

PROYECTO DE ENSEÑANZA DE GO PARA NIÑOS DE LATINOAMÉRICA.¹

GUÍA DEL TALLER N° 26.²

Introducción: soluciones de los problemas del taller anterior.

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

Estos problemas son un poco más difíciles que lo habitual, porque requieren de un esfuerzo de imaginación para tomar en cuenta las piedras muertas que salen del tablero y tapan puntos del territorio de su color.

Una cantidad grande de respuestas correctas será un indicador de que los niños han alcanzado un grado alto de comprensión del método de conteo japonés.

Si hay una cantidad grande de respuestas incorrectas, es posible que se deba a errores cometidos en las operaciones de suma y resta. En ese caso se puede dedicar un tiempo de un taller posterior a repasar el tema.

Las soluciones son:

Problema 1: Hay 3 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Blanco por 4,5 puntos.

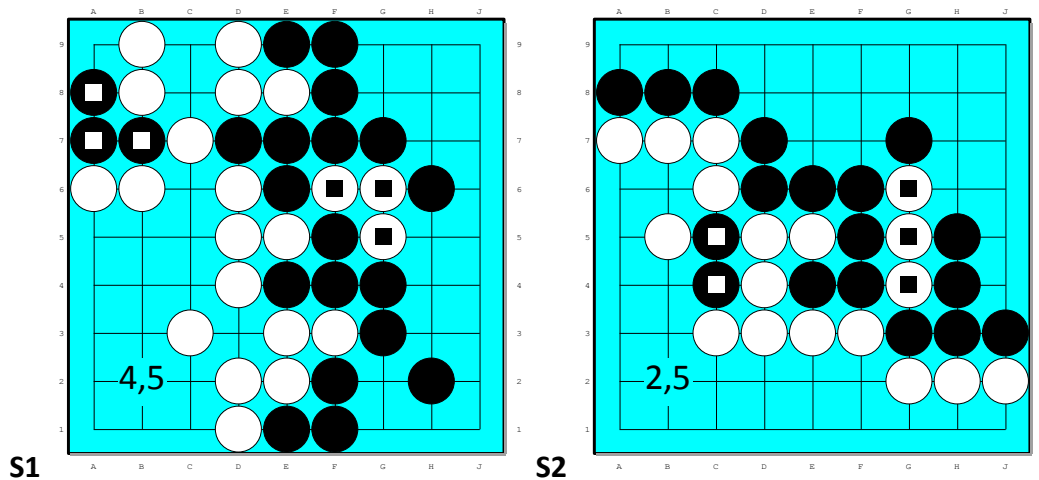
Problema 2: Hay 2 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Blanco por 2,5 puntos.

Problema 3: Hay 2 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Blanco por 0,5 puntos.

Problema 4: Hay 3 piedras negras y 2 blancas muertas. Gana Negro por 1,5 puntos.

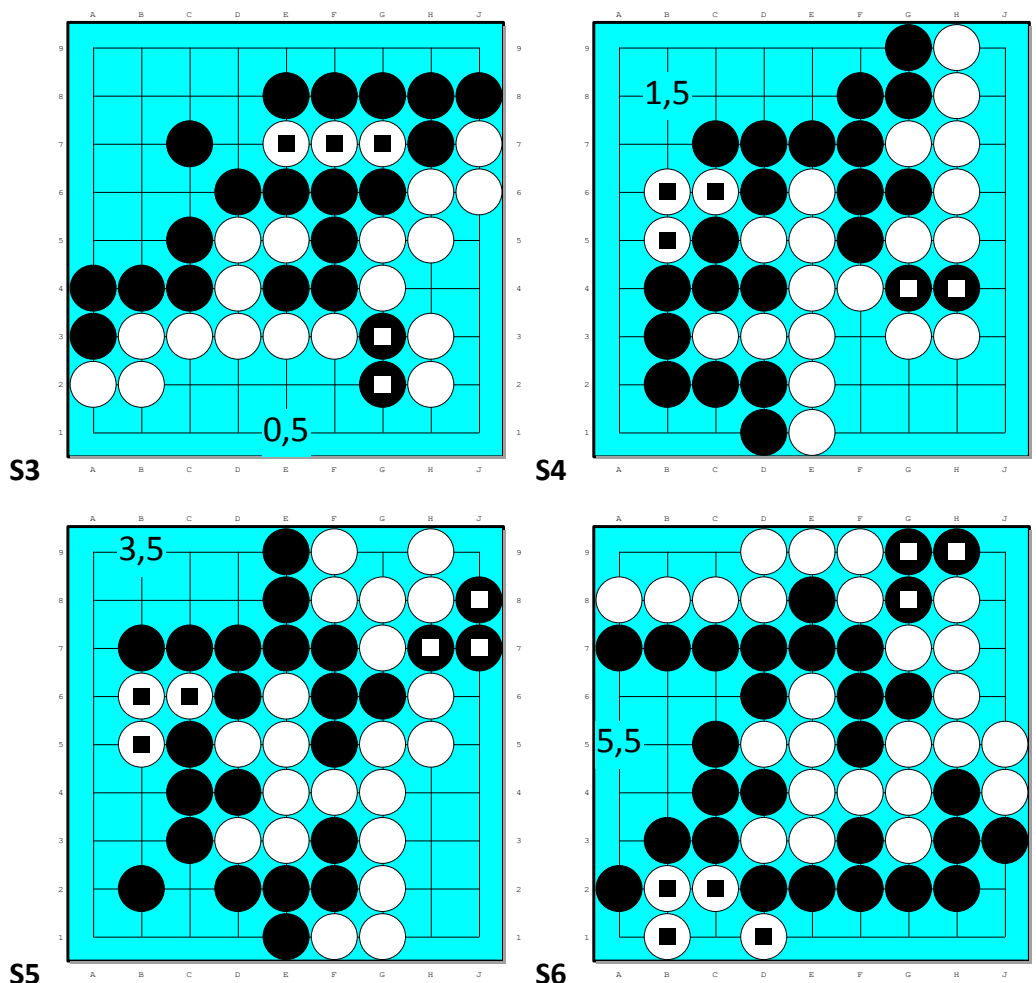
Problema 5: Hay 3 piedras negras y 3 blancas muertas. Gana Negro por 3,5 puntos.

Problema 6: Hay 3 piedras negras y 4 blancas muertas. Gana Negro por 5,5 puntos.



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

2 Autor: Fernando Aguilar.



En este caso no se hará una revisión de las soluciones en clase, sino que se pasará directamente a la explicación teórica.

Nota pedagógica: En este taller está prevista una explicación teórica extensa.

Por ese motivo se recomienda dedicar el tiempo mínimo indispensable para la recepción de las hojas con las respuestas a los problemas.

Sin embargo, si surge alguna pregunta o algún comentario referido a dificultades en la resolución de los problemas, conviene detenerse a evacuar las consultas.

El profesor puede llevar a su casa las hojas con los resultados para corregirlas.

Se recomienda indicar en cada problema sólo si la respuesta es correcta o incorrecta (con una tilde o una cruz).

En el taller siguiente se puede hacer una revisión a fondo de estos problemas.

Explicación teórica: partida de ilustración.

