

GUÍA DEL TALLER N° 23.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

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

Se comenta que en esta ocasión se verán todos los problemas, como modo de repaso de los temas.

Las soluciones son:

Problema 1: Blanco-E5 captura dos piedras mediante una trampa de pesca.

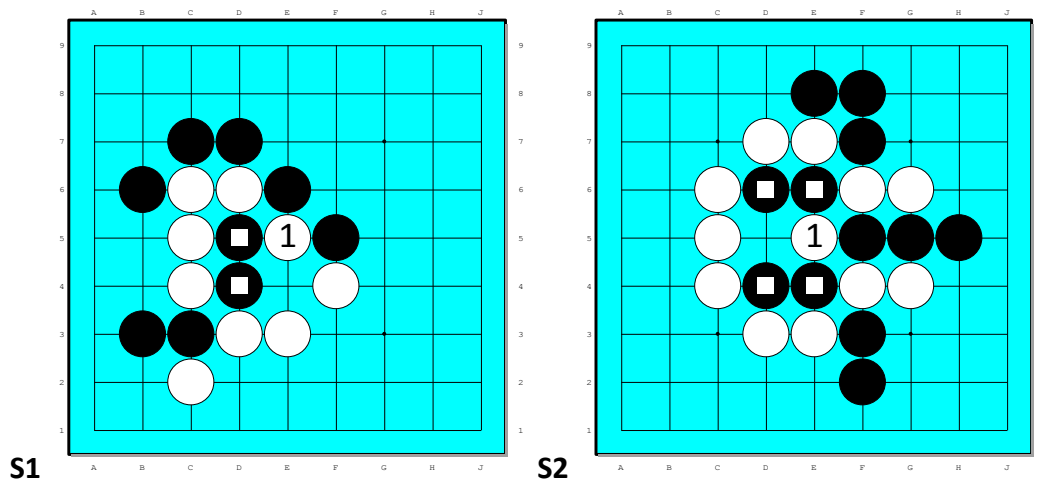
Problema 2: Blanco-E5 captura cuatro piedras mediante una trampa de pesca.

Problema 3: Blanco-F9 captura tres piedras mediante una trampa de pesca.

Problema 4: Blanco-F9 captura tres piedras mediante un sacrificio (del tipo de *horikomi*) seguido de *oi-otoshi*.

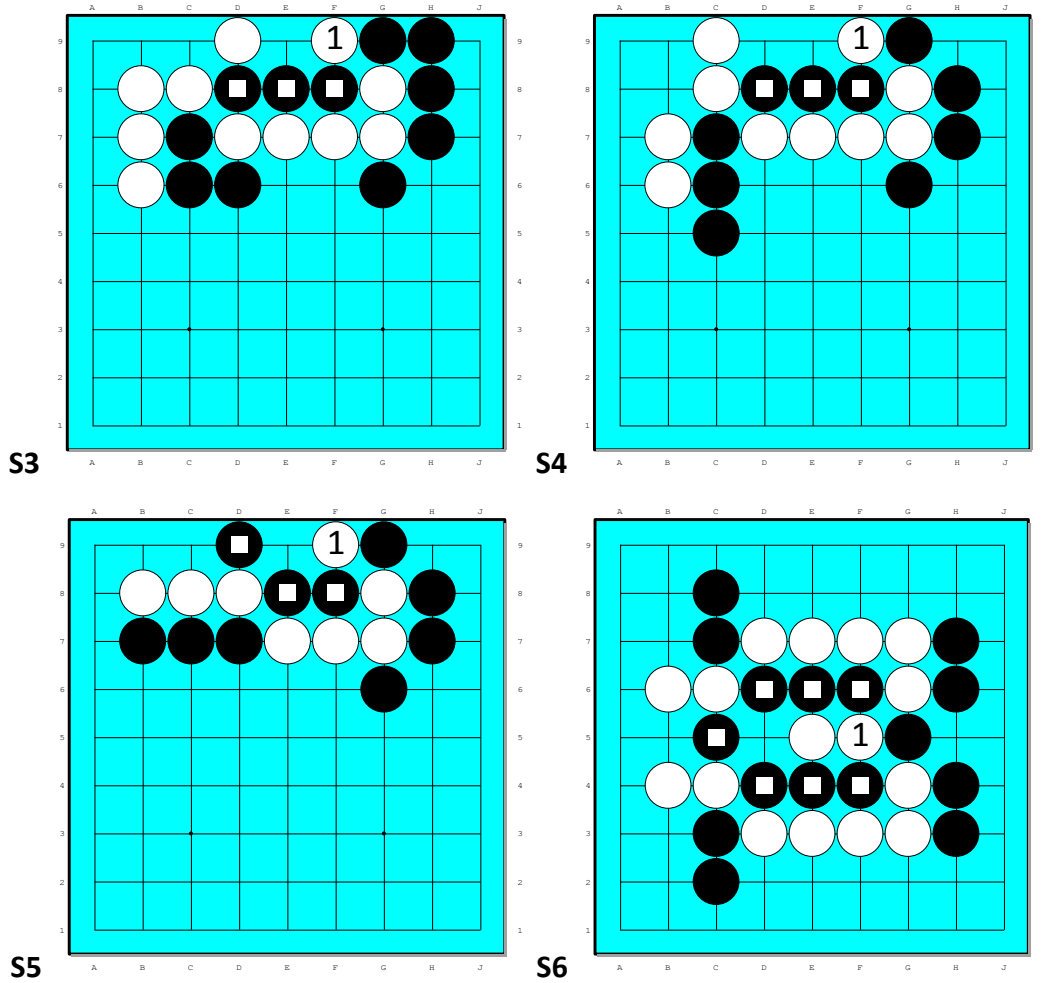
Problema 5: Blanco-F9 captura tres piedras mediante un sacrificio (del tipo de *horikomi*) seguido de *oi-otoshi*.

Problema 6: Blanco-F5 captura siete piedras negras mediante un sacrificio de dos piedras, seguido de otro sacrificio de una piedra en el mismo punto y completando la maniobra con *oi-otoshi*.



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

2 Autor: Fernando Aguilar.



Se arma en el tablero mural la posición correspondiente al problema N° 1.

Se pide a uno de los niños que pase a mostrar la solución. Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 1.

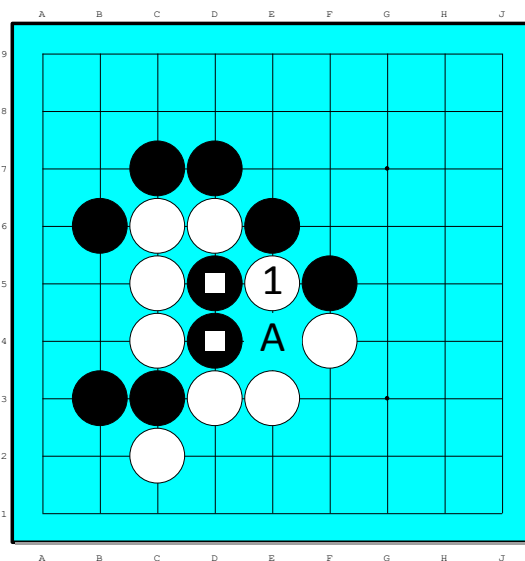


DIAGRAMA 1

Se pide al niño que señale las piedras que logra capturar con su jugada.

Se espera que él señale las dos piedras marcadas, luego de lo cual se comenta que Blanco ha aplicado una trampa de pesca.

Se muestra lo que ocurre si Negro juega en "A" para capturar la piedra blanca (se coloca una piedra negra en "A", se retira la piedra blanca de 1, se vuelve a jugar la piedra en 1 y se muestra que las tres piedras negras son capturadas).

Luego se reubica la piedra de 1 como se ve en el diagrama 2.

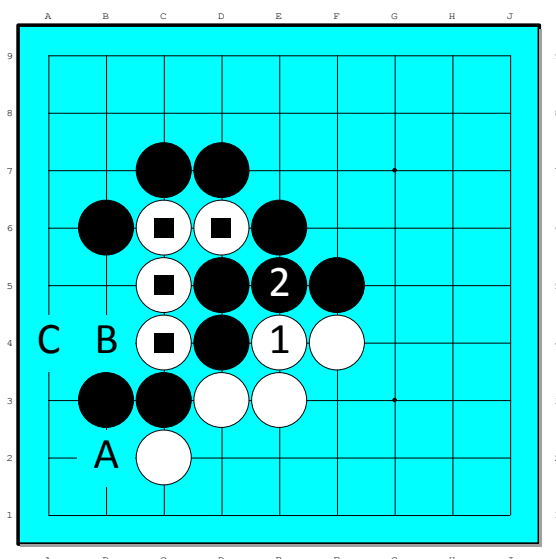


DIAGRAMA 2

Se comenta que Blanco da el atari de ese modo porque no ve la maniobra de sacrificio de una piedra.

