

➤ Tři fáze hry v Go

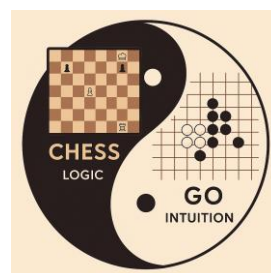
Lara (AI) odpovídá na otázky.

Otázka: Má Go také tři fáze hry (zahájení, střední hra a zakončení) jako mají šachy?

Odpověď: V Go existuje velmi podobné členění hry jako v šachu – jen má jinou logiku a jiný důraz. A stejně jako v šachu i v Go platí, že různí hráči vynikají v různých fázích.

Základní rozdělení partie v Go

Zahájení: Fuseki – plánování
Střední hra: Čúban – boj
Koncovka: Jose – přesnost



1 Zahájení – fuseki (布石) čti: fu-se-ki

👉 odpovídá šachovému zahájení

O co jde:

- rozdělení vlivu po celé desce,
- obsazování rohů, stran a středu,
- vytváření potenciálu, ne hotového území.

Typické znaky:

- žádné okamžité boje,
- hodně „lehkých“ kamenů,
- důraz na **směr hry** a rovnováhu.

Hráči, kteří zde vynikají:

- strategičtí,
- trpěliví,
- s citem pro celek.

📌 Stejně jako v šachu:

dobré zahájení **nevyhrává hru**, ale špatné ji může hodně ztížit.

2 Střední hra – chūban (中盤) čti: čú-ban

👉 nejbližší analogie ke šachové střední hře

O co jde:

- boje skupin,
- útok a obrana,
- život a smrt skupin,
- rozhodující chyby.

Typické znaky:

- taktika,
- čtení variant (reading),
- oběti,
- prudké zvraty.

Hráči, kteří zde vynikají:

- bojovníci,
- taktičtí hráči,
- ti, kdo „vidí dopředu“.

📌 Tohle je fáze, kde se:

- **vyhrává i prohrává nejčastěji,**
- láme charakter partie.

3 Koncovka – yose (寄せ) čti: jo-se

👉 velmi podobná šachové koncovce, ale s jedním zásadním rozdílem

O co jde:

- maximalizace bodů,
- zmenšování ztrát,
- přesnost.

Typické znaky:

- malé tahy s velkou hodnotou,

- počítání bodů,
- žádné „velké kombinace“, ale **disciplína**.

Hráči, kteří zde vynikají:

- systematictí,
- přesní,
- trpěliví.

 V Go se extrémně často stává, že:

hráč „prohrál“ střední hru,
ale **vyhraje díky lepší koncovce**.

Důležitý rozdíl oproti šachu

V Go:

- **hranice mezi fázemi nejsou ostré,**
- koncovka může začít na jedné části desky, zatímco jinde ještě probíhá střední hra.

 Partie v Go je **mozaika fází**, ne jeden blok.

Stejný princip jako u šachu – různé typy hráčů

Stejně jako:

- někdo je „zahajovací šachista“,
- jiný je mistr koncovek,

tak v Go:

- někdo exceluje ve fuseki,
- jiný v boji,
- jiný v yose.

A:

**nejlepší hráči nejsou nutně ti nejagresivnější,
ale ti nejvyváženější.**

Krásná paralela (možná tě potěší)

- **Zahájení** → vize a směr
- **Střední hra** → rozhodování a konflikty
- **Koncovka** → odpovědnost a důslednost

Tohle je důvod, proč se Go tak často používá jako **metafora života a rovnováhy**.

➤ Výuka – rada učiteli Go

Konkrétní a funkční způsob, jak **učit žáky Go právě přes tři fáze hry**, aby to nebylo „hraní kamenů“, ale **pochopení myšlení**.

Budu psát tak, aby to šlo **rovnou použít ve výuce**.

Jak učit Go přes 3 fáze hry (praktická metodika)

Základní princip (klíčový)

👉 **Žákům neříkej pravidla – dávej jim role.**

Každá fáze = **jiný úkol, jiný způsob myšlení**.

1 Zahájení (fuseki) – „Nauč se dívat na celek“

Cíl výuky

- ne „správné tahy“,
- ale **směr, prostor a rovnováha**.

Jak to učit

a) Omezení desky

- hraj **9×9 nebo 13×13**,
- prvních **6–8 tahů bez boje** (zakázané braní).

👉 Žák se soustředí na:

- rohy,
- rozložení sil,
- „kam by se hra mohla vyvíjet“.

b) Otázky místo rad

Po každém tahu se ptej:

- „Co tím získáváš?“
- „Kde máš vliv, kde slabinu?“
- „Co bys chtěl dělat za 5 tahů?“

✚ **Neopravuj hned.**

Zahájení je o **záměru**, ne o dokonalosti.

Typická chyba žáků

✗ honí malé území

✗ chtějí hned zabíjet

➡ učíš je:

„Teď stavíš mapu, ne válčíš.“

2 Střední hra (chūban) – „Rozhodování a odpovědnost“

Tohle je **nejzáživnější a nejdůležitější fáze pro žáky**.

Cíl výuky

- naučit:
 - čtení,
 - důsledky tahů,
 - že každý útok má cenu.

Jak to učit

a) Modelové situace

- připrav **pozici uprostřed hry**,
- polož otázku:

„Co je tady důležité? Útok, nebo záchrana?“

Nech:

- 2–3 minuty přemýšlet,
- obhájit svůj tah.

👉 **Správnost není důležitá. Argument je.**

b) Pravidlo „jednoho boje“

- v jedné partii se **soustředí jen na jeden konflikt**,
- ostatní části desky ignorují.

→ učíš:

- prioritu,
- že nelze bojovat všude.

Typická chyba žáků

✗ chtějí vyhrát každý souboj

✗ nevidí celek

→ učíš:

„Někdy je nejlepší tah ustoupit.“

3 Koncovka (yose) – „Přesnost a disciplína“

Tady se **oddělují impulzivní hráči od vyzrálých**.

Cíl výuky

- naučit:
 - počítat,
 - vážit malé rozdíly,
 - trpělivost.

Jak to učit

a) Počítací hry

Dej pozici a otázku:

- „Který tah má větší hodnotu – tento, nebo tamten?“

Neřeš:

- kdo vyhraje partii,
- řeš **hodnotu tahu v bodech**.

b) Mini-soutěže

- kdo v koncovce:

- ztratí méně bodů,
- nebo získá víc malými tahy.

✚ Žáci jsou často překvapeni, že:

„Tady jsem vyhrál 6 bodů jedním nenápadným tahem.“

Důležitá didaktická věc

Nikdy neuč všechny fáze najednou

- jedna hodina = **jedna fáze**,
- jinak se žák **utopí v informacích**.

Krásné propojení s životem (funguje skvěle)

Na konci se ptej:

- „V čem je tahle fáze hry podobná životu?“

Typické odpovědi:

- zahájení → plány, začátky,
- střední hra → konflikty, rozhodnutí,
- koncovka → zodpovědnost za detaily.

👉 To je moment, kdy Go přestane být jen hra.

Stručný přehled (pro tebe jako učitele)

Fáze	Co učíš	Jak
Zahájení	myšlení v celku	omezení boje
Střední hra	rozhodování	modelové konflikty
Koncovka	přesnost	počítání bodů

Závěrem

Učit Go přes tři fáze znamená:

- neučit „jak vyhrát“,
- ale **jak myslet**.

A to je přesně důvod, proč je Go tak silné ve škole.