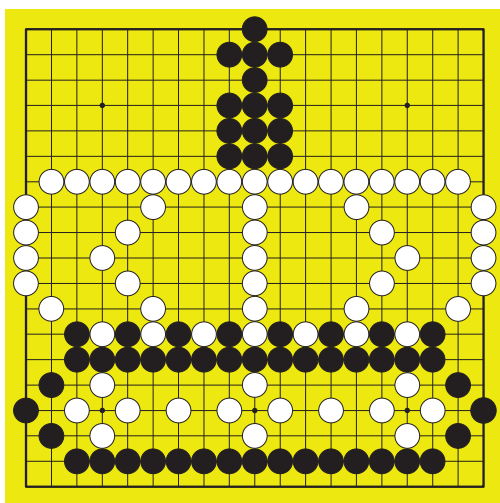


Александр Динерштейн
Мария Марьясова

ЮНЫЙ ИМПЕРАТОР УЧИТСЯ ИГРАТЬ В ГО



Russian Chess House / Русский Шахматный Дом
www.chessm.ru
Москва
2019

ББК я92
УДК 794.08
Д46



Динерштейн А. Г., Марьясова М. С.

Д46 Юный император учится играть в Го. – М.: «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2019. – 104 с.

ISBN 978-5-94693-829-7

У вас в руках первый детский учебник по настольной игре Го, изданный на русском языке. Он поможет за неделю овладеть игрой с нуля и сделает процесс обучения весёлым и увлекательным. Ребенок погрузится в мир приключений, будет переживать о судьбе коварных пиратов, решать с героями интересные задания.

Го – уникальный способ с малых лет развивать логическое и абстрактное мышление, память и воображение, концентрацию внимания и усидчивость. В этой игре задействованы оба полушария мозга: для успеха нужны как аналитическое мышление – умение оценивать прибыль, рассчитывать варианты, – так и интуиция – умение находить гармонию, строить красивые формы. Игра Го пользуется огромной популярностью среди бизнесменов, политиков и учёных по всему миру. Этой игре не научат в школе, но вы можете дать ребенку возможность познакомиться с ней самостоятельно.

Уважаемые читатели! Если Вы обнаружите опечатки в книгах нашего издательства – просим сообщить нам на e-mail chessm.com@gmail.com с темой «опечатки».

Самые активные получают в подарок наши книги.

Учебное издание

Александр ДИНЕРШТЕЙН, Мария МАРЬЯСОВА

ЮНЫЙ ИМПЕРАТОР УЧИТСЯ ИГРАТЬ В ГО

Подписано в печать 15.03.2019. Формат 60 × 90^{1/16}.

Гарнитура «Kelson Sans». Усл. п. л. 6,50.

Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE»
(директор Мурад Аманназаров)

Тел.: +7 (495) 963-8017 (пн-пт с 11.00 до 18.00)

email: chessm.ru@ya.ru или andy-el@mail.ru

<http://www.chessm.ru> – Интернет-магазин

ISBN 978-5-94693-829-7

© Динерштейн А. Г., Марьясова М. С., 2019

© Издательство «RUSSIAN CHESS HOUSE», 2019

Оглавление

Глава для родителей. О пользе Го	4
Время расставлять камни	11
Пираты учатся играть в Го	33
Урок первый. Съедение камней	33
Урок второй. Освобождение	37
Урок третий. Лестница	40
Урок четвертый. Друзья	44
Урок пятый. Захват издалека	45
Юный Император учится играть в Го	48
Урок первый. Два глаза	48
Урок второй. Соединение	53
Урок третий. Остаться в живых	58
Урок четвертый. Территория и влияние	61
Урок пятый или рассказ о том, как пираты попали в плен	67
Решающая битва	74
Вредные советы	95
Список полезных интернет-ресурсов	100
Об авторах	101
Рекомендуемые фильмы и мультфильмы	102

Глава для родителей. О пользе Го

В последнее время врачи, учителя и родители бьют тревогу: дети перестали играть в дворовые игры! Мальчишкам неинтересны догонялки и «казаки-разбойники», девочки не прыгают через скакалку или ещё недавно популярные резинки.

Почему позабыты развлечения, которые раньше настолько занимали детей, что их нельзя было позвать домой ни под каким предлогом? Сегодня всё свободное время у ребят отнимают компьютерные игры или «общение» в социальных сетях.

Основная категория людей, склонных к интернет-зависимости, – это дети и подростки, а зависимость от интернета – такое же тяжёлое заболевание, как алкоголизм или наркомания.

