Управление образования Администрации города Ижевска
Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества Устиновского района»

Принята на заседании
Методического совета МБОУ ДО ЦДТ
«29» 08 2017 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ ДО ЦДТ
_____ Лобанова В.А.
_____ 2017 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Физкультурной - спортивной направленности
«Игра Го- ученик»

Уровень сложности программы: базовый
Возраст обучающихся: 9 -18 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Маслова Светлана Валерьевна,
педагог дополнительного образования
на базе МБОУ ДО ЦДТ Устиновского района

Ижевск

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка…… ...3

Цель и задачи программы……6

Учебный план…….7

Содержание учебного плана……8

Планируемые результаты……11

Учебный план 2 года обучения……12

Цели и задачи 2 года обучения……13

Содержание учебного плана……14

Планируемые результаты……16

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий программы

Календарный учебный график……...17

Условия реализации программы……18

Методы и формы работы по программе……..19

Формы аттестации и контроля……....19

Оценочные материалы……20

Методические материалы (контрольные работы)……21

Учебно методическая литература ……..24

Приложения……25

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Направленность программы.

Программа имеет физкультурно-спортивную направленность. Главной целью системы образования в целом является подготовка подрастающего поколения к активной жизни в условиях постоянно меняющегося социума. Развитие современного общества носит динамический характер, ключевой задачей образовательного процесса является передача детям таких знаний и воспитание таких качеств, которые позволили бы им успешно адаптироваться к подобным изменениям.

Актуальность программы и её отличительные способности.

В наше современное время, молодежь все больше уделяет время компьютерам и сидит в телефонах, что приводит развитию морально не стабильному обществу. У подростков саморазвитие уходит на последний план. Игра Го учит, как правильно относиться к различным ситуациям, повышает духовное восприятие мира. В игре можно определить характер человека, какая профессия ему лучше подойдет. С помощью игры го, бизнесмены строят бизнес планы, президенты самых влиятельных корпораций (Майкрософт, Гугл,Тайота, Самсунг и другие) считают, что благодаря го они смогли поднять свой бизнес на такой уровень.

Мы хотим научить этой игре как можно больше людей и, в первую очередь, детей из Ижевска и всей Удмуртии. Никто не станет отрицать необходимость духовного, интеллектуального и творческого развития личности ребенка и выработки у него ответственного отношения к жизни и к себе самому. В наше время го можно рассматривать как модель раздела экономических рынков, ребята смогут отточить в игре большое количество тактических и стратегических приёмов, которые им пригодятся в реальной деятельности. Го учит планировать свою деятельность и действовать, преследуя сразу несколько целей, гибко менять ориентиры и последовательность операций. При изучении го ребята сталкиваются с такими предметами как математика, геометрия, история, иностранный язык, психология.

Ребята учатся видеть объемы, формы, геометрические фигуры, умение представлять абстракционный объем, видеть доску в 5D формате, учатся прогнозировать, ориентироваться в пространстве.

Я, Маслова Светлана Валерьевна, автор данной программы являюсь Вице президентом Удмуртской Федерации игры Го, а так же единственным детским тренером в Удмуртской Республике. Мы сотрудничаем с Российской Федерацией го, Казанской, с федерацией из Екатеринбурга, Челябинска и другими городами нашей России.

Го – это древняя интеллектуальная стратегическая игра, родственная шахматам и шашкам, но во многом превосходящая эти уважаемые игры.

Го – это так же культура, этика, эстетика, это духовное восприятие мира.

Го - является одной из наиболее распространённых настольных игр на Земле. На 2000 год в мире играло в го около 27 миллионов человек, то есть в среднем на 222 жителя планеты приходится один игрок в го.

Комплект для игры состоит из доски, камней (так называются фишки в го), черного и белого цветов и двух чаш для их хранения. Игровое поле доски - прямоугольник с нанесенными на нем 19 вертикальными и 19 горизонтальными линиями. Размер клетки равен примерно диаметру камня и чуть вытянут по вертикали, учитывая особенности человеческого глаза. Ходы в го делаются на пересечения линий, таким образом, на доске имеется 361 пункт для игры. Для облегчения восприятия доски девять пунктов отмечены точками. В учебных целях могут использоваться доски меньших размеров: 13 Х 13 или 9 Х 9 линий. Камни го похожи на двояковыпуклую линзу. Такая форма наиболее удобна для постановки и снятия их с доски.

В комплект входят 181 черный и 180 белых камней. Обычно в партии используется по 100-120 камней.

Уровень сложности: базовый

Адресат программы: Программа рассчитана на детей, которые прошли стартовый уровень

Объём программы: Программа базовая рассчитана на детей в возрасте 8-18 лет.

Группы 2 года обучения 3 раз в неделю по 2 академических часа, 266 часов в год, из которых 60 часов идут на соревнования, 48 часов на работу над ошибками, 79 тем по 2 часа теория.

Программа базовая № 2 рассчитана на детей в возрасте 10-18 лет.

Группы 3 года обучения 3 раз в неделю по 2 академических часа, 276 часов в год, из которых 72 часа на соревнования, 60 на работу над ошибками, 144 часа на темы (72 темы по 2 часа)

Формы организации: беседа, решение задач, соревнования (клубные, городские, выездные), фестивали, рекламные акции.

Срок освоения: 2 года

Режим занятия: Занятие длится 2 часа (по 45 мин), перерыв между занятиями 10 мин.

Занятия игрой Го развивают у ребенка:

- Творческие способности
- Абстрактное и логическое мышление
- Го учит выбирать оптимальные решения в сложных ситуациях
- Нести ответственность за принятые решения
- Побуждает к изучению иностранных языков

Цель: сформировать теоретические знания об основных принципах и правилах игры Го, базовые умения игры, воспитать целеустремленность и волю к победе.

Задачи:

- научить основным правилам, различным техникам и приёмам игры Го
- Формирование этикета за доской
- научить способам решения тактических задач «стандартные способы выживания в углу и на стороне»
- научить делать самоанализ и оценку хода во время партии
- научить правильно, расходовать время, отведенное на партию
- научить правильно, определять последовательность ходов и составлять стратегический план
- развивать образное и логическое мышление, внимание
- развивать умение думать за себя и за противника
- развивать морально волевые качества
- воспитывать психологическую устойчивость к поражениям
- воспитывать коммуникабельность

