



Programa de los talleres de juegos tradicionales chinos: *mahjong* **Curso 2025-2026**

El Instituto Confucio de la Universidad de Granada tiene el placer de organizar el taller cultural de *mahjong*.

Por medio de dicho taller, se dará a conocer a los estudiantes las historias y normas de dicho juego, así como fomentar el interés por la cultura china y, en concreto, por los juegos de mesa tradicionales de China.

Profesorado: Zhang Peng, Zhou Cuijun.

Edad mínima: 14 años.

CALENDARIO DE CLASES Y TEMARIO DETALLADO DEL CURSO 2025-2026

TODAS LAS EDICIONES INCLUIRÁN LOS MISMOS CONTENIDOS

Sesiones y contenidos específicos

Sesión 1 (2 horas cada sesión)

- Historia y origen del *mahjong*.
- Diferencias entre las variantes del norte y del sur del *mahjong* -en el taller se explica el funcionamiento de la variante del norte-.
- Presentación de las fichas:
 1. El *mahjong* y los dados.
 2. Presentación de las fichas que tienen caracteres chinos.
 3. Presentación de las fichas enumeradas (las del carácter “万”, las de círculos y las de bambú).
- Normas del juego:
 1. Los turnos.
 2. Mezclar las fichas.
 3. Colocar las fichas
 4. Repartir las fichas.
 5. Cómo jugar:
 - A. El comodín.
 - B. *Chi* (acción de quedarse con la ficha que ha utilizado un jugador para formar una secuencia de tres fichas).
 - C. *Peng* (acción de quedarse con la ficha que ha utilizado un jugador para formar un grupo de 3 fichas iguales)
 - D. *Gang* (acción de quedarse con la ficha que ha utilizado un jugador para formar un grupo de cuatro fichas iguales).
 - E. *Ting* (situación en la que tan solo falta una ficha para ganar).
 - F. *Hu* (obtener la victoria).
 6. Recuento de puntos.
- Práctica.

Sesión 2 (2 horas cada sesión)

- Repaso.
- Práctica.
- Victorias especiales:
 1. Ganar con siete pares de fichas iguales.
 2. Ganar tras conseguir 4 *peng*.
 3. Ganar tras conseguir 4 *gang*.
- Prácticas asistidas.

Sesión 3 (2 horas cada sesión)

- Competición de *mahjong*.