

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 14.²

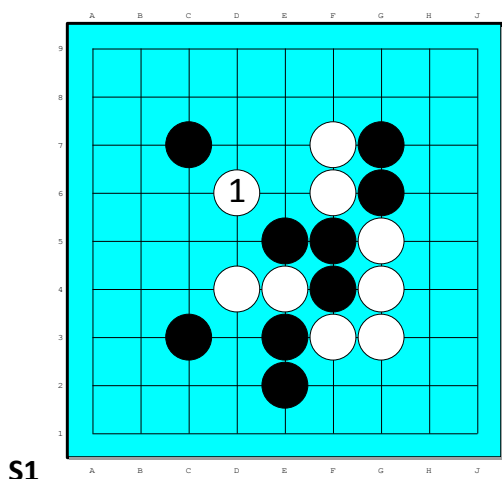
Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Al comienzo del taller se pide a los niños que entreguen las hojas con los resultados de los problemas que habían quedado para resolver en casa, de modo de pasar los datos al registro.

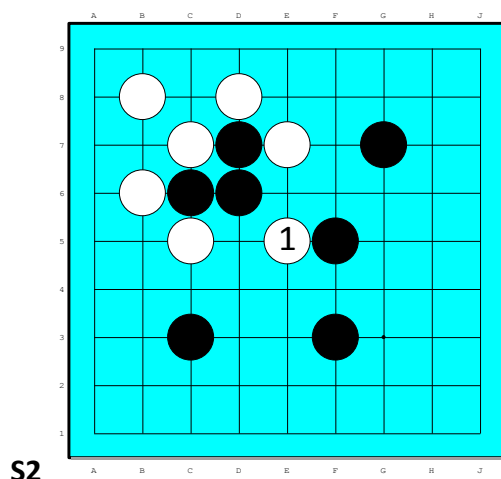
Asimismo, se devuelven las hojas de los problemas que los niños entregaron en el taller anterior (si no se lo hubiera hecho antes).

Se pregunta al grupo si hubo algún problema que presentara una dificultad especial. Si lo hubiera, se comenta con todos la solución de ese problema.

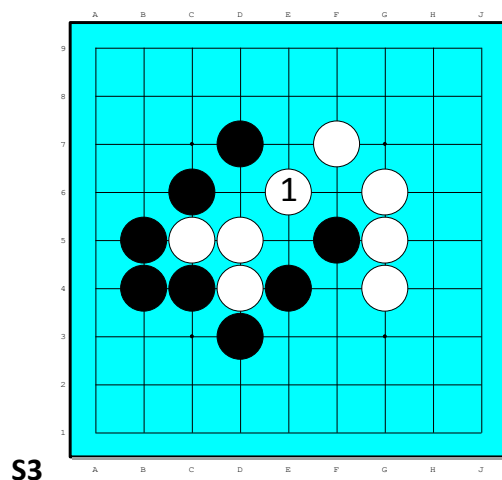
Las soluciones son:



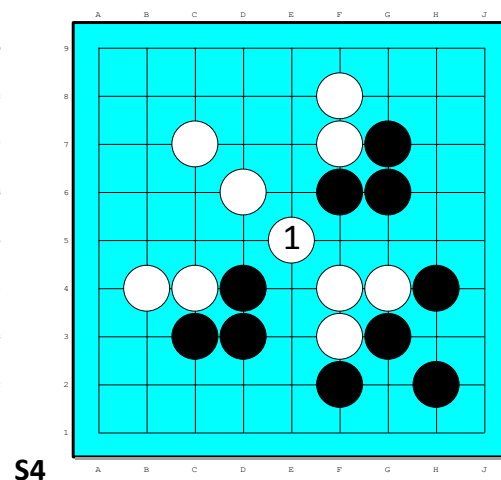
S1



S2



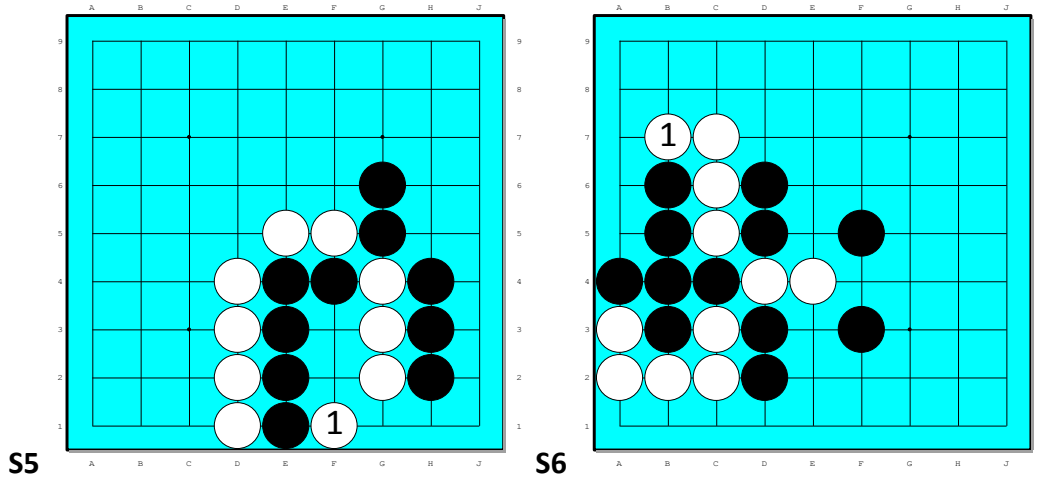
S3



S4

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

2 Autor: Fernando Aguilar.



- Problema 1: Blanco-D6 captura tres piedras atrapándolas en una red.
- Problema 2: Blanco-E5 captura tres piedras atrapándolas en una red.
- Problema 3: Blanco-E6 rescata tres piedras mediante una conexión diagonal.
- Problema 4: Blanco-E5 rescata tres piedras mediante una conexión diagonal.
- Problema 5: Blanco-F1 permite ganar la carrera para capturar entre las tres piedras blancas y las cinco negras.
- Problema 6: Blanco-B7 captura seis piedras, ya que gana la carrera para capturar contra las dos blancas del centro o contra las cinco blancas del rincón.

Se comenta que, con la resolución de esos problemas, los niños han alcanzado el nivel de 37-kyu.

Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: nuevas situaciones relacionadas con la captura.

Como complemento de los temas vistos en el taller anterior, referidos a técnicas para el ataque y la defensa, se mostrará ahora una partida hipotética en la que aparecen situaciones diversas relacionadas con la captura de piedras.

Las primeras jugadas se muestran en el diagrama 1.

