

GUÍA DEL TALLER N° 24.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

Al comienzo del taller se pide a los niños que entreguen las hojas con las soluciones de los problemas que quedaron del taller anterior, para pasar los datos al registro.

Esos problemas se referían a situaciones en las que Blanco debía defender, del ataque de Negro, posiciones suyas originadas en saltos.

La resolución correcta de los problemas será un indicador de que el tema ha sido comprendido.

Las soluciones son:

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

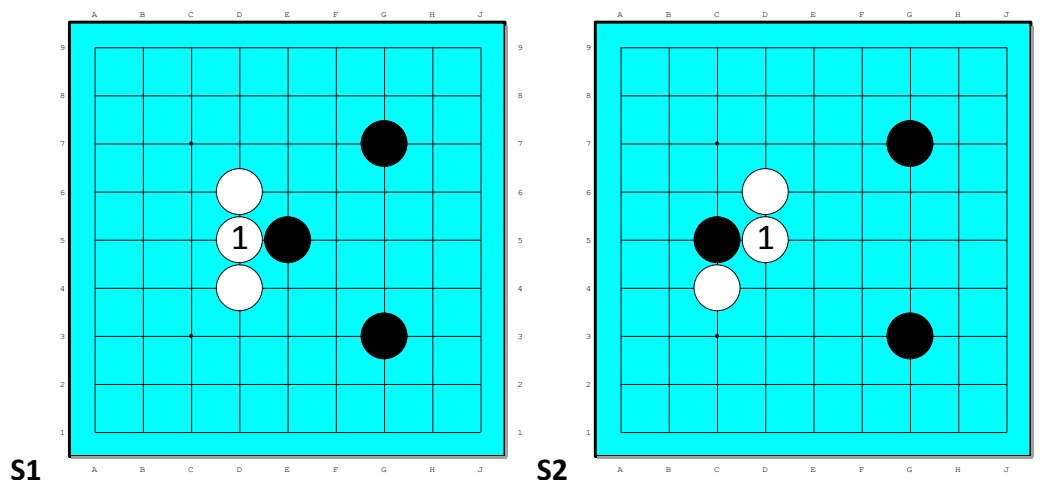
Problema 2: Blanco-D5 evita que Negro separe las piedras del salto de caballo con una jugada en el mismo punto.

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.

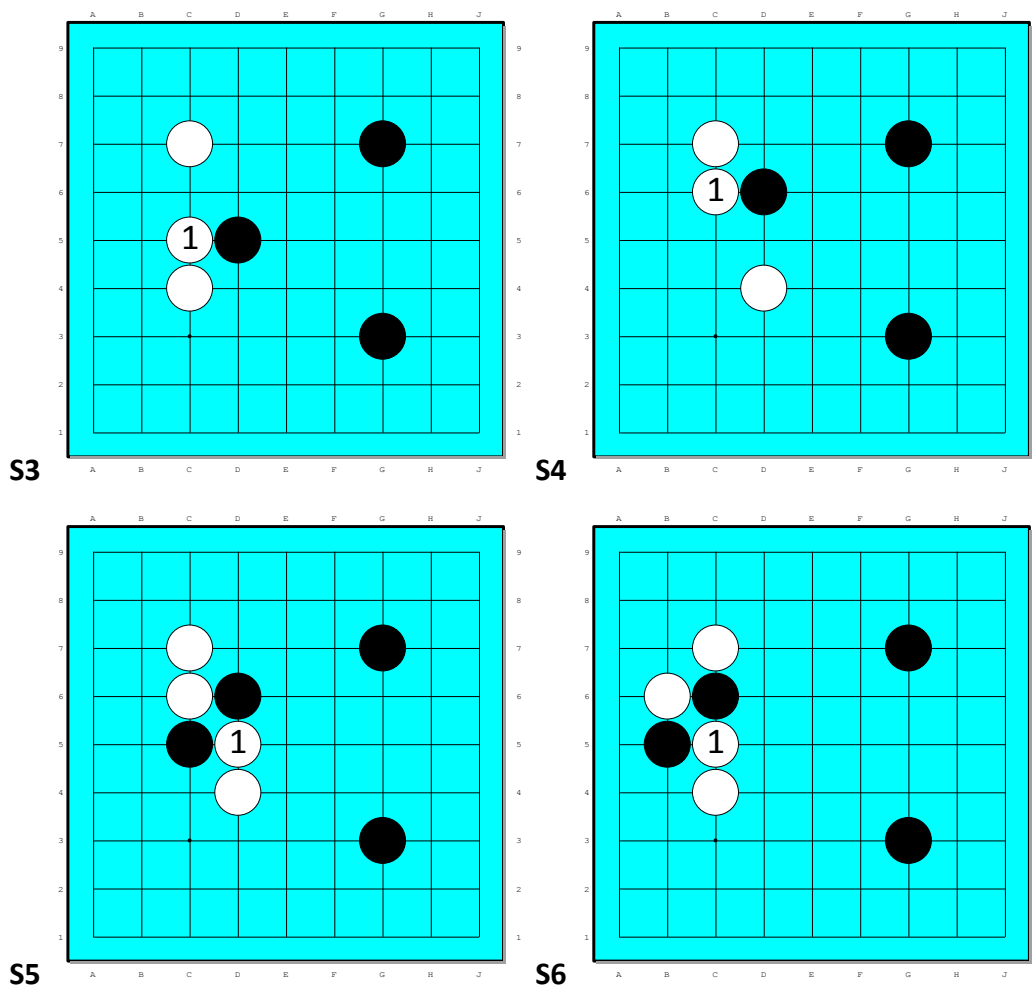
Problema 5: Blanco-D5 corta las piedras negras que tratan de separar el salto de caballo largo, con la intención de capturar luego una de ellas y de ese modo lograr la conexión.

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.



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

2 Autor: Fernando Aguilar.



Se pregunta a los niños si hubo algún problema que presentara una dificultad particular. Si es así, se puede ver la solución en el tablero mural.

