

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 22.²

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, para pasar los datos al registro.

Se trata de la aplicación de técnicas de captura, para salvar piedras propias al resolver favorablemente una situación de ataque recíproco, o para producir una conexión al capturar piedras de corte.

La resolución correcta de los problemas dará una idea de la comprensión que los niños han alcanzado del tema.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-D4 captura una piedra mediante una escalera que llega hasta la piedra blanca de D7.

Problema 2: Blanco-D5 captura una piedra mediante una red en la que intervienen todas las piedras blancas presentes en el tablero.

Problema 3: Blanco-D5 captura tres piedras poniéndolas en atari entre las piedras propias.

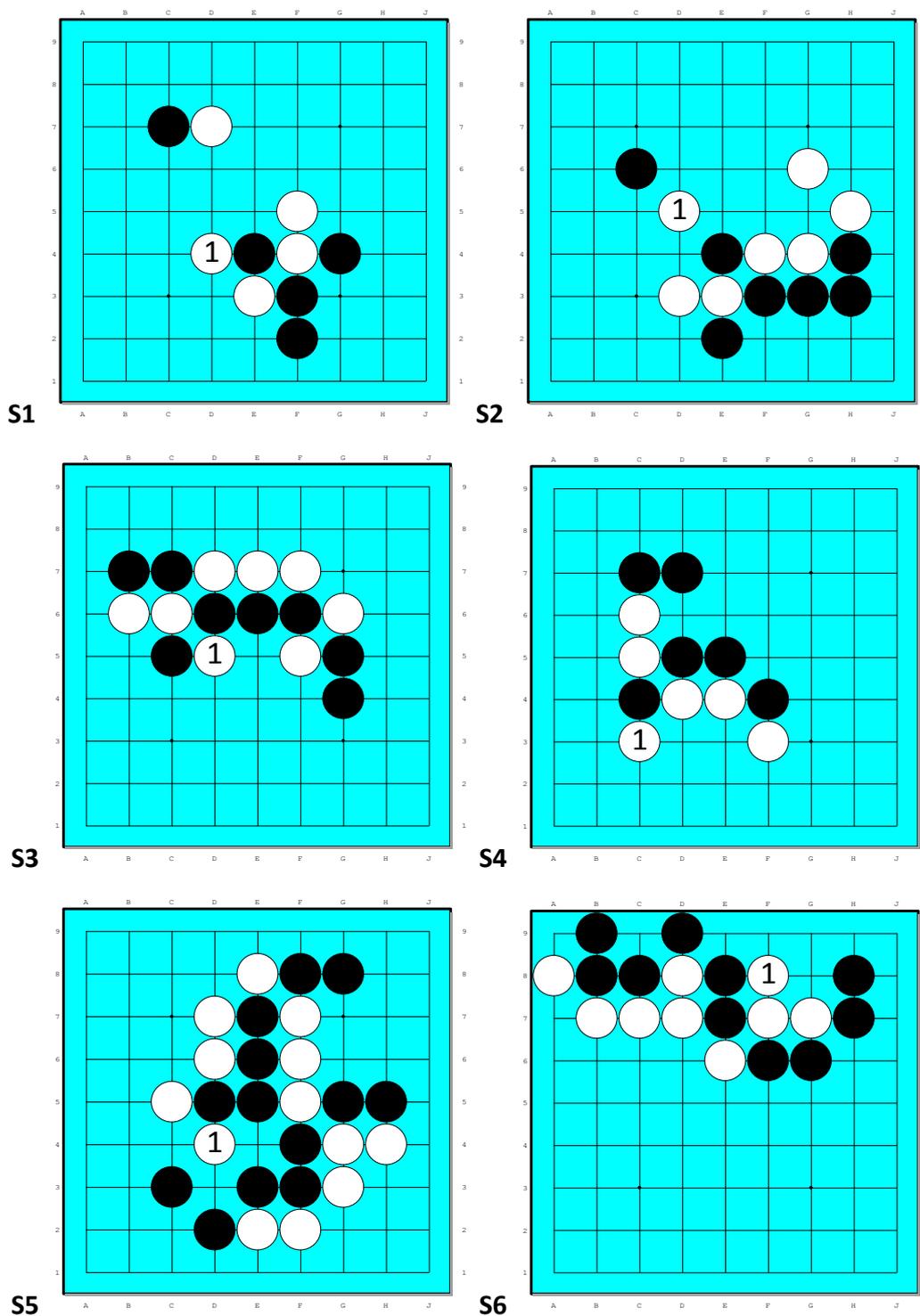
Problema 4: Blanco-C3 pone en atari a la piedra de corte de C4, para capturarla luego en una situación de ataque recíproco.

Problema 5: Blanco-D4 captura cuatro piedras en *oi-otoshi*.

Problema 6: Blanco-F8 pone en atari a dos piedras para capturarlas luego en *oi-otoshi* (junto a las otras piedras del rincón superior izquierdo).

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 alguno de los problemas presentó alguna dificultad en particular. Si es así, se puede ver la respuesta de ese problema en el tablero mural.

Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: partida de ilustración.

Se comenta al grupo que se verán algunas técnicas de captura nuevas. Para eso se mostrará una partida, que servirá también para repasar otros temas vistos en talleres anteriores. Las primeras jugadas se muestran en el diagrama 1.

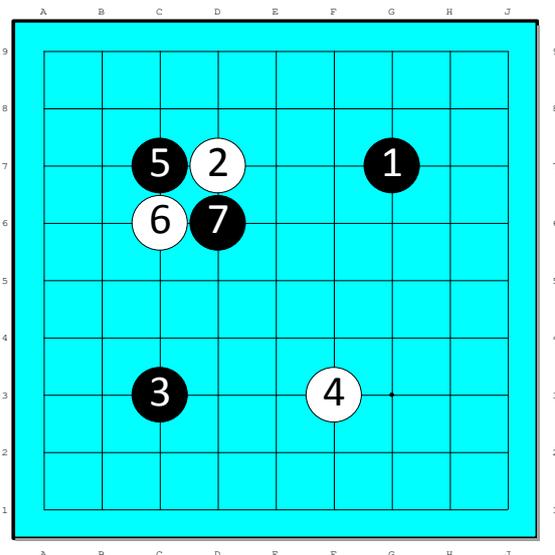


DIAGRAMA 1

Negro y Blanco hacen sus primeras jugadas cerca de los rincones. Negro 5 se juega en contacto con una piedra blanca, luego de lo cual sigue el corte cruzado de Blanco 6 y Negro 7. El juego continúa como se ve en el diagrama 2.

