



Budo-Club Bremen

Inh. Wolf-Dieter Wichmann

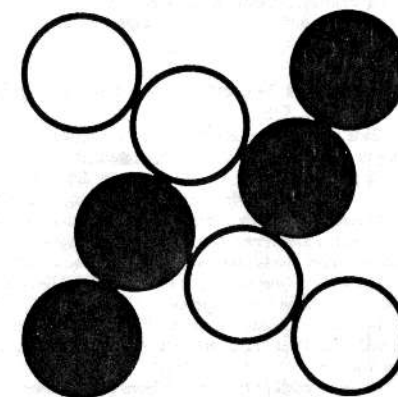
Bremens Sportschule
für japanische Kampf-
sportarten

- Karate
- Kendo
- Aikido
- Iaido
- Judo

Dölvesstr. 8 Tel. 4919170

Windmühleki

Informationen
des
Go-LV Bremen e.V.



Mai 1993

Nr. 39

Inhalt

Editorial: 10 Jahre Windmühleki	390
Bürgerhaus Weserterrassen wieder geöffnet	390
HB-Liga 1993	390
Haru Sen 1993 (+ 1 Partie)	391
LV-Kyu-Championship 1993 (+ 3 Partien)	392
Mini-Lektion Anfänger-Training	396
Mini-Lektion Partie-Ende	397
Aoki - Mito (2 Partien)	398

Editorial: 10 Jahre Windmühleki

Vor zehn Jahren, im Mai 1983, erschien WiMü Nr. 1. Seitdem sind 39 Ausgaben als Sonderleistung des Go-LV Bremen erschienen, also ziemlich genau 4 Hefte pro Jahr. Das Windmühleki versteht sich als lokale Ergänzung zur DGoZ. Berichtet wurde stets über alles, was in irgendeiner Weise mit dem Bremer Go zusammenhängt.

Die Redaktion hat sich erlaubt, nach 38 Ausgaben die ewig gleich aussehende Titelseite zu ändern: 38 "Basic Joseki" sind genug! Geblieben ist aber das Windmühleki-Symbol - der gestreckte Kreuzschnitt. Darüber hinaus soll ab jetzt jeweils eine Inhaltsübersicht erscheinen - zumindest mit den wichtigsten Schlagzeilen.

Ob das Windmühleki auch das zweite Jahrzehnt durchhält, hängt wesentlich von zwei Faktoren ab: Mitarbeiter und Sponsoren. Obwohl wir in diesem Jahr wahrscheinlich nur auf 3 Ausgaben kommen, soll das Windmühleki unter günstigen Bedingungen auch in Zukunft 4x im Jahr erscheinen. (Jo.Fa.)

Bürgerhaus Weserterrassen wieder geöffnet

Ende April öffneten die Weserterrassen wieder ihre Pforten - nach exakt einjähriger, durch Um- und Ausbau bedingter Schließzeit. Der erste Go-Spielabend in den neuen Weserterrassen fand am 4. Mai statt.

Es gibt gleich zwei gute Nachrichten für das Bremer Go-Leben: Die Go-Gruppe Weserterrassen behält ihre zwei traditionellen Spielabende, Dienstag und Freitag (wie bisher mit Ausnahme der Sommer- und Weihnachtsferien). Außerdem: Die Spielabende sind um zwei auf fünf (!) Stunden verlängert worden und finden von 19 bis 24 Uhr statt - dank der verlängerten Öffnungszeiten des Bürgerhauses. Zum ersten Mal in der Bremer Go-Geschichte gibt es damit 5-stündige Spielabende! Jedoch: Aus organisatorischen Gründen soll der Spielbetrieb stets um 23.45 Uhr beendet werden; ein Überziehen gibt es nicht mehr! Alle Spieler werden gebeten, dann ihre Bretter zügig abzuräumen und die Spielsätze zurückzugeben.

In den ersten Wochen nach der Wiedereröffnung ist mit räumlichen Einschränkungen zu rechnen. Die Go-Gruppe soll später zwei Räume erhalten. Außerdem kann bei gutem Wetter auf der vergrößerten Terrasse im Freien gespielt werden.

Drastisch erhöht haben sich übrigens die Getränkepreise in den Weserterrassen - angesichts der angespannten Etat-Lage der Bremer Bürgerhäuser aber wohl ein zu akzeptierender Nachteil.

Von Anfang Mai bis Mitte Juni organisieren die Weserterrassen ein spezielles Spiele-Programm, von dem die Go-Gruppe zusätzlich profitieren kann. Alles in allem gute Entwicklungsmöglichkeiten für das Bremer Go. (Jo.Fa.)

HB-Liga 1993

Es gab bisher nur wenig Partien - eine Tabelle lohnt sich daher noch nicht. Neu ist, daß in den Weserterrassen 60-Minuten-Partien auch noch um 21 Uhr und 45-Minuten-Partien um 21.30 Uhr angefangen werden können. Es gilt jedoch weiterhin: nur eine Liga-Partie pro Abend.

Bei der Bedenkzeit gibt es folgende Neuregelung: Im Overtime-System mit normaler Schachuhr beträgt das Byo-yomi bei 60-Minuten-Partien 20 Steine in 10 Minuten, bei 45-Minuten-Partien 15 Steine in 5 Minuten. (Jo.Fa.)

Kurzmittellungen

- In den Osterferien gab es einen von Klaus Pietsch zur Verfügung gestellten Ersatzspielabend beim Roten Kreuz in der Wachmann-Straße für das erstmalig zu dieser Zeit geschlossene Bürgerhaus Hemelingen.
- Wolf-Dieter Wichmann organisierte Ostern auf der Wewelsburg bei Paderborn bereits zum dritten Mal eine von diesmal 52 Teilnehmern besuchte Karate/Zen/Go-Veranstaltung.

