c_01-1

Artículos sobre el programa de go de Yasuda Yasutoshi

Compilado de diversas fuentes online.

Traducción al castellano: Carlos Macheratti.

Enero 2020.

c_01-2

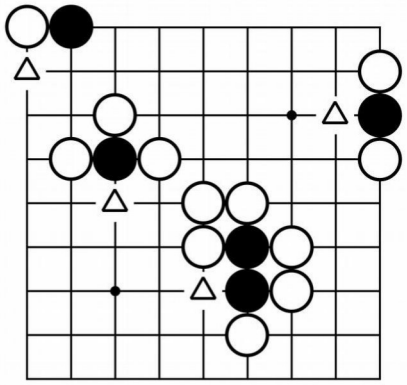
Contenidos

- Datos biográficos: Yasuda Yasutoshi, Shigeno Yuki.....3 pág.
- «Comunicándose a través del go» por Maya Mizrahi.....4 pág.
- Un viaje con Yasuda Sensei por Jean DeMaiffe.....8 pág.
- El método de enseñanza Yasuda – Shigeno.....20 pág.
- Estrategia y tactica para un juego efectivo de «go de captura».....22 pág.
- Una introducción al go.....24 pág.
- Cuento: No somos irrompibles. Elsa Bornemann.....27 pág.

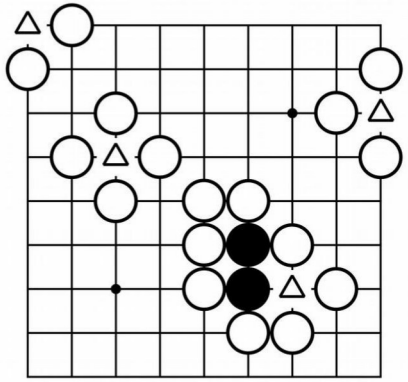
No somos irrompibles. Elsa Bornemann

Los cristales pueden quebrarse.
A veces, basta un leve golpe de abanico.
Las telas suelen desgarrarse al contacto de una diminuta astilla.
Se rasgan los papeles...
Se rompen los plásticos...
Se rajan las maderas...
Hasta las paredes se agrietan, tan firmes y sólidas como parecen.
¿Y nosotros?
Ah... Nosotros tampoco somos irrompibles.
Nuestros huesos corren el riesgo de fracturarse,
nuestra piel puede herirse...
También nuestro corazón aunque siga funcionando como
un reloj suizo y el médico nos asegure que estamos sanos.
¡CUIDADO! ¡FRÁGIL! El corazón se daña muy fácilmente.
Cuando oye un "no" redondo o un "sí" desganado, una especie
de "nnnnnsí" y merecía un tintineante "sí"...
Cuando lo engañan...
Cuando encuentra candados donde debía encontrar puertas abiertas.
Cuando es una rueda que gira solitaria día tras día... noche más noche...
Cuando...
Entonces, siente tirones desde arriba, por adelante, desde abajo,
por detrás... o es un potrillito huérfano galopando dentro del pecho.
¿Se arruga?
¿Se encoge?
¿Se estira?
No.
Late lastimado.
¿Y cómo se cura?
Solamente el amor de otro corazón alivia sus heridas.
Solamente el amor de otro corazón las cicatriza.
Mi amigo y yo lo sabemos.
Por eso somos amigos.

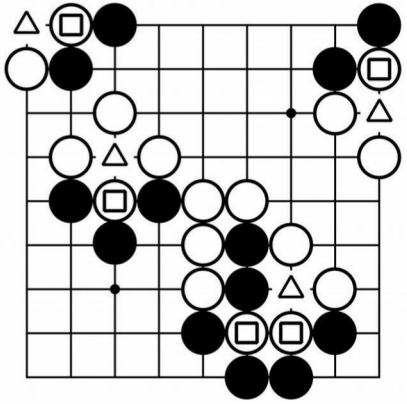
Algunos diagramas que explican la captura



Las blancas pueden hacer una captura jugando en cualquier triángulo. Las piedras negras se eliminarían del tablero. Las negras pueden evitar ser capturadas por el momento jugando en los triángulos, ya que las piedras negras dispondrían de más de una intersección vacía.



Si las negras juegan en cualquier triángulo de este diagrama, la piedra o grupo negro será capturado inmediatamente porque, después de la jugada, la piedra o grupo no estaría conectado a ninguna intersección vacía. Tal jugada equivale a la autocaptura, y la piedra o las piedras se eliminarían del tablero. Blanco ganaría el juego sin tener que hacer otra jugada.



Si negro juega en cualquier triángulo en este diagrama, no sería captura propia, porque en cada caso la piedra blanca o las piedras marcadas con un cuadrado serían capturadas y eliminadas cuando juega el negro. Entonces las piedras negras terminan conectadas a una intersección vacía.

William Cobb
Publicado originalmente en inglés por la American Go Association (usgo.org)

Datos biográficos

Yasuda Yasutoshi (安田 泰敏)

Nació en 1964 en Nakama, Prefectura de Fukuoka. Falleció el 2 de mayo de 2018 a la edad de 54 años.

Yasuda fue un jugador profesional de go, discípulo de Oeda Yusuke (9-dan). Alcanzó el nivel de 1P (Dan Profesional) en 1985, y el nivel de 9P en 1998.

Popularizó el uso del «**go de captura**» para introducir a los niños en el juego y como una actividad terapéutica en instituciones para ancianos y personas con discapacidad física y mental.

Contenido original publicado en inglés
senseis.xmp.net/?YasudaYasutoshi

Shigeno Yuki (重野 由紀)

Nació en 1965. Es una jugadora profesional de go con un nivel de 2P.

En 2005, residió en Milán, Italia. Allí difundió el juego de go en las escuelas utilizando el método de «**go de captura**» de Yasuda.

Desde 2006 reside en Nagoya, Japón. Fue Secretaria General de la Federación Internacional de Go.

Contenido original publicado inglés
senseis.xmp.net/?ShigenoYuki

c_01-4

Comunicándose a través del go: un juego para la paz

Es un juego muy oportuno para esta época, pues incrementa la tolerancia en la sociedad y enseña a aceptar a otros y romper con los estereotipos

Sabiduría y tradiciones chinas

El juego de «*go es como la vida*», declara Yasuda Yasutoshi al final de un seminario sobre go que dio en una escuela para niños talentosos en Israel. *Yasutoshi*, también conocido como *Yasuda Sensei* (en japonés, profesor Yasuda), está en el nivel más alto de este juego 9° Dan Profesional.