Luego se pasa a la explicación teórica.

Explicación teórica: partida de ilustración.

En el taller anterior se habían visto técnicas para rodear espacios, incluyendo los saltos como medios para ganar velocidad.

Se comenta al grupo que ahora se verá la aplicación de algunas de esas técnicas en una partida de ejemplo.

Las primeras jugadas se muestran en el diagrama 1.

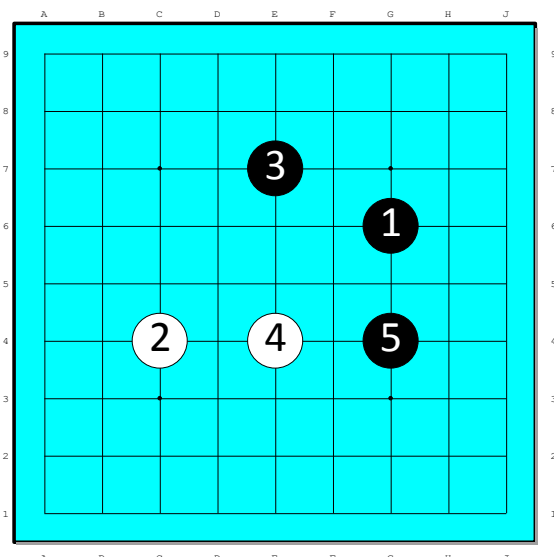


DIAGRAMA 1

Se comenta que estas jugadas se vieron en el taller anterior, mientras se muestra que Negro forma un salto de caballo con Negro 1 y 3, y Blanco forma un salto de un punto con Blanco 2 y 4.

Al jugar Negro 5, se comenta que Negro hace un salto de un punto con el cual avanza desde sus piedras del rincón superior derecho hacia el rincón inferior derecho.

Al mismo tiempo, Negro con su jugada impide que Blanco juegue allí mismo realizando un salto de un punto. Para ilustrar mejor esta última idea, se reubica Negro 5 como se ve en el diagrama 2.

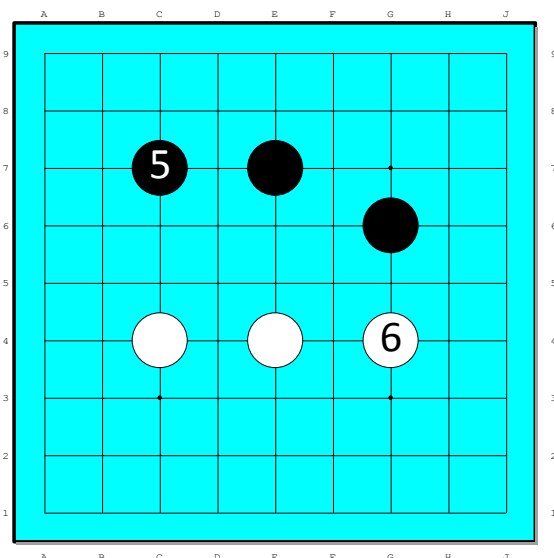


DIAGRAMA 2

Mientras se juega Negro 5, se comenta que Negro podría avanzar con un salto de un punto hacia el rincón superior izquierdo. En ese caso, Blanco podría avanzar con su propio salto de un punto hacia el rincón inferior derecho con Blanco 6.

Se puede ver entonces que se pueden realizar jugadas para avanzar con las piedras propias (y de ese modo empezar a rodear espacios), y también para oponerse al avance del adversario (tratando de impedir que rodee ciertos espacios).

Nota pedagógica: Aquí se hace una primera introducción a la temática de dirección de juego.

Se comenta que, en la partida de ejemplo, Negro avanza hacia el rincón inferior derecho para oponerse al avance que realiza Blanco allí.

Entonces se retiran las piedras de 5 y 6, reubicando Negro 5 como se ve en el diagrama 3.

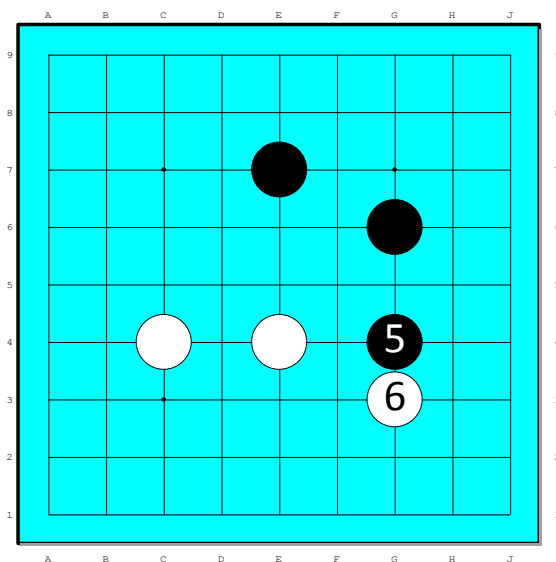


DIAGRAMA 3

Luego de jugar Negro 5, se comenta que Blanco quiere impedir que Negro siga avanzando hacia abajo. Entonces juega Blanco 6 en contacto con la piedra de 5, para bloquear ese avance.

A continuación se comenta que, si Blanco hiciera su jugada en otra parte, Negro podría continuar su avance. Para ilustrar esto se reubica Blanco 6 como se ve en el diagrama 4.

