



Jaque lector

Animación verano 2001
Memoria actividades

Biblioteca Municipal
Peñaranda de Bracamonte

Apadrinamiento de:  **Fundación Germán**
Peñaranda de Bracamonte: **Sánchez Ruizpérez**

Índice:

1. Con los niños

A. Objetivos: *Una batalla lectora*

B. Desarrollo: *Las actividades*

1. *La semana de los peones*

2. *La semana de las torres*

3. *La semana de los caballos y los alfiles*

4. *La semana del rey y la dama*

5. *La batalla final: negros contra blancos*

C. *Participantes*

2. También para adultos

3. Ambientación y distribución de material

4. El rey de los cuentos en la Bibliopiscina

1. Con los niños

A. Objetivos: Una batalla lectora

En más de una ocasión el ajedrez ha estado presente, de manera colateral, en alguna de las actividades realizadas en la Biblioteca. Dado el gran interés mostrado por parte de los niños hacia este tema, en octubre de 2000 se incorporó el ajedrez como un servicio más de la Sala infantil y se programaron cursos de ajedrez para todas las edades. Asimismo el ajedrez se convirtió en el protagonista de nuestra animación de verano, la animación del año en la que se invierten más recursos, tanto materiales como humanos, y que se oferta a niños entre 6 y 13 años.

Con la pretensión de que los niños *leyeran jugando al ajedrez o jugaran al ajedrez leyendo*, se programó una serie de actividades en las que se combinaron la lectura y la diversión.

Por una parte se seleccionaron unos títulos, que aparecerían en **una guía de peones lectores** (<http://www.fundaciongsr.es/documentos/guias/ajedrez/default.htm>) y que los niños tendrían que leer para conseguir las piezas que componen el tablero de ajedrez. Se originó así una batalla lectora que enfrentó a dos equipos (el equipo de los blancos contra el de los negros) cuyo objetivo sería conseguir un ejército completo formado por 6 clases de combatientes (peones, alfiles, torres, caballos, reina y rey), sumando al final las 16 piezas que componen cada color en el ajedrez.

Cada mañana, a las 11 h, se comenzó la animación con una apertura (open) en la que tenían que demostrar si habían leído o no los libros de la guía. Mediante un juego de preguntas acerca de los libros podrían defender su posición. Tras el open se dió paso a las actividades más lúdicas programadas para cada día. A partir de las 13 h, los niños jugaron al ajedrez.

B. Desarrollo: Las actividades

Contamos con cinco semanas para llevar a cabo la animación, las cuatro primeras dedicadas a las figuras del ajedrez y la última para la celebración de un campeonato de ajedrez entre los equipos.

1. La semana de los peones (del 16 al 20 de julio)

El peón del rey de negras: El grupo musical Mecano compuso el tema *El peón del rey de negras*. Ésta fue la canción que escuchamos toda la mañana mientras cada equipo inventó otro tema dedicado al peón del rey de blancas. Pusieron la melodía que más les gustó pero la letra debía ser inventada. Les ofrecimos instrumentos de la Escuela de música para que pudieran aportar más ritmo a sus composiciones.

Cam-peones: Intentamos ser unos auténticos CAM-PEONES en el juego del peón. Salimos a la plaza y aprendimos diferentes tiradas que se pueden realizar con una peonza.

Peón coronado: Cuando el peón alcanza la octava fila del tablero puede conseguir ser cualquier pieza. Se dice entonces que el peón se ha coronado. Cada niño debía leer un libro recomendado para 8 años para poder ser coronado. Representaron lo que querían ser mediante mímica y el equipo contrario tuvo que adivinarlo.

A ritmo de peón: El peón en el tablero de ajedrez realiza movimientos en forma de Y. Hicimos un dictado común a los dos equipos cuyo texto estuvo plagado de palabras con las letras y y la //.



2. La semana de la torres (del 23 al 27 de julio)

Torres famosas: La torre de Pisa, La torre Eiffel, La torre de Hércules, La torre del oro, La torre de la Iglesia de Peñaranda, La torre del reloj de Chinchón, La torre de Espantaperros en Badajoz, La torre de la Catedral de Salamanca... son algunas de las torres que, aparte de las de ajedrez, mejor conocemos cada uno de nosotros. Hicimos dibujos de estas famosas torres, buscando documentación entre los libros de la biblioteca.



Torres y torres: Torres es también un apellido castellano cuyo escudo se representa en heráldica mediante 5 torres. Con ayuda de internet buscaron el escudo del primer apellido y lo dibujaron en una hoja. Cada equipo dispuso de un ordenador conectado a internet para realizar las búsquedas.

Sumando torres: El movimiento de la torre en ajedrez se representa con el signo +, que es el signo de la suma. Sumamos puntos a nuestras nociones de ajedrez leyendo en voz alta los libros que trataban de este tema.

Torres de castillos: Las torres de ajedrez tienen forma de castillo, por eso a veces también se les llama de este modo. Los niños salieron a la calle a hacer una encuesta a los ciudadanos acerca de los nombres de castillos que conocen y elaboraron un cuadernillo en el que se recogieron estos nombres y la localización de los mismos.

3. La semana de los caballos y los alfiles (del 30 de julio al 3 de agosto)

Hipi-juegos: El caballo se mueve en el tablero con el movimiento de la L de libro. Nos convertimos en caballos y jinetes y realizamos este movimiento, intentando en dos minutos conseguir por parejas todos los libros posibles haciendo entre las estanterías el movimiento de L. Cada dos minutos le tocó el turno a un equipo diferente. Todos los niños debieron participar en este juego, haciendo al final el recuento de los libros conseguidos por ambos equipos.