Yasutoshi es muy apreciado y famoso por el «*método Yasuda*», el cual desarrolló con el objetivo de usar el juego como un medio de comunicación e incrementar la tolerancia en la sociedad. El método ha sido adoptado en países occidentales debido a sus buenos resultados.

El juego de go

Go es el juego de tablero más viejo del mundo, se cree que tiene 4000 años de antigüedad. Viene de China, donde se lo conoce como «*weiqi*». Se dice que tenía un significado cósmico en la antigua China y, por generaciones, fue una de las cuatro formas de arte que cada hombre cultivado tenía que dominar, junto con la caligrafía, el dibujo y la música.

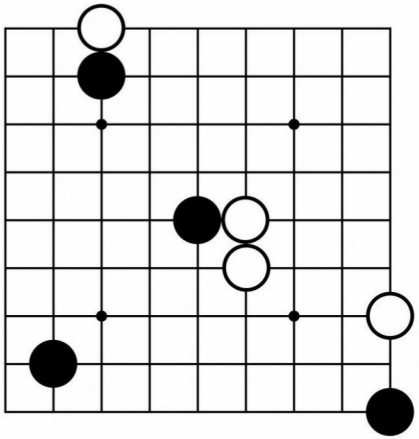
En el siglo V a.C., el go fue mencionado por primera vez en las escrituras del libro *Zuo Zhuan*, el primer libro histórico escrito en China que describe el período de tiempo entre los siglos VII y V a.C.

2 Las piezas de juego redondas y algo aplanadas se llaman piedras, aunque generalmente están hechas de vidrio o plástico. Los colores tradicionales son blanco y negro.

3 El juego es para dos jugadores o dos equipos.

4 Los jugadores se turnan para jugar una piedra, y el que tiene las piedras negras hace la primer jugada.

5 Las piedras se colocan en las intersecciones de la cuadrícula, incluso en los bordes y en las esquinas, no dentro de los cuadrados formados por las líneas. Hay 81 lugares para colocar una piedra en un tablero de 9 por 9. Aquí hay un ejemplo con todas las piedras colocadas correctamente.



6 Una vez que se coloca una piedra en el tablero, no se mueve. Sin embargo, una piedra puede ser capturada y eliminada del tablero. (La Regla 8 explica la captura)

7 Las piedras del mismo color que se tocan a lo largo de una línea forman un grupo y se tratan como una sola unidad.

8 Siempre que una piedra o un grupo de piedras esté conectado a lo largo de una línea a por lo menos una intersección vacía, la piedra o grupo permanecerá en el tablero. Por lo tanto, si, durante el juego, una piedra o grupo de piedras no dispone de ninguna intersección vacía, la piedra o grupo se captura y retira del tablero. Tené en cuenta que, de hecho, podés causar la captura inmediata de tus propias piedras en algunas situaciones.

9 El ganador es el primer jugador en capturar una o más piedras.

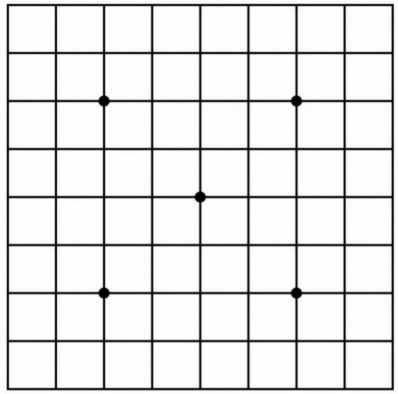
Una introducción al juego de go

El go es un juego de mesa que se jugó por primera vez en China hace miles de años. Millones de personas juegan este juego en el Lejano Oriente, y cada vez es más popular en el resto del mundo. «*Go*» es uno de los nombres japoneses del juego; significa «***el juego de rodear***». El nombre chino es «*weiqi*», con el mismo significado. Los coreanos llaman al juego «*baduk*» que puede traducirse como «*el juego de porotos*».

El go es un juego divertido y desafiante, y sus reglas son fáciles de aprender. En realidad, hay varias versiones del juego, y se puede jugar en tableros de diferentes tamaños. La mejor manera de comenzar es aprender la versión llamada «*go de captura*» y jugar en un tablero relativamente pequeño.

Las reglas del Go de captura son:

1 El juego se realiza en un tablero marcado con una grilla de líneas que se cruzan. Una cuadrícula de 7 por 7 o 9 por 9 líneas es un buen tamaño para comenzar. Los puntos en algunas intersecciones simplemente te ayudan a mantenerte al tanto mientras juegas. No tienen un significado especial.



Desde China, el juego se extendió por toda Asia y adquirió el nombre de «*go*» cuando llegó a Japón en el siglo VII a.C. Antes de ser difundido al público, estuvo primero reservado para la corte real.

En la sociedad china de hoy, todavía se lo considera como un juego reservado para la alta sociedad. En occidente, Go se hizo popular en el siglo XIX.

Aún cuando «*go*» es un juego muy antiguo, sus reglas han permanecido inmutables gracias a su simplicidad que lo hace tan hermoso. Antes que los dos jugadores comiencen a jugar, se expresan su aprecio y se agradecen mutuamente.

Entre los solemnes jugadores se encuentra un tablero de madera y a su lado «*piedras*» negras y blancas. La meta es acorralar las piedras del oponente y conquistar su territorio.

Encuentro de mundos

«*Go es un juego muy interesante, pero la razón por la cual empecé a enseñarlo fue para tratar de salvar a los niños*», declaró el profesor. «*Hace 17 años, leí un artículo acerca de un niño de 13 años que se suicidó después de ser víctima de acoso escolar*», dijo.

«*Quedé sorprendido y me preguntaba cómo un niño podía llegar a tales extremos. Decidí investigar, y después de seis meses, tuve la oportunidad de leer los diarios de niños que cometieron suicidio y casi todos ellos terminaban con las palabras : mamá, papá, lo siento pero ustedes no podrán educarme más.*»

"*Me di cuenta entonces que si un adulto o un amigo hubieran percibido el sufrimiento del niño, él o ella probablemente no habría cometido suicidio*", declaró *Yasutoshi*.

Yasutoshi pensó en una manera de ayudar a los niños a establecer formas de comunicarse con otros. Decidió usar aquello con lo que él estaba más familiarizado: el juego go.

Yasutoshi explica que aun cuando la comunicación verbal existe, nuestra habilidad para transmitir nuestras ideas a la otra persona es limitada. Un desacuerdo puede aparecer entre las dos partes, dando como resultado falta de comunicación e ira.

«*Cuando posicionas una piedra en el tablero, recibes la respuesta de la persona que está enfrente. La comunicación entre los humanos es lo más importante; cuando juegas con alguien, él te escucha y tú lo escuchas a él*», dijo *Yasutoshi*.

