

EDICIÓN ANIVERSARIO

CORREO | DEL | ORINOCO

Lunes 24 de marzo de 2014

Nº 132 | Año 4 | Cagua

La artillería del pensamiento

en la escuela

Celebremos un año más con estos maravillosos juegos



2 Juegos

Texto | Carolina Álvarez A.
Ilustración | Kabir Rojas

No son solo juegos

El Correo del Orinoco en la Escuela está de aniversario, el 21 de marzo cumplió 3 años. Para celebrarlo el equipo que trabaja en este encartado reunió 6 juegos de estrategia, juegos que han sido publicados a lo largo de estos años.

Son como un deporte

Los juegos de estrategia no son como los juegos de azar que dependen en gran medida de la suerte, por ejemplo de un dado o la repartición de cartas. Los juegos de estrategia dependen exclusivamente de las habilidades y destrezas de las jugadoras y los jugadores, como los deportes.

El profesor Julio Mosquera, especialista en educación matemática al hablar

de los juegos de estrategia señala lo siguiente: "Jugar un juego de estrategia requiere de mucha concentración, razonamiento y conocimiento de las reglas del juego. Pero el conocimiento de las reglas no es suficiente, tienes que ser muy creativa o creativo para combinar esas reglas en la elaboración de jugadas. También se necesita de planificación. Cada jugada tienes que pensarla en relación con las jugadas siguientes y tomar en cuenta las posibles acciones de tu contrincante. Todo esto hace de los juegos de estrategia una excelente herramienta para la enseñanza y el aprendizaje de habilidades, actitudes y conocimientos".

Los juegos de estrategia son muy antiguos, y pertenecen a la tradición cultural de pueblos en todos los continentes. Por ejemplo, en la muestra que aquí te presentamos hay juegos de África, Asia y Europa.

Una atención especial merece el juego **wari**, el cual ya se jugaba en Egipto, al norte de África, en el siglo XV antes de nuestra era, hoy se sigue jugando en las

comunidades africanas y en todo el mundo, hasta existe la posibilidad de jugarlo

en línea por internet. Ahora ¡A jugar y a usar la mente!

Te proponemos que recortes los tableros junto a sus instrucciones y los pegues en una cartulina o cartón. Para conservarlos puedes forrar los tableros con papel contac transparente. También puedes, si te resulta más fácil y económico, "barnizar" los tableros con cola blanca en lugar de usar papel contac. Pide ayuda a una persona adulta para cualquiera de los dos procedimientos.



El zorro y las gallinas

Número de jugadores: 2

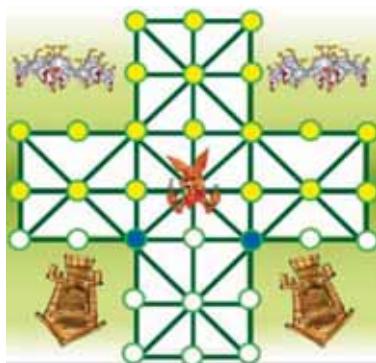
Materiales: 20 piezas de un color que serán las gallinas
2 piezas de otro color que serán los zorros.

Objetivo:

Para el zorro: capturar a las gallinas.

Para las gallinas: que nueve de las gallinas logren llegar al gallinero.

Cómo se juega:
Para iniciar el juego, se colocan las fichas como indica el dibujo.



Gallinas: amarillas
Zorros: azules

1. En cada turno la gallina siempre se moverá hacia adelante o hacia los lados nunca hacia atrás ni en diagonal.
2. Tampoco podrán moverse encima de otras gallinas, solo a espacios inmediatos que estén vacíos.
3. Los zorros pueden

moverse hacia los lados y de forma diagonal pero siempre un espacio a la vez en cada turno y siempre a un espacio vacío.

4. Los zorros se comerán a las gallinas saltando por encima de ellas siempre y cuando haya un espacio vacío detrás de la gallina amenazada.

