

David R.N.
4: INEF (88-89)

Juegos y Deportes
Populares

Prof: Jesús Carballudo

EL MULTI-ESCACS

David Ribera Nebot
Estudiante de 4º de INEF

NOTA: El Multi-escacs ha sido un trabajo presentado en la asignatura de Juegos y Deportes Populares del INEF de Barcelona. Profesor: Jesús Carballude.

INTRODUCCION

Los juegos de interior(1) son medios plenos de sentido para llenar el ocio. Cada uno es un entretenimiento de características peculiares y en cada uno entran en juego diferentes capacidades de la persona.

¿Se deben introducir este tipo de juegos en la escuela?

¿Quién ha de ser el responsable de dicha tarea?

El Profesor de Educación Física puede colaborar en la transmisión de dichos juegos. A parte de impartir las clases de Educación Física es el responsable de la organización de diversas actividades en la naturaleza. En este tipo de actividades deben existir momentos de descanso en los cuales los juegos de interior pueden ser un buen contraste. Y no solamente en este tipo de actividades, si no también en todos los ratos de tiempo libre dentro de la escuela. Por lo tanto, el Educador Físico ha de proveer la inclusión de dichos juegos y sus posibles variantes, que también podrán crear los alumnos en función de su nivel y características.

A continuación se presenta un ejemplo, el Multi-escacs, creado a partir del juego del Ajedrez. Un tablero más grande, más piezas y más posibilidades de movimientos son las principales diferencias para conseguir un mismo objetivo.

(1). Se refiere, a los juegos en los que las coordinaciones finas y/o movimientos analíticos segmentarios adquieren gran importancia, o a los juegos en los que el movimiento corporal es mínimo y sólo constituye un medio para jugar.

EL MULTI-ESCACS

Es un juego derivado del Ajedrez, con la misma finalidad y con pequeñas variaciones en las reglas. Las principales diferencias son el tablero de juego, el número de piezas, las posibilidades de movimiento de las piezas y una pequeña dosis de azar.

El tablero de juego

El tablero se compone de 132 casillas cuadradas iguales, alternativamente claras y oscuras. Existen nueve casillas especiales que se diferencian de las demás por tener una superficie más elevada y por su papel en el juego. (Dibujo 1)

Las piezas

Al iniciar el juego, un jugador dispone de veinticuatro piezas claras (las piezas blancas) y el otro de veinticuatro piezas oscuras (las piezas negras).

Estas veinticuatro piezas son las siguientes:

Piezas de tamaño grande:

- 1 Rey.
- 1 Dama de triple movimiento.
- 2 Torres de triple movimiento.
- 2 Alfiles de triple movimiento.
- 2 Caballos de triple movimiento.

Piezas de tamaño pequeño:

- 1 Dama de doble movimiento.
- 2 Torres de doble movimiento.
- 2 Alfiles de doble movimiento.
- 2 Caballos de doble movimiento.

Piezas de tamaño indiferente:

- 9 Peones.

Así, se necesitan la mayoría de las piezas de dos juegos de Ajedrez de distinto tamaño.

Posición inicial de las piezas en el tablero (Dibujo 2).

El Icosaedro regular

Es la figura geométrica que se usa como dado para determinar los posibles movimientos de las piezas por las casillas especiales.

Consta de veinte caras planas formadas por triángulos equiláteros pintadas como sigue:

- 2 caras de negro.
- 2 caras con cuatro puntos.
- 5 caras con tres puntos.
- 5 caras con dos puntos.
- 6 caras con un punto.

Construcción (Dibujo 3).

Los movimientos de las piezas

Peones: Se mueven igual que en el Ajedrez.

Lugares de coronación de los peones (Dibujo 4).

Jugada especial: Cuando un peón está situado en la casilla anterior a la casilla especial central, a parte de los movimientos normales, puede saltar a la casilla posterior a la casilla especial central, siempre que esta última no esté ocupada por ninguna pieza.
(Dibujo 5)

Piezas de doble y triple movimiento: El movimiento normal de la pieza en Ajedrez es doblado o triplicado. Es decir, una jugada con una de estas piezas es la suma de dos o tres movimientos, según corresponda, de una pieza del Ajedrez. Veamos algunos ejemplos en el Dibujo 6.