Hipi-cuentos: En grupos, los niños inventaron una historia basada en esta figura. La titularon *El gentil alfil*, *El alfil Serafín*, *El alfil de marfil*, *El perfil del alfil*, *El alfil zascandil*... En esta historia el protagonista debía ser un alfil. Los niños debían tener en cuenta a la hora de escribir la historia que sólo puede moverse en diagonal y que sólo va por su color. Debían introducir los colores de la biblioteca (azul, rojo, verde y amarillo) para los movimientos de esta pieza en el cuento.



La doma del caballo: El caballo ha necesitado muchos ejercicios de doma para que al final consiga moverse siguiendo el movimiento de la L. Pero esta doma ha resultado tan eficaz que no sólo ha aprendido esta letra sino que la ha duplicado en su propio nombre. Nosotros también necesitamos domar la L. Escribimos por equipos nombres de animales que llevan esta letra, bien sea simple o doble. El equipo que más nombres escribió en su lista fue el que mejor aprendió el movimiento del caballo.

¿Un alfil?: Nosotros íbamos teniendo claro qué es un alfil, pero, ¿qué nociones tiene la gente sobre esta pieza de ajedrez? Salimos a la calle a hacer una encuesta y preguntamos qué era, qué relación tienen estas piezas con los obispos, si saben con qué figura se representaban en el siglo XV...

4. La semana del rey y la dama (del 6 al 10 de agosto)

El juego de las damas: La dama es una de las piezas más importantes en el juego de ajedrez. De hecho, con el mismo tablero de ajedrez se puede jugar a otro juego: el juego de las damas. Durante toda la mañana enseñamos a los niños este juego.

Jaque al rey: El rey se representa con la R. Esta será la letra clave para dar jaque al equipo contrario. Cada equipo inventó cuantas palabras creyó necesarias para acabar con el equipo contrario, teniendo en cuenta que todos ellos tenían que empezar por R.



A paso de rey: El rey puede moverse en cualquier momento por las casillas que le rodean. Puede trasladarse en cualquier dirección, pero sólo una casilla por jugada. Teniendo en cuenta estos movimientos, los niños descubrieron los refranes escondidos en los tableros que les mostramos.

Amad a la dama: Esta frase que se lee igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda se denomina *palíndromo*. Cada uno de los equipos puso sus ideas del derecho y del revés para intentar inventar cuántos palíndromos les fue posible.

Taller de piezas de ajedrez

Cada viernes se realizó **un taller de piezas de ajedrez** con material de reciclaje. La imaginación de los niños en cuanto a los distintos materiales a utilizar marcó el resultado final del taller. Todas las piezas se expusieron en la biblioteca y al finalizar el taller, se decidió cuál había sido el más original de los trabajos.



Demostraciones artesanales

Todos los viernes se acercó una persona a hacer **una demostración artesana de creación de piezas de ajedrez**: en madera, en pasta de papel, en barro y en pan.



Programa de radio

El último día de cada semana, se realizó un **Jaque en las ondas**. Cada viernes un miembro de cada equipo comentó, a través de la radio, los aspectos más relevantes de cada semana.

5. Negros contra blancos (del 13 al 17 de agosto)

Campeonato de ajedrez: Una vez que ya conocimos todas las piezas y sus movimientos, dedicamos todas las mañanas de la última semana a realizar campeonatos de ajedrez entre los miembros de ambos equipos, esto es, cada niño del equipo blanco jugó con uno del negro.

Ajedrez viviente: Teniendo en cuenta las piezas conseguidas durante los open de las semanas anteriores, ya sabíamos las piezas que podía representar cada niño en el ajedrez viviente y se hicieron sus disfraces en el taller de disfraces.



También durante esta semana hubo **una exposición de las piezas de ajedrez** con materiales de reciclaje realizadas a lo largo de la animación.

El viernes de esta última semana hicimos **un desfile disfraces** realizados. Por otra parte, ese mismo día, para finalizar las actividades el jurado encargado de decidir el mejor ajedrez del taller, entregó un premio al que considió ganador del equipo de los blancos y de los negros.



C. Participantes

En la animación participaron 55 niños, entre 6 y 13 años, que acudieron a lo largo de 25 días a la biblioteca para disfrutar de las diferentes actividades programadas.

2. También para los adultos

Al tiempo que se desarrolló la animación en la Sala infantil también se llevaron a cabo diferentes actuaciones en la Sala de adultos encaminadas a implicar a los mayores en la animación: incorporación de tableros de ajedrez en la Sala, elementos decorativos e informativos y distribución de guías de lectura y puntos de libro.



3. Ambientación y distribución de material

Se diseñó una decoración que se colocó tanto en la Sala infantil como en la de adultos, así como en el zaguán del Centro. Esta decoración tenía elementos meramente estéticos y también elementos informativos.

En el techo de la sala infantil se colgó un cuento con la historia del ajedrez e imágenes de las diferentes figuras de este juego que puede verse en: <http://www.fundaciongsr.es/documentos/guias/ajedrez/paginas/hacemucho.htm>



La Sala de adultos también se vió invadida con motivos ajedrecísticos e información sobre los campeones mundiales de este juego.



El zaguán se llenó de banderines ajedrezados:



También se distribuyó, entre los niños y adultos, **una guía de lectura y puntos de libro** que pueden verse en <http://www.fundaciongsr.es/documentos/guias/ajedrez/paginas/documentos.htm>

4. El rey de los cuentos en la Bibliopiscina

Los jueves, 12, 19 y 26 de julio y 2, 9 y 16 de agosto, a las 18 h, hubo sesiones de cuentacuentos a cargo de Juan Jiménez, un rey de ajedrez que se convirtió en el rey de los cuentos para aportar así a la animación un toque de frescura.



Para más información:

María González Sánchez: magonzalez@fundaciongsr.es

Florencia Corriero: fcorriero@fundaciongsr.es