

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 13.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Al comienzo del taller se pide a los niños que entreguen las hojas con los resultados de los problemas que habían quedado para resolver en casa.

La idea es revisar luego si los problemas fueron resueltos correctamente (lo que será un indicador de que el tema se ha comprendido), y pasar los datos al registro.

Se pregunta al grupo si hubo algún problema que presentara alguna dificultad particular. Si lo hubiera, se comenta con todos la solución de ese problema.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E2 captura dos piedras. Negro tiene 41 puntos en el sector superior y Blanco tiene 40 puntos en el sector inferior del tablero (gana Negro por 1 punto o Blanco por 4,5 puntos si se juega con komi).

Problema 2: Blanco-J1 captura tres piedras. Negro tiene 45 puntos en el sector izquierdo y Blanco tiene 36 puntos en el sector derecho del tablero (gana Negro por 9 puntos, o por 3,5 puntos si se juega con komi).

Problema 3: Blanco-F1 captura seis piedras. Negro tiene 40 puntos en el sector izquierdo y Blanco tiene 41 puntos en el sector derecho del tablero (gana Blanco por 1 punto o por 6,5 puntos si se juega con komi).

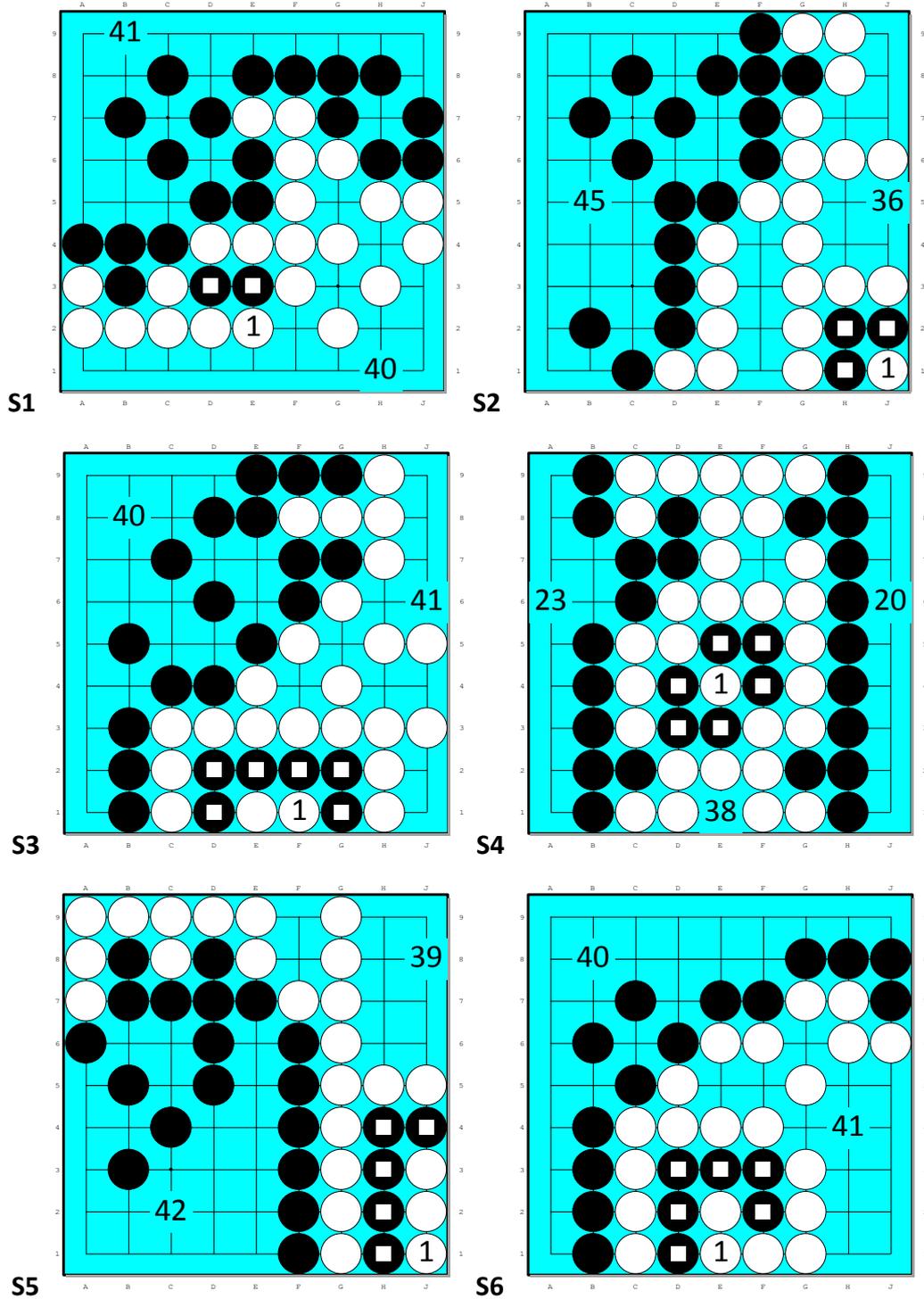
Problema 4: Blanco-E4 captura seis piedras. Negro tiene 23 puntos en el sector izquierdo y 20 puntos en el sector derecho, por un total de 43 puntos. Blanco tiene 38 puntos en el sector central del tablero (gana Negro por 5 puntos o Blanco por 0,5 puntos si se juega con komi).

Problema 5: Blanco-J1 captura cinco piedras. Negro tiene 42 puntos en el sector inferior izquierdo y Blanco tiene 39 puntos en el sector superior y derecho del tablero (gana Negro por 3 puntos o Blanco por 2,5 puntos si se juega con komi).

Problema 6: Blanco-E1 captura seis piedras. Negro tiene 40 puntos en el sector izquierdo y superior y Blanco tiene 41 puntos en el sector inferior derecho del tablero (gana Blanco por 1 punto o por 6,5 puntos si se juega con komi).

