



Jaque lector

Animación verano 2001
Memoria material

Biblioteca Municipal
Peñaranda de Bracamonte

Ayuntamiento de:
Peñaranda de Bracamonte

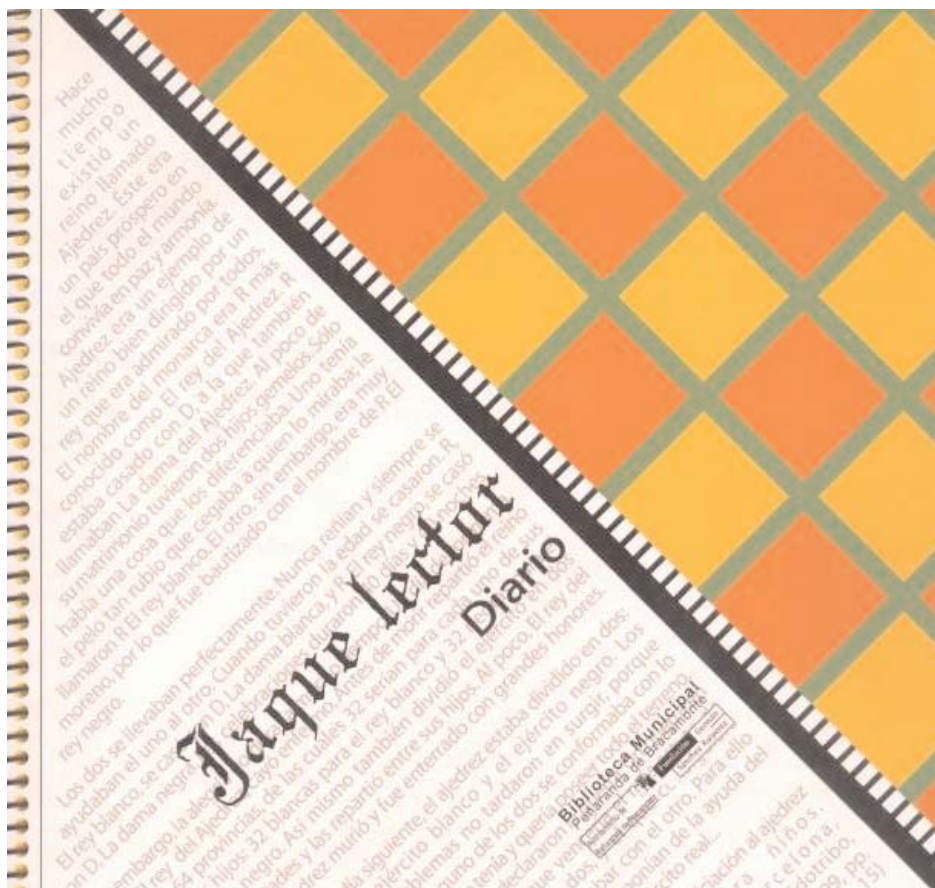


Fundación Germán
Sánchez Rodríguez

El primer día de la animación, explicamos a todos los niños las normas que iba a tener este importante torneo de ajedrez que duraría algo más de un mes.

Ganarían piezas del tablero gigante a medida que leyeran los libros propuestos en la guía de lectura. Para demostrar que la prueba la habían superado, tendrían que contestar a una serie de preguntas relacionadas con los libros y anotar en un diario de lectura qué miembro del equipo había conseguido la pieza.

Cada equipo tenía un diario de lectura. Se trataba de un cuadernillo en el que se anotarían tanto los libros leídos como las actividades que a lo largo de los días fueran llevando a cabo los niños.



Los diarios de ambos equipos eran iguales, sólo les distinguía la contraportada que era de color negro para el equipo de negras y de color blanco para el equipo de blancas.

Cada semana se centró en una pieza distinta del ajedrez, llevando a cabo actividades relacionadas con dicha pieza.



La semana de los peones



Material para las actividades:

A RITMO DE PEÓN (Dictado)

Anteayer llovió en la villa donde estaba la chayotera cuyo fruto se asemeja a los pepinillos.

Cayo tuvo que andar muchas yardas hasta llegar a la villa. La aya que le cuidaba cuando era niño vivía allá. Hubiera querido llegar con una yanta de bueyes unidos por el cuello a un yugo, pero uno de los bueyes tenía la yugular llena de yodo porque se cayó en un yacimiento de llanca. Se había hecho una llaga y como había llovido se le llenó de yerba al yacer en el suelo.

