

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 17.²

Introducción: actividad grupal.

Es posible que entre el taller anterior y el presente se haya realizado el torneo interno que estaba previsto.

En ese caso, vale la pena dedicar los primeros minutos de este taller a comentarios sobre cómo se sintieron los niños en el torneo.

Es posible que algunos estén satisfechos con los resultados obtenidos mientras que otros se hayan sentido frustrados.

Se puede comentar entonces que, dado que en una partida de go siempre hay uno que gana y otro que pierde, es lógico que a veces se cumplan las expectativas que uno tiene y otras veces no.

Pero uno puede sentirse satisfecho si da todo de sí en el juego. Si los resultados no fueron los que uno esperaba, eso puede ser un estímulo para aprender mejor las técnicas e intentar de nuevo la vez siguiente.

Se recuerda que el rival es al mismo tiempo un amigo con el cual uno disfruta del juego. Si esta vez le tocó ganar al otro, uno puede tratar de aprender de la experiencia para hacerlo mejor la próxima vez. Y si fue uno quien tuvo la fortuna de ganar, puede alentar al amigo para superarse en el juego.

Se puede aprovechar también este momento para mostrar imágenes de torneos jugados en otras partes del mundo (mediante la utilización de un proyector o bien llevando algunas imágenes impresas).

Eso puede servir de estímulo para los niños al verse reflejados en la actividad que están desarrollando.

En el taller anterior se había entregado la hoja con problemas a resolver en el hogar.

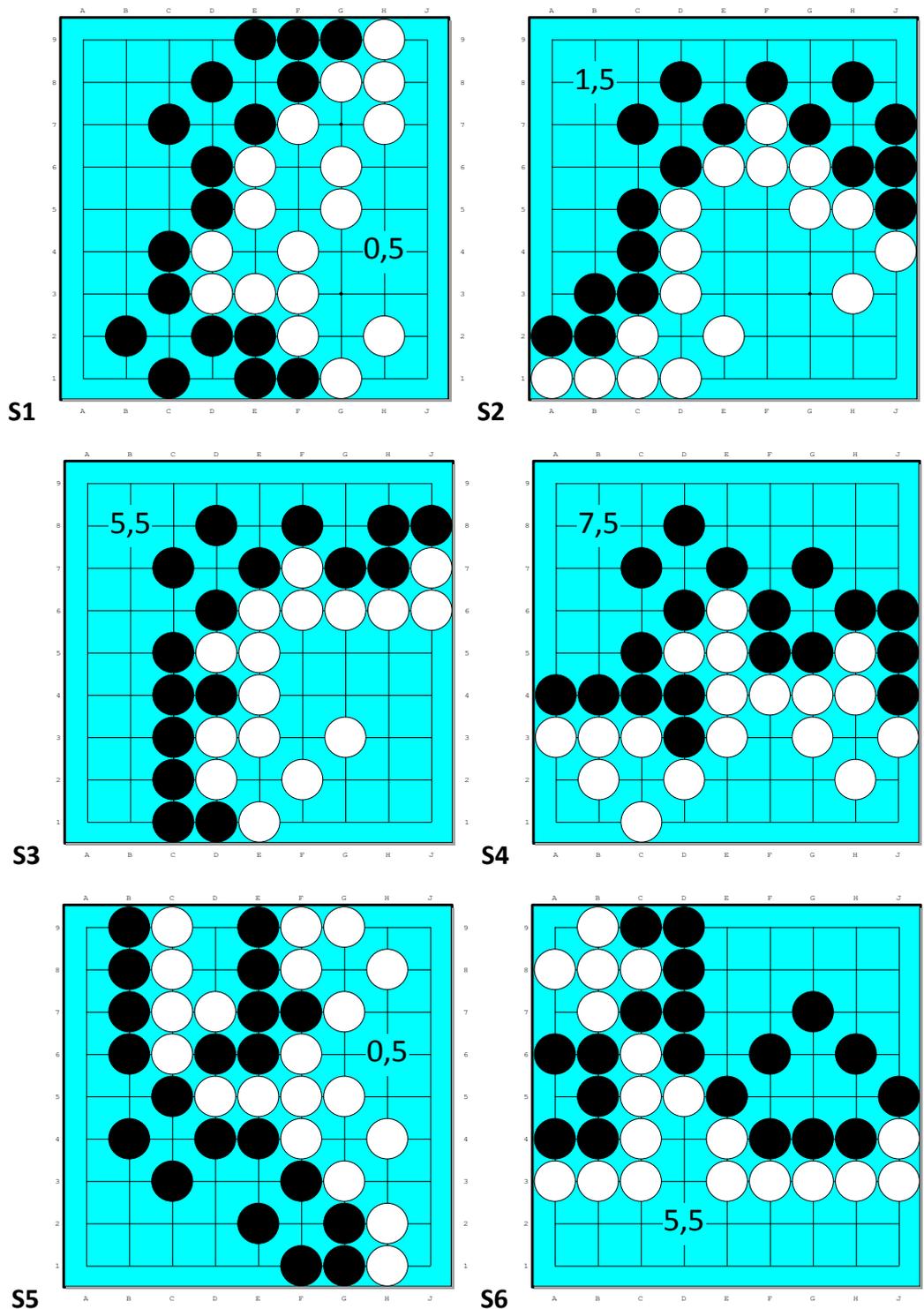
Es posible que los niños hayan llevado las hojas con las respuestas el día del torneo. En ese caso, se devuelven ahora las hojas, luego de haber pasado los datos al registro.

