

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER Nº 16.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

El taller comienza con una revisión de los problemas que habían quedado para resolver en el hogar.

En el enunciado se pedía marcar la jugada de Blanco que completa el territorio y anotar la cantidad de puntos que tiene cada bando.

La idea es comentar con el grupo las respuestas de todos los problemas.

Como las posiciones son engorrosas para armar en el tablero mural, se recomienda ver los problemas directamente sobre el papel.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-G9 cierra el hueco y completa la definición de los límites del territorio. Negro tiene 43 puntos y Blanco tiene 38 puntos (gana Negro por 5 puntos o Blanco por 0,5 puntos si se juega con *komi*).

Problema 2: Blanco-F8 evita la captura de piedras que definen los límites, ya que impide una jugada de Negro en ese punto que pondría una piedra en atari sobre el borde (y también a otras dos piedras en atari). Negro tiene 42 puntos y Blanco tiene 39 puntos (gana Negro por 3 puntos o Blanco por 2,5 puntos si se juega con *komi*).

Problema 3: Blanco-G8 evita la captura de piedras que definen los límites, ya que impide una jugada de Negro en ese punto que pondría tres piedras en atari contra el borde. Negro tiene 43 puntos y Blanco tiene 38 puntos (gana Negro por 5 puntos o Blanco por 0,5 puntos si se juega con *komi*).

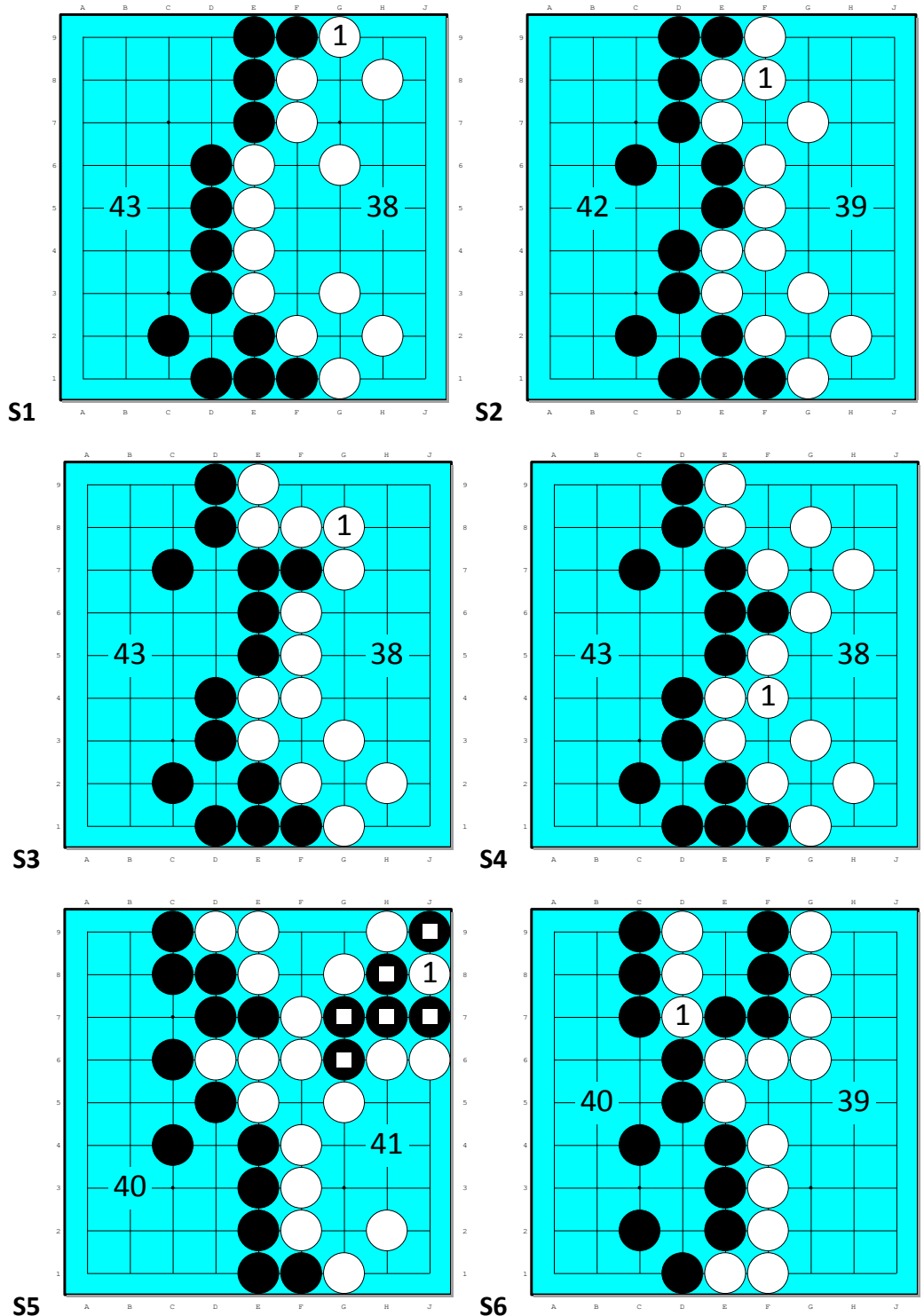
Problema 4: Blanco-F4 evita la captura de piedras que definen los límites, ya que impide una jugada de Negro en ese punto que haría un atari doble a una piedra y una cadena de dos piedras. Negro tiene 43 puntos y Blanco tiene 38 puntos (gana Negro por 5 puntos o Blanco por 0,5 puntos si se juega con *komi*).