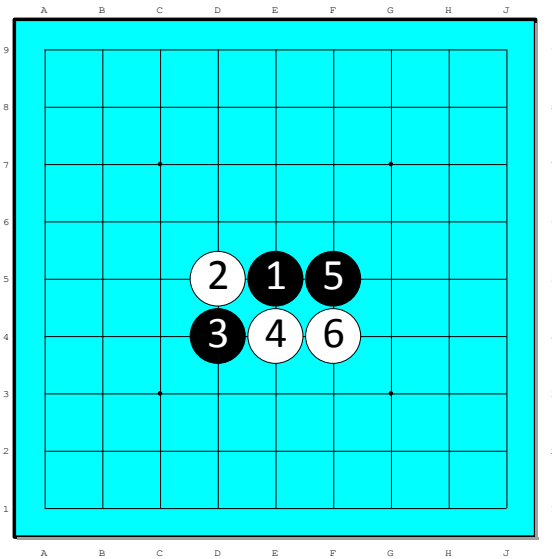


DIAGRAMA 1

Se comenta que, en esta partida, Negro y Blanco inician rápidamente una pelea en el centro del tablero con el corte cruzado de Negro 1 a Blanco 4.

Negro 5 y Blanco 6 agrandan las cadenas para sumar libertades.

Sigue Negro 7 en el diagrama 2. Una jugada como esta, que trata de rodear las piedras blancas, se llama *hane*.

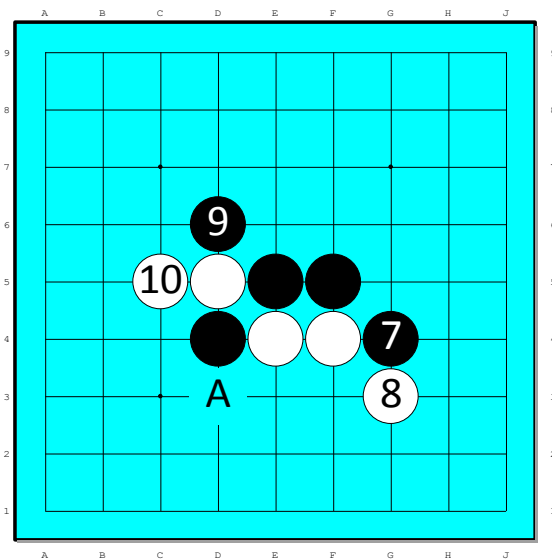


DIAGRAMA 2

Blanco responde con su propio *hane* con Blanco 8.

Negro 9 pone una piedra en atari, que Blanco defiende con 10.

En este momento, Blanco está amenazando jugar en "A" para capturar una piedra negra mediante una escalera (se puede mostrar esto ubicando brevemente una piedra blanca en "A").

Negro se anticipa a eso jugando Negro 11 en el diagrama 3.

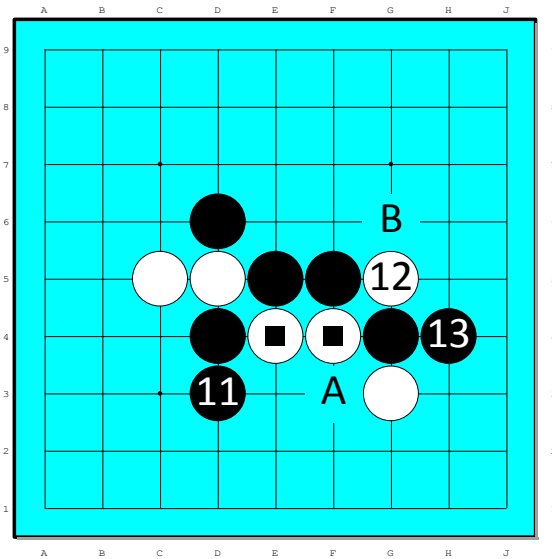


DIAGRAMA 3

Blanco 12 pone en atari a una piedra, que Negro defiende con 13.

Ahora Negro está amenazando jugar en "A" para capturar las dos piedras marcadas.

Por ejemplo, si Blanco jugara ahora en "B", Negro respondería en "A" y las dos piedras blancas no podrían evitar su captura (se puede mostrar esto ubicando una piedra blanca en "A" y una negra en "A", para luego retirarlas).

Blanco entonces conecta con Blanco 14 en el diagrama 4, que produce una unión sólida.

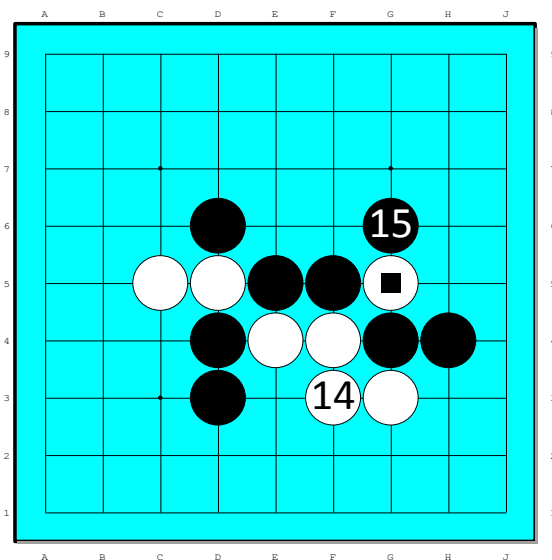


DIAGRAMA 4

Luego, Negro 15 captura la piedra marcada mediante una escalera.

El juego continúa como se muestra en el diagrama 5.

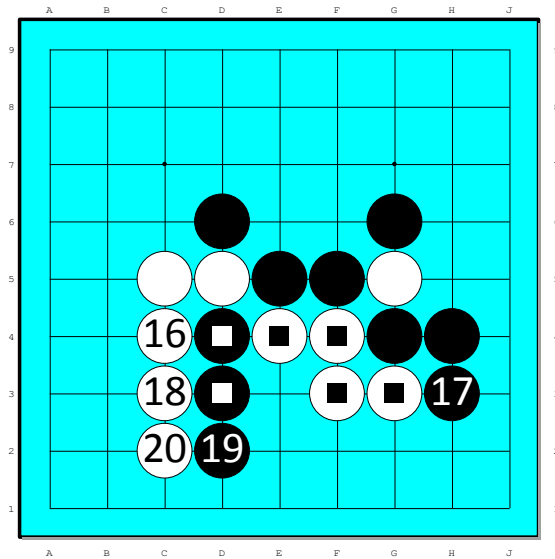


DIAGRAMA 5

Blanco 16 y 18 tapan libertades de las dos piedras negras marcadas, mientras que Negro 17 tapa una libertad de las cuatro piedras blancas marcadas.