Si por el contrario los niños han llevado sus hojas para el taller presente, se las recibe para registrar los datos y se las devuelve luego.

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

2 Autor: Fernando Aguilar.

Las soluciones son:



Problema 1: Gana Blanco por 0,5 puntos (Negro 43 y Blanco 38 puntos).

Problema 2: Gana Negro por 1,5 puntos (Negro 44 y Blanco 37 puntos).

Problema 3: Gana Negro por 5,5 puntos (Negro 46 y Blanco 35 puntos).

Problema 4: Gana Negro por 7,5 puntos (Negro 47 y Blanco 34 puntos).

Problema 5: Gana Blanco por 0,5 puntos (hay una situación de seki; Negro tiene 42 puntos y Blanco 37 puntos, incluyendo las piedras del seki).

Problema 6: Gana Blanco por 5,5 puntos (hay un seki entre dos grupos que tienen un ojo cada uno y se produce un empate en el tablero).

Se comenta al grupo que en este momento han alcanzado el nivel de 34-kyu.

Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: nuevo ejemplo de cierre de una partida.

Se arma en el tablero mural una posición como la del diagrama 1.

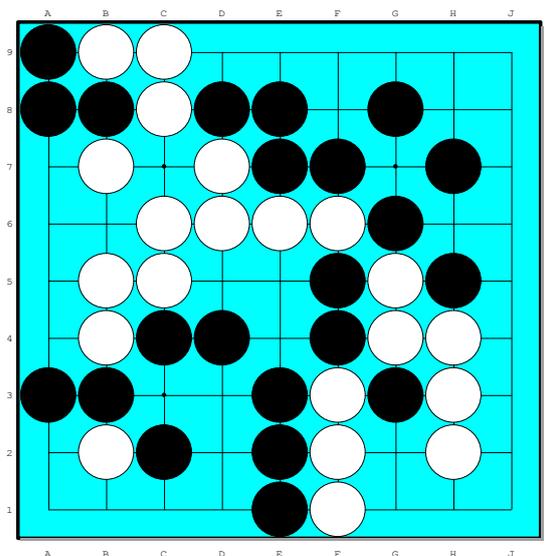


DIAGRAMA 1

La idea es mostrar una posición en la que se vea que hubo piedras capturadas durante el juego, en la que aparezcan piedras muertas, territorios por cerrar y puntos neutrales.

Juega Blanco. Se pide a los niños que observen dónde tienen sus territorios ambos bandos.

Se hace un análisis de la posición, como se muestra en el diagrama 2.