Achtung: Die HB-GoM 1993 ist für Ende August/Anfang September geplant

Impressum	Windmühleki Nr. 39 - Mai 1993
Herausgeber:	Go-Landesverband Bremen e.V. c/o Heike Hoffhenke Bodenheimer-Str. 47 2800 Bremen 1 Tel. 0421/5979292
Redaktion:	Jo.Fa., Tel. 0421/477434 (sonntags 18 - 23 h)
Preis:	- Einzelheft 0,60 DM (HB-LV-Mitglieder umsonst) - Abo 6,40 DM (4x im Jahr per Standardbrief)
LV-Konto:	Sparkasse Bremen, Konto-Nr. 1705 9460, BLZ 290 501 01

Haru Sen 1993

Nr.	Name	Ort	d/k	1	2	3	4	5	Score	Platz
1	Draebel Frank	HB	3d	+ 2	+ 6	+ 5	- 3	+12	4-1	2
2	Pee Saung Kyu	HB	3d	- 1	+11	+15	/	5	2-2	
3	Park Jaehyung	HB	3d	- 5	+ 9	+ 4	+ 1	+ 8	4-1	1
4	Kim Nury	HB	3d	- 6	+ 8	- 3	+ 9	+ 5	3-2	3
5	Meyenschein Marco	HB	2d	+ 3	+ 7	- 1	* 2	- 4	3-2	
6	Nohr Thomas	HH	2d	+ 4	- 1				1-1	
7	Naumann Thomas	KI	2d	- 8	- 5	-12	+19	+11	2-3	
8	Stolzenburg Uwe	HH	1d	+ 7	- 4	-14	+12	- 3	2-3	
9	Steffens Arne	HH	1d	+10	- 3	+11	- 4	+15	3-2	
10	Zhang Kai	HB	1d	- 9	-15	-41	/21		0-4	
11	Gogl Kai	HH	1d	+12	- 2	- 9	+13	- 7	2-3	
12	Burow Carsten	HB	1d	-11	+13	+ 7	- 8	- 1	2-3	
13	Meyer Jürgen	H	1k	+14	-12	+18	-11	+21	3-2	
14	Naewe Rüdiger	HB	1k	-13	+21	+ 8	-15	-18	2-3	
15	Peña Lucas	KI	1k	+16	+10	- 2	+14	- 9	3-2	
16	Rust Heyo	HB	2k	-15	-22	-20	+17	-19	1-4	
17	Samejima Ichiro	HB	2k	-18	+20	-19	-16	-23	1-4	
18	Garbow Norbert	KI	2k	+17	+19	-13	+41	+14	4-1	
19	Pfeiffer Andres	HB	2k	+20	-18	+17	- 7	+16	3-2	
20	Grimm Ingo	KI	2k	-19	-17	+16	-22	-41	1-4	
21	Hansen Martin	KI	3k	+22	-14	+23	*10	-13	3-2	
22	Meyer Stefan	HB	4k	-21	+16	+40	+20	+24	4-1	
23	Hauenstein Andreas	HH	4k	+24	-39	-21	+25	+17	3-2	
24	Leishman Philip	HB	6k	-23	+26	+25	+27	-22	3-2	
25	Korsner Sven	NL	6k	-26	+40	-24	-23	-27	1-4	
26	Schauer Stephan	HB	8k	+25	-24	-27	-32	+40	2-3	
27	Zachernitz Heiko	HB	8k	-28	+29	+26	-24	+25	3-2	
28	Heide Ole	HB	9k	+27	-32	-29	-40	-31	1-4	
29	Wichmann Wolf-Dieter	HB	10k	+30	-27	+28	-31	-32	2-3	
30	Severing Eva	KI	12k	-29	+35	-31	+34	-38	2-3	
31	Reuter Hauke	HB	12k	-32	+33	+30	+29	+28	4-1	
32	Drabow Jörg	HB	12k	+31	+28	+33	+26	+29	5-0	
33	Hanebeck Nils	KI	12k	+34	-31	-32	-38	+37 ⁴	2-3	
34	Schmalz Dirk	H	13k	-33	-38	+37 ²	-30	+35	2-3	
35	Zimmermann Dirk	HH	14k	+36	-30	-38	+37 ²	-34	2-3	
36	Rohwedder Björn	HH	15k	-35	+37				1-1	
37	Krüger Jens	HB	17k	-38	-36	-34 ²	-35 ²	-33 ⁴	0-5	
38	Gödden Oliver	HB	17k	+37	+34	+35	+33	+30	5-0	
39	Mun Hung Chul	HB	2k		+23				1-0	
40	Weiß Uwe	HB	5k		-25	-22	+28	-26	1-3	
41	Müller Martin	HB	2k			+10	-18	+20	2-1	

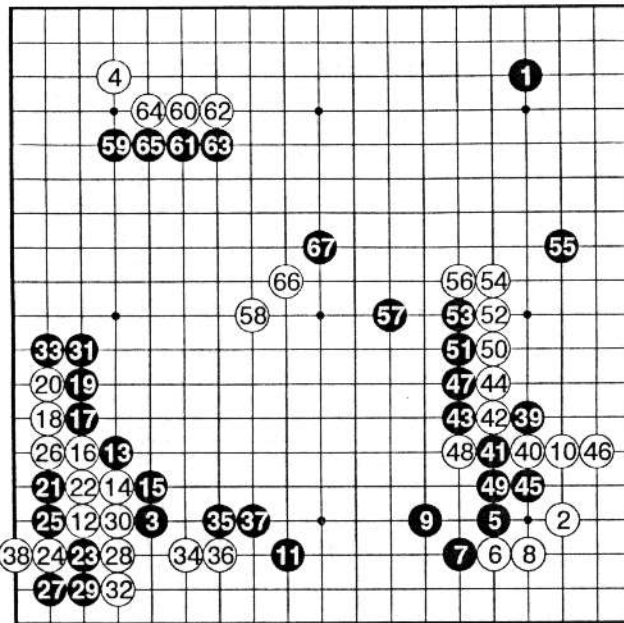
* = kampflös +, / = kampflös -, ² = 2 Vg.

Ergänzend zum Bericht in DGoZ Nr. 1+2/93, S. 23, sei erwähnt, daß der MacMahon-Bar oben - wie bei den ersten beiden Haru Sen - beim 2-Dan lag (= 7 Spieler), während unten ohne Bar, d.h. ab und zu mit Vorgabe gespielt wurde. Angesichts des kleinen Teilnehmerfeldes wurde die Vorgabe-Regel "gestreckt", d.h. MacMahon-Differenz = 3 ergab Partien ohne Komi, MacMahon-Differenz = 4 ergab 2 Vorgaben, etc.