Se pide entonces al niño que haga la jugada de Negro para salvar sus piedras.

Una vez que el niño juega Negro 2, se le pide que identifique las piedras blancas que han quedado atrapadas. Se espera de él que señale las cuatro piedras marcadas. Se comenta que esas piedras no tienen escapatoria.

Para confirmar esto último, se comenta que si Blanco juega en "A" en un intento de capturar dos piedras negras, Negro responde en "B" y pone en atari a las cuatro blancas. Si en cambio Blanco juega en "B", Negro responde en "C" y llega antes en la carrera para capturar (se muestra todo esto colocando una piedra blanca en "A" y una negra en "B", luego la blanca en "B" y la negra en "C", para volver finalmente a la posición del diagrama).

Se comenta entonces que la captura de las dos piedras negras mediante la trampa de pesca permitía a Blanco salvar sus propias piedras.

Luego se arma 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 3.

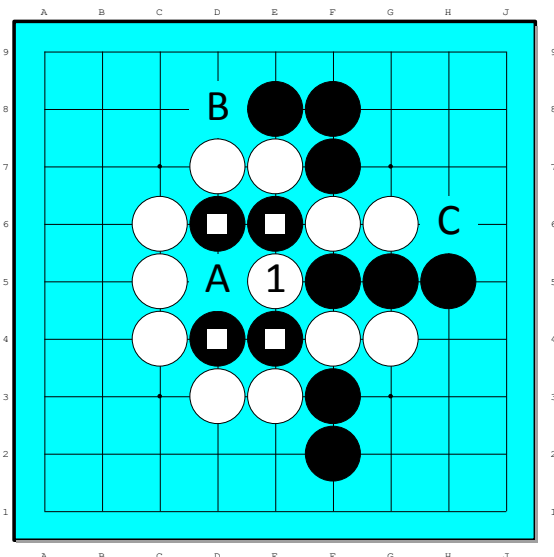


DIAGRAMA 3

Se pide al niño que señale las piedras que logra capturar con su jugada.

Se espera que él señale las cuatro piedras marcadas.

Se comenta entonces que la maniobra de Blanco también es una trampa de pesca: si Negro captura la piedra jugando en "A", quedan cinco piedras en atari que Blanco puede capturar jugando nuevamente en 1 (se muestra esto jugando una piedra negra en "A" para capturar la piedra blanca, jugando nuevamente Blanco 1 y mostrando que las cinco piedras negras son capturadas, para volver luego a la posición del diagrama).

Se comenta ahora que, con su jugada, Blanco logra conectar todas sus piedras.

Para mostrar esto, se ubica una piedra negra en "B", mientras se comenta que si bien una jugada como esa pone en atari a dos piedras blancas, Blanco puede salir del atari capturando las piedras negras con una jugada en "A".

Se pasa luego la piedra negra de "B" a "C" y se repite el comentario, de modo que quede claro que Negro no puede impedir que Blanco conecte sus piedras.

A continuación se arma la posición correspondiente al problema N° 3 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.

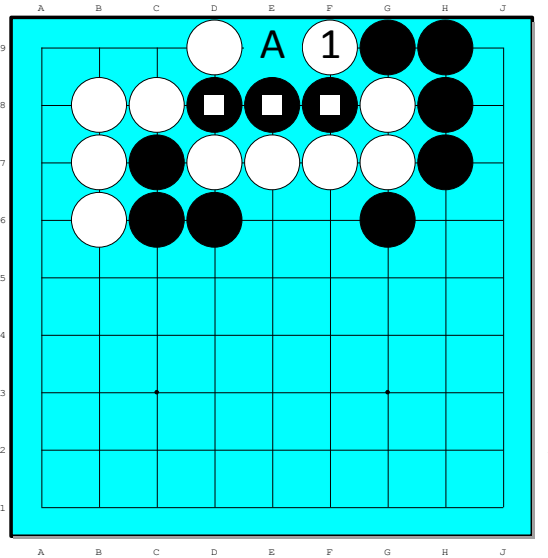


DIAGRAMA 4

Se pide al niño que señale las piedras que logra capturar con su jugada.

Se espera que él señale las tres piedras marcadas.

Esta también es una trampa de pesca: si Negro captura la piedra jugando en “A”, quedan cuatro piedras en atari que Blanco puede capturar jugando nuevamente en 1 (se muestra esto jugando una piedra negra en “A” para capturar la piedra blanca, jugando nuevamente Blanco 1 y mostrando que las cuatro piedras negras son capturadas, para volver luego a la posición del diagrama).

Luego se reubica la piedra blanca de 1 como se ve en el diagrama 5.

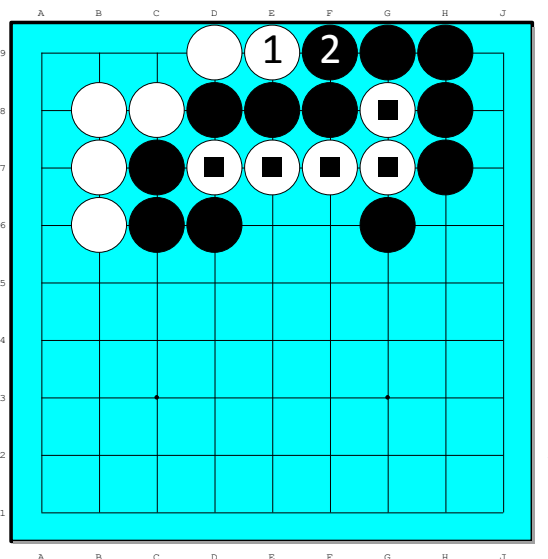


DIAGRAMA 5

Se comenta que si Blanco juega de ese modo, Negro puede responder en 2 (se puede pedir al niño que haga la jugada de Negro).

Se muestra que ahora, además de quedar dos piedras en atari, han quedado varias piedras blancas atrapadas (se puede pedir al niño que las muestre, esperando de él que señale las cinco piedras marcadas).

Por lo tanto, la captura de las piedras negras mediante la trampa de pesca permite a Blanco salvar las piedras propias.

Luego se pasa al problema N° 4. Se arma la posición 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 6.

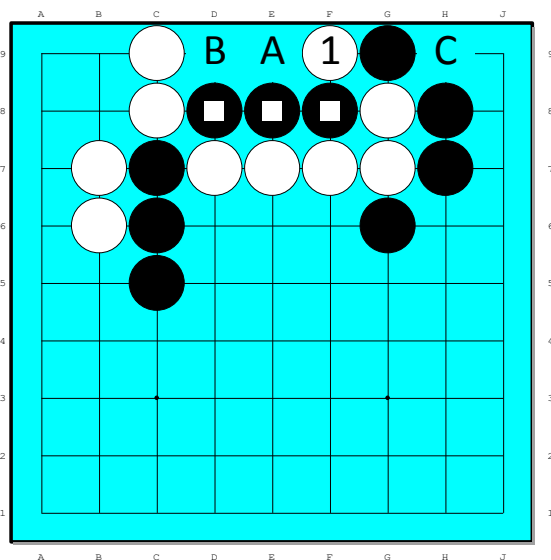


DIAGRAMA 6

Se pide al niño que señale las piedras que logra capturar con esta jugada. Se espera de él que señale las tres piedras marcadas.

Se comenta ahora que esta maniobra de sacrificio de una piedra no es una trampa de pesca porque, a diferencia de lo que ocurría en el problema anterior, cuando Negro captura la piedra blanca jugando en "A", sus piedras no quedan en atari.

La jugada de Blanco se llama *horikomi* en japonés (si no se mencionó el nombre en el taller anterior, se lo puede dar ahora).

Lo que ocurre es que, luego que Negro captura en "A", Blanco "B" pone cuatro piedras en atari, produciendo una situación de *oi-otoshi*, ya que si Negro conecta esas piedras jugando en 1, Blanco captura el grupo completo jugando en "C" (se puede mostrar esto jugando una piedra negra en "A" para capturar la piedra blanca, una blanca en "B", luego una piedra negra en 1 y finalmente una blanca en "C").

Si en lugar de capturar la piedra blanca con una jugada en "A", Negro conecta la piedra que está en atari jugando en "C", Blanco continúa con una jugada en "B" y captura las tres piedras mediante una trampa de pesca (se puede mostrar esto ubicando piedras en los puntos mencionados, dando para ello participación al niño).

