

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 30.²

Introducción: soluciones de los problemas de los talleres anteriores.

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.

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.

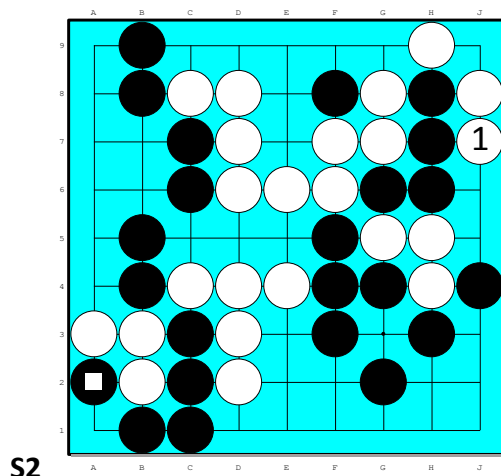
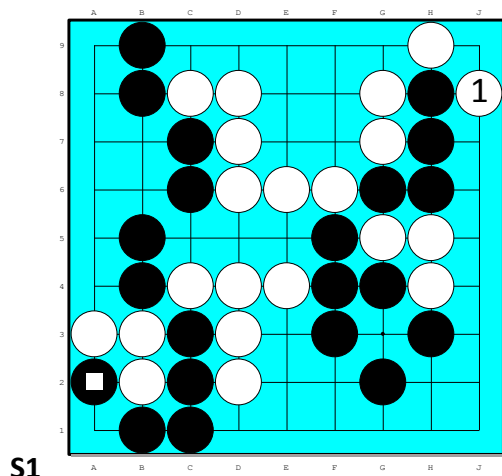
Problema 2: Blanco-J7 amenaza capturar 4 piedras negras y rescatar 3 propias.

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.

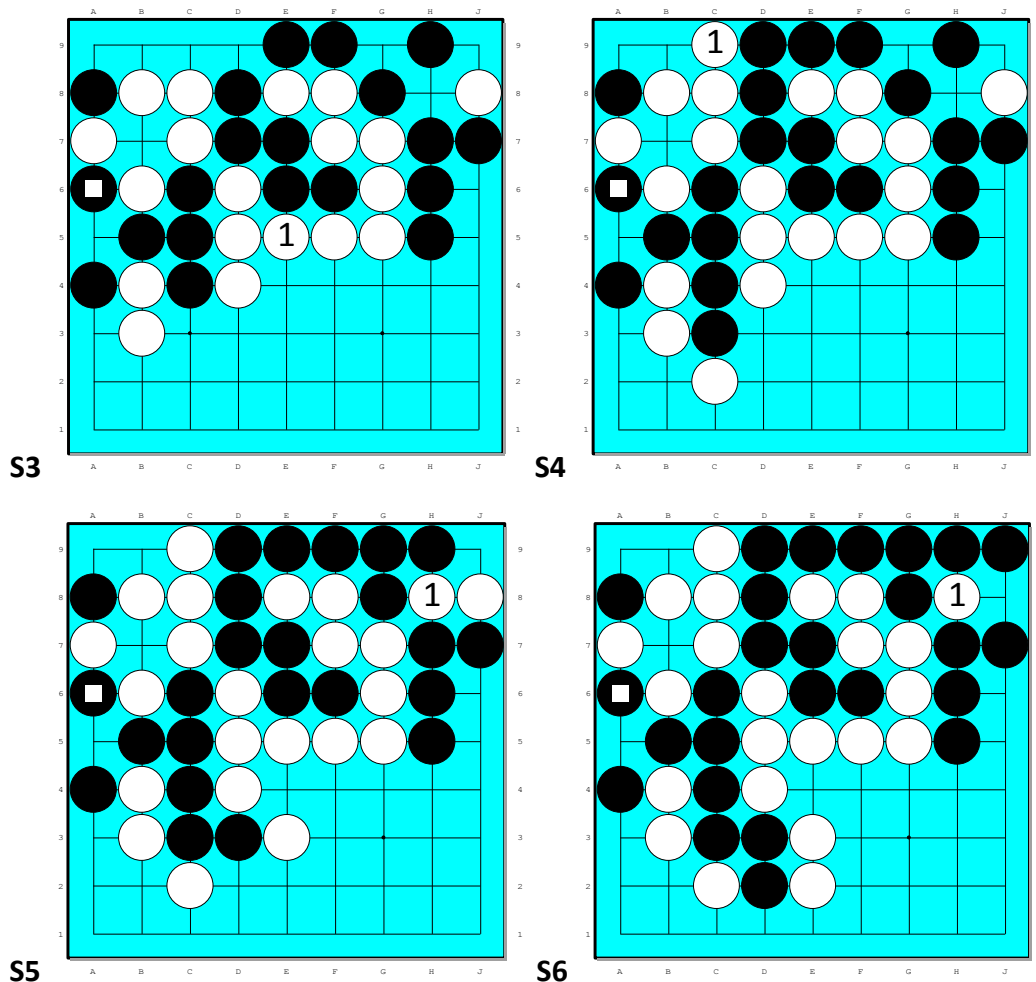
Problema 5: Blanco-H8 amenaza capturar 11 piedras negras, rescatando parte de las piedras blancas del rincón superior izquierdo.

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



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

² Autor: Fernando Aguilar.



La idea es revisar en este taller tanto las soluciones de estos problemas como los que habían quedado del taller anterior (correspondientes al taller N° 28).

Se recuerda que las soluciones de aquellos problemas son:

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

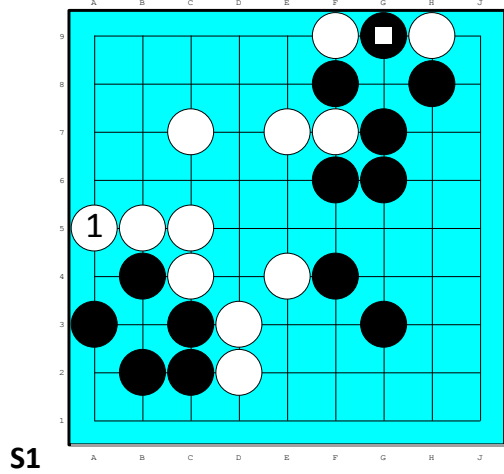
Problema 2: Blanco-C1 amenaza quitarle los ojos al grupo negro del rincón inferior izquierdo (Blanco-A2 sería una alternativa posible).

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

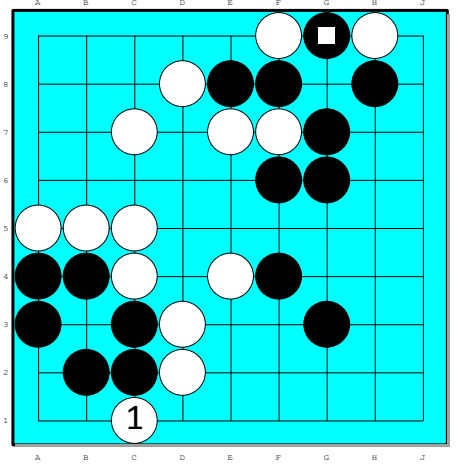
Problema 4: Blanco-B1 amenaza capturar las tres piedras negras del rincón inferior izquierdo y rescatar cuatro piedras propias.

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).

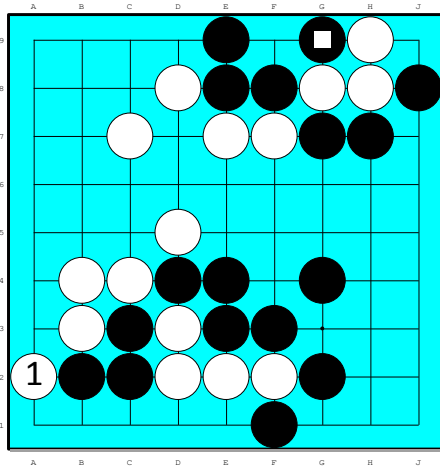
Problema 6: Blanco-D2 pone dos piedras en atari y amenaza quitarle los ojos al grupo negro del borde inferior (Blanco-D1 sería igualmente correcta).