Al ver a los niños jugar, uno realmente puede percibir cómo «*escuchar al otro*» es esencial para el juego. Si un niño sólo piensa conquistar al otro sin considerar los movimientos de su oponente, con seguridad perderá.

A pesar de la simplicidad del juego, los jugadores dicen que es de suma profundidad. Parece que esta profundidad encuentra su expresión en el dialogo creado entre sus jugadores.

«*Para mejorar la comunicación, uno debe aprender a mejorar la forma de expresarse, pero saber escuchar también es muy importante. Uno que escucha se comunica mejor*», declara *Yasutoshi*.

Con el fin de generar tolerancia y terminar con los prejuicios, en su conferencia *Yasutoshi* habla con los niños acerca de Japón. «*Si sólo quiero enseñar el juego, no debo explicar nada, únicamente enseñar la técnica*».

«*Pero puede ser la primera vez que los niños conocen a alguien de Japón. Es importante que aprendan acerca de la forma de pensar de los japoneses y su sensibilidad*».

Por lo tanto, enseñar «*go*» es enseñar a aceptar a otros y romper con los estereotipos. Yasutoshi no enseña sólo en escuelas, sino en hogares de ancianos, hospitales psiquiátricos, institutos de personas con discapacidad y otras instituciones.

Yasutoshi también organiza reuniones entre personas mayores y niños. «*Es importante que entiendan que las otras personas son diferentes de nosotros. Tal como las caras de las personas, los pensamientos que tienen también son diferentes. Es importante encontrarse con otros. Para eliminar el prejuicio, no hay otra forma.* ***El juego go es una oportunidad para crear esta comunicación directa: la reunión***».

Pérdida y ganancia

A los niños no les gusta perder y no siempre es fácil para ellos tomar la pérdida ligeramente. Al final de la sesión del juego, el profesor declara quiénes son los ganadores y no son aquellos que «*ganaron*», sino los que más jugaron.

«*La vida no siempre se desenvuelve de la manera que nosotros queremos*», declara *Yasutoshi*. «*No a todos les gusta perder, pero es muy importante saber aceptar el*

5 Jugá fuera de tus fortalezas siempre que puedas hacerlo con seguridad, guardando tus lugares interiores para más adelante.

6 Después de haber jugado «*go de captura*» por un tiempo, disfrutarás aprendiendo sobre la versión un poco más complicada de «*go*» que es jugada por jugadores más experimentados.

Publicado originalmente en inglés por la American Go Association (usgo.org)

c_01-7

Estrategia y táctica para un juego efectivo de «go de captura»

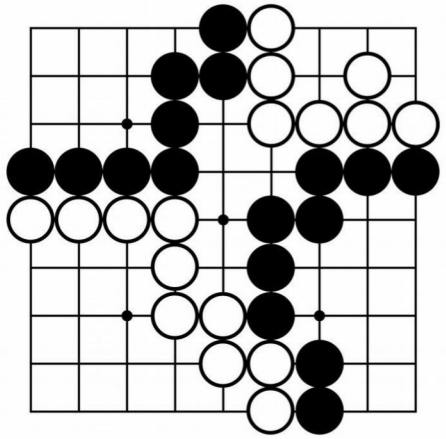
Aquí hay algunas pautas para jugar «*go de captura*» de manera más efectiva.

1 Mantené tus piedras conectadas entre sí; las hace más difíciles de capturar.

2 Evitá hacer muchos grupos; no dispersés tus piedras alrededor.

3 Buscá grupos débiles, es decir, grupos que están conectados a relativamente pocas intersecciones vacías. Hacé que tus propios grupos débiles sean más fuertes adjuntando más piedras a ellos. Ataca al grupo más débil del otro jugador.

4 Tratá de rodear las intersecciones vacías con paredes (hacer «*fortalezas*») para tener más lugares seguros donde jugar. En *el siguiente* diagrama, ambos jugadores han hecho fortalezas.



haber perdido. Después de perder unas pocas veces, la cara del niño empieza a cambiar. No lo toma tan mal como al comienzo y aun si pierde, está feliz de jugar».

Durante los últimos años, Yasutoshi ha sacrificado su tiempo para promover la paz y la amistad en el mundo por medio de este juego. En muchos países, las asociaciones de este juego están activas y mantienen competiciones y reuniones.

Maya Mizrahi

Actualmente este este artículo no está disponible online,
originalmente el 18/6/2011 en es.theepochtimes.com .

Un viaje con Yasuda Sensei

« He visitado instituciones educativas, incluidas escuelas preescolares, escuelas primarias y secundarias, así como instituciones para personas con discapacidad física y mental. El juego que defiendo es la versión de captura de Go, que no implica reglas complicadas. De hecho, cualquiera puede disfrutar del juego entendiendo una regla simple y simple (...) He experimentado resultados increíbles. He visto niños y adultos recuperar el brillo en sus ojos (...) Mientras nos comunicamos con otros en general, o cuando un grupo de jugadores se une como uno mientras juega una partida por equipo, nos encontramos disfrutando e interactuando con otros, dejando atrás el status social. En el proceso de considerar el siguiente movimiento y descubrir la respuesta correcta por nuestra cuenta, nos damos cuenta de nuestro propio gran potencial.»

Yasuda, Yasutoshi
Go As Communication, Slate y Shell Press, Richmond, VA, 2002

En 2001 fui seleccionado por *The American Go Foundation* para recorrer varias escuelas japonesas y centros de atención con *Yasuda Yasutoshi* 9-Dan, un conocido profesor de go en Japón y autor de «*Go as communication*». Aquí hay algunas impresiones de ese viaje.

Yasuda Sensei siempre comenzó su lección con los niños de jardín de infantes con un par de preguntas preliminares. El primero tenía que ver con si los niños amamantaban o no los pechos de sus madres cuando se acostaban por la noche. Eso hizo estallar a los niños. Él preguntaba: «*¿Cuántos de ustedes tienen sueño?*», «*¿Cuantos años tienes?*», «*¿Cuántos de ustedes tienen 5?*», «*¿Cuántos 6?*». Luego preguntaba quién se come los mocos. Todos se reirían un poco más y lo negarían con vehemencia. Entonces él diría, muy en serio, que algunos de sus otros estudiantes se comieron los suyos, por lo que le había preguntado a uno cómo probaban los mocos. El niño respondió: «*¡Delicioso! Es salado, como papas fritas*». En este momento, los niños estaban firmemente del lado de *Yasuda Sensei* y estaban ansiosos por escuchar lo que tenía que decir a continuación.