Problema 5: Blanco-J8 captura seis piedras negras que invadieron el espacio que rodean las piedras blancas. Negro tiene 40 puntos y Blanco tiene 41 puntos (gana Blanco por 1 punto o por 6,5 puntos si se juega con *komi*).

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

2 Autor: Fernando Aguilar.

Problema 6: Blanco-D7 produce un *seki* y evita la captura de las piedras blancas que están en un espacio rodeado por piedras negras. Negro tiene 40 puntos y Blanco tiene 39 puntos (gana Negro por 1 punto o Blanco por 4,5 puntos si se juega con *komi*).



Se va repasando con el grupo cada uno de los problemas. Para ello, se comenta (con el papel en la mano) dónde está ubicada la jugada correcta y qué realiza.

Luego se revisan las cantidades de puntos que obtiene cada bando, comentando de paso quién gana y por cuántos puntos (se puede suponer que hay un *komi* de 5,5 puntos).

Puede ocurrir que en algún caso, un niño diga un número y otro niño diga un número distinto. En ese caso vale la pena abrir la discusión a todo el grupo, antes de dar la respuesta correcta. Asimismo, es posible que alguno de los problemas presente alguna dificultad particular. En ese caso, si el profesor lo juzga conveniente, puede armar la posición en el tablero y explicar la solución del problema en detalle.

Una vez terminada la resolución de los problemas, se pide a los niños que entreguen las hojas para pasar los datos al registro, comentando que el grupo ha alcanzado el nivel de 35-kyu.

Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: ejemplo de cierre de una partida.

Se comenta que en este taller se hará una explicación teórica corta, para pasar luego a una práctica de juego como preparación al torneo interno a realizarse próximamente.

Se arma en el tablero mural una posición como la que aparece en el diagrama 1. La posición sugiere que ha habido captura de piedras, así como espacios de tablero rodeados por ambos.

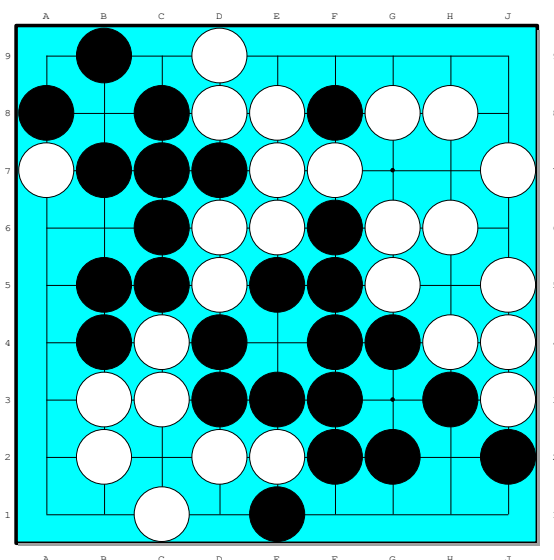


DIAGRAMA 1

Se indica que juega Negro, y se pregunta a los niños si queda algo por jugar o si ya es el momento de pasar el turno.

Los niños deberían detectar las piedras de ambos colores que han quedado atrapadas por el rival, los espacios que no se han cerrado completamente y los puntos que quedan ubicados entre piedras de ambos colores.

Se hace un primer análisis de la posición, como se sugiere en el diagrama 2.

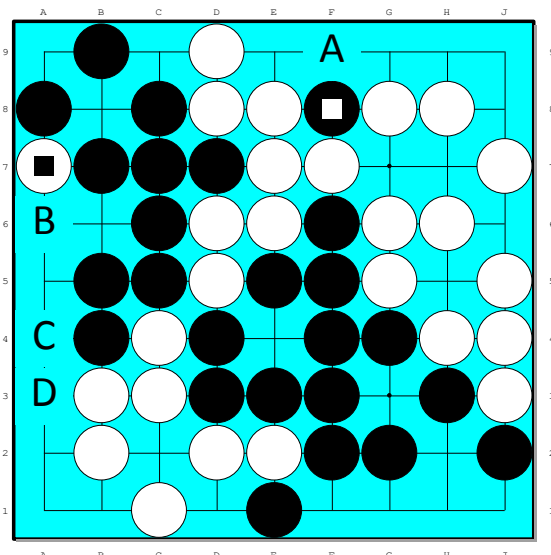


DIAGRAMA 2

Se señala la piedra negra marcada, que tiene una sola libertad en “A”. Esa piedra es capturada mediante la técnica de atari contra el borde y no tiene sentido tratar de salvarla.

