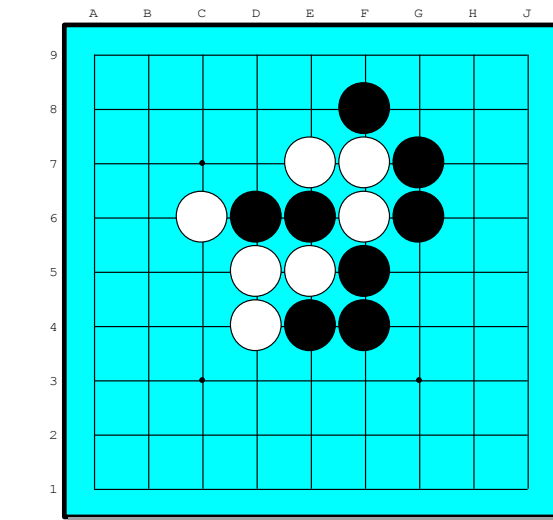


NOMBRE:  
CURSO:

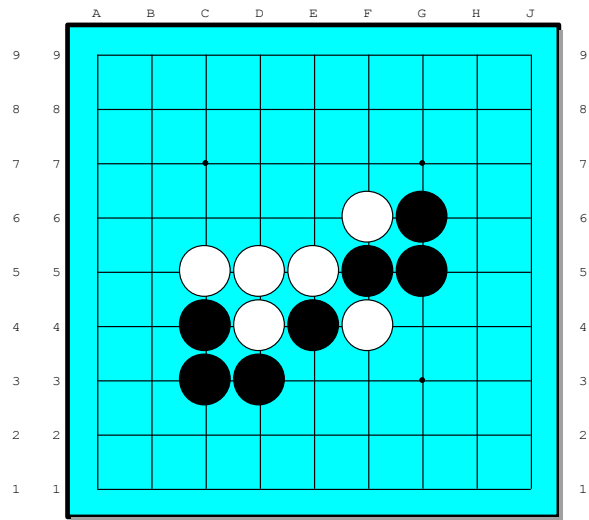
### PROBLEMAS

En los diagramas siguientes, señalar las piedras que están en atari.

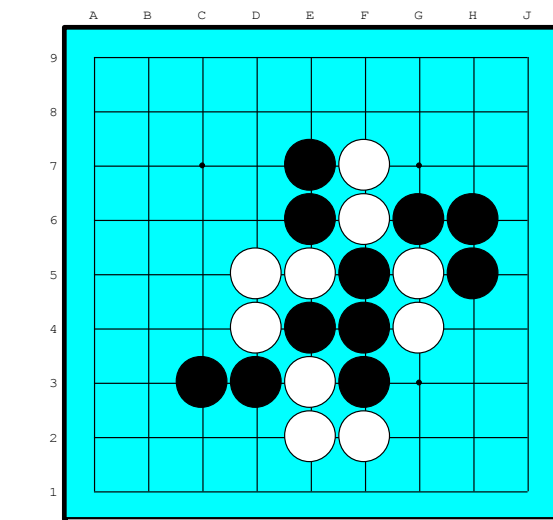
Marcar la jugada de Blanco, que captura piedras negras o que saca del atari a piedras propias.