Un villano al verle llegar le llevó la yema de un haya cuyas hojas tenían el borde denteado. Como estaban en ayunas, Cayo le invitó a comer callos, pescadilla con mayonesa y repollo, y una molleta que llevaba en un cestillo. De postre tomaron yogur y natillas.

Ya estaban llegando a la raya del pueblo cuando un rayo cayó desde el cielo. El villano llevaba una malla que le había regalado un amigo maya nacido en Yucatán. Al alcanzarles el rayo, de la malla salió una llama tan llamativa que pudo ser vista por la mayoría de los plebeyos que se hallaban en esa llanura.

El peón del rey de negras. El grupo musical Mecano compuso un tema dedicado a esta figura del ajedrez. Del mismo modo, cada uno de los dos equipos ha inventado su tema pero esta vez lo dedicaremos al peón del rey de blancas.

Equipo de blancas

Peoncito blanquecito
juega alegre, juega,
no te canses de jugar
que esta es tu semana.

El peón es muy valiente,
porque del ajedrez es pariente.
Siempre juegan unidos
son lo mejor del equipo

Peoncito blanquecito
juega alegre, juega,
no te canses de jugar
que esta es tu semana.

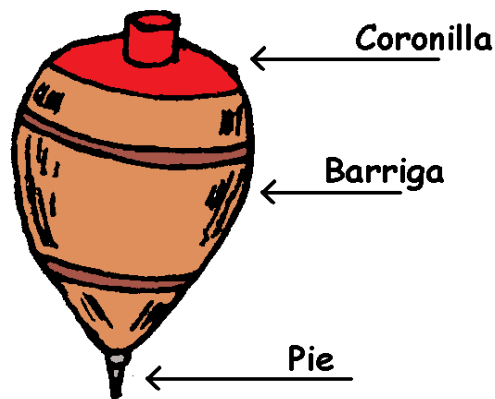
Equipo de negras (con música de *Cacho a cacho* de Estopa)

Al peón blanco le salta una bala,
le da en la boca quitándole un diente.
El peón blanco se queda sin una lente
se puso los zapatos para jugar a los bolos,
fue a buscar a su amigo en el primer autobús.
Vamos a ganarlos porque somos los mejores,
somos mejores en todo, no nos lo neguéis.
Quedaron 7 a 5 ganando los negros
que pena, macho, nos han ganado
pero no nos importa porque mañana los ganamos.
Al día siguiente no pasó nada
porque quedaron empate.

Cam-peones

El peón o la peonza es un juguete con un cuerpo de forma cónico, circular o oval, a menudo hueco, con una punta o clavija que gira o da vueltas. El peón se pone en movimiento, ya sea haciendo girar rápidamente el mango entre las manos o enrollando un hilo alrededor de la parte superior y tirando con un golpe seco.

Es un juego popular que casi todos los niños conocen, pero pocos practican. En nuestra semana de peones quisimos reservar una mañana para este juego y enseñar a los niños varios trucos para bailar el peón.



Antes de irnos al parque infantil de la localidad a jugar, les mostramos algunas páginas que recoge la red acerca de este juego para que fueran conociendo términos que iban a escuchar.

<http://www.arrakis.es/~msampayo/inicioNetscape.htm>

<http://www.terra.es/personal2/fercar/webesp.htm>



La semana de las torres



Torres famosas



Torre del Oro



Torre de Hércules



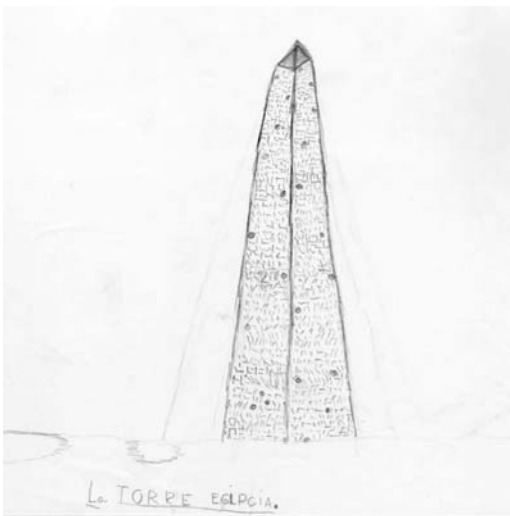
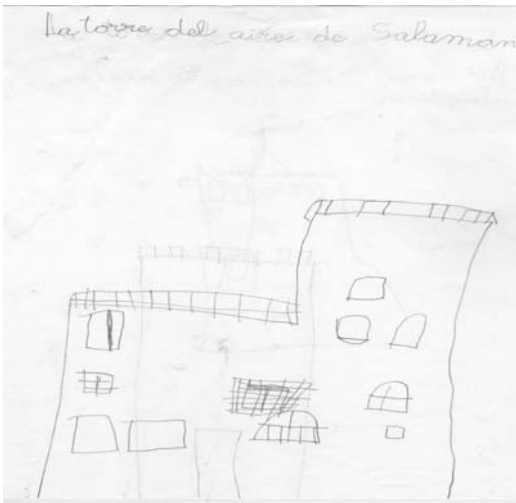
Torre de Pisa