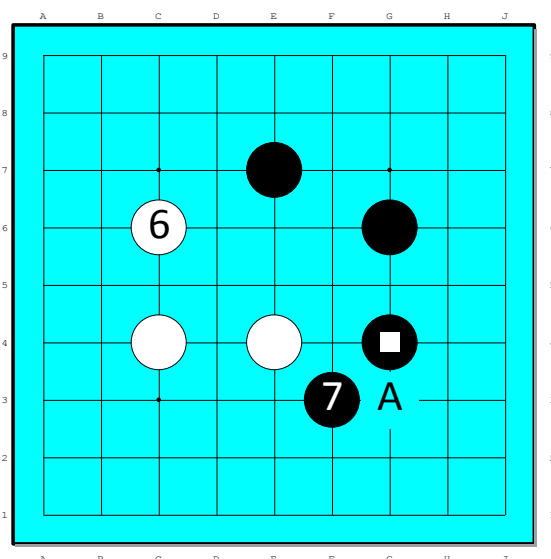


DIAGRAMA 4

Se comenta que Blanco podría por ejemplo avanzar con sus piedras hacia el rincón superior izquierdo como se ve con el salto de un punto de Blanco 6. Pero eso le dejaría a Negro la posibilidad de continuar su avance hacia abajo.

Se muestra entonces Negro 7, que constituye un avance diagonal.

Se comenta que Negro podría avanzar en forma recta con una jugada en "A", que formaría cadena con la piedra negra marcada (se ubica brevemente la piedra de 7 en "A" para ilustrar esto).

Pero la piedra de 7 forma una conexión diagonal con la piedra marcada, y tiene la ventaja de que rodea un espacio más grande en el rincón.

Una jugada de avance diagonal como Negro 7 se llama "*kosumi*" en japonés. Como las piedras negras forman una conexión diagonal, no corren peligro de que Blanco las corte.

Se comenta que, en la partida de ejemplo, Blanco trató de frenar el avance de Negro que se ve aquí.

Entonces se retiran las piedras de 6 y 7 y se reubica Blanco 6 como se ve en el diagrama 5.

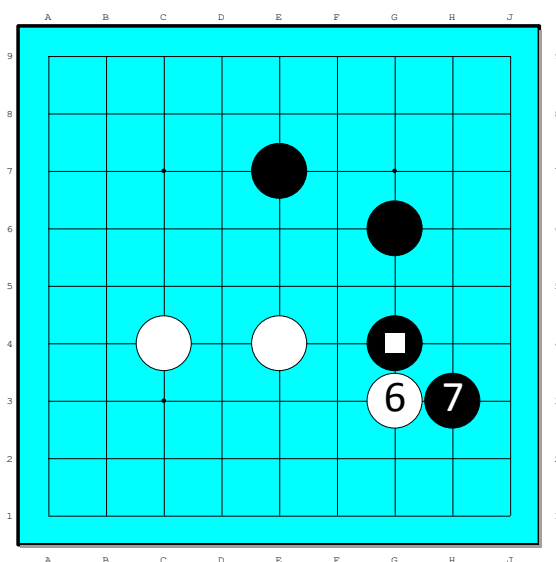


DIAGRAMA 5

Se comenta que Blanco 6, en contacto con la piedra negra marcada, bloquea el avance de Negro hacia abajo.

Ante la jugada de contacto, Negro responde con el *hane* de Negro 7.

Esta jugada le quita una libertad (la segunda) a la piedra blanca y trata de continuar el avance hacia el rincón, dando un rodeo a la piedra que se presenta como un obstáculo.

Luego se comenta que Negro podría jugar el *hane* por el otro lado.

Se reubica entonces Negro 7 como se ve en el diagrama 6.

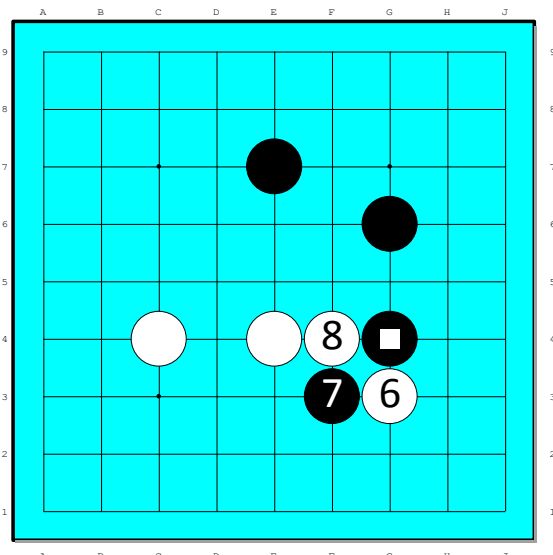


DIAGRAMA 6

Se comenta que, en este caso, Blanco responde con el corte de Blanco 8.

Se señala ahora la diferencia entre este caso y el otro que se había visto anteriormente, en el que Negro realizaba un avance diagonal. Ahora la piedra negra de 7 no puede formar cadena con la piedra marcada, porque las piedras blancas de 6 y 8 se lo impiden.

Al *hane* de Negro 7 se lo puede llamar “hane de corte”.

Se comenta que, en la partida de ejemplo, Negro prefirió jugar *hane* por el otro lado, mientras se retiran las piedras de 7 y de 8 y se reubica a Negro 7 como se ve en el diagrama 7.

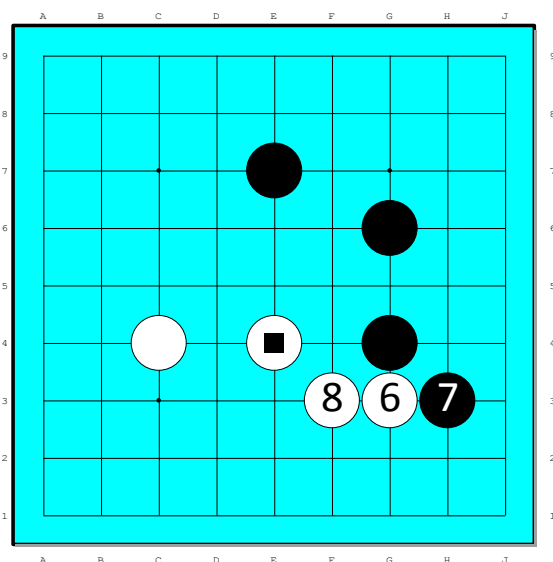


DIAGRAMA 7

Se comenta que ahora Blanco responde con Blanco 8, que conecta a la piedra de 6 con la blanca marcada, ya que está unida a la primera con una conexión directa y a la segunda con una conexión diagonal.

