachte keuzes, en vergeet niet dat veel eenvoudige oefeningen beter zijn dan één moeilijke.

## 5. Geef cursussen

Samen met oefeningen, kunnen echte **Go-cursussen** worden voorgesteld.

Kies een onderwerp dat je beheerst en plezier aan beleeft. Blijf tijdens de les altijd interactief en bereid passende oefeningen voor.

## 6. Organiseer competitie

Stel je leden voor om af en toe "**serieus**" **spel te spelen** (met tijdscontrole), waarvan de resultaten kunnen worden geregistreerd voor de nationale ranglijst.

Of ook: organiseer van tijd tot tijd een (klein) officieel **toernooi** op 19x19, of op 13x13 of 9x9, een wedstrijd tegen een andere club, of een toernooi met snelle wedstrijden alleen voor het "plezier"...

Competities zorgen voor een speciale sfeer waarbij spelers de mogelijkheid hebben om zich voluit te geven en hun echte kracht te meten.

## 7. Stel Go-varianten voor

### Go voor meer dan 2 spelers

De sterkste speler kan **gelijktijdige spellen** spelen.

Het is ook mogelijk Go als een team op twee manieren te spelen:

- **Go met overleg**: de spelers zijn gegroepeerd in een team met de mogelijkheid om samen te bespreken om te kiezen wat te spelen.

- **Rengo**: de (twee) spelers van elk team spelen afwisselend en mogen elkaar niet raadplegen. Wat deze variant interessant maakt, is dat spelers direct worden geconfronteerd met verschillende speelstijlen.

### Go met andere regels

Er zijn veel varianten van Go met een vooraf bepaalde spelpositie : om bijvoorbeeld de kracht van invloed testen, het vermogen om te overleven of alles te doden ...



Om iemands geheugen te testen, is "Go unicolor" een variant waarbij beide spelers stenen van dezelfde kleur spelen en zich moeten herinneren welke stenen van wie zijn.

Er zijn "leuke" varianten, zoals: "Spoken Go" (spelers zien alleen hun eigen stenen, maar weten niet waar de tegenstander speelt - een scheidsrechter zorgt ervoor dat ze alleen legale zetten spelen), "Pyjama Go" (spelers veranderen van kleur wanneer het spel zo goed als verloren is), "Biljart Go", "Voetball Go".

## Go voor kinderen

Kinderen zullen genieten van het spelen met kleurrijke materialen: legostenen, piraten of regenboog-gobans... en aantrekkelijke beloningen ontvangen (chocolade munt...).

## 8. Breng Go-cultuur over

Het beheer van een Go-club gaat niet alleen over het spelen van Go en het onderwijzen van de techniek, maar ook over **het doorgeven van de Go-cultuur**.

Go heeft een **lange geschiedenis**, met talloze fascinerende anekdotes en gebruiken. Zelfs op lokaal niveau heeft je eigen club een verhaal te vertellen en u hebt ervaringen om te delen...

Het is aan u om deze cultuur levend te maken. Initieer nieuwe en geïnteresseerde spelers, zodat ook zij onze passie kunnen delen.

## 9. Zoek hulp

Om iets te kunnen bouwen, is het beter niet alleen te zijn.

Bouw u eigen netwerk van vrienden, vrijwilligers, dienstverleners... die een link hebben met Go, zij het de schoolmeester van een school, een bordspelverkoper, de voorzitter van de Shogi vereniging of een diplomaat van de Koreaanse ambassade... Grijp de goede kansen om uw club te ontwikkelen. **Continuïteit van de diensten en een sterk netwerk van relaties** zijn sleutelementen om een succesvolle en duurzame activiteit te garanderen.

## 10. Creëren en onderhouden van een clubsfeer

Als clubverantwoordelijke, moet je **het menselijke aspect cultiveren** dat spelers van uw club met elkaar verbindt.

Organiseer ook van tijd tot tijd een activiteit buiten de club: een **vriendelijk feest** in een restaurant of een uitstapje om te genieten van een zonnige middag om buiten Go spelen...

Het is de goede sfeer van de club en de vriendelijke relatie die u zult ontwikkelen die aanhangers zal maken.