O sea, luego del *horikomi* de Blanco 1, las tres piedras negras son capturadas, ya sea mediante *oi-otoshi* o mediante una trampa de pesca.

Luego se reubica la piedra blanca de 1 como se ve en el diagrama 7, preguntando al grupo qué ocurre si Blanco no aplica la técnica de sacrificio de una piedra.

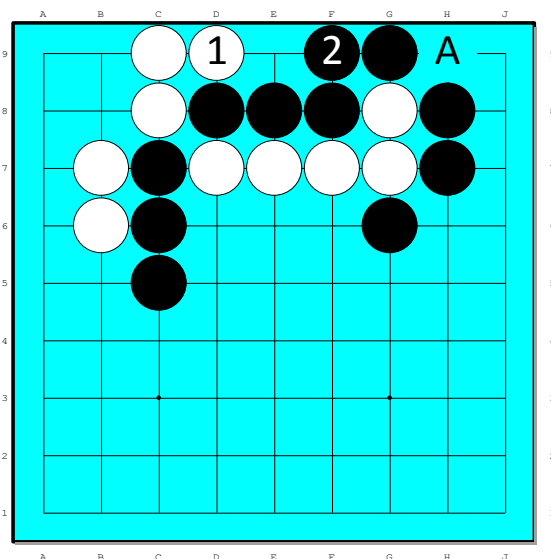


DIAGRAMA 7

Se da una piedra negra al niño para que muestre la jugada de Negro para salvar sus piedras. Se espera de él que juegue Negro 2.

Se comenta que si Negro jugara en "A" en lugar de 2, Blanco podría jugar en 2 y capturaría las piedras mediante una trampa de pesca (se puede mostrar esto ubicando brevemente la piedra negra en "A" y una blanca en 2, para luego volver a la posición del diagrama).

En cambio, en el caso que se ve aquí, Negro salva sus piedras porque tiene una conexión por el borde en "A".

Ahora las piedras blancas han quedado cortadas y están en gran peligro (la discusión de lo que ocurre luego con las piedras blancas está excedida de nivel, así que conviene omitirla).

Una vez más, se ve que la captura de piedras mediante la técnica del sacrificio de una piedra blanca, le sirve a Blanco para conectar sus grupos.

A continuación se pasa al problema Nº 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 8.

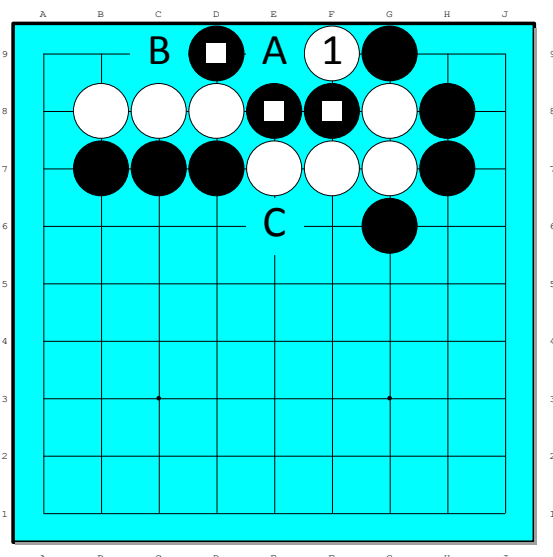


DIAGRAMA 8

Se pide al niño que señale las piedras que logra capturar con esta jugada. Se espera de él que señale las tres piedras marcadas.

Se comenta que este es otro caso de *horikomi*. Si Negro captura la piedra jugando en “A”, Blanco juega en “B” para poner en atari a cuatro piedras y capturarlas mediante *oi-otoshi* (se puede mostrar esto ubicando piedras en los puntos mencionados, dando participación al niño).

Si en lugar de sacrificar la piedra con Blanco 1, Blanco jugará en “B”, entonces Negro jugaría en “C” y llegaría antes a capturar cuatro piedras (se puede mostrar esto ubicando la piedra blanca de 1 en “B” y una piedra negra en “C”, para volver luego a la posición del diagrama).

En cambio, en el caso que se ve aquí, Blanco logra conectar todas sus piedras capturando las negras marcadas.

Para completar la revisión de los problemas, se pasa al problema N° 6.

Se arma la posición y se pide a otro niño que pase a mostrar la solución, con la aclaración de que este problema es un poco más difícil que los anteriores.

Se espera de él que juegue Blanco 1 como se ve en el diagrama 9.

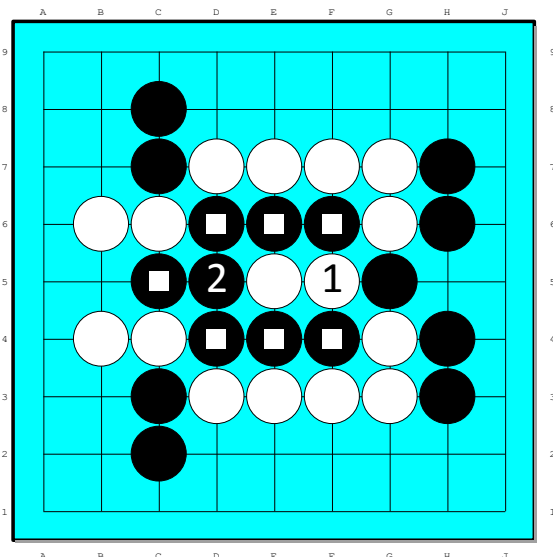


DIAGRAMA 9

Se pide al niño que señale las piedras que logra capturar con su jugada. Se espera de él que señale las siete piedras marcadas.

Luego se juega Negro 2 para capturar dos piedras y se pide al niño que continúe la secuencia con las piedras blancas.

Se espera de él que juegue Blanco 3 como se ve en el diagrama 10.

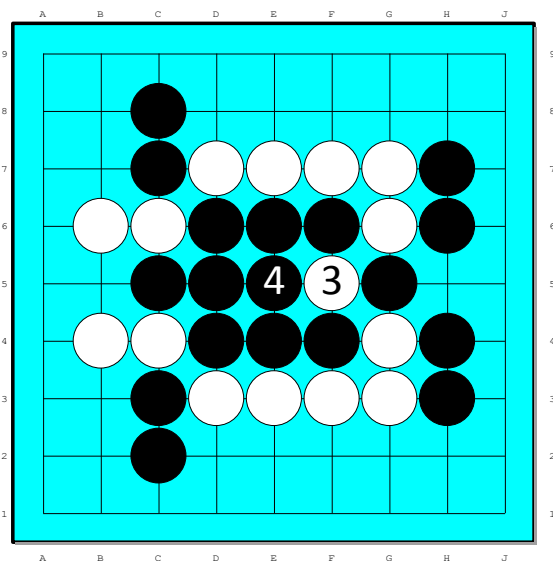


DIAGRAMA 10

Se comenta que Blanco ha jugado *horikomi* dos veces, la primera sacrificando dos piedras y la segunda sacrificando una piedra más.

Se juega Negro 4 para capturar la piedra blanca y se pide al niño que haga la jugada siguiente.

Se espera de él que juegue Blanco 5 como se ve en el diagrama 11.

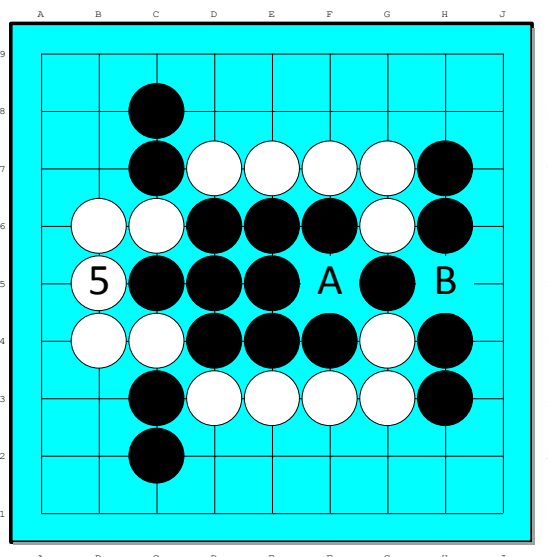


DIAGRAMA 11

Se comenta entonces que Blanco ha capturado las piedras negras mediante *oi-otoshi*, ya que si Negro juega ahora en “A”, Blanco captura el grupo completo con “B” (se muestra esto ubicando brevemente una piedra negra en “A” y una blanca en “B”).

Luego se vuelve a la posición anterior (luego de Blanco 3) y se juega Negro 4 como se ve en el diagrama 12.

