



GO

jako komunikacja



Yasuda Yasutoshi

Edukacyjne i terapeutyczne zalety gry Go

石心

Go jako komunikacja

Edukacyjne i terapeutyczne walory gry Go

Yasuda Yasutoshi 9 dan

Tłumaczył z języka angielskiego: Sławomir Piela

ELAY Sławomir Piela
43-300 Bielsko Biała
ul. Jagielki 78

Copyright © 2002 by Yasuda Yasutoshi

Publikacja może być powielana oraz wykorzystywana dowolnie do celów nie komercyjnych ta w języku polskim pod warunkiem nie wprowadzania w niej żadnych zmian.

Specjalne podziękowania dla:

Janka Lubosa za pomoc przy uzyskaniu praw do druku w języku polskim
Agnieszki Kalugi oraz Janka Stożka za korektę językową

Wydanie pierwsze

Projekt okładki: Bartłomiej Witkowski

ISBN: 83-916749-1-6



Yasuda Yasutoshi w trakcie zajęć

Go jako komunikacja - edukacyjne i terapeutyczne wartości gry Go.

Tłumaczenie, które oddaję w Państwa ręce, wymaga kilku słów komentarza. Gra, o której mowa w tytule, ma w Azji około 40 milionów sympatyków, co czyni ją najpopularniejszą grą na świecie. Pomimo to, w naszym kręgu kulturowym jest praktycznie nieznaną. Takie zaplecze pozwala na utrzymanie w samej Japonii grupy kilkuset graczy zawodowych. Wąskie grono najlepszych z nich (a do takich należy autor - posiadacz najwyższego stopnia 9 dan) nie tylko otrzymuje stałe pensje, lecz także walczy o sięgające 400 tys. USD nagrody w turniejach. W kulturze Wschodu prestiż i szacunek, jakim otacza się graczy, są co najmniej równie ważne. Autor, tak jak każdy inny zawodowiec, drogę na szczyt swej kariery rozpoczął w wieku 8-10 lat. Uzyskanie licencji zawodowej odbywa się w trakcie długiego procesu nauki (dzieci najczęściej opuszczają dom, by mieszkać w internacie) oraz współzawodnictwa. Zdobywanie licencji zawodowej jest przepustką do kariery; jest czymś, co nadaje kształt całemu późniejszemu życiu młodego człowieka w stopniu większym, niż uzyskanie dyplomu lekarza nauk medycznych w Europie.

W chwili rozpoczęcia swego programu nauczania go w szkołach Yasutoshi Yasuda był niezwykle obiecującym młodym graczem. Zaangażowanie się w program, który opisał w książce, w praktyce przekreśliło jego szansę na zakwalifikowanie się do ścisłej czołówki walczącej o pierwsze miejsca w turniejach i oznaczało rozstanie z wielką karierą.

Co do samego tekstu, starałem się zachować jego oryginalną formę na tyle, na ile było to możliwe. Ze względu na azjatycki sposób obrazowania pewne sformułowania mogą się wydać polskiemu czytelnikowi zbyt sentymentalne, czy wręcz infantylne, lecz nie czułem się upoważniony do głębszych ingerencji w tekst i nadawanie mu "zachodniego" poluru - ponad to, co uczyniono w wydaniu angielskim. Nazwiska, które Japończycy umieszczają przed imieniem, w tej publikacji znajdują się na swym "zachodnim" miejscu.

Nazwa „Atari Go”, która pojawia się w tej książce oznacza uproszczoną odmianę gry w Go polegającą na zbijaniu kamieni poprzez ich otoczenie. Przejście od wersji uproszczonej do "pełnej" bywa często naturalne i w przypadkach stosowania metody pana Yasudy jest prostą konsekwencją nabywania coraz wyższych umiejętności.

Zapraszam do uważnej lektury relacji pana Yasudy. Jak sam autor pisze, Go nie jest panaceum na problemy, które były powodem uruchomienia programu

nauczania tej gry. Może jednak być pierwszym kamieniem uruchamiającym lawinę; pierwszą iskrą, która roznieci płomień podtrzymywany przez właściwych ludzi.

Sławomir Pielą

Cześć pierwsza: Wpływ grania w Go

Początki: przedszkole w Shonai

Zdarzyło się to na początku roku 1993. Kątem oka oglądałem wiadomości w telewizji, gdy moją uwagę przyciągnęła krótka migawka: "Uczeń gimnazjum w trakcie zabawy w sali gimnastycznej zaplątał sobie przypadkowo sznur dookoła szyi i zmarł".

Szok wywołany tą wiadomością był porównywalny z uderzeniem w głowę. Jakim cudem chłopiec w wieku gimnazjalnym może umrzeć w wyniku przypadkowego opłątania się liną? Z pewnością był to przypadek przemocy rówieśniczej, która stawała się poważnym problemem w wielu szkołach. Oczywiście, było to jasne dla wszystkich. Dlaczego jednak przedstawiono wypadek w taki, a nie inny sposób? Usiadłem wyprostowany gapiąc się w ekran. Wtedy usłyszałem w swojej głowie głos, jakby ów chłopiec o coś mnie prosił: "Coś jest nie tak z tą Japonią".

Nieco później podano uzupełnienie wiadomości informując, że chłopiec zostawił list. Ustalono także, że odebrał sobie życie. Głos, który krzyczał we mnie: "Coś jest nie tak!" pewnie pochodził z mojego serca.

W maju tego roku wraz z kolegami rozpoczęliśmy program popularyzacji Go w szkołach. Cel, jaki nakreśliliśmy dla naszego programu, mówił że: "Obecnie dzieci znajdują się w ogromnym stresie. Stres ten prowadzi do wagarowania oraz przemocy rówieśniczej. Pragniemy, aby cnoty wpisane w grę Go pomagały rozwijać umysły dzieci i wzbogacały ich życie." Wielu graczy w Go popierało ten program i wielu uczniów dobrowolnie w nim uczestniczyło. Jednak praca włożona w popularyzację gry nie przebiegała tak gładko, jak sobie tego życzyliśmy.

Wciąż nie rozumiem, dlaczego tak zaszokowała mnie owa informacja o przemocy w szkołach i dlaczego tak niespodziewanie zdecydowałem się uruchomić ten program. Osiągnąłem punkt, w którym stała się moją obsesją

myśl, że muszę nie tylko popularyzować Go, lecz także zrobić coś, aby rozwiązać ważny społeczny problem.

W tamtych dniach udałem się do miejscowości Shonai w prefekturze Fukuoka, aby uczyć Go oraz spotkać się z członkiem lokalnego oddziału Ministerstwa Oświaty, panem Yoshihisą Ichibą. Po zakończonej lekcji, rozmawiałem z panem Ichibą, który był wówczas kierownikiem Wydziału Nauczania i przedyskutowałem z nim mój pomysł wyeliminowania przemocy rówieśniczej przy pomocy gry Go. Chciałem, aby Go znalazło swoje miejsce pośród zajęć lekcyjnych nie tylko jako sposób na zaprezentowanie gry, lecz w celu wspierania rozwoju dobrych serc i umysłów.

Niewykluczone, że takie niespodziewane postawienie sprawy było dla niego nieco kłopotliwe. Być może mówiłem nieco chaotycznie. Prawdopodobnie pomysł na wyeliminowanie przemocy rówieśniczej poprzez Go brzmiał jak pobożne życzenie. Była to idea niesprawdzona. Jedynym punktem zaczepienia stało się moje szczere pragnienie, aby wyeliminować przemoc, wzbogacić serca i umysły dzieci. Tym, czego pragnąłem ponad wszystko, było uratowanie choć jednego, jakże cennego życia.

Notki samobójcze zostawiane przez dzieci zawsze mówiły: "Ojczy, Matko, przykro mi, że nie mogłem z Wami porozmawiać o moim problemie". Co by się stało, gdyby ci rodzice i dzieci wspólnie cieszyli się grą w Go? Niewykluczone, że rozwinęliby w sobie zdolność rozmawiania ze sobą. Gdyby dzieci umiały cieszyć się Go wykorzystując je jako środek komunikacji z przyjaciółmi i nauczycielami, być może nie czułyby się tak osamotnione. Dzieci potrzebują czegoś, co zbierze je razem, twarzą w twarz. Myśl o tym po prostu nie pozwalała mi usiedzieć w jednym miejscu. Ludzie dookoła mnie, nawet moja żona, myśleli, że zwariowałem.

Poprosiłem pana Ichibę, aby zarekomendował mój program nauczania Go w przedszkolu w Shonai. Powodem, dla którego wybrałem przedszkole, było moje przeczucie, że wiek przedszkolny jest najważniejszy dla rozwoju dziecięcych umysłów. Pan Ichiba, który znał Go, zrozumiał to od razu. Jednak - pomimo wsparcia Ministerstwa Oświaty - nakłonienie nauczycieli w przedszkolach było dość złożoną sprawą. Każde przedszkole ma swój program nauczania, a pedagodzy są ogromnie zajęci. Co więcej, nie mają pojęcia o Go. "O czym Pan mówi! My i tak już jesteśmy przeciążeni obowiązkami!" - było prawdopodobnie ich pierwszą reakcją.

Z czym zwykle kojarzymy Go? Wielu ludzi słysząc już samą nazwę prawdopodobnie pomyśli: "Hobby dla starych ludzi" lub: "Coś bardzo trudnego". Ci nauczyciele nie mieli pojęcia, jak można połączyć Go i dzieci. Pan Ichiba próbował pracować nad tym pomysłem przez jakiś czas. Nauczyciele jednak odwracali się i odchodzili już na samo wspomnienie słowa Go. Przynajmniej tak mi później ci sami nauczyciele opowiadali.

Nie mogłem czekać w nieskończoność na okazję wypróbowania moich pomysłów na nauczycielach, więc jedynym sposobem, jaki pozostał, było po prostu pójść tam i zmusić ich aby słuchali - czy tego chcą czy nie. W maju 1994 szczęśliwy zbieg okoliczności przyniósł taką okazję. Dyrektorzy państwowych przedszkoli są przenoszani co kilka lat i tak się złożyło, że w owym czasie pan Terumi Tamura, który sam gra w Go, został dyrektorem Miejskiego Przedszkola w Shonai. Pan Ichiba porozmawiał z panem Tamurą i w końcu zaaranżowano moją wizytę w przedszkolu. Nauczyciele zgodzili się poświęcić mi któregoś dnia dwie godziny po pracy.

Owi nauczyciele zupełnie nie znali Go, więc nie wiedzieli czego oczekiwać. Było oczywiste, że nie są szczęśliwi z powodu konieczności zostania po godzinach. Z pewnością było to ich pierwsze spotkanie z zawodowym graczem w Go - zanim pan Ichiba mnie przedstawił, myśleli, że jestem tylko kierownicą. Byli zaskoczeni, że jestem tak młody!

Wyjawszy plansze poświęciłem tylko minutę na wyjaśnienie zasad gry. Powiedziałem: "Po prostu, przez otoczenie kamienia twego przeciwnika łapiecie go". Tak bardzo chciałem aby zaczęli grać, że nie dałem im żadnych wskazówek, ani bardziej złożonych reguł taktycznych. Zaczęliśmy grać w Atari Go, w której pierwszy gracz, który coś złapie, wygrywa. Wszyscy nauczyciele tak bardzo cieszyli się grą, że dwie godziny minęły bardzo szybko. Zaskoczyło to nawet mnie. Nie spodziewałem się, że będą się tak dobrze bawić.

Na zakończenie powiedziałem im o moim pragnieniu, to jest o tym, co sprowadziło mnie do przedszkola. "Nie jestem pewien czy dzieci to podejmą czy nie" - Powiedziałem - "ale proszę, przynajmniej wprowadźcie je w grę w Atari Go". Ku mojemu zaskoczeniu nauczyciele odpowiedzieli ciepłą życzliwością.

Następnego dnia nauczyciele rozpoczęli wprowadzanie dzieci w Go. Część z nich, gdy tylko zobaczyła planszę na tablicy, podchodziła i pytała: "Co to?".

Nauczyciel po prostu odpowiadał: "Postaw kamień tam gdzie przecinają się dwie linie". Słyszac to dziecko postawiło kamień z wyrazem zadowolenia na twarzy. Ponieważ nauczycielka wiedziała, że podstawowym celem jest "otoczyć i złapać" szybko złapała jeden z kamieni postawionych przez dziecko. Dzieci były zaskoczone. Pojawił się nawet jeden dzieciak, który zadawszy sobie trud stawiania kamienia, złapał nauczycielkę za rękę przy próbie zdjęcia go z planszy. Nie minęło wiele czasu, gdy jedno z dzieci zrozumiało, że można łapać kamienie przeciwnika po prostu otaczając je. Nauczycielka w przedszkolu w Shonai nauczyła dzieci, jak grać w Go, w ogóle nie wyjaśniając reguł.



Zajęcia z go w japońskim przedszkolu

Odwiadziłem przedszkole miesiąc później. Wyglądało na to, że nauczyciele poinformowali dzieci, że przyjadę i wszystkie były gotowe do gry ze mną w Go. Gdy zapytałem, kto chce grać, uformowała się długa kolejka. Zaczęliśmy gry stosując regułę: "ja wygrywam jeśli złapię trzy kamienie, ty wygrywasz jeśli złapiesz jeden".

Byłem zaskoczony tym, jak dobrze grały niektóre dzieci. Do tego czasu powszechnie wierzono, że tylko osoba, która dobrze zna Go, może tej gry uczyć. Ja nauczyłem się, że nauczyciele w szkołach czy przedszkolach, którzy nie mają pojęcia o Go, są dla dzieci najlepszymi instruktorami Atari Go. Jeśli ktoś bardzo dobrze zna Go, będzie popychał swoich uczniów, aby uczyli się bardziej złożonych reguł, co dezorientuje dzieci i w końcu zraza je od Go.

Nawet dorośli, którym przedstawi się trudne, niezrozumiałe pojęcia, wkrótce się zniechęcają, a więc tym bardziej jest to prawdą w przypadku dzieci. Ponadto jakakolwiek skłonność do przedstawiania nudnych wyjaśnień odnośnie reguł gry spowoduje, że dzieci skutecznie zniechęcą się do Go. Spoglądając wstecz na moje zmarnowane wysiłki, nieudane próby uczenia i na nauczycieli w przedszkolu Shonai, zdałem sobie sprawę, jaki kurs należy obrać.

Ponieważ wiedziałem, że nie będę mógł przychodzić do przedszkola zbyt często, zaproponowałem wizyty lokalnych graczy w Go, lecz pan Tamura, dyrektor przedszkola, odrzucił wprost moją propozycję. "Rozumiem pańskie pragnienie by Go włączyć do naszego programu nauczania. Ale to nie klub Go" - stwierdził ostro - "Nauczanie poważnego grania w Go jest nam niepotrzebne". Pan Tamura doskonale rozumiał, że Go jest po prostu jednym z narzędzi, które można użyć by pomóc dzieciom. Patrząc wstecz widzę, że bez jego zdecydowanej oceny mój program nie byłby kontynuowany.

"Ludzie, którzy nie znają Go uczą Go" - brzmi jak jakiś tajemniczy komentarz rodem z buddyzmu Zen, ale to właśnie jest samo sedno. Fakt powierzenia nauczania Atari Go nauczycielom, którzy nie mieli żadnego wcześniejszego doświadczenia z grą, zadziałał doskonale. Co dziwniejsze, stał się krytycznym czynnikiem akceptacji Atari Go jako narzędzia wychowawczego nie tylko w Japonii, ale na całym świecie.

Nauczyciele potrafią dobrze wychwycić i zrozumieć to, co dzieci czują. Wystarczy cieszyć się z dziećmi grą w Go i być na tym samym poziomie dzieląc ową radość. Skomplikowane wyjaśnienia nie są potrzebne. Pomimo dobrej znajomości Go, gra się nie uda bez zrozumienia, jak czują dzieci. To, co jest istotne, to nie wiedza odnośnie technik czy umiejętności gry w Go, lecz zdolność do rozumienia dzieci.

Wagi, jaką ma dla dzieci dzielenie z nimi czasu, nie wolno przeoczyć choćby nawet na minutę, na sekundę. Nie musi to być nauczyciel, może to być przyjaciółka, przyjaciel lub rodzic siedzący z dzieckiem twarzą w twarz, mający z nim kontakt wzrokowy. Chciałbym abyście się zastanowili, jak ważne jest takie wydarzenie dla dzieci.

W przedszkolu w Shonai nie ustalono jakiegoś konkretnego czasu na grę w Go. Zamiast tego przygotowano zestawy do Go i pozostawiono je dzieciom,

aby spontanicznie po nie sięgały. Rezultat zaskoczył zarówno nauczycieli, jak i mnie.

Go zaczyna się od prostej reguły, którą potrafią zrozumieć pięcioletki: "łapanie kamieni". Dzieciom sprawia radość samo nawet stawianie kamieni. Co w tym takiego przyjemnego? Nauczyciele powiedzieli mi, że jednym z czynników jest radość odkrywania czegoś samodzielnie. Go ma niezliczoną ilość możliwych wariantów, więc prawdopodobnie ten sam wzór nigdy się nie powtórzy. Istnieje nieograniczona ilość sposobów łapania kamieni i nieograniczona ilość sposobów obrony przed złapaniem. Każde zagranie to krok w nieznaną sferę, a dzieci grają w tę grę używając absolutnie całej siły swojej intuicji i rozumowania. Łapanie i obrona są jednocześnie tak samo odkryciami. Jeśli się nad tym zastanowić, to my, gracze zawodowi, robimy tak samo.

Radość odkrycia prowadzi do wzrostu pewności siebie, co może następnie stymulować potencjał dzieci. Wzrastają ich umiejętności w różnych innych obszarach. Te rezultaty doprowadziły nauczycieli do przekonania, że Go różni się od innych zabaw, że posiada ogromny potencjał dla rozwoju dzieci.

Był w przedszkolu w Shonai łobuzowaty dzieciak zwany Ichan. Miał pięć lat, wiecznie ciekący nos i niezbyt dobrze z współzyci z rówieśnikami. Ichan zainteresował się Go i zaczął grać każdego ranka z dyrektorem przedszkola. Ichan stawał się coraz mocniejszym graczem, gdyż grał z dyrektorem każdego dnia. Dzieci w przedszkolu zaczęły mówić mu, jakim to jest dobrym graczem. Zaczęły go zauważać. Do tej pory ignorowały jego ciekący nos, a teraz zaczęły mu na ten fakt zwracać uwagę. Ichan także zaczął zwracać uwagę na wycieranie buzi.

Ichan zyskał pewność siebie dzięki zaakceptowaniu przez rówieśników i odnalazł wolę szukania nowych wyzwań. Nauczył się samodzielnie zakładać buty i używać nożyczek, w czym wcześniej nie był dobry. Do tej pory po prostu ciął papier na kawałki, lecz pewnego dnia wyciął ptasie gniazdo w kształcie słonia. "Mam nadzieję, że przyleci do niego ptaszek" - powiedział. Ichan szybko stał się liderem w swojej grupie. Nauczyciele byli zaskoczeni zmianą, jaka w nim zaszła - zmianą, która wpłynęła także na inne dzieci wokół niego.

Następny przypadek zdarzył się niedaleko od przedszkola w Shonai. Jest tam świetlica dla dzieci posiadająca również zestawy do Go. Uczniowie szkoły

podstawowej ze starszych klas grywali tam w Go po lekcjach. Był wśród nich mocniejszy gracz, który rozstawiał wszystkich po kątach mówiąc im, jak mają grać. Wtedy pojawiły się pewne siebie dzieci z przedszkola. Każdy przedszkolak zagrał w Atari Go z tym najsilniejszym graczem ze świetlicy i wszystkie wygrały. Potem dzieci zajęły się innymi zabawami zostawiając chłopca z otwartą ze zdziwienia buzią.

To zdarzenie miało miejsce zaledwie w kilka miesięcy po rozpoczęciu gier w przedszkolu. W końcu nawet nauczyciele nie mogli wygrać z dziećmi. Zdumiewający jest fakt, jak wielką siłą koncentracji posiadają dzieci i jak elastyczne potrafią być w trakcie zabawy. Potencjał dziecka jest nieporównanie większy niż my, dorośli, jesteśmy w stanie sobie wyobrazić. Niewykluczone, że przez przypinanie dzieciom łatki braku dorosłości umyka nam coś bardzo istotnego.