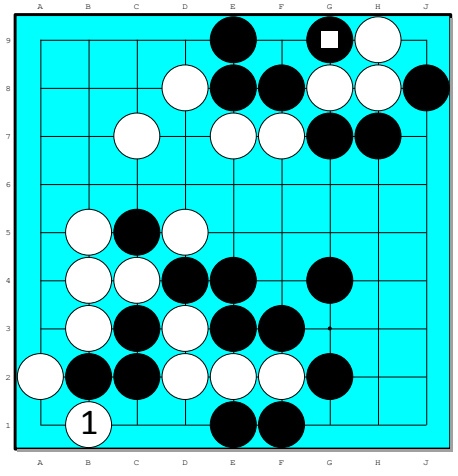
S1



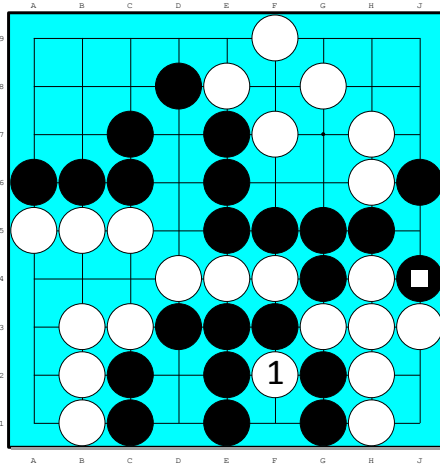
S2



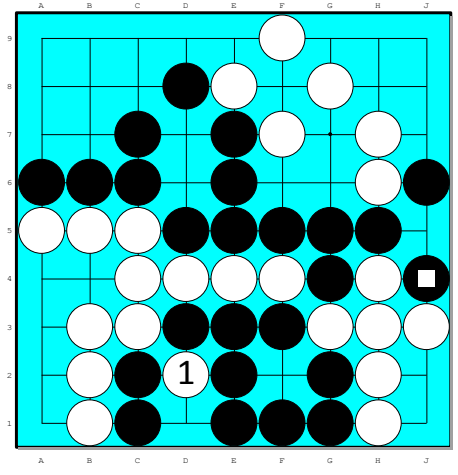
S3



S4



S5



S6

Si el profesor se llevó las hojas correspondientes a estos problemas para pasar los datos al registro, en este momento las devuelve a los niños. Si lo hizo al final del taller anterior, los niños deberán traer esas hojas consigo.

En primer lugar se hará una revisión de las soluciones de estos problemas.

Se empieza entonces por el problema 1 de la serie de problemas del taller N° 28. Se arma la posición correspondiente en el tablero mural y se pide a un niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 1.

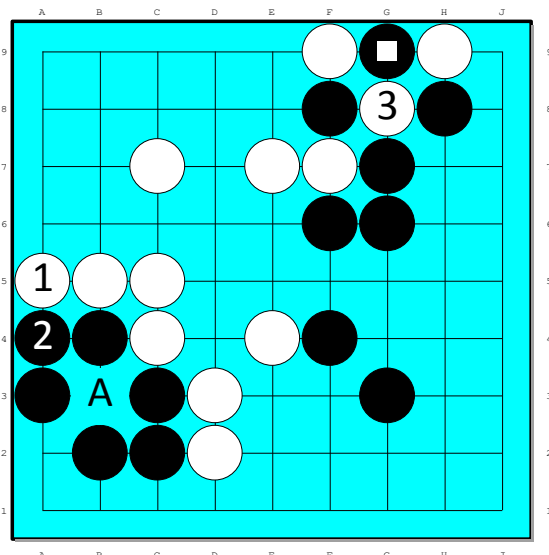


DIAGRAMA 1

Se juega Negro 2 mientras se comenta que esa jugada es necesaria para mantener al grupo con dos ojos, ya que una jugada de Blanco en ese mismo punto haría que "A" fuera un ojo falso (se puede ubicar brevemente una piedra blanca en el punto de 2 para ilustrar esto).

Luego se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco. Se espera de él que retome el ko con Blanco 3. Entonces se juega Negro 4 como se ve en el diagrama 2.

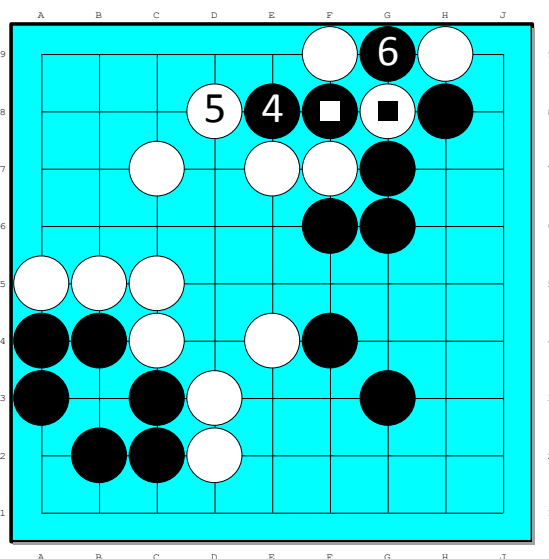


DIAGRAMA 2

Se comenta que Negro 4 saca del atari a la piedra negra marcada. Entonces Blanco 5 pone en atari contra el borde a las dos piedras negras, pero Negro 6 captura la piedra blanca marcada y saca a las dos negras del atari.

Se llega así a la posición correspondiente al problema 2.

Se pide al niño (o se llama a otro niño, como se prefiera) que muestre la siguiente amenaza de ko de Blanco.

Se espera de él que juegue Blanco 7 como se ve en el diagrama 3.

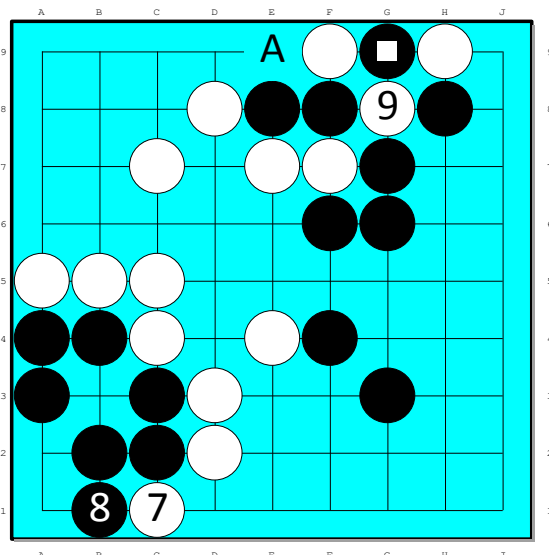


DIAGRAMA 3

Se juega Negro 8 mientras se comenta que esa jugada es necesaria para mantener al grupo con dos ojos, ya que una jugada de Blanco en ese mismo punto impediría que Negro formara un ojo en el espacio del rincón (se puede ubicar brevemente una piedra blanca en el punto de 8 para ilustrar esto).

Nota pedagógica: Es posible que surja la pregunta por la amenaza de Blanco en A2 (en lugar de Blanco 7), poniendo en atari a tres piedras negras (también puede ocurrir que el niño la señale como la respuesta).

Esa jugada es posible, ya que también amenaza matar el grupo negro, por lo cual se la puede dar por válida.

La ventaja de Blanco 7 es que, si más adelante Blanco necesitara otra amenaza de ko, le quedaría todavía la de A2.

Luego se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que retome el ko con Blanco 9. Se comenta que, a continuación, Blanco podrá capturar las dos piedras que están en atari con Blanco "A", terminando el ko.

Negro deberá pensar qué le conviene hacer con las dos jugadas de que dispone (mientras Blanco termina el ko), ya que no tiene posibilidades de amenazar la captura de ningún grupo blanco.

A continuación se pasa al problema 3 de esta serie. Se arma la posición en el tablero y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 4.

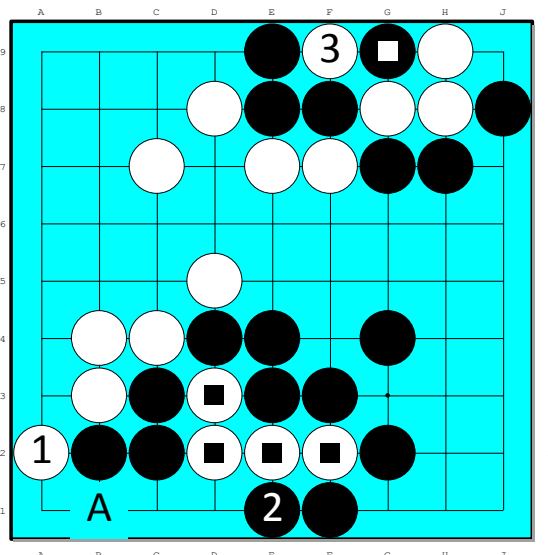


DIAGRAMA 4

Se juega Negro 2 mientras se comenta que esa jugada es necesaria para ganar la carrera para capturar que se produce en ese sector, ya que pone en atari a las cuatro piedras blancas marcadas antes que Blanco ponga en atari a las tres negras con una jugada en "A" (se puede ilustrar esto retirando la piedra negra y ubicando una blanca en "A", para luego volver a la posición del diagrama).

Luego se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco. Se espera de él que retome el ko con Blanco 3. Entonces se juega Negro 4 como se ve en el diagrama 5.

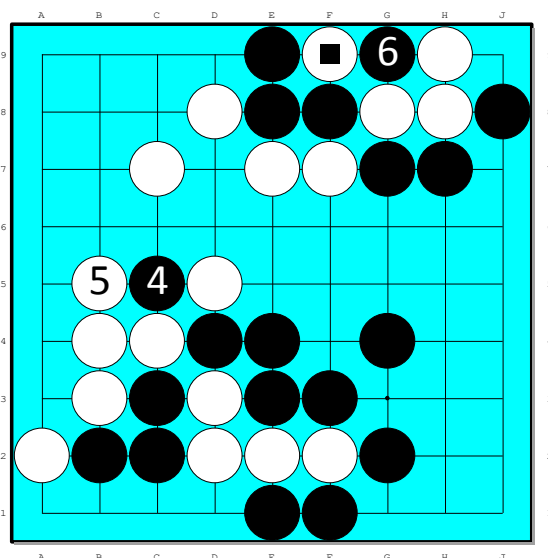


DIAGRAMA 5

Se comenta que Blanco responde en 5 para evitar una jugada de Negro en ese mismo punto, que dejaría varias piedras blancas encerradas contra el borde (se ubica brevemente una piedra negra allí para ilustrar esto). Por lo tanto, Negro puede retomar el ko con Negro 6.

