

# PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.<sup>1</sup>

## GUÍA DEL TALLER Nº 6.<sup>2</sup>

### Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Comienza el taller con una revisión de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar, referidos a técnicas de captura y de conexión.

Se recomienda en este caso revisar en clase la totalidad de los problemas, para fijar los conceptos vistos en el taller anterior.

Cada problema aborda algún aspecto de las técnicas aprendidas, y vale la pena dedicar algún tiempo a comentar las ideas que se ponen en juego con las soluciones respectivas.

La intención es completar el aprendizaje de las técnicas, viendo diversos casos en los que se las puede aplicar.

Recordemos las soluciones:

Problema 1: Blanco-E6 produce un atari doble a una cadena de 2 piedras y otra piedra.

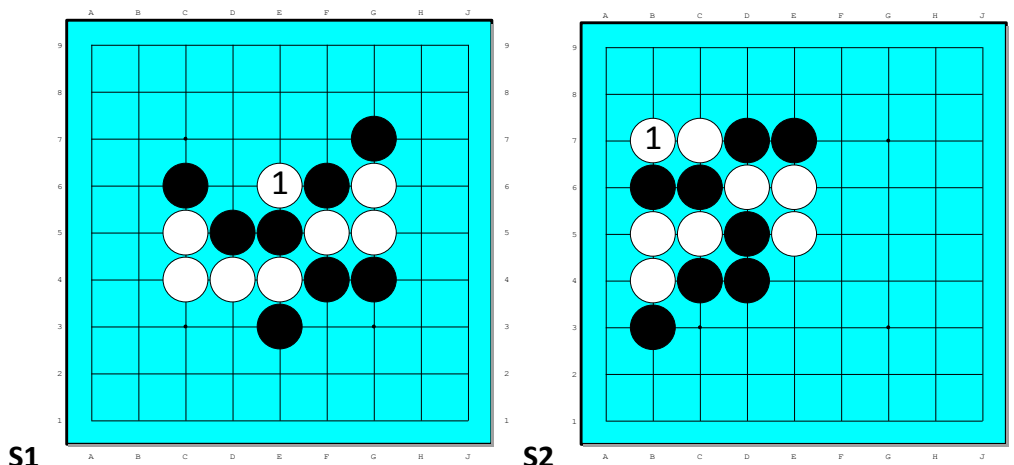
Problema 2: Blanco-B7 pone a 2 piedras en atari contra el borde.

Problema 3: Blanco-C5 pone a 3 piedras en atari y las captura mediante una escalera.

Problema 4: Blanco-E3 produce una conexión directa, evitando un atari doble a dos piedras.

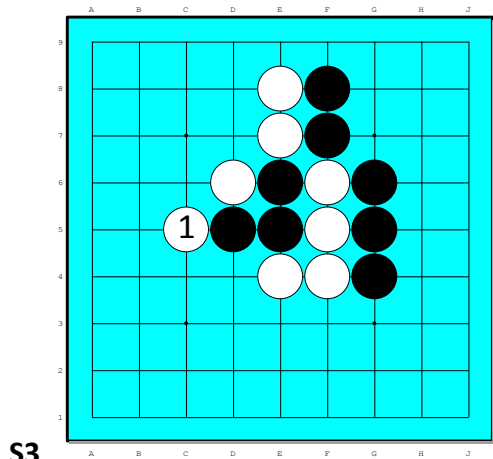
Problema 5: Blanco-H4 produce una conexión directa, evitando un atari contra el borde.

Problema 6: Blanco-E4 produce una conexión directa, evitando una captura por escalera.

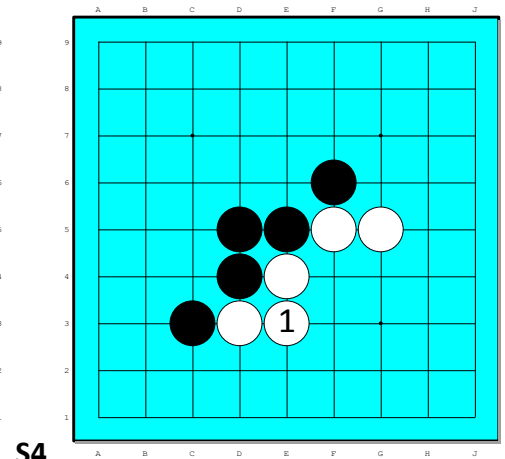


1 Este proyecto ha sido patrocinado por la Federación Internacional de Go (IGF – International Go Federation).

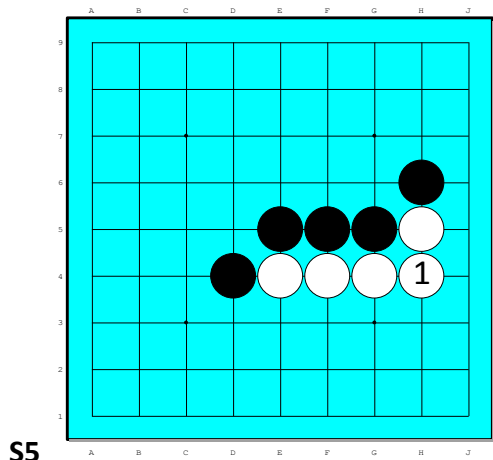
2 Autor: Fernando Aguilar.



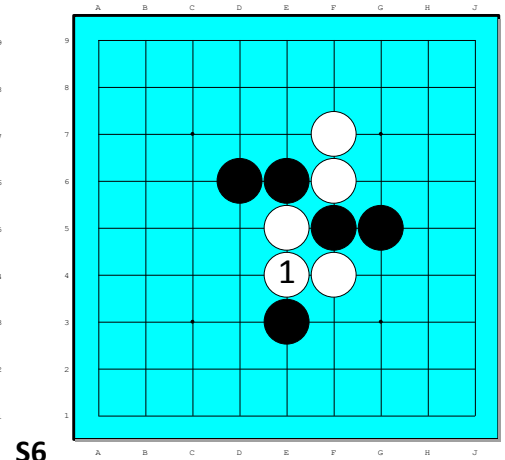
S3



S4



S5



S6

Se pregunta en primer lugar a los niños si han podido resolver los problemas, y si les han resultado fáciles o difíciles.

Se comenta luego que en esta ocasión se revisarán todos los problemas en el tablero mural.

Si alguno tuvo dificultades para resolver alguno de ellos, puede aprovechar para ver cómo es la respuesta correcta.

Al final se les pedirá a todos los niños que entreguen la hoja con su nombre y las respuestas de los problemas, para pasar los datos al registro.

**Nota sobre aspectos organizativos:** En este caso, se entiende que todos los niños presentes entregarán su hoja con las respuestas correctas, ya que éstas se verán en clase.

El registro de los problemas correctamente resueltos, coincidirá entonces con el de los niños presentes.

En este caso, el registro no indicará la capacidad del niño para resolver el problema por sí mismo, pero de todos modos será significativo, porque señalará que el niño asistió a la explicación acerca de las técnicas, complementaria de la que se dio en el taller anterior.

Si alguno se ausenta en este taller y entrega la hoja de problemas en otro momento, vale la pena dedicar (en la medida de lo posible) unos minutos para revisar las respuestas junto con él, de modo de asegurarse de que ha entendido el tema.

Recordemos que la intención del registro es detectar los temas que puedan requerir más adelante una clase de repaso.

Se arma en el tablero mural la posición correspondiente al problema 1. Si este problema se revisó en el taller anterior, se muestra nuevamente la jugada. Si no, se pide a un niño que lo haya resuelto, que pase a señalar la jugada en el tablero.

Se le entrega una piedra al niño, quien deberá jugar Blanco 1 del diagrama 1.

