

## Juegos con el cuerpo

A fuerza de ser sincero, este es el Capítulo que más me costó escribir. O como aún lo estoy escribiendo, desde aquí no puedo hablar en tiempo pasado, por lo cual sería más sincero aún si digo que “es el capítulo que más me cuesta escribir”.

¿Y por qué digo esto? Sencillamente, porque primero deseo que se apiaden de mí en cuanto al juicio crítico sobre el mismo, y porque además considero que a todos nos pasa que nuestra didáctica tiene todo que ver con nuestra biografía como docentes, pero también como alumnos, y esencialmente, como hombres y mujeres con una historia de vida...

Y bien, si de mi biografía se trata, debo contarles que mi relación con los juegos corpóreos nunca fue óptima.... ¡Ni siquiera mediocre! Más bien debería decir que fue mala, no “muy mala”, pero sí al menos mala.

Entonces, trasladar a mi práctica docente esta cuestión de lo corporal, siempre resultó un punto oscuro, un área de interés que no halló al mío en demasía. Y lógicamente, nunca culpé de eso a mi interés, sino a las escasas probabilidades de que estas propuestas pudieran ser realmente interesantes.

Y bien, a fuerza de pensar, de sentir la necesidad de explorar el tema, y de conocer otras experiencias muy ricas de otros colegas, es que fui encontrando algunas vetas no tan pobres como las supuse en algún momento. Aunque a juzgar por los resultados, mi búsqueda sigue siendo estrecha dentro del mar de oportunidades que debe tener este campo.

Un campo en el cual la imaginación florece, seguramente. Donde la vivencia de lo corporal intensifica la experiencia, donde se hace más real aquello de dar vida a las piezas, donde se hace exponencial esto del “agujero en la realidad” que según Graciela Scheines constituye la patada primordial de toda experiencia lúdica.

Por todo esto, es que tengo la certeza de que es en este campo más que en ningún otro, donde siento que esta obra está infinitamente más cerca del piso que del cielo. Aunque también lo esté en todos los demás capítulos.

## Burritos



Un juego con el que nos la hemos pasado de maravillas, sobre todo con los niños más pequeños ya que, como verán, los “burritos” que conseguimos en las jugueterías ¡No son como para ser montados por cualquiera!

La lógica y la dinámica del juego son muy simples: un niño se sube a cada “burrito” –quizá, si consiguen algo de mayor porte pueden realizar el juego con niños de mayor edad-, y tiene la misión de capturar tres de los cinco objetivos que se ubican “desparramados” por el tablero, con lo cual será imposible para su adversario igualarlo.

Tan simple como eso: cada “burrito” salta a su turno mientras las “hinchadas” siguen la partida desde el borde del tablero y esperan su turno para ingresar.

Se pueden armar varios equipos, y en cada partida se enfrentan representantes de cada uno de ellos, sumándose los puntos ganados e incluso los “tantos” obtenidos, al estilo “goles a favor y en contra”.

Si hay sol primaveral... ¡Tanto mejor!

## Caballada



Este juego, que tiene una cierta reminiscencia del anterior pero con más variantes, es una idea de la fabulosa docente de ajedrez colombiana Adriana Salazar, directora del sistema “Ajedrez en el Aula”, que se implementa en unas 60 escuelas de su país y de España.

La propuesta consiste en que muchos caballos jueguen al mismo tiempo, partiendo desde una casilla cualquiera del borde del tablero.

En muchas de las casillas vacías se ubican “premios”, de igual o diferente valor entre sí, y que pueden ser simbólicos o no tanto.... De hecho, cuando Adriana lo presentó en el Congreso de Didáctica del Ajedrez realizado en Buitrago de Lozoya (Madrid) en 2013, ella utilizaba caramelos como “premios”, y en las ferias que realizamos en Montevideo poniendo en marcha la idea, incluimos todo tipo de golosinas y galletas dulces...

Pero bien, el asunto es que los premios estén allí, de un modo u otro. Cada caballo salta a su turno, intentando atrapar un premio. En los disfraces de caballo que construimos para esas ferias, en verdad “cangurizamos” a esta pieza, ya que incluimos en el traje un gran bolsillo en la zona de la panza, donde ir guardando la “colecta”.

