

GOLJEDREZ

OBJETIVO	GOLJEDREZ es un juego colectivo en el que participan dos equipos con el objetivo de anotar un gol en la portería contraria por medio de diferentes tipos de acciones: pasar, patear, golpear, lanzar... Para ello cada participante desempeña un papel similar a las piezas del ajedrez, desarrollando acciones específicas según el rol asignado.	
HISTORIA	GOLJEDREZ nace como proyecto de desarrollo de un nuevo deporte alternativo durante el curso 2021-22 en el Colegio Albariza de Jerez de la Frontera. Ha sido diseñado por el alumnado de 5º de Primaria junto con su profesor de EF, Luis Mª Pérez Fernández. A partir de la idea de diseñar una actividad colectiva en la que cada participante pueda desempeñar varios roles diferentes durante el juego, y así repartir las funciones y responsabilidades en el mismo, se hicieron ensayos y un desarrollo gradual de los diferentes papeles que cada jugador/a debe desempeñar durante el juego: rey, dama, alfil, caballo, torre y peones.	
MATERIAL - TERRENO DE JUEGO	1 pelota de plástico o de voleibol. Petos. Lo ideal es que en cada peto aparezca la inicial de cada pieza del ajedrez (R, D, A, C, T, P). Pista de balonmano o fútbol sala (o similar).	
 PRINCIPALES REGLAS 	✓ Al comienzo de la partida se sortea qué equipo será "blancas", para iniciar el saque: "Apertura". ✓ Sacará cualquier peón o caballo, haciendo un golpeo hacia el otro campo, y teniendo que esperar que alguna "pieza" (peón o caballo) del equipo negro le devuelva la pelota, simulando los turnos de una apertura en ajedrez. Es entonces cuando "comienza la partida". ✓ Por medio de golpeos y pases los equipos deben llevar la pelota hacia el Rey, que está colocado en la portería contraria. ✓ Cuando un equipo consiga meter la pelota en la portería, se considerará Jaque. A continuación, la pieza que ha metido la pelota realizará un tiro (penalti) en la modalidad "a tiro perdido": si entra es Jaque mate y se cuenta un punto (gol); si falla o la para el portero se anula la jugada y saca el Rey. ✓ Jaque de caballo. ✓ Todos los toques con el pie, excepto los caballos, se consideran falta. ✓ Cuando el balón salga fuera sacará cualquier pieza del equipo contrario a la última que haya tocado el balón (excepto el rey, que no saca de banda). ✓ "A la caja": se realiza un tiempo muerto y hay cambio de roles. No se puede repetir rol. ✓ En las faltas sólo pueden estar dentro del área la torre y el rey.	
MOVIMIENTOS ESPECIALES DE LAS "PIEZAS" 	✓ - Rey: hace de portero. Puede coger, golpear y patear la pelota con todo su cuerpo. Sus movimientos se reducen al área de portería. ✓ - Reina: se puede mover por todo el campo, excepto dentro de las áreas (propia y rival). Puede coger y golpear la pelota, excepto con los pies, hasta X veces. ✓ - Alfil: se puede mover por la mitad del campo (un alfil en cada medio campo), no dentro de las áreas. Solo pueden golpear la pelota, pero hasta en 3 ocasiones (3 toques). ✓ - Caballo: se puede mover por todo el campo excepto en las áreas (propia y rival). Puede desplazarse botando la pelota. Puede hacer jaque golpeando la pelota con las manos. Es la única pieza (exceptuando al rey) que puede golpear la pelota con los pies, para realizar saques de córner o tirar un jaque mate (área grande). ✓ - Torre: se puede mover por todo el campo, incluida área propia. Solo puede golpear la pelota una vez con las manos (1 toque) En defensa se puede colocar una torre (solo una) junto al portero para defender (solo golpear con las manos). ✓ - Peón: se puede mover por todo el campo, incluido el área rival (no la propia). Solo puede golpear la pelota una vez con las manos (1 toque).	

Para más información:

<https://sites.google.com/colegioalbariza.es/goljedrez/principal?authuser=0>

LUIS Mª PÉREZ FERNÁNDEZ