

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 3.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Comienza el taller con una revisión de los problemas que habían quedado como tarea.

Es posible que algunos niños hayan resuelto para esta ocasión, los problemas correspondientes a los dos talleres anteriores.

Se pueden recibir las hojas (con el nombre de cada uno), para volcar luego la información en un registro.

Los que no hayan resuelto los problemas para esta fecha, pueden hacerlo para el taller siguiente.

A continuación se puede resolver uno de los problemas en el tablero mural. Se sugiere elegir uno que involucre la recaptura de piedras.

Se entrega una piedra blanca a uno de los niños; se le pide que haga la jugada que produce la captura, y retire las piedras capturadas. Si hay recaptura, se puede dar una piedra negra a otro niño y pedirle que haga lo mismo.

Al final, se puede señalar en el papel el problema que se acaba de ver y, para aquellos que todavía no lo hayan hecho, mostrar cómo se marca la respuesta.

La idea que se trata de fijar es que el jugador que tapa la última libertad de piedras del adversario, produce el retiro de éstas, y la piedra que él juega, queda con libertades (por lo menos una).

Las soluciones son:

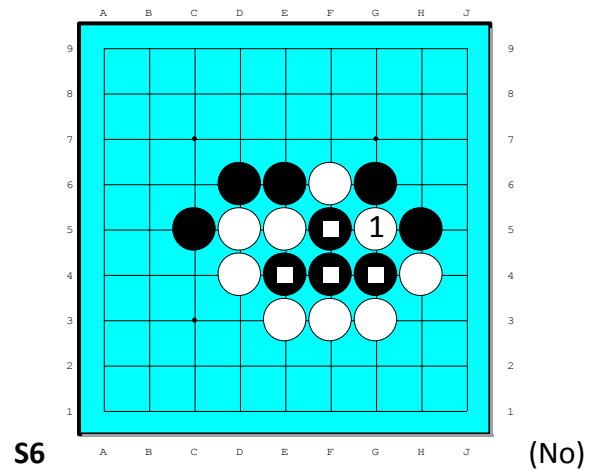
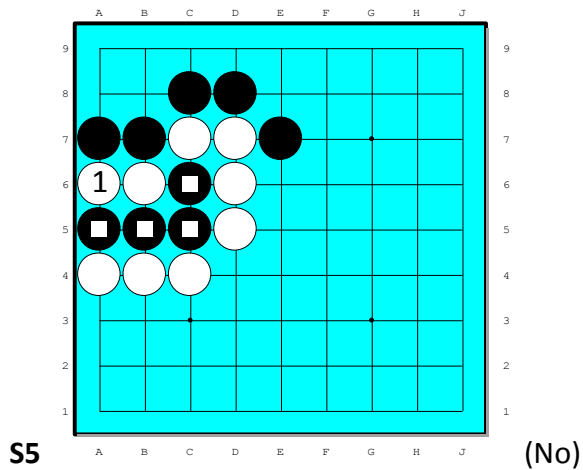
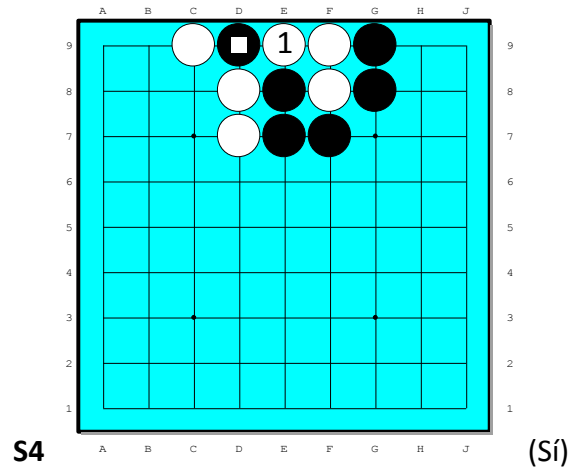
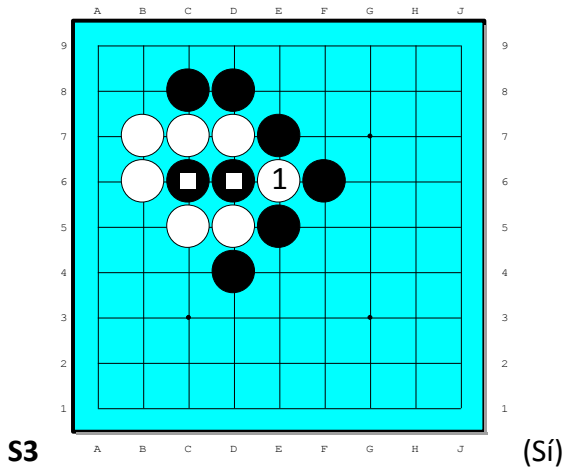
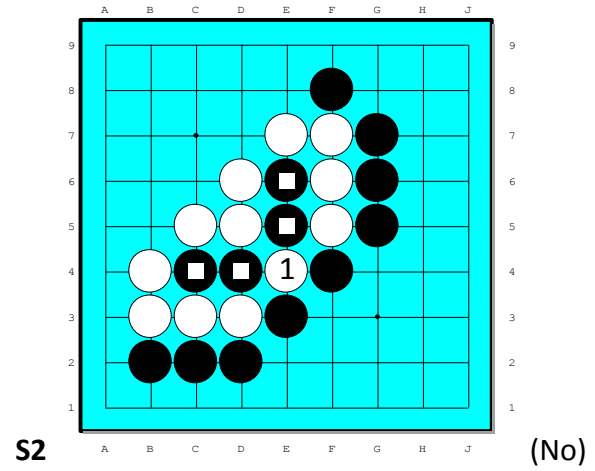
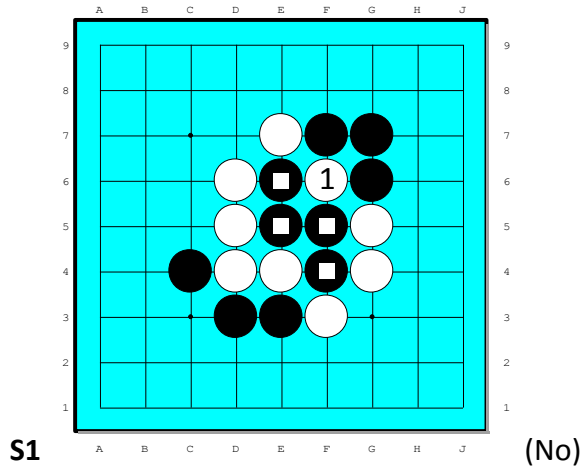
Problema 1: Blanco-F6 captura 4 piedras negras. Luego no queda ninguna piedra blanca que Negro pueda capturar.

Problema 2: Blanco-E4 captura 4 piedras negras (que forman dos cadenas de 2 piedras cada una). Luego no queda ninguna piedra blanca en atari.

Problema 3: Blanco-E6 captura 2 piedras negras. Luego, Negro sí puede capturar una piedra blanca (jugando en D6).

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

2 Autor: Fernando Aguilar.



Problema 4: Blanco-E9 captura una piedra negra. Luego, Negro sí puede capturar tres piedras blancas (jugando en D9, luego de lo cual Blanco puede capturar una piedra más, jugando nuevamente en E9).

Problema 5: Blanco-A6 captura 4 piedras. Luego no queda ninguna piedra blanca en atari.

Problema 6: Blanco-G5 captura 4 piedras. Luego no queda ninguna piedra blanca que Negro pueda capturar (la piedra blanca de F6 sale del atari cuando Blanco realiza la captura).

Explicación teórica: el ko.

Terminada la revisión de los problemas, se comenta a los niños que en este taller verán un tema nuevo: el ko.

Para esto, será necesario que los niños tengan presente lo que han visto en el taller anterior (y han repasado con los problemas), sobre situaciones en las que un bando puede capturar y el adversario puede retomar en el turno siguiente.

La explicación se realiza a través de una partida de ejemplo, cuyas primeras jugadas se muestran en el diagrama 1.

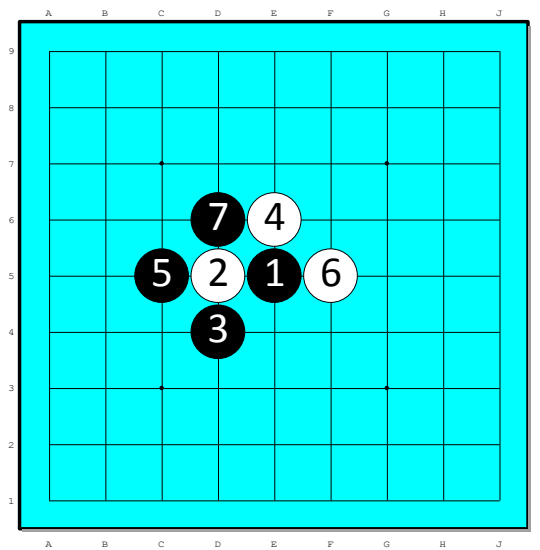


DIAGRAMA 1

A medida que se van mostrando las jugadas, se comenta que tanto Negro como Blanco tratan de rodear una piedra del adversario, pero Negro llega a capturar primero, porque Blanco no ha defendido ante el atari. El juego continúa como se ve en el diagrama 2.

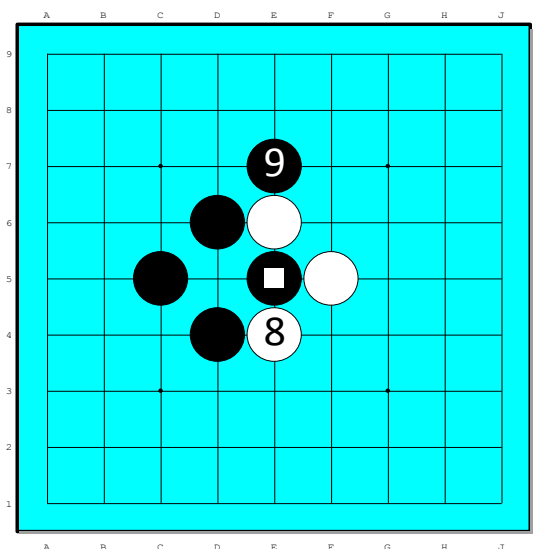


DIAGRAMA 2

Blanco pone en atari a la piedra negra marcada con su jugada 8, pero Negro no la defiende, sino que juega por afuera con Negro 9.

Ahora Blanco está en condiciones de capturar la piedra, como se muestra en el diagrama 3.

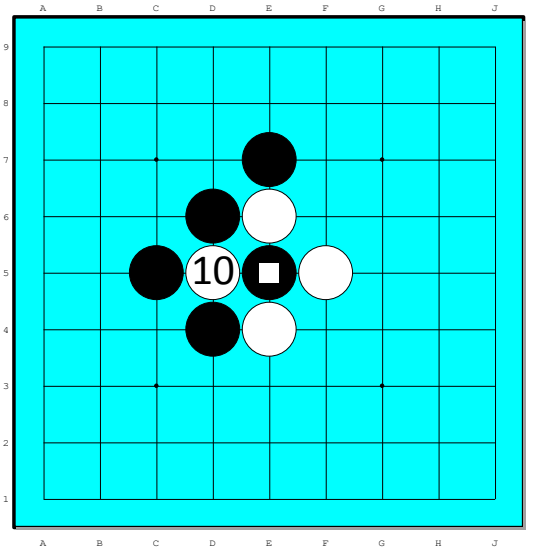


DIAGRAMA 3

Blanco hace su jugada 10 en un punto en el que aparentemente no tiene libertades, pero esa jugada captura la piedra negra marcada, que sale del tablero.

La posición queda como se muestra en el diagrama 4.

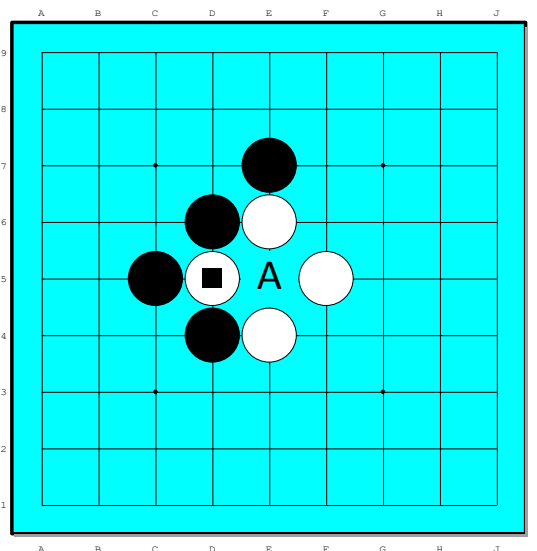


DIAGRAMA 4

Se puede ver que la piedra marcada, que Blanco acaba de jugar, tiene una libertad en "A". Dicho de otro modo, la piedra está en atari.

Ahora, una jugada de Negro en "A" produciría la captura de la piedra blanca, ya que le quitaría la última libertad. Pero eso da lugar a la situación de ko, tal como se explica a continuación.

En el diagrama 5 se grafica la situación de ko.

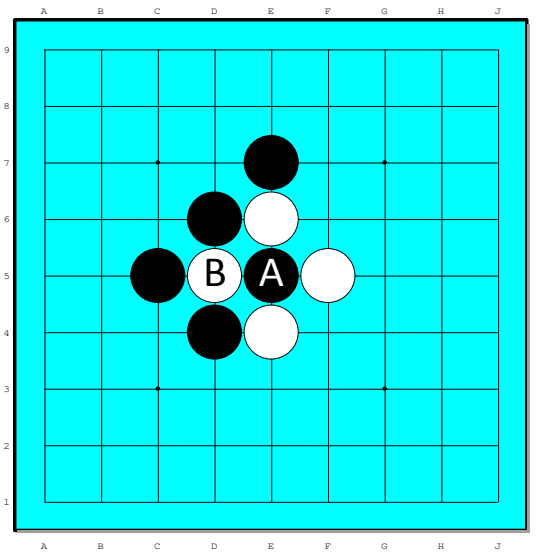


DIAGRAMA 5

Se hace la jugada de Negro en “A”, capturando la piedra blanca, y se comenta que ahora la piedra negra queda en atari, por lo cual puede ser capturada por una jugada de Blanco en “B”. Y entonces, la piedra blanca queda en atari, por lo cual Negro podría recapturar jugando nuevamente en “A”.

Luego de mostrar varias capturas sucesivas, se comenta que esta situación se podría prolongar indefinidamente, porque en ella, tanto Negro como Blanco capturan una piedra cada vez, y la piedra que captura queda a su vez en atari.

Se comenta que esta situación se llama “ko”. Esa palabra japonesa hace referencia a un período de tiempo muy largo, que no termina. Justamente, si Negro y Blanco persisten en capturar, pueden pasar una eternidad sin salir de esa situación.

Se explica entonces que, para resolver la cuestión, en el go hay una regla, llamada “regla del ko”. Esa regla se suma a las reglas ya conocidas de la jugada y de la captura.

Según la regla del ko, cuando un bando ha capturado una piedra en situación de ko, el adversario no puede retomar inmediatamente, sino que debe hacer su jugada siguiente en algún otro punto del tablero.

En el ejemplo del diagrama, cuando Blanco captura, según la regla del ko Negro no puede retomar inmediatamente en “A”.

La idea es que, si Negro retomara en “A”, produciría una posición en el tablero igual a la que estaba antes de la jugada de Blanco. La regla del ko trata justamente de evitar que se repita la posición.

Negro entonces juega en otra parte, respetando la regla del ko, como se ve en el diagrama 6.

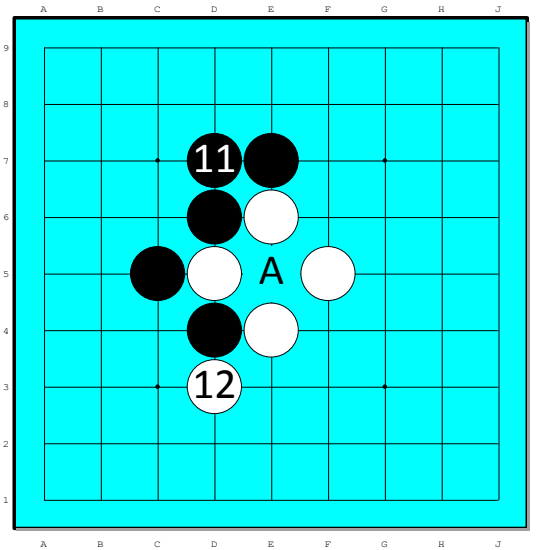


DIAGRAMA 6

Al jugar Negro en 11, la posición cambia, justamente por el agregado de esa piedra.

Blanco podría defender su piedra que está en atari, pero supondremos que él también juega en otra parte, como se muestra con Blanco 12.

Como Negro ya ha hecho una jugada en otra parte del tablero, ahora sí puede capturar la piedra blanca jugando en "A", ya que la regla del ko se lo permite.

Esto se muestra en el diagrama 7.

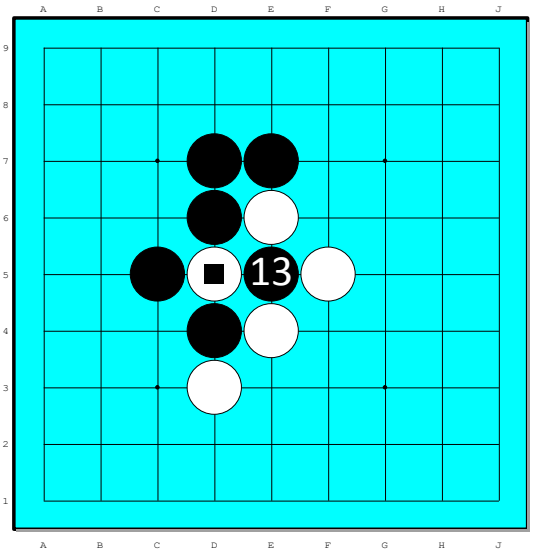


DIAGRAMA 7

Negro captura la piedra marcada con su jugada 13.

La posición queda como se muestra en el diagrama 8.

Ahí se ve que la piedra negra marcada, que ha producido la captura, está en atari.

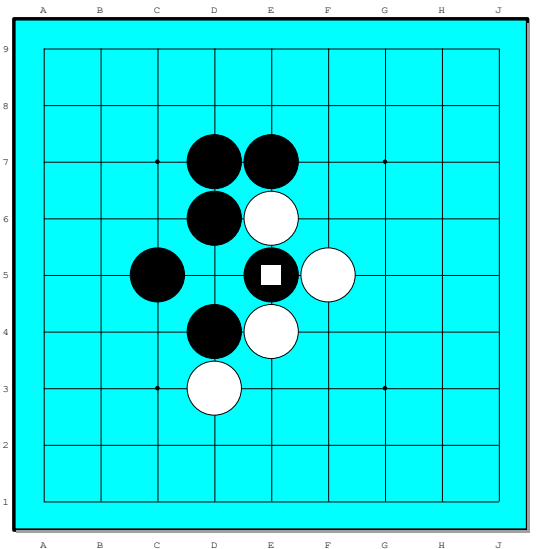


DIAGRAMA 8

Ahora es Blanco el que no puede recapturar, porque se lo impide la regla del ko.

Si lo hiciera, la posición quedaría igual a la que estaba en el momento anterior a la jugada de Negro, o sea, la correspondiente al final del diagrama 6.

Blanco entonces juega en otra parte, respetando la regla del ko, tal como se muestra en el diagrama 9.

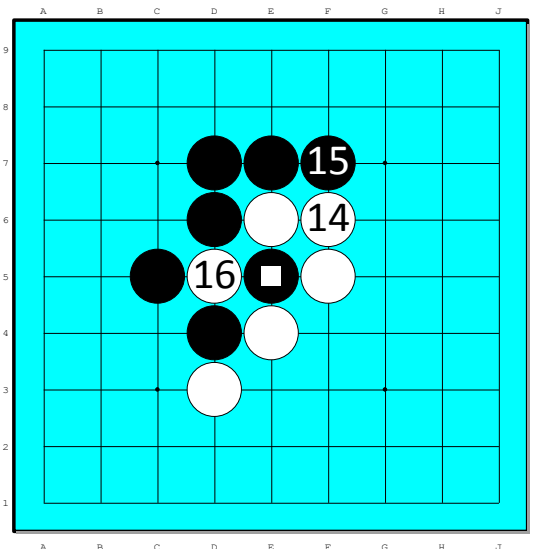


DIAGRAMA 9

Blanco conecta una piedra que había quedado en atari con su jugada 14.

Ahora suponemos que Negro decide hacer su jugada 15 también en otra parte del tablero, o sea, afuera de la situación de ko.

Como Blanco ya hizo una jugada en otra parte, ahora puede retomar el ko, lo cual hace con su jugada 16. La piedra negra marcada sale del tablero, y la posición queda como se muestra en el diagrama 10.

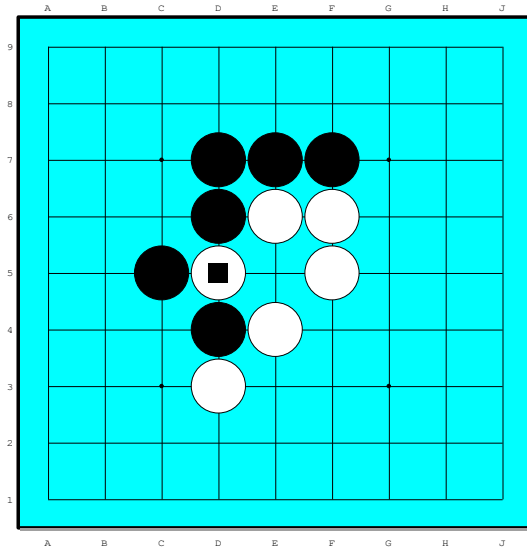


DIAGRAMA 10

La piedra blanca marcada está en atari, pero Negro no puede capturarla, porque se lo impide la regla del ko.

Negro entonces juega en otra parte, como se muestra en el diagrama 11.

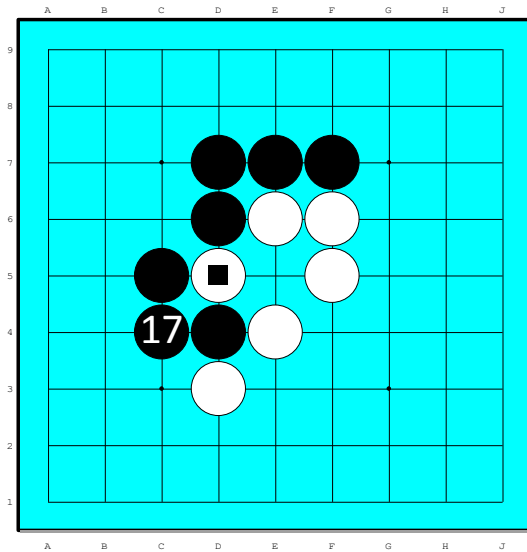


DIAGRAMA 11

Negro conecta una piedra que había quedado en atari con su jugada 17.

La piedra blanca marcada ha quedado en atari. Si ahora Blanco juega en otra parte, Negro podrá capturarla en el turno siguiente.

Para evitar eso, Blanco puede defender su piedra, como se muestra en el diagrama 12.

Allí se puede ver que Blanco 18 saca a la piedra del atari, formando una cadena de seis piedras que tiene varias libertades.

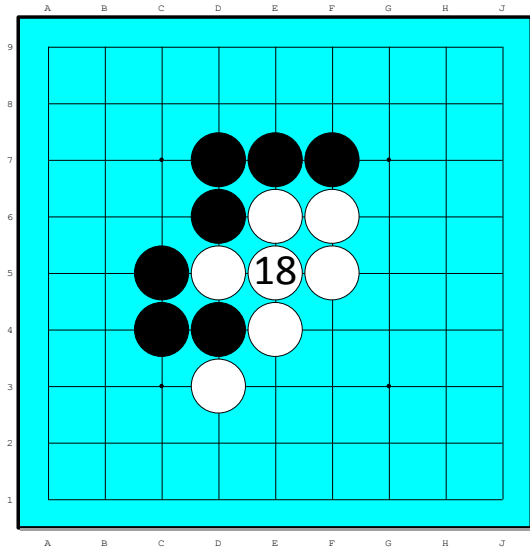


DIAGRAMA 12

Una vez que Blanco juega en 18, la situación de ko desaparece. Efectivamente, ya no está la posibilidad de que ambos bandos realicen capturas de manera indefinida.

Para que haya ko, se tiene que producir la captura de una piedra por vez.

Una situación en la que se produce alguna recaptura, pero no se repiten las capturas de manera indefinida, no está alcanzada por la regla del ko.

Para explicar la diferencia entre una situación de ko y otra que no lo es, se puede mostrar una posición como la del diagrama 13.

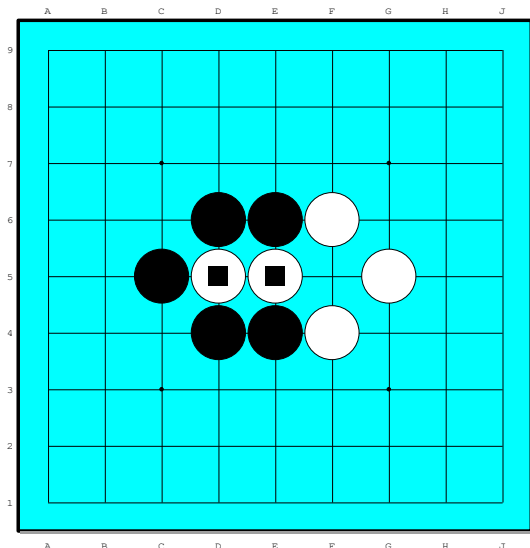


DIAGRAMA 13

Aquí se puede ver que las dos piedras blancas marcadas están en atari.

Negro las captura como se muestra en el diagrama 14, jugando Negro 1.

Al salir las dos piedras capturadas del tablero, la posición queda como se muestra en el diagrama 15.

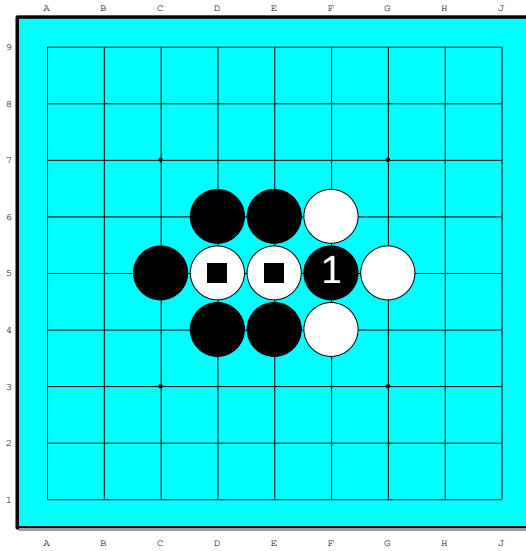


DIAGRAMA 14

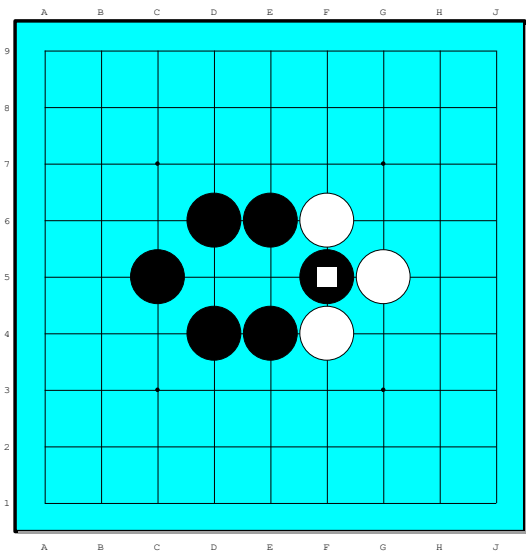


DIAGRAMA 15

La piedra negra marcada queda en atari, y Blanco sí puede capturarla (diagrama 16).

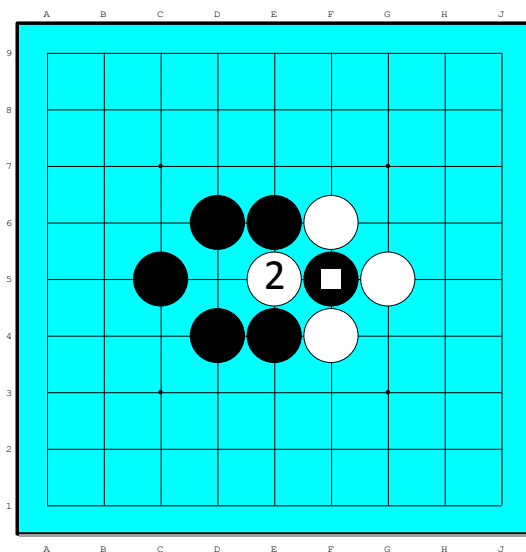


DIAGRAMA 16

La jugada Blanco 2 está permitida, porque no se trata de una situación de ko. La posición queda como se muestra en el diagrama 17.

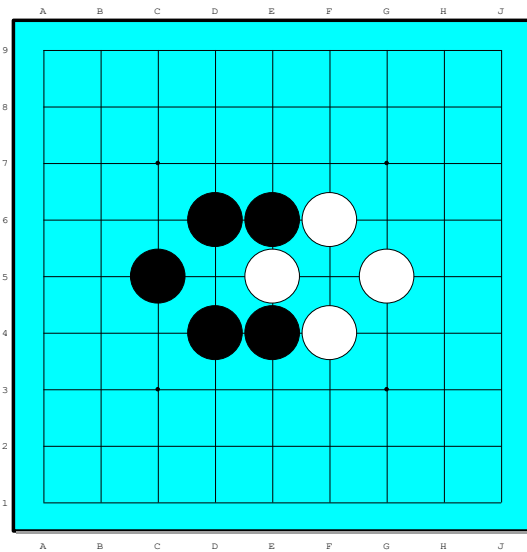


DIAGRAMA 17

Aquí se puede ver que no se ha producido la repetición de la posición anterior. Esto surge de la comparación entre el diagrama 17 y el diagrama 13.

No hay entonces una situación de capturas repetitivas de manera indefinida, y no se aplica la restricción de la regla del ko.

Para completar la explicación, se muestra un caso de ko en el borde y otro de ko en el rincón. En primer lugar, se arma en el tablero una posición como la del diagrama 18.

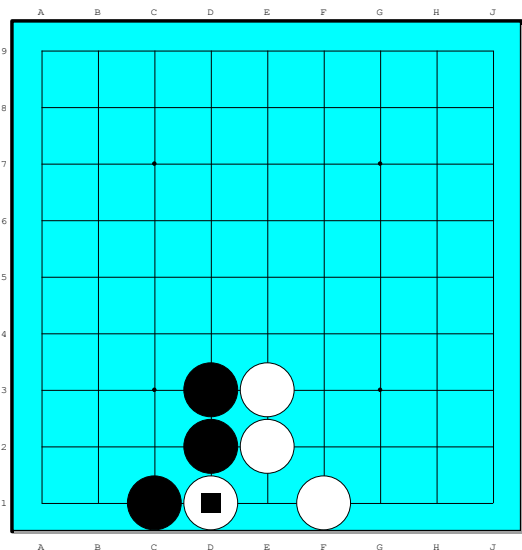


DIAGRAMA 18

Se muestra que la piedra blanca marcada está en atari, y Negro puede capturarla con su jugada siguiente. Esto se ve en el diagrama 19.

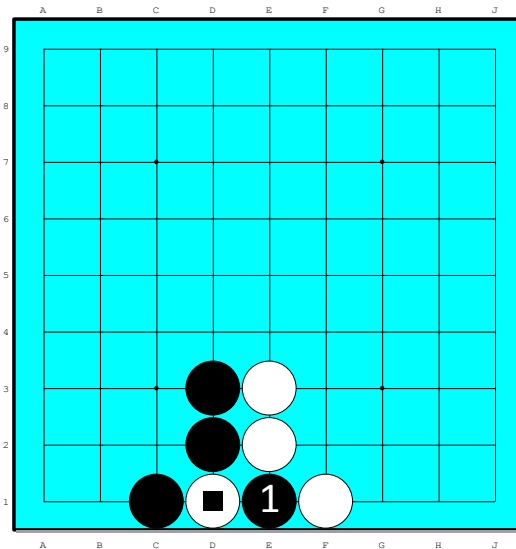


DIAGRAMA 19

Luego de Negro 1, Blanco debe jugar en otra parte, porque se trata de una situación de ko. En efecto, si Blanco retomara la piedra de 1, produciría la repetición de la posición anterior. Blanco entonces hace su jugada 2 en otra parte, como se muestra en el diagrama 20.

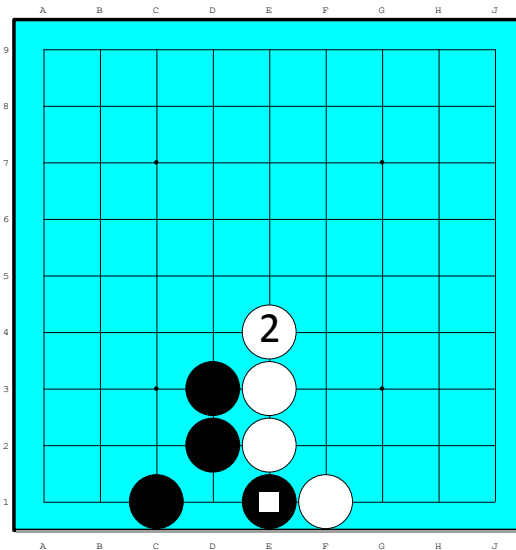


DIAGRAMA 20

Ahora la piedra negra marcada ha quedado en atari.

Si Negro decide hacer su jugada 3 en otra parte, como se muestra en el diagrama 21, entonces Blanco puede retomar el ko jugando en "A", ya que ha cumplido con la regla que establece la obligación de hacer una jugada en otra parte.

Si en cambio Negro decide defender su piedra, entonces juega Negro 3 como se muestra en el diagrama 22. Con ello, Negro termina la situación de ko.

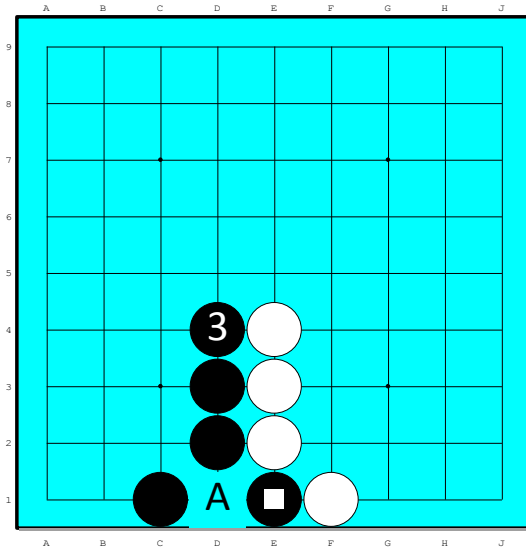


DIAGRAMA 21

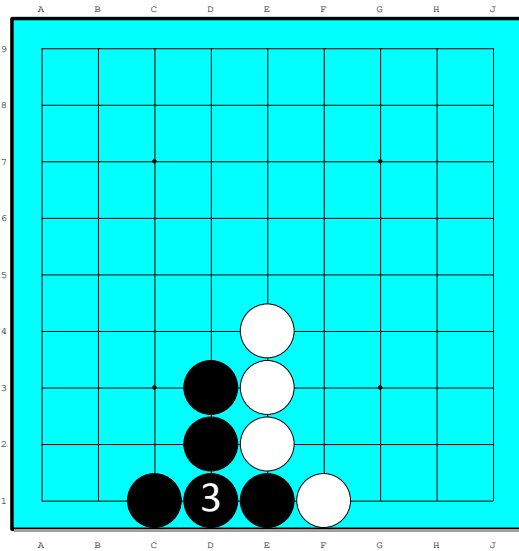


DIAGRAMA 22

En el diagrama 23 se muestra un caso de ko en un rincón.

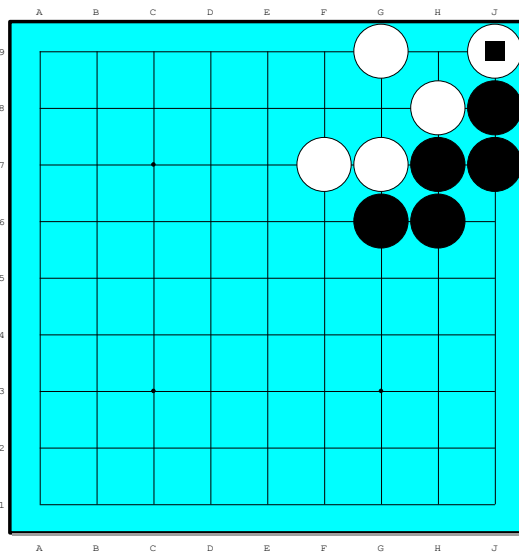


DIAGRAMA 23

La piedra blanca marcada está en atari, y Negro puede capturarla con su jugada siguiente. Esto se ve en el diagrama 24.

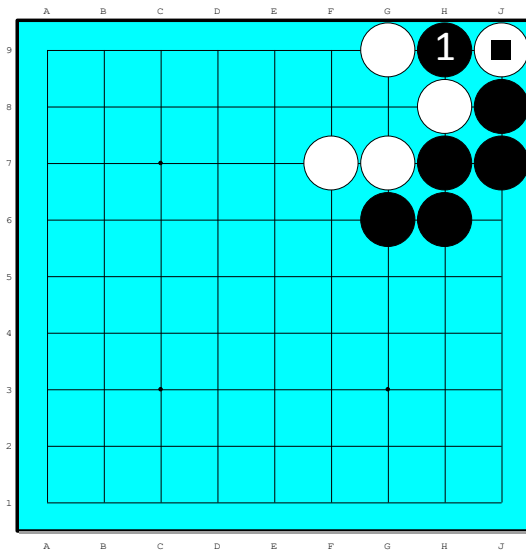


DIAGRAMA 24

Negro captura la piedra con su jugada 1, quedando la posición como se muestra en el diagrama 25.

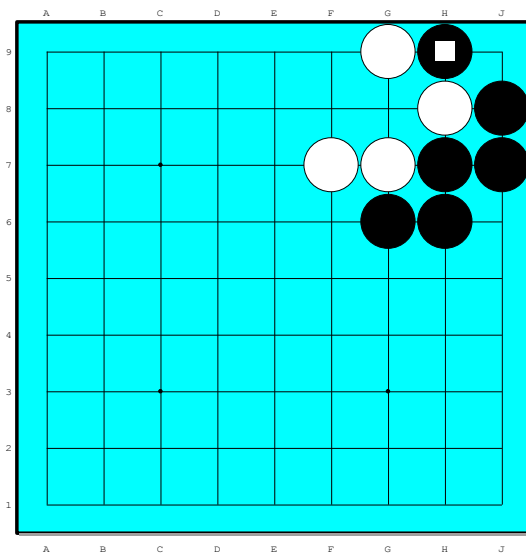


DIAGRAMA 25

La piedra negra queda en atari, pero Blanco no puede capturarla, porque se trata de una situación de ko (si Blanco retomara inmediatamente, produciría la repetición de la posición anterior).

Blanco entonces decide jugar Blanco 2 como se muestra en el diagrama 26, defendiendo una piedra que había quedado en atari.

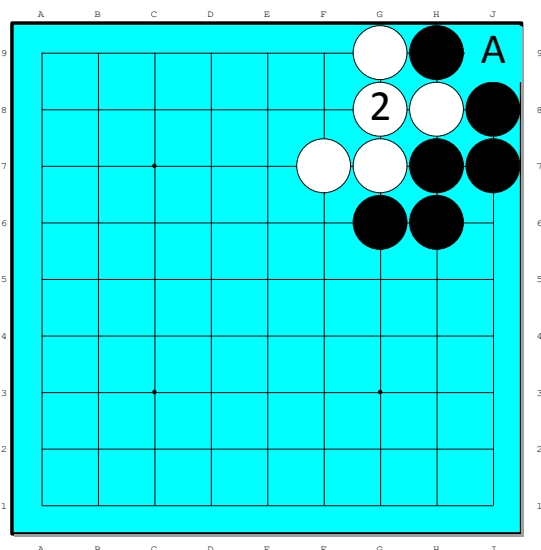


DIAGRAMA 26

A continuación, Negro puede jugar en "A", terminando la situación de ko, o bien jugar en otra parte, en cuyo caso, Blanco podrá capturar en "A" más adelante, ya que con su jugada 2 ha cumplido lo dispuesto por la regla del ko.

Se concluye la explicación diciendo que, en una partida, es importante estar atentos a las piedras del adversario que quedan en atari, porque es posible capturarlas, aún cuando la piedra que uno juega para hacerlo, aparentemente no tenga libertades. Pero si el adversario acaba de capturar una piedra, hay que ver si esa jugada no ha producido una situación de ko, porque en ese caso habría que esperar una jugada para poder recapturar.

Hasta ahora se han aprendido tres reglas del go.

Se puede hacer un repaso de esas reglas:

1) La jugada consiste en colocar una piedra del color propio en un punto vacío del tablero. La partida empieza con el tablero vacío, y Negro es el que hace la primera jugada. Luego juega Blanco, y siguen jugando ambos en forma alternada. Es posible pasar el turno (pero en principio ninguno de los dos quiere hacerlo).

2) La captura se produce cuando una piedra o una cadena de piedras queda sin libertades. Se llaman libertades a los puntos vacíos adyacentes a una piedra (unidos a ella por líneas). Las piedras del mismo color que están ubicadas de forma que cada una ocupa una libertad de la otra, forman una cadena, y suman sus libertades. Las libertades se pierden cuando son tapadas por piedras del otro color. Cuando un jugador tapa la última libertad de una piedra o cadena de piedras del adversario, produce su captura y la(s) retira del tablero. No pueden permanecer en el tablero, piedras que no tengan libertades.

3) Se llama ko a una situación en la que cada bando está en condiciones de producir la captura y recaptura de una piedra del adversario, en forma indefinida. En una situación así, cuando uno captura la piedra, el otro deberá hacer una jugada en otra parte antes de retomar la piedra que acaba de jugar el adversario, evitando de ese modo que se produzca una repetición de la posición.

Actividad práctica: juego de atari-go.

Se invita ahora a los niños a realizar una nueva práctica de juego.

Se propone que cada niño elija un compañero con el que no haya jugado en los talleres anteriores.

Aplicando las tres reglas que han aprendido, se jugará nuevamente atari-go, o “juego de la captura”.

Se comenta que todavía no se trata de go, porque aún quedan reglas por aprender. Pero los niños sí conocen todo lo que necesitan saber acerca de la captura.

Al igual que en el taller anterior, se aplica la siguiente consigna: el primero en capturar 15 piedras, gana la partida.

Se recomienda a los niños que estén atentos a las piedras del adversario que queden en atari, para capturarlas, aunque esto se haga ocupando un punto en el que aparentemente la piedra propia no tenga libertades.

La diferencia con el taller anterior es que ahora también deberán prestar atención a si se produce o no alguna situación de ko.

Se pueden jugar dos partidas, cambiando colores.

Nota sobre valores a transmitir: Este puede ser un buen momento para enseñar el modo usual de tomar las piedras de go, entre los dedos índice y mayor.

Se puede comentar que, de ese modo, se facilita la correcta ubicación de la piedra sobre el tablero, especialmente cuando se quiere jugar en un punto que se encuentra rodeado por otras piedras (como sería el caso de un ko).

Se puede aprovechar también para señalar el valor de cuidar el equipo de juego, evitando que las piedras se caigan o se pierdan, o que los tableros se deterioren.

Nota pedagógica: Este taller se dedica principalmente a aprender la regla del ko.

Como es habitual, se requiere estar atento a lo que ocurre en los tableros y evacuar dudas, especialmente aquellas referidas a capturas que se producen jugando en un punto en el que la piedra propia no tiene aparentemente libertades, así como las posibles situaciones de ko que aparezcan en el juego.

Cierre del taller: planteo de problemas.

A medida que los niños terminan sus partidas, se les puede preguntar cómo les está resultando el juego, y si tuvieron dificultades en sus partidas.

Cuando todos terminaron, se les pide que guarden las piedras y se dispongan para realizar la última actividad grupal, consistente en la entrega de la hoja de problemas.

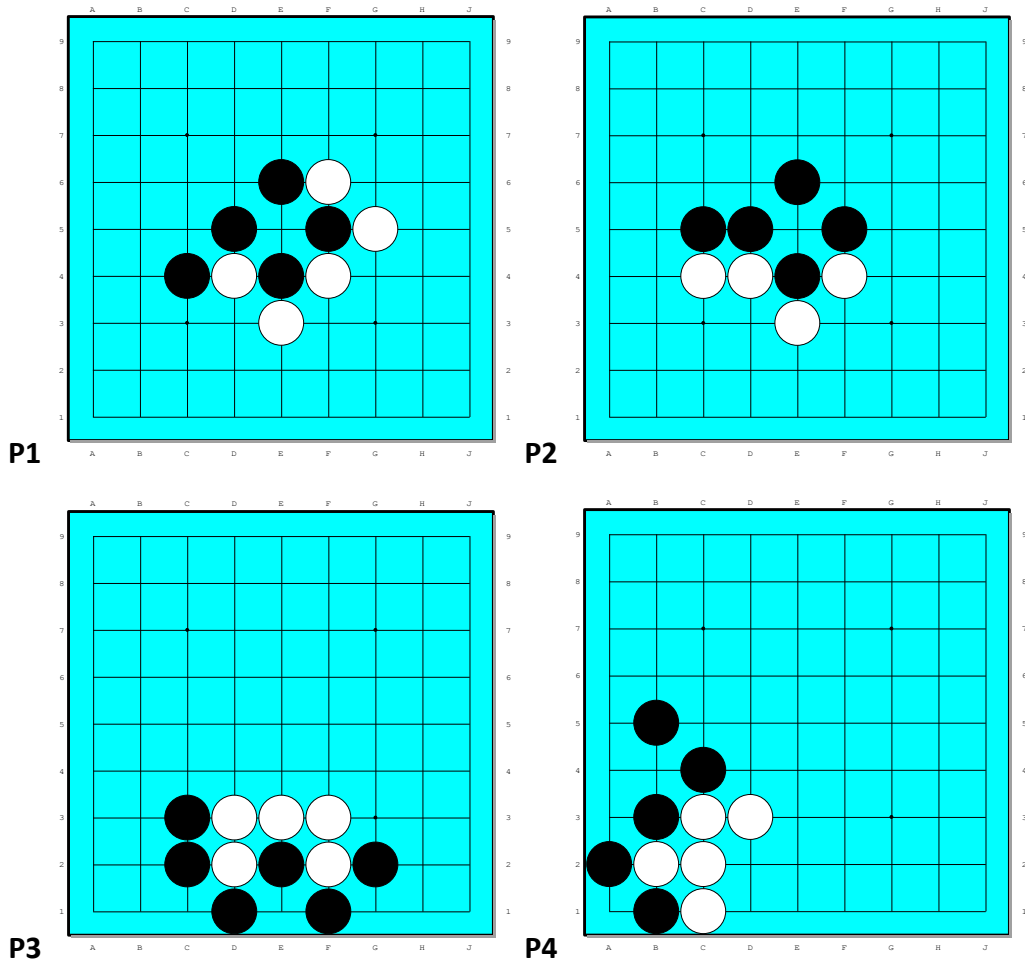
Se recuerda lo comentado en el taller anterior acerca de los niveles de juego, y se comenta que ahora los niños están por dar un paso más, para subir a 47-kyu.

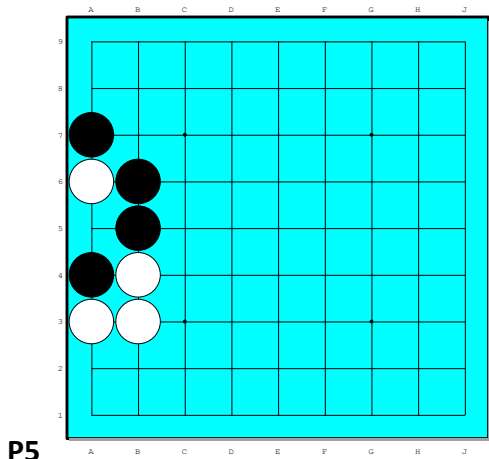
Se entregan las hojas y se recuerda que aquellos que no han resuelto todavía los problemas de talleres anteriores, pueden hacerlo para la próxima.

Se explica entonces cómo resolver los problemas. Como de costumbre, en todos los casos es el turno de Blanco.

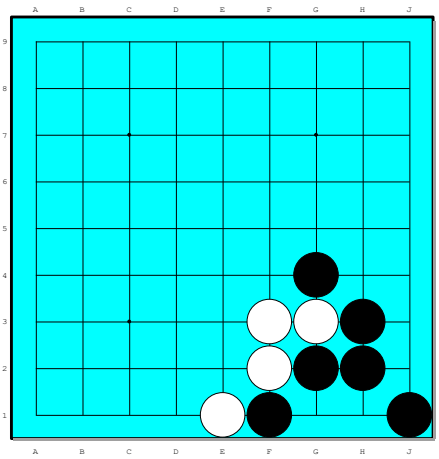
Se pide marcar la jugada de Blanco que produce una captura.

Además, se pide decir si se trata de una situación de ko o no (contestando por sí o por no al lado de cada diagrama).





P5



P6

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E5 captura 2 piedras. No es una situación de ko.

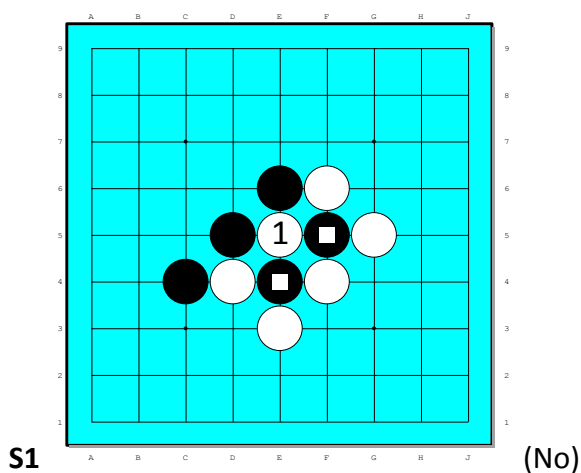
Problema 2: Blanco-E5 captura 1 piedra. Sí es un ko.

Problema 3: Blanco-E1 captura 1 piedra. Sí es un ko.

Problema 4: Blanco-A1 captura 1 piedra. Sí es un ko.

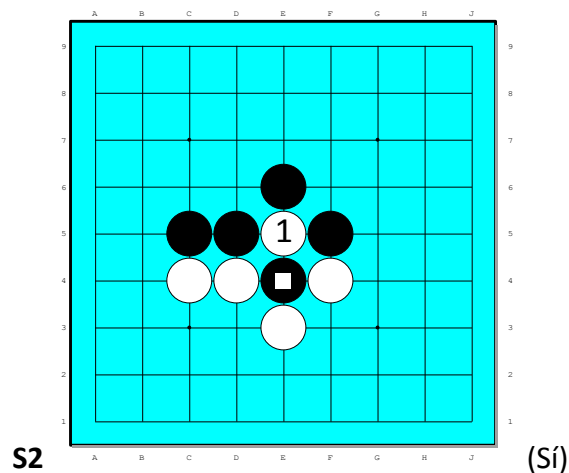
Problema 5: Blanco-A5 captura 1 piedra. No es un ko (hay recaptura pero de 2 piedras).

Problema 6: Blanco-G1 captura 1 piedra. No es un ko (no hay recaptura)



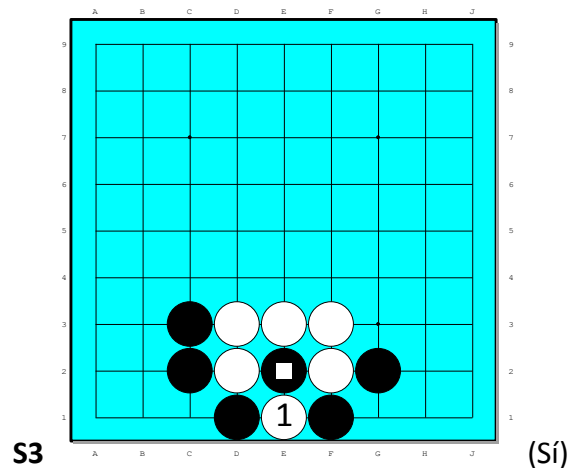
S1

(No)



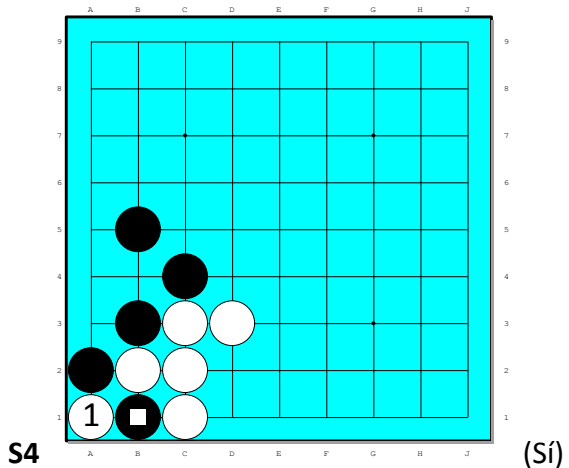
S2

(Sí)



S3

(Sí)



S4

(Sí)

