

SESION 1

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

Desarrollo: (20-25´)

- *Objetivos específicos:* percepción espacial, fondo-figura.
- *Material-medios:* ejercicio 1 (2 fichas), carpeta individual, pegamento, tijeras, lápices y gomas de borrar.
- *Estrategia:*
 Este ejercicio consta de 2 fichas, en la primera ficha aparece un tablero con todas las piezas del ajedrez colocadas en su posición correcta, en la segunda ficha podemos encontrar todas las piezas desordenadas para que los pacientes las recorten y coloquen en el lugar correspondiente del tablero. Primero les daremos la hoja número dos para que comiencen recortando las figuras. Una vez que ya estén todas recortadas, recogeremos los papeles sobrantes, entonces repartiremos la hoja número dos.
 Si sobra tiempo se les pedirá que las peguen en el lugar correspondiente.
 El interventor tendrá que hacer hincapié en que los pacientes presten atención a la diferencia entre las casillas con fondo rayado y fondo blanco. No es necesario que los pacientes identifiquen las piezas, únicamente deben situarlas en la casilla correspondiente.
 Al finalizar la sesión, cada paciente guardará el ejercicio en su carpeta individual.
- *Adaptaciones para GDS 5:* en la primera ficha aparecen 10 piezas colocadas de forma aleatoria, en la segunda ficha los pacientes tendrán que recortar estas piezas y situarlas (o pegarlas) encima del tablero en el lugar correspondiente.

Desenlace: (20-25´)

Sesión 1 - Historia del ajedrez

El Interventor utilizará las siguientes observaciones para motivar los comentarios entre los pacientes.

Observaciones:

- Exponer al grupo los orígenes del ajedrez, observar los detalles de las figuras y las pinturas y comentarlos.
- El ajedrez comienza en los Inicios del siglo VII, en la India, con el nombre de Chaturanga.
- La palabra chaturanga esta formada por "*chatur*": cuatro, y "*anga*": temas. Relacionado con los 4 jugadores (con sus 4 ejércitos), uno en cada esquina del tablero.
- El bando de color negro es aliado del bando de color blanco y luchan contra los bandos rojo y verde, que también son aliados. El primero en mover es el ejército verde.
- Pronto aparecieron variaciones en el mundo islámico, llegó a Persia y al Imperio Bizantino, extendiéndose por toda Asia. En el siglo VIII llega el ajedrez a la península ibérica, con la invasión de los árabes.
- Cuando Alejandro Magno marchó contra la India en el año 326 a.C., se le enfrentó una masa de infantería, caballería, carros y elefantes. Este tipo de ejército indio tradicional, dividido en cuatro sectores, se reflejaba en las piezas utilizadas en un antiguo juego indio de tablero, el chaturanga, que significa "cuatro partes" o brazos; éste a

- su vez fue reemplazado por un juego reconocido ya como ajedrez hacia el año 500 de nuestra era, fecha de su primera mención escrita.
- De la India no tardó en extenderse a Persia (hoy Irán) donde se hizo popular. Los persas heredaron muchos nombres y términos familiares del ajedrez. Los infantes eran piyadah o peones y el carro, hoy torre, se llamaba rukh, origen de la palabra "roque", con la que a veces se denomina la torre, así como del término "enroque". Shahmar significa "el rey está perdido" y de ahí el "jaque mate", el momento crítico en el que el rey de uno de los jugadores no puede escapar a la captura y pierde la partida.
- El "jaque mate" evoca los antiguos usos de la guerra, cuando un rey capturado, por el que se podía pedir rescate, valía más que muerto.
- En el siglo VII de nuestra era, el imperio persa sucumbió ante el Islam y el ajedrez viajó con las conquistas islámicas desde España, y más tarde por toda Europa Occidental, hasta las puertas de Constantinopla, de donde los vikingos lo llevarían al lejano norte.
- Las leyendas acerca del ajedrez son ricas y variadas; como la famosa historia de Alfonso VI, rey de Castilla y León que en 1087 sitió la ciudad mora de Sevilla, cuyo rey Al Mutamid, en su afán de salvarla, ofreció al sitiador un magnífico juego de ajedrez de ébano y sándalo y lo desafió a una partida; el que ganara conservaría el tablero y las piezas; al perdedor habría de concederle un deseo. Alfonso fue derrotado y aunque se quedó con el juego, tuvo que acceder al deseo del rey moro, que no fue otro sino que levantase el sitio.
- Este juego fue considerado, durante siglos una excelente prueba de carácter. Las historias abundan en reyes que otorgan o niegan la mano de su hija según se comporta el pretendiente en el tablero.

Cierre: (2')

Comentarios grupales sobre el desarrollo de la sesión.