5. Si los zorros llegan a comerse 12 gallinas, automáticamente este jugador o jugadora gana el juego.

6. Si 9 gallinas logran llegar a gallinero, este jugador o jugadora es el ganador.

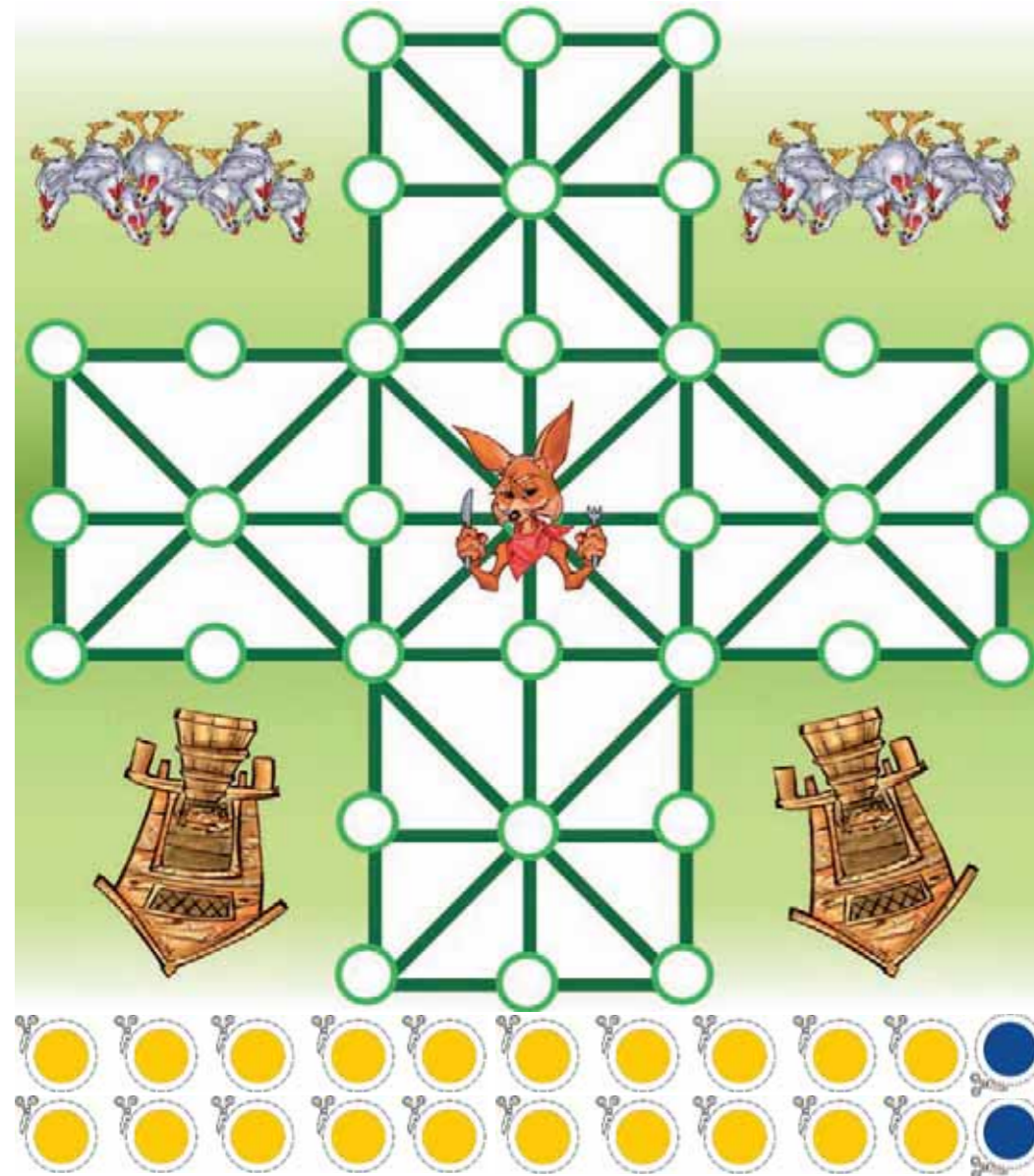
Mira el tablero en la pag. 3

Juegos 3

Grid of repeating text 'CORREO DEL ORINOCO en la escuela' with a chess knight icon in the top right corner.

4 Juegos

El zorro y las gallinas



La emboscada

Origen

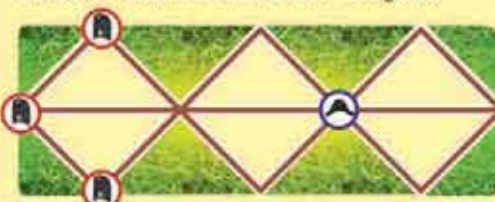
Cuentan que en 1870, cuando el ejército prusiano invadió Francia, entre un combate y otro, los soldados franceses se entretenían con este juego, desde entonces ha ganado gran popularidad en diversos países.