1 Este proyecto ha sido patrocinado por la Federación Internacional de Go (IGF – International Go Federation).

2 Autor: Fernando Aguilar.



Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: nuevas técnicas de captura y de conexión.

Se comenta al grupo que se verán técnicas nuevas para el ataque y la defensa.

Para esto se mostrará una partida hipotética, cuyas primeras jugadas aparecen en el diagrama 1.

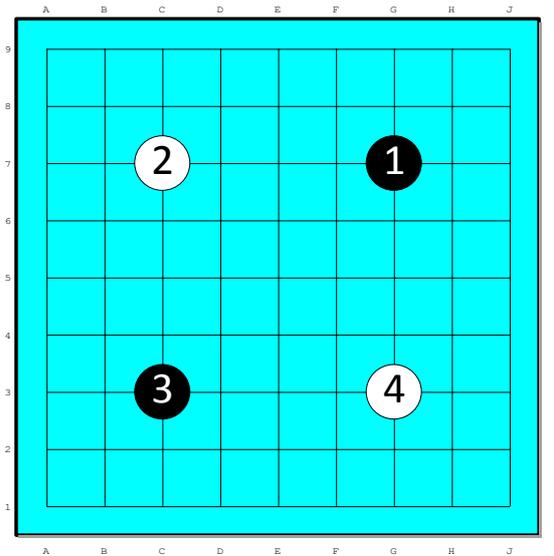


DIAGRAMA 1

Mientras se hacen las jugadas Negro 1 hasta Blanco 4, se comenta que ambos bandos toman posiciones en la cercanía de los rincones del tablero.

La idea es que en los rincones es más fácil cerrar territorios, porque los bordes del tablero sirven de límites naturales (se puede recordar el ejemplo que se analizó en el taller anterior, en el que aparecían territorios en los rincones).

El juego continúa con Negro 5 en el diagrama 2, jugada en contacto con la piedra blanca marcada (es decir, ocupando una libertad de la piedra).

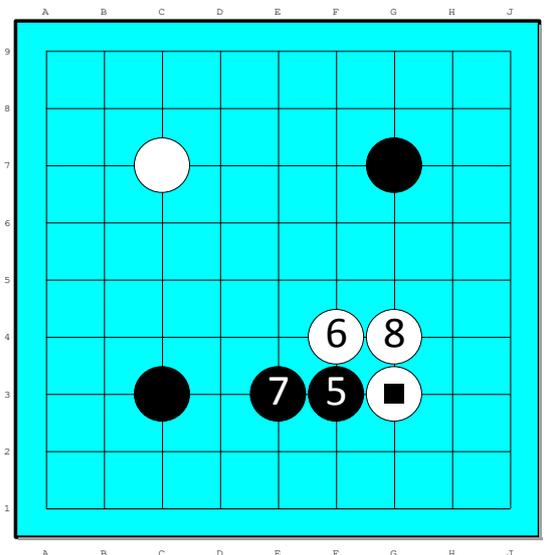


DIAGRAMA 2

Blanco responde con 6, tratando de rodear la piedra de 5 y tapando una libertad de ella.

En este momento se puede mencionar que una jugada como Blanco 6, que “da la vuelta” sobre la piedra adversaria para rodearla, se llama *hane*.

Negro 7 refuerza su piedra, evitando una jugada de Blanco en ese punto, que daría atari.

Blanco entonces se refuerza con la unión sólida de Blanco 8, que conecta la piedra marcada con la de 6 para formar una sola cadena.

Ambos han jugado de manera prudente y no se ven por el momento posibilidades de producirse la captura de piedras.

Luego se retiran las piedras de 7 y de 8 y se muestra una posibilidad distinta para la jugada Negro 7, tal como se ve en el diagrama 3.

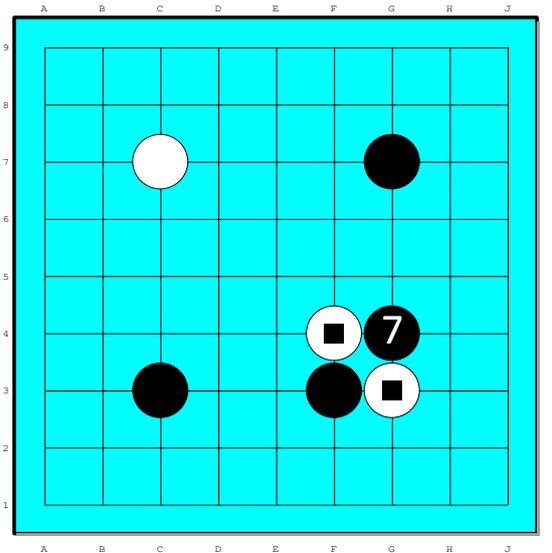


DIAGRAMA 3

Se comenta que una jugada como esta se llama “corte cruzado”.

Ahora las piedras blancas marcadas no pueden formar cadena, ya que se lo impiden las piedras negras. Las negras tampoco forman cadena, de modo que en esta situación ambos bandos están cortados mutuamente.

Luego se muestra una continuación posible de Blanco, tal como se ve en el diagrama 4.

