

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 19.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Al comienzo del taller se pide a los niños que entreguen las hojas con las respuestas de los problemas que quedaron para resolver en el hogar.

Esos problemas se refieren a la detección de las piedras muertas y el conteo de los territorios, tomando en cuenta que esas piedras salen del tablero.

Las soluciones son:

Problema 1: Hay 4 piedras negras y 5 blancas muertas. Negro tiene 45 puntos en el sector derecho y Blanco tiene 36 puntos en el sector izquierdo (gana Negro por 3,5 puntos contando *komi*).

Problema 2: Hay 3 piedras negras y 3 blancas muertas. Negro tiene 35 puntos en el sector superior y Blanco tiene 46 puntos en el sector inferior (gana Blanco por 16,5 puntos contando *komi*).

Problema 3: Hay 2 piedras negras y 5 blancas muertas. Negro tiene 26 puntos en el sector inferior izquierdo y 15 puntos en el sector superior derecho, totalizando 41 puntos, mientras que Blanco tiene 22 puntos en el sector superior izquierdo y 18 puntos en el sector inferior derecho, totalizando 40 puntos (gana Blanco por 4,5 puntos contando *komi*).

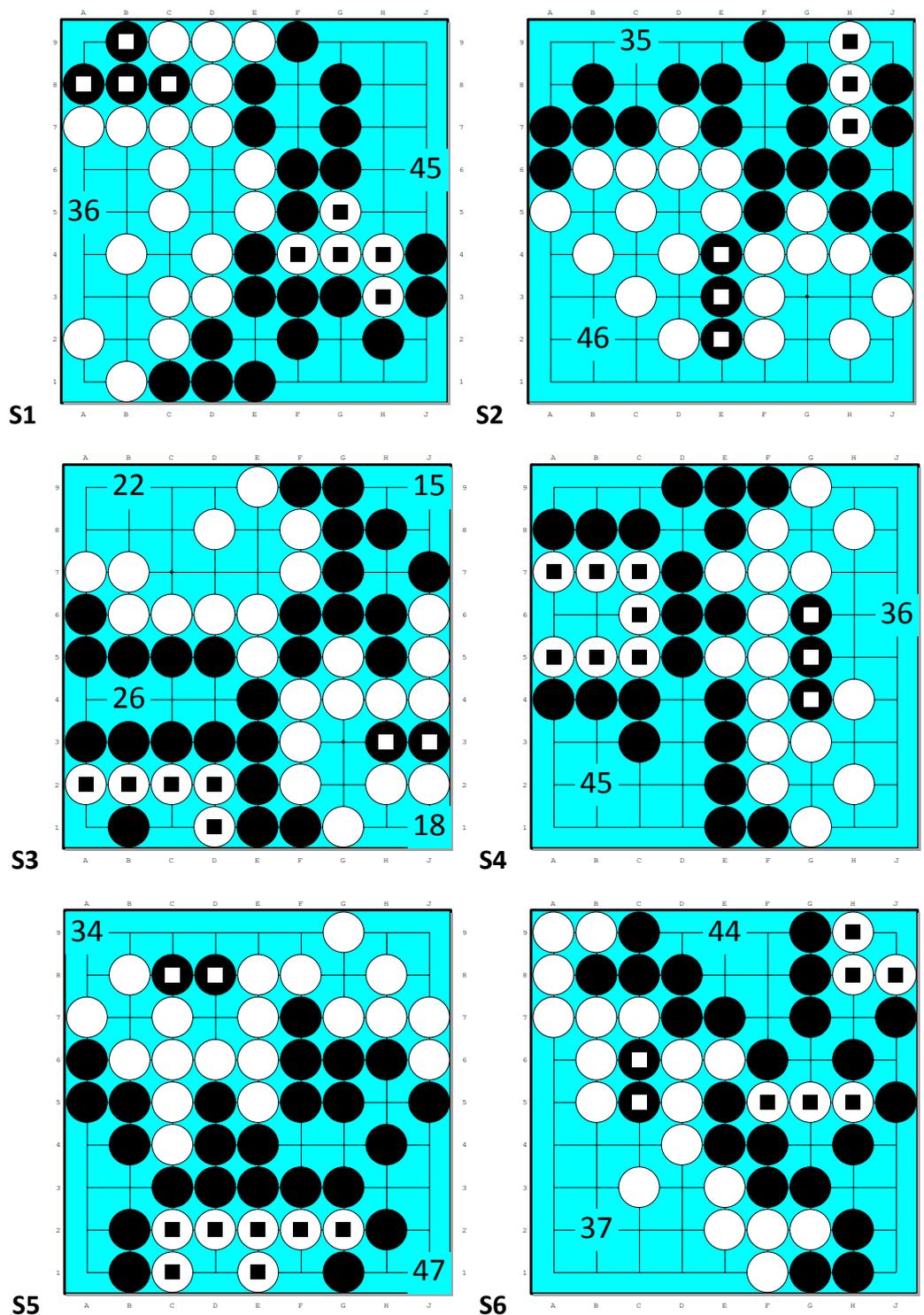
Problema 4: Hay 3 piedras negras y 7 blancas muertas. Negro tiene 45 puntos en el sector izquierdo y Blanco tiene 36 puntos en el sector derecho (gana Negro por 3,5 puntos contando *komi*).