Como ha ocurrido en los talleres anteriores, se mostrará una partida para ilustrar la aplicación de técnicas diversas en el desarrollo de una partida completa.

Las primeras jugadas se muestran en el diagrama 1.

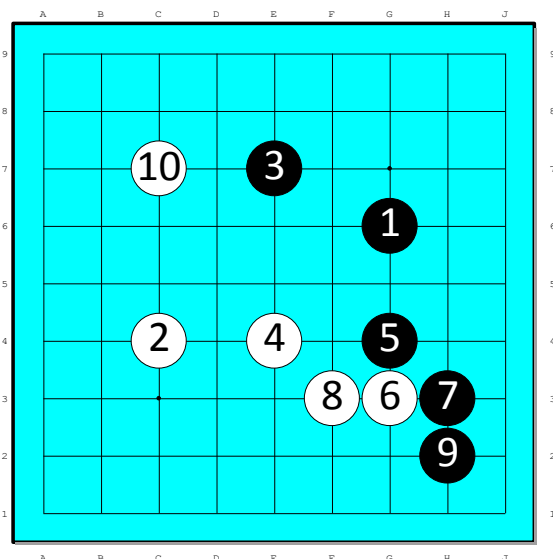


DIAGRAMA 1

Las jugadas Negro 1 hasta Blanco 10 coinciden con las de las partidas que se vieron en los dos talleres anteriores. Por lo tanto, se las reproduce rápidamente, con breves referencias a las técnicas involucradas. Han quedado definidos los bosquejos territoriales de Negro y de Blanco. Se comenta ahora que, a diferencia de lo que ocurría en las partidas de los talleres anteriores, en las que Negro atacaba el bosquejo territorial de Blanco por sus límites, Negro entra profundamente con Negro 11 como se ve en el diagrama 2.

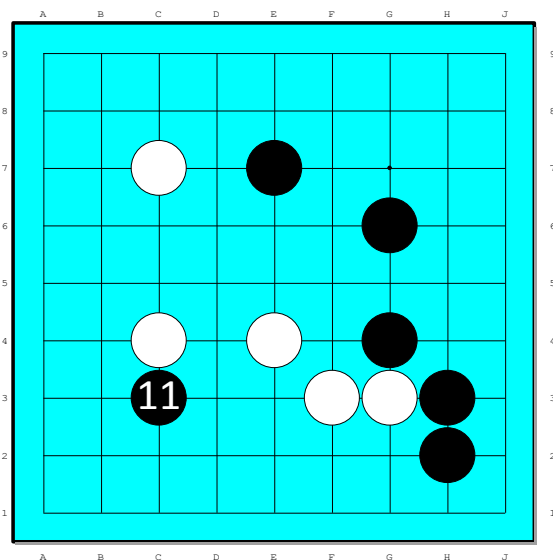


DIAGRAMA 2

Se comenta que la entrada de Negro 11 se llama “invasión”. Como Negro ha jugado adentro del bosquejo territorial blanco, su piedra está naturalmente rodeada por las blancas que definen ese bosquejo. Para que la invasión tenga éxito, el grupo deberá hacer dos ojos adentro del espacio en el que acaba de entrar, o bien deberá romper el cerco de las piedras adversarias y conectarse con las piedras propias que están ubicadas afuera.

El juego continúa como se ve en el diagrama 3.

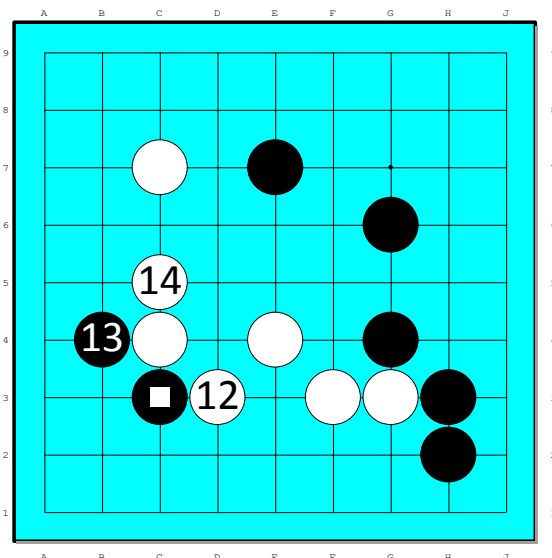


DIAGRAMA 3

Blanco trata de rodear la piedra marcada con el *hane* de Blanco 12.

La respuesta de Negro 13 es un *hane* recíproco.

Blanco entonces juega el *nobi* de Blanco 14, evitando una jugada de Negro en ese mismo punto con atari.

Nota pedagógica: El mayor o menor uso de términos técnicos japoneses en la explicación queda a criterio del profesor.

Se comenta ahora que, luego de Negro 13, en lugar del *nobi* de Blanco 14, era posible para Blanco aplicar la técnica de ataris sucesivos.

Para analizar esto se muestra la secuencia que se ve en el diagrama 4.

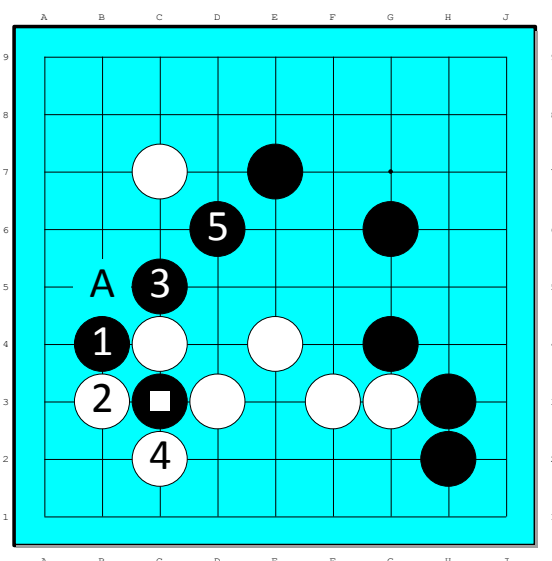


DIAGRAMA 4

Negro 1 corresponde a la jugada Negro 13 de la partida. Blanco 2 pone en atari a la piedra marcada, y si Negro la defiende, Blanco podría continuar con un atari contra el borde en "A".

Lo que hace Negro, sin embargo, es dar el atari de Negro 3 y, luego que Blanco capture la piedra marcada con su jugada 4, sigue la conexión diagonal de Negro 5. La secuencia continúa como se ve en el diagrama 5.

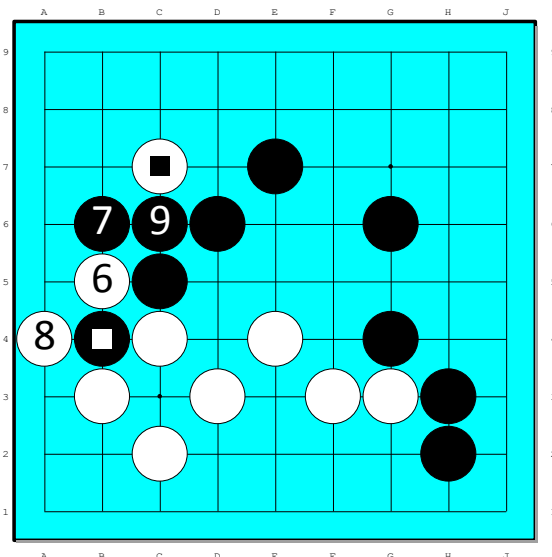


DIAGRAMA 5

Blanco captura la piedra negra marcada con Blanco 6 y 8, pero mientras tanto, Negro 7 pone en atari a la piedra de 6 y Negro 9 produce una unión sólida.