4) Descripción del objetivo del juego: capturar piedras rodeándolas. Esta es una definición vaga a propósito, se deja para que lo realice visualmente e interactivamente un miembro de la audiencia.
5) Se pide que un miembro de la audiencia capture una piedra. Es importante acentuar el aprendizaje positivo, evitando uso de «*mal*», y usando «*bien*».
6) Después de capturar una piedra, generalmente con ocho piedras, se avisa que puede ser capturada con sólo cuatro.
7) Sin más explicaciones, se invita al público a jugar una partida por equipos.
8) Se utiliza el saludo japonés «*onegaishimasu*» (algo como: espero aprender de usted). Los jugadores forman dos carriles uno al lado del otro. Dependiendo del público, acentúe el respeto que implica este saludo.
9) Juegue uno o dos juegos donde el primer equipo que captura gana.
10) Juegue una partida donde gana el primer equipo que captura 3 o 5 piedras.

Objetivos

El método de enseñanza del *Programa de Go de Yasuda-Shigeno* intenta romper algunos mitos sobre el juego del go. Se basa en las características siguientes del juego:

- **Reglas sencillas.** Tal como se ha mencionado anteriormente, sólo se utiliza la regla de la captura. Esta regla puede ser entendida por un amplio abanico de gente, incluyendo personas con discapacidad, niños muy chicos, etc.
- **Aprendizaje positivo**. Durante la interacción con el público, el uso de «*bien*» les anima. Puesto que las reglas del go son tan simples, es realmente muy difícil incurrir en equivocaciones durante las preguntas. El uso del «*mal*» les desalienta. El inmediato beneficio de esta técnica es el aumento de la autoestima y la participación de los miembros más pasivos, que se asustan de hacer el ridículo.
- **Comunicación**. Un juego con unas reglas tan simples proporciona una plataforma excelente para la comunicación. No hay barreras lingüísticas, ni sociales, ni etáreas, ni barreras relacionadas al posicionamiento social.

El método de enseñanza Yasuda - Shigeno

Descripciones usuales de las reglas

El juego del go se describe generalmente en la mayoría de los libros introductorios usando densos diagramas con explicaciones complicadas. Generalmente, estos diagramas se utilizan para enumerar algunas excepciones de las reglas (seki, ko), que son muy infrecuentes en juegos de los principiantes. Estas descripciones del juego pueden dar la impresión que el go es un juego de reglas muy complejas.

Esto es, en nuestra opinión, un mal acercamiento para enseñar el juego. Realmente, las reglas del go son muy simples. Las complicadas excepciones a las reglas que aparecen en estos libros se presentan en ocasiones muy extrañas (menos el de 5% de juegos), y casi siempre con los jugadores razonablemente expertos.

Creemos que las reglas del go son extremadamente simples. Las excepciones a las reglas pueden ser deducidas lógicamente y explicadas rápidamente después de que se hayan jugado algunas partidas.

Nuestra descripción de las reglas

Solamente se describe la regla básica de la captura. Las excepciones como suicidio o ko se evitan a propósito en una primera descripción (pero no se ocultan), y se explican cuando se presentan y dependiendo de la audiencia.

Una demostración estándar de las reglas del go en un país occidental sería como sigue (para los países orientales se eliminan las referencias a la cultura japonesa):

1) La introducción a la cultura japonesa, usando tópicos como la escritura. Estos tópicos generalmente desconocidos agudizan la curiosidad de las audiencias y su interés.
2) Descripción del material del juego del go: tablero y piedras.
3) Descripción de dónde se ubicar las piedras: en las intersecciones. Lados y esquinas también son válidos.

Con los niños de la escuela primaria, él tomó un enfoque ligeramente diferente. Les pedía que levantaran la mano si les gustaba hacer exámenes. Naturalmente, pocos, si alguno, levantaría la mano. Luego diría que si hubiera habido más niños a los que les gustara tomar exámenes, les habría dicho cómo obtener diez puntos adicionales. Pero en cambio él continuaría con la lección.

Otro rompehielos en la escuela primaria fue la pregunta: «*¿A quién le gusta estudiar?*», «*¿A quién no le gusta estudiar?*» Entonces admitiría que no le gustaba estudiar mucho cuando era joven.

Con niños mayores, *Yasuda* preguntaba: «*¿Cuántos de ustedes tienen novio o novia?*» Para los alumnos de quinto y sexto grado, dijo: «Les *enseñaré cómo ganar un amante*». Todos los niños se rieron. Luego les mostró cómo colocar una piedra en el tablero. Cuando hizo su demostración de apertura estándar, preguntó por el chico a quien todas las chicas odiaban. Luego preguntó por el niño que era más brillante en matemáticas. Hizo que esos muchachos salieran al frente y fueran capitanes de sus equipos. Luego dejó que cada chico eligiera una chica para el equipo de ese muchacho, y *Yasuda Sensei* eligió a otra chica para cada equipo. Después del juego, le dijo al primer niño: «*Estoy seguro de que las chicas te querrán en el futuro*».

«*¿Qué quieres hacer cuando seas grande?*», preguntaba *Yasuda*. «*¿Qué crees que quería ser? Nadie lo adivina: a los tres años, yo quería conducir un camión de basura. Tiempo después quise ser cantante y luego jugador de béisbol. Pero a las nueve o diez, me lastimé el tobillo. Todavía no puedo doblarlo del todo, como debe ser. Así que comencé a estudiar go en su lugar. En la secundaria, fui a Tokio a estudiar go. Estudié go tan duro que dormí en mis otras clases. Pero incluso mientras dormía, pensé en go*».

«*Si crees que puedes hacer algo, puedes hacerlo. Pero si no crees, o solo esperas un poco, no podrás hacerlo. A veces chocas contra una pared. No te des por vencido Intenta trepar por ella. Luego golpeas otra pared, y subes sobre ella, y continúa, una y otra vez. A veces estaba tan decepcionado por no estar bien que lloraba. Una vez, lloré tan fuerte, llenó mi almohada con lágrimas de sangre*».

Yasuda a menudo comenzó la lección hablando de kanji, quizás dibujando el pictograma de un caballo corriendo, haciendo que los niños dijeran hacia dónde se enfrentaba el caballo. Después de eso, él hablaría sobre los caracteres que significan go. Pasando al panel de demostración, Yasuda Sensei explicaría el concepto de intersecciones, colocando una piedra en una intersección central y

pidiendo a un voluntario que suba y coloque una piedra en otra intersección. Si se equivocaban (rara vez), lo movía a una posición correcta y les pedía que pusieran otra piedra en una intersección. Cuando lo hicieran bien, les agradecería y les dejaría sentarse nuevamente. Luego, colocaría algunas piedras más y preguntaría si estaban correctamente posicionadas.