Necesitas

- 2 jugadoras o jugadores
- 1 ficha que será el capitán
- 3 fichas que serán los soldados
- El tablero

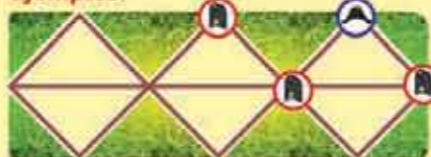
Cómo se juega

1. Al comenzar el juego las fichas se colocan como se indica en la figura.

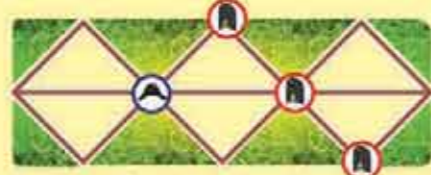


- Cada participante, en su turno, podrá mover una ficha hasta un punto contiguo que esté vacío, a lo largo de una línea horizontal o diagonal.
- El capitán podrá moverse en cualquier dirección, mientras que los soldados solo podrán hacerlo hacia adelante.
- Ninguna ficha podrá saltar sobre otra.
- Ganarán los soldados si logran acorralar al capitán, es decir, que no pueda moverse.
- Ganará el capitán si puede colocarse en un punto donde no pueda ser acorralado.

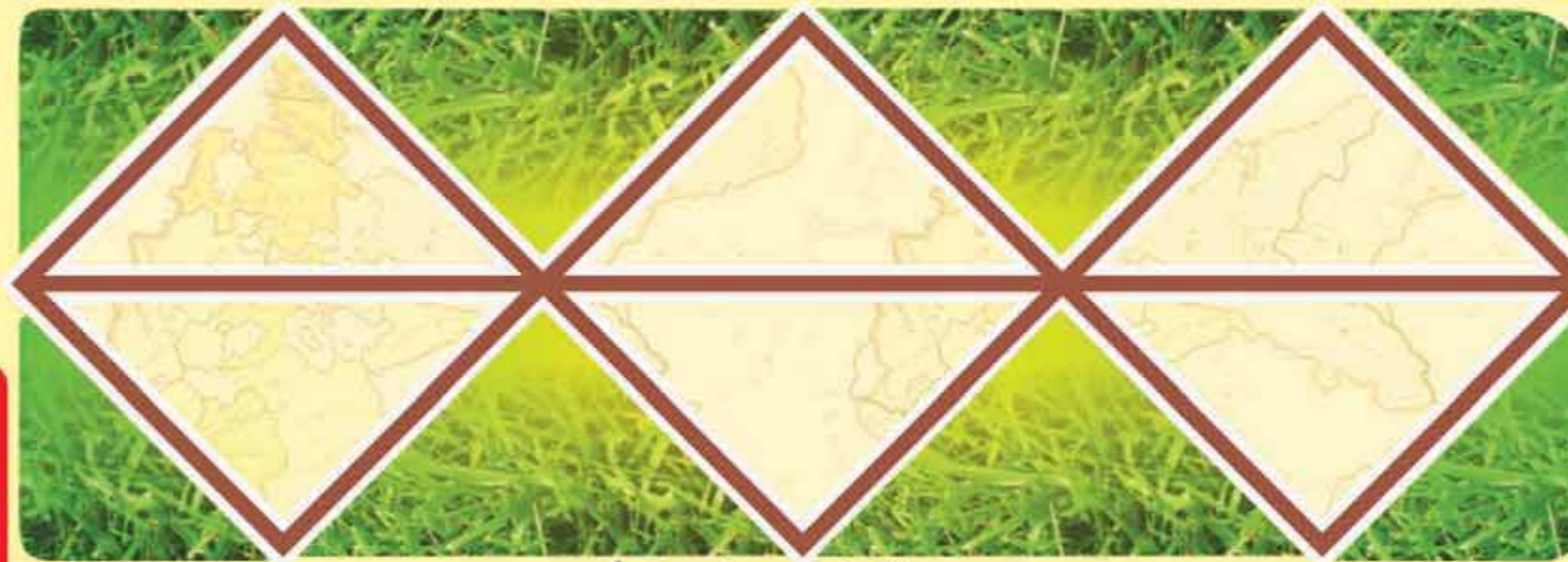
Ejemplos:



Los soldados acorralaron al capitán



El capitán logró que los soldados no lo acorralaran



Prusia: fue un reino de Europa que ya no existe. En 1947, fue disuelto como unidad administrativa. Ocupaba lo que hoy es el sur Lituania, una parte de Polonia, parte del sur de Rusia (Kaliningrado) y gran parte de la actual Alemania.