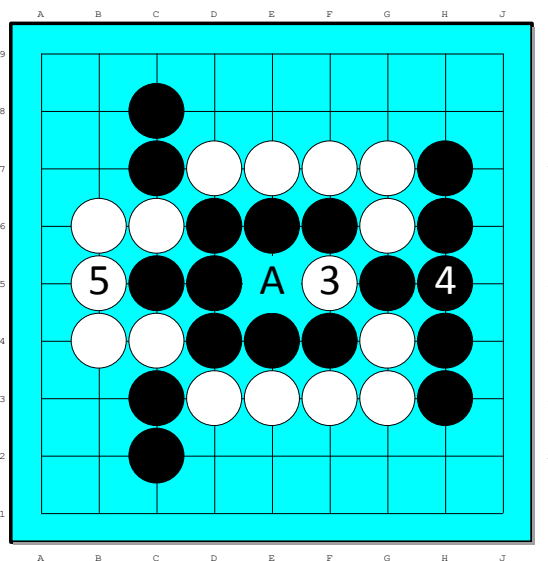


DIAGRAMA 12

Se pide al niño que haga la siguiente jugada de Blanco, esperando de él que juegue Blanco 5.

Se comenta que ahora las piedras negras están capturadas mediante una trampa de pesca, ya que si Negro captura la piedra de 3 jugando en “A”, Blanco vuelve a jugar en 3 y captura todo el grupo.

Con esto se completa la revisión de los problemas.

Se pide entonces a los niños que entreguen las hojas para pasar los datos al registro.

Con la resolución de estos problemas, los niños alcanzan el nivel de 29-kyu.

Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: técnicas para rodear espacios.

Se comenta que hasta ahora se han visto técnicas para el ataque a piedras del adversario (por ejemplo, para capturar piedras mediante el sacrificio de piedras propias, como se acaba de ver), o para la defensa de piedras propias (por ejemplo, técnicas de conexión).

Se comenta que en el go no se trata solamente de capturar piedras (o evitar la captura), sino también de rodear espacios para convertirlos en territorios.

En la explicación que sigue se verán unas primeras técnicas para lograr ese propósito.

Para empezar, se juega Negro 1 como se ve en el diagrama 13.

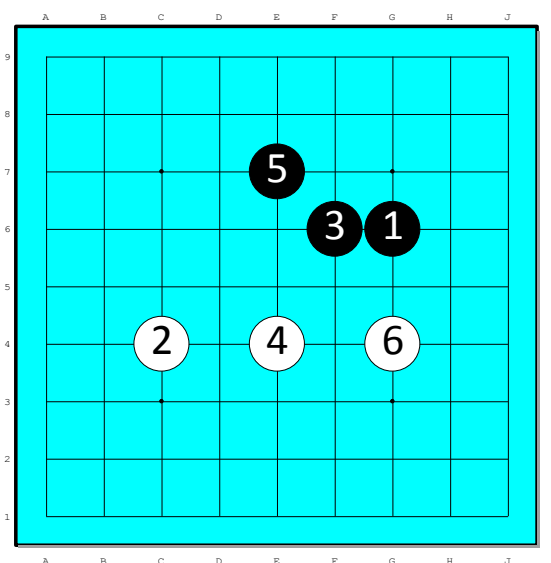


DIAGRAMA 13

Se comenta que Negro ha jugado a una cierta distancia del rincón superior derecho.

Esto constituye una primera técnica: al jugar cerca de los bordes del tablero, se puede aprovechar éstos como límites naturales para rodear territorio.

Blanco hace un juego similar, con Blanco 2 ubicada cerca del rincón inferior izquierdo. La idea no es jugar sobre el borde (donde la piedra tiene menos libertades), sino a una cierta distancia, para rodear un espacio contra los bordes.

Negro continúa jugando en las cercanías del rincón superior derecho, rodeando ese espacio con sus jugadas 3 y 5.

Blanco por su parte trata de abarcar un espacio a lo largo del borde inferior con sus jugadas 4 y 6.

Se señala ahora el contraste entre el juego de Negro y de Blanco.

Negro ha jugado sus piedras de manera que quedan conectadas entre sí: las piedras de 1 y 3 forman una cadena (conexión directa), mientras que las piedras de 3 y 5 están conectadas en diagonal. Blanco en cambio ha espaciado sus piedras, dejando un punto entre las piedras de 2 y 4 y otro punto entre las piedras de 4 y 6.

Blanco ha aplicado una técnica, conocida como “salto de un punto”.

Se trata de una técnica para ganar velocidad. Con la misma cantidad de jugadas, Negro ha rodeado un espacio en el rincón superior derecho, mientras que Blanco abarca un espacio mucho más grande en el borde inferior.

Dicho de otro modo, las piedras blancas avanzan (desde Blanco 2 hacia la derecha) más rápido que las negras (desde Negro 1 hacia la izquierda), y con eso buscan rodear un espacio más grande.

Como contrapartida, las piedras blancas no están conectadas entre sí como lo están las negras. Así que cabe preguntarse si Negro puede impedir que formen cadena.

Se pasa entonces a analizar esto, como se ve en el diagrama 14.

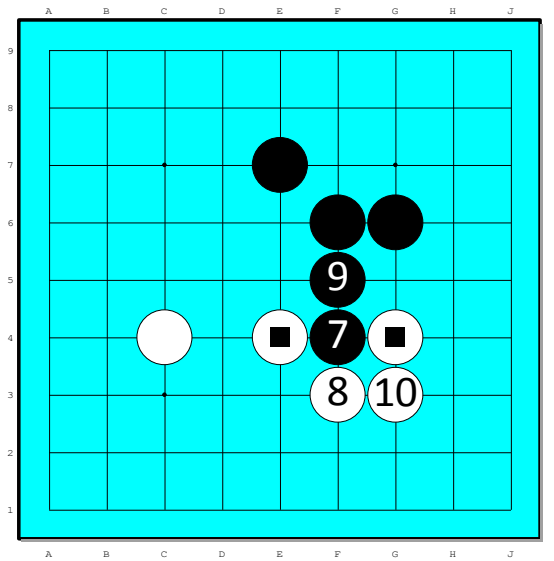


DIAGRAMA 14

Negro 7 está ubicada entre las dos piedras marcadas, impidiendo que Blanco juegue allí para formar una unión sólida.

Blanco responde en 8, poniendo en atari a la piedra negra de 7.

Negro se ve forzado a conectar sus piedras con Negro 9. Entonces Blanco 10 produce una unión sólida entre la piedra de 8 y una de las piedras marcadas.

En su intento de impedir que las piedras blancas formen cadena, Negro juega el corte de Negro 11 en el diagrama 15.

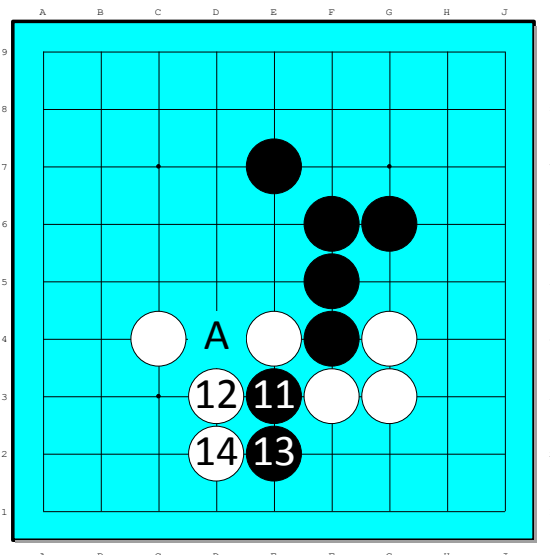


DIAGRAMA 15

Blanco 12 pone en atari a la piedra de 11. Luego de Negro 13, Blanco persigue a las piedras negras con su jugada 14.

Ahora se ve que, por un lado, las piedras blancas forman una conexión abierta en "A", y por otro, Blanco podrá capturar las piedras de corte de 11 y 13, que quedaron aisladas cerca del borde inferior.

Por lo tanto, el intento de Negro de impedir que las piedras blancas formaran cadena, no tuvo éxito.

Para desbaratar la maniobra de Negro, Blanco aplicó algunas de las técnicas de captura y de conexión aprendidas en talleres anteriores.

Entonces, mediante la técnica del salto de un punto, Blanco produjo un avance más rápido de sus piedras, para rodear un espacio más amplio con pocas jugadas.

Si bien sus piedras no estaban conectadas, Blanco podía aplicar las técnicas de conexión y de captura ya aprendidas para defenderse ante los ataques de Negro.

Cabe preguntarse entonces si Negro no podría aplicar una técnica similar para su juego.

