

**GO**

**Coleção**  
**Jogos de Tabuleiro**



**CIDADE DE  
SÃO PAULO**  
EDUCAÇÃO

**Prefeitura da Cidade de São Paulo**

Bruno Covas

*Prefeito*

**Secretaria Municipal de Educação**

Bruno Caetano

*Secretário Municipal de Educação*

Minéa Paschoaleto Fratelli

*Secretária Adjunta de Educação*

Pedro Rubez Jeha

*Chefe de Gabinete*

Secretaria Municipal de Educação de São Paulo

# Jogos de Tabuleiro GO

São Paulo | 2020

#### COORDENADORIA DOS CEUs – COCEU

Maria de Fátima de Brum Cavalheiro - Coordenadora

#### EQUIPE TÉCNICA

Francisco Wilton Duarte de Matos

Lilian Tavares Dias

Marcos Renato Cezar

Paula Leocádia Pinheiro Custódio

Roberta Guasti de Paula e Silva Claussen

Valdecir da Silva

Valdirene Pires Floriano

#### EQUIPE DE COORDENAÇÃO E ELABORAÇÃO

#### COORDENAÇÃO GERAL

Elayne Fernandes Pinheiro

Marcos Renato Cezar

#### ELABORAÇÃO DE TEXTOS

Égnon Viana

Marcos Renato Cezar

Felipe Herman Ferreira Van Riemsdijk

#### RELATOS DE PRÁTICA

Carlos Alberto Barros

Fábio Alves Bertelli

Maurício Caetano dos Santos

#### ASSESSORIA TÉCNICA DO PROGRAMA JOGOS DE TABULEIRO

Felipe Herman Ferreira Van Riemsdijk

Jefferson Pelikian

Liliane Pereira Braga

Marcele Garcia Guerra

#### REVISÃO TEXTUAL

Roberta Cristina Torres da Silva

#### REVISÃO TÉCNICA

Marcos Renato Cezar

#### PROJETO EDITORIAL

#### CENTRO DE MULTIMEIOS

Magaly Ivanov - Coordenadora

#### NÚCLEO DE CRIAÇÃO E ARTE

Ana Rita da Costa - Direção de Arte

Angélica Dadario

Cassiana Paula Cominato - Projeto Gráfico e Ilustração

Fenanda Gomes Pacelli

Simone Porfirio Mascarenhas - Editoração e Ilustração



Qualquer parte desta publicação poderá ser compartilhada (cópia e redistribuição do material em qualquer suporte ou formato) e adaptada (remix, transformação e criação a partir do material para fins não comerciais), desde que seja atribuído crédito apropriadamente, indicando quais mudanças foram feitas na obra. Direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais podem limitar o uso do material, pois necessitam de autorizações para o uso pretendido.

A Secretaria Municipal de Educação de São Paulo recorre a diversos meios para localizar os detentores de direitos autorais a fim de solicitar autorização para publicação de conteúdo intelectual de terceiros, de forma a cumprir a legislação vigente. Caso tenha ocorrido equívoco ou inadequação na atribuição de autoria de alguma obra citada neste documento, a SME se compromete a publicar as devidas alterações tão logo seja possível.

Disponível também em: <[educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br](http://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br)>

Consulte o acervo fotográfico disponível no Memorial da Educação Municipal da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.

[educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/Memorial-da-Educacao-Municipal](http://educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/Memorial-da-Educacao-Municipal)

Tel.: 11 5080-7301 e-mail: [smecopedmemorialeducacao@sme.prefeitura.sp.gov.br](mailto:smecopedmemorialeducacao@sme.prefeitura.sp.gov.br)

#### Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados.

Go. [livro digital] – São Paulo : SME / COCEU, 2020.

(Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 1).

130 p. : il.

Livro digital

Formato PDF

Bibliografia

ISBN: 978-65-88021-05-7 (Coleção Jogos de Tabuleiro)

ISBN: 978-65-88021-13-2 (vol. 1))

1. Jogos de tabuleiro. 2. Jogos na Educação. I. Título.  
II. Coleção.

CDD 794

Código da Memória Documental: SME166/2020

Elaborado por Patrícia Martins da Silva Rede – CRB-8/5877

# Prezados Educadores

Com entusiasmo, entrego à Rede Municipal de Ensino de São Paulo essa coleção de livros que, mais do que ensinar a jogar, apresenta uma proposta de educação que agrega conhecimentos culturais e filosóficos de outras regiões e povos. Essa “visão de mundo” é o resultado que buscamos nas salas de aula. Até porque, no Brasil e mais especificamente em São Paulo, essas “culturas representadas” estão ao nosso lado, nas ruas, lojas/comércio e escolas.

O Programa Jogos de Tabuleiro, da Secretaria Municipal de Educação, aproxima as pessoas com uma eficácia merecedora de elogios. Após uma valorosa aula de Mancala Awelé, os estudantes compreendem a necessidade de se repartir o alimento, em que a vitória a todo e qualquer custo é substituída pelo “comer” e “dar de comer”, termos utilizados no próprio jogo. Nas vivências com o Jogo da Onça e as brincadeiras indígenas, nossas crianças aprendem que lutar pela sobrevivência implica em uma ação conjunta, coletiva, em que meros cachorros tornam-se fortes para resistir aos ataques de uma onça. No Xadrez, a força de um avanço ordenado de Peões, que pode ocasionar uma valorosa promoção à Dama, demonstra que até os excluídos têm vez, quando uma nação democrática proporciona condições favoráveis. E nos ensinamentos filosóficos da cultura oriental, representados no Jogo de Go, a visão da ocupação territorial comprova a necessidade de um planejamento que possibilite construir uma estrutura organizada, utilizando-se de estratégias muito bem elaboradas.

E nos quatro jogos em comum, aprendemos muito, sobretudo, sobre a história do povo brasileiro, com suas origens migrantes e imigrantes, de muita luta, suor, trabalho e, acima de tudo, construtora de uma sociedade multicultural e inclusiva. Pelo menos essa é a tarefa que, apesar de não ser fácil, a educação vislumbra para a geração que se apresenta.

Deixo a todos vocês, prezados educadores, os estudos a serem realizados com essa coleção e um fraterno abraço, com a certeza de que a Secretaria Municipal de Educação da Cidade de São Paulo caminhará sempre em busca da qualidade pedagógica que todos almejamos.

*Bruno Caetano*

Secretaria Municipal de Educação



# SUMÁRIO

<b>Introdução.....</b>	<b>7</b>
<b>25 anos de Comprometimento.....</b>	<b>17</b>
<b>Prefácio.....</b>	<b>19</b>
<b>Introdução ao Jogo de Go.....</b>	<b>21</b>
<b>O que é o Go? .....</b>	<b>23</b>
<b>História do Go.....</b>	<b>27</b>
<b>As Lendas de origem do Go.....</b>	<b>29</b>
<b>Regras do jogo de Go.....</b>	<b>39</b>
<b>Goban, o tabuleiro.....</b>	<b>41</b>
<b>Tsumego.....</b>	<b>51</b>
<b>Tsumego, casos de vida e morte.....</b>	<b>53</b>
<b>Tesuji.....</b>	<b>57</b>
<b>Tesuji, técnicas.....</b>	<b>59</b>
<b>Kido.....</b>	<b>63</b>
<b>Kido, o caminho do Go.....</b>	<b>65</b>
<b>Provérbios, poemas e citações de Go.....</b>	<b>69</b>

<b>Provérbios.....</b>	<b>71</b>
<b>Poemas.....</b>	<b>73</b>
<b>Citações.....</b>	<b>76</b>
<b>As 36 Estratégias: A Arte Secreta da Guerra.....</b>	<b>80</b>
<b>Atividades de iniciação.....</b>	<b>83</b>
<b>Gomoku Narabe.....</b>	<b>85</b>
<b>Exercícios de Fixação.....</b>	<b>85</b>
<b>Respostas dos Exercícios.....</b>	<b>94</b>
<b>Experiências com o Programa na Rede Municipal de Ensino de São Paulo.....</b>	<b>97</b>
<b>EMEF Jardim das Laranjeiras.....</b>	<b>99</b>
<b>EMEF Vereadora Anna Lambergá Zéglio.....</b>	<b>104</b>
<b>CEU EMEF Curuçá.....</b>	<b>110</b>
<b>Glossário.....</b>	<b>115</b>
<b>Termos ilustrados.....</b>	<b>118</b>
<b>Referências.....</b>	<b>123</b>

# 1.1.1. The Role of the Teacher

The teacher is the central figure in the classroom, responsible for creating a supportive and engaging learning environment. They facilitate student learning by providing clear instructions, modeling skills, and offering feedback.

Teachers also assess student progress and adjust their instruction accordingly. They act as mentors, encouraging students to take ownership of their learning and develop critical thinking skills.

Effective teachers foster a positive classroom culture where all students feel valued and motivated to learn. They collaborate with colleagues and parents to ensure the best possible outcomes for their students.

In summary, the teacher's role is multifaceted, encompassing instruction, assessment, and mentorship. They are the catalysts for student growth and learning.

By embracing their role as facilitators and guides, teachers can create a dynamic and effective learning experience for every student.

The teacher's impact extends beyond the classroom, shaping the lives of their students and contributing to the future of our society.

As we explore the various aspects of teaching, we will delve deeper into the challenges and rewards of this noble profession.

Understanding the role of the teacher is essential for anyone interested in education and the development of young minds.

Let us continue our journey into the heart of the classroom, where the magic of learning takes place.

The teacher's influence is profound and lasting, shaping the paths of countless lives.

As we move forward, we will explore the various strategies and techniques used by effective teachers.

Understanding these practices will help us appreciate the art and science of teaching.

The teacher's role is a complex and rewarding one, requiring dedication and a passion for learning.

By recognizing the value of the teacher, we can better support them and ensure the success of our students.

The teacher's journey is one of continuous growth and discovery, both for themselves and their students.

## Introdução

A Secretaria Municipal de Educação - SME publica quatro volumes que descrevem o Programa Jogos de Tabuleiro, com a proposta de ser muito mais que a divulgação dos trabalhos realizados na Rede Municipal de Ensino - RME com tais jogos, ultrapassando também o objetivo de ensinar os jogos aos educadores e educandos que ainda não tiveram a oportunidade de realizar as formações, pois não é apenas uma referência didática. É uma tentativa de dimensionar o quanto uma ideia inovadora cresceu e tornou-se uma grande ação na maior Rede Municipal de Ensino do Brasil. E antes que a presente leitura realize a imersão na especificidade desse livro, o convite é para conhecer um pouquinho da história contada por um levantamento histórico entre publicações, comunicados, portarias e crianças. Sim, muitas crianças - embora a maioria delas, atualmente, já são adultas.

Iniciamos com o Xadrez no Comunicado nº 741, de 6 de setembro de 1994, que divulgava a realização do curso optativo “Fundamentos do Xadrez”, oferecido exclusivamente a professores da Rede Municipal de Ensino. Organizado pela Superintendência Municipal de Educação, representada pela Diretoria de Orientação Técnica por meio do Núcleo de Ação Cultural Integrada da Secretaria Municipal de Educação, em parceria com a Federação Paulista de Xadrez, o curso oportunizava a 40 professores (uma turma), criteriosamente divididos entre as 11 DREMs<sup>1</sup>. Na inscrição, o professor precisava apresentar um memorando expedido pelo Diretor da Unidade Educacional contendo os dados pessoais autorizando-o a participar do curso.

Passados os anos, o Comunicado nº 412, de 20 de maio de 2019, divulgava a realização do Curso “Iniciação ao Jogo de Go – tabuleiro 9x9”, organizado pela Coordenação dos Centros Educacionais Unificados - COCEU,

---

<sup>1</sup> As atuais 13 Diretorias Regionais de Educação - DREs eram divididas em apenas 11 Diretorias Regionais de Ensino Municipal - DREMs. Por isso, é difícil fazer um paralelo setorial entre elas, já que parte de algumas DREs eram divididas em outras DREMs. Ainda assim, para facilitar a localização de cada uma, apresentamos uma “aproximação” entre as DREMs e DREs: DREM-01: DREs Santo Amaro e Ipiranga; DREM-02: DRE Jaçanã/Tremembé; DREM-03: DRE Freguesia/Brasilândia; DREM-04: DREs Butantã e Pirituba/Jaraguá; DREM-05: DRE Campo Limpo; DREM-06: DREs Capela do Socorro e Santo Amaro; DREM-07: DRE Penha; DREM-08: DREs Ipiranga e São Mateus; DREM-09: DREs Itaquera e São Mateus; DREM-10: DREs Penha e São Miguel; DREM-11: DRE Guaianases.



da SME, envolvendo as 13 DREs<sup>2</sup>, que encaminham turmas próprias, discriminando os horários de abertura dos links de inscrição, que os interessados devem acessar.

Entre os dois Comunicados, são 25 anos de atuação dos professores com projetos envolvendo os Jogos de Tabuleiro como recurso pedagógico nas Unidades Educacionais da Prefeitura de São Paulo. Projetos que atingem números impressionantes, que respaldam a aposta feita duas décadas e meia atrás. E, além de números, é possível perceber também o quanto a Educação Integral pode ser propulsora do desenvolvimento do estudante em todas as suas dimensões (intelectual, física, social, emocional e cultural), de propor avanços sociais, econômicos, políticos e ambientais, promovendo uma mudança na atuação dos estudantes envolvidos, na escola e na vida.

### Onde tudo começou: Projeto Xadrez Movimento Educativo

A partir da 1ª publicação, citada anteriormente, percebe-se qual era a expectativa sobre o oferecimento de um curso do jogo de Xadrez na RME. No dia 16 de setembro, apenas 10 dias após a publicação da formação no Diário Oficial, um novo Comunicado, nº 784/94, revogava o anterior com uma mudança expressiva: reduzia as vagas pela metade. O curso passava a oferecer apenas

20 vagas, sem dispensa de ponto, ocorrendo em diversos dias da semana, numa logística impensável atualmente. Em uma semana, o curso ocorreria na 2ª, 4ª e 6ª feira, e na outra, na 3ª e 5ª feira. Na 3ª semana, voltava ao primeiro formato, encerrando na 4ª semana com aulas na 2ª, 4ª, 5ª e 6ª feira. O horário também era pouco convidativo, marcado para entre as 9 e 11 horas, exceção feita à aula inaugural, ocorrida das 11h30 às 13h30.

A equipe da Secretaria Municipal de Educação se reuniu com diretores da Federação Paulista de Xadrez para reformulação do modelo de formação, que, por causa do baixo número de inscritos, não parecia que seria continuada, pois apenas 9 (nove) educadores o concluiriam. Mas, poucos meses depois, uma nova publicação dava indícios de que não seria tão simples abandonar o ambicioso projeto. A Convocação nº 9/95 formava o primeiro grupo de debates sobre o futuro do então “Projeto Xadrez nas Escolas”. Coordenado pela equipe da então chamada Diretoria de Orientação Técnica - DOT<sup>3</sup>, dezessete professores que haviam concluído a formação do ano anterior debateram, entre outros assuntos, um novo formato de curso que abordasse questões pedagógicas do ensino de Xadrez. E dessa reunião resultou o Comunicado 498/95, divulgando o Curso Optativo “Xadrez Movimento Educativo”, devidamente dirigido aos “professores que tenham interesse em implantar o projeto em suas Unidades Escolares”, conforme a própria

2 Em 2019, as 13 Diretorias Regionais de Educação são: Butantã, Campo Limpo, Capela do Socorro, Freguesia/Brasilândia, Guaianases, Ipiranga, Itaquera, Jaçanã/Tremembé, São Miguel Paulista, Penha, Pirituba/Jaraguá, Santo Amaro e São Mateus.

3 Atualmente SME/COCEU



publicação. O caráter já estava explícito, com 44 vagas, distribuídas entre as 11 DREMs com a clara indicação de que era necessário serem de “quatro Unidades Escolares diferenciadas” e serem “professores em regência de classe para futura implantação do projeto”. Para conseguir a vaga, os interessados teriam, ainda, que passar por uma entrevista com a coordenação do projeto, entregando o memorando assinado pelo Diretor da escola em que estava lotado. Essa formação teve dispensa de ponto, demonstrando o esforço para que o curso tivesse adesão.

As mudanças foram consideráveis e o intuito era claro: expansão do Jogo de Xadrez na RME. Tanto que o Comunicado foi encerrado com a seguinte observação: “Será publicada listagem dos professores selecionados, concluintes do curso, para viabilizar-se futuro acompanhamento”. Foram comprados e distribuídos 66 (sessenta e seis) kits, contendo um mural magnético, quatro relógios de Xadrez e quinze conjuntos de peças e tabuleiros para que os professores desenvolvessem o ensino do jogo de Xadrez. Após o Comunicado inicial e sua retificação, em 1994, finalmente uma publicação no Diário Oficial dava esperança de um efetivo Projeto que considerasse o ensino de jogo de tabuleiro na escola. No mês seguinte ao Comunicado, uma nova turma foi aberta “devido à grande procura e aceitação por parte da RME”. Não houve inscrições, pois se tratava de professores que não haviam sido contemplados na 1ª turma, o que gerou a necessidade de abertura da 3ª turma. As formações eram ministradas pela coordenação do Projeto, que tinha como

um dos objetivos “a oportunidade de conhecer o Jogo de Xadrez, valendo-se dele como instrumento para o desenvolvimento das habilidades mentais”.

Com professores formados e os projetos ocorrendo nas escolas, era necessário dar mais um passo para implantação do Xadrez na Rede como recurso pedagógico. Para tanto, foi publicado um Comunicado nº 1.137/95 divulgando o módulo II do curso “Xadrez Movimento Educativo” e também o I Torneio de Xadrez<sup>4</sup>. O curso, agora para 50 educadores, tinha como pré-requisito a conclusão do módulo I, e expedia, além do habitual certificado, uma credencial de árbitro FIDE (Federação Internacional de Xadrez), desde que, após a formação, o(a) professor(a) acompanhasse o Festival, que ocorreria entre os dias 30 de novembro e 3 de dezembro, durante a 2ª Mostra do Ensino Municipal (a data oficial seria escolhida durante a formação). Podemos concluir, então, que o 1º torneio de Xadrez da RME contou com os próprios professores atuando como árbitros. Tanto o curso como o Festival foram organizados pela equipe da SME e membros da Federação Paulista de Xadrez - FPX.

No dia seguinte à publicação do módulo II, uma Convocação nº 95/95 fora feita com a intenção de avaliar o crescimento da ação e também dos projetos nas escolas. Uma lista com 66 Unidades Educacionais foi divulgada no Diário Oficial, evidenciando o crescimento do Programa. Cinco meses depois, nova Convocação nº 406/96 atualizava a quantidade de escolas: já eram 86.



4 Equivalente à atual “Final Municipal de Xadrez Individual”.

Nesse ano, as formações começaram a se expandir pela cidade, a começar pela DREM-10, seguida pela DREM-9, com curso oferecido para 50 educadores da região.

Para o “II Torneio de Xadrez das Escolas Municipais”, que ocorreria no dia 11 de setembro de 1996, novamente junto com a “III Mostra de Ensino Municipal”, os professores foram convocados para uma formação que tinha como objetivo “capacitar os educadores a atuarem como árbitros no sistema Suíço de emparelamento”. O formato do torneio começava a ser criado e as inscrições eram exclusivas às Unidades Educacionais que faziam parte do projeto “Xadrez Movimento Educativo”. Cada escola poderia inscrever apenas nove jogadores, sendo que seis jogariam e os outros três seriam reservas (algo diferente, tratando-se de torneio individual), divididos em três categorias: A) de 7 a 10 anos; B) de 11 a 13 anos; e C) 14 a 16 anos.

Enquanto as formações seguiam multiplicando-se pela cidade, os torneios regionais começavam a ocorrer.

A DREM-10 foi a pioneira, realizando o que chamou de “I Mostra de Xadrez”, no dia 26 de junho de 1996. Em novembro, a SME organizava o “Torneio de Xadrez Arte de Caissa”. Item curioso: a publicação solicitava que os estudantes levassem almofadas e fossem com sapatos de solado de borracha. A razão da almofada é que o torneio seria disputado no chão, sem cadeiras e mesas, enquanto o solado era para não danificar o solo do atualmente conhecido “Centro Olímpico de Treinamento e Pesquisa Marechal Mário Ary Pires - COTP”, local

de realização do evento. Os resultados do torneio, que teve a participação de 204 estudantes, foram publicados no Diário Oficial por meio do Comunicado 324/97. A reunião de avaliação do Projeto, em 1996, reuniu nada menos que 110 Unidades Educacionais.

A equipe do projeto manteve, em 1997, as formações e eventos. O principal deles foi intitulado “Oficinas de Xadrez”, ministrados pela Campeã Brasileira de Xadrez, Ivone Moyses - falecida em 21 de outubro de 2018, em São Paulo.

No ano de 1997, os torneios regionais foram oficializados, com as devidas instruções: “Assim sendo, estamos solicitando a cada DREM (exceto a DREM 11 porque recentemente realizou a 1ª fase do seu 1º Festival de Xadrez) que organize o seu torneio de Xadrez (Festival ou Mostra de Xadrez), envolvendo todas as EMPGs/EMP-SGs, principalmente as participantes do Projeto Xadrez Movimento Educativo”. O Comunicado nº 809/97, em questão, apresentava os primeiros números do Projeto, com 185 escolas e mais de 10 mil estudantes participantes.

Na publicação, as orientações já deixavam claro que as fases regionais seriam classificatórias para a fase Municipal, modelo utilizado até hoje pelo Xadrez e Mancala Awelé. As categorias também foram ajustadas, ficando da seguinte forma: sub 9, sub 11, sub 13, sub 15, sub 17 e sub 21.

O “3º Torneio Municipal de Xadrez das Escolas Municipais” ocorreu nos dias 11 e 13 de novembro de 1997, no Clube de Xadrez São Paulo, na região central



da capital. Contou com a presença de 245 estudantes, de 74 escolas das 11 DREMs. E, pela primeira vez, houve premiação às escolas, de acordo com as pontuações conquistadas nas categorias. A campeã dessa edição, repetindo as duas etapas anteriores, foi a EMPG Marina Vieira de Carvalho Mesquita, da DREM-01<sup>5</sup>. Ao final desse ano, havia 222 escolas inscritas no Projeto Xadrez Movimento Educativo.

Nos anos seguintes, com os eventos Regionais, a Final Municipal e as formações já consolidadas, o Projeto continuou ganhando força nas Unidades Educacionais. No “IV Torneio Municipal de Xadrez”, as categorias em disputa foram adequadas para o que temos até hoje<sup>6</sup>: sub 8, sub 10, sub 12, sub 14, sub 16, sub 18 e Livre. Ocorrido nos dias 17 e 19 de novembro, novamente no Clube de Xadrez São Paulo, o evento contou com 366 estudantes classificados, dentre os 2.352 inscritos nas fases regionais, e teve a EMEF Capistrano de Abreu, da DREM-10 (atualmente faz parte da DRE São Miguel) como campeã. Pouco menos que a disputa de 1999, que contou com 400 estudantes, dentre cerca de 2.500 inscritos nas fases regionais, que se deu nos dias 23 e 25 de novembro, no mesmo local, e com a EMEF Professora Clotilde Rosa Henrique Elias, da DREM-11 (atualmente, da DRE Itaquera), como campeã geral.

## Crescimento do Projeto nos anos 2000

Já no ano 2000, algumas alterações foram realizadas para o “VI Torneio Municipal de Xadrez Escolar”, como o local da disputa, SESC Itaquera, e a apresentação do espetáculo cultural Teatro de Bonecos Mamulengo durante o torneio. Foi criada neste torneio, uma categoria denominada “Especial” que reuniria os campeões das fases regionais da categoria Sub 14 em diante, mas a inovação mais importante foi a realização do “1º Torneio Municipal dos Professores Orientadores de Xadrez Escolar”. O torneio ocorreu nos dias 09 e 10 de novembro, com 534 estudantes e cerca de 30 professores participantes, dentre os 2.124 inscritos nas fases Regionais, e foi vencido pela EMEF José Américo de Almeida, da DREM-10 (a escola, atualmente, faz parte da DRE São Miguel).

O sucesso do Projeto Xadrez Movimento Educativo fez com que crescesse a busca por formações por parte do corpo docente e a procura dos estudantes por vagas no projeto. Em 2001, surgiram os NAEs (Núcleos de Ação Educativa), substituindo as DREMs. As mudanças não afetaram o Projeto Xadrez Movimento Educativo, que, mesmo em menor quantidade, continuou oferecendo as formações. O “VII Torneio Municipal de Xadrez Escolar” fez parte do evento organizado pelo SESC Itaquera chamado “Reino Mágico do Xadrez”, que, além do torneio,



5 A sigla EMPG (Escola Municipal de Primeiro Grau) foi substituída por EMEF (Escola Municipal de Ensino Fundamental). A atual região da Unidade Educacional é DRE Santo Amaro.

6 Exceção ao Sub 16, excluído, e ao Sub 6, acrescentado.

contou com simultâneas<sup>7</sup> com Mestres Internacionais, exposição de fotos, peças raras e quadros de Xadrez, clínicas do jogo nos níveis iniciação e intermediário, apresentação teatral, sessões de filmes e Xadrez Gigante.

No ano seguinte, mesmo com mudança na equipe coordenadora, o Projeto manteve a qualidade e apresentou inovações, como a implantação do Congresso Técnico que antecedia os eventos regionais e a implantação do curso “Xadrez Movimento Educativo – módulo Avançado”, com 34 horas de formação aos professores que já trabalhavam com o projeto nas Unidades Educacionais. Foi também o ano com maior número de participantes no VIII Festival Municipal, com cerca de 650 estudantes na disputa.

Os anos seguintes foram de manutenção e fortalecimento do projeto, com a equipe sendo ampliada, e continuando o processo de inovação das ações. A multiplicação dos formadores foi a maior delas. A responsabilidade que, até então, era restrita aos coordenadores da SME, passou a ser dividida com educadores da RME. Mas essa ação só seria oficializada alguns anos mais tarde, quando foi instituído o projeto “Professor Formador de Xadrez”, em 2011.

Com as inaugurações dos Centros Educacionais Unificados - CEUs, surgiu um novo espaço para a realização dos Festivais Regionais e mais opções aos estudantes.

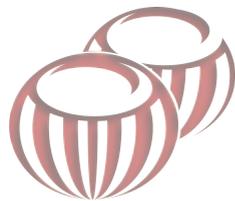
O primeiro evento exclusivamente voltado ao jogo de Xadrez que aconteceu em um CEU foi o “Festival Olímpico de Xadrez”, organizado pelo Núcleo de Esportes do CEU Inácio Monteiro, na DRE Guaianases, que contou com a participação de 400 estudantes.

Em 2006, com uma nova equipe responsável pelo Projeto na SME, foi dado início a outra parceria de sucesso: Estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu. O ginásio do Estádio abrigou os Jogos entre 2006 e 2013, sendo carinhosamente lembrado pelos professores e estudantes que participaram na época. Além de acolhedor e espaçoso, o local trazia consigo a magia e força de um ambiente famoso e histórico, culturalmente reconhecido. Nele está instalado o Museu do Futebol, que recebe diariamente visitas das Escolas Municipais a partir do site do Projeto Visitas Monitoradas<sup>8</sup>.

O ano seguinte ficou marcado por novas mudanças e importantes inovações no projeto. A Portaria nº 1.697/07 instituiu os – a partir de então chamados - “Jogos Estudantis de Xadrez” da RME. Houve também a inclusão da categoria sub 6 e a alteração no período de realização dos Jogos Regionais, passando para o 1º semestre, mas a grande notícia foi a parceria entre a Secretaria Municipal de Educação - SME e a Secretaria Municipal de Esportes - SEME que culminou em uma Portaria Intersecretarial, que instituiu as Olimpíadas Estudantis da Rede Municipal de Ensino. O evento iniciou com nove modalidades

7 Simultânea é uma atividade conhecida no Xadrez, onde um grande jogador enfrenta vários outros ao mesmo tempo, simultaneamente.

8 <https://visitassme.wixsite.com/monitoradas>



esportivas, dentre elas o Xadrez. A modalidade em que o jogo seria disputado era por “Equipe”, na qual, dentre os seis estudantes inscritos, quatro titulares seriam escolhidos pelo professor para representar a escola. Cada mesa colocaria em disputa um ponto, atribuído ao vencedor. Em caso de empate, o ponto seria dividido, indo 0,5 para cada enxadrista. A derrota não somava ponto à equipe. A escola sairia vencedora se somasse, no mínimo, 2,5 pontos. Só compunham as disputas os estudantes que fizessem parte das categorias sub 10, 12 ou 14. Esse sistema foi aprovado pelos professores, que solicitaram a continuidade da modalidade nos anos posteriores.