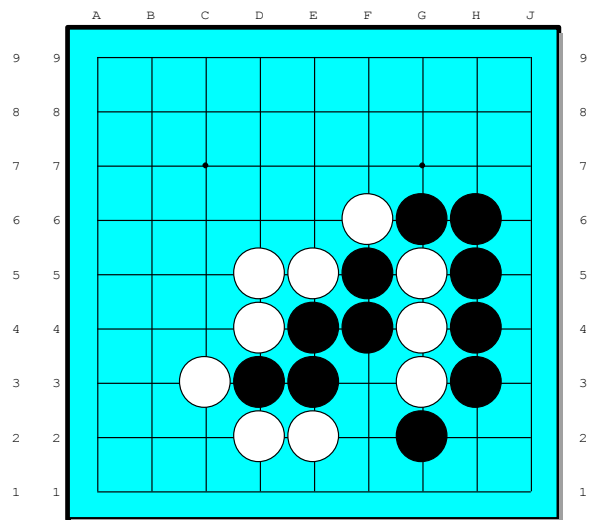
1



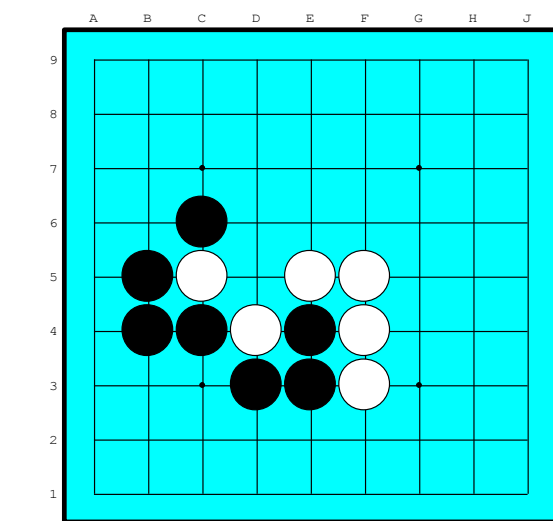
2



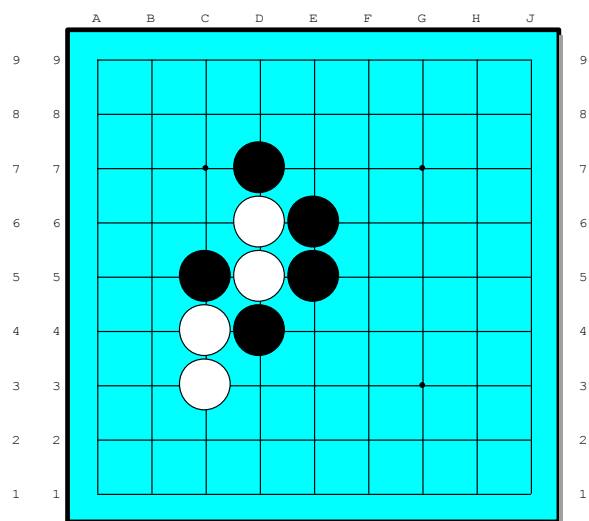
3



4



5

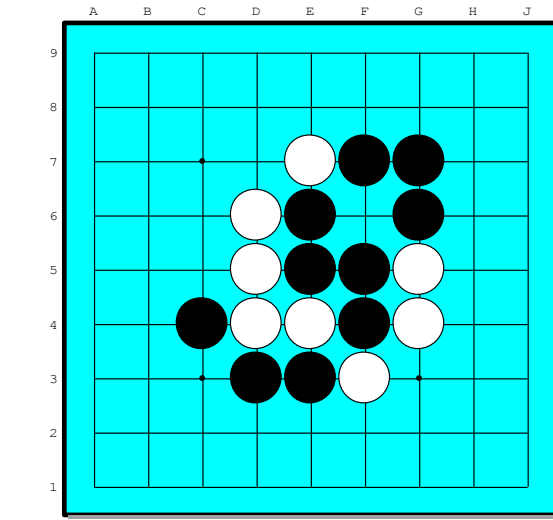


6

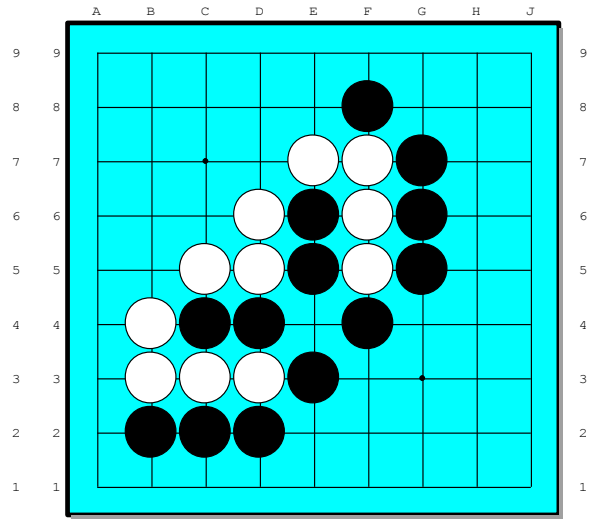
NOMBRE:  
CURSO:

**PROBLEMAS**

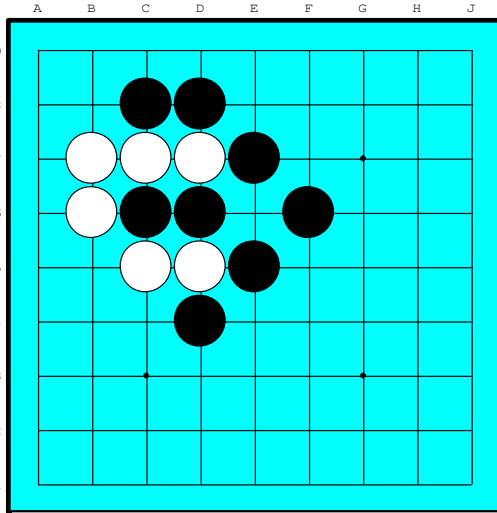
En los diagramas siguientes, marcar la jugada de Blanco que produce una captura.  
Decir si luego quedará o no alguna piedra blanca en atari, que Negro pueda capturar después.



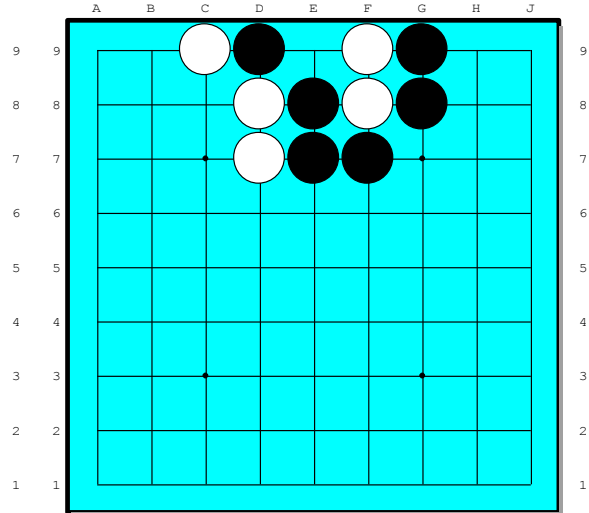
1



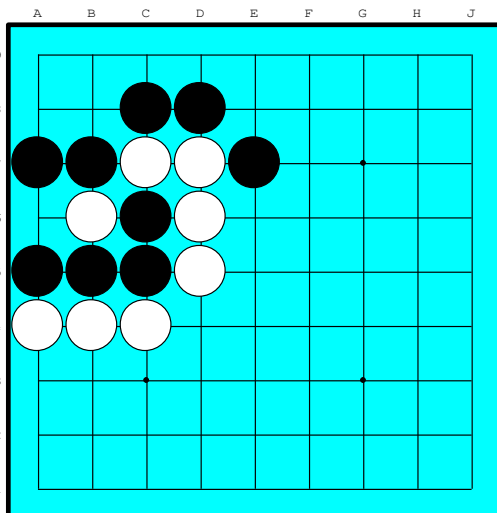
2