Atari Go w przedszkolu

W tym samym czasie, nauczyciele także poczynili własne odkrycia. Pani Chiga Iwamura, nauczycielka z przedszkola w Shonai, opowiedziała mi o jednym z nich akurat kilka dni temu. Przedszkola posiadają pomoce naukowe do zajęć, takich jak malowanie czy origami, ale występuje zdecydowana różnica między Go, a innymi zajęciami. Grę w Go dzieci zaczynają zasiadając twarzą w twarz z przeciwnikiem i mówiąc "onegaishimasu" (Ten zwrot, wymawiany: 'onegai shimas', wyraża wdzięczność za chęć przeciwnika do przyłączenia się do gry z nami). Dzieci kończąc dziękują sobie za grę.

Obaj gracze zaczynają razem i kończą razem. Po rozegraniu gry dzieci są zadowolone i ruszają do innej zabawy. W trakcie malowania czy składania papieru dzieci nie kończą zabawy jednocześnie. Te, które skończyły wcześniej, zapraszają do zabawy dzieci jeszcze zajęte pracą i prowokują niezadowolenie z powodu niedokończenia swego "dzieła". Natomiast wszystkie gry w Go kończą się z pewnego rodzaju poczuciem zadowolenia obu stron. Inny aspekt, to skłonność dzieci do zabawy w hermetycznych grupach bliskich przyjaciół. Wynikiem tego jest to, że dobrze rozumieją się i zgadzają ze sobą tylko w obrębie grupy przyjaciół. Jednak po grze w Atari Go z różnymi partnerami dzieci, często wracają do zabawy w zmienionych grupach. W ten sposób relacje pomiędzy dziećmi ulegają wzmocnieniu. Partia Go nigdy nie jest taka sama i dzięki temu dzieci rozwijają koncentrację w trakcie oczekiwania i próby przewidzenia następnego ruchu przeciwnika. Wydaje się, że w programie nauczania dotychczas nie występował podobny rodzaj aktywności.

Także nauczyciele zauważyli rozszerzenie swojej sfery kontaktów międzyludzkich. Bawili się równie dobrze, jak dzieci.

Wartość zajęć edukacyjnych realizowanych za pomocą Go została przedstawiona na konferencji poświęconej edukacji dzieci w prefekturze Fukuoka. "Nie mamy wprawdzie konkretnych danych w tym przedmiocie, ale każde dziecko stało się zdolne do wyrażania opinii własnych i słuchania innych. Taka zmiana jest zdumiewająca u pięciolatków" - relacjonowała pani Keiko Yamamoto.

"Alpejska Wioska Go"

Po uruchomieniu programu w przedszkolu w Shonai pojawiła się na mojej drodze kolejna okazja. Poproszono mnie o przedstawienie Go dzieciom w państwowym przedszkolu w Omachi w prefekturze Nagano. Pod przewodnictwem burmistrza, pana Yoshimasy Koshihary, próbowano tchnąć nowe życie w miasto poprzez przemienienie go w "Alpejską Wioskę Go". Pewnego dnia burmistrz odwiedził Nihon Kiin, Japońskie Stowarzyszenie Zawodowych Graczy w Go w Tokio, aby przedyskutować wcielenie w życie swego pomysłu i wtedy przypadkowo go tam spotkałem. Opowiedziałem mu o moich doświadczeniach z Shonai i poprosiłem, aby pozwolił mi odwiedzić jedno z przedszkoli w mieście, żebym mógł wypróbować swój pomysł

wspierania rozwoju dzieci. Burmistrz przystał z ochotą i tak rozpoczęły się moje związki z Omachi.

W sierpniu 1994 roku odwiedziłem przedszkole Daisan w Omachi. Początkowo znów uważano mnie za kłopotliwego intruza, lecz było to zrozumiałe. Jest to jednak przedszkole państwowe i nauczyciele nie mogli odrzucić poleceń Urzędu Miasta. Reakcje były znajome. "Jak można w tak napiętym okresie jeszcze uczyć Go?" - usłyszałem. Gdy wyjaśniałem swoje intencje, zauważyłem, że jedna z nauczycielek entuzjastycznie się kłaniała. Jednak przyjrząwszy się bliżej stwierdziłem, że tak naprawdę, próbowała mnie pożegnać! Być może ze względu na swe uprzedzenia do Go uznawanej za nudną grę nie byli mną zainteresowani.

Tak czy owak skończyłem swoje wyjaśnienia i zdecydowałem, że spróbuję zagrać w Atari Go z trzydziestoma pięcioma pięcioletkami. Wyjaśnienia zajęły minutkę: "otoczyć, by złapać." Zaczęliśmy grać od razu. Tak, jak w przedszkolu w Shonai, dzieci szybko zaczęły cieszyć się grą, a ich oczy rozbłysły, gdyż gra je całkowicie pochłonęła. Nauczyciele nie mogli uwierzyć w to, co się działo. W końcu zdali sobie sprawę, że granie w Atari Go nie jest trudne.

"Przekonałam się, że to może zadziałać" - powiedziała pani Taeko Takizawa, dyrektorka przedszkola. Oczywiście pani Takizawa nigdy wcześniej nie grała w Go. Gdy Urząd Miasta poprosił ją o zezwolenie na moją wizytę, była bardzo zaskoczona. Do tej pory trwała w przekonaniu, że przedszkola nie mają nic wspólnego z pomysłem na "Alpejską Wioskę Go". Tym, co mnie przekonało do profesjonalizmu owych nauczycieli, była ciągła troska o to, co jest najważniejsze dla dzieci. Po grze znów porozmawiałem z nauczycielami i tym razem ich podejście było zupełnie inne. Gdy mówiłem, dlaczego potrzebne jest Go, to właśnie pani Takizawa najpełniej rozumiała to, co chciałem przekazać.

Zmiana, jaka miała miejsce w przedszkolu Daisan, była taka sama jak w przedszkolu w Shonai. Szczególnie zadziwiała umiejętność koncentracji u dzieci. Dzieciaki nie potrafią wysiedzieć na miejscu, jeśli się nudzą. Wychowawcy nie mogli uwierzyć, że te małe dzieci siedzą spokojnie przez trzydzieści minut, a nawet godzinę, skoncentrowane na grze w Go.

Był jeszcze jeden pozytywny rezultat wizyty w przedszkolu Daisan. Dzieci, które nauczyły się grać w Go, mówiły o tym w domu i zaczęły grać z rodzeństwem i rodzicami. Wywołało to ogromny oddźwięk wśród rodziców.

Pani Takizawa powiedziała mi, że niektórzy rodzice poprosili o odrębne zajęcia z Go, w których mogliby uczestniczyć zarówno rodzice, jak i dzieci. Niektórzy rodzice zapisywali na papierze przebieg partii aby zadawać pytania odnośnie tego, jakie ruchy powinni byli wykonać. Wychowawcy nigdy do tej pory nie widzieli rodziców tak pozytywnie zaangażowanych. Ale to nie koniec. W domach, w których razem mieszkały trzy pokolenia, dziadkowie i babcie nauczyli się, jak grać w Go, i mogli nawiązać lepszy kontakt ze swymi wnukami. Wcześniej mieli ograniczone możliwości kontaktu ze względu na różnicę wieku, lecz teraz wspólnie cieszyli się grą w Go. Ta historia nawet trafiła do lokalnej audycji telewizyjnej.

Pani Takizawa wyjaśniła to w następujący sposób: "W nauczaniu początkowym występuje podział na takie przedmioty, jak muzyka, język, ćwiczenia i higiena. Prowadzimy dzieci zgodnie z tym podziałem. Jednak Go nie należy do żadnej z tych kategorii. Nauczanie, czy wychowanie opiera się przekazywaniu dzieciom przez wychowawcę wzorca do naśladowania. W Go jednak dzieci uczą się jednej prostej reguły i wymyślają następny ruch patrząc na grę innych. Mogą tak robić bez podanego z góry wzorca. Dotychczas nie było czegoś takiego w naszym systemie nauczania. Doprowadzi to do rewitalizacji nauczania dzieci."

W Go nie ma określonego sposobu gry. Dla twórczego umysłu jest to kontinuum odkryć. Dlatego też nie ma żadnego wzorca. W przypadku własnej gry lub obserwowania gry innych nie jesteśmy w stanie przesunąć się o jeden ruch do przodu bez korzystania z naszych umiejętności twórczego myślenia w najszerszym tego znaczeniu. Choć jestem zawodowym graczem w Go, nigdy nie myślałem o tym w ten sposób. Znalazłem więc w wypowiedzi pani Takizawa coś odświeżająco nowego.

Od tego czasu zajęcia z Go w Daisan rozszerzyły się na siedem innych przedszkoli. Żywy i radosny wyraz twarzy dzieci czyni nas wszystkich szczęśliwymi.

W lipcu 1995 roku odbyła się ogólnokrajowa konferencja ludzi, którzy wprowadzili Atari Go do swoich programów nauczania. Było to pierwsze spotkanie zorganizowane pod hasłem "Edukacja przez Go". Wszystkie wyniki przedstawionych raportów były wspaniałe. Poniższy fragment pochodzi z prelekcji przedszkola Daini w Omachi:

"Dzięki naszym doświadczeniom z Go zdałam sobie sprawę, że dzieci mają daleko większy potencjał rozwoju, niż dorośli są sobie w stanie wyobrazić. Wydawało mi się, że nie ma sposobu na to, żeby dziecko mogło pokonać rodzica i że nie byłoby ładnie nie dać mu wygrać. Lecz teraz, choć nie wiem jak bym próbowała, tylko raz na jakiś czas udaje mi się wygrać. Choć jestem nieco rozdrażniona z tego powodu, jednocześnie jestem szczęśliwa, gdyż udało mi się odkryć potencjał mojego dziecka."

"W dzisiejszych czasach dzieci długo oglądają telewizję, grają w gry komputerowe i prawie nie rozmawiają z rodzicami. Jednak moje dzieci proszą mnie, żebym zagrała z nimi w Go. Robię to i rozmawiam z dziećmi podczas odpoczynku, w wolnych chwilach, lub gdy wykonuję prace domowe. Jestem przekonana, że gdy dorosną, będą pamiętały te cenne chwile, pełne ciepła i serca. Chwile będące ich udziałem, gdy byli młodzi. Także za każdym razem, gdy widzę dziecko grające w Go z wychowawcą w przedszkolu, myślę o tym, ile mają szczęścia i doceniam pełną miłości uwagę poświęcaną dzieciom przez wychowawczynię."

Podobnych wypowiedzi było wiele. Mówi się, że we współczesnym społeczeństwie zamierają kontakty między rodzicami, a dziećmi. Mówi się także o osłabieniu więzi międzyludzkich. Go z pewnością "ożywia" dzieci, lecz szczególnie cieszy mnie to, że kontynuowałam program i że przyczyniłem się do poprawienia relacji pomiędzy dziećmi, a rodzicami.

Słowo 'Go' to synonim bardziej powszechnego w Japonii określenia tej gry *Igo* oznaczającego "gra w otaczanie".

Po japońsku Go jest także nazywane *shudan*, co dosłownie znaczy "rozmowa rąk" lub "komunikacja przy pomocy rąk". To rozmowa bez słów, z serca do serca. Dlatego też porozumienie jest możliwe niezależnie od wieku, płci lub narodowości. Za każdym razem, kiedy czytam listy od matek, jestem pod wrażeniem tego, że starsi ludzie, którzy używają słowa *shudan*, wiedzieli, iż Go może być środkiem porozumienia między ludźmi.

Spotkał mnie jeszcze jeden cud związany ze znaczeniem słowa Go. Poniższy cytat pochodzi z listu pani Miwako Tanaki, wówczas wychowawcy w przedszkolu Daisan: "Zdałam sobie sprawę, że pochodzenie nazwy «Go» związane jest z otaczaniem przez ludzi planszy, na której rozgrywa się gra i próbami odgadnięcia następnego ruchu. Początkowo myślałam, że źródłosłów tego słowa związany jest z otaczaniem kamieni, ale jakże cudowne było zobaczenie sceny sugerującej inne pochodzenie tej nazwy. Dzieci otaczające planszę uczyniły wszystko oczywistym. Gdy ktoś mnie następnym razem

zapyta, czym jest Go, będę w stanie odpowiedzieć z pełnym przekonaniem. Zdałam sobie sprawę, że to naprawdę jest początek relacji międzyludzkich, o których mówił pan Yasuda. To jest początek komunikacji, relacji między ludźmi, początek zawierania przyjaźni".

Wciąż pamiętam, jakie wrażenie wywarł na mnie ów list. Wielokrotnie powtarzałem, że Go pomaga w porozumieniu, ale nigdy nie zastanawiałem się nad interpretacją nazwy, wskazującą na powstawanie związków między ludźmi poprzez otaczanie planszy. Do tej pory wydawało mi się, że o ile tylko dzieci dobrze się bawią, nie ma znaczenia jaka to jest zabawa.

Jednak zastanowiwszy się głębiej, trudno jest znaleźć grę, którą wszyscy mogą się cieszyć na równym poziomie niezależnie od wieku, płci czy języka. Po prostu otaczając planszę, wszyscy mogą cieszyć się ze wspólnej więzi.

Gdy pierwszy raz odwiedziłem przedszkole Daisan, nie zdawałem sobie sprawy, że pośród trzydziściorga dzieci znajdowało się jedno psychicznie upośledzone, które także polubiło grę w Go. Później jedna z nauczycielek powiedziała: "Nigdy dotąd nie widzieliśmy jej tak radośnie uśmiechniętej."

Wiedziałem, że w Go może grać każdy i wszystkim to powtarzałem. Jednak nie byłem pewny tego, czy dzieci upośledzone umyślowo również będą w stanie grać. Nie miałem takich doświadczeń. Dzięki temu przypadkowi w przedszkolu wpadłem na pomysł, aby zacząć pukać do drzwi instytucji dla osób upośledzonych. Czekają tam zarówno mnie, jak i personel owych instytucji, niewiarygodne rzeczy.

Wyspa Nokonoshima

W zatoce Hakata na wyspie Kiusiu leży mała wysepka zwana Nokonoshima zamieszkała przez około 900 osób. Było to, jak sądzę, lato 1994, gdy wprowadzony przez znajomego odwiedziłem szkoły podstawowe i gimnazja na wyspie. Dzieciom w obu szkołach spodobało się Atari Go, ale miałem wrażenie, że dzieci w szkole podstawowej były szczególnie ożywione.

Około czterdziestu uczniów z obu szkół zgromadziło się w jednej klasie z twarzami pełnymi ciekawości co do osoby mającej ich odwiedzić. W powietrzu wisiła jednak nieufność, lub - co najmniej - ostrożność, którą można było wyczytać z ich twarzy. Wpierw musiałem sprawić aby mi zaufali.

Najpierw poprosiłem aby wszyscy się przedstawili. Następnie zapytałem o ich marzenia oraz plany na przyszłość. Gdy wkroczyłem do klasy, zwróciłem szczególną uwagę na jednego z chłopców. Chłopak ten wyrażał swój bunt niedbale rozkładając się jak długi na krześle. Zachowania nie zmienił nawet

gdy weszliśmy do klasy. Wyczuwałem jego upór. Nazwijmy go tutaj Kazuya. Zapytałem go o jego przyszłość.

- "Kim chcesz zostać?"

- "Chcę zostać zawodowym graczem w piłkę."

- "Co musisz zrobić, aby zostać zawodowym piłkarzem?"

- "Chcę zostać zawodowym piłkarzem, jeśli to możliwe."

Powiedziałem nieco głośniej: "Jeśli możliwe? Nikt nie zostaje zawodowcem mając takie pełne niepewności podejście do sprawy. Nie powinieneś myśleć o zostaniu piłkarzem jeśli tak uważasz. Raczej powinieneś myśleć, że dla chcącego nie ma nic trudnego."

Dalej opowiedziałem o tym, jak ja zostałem zawodowym graczem w Go: "Nauczyłem się grać w Go od swego dziadka. Gra ta tak mnie zafascynowała, że chciałem zostać dobrym graczem. Wtedy dziadek powiedział mi, że skoro tak, to powinienem chcieć zostać najlepszym graczem na świecie. Później już zawsze studiowałem Go z tym właśnie marzeniem w głowie."

Wyraz twarzy Kazuya nieco się zmienił.

Podczas trzydziestu minut rozmowy dzieci zaczęły otwierać się przede mną. Nadszedł czas, aby pokazać im Go. Zaczęliśmy grać natychmiast po wyjaśnieniu reguły "otoczyć, by złapać". Ustaliwszy, że złapanie pięciu kamieni stanowić będzie o zwycięstwie, natychmiast rozpoczęliśmy gry. Twarze dzieci pogrążonych w kontemplacji tego, co działo się na planszy były studium zachwyty.

Gdy tylko dzieci lepiej "załapały", o co chodzi, rozpoczęliśmy zawody o mistrzostwo w każdej klasie. Następnie mistrzowie grali pomiędzy sobą, a pozostałe dzieci kibicowały. Ludziom wydaje się, że gra Go rozgrywa się w ciszy, ale to nieprawda. Gdy dzieci grają w Go, inni kibicują kolegom. "Nie tutaj!" - krzyczą - "Tam lepiej!"

Po pewnym czasie jeden z chłopców podszedł do mnie: "chciałbym żeby Pan ze mną zagrał" - powiedział. To był Kazuya. Gdy tylko zaczęliśmy grać, zdałem sobie sprawę, że nauczył się łączyć kamienie, aby zapobiec ich złapaniu. Ja wyjaśniałem tylko reguły jak otaczać i łapać. I nie wspomniałem

o strategii łączenia kamieni. Kazuya odkrył to samodzielnie. "Dużo się nauczyłeś Kazuya" - powiedziałem klepiąc go po ramieniu, a Kazuya szeroko się do mnie uśmiechnął.

Jedna z nauczycielek powiedziała później: "Poważnie się dziś niepokoiłiśmy, ponieważ jest w grupie jeden chłopiec, który ma problemy z zachowaniem i obawialiśmy się, że mógłby zepsuć gry". Miała na myśli Kazuyę. Kazuya ma wielu przyjaciół i dobrze opiekuje się młodszymi uczniami. Jest jednak nadwrażliwy. Dorośli często przyklepiają takiemu dziecku etykietę: "Dziecko mające problemy z zachowaniem". Spotkanie z Kazuyą poruszyło mnie i kazało mi głębiej zastanowić się nad takimi dziećmi. To zdarzenie jest jednym z moich najcenniejszych wspomnień.

Pewnego dnia natrafiła mi się okazja porozmawiania z pewną kobietą spotkaną na promie płynącym w kierunku wyspy. Znajduje się tam ośrodek dla osób z poważnym upośledzeniem umysłowym w którym pracowała ta kobieta, zwany Himawari-no-sato. Dobrze pamiętałem, że gdy odwiedziłem przedszkole Daisan w Omachi, wśród dzieci znajdowało się jedno upośledzone, które w trakcie gier Go zaczęło okazywać to, co czuje poprzez mimikę twarzy. Wręczyłem tej pani moją wizytówkę i próbowałem ją przekonać, aby przedstawić w ośrodku Atari Go. Byłem przekonany, że osoby z ośrodka by na tym skorzystały.

Ta rzucona zniecka propozycja chyba ją zakłopotwała. Jej twarz przybrała wyraz, jakby nie wiedziała, o czym mówię. Nie miałem okazji przekonywać jej dłużej, a ona nigdy nie zadzwoniła. Nieco później, poprzez jednego ze znajomych poprosiłem o pozwolenie na odwiedzinę tego ośrodka, lecz zostałem dyplomatycznie zbyty. W końcu jednak, jesienią 1995 roku, pozwolono mi odwiedzić ten ośrodek.

Pan Hiroyasu Sakiyama, wieloletni pracownik ośrodka, przyjął mnie, ale był pełen wątpliwości. Nie widział sposobu na to, by osoby upośledzone mogły grać w Go. Jakżeby inaczej, nawet on nie umiał grać! Oczywiście początkowo napotykałem na podobne wątpliwości wśród nauczycieli przedszkolnych. Rozumiałem, że nikt od razu nie zaakceptuje mojego pomysłu uczenia Go osób upośledzonych.

Gdyby wtedy ktoś zapytał mnie, czy jestem przekonany, że potrafię nauczyć ich grać, przyznałbym, że ze względu na mój brak doświadczenia, nie byłem

całkiem pewien, jak to się potoczy. Nie miałem też żadnych gotowych pomysłów, jak ich uczyć Go. Po prostu modliłem się o cud.