El aspecto más movilizador del juego, sin embargo, llega cuando un caballo atrapa a otro: el caballo atrapado debe darle uno de sus premios a su captor, y retornar a su casilla de salida.

Para ordenar esa dinámica, está bueno incluir números en los trajes de los caballos, que se vinculen a otros pegados en las casillas de largada, de modo de que cada uno tenga referencia de hacia dónde retornar en estos casos que se darán con muchísima frecuencia durante el juego.

Esta regla de Adriana le da un condimento ajedrecístico importante, ya que a partir de ella los niños -y no tan niños- están permanentemente atentos a las posibilidades de capturas de los demás caballos.

El final del juego puede establecerse por el logro de un objetivo predeterminado que puede ser muy variable: quien alcanza a tener cinco elementos, en caso de que sean todos iguales, o una determinada cantidad de puntos si los hay de valor diverso, o quien llega a tener tres iguales, o tres distintos, etcétera....

Y después... ¡¡A disfrutar de los “premios”!!

## *Búsqueda del Tesoro*

Esta actividad, -muy agradable como juego de bienvenida en un primer día de clases de un grupo con el que ya veníamos trabajando, o como jornada de cierre, o también, por qué no, como actividad especial en una jornada especial-, está basada en una propuesta didáctica que conocí cuando la docente argentina Marina Rizzo la presentó en el Congreso de Didáctica del Ajedrez de la ciudad de Posadas (Argentina). La idea de Marina me pareció muy rica y divertida, y como cada uno va poniéndole lo suyo a las ideas, de esa propuesta original surgió esta otra, que espero también les resulte interesante a ustedes.

Las “Búsquedas del Tesoro” son un verdadero clásico, con mucho atractivo para los niños: se juega lo oculto, el descubrimiento, las pistas, la velocidad, el movimiento, el premio final... muchos atractivos, y mucho espacio para la adrenalina y las risas compartidas.

¿Pero cómo articulamos este viejo juego con el ajedrez? Bueno, como les decía, Marina propuso un modelo que me gustó, y que se me ocurrió complejizar un poco.

La propuesta se debe realizar en un espacio amplio, que permita circular a los niños con libertad –podría ser el patio de la escuela, por ejemplo- y requiere dividir a los niños en dos grupos, cada uno de los cuales jugará en su propio tablero mural... sí, sé que esto complica un poco las cosas, pero con un poco de ingenio podemos fabricarnos nuestros propios murales sobre algún cartón grueso, pegando un nylon transparente en la parte inferior de cada casilla, a manera de sobre en el que depositar las piezas (las cuales podemos hacer del mismo material, tomando el molde de las del mural original).

Bien, estamos entonces en el patio, y tenemos dos equipos y dos murales que inician el juego sin piezas, y con un papelito en cada casilla, conteniendo cada uno un mensaje secreto.

Junto a cada mural hay una mesa con sobres cerrados. Dentro de cada uno de ellos hay una de las piezas del juego, y un papelito que indica la casilla en que se debe ubicar. Habrá tantos sobres con piezas como niños haya en el equipo.

Previamente al arribo de los niños, el profe se encargó de colocar cuidadosamente ocultas otras pistas en diversos lugares del ámbito en que se desarrollará el juego. Bajo una piedra, detrás de una puerta, en el hueco del árbol, en la baldosa floja... ¡Es importante que estén bien dispersas, y que no las vean sin antes tener que buscarlas!

El juego comienza cuando el profe da la indicación, y en ese momento todos los jugadores de ambos equipos, se acercan a la mesa que está junto a su tablero mural y

toman uno de los sobres que hay en ella. Allí tendrán, como decíamos, una pieza –ya sea blanca o negra, da igual- y la indicación de donde colocarla.