El resultado es que Negro logró penetrar en el bosquejo territorial del borde izquierdo y aislar la piedra blanca marcada, con posibilidades ciertas de capturarla.

Si bien Blanco capturó un par de piedras, su bosquejo territorial sufrió un daño muy grande en el borde izquierdo y el rincón superior izquierdo.

Esto sería un éxito para Negro, porque si bien fueron capturadas las piedras originales de la invasión, obtuvo una ganancia importante al penetrar en otra parte del bosquejo territorial blanco. Dicho esto, se retiran las piedras de la secuencia que se acaba de analizar y se retrotrae la posición al momento de la jugada Negro 13 de la partida, como se ve en el diagrama 6.

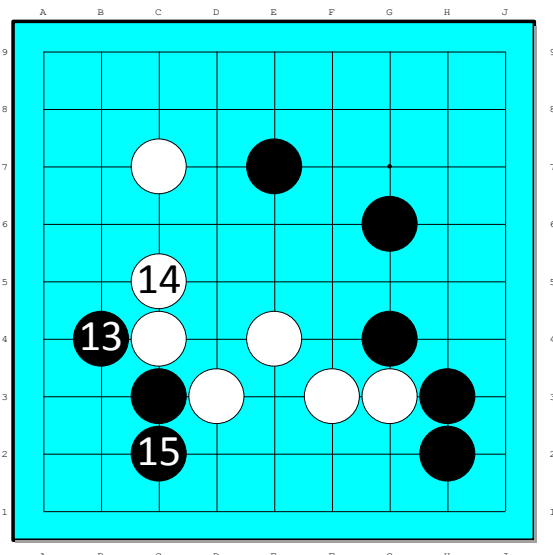


DIAGRAMA 6

Se comenta que, en la partida, Blanco no jugó la variante que se acaba de analizar, sino que hizo el nobi de Blanco 14, con lo cual busca mantener sus piedras conectadas y confinar a las piedras negras en el espacio del rincón inferior izquierdo.

Sigue entonces Negro 15, que tiene por objeto rodear un pequeño espacio en el rincón, donde poder formar dos ojos.

La partida continúa como se ve en el diagrama 7.

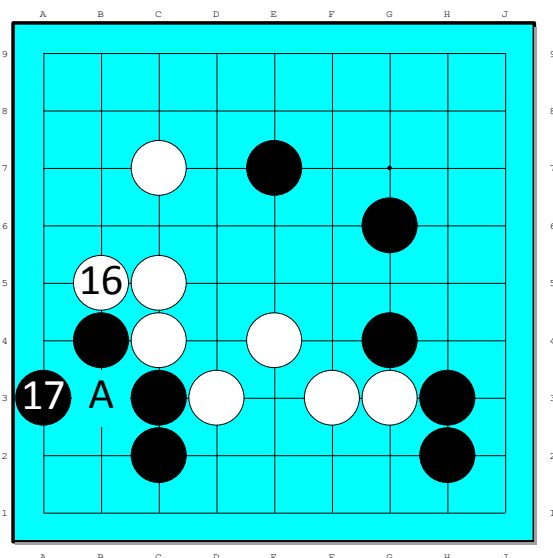


DIAGRAMA 7

Blanco 16 bloquea un posible avance del grupo negro por ese lado y amenaza capturar una piedra mediante el atari contra el borde de Blanco "A".

Negro 17 forma una conexión abierta, mediante la cual evita la jugada de Blanco en "A" y también busca formar un ojo allí.

La partida sigue como se ve en el diagrama 8.

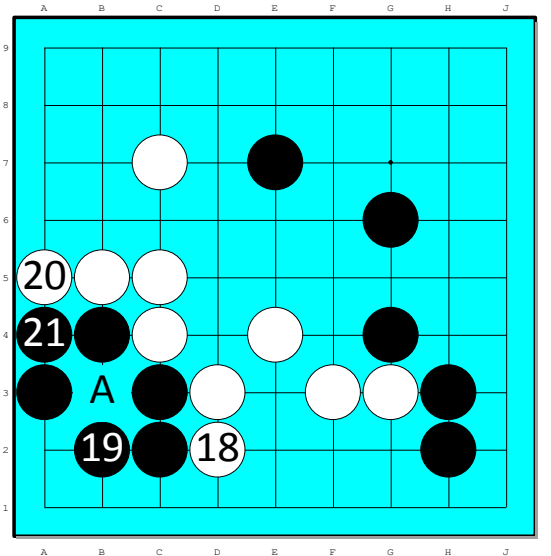


DIAGRAMA 8

Blanco 18 bloquea un posible avance del grupo negro hacia ese lado. Negro responde en 19, formando un ojo en "A".

Ante Blanco 20, Negro 21 es necesaria para evitar una jugada de Blanco en ese mismo punto que haría que el ojo de "A" fuera falso.

El resultado es que el grupo negro logró hacer dos ojos: uno en "A" y el otro en el espacio del rincón.

Por lo tanto, la invasión fue exitosa.

La partida continúa como se ve en el diagrama 9.

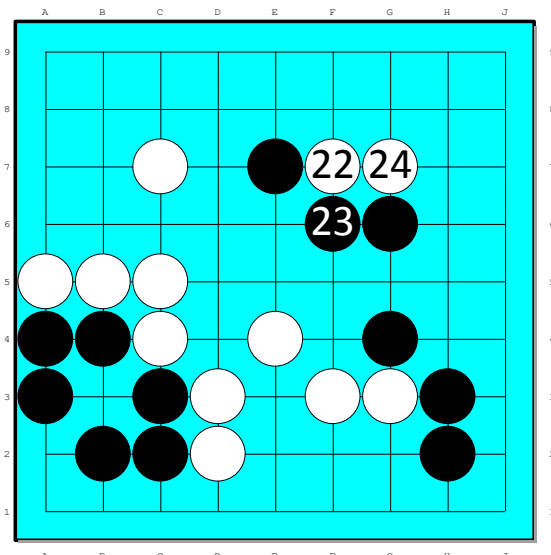


DIAGRAMA 9

Blanco 22 amenaza separar las piedras negras que forman un salto de caballo. Negro naturalmente responde en 23, evitando una jugada de Blanco en ese mismo punto.

Entonces sigue Blanco 24, en un intento de establecerse en el rincón superior derecho.

Se trata de una invasión de Blanco al bosquejo territorial negro de ese rincón.

Negro responde con el *hane* de Negro 25 como se ve en el diagrama 10.