Учебно-тематический план 1 года обучения

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие, техника безопасности	2	2	-	беседа
2	4 варианта начало партии	4	2	2	Задачи, игра
3	хосси	2	1	1	Задачи, игра
4	камоку	2	1	1	Задачи, игра
5	сан-сан	2	1	1	Задачи, игра
6	мухамадзуси	2	1	1	Задачи, игра
7	большие пункты фусеки	14	7	7	Задачи, игра
8	ключевые пункты фусеки	12	6	6	Задачи, игра
9	основы Цумэ-го	8	4	4	Задачи, игра
10	Цумэ-го в углу	8	4	4	Задачи, игра
11	Приёмы выживания групп	12	6	6	Задачи, игра
12	Приёмы захвата групп	12	6	6	Задачи, игра
13	Цумэ-го на стороне	12	6	6	Задачи, игра
14	Цумэ-го и секи	8	4	4	Задачи, игра
15	Цумэ-го и ко борьба	6	3	3	Задачи, игра
16	Построение хорошей формы	8	4	4	Задачи, игра
17	хасами	4	2	2	Задачи, игра
18	Джёйсэки от сан-сана	4	2	2	Задачи, игра
19	Джёйсэки от камоку	6	3	3	Задачи, игра
20	Джёйсэки от хосси	4	2	2	Задачи, игра
21	йосе	12	6	6	Задачи, игра
22	фусеки	14	7	7	Задачи, игра
23	соревнования	60	-	60	Задачи, игра
24	Работа над ошибками	48	48	-	Задачи, игра
	итого	266	128	138	

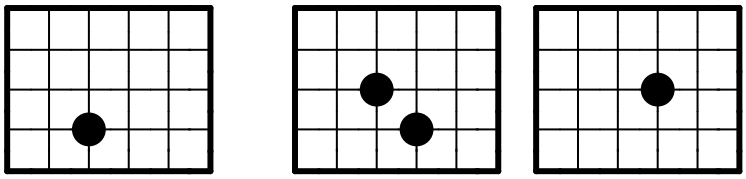
Содержание тем

1. Водное занятие: техника безопасности, как вести себя при пожаре, как вести себя при терроре.

2. 4 варианта начало партии

Теория: Как правильно играть в углу, стоимость ходов.

Практическая часть: Решение задач, разбор партий про данов.



Хосси камоку сан-сан

3. Достоинства и недостатки Хосси

Теория:. Достоинства и недостатки Хосси

Практическая часть: Решение задач

4. Достоинства и недостатки камоку.

Теория: Достоинства и недостатки камоку

Практическая часть: Решение задач

5. Достоинства и недостатки сан-сана.

Теория: Достоинства: Достоинства и недостатки сан-сана.

Практическая часть: Решение задач

6. Достоинства и недостатки мухамадзуси .

Теория: Достоинства и недостатки мухамадзуси.

Практическая часть: Решение задач

7. Большие пункты фусеки.

Теория: распространение по стороне

Практическая часть: Решение задач, розыгрыш угловых джейсек, решение задач

8. Ключевые пункты фусеки

Теория: особенности угловых пунктов, классификация ключевых пунктов

Практическая часть: Решение задач, разбор партий.

9. Основы Цумэ-го:

Теория: понятие глаза, формы накадэ и их виды, 7 принципов теории Цумэ-Го

Практическая часть: отличие ложного глаза от живого, решение задач.

10. Цумэ-го в углу:

Теория: 6 основных принципов теории Цумэ-го в углу, образцы глазных форм.

Практическая часть: решение задач

11. Приёмы выживания групп

Теория: 8 правил выживания группы

Практическая часть: решение задач

12. Приёмы захвата группы

Теория: 8 правил захвата группы

Практическая часть: решение задач

13. Цумэ-го на стороне:

Теория: 7 принципов тории Цумэ-го на стороне, 6 основных живых форм, недостроенные формы на стороне и другие виды форм на стороне

*Практическая часть**:*** решение задач

14.Цумэ-го и секи:

Теория: 8 основных форм в углу дающих секи,

Практическая часть: задачи при накадэ из трёх и четырёх точек, задачи при накадэ из пяти и шести точек, задачи на другие виды секи

15. Цумэ-го и ко-борьба:

Теория: Общая теория ко-борьбы, поиск ко-угроз

Практическая часть: задачи с прямыми ко-угрозами, задачи с непрямыми ко-угрозами

16.Посторенние хорошей формы:

Теория: эффективные сочетания камней, как использовать плотность, переконцентрация.

Практическая часть: решение задач, разбор партий

17. Хасами

Теория: Хасами по 3-4 линии.

Практическая часть: решение задач

18. **джейсэки от сан-сана**

Теория: джейсеки в углу и на стороне

Практическая часть: Решение задач.

19. **джейсэки от камоку**

Теория: джейсеки в углу и на стороне

Практическая часть: Решение задач.

20. **джейсэки от хосси**

Теория: джейсеки в углу и на стороне

Практическая часть: Решение задач.

21. **Йосе**

Теория: йосе в углу, на стороне, тесудзи

Практическая часть: Решение задач.

22. **Фусеки**

Теория: Роль дзёсэк в фусеки, ошибки в применение дзёсэк

Практическая часть: способы выбора дзёсэк

23. ***Соревнования***

Форовый чемпионат Ижевска

Зимний го фестиваль

Командный турнир

Парный чемпионат Ижевска

Чемпионат УР среди детей до 16 лет

24. Работа над ошибками

Теория: разбор партий после соревнований

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

Обучающиеся научатся использовать достоинства и недостатки хосси, сан-сан, камоку

Научатся раскрывать свое понимание понятия (термина)

Научатся приемам «Цумэ-го»

Научатся применять «базовые джейсеки»

Метапредметные:

Познавательные

научатся концентрировать внимание на возникшей проблеме

Регулятивные

Научатся самостоятельно искать способ решения поставленной задачи

научатся составлять стратегический план действий

Составлять план решения проблемы

проговаривать вслух свои действия на доске

научатся делать выводы из своих действий

научатся контролировать свои действия

коммуникативные

Научатся задавать вопросы, делать запись партии

Научатся слушать других, быть готовым изменить свою точку зрения

Личностные

Проявят интерес к саморазвитию

Воспитать психологическую устойчивость к поражениям

Обучающиеся станут более усидчивыми

Научатся спокойно реагировать на поражение в партии

Научатся строить диалог с игроками

Будут проявлять интерес на дальнейшее освоение игры

Будут проявлять такие качества как: любознательность, ценностное отношение к знаниям

Учебно-тематический план 2 года обучения

N п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие, техника безопасности	2	2	0	беседа
2	связи и сочетания камней	6	3	3	Решение задач
3	вторжение и сокращение зоны влияния противника	6	3	3	Решение задач
4	10 форм вторжения и разделения угла	10	5	5	Решение задач
5	Прямая атака на слабую группа	6	3	3	Решение задач
6	Выбор хасами	12	6	6	Решение задач
7	Увеличение жертвы	4	2	2	Решение задач
8	Три главных пункта анализа партии	8	4	4	Решение задач
9	эффективное использование джейсэк	6	3	3	Решение задач
10	Сложные джейсэки	10	4	6	Решение задач
11	Выбор направления атаки	8	4	4	Решение задач
12	Тэнуки в начале партии	12	6	6	Решение задач
13	Техника вторжения	10	5	5	Решение задач
14	Плотность и переконцентрация камней	8	4	4	Решение задач
15	Развитие на стороны в начале партии	10	4	6	Решение задач
16	Территориальная игра	8	4	4	Решение задач
17	Игра на построение мойо	8	4	4	Решение задач
18	Основные принципы фусеки	10	4	6	Решение задач
19	соревнования	72	-	72	
20	Работа над ошибками	60	60		
	Итого	276	127	149	

Цель – Научить ребят видеть всю доску, выживать и нападать на угол, видеть слабости форм и уметь на них нападать. Развитие интуиции в построение хороших форм.