Se retiran todas las piedras del tablero y se muestra una nueva secuencia, como se ve en el diagrama 16.

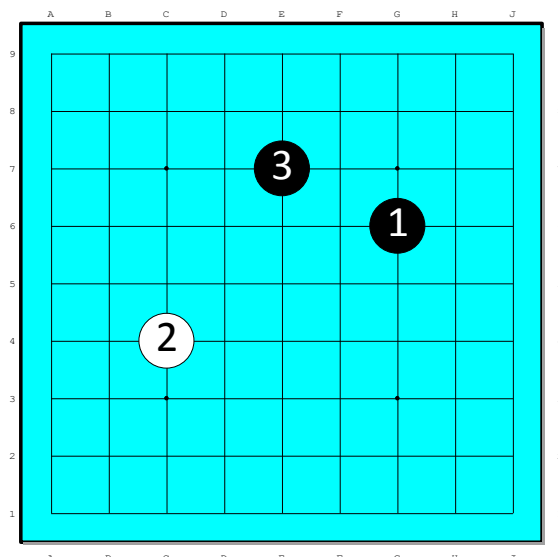


DIAGRAMA 16

Luego de Negro 1 y Blanco 2, Negro decide espaciar un poco sus piedras con su jugada 3.

Negro 3 constituye otra técnica para ganar velocidad, denominada “salto de caballo”.

El nombre proviene del movimiento del caballo en el ajedrez (si los niños conocen el ajedrez pueden entender rápidamente la comparación).

La jugada de Negro produce un “avance” hacia la izquierda desde la piedra de 1, con una forma similar al movimiento que realiza el caballo en el ajedrez.

En el go las piedras no se mueven (como sí ocurre en el ajedrez), pero el agregado de la piedra de 3 da la idea de un “movimiento” para rodear el espacio del rincón superior derecho.

Esa idea de movimiento es la que da pie a identificar los saltos (salto de un punto y salto de caballo) como técnicas para ganar velocidad.

Así como ocurre con el salto de un punto, las piedras que forman un salto de caballo no están conectadas entre sí.

Entonces cabe preguntarse qué ocurre si Blanco intenta que las piedras negras no formen cadena.

Para analizar esto, se juega Blanco 4 como se ve en el diagrama 17.

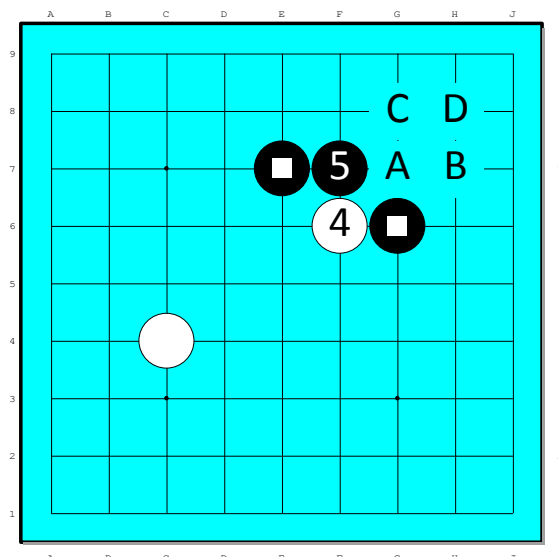


DIAGRAMA 17

Blanco está intentando separar las piedras negras del salto, y Negro se opone a ese intento con su jugada 5 (se puede ubicar brevemente una piedra blanca en 5 para visualizar la pretensión de Blanco que Negro impide con su jugada).

Para impedir que las piedras negras formen una cadena, Blanco debería cortar en "A". Pero en ese caso, Negro respondería con el atari de "B", siguiendo Blanco "C" y Negro "D" (se puede mostrar esto ubicando piedras blancas y negras en los puntos mencionados).

Luego de eso, las piedras blancas de "A" y "C" quedarían atrapadas, y mediante su captura Negro aseguraría la conexión de sus piedras (se retiran luego las piedras agregadas para volver a la posición del diagrama).

La conclusión es que, luego de Blanco 4 y Negro 5, Blanco no puede impedir que las piedras negras formen cadena.

Así como ocurría con el salto de un punto de Blanco en el ejemplo anterior, en este caso Negro aplica algunas de las técnicas conocidas para defender su salto de caballo.

Luego se retiran las piedras de 4 y 5 y se reubica la piedra blanca de 4 como se ve en el diagrama 18.

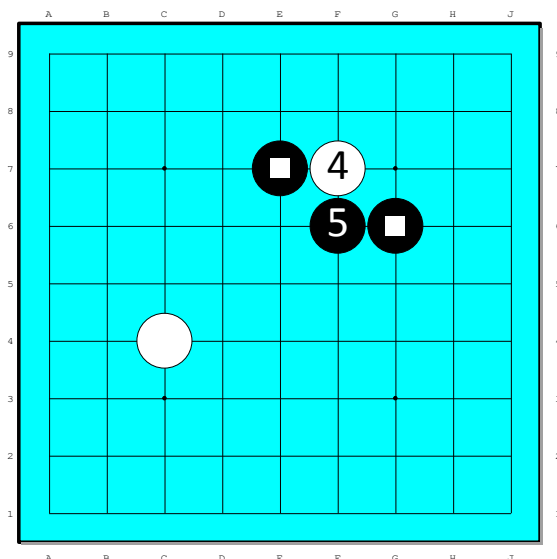


DIAGRAMA 18

Se comenta que este es otro intento de Blanco para impedir que las piedras negras se conecten. Negro naturalmente responde en 5, impidiendo una jugada de Blanco en ese mismo punto. Ahora Negro está amenazando capturar la piedra de 4 mediante la técnica de la escalera. Entonces Blanco juega en 6 como se ve en el diagrama 19.

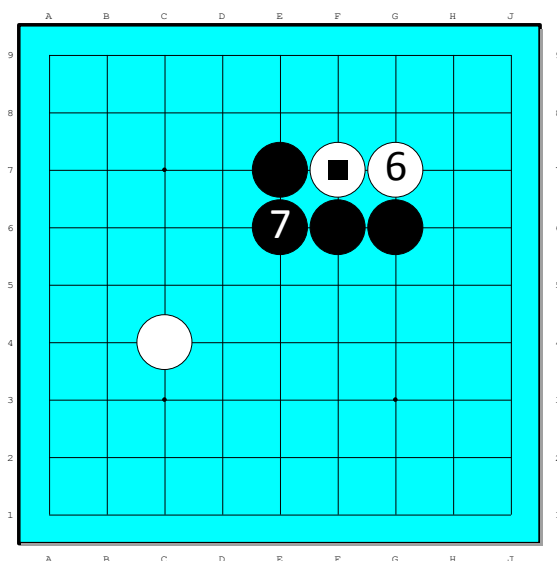


DIAGRAMA 19

Blanco 6 refuerza la piedra marcada tratando de evitar que sea capturada. Ahora Negro está en condiciones de producir una unión sólida con Negro 7. Como puede verse, Blanco no logró impedir que las piedras negras formen cadena. Asimismo, las piedras blancas han quedado confinadas al espacio del rincón y corren peligro de ser capturadas. Para evitar su captura, la única posibilidad de Blanco sería que logre formar dos ojos en el espacio del rincón. A continuación se muestra una alternativa para Negro 7, como se ve en el diagrama 20.

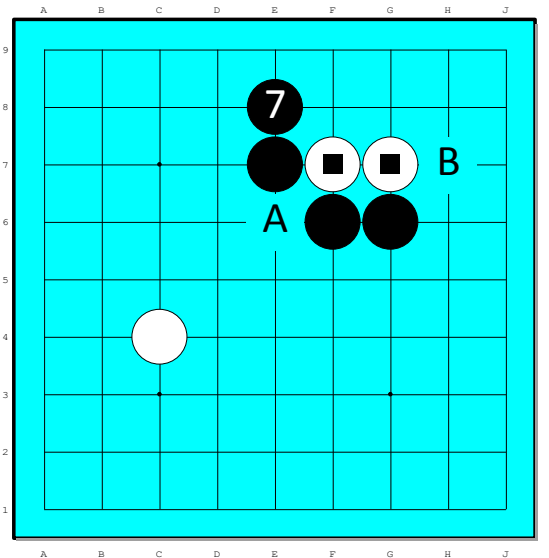


DIAGRAMA 20

Se comenta que Negro puede jugar de ese modo para atacar más severamente a las piedras blancas.

Si bien Negro no ha conectado sus piedras, si Blanco corta en "A", Negro puede responder en "B" para capturar las piedras marcadas.