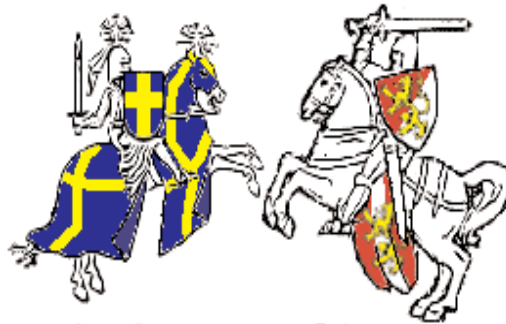


Torre Eiffel

Durante la semana de las torres, les mostramos a los niños algunos ejemplos arquitectónicos de torres famosas. Ellos tuvieron que buscar documentación tanto en los libros cómo en la red para hacer dibujos de otras torres famosas.

Algunos de ellos son los que mostramos a continuación:





Heráldica Española

Torres es también un apellido castellano cuyo escudo está representado en heráldica con cinco torres. Ofreciendo a los niños las siguientes páginas, tuvieron que buscar en la red los escudos de sus apellidos.

AAIH-CEIH (<http://www.ceih.com/>)

Centro Español de Investigación Heráldica

Anillo de Genealogía Hispana (<http://www.elanillo.com/>)

Cientos de enlaces útiles que te ayudarán en la búsqueda de tus antepasados.

Blasón Virtual. (<http://blason.virtualave.net/>)

Heráldica en la Red Heráldica Española e Iberoamericana. Amplia base de datos con información.

Genealogía española (<http://www.ldelpino.com/geneal.html>)

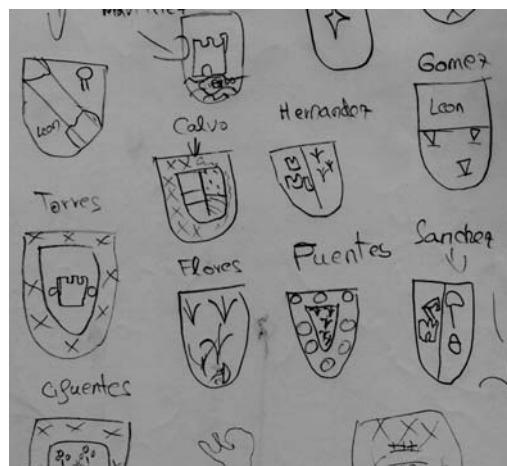
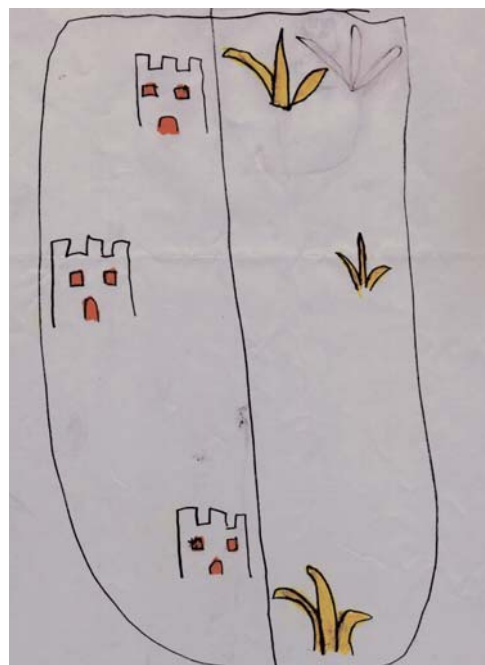
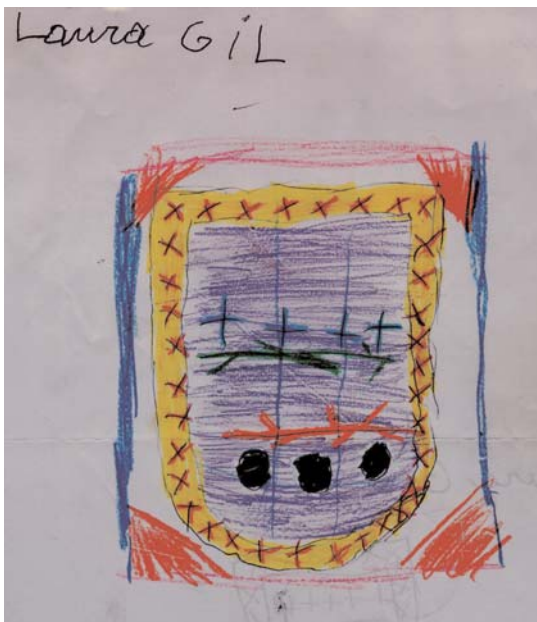
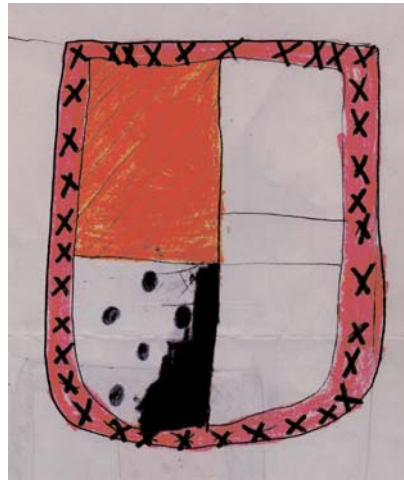
Todo sobre la genealogía de apellidos españoles.