Himawari-no-sato jest wspaniałym dwupiętrowym budynkiem usytuowanym na szczycie wyspy. Zamieszkuje go sześćdziesiąt osób o różnym stopniu upośledzenia. Tego dnia cała sześćdziesiątka zgromadziła się w kafeterii na drugim piętrze, a ja ustawiłem dużą planszę demonstracyjną.

Wchodząc do ośrodka zdałem sobie sprawę, że atmosfera była inna niż sobie wyobrażałem. Niektórzy ludzie leżeli na podłodze, niektórzy biegali dookoła pokoju, a inni krzyczeli. Jednak aplauz, z jakim mnie przywitani miał w sobie ciepło, jakiego nigdy wcześniej nie doświadczyłem. Nie był to aplauz uprzejmy tylko dlatego, że ktoś się pojawił, ale szczerzy, głęboki entuzjazm z ich strony. Czułem, że to powitanie płynęło prosto z ich serc. Rozwiała to moje obawy i poczułem podniecenie stojącym przede mną wyzwaniem.



Gra na planszy demonstracyjnej

W takich ośrodkach nie wyjaśniam od razu reguły: "otoczyć, by złapać". Samo położenie kamienia jest dla nich bardzo trudnym zadaniem, a co dopiero gra w Atari Go. Tak jak w przedszkolu czy szkołach używam dużej planszy, aby wszyscy naraz mogli uczestniczyć i cieszyć się graniem. Każda osoba podchodzi do planszy by umieścić kamień. Muszą zrobić tylko to: umieścić kamień na planszy. Wtedy reszta uczestników klaszcze w wyrazie uznania. W ośrodku nawet najbardziej nieśmiałe osoby w końcu potrafiły zdobyć się na podejsięcie do tablicy i każdy otrzymał swoją porcję oklasków.

Po dwóch lub trzech kolejkach złapali istotę umieszczania kamieni. Wtedy zdarzyła się niewiarygodna rzecz. Ich oczy zaczęły błyszczeć. To zaskoczyło zarówno mnie, jak i opiekunów, włącznie z panem Sakiyamą. Niektórzy z

mieszkańców są przykuci do łóżka i ich mimika jest bardzo ograniczona, ale ci sami ludzie uśmiechali się, chętnie podchodzili i stawali przy planszy. Zdawało się, że to burzy nasze ustalone rozumienie tego, co możliwe.

Cóż za wspaniały uśmiech ukazywał się na ich twarzach za każdym razem gdy po prostu umieścili kamień na planszy! Pan Sakiyama powiedział mi, że w wielu przypadkach pierwszy uśmiech do opiekuna zabiera lata. Dlatego też dla niego niewiarygodnym było to, że otrzymałem tak ciepłe uśmiechy spędziwszy z nimi tylko godzinę.

Ośrodki dla osób upośledzonych są odizolowane od świata zewnętrznego na wiele sposobów. Można powiedzieć, że ludzie, którzy w nich mieszkają, są - ogólnie rzecz biorąc - zapomniani. Pod wrażeniem uśmiechów tych "zapomnianych" ludzi pan Sakemiya zauważył, że wyrażone oklaskami uznanie pozostałych daje im powód do istnienia. Innymi słowy, ludzie, którzy mieszkają w tych ośrodkach, chcą być zauważani. I gdy już zostaną zauważeni, ich serca otwierają się i radość pojawia się na ich twarzach.

Widzieliśmy, jakie iskry roznieciło Go w oczach dzieci przedszkolnych. Ten sam proces działał w ośrodkach dla osób psychicznie upośledzonych. Zarówno nauczyciele w ośrodku, jak i ja, nauczyliśmy się ważnych rzeczy. Nauczyliśmy się, że nie ma znaczenia, czy potrafimy dobrze grać w Go czy nie. To, co jest istotne, to umiejętność porozumienia twarzą w twarz. Stanięcie z kimś twarzą w twarz oznacza, że traktujemy tę osobę jak człowieka będącego na tym samym poziomie co my. Oznacza to zobaczyć tę osobę taką, jaka jest, bez uprzedzeń i oceniania. Ta koncepcja nie jest trudna do sformułowania, ale ilu z nas w naszym codziennym życiu potrafi szczerze spojrzeć ludziom w twarz? Ta zasada albo została zapomniana albo funkcjonuje w naszym codziennym życiu w niewystarczającym zakresie.

Jak już osoby upośledzone z ośrodka przyzwyczajają się do stawiania kamieni, zwykle wyjaśniam regułę "otoczyć, by złapać". Niektórzy potrafią ją zrozumieć inni nie - ale tym się nie martwię. Moim celem nie jest kształcenie dobrych graczy, lecz używanie Go jako środka komunikacji. Ten sam cel przyświeca mi, gdy odwiedzam przedszkola, szkoły lub takie ośrodki, jak Himawari-no-sato. Dlatego też osiągnięte postępy w grze nie są przedmiotem mojej troski. Jeśli ci ludzie potrafią postawić kamień i jeśli dzięki temu w oczach pojawiają się iskry, to program osiągnął swój cel.

Kilka miesięcy później ponownie odwiedziłem Himawari-no-sato. Tym razem przydzielono nam salę, a nie kafeterię i spróbowaliśmy grać w Atari Go jeden na jednego. Po jakimś czasie pan Sakiyama przyprowadził do mnie młodego człowieka w moim wieku i przedstawił jako swoją tajną broń. Podczas naszego pierwszego spotkania Tsuru nie patrzył mi w twarz – jak zawsze, gdy spotykał obcych. Gdy się do niego odezwałem, pośpiesznie się oddalił. Ale wydawał się zainteresowany Go i szybko zdałem sobie sprawę, że ukradkiem patrzy na moją grę. Wziąłem go za rękę i posadziłem na przeciwko siebie, żeby zagrać z nim w Go. Podczas gry Tsuru ani raz nie podniósł spojrzenia. Schyliłem się, aby spojrzeć mu w oczy, ale on odwrócił twarz.

Był bardzo nieśmiały, ale w Go okazał się tak dobry, że żaden z opiekunów w Himawari-no-sato nie potrafił z nim wygrać. Po raz pierwszy podniósł wzrok i uśmiechnął się do mnie, gdy poklepałem go po ramieniu i powiedziałem, że jest świetny. Oczywiście opiekunowie byli zadziwieni, ponieważ Tsuru nigdy nie uśmiecha się do nikogo, dopóki bardzo dobrze go nie pozna. To właśnie od Tsuru miałem nauczyć się w przyszłości bardzo ważnej rzeczy.

Gdy trzeci raz odwiedziłem Himawari-no-sato, Tsuru i ja graliśmy z różnymi osobami. Nieco później zauważyłem, że Tsuru patrząc na mnie próbował mi coś przekazać. Do tego czasu stał się już bardzo dobrym graczem, niewątpliwie najlepszym w ośrodku. Gdy spojrzałem na jego planszę, była kolej na jego ruch. W następnym ruchu mógł złapać kamienie przeciwnika gdyby chciał. Posłał mi nieme pytanie: "Mogę złapać te kamienie?". Nie powiedziałem nic, jedynie ruchem oczu dałem mu twierdzącą odpowiedź, a on je złapał. Powtórzyliśmy to trzy razy. Za czwartym razem Tsuru nie złapał kamieni pomimo tego, że wiedział, że jest to możliwe. Jego przeciwnik za to złapał po raz pierwszy kamień i z radości biegał wokół pokoju. Widząc radość swego przeciwnika, Tsuru także się uśmiechnął. Jego wyraz twarzy zdradzał, jak bardzo był szczęśliwy.

W tamtym czasie zastanawiałem się, czym jest współczucie dla innych. Nie byłem pewien, czy naprawdę rozumiałem to pojęcie. Wcześniej dyskutowałem o współczuciu z nauczycielami w przedszkolach, ale nie doszliśmy do jakichś konkretnych wniosków. Od tamtej pory słowa: "współczucie dla innych" nie opuszczały mojej głowy. Teraz to, co zrobił Tsuru dla swego przeciwnika, oraz słowo "współczucie" połączyły się w mojej głowie.

Wszystkie osoby związane z edukacją mówią, że współczucie dla innych jest bardzo ważne, że chcemy aby dzieci wyrastały na osoby, które potrafią myśleć

o innych. Lecz czym jest współczucie? Czy bycie uprzejmym dla ludzi w trudnej sytuacji jest współczuciem? W niektórych przypadkach może to być interpretowane jako narzucanie naszej uprzejmości innym. Innymi słowy, jeśli czujemy, że okazywanie komuś uprzejmości jest dla nas ciężarem, to czy powinniśmy nosić ten ciężar jedynie po to by im pomóc?

Zachowanie Tsuru dało mi odpowiedź na te pytania. Jesteśmy szczęśliwi gdy widzimy szczęście innych. Widząc ich radość, dzielimy ją. Tak, dzielenie radości. Od tej pory za każdym razem kiedy mówię o współczuciu, przytaczam opowieść o Tsuru i zawsze okazuje się, że ludzie się ze mną zgadzają.

Używamy słów: "sprawni" i "niepełnosprawni". Litujemy się nad niepełnosprawnymi i przez to czujemy, że powinniśmy próbować coś dla nich zrobić. Jednak niepełnosprawni nie chcą naszej litości. Przeciwnie, nasze próby pomocy mogą im wręcz przeszkadzać. Nawet jeśli idziemy do ośrodków pracować jako wolontariusze, czyż nie jest to zwykłe samozadowolenie z faktu bycia bardziej sprawnym niż inni?

Tsuru pozwolił przeciwnikowi na złapanie kamieni i widząc jego radość także się ucieszył. Nie było w tym żadnego poczucia wyższości z powodu bycia silniejszym graczem, czy też "pozwalania" przeciwnikowi na wygraną. Współczucie okazane przez Tsuru było znacznie większe niż nasze. Miałem podobne doświadczenia w innych ośrodkach. Czy słuszne jest nazywanie "upośledzonymi" osób o wyższym od nas poziomie rozwoju duchowego?

To prawda, że ludzie w ośrodkach nie są zdolni do wykonywania pewnych rzeczy. Jednak posiadają obfitość takich podstawowych ludzkich cech, jak życzliwość i wyrozumiałość. Oni zmienili także i mnie samego. Aby mi uświadomił sobie ten fakt, potrzebna była fotografia. Znajomi zawsze mi mówili, że nigdy się nie uśmiecham. Jednak na jednej z fotografii zrobionej, gdy grałem w Go w ośrodku, mam piękny uśmiech. Nigdy dotąd nie zdawałem sobie sprawy, że mam taki uśmiech. W ośrodku moją rolą jest wręczanie graczom kamieni. Każdy gracz podchodzi przed tablicę, by umieścić kamień, z tak radosnym uśmiechem na twarzy, że gdy wręczam im kamień ciepło ich serc z pewnością przenika i do mego serca. Ich radość daje mi energię i usuwa z umysłu negatywne myśli.

Zacząłem się zastanawiać, czy nie byłoby dobrym pomysłem umożliwienie im podzielenia się ciepłymi sercami i życzliwością z przedszkolakami. Czułem,

że dzieci potrzebują tego doświadczenia, gdy są jeszcze małe, a ich umysły są czyste.



Gra pomiędzy starym a młodym

W końcu zaaranżowano spotkanie pomiędzy najstarszymi dziećmi z przedszkola Noko i mieszkańcami Himawari-no-sato. Przedszkolaki i upośledzeni razem grali w Go. Jak zawsze Tsuru postawił kamień tam gdzie przeciwnik mógł go złapać. Ciesząc się z możliwości złapania kamienia w następnym ruchu przedszkolak biegał dookoła pokoju, a Tsuru widząc to także był szczęśliwy.

Początkowo jednak spotkanie nie przebiegało tak gładko, jak teraz. W spotkaniu uczestniczyło sześćdziesiąt osób ze strony Himawari-no-sato i szóstka przedszkolaków. Gdy zgromadzili się w kafeterii, dzieci z przedszkola były spięte. Niektórzy rezydenci ośrodka leżeli na podłodze, niektórzy krzyczeli i jedno z dzieci zaczęło płakać. Miałem obawy, ale czułem, że należy kontynuować. Podzieliłem wszystkich na kilka grup grających w Go i umieściłem ich w różnych pokojach.

W oka mgnieniu dzieci zaczęły cieszyć się grą, było wiele śmiechu i hałasu. Dzieci były wystarczająco wrażliwe, by zauważyć, że ci ludzie - choć nazywani "upośledzonymi" - mają czyste i gorące serca. Po zakończeniu gier dzieci i mieszkańcy ośrodka zaczęli ze sobą rozmawiać, co zadziwiło nas wszystkich. Czasem potrzeba aż trzech lat, nim mieszkańcy ośrodka

odpowiedzą na powitanie, a tu radośnie konwersowali z dziećmi po jednej tylko grze w Go. Go doprowadziło do utworzenia się więzi pomiędzy nimi.

Rok później miało miejsce następne spotkanie pomiędzy takimi dwiema grupami. Nowe dzieci z najstarszej grupy w przedszkolu odwiedziły Himawari-no-sato po raz pierwszy. Tak, jak rok wcześniej, dzieci były spięte. W Himawari-no-sato przebywała grupa poważnie upośledzonych mieszkańców, w tym kobieta na wózku inwalidzkim, która patrzyła w przestrzeń bez żadnego wyrazu na twarzy. Jedna z dziewczynek z przedszkola podeszła do niej i włożyła jej do ręki kamień. Następnie dziewczynka wsparła jej rękę i pomogła umieścić kamień na planszy. Potem sama umieściła biały kamień. Znow wsparła jej rękę i pomogła postawić czarny kamień wyjaśniając jednocześnie zasady otaczania kamieni. "Ona się uśmiecha!" - nagle wykrzyknęła dziewczynka. Kobieta, która zwykle nie okazywała żadnych uczuć, faktycznie się uśmiechała. Łzy popłynęły po moich policzkach. Dziewczynka po prostu chciała zagrać w Go z innym człowiekiem. Gdy to, co czuła, przekazała kobiecie, ta odpowiedziała jej najpiękniejszym uśmiechem. To była pamiętna chwila.

Dotyk jest dla ludzi ważny. To niekoniecznie musi być dotyk fizyczny, ale raczej dotyk serc. Pięcioletnia dziewczynka pokazała nam, że to, co my – dorośli musimy zrobić, to nie powtarzanie sloganów w rodzaju "należy pielęgnować porozumienie", albo: "kształćmy dobre umysły". Powinniśmy raczej tworzyć i pielęgnować środowisko, w którym ludzie mogą nawiązywać ze sobą kontakt. Trudno wyrazić słowami wszystko to, co czułem. Jednak zaczynałem rozumieć, że komunikacja pielęgnowana poprzez Go może być potężniejsza, niż początkowo myślałem.

Przypadek z Anjaen

W miejscowości Shonai w prefekturze Fukuoka, znajduje się ośrodek dla umysłowo upośledzonych zwany Katamatsu Anjaen. Mieszka tam sto osób o średnim stopniu upośledzenia, w wieku od osiemnastu do sześćdziesięciu lat. Nabywszy już nieco doświadczenia w innych centrach tego typu, czułem się tam pewniej. Poprzez pana Ichibę, który był moim łącznikiem podczas uruchamiania zajęć w przedszkolu w Shonai, poprosiłem organizację społeczną o pozwolenie na wizytę, a Anjaen chętnie mi go udzieliło. Jak zwykle w takich przypadkach personel był oszołomiony, gdyż hołdowali powszechnemu przekonaniu, że upośledzeni nie potrafią grać w Go. Przyzwyczałem się już do tego typu reakcji i już mi to nie przeszkadzało.

Ludzie w Anjaen doskonale się bawili od pierwszego dnia programu. Ponieważ tego dnia było tam sto osób, minęło sporo czasu nim nadeszła kolej każdej osoby. Odwiedzałem Anjaen raz na dwa miesiące, co oznaczało, że te sto osób miało okazję grać w Go tylko co dwa miesiące, ale pomimo to widziałem jak następowały w nich stopniowe zmiany. Aplauz stu osób brzmi wspaniale i być może to pomagało im nabrać odwagi. Niektórzy z nich, choć początkowo nie przejawiali zainteresowania Go, wkrótce zmienili się. Inni, choć początkowo umieszczali kamienie w kwadratach, nauczyli się stawiać je tam, gdzie krzyżują się linie i potrafili łapać je poprzez otaczanie. Nie tylko zaczęli grać w Go, lecz także zmienił się ich sposób ekspresji. Ich chód stał się bardziej pewny siebie i stabilny. Pan Katumi Yamasaki, główny instruktor w Anjaen, któremu Go było obce, nie mógł uwierzyć, że upośledzeni mieszkańcy ośrodka mogą zmienić się tak szybko.

W Anjaen mieszka doskonały gracz, pan Endo. Choć już wcześniej potrafił grać w Go, w ośrodku nie miał okazji wykorzystania swych umiejętności, gdyż nikt z personelu nie grał. Co ciekawe, po wprowadzeniu Go jego pozycja w grupie zmieniła się. Pan Endo był tak nieśmiały, że początkowo siadał z tyłu pokoju. Z czasem wybierał krzesła coraz bliżej przodu, by w końcu siadać w pierwszym rzędzie. Zaczął się popisywać gdy zauważył, że nie ma rywala jeśli chodzi o Go. Rozmawiałem z nim osobiście wskazując, że bycie mistrzem Go czasem wymaga, by pozwolić przeciwnikowi wygrać, aby uszanować jego uczucia. Od tej pory pan Endo zaczął siadać tam gdzie się nie wyróżniał i dopingował innych. Zmieniło się także ubranie, które nosił. Początkowo ubierał się tylko w ciemne kolory, teraz zakłada jasne ubrania, jak na przykład żółte koszule. Stał się też bardziej pewny siebie. Pewnego dnia wydawał polecenia co do rozmieszczenia krzesel na sali przed grą w Go. Już nie był tym samym panem Endo, którego znałem!

Inny przypadek, to nieśmiała kobieta, która odmawiała stawania przed grupą. Teraz, gdy złapie kamień, biega dookoła pokoju z radości. Patrząc na każdego z nich zauważyłem proces prowadzący do zmiany ich wyglądu i zachowania. Sukces lub porażka nie jest tak istotny, gdy głośny aplauz i przyjazny śmiech czynią z nas bohatera lub bohaterkę chwili. Bycie w centrum uwagi choć przez chwilę usuwa poczucie izolacji, a to z kolei pozwala nam zmierzyć się entuzjastycznie z nowymi zadaniami.

W trakcie wizyt w tych ośrodkach zdałem sobie sprawę, że są pomiędzy upośledzonymi osoby, które wybuchają atakami wściekłości lub wydają z siebie dziwne odgłosy. Początkowo nie rozumiałem, co chcą przekazać takim

zachowaniem. Wydaje się, że nasza niemożność zrozumienia tego, co owi ludzie chcą nam przekazać, tworzy między nami mur nieporozumienia i dystans. Patrząc na ich wybuchy w trakcie gry zrozumiałem, co one naprawdę oznaczają - to jest ich sposób wyrażania radości.

Gdy przydarza się nam coś niespodziewanie wspaniałego, także wydajemy z siebie "dziwne" dźwięki i skaczemy z radości. Przyjrzyjcie się sposobowi, w jaki radują się kibice na widok długo oczekiwanego gola czy punktu na meczu baseballa. W normalnych okolicznościach mamy skłonność do hamowania się zwracając uwagę na to, co inni o nas pomyślą. Osoby upośledzone nie mają takich zahamowań. Jeśli się cieszą, wyrażają swoją radość całym ciałem.



Emocje w trakcie gry.

Upośledzeni są ograniczeni nazwą "ośrodek" i murami, jakie wokół tych budynków wznosimy, ale są także ograniczeni "murami" naszych uprzedzeń i stereotypów. Gdyby nie Go, pewnie nigdy nie miałbym kontaktu z tymi ludźmi. Dzięki nim jednak zdałem sobie sprawę, że w pierw musimy zburzyć mury. Jeśli odłożymy na bok uprzedzenia, będziemy mogli odkryć człowieczeństwo tych ludzi.