Por lo tanto, Blanco debe pensar en la defensa de sus piedras y no tiene tiempo de cortar en "A". En síntesis, los intentos de Blanco de impedir que se conecten las piedras que forman el salto de caballo le traen más problemas a él que a Negro.

Si bien las piedras del salto no están conectadas (como ocurre con las técnicas de conexión), al adversario le resulta muy difícil impedir que lo hagan.

Se dice entonces que las piedras del salto tienen "conectividad".

Se retiran ahora todas las piedras y se muestra una nueva secuencia, como se ve en el diagrama 21.

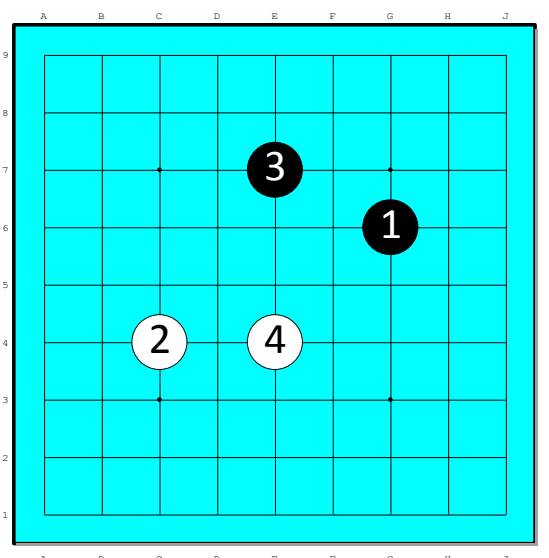


DIAGRAMA 21

Negro juega el salto de caballo de 1 y 3 para rodear un espacio en el rincón superior derecho, mientras que Blanco juega el salto de un punto de 2 y 4 para rodear un espacio en el rincón inferior izquierdo.

Tanto las piedras negras como las blancas tienen conectividad. Por el momento cada uno se ha dedicado a desarrollar su juego, sin interferir en el del rival.

A continuación se comenta que hay otros saltos posibles además del salto de un punto y el salto de caballo.

Para esto, se reubican las jugadas Negro 3 y Blanco 4 como se ve en el diagrama 22.

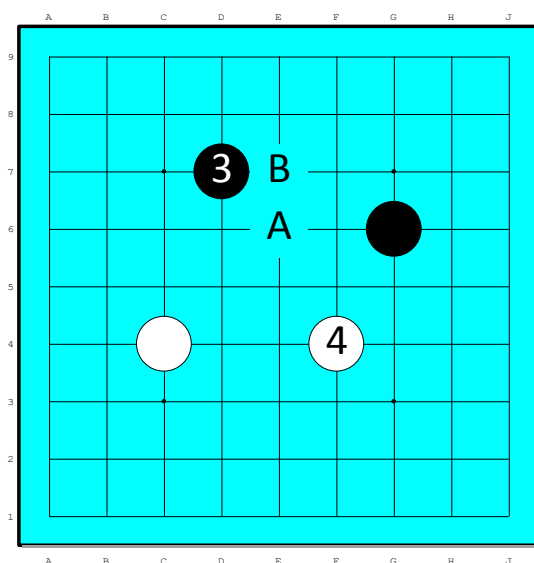


DIAGRAMA 22

Mientras se juega Negro 3, se comenta que se trata de otro salto, llamado “salto de caballo largo”. Como ocurre con el salto de caballo corto, si Blanco ataca con una jugada en “A”, Negro debe defender respondiendo en “B”. Si en cambio Blanco juega en “B”, Negro responde en “A” (se muestra esto ubicando brevemente una piedra blanca en “A” y una negra en “B”, y luego al revés). Luego se juega Blanco 4, comentando que se trata de un “salto de dos puntos”.

Tanto en el salto de caballo largo como en el salto de dos puntos, las piedras tienen conectividad, pero la defensa contra cualquier ataque del rival es más difícil que en el caso del salto de un punto o el salto de caballo corto.

Para ilustrar un posible ataque al salto de dos puntos, se juega Negro 5 como se ve en el diagrama 23.

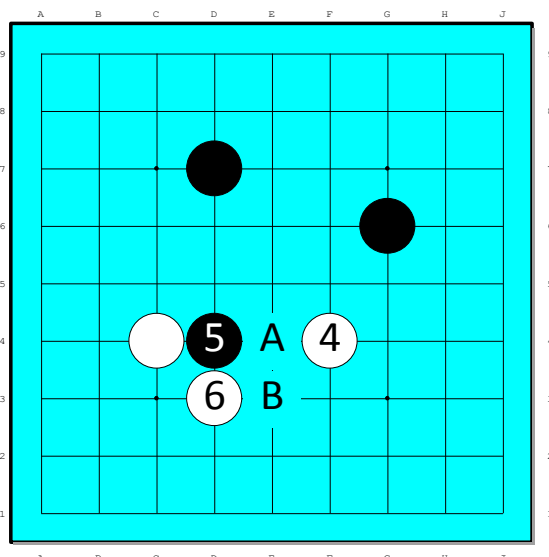


DIAGRAMA 23

Se comenta que Blanco responde en 6, para evitar una jugada de Negro en ese mismo punto. Luego, si Negro juega en “A” con la intención de separar las piedras blancas, Blanco responde en “B”. Si en cambio Negro juega en “B”, Blanco responde con el corte de Blanco “A”, poniendo en atari a la piedra negra de 5 (se muestra esto ubicando una piedra negra en “A” y una blanca en “B”, luego la negra en “B” y la blanca en “A”, para luego volver a la posición del diagrama). Si bien Blanco tiene modos de defenderse contra los ataques de Negro, éste tiene más posibilidades de complicar el juego. Como la piedra negra de 5 tiene dos libertades, Negro puede pensar diversas alternativas para su jugada siguiente. Para comparar, se vuelve al caso de los saltos cortos, como se ve en el diagrama 24.

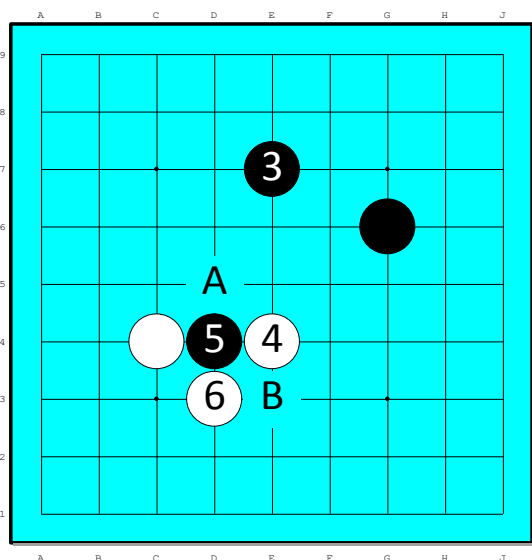


DIAGRAMA 24

Se reubica la piedra negra de 3 para formar un salto de caballo corto y la piedra blanca de 4 para formar un salto de un punto. Luego se juega Negro 5, que trata de separar las piedras blancas del salto.

Ahora se puede ver que cuando Blanco responde en 6, la piedra negra de 5 queda en atari.

Por lo tanto, Negro debe jugar en "A" para evitar la captura de su piedra, y Blanco puede entonces formar una unión sólida jugando en "B" (se ubica brevemente una piedra negra en "A" y una blanca en "B", para volver luego a la posición del diagrama).

La conclusión es que los saltos largos (salto de dos puntos y salto de caballo largo) son más veloces (producen un movimiento más largo, o abarcan un espacio más grande), pero los saltos cortos (salto de un punto y salto de caballo corto) son más seguros.

Para completar estas ideas acerca de los saltos, se comenta que un salto deja de ser seguro si hay piedras del adversario próximas.

Para ilustrar esto, se reubica la jugada Negro 5 como se ve en el diagrama 25.

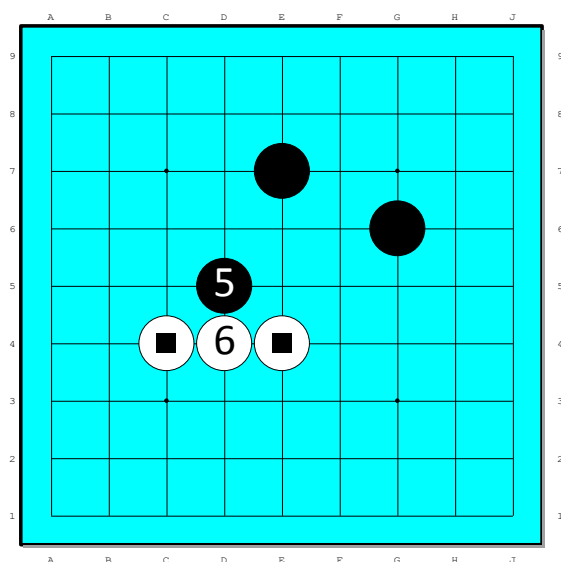


DIAGRAMA 25

Se comenta que, cuando Negro se aproxima de ese modo a las piedras del salto, Blanco debe responder en 6, formando una unión sólida entre las piedras marcadas.