Heráldica española (<http://usuarios.lycos.es/Virgosoft/index.html>)

Página personal y gratuita de escudos de armas españoles.

Lista de los cuarenta apellidos españoles más comunes

([http://www.ociototal.com/recopila2/\(aficiones/apellidos.html](http://www.ociototal.com/recopila2/(aficiones/apellidos.html))



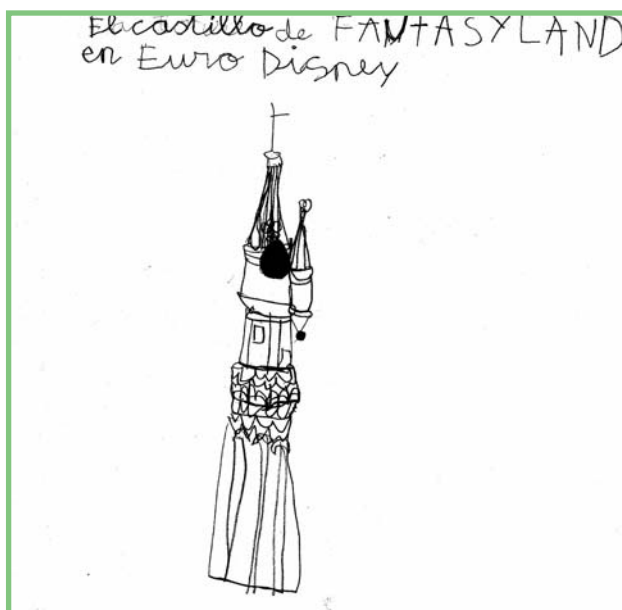
Torres de castillos



Al tener las torres de ajedrez forma de castillo, nos pareció oportuno que los niños conocieran algún castillo famoso. Para ello salieron a la calle a hacer una encuesta en la que preguntaban a la gente por el nombre de castillos conocidos. Una vez recopilados los datos obtenidos, tenían que dibujar alguno de ellos.

Las respuestas a las encuestas fueron las siguientes:

Castillo de la Mota (Medina del Campo), Castillo de Coca (Segovia), Castillo de Peñafiel, Castillo del Alcázar, Castillo de Pedraza, Castillo de San Javier (Navarra), Castillo de Trujillo (Cáceres), Castillo de Windsor (Inglaterra), Castillo de Frías (Burgos), Castillo de Buitrago (Madrid), Castillo de Olite (Navarra)...