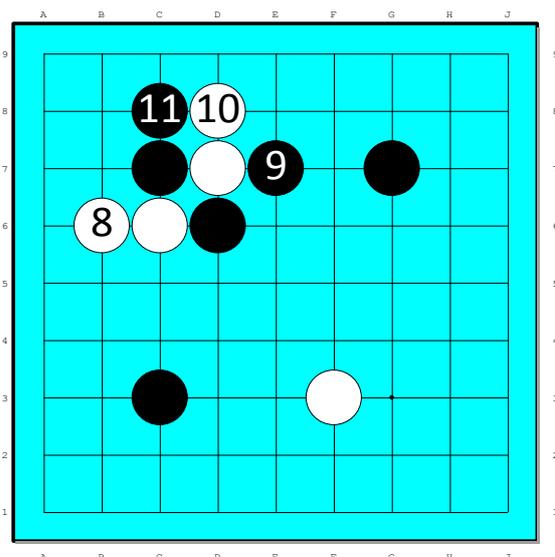


DIAGRAMA 2

Blanco 8 refuerza una de las piedras blancas, al sumarle libertades.

Negro ataca la otra piedra con el atari de Negro 9. Luego de Blanco 10, Negro persigue a las piedras blancas con su jugada 11.

Se ha producido una situación de ataque recíproco, como se ve en el diagrama 3.

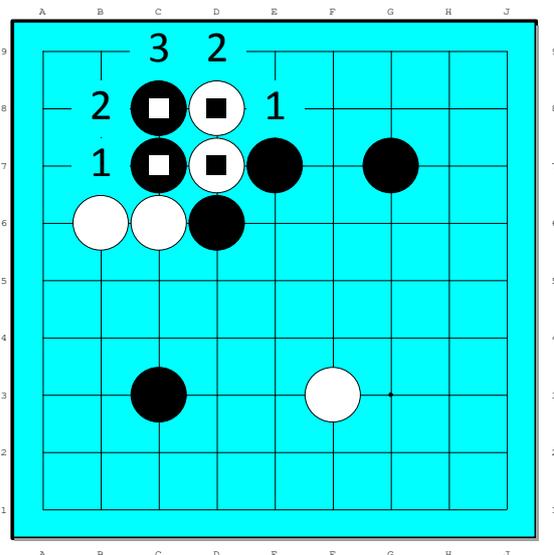


DIAGRAMA 3

Se señalan las piedras negras y blancas marcadas y se invita a los niños a contar las libertades de ambos grupos.

Las piedras negras tienen 3 libertades y las blancas tienen 2 libertades.

Negro parece tener ventaja en la carrera para capturar, pero Blanco tiene un modo de aumentar las libertades de sus piedras. El juego continúa como se ve en el diagrama 4.

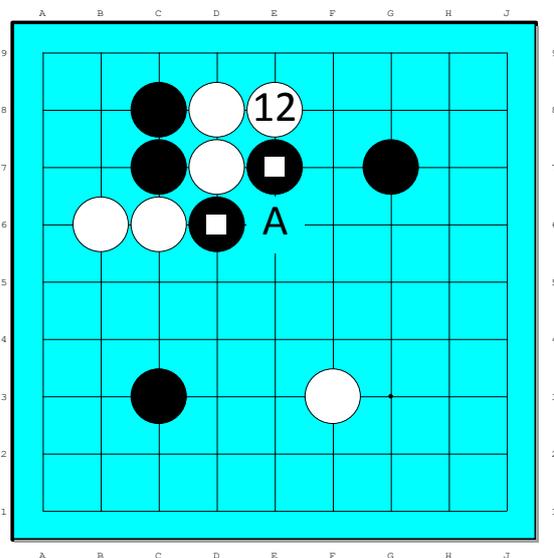


DIAGRAMA 4

Blanco 12 aumenta una libertad de las piedras negras y amenaza continuar con Blanco "A", que produciría un atari doble a las dos piedras marcadas.

Negro debe defenderse contra esa amenaza y por lo tanto no puede usar su próxima jugada para tapar una libertad de las piedras blancas.

Sigue entonces Negro 13 como se ve en el diagrama 5.

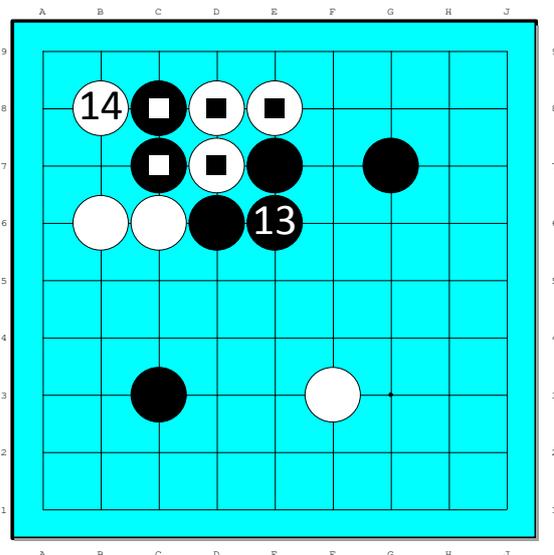


DIAGRAMA 5

Negro realiza una unión sólida en el punto en que Blanco amenazaba hacer el atari doble.

Entonces Blanco 14 tapa una libertad de las piedras negras.

