

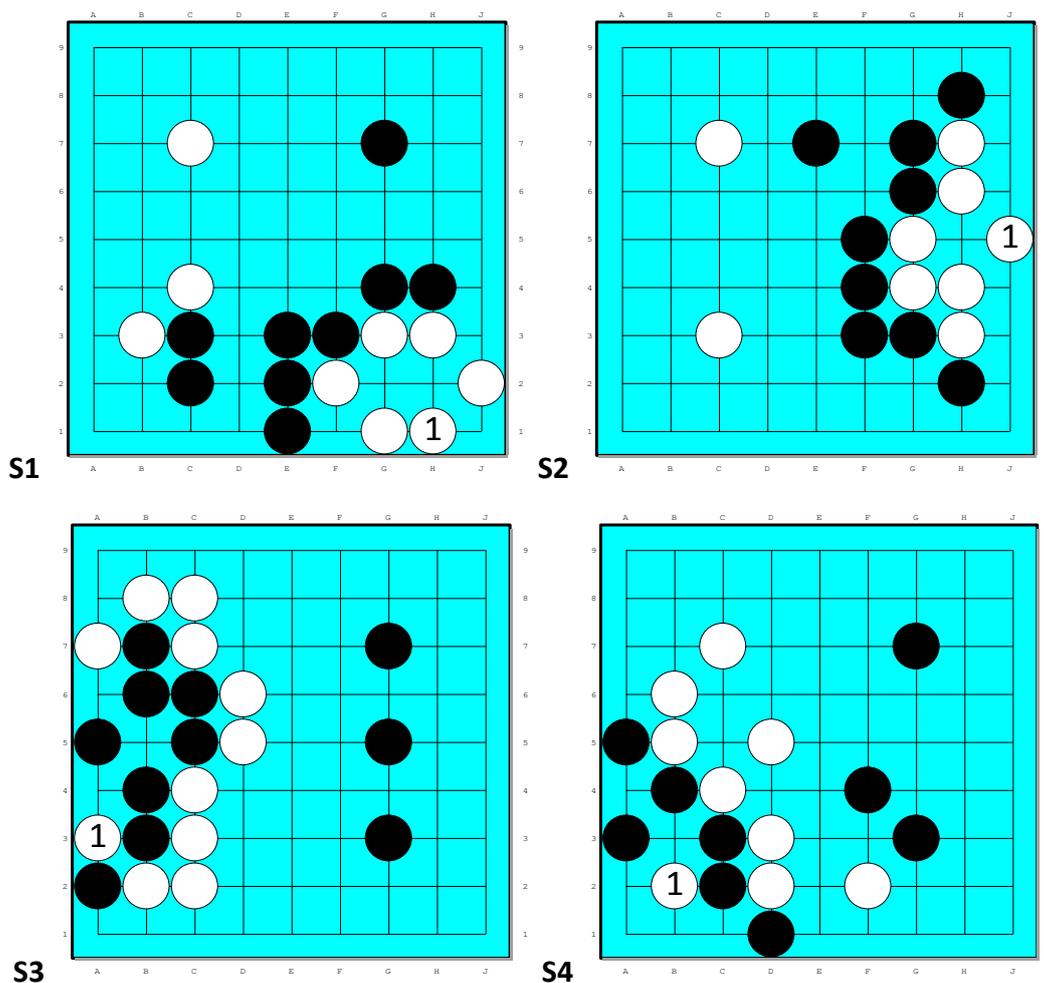
PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 28.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

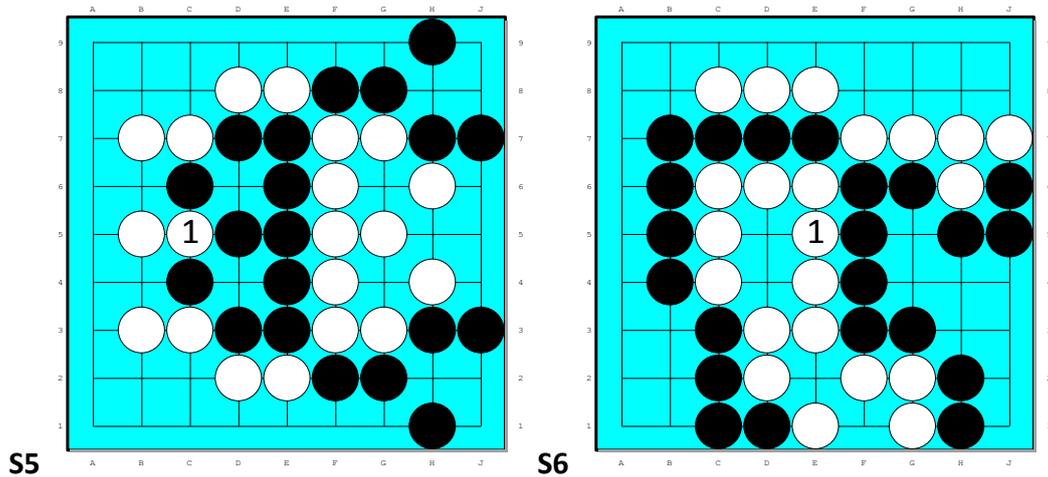
Comienza el taller con la revisión de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar. Esta vez se recomienda ver la totalidad de las respuestas en clase, de modo de fijar los conceptos aprendidos.

Las soluciones son:



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

² Autor: Fernando Aguilar.



- Problema 1: Blanco-H1 forma dos ojos con el grupo blanco del rincón inferior derecho.
- Problema 2: Blanco-J5 asegura los dos ojos del grupo blanco del borde derecho.
- Problema 3: Blanco-A3 impide que forme su segundo ojo el grupo negro del borde izquierdo.
- Problema 4: Blanco-B2 deja al grupo negro del rincón inferior izquierdo con un solo ojo.
- Problema 5: Blanco-C5 impide que haga dos ojos el grupo negro del centro.
- Problema 6: Blanco-E5 asegura los ojos del grupo blanco que va del borde inferior al centro (impidiendo una jugada de Negro en ese mismo punto).

Los niños conservarán las hojas en sus manos mientras se revisan las respuestas en el tablero mural.

En primer lugar, se arma la posición correspondiente al problema 1 y se pide a uno de los niños que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 1.

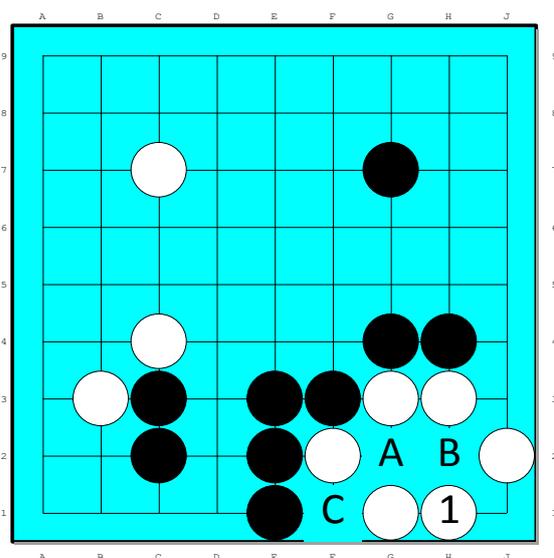


DIAGRAMA 1

Se comenta entonces que el grupo blanco tiene dos ojos: uno en el rincón y otro en el espacio formado por los puntos “A” y “B”.