Aclaración: No se puede matar al Rey con un doble o triple movimiento de alguna de las piezas.

Movimientos por las casillas especiales: Cualquiera pieza situada en una de estas casillas no puede ser matada.

Desde una casilla especial una pieza, excepto los peones, puede saltar a otra casilla especial libre si al lanzar el Icosaedro ha obtenido una puntuación que se lo permita.

Posibilidades de salto según la puntuación:

-Cara con uno, dos, tres y cuatro puntos: la puntuación indica el número de casillas especiales que una pieza puede saltar hacia la derecha o izquierda, empezando a contar desde la más próxima a la pieza que se desea mover. En cada casilla especial sólo puede haber una pieza. Ejemplo (Dibujo 7).

-Cara pintada de negro: indica que una pieza situada en cualquier casilla especial de los bordes del tablero puede saltar a la casilla especial central.

-Una pieza situada en la casilla especial central puede moverse a cualquier casilla especial de los bordes del tablero, sin necesidad de lanzar el Icosaedro para obtener una puntuación.

El enroque: Se puede realizar por la derecha o por la izquierda. Se mueve el Rey una casilla hacia la derecha o izquierda y se coloca la Torre correspondiente en la casilla que ocupaba el Rey. (Dibujo 8)

Aunque alguna pieza esté amenazando potencialmente alguna casilla de las utilizadas para efectuar el enroque, éste se podrá realizar igualmente. Como en el Ajedrez, el enroque no está permitido cuando la amenaza es directa. (Dibujo 9)

Antes de iniciarse en el juego real del Multi-escacs se puede establecer una progresión de la posibilidad de movimiento de las piezas:

1. Todas las piezas se mueven igual que en el Ajedrez.
2. Las piezas pequeñas se mueven igual que en el Ajedrez y las piezas grandes pueden hacer dobles movimientos.
3. Todas las piezas pueden hacer dobles movimientos.
4. Multi-escacs.

Desarrollo de la partida

Los dos jugadores deben jugar alternativamente y realizando un movimiento cada vez. El jugador que tiene las piezas blancas es el que ha de iniciar la partida.

En el Multi-escacs se aplica todo el reglamento del Ajedrez considerando las excepciones señaladas.

APLICACION PEDAGOGICA

La importancia pedagógica es la misma que la del Ajedrez pero a un nivel distinto debido a la mayor posibilidad de movimientos del Multi-escace.

Razonamientos lógicos, generalización y abstracción, actividad analítica y toma de decisiones, concentración, estrategia, creatividad e imaginación, etc.

Definir estas capacidades entra dentro de la dificultad de concretar qué capacidades de la persona se utilizan en juegos como el Ajedrez. Así, para reflejar la importancia pedagógica del juego presentado, se exponen unas frases (1,2 y 3) de algunos estudiosos del Ajedrez:

"En él el hombre encuentra un juego que en sus reglas y en la constitución de los campos de fuerzas refleja de una manera abstracta, pero pura y cristalina, las leyes fundamentales de la dialéctica, que son las leyes más generales de los movimientos de la naturaleza, de la sociedad y del espíritu".

"El Ajedrez es una eminente escuela de razonamiento conducida por medio de conclusiones lógicas".

"requiere aptitud para generalizar y abstraerse"

"El Ajedrez enseña a un jugador, mediante conclusiones lógicas, y partiendo de un punto dado, alcanzar resultados que ilustran el camino a seguir".

" la importancia pedagógica del Ajedrez: la educación por la exactitud científica y por la actividad analítica"

"Cada partida de Ajedrez bien jugada es el resultado combinado de estrategia y táctica".

"El Ajedrez representa en todos los casos modelos de conflictos reales de la sociedad".

