

Insegnare il Go ai bambini

con il metodo di Yasuda Yasutoshi 9d

di Paolo Montrasio, paolo@paolomontrasio.com

Yasuda Yasutoshi è un giapponese che di professione gioca a Go. È un nono dan, il che vuol dire che è uno dei più forti giocatori del mondo. Anni fa, scosso dal suicidio di un ragazzino, decise di fare qualcosa per i bambini. Essendo la cosa che sa fare meglio, Yasuda iniziò a spiegare il go ai bambini nelle scuole, cercando di dar loro un'educazione diversa, facendoli divertire e dando loro la gioia di giocare insieme. Col passare del tempo ha messo a punto un metodo molto efficace, che usa anche negli ospedali per insegnare ai ragazzi malati e ai disabili mentali. Pare che l'interesse per il gioco e la socializzazione che lo accompagna abbiano un effetto terapeutico.

Del maestro Yasuda ha già scritto Luciano Ghelli sulla rivista della Federazione (Stone Age 22). Tuttavia, dopo averlo visto all'opera due volte nell'ultimo anno ed aver assistito ad una sua lezione sul metodo, sento l'esigenza di spiegare in maggior dettaglio la sua tecnica, con la speranza che possa essere d'aiuto e d'ispirazione a chi voglia avvicinare dei bambini al Go.

Rompere il ghiaccio

Yasuda inizia la sua lezione cercando di catturare l'interesse dei bambini. Per farlo non si deve parlare di Go. Va bene qualsiasi argomento. In genere incomincia con degli ideogrammi giapponesi. Questo approccio funziona anche con i bambini occidentali. Sia in un centro commerciale ad Amsterdam (in concomitanza con il campionato europeo a coppie) sia al go club Milano, Yasuda disegnò un ideogramma e chiese ai bambini di indovinare cosa fosse. Dopo un po' di tentativi indovinarono che si trattava di un animale, e quindi di un cavallo. Che si tratti di un cavallo diventa evidente quando si disegna il muso. Improvvisamente le linee orizzontali e verticali diventano una criniera. Sotto la criniera appaiono le gambe e in fondo al corpo la coda.



L'ideogramma



Il cavallo!

A questo punto, a Milano Yasuda spiegò che i giapponesi scrivono con dei disegni e tracciò il simbolo del Go. I bambini, guidati dalle sue domande, arrivarono a capire che il primo dei due simboli è in realtà la prima e unica regola del Go: si gioca su un reticolo (rappresentato all'interno del simbolo) e si deve giocare in modo da circondare le pietre dell'avversario (azione simbolizzata dal quadrato intorno al reticolo).



Il simbolo del Go

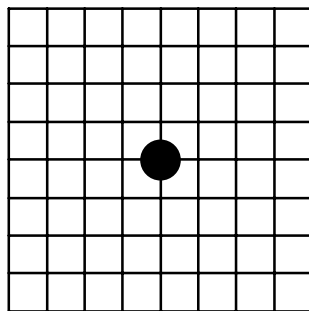
Mi aspetto che l'approccio sia lo stesso anche con i bambini giapponesi. In fondo all'asilo non conoscono gli ideogrammi, e anche alle elementari ci vuole un po' prima che ne imparino abbastanza! In ogni caso Yasuda dice che alle volte, per variare, si limita a raccontare delle favole.

Iniziare a giocare

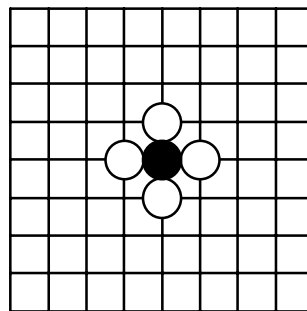
Per fare una lezione vi servono un goban e delle pietre. Se il pubblico è poco, un goban di legno e le solite pietre vanno benissimo, ma se i bambini sono tanti vi occorrono materiali magnetici per poterli tenere in verticale, così che tutti li vedano. Probabilmente non avete un goban magnetico, ma se avete una lavagna magnetica o una superficie metallica potete rimediare facilmente: disegnate un grosso goban 9x9 su un foglio di carta e appendetelo alla lavagna con delle calamite. La parte più difficile è invece procurarsi le pietre: vi servono infatti un bel po' di dischi bianchi e neri. In commercio si trova qualcosa che può servire allo scopo: si tratta di quei dischi che si usano per appendere fogli di carta alle lavagne magnetiche. Se volete dell'aiuto (e non solo per i materiali) potete contattate la Federazione all'indirizzo che trovate alla fine di quest'articolo.

