

Aktion SpieLe DaS!

Exemplarische Stundenbilder für Atari-Go

Sehr geehrte Lehrer:innen,

auf den nachfolgenden Seiten haben wir für Sie exemplarisch ein ausführliches Stundenbild zur Einführung ins Atari-Go erstellt. Unsere Empfehlung ist, mit Atari-Go zu starten, da es den einfachsten Regelsatz hat und die anderen Spielvarianten auf diesen Regeln aufbauen.

Auf Seite 7 finden Sie eine Kurzversion (10+ Minuten), die sich auf die Spielregeln beschränkt und darauf ausgelegt ist, möglichst direkt losspielen zu können. Die beiden Varianten bilden die Pole, zwischen denen Sie den vollen Spielraum haben, Inhalte und Übungen aufzunehmen oder wegzulassen.

Wir werden in den kommenden Wochen auch für die anderen im TsumeGo-Starterset vorgestellten Go-Varianten exemplarische Stundenbilder zur Verfügung stellen. Sollten Sie darüber hinaus Fragen, Wünsche oder Anregungen haben, lassen Sie es uns gerne wissen.

Viel Freude Ihnen beim gemeinsamen Entdecken des Spiels mit den Schüler:innen!

Janine Böhme
Lehrbeauftragte
AdYouKi Go e.V.

Einführungsstunde ins Atari-Go

Zielgruppe: Grund- / Förderschüler
Dauer: 45 Minuten

Material: Magnet-Go-Set, ggf. Tafel
TsumeGo-Startersets (1 je Paar)
Tische & Stühle und / oder Sitzunterlage(n) für den Boden

Stundenziele:

- Kinder machen sich mit dem 6x6 und 9x9 Go-Brett (Linien, Schnittpunkte, Ecke, Rand, Mitte, Sternpunkte, Koordinaten) vertraut.
- Kinder können korrekt Steine setzen (abwechselnd auf die Schnittpunkte).
- Kinder können gefangene Steine erkennen.
- Kinder wissen, dass gefangene Steine vom Brett zu nehmen sind.
- Kinder wissen, wie sie Steine fangen können.
- Kinder wissen, was eine Gruppe ist (= untrennbar miteinander verbundene Steine).
- Kinder wissen, was 'Freiheiten' sind und was 'Atari' bedeutet.
- Kinder können selbstständig Atari-Go spielen, inklusive der Begrüßung zum Anfang und dem Bedanken für die Partie zum Ende.

Nebenziele:

- Kinder üben sich darin, zu verbalisieren, was sie sehen.
- Kinder erkennen und benennen geometrische Eigenschaften / lernen diese kennen.
- Kinder üben, Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu erkennen und benennen.
- Kinder erkennen Zahlensymbole und Buchstaben wieder.
- Kinder üben Höflichkeit, Rücksichtnahme und Fairplay.
- Kinder lernen etwas über eine für sie fremde Kultur, über die Vergangenheit und / oder Geographie.
- Kinder trainieren logisches Denkvermögen, Konzentration, Geduld etc.