Fuente: Juegos recreativos de mesa (Catálogo principal), (S/F), Asociación Cubana de Ludotecas, Dirección Nacional de Recreación del Indec. Documento mimeografiado.

Riman riman Juego tradicional de Polinesia

Este juego recuerda el problema que sufren los pastores de Borneo, Sumatra, Java y otras islas de Indonesia cuando feroces tigres se acercan a sus rebaños de reses, ovejas o cabras.

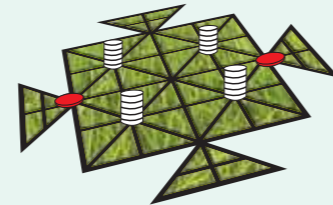
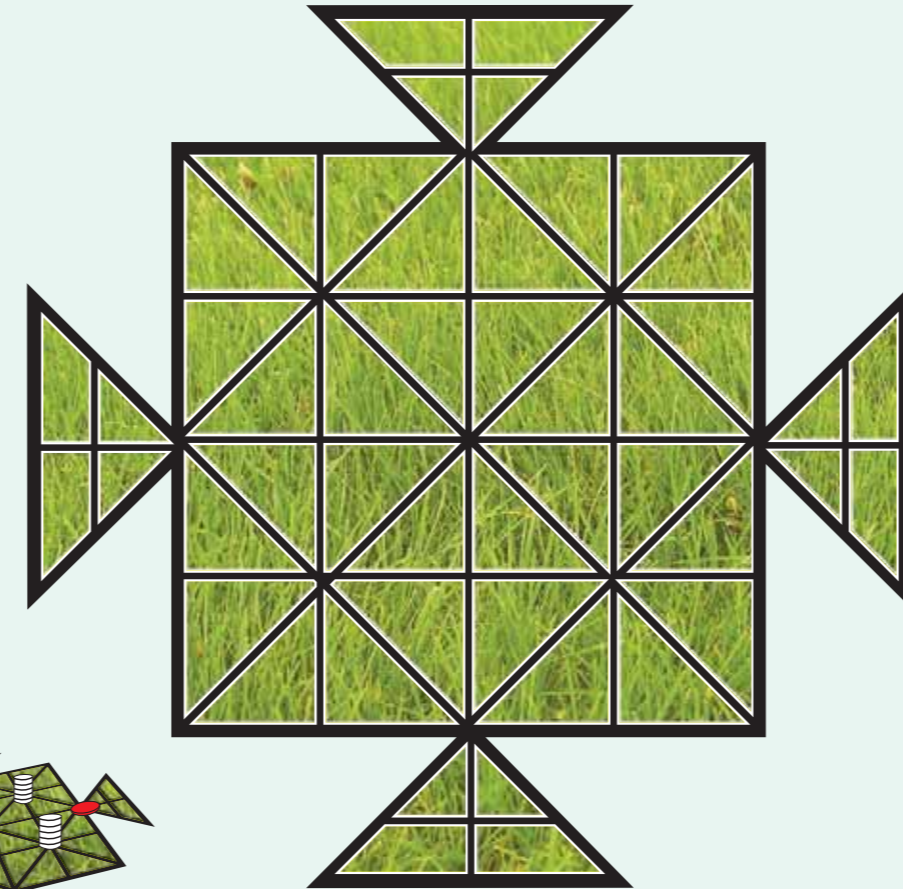
En este antiguo juego, 20 ovejas se defienden contra 2 tigres hambrientos.

Necesitas:

- Tablero de juego
- 2 jugadoras o jugadores
- 2 fichas de un color
- 20 fichas de otro color

¿Cómo se juega?