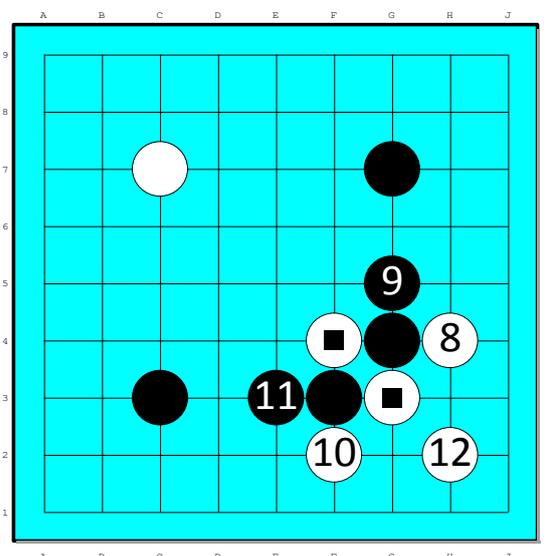


DIAGRAMA 4

Blanco pone en atari a las piedras negras con sus jugadas 8 y 10, mientras que Negro 9 y 11 saca sus piedras del atari.

Ahora Blanco quedó con la forma conocida como “los tres cuervos” con sus piedras de 8, 10 y la marcada del rincón. Entonces refuerza su posición con la doble conexión abierta de Blanco 12.

Luego se comenta que Negro puede aplicar ahora una técnica de captura, y se llama la atención sobre la piedra blanca marcada del centro.

Luego de los comentarios espontáneos de los niños, se propone al grupo ver qué pasa si Negro trata de aplicar la técnica de la escalera, y se muestra la secuencia del diagrama 5.

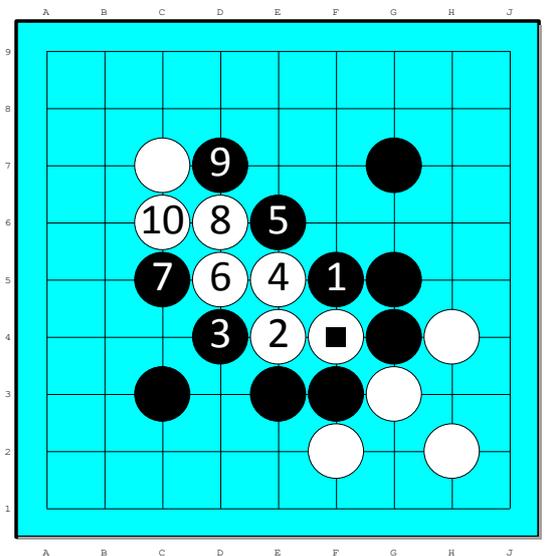


DIAGRAMA 5

Negro 1 pone en atari a la piedra marcada, y luego continúa la persecución con los ataris desde Negro 3 hasta 9, siguiendo la forma de la escalera.

Sin embargo, Blanco 10 conecta las piedras en atari con la otra blanca del rincón superior izquierdo, formando una cadena con tres libertades.

De ese modo, Negro no puede continuar con la escalera y su maniobra se ve desbaratada.

Ahora se retiran las piedras que se acaban de jugar y, para salir de dudas, se muestra la otra escalera posible, con la secuencia del diagrama 6.

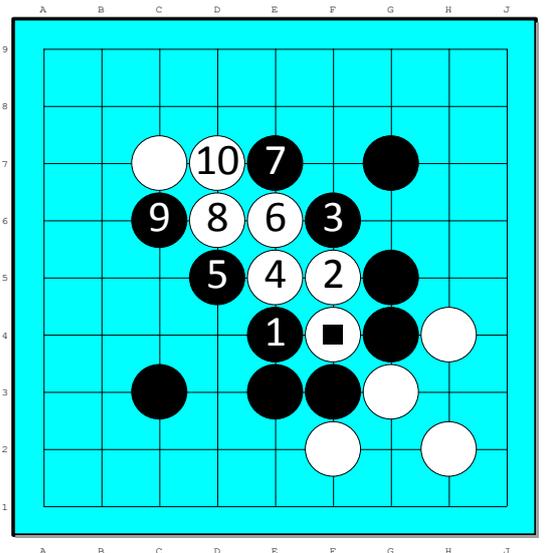


DIAGRAMA 6

De manera similar a lo que ocurría en el caso anterior, Negro empieza con el atari de 1 y continúa la persecución con los ataris de Negro 3 hasta 9, pero el grupo blanco escapa al conectarse con la piedra del rincón superior izquierdo con Blanco 10.

Se comenta entonces que la técnica de la escalera se usa para perseguir a un grupo mediante ataris hasta llegar a un borde del tablero, donde se lo captura.

Pero si en el camino de la escalera hay una piedra adversaria, la técnica no funciona, porque esa piedra puede ayudar al grupo a escapar.

Ahora se retrotrae la posición al momento en que Blanco había hecho su doble conexión abierta con la jugada 12, tal como se ve en el diagrama 7.

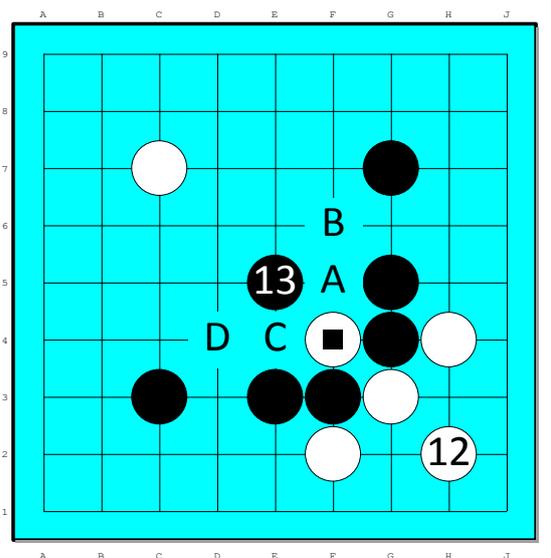


DIAGRAMA 7

Entonces se muestra la jugada Negro 13 y se comenta que se trata de una técnica nueva. Con su jugada, Negro atrapa a la piedra blanca marcada en una "red".

