

La llegenda d'Esquèria



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com



info@educachess.org
www.educachess.org

La llegenda d'Esquèria

Textos: Miriam Monreal Aladrén

Il·lustracions: Alejandra Santin

Edició: Setembre 2020
ISBN: 978-84-17431-23-5
Dipòsit legal: L.647-2020

© Miriam Monreal Aladrén
Alejandra Santin
Balàgium Editors, SL

Reservats tots els drets.

Cap part d'aquesta publicació no pot ser reproduïda, emmagatzemada o transmesa per cap mitjà sense permís de l'editor.



BALÀGIUM
editors

La llegenda d'Esquèria

El tauler

L'illa d'Esquèria

El rei

Albe i Nigre, els reis porucs

La torre

La sentinella Marcel·la, quina gandula!

L'alfil

Tirle i Tàrnia: nit i dia

La dama

La dama amazona

El cavall

Jonàs i Llamp, amics inseparables

El peó

Peoneta aconpleix el seu somni

La dama amazona



—Ara us parlaré de la peça més poderosa del tauler: la dama. És una peça que reuneix els moviments de la torre i de l'alfil —va continuar el mag.

—Ah, igual que el rei! —van exclamar a l'uníson Nigre i Albe.

—No exactament. El rei sols es mou d'una casella a una altra. No oblideu que són molt previnguts. En canvi, la dama és més agosarada i es mou per tot el tauler en diagonal, vertical i horitzontal tantes caselles com vulgui. És clar que ho farà sempre que cap obstacle no s'interposi en el seu camí. Per tal que ho entengueu millor, us explicaré un conte:

En el joc dels escacs hi ha dues dames, són dues peces idèntiques: una blanca i una altra negra. La història és la de dues germanes que vivien en el nostre regne veí de Dràlia. El seu pare, el rei, les va educar igual que als seus fills barons, així van aprendre a muntar a cavall, a disparar l'arc i a lluitar. Eren autèntiques amazones.





Però per molt bones que fossin, la majoria dels soldats les consideraven inferiors pel fet de ser unes noies. Un dia, una enorme figura va enfosquir el cel del regne.

Quan tots van mirar enlaire van veure un enorme drac que cobria el firmament. Era el drac Flagg, que es va posar al costat del castell.

El drac va venir a plantejar un repte: si al pondre's el sol ningú l'aconseguia vèncer, es quedaria amb el castell i el domini total del regne. Però si algun guerrier resistia, al capvespre abandonaria el castell per sempre.

Durant tot el dia els millors cavallers del regne, l'un rere l'altre, van sucumbir davant del drac.

Començava a fer-se fosc i tot el regne es donava per perdut. De sobte, les nostres dues germanes es van plantar davant del drac. Tota la guàrdia es va dur les mans al cap. Com podrien dues noies derrotar el drac? Flagg va somriure en veure-les. Si era tot el que quedava al regne, ja podia començar a celebrar-ho.