Luego, llamaría a otro voluntario para rodear una piedra. En general, usarían ocho piedras para hacerlo. Le agradecería a ese niño, y luego diría: «*Podrías hacerlo solo con cuatro piedras. ¿Quién quiere probar?*» A menudo se equivocan, colocando las piedras circundantes en las diagonales. Entonces *Yasuda Sensei* diría algo así como, «*no del todo*», y dejarlos reposicionar las piedras. Luego mostró la captura en un lado y en la esquina.

Luego lograría que los equipos jugaran entre sí en «*Go de captura*» (el primer equipo en capturar una piedra gana), una fila de niños contra otro, niñas contra niños, maestros contra estudiantes, luego maestros contra maestros. Usaron «*piedra, papel o tijeras*» para ver quién iría primero. Dio instrucciones a los niños para que se arrodillasen, inclinaran y dijeran «*Onegaishimasu*» (más o menos, «*gracias por lo que vas a enseñarme*») antes de jugar. Si un equipo escapase de la captura, les mostraría lo que habría sucedido si no hubieran realizado el movimiento de escape (captura). Si un jugador tardó mucho tiempo en hacer un movimiento, podría fingir que roncaba, o podría decir: «*Todos juegan bien*», o podría alejar un poco al niño del tablero, para que tenga una visión general. Después de cada movimiento, él decía «*correcto*» o «*bien*», luego le hacía un gesto al siguiente jugador y decía «*sí, por favor*» para animarlos a acercarse al tablero y tomar una piedra para jugar.

No dejaba que los jugadores más fuertes renuncien; y siempre promovía que los principiantes vean por sí mismos cuáles serían los movimientos ganadores. Algunos niños se emocionan mucho y gritan «*¡Peligro, peligro!*» Cuando sus piedras estaban en atari (*Yasuda* nunca usó la palabra atari).

Yasuda Sensei siempre sonreía animando a los jugadores lentos, tímidos, nerviosos. Se arrodillaba para estar en su nivel, los miraba a los ojos o acariciaba sus cabezas. Cuando un estudiante renunció, *Yasuda Sensei* dijo: «*Es muy importante poder darse por vencido*». «*Estoy muy impresionado con lo bien que jugaste*». Luego le dio a los pares los juegos de cartón y dejó que todos jugaran. Después de que terminara cada juego, hizo que los equipos dijeran «Arigatogozaimas» (el equivalente japonés de «*Gracias por el juego*»). Él sólo prestó atención al juego y a los jugadores. Otros niños que se entretenían con otros juegos no recibieron

Expresiones de gratitud:

En primer lugar, me gustaría agradecer a Yasuda Yasutoshi por su incomparable e inspirada enseñanza, honestidad, apertura y amor por los niños y por su paciencia con un americano rudo y grosero. Por supuesto, también me gustaría agradecer a Nihon Kiin y AGA por patrocinar este viaje, al AGF por proporcionar los fondos que lo hicieron posible, y a Bill Cobb y Terry Benson por creer en mí y brindarme un valioso consejo.

Además, me gustaría dar gracias especiales a Yuki Shigeno, quien actuó como traductora, coordinadora y asesora amable durante la mayor parte del viaje, y a Jasmina y Zoran Mutabzija de Croacia, quienes fueron compañeros constantes y quienes, junto con Yuki, permanecerá en mi corazón para siempre como mis buenos y amables amigos.

Por último, pero no menos importante, me gustaría agradecer a las personas que tradujeron para nosotros (incluidos Nobuko Takami, Kumi Itakura y Yoshimi Nakao); la amable gente de los clubes locales que nos hicieron sentir bienvenidos (incluidos el Sr. Hayashi y el Sr. Takeuchi del club Hiroshima Igo); y las familias de acogida que nos llevaron a sus hogares y sus corazones. De todas las personas cuyos nombres he omitido, pido perdón por mi memoria defectuosa.

Jean DeMaiffe

discapacitados mentales. Era un lugar impresionante, independientemente del potencial de go. Los residentes fabricaron muebles y artículos de madera decorativos en un taller en las instalaciones. En una tienda textil, tejían a mano sus propias telas, confeccionaban alfombras, y convertían su tela en pantalones y chaquetas campesinas tradicionales y agarraderas, bolsos y otros artículos. También había una tienda de cerámica, donde hacían jarrones, platos, platillos y otras formas de arte. También tenían un jardín extenso, donde cultivaban flores y verduras y frutas frescas.

Antes de la lección, algunas de las residentes se levantaron e hicieron un baile tradicional de disfraces para nosotros. Después de las presentaciones habituales de los extranjeros, Jasmina y yo cantábamos una canción. Entonces la lección comenzó.

Como siempre, Yasuda Sensei demostró cómo colocar una piedra en una intersección, con gestos con las manos para reforzar el aspecto de cada uno de los tres tipos de intersecciones. Invitó a algunos residentes a subir y colocar una piedra en una intersección. Le pidió a uno que rodeara una piedra, y luego sugirió que con una sola piedra podría rodear las cuatro piedras, no ocho. Finalmente indicando que las líneas que se irradiaban desde una piedra eran como caminos o calles, y el residente debería bloquear sólo el calles que conducen hacia y desde la piedra que se capturará. Después de eso, tuvimos los juegos habituales de residentes vs. personal, residentes vs. c*ampeones*, y un grupo de residentes vs. otro grupo. Las repeticiones diarias de ver la misma técnica básica demostrada en diferentes escenarios me proporcionaron una especie de taladro, lo que me ayudó a establecer los conceptos importantes en mi mente. Después de un tiempo, es difícil pensar en una nueva forma de escribir la próxima iteración del procedimiento, pero estar allí no fue para nada difícil o aburrido. Vimos tantas edades y habilidades diferentes de personas que aprendieron los conceptos básicos de go y aprendieron con muy poca enseñanza abierta. Unos pocos minutos de demostración de «**go de captura**» fueron todo lo que se necesitó para iniciar a los recién llegados. Después de eso, se les proporcionaron muchas oportunidades para ver y practicar las habilidades simples y básicas.

Creo que ese es el núcleo de la lección que recibí: enseña muy poco; los estudiantes aprenderán por su cuenta. Haga un contacto personal con la audiencia. Muestre los conceptos clara y simplemente. Reforzar el aprendizaje con movimientos relacionados y apropiados siempre que sea posible. Involucre a todos. Invoca un espíritu de equipo.

ninguna atención. Por supuesto, siempre había profesores allí para garantizar que ningún comportamiento se saliera de control.