Si Blanco trata de escapar con su piedra jugando en “A”, Negro cierra la salida con “B”. Si en cambio Blanco trata de venir en ayuda de la piedra desde afuera jugando en “B”, Negro corta la posible vinculación con “A” (se puede visualizar esto ubicando una piedra blanca en “A” y una negra en “B”, y luego al revés).

Algo similar puede decirse de los puntos “C” y “D”. La piedra blanca queda atrapada en la red y, si bien tiene todavía dos libertades, no puede impedir que sea capturada.

Nota pedagógica: también se puede dar el nombre japonés de la técnica: *geta*, que es un tipo especial de calzado en el cual el pie queda sujeto como ocurre con la piedra blanca aquí.

Ahora se comenta que se estudiarán nuevas situaciones. Para ello se retrotrae la posición al momento en que Negro había hecho el corte cruzado con la jugada 7, tal como se ve en el diagrama 8.

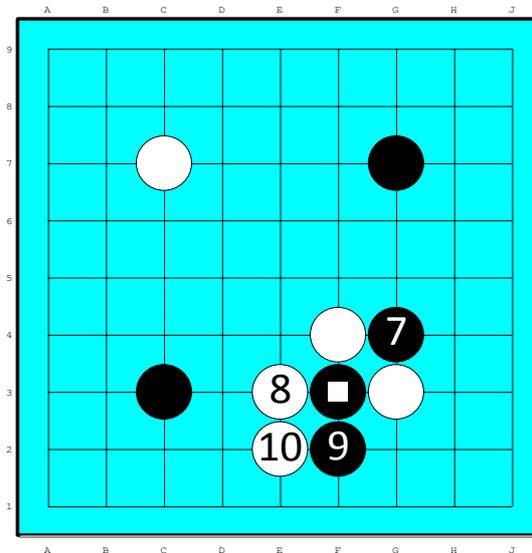


DIAGRAMA 8

Se comenta que, en este caso, Blanco 8 pone en atari a la piedra marcada, llevándola hacia el lado del borde.

Negro 9 saca a la piedra del atari y por el momento salva el grupo, porque las piedras no han llegado todavía al borde del tablero (y por lo tanto no se puede aplicar la técnica de atari contra el borde).

Blanco continúa el ataque con su jugada 10.

Sigue Negro 11 en el diagrama 9, poniendo una piedra blanca en atari.

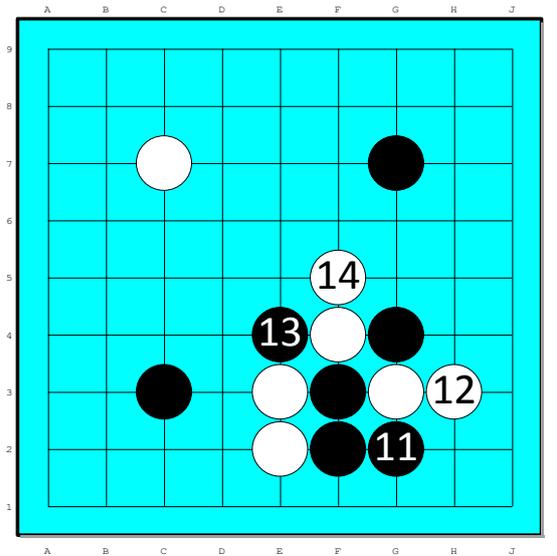


DIAGRAMA 9

Blanco 12 saca la piedra del atari, luego de lo cual sigue el atari de Negro 13 y la defensa de Blanco 14.

En el diagrama 10 se muestra una continuación posible.

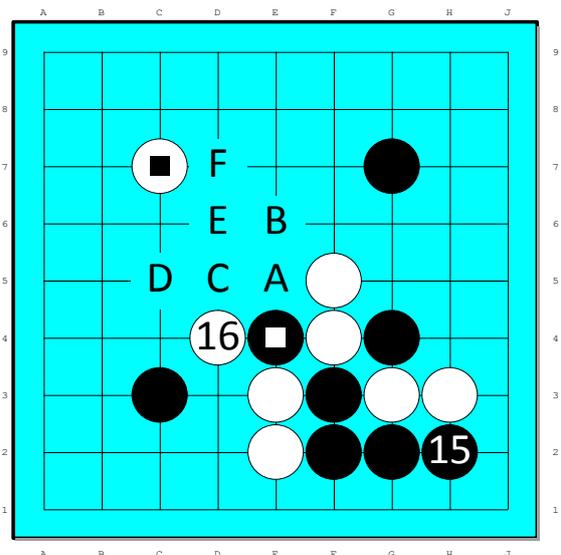


DIAGRAMA 10

Negro juega en 15 con la idea de atacar las piedras blancas de la derecha. Blanco por su parte juega en 16 para poner en atari a la piedra negra marcada.

Se muestra entonces que esa piedra es capturada por la técnica de la escalera.

La piedra blanca marcada está en el camino de la escalera, pero en este caso ayuda para que la técnica sí funcione.

Para salir de dudas, se puede mostrar la secuencia de Negro "A" hasta Blanco "F" y comprobar que las piedras negras son capturadas al llegar donde está la blanca marcada (o sea, sin necesidad de llegar hasta el borde del tablero).

El juego se retrotrae al momento en que Blanco había hecho su jugada 14 (o sea al final del diagrama 9) y se muestra otra posibilidad para Negro 15, como se ve en el diagrama 11.