Cada niño colocará la pieza en la casilla correspondiente, retirará de ella el papelito con la pista que debe seguir ahora. En ella se indicará su ubicación: “Busca en el hueco del árbol” o “Revisa tras la puerta del salón de 1º A”

Pista en mano, cada jugador va en busca del siguiente recado, en el que encontrará la indicación de que pieza ubicar y en qué casilla, repitiendo así el procedimiento anterior. Es importante que el profesor evalúe la cantidad de piezas que pueden ponerse en el armado de la posición en cuestión, de modo de que cada niño tenga que colocar entre tres y cuatro piezas, no mucho más ni mucho menos, a fin de que el juego sea sustentable.

Cuando cada niño ubicó la última pieza de su serie, se encontrará con un papelito que dice algo del tipo “Hasta aquí llegamos!”, lo que interrumpe el proceso de buscar pistas y agregar piezas. Cuando todos los jugadores de un equipo han obtenido ese mensaje, la posición está pronta y comienza la etapa de resolución del problema.

Acorde al nivel del grupo en cuestión, el docente ha armado la posición que ahora los niños tienen frente a sus ojos, y en la que deben resolver un problema del tipo que sea, por ejemplo, de mate en una.

Si la jugada es correcta, el profesor autorizará a los niños a retirar la pista que estaba en la casilla donde movió la pieza que dio el mate, que en realidad contiene el mensaje más esperado: ¡¡¡Donde está el tesoro!!!

El tesoro puede ser una bolsa de caramelos, un diploma para cada niño, o cualquier otra cosa que se nos pudiera ocurrir, y debería estar en poder de algún otro maestro –o en dirección o secretaría- y habrá que ir a retirarlo con el “salvoconducto” obtenido en el juego.

La explicación es más larga que el juego en sí, que además es muy divertido, e involucra muchos elementos ajedrecísticos –sistema algebraico, jaque mate y todos los elementos tácticos que se vinculen a ese mate en particular, por ejemplo-, hay movimiento y dinamismo, hay misterio y hay una enorme tensión lúdica que se sostiene hasta el instante final...

¡A jugar!

### ***Llenar la Canasta***

Este juego también implica espacios amplios –preferentemente exteriores, como un patio-, y también conlleva un trabajo previo importante, tanto de confección de materiales como de preparación logística de la actividad.

Como verán más adelante, será necesario disponer de varios tableros de piso, con formas irregulares, para lo cual recomiendo armar baldosas de goma eva, que además de ser de bajo costo, pueden ser acomodadas de acuerdo a la necesidad y se pueden guardar y trasladar con facilidad.

El juego consiste en una especie de laberintos vivientes y consecutivos, emulando desde lo ajedrecístico a las carreras de postas.



Cada equipo tiene que llenar su canasta de premios, que están repartidos en tres tableros –que como decíamos más arriba, son irregulares en cuanto a su formato- , que se encuentran llenos de obstáculos y están ubicados de manera consecutiva: donde termina uno,

comienza el siguiente.

En el primero de cada uno de ellos, juegan las torres. Un niño de cada equipo juega de torre, con una gran bolsa en sus pies, como las tradicionales “carrera de embolsados” Mueve alternativamente una vez cada torre en su correspondiente tablero.

Primero, ambas torres tienen que ir hasta la casilla de su tablero donde están las canastas, luego hasta cada una de las frutas, y finalmente a la casilla de salida, vecina a la del segundo tablero donde está el alfil, quien continúa el juego, y toma la “posta” que le pasa la torre.

El alfil recibe la canasta con las tres frutas que le pasó la torre, y comienza su recorrida en busca de sus tres frutas, para pasársela al caballo del tercer tablero, quien debe llegar a la salida final, con la canasta llena.

Si bien se trata de un juego complicado en cuanto a su puesta en marcha, realmente es divertido y combina habilidades ajedrecísticas incipientes con juegos tradicionales como las carreras de embolsados y las carreras de postas... ¡Y no quieran ver lo que son las hinchadas!

## *Cxec Ball*

Más que una “propuesta didáctica”, toda una disciplina que enlaza conceptos ajedrecísticos con la educación física, ideada, pensada, desarrollada y puesta en un libro de su propia autoría por el profesor de Educación Física y de Ajedrez valenciano Gustavo Martínez Serrano....¡Y que no quería dejar de compartir con ustedes!