El movimiento de la torre

Teníamos la curiosidad de saber si la gente conocía el juego del ajedrez y tenía nociones de los movimientos de cada pieza. Por ello, aprovechamos la semana de las torres para salir a la calle y preguntar por el movimiento de la torre en el juego de ajedrez. Las encuestas dijeron lo siguiente:

Al igual que el alfil, la torre puede recorrer largas distancias, para trabajar en pleno rendimiento.

Las torres son las fortalezas que defienden y atacan por las filas y columnas sin saltar por piezas contrarias o propias.

Está situada en el primer cuadro de la derecha del tablero y de la izquierda. Se mueve desde el primer cuadro al octavo.

Las torres son una defensa. Atacan muy bien. Son las fortalezas y castillos. Defienden y atacan por columnas y filas. No pueden saltar por encima de otras piezas.

La torre es una pieza de largo alcance: recorre grandes distancias de un solo movimiento. Las torres no se deben sacar en el juego demasiado pronto porque si lo haces pones en dificultad al equipo. .

Las torres tienen como misión defender a su rey. Son fortalezas para atacar al contrario y defender a su rey, recorriendo filas y columnas del tablero, no pudiendo saltar por encima de otras piezas, sean propias o contrarias.

Hay dos torres por bando. Al principio del juego están colocadas en las esquinas del tablero. Suelen ser las últimas en entrar en combate pero, cuando lo hacen, se convierten en un arma de ataque muy eficaz. Van detrás de la reina en importancia.



La semana de los caballos y los alfiles



ENCUESTA

Buenos días: En la biblioteca estamos haciendo actividades acerca del ajedrez y tenemos ciertas dudas con una de las piezas que forman el juego ¿nos podría ayudar?

- ¿Qué es un alfil?

.....
.....
.....
.....

- ¿Conoce sus movimientos?

.....
.....
.....
.....

- ¿Cree que puede haber alfiles malos y buenos?

.....
.....
.....
.....

- ¿Cree que el alfil tiene alguna relación con los obispos?

.....
.....
.....
.....

- Si tuviera que darle una puntuación entre 1 y 10 respecto a su importancia en el ajedrez ¿qué le daría?

.....
.....
.....
.....

Gracias por su colaboración

Hipi-cuentos

El alfil Manolín

Manolín era un alfil
blanco y de marfil.
Vivía en un tablero de ajedrez
en la provincia de Jerez.
Su vecino era un caballo
que no cometía ni un fallo.
Cuidaba de los peones
para que fueran campeones.
Un día Manolín
de la reina se enamoró
pero él sólo era un alfil
y el rey le encarceló.
Manolín en la cárcel
lloraba sin parar
y el pobre rey le dijo
que para ser libre
tendría que jugar.
Manolín aceptó
y al tablero salió
dispuesto a jugar
y también a ganar.
Las blancas empezaron
llevaban buen juego
y vieron un peón
de un color nuevo.
¿Qué color era? preguntaron todos
Es verde, dijo el caballo.
Es del color de la hierba de mayo.
Una torre era roja
y el rey amarillo.
¡Qué colores tan bonitos!
Manolín para ganar
trazó un plan.

Salió en diagonal
siempre en su color.
Se cargó a cinco peones
la torre roja y otro peón.
Ahí está el rey,
pensó Manolín
debo matarle
y seré libre al fin.
El rey era azul
y Manolín en diagonal
pensó en su nuevo plan.
Acechó a la reina,
el rey la protegió
y aprovechando el momento
Manolín se le cargó.
El rey blanco, muy contento
a Manolín perdonó
porque con mucha valentía
la partida ganó.
(Equipo de negras)

El alfil Catalín

Érase una vez un alfil que se llamaba Catalín. No tenía novia. Primero fue en diagonal y pasó por todo lo que podía ser diagonal.

Después visitó el color azul, el verde y el amarillo, pero en ninguno de estos colores dijo nada. Pensó y pensó.

¡Ojala pudiera visitar el color rojo! fue lo primero que dijo. Como el rojo era el color del amor, llevó unas flores rojas a casa de la reina Julieta. Julieta le dió besos hasta que se cansó. Catalín quedó impresionado. Catalín y Julieta decidieron casarse. Tuvieron 8 hijos. Todos ellos se llamaron Peones y de vez en cuando jugaban juntos al ajedrez.

(Equipo de blancas)

El alfil y sus amigos de campaña se han ido

En un monasterio hace mucho tiempo, había dos monjes, uno negro como el alquitrán y el otro albino como la nieve.