Esta jugada de Blanco impide una de Negro en este mismo punto, que pondría en atari a la piedra de 6.

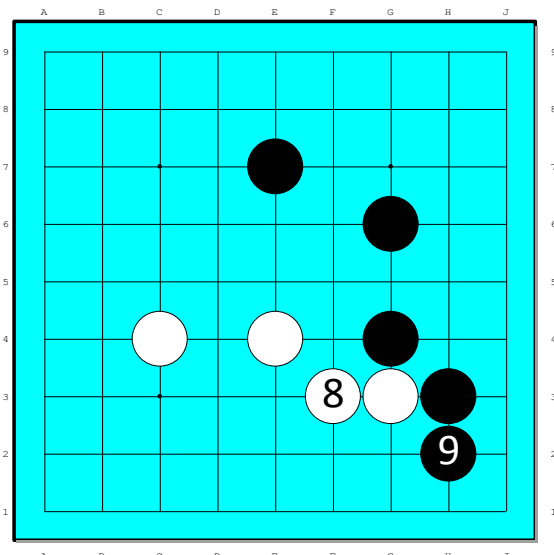


DIAGRAMA 9

Una vez que Blanco conecta sus piedras con su jugada 8, Negro continúa el avance hacia el rincón con Negro 9. Esta jugada de avance recto se llama *nobi* (literalmente, “estiramiento”) en japonés. Con su jugada, Negro “estira” su posición y agranda el espacio que trata de rodear con sus piedras. Al mismo tiempo, impide un *hane* de Blanco en ese mismo punto, que agrandaría su propio espacio (se puede ubicar brevemente una piedra blanca allí para ilustrar esto). La partida continúa como se ve en el diagrama 10.

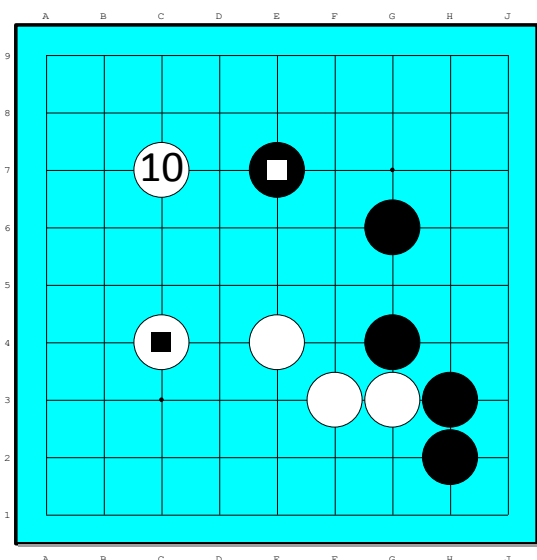


DIAGRAMA 10

Blanco hace su jugada 10 en las cercanías del rincón superior izquierdo. Blanco 10 constituye un salto de dos puntos desde la piedra blanca marcada. Al mismo tiempo, Blanco impide a Negro ocupar ese punto, lo que constituiría un salto de un punto desde la piedra negra marcada. Dicho de otro modo, Blanco produce un avance desde sus piedras propias y al mismo tiempo contiene un posible avance de Negro, al ubicarse a un punto de distancia de la piedra negra marcada.

A continuación se hace un breve análisis de la posición resultante, como se muestra en el diagrama 11.

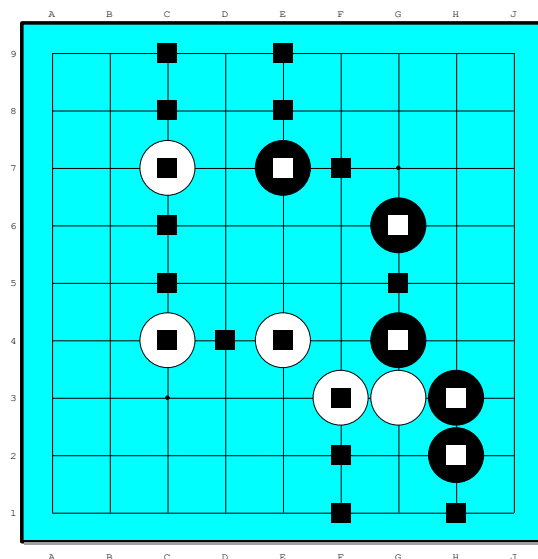


DIAGRAMA 11

Se señalan los espacios que Negro y Blanco están rodeando con sus piedras. Para esto se muestran los límites que definen los puntos marcados en el diagrama.

Si se lo cree necesario, se pueden agregar piedras del color respectivo en los puntos vacíos marcados, indicando el territorio que pretende uno y otro bando, para luego retirar las piedras agregadas y volver a la posición de la partida.

Se comenta que, como los espacios que rodean ambos no están todavía cerrados, no se los puede llamar territorio.

Ese espacio que está delineado por piedras de un color pero no totalmente cerrado, se llama "bosquejo territorial".

Nota pedagógica: Aquí se hace una primera introducción a la temática de territorio e influencia.

Se hace ahora un resumen de las técnicas que han usado Negro y Blanco para rodear territorio. Por una parte, ambos empezaron jugando cerca de los rincones del tablero, donde es más fácil rodear espacios, ya que los bordes del tablero sirven de límites naturales.

Por otra parte, se han espaciado las piedras mediante saltos, con la intención de avanzar más rápido y abarcar espacios más amplios.

Para oponerse a los avances del adversario, se han hecho jugadas de contención, cerca de las piedras del adversario (guardando la distancia correspondiente a un salto), o de bloqueo, en contacto con sus piedras.

El resultado es que uno y otro han definido sus bosquejos territoriales respectivos. El paso siguiente será convertir los bosquejos territoriales en territorios.