Erstmalig bei einem Turnier in Bremen gab es am Schluß eine Sonderauslosung unter allen Teilnehmern, die 5 Partien absolviert hatten. Es gewann Lucas Peña, die Zusatzlosung unter den Negativ-Scorern gewann Wolf-Dieter Wichmann. Diese Sonderauslosung hat den Zweck, daß möglichst viele Spieler bis zur Preisvergabe bleiben.

Schließlich seien alle fünf Bremer Teilnehmer am 9x9-Turnier erwähnt: Klaus Pietsch 7-0, Stephanie Kölling 4-3, Thomas Heinze 3-4, Johannes Botzenhardt 2-5, Jörg Plaas 1-6.

Insgesamt gesehen hatte das Turnier diesmal genügend Helfer; auch die Küche war mit Martin Müller und Christian Ruf gut besetzt. Nur an Teilnehmern, insbesondere aus Bremen, mangelte es. (Jo.Fa.)



Haru Sen 1993 21.2.1993

Schwarz:
Park Jachyung (3-Dan)
Weiß:
Frank Dzaebel (3-Dan)

5½ Komi
Time limit: 60/30

Ergebnis: S +

(1 - 67)

Dies ist der Partieanfang zwischen dem Erst- und Zweitplatzierten des Haru Sen 1993. Weiß verlor keine Gruppe. Schwarz gewann mit ca. 20 Punkten.

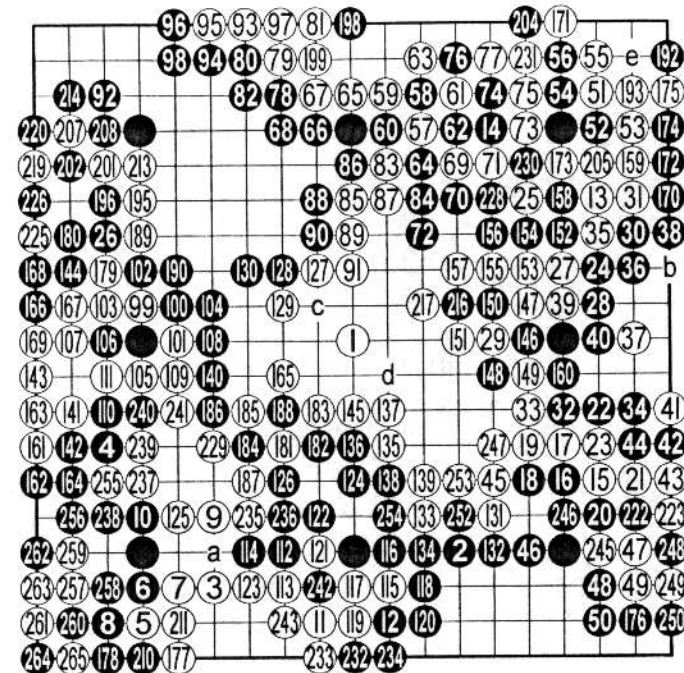
Oliver Gödden gewinnt die LV-Kyu-Championship 1993

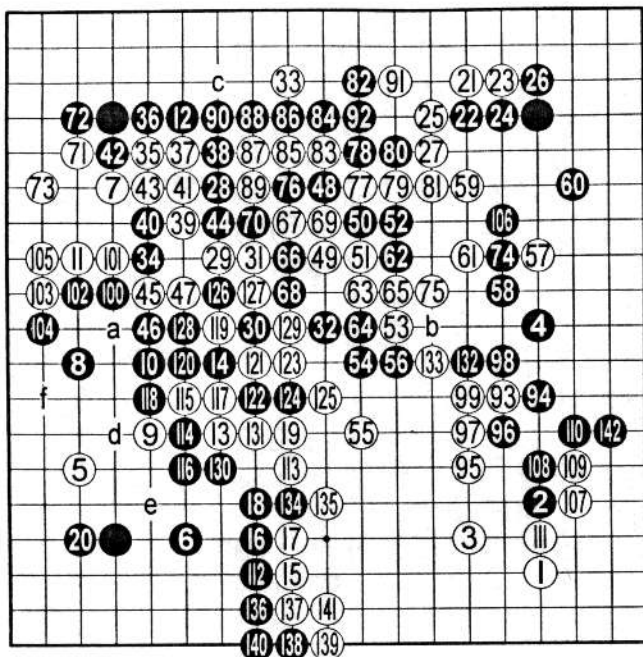
Mit gleich vier Newcomern war die am 28. April in Hemelingen stattgefundene LV-Kyu-Championship interessant besetzt: Zum ersten Mal dabei waren Holm Gottschalch (10-Kyu), Oliver Gödden (13-Kyu), Jens Krüger (17-Kyu) und Martin Saschek (18-Kyu). Von den 12 Partien waren 10 mit z.T. hoher Vorgabe, jedoch mit ausgeglichenen Ergebnissen (6 Schwarz- gegen 4 Weiß-Siege). Die amtierende Titelträgerin Steffi Wichmann nahm nicht teil, da sie seit kurzem in Hamburg wohnt.

Daß gleich zwei Newcomer das Finale erreichten, war in gewisser Hinsicht eine Überraschung, zumal auch zwei Veteranen mitspielten, nämlich Wolf-Dieter Wichmann und Werner Biesenack (die beide auch mit je 5 Kyu-Championships und einem Gesamt-Score von nun 10-5 bzw. 8-7 die "Dienstältesten" sind). Oliver und Jens bestritten das Finale, welches Oliver, der erst seit einem Jahr im Verband ist, für sich entscheiden konnte und dadurch ein Ishi Press-Buch gewann und zum 12-Kyu hochgestuft wurde. Ebenfalls um ein Grad hochgestuft wurden Jens und Martin. Drei ausgewählte Partien finden sich auf den folgenden Seiten (Kommentar: Jo.Fa.).