Родители, стремясь воспитать ребёнка самостоятельным и успешным человеком, стараются ограничивать время, которое чадо проводит за компьютером; стараются грамотно организовать детский досуг, заполняя свободное время ребёнка занятиями в спортивных секциях, музыкальных и художественных школах.

Ещё один отличный способ избежать детской интернет-зависимости – это научить ребёнка играть в Го. Такая игра доставляет детям много радости и в то же время оказывает огромное влияние на их умственное и психическое развитие, формирует логическое мышление и пространственное воображение.

По легенде игра Го была изобретена за 2000 лет до нашей эры для непутёвого сына императора – Яо. Предполагалось, что с помощью этой игры ребёнок сможет развить свои умственные способности.

В Го каждый человек может найти и проявить себя в полной мере. Для одних партия в Го – это радостный и одновременно мучительный творческий процесс; для других – бескомпромиссная борьба, проверяющая волю и силу духа; для третьих – ритуальное действие и почти медитация. И во всех случаях Го притягивает своей глубиной, таинственностью и внятно осязаемой головокружительной сложностью.

Если верить корейскому опросу 2011 года, то 90% всех родителей Кореи думают над тем, не отдать ли своего ребёнка в секцию Го, и лишь 10% считают изучение Го бесполезной тратой времени.

Го развивает в ребёнке способность видеть ситуацию целиком: помогает связывать в сознании множество фрагментов воедино и делать правильные выводы о причинах и следствиях.

Го учит рационально использовать своё время. Партии, как правило, играют с часами, ограничивающими время на обдумывание ходов. Мало кому понравится регулярно проигрывать хорошие позиции из-за цейтнота – это приучает ребёнка экономнее расходовать время, отведённое на игру.

Игра учит рассчитывать варианты за себя и за соперника. Играя в Го, человек приобретает умение считаться

с интересами других людей и, в зависимости от ситуации, удовлетворять чужие желания или препятствовать их осуществлению.

Го улучшает способность концентрироваться: учит направлять поток внимания именно туда, куда нужно, и именно тогда, когда нужно.

Го способствует более глубинному пониманию механизма причинно-следственных связей. На доске хорошо видно, что любое наше действие (или бездействие) приводит к определённому результату. И если мы хотим изменить внешнюю ситуацию, то, прежде всего, нам нужно изменить собственное поведение. Го развивает чувство ответственности, умение ставить цель, принимать решения и последовательно воплощать задуманное в жизнь.

В этой игре задействованы оба полушария мозга: для успеха нужны как аналитическое мышление (умение оценивать прибыль, рассчитывать варианты), так и интуиция (умение находить гармонию, строить красивые формы).

В Го учатся постоянно держать в поле зрения глобальную позицию на доске. Это умение весьма полезно во многих других сферах деятельности. Например, автолюбители, играющие в Го, отмечают повышение концентрации и внимания к ситуации на дороге в целом, что способствует их безопасности. Многие известные корпорации (в их числе Google, Microsoft, Samsung, LG, Japan Airlines) используют стратегические принципы Го в управлении, выборе направлений развития, при выходе на новые рынки. На Востоке Го также применяют для разработки военных стратегий и стратегий управления государством.

Го полезно всем людям, которым приходится принимать сложные решения. Игра учит, что при принятии решения важно не делать выбор в пользу мгновенной выгоды, необходимо выделить главное на текущий момент, отказываясь от второстепенного (которое само по себе тоже может быть важным). Принося в жертву менее существенные вещи, можно извлечь выгоду из этой жертвы, используя её разными способами.

Играя, люди учатся каждым ходом, как и поступком в жизни, следовать выбранному плану.

Игра полезна для формирования характера ребёнка. Го помогает увидеть недостатки в себе: страх, жадность, пассивность, агрессию, самоуверенность, несдержанность, отсутствие концентрации, противоречивость действий. Игра помогает справиться с этими недостатками.

Каждым ходом на доске человек проявляет себя, свой характер. Если ему свойственно бросаться в омут с головой, то можно ожидать рискованных вторжений. Если он привык «бежать впереди паровоза», то делает ходы раньше, чем следовало бы. Непостоянные бегают от розыгрыша к розыгрышу по доске, оставляя слабые камни то тут, то там. Если человек агрессивен и сосредоточен на убийстве чужих групп, то он может, гоняясь за ними, элементарно «забыть» построить себе территорию. Трус играет пассивно и часто сам создаёт переконцентрацию, чрезмерно защищая свои группы.

Го учит пониманию того, что важно при принятии решения не идти на поводу своих эмоций, будь то ярость или страх. Оно учит не сожалеть о потерях, а эффективно использовать имеющиеся ресурсы.