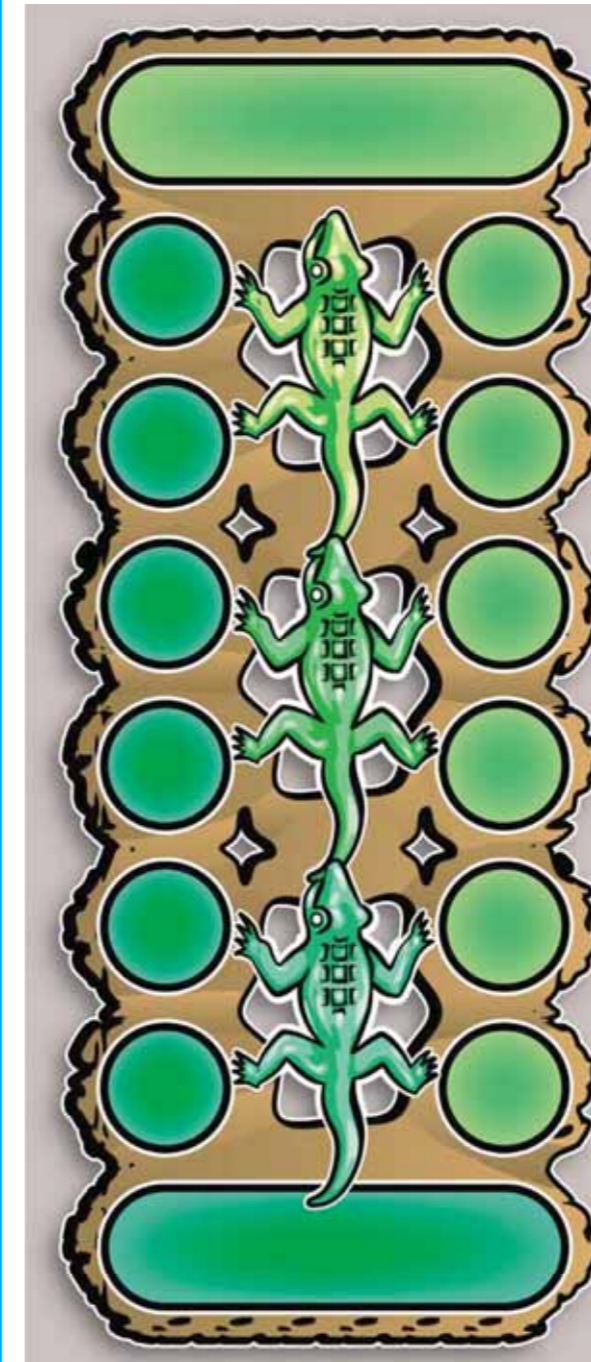
- Para comenzar se deben colocar los tigres en las intersecciones a los lados del tablero. Las ovejas se agrupan en 4 montones de 5 cada una y se colocan en los puntos como indica la figura:
- Los tigres y las ovejas pueden moverse en cualquier dirección siguiendo las líneas del tablero, siempre que la intersección vecina esté vacía.
- Las ovejas comienzan el juego. Cada montón se mueve un lugar dejando una oveja en el punto anterior y trasladando el resto hacia una nueva posición.
- Los tigres comerán a las ovejas saltando sobre ellas en



línea recta, pero sólo en caso de que se encuentre libre el punto que sigue.

- En la misma jugada podrá comer varias ovejas, siempre que al saltar caiga en un punto vacío.
- Cuando un tigre salta sobre un montón de ovejas, tendrá derecho a comer una sola, dejando el resto en el lugar que ocupa.
- Las ovejas no pueden saltar sobre los tigres para matarlos, pero pueden acorralarlos impidiendo su movimiento al no dejarles ninguna intersección vecina vacía u ocupada por una o varias ovejas con puntos vacíos detrás.
- Ganan los tigres si logran comer tantas ovejas que las que queden (6 o menos) son insuficientes para acorralarlos. Ganan las ovejas si logran acorralar a los tigres.

El wari



Wari es un juego tradicional africano que tiene más de 500 años. Se dice que se originó en el antiguo Egipto en la época de los faraones. Aún sigue siendo muy popular en algunos lugares de África y Asia.

Existen distintas variantes del Wari. Aquí te ofrecemos una de las más sencillas.

Necesitas:

- 2 jugadoras o jugadores, 48 semillas o piedritas y un tablero de Wari.

Objetivo

Cada jugadora o jugador debe "capturar" más semillas que su oponente.

Cómo se juega:

El tablero está dividido en dos campos. Cada campo tiene 5 agujeros. En cada agujero se colocan 4 semillas. Cada jugador escogerá un lugar o depósito aparte donde colocar las semillas que capture.

Supongamos que juegan una niña y un niño: Yasmín y Anibal

Al comienzo

el tablero o

campo de

juego debe

verse como

esta figura:

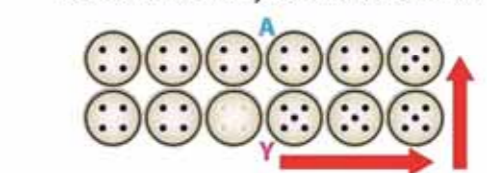


Los movimientos se realizan por turnos alternativos.

