Педагогический совет на тему:

**«Творческая мастерская по изготовлению интеллектуальной**

**игры ГО»**



**Подготовила и провела:** воспитатель

первой квалификационной категории

Моржухина Н.И.

Ярославль, 2016

*Слайд 2*

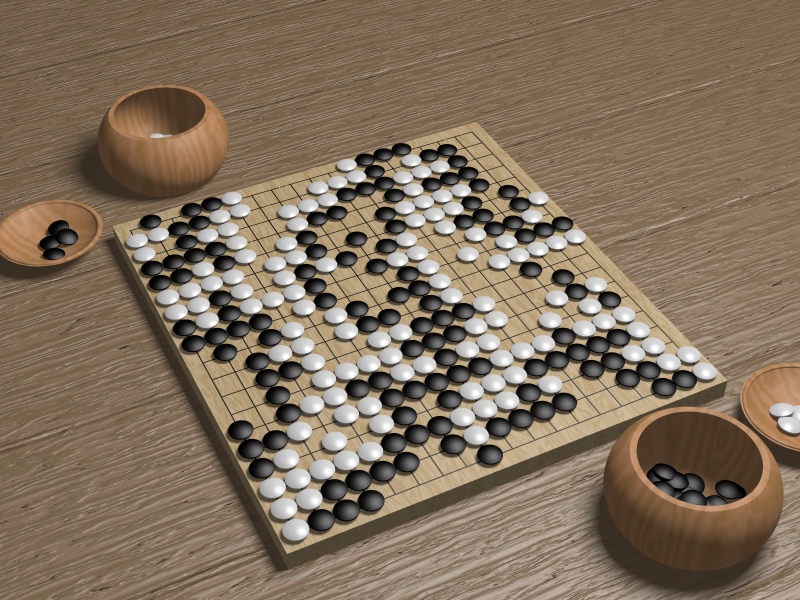
**Что такое ГО?**

ГО – это логическая настольная игра с глубоким стратегическим содержанием, возникшая в Древнем Китае, по разным оценкам, от 2 до 5 тысяч лет назад.

По общему числу игроков — одна из самых распространённых настольных игр в мире. Входит в число пяти базовых дисциплин Всемирных интеллектуальных игр.

*Слайд 3*

**Комплект для игры Го:**

* **доска** - игровое поле, состоящее из 19-ти вертикальных и 19-ти горизонтальных линий, а не квадратиков как в шахматах. Для обучения часто используются доски размерностью 9х9 или 13х13.
*  **игровые "фишки"** - в Го называются камнями. Камни всегда 2-х цветов, по 180 камней каждого цвета. Обычно это черный и белый, но бывают комплекты с камнями другого цвета (например, красный и зеленый). Наиболее распространенная форма камней - чечевичная, но они могут быть и просто плоскими.

Хранятся камни в специальных чашах

*Слайд 4*

**Цель игры ГО**

По очереди расставляя камни на доске окружить как можно большую территорию. Территория - это все незанятые камнями пересечения линий. Боковые и угловые пересечения тоже считаются.

*Слайд 5*

**Основные правила игры**

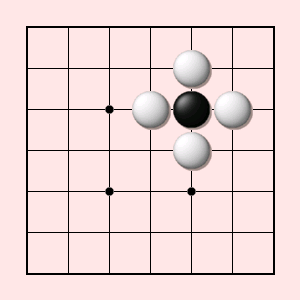
В Го играют два игрока, один черными камнями, другой белыми.

Ходы делаются поочередно, то есть игроки ставят по одному камню на любой свободный пункт.

Ход делается в пересечение линий доски.

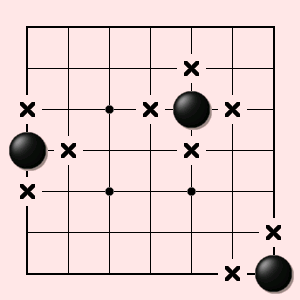
Камни, выставленные на доску, не передвигаются.

Чёрные ходят первыми

*Слайд 6*

**Главное правило Го**

Отдельный камень или группа камней считаются захваченными в плен, если камнями партнера заняты все соседние с камнем - или группой камней - свободные точки по вертикали и горизонтали.

Камень, стоящий не на стороне и не в углу имеет 4 точки свободы, которые называются "степень" или "дамэ". Пока у камня есть хотя бы одно дамэ, он остается стоять на доске, независимо от позиции.

Захваченные камни немедленно снимаются с доски, после чего партнер может сделать свой ход. Пленные камни складываются в крышку от чаши и далее они не принимают участия в игре. За каждого пленника засчитывается одно очко.

*Слайд 7*

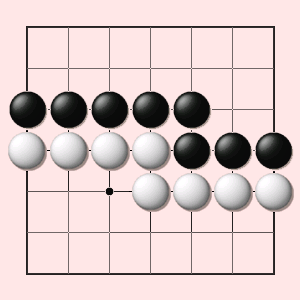
**Запрещенные действия**

В го действует правило, аналогичное шахматному «тронул — ходи, отнял руку — ход сделан». Ход считается сделанным, если игрок поставил камень на доску и отпустил руку, удерживающую его. Переместить уже поставленный камень, от которого отнята рука, нельзя; игроку, сделавшему это, автоматически засчитывается поражение.

Также поражение автоматически засчитывается игроку, если он сделал два хода подряд, не дождавшись ответного хода или паса противника (причина в данном случае не важна).

*Слайд 8*

**Завершение партии**

Когда оба игрока пасуют подряд, игра заканчивается. Обычно это делается тогда, когда на доске не остаётся пунктов, ходы в которые могут принести игрокам очки.

После того как не остается пересечений, которые могут принести прибыль, противники по очереди говорят пас. После этого игра считается законченной.

*Слайд 9*

**Итог игры**

По завершении игры подсчитываются очки, набранные игроками. Игрок получает по одному очку за каждый из пунктов доски, окружённых камнями только его цвета, и по одному очку за каждый захваченный камень противника.

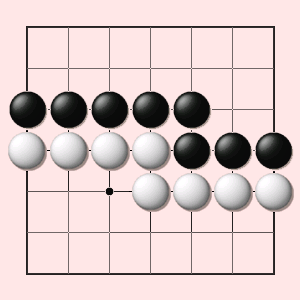
Кроме того, играющему белыми может добавляться одно очко в качестве компенсации за право первого хода чёрных.

Игрок, набравший больше очков, выигрывает.

*Слайд 10*

**Способ подсчета очков в ГО**

Территория + количество захваченных камней противника, включая "пленные" камни.

Под "территорией" игрока понимаются пустые пункты игрового поля, полностью окруженные его камнями; пустые пункты считаются после снятия с доски "пленных" групп.

На рисунке - пример законченной игры. У черных 16 очков, у белых 17. Белые выиграли на 1 очко.

*Слайд 11*

**Литература по игре Го**

1. Первая книга для всех, кто знакомится с игрой го. Автор: Джон Фейрбейрн
2. Игорь Гришин, Тимур Саитов. Игра Го. Обучение по методу восхождения. Правила игры
3. Игорь Гришин. Метод Мастера Го

*Слайд 12*

**Полезные ссылки по игре ГО**

<http://gostart.ru/002.html>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%BE>

<http://go.hobby.ru/>

<http://www.sente.ru/ob-igre-go/>

<http://go-igo.ru/>