	Dauer	Zeit	Inhalt / Ziel / Fragestellung	Methodik	Material	Anmerkung
1	5-10'	5-10	Begrüßung, Vorstellung Thema Kinder involvieren und zur aktiven Mitarbeit anregen	Offene Fragestellungen, bei der alle Schüler:innen eigene Erfahrungen / eigenes Wissen einbringen können (z.B. Bedeutung von jap. Schriftzeichen erraten)	abhängig vom gewählten Einstieg, z.B. Bilder, Landkarte, Globus, Ausdrucke von Schriftzeichen	
2	5'	10-15	Vertraut machen mit dem Go-Brett: Was siehst du?	Offene Fragestellung frontal oder im Sitzkreis	6x6 und 9x9 Go-Brett (Stoff)	Augenmerk mehr auf die Linien und Schnittpunkte lenken, als auf die Felder.
3	3-5'	13-20	Wie fängt man einen Stein? (Mitte, Rand, Ecke) → Wo geht es am leichtesten und warum? → Begriff 'Freiheiten'	Offene Fragestellungen Lehrer:in setzt einen schwarzen Stein aufs Brett: „Go ist auch als Umzinglungsspiel bekannt. Wo würdest du überall setzen, um den Stein zu fangen?“	Magnet-Go-Set	
4	1-2'	14-22	Wie rettet man einen Stein? → Begriff 'Gruppe' Achtung: Steine können nur gesetzt und dürfen nicht mehr verrückt werden!	Offene Fragestellungen „Der schwarze Stein steht im 'Atari'. Weiß kann ihn mit dem nächsten Zug fangen. Wo kann Schwarz setzen, um den Stein zu retten?“	Magnet-Go-Set	'Atari' – Stein /Gruppe hat nur noch eine Freiheit und kann mit dem nächsten Zug gefangen werden.
5	2-3'	16-23	Wie fängt man eine Gruppe?	Offene Fragestellungen „Go-Steine der gleichen Farbe schließen schnell Freundschaft. Wenn sie direkt nebeneinander stehen (nicht schräg!) werden sie zu besten Freunden und können nur gemeinsam vom Brett geschickt werden. Wo muss Weiß noch überall setzen, um die schwarzen Steine zu fangen?“	Magnet-Go-Set	Benachbarte, direkt mit einer Linie verbundene Steine bilden eine Gruppe und können nur gemeinsam gefangen werden.
6	5-10	21-33	Spiel: Atari-Go Höflichkeit: Begrüßung (Schönes Spiel wünschen oder 'Onegaishimas(u)'	Spiel mit zwei Teams (Schwarz und Weiß) Jedes Kind erhält einen schwarzen oder weißen Stein und darf diesen setzen. Gesetzt wird dabei immer abwechselnd auf die freien	Magnet-Go-Set → gleiche Anzahl schwarzer und weißer Steine	Wenn die Kinder schon sicher die Zahlen bis 20 lesen können, kann auch mit den nummerierten

			<p>sagen). Zum Ende der Partie sich bei den Mitspielern bedanken.</p> <p>Schwarz und Weiß setzen immer abwechselnd</p> <p>Variante 1: Das Team, das den ersten Stein fängt, gewinnt.</p> <p>Variante 2: Das Team gewinnt, das die meisten Steine gefangen hat, nachdem alle Mitspielenden einen Stein gesetzt haben.</p>	<p>Schnittpunkte (einschließlich Ecken und Rand), wobei Schwarz beginnt. Es darf auf jeden freien Schnittpunkt gesetzt werden, auch am Rand und in der Ecke</p> <p>ggf. mehrere Partien spielen oder die Anzahl zu fangender Steine erhöhen (z.B. 3 oder 5 statt 1)</p>		<p>Steinen (Schwarz 1, 3, 5, ...; Weiß 2, 4, 6, ...) gespielt werden. Die Reihenfolge ergibt sich aus den Steinen, die die Kinder gezogen haben.</p> <p>Unter Go-Spielern gehört es zum guten Ton, zu Beginn einander ein schönes Spiel zu wünschen und sich am Ende für die Partie zu bedanken.</p>
7	5-10' (0')	26-30'	<p><i>Was ist bei deinem Go-Brett gleich?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Anzahl der Linien • 4 Ecken • Koordinaten • Holzmaserung <p><i>Was ist bei deinem Go-Brett anders?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Material (Stoff - Pappe) • Größe (Abstand der Linien) • Koordinaten stehen Kopf • auf Vorder- und Rückseite gedruckt • Kreise als Ablagefläche für gefangene Steine ('Wartebereich') 	<p><i>Offene Fragestellung frontal oder im Sitzkreis</i></p> <p><i>Wiederholung von zuvor gefundenen Eigenschaften (z.B. 4 Ränder, 4 Ecken, 9 Sternpunkte (9x9-Go-Brett), Koordinaten)</i></p>	<p><i>6x6 und 9x9 Go-Brett (Stoff) aus Magnet-Go-Set</i></p> <p><i>Go-Brett aus TsumeGo-Startersets (alle ihr eigenes)</i></p>	<p><i>Weglassen, falls die Zeit zu knapp ist.</i></p>
8	10-15'	40'	<p>Atari-Go spielen mit eigenen TsumeGo-Sets</p>	<p>Spielen, zu zweit Um Spielstärkenunterschiede auszugleichen kann vereinbart werden, dass der Gewinner in der nächsten Runde jeweils einen Stein mehr fangen muss als in der Runde zuvor.</p>	<p>1 TsumeGo-Starterset je Paar</p>	<p>So lange spielen lassen, wie es die Zeit her gibt.</p>
9	5'	45'	<p>Aufräumen und Stundenabschluss</p>	<p>Beliebige Feedbackmethode</p>		