Il secondo problema che dovete affrontare è imparare le regole del go voi stessi: è infatti meglio sapere qualcosa in più dei bambini a cui dovrete insegnare, in modo da poter rispondere alle loro domande. Per fortuna le regole sono poche e semplici: potete leggere fino in fondo quest'articolo e, se proprio vi restano dei dubbi, fate riferimento ai corsi di Go in bibliografia.

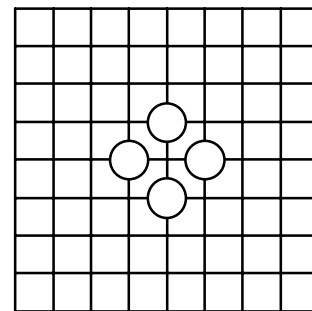
Superati questi problemi siete pronti per iniziare. Yasuda gioca una pietra nera su un incrocio, poi chiede ai bambini di circondarla e uno alla volta li fa andare davanti al goban dove giocano una mossa a testa. Chi gioca la mossa conclusiva toglie la pietra.



Il goban all'inizio



I bambini catturano la pietra



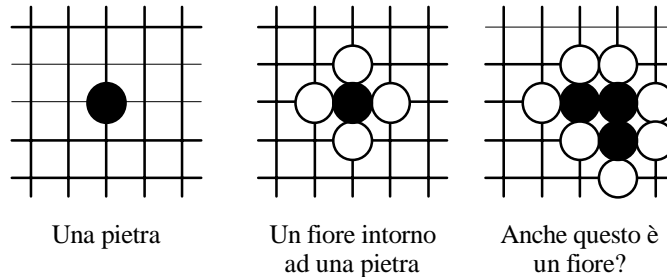
I bambini tolgono la pietra

In questa fase alle volte capiterà che alcuni bambini circondino la pietra con quattro pietre mentre altri lo faranno con otto, pensando che servano anche le chiusure in diagonale. Si deve dir loro che va bene in entrambi i casi. Poi si spiega che quattro pietre sono sufficienti.

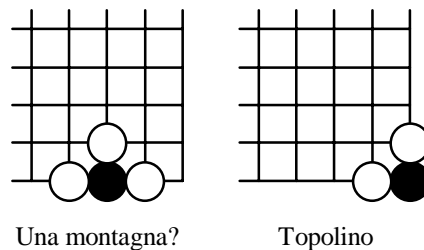
Dopo che tutti i bambini hanno avuto la soddisfazione di partecipare alla cattura della pietra, Yasuda li divide in due squadre e li fa giocare insieme: i bambini delle due squadre escono a giocare una mossa a testa, e vince la squadra che per prima cattura una pietra. Dopo aver ripetuto questo gioco un po' di volte è probabile che sia passato abbastanza tempo e che sia meglio abbandonare il go e passare a fare altro.

Le volte successive i bambini, se vogliono, possono prendere dei goban 9x9 e giocare tra di loro, o si può organizzare un'altra partita a squadre.

Yasuda dice che al di sotto di una certa età per i bambini è difficile capire cosa voglia dire circondare una pietra. Per questa ragione ricorre all'uso di *forme*. Invece di dire *cattura*, gli dice *fate un fiore intorno alla pietra*. Anche i bambini più piccoli capiscono benissimo cosa vuol dire fare un fiore.



Probabilmente si riesce a far passare per un fiore anche la formazione che si deve fare per circondare due, tre o più pietre. Può essere un po' più difficile spiegare cosa accade quando si deve catturare una pietra su un lato o in un angolo. Non ricordo come Yasuda spieghi la cattura sul lato, ma se il fiore non dovesse andar più bene, azzardo l'ipotesi che le tre pietre bianche possano formare l'immagine di una montagna, o della neve (bianca) che ricopre una montagna (nera). È invece semplice immaginare che le tre pietre nell'angolo formino la testa di Topolino, e secondo Yasuda questo paragone funziona sempre.