### **Xadrez Movimento Educativo: de Projeto a Programa**

Em 2008, o torneio por Equipes foi mantido, mas ainda dentro das Olimpíadas Estudantis, com a inclusão da categoria Sub 16. No ano seguinte, foi instituído o “Programa Xadrez Movimento Educativo”, deixando de ser “Projeto” e passando a assumir caráter de “Programa” dentro da SME. Isso abria ainda mais portas ao Xadrez na RME, que passava a ter uma sistematização nas formações e eventos, antes dependente das ações dos gestores e coordenadores. Prova disso foi justamente o

projeto “Professor Formador de Xadrez”<sup>9</sup>, que passou a preparar os professores para serem formadores, com cursos regulares ministrados pelo Mestre Internacional de Xadrez, atualmente assessor técnico da SME, Jeferson Pelikian. Foi a abertura, também, para a criação de “Clubes de Xadrez” nos CEUs, possibilitando oferecer aulas do jogo a toda a Comunidade, deixando de ser restrito aos estudantes da RME. Segundo a equipe coordenadora, em entrevista publicada no Diário Oficial<sup>10</sup>, “a mudança garantiu a unificação da forma de ensinar Xadrez nas escolas” e possibilitou “estruturar melhor o trabalho que está sendo feito na ponta”. O ano de 2009 ainda reservou a oficialização dos “Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes”, a partir de então, sob responsabilidade e organização do Programa Xadrez Movimento Educativo.

Nos anos seguintes, o crescimento do Programa andou paralelamente ao sucesso das formações. Os cursos passaram a ter três módulos sequenciais, oferecidos pelas 13 Diretorias Regionais de Educação, ministrados pelos Professores Formadores. Os Festivais foram organizados de maneira que o 1º semestre era reservado aos “Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes”, enquanto no 2º seriam realizados os “Jogos Estudantis de Xadrez Individual”. Em 2011, foi organizado o “I Seminário de Xadrez Escolar”, nos dias 2 e 3 de setembro, no Anhembi,



9 A primeira, dentre oito oferecidas, foi publicada no dia 19/08/2011.

10 Publicação de capa do Diário Oficial da Cidade, de 10/06/2010.

com a presença de Garry Kasparov<sup>11</sup>. O evento contou com autoridades políticas e pesquisadores, que palestraram para um público composto de professores de toda a RME. Em 2014, foi realizado o “Seminário Internacional de Xadrez Escolar”, que contou com a Grande Mestre Susan Polgar<sup>12</sup> e o Grande Mestre Miguel Illescas<sup>13</sup>, que se revezaram realizando partidas simultâneas contra estudantes nas Diretorias Regionais de Educação.

## Programa Jogos de Tabuleiro

O Programa chegou a um nível de organização que permitiu o aumento da demanda do setor, sendo criado um plano de ampliação que abrangesse outros jogos de tabuleiros. Os jogos deveriam ter a representatividade da Rede, portanto, uma escolha estratégica. Após pesquisas e discussões com outros setores da SME, os jogos indicados foram Mancala Awelé, devido à necessidade de trazer a representatividade da cultura africana; o Jogo da Onça, no intuito de divulgar a cultura dos povos indígenas das Américas e o Jogo de Go, como introdução à cultura asiática.

E foi em 2015 que o jogo Mancala Awelé teve seu primeiro curso na RME publicado com o Comunicado nº 1.576/15. A base legal para que o curso fosse realizado foram as Leis Federais nº 10.639/03 e nº 11.645/08, que tornam obrigatório o ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena em todas as UEs. Os objetivos, segundo o Comunicado, eram claros: “possibilitar aos participantes conhecimentos quanto aos fundamentos teóricos e práticos do jogo de Mancala Awelé, voltados a uma metodologia de ensino, dando enfoque aos aspectos históricos, cultural e filosófico de sua origem africana, destacando-o como uma ferramenta no ensino das diversas áreas do conhecimento por meio da interdisciplinaridade”.

Em 2016, os formadores das 13 DREs passaram, a partir do mês de abril, a oferecer o curso “Iniciação ao Jogo de Mancala Awelé”. Para fixar o jogo como parte pertencente à SME, em agosto foi realizado o “I Festival de Mancala Awelé da Rede Municipal de Ensino”, nos dias 24 e 25 de agosto, no Clube Esperia. O formato do evento foi baseado na experiência do Xadrez, com mudanças que consideraram as características do Mancala. A divisão das categorias foi feita levando-se em conta

11 Garry Kasparov é um Grande Mestre e ex-campeão mundial de Xadrez, escritor e ativista político nascido em Baku, na República Socialista Soviética do Azerbaijão, União Soviética (atual Azerbaijão), no dia 13 de abril de 1963. É considerado por muitos o maior enxadrista de todos os tempos. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Garry\\_Kasparov](https://pt.wikipedia.org/wiki/Garry_Kasparov)

12 Susan Polgar nasceu em Budapeste, no dia 19 de abril de 1969, sendo uma enxadrista húngara naturalizada estadunidense. Ela é membro-executivo da Federação Estadunidense de Xadrez, sendo autora na área de Xadrez e promotora-chefe do Instituto Susan Polgar para Excelência no Xadrez, na Texas Tech University. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Susan\\_Polgar%C3%A1r](https://pt.wikipedia.org/wiki/Susan_Polgar%C3%A1r)

13 Miguel Illescas Córdoba nasceu em Barcelona, Espanha, em 3 de dezembro de 1965. Tem como grandes façanhas ter ajudado na programação do Deep Blue, computador que venceu Garry Kasparov na década de 1990, além de ter sido treinador de Vladimir Kramnik, outro que venceu Kasparov, dessa vez, na disputa do título mundial em 2000. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Miguel\\_Illescas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Miguel_Illescas)



o ano/ciclo dos estudantes, acrescentando a Educação de Jovens e Adultos - EJA ao Festival, portanto, com quatro categorias:

1. Ciclo de Alfabetização,
2. Ciclo Interdisciplinar,
3. Ciclo Autoral e
4. EJA.

“O Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas” foi o nome dado à formação, que tinha como objetivos contribuir para inserir uma ferramenta educacional de alcance interdisciplinar, possibilitando aos professores do ciclo de alfabetização, introdução às teorias acerca da filosofia, história e cultura dos povos indígenas. Além disso, propiciar a formação de professores em Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas na Rede Municipal de Ensino, visando a implementação de medidas direcionadas à ampliação do tempo de permanência dos estudantes nas Unidades Educacionais. Esse foi o terceiro jogo inserido e a formação para formadores ocorreu no 1º semestre de 2016. O curso oferecido às DREs só ocorreu em 2017, entre os meses de julho e outubro.

Após as formações de Mancala Awelé e O Jogo da Onça, enfim foi oficializado o Programa que passaria a reger as ações do setor: “Programa Jogos de Tabuleiro”. A Portaria nº 7.240, de 21 de outubro de 2016, ampliou as variações dos jogos de tabuleiros, que passaram a ser Xadrez, Mancala Awelé, Jogo da Onça e Go, revogando assim a Portaria anterior que instituiu o “Programa

Xadrez Movimento Educativo”. Além das formações, estavam programados eventos direcionados para cada um dos jogos:

- Jogos Estudantis de Xadrez por Equipe e Individual;
- Festival de Mancala Awelé;
- Festival de Jogo da Onça; e
- Meijin Estudantil de Go.

Porém, até o ano de 2019, apenas os três primeiros foram colocados em prática (referência: outubro de 2019).

O Jogo de Go, o próximo a ser introduzido na RME, teve a 1ª Formação para Formadores ocorrida em abril de 2017. Dividido em três módulos, de acordo com o tamanho dos tabuleiros, que também são determinantes para as fases de aprendizagem do jogo, o curso inicia com o tabuleiro de 9x9, progredindo para 13x13 e 19x19, que, aos poucos, foram sendo introduzidos aos educadores. O segundo curso, de tabuleiro 13x13, ocorreu logo em seguida, em junho, e a terceira e última, de tabuleiro 19x19, em agosto. Em setembro do mesmo ano, uma formação piloto na DRE Capela do Socorro foi oferecida aos professores, mas foi apenas em 2018 que os educadores da RME tiveram a oportunidade de conhecer a riqueza da cultura asiática. O Comunicado nº 617/18 oferecia aos professores 330 vagas, distribuídas em 11 turmas. A formação tinha como objetivo proporcionar aos participantes conhecimentos sobre os fundamentos teóricos e práticos do Jogo de Go, com enfoque nos seus aspectos pedagógicos e culturais.





O Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas foi implantado em 2019, sendo criado a partir de discussões e reflexões de um Grupo de Trabalho - GT formado por professores, representantes das DREs e da SME. Já o Meijin Estudantil de Go encontra-se em fase de estudos, com a intenção de ser implantado em 2021.

O Programa Jogos de Tabuleiro valorizou e deu visibilidade para o trabalho realizado nas Unidades Educacionais da Rede Municipal de Ensino da Cidade de São Paulo. Utilizando os jogos de tabuleiro como recurso pedagógico, o Programa possibilitou aos professores da Rede Municipal atuarem no Programa São Paulo Integral, Mais Educação São Paulo e dentro da própria sala de aula. A partir da ludicidade, da curiosidade e da organização do pensamento científico, os estudantes podem aprender conceitos, desenvolver habilidades e competências, favorecendo as aprendizagens e a vivência de algo oriundo de outras culturas, como os jogos de

tabuleiros, que a maioria dos estudantes e professores não tinha muito conhecimento.

Num movimento de memória dos 25 anos do Xadrez, primeiro jogo de tabuleiro instituído na RME, valorizaremos cada estudante, professor, formador, assessor, coordenador, gestor, funcionário das DREMs, NAEs, DREs, SME e todos os que, de alguma forma, atuaram ensinando ou aprendendo, lendo ou escrevendo, jogando ou assistindo, em um dia ou por vinte e cinco anos.

Com o olhar educativo, em que a formação, a aprendizagem e a integralidade do ser são trabalhadas de maneira lúdica e agradável, com amigos, professores ou colegas, a partir de vitórias ou derrotas, existe uma gama de possibilidades pedagógicas que nasceu há 25 anos, se transformou e se reinventou, superando os momentos difíceis e encontrando espaços nas mentes e corações de quem cruzou esse caminho.

*Desejamos ótimas leituras!*

## 25 anos de Comprometimento

Nesses 25 anos, muitos profissionais fizeram parte do processo de criação, crescimento, expansão, inovação e pertencimento dos Jogos de Tabuleiro na RME. Foram diversas gestões, com diversos coordenadores e equipes empenhadas em levar o Programa aos quatro cantos da maior cidade da América Latina. Um trabalho transmitido de mão em mão, mente em mente, com todo o cuidado e responsabilidade que merece.

Diante disso, não podemos deixar de agradecer aos mais importantes profissionais desse exitoso processo:

- Todos os incentivadores, em especial Sólon Borges dos Reis (*in memorian*), Paulo Ricardo Mullas Faria, Alfredo Gerab Júnior, senhores Secretários de Educação e Prefeitos entre 1994 e 2019;
- Todos os jogadores, técnicos e professores de Xadrez, em especial aos Mestres Internacionais de Xadrez Alexandru Sorin Segal (*in memorian*), Cícero Braga, Herman Claudius Van Riemsdijk e Jefferson Pelikian;
- Todas as equipes que atuaram nos festivais, em especial os Árbitros Internacionais Edmundo Aoyama, Estevão Tavares Neto, Cláudio Yamamoto (*in memorian*) e Rodolpho Baptista Carmona;
- Todas as pessoas que ampliaram os conhecimentos técnicos e culturais dos profissionais que atuam na Rede Municipal, em especial a equipe de Assessores Técnicos, Eliane Costa Santos, Felipe Herman VanRiemsdijk, Jefferson Pelikian, Liliane Pereira Braga e Marcele Garcia Guerra;
- E todos os educadores, equipes gestoras, quadro de apoio e equipes das DREs, em especial às equipes responsáveis pelo Projeto Xadrez Movimento Educativo, Programa Xadrez Movimento Educativo e Programa Jogos de Tabuleiro:

**1994:** Marcelo Pascoli

**1995:** Marcelo Pascoli e João Carlos Rolim Rosa

**1996:** Marcelo Pascoli, João Carlos Rolim Rosa e Geraldo Majela da Silva

**1997 e 1998:** Geraldo Majela da Silva e Aguinaldo Ramos de Miranda

**1999:** Geraldo Majela da Silva e Arnaldo Ribeiro da Silva



**2000:** Geraldo Majela da Silva

**2001:** Geraldo Majela da Silva e Ana Silvia de Almeida

**2002:** Ana Silvia de Almeida

**2003 e 2004:** Ana Silvia de Almeida e Marcos Evangelista de Medeiros

**2005:** Ana Silvia de Almeida, Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira e Pedro Frederico Puttow

**2006:** Ana Silvia de Almeida, Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira e Égnon Viana

**2007:** Égnon Viana e Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira

**2008 a 2014:** Égnon Viana e Sandra Regina Roberto

**2015:** Égnon Viana e Érika de Oliveira Haydn

**2016 a 2018:** Égnon Viana

**2019:** Marcos Renato Cezar

- Por fim, aos pais, familiares, amigos e conhecidos que incentivaram a prática dos Jogos de Tabuleiro, em especial aos mais importantes de toda essa história: nossos ESTUDANTES, que foram o motivo de todo esse processo de implementação do Programa, que chegou onde está na Rede.

*Obrigado!*



## Prefácio

A presente obra, que introduz o aprendiz de Go, é um importante passo rumo à disseminação deste jogo, muito popular no Oriente. Sem dúvida, uma publicação pioneira no Brasil.

O autor Felipe Herman van Riemsdijk é, entre outras habilidades, mestre de Go, formador de professores e instrutor de jogadores. Nos últimos dois anos, o professor Felipe atua como assessor para o Go no Projeto Jogos de Tabuleiro da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, ocupando uma posição fundamental para o crescimento não apenas do Go, mas do conhecimento da cultura asiática.

Para finalizar, podemos considerar que o Jogo de Go não é apenas um esporte. Representa hoje uma fatia importante de contribuição da cultura oriental no Brasil e no mundo.

A estrutura da obra contém conceitos, regras do jogo e certas peculiaridades intrínsecas ao Go. Por tudo isso é obra recomendável a todos que apreciam os jogos ou Esportes da Mente.

*Yoshito Yoshitake,*

4º dan amador de Go

Vice-Presidente do Brasil Nihon Kiin





Foto: Roberto Tarsi/SME

# Introdução ao Jogo de Go





## O que é o Go?

**É** possível que você não conheça o Go ainda. Este capítulo tem o objetivo de lhe introduzir a esse jogo antigo, de regras simples, mas intensa complexidade.

Podemos explicar a essência do jogo de diversas maneiras. Ao longo da história, uma das melhores representações da essência do jogo se encontra numa nota do mercador holandês-americano Andreas Everdrardrus van Braam, encontrada abaixo:

*Eu não acho que posso terminar esse trabalho com algo melhor do que uma pequena nota sobre os diversos jogos em uso entre os chineses. O primeiro e mais estimado é chamado Ouay-Ki. É uma espécie de jogo de guerra, o objetivo é cercar e conquistar território. É jogado com pequenas pedras, redondas e achatadas, de duas cores, geralmente pretas e brancas, somando cento e oitenta de cada cor, as quais são colocadas sobre um tabuleiro quadriculado de papel, onde compartimentos coloridos intersectam uns com os outros. Esse jogo é tão difícil que fui assegurado de que nunca antes existiu alguém que o jogou com toda a perfeição possível. Seria muito demorado e difícil explicar suas regras. Elas podem ser encontradas em um livro impresso na China, o qual possuo, com instruções muito claras de como se jogar. Ele exige ainda mais atenção e silêncio do que o Xadrez. É o jogo favorito entre eruditos e governantes.*

*Van Braam, 1797 d.C.*

É claro que, ao se tratar de um leigo, há pequenos erros na percepção de Van Braam em relação ao jogo,

mas não se pode negar que acaba por sumarizar relativamente bem a ideia.

Podemos também nos utilizar de uma aproximação mais teórica, definindo o jogo a partir da teoria de *Game Design*, segundo a qual o Go é um jogo de tabuleiro tradicional abstrato, de soma zero e de informação perfeita.

Mas os antigos chineses, criadores do jogo, tem as duas melhores e breves explicações: a primeira, mais prática, é do nome do jogo em Mandarim, *Wei-qi*, que pode ser traduzido, de maneira literal, como jogo de cerca. Isso explica perfeitamente o que é o jogo, que se trata de tentar cercar o maior território possível, em um tabuleiro inicialmente vazio, que vai sendo preenchido conforme os jogadores se alternam colocando pedras brancas e pretas sobre o tabuleiro.

Um dos outros nomes chineses para o jogo é *shudan*, ou seja, conversar com as mãos. Ele apresenta uma abordagem mais filosófica ao jogo, já que, de fato, dois jogadores razoavelmente habilidosos, mesmo que não falem a mesma língua, podem compreender vagamente o que ocorre na cabeça do oponente durante uma partida de Go e, de certa forma, comunicarem-se com a partida.

O Go é um jogo que, embora tenha regras muito simples, demanda certa perseverança. Devido ao seu nível de abstração, um jogador deve jogar bastante antes de realmente começar a compreender mesmo os princípios



mais básicos de sua estratégia. Há dois antigos provérbios de Go que reforçam essa necessidade: “Se quer ficar forte, perca suas 200 primeiras partidas o mais rápido o possível” e “alguns momentos para aprender, uma vida para obter a maestria”. Tamanho é o apreço dos orientais pelo jogo, que não apenas o veem como um Esporte da Mente, mas também como uma arte marcial.

## Razões para jogar Go

A seguir, apresentamos 5 razões pelas quais todos deveriam tentar jogar Go:

### 1. Go é um dos mais simples jogos

Com seu conjunto de regras simples, o Go é um dos mais simples jogos para se aprender em seu nível mais básico. Você deve cercar a maior quantidade de território vazio e só;

### 2. Go é um dos mais complexos jogos

Pela simplicidade de suas regras, poucos lances não são permitidos no Go, criando uma quantidade imensa de posições possíveis, no tabuleiro de 19x19, temos  $1 \times 10^{107}$  posições possíveis, um número maior do que a quantidade de átomos no nosso universo observável, tornando-o um jogo abstrato e cheio de possibilidades e espaços para novas descobertas;

### 3. Go é sobre construir e não sobre destruir

Diferente de outros jogos de tabuleiro, em que começamos com uma posição pré-definida e temos de

remover as peças do adversário, no Go começamos com um tabuleiro vazio, como uma folha em branco, sobre o qual podemos construir da forma que bem entendemos;

### 4. A importância dos rituais de etiqueta

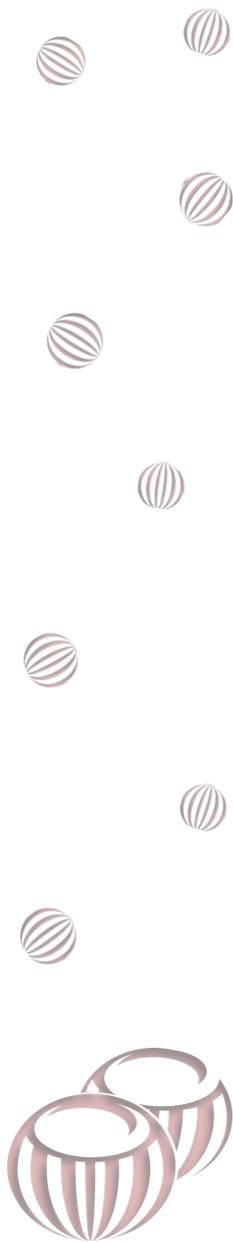
Assim como em outras artes marciais e em outras disciplinas asiáticas, muitas tradições foram passadas de geração em geração entre os jogadores de Go, permitindo-nos expressar o respeito a um oponente, humildade e outras importantes virtudes. Antigos costumes ainda governam cada aspecto do jogo;

### 5. Aprender com seus erros

No Go, podemos facilmente aprender com nossos erros. Ao criar o costume de revisar suas partidas e repensar em seus erros, um jogador irá adquirir uma habilidade singular de resolver problemas e de “pensar fora da caixa”.

Fora os benefícios citados, existem diversos outros que o Go pode trazer para a educação, como citado por Honinbo Cho Chikun: “Estudar Go é uma maneira maravilhosa de desenvolver tanto as habilidades criativas quanto lógicas das crianças, pois para jogá-lo ambos os lados do cérebro são necessários”.

Há estudos que apontam que crianças que tem o Go aplicado em sua educação tem suas habilidade de concentração, memória e solução de problemas significativamente mais desenvolvidas do que aquelas que não estudam Go.

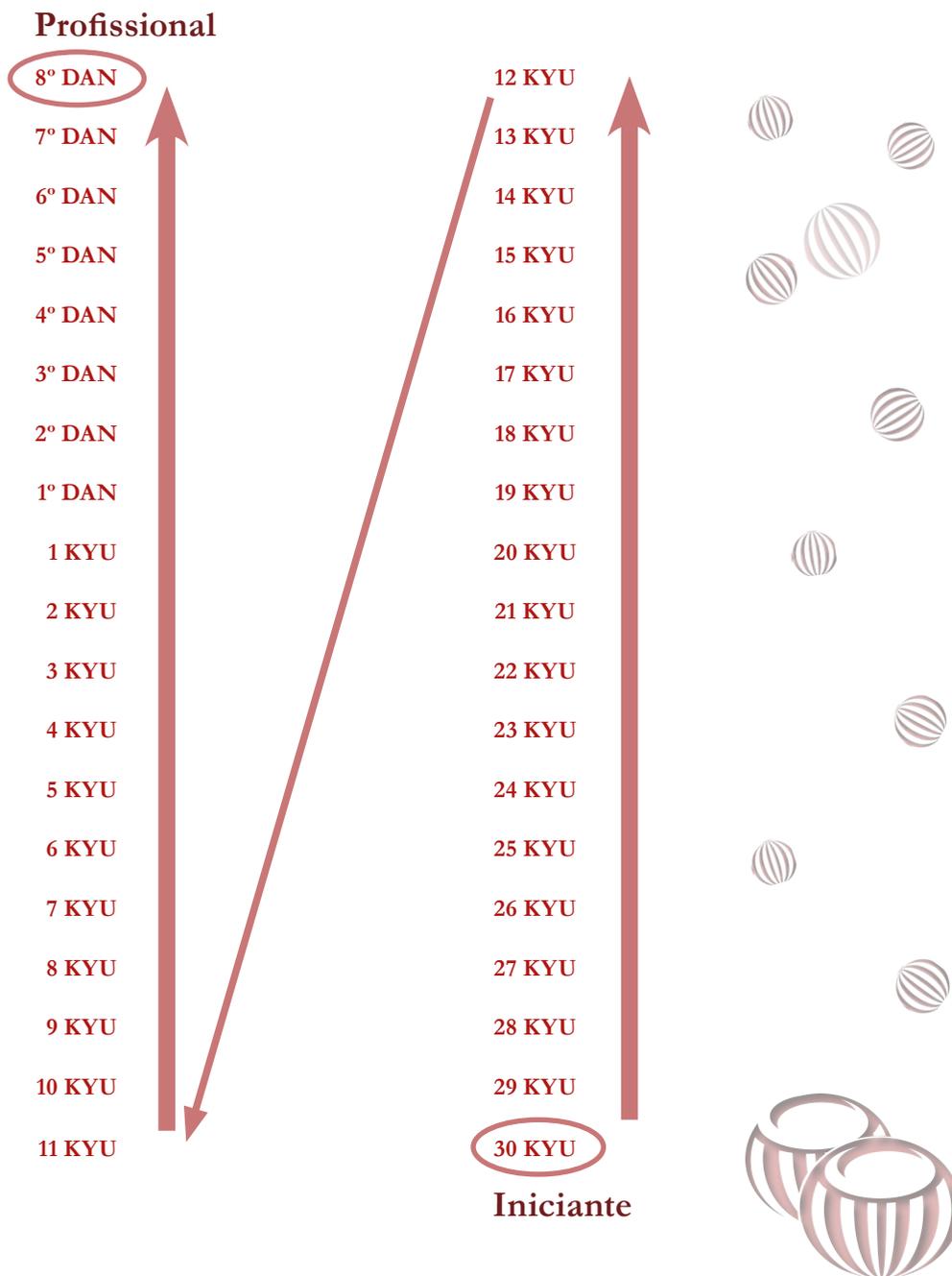


## Entendendo um pouco do mundo do Go

Para o jogador iniciante de Go, há duas coisas mais interessantes a se saber quanto ao mundo do Go:

1. Como funciona o sistema de ranqueamento, o sistema de Dan; e
2. Como funcionam os principais torneios profissionais.

O sistema de Dan foi criado para o Go no fim do século XVII e, eventualmente, se espalhou pelas artes marciais. Assim que é iniciado às regras, um jogador recebe a graduação de 30 kyu e, conforme ele aprende e melhora, essa graduação desce até o 1 kyu (o equivalente à faixa marrom do judô). A partir dali, caso consiga subir mais um nível, o jogador sobe para o 1º dan amador (equivalente à faixa preta do judô) e, conforme melhora, segue subindo de grau em grau, até o limite de 7º dan amador. Existem alguns poucos casos especiais de jogadores aos quais são concebidos o título especial de 8º dan amador.



Há também uma graduação especial separada para os jogadores profissionais, que iniciam no 1º dan profissional e podem galgar até o 9º dan profissional. Ao terminar esse livro, compreender as técnicas mais básicas explicadas nos capítulos 4 a 6 e completar os exercícios do capítulo 10, o leitor deve estar, aproximadamente, na faixa de 21 kyu.

No oriente, os principais torneios profissionais são os Grandes Torneios de Título, que duram o ano todo, com diversas fases eliminatórias, nos quais os profissionais de Dan mais baixo disputam para ganhar o direito de disputar o torneio com os jogadores mais experientes. Depois das fases classificatórias, os jogadores disputam pelo direito de enfrentar o atual detentor do título em um match e, caso o vençam, passam a ser o novo detentor daquele título, tendo que defendê-lo no ano seguinte contra o próximo desafiante.

Cada país tem os seus títulos e esses podem utilizá-lo no lugar da sua graduação, enquanto o mantiverem. Alguns torneios, como o Honinbo, por exemplo, dão a chance de o jogador ganhar o título de maneira permanente, caso ele o defenda uma quantidade pré-determinada de vezes seguidas. No caso do Honinbo, o jogador tem de vencê-lo por seis vezes consecutivas.

Os principais títulos são:

**Japoneses:** Kisei, Meijin, Honinbo, Judan, Tengen, Gosei e Oza;

**Chineses:** Qisheng, Lebaishi, MingRen, TianYuan, QiWang, YongDa e XiaoQi;

**Coreanos:** Kisung, Myungin, Wangwi, Baeldalwang, Price, Sigbang e Kuksu;

**Taiwaneses:** TianYuan, Wangjia, Goushou, Zhonghuan e Donggang.



Assessor Felipe Herman ministrando formação a professores da RME

Foto: Roberto Teresi/SME



1. **Introduction**

2. **Background**

3. **Methodology**

4. **Results**

5. **Discussion**

6. **Conclusion**

7. **References**

8. **Appendix**

9. **Index**

10. **Index**

11. **Index**

12. **Index**

13. **Index**

14. **Index**

15. **Index**

16. **Index**

17. **Index**

18. **Index**

19. **Index**

20. **Index**

21. **Index**

22. **Index**

23. **Index**

24. **Index**

25. **Index**

26. **Index**

27. **Index**

28. **Index**

29. **Index**

30. **Index**

31. **Index**

32. **Index**

33. **Index**

34. **Index**

35. **Index**

36. **Index**

37. **Index**

38. **Index**

39. **Index**

40. **Index**

41. **Index**

42. **Index**

43. **Index**

44. **Index**

45. **Index**

46. **Index**

47. **Index**

48. **Index**

49. **Index**

50. **Index**

51. **Index**

52. **Index**

53. **Index**

54. **Index**

55. **Index**

56. **Index**

57. **Index**

58. **Index**

59. **Index**

60. **Index**

61. **Index**

62. **Index**

63. **Index**

64. **Index**

65. **Index**

66. **Index**

67. **Index**

68. **Index**

69. **Index**

70. **Index**

71. **Index**

72. **Index**

73. **Index**

74. **Index**

75. **Index**

76. **Index**

77. **Index**

78. **Index**

79. **Index**

80. **Index**

81. **Index**

82. **Index**

83. **Index**

84. **Index**

85. **Index**

86. **Index**

87. **Index**

88. **Index**

89. **Index**

90. **Index**

91. **Index**

92. **Index**

93. **Index**

94. **Index**

95. **Index**

96. **Index**

97. **Index**

98. **Index**

99. **Index**

100. **Index**

## As Lendas de origem do Go

**P**or se tratar de um jogo muito antigo, anterior aos primeiros registros dos historiadores, não há certeza da real origem do jogo. Mas existem muitas lendas de sua origem, sendo que as mais populares são contadas a seguir.