Durante algunos juegos, Yasuda Sensei tendría un maestro u otro adulto que no conocía muy bien el juego y dijera "Alto" en cualquier momento que los niños pudieran ganar si conseguían dos movimientos consecutivos. Él podría entrenar a la maestra para que dijera «*detenerse*» a tiempo. Dejó que los niños descubrieran por sí mismos dónde estarían los dos movimientos; entonces él decía: «*Muy bien*».

Siempre se aseguró de que todos los profesores, niños y observadores tuvieran la oportunidad de jugar. Después de que todo el equipo se fuera, les pediría a los niños que aún no habían tenido la oportunidad de moverse para venir a jugar con él. Diría que porque es un 9° dan, es mucho más fuerte que ellos y puede jugarles mientras duerme; pero debe concentrarse, así que deben estar muy callados. Luego, escribiría los números de la cuadrícula alrededor de los bordes del tablero. Demostraría de 4 a 6 movimientos, mostrando cómo leer la grilla, a través, y luego hacia abajo. Luego haría que uno de los niños le vendara los ojos y se sentaría de espaldas al tablero.

Los niños jugarían primero. Si un niño tardaba mucho tiempo en decidirse por un movimiento, Yasuda Sensei se mimaba y se quedaba dormido, y hacía ruidos de ronquidos, y todos los niños se reían. Yuki Shigeno, mi traductora, coordinadora y consejera durante la mayor parte del viaje, actuaría como su asistente, y colocaría las piedras blancas en el tablero para él. Ella les hacía caras graciosas a los niños, les demostraba miedo cuando las piedras estaban en peligro y vitoreaba cuando hacían buenos movimientos. Y sí, siempre ganaría.

Finalmente, si el clima fuera lo suficientemente agradable y estuviéramos lidiando con los niños de la guardería, él les preguntaría si alguna vez habían jugado go como si fueran las piedras. Tomaría las manos de tres de ellos y los ubicaba para rodear a un cuarto niño y llevar la «*piedra capturada*» a su territorio natal. Después de la demostración, los profesores, Yuki, Jasmina y Zoran Mutabzija de Croacia (mis homólogos europeos) y yo elegiríamos tres niños para formar parte de nuestros equipos. El resto de los niños serían las piedras y se esparcirían por el patio de recreo. Según la palabra de Yasuda, los niños dispersos se arrodillaran y se convertirían en piedras para que los capturemos. Cuando todos los niños diseminados habían sido capturados, los profesores contarían la cantidad de niños en cada grupo, dándoles palmaditas en la cabeza y haciéndoles sentarse cuando los hubiesen contado. Entonces Yasuda Sensei anunciaría el primer lugar, el segundo lugar, hasta el último equipo de lugar.

Al comienzo de la clase en una escuela de Hiroshima, los niños nos cantaron y nos obsequiaron con un collar de grullas de papel. Entonces Yasuda Sensei presentó a Zoran, Jasmina y yo, y Jasmina y yo cada uno les cantamos una canción. Seguimos ese procedimiento en la mayoría de las lecciones y en un banquete una noche. Jasmina tiene una voz hermosa (canta en una banda en Rijeka, su ciudad natal) y cantó una hermosa canción sobre un marinero que estaba lejos de casa y solo. Canté «*The Itsy Bitsy Spider*» a veces, o «*This Land is Your Land*», o «*Hobo's Lullaby*», dependiendo de la audiencia.

Yasuda Sensei siempre fue un gran apoyo para los niños. Él decía cosas como: «*Este no es un juego real, solo práctica, así que no te emociones demasiado*» para alguien que parece demasiado ansioso. Para un niño que dudó, él podría decir: «*Pon la piedra donde quieras*». Para un niño que parecía confundido por los gritos de sus compañeros de clase, decía: «*No confíes en lo que dicen los demás. Confía en ti mismo, podría ser la mejor jugada*». A veces, cuando un niño parece estar tardando mucho tiempo, Yasuda Sensei la toma suavemente por los hombros y la aleja del tablero, para obtener una mejor visión general. Al final de una clase, puede recordarles a los niños que, aunque no hablen un idioma extranjero, ahora pueden jugar con niños de todo el mundo.

En la prefectura de Hiroshima, en clases donde los niños nunca habían jugado antes, Yasuda Sensei hizo su demostración estándar, luego distribuyó juegos de cartón para que los niños jugaran entre ellos. Al final de un corto tiempo de juego, les preguntó si les gustaría tener sus nuevos sets de cartón Go. Ellos corearon «*sí*», luego les hizo guardar sus nuevos sets e hizo más demostraciones.

El 23 de noviembre de 2000 participamos del *Nakama City Children's Go Festival*. Doscientos cincuenta niños se habían fotografiado jugando go: una pared entera del corredor llena de coloridas imágenes de niños jugando go. Después de la fase de enseñanza del día, llegó el torneo. Cada uno de los niños recibió un pedazo de papel de color con seis formas circulares grandes en un lado. Cada vez que el niño jugaba un juego, le informaba a su maestra y obtenía una calcomanía. Jasmina, Zoran y yo jugamos con tantos niños como pudimos en el tiempo asignado. Los niños ganadores obtuvieron una pegatina que era un poco más grande que las de los perdedores; pero todos obtuvieron una calcomanía por cada partida que jugaron. Los diez mejores jugadores (que habían ganado cinco o seis juegos) obtuvieron un certificado y un premio. El jugador que perdió todos sus juegos también recibió un premio especial.

ancianos explicó que el movimiento requerido para colocar una piedra en este piso (extender la mano hacia adelante y hacia abajo) era terapéutico para los ancianos.

Después de pasar por la introducción habitual de colocar piedras en intersecciones, piedras circundantes y piedras de conexión para escapar de la captura, Yasuda Sensei hizo que los niños compitieran contra los ancianos. Luego el personal jugó contra los ancianos, y luego el personal contra los niños. Después de eso, los niños y los ancianos jugaron juntos contra los «*campeones*» (Jasmina, Zoran y yo). Los niños y los ancianos consultarían sobre los movimientos, y los niños actuarían como piedras negras, una sentada en cada intersección apropiada.

Yasuda Sensei colocó las piedras blancas (de cartón). En este juego, los pequeños y mayores recibieron dos movimientos por cada movimiento de los campeones.

