

Històries d'escacs

Bussejant en l'aquascacs

Corrent les mars



Educachess

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



info@educachess.org
www.educachess.org



Bussejant en l'aquascacs

Solcant les mars

Guió: Miguel Ángel Vidal Martín

Il·lustradora: Alejandra Santin

Edició: Agost 2023
ISBN: 978-84-17431-38-9
Dipòsit legal: L.605-2023

Disseny i maquetació
còmic: Alejandra Santin

Disseny cobertes
i altra maquetació: Jordi Prió Burgués

© Miguel Ángel Vidal Martín
Alejandra Santin
Balàgium Editors, SL

Reservats tots els drets.

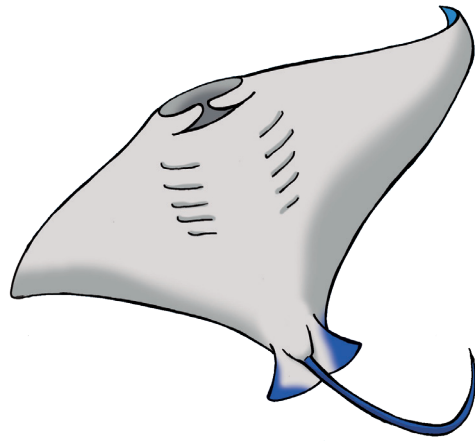
Cap part d'aquesta publicació no pot ser reproduïda, emmagatzemada o transmesa per cap mitjà sense permís de l'editor.

Personatges



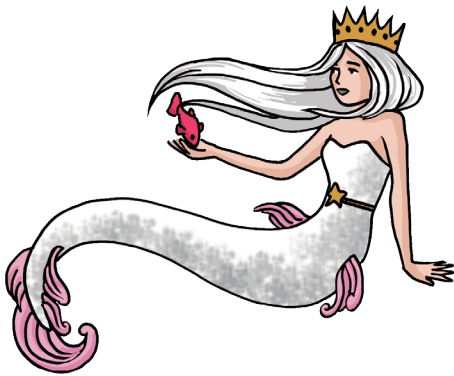
Àgata i Coral

Reina blanca i la seva princesa.
Són mare i filla.



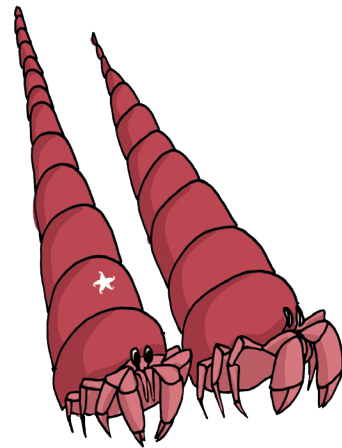
Linza (Tauler)

Manta gegant amb un sentit de l'humor molt "especial" i amb ganes de viure moltes aventures.
Sap molt sobre els orígens dels escacs.



Anacoana (Dama)

Sirena que porta una corona amb nou robins.
Fa una eternitat que solca els mars a la recerca de la seva mare.



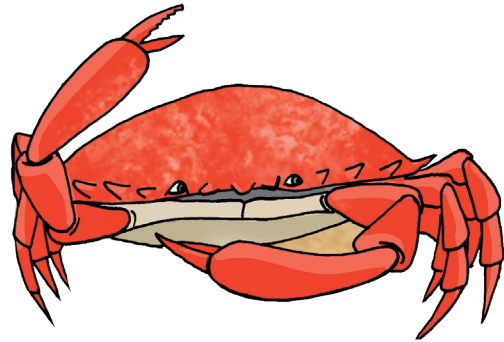
Rafaé i Manué (Torres)

Dos bernats ermitans.
Un duu una estrella de cinc potes enganxada a la seva petxina.
Viuen al sud de les costes de la península Ibèrica; són molt salats i la mar de flamencs.



Thai i Ian (Cavalls)

Són parella i estan a punt de ser pares.
Porten tres petites conquilles al coll com a collaret.



