Cuentos de Ajedrez

Ministerio de Educación y Cultura | Dirección Nacional de Educación | ANEP | DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA

Indice

Categoría A
(primer y segundo año de Primaria)

PAG. 07 EL PEÓN Y LA REINA PERDIDA
PAG. 09 ARTIGAS Y LA BRUJITA
PAG. 11 EL NIÑO Y LA BRUJA

Categoría B
(tercer y cuarto año de Primaria)

PAG. 15 EL TABLERO DESAPARECIDO
PAG. 17 UNA EXTRAÑA PARTIDA DE AJEDREZ
PAG. 19 EL GRAN SALTO DEL AJEDREZ
PAG. 21 VIC Y EL REINO DE LOS PEONES
PAG. 23 LA BATALLA POR EL AGUA
PAG. 25 EMPIEZA LA CARRERA
PAG. 27 LAS DOS HERMANAS REINAS
PAG. 29 LA LUCHA POR LA MANZANA VERDE
PAG. 31 PIEZA DIFERENTE
PAG. 33 EL VERDADERO PODER ES EL QUE NO SE VE
PAG. 35 EL JUEGO INDICADO
PAG. 37 EL CABALLITO TRAMPOSO
PAG. 39 UN CUENTO AMOROSO DE AJEDREZ
PAG. 41 LA DAMA TRAIDORA
PAG. 43 UNA PIEZA OLVIDADA
PAG. 45 EL AJEDREZ MALDITO

Categoría C
(quinto y sexto año de Primaria)

PAG. 49 UNA GUERRA INTERCAMBIADA
PAG. 51 EL PROYECTO DE ALE Y LOLO
PAG. 53 EL REY DE AJEDREZ
PAG. 55 EL CONFLICTO ENTRE LA DAMA Y EL REY
PAG. 57 LA JUGADA ESPECIAL DE LA ABUELA
PAG. 59 UN SUEÑO EN EL TABLERO
PAG. 61 UNA AVENTURA DE AJEDREZ EN LA FÁBRICA
PAG. 63 EL AJEDREZ DE FEDERICO
PAG. 65 EL AJEDREZ QUE CAMBIÓ LA VIDA DEL REINO
PAG. 67 EL BESO
PAG. 69 UNA PARTIDA INTENSA
PAG. 71 LA REINA ENAMORADA
PAG. 73 LA DAMA Y EL REY
PAG. 75 UNA PARTIDA INTENSA
PAG. 77 EL SUEÑO DE JUAN
PAG. 79 LUCAS Y SU MAESTRO NAHUEL
PAG. 81 CUENTO DE AJEDREZ
PAG. 83 EL MUNDO DEL AJEDREZ
PAG. 85 LA CONVIVENCIA ENTRE ELLOS
PAG. 87 AJEDREZ
PAG. 89 ¡LAS PIEZAS VIVEN!
PAG. 91 PIEZAS DEL AJEDREZ
PAG. 93 LOS AMIGOS ALFIL Y PEÓN
PAG. 95 UN JUEGO INVENTADO
PAG. 97 EL JUEGO DEL AJEDREZ
PAG. 101 EL TABLERO DE LA VIEJA TIENDA
PAG. 103 LA PIEZA CAÍDA

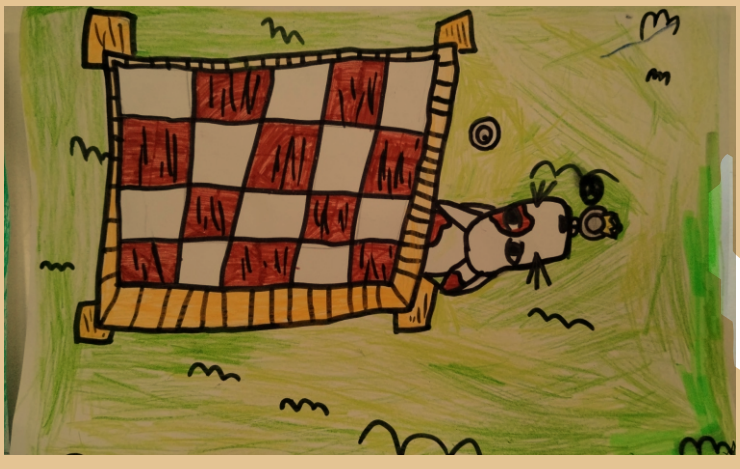
Categoría A
(primer y segundo año de Primaria)

EL PEÓN Y LA REINA PERDIDA

Había una vez un Peón negro muy alegre que jugaba feliz en el jardín lleno de flores y ricos aromas con su mamá, disfrutando del momento. Estaban de vacaciones y aprovechaban para pasar tiempo juntos al atardecer, luego de merendar, jugando ajedrez.

De pronto la mamá Reina hizo un movimiento y cayó del tablero al jardín. Entonces el Peón negro saltó fuerte y rápidamente para buscar a su mamá. Allí vio a las plantas como monstruos que lo querían atrapar. Intentó volver al tablero pero no lo logró. Corrió y, mientras subía, se encontró con un perro que a él le pareció un gigante que lo quería devorar de un bocado.

El peón estaba atrapado sin poder escapar. Y entonces apareció la mamá Reina con su chancleta en la mano y asustó tanto al perro que huyó corriendo. Peón negro y mamá Reina se abrazaron, volvieron al tablero y terminaron el juego de ajedrez.



Benjamín Giménez
1er premio
Escuela N° 7 Treinta y Tres.

ARTIGAS Y LA BRUJITA

La brujita Titi estaba jugando al ajedrez con Artigas e hizo trampa usando su varita mágica. Artigas se dio cuenta y empezó a cantar el Himno Nacional y la hipnotizó. A la bruja se le cayó la varita. Como estaba hipnotizada, Artigas le dio jaque mate usando una torre y la dama.

Titi aprendió la lección: haciendo trampa no se gana.

Martina Godoy
2do premio
Escuela N° 154 Tranqueras, Rivera.

EL NIÑO Y LA BRUJA

Un día un niño estaba jugando al ajedrez y se transformó en una dama negra.

¿Por qué se transformó en una dama?

Porque una bruja le dio caramelos mágicos y lo retó a un duelo de ajedrez. Si ganaba volvía a su cuerpo normal y si perdía se quedaba transformado en dama.

Ganó el niño y volvió a su cuerpo normal.

Emanuel Ferreira
3er Premio
Escuela N° 154 Tranqueras, Rivera.

Cuentos de Ajedrez

Categoría B
(tercer y cuarto año de Primaria)

EL TABLERO DESAPARECIDO

Una tarde de verano en la casa de playa de su abuela, estaban los hermanos Grace y Daniel, de 9 y 11 años. Llovía, así que decidieron no ir a la playa. Estaban muy aburridos, y a su abuela se le ocurrió que podían jugar al ajedrez, su juego de mesa favorito.

A Grace y Daniel les encantó la idea. Decididos, fueron en busca del juego, pero al encontrarlo se dieron cuenta que el tablero había desaparecido: solo estaban las piezas. Buscaron por toda la casa, pero no lo encontraron. Pensaron y pensaron hasta que Daniel le dijo a Grace de ir a comprar uno nuevo.

Agarraron un paraguas y fueron a varios comercios del barrio, pero en ningún lugar había tableros. Por allá a lo lejos vieron una casa de magia, un lugar que nunca antes habían visto, que afuera tenía un cartel gigante que decía: “Lo que necesites está aquí”. Ni lo pensaron y salieron corriendo hasta el lugar mágico.

Entraron un poco asustados, porque las luces estaban apagadas. De repente apareció un hombre muy alto con pies y manos gigantes y muy barbudo, con voz bien gruesa.

- ¿Qué necesitan, niños?

- Perdimos nuestro tablero de ajedrez, necesitamos uno, ¿nos puede ayudar? - respondió Daniel con voz temblorosa-.

- Tengo el mejor tablero de ajedrez que alguna vez hayan visto - respondió el hombre-. Eso sí tiene un defecto, si la partida dura más de una hora, las piezas se transforman… y puede pasar algo muy peligroso.

- No importa -dijeron los dos al mismo tiempo-.

Eran tantas las ganas de jugar que tenían que nada los asustaba. Lo compraron y se fueron felices.

Llegaron a su casa e inmediatamente empezaron a jugar. La abuela había hecho tortas fritas que para la hora del juego ya estaban prontas.

Jugada va, jugada viene, se olvidaron lo que les había dicho el vendedor de la casa mágica sobre la duración de la partida.

Ya había pasado más de una hora y el juego continuaba. De repente, las piezas empezaron a hacerse gigantes, del tamaño de una persona adulta, cobraron vida, y pudieron hablar. El tablero se hizo enorme y se pegó en el suelo. Todo parecía una película de ciencia ficción.

Los niños no salían de su asombro: al principio se asustaron pero luego, al ver que las piezas seguían jugando la partida, todo les pareció totalmente normal. Incluso un peón se comió una torta frita y otro quería tomar una chocolatada. Los niños con cara de asombro y una risa dibujada en su rostro, empezaron a ser espectadores de la partida que ellos mismos habían iniciado… hasta que cayó un rayo, luego un fuerte trueno, se cortó la luz y todo quedó a oscuras.

Un silencio absoluto invadió la habitación, hasta que un minuto después la luz se encendió y las piezas estaban nuevamente en su tamaño normal y el tablero no estaba: ¡había desaparecido!

Nunca se supo quien ganó esa partida y qué pasó con el tablero mágico. Hasta hoy nadie pudo develar lo ocurrido en esa habitación, en ese minuto en esa tarde lluviosa de verano en la casa de la playa.

Al día siguiente Grace y Daniel comprobaron que el lugar mágico con el vendedor gigante tampoco estaba…

Y colorín colorado este cuento se ha terminado.

Agustina Sequerira
1er premio
Colegio Constructivista. Las Piedras, Canelones.

UNA EXTRAÑA PARTIDA DE AJEDREZ

Rey Pat, soberano del pueblo Negro, le gustaban mucho los juegos. Un día en que no tenía nada para hacer y estaba aburrido, invitó al Rey Pet, quien gobernaba el pueblo Blanco, a probar un juego de mesa que le había dejado un señor que decía ser brujo.

Al abrir el tablero toda la sala del castillo de Pat se transformó inmediatamente: las paredes desaparecieron, el techo se volvió transparente y en el piso se marcaron sesenta y cuatro casillas. Todo parecía indicar que un juego mágico de ajedrez había comenzado, pero con algunas pequeñas diferencias: los caballos eran dragones, los peones caballeros y los alfiles magos. Los dragones y los caballeros de ambos reinos, cansados de la soberbia de los reyes en todas las partidas jugadas durante siglos, se rebelaron y encerraron a las reinas (las verdaderas esposas de Pat y Pet) en las torres.