Obecnie zmiany są zauważalne zarówno wśród mieszkańców ośrodka, jak i wśród personelu Anjaen. Wszyscy stali się radośni i chętnie biorą udział w różnych wydarzeniach mających miejsce w ich otoczeniu. Dotychczas dla mieszkańców okolicy Anjaen było po prostu domem opieki dla upośledzonych w Shonai, a uprzedzenia społeczności lokalnej nie pozwalały im zobaczyć, co

się dzieje wewnątrz ośrodka. Teraz jednak, gdy osoby upośledzone nabrawszy pewności siebie są w stanie wychodzić na zewnątrz, lokalna społeczność także zaczęła pozbywać się uprzedzeń w stosunku do nich.

Pani Masami Takeda, instruktor w Anjaen zauważyła, że "nie tylko wzięliśmy udział w życiu społeczności lokalnej, lecz także społeczność zaczęła składać nam wizyty. Jestem bardzo szczęśliwa, że mieszkańcy zauważyli, kim naprawdę jesteśmy i mogłam nawiązać wiele znajomości poza ośrodkiem".

Anjaen nie jest jedynym ośrodkiem, który prowadzi spotkania ze społecznością lokalną. Sytuacje, w których wszyscy mogą spotkać się na tym samym poziomie - jako ludzie - są zupełnie inne od zwykłych wizyt składanych z litości czy w ramach wolontariatu. Himawari-no-sato zlokalizowane na tak małej wyspie, jak Nokoshima zajmowała szczególnie miejsce w oczach tamtejszych mieszkańców. Ośrodek znajduje się na szczycie wzgórza i mieszkańcy zwykli myśleć, że odwiedzanie miasteczka jest niebezpieczne dla osób upośledzonych. Niektórzy nawet myśleli, że jeśli spotyka się upośledzonych poza ośrodkiem to znaczy, że oni z niego uciekli. Jednak dziś już nikt z mieszkańców Nokishimy nie ma takich uprzedzeń. Dzięki bezpośrednim kontaktom zaczęli oni postrzegać osoby upośledzone w innym świetle. Podejście wyspiarzy do chorych jest obecnie pełne ciepła i przyjaźni.

Pan Yamasaki z Anjaen twierdzi, że "zmiana nastawienia personelu do upośledzonych ma ogromny wpływ na Anjaen. Wprowadzenie Go do ośrodka zadziało jak katalizator. Od tej pory zarówno osoby z personelu - włącznie ze mną - jak i upośledzeni mieszkańcy ośrodka zauważyli, że nasze życie kompletnie się zmieniło. Było to zupełnie niespodziewane. Go naprawdę posiada potężną moc".

Mam wiele takich doświadczeń i często mówię ludziom, że upośledzeni się zmienili. Słuchacze zwykle interpretują to jako poprawę stanu fizycznego chorych lub jakiegoś zbliżenia się do stanu "normalności", ale to nie o to chodzi. Mam na myśli fakt, że dzięki Go ich oczy odzyskały naturalny blask. Oczywiście, nastąpiły też zmiany fizyczne - takie, jak odzyskiwanie zdolności do samodzielnego poruszania, lub rozwinięcie umiejętności nawiązywania kontaktów przez osoby dotychczas zupełnie zamknięte. Jednak zmianą najbardziej widoczną jest wyraz ich twarzy, które się ożywiły odzwierciedlając zmiany w ich wnętrzu. Myślę, że to najważniejsza przyczyna, dla której zaakceptowano Go w tych ośrodkach. Upośledzeni,

którzy prowadzili jednostajne życie na bardzo ograniczonej przestrzeni, odkryli, że nawet takie istnienie może być pełne radości.

Dlatego też wierzę, że ważne jest dla nas, jako ludzi, abyśmy potrafili cieszyć się wspólnie spędzaniem czasem, na wspólnej, równej płaszczyźnie. Łatwiej to powiedzieć niż zrobić, ponieważ przeszkadzają nam w tym ustalone poglądy i uprzedzenia. Nasz status społeczny, taki jak nauczyciel czy instruktor, może być kolejną przeszkodą. Nauczyciel, dziecko czy upośledzony - wszyscy tak samo jesteśmy ludźmi. Choć być może rozumiemy to teoretycznie, nasze postawy często pokazują, że patrzymy na innych z góry. Znając dzieci tylko z jednej strony "oznaczamy" je jako "sprawiające problemy wychowawcze", a ludzi jako "upośledzonych", co uniemożliwia im otwarcie swoich umysłów.

W przedszkolach, w których nauczyciele nie przyjmują postaw dominujących czy też wyniosłych, dzieci są bardzo żywe nawet bez Go. Go może nie być potrzebne jeśli wszyscy potrafią współzawodniczyć na tym samym poziomie, a nauczyciele i dzieci wspólnie, z radością, spędzają czas. Moje doświadczenia jednak wskazują, że nie ma nic, co mogłoby zastąpić Go w tym obszarze.

W pełni zgadzam się z opisem mocy Go pana Yamasaki.

Klasa dzieci specjalnej troski

Pan Kiyoshi Yanagisawa, były nauczyciel japońskiego w gimnazjum, obecnie zaangażowany jest w program popularyzacji Go w Hachinohe w prefekturze Aomori. Pan Yanagisawa uwierzył w pozytywną siłę Go i pełen entuzjazmu zdecydował się przejść na wcześniejszą emeryturę, by podążyć za swym celem. Dowiedział się o moim programie i jesienią 1996 roku zostałem zaproszony do miasta. Do tego czasu mój program rozwinął się w przedszkolach, szkołach podstawowych i domach dla upośledzonych w całej Japonii. Dotyczyło to także klas z dziećmi specjalnej troski, szkół dla dzieci niepełnosprawnych i upośledzonych. Pan Yanagisawa poruszony moimi doświadczeniami z dziećmi specjalnej troski zabrał mnie do szkoły podstawowej w Hachinohe i poprosił, abym zagrał w Go z tamtejszymi dziećmi.

W marcu 1998 roku odwiedziłem tę klasę po raz pierwszy. Dyrektor powiedział mi, że choć czekał na ten dzień, to dzieci mogą nie być zdolne nauczyć się grać w Go. Wchodząc do pokoju zobaczyłem ósemkę dzieci. Czworo z nich siedziało w pierwszym rzędzie, pozostała czwórka - w drugim.

Prawdopodobnie nauczyciele kazali im siedzieć spokojnie. Gdy zacząłem mówić dzieci stopniowo się rozluźniały. Był wśród nich chłopiec, który ciągle kładł twarz na stół. Miał tendencję do nadaktywności, a siedzenie nieruchomo musiało być dla niego ciężką próbą.

Gdy na moją prośbę przedstawiali się po kolei, chłopiec nagle podniósł głowę i powiedział: "jestem Akira, jestem w piątej klasie".

Zanim zaczniemy grać w Atari Go zwykle rysuję na tablicy chińskie znaki i wyjaśniam dzieciom ich znaczenie. Jeden z chłopców wyjął swój zeszyt i przepisał zapisane przez mnie znaki. Wkrótce cała strona pełna była słowa "Go". Poklepałem go po ramieniu pochwaliłem jako geniusza, a on uśmiechnął się do mnie szeroko.

Jak zawsze, zacząłem same gry od współzawodnictwa drużyn. W jednej z nich było małe dziecko, pierwszoklasista, z zespołem Downa. Kiedy nadeszła jego kolej, po długim namyśle postawił kamień łapiący pięć kamieni przeciwnika. Był to moment tak ekscytujący, że wybuchnęły oklaski. Chłopczyk pomknął na swoje miejsce uradowany. Akira zatrzymał go, poklepał po głowie mówiąc: "Dobra robota!"

Później dostałem list od dzieci i nauczycieli. Dzieci wyrażały swoją radość z dobrej zabawy razem z nauczycielami i z tego, że mogły ich pokonać w Go. Jedna z nauczycielek napisała, że poruszyło ją to spotkanie i prosiła mnie, abym rozszerzył program na inne dzieci ze szkoły. Był także list od innego nauczyciela, który pisał, że dzieci specjalnej troski osiągnęły rozumienie Go "na swoim własnym poziomie". Nie mogłem zapomnieć słów "na swoim własnym poziomie". Jako zawodowy gracz w Go oceniłem, że dzieci rozumiały grę w Go znacznie lepiej niż nauczyciele, ale ów nauczyciel wcale tego tak nie postrzegał. Tak długo, jak nauczyciel postrzega dzieci jako "upośledzone", nie będzie w stanie zobaczyć, kim naprawdę są. W czerwcu następnego roku zostałem zaproszony do zwykłej szkoły, aby zagrać w Go z piątoklasistami. Jak już po rozmawialiśmy o ich marzeniach na przyszłość, zaczęło się współzawodnictwo w Atari Go. Trzy klasy zostały podzielone na sześć drużyn - trzy drużyny chłopców i trzy drużyny dziewcząt. Sześć drużyn oraz drużyna nauczycieli grały ze sobą w turnieju. Jak zwykle w takich przypadkach, głośne okrzyki kibicujących słychać było w całej szkole.

Tego dnia wygrała drużyna nauczycieli. O ile wiem, był to pierwszy przypadek wygrania turnieju przez zespół nauczycieli. Wcześniej dzieci

zawsze pokonywały nauczycieli. Wiem, że jest wyjątek od każdej reguły, ale i tak byłem nieco zaskoczony. Dzieci jednak przyjęły zwycięstwo nauczycieli jako coś oczywistego.

Okazało się, że było to przyczyną wielkiego wydarzenia. Tego dnia gry oglądała drużyna dzieci specjalnej troski. Gdy rozpoczął się turniej dzieci zapytały mnie, dlaczego nie pozwolono im uczestniczyć w grach. Powiedziałem im przyciszonym głosem, że są tak dobrzy, że będą grali później. Nauczyciele z pewnością poczuli ulgę wygrawszy swoje wszystkie gry. Wtedy przez mikrofon ogłosiłem: "A teraz będziemy mieć prawdziwy finał."

Drużyna dzieci specjalnej troski wyszła przed front. Piątoklasiści zagrzewali ich do walki. Jeden z nauczycieli pośpieszył do mnie i powiedział, że to niemożliwe aby dzieci specjalnej troski grały w Go. Był on odpowiedzialny za tę klasę, ale przeniesiony został do tej szkoły z początkiem roku szkolnego i nie wiedział, że one już trzy miesiące wcześniej grały ze mną w Atari Go. Powiedziałem mu, żeby się nie martwił, gdyż owe dzieci to geniusze i wprowadziłem maluchy na scenę.

Okrzyki kibiców z piątej klasy były wprost zadziwiające, gdy drużyna dzieci specjalnej troski dzielnie grała przeciwko drużynie nauczycieli, z którą nawet oni nie mogli wygrać. Piątoklasiści kibicowali im całą siłą płuc wywołując ich po imieniu.

Rozpoczęła się gra finałowa. To, jak toczyła się gra, prawdopodobnie przekracza możliwości Waszej wyobraźni. Jedne dzieci leżały na podłodze, inne tańczyły, jeszcze inne śpiewały. Nauczyciele wyglądali bardzo poważnie rozważając swoje zagrania. Kilka minut później jedno z dzieci specjalnej troski złapało ponad dziesięć kamieni. Piątoklasiści nie od razu zdali sobie sprawę z tego, co się stało. Na chwilę zapadła kompletna cisza. Moment później szkoła pełna była ogłuszającego aplauzu. Niektórzy gestykulowali wyrzucając pięści w powietrze, inni krzyczeli "hurra"! Piątoklasiści byli tak rozradowani, jakby sami wygrali tę grę. Dzieci specjalnej troski także skakały z radości, a nauczyciele aż oniemieli ze zdumienia.

Sześć miesięcy później po raz trzeci odwiedziłem tę szkołę. Dzieci wyglądały na "pełniejsze życia", niż kiedykolwiek wcześniej. Oczekiwały na grę ze mną. Tego dnia zabrałem ze sobą gości ze Stanów Zjednoczonych oraz Niemiec. Każda klasa witała ich piosenkami i tańcem. Zauważyłem, że była wśród

dzieci dziewczynka, której wcześniej nie spotkałem. Była z pierwszej klasy, średnio autystyczna. Podczas gry umieszczała kamienie z radosnym uśmiechem. Patrząc na nią dyrektor szkoły powiedział mi, że nigdy wcześniej nie widział by się uśmiechała. W trakcie gry w Go jej uczucia ujawniły się spontanicznie. Zamiast się nadmiernie martwić, ważne jest tworzenie rozluźnionej i radosnej atmosfery. Wtedy każdy będzie się spontanicznie uśmiechał. Ludzie zostali stworzeni do tego, by się uśmiechać gdy są szczęśliwi.

Spotkania w Domu Seniora

W Yuzamachi w prefekturze Yamagato prowadzono kampanię mającą na celu podniesienie poczucia wspólnoty wśród społeczności lokalnej poprzez rozwój związków między ludźmi. Program Go wprowadzono tam na dość wczesnym etapie. Pan Hideaki Sato, nauczyciel rolnictwa z Japońskiego Stowarzyszenia Rolniczego, zaaranżował moją wizytę w mieście. W październiku 1996 roku odwiedziłem przedszkole Fujisaki, do którego uczęszczało jedno z dzieci pana Sato. Pan Sato telefonicznie przedyskutował mój program z panią Keiko Komatsu. Później pani Komatsu opowiedziała nam, jak wyglądała owa rozmowa, co sprawiło, że wybuchnęliśmy śmiechem.

Na sam koniec rozmowy pan Sato powiedział: "Dlaczegoż by nie miała Pani wprowadzić Go do naszego przedszkola?" Jednak z powodu osobliwości lokalnego dialektu, pani Komatsu zrozumiała "wprowadzić grę w muzykalne krzesła". Aż do dnia, w którym przybyliśmy, nie wyobrażała sobie, że będziemy grać w Go.

Yuzamachi oraz Szonlok na Węgrzech są miastami siostrzanymi i tego dnia w przedszkolu było wiele osób z tego kraju - około stu osób łącznie z dziećmi. Nauczyciele przez pomyłkę wzięli mnie za tłumacza. Nie wyglądali na szczęśliwych, gdy okazało się, że nie przetłumaczyłem ani jednego słowa!

Gdy rozpoczęliśmy gry okazało się, że nie tylko dzieci, ale także węgierscy dorośli uwielbiają Atari Go. Co do nauczycieli, można było nawet odnieść wrażenie jakby mieli obsesję na tym. Patrząc na tę scenę pan Sato był pod wrażeniem i przekonał się, że Go może być używane jako narzędzie rozwoju związków między ludźmi. Był poruszony widząc dzieci, które siedzą spokojnie przy Go przez pół godziny czy nawet godzinę, choć zwykle nie potrafią się skoncentrować przez dłuższy czas. Zrobił też na nim wrażenie fakt, że wszyscy wspólnie cieszyli się grą pokonując barierę językową i

pokoleniową. Dzięki wysiłkom pana Sato nie tylko Yuzamachi, ale także inne miasta i miasteczka w okolicy podjęły program Atari Go.

Do tego czasu odwiedzałem szkoły i ośrodki pomocy społecznej, ale nie zdarzyło mi się pojawić w żadnym domu seniora. Pan Sato poprosił mnie o odwiedzenie takiego centrum opieki dla osób starszych i grę w Atari Go. Uznał, że rozwijanie lepszych stosunków międzyludzkich jest ważne nie tylko dla dzieci, ale także dla osób w podeszłym wieku. I tak też się stało - odwiedziłem ośrodek tego typu wiosną 1996 roku. W tym ośrodku opieki nad starszymi stosowano gorące kąpiele oraz różnego rodzaju gry w celu podtrzymania aktywności umysłowej pensjonariuszy. Osoby starsze odwiedzały ośrodek, by się zrelaksować i odpocząć.



W Domu Seniora

Często mówi się, że Go może pomóc zredukować efekty wpływu starzenia się na obniżenie sprawności umysłowej, ale nie miałem żadnego doświadczenia w uczeniu Go osób w podeszłym wieku i nie byłem pewien, czy zareagują w ten sam sposób, co dzieci. Tak naprawdę, nie miałem pojęcia co powiedzieć, ale zdecydowałem, że spróbuję. W grupie siedmiu osób w podeszłym wieku były zarówno kobiety, jak i mężczyźni. Przypuszczałem, że nie było wśród nich nikogo, kto by wcześniej grał w Go, ale poprosiłem by tak czy owak zagraли ze mną.

Ująłem rękę starszej pani, która odmówiła gry, i skłoniłem ją do umieszczenia kamienia na planszy. Powiedziałem jej by postawiła go tam, gdzie krzyżują się

linie, a pozostałe osoby nagrodziły ów ruch kamienia aplauzem. Każdy z nich z pewnością odczuwał zadowolenie z braw lub może samo układanie kamieni dawało im poczucie, jak gdyby naprawdę grali w Go. Ich twarze stawały się jaśniejsze, jak gdyby raz jeszcze stawali się dziećmi. Wkrótce nauczyli się zasady "otoczyć, by złapać".

Był tam mężczyzna w bardziej od innych zaawansowanym stopniu demencji. Usta miał cały czas otwarte i w ogóle się nie poruszał. Poprosiłem go by zagrał i pomogłem mu podejść do planszy. On jednak stanął przed planszą bez ruchu. Pomogłem mu wziąć kamień i wsparłem jego rękę pomagając mu umieścić go na planszy. Następnie wszyscy nagrodzili go oklaskami. Prawdopodobnie owe ogromne brawa były dla niego korzystnym bodźcem. W końcu zamknął usta, po czym poprawiwszy postawę, trwał przed planszą w zamyślonej pozie. Około trzeciej kolejki ten mężczyzna, ignorując ustaloną kolejność, żwawo podszedł do planszy. "Jesteś starym człowiekiem cierpiącym na sklerozę" - krzyknąłem bez wahania - "zapomniałeś o swojej lasce!". Wszyscy wybuchnęli śmiechem.

Wiele z tych starszych osób odwiedzających ośrodek porusza się o lasce, a niektórzy są podtrzymywani przez personel, gdy stają przed planszą. Te same osoby zaczęły poruszać się samodzielnie, bez pomocy. Odwiedziny ośrodka odbywają się w pewnej kolejności; w zależności od rejonu, w jakim mieszkają, odwiedzający mają przeznaczone określone dni na odwiedziny. Pierwsze moje spotkanie odbyło się we wtorek i tak się złożyło, że następne odwiedziny także wypadały we wtorki. Po jakimś czasie znałem już wszystkie twarze, ale za każdym razem, gdy odwiedzałem ośrodek, powtarzałem to samo pytanie: "Czy jest tu ktoś, kto jeszcze nie grał w Go?" Za każdym razem, bez wyjątku, wszyscy podnosili ręce.

W miarę postępowania zajęć zdałem sobie sprawę, że oni naprawdę nauczyli się nieźle grać. Zauważałem postępy z każdą kolejną wizytą. Personel ośrodka stanowili trzydziesto- i czterdziestolatkowie, ale mimo to nie zawsze wygrywali z pensjonariuszami. Zarówno starsi, jak i personel, poważnie rozważali kolejne ruchy. To tworzyło naprawdę dobrą atmosferę. Zacząłem uważać, że ci ludzie w podeszłym wieku powinni zagrać w Atari Go z przedszkolakami.

Gdy rozpoczęliśmy spotkania pomiędzy dziećmi a starszymi, wkrótce zdałem sobie sprawę, że dzieci nie były przyzwyczajone do kontaktów z osobami w podeszłym wieku. Jednym z powodów jest to, że niewiele dzieci mieszka w domach, w których żyją ze sobą trzy pokolenia. Dzieci nie były rozluźnione.

Nie unikały starszych, ale też nie wykazywały inicjatywy w nawiązywaniu bliższych kontaktów. Później ich postawy się zmieniły: brały starszków za rękę, prowadziły do planszy i wręczały kamienie. Nie kazałem im tego robić - to było spontaniczne. Z pewnością osoby starsze czuły, że dzieci są urocze, a ich spotkanie przebiegło w cieplej atmosferze.

Ostatnio zaprojektowano ośrodki łączące usługi dla osób w podeszłym wieku z przedszkolami. Maja one dać okazję do kontaktów pomiędzy tymi dwiema grupami, lecz często okazuje się to bardzo trudne. Takie spotkania dobrze się planuje na papierze, ale to, co dzieci mogą robić ze starszymi, jak na przykład śpiewanie piosenek, jest bardzo ograniczone. Nie mogąc znaleźć wielu wspólnych obszarów umożliwiających nawiązanie kontaktów, ośrodki te chętnie przyjęły propozycję wprowadzenia Atari Go. Dzięki zajęciom z Atari Go dzieci mogły nauczyć się od starszych uprzejmości, a starsi - odzyskać nieco dziecięcego wigoru.