Problema 5: Hay 2 piedras negras y 7 blancas muertas. Negro tiene 47 puntos en el sector inferior y Blanco tiene 34 puntos en el sector superior (gana Negro por 7,5 puntos contando *komi*).

Problema 6: Hay 2 piedras negras y 6 blancas muertas. Negro tiene 44 puntos en el sector superior y Blanco tiene 37 puntos en el sector inferior (gana Negro por 1,5 puntos contando *komi*).

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

2 Autor: Fernando Aguilar.



Se pregunta al grupo si hubo algún problema que haya presentado alguna dificultad particular. Si lo hay, se puede comentar la solución entre todos.

Luego se reciben las hojas para volcar los datos al registro. En este caso, la resolución correcta de los problemas será un indicador de la comprensión adecuada del tema.

Se comenta al grupo que con la resolución de estos problemas han alcanzado el nivel de 32-kyu.

A continuación se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: partida de ilustración.

Se comenta al grupo que se verá una partida en la que aparecen varias situaciones de captura de piedras y de cierre de territorios que se han aprendido en talleres anteriores.

La partida comienza como se ve en el diagrama 1.

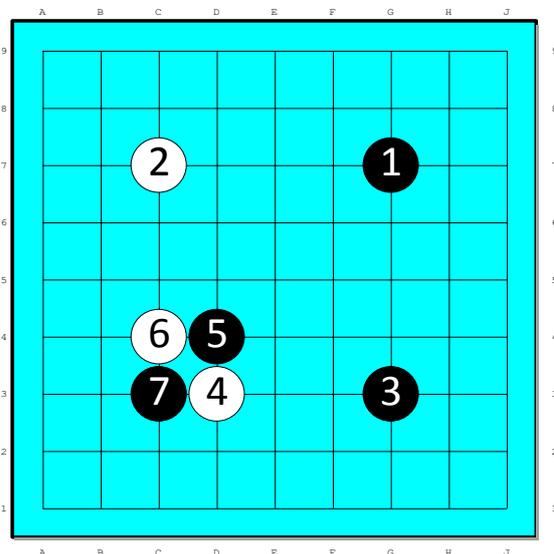


DIAGRAMA 1

Negro y Blanco hacen sus primeras 4 jugadas cerca de los rincones del tablero.

A continuación, Negro 5 se juega en contacto con la piedra blanca de 4. Sigue un corte cruzado con Blanco 6 y Negro 7.

El juego continúa como se ve en el diagrama 2.

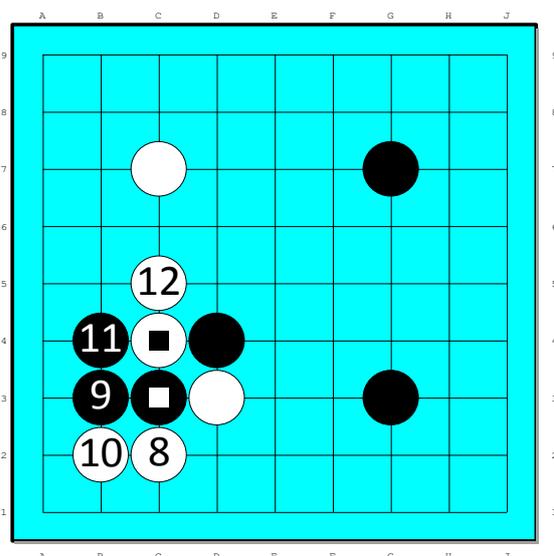


DIAGRAMA 2

Blanco 8 pone en atari a la piedra negra marcada, que Negro defiende con su jugada 9.

Blanco persigue a las dos piedras con 10, ante lo cual Negro juega en 11 poniendo en atari a la piedra blanca marcada. Blanco 12 saca del atari a la piedra.

El juego continúa como se ve en el diagrama 3.

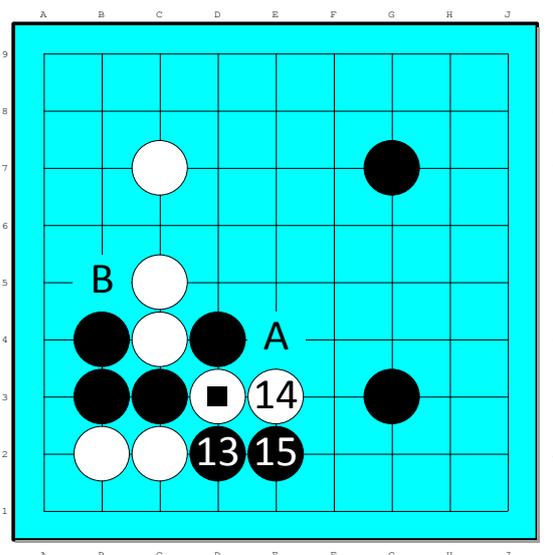


DIAGRAMA 3

Negro 13 pone en atari a la piedra marcada, que Blanco defiende con 14. Luego de Negro 15, las dos piedras blancas están en situación de ser capturadas mediante una escalera con una jugada de Negro en "A".

Por ejemplo, si Blanco juega ahora en "B", Negro puede responder en "A" y capturar (se puede ubicar brevemente una piedra blanca en "B" y una negra en "A" para mostrar que Negro aplica una técnica y captura las dos piedras).

Blanco juega como se ve en el diagrama 4.