La partida continúa como se ve en el diagrama 12.

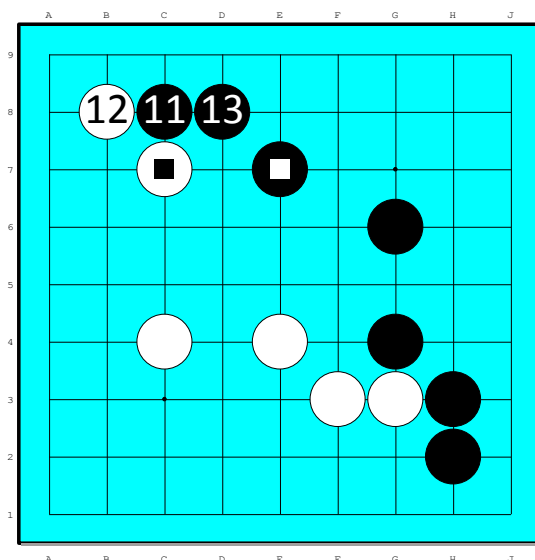


DIAGRAMA 12

Negro 11, en contacto con la piedra blanca marcada, pretende evitar que Blanco cierre su territorio por ese lado.

Blanco responde con el *hane* de Blanco 12, amenazando capturar la piedra de 11 mediante un atari contra el borde. Negro 13 defiende esa piedra, conectándola con la negra marcada.

Nota pedagógica: Es posible que surja la pregunta acerca de qué ocurre si Blanco juega el *hane* por el otro lado (o sea, un “hane de corte”).

Esa variante se analizará en detalle en el taller siguiente.

Por el momento se puede decir que ese otro *hane* es posible, pero Blanco prefiere jugar así con la intención de cerrar territorio del lado del rincón.

El juego continúa como se ve en el diagrama 13.

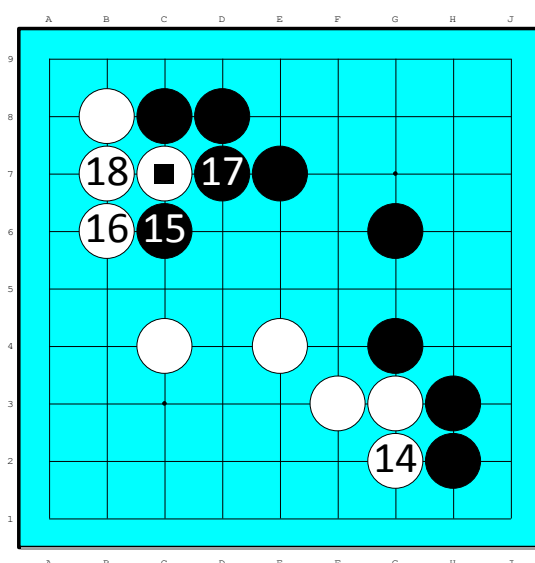


DIAGRAMA 13

Blanco 14 trata de cerrar el bosquejo territorial hacia el borde inferior. Cuanto más grande se cierre el territorio, más puntos se podrán contar al final de la partida.

Negro 15, en contacto con la piedra blanca marcada, trata de entrar en el bosquejo territorial de Blanco por el lado del borde izquierdo.

Blanco frena la entrada con Blanco 16, luego de lo cual Negro 17 pone en atari a la piedra marcada y Blanco 18 la conecta.

El juego continúa como se ve en el diagrama 14.

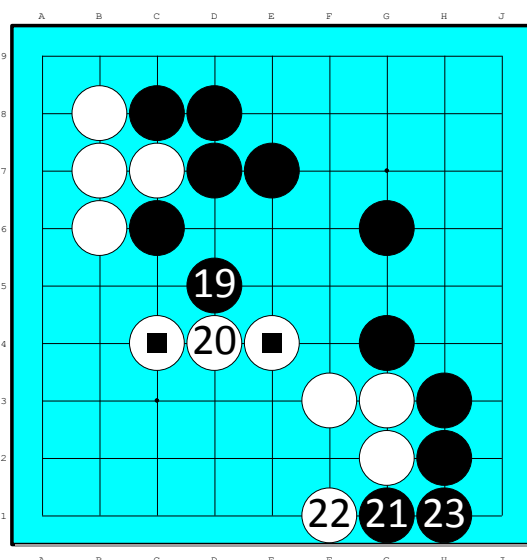


DIAGRAMA 14

Negro 19 produce una conexión abierta y se asoma frente al salto de un punto que forman las piedras blancas marcadas. Blanco responde conectando sólidamente con Blanco 20.

Luego, Negro 21 trata de avanzar sobre el espacio de Blanco por el borde inferior. Blanco 22 frena el avance y pone en atari a la piedra de 21, por lo cual Negro la conecta con su jugada 23.

La partida continúa como se ve en el diagrama 15.

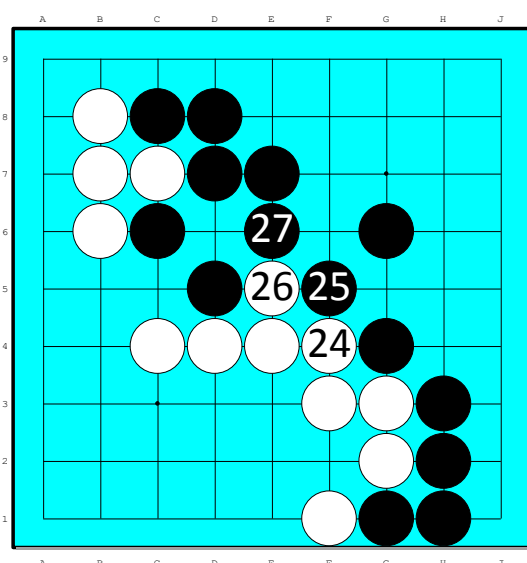


DIAGRAMA 15

Blanco trata de avanzar sobre el espacio de Negro con su jugada 24, ante lo cual Negro lo frena con Negro 25, que produce una conexión abierta.