“Há muito tempo, na China, o lendário imperador Yao estava insatisfeito com o comportamento impulsivo e irresponsável de seu filho, Dan Zhu. Por isso, ordenou a um de seus assessores favoritos, Shun, que inventasse uma atividade ou jogo com o intuito de ensinar a seu filho estratégia, tática, concentração e disciplina. Shun então inventou o Go, o imperador logo ficou encantando com o jogo que tinha regras simples e aspectos abstratos, mas com uma profundidade incrível. Dan Zhu, no entanto, ao aprender não se interessou muito pelo jogo e logo o deixou de lado, argumentando que o jogador que iniciasse o jogo sempre vencia a partida. Esse comportamento enfureceu o imperador, que retirou Dan Zhu da linha de sucessão e então apontou Shun como seu sucessor.”

O imperador Yao, Dan Zhu e Shun são importantes figuras históricas chinesas, as quais são atribuídas habilidades sobre-humanas, tais quais as que podem ser vistas nos filmes de kung fu chinês, como a capacidade de correr sobre a água ou “caminhar” no ar. É fato conhecido que Shun sucedeu Yao como imperador, embora existam especulações de que Shun tenha usado de manobras políticas e extorsão para tomar o poder.

Existe outra versão bastante popular dessa lenda, em que o próprio imperador Yao inventa o jogo para educar Dan Zhu, em vez de pedir que Shun o faça.

Outra possível lenda de origem para o Go, mais fantástica e levada menos a sério, é a *Ranka*, a história do machado apodrecido.

“Há muito tempo, na China, havia um lenhador jovem e vigoroso. Ele sempre procurava cortar apenas as melhores árvores, para conseguir madeira da melhor qualidade. Um dia, procurando por árvores para cortar, ele foi mais fundo na floresta do que de habitual e encontrou dois anciãos sentados no chão, vestidos com robes brancos e tão vistosos quanto suas barbas. Entre eles, sobre uma pedra, havia um tabuleiro. Eles se alternavam ao colocar pedras brancas e pedras pretas no tabuleiro. O lenhador, curioso, apoiou seu machado no chão e começou a assistir ao jogo. Um dos homens o notou e deu a ele um pouco de ameixa seca. O lenhador comeu e não sentiu mais sede ou fome. Conforme assistia, ele se dava conta que as regras eram simples, porém o jogo era extremamente profundo. Ele seguia assistindo ao jogo cada vez mais encantado, vendo o desenvolvimento, até que um dos anciãos olhou para ele e perguntou:

—“Você não deveria voltar para sua família?”

O lenhador piscou os olhos assustado e se virou para pegar seu machado. Quando ele olhou, viu que o





cabo havia apodrecido e virado pó. Durante o movimento, notou também que havia crescido nele uma longa barba que chegava até o chão. Assustado, ele enrolou a barba em suas mãos e correu para casa. Quando chegou ao seu vilarejo, descobriu que haviam-se passado séculos e que ninguém que ele conheceria ainda estava vivo.”

Até onde se sabe, a lenda foi publicada pela primeira vez no século V d.C., por Ren Fang Shuyiji, em sua obra “Contos do Estranho”, embora se acredite que seja muito mais antiga do que isso.

Os dois anciãos são interpretados como fadas, imortais ou deuses que inventaram o Go. A ameixa é uma alusão ao néctar dos deuses, que, nas lendas chinesas, uma vez ingerida por um mortal o tornaria imortal, e o lenhador, após ter aprendido o jogo com os anciãos e ter sido tornado por eles um imortal, teria viajado pelo mundo e disseminado o Go.

A lenda é frequentemente acompanhada por dois poemas:

*Pelo caminho o qual o lenhador retornou,  
A haste do machado apodrecida ao vento se esvai,  
Apenas a lâmina de pedra sobrou,  
Para o arco-íris cavalgar.*

*Meng Jiao*

*Aqui na minha cidade,  
As coisas não são mais como eu lembrava,  
Como eu gostaria de estar,  
Onde o machado,  
Em poeira se desfêz.*

*Anônimo*

## Os primórdios do Go

Acredita-se que o Go foi criado durante a dinastia Yao (2357 a.C. - 2255 a.C.). Os mais antigos tabuleiros encontrados são de 17x17, ao invés do tabuleiro moderno de 19x19, e uma das teorias mais populares é de que o jogo tenha evoluído a partir de antigos métodos de adivinhação.

A primeira referência escrita do jogo ocorre no documento “Analects”, de Confúcio, do século VI a.C., onde o filósofo critica os jogadores de Go. A referência acontece no capítulo XXII, do livro XVIII e está traduzida livremente abaixo:

“É difícil de lidar com ele, que se empanturra de comida o dia todo e não aplica sua mente para nada produtivo. Não há jogadores de liu po<sup>14</sup> e de Go? Ser um desses ainda é melhor do que não fazer nada.”

As críticas de Confúcio marginalizaram o jogo pelo período durante o qual o Confucionismo foi a principal linha filosófica da China (até o século 3 d.C.). Durante a



dinastia Tang (618 d.C – 907 d.C.), o Go se tornou uma das “quatro escolas do erudito chinês” em conjunto com a caligrafia, a pintura e a música. No século II a.C., quando a Coreia foi anexada ao império Han, o Go foi levado para lá, junto com outras artes eruditas, e logo se tornou um dos passatempos preferidos dos intelectuais coreanos. No século VII a.C., um enviado da corte imperial japonesa à China aprendeu Go em sua viagem e levou o jogo para o Japão, onde logo se popularizou, em especial entre generais e monges budistas. A primeira menção ao Go no ocidente é de 1596, em um livro publicado em latim pelo frei Triggantius

## O florescimento do Go no Japão

Na era Edo (1603 - 1868 d.C.), os lordes feudais japoneses passaram a dar mais atenção ao Go por suas aplicações no campo de batalha e passaram a patrocinar os mais fortes jogadores, considerando o jogo uma arte marcial. Durante esse período, o Go tomou a forma que tem até hoje, com seu conjunto de regras se mantendo praticamente inalterado desde então, e sua teoria começando a ter suas fundações construídas pelos praticantes mais eruditos da época.

Em 1603, o shogun Ieyasu Tokugawa cria o posto de *Meijin Godokoro*, equivalente a “ministro do Go”. Durante todo o shogunato, aquele que possuía esse título tinha o poder de decidir tudo quanto ao Go no Japão, desde a agenda de partidas até a graduação dos outros jogadores.

O título, de caráter vitalício, só podia ser concedido àquele que era considerado o melhor jogador de Go em sua época. O primeiro *Meijin Godokoro* foi Honinbo Sansa, que manteve o posto de *Godokoro* por 20 anos.

Em 1612, foram criadas as “quatro casas de Go” patrocinadas pelo Shogun Tokugawa, Honinbo, Innue, Yasui e Hayashi. Cada uma dessas casas era essencialmente uma escola de Go, acolhendo jogadores que assumiam o sobrenome da casa e passavam a viver nela, jogando e estudando Go, procurando produzir o próximo jogador a ser o *Godokoro*.

Em 1626, são organizados os primeiros “Jogos do Castelo”, um evento em que os mais fortes jogadores das quatro casas se enfrentavam diante da presença do Shogun. Esses jogos ocorreram regularmente por mais de 200 anos, até o início do colapso do shogunato em 1863.

Durante seu período como o quarto *Godokoro* (1677-1702), Honinbo Dosaku refinou os métodos utilizados por seus predecessores para determinar a força e graduação dos outros jogadores e criou o sistema de Dan, que posteriormente foi espalhado para as outras artes marciais. Acredita-se que a pessoa responsável por essa disseminação do sistema tenha sido o criador do judô, Jigoro Kano.

Com o fim do Shogunato em 1868, acaba o patrocínio oficial às quatro casas de Go e seus membros, que, acostumados com uma vida privilegiada, se viram obrigados a se adaptar a um mundo moderno, sem as regalias de outrora. Uma a uma, as casas foram fechando,



sendo que a casa Honinbo foi a única a resistir por mais tempo, tendo seu último sucessor hereditário, Honinbo Shusai, falecendo em 1940, cerca de 70 anos depois da queda do shogunato. A partida de aposentadoria de Shusai foi acompanhada pelo então jovem jornalista que viria a ganhar o prêmio Nobel de literatura, Kawabata Yasunari. As anotações e crônicas de Kawabata sobre a partida, que foi jogada ao longo de 6 meses, foram posteriormente compiladas e organizadas por ele no livro “O Mestre de GO”.

## O Go no mundo moderno

Os anos que seguiram o fim do shogunato foram bastante difíceis para o Go. Com o governo Meiji preocupado em modernizar o Japão e com pouco interesse de preservar a cultura japonesa tradicional, o jogo estava em perigo de extinção. Para piorar as coisas, um incêndio destruiu praticamente todos os imóveis da casa Honinbo, e eles se viram jogados na pobreza.

Em meados de 1875, quando o Japão já estava mais estável depois dos choques iniciais da Restauração Meiji, o Go voltou a se popularizar e ficou mais fácil de se conseguir patrocínios. Um grupo de jogadores de Go, liderado pelo Shuho – que, posteriormente, em 1886, viria a ser o 18º representante da casa Honinbo - criou uma organização de Go chamada Hoênsha, que tinha o objetivo de modernizar a organização para que o jogo pudesse continuar sobrevivendo nos novos tempos. O

Hoênsha se tornou o Nihon Ki-in, ou Instituto Japonês de Go, que até hoje é a principal autoridade de Go no Japão.

Em 1926, durante uma viagem para a China, o 6º dan Kaoru Iwamoto jogou algumas partidas com um jovem garoto de 12 anos, Wu Quingyuan, ficando impressionado com o talento e força do jovem. Em uma visita no ano seguinte, Inue Kohei 5º dan também jogou com Wu, ficando tão impressionado com o jovem quanto Iwamoto, e recomendou que o jovem fosse levado para o Japão, para que pudesse continuar a evoluir. Em 1929, Wu se mudou para lá, assumindo o nome de Go Seigen e se tornando um dos maiores jogadores e teóricos de Go da história. Praticamente toda a teoria de Go desde que Go Seigen se tornou profissional até 2016 deriva do seu trabalho de pesquisa realizado em 1933, em conjunto com seu contemporâneo Kitani Minoru.

Em 1937, o Mestre de Xadrez e entusiasta e 2º dan de Go, Edward Lasker fundou a AGA, a Associação Americana de Go, que é a segunda mais antiga associação de Go em atividade.

Durante a Segunda Guerra Mundial, o Go teve uma série de novos problemas, como o fato de diversos jogadores do Japão serem convocados para o esforço de guerra e, também, a falta de papel, o que fez com que diminuíssem a quantidade dos jornais, que eram o principal meio de divulgação do Go na época. Do dia 4 ao dia 6 de agosto de 1945, Iwamoto Kaoru e Hashimoto Utaro deveriam jogar a segunda partida da final do torneio Honinbo em Hiroshima, mas, seguindo a orientação da polícia, o local de jogo foi mudado para





Itsukaichi, a poucos quilômetros de Hiroshima. Durante o terceiro dia da partida, os jogadores viram o Enola Gay sobrevoar o local onde jogavam, e Hashimoto foi para o lado de fora da casa, vendo o flash da bomba, a força da explosão fez com que o tabuleiro se bagunçasse e as pedras caíssem. Sem saber da real proporção da explosão, os jogadores fizeram uma pausa para o almoço e depois terminaram a partida, com a vitória de Hashimoto. O *match* foi interrompido após esse fato, sendo retomado apenas em novembro do mesmo ano.

A guerra fez com que as atividades de Go parassem quase totalmente por cerca de um ano, antes de lentamente serem retomadas. Durante o hiato, Iwamoto ofereceu sua própria casa como sede temporária para o Nihon Ki-in, uma vez que o prédio da Associação tinha sido destruído em um bombardeio. Apesar de toda a destruição, nenhum dos melhores jogadores japoneses perdeu a vida por causa da guerra, o que ofereceu uma possibilidade de renascimento ao jogo.

Durante os anos 50, começou-se um esforço de intercâmbio de Go entre Japão e China, para que o jogo voltasse a se desenvolver na região. Em 1954, foi fundada a KBA, a Associação Coreana de Go; em 1957, a EGF, a Federação Europeia de Go; e, em 1960, a Associação Chinesa de Go.

O intercâmbio entre China e Japão demonstrou seus frutos nos anos de 1970, quando os jogadores profissionais chineses começaram a ser capazes de fazer frente aos japoneses, e esses esforços de intercâmbio foram reforçados ao longo dos anos 1980 e 1990. Em 1973, o

estadunidense James Kerwin 1d se tornou o primeiro profissional ocidental da história, pelo Nihon Kiin. No final dos anos 1980, com a criação de diversos torneios internacionais, a Coreia começou lentamente a tomar o cenário profissional de Go, ganhando mais títulos internacionais que o Japão e que a China. Em 1983, Iwamoto se aposentou como jogador de Go e decidiu usar parte de seus ganhos para divulgar o Go pelo mundo, passando a viajar regularmente, realizando palestras e demonstrações, e comissionando a construção de 4 prédios. O primeiro deles a ficar completo foi o de São Paulo, em janeiro de 1989. Iwamoto tinha uma ligação especial com o Brasil, tendo morado por dois anos no país, quando decidiu se aposentar temporariamente do Go em 1929 e tentar a sorte plantando café. Os outros três prédios foram inaugurados pouco depois, em Amsterdam, Nova Iorque e Seattle.

Com a ascensão dos coreanos e dos chineses ao fim dos anos 1980, os jogadores japoneses foram ficando para trás e se focaram no seu próprio circuito de torneios, que tinha premiações melhores que os torneios internacionais.

Em 1988, a chinesa, pupila de Go Seigen, Rui Naiwei se tornou a primeira mulher a alcançar a maior graduação possível no Go, o 9º dan profissional. Envolvida nos protestos da praça Tiananmen, saiu da China e foi para o Japão, mas chegando lá foi impedida de participar dos torneios japoneses pela Nihon Ki-in. Acabou se mudando, então, para os Estados Unidos, onde passou a divulgar o Go, fazendo ocasionais visitas para jogar torneios internacionais. Em 1999, ela foi a primeira



mulher da história a ganhar um dos Grandes Títulos de Go, o 43° Kuksu, na Coreia do Sul, no mesmo ano em que se mudou para lá.

Em 1998, é lançado o mangá “Hikaru no Go”, que acompanha as aventuras de um jovem jogador de Go. O mangá é um dos mais bem sucedidos dentro de território japonês e foi responsável por um aumento repentino do interesse no Go de jovens não só do Japão, como do mundo todo. Em 2012, outro mangá sobre Go, “Hoshizora no Karasu” foi lançado, com menor grau de sucesso, mas ainda representando um aumento na quantidade de jogadores jovens em sua época, em especial meninas.

O primeiro jogador Ocidental a alcançar o grau máximo do Go, o 9° dan profissional, foi Michael Redmond, em 2000, atuando como profissional no Japão. Embora seja um jogador fortíssimo, Redmond participa pouco dos grandes torneios se dedicando mais a comentar partidas e ensinar.

Como parte das comemorações pelo centenário da imigração japonesa para o Brasil, em 2008, uma partida do 32° Kisei foi jogada em São Paulo entre Honinbo Cho Chikun e Yamashita Keigo 9d, com vitória do segundo. A partida fez com que, durante a época na qual foi disputada, uma grande quantidade de jogadores profissionais de altíssimo nível viesse para o Brasil para acompanhá-la. Um deles, Hideki Enda 9d até ficou no Brasil por seis meses após a partida, ensinando os jogadores do Brasil e fazendo ocasionais viagens pela América Latina para dar palestras.

Durante o começo do século XXI, o domínio do mundo do Go ainda era disputado entre a China e a Coreia do Sul, com Gu Li 9d sendo o jogador chinês mais proeminente e Lee Sedol 9d como seu forte oponente sul coreano. Em 2014, foi organizado um *jubango*, um *match* de 10 partidas, entre Gu Lu 9d e Lee Sedol 9d, para determinar qual dos dois era o melhor jogador de sua época. Lee Sedol 9d venceu o jubango por 6 a 2.

Em 2016, o profissional Japonês Honinbo Iyama Yuta se tornou o primeiro a deter todos os 7 Grande Títulos japoneses no mesmo ano, conquistando seu 6° título Honinbo consecutivo e se tornando o 26° representante da casa Honinbo. Esses feitos históricos renovaram as energias dos japoneses, que começaram a encurtar um pouco a distância entre eles, chineses e coreanos.

## Inteligência Artificial versus o homem

Por mais de 30 anos, foram feitos estudos e tentativas de fazer com que computadores jogassem ao nível de profissionais, mas, devido à profundidade matemática do jogo, a maior parte dos algoritmos, que até então contavam com a força bruta, não eram o suficiente para jogar a um nível que sequer superasse um amador forte no jogo. A fundação de origem chinesa Ing chegou a criar, em 1989, um desafio em que oferecia 1 milhão de dólares para os criadores da primeira máquina que conseguisse ganhar uma partida contra um profissional. Este prêmio nunca foi reclamado, uma vez que a fundação retirou o desafio em 2000, devido à falta de verbas.



A primeira vitória de um computador contra um profissional aconteceu apenas em outubro de 2015, quando o software *AlphaGo*, da Google *DeepMind*, derrotou o profissional europeu Fan Hui 2d por 5 a 0, num *match* de 5 partidas. Fan Hui foi contratado pela *DeepMind* para ajudar a melhorar o nível do *AlphaGo*, que então desafiou Lee Sedol 9d para um *match* de 5 partidas. Esse *match* aqueceu o mundo do Go e contribuiu para popularizar o jogo, tendo uma atenção da mídia semelhante ao *match* Kasparov vs DeepBlue, de 1998. Toda a comunidade igoística tinha Lee Sedol 9d como favorito, mas o software surpreendeu a todos, vencendo o *match* de maneira convincente por 4 a 1.

O software não utilizava apenas a “força bruta” para jogar. Ele carregava algoritmos inovadores, utilizando-se de tecnologias de redes neurais, de *deep learning* e de reconhecimento de imagem inéditas, que simulavam a intuição humana e produziam resultados extremamente eficientes. A criação do *AlphaGo* serviu como inspiração para um novo tipo de inteligência artificial, da qual se tem esperanças de muitos resultados positivos no futuro.

Após o *match* contra Lee Sedol, o software do *AlphaGo* seguiu sendo melhorado. Uma nova versão chamada *AlphaGo Master* foi criada e, para testá-la, inicialmente a equipe da *DeepMind* a cadastrou num site de Go online com o apelido de Master. Nesse site, Master jogou 60 partidas contra diversos dos melhores profissionais do século XXI e venceu todas as partidas. Finalmente, a equipe da *DeepMind* decidiu desafiar o então número 1 do mundo, Kie Jie 9d para um *match* de três partidas, vencendo-o de maneira convincente por 3 a 0.

Ainda não satisfeita, a *DeepMind* criou uma terceira versão: o *AlphaGo Zero*, que não tinha uma base de partidas humanas como referências para jogar, criando todo o seu conhecimento “do zero”. O software jogava partidas contra ele mesmo e construía sua própria teoria a partir dos resultados dessas partidas. Em três dias, foi capaz de ganhar da versão que jogou contra Lee Sedol 9d num *match* de 100 partidas por 100 a 0. Em 21 dias, alcançou a força de *AlphaGo Master*. Em 40 dias, alcançou uma força que era consideravelmente superior àquela de todos os outros softwares.

Embora em 40 dias o *AlphaGo Zero* tenha superado 4 mil anos de conhecimento, os profissionais dizem se sentir aliviados, pois a teoria criada pelo software sem influência humana é bastante semelhante, em diversos pontos, àquela que havia sido desenvolvida pelos humanos.

As inovações trazidas pelos softwares da *DeepMind* ainda trarão muitos frutos para o mundo do Go. No momento, os profissionais ainda não são capazes de entender completamente a profundidade dos lances do computador, mas, ao estudar suas partidas, abriram-se muitas novas possibilidades para o jogo.

Diversos outros softwares foram feitos usando as mesmas técnicas utilizadas para os softwares da *DeepMind*, mas eles ainda não conseguiram superar os humanos de maneira tão convincente, embora já estejam competindo com os melhores humanos da atualidade.





Foto: Roberto Terezi/SME

Professores em formação oferecida pela SME

# Regras do jogo de Go





## Goban, o tabuleiro

O Go é jogado num tabuleiro quadrado, chamado de *goban*. Os tabuleiros oficiais são os de 9x9 linhas (diagrama 1), 13x13 linhas e 19x19 linhas. A grande maioria dos torneios são jogados no tabuleiro de 19x19, enquanto os de 13x13 e 9x9 são considerados tabuleiros de ensino. Neste livro, trataremos exclusivamente do formato 9x9.

Embora estes sejam os principais, é possível jogar em tabuleiros de qualquer tamanho. Tabuleiros como de 7x7, 11x11, 17x17 e 27x27 são relativamente comuns.

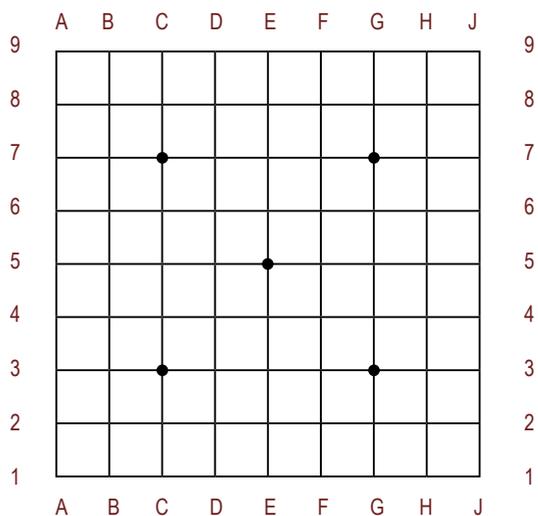


Diagrama 1

## Fazendo lances e capturando pedras

No Go, os jogadores se alternam colocando pedras em uma das intersecções do tabuleiro, diferente de outros jogos como Xadrez e damas nos quais se utilizam as casas. Outra diferença em relação a esses jogos é que o tabuleiro de Go começa vazio e vai sendo preenchido conforme a partida avança. Pedras de Go são fixas e nunca se movem. Uma vez colocadas numa intersecção só saem dela caso capturadas. Passar também é um lance possível. Quando ambos os jogadores passam consecutivamente, a partida é terminada. No diagrama 2, são demonstrados os primeiros lances de uma partida. Os lances estão numerados para indicar a ordem na qual foram feitos. As pretas sempre começam a partida.

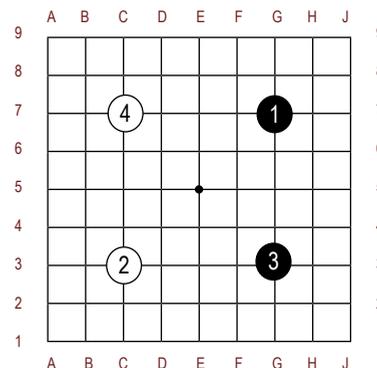


Diagrama 2



Acompanharemos a partida iniciada enquanto aprendemos as regras, interrompendo-a para explicações de outras regras e conceitos.

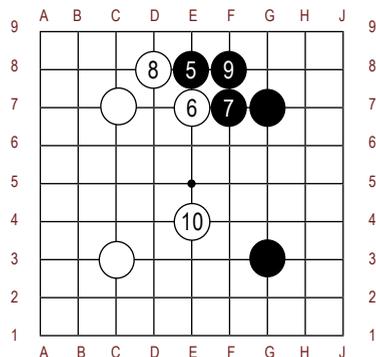


Diagrama 3

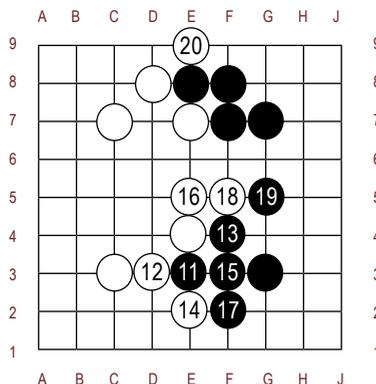


Diagrama 4

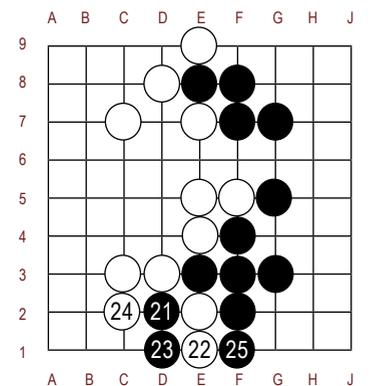


Diagrama 5

Com o lance 25 (diagrama 5), temos uma captura. Daremos uma breve parada em nossa partida de demonstração para explicar como funciona a captura no Go.

## A Captura

Durante uma partida de Go, pode-se capturar uma ou mais pedras ao cercá-las completamente, retirando todas as “linhas” que saem delas. Chamamos essas “linhas” de liberdades. Quando uma pedra está a um lance de ser capturada, dizemos que a pedra está em *atari*. Pedras capturadas são adicionadas ao *agehama* de um jogador e valem 1 ponto cada uma ao final da partida. No diagrama 6, há um exemplo de uma pedra sendo capturada:

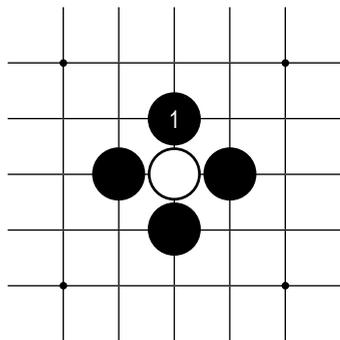


Diagrama 6

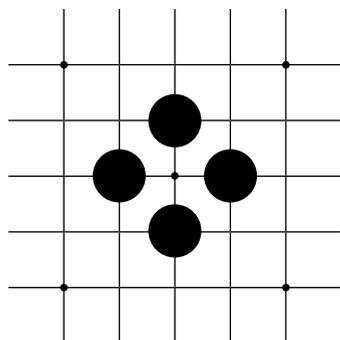


Diagrama 7

Após o lance preto 1 (diagrama 6), a pedra branca é capturada (diagrama 7). O diagrama 8 apresenta outro exemplo, dessa vez, de 3 pedras sendo capturadas:

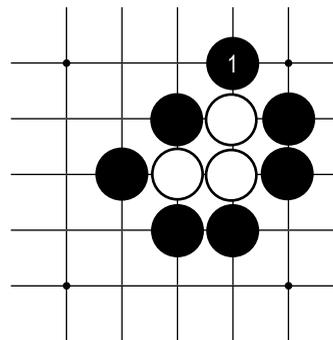


Diagrama 8

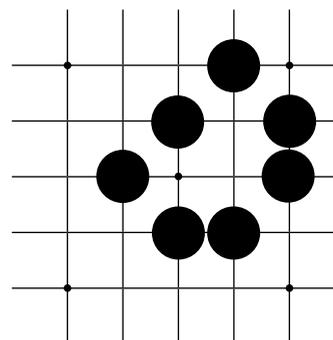


Diagrama 9

No Go há poucas restrições a jogadas: não é possível jogar duas vezes seguidas, repetir a mesma posição de dois lances atrás (trataremos esse ponto futuramente) e nem cometer suicídio com qualquer número de peças. No diagrama 10, segue um exemplo do que seria um suicídio:



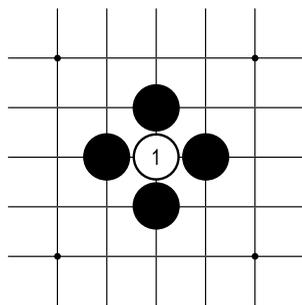


Diagrama 10

As brancas não podem fazer o lance 1 pois a pedra colocada não teria liberdades, caracterizando o suicídio. Vejamos no diagrama 11, exemplo de um lance legal que, à primeira vista, pode parecer um suicídio:

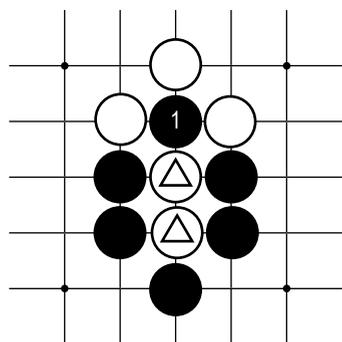


Diagrama 11

Aparentemente, o lance 1 das pretas é suicídio. Porém, ao se colocar a pedra, retira-se a última liberdade das pedras brancas marcadas, capturando-as. Com as pedras removidas, cria-se uma nova liberdade para a pedra preta.