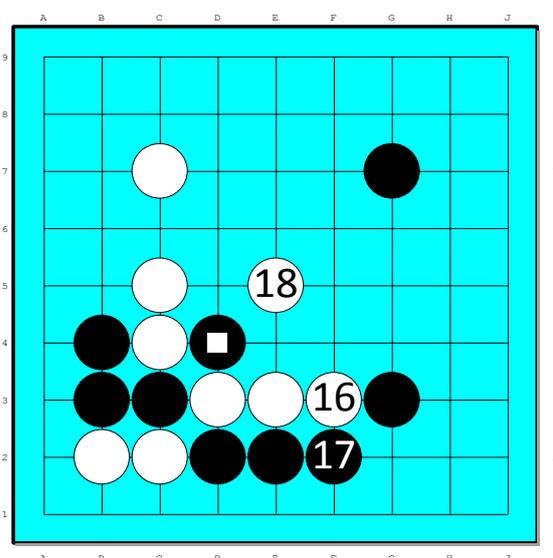


DIAGRAMA 4

Ante Blanco 16, Negro responde en 17 tratando de rodear a las tres piedras blancas.

Sin embargo, Blanco 18 captura a la piedra marcada mediante una red (o *geta*).

El juego continúa como se ve en el diagrama 5.

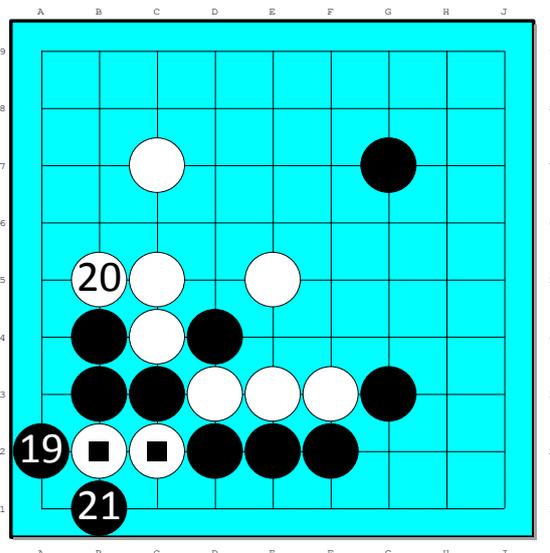


DIAGRAMA 5

Negro 19 es un *hane* a las dos piedras blancas marcadas.

Blanco 20 tapa una libertad de tres piedras negras, pero Negro llega antes en la carrera para capturar (o *semeai*), ya que Negro 21 pone en atari a las dos piedras blancas (se puede comentar que Negro también podría haber hecho su jugada 19 en el punto de 20, porque eso aumentaba las libertades de su propio grupo).

El juego sigue como se ve en el diagrama 6.

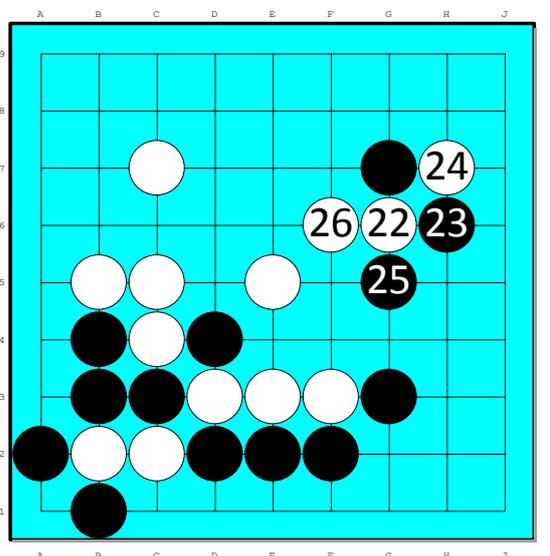


DIAGRAMA 6

Blanco juega 22 en contacto con la piedra negra del rincón superior derecho. Negro responde con el *hane* de 23, a lo cual sigue el corte cruzado de Blanco 24.

Negro 25 pone en atari a la piedra de 22, que Blanco defiende con su jugada 26.

El juego continúa como se ve en el diagrama 7.

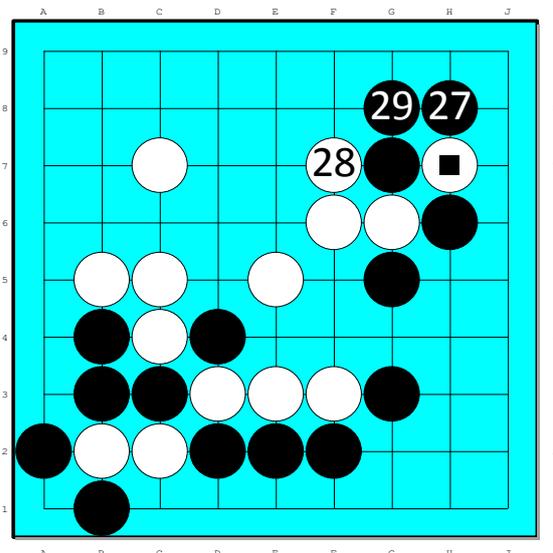


DIAGRAMA 7

Negro 27 pone a la piedra blanca marcada en atari contra el borde.

Blanco da atari con 28, ante lo cual Negro 29 produce una unión sólida (se puede comentar que Negro también podía sacar su piedra del atari capturando a la blanca marcada, pero prefirió jugar así).

El juego continúa como se ve en el diagrama 8.