Gustavo ha trabajado intensamente en la búsqueda de relacionar conceptos de ambos campos, y de hecho, trabaja de manera paralela en sus clases de Educación Física con ajedrez: a medida que va incorporando un nuevo movimiento de una pieza a su juego “Xec Ball”<sup>1</sup>, también enseña los movimientos de la pieza “real”, y va construyendo alternativas lúdicas paralelas, en la cancha y en el tablero.

Este juego es el único que voy a presentar en el libro que no contiene como insumo básico los movimientos reales de las piezas de ajedrez sobre el tablero. Pero me resulta conceptualmente tan interesante, tanto desde la significación de cada pieza como desde la elaboración estratégica, que me parece un instrumento poderosísimo, sobre todo para los profesores de Educación Física que deseen vincular su materia con el ajedrez.

Además, por supuesto, este juego como todos es un riquísimo punto de partida para la imaginación de cada uno de nosotros, para transformarlo, hacerlo crecer, buscarle variantes.... ¡¡Todo un campo fértil para la imaginación!!

El juego-deporte que concibió Gustavo, tiene reglas muy particulares que además, pueden ir siendo incorporadas de a una por vez –tal como el mismo lo plantea en sus libros sobre la temática: “Xec Ball” y “Educación Física y Ajedrez”-, y con cada una de ellas es posible el juego, tal como lo planteamos –sobre el tablero- desde la concepción del Pre Ajedrez.

Se desarrolla sobre un campo que puede tener aproximadamente el tamaño de una cancha de basquetball, donde ambos equipos, integrados por jugadores que representan diferentes piezas de ajedrez, luchan por introducir el balón en un cajón ubicado detrás de la línea de meta del adversario (“Tomar el castillo”, en la terminología que le da el autor).

Lo novedoso, es que no todos los jugadores se desplazan por el campo del mismo modo, ni todos tienen la misma libertad para transitar por todo el terreno.

El rey cumple el rol de “portero”, de modo que su área de acción está limitada a una pequeña franja por delante de la línea de meta. Las torres se desplazan lateralmente, y cuentan con un espacio más amplio de movimiento, una especie de “área grande” si comparamos el Xec Ball con el fútbol. Los peones pueden moverse por todo el campo,

---

<sup>1</sup> “Jaque –pelota”, en una mezcla de valenciano con inglés

sólo que cuando reciben el balón no pueden moverse: deben pasarlo o disparar sin mover los pies del piso. El caballo también tiene libertad de desplazamientos, pero debe dar tres saltos antes de arrojar el balón. Los alfiles se mueven sólo hacia adelante o hacia atrás (no pueden avanzar y retroceder en el mismo movimiento con la pelota en las manos), por un área que tiene la forma de un “medio rombo” alrededor de la cancha. El otro “medio rombo” lo utilizará el otro alfil, que simula ser el de casillas de color opuesto. Y finalmente la dama es la que tiene todas las libertades, y puede realizar todo tipo de movimientos.

Por supuesto, dentro de las reglas del juego Gustavo ha puesto muchas otras: los alfiles no podrán seguir avanzando con la pelota en sus manos si dos adversarios les bloquean el camino; los peones que logren anotar tres veces “coronan” y se transforman en reinas; los jugadores de ambos equipos, cada determinada cantidad de minutos, rotan de posición y cambian de rol; entre muchas otras consideraciones por demás de interesantes, pero que sería tan extenso como ocioso incluir aquí, ya que por un lado todo está explicado en su libro, y por el otro.... ¡¡Dejemos que la imaginación de cada uno de forma a una nueva variante del juego!!

Como verán, este recurso lúdico pensado desde la educación física, tiene interesantísimos aspectos simbólicos que nos permiten trabajar sobre conceptos específicos del juego, desde un lugar muy diferente al que lo conocemos, al tiempo que contribuye a construir un vínculo afectivo y una significación mayor del juego en sí, despertando intereses por profundizar en él desde otras sensibilidades.

La idea del rey en su castillo, de la torre con desplazamientos laterales –que tantas veces son omitidos por los principiantes cuando aprecian sus posibilidades-, del caballo dando tres saltos, el peón quieto al disparar, el alfil corriendo sólo por la mitad de las diagonales, la dama hiperactiva... ¡Y todo en mucho movimiento!