Se comenta también que si Negro juega en “C”, poniendo una piedra blanca en atari, Blanco responde en “A” y queda formado el ojo en el punto “B” (se puede ubicar una piedra negra y una blanca en los puntos mencionados para ilustrar esto).

Luego se corre la piedra blanca de 1 a “B” y se comenta que, si Blanco juega así, Negro puede responder en “C”, quedando el grupo muerto, ya que tiene un ojo falso en “A” y sólo un ojo grande en el rincón (se puede dar intervención al niño aquí, entregándole una piedra negra para que juegue en “C”).

Luego se arma la posición correspondiente al problema 2 y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 2.

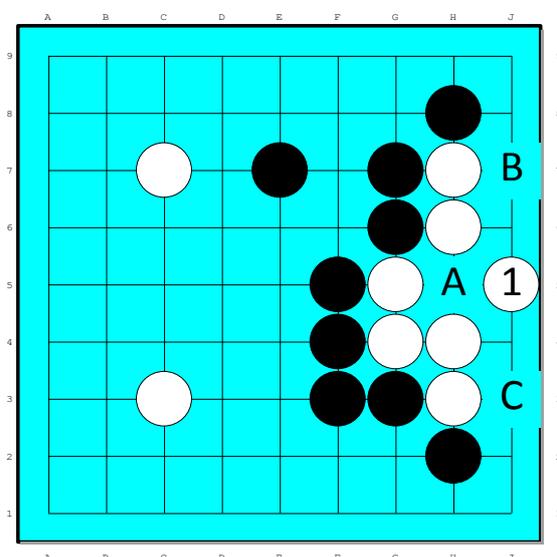


DIAGRAMA 2

Se comenta que, con esta jugada, Blanco forma un ojo en “A”, mientras que el segundo ojo lo podrá formar sobre el borde, ya sea jugando en “B” o en “C”.

O sea, si Negro juega en “B”, Blanco responde en “C” y viceversa (se puede ilustrar esto ubicando brevemente una piedra negra en “B” y una blanca en “C”, y luego al revés).

Por lo tanto, el grupo blanco tiene seguridad de hacer dos ojos.

Se pasa luego al problema 3.

Se arma la posición en el tablero y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 3.

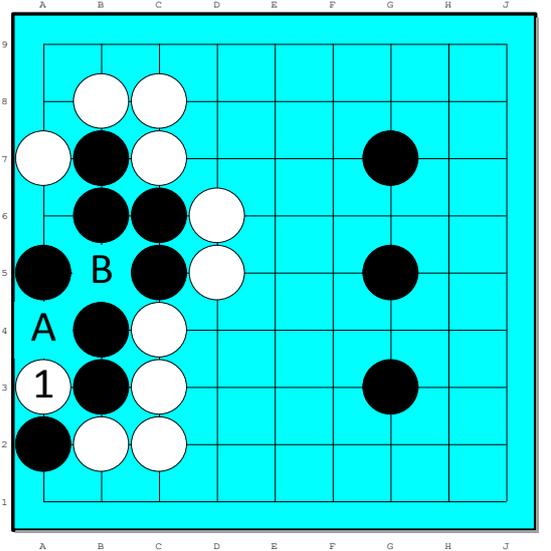


DIAGRAMA 3

Se comenta que esta jugada impide que Negro juegue en el mismo punto para formar un ojo sobre el borde izquierdo.

Si ahora Negro juega en "A" capturando la piedra de 1, le queda un ojo falso en el punto que deja la piedra blanca al salir del tablero (se puede ilustrar esto ubicando una piedra negra en "A" y retirando la piedra blanca).

Entonces, el grupo negro tiene un solo ojo verdadero en "B" y por lo tanto está muerto.

A continuación se pasa al problema 4.

Se arma la posición en el tablero y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución, comentando que se trata de un problema un poco más difícil que los anteriores.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 4.

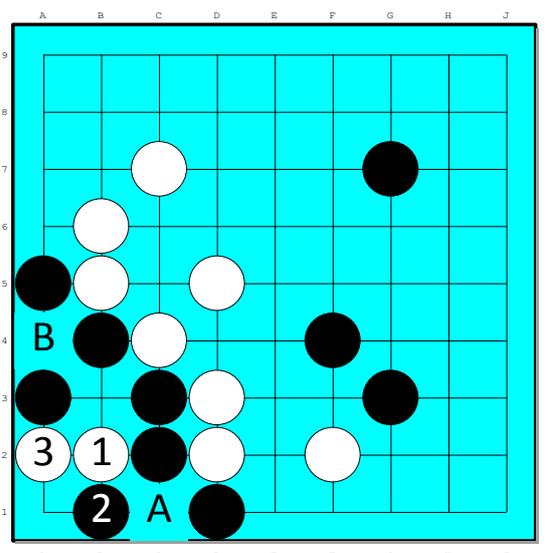


DIAGRAMA 4

Se juega Negro 2 y se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que juegue Blanco 3.

Entonces se comenta que el grupo negro puede formar un ojo grande cuando capture las piedras blancas de 1 y 3, pero no puede formar el segundo ojo, ya que sólo tiene ojos falsos en "A" y "B". Por lo tanto, el grupo negro está muerto.

Este problema es más difícil que los anteriores porque se necesita visualizar que el grupo sólo queda con un ojo verdadero y dos ojos falsos.

Si alguno de los niños tiene dificultad en visualizar eso, se lo invita a que recuerde esta posición y, cuando tenga la oportunidad, la arme luego en un tablero para tratar de entenderla.

Luego se pasa al problema 5.

La posición correspondiente a este problema es un poco más engorrosa para armar en el tablero mural, por lo cual se puede considerar la alternativa de revisarlo directamente en el papel.

Si se opta por mostrarlo en el tablero mural, se arma la posición y se pide a un niño que pase a mostrar la solución. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 5.

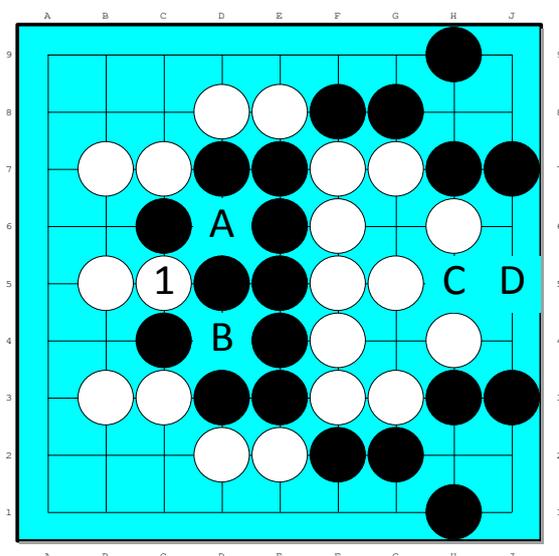


DIAGRAMA 5

Se comenta que, luego de Blanco 1, el grupo negro del centro ha quedado con dos ojos falsos en "A" y "B", y por lo tanto muere.