Klauss (Alfil)

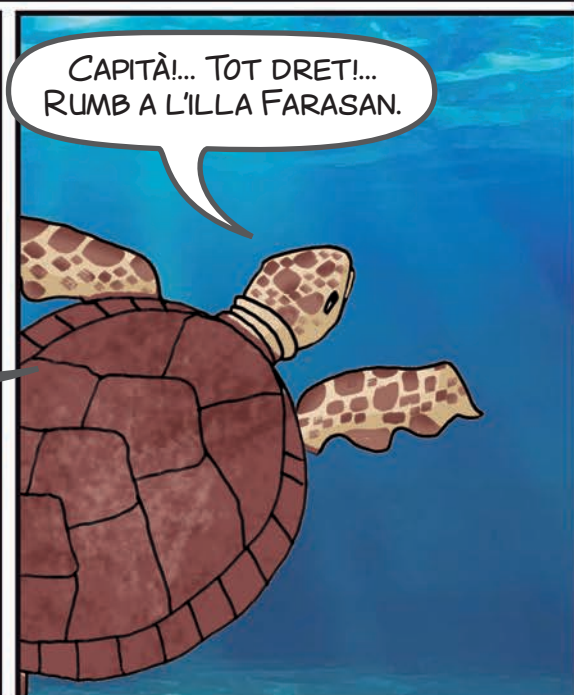
Cabra de mar atlàntica que porta tatuades tres piràmides egípcies a tall de segell reial.
Està molt trist perquè troba a faltar els seus amics de l'oceà.
Li encanten els acudits dolents.

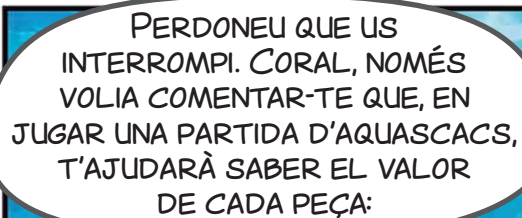


Zei

Tortuga marina amb una pota ferida i una piga blanca en forma de cor.
A l'aquascacs serà el peó.



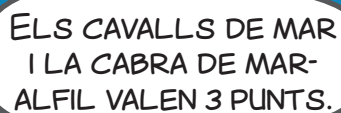




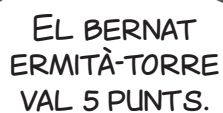
PERDONEU QUE US
INTERROMPI. CORAL, NOMÉS
VOLIA COMENTAR-TE QUE, EN
JUGAR UNA PARTIDA D'AQUASCACS,
T'AJUDARÀ SABER EL VALOR
DE CADA PEÇA:



LA TORTUGA-PEÓ
VAL 1 PUNT.



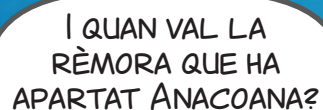
ELS CAVALLS DE MAR
I LA CABRA DE MAR-
ALFIL VALEN 3 PUNTS.



EL BERNAT
ERMITÀ-TORRE
VAL 5 PUNTS.



LA SIRENA-DAMA
VAL 9 PUNTS.



I QUAN VAL LA
RÈMORA QUE HA
APARTAT ANACOANA?



UN PUNETET, COM LES
TORTUGUES-PEONS.

Aquests còmics s'acompanyen de diverses activitats lúdiques i educatives, relacionades amb el contingut històric o de ficció presentat. A més, s'hi poden incorporar informacions i orientacions pedagògiques.

Aquestes propostes s'agrupen en els dos documents següents en format pdf, amb la finalitat de facilitar-ne les posteriors actualitzacions i ampliacions.

Lúdiques

Sèrie de passatemps, com ara sopes de lletres, mots encreuats, activitats de relacionar, trobar diferències, exercicis de memòria...



<https://bit.ly/3rz72IH>

Educatives

Activitats per a treballar diferents competències, basades en els continguts de les històries dels còmics.