Blanco insiste con su jugada 26 y Negro lo frena nuevamente con Negro 27, que produce otra conexión abierta y cierra el espacio por ese lado.

El juego sigue como se ve en el diagrama 16.

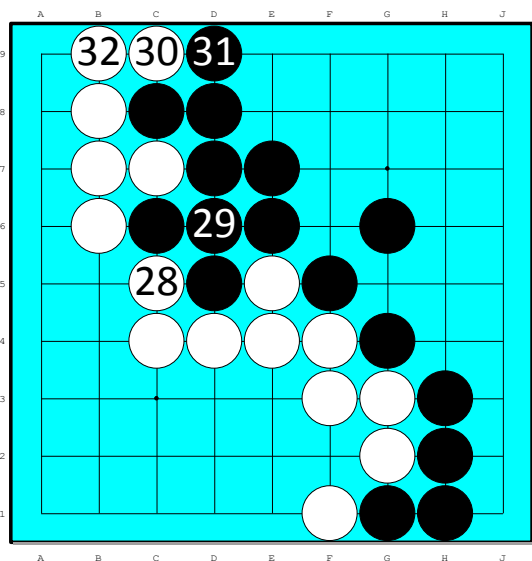


DIAGRAMA 16

Blanco 28 pone dos piedras en atari y Negro 29 las conecta.

Luego, Blanco 30 trata de avanzar sobre el espacio de Negro por el borde superior. Negro 31 frena el avance y pone en atari a la piedra de 30, por lo cual Blanco la conecta con su jugada 32.

Ahora han quedado definidos los territorios de ambos, como se ve en el diagrama 17.

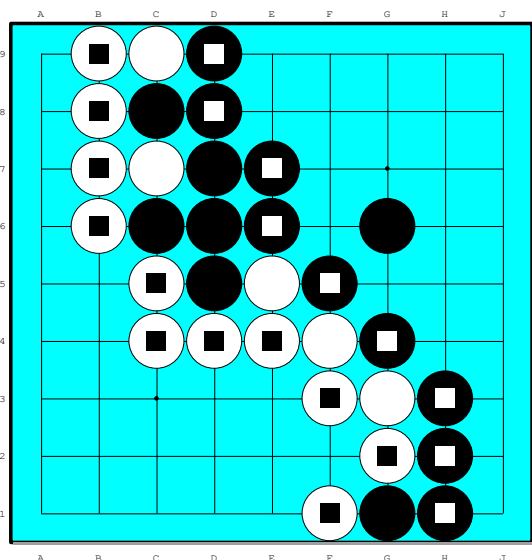


DIAGRAMA 17

Se señalan los límites de ambos territorios, como se sugiere en el diagrama con las piedras marcadas.

Se comenta que ninguno de los dos se siente inclinado a invadir el territorio del adversario, ni ve la necesidad de reforzar el propio.

Entonces, tanto Negro como Blanco pasan el turno y la partida termina.

En este caso no hubo piedras capturadas, sino que cada bando se dedicó a cerrar su bosquejo territorial para convertirlo en territorio, tratando de achicar al mismo tiempo el territorio del rival. Se comenta entonces que la cantidad de piedras negras y blancas presentes en el tablero es la misma, ya que ambos jugaron la misma cantidad de piedras y no hubo piedras capturadas. Por lo tanto, para definir el ganador de la partida se podría contar sólo los puntos vacíos rodeados por cada bando.

Nota pedagógica: Esta es una primera aproximación al método de conteo japonés.

Se cuentan entonces los puntos vacíos rodeados por cada uno, como se ve en el diagrama 18.

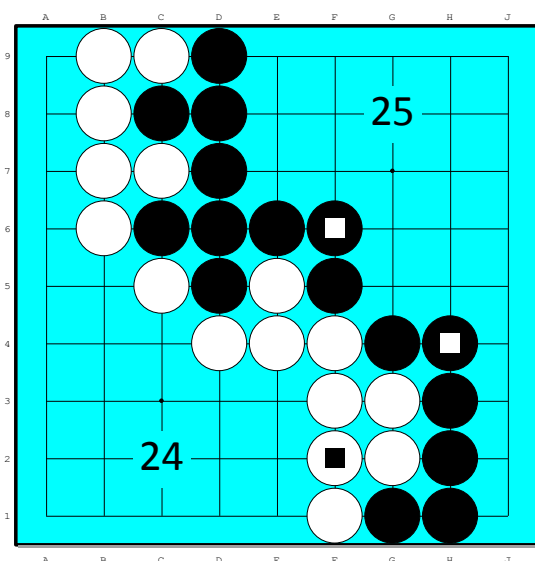


DIAGRAMA 18

Para facilitar las cuentas se han reubicado las piedras marcadas.

Negro ha rodeado 25 puntos vacíos y Blanco 24.

Contando el *komi*, Blanco gana por 4,5 puntos.

Se cierra la explicación diciendo que se han visto varias técnicas para definir un bosquejo territorial y cerrarlo luego como territorio.

Para ganar la partida, se busca agrandar lo más posible el territorio propio y achicar lo más posible el del rival.

Dicho esto, se pasa a la práctica de juego.

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

Se sigue jugando con el método chino de conteo, con un *komi* de 5,5 puntos y sorteo de los colores mediante el *nigiri*.

Se recuerda que si al final de la partida quedan piedras muertas, la modalidad que se aplica es retirarlas de común acuerdo. Se debe consultar con el profesor si surge alguna duda.

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

Nota pedagógica: Una vez más se recomienda observar el desarrollo de las partidas para evaluar el grado de comprensión que los niños alcanzan de los temas vistos.

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

Cierre del taller: planteo de problemas.

En este caso, se presentan posiciones similares a la que se dio al final de la partida de ejemplo.