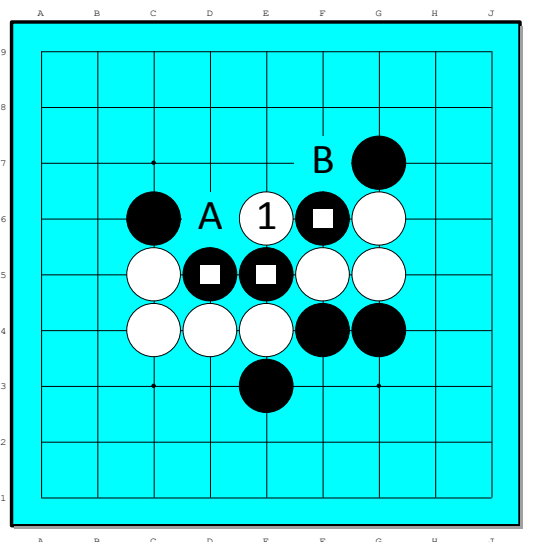


DIAGRAMA 1

Se pide al niño que muestre las piedras que han quedado en atari. Luego que el niño señala las piedras marcadas, se confirma que se trata de la técnica del atari doble.

Se muestra entonces el punto "A", que es la libertad que le queda a la cadena de dos piedras, y el punto "B", que es la libertad que le queda a la otra piedra marcada (si el problema se vio en el final del taller anterior, la explicación arranca en este punto).

Se resalta el hecho de que, antes de la jugada de Blanco, tanto la cadena de dos piedras como la otra piedra marcada, tenían respectivamente dos libertades.

Esto significa que Blanco no podía realizar una captura con su jugada, porque ninguna de esas piedras estaba en atari.

Lo que hace Blanco es aplicar una técnica de captura. Esta técnica le asegura la posibilidad de capturar al menos una piedra, independientemente de la jugada defensiva que haga Negro.

Esa es justamente la idea de las técnicas de captura: lograr la captura de piedras que tienen dos o más libertades, o sea, que no están en atari, venciendo los intentos del adversario por rescatarlas.

A continuación se pasa a ver el problema 2.

Se arma la posición en el tablero, y se pide a un niño que pase a señalar la jugada de Blanco.  
El niño deberá jugar Blanco 1 como se muestra en el diagrama 2.

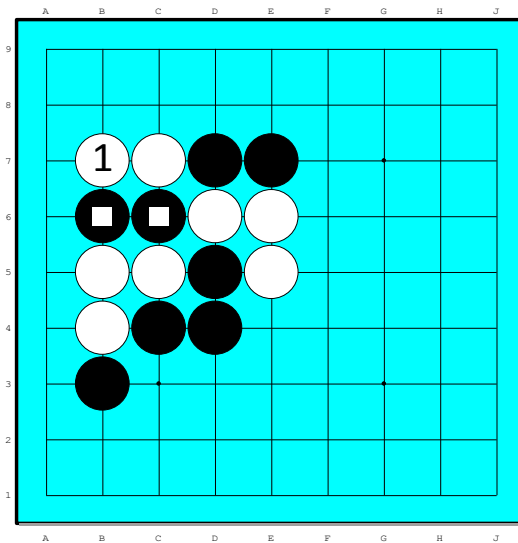


DIAGRAMA 2

Entonces se pueden señalar las dos piedras negras marcadas que están en atari, y comentar que, con su jugada, Blanco ha aplicado la técnica de atari contra el borde.

A continuación, se puede retirar la piedra blanca de 1 y reubicarla como se muestra en el diagrama 3.

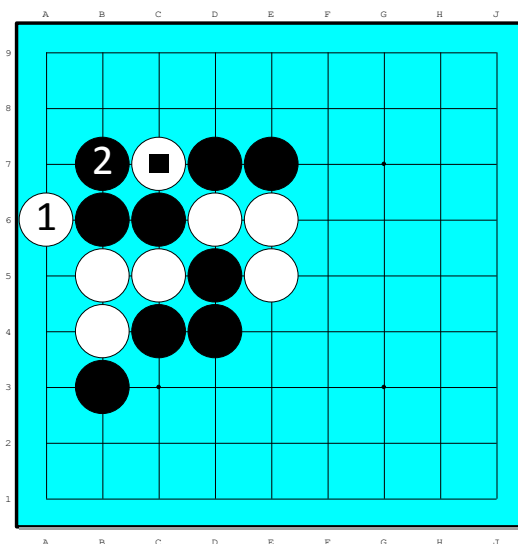


DIAGRAMA 3

Se explica entonces que si Blanco da atari por el otro lado con Blanco 1 de este diagrama, Negro puede responder con Negro 2 y poner en atari a la piedra blanca marcada.

Blanco ahora no puede capturar las piedras negras, ya que es su propia piedra la que queda en atari.

Se vuelve entonces a la jugada correcta (diagrama 2) que el niño había ubicado en el tablero.

A continuación, se juega Negro 2 como se muestra en el diagrama 4, y se pide al niño que haga la nueva jugada de Blanco. El niño deberá ubicar Blanco 3 en el tablero.

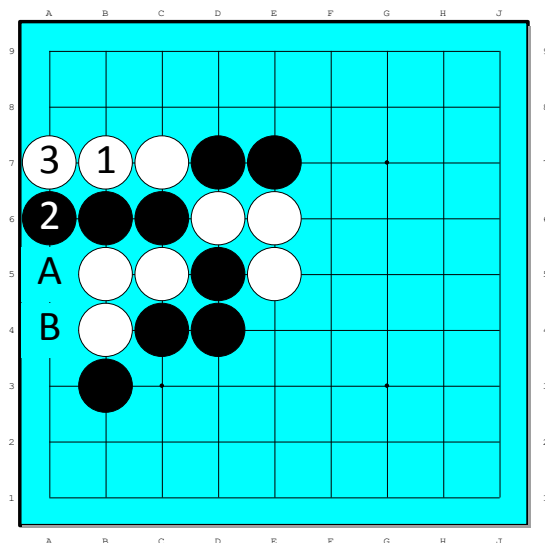


DIAGRAMA 4

Se comenta ahora que, si Negro agrega una piedra en "A", Blanco lo captura con "B", por lo cual se puede ver que las piedras negras no tienen escapatoria (se lo puede mostrar ubicando una piedra negra en "A", una blanca en "B", y comprobando que las piedras negras quedan sin libertades).

Luego se comenta que Blanco debe tener cuidado con su jugada 3, porque si la juega del otro lado, o sea en "A", sus propias piedras pierden libertades, y pueden ser capturadas con una jugada en "B". Esto se puede mostrar reubicando la piedra blanca de 3 en "A", poniendo una negra en "B" y comprobando que las piedras blancas son las capturadas (lo mismo se puede comentar si el niño juega espontáneamente en "A" en lugar de hacerlo en 3).

Esto último ilustra la importancia de estar atento a lo que ocurre, no sólo con las libertades de los grupos del adversario, sino también con las libertades de los grupos propios. A veces, en el afán de tapar las libertades del adversario para capturarlo, uno no se da cuenta de que las propias piedras quedan sin libertades, y uno mismo es el que termina siendo capturado.

Se arma luego en el tablero la posición correspondiente al problema 3.

Se pide a un niño que pase a señalar la jugada de Blanco. El niño deberá jugar Blanco 1 como se muestra en el diagrama 5.

También se le puede preguntar al niño qué logra con esa jugada. Se espera que el niño señale las tres piedras marcadas, que quedan en atari y son capturadas mediante la técnica de la escalera.

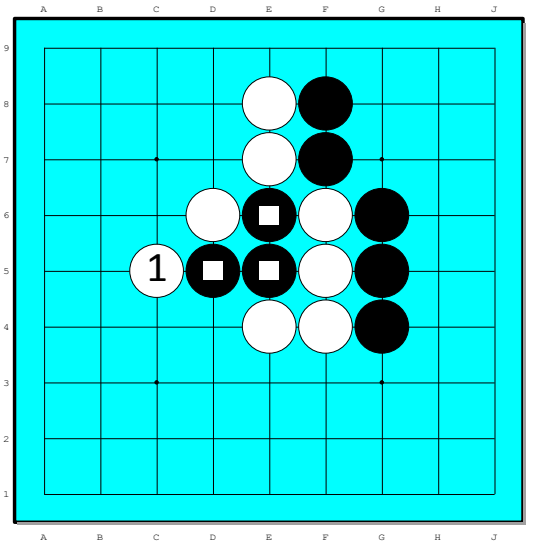


DIAGRAMA 5

Se juega entonces Negro 2 como se muestra en el diagrama 6, y se pide al niño que continúe la secuencia con las piedras blancas, mientras el profesor hace las jugadas de Negro.