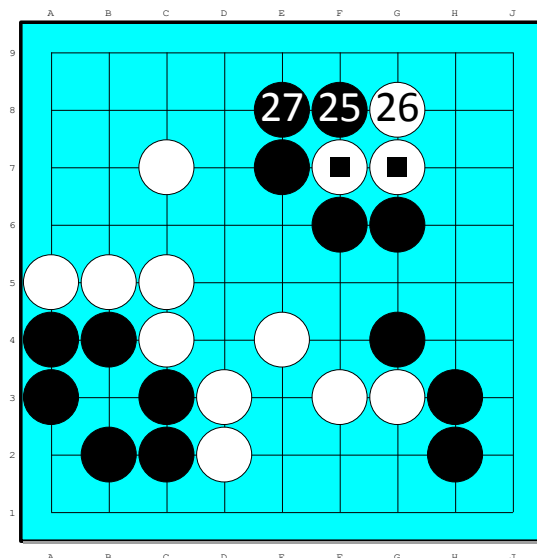


DIAGRAMA 10

La intención de Negro 25 es impedir que el grupo de piedras marcadas forme dos ojos o se conecte por el borde con las piedras blancas del rincón superior izquierdo.

Blanco 26 amenaza poner en atari contra el borde a la piedra negra de 25. Negro 27 conecta la piedra, evitando una jugada de Blanco en ese mismo punto.

El juego continúa como se ve en el diagrama 11.

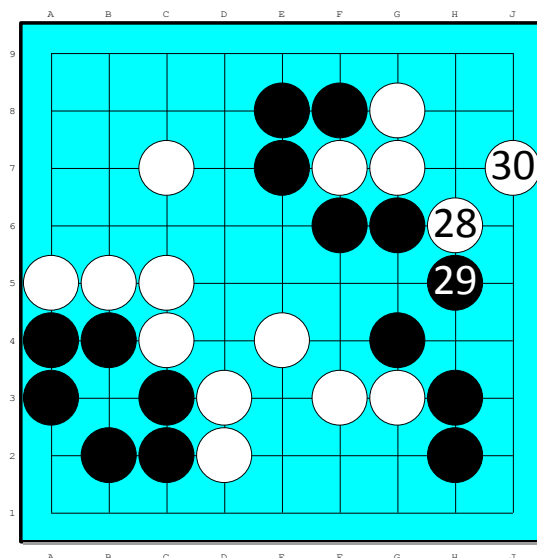


DIAGRAMA 11

Blanco 28 y 30 tratan de formar ojos con el grupo, de manera similar a lo que hizo Negro en el rincón inferior izquierdo.

Negro 29 bloquea un posible avance del grupo por ese lado.

Luego Negro continúa atacando con Negro 31 como se ve en el diagrama 12.

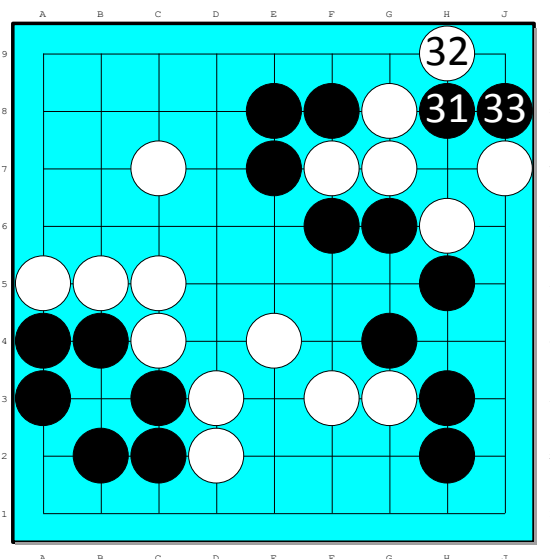


DIAGRAMA 12

Negro 31 ocupa el punto vital: si Blanco llegaba a jugar allí, formaba dos ojos (de manera similar a lo que hizo Negro en el rincón inferior izquierdo).

Luego de Blanco 32, Negro 33 mantiene al grupo blanco con un solo ojo.

Contrariamente a lo que ocurre con el grupo negro del rincón inferior izquierdo, que tiene dos ojos, el grupo blanco del rincón superior derecho está muerto. O sea, esas piedras serán retiradas como muertas al final de la partida, salvo que Blanco logre rescatarlas de algún modo.

El intento que realiza Blanco es el corte de Blanco 34 como se ve en el diagrama 13.

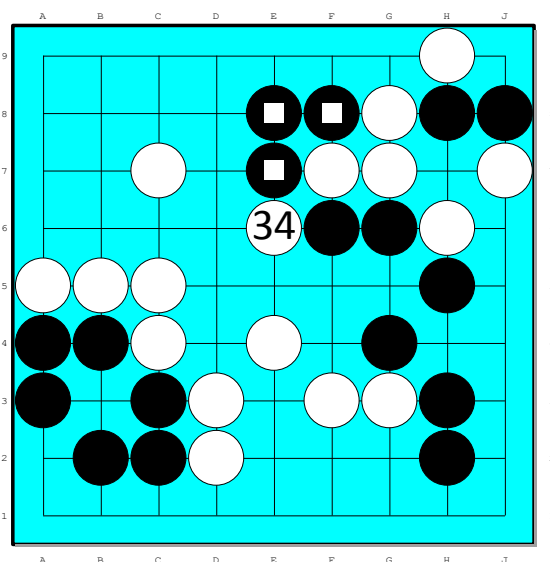


DIAGRAMA 13

Luego de Blanco 34, las tres piedras negras marcadas han quedado cortadas. Si Blanco logra capturarlas, podrá salvar sus piedras del rincón.

Se trata de una situación de ataque recíproco, en la cual el bando que llegue primero a capturar las piedras del adversario podrá salvar las propias.

El juego continúa como se ve en el diagrama 14.

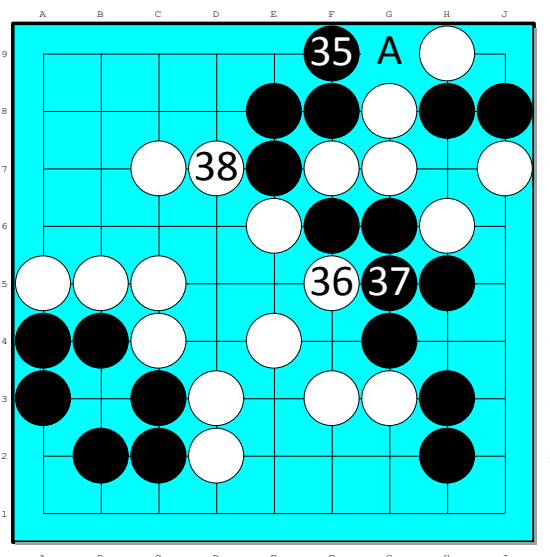


DIAGRAMA 14

Negro 35 tiene por objeto continuar luego con una jugada en "A" para tapan las libertades de las piedras blancas. Negro no puede jugar directamente en "A" porque su piedra quedaría en atari (se puede mostrar esto ubicando brevemente la piedra de 35 en "A").

Blanco 36 pone dos piedras negras en atari, y luego que Negro las conecta con su jugada 37, sigue Blanco 38, que tapa una libertad de la cadena de piedras negras del borde superior.

La partida continúa como se ve en el diagrama 15.