Errori da non commettere

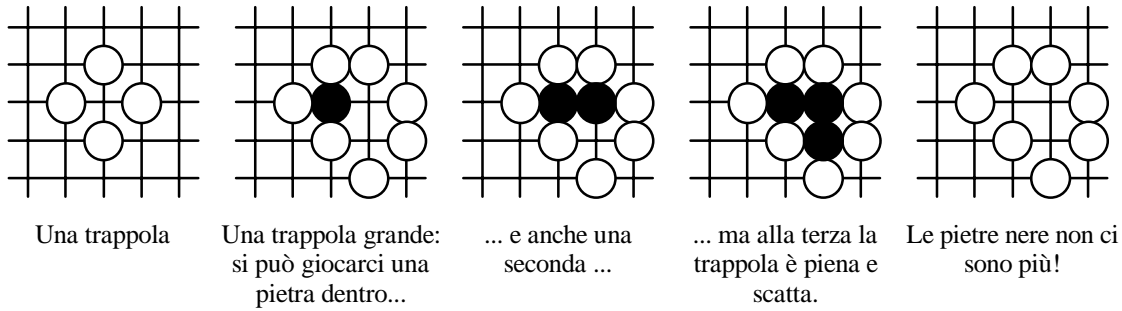
È importantissimo che l'insegnante non spieghi mai nulla se un bambino non glielo chiede. L'insegnante non deve neppure cercare di correggere gli eventuali errori che i bambini fanno. Non è importante che i bambini giochino bene: l'importante è che si divertano. I bambini a cui il Go piacerà in modo particolare andranno dall'insegnante di loro spontanea volontà e gli chiederanno consigli per giocare meglio. Yasuda racconta che nella sua esperienza una delle classi a cui il Go è piaciuto di meno fu quella il cui insegnante era un forte giocatore di Go che correggeva gli errori dei bambini.

Complicare il gioco

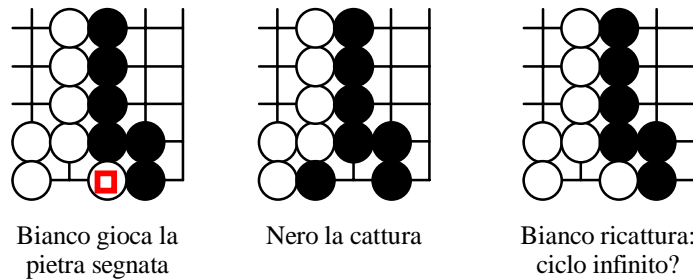
Quando avranno giocato abbastanza partite alcuni bambini vorranno forse un gioco meno immediato e più stimolante. Si può allora innalzare l'obiettivo: vincerà non più chi cattura una pietra, ma chi ne cattura tre, o cinque. Questo permette partite più avvincenti, con rimonte e ribaltamenti della situazione.

In queste partite capiterà che un bambino giochi dentro uno dei fiori con cui gli erano state catturate delle pietre. Nel Go c'è una regola per cui non ci si può catturare da soli. Sfortunatamente non è bello iniziare ad enumerare di fronte ai bambini una serie di regole di cui non capiranno subito la necessità (non la capiscono neppure tanti adulti...) Inoltre bambini troppo piccoli faranno una domanda molto imbarazzante: *cos'è una regola?* Meglio allora dire: quando si toglie la pietra in mezzo, il fiore diventa una *trappola* e se metti una pietra in una trappola arrivo io e la porto via! Nell'esperienza di Yasuda è normale che un bambino metta una pietra in una trappola una volta, e magari pure una seconda per distrazione, ma non è mai accaduto che lo stesso bambino metta una pietra in trappola tre volte!

Fate attenzione alla differenza tra trappole piccole e trappole grandi: le trappole scattano *solo quando sono piene*, come mostra la prossima figura.



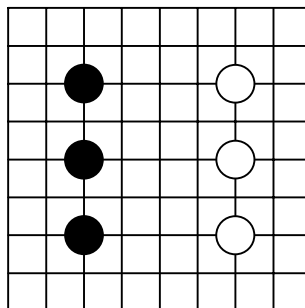
Quando la partita non si conclude più con la cattura della prima pietra, accadrà anche che i bambini si imbattono in una situazione di ko (pronunciato *co*). Un ko è una situazione spiacevole, perché apparentemente non ha via di uscita: un bambino cattura una pietra, l'altro gliela riprende subito, il primo insiste, il secondo pure, e così via. Se nessuno si tira indietro, la partita si conclude qua, perché uno dei due raggiungerà rapidamente il numero di pietre da catturare per vincere la partita.



È però possibile che si accorgano del problema e che vadano a chiedere lumi all'insegnante. In questo caso Yasuda consiglia di rimandarli indietro dicendo loro che sicuramente non hanno guardato bene: deve esserci una soluzione. Torneranno, e saranno rimandati indietro ancora. Finalmente, quando insisteranno una terza volta, l'insegnante andrà a vedere, studierà la situazione e suggerirà che uno dei due rinunci a giocare il ko. È però possibile che abbiano già deciso da soli che questa è l'unica via d'uscita e che si siano dati autonomamente la regola del ko: bianco cattura e nero non può ricatturare subito, ma deve giocare da un'altra parte. Ovviamente i bambini non sanno che questa situazione si chiama ko. Sarà interessante sentire che nome gli avranno dato.