Los dos reyes, Pat y Pet, decidieron entonces empezar una partida de ajedrez contra los rebelados. Si ellos ganaban, las reinas serían liberadas y se cerraría por siempre la caja. Si perdían, dos caballeros tomarían sus lugares como reyes del pueblo Negro y del pueblo Blanco.

Los reyes llamaron a los magos para acordar una estrategia de juego. Cuando comenzó la partida, los cuatro magos hicieron todo el trabajo: lograron hacer caer a casi todos los caballeros y congelaron a los dragones. El último caballero en ser vencido perdió en una trampa perpendicular perfectamente ejecutada por los cuatro magos.

Cuando esto sucedió, la caja se cerró y de repente estaban de nuevo en el castillo. Las reinas estaban tan aliviadas como asombradas por el poco trabajo que habían pasado Pet y Pat para ganar.

Como a pesar de todo los reyes seguían aburridos, Pat le propuso jugar una partida de ajedrez a Pet. Eso sí: antes de comenzar, les dijeron a las reinas que sería una partida normal y que no iba a pasar nada raro.

Vicente Galasso
2do premio
Escuela N°28, Montevideo.

EL GRAN SALTO DEL AJEDREZ

Había una vez un caballo que pensaba que era la única pieza que no servía para nada. Se aburría de estar en el tablero sin hacer nada. El tablero, inmenso como un campo de batalla, estaba hecho de enormes cuadros blancos y negros que se extendían hasta donde la vista alcanzaba. Las piezas, tan grandes como los árboles, se movían lentamente por el lugar, con la precisión de guerreros bien entrenados.

Un día, el caballo escuchó a unos peones que conversaban cerca de una torre negra. —¡Estoy harto! —dijo uno de los peones, mirando al horizonte de cuadros—. Lo único que sabemos hacer es movernos uno o dos casilleros al inicio. Prefiero ser un alfil o una torre. —¡Ja! Yo prefiero ser una reina —agregó otro, mientras se estiraba en su casilla.

El caballo, al oír esto, comentó:

—Tienen razón. Es difícil ser una pieza que nadie aprecia. Yo me siento igual.

El viento soplaba entre las enormes figuras, y justo cuando la conversación estaba por terminar, una voz grave resonó por todo el tablero:

—¡Cuidado, se acercan los enemigos!

Las piezas se movieron rápidamente hacia sus posiciones, y la calma del tablero gigante se transformó en el caos de una batalla. El caballo, asustado, se escondió detrás de una de las torres que se alzaba como un edificio en medio del campo. Pero entonces, una voz desesperada lo sacó de su escondite:

—¡Ayuda, ayuda! ¡Me están acorralando!

Era el rey, cuya corona relucía en lo alto, rodeado por alfiles y peones enemigos.

El caballo no tuvo más remedio que empezar a pelear. Se lanzó entre los enemigos, saltando por encima de las casillas negras y blancas como un rayo, y luchó con todas sus fuerzas. Con un movimiento audaz y calculado, derrotó a los enemigos y salvó al rey. Al verlo, el rey exclamó:

—¡Wow! Nunca había visto una pieza tan increíble como tú. Eres una de mis piezas más importantes. Nunca olvides que todos somos especiales.

El caballo, mirando el vasto tablero que una vez le había parecido un lugar de aburrimiento, comprendió que cada pieza tenía su momento de brillar.

Pía Burgos
3er premio
Escuela N°73, Treinta y Tres.

VIC Y EL REINO DE LOS PEONES

En un lugar muy especial del tablero de ajedrez vivía Vic, la hija del Rey de los Peones. Pero Vic no era como los demás peones. Ella era diferente porque podía caminar en diagonal, saltar por encima de las piezas, y lo más genial de todo: ¡tenía una varita mágica que lanzaba fuego! Aunque su magia era muy poderosa, ella todavía no sabía usarla muy bien.

Un día Vic, se sintió muy curioso y decidió escaparse para explorar el Bosque Oscuro. Un lugar que estaba prohibido para los peones jóvenes. Caminaba entre los árboles altos cuando de repente, apareció una bruja muy mala. Se llamaba Coraline y tenía una poción verde que hacía burbujas. ¡Daba miedo!

—¡Hola, pequeña peona!— dijo la Bruja Coraline con una sonrisa aterradora—. Esta poción te hará quedarte aquí para siempre. Solo necesitas beber un poquito.

Vic sintió mucho miedo. La bruja se acercaba más y más, pero antes de que pudiera atraparla, Vic salió corriendo a toda velocidad, esquivando árboles. Pero parecía que las sombras del bosque querían atraparla.

Cuando pensaba que no podría escapar, apareció un lobo llamado Kin, que era muy sabio. Llevaba un anillo mágico en su pata y, con un movimiento, ¡abrió un portal mágico!

—No te preocupes, pequeña princesa. Yo te cuidaré —dijo Kin con voz amable.

Kin uso su anillo para abrir un portal justo bajo los pies de la bruja. La Bruja Coraline gritó, pero fue tragada por el portal y desapareció.

Vic respiró aliviada, pero no podía quedarse ahí. A través del portal, llegaron a un lugar muy bonito, lleno de luz. Ahí, encontraron a Luly, un hada que brillaba mucho. Ella llamativay le dió a Vic una nueva varita mágica.

—Vic, has sido muy valiente —dijo Luly—. Esta varita es tuya. Con ella podrás proteger a tu reino ya que lo amas.

Vic tomó la varita, y de pronto sintió que su magia se hizo más fuerte. Pero cuando regresaron al tablero de ajedrez, vieron que el reino estaba en peligro. Una sombra oscura estaba congelando a todas las piezas y el Rey de los Peones estaba atrapado.

Vic no perdió tiempo. Junto a Kin y Luly, enfrentó la sombra. Con su nueva varita, lanzó un rayo de fuego que derritió el hielo y liberó a su padre y a las demás piezas. Pero la sombra todavía era muy poderosa y se acercaba más.

Entonces Vic recordó lo que Luly le había dicho: no solo era la varita, también era su valentía lo que la haría ganar. Con un salto, saltó sobre las piezas congeladas y, con un gran golpe de fuego, venció a la sombra, que desapareció en el aire frío.

El reino estaba a salvo. Todas las piezas celebran la valentía de Vic, y el Rey de los Peones la abrazó muy fuerte.

—Eres más que una princesa, Vic. ¡Eres nuestra heroína!

Y desde ese día, Vic fue la guardiana del Reino de los Peones. Junto con sus amigos Kin y Luly, protegió el tablero de cualquier amenaza, con su varita mágica y su corazón lleno de coraje.

Oliver Lautaro Silva Moraes
Mención especial
Escuela N°36, Artigas.

LA BATALLA POR EL AGUA

En dos reinos, muy muy lejanos, se había desatado una batalla por uno de los tesoros más valiosos del planeta, que es el agua. Esta batalla hizo que dos reinos se enfrentarán: el reino blanco dirigido por un Rey y su hermosa Reina y el reino negro por un Rey y una reina maléficos.

El reino blanco luchaba con sus mejores peones, caballos, alfiles. En sus dos torres vigilaban a sus enemigos para no ser atacados por la noche.

Sin embargo, el rey negro era muy astuto, planeaban secuestrar a la reina y así intercambiarla por las reservas de agua que tenía el reino blanco.

Un día, cuando sus guardias estaban descuidados, realizaron su jugada llevándose a la reina.

El rey blanco quedó devastado por la ausencia de su reina; envió a sus mejores peones a la batalla para tratar de vender al reino negro y traer a su reina.

Los días pasaron y el pueblo del reino blanco sufría cada vez más la tristeza de su rey, entonces acudieron al sabio del pueblo para saber cómo conseguir agua. El sabio le respondió: "El agua es un tesoro muy valioso al igual que la reina, unan fuerzas y hagan un pozo tan profundo que de él brote agua".

El pueblo le respondió: “¿Cómo va a brotar el agua si no hay?”, y el sabio le respondió: “Hagan su mejor jugada”.

Pasaron los días, el pueblo se unió, hicieron un agujero tan grande y tan profundo, que de él brotaba agua. Rápidamente llamaron al Rey blanco para mostrarle que no era motivo de guerra la ausencia de agua.

El Rey subió a uno de sus mejores caballos rumbo al reino negro; en la puerta del reino, el Rey gritó con voz fuerte y dijo: “No hay motivo por qué pelear, ya tenemos suficiente agua para los dos reinos, ¡Devuélveme a mi Reina!

El Rey y la reina del reino negro, al escuchar los gritos del rey blanco, liberaron a la reina blanca.

El rey blanco administró el agua para que ambos reinos tuvieran agua, y así vivir en paz ambos reinos.

Esta batalla qué ganada por el reino blanco, con un fuerte grito de: “Jaque Mate”.

Isabella Lema
Escuela 47, Palmitas, Soriano
Mención especial

EMPIEZA LA CARRERA

Se aproximaba la partida de ajedrez, Martina se había preparado muy bien para la competencia . Estaba ansiosa y a la vez feliz porque era su primer juego fuera de su instituto. En la noche, con su mamá, se acomodó y contó muy bien todas sus piezas, la competencia empezaba a las 14 horas, ella llegó a las 12.

El jurado pidió a cada jugador que tomara su lugar y fueran armando sus tableros. Le tocó con Nacho un chico de su misma edad pero de otro departamento, se presentaron y eligieron los colores de las piezas, él eligió las blancas. Cuando Martina empezó a colocar sus piezas noto que le faltaban dos. Se puso nerviosa y empezó a temblar, pero no quería decir nada porque el juego estaba por comenzar.

Empezó a contar y a mirar para ver cuales faltaban, eran los caballos. Buscó y buscó por todos lados y nada de aparecer. Decidió ir a hablar con la reina y el rey para ver si dejaban que algunos de sus peones fueran con ella a buscarlos.

Martina y los peones salieron en la búsqueda. Para su sorpresa, los encontraron organizando una carrera recta de caballos, porque estaban cansados de moverse en L. La sorpresa fue mayor cuando se dieron cuenta que no solo estaban sus caballos negros sino que tambien estaban los blancos de Nacho.

Les propusieron volver a la competencia de ajedrez y luego de terminada, ella misma los llevaría a una carrera con todos sus compañeros. Así que volvieron, le llevó los caballos blancos a Nacho y le contó lo que había sucedido.

Terminó la competencia. Nacho y Martina llevaron a sus caballos y a todas sus piezas amigas a la carrera recta que ellos tanto anhelaban. Reyes, peones, torres y alfiles aplaudían y alentaban, cada uno a su equipo. Terminaron todos contentos y volvieron cada uno a su lugar en el tablero prontos para una próxima aventura. FIN

Josefina Delbono
Mención especial
Escuela N° 81. Rincón de Pando, Canelones.