Voltamos para a nossa partida e já a interrompemos para explicar a próxima regra:

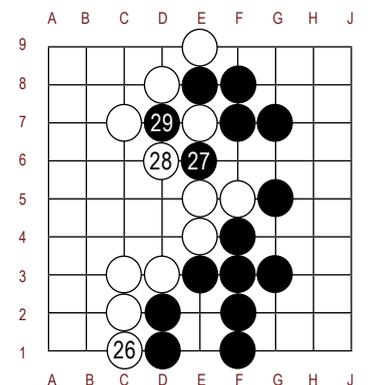


Diagrama 12

## ***Ko*, a regra da eternidade**

Como mencionado anteriormente, no Go não é possível se repetir a mesma posição de dois lances atrás. É disso que trata a regra do **ko**. No diagrama 13, segue um exemplo, sendo vez das pretas:

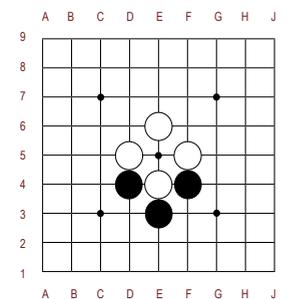


Diagrama 13

Depois de jogar o lance 1 (diagrama 14), é a vez das brancas. Caso joguem o lance 2 (diagrama 15), a posição do primeiro diagrama se repetirá, caracterizando um lance impossível:

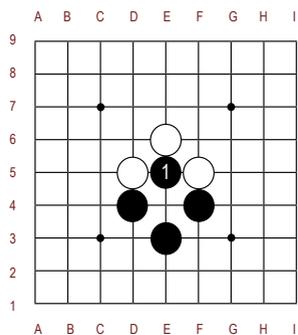


Diagrama 14

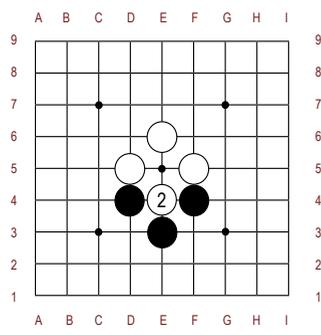


Diagrama 15

Para poder recapturar o *keo*, deve-se seguir conforme o diagrama 16:

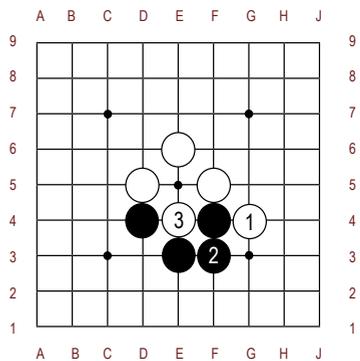


Diagrama 16

Se as brancas jogarem a sequência até 3, a captura se torna possível, uma vez que a posição desse diagrama (16) é diferente do diagrama inicial (14).

Agora que compreendemos a regra do *keo*, voltaremos para a nossa partida demonstrativa e veremos como ele se resolveu:

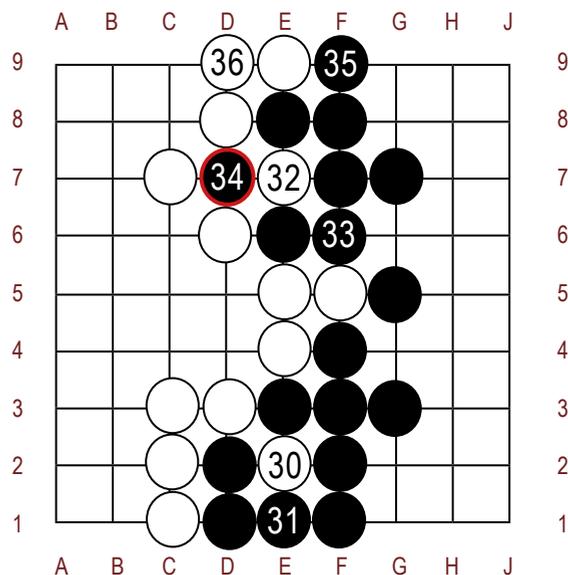


Diagrama 17

Vale a pena notar que o lance 34 (diagrama 17) é um lance branco, em que elas – as peças brancas – terminam o *keo*, defendendo o atari à pedra em 32.



## O objetivo do jogo

No lance 37, as pretas passam, assim como as brancas no 38, terminando-se então a partida.

Determinar que não há mais nada de produtivo para ser feito na partida e notar que é a hora de passar é algo que exige certa prática e não deve ser uma preocupação em um primeiro momento.

Agora que chegamos ao fim de nossa partida demonstrativa, podemos olhar para a posição final (diagrama 18) e compreender o objetivo do jogo.

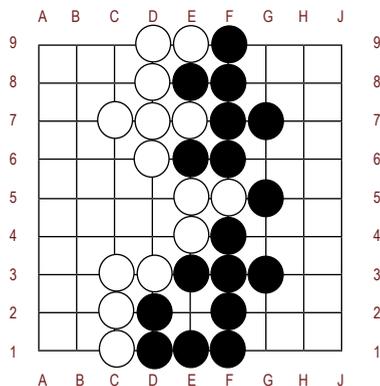


Diagrama 18

Antes de seguirmos para a contagem, precisamos nos certificar de que o tabuleiro não tenha nenhum *dame* (ponto neutro), o que é o caso nessa partida demonstrativa. Depois disso, devemos procurar por pedras mortas no tabuleiro. Não há nenhuma nesta partida (lidaremos com casos de pedras mortas mais à frente).

O tabuleiro está, portanto, pronto para a contagem de pontos. Mas, antes de seguirmos para ela, demonstraremos o que é um *dame*:

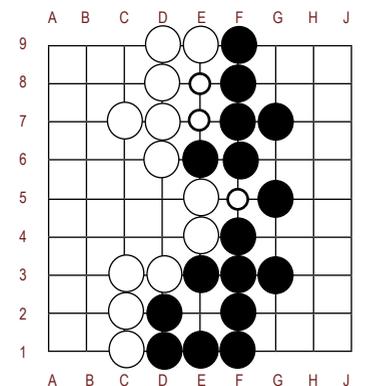


Diagrama 19

Os espaços marcados com ○ (diagrama 19) são conhecidos por *dame*, ou pontos neutros, estando cercados por pedras das duas cores. Essas intersecções não valem pontos para nenhum dos jogadores e, ao final da partida, são preenchidas para facilitar a contagem, com os jogadores alternando-se na colocação de pedras até que não haja mais nenhum *dame*.

O objetivo do jogo é conquistar mais território do que seu oponente. Para conquistar o território, um jogador deve cercá-lo completamente. No diagrama 20, está o exemplo do final de uma partida. Cada área totalmente cercada por uma das cores é um território, e cada intersecção vazia vale 1 ponto, assim como cada pedra capturada.

Todas as intersecções marcadas por  $\triangle$  estão cercadas pelas pedras pretas e consistem em seu território, enquanto todas as intersecções marcadas por  $\square$  formam o território das pedras brancas:

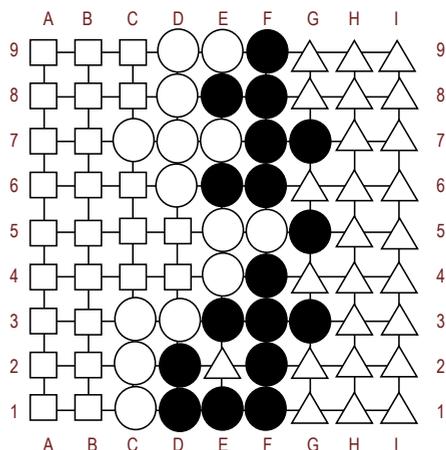


Diagrama 20

Portanto, as pretas têm 25 intersecções cercadas e possui 4 pedras brancas capturadas, totalizando 29 pontos. Enquanto as brancas têm 25 intersecções cercadas e 1 pedra preta capturada, totalizando 26 pontos. Ou seja, as peças pretas estão ganhando por 3 pontos. Porém, a contagem ainda não acabou. Como as pretas têm a vantagem de iniciativa, as brancas recebem uma compensação de 6,5 pontos por essa iniciativa. Essa compensação é chamada de *komi*. Aplicando o *komi* à posição final de nossa partida de demonstração, as peças brancas ficam, então, com 32,5 pontos, contra os 29 pontos das peças pretas. O resultado final da partida é vitória das peças brancas por 3,5 pontos.

## O *Seichi*, a fase de contagem

O *seichi* é a fase de contagem da pontuação do Go, onde se arruma o tabuleiro de forma a torná-la mais fácil. Ao final da partida, cada jogador conta o território de seu oponente e não o próprio.

Usaremos a posição final de nossa partida de demonstração como exemplo e seguiremos o passo a passo do *seichi*. Primeiramente, cada jogador deve colocar as pedras do seu *agebama* diminuindo o território do oponente. No exemplo (diagrama 21), o jogador das pretas coloca as 4 pedras que capturou dentro do território das brancas (marcadas com  $\triangle$ ), enquanto as brancas fazem o mesmo com sua única captura (marcada por  $\square$ ). Sobram no tabuleiro 24 pontos para as pretas e 21 para as brancas:

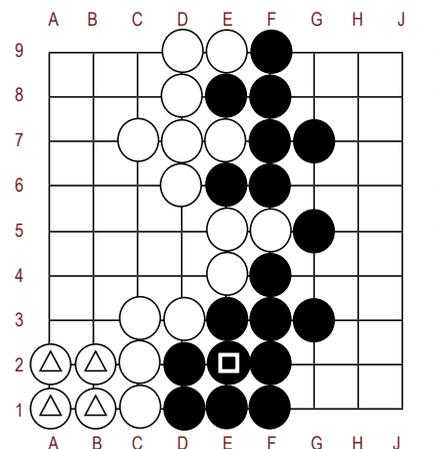


Diagrama 21



Agora que ambos os jogadores adicionaram suas capturas aos territórios do oponente, movemos as pedras que compõem suas fronteiras, sempre tomando o cuidado de não alterar a quantidade de pontos cercados. No diagrama 22, as pretas moveram as pedras marcadas com  $\Delta$  e as brancas marcadas com  $\square$ . Podemos notar que as pretas ainda têm 24 pontos no tabuleiro, e as brancas 21:

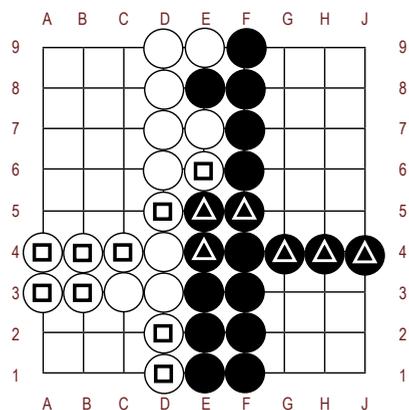


Diagrama 22

Em geral, procuramos reorganizar os territórios em retângulos cujo interior, preferencialmente, totalize múltiplos de 5 ou 10 pontos. Tendo os territórios organizados dessa forma, podemos contar mais rapidamente ao calcular a área dos retângulos. O território das pretas consiste das áreas **A** ( $3 \times 5$ ) + **B** ( $3 \times 3$ ), totalizando 24 pontos. Já o das brancas é **C** ( $2 \times 3$ ) + **D** ( $3 \times 5$ ) + *komi* (6,5) totalizando 27,5 pontos:

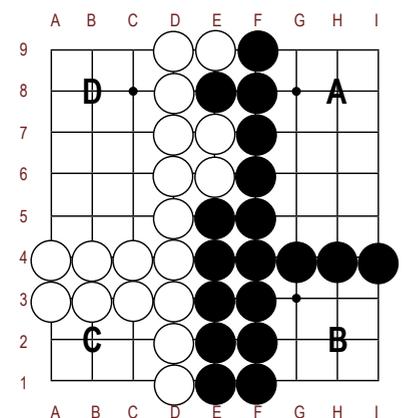


Diagrama 23

Embora a pontuação total de cada jogador tenha mudado desde a primeira vez que contamos, a diferença entre os territórios se mantém a mesma: as brancas ganham por 3,5 pontos.

## O sistema de *handicap*

O sistema de *handicap* do Go permite que jogadores de diferentes forças joguem em pé de igualdade. Isso é possível quando o jogador das brancas permite ao jogador das pretas uma quantidade de lances “livres”, entre 2 e 9 (no tabuleiro  $9 \times 9$ , o máximo é de 5 lances), em locais pré-determinados, conhecidos como *hoshis*.

Quando se coloca pedras de *handicap*, o *komi* é de apenas 0,5.

Outra alternativa, em especial quando as forças são um pouco mais próximas, é alterar o *komi* para adequar o *handicap*, por exemplo, para 0,5 ou -4,5 (as brancas dão 4,5 pontos para as pretas).

No diagrama 24, está o exemplo de um tabuleiro 9x9 com a quantidade máxima de *handicap*, 5 pedras:

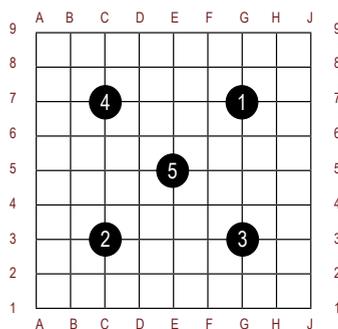


Diagrama 24

## Nigiri: decidindo quem inicia a partida

O *nigiri* é o sistema pelo qual se escolhe, em partidas sem *handicap*, qual jogador joga de pretas. O sistema é uma espécie de par ou ímpar. O jogador mais velho deve pegar uma ou duas pedras pretas, sem revelá-las ao seu adversário, enquanto o jogador mais novo deve “encher” a mão de pedras brancas, sem escolher exatamente quantas está pegando. Uma vez que ambos estejam com as pedras em mãos, são reveladas as quantidades. Uma pedra preta representa que o jogador das pretas acha que o de brancas está segurando um número ímpar de pedras,

enquanto que duas pedras pretas representa um número par. Se o jogador das pretas acertar, vence. Se errar, a vitória é do jogador das brancas. O jogador ganhador do *nigiri* escolhe com qual cor ele irá jogar. O mais comum é escolher as pedras pretas.

A seguir, dois exemplos de *nigiri*:

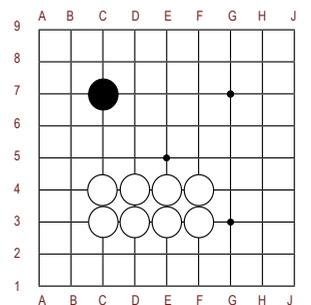


Diagrama 25

No caso do diagrama 25, as pretas escolheram 1 pedra, ou seja, ímpar, e perderam, uma vez que as brancas pegaram 8 pedras. Os jogadores então trocam de *gokes* e o jogador que tinha as brancas no *nigiri* agora joga com as pretas.

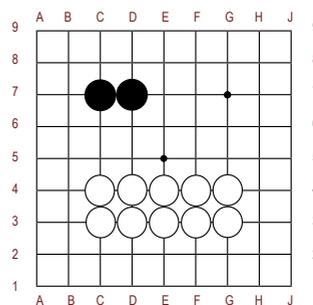


Diagrama 26

Já no diagrama 26, as pretas escolheram 2 pedras, ou seja, par, e acertaram, uma vez que as brancas tinham 10 pedras. Então, nesse caso, os jogadores mantêm suas cores.





Foto: Roberto Tarsi/SME





## Tsumego, casos de vida e morte

O conceito de vida e morte é essencial ao Go, identificando as áreas do tabuleiro que são território ou não de cada jogador, uma vez que grupos e pedras mortas são removidos do tabuleiro - como se capturados - ao final da partida, sem a necessidade de se realizar os lances extras para, de fato, capturá-los.

### Definindo *me* e *kakeme*, olhos e olhos falsos

Para compreender o que constitui um grupo vivo ou morto, precisamos entender primeiro o que são *me*, ou olhos. Um *me* consiste de um ou mais espaços consecutivos totalmente cercados por pedras de apenas uma das cores. Alguns exemplos diferentes de *me*:

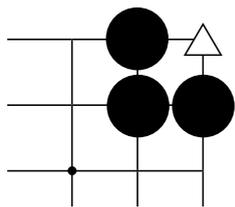


Diagrama 27

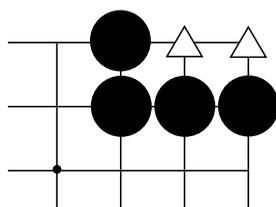


Diagrama 28

Nos diagramas 27 e 28, as intersecções marcadas formam um *me*.

Um *kakeme* é um olho falso, em que, eventualmente, a intersecção cercada deverá ser preenchida para proteger uma ou mais pedras, ou quando elas são capturadas, como demonstrado no diagrama 29:

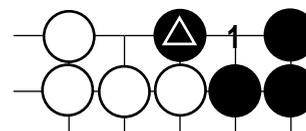


Diagrama 29

Eventualmente, algum dos jogadores jogará em 1, ou defendendo ou capturando a pedra marcada. No diagrama 30, demonstra-se uma das possíveis sequências:

Nesta sequência, as brancas dão *atari* na pedra marcada com 1 e as pretas a defendem com 2 e o olho falso desaparece.

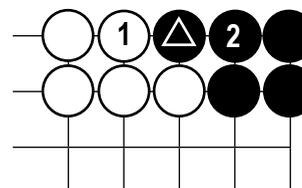


Diagrama 30



## Identificando grupos vivos

Grupos vivos são “impossíveis” para o adversário capturar totalmente. Com a exceção do *seki* (veremos adiante), grupos vivos sempre terão dois ou mais *me*. Alguns exemplos de grupos vivos com dois olhos:

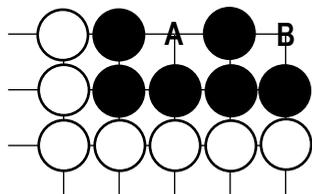


Diagrama 31

No diagrama 31, como as brancas não podem jogar A e nem B (os dois casos seriam considerados suicídio), é impossível para elas capturarem o grupo preto. Portanto, é um grupo vivo, que vale dois pontos (A e B). Mais alguns exemplos de grupos vivos (diagramas 32 e 33).

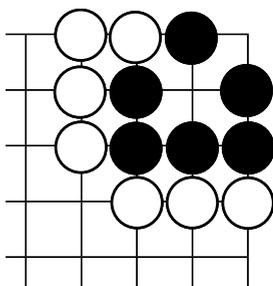


Diagrama 32

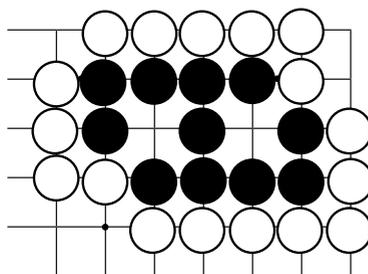


Diagrama 33

## Identificando grupos mortos

Grupos mortos são aqueles que, por alguma razão, não conseguem fazer dois olhos e que, portanto, são possíveis de serem capturados. Alguns exemplos de grupos mortos:

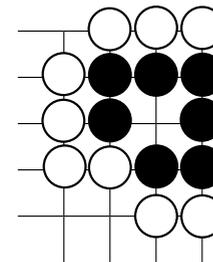


Diagrama 34

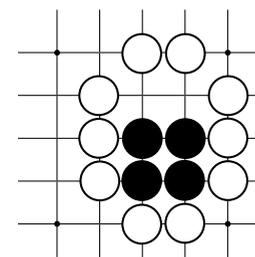


Diagrama 35

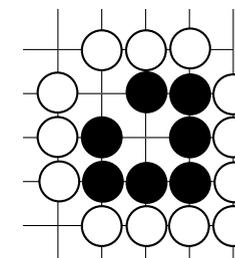


Diagrama 36



## Seki, vida mútua

O *seki* é um caso especial em que ambos os jogadores estão vivos, mas não formam pontos, já que o jogador que decidir jogar perde localmente. Explicamos melhor essa situação no diagrama 37:

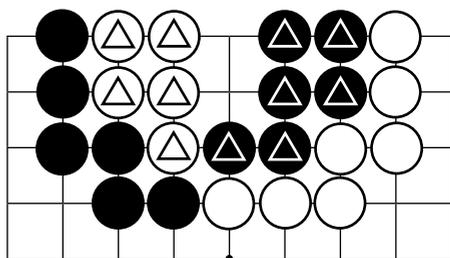


Diagrama 37

No diagrama 38, os dois grupos estão cercados, porém, nenhum dos jogadores quer fazer o lance, pois ele perderia suas pedras marcadas. Caso as pretas joguem em 1, são capturadas em 2. O contrário também acontece, no caso das brancas jogarem em 1 ou 2:

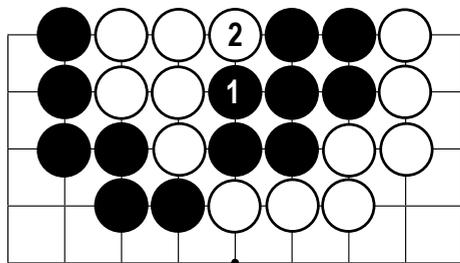


Diagrama 38

## Formas mortas

A seguir, algumas formas que sempre estarão mortas caso seja a vez do jogador atacante, que mata o grupo com o lance 1 em cada um dos diagramas:

Quando se tem 3 pontos, tanto em linha quanto ‘dobrados’, basta jogar no meio deles, impedindo que este olho vire dois olhos separados, matando, dessa maneira, o grupo (diagrama 39).

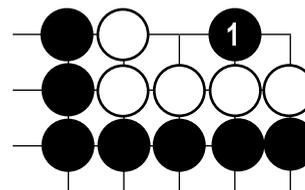


Diagrama 39

Quando se tem 5 pontos em formato de ‘cacho’, o ponto mais central é vital, impedindo o adversário de fazer dois olhos e o matando (diagrama 40).

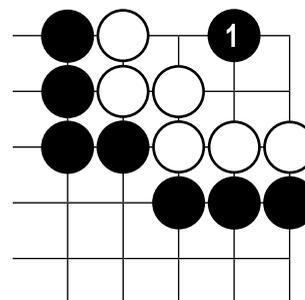


Diagrama 40



Quando se tem quatro pontos dispostos em forma de "T", novamente, basta jogar no ponto central, impedindo que o grupo faça dois olhos (diagrama 41).

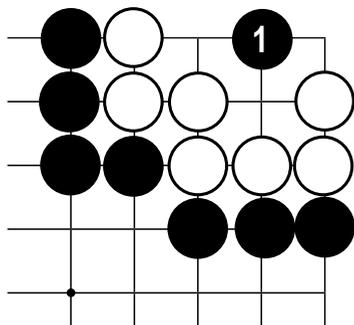


Diagrama 41

## Formas vivas

Alguns exemplos de formas incondicionalmente vivas:

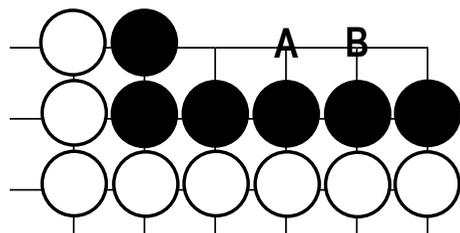


Diagrama 42

No diagrama 42, o grupo preto está incondicionalmente vivo, pois sempre pode jogar A ou B para fazer dois olhos.

No caso do diagrama 43, o grupo tem muitas opções para fazer dois olhos. Jogando os lances A, B ou C chega-se ao objetivo:

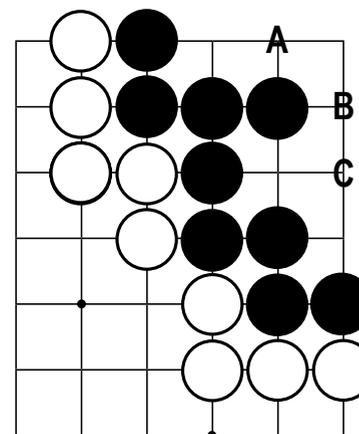


Diagrama 43



**Tesuji**





## Tesuji, técnicas

*Tesuji* são técnicas de Go. A tradução do termo para o português é algo como “o caminho natural”. Iremos tratar nesse livro apenas dos *tesuji* de captura.

Embora as cinco técnicas apresentadas aqui sejam simples, são extremamente importantes e sempre presentes em partidas de todos os níveis.

### Atari na segunda linha

O *atari* na segunda linha acontece quando temos um grupo de pedras ou uma pedra na segunda linha com apenas duas liberdades, como no diagrama 44:

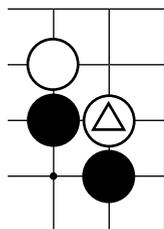


Diagrama 44

Quando damos *atari* com 1, a pedra branca já não consegue escapar. Caso as brancas insistam, como no diagrama 45, elas não só são capturadas, como aumentam seu prejuízo

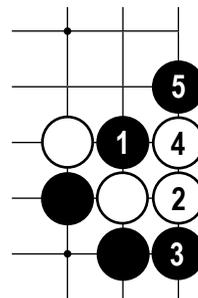


Diagrama 45

Quando temos uma pedra atacada dessa maneira, o melhor a se fazer é sacrificá-la, seja jogando em outro lugar ou em uma sequência forçada, como no diagrama 46:

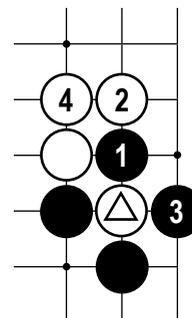


Diagrama 46

### Duplo Atari

O duplo *atari* é uma técnica simples. Compreende em dar dois *atari* simultaneamente, sem deixar o oponente com possibilidade de defendê-los ao mesmo tempo. No diagrama 47, temos um exemplo de duplo *atari*. Ao jogar



1, as pretas colocam as duas pedras brancas marcadas sob *atari*. Se as brancas defenderem o *atari* de A, as pretas capturam em B e vice-versa, criando uma situação de *miai*.

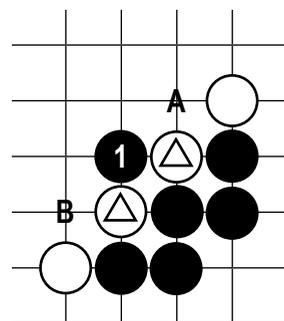


Diagrama 47

### Shicho, a escada

O *shicho*, ou técnica da escada, são lances em que, ao fazer uma “escada”, o jogador empurra as pedras do adversário contra a borda do tabuleiro ou às suas próprias pedras.

Exemplo em que as pretas podem iniciar uma escada (diagrama 48):

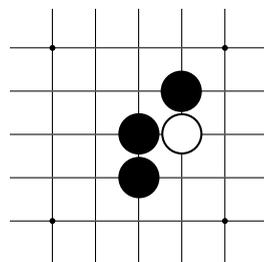


Diagrama 48

Como mencionado anteriormente, ao iniciar a escada, as pretas empurram e forçam as brancas contra a borda do tabuleiro com *ataris* consecutivos, geralmente em lados alternados (diagrama 49):

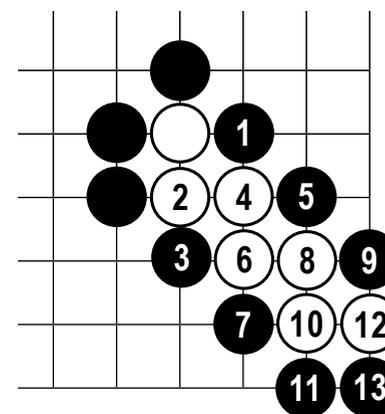


Diagrama 49

A importância de procurar manter os *ataris* alternados durante a escada pode ser notada no exemplo apresentado no diagrama 50, em que, após o lance 3 das pretas, seguido por 4 das brancas, as pedras brancas passam a ter 3 liberdades, impossibilitando que as pretas continuem dando *atari* para continuar com o *shicho*.