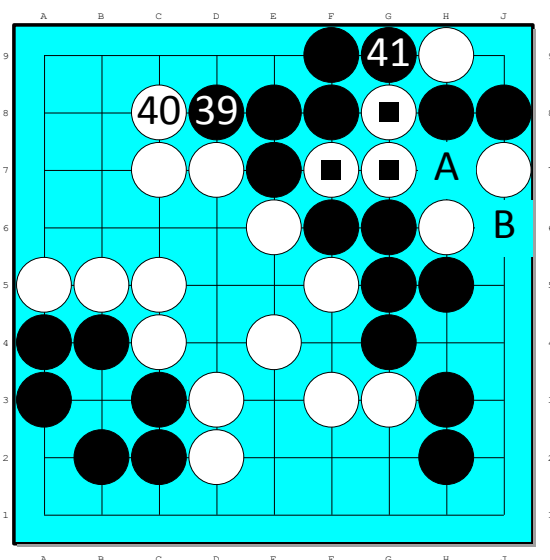


DIAGRAMA 15

Negro 39 trata de aumentar las libertades del grupo, ante lo cual Blanco 40 bloquea su avance. Sigue Negro 41, que pone en atari a las tres piedras blancas marcadas y las captura mediante *otoshi*, ya que si Blanco las conecta jugando en "A", Negro responde con "B" y captura el grupo completo.

Sigue entonces Blanco 42 como se ve en el diagrama 16.

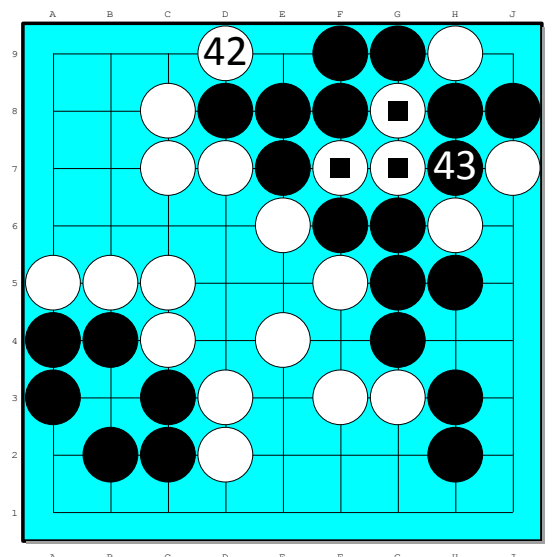


DIAGRAMA 16

Blanco 42 pone en atari a seis piedras negras, pero Negro 43 llega antes a capturar las tres piedras marcadas.

Las piedras capturadas se guardan aparte, porque al final se realizará el conteo con el método japonés.

En este momento se puede hacer un resumen de las situaciones que se han visto, de invasiones de bosquejos territoriales.

Una invasión puede ser exitosa si el grupo invasor logra hacer dos ojos dentro del espacio que ha invadido. Es lo que logró Negro en el rincón inferior izquierdo.

Otra posibilidad es que el grupo logre romper el cerco y conectarse con las piedras amigas que están ubicadas del lado de afuera. En una de las variantes se había visto una entrada de Negro en el borde izquierdo.

Una tercera posibilidad es que el bando invasor logre cortar y capturar algunas de las piedras que rodean su grupo. Es lo que intentó hacer Blanco al atacar el grupo negro del borde superior, pero llegó una jugada tarde en la carrera para capturar.

Una variante de este último caso sería que, en esa situación de ataque recíproco entre el grupo invasor y el grupo adversario que ha sido cortado, se produzca un *seki*. Esta situación no ha sido ilustrada en esta partida, pero sería una posibilidad más de invasión exitosa, ya que en ese caso el grupo invasor no podría ser capturado.

El juego continúa como se ve en el diagrama 17.

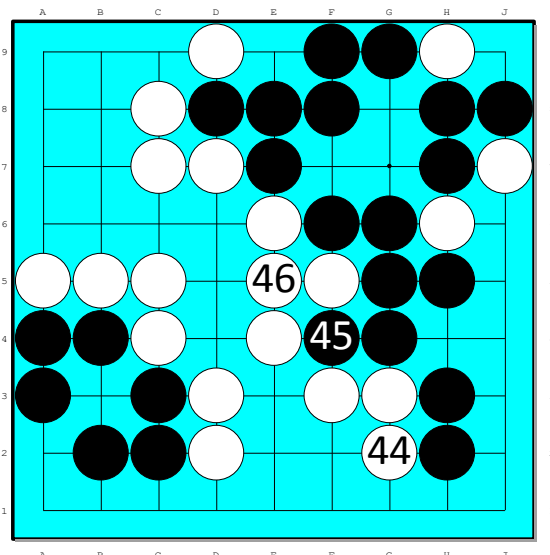


DIAGRAMA 17

Blanco 44 busca cerrar el territorio en el borde inferior.

Negro 45 pone una piedra en atari y Blanco 46 la conecta.

La partida se aproxima al final. Continúa como se ve en el diagrama 18.

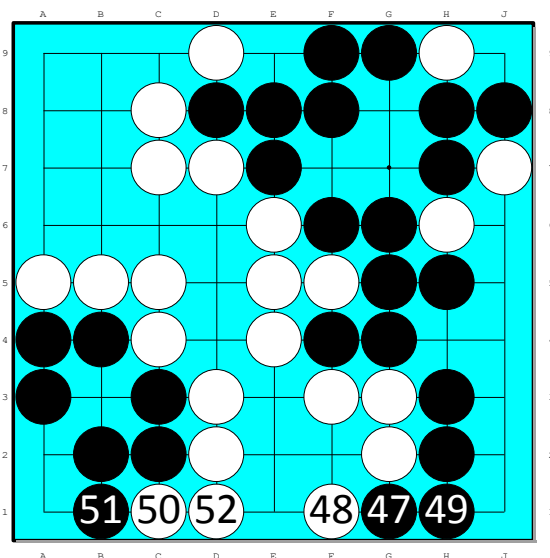


DIAGRAMA 18

Negro 47 y 49 cierran el territorio del rincón inferior derecho mientras tratan de avanzar sobre el territorio blanco del borde inferior.

Blanco 50 y 52 cierran el territorio por el otro lado, mientras reducen el territorio negro del rincón inferior izquierdo.

La posición queda como se ve en el diagrama 19.

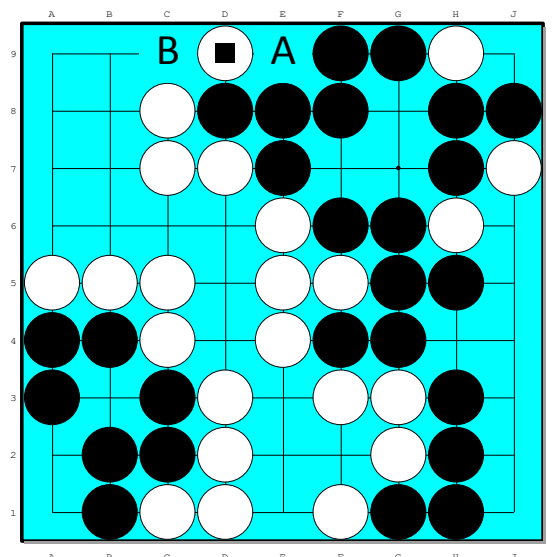


DIAGRAMA 19

Los territorios de ambos bandos están definidos casi por completo.