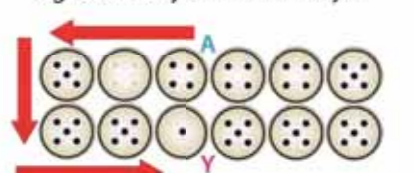
Cada jugador se coloca a un lado del campo y en su turno toma las semillas de uno de los agujeros y comienza a "sembrar" en los agujeros que se encuentran al lado. Coloca las semillas una a una en cada agujero de izquierda a derecha. Deben colocarse tanto en los agujeros del campo propio como del oponente.

Ejemplo de 2 primeras jugadas:

Comienza Yasmín y siembra las semillas



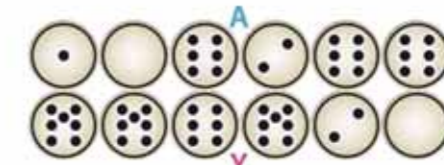
Sigue Anibal y siembra las suyas



La captura

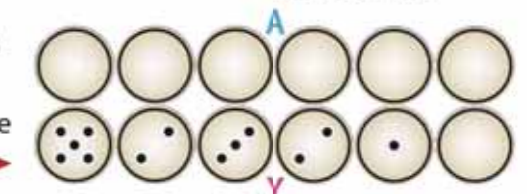
Para capturar las semillas que se encuentran en el campo del contrincante se debe procurar que después de la siembra, la última semilla coincida en un agujero del oponente que tenga 1 (una) o 2 (dos) semillas. Así, con la semilla sembrada, el total es de 2 (dos) o 3 (tres).

En la imagen se pueden apreciar una posibilidad de captura ¿Puedes verla?



¡Exacto! En la tercera casilla del campo de Yasmín hay 6 semillas, si la siembra, llegarán a la cuarta casilla del campo de Anibal que tiene sólo 2. De esta manera Yasmín se apodera de las 3 semillas.

La partida finaliza cuando todos los agujeros del lado de una jugadora jugador están vacíos y le corresponde jugar. **Por ejemplo:**



- Una jugadora o jugador no puede dejar vacíos los agujeros de su adversario si todavía puede colocar semillas en ellos.
- Las semillas que se encuentren en uno de los campos al final del juego pasan al depósito del dueño del campo en que se encuentran. Es decir, las 13 semillas que están en el ejemplo anterior pasan al depósito de Yasmín.
- Gana quien consiga reunir más semillas en su depósito.