Después de esta lección, nuevamente tuvimos algo de tiempo libre, y Yasuda Sensei pudo responder algunas preguntas para nosotros. Por ejemplo, nos preguntamos si alguna vez ofreció continuación de sus lecciones introductorias y en qué podría centrarse. Dijo que lo importante es entender correctamente. Dijo que la gente dice que el go es un juego territorial, pero para los profesionales, esto no es así. El go es sobre peleas de contacto. No deberíamos pensar en territorio, sino en ataque y defensa. Se hacen muchos movimientos solo para descubrir qué o cómo piensa el oponente y para frustrarlo. El go es la oposición de dos ideas. La pregunta es: ¿qué idea será más exitosa?

Al enseñar a los principiantes, primero enseña capturar una, luego tres y cinco piedras. Solo trabajando en la captura exitosa y el escape de la captura, se enseña más al estudiante. Vimos a dos niñas, de unos ocho y diez años, que jugaban en un tablero de 19 por 19 un día. Se perseguían unos a otros por todo el tablero, luchando por capturar o mantenerse con vida. No fue un juego sofisticado, pero demostró ampliamente la necesidad de mantener un registro de piedras en peligro.

Para demostrar la utilidad de no jugar al lado de las piedras de tu oponente, Yasuda Sensei colocaría un tablero pequeño con tres piedras en la 4° línea en un lado, y tres piedras del oponente en la posición de espejo al otro lado. Entonces él preguntaba, «*¿Quién controla el lado izquierdo? ¿Quién controla el derecho? ¿Quién controla el centro?*» Después de tres o cuatro demostraciones, los niños podían jugar en un 9 por 9 vacío y no jugar justo al lado del movimiento del primer jugador.

El 26 de noviembre del 2000 fuimos a la ciudad de Shounai a un centro para personas con discapacidad mental. Hoy llegamos a un centro residencial para

realidad, luego tener otro sueño y otro, algunos de los niños lloraban. Más tarde los haría reír de nuevo.

Yasuda Sensei les dijo a los niños que quería contarles una historia. ¿De qué les gustaría escuchar? Dijeron: «*Cómo pasar mejor las pruebas*». Él preguntó: «*¿Qué dicen sus padres sobre sus exámenes?*», «*¿Están enojados?*». Yasuda Sensei escribió en la pizarra al caracter chino para «*estudiar*»; luego escribió el de «*aprender*». Y luego preguntó: «*¿Qué les gusta más, estudiar o aprender?*» Ellos respondieron: «*aprender*». Entonces preguntó: «*¿Cuál es la diferencia?*». Les mostró que la 1° parte del caracter para *estudiar* significa: deber (es algo que tienes que hacer); pero la 2° parte del caracter para *aprender* significa: copiar. Cuando desee hacer algo, copie lo que hace otra persona, alguien que ya sepa cómo hacerlo. En el segundo carácter de *aprender*, la parte superior significa: ala; y la parte inferior significa: 100. Como un pájaro bebé que debe batir sus alas 100 veces para aprender a volar. El segundo carácter de *estudiar* significa: duro, estricto o incluso fuerte.

Para su próxima historia, los estudiantes preguntaron, «*¿Qué es lo más importante en un matrimonio?*» Una niña dijo: «*Cuidar a los niños*». Todos aplaudieron. Entonces Yasuda Sensei le preguntó a un maestro: «*¿Qué es lo más importante (en una relación) antes del matrimonio?*» La maestra dijo que solía pensar que era muy importante que usted y su prometido tuvieran la misma filosofía. Ahora, sin embargo, ella piensa que la filosofía no es tan importante. Lo importante es que son felices juntos, a pesar de que no tienen la misma filosofía.

Entonces Yasuda Sensei le preguntó al director qué era lo que él consideraba más importante cuando estaba comprometido, y el hombre respondió: «*Su hermosa sonrisa*». Entonces pude ver que el director lloraba en silencio. Yasuda Sensei le preguntó a otra maestra qué era lo más importante de su prometido, y ella dijo: «*Pensé que era amable, pero no lo era, así que me divorcié de él*».

Después de las historias, Yasuda Sensei tomó una cartulina de Go y comenzó a sacar las «*piedras*» de cartón. Les preguntó a los niños: «¿Quieres uno de estos?» Ellos corearon, «*¡Sí!*» y cada uno obtuvo un juego de cartón.

Esa misma tarde en la guardería de Sunayama y en el centro de ancianos Yasuda Sensei dio una clase para niños pequeños y ancianos. Un tablero de 9 por 9 había sido pegado con cinta adhesiva en el piso, y los discos de cartón de 30 cm de diámetro aproximadamente, habían sido pintados de negro en un lado y blanco del otro. Uno de los miembros del personal que proporcionó terapia física a los

En el otro lado de sus papeles había una imagen con formas de cereza alineadas en una grilla de 3 por 3. Los niños escribirían un número diferente en cada fruta, luego todos jugamos al «***atari-bingo***». Si un niño conseguía alinear sus aciertos vertical y horizontalmente rodeando la piedra central, para capturarla, ganaría un premio.

En la Escuela Primaria Shikigaoka, había 140 estudiantes de cuarto grado en la clase. Tuvimos algo de tiempo libre una tarde, así que Yasuda Sensei nos contó cómo comenzó a enseñar a los niños. Comenzó hace unos siete años. En Japón, como en los EE.UU., los jóvenes enfrentan muchos problemas: educación deficiente, violencia, suicidio. Yasuda Sensei había visto en la televisión la historia de un niño de catorce años que se había suicidado. Yasuda Sensei se conmovió profundamente y comenzó a pensar en lo que podía hacer para hacer una diferencia en las vidas de los jóvenes. Como era y es un jugador profesional del go, pensó que podía hacer algo con el juego de go, pero quería hacer algo diferente del estilo habitual de Nihon Kiin. Quería ayudar a los niños, incluso a un niño, y pensó que go podría ser útil para niños tan problemáticos.

Yasuda Sensei había leído la carta de suicidio del niño de catorce años y estaba muy impresionado. Al igual que en muchos otros suicidios, el niño les había dicho a sus padres «*lo siento*». Fue muy triste. Yasuda Sensei se preguntaba por qué los niños no hablaban con sus amigos o sus padres; claramente ellos no pudieron. Ellos siempre estaban pensando; pero no podían hablar. Quizás necesitaban otra forma de hablar. Yasuda Sensei pensó que quizás el go es el camino. Así que llevó al go a la guardería de la ciudad de Shounai.

Sabemos que el go es bueno para la educación, para aprender a controlar la mente, pero nadie enseñó go en las escuelas. Los profesores de go dicen: «*Es maravilloso*», pero otros maestros dicen «*¿Y qué?*». No importa lo que digamos los maestros; es importante lo que dicen los maestros regulares: «*Estamos demasiado ocupados*».