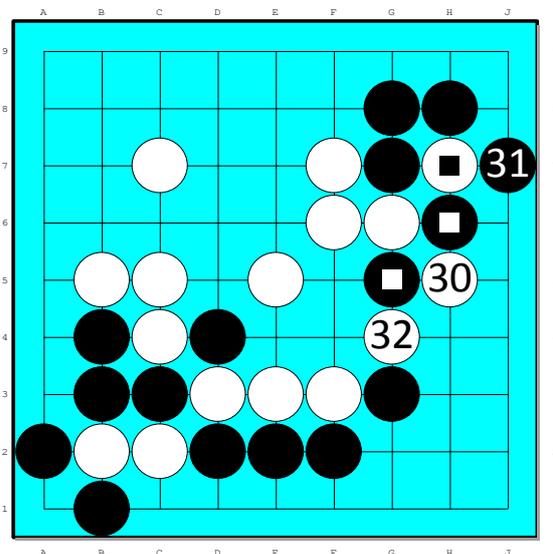


DIAGRAMA 8

Blanco aplica la técnica de ataris sucesivos, o sea: Blanco 30 pone en atari a la piedra negra marcada de la derecha; Negro 31 saca a esa piedra del atari capturando a la blanca marcada; luego Blanco 32 pone en atari a la otra piedra negra marcada.

Blanco en principio ha logrado capturar una piedra con la aplicación de la técnica, pero a continuación se lleva una sorpresa, porque sigue Negro 33 en el diagrama 9.

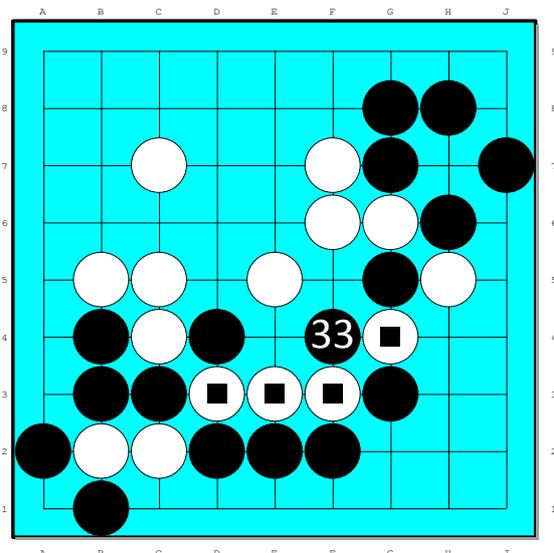


DIAGRAMA 9

La jugada de Negro aplica la técnica del atari doble: ahora están en atari tres piedras blancas marcadas por un lado y una piedra blanca marcada por el otro.

Blanco decide salvar sus tres piedras, como se ve en el diagrama 10.

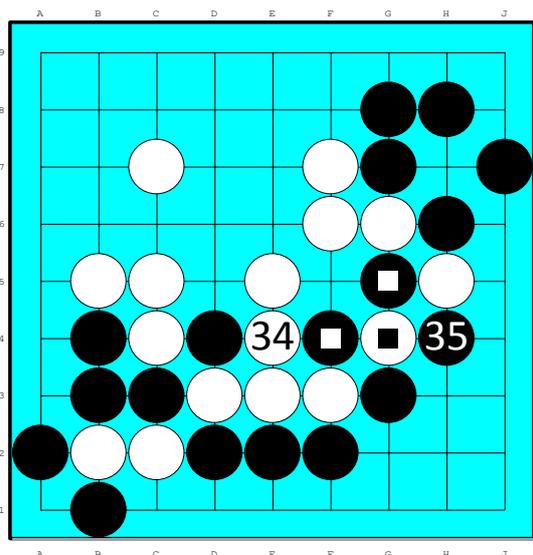


DIAGRAMA 10

Blanco 34 conecta las tres piedras que estaban en atari, con otra piedra, formando una cadena de cinco piedras. Entonces Negro 35 captura la piedra blanca marcada y de ese modo salen del atari las dos piedras negras marcadas.

El juego continúa como se ve en el diagrama 11.

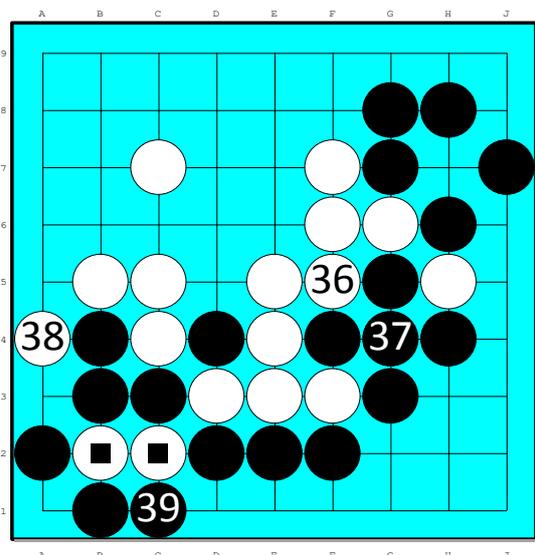


DIAGRAMA 11

Blanco 36 pone en atari a dos piedras, que Negro conecta con 37. Blanco 38 pone en atari a tres piedras. Negro 39 captura las dos piedras blancas marcadas y con eso saca del atari a las propias. A continuación Blanco juega en 40 como se ve en el diagrama 12 para cerrar el espacio del rincón superior izquierdo.