<https://bit.ly/3Y5bgOr>

L'ús dels còmics fomenta en l'alumnat l'interès per la lectura.

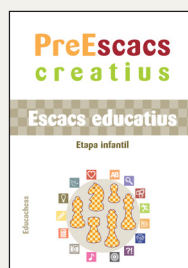
A més, aquestes propostes estan dissenyades tant per a fer-ne un ús individual com per a formar part de les activitats dels projectes d'**escacs educatius** d'*Educachess*, que es mostren a la columna de l'esquerra.

Una proposta gamificada o un repte que comença amb una narració situa l'alumnat en un context d'aprenentatge i el motiva a participar-hi, ja que es genera un aprenentatge basat en les experiències i les emocions.

El projecte *Educachess* facilita la implementació dels **escacs educatius** als centres escolars, des de l'etapa d'infantil, mitjançant activitats transversals que permeten treballar de manera transdisciplinària continguts curriculars, competències bàsiques, habilitats emocionals i valors.

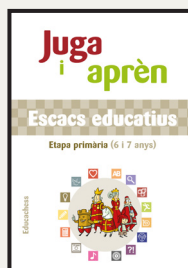
Aquest projecte incorpora els **contes** a l'etapa infantil i els **còmics** a les següents etapes educatives, ja que els elements narratius ambienten les activitats d'**escacs educatius**.

El llibre del professor de cada projecte conté les propostes per a cadascuna de les tipologies d'activitats. Algunes d'aquestes, per a primària o secundària, s'han dissenyat a partir dels còmics de la col·lecció *Històries d'escacs*.



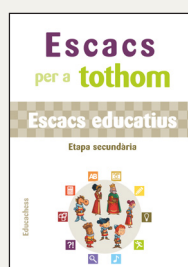
Etapa
Infantil

<https://bit.ly/44gpM8h>



Etapa
Primària

<https://bit.ly/3D3R45w>



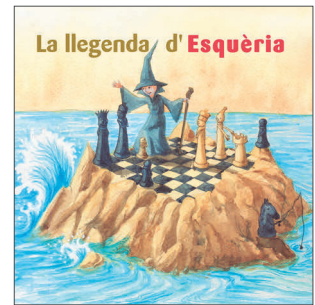
Etapa
Secundària

<https://bit.ly/44kCbba>

Recursos narratius

Els següents recursos narratius són ideals per a ludificar propostes d'**escacs educatius**.

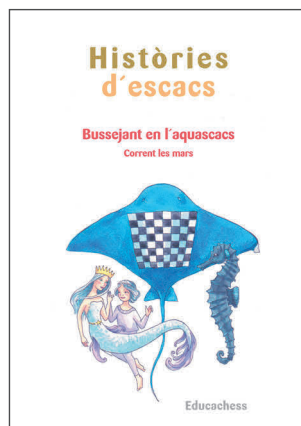
Contes La col·lecció *ContEscacs* s'inscriu en el projecte *Preescacs creatius* (etapa infantil) encara que, també, es pot utilitzar en el primer cicle de primària.



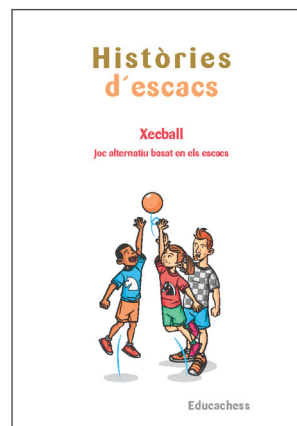
Còmics La col·lecció *Històries d'escacs* s'ha dissenyat per complementar els nous projectes d'*escacs educatius*: *Juga i aprèn* i *Escacs per a tothom*.



