

Go Initiatie

Table of Contents

Inleiding.....	1
1.Maak je klaar.....	2
2.Luisteren en ontvangen.....	2
3.De basisregels voorstellen.....	2
4.Het spel laten ontdekken.....	3
5.De pedagogie van de stenen.....	4
6.De antwoorden op de vragen laten ontdekken.....	4
7.Helpen om vooruitgang te boeken.....	5
8.Follow-up na de initiatie.....	5
Samengevat.....	6

Inleiding

Een goede go initiatie geven is een moeilijker opdracht dan op het eerste zicht lijkt.

Als je niet weet hoe eraan te beginnen kan het voorstellen van het spel en het uitleggen van de regels al vrij langdradig worden. Ook heb je een serieuze voorbereiding nodig om de basis van de strategie op een natuurlijke en aangename manier te kunnen overbrengen.

Dit artikel werd opgesteld om gevorderde spelers te helpen een geslaagde initiatie te geven. Hier worden een aantal basisideeën gegeven die door de meeste Go-pedagogen onderschreven worden.





1. Maak je klaar

Een geslaagde initiatie is vanzelfsprekend meer dan enkel de basistechnieken van Go over te brengen, we willen het geluid van de stenen laten horen, de subtiliteiten laten aanvoelen en onze passie voor Go meegeven.

Om dit te bekomen moeten we zorg dragen voor de intrinsieke waarden van de Go-gemeenschap: warme ontvangst, onderlinge hulp en constante verbetering, en moeten we onze initiatie voorbereiden door het nodige materiaal bij te hebben (promotionele folders, visitekaartjes, spelregels,...) en te weten wat en hoe we gaan vertellen.

2. Luisteren en ontvangen

In de praktijk moet je een paar simpele dingen en je gezond verstand gebruiken:

- De eerste stap zetten naar nieuwsgierige mensen en jezelf voorstellen
- Small talk en vragen of ze het Go kennen
- Afhankelijk van de beschikbare tijd en hun interesse, voorstellen om het spel te ontdekken

Om goed voor te stellen moet je kunnen aanpassen en om dit te bereiken moet je naar de mensen luisteren. Als ze al van het spel gehoord hebben en de basis kennen moet je dus niet opnieuw van nul beginnen. Als ze geïnteresseerd zijn in de Oosterse cultuur, kan je over de geschiedenis van het Go spreken, maar niet als ze een trein moeten nemen...

Een aandachtspunt: alles werkt beter als er een aangename sfeer is, vermijdt de tussenkomst van externen en luidruchtige omgevingen.

Als inleiding

Er zijn verschillende manieren om over Go te beginnen praten:

- De rijke **geschiedenis van het Go**: de uitvinding ervan meer dan 2000 jaar geleden in China, de uitbreiding naar Korea en Japan en uiteindelijk het Moderne tijdperk
- De **speltheorie**: de mathematische eigenschappen, artificiële intelligentie,...
- De **Go-cultuur**: wereldwijd miljoenen spelers en een venster naar Azië door middel van de spreekwoorden in het Go, filosofische aspecten (taoïsme, feng shui, ...), manga's (Hikaru No Go)...

3. De basisregels voorstellen

Aangezien de regels heel logisch zijn, is de meest natuurlijke manier om enkel de basisregels uit te leggen, en dit zo duidelijk en kort als mogelijk:

- **Het spelverloop**: elk om beurt stenen leggen op lege kruispunten (geen verplaatsingen)



- **Het doel van het spel:** meer punten dan de tegenstander bekomen, door stenen te vangen en gebied te bezitten
- **De vangstregel:** kettingen van stenen kunnen identificeren (geen diagonale connecties!), vrijheden tellen (niet de diagonale vrijheden!), vangen door de laatste vrijheid weg te nemen

Deze regels kunnen op een zeer interactieve manier worden aangeleerd. Bijvoorbeeld: vrijheden tellen, leg dan een groep stenen met slechts één vrijheid en vraag het publiek om deze stenen te vangen.

Verklaringen moeten vooral worden gebruikt om duidelijk te maken wat er zojuist is gezien.