" enseña a preparar exactamente una decisión, pasando mentalmente revista a todas las posibilidades disponibles".

"despierta la imaginación y la dirige".

"se considera como un modelo ejemplar para el estudio de la imaginación creadora del hombre".

"el papel decisivo de éste está en la imaginación creadora y en el razonamiento heurístico".

" el Ajedrez ayudaría a cada alumno a elaborar métodos exactos de razonamiento, tanto dialéctico como estratégico y táctico".

"La concentración, la influencia de la propia personalidad del jugador, las ilusiones ópticas, los grados de atención del juego, la influencia del tiempo disponible en cada jugada, el conocimiento de los defectos y virtudes del oponente; son problemas relativamente particulares del juego".

"En el tablero compiten hombres y no piezas de madera".

"Es una diversión intelectual que tiene algo de arte y mucho de ciencia".

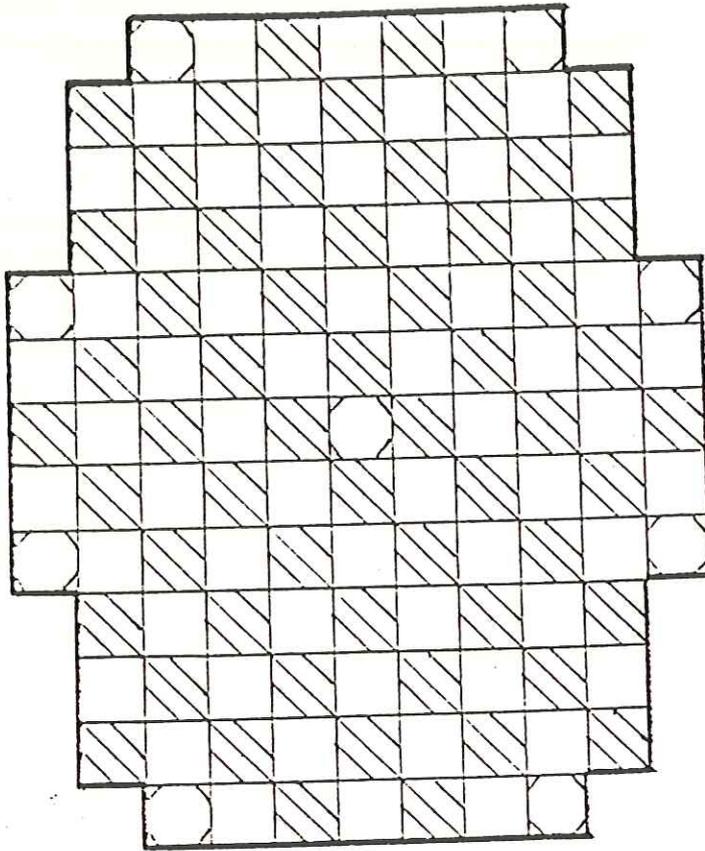
Como profesionales de la Educación Física debemos plantearnos otra pregunta:

¿Existe transferencia de estos juegos a las actividades de la Educación Física y Juegos Deportivos?

Puede existir transferencia en cuanto a la toma de decisiones en situaciones de no movimiento o poco movimiento; pero difícilmente existirá relación significativa con la ejecución de acciones en movimiento.

REFERENCIAS

1. CAPABLANCA. Lecciones elementales de Ajedrez. Edt. Ricardo Aguilera.
Madrid. 1976.
2. F.E.D.A. Reglamento del Ajedrez. 1974.
3. KROGIUS, N.V. La Psicología en Ajedrez. Edt. Martínez Roca. Barcelona.
2ª edición. 1972.
4. Libro de matemáticas de 7º de E.G.B. Editorial Anaya.



