

Històries d'escacs

**La Llegenda
més important dels escacs**



Educachess

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



info@educachess.org
www.educachess.org



La Llegenda més important dels escacs

Guió: Miguel Ángel Vidal Martín

Il·lustradora: Alejandra Santin

Edició: Agost 2023
ISBN: 978-84-17431-37-2
Dipòsit legal: L.603-2023

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



Jofre (Rei blanc)

Reflexiu i una mica temperamental.



Àgata (Dama)

Dona serena i pacient.
S'ocupa del castell durant les absències del rei Jofre.



Coral·lí (Filla de Jofre i Àgata)

Té vuit anys. Somniadora a més no poder. Ha viscut uns anys difícils per la pèrdua del seu millor amic.



Tzar (Rei negre)

Íntim amic de Jofre. Un bon estratega. A les batalles importants, desplega una gran concentració i un bon sentit analític. Meticulós amb els detalls.



Comte de Marengo

Personatge gris. Parla en vers. Hauries d'aprendre a recitar els seus versos per descobrir les seves malèvoles intencions.



Llegenda

Euga àrab i mare de Princesa.

Princesa

Euga àrab i filla de Llegenda.
Al castell del rei Jofre, les dues participaran en les partides d'escacs vivents.



HI HAURÀ PARTIDA D'ESCACS VIVENTS EN ELS PRÒXIMS DIES?

SEMBLA QUE SÍ. TANMATEIX, EL TEU PARE NO ME N'HA DIT RES.

JA NO RECORDO QUAN VA SER L'ÚLTIM COP QUE VÀREU JUGAR. FA MOLT, OI?



UNS 4 ANYS. NO VOLIES SABER RES DE CAVALLS DESPRÉS D'ALLÒ DEL TRO. EL TZAR VA PORTAR DE MOLT LLUNY LA LLEGENDA I LA PRINCESA, I JA HI PODEM TORNAR A JUGAR UNA ALTRA VEGADA.

SÍ, CORAL·LÍ. TON PARE ESTÀ UNA MICA PREOCUPAT. LI HAN INFORMAT QUE EL COMTE PODRIA ESTAR PREPARANT-SE PER A UN NOU ATAC. HA ANAT A PREGUNTAR-LI I A AGRAIR-LI EL REGAL.

EL PARE HA ANAT A VEURE EL TZAR?

UN ALTRE ATAC? AMB ROBATORIS? NO VULL QUE S'EMPORTIN UNA ALTRA VEGADA EL MEU CAVALL! AQUEST NO, SI US PLAU!

TRANQUIL·LA, FILLA. EL TEU PARE FARÀ TOT EL QUE PUGUI PERQUÈ NO HO TORNIS A PASSAR MALAMENT.



MARE!

DIGUES, PRINCESA.

QUÈ SÓN ELS ESCACS?





MARE, AQUESTA NENA ÉS
LA FILLA DE LA REINA.
COM S'ANOMENA LA FILLA
D'UNA REINA?

LA FILLA D'UNA REINA ÉS
UNA PRINCESA.

SOC FILLA D'UNA REINA?
TU ETS REINA?

NO, FILLA. PRINCESA
ÉS EL TEU NOM.

SABIES QUE EN ELS
ESCACS A LA REINA SE
L'ANOMENA DAMA?

QUIN EMBOLIC! LA REINA
NO ÉS REINA, ÉS DAMA.
I JO NO SOC PRINCESA.

NO ÉS TAN EMBOLIC.
L'EMBOLIC TE'L FAS TU.
LA DAMA ÉS LA PEÇA MÉS
VALUOSA I PERILLOSA DE TOTES.
ES MOU IGUAL QUE EL REI, PERÒ
PER TOTES LES CASELLES
QUE DESITGI.

QUAN COL·LOQUEM LES PECES SOBRE
EL TAULER, PER A INICIAR LA PARTIDA, CADA
DAMA HA D'ESTAR COL·LOCADA EN LA
CASELLA DEL SEU MATEIX COLOR.

DE GRAN, VULL SER DAMA
NEGRA, PERQUÈ NO SE'M
GELIN LES POTETES.

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/3pRsAK5>

Educatives

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



<https://bit.ly/3K8N0VC>

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

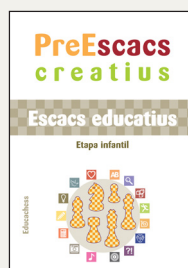
A més, aquestes propostes estan dissenyades tant per a fer-ne un ús individual com per a formar part de les activitats dels projectes d'**escacs educatius** d'*Educachess*, que es mostren a la columna de l'esquerra.

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.