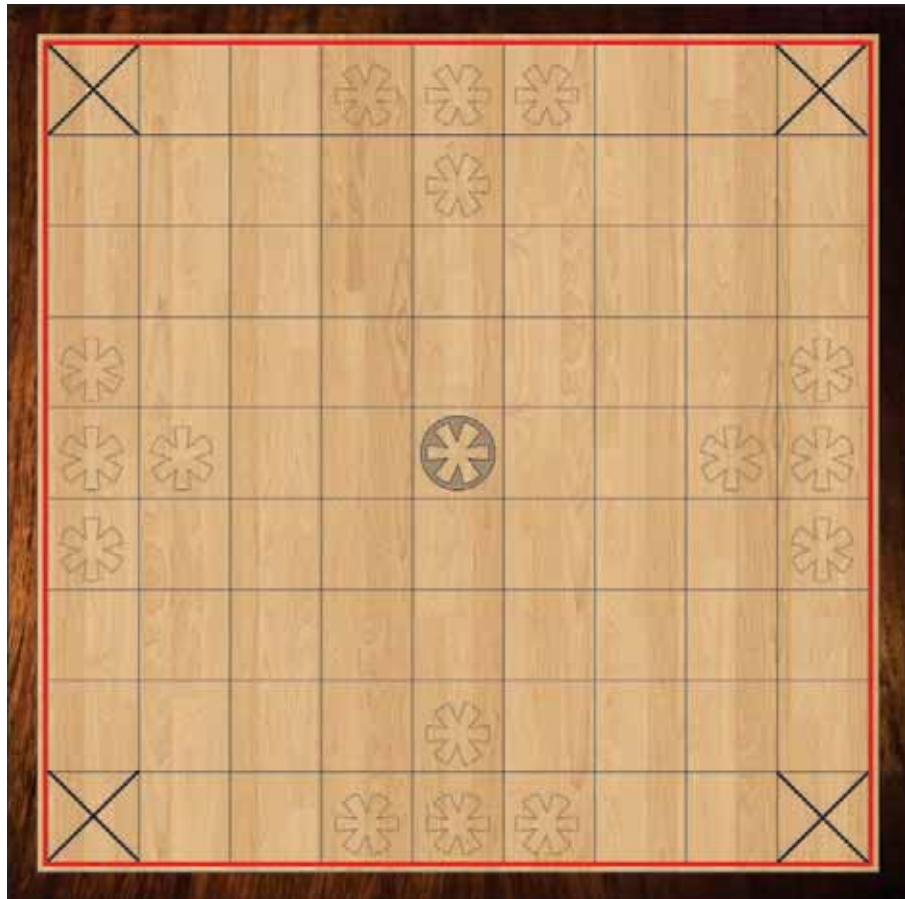
6 Juegos



Watermark grid of the magazine title and logo.

El tablut

El tablut es originario de Laponia, región del norte de Escandinavia. La primera descripción de este juego se debe a Carolus Linnaeus, botánico sueco célebre por su sistema de clasificación de los animales y las plantas ¿Recuerdas? El creador del nombre científico.



Necesitas

- 2 jugadoras o jugadores.
- 9 fichas blancas: 8 será los soldados suecos y una será marcada y representa al rey de Suecia
- 16 fichas negras que serán los soldados moscovitas (de Moscú, capital de Rusia)
- 1 tablero como el de la figura, de 9x9 casillas.

La casilla central se distingue de las otras; representa el konakis (o trono), que sólo puede ser ocupado por el rey de Suecia.

Objetivo del juego, cada uno de los bandos persigue fines diferentes:

- Los moscovitas intentarán capturar al rey sueco, e impedir que consiga huir y salvarse.
- Los suecos, por el contrario, deberán proteger a su monarca cuando salga de su trono hacia una de las cuatro esquinas del tablero.
- Cualquiera de los bandos que logre antes el objetivo resultará vencedor de la partida.

Como se juega: La posición inicial será como muestra la ilustración. Todas las fichas (incluida la del rey) se mueven igual: pueden recorrer cualquier número de casillas vacías en dirección horizontal o vertical.

Comienza el juego el bando sueco y luego se turnan alternativamente cada jugadora o jugador. Ninguna ficha, excepto



Juegos 7

la del rey, puede ocupar el konakis, aunque cualquiera puede pasar en su desplazamiento por esta casilla central

Captura

Una ficha es capturada y sacada fuera del tablero cuando dos fichas enemigas la encierran, ocupando ambas casillas adyacentes en línea horizontal o vertical. El rey puede participar en una captura.

La captura del rey es un caso especial: solo puede ser capturado si es rodeado por los cuatro lados, o si queda rodeado de fichas enemigas por tres lados y en el cuarto está el Konakis.

Una ficha puede colocarse voluntariamente entre dos fichas enemigas y también pasar entre ellas. En estos casos no puede ser capturada.

Final

Si los moscovitas capturan al rey ganan la partida.

Si el rey sueco logra llegar a una de las casillas de las esquinas del tablero, vencerán los suecos.

Si el rey está a punto de ganar en su próxima jugada, debe advertírselo al adversario diciendo: "¡Raichi!" si tiene un camino abierto y "¡Tuichi!" si tiene dos, en este último caso tendrá su triunfo asegurado.

El rebelde

Juego para dos personas. El rebelde es un juego de origen chino muy antiguo

Necesitas:

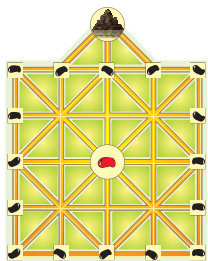
- Un tablero como el de la ilustración
- 16 fichas, piedritas o semillas similares que serán los soldados
- 1 pieza o semilla diferente que será el rebelde

Objetivo:

Para el rebelde: capturar suficientes piezas (soldados) de modo que sea imposible que lo rodeen y así mantenerse libre.

Para los soldados: capturar al rebelde

Cómo se juega: Posición inicial



Movimientos

- El rebelde hace el primer movimiento.
- Las piezas se pueden mover un solo paso en cualquier dirección, en línea recta como marca el tablero. El desplazamiento se puede realizar siempre y cuando el punto que se ubica más cercano a donde se encuentra está vacío.
- Ninguna pieza puede saltar por

encima de la otra, ni moverse más de un espacio

- El rebelde es el único que puede entrar en el triángulo, y ocupar la casilla central del tablero.

