

La leyenda de Jedrería



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



info@educachess.org
www.educachess.org

La leyenda de Jedrería

Textos: Miriam Monreal Aladrén

Ilustraciones: Alejandra Santin

1ª Edición: Junio 2020
ISBN: 978-84-17431-16-7
Depósito legal: L.425-2020

© Miriam Monreal Aladrén
Alejandra Santin
Balàgium Editors, SL

Se reservan todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.



BALÀGIUM
editors

La leyenda de Jedrería

El tablero

La isla Jedrería

El rey

Albo y Nigro, los reyes miedosos

La torre

La centinela Marcela, vaya vaga

El alfil

Tirlo & Tarnia: día y noche

La dama

La dama amazona

El caballo

Jonás y Rayo, inseparables amigos

EL peón

Peoncita cumple su sueño

La dama amazona



-Ahora os hablaré de la pieza más poderosa del tablero: la dama. Es una pieza que reúne los movimientos de la torre y del alfil- continuó el mago.

-¡Ah, igual que el rey!- exclamaron al unísono Negro y Albo.

-No, exactamente. El rey solo se mueve de una en una casilla. No olvidéis que son muy precavidos. En cambio, la dama es más osada y se mueve por todo el tablero en diagonal, vertical u horizontal tantas casillas como desee. Claro está, que lo hará mientras ningún obstáculo se interponga en su camino.

-Para que lo comprendáis mejor os voy a explicar un cuento:

En el juego del ajedrez hay dos damas, son dos piezas idénticas; una blanca y una negra. La historia es la de dos hermanas que vivían en nuestro vecino reino de Dralia. Su padre, el rey, las educó igual que a sus hijos varones, así aprendieron a montar a caballo, a disparar el arco o a luchar. Eran auténticas amazonas.





Pero por muy buenas que fueran, la mayoría de los soldados las consideraban inferiores por ser unas muchachas. Un día, una enorme figura ensombreció el cielo del reino.

Cuando todos miraron hacia arriba vieron un enorme dragón cubriendo el firmamento. Era el dragón Flagg, que se posó junto al castillo.

El dragón vino a plantear un reto: si al ponerse el sol nadie lograba vencerle se quedaría con el castillo y el dominio total del reino. Pero si algún guerrero resistía, al atardecer abandonaría el reino para siempre.

Durante todo el día, uno tras otro, los mejores caballeros del reino sucumbieron ante el dragón.

Empezaba a atardecer y todo el reino se daba por perdido. De repente, nuestras dos hermanas se plantaron frente al dragón. Toda la guardia se llevó las manos a la cabeza. ¿Cómo iban a derrotar al dragón dos muchachas? Flagg sonrió al verlas. Si era todo lo que le quedaba al reino, ya podía empezar a celebrarlo. Se relajó y decidió no acabar con las jóvenes de forma rápida, quería divertirse un poco. Las hermanas aprovecharon ese desinterés para aprender los movimientos del dragón. Cuando Flagg se cansó del juegucito y se dispuso a atacarlas, se dio cuenta de que no eran tan fáciles. Las muchachas eran muy ágiles y se movían a toda velocidad: arriba y abajo, de derecha a izquierda e incluso en diagonal.



A veces, las tenía cerca y otras veces, ya estaban al otro extremo del terreno. Eran tan rápidas e imprevisibles que Flagg, que era un dragón muy pesado, pronto empezó a sentirse agotado.

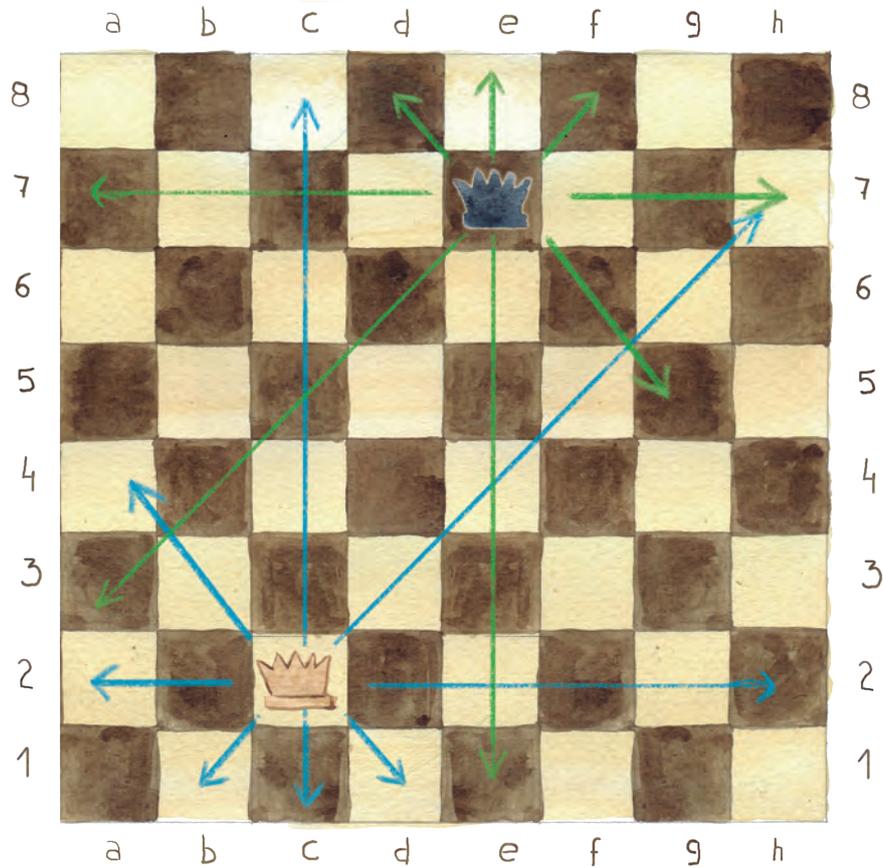
Una y otra vez volvía a intentar atraparlas con todas sus fuerzas, pero no conseguía alcanzarlas.