Siempre tenían problemas. Un día el monje negro se fue y se alistó en el ejército del rey negro que en aquel tiempo estaba en guerra con el rey blanco que no tenía soldados, pues siempre había sido pacífico, así que el monje blanco fue a ayudar a su rey, el magnífico rey blanco.

Para llegar al palacio tenía que atravesar una grandísima y verde selva con árboles con frutos rojos como el sol del atardecer.

El cielo azul de toda su vida ya no se veía a causa de los frondosos árboles. Los amarillos rayos del sol se filtraban por los huecos de las hojas.

A los dos días comía frutos y bebía agua de algunos lagos, oyó un rugido. Era un tigre que se enfrentaba a dos jinetes pero se veía que llevaban las de perder y corrió a ayudarles. ¡Qué cosa más curiosa! Se había movido en diagonal para llegar.

-Yo te ayudaré- y mató al tigre

Los dos se fueron juntos al castillo del rey pues tenían la misma meta. El monje ayudó a los jinetes a curar sus heridas.

Y así fue encontrándose dos torres, ocho soldados o peones con la misma meta.

Un buen día llegaron a la ciudad blanca. Allí encontró un monje igual a él que le retó. El monje blanco resultó ganador y el monje que le retó, le siguió.

Llegaron al palacio donde Su Majestad el rey blanco dijo:

Jinete: Caballo serás

Torre: Igual te quedarás

8 soldados: Peones os llamarán

Alfiles: Os moveré en diagonal y todo lo que queráis podréis avanzar.

El campo blanco y negro era y un alfil en un color y otro en el otro, al rey negro consiguieron matar.

(Equipo de blancas)

La doma del caballo

El caballo ha necesitado muchos ejercicios de doma para que al final consiga moverse con movimiento de L. Nosotros también necesitamos domar la L. Cada equipo debe escribir nombres de animales que lleven ese nombre. El equipo que más nombres escriba será el que mejor aprenda el movimiento.

Escribieron una enorme lista de nombres ambos equipos, quedando ganador el equipo de blancas al conseguir 271 nombres frente al de negras que consiguió 246 nombres de animales con L.

Llama	Camello	León	Pelícano
Lobo	Loro	Gallo	Gallina
Koala	Antílope	Lemur	Caballo
Murciélago	Ballena	Ardilla	Delfín
Cocodrilo	Gorila	Albatros	Colibrí
Verdecillo	Paloma	Águila	Flamenco
Grillo	Lagarto	Lagartija	Saltamontes
Galápago	Milpiés	Alce	Antílope
Jabalí	Elefante	Pavo Real	Leopardo
Lince	Lechazo	Lechón	Lechuza
Cachalote	Fulmar	Alcatraz	Petrel
Águila	Anguila	Angula	Lubina
Lamprea	Pez candil	Rodaballo	Grulla
Lucio	Salmón	Foca Fraile	Langosta
Luciérnaga	Almeja	Oso Polar	Calamar
Lapa	Pulga	Caracol	Mirlo
Golondrina	Liebre	Jilguero	Alazán
Jabalina	Gavilán	Halcón	Salamandra
Faisán Real	Bulldog	Armadillo	Paloma
Saltamontes	Frailecillo	Lechuza	Salmonete
Pulpo	Coral	Caballa	Rodaballo
Pollo	Polla de agua	Suslik	Coballa
Gacela	Mejillón	Mandrill	Camello
Dálmata	Búfalo	Alondra	Quetzal
Culebra	Salmón	Bacalao	Lirón
Jurel	Lucio	Abubilla	Palometa



La semana del rey y la dama



A PASO DE REY

Teniendo en cuenta el movimiento del rey en el ajedrez, los niños deben descubrir los refranes ocultos

EL	EN	REY	Y	PEÓN
A	EL	CA	VAN	AL
JE	DREZ	JON	MO	MIS

"En el ajedrez el rey y peón van al mismo cajón"

NO	JE	REY	SIN	DE	LO
A	GA	Y	CON	SU	PIER
LO	NA	NO	YO	SE	JO

"Rey sin consejo pierde lo suyo y no gana lo ajeno"