La Captura

El rebelde:

- Captura a dos soldados al colocarse en un punto vacío entre ellos. (Figura 1)
- Ambos soldados son capturados y removidos del tablero.

Los soldados

- Capturan al rebelde cuando logran colocarse a ambos lados del rebelde. (Figura 2)
- Otra forma de capturar al rebelde es acorralarlo dentro del triángulo y no permitir su salida. (Figura 3)

Quién gana

- Gana la jugadora o el jugador que representa a los soldados si logra capturar al rebelde.
- Gana la jugadora o el jugador que representa al rebelde si captura tantos soldados que logra mantenerse libre.

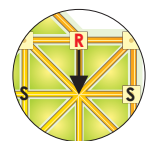


Figura 1

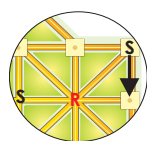


Figura 2

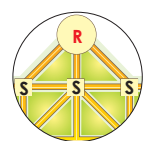
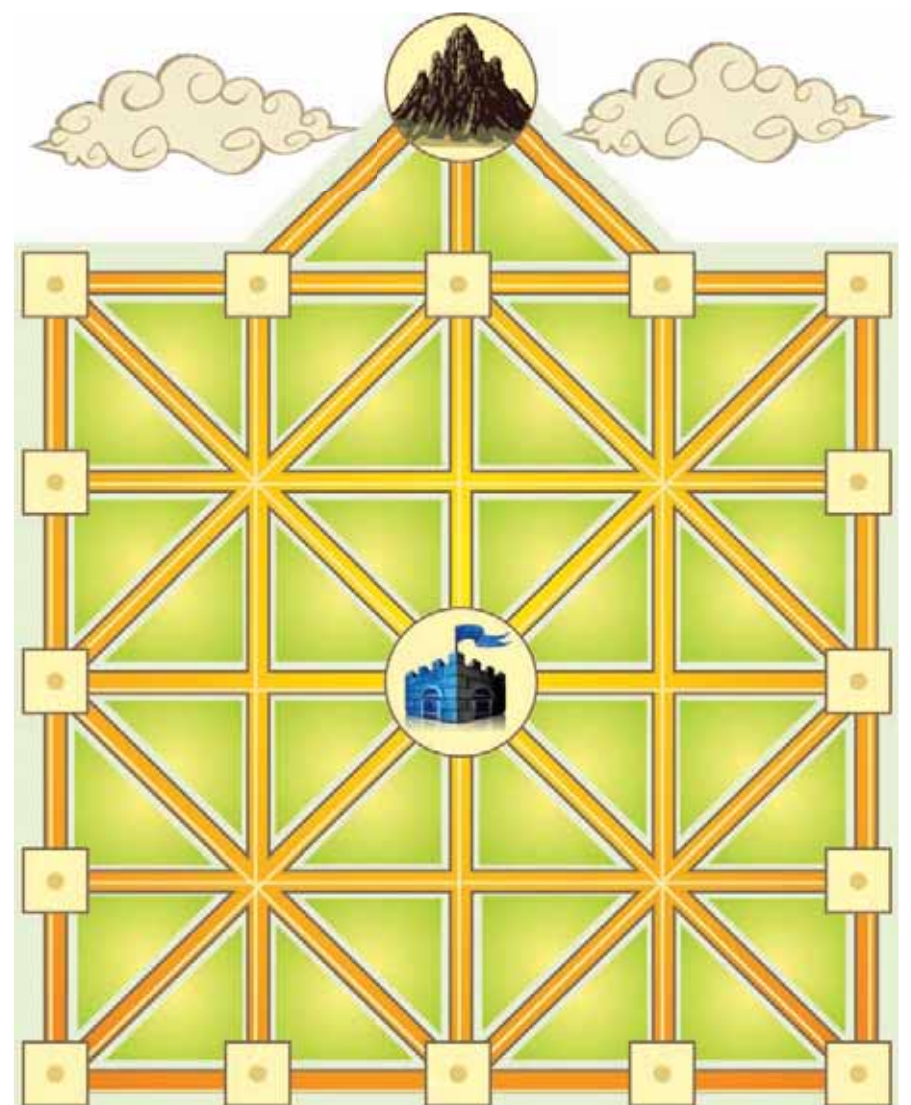


Figura 3



8 Juegos



CORREO DEL ORINOCO

La artillería del pensamiento **en la escuela**