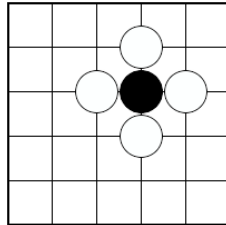
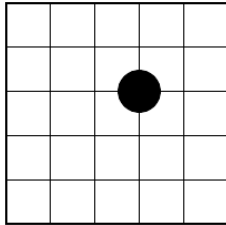
1) Es können verschiedenste Einstiege gewählt werden, um Kinder an das Spiel heranzuführen. Besonders geeignet ist hierfür z.B. der geschichtliche und kulturelle Hintergrund des Go-Spiels:

- eines der ältesten Brettspiele der Welt, über 3.000 Jahre alt (Was / welche Erfindungen sind noch so alt?),
- stammt ursprünglich vermutlich aus China (Wo liegt China? Was wisst ihr darüber?),
- von Japan aus in den Westen gelangt (Was stammt noch aus Japan / Ostasien?),
- verschiedene Namen und Schriftzeichen für Go (jap. Igo, chin. Weiqi, kor. Baduk)
→ anderes Schriftsystem in China und Japan, wo ein Zeichen für ein ganzes Wort steht (z.B. Mensch, Baum, Wurzel, Wald, Sonne, Feuer etc.).

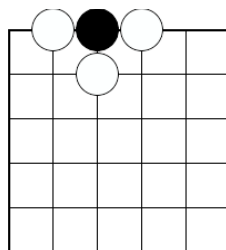
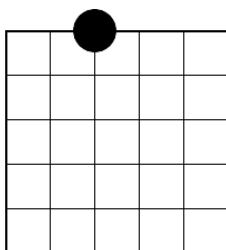
2) Die Kinder dürfen und sollen alles benennen, was sie sehen / was ihnen auffällt. Für die spätere Orientierung und das Spielen auf dem Go-Brett sind insbesondere die folgenden Punkte wichtig und sollten herausgearbeitet werden, wenn die Kinder sie nicht selbst benennen:

- Das Go-Brett hat **6x6 / 9x9 Linien** (die übliche Brettgröße für fortgeschrittenere Spieler ist das 19x19-Brett)
- Es gibt **6x6 / 9x9 Schnittpunkte** – Punkte wo sich Linien berühren oder einander schneiden.
- Das Spielfeld (ist ein Viereck / Rechteck / Quadrat und) hat **4 Ecken** und **4 Ränder** (Kanten).
- Zur leichten Orientierung gibt es auf dem 9x9-Go-Brett **9 Sternpunkte** (*jap. Hoshi, auf diese werden üblicher Weise die Vorgabesteine gesetzt, wenn mir Vorgaben gespielt wird, um Spielstärkenunterschiede auszugleichen*).
(Der Mittelpunkt wird im Japanischen 'Tengen' = 'Mitte des Himmels' genannt.)
- Die senkrechten und waagerechten Linien sind mit Buchstaben und Zahlen beschriftet (rechts = links und oben = unten). Die Buchstaben entsprechen dem Anfang des Alphabets.

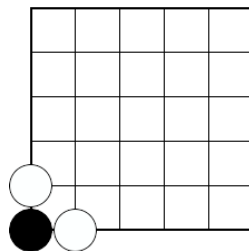
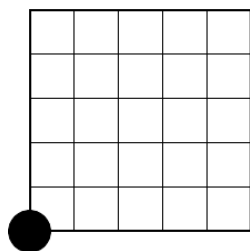
3) Sie können an beliebigen Stellen auf dem Brett einen Go-Stein platzieren und ihn von den Kindern fangen lassen.



Im Zentrum (der Mitte) haben Steine stets vier angrenzende freie Schnittpunkte, sodass es vier Steine der anderen Farbe bedarf, um sie zu fangen.



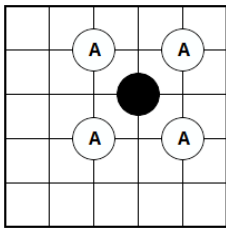
Am Rand sind es jeweils nur 3 Freiheiten / Steine, die zum Fangen benötigt werden



In der Ecke reduziert sich die Zahl der Freiheiten / zum Fangen benötigten Steine auf zwei

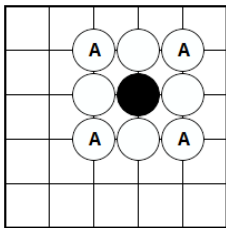
Als **Zusatzübung** bieten sich hier die **Tsumego** (Go-Rätsel) aus dem **Tsumego-Block mit den Buchstaben A** an. Sie können diese auf dem Demo-Brett selbst aufbauen von den Kindern auf dem Demo-Brett oder ihren eigenen Go-Brettern aufbauen lassen. Danach gilt es, den / die gefangenen Stein/e zu finden und entfernen.