Задачи:

- Научить выживать и нападать на угол, сторону соперника.
- Научить использовать сочетания камней, групп, джейсэк
- Научить строить видеть слабости форм и уметь их использовать
- Научить различать легкие и тяжелые камни
- Научить анализировать партии и подсчитывать очки в середине игры
- Развить морально волевые качества

Содержание тем

1) ***Вводное занятие, техника безопасности***

2) ***Связи и сочетание каменей.***

Теория: эффективность связей, скорость и гибкость**,** длинные и короткие распространения**,** высокое и низкое расположение камней.

*Практическая часть**:*** Решение задач, приёмы построения комбинаций.

3) **вторжение и сокращение зоны**

Теория: виды влияния противника, 3 вида вторжения, сокращение зоны и их методы.

Практическая часть: решение задач

4) **10 форм вторжения и разделения угла**

Теория: 10 базовых форм

Практическая часть: решение задач

5) ***Прямая атака на слабую группу:***

Теория: три правила атаки

Практическая часть: решение задач.

6) ***Выбор хасами***

Теория: виды хасами

Практическая часть: решение задач

7) **увеличение жертвы камней:**

Теория: вброс камня**,** разрушение формы.

Практическая часть: решение задач, разбор партий

8) **Три главных пункта анализа партии**

Теория: первоначальный подсчет, оценка территории из плотности, из мойо.

Практическая часть: решение задач.

9) **эффективное использование джейсэк**

Теория: выбор хода при нападении, сочетание джейсэк одновременно в 4 углах

Практическая часть: атака по 3 линии, атака по 4 линии, решение задач, разбор партий.

10) **Сложные джейсэки**

Теория: правила борьбы с перекрёстным разрезанием, правила расчёта для выживания и захвата группы

Практическая часть: решение задач

11) **Выбор направления атаки**

Теория: 3 правила атаки

Практическая часть: решение задач

12) **Тэнуки в начале партии**

Теория: 5 правил применений тэнуки

Практическая часть: решение задач

13) **Техника вторжения**

Теория: вторжение по 3-4 линии

Практическая часть: решение задач

14) **Плотность и переконцентрация камней**

Теория: правила использования плотности, распознавание переконцентрации

Практическая часть: решение задач

15) **Развитее на стороны вначале партии**

Теория: развитие по 3-4 линии через 4-5 пунктов

Практическая часть: решение задач

16) **Территориальная игра**

Теория: выбор направления игры

Практическая часть: решение задач

17) **Игра на посторенние мойо**

Теория: игра по 4-5 линии

Практическая часть: решение задач

18) **Основные принципы фусеки**

Теория: альтернативные ходы в начале партии

Практическая часть: решение задач

19) Соревнования

20) Работа над ошибками

Планируемые результаты:

Предметные результаты:

Обучающиеся научатся использовать связи и сочетания камней

Научатся раскрывать свое понимание понятия (термина)

Научатся приемам «выживания в территории соперника»

Научатся применять «Хасами и его виды»

Метапредметные:

Познавательные

научатся концентрировать внимание на возникшей проблеме

Регулятивные

Научатся самостоятельно искать способ решения поставленной задачи

научатся составлять стратегический план действий

Составлять план решения проблемы

проговаривать вслух свои действия на доске

научатся делать выводы из своих действий

научатся контролировать свои действия

коммуникативные

Научатся задавать вопросы, делать запись партии

Научатся слушать других, быть готовым изменить свою точку зрения

Личностные

Проявят интерес к саморазвитию

Воспитать психологическую устойчивость к поражениям

Обучающиеся станут более усидчивыми

Научатся спокойно реагировать на поражение в партии

Научатся строить диалог с игроками

Будут проявлять интерес на дальнейшее освоение игры

Будут проявлять такие качества как: любознательность, ценностное отношение к знаниям

Раздел II. «Комплекс организационно-педагогических условий»

Календарный учебный график

ГОД ОБУЧЕНИЯ	ВРЕМЕННЫЕ ПЕРИОДЫ																														
	Сентябрь					Октябрь				Ноябрь					Декабрь				Январь				Февраль				Март				
	1	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**	**21**	**22**	**23**	**24**	**25**	**26**	**27**	**28**	**29**	**30**	**31**
1 год				у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	а	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у
2 год				у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	а	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у	у

ГОД ОБУЧЕНИЯ	ВРЕМЕННЫЕ ПЕРИОДЫ																				ВСЕГО НЕДЕЛЬ	ВСЕГО ЧАСОВ
	Апрель				Май				Июнь					Июль				Август					
	32	**33**	**34**	**35**	**36**	**37**	**38**	**39**	**40**	**41**	**42**	**43**	**44**	**45**	**46**	**47**	**48**	**49**	**50**	**51**	**52**		
1 год	у	у	у	а	у	у	у	у	у	у	у	у	у	к	к	к	к	к	к	у	у	36	266
2 год	у	у	у	а	у	у	у	у	у	у	у	у	у	к	к	к	к	к	к	у	у	36	276

Условные обозначения: «у» - учебные занятия, «к» - каникулярный период, «а» - промежуточная/итоговая аттестация

Условия реализации программы

Материально- техническое обеспечение

1) Помещение со столами
2) Игровые доски 13*13 и 19*19 игровым полем
3) Камни для игры в Го
4) Демонстрационная доска с магнитными камнями
5) Шахматные часы
6) рабочие тетради для записи
7) дидактический материал (диаграммы с заданиями по различным темам , пакеты контрольных работ)
8) судейские и организационные документы (турнирные таблицы, протоколы, карточки участников)
9) литература, учебники, задачники.

Участие в соревнованиях

Участие воспитанников в различных соревнованиях и стремление к достижению успеха неизбежно приводит к выработке у них объективной самооценки.

Помощь родителей. Сотрудничество

Общий интерес с родителями помогут дать положительный импульс в его дальнейшее личностное, эмоциональное развитие.

