



9. Deutsche Schul-Go Mannschaftsmeisterschaft
im Gymnasium Leopoldinum
in Detmold am 24./25. Sep. 2011



Die Faszination Go

Go ist das wohl älteste Strategiespiel; laut chinesischen Legenden soll es bereits vor 4000 Jahren erfunden worden sein. Gesicherte Hinweise auf die Existenz des Spiels sind 2500 Jahre alt.



In Japan wurde Go vor knapp 1500 Jahren eingeführt, und erreichte dort eine besondere Blüte. Daher ist es hierzulande unter seiner japanischen Bezeichnung besser bekannt als unter seinem ursprünglichen chinesischen Namen *Weiqi*, in Korea ist der Name *Baduk* gebräuchlich. Mit Beginn der Edo-Periode im frühen 17. Jahrhundert änderten sich die politischen Verhältnisse in Japan grundlegend.

Der neue Shogun Tokugawa war dem Go sehr zugetan und förderte dieses durch den Posten des Godokoro (Go-Minister), durch den Oshiro-go, einer Go-Zeremonie in Anwesenheit des Shoguns, bei der der stärkste Go-Spieler ermittelt wurde, und durch Stipendien für die stärksten Spieler der vier Go-Schulen, die um diese Zeit entstanden.

Unter diesen vier Schulen herrschte große Rivalität, was dem Go-Spiel zu einem bis dato nicht erreichten Niveau verhalf. Unter anderem wurde in dieser Zeit ein Rangsystem eingeführt, welches an das der Kampfkünste angelehnt war. In Japan gibt es heute schätzungsweise 10 Millionen Go-Spieler.

Seit seiner Einführung in Europa und Nordamerika vor gut 100 Jahren ist das Spiel auch außerhalb Asiens beliebt geworden. Ein Indiz für die Komplexität des Spiels lässt sich auch daraus ableiten, dass es noch nicht gelungen ist, ein wirklich spielstarkes Go-Computerprogramm zu entwickeln. Trotz der Erfolge in den letzten



Jahren ist jeder fortgeschrittene Amateurspieler in der Lage, besser als ein Computer zu spielen.



Go ist durch den im Jahre 1998 in Japan und später auch in Deutschland erschienenen Manga „Hikaro no Go“ gerade bei Kindern und Jugendlichen sehr populär geworden. Es ist die Geschichte des kleinen, japanischen Jungen Hikaro, der beim Stöbern auf Großvaters Dachboden ein uraltes Go-Brett entdeckt, das es in sich hat: Es wird vom Geist eines Go-Meisters bewohnt, dessen Liebe zum Spiel ihn unsterblich machte. Um endlich wieder Go spielen zu können, schlüpft er in Hikarus Bewusstsein hinein. Dieser ist zunächst wenig begeistert über seinen neuen Freund und dessen merkwürdiges Hobby. Doch mit der Zeit erkennt Hikaru, dass viel mehr hinter dem langweiligen Spiel steckt als gedacht ...



Es gibt sehr alte Geschichten und Legenden um das Go-Spiel, die die philosophischen Ideen und kulturellen Werte hinter dem Go veranschaulichen. Einer Überlieferung nach wurde das Spiel von einem alten chinesischen Kaiser als Unterrichtswerkzeug für seinen Sohn entworfen, um seinen Sohn Disziplin, Konzentration und geistige Balance zu lehren. Der Sohn wurde schließlich der erste große Spieler und zudem ein guter Kaiser mit einem ausgeglichenen menschlichen Wesen. Die Legenden spiegeln die beiden grundlegenden Ideen des Go wieder: die Entwicklung des Charakters und die Veranschaulichung des Wettstreits zweier Elemente.



Die Komplexität des Spiels kann nicht allein durch Logik beherrscht werden. Ausgleich, Konzentration und Geduld sowie das Vermeiden von Aggression sind Prinzipien, die sowohl der fernöstlichen Denkweise als auch dem Go-Spiel zugrunde liegen. Anders als beim Schach geht es nicht um die Vernichtung des Gegners, sondern darum, seine geistigen Fähigkeiten unter Beweis zu stellen und etwas geschickter zu sein als der andere, um zu gewinnen. Der erfahrene Spieler sollte auch für einen guten Zug des Gegenübers dankbar sein, da er ihm hilft, zu lernen. „Kämpfen ist nicht der Schlüssel zum Go, es dient allein als letzter Ausweg.“ (Zhong-Pu Liu, 1078 v. Chr.).



Jugendförderung durch Go

In Deutschland wurde Go vor einigen Jahren auch in einer Ausgabe der „Sendung mit der Maus“ im WDR-Fernsehen erklärt. Der Beitrag zeigt, wie einfach die Regeln zu vermitteln sind, jedoch gleichzeitig, wie komplex und herausfordernd die strategischen Elemente des Spiels sind. Dem Schüler vermittelt sich das Verständnis von komplexen Zusammenhängen und die positive Ausbildung des eigenen Charakters.