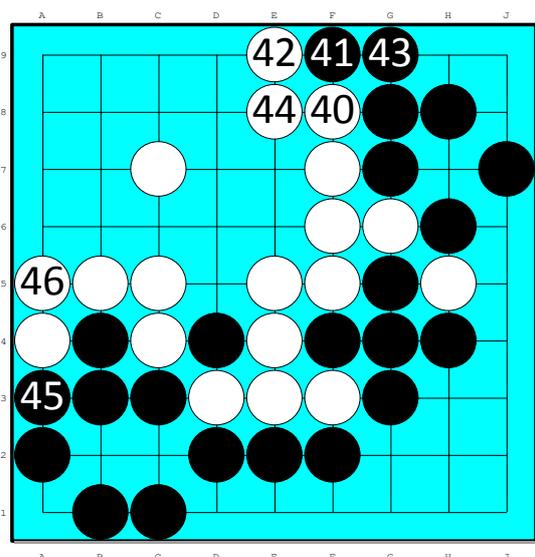


DIAGRAMA 12

Negro trata de avanzar hacia el rincón con el *hane* de Negro 41. Blanco bloquea el avance con el atari de Blanco 42. Luego de Negro 43, sigue Blanco 44 para evitar una jugada de Negro en ese mismo punto, que pondría en atari sobre el borde a la piedra de 42. Negro ha cerrado un espacio grande en el sector inferior y el derecho, incluyendo una piedra blanca que quedó atrapada dentro de él. Blanco también cerró un espacio grande en el rincón superior izquierdo, incluyendo una piedra negra que no tiene escapatoria. Sigue entonces Negro 45, que ocupa un punto que quedó entre las piedras negras y blancas. Esa jugada pone en atari a una piedra blanca, que es conectada con Blanco 46.

En el diagrama 13 se ve la posición resultante.

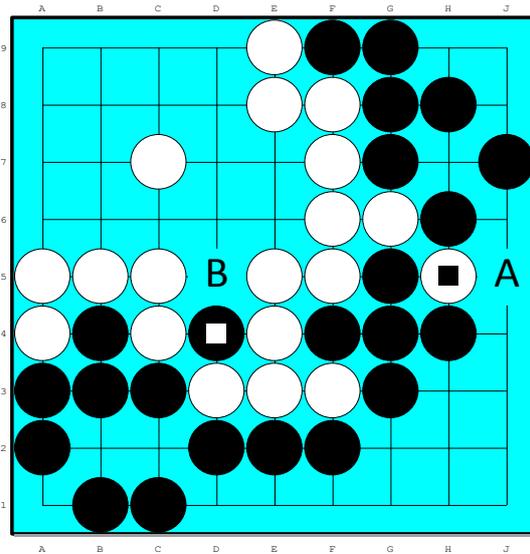


DIAGRAMA 13

La piedra blanca marcada está en atari contra el borde y no puede escapar.

La piedra negra marcada había sido capturada mediante una red y ahora se encuentra en atari, sin posibilidades de salir.

Podría seguir una jugada de Negro en "A" y una de Blanco en "B" para capturar esas piedras, pero ambos se ponen de acuerdo para retirar esas piedras como muertas, sin necesidad de jugar allí.

Dado que los espacios están bien cerrados, no quedan puntos vacíos entre las piedras de ambos colores y ambos acuerdan retirar las piedras muertas sin tapan sus libertades, entonces la partida ha finalizado. Negro pasa el turno para señalar con ello el final de la partida, y Blanco pasa también, dando su acuerdo.

A continuación, Negro retira la piedra blanca marcada como muerta, y Blanco hace lo propio con la piedra negra marcada. La posición queda como se ve en el diagrama 14.

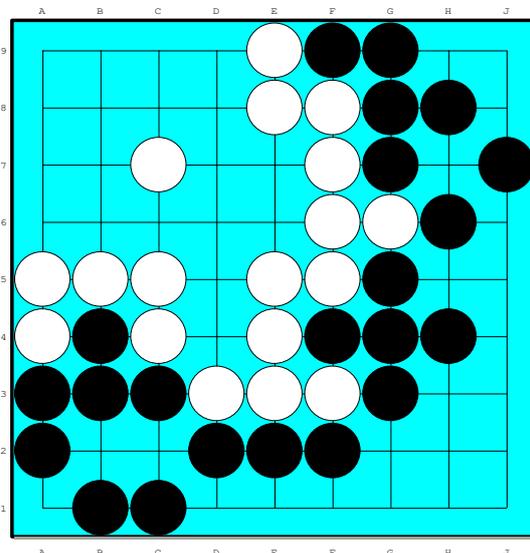


DIAGRAMA 14

Se pasa entonces a contar los puntos.

Para esto se acomodan los territorios como se ve en el diagrama 15.

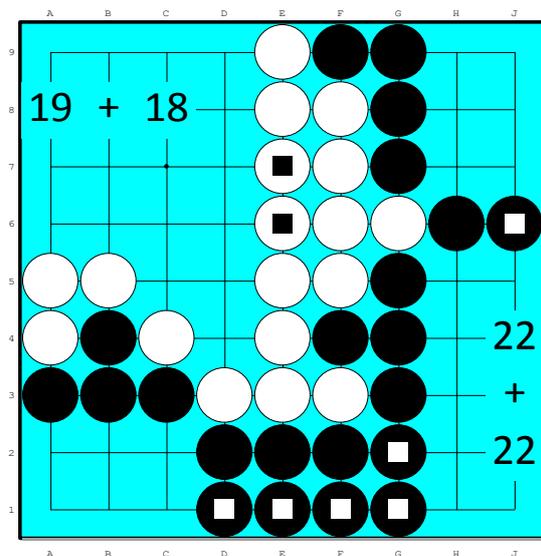


DIAGRAMA 15

Se trata de formar espacios rectangulares para facilitar las cuentas.

