

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 11.²

Introducción: breve recapitulación de los temas aprendidos.

Esta vez no han quedado problemas para resolver en casa, porque la hoja de problemas del taller anterior se trabajó en el mismo taller.

A modo de introducción, se hace una recapitulación de los temas vistos hasta el momento. Se comenta que, en un principio, se realizaron prácticas de atari-go (o juego de la captura), en las cuales el objetivo era capturar piedras del rival. Para eso, era importante detectar las piedras que quedaban en atari, de modo de ocupar su última libertad y capturarlas, si se trataba de piedras del rival, o bien defenderlas agrandando la cadena, si se trataba de piedras propias.

Luego se aprendieron técnicas de captura, mediante las cuales se puede lograr la captura de piedras que todavía no están en atari. Se puede hacer un recuento de las técnicas aprendidas, pidiéndoles a los niños que mencionen el nombre de las que recuerden. Se vieron hasta el momento: atari doble, escalera, atari contra el borde, atari sobre el borde, ataris sucesivos.

También se aprendieron técnicas de conexión, que permiten formar grupos más grandes, que son más difíciles de capturar. Nuevamente se puede pedir a los niños que mencionen el nombre de las que recuerdan. Se vieron hasta el momento: conexión directa (o unión sólida), conexión abierta, conexión por el borde.

Asimismo, se han estudiado los casos de grupos que forman ojos (es posible que los niños mencionen estos casos cuando se les pregunta por las técnicas de captura y de conexión). Se comenta que, para capturar un grupo que tiene un ojo, es necesario rodearlo completamente, tapando sus libertades exteriores, y luego jugar adentro del ojo para eliminar las libertades internas.

Para evitar que el grupo sea capturado, es necesario impedir que sea rodeado, para lo cual resultan de ayuda las técnicas de conexión, ya que permiten formar grupos más grandes que son más difíciles de rodear.

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

2 Autor: Fernando Aguilar.

Si el grupo queda rodeado por piedras del adversario, el modo de evitar su captura es que forme dos ojos. Esos ojos proveen libertades internas que no pueden ser ocupadas por el adversario.

Cada ojo puede tener uno o más puntos. En el go, esos puntos vacíos que son rodeados por piedras propias, cuentan a favor, así como los puntos ocupados por las piedras.

Las últimas prácticas han consistido en partidas de go, en las cuales se determina el ganador contando las piedras que tiene cada uno sobre el tablero, más los puntos vacíos que esas piedras rodean.

Dicho todo esto, se comenta que en la explicación que sigue, se verá una partida de ilustración en la que aparecen los distintos temas que se acaban de mencionar.

Explicación teórica: partida de ilustración.

Se muestran las primeras jugadas, que aparecen en el diagrama 1.

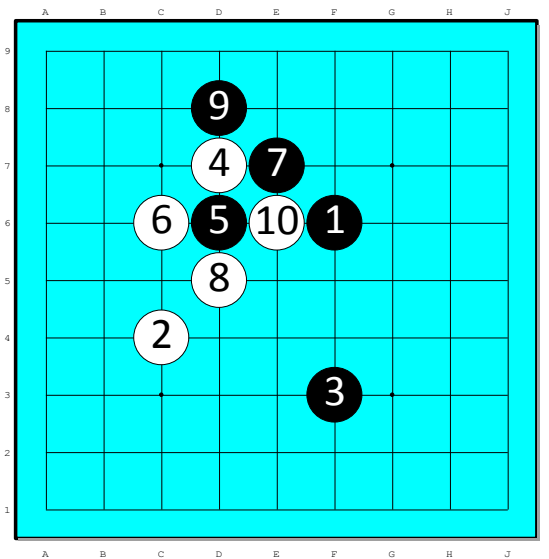


DIAGRAMA 1

Mientras se van ubicando las piedras en el tablero, se comenta que Negro y Blanco (jugadas 1 a 4) toman ubicaciones distantes en el tablero, y luego Negro 5 entra en contacto con una piedra blanca (es decir, ocupa una libertad de ella).

Con las jugadas siguientes, tanto Blanco como Negro van quitando libertades del otro, pero Blanco llega antes y captura la piedra negra de 5 con Blanco 10.

El juego continúa como se ve en el diagrama 2.

Negro 11 pone en atari a la piedra blanca marcada. Blanco no la conecta, sino que juega en 12, poniendo en atari a la piedra negra de 11.

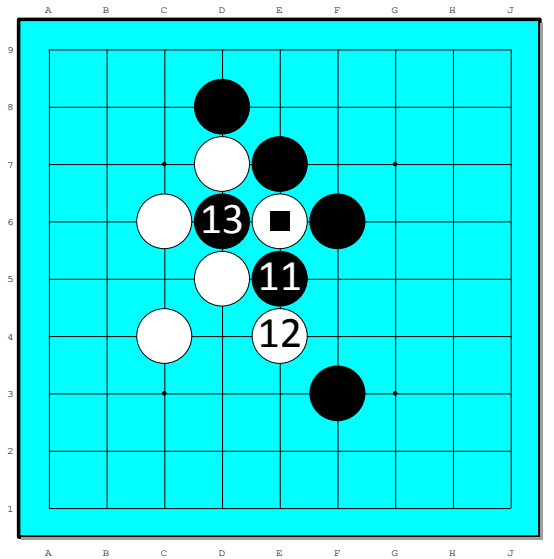


DIAGRAMA 2

Negro entonces captura la piedra marcada con su jugada 13.

Se trata de una situación de ko.

En el diagrama 3 se ve la continuación.

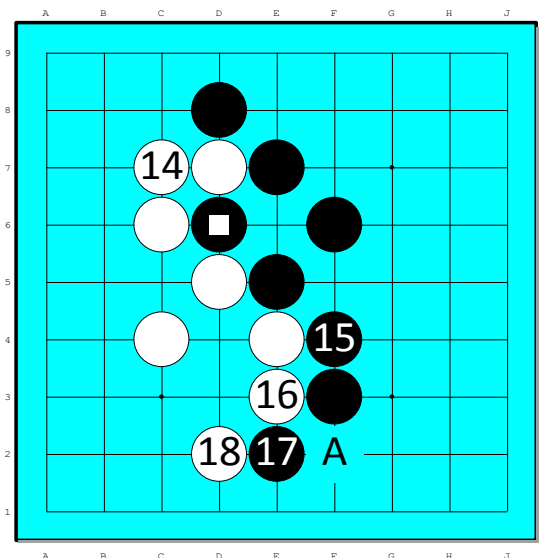


DIAGRAMA 3

Blanco se ve impedido de recapturar la piedra marcada, debido a la regla del ko. Entonces juega Blanco 14 para conectar una piedra que había quedado en atari.

Negro juega en 15 para evitar que Blanco juegue allí separando sus piedras (se puede ubicar brevemente una piedra blanca allí para mostrar el efecto que produce). Las piedras negras forman una conexión abierta allí.

Blanco juega en 16 para evitar una jugada de Negro en ese punto, que pondría una piedra blanca en atari (se puede ubicar brevemente una piedra negra allí para mostrar el efecto que produce).

Luego de Blanco 18, la piedra negra de 17 queda en situación de ser capturada mediante la técnica de atari contra el borde, con una jugada de Blanco en "A".

Negro evita eso jugando Negro 19 como se ve en el diagrama 4.

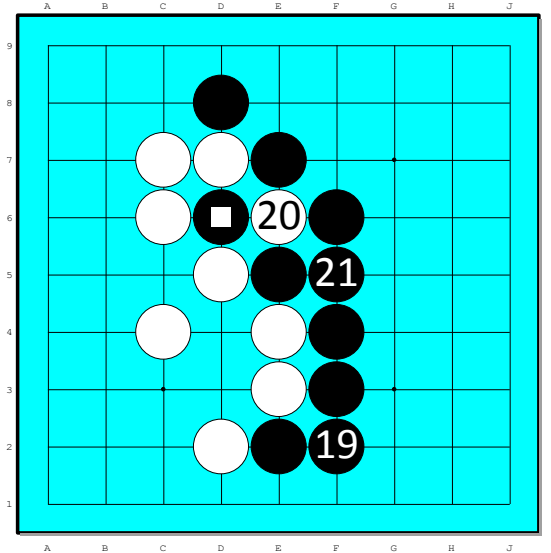


DIAGRAMA 4

Blanco 20 captura la piedra marcada, en situación de ko.

Negro está impedido de retomar por la regla del ko y juega en 21 para conectar una piedra que quedó en atari.

Sigue Blanco 22 como se ve en el diagrama 5.

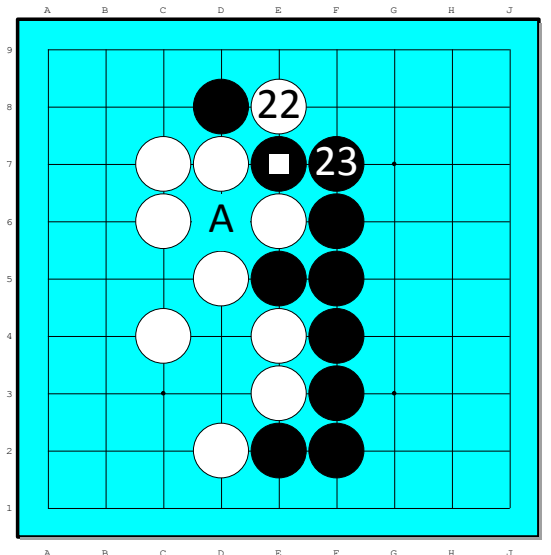


DIAGRAMA 5

La piedra marcada queda en atari y Negro la conecta con su jugada 23.

Otra opción sería retomar el ko en "A", lo cual sacaría del atari a la piedra, pero Negro prefiere conectarla con su cadena grande de piedras.

Sigue Blanco 24 en el diagrama 6, que pone en atari contra el borde a la piedra negra marcada.

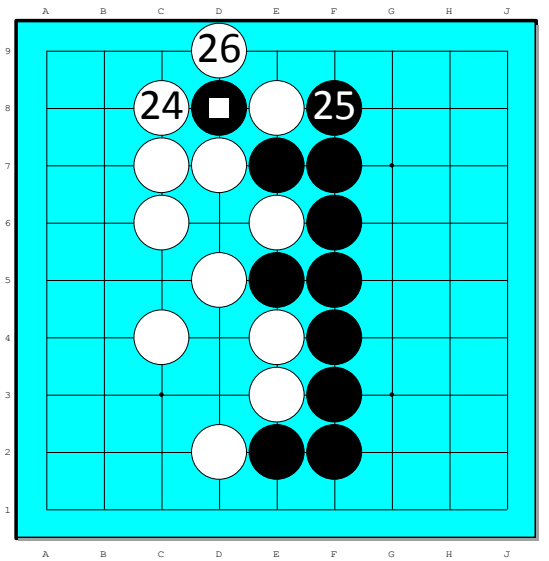


DIAGRAMA 6

Negro 25 pone en atari a una piedra blanca, y Blanco 26 completa la captura de la piedra marcada, sacando a su vez del atari a la piedra blanca.

El juego continúa como se ve en el diagrama 7.

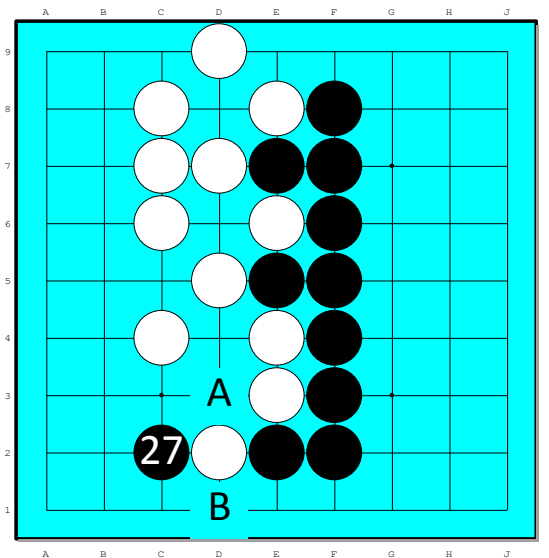


DIAGRAMA 7

Negro 27 se mete en el espacio del rincón inferior izquierdo, con la idea de hacer luego una conexión por el borde.

Si ahora Blanco juega en "A" para producir una unión sólida, Negro responde en "B" y conecta por el borde a la piedra de 27 con el resto de las piedras negras que forman una sola cadena (se ubica una piedra blanca en "A" y una negra en "B" para visualizar esto).

Blanco opta por impedir la conexión por el borde, jugando Blanco 28 como se ve en el diagrama 8.

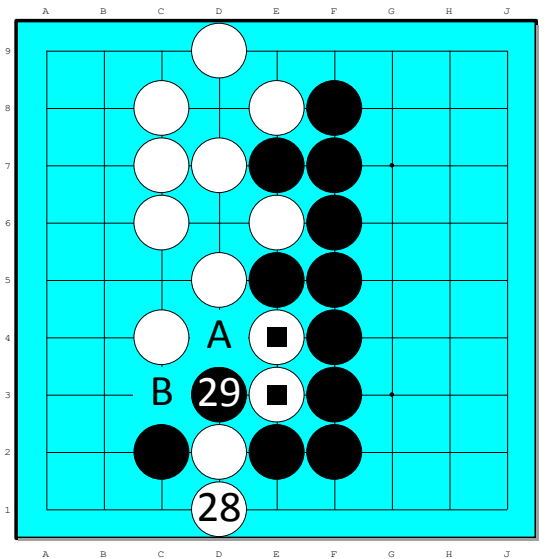


DIAGRAMA 8

Negro 29 corta en el punto en el que Blanco no hizo la unión sólida, y pone en atari a las dos piedras blancas marcadas. Si ahora Blanco defiende esas piedras jugando en "A", Negro responde en "B", dejando aisladas y sin escapatoria a las dos piedras blancas de abajo (se ubica una piedra blanca en "A" y una negra en "B" para visualizar esto).

Blanco prefiere jugar en "B" (se retira la piedra negra y se reubica la blanca), o sea Blanco 30 en el diagrama 9.

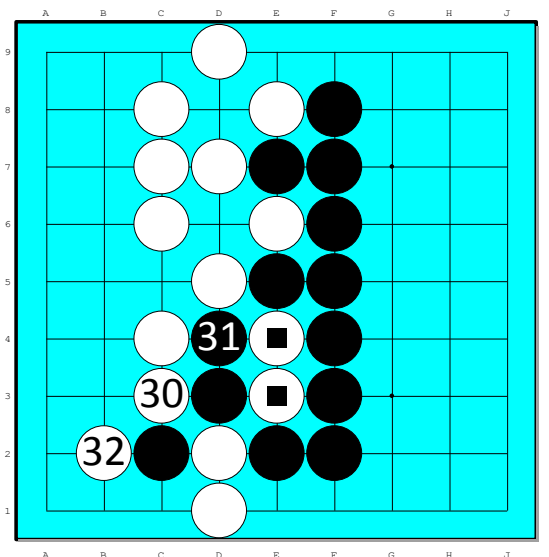


DIAGRAMA 9

Negro 31 captura las dos piedras blancas marcadas (se puede recordar aquí la importancia de retirar del tablero las piedras capturadas).

Blanco entonces pone en atari contra el borde a una piedra negra con su jugada 32.

El resultado de esta escaramuza es que la piedra que Negro quería conectar por el borde fue capturada, pero a cambio de eso, Negro capturó dos piedras.

El juego sigue como se muestra en el diagrama 10. Negro 33 pone en atari a dos piedras.

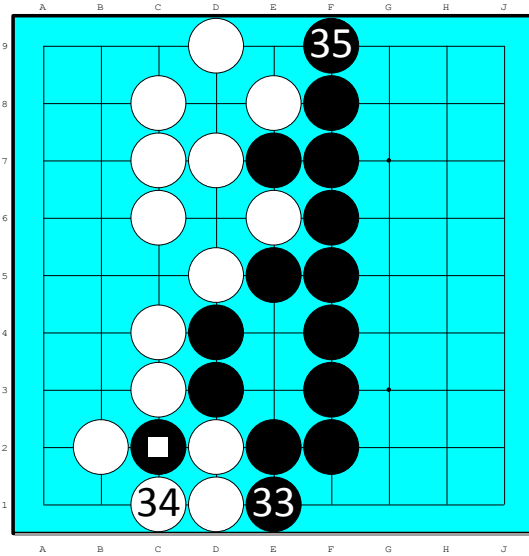


DIAGRAMA 10

Blanco 34 completa la captura de la piedra marcada, sacando del atari a las piedras blancas.

A continuación, Negro juega en 35 y sus piedras rodean un gran espacio vacío que ocupa todo el borde derecho (se puede señalar la cadena de piedras negras que rodea ese espacio).

La partida continúa como se ve en el diagrama 11.

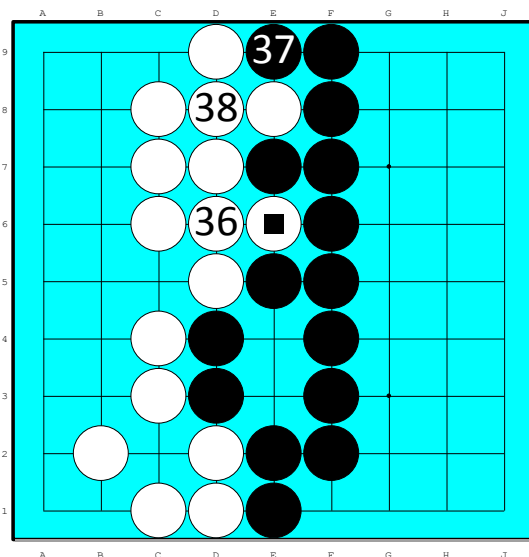


DIAGRAMA 11

Blanco 36 conecta la piedra marcada que había quedado en atari y con eso termina la situación de ko. Negro 37 pone en atari a una piedra, que Blanco conecta con 38.

El diagrama 12 muestra la posición resultante.

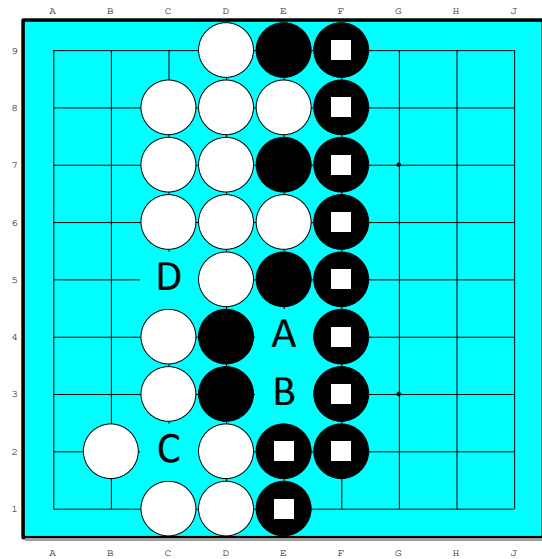


DIAGRAMA 12

Se comenta ahora que las piedras negras forman un ojo en los puntos “A” y “B”.

Blanco podría jugar en “A” o en “B”, poniendo en atari a dos piedras negras, pero Negro respondería en “B” o en “A” respectivamente, capturando la piedra blanca y confirmando que allí tiene un ojo (se puede mostrar esto ubicando brevemente una piedra blanca en “A” y una negra en “B”, luego la blanca en “B” y la negra en “A”, para después retirarlas).

Luego se señalan las piedras negras marcadas que rodean el espacio vacío del borde derecho, y se comenta que ese espacio se podría pensar como un ojo muy grande, rodeado por la cadena larga de piedras negras.

Pensándolo así, se puede decir que el grupo negro tiene dos ojos.

En realidad, si Negro quiere, puede jugar adentro de ese espacio grande y formar allí varios ojos. Pero así como está la posición, se puede decir que Negro tiene por lo menos dos ojos.

Algo similar se puede decir de la posición de Blanco.

El grupo tiene un ojo en “C” y las piedras blancas rodean un espacio grande en el borde izquierdo, que podría pensarse como otro ojo. Las piedras blancas no forman una sola cadena, pero actúan como si lo fueran, ya que en “D” forman una conexión abierta.

Negro considera que no vale la pena jugar adentro del espacio que rodean las piedras blancas, porque sería capturado fácilmente. Tampoco siente la necesidad de jugar adentro del espacio que rodean sus propias piedras para formar más ojos. Entonces pasa el turno.

Blanco podría jugar adentro del espacio grande del borde derecho. Pero como ya estaría rodeado por piedras negras, la única manera de evitar la captura sería formando dos ojos.

Blanco desiste de hacer ese intento y también pasa el turno. La partida entonces termina.

Se pasa a contar los puntos de ambos, como se sugiere en el diagrama 13.

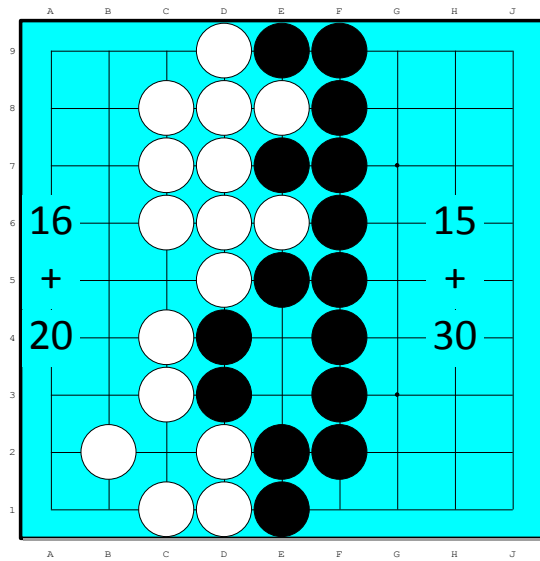


DIAGRAMA 13

Negro tiene 15 piedras que rodean 30 puntos, en total 45 puntos.

Blanco tiene 16 piedras que rodean 20 puntos, totalizando 36 puntos.

Gana Negro por 9 puntos.

En el diagrama 14 se muestra un modo de simplificar los cálculos.

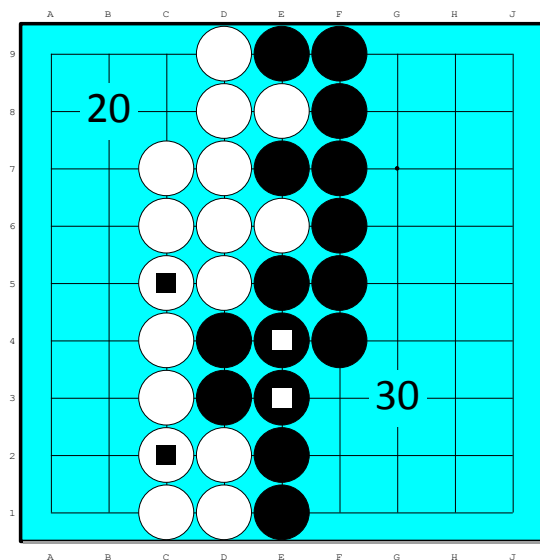


DIAGRAMA 14

Se reubican las piedras marcadas, de modo que queden formados espacios rectangulares, que son más fáciles de contar. Se comenta que el hecho de mover las piedras no altera las cuentas, porque los puntos vacíos u ocupados suman de todos modos, independientemente de que estén ubicados en un sitio u otro.

Se puede comprobar rápidamente que Negro rodea $27 (9 \times 3) + 3 = 30$ puntos.

Asimismo, Blanco rodea $18 (9 \times 2) + 2 = 20$ puntos.

Para agilizar el conteo de las piedras de ambos bandos, se las puede sumar de a pares (se las puede contar nuevamente en su ubicación actual).

Se concluye la explicación diciendo que, en el momento de contar los puntos, la condición para que un espacio vacío se cuente como territorio de un color, es que esté rodeado por piedras de ese color.

Negro contó para sí todos los puntos vacíos del sector derecho, porque sus piedras rodeaban ese espacio. Lo mismo puede decirse de las piedras blancas que rodeaban el espacio del borde izquierdo.

A eso hay que sumar las piedras de cada color que permanecen en el tablero, que son todas las que se han jugado menos las que fueron capturadas por el adversario.

Se pasa luego a la acostumbrada práctica de juego.

Actividad práctica: juego de go.

La propuesta es jugar al go, con las mismas reglas que se venían usando en talleres anteriores, usando el método del *nigiri* para sortear los colores.

Si aparece alguna duda durante el juego, la consigna es preguntar al profesor.

Se recomienda recorrer los tableros y ver si aparecen dudas relacionadas con la definición de los territorios y la determinación del final de la partida.

Si la partida no se extiende demasiado, se puede jugar una segunda partida con el mismo rival, cambiando colores.

Cierre del taller: planteo de problemas.

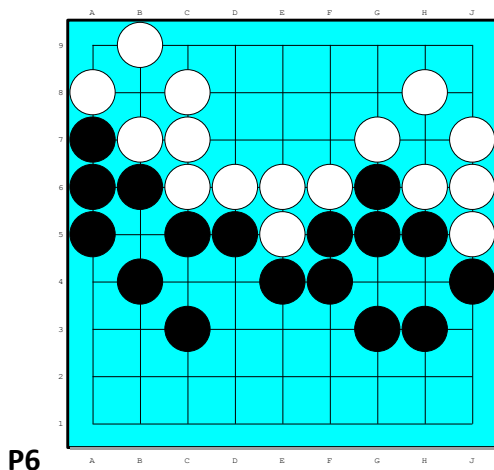
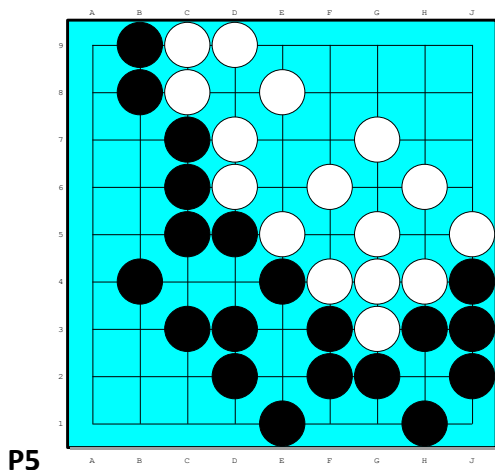
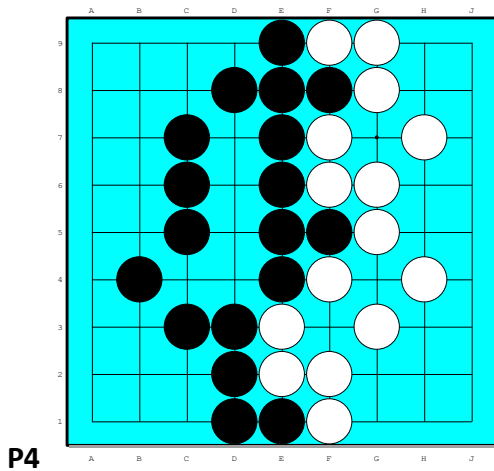
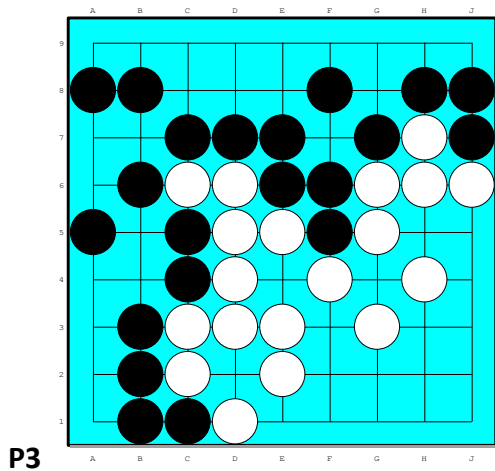
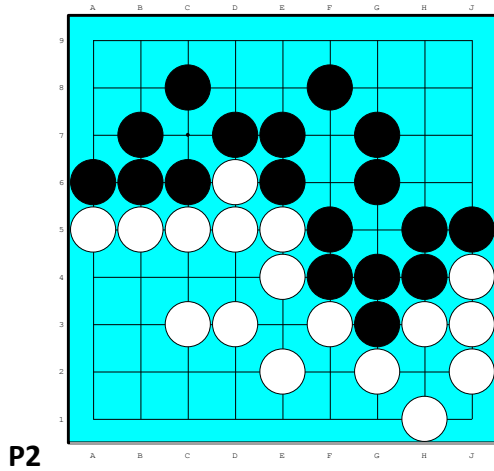
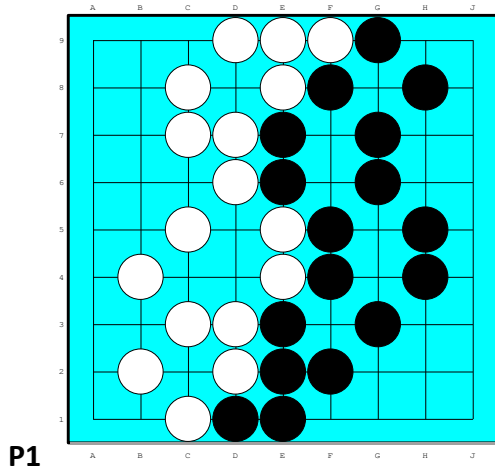
Al terminar la práctica de juego, se pasa a la última actividad, consistente en la entrega de la hoja de problemas para resolver en el hogar.

Se trata de contar los puntos de Negro y de Blanco en posiciones correspondientes a partidas finalizadas.

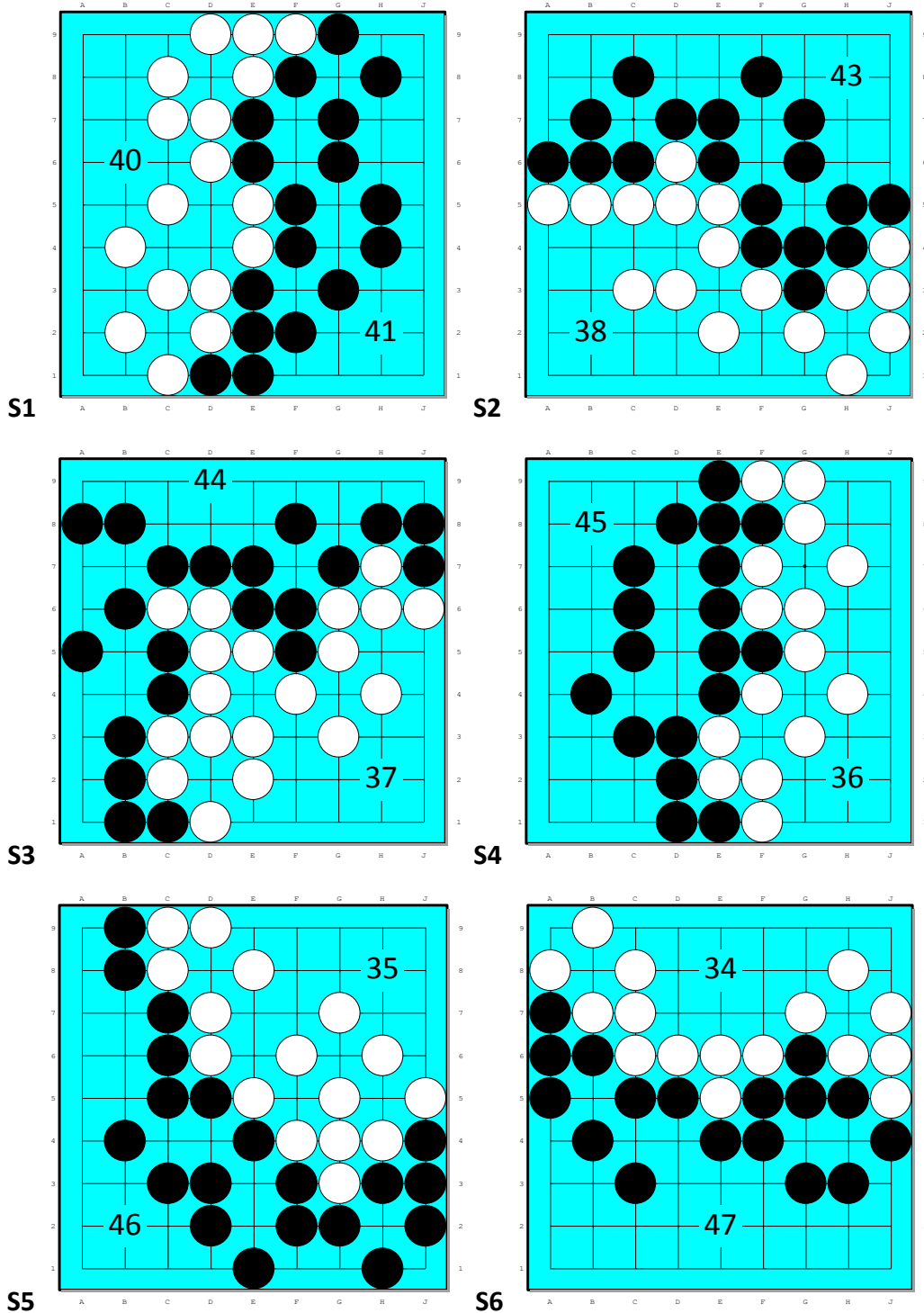
La consigna es anotar la cantidad de puntos totales de cada territorio, sumando las piedras del color respectivo y los puntos vacíos que rodean esas piedras.

Por lo tanto, en la hoja se deben anotar dos números, correspondientes a los territorios de Negro y de Blanco (suma de puntos ocupados más rodeados, en cada caso).

Se comenta al grupo que, con la resolución de estos problemas, pasarán de 40-kyu (nivel al que habían llegado en el taller anterior) a 39-kyu.



Las soluciones son:



Problema 1: Negro tiene 41 puntos en el sector derecho y Blanco tiene 40 puntos en el sector izquierdo del tablero (gana Negro por 1 punto).

Problema 2: Negro tiene 43 puntos en el sector superior y Blanco tiene 38 puntos en el sector inferior del tablero (gana Negro por 5 puntos).

Problema 3: Negro tiene 44 puntos en el sector superior e izquierdo y Blanco tiene 37 puntos en el sector inferior derecho del tablero (gana Negro por 7 puntos).

Problema 4: Negro tiene 45 puntos en el sector izquierdo y Blanco tiene 36 puntos en el sector derecho del tablero (gana Negro por 9 puntos).

Problema 5: Negro tiene 46 puntos en el sector izquierdo e inferior y Blanco tiene 35 puntos en el sector superior derecho del tablero (gana Negro por 11 puntos).

Problema 6: Negro tiene 47 puntos en el sector inferior y Blanco tiene 34 puntos en el sector superior del tablero (gana Negro por 13 puntos).