Spotkania rozwinęły się powoli; ruszyła gra w Go pomiędzy przedszkolami, a ośrodkami dla osób w podeszłym wieku z prefektury Yamagata i prefektury Fukuoka za pośrednictwem poczty w Yuzamachi. Gra w Atari Go przez pocztę polega na rysowaniu ruchu na kartce i przesłaniu go wraz z listami, rysunkami i fotografiami.

Po pierwszej wizycie w Yuzamachi w październiku 1996 roku pojawiałem się tam co dwa miesiące. Obecnie w Atari Go gra się tam we wszystkich przedszkolach, szkołach i gimnazjach, a także w ośrodkach opieki dla osób upośledzonych lub starszych. To wspaniałe, że ludzie którzy w ogóle nie znali Go, byli pod wrażeniem naszych spotkań i rozwijali program w innych miejscach. Wszystkie grupy rozpoczęły spotkania; wśród nich była grupa z powiatowej szkoły dla niesłyszących z miasta Sakata.

Przyczyną mojej wizyty w szkole dla niesłyszących była moja rozmowa z jednym z przedszkolaków. Owo dziecko - dziewczynka - było naprawdę niezłym graczem, więc zapytałem ją czy w domu także gra. Dziewczynka odpowiedziała, że w domu uczy grać swego brata, który chodzi do szkoły dla niesłyszących. Poprosiłem ją żeby robiła to dalej, bo to wspaniała rzecz. Po naszej rozmowie poprosiłem pana Sato, aby pozwolił mi odwiedzić szkołę dla niesłyszących. Pan Sato się zgodził, gdyż jeden z jego przyjaciół jest pracownikiem administracji w tej szkole i był przekonany, że szkoła zaakceptuje moją ofertę.

Odwiedzając szkołę opowiedziałem dyrektorowi i jego zastępczyni o moich doświadczeniach i przedstawiłem powody, dla których rozpocząłem swój program. Pani wicedyrektor słuchała ze łzami w oczach. Poprosili mnie, abym uczył ich dzieci Atari Go.

Najpierw odwiedziłem klasę gimnazjalną. Po drodze do klasy spotkałem na korytarzu dziecko ze szkoły podstawowej. Zastępczyni dyrektora zapytała je dlaczego tu stoi, ale otrzymała bardzo niejednoznaczną odpowiedź. Poprosiłem je aby poszło z nami, bo będzie się działo coś naprawdę fajnego.

W sumie na spotkaniu było siedmioro gimnazjalistów. Wchodząc do pokoju wyczułem radosną atmosferę. Tak, jak w zwykłych szkołach, wkrótce zaczęli z entuzjazmem przyjmować Atari Go. Gdy drużyna uczniów grała z drużyną nauczycieli, wszystkie dzieci były rozemocjonowane i gorąco dopingowały graczy. Stworzyło to wspaniałą atmosferę, choć nieco inną, niż w pozostałych szkołach. Dzieci i nauczyciele stali się jednym i to mnie zafascynowało. Wtedy do pokoju weszły dzieci ze szkoły podstawowej. Poprosiłem starszych uczniów, aby nauczyli grać swoich w Atari Go młodszych kolegów, skoro już są wystarczająco silnymi graczami.

Gimnazjaliści zaczęli naukę natychmiast. Używanie języka migowego jest w szkołach ograniczane na tyle, na ile to możliwe aby nie hamować rozwoju umiejętności czytania z ust. Wkrótce dzieci ze szkoły podstawowej umiały grać w Atari Go i rozpoczęło się współzawodnictwo.

W drodze powrotnej do biura dyrektora, wicedyrektorka opowiadała mi o swojej szkole. Ma ona trzy oddziały: nauczania początkowego, szkołę podstawową i gimnazjum. Nauczyciele kładą szczególny nacisk na rozwijanie osobowości dzieci. Podstawową troską jest umożliwianie dzieciom kontaktu z różnymi ludźmi i samodzielny rozwój całokształtu osobowości, a nie rozwój języka migowego, czy umiejętności wymowy. Gdy to usłyszałem stało się dla mnie jasne, dlaczego zarówno dzieci, jak i nauczyciele w szkole, są tacy mili, uprzejmi i pełni życia. Chciałbym spopularyzować Go we wszystkich szkołach dla niesłyszących. Powinny się odbywać spotkania pomiędzy dziećmi ze zwykłych szkół, a szkół dla niesłyszących. Na pewno rozwinie się z tego coś wspaniałego .

Głosy z terenu

Oświadczenie pana Diago Hinaty, nauczyciela w szkole dla nieśłyszących w Sakata.

Pan Yasuda odwiedził naszą szkołę w marcu 1997 roku. Wizyta ta wzbudzała moje wątpliwości, gdyż nie miałem pojęcia o Go. Jednak reguła "otoczyć, by złapać" była wystarczająco prosta żeby gra w Atari Go szybko pochłonęła nasze dzieci.

W grupie dzieci był chłopiec, którego twarz nigdy nie wyrażała żadnych emocji. Zaczęliśmy grać w Go przez pięć minut każdego ranka. W końcu jego twarz zaczęła odzwierciedlać emocje związane z wygrywaniem lub przegraną. Do tej pory prawie nigdy nie podejmował żadnych działań z własnej inicjatywy - teraz to się zmieniło, tak jak zmieniła się jego zdolność wyrażania emocji.



Daigo Hinata

Gdy nauczyciele grają z dziećmi w Go przestaje istnieć relacja "nauczyciele - dzieci" i każdy z nas gra na poważnie, jak równorzędny partner. Jedną z zalet Go jest to, że w naturalny sposób stajemy się bardziej świadomi tego, kim jest nasz przeciwnik i potrafimy porozumiewać się z nim bez słów.

Zostawiliśmy zestawy do gry w Go w miejscach, w których gromadzą się dzieci - na korytarzach i przy wejściu do gimnazjum - tak, aby mogły grać w czasie przerw i po zajęciach. Zorganizowaliśmy także spotkania z dziećmi z

innych szkół oraz ze społecznością lokalną. Nasze dzieci wyjaśniały reguły i zaczynały grę. Jestem głęboko przekonany, że to dzięki tym spotkaniom niesłyszące dzieci nauczyły się partnerskiej komunikacji z osobami słyszącymi. Z pewnością będzie to narzędzie służące rozwijaniu dobrych relacji z innymi i nabywania pewności siebie. Ma to ogromne znaczenie dla samodzielnego funkcjonowania w społeczeństwie.

Obecnie pracujemy nad programem "Kształtujmy dzieci silne, zdolne pokonać przeciwności związane z brakiem słuchu". Wszyscy nauczyciele uznali Go za jeden ze skarbów, które pomagają niesłyszącym dzieciom żyć pełnym i satysfakcjonującym życiem.

Część druga: Jak stworzyć program Go

Podczas moich wizyt w szkołach i ośrodkach dla osób upośledzonych wiele osób wyraża zainteresowanie wdrożeniem programu Go u siebie. Otrzymuję bardzo wiele zaproszeń do prowadzenia zajęć, ale jest niemożliwe, żebym skorzystał ze wszystkich. Jednak prezentację gry w Atari Go może prowadzić właściwie każdy, kto rozumie zasadę "otoczyć, by złapać".

W oparciu o osobiste doświadczenia przygotowałem zestaw ważnych wskazówek dotyczących radzenia sobie z różnymi grupami oraz organizacji gier drużynowych i indywidualnych. Mam nadzieję, że pomoże to Wam wypracować efektywny sposób uczenia osób początkujących.

Choć pełna wersja Go jest bardziej złożona, koncentruję się na jednej, prostej regule: "otoczyć, by złapać". Uważam, że gra jest dla nas istotna jedynie jako sposób poprawy stosunków i budowania porozumienia z innymi ludźmi. Niektóre trudniejsze przypadki związane z zastosowaniem tej reguły wyjaśnione są w dodatku. W przypadku powstania na planszy niezrozumiałej sytuacji należy przede wszystkim sprawdzić te wyjaśnienia. Trzeba też pamiętać, że najważniejszą rzeczą jest nie samo uczenie Go, ale tworzenie dzieciom szans komunikowania się – zwłaszcza samotnym, pozbawionym przyjaciół, czy nadmiernie wrażliwym na reakcje dorosłych. Go pozwala im wyjść ze swojej skorupy.

Rozpoczynając przygodę z Go nie ma potrzeby omawiania bardziej zaawansowanych reguł taktycznych. Wręcz przeciwnie, zbyt wczesne wprowadzenie bardziej zaawansowanej wersji gry w szkołach lub ośrodkach grozi porażką całego programu. Podkreślają to również inni nauczyciele,

którzy prowadzą programy Go. Natomiast brak znajomości Go przez nauczyciela nie ma żadnego wpływu na powodzenie programu. Najważniejsze jest stworzenie atmosfery. Jeśli uda się przekonać dzieci, że Go to wspaniała zabawa, będzie to nieomal gwarancją sukcesu. Nawet dzieci rzadko okazujące emocje ożywią się błyskawicznie. Go jest narzędziem, którego może używać każdy.

Prowadząc zajęcia biorę pod uwagę wiek uczestników, ich stopień upośledzenia i do tego dostosowuję sposób prowadzenia zajęć. Podstawy, oparte o metodę pracy z małymi dziećmi, jednak są takie same w każdej sytuacji. Zdolności językowe małych dzieci nie są jeszcze dobrze rozwinięte, więc dzieci nie przyswajają złożonych wyjaśnień. Tym bardziej konieczne jest stworzenie atmosfery zabawy. Jeśli uda się Wam nakłonić małe dzieci, by polubiły tę grę, z pewnością będziecie w stanie doprowadzić do tego samego w przypadku dzieci w wieku szkolnym, czy u osób upośledzonych.

Jak uczyć dzieci w przedszkolu

Korzystanie z gier zespołowych

Ucząc małe dzieci należy pamiętać, że stworzenie dobrej atmosfery musi nastąpić od samego początku zajęć. Sposób rozpoczęcia prezentacji zmieniam w zależności od tego, czy pierwsza reakcja dzieci na moją osobę jest otwarta czy też zachowawcza. Jeśli maluchy są rozluźnione, od samego początku wszystko potoczy się z pewnością gładko. Jednak w większości przypadków małe dzieci podchodzą do mnie z pewną dozą ostrożności. To naturalne w sytuacji pierwszego kontaktu z zupełnie obcą osobą, zwłaszcza gdy mają grać w Go po raz pierwszy. Trudno jest stworzyć dobrą atmosferę jedynie opowiadając o Go. Dlatego też pierwszą rzeczą, jaką robię, to "przełamanie lodów" i zaciekawienie dzieci.

Czasem zdarza mi się uczyć zaledwie trzyletnie dzieci, ale tutaj chciałbym skoncentrować się na metodach przeznaczonych dla pięcioletków. W przedszkolach proszę o przeznaczenie na moje zajęcia około godziny. Grupa powinna składać się z dwudziestki do trzydziestki dzieci. Potrzebna jest magnetyczna plansza demonstracyjna 9x9, taka jak na zdjęciach w tej książce. Po przedstawieniu się mówię: "Chciałbym dziś pobawić się z Wami pewną grą".

"Zabawa" jest ulubionym słowem dzieci. Nie rozpoczynam spotkania od opowiadania o Go. Zamiast tego zaczynam zadawać pytania.

-"Czy znacie chińskie znaki?" - pytam. Większość dzieci odpowiada, że zna. Następnie rysuję na tablicy kanji oznaczające konia lub rybę i pytam, co to jest. (Zdjęcie na poprzedniej stronie ukazuje kanji oznaczające konia.) Dzieci zwykle udzielają różnych odpowiedzi, a jeśli nikt nie chce podejmować prób proszę jakieś dziecko. Jeśli nikt nie podaje prawidłowej odpowiedzi próbuję im podpowiadać: „To jest zwierzę”. W końcu ktoś udziela prawidłowej odpowiedzi. To dziecko, które odpowiedziało prawidłowo, proszone jest o wyjście na środek. Następnie chwalebę je: „Wspaniale! Proszę wszystkich o oklaski dla (imię)”. Oczywiście dziecko jest bardzo zadowolone z otrzymanego wyróżnienia i braw. Następnie zaczynam zadawać pytania o to, co koń robi (biegnie) i w którym kierunku (w lewo). Za każdym razem, gdy otrzymuję prawidłową odpowiedź, proszę o oklaski. Wydaje mi się, że brawa są ważnym czynnikiem tworzenia dobrej atmosfery. Wspólny aplauz daje uczestnikom poczucie zjednoczenia. Zawsze udaje mi się stworzyć w ten sposób dobrą zabawę.



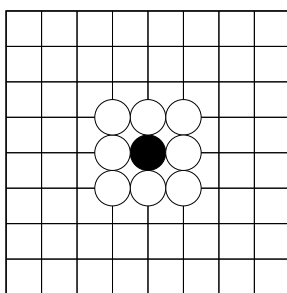
Chiński znak 'koń' na tablicy.

W tworzeniu dobrej atmosfery niezwykle istotne jest, aby samemu dobrze się bawić. Dzieci są bardzo spostrzegawcze - odnotowują nasz stan emocjonalny, natychmiast wyczuwają jakikolwiek ślad zniechęcenia i nie będą uczestniczyły w zajęciach z zaangażowaniem. Dlatego też chciałbym abyście wypracowali

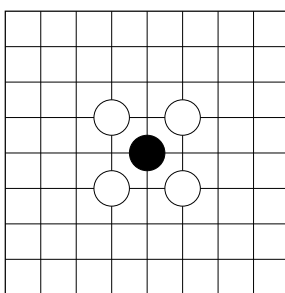
swój własny sposób tworzenia odpowiedniej atmosfery, sposób na uśmiechnięte dziecięce twarze. Róbcie cokolwiek, co uznacie za stosowne. Jeśli sami będziecie dobrze się bawić, z pewnością zauważycie, że także dzieci będą zainteresowane Waszymi zajęciami. Oczywiście, jeśli grupa dzieci od samego początku jest we właściwym nastroju, możecie rozpocząć gry praktycznie od razu, bez żadnych elementów wprowadzających. Zwykle poświęcam na rozmowę z dziećmi około trzydziestu do czterdziestu minut, a gdy na ich buziach pojawią się uśmiechy, zaczynam opowiadać o Go. Wydaje się, że nie pozostawia to zbyt wiele czasu na grę, lecz nie ma powodu do obaw. Gra zespołowa zabiera nie więcej, niż piętnaście minut.

Reguły powinny być wyjaśnione krótko: używamy białych i czarnych pionków zwanych kamieniami, umieszczamy je na przecięciu linii i aby złapać kamień, należy go otoczyć. Często dzieci nie rozumieją, co oznacza: „otoczyć, by złapać”. Ponieważ trudno wytłumaczyć to samymi słowami, proszę jedno z dzieci by pokazało na planszy jak to zrobić. Wybieram jakiegoś ochotnika i mówię: „możesz użyć tylu kamieni, ile chcesz”. Pozwalam ustawiać kamienie tak długo, aż nie uznają otaczania za skończone. Często można zobaczyć sytuacje, jak na rysunku 1.

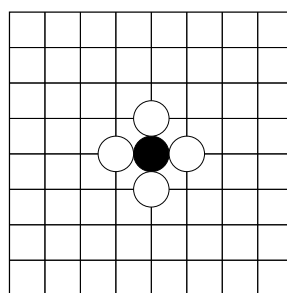
Jest to prawidłowe rozwiązanie. Można się też spotkać z sytuacją z rysunku 2, która - jako przypadek otaczania - również jest prawidłowa na swój sposób. Osoby, które znają Go, ustawią jednak sytuację z rysunku 3 i być może będą intensywnie protestować widząc rozwiązania z pierwszych dwóch rysunków. Nie należy jednak oczekiwać, że dzieci od razu będą umieszczały kamienie jak na rysunku 3.



Rysunek 1



Rysunek 2



Rysunek 3

Gdy dziecko zakończy otaczanie koniecznie trzeba je nagrodzić oklaskami. Powtarzam tę procedurę kilka razy i podpowiadam, że do otoczenia wystarczą cztery kamienie. Proszę aby ktoś pokazał nam, jak to zrobić. Po tym gdy jedno z dzieci otoczy, tak jak na rysunku 3, wyjaśniam, że jest to najlepszy sposób

otaczania. Proszę dziecko, które prawidłowo otoczyło czarny kamień, aby go zdjął z planszy. Następnie proszę całą grupę o oklaski. Potem ponownie umieszczam kamień na planszy i tłumaczę, że linie na planszy są jak ulice, a cztery ulice wychodzące z czarnego kamienia są teraz ślepyimi uliczkami, gdyż zakończą się białymi kamieniami. Czarny nie ma teraz żadnej drogi ucieczki i dlatego też został złapany. Po takim wyjaśnieniu większość dzieci rozumie co znaczy: „otoczyć, by złapać”. Oczywiście będzie grupka dzieci, które jeszcze nie będą rozumiały, lecz mimo to trzeba zacząć grę.

Do rozgrywania gier ustawiam dużą magnetyczną planszę demonstracyjną i dzielę dzieci na drużyny. Liczba członków drużyny powinna wynosić około dziesięciu osób. Zawodnicy każdej drużyny wykonują ruchy naprzemiennie. Wpierw jednak ustawiam obydwie drużyny w rzędach przed planszą. Pierwsza dwójka gra w „kamień, nożyce, papier”, aby ustalić, która drużyna zaczyna. Następnie drużyny witają się mówiąc *onegaishimasu* (zobacz str. 7) i rozpoczyna się gra. Korzystamy z reguły określającej wygraną drużynę jako tę, która pierwsza złapie kamień lub kamienie drużyny przeciwnej. Wywołuję pierwsze dziecko przed planszę i wręczam mu kamień; indywidualne wręczanie każdemu dziecku kamienia traktuję jako regułę. Pierwszy gracz bierze czarny kamień, umieszcza go w wybranym przez siebie miejscu i wraca na koniec kolejki. Dzieci kibicują sobie, szczególnie gdy jakieś kamienie mają wkrótce zostać otoczone. Gdy jedna z drużyn otoczy kamień lub łańcuch kamieni i złapie go, gra się kończy. Dziecko, które złapało kamień, otrzymuje oklaski. Po zakończeniu gry drużyny stają naprzeciw siebie i dziękują sobie za grę. Jeśli mamy więcej czasu, zapraszam dzieci do gry "jeden na jeden" na małych planszach.

Nie jest to zbyt trudne i większość dzieci lubi grać. Niektóre jednak mogą nie okazać zainteresowania, prawdopodobnie, ze względu na nadaktywność dorosłych, a konkretnie nauczycieli i mnie. Spowodowanie, aby i te dzieci cieszyły się grą jest jednym z naszych głównych celów, tak więc w następnej sekcji podam kilka wskazówek co do tego, jak sobie radzić z takimi dziećmi.

Większość dzieci jest zafascynowana Go i sam wciąż się zastanawiam, dlaczego tak się dzieje. Patrząc na grające dzieci zauważyłem, że nadchodzi chwila, gdy nagle wzrok dziecka się rozjaśnia. Zwykle tak jest, gdy uda mu się samodzielnie złapać kamienie. Odkrywa ruch, który "łapie" kamienie przeciwnika. Prowadzi to do wzrostu pewności siebie. Tak naprawdę, jeśli dorośli mówią dzieciom gdzie układać kamienie, pozbawiają dzieci szansy

samodzielnego odkrywania, dlatego też nigdy nie mówię dzieciom gdzie zagrać, aby złapać kamienie.

Oczywiście niektóre dzieci nie potrafią znaleźć właściwego miejsca i nie wiedzą, co robić. W takich przypadkach daję im wskazówki typu: "Czy widzisz jakieś kamienie, które dałoby się złapać w tej okolicy?" albo: "Jesteś blisko". Jednak nigdy nie mówię gdzie postawić kamień, a jeśli dalej nie potrafią znaleźć miejsca, to po prostu tak to zostawiam. Często w trakcie gry pojawia się szansa złapania kamieni i w końcu dzieci trafiają na swoją chwilę i swoje kamienie. Ważne jest, by być cierpliwym, pomimo tego, że sytuacje na planszy będą dla was oczywiste.