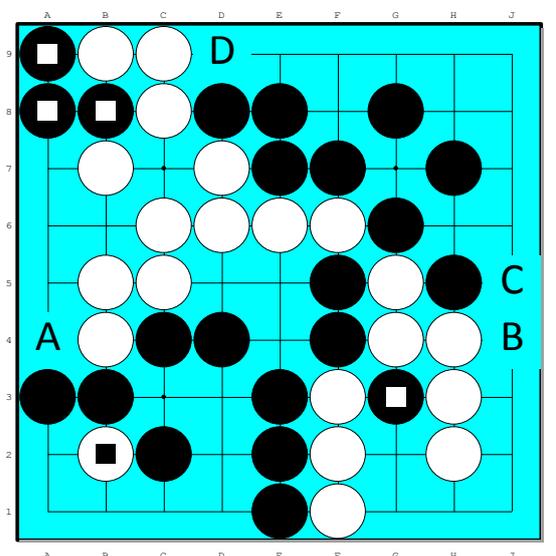


DIAGRAMA 2

Se señalan en primer lugar las piedras marcadas de ambos colores, que no tienen escapatoria. En el rincón superior izquierdo hay tres piedras negras en atari, mientras que en el rincón inferior derecho hay una piedra negra en atari. En el rincón inferior izquierdo hay una piedra blanca aislada, que si bien tiene dos libertades, no puede evitar que Negro la capture. Luego se señalan los sitios en los que aún no se han cerrado los espacios. Blanco rodea un espacio en el rincón superior izquierdo, incluyendo las tres piedras negras atrapadas. Ese espacio está abierto en el punto "A". El espacio que rodea Negro en el rincón inferior izquierdo está cerrado y sólo falta capturar la piedra blanca marcada para poder contar ese espacio como territorio. El espacio que rodea Blanco en el rincón inferior derecho está abierto en el punto "B". Además falta capturar la piedra negra marcada para poder contarlo como territorio. El espacio que rodea Negro en el rincón superior derecho está abierto en los puntos "C" y "D". Por último, hay algunos puntos vacíos ubicados entre piedras negras y blancas. El juego se desarrolla como se ve en el diagrama 3.

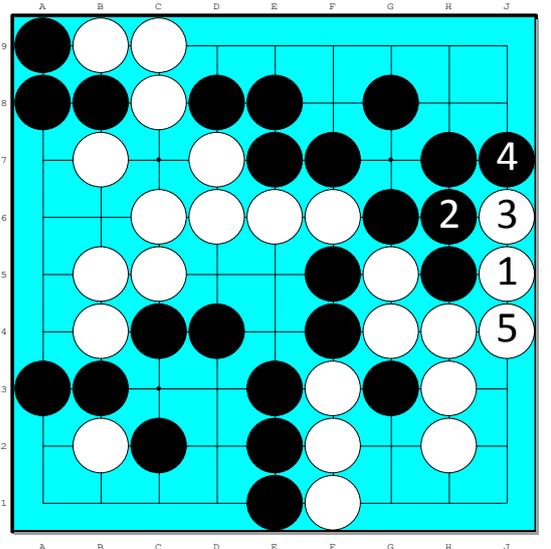


DIAGRAMA 3

Blanco juega en 1 para avanzar sobre el espacio de Negro, además de cerrar el propio. Esto pone una piedra en atari, que Negro conecta con su jugada 2. Blanco entonces continúa avanzando con 3, ante lo cual Negro cierra con su jugada 4. Luego, Blanco 5 conecta las dos piedras blancas que quedaron en atari. Ahora han quedado cerrados los espacios de Blanco y de Negro sobre el borde derecho. El juego continúa como se ve en el diagrama 4.

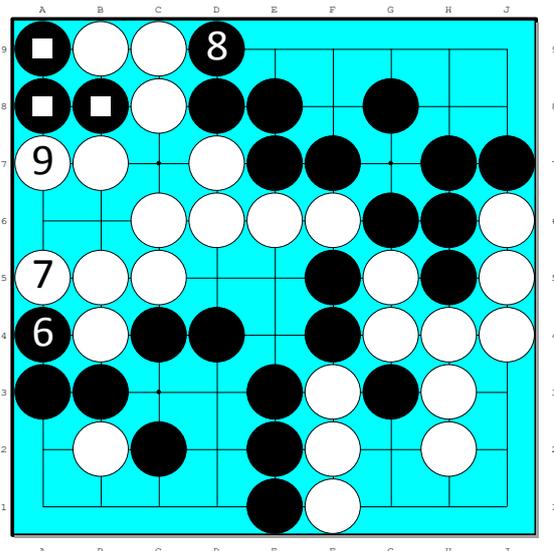


DIAGRAMA 4

Negro avanza en el borde izquierdo sobre el espacio de Blanco con su jugada 6, mientras que Blanco 7 produce el cierre.

Luego, Negro 8 completa el cierre del espacio del rincón superior derecho.

Esa jugada pone en atari a tres piedras blancas. Entonces Blanco 9 captura las tres piedras negras marcadas, que salen del tablero, quedando por lo tanto las piedras blancas con varias libertades.

La posición queda como se ve en el diagrama 5.