Insgesamt gesehen spielten etliche Teilnehmer - so auch der neue Kyu-Champ - zu schnell und nutzten ihre Bedenkzeit nicht richtig aus. Außerdem endeten einige Partien mit erschreckend hohen Differenzen; auch zweistellige Kyus sollten wissen, ob sie mit 50 oder mehr Punkten zurückliegen, um ggf. aufzugeben ... (Jo.Fa.)

	①	②	③	End-Score
Holm Gottschalch	10k > +	HG > -	OG > +	OG 3-0
Martin Saschek	18k > -	OG > +	JK > -	JK 2-1
Hauke Reuter	10k > -	WB > -	HG > -	WB 2-1
Oliver Gödden	13k > +	JK > +	WB > +	MS 2-1
Frieder Hofmann	13k > -	MS > +	MS > +	HG 1-2
Werner Biesenack	10k > +	PH > -	HR > -	HR 1-2
Jens Krüger	17k > +	HR > +	PH > -	WDW 1-2
Wolf-Dieter Wichmann	10k > -	WDW > -	WDW > +	FH 0-3





LV-Kyu-Ch'ship 1993

Runde 1

Schwarz:
Oliver Gödden (13-Kyu)

Weiß:
Hauke Reuter (10-Kyu)

3 Vorgaben
40/15 Bedenkzeit

Ergebnis: S + 32

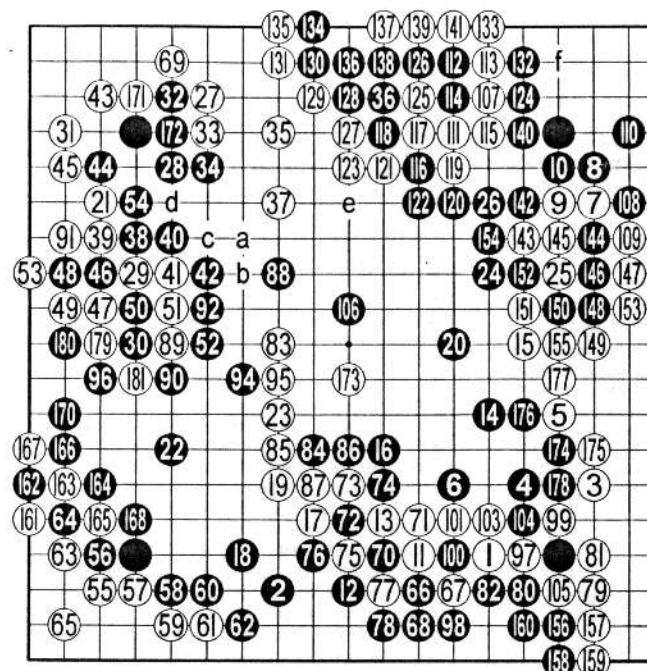
(1 - 142)

W 9. Schneller ist 114.
S 10. Möglich ist auch ein Pincer auf 11.
W 11. Zu langsam. Besser z.B. Peep auf 'a', S verbindet, W 131 oder auch ein Doppel-Kakari links oben.
W 15. Besser auf 16.
S 20. Das Magari 134 ist mehr im Geiste von S 16 und S 18.
W 23. W darf gegen Vorgabe nicht so tief spielen. Besser 25.
S 26. Stärker 27, was den Einfluß von S 4 zur Geltung bringt.
S 28. Besser wahrscheinlich auf 33.
W 31. Lachhaft. Einen natürlichen Spielfluß ergibt z.B. 44, S 89, W 66, S 32.
S 40 ff. Zu direkt. Besser z.B. 49, W 67, S 85, W 69, S 78, um sich viele Optionen offen zu halten.
S 44. Ein Peep am Kosumi ist schlechter Stil.
W 45. Gut gekontert.
S 48. Sehr stark wäre jetzt 134.
S 50, S 52. Schlecht. Von dieser Mauer hat S nichts.
S 50 soll einfach auf 53.
W 53, W 55. Vermindert die Schwäche 134.
W 57. Besser 94, um S 2 weiträumig zu attackieren.
S 58. Besser 170 (droht S 58 und S 91).
W 61. Besser 74.
W 63/S 64. Beides häßlich. Soll beides auf 'b'.
S 66. Aggressiv. Ruhig und gut ist 132.
S 70. Gefährlich! Nimmt sich eine weitere Freiheit.
W 71. Verschläft die Chance für W. Soll auf 90 schneiden; falls S 88, so W 'c', S 76, W 87, S 89, W 77.
S 74. Ist groß, aber 76 ist wichtiger.

W 75. Soll auf 90 oder zumindest 76.
W 77. Zu klein. Erst 106, dann W 90.
S 82 - S 90. S kontrolliert die Situation hervorragend. W hat kaum etwas erreicht.
W 93. Zielt auf die große s Zentralgruppe. Das Problem ist dabei aber: Large groups never die.
W 101. Stärker 102, S 101, W 'a'.
S 106. Der Schnitt 'd' ist sicherer.
W 107. Viel wichtiger ist 'e', S 112, W 'f'.
S 114. Hier genügt 'd'.
W 119. Mit diesem schönen Atekom-Tesuji schneidet W das Zentrum ab. S liegt aber mit seinen gewaltigen Rändern klar in Führung.
S 128. Erst 129, und dann ergibt S 128 ein Ko.
Züge nach S 142 weggelassen.

In der Final-Partie schaffte es Oliver im Mittelspiel, fast alle großen Punkte zu besetzen, während Jens zwei große Chancen nicht ausnutzte.

S 4. Korrekt ist 178, W 174, S 4 (beim Doppel-Kakari lehne dich gegen den stärkeren Stein, um den schwächeren noch mehr zu schwächen). Das Keima ist dagegen als Fluchtzug ungeeignet.
W 5. Könnte das s Keima mit 104 oder 99 trennen.
W 7. Gute Fortsetzung nach W 5.
S 10. Sehr frühes leeres Dreieck! Korrekt ist 115.
W 11. Soll erst mit 142 strecken, worauf S mit S 115 antworten muß (sonst kommt W 115).
S 12. Stärker ist das Hane 142, wonach S Einfluß am oberen Rand bekommt.