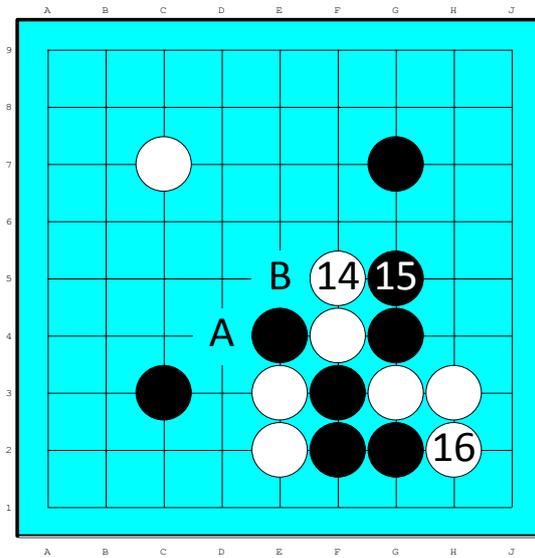


DIAGRAMA 11

Negro juega en 15 con la idea de atacar las piedras del centro.

Ahora Blanco no puede aplicar la técnica de la escalera jugando en "A", porque en ese caso Negro respondería con "B" poniendo en atari a dos piedras blancas y escapando con su grupo (se puede poner una piedra negra en "A" y una blanca en "B" para visualizar esto).

Blanco entonces juega 16 para atacar las piedras negras de abajo.

El juego continúa como se ve en el diagrama 12.

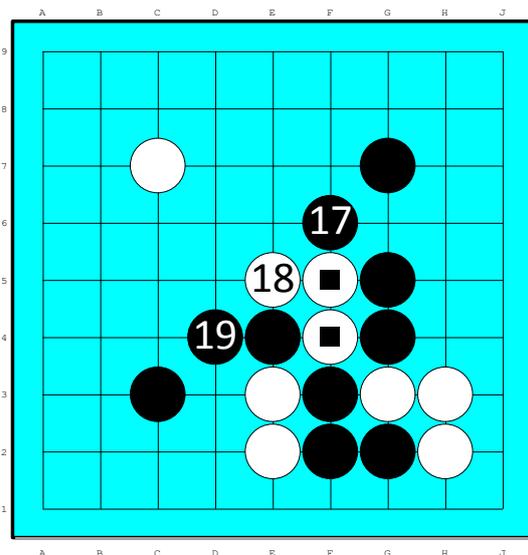


DIAGRAMA 12

Negro 17 pone en atari a las dos piedras marcadas.

Blanco 18 las defiende y pone en atari a una piedra negra, que es defendida con Negro 19.

A continuación se comenta que se verá una nueva técnica de conexión.

Se muestra entonces Blanco 20 en el diagrama 13.

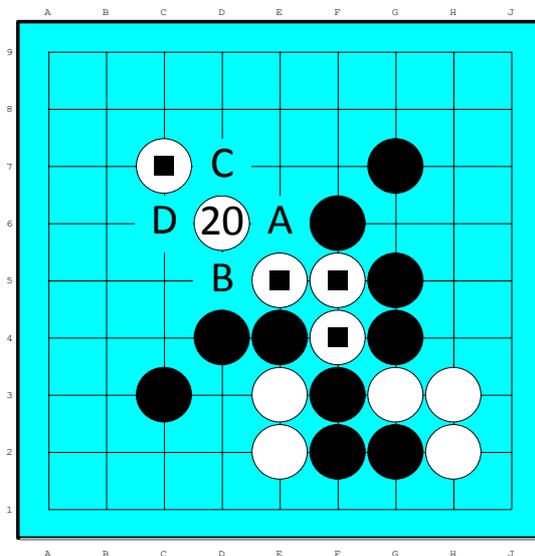


DIAGRAMA 13

Se explica que Blanco 20 conecta las tres piedras marcadas del centro con la piedra marcada del rincón superior izquierdo, mediante la técnica conocida como “conexión diagonal”.

Las piedras blancas no forman una sola cadena, pero Negro no puede impedir que lo hagan.

Si Negro juega en “A”, Blanco puede conectar las tres piedras marcadas con la blanca de 20 jugando en “B”. Recíprocamente, si Negro juega en “B”, Blanco puede conectar en “A”.

Otro tanto puede decirse de los puntos “C” y “D” con relación a la conexión entre la piedra marcada del rincón y la blanca de 20.

Ahora se pasa a analizar la situación que ha quedado con las piedras de abajo, tal como se ve en el diagrama 14.

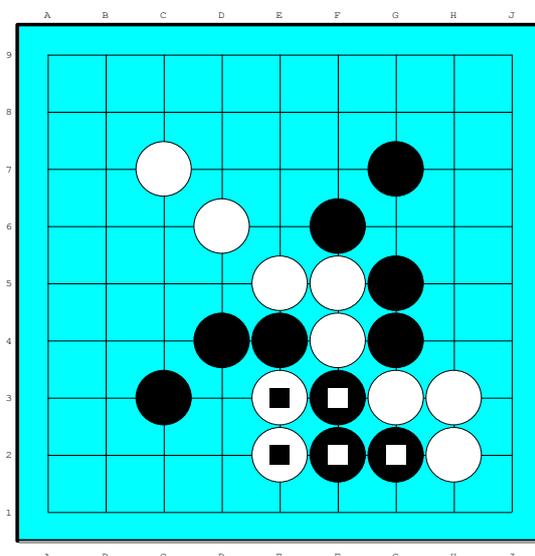


DIAGRAMA 14

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas, que están mutuamente cortadas.

Se trata de una situación de ataque recíproco, por la cual el bando que logre capturar las piedras del adversario, salvará las propias.

En un caso así, es clave la cantidad de libertades que tiene cada grupo.

Se cuentan entonces las libertades, comprobando que las piedras blancas tienen 3 libertades, mientras que las negras tienen sólo 2.

Por lo tanto, Blanco está en ventaja, lo cual se puede comprobar jugando la secuencia que se muestra en el diagrama 15.

