囲碁教室の現場の先生へ

☆基本的には子ども達がそれまで習ったルールを守っていれば良い

　勝ち負けは問わずルールを守ってゲームを行うことが大切

※内容の良し悪しは問わない（「ダメ」を打っても大損をしても良い）

※石を取ったら「勝ち」ではないので石を置きたい所が無くなるまでゲームをする

※最初は石を置き過ぎて取られてしまうが、それによって様々なこと（着手禁止点・陣地・終局…）を学び成長します

※二人がルールを守ってゲームができれば良し！今の段階では囲碁の練習です！

　どんなゲームやスポーツでも最初から完璧にできることはなく練習し上達してルールをある程度理解したらゲームで勝敗を争う段階になります

※練習段階でも自分がゲームをした成果（取った石などの得点）を確認することは重要

※「着手禁止点」「着手禁止点の例外」「コウ」「陣地」「眼」は難しいので無理強いしない

※「それはダメ」「そんなことしたら損」「それは意味がない」などのネガティブ発言は禁句

　　子どもが委縮してチャレンジできなくなります

☆習っているルールを守っていない場合はその理由を説明して適宜対処する

※習っているルールでも明らかに本人が理解できていない場合は無理に適用しない

☆実例

1. 黒白交代で交代に石を置く
2. 縦か横の線でつながると仲間になる
3. 線の出ていない石は取れる
4. 線の出ない所には置けない（着手禁止点）

のルールまで教えている段階だとして

Ｑ1：一人の子どもが続けて石を置いている

Ａ1：「かわりばんこで石を置こうね」「相手の子がまだ石を置いていないよ」と話す

Ｑ2：石を交点に置けていない→盤面の石がグチャグチャになる

Ａ2：「線と線がぶつかった所に石を置こうね」と話し自分の手でキチンとしてもらう

　　　それでもキチンとできない場合は先生がお手伝いしながら石を交点に置き直す

Ｑ3：線の出ていない石を取らない

Ａ3：「どこかに線の出ていない石はな～い？」と問いかける→問いかけても分からない場合はその範囲を指し示し本人に気づいてもらえるよう誘導して石を取ってもらう→それでも気付かない場合は「この石から線が出ているかな？いないかな？」と問いかけ本人に石を取ってもらう→それでも気付かない場合は「この石は線が出ていないから取れるんだよ！」と教えて本人に取ってもらう

Ｑ4：黒と白の石が絡んでどちらからも線が出ていない場合

Ａ4：どちらの石からも線が出ていないことを確認してもらいジャンケンで勝った方が石　を取る

「黒も白も線が出ていないね～」「先生もどっちが先に取ったか分からないからジャンケンで決めようか？」と話しかける

すると子どもは喜んで「ジャンケン」をしてどちらが石を取っても自分の力で決まったことなので納得します

先生が「こっちが先に取ったから」と言っても子どもは理解しにくく納得できません



・黒がジャンケンで勝ったら白□を取る

・白がジャンケンで勝ったら黒△を取る

※石を取るのはあくまでも本人

※このようになるとさすがにどうにもならないので

上図のようにできるだけ「軽度」の時に指摘してあげてください

※ここまできてしまった場合はそれぞれに線の出ていない石がたくさんあることをＱ3の要領で確認してもらい「次は早く気付いて取ろうね」と言って再ゲームをお願いします

Ｑ5：線の出ていない所（着手禁止点）に自分から打った場合

Ａ：着手禁止点を教わっていたとしてもそこに「打つ」ということは理解ができていないので、そのまま相手に取ってもらい次は相手の盤になることを伝えます

その際は「落とし穴に入っちゃったね（笑）」「相手にプレゼントだね♪」「優しいね～」など別に悪いことをしたわけではなく「たまたま気付かなかっただけだから次は気をつけよう」という気持ちになる声掛けをお願いします

間違っても「そこはダメ」「置いたら取られちゃうだけだから損」等のネガティブな発言はしないでください

子どもには敵味方（黒白）の区別はなく、狭い所や人（相手の石）とくっつくのが大好きなので着手禁止点に打つのはとても自然なことなのです



←この状態から

黒１に置いたら

そのまま白の人に取ってもらい→

←この状態にします

Ｑ6：いつまでも石を置き続ける子へ

Ａ6：放置しておいてください

　　　石を置き続けることは悪いことではありません（ルール違反はしていない）

　　　石を置くことによって盤面が変化し状況の違いに気がつけるようになることが大切です

　　　相手の着手禁止点に置き続ければ石をプレゼントしつづけて、そのうち「取られるばかりで意味が無い」ことに気づけますし、自分の「着手禁止点」に自分で石を埋め続ければそのうちに「石から出ている線」が無くなって取られるため「良い事が無い」ことに気づけます

　　　これらのことに気がつくことによって「これ以上石を置いても意味が無い（良いことが無い）局面＝終局」であることを理解します。



←この局面から

黒1に打ってもプレゼントで意味がない→



←黒1におくのは上の図だと線が2つあったのが1つになるため

　白2に打たれて取られることになります（着手禁止点の例外で難し　いので白2に打てない子も当然います）



←黒1に白も2と「意味の無い手」を打ったとしても黒は3に打つ

かもしれません…そうすると仲間になった黒石全体から線が出ていないため



←このように全部の黒石が取られてしまうわけです

　一番始めのままなら線が出ていて取られない石が自分で線を埋めることによって取られることに気づけば「そのうち」打たなくなるはずです

※ここで「陣地」や「眼」の話しをしても児童は分からないのですでに教えているルールである「線が出ていない石は取られる」を使用すると理解しやすいのです

また「相手が置けない線を残すこと」の大切さを知ることが次の課題である「陣地」の理解へとつながります

Ｑ7：いつまでも石を置かない子

Ａ7：こういった子は「失敗を恐れる子」「間違いを恐れる子」「変なことをしたくない子（周りに笑われると思い込む）」「本当に分からない子」などです

　　先生は「失敗は誰にでもある」「間違っても大丈夫」「周りはそんなに気にしていない」「分からないからこそやってみて結果を出して判断する」といった言葉や態度を示すことで、園児も前向きなチャレンジ精神やポジティブ思考を養うことができます

　　特に囲碁は正解が無いゲームですのでどんどんチャレンジ（練習）してみてたくさんの経験を積む良いきっかけになります

まとめ

囲碁は誰にでもできる楽しいゲームです。

なぜ楽しいかというと「自由」「好きな所に石を置ける」「毎回違う新しい局面に出会う」

「自分の打った結果がすぐに表れる（得点が数えればわかる）」「基本ルールが少ない」

といった子どもでもできるものばかりだからです。

この良さを活かして子ども達が前向きでポジティブにチャレンジ精神を持って囲碁に

取り組み、自分が取り組んだ結果をしっかりと受け止めて自己肯定感を育めるような

指導をしていただければと思います。

　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　日本棋院　棋士　水間俊文八段