

SESION 13

Introducción: Fecha y breve comentario sobre las actividades que se realizarán en esta sesión (contenido de la ficha y anécdotas) (3´)

Desarrollo: (15´)

- *Objetivos específicos:* reconocimiento-movimiento y captura de la torre.
- *Material-medios:* ejercicio 13 (4 fichas), carpeta individual, lápices y gomas de borrar, pizarra-rotuladores de pizarra, tablero colgante, pantalla-proyector, programa Chessbase.
- *Estrategia:*

Movimiento de la torre: La torre juega en línea recta siempre. Tanto en dirección horizontal como vertical, es decir por columnas o por filas, y cualquier número de casillas, siempre en la misma dirección. Destacar que la captura de la torre significa que la torre se coloca en el lugar de la pieza que ha capturado, no salta una casilla. En este ejercicio los pacientes tendrán que identificar la torre y sus movimientos, capturar las piezas a su paso e identificar la posición de la torre en el tablero.

Antes de la realización de las fichas se podrán hacer este tipo de ejercicios:

1. Carteles tamaño folio: se les pedirá que busquen la torre blanca en los carteles de la sala.
2. Se dibujará la torre en la pizarra y se indicará con flechas el movimiento de la misma.
3. Tablero colgante: se colocará la torre negra (la roja puede despistar) en el tablero y se mostrará por que filas o columnas puede moverse, se podrán otras piezas (peones, caballos, etc.) por el tablero, situados por la trayectoria de la torre, se le pedirá a los pacientes que indiquen los movimientos de la torre y se hará mención a las piezas que encuentra en su camino, y se explicará como se hacen las capturas. Es importante destacar en cada movimiento que capturar consiste en situarse en la casilla de la pieza que acaba de capturar, no saltarla. Se pondrán varios ejemplos.
4. Programa Chessbase, el interventor montará un tablero con la torre dentro y explicará como mueve por el tablero y como realiza la captura de piezas, les pedirá a los pacientes que le indiquen que piezas del tablero puede capturar, se realizarán varios ejercicios de este tipo.
5. Mesa por mesa o bien el interventor situado en un lugar de la sala visible para todos, colocará una torre y algunas piezas en la trayectoria de la misma en el tablero y les mostrará como mueve la torre y como captura, les pedirá a los pacientes que ellos mismos realicen capturas.

Una vez efectuados estos ejercicios pasaremos a la realización del ejercicio 13 (formado por 4 fichas). Para evitar confusiones, se repartirán las fichas de una en una, hasta que no se finalice la ficha con el TABLERO 1 no se entregará la siguiente. En cada ficha aparece un tablero con varias piezas, deberán señalar con un círculo donde se encuentra la torre blanca y después indicar con una flecha por que columna o fila puede mover, además tendrán que señalar con un círculo que piezas captura la torre a su paso y por último indicarán la posición de la torre en el tablero (coordenada)

-*Adaptación para GDS 5:* Se simplifican las pautas a realizar eliminando marcar las piezas capturadas

Desenlace: (10')

Sesión 13 – Curiosidades ajedrez I

Observaciones:

FRAUDE EN EL MUNDIAL DE FILADELFIA

- En agosto del 2006 se disputó el Abierto Mundial de Filadelfia en el cual dos jugadores se encontraron bajo sospecha por haber obtenido ayuda de ordenadores.
- Uno de ellos se encerró en los lavabos, mientras que el otro, que hasta la última ronda había liderado la clasificación y estaba a punto de ganar el premio, fue pillado "in fraganti" con un audífono que resultó ser un receptor inalámbrico para comunicaciones furtivas.

ANATOLY KARPOV Y VIKTOR KORCHNOI

- En 1978 se jugó el XXVIII Campeonato del mundo entre Karpov y Korchnoi.
- Se cuenta que se tuvo que poner un tablón separador debajo de la mesa porque Korchnoi y Karpov se daban patadas.
- Korchnoi se quejaba de que a Karpov le pasaban mensajes "codificados" en los yogures que comía durante la partida.
- Ganó Karpov.

