



*Tablero realizado en el Colegio Público Trabenco de Leganés para el Intercambio de 6º del año 2001-2003*

**DEFINICIÓN:** Juego de posición para dos personas del tipo "tres en raya", que se practica en el mundo entero. Es un juego originario de China. La palabra "yih" es un término chino genérico que designa a los juegos de mesa. Dentro de los juegos de estrategia es un juego de los llamados de alineamiento.

**DESARROLLO:** Se juega con un tablero como el que tenéis en la foto. También se puede jugar marcando el dibujo en el suelo. En Senegal (África) marcan el dibujo en el suelo de arena y las fichas son palitos que se hincan. En Ghana, también sobre arena, usan piedras como fichas.

Cada participante tiene 3 fichas. Por turnos, cada jugador/a va poniendo una ficha en los puntos del tablero donde se cruzan las líneas, procurando formar una línea recta con sus fichas. Al mismo tiempo, intenta evitar que el contrario haga línea con sus fichas. Cuando ya están puestas nuestras 3 fichas, se pueden mover por las líneas a los puntos adyacentes, si todavía nadie ha hecho un línea de 3. Gana quien consiga poner 3 fichas en línea.

Quien empieza tiene ventaja si pone su primera ficha en el centro, por ello los franceses tienen una regla que impide al primer@ empezar en el punto central. En Galicia tienen otra regla que exige al primer jugador/a poner su primera ficha en el centro, pero le impide moverla durante todo el juego.

A los niños y a las niñas éste juego les produce gran fascinación, seguramente porque es un primer paso para los juegos de estrategia de mayor complejidad. Es un juego que exige una planificación previa de la forma de jugar, lo que supone una predicción de los movimientos de su oponente y su anticipación o utilización de las jugadas del contrario

## UNA PROPUESTA PARA FABRICAR UN JUEGO DE YIH COMO EL DE LA FOTO

### NECESITAMOS:

- Un azulejo cuadrado, medidas aproximadas: 20 x20 cm.
- Pegatinas circulares. (aprox 19 mm de diámetro)
- Un rollo de cinta adhesiva del mismo color que las pegatinas.
- Una regla.
- Un trozo de fieltro del mismo tamaño que el azulejo. También vale otra tela parecida de paño, balleta..., (es para que el azulejo no raye las mesas). Lo mejor es ese fieltro adhesivo que venden en papelerías.
- Pegamento si el fieltro no es adhesivo (puede ser cola blanca).
- Un trozo de forro adhesivo transparente.
- 6 fichas. Pueden ser botones, piedrecitas...

Después de medir, marcar y cortar el fieltro, pégalo por la parte de atrás del azulejo.

Con la ayuda de una regla, copia en el azulejo el dibujo del tablero de la foto, marcando las líneas con un lápiz. Puedes empezar haciendo las líneas diagonales de esquina a esquina para que te sea más fácil. Una vez que ya tienes dibujadas con lápiz todas las líneas, toma las medidas de cada raya, y vete cortando las tiras de cinta adhesiva y pegándolas. Por último pega las pegatinas circulares, pon el plástico transparente ¡y a jugar!

### AGRANDANDO EL JUEGO

Nuestros amigos David Prieto y Javier Hidalgo, nos han enseñado algunos trucos para inventar juegos. Esta vez lo hemos metido en el *agigantador* y mirar lo que ha salido:

- Un tablero gigante que se puede pintar con un palo en la arena del patio, también podemos marcar los puntos con piedras, palos, chaquetas...
- Unas fichas gigantes: son neumáticos, y a la vez que se juega se hacen músculos. Como no teníamos a mano neumáticos, convencimos a nuestro@ amig@s para hacer de fichas. Son las únicas fichas del mundo que se mueven solas y opinan, lo más difícil es ponerse de acuerdo, pero también lo más divertido. El inconveniente mayor de este juego es el número de participantes: 6, pero si sois más o menos siempre se puede inventar algo, por ejemplo las fichas pegadas (dos personas abrazadas)...

---

## OTROS DATOS A TENER EN CUENTA

---

### FAVORECIENDO LAS RELACIONES INTERCULTURALES

- Se puede jugar sin necesidad de usar el lenguaje hablado.
- Al ser un juego muy popular y conocido en el mundo entero, puede ser familiar a personas de distintas culturas.

### LA INICIATIVA DE NIÑAS Y NIÑOS PUEDE ENTRAR EN:

- Enseñar como juegan ellos a este juego, o a otros parecidos.
- Preguntar en casa y contar después en el grupo, si en el país o región de origen de su familia se jugaba a este juego o a otros parecidos.
- Inventarse tableros y fichas con material de deshecho.
- ¿Ohhhhhh?... Niñas y niños dirán.

**PARTICIPANTES, NÚMERO Y EDADES:** 2, una pareja. En el "juego agrandado" 6. A partir de cinco años.

**ESPACIO Y MATERIALES:** Se puede jugar marcando el dibujo en el suelo o con un tablero. En las dos modalidades se necesitan objetos que hagan de fichas. Al ser un juego tranquilo es conveniente para interior, para exterior con clima cálido.

**DURACIÓN:** minutos. Depende de las habilidades de l@s jugadores/as

### FUENTES CONSULTADAS

- ✓ "Juegos con tablero y fichas. Estímulos a la investigación matemática. Robbie Bell y Michael Cornelius. Ed. Labor. 1990
- ✓ "El libro de los juegos" Boterman, Burrett, Van Delft y Van Splunteren. Ed. Plaza y Janes. 1989
- ✓ "Xogos infantiles de Galicia". Arturo Romaní. Ed. Follas Novas. 1979
- ✓ Capítulo Juegos de estrategia elaborado por Vicente Gómez para el libro: Actividades Lúdicas. El juego, alternativa de ocio para los jóvenes. Asoc CIRCE. Dirección General de Juventud de la C.A.M. Ed Popular 1995.