Casillas claras

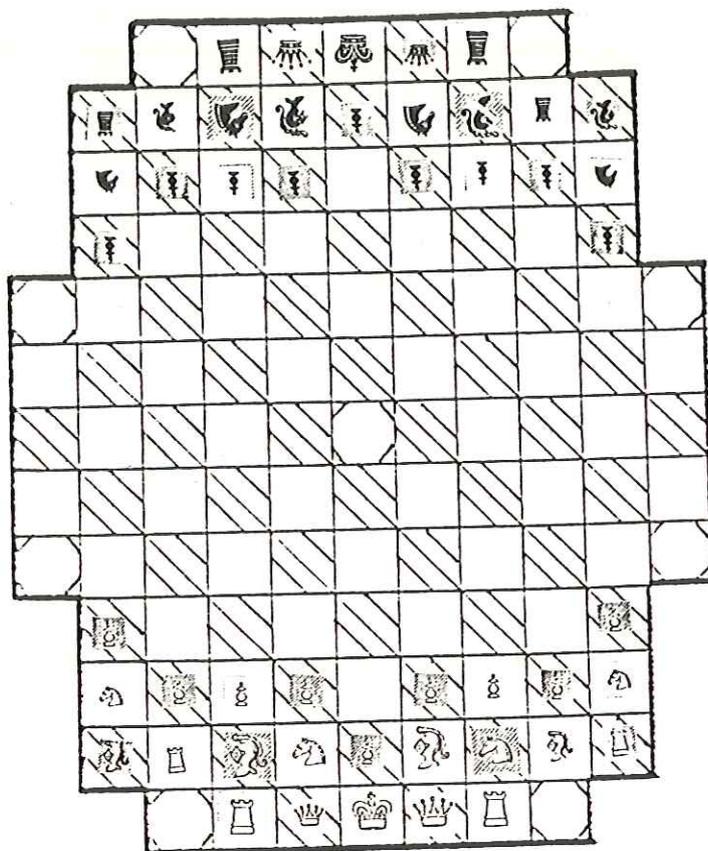


Casillas oscuras

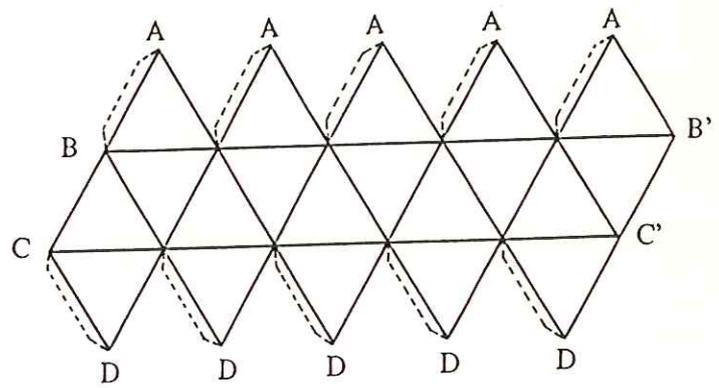
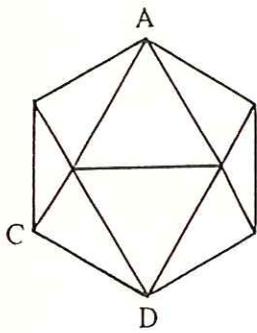