LAS DOS HERMANAS REINAS

Había una vez dos hermanas reinas, una llamada Blanca y la otra llamada Negra, que por cosas de la vida, cuando eran pequeñas, habían tomado diferentes caminos. La reina Blanca vivía en una gran mansión, junto a su perrito llamado Chochito, la reina Negra vivía en un reino, rodeado de lagos.

A Negra le gustaban mucho los animales, y el ajedrez. Tenía una bella granja, algunos de los animales se llamaban la vaca Elena, el caballo Alejandro y el gallo Julio, ellos se divertían mucho junto a Felix, el cisne.

Un día Blanca se enteró que hacían una fiesta de concursos de ajedrez y decidió que no se podía perder el evento.

Llegó el día y Blanca salió en su auto junto a Chochito, conducía sin preocupación, porque podía dirigirse a cualquier lugar tomando la ruta que más le conviniera. Manejaba hacia adelante, en cruces de caminos que aparecían en diagonal, y podía ir hacia atrás si se equivocaba de camino. Hacía uso de ese poder que tienen las reinas. Después de muchos kilómetros de viaje, Chochito quiso hacer una parada para hacer pipi y poder descansar sus pies y colita. Luego de un rato siguieron su camino. Después de horas y horas de viaje -a lo lejos- comenzaron a ver el reino de los lagos, decorado y muy hermoso.

- Llegamos -dijo la Reina Blanca.

Había mucha gente, a las 14 h comenzaban a hacer los campeonatos de ajedrez. Blanca tenía la posibilidad de jugar contra la Reina Negra y no la desaprovechó.

Cuando llegó el momento de comenzar, Blanca se acercó a la mesa de juegos, a Negra la estaban convocando por el altoparlante. Cuando llegó la Reina Negra, se miraron y se sorprendieron. ¡Eran iguales! No lo podían creer. En ese momento se dieron cuenta que eran las hermanas que habían sido separadas al nacer.

Fue un momento maravilloso de besos y abrazos. Las unía la misma pasión por el ajedrez.

Luego de un buen rato de juego, eran tan buenas las dos que ninguna era derrotada por la otra. Hasta que llegó el momento en el que ganó la Reina Negra con un jaque mate, derrotando a la Reina Blanca. Cuando terminó el juego salieron las dos muy felices. A Blanca, no le importaba su derrota porque había encontrado a su hermana que tanto amaba y extrañaba.

Después de ese encuentro, todos los años, pasaban juntas un hermoso fin de semana. Esperando que algún día la Reina Blanca pueda ganar una hermosa partida de Ajedrez, esta historia ha terminado y espero que la hayas disfrutado.

Luna Moreira
Mención especial
Escuela N°81. Rincón de Pando, Canelones.

LA LUCHA POR LA MANZANA VERDE

Hace muchos años habían dos pueblos: el pueblo azul y el pueblo amarillo, en cada uno de ellos habia una torre enorme y hermosa que se caracterizaban por estar pintadas de un solo color.

En la torre amarilla vivía una dama y en la azul habitaba un rey, aunque ellos no se llevaban muy bien, podían convivir de forma pacífica siempre y cuando se cumpliera con algunas condiciones, como por ejemplo: en cada uno de los pueblos se plantaban alimentos sólo del color de la torre, por ejemplo en el azul se cultivaba arándanos, uvas, entre otros y en el amarillo se plantaban limones, bananas y otros alimentos de ese color.

Un día, común como cualquier otro día, los habitantes de ambos pueblos se vieron consternados por una sorprendente aparición: en medio de las dos comunidades nació una manzana verde!!.

Dos peones de cada pueblo salieron inmediatamente a avisar tanto a la dama como al rey.

Ellos salieron rápidamente a buscar aquella fruta que no coincidía con ninguno de los colores que veían y cultivaban habitualmente, pero cuando llegaron al lugar, lo hicieron al mismo momento por lo que se enfrentaron: la dama amarilla y el rey azul.

Como los dos querían quedarse con la manzana verde iniciaron una lucha entre peones a caballo y el que ganara se quedaba con el derecho de plantar tanto manzanas verdes como todo todo tipo de alimentos de este color. La lucha duró varias horas, hasta que los peones cayeron rendidos pero ninguno logró conseguir la victoria.

Como no hubo vencedor, ningún pueblo se podia quedar con la manzana, entonces decidieron que era mejor compartirla, ya que se dieron cuenta que si unían ambos colores, al mezclarse el amarillo con el azul, lograban el color verde, por lo tanto prefirieron no luchar, hacerse amigos y desde ese momento cultivar los dos pueblos juntos los tres colores.

Es más, a partir de ese día, se instaló una nueva “torre arcoiris”, en donde experimentaban la mezcla de colores y así obtener un cultivo de frutos más variado.

Micaela Natalí De Souza Gabrielli
Mención especial
Escuela N°120, Salto.

PIEZA DIFERENTE

Érase una vez, en el reino ajedrezado de Monte Grande, una pieza única llamada Violeta, nacida de un peón y una torre. Su color violeta sorprendió a todos en el hospital, incluido el médico, quien no pudo contener su asombro exclamando: "¡Hooo!".

Violeta creció sintiéndose desplazada en un mundo de blancos y negros. A pesar de sus habilidades únicas en el tablero, deseaba ser como las demás piezas. Sin embargo, todo cambió el día que conoció a Amarillo, una torre de un color tan inusual como el suyo.

Amarillo también se sentía aislado y compartía el dolor de ser diferente. "¿Por qué te entristeces?" preguntó Violeta. Amarillo confesó: "Ser diferente me hace sentir solo." Violeta, entendiendo su dolor, le aseguró: "Pero mira, ambos somos únicos y eso nos hace especiales."

Con el tiempo, Violeta y Amarillo descubrieron que sus diferencias eran su mayor fortaleza. Juntos, crearon estrategias de ajedrez nunca antes vistas deslumbrando a todos en el reino. Su amor por el juego y el uno por el otro creció, y un día, en un acto de amor y rebelión, decidieron casarse.

Su unión fue celebrada en todo el reino y juntos tuvieron dos hijas, cada una con un color distinto: una fusión de ambos. Las pequeñas piezas no solo heredaron la belleza de sus colores, sino también el ingenio y la estrategia de sus padres.

Violeta y Amarillo enseñaron a sus hijas que ser diferente no era un obstáculo, sino una ventaja que podía cambiar el curso de cualquier partida. Con amor y unidad transformaron su mundo demostrando que en el juego de ajedrez, al igual que en la vida, la diversidad es clave para la victoria y la armonía.

Zoe Brochi
Mención especial
Escuela N°123. Ciudad del Plata, San José.

EL VERDADERO PODER ES EL QUE NO SE VE

En un reino muy lejano, había un castillo donde vivía un rey y una reina, protegidos por 8 chiquitos pero peligrosos guerreros enanos.

Su reino era poderoso y lleno de magia a causa de sus dos torres que eran la fuente de todo poder en aquel lugar.

El juego preferido del rey y la reina era la atrapada, ya que casi siempre ganaban contra los guerreros enanos -aunque estos sean la mayoría- los mejores movimientos los tenía la reina que se movía en todas direcciones excepto en L. Este último movimiento fue creado solo para los dos caballos reales que paseaban a la realeza por todo el castillo. A estos animales les encantaba saltar sobre los súbditos.

Cuando jugaban los guerreros podían comenzar con uno o dos movimientos hacia el frente si lo deseaban, después de esta oportunidad, podían moverse una sola vez. Durante el juego, el rey podía moverse un paso a la vez en cualquier dirección, entonces aparecía la reina que era su compañera para defenderlo ante el ataque de los 8 chiquitos.

Cierto día, las torres estornudaron cerca del rey lanzando un gran poder sobre el mismo, lo que restringió el movimiento del rey a solo un paso de día y uno de noche.

Por más que se esforzaban todos en el reino por revertirlo, no lo consiguieron. Esto dejó muy triste al rey pero como tenía sus dos alfiles cocineros para servirle, les pidió ayuda. Los alfiles fueron corriendo para llevarle las cosas que necesitaba. Le llevaron comida, sus juegos de mesa y lo acompañaban para que no se sintiera solo.

Una mañana el rey había llegado a su habitación, estaba enojado porque podía realizar un solo paso durante el día y esperar a la noche para dar el otro; y esto le generaba mucha frustración ya que siempre necesitaba a los demás para hacer sus tareas diarias.

Los dos alfiles fueron a visitar al rey para consolarlo, charlaron un par de horas hasta quedar dormidos. A la mañana siguiente el rey se despertó y dio un paso hacia el balcón de su habitación, que daba hacia el río Paraná, al pensar un momento, se dió cuenta que lo importante es estar con su familia y amigos, debido a que no importa cuántos paso te muevas, con esfuerzo siempre llegarás lejos.

Zoe Brochi
Mención especial
Escuela N°123. Ciudad del Plata, San José.

EL JUEGO INDICADO

Hace mucho tiempo había un peón blanco perdido. Se llamaba Roberto.
Un día, quiso pertenecer a un juego. Y se puso a pensar en voz alta:
-Ok, ¿en qué juego estaré?- y puso cara de misterio.
Vio el juego de las damas y fue al juego.
-¿Quién interrumpe a las damas?- dijo la dama blanca.
-Quiero unirme a su juego.
-¡Claro que no! Porque no eres una dama- dijo la dama negra enojada.
Entonces el peón se fue y buscó otro juego. Se puso a pensar.
-Las damas no me dejaron entonces voy al ludo- dijo Roberto,con muchas dudas.
Pero fue igual.
-¡Voy a llegar a mi casa!- dijo el amarillo muy emocionado.
-Chicos ¿quiero unirme a ustedes?- dijo el peón Roberto.
-No. Ya somos suficientes. Además estamos en el medio de una partida- dijo el azul presumiendo. Entonces, Roberto se fue.
-¿Y ahora? Nadie me quiere- dijo tristemente alejándose del ludo.
Justo después se encontró con la reina blanca que se llamaba Camila.
Ella lo encontró y le dijo:
-¿Por qué no te unes con nosotros? Nos falta una pieza para completar el juego y pienso que serías la pieza que nos falta.
-¡Por fin! ¡Encontré el juego indicado!
Y así fue como se inventó la regla de 8 peones en el ajedrez. El peón y las demás piezas vivieron felices para siempre.

Ashley Duarte
Mención especial
Escuela N° 153, Montevideo

EL CABALLITO TRAMPOSO

Un día, un caballito negro fue tirado a un tablero de ajedrez, (no le gustaba ser un caballito). Al día siguiente, fue a visitar a la Bruja Torre en lo más alto de la torre. Le dijo:

-Hola Bruja Torre, ¿me puedes hacer una poción mágica?