Методы и формы работы по программе

1. Структура учебного занятия
   - запись темы
   - разбор темы на доске
   - решение задач
   - игра
   - разбор ошибок в партии

2. Методы

- решение задач в учебниках
- использование компьютерных программ KGS и Smart go

Формы аттестации и контроля

На каждом этапе обучения в процессе освоения каждой темы тренер осуществляет текущий контроль и проводит контрольные упражнения и устный опрос учащихся с целью проверки освоения учащимися образовательной программы. В процессе обучения проводится промежуточная аттестация (1 раз в год), а по окончанию освоения образовательной программы проводится итоговая аттестация. Теоретическая подготовка сдается в форме устного опроса, собеседования. Практическая подготовка решение контрольных тестов на знание каждой темы, после изучения темы. Участие в соревнованиях, получение разряда (кю).

Оценочные материалы

Решение задач

баллы	Контр №1	Контр №2	Контр №3
6	10-9	12-11	8-7
5	8- 7	10-9	6-5
4	6-5	8-7	4
3	4-3	6-5	3
2	2	4-3	2
1	1	2-1	1

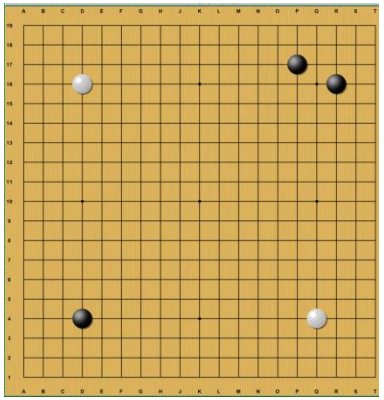
нормативные разряды

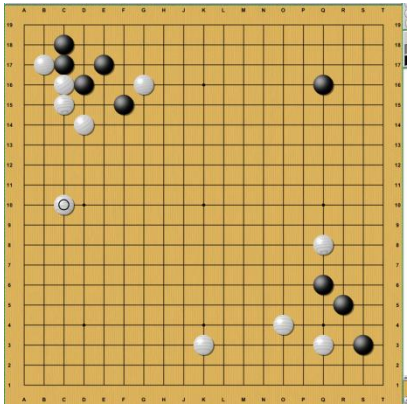
очки	**разряд**
75	3 детский
100	2 детский
200	1 детский
300	3 юношеский
600	2 юношеский
900	1 юношеский
1000	3 взрослый
1400	2 взрослый
1800	1 взрослый

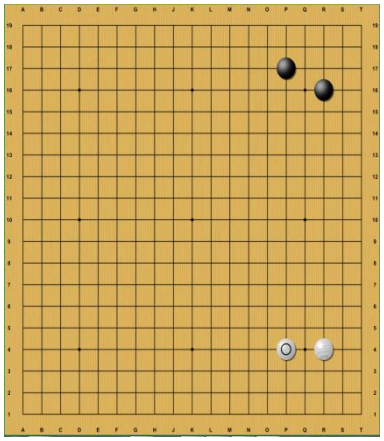
Оценка удовлетворенности результатами обучения по программе осуществляется в ходе анкетирования обучающихся на предмет эмоциональной удовлетворенности занятиями и успехами в освоении содержания. Анкета проводится два раза в год: в начале обучения и в конце каждого учебного года. Интерпретацию результатов осуществляет психолог учреждения и формулирует рекомендации для дальнейшей работы с обучающимися.

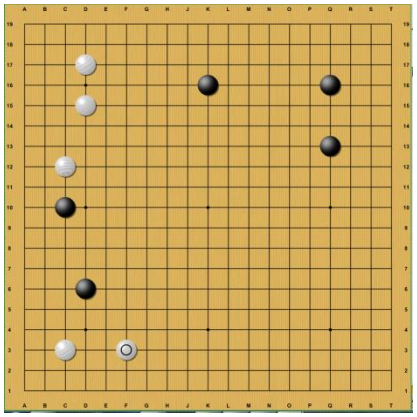
Контрольная работа №1

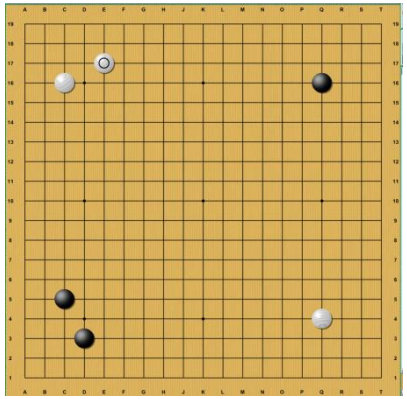
Как играть чёрным? (найди большой пункт)

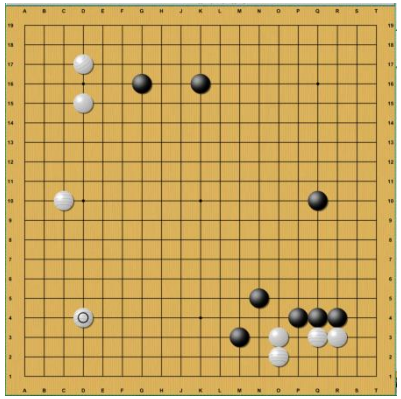




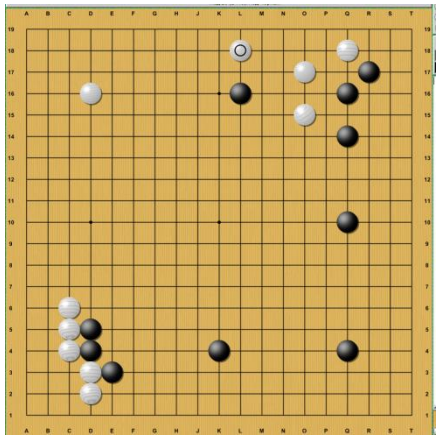


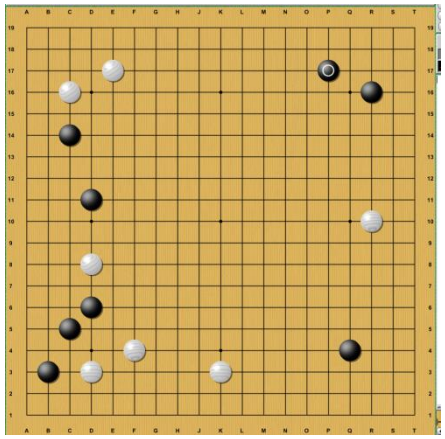


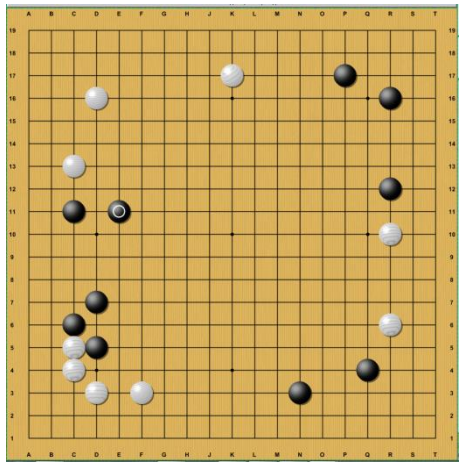


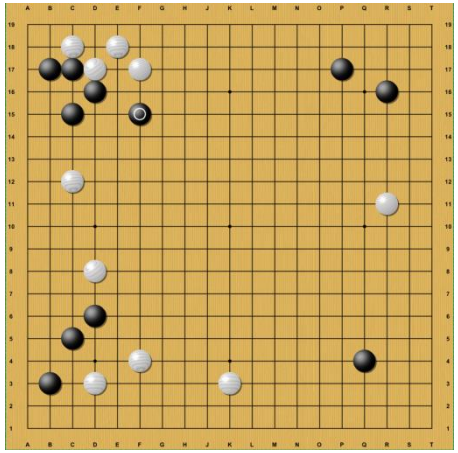


Как играть белым? (найди ключевой пункт)