Se comenta también que el grupo blanco de la derecha tiene una forma similar, pero Negro no puede jugar en "C" (con la intención de provocar que el grupo blanco quede con ojos falsos), ya que su piedra sería capturada por una jugada de Blanco en "D" (se puede ilustrar esto colocando una piedra negra y una blanca en los puntos mencionados).

Por último se pasa al problema 6.

La posición correspondiente también es un tanto engorrosa para armar en el tablero mural, pero se recomienda hacerlo, ya que se trata de un ejemplo muy ilustrativo de los conceptos de ojo verdadero y ojo falso.

Luego de presentar la posición en el tablero mural, se pide a un niño que pase a mostrar la solución. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 6.

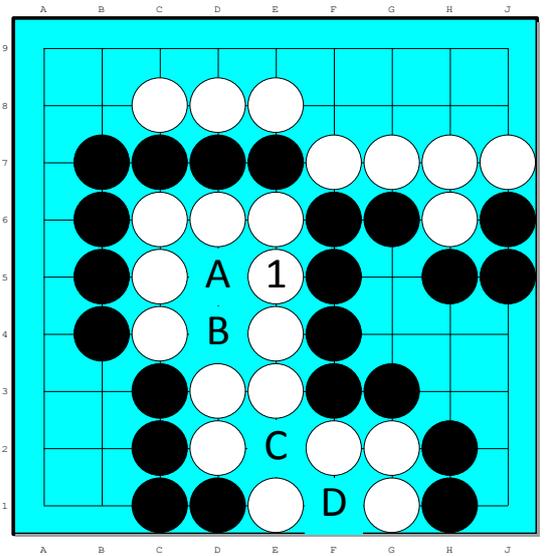


DIAGRAMA 6

Se comenta que el grupo tiene un ojo grande en “A” y “B”.

Para Negro no tiene sentido jugar en ninguno de esos dos puntos, ya que no tiene modo de capturar ninguna piedra blanca.

Tampoco puede Negro jugar en “C” ni en “D”, ya que su piedra no tendría libertades y no capturaría nada.

Por lo tanto, el grupo blanco no puede ser capturado. Blanco 1 aseguró los ojos del grupo.

A continuación se retira la piedra blanca de 1 y se la reubica jugando Blanco 1 como se ve en el diagrama 7.

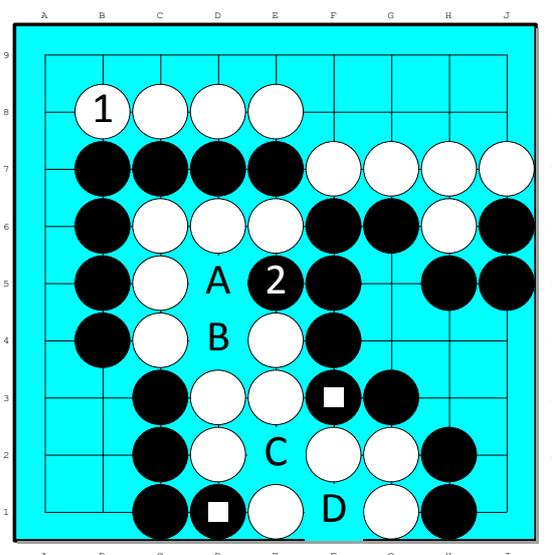


DIAGRAMA 7

Se entrega una piedra negra al niño y se le pide que haga la jugada para atacar al grupo blanco. Se espera de él que juegue Negro 2.

Entonces se comenta que si ahora Blanco juega en "A", quedan seis piedras en atari que pueden ser capturadas por Negro "B" (se ubica una piedra blanca y una negra en los puntos mencionados para ilustrar esto).

Si en cambio Blanco juega en "B", Negro puede jugar en "A" y poner en atari a la cadena blanca de diez piedras, que tendría sólo una libertad en "C" (se ubica una piedra blanca en "B" y una negra en "A" para ilustrar esto). Se señalan las piedras negras marcadas que impiden que esas diez piedras formen cadena con el resto de las piedras del grupo.

Esto significa que el ojo de "C" es falso y el grupo blanco sólo tiene un ojo verdadero en "D" (se retira luego la piedra blanca de "B" y la negra de "A", para volver a la posición del diagrama).

Por lo tanto, en el momento en que Negro juega en 2, todo el grupo blanco está muerto. El motivo es que el grupo sólo tiene un ojo en "D", ya que en "B" sólo podría formar un ojo falso, y además el ojo de "C" es falso.

Puede verse entonces que para Blanco era vital completar el ojo grande en el centro, como se vio en la solución del problema.

Finalmente, se pide a los niños que entreguen las hojas con las respuestas (que seguramente serán correctas porque tuvieron la posibilidad de ver las soluciones), y se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: nuevas situaciones en una partida de ilustración.

Se comenta que en este taller se verá una parte de una partida (no se llegará a ver la partida completa porque es muy larga), en la que aparecen diversas situaciones tácticas, relacionadas con el rodeo de territorios, la captura de piedras y la formación de ojos, entre otros temas.

Las primeras jugadas se muestran en el diagrama 8.

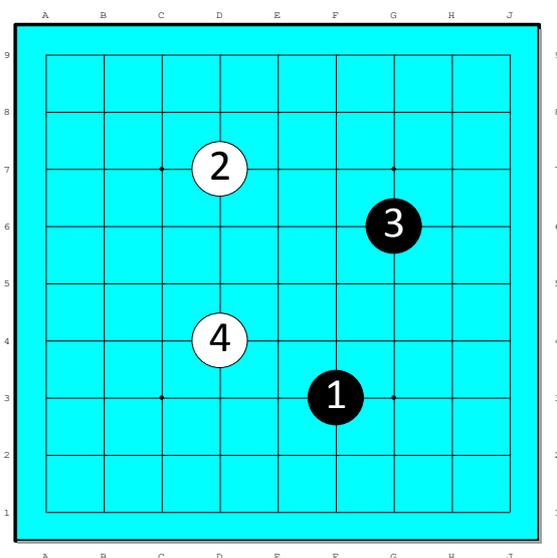


DIAGRAMA 8

Negro 1 y 3 forman un salto de caballo largo, mientras que Blanco 2 y 4 forman un salto de dos puntos.

Con estas jugadas, ambos bandos toman posiciones en las cercanías de los rincones.

El juego sigue como se ve en el diagrama 9.