Casillas especiales

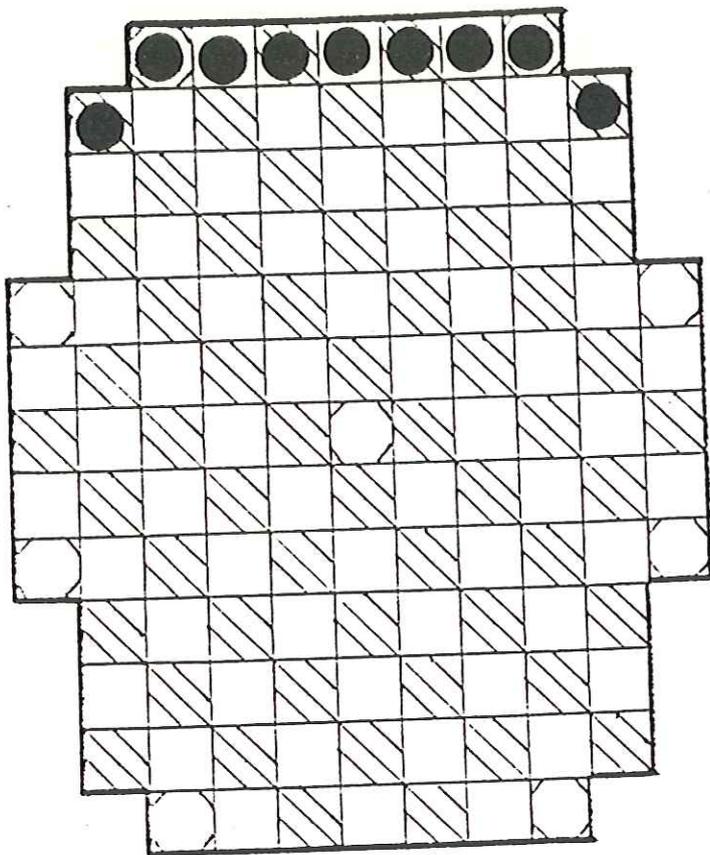
DIBUJO 1.



DIBUJO 2.

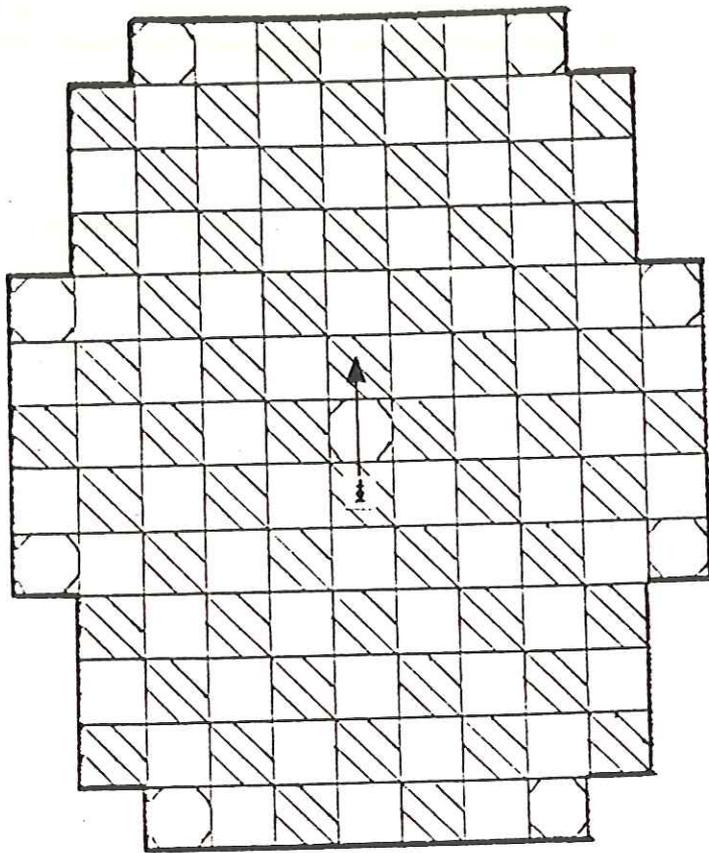


DIBUJO 3.