Falta ocupar el punto "A", que está ubicado entre las piedras negras y blancas. Además, Blanco deberá jugar en "B" para conectar la piedra marcada, que quedará en atari cuando el punto "A" sea ocupado.

En este momento se puede hacer un comentario acerca de los métodos de conteo.

En el método chino de conteo se suman los puntos vacíos rodeados más los ocupados.

En el método japonés, que se usará en este ejemplo, se cuentan los puntos vacíos rodeados pero no los ocupados, ya que en lugar de ellos, se toman en cuenta las piedras capturadas.

Entonces, la ocupación del punto "A" suma un punto cuando se usa el método chino, pero no cuando se usa el método japonés.

Con el método japonés, se acostumbra jugar en "A" para tapar el punto, que no sumará para ninguno de los dos bandos, ya que no está rodeado por piedras de un solo color.

Un punto como "A" se llama "punto neutral", debido a que, con el conteo japonés, no cuenta para ninguno de los dos.

Nota pedagógica: Opcionalmente se puede dar el término japonés para punto neutral: *dame*.

La partida continúa como se ve en el diagrama 20.

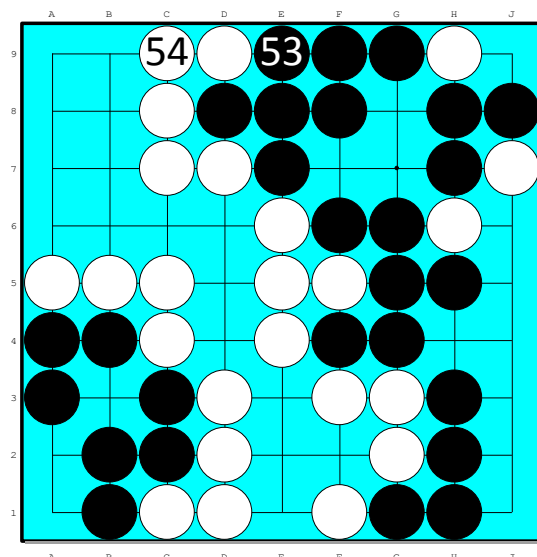


DIAGRAMA 20

Negro 53 ocupa el punto neutral y Blanco 54 conecta la piedra en atari.

La posición resultante se analiza en el diagrama 21.

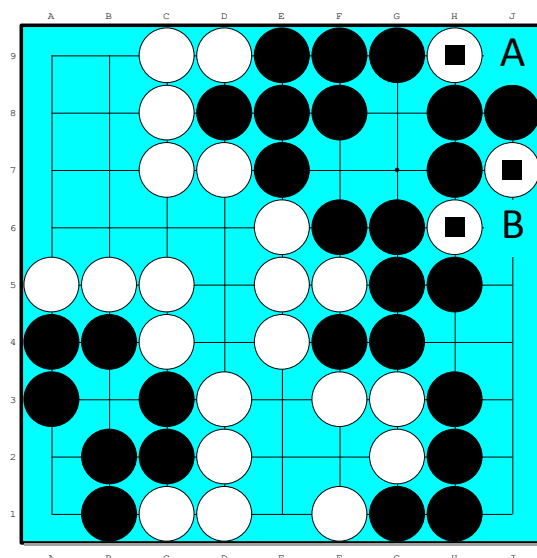


DIAGRAMA 21

Negro pasa el turno, porque considera que los territorios están bien definidos y las piedras blancas marcadas están muertas.

En este momento se comenta que, si Negro juega en "A" y en "B" para capturar las piedras marcadas, con el método de conteo japonés no podrá contar luego esos dos puntos, ya que estarán tapados por sus propias piedras.

Si se usa el método chino de conteo, es posible jugar en "A" y en "B" con negras, porque de todos modos se suman los puntos ocupados.

Con el método japonés, en cambio, es necesario retirar las piedras muertas de común acuerdo y no hacer las jugadas que se requerirían para tapar sus libertades y comerlas, ya que con ello se perderían puntos.

Entonces, el método de conteo japonés requiere de la buena voluntad de ambos para retirar las piedras muertas de común acuerdo. Si por cualquier motivo Blanco no diera su acuerdo para el retiro de las piedras marcadas, se debería usar el método chino de conteo, habilitando a Negro a jugar en “A” y en “B” sin perder puntos.

Nota pedagógica: Las reglas japonesas establecen procedimientos para dirimir cualquier disputa relacionada con la determinación de las piedras muertas. Sin embargo, no conviene entrar por el momento en esas consideraciones, que resultan engorrosas.

Hasta ahora se viene hablando de los métodos de conteo chino y japonés, sin entrar en diversos aspectos reglamentarios que presentan las reglas chinas y japonesas.

Estrictamente hablando, se están aplicando las reglas básicas, tal como se enunciaron en la guía del taller N° 7, con el aditamento de que se pueden retirar las piedras muertas de común acuerdo (por lo cual se puede pasar el turno sin hacer las jugadas necesarias para tapar las libertades de las piedras muertas y capturarlas).

Ese acuerdo para el retiro de las piedras muertas constituye una muestra de buena voluntad recíproca. Si se usa el método chino de conteo, es posible contar aunque no haya tal acuerdo. Pero éste se vuelve imprescindible en el caso de que se use el método japonés.

Es en este sentido que decimos que “el método de conteo japonés requiere de la buena voluntad de los jugadores”.

En este caso, Blanco también pasa el turno, dando así su acuerdo para el retiro de las piedras muertas.

Se retiran entonces las piedras marcadas y se agregan a las que Negro había capturado durante la partida. La posición queda como se ve en el diagrama 22.

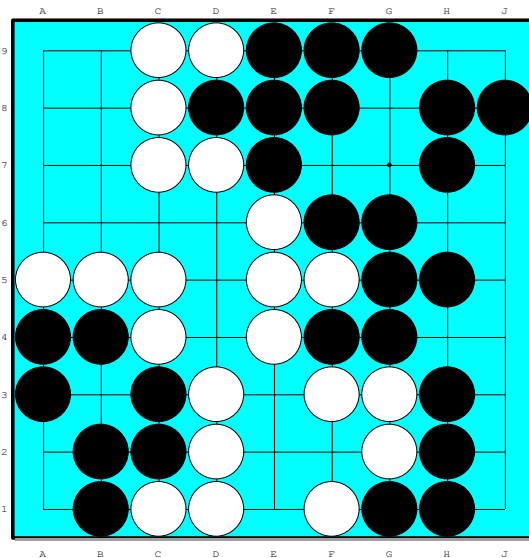


DIAGRAMA 22

A continuación se usan las piedras capturadas para tapar puntos de territorio.

Blanco no capturó ninguna piedra, mientras que Negro capturó 6 piedras en total, incluyendo tres que capturó durante la partida y otras tres que retiró como muertas.

Se ubican entonces esas piedras en el territorio blanco, como se ve en el diagrama 23.