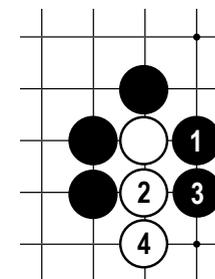


Diagrama 50

Uma vez iniciada a escada, as brancas só podem salvar a pedra atacada caso as pretas errem. Uma das melhores opções é abandonar a pedra e, eventualmente, utilizar o que chamamos de *shicho atari*, ou “quebra-escada” (diagrama 51):

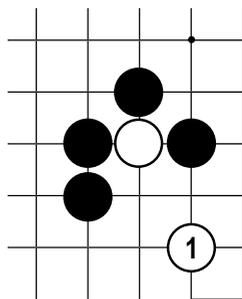


Diagrama 51

Caso as pretas não respondam à pedra marcada imediatamente, as brancas podem salvar a que deveria ter sido capturada na escada, uma vez que a pedra marcada “quebra” a escada, impedindo que as pretas continuem a atacar o grupo branco (diagrama 52):

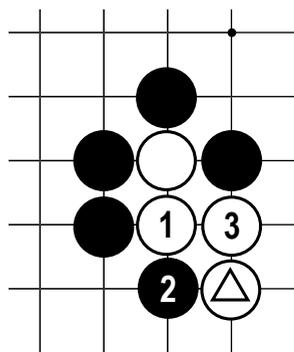


Diagrama 52

A maneira mais prática de as pretas lidarem com isso é, imediatamente, capturar a pedra presa na escada. Sempre que há escadas envolvidas, é importante calcular à frente para ver se a escada funciona ou se está “quebrada” (diagrama 53):

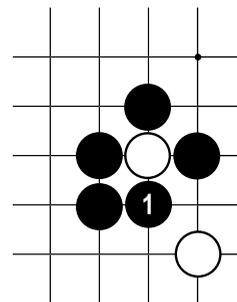


Diagrama 53

## ***Geta*, a rede**

O diagrama 54 é um caso clássico de *geta*, a rede, que também pode ser chamada de chinelada. A técnica consiste em limitar o caminho de escape das pedras alvo, sem atacá-las diretamente, prendendo-as contra suas próprias pedras ou contra a borda do tabuleiro. Aqui, o lance 1 limita as rotas de fuga da pedra marcada:

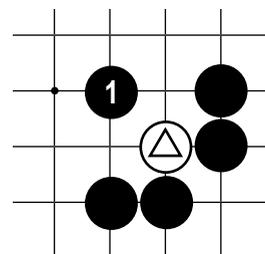


Diagrama 54



Caso as brancas tentem fugir com 1 e 3, as pretas apenas bloqueiam com 2 e 4, capturando-as (diagrama 55):

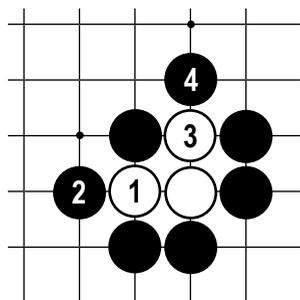


Diagrama 55

Ao notar que sua pedra está capturada em um *geta*, uma maneira de tirar proveito disso é fazer uma sequência de *kikashi* (lances forçantes), ameaçando “resgatar” a pedra de alguma forma.

No diagrama 56, tanto 1 quanto 3 ameaçam conectar a pedra capturada no *geta*, forçando as pretas a responder 2 e 4, de maneira que as brancas consigam jogar 1 e 3 “de graça”.

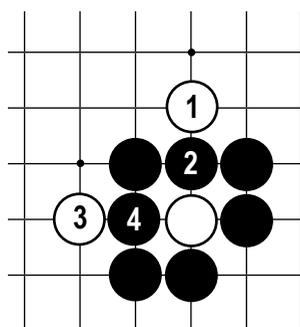


Diagrama 56

## Uttegaeshi

*Uttegaeshi*, ou técnica do bumerangue, é uma técnica que consiste em sacrificar uma pedra e, após ela ser capturada, jogar no mesmo lugar para recapturar. Exemplo da técnica (diagramas 57 e 58):

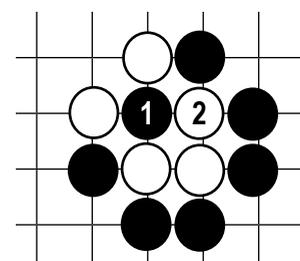


Diagrama 57

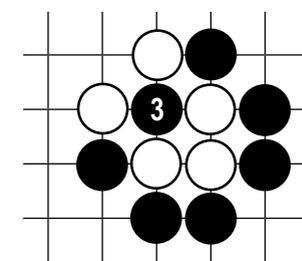


Diagrama 58

As pretas começam dando o *atari* em 1. Para não serem imediatamente capturadas, as brancas jogam 2. As pretas então jogam em 3, no espaço que ficou vago.

Vale notar que, como a posição final após 3 não é a mesma posição após 1, essa situação não é definida como um *ko*.

Diferente das outras técnicas apresentadas aqui, uma vez aplicado o *uttegaeshi*, em geral não há nada que se possa fazer para tirar proveito das pedras perdidas.



1. **Introduction**

2. **Methodology**

3. **Results**

4. **Discussion**

5. **Conclusion**

6. **References**

7. **Appendix**

8. **Tables**

9. **Figures**

10. **Footnotes**

11. **Index**

12. **Glossary**

13. **Abbreviations**

14. **Acronyms**

15. **Supplementary Materials**

16. **Disclaimer**

17. **Conflict of Interest**

18. **Acknowledgments**

19. **Author Contributions**

20. **Correspondence**

21. **Received**

22. **Accepted**

23. **Published**

24. **Copyright**

25. **Reprints**

26. **Permissions**

27. **Translations**

28. **Revisions**

29. **Peer Review**

30. **Editorial Board**

31. **Journal**

32. **Volume**

33. **Issue**

34. **Page**

35. **Year**

36. **DOI**

37. **ISSN**

38. **E-ISSN**

39. **Printed**

40. **Online**

41. **Open Access**

42. **Subscription**

43. **Advertising**

44. **Editorial**

45. **Review**

46. **Manuscript**

47. **Editorial Board**

48. **Journal**

49. **Volume**

50. **Issue**

51. **Page**

52. **Year**

53. **DOI**

54. **ISSN**

55. **E-ISSN**

56. **Printed**

57. **Online**

58. **Open Access**

59. **Subscription**

60. **Advertising**

61. **Editorial**

62. **Review**

63. **Manuscript**

64. **Editorial Board**

65. **Journal**

66. **Volume**

67. **Issue**

68. **Page**

69. **Year**

70. **DOI**

71. **ISSN**

72. **E-ISSN**

73. **Printed**

74. **Online**

75. **Open Access**

76. **Subscription**

77. **Advertising**

78. **Editorial**

79. **Review**

80. **Manuscript**

81. **Editorial Board**

82. **Journal**

83. **Volume**

84. **Issue**

85. **Page**

86. **Year**

87. **DOI**

88. **ISSN**

89. **E-ISSN**

90. **Printed**

91. **Online**

92. **Open Access**

93. **Subscription**

94. **Advertising**

95. **Editorial**

96. **Review**

97. **Manuscript**

98. **Editorial Board**

99. **Journal**

100. **Volume**

101. **Issue**

102. **Page**

103. **Year**

104. **DOI**

105. **ISSN**

106. **E-ISSN**

107. **Printed**

108. **Online**

109. **Open Access**

110. **Subscription**

111. **Advertising**

112. **Editorial**

113. **Review**

114. **Manuscript**

115. **Editorial Board**

116. **Journal**

117. **Volume**

118. **Issue**

119. **Page**

120. **Year**

121. **DOI**

122. **ISSN**

123. **E-ISSN**

124. **Printed**

125. **Online**

126. **Open Access**

127. **Subscription**

128. **Advertising**

129. **Editorial**

130. **Review**

131. **Manuscript**

132. **Editorial Board**

133. **Journal**

134. **Volume**

135. **Issue**

136. **Page**

137. **Year**

138. **DOI**

139. **ISSN**

140. **E-ISSN**

141. **Printed**

142. **Online**

143. **Open Access**

144. **Subscription**

145. **Advertising**

146. **Editorial**

147. **Review**

148. **Manuscript**

149. **Editorial Board**

150. **Journal**

151. **Volume**

152. **Issue**

153. **Page**

154. **Year**

155. **DOI**

156. **ISSN**

157. **E-ISSN**

158. **Printed**

159. **Online**

160. **Open Access**

161. **Subscription**

162. **Advertising**

163. **Editorial**

164. **Review**

165. **Manuscript**

166. **Editorial Board**

167. **Journal**

168. **Volume**

169. **Issue**

170. **Page**

171. **Year**

172. **DOI**

173. **ISSN**

174. **E-ISSN**

175. **Printed**

176. **Online**

177. **Open Access**

178. **Subscription**

179. **Advertising**

180. **Editorial**

181. **Review**

182. **Manuscript**

183. **Editorial Board**

184. **Journal**

185. **Volume**

186. **Issue**

187. **Page**

188. **Year**

189. **DOI**

190. **ISSN**

191. **E-ISSN**

192. **Printed**

193. **Online**

194. **Open Access**

195. **Subscription**

196. **Advertising**

197. **Editorial**

198. **Review**

199. **Manuscript**

200. **Editorial Board**

201. **Journal**

202. **Volume**

203. **Issue**

204. **Page**

205. **Year**

206. **DOI**

207. **ISSN**

208. **E-ISSN**

209. **Printed**

210. **Online**

211. **Open Access**

212. **Subscription**

213. **Advertising**

214. **Editorial**

215. **Review**

216. **Manuscript**

217. **Editorial Board**

218. **Journal**

219. **Volume**

220. **Issue**

221. **Page**

222. **Year**

223. **DOI**

224. **ISSN**

225. **E-ISSN**

226. **Printed**

227. **Online**

228. **Open Access**

229. **Subscription**

230. **Advertising**

231. **Editorial**

232. **Review**

233. **Manuscript**

234. **Editorial Board**

235. **Journal**

236. **Volume**

237. **Issue**

238. **Page**

239. **Year**

240. **DOI**

241. **ISSN**

242. **E-ISSN**

243. **Printed**

244. **Online**

245. **Open Access**

246. **Subscription**

247. **Advertising**

248. **Editorial**

249. **Review**

250. **Manuscript**

251. **Editorial Board**

252. **Journal**

253. **Volume**

254. **Issue**

255. **Page**

256. **Year**

257. **DOI**

258. **ISSN**

259. **E-ISSN**

260. **Printed**

261. **Online**

262. **Open Access**

263. **Subscription**

264. **Advertising**

265. **Editorial**

266. **Review**

267. **Manuscript**

268. **Editorial Board**

269. **Journal**

270. **Volume**

271. **Issue**

272. **Page**

273. **Year**

274. **DOI**

275. **ISSN**

276. **E-ISSN**

277. **Printed**

278. **Online**

279. **Open Access**

280. **Subscription**

281. **Advertising**

282. **Editorial**

283. **Review**

284. **Manuscript**

285. **Editorial Board**

286. **Journal**

287. **Volume**

288. **Issue**

289. **Page**

290. **Year**

291. **DOI**

292. **ISSN**

293. **E-ISSN**

294. **Printed**

295. **Online**

296. **Open Access**

297. **Subscription**

298. **Advertising**

299. **Editorial**

300. **Review**

301. **Manuscript**

302. **Editorial Board**

303. **Journal**

304. **Volume**

305. **Issue**

306. **Page**

307. **Year**

308. **DOI**

309. **ISSN**

310. **E-ISSN**

311. **Printed**

312. **Online**

313. **Open Access**

314. **Subscription**

315. **Advertising**

316. **Editorial**

317. **Review**

318. **Manuscript**

319. **Editorial Board**

320. **Journal**

321. **Volume**

322. **Issue**

323. **Page**

324. **Year**

325. **DOI**

326. **ISSN**

327. **E-ISSN**

328. **Printed**

329. **Online**

330. **Open Access**

331. **Subscription**

332. **Advertising**

333. **Editorial**

334. **Review**

335. **Manuscript**

336. **Editorial Board**

337. **Journal**

338. **Volume**

339. **Issue**

340. **Page**

341. **Year**

342. **DOI**

343. **ISSN**

344. **E-ISSN**

345. **Printed**

346. **Online**

347. **Open Access**

348. **Subscription**

349. **Advertising**

350. **Editorial**

351. **Review**

352. **Manuscript**

353. **Editorial Board**

354. **Journal**

355. **Volume**

356. **Issue**

357. **Page**

358. **Year**

359. **DOI**

360. **ISSN**

361. **E-ISSN**

362. **Printed**

363. **Online**

364. **Open Access**

365. **Subscription**

366. **Advertising**

367. **Editorial**

368. **Review**

369. **Manuscript**

370. **Editorial Board**

371. **Journal**

372. **Volume**

373. **Issue**

374. **Page**

375. **Year**

376. **DOI**

377. **ISSN**

378. **E-ISSN**

379. **Printed**

380. **Online**

381. **Open Access**

382. **Subscription**

383. **Advertising**

384. **Editorial**

385. **Review**

386. **Manuscript**

387. **Editorial Board**

388. **Journal**

389. **Volume**

390. **Issue**

391. **Page**

392. **Year**

393. **DOI**

394. **ISSN**

395. **E-ISSN**

396. **Printed**

397. **Online**

398. **Open Access**

399. **Subscription**

400. **Advertising**

401. **Editorial**

402. **Review**

403. **Manuscript**

404. **Editorial Board**

405. **Journal**

406. **Volume**

407. **Issue**

408. **Page**

409. **Year**

410. **DOI**

411. **ISSN**

412. **E-ISSN**

413. **Printed**

414. **Online**

415. **Open Access**

416. **Subscription**

417. **Advertising**

418. **Editorial**

419. **Review**

420. **Manuscript**

421. **Editorial Board**

422. **Journal**

423. **Volume**

424. **Issue**

425. **Page**

426. **Year**

427. **DOI**

428. **ISSN**

429. **E-ISSN**

430. **Printed**

431. **Online**

432. **Open Access**

433. **Subscription**

434. **Advertising**

435. **Editorial**

436. **Review**

437. **Manuscript**

438. **Editorial Board**

439. **Journal**

440. **Volume**

441. **Issue**

442. **Page**

443. **Year**

444. **DOI**

445. **ISSN**

446. **E-ISSN**

447. **Printed**

448. **Online**

449. **Open Access**

450. **Subscription**

451. **Advertising**

452. **Editorial**

453. **Review**

454. **Manuscript**

455. **Editorial Board**

456. **Journal**

457. **Volume**

458. **Issue**

459. **Page**

460. **Year**

461. **DOI**

462. **ISSN**

463. **E-ISSN**

464. **Printed**

465. **Online**

466. **Open Access**

467. **Subscription**

468. **Advertising**

469. **Editorial**

470. **Review**

471. **Manuscript**

472. **Editorial Board**

473. **Journal**

474. **Volume**

475. **Issue**

476. **Page**

477. **Year**

478. **DOI**

479. **ISSN**

480. **E-ISSN**

481. **Printed**

482. **Online**

483. **Open Access**

484. **Subscription**

485. **Advertising**

486. **Editorial**

487. **Review**

488. **Manuscript**

489. **Editorial Board**

490. **Journal**

491. **Volume**

492. **Issue**

493. **Page**

494. **Year**

495. **DOI**

496. **ISSN**

497. **E-ISSN**

498. **Printed**

499. **Online**

500. **Open Access**

501. **Subscription**

502. **Advertising**

503. **Editorial**

504. **Review**

505. **Manuscript**

506. **Editorial Board**

507. **Journal**

508. **Volume**

509. **Issue**

510. **Page**

511. **Year**

512. **DOI**

513. **ISSN**

514. **E-ISSN**

515. **Printed**

516. **Online**

517. **Open Access**

518. **Subscription**

519. **Advertising**

520. **Editorial**

521. **Review**

522. **Manuscript**

523. **Editorial Board**

524. **Journal**

525. **Volume**

526. **Issue**

527. **Page**

528. **Year**

529. **DOI**

530. **ISSN**

531. **E-ISSN**

532. **Printed**

533. **Online**

534. **Open Access**

535. **Subscription**

536. **Advertising**

537. **Editorial**

538. **Review**

539. **Manuscript**

540. **Editorial Board**

541. **Journal**

542. **Volume**

543. **Issue**

544. **Page**

545. **Year**

546. **DOI**

547. **ISSN**

548. **E-ISSN**

549. **Printed**

550. **Online**

551. **Open Access**

552. **Subscription**

553. **Advertising**

554. **Editorial**

555. **Review**

556. **Manuscript**

557. **Editorial Board**

558. **Journal**

559. **Volume**

560. **Issue**

561. **Page**

562. **Year**

563. **DOI**

564. **ISSN**

565. **E-ISSN**

566. **Printed**

567. **Online**

568. **Open Access**

569. **Subscription**

570. **Advertising**

571. **Editorial**

572. **Review**

573. **Manuscript**

574. **Editorial Board**

575. **Journal**

576. **Volume**

577. **Issue**

578. **Page**

579. **Year**

580. **DOI**

581. **ISSN**

582. **E-ISSN**

583. **Printed**

584. **Online**

585. **Open Access**

586. **Subscription**

587. **Advertising**

588. **Editorial**

589. **Review**

590. **Manuscript**

591. **Editorial Board**

592. **Journal**

593. **Volume**

594. **Issue**

595. **Page**

596. **Year**

597. **DOI**

598. **ISSN**

599. **E-ISSN**

600. **Printed**

601. **Online**

602. **Open Access**

603. **Subscription**

604. **Advertising**

605. **Editorial**

606. **Review**

607. **Manuscript**

608. **Editorial Board**

609. **Journal**

610. **Volume**

611. **Issue**

612. **Page**

613. **Year**

614. **DOI**

615. **ISSN**

616. **E-ISSN**

617. **Printed**

618. **Online**

619. **Open Access**

620. **Subscription**

621. **Advertising**

622. **Editorial**

623. **Review**

624. **Manuscript**

625. **Editorial Board**

626. **Journal**

627. **Volume**

628. **Issue**

629. **Page**

630. **Year**

631. **DOI**

632. **ISSN**

633. **E-ISSN**

634. **Printed**

635. **Online**

636. **Open Access**

637. **Subscription**

638. **Advertising**

639. **Editorial**

640. **Review**

641. **Manuscript**

642. **Editorial Board**

643. **Journal**

644. **Volume**

645. **Issue**

646. **Page**

647. **Year**

648. **DOI**

649. **ISSN**

650. **E-ISSN**

651. **Printed**

652. **Online**

653. **Open Access**

654. **Subscription**

655. **Advertising**

656. **Editorial**

657. **Review**

658. **Manuscript**

659. **Editorial Board**

660. **Journal**

661. **Volume**

662. **Issue**

663. **Page**

664. **Year**

665. **DOI**

666. **ISSN**

667. **E-ISSN**

668. **Printed**

669. **Online**

670. **Open Access**

671. **Subscription**

672. **Advertising**

673. **Editorial**

674. **Review**

675. **Manuscript**

676. **Editorial Board**

677. **Journal**

678. **Volume**

679. **Issue**

680. **Page**

681. **Year**

682. **DOI**

683. **ISSN**

684. **E-ISSN**

685. **Printed**

686. **Online**

687. **Open Access**

688. **Subscription**

689. **Advertising**

690. **Editorial**

691. **Review**

692. **Manuscript**

693. **Editorial Board**

694. **Journal**

695. **Volume**

696. **Issue**

697. **Page**

698. **Year**

699. **DOI**

700. **ISSN**

701. **E-ISSN**

702. **Printed**

703. **Online**

704. **Open Access**

705. **Subscription**

706. **Advertising**

707. **Editorial**

708. **Review**

709. **Manuscript**

710. **Editorial Board**

711. **Journal**

712. **Volume**

713. **Issue**

714. **Page**

715. **Year**

716. **DOI**

717. **ISSN**

718. **E-ISSN**

719. **Printed**

720. **Online**

721. **Open Access**

722. **Subscription**

723. **Advertising**

724. **Editorial**

725. **Review**

726. **Manuscript**

727. **Editorial Board**

728. **Journal**

729. **Volume**

730. **Issue**

731. **Page**

732. **Year**

733. **DOI**

734. **ISSN**

735. **E-ISSN**

736. **Printed**

737. **Online**

738. **Open Access**

739. **Subscription**

740. **Advertising**

741. **Editorial**

742. **Review**

743. **Manuscript**

744. **Editorial Board**

745. **Journal**

746. **Volume**

747. **Issue**

748. **Page**

749. **Year**

750. **DOI**

751. **ISSN**

752. **E-ISSN**

753. **Printed**

754. **Online**

755. **Open Access**

756. **Subscription**

757. **Advertising**

758. **Editorial**

759. **Review**

760. **Manuscript**

761. **Editorial Board**

762. **Journal**

763. **Volume**

764. **Issue**

765. **Page**

766. **Year**

767. **DOI**

768. **ISSN**

769. **E-ISSN**

770. **Printed**

771. **Online**

772. **Open Access**

773. **Subscription**

774. **Advertising**

775. **Editorial**

776. **Review**

777. **Manuscript**

778. **Editorial Board**

779. **Journal**

780. **Volume**

781. **Issue**

782. **Page**

783. **Year**

784. **DOI**

785. **ISSN**

786. **E-ISSN**

787. **Printed**

788. **Online**

789. **Open Access**

790. **Subscription**

791. **Advertising**

792. **Editorial**

793. **Review**

794. **Manuscript**

795. **Editorial Board**

796. **Journal**

797. **Volume**

798. **Issue**

799. **Page**

80

## Kido, o caminho do Go

O *Kido* se refere a uma série de regras de etiqueta que devem ser observadas ao se jogar Go, criando um ambiente harmonioso e uma experiência proveitosa para os jogadores.

### Antes da partida

Antes de partidas informais, caso não se saiba a diferença de força entre os jogadores, cabe ao jogador mais novo oferecer as pedras brancas (tradicionalmente as “pedras” do jogador mais forte ou “mais experiente”) ao jogador mais velho. Este, por sua vez, pode aceitá-las ou escolher fazer o *nigiri*.

No caso de existir uma diferença clara de força entre os jogadores, o mais fraco deverá perguntar ao mais forte quantas pedras de *handicap* ele deve colocar.

Já o jogador mais forte pode dizer para que se coloque o *handicap* apropriado, ou oferecer que o jogador mais fraco escolha a quantidade de pedras, até o limite de cada tabuleiro.

Outra maneira comum de decidir-se o *handicap* é começar com partidas iguais e, a cada duas vitórias consecutivas de um jogador, adicionar 1 pedra de *handicap* para o perdedor, lembrando que o *handicap* de “1 pedra” trata-se de o jogador “mais fraco” jogar com as pretas, cedendo um *komi* de apenas 0,5 ponto.

## O início da partida

Antes ou no momento de realizar o primeiro lance da partida, as pretas devem fazer uma reverência, sempre olhando nos olhos do adversário, e lhe desejar uma boa partida, geralmente dizendo “*onegaimasu*” ou “*yoroshiku onegaimasu*”. No caso de partidas com *handicap*, o cumprimento deve ser feito apenas no momento de colocar a última pedra, além de haver a necessidade de colocar as pedras na ordem correta, de acordo com os casos apresentados a seguir:

- a. Para 2, 3, 4, 6, 8 ou 9 pedras:

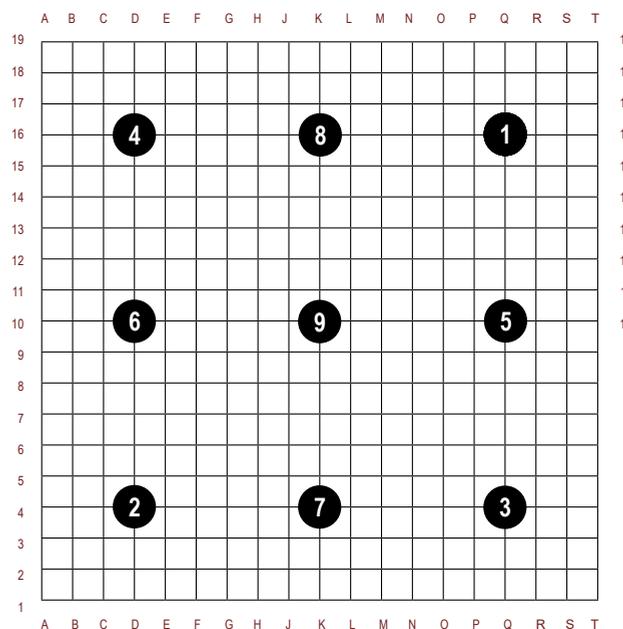


Diagrama 59



b. Para 5 pedras:

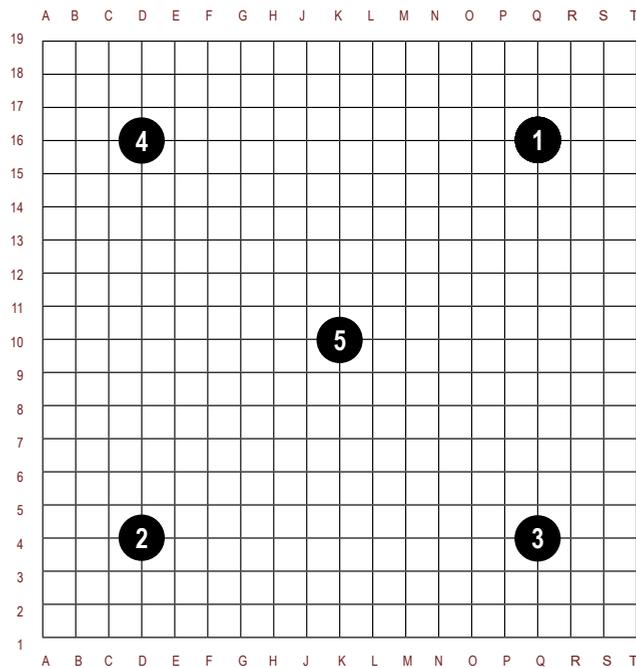


Diagrama 60

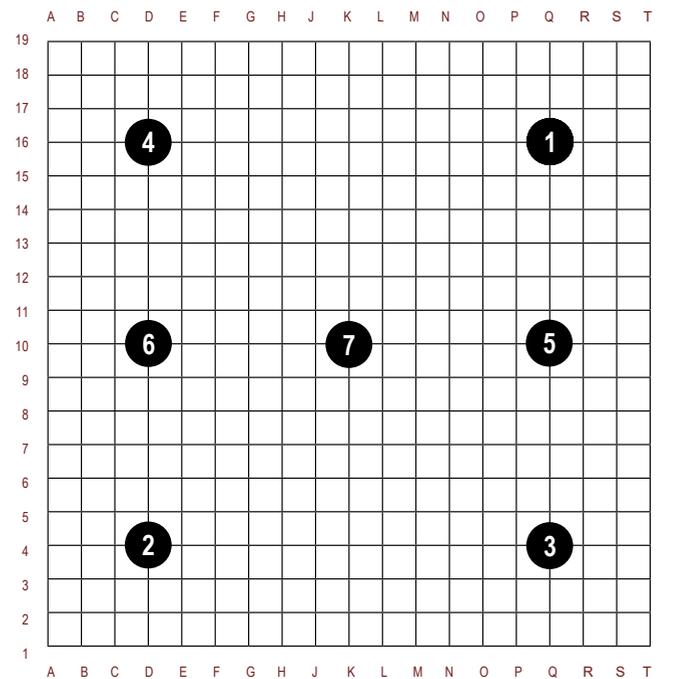


Diagrama 61



Foto: Jovino Soares/SME

Estudantes da Rede Municipal de Ensino durante aula do Jogo de Go

No caso de partidas por igual, o primeiro lance deve sempre ser no canto à direita do seu adversário, marcado com A na figura ao lado:



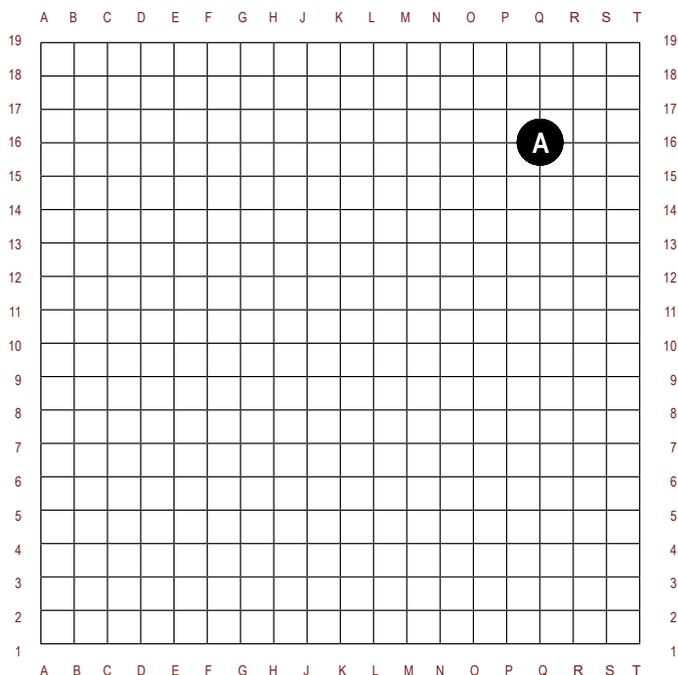


Diagrama 62

## Decorrer da partida

Durante a partida, não se deve colocar a mão no *goko* antes de se ter certeza de qual lance irá jogar. Também não se deve ficar brincando ou mexendo nas pedras enquanto se joga.

Uma vez que uma pedra tenha sido colocada e solta no tabuleiro, não é permitido voltar o lance. Caso seja necessário arrumar uma pedra no tabuleiro, é preciso pedir licença para fazê-lo. No caso de uma partida com relógio, deve-se acioná-lo com a mesma mão que joga.

## Como segurar as pedras

A maneira usual de segurar as pedras no momento do lance é colocando-as entre o dedo indicador e médio ou entre o dedo médio e anelar.