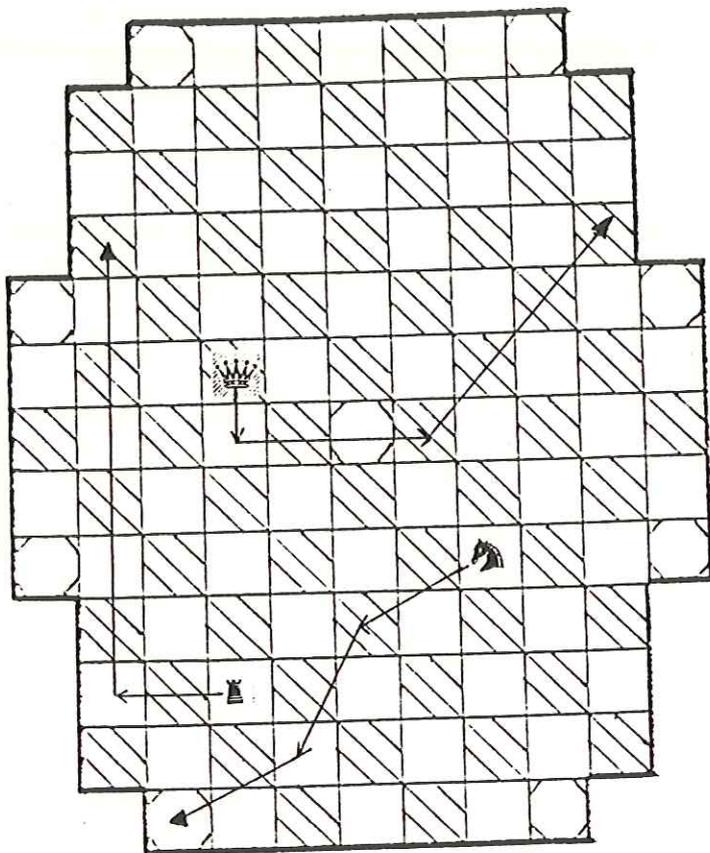


● Lugar de coronación de los peones.

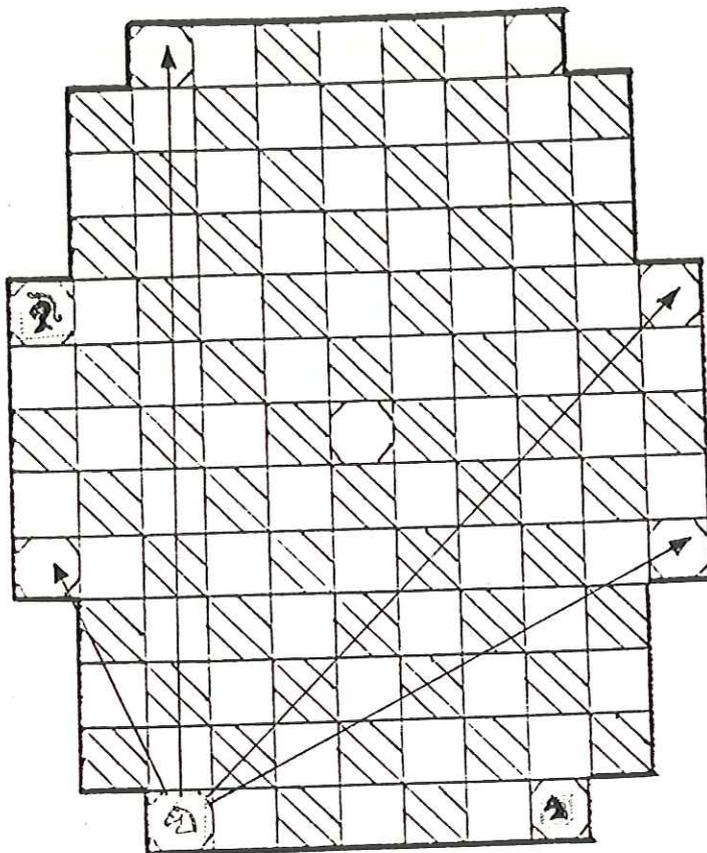
DIBUJO 4.



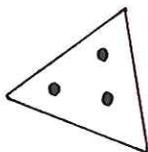
DIBUJO 5.



DIBUJO 6.