Luego Negro necesita aumentar las libertades de sus propias piedras, lo cual hace con su jugada 19. Blanco 20 continúa tapando libertades del grupo negro.

Se produce ahora una situación de ataque recíproco entre ambos grupos.

Se comenta que a continuación se verán diversas situaciones posibles relacionadas con ese ataque recíproco.

En primer lugar, se muestra el caso en que Negro juega como se ve en el diagrama 6.

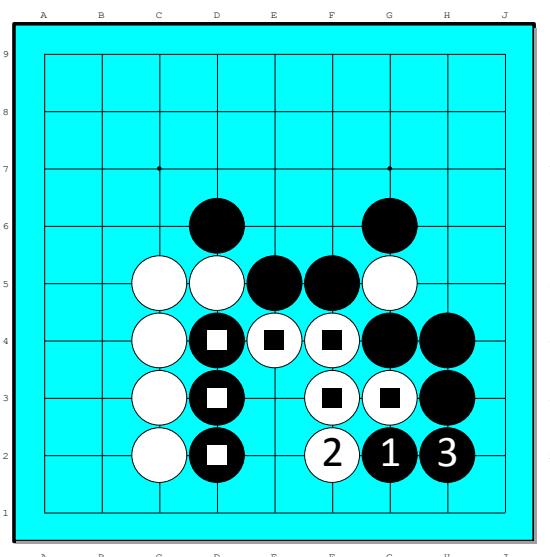


DIAGRAMA 6

Negro juega el *hane* de 1 para restarle libertades a las cuatro piedras blancas marcadas.

Blanco responde con 2, amenazando capturar a la piedra de 1 mediante un atari contra el borde. Negro entonces conecta con 3.

En el diagrama 7 se muestra una continuación posible.

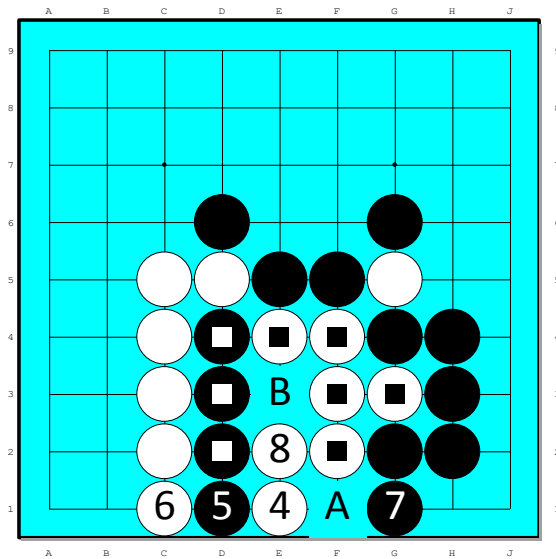


DIAGRAMA 7

Blanco 4 apunta a conectar por el borde al grupo de piedras blancas marcadas con las otras del lado izquierdo. Negro 5 impide esa conexión.

Blanco 6 tapa una libertad de las piedras negras.

Ahora Negro no puede jugar en "A", porque su piedra quedaría en atari. Entonces sigue Negro 7.

Se puede ver que Blanco gana la carrera para capturar, porque Blanco 8 pone en atari a las cuatro piedras negras.

Si ahora Negro juega en "A", Blanco responde en "B" y captura las piedras negras, salvando las propias (se puede ubicar una piedra negra en "A" y una blanca en "B" y mostrar que Blanco es quien captura).

Luego se retiran las piedras correspondientes a las últimas jugadas (5 a 8), y se reubica la jugada Blanco 4, como se muestra en el diagrama 8.

Mientras se hace esto, se comenta que ahora se verá qué pasa con la carrera para capturar si Blanco juega así.

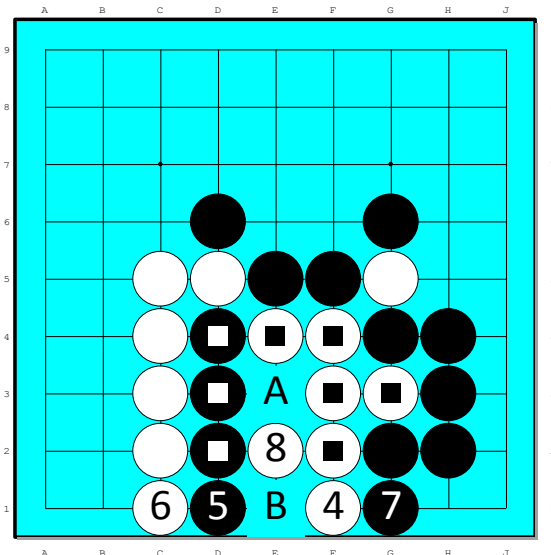


DIAGRAMA 8

La jugada Blanco 4 agrandó la cadena de piedras marcadas, sumando libertades. Negro hace lo propio con su jugada Negro 5.

A continuación, Blanco tapa una libertad de las piedras negras con Blanco 6, mientras que Negro 7 tapa una libertad de las piedras blancas.

Luego se juega Blanco 8 y se pregunta al grupo qué ocurre ahora con la carrera para capturar. Luego de las respuestas espontáneas de los niños, se muestra que si Negro ahora juega en "A", Blanco lo captura con "B", mientras que si Negro juega en "B", Blanco lo captura con "A". Se comenta entonces que Negro no quiere jugar allí dentro, porque si lo hace, sus propias piedras serán capturadas.

Se pregunta ahora al grupo qué pasa si Blanco agrega una jugada allí.

Luego de las respuestas de los niños, se muestra que si Blanco juega en "A", Negro lo captura con "B", y si Blanco juega en "B", Negro lo captura con "A".

Por lo tanto, ninguno de los dos quiere jugar allí dentro.

Puede verse que tanto el grupo negro como el grupo blanco no pueden ser capturados por el adversario, ya que si uno de los dos lo intenta, termina siendo capturado él mismo.

Se trata de una situación especial, que se llama *seki*.

En el *seki*, ninguno de los dos puede capturar al otro y los grupos de ambos permanecen en el tablero.

Se comenta ahora que, en los ejemplos que se acaban de ver, en un caso Blanco llegaba antes a capturar las piedras negras, mientras que en el otro caso se llega a una situación de *seki*.

Ahora se retiran las piedras correspondientes a la última variante y se retrotrae la posición al momento en que Blanco había jugado Blanco 20, como se ve en el diagrama 9.

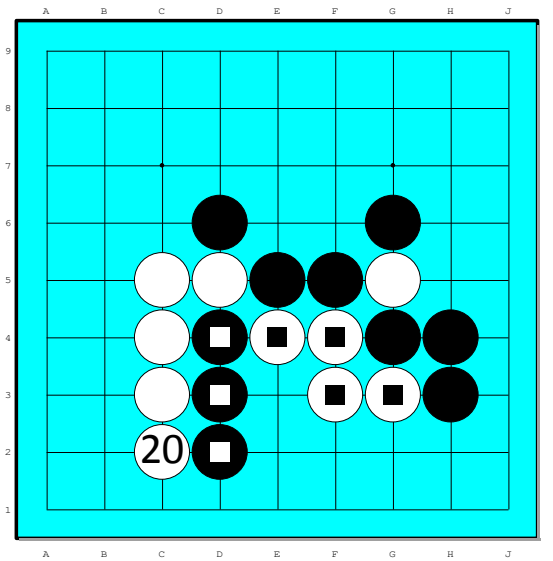


DIAGRAMA 9

Se comenta que ahora se verá un caso más relacionado con el ataque recíproco entre las piedras negras y blancas marcadas.

Siguiendo con la partida hipotética que se venía mostrando, se comenta que Negro juega de un modo distinto a lo que hacía en las variantes que se vieron antes. Luego se juega Negro 21 en el diagrama 10.

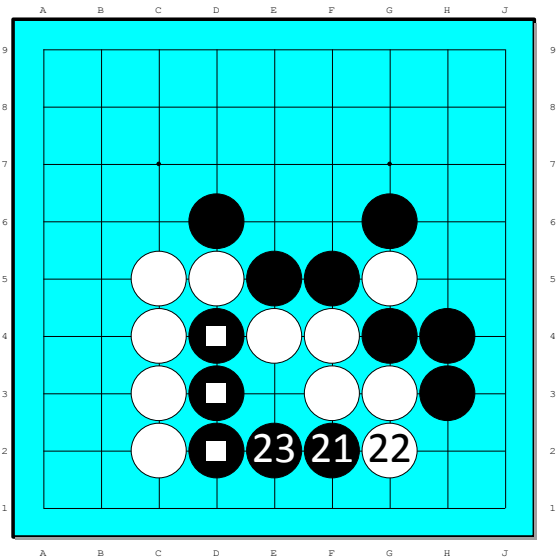


DIAGRAMA 10

Blanco responde con 22, amenazando poner en atari contra el borde a la piedra de 21.

Entonces Negro 23 conecta a esa piedra con las otras negras marcadas.

Se comenta ahora que, jugando así, Negro ha agrandado la cadena y aumentó sus libertades.

En un *semeai* o carrera para capturar es clave la cantidad de libertades que tiene cada grupo. Por eso se debe pensar en reducir las libertades del grupo rival así como en la posibilidad de aumentar las propias. El juego continúa como se muestra en el diagrama 11.

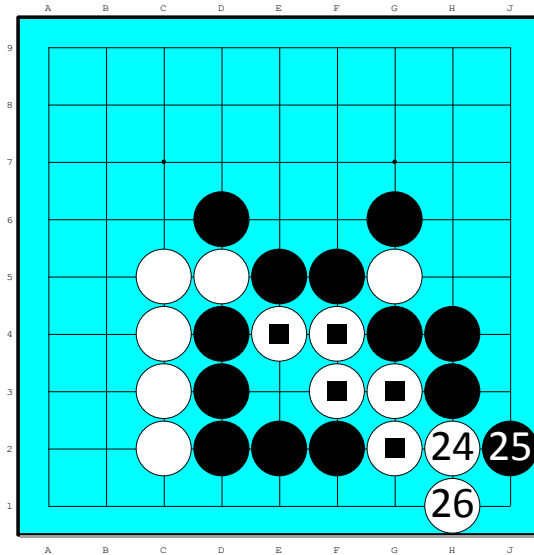


DIAGRAMA 11

Blanco busca aumentar las libertades de su grupo con su jugada 24. Negro trata de rodearlo con el *hane* de Negro 25. Blanco entonces llega hasta el borde del tablero con su jugada 26. La secuencia sigue como se ve en el diagrama 12.

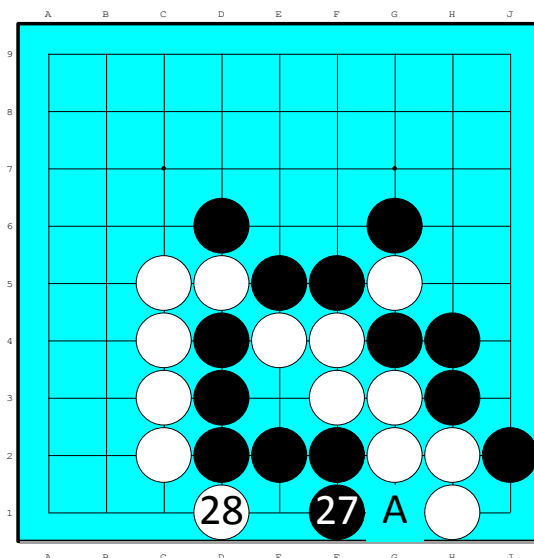


DIAGRAMA 12

Negro llega también hasta el borde del tablero con su jugada 27. Si en lugar de jugar allí, tratara de tapan una libertad de Blanco jugando en "A", Blanco lo capturaría jugando en el punto de 27 (se puede ubicar la piedra negra allí y comprobar que queda en atari). Blanco juega el *hane* de 28, impidiendo que el grupo negro forme un ojo allí.

Ahora Negro podría jugar en “A”, pero si lo hace, no sólo le quitaría una libertad al grupo blanco, sino que también perdería una libertad su propio grupo (se puede ubicar la piedra negra allí y mostrar que ambos pierden libertades).

En lugar de hacer eso, Negro juega en 29 como se ve en el diagrama 13.

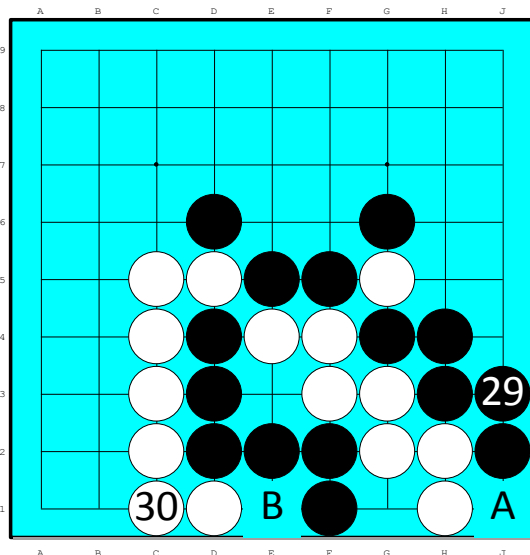


DIAGRAMA 13

Negro 29 forma una unión sólida. Si en lugar de jugar allí, Negro jugara en “A” para tapar una libertad del grupo blanco, sería capturado por una jugada de Blanco en el punto de 29 (se puede ubicar la piedra negra allí y comprobar que quedan dos piedras en atari).

Blanco 30 también forma una unión sólida. En lugar de eso Blanco no puede jugar en “B”, porque sería capturado por una jugada de Negro en el punto de 30 (se puede ubicar la piedra blanca allí y comprobar que quedan dos piedras en atari).

El juego sigue como se muestra en el diagrama 14.

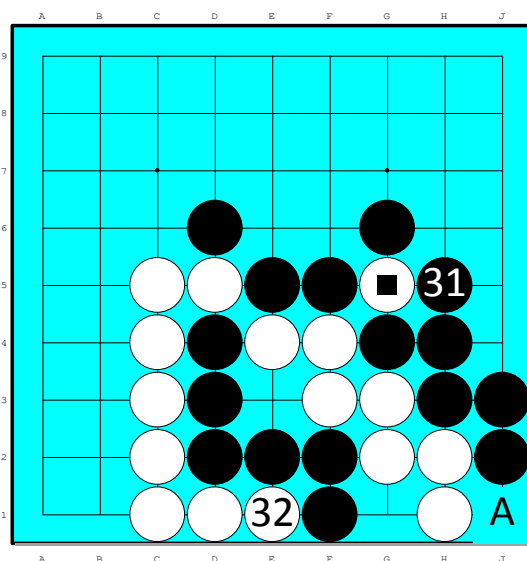


DIAGRAMA 14

Negro 31 captura la piedra marcada. En lugar de esto, Negro no tapa una libertad del grupo blanco jugando en "A", porque de hacerlo, Blanco respondería jugando en el punto de 31, capturando a las piedras negras mediante un atari contra el borde (se puede mostrar esto ubicando una piedra negra en "A" y una blanca en 31, para luego retirarlas).

Ahora Blanco sí puede jugar en 32 para tapar una libertad de las piedras negras.

Entonces sigue Negro 33 como se ve en el diagrama 15.

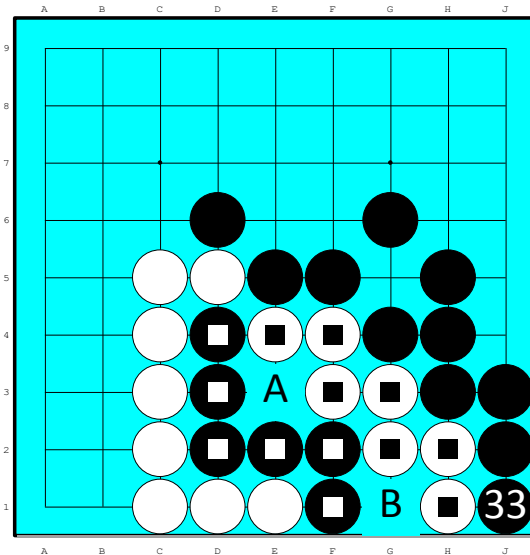


DIAGRAMA 15

Luego de ubicar la piedra negra de 33, se señalan las piedras negras y blancas marcadas y se muestran los puntos "A" y "B", que son libertades de ambos grupos.

Se pregunta entonces a los niños qué situación se ha producido aquí. Es probable que adviertan que se trata de un *seki*.

Luego de verificar que ni Blanco ni Negro tienen posibilidades de capturar las piedras del adversario, se comenta que el juego continúa en otras partes del tablero, ya que no hay nada que se pueda hacer allí.

Es el turno de Blanco, quien juega Blanco 34 como se ve en el diagrama 16.

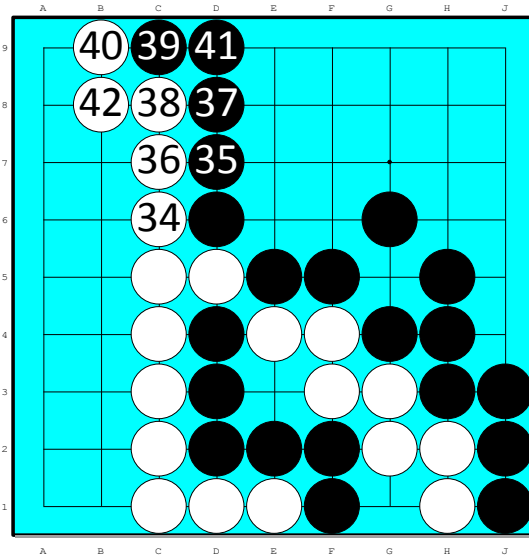


DIAGRAMA 16

Se hacen las jugadas hasta Blanco 38, comentando que Blanco trata de cerrar el espacio del borde izquierdo para contarlo como territorio, mientras que Negro hace lo propio con respecto al espacio del sector superior derecho. Luego sigue Negro 39, que trata de avanzar sobre el espacio de Blanco, mientras que éste lo cierra con su jugada 40.

Negro 41 conecta la piedra de 39 que quedó en atari, mientras que Blanco 42 conecta la piedra de 40, evitando que sea capturada mediante un atari sobre el borde.

Se pasa ahora a analizar la posición resultante, como se ve en el diagrama 17.

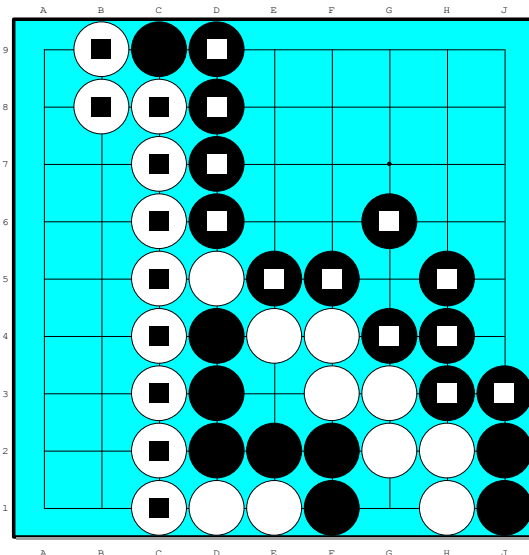


DIAGRAMA 17

Se señalan las piedras blancas marcadas, que forman una sola cadena y rodean el espacio del borde izquierdo. Se comenta que para Negro sería prácticamente imposible jugar adentro de ese espacio sin que Blanco lo capture. Por lo tanto, Negro desiste de jugar allí y todos esos puntos vacíos contarán como territorio blanco.

Luego se señalan las piedras negras marcadas, que no forman una sola cadena pero de todos modos rodean el espacio del sector superior derecho, incluyendo el punto donde se capturó una piedra blanca, que ha quedado como un ojo.

Se comenta que Negro aspira a que todos los puntos vacíos que rodean esas piedras cuenten como su territorio.

Entonces Negro pasa el turno con su jugada 43, proponiendo con ello dar por terminada la partida.

Blanco considera que el espacio que rodean las piedras negras es muy grande y decide invadirlo, jugando Blanco 44 como se ve en el diagrama 18.

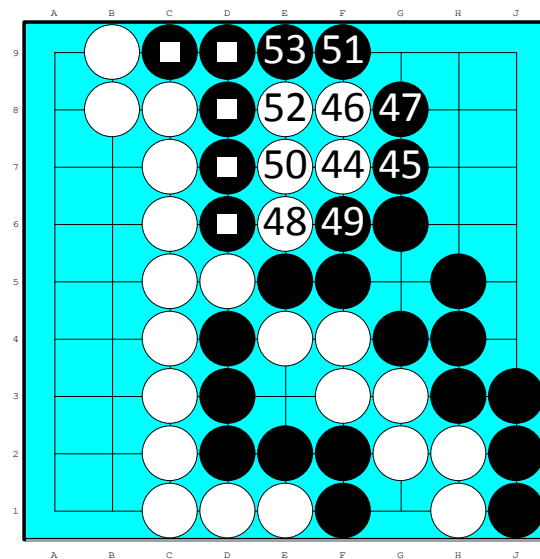


DIAGRAMA 18

Negro juega en 45 y 47 con la intención de rodear y capturar las piedras blancas.

Blanco 48 produce un corte, con la intención de capturar las piedras negras marcadas y de ese modo salvar sus propias piedras.

Negro responde con 49, poniendo en atari a la piedra de 48. Luego que Blanco la conecta con 50, sigue el atari de Negro 51 y, finalmente, Negro 53 captura cinco piedras blancas.

Se comenta que ahora ambos pasan el turno, porque no vale la pena seguir jugando adentro de los territorios y sería perjudicial jugar en la situación de *seki*.

La posición queda como se ve en el diagrama 19. La partida ha terminado y se deben contar los puntos de ambos bandos.

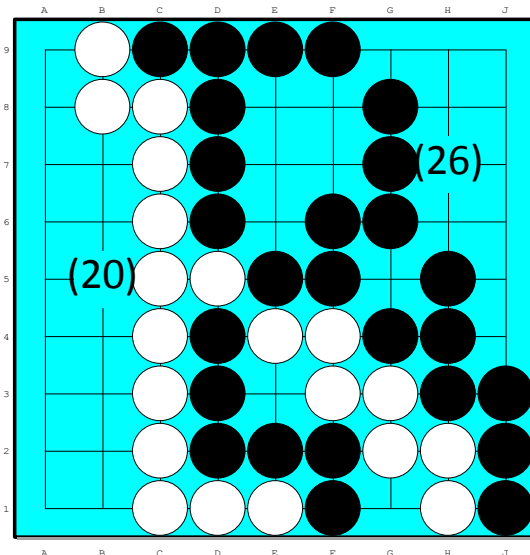


DIAGRAMA 19

Se empieza por contar las piedras que cada uno tiene sobre el tablero.

Blanco tiene 20 piedras, incluyendo las siete piedras que participan del *seki*.

Negro tiene 26 piedras, incluyendo las seis que participan en el *seki*.

La diferencia entre las dos cantidades son las 6 piedras blancas que fueron capturadas. En la posición se pueden apreciar los puntos vacíos rodeados por piedras negras, que dejaron las piedras capturadas al salir del tablero.

A continuación se cuentan los puntos vacíos rodeados, como se ve en el diagrama 20.

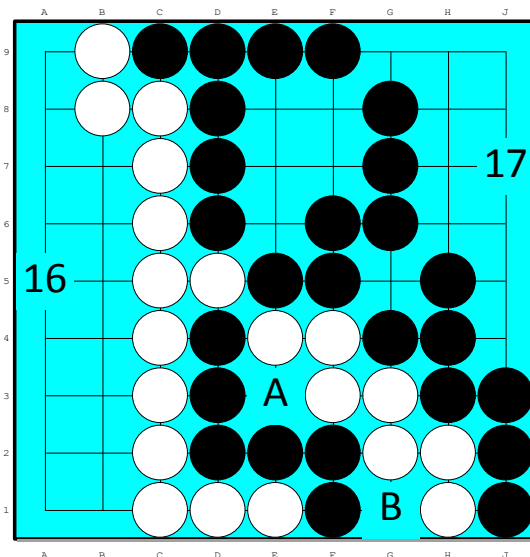


DIAGRAMA 20

En primer lugar se señalan los puntos "A" y "B" del *seki*. Como esos puntos están rodeados por piedras de ambos colores, no cuentan para ninguno de los dos.

Luego se cuentan los puntos vacíos de los territorios de Blanco y de Negro. Se puede comprobar que son 16 y 17 puntos respectivamente.

Para visualizar mejor esto último, es posible acomodar las piedras dentro de cada territorio, de modo que queden formados espacios rectangulares, como se ve en el diagrama 21.

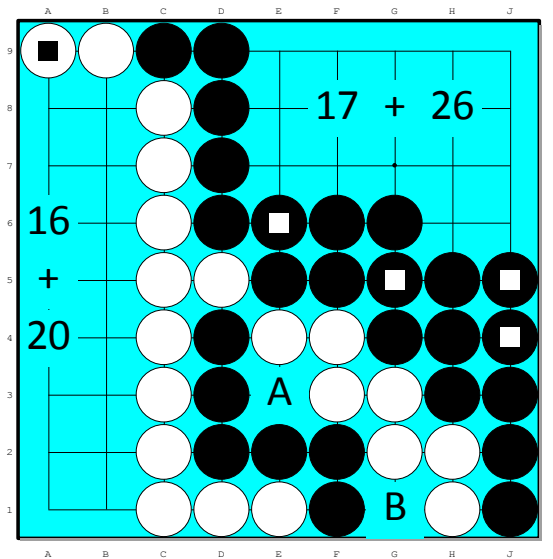


DIAGRAMA 21

Las piedras marcadas se han movido de lugar y se han formado rectángulos.

Blanco tiene $8 \times 2 = 16$ puntos vacíos en su territorio.

Negro tiene $15 (5 \times 3) + 2 = 17$ puntos vacíos en su territorio.

Sumando las piedras que cada uno tiene sobre el tablero:

Blanco tiene $16 + 20 = 36$ puntos en total.

Negro tiene $17 + 26 = 43$ puntos en total.

Por lo tanto, gana Negro por 7 puntos. Si se juega con *komi* de 5,5 puntos, la diferencia final es de 1,5 puntos a favor de Negro.

Se puede comentar ahora que, en los ejercicios de conteo de territorios que se habían hecho anteriormente, lo normal era que los puntos de Negro y de Blanco sumaran 81, o sea el total de los puntos del tablero.

En este caso, la suma da $43 + 36 = 79$ puntos.

La diferencia corresponde a los puntos "A" y "B" que no se contaron para ninguno de los dos.

Se concluye la explicación diciendo que se han visto distintas situaciones en las que se produjeron ataques recíprocos. En ellas, el bando que lograba capturar las piedras del adversario, salvaba las propias.

En una situación de carrera para capturar es clave la cantidad de libertades que tiene cada grupo. Por eso es importante no sólo tapan las libertades del grupo rival, sino también ver si hay alguna posibilidad de aumentar las libertades del grupo propio.

Es posible que una situación de ataque recíproco dé como resultado un *seki*. En ese caso, ninguno de los grupos es capturado.

Dicho todo esto, se invita a los niños a la acostumbrada práctica de juego.

Actividad práctica: juego de go.

Se usan las mismas reglas que en talleres anteriores, aplicando un *komi* de 5,5 puntos y sorteando los colores mediante el *nigiri*.

Si hay tiempo suficiente, se juegan dos partidas cambiando colores.

Nota pedagógica: Ahora que los niños han aprendido el *seki*, conviene estar atento para resolver dudas que pudieran surgir al respecto, ya que se trata de una situación que puede dar lugar a confusiones.

Nota sobre aspectos organizativos: Como se mencionó en el taller anterior, se puede conversar otra vez con el grupo sobre la idea de organizar próximamente un torneo interno, que servirá para afianzar los conocimientos y como práctica competitiva.

Cierre del taller: planteo de problemas.

Terminada la práctica, se entregan las nuevas hojas de problemas para resolver en el hogar, mientras se llevan las que entregaron los niños en este taller, para pasar los datos al registro (si no se lo hubiera hecho antes).

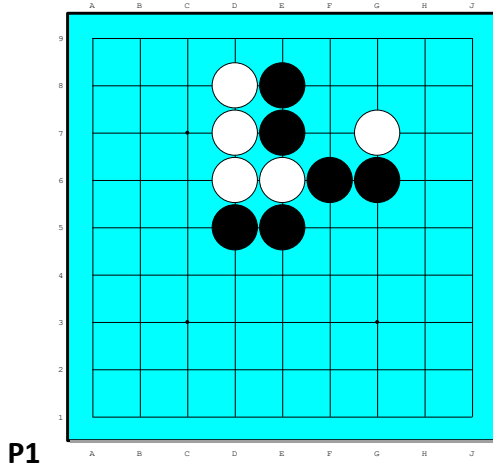
Se comenta que, con la resolución de estos problemas, el grupo está por subir al nivel de 36-kyu.

Nota pedagógica: Mientras no se llegue a 30-kyu no vale la pena establecer diferencias de categorías entre los niños del grupo.

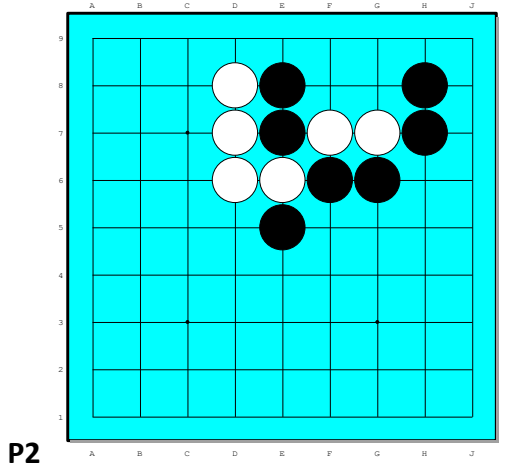
El nivel de juego al que llega el grupo, que se menciona en cada taller, es un indicador del progreso que están teniendo los niños en conjunto.

Se comenta que en los problemas aparecen situaciones diversas de ataques recíprocos.

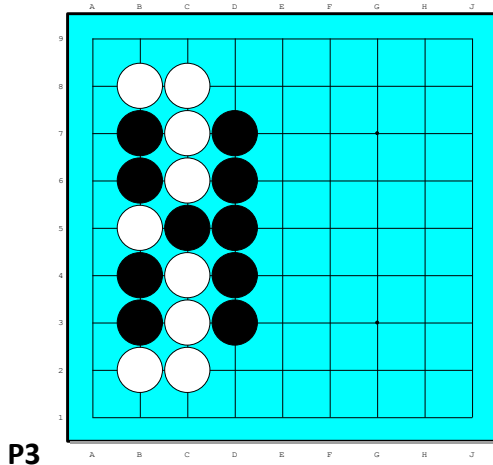
La consigna es marcar la jugada de Blanco que logra la captura de piedras del adversario o evita la captura de piedras propias.



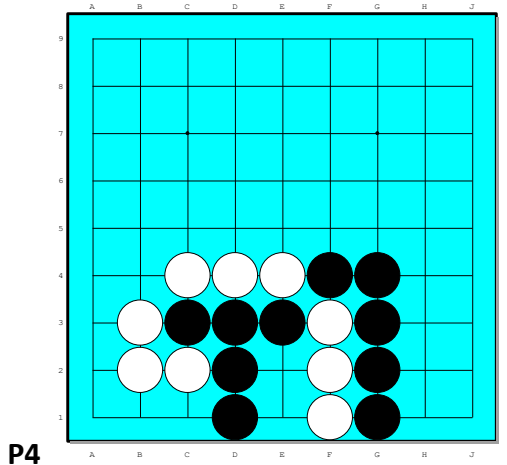
P1



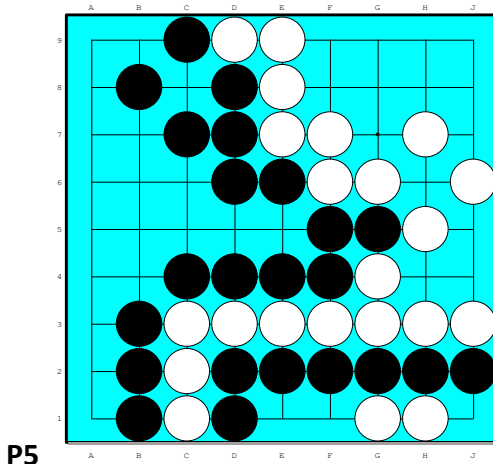
P2



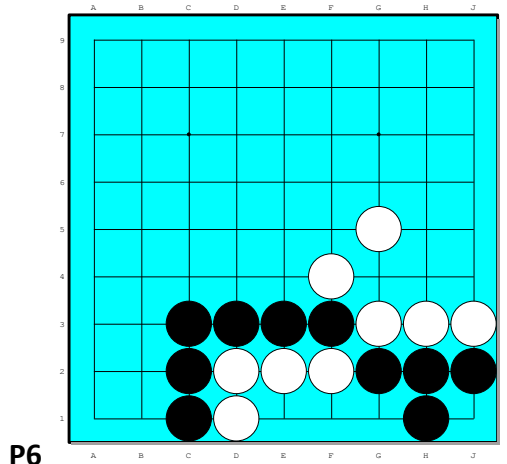
P3



P4



P5



P6

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-F7 produce un corte, para capturar dos piedras en una carrera para capturar.

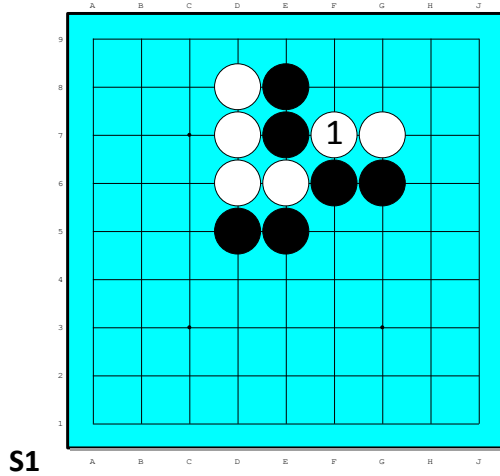
Problema 2: Blanco-F8 pone dos piedras en atari y gana el *semeai*.

Problema 3: Blanco-A5 saca una piedra del atari, para luego capturar dos grupos de dos piedras cada uno en una situación de ataque recíproco.

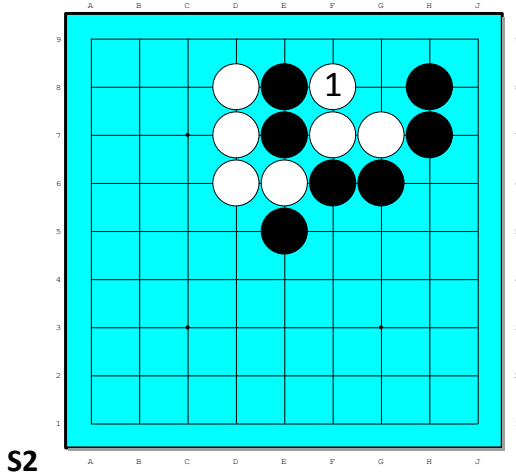
Problema 4: Blanco-C1 produce un *seki*, evitando que tres piedras sean capturadas.

Problema 5: Blanco-F1 produce un *seki* entre tres piedras blancas y las siete negras que las rodean en el rincón (evitando que las blancas sean capturadas).

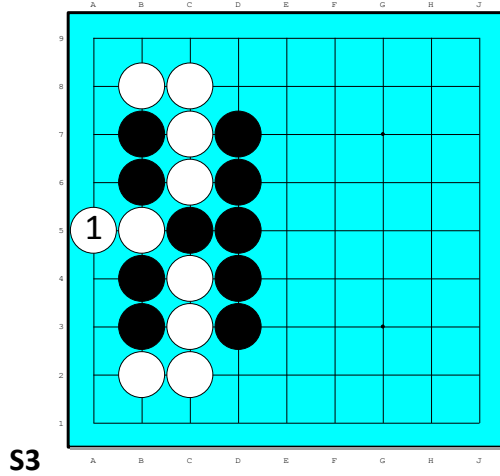
Problema 6: Blanco-F1 produce un *seki* entre el grupo de cinco piedras blancas y el grupo de cuatro negras que tiene un ojo cada uno (evitando que las piedras blancas sean capturadas).



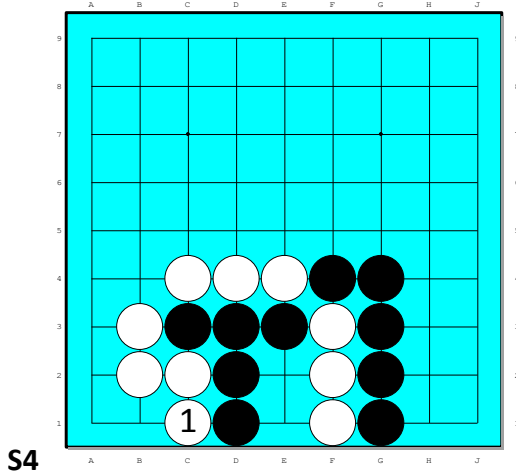
S1



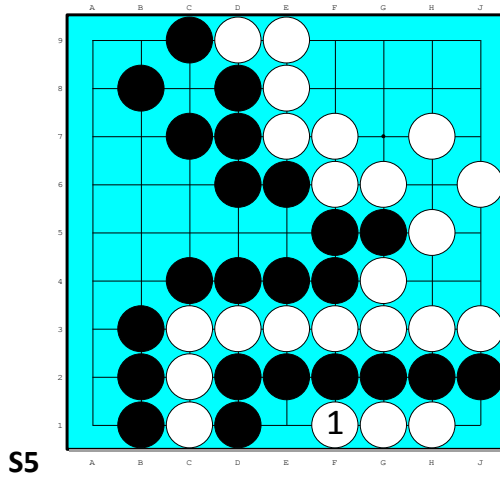
S2



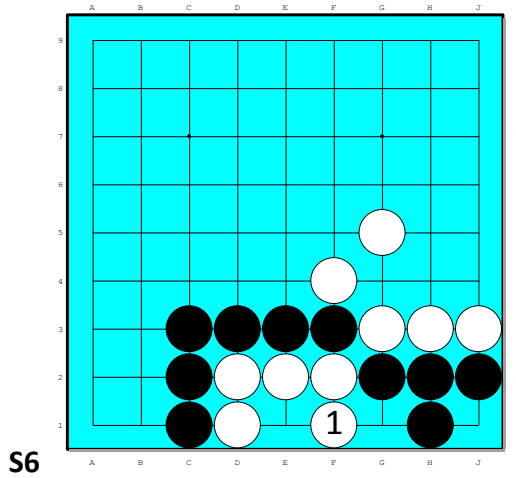
S3



S4



S5



S6