La bruja le respondió:

-Te lo haré, pero me darás toda tu juventud y la corona de la reina.

-Bueno Bruja, hazme la poción.

La Bruja hizo la poción y se lo dio al caballito que se quedó muy contento.

Cuando le tocó jugar, tomó la poción y se convirtió en un Peón. Luego, se coronó como una reina y por fin, ganó la partida.

Fue a la torre a ver a la bruja. Le dio la corona y esta se quedó joven. Pero al ponerse la bruja la corona, se convirtió en una rana, pues la corona solo podía ser de la reina y de nadie más. El rey se quedó en su castillo del ajedrez y la Bruja -que estaba enamorada del rey- se quedó sola en el lago del castillo.

Todos los días el rey sale en busca de su Dama con la esperanza de encontrarla, sin saber que desde el lago lo mira la Bruja rana.

Valentina Rosa
Mención especial
Escuela N°154. Tranqueras, Rivera.

UN CUENTO AMOROSO DE AJEDREZ

Hace mucho tiempo, en el Reino de Rosas Negras, vivía un Rey llamado Shatranj; en los alrededores vivía una campesina cuyo nombre era Lakashmi.

Ella tenía una conexión amorosa por él, hasta que un día decidió ir a declararle su amor. Cuando entró, Shetranj se quedó asombrado al ver una mujer tan bella. No pasó mucho tiempo para que el rey le pidiera matrimonio. Después de tres meses de felicidad y amor entre ellos, el poderoso Reino Blanco decidió invadir a Rosas Negras.

Al rey blanco le habían robado un diamante muy grande y valioso y como siempre, sospechó del pueblo negro. Por lo cual, decidió citar a su ejército para armar una emboscada y así vengar el supuesto robo.

El plan sería quitarle al Rey de Rosas Negras lo más preciado, su dama. A la madrugada siguiente, el ejército emprendió el viaje al Reino de Rosas Negras en busca del objetivo y luego de una gran batalla pudieron lograrlo, se llevaron a Lakashmi al Reino Blanco.

Al despertar, Shatranj notó que su amada ya no estaba y lloró de pena sabiendo que los blancos la habían secuestrado. A partir de ese momento, entró en una profunda y triste depresión. Pasaron los días, hasta que no soportó más el dolor, tomó coraje y decidió armar un plan para poder liberarla. Fue así que organizó a sus guardias, guerreros a caballo y valientes caballeros. Juntos diseñaron una estrategia: atacar en tres grupos. Unos custodiarían el trono, otros tomarían velozmente el centro de la contienda, y otros a paso rápido intentarían rescatar a la dama.

Fue así, como los guardias y los guerreros distrajeron a los caballeros blancos, un joven y valiente caballero negro logró rescatar a la dama . Lamentablemente, fue más difícil de lo planeado, el joven dejó su vida por ella . A pesar de lo ocurrido, el reino negro venció al reino Blanco. Cuando llegaron, Shetranj se puso muy feliz al ver a la bella Lakashmi entrar a su castillo.

Corrió a darle un abrazo y desde ese día fueron felices y nunca más dejaron de luchar contra las injusticias del Reino Blanco, quien siempre siguió atacando primero.

Martina Acosta
Mención especial
Escuela N°255, Montevideo.

LA DAMA TRAIDORA

Un día, mientras todos descansaban, la Dama seguía despierta pensando en qué movimientos iba a hacer en la próxima partida de ajedrez.

La Dama parecía muy preocupada y concentrada. El problema era que ya habían perdido cinco veces seguidas y eso que normalmente ganan las blancas.

El segundo problema era que a la Dama la estaban reparando pero ya había vuelto y mañana iba a hacer su primera partida luego de su reparación. Obviamente, había una dama suplente, su nombre era Ami.

La Dama comenzó a sospechar de Ami, pero no le dió importancia ya que tal vez era mala jugando ajedrez.

Al día siguiente, mientras Dama jugaba, vió a Ami sentada en la caja viendo la partida. Pero no sólo eso, sino que una parte de su madera estaba desgastada de color negro. Y ahora sí que la Dama se enojó.

Entonces, luego de la partida (mientras cenaban), la Dama le tiró un balde de agua a Ami, revelando que era una pieza negra. En ese momento todos se enojaron, ya que no era que no supiera jugar, sino que Ami era una dama traidora.

Finalmente Ami volvió con las piezas negras y las blancas en la siguiente partida volvieron a ganar. Fin

Guadalupe del Río
Mención especial
Colegio Santa Elena. Lagomar, Canelones.

UNA PIEZA OLVIDADA

¡Hola! Soy un peón, tengo siete hermanos y somos todos piezas de ajedrez blancas.

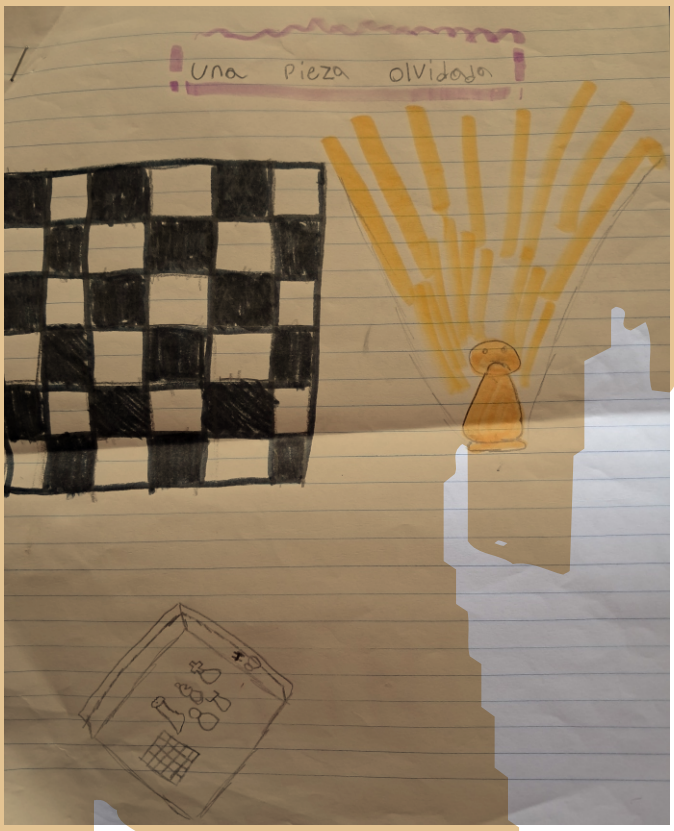
Mis padres son el Rey y la Reina de este juego. Tenemos dos guardias de seguridad que son los alfiles, dos caballos y dos torres.

Las piezas negras son nuestros rivales, pero cuando estamos en la caja, somos todos amigos.

Hace cuatro años que nos compraron y sólo jugaron con nosotros una sola vez.

Pasaron los años y seguimos en la caja que ya tenía polvo y no nos usaron más.

Un año después, pensando en escaparnos, escuchamos que algo arriba se movía, hasta que de pronto abrieron la caja, jugaron con nosotros y volvimos a ser rivales con las piezas negras.



Sofía Argenti
Mención especial
Colegio Santa Elena, Lagomar, Canelones

EL AJEDREZ MALDITO

Este ajedrez no es un ajedrez normal. Te contaré por qué: hace unos meses un guardia que se llamaba Freddy trabajaba en la escuela y le gustaba mucho el ajedrez. Era un apasionado, tanto que siempre llevaba consigo algún tablero pequeño o ficha de peluche.

Una tarde cuando todos los niños salieron al recreo, Freddy estaba con una nueva compañera que trabajaba con él. Ella le dijo: -¿Me mostras la escuela y después me enseñas a jugar? El entusiasmado, le contestó: -Claro vamos, te muestro bien todos los salones y al llegar a la dirección veremos un ajedrez muy especial que está guardado bajo llave.

Cuando llegaron a la dirección se encontraron con una caja misteriosa, antigua y polvorienta en un rincón. A los dos les dieron ganas de saber que había en ella. Al abrirla, se encontraron con un ajedrez demasiado extraño y descubrieron piezas que parecían cobrar vida; parecía que tenían ojos que los miraban.

Intrigados, decidieron jugar una partida. Todo iba normal. Más tarde, a Freddy le dieron ganas de ir al baño. Cuando iba por el pasillo sintió que lo miraban y observaban, pero ya no quedaba nadie en la escuela, más que él y su compañera. De pronto, escuchó un grito:

-¡¡¡Ahhh!!! Se asustó y corrió nuevamente hacia la dirección. Al llegar se encontró con su amiga desmayada y vio a las piezas moviéndose, que lo miraron y dijeron: - ¡¡¡Jaque Mate!!!

Los caballos saltaban más allá de los límites del tablero y la reina dirigía un ejército de peones. Freddy, asombrado y asustado, intentó despertar a su amiga. De repente, suena la alarma de su celular y Freddy despierta sobresaltado en su silla. Ahí se dio cuenta que todo era un sueño, o al menos eso pensó. Pero al mirar hacia el ajedrez que tenía en su escritorio, vio al caballo, al alfil y a la reina tirados en el piso, como si realmente hubieran estado en batalla.

Reflexionó sobre la lección del sueño: el ajedrez no solo era un juego de estrategias, sino también de infinitas posibilidades y magia, donde cada pieza tenía su propio rol y poder, enseñándole que cada decisión cuenta, dentro y fuera del tablero.

Juan EzequielSoca Rena Brochi
Escuela N°123.
Ciudad del Plata, San José.

Cuentos de Ajedrez

Categoría C
(quinto y sexto año de Primaria)

UNA GUERRA INTERCAMBIADA

-Buenos días televidentes les damos la bienvenida a su programa informativo Zerdeja. Mi nombre es Anastasia Kasparov, hoy les vamos a informar sobre la guerra que se lleva a cabo desde el siglo XV que comenzó en Europa pero se expandió por el mundo. Para informarles de esto le damos paso a nuestro corresponsal de guerra Raúl Tablero.

-Buenos días Anastasia y televidentes como escuchan y verán, hay una gran confusión desde hace unos días “te estás moviendo mal”, “así no es”, “no podés estar ahí”, “pero correte”. Todo comenzó hace una semana cuando las piezas negras se quejaron porque siempre empiezan las blancas a partir de esto y en una decisión controversial las piezas decidieron cambiar de lugar.

-Raúl: ¿nos estás diciendo que esta guerra cambió?

-Si Anastasia, así como lo escuchan y para que puedan entender les mostramos unas entrevistas que realizamos la semana pasada, antes de que las piezas negras se comenzaran a mezclar.