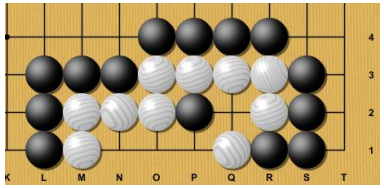


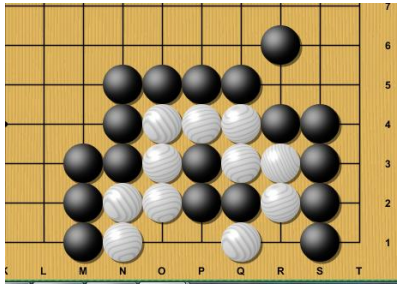


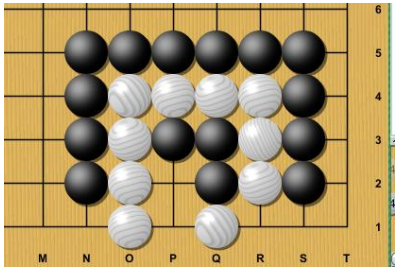
Контрольная работа № 2

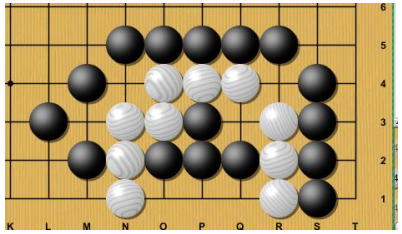
Задачи на мёртвые формы накадэ групп

Ход чёрных.



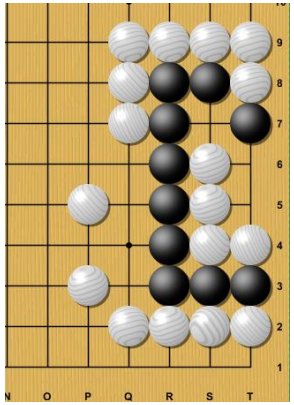


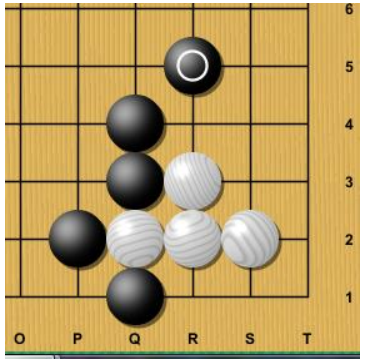




Задачи на теорию цумэ го

Ход чёрных.





Напиши пограничные линии

1)_____

_____

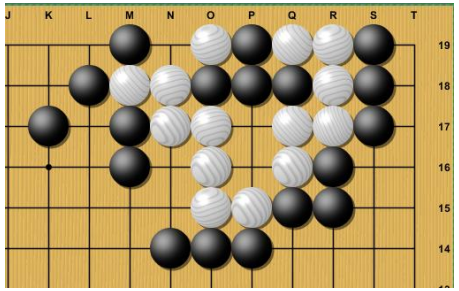
2)_____

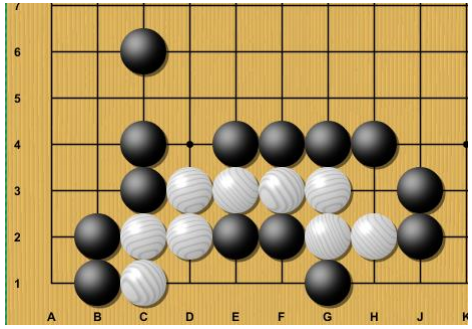
_____

3)_____

_____

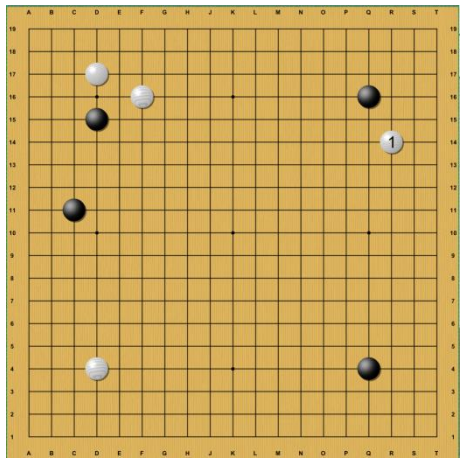
4)_____

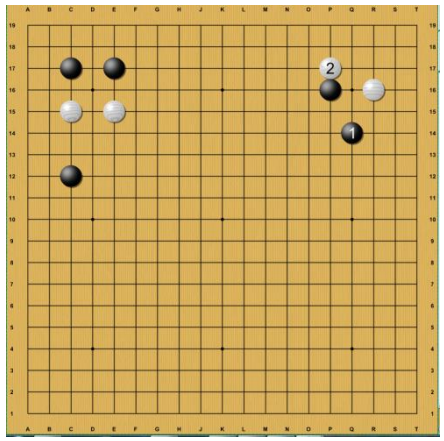




Контрольная работа № 3

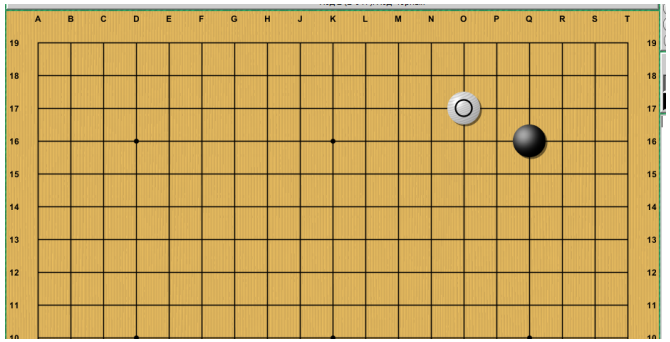
Ход чёрных, какую джейсеку выбрать?