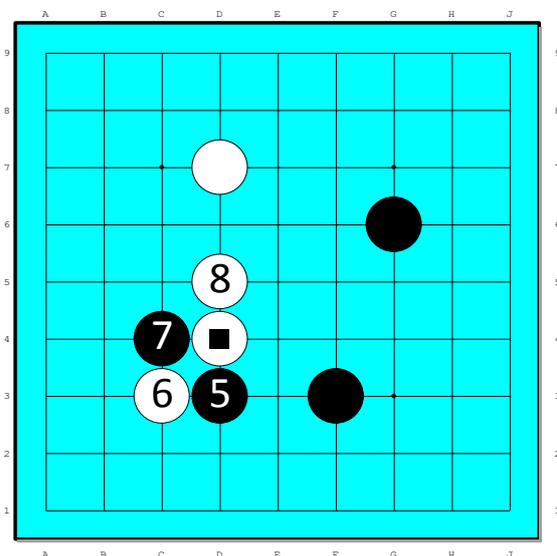


DIAGRAMA 9

Negro 5 se juega en contacto con la piedra blanca marcada. Sigue el *hane* de Blanco 6 y el corte cruzado de Negro 7. Blanco entonces refuerza su piedra marcada con el *nobi* de Blanco 8.

La partida sigue como se ve en el diagrama 10.

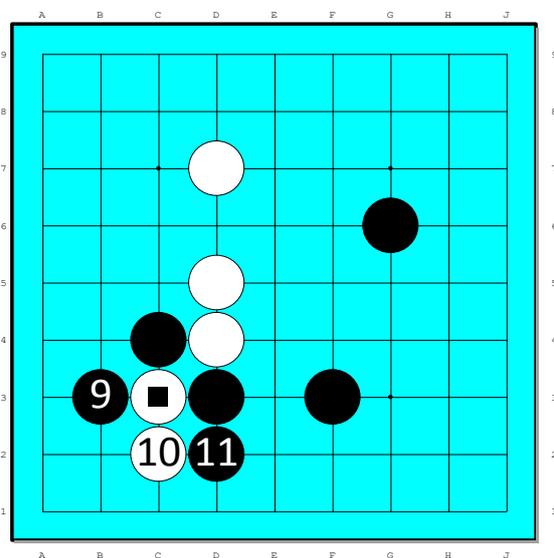


DIAGRAMA 10

Negro 9 pone en atari a la piedra marcada. Luego que Blanco la defiende con 10, sigue Negro 11 persiguiendo a las dos piedras blancas.

Blanco responde con la maniobra que se ve en el diagrama 11.

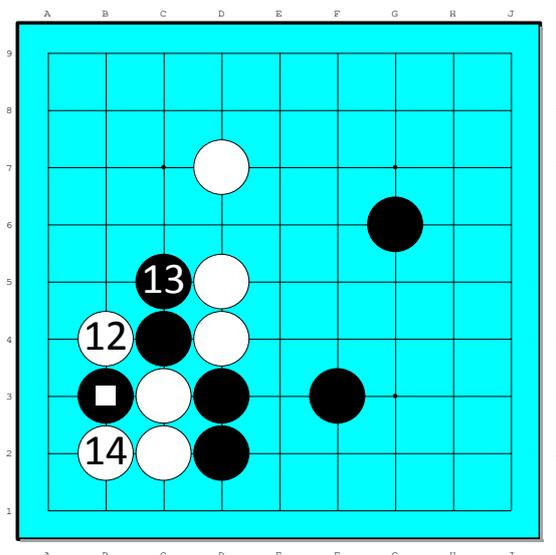


DIAGRAMA 11

Blanco aplica la técnica de ataris sucesivos con Blanco 12 y 14, quedando la piedra negra marcada en atari contra el borde (se puede preguntar a los niños por esta maniobra, antes de mostrarla, a modo de ejercicio).

El juego continúa como se ve en el diagrama 12.

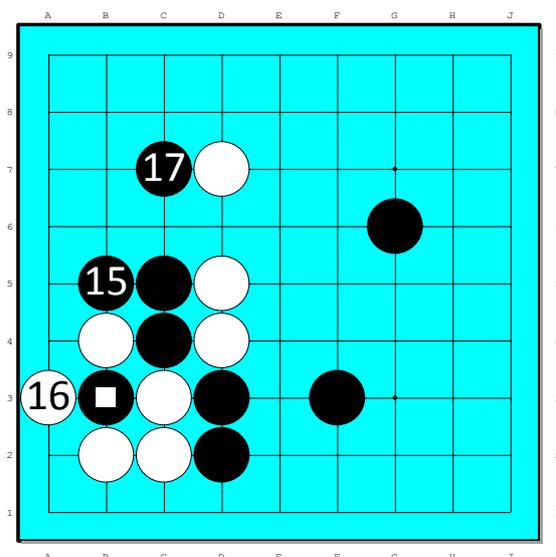


DIAGRAMA 12

Negro 15 pone una piedra en atari y Blanco 16 captura la piedra marcada, sacando del atari a la piedra blanca.

Negro trata de ganar un espacio en el rincón con la jugada de contacto Negro 17, que al mismo tiempo forma un salto de un punto desde sus piedras.

Blanco responde como se ve en el diagrama 13.

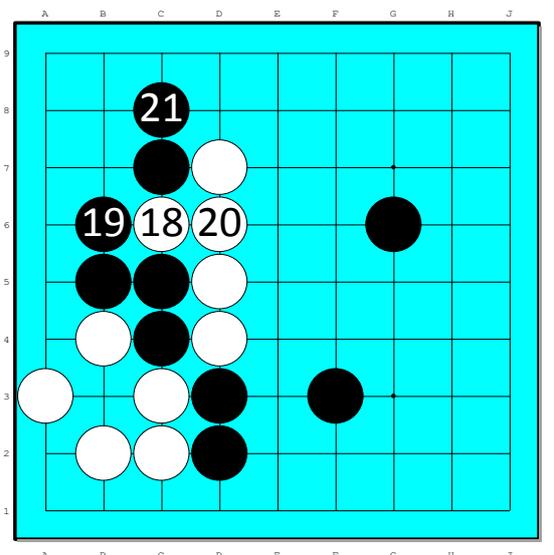


DIAGRAMA 13

Blanco 18 se mete entre las piedras del salto, pero Negro 19 pone en atari a la piedra blanca. Blanco 20 conecta la piedra, luego de lo cual Negro busca rodear el espacio del rincón con Negro 21.

La partida continúa como se ve en el diagrama 14.