TE	DE	TRAS	AL
HA	LAN	REY	DE
CA	GO	MA	POR
A	TO	Y	TO

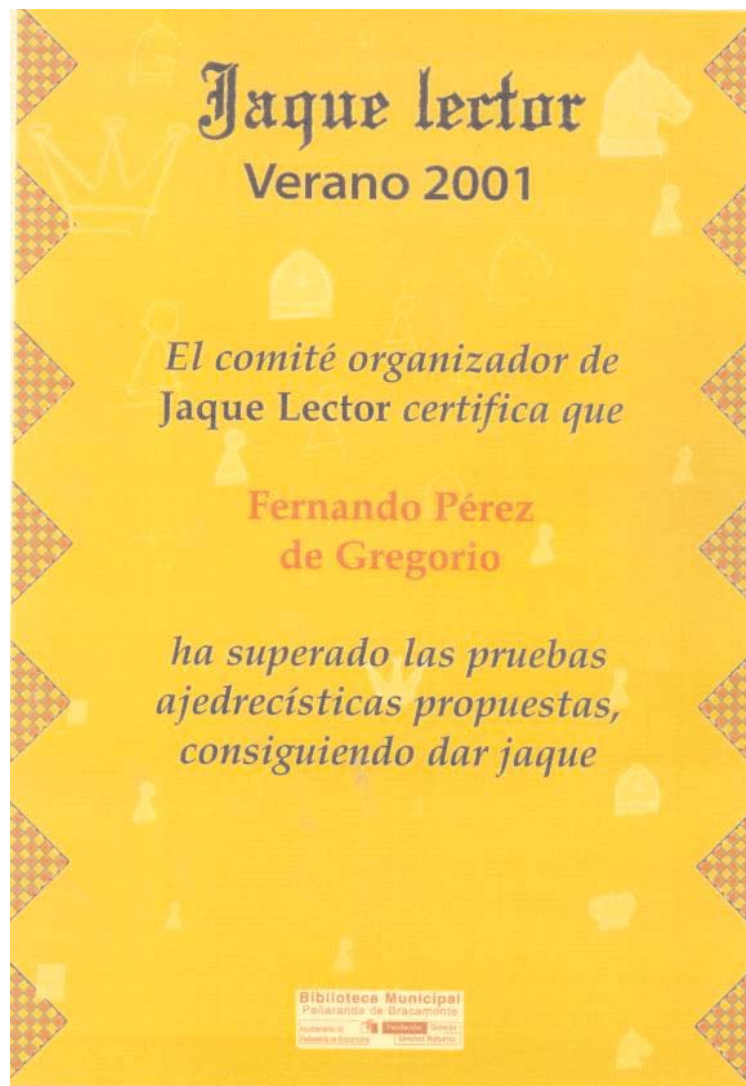
"Delante hago acato y por detrás al rey mato"

PALÍNDROMOS

Amad a la dama es un palíndromo, es decir, una frase que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda. Los niños deben buscar palíndromos de ese tipo.

ADÁN NO CALLA CON NADA
ADÁN NO CEDE CON EVA Y YAVÉ NO CEDE CON NADA
A LA MANUELA DALE UNA MALA
ALÍ TOMÓ TILA
A MERCEDES ÉSE DE CREMA
AMO LA PACÍFICA PALOMA
AMOR A ROMA
ANA, LA GALANA
ANA LA TACAÑA CATALANA
ANA LAVA LANA
ANA LLEVA AL OSO LA AVELLANA
ANA MIS OJOS IMANA
ANITA LAVA LA TINA
ANULA LA LUZ AZUL A LA LUNA
ARDE YA LA YEDRA
ASÍ LE AMA ELISA
ATAR A LA RATA
A TI NO, BONITA
DÁBALE ARROZ A LA ZORRA EL ABAD
ÉCHELE LECHE
ELLA LE DARÁ DETALLE
ESE BELLO SOL LE BESA
EVA USABA RÍMEL Y LE MIRABA SUAVE
ISAAC NO RONCA ASÍ
LA RUTA NATURAL
LA RUTA NOS APORTÓ OTRO PASO NATURAL
LUZ AZUL
OBESO, LO SÉ: SÓLO SEBO
O DOLOR O LODO
OIRÁS ORAR A ROSARIO
OJO ROJO
O REY O JOYERO
ROBABA ORO A BABOR
SÉ VERLA AL REVÉS
SOMOS O NO SOMOS

Tras superar las pruebas, todos los niños participantes recibieron un diploma como recuerdo de un verano ajedrecístico.



Para más información:

María González Sánchez: magonzalez@fundaciongsr.es

Florencia Corrión: fcorrión@fundaciongsr.es