- Estamos con el rey ¿qué es lo que está pasando? ¿qué es lo que reclaman?.

-Mirá Raúl, estoy cansado, nunca me muevo, no me dejen jugar y me protegen como si fuera un bebé así nada es divertido.

-Ahora entrevistamos a la reina, su majestad, ¿por qué está tan molesta?

-Como no lo estaría Raúl, soy un mix de todos, no tengo movimiento propio, solo copio a las demás piezas.

-También pudimos entrevistar al alfil, dígame señor alfil ¿cuales son sus reclamos?

-Siempre me muevo sobre un mismo color, me gustaría moverme en línea recta y cambiar un poquito el color de los casilleros.

-Estamos con el único animal de esta guerra, cuéntenos señor caballo: ¿qué pasa? -Que.. ¿¡qué me pasa Raúl!? ya estoy mareado de tanta vuelta, que dos pasos para acá y uno para allá, que uno para allá y dos para acá. Me muevo de manera extraña y me cansa saltar por encima de otras piezas como un sapo.

-Entrevistamos a la dura torre, cuéntele a los televidentes que está pasando:

-Mire Raúl, me hacen cambiar de posición con el rey aunque yo no quiera, le dicen “enroque”. y siempre marcho derechito como militar.

-Por último tuvimos la oportunidad de hablar con el representante de los peones cuéntenos: ¿qué sienten ustedes?

-Somos demasiados y siempre nos confunden porque somos todos iguales. Somos los primeros que se ponen en peligro y nos sacrificamos por el resto, nos movemos lentos como tortugas. Y por esto Anastasia, nos intercambiamos de posición: el rey pasó a ser la reina, la reina pasó a ser el caballo, el caballo ahora es peón y el peón es el rey, el alfil pasó a ser torre y la torre alfil. Y esto generó un caos y mucha confusión.

-Qué complicado todo

-Espere Anastasia, parece que llegan noticias desde el campo de batalla. La torre está llamando a una tregua para conversar, vamos en vivo para saber que pasa.

-Compañeros, esto no puede seguir así no sé ni en qué mundo estoy, ni sé para donde moverme. ¿Por qué tenemos que pelear? Todos somos distintos y tenemos nuestras personalidades, ¿por qué no hablamos y nos divertimos juntos y cada quien como es?

Así, todos se dieron cuenta que no hay que ser algo que no eres porque lo mejor es ser tú mismo.

Manuela Soto
1er Premio
Escuela N°153. Parque del Plata, Canelones.

EL PROYECTO DE ALE Y LOLO

Ale y Lolo amaban jugar al ajedrez. Su padre se los había enseñado cuando eran niños y desde ese momento pasaban horas y horas jugando o armando estrategias.

Una mañana, cuando llegaron al colegio la maestra dijo:

- Buenos días, para el próximo mes vamos a presentar un proyecto sobre lo que más nos guste.

-¿Usted también va a presentar maestra? - preguntó Lili riendo.

-Obvio que sí- contestó la maestra siguiendo el chiste.

Mauro preguntó si podía ser en grupos y la maestra asintió. Ale y Lolo no dudaron en trabajar juntos, al fin y al cabo, a los dos les encantaba el ajedrez. Esa tarde al llegar a su casa empezaron a armar la cartulina: recortaron fotos, explicaron el juego y contaron por qué les gustaba tanto, pero no pudieron poner cómo se inventó porque no lo sabían.

Decidieron entonces ir a buscar a su papá y al primer lugar que fueron fue al taller donde trabajaba como inventor. Allí no lo encontraron, pero vieron una máquina muy particular que tenía un cartel que decía "máquina para sacar las dudas" y decidieron usarla. Al apretar un botón, una voz en off les habló: "-Hola, ¿qué quieres saber?" "-¿Cómo se inventó el ajedrez?" escribieron los niños y al terminar de escribir se abrió la puerta.

Cuando entraron, la máquina empezó a temblar; duró un abrir y cerrar de ojos y al salir, la puerta se cerró y un letrero se iluminó:

"Bienvenidos a la India. Están en el año 300."

Los niños gritaron al darse cuenta de que se habían subido a la máquina del tiempo en la que su padre venía trabajando. Cuando lograron calmarse, decidieron emprender la aventura y buscar la respuesta que habían ido a buscar.

Estaban dentro de una casita hecha de madera y del otro lado de la ventana había un hombre tallando madera con mucha dedicación.

Pasaron horas y los chicos no entendían qué era lo que estaba haciendo. En ese momento, se abrió la puerta y entró una señora. Ellos se escondieron un poco más. La mujer fue directo al artesano y le pidió un pote de madera. Cuando el hombre se levantó para ir a buscarlo, Ale y Lolo se acercaron rápido a la mesa de trabajo y ahí lo vieron. Lo que estaba tallando era un tablero con casillas en forma de cuadrados, unos más claros y otros más oscuros.

Estuvo horas haciéndolo con dedicación y arduo esfuerzo. Rápidamente se escondieron de nuevo. Luego de un rato el artesano, guardó el tablero y salió de su casa. Los niños lo siguieron. Caminaron varias cuadras hasta que lo vieron reunirse con otro hombre con el que intercambió un tablero por dos bolsas de oro. Fue entonces que decidieron seguir al otro hombre al que se le cayó un papel mientras caminaba. Al agarrarlo Ale descubrió que allí tenía anotadas las reglas del juego de ajedrez. Rápidamente volvieron a seguirlo. El hombre entró en otra casita, muy parecida a la anterior. Los chicos miraron por la ventana y vieron que estaba trabajando en algunas piezas. Siguieron observando y notaron la dedicación y esfuerzo que le ponía a cada detalle. Luego de un rato, el hombre guardó todo en una hermosa caja de madera y volvió a salir y caminar hacia una plaza donde mucha gente se reunía. También estaba el artesano y juntos presentaron el juego que habían inventado para entretener a su pueblo. Los niños ya tenían la respuesta que habían ido a buscar.

Rápidamente Ale y Lolo volvieron a la máquina para regresar a su hogar. Cuando llegaron, teniendo en cuenta lo que habían visto en su viaje y el esfuerzo que hicieron los creadores del ajedrez, decidieron hacer un nuevo cartel y esforzarse mucho más.

Llegó el día de la presentación y todos sus compañeros quedaron fascinados, aplaudieron la dedicación y el trabajo hecho por Ale y Lolo.

Manuela Soto
1er Premio
Escuela N°153. Parque del Plata, Canelones.

EL REY DE AJEDREZ

Una tarde de domingo, estaba en la sala de estar mirando la tele sin nada que hacer. Dado que hacía calor afuera, no podía salir y divertirme. Caminaba a mi cuarto con pereza, sin ganas de hacer nada. Pero cuando me estaba acercando a mi habitación ví una luz brillante afuera. Salí a ver qué pasaba y descubrí una caja de Ajedrez mágica que decía:

"ADVERTENCIA: Al abrir esta caja habrá liberado al Rey de Ajedrez y tendrá que jugar una partida maestra de ajedrez y ganarla para no desatar las consecuencias"

-Qué raro, dije yo rascándome la cabeza. La caja solo dice el título del juego y esa "advertencia" pero seguramente es solo una broma, suele pasar muy seguido que personas dejan cajas así para que la gente solo se asuste y no las toque. Pero yo, ya he sido testigo de obras como esas, así que solo la voy a abrir y...

Abro la caja y veo como una luz y una pieza gigante con la forma del Rey de ajedrez blanco, sale de la caja elevándose hacia mí de un solo gran salto, por alguna extraña e inexplicable razón, comenzaba a hablar.

-Soy el gran maestro y Rey de ajedrez de las piezas blancas. No quisiste respetar las reglas de la caja, así que ahora deberás jugarme una partida maestra de ajedrez y ganarme en cada una de ellas si no quieres afrontar las consecuencias. Luego toma aire, me mira con superioridad y continúa diciendo.

-Si empatamos en las primeras dos rondas, la tercera será la vencida y veremos quién gana y no debo olvidar mencionarte las consecuencias. Si pierdes y gano el juego,

-¡Tú y todos tus conocidos serán piezas de Ajedrez para siempre!

Comienzo a preocuparme porque no soy tan buena en el ajedrez y si la advertencia de la caja es real, ¡seguramente las consecuencias también lo sean! Pero no me quedaba otra opción. Si perdía o renunciaba, perdería a todos mis conocidos y junto a ellos seríamos piezas de ajedrez para siempre.

-Está bien, acepto, dije con aire de superioridad.

-Excelente, dijo el Rey de Ajedrez.

-Tu eliges el juego y espero que seas buena porque yo soy el mejor jugando al ajedrez. Comienza a reírse y lo interrumpo para decirle:

-Tendrá que verse, porque tú lo digas no tiene porqué ser cierto. Tal vez te gane porque tu no seas tan bueno jugando. Y dicho esto el Rey parecía ofendido por dentro y por fuera, mientras esta vez yo me reía.

Ahora, nos encontrábamos dentro de mi casa, en la sala de estar dónde todo comenzó anteriormente. Ésta vez había una gran mesa dónde los dos íbamos a jugar al ajedrez, dónde se decidirá al ganador y al perdedor y dónde habían las mismas probabilidades de que yo perdiera como ganara.

La primera partida comenzó y el Rey, al tener las piezas blancas, tenía que comenzar. Luego yo seguí con los alfiles y acabé comiéndome los suyos. Mi idea era mover en diagonal y principalmente con los alfiles, para luego llegar al Rey.

Terminé perdiendo esa partida, porque era evidente lo que intentaba hacer y el Rey se estaba dando cuenta. Pero en la siguiente partida, la suerte estuvo de mi lado, porque el Rey hizo los movimientos incorrectos y yo usé otra estrategia para terminar ganándole y así triunfando en la segunda partida.

En la partida final éste me dió permiso de tomar un pequeño descanso de 10 minutos al menos. Yo acepté, pero él me dijo que practicara con las otras mesas con participantes mágicas para así poder tener más probabilidades de que le ganara (además, el me dijo que haría lo mismo para igualar las probabilidades de el triunfo de ambos)

***

Pasados 10 minutos,el rey y yo volvimos a la misma mesa y comenzamos a jugar la ronda final.

Comencé con los peones, para que el rey me siguiera y los dos acabamos comiendo todos los peones.

Continué con las torres y los alfiles, pero me dí cuenta de que el rey hacía lo mismo. Ví esa cara de confiado de la victoria segura que él parecía ya haber planeado. Pensé en que no habría salida, y me cuestioné lo peor, que junto a todos mis conocidos sería una pieza de ajedrez para siempre.

Pero entonces, y sólo entonces, recordé cuando mi mamá me había enseñado todas las estrategias y formas de salir del jaque mate. Ahí fue cuando volví a la realidad y terminé por ganar la partida.