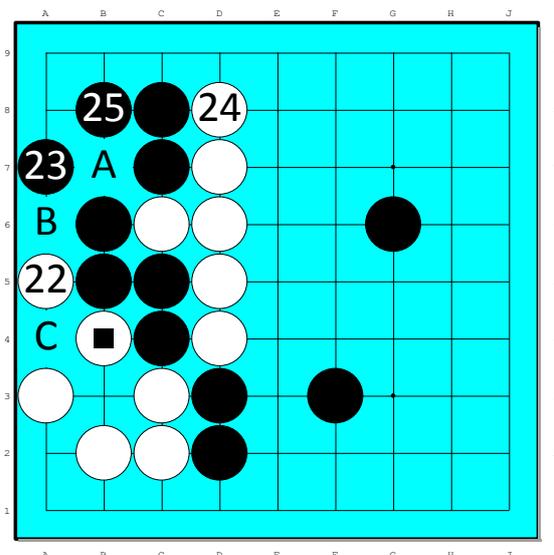


DIAGRAMA 14

Blanco 22 amenaza la captura de cuatro piedras negras mediante atari contra el borde con una jugada en "A" (se puede poner brevemente una piedra blanca allí para mostrar la amenaza). Negro defiende mediante la conexión abierta de Negro 23, que busca formar un ojo en "A". Blanco 24 cierra la salida del grupo negro hacia el sector del borde superior. Entonces Negro juega en 25 para formar el ojo de "A", quedando el espacio del rincón para la formación del segundo ojo. En este momento se comenta que Blanco y Negro han formado grupos que tienen la seguridad de hacer dos ojos, de manera similar a otros casos que se han visto en talleres anteriores y en los problemas que se acaban de revisar.

Blanco no puede jugar ahora en el punto "B", porque Negro capturaría dos piedras jugando en "C". Si en cambio Blanco juega en "C", Negro debería responder en "B", para evitar que Blanco juegue en ese punto y transforme a "A" en ojo falso.

Por otra parte, si Negro juega primero en el punto "B", Blanco deberá responder en "C", para evitar que Negro juegue allí mismo capturando la piedra de 22 en ko, y poniendo en atari a la piedra marcada (se puede mostrar todo esto ubicando piedras blancas y negras en los puntos mencionados).

Nota pedagógica: Esta parte de la partida constituye un repaso de los temas vistos en los talleres anteriores.

En la segunda parte se hará una introducción a la temática de lucha de ko.

La partida sigue como se ve en el diagrama 15.

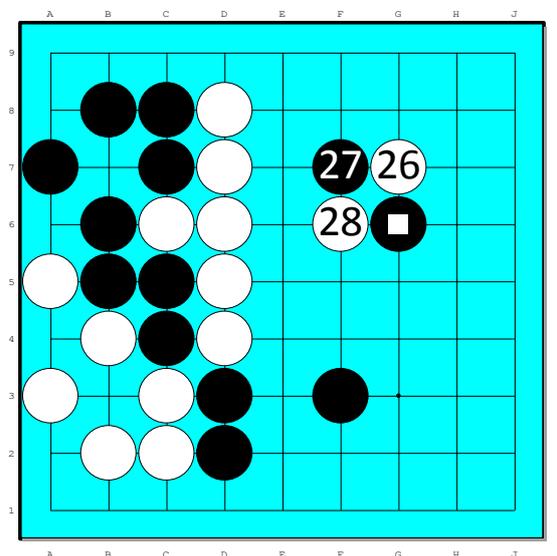


DIAGRAMA 15

Blanco 26 se juega en contacto con la piedra negra marcada. Sigue el *hane* de Negro 27 y el corte cruzado de Blanco 28.

Negro responde como se ve en el diagrama 16.

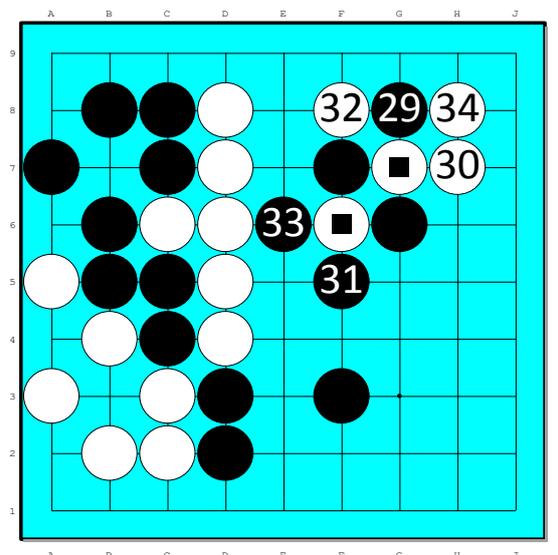


DIAGRAMA 16

Negro 29 pone en atari una de las piedras marcadas, que Blanco defiende con Blanco 30.

Negro 31 pone en atari a la otra piedra marcada, pero Blanco no la conecta, sino que da atari por el otro lado con Blanco 32. Luego de Negro 33, que captura la piedra que estaba en atari, sigue Blanco 34 que pone a la piedra negra de 29 en atari contra el borde.

El juego prosigue como se ve en el diagrama 17.

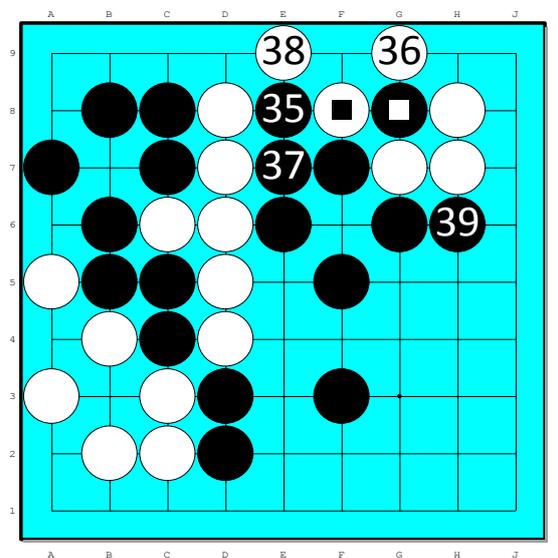


DIAGRAMA 17

Negro 35 pone en atari a la piedra blanca marcada, y Blanco 36 captura la negra marcada, sacando del atari a la propia. Negro 37 conecta la piedra de 35 (evitando una jugada de Blanco en el mismo punto), y Blanco 38 produce una conexión por el borde.

Negro trata de rodear un espacio grande en el rincón inferior derecho con su jugada 39.

En este momento se comenta que Negro y Blanco están rodeando territorios en dos rincones cada uno, pero uno de los territorios que trata de rodear Negro es muy grande, y si Blanco permite que lo cierre, probablemente perderá la partida.

Entonces Blanco decide invadir el bosquejo territorial de Negro, con Blanco 40 como se ve en el diagrama 18.

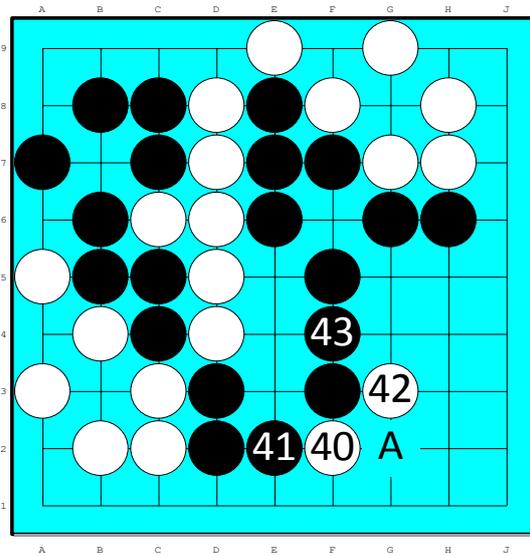


DIAGRAMA 18

Ante la jugada de contacto de Blanco 40, Negro responde con 41, amenazando capturar la piedra blanca mediante atari contra el borde. Sigue el *hane* recíproco de Blanco 42, ante lo cual Negro responde conectando sus piedras sólidamente con Negro 43.