Negro rodea 22 puntos vacíos y tiene 22 piedras en el tablero, en total 44 puntos.

Blanco rodea 19 puntos vacíos y tiene 18 piedras en el tablero, totalizando 37 puntos.

Gana Negro por 7 puntos. Contando el *komi*, Negro gana por 1,5 puntos.

Se concluye la explicación diciendo que la costumbre de retirar las piedras muertas de común acuerdo es usual entre los jugadores de go. Por eso, si los niños tienen la oportunidad de jugar con oponentes de otros lugares, conviene que conozcan bien este procedimiento.

Nota pedagógica: Con esta explicación, los niños ya disponen de todos los elementos necesarios para jugar una partida de go y determinar el resultado.

Por ejemplo, están en condiciones de jugar partidas por internet, si aprenden los comandos u operaciones para iniciar el juego, pasar el turno, marcar las piedras muertas y dar por finalizada la partida.

Por eso vale la pena recalcar que el conocimiento de estas operaciones de cierre de la partida les abre la posibilidad de jugar con personas (niños y adultos) de otros lugares.

Se los invita ahora a aplicar esta modalidad de cierre de la partida en la práctica de juego que viene a continuación.

Actividad práctica: juego de go.

Se usan las mismas reglas que en talleres anteriores, aplicando un *komi* de 5,5 puntos y sorteando los colores mediante el *nigiri*. La consigna es jugar hasta que todos los territorios estén bien definidos y no queden puntos vacíos entre piedras de ambos colores. Llegados a ese punto, los jugadores acuerdan el final de la partida y retiran las piedras muertas.

De ese modo se estará ejercitando la identificación de los grupos muertos y del momento en que corresponde pasar el turno.

Ante cualquier duda que surja se recomienda consultar con el profesor.

Nota sobre valores a transmitir: Este es un buen momento para hablar del valor de la actuación de buena fe y de la confianza mutua en el juego.

El retiro de las piedras muertas de común acuerdo se realiza sobre la base de que ambos están dispuestos a admitir que no hay escapatoria para determinadas piedras propias, que por ese motivo el adversario las retira sin más trámite. Para esto es necesario que ambos actúen de buena fe, retirando las piedras del adversario que se comprueba que están muertas, y en base a la confianza de que no hay intención de hacer trampa o de aprovecharse de una situación confusa.

Si uno no quiere reconocer que tales o cuales piedras están muertas, el rival deberá hacer todas las jugadas que sean necesarias para tapar sus libertades y retirarlas del tablero.

Si ambos prestan su acuerdo, entonces todas esas jugadas no se realizan. El resultado de la partida es el mismo, pero en este último caso se habrá procedido en base a la confianza.

Por otra parte, hay situaciones en las que uno puede estar genuinamente en duda acerca de si tales piedras están muertas o no.

Podría ocurrir, por ejemplo, que en una situación de *seki* ambos creen que las piedras del otro están muertas, porque no han caído en la cuenta de que ambos grupos permanecen en el tablero.

En una situación como esa (o cualquier otra situación de conflicto) es importante acudir al profesor para que despeje las dudas. De ese modo, el resultado de la partida será justo y dependerá de la habilidad que cada uno ha tenido en el juego.

En un torneo, el rol de dirimir los conflictos lo tiene el árbitro o director del torneo.

Nota pedagógica: Se recomienda estar atento a lo que ocurre en los distintos tableros y colaborar activamente para resolver cualquier duda que aparezca y para identificar las piedras muertas al final del juego.

Esta práctica es clave para el aprendizaje de este aspecto del conteo de puntos.

Si hay tiempo suficiente, se pueden jugar dos partidas cambiando colores.

Luego se pasa a la entrega de la hoja de problemas.

Cierre del taller: planteo de problemas.

