

SESION 15

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-movimiento y captura del alfil.
- *Material-medios:* ejercicio 16 (4 fichas), 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. La captura que realiza el alfil significa que se coloca en el lugar de la pieza que ha capturado, no salta una casilla.

En este ejercicio los pacientes tendrán que identificar el alfil y sus movimientos por las diagonales, capturar las piezas que encuentre a su paso y finalmente indicar la posición del alfil en el tablero.

Las estrategias a seguir son las siguientes:

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 el tablero junto con otras piezas que pueda capturar (reinas, peones, caballos, etc.), se mostrará por que diagonales puede moverse y el interventor explicará como se hacen las capturas, es importante destacar que capturar significa ponerse en la casilla de la pieza que acaba de capturar, no saltarla. Se pondrán varios ejemplos de este tipo hasta comprobar que los pacientes han entendido la pauta.
4. Programa Chessbase, el interventor montará un tablero en la pantalla con el alfil y algunas piezas que pueda capturar. 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 varias piezas, les mostrará como mueve y captura. Les pedirá a los pacientes que ellos mismos realicen los movimientos y las capturas.

Una vez realizados estos ejercicios pasaremos al ejercicio 16 (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 ficha. En cada ficha aparece un tablero con varias piezas, deberán señalar con un círculo donde se encuentra el alfil blanco, indicar con flechas por que diagonales puede moverse, rodear con un círculo las piezas captura a su paso y por último escribirá la posición (coordenada) del alfil en el tablero.

- *Adaptación para GDS 5:* Se simplifican las pautas eliminando marcar las piezas que captura

Desenlace: (20-25´)

Sesión 16 – ARTE Y AJEDREZ II

Observaciones:

- En verano de 2005, Margreet Wevers y Geert van Tongeren tuvieron la idea de desarrollar un proyecto entorno al ajedrez y el arte.
- Le dieron el nombre "Schaakkunst" ("schaak" = "ajedrez" y "kunst" = "arte")
- Schaakkunst se puso en contacto con varios artistas que utilizan el ajedrez en sus obras. En agosto de 2005 publicaron la página web www.schaakkunst.nl, comenzando con solamente dos artistas y sus respectivas obras.
- Hoy por hoy, 14 artistas ya se han incorporado al grupo. Muchas obras se pueden ver en Internet, en la página web, y la mayoría pueden adquirirse a través de la tienda de Schaakkunst.
- Aquí podemos ver una muestra de la obra de los artistas: Henryette Weijmar Schulz y Boldriaan.

Cierre: (2-5´)

Comentarios grupales sobre el desarrollo de la sesión.