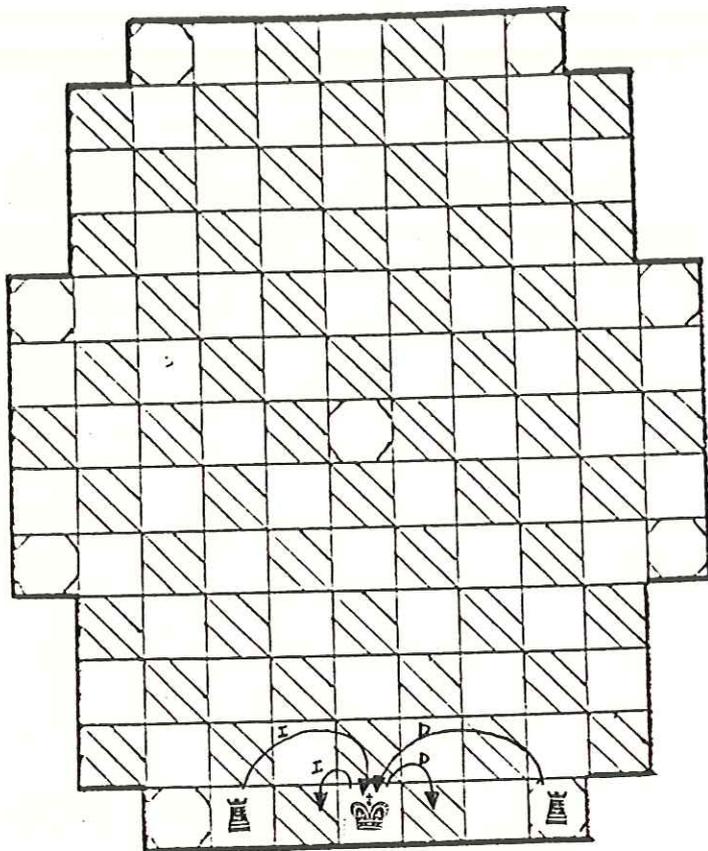


Si la puntuación obtenida al lanzar el Icosaedro fuera:

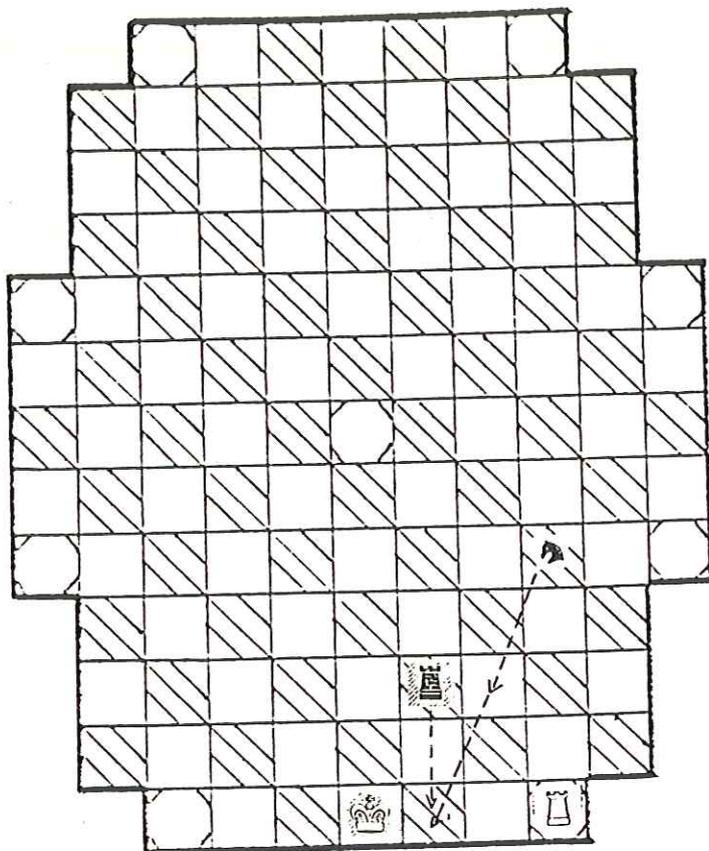


el Caballo de triple movimiento blanco podría saltar a los lugares indicados con las flechas.

DIBUJO 7.



DIBUJO 8.



La Torre de triple movimiento es la pieza que impide que el jugador blanco se pueda enrocar.

DIBUJO 9.