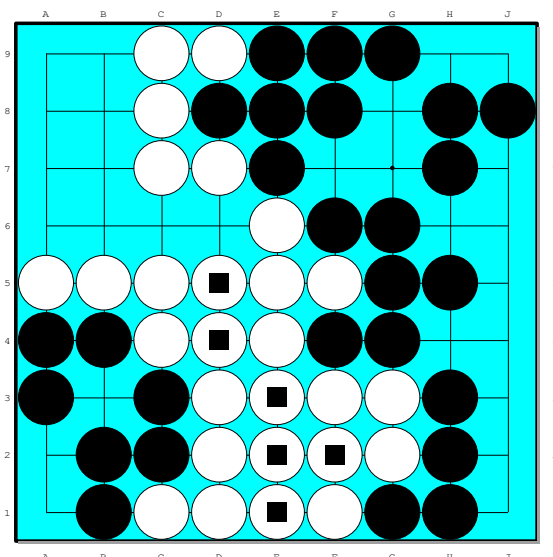


DIAGRAMA 23

Se reubican algunas piedras para facilitar las cuentas, como se ve en el diagrama 24.

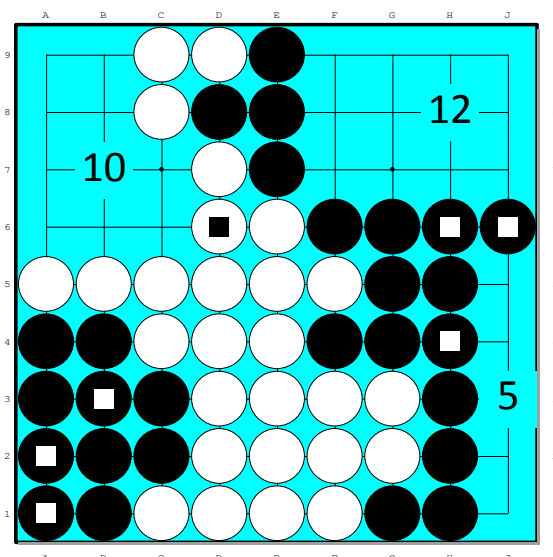


DIAGRAMA 24

Negro tiene 17 puntos y Blanco tiene 10 puntos.

Contando el *komi*, Negro ha ganado por 1,5 puntos.

Para finalizar, se hacen algunas reflexiones con relación al método de conteo japonés.

Como se dijo, la aplicación de ese método de conteo requiere de la buena voluntad de ambos jugadores para retirar las piedras muertas de común acuerdo.

Si no hay tal acuerdo y no se quiere pasar el método chino de conteo, la alternativa es acudir a un árbitro para que dirima la cuestión.

Por otra parte, una ventaja del método japonés es que da lugar a cálculos bastante sencillos. En la posición que se ve en el diagrama, resulta claro que Negro ha rodeado 7 puntos más que Blanco.

Dicho esto, se pasa a la práctica de juego.

Actividad práctica: juego grupal por equipos.

Para afianzar aún más las habilidades requeridas para contar con el método japonés, se propone jugar una partida grupal, dividiendo el grupo completo en dos equipos que se enfrentan con la modalidad de que hace una jugada cada niño.

Para esto se puede usar el mismo tablero que se usó en la práctica del taller anterior, ya sea el tablero mural o un tablero de grandes dimensiones para ubicar en el piso.

Se usará el conteo japonés, con un *komi* de 5,5 puntos. La idea es que los niños puedan familiarizarse con este método de conteo para poder usarlo en las futuras prácticas de juego.

El profesor actuará en calidad de árbitro en caso que se produzca cualquier disputa o conflicto entre los equipos.

Asimismo, podrá orientar el juego hacia el final de la partida, mostrando en el caso que se necesite, los puntos neutrales que deben ser tapados, las piedras muertas a ser retiradas y el procedimiento para el conteo final.

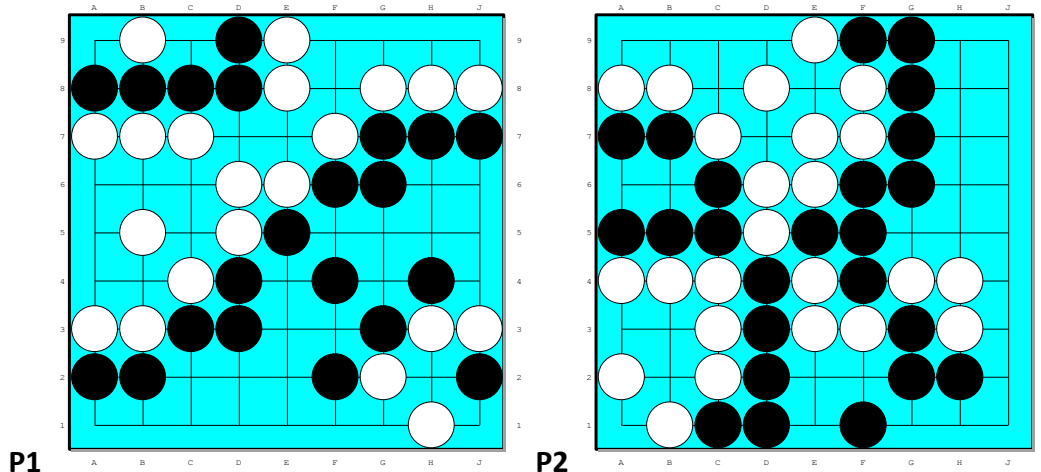
Una vez terminada esta actividad, se pasa a la entrega de la hoja de problemas.

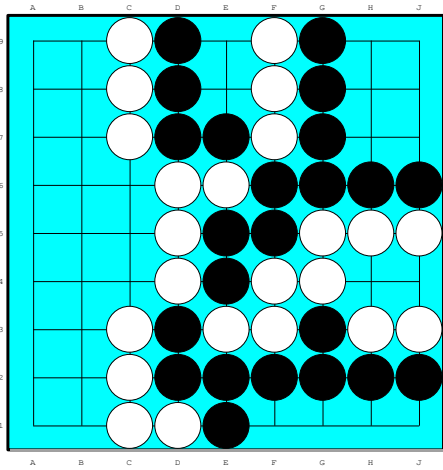
Cierre del taller: planteo de problemas.

Como en los problemas del taller anterior, se presenta una posición correspondiente a una partida terminada y se pide marcar las piedras muertas (tachándolas) y anotar el resultado (escribiendo del lado del territorio del ganador el número correspondiente a la diferencia de puntos), para lo cual hay que tomar en cuenta que Blanco tiene un *komi* de 5,5 puntos.

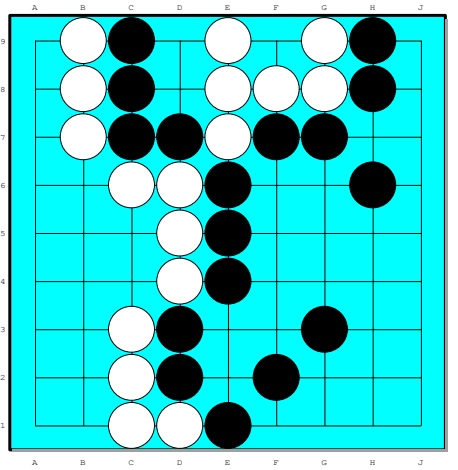
La diferencia con respecto a los problemas del taller anterior es que los grupos muertos son más difíciles de determinar.