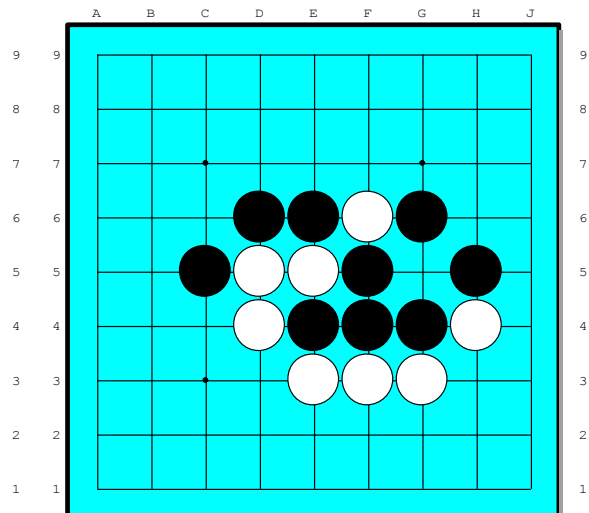
3



4



5

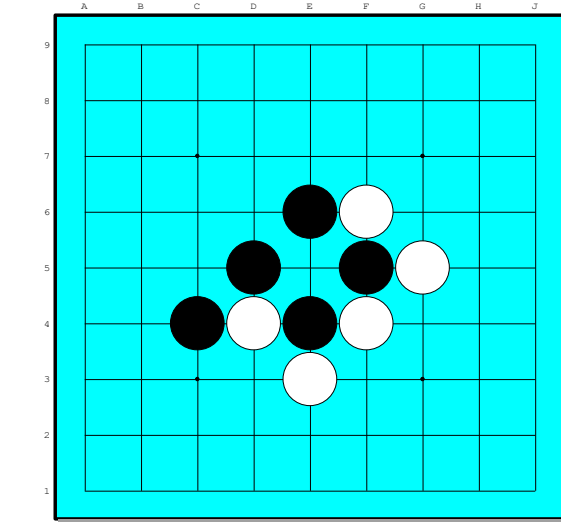


6

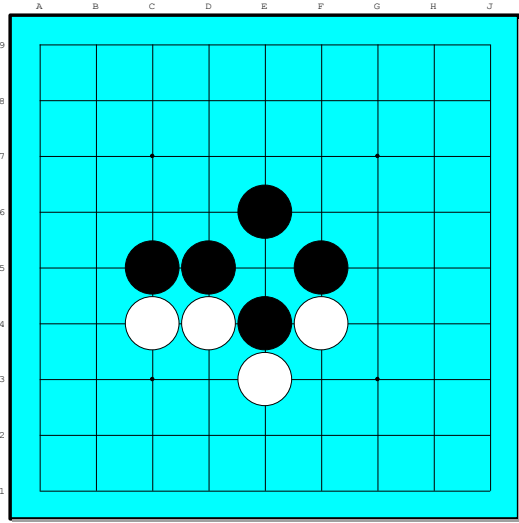
NOMBRE:  
CURSO:

### PROBLEMAS

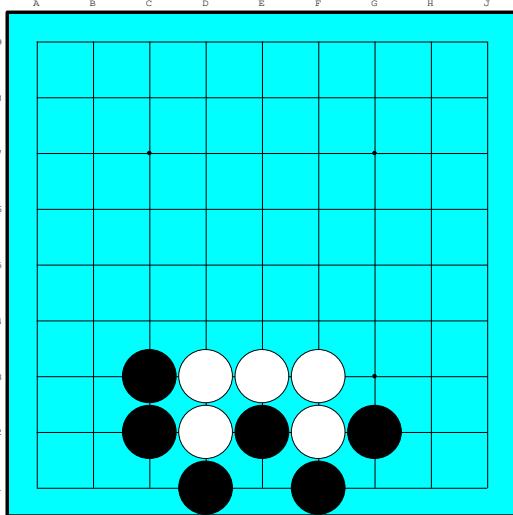
En los diagramas siguientes, marcar la jugada de Blanco que produce una captura.  
Decir si se trata de una situación de ko o no.