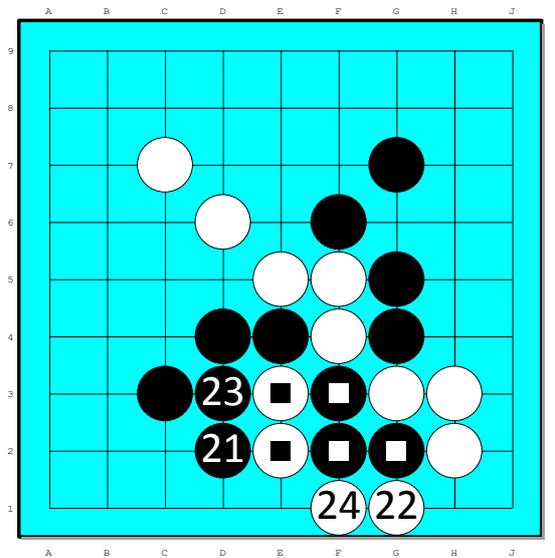


DIAGRAMA 15

Negro 21 y 23 tapan dos de las libertades del grupo blanco, pero Blanco 24 llega antes a capturar el grupo negro, quedando la posición como se ve en el diagrama 16.

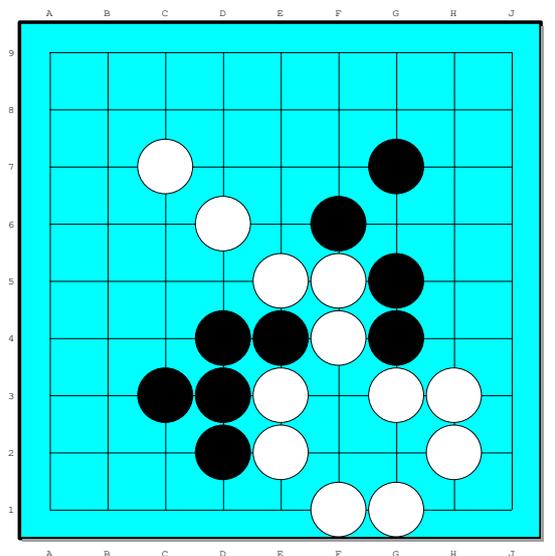


DIAGRAMA 16

Se comenta entonces que lo que se ha producido es una “carrera para capturar”. Esa situación se llama *semeai* en japonés.

Se pasa ahora a ver un último ejemplo, para lo cual se retrotrae la posición al momento en que Blanco había hecho su jugada 14 (o sea al final del diagrama 9) y se muestra otra posibilidad para Negro 15, como se ve en el diagrama 17.

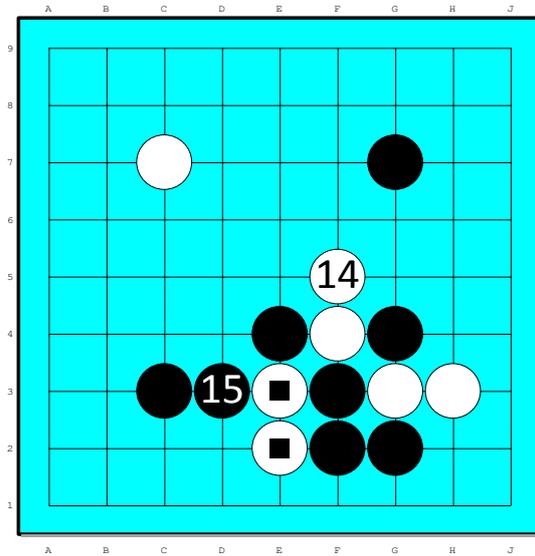


DIAGRAMA 17

Negro tapa una libertad de las dos piedras marcadas, con la intención de llegar antes a capturarlas.

El juego continúa como se muestra en el diagrama 18.

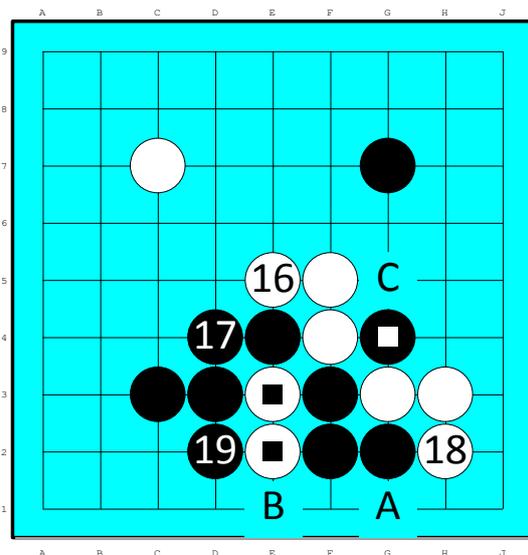


DIAGRAMA 18

Blanco 16 pone en atari una piedra, que es conectada con Negro 17. Luego, Blanco 18 tapa una libertad de tres piedras negras, pero ahora es Negro quien gana el *semeai*.

Efectivamente, Negro 19 pone en atari a las dos piedras blancas marcadas y queda claro que Negro llega antes en la carrera para capturar.

Si Blanco juega en "A", Negro captura las dos piedras con "B", y Blanco no llega a capturar.

Blanco sí puede capturar la piedra negra marcada jugando en "C", mediante una escalera o llevando a la piedra contra el borde.

Se concluye la explicación con un recuento de las técnicas que se han aprendido.

Para el ataque se vio la técnica de la red, también conocida como *geta*.

Asimismo, se vieron distintas situaciones relacionadas con la técnica de la escalera, en las cuales, una piedra amiga o enemiga situada en el camino de la escalera puede ayudar a la captura o por el contrario desbaratar la maniobra.

Para la defensa se vio la técnica de la conexión diagonal, mediante la cual se pueden vincular grupos, ya que el adversario no puede impedir que formen cadena.

También se vieron situaciones de ataque recíproco o carrera para capturar, en las cuales, el bando que llega antes a capturar las piedras del adversario, salva las propias.