Los que resuelvan correctamente estos problemas alcanzarán el nivel de 27-kyu.

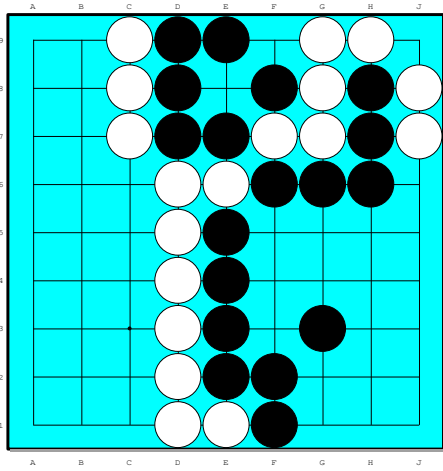




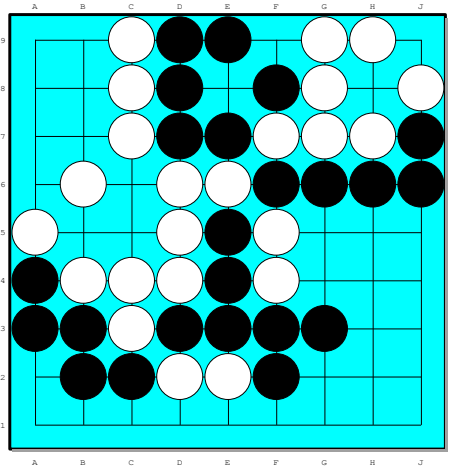
P3



P4

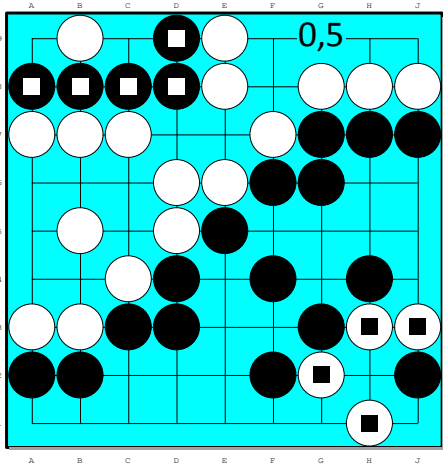


P5

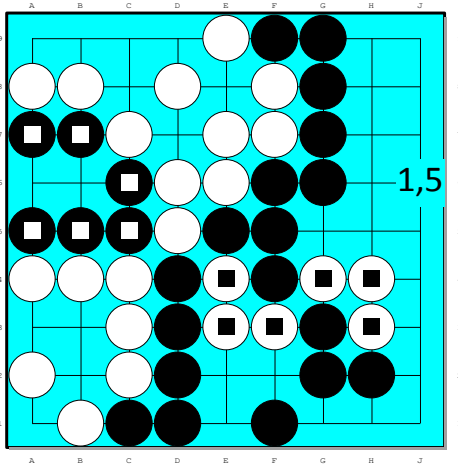


P6

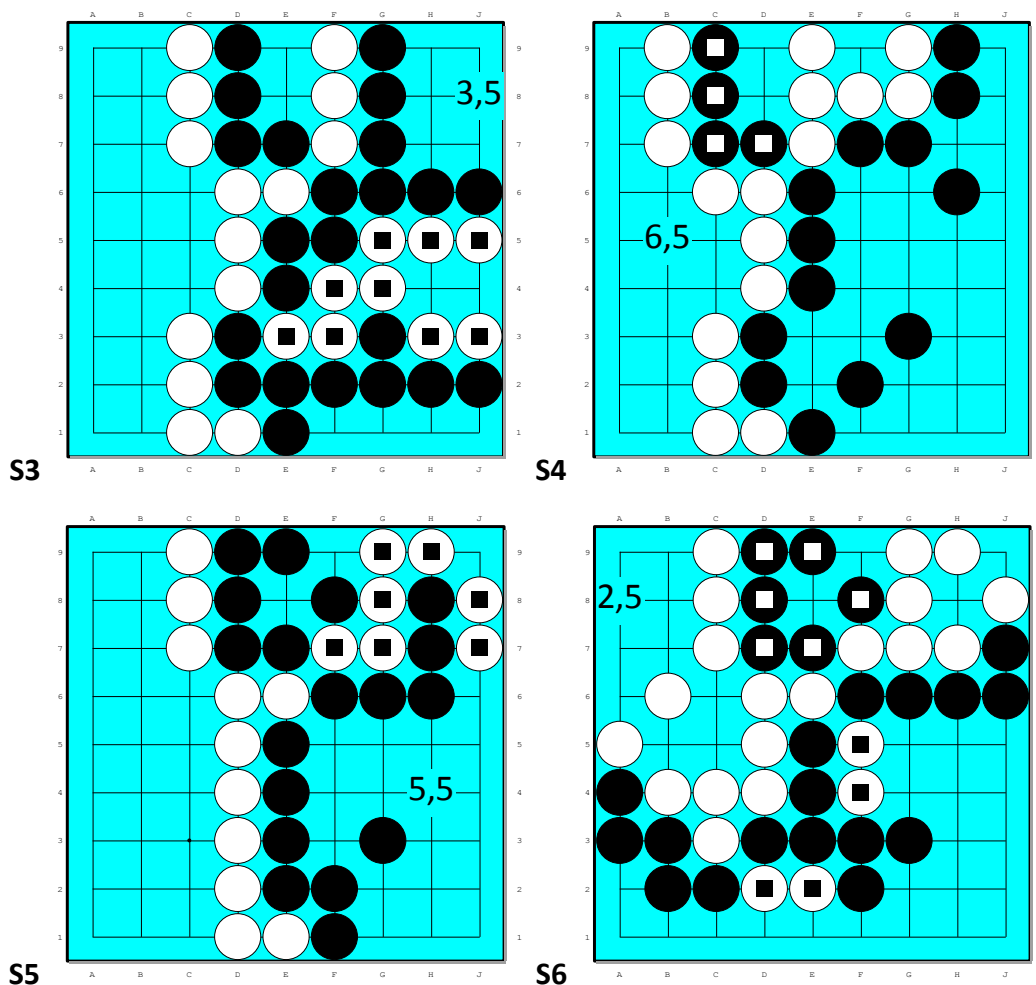
Las soluciones son:



S1



S2



Problema 1: Hay 5 piedras negras y 4 blancas muertas. Gana Blanco por 0,5 puntos.

Problema 2: Hay 6 piedras negras y 6 blancas muertas. Gana Negro por 1,5 puntos.

Problema 3: Hay 9 piedras blancas muertas (y una situación de *seki* entre dos grupos). Gana Negro por 3,5 puntos.

Problema 4: Hay 4 piedras negras muertas (no es un *seki*). Gana Blanco por 6,5 puntos.

Problema 5: Hay 7 piedras blancas muertas (no es un *seki*). Gana Negro por 5,5 puntos.

Problema 6: Hay 6 piedras negras y 4 blancas muertas. Gana Blanco por 2,5 puntos.