Se muestra el espacio rodeado por piedras blancas en el rincón superior derecho y se comprueba que, así como ocurre con la piedra marcada, Negro no tiene posibilidad de jugar ninguna otra piedra allí sin ser capturado.

Luego se señala la piedra blanca marcada, que tiene una sola libertad en “B”. Esa piedra es capturada mediante la técnica de atari sobre el borde y no tiene modo de escapar.

Como esa piedra no tiene escapatoria, Negro no tiene apuro por jugar en “B” para comerla. Por el momento le conviene hacer otras jugadas que le ayuden a ganar puntos.

Por otro lado, todo el espacio que rodean sus piedras en ese rincón puede pensarse como territorio negro, salvo por un detalle: falta que se lo cierre en “C”.

Asimismo, Blanco rodea un espacio en el rincón inferior izquierdo que podría contar como su territorio, salvo que falta que se lo cierre en “D”.

Repasando: Negro no quiere jugar en “A” porque sabe que de todos modos no podrá salvar su piedra; no tiene apuro por jugar en “B”, porque sabe que de todos modos Blanco no puede salvar su piedra marcada; sí le interesa cerrar en “C” para contar ese espacio como su territorio, así como Blanco quiere cerrar en “D”.

El juego se desarrolla entonces como se ve en el diagrama 3.

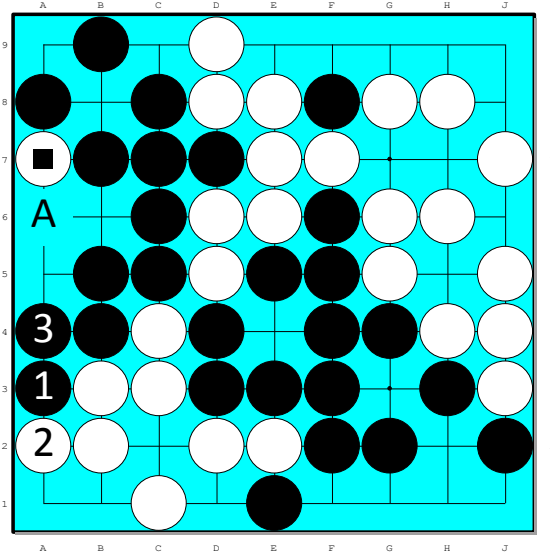


DIAGRAMA 3

Negro avanza sobre el espacio que está rodeando Blanco con su jugada 1. Blanco frena el avance con su jugada 2, que pone en atari a la piedra de 1. Negro 3 conecta la piedra, completando el cierre.

Se señala que, en el borde izquierdo, las piedras negras rodean un espacio que podrían contar como territorio, salvo que la presencia de la piedra blanca marcada hace que los puntos vacíos de ese sector no estén rodeados por piedras negras exclusivamente.

Para que esto ocurra, Negro deberá jugar en "A" y comer la piedra blanca. Pero como ya se dijo, Negro no tiene apuro por jugar en "A", porque sabe que Blanco no tiene modo de salvar esa piedra.

Lo que ha hecho Negro es cerrar el espacio con sus jugadas 1 y 3 y dejar para después la jugada de "A".

Ahora es el turno de Blanco. Nuevamente se analiza la posición, como se ve en el diagrama 4.

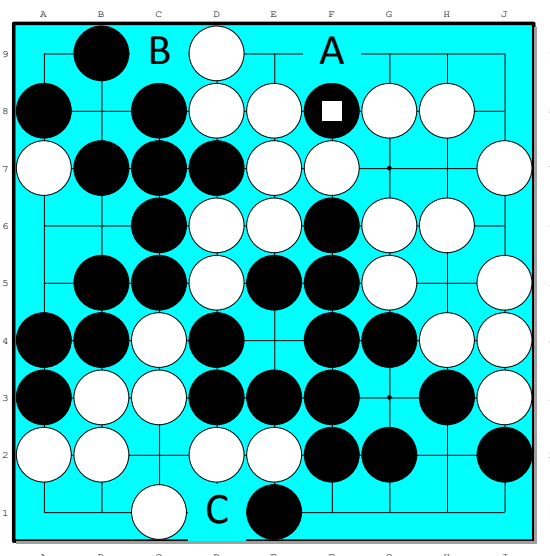


DIAGRAMA 4

Ahora Blanco puede jugar en "A" para comer la piedra negra marcada y de ese modo contar como territorio todo el espacio que sus piedras rodean en el sector superior derecho. Sin embargo, como Blanco no tiene apuro por jugar en "A", se pregunta si no habrá alguna otra cosa valiosa para hacer. Se señalan entonces los puntos vacíos ubicados entre piedras de ambos colores: "B" y "C". Como se ha mencionado en otras oportunidades, el hecho de jugar en uno de esos puntos sirve para contar a favor el punto ocupado.