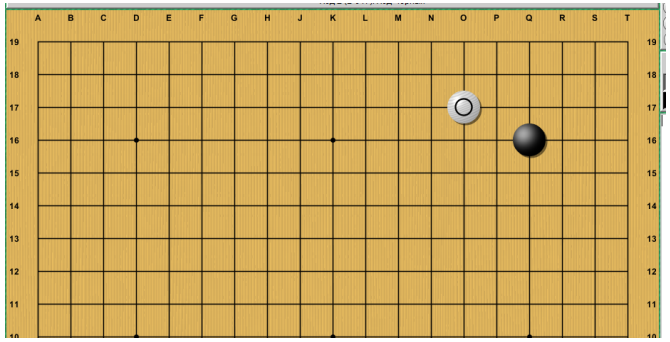


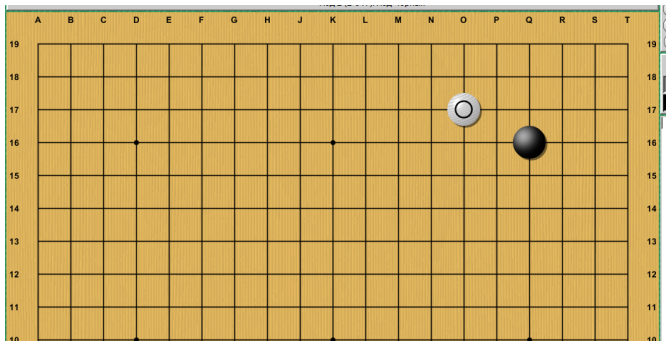


выбрать?

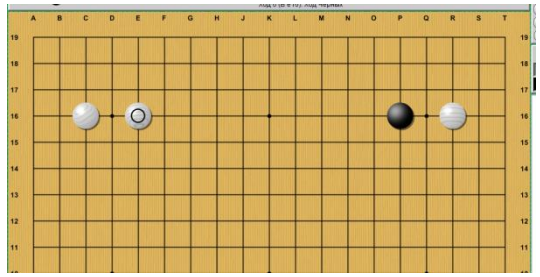
Покажи 3 варианта джейсеки.

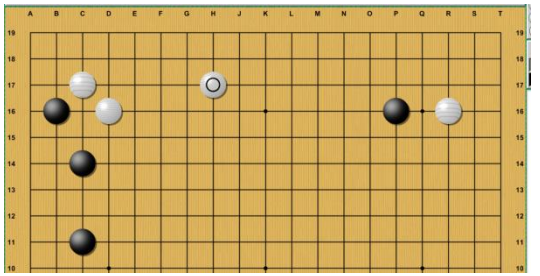


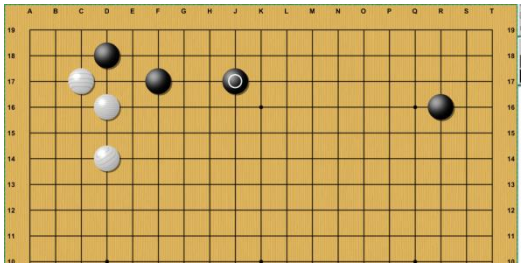




Ход белых. Какую джейсеку







Учебно- методическая литература

Для детей

1. задачники с 4 по 8 том – автор Панюков Е.Л (Челябинск)
2. энциклопедия го для начинающих с 4 по 7 том - Кано Йосинори 9-дан
3. Десять заповедей Го- ОТАКИ ХИДЕО, 9дан
4. Основы го до 10 кю – Аркадий Богацкий (Киев)
5. Самая пленительная игра в мире – перевод Аркадий Богацкий (Киев)
6. Теория и практика форм –Шикшин Д.В (Казань)
7. Задачник - Guan Zi Pu

Для педагога

1. Лекции по основам Го – Кагеяма Тосиро 9д
2. Фундаментальные принципы Го – Илунь Ян
3. Цумэ-Го теория и практика – Шикшин (Казань)
4. Построение хорошей формы –Бозулич (Киев)
5. Лекции по основам Го – Кагеяма Тосиро 9д
6. Школа Го - Валерий Асташкин
7. Сборник лекция по игре Го – Алексей зайцев
8. Стань сильным в го, джейсеки 3- Ричард Бозулич
9. Справочник Ёсе – Ричард Бозулич
10. Мастер форм – Бэк-сон хо 9д
11. Хороший и плохой стиль – Го в России Новосибирск 2008 г
12. Позиционный анализ – Тё Тикун
13. 38 основных дзёсэк – Киёси Косуги 9д

Приложение 1

Термины

Адзи (Aji)	потенциальная возможность
Адзи Кэси (Aji Keshi)	ход, уничтожающий Адзи в построениях соперника
Аки Сан Каку (Aki San Kaku)	форма «пустой треугольник»
Амари Гатати (Amari Gatachi)	форма кажется хорошей, но мало что дает
Атари (Atari)	угроза уничтожения в один ход
Атэ (Ate)	практически то же самое, что и Атари
Атэкоми (Atekomi)	ход, угрожающий разрезать Косуми
Атэноби (Atenobi)	Атари и Ноби
Ацуми (Atsumi)	плотность
Бамбо (Bamboo)	параллельные двушки, разделенные общими Дамэ
Бёёми (Byo-yomi)	дополнительное время на обдумывание ходов в партии
Боси (Boshi)	накрывание сверху
Боцуги (Botsugi)	соединение трех камней в линию
Варикоми (Warikomi)	вклинивание между двумя камнями
Вариути (Wariuchi)	ход на стороне, создающий Миаи для построения базы
Варуи (Warui)	плохая, неэффективная форма камней
Ватари (Watari)	соединение по краю доски
Гайсэй (Gaisei)	внешнее влияние
Гобан (Goban)	доска или специальный маленький столик из дерева для игры го
Готэ (Gote)	ход с потерей темпа
Гудзуми (Guzumi)	ситуация, когда «пустой треугольник» оказывается хорошей формой
Гэта (Geta)	ловушка для камней
Дайдай Гэйма (Daidai Geima)	ход на пункт дальше, чем Огэйма
Дамэ (Dame)	нейтральный, ничейный пункт; точка дыхания, степень свободы
Дамэзумари (Damezumari)	нехватка, недостаток Дамэ у группы камней
Дан (Dan)	ступень мастерства в игре, мастерский уровень
Данго (Dango)	плотная, неэффективная масса камней
Дзёсэки (Joseki)	локально обоюдоравная стандартная последовательность ходов
Дзиго (Jigo)	ничья
Дзингаса (Jingasa)	двойной пустой треугольник из 4-х камней в форме шляпы
Дзоку Судзи (Zoku Suji)	плохой стиль игры
Дэ (De)	проталкивание, ход между двумя камнями соперника
Дэгири (Degiri)	комбинация из ходов Дэ и Кири
Иккэн (Ikken)	расстояние между камнями, расположенными через один пункт
Иккэн Басами (Ikken Basami)	Хасами для камня через один пункт на третьей линии
Иккэн Симари (Ikken Shimari)	Симари из камней в пунктах 3-4 и 5-4
Иккэн Такабасами (Ikken Takabasami)	Хасами для камня через один пункт на четвертой линии
Иккэн Тоби (Ikken Tobi)	прыжок через пункт (см. Иккэн)
Иси (Ishi)	камень
Иси Но Сита (Ishi-no-shita)	комбинация с игрой на месте съеденных камней
Итиго Мас (Itigo Masu)	форма «Плотницкий квадрат»
Йон- (Yon-)	префикс, означающий четыре
Йосу Миру (YosuMiru)	пробный ход
Йосэ (Yose)	завершающая стадия партии
Кадо (Kado)	угол
Какари (Kakari)	атака одинокого камня в углу, препятствующая созданию Симари
Какаэ (Kakae)	обнимающий ход
Какэ (Kake)	надавливающий ход