Foto: Roberto Tersis/SME

A maneira usual de segurar uma pedra de Go

## Ao final da partida

Existem dois sinais comuns de abandono:

1. Colocar uma pedra capturada no tabuleiro; e
2. Uso da palavra *makemashita*.

No caso de a partida necessitar de contagem, o jogador sempre deve contar o território do seu adversário.

Ao final da partida, deve-se cumprimentar o adversário com uma reverência e agradecer pelo jogo. Geralmente, usa-se a frase “*Arigatou Gozaimasu*”. Cada jogador recolhe e guarda as próprias pedras.





Foto: Roberto Tersi/SME

Professores se cumprimentam após a partida, no curso de Formação para Formadores

The background is a solid reddish-pink color. It features a repeating pattern of stylized, three-dimensional spheres and bowls. The spheres are scattered across the upper and middle sections, while two larger, more prominent bowls are positioned in the lower right quadrant. All elements are rendered in a lighter shade of the background color, creating a subtle, embossed effect.

# **Provérbios, poemas e citações de Go**



**N**este capítulo, trazemos uma seleção de traduções livres de diversos provérbios, poemas e citações sobre Go, em sua maioria vindos do oriente, mostrando como o jogo se tornou parte integral da cultura.

## Provérbios

No Jogo de Go, se munido de bom senso, um jogador é capaz de progredir usando quase que exclusivamente a experiência de partidas e a orientação de provérbios que semeiam a sabedoria de milênios de jogo.

### Provérbios gerais

“Se quer ficar forte, perca suas 200 primeiras partidas o mais rápido possível.”

“Alguns momentos para aprender, uma vida para obter a maestria.”

“Aquele que só se preocupa em tomar peças, sempre perde a partida.”

“Apenas após dez socos você verá o punho e apenas depois de vinte será capaz de bloquear.”

“O ponto vital de meu inimigo é o meu ponto vital.”

### Provérbios de abertura

“A primeira linha é a linha da morte.  
A segunda linha é a linha da derrota.  
A terceira linha é a linha do lucro.  
A quarta linha é a linha da influência.”

“O canto é ouro, o lado é prata e o centro é grama. Porém, você sempre precisa de um pouco de grama para seus cavalos pastarem.”

“Não empurre ao longo da segunda linha.”

“O *Meijin* não precisa saber *joseki*.”

“Não jogue o triângulo vazio.”



## Provérbios para atacar e defender

“Faça território enquanto ataca.”

“Defenda enquanto ataca.”

“Redes são melhores do que escadas.”

“Cada degrau da escada vale 7 pontos.”

“Use o *keima* para atacar.”

“Para defender-se de um *bôshi*, use o *keima*.”

“O *ikken tobi* nunca é um mal lance.”

“Para defender use o *ikken tobi*.”

“Responda um *keima* com um *kosumi*.”

“Ao ser cortado, estenda.”

“Ao ser cortado, estenda ao longo da terceira linha.”

## Provérbios de vida e morte

“Jogue no ponto de simetria.”

“Há morte no *hane*.”

“Coisas estranhas acontecem no ponto 2-1.”

## Poemas

“Não permita que um passatempo atrapalhe afeto genuíno.

Você ainda pode concordar com graça e dizer, ‘Eu ganhei’.

Quando a disputa acaba, brancas e pretas são coletadas em duas caixas.

E não há mais traço algum de vitória ou derrota”.

*Wang An-shih*

“Monges da montanha sentados jogam Go.  
Sobre o tabuleiro há o tom brilhoso do bambu.  
Ninguém os vê através das folhas cintilantes.  
Mas às vezes se ouve o bater de uma pedra”.

*Po Ch-i*

“Apenas um jogo,  
eles disseram e começaram a jogar.  
Isso foi ontem”.

*Anônimo*

“Com o nariz escorrendo, sozinho, eu estudo Go.  
A noite é fria”

*Yosa Buson, século XVIII*

“Nós jogamos Go e escrevemos poemas juntos.  
Mas ele morreu e eu estou velho”.

*Liu K'o, século XIII*

“Para o clube de Go e para o mérito, um par de servos  
é despachado”.

*Anônimo*

“Com cuidado e prudência,  
eles jogam os primeiros,  
segundos ou terceiros jogos”.

*Anônimo*

“Conselho de Go:  
quando ele quer falar,  
ele pisa no jardim”.

*Anônimo*

“Suas pedras conseguiram viver,  
mas para o leito de morte ele se atrasou”.

*Anônimo*



“Pelo caminho o qual o lenhador retornou,  
a haste do machado apodrecida ao vento se esvai,  
apenas a lâmina de pedra sobrou,  
para o arco-irís cavalgar”.

*Meng Jiao*

“Com o professor são quatro pedras;  
com o pupilo também são quatro pedras”.

*Anônimo*

“Pacientes fluem as pedras lentamente.  
Obra de mestre”

*Felipe Herman van Riemsdijk*

“Perdendo no Go,  
quando volta para casa,  
torna-se uma tempestade”.

*Anônimo*

“Com uma pessoa exaltada jogando Go,  
e em perigo de ganhar, ele pensa com afinco”.

*Anônimo*

“Resultado do jogo: pela voz que a chama, a esposa sabe”.

*Anônimo*

“Levantando para ir ao banheiro,  
a esposa ralha sobre o Jogo de Go”.

*Anônimo*

“Nas profundezas da noite,  
até mesmo o teto se torna um tabuleiro de Go”.

*Anônimo*

“Aqui na minha cidade as coisas não são mais como eu  
lembrava.

Como eu gostaria de estar onde o machado em poeira  
se desfez”.

*Anônimo*

“Se isso fosse Go, eu começaria uma briga de *ko* e cer-  
tamente viveria.

Mas na estrada para a morte não há mais lances”.

*Honinbo Sansa, em seu leito de morte, 1623 d.C.*



## Citações

“É difícil de lidar com ele, que se empanurra de comida o dia todo e não aplica sua mente para nada produtivo. Não há jogadores de liu po<sup>15</sup> e de Go? Ser um desses ainda é melhor do que não fazer nada.”

*Confúcio, Analects, livro XVIII, capítulo XXII*

“O Sr. Chang, músico-companheiro do Imperador Amarelo, cresceu asas e lhe foi concedido o nome de Professor Hung Yai. No cume da montanha Chung-nam ele jogou go”.

*Anônimo, entre 1300 e 900 a.C.*

“O Imperador no Palácio deu vinho aos membros da corte, isso quer dizer, os ministros e príncipes se reuniram no Palácio Imperial e jogaram Go. Eles pararam ao anoitecer”.

*Crônicas da corte japonesa, 834 d.C.*

“Em abril, no sétimo ano de T'ai Chung, um príncipe do Japão veio à Corte. O príncipe era um bom jogador de Go. O Imperador ordenou seu chefe do castelo, Shin Yen a jogar um jogo com ele. Depois do trigésimo terceiro lance, o resultado era dúbio. O chefe do castelo estava

temeroso em trazer desgraça ao comando imperial. Suas palmas ficaram suadas. Ele concentrou toda sua mente e jogou. Ao lance deu-se o nome ‘Pacificando a Cabeça de Deus’, pois era forte o suficiente para resolver dois problemas de uma vez. O príncipe observou, recolheu seus braços e abaixou a cabeça, derrotado”.

*Crônicas da corte chinesa, 853 d.C.*

“Tarde da noite, quando quase todos foram dormir, pode-se ouvir os cortesãos seniores conversando fora da casa, enquanto de uma das salas ao fundo vem o repetitivo som de pedras de Go sendo largadas em suas caixas”.

*Dama Sei Shonagon, Livro de Cabeceira*

“A arte do Go começou na China e foi transmitida ao nosso país pelo Grande Ministro Kibi. Desde então se espalhou e agora todos jogam. Monges talentosos jogam com mulheres e se tornam seus amantes. As pessoas andam pelo mundo se preocupando com seus lances como se fizessem parte do Departamento de Go. Eles colocam sua vida em risco pela preocupação da vida de suas pedras. Mesmo que os aficionados não sejam monges Budistas, eles sobrevivem com uma refeição ao dia e embora eles não sejam sacerdotes Yamabushi, eles passam as noites acordados, como se aguardando o nascer do sol”.

*Yamako Genrin, por volta de 1000 d.C.*

15 *Liu Po é um antigo jogo de azar chinês*



“O mais importante entre eles é uma espécie de jogo. Em um tabuleiro de trezentas casas, diversos jogam juntos com duzentas casas onde algumas são brancas, outras pretas. Com essas pedras, eles se dedicam a banir as pedras dos outros para o centro do tabuleiro para depois dominar o restante das casas. No fim, aquele que tiver conquistado a maior parte das casas é proclamado vencedor. Sobre esse jogo, os oficiais saltam com entusiasmo e frequentemente gastam a maior parte de seu dia jogando, pois para aqueles que são jogadores experientes, um jogo pode tomar uma hora inteira. Aquele que é experiente nesse jogo é, mesmo que não se destaque de nenhuma outra maneira, respeitado e convidado por todos. Sim, alguns até os escolhem como professores, de acordo com os costumes deles”.

*Matteo Ricci, 1610 d.C.*

“As regras do Go são tão elegantes, orgânicas e rigorosamente lógicas que, se existe vida inteligente em algum outro lugar do universo, eles quase certamente jogam Go”.

*Edward Lasker*

“O tabuleiro é um espelho da mente do jogador conforme o tempo passa. Quando um mestre estuda o registro de um jogo, ele pode dizer em que momento a ganância tomou o pupilo, quando ele ficou cansado, quando caiu em estupidez e quando a criada veio com uma xícara de chá”.

*Anônimo*

“...a tática de um soldado, a exatidão de um matemático, a imaginação de um artista, a inspiração de um poeta, a calma de um filósofo e a maior das inteligências”.

*Zhang Yunqi, sobre as qualidades necessárias a um grande jogador de Go, 1991*

“A diferença entre uma pedra colocada em uma intersecção no lugar de outra vizinha é insignificante para os leigos. O Mestre de Go, no entanto, vê toda a diferença entre uma flor e um bloco de cimento”.

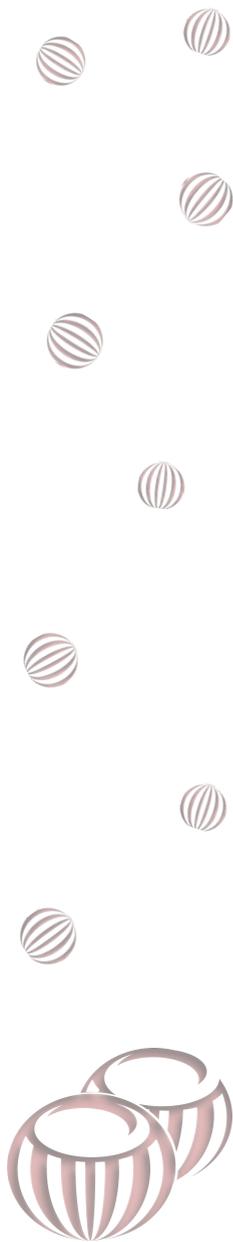
*Dave Lowry*

“Go usa os mais elementares materiais e conceitos – linha e círculo, madeira e pedra, branco e preto – combinando-os com regras simples para gerar estratégias sutis e táticas complexas que impressionam a imaginação”.

*Kaoru Iwamoto 9d*

“Estudar Go é uma maneira maravilhosa de desenvolver tanto as habilidades criativas quanto lógicas das crianças, pois, para jogá-lo, ambos os lados do cérebro são necessários”.

*Honinbo Cho Chikun*



“Eu não acho que posso terminar esse trabalho com algo melhor do que uma pequena nota sobre os diversos jogos em uso entre os chineses. O primeiro e mais estimado é chamado *Onay-Ki*. É uma espécie de jogo de guerra, o objetivo é cercar e conquistar território. É jogado com pequenas pedras, redondas e achatadas, de duas cores, geralmente pretas e brancas, somando cento e oitenta de cada cor, as quais são colocadas sobre um tabuleiro quadriculado de papel, onde compartimentos coloridos intersectam uns com os outros. Esse jogo é tão difícil que fui assegurado de que nunca antes existiu alguém que o jogou com toda a perfeição possível. Seria muito demorado e difícil explicar suas regras. Elas podem ser encontradas em um livro impresso na China, o qual possuo, com instruções muito claras de como se jogar. Ele exige ainda mais atenção e silêncio do que o Xadrez. É o jogo favorito entre eruditos e governantes”.

*Van Braam, 1797 d.C.*

## As 36 Estratégias: A Arte Secreta da Guerra

“As 36 Estratégias” são uma compilação de táticas de guerra, criadas pela então chamada “Escola Sombria do Taoísmo” durante o período dos Estados Combatentes da China (século V a século II a.C.). Essa compilação foi feita por um autor anônimo, e a aplicabilidade dela demonstra o quanto o pensamento oriental de guerra e a estratégia do Go são próximos. São mencionadas as estratégias apenas de passagem, mas, com algum senso de Go, é possível imaginar como transmiti-las ao jogo. As estratégias são divididas em seis grupos:

### 1. Estratégias para quando você tem recursos superiores

- a. Atravesse o mar sem o conhecimento dos céus (ou do Imperador)
- b. Faça um cerco a Wei para resgatar Chao;
- c. Assassine com uma adaga emprestada;
- d. Vá com calma, enquanto o inimigo se exaure;
- e. Saqueie uma casa em chamas;
- f. Faça barulho ao leste, ataque a oeste.

### 2. Estratégias para quando as duas forças são iguais

- a. Faça algo a partir de nada;
- b. Repare a ponte levadiça aberta e avance pelas montanhas em segredo;
- c. Calmamente, observe as fogueiras do outro lado do rio, ou relaxe na montanha, observando os tigres se digladiando abaixo;
- d. Esconda sua adaga com um sorriso;
- e. Deixe a ameixeira morrer para salvar o pessegueiro;
- f. Se você encontrar uma ovelha, certifique-se de roubá-la.

### 3. Estratégias para atacar

- a. Bata na grama para assustar a cobra;
- b. Encontre a reencarnação em outro corpo;
- c. Atraia o tigre para o sopé da montanha;
- d. Liberte aquilo que mais deseja capturar;
- e. Arremesse um tijolo para atrair jade;
- f. Capture o líder para capturar os liderados.

#### 4. Estratégias para quando as condições são caóticas

- a. Roube a madeira para apagar a fogueira;
- b. Turve as águas para capturar o peixe;
- c. As cigarras trocam de pele;
- d. Trave a porta para prender o ladrão;
- e. Para atacar seu vizinho, se alie a estados distantes;
- f. Obtenha passagem segura por Guo para atacar Hu.

#### 5. Estratégias para tomar o que o seu oponente possui

- a. Roube as vigas, troque os pilares;
- b. Aponte para a amora para abusar da lagosta;
- c. Finja estupidez em vez de loucura;
- d. Remova a escada depois que o inimigo estiver no telhado;
- e. As flores de seda florescem na árvore;
- f. O anfitrião se torna o convidado; o convidado se torna o anfitrião.

#### 6. Estratégias para quando tudo parece perdido

- a. Use uma mulher para prender um homem;
- b. Abra os portões e convide seu inimigo para sua cidade vazia;
- c. Utilize os agentes do inimigo para atrapalhar seus próprios negócios;
- d. O plano da autotortura;
- e. Os estratagemas interligados;
- f. Corra!









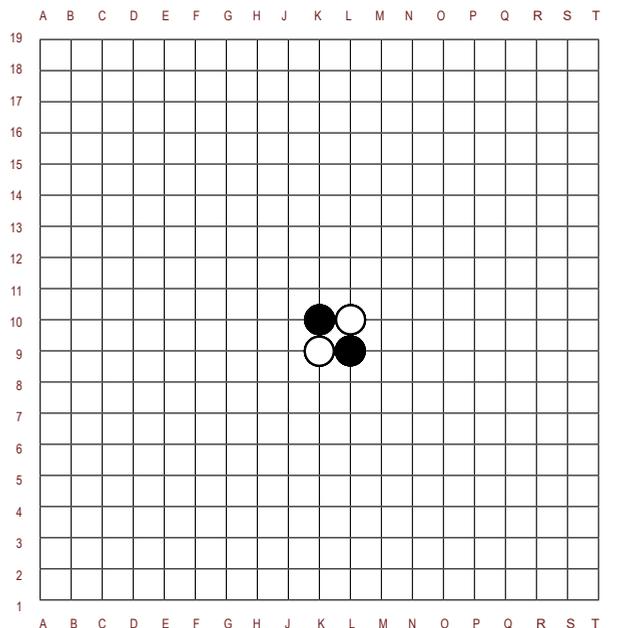
Neste capítulo, serão apresentadas algumas atividades alternativas que podem ser realizadas com o tabuleiro e as pedras de Go, como ferramentas de entrada para os estudantes.

### Gomoku Narabe

O Gomoku Narabe, ou “Cinco em Linha”, é um jogo de conexão jogado no tabuleiro 19x19 de Go. O objetivo é fazer uma linha de 5 pedras em qualquer direção. Assim como no Go o tabuleiro se inicia vazio, as peças pretas começam e as pedras nunca se movem. Linhas de 6 ou mais pedras não ganham a partida.

### Capture Go

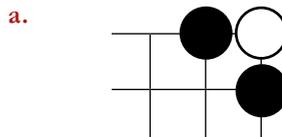
No Capture Go, ganha o jogador que capturar 5 pedras primeiro. As regras são as mesmas do Go, com a exceção da condição de vitória e da posição inicial da partida, que deve ser semelhante ao seguinte diagrama:

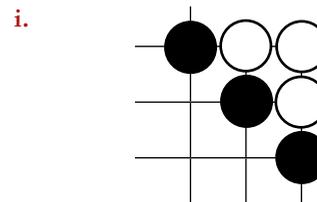
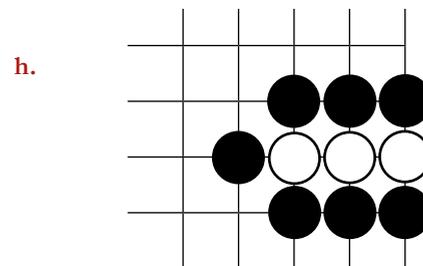
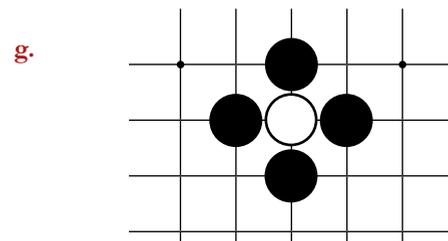
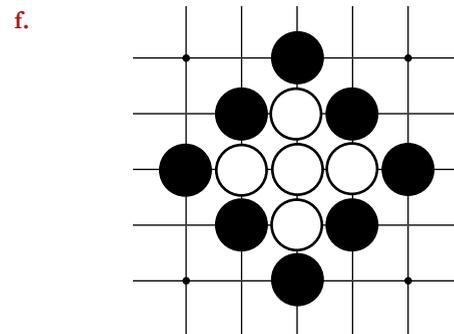
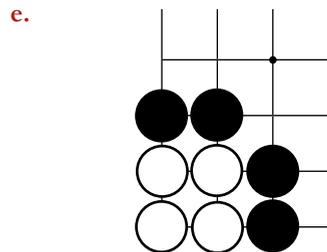
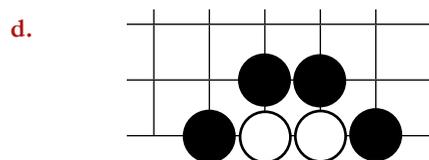
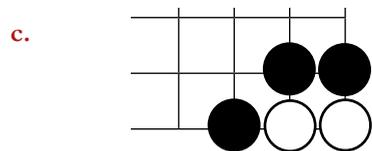
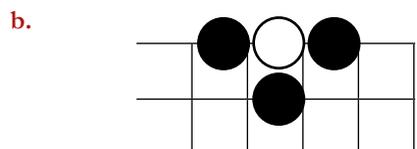


### Exercícios de Fixação

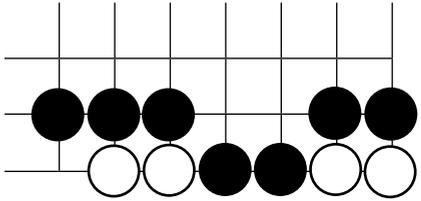
#### Liberdades

Identifique as pedras que deveriam ser retiradas do tabuleiro por estarem capturadas:

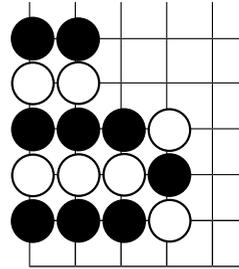




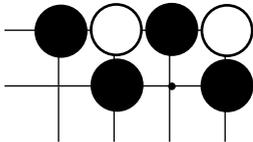
j.



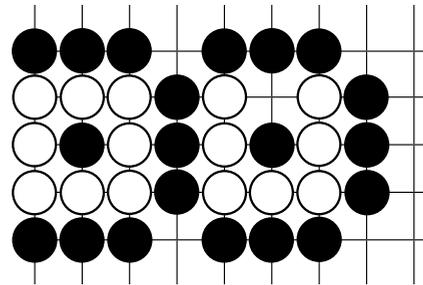
n.



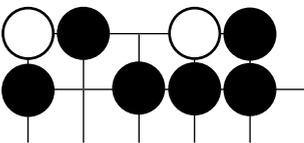
k.



o.



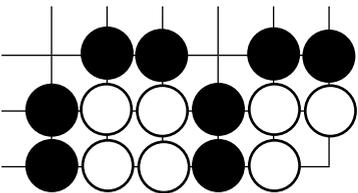
l.



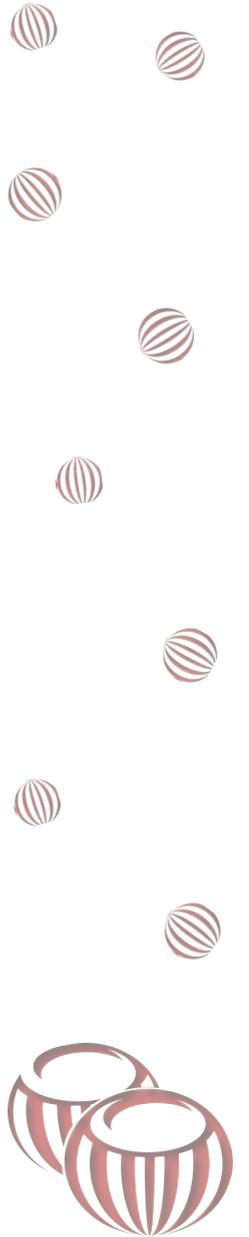
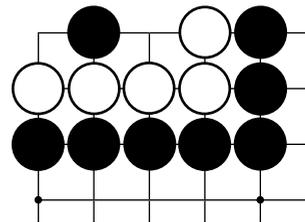
**Tsumego**

Identifique se os grupos brancos estão vivos ou mortos:

m.

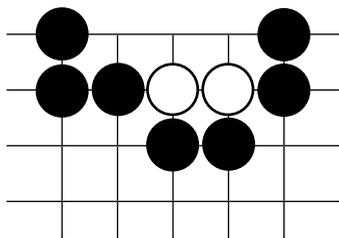


a.

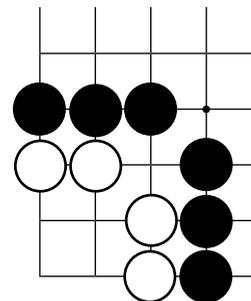




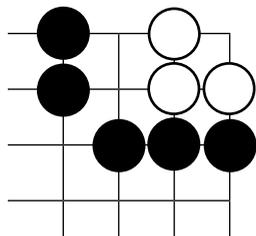
b.



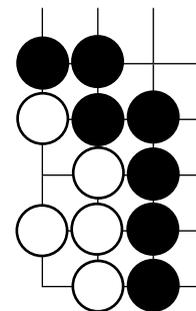
e.



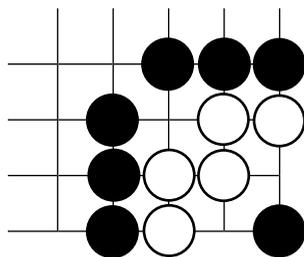
c.



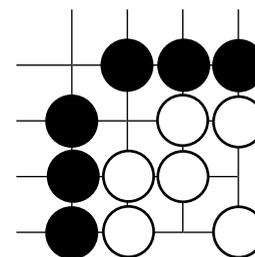
f.



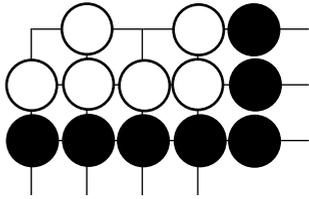
d.



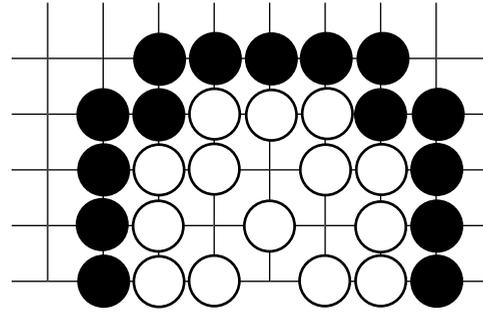
g.



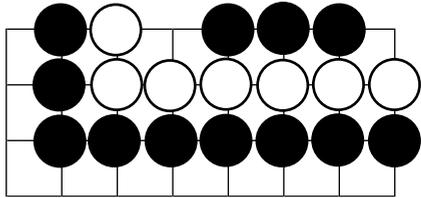
h.



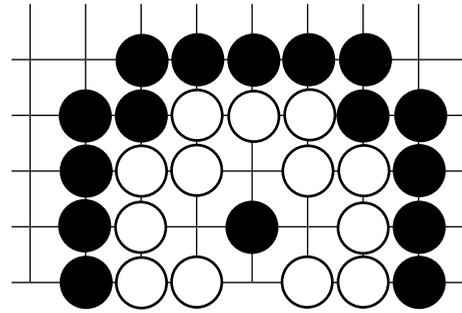
k.



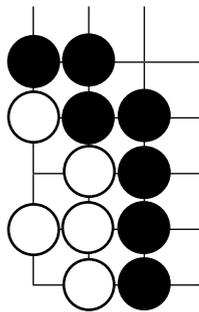
i.



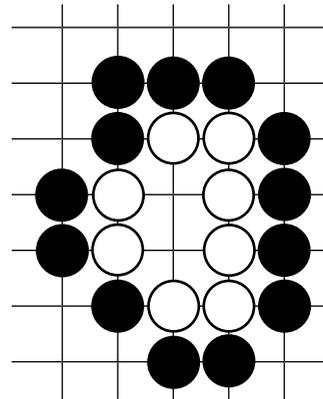
l.



j.

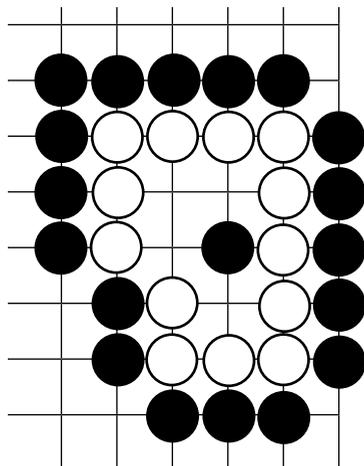


m.

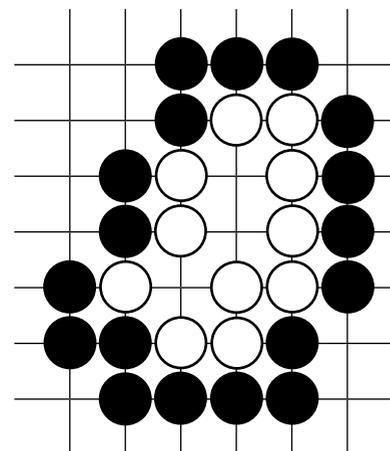




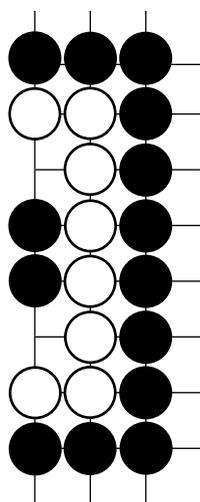
n.



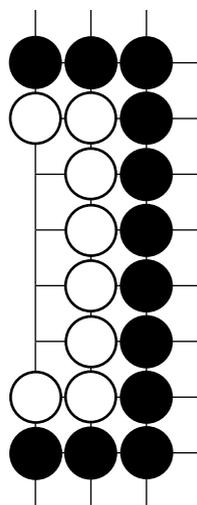
q.



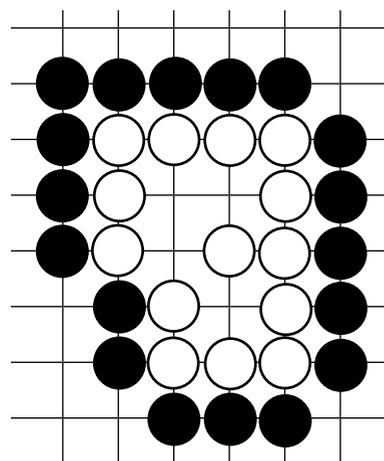
o.



p.