El juego continúa como se ve en el diagrama 5.

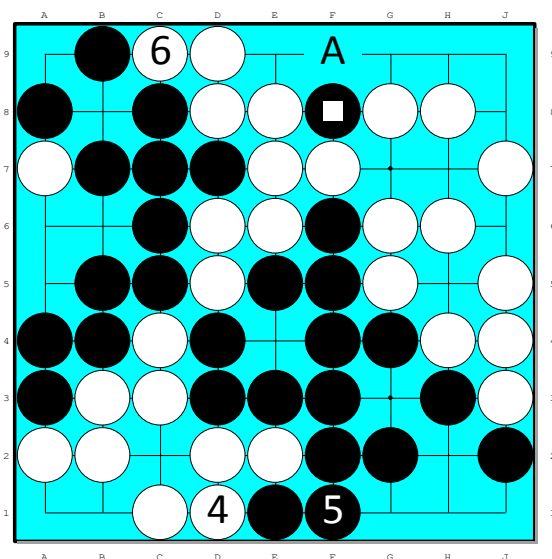


DIAGRAMA 5

Blanco juega en 4, ocupando el punto "C" del diagrama anterior. Esto pone en atari una piedra, que Negro conecta con 5.

Entonces Blanco 6 ocupa el punto "B" del diagrama anterior.

Se comenta ahora que si Blanco jugara en "A" para comer la piedra marcada, Negro aprovecharía para ocupar el punto de 6, que entonces sumaría para él en lugar de hacerlo para Blanco.

Por eso, dado que Blanco no tiene apuro por jugar en "A", su prioridad es ocupar el punto de 6.

En el diagrama 6 se analiza la posición resultante.

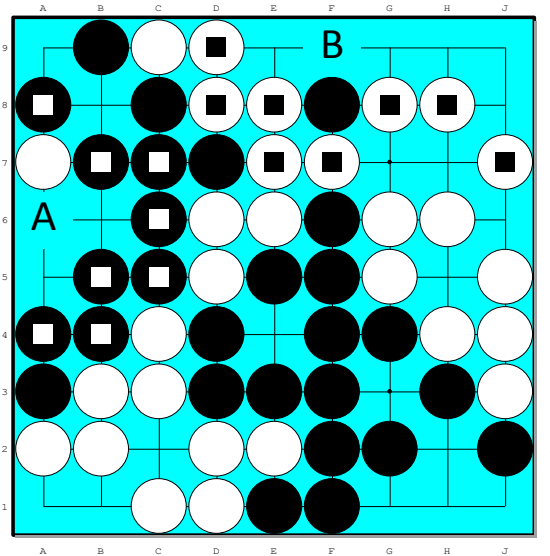


DIAGRAMA 6

Se señalan las piedras negras marcadas, que rodean un espacio en el borde izquierdo. En ese espacio hay una piedra blanca que tiene una libertad en "A".

Asimismo, las piedras blancas marcadas rodean un espacio en el borde superior, dentro del cual hay una piedra negra que tiene una libertad en "B".

Para que esos espacios cuenten respectivamente como territorio negro y blanco, es necesario capturar esas piedras que están en atari.

Eso es lo que se hace con las próximas jugadas, como se ve en el diagrama 7.

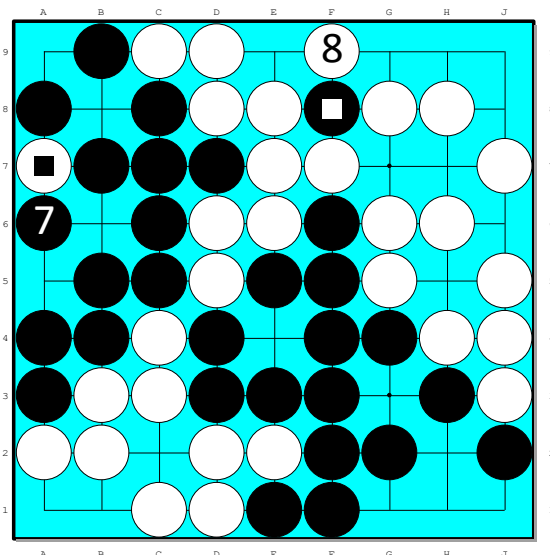


DIAGRAMA 7

Negro 7 captura la piedra blanca marcada y Blanco 8 captura la piedra negra.