LV-Kyu-Ch'ship 1993

Runde 3 (Final-Partie)

Schwarz:
Jens Krüger (17-Kyu)

Weiß:
Oliver Gödden (13-Kyu)

4 Vorgaben
40/15 Bedenkzeit

Ergebnis: W + A

(1 - 181)

93 = 46
102 = 67
169 = 64

W 13. Kein schlechter Punkt. Die Alternative ist 104, aber S bekäme mit S 13 Außeneinfluß.
W 15. Nun wäre 142, S 115, W 104 genau richtig.
S 20. Die Schnittdeckung 178 oder 97 ist möglich.
S 22. Schwach. Hat wenig Einfluß auf W (der noch den Schnitt rechts unten hat), und die Ecke links unten bleibt invadierbar. Besser ist ein Pincer, z.B. 50.
W 25. Etwas unterwürfig. Aktiver ist 26.
S 26, W 27. Beides gut: S 26 baut Einfluß auf, doch W 27 hindert S, diesen Einfluß zu vervollständigen.
W 31. Sehr niedrig. Besser ist 35 (droht z.B. W 'a').
S 32 - W 35. Gute Technik beiderseits.
S 36. Druckvoller ist 127.
W 43. Stärker ist das Hane 92, S 'b' (falls S 51, so W 'c', S 'b', W 'a', S 46, W 'd'), W 89.
S 46 ff. S entkommt mit Hilfe eines Shibori.
S 54. Ist jedoch zu klein. Sehr wichtig ist 178.
W 55. Sehr groß. Auch sofort 107 ist groß.
W 65. Besser fest decken (ist auch Joseki).
S 66. Erst noch Atari gegen W 65 (absolute Vorhand). Und dann sind 178, 121 oder 180 am größten.
W 69. Groß, aber passiv.
S 70 ff. Sollte den Nahkampf gegen W vermeiden und statt dessen einen großen Punkt besetzen!
S 74. Das kommt davon!
W 79. Soll mit 104 schneiden. Die 3-3-Invasion nützt der mittleren w Gruppe nichts.
S 82. Sehr schlecht. Korrekt ist 99.
W 85, W 87. Heavy. Besser z.B. 85 auf 86.
W 89. Schlecht. Hilft nicht der w Gruppe in der Mitte. Soll auf 98.

S 96. Soll sofort auf 98, und W hätte Schwierigkeiten. Dies ist die erste große Chance, die S verpaßt.
S 106. Sollte mit 'e' versuchen, rechts oben so viel wie möglich Gebiet zu sichern.
W 107. Falls diese Invasion erfolgreich verläuft, ist die Partie entschieden.
S 110. Zu langsam.
W 111. Besser Tsuke 125 (falls dann S 118, so W 'f' und falls S 117, so W 118).
S 112. Auf 121 den W im großen Stil einschließen!
W 113. Danach wird W heavy. Bei einer Invasion muß man locker spielen. Besser 118.
S 116. Starker Angriffszug.
W 119. Häßliche Technik. Besser ist der Schnitt an der Taille 120. Auf 3-3 hat W auch noch Aji.
S 120. Besser jedoch Nobi auf 122.
S 124. Das war die zweite große Chance für S! Mit 129 wäre die Partie wieder offen.
W 127. Eleganter ist das Sekito shibori 138, S 136, W 137, S Atari, W 128, S 139, W 138, etc.
W 135. Einfacher ist 138, S 136, W 137.
S 140/W 141. Beides Nachhand!
W 143. Korrekte Form ist 146 (wenn man besser steht, solide fortsetzen!).
W 147. Ein w Overplay gibt S etwas Kompensation, aber es reicht nicht.
S 156. Besser Atari gegen W 63.
S 158. Sehr schlecht; gibt W die Vorhand 159.
W 163. Dieses Tesuji funktioniert nur, wenn mit W 65 fest gedeckt wurde.
S 164. Doch S fällt auf den w Bluff herein.

Mini-Lektion Anfänger-Training

Einleitung

Unter Anfänger-Training sei hier hauptsächlich die Arbeit mit Spielern unterhalb 20-Kyu gemeint. Wie jede Mini-Lektion kann auch dieser Beitrag nicht erschöpfend sein, soll aber Denkanstöße und vielleicht auch die ein oder andere neue Idee vermitteln.

Es gibt wohl einen klaren Konsens darüber, daß die Verbreitung des Go-Spiels ein wichtiges Thema ist; leider engagieren sich jedoch zuwenig Go-Spieler in diesem Bereich. Dabei sind die Fragen 'Wie verbreite ich Go?' und 'Wie erkläre ich Go am interessantesten?' mindestens so herausfordernd wie Go-Partien und -Turniere selbst. Natürlich dürfen die Arten des Erklärens - bedingt durch verschiedene Erfahrungen und didaktische Fähigkeiten - mindestens so vielfältig und verschieden sein wie die Go-Spieler selbst, doch dürfte mindestens ab etwa 15-Kyu - also bereits dann, wenn man noch selbst Anfänger ist (der gesamte Anfängerbereich erstreckt sich ja wohlgerne bis hinauf zum 10-Kyu) - jeder in der Lage sein, sinnvoll Anfänger-Training zu erteilen.

Präsentationsformen und Zielgruppen

Auch von der Präsentationsform her gibt es viele Möglichkeiten, Go zu verbreiten, so z.B. in Schul-AG's, Vorträge im Rahmen von Schul-Projektwochen, als Volkshochschul- oder Hochschulsportkurse oder generell am Spielabend bzw. an speziellen Anfänger-abenden im Go-Club. Die Zielgruppen sind ebenfalls mannigfaltig: Schachspieler, Studenten (z.B. Informatik, Mathematik, Japanologie), Kampfsportler oder auch Manager (im Zusammenhang mit ostasiatischem Denken). Die wichtigste Zielgruppe waren und sind natürlich die Schüler; schließlich macht es einen Unterschied, ob man bereits im Alter von 10 oder erst mit 20 Jahren oder später Go erlernt (es kommt auf die Frische der Gehirnmasse an!). Leider ist es aber ohne Unterstützung von Lehrern schwierig, in die Schulen hineinzukommen.