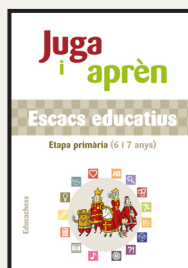
Aquest projecte incorpora els **contes** a l'etapa infantil i els **còmics** a les següents etapes educatives, ja que els elements narratius ambienten les activitats d'**escacs educatius**.

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*.



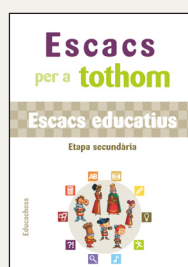
Etapa
Infantil

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



Etapa
Primària

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



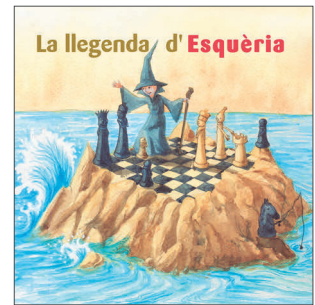
Etapa
Secundària

<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.



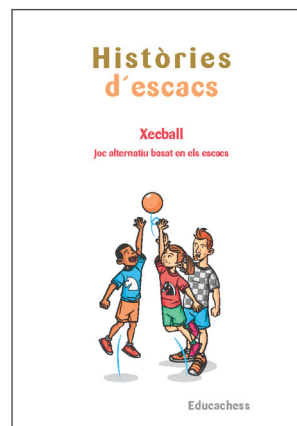
Còmics La col·lecció *Històries d'escacs* s'ha dissenyat per complementar els nous projectes d'*escacs educatius*: *Juga i aprèn* i *Escacs per a tothom*.



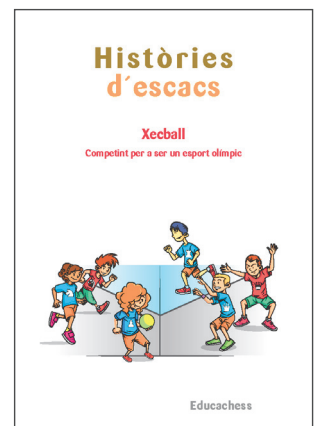
1r de primària



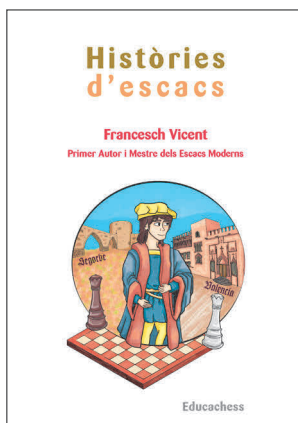
2n de primària



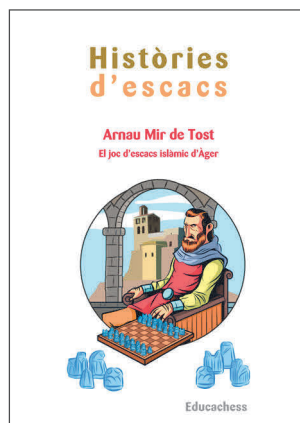
3r de primària



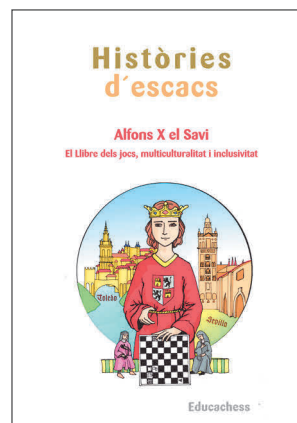
4t de primària



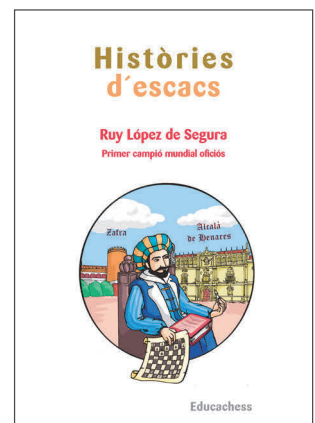
3r cicle de primària
1r cicle de secundària



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.

La Llegenda més important dels escacs

A les acaballes de l'Edat Mitjana, s'alça un imponent castell cobert per un gruixut mantell de neu.

El rei Jofre desafiarà el seu bon amic, el rei Tzar, a una partida d'escacs vivents.

El Comte de Marengo fa molt de temps que sent desitjos de venjança, ja que perd gairebé totes les partides d'escacs que juga.

Tzar i Genovevo, bons estratèges tant en els escacs com en les batalles, intentaran cobrir tots els flancs que tracti d'atacar el Comte de Marengo.

Llegenda i Princesa són dues eugues àrabs que participaran en els escacs vivents. Per a Princesa aquesta és la seva primera partida i desconeix les regles del joc. Llegenda, la seva mare, pacientment les hi explicarà i més tard Princesa viurà com la seva mare fa escau i mat al Comte de Marengo.