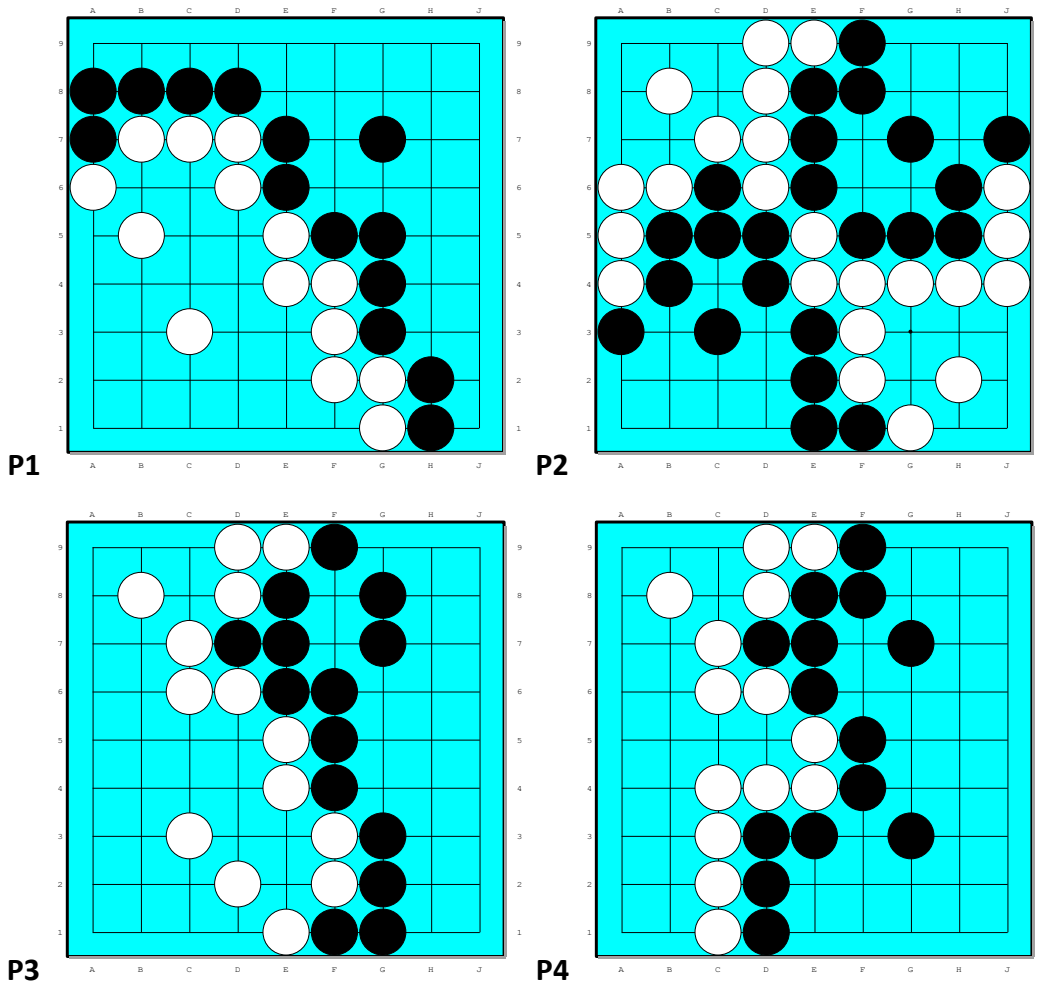
Se trata de partidas en las que no hubo piedras capturadas y cada bando se dedicó a rodear territorios.

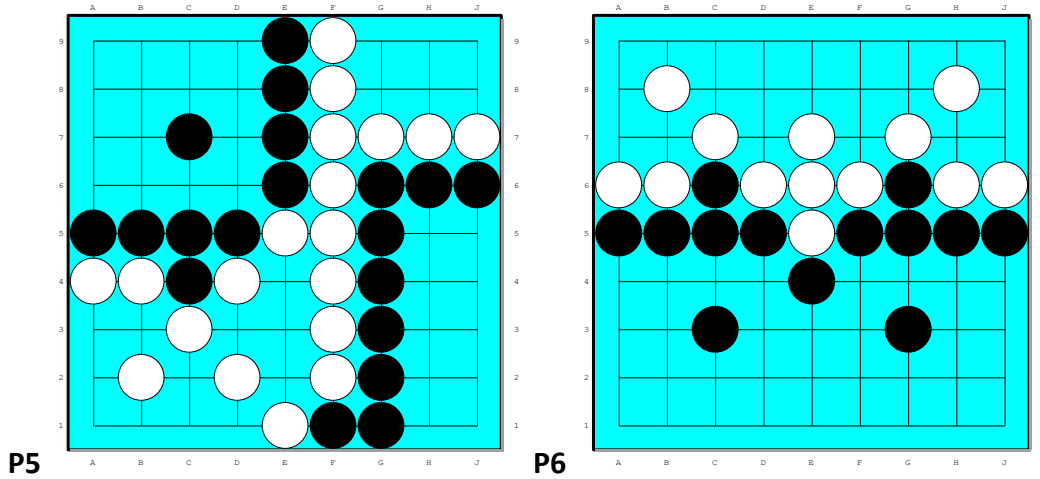
La consigna es anotar la cantidad de puntos vacíos que contiene cada territorio por separado.

En algunos casos hay un territorio de Negro y uno de Blanco, mientras que en otros, cada bando tiene dos territorios (en sectores distintos del tablero). Cuando ocurre esto último, se pide anotar 4 números (uno por cada territorio).

Se debe insistir en que no se incluirán en la cuenta las piedras presentes en el tablero, sino sólo los puntos vacíos rodeados.

Los que resuelvan correctamente estos problemas habrán alcanzado el nivel de 28-kyu.