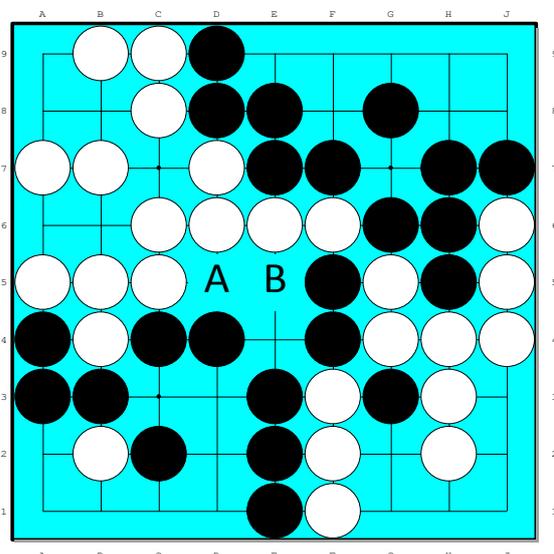


DIAGRAMA 5

Se muestra que todos los espacios han quedado cerrados. Luego se señalan los puntos "A" y "B", que están ubicados entre piedras negras y blancas.

Esos puntos pueden ser sumados para el bando que los ocupe. El juego sigue entonces como se ve en el diagrama 6.

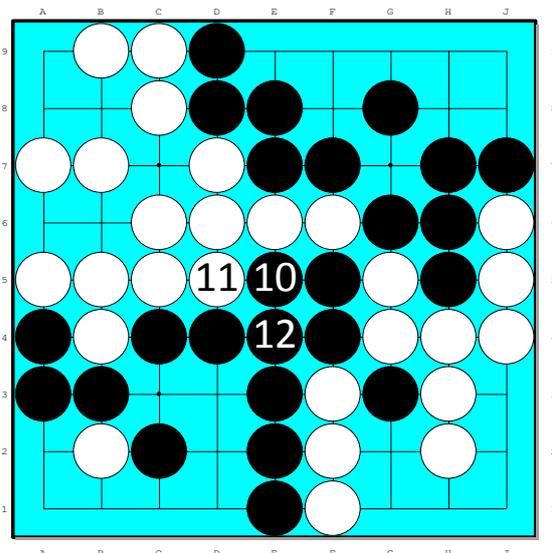


DIAGRAMA 6

Negro 10 ocupa uno de los puntos mencionados, mientras que Blanco 11 ocupa el otro punto.

Ahora quedaron tres piedras en atari, que Negro conecta con 12.

La posición queda como se ve en el diagrama 7.

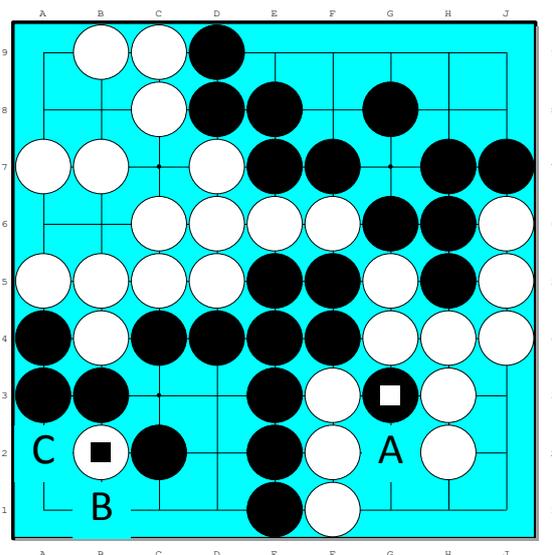


DIAGRAMA 7

Se señala la piedra negra marcada, que tiene una libertad en "A", y la piedra blanca marcada que tiene dos libertades, en "B" y "C".

Se comenta que, para poder contar como territorios sus espacios respectivos, tanto Blanco como Negro deberán capturar esas piedras.

El juego sigue entonces como se ve en el diagrama 8.