Yasuda Sensei no se rindió. Enseñó a los profesores a jugar «**go de captura**» y a los profesores les gustó mucho. ¡Jugaron durante dos horas! Al día siguiente, un maestro trajo un juego de 9 por 9 al jardín de infantes, y los niños lo quisieron. Lo que realmente querían era jugar con su maestro, no jugar a go. Al principio, ni siquiera jugaban «**go de captura**», simplemente jugaban con las piedras. Cuando la maestra ganaba, ella decía, «*yo gané*»; pero ella no enseñó las reglas de «**go de captura**» o go. Esa maestra es maravillosa porque les permitió aprender; ella no siempre les decía cómo hacerlo.

Yasuda Sensei nos contó acerca de un chico en una clase que era un paria, y siempre tenía mocos debajo de la nariz. Después de un mes, ya no tenía mocos debajo de la nariz. A veces los niños quieren decir cosas para llamar la atención. Ahora este chico llamó la atención por jugar bien al go. Tenía mocos debajo de la nariz porque nadie le dijo: «*Aquí hay un pañuelo de papel*» o «*tu nariz está chorreando*». Siempre estaba solo porque sabía que solo había maneras de llamar la atención. Pero comenzó a ir al jardín de niños muy temprano todas las mañanas y le pidió al director que jugara go con él. Ellos jugaban todos los días, y el chico estaba cambiando por dentro. Se encontró interesado en algo cooperativo, y los otros niños descubrieron que estaba interesado en cooperar. Ahora tiene amigos que le dicen: «*¡Oye, soplate la nariz!*» Así que ya no tiene mocos debajo de la nariz.

Después de seis meses, este chico se había convertido en un líder entre los niños. Su maestra estaba muy impresionada y le contó a todos sobre este gran cambio. Esto hizo que Yasuda Sensei estuviera muy feliz y esperanzado. En la guardería de la prefectura de Nagano, nos dijo Yasuda Sensei, los maestros dijeron: «*¿Por qué deberíamos aprender go?*» Pero después de una lección, pudieron ver algo nuevo en las caras de los niños. Estaban muy felices. Ellos tuvieron una reunión entonces. Yasuda Sensei dijo: «*Deseo que esto continúe. Enseñar a go por única vez es como tener una fiesta. Pero esto debería continuar*». Una maestra estaba llorando. Ella dijo: «*Esta es la primera vez que veo [a un niño autista de cinco años] sonriendo, después de haberlo conocido desde que nació*».

Entonces Yasuda Sensei lo sabía. Fue su primera experiencia de ver a niños con discapacidad jugando a go, por lo que comenzó a enseñar a niños con discapacidad, así como a niños de escuelas regulares. Fue a una escuela para sordos. Algunos niños tenían problemas para hablar, pero cuando jugaban go en equipos, todos gritaban a su equipo «*¡Peligro, peligro!*», y ellos querían gritar también. Los niños que sólo podían caminar con la ayuda de un bastón querían ponerse de pie. Todos querían ser parte del juego. Jugar go les da una forma de concentrar su energía. Ellos tienen una salida. El go nos une y nos da otro idioma para compartir: hablar con las manos. Yasuda Sensei dijo que las personas con discapacidad le han enseñado muchas cosas. Por lo general, están muy aislados, pero tienen algo especial que ofrecer.

Una vez, Yasuda Sensei organizó un torneo entre personas con discapacidad y niños, pero al principio los niños lloraron. La gente gritaba y corría: estas personas tenían discapacidades mentales. Pero cuando los niños comenzaron a jugar, comenzaron a reírse. «*¡Gané!*», «*¡Capturé!*» Entonces los niños comenzaron a hablar

con las personas con discapacidad; se comunicaron y perdieron sus miedos. Pasaron tres años para que las enfermeras consiguieran que algunas de las personas con discapacidad dijeran «*Buenos días*», pero los niños lograron que lo hicieran en unos minutos.

El año siguiente, una nueva clase fue al hospital para personas con discapacidad. Una mujer, de unos veinte años de edad, que estaba en estado vegetativo, simplemente se acostaba en su cama. Luego, una niña de seis años le llevó un tablero de 9 por 9. La niña tomó la mano de la mujer y colocó una piedra. Entonces la niña jugó su propia piedra. Ella tomó la mano de la mujer y jugó otra piedra y dijo: «*¡Oh! ¡Buen juego!*» la forma en que había escuchado a su maestra habérselo dicho a ella. La mujer comenzó a sonreír. La niña dijo: «*¡Se está riendo!*». Yasuda Sensei lloró. Había pensado que la mujer no estaba realmente viva, pero la niña vio su vida. Se preguntó: «*¿Cuántas personas antes la habían contactado como ser humano?*» Tal vez su familia, su médico y otros la tratan como si ella no estuviera realmente viva; pero la niña no le importa; solo quiere jugar go y divertirse con ella. Cuando la niña crezca y tenga sus propios bebés, tal vez ella les cuente sobre esa sonrisa.

Yasuda Sensei una vez recibió una carta de Guinea, África, de alguien que trabaja para el ministro de educación. Este hombre primero vio el go en París. Le escribió a Yasuda Sensei: «*Mi país tiene 100 tribus e idiomas diferentes, y no pueden comunicarse entre sí. El go sería bueno para mi país. Si les enseñamos a los niños a jugar a go entre ellos, tal vez no se matarán entre sí cuando crezcan. Tendrán una forma de comunicarse*».

Yasuda Sensei dijo que cara a cara, es difícil matar a otra persona; pero misil a misil, es fácil. Entonces, necesitamos una manera de hacer que las personas se comuniquen sin idiomas usando el lenguaje del go («*shudan*», conversar con las manos). Yasuda Sensei pudo visitar el Congo en los próximos años. Le gustaría hacer conexiones con personas en Guinea, y él también podrá ir allí. Entonces si tienes conexiones en Guinea.

El 24 de noviembre de 2000, fuimos a la escuela primaria de Nakama a jugar con 69 estudiantes de 10 y 11 años de edad. Esta vez, después de preguntar si les gustaba tomar exámenes y si tenían novio o novia, Yasuda Sensei dijo: «*Si no te gustan los exámenes, y tampoco tenés novio o novia. ¿Por qué venís a la escuela?*» Todos se rieron. Él siempre tuvo una manera de ganarse la confianza de los niños. Cuando contó la historia de cómo llegó a ser un jugador profesional de go, los niños estaban absortos. Cuando hablaba de tener un sueño y seguirlo, hacerlo