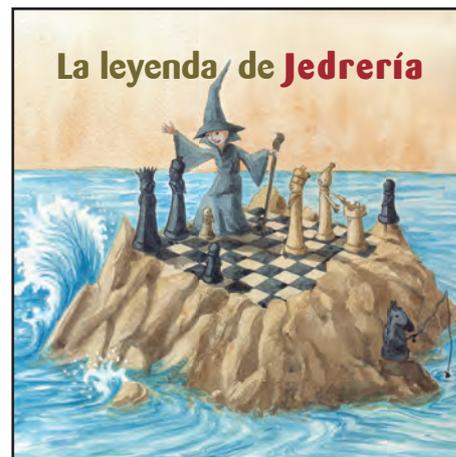
El anochecer llegó y Flagg seguía persiguiendo la sombra de las muchachas, que con su variedad de movimientos dominaban todo el terreno.

Finalmente, Flagg, sabiéndose derrotado, se alejó del reino para siempre.

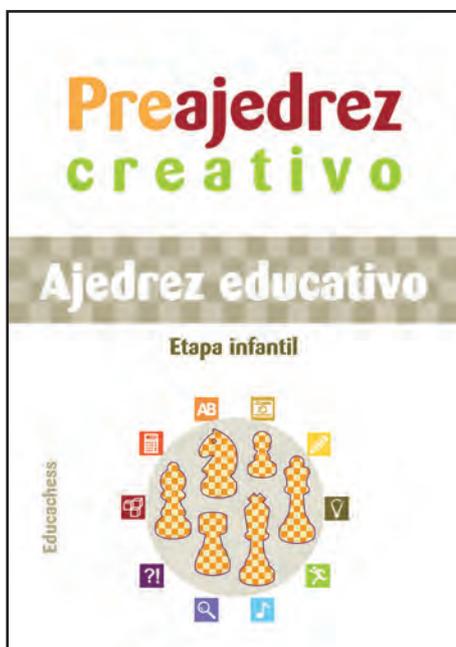


-Es por ello que estas piezas de movimiento poderoso representan a estas jóvenes que, con el tiempo, crecieron y se convirtieron en vuestras esposas: Alba y Nigra -les aclaró el hechicero.





Estos cuentos están destinados tanto a la etapa infantil como a los primeros cursos de Primaria. Mientras el alumnado todavía no sepa leer, el profesorado se los podrá contar en la escuela y los padres en casa.



Esta trilogía de cuentos forma parte de los recursos complementarios del proyecto *Preajedrez creativo* diseñado para la etapa Infantil.

Este proyecto innovador fomenta y desarrolla el aprendizaje y maduración del alumnado en esta etapa mediante la implementación del Ajedrez Educativo.

A partir del tablero y las piezas del juego del ajedrez, se utilizan cuentos, canciones, juegos motores, actividades y ejercicios para fomentar la imaginación, la curiosidad, la creatividad, las habilidades emocionales; ayuda a potenciar las capacidades cognitivas, la expresión y comprensión oral y escrita, y a desarrollar la motricidad y grafomotricidad.





CuentAjedrez

Trilogía de cuentos que facilitan la implementación del ajedrez educativo en la etapa de Infantil y en el primer ciclo de Primaria.

Estos cuentos recrean tres ambientes muy distintos: una isla en la época medieval, la sabana africana con sus animales y una tienda repleta de juguetes.

En cada uno, a través de una serie de siete minicuentos enlazados, se van presentando los elementos del juego: el tablero y las seis piezas.

El uso de la narrativa a través de cuentos fomenta la curiosidad, la imaginación y la creatividad en el alumnado.

La transversalidad de las temáticas utilizadas favorece el trabajo de distintos contenidos curriculares.