Por otro lado, como decía más arriba y como lo presenta Gustavo en sus obras, el juego puede presentarse de manera paulatina, ya que se puede jugar tal como es, o modificando sus reglas y objetivos, con una pieza por vez, o con las que hayamos aprendido a utilizar.

Y como les decía también, me parece sumamente enriquecedor el intentar trabajar en paralelo el juego en la cancha con el juego en el tablero: y cada vez que incluimos una nueva pieza “físicamente”, también lo hacemos a través de una propuesta pre ajedrecística. ¡Incluso se pueden realizar “campeonatos” donde los puntos logrados en una y otra modalidad se sumen!

Realmente, las posibilidades que esta tan rica e ingeniosa idea nos habilita son muchísimas, y seguramente, son madres de muchas otras ideas más...¡¡A explorar desde el Xec Ball, entonces!!



## *Ajedrez viviente*

Generar una puesta de ajedrez viviente es uno de los desafíos más bellos que sin dudas todos, o al menos la inmensa mayoría de los “profes”, nos proponemos cada año. Tiene el encanto de lo visual, de lo corpóreo, de lo teatral, de la vivencia de las emociones de las piezas mismas, de transformar la partida en una historia viva, del meternos dentro del libro de cuentos, de disfrazarse, de los mismos disfraces, de la escenografía.... ¡¡Del ajedrez!!

Por eso, el ajedrez viviente siempre fue un espectáculo atractivo, al menos desde lo imaginario, y más aún para todos aquellos que ven el ajedrez educativo desde “afuera”. Incluso, es una de las primeras propuestas que intentan realizar directoras de escuelas y maestras, en ánimo de generar una actividad divertida, integradora, multidisciplinar y participativa... y también vivir el ajedrez desde esa sensibilidad diferente de la que hablaba.

Todo eso es excelente, pero también presenta algunas dificultades para lograr que tantas expectativas se vuelvan reales. Y tal vez el mayor obstáculo que tenemos que salvar, es que eso que queremos comunicar, tiene justamente un contenido ajedrecístico que no todos los espectadores dominan, motivo por el cual la tensión entre artista y espectador dura poco tiempo, y está mucho más vinculada al impacto visual inicial que a lo que realmente ocurre en la obra.

Esta situación la he podido percibir en muchísimas exhibiciones, que estaban en general impresionantemente logradas desde lo estético, y provocaban una emoción altísima en lo previo, que tenía su momento de éxtasis en la presentación de la obra, pero que del mismo modo se consumía rápidamente, y cuyo impacto era inversamente proporcional al tiempo de duración del ajedrez viviente.

Por eso, pensar en un ajedrez viviente tampoco es una tarea tan sencilla: requiere, además de toda la puesta en escena, que todo el contenido sea claramente inteligible para el espectador, que tenga dinámica, diálogos inteligentes y mensajes claros, buen humor, música, danza, incluso rompiendo con los cánones de una partida de ajedrez tradicional.

En noviembre de 2011, como instancia inaugural de la II Copa Latinoamericana de Ajedrez que se desarrolló en la ciudad de Montevideo, desde la Federación Uruguaya de Ajedrez organizamos una gran feria ajedrecística al aire libre, que incluyó un novedoso “Concurso de Ajedrez Viviente”. Siete escuelas se animaron a participar, y realmente sorprendieron a todos por la enorme creatividad que mostraron en sus presentaciones.



Hubo por ejemplo un espectáculo basado en destrezas físicas –presentado por la escuela No 175 de Montevideo-, en la que trabajaron en conjunto con el docente de ajedrez, la profesora de educación física, el maestro de música –que compuso la canción original al compás de la cual las piezas se iban presentando en escena-, y la maestra de

plástica, con quienes trabajaron en el diseño de los disfraces.

En esta presentación, cada pieza se presentaba con una destreza gimnástica, acorde a su movimiento, y de acuerdo a la letra de la canción. Los más aplaudidos resultaron el salto rango del caballo, y la rueda de carro del alfil...