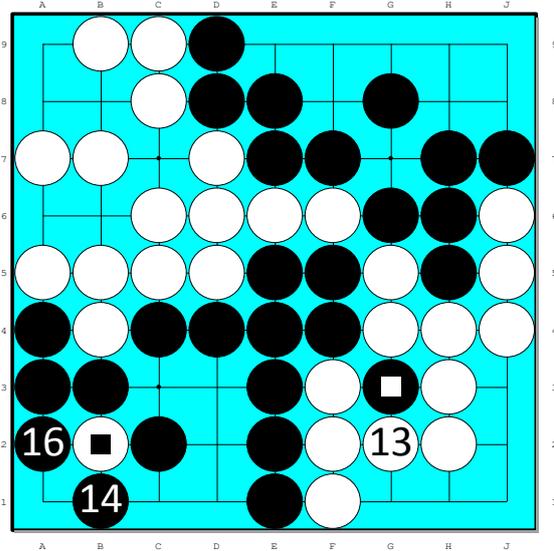


DIAGRAMA 8

Blanco 13 captura la piedra negra marcada y despeja el espacio del rincón inferior derecho, que ahora puede contar como territorio.

Negro 14 pone en atari a la piedra blanca marcada.

Ahora Blanco no tiene jugadas útiles para hacer, porque no necesita jugar adentro de sus territorios y no tiene sentido hacerlo en los espacios de Negro.

Entonces Blanco pasa el turno con su jugada 15.

Luego Negro juega en 16 para completar la captura de la piedra marcada y despejar el espacio que rodean sus piedras.

La posición queda como se ve en el diagrama 9.

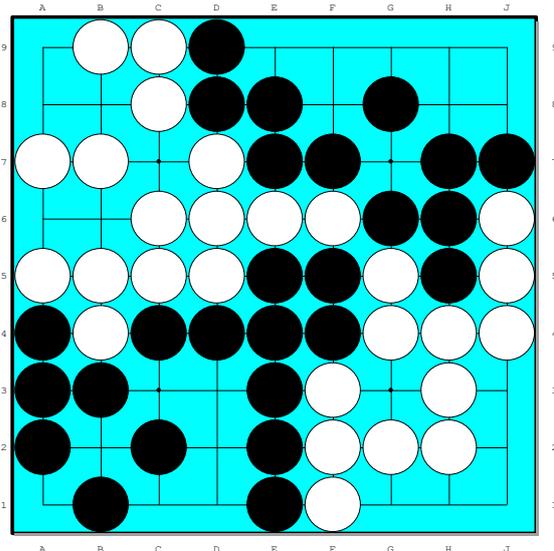


DIAGRAMA 9

Se muestra que todos los espacios que rodean las piedras negras y blancas pueden ser contados como territorios, y no queda ningún punto vacío ubicado entre piedras de ambos colores.

La partida por lo tanto ha finalizado, así que ambos bandos pasan el turno.

En el diagrama 10 se muestra el conteo de puntos.

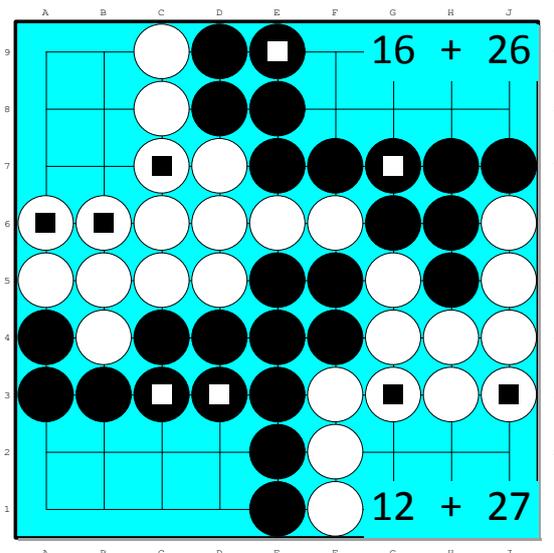


DIAGRAMA 10

Se reubican las piedras marcadas para formar espacios rectangulares.

Negro rodea 16 puntos vacíos y tiene 26 piedras en el tablero, totalizando 42 puntos.

Blanco rodea 12 puntos y tiene 27 piedras en el tablero, totalizando 39 puntos.

Por lo tanto gana Negro por 3 puntos en el tablero, o sea que gana Blanco por 2,5 puntos si se aplica el *komi*.

Se hace finalmente un repaso de lo que se ha visto a lo largo de este ejercicio.

En el proceso de cerrar los espacios para contarlos como territorios es importante estar atento a que pueden quedar piedras en atari. Una distracción al respecto puede resultar fatal.

Tiene prioridad el cierre de los espacios y luego la ocupación de puntos que están ubicados entre piedras de ambos colores.

Se deja para el final la captura de piedras adversarias que están atrapadas en los espacios que rodean las piedras propias.

Como esas piedras no tienen escapatoria, no hay apuro por hacer las jugadas necesarias para completar su captura.