Se llega así a la posición correspondiente al problema 4.

Se pide al niño (o a un nuevo niño) que muestre la siguiente amenaza de ko de Blanco.

Se espera de él que juegue Blanco 7 como se ve en el diagrama 6.

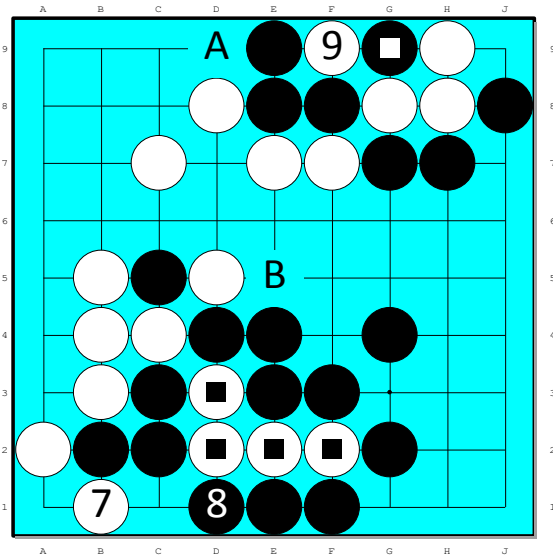


DIAGRAMA 6

Se juega Negro 8, capturando las cuatro piedras blancas marcadas, mientras se comenta que de ese modo Negro saca del atari a sus tres piedras.

Luego se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco. Se espera de él que retome el ko con Blanco 9. Se comenta que, a continuación, Blanco podrá capturar las tres piedras que están en atari con Blanco "A", terminando el ko.

Negro puede jugar por ejemplo en "B", amenazando capturar una piedra blanca y rescatar una propia que está en atari, pero Blanco probablemente no responderá ante esa amenaza, ya que la ganancia que obtiene al terminar el ko es muy grande y supera con creces la que obtendría Negro.

Luego se pasa al problema 5 de esta serie.

Se arma la posición en el tablero y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 7.

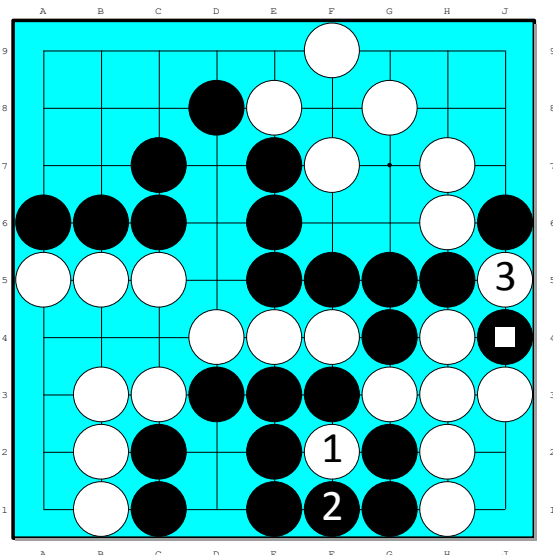


DIAGRAMA 7

Se juega Negro 2 mientras se comenta que sería igualmente bueno para Blanco jugar Blanco 1 en el punto de 2.

Nota pedagógica: Tal vez surja la pregunta por el otro atari, en D1 o D2.

Estrictamente hablando, esa otra amenaza sería posible, pero la explicación de cómo funcionaría en ese caso está excedida de nivel.

Se puede decir simplemente que Blanco 1 es mejor, porque amenaza una captura de dos piedras que le daría el segundo ojo al grupo del rincón.

Se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que retome el ko con Blanco 3. Luego se juega Negro 4 como se ve en el diagrama 8.

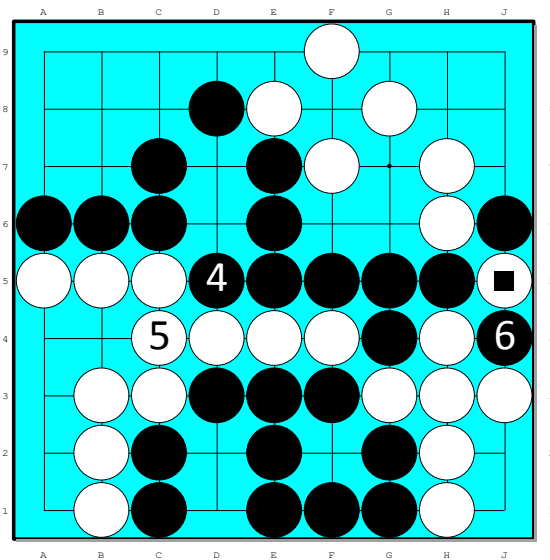


DIAGRAMA 8

Se comenta que Blanco responde en 5 para conectar sus piedras en atari, y Negro retoma el ko con Negro 6. Se llega así a la posición correspondiente al problema 6.

Se pide al niño (o a un nuevo niño) que muestre la siguiente amenaza de ko de Blanco.

Se espera de él que juegue Blanco 7 como se ve en el diagrama 9.

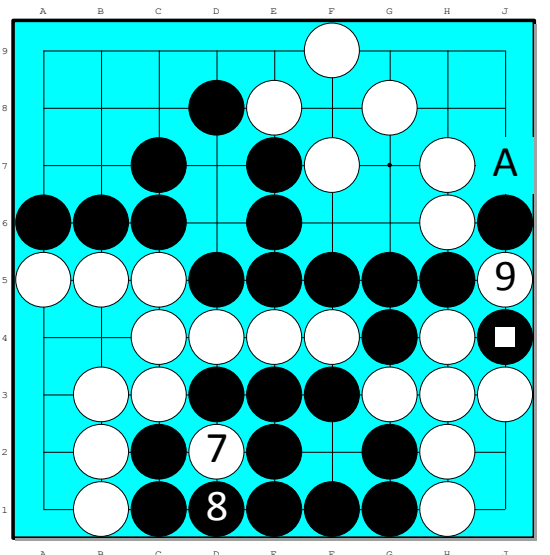


DIAGRAMA 9

Se juega Negro 8, capturando la piedra blanca de 7, mientras se comenta que de ese modo Negro asegura los dos ojos de su grupo.

Luego se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco. Se espera de él que retome el ko con Blanco 9.

Se comenta que, a continuación, Blanco podrá capturar una piedra con Blanco "A", terminando el ko y estableciendo una conexión por el borde para su grupo del rincón inferior derecho.

Negro deberá decidir qué hace con las dos jugadas que puede hacer de manera consecutiva.

De este modo se completa la revisión de los problemas de la serie correspondiente al taller N° 28.

Si alguno de los niños respondió algún problema de manera incorrecta, puede aprovechar este momento para corregir la respuesta en el papel.

Luego se pasa a la siguiente actividad.

Actividad grupal: resolución de nuevos problemas.

En este taller se producirá una revisión de los temas vistos hasta el momento.

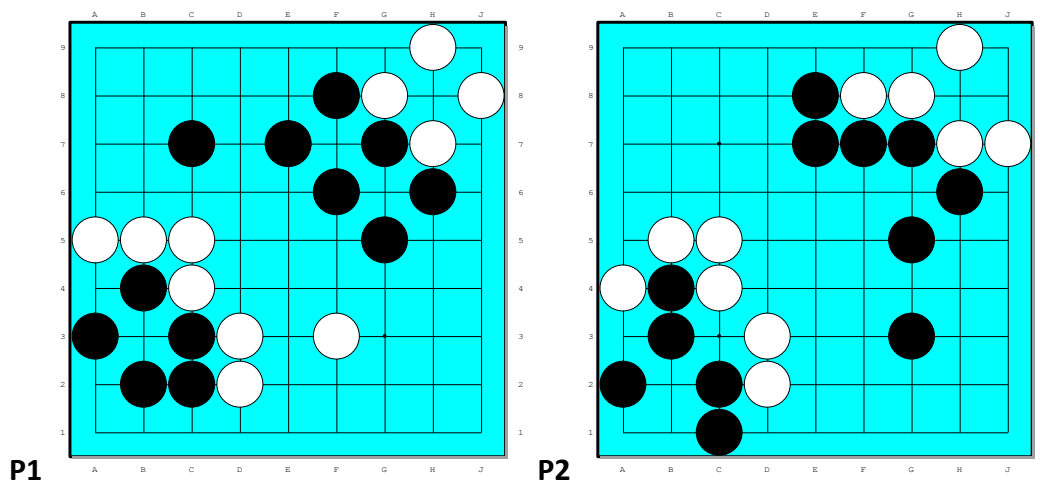
Para ello, además de revisar las soluciones de los problemas correspondientes a los talleres anteriores, se entregará la nueva hoja de problemas para que sean resueltos en clase.