Brettgröße und Vorgaben

Am zweckmäßigsten hat sich die Benutzung des 9x9-Brettes erwiesen. Das empfehlen auch Top-Profis wie Otake Hideo in seinem auch in Deutsch erschienenen Einführungsbuch oder auch Cho Chikun in "The Magic of Go". Das 9x9-Brett ist übersichtlicher, und es können mehr Partien in einer zur Verfügung stehenden Zeit gespielt werden, denn Anfänger sollen möglichst viele Partien spielen und nicht stundenlang nur über eine Partie brüten.

Als Faustregel kann man sagen, daß etwa 5 Spielstärken einem Vorgabestein auf 9x9 entsprechen (ein Shodan gibt also z.B. einem 30-Kyu 6 Steine vor). Die Vorgabe zwischen Lehrer und Schüler sollte nach einem bzw. maximal nach zwei Siegen hintereinander jeweils um eins erhöht bzw. verringert werden. Jedenfalls sollte das 9x9-Brett für eine bestimmte Zeit - z.B. drei Monate - oder sogar bis zu einer gewissen Spiel-

stärke benutzt werden, so z.B. wenn der Schüler gegen den Lehrer mit 3 Steinen gewinnt (dann 2 Vorgaben entsprechen etwa 9 auf 19x19). Auch auf 13x13 kann in einer Übergangsphase gespielt werden (4 bis 5 Vorgaben = etwa 9 Vorgaben auf 19x19).

Didaktik und Motivation bei absoluten Anfängern

Potentiellen Neu-Anfängern die Scheu vor der scheinbaren Komplexität des Go-Spiels zu nehmen, muß nicht schwierig sein. Es gibt Profis, die gegen Anfänger hohe Vorgaben auf 9x9 geben und ziemlich sicher verlieren. So beschreibt Ishikura Noboru in seinem Artikel "On the Enjoyment of Go" (in: *The American Go Journal* Vol.20, No.2), wie er einer Total-Anfängerin 9 Steine gibt. Die Anfängerin gewinnt und wird in ihrem Selbstbewußtsein gestärkt ("ich gewann meine erste Go-Partie") und erreicht danach auch leichte Siege mit 8 und 7 Vorgaben.

Peter Freedman (Amateur-2-Dan) schreibt in dem zweiteiligen Artikel "Teaching Go to Children" (in: *The American Go Journal* Vol.24, No.4 und Vol.26, No.1) über seine Schul-Go-Aktivitäten, die er zunächst in Form einer AG einmal pro Woche mit Grundschulern durchführte. Man solle Go in einem bestimmten Zusammenhang vorstellen, z.B. mit Samurai o.ä., was die Phantasie der Kinder anregt. Sehr wichtig sei, daß man die Regeln am Anfang nur kurz und knapp (ohne Ko, etc.) vorstellt ("deine Sendezeit ist begrenzt") und die Schüler dann möglichst schnell spielen läßt. Wenn etwas zu erklären ist, baut man ein Beispiel auf (ein 9x9-Demo-Brett ist dabei von großem Nutzen) und stellt die Frage, wer die richtige Antwort weiß. Auf diese Weise sind alle Schüler bei der Sache, und das Wissen kommt praxisorientiert Stück für Stück rüber. Zu Beginn jeder neuen Stunde wird ein höchstens 5-minütiger Vortrag gehalten (z.B. über eine Form, ein Problem), danach spielen die Kids sofort wieder. Mit Hilfe von Computer-Ausdrucken könne man übrigens jedem Schüler ein Papier-Set zum Ausschneiden mit nach Hause geben.

Nach einem Jahr änderte Peter Freedman seine Taktik. Er unterrichtet Go jetzt nicht mehr in der Abgeschlossenheit eines Klassenraumes, sondern setzt sich mit einem Helfer einmal pro Woche einen Vormittag lang in einen Bereich der Schul-Bibliothek, an dem viele Schüler vorbeikommen, und fängt einfach an, Go zu spielen. Die natürliche Neugierde der Kinder hat zur Folge, daß bereits nach einer Stunde mehrere Schüler Go spielen und andere zuschauen (den gleichen interessanten Effekt könnte man auch in anderen öffentlichen Bereichen mit viel Publikumsverkehr versuchen, z.B. in der Cafeteria einer Uni). Jungen Schülern wird nur noch erklärt, wie man Steine fängt. Anschließend läßt man sie gewinnen; das Steinefangen bringt sie in großes Entzücken (zwischen durch streut man mal einen Hinweis ein, z.B. Selbstmord). Der Sinn dieser Vorgehensweise ist es, Spielfreude und Erfolgserlebnisse zu vermitteln, so daß die meisten Schüler immer wieder vorbeischaun.

Training mit fortgeschrittenen Anfängern

Sind die Neulinge erst mal auf dem Weg zum 20-Kyu, können bereits Turniere durchgeführt werden, denn es darf nie langweilig werden in einer Anfängerguppe. Turnierformen gibt es viele: jeder gegen jeden, Schweizer System, K.O. mit und ohne Hoffnungsgruppe, zwei Gruppen und deren Sieger gegeneinander, etc. Die Krönung eines Tages-Meijin mit einem kleinen Preis steigert die Motivation. Simultansessions Schüler gegen den Trainer sind eine andere Idee. Bei genauer Ergebnis-Statistik könnte der Trainer auch Ein- und Hochstufungen durchführen, da er zwischen den einzelnen Spielern besser wird differenzieren können. Außerdem ist das Mitschreiben von Partien (zunächst durch den Trainer) empfehlenswert; die anschließende Analyse einer Verlustpartie ist für einen Schüler besonders wichtig.

Das generelle Training kann durch weiterführende Theorie ergänzt werden. Heutzutage stehen Bücher wie "The Second Book of Go" von Richard Bozulich oder das 4-bändige Werk "Graded Go Problems for Beginners" von Kano Yoshinori zur Verfügung. Letzteres enthält weit über 1000 Probleme vom 30- zum 10-Kyu, die den Leser in der Grund-Taktik drillen. Darüber hinaus können Profi-9x9-Partien nachgespielt werden, wie sie im Otake-Einführungsbuch und manchmal in Go-Zeitungen enthalten sind. (Jo.Fa.)