Se cuentan las libertades de las piedras negras y blancas marcadas, comprobando que ahora es Blanco quien está adelante en la carrera para capturar.

La maniobra de Blanco le permitió aumentar las libertades de sus piedras, mientras obligaba a Negro a hacer una jugada defensiva, y de ese modo pudo resolver favorablemente la situación de ataque recíproco.

El juego continúa como se ve en el diagrama 6.

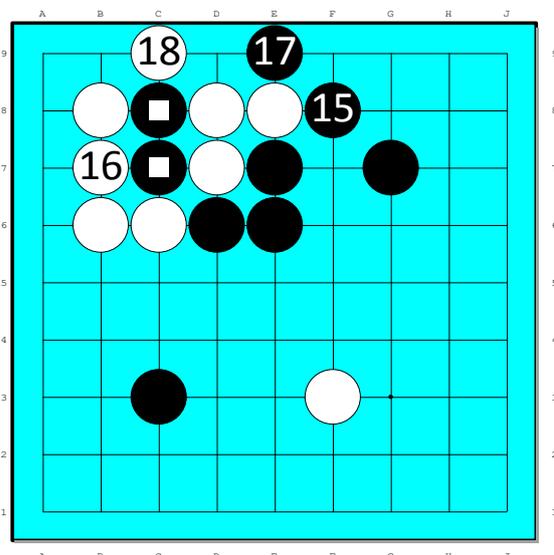


DIAGRAMA 6

Negro 15 y 17 tapan libertades de las tres piedras blancas, pero Blanco llega antes a capturar las dos piedras negras marcadas con sus jugadas 16 y 18.

El juego continúa como se ve en el diagrama 7.

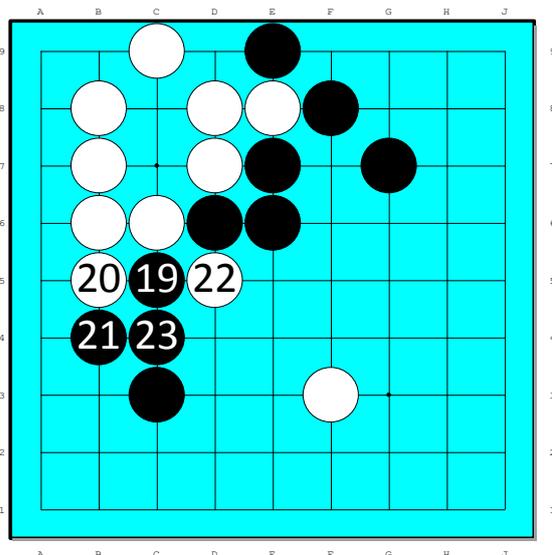


DIAGRAMA 7

Negro trata de cerrar el espacio del rincón inferior izquierdo con Negro 19 y 21. Entonces Blanco realiza un corte con su jugada 22, que pone en atari a la piedra negra de 21. Negro conecta con 23. La partida sigue como se ve en el diagrama 8.

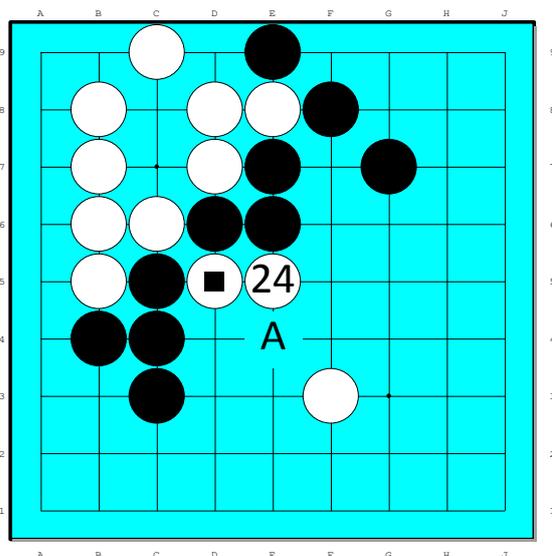


DIAGRAMA 8

Se señala la piedra blanca marcada, que Negro está amenazando capturar mediante una red con una jugada en "A". Blanco podría jugar en "A" para producir una conexión diagonal, pero en lugar de eso decide jugar en 24, agrandando la cadena. El juego continúa como se ve en el diagrama 9.

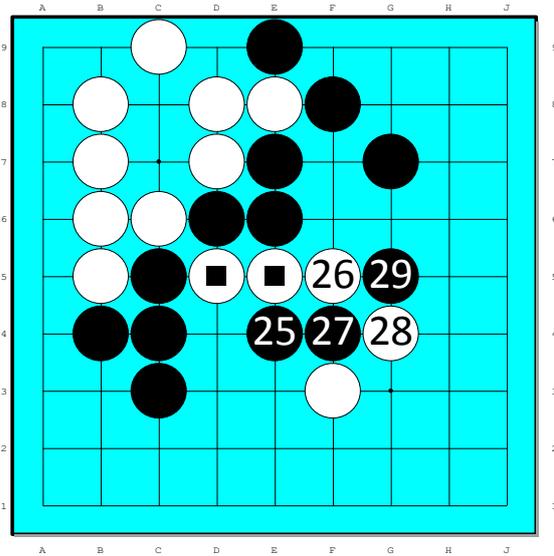


DIAGRAMA 9

Como Blanco no hizo la conexión diagonal, Negro ataca las dos piedras marcadas con Negro 25, tratando de evitar que se conecten con la piedra blanca del rincón inferior derecho.

Blanco 26 suma libertades a la cadena, mientras que Negro continúa con su maniobra de corte con Negro 27 y 29.

La partida sigue como se ve en el diagrama 10.