Какэмэ (Kakeme)	ложный глаз
Какэцуги (Kaketsugi)	форма «Висячее соединение»
Карами (Karami)	раскалывающая атака
Каруи (Karui)	легкая форма, без труда образующая два глаза
Катасэнтэ (Katasente)	одностороннее Сэнтэ
Катати (Katachi)	форма камней
Катацуги (Katatsugi)	плотное соединение
Катацуки (Katatsuki)	ход по диагонали от камня соперника
Кикаси (Kikashi)	ход, требующий обязательного и однозначного ответа
Кири (Kiri)	разрезание
Кириноби (Kirinobi)	комбинация из ходов Кири и Ноби
Киритигаи (Kiritigai)	обоюдное разрезание
Ко (Ko)	ситуация и правило: запрещено повторять позицию
Ко-борьба (Ko-fight)	борьба вокруг взятия одного камня, связанная с правилом Ко
Когэйма Симари (KogeimaShimari)	Симари из камней в пунктах 3-4 и 5-3
Кодатэ (Kodate)	Ко-угроза
Коми (Komi)	компенсация в очках за право первого хода
Комоку (Komoku)	пункт 3-4
Коригатати (Korigatachi)	переконцентрированная форма
Косуми (Kosumi)	ход по диагонали от своего камня
Косуми Цукэ (Kosumi Tsuke)	ход Косуми с прилипанием к камню соперника
Кэйма (Keima)	ход конем на два пункта прямо и один пункт в сторону
Кэйма Ватари (Keima Watari)	соединение с помощью Кэйма по краю доски
Кэйма Цуги (Keima Tsugi)	соединение с помощью Кэйма
Кэси (Keshi)	гашение Мойо соперника, подчистка
Кю (Kyu)	ступень любительской классификации, разряды вниз от Сёдан
Магари (Magari)	ход, создающий из камней угловую форму
Магари Симоку (Magari Shimoku)	у группы один изогнутый глаз в углу из 4-х пунктов
Маннэн Ко (Mannen Ko)	тысячелетнее ко
Манэго (Manego)	зеркальная стратегия повторения ходов соперника
Миаи (Miai)	два равносильных хода (равнозначных пункта)
Мойо (Moyo)	наметки территории, обычно в широких рамках
Мокухадзуси (Mokuhazushi)	пункт 3-5
Мотикоми (Mochikomi)	испорченное вторжение
Мукаи Комоку (Mukai Komoku)	симметричное Комоку
Мэ (Me)	глаз, внутренний свободный пункт группы
Накадэ (Nakade)	создание одного большого глаза, не разбиваемого на два
Нараби (Narabi)	удлинение от своего камня в отсутствие камня соперника
Нигири (Nigiri)	розыгрыш цвета перед началом партии
Нидан Банэ (Nidan Bane)	двойное Ханэ
Никэн (Niken)	интервал в два пункта – на один пункт больше, чем Иккэн
Никэн Басами (Niken Basami)	Хасами для камня через два пункта на третьей линии
Никэн Бираки (Niken Biraki)	распространение через два пункта от своего камня
Никэн Такабасами (Niken Takabasami)	Хасами для камня через два пункта на четвертой линии
Никэн Тоби (Niken Tobi)	прыжок через два пункта от своего камня
Нирэнсэй (Nirensei)	Фусэки с двумя камнями Хоси на одной стороне
Ноби (Nobi)	удлинение от своего камня
Нобикоми (Nobikomi)	удлинение в сторону чужой территории
Нозоки (Nozoki)	угроза разрезания

Нуки (Nuki)	взятие
О-ба (O-ba)	большой пункт в Фусэки
Огэйма (Ogeima)	большой ход конём – дальше Кэйма на один пункт
Огэйма Симари (Ogeima Shimari)	Симари из камней в пунктах 3-4 и 6-3
Одзару (Ozaru)	«прыжок обезьяны», Огэйма со второй линии на первую
Ои-отоси (Oi-otoshi)	захват (с жертвами) последовательными Атари
Оки (Oki)	вбрасывание камня с целью уничтожения глаз
Окито (Okito)	жертва двух камней на краю доски с целью лишения глаз
Омои (Omoi)	тяжелая, неуклюжая форма, имеющая проблемы с глазами
Осаэ (Osae)	блокирующий ход, предупреждающий ноби соперника
Оси (Oshi)	толчок, напор, придавливание
Пинцуги (Pintsugi)	прямое соединение
Поннуки (Ponnuki)	форма, возникающая после взятия одного камня
Рё (Ryo)	два, двойной — в сочетаниях на первом месте
Рэйсэй (Reisei)	спокойствие, самообладание, невозмутимость, хладнокровие
Сабаки (Sabaki)	легкая, эластичная форма
Сагари (Sagari)	вытягивание к краю доски со второй или третьей линии
Сангэн Басами (Sangen Basami)	Хасами для камня через три пункта на третьей линии
Сангэн Бираки (Sangen Biraki)	распространение через три пункта от своего камня
Сангэн Такабасами (Sangen Takabasami)	Хасами для камня через три пункта на четвертой линии
Санрэнсэй (Sanrensei)	Фусэки с тремя камнями Хоси на одной стороне
Сан-сан (San-san)	пункт 3-3
Сару Субэри (Saru Suberi)	см. Одзару
Semedori	
Сасикоми (Sashikomi)	вставка
Сёдан (Shodan)	первый Дан
Сибори (Shibori))	техника «прессования», сжимание, сдавливание
Сикацу (Shikatsu)	«жизнь и смерть», обычно относится к группам камней
Симари (Shimari)	ограждение угла из двух камней
Синоги (Shinogi)	выход из затруднительного положения
Ситё (Shicho)	способ захвата камней, внешне похожий на лестницу
Ситё Атари (Shicho Atari)	ход, прерывающий Ситё
Субэри (Suberi)	скольжение с помощью Кэйма с третьей линии на вторую
Судзи (Suji)	замысел, сюжет, канва
Сусоаки (Susoaki)	заглядывание в чужую территорию
Сутэиси (Suteishi)	жертва, жертвенные камни
Сэй-моку (Sei-moku)	форовые пункты
Сэки (Seki)	форма жизни групп без двух глаз (невыгодно нападать первым)
Сэмэай (Semeai)	антагонистическая борьба двух групп соперников за выживание
Сэнтэ (Sente)	ход без потери темпа
Такамоку (Takamoku)	пункт 5-4
Такэфу (Takefu)	то же, что и Бамбо
Тасуки (Tasuki)	Фусэки, в котором черные занимают противоположные углы
Тати (Tachi)	поднятие позиции, «вставание»
Тоби (Tobi)	прыжок
Тобидаси (Tobidashi)	прыжок наружу, выскакивание
Тобикоми (Tobikomi)	прыжок в чужую зону
Тобицукэ (Tobitsuke)	прыжок вплотную к камню соперника
Тобимагари (Tobimagari)	прыжок, образующий угол
Тосэй (Tosei)	«вечная жизнь», бесконечное повторение взятия камней
Тэвари (Tewari)	анализ позиции после попарного снятия лишних камней