Ein ganz anderes Konzept hat einmal der jetzige DGoZ-Redakteur Hannes Schreibe entworfen. Man stellt Go sehr trivial mit einem 1x1-Brett und nur einem Stein vor. Auf den Hinweis, daß dies ein "langweiliges Spiel" sei, läßt man die Go-Schüler das Go-Spiel quasi schrittweise selbst "erfinden". Man sammelt Vorschläge wie Erweiterung des Brettes, Vergrößerung der Steinzahl und deren Aufteilung in zwei Lager, Zug- und Schlagregel, etc. Hannes über den Effekt: "Was man selbst miterfunden hat, erhält eine hohe Eigen-Akzeptanz". Dieses Konzept dürfte jedoch nur dann funktionieren, wenn niemand in der Gruppe Vorwissen hat, obwohl man es natürlich auch an höheren Inhalten ausprobieren könnte, z.B. man läßt das Prinzip der zwei Augen oder Ko-Drohungen erfinden.

Der Artikelschreiber benutzt beim Erklären seit langem Elemente von Instant Go (z.B. 5-Freiheitsregel) und läßt Anfängern grundsätzlich die Wahl zwischen einer Diskussionspartie (gleichauf, der Anfänger fängt an, Züge können zurückgenommen werden) oder einer Vorgabe-Partie mit anschließendem Kommentar beim Nachspielen.

Viele Go-Lehrer - so auch der verstorbene Dieter Pfennig - erklären übrigens Go am Anfang zwecks Einfachheit mit den chinesischen Regeln (Gebietspunkte und Steine auf dem Brett zählen jeweils 1 Punkt, Gefangene kommen sofort zurück in die Dosen).

Mini-Lektion Partie-Ende

Wann ist eine Go-Partie beendet? Diese dann und wann zu Diskussionen führende Frage ist in den 1989 teilweise neu formulierten und ergänzten japanischen Go-Regeln ziemlich klar definiert. Alle Regeln - auch das Thema Partie-Ende - "sind in einem Geiste guten Verstandes und gegenseitigen Vertrauens zwischen den Spielern anzuwenden". Den Gegner beim Besetzen der Neutralen zu linken, gilt z.B. als klarer Verstoß gegen diese Spielauffassung.

Die relevanten Artikel der japanischen Go-Regeln unterscheiden zwischen einem Partie-Stop und einem tatsächlichen Partie-Ende.

Artikel 9 (Partie-Ende)

1. Wenn ein Spieler und sein Gegner hintereinander passen, wird die Partie gestoppt.
2. Nach dem Stoppen endet die Partie durch Bestätigung und Übereinstimmung beider Spieler über Leben und Tod von Steinen und Gebiet. Dies nennt man das Partie-Ende (Anmerkung: Das Besetzen der Neutralen muß nicht unbedingt abwechselnd erfolgen).
3. Falls ein Spieler die Wiederaufnahme einer gestoppten Partie wünscht, muß sein Gegner einwilligen und hat das Recht, zuerst zu spielen (Anmerkung: muß aber nicht).

Artikel 10 (Bestimmung des Resultates)

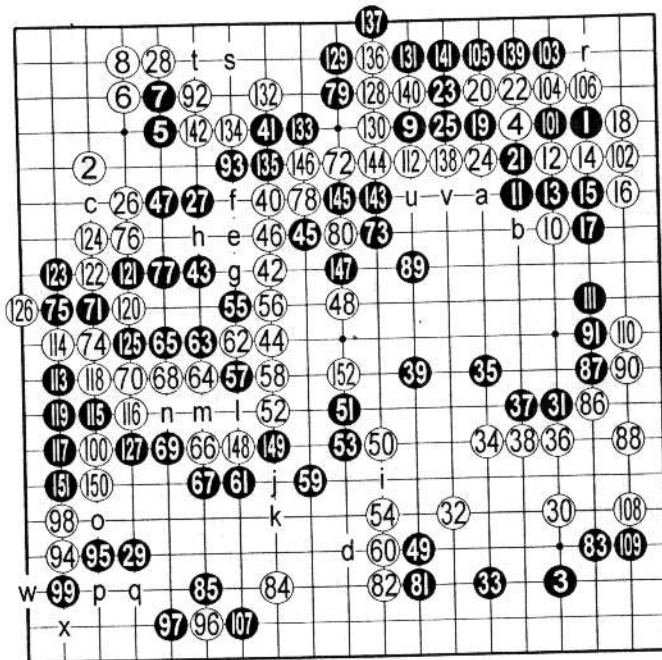
Die ersten beiden Absätze handeln von der Herausnahme wilder Gefangener und dem Berechnen der Gebiete (s. Mini-Lektion Abzählen in WiMü Nr.38).

3. Falls ein Spieler einen Einwand gegen das Resultat erhebt, müssen beide Spieler das Resultat noch mal bestätigen, indem sie z.B. die Partie nachspielen.

4. Nachdem beide Spieler das Resultat bestätigt haben, kann das Resultat unter keinen Umständen mehr geändert werden.

Ganz wichtig ist außerdem Artikel 7 (Leben und Tod), Absatz 2, in dem definiert wurde, daß man nach dem Partie-Stop (aber vor dem Partie-Ende) ein Ko nicht mehr zurückschlagen darf, ohne vorher auf jeden Fall für dieses Ko zu passen. Unendliche Ko-Drohungen (z.B. in einem Doppel-Ko-Seki) dürfen nicht ausgespielt werden.