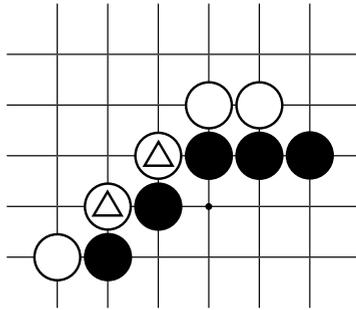
r.



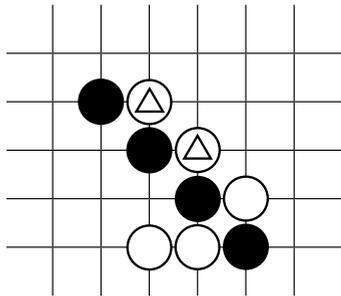
**Tesuji**

Capture ao menos uma das pedras marcadas da maneira mais eficiente possível:

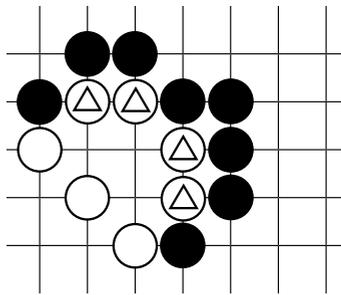
a.



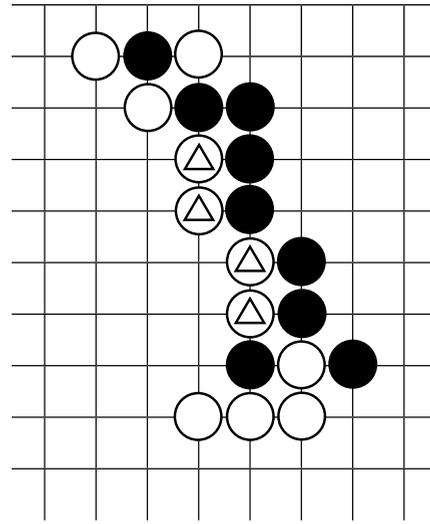
b.



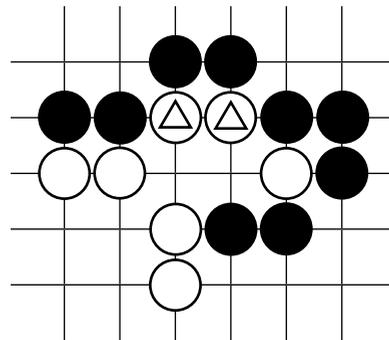
c.



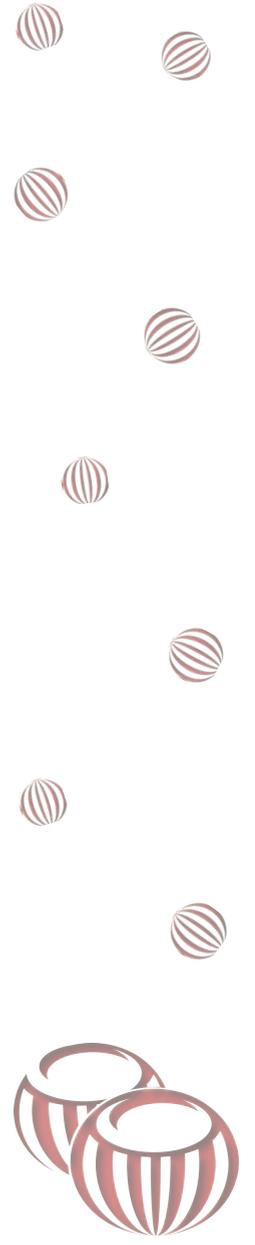
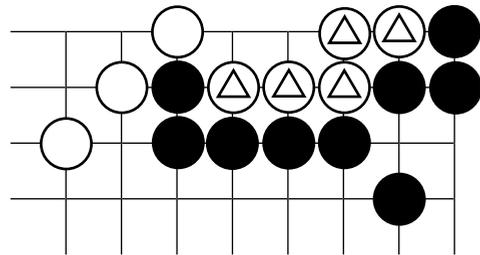
d.



e.

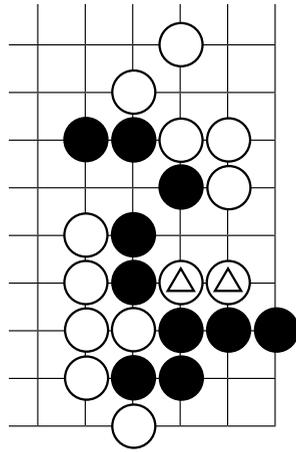


f.

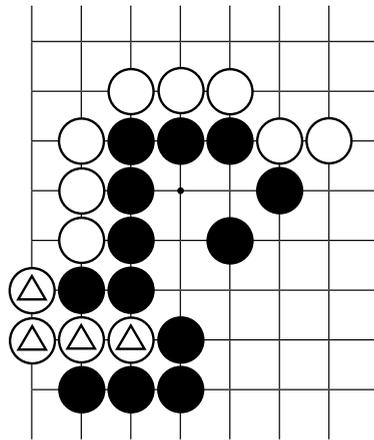




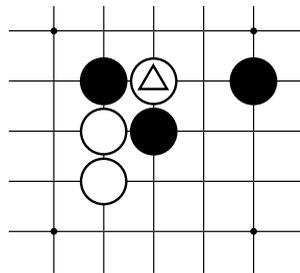
g.



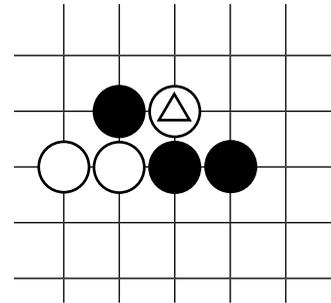
h.



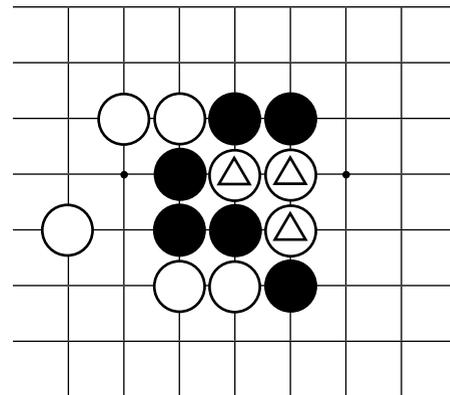
i.



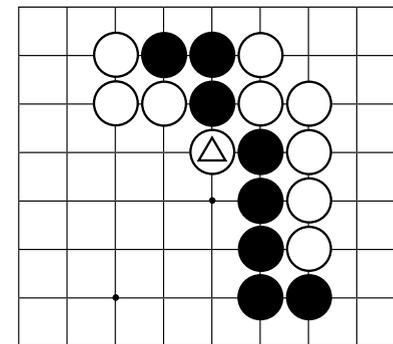
j.



k.



l.



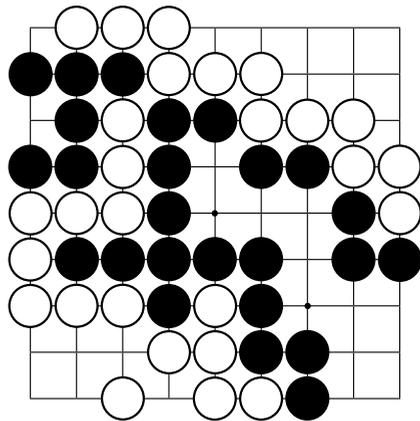
## Seichi

Aponte o vencedor, com a diferença de pontos, das partidas a seguir. Não esqueça do *komi* de 6,5 pontos para as brancas:

a. Capturas:

Branças: 0

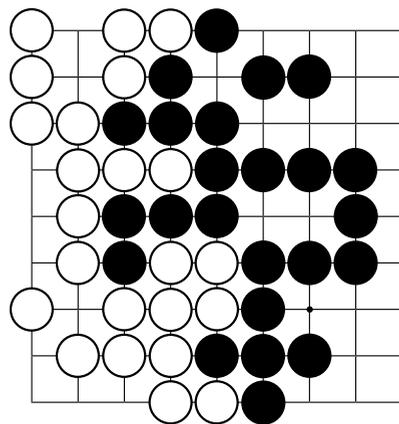
Pretas: 0



b. Capturas:

Branças: 3

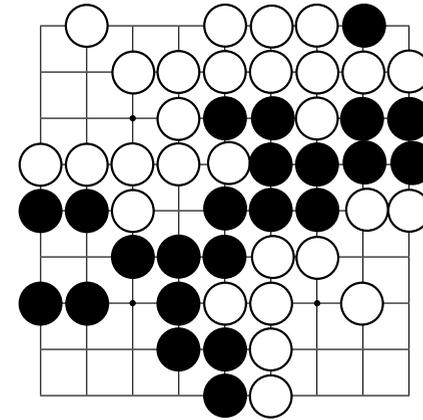
Pretas: 3



c. Capturas:

Branças: 4

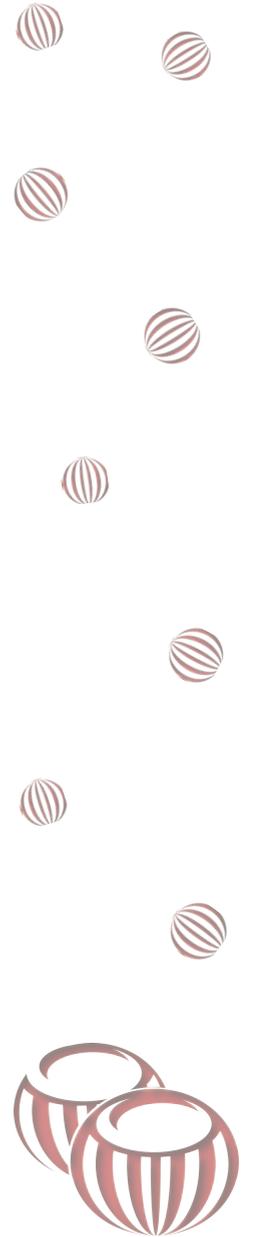
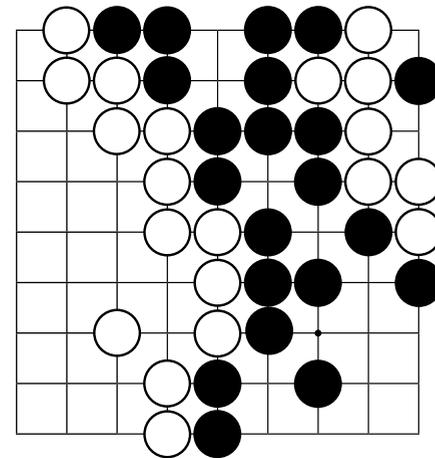
Pretas: 2



d. Capturas:

Branças: 0

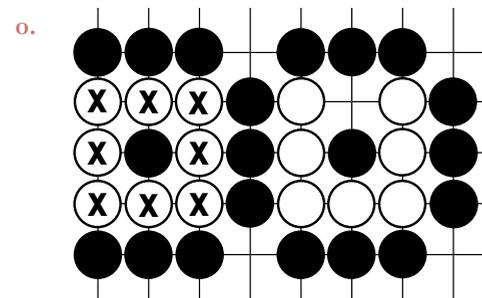
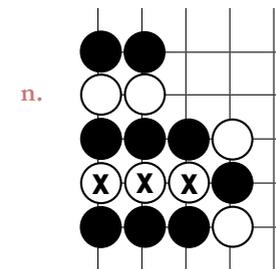
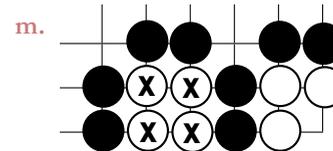
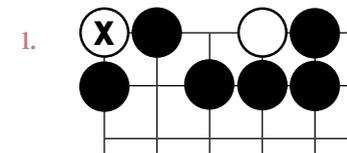
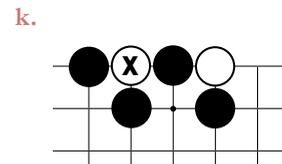
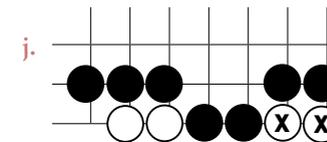
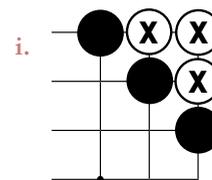
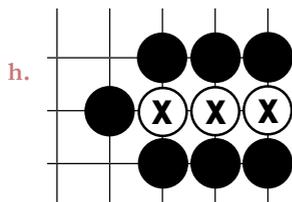
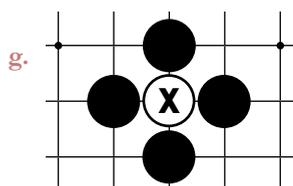
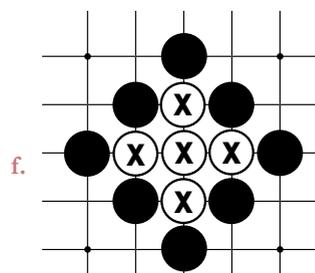
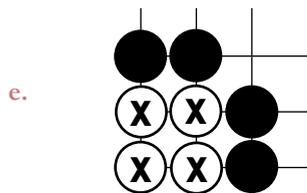
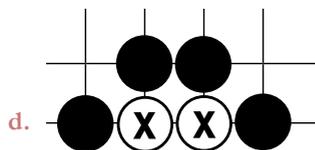
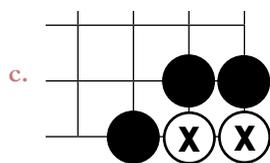
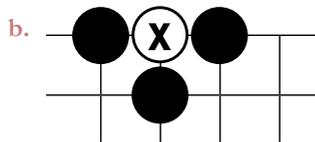
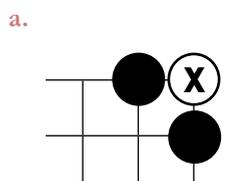
Pretas: 0



# Respostas dos Exercícios

## Liberdades

As peças capturadas estão marcadas com um "X":

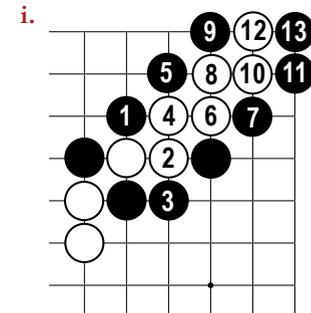
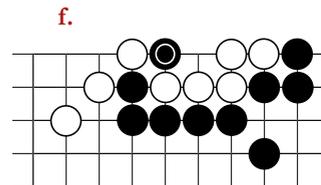
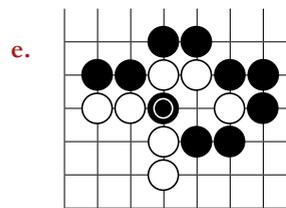
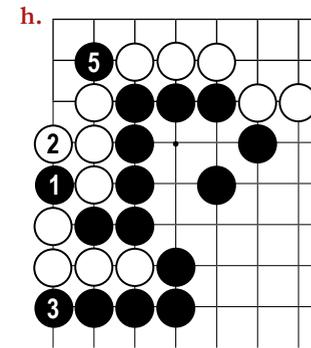
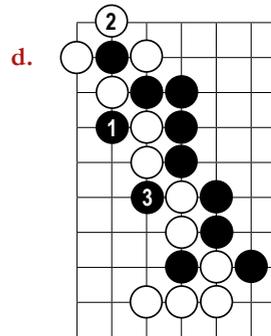
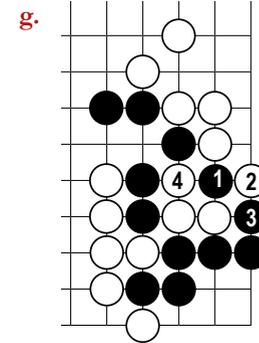
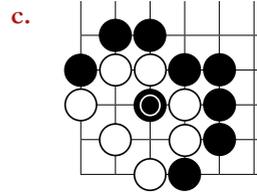
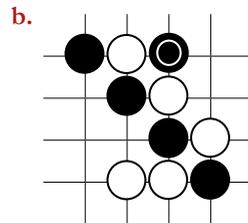
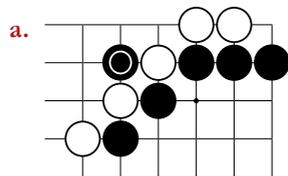


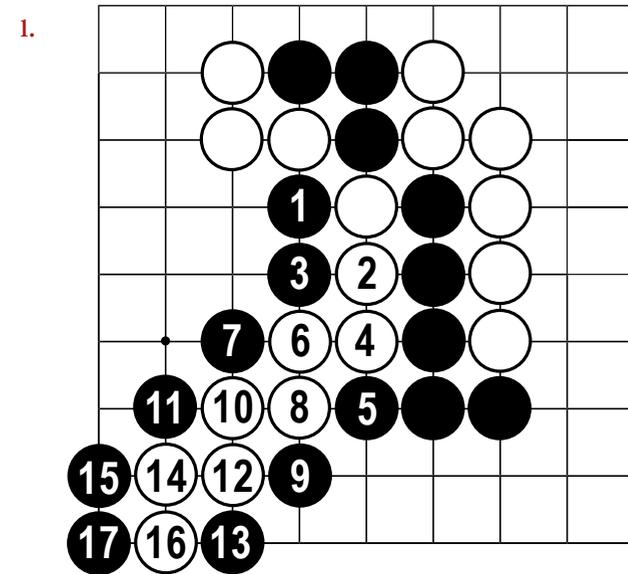
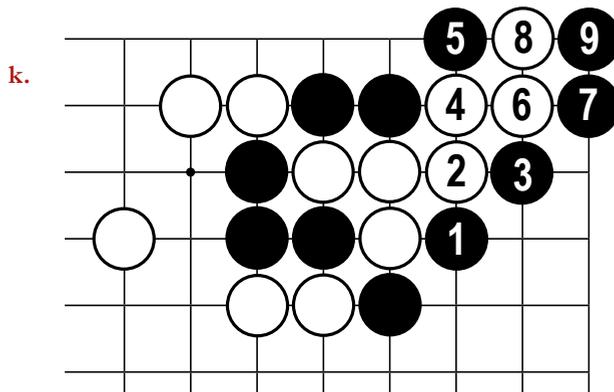
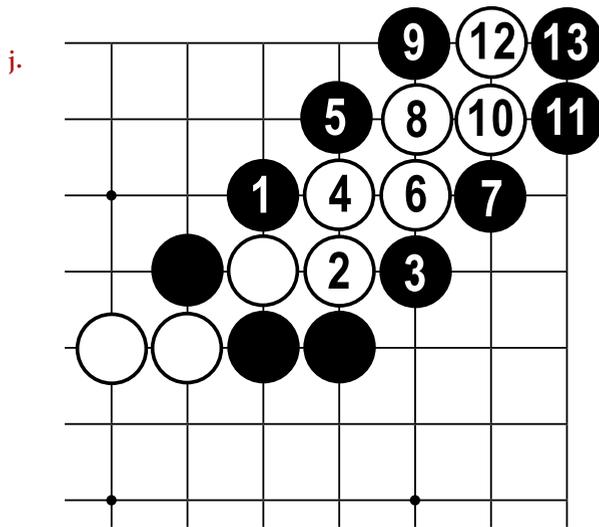
### Tsumego

a. Morto	b. Morto	c. Morto
d. Morto	e. Morto	f. Morto
g. Vivo	h. Vivo	i. Vivo
j. Morto	k. Vivo	l. Morto
m. Morto	n. Morto	o. Morto
p. Vivo	q. Morto	r. Vivo

### Tesuji

Os lances mais eficientes estão marcados com um “O”. Os exercícios em que eram necessários mais lances foram enumerados:





**Seichi**

- a. Brancas vencem por 22,5 pontos.
- b. Pretas vencem por 5,5 pontos.
- c. Pretas vencem por 19,5 pontos.
- d. Pretas vencem por 1,5 ponto.



**Experiências com o  
Jogo de Go na  
Rede Municipal de  
Ensino de São Paulo**





## EMEF Jardim das Laranjeiras

### Maurício Caetano dos Santos



Foto: Roberto Tensi/SME

Professor Maurício Caetano dos Santos (direita) é formador do Jogo de Go na DRE São Mateus

O presente texto aborda o início da minha trajetória em relação aos jogos de tabuleiros, meu primeiro contato com o Go, meu percurso formativo em relação ao jogo e a experiência que tive ao desenvolver o Projeto de Jogos de Tabuleiro na EMEF Jardim das Laranjeiras no ano de 2018.

## Introdução

O início de minha trajetória na Prefeitura do Município de São Paulo foi em 2008, quando ingressei no cargo de professor de Ensino Fundamental II e Médio, na EMEF Jardim das Laranjeiras, escola que leciono até hoje.

Meu contato com os tabuleiros iniciou-se na adolescência, com o jogo de Damas, participando de campeonatos na escola, e Xadrez, aprendendo a jogar nos horários livres com colegas do Ensino Médio.

Passei um longo período afastado dos jogos de tabuleiro, vindo novamente a ter contato com Xadrez em 2008, na EMEF Jardim das Laranjeiras, quando acompanhei estudantes no torneio Regional. No ano seguinte, após realizar a formação de Xadrez na DRE São Mateus, dei início ao projeto na Unidade Educacional.

Em 2012, fui convidado a fazer o curso para formadores, iniciando as formações de Xadrez para Professores em 2013. No início de 2016, em reuniões na Secretaria Municipal de Educação - SME para discutir a implementação do Jogo da Onça, fiquei sabendo da existência do Jogo de Go. Foi o meu primeiro contato com o jogo.

Em agosto de 2017, a SME ofereceu o curso “Iniciação ao Jogo de Go – tabuleiro 9x9”. Consegui participar do curso e logo me interessei pelo jogo. No mesmo ano, fiz os dois cursos subsequentes: “Iniciação ao Jogo de Go – tabuleiro 13x13” e “Iniciação ao Jogo de Go – tabuleiro 19x19”.





Durante os cursos, busquei me dedicar ao máximo. Esta dedicação se deu por dois motivos: o primeiro era que queria aprender, de fato, a jogar Go, pois era um jogo desafiador, enquanto o segundo era rebater o discurso que ouvia constantemente durante as formações de professores na DRE São Mateus, onde me falavam que era fácil jogar Xadrez, pois aprendi na adolescência. Queria me ver aprender um jogo complexo depois de me tornar adulto.

Ao longo dos três cursos, ministrado pelo professor Felipe Herman, tive contato com as regras básicas do jogo bem como com sua milenar história. Em umas das aulas com o tabuleiro 13x13, quando estávamos analisando uma partida e utilizamos mais as coordenadas para localizar os lances, percebi a similaridade do tabuleiro com as coordenadas geográficas de um mapa, e pensei que talvez houvesse a possibilidade de adaptar o Go para as minhas aulas de Geografia, ideia que foi sendo desenvolvida nos anos posteriores.

A cada curso a complexidade ia aumentando e, quando iniciamos o terceiro módulo, no tabuleiro 19x19, confesso que cogitei desistir, mas a vontade de aprender foi maior, conseguindo finalizar o curso.

Ao final do curso, minha dedicação foi recompensada com um convite para integrar o grupo de formadores de Go, para ministrar o curso de Iniciação ao Jogo de Go – tabuleiro 9x9 na DRE São Mateus, em 2018.

O curso de formação de Go para professores foi um enorme desafio, pois era um jogo novo para mim, mas a vontade de multiplicá-lo com os demais colegas fez com que superasse meus temores e seguisse em frente com a formação.

Foi muito gratificante apresentar o Go aos professores da DRE São Mateus, houve um grande envolvimento dos participantes e, ao final do curso, percebi que muitos já estavam planejando realizar projeto de Go em suas escolas.

O Programa Jogos de Tabuleiro traz uma grande oportunidade aos professores e estudantes da Prefeitura do Município de São Paulo para conhecer mais sobre a cultura global por meio da prática de jogos.

O Jogo de Go traz, além da instigante ação de jogar, um olhar mais abrangente sobre a cultura oriental, trabalhando de forma interessante e lúdica a noção de espaço e território, conceitos fundamentais para a minha disciplina, Geografia.

Sabemos que o Jogo de Go tem um longo caminho a percorrer em nossas escolas. Ainda somos um número pequeno de jogadores, entre estudantes e professores, mas acredito que há um potencial enorme para crescimento, seja na prática cotidiana nas escolas, seja em torneios envolvendo toda a Rede Municipal de Ensino.





Foto: Roberto Teresi/SME

Curso de Formação para Formadores da RME

## Socialização da prática com os estudantes

Apresentei aos estudantes enquanto estava fazendo os cursos de formação em 2017. Nesse período, realizava projeto de Xadrez e, ao final das aulas, levava um tabuleiro de Go e mostrava aos estudantes.

Em 2018, iniciei o projeto jogos de tabuleiros na EMEF Jardim das Laranjeiras, onde me propunha a trabalhar os jogos de Xadrez, Jogo da Onça e Go. Logo de início, o primeiro problema a ser superado é o material, pois há poucos locais que comercializam os tabuleiros de Go e o custo ainda é muito alto, principalmente se comparados aos materiais de Xadrez. Então optei por produzir os tabuleiros de forma artesanal. Minha opção foi utilizar o verso de banners para confeccionar os tabuleiros, e as peças foram feitas com cabos de vassouras.

Enquanto não terminava de produzir o material, utilizei os tabuleiros que ganhei ao visitar o clube de Go Nihon Kiin. A receptividade dos estudantes foi incrível. O projeto era composto com turmas de estudantes dos Ciclos de Alfabetização, Interdisciplinar e Autoral, e todos compreenderam bem as regras básicas.

O destaque ficou para os estudantes do Ciclo de Alfabetização, que gostaram tanto que pediram para realizarmos um pequeno torneio interno, ocorrido no final do ano letivo.

A falta de um tabuleiro imantado e de materiais prontos para projeção nos obrigou a produzir algumas

apresentações de slides, que também foram utilizadas no curso de formação de professores na DRE.

No ano de 2019 não realizei o projeto de Jogos de Tabuleiros, mas como já estava desenvolvendo uma adaptação do Go para as aulas de Geografia, utilizei o jogo como ferramenta didática para discutir os conceitos e noções de território, espaço e organização espacial.

## Considerações Finais

Consideramos que os próximos anos serão de ampliação do GO na Rede Municipal de Ensino, pois os professores que realizaram os cursos estão iniciando seus projetos nas escolas. E ainda temos desafios a superar, como a questão do material para os projetos que ainda são caros e difíceis de encontrar, e o relativo desconhecimento da Rede Municipal de Ensino em relação ao jogo.





Foto: Daniel Carvalho/SME

Alunos jogando Go no tabuleiro 9x9

## EMEF Vereadora Anna Lamberga Zéglio

**Fábio Alves Bertelli**



Foto: Lovino Soares/SME

Professor Fábio Alves Bertelli é formador do Jogo de Go na DRE Guaianases

Esse texto mostrará um pouco da minha trajetória na Rede Municipal de Ensino, minha relação com os jogos de tabuleiro, minha formação em relação ao Go e, principalmente, meu trabalho com os estudantes no Programa Jogos de Tabuleiro na Unidade Escolar onde leciono.

## Introdução

Ingressei na Prefeitura do Município de São Paulo em abril de 2000, aos 19 anos, no cargo de agente escolar e, no decorrer dos anos, fui acessando outros cargos em comissão ou mesmo por novos concursos.

Trabalhei na Rede como Auxiliar de Secretaria, Auxiliar Técnico de Educação I, Assistente de Gestão de Políticas Públicas e, atualmente, sou Professor de Ensino Fundamental II e Médio na EMEF Vereadora Anna Lamberga Zéglio da DRE Guaianases, onde leciono Matemática para estudantes do Ciclo Interdisciplinar e desenvolvo o Programa Jogos de Tabuleiro com turmas de todos os Ciclos nas quatro modalidades: Xadrez, Mancala Awelé, Go e Jogo da Onça.

Minha relação com os jogos de tabuleiro se deu ainda na infância, por meio de um jogo de Xadrez que ganhei aos 9 anos de idade. Um jogo pelo qual me encantei, principalmente por perceber que não se tratava de um jogo de azar.

Na Rede, tive contato primeiro com o Xadrez, por meio dos cursos de formação que eram oferecidos pela DRE Guaianases e realizados no CEU Jambeiro, onde eu trabalhava como Assistente de Gestão e sempre ficava incumbido de dar todo o suporte aos formadores.

Desde 2012, ano que ingressei como professor, trabalho projetos de Xadrez na Unidade Educacional onde leciono e tenho realizado todos os cursos referentes aos

jogos de tabuleiro, bem como participado dos torneios e demais eventos da Rede.