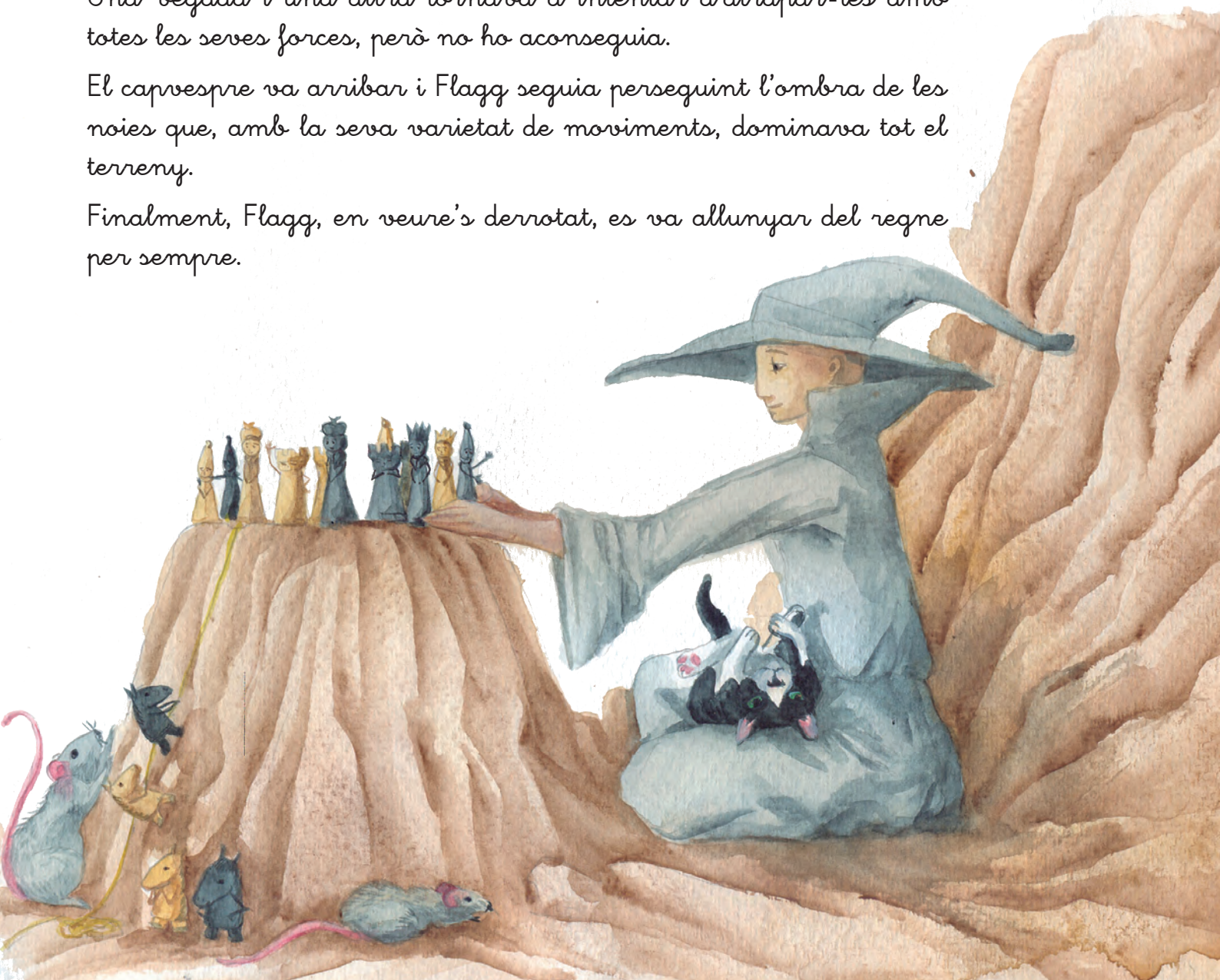
Es va relaxar i va decidir no acabar amb les joves de forma ràpida, volia divertir-se una mica. Les germanes van aprofitar aquest desinterès per estudiar els moviments del drac. Quan Flagg es va cansar d'aquest joc i es va disposar a atacar, es va adonar que no era tan fàcil. Les noies eren molt àgils i es movien a tota velocitat: amunt i avall, de dreta a esquerra i fins i tot en diagonal.



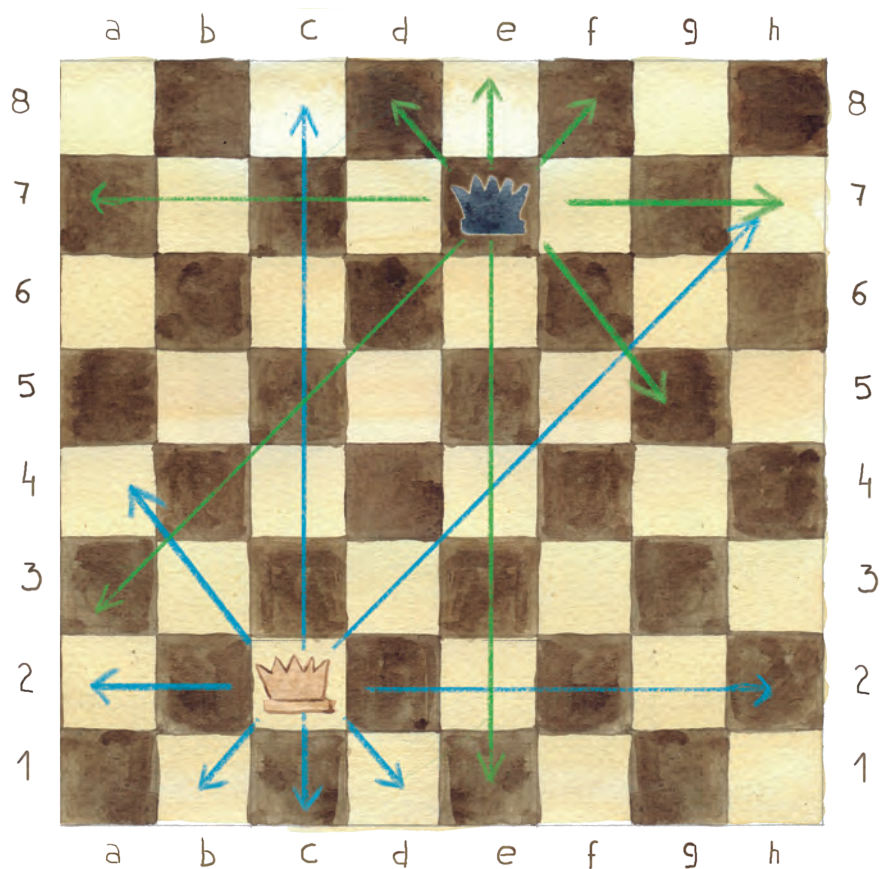
A vegades, les tenia a prop i altres vegades ja estaven a l'altre extrem del terreny. Eren tan ràpides i imprevisibles que Flagg, que era un drac molt pesat, aviat va començar a sentir-se esgotat. Una vegada i una altra tornava a intentar d'atrapar-les amb totes les seves forces, però no ho aconseguia.