En cambio, las jugadas que se hacen para cerrar un espacio propio o avanzar sobre un espacio del adversario son importantes para ganar puntos, ya que el tamaño del espacio en cuestión tiene relación directa con la cantidad de puntos que se cuentan al final.

Las jugadas que se hacen para capturar las piedras adversarias que quedaron aisladas dentro del espacio propio, tienen el efecto de despejar ese espacio, ya que eliminan las piedras adversarias del tablero y permiten computar los puntos que ocupaban como vacíos rodeados por las piedras propias.

Entonces, esas jugadas se hacen recién al final, salvo que las piedras del adversario amenacen la captura de piedras propias, como ocurría con las tres piedras negras del rincón superior izquierdo, a las que Blanco capturó para sacar del atari a las piedras propias.

En síntesis, el orden en que se hacen las últimas jugadas para cerrar una partida es el siguiente: cierre de espacios propios o avance sobre espacios del adversario; defensa de piedras que definen los límites de un espacio, que se encuentren amenazadas; ocupación de puntos ubicados entre piedras de ambos colores; captura de piedras adversarias que han quedado aisladas en espacios que rodean las piedras propias, para despejar esos espacios.

Dicho todo esto, se pasa a la práctica de juego.

Actividad práctica: juego grupal.

Para cambiar un poco la modalidad de juego individual que se usó en las últimas semanas (incluido el torneo), se propone ahora realizar la práctica de un juego grupal.

Para esto se divide el grupo en dos equipos, que se enfrentarán con la modalidad de que hace una jugada por vez cada integrante de los mismos (Blanco recibe un *komi* de 5,5 puntos).

Se puede usar para esto el tablero mural, o bien disponer de un tablero de gran tamaño para ubicar en el piso (con piedras del tamaño correspondiente).

El profesor estará atento al desarrollo del juego y evacuará cualquier duda que pudiera surgir, en particular cuando se aproxima el final de la partida y hay que decidir entre pasar el turno o seguir jugando.

En esa parte de la partida se puede recordar, a modo de orientación para el juego, el orden lógico para hacer las jugadas que se mencionó en la síntesis de la explicación teórica.

Se puede proponer también a los niños otro ejercicio: tratar de reproducir (al menos en parte) la partida luego de finalizada.

Para esto se pide en el comienzo, que cada uno recuerde la primera jugada que hizo, de modo que se pueda reconstruir la partida hasta el momento en que se completó una ronda de jugadas.

El profesor puede colaborar con esta reconstrucción, para lo cual apelará a su propia memoria o bien podrá anotar la partida mientras se va desarrollando.

Al reproducir la partida se pueden hacer algunos comentarios acerca de las técnicas que los niños han aplicado ocasionalmente con sus jugadas. La idea no es señalar errores, sino identificar las técnicas que se hayan usado, para reafirmar los conceptos.

Una vez finalizada la reproducción, se pasa a la última actividad, consistente en la entrega de la hoja de problemas.

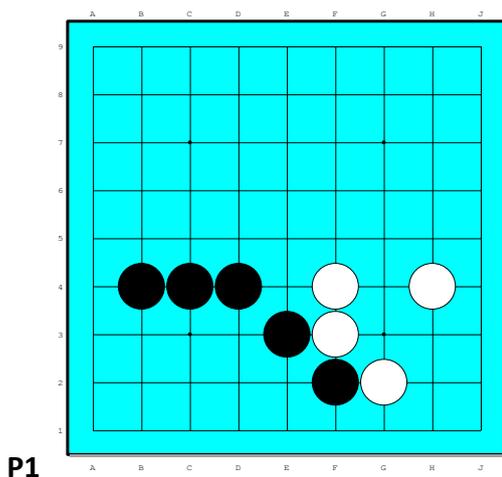
Cierre del taller: planteo de problemas.

En los problemas de esta serie se hará un repaso de técnicas de captura.

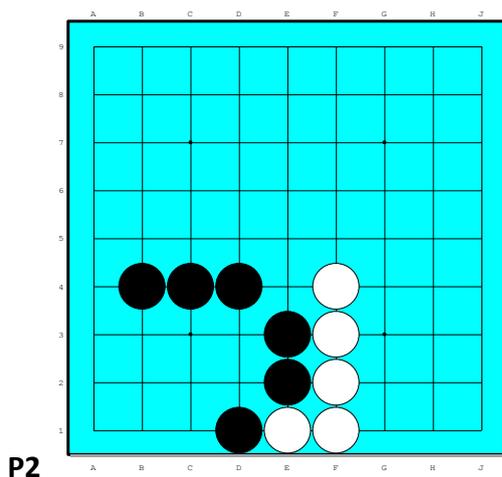
La consigna es anotar la jugada de Blanco que produce la captura de una o más piedras del adversario mediante la aplicación de alguna técnica.