Y la otra presentación de esa memorable jornada que quiero tomar como ejemplo, es la “Payada” que presentó el Centro Educativo Vaz Ferreira, en la que dos niños tocaban sus guitarras y recitaban sus versos desafiantes para anunciar cada una de sus movidas sobre el tablero. Fueron dos finales artísticos que tenían como característica que todas las piezas movían al menos una vez. Fue “partido y revancha”, y el resultado... ¡Uno a uno!

Los dejo con la obra en cuestión....

## **Payadas**

### **Partida No 1**

#### **Presentación**

*(El tablero comienza vacío, y con un murmullo de fondo, suben los payadores al escenario, y se saludan desafiantes. Comienza el payador de las piezas blancas)*

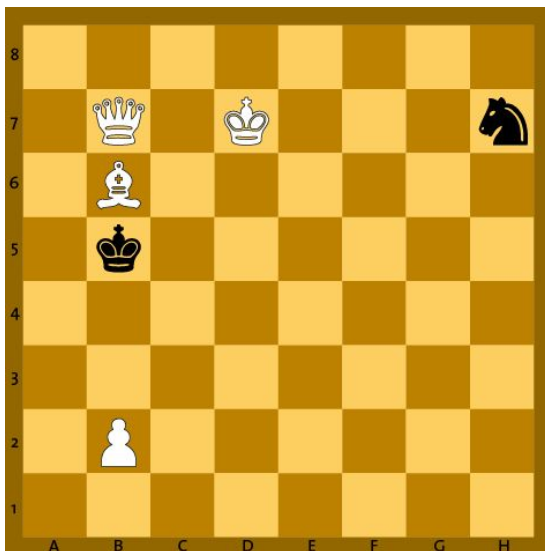
#### **Payador Blanco:**

“En esta linda jornada  
aquí yo digo presente  
voy a contarle a la gente  
de mi famosa jugada”

Payador Negro:

“Aquella tarde soleada  
que yo estaba distraído  
no te hagas el presumido  
que bien me tome revancha  
y mi orgullo no se mancha  
por más que me hayas vencido

¡¡Y que dentren los jugadores y todos a sus posiciones!!”



*(Las piezas entran a escena conversando y riendo, y se ubican en la posición del diagrama)*

Payador Blanco:

“La dama en su casillero  
tranquila tras la muralla  
hasta que yo le dije vaya y  
dé ese beso traicionero”

**1 Da6 jaque**

*(La dama mueve con galantería y le tira besos con la mano al rey negro, que la mira con cara de asustado)*

Payador Negro:

“No se apure compañero  
que ese jaque me da risa  
aunque quede en la cornisa  
voy a comerle la dama  
porque se me da la gana  
y el mate no se divisa”

## 1.... Rxa6

*(El rey toma valor y atrapa a la dama blanca, que sin dejarse agarrar sale corriendo del tablero, mientras todas las piezas negras se matan de la risa y las blancas ponen las manos en jarra y el ceño fruncido en señal de guerra inminente)*

### Payador Blanco:

“Voy a dejarlo apretado  
al valiente caballero  
y si no mueve ligero  
aquel caballo alejado  
que mira desde un costado  
el peón que nadie ha visto  
pero que no es menos listo  
que aquí no otorga el que calla  
dará fin a la batalla  
antes de lo previsto”

## 2. Rc5

*(El rey blanco enfrenta al negro y le hace un gesto de “Te voy a dar tu merecido”, mientras el negro le hace una burla de “mirá como tiemblo”)*

### Payador Negro:

“Apurate caballito  
estoy algo preocupado  
me tienen acorralado  
y se viene el más chiquito  
con ese paso cortito  
que aunque no corta ni pincha  
y aunque usted muy bien relincha  
no me salva ni magoya

ya estoy pronto pa la olla  
peinadito y con la vincha”

## **2.... Cf3**

*(El caballo toma agua de la cantimplora que cuelga en su morral, y le hace un gesto al rey de “quédate tranquilo que ahí voy”, mientras el rey negro le hace gestos de que se apure)*

Payador Blanco:

“Tan lento como seguro  
voy a moverle el peón  
aunque sea uno del montón  
y ande siempre sin apuro”

## **3. b4**

*(El peón infla el pecho y da dos pasos hacia adelante haciéndose el muy valiente)*

Payador Negro:

“Veo negro mi futuro  
y estoy loco de remate.  
Caballo tonto apurate,  
que están quemando las papas  
y nos vamos pa las casas  
si me dan el jaque mate”

## **3.... Ce5**

*(El rey lo mira al caballo con cara de enojado, mientras el corcel –que no paró de hacer movimientos de galope en el lugar desde que arrancó a mover en la jugada anterior- da muestras de cansancio y hace gestos de “ya llego”)*

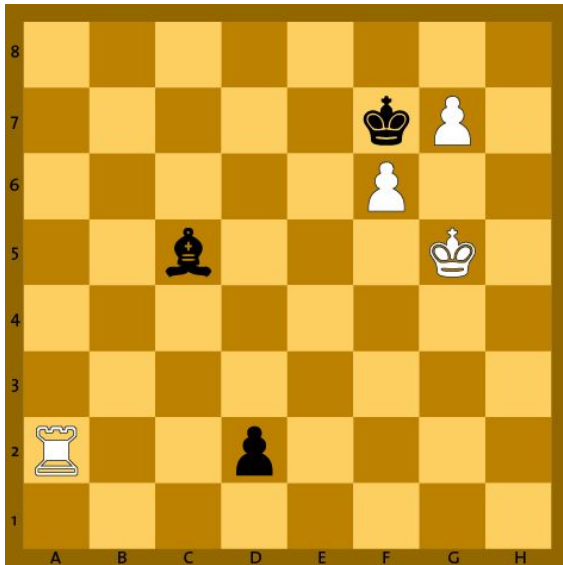
Payador Blanco:

“Es deuda lo prometido  
aquí vengo con lo puesto.

Esta tarde te di el pesto  
y ahí tenés tu merecido”

#### 4. b5 jaque mate

*(Las blancas se abrazan y felicitan al peón y a la dama sacrificada, mientras las negras se dan ánimo y todos se dan la mano por el juego terminado. Salen los jugadores de escena)*



#### Partida No 2

*(Los payadores toman agua, se miran desafiantes, se dan la mano nuevamente y se saludan inclinando las cabezas. Vuelven a sus puestos y retoma el payador que era negras, y ahora es blancas)*

#### Payador Blancas:

“Como rey fui distraído,  
me agarraste en mal momento,  
y me lleva el pensamiento  
al día en que te he vencido.  
Soy jugador aguerrido  
y en este día de octubre,  
le cuento a la muchedumbre  
en esta plaza reunida,  
-que al ajedrez le da vida-  
mi triunfo más sentido.  
¡¡¡Que dentren de nuevo, aijuna!!!”

*(Las piezas se presentan de nuevo, saludando al público con una reverencia y se ubican en la posición del diagrama)*

Payador Negras:

“Voy a contarle a la gente,  
que en el presente partido,  
las negras he defendido  
y fui un luchador valiente  
Y no ande haciendo proclamas,  
ni dándose de campeón  
que usted arriesgó un peón  
pero yo entregue la dama”

Payador Blancas:

“Yo no me pongo galones  
pero les voy a mostrar  
cómo se puede ganar  
cuando se tienen cojones.  
Y pa que vean que no miento  
-y este ya está que trina-  
subo el peón, pido mi china  
y le doy jaque al muy pulguinto”

*(El payador de las negras hace un amago como de pegarle al de las blancas, y el de las blancas hace como que se ataja y le hace un guiño cómplice al público)*

**1. g8 = D jaque**

*(El peón sale del tablero haciendo un paso de baile con los brazos entrelazados con los de la dama blanca, que lo esperaba al lado de su casilla de coronación. La dama le hace un gesto amenazante al rey negro)*

Payador Negras:

“No se pase de la raya

y no se ponga tan loco.

La chinita duró poco,

mi rey... ¡La mandó a la caja!”