AJEDREZ EN LAS MARISMAS (SCHACHWATT)

- Todas las imágenes de esta sesión están relacionadas con el *III Torneo Abierto "Schachwatt"*
- Al norte de Alemania, en la costa de Mar del Norte, se encuentra la Isla de Baltrum, la más pequeña de las siete Islas Frisias, en el medio de las marismas del Parque Natural "Wattenmeer" se disputó el *III Torneo Abierto "Schachwatt"* en un banco de arena al lado de una de las rías.
- El torneo comenzó a las 15:30 h. justo antes de la subida de la marea.
- El ganador recibió un diploma y una botella de aguardiente.
- Se pueden observar imágenes del paisaje de la Isla de Baltrum, comienzo del torneo, el momento del abandono de la isla por parte de los participantes debido a la subida de la marea, etc.

SILLA MISTERIOSA - CAMPEONATO DEL MUNDO DE REYKJAVIK (ISLANDIA) 1972

- Jugadores: Fischer y Spassky
- Spassky basó su mal juego a algún tipo de corriente que emanaba la silla de su contrincante (Fischer)
- Observar que en la silla no se aprecia nada extraño, la vestimenta, etc.
- La silla fue puesta en cuarentena, analizada mediante rayos X y diversos tests químicos y sometida a vigilancia policial durante 24 horas.

TORNEO ALSTERUFER - RÍO ALSTER:

- Se celebra en Hamburgo todos los años
- Curiosa elección de los contrincantes, se enfrentan los niños que viven en la "orilla derecha" del río Alster con los que viven en la "orilla izquierda".
- Este año ganó la "orilla derecha". Fue una sorpresa porque hace muchos años que siempre había ganado la "orilla izquierda".

- Observar arquitectura del edificio, lámparas del techo, balconada con visitantes, cantidad y edad de los jugadores, etc.

CANCELADA UNA PARTIDA DE AJEDREZ POR DERRETIRSE LAS PIEZAS:

- La suavidad del invierno moscovita y londinense dificultó una partida de ajedrez con piezas de hielo que se jugó de forma simultánea en el centro de Moscú y de Londres.
- Las piezas de ajedrez comenzaron a desaparecer antes de que la partida se iniciara, y los dos equipos, que se enfrentaban en Trafalgar Square (Londres) y en la Plaza Pushkin (Moscú), disponían únicamente de 30 segundos para cada movimiento.
- Las suaves temperaturas en las dos capitales -cinco grados en Moscú y 12 en Londres- dificultaron la partida, que duró una hora.
- El torneo, en el que participaron los jugadores Anatoli Karpov (ruso) y Nigel Short (británico), terminó en empate.

EL AJEDREZ CHINO, CONOCIDO EN CHINA COMO "XIANG QI":

- Es una variedad del ajedrez "internacional", en el que el objetivo es el mismo (matar al rey), pero existen algunas diferencias; por ejemplo, no hay reina o dama, y hay "cañones" y "ministros".
- Una teoría actual defiende que el origen del ajedrez está en China. Según dicha teoría fue inventado en los años 204-203 a.C. por Han Xin, un líder militar, para dar a sus tropas algo para hacer durante el campamento de invierno.
- El juego chino de los elefantes (Xiang Qi) deriva del Chaturanga y lo transmitieron a Corea y Japón. Se juega sobre un tablero cuadrado.
- Posee una zona neutral: el río fronterizo. El río simboliza una frontera defensiva. Los elefantes no pueden cruzar el río. Además los peones pueden moverse de lado al cruzar el río. Se juega con fichas planas y redondas, que se colocan en las intersecciones de las casillas, en las que están escritas las figuras que representan.

SELLOS DEL MUNDO

- Destacar que el tamaño del sello ha sido aumentado.
- País de origen del sello, moneda del país, etc.
- Observar las imágenes que aparecen en los sellos, importes, etc.
- Comparación entre sellos, ¿cuál les gusta más?, etc.

Cierre: (3')

Comentarios grupales sobre el desarrollo de la sesión.