Terminada la explicación, se pasa a la práctica de juego.

Actividad práctica: juego de go.

Se usan las mismas reglas que en talleres anteriores. Se aplica un *komi* de 5,5 puntos y se sortean los colores usando el *nigiri*.

Si hay tiempo suficiente, se juegan dos partidas cambiando colores.

Nota pedagógica: Con el objeto de afianzar los conocimientos y estimular el espíritu deportivo, vale la pena organizar un torneo interno del grupo.

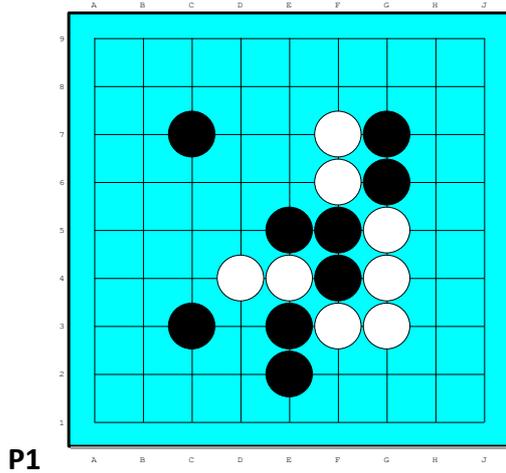
En este momento se puede comentar la idea, para que los niños la vayan pensando en las siguientes semanas.

Cierre del taller: planteo de problemas.

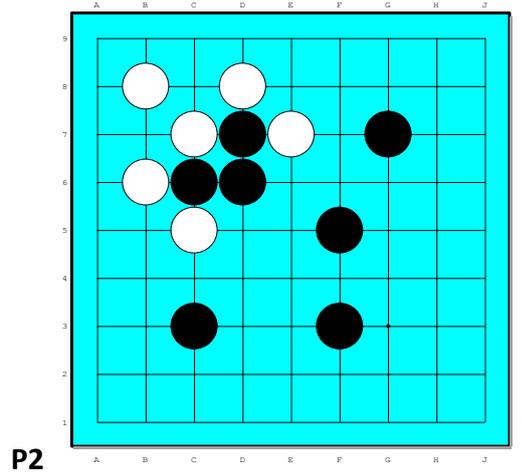
Terminada la práctica, se entregan las nuevas hojas de problemas para resolver en el hogar, mientras se llevan las que entregaron los niños en este taller, para pasar los datos al registro (si no se lo hubiera hecho antes).

Se comenta que el grupo alcanzó el nivel de 38-kyu y está por subir a 37-kyu.

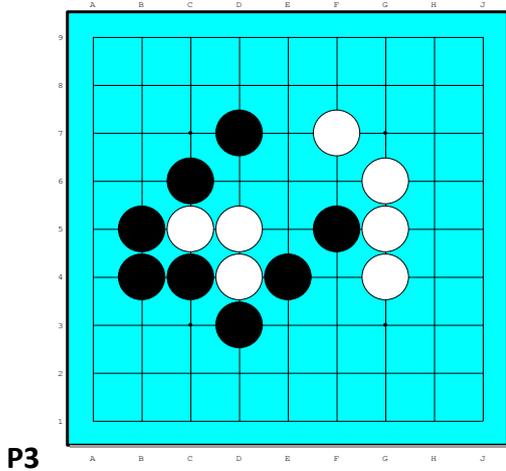
La consigna es anotar la jugada de Blanco que produce la captura de piedras adversarias o evita la captura de piedras propias, mediante la aplicación de alguna de las técnicas vistas en el taller.



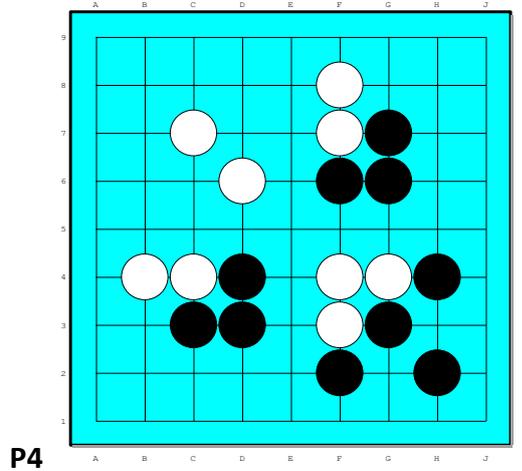
P1



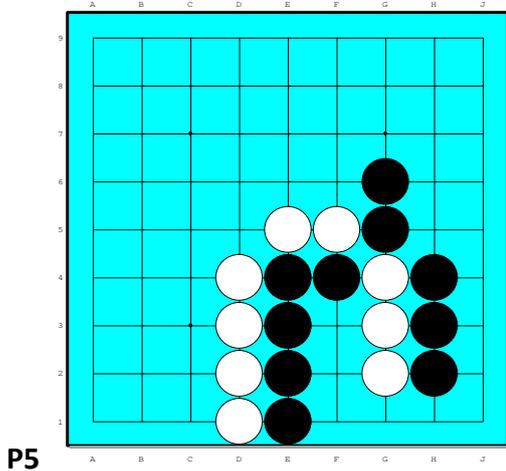
P2



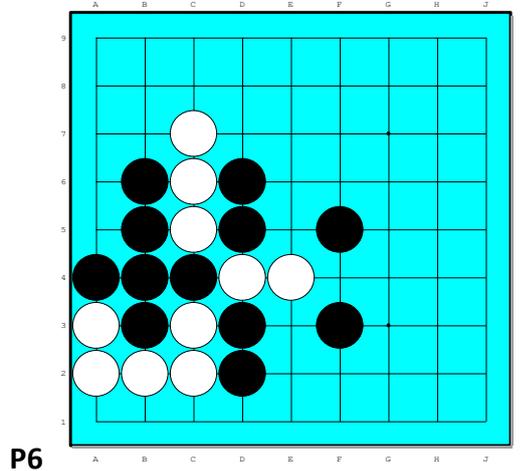
P3



P4



P5



P6

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-D6 captura tres piedras atrapándolas en una red.