Pamiętam taki przypadek: kamienie dziecka uciekały przed złapaniem ku brzegowi planszy i miały być wkrótce osaczone. Aby temu zapobiec, mój syn zagrał ruch poza brzegiem planszy. Uderzyło mnie to, jak bardzo dzieci potrafią być elastyczne i pomyślałem: "Czy ważne jest dla nich postępowanie zgodne z ustalonymi regułami?" Rozwiązanie znalezione przez to dziecko było zadziwiające - choć jego przeciwnik, który sam wpadł na sposób ścigania kamieni do brzegu planszy, był jeszcze bardziej zadziwiający. Nie widziałem powodu, aby przerywać im zabawę. Jeśli jeden z nich zaprotestuje to będą potrafili znaleźć jakieś rozwiązanie problemu. Jest absolutnie akceptowalne, aby dzieci tworzyły swoje własne reguły gry. Uważam to za jeden z celów Go: dać dzieciom szansę wyrażania swoich własnych opinii i samodzielnego znajdowania rozwiązań.

Cierpliwość jest ważna i często bywa trudna. Nierzadko dzieci tak przejmują się opinią dorosłych, że stają przed planszą i nie potrafią położyć kamienia. W takim przypadku po prostu czekam, aż dziecko podejmie samodzielne działanie. Czasem zajmuje to nawet około 5 minut, co wydawać się może bardzo długim okresem. Ale jeśli potraficie wytrzymać i nie popychać dziecka, zdarzyć się mogą rzeczy zaskakujące. Inne dzieci są początkowo niespokojne i proszą, aby młody człowiek stojący przed planszą zagrał w końcu; często też oferują wsparcie i zachętę. Gdy w końcu dziecko wykona zagranie, spontanicznie wybuchają oklaski niezależnie od tego, jak dobry był to ruch. Czekając staram się skoncentrować na dziecku i nie pozwalać by mój umysł krążył gdzieś daleko. Dzieci zauważają, że tracimy zainteresowanie, a to może rzucić cień na atmosferę spotkania.

Nie wszystkie dzieci od razu zaakceptują Go. Zawsze znajdują się jakieś zbyt nieśmiałe, by stanąć przed innymi albo takie, które będą biegać po sali udając

brak zainteresowania. Wolę nie narzucać nic tym dzieciom, a nauczycieli dobrze jest uprzedzić wcześniej, aby nie zmuszali nikogo do uczestnictwa. To właśnie takie dzieci Go może zmienić najbardziej, o ile się ich wcześniej nie zniechęci do gry.

W razie niepowodzeń możecie spróbować grać z tymi dziećmi indywidualnie, ale naprawdę nie to jest problemem. Dzieci są różne. Jeśli niektóre z nich się nie przyłączą, nie ma powodu, aby je krytykować. Z mojego doświadczenia wynika, że lepiej pozwolić im iść swoją własną drogą.

Wprowadzając Go w danej grupie zaczynam od gier zespołowych, a jeśli czas pozwala, wprowadzam także gry indywidualne. Reguły mogą być takie same, jak w grach zespołowych, to znaczy wygrywa ten, kto pierwszy złapie kamień. Można także wprowadzić regułę mówiącą, że aby wygrać należy złapać przynajmniej trzy lub pięć kamieni. Gracze wpiery ustalają (metodą "nożyce, kamień, papier"), kto zaczyna. Gry "jeden na jeden" są zwykle bardzo spokojne, gdyż gracze w pełni koncentrują się na grze i wydają się porozumiewać wprost z serca do serca. Podczas gdy gry drużynowe tworzą ducha współpracy i wesołą atmosferę, gry "jeden na jeden" wydają się pogłębiać komunikację i wlewają ciepło w serca wszystkich zaangażowanych.

Dzieci, które początkowo niechętnie wchodziły w relacje z innymi, po rozegraniu jednej lub kilku gier "jeden na jeden" stają się bardziej otwarte i zyskują więcej pewności siebie. Dzieci, które wcześniej rozrabiały, aby zwrócić na siebie uwagę, stają się spokojniejsze i zdolne do uważnego słuchania, a dzieci, które nie potrafiły się otworzyć, zaczynają wyrażać swoje opinie. Jest to tak naprawdę rezultat wrodzonych zdolności tych małych ludzi. Go jest jedynie mechanizmem, który to wyzwala. Porozumienie na głębszym poziomie może spowodować spontaniczne rozwiązanie wielu problemów, a Go jest najbardziej efektywnym narzędziem budowania porozumienia, jakie udało mi się znaleźć.

W programach nauki Go, które odniosły największy sukces, udostępniano dzieciom zestawy do gry w taki sposób, aby były dostępne w każdej chwili. Wówczas młodzi ludzie mogą grać tyle, ile zechcą wykorzystując czas wolny. Go powinno być jednym z nieformalnych zajęć. Natomiast jeśli na Go przeznaczone są z góry określone godziny, to Go może stać się dodatkowym ciężarem dla nauczyciela.

W trakcie gry w Go ważne jest, by siedzieć naprzeciwko siebie. Zachęcam nauczycieli, aby grali z dziećmi, które o to proszą. Nie chodzi tu o wejście w świat dziecka poprzez siadanie na małym krzeselku. Ważne jest podejście do małego człowieka. O ile tylko osoba dorosła koncentruje się na dziecku i próbuje na poważnie nawiązać z nim kontakt, wszystko będzie dobrze. Dziecko potrzebuje uwagi nauczyciela.

Nawet jeśli nauczyciel ma szansę znaleźć choćby tylko kilka minut na grę z dziećmi, ważne jest, by to robił. Pozwala to na utrzymanie z nimi kontaktu, a dzieciom pozwala na budowanie pewności siebie w relacjach z innymi. Widziałem efekty tego wiele razy.

Jak uczyć Go w szkołach podstawowych

Prezentacja Go i tworzenie dobrej atmosfery jest łatwiejsze wśród dzieci nieco starszych niż pięć lat. W tym przedziale wiekowym staje się także możliwe zaangażowanie całej populacji szkoły. Zbieram po kilkaset osób w sali gimnastycznej, przedstawiam grę w zwykły sposób i wybieram dwie drużyny do gry pokazowej. Następnie kieruję uczniów do gry "jeden na jeden" pod okiem nauczycieli, uprzednio rozdawszy wszystkim małe plansze. Następnie przypadkowo wybieram drużyny z każdego przedziału wiekowego i jedną drużynę nauczycieli. Owe drużyny grają ze sobą turniej na dużej planszy demonstracyjnej, co jest zwykle bardzo emocjonujące. Często wygrywają młodszy uczniowie, triumfy drużyn nauczycieli są dość rzadkie. Taki rodzaj interakcji pomiędzy nauczycielami a dziećmi jest bardzo dobry dla uczniów - szczególnie kiedy nauczyciele przegrywają. Polecam przeprowadzanie takiego współzawodnictwa kilka razy w roku.

Nie trzeba być dobrym graczem w Go, by dobrze prowadzić taki program. W rzeczywistości bycie na tym samym poziomie zaawansowania w Go, co dzieci jest nawet zaletą, jeżeli weźmie się pod uwagę cele programu. Nawet jeśli nauczyciel nie zna dobrze gry, z pewnością potrafi stymulować dzieci i oferować im wsparcie.

Czasem na planszy pojawiają się bardzo złożone układy kamieni i będzie się zdarzać, że zauważycie, że niektóre kamienie zostały już tak naprawdę otoczone. Nie jest to problemem. Polecam wprowadzenie reguły mówiącej, że ten, kto pierwszy zauważy, że kamienie są złapane, wygrywa grę. Zasada ta wszystkim wydaje się rozsądna.

Uczniowie w oczywisty sposób korzystają na kontaktach z nauczycielami, odbywającymi się na jednej płaszczyźnie. Ponadto dzieci mogą nauczyć się ważnych rzeczy poprzez obserwację nauczycieli radzących sobie ze zmiennymi losami gry, z porażkami i zwycięstwami.

Wtedy, gdy mam do czynienia z kilkoma klasami naraz, zachęcam nauczycieli by zagrali ze sobą. Uczniowie korzystają z obserwowania takich gier i kibicują nauczycielom nawet, jeśli nauczyciele ci nie byli szczególnie popularni. Dzieci nie chcą aby "ich" opiekun przegrał.

Takie działania mają pozytywne skutki dla obu stron. Nauczyciele z reguły nie są przyzwyczajeni do tego, że kibicują im uczniowie, więc może to być dla nich bardzo ożywcze doświadczenie. A dzieci mogą zbliżyć się do nauczycieli. Mam odczucie, że tego typu zajęcia są szczególnie ważne dla pedagogów, którzy mają wrażenie, że ich relacje z uczniami nie są najlepsze.

Jak uczyć gimnazjalistów i licealistów

Starsi uczniowie są zwykle apatyczni lub po prostu zmęczeni. Czasem w sposób jawny nie ufają dorosłym. W porównaniu z młodszymi dziećmi pozyskanie ich uwagi wymaga większego wysiłku. Dlatego też zawsze zaczynam rozmowę od tematu relacji z płcią przeciwną. Biorąc pod uwagę prawdopodobne oczekiwania uczniów co do natury wykładu o Go, podniesienie tej kwestii zaraz na początku zmienia atmosferę. Proszę tych, którzy mają już swoje sympatie, o podniesienie ręki. Jedni się zgłaszają, inni są na to zbyt nieśmiali. Gdy atmosfera już się rozluźni prezentuję grę w zwykły sposób i zaczynam gry w parach chłopak-dziewczyna, co sprawdza się w tej grupie wiekowej. Po grach demonstracyjnych grupa rozgrywa gry "jeden na jeden", a następnie organizuję taki sam turniej jak w szkołach podstawowych. Kończę turniejem pomiędzy nauczycielami, gdyż aplauz uczniów jest dla nich ożywczy. Zawsze kładę nacisk na łączenie za pomocą Go uczniów i nauczycieli.

Jak uczyć Go w ośrodkach zamkniętych

Program Go wprowadziły szkoły dla dzieci niesłyszących, niepełnosprawnych, ośrodki dla upośledzonych i domy opieki nad osobami w podeszłym wieku. Prowadzenie programu Go w tych miejscach nie jest trudne, ale Wasza propozycja może początkowo spotkać się z oporem z powodu niewiedzy lub uprzedzeń w stosunku do Go. Prawdą jest, że niektórzy

upośledzeni nigdy nie rozumieją zasady "otoczyć, by złapać". Ale nawet w tak ekstremalnym przypadku mogą po prostu stać wokół planszy i umieszczać kamienie. Dla wielu ludzi z tych ośrodków otrzymanie aplauzu może okazać się ważnym i pozytywnym doświadczeniem.

Z grupami osób upośledzonych podążam utartym szlakiem, próbując znaleźć sposób, by ktoś wyszedł i postawił kamień. Czasem muszę w tym pomóc, ale zawsze proszę o duże oklaski - nawet wtedy gdy kamień nie trafia na miejsce przecięcia linii. To zupełnie zmienia atmosferę i sprawy zwykle toczą się już od tej chwili gładko. Oczywiście tempo jest o wiele wolniejsze niż w szkołach.

Ludzie z ośrodków dla upośledzonych rzadko mają okazję otrzymać jakąkolwiek formę uznania za to, co robią. Takie właśnie uznanie w formie oklasków może im pomóc rozwinąć poczucie pewności siebie.

Zawsze, kiedy to możliwe, wprowadzam regułę: "otoczyć, by złapać", choć niektóre osoby nigdy jej nie rozumieją. Niektórzy umieszczają kamienie pomiędzy liniami, ale to nie ma znaczenia. Przesuwam wtedy kamień na skrzyżowanie i proszę o oklaski.

W tych ośrodkach czas płynie wolno, ale mieszkańcy lubią spędzać czas grając w Go. Widać to po ich zmienionych twarzach i oczekiwaniu na następną okazję do gry. Niewielu z nich samodzielnie sięga po planszę i gra, lecz wizyty nawet w odstępstwach dwumiesięcznych mogą zmienić ich życie. Czasem zmiany są radykalne, kiedy ludzie stają się bardziej rozbudzeni i aktywni, a nawet sprawniejsi fizycznie. To wspaniałe. Z pewnością byłby to ciekawy temat badań naukowych.

Głosy z terenu

Oświadczenie pani Rie Baba, nauczycielki w przedszkolu w Sunayama w prefekturze Fukuoka.

Budynek przedszkola w Sunayama jest obiektem wielofunkcyjnym, łączącym w sobie przedszkole, szkołę podstawową, świetlicę z zajęciami pozalekcyjnymi oraz ośrodek opieki dziennej dla osób w podeszłym wieku. W lutym 1996 roku rozpoczęliśmy zajęcia z Go z naszymi dziećmi, ponieważ identyfikujemy się z celami pana Yasudy. W chwili obecnej w zajęciach uczestniczą zarówno przedszkolaki, uczniowie, jak i seniorzy. Rezultatem jest żywa atmosfera

powstająca gdy dzieci zaganiają seniorów do wspólnej gry. W naszym przedszkolu kładziemy nacisk na "interakcję". Gra w Go sprzyja takiej interakcji ponieważ siedzimy zwróceniem twarzami do siebie. Wydaje się, że dzieci zmieniły się dzięki grze w Go. Na przykład chłopiec, który nie radził sobie z relacjami z innymi ludźmi obecnie dobrze gra w Go i jego stosunek do innych znacznie się poprawił. Ów chłopiec poprosił rodziców o zestaw do gry na urodziny. Choć jeszcze nie czyta, zawsze z niecierpliwością wyszukuje w gazetach artykuły o Go. Jego rodzice byli zdumieni zmianą, jaka w nim zaszła.



Rie Baba

Wydaje nam się, że ważne jest, aby w wychowaniu dzieci uczestniczyli ojcowie, lecz zaangażowanie ich jest trudne. Tak się jednak złożyło, że ojciec akurat tego chłopca został prezesem Stowarzyszenia Ojców i z entuzjazmem zaprasza innych rodziców do uczestniczenia w wychowywaniu swoich dzieci. Wierzę, że jest to jedna z ogromnych zasług programu Go.

Inną zasługą jest rozwój empatii i uprzejmości poprzez kontakty dzieci ze starszymi poprzez grę w Atari Go. Każde z dzieci zdaje się być bardziej niezależne i pewne siebie, niż wcześniej.

Cześć trzecia: Program rozwija się na cały świat.

Pierwsze programy Go za granicą - Holandia

Moje wysiłki, aby zbliżyć ludzi poprzez grę w Go obecnie zaowocowały popularyzacją programu nauczania gry poza Japonią. Także moje horyzonty poszerzyły się dzięki pewnemu wydarzeniu, które miało miejsce na wyspie Nokonoshima w prefekturze Fukuoka. Zgodnie z tradycją tamtejszego przedszkola podczas ceremonii zakończenia roku dzieci dzielą się swoimi marzeniami. Jedna z dziewczynek powiedziała, że marzy o tym, by zostać nauczycielką Go. Sądząc, że dziewczynka chce zostać zawodowym graczem, ojciec zapytał ją, dlaczego ma akurat takie marzenia. "Chcę spopularyzować Go na całym świecie" - odpowiedziała - "i grać w przyjaźni ze wszystkimi".

Ojciec dziewczynki był zaskoczony, ale ja sam byłem zdumiony jeszcze bardziej, gdy mi później o tym opowiedziano. Gdy ktoś mówi o chęci zostania nauczycielem Go, zwykle oznacza to wybranie kariery zawodowego gracza. Jednak ta dziewczynka nie miała na myśli studiowania Go dla siebie samej, lecz chciała, by ludzie na całym świecie żyli w harmonii dzięki grze w Go. Od tamtej chwili zacząłem myśleć o prezentacji mojego programu poza Japonią.

Wkrótce po tym wydarzeniu dowiedziałem się, że w Holandii odbędzie się jedna z partii w cyklu rozgrywek o ważny tytuł. W Holandii mieszka pan Frank Janssen, który kiedyś odwiedził mnie w Japonii i z entuzjazmem podszedł do programu Go. Wtedy też wspólnie odwiedziliśmy Omatchi w prefekturze Nagano i uczyliśmy grać w Go dzieci w szpitalu. Pan Janssen doskonale rozumiał, że Go może być nie tylko hobby, lecz także nadaje się do wykorzystania w edukacji, pracy społecznej oraz terapii. Sam też rozpoczął program Atari Go w Holandii. Nie chcąc stracić szansy wsparcia mojego programu poza Japonią poprosiłem sponsora rozgrywek, gazetę Yomiuri, o postanie mnie do Europy.

Był to styczeń 1996 roku i moja pierwsza okazja wypróbowania programu Atari Go za granicą. Ponieważ nie mówię po angielsku, nie wspominając już o niderlandzkim, nie byłem pewien, czy bariera językowa nie zaszkodzi efektywności programu. Nie wiedziałem też, czy dzieciom w Holandii spodoba się Go. Byłem przekonany, że dzieci w moim kraju polubią tę grę, ale nie byłem pewny, czy uda mi się stworzyć wystarczająco dobrą atmosferę za pośrednictwem tłumacza, aby i europejskie dzieci polubiły Go.

Aby stworzyć właściwą atmosferę, grałem z dziećmi w "nożyce, kamień, papier" i śpiewałem japońskie piosenki. Zapisalem także na tablicy chiński

znak "koń" i uruchomiłem szybki quiz polegający na zgadywaniu znaczenia tego znaku. Wszystko to pomogło przełamać lody.

Następnie przedstawiłem zasadę: "otoczyć, by złapać" i wkrótce dzieci zaczęły grać. Entuzjazm był co najmniej tak duży jak w Japonii. W Holandii bardzo popularna jest piłka nożna, a dzieci były tak podekscytowane, jak kibice na meczu piłkarskim - tupwały, krzyczały i robiły wiele zamieszania. Nauczyciele byli zaskoczeni tym, że pojawienie się w szkole Japończyka mogło wywołać taką sensację.

Odwiędziłem wówczas prywatną szkołę żydowską oraz szkołę Montessori. W obydwu szkołach dzieci były bardzo zainteresowane, ale szczególne wrażenie zrobiła na mnie wizyta w szkole Montessori. W szkole tej nie ma określonego programu nauczania. Każde dziecko codziennie wybiera sobie własne zadania, a nauczyciele pomagają mu w razie potrzeby. Oczywiście dzieci nie są puszczane zupełnie samopas i jeśli pojawiają się konflikty, nauczyciele szybko reagują. Wydaje się, że w szkole tej nauczyciele poszukują równowagi pomiędzy uczeniem dzieci, a pozwalaniem im na samodzielne odkrywanie. Gdy rozpoczynałem program Go, w szkole nauczyciele zaczęli się zbierać w sali pojedynczo i parami, aż w końcu także w pełni zaangażowali się w zajęcia. Później powiedzieli mi, że Go dobrze pasuje do metodyki nauczania stosowanej w Montessori i wykazywali duże zainteresowanie programem Atari Go.



Atari Go w Holandii

W różnych krajach w szkołach panuje odmienna atmosfera - choć może bardziej właściwe byłoby stwierdzenie, że to charakter nauczycieli się różni. W Holandii miałem okazję na przykład obserwować nauczycieli bawiących się z dziećmi w trakcie przerwy. Często także widziałem jak nauczyciele pracują z uczniami indywidualnie. W Japonii nie często widuje się nauczycieli bawiących się z dziećmi. Gdy ja grałem z dziećmiakami podczas prezentacji, w niektórych przypadkach nauczyciele zaczynali zajmować się innymi sprawami. Czy nauczyciele w Japonii są nadmiernie obciążeni pracą? W Europie odwiedziłem sześć krajów i zauważyłem, że dzieci uważają, że ich nauczyciele są 'w porzo'. Nauczyciele przyciągają dzieci. Jednocześnie, reakcja dzieci na Go wydawała się być taka sama jak u dzieci japońskich.