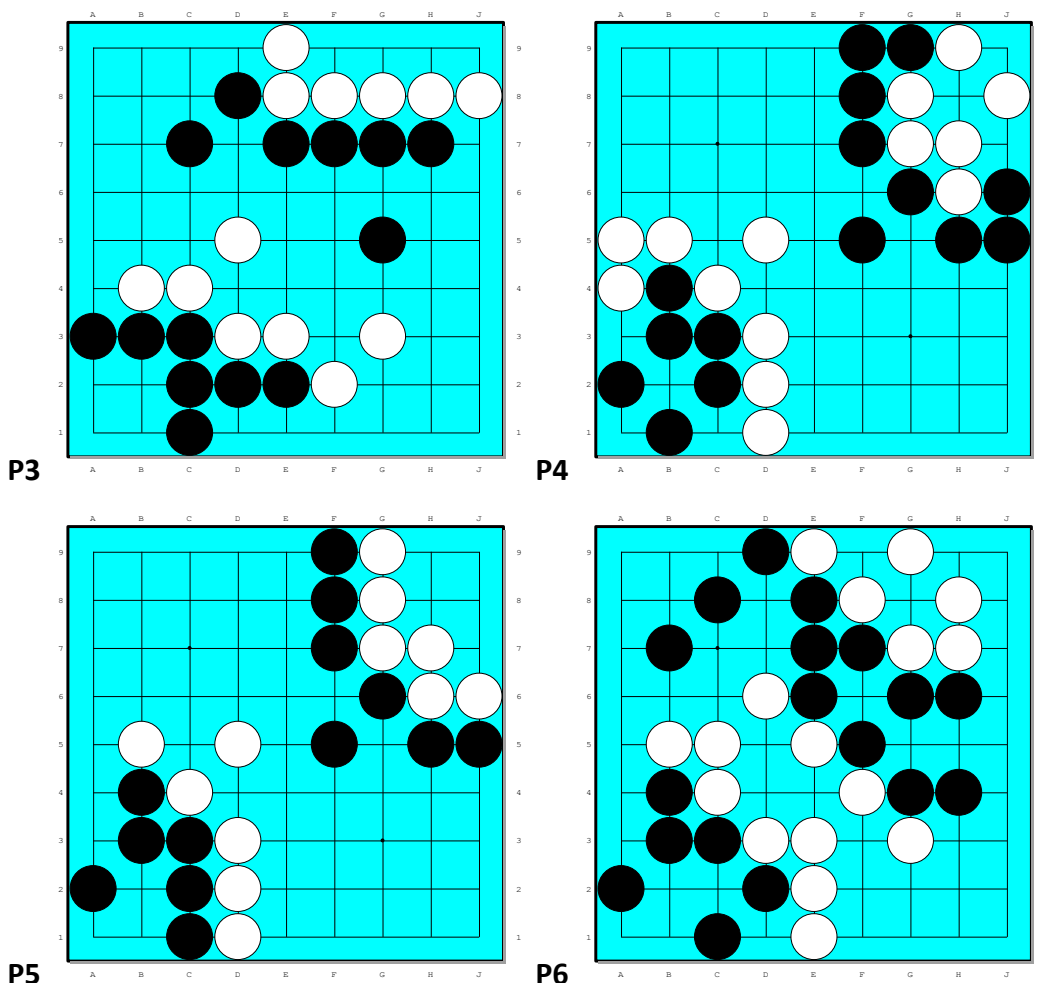
La consigna es marcar la jugada de Blanco que asegura la vida de un grupo propio o mata un grupo rival.

En cada posición hay un grupo negro y un grupo blanco, uno de ellos en situación de ser atacado y el otro con dos ojos asegurados.

Se trata de determinar si Blanco está en condiciones de matar el grupo negro o si necesita defender el grupo propio.

La respuesta consiste en marcar la jugada de Blanco que logra lo uno u otro.





Se comenta al grupo que, con la resolución de estos problemas, están por alcanzar el nivel de 25-kyu.

Nota pedagógica: La información que han recibido los niños a lo largo de la serie de talleres supera con creces la que necesita un jugador para alcanzar el nivel de 25-kyu. La categoría 25-kyu corresponde al conocimiento de los métodos de conteo con una comprensión tal que posibilite jugar una partida y determinar el ganador usando el método de conteo japonés. Para esto es clave la determinación de los grupos vivos y muertos, por lo cual la resolución correcta de esta serie de problemas garantiza que se ha alcanzado ese nivel. Es probable que varios de los niños tengan un nivel de juego más alto, en la medida que hayan incorporado las distintas técnicas de juego que se vieron en los talleres.

Se recomienda a los niños que, para cada problema, piensen bien qué grupo tiene los ojos asegurados y cuál no, antes de decidir y marcar la jugada.

Si tienen alguna duda, la consigna es preguntar al profesor.

Nota sobre aspectos organizativos: El profesor deberá usar el tiempo que les lleva a los niños la resolución de los problemas, para revisar las hojas que han entregado con las respuestas de los problemas del taller anterior, de modo de devolverlas en el presente taller. Se sugiere que, además de pasar los datos al registro, se indiquen con tildes en las mismas hojas aquellos problemas que fueron resueltos correctamente, para información del niño. La idea es revisar las respuestas de esos problemas a continuación, con todo el grupo.

Se pide a los niños que entreguen las hojas con las respuestas a medida que vayan terminando de resolver los problemas.

Una vez que todos han entregado sus hojas se pasa a la actividad siguiente, que consiste en la revisión de los problemas del taller anterior (Nº 29), que el profesor habrá corregido mientras los niños resolvían los problemas nuevos.

Actividad grupal: revisión de los problemas del taller anterior.

El profesor entrega a los niños las hojas que acaba de corregir y los invita a revisar juntos las respuestas. A medida que se hace la revisión, los niños tendrán la posibilidad de corregir los errores que pudieran haber cometido.

Se arma en el tablero mural la posición correspondiente al problema Nº 1 de esa serie y se pide a un niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 10.

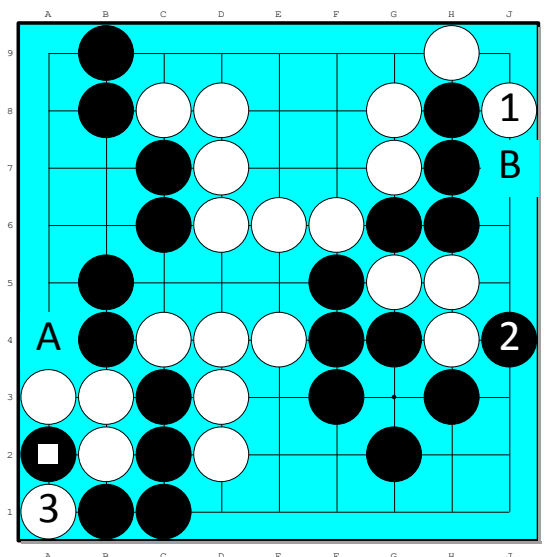


DIAGRAMA 10

Se juega Negro 2 mientras se comenta que esa jugada es necesaria para ganar la carrera para capturar que se produce en ese sector.

Si en cambio Negro jugara en "A" para capturar tres piedras y terminar el ko, Blanco jugaría en "B" para poner cuatro piedras negras en atari y ganar él la carrera para capturar (se puede ilustrar esto jugando Negro "A" y Blanco "B", para luego volver a la posición del diagrama).

Se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que retome el ko con Blanco 3.

Luego se juega Negro 4 como se ve en el diagrama 11.

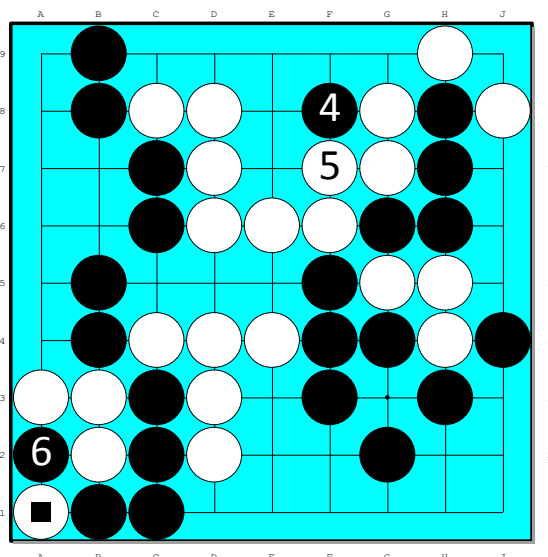


DIAGRAMA 11

Se comenta que Blanco responde en 5 para evitar una jugada de Negro en ese mismo punto, que capturaría varias piedras en el rincón superior derecho.

Negro entonces retoma el ko con Negro 6, llegándose de ese modo a la posición correspondiente al problema N° 2 de esta serie.

Se pide al niño (o se llama a otro niño, como se prefiera) que muestre la siguiente amenaza de ko de Blanco. Se espera de él que juegue Blanco 7 como se ve en el diagrama 12.