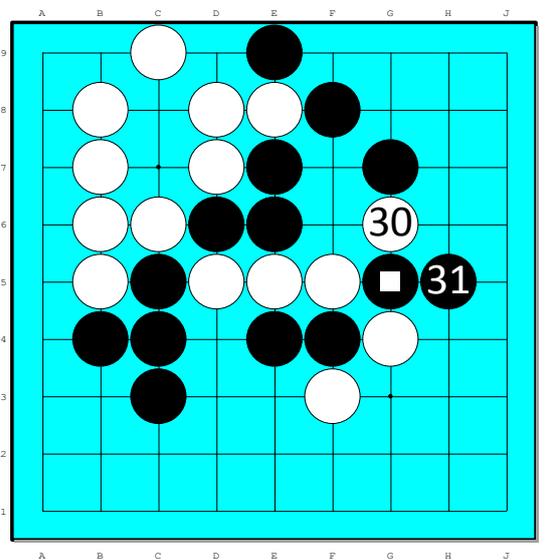


DIAGRAMA 10

Blanco 30 pone en atari a la piedra de corte marcada, que Negro defiende con 31.

En este momento Blanco está en condiciones de aplicar una técnica de captura. Se trata de una técnica nueva, que no se había visto en talleres anteriores.

Se da unos momentos a los niños para pensar la jugada de Blanco, y luego se muestra la jugada Blanco 32 como se ve en el diagrama 11.

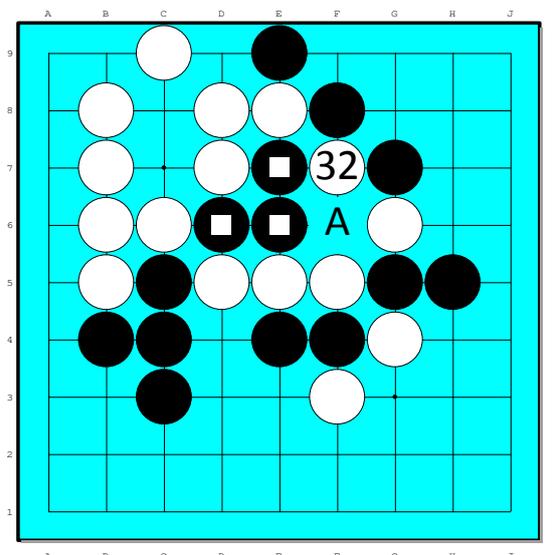


DIAGRAMA 11

Blanco 32 sorprende, porque ha sido jugada en un punto en el que queda en atari.

Se muestra que las tres piedras negras marcadas están en atari, y que si bien Negro puede capturar la piedra blanca de 32 con una jugada en “A”, Blanco puede capturar las cuatro negras jugando nuevamente en 32 (se muestra esto jugando una piedra negra en “A”, retirando la piedra blanca de 32, jugando nuevamente la piedra blanca en 32, retirando las cuatro negras, para luego volver a la posición que se ve en el diagrama).

Blanco 32 aplica una técnica de captura a la que se puede llamar “trampa de pesca”. La idea es que la piedra de 32 constituye el “cebo” que al ser comido permite atrapar al “pez” (las piedras negras que son capturadas).

Nota pedagógica: También se puede dar los nombres de la técnica en otros idiomas: *utte-gaeshi* en japonés, *snap-back* en inglés.

La partida continúa como se ve en el diagrama 12.

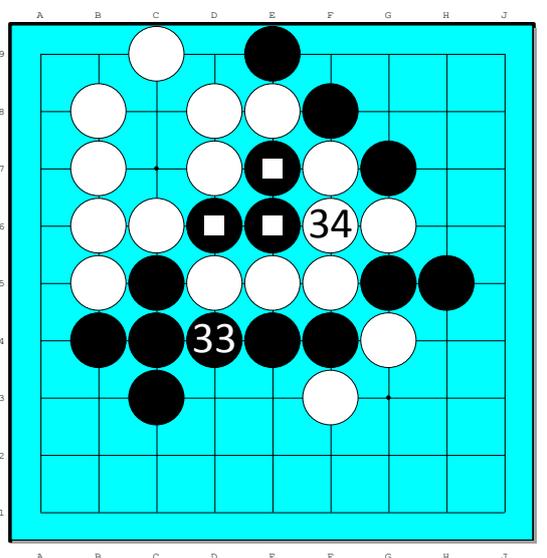


DIAGRAMA 12

Negro 33 pone en atari a tres piedras blancas. Blanco 34 saca a las piedras del atari y captura las tres negras marcadas.

El juego continúa como se ve en el diagrama 13.

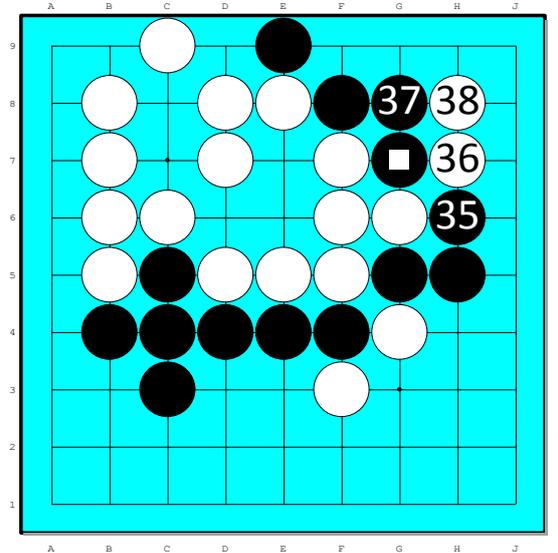


DIAGRAMA 13

Negro trata de conectar sus piedras jugando en 35. Blanco 36 produce un corte, poniendo en atari a la piedra marcada, que Negro conecta con Negro 37.

Blanco continúa su maniobra tapando una libertad de las piedras negras con Blanco 38.

Se comenta que Blanco podría haber hecho un atari doble jugando en el punto de 37, pero en lugar de eso prefirió atacar con el corte de 36, siguiendo con Blanco 38, para dar lugar a una situación de ataque recíproco.

Sigue entonces Negro 39 como se ve en el diagrama 14.