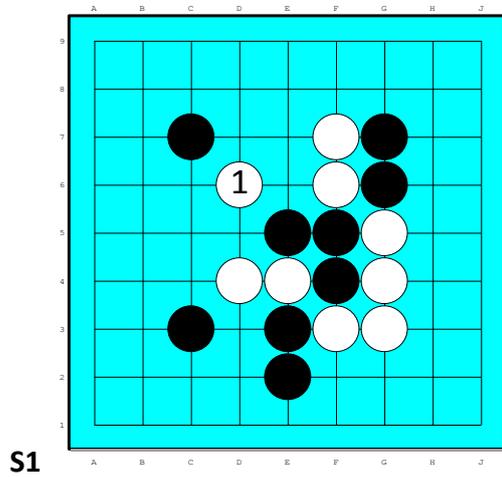
Problema 2: Blanco-E5 captura tres piedras atrapándolas en una red.

Problema 3: Blanco-E6 rescata tres piedras mediante una conexión diagonal.

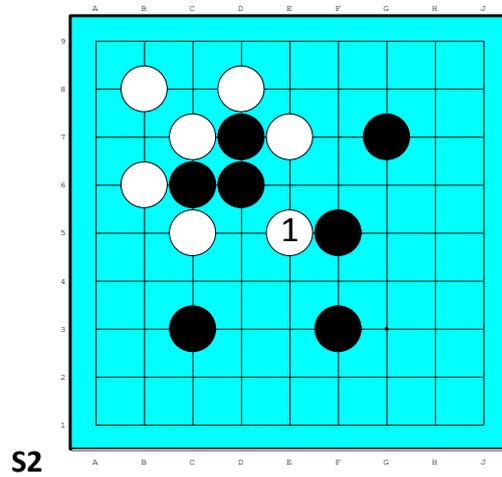
Problema 4: Blanco-E5 rescata tres piedras mediante una conexión diagonal.

Problema 5: Blanco-F1 permite ganar la carrera para capturar entre las tres piedras blancas y las cinco negras.

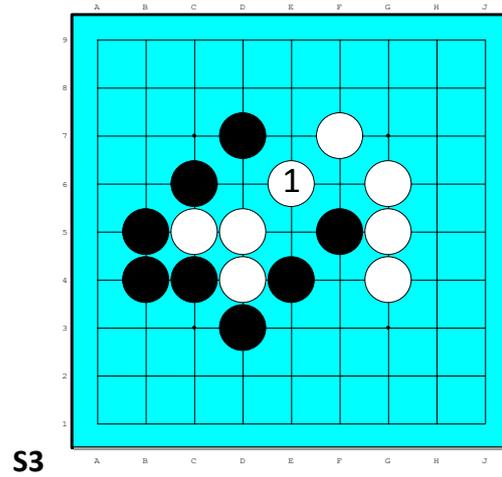
Problema 6: Blanco-B7 captura seis piedras, ya que gana la carrera para capturar contra las dos blancas del centro o contra las cinco blancas del rincón.



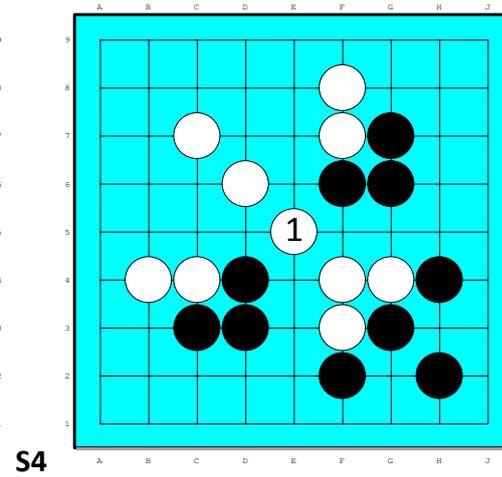
S1



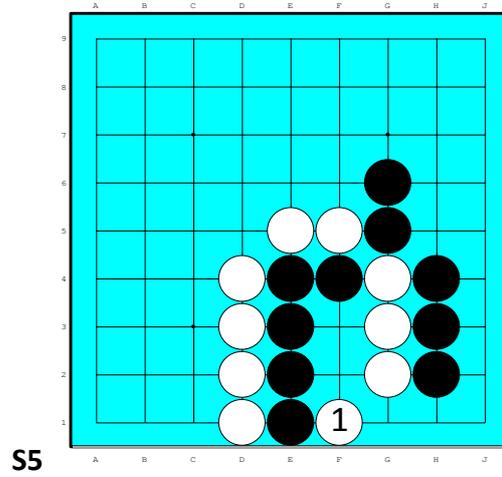
S2



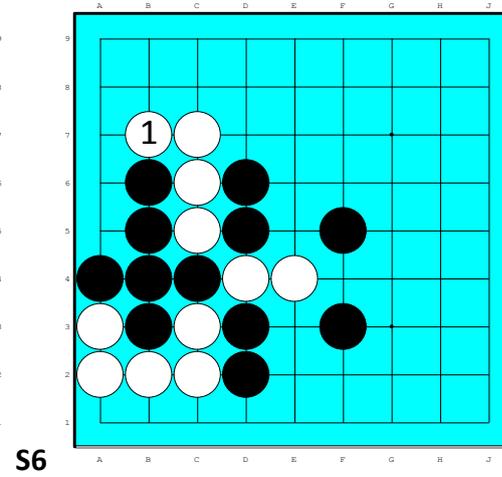
S3



S4



S5



S6