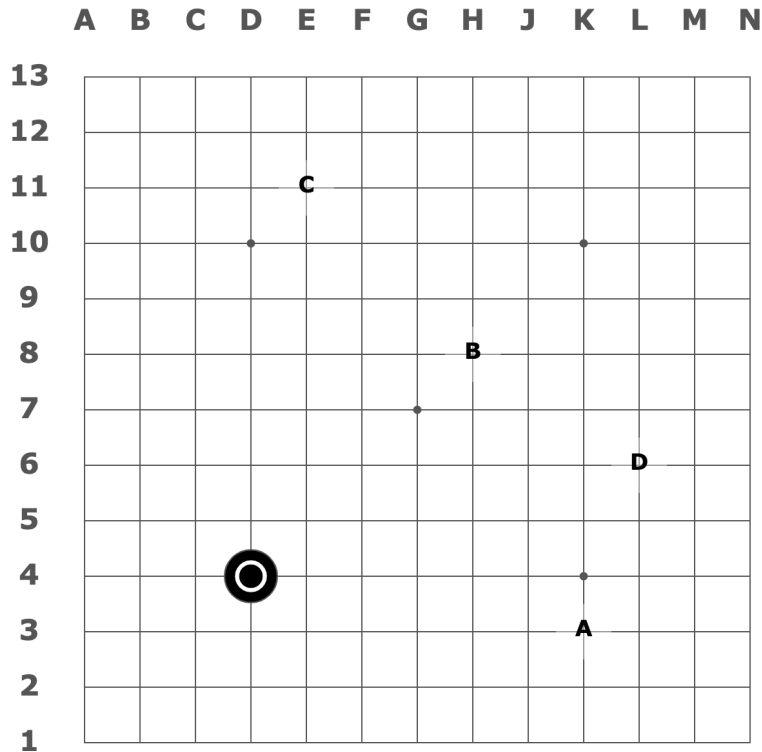


1) Vežbe na papiru - spojiti označene talke (A, B, C, D) koristeći predložene oblike (kosumi, keima, ogeima, tobi, iken-tobi, niken-tobi) - za početak koristiti samo po dva oblika, pa povećavati i kombinovati

- a) Bez ograničenja (ne moraju da izaberu optimalno, najkraće rešenje) b) sa ograničenjima (koji oblici se ponavljaju koliko puta - npr. iskoristiti 2 keima-e, 1 kosumi, 2 iken-tobi)



2) vežbe na tabli, uz korišćenje kockice (ili random generatora na telefonu) - definišemo koji oblici su povezani sa kojim brojevima (npr. keima je 1, 3, 5; kosumi js 2, 4, 6) ili svaki broj odgovara drugom obliku (kosumi, keima, ogeima, tobi, iken-tobi, niken-tobi)

Na tabli (9x9, 11x11, 13x13) demonstrator zadaje početna 2 kamena za svakog igrača (npr. zvezde na dijagonali ili obližnje tačke) a onda deca igraju prvih 30-50 poteza korišćenjem kockica. Posle prvih 30-50 poteza, partiju završavaju proizvoljno