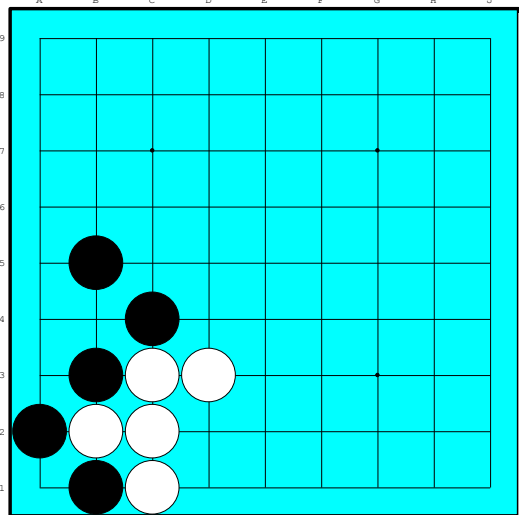
1



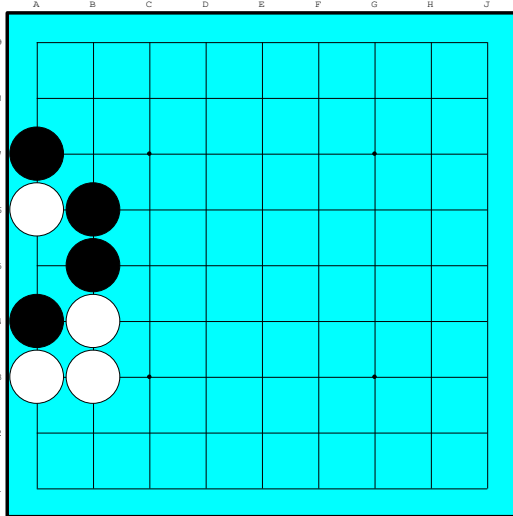
2



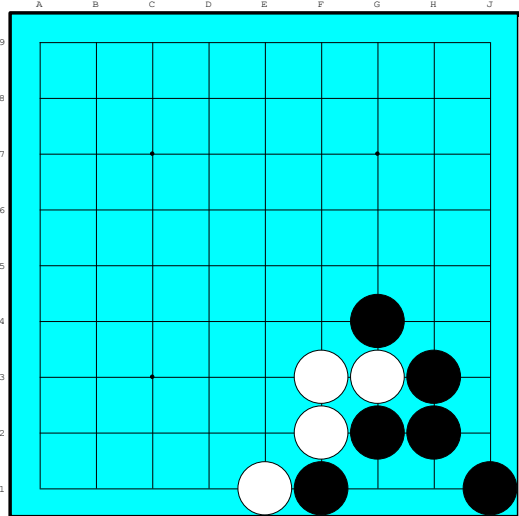
3



4



5

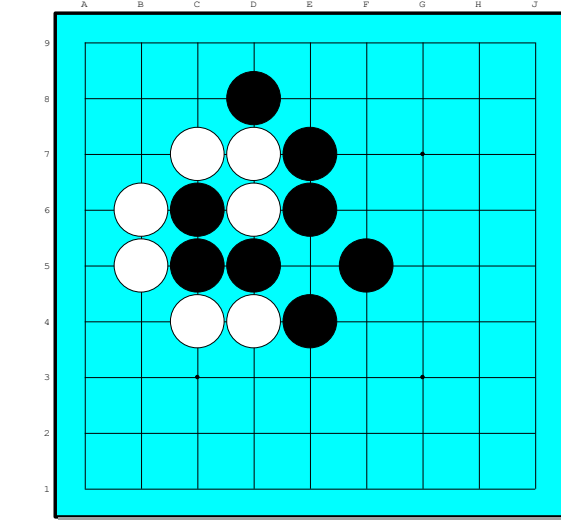


6

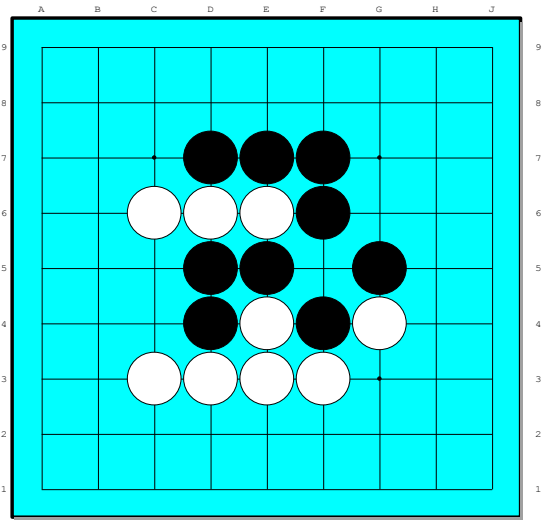
NOMBRE:  
CURSO:

### PROBLEMAS

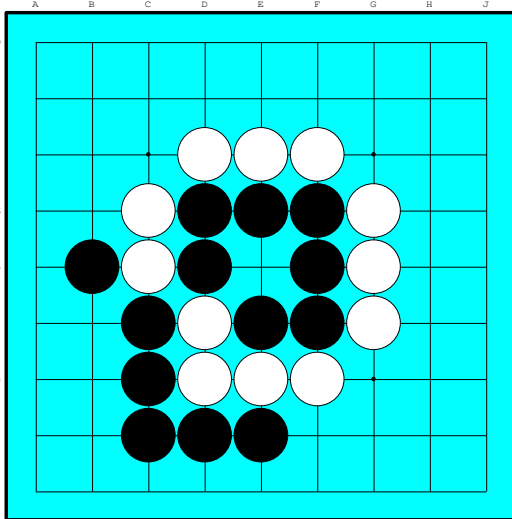
En los diagramas siguientes, marcar la jugada de Blanco que captura piedras del adversario, o que evita que sean capturadas piedras suyas.



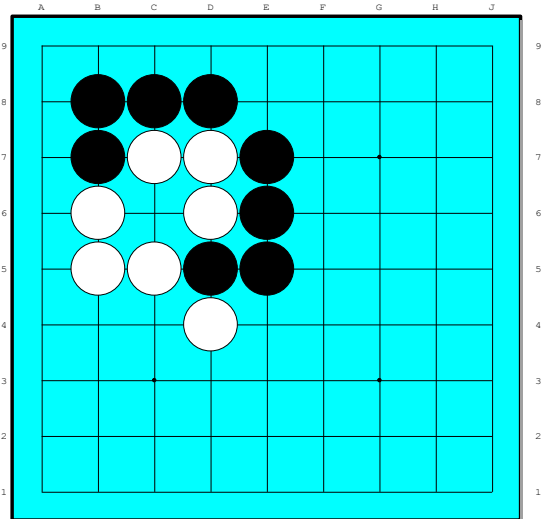
1



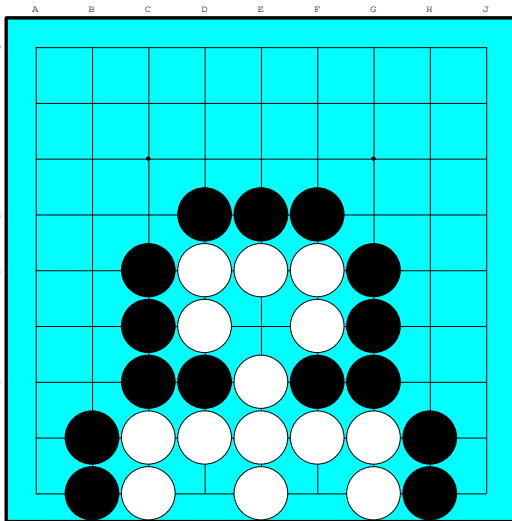
2



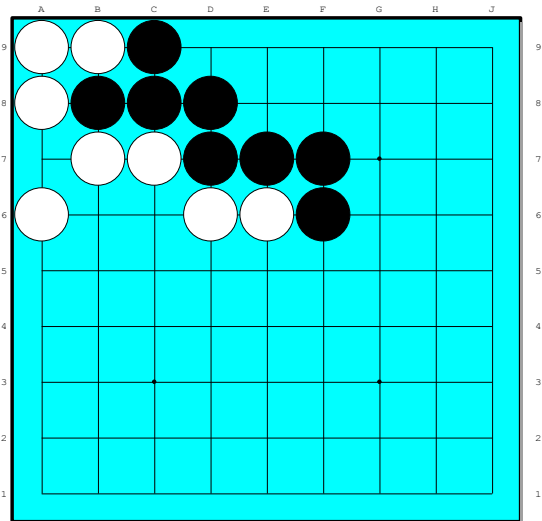
3



4



5



6

NOMBRE:  
CURSO:

### PROBLEMAS

En los diagramas siguientes, marcar la jugada de Blanco que aplica alguna técnica de ataque o de defensa, para capturar piedras del adversario o para evitar la captura de piedras propias.