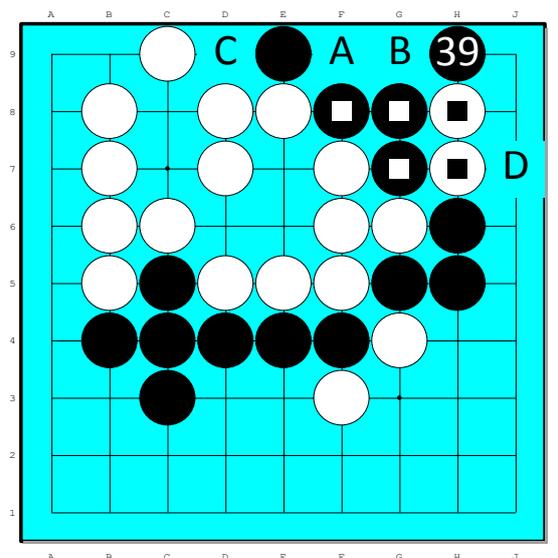


DIAGRAMA 14

Luego de jugar Negro 39 se señalan las dos piedras blancas y las tres negras marcadas y se cuentan sus libertades.

Luego de comprobar que tanto unas como otras tienen dos libertades, se comenta que si Blanco juega en "A" o en "B" para tapan una de las libertades de las piedras negras, su propia piedra queda en atari (se puede ubicar brevemente una piedra blanca en cada uno de esos puntos, mostrando que queda en atari).

Por otra parte, si Blanco juega en "C" para poner en atari una piedra negra, Negro no responde en "A" para conectarla (lo que dejaría a su grupo en atari), sino que juega en "D" para poner en atari a las dos blancas, llegando antes en la carrera para capturar que se da entre las piedras negras y blancas marcadas (se puede ubicar una piedra blanca en "C" y una negra en "D" para mostrar esto).

Parecería que Blanco no tiene modo de capturar las piedras negras marcadas antes que Negro capture las suyas.

Sin embargo, Blanco puede resolver la cuestión aplicando una nueva técnica de captura, como se ve en el diagrama 15.

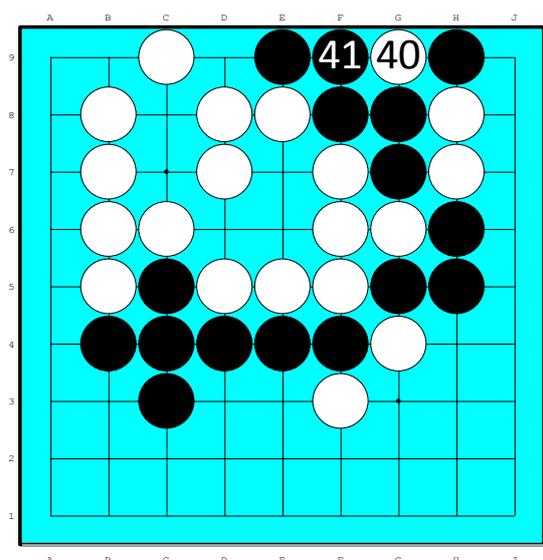


DIAGRAMA 15

Blanco juega en 40 y su piedra es capturada por Negro 41.

Luego sigue Blanco 42 como se ve en el diagrama 16.

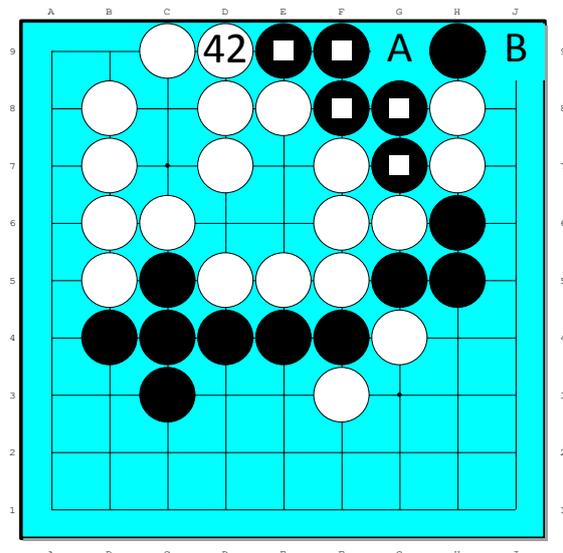


DIAGRAMA 16

Blanco 42 pone en atari a las cinco piedras negras marcadas.

Negro podría conectarlas con la otra piedra del borde jugando en “A”, pero de todos modos el grupo completo quedaría en atari y podría ser capturado con una jugada de Blanco en “B”. Se trata de un caso de *oi-otoshi*.

Se repasa entonces la maniobra que realizó Blanco para lograr la captura de las piedras negras: su jugada 40 fue hecha en un punto en que la piedra quedaba en atari, pero luego que Negro la capturó con 41, siguió Blanco 42 que aplica la técnica de *oi-otoshi*.

Nota pedagógica: Opcionalmente se puede dar el nombre japonés de la técnica que corresponde a Blanco 40: *horikomi*.

Tanto la maniobra que se acaba de ver como la de la trampa de pesca que se vio antes (con Blanco 32) constituyen técnicas de captura que involucran el sacrificio de piedras.

O sea, la idea es provocar una situación en la que el adversario captura una piedra propia, pero que lo deja en una posición tal que uno puede capturar un grupo más grande.

La partida continúa como se ve en el diagrama 17.

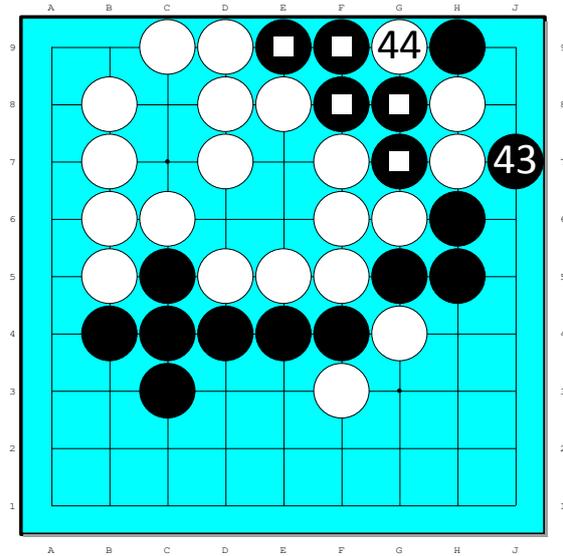


DIAGRAMA 17

Negro 43 pone en atari a dos piedras blancas, pero Blanco llega antes a capturar las cinco piedras marcadas con Blanco 44.