Se comenta ahora que si, en lugar de jugar en 43, Negro jugara en "A" para poner en atari contra el borde a la piedra de 40, Blanco respondería en 43 y tendría la posibilidad de entrar en el bosquejo territorial negro por el otro lado (se ubica brevemente una piedra negra en "A" y una blanca en 43 para mostrar esto, luego de lo cual se vuelve a la posición del diagrama).

Ahora han quedado las dos piedras blancas de 40 y 42 aisladas en el espacio del rincón que rodean las piedras negras. Para que no sea capturado, Blanco necesita formar dos ojos en ese espacio.

Blanco entonces juega en 44 como se ve en el diagrama 19.

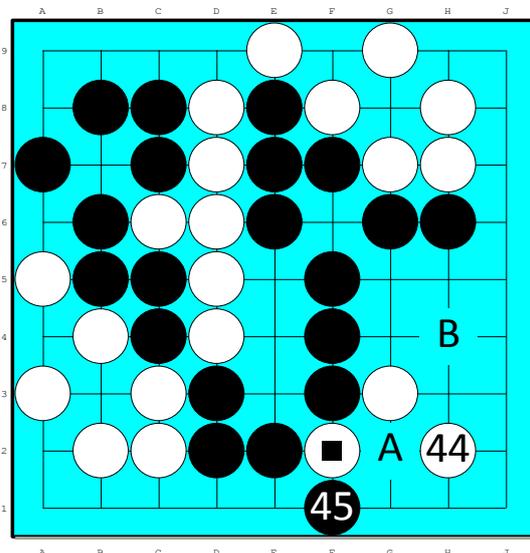


DIAGRAMA 19

Se comenta que la conexión abierta de Blanco 44 tiene por objeto formar ojos en el espacio del rincón.

Negro trata de impedir la formación de ojos con Negro 45, que pone en atari a la piedra marcada. Si Blanco conecta esa piedra jugando en "A", Negro responde en "B" y el grupo blanco no podrá hacer dos ojos en ese espacio (se ubica brevemente una piedra blanca en "A" y una negra en "B" para ilustrar esto).

En lugar de eso, Blanco juega como se ve en el diagrama 20.

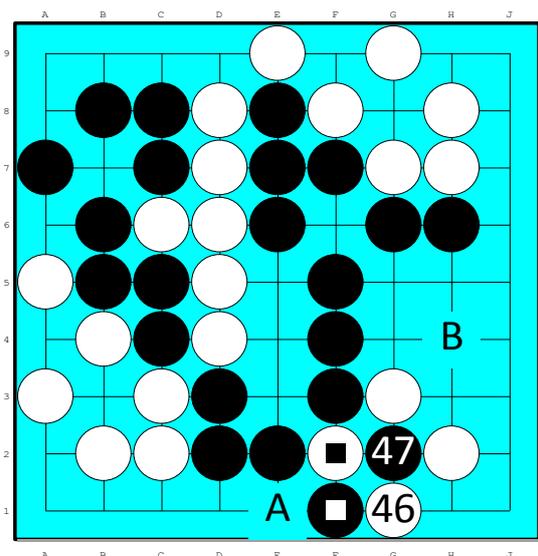


DIAGRAMA 20

Blanco 46 pone en atari a la piedra negra marcada.

Si Negro conecta su piedra jugando en "A", Blanco responderá en "B" y tratará de formar ojos en el espacio del rincón (se ubica brevemente una piedra negra en "A" y una blanca en "B" para ilustrar esto).

Negro se resiste al plan de Blanco capturando la piedra blanca marcada con Negro 47.

Se ha producido una situación de ko.

La piedra blanca de 46 ha quedado en atari y Blanco necesita retomar el ko, para revertir la situación y tener posibilidades de formar ojos en ese sector.

Sin embargo, la regla del ko le prohíbe a Blanco capturar inmediatamente la piedra negra de 47.

Entonces Blanco juega como se ve en el diagrama 21.

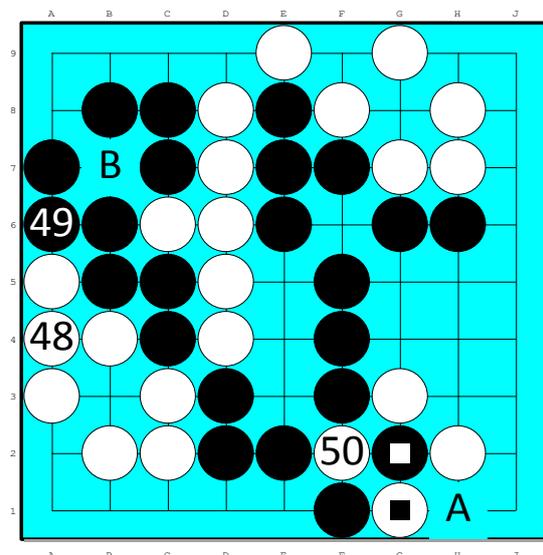


DIAGRAMA 21

Blanco 48 ataca al grupo negro del rincón superior izquierdo.

Negro responde en 49 para mantener ese grupo con dos ojos.

Si en lugar de eso, Negro capturara la piedra blanca marcada con una jugada en “A”, para terminar la situación de ko, Blanco jugaría en 49 poniendo en atari a cuatro piedras, y el grupo negro perdería el ojo de “B” (se puede ilustrar esto reubicando la piedra negra en “A” y colocando una blanca en 49, para luego volver a la posición del diagrama).

Blanco captura ahora la piedra negra marcada con su jugada 50, ya que cumplió con lo que establece la regla del ko, que obliga a hacer una jugada en otra parte del tablero.

Se comenta entonces la maniobra que acaba de hacer Blanco: dado que la regla del ko le impedía capturar inmediatamente, lo que hizo fue amenazar el grupo negro del rincón superior izquierdo, para forzar una respuesta de Negro y poder retomar el ko.

Una jugada como Blanco 48, que trata de forzar una respuesta del adversario para poder retomar el ko, se llama “amenaza de ko”.

Ahora es Negro quien no puede retomar el ko, ya que se lo impide la regla.

Por lo tanto, Negro debe buscar una amenaza de ko.

El juego sigue como se ve en el diagrama 22.