Natuurlijk, de vragen moeten een antwoord hebben. Maar, in dit stadium is het niet aangeraden speciale gevallen uit te leggen (Ko, zelfmoordregel, Seki,...) of meer uit te weiden over Komi, handicap, puntentelling, passen enz. en strategieën die veel gemakkelijker en duidelijker zullen zijn in een echt spel.

Technische tips

- Uitleggen dat “er vangst is als je de laatste vrijheid van een steen of ketting van de tegenstander verwijderd” vermijdt achteraf onduidelijkheden.
- Onnodig om het concept territorium uitgebreid uit te leggen. Gewoon zeggen dat een territorium gesloten wordt door “grenzen”

4. Het spel laten ontdekken

Voor de eerste partijen is het aangeraden om zelf met beginners te spelen of op zijn minst hun onderdelen in de gaten te houden om de juiste toepassing van de regels te helpen. In elk geval blijf kalm, ook als de regels niet worden nageleefd of als er een speciale situatie is (bijvoorbeeld Ko of Seki).

Speel de eerste spellen op een klein bord (tussen **6x6** en 9x9). Beginnende spelers kunnen hierdoor sneller het spel leren kennen, de vangstregel in de praktijk oefenen en zien “wat er eigenlijk gebeurt”.

Aan het einde van het spel moet je niet aarzelen om in het gebied van je tegenstander te spelen. Hierdoor wordt heel duidelijk dat het spel eindigt als er enkel stenen overblijven die “niet te vangen zijn”, en die dus gebieden vormen.

Speciale gevallen

- Om verwarring te voorkomen is het aan te raden om volgende gevallen in volgorde te zien “zelfmoord” en dan de speciale geval “als je stenen vangt is het geen zelfmoord omdat je vrijheden krijgt als je vangt”.
- Als spelers vast zitten met een Ko, leg dan uit dat: “het verboden is om onmiddellijk na een zet naar een vorige spelbordpositie terug te keren”. Als een Seki opduikt is het voldoende op te merken dat niemand er baat bij heeft om daar te spelen.
- Begrippen als “vermoorden”, “zelfmoord”, “handicap”... klinken nogal gewelddadig. Dus gebruik liever begrippen als “vangen”, “zelfslag”. “cadeautjes”...



5. De pedagogie van de stenen

Om pedagogisch te spelen moet je vooral aandachtig kijken naar elke zet van je tegenstander om zijn/haar intenties te verstaan en zijn/haar niveau te evalueren.

Met deze informatie in het achterhoofd is het mogelijk om hem/haar te helpen inzicht te krijgen in het spel door instructieve en verstaanbare zetten op het niveau van je tegenstander te spelen.

Concreet betekent dit dat pedagogische spelen inhoud dat je redelijke zetten speelt die als voorbeeld kunnen dienen voor de beginnende speler.

Je speelt ook simpele zetten die de spelsituatie kunnen versimpelen. Je kan bijvoorbeeld lokaal antwoorden om aan te tonen dat een groep stenen kan gevangen worden, in plaats van te Tenukiën waardoor de lectuur moeilijker wordt.

Pedagogisch spelen is het spel eerder naar de simpele tak te sturen of ervoor te zorgen dat er voor de beginnende speler pedagogisch interessante posities gecreëerd worden (een groep die kan geknipt of gedood worden...).

Initiatie is niet vernedering

- Grote fouten afstraffen is zeker nodig, maar beginners al hun partijen laten verliezen zal hen niet aanzetten om verder Go te spelen...
- Om iedereen evenveel kansen te geven: genoeg handicap stenen gebruiken, suboptimale zetten spelen of helpen de goede zetten te vinden.

6. De antwoorden op de vragen laten ontdekken

Een basisprincipe van de pedagogie is dat **je het antwoord op een vraag niet moet geven, de leerling zelf laten spelen zal vaak meer verhelderend zijn**. Het volstaat **niet in te grijpen** en **de stenen laten spreken**.

Zo zal de beginnende speler door zelf te spelen plezier beleven in het ontdekken van de subtiliteiten van het spel en de, goede of slechte, gevolgen van de zetten.

Het is de beginnening die plezier moet beleven, niet de leraar!

Concreet wil dit zeggen dat je je moet beperken tot een paar mondelinge tussenkomsten:

- Helpen de antwoorden te vinden
- Suggesteren wanneer er zijn better zetten, op één of twee sleutelmomenten van de partij terug te komen,
- Terugnemen van heel onredelijke zetten (bv. een steen die in Atari gelegd werd)
- Met een commentaar, compliment of een gezegde/spreekwoord illustreren wat er net werd geoefend om te helpen het idee te onthouden.