Sigue Negro 45 como se ve en el diagrama 18. La piedra blanca marcada está en atari y Blanco no puede salvarla, porque si lo intenta, Negro puede perseguirlo con atari hasta el borde del tablero (se puede mostrar brevemente esto si los niños lo piden).

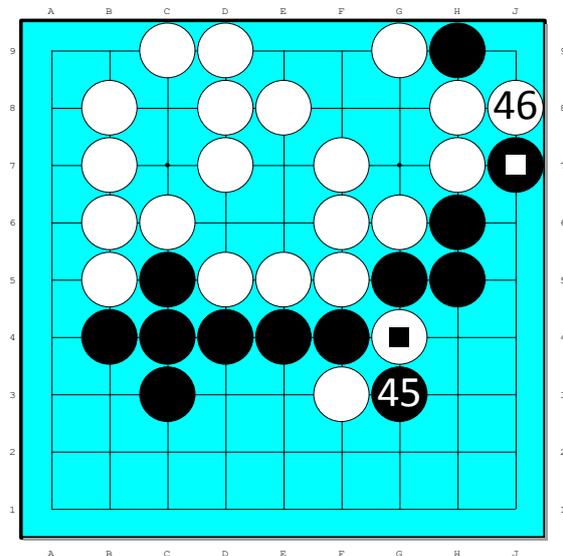


DIAGRAMA 18

Blanco en cambio juega en 46, cerrando el espacio del rincón superior derecho (donde quedó una piedra negra aislada) y poniendo en atari a la piedra negra marcada.

El juego continúa como se ve en el diagrama 19.

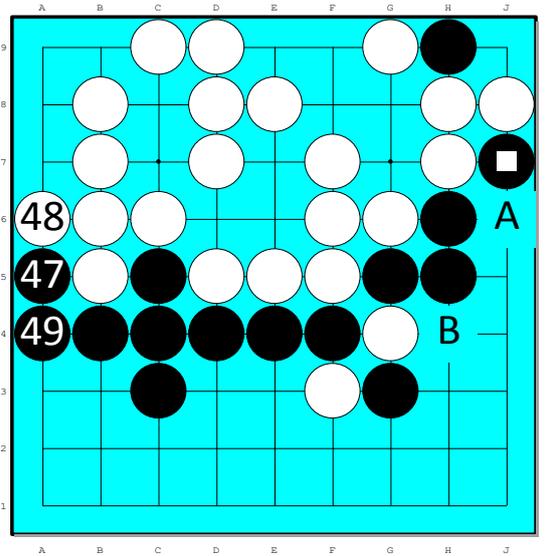


DIAGRAMA 19

Se muestra en primer lugar que si Negro juega en “A” para conectar su piedra marcada que está en atari, Blanco puede jugar en “B” y poner en atari contra el borde al grupo completo de cinco piedras negras.

En lugar de eso, Negro juega en el borde opuesto para avanzar un poco sobre el espacio de Blanco y cerrar el propio con Negro 47 y 49.

Blanco entonces captura la piedra negra marcada con Blanco 50 (diagrama 20).

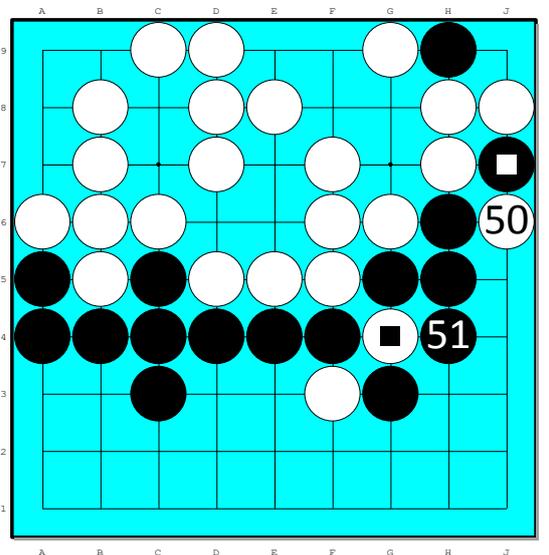


DIAGRAMA 20

Negro 51 captura la piedra blanca marcada y evita una jugada de Blanco en el mismo punto, que pondría en atari contra el borde a tres piedras negras.

Blanco avanza sobre el espacio de Negro con Blanco 52 en el diagrama 21.

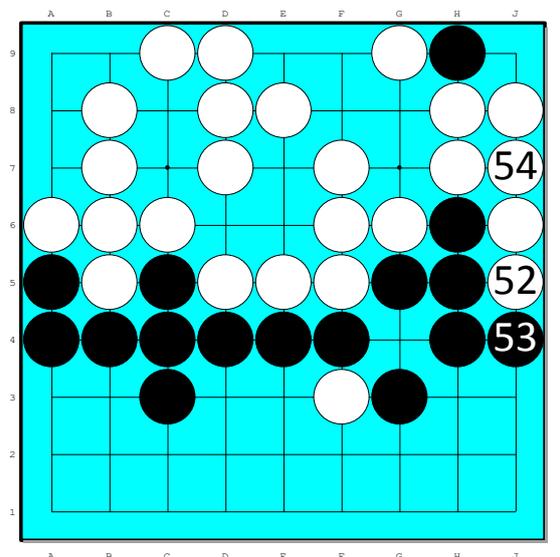


DIAGRAMA 21

Negro cierra con 53 y Blanco 54 conecta las dos piedras que fueron puestas en atari.