O sea, si las piedras del adversario están a una cierta distancia, uno puede espaciar las piedras propias mediante saltos. Pero si el adversario juega próximo a las piedras propias, uno debe recurrir a las técnicas de conexión.

Para ilustrar lo que ocurre si Blanco no defiende, se reubica Blanco 6 como se ve en el diagrama 26.

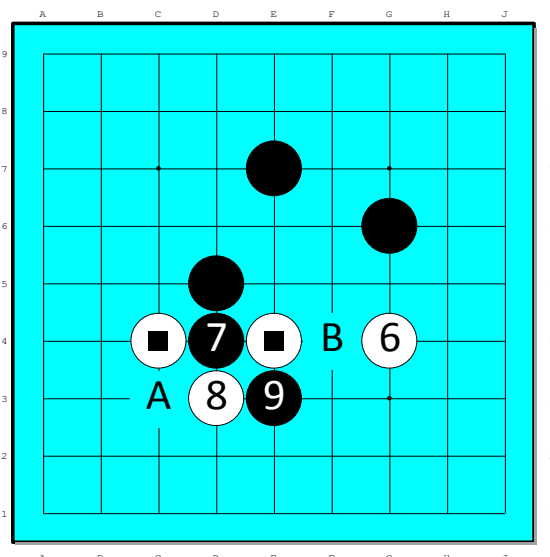


DIAGRAMA 26

Se comenta que Blanco juega otro salto, sin tener en cuenta que Negro había jugado próximo a sus piedras.

Negro se mete entre las piedras marcadas con su jugada 7. Blanco trata de frenarlo con Blanco 8 pero, a diferencia de lo que ocurría en los casos analizados anteriormente, esta jugada no pone a la piedra negra en atari.

Entonces Negro puede continuar, por ejemplo, con el corte de Negro 9.

Si ahora Blanco juega en "A" para producir una unión sólida entre la piedra marcada de la izquierda y la de 8, Negro puede responder en "B" para poner en atari a la otra piedra marcada y llevarla contra sus propias piedras (se muestra esto ubicando una piedra blanca en "A" y una negra en "B"). Si Blanco no juega en "A", Negro puede cortar allí (se puede ubicar ahora una piedra blanca en "B" y una negra en "A" para mostrar el corte). Es posible que la piedra negra de 9 sea capturada, pero Negro logra su propósito de evitar la conexión entre las piedras del salto.

En síntesis, un salto es relativamente seguro si no hay piedras del rival en las proximidades. Si él juega próximo al salto, uno debe responder con una jugada de conexión.

Para concluir la explicación, se retrotrae la posición al momento en que Blanco hizo el salto de un punto con su jugada 4, y se muestra una alternativa distinta para Negro 5, como se ve en el diagrama 27.

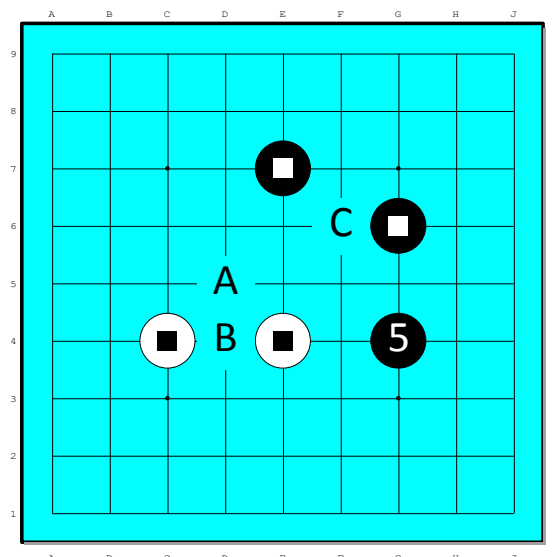


DIAGRAMA 27

Se comenta que tanto el salto de caballo como el salto de un punto de las piedras negras y blancas marcadas son relativamente seguros, por lo que Negro no piensa por el momento en reforzarse o atacar, sino que continúa tratando de rodear espacios del tablero con su jugada 5.

O sea, Negro sabe que si juega en “A”, Blanco responderá en “B” y Negro no ganará nada con eso (se puede ubicar brevemente la piedra de 5 en “A” y una blanca en “B” para mostrar esto).

Asimismo, Negro no refuerza su salto con una jugada en “C”, ya que no hay piedras blancas en las proximidades. Si lo hiciera, Blanco ocuparía el punto de 5 y quedaría la misma posición que se vio al comienzo de la discusión (se puede ubicar brevemente la piedra negra de 5 en “C” y una blanca en 5 para mostrar esto).

Lo que hace Negro con su jugada 5 es avanzar hacia abajo mediante un salto de un punto, agrandando el espacio que pretende rodear, para abarcar no sólo el sector del rincón superior derecho sino también el del borde derecho.

Asimismo, Negro con su jugada impide que Blanco ocupe ese punto, como hacía en el ejemplo del comienzo, en el que avanzaba mediante saltos para abarcar con sus piedras todo el espacio del borde inferior.

O sea, al mismo tiempo que Negro agranda el espacio que pretende rodear, limita las pretensiones de Blanco en ese sector.

Se termina la explicación con un breve resumen de las técnicas vistas: por un lado, la idea de jugar cerca de los rincones y bordes del tablero, para rodear con más facilidad un espacio y hacer territorio; por otro lado, la idea de espaciar las piedras propias mediante saltos, para avanzar con mayor velocidad y rodear espacios grandes con pocas piedras.

Dicho esto, se pasa a la práctica de juego.

Actividad práctica: juego de go con el método chino de conteo.

Al igual que en talleres anteriores, se juega con el método chino de conteo, con un *komi* de 5,5 puntos y sorteando los colores mediante el *nigiri*.

Se mantiene la modalidad de retirar las piedras muertas de común acuerdo, consultando con el profesor en el caso de que surja alguna duda al respecto.

Se recomienda tratar de aplicar alguna de las técnicas recién estudiadas para rodear territorios.

Nota pedagógica: Se recomienda una vez más que el profesor esté atento a lo que ocurre en los distintos tableros y vea los intentos de aplicar las técnicas por parte de los niños. Eso puede servir para evaluar el progreso de los niños en la comprensión de los temas, juntamente con lo que se deduzca de la resolución por parte de ellos de los problemas.

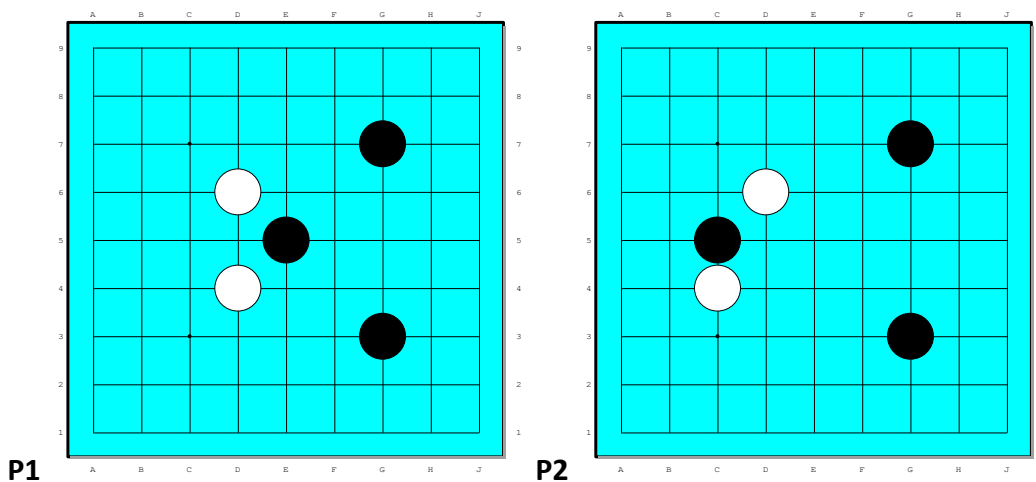
Terminada la práctica de juego, se pasa a la actividad de cierre.