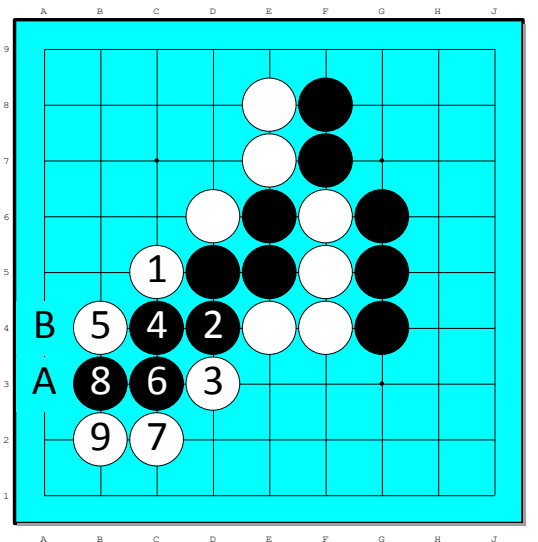


DIAGRAMA 6

Luego de llegar con la secuencia a Blanco 7, se juega Negro 8 y se comenta a todos que, como las piedras han llegado cerca del borde, es posible ahora para Blanco jugar en 9. Si entonces Negro responde en "A", Blanco continúa la maniobra con una jugada en "B", de manera similar a lo que se había visto en la técnica del atari contra el borde.

En lugar de jugar en 9, Blanco podría jugar en "A" para continuar la forma de la escalera, pero la jugada Blanco 9 es igualmente efectiva.

O sea que, al llegar al borde, hay dos modos posibles de terminar la secuencia de la escalera: una es siguiendo la forma de la escalera (con una jugada en "A"), y otra es pasando a la técnica del atari contra el borde (con la jugada Blanco 9).

Se pasa luego al problema 4, para lo cual se arma la posición correspondiente en el tablero, y se pide a un niño que pase a señalar la respuesta, o sea, Blanco 1 en el diagrama 7.

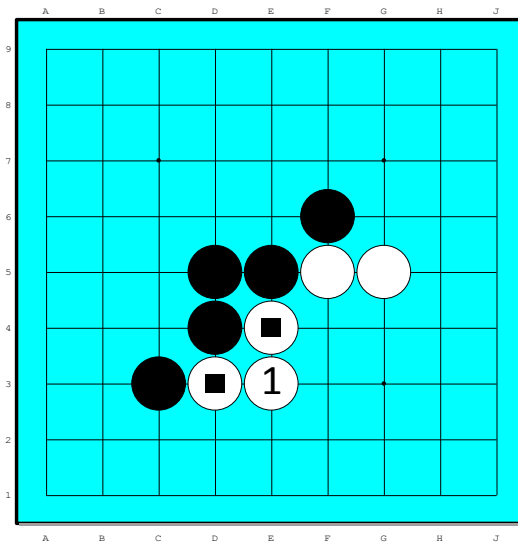


DIAGRAMA 7

Se comenta entonces que Blanco ha aplicado la técnica defensiva de la unión sólida, conectando las piedras marcadas para formar una cadena de tres piedras, que tiene varias libertades.

Luego se retira la piedra blanca, y se juega Blanco 1 como se muestra en el diagrama 8.

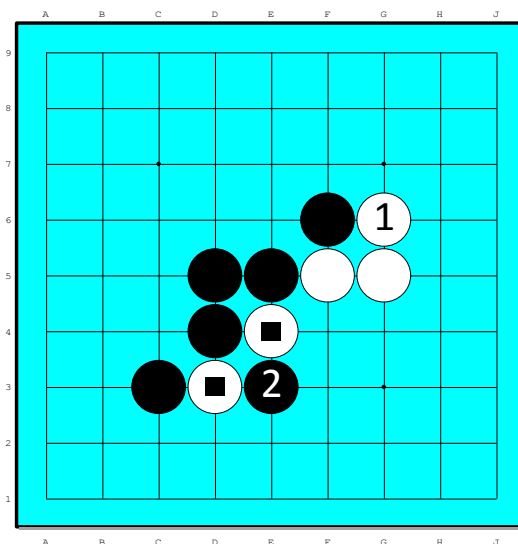


DIAGRAMA 8

Se pide ahora al niño que haga la jugada de Negro. Él no debería tener mayor dificultad en jugar Negro 2.

Se comenta entonces que, si Blanco no hace la jugada defensiva, Negro puede aplicar la técnica del atari doble y capturar una de las dos piedras marcadas.

Se pasa ahora al problema 5, con un procedimiento similar al anterior.

Se arma la posición correspondiente en el tablero, y se pide a otro niño que señale la respuesta, o sea Blanco 1 en el diagrama 9.

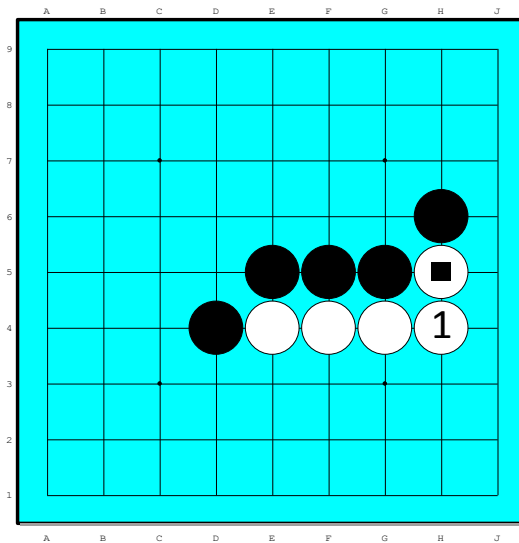


DIAGRAMA 9

Se comenta entonces que Blanco ha aplicado la técnica de la unión sólida, conectando la piedra marcada con las otras piedras para formar una sola cadena con varias libertades. Luego se reubica la piedra blanca, jugando Blanco 1 como se muestra en el diagrama 10.

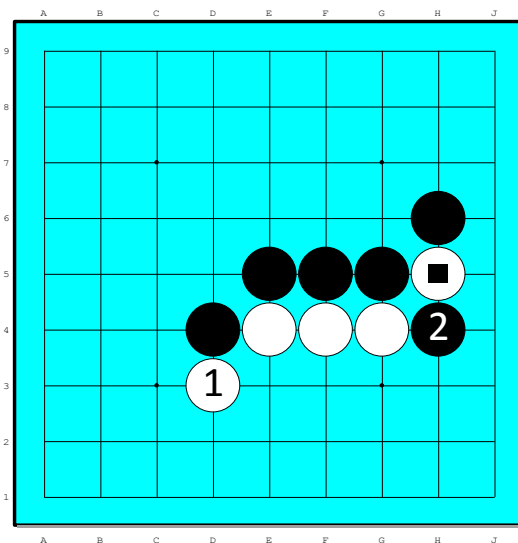


DIAGRAMA 10

Se pide al niño que juegue una piedra negra para capturar.

Él no debería tener dificultad en jugar Negro 2, luego de lo cual se comenta que la piedra blanca marcada ha quedado en atari contra el borde, y por lo tanto es capturada.

Para completar el análisis, se pasa a ver el problema 6.

Se arma la posición en el tablero, y se pide a otro niño que pase a señalar la jugada de Blanco. El niño deberá jugar Blanco 1 como se muestra en el diagrama 11.



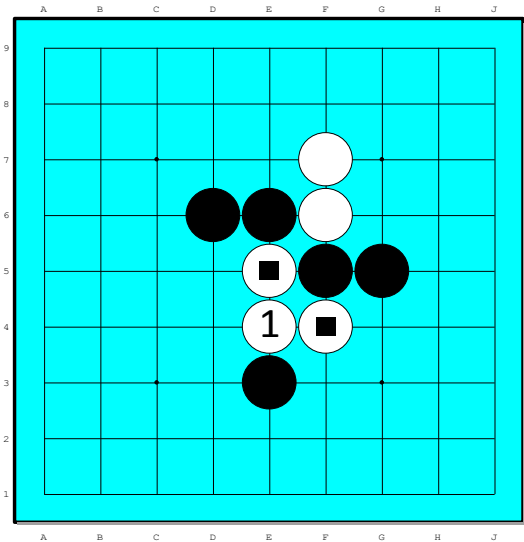


DIAGRAMA 11

Se comenta que Blanco ha aplicado la técnica de la unión sólida, conectando las dos piedras marcadas para formar una cadena de tres piedras.