Później odwiedziłem Holandię jeszcze dwukrotnie. Zauważyłem, że z upływem czasu postrzeganie Go przez ludzi zaangażowanych w program Atari Go zmieniło się, i to nie wyłączając pana Janssen. W Holandii powstała organizacja mająca na celu popularyzację Go - European Go Cultural Center. Pan Janssen pracuje dla tej organizacji i wszyscy jej pracownicy, łącznie z jej przewodniczącym Erick Puytem, głęboko rozważali dobroczynne aspekty Atari Go. Przekazywali przez internet informacje o pracy z Go w szkołach ludziom z innych krajów, przedstawiając jednocześnie zarówno prowadzących program, jak i jego uczestników - czyli dzieci.

Rumunia

Gdy odwiedzałem szkoły w Holandii, poznałem młodego człowieka z Rumunii, Roberta Mateescu. W studenckich latach przez pewien czas studiował Go w Japonii u tego samego nauczyciela, co ja. Poruszony programem Atari Go zaprosił mnie do Rumunii i osiem miesięcy później udało mi się z nim tam zobaczyć.

Byliśmy w kilku szkołach w Rumunii i, tak jak pisałem wcześniej, w różnych krajach atmosfera w szkołach jest różna. W Rumunii, po rozpadzie Związku Radzieckiego, warunki ekonomiczne były bardzo trudne. Rumunia jest krajem rolniczym,¹ więc jedyną rzeczą, której było pod dostatkiem, to żywność. W porównaniu z Japonią praktycznie nic nie było dostępne. Z drugiej strony, w każdej osobie, jaką spotykałem, wyczuwałem ciepłe serce. Po drodze z Bukaresztu do Braiła zatrzymaliśmy się w domu babci Roberta. Gdy tylko

¹ W rzeczywistości Rumunia była krajem o stosunkowo niezłe rozwiniętym przemyśle ciężkim, który w okresie transformacji całkowicie się załamał (Przypis JS)

mnie zobaczyła, objęła mnie i przyłożyła swój policzek do mojego. Nigdy nie zapomnę ciepła tego spotkania.

Gdy dotarliśmy do Braila, odwiedziliśmy szkołę. Pracowała tam pani Liliana Iacob, która założyła klub Go i grała z dziećmi. Założyła ten klub tylko dlatego, że Go jest ciekawą grą. Nie miała ona żadnych celów edukacyjnych, czy też wspomagających komunikację.

Szkoła przypominała połączone japońskiej szkoły podstawowej i gimnazjum. Wiek dzieci wahał się od siedmiu do piętnastu lat. Poprosiłem, aby zebrano w jednym miejscu dzieci, które nie znały Go. Zabrano mnie do sali wyglądającej na laboratorium, częściowo znajdującej się pod powierzchnią ziemi. Czekają tam na mnie około setki młodych ludzi.

Zaczęliśmy grać. Wkrótce dzieci zaczęły robić spore zamieszanie. Gdy rzuciłem okiem przez szybę, zauważyłem, że przyglądają nam się inne dzieci. Ich oczy za oknem pełne były ciekawości i zainteresowania tym, co robiliśmy.

Niektórzy z obserwujących nauczycieli też zainteresowali się programem. Poprosili mnie, abym przyszedł uczyć bezpośrednio do ich klas, więc następnego dnia znów odwiedziłem tę szkołę. Tym razem zajęcia odbyły się w trzech klasach dla siedmiolatków. Dzieci te były cudowne. Ich oczy miały niezwykły, swoisty blask: wydawało się, że patrzą na mnie ze swoista pasją uczenia się.

Oczy dzieci japońskich w trakcie gry w Go także błyszczą, ale dzieci rumuńskie były w jakiś sposób inne. Interesowały się wszystkim i chętnie się uczyły. Wydaje mi się, że jeśli można by zorganizować spotkanie pomiędzy tymi wspaniałymi dziećmi a ich rówieśnikami z Japonii, to spotkanie takie wlałoby w japońskie dzieci wiele ciepła i życia.

Dzieci w tej rumuńskiej szkole tak bardzo pokochały Go, że gra ta stała się szkolną pasją i ponad trzysta dzieci dołączyło do klubu. W tej sytuacji pani Iacob musiała poprosić o pomoc. Zwróciła się do pana Iuliana Toma, który kieruje szpitalem w Braila i jest prezesem Rumuńskiego Stowarzyszenia Go. Pan Toma jest dobrym graczem i chętnie się zaangażował, jednak później spowodowało to pewien problemem. Pan Toma nie widział, w jaki sposób prowadzę program Atari Go, a cele tego programu nie zostały mu we właściwy sposób przekazane.

Dwa lata później w roku 1998 miałem okazję ponownie odwiedzić Braila i spotkać się z panem Toma. Zagadnął mnie o klub Go. "Wie pan co się stało z klubem Go?" Spodziewałem się tego, co usłyszę i odpowiedziałem: "Pewnie uczestnictwo spadło do pięćdziesięciu osób albo coś koło tego?" Odpowiedział: "Tak naprawdę, to spadło do pięciu!" Zapytałem Go jak prowadził klub. Okazało się, że pan Toma wyjaśniał zasady taktyki stosowane przez japońskich zawodowców i prezentował bardzo skomplikowane techniki. Próbował podnieść poziom gry i uczynić z dzieci świetnych graczy. Dlatego też wymagał przestrzegania zasad taktyki i strategii. Nic dziwnego, że dzieci odeszły!

Zabrałem pana Tomę na prezentacje Atari Go wśród dzieci i wyjaśniłem, dlaczego prowadzę ten program. Ja sam przeszedłem przez gorzkie doświadczenie prób uczenia bardziej złożonych technik. Sam zaraziłem Go-fobią około pięciuset dzieci. Dlatego też powiedziałem panu Tomie: "Można zniechęcić do Go maksimum pięćset dzieci bez narażania się na krytykę". Odpowiedział: "No, to ja już prawie wyczerpałem swój limit!" Wybuchliśmy śmiechem. Pan Toma rozumie już na czym polega program Atari Go, więc wątpię, by powtórzył swój błąd.

Podczas mojej drugiej podróży do Braila korzystaliśmy z budynku Domu Kultury, w którym zgromadziła się ponad setka dzieci z kilku szkół. Dzieci naprawdę doskonale się bawiły grając w Go. Jeden z nauczycieli uczestniczących w grach był pod tak dużym wrażeniem, że następnego dnia zostałem zaproszony do jego szkoły. Ponownie sala wyglądała na jakąś pracownię z około stu pięćdziesięcioma dziećmi upakowanymi jak sardynki. Na zajęciach miała być tylko jedna klasa, ale nauczyciel opowiedział o spotkaniu w innych klasach i te także chciały przyjść. Tak więc mieliśmy cztery lub pięć klas na raz, przy czym zauważyłem, że nie było żadnych dzieci uczestniczących w zajęciach w dniu poprzednim. Dzieci te dołączyły do nas później. Zaciekawilo mnie to i po prezentacji zapytałem, czemu tak się stało. Okazało się, że jedno z dzieci obecnych wczoraj zapytało nauczycielkę, czemu dziś znów nie mogą pójść. Ta odpowiedziała, że grali wczoraj, a dziś jest kolej pozostałych klas. Jedno z dzieci wybuchnęło płaczem i prosiło, by mogły znów uczestniczyć w grze mówiąc: "Chcemy jeszcze posłuchać Nauczyciela Go". Ich opiekunka była tak poruszona, że pozwoliła im dołączyć się do nas, mimo że była to już połowa prezentacji.

Republika Czeska

Mamy skłonność do postrzegania Europy jako jednej całości, ale atmosfera w krajach Europy Zachodniej - takich jak Holandia, Belgia czy Francja - bardzo różni się od atmosfery w Europie Wschodniej - jak na przykład w Rumunii czy Czechach. Oczywiście, poziom rozwoju gospodarczego jest bardzo różny, ale przede wszystkim miałem wrażenie, że ludzie w Europie Wschodniej są bardziej bezpośredni. We wrześniu 1998 roku po raz pierwszy odwiedziłem Republikę Czeską i grałem w Go z około tysiącem dzieci. Szczególnie żywe wspomnienia mam ze szkoły pedagogicznej w Libercu. Pamiętam, że około trzydziestu uczniów tej szkoły w wieku około szesnastu lat przyjęło mnie bardzo gościnnie. Niektórzy uczniowie byli przebrani w stroje ludowe i powitali mnie chlebem i piwem, co jest tradycyjnym sposobem witania tam gości.

Śpiewałem trochę japońskich piosenek i pokazywałem znaki kanji, tak jak to zwykle robię. Wkrótce uczniowie rozluźnili się na tyle, że można było zacząć grać w Go. Wpierw poprosiłem ich, aby podzielili się na dwie drużyny. "Już to zrobiliśmy!" - odpowiedzieli. Wtedy dopiero zdałem sobie sprawę, że wszyscy byli ubrani albo na biało, albo na czarno. Podeszli mnie! Po zakończeniu gier odbyła się nieformalna rozmowa.

"Być może nie zrozumiecie tego, ale w Japonii dzieci w Waszym wieku popełniają samobójstwa" - powiedziałem. Wyglądali na zdziwionych. Nie rozumieli sytuacji, ponieważ wydawało się im, że gdy ma się szesnaście lat życie jest wspaniałe. "W Japonii możemy kupić za pieniądze wszystko. Możemy zrobić wszystko. Jest mnóstwo żywności i ubrań. Jednak kiedy ludzie tracą serca stają się niebezpieczni" - kontynuowałem. Następnie powiedziałem im o kontrowersyjnym problemie przemocy rówieśniczej. "Dzieci całą grupą zaczynają prześladować jedną osobę. Inni, którzy są tego świadkami nie pomagają prześladowanemu w obawie, aby samemu nie być obiektem prześladowań. W najgorszych przypadkach przyłączają się do prześladowców. To smutne, ale niektóre z ofiar są izolowane i popełniają samobójstwa." Zauważyłem, że w trakcie mojej opowieści w oczach jednego z chłopców pojawiły się łzy. Dzieci w Republice Czeskiej i w Japonii mieszkają na tej samej planecie i są takimi samymi niewinnymi dziećmi. Dlaczego więc, w zależności od miejsca zamieszkania, sytuacja może się różnić w tak znacznym stopniu?

Przywiozłem ze sobą z Japonii papierowe plansze do Go i każdemu dziecku wręczyłem jedną. Po rozmowie podszedł do mnie młody nauczyciel jeszcze przed trzydziestką. Także miał łzy w oczach. Poprosił mnie o autograf na

odwrotnej stronie planszy. Widząc to, wszyscy podeszli prosząc o autografy. Pół żartem powiedziałem: "Za autograf pobieram opłatę w postaci jednego pocałunku w policzek."

Uczniowie tej szkoły zdawali się twardo stąpać po ziemi. W porównaniu ze swymi japońskimi rówieśnikami wydawali się bardzo dojrzały. Uczniowie w Czechach potrafili zrozumieć dlaczego próbuję rozwinąć mój program na cały świat. Po ukończeniu szkoły każdy z nich będzie pracował jako nauczyciel. Wszyscy obiecali mi, że przekażą zalety gry w Go wielu ludziom.

W Polsce

W Polsce odwiedziłem miasto Wodzisław Śląski leżące niedaleko czeskiej granicy. Mieszka tam dobry gracz w Go, pan Jan Lubos. Jest on tak silnym graczem, że uczestniczył nawet w Mistrzostwach Świata Amatorów w Japonii. Podczas tego pobytu odwiedził ze mną kilka przedszkoli oraz ośrodków dla osób upośledzonych i dobrze rozumiał cel mojego programu. Nie planowałem wizyty w Polsce, ale pan Lubos bardzo chciał, abym przyjechał, więc pomimo napiętych terminów zdecydowałem się na odwiedziny. Zaproszono mnie do dwóch szkół.

Sprawy w tych szkołach nie układały się prosto i spokojnie, mimo tego, że znajdowały się one na prowincji, z dala od wielkich ośrodków. Szczególnie w jednej ze szkół, w której odwiedziłem klasę trzynasto- lub czternastolatków, wyraz twarzy nauczycieli wyraźnie wskazywał na bezskuteczność ich prób zapanowania nad dziećmi. Gdy wszedłem do sali, zachowywały się one głośno i arogancko.

Pan Lubos uprzedził mnie o tej sytuacji. Powiedział mi, że po zmianie systemu gospodarczego z komunistycznego na kapitalistyczny kraj położył największy nacisk na rozwój ekonomiczny. W rezultacie takie obszary, jak edukacja zostały zaniedbane. Powoduje to rozmaite problemy społeczne. Pan Lubos martwił się też o przebieg prezentacji ze względu na problemy dzieci z koncentracją. Ja jednak uważam, że to właśnie w tym obszarze Go powinno być pomocne. Prezentację Go rozpocząłem w zwykły sposób ignorując sytuację w klasie. Wkrótce rozpoczęły się gry pomiędzy uczniami i nauczycielami, co wywołało ogromne emocje. Dzieci martwiły się przegranymi i cieszyły się ze zwycięstw mocno się ściskając. To były wspaniałe chwile.

W drugiej szkole poprowadziliśmy otwartą dla wszystkich prezentację już po zajęciach. Spodziewałem się dziesięciu lub dwudziestu osób, a pojawiła się około setka dzieci. Rozegrano grę pomiędzy ośmiolatkami a piętnastolatkami. Później do gier włączyła się drużyna nauczycieli, co jeszcze podkreśliło atmosferę. Dyrektorką tej szkoły była uroczą pani w wieku około czterdziestu lat. Doświadczenie to poruszyło ją na tyle, by zadeklarować włączenie Go do swych zajęć. Zaproszono mnie do biura dyrektorki na posiłek. Do posiłku podano wino, brandy i szampana. Gdy spytałem ją czy często się zdarzają takie przyjęcia w jej biurze odpowiedziała, że to pierwszy raz w historii szkoły! Wierzę, że kontynuują lekcje Go raz w tygodniu dla kasy drugiej i starszych oraz raz na dwa tygodnie dla klasy pierwszej.

Węgry

W trakcie pobytu w Europie odwiedziłem szkoły, a także ośrodek dla upośledzonych w Budapeszcie. W ośrodku przechodzą rehabilitację dzieci cierpiące na porażenie mózgowie. Jest to ogromny ośrodek zwany PETO. Podobny jest on nieco do szpitala uniwersyteckiego w Japonii. przyjeżdżają tam dzieci nie tylko z Węgier, ale i z całego świata. Nazwa PETO pochodzi od nazwiska wynalazcy stosowanej tam metody rehabilitacji. W ośrodku tym poza metodą Peto stosuje się także inne formy rehabilitacji i miałem ogromne nadzieje związane z wprowadzeniem tam Go jako pomocy w ich działaniach.

Wpierw wprowadzono mnie do pokoju, gdzie zgromadzono dzieci węgierskie. Instruktorzy w pokoju byli nieco zdezorientowani, gdyż nie wiedzieli, co ma się stać. Dzieci nie okazywały zbyt wiele zainteresowania. Zaśpiewałem po japońsku interaktywną piosenkę "otwórz je, zamknij je", co często czynię w szkołach. Dzieci starały się jak mogły naśladować ruchy moich rąk. Pokazałem im chiński znak oznaczający konia i wyraz twarzy dzieci zaczął się zmieniać.

Zaczęliśmy grać w Atari Go. Widok uśmiechających się dzieci był niewiarygodny. Dzieci, których ciała były zbyt zeszywniałe by wyciągnąć ramionka, albo otworzyć dłonie, bardzo starały się umieścić kamienie na planszy. Instruktorzy byli kompletnie zaskoczeni tym widokiem i zadeklarowali wolę włączenia Go do swych praktyk rehabilitacyjnych.

Następnie przenieśliśmy się na oddział "międzynarodowy" i graliśmy z dziećmi z różnych krajów. Także i one bardzo polubiły Go. Jeden z nauczycieli powiedział do mnie później: "Japonia to cudowny kraj! To naprawdę wspaniałe, że potrafiliście włączyć Go do swego systemu edukacji." Instruktorzy w PETO uważali mnie za nauczyciela z Japonii i myśleli, że celem mojej wizyty było wprowadzenie ich w tajniki cudownego systemu edukacji w Japonii. Nie wiedziałem co odpowiedzieć.



Węgierskie dzieci i Atari Go

To, co szczególnie poruszyło instruktorów w PETO, był ożywiony wyraz twarzy dzieci. To, że obcokrajowiec taki jak ja, mógł przyjechać i tylko poprzez grę w Go zebrać tyle dziecięcych uśmiechów, wydawało się przekraczać ich możliwości zrozumienia. Jednak mocno wierzę, że te uśmiechy nie były czymś szczególnym, ale czymś, co dzieci posiadają w naturalny sposób. Czy aby przypadkiem to nie my, dorośli, rodzice,

nauczyciele, mamy tendencję to przyklejania dzieciom etykiet, co uniemożliwia nam zobaczenie ich takimi, jakie naprawdę są? Go działa jak katalizator i daje nam przeblask obrazu nas takich, jakimi naprawdę jesteśmy. Ludzie zawsze się uśmiechają, gdy są szczęśliwi.

Węgry kładą nacisk na edukację małych dzieci. W mieście Keszthely mieści się szkoła nauczania początkowego i przedszkole mające mocne więzy z Japonią. Szkoła ta to "Szkoła drzewa przyjaźni Japońsko-Węgierskiej". Bardzo się ona różni od placówek tego typu w Japonii. Na przykład cały sprzęt do zabawy na placu zabaw wykonany jest z drewna. Bardzo widoczne są starania o umożliwienie dzieciom wszechstronnego, nieskrępowanego rozwoju. Dotychczas nie widziałem różnic między przedszkolami w Japonii, a przedszkolami w innych krajach, ale to przedszkole było inne.

Dyrektor tej placówki ma misję uczynienia jej najlepszym przedszkolem na świecie. Rozmawiała z jedną ze swych znajomych w Japonii o włączeniu Go do programu zajęć przedszkola. Gdy się o tym dowiedziałem, zdecydowałem się odwiedzić to przedszkole. Grałem z dziećmi z każdej grupy od trzylatków po dziewięciolatki. Dyrektorka obserwowała żywe reakcje dzieci i powiedziała mi, że chętnie włączy Go do programu wychowania, nie jako kolejną zabawę, ale właśnie jako część programu.

USA

Dr William Cobb z Virginii aktywnie działa na rzecz programu Go. Ucząc filozofii na uniwersytecie próbuje popularyzować Go w USA. Gdy dr Cobb odwiedził Japonię w lutym i marcu 1996, mieliśmy okazję wspólnie odwiedzić kilka szkół. Po powrocie do USA dr Cobb samodzielnie zaczął odwiedzać szkoły i uczyć Atari Go. Uważał, że prosta gra Atari Go pomoże w popularyzacji Go wśród dzieci. Samodzielne złapanie kamienia jest radością dzieloną przez wszystkich na świecie. Dr Cobb zapoznawał z Go setki dzieci rocznie, a tym, co go zaskoczyło, było obserwowanie dokładnie tych samych zjawisk, co w Japonii.

W szkoły amerykańskie także mają różne problemy, wynikające szczególnie z wielokulturowości amerykańskiego społeczeństwa. Powoduje to czasem załamanie komunikacji. Efektem może być zahamowanie rozwoju umiejętności kontrolowania emocji. Dr Cobb powiedział mi, że takie dzieci

często uspokajają się po podjęciu gry w Go i łatwiej sobie radzą w relacjach z innymi dziećmi. Poprawiają się także ich wyniki w nauce.

Wśród szkół odwiedzonych przez dr Cobb była Thompson Middle School w Richmond w Virginii gdzie ponad dziewięćdziesiąt procent uczniów to Afro-Amerykanie. Szkoła ta przeprowadziła studium badające wpływ Go na ich wyniki w nauce. W 1997 roku dwie szóste klasy grywały w Go raz w tygodniu przez rok. Klasy te porównano z tymi, które nie grały. Mierzono siedem czynników, a w tym: umiejętność samodzielnego rozwiązywania problemów, ścisły sposób myślenia, poprawę zdolności matematycznych oraz interakcje z innymi. Dzieci w klasach grających w Go zawsze uzyskiwały lepsze wyniki, szczególnie w obszarze samodzielnego rozwiązywania problemów, co poprzednio było ich słabym punktem. Inne szkoły informowały o podobnych efektach. Choć testy te koncentrowały się na wynikach w nauce, dr Cobb wskazywał na pozytywne zmiany także w innych obszarach.