Go erfordert und fördert sowohl das logische Denken wie auch die Kreativität. Konzentrationsfähigkeit und ausdauernde Konzentration sind unbedingte Voraussetzungen für ein erfolgreiches Spiel. Da diese Fähigkeiten « spielend » erworben werden, ist Go hervorragend zum Erwerb allgemeiner Lernkompetenzen und somit als Angebotsfach in der Schule geeignet.

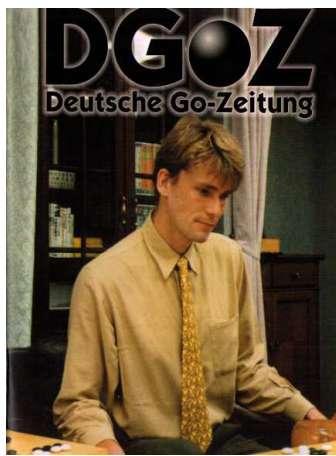
Go4school fördert Jugendgruppen und Jugendprojekte an Schulen und ihre Begegnung untereinander. Beispielhafte Projekte der Jugendförderung und der geistigen Fortentwicklung von Kindern und Jugendlichen in Deutschland werden konzipiert, gefördert, durchgeführt und öffentlich vorgestellt.





Das Hans-Pietsch-Memorial

mit der Deutschen Schul-Go-Mannschaftsmeisterschaft



Seit 2003 findet einmal jährlich die Deutsche-Schul-Go Mannschaftsmeisterschaft an einer Schule statt, an der ca. 100 Kinder und Jugendliche in Mannschaften aus ganz Deutschland teilnehmen.

Diese Veranstaltung wird im Gedenken an Hans Pietsch, Profi 6-Dan, durchgeführt, der nach Japan ging und aufgrund seiner Leistung als einziger Deutscher bisher mit einem Profi-Dan-Grad ausgezeichnet wurde. Im Jahr 2003 fiel Hans Pietsch in Südamerika auf tragische Weise einem Verbrechen zum Opfer.

Viele Jugendliche konnten seitdem durch Studienaufenthalte in Japan, China und Korea seinem Beispiel nacheifern.

Im Jahr 2011 wird die go4school-Veranstaltung vom Japanischen Generalkonsulat in Düsseldorf durch die Schirmherrschaft des Generalkonsuls im Rahmen



日独交流**150**周年
Jahre Freundschaft
Deutschland – Japan

des Jubiläums 150 Jahre Deutsch-Japanische Freundschaft unterstützt.



Das japanische Brettspiel Go

- stammt ursprünglich aus China und ist ca. 4000 Jahre alt
- wird in Deutschland in Vereinen und auf Turnieren gespielt, in Ostasien (Japan, China, Korea) sogar professionell
- ist ein strategisches, kampfbetontes Spiel; es geht um „Leben und Tod“, natürlich nur für die Spielsteine
- führt spielerisch zu Harmonie und Ausgleich; Selbstbeschränkung und Toleranz ist der Weg zum Erfolg
- fordert und fördert Aufmerksamkeit und konsequentes Denken (Konzentration)
- ist in den Grundzügen leicht erlernbar; Spielidee und Regeln werden in Minuten verstanden
- gestattet auch Partien zwischen unterschiedlich starken Spielern; Ausgleich der Spielstärke durch Vorgabesteine



Was fordert und fördert GO ?

- Go spielen erfordert Disziplin !
- Disziplin ist die Basis für Schule, Beruf und Familie.

- Go spielen erfordert Konzentration !
- Konzentration führt auf den Weg zum Erfolg.

- Go spielen erfordert Geduld !
- Nur mit Geduld lassen sich Probleme lösen.

- Go spielen erfordert Vernunft !
- Vernunft ist die Fähigkeit objektiv zu denken.

- Go spielen erfordert Objektivität !
- Selbstüberhebung führt unweigerlich zur Niederlage.



Was gibt GO ?

- ... Verständigung ohne Sprache
 - ... Freundschaften rund um den Globus
 - ... Partnerschaft statt Gegnerschaft

 - ... Harmonie im härtesten Kampf
 - ... Akzeptanz einer Niederlage
 - ... Beschränkung auf das Mögliche

 - ... Training des logischen Denkens
 - ... Entschlusskraft und Intuition
 - ... Zielstrebigkeit und Geduld

 - ... Selbsterkenntnis und Toleranz
 - ... Spiegelbild des Charakters
- z.B. abenteuerlich oder vorsichtig, großzügig oder geizig,
realistisch oder romantisch, etc.



Kontaktdaten

HPM-Organisation vor Ort

Rolf Bensel
Mühlenstr. 13
32756 Detmold
email: rolf@bensel.eu

Vorstand - HPM-Koordination

Karen Schomberg
Strümper Straße 49
40670 Meerbusch
Tel. 02159/528700
email: kschomberg@go4school.de

Vorstand - Schatzmeister

Ralf Fox
Niefeldstraße 5
45894 Gelsenkirchen
Tel. 0209/9392839
email: rfox@go4school.de

Vorstand – geschäftsführend

Thomas Brucksch (V.i.S.d.P.)
Hansenstr. 29
53721 Siegburg
Tel. 0151/15768248
email: tbrucksch@go4school.de