In der Regel tauchen noch zwei weitere Lösungsideen für das Fangen von Steinen auf:



Die mit 'A' gekennzeichneten weißen Steine nehmen dem schwarzen Stein keine Freiheit weg, da sie nicht direkt benachbart / mit einer direkten Linie verbunden sind. Der schwarze Stein hat noch vier Freiheiten und ist deswegen nicht gefangen.

Eine schöne Möglichkeit, um das zu veranschaulichen, ist der Vergleich der Linien mit Straßen. Hier sind noch alle vier Zufahrtswege zu dem schwarzen Stein hin frei.

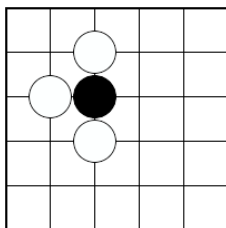


Prinzipiell ist diese Lösung richtig. Es geht allerdings effizienter.

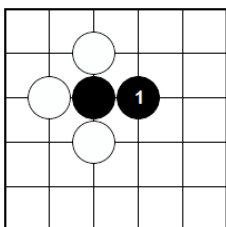
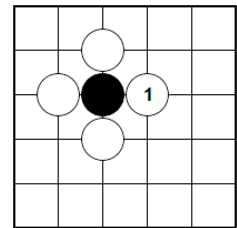
Spielt Weiß in dieser Form, bräuchte er / sie acht Steine, um den einen schwarzen Stein zu fangen. Die mit 'A' gekennzeichneten weißen Steine sind jedoch überflüssig (siehe Erklärung oben).

Lassen Sie die Kinder selbst herausfinden, welche der Steine es nicht braucht!

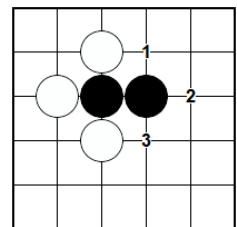
4) **Steine retten** – Steine, die direkt nebeneinander liegen, sind miteinander verbunden („beste Freunde“) und können bis zum Ende der Partie nicht mehr getrennt werden. Wenn sie das Brett verlassen müssen (= gefangen werden), dann nur gemeinsam. Sie teilen ihre Freiheiten.



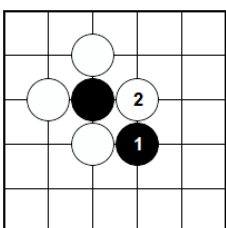
Der Schwarze Stein **steht im Atari**. Das heißt, Weiß hat ihm alle Freiheiten bis auf eine genommen. Damit kann Weiß den schwarzen Stein mit dem nächsten Zug fangen (siehe Diagramm rechts).



Wenn Schwarz einen weiteren Stein an seinen im Atari stehenden Stein anlegt, bilden diese eine **Gruppe**. Weiß kann die beiden Steine nun nur noch gemeinsam fangen. Sie **teilen ihre Freiheiten**. Die Schwarze Gruppe hat nach Schwarz 1 drei Freiheiten (siehe Diagramm rechts). Weiß braucht also mindestens drei Züge, um sie zu fangen.



Das Anlegen in dieser Form wird auch als '**Strecken**' bezeichnet.



Setzt Schwarz seinen Stein an irgend einer anderen Stelle, kann Weiß mit 2 den im Atari stehenden schwarzen Stein fangen.

Lassen Sie die Kinder so lange rumprobieren, bis sie die Lösung selbst finden. Fangen Sie einfach jeweils den im Atari stehenden Stein, wenn die Kinder einen anderen Zug als 'strecken' spielen.

Sie können zum Markieren der Freiheiten einer Gruppe die blauen Go-Steine verwenden. Das entspricht dann auch den Aufgabenstellungen im Tsumego-Block (Buchstabe E)

5) **Fangen / Retten von Gruppen** – Für das Fangen von Gruppen gilt das Gleiche wie für das Fangen einzelner Steine. Es müssen alle Freiheiten (angrenzenden freien Schnittpunkte) besetzt werden. Hat eine Gruppe keine Freiheiten mehr, wird sie vom Brett genommen.

Sie können als Beispiel direkt das Diagramm oben mit den zwei schwarzen Steinen nehmen, die nach dem Strecken wieder drei Freiheiten haben. Sie können die Kinder auch eigene Gruppen mit bis zu fünf Steinen legen lassen, welche die anderen dann umschließen müssen.

Hinweis: Die Kinder können jetzt bereits alle Tsumego der Buchstaben A bis G selbst lösen. Hierfür bedarf es lediglich einer Erklärung der Aufgabensymbole. Sie können sich auch mit Partner oder in der Gruppe eigene Tsumego ausdenken und sie gegenseitig lösen. Dies kann (einzeln oder mit Partner) eine ergänzende Förderung und Beschäftigung für Kinder sein, die deutlich schneller mit ihren Aufgaben fertig sind als andere.

6) Atari-Go spielen mit Teams – Entscheiden Sie, ob am Boden (z.B. Sitzkreis) oder an der Tafel gespielt werden soll. Teilen Sie die Klasse in zwei Teams auf (z.B. gleiche Anzahl schwarzer und weißer Steine in einem Beutel vorbereiten und die Schüler ziehen lassen). Jede:r Schüler:in darf der Reihe nach einen Stein setzen. Schwarz und Weiß spielen jeweils abwechselnd, wobei Schwarz beginnt. Lassen Sie gern die Kinder entscheiden, auf welcher Brettgröße sie spielen möchten.

Bevor der erste Stein gesetzt wird, wünschen sich alle gegenseitig ein „Schönes Spiel!“. Alternativ kann auch der japanische Ausspruch „Onegaishimas(u)“ verwendet werden (das u wird nicht mitgesprochen). Dieser wird in Japan u.a. als Gruß zu Beginn jeder Unterrichtsstunde und jedes (Sport-)Spiels verwendet. Es gibt keine direkte wörtliche Übersetzung. Vom Sinngehalt her ist es eine Bitte / ein Wunsch und geht je nach Kontext in Richtung 'Lasst uns beginnen.', 'Lass uns ein schönes Spiel haben.', 'Nehmt mich gut auf.', 'Helft mir besser zu werden.' – eine Aussage, die im Sinne eines guten Miteinanders mehr als eine Floskel sein soll.

Go beginnt und endet mit einem respektvollem Miteinander. Unter Go-Spielern gehört es zum guten Ton, einander eine schöne Partie zu wünschen und sich zum Ende einer Partie beieinander für diese zu bedanken. Go-Spieler:innen besprechen häufig nach der Partie häufig nochmal ihre Züge und lernen so von- und miteinander.

Die Kinder sollten diese Art des Miteinanders von Anfang an als Teil des Go-Spiels begreifen und erfahren. Dadurch kann Go zu viel mehr als einem schönen Spiel werden. Es wird zum Austausch auf Augenhöhe, bei dem das Gemeinsame am Ende stets mehr zählt, als Gewinnen und Verlieren.

Die Partie kann so lange gehen, bis der erste Stein / die erste Gruppe gefangen wurde (Variante 1) oder jedes Kind am Zug war und das Team, welches am Ende mehr Steine gefangen hat, gewinnt (Variante 2).

Wenn Sie den Wettkampf noch meiden wollen, können Sie auch die Kinder auch selbst bestimmen lassen, wer als nächstes dran ist. Damit bilden sich keine festen Teams. Wer einen Stein gesetzt hat, bringt dem / der Nächsten einen Spielstein, den er / sie wiederum setzt und danach einen weiteren Stein weitergibt ...

7) Demo-Go-Bretter und persönliche Go-Bretter aus TsumeGo-Starterset vergleichen

Je nach verfügbarer Zeit, kann der Transfer zu dem Spielmaterial der Kinder (TsumeGo-Startersets) gemacht werden. Die Kinder können hierbei nochmal das Beschreiben und Vergleichen von Dingen üben sowie Begriffe wie Ecke, Rand, Mitte, Linien, Schnittpunkte und Sternpunkte wiederholen. Zu Gunsten von mehr Spielzeit, kann der Teil aber auch komplett ausgelassen werden.

8) Atari-Go spielen mit eigenen TsumeGo-Sets

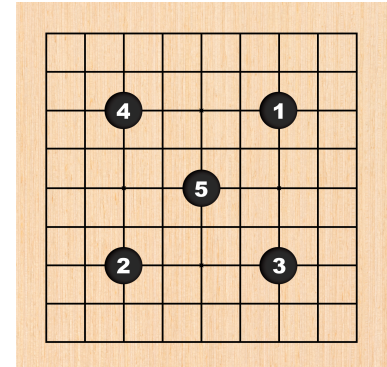
Die Kinder finden sich zu zweit zusammen und spielen miteinander Atari-Go. Wer den ersten Stein fängt, gewinnt.

Legen Sie bitte Wert auf das Begrüßen zu Beginn und das Bedanken zum Ende der Partie, sodass die Kinder dies stets als festen Bestandteil des Spiels mitüben.

Sollten sich bereits deutliche Spielstärkenunterschiede abzeichnen (ein Kind gewinnt deutlich häufiger, als die anderen), können 'Vorgaben' eingeführt werden.

Variante 1: Der / die Stärkere muss für jeden Sieg künftig einen Stein mehr fangen, als der / die Andere. Hierfür können z.B. die farbigen Go-Steine als Marker verwendet werden. Wenn alle Paare etwa gleich schnell spielen, ist diese Vorgabeart auch innerhalb der Klasse kompatibel. Damit die Anzahl zu fangender Steine nicht zu schnell zu groß wird, kann zwischendurch für alle eine feste Anzahl abgezogen werden (z.B. '-5 Steine').

Variante 2: Der / die schwächere Spieler:in darf bereits zu Beginn zwei bis fünf Vorgabesteine auf das Brett setzen (Verteilung siehe Diagramm rechts). Die bereits stehenden Steine helfen dabei, die eigenen Gruppen verbunden zu halten (mehr Freunde / Verbündete auf dem Brett) und die des / der Anderen zu trennen und umschließen. Nachdem die Vorgabesteine platziert wurden, hat Weiß den ersten Zug. Mit der Zeit kann sich bei dieser Variante eine klare Struktur herauskristalisieren, wer wie stark spielt und wem wie viele Vorgabesteine geben kann, sodass die Gewinnquoten ausgeglichen sind (alle gewinnen etwa die Hälfte ihrer Spiele).



9) Alle helfen dabei, aufzuräumen und schauen nochmal nach, dass keine Spielsteine am Boden liegen. Sie können selbst eine kurze Einschätzung geben (Mitarbeit, Fairness etc.) und / oder die Kinder befragen, wie es für sie war.

Kurzeinführung Atari-Go

Zielgruppe: Grund- / Förderschüler
 Dauer: 10+ Minuten (abhängig von der Zeit fürs freie Spielen am Ende)

Material: Magnet-Go-Set, ggf. Tafel
 ggf. TsumeGo-Startersets (1 je Paar)
 Tische & Stühle und / oder Sitzunterlage(n) für den Boden

1) „Ich zeige euch heute ein neues Spiel, das schon URALT ist (>3.000 Jahre). Ziel ist es, die Steine des / der Anderen zu fangen, bevor die eigenen Steine gefangen werden. Es wird dabei immer abwechselnd auf die Schnittpunkte gesetzt.“

► Demonstrieren, wie Steine im Zentrum, am Rand und der Mitte platziert werden, dabei abwechselnd schwarze und weiße Steine setzen, beginnend mit Schwarz.

2) „Was denkt ihr, wo müssen überall weiße Steine stehen, damit der schwarze Stein / die schwarze Gruppe gefangen ist?“

► Steine und Gruppen an verschiedenen Stellen auf dem Brett legen. Nachdem ein einzelner Stein korrekt umschlossen wurde (→ Stein entfernen!), können auch direkt mehrere Steine und Gruppen auf dem Brett verteilt werden und die ganze Klasse erhält die Aufgabe, alle schwarzen Steine zu umschließen. → Alle setzen nacheinander weiße Steine so aufs Brett, dass sie den schwarzen Steinen Freiheiten wegnehmen. Steine / Gruppen, die komplett umschlossen wurden, dürfen / müssen vom Brett genommen werden. 'Freiheiten' kann als Begriff kurz erklärt werden, muss aber nicht. Sollte diagonal gespielt worden sein, kann zwischendrin oder zum Schluss noch darauf hingewiesen werden, dass nur die direkt verbundenen Schnittpunkte Freiheiten sind / besetzt werden müssen zum Fangen.

3) „Damit kennt ihr schon alle Regeln. Lasst uns spielen! Wenn ihr einen Stein von mir fangt, gewinnt ihr. Wenn ich 3 (oder 5) von euch fange, gewinne ich. Wollen wir es versuchen?“

4) Nachdem die Klasse als Team gegen die Lehrkraft gespielt hat, können entweder nochmal zwei Teams am Demo-Brett miteinander spielen oder die Kinder zu zweit (1 vs 1) mit ihren TsumeGo-Startersets.