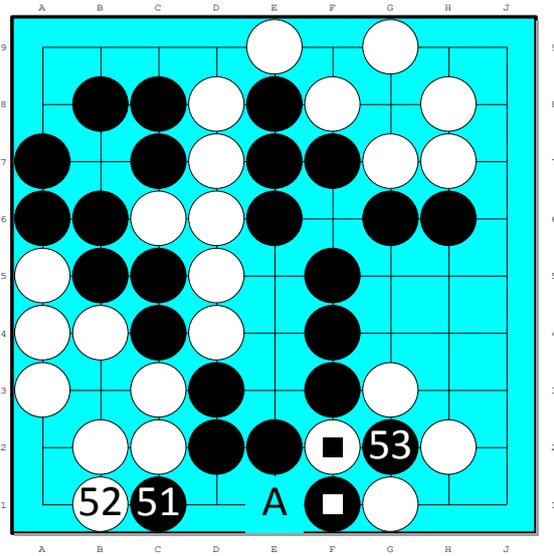


DIAGRAMA 22

Negro 51 amenaza al grupo blanco del rincón inferior izquierdo, por lo cual Blanco responde en 52. Si Blanco jugara en "A" en lugar de 52, para capturar la piedra negra marcada y terminar el ko, entonces Negro jugaría en 52 y el grupo blanco del rincón inferior izquierdo quedaría con un solo ojo (se puede ilustrar esto reubicando brevemente la piedra blanca en "A" y ubicando una negra en 52, para luego volver a la posición del diagrama).

Una vez que Negro cumplió con lo que establece la regla del ko, recaptura la piedra blanca marcada con Negro 53. La posición queda como se ve en el diagrama 23.

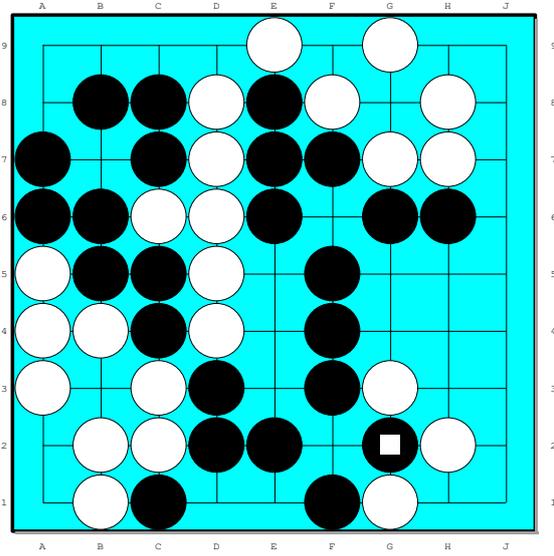


DIAGRAMA 23

En este momento se suspende la partida y se comenta que la última parte de ella quedará para ver en el taller siguiente.

Negro acaba de tomar el ko (con la piedra marcada) y Blanco debe decidir qué hace.

Se invita a los niños a pensar un rato en la jugada de Blanco, mientras la posición queda armada en el tablero mural. Luego se pasa a la práctica de juego.

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

Se realiza una práctica similar a la del taller anterior, usando el método de conteo japonés, aplicando un *komi* de 5,5 puntos y sorteando los colores mediante el *nigiri*.

Se recuerda que se deben retirar las piedras muertas de común acuerdo. En caso de que haya alguna duda o disputa, la consigna es preguntar al profesor.

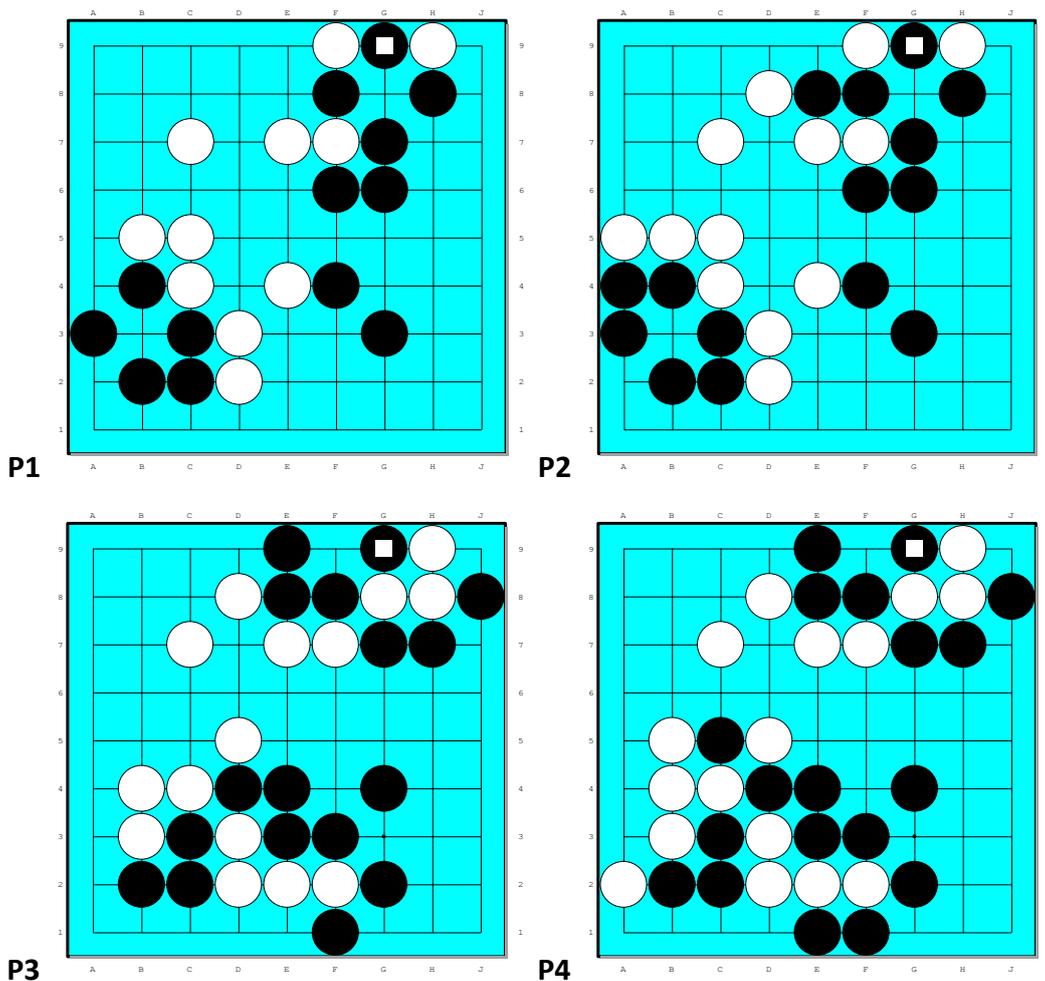
Nota pedagógica: Se recomienda que el profesor esté atento al desarrollo de las partidas y evalúe el grado de comprensión que los niños demuestran en el juego. La determinación de las piedras muertas al final de cada partida puede servir como ejercicio para afianzar los conceptos correspondientes a la temática de vida y muerte de grupos.