Pierwszą grupą, którą dr Cobb nauczył grać, była grupa czternastolatków z problemami wychowawczymi, często opuszczająca zajęcia w szkole. Nie wiedział o ich problemach gdy zaczął zajęcia i nie był wcale zdziwiony, że zawsze wszyscy przychodzą i siedzą spokojnie w trakcie zajęć koncentrując się na grze. Za to zauważył ową zmianę personel szkoły. Dyrektor przyszedł na zajęcia zobaczyć, co spowodowało taką zmianę w uczniach. Zaprosił także rodziców, gdyż i oni chcieli zobaczyć to, co ma tak wielki wpływ na ich dzieci. Chłopak, który był do tej pory udęką wszystkich w szkole, zmienił image oraz relacje z kolegami i stał się liderem pomagającym innym.

Ogólnie rzecz biorąc uczniowie, którzy uczą się grać w Go, lepiej sobie radzą w nauce, a ich relacje z otoczeniem oraz umiejętność panowania nad emocjami wyraźnie wzrasta.

Wspólne życzenie

Jest jedna rzecz wspólna, jaką zauważyłem podczas spotkań na całym świecie zarówno u dzieci, jak i u dorosłych. Każdy - dorośli i dzieci - nawet te z "problemami", w taki sam sposób pragną szczęścia i pokoju. Nawet wtedy, gdy nie jesteśmy w stanie porozumieć się słowami, ich pragnienia trafiają do mnie. Patrząc w iskrzące oczy dzieci wierzę, że są one prawdziwymi skarbami tej planety. Ich radość daje ludziom wokół szczęście. Nie wolno nam za żadną cenę utracić tych iskiek.

Obecnie ludzie z ponad dwudziestu krajów odwiedzili Japonię i poznali program Atari Go. Ci, którym się spodobał, uruchomili takie programy w swych krajach, a ja chciałbym rozwijać tę sieć.

Głosy z terenu

Oświadczenie pana Takashi Hayashi, założyciela Dziecięcego Stowarzyszenia Go.

Od dawna wierzyłem, że Go można użyć w celu pielęgnowania zdrowych i silnych postaw wśród dzieci. Po przejściu na emeryturę próbowałem wyjaśnić zalety Go ludziom w moim otoczeniu, ale nie chcieli mnie słuchać. Wtedy też, przypadkowo, przeczytałem w gazecie artykuł o panu Yasudzie. Poczulem, że w końcu znalazłem sposób na wykorzystanie Go. W grudniu 1998 towarzyszyłem panu Yasudzie i obserwowałem prowadzenie przez niego programu AtariGo w przedszkolu oraz ośrodku dla niepełnosprawnych w Fukuocce. Poprosiłem pana Yasudę o odwiedzenie Hatsukaichi, aby zaprezentował tam program Go. Pan Yasuda odmówił mi: "Potrafi pan to zrobić sam, Panie Hayashi. To dla Pana ciekawe wyzwanie".

Nie miałem wyjścia, jak spróbować samodzielnego wdrożenia programu. Po powrocie do Hatsukaichi odwiedziłem przedszkole w pobliżu mojego domu i wyjaśniłem dyrektorce cel programu Go. Na szczęście zgodziła się przyjmując moją propozycję wykorzystując zestawy do Go zakupione w Nihon Kiin. Naśladowałem pana Yasudę. Błyskawicznie zdałem sobie sprawę, że moje obawy stały się zbyteczne. Dzieci były szczęśliwe mogąc grać w Atari Go. Od tamtej pory rozszerzyłem program Go na przedszkola, szkoły i domy opieki.

Nie napotkałem żadnych prawdziwych problemów przy prezentacji Atari Go, gdyż reguły są dość proste. Tylko raz byłem bezradny, gdy jedno z dzieci rozplakało się z powodu przegrania gry. Powiedziałem dziecku, że przegrane gry uczynią go lepszym graczem i to powstrzymało jego płacz.

Wkrótce po rozpoczęciu programu Go pojawiły się wspaniałe efekty. W jednym z przedszkoli jest dwójka łagodnie autystycznych dzieci, które zwykle spędzały cały dzień samotnie w kącie placu zabaw. Pani dyrektor opowiedziała mi później, że ta dwójka zaczęła nawiązywać kontakty z innymi dziećmi od czasu gdy Go zostało włączone do programu nauczania. Patrząc

na zaskoczoną twarz pani dyrektor sam byłem zdziwiony, bo nie zauważyłem, że te dzieci chorowały na autyzm.



Pan Takashi Hayashi

Moja praca została opisana w lokalnej gazecie, dzięki czemu wielu ludzi oferuje mi pomoc. Ponieważ wzrosła liczba miejsc, do których trzeba się udać, nie jest możliwe bym sam zawitał do wszystkich. Dlatego też założyłem z przyjaciółmi Dziecięce Stowarzyszenie Go i każdy z nas jest odpowiedzialny za swoje szkoły czy przedszkola. Obecnie wiele organizacji włączyło Atari Go do swych programów. Chciałbym wspólnym wysiłkiem z przyjaciółmi rozwijać krąg programu Atari Go.

Epilog

We współczesnej Japonii często się mówi podziałach w klasach. Byłem zaszokowany gdy usłyszałem, że klasy "niekontrolowalne" pojawiają się nie tylko w liceach czy gimnazjach, ale także w szkołach podstawowych. Z moich doświadczeń wynika jednak, że używanie słowa "podział", przynajmniej w stosunku do klas w szkołach podstawowych, jest niewłaściwe.

Pewnego razu grałem w Go z dwiema połączonymi pierwszymi klasami w prefekturze Kumanoto. Jedna z nich była tak zwaną klasą "niekontrolowalną".

Gdy wraz z nauczycielami wszedłem do pokoju jeden z uczniów leżał na podłodze. Z nadąsaną miną zignorował fakt naszego wejścia do klasy. Zapytałem dzieci czy lubią szkołę. Wszystkie dzieci z klasy, nazwijmy ją "A", podniosły ręce w górę. Następnie zapytałem czy lubią nauczycieli. I znów, wszystkie rączki z klasy "A" powędrowały do góry, podczas gdy rączki dzieci z klasy "B", ponownie pozostały opuszczone. Nie było to dla mnie niespodzianką. Wprowadzałem Go do ponad tysiąca szkół podstawowych i wchodząc do pomieszczenia potrafię wyczuć, jak dobrze prowadzone są dzieci. Zauważyłem, że co trzecia klasa należy do tych „niekontrolowalnych”. Słowo "niekontrolowalny" brzmi dość dramatycznie, ale nie sądzę, aby należało się tym nadmiernie przejmować. Ujmując to w prosty sposób można powiedzieć, że w tych klasach brak jest więzi pomiędzy nauczycielem, a uczniami. Nie wydaje mi się, abyśmy mogli za to winić uczniów lub nauczycieli.

"Przyszedłem dziś do was zagrać z wami w ciekawą grę zwaną Go" - rozpocząłem. Dzieci rozweseliły się słysząc to, a ich oczy pojaśniały. Chłopiec, który leżał na podłodze, powiedział jednak, że nie chce grać. Nie zmuszam dzieci do uczestniczenia w zajęciach dając im pełną swobodę wyboru tego, co i jak będą robić. Dlatego też zostawiłem tego chłopca leżącego na podłodze.

Gdy mówię o tym nauczycielom, zwykle uważają, że po prostu ignoruję takie dzieci, ale prawda jest taka, że poświęcam im całą moją uwagę. Wierzę, że daje to niespodziewane rezultaty. Nauczyciele często twierdzą, że są świadkami "cudów" w takich sytuacjach, ale wydaje mi się, że każdy może być takim "cudotwórcą", jeśli naprawdę skoncentruje się całą swoją istotą.

Przeprowadziłem konkurs na temat znaczenia chińskiego znaku "koń" i porozmawiałem z nimi, co w końcu rozluźniło atmosferę. Zaczęliśmy grać w Atari Go. Obserwując rosnące emocje wśród dzieci zauważyłem, jak chłopiec, który leżał na ziemi, zakradł się do kolejki przed planszą.

Po jakimś czasie zaprosiłem do gry nauczycielki klas "A" i "B". Obie panie stanowiły wspaniały materiał do studium przeciwieństw. Nauczycielka lubiana przez swoją klasę była uśmiechnięta i pogodna, a druga blada i niespokojna. Także aplauz dzieci różnił się znacznie. Dzieci lubianej

nauczycielki dopingowały ją całą siłą płuc, podczas gdy druga klasa nie wydawała nawet jednego dźwięku.



Pasjonująca partia Go

Słyszac jak dzieci z klasy "A" dopingują swoją nauczycielkę, dzieci z klasy "B" były bardzo niezadowolone. Pomimo tego, że między nimi a nauczycielką nie było dobrej więzi, drażniło ich to, że ich nauczycielka przegrywa. Wkrótce jedno z dzieci zaczęło dopingować nielubianą nauczycielkę. Inne dzieci poszły w jego ślady. Nim skończyła się gra, obie klasy dopingowały swoje nauczycielki. Poprzednio błada i niespokojna nauczycielka teraz wyglądała na zaskoczoną. Nigdy nie spodziewała się, że klasa będzie ją dopingować. Jej cera wyraźnie nabrała koloru, a ona skoncentrowała się na grze. Wkrótce pojawiła się okazja złapania przez nią kilku kamieni. Co dziwne, to właśnie chłopiec, który wcześniej leżał na podłodze, krzyknął: "Może Pani wygrać! Pokażę gdzie postawić kamień!" i pobiegł do planszy. "Tutaj! Proszę postawić tutaj i wygra Pani!". Nauczycielka zobaczyła właściwe zagranie i złapała kilka kamieni. Rozległy się okrzyki radości.

Po jakimś czasie ponownie odwiedziłem tę klasę i zauważyłem, że atmosfera zupełnie się zmieniła. Chłopiec, który poprzednio leżał na podłodze teraz siedział prosto w ławce jak inni; więc miałem problem, żeby go odnaleźć. Tego dnia ponownie graliśmy w Atari Go. Pod koniec gier wszystkie dzieci usiadły na podłodze i w elegancki, formalny sposób ukłoniły mi się dziękując za grę. Nauczycielka podeszła do mnie mówiąc: "Chłopak się zmienił, nieprawdaż?" Była to absolutna prawda, ale bardziej niż ktokolwiek zmieniła się nauczycielka. Jej wyraz twarzy mało przypominał ten, który znałem z poprzedniej wizyty. Wyglądała pięknie i była pewna siebie. Ciekaw byłem, czy sama zauważyła zmianę, jaka w niej zaszła.

Program Atari Go z przedszkola w Shonai w prefekturze Fukuoka rozprzestrzenił się na wiele różnych miejsc w Japonii. Wśród nich znajduje się miasto zwane Takamori w prefekturze Kumamoto, gdzie dzieci uczyły się grać w Go. Go do miasta wprowadził Dziecięcy Festiwal Go sponsorowany przez Wydział Edukacji prefektury Kumamoto. Gdy tylko wybrano miejsce na festiwal, wraz z panem Toshiakim Kuriharą, moim partnerem w tym programie, odwiedziliśmy ratusz, aby się przedstawić. Pan Kurihara jest byłym policjantem, a obecnie prowadzi zajęcia z Go w mieście Kumamoto. Dzieciom przychodzącym na zajęcia daje więcej niż tylko Go - pomaga im w rozwoju. Pan Kurihara mówi, że żyje po to, by patrzeć jak dorastają dzieci.

Wraz z panem Kurihara chcieliśmy ożywić nieco miasto poprzez Go i intensywnie tłumaczyliśmy decydentom nasz cel. W drodze do domu z biura powiedziałem panu Kuriharze, że być może okaże się, że ludzie w mieście nie rozumieją celu programu Atari Go.

Owiedziliśmy przedszkole i szkołę, w których dzieci miały mieć kontakt z Go po raz pierwszy. Towarzyszył nam urzędnik odpowiedzialny za program Go i festiwal. Niecały miesiąc później osoba ta zadzwoniła do mnie: "Zdecydowaliśmy się udzielić poparcia programowi Go jako elementowi wspierającego rozwój młodych ludzi. Rada Miasta zatwierdziła budżet, prosimy o przesłanie zestawów do Go do Takamori."

Dzięki naszym zabiegom Miejski Wydział Edukacji otrzymał w końcu polecenie organizacji Dziecięcego Festiwalu Go z Wydziału Edukacji prefektury. Ludzie, których obarczono zadaniem, byli mu niechętni: "Jesteśmy zajęci o tej porze roku." - tłumaczyli. Nie mieli jednak wyboru. Musieli przyjąć polecenie przełożonych.

Często wspominam słowa Siago Takamoriego, polityka, który żył w latach 1822 - 1877, pod koniec ery shogunatu Tokugawa, w czasach rewolucji Meiji. Powiedział on: "Szanuj Niebo i kochaj ludzi". Każdy ma jakieś własne nadzieje. Naprawdę wierzę, że powinniśmy sobie ufać i być otwarci na nowości. Patrząc wstecz na doświadczenia z programem, widzę jak wszyscy początkowo byli sceptyczni i niechętni. Pomimo to kontynuowałem program, bo chciałem zobaczyć uśmiech dzieci. Być może samo to pragnienie pomogło zmienić wyraz twarzy dzieci oraz upośledzonych. Warto także wspomnieć, że ci, którzy wyrażali najbardziej intensywną niechęć, są tymi, którzy najbardziej się zmienili. Jeśli poddasz się porzucając nadzieję gdy pojawią się niechętnie reakcje, nic nie osiągniesz. Pamiętając o słowach Saigo Takamori: "Szanuj Niebo i kochaj ludzi", cieszyłem się grą w Go razem z dziećmi w Takamori.

Wszyscy tak samo jesteśmy ludźmi

W Matisse jest zajazd, w którym zawsze zatrzymuję się, gdy jestem w Takamori. Właściciel zajazdu jest wspaniałym człowiekiem i za każdym razem, gdy tam goszczę, rozmawiamy do późnej nocy. Pewnego dnia wraz z właścicielem zajazdu dyskutowaliśmy z człowiekiem z Wydziału Edukacji odpowiedzialnym za Dziecięcy Festiwal Go. Człowiek ten bardzo ciężko pracował dla dzieci i miasta. Skarżył się nam, że niezależnie od tego, jak bardzo się starał, urzędy nie podejmowały działań, których oczekiwał. Właściciel zajazdu powiedział: "Nie musi Pan wszystkiego tak strasznie przeżywać. Pan Yasuda odwiedził Takamori po prostu po to, by pokazać, że wszyscy tak samo jesteśmy ludźmi."

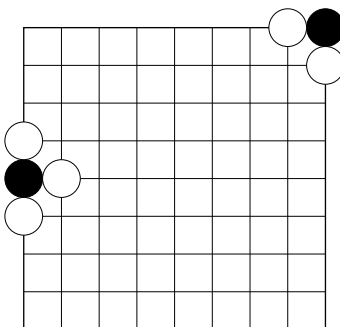
Moje oczy szeroko się otwały. "Wszyscy tak samo jesteśmy ludźmi". Wiedziałem, że coś takiego chodziło mi po głowie, ale nie umiałem znaleźć właściwych słów. Właściciel zajazdu wyraził dokładnie to, co chciałem powiedzieć. Nie otrzymałem wyższego wykształcenia i nigdy nie zgłębiałem takich przedmiotów, jak zagadnienia społeczne czy psychologia. Gdybym to robił, prawdopodobnie nigdy bym sobie nie zdał sprawy z tego, że wszyscy jesteśmy tak samo ludźmi. Niewykluczone, że odnosiłbym się do ludzi pełen swych uprzedzeń; przekonany, że upośledzone osoby lub dzieci mają ograniczone możliwości. Niewykluczone, że przeoczyłbym iskry w oczach dzieci.

Dodatek: Więcej szczegółów odnośnie Atari Go

Podstawową regułą Atari Go jest: "otoczyć, by złapać". Oczywiście reguła ta nie ogranicza się do jednego kamienia. Wiele kamieni połączonych w łańcuch także może zostać złapanych. Podczas gry mogą pojawić się sytuacje sprawiające kłopot. Poniżej znajduje się kilka wyjaśnień.

1. Otaczanie kamienia na brzegu planszy.

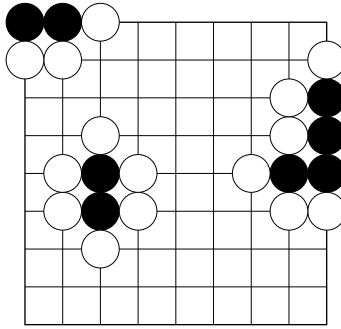
Kamienie w centrum planszy muszą być otoczone ze wszystkich czterech stron. W rogu i na brzegach planszy wystarczy mniej kamieni. Na rysunku 1 oba czarne kamienie są w pełni otoczone i złapane. Powinny być natychmiast zdjęte z planszy.



Rysunek 1

2. Łapanie grup.

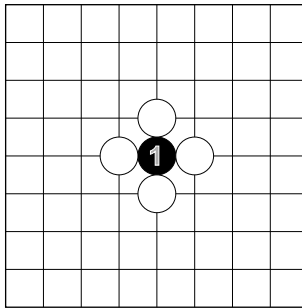
Gdy kilka kamieni połączonych jest poziomo lub w pionie tworzą one łańcuch, który może być złapany jako całość. Wszystkie trzy czarne grupy na rysunku 2 zostały złapane.



Rysunek 2

3. Samobójstwo poprzez zagranie na otoczonym punkcie.

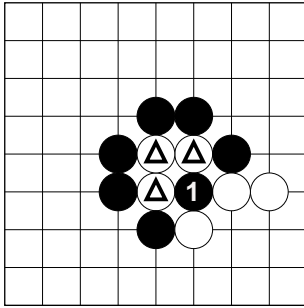
Jeśli czarne zagrają w punkt już otoczony, tak jak na rysunku trzecim, to czarny zostanie natychmiast złapany, gdyż w chwili zagrania już jest otoczony. Efekt jest taki sam jak gdyby białe zagrały łapiąc czarny kamień.



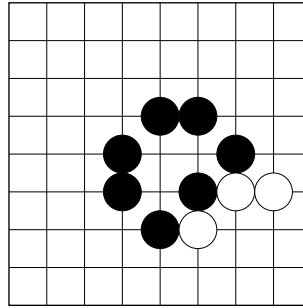
Rysunek 3

4. Zagranie na otoczonym punkcie nie będące samobójstwem.

Ruch wyglądający na samobójczy nie będzie nim jeśli zagranie to będzie powodowało złapanie kamieni przeciwnika. Na rysunku 4 czarnych 1 łapie oznaczone białe kamienie, które natychmiast zostają zdjęte, tak więc czarnych 1 nie jest ruchem samobójczym. Po czarnych 1 na rysunku 4 plansza będzie wyglądać tak jak na rysunku.



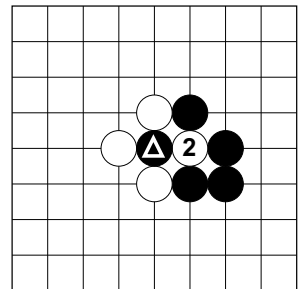
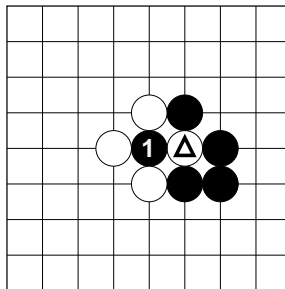
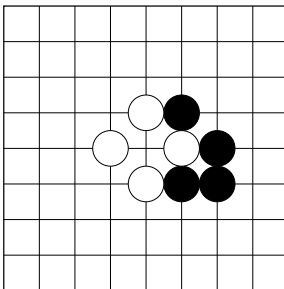
Rysunek 4



Rysunek 5

5. Przykład, w którym czarne i białe mogą ciągle odbijać swe kamienie.

Sytuacja z rysunku 6 pojawia się dość często. Jeśli czarne zagrają 1, jak na rysunku 7, złapią oznaczony kamień. Jeśli to nie zakończy gry (co ma miejsce, jeśli ten ruch złapie ostatni kamień potrzebny do zwycięstwa podczas gry na przykład do trzech zbitych), wtedy białe mogą odbić łapiąc czarny kamień. Takie łapanie może się powtarzać, aż jedna ze stron nie złapie liczby kamieni wystarczającej do wygrania. W pełnej wersji Go istnieje specjalna reguła dotycząca tej sytuacji, ale w Atari Go nie jest ona konieczna.



Rysunek 6