Тэдомари (Tedomari)	последний большой ход в Фусэки или приносящий очки – в йосэ
Тэнгэн (Tengen)	центральный пункт доски
Тэнуки (Tenuki)	пропуск хода в локальной ситуации (ответ в другом месте)
Тэсудзи (Tesuji)	лучший ход в локальной тактической ситуации
Тюбан (Chuban)	средняя стадия партии
Утикаки (Uchikaki)	жертва камня на первой линии для разрушения глаз
Утикоми (Uchikomi)	вторжение
Фукурэ (Fukure)	раздутие формы
Фурикавари (Furikawari)	размен с участием территорий, групп, сфер влияния
Фусэки (Fuseki)	начальная стадия партии
Хазама Тоби (Hazama Tobi)	прыжок по диагонали через пункт
Хамэтэ (Hamete)	ход-ловушка (обычно объективно не лучший)
Ханами Ко (Hanami Ko)	Ко-борьба, в которой одна из сторон ничем не рискует
Ханэ (Hane)	Косуми с охватом камня соперника
Ханэдаси (Hanedashi)	Ханэ в пояс Кэйма изнутри наружу
Ханэкоми (Hanekomi)	Ханэ между двумя камнями соперника
Ханэкэси (Hanekeshi)	Контр-Ханэ
Ханэсита (Haneshita)	Ханэ снизу
Хасами (Hasami)	Атака путем взятия группы соперника в клещи
Хасами Цукэ (Hasami Tsuke)	Хасами вплотную
Хики (Hiki)	оттягивание к своему камню
Хираки (Hiraki)	развитие от своего камня по третьей или четвертой линии
Хонимбо (Honinbo)	один из самых престижных го-титулов
Хонтэ (Honte)	умелый, искусный; мастер своего дела, профессионал
Хорикоми (Horikomi)	тактическая жертва камня, вбрасывание
Хоси (Hoshi)	пункт 4-4 или в центре стороны по четвертой линии
Цуги (Tsugi)	соединение
Цукэ (Tsuke)	ход вплотную к камню соперника (приклеивание)
Цукэ-атари (Tsuke-atari)	присоединение к голове группы
Цукэ-гири (Tsuke-giri)	Цукэ и Кири
Цукэкоси (Tsukekoshi)	Цукэ к талии Кэйма
Цукэ-кэси (Tsuke-keshi)	Контр-Цукэ
Цукэ-ноби(Tsuke-nobi)	Цукэ и Ноби, а также вид Дзёсэки
Цумэ (Tsume)	ход, препятствующий Хираки соперника
Цумэ-го (Tsume-go)	задачи на жизнь и смерть
Цуппари (Tsuppari)	толчок в бок
Эгури (Eguri)	«долото»; ход, выбивающий глазную базу из-под камней
Юруми Ситё (Yurumi Shicho)	Ситё, которое не убегает; двухтемповое Ситё
Юсэй (Yusei)	превосходство, мощь, господство
Ягура (Yagura)	форма «башня», квадрат из камней, расположенных через Иккэн
Исторические термины	
Годокоро (Godokoro)	особый институт яп. государства, министерство по игре Го (в средние века)
ГоТитулы (Go Titles)	титулы, присваиваемые игрокам в Го
Неяпонские (англ.) синонимы	
Влияние (Influence)	в большей части синоним Гайсэй
Вэйци (Wei Qi)	транслитерация китайского названия игры Го
Вейчи (Wei Qi)	еще одна транслитерация китайского названия игры Го
Гандикап (Handicap)	фора, получаемая перед началом игры более слабым игроком
Защёлка (Snapback)	комбинация с жертвой, то же самое, что и Уттэгаэси
Плотность (Thickness)	то же самое, что и Ацуми
Сила (Strength)	отсутствие слабостей

Японские формы вежливости	
О-нэгаи-симас (Onegai shimasu)	давайте, пожалуйста, начнем
О-хаё-годзаимас (Ohayou gozaimasu)	доброе утро! вежл.
Кон-нити-ва (Konnichiwa)	добрый день, здравствуйте
Кон-бан-ва (Konbanwa)	добрый вечер
Саё-нара (Sayounara)	до свидания
Аригатоо годзаимас (Arigatou gozaimasu)	большое спасибо!
Доомо Аригатоо	очень большое спасибо
Аримассэн (Arimassen)	извините, пожалуйста, что я так плохо играл (смысл по контексту)
Макэмас (Makemasu)	сдаюсь

Приложение 2

История развития игры го

В точности неизвестно, где именно появилась игра го и как она первоначально выглядела. Китайские легенды приписывают игре го возраст более четырёх тысяч лет. Согласно этим легендам, игра го (в Китае называемая вейчи) была изобретена во времена династии Ся, легендарным императором Яо (около 2100 до н. э.), либо его первым министром Чуном, либо императором Чао (около 1750 до н. э.). Во всех вариантах легенды говорится, что игра го была придумана для сына императора, дабы развить его ум и способность к концентрации внимания. Активные контакты Японии с западными странами во второй половине XIX века привели не только к упадку го в Японии, но и к выходу этой игры за пределы своих традиционных географических границ. Го попало в Западную Европу и Америку, и начало развиваться там.

В России го появилось одновременно с другими государствами Европы, завезённое из Японии в конце XIX — начале XX века. Но ни массовым увлечением, ни спортивной дисциплиной го долгое время не являлось. Время от времени выходили журнальные публикации, было некоторое количество любителей, но и только. Моментом действительного начала развития го в СССР считают 1965 год. В этом году в Ленинграде, в ДК имени Ленсовета появилась секция го под руководством Юрия Филатова и был проведён первый турнир.