-¡¿Pero cómo lo lograste?! Es imposible que alguien me haya podido ganar; dijo el Rey sorprendido.

-¿Cómo lo hiciste? Trampas, ¿verdad?

- No son trampas y juegos sucio dije yo -Solo son trucos y unas cuántas estrategias.

-Bien jugado, dijo el Rey y luego se transformó en una pequeña pieza de ajedrez y volvió a su caja, aún pudiendo hablar y confesando haber hecho trampas en el juego por las ganas que tenía de que por fin luego de tantos años ganarle a alguien.

-No te preocupes. Le respondí yo.

-Ahora jamás volverás a estar solo, de hecho te voy a guardar junto a mis otros juegos de caja en la repisa de mi cuarto. Y podrás salir a jugar conmigo cuando quieras. -¿En serio? ¡Gracias!. Responde él para luego llevar todas las piezas a la caja. Desde entonces el Rey vive en su pequeña caja de ajedrez, en la repisa de mi cuarto y los domingos son sus días favoritos porque puedo jugar con él al ajedrez.

Algunas veces gano y otras pierdo pero eso no me enoja porque lo que realmente importa en todos los juegos, es divertirse.

Lucia Bernardi
3er premio
Escuela N°47. Palmitas, Soriano.

EL CONFLICTO ENTRE LA DAMA Y EL REY

Era una mañana común, como todas las demás. El Rey se había levantado temprano para jugar la partida contra las negras. Quería ganar esta partida porque no ganaba desde el último Domingo. Se preparó un café y dos tostadas con miel mientras pensaba las posibles jugadas.

En ese instante llegó la Dama a la cocina y lo saludó con un: "buenos días". El Rey no contestó porque estaba de malhumor por su poco sueño y seguía concentrado en las jugadas. La Dama decidió dejarlo pasar.

A la tarde, el Rey comunicó a su equipo la estrategia. Estaba convencido de que con su apertura y con la jugada de jaque pastor podría esta vez vencer a las negras.

La partida se dió en la noche y estaba muy oscuro; tanto, que apenas se distinguían las figuras negras en el tablero. No sé si porque no vieron a sus rivales o si fue porque la Dama se distrajo hablando con el Alfil, las blancas volvieron a perder.

El Rey muy enojado se fue a dormir, culpando a la Dama por la derrota y no reconociendo su error.

La Dama se ofendió con lo que el Rey le dijo esa noche y a medianoche, decidió partir con el caballo de la torre en que estaban.

A la mañana siguiente, el Rey notó la ausencia de la Dama y del caballo, pero no quería pedir perdón y decidió jugar la partida de la noche sin ellos. Perdieron por goleada.

El Rey entendió que así nunca ganaría y fue a buscarla. La encontró tomando mate arriba del monte y le dijo: ¡No estuviste en la partida y nos ganaron en menos de 1 minuto! Luego de discutir, la Dama aceptó volver a jugar pero con una condición: ella plantearía la estrategia. El Rey aceptó de mala gana.

Esa noche, finalmente, las blancas ganaron porque la Dama planteó un enroque dejando al rey lejos y protegido con la Torre, y ella moviéndose por todo el tablero.

A partir de ahí, la Dama comenzó a planear las partidas y casi nunca pierden.

Clara Carballal
Mención especial
Colegio Jesús María, Montevideo.

LA JUGADA ESPECIAL DE LA ABUELA

Hace mucho tiempo atrás, una niña llamada Emily, vivía con sus padres y su abuela, quien era su gran compañera y amiga. Compartían su gran pasión por el ajedrez. Pasaban tardes enteras practicando nuevas jugadas y estrategias.

Emily adoraba a su abuela y la cuidaba mucho, ya que era muy viejita. Todas las tardes, luego del colegio su abuela Elbia la esperaba para merendar juntas y entre jugada y jugada escuchaba todas las historias de sus aventuras.

Un día de invierno, Emily vuelve del colegio muy contenta con una sorpresa para su abuela, se había inscripto en el concurso intercolegial de ajedrez, torneo en el que su abuela, había participado en su adolescencia y había ganado.

Al llegar a su casa, se encontró con que su abuela no estaba, la habían internado por un problema en el corazón. Desde ese momento, Emily se compromete a ganar el torneo por su abuela. Estudia mucho todas las tardes practicando jugadas y tácticas que le había enseñado su abuela Elbia.

La noche antes del torneo, Emily está muy nerviosa y triste por no tener la compañía de su abuela en ese día tan importante. Pasa la noche en el cuarto de ella y buscando entre sus cosas, encuentran un sobre con una carta que le había escrito antes de internarse.

En ella decía una frase que la marcó y fue el motor que necesitaba para seguir adelante, la misma decía: “En el ajedrez, como en la vida, cada movimiento cuenta. No te rindas, incluso cuando la partida parezca difícil, una buena estrategia puede cambiarlo todo”. Así se logró dormir tranquila esperando el gran día. Al día siguiente, ya en el colegio y pronta para afrontar el desafío, comienza el torneo.

Así va transcurriendo el día enfrentándose con distintos rivales, logra llegar a la final. Emily estaba muy contenta pero no podía dejar de pensar en lo distinto que sería si tuviese a su abuela al lado.

Cuando se dispone a jugar la última partida escucha una voz familiar, gira su cabeza y ve a su tan amada abuela sentarse en primera fila. Corre a abrazarla, sorprendida de verla y sin poder contener las lágrimas. Su abuela le dijo que nunca se perdería tan increíble momento. Comienza la partida y luego de un rato Emily recuerda el mate, “el beso de la muerte”, que se da cuando la dama crea un ataque contra el rey enemigo en diagonal y, al mismo tiempo, es apoyada en diagonal por su propio rey. Esta jugada es la misma que había realizado su abuela muchos años atrás, en la misma competencia. Es así, como logra ganar con este último movimiento consagrándose campeona.

Se lo dedica a su abuela y estas se funden en un hermoso abrazo.

Valentina Rostan
Mención especial
Colegio Jesús María, Montevideo.

UN SUEÑO EN EL TABLERO

Cuentan por ahí, que hace mucho tiempo existió un peón llamado Valdomiro, que soñaba con ser la reina del tablero. Claro que esto era prácticamente imposible, ya que nunca antes había ocurrido. El tiempo pasó y nada cambiaba hasta que un día, casi de suerte, Valdomiro conoció a Filomena, una torre muy simpática y optimista que creía que todo era posible. Cuando Valdomiro le contaba su sueño de ser reina, ella escuchó pacientemente al tiempo que su mente ideaba un plan de cómo ayudar al peón soñador.

A las semanas llegó el gran día, un torneo de ajedrez. Concursantes de muchos pueblos estaban listos para la disputa por el trofeo Gold Master.

Valdomiro y la torre Filomena no lo podían creer, ¡estaban en el mismo tablero! ¡Empezó la partida!, gritó el árbitro.

El peón comenzó moviéndose dos casillas delante, dominando el centro, el caballo negro se movió muy rápido. Lo cierto es que la batalla fue larga, puesto que todos estaban dispuestos a ganar. Después de un rato, el peón vio por sobre las demás piezas que su amiga la torre por fin se movía, pero lo más sorprendente fue que se movió al lugar exacto donde podía proteger a su amigo el peón, lo cierto es que un alfil contrario estaba listo para comer a Valdomiro y Filomena haciendo uso de sus habilidades llegó justo a tiempo. Claro que el alfil no estaba dispuesto a comerlo, puesto que su movilidad era mejor que el peón así que decidió regresar a su lugar de inicio.

En ese momento, el peón supo que le debía un favor.

Los minutos continuaron pasando, el protagonista solo estaba a dos casillas de cumplir con su sueño, convertirse en reina; el peón sabía que lograrlo sería muy difícil. En ese momento, la torre vio algo increíble por lo que de manera muy rápida cruzó el tablero y algo sucedió: se dejó comer por la reina contraria.

Valdomiro, devastado por su amiga no podía creer lo que estaba sucediendo, no comprendía la razón de aquél sacrificio.

El peón capturó un caballo. - ¡Falta una casilla! -pensó. – Desde lejos el rey lo alentó, y viendo esto la reina contraria realizó un movimiento que dejó en jaque al rey. El peón perdió un turno, pero nada había sido en vano, puesto que la reina contraria en su afán de remediar el error que había cometido al comer a la torre no se dio cuento que descuidaba al peón y su coronación. Lejos estaban cualquiera de las piezas contrarias para detenerlo, Valdomiro no desaprovechó la oportunidad y dio el paso más grandioso, se convirtió en reina. Recordó el sacrificio que había realizado su amiga, que de manera muy valiente y astuta engañó a la dama.

Así fue como Valdomiro, ahora una reina, se lanzó sobre el rey enemigo, lo acorraló hasta conseguir el anhelado ¡Jaque Mate!

Un peón soñador y una torre valiente fueron mejores amigos por siempre y, cuentan que, en algún lugar, aún hoy continúan jugando partidas juntos, porque en el mundo del tablero de ajedrez, Valdomiro y Filomena son una inspiración.

Santiago Silva
Mención especial
Escuela N°18. Río Branco, Cerro Largo.

UNA AVENTURA DE AJEDREZ EN LA FÁBRICA

Se cuenta por ahí, que un grupo de seis amigos fanáticos por el ajedrez: Lili, Matilda, Emilia, José, Fede y Omar, estaban invitados a un campeonato de ajedrez en la ciudad de Montevideo. A Lili, la más pequeña, no estaban seguros sus papás en dejarla ir. Por eso, un día antes del campeonato, los seis amigos hicieron un plan para que Lili pudiera hacerlo: planearon que Matilda tocara el timbre, mientras Lili salía por la ventana, donde los demás estarían esperando en el auto del papá de Fede (¡quien no había prestado su auto!) para irse directo al aeropuerto. Ellos estaban seguros de que el plan iba a funcionar…[1]

Llegó el día: Matilda tocó el timbre y Lili salió por la ventana; Lili corrió hacia el auto del papá de Fede, entró, esperaron a Matilda y se fueron hacia el aeropuerto, directo al avión… ¡Pero ellos tenían un problema! Ninguno sabía dónde era el lugar del campeonato; solamente no se dieron cuenta hasta que llegaron a Montevideo, cuando Emilia dijo:

- ¿Y dónde es el campeonato? – Se miraron unos a otros, y se dijeron a sí mismos: – ¡Ay, no!