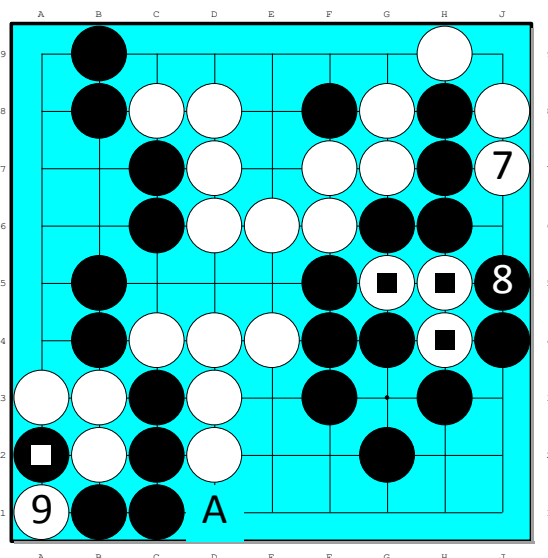


DIAGRAMA 12

Se juega Negro 8, capturando las tres piedras blancas marcadas, mientras se comenta que de ese modo Negro saca del atari a sus cuatro piedras. Luego se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que retome el ko con Blanco 9.

Se comenta que, a continuación, Blanco podrá capturar las cuatro piedras que están en atari con Blanco "A", terminando el ko. Negro deberá decidir qué hace con las dos jugadas consecutivas de que dispone, mientras Blanco termina el ko.

A continuación se arma la posición correspondiente al problema N° 3 de esta serie y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 13.

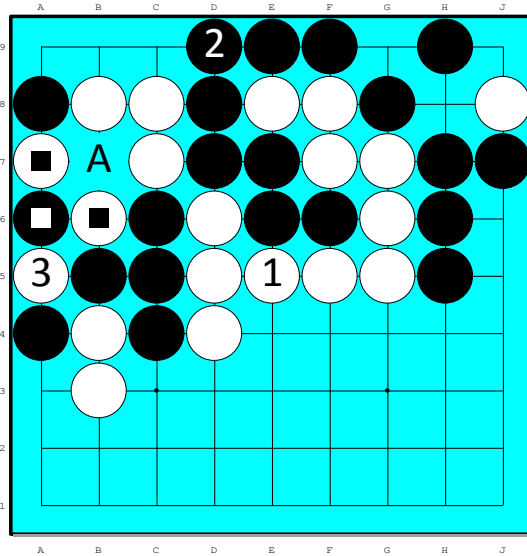


DIAGRAMA 13

Se juega Negro 2, mientras se comenta que de ese modo Negro saca del atari a sus cinco piedras.

Si en lugar de eso, Negro jugara en "A" para capturar las dos piedras blancas marcadas, Blanco jugaría en 2, capturando las cinco piedras negras y salvando las otras tres blancas del rincón (se puede ilustrar esto jugando una piedra negra en "A" y una blanca en el punto de 2, para luego volver a la posición del diagrama).

Se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que tome la piedra negra marcada con Blanco 3. Luego se juega Negro 4 como se ve en el diagrama 14.

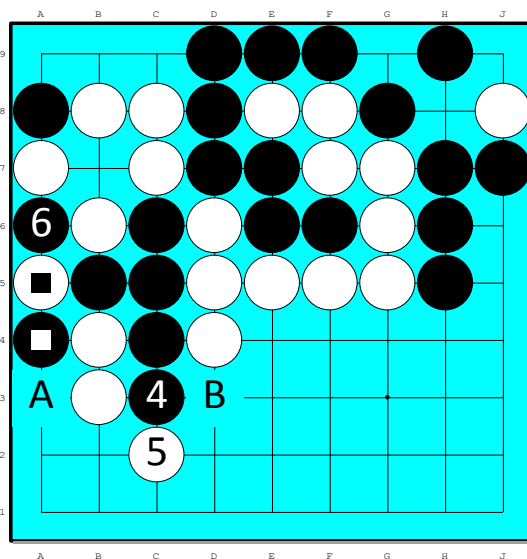


DIAGRAMA 14

Se comenta que Negro 4 saca del atari al grupo de cuatro piedras negras.

Sigue Blanco 5, poniendo nuevamente en atari a ese grupo.

Si en lugar de eso, Blanco jugara en "A" para capturar la piedra negra marcada y terminar el ko, Negro respondería en "B" para escapar con su grupo y atacar al grupo blanco del centro (se puede ilustrar esto jugando una piedra blanca en "A" y una negra en "B", para luego volver a la posición del diagrama).

Sigue Negro 6, capturando la piedra blanca marcada, con lo que se llega a la posición correspondiente al problema 4.

Se pide al niño (o a un nuevo niño) que muestre la siguiente amenaza de ko de Blanco, esperándose de él que juegue Blanco 7 como se ve en el diagrama 15.

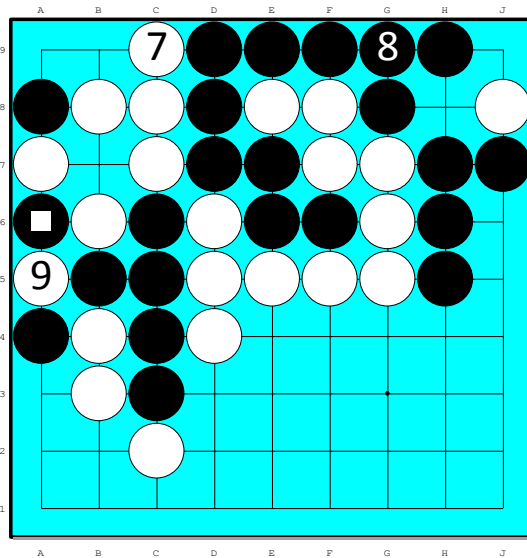


DIAGRAMA 15

Se juega Negro 8 mientras se comenta que esa jugada saca del atari al grupo de ocho piedras negras.

Se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que retome el ko con Blanco 9. Luego se juega Negro 10 como se ve en el diagrama 16.

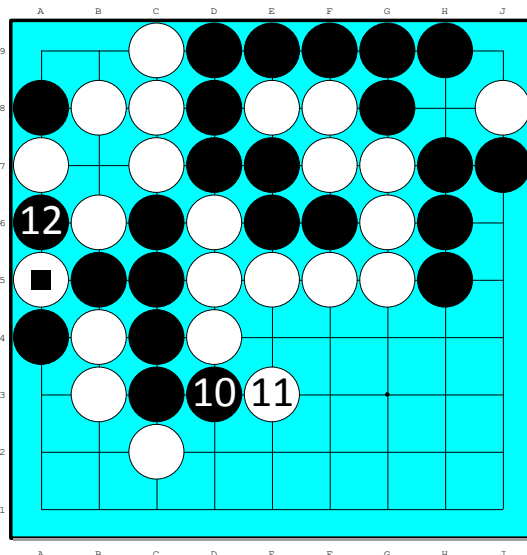


DIAGRAMA 16

Se comenta que Negro 10 saca del atari al grupo de cinco piedras negras.

Blanco 11 pone al grupo nuevamente en atari, evitando una jugada de Negro en ese mismo punto, que atacaría al grupo blanco del centro.

Se retoma el ko con Negro 12, llegándose a la posición correspondiente al problema 5.

Se pide al niño que muestre la siguiente amenaza de ko de Blanco.

Se espera de él que juegue Blanco 13 como se ve en el diagrama 17.

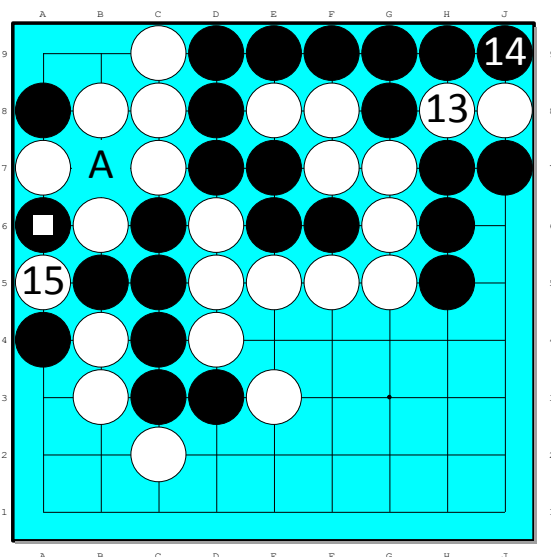


DIAGRAMA 17

Se comenta que Blanco 13 pone en atari a once piedras negras, por lo cual Negro no tiene tiempo de terminar el ko jugando en "A", sino que debe capturar las dos piedras blancas con Negro 14.

Nota pedagógica: Blanco 13 es correcta porque después de Negro 14, a Blanco le queda una amenaza de ko más. En cambio, si Blanco jugara en 14 obligaría a Negro a jugar en el punto de 13, capturando dos piedras, pero a Blanco no le quedaría otra amenaza de ko para después. Si el profesor lo considera oportuno, puede preguntar al grupo cuál de las dos jugadas le conviene hacer a Blanco, para ver si los niños han notado la diferencia.

Se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que retome el ko con Blanco 15.

Luego se juega Negro 16 como se ve en el diagrama 18.

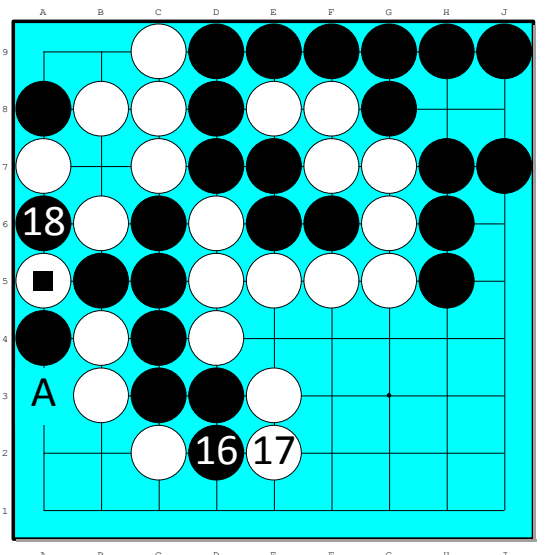


DIAGRAMA 18

Se comenta que Negro 16 saca del atari al grupo de seis piedras negras. Blanco no termina el ko con una jugada en “A”, sino que juega Blanco 17 poniendo al grupo nuevamente en atari (y evitando una jugada de Negro en ese mismo punto).

Se retoma el ko con Negro 18, llegándose a la posición correspondiente al problema 6.

Se pide al niño que muestre la siguiente amenaza de ko de Blanco (la jugada será obvia si se preguntó previamente al grupo por las alternativas para la amenaza de ko anterior).

Se espera de él que juegue Blanco 19 como se ve en el diagrama 19.

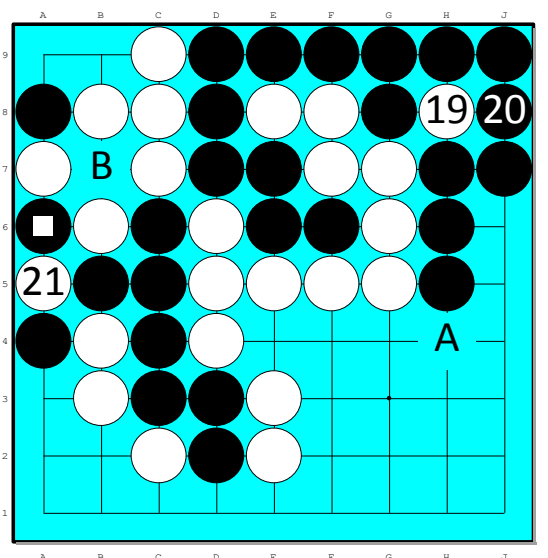


DIAGRAMA 19

Se comenta que, en lugar de Blanco 19, una jugada de Blanco en “A” amenazaría dejar al grupo con un solo ojo, pero Negro respondería en “B”, capturando dos piedras y dejando en atari a otras cuatro, por lo que Blanco “A” no sería una amenaza de ko efectiva.

Se juega Negro 20 y se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que retome el ko con Blanco 21.

Luego se juega Negro 22 como se ve en el diagrama 20.

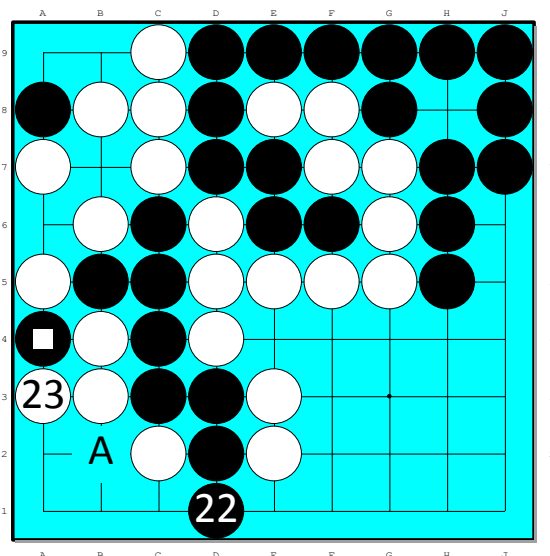


DIAGRAMA 20

Para finalizar el análisis, se juega Blanco 23 (o se pide al niño que la juegue). Se comenta que Blanco debe terminar el ko ahora, porque si permite que Negro retome el ko, luego no le quedarán amenazas de ko.

Se comenta que ha quedado el grupo negro de ocho piedras con dos libertades. Negro tratará de evitar que su grupo sea capturado, jugando ahora en "A" para capturar una piedra blanca mediante atari contra el borde.

Nota pedagógica: La posición tiene todavía muchas aristas complejas, pero el análisis de lo que sigue después saldría del tema y se excedería de nivel.

El juego continúa, pero la lucha de ko ha terminado y también la revisión de los problemas.

Se invita entonces a los niños a pasar 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 sobre aspectos organizativos: Se propone que el profesor revise las hojas que los niños acaban de entregar con las respuestas de los problemas, de modo de devolverlas en el presente taller.

Se sugiere que, además de pasar los datos al registro, se indiquen con tildes en las mismas hojas aquellos problemas que fueron resueltos correctamente, para información del niño.

La idea es revisar también las respuestas de esos problemas con todo el grupo, de modo que los niños puedan llevarse a sus casas las hojas con todas las respuestas corregidas.

El tiempo de la práctica de juego será el que le lleve al profesor la corrección de las hojas que acaban de entregar los niños.

La última actividad de este taller será la revisión de las respuestas.

Actividad grupal: revisión de las soluciones de los problemas.

Se devuelven a los niños las hojas corregidas y se comenta al grupo que se verán ahora las soluciones de todos los problemas, como un modo de repasar los temas que se han aprendido hasta el momento.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-A4 mata el grupo negro del rincón inferior izquierdo.

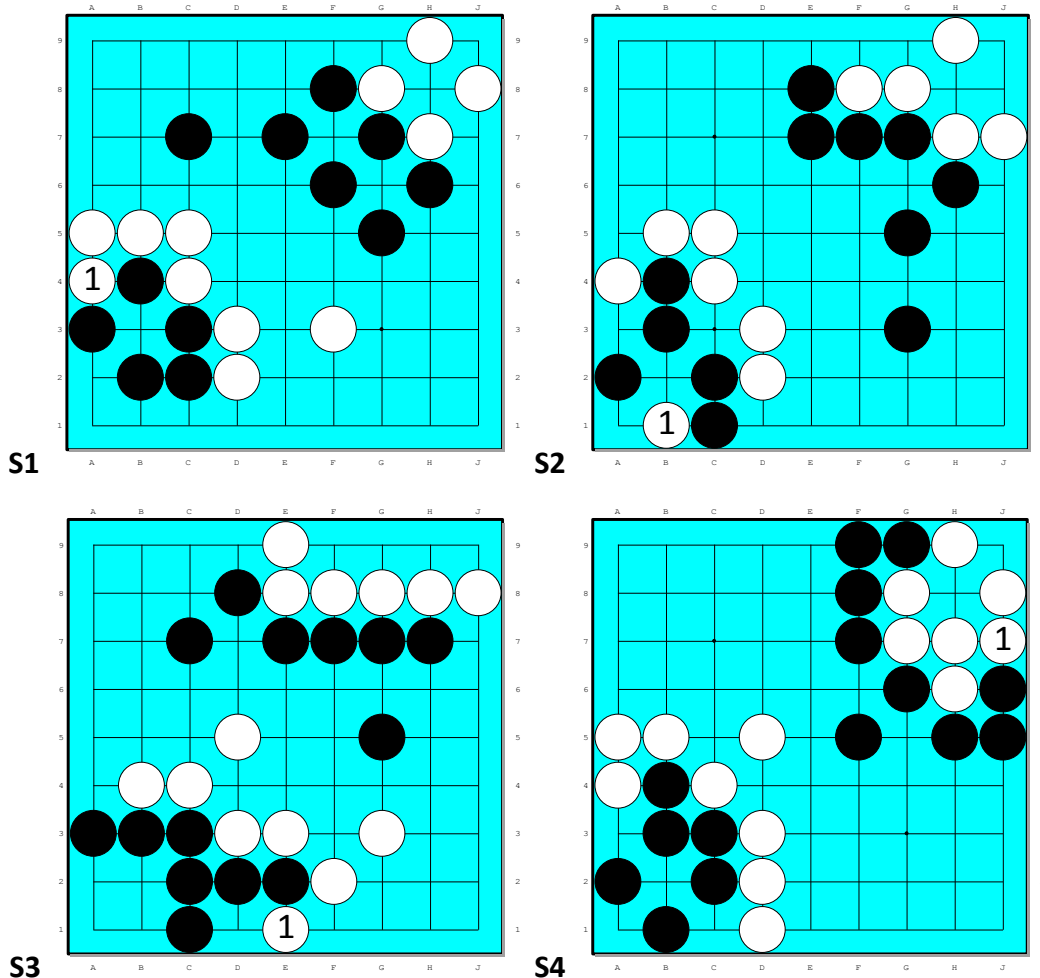
Problema 2: Blanco-B1 mata el grupo negro del rincón inferior izquierdo.

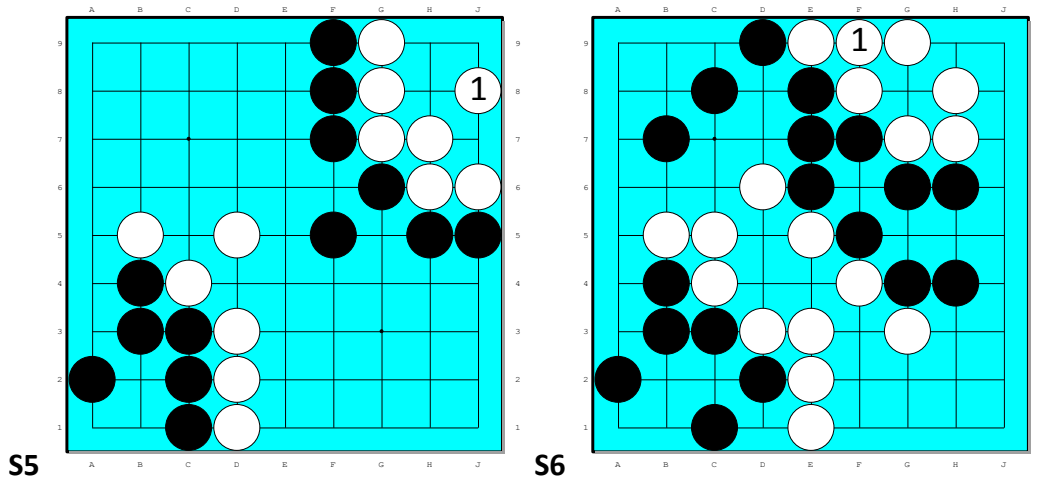
Problema 3: Blanco-E1 mata el grupo negro del rincón inferior izquierdo.

Problema 4: Blanco-J7 asegura la vida del grupo del rincón superior derecho.

Problema 5: Blanco-J8 asegura la vida del grupo del rincón superior derecho.

Problema 6: Blanco-F9 asegura la vida del grupo del rincón superior derecho.





Se arma en el tablero mural la posición correspondiente al problema N° 1 de esta serie y se pide a un niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 21.

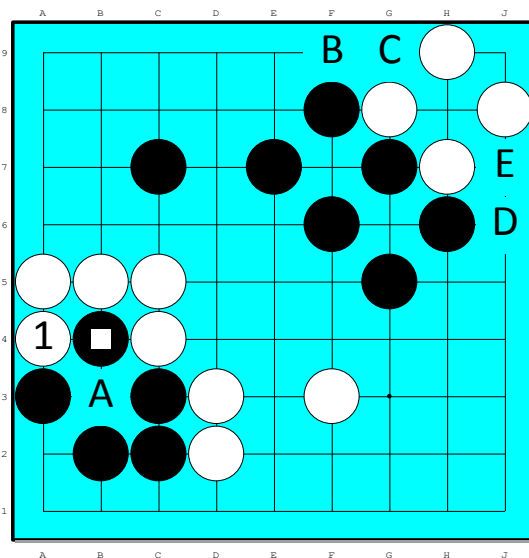


DIAGRAMA 21

Se comenta que la piedra negra marcada ha quedado en atari y por lo tanto el ojo de “A” es falso. El grupo no tiene posibilidades de hacer dos ojos en el espacio que rodea en el rincón (se puede mostrar eso si los niños manifiestan interés). Por lo tanto, el grupo negro muere.

Luego se analiza la situación del grupo blanco del rincón superior derecho: si Negro juega en “B”, Blanco responde en “C”, mientras que si Negro juega en “D”, Blanco responde en “E” (se pueden ubicar piedras negras y blancas en los puntos mencionados para ilustrar esto).

Por lo tanto, el grupo blanco está vivo y no necesita una jugada de refuerzo.

Luego se arma en el tablero mural la posición correspondiente al problema N° 2 y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 22.

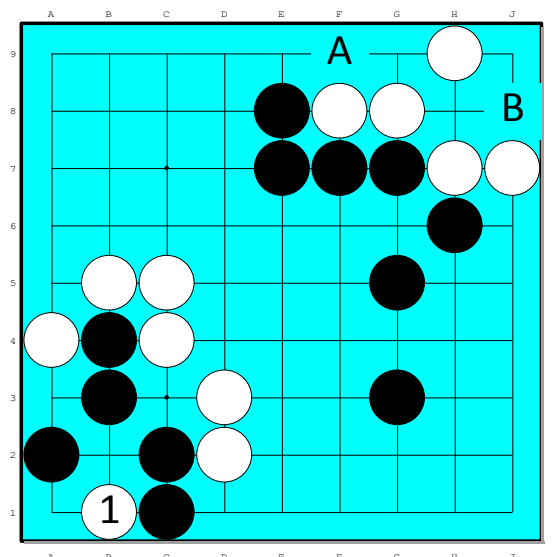


DIAGRAMA 22

Se comenta que Blanco ha ocupado el punto vital del grupo negro, que ahora sólo tiene un ojo y por lo tanto muere.

En cambio, el grupo blanco del rincón superior derecho tiene dos puntos vitales: en "A" (para formar un ojo que se suma al que el grupo tiene en el espacio del rincón) y en "B" (para dividir en dos el espacio que el grupo rodea en el rincón y formar de ese modo dos ojos).

Si Negro juega en "A", Blanco puede responder en "B" y viceversa (se puede ilustrar esto colocando brevemente una piedra negra en "A" y una blanca en "B", y luego al revés, para después volver a la posición del diagrama). Por lo tanto, el grupo blanco tiene seguridad de hacer dos ojos y no necesita una jugada de refuerzo.

Después se pasa al problema N° 3.

Se arma la posición correspondiente y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 23.

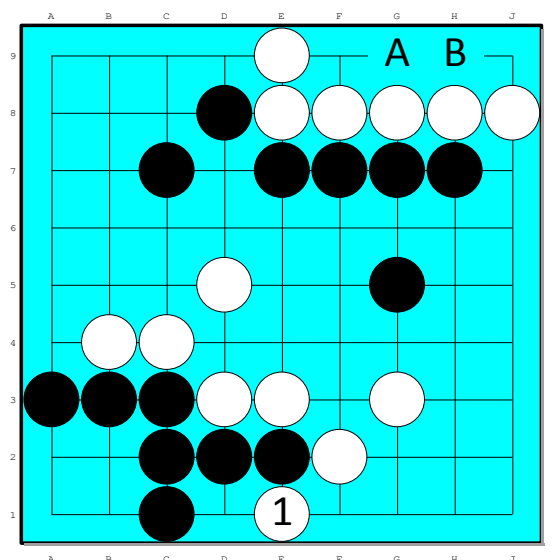


DIAGRAMA 23

Se comenta que la jugada de Blanco ocupa un punto vital, impidiendo que Negro forme un ojo sobre el borde con una jugada en el mismo punto.

Se señala luego que Blanco no necesita jugar en "A" o en "B" (lo mismo se puede comentar si el niño señala alguno de esos puntos como la respuesta, en lugar de Blanco 1). El motivo es que si Negro juega en uno de esos puntos, Blanco puede jugar en el otro y de todos modos forma dos ojos (se puede ubicar brevemente una piedra negra en "A" y una blanca en "B" y luego al revés, para ilustrar esto).

Se pregunta entonces al grupo si la jugada Blanco 1 mata al grupo negro del rincón inferior izquierdo o no.

Para verificar esto, se juega Negro 2 como se ve en el diagrama 24.

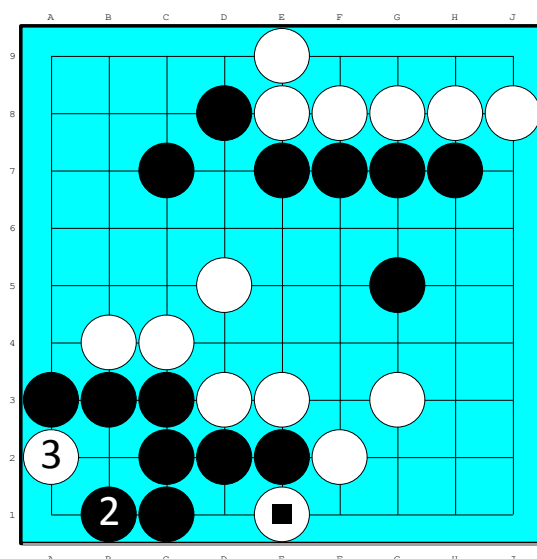


DIAGRAMA 24

Se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperándose de él que juegue Blanco 3.

Se comenta entonces que, una vez que Blanco juega la piedra marcada, el grupo negro no puede hacer ojos, porque cualquier jugada que haga (como Negro 2) será respondida por una de Blanco que ocupe el punto vital (como hace Blanco 3).

Para ilustrar esto último, se pueden reubicar la piedra negra de 2 y la blanca de 3 con las otras disposiciones posibles en el cuadrado de cuatro puntos del rincón, de modo que quede claro que el grupo negro siempre queda con un solo ojo.

Luego se arma en el tablero mural la posición correspondiente al problema N° 4 y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 25.

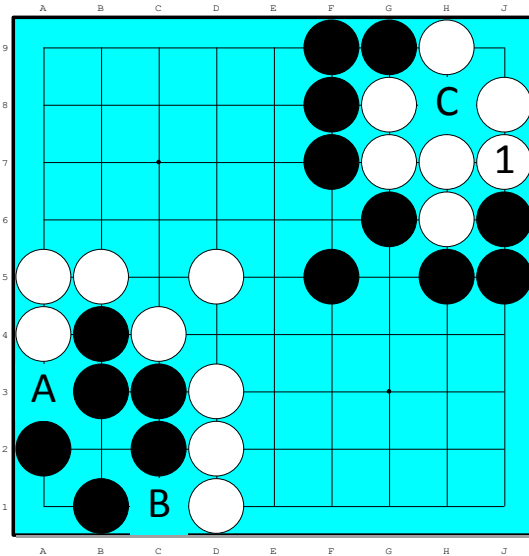


DIAGRAMA 25

Se comenta que esta jugada asegura los dos ojos del grupo del rincón superior derecho.

Se comenta también que si Blanco ataca al grupo negro del rincón inferior izquierdo con una jugada en "A" o en "B", Negro responderá en "B" o en "A" respectivamente, asegurando los ojos como hace Blanco 1 en el otro rincón.

Por lo tanto, Blanco no tiene manera de matar al grupo negro de abajo y, en cambio, sí necesita defender su grupo de arriba, ya que una jugada de Negro en el punto de 1 convertiría a "C" en ojo falso (se puede retirar brevemente la piedra blanca de 1 y ubicar una negra allí para ilustrar esto).

Después se pasa al problema N° 5.

Se arma la posición correspondiente y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 26.

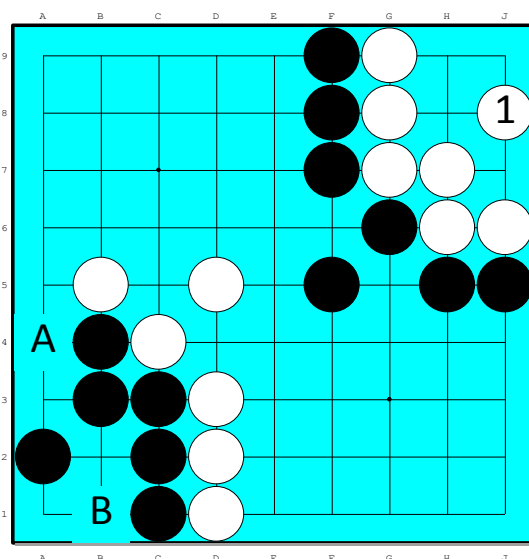


DIAGRAMA 26

Se comenta que esta jugada de Blanco ocupa el punto vital, ya que divide el espacio que rodea el grupo en el rincón para formar dos ojos.

Luego se comenta que el grupo negro del rincón inferior izquierdo tiene dos puntos vitales, en "A" y "B". Si Blanco juega en "A", Negro responde en "B" y viceversa (se puede ubicar brevemente una piedra blanca en "A" y una negra en "B" y luego al revés, para ilustrar esto).

Por lo tanto, el grupo negro de abajo tiene seguridad de hacer dos ojos, mientras que el grupo blanco de arriba necesita de la jugada Blanco 1 para vivir (caso contrario Negro juega en 1 y mata el grupo).

Luego se reubica Blanco 1 como se ve en el diagrama 27, mientras se pregunta a los niños qué pasa si Blanco juega así.

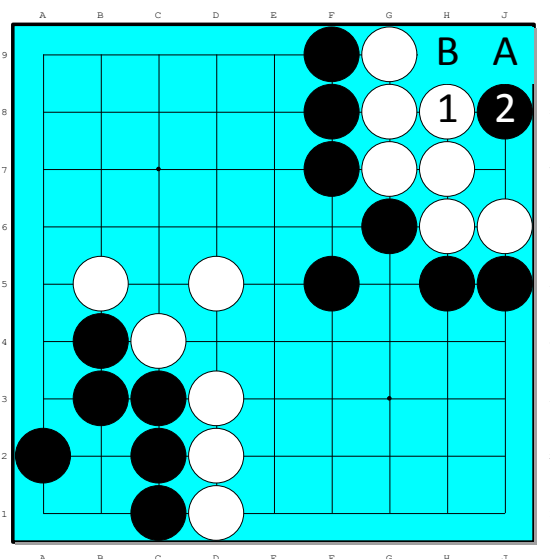


DIAGRAMA 27

Se pide al niño que haga la jugada de Negro, esperándose de él que juegue Negro 2.

Entonces se comenta que si ahora Blanco juega en "A" con la intención de formar dos ojos, Negro puede responder en "B", produciéndose una situación de ko en la que estaría en juego la vida del grupo blanco. Blanco 1 no ha ocupado el punto vital y eso ha puesto en riesgo la vida del grupo blanco.

Para terminar la revisión de esta serie de problemas, se arma en el tablero la posición correspondiente al problema N° 6.

Se pide a otro niño que pase a mostrar la solución, esperándose de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 28.

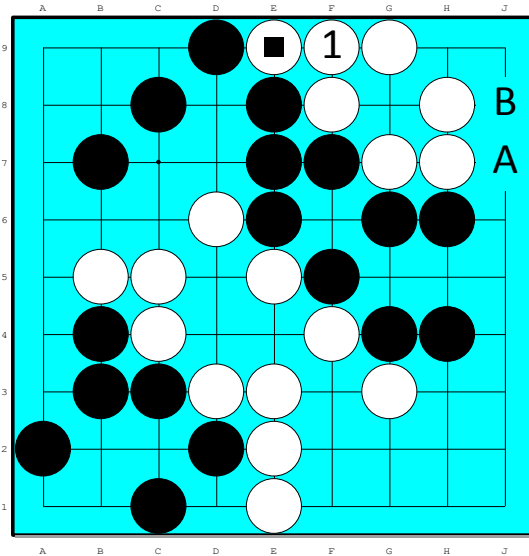


DIAGRAMA 28

Se comenta que esta jugada impide la captura en ko de la piedra marcada, que estaba en atari, y asegura la formación de un ojo.

Se comenta también que si Negro juega en “A”, Blanco responde en “B” y queda formado el segundo ojo en el espacio del rincón (para ilustrar esto se pueden ubicar piedras en los puntos mencionados, dando en ello participación al niño).

Luego se pregunta a los niños qué pasa con el grupo negro del rincón inferior izquierdo.

Para esto se reubica la piedra blanca de 1 como se ve en el diagrama 29.

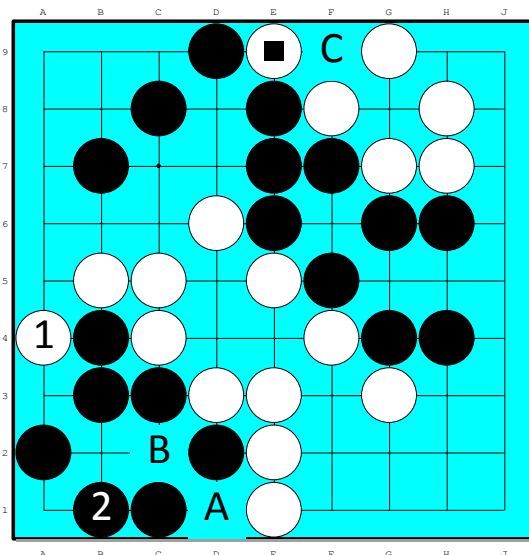


DIAGRAMA 29

Se pide al niño que juegue la respuesta de Negro para vivir con ese grupo. Se espera de él que juegue Negro 2.

Se comenta entonces que si Blanco juega en “A”, Negro responde en “B” y viceversa (se puede ubicar brevemente una piedra blanca en “A” y una negra en “B” y luego al revés, para ilustrar esto). Por lo tanto, Blanco no tiene manera de matar el grupo negro de abajo.

En cambio, Blanco sí necesita defender el grupo de arriba, porque si permite a Negro jugar en “C”, la vida de su grupo dependerá de un ko (se puede ubicar brevemente una piedra negra en “C” para mostrar que se produce un ko).

Con esto se completa la revisión de los problemas.

Se comenta que quienes los hayan resuelto correctamente, han alcanzado el nivel de 25-kyu.

Nota pedagógica: Se sugiere ofrecer a aquellos niños que hayan cometido errores en la resolución de los problemas, una instancia de repaso y nivelación de los conocimientos, para que todo el grupo tenga un nivel mínimo con el cual abordar la etapa siguiente del aprendizaje. Esa instancia podría consistir en jugar una partida con el profesor y realizar el procedimiento completo para determinar el resultado con el conteo japonés.

Con lo aprendido hasta acá, los niños tienen los elementos necesarios para jugar una partida aplicando el método japonés de conteo, no sólo entre ellos mismos sino también con personas (niños o adultos) de otros lugares.

Nota sobre aspectos organizativos: Como cierre de esta etapa se sugiere organizar un nuevo torneo interno, esta vez aplicando el método japonés de conteo. Si las circunstancias lo admiten, también es un buen momento para realizar un torneo intercolegial.

Se cierra el taller felicitando a los niños por haber completado esta etapa del aprendizaje.

A futuro, hay todo un mundo de técnicas que es posible aprender para mejorar el nivel de juego.