Se propone a los niños que piensen además cómo afecta esa captura a la definición de espacios del tablero que rodea uno u otro bando.

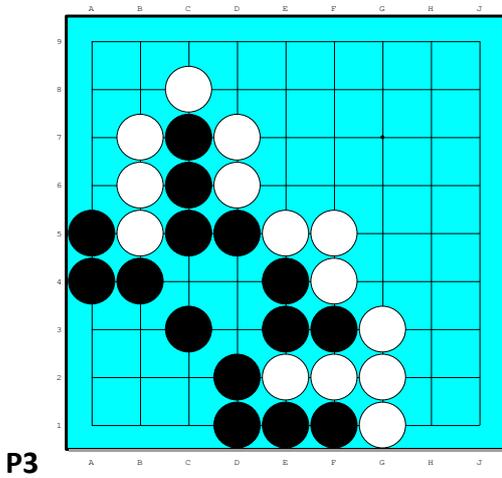
Con la resolución de estos problemas, el grupo está por pasar al nivel de 33-kyu.



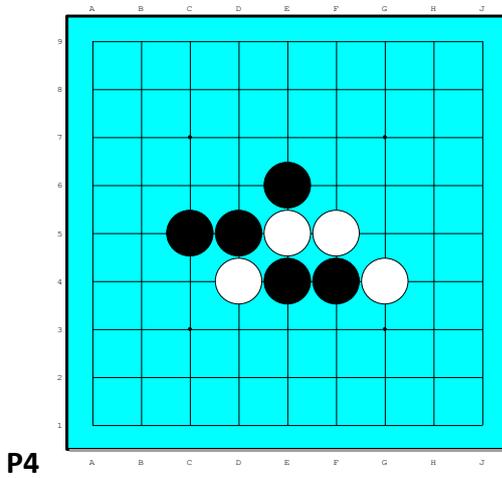
P1



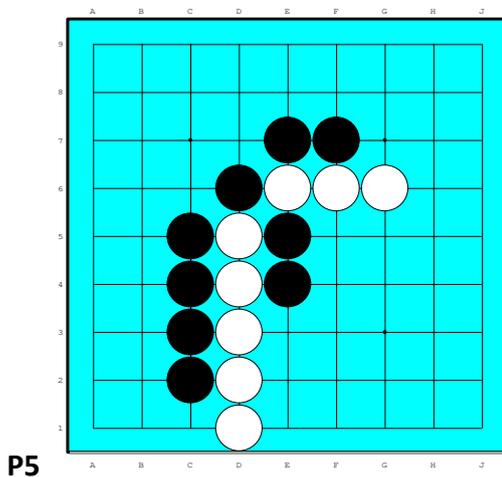
P2



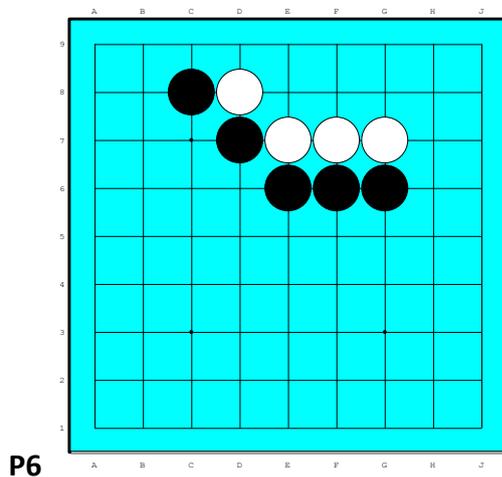
P3



P4

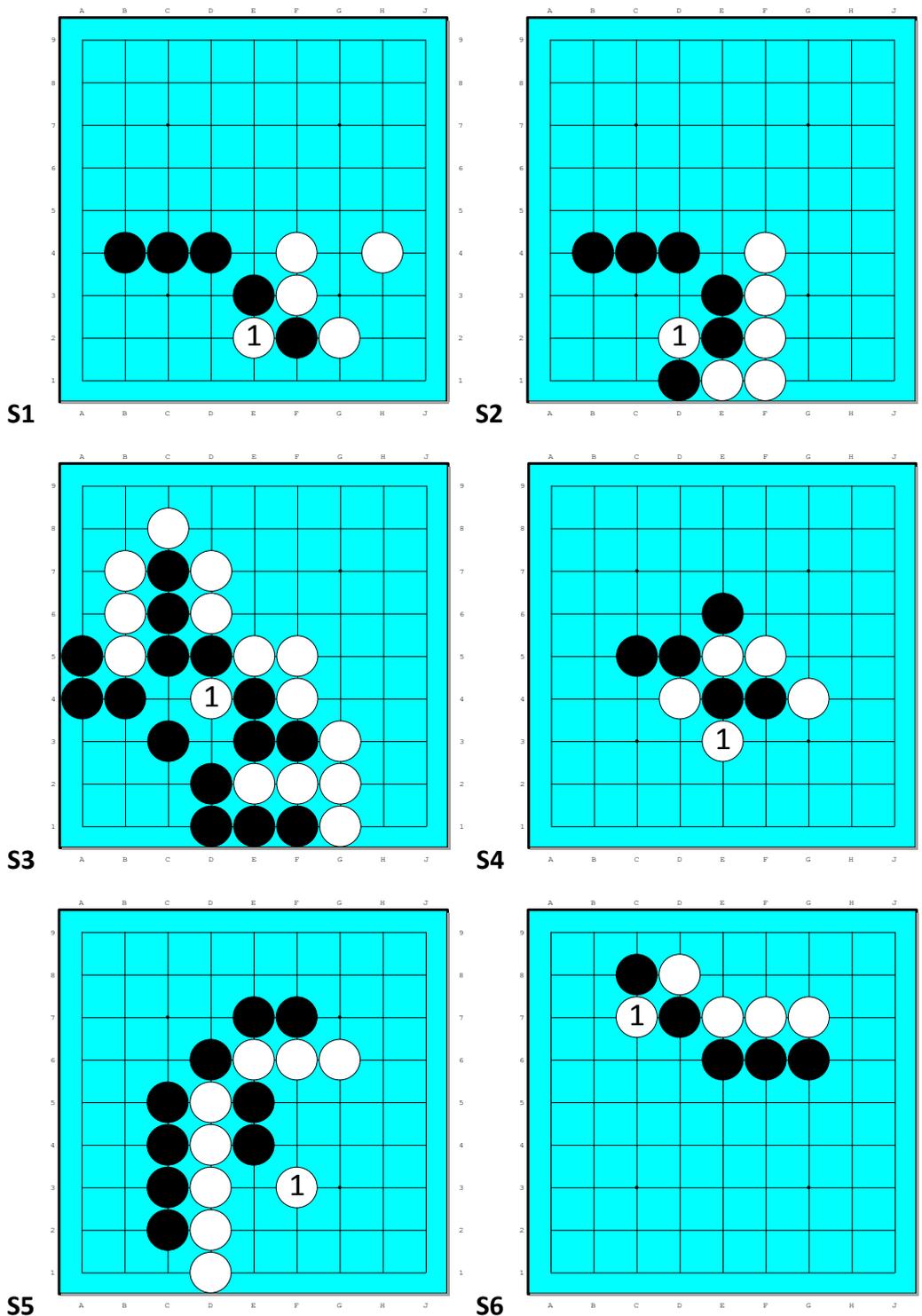


P5



P6

Las soluciones son:



Problema 1: Blanco-E2 captura una piedra mediante un atari contra el borde (y achica el espacio que Negro está rodeando en el rincón inferior izquierdo).

Problema 2: Blanco-D2 captura una piedra mediante un atari sobre el borde (y entra en el espacio que Negro está rodeando en el rincón inferior izquierdo).

Problema 3: Blanco-D4 produce un atari doble a una cadena de 4 piedras y otra de 3 piedras (e impide que Negro cuente los puntos que rodean esas piedras).

Problema 4: Blanco-E3 captura dos piedras mediante una escalera (y empieza a rodear un espacio en el rincón inferior derecho a partir de esa captura).

Problema 5: Blanco-F3 captura dos piedras mediante una red (lo que le permite rodear un gran espacio en el rincón inferior derecho).

Problema 6: Blanco-C7 aplica la técnica de ataris sucesivos para capturar una piedra (para de ese modo rodear un espacio que se extiende del borde superior al rincón superior izquierdo).