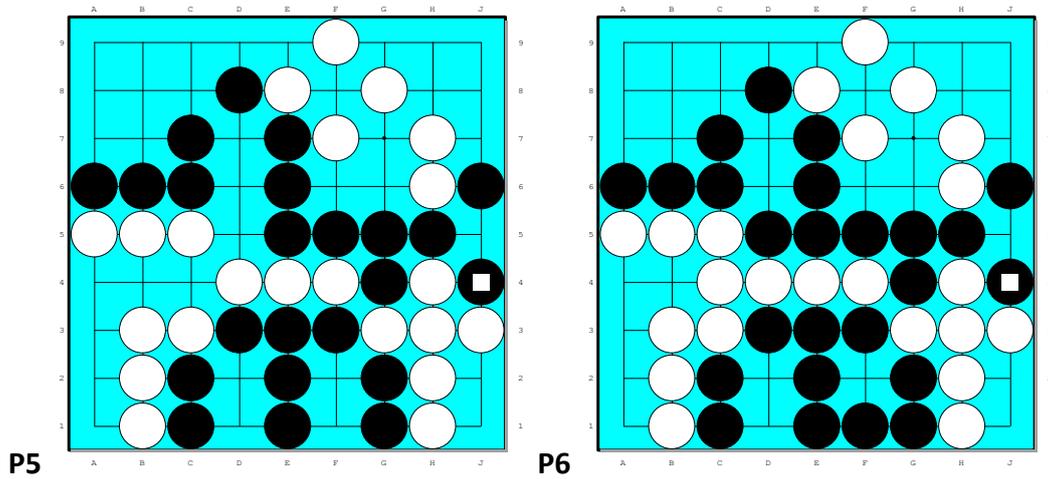
Cierre del taller: planteo de problemas.

Se presentan varias posiciones en las que Negro acaba de capturar una piedra en ko y Blanco debe buscar una amenaza de ko para poder retomar.

Se pide marcar la jugada de Blanco que busca forzar una respuesta de Negro para retomar el ko.

Los niños que resuelvan correctamente estos problemas alcanzarán el nivel de 26-kyu.





Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-A5 amenaza quitarle los ojos al grupo negro del rincón inferior izquierdo.

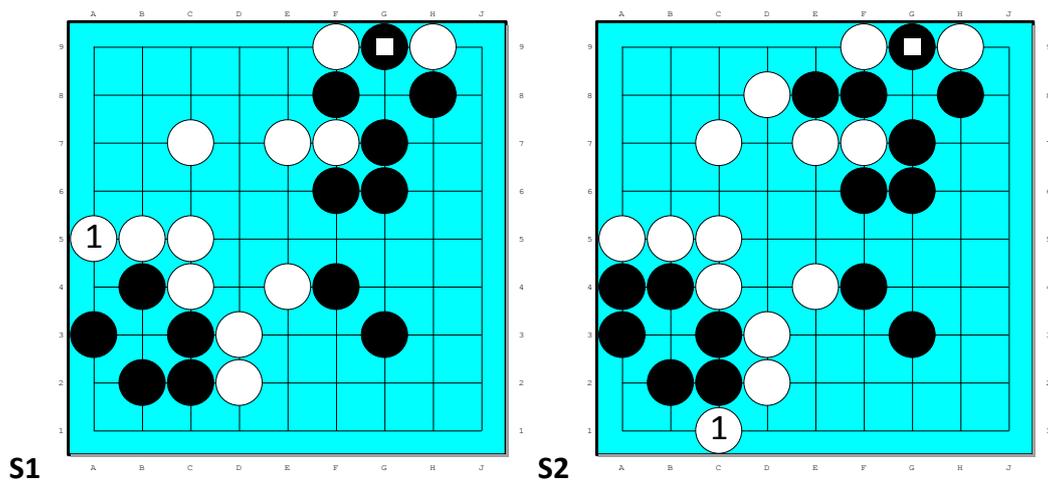
Problema 2: Blanco-C1 amenaza quitarle los ojos al grupo negro del rincón inferior izquierdo.

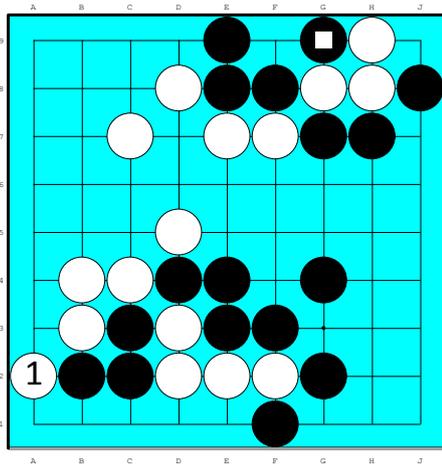
Problema 3: Blanco-A2 amenaza capturar las tres piedras negras del rincón inferior izquierdo y rescatar cuatro piedras propias, ganando la carrera para capturar.

Problema 4: Blanco-B1 amenaza capturar las tres piedras negras del rincón inferior izquierdo y rescatar cuatro piedras propias.

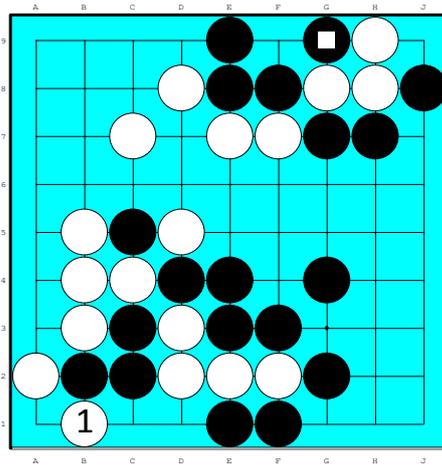
Problema 5: Blanco-F2 pone dos piedras en atari y amenaza quitarle los ojos al grupo negro del borde inferior (Blanco-F1 sería igualmente correcta).

Problema 6: Blanco-D2 pone dos piedras en atari y amenaza quitarle los ojos al grupo negro del borde inferior (Blanco-D1 sería igualmente correcta).

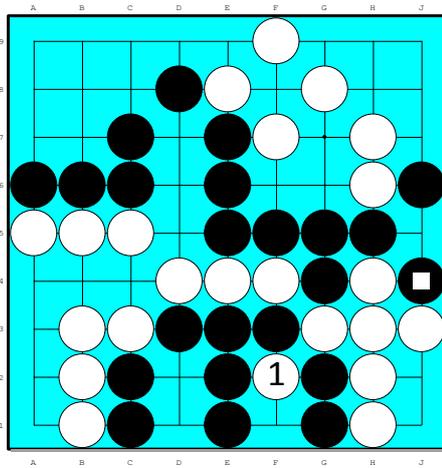




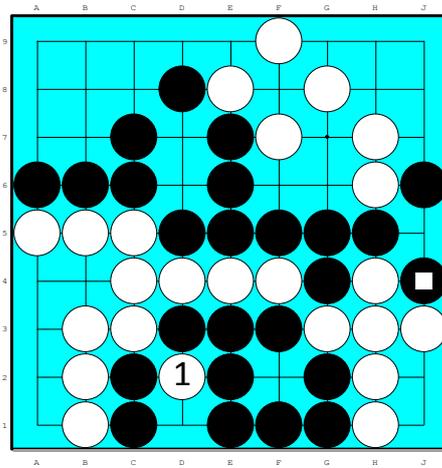
S3



S4



S5



S6