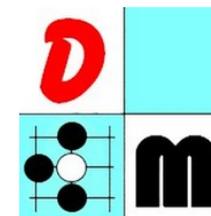




**Federazione
Italiana
Gioco Go**

Go
Club
Foligno



Giochiamo a Go

il gioco da tavolo più antico del mondo



*STUDIARE SENZA AGIRE NON SERVE A NULLA
(CONFUCIO)*

Dall'Oriente, l'arte marziale della mente, che stupisce i computers, affascina i matematici ed ispira gli artisti...



Cos'è il Go

Il **go** è un gioco da tavolo strategico.

Ebbe origine in Cina, dove è giocato da almeno 2500 anni; è molto popolare nell'Asia Orientale e si è diffuso nel resto del mondo negli anni recenti.

E' un gioco molto complesso strategicamente malgrado le sue **regole semplici**; un proverbio coreano dice che nessuna partita di go è mai stata giocata due volte, il che è verosimile se si pensa che ci sono $2,08 \times 10^{170}$ diverse posizioni possibili.

E' giocato da **due giocatori** che collocano alternativamente pedine (dette *pietre*) nere e bianche sulle intersezioni vuote di una "scacchiera" (detta *goban*) formata da una griglia 19×19 . Lo scopo del gioco è il controllo di una zona del goban maggiore di quella controllata dall'avversario; a questo scopo i giocatori cercano di disporre le proprie pietre in modo che non possano essere catturate, ritagliandosi allo stesso tempo dei territori che l'avversario non possa invadere senza essere catturato.

A parte la dimensione del goban e delle posizioni di partenza le regole sono state mantenute nei secoli, cosicché può essere considerato, anche in virtù dei ritrovamenti di goban 17×17 della Dinastia Han (206 a.c.), **il gioco più antico ancora praticato**.



Obiettivi del progetto

E' un gioco da tavolo dove non conta la fortuna.

Ha regole molto semplici, ma è stato l'ultimo ad essere battuto da un'intelligenza artificiale.

Dal punto di vista didattico è un gioco estremamente utile per allenare l'attenzione, il ragionamento, la memoria, ma anche l'estetica e la precisione.

Un gioco che ha come scopo la costruzione di un territorio, è per forza un bel gioco. Una delle cose più importanti che il GO offre è la capacità di concentrazione. Gli alunni si concentrano sul gioco perché si divertono. Inoltre analizzando e calcolando le varianti, allenano intensamente i loro «muscoli mentali» ed in fine prendono una decisione, fanno una scelta.

Difficile trovare altre situazioni dove si sforzano tanto mentalmente, mentre si stanno divertendo.

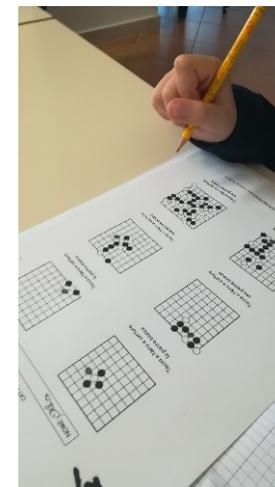
Disciplina di origine orientale, non può che mettere in risalto il rispetto per l'avversario e delle regole, l'autocontrollo ed il comportamento corretto.

Ha materiali di gioco facilmente realizzabili anche in classe dagli alunni, facilitando il collegamento con gli eventuali laboratori di creatività.



Svolgimento e struttura proposta

- I corsi sono tenuti da istruttori regolarmente tesserati con la Federazione Italiana Gioco Go
- Possono riguardare tutte le classi a partire dalla prima
- Durata minima per il corso base 6/7 ore
- Lezioni di circa un'ora a cadenza settimanale
- Rivolte a singole classi o a gruppi misti di laboratorio
- Manifestazione finale



Metodologie didattiche

- Ogni lezione sarà articolata in tre fasi:
- Esposizione teorica alla lavagna. Utilizzo della LIM quando possibile
- Esercizi; Schede didattiche
- Partite tra gli allievi sotto la supervisione dell'istruttore per la correttezza delle mosse e del comportamento.

Materiale messo a disposizione

- Testi didattici e schede
- Goban completi per tutti gli alunni



Curiosità

Il QR CODE è stato ispirato da una partita di GO nel 1994 !



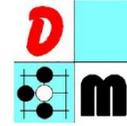
Esempi di schede didattiche



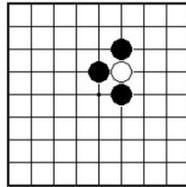
GO CLUB FOLIGNO

LIVELLO 1 - SCHEDA 1

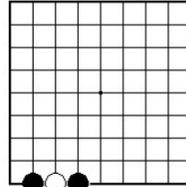
CATTURA DELLE PIETRE



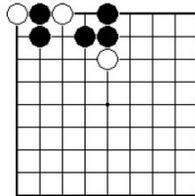
NOME:



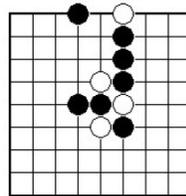
Tocca a Nero e cattura la pietra bianca



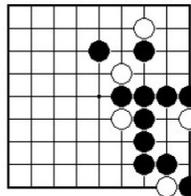
Tocca a Nero e cattura la pietra bianca



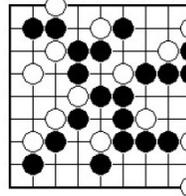
Tocca a Nero e cattura una pietra bianca



Tocca a Nero e cattura una pietra bianca



Tocca a Nero e cattura una pietra bianca



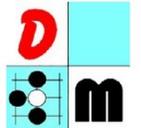
Tocca a Nero e cattura una pietra bianca



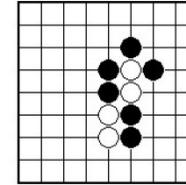
GO CLUB FOLIGNO

LIVELLO 1 - SCHEDA 3

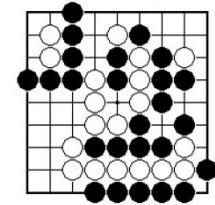
CATTURARE GRUPPI DI PIETRE



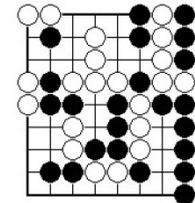
NOME:



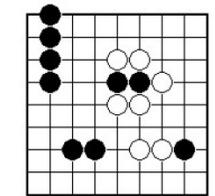
Muove Nero e cattura due pietre bianche



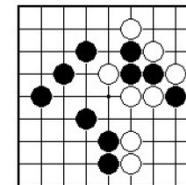
Muove Nero e cattura alcune pietre bianche



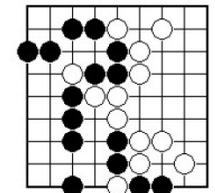
Muove Nero e cattura alcune pietre bianche



Muove Nero e salva le pietre in atari



Muove Nero e salva le pietre in atari

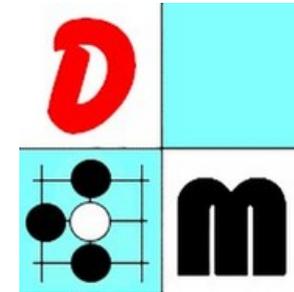


Muove Nero e salva le pietre in atari



Alcune immagini delle attività proposte





Sede e contatti

- GO CLUB FOLIGNO
- Via oberdan 125
 - Foligno

Il responsabile Danilo Antonini

- Tel. 328 6178273  
- E-mail goclubfoligno@outlook.it
- Web www.goclubfoligno.it
- Federazione Italiana Gioco Go www.figg.org