Nota pedagógica: Para Negro sería un tesuji de yose jugar 51 en 53, para evitar que Blanco juegue en 52. Sin embargo, la secuencia que se muestra aquí es fácil de entender, por lo que se recomienda jugarla así, salvo que algún niño advierta el tesuji y lo mencione.

La posición queda como se ve en el diagrama 22.

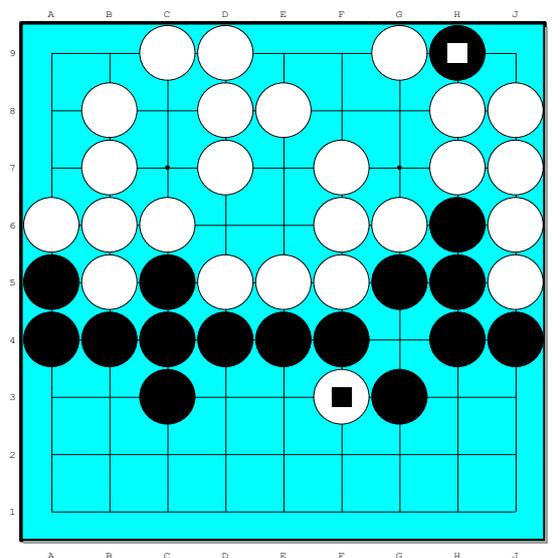


DIAGRAMA 22

Se muestra que los territorios de ambos están bien definidos, incluyendo las piedras marcadas que han quedado aisladas y podrán ser retiradas como piedras muertas.

Asimismo, no quedan puntos vacíos ubicados entre piedras de ambos colores, cuya ocupación permita ganar puntos.

Por lo tanto la partida está terminada, lo cual expresan ambos pasando el turno.

Luego se retiran las piedras muertas de común acuerdo, quedando la posición como se ve en el diagrama 23.

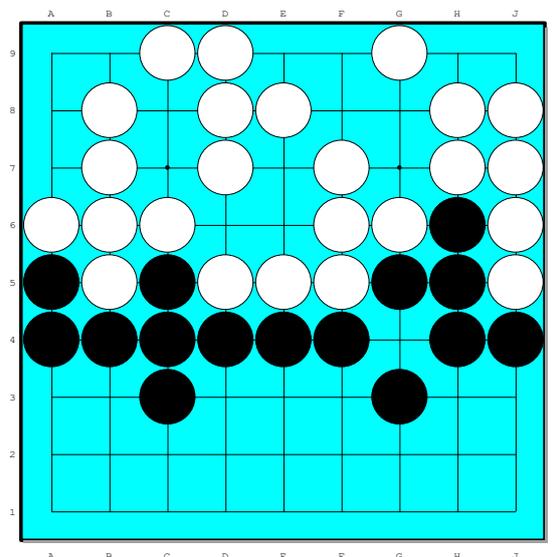


DIAGRAMA 23

Para aclarar más las cuentas, se reubican algunas piedras como se ve en el diagrama 24.

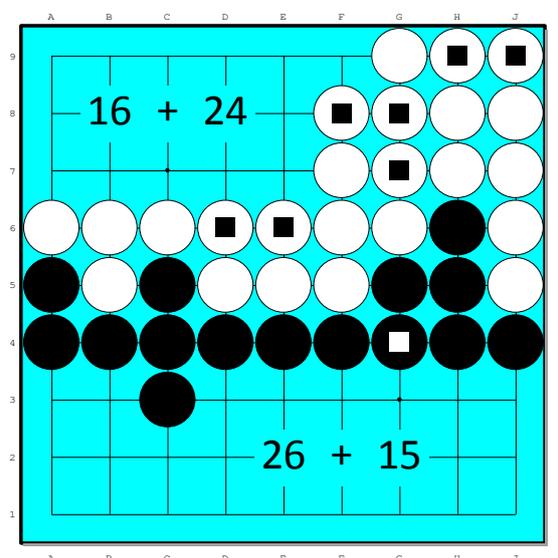


DIAGRAMA 24

Blanco tiene 16 puntos vacíos rodeados y 24 piedras en el tablero, totalizando 40 puntos.

Negro tiene 26 puntos vacíos rodeados y 15 piedras en el tablero, totalizando 41 puntos.

Aplicando el *komi* de 5,5 puntos, gana Blanco por 4,5 puntos.

La posición del diagrama permite hacer algunas reflexiones.

Blanco tiene muchas más piedras en el tablero que Negro, debido a que logró la captura de varias piedras negras a lo largo de la partida (se puede recordar la situación de ataque recíproco del comienzo, la trampa de pesca que aplicó en el centro del tablero y la maniobra de sacrificio de una piedra que le permitió resolver a su favor la situación de ataque recíproco del rincón superior derecho).

A pesar de todas las capturas que logró Blanco, Negro quedó con 1 punto más en el conteo final, por lo que Blanco necesitó del *komi* para ganar la partida.

El motivo por el que Negro quedó con una cantidad considerable de puntos es que pudo rodear un territorio grande en el borde inferior.

Se puede observar justamente que Negro tiene una cantidad apreciable de puntos vacíos rodeados (muchos más que Blanco), por lo cual logra equilibrar las cuentas.

Entonces se puede ver que en el go, así como es importante la captura de piedras, es tanto o más importante rodear territorios que permitan sumar puntos.

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

Actividad práctica: juego de go con el método chino de conteo.

Se usan las mismas reglas que en talleres anteriores (recordando que se está usando el método chino de contar los puntos), con un *komi* de 5,5 puntos y sorteando los colores mediante el *nigiri*.

Se mantiene la modalidad de retirar las piedras muertas de común acuerdo, consultando con el profesor en el caso de que surja alguna duda al respecto. Se recomienda prestar atención a la posibilidad de aplicar alguna de las técnicas de captura recién estudiadas, así como no perder de vista la importancia de rodear territorios.

Nota pedagógica: Se recomienda que el profesor esté atento a lo que ocurre en los distintos tableros y vea si los niños detectan las oportunidades de aplicar alguna técnica.

