

Los ejercicios 14, 15 y 16 siguen el mismo esquema que los ejercicios 11, 12 y 13 sólo que la pieza con la que vamos a trabajar en estas fichas es **el alfil**.

SESION 14

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

Desarrollo: (20´)

- *Objetivos específicos:* reconocimiento y movimiento del alfil.
- *Material-medios:* ejercicio 14 (4fichas), carpeta individual, lápices y gomas de borrar, pizarra-rotuladores de pizarra, tablero colgante, pantalla-proyector, programa Chessbase.
- *Estrategia:*

Movimiento del alfil: El alfil puede mover en diagonal (casillas del mismo color unidas por sus vértices), tanto hacia adelante como hacia atrás.

Antes de la realización de las fichas realizaremos los siguientes ejercicios:

1. Carteles tamaño folio: se les pedirá que busquen el alfil blanco en los carteles de la sala.
2. Se dibujará el alfil en la pizarra y se indicará con flechas el movimiento del mismo.
3. Tablero colgante: se colocará el alfil negro en cualquier casilla del tablero y mostrará por que diagonales puede moverse, el interventor pondrá varios ejemplos de este tipo hasta comprobar que los pacientes han entendido el movimiento del alfil por el tablero.
4. Programa Chessbase, el interventor montará un tablero en la pantalla con el alfil. El procedimiento es el mismo que con el tablero colgante.
5. Mesa por mesa o bien el interventor situado en un lugar de la sala visible para todos, pondrá un alfil en el tablero y mostrará los movimientos. Les pedirá a los pacientes que ellos mismos realicen estos movimientos por el tablero.

Una vez realizados estos ejercicios pasaremos al ejercicio 14. 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 este ejercicio (formado por 4 fichas) aparece un tablero con varias piezas, en cada tablero deberán señalar con un círculo donde se encuentra el alfil blanco y marcar con una flecha por que diagonales puede moverse, finalmente escribirán la posición del alfil blanco en el tablero (coordenada). En estos tableros el alfil no encontrará ninguna pieza en su trayectoria.

Desenlace: (20-25´)

Sesión 14 – Curiosidades ajedrez II

Observaciones:

ILUSIONES ÓPTICAS I:

- Mirar fijamente las líneas horizontales del tablero ¿Son paralelas? Parece que no pero sí lo son.
- Lo que nos hace ver las líneas torcidas es la posición en la que se encuentran los cuadros.

ILUSIONES ÓPTICAS II:

- Ajedrez imposible: Es sorprendente cómo se resiste el cerebro a asumir la imposibilidad de este dibujo de uno de los maestros de lo imposible, el suizo Sandro del Prete.

ILUSIONES ÓPTICAS III:

- A simple vista, unos obreros están trabajando en una casa. Lo que no está claro es si están haciendo una terraza, un tejado o un suelo. Además, ¿dónde está la casa?.

EXTRAÑO TABLERO:

- La foto aparece en el libro de Bruno Ernst "Adventures with impossible figures" bajo la frase "las cosas no son siempre lo que parecen".
- Nos podemos preguntar: ¿qué realidad da lugar a la imagen que vemos? ¿Existe más de una solución?.

FOTOS CURIOSAS:

- Observar detalles, contrincantes, edad, raza, etc.

AJEDREZ RECICLADO:

- La piezas de ajedrez está construidas con "actimel" de dos marcas comerciales diferentes, las cabezas de algunas piezas son "petit suisse" y nueces vacías, otras son vasos de plástico, todas tienen dentro un macarrón para que suenen al moverlas.
- Las piezas son diferentes no solo a la vista sino también al tacto y al oído. La terminación cromada y oro está pintada con spray.
- Para que las piezas no se muevan llevan pegadas un imán.
- El tablero es de madera reciclada y esta hecho en dos tipos de textura de fieltro.

RECORD GUINNESS DE PARTIDAS SIMULTÁNEAS DE AJEDREZ:

- La enorme plaza del Zócalo de la Ciudad de México se convirtió en un gigantesco tablero de ajedrez donde miles de aficionados se reunieron en un macrofestival para batir el récord Guinness de partidas simultáneas de ajedrez.
- Niños, ancianos, mujeres y hombres de todas las edades y condiciones sociales acudieron al lugar para jugar 602 'maestros' que jugaban simultáneamente, contra 20 y 26 personas a la vez, dependiendo de su rendimiento.
- *Adaptación para GDS 5:* Se simplifican las pautas eliminando marcar al posición en la que se encuentra la pieza indicada.

Cierre: (3')

Comentarios grupales sobre el desarrollo de la sesión.