

„Go verwendet nur elementare Materialien und Konzepte – Linien und Kreise, Holz und Steine, Schwarz und Weiß. In Verbindung mit wenigen, einfachen Regeln entsteht ein Spiel voll taktischer Raffinesse und strategischer Komplexität, weit jenseits des menschlichen Vorstellungsvermögens.“ Iwamoto Kaoru

Haben Sie auch schon einmal im Park oder in einem Cafe Menschen gesehen, die, über ein Holzbrett mit vielen linsenförmigen Steinen gebeugt, in tiefster Konzentration scheinbar die Welt vergessen? Für den unkundigen Beobachter stellt sich das Wirrwarr aus schwarzen und weißen Steinen auf einem Brett nicht wie ein ernstzunehmendes Spiel dar. Und doch sprechen wir vom ältesten Brettspiel der Welt. Sein Name: Go.

Ob Sie Go als Spiel der Strategen kennen lernen wollen, oder ob es Ihnen behilflich sein soll, den asiatischen Mentalitäten näher zu kommen, ob Sie es als Möglichkeit der Selbstwahrnehmung nutzen oder es als stilvolle Freizeitbeschäftigung für sich entdecken wollen, die SCHULE DER GO-KUNST vermittelt Ihnen einen fundierten Einstieg und gern auch eine langfristige persönliche Betreuung.

GUNNAR DICKFELD 3. DAN

WEG IM GO

- Lehrtätigkeit seit 2000
- Training in Deutsch oder Englisch
- Seit 2001 ehrenamtliche Tätigkeit im Vorstand des Go-Landesverbands Hessen e.V.

PUBLIKATIONEN

„Go für Einsteiger. Spielen - Denken - Lernen“.
ISBN-10: 3897174294. Fleurus Verlag. 2006.
„Leben und Tod - Grundlagen des Go-Spiels.“
ISBN-10: 3833427922. BoD. 2005.

KONTAKT

www.gunnar-dickfeld.de
gd@gunnar-dickfeld.de
Telefon 01 63 / 7 43 33 99



SCHULE DER GO KUNST

Gunnar Dickfeld

GO-SEMINARE UND UNTERRICHT
FÜR ANFÄNGER UND FORTGESCHRITTENE

SEMINARE UND UNTERRICHT

EINFÜHRUNGEN IN DAS GO-SPIEL

Dieser Basisworkshop bietet eine umfangreiche Einführung in die faszinierende Welt des Go. Die Spielregeln werden Ihnen Schritt für Schritt, das heißt „Stein für Stein“, vorgestellt. Kleine Übungsaufgaben sollen Sie an die grundlegenden Spieltechniken, Tricks und Methoden heranführen, die Sie natürlich sofort selbst spielend ausprobieren dürfen. Ihr Spielspaß wird großgeschrieben! Außerdem vermittelt Ihnen der Workshop Einblicke in die Geschichte und in die über Jahrhundert gewachsene Kultur des Spieles.

Inhalte:

- Erlernen der Go-Regeln & Grundtechniken
- Eröffnung: Wie beginne ich am besten?
- Endspiel: Wie hole ich die letzten Punkte?
- Höfliches Spielverhalten
- Anekdoten aus der Geschichte des Spiels
- Informationen rund um das Spiel...

VERTIEFUNG

Die Vertiefungsseminare richten sich ganz nach Ihrem Interesse und nach den Themen, die für die Vervollkommnung Ihres Spieles bedeutsam sind. So können Sie verschiedene Spielsituationen wie Eröffnung, Joseki, Tesuji, Formen, Ganzbrettsituationen, Endspiel, Leben und Tod u.a. vertiefend betrachten. Natürlich sind auch Ihre eigenen Themenvorschläge willkommen.

PRIVATUNTERRICHT

Privatunterricht in kleinen Gruppen oder im Rahmen ganz individueller Einzelstunden bieten eine optimale Ergänzung für Go-Schüler, die Ihr eigenes Spiel von Grund auf analysieren und verbessern wollen. Auf Ihre persönlichen Spielbedürfnisse abgestimmt, bietet diese Form des Go-Unterrichts ein sehr intensives und produktives Arbeiten.

Für die angegebenen Kurse, Workshops u.a. benötigen Sie kein eigenes Spielmaterial. Wenn Sie Interesse am Kauf von Spielmaterial oder an Literatur für Einsteiger haben, wenden Sie sich bitte an gd@gunnar-dickfeld.de

DAS SPIEL

„Schach verhält sich zum Go wie doppelte Buchführung zur Philosophie.“ Trevanian, 1979

Go ist ein asiatisches Strategiespiel. Seit rund viertausend Jahren hat es die Menschen fasziniert und begeistert. Go zählt zu den am meisten gespielten Spielen weltweit. Es schult Kreativität, Intelligenz und Charakter. Im Go-Spiel geht es nicht darum, den Gegner zu vernichten oder die gesamte Spielfläche zu beherrschen. Ganz im Gegenteil: Go verlangt einen maßvollen Kampfeswillen.

Go ist ein Brettspiel für zwei Spieler. Schwarze und weiße Steine werden abwechselnd auf einem Holzbrett mit einem Gitternetzmuster plaziert. Das Spiel kommt ursprünglich aus China und heißt dort Weiqí - Spiel des Umschließens und Umzingelns. Es gilt, möglichst viele und große Flächen des Spielfelds mit den eigenen Spielsteinen einzukreisen und zu umschließen. Sieger ist, wer am Ende der Partie die größere Fläche hat.

Viele Bezeichnungen deuten daraufhin, dass Go mit seinen schwarzen und weißen Steinen zunächst als Kalender und Instrument zum Voraussagen der Zukunft entwickelt wurde. Später wurden die Spielsteine dazu verwendet, die Aufstellungen von Armeen nachzustellen und daraus Taktiken und Strategien für die bevorstehenden Kämpfe und Kriege zu entwickeln.

Das Erlernen der Go-Regeln bedarf nur weniger Minuten. Sie sind simpel, leichter als beim Schach. Die Variationsmöglichkeiten jedoch sind so unermesslich, dass es bis heute kein Computerprogramm mit einem menschlichen Spieler aufnehmen kann. Je mehr Sie über Go lernen, umso mehr erkennen Sie den Reichtum und die Tiefgründigkeit, die diesem Spiel innewohnen. Übung macht auch im Go den Meister.

DIE PHILOSOPHIE

Verschiedene Legenden zur Entstehung des Go-Spiels veranschaulichen seine philosophischen Ideen und kulturellen Werte. Sie spiegeln die beiden grundlegenden Ideen des Go wieder: die Entwicklung des eigenen Charakters und die Veranschaulichung des Wettstreits zweier Elemente.

Die beiden grundlegenden Kräfte, die in der Welt wirken, bezeichneten die Chinesen mit Yin und Yang. Yin (chinesisch: dunkel) repräsentiert Erde und Mond, Kälte, Nacht, Stillstand und Schwäche, aber auch das Bewahrende, Kooperative und Intuitive. Es verkörpert das passive weibliche Element. Yang (chinesisch: hell), das aktive männliche Element, vertritt Himmel und Sonne, Hitze, Licht und Bewegung. Es steht für das Starke, das Fordernde und Rationale.

Die Kräfte Yin und Yang werden als gleich bedeutsam angesehen und sollen sich im Ideal die Waage halten. Ihr Wirken prägt nahezu jeden Aspekt der chinesischen Philosophie. Auch auf dem Go-Brett agieren Yin und Yang in Form der schwarzen und weißen Steine. Im Idealfall sind beide Kräfte im Gleichgewicht und die Partie endet unentschieden. Ist die Balance unausgewogen, dann dominiert eine der beiden Kräfte und die Partie geht zu Gunsten einer Seite aus. Auch in den strategischen Elementen des Go ist das Kräftespiel von Yin und Yang tief verwurzelt.

Das Go-Spiel brachte im Laufe der Jahrhunderte eine Vielzahl von Maximen und Lehrsprüchen hervor, deren Bedeutung sich häufig erst nach intensiver Beschäftigung mit ihnen erschließt. Durch das Beachten der Sprichworte und Gebote lernen unsere Go-Spieler, ihre Steine bedacht zu setzen und Entscheidungen besonnen zu treffen. Die Beschäftigung mit dem Spiel bringt also nicht nur eine bessere Spielstärke mit sich, sie fördert auch die Weitsicht und die Fähigkeit, im Spiel wie im Leben Entscheidungen zu treffen und deren Konsequenzen abzuwägen. So ist Go mehr als ein Spiel, es ist eine spielerische Lebensschule. Es stärkt Umsicht, Weitsicht, Konzentrationsfähigkeit und Geduld.