La posición queda como se ve en el diagrama 8.

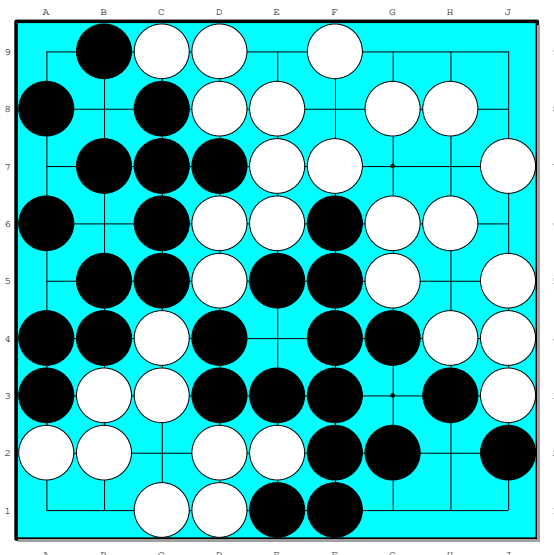


DIAGRAMA 8

Se señalan los espacios que han quedado rodeados por piedras negras o blancas en los distintos sectores del tablero.

Se comenta asimismo que dichos espacios cumplen con todas las condiciones para ser considerados como territorios: están cerrados (completamente rodeados por piedras del color respectivo), las piedras que definen sus límites están seguras (el adversario no puede capturar ninguna de ellas), no hay modo de que el adversario juegue adentro sin ser capturado.

Asimismo, no han quedado puntos vacíos entre las piedras de ambos colores.

Entonces, este es el momento de pasar el turno: cualquier jugada que se haga no sumará más puntos, porque si se juega dentro del territorio adversario, la piedra será capturada fácilmente, mientras que si se juega dentro del territorio propio, lo único que se logra es convertir un punto vacío rodeado en uno ocupado (lo cual no cambia las cuentas).

Por lo tanto, Negro pasa el turno y Blanco también, finalizando de ese modo la partida.

Se pasa a contar los puntos, como se ve en el diagrama 9.

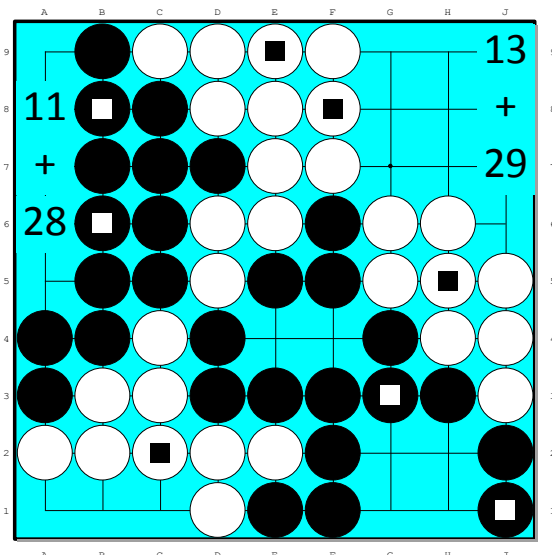


DIAGRAMA 9

Se han reubicado las piedras marcadas, para formar espacios lineales o rectangulares más fáciles de visualizar.

Mientras se hace esto, se puede comentar una vez más que los puntos (vacíos rodeados u ocupados) cuentan a favor con independencia de su ubicación.

Negro tiene 11 puntos rodeados y 28 ocupados, totalizando 39 puntos.

Blanco tiene 13 puntos rodeados y 29 ocupados, totalizando 42 puntos.

Por lo tanto, gana Blanco por 3 puntos, o por 8,5 puntos si se juega con *komi*.

Se completa la explicación diciendo que el momento de pasar el turno, para dar por finalizada la partida, es aquel en el que no quedan jugadas que ganen puntos, porque los territorios de ambos están perfectamente definidos y no quedan puntos vacíos entre las piedras de ambos colores que puedan ser ocupados.

Se recomienda entonces tener esto en cuenta en la práctica de juego que viene a continuación.

Actividad práctica: preparación para el torneo.

Llegados a este punto del aprendizaje, vale la pena tener una experiencia de juego competitivo, que permita afianzar tanto los conocimientos como el espíritu deportivo.

Se propone realizar en este taller una práctica que sirva de preparación para el torneo, que se podría organizar para la semana siguiente. La práctica consiste en jugar al go con las mismas reglas que se venían usando (con *komi* de 5,5 puntos), dos partidas con rivales distintos.

La idea es que las partidas correspondientes a la primera ronda se jueguen todas al mismo tiempo, siguiendo las indicaciones del profesor para el sorteo de los colores y el arranque del juego.

El sorteo se realiza por el método del *nigiri*, dando la posibilidad al niño que gane el sorteo de elegir color (como se juega con *komi* es posible que algunos prefieran jugar con blancas).

A medida que los niños van terminando sus partidas, se les pide que esperen a que terminen los demás, para organizar luego la segunda ronda.

La idea para esa segunda ronda es que se enfrenten entre sí los que han ganado la primera partida, por un lado, y los que han perdido por el otro.

Se comenta que ese es un modo usual de organizar los torneos y da una segunda oportunidad para aquellos que hayan perdido, de ganar al menos una partida.

En este caso, es probable que haya tiempo para jugar dos partidas solamente, pero en el torneo se trataría de jugar cuatro rondas, con el sistema de que se enfrenten entre sí aquellos que tengan la misma cantidad de victorias.

Nota sobre valores a transmitir: En esta oportunidad vale la pena recordar las normas de comportamiento para el juego, tales como saludar al comienzo, dar las gracias al final de la partida, ser cuidadosos con el equipo de juego, tomar las piedras en la forma correcta, mantener una actitud de respeto, concentrar la atención en el juego.

Para reforzar lo anterior, el profesor puede invitar a los niños a permanecer en silencio unos instantes antes de comenzar cada ronda, de modo de facilitar la concentración.

Luego el profesor puede dar la orden para el sorteo de los colores, que los niños realizarían todos al mismo tiempo. A continuación se daría la orden de comenzar las partidas, ante lo cual los niños se saludarían para luego empezar a jugar.

Si aparece en el juego una situación confusa o de conflicto, la consigna es llamar al profesor para dirimir la cuestión.

Una vez que terminan, los niños informan quién fue el ganador de la partida y quedan esperando a que los demás terminen.

Todo esto apunta a desarrollar cualidades como el respeto, la tolerancia y la paciencia.

Nota sobre aspectos organizativos: Se recomienda que el profesor esté atento a lo que ocurre en los distintos tableros y se adelante a dirimir cualquier situación de conflicto que pueda surgir. Si alguna partida se extiende demasiado mientras todos los demás han terminado, es posible intervenir para darla por finalizada (y de ese modo poder continuar con la siguiente ronda), ya sea colaborando con los niños para completar el cierre de los territorios y contar, o bien declarando esa partida sin resultado (si la progresión del juego ha sido demasiado lenta como para que se perfile un ganador).

Nota pedagógica: La observación de lo que ocurre en los distintos juegos puede dar una idea al profesor del grado de comprensión que los niños tienen de los temas que se han visto hasta el momento.

Si se ve que aparece en forma recurrente un tipo de error en particular, puede ser un motivo para dedicar una clase de repaso a ese tema específico.

Cuando todos los niños han terminado su segunda partida, se pregunta en general quiénes han ganado dos partidas y quiénes han ganado una partida. A aquellos que no hayan podido ganar, se los alienta a poner el mayor esfuerzo en el torneo para ganar al menos una partida.

Luego se dispone al grupo para la actividad de cierre, consistente en la entrega de la hoja de problemas.

Cierre del taller: planteo de problemas.

En este caso se trata de practicar el conteo de puntos, como ejercitación previa al torneo.

La consigna es entonces contar los territorios de Negro y de Blanco en distintas posiciones que corresponden a partidas finalizadas, y determinar quién gana y por cuántos puntos, teniendo en cuenta que Blanco recibe 5,5 puntos de *komi*.

En la serie de problemas del taller anterior se pedía anotar dos números: uno por el territorio de Negro y otro por el territorio de Blanco.