Em abril de 2016, em um desses eventos, um Congresso Técnico de Xadrez realizado no CEU Jambeiro, foi apresentada a proposta do Jogo de Go, e a Rede iria selecionar professores para constituírem uma equipe de formadores do jogo. Sem hesitar e muito entusiasmado, me candidatei. No entanto, eu já era Professor Formador de Professores de Xadrez da DRE Guaianases, e foi dada prioridade aos professores que ainda não eram formadores. Confesso que fiquei um tanto frustrado, pois ser Formador da Rede é um trabalho muito gratificante e prazeroso.

No entanto, para minha surpresa, na véspera do início do curso de formação de Go, recebi um telefonema me convidando para ser um dos formadores, uma vez que um dos candidatos havia desistido. Muito feliz, aceitei de imediato sem mesmo questionar quando e onde aconteceria a formação.

Tamanha era minha alegria, que passei a pesquisar tudo sobre o Jogo de Go e a cada pesquisa, me sentia mais interessado e entusiasmado. Então passei a estudar o jogo diariamente.

Durante o curso de formação, oferecido pelo Mestre Felipe Herman, contextualizado por toda a parte histórica e com breve biografia dos principais jogadores de Go, nos foi apresentado uma relação de aplicativos e sites para estudar e jogar Go, mas um deles ganhou minha atenção: OGS, um servidor de internet que nos permite jogar Go com oponentes do mundo inteiro. A

partir dele, passei a jogar diariamente e fiz do Jogo de Go uma rotina em minha vida.

Entre o término do curso e o início das aulas, joguei alguns torneios realizados pelo Sr. Sakita na Consciência do Xadrez, local onde realizamos todos os nossos cursos de formação. Joguei também no Brasil Nihon Kiin, participando inclusive de torneios, e frequentei aulas particulares no Paulista Go Center.

Em setembro de 2018, ministrei o curso “Iniciação ao Jogo de Go – Tabuleiro 9x9”, pela DRE Guaianases, onde pude multiplicar a outros educadores o conhecimento adquirido nos últimos tempos e mostrar parte da beleza de um jogo incrível, desafiante e apaixonante.

No início do projeto, muitas foram as dificuldades encontradas, mas nada que pudesse atrapalhar minha vontade de realizar o projeto e multiplicar o jogo com meus estudantes.

Assim como os demais jogos do Programa, o Go possibilita aos nossos estudantes a permanência por mais tempo na escola com atividades divertidas, as quais os ajudam no desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, melhorando assim suas atitudes e o relacionamento entre todos os envolvidos.

Espero que o Programa Jogos de Tabuleiro possa permanecer forte em nossa Rede, e que o Jogo de Go continue crescendo para que logo possamos ter grandes eventos, como as realizadas com o Xadrez.





Estudantes da EMEF Vereadora Anna Lamberg Zéglio durante aula do projeto do Jogo de Go

## Socialização da prática com os estudantes

Iniciar o projeto de Go na escola não foi tão fácil, uma vez que não havia espaço adequado para a realização dos projetos e nem materiais, visto que era uma novidade na Rede e tinha um custo alto em relação aos jogos de Xadrez, por exemplo.

Eu possuía dois jogos que ganhei ao participar de torneios de professores de Go no Consciência do Xadrez, e os utilizei para ensinar alguns estudantes durante os outros projetos, apenas com o intuito de iniciar a divulgação do Go e despertar o interesse pelo jogo nos estudantes, criando assim uma demanda para uma futura turma. Deu muito certo, pois sempre que os estudantes ficavam ociosos, pediam o tabuleiro de Go e encontravam um cantinho para praticá-lo.

Em 2017, o Go, apesar de estar entre os jogos do meu projeto, ficou em segundo plano e seu ensino foi de forma individual, apenas para os estudantes que foram se interessando.

No decorrer desse ano, ganhamos uma sala específica para a realização dos projetos, e isso contribuiu muito para otimização do tempo e também fortaleceu ainda mais os projetos em nossa escola.

A partir daí, a sala passou a ficar organizada com todos os jogos montados e expostos, o que contribuiu ainda mais para o crescimento do Go. Em 2018, ainda sem material de Go, tive a ideia de confeccionar tabuleiros

de 9x9, e com as pedras dos dois jogos que eu possuía, separei em potes menores, e enfim consegui iniciar, de forma mais consistente, a primeira turma de Go da escola.

Foi nesse ano que conseguimos participar do torneio infantojuvenil realizado no Nihon Kiin e organizado pelo então presidente Felipe Herman.

Os estudantes ficaram encantados pelo local e, principalmente, pelo evento, em que ganharam vários brindes pela participação, bem como prêmios pela posição no torneio. Não poderia deixar de comentar que participei do torneio de professores alcançando a primeira posição no evento.

No Final deste ano, a Unidade Educacional conseguiu adquirir os jogos de Go e também um mural magnético.



## Considerações Finais

Trago boas expectativas em relação aos projetos em minha escola. Isso porque temos um espaço exclusivo para a prática dos jogos e todo o material necessário para seu bom andamento, ampliamos o quadro de professores interessados em trabalhar os projetos e também conquistamos, no decorrer de todos esses anos, a comunidade escolar e o apoio pleno da Equipe gestora e do Conselho de Escola, além de ser uma demanda incrível, pois todas as turmas da escola possuem estudantes interessados em participar dos projetos.

Com isso, o Go também ganhou muita força, e já temos mais uma turma em andamento envolvendo todos os ciclos, ajudando a manter o jogo vivo em todos os períodos da escola e multiplicando ainda mais essa arte que tanto contribui para o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

Espero ainda que o programa da Rede seja fortalecido com torneios e festivais com a mesma grandiosidade dos demais jogos, e também que os nossos estudantes possam ampliar seu repertório cultural, aprendendo a valorizar a filosofia de vida que o jogo traz e aplicá-la em seu dia a dia, tornando-se cidadãos de bem.





Foto: Jovino Soares/SM

Estudantes da EMEF Vereadora Anna Lamberg Zéglio durante aula do projeto do Jogo de Go

## CEU EMEF Curuçá

**Carlos Alberto Barros**



Foto: Daniel Carvalho/SME

Professor Carlos Alberto Barros é formador do Jogo de Go na DRE São Miguel

### Introdução

Sou educador da Rede Municipal de Ensino desde o ano de 2010, exercendo, atualmente, a função de Professor Orientador de Sala de Leitura, na EMEF do CEU Vila Curuçá.

Minha relação com os jogos de tabuleiro é antiga, tendo começado a experimentar alguns deles já na infância

pela influência de familiares. No período escolar, conheci o maravilhoso universo do Xadrez nas aulas de Educação Física. Minha paixão foi instantânea e, desde então, sigo praticando. Falando de paixões, aquela que me conquistou nos últimos anos foi a do Jogo de Go.

Tive a oportunidade de participar de uma formação bem ampla sobre o jogo do Go no ano de 2016 e me vi fascinado por esse brilhante jogo, uma das grandes artes do oriente. A formação foi excelente e me ajudou para seguir praticando o Go com alguma propriedade. Mesmo depois de terminada a formação, segui jogando por um bom tempo justamente por ter gostado muito do que aprendi.

No fim do ano de 2018, pude atuar como formador da DRE São Miguel e tive a satisfação de poder propagar a arte do Go para outros educadores, além de já o fazer com os estudantes da Unidade onde leciono.

Para o momento, espero que o Go siga se fortalecendo em nossa Rede de Ensino para que, assim como eu, mais e mais pessoas se encantem com essa nobre atividade.





Foto: Daniel Carvalho/SME

Estudantes do CEU EMEF Vila Curuçá durante aula do projeto do Jogo de Go

## Socialização da prática com estudantes

Não foi fácil iniciar as atividades com o Jogo de Go na escola. Quem trabalha em uma Unidade Educacional sabe como, às vezes, pode se tornar complicada a implementação de novos projetos.

Na escola onde trabalho, só no ano de 2018 é que o Go começou a ficar mais conhecido. Antes disso, não tive condições de ensiná-lo aos estudantes, por questões diversas. A dificuldade maior, de início, foi encontrar um horário. Houve problemas na organização de minha grade de aulas, de maneira que não consegui ter um tempo específico apenas para o projeto. O que, então, podia ser feito? Decidi apresentar o Jogo de Go nas próprias aulas de Sala de Leitura. A proposta foi feita aos estudantes e, sem obrigatoriedade nenhuma, alguns se comprometeram a aprender. Notei que a maior parte era daqueles que já participavam do projeto de Xadrez de nossa escola.

Então, tínhamos um novo problema: precisávamos dos jogos!

Tendo em vista que o Jogo de Go é um jogo caro, a escola não conseguiu comprar. Novamente, me vi diante da questão: o que podia ser feito? Começamos usando um jogo meu, particular, que havia comprado na época da formação, e logo vi que não era suficiente. Para nossa felicidade, após participarmos de um evento no Nihon-Kiin, fomos presenteados com 20 jogos em papel cartão, próprios para estudo. Maravilha! A partir daí, a situação ficou propícia para o crescimento da prática do jogo.

Os estudantes passaram a perguntar com maior constância sobre o jogo, treinar e levar emprestado para jogar em casa. Enquanto isso, conforme a situação em sala permitia, eu continuava ensinando os que queriam se aprimorar. Logo vi que o clima estava favorável para algo maior.

Organizei um torneio com duas categorias. Quando falei dele para os estudantes, eles ficaram bem empolgados e, como eu esperava, o interesse pelo jogo aumentou. A escola contribuiu comprando as medalhas, e acrescentei livros e chocolate à premiação. No fim, tudo valeu a pena! Foi muito gratificante ver o sorriso dos estudantes satisfeitos com suas participações e felizes com seus prêmios. Ali, tive a certeza de que estávamos no caminho certo.

## Considerações Finais

Conseguimos organizar os horários para favorecer o projeto. Temos, de início, 3 horas-aula semanais para o aprendizado de Go, com possibilidade de aumento para o futuro. Minha perspectiva é que esse projeto cresça cada vez mais em nossa escola. Tenho a certeza de que formaremos um grupo bem unido de jogadores de Go. E, mais do que isso, lutaremos para que toda a filosofia por trás do jogo também seja introduzida na mente e comportamento dos estudantes, a fim de formarmos não só bons praticantes dessa arte, mas, sobretudo, melhores seres humanos.



Foto: Daniel Carvalho/SME

Estudantes do CEU EMEF Vila Curuçá durante aula do projeto do Jogo de Go







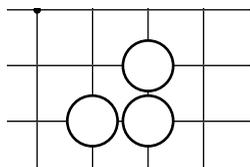
A seguir, glossário de palavras usadas no Go - que foram ou não utilizados no livro - e alguns outros termos que costumam aparecer nas discussões das partidas entre jogadores mais experientes:

- *Agebama*: o campo de prisioneiros. Geralmente utiliza-se o *Futa* para esse fim;
- *Aji*: potencial defeito;
- *Aji Keshi*: lance que elimina defeitos;
- *Arigatô onegaishimasu*: “obrigado pela partida”;
- *Dame*: território de ninguém, cercado por ambos os jogadores;
- *Damezumari*: falta de liberdades;
- *Futa*: a tampa do pote de Go;
- *Goban*: o tabuleiro de Go;
- *Goishi*: as pedras de Go;
- *Goke*: o pote onde são guardadas as pedras de Go;
- *Gote*: lance que cede a iniciativa;
- *Gukei*: má forma;
- *Hoshi*: ponto estelar;
- *Íkatachi*: boa forma;
- *Katachi*: forma;
- *Kido*: o caminho do Go;
- *Kikashi*: lance forçante absoluto;
- *Komi*: a compensação que as brancas recebem pela iniciativa das pretas;
- *Kuro*: preto;
- *Maeta*: perdi;
- *Makemashita*: “Eu perdi”. Uma forma polida de abandono;
- *Me-ari me-nashi*: quando um dos grupos envolvidos num *semeai* tem olho e o outro não;
- *Miai*: quando dois lances diferentes têm resultados semelhantes;
- *Moku*: um ponto;
- *Moyo*: potencial de território;
- *Nigiri*: o sistema de sorteio para determinar quem joga com as pretas;
- *Onegaishimasu*: por favor;
- *Sabaki*: a arte de viver de maneira leve;
- *Seichi*: a fase de organizar o tabuleiro para a contagem;
- *Semeai*: corrida de captura;
- *Sensé*: mestre, professor;
- *Sente*: Lance que toma ou mantém a iniciativa;
- *Shiro*: branco;
- *Te*: um lance;
- *Tesuji*: técnica de melhor lance;
- *Tsumego*: problema de vida e morte;
- *Uchikomi*: invadir o potencial adversário para que ele não se solidifique.

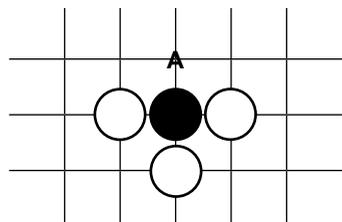


## Termos ilustrados

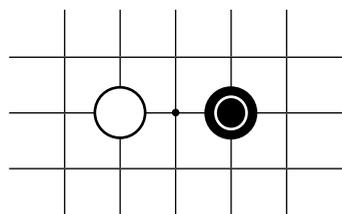
- **Akisankaku:** triângulo vazio



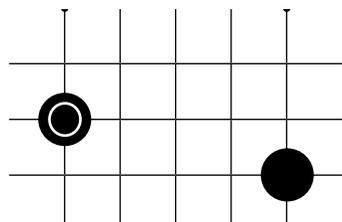
- **Atari:** ameaça de captura



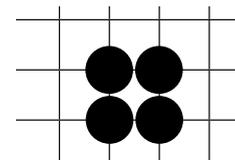
- **Bôshi:** chapéu. Pressionar uma pedra a partir do centro



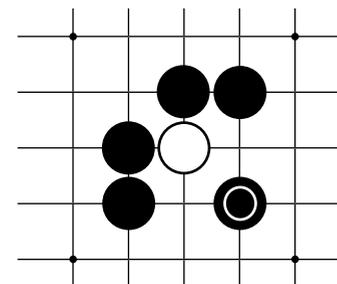
- **Daidaigeima:** o imenso salto do cavalo



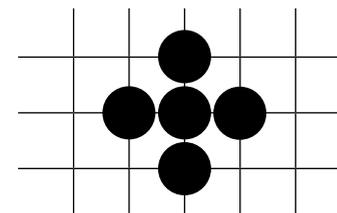
- **Dango:** bolinho



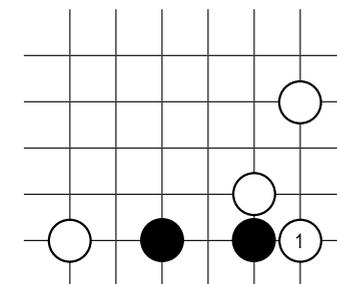
- **Geta:** chinelada ou rede



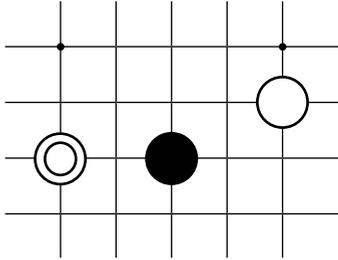
- **Hana gomoku:** flor de cinco pontos



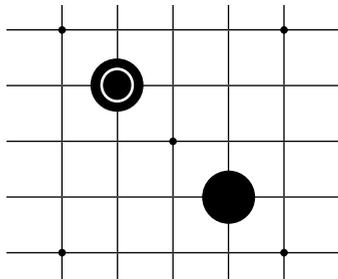
- **Hane:** encostar diagonalmente a partir de uma pedra sua



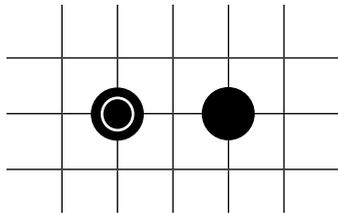
- **Hasami:** pinça. Atacar uma peça lateralmente.



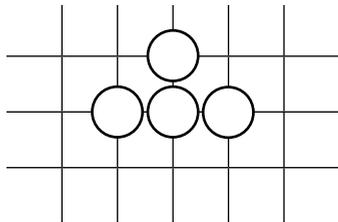
- **Hazama tobi:** salto do elefante



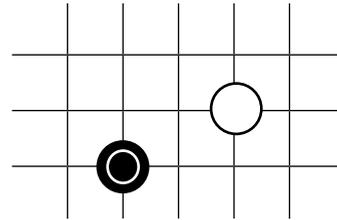
- **Ikken Tobi:** salto de um espaço



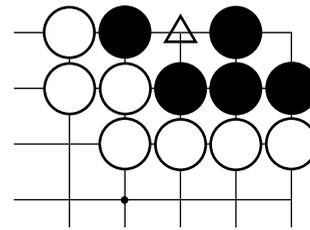
- **Jingasa:** chapéu de fazendeiro



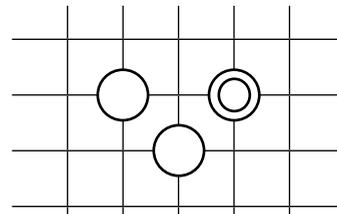
- **Kakari:** lance de aproximação



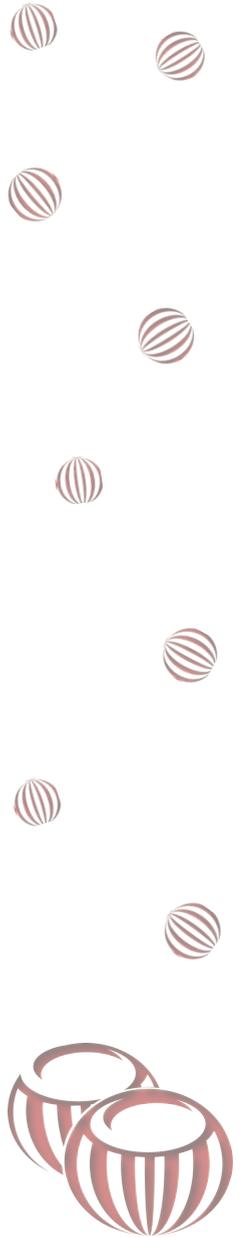
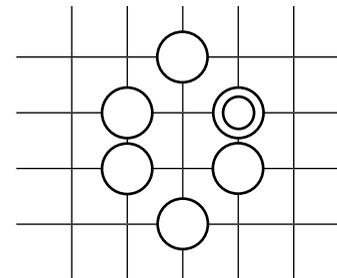
- **Kakeme:** olho falso



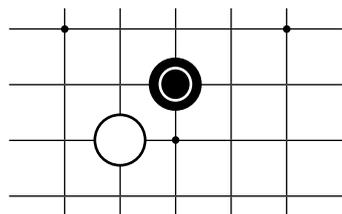
- **Kaketsugi:** boca de tigre



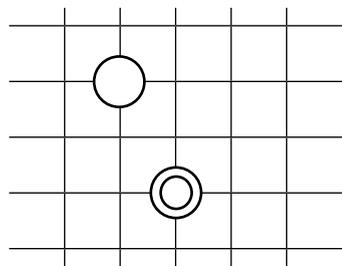
- **Kamenoko:** casco de tartaruga



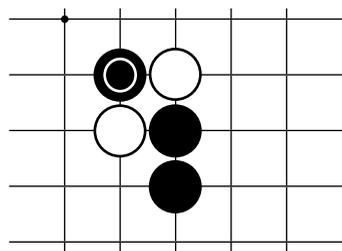
- **Kata:** golpe de ombro



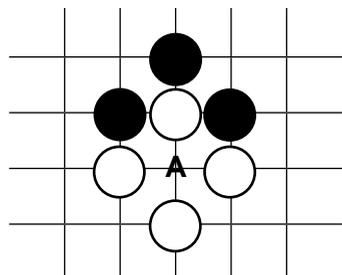
- **Keima:** salto de cavalo



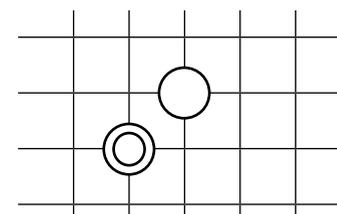
- **Kiru:** cortar



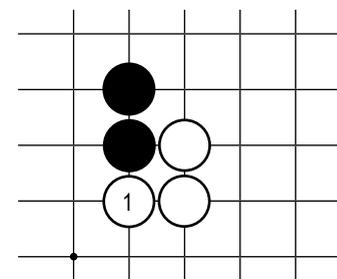
- **Ko:** a regra da eternidade



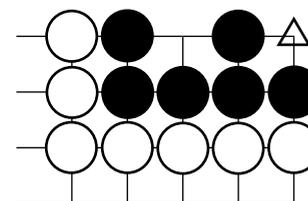
- **Kosumi:** lance diagonal



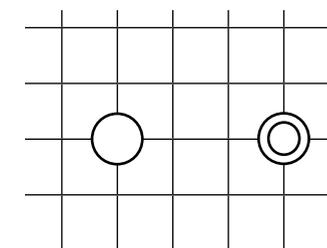
- **Magari:** virar



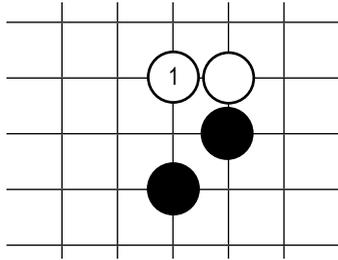
- **Me:** olho



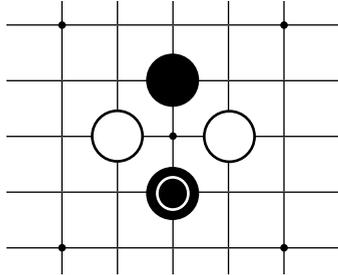
- **Nikken tobi:** salto de dois espaços



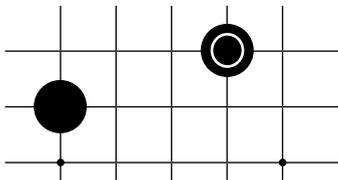
- **Nobi:** estender na direção do centro



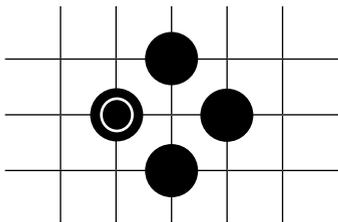
- **Nozoki:** ameaçar um corte, cutucar



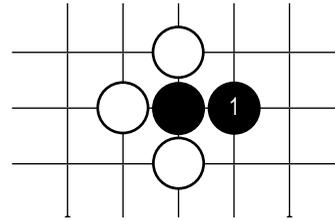
- **Ogeima:** grande salto de cavalo



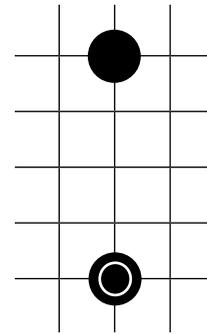
- **Ponnuki:** forma alcançada ao se capturar uma pedra solitária no tabuleiro



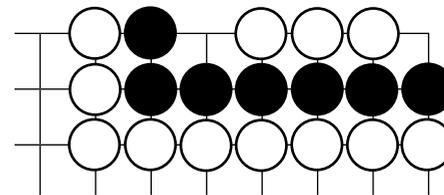
- **Sagari:** estender na direção da borda



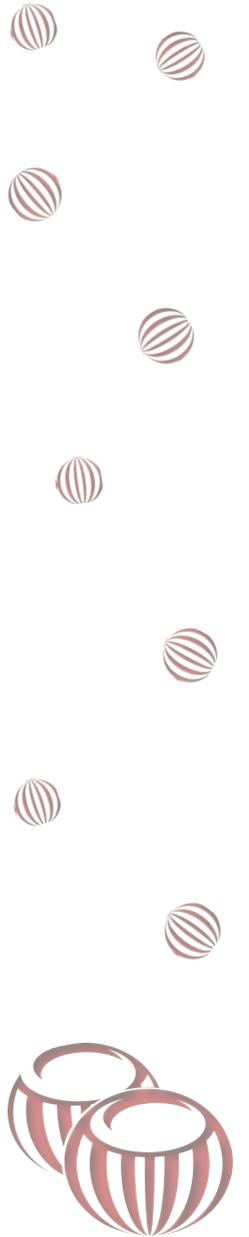
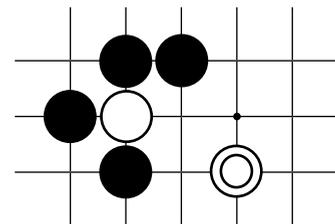
- **Sankken tobi:** salto de três espaços



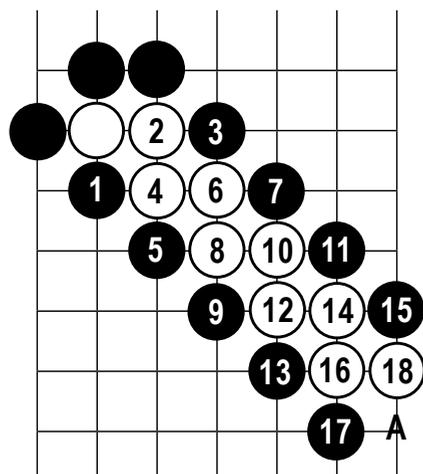
- **Seki:** vida mútua



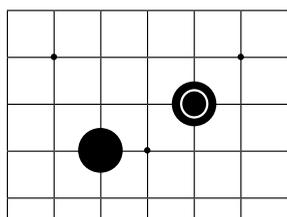
- **Shicho atari:** quebra-escada



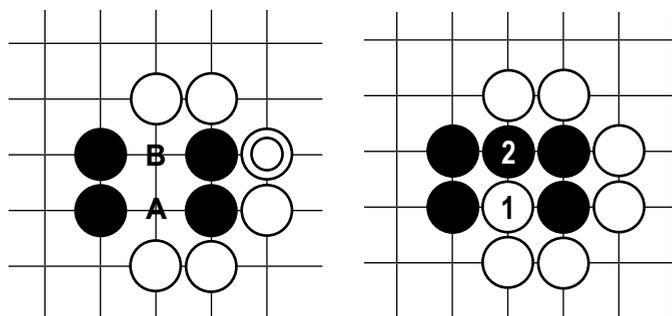
- **Shicho:** escada



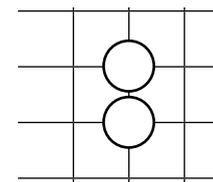
- **Shimari:** proteção de canto



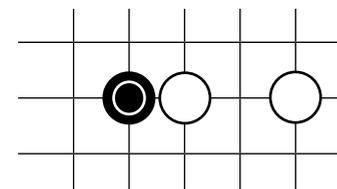
- **Takefu:** conexão de bambu



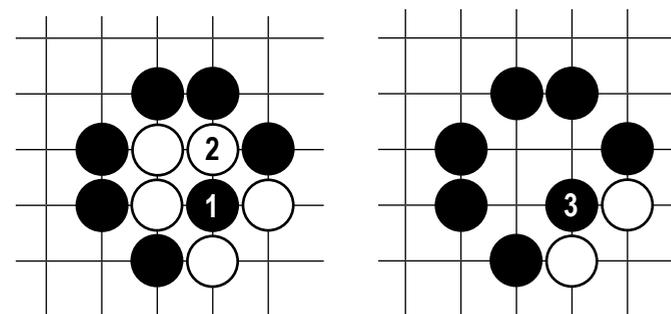
- **Tetchu:** pilar de ferro



- **Tsuke:** encostar



- **Utegaeshi:** bumerangue



# Referências





BOZULICH, R. **The Go player almanak**. 1.ed. Tóquio, Japão: Kiseido, 2001.

CHIHYUNG, N. **Contemporary Go terms: definitions & translations**. 1.ed. Seul, Coréia do Sul: Oromedia, 2004.

CHO, Chikun. **Go: a complete introduction to the game**. Tokyo: Kiseido, 1997.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 5.ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KAWABATA, Yasunari. **O Mestre de Go**. Tradução do japonês: Meiko Shimon. São Paulo, Brasil: Editora Estação Liberdade Ltda, 2011.

KIM, Sung-era. **Baduk for beginners: an introduction to an ancient board game**. Seul: Globak Baduk, 2009.

MACEDO, Lino de. **Aprender com jogos e situações-problema**. São Paulo: Artmed, 2000.

NIHON KIIN. **Go: introdução**. Tóquio: Nihon Kiin, 1974.v.1

NIHON KIIN. **Go: técnicas básicas**. Tóquio: Nihon Kiin, 1974. v. 2

Voyage del'Ambasse de la Compagnie des Indes Orientales Hollandaises, vers l'Empereur de la Chine, dans Les Annees 1794 & 1795.





PREFEITURA  
SÃO PAULO



Foto: Daniel Cunha/SME









**CIDADE DE**  
**SÃO PAULO**  
EDUCAÇÃO