Less is more!



Overdreven uitleg

Veel enthousiaste amateurs willen bij een initiatie zo veel mogelijk in zo weinig mogelijk tijd uitleggen. Het resultaat is altijd rampzalig: de beginneling wordt overweldigd door complexe concepten (ogen maken, Ko vechten, Shisho, goede vormen, Joseki,...). Meestal zal de beginner het niet begrijpen, omdat deze concepten veel spelervaring vragen om geassimileerd te worden. En als de beginner begrijpt, zal het zijn/haar plezier verpesten om deze ideeën te spelen!

Laat ons eerder de subtiliteiten van het spel aanschouwen, het leren zal met de tijd en gespeelde spellen op een natuurlijke manier komen.

Leg niet uit, maar laat al spelende ontdekken !

7. Helpen om vooruitgang te boeken

De kennishiërarchie respecteren is essentieel. En om het toe te passen, moeten we **het voortgang tempo van elk waarderen** en geen step overslaan. Dit moet zowel in de pedagogie van de stenen als in de commentaren in gedachten worden gehouden.

Enkele basistechnieken die moeten worden aangeleerd zijn er:

- **Oppassen met vrijheden !** om een status te schatten, om te vangen of om stenen te redden
- De eigen stenen verbinden of de stenen van de tegenstander knippen

Stilletjes aan kan er in de loop van de partijen geleerd worden nieuwe strategische ideeën.

Forceer het tempo vooral niet ! Als bijvoorbeeld het concept van “2 ogen” niet aan bod is gekomen tijdens de initiatie is dit op zich geen probleem, dat kan een andere keer gezien worden...

Door genoeg tijd en om op zijn eigen tempo vooruitgang te boeken wordt de beginner een stevige basis kan verwerven voor de beoefening van Go.

Genoeg tijd te geven is belangrijk, zodat de beginner kan op zijn / haar eigen tempo een gezonde basis bouwen voor het Go spel.

Een concept per keer

Uitleggen dat je “2 ogen moet maken als regel” is een veel voorkomende pedagogische fout.

Eerst moet er gezien worden dat “1 oog” kan gevangen worden. Daarna kan ontdekt worden dat “2 ogen” maken de groep levend maakt, en niet kan gedood worden. Het moet in die volgorde gezien worden om verstaanbaar te zijn !

8. Follow-up na de initiatie

Na de partij moet, zoals de etiquette het voorschrijft, de tegenstander met nederigheid bedankt worden.



Bespreek dan met de leerling wat er leuk, interessant of moeilijk vond.

Als de beginnening niet veel interesse toont zal je bijgedragen hebben tot het beter laten kennen van de Go cultuur en heb je tenminste ervaring opgedaan voor de volgende initiaties.

Als hij/zij gemotiveerd is om verder te spelen is dat een eerste stap, en de discussie zal je helpen in de verdere stappen die je kan nemen.

Voor de geïnteresseerde personen

- Geef een visitekaartje van de federatie, een promotiefolder, de spelregels,...mee
- Advies om verder te spelen: club (dagen en uren meegeven) of op het internet
- Aanraden om eerst verder te spelen op 9x9 (en vermijd zeker de te overweldigende 19x19)
- Nodig uit om in een club te komen spelen, in het Go is direct contact met andere spelers van verschillende niveaus heel belangrijk om in het spel plezier te beleven en om te vorderen

Samengevat

- **Bereid de initiatie voor.** Bereid de presentatie en de uitrusting.
- **Luister naar je publiek en pas je aan**
- **Introduceer de basisregels,** laat het spel de subtiliteiten tonen
- **Speel op een klein bord** (van 6x6 tot 9x9)
- **Speel pedagogisch:** toon het voorbeeld, versimpel, en laat af en toe winnen
- **Laat de stenen spreken.**
Leg niet uit, maar laat al spelende ontdekken
- **Helpen om vooruitgang te boeken.** Respecteer de kennishiërarchie en de speler tempo.
- **Bespreek de eerste indrukken,** raad aan hoe verder te spelen (club, internet...)