Luego se reubica la piedra blanca, jugando Blanco 1 como se muestra en el diagrama 12, y se pide al niño que haga la jugada de Negro.

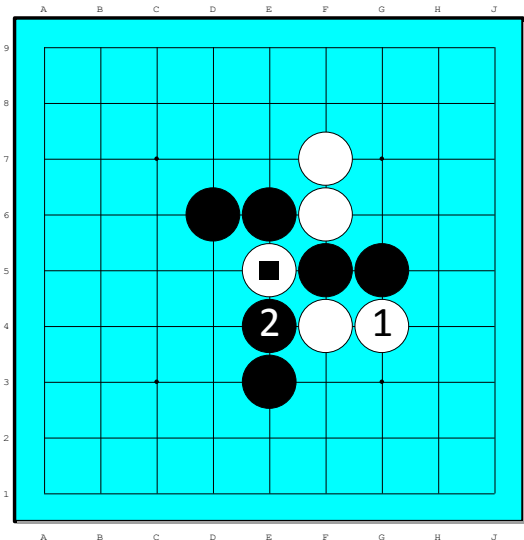


DIAGRAMA 12

El niño no debería tener dificultad en señalar la jugada Negro 2. Se comenta entonces que la piedra blanca marcada ha quedado en atari, ya que no forma cadena con las demás.

La jugada de Negro, que evita la conexión de las piedras del adversario (hecha en el punto en que él podía hacer una unión sólida), constituye un “corte”. Jugando así, Negro puede atacar la piedra marcada, que ya no puede conectarse con sus amigas.

A continuación, se juega Blanco 3 como se muestra en el diagrama 13, y se pide al niño que continúe la secuencia con las piedras negras.

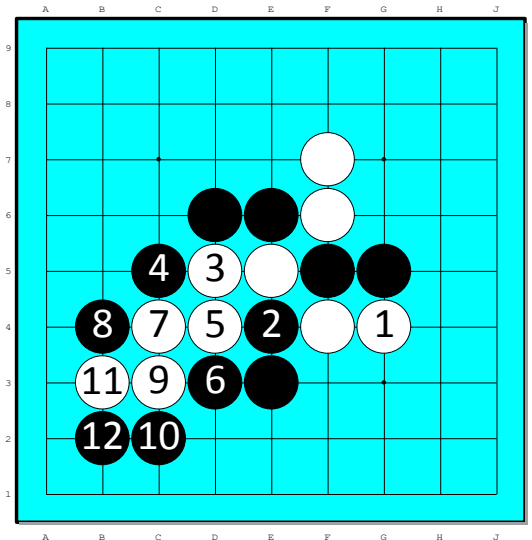


DIAGRAMA 13

Luego de llegar con la secuencia hasta Negro 10, se comenta que, después de Blanco 11, puede continuar Negro 12 dando atari contra el borde, como se había mostrado en el otro ejemplo de escalera, que aparecía en el problema 3 (es posible que el mismo niño señale la jugada, si entendió aquella explicación).

Una vez que se han visto las soluciones de los seis problemas, se pide a los niños que entreguen las hojas, para lo cual, quienes no lo hayan hecho todavía, deberán completar los datos del nombre y las respuestas (marcando en cada caso la jugada correcta de Blanco).

Una vez que se ha completado esta actividad, se comenta a los niños que han alcanzado el nivel de 45-kyu. Luego se dispone al grupo para avanzar con la siguiente explicación teórica.

**Nota pedagógica:** Si el docente evalúa que la capacidad de atención de los niños puede ser sobrepasada, por el hecho de analizar, con los problemas, una cantidad de situaciones diversas, seguidas de varias más en la explicación teórica, puede intercalar una práctica de juego, consistente en una partida de atari-go, con la regla de que gana quien tenga más piedras propias en el tablero luego de 5 minutos de juego.

La idea es que los juegos finalicen todos al mismo tiempo, de modo que los niños estén en condiciones de prestar atención a la explicación que sigue.

### **Explicación teórica: nuevas situaciones de captura.**

Comienza la explicación haciendo una breve síntesis de lo que se ha visto hasta el momento acerca de la captura de piedras. Se señala en primer lugar la importancia de detectar las piedras del adversario que quedan sin libertades, para retirarlas del tablero.

Antes de llegar a ese punto (en el turno anterior), las piedras debían estar en atari (ya que la jugada que produce la captura, tapa la última libertad de esas piedras).

Entonces, se habla de la importancia de detectar las piedras del adversario que están en atari, para hacer la jugada que las captura. Asimismo, es importante detectar las piedras propias que están en atari, para evitar su captura en la medida de lo posible.

Un paso antes, es posible que las piedras tengan dos libertades, pero estén en una situación tal que se pueda aplicar una técnica de captura.

Por lo tanto, se requiere prestar atención a la situación en la que se encuentran las piedras del adversario, para ver si es posible aplicar alguna técnica de captura. Asimismo, es importante ver la situación en la que se encuentran las piedras propias, para ver si están en peligro de que el adversario las capture mediante alguna técnica, de modo de adelantarse a sus planes y desbaratarlos mediante la aplicación de una técnica defensiva, como puede ser la conexión directa.

A continuación, se comenta que se verán nuevas situaciones que involucran la captura de piedras y la posible defensa de las mismas.

Se empieza con el ejemplo del diagrama 14.

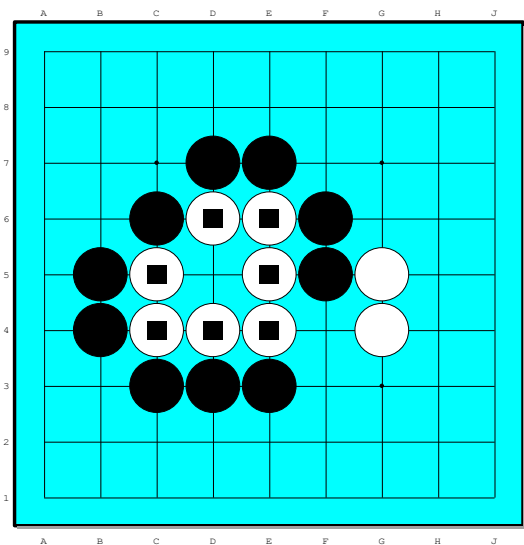


DIAGRAMA 14

Se señala el grupo de piedras blancas marcadas, que forman un ojo (tema que se había explicado en un taller anterior).

Se comenta a los niños que es el turno de Blanco, y se les pregunta cuál sería la jugada más conveniente.

Es probable que los niños mencionen a Blanco 1 en el diagrama 15.

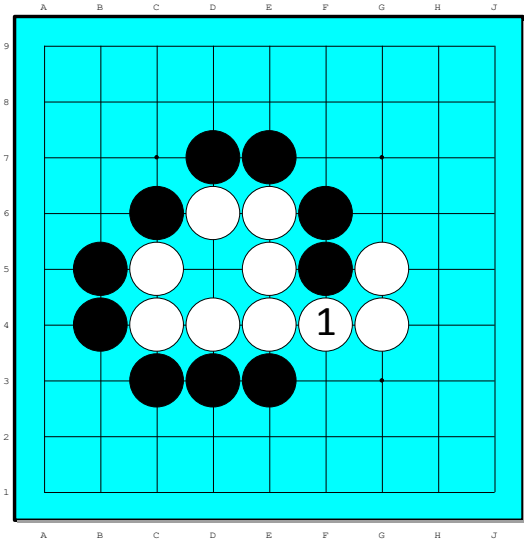


DIAGRAMA 15

Se hace la jugada de Blanco, comentando que se trata de una unión sólida, por la cual todas las piedras blancas forman una sola cadena con varias libertades (como ejercicio, se las puede contar con los niños, comprobando que el grupo tiene 6 libertades).  
Luego se retira la piedra blanca y se la juega en otro punto, como se muestra en el diagrama 16. Se pregunta entonces a los niños dónde debería jugar Negro.

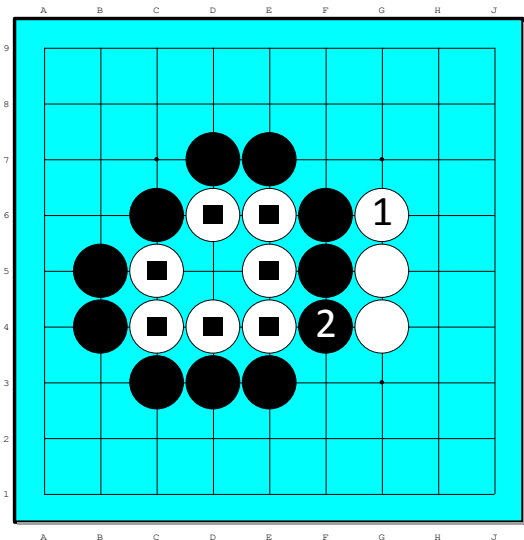


DIAGRAMA 16

Los niños seguramente no tendrán dificultad en señalar la jugada Negro 2.  
Se comenta ahora que las piedras blancas marcadas han quedado aisladas de las otras blancas de afuera.  
Se muestra también que esas piedras tienen una sola libertad (la que corresponde al ojo), o sea que están en atari. Blanco no tiene modo de salir del atari, ya que jugar dentro del propio ojo lo único que haría es quitarse su propia libertad.

Se muestra la jugada Blanco 3 del diagrama 17 y se comenta que esa jugada pone en atari a tres piedras, a las que sólo le queda la libertad de "A". Si Negro jugara por ejemplo en "B", Blanco podría jugar luego en "A" y capturar las tres piedras, ganando libertades para las blancas que forman el ojo (se puede hacer el ademán de ubicar una piedra negra en "B", una blanca en "A" y el consecuente retiro de las tres negras, para volver luego a la posición anterior).

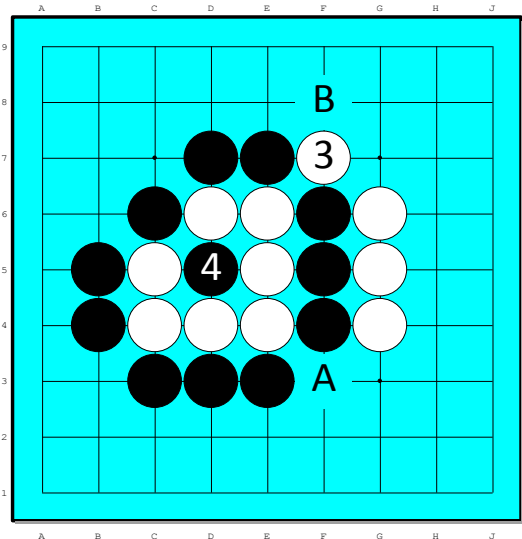


DIAGRAMA 17

Se comenta que, sin embargo, lo que hace Negro es tapan la última libertad de las piedras que estaban en atari, con lo cual las retira del tablero.

La posición queda como se muestra en el diagrama 18.

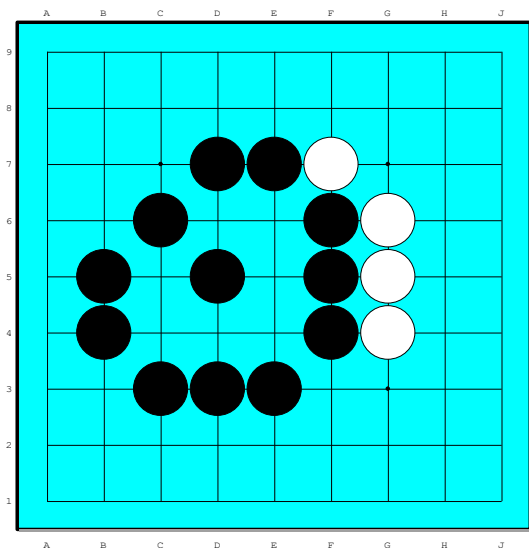


DIAGRAMA 18

Ahí se ve que las tres piedras negras dejaron de estar en atari, ya que el retiro de las blancas capturadas les ha sumado libertades.

Se concluye diciendo que, para capturar un grupo que tiene un ojo, es necesario rodearlo completamente, quitándole las libertades exteriores, para luego jugar en el punto del ojo, tapando la última libertad.

El bando que quiere defender ese grupo, debe sumar libertades exteriores, agregando piedras y/o produciendo la conexión con otras piedras propias que estén por afuera, como hacía Blanco en el comienzo del ejemplo.

Se pasa ahora a analizar otra situación, armando en el tablero la posición que se muestra en el diagrama 19.

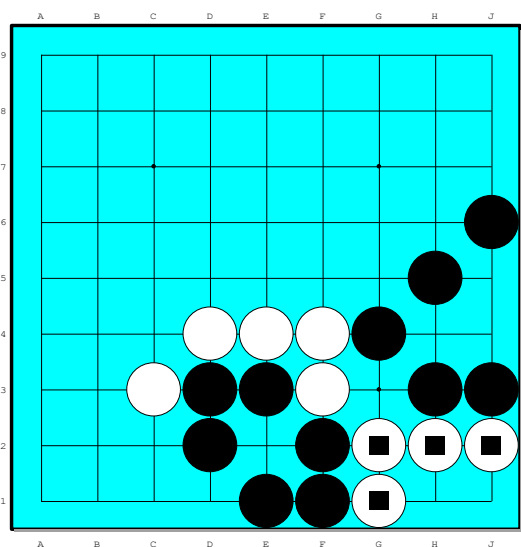


DIAGRAMA 19

Se señalan las piedras blancas marcadas, que forman un ojo grande en un rincón del tablero. Se comenta que es el turno de Negro y se pregunta a los niños qué debería jugar, con la intención de capturar esas piedras. Los niños deberían descubrir Negro 1 del diagrama 20.

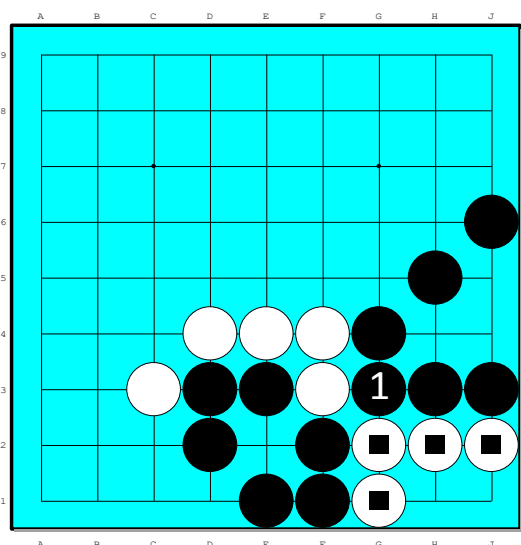


DIAGRAMA 20

Luego de ubicar la piedra en el tablero, se comenta que esta jugada produce un “corte”. Negro impide que las piedras marcadas se conecten con las otras blancas del centro. El grupo del rincón todavía tiene dos libertades, pero está aislado, y no tiene modo de aumentarlas. Solo es cuestión de tiempo para que Negro las tape y complete la captura. Se muestra entonces la continuación de la secuencia (diagrama 21).

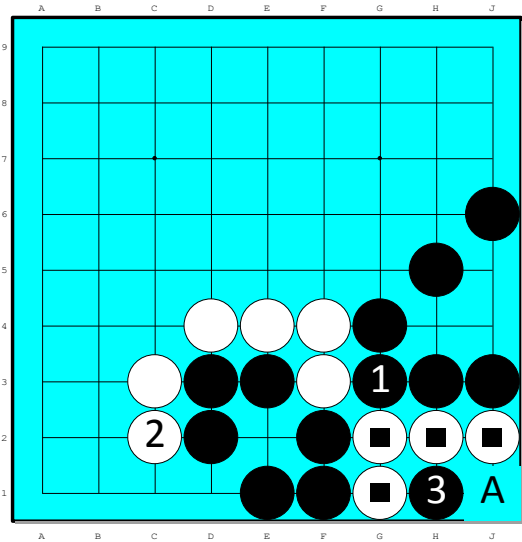


DIAGRAMA 21

Se comenta que para Blanco es inútil agregar una jugada en el rincón, y entonces juega Blanco 2 por afuera. Negro entonces tapa una de las libertades interiores del grupo con Negro 3. El grupo blanco está en atari, ya que le queda una sola libertad en “A”.

Se señala que Blanco puede capturar la piedra negra jugando en “A”, pero Negro volvería a jugar en 3, capturando el grupo. Por lo tanto, las piedras blancas no tienen escapatoria.

Para mayor claridad, se completa la secuencia como se muestra en el diagrama 22.

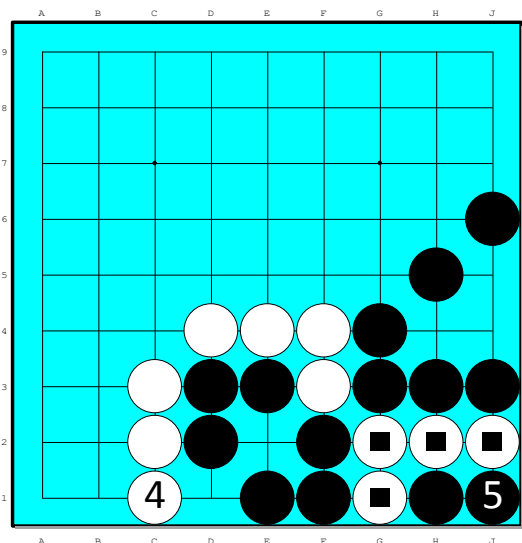


DIAGRAMA 22

Blanco juega otra vez por afuera con 4, y Negro 5 completa la captura.

La posición queda como se muestra en el diagrama 23.

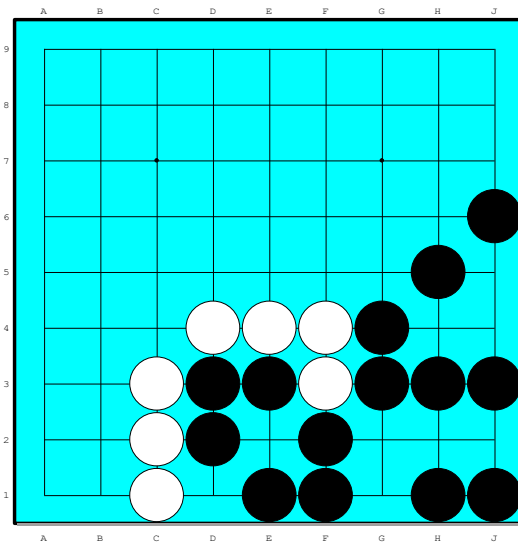


DIAGRAMA 23

Se comenta entonces que, para capturar el grupo blanco del rincón que tenía un ojo grande, Negro aplicó el siguiente procedimiento: cortó su posible vinculación con las piedras de afuera, tapando sus libertades exteriores (en este caso, una sola); luego tapó las libertades interiores, jugando adentro del ojo, y completó la captura al tapar la última libertad del grupo.

Para clarificar aún más las ideas, se vuelve a la posición inicial (diagrama 19), y se muestra qué pasa si Negro juega en 1 como se muestra en el diagrama 24.

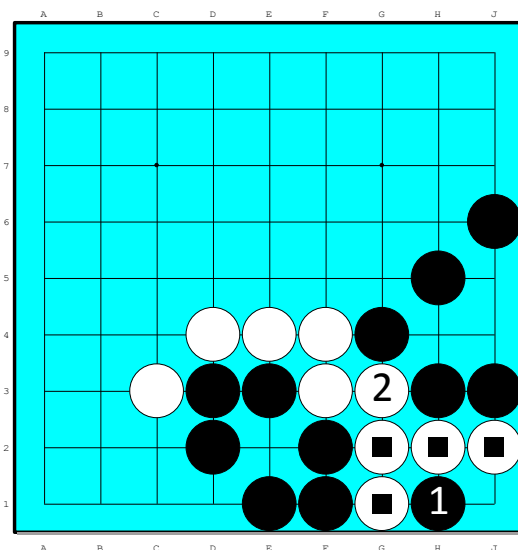


DIAGRAMA 24

Se comenta que Negro ha alterado el procedimiento, jugando adentro del ojo antes de completar la maniobra de corte y tapado de las libertades exteriores.



Blanco aprovecha para jugar en 2, conectando el grupo del rincón con las piedras de afuera. Ahora se ve que la jugada de Negro ha sido ineficaz, ya que, si bien tapó una de las libertades interiores de las piedras del rincón, no impidió que éstas ganaran varias libertades exteriores al conectarse con las piedras de afuera (como ejercicio, se puede contar las libertades).

Para completar la explicación, se muestra una situación más, como la del diagrama 25.

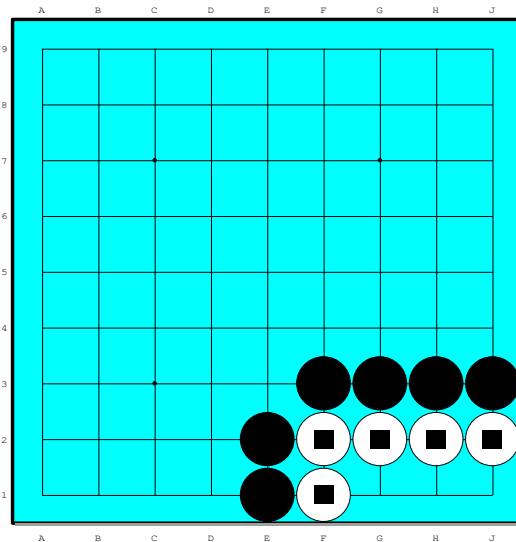


DIAGRAMA 25

La posición se arma agrandando el grupo del rincón del ejemplo anterior, rodeándolo de piedras negras y quitando las piedras blancas que había en el centro.

Se comenta que es el turno de Blanco, y se pregunta a los niños qué puede jugar para evitar que sus piedras sean capturadas.

Dado que en un taller anterior se vio una situación similar, es probable que los niños mencionen a Blanco 1 en el diagrama 26.

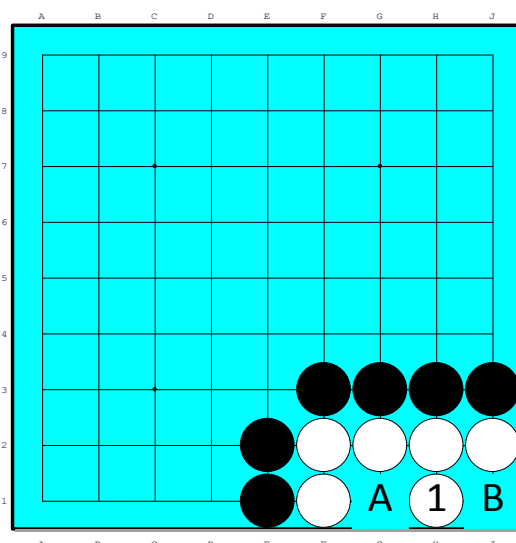


DIAGRAMA 26

Se ubica la piedra en el tablero mural y se señala que el grupo blanco tiene dos libertades en “A” y “B”. Dado que Negro no puede ocupar ninguna de esas libertades (porque su propia piedra quedaría sin libertades, y la jugada no capturaría al grupo), significa que el grupo blanco no puede ser capturado.

Se comenta que el grupo blanco tiene dos ojos (término que se mencionó en un taller anterior).

Se explica entonces que el grupo blanco no tiene posibilidades de sumar libertades exteriores, ya que está totalmente rodeado por piedras negras y no hay otras blancas afuera que le sirvan de ayuda.

Para un caso así, la formación de dos ojos es una técnica de defensa eficaz. De hecho, el grupo ahora se ha vuelto incapturable.

Se menciona también que el punto que ha ocupado Blanco con su jugada 1 para formar los ojos, se llama “punto vital”.

Luego, se vuelve a la posición inicial (diagrama 25) y se pregunta qué ocurre si Blanco juega en otra parte, como se ve en el diagrama 27.

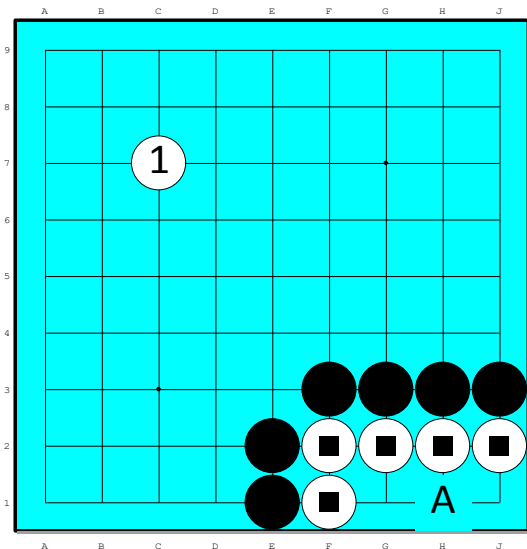


DIAGRAMA 27

Se juega Blanco 1 en un punto alejado, y se pregunta a los niños qué puede jugar Negro para atacar al grupo blanco del rincón.

Es probable que los niños señalen el punto “A” como la jugada de Negro.

Se comenta entonces que, siendo “A” el punto vital cuya ocupación le permite a Blanco formar dos ojos, es también el punto que debe ocupar Negro para impedir eso.

Luego se muestra la jugada Negro 2 del diagrama 28.

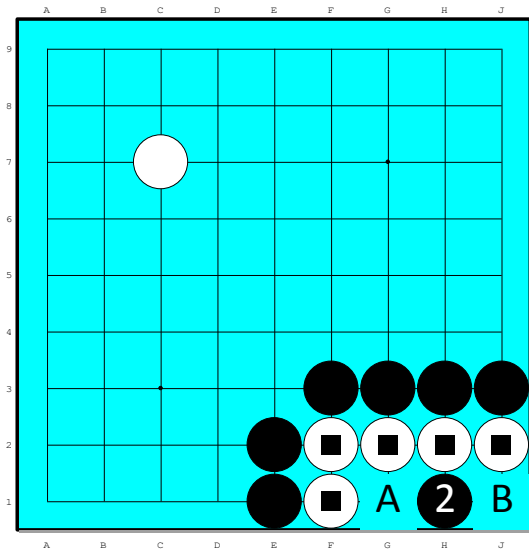


DIAGRAMA 28

Se señala que el grupo blanco tiene dos libertades en “A” y “B”, pero si Blanco juega en “A”, es capturado por una jugada de Negro en “B”, y viceversa, si juega en “B”, es capturado con Negro “A”.

Se comenta que, a diferencia del caso del grupo con dos ojos, para Negro es posible jugar adentro de ese espacio y tapan las libertades internas del grupo blanco.

Se muestra entonces la continuación de la secuencia (diagrama 29).

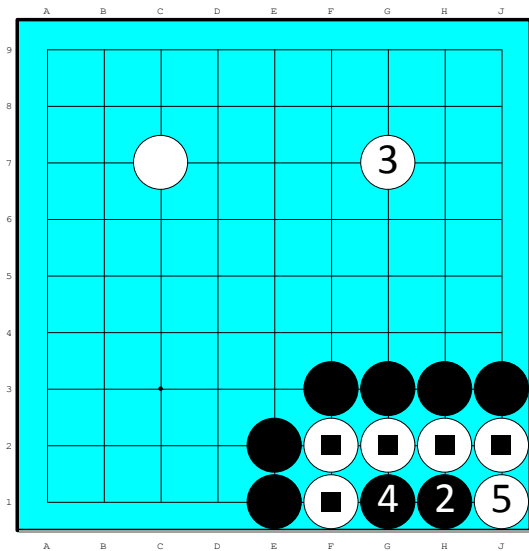


DIAGRAMA 29

Blanco juega en otra parte con su jugada 3, y Negro 4 tapan otra libertad del grupo blanco, poniéndolo en atari. Blanco ahora puede capturar las dos piedras negras con su jugada 5.

La secuencia sigue con Negro 6 (diagrama 30), que pone al grupo nuevamente en atari.

Blanco captura la piedra con su jugada 7, pero el grupo sigue quedando en atari.

Finalmente, Negro 8 (diagrama 31) tapan la última libertad del grupo y lo captura.

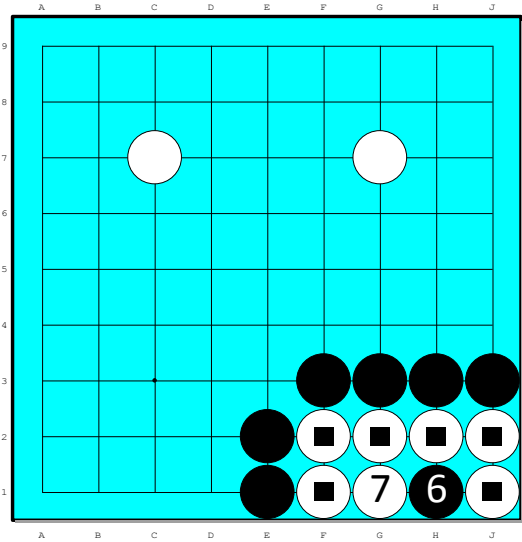


DIAGRAMA 30

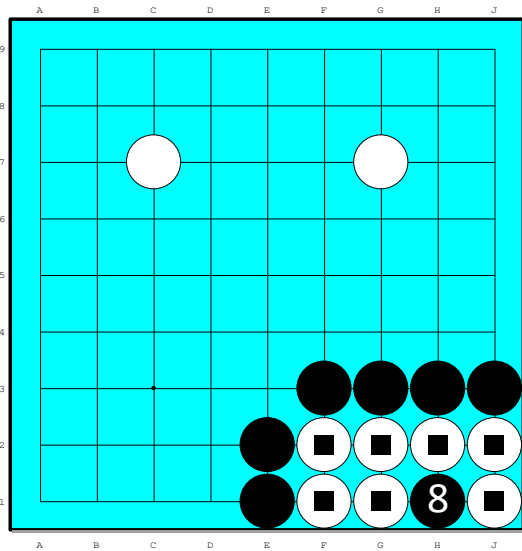


DIAGRAMA 31

La posición queda como se muestra en el diagrama 32.

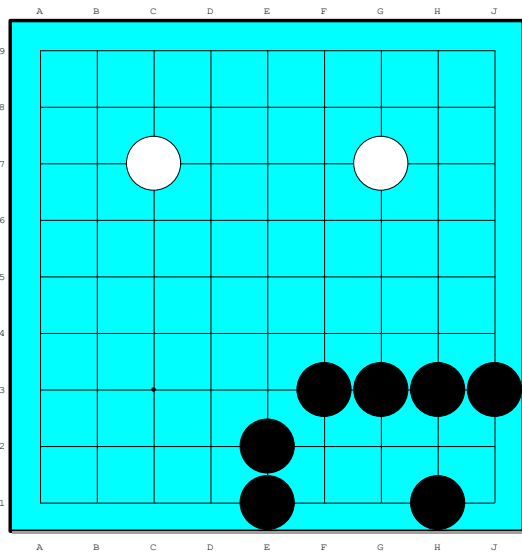


DIAGRAMA 32

**Nota pedagógica:** En la secuencia anterior, todas las jugadas desde Negro 4 en adelante podrían ser omitidas, si se tratara de una partida real, debido a que Negro no tiene apuro por completar la captura, y Blanco no tiene modo de evitarla.

Pero se muestra la secuencia a los efectos de visualizar el procedimiento por el cual se van reduciendo las libertades del grupo, hasta que finalmente es capturado.

Esta aclaración se puede hacer si surge, de parte de alguno de los niños, una pregunta al respecto. Si no aparece esa inquietud, vale la pena mostrar la secuencia completa sin mayores aclaraciones, hasta llegar a la posición del diagrama 32, que se presenta como una consecuencia inevitable de la del diagrama 28.

Se concluye la explicación haciendo un resumen de las ideas que se han visto con los distintos ejemplos.

Para capturar un grupo que tiene un ojo, es necesario tapar primero las libertades exteriores y después jugar adentro del ojo.

Para evitar que el grupo sume libertades exteriores, se necesita cortar la posible vinculación con piedras amigas que estén ubicadas por afuera de las que lo rodean.

Si se quiere evitar que el grupo que tiene un ojo sea capturado, es necesario anticiparse a las jugadas del adversario que tratan de rodearlo completamente. Para eso, puede ser de gran ayuda si se puede producir la conexión del grupo con otras piedras que estén ubicadas por fuera de las piedras del adversario que lo rodean.

Si el grupo está rodeado, de modo que no puede sumar libertades exteriores ni unirse a otras piedras de afuera, para evitar su captura necesita hacer dos ojos.

Para esto, el espacio que rodea el grupo debe tener una forma tal que disponga de un punto vital, que al ser ocupado forme los dos ojos.

Si el grupo, rodeado por piedras adversarias, dispone de un punto vital, pero el mismo no es ocupado por el bando defensor, entonces puede ser capturado luego que el adversario ocupa ese punto vital.

Dicho todo esto, se invita a los niños a realizar una nueva práctica de juego.

### **Actividad práctica: juego de atari-go.**

Se comenta que en este taller se han visto muchas situaciones distintas relacionadas con la captura de piedras.

El desafío ahora es poner en práctica estas ideas en el juego.

Se propone jugar atari-go con las mismas reglas que se usaron en el taller pasado.

Es posible pasar el turno cuando se piensa que no quedan jugadas que lo favorezcan a uno.

La partida termina cuando ambos jugadores pasan consecutivamente. Gana la partida quien tenga mayor cantidad de piedras propias sobre el tablero.

**Nota pedagógica:** En este taller continúa la transición del atari-go al go de territorio, al avanzar con los casos de grupos con ojos.

Si bien se han introducido varias técnicas y hasta ahora se han visto diversas situaciones de captura, es posible que algunos niños tengan todavía problemas para identificar las piedras que han quedado sin libertades, o los grupos que están en atari.

Como de costumbre, es necesario recorrer los tableros y evacuar las dudas que surjan. Si se ve que algún niño tiene dificultades para aplicar alguna de las ideas que se han visto en talleres anteriores (por ejemplo, no retira piedras capturadas), se puede intervenir para asistirlo, sin extenderse demasiado en las explicaciones.

Puede que surjan dudas acerca de cuándo conviene pasar el turno. En ese sentido, se recomienda dejar que los niños hagan su propia exploración, y no poner objeciones si alguno pretende pasar el turno tempranamente. Ese tema se trabajará extensamente en talleres posteriores.

Se puede recomendar a los niños que traten de elegir un compañero con el que no hayan jugado todavía.

Si la partida termina relativamente rápido, es posible jugar una segunda partida con los colores cambiados.

### **Cierre del taller: actividad grupal.**

A medida que los niños van terminando sus partidas, se les pide que esperen para realizar la acostumbrada actividad grupal.

En este caso, se recuerda que en el taller anterior se había planteado la idea de ponerle un nombre al club de go al que pertenecen (del curso o de la escuela).

Se pregunta al grupo si ya han elegido el nombre, o si han pensado distintas posibilidades.

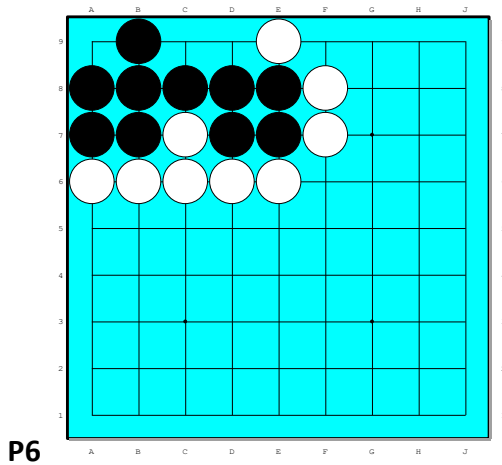
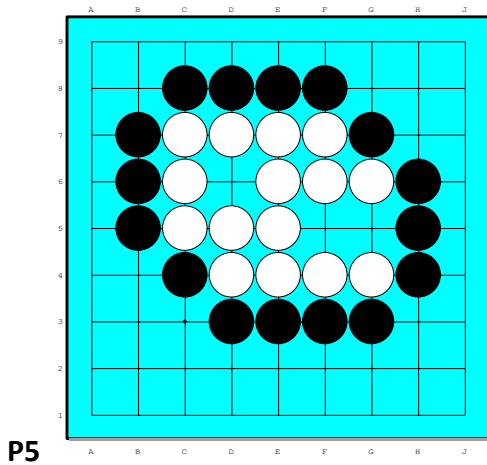
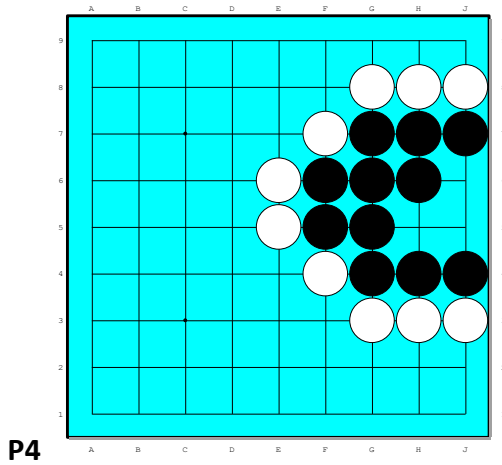
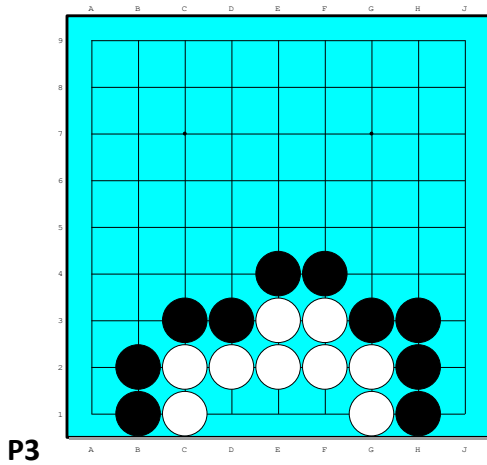
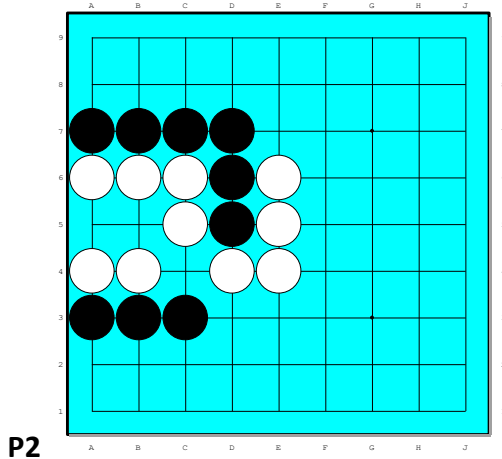
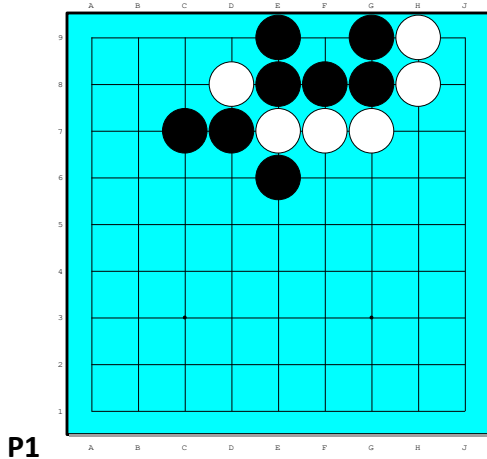
Si no hay consenso por un único nombre, se puede dejar planteadas las alternativas y ver de retomar el tema en el taller siguiente.

Luego se pasa a entregar la hoja de problemas. Se explica el enunciado, que es similar al de los problemas del taller anterior.

Se trata de marcar la jugada de Blanco que aplica una técnica de ataque sobre piedras del adversario, o una técnica de defensa para evitar la captura de piedras propias.

En todos los casos, se trata de grupos que tienen al menos un ojo.

Se dejan los problemas para resolver en casa, y se comenta a los niños que están por pasar al nivel de 44-kyu.



Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-D9 pone en atari al grupo de 5 piedras que tiene un ojo.

Problema 2: Blanco-C4 conecta las piedras que forman un ojo grande con las otras blancas.

Problema 3: Blanco-E1 forma dos ojos con el grupo.

Problema 4: Blanco-J5 evita que el grupo negro forme dos ojos.

Problema 5: Blanco-G5 forma el segundo ojo del grupo.

Problema 6: Blanco-D9 evita que el grupo negro forme el segundo ojo.