**1 ..... R<sub>xg8</sub>**

*(El rey negro captura a la dama con un gesto de suficiencia y una risa irónica. La dama sale auxiliada por el peón que había coronado en la jugada anterior)*

Payador Blancas:

“Mire usted que rey valiente,

se abusa con la indefensa.

Y aténgase a las consecuencias

de ese gesto tan malvado,

porque ahora está acorralado

Y vamo a ver quién lo defiende”

**2. R<sub>g6</sub>**

Payador Negras:

“No crea que está ganado

Ahora viene la sorpresa

Sus piezas son fácil presa

De mi dama que aparece,

cuando los enanos crecen,

y un peón es coronado”

**2..... d<sub>1</sub>= D**

*(Las negras son ahora las que hacen la pequeña danza de entrada de la dama, mientras las demás piezas celebran que ella regresa al tablero)*

Payador Blancas:



“Pierda cuidado paisano,  
que su dama no me asusta.  
Mi torre saca la fusta,  
y a su rey abandonado,  
le da un jaque de costado.  
¡¡Tápelo usted con la mano!!”

### 3. Ta8 jaque

*(La Torre le apunta con un arco y una flecha al rey, mientras este le hace señas al alfil de que vaya a defenderlo, y el alfil se agarra la cabeza)*

Payador Negras:

“No me engatuce a la gente,  
que aunque su jaque es fulero,  
yo tengo a mi fiel ladero,  
¡Que siempre dice presente!”

### 3..... Af8

*(El alfil corre al lado del rey, le hace gestos a la torre y luego se abraza con el rey)*

Payador Blancas:

“Toy pensando de repente  
que si a usted no le molesta,  
mi peón dentre a la fiesta  
-y en ese mismo momento-  
le dé jaque al muy pulguinto  
y le muestre bien los dientes”

### 4. f7 jaque

*(El peón avanza desafiante, y le muestra la dentadura al rey negro, que se mata de risa agarrándose la panza junto al alfil)*

Payador Negras:

“Haga usted lo que prefiera,  
que yo no estoy asustado.  
Corro mi rey a un costado,  
y busque usted la manera  
de ganarme a la primera  
que en pie mi china se pone,  
-y ande quede una rendija-  
yo le aviso, y no se aflija,  
le come ta lo muñone”

#### **4... Rh8**

Payador Blancas:

“Esto no es un come come,  
como le vengo diciendo...  
Y en el relato me enciendo,  
y le anuncio el jaque mate...  
¡Y uno a uno... es empate!

#### **5. Txf8 jaque mate**

*(Ahora son las blancas las que se abrazan, mientras el rey y el alfil discuten y gesticulan sobre la jugada. Luego todos se saludan y se juntan en el centro del tablero)*

Todos (Payadores y piezas):

“La payada se va en esta...  
¡Y a disfrutar de la fiesta!”

### *¿Qué nos dejan estos juegos?*

Independientemente del costado de “disfrute” que nos producen estos juegos en los que el cuerpo es protagonista de una aventura en la que las emociones le hacen un lugar a la lógica y la el pensamiento estratégico, hay algunos detalles interesantes de puntualizar.

En primer lugar, decir que lo vivencial permite construir los conceptos desde un lugar totalmente diferente, desde una perspectiva de problematización distinta, siempre más comprometida y profunda.

En segundo término, que este nivel de compromiso superior que genera el que la pieza ya no sea una pieza, sino que puedo ser yo, o puede ser mi compañero, implica que el trabajo cooperativo va a resultar más fuerte y evidente, y también más claro cuando no se produjo.

Y por último que estos involucramientos unidos al desplazamiento corporal, a la movilidad, promueven la generación de una energía superior puesta de manifiesto en la tarea, que en este caso no es otra cosa que una actividad eminentemente lúdica, pero que con seguridad tiene la posibilidad de, así presentada, ofrecer una experiencia más significativa aún.

Finalmente, quiero destacar lo multidisciplinario en un sentido profundo de estas propuestas, que se nutren por necesidad de saberes cultivados por otras disciplinas, como la música, el teatro o la educación física, y que en estas propuestas convergen para hacerlas posibles, viables y divertidas.