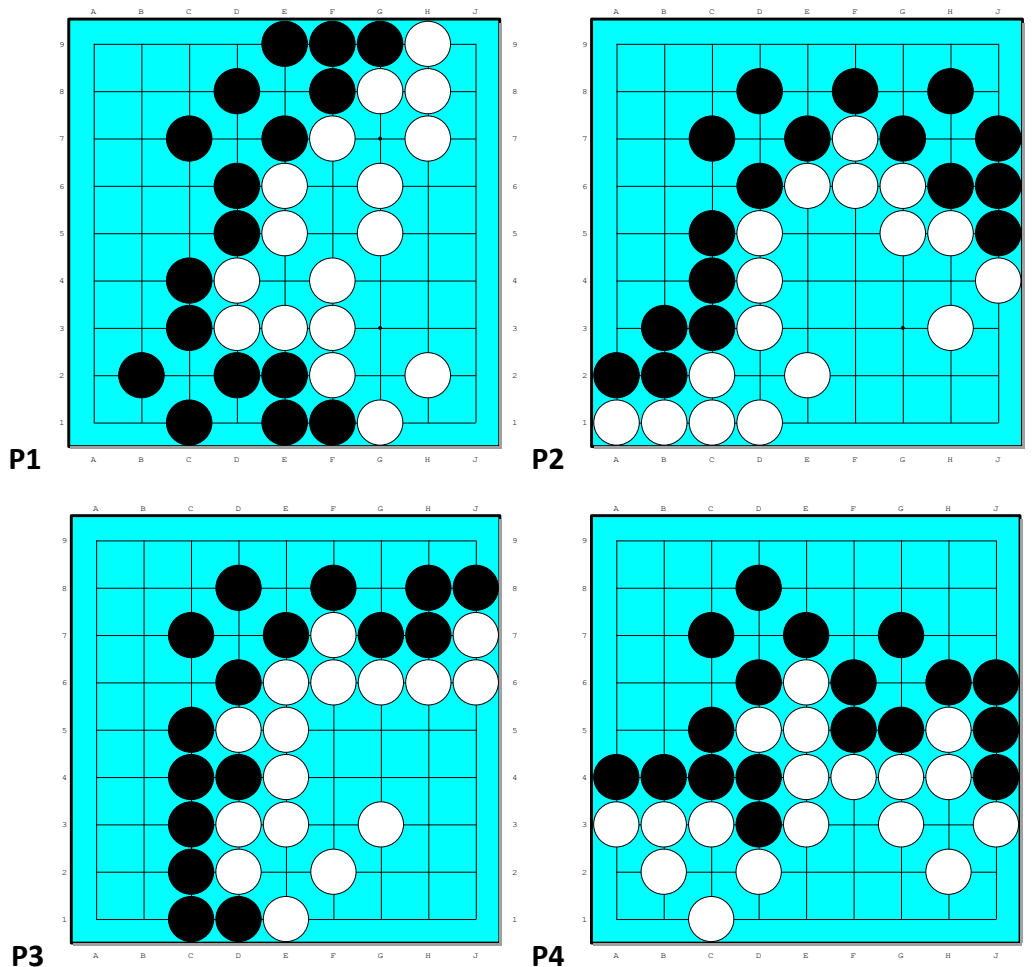
Ahora se pide anotar un solo número, correspondiente a la diferencia, ubicado en el territorio del bando que gana la partida.

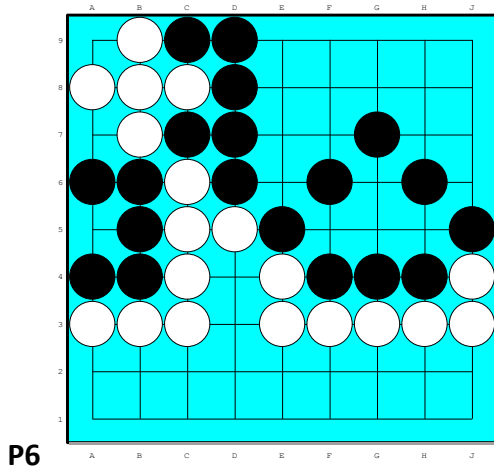
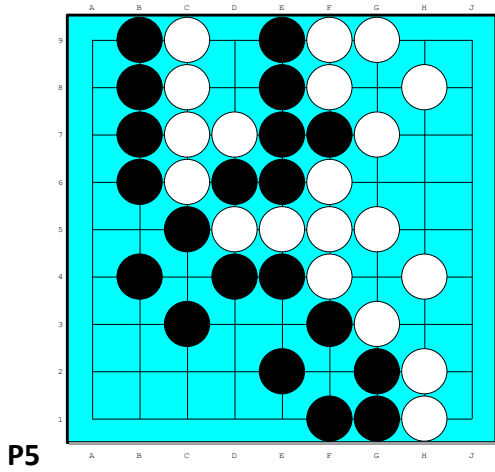
Por ejemplo, si Negro gana por 1,5 puntos se anota el número 1,5 del lado del territorio negro. Si Blanco gana por 0,5 puntos se anota el número 0,5 del lado del territorio blanco.

Si el torneo se realiza en el encuentro siguiente, los niños pueden entregar ese día las hojas con las respuestas.