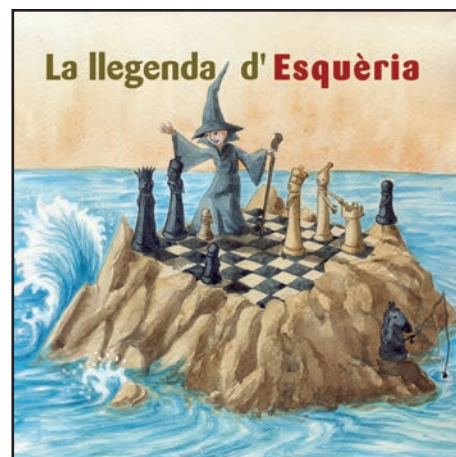
El capvespre va arribar i Flagg seguia perseguint l'ombra de les noies que, amb la seva varietat de moviments, dominava tot el terreny.

Finalment, Flagg, en veure's derrotat, es va allunyar del regne per sempre.



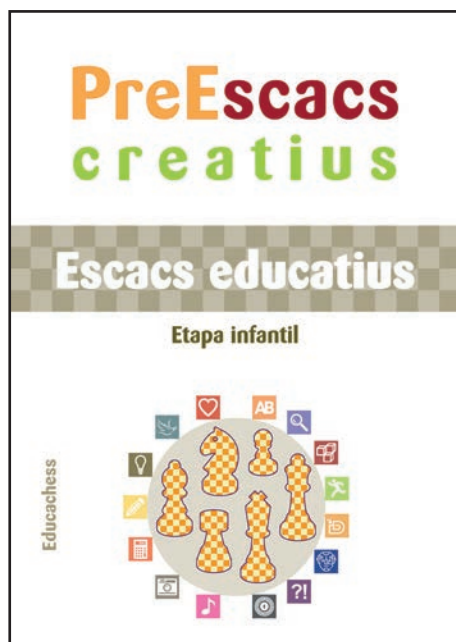
—És per això que aquestes peces de moviment poderós representen aquestes joves que, amb el temps, van créixer i es van convertir en les vostres esposes: Alba i Nigra —els va aclarir el mag.





Aquest contes estan destinats tant a l'etapa infantil com als primers cursos de Primària.

Mentre l'alumnat encara no sàpiga llegir, el professorat a l'escola i els pares i mares a casa poden fer-se càrrec de la lectura.



Aquesta trilogia de contes forma part dels recursos complementaris del projecte Preescacs creatius dissenyat per a l'etapa infantil.

Aquest projecte innovador fomenta i desenvolupa l'aprenentatge i maduració de l'alumnat en aquesta etapa mitjançant la implementació dels Escacs Educatius.

A partir del tauler i de les peces del joc dels escacs, s'utilitzen contes, cançons, jocs motrius, activitats i exercicis per a fomentar la imaginació, la curiositat, la creativitat i les habilitats emocionals; ajuda a potenciar les capacitats cognitives, l'expressió i la comprensió oral i escrita, i a desenvolupar la motricitat i grafomotricitat.





Conta Escacs

Trilogia de contes que faciliten la implementació dels escacs educatius en l'etapa d'Infantil i en el primer cicle de Primària.

Aquests contes recreen tres ambients diversos: una illa en l'època medieval, la sabana africana amb els seus animals i una botiga replena de joguines.

En cada un, mitjançant una sèrie de set minicontes enllaçats, es van presentant els elements del joc: el tauler i les sis peces.

L'ús de la narrativa a través de contes fomenta la curiositat, la imaginació i la creativitat en l'alumnat.

La transversalitat de les temàtiques emprades afavoreix el treball de diferents continguts curriculars.