Las soluciones son:

Problema 1: Negro tiene 29 puntos en el sector superior y derecho, y Blanco tiene 24 puntos en el sector inferior izquierdo del tablero (Blanco gana por 0,5 puntos contando el *komi*).

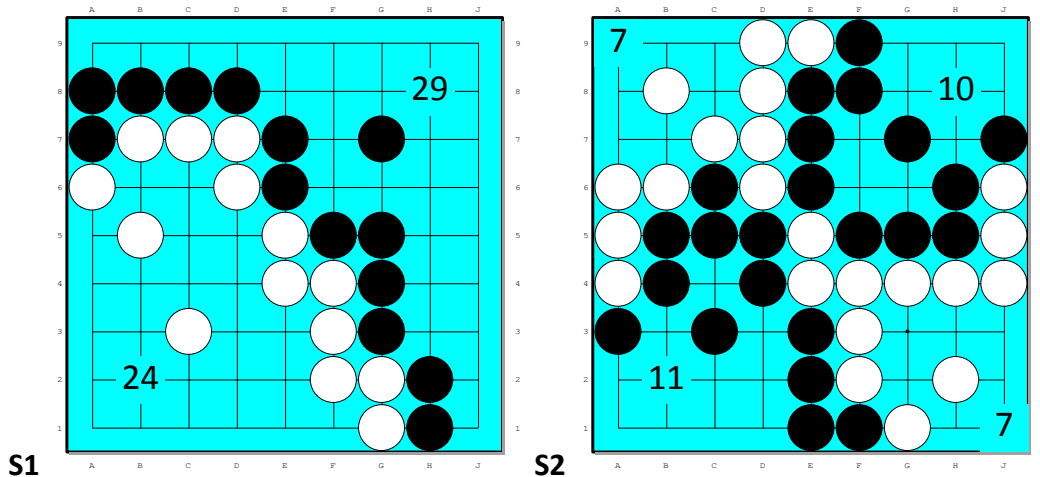
Problema 2: Negro tiene 10 puntos en el rincón superior derecho y 11 puntos en el rincón inferior izquierdo, mientras que Blanco tiene 7 puntos en el rincón superior izquierdo y 7 puntos en el rincón inferior derecho del tablero (Negro gana por 1,5 puntos contando el *komi*).

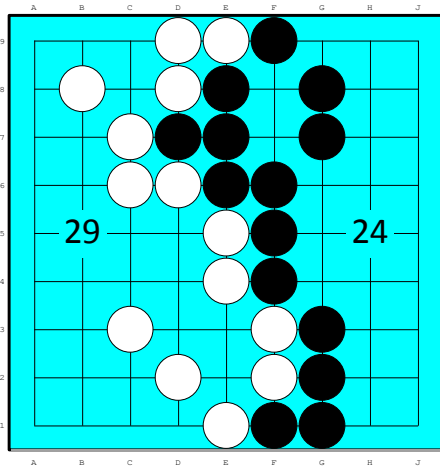
Problema 3: Negro tiene 24 puntos en el sector derecho y Blanco tiene 29 puntos en el sector izquierdo del tablero (Blanco gana por 10,5 puntos contando el *komi*).

Problema 4: Negro tiene 32 puntos en el sector derecho y Blanco tiene 21 puntos en el sector izquierdo del tablero (Negro gana por 5,5 puntos contando el *komi*).

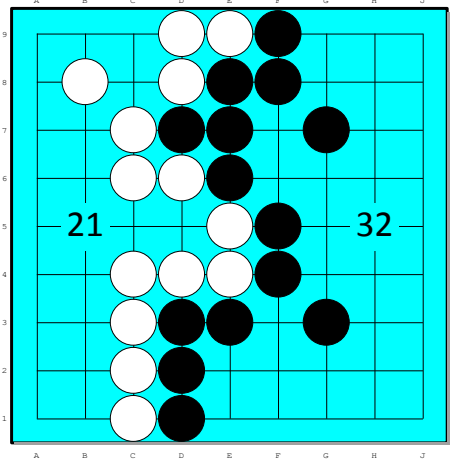
Problema 5: Negro tiene 15 puntos en el rincón superior izquierdo y 10 puntos en el rincón inferior derecho, mientras que Blanco tiene 6 puntos en el rincón superior derecho y 12 puntos en el rincón inferior izquierdo del tablero (Negro gana por 1,5 puntos contando el *komi*).

Problema 6: Negro tiene 33 puntos en el sector inferior y Blanco tiene 22 puntos en el sector superior del tablero (Negro gana por 5,5 puntos contando el *komi*).

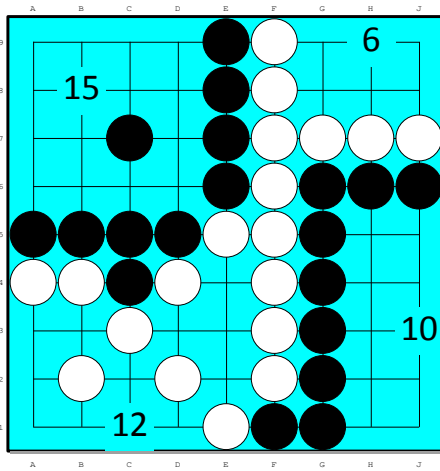




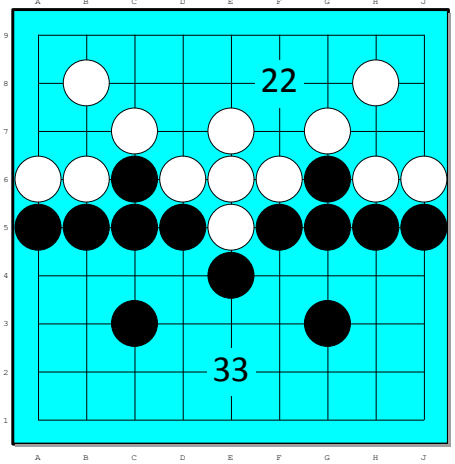
S3



S4



S5



S6