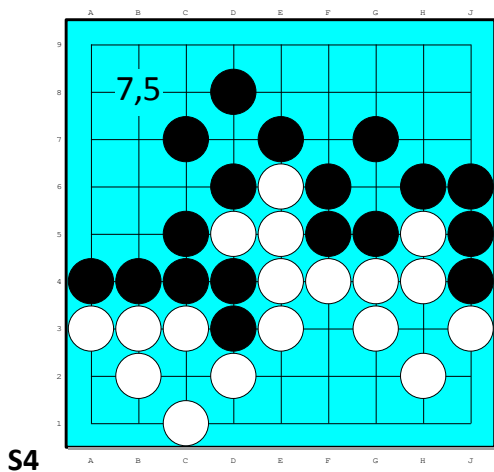
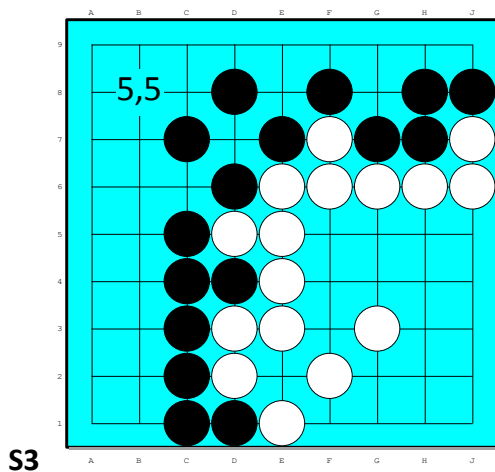
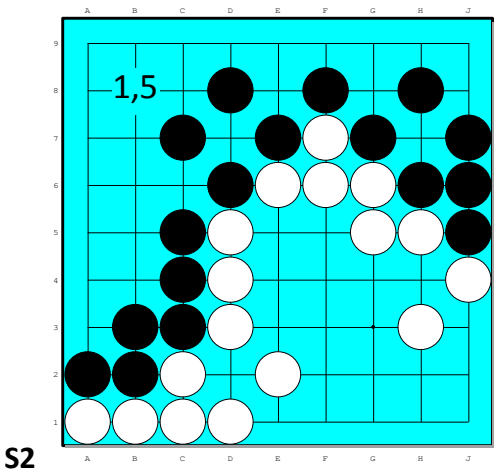
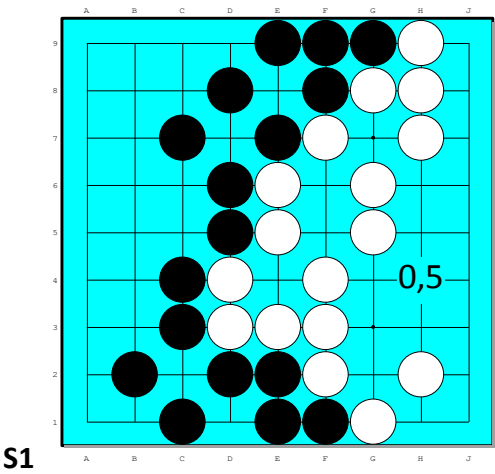
Si por algún motivo se posterga el torneo, entonces los niños entregarán las hojas en el taller siguiente.

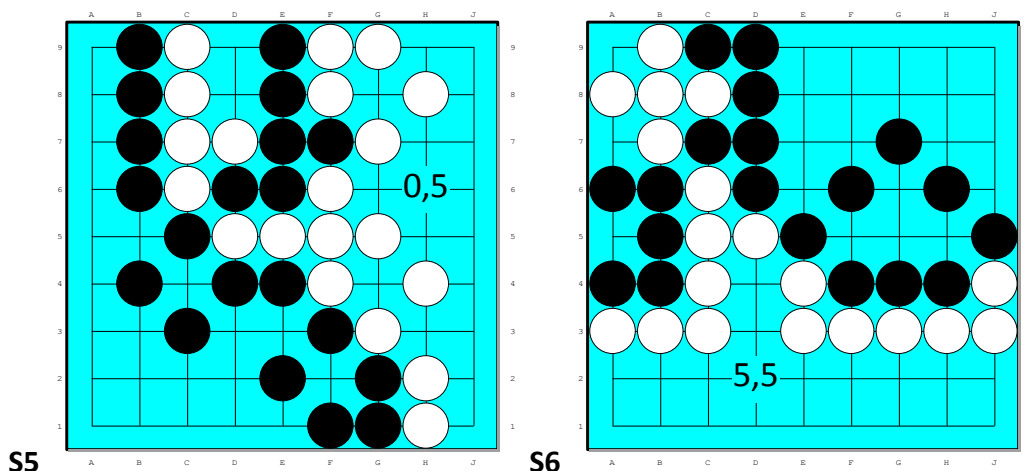
Con la resolución de estos problemas el grupo está por avanzar a 34-kyu.





Las soluciones son:





Problema 1: Gana Blanco por 0,5 puntos (Negro 43 y Blanco 38 puntos).

Problema 2: Gana Negro por 1,5 puntos (Negro 44 y Blanco 37 puntos).

Problema 3: Gana Negro por 5,5 puntos (Negro 46 y Blanco 35 puntos).

Problema 4: Gana Negro por 7,5 puntos (Negro 47 y Blanco 34 puntos).

Problema 5: Gana Blanco por 0,5 puntos (hay una situación de seki; Negro tiene 42 puntos y Blanco 37 puntos, incluyendo las piedras del seki).

Problema 6: Gana Blanco por 5,5 puntos (hay un seki entre dos grupos que tienen un ojo cada uno y se produce un empate en el tablero).