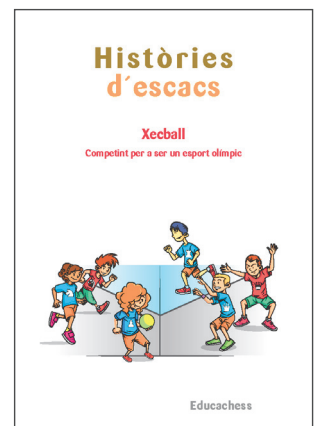
1r de primària



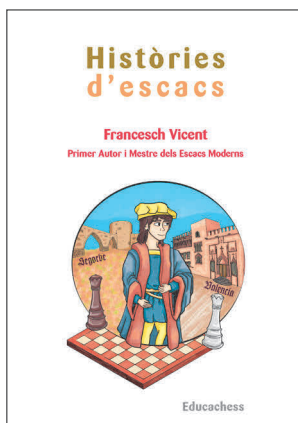
2n de primària



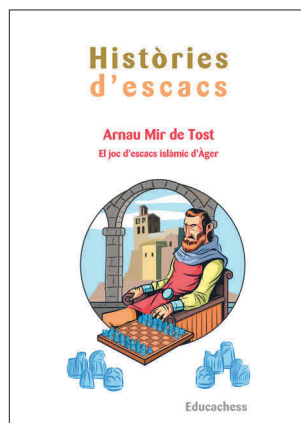
3r de primària



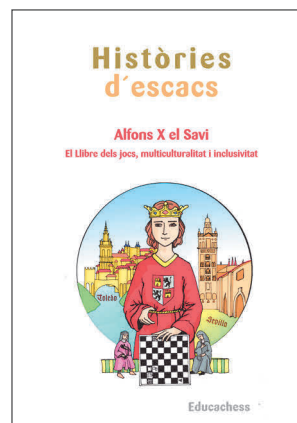
4t de primària



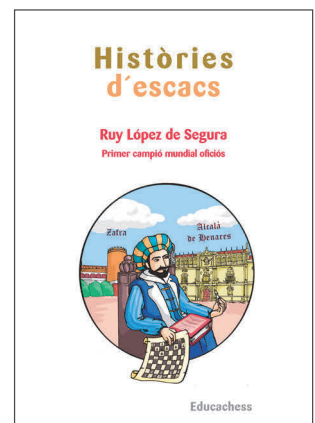
3r cicle de primària
1r cicle de secundària



3r cicle de primària
1r cicle de secundària



3r cicle de primària
1r cicle de secundària



3r cicle de primària
1r cicle de secundària

Històries d'escacs

Aquesta col·lecció de còmics presenta una sèrie d'històries i llegendes escaquístiques, de biografies de campions i campiones, o de personatges relacionats amb els escacs..., que serveixen de marc narratiu per a ludificar activitats i/o projectes escaquístics.

Així mateix, cada còmic va acompanyat d'activitats multinivell i transversals, en format PDF, perquè puguin ser utilitzades en diferents etapes educatives. A més, aquests arxius descarregables es podran anar actualitzant.

Per tot això, aquests materials faciliten la implementació dels escacs educatius en les etapes de primària i secundària perquè fomenten la curiositat, estimulen la imaginació, desenvolupen la creativitat, i també treballen competències lingüístiques, emocionals i sobre valors.

Aquest dossier forma part dels recursos complementaris del nou projecte **Juga i aprèn** per al 1r cicle de primària.

Bussejant en l'aquascacs

Corrent les mars

Amb aquest còmic viatjaràs amb la princesa Coral·lí i alguns amiguets aquàtics, des del bressol dels escacs fins a la Península Ibèrica, a sobre de Linza, una manta gegant experta en els orígens dels escacs i amb un humor "especial".

Durant el viatge faran amistat amb una tortuga que té una poteta lesionada, amb uns cavalls marins a punt de ser pares, una cabra de mar una mica "depre", uns bernats ermitans molt flamencs i amb la sirena Anacoana.

Anacoana fa molt de temps que busca la seva mare pel mar Mediterrani i, quan ja està a punt d'abandonar la recerca, una estrella de mar li dona un cofre, amb el qual cada vegada que segueixi les instruccions damunt d'un tauler d'escacs enfortirà l'amor que sent per la seva mare.