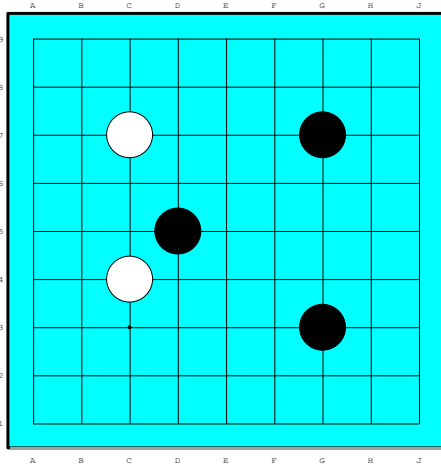
Cierre del taller: planteo de problemas.

En este caso, se presentan diversas situaciones en las que Negro ataca algún salto de Blanco, y se pide marcar la jugada que Blanco debe hacer para defender.

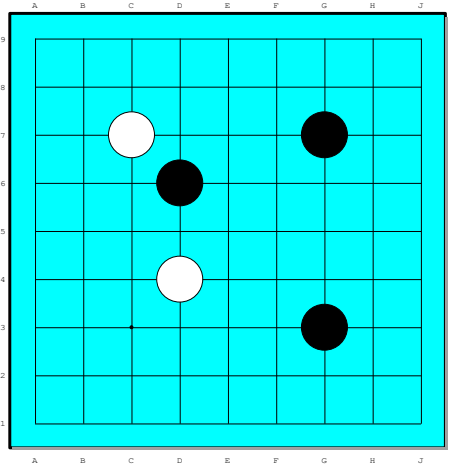
Se trata con ello de practicar las ideas que se vieron en la explicación teórica.

El paso a 28-kyu no se dará en este taller, sino en el siguiente.

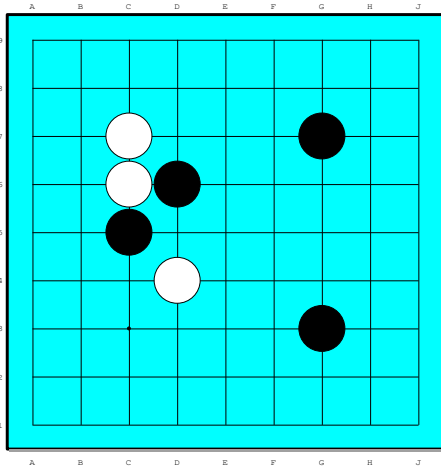




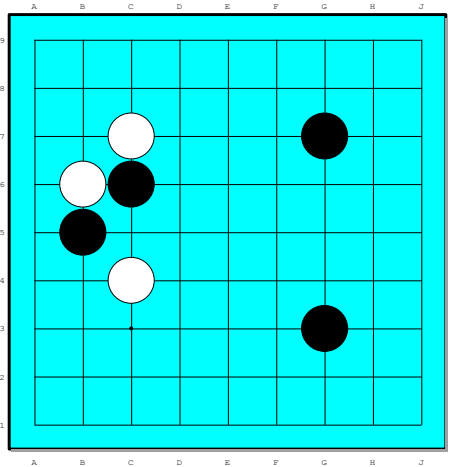
P3



P4

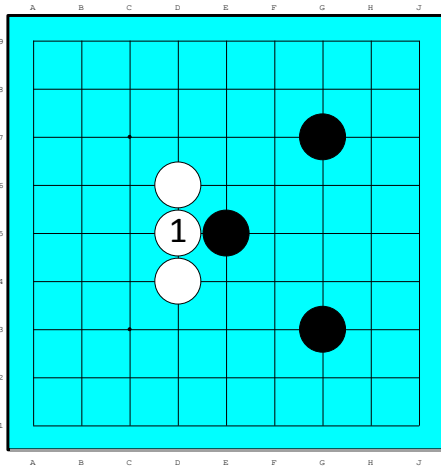


P5

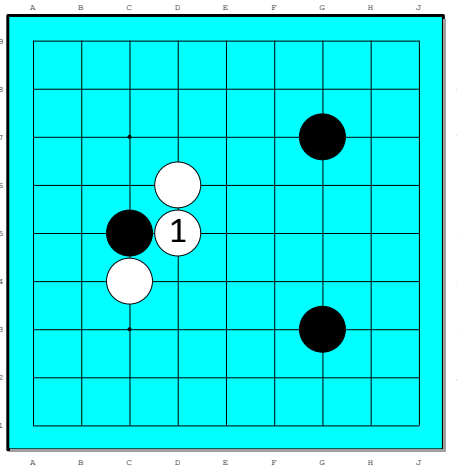


P6

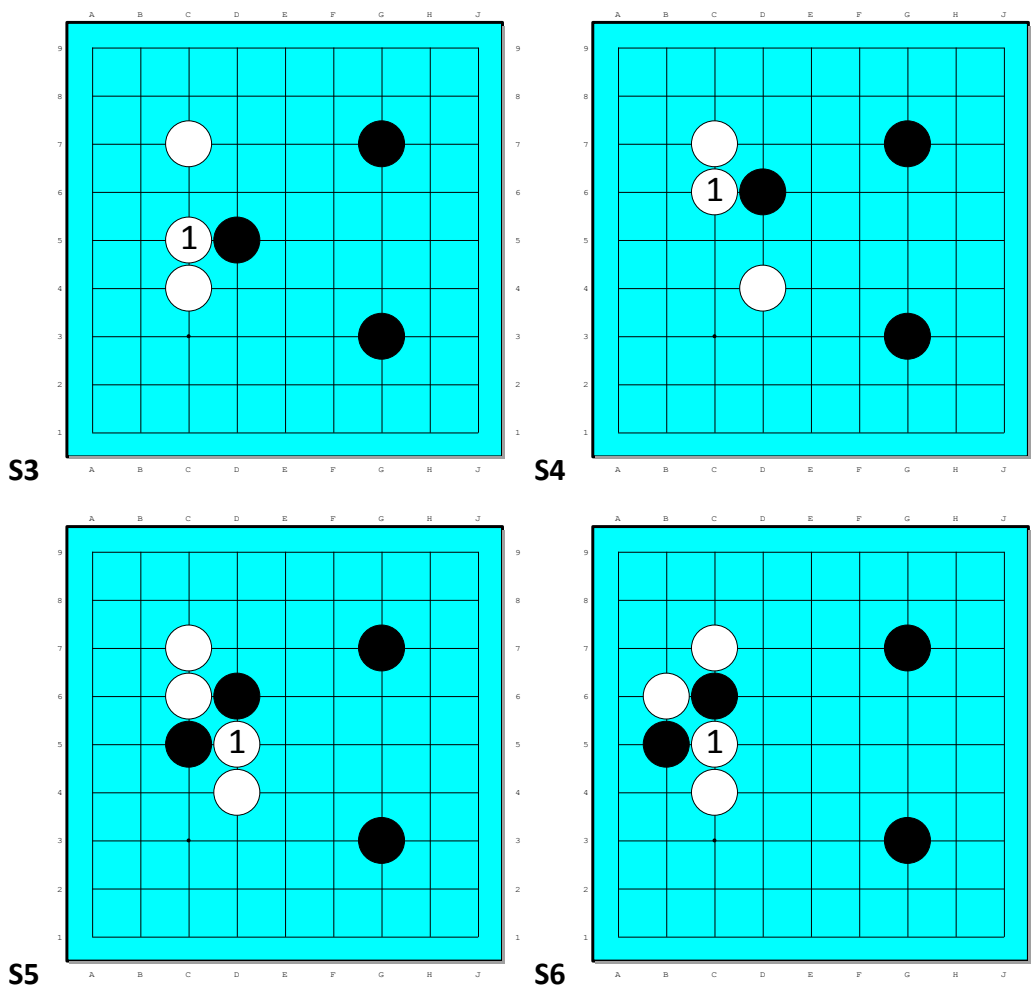
Las soluciones son:



S1



S2



Problema 1: Blanco-D5 produce una unión sólida entre las piedras del salto de un punto.

Problema 2: Blanco-D5 evita que Negro separe las piedras del salto de caballo con una jugada en el mismo punto.

Problema 3: Blanco-C5 evita que Negro separe las piedras del salto de dos puntos con una jugada en el mismo punto.

Problema 4: Blanco-C6 evita que Negro separe las piedras del salto de caballo largo con una jugada en el mismo punto.

Problema 5: Blanco-D5 corta las piedras negras que tratan de separar el salto de caballo largo, con la intención de capturar luego una de ellas y de ese modo lograr la conexión.

Problema 6: Blanco-C5 corta las piedras negras que tratan de separar el salto de dos puntos, poniendo en atari una de ellas y dejando la otra aislada cerca del borde.