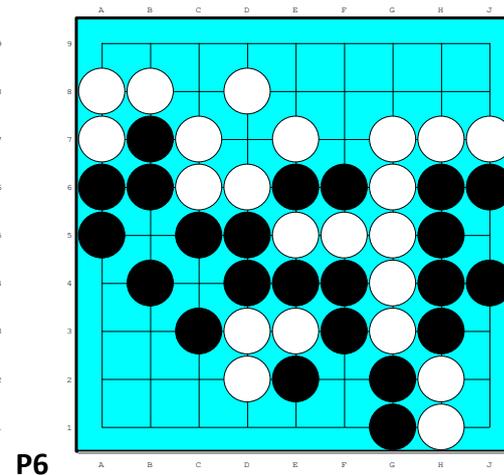
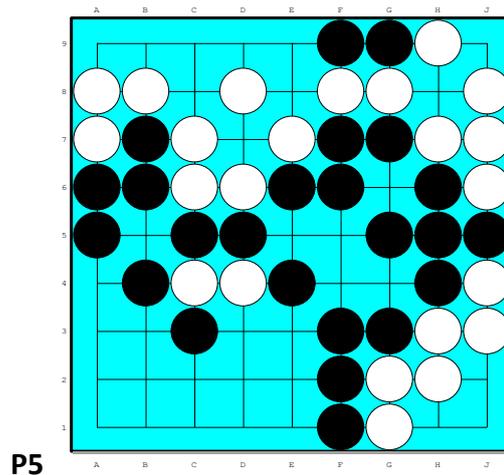
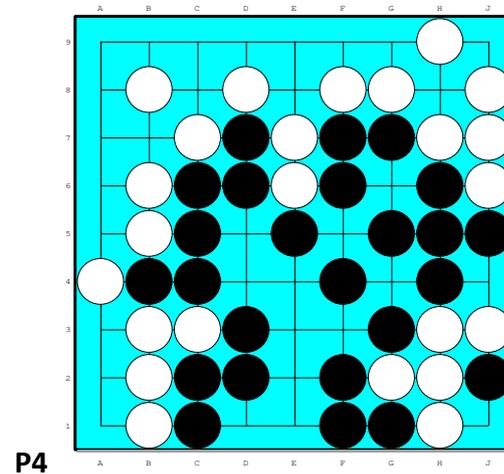
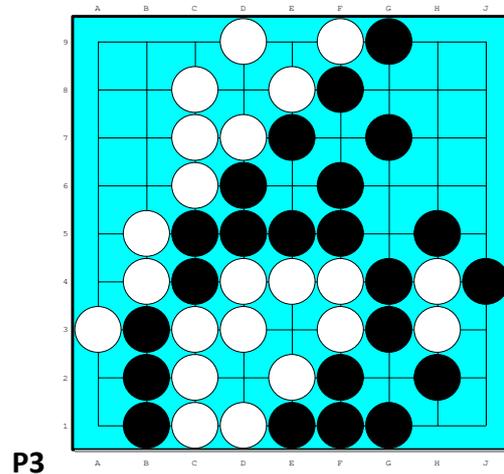
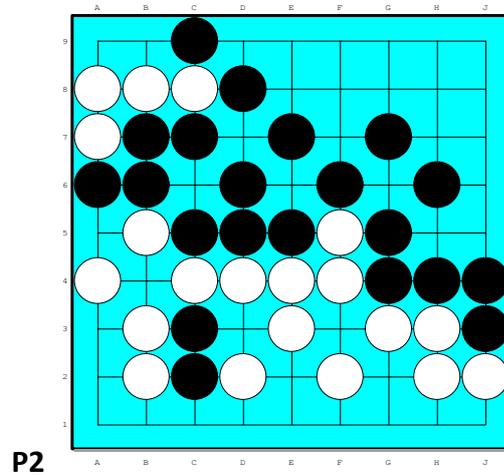
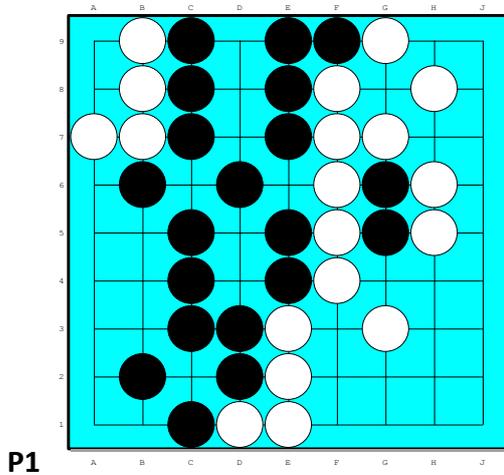
Al igual que los problemas del taller anterior, se trata de identificar las piedras muertas y contar los puntos de ambos bandos. Pero se agrega un elemento más: la partida no está terminada, sino que se pide marcar la jugada de Blanco que produce la finalización.

O sea: queda una jugada por hacer, que le corresponde a Blanco. Una vez que Blanco hace esa jugada, ambos pasarán el turno (porque no quedarán más jugadas que incidan en el resultado), y a continuación se retirarán las piedras muertas.

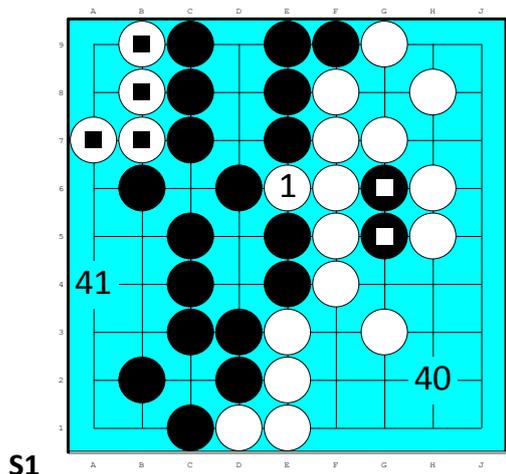
La jugada de Blanco puede ocupar algún punto vacío ubicado entre piedras de ambos colores; puede completar el cierre de un territorio o evitar la captura de piedras que definen los límites; o bien puede evitar la captura de piedras que están rodeadas por piedras del adversario (por ejemplo, haciendo ojos).

Entonces, la consigna es la siguiente: marcar la jugada de Blanco que finaliza la partida; marcar las piedras muertas de ambos colores; anotar la cantidad total de puntos de Negro y de Blanco.