Eso dará una idea del grado de comprensión que los niños tienen de los temas que se están viendo en los talleres, así como de su habilidad para aplicar esas ideas en situaciones concretas que aparecen en sus partidas.

Terminada la práctica de juego, se pasa a la actividad de cierre.

Cierre del taller: planteo de problemas.

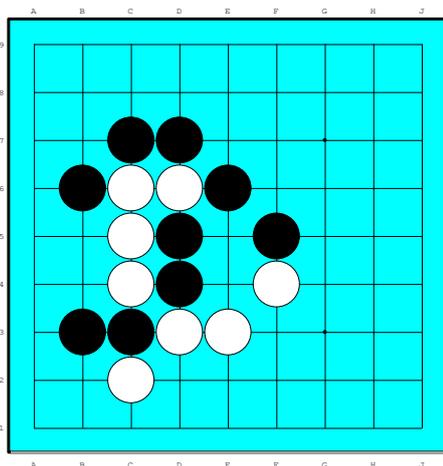
La consigna es anotar la jugada de Blanco que produce la captura de piedras del adversario mediante una técnica de sacrificio de piedras.

Se pide también marcar (por ejemplo mediante cruces) las piedras negras que son capturadas por la maniobra de Blanco.

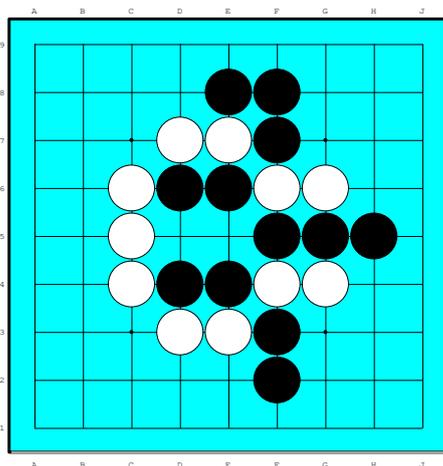
Se comenta que los niños que resuelvan estos problemas alcanzarán el nivel de 29-kyu.

Nota pedagógica: A partir de ahora no se habla de un nivel de juego del grupo en general, sino que se supedita a la resolución correcta de los problemas.

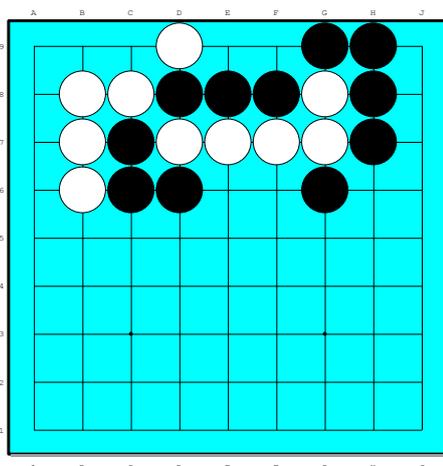
De todos modos, es probable que la mayoría de los niños (si no todos) tengan a esta altura del aprendizaje un nivel de juego superior (por ejemplo, si tienen oportunidad de jugar por internet, es probable que alcancen una categoría más alta).



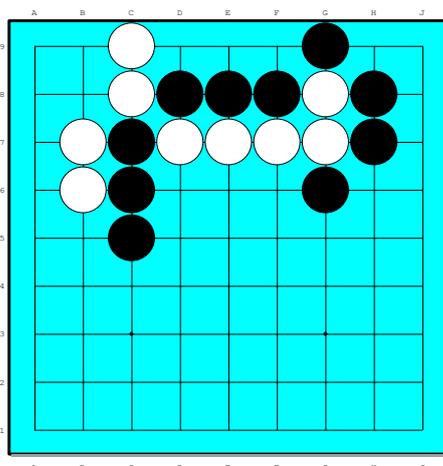
P1



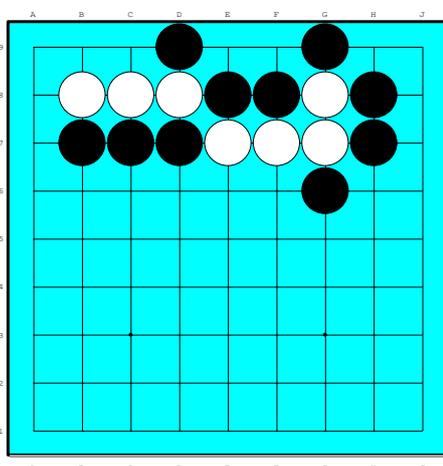
P2



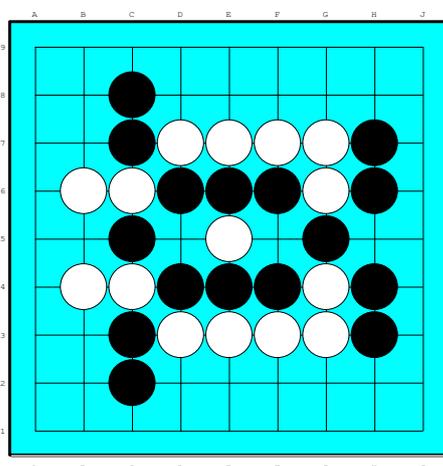
P3



P4



P5



P6

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E5 captura dos piedras mediante una trampa de pesca.

Problema 2: Blanco-E5 captura cuatro piedras mediante una trampa de pesca.

Problema 3: Blanco-F9 captura tres piedras mediante una trampa de pesca.

Problema 4: Blanco-F9 captura tres piedras mediante un sacrificio (del tipo de *horikomi*) seguido de *oi-otoshi*.

Problema 5: Blanco-F9 captura tres piedras mediante un sacrificio (del tipo de *horikomi*) seguido de *oi-otoshi*.

Problema 6: Blanco-F5 captura siete piedras negras mediante un sacrificio de dos piedras, seguido de otro sacrificio de una piedra en el mismo punto y completando la maniobra con *oi-otoshi*.