Neben Aufgabe (Artikel 11) kann eine Partie auch ohne Resultat (Artikel 12) im Falle der Wiederholung einer Ganzbrett-Situation enden - sofern beide Spieler zustimmen. Beide Spieler verlieren (Artikel 13), wenn nach einem Partie-Stop noch Züge gefunden werden, die das Ergebnis beeinflussen (und sich beide Spieler nicht einigen können); ferner, wenn ein Stein während der Partie verschoben wurde (und keine Übereinstimmung erzielt werden kann, wo der Stein ursprünglich lag). Ein sofortiger Verlust liegt schließlich bei einer Regelverletzung (Artikel 14) vor, vorausgesetzt, das Resultat wurde noch nicht gemäß Artikel 10, Absatz 4 von beiden Spielern bestätigt (Regelverletzungen sind z.B. zwei Züge hintereinander oder das Zurückschlagen eines Ko ohne vorherige Ko-Drohung). (Jo.Fa.)



Women Meijin Tournament 14.10.1992

Schwarz:
Mito Yukari
(Pro-1-Dan)

Weiß:
Aoki Kikuyo
(Pro-5-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 5 h

Ergebnis: W + A
(1 - 152)

Yukari hat der WiMü-Redaktion Post geschickt: zwei sehr interessante Kampfpartien gegen Aoki Kikuyo (Pro-5-Dan). Yukari verlor im letzten Herbst gegen diese Gegnerin in einer gut gespielten Partie im Women Meijin-Turnier; die Revanche glückte ihr im Februar beim Women Honinbo-Turnier. Aoki Kikuyo (die jünger als Yukari ist) gehört zu den starken Profi-Spielerinnen Japans und errang 1990 den Women Meijin-Titel, z.Z. ist sie Inhaberin des Women Kakusei-Titels (einem K.O.-Turnier mit einer Stunde Bedenkzeit). Der Kommentar zur Meijin-Partie entstammt einer Zeitung, alle anderen Kommentare sind von Yukari.

S 1 - S 25. Schwarzer Einfluß.
(Anm. d. Red.: Rechts oben ist das gleiche Joseki wie in Hans' Insei-Partie in WiMü Nr.32, S.322).
W 10. W überlegte 23 Minuten.
S 11. Eine andere Möglichkeit ist 21, W 24, S 11, W 101, S 15, W 106, S 14, W 'a', S 'b', W 103, S 29.

W 26 - W 40. Sehr großes schwarzes Moyo.
W 26. Falls 29, so steht W nach S 26, W 'c', S 76, W 124, S 121, W 71, S 65, W 74, S 'd' flach, was gut für S wäre.

S 41 - S 59. S spielt imposant, W erduldet es.
S attackiert beide Seiten der w Gruppen.

S 41. Eine andere Möglichkeit ist 46, W 45, S 78, W 146, S 145, W 'e', S 42, W 'f', S 'g', W 'h', S 72, W 133, S 49, W 'i', S 'd'.

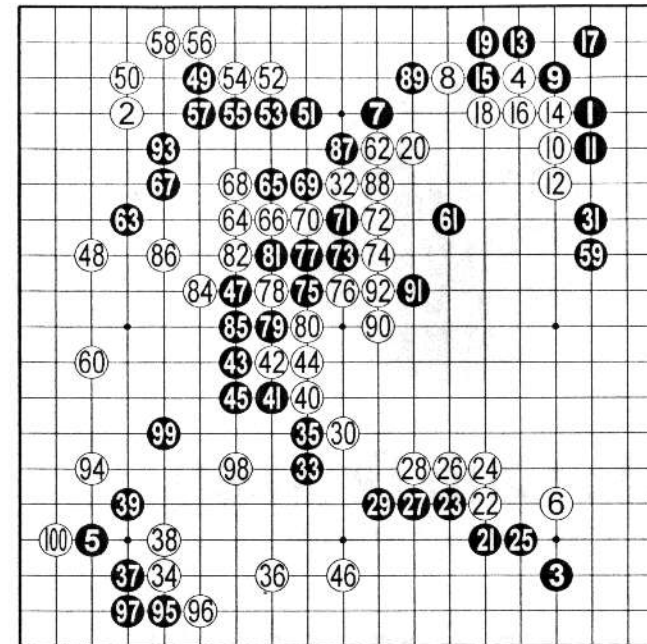
W 60 - S 79. Die Partie wird knapp.
S 61. Besser für S ist 66, W 'j', S 61, W 'k', S 149, W 'l', S 148, W 'm', S 'n'.

W 80 - W 100. Vom großen zum kleinen Kampf.
S 95. Ein starker Zug wäre 151 gewesen mit der Folge W 'o', S 115, W 'p', S 'q', W 150, S 117, W 98, S 148, W 'l', S 'm'.

S 101 - W 112. Yose.
S 103. Das Hane 105 ist nicht so gut: W 103, S 139, W 104.
W 104. Falls 139, so S 104, W 'r', S 105.
W 112. Wird sich später als guter Zug erweisen.

S 113 - W 128. Schwarz führt knapp.
S 113. Friedlicher und besser wäre 's', W 't', S 138, W 'u', S 'v', W 'w', S 'x', W 114, S 139.

S 129 - W 152. Weiß sucht die Entscheidung, Schwarz gibt auf.
Dies war eine gute Partie für Mito, ihr Selbstbewußtsein dürfte gestiegen sein.



Women Honinbo Tournament 24.2.1993

Schwarz:
Aoki Kikuyo
(Pro-5-Dan)

Weiß:
Mito Yukari
(Pro-1-Dan)

5½ Komi
Time Limit: 4 h
S: 3:59 h
W: 3:58 h

Ergebnis: W + 6½
(1 - 100)

S 83 auf 78

Ich war sehr froh, diesmal gewinnen zu können. Ich verlor meine gute Partie beim letzten Mal, daher wollte ich sie unbedingt schlagen. Es ist eine sehr interessante Partie, ich meine ein guter Kontrast zwischen Gebiet und Einfluß.

W 22 - W 30. Recht süß, aber ich wollte diesen Stil mal ausprobieren.

Bis W 46. Ich konnte im Zentrum spielen (W 40, W 42, W 44) und kam auch noch zu 46.

S 47. Zu langsam. Sollte auf 146.

S 59. Zu langsam. Sollte auf 110.

W 64 - W 90. Guter Angriff für W.

Nach W 90. S kann diese Partie nicht gewinnen.

(101 - 240)

W 90 auf 71

W 124 auf 61