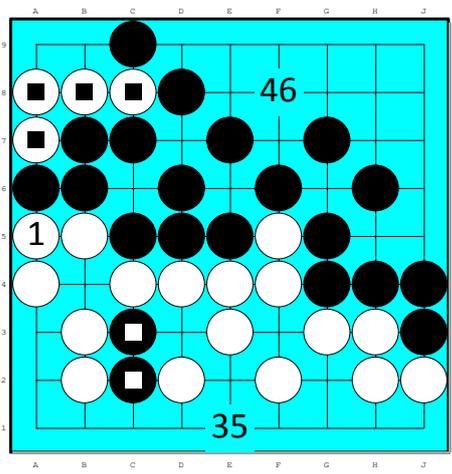
Con la resolución de estos problemas el grupo está por alcanzar el nivel de 31-kyu.



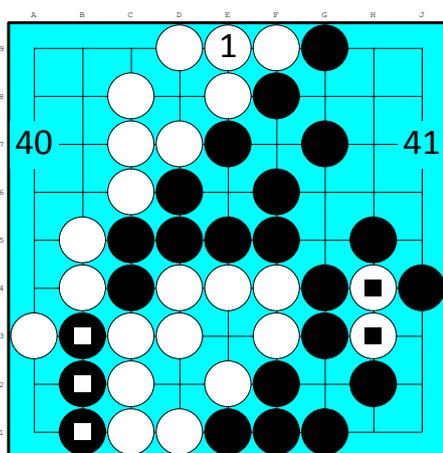
Las soluciones son:



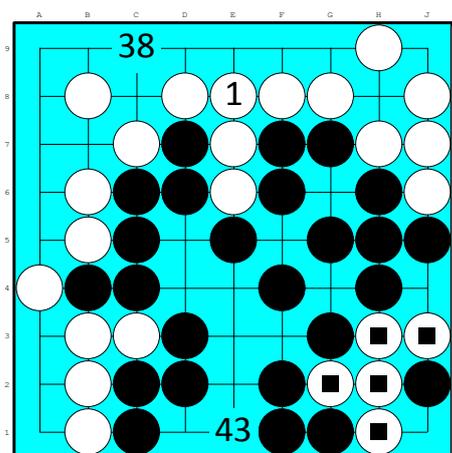
S1



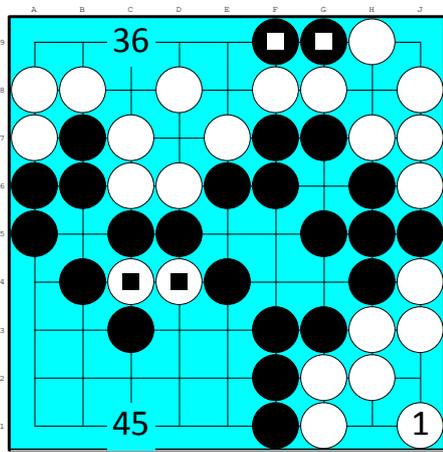
S2



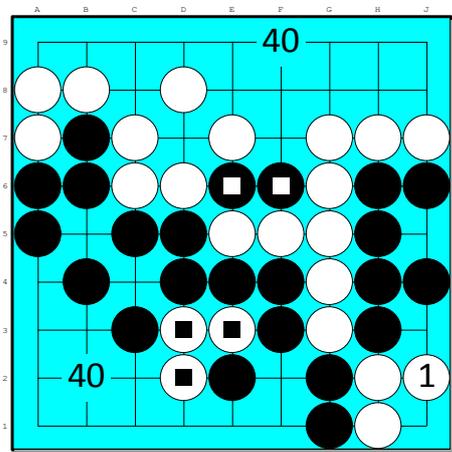
S3



S4



S5



S6

Problema 1: Blanco-E6 ocupa un punto ubicado entre piedras negras y blancas. Hay 2 piedras negras y 4 blancas muertas. Negro tiene 41 puntos y Blanco tiene 40 puntos (gana Blanco por 4,5 puntos contando el *komi*).

Problema 2: Blanco-A5 ocupa un punto ubicado entre piedras negras y blancas y completa el cierre de su territorio. Hay 2 piedras negras y 4 blancas muertas. Negro tiene 46 puntos y Blanco tiene 35 puntos (gana Negro por 5,5 puntos contando el *komi*).

Problema 3: Blanco-E9 conecta una piedra que estaba en atari y completa el cierre de su territorio. Hay 3 piedras negras y 2 blancas muertas. Negro tiene 41 puntos y Blanco tiene 40 puntos (gana Blanco por 4,5 puntos contando el *komi*).

Problema 4: Blanco-E8 conecta dos piedras que estaban en atari y completa el cierre de su territorio. Hay 5 piedras blancas muertas. Negro tiene 43 puntos y Blanco tiene 38 puntos (gana Blanco por 0,5 puntos contando el *komi*).

Problema 5: Blanco-J1 forma dos ojos con el grupo del rincón inferior derecho y evita su captura. Hay 2 piedras negras y 2 blancas muertas. Negro tiene 45 puntos y Blanco tiene 36 puntos en total (gana Negro por 3,5 puntos contando el *komi*).

Problema 6: Blanco-J2 produce una situación de *seki* y evita la captura de las piedras blancas del rincón inferior derecho. Hay 2 piedras negras y 2 blancas muertas. Negro tiene 40 puntos y Blanco tiene 40 puntos en total (gana Blanco por 5,5 puntos contando el *komi*).