Los seis recorrieron la ciudad completa y lo único que encontraron fue una fábrica de ajedrez abandonada. Decidieron entrar, con miedo… porque el lugar era tenebroso.[2]

Cuando abrieron la puerta de la fábrica, les recorrió una línea por todo el cuerpo de escalofrío. Dentro de la fábrica había mesas con tableros de ajedrez encima. Para explorar, se dividieron en grupos de tres: Emilia, Matilda y Fede; Lili, José y Omar. El grupo de Emilia fue para la derecha y el grupo de Lili se fue para la izquierda. El grupo de la derecha se fue a una habitación, donde había un tablero encima de una mesa con dos sillas… de repente, apareció una sombra negra muy aterradora, que gritó: - ¡Venga uno de ustedes tres! – Los tres discutieron con miedo, y decidieron que quien iba a pasar era Lili, porque era la que más practicaba ajedrez. Lili pasó y se sentó en la silla; cuando lo hizo, la sombra negra dijo: - Ahora… Si tú y tus amigos quieren salir de esta fábrica, deben vencerme. Mi nombre es Oliver… – Cuando terminó de hablar, los otros tres amigos que se habían ido hacia el otro lado, cayeron del techo encima de José y Omar; y los cinco fueron encerrados en una jaula, mientras que Lili comenzaba a jugar.[3]

Le tocaron las piezas blancas. Ella empezó por mover un peón, y la sombra negra un caballo… Luego Lili mueve uno de sus caballos, y siguió la partida con normalidad… Oliver movió un peón, Lili movió un alfil… hasta que Lili tuvo una estrategia: quería arrinconar al rey de Oliver con la torre y la reina, así tendría posibilidad de ganar.

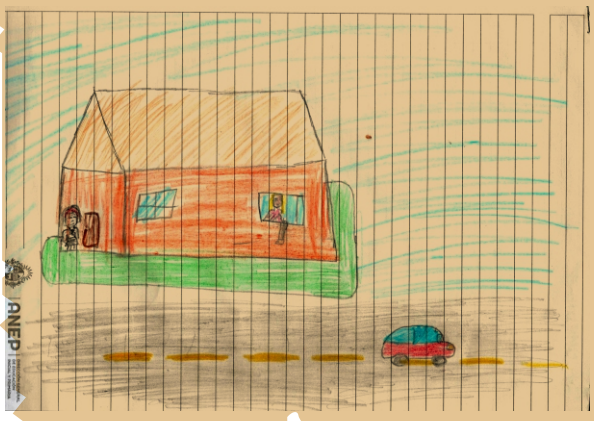
Siguió la partida y ya quedaba muy poco para el final; en el tablero, a Oliver le quedaban dos peones, un alfil y su rey; y a Lili tres peones, su reina, un alfil, una torre y su rey. ¡Los amigos de Lili la alentaban desde lejos!

Cuando le tocaba el turno de mover a Oliver, él iba a mover un peón, pero se equivocó y tocó el alfil… el peón era su única esperanza, pero ya había tocado la otra pieza, y la regla es clara: pieza tocada, pieza movida.

Lili se dio cuenta de su error, y solamente con un movimiento de su torre, hizo jaque mate. Oliver no podía creerlo: – No puede ser… tantos años de experiencia y me ganó una simple niña – Lili contestó: - Simple niña… pero te gané. ¡Ahora déjanos ir a mí y a mis amigos!

Oliver les abrió la puerta; ellos salieron de la fábrica, se subieron al auto y se fueron hacia el aeropuerto; subieron al avión y volaron nuevamente para su casa sin mirar atrás. Cuando llegaron, reciben una llamada en la que les dicen que el campeonato se había suspendido. Empezaron a reírse, porque ellos ya estuvieron en un campeonato contra Oliver, y esa batalla nunca más la iban a olvidar…

De repente, Lili siente la voz de su madre, quien la llama para despertarla… porque van llegando tarde al campeonato: resulta que todo fue un sueño, por la ansiedad que Lili sentía por ir a jugar ajedrez…



1 Ilustración: Lili escapa y sus amigos la esperan.
2 Ilustración: fábrica abandonada.
3 Ilustración: enfrentamiento de Lili y Oliver.

Katerine Marrero
Mención especial
Escuela N°18. Río Branco, Cerro Largo.

EL AJEDREZ DE FEDERICO

Había una vez un joven llamado Federico, que vivía en un pequeño pueblo llamado Tablero, él soñaba con convertirse en un gran maestro de ajedrez. Desde muy pequeño, pasaba horas en la plaza del pueblo, observando a los ancianos jugar en las mesas de piedra. Sus piezas de madera brillaban bajo el sol.

Un día, mientras Federico practicaba solo, se le acercó una señora llamada Doña Maria, conocida por ser la mejor jugadora del pueblo y la más anciana. Con una sonrisa, le preguntó si quería aprender algunos trucos del juego. Federico, emocionado, aceptó de inmediato.

Doña Maria le enseñó sobre la importancia de cada pieza: el rey, que era el más importante, se movía de a un casillero; la reina, que era poderosa se movía por todos lados; los peones que aunque fueran pequeños, podrían llegar al otro lado del tablero; y así con todas las piezas del mismo.

Con cada partida, Federico aprendía más y más. Doña Maria le decía que el ajedrez no solo era un juego de estrategia, sino también de paciencia.

Un día, se organizó un torneo en el pueblo. Federico, nervioso pero decidido, se inscribió. En cada ronda recordaba las lecciones de Doña Maria y aplicaba todo lo que ella le había enseñado. Con cada victoria, su confianza crecía.

Finalmente, llegó a la final, donde se enfrentó a un niño dos años más grande que él, que había ganado el torneo durante años. La partida fue intensa, con movimientos calculados. Pero Federico, tenía a su lado a Doña María quien lo ayudó a mantener la calma. El jugó con estrategia, quedando así en segundo lugar.

Desde ese día Federico se dedicó a estudiar para cumplir su sueño y poder ser profesor de ajedrez de los niños y ancianos.

Lorenzo Mozzone
Mención especial
Escuela N°43. Las Piedras, Canelones.

EL AJEDREZ QUE CAMBIÓ LA VIDA DEL REINO

En un antiguo pueblo, vivía un joven rey llamado Artur, él tenía una trágica historia familiar, su padre había sido apresado por el imperio enemigo y le habían dado veneno. Un día después, su madre sufrió una enfermedad y murió. Por esto él heredó el imperio y se convirtió así en el rey más joven de todos los de su época.

Artur sabía muy poco de la vida real y menos de los problemas de su pueblo. Estaba muy solo y triste, los días eran interminables y muy aburridos. Siempre había un problema nuevo, venían súbditos con malas noticias y la tristeza seguía a ese hombre de cerca.

“El imperio enemigo avanza” , “El imperio enemigo ya se apoderó del pueblo de Kenta, ya van por Tulu”, y así se sumaban las malas noticias.

La tristeza se veía de lejos y la soledad se sentía en el aire. Sus súbditos eran hombres de bien, buenos y fieles al rey. Uno de ellos, muy inteligente por cierto, pensó en que debían buscar la manera de alegrar y cambiarle la vida al rey. Las ideas eran muchas, pero difíciles de que las personas pudieran lograr.

El joven Ajedrez era peón del reino, una tarea sencilla y poco importante. El pensó en crear un juego, un juego que describiera las tareas del reino. Inventó uno en el que habían peones, torres, caballos, alfiles, un rey y una reina, todos en un mismo patio que sería blanco y negro. Un juego donde había que cuidar y proteger al rey y la reina, así fue descubriendo y creando reglas.

Un día con mucho respeto se lo mostró al rey y le dijo:

-Adorado rey he creado un juego para ustedes, un juego para alegrar sus días. El rey con pocas ganas lo escuchó, y dijo:

-Agradezco tu creación, ahora juega conmigo.

Esa tarde fue increíble para ambos, al día siguiente el rey dijo: -Me gusta mucho este juego, me distrae y me hace feliz, le pondremos Ajedrez. Necesitamos compartirlo con más personas. Invita a otros peones a jugar con nosotros.

La alegría comenzó a contagiarse y el juego empezó a recorrer todos los rincones. En poco tiempo se convirtió en el único y gran juego del reino. Así fue que nació el ajedrez, el mejor juego del mundo.

Santino Arredondo
Mención especial
Escuela N°43.Las Piedras, Canelones.

EL BESO

Empieza la partida.

Están todos en su posición, reyes y damas se miran, se siente la tensión.

Empieza la partida y comienza esta historia diferente.

El blanco como siempre empieza, mueve un peón dos casillas hacia el frente. Sigue el negro; bueno, las piezas negras y mueve un peón un paso al frente. Termina la primera jugada tímidamente y así continúan... hasta, que unas de las piezas negras hace una estrategia que no sirve de mucho, pero ¡ta!.

Se deja comer y el come después. por ese error quedan en mala posición y el blanco viendo la debilidad de las piezas negras cree que van a ganar con su gran técnica haciendo un ataque doble que los deja con ventaja.

La dama y el rey blancos, muy confiados, se burlaban y se reían.

Los reyes negros enojados idearon un plan y se comunicaron con las demás piezas porque necesitan que el alfil de casillas blancas proteja la casilla pegada al rey enemigo.

Las blancas no se dan cuenta del peligro que corren y ahora la dama negra se acerca peligrosamente. Ahora sí, las blancas se dieron cuenta del peligro pero ya es demasiado tarde y no pueden protegerse.

Al final, la dama hace su último movimiento.

Se pone frente a frente, cara a cara con el rey enemigo y le da: el Beso de la Muerte.

Por confiar demasiado.

Jaque mate.

Zoe Nicolle Rodriguez
Escuela N°82, Maldonado.
Mención especial

UNA PARTIDA INTENSA

Había una vez, una partida de ajedrez en el reino; ese lugar se encontraba en el más lejano desierto, donde nunca llovía.

El reino era gigante a comparación con otros, ese lugar tiene cuatro torres en las esquinas con personas que tienen arcos y flechas. También había torres doradas y el resto del reino era de un color azul metálico.

Dentro del reino se estaba disputando una partida de ajedrez gigante.

El alfil se estaba acercando al rey para atacar pero el caballo muy emocionado por ganar, defiende al rey comiendo al alfil.

El peón, avanza para recuperar una pieza pero la torre amenaza a comerla. De repente, saltó el caballo a defender. Nuevamente el rey agarra velocidad por la mitad del tablero, se va acercando a las demás piezas para lograr comerlas.

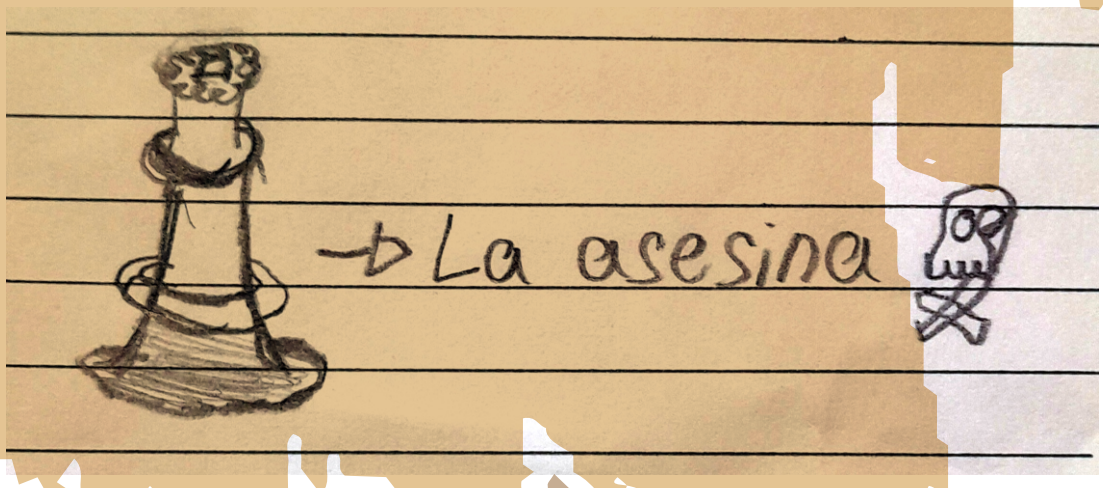
Por una de las diagonales del tablero aparece la temida reina blanca, poniendo en jaque al rey negro. Luego, viene el turno de las blancas, el caballo avanza pero sin darse cuenta lo come una torre.

Las blancas quedan con menos piezas. El peón logra llegar al extremo superior del tablero, para intercambiarse por una reina.

La reina blanca libera al rey del jaque.

Uno por uno empieza a comerlos.

La reina termina su masacre y las blancas terminan ganando la batalla.



Zoe Nicolle Rodriguez
Escuela N°82, Maldonado.
Mención especial

LA REINA ENAMORADA

Había una vez, una reina que estaba al lado del rey blanco pero ella estaba desconcentrada mirando al rey negro.

Las otras piezas le hablaban pero ella no las escuchaba. El rey negro, también la miraba pero no podía hacer nada porque estaba con su reina.

Hasta que terminó el juego y el rey negro vio a la reina blanca llorando. Él se acercó a ver qué le pasaba pero ella no le quería contar, hasta que le insistió y le contó:

-Lo que pasa, es que el rey blanco me trata mal y me grita si no hago lo que dice -dijo la reina.

El rey negro se molestó mucho, por eso fue a decirle al rey blanco pero ella lo detuvo y le dijo que no le contara o se metería en problemas.

Finalmente, el rey blanco se cansó de su reina y se quiso ir con la reina negra pero ella lo rechazó. Luego el rey negro se fue con la reina blanca, la reina negra se fue con un peón y fueron felices.

Valentina Franchelli
Mención especial
Escuela N°113, Montevideo.

LA DAMA Y EL REY

En el año 1890 había un rey que vivía en una torre con dos caballos, era un hombre joven, alto, fuerte, astuto pero solitario. Su aspecto físico daba cuenta de la rudeza del sol contra su piel, por su trabajo diario en el bosque, el pelo largo, barba esponjosa, un poco descuidado, por lo que lo hacía parecer de más edad de la que en realidad tenía. Su torre se encontraba en un gran bosque escondida entre los frondosos árboles, en donde muy pocas veces llegaba a ella la luz del sol; no tenía amigos ni familia por lo que nadie lo visitaba.

Una mañana, el rey salió con uno de sus caballos a explorar el bosque ya que había sentido muchos ruidos extraños durante la noche anterior. Luego de recorrer el lugar por horas, el rey encuentra una torre muy similar a la suya al lado de un lago la que nunca había visto antes, se sorprendió y decidió acercarse sigilosamente un poco más, hasta que se dio cuenta que dentro de ella habitaba una dama, la cual llamó poderosamente su atención.

Cuando quiso acercarse aún más para verla de cerca y apreciar su belleza, se detuvo porque venían a gran velocidad ocho peones montados en sus caballos los cuales la defendían, por lo que el hombre huyó llevándose consigo un caballo que pertenecía a la bella dama y que había encontrado cerca del lugar ya que él pensó que no tenía dueño porque estaba solo y lejos de la torre de su dueña.

Al día siguiente, los peones de la dama rastrearon el lugar cuidadosamente todos los alrededores y más allá y encontraron la torre del rey, lo arrestaron entre unos cuantos hombres y se lo llevaron junto al caballo que había hurtado. Cuando llegaron a la torre vecina lo encadenaron lastimándolo sin piedad. La dama sintió curiosidad de quien había sido capaz de robarle un caballo y fue a verlo, observó que el rey estaba custodiado por sus peones, por lo que tuvo que esperar un descuido de los mismos para poder verlo. La dama lo vio desvanecido y su corazón se inundó de angustia por causar semejante situación de violencia por lo que decidió no castigarlo y ayudarlo a salir del lugar sin que nadie se diera cuenta, porque le costaba mostrar gestos de nobleza frente a los demás.

Esperó que se hiciera de noche, se disfrazó de peón, se hizo pasar por uno de ellos para que nadie la reconociera y cuando pudo acceder a él utilizó un túnel secreto que tenía la torre y se lo llevó a una cabaña alejada en el bosque, fue tan cuidadosa en sus movimientos que nadie se dio cuenta. Ya en la cabaña la dama se presentó ante él y curó sus heridas con vendas para que se recuperara rápidamente.

Cuando pasaron algunos días el rey se recuperó, pidió disculpas por el robo del caballo y agradeció que lo haya salvado. La dama perdonó al rey y se hicieron amigos.

Con el tiempo comenzaron a verse muy seguido, se visitaban, salían a recorrer el bosque en caballos, compartían ricas meriendas a la sombra de los árboles hasta que se dieron cuenta que estaban enamorados y se confesaron su amor. Se hicieron novios y se dieron su primer beso frente

al hermoso lago que estaba junto a la torre de la dama.

Bianca Dakota Fagúndez Machado
Mención especial
Escuela N°120. Salto.

UNA PARTIDA INTENSA

Había una vez, una partida de ajedrez en el reino; ese lugar se encontraba en el más lejano desierto, donde nunca llovía.

El reino era gigante a comparación con otros, ese lugar tiene cuatro torres en las esquinas con personas que tienen arcos y flechas. También había torres doradas y el resto del reino era de un color azul metálico.

Dentro del reino se estaba disputando una partida de ajedrez gigante.

El alfil se estaba acercando al rey para atacar pero el caballo muy emocionado por ganar, defiende al rey comiendo al alfil.

El peón, avanza para recuperar una pieza pero la torre amenaza a comerla. De repente, saltó el caballo a defender. Nuevamente el rey agarra velocidad por la mitad del tablero, se va acercando a las demás piezas para lograr comerlas.

Por una de las diagonales del tablero aparece la temida reina blanca, poniendo en jaque al rey negro. Luego, viene el turno de las blancas, el caballo avanza pero sin darse cuenta lo come una torre.

Las blancas quedan con menos piezas. El peón logra llegar al extremo superior del tablero, para intercambiarse por una reina.

La reina blanca libera al rey del jaque.

Uno por uno empieza a comerlos.

La reina termina su masacre y las blancas terminan ganando la batalla.

Antonio Alonso
Mención especial
Escuela N°111, Tacuarembó.

EL SUEÑO DE JUAN

Había una vez un niño llamado Juan que vivía en un lugar apartado de la ciudad, él soñaba jugar al ajedrez, pero tenía problemas en sus manos y en sus piernas.

Por este motivo y porque le quedaba lejos le era muy difícil ir hasta la ciudad donde enseñaban a jugar.

Un día tuvo la oportunidad de participar en una competencia, se sentía el niño más feliz del mundo, -¡¡Qué gran oportunidad para mí!!- decía muy emocionado. Llegó el gran día, fue a la competencia y perdió la partida, se entristeció muchísimo, pero eso lo hizo querer entrenar y aprender mucho más,

-Quiero ganar muchos trofeos en las próximas competencias- se decía.

Maravillosamente su familia le compró un tablero de ajedrez, ya que él por sus problemas no podía entrenar donde entrenaban todos sus compañeros.

Después de mucho entrenamiento y lectura aprendió a mover las piezas con estrategias y tácticas. La pieza que más usaba era el caballo y con él logró ganar varios trofeos.

Sus problemas no impidieron que Juan cumpliera sus sueños y ahora no solo es el más grande jugador de ajedrez, sino que es el niño más feliz del mundo.

Emiliano González Cortéz
Club de niños La Tablada,
Salto.

LUCAS Y SU MAESTRO NAHUEL

HABÍA UNA VEZ UN NIÑO QUE LE GUSTABA JUGAR AL AJEDREZ, ESE NIÑO SE LLAMABA LUCAS.

LUCAS SIEMPRE JUGABA CON SUS AMIGOS Y EL MAESTRO NAHUEL Y LA MAYORÍA DE LAS VECES GANABA, PERO A SU MAESTRO NUNCA LE PODÍA GANAR. LUCAS SIEMPRE PENSABA Y ESTUDIABA ESTRATEGIAS PERO AL MOMENTO DE JUGAR, ERA EL MAESTRO QUIEN GANABA.

ÉL SE SENTÍA MUY TRISTE PORQUE SUS AMIGOS SE BURLABAN PORQUE NUNCA PODÍA GANARLE A SU MAESTRO.

UN DÍA, ESTABA MUY INSPIRADO Y LOGRÓ GANARLE, CREO QUE FUE EL DÍA MÁS FELIZ DE SU VIDA.

AL DÍA SIGUIENTE VOLVIERON A JUGAR PERO IBAN EMPATADOS HASTA QUE EL MAESTRO SE DESCUIDÓ Y LUCAS CON LA TORRE LE HIZO JAQUE MATE. EL GRITO DE FELICIDAD FUE ENORME -¡¡¡GANÉÉÉÉ!!! ¡¡¡GANÉÉÉ!!!

ESE DÍA, LUCAS SE VA PARA SU CASA Y CUANDO LLEGA LE DA UN GRAN ABRAZO A SU MADRE Y LLORABA DE EMOCIÓN AL CONTARLE QUE LE HABÍA GANADO A SU MAESTRO, ELLA TAMBIÉN SE PUSO MUY FELIZ Y LO FELICITÓ. PASARON LOS DÍAS Y SU MAESTRO LO INVITA A JUGAR NUEVAMENTE, LUCAS ESTABA MUY ATENTO PORQUE EN LA PARTIDA ANTERIOR LE HABÍAN HECHO JAQUE MATE CON LA REINA. EN UN MOMENTO EL MAESTRO HABÍA ARRIESGADO UNA PIEