

GUÍA DEL TALLER N° 29.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Al comienzo del taller se pide a los niños que entreguen las hojas con las respuestas de los problemas que se entregaron en el taller anterior, para pasar los datos al registro.

En este caso, la idea es volcar solamente la información y dejar para el taller siguiente la revisión completa de los problemas.

Las soluciones son:

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

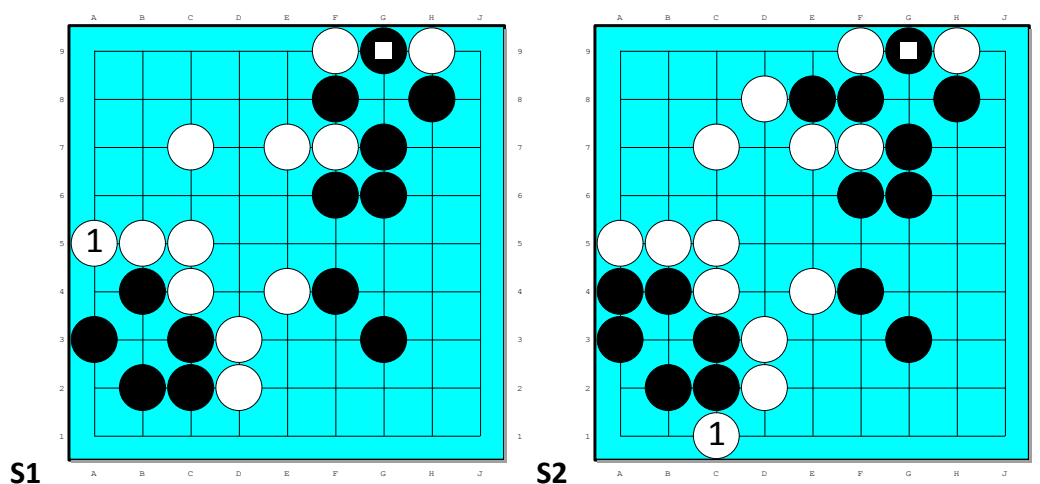
Problema 2: Blanco-C1 amenaza quitarle los ojos al grupo negro del rincón inferior izquierdo.

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

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

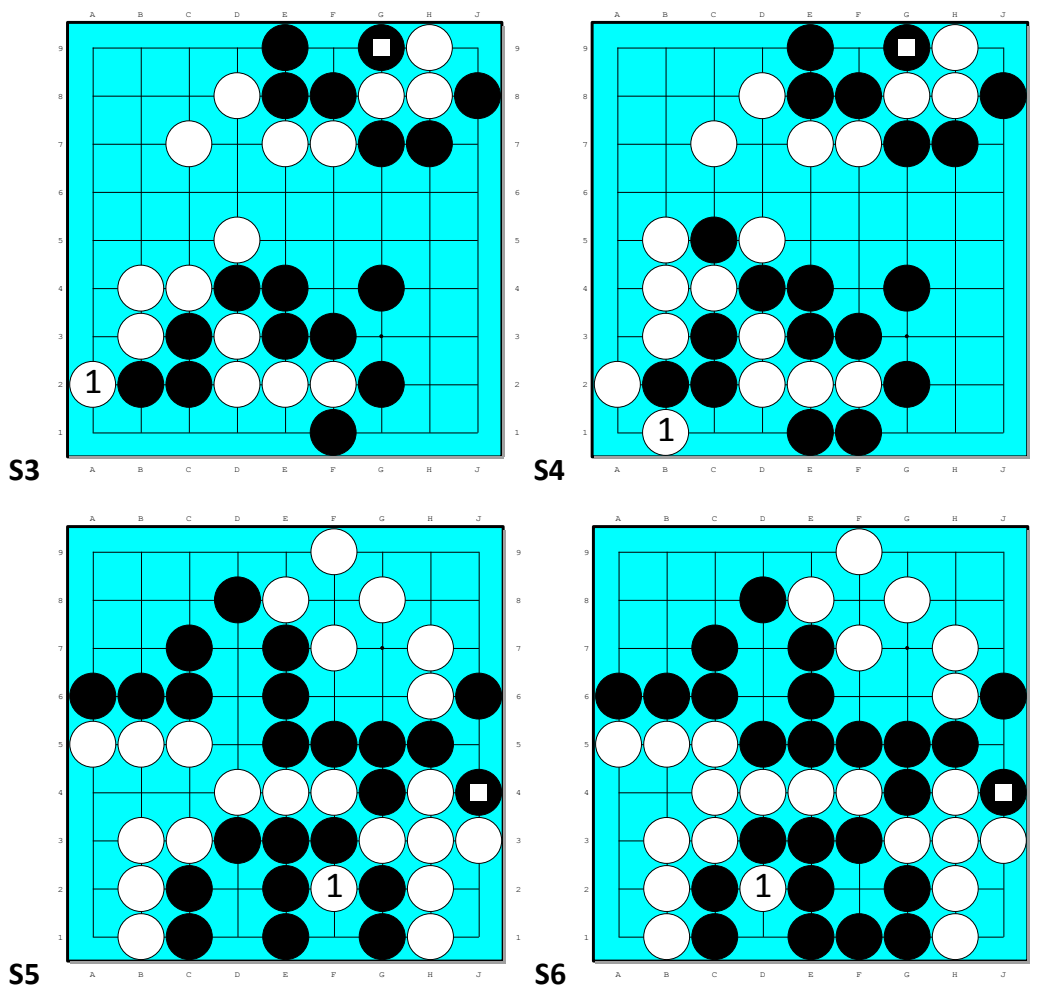
Problema 5: Blanco-F2 pone dos piedras en atari y amenaza quitarle los ojos al grupo negro del borde inferior (Blanco-F1 sería igualmente correcta).

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).



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

2 Autor: Fernando Aguilar.



Se sugiere conservar por el momento las hojas y revisarlas mientras los niños realizan su práctica de juego.

Se comenta que los niños que hayan resuelto correctamente estos problemas alcanzan el nivel de 26-kyu. Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: continuación de la partida de ilustración.

Se comenta que en este taller se verá la segunda parte de la partida que se mostró en el taller anterior.

En esa partida se había planteado una situación de ko y se vieron un par de amenazas de ko.

Ahora se verá cómo continúa esa historia.

Se reproducen las primeras jugadas de la partida, tal como se ve en el diagrama 1.

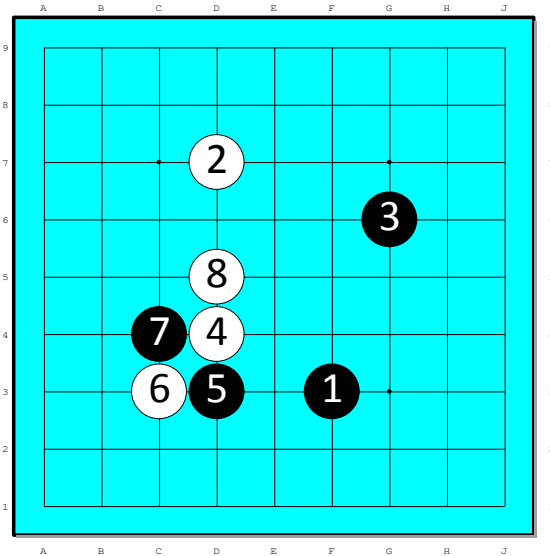


DIAGRAMA 1

Mientras se reproducen las jugadas, se comenta que Negro y Blanco ubican sus piedras en las cercanías de los rincones del tablero, espaciándolas mediante un salto de caballo largo y un salto de dos puntos respectivamente.

Luego Negro juega en contacto con una piedra blanca y sigue el corte cruzado de la secuencia hasta Negro 7.

Blanco responde con el *nobi* de Blanco 8, reforzando una de sus piedras.

El juego continúa como se ve en el diagrama 2.

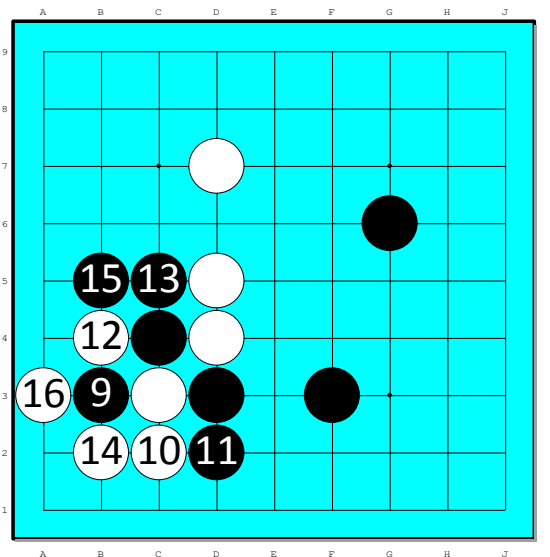


DIAGRAMA 2

Negro persigue una piedra blanca con sus jugadas 9 y 11, pero Blanco captura la piedra negra de 9 mediante la técnica de ataris sucesivos, en la secuencia que va hasta Blanco 16.

La piedra capturada se guarda aparte para contar luego con el método japonés.

La partida continúa como se ve en el diagrama 3.

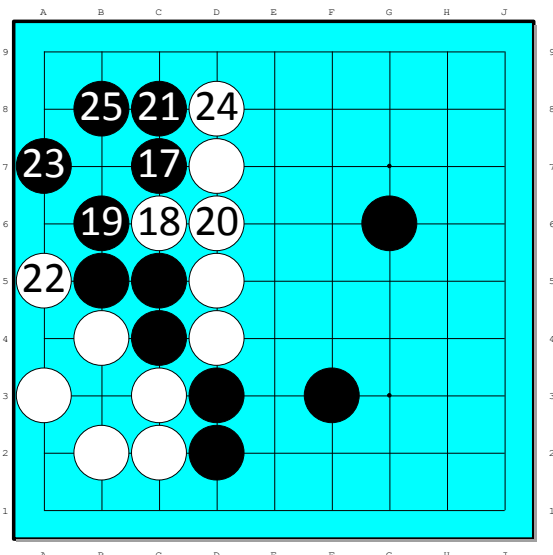


DIAGRAMA 3

Negro 17 es un salto de un punto desde las tres piedras ubicadas en el borde izquierdo y al mismo tiempo toma contacto con una piedra blanca.

Blanco 18 se mete entre las piedras negras, pero Negro 19 pone en atari a la piedra de 18 y mantiene la conexión del grupo.

En la secuencia que sigue hasta Negro 25, el grupo negro queda confinado en el espacio del rincón pero logra hacer dos ojos allí.

El juego sigue como se ve en el diagrama 4.

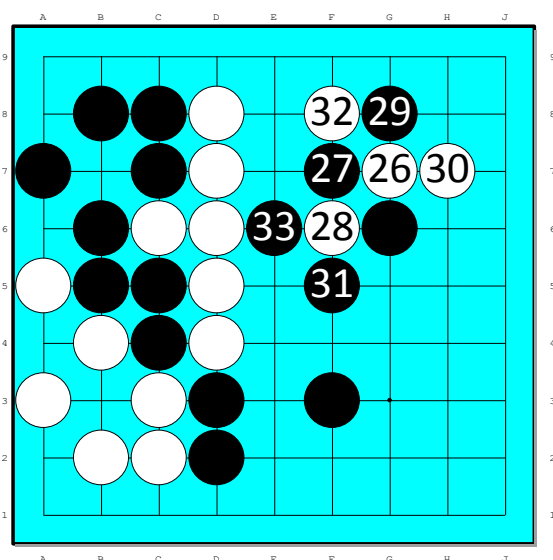


DIAGRAMA 4

Blanco 26 es un salto de dos puntos desde las piedras blancas ubicadas en el borde superior y al mismo tiempo toma contacto con la piedra negra del rincón superior derecho.

Negro responde con el *hane* de 27, a lo cual sigue el corte cruzado de Blanco 28.

Negro da atari a la piedra blanca de 26 y luego a la piedra de 28. Blanco responde con el atari de Blanco 32, ante lo cual Negro 33 captura la piedra de 28.

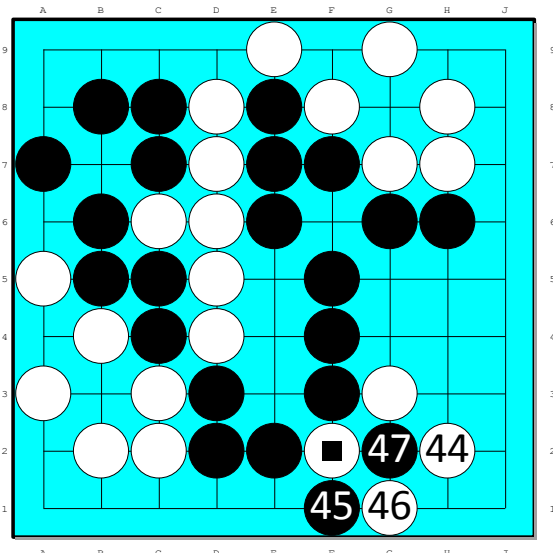


DIAGRAMA 7

Blanco trata de formar ojos en el espacio del rincón con la conexión abierta de Blanco 44.

Negro 45 pone en atari a la piedra marcada, con la intención de impedir que el grupo forme ojos.

Blanco responde con el atari de Blanco 46, y Negro 47 captura la piedra marcada en situación de ko.

Para poder retomar el ko, Blanco juega la amenaza de Blanco 48 en el diagrama 8.

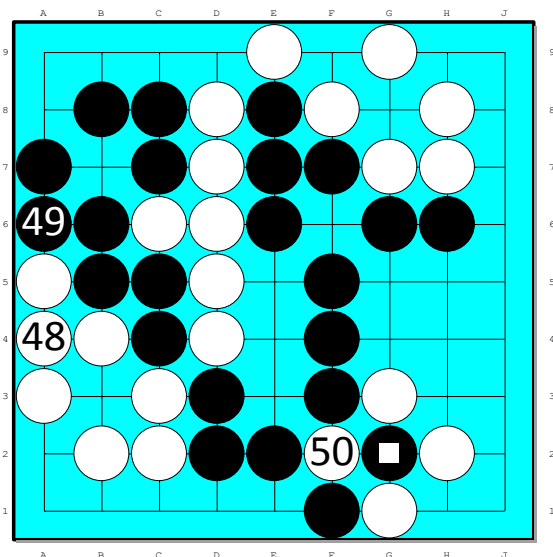


DIAGRAMA 8

Negro 49 es necesaria para evitar una jugada de Blanco en ese mismo punto, que dejaría con un solo ojo al grupo negro del rincón superior izquierdo.

Blanco entonces retoma el ko con Blanco 50.

Ahora es Negro quien necesita hacer una amenaza de ko. Entonces juega Negro 51 como se ve en el diagrama 9.

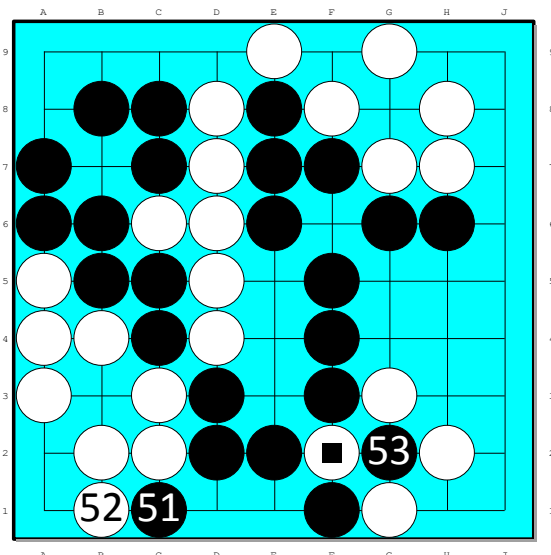


DIAGRAMA 9

Blanco responde en 52, evitando una jugada de Negro en ese mismo punto que dejaría al grupo blanco del rincón inferior izquierdo con un solo ojo. Negro entonces retoma el ko con Negro 53. La posición queda como se ve en el diagrama 10.

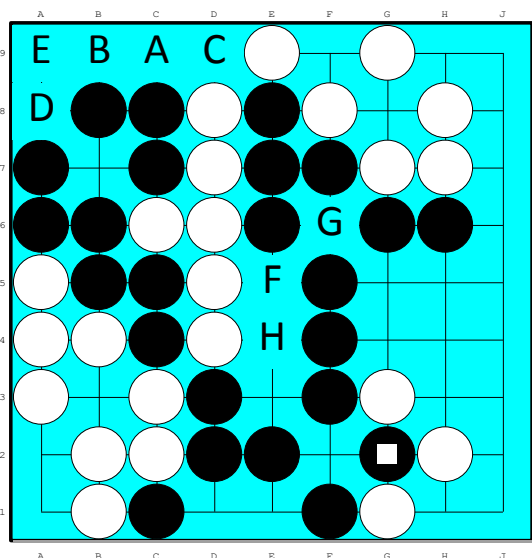


DIAGRAMA 10

A este punto de la partida se había llegado en el taller anterior.

Negro acaba de tomar el ko (con la piedra marcada) y Blanco necesita hacer una amenaza de ko.

En este momento se puede preguntar a los niños si han pensado en alguna jugada para Blanco.

Luego de sus respuestas espontáneas, se pueden ver algunas de las posibilidades que aparecen en la posición. En primer lugar, si Blanco juega *hane* en "A", amenazando dejar al grupo negro del rincón superior izquierdo con un solo ojo (de manera similar a la amenaza que hizo Negro contra el grupo del rincón inferior izquierdo), Negro respondería en "B", poniendo en atari a la piedra blanca de "A" y forzando a Blanco a conectar en "C" (se puede ilustrar esto ubicando brevemente piedras blancas y negras en los puntos mencionados).

Por lo tanto, Blanco "A" no es una amenaza de ko válida.

Otra jugada a considerar es Blanco "D", que pone en atari a cinco piedras negras y fuerza a Negro a capturar la piedra con una jugada en "E".

Esa amenaza sí es factible (si los niños señalan esta jugada, se comenta que es correcta).

En ese caso, Blanco tomaría el ko y luego Negro tendría su propia amenaza en "A", forzando a Blanco a conectar en "C" (se puede ilustrar esto ubicando brevemente piedras blancas y negras en los puntos mencionados).

Por lo tanto, en la zona del rincón superior izquierdo, Blanco y Negro disponen de una amenaza cada uno.

Nota pedagógica: Se propone realizar esta discusión pero luego no jugar esas amenazas de ko como parte de la partida, por motivos que se explican más adelante.

Si el docente evalúa que sí conviene hacer esas jugadas (para simplificar la explicación), puede hacerlo (resignando la posibilidad de ilustrar luego otras cosas).

Otra posible amenaza es Blanco "F", poniendo en atari a cuatro piedras y forzando a Negro a conectar en "G".

Sin embargo, luego que Blanco toma el ko, Negro tendrá una amenaza en "H", poniendo en atari a varias piedras blancas y forzando Blanco "C", luego de lo cual a Negro todavía le quedaría la amenaza de "A", que sería nuevamente atari (se puede ilustrar esto ubicando brevemente piedras blancas y negras en los puntos mencionados).

En síntesis, a Blanco no le conviene jugar en "F", ya que eso le daría a Negro más amenazas. Sí es posible jugar en "D", aunque a Negro le quedaría luego la amenaza de "A", y entonces Blanco debería buscar una nueva amenaza.

Dicho todo esto, se juega Blanco 54 como se ve en el diagrama 11.

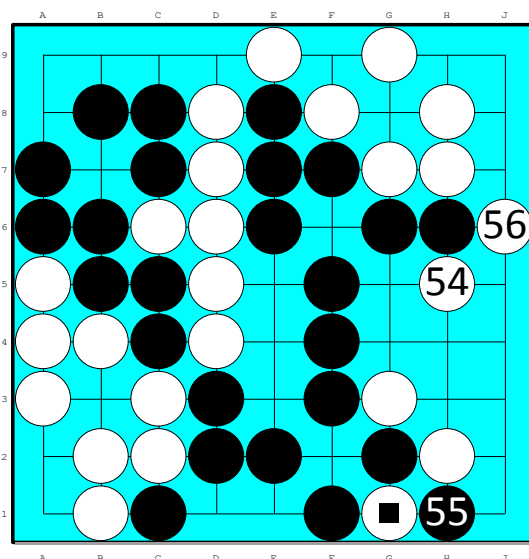


DIAGRAMA 11

Se comenta que, como Blanco no dispone de otras amenazas (aparte de lo que ya se discutió), juega en 54 con la intención de establecer una conexión por el borde y de ese modo entrar en el bosquejo territorial negro, aunque eso signifique perder sus piedras del rincón.

Negro captura la piedra marcada con Negro 55, terminando de ese modo el ko, y Blanco 56 conecta por el borde la piedra de 54.

El resultado es que Blanco perdió el ko y con ello la posibilidad de hacer dos ojos en el rincón, pero a cambio de eso hizo dos jugadas consecutivas, Blanco 54 y 56, mediante las cuales pudo entrar en el espacio que Negro trataba de cerrar como su territorio.

Por su parte, Negro ha decidido terminar el ko con su jugada 55 y capturar las piedras del rincón, aunque eso le dio la posibilidad a Blanco de conectarse por el borde derecho.

Nota pedagógica: La decisión de Negro puede parecer equivocada, pero lo cierto es que si juega en 56 para impedir la conexión por el borde, Blanco toma el ko y, aparte de las dos amenazas (una de Negro y una de Blanco) en el rincón superior izquierdo, a Negro no le quedan amenazas válidas. Por ejemplo, si juega en A2 poniendo en atari a cuatro piedras blancas en el rincón inferior izquierdo, Blanco captura en E1 y luego en D1, rescatando las otras cuatro piedras y dejando al grupo negro del centro sin ojos.

Si en cambio Negro juega en J7 (amenazando dejar al grupo blanco del rincón superior derecho con un solo ojo), Blanco captura en E1 (terminando el ko) y sigue una situación de ataque recíproco entre el grupo blanco de arriba y el negro del centro, con consecuencias difíciles de predecir.

Todas estas consideraciones están completamente excedidas de nivel, por lo cual se recomienda decir, sin dar mayores explicaciones, que Negro tomó la decisión de capturar las piedras del rincón, permitiendo que Blanco realice las dos jugadas consecutivas con las que establece una conexión por el borde.

Si los niños preguntan qué ocurriría si Negro decide impedir la conexión por el borde, se puede responder que Blanco toma el ko y ahora le resultará difícil a Negro encontrar una buena amenaza de ko (ampliando en detalles sólo en la medida que lo requieran los niños).

Se comenta ahora que lo que se acaba de ver se denomina “lucha de ko”.

Se trata de una situación de ko en la que ambos bandos están interesados en ganar el ko, porque hay mucho en juego (en este caso, la posibilidad de Blanco de hacer dos ojos en el rincón o de Negro de quedarse con todo ese territorio).

Entonces cada uno apela a amenazas de ko. Se pueden amenazar diversas cosas, como por ejemplo la captura de piedras, quitarle los ojos a un grupo, producir un corte, etcétera.

A veces no existe la posibilidad de amenazar ninguna captura y uno simplemente hace dos jugadas consecutivas en alguna parte del tablero para tomar una ventaja relativa, como hizo Blanco con sus jugadas 54 y 56.

La partida continúa como se ve en el diagrama 12.

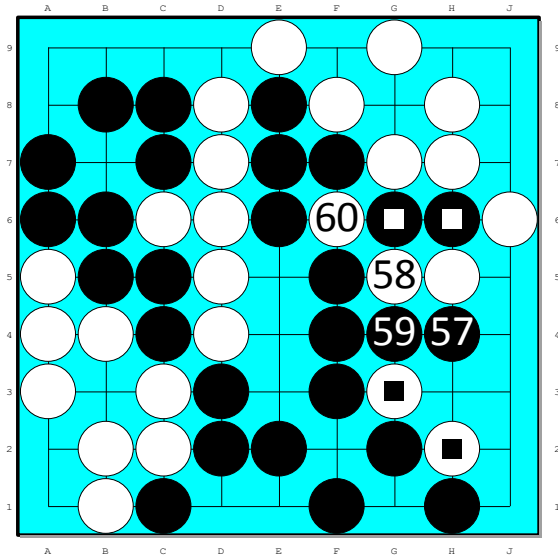


DIAGRAMA 12

Negro 57 y 59 dejan aisladas las piedras blancas marcadas y buscan cerrar el espacio del rincón. Por su parte, Blanco pone en atari a las dos piedras negras marcadas con Blanco 58 y las captura con Blanco 60.

A su vez, la piedra blanca de 60 queda en atari y Negro la captura con Negro 61 como se ve en el diagrama 13.

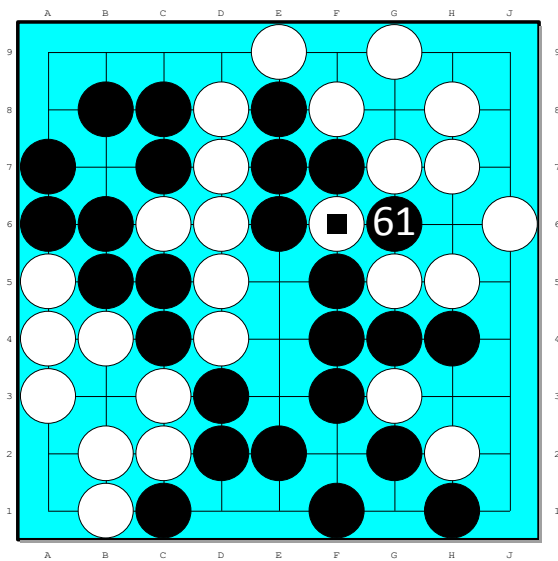


DIAGRAMA 13

La recaptura es inmediata, ya que no se trata de una situación de ko.

El juego sigue como se ve en el diagrama 14.

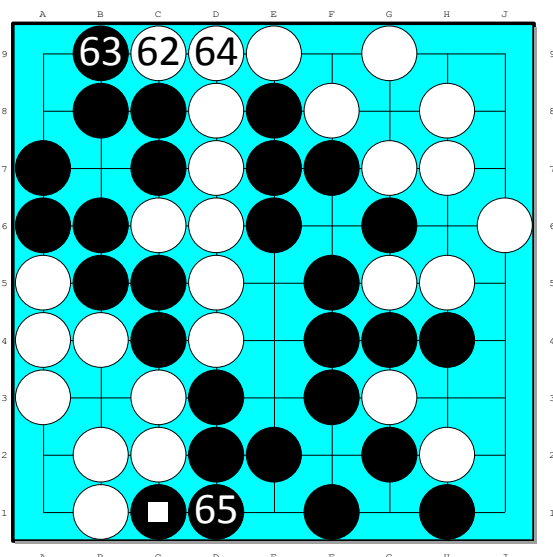


DIAGRAMA 14

Blanco 62 trata de avanzar sobre el espacio del rincón superior izquierdo, que Negro cierra con 63, forzando a Blanco a conectar en 64.

Negro 65 conecta la piedra marcada, que estaba en atari.

En lugar de jugar en 62, Blanco podría haber capturado esa piedra.

Nota pedagógica: Para Blanco sería correcto capturar la piedra negra con una jugada en 65. Con juego correcto por ambas partes, Blanco ganaría la partida por medio punto.

El motivo por el cual se propone desarrollar la partida así es que se llegará a una situación de ko al final de la partida que decidirá el resultado.

Este también ha sido el motivo por el cual se omitieron las amenazas de ko (una de Blanco y una de Negro) en el rincón superior izquierdo.

Si el docente evalúa que no vale la pena mostrar ese ko del final, puede realizar las amenazas de ko (en el rincón superior izquierdo) que fueron omitidas en la lucha de ko anterior y/o continuar el juego con una jugada de Blanco en 65 para capturar la piedra negra.

El juego continúa como se ve en el diagrama 15.

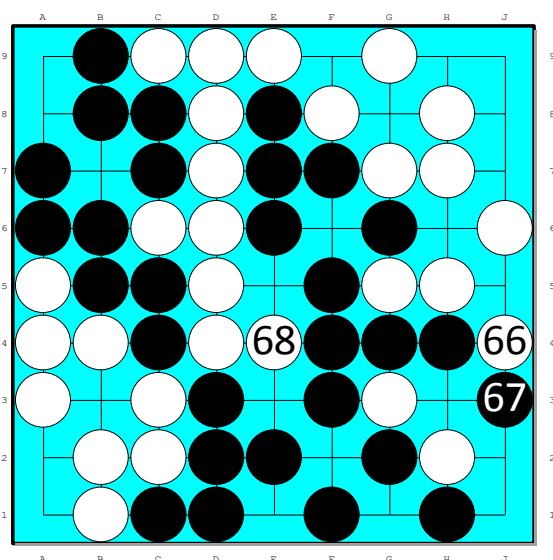


DIAGRAMA 15

Blanco 66 avanza sobre el espacio de Negro del rincón inferior derecho y Negro lo cierra con su jugada 67, poniendo en atari a la piedra de 66.

Blanco no defiende esa piedra, sino que juega Blanco 68 para impedir que Negro gane 1 punto de territorio en el centro con una jugada en ese mismo punto.

Negro entonces captura la piedra que quedó en atari, con Negro 69 como se ve en el diagrama 16.

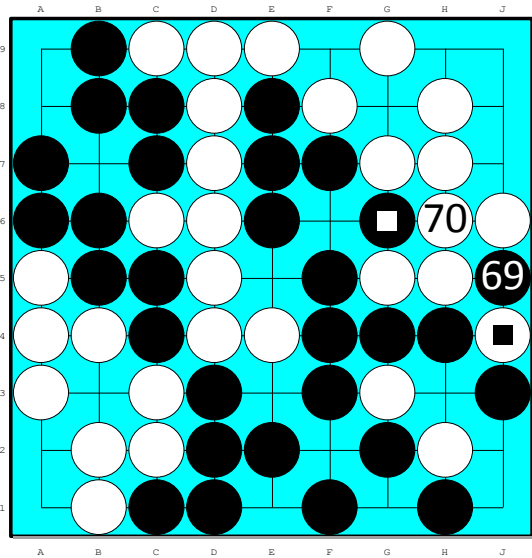


DIAGRAMA 16

Negro 69 captura la piedra blanca marcada y pone a otras dos piedras blancas en atari.

Blanco 70 conecta las dos piedras y pone en atari a la piedra negra marcada.

Negro conecta esta piedra con Negro 71 como se ve en el diagrama 17.

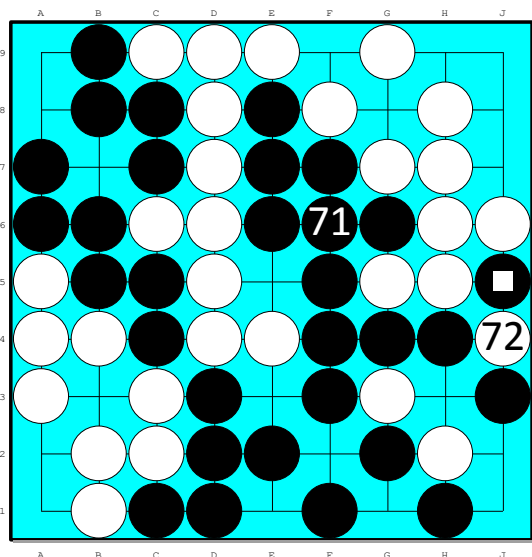


DIAGRAMA 17

Ahora Blanco captura la piedra negra marcada con Blanco 72, produciéndose una nueva situación de ko.

La posición queda como se ve en el diagrama 18.

Como la jugada de Negro no amenaza nada, Blanco conecta su piedra con Blanco 74, terminando el ko.

Nota pedagógica: Si el docente lo evalúa como conveniente, puede hacer la amenaza de ko de Negro en el rincón inferior izquierdo y la de Blanco en el rincón superior izquierdo. El único motivo por el cual se omiten estas amenazas es que de ese modo quedarán en el tablero algunos puntos vacíos más para contar al final.

Negro 75 tapa otro punto neutral y pone en atari varias piedras, que Blanco conecta con su jugada 76.

La posición queda como se ve en el diagrama 20.

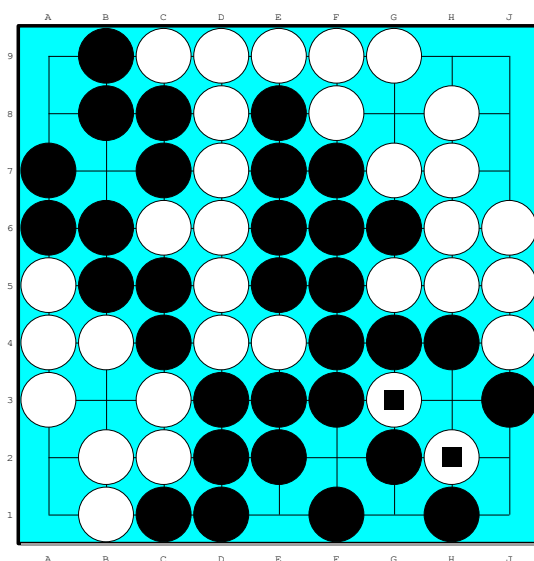


DIAGRAMA 20

Negro evalúa que no quedan jugadas útiles para hacer y pasa el turno.

Blanco también pasa, reconociendo como muertas las dos piedras marcadas.

Se retiran esas piedras, quedando la posición como se ve en el diagrama 21.

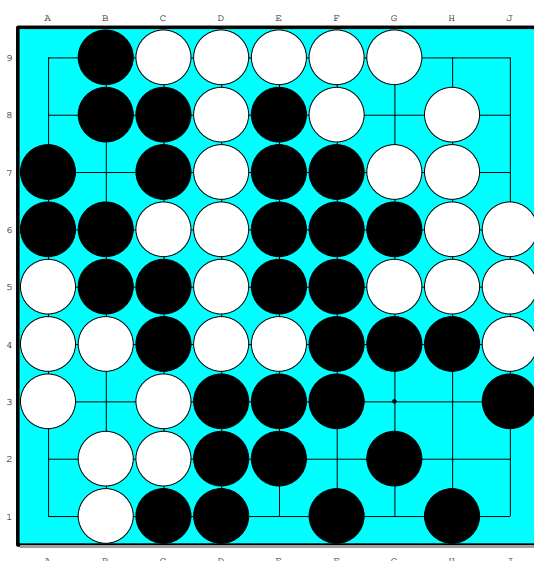


DIAGRAMA 21

A continuación se usan las piedras capturadas al rival para tapar puntos de su territorio.

Blanco capturó 6 piedras negras y Negro capturó 8 piedras blancas, incluyendo las dos que acaba de retirar como muertas.

Se ubican esas piedras en los territorios respectivos, como se ve en el diagrama 22.

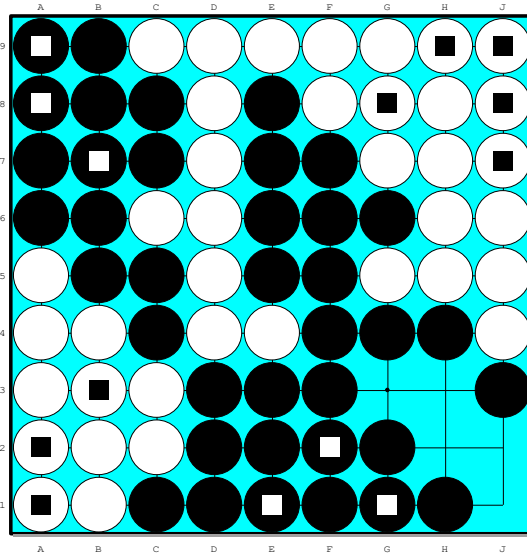


DIAGRAMA 22

El territorio blanco ha sido completamente tapado con las piedras capturadas, mientras que al territorio negro le quedan algunos puntos.

Se puede reacomodar una piedra para contar con mayor facilidad, como se ve en el diagrama 23.

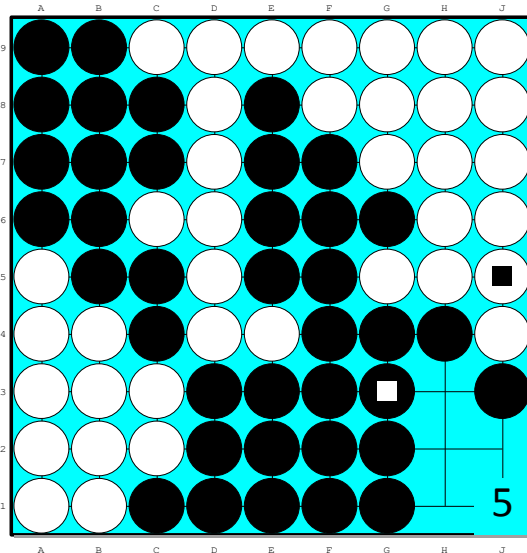


DIAGRAMA 23

Se ha reacomodado la piedra negra marcada y se ve que el territorio negro tiene 5 puntos.

El territorio blanco tiene 0 puntos, por lo cual queda claro que la diferencia es de 5 puntos a favor de Negro. Contando el *komi* de 5,5 puntos, ha ganado Blanco por medio punto.

En este momento se puede comentar que Blanco ganó la partida gracias a que pudo conectar el último ko con la piedra marcada.

Si Negro hubiera tenido una cantidad suficiente de amenazas de ko, podría haber capturado una piedra allí, ganando el punto extra que necesitaba para revertir el resultado, ya que a los 5 puntos de territorio sumaría una piedra capturada más (que ya no tendría lugar para ser ubicada en el territorio blanco).

Nota pedagógica: Si el docente decide ilustrar el ko del final jugando las amenazas de ko de ambos bandos, quedarán menos puntos de territorio negro pero habrá más piedras capturadas que se sumarán, llegando al mismo resultado (Blanco gana por medio punto).

Se termina la explicación con un breve recuento de los temas que se han visto.

Además de situaciones tácticas diversas que involucraban la vida y muerte de distintos grupos, se desarrolló una lucha de ko en el rincón inferior derecho, en la que estaba en juego la posibilidad de que Blanco formara o no dos ojos con su grupo.

Sobre el final se produjo otro ko en el que estaba en juego la captura de una piedra, que resultaría decisiva, ya que la partida se definió por medio punto.

Dicho esto, 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 de talleres anteriores, 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 trata de afianzar el conocimiento de los mecanismos usuales para contar con el método japonés.

Cualquier duda que surja será una oportunidad para explicar en detalle aquellos aspectos que todavía no se hayan comprendido completamente.

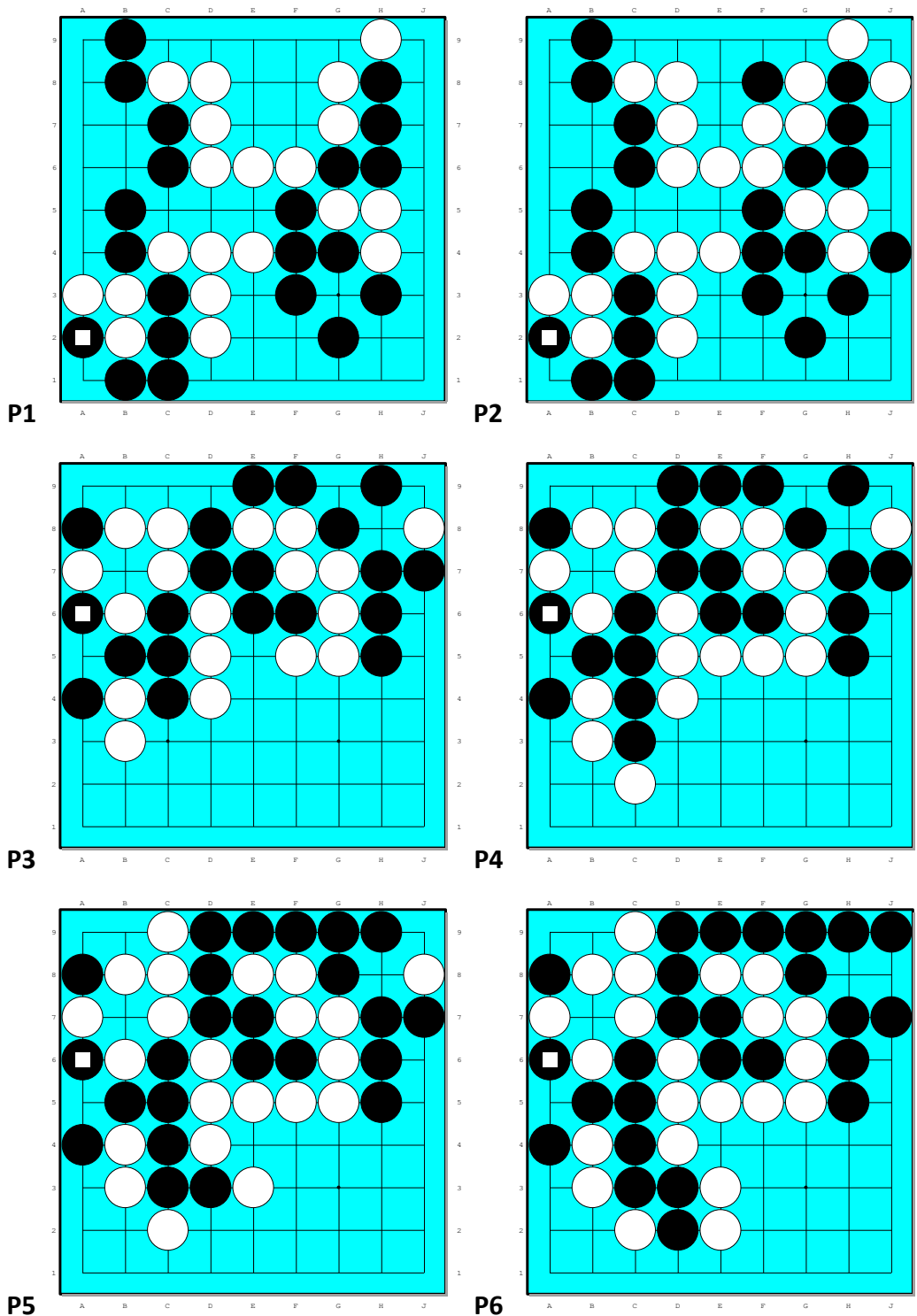
Nota sobre aspectos organizativos: Se sugiere utilizar parte del tiempo de la práctica de los niños para revisar las hojas de los problemas que entregaron al comienzo del taller, pasar los datos al registro y señalar en las mismas hojas si los problemas han sido resueltos correctamente o no (con una tilde o una cruz para cada problema).

Cierre del taller: planteo de problemas.

De manera similar a los problemas del taller anterior, se presentan varias posiciones en las que Negro acaba de capturar una piedra en ko.

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

El paso a 25-kyu no se producirá en este taller sino en el siguiente.



Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-J8 amenaza ganar la carrera para capturar del rincón superior derecho, capturando 4 piedras negras y rescatando 3 propias.

Problema 2: Blanco-J7 amenaza capturar 4 piedras negras y rescatar 3 propias.

Problema 3: Blanco-E5 amenaza capturar 5 piedras negras, rescatando parte de las piedras blancas del rincón superior izquierdo (cuyos ojos están amenazados por la situación de ko).

Problema 4: Blanco-C9 amenaza capturar 8 piedras negras, rescatando parte de las piedras blancas del rincón superior izquierdo.

Problema 5: Blanco-H8 amenaza capturar 11 piedras negras, rescatando parte de las piedras blancas del rincón superior izquierdo.

Problema 6: Blanco-H8 amenaza capturar 12 piedras negras, rescatando parte de las piedras blancas del rincón superior izquierdo (Blanco-J8 sería igualmente correcta).