Introdurre la strategia

In fase successiva l'insegnante complicherà un po' la situazione mettendo delle pietre sul goban all'inizio della partita. I bambini scopriranno presto che a bianco non conviene giocare troppo vicino alle pietre nere o, peggio, tra di loro e il bordo. Questo servirà per dare un po' di ordine alle partite e per iniziare a ragionare sulla strategia del gioco. Fatto questo si potranno togliere di nuovo le pietre iniziali e riprendere a giocare come prima.

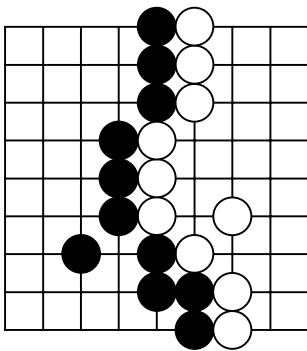


La posizione iniziale

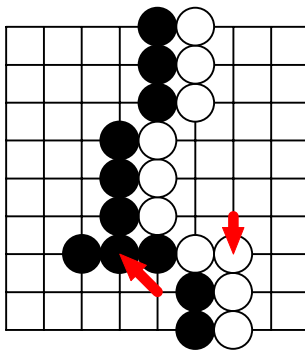
Contare il territorio

Alla fine, quando diventerà difficile catturare pietre, o quando saranno sul punto di scoprirlo da soli (come per Babbo Natale e Gesù Bambino), l'insegnante dovrà svelare ai bambini che nel vero gioco del go non vince chi cattura una pietra per primo, ma chi circonda più territorio. Chiaramente si potrà farlo solo se i bambini saranno sufficientemente grandi per contare. Il punteggio di un giocatore è dato dal numero di incroci circondati dai suoi gruppi, meno il numero di pietre che l'altro giocatore gli ha catturato. Prima di procedere al conteggio, se ci sono dei prigionieri, questi vanno inseriti nel territorio del giocatore a cui sono stati catturati.

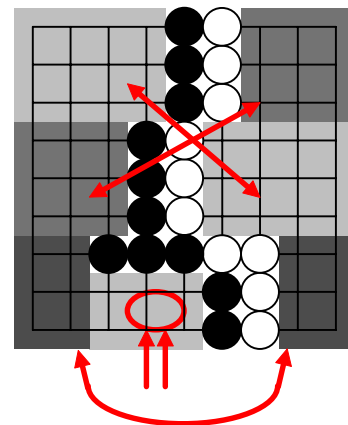
In alternativa penso che si possa far loro confrontare territori uguali a coppie, come illustrato in figura. Non so quanto possa essere semplice farlo per un bambino, ma sicuramente l'insegnante sarà in grado di trovare il modo e il momento migliore. Magari può diventare un utile esercizio di geometria, ma preferisco fermar qui le mie speculazioni per non invadere goffamente i campi altrui.



Una partita conclusa



Si spostano le pietre per formare dei rettangoli



Si confrontano i territori a coppie: nero ne ha uno in più.

Conclusioni

Yasuda stima di aver fatto conoscere il Go a circa un milione di persone. Solo una minima parte ha continuato a giocare a Go e forse nessuno di loro diventerà mai un giocatore professionista, ma va ricordato che Yasuda non insegna il go ai bambini per farli diventare forti giocatori, ma perché è convinto che sia una cosa che faccia loro bene, allo stesso modo in cui fa loro bene imparare a nuotare e studiare la storia.

Bibliografia

1. Luciano Ghelli, Incontro con Yasuda Yasutoshi Sensei, *Stone Age*, n 22, FIGG, Estate 1997.
2. Paolo Montrasio, *Corso di go in una pagina*, <http://www.figg.org/corso/una-pagina>, FIGG, 1996
3. Mori Hiroki, *La via interattiva al go*, <http://www.figg.org/corso/tiwtg>, trad. FIGG, 1998
4. *Impara a giocare a Go*, <http://www.figg.org/corso>, FIGG, 1996-98

Federazione Italiana Giuoco Go

c/o Gionata Soletti, via Giannone 6, 20154 Milano

Tel: 02.33.10.50.42 Fax: 02.33.15.648 Email: figg@figg.org

Internet: www.figg.org

Per darvi la possibilità di iniziare a giocare subito anche se non avete del materiale, nelle prossime due pagine trovate un goban 9x9 di dimensioni reali e delle pietre. Incollateli su cartoncino e ritagliate le pietre.

Al momento in cui scrivo nella pagina <http://www.figg.org/corso> del sito Internet della FIGG c'è un collegamento ad un programma gratuito che gioca su un goban 9x9. Il programma è abbastanza forte da essere un buon avversario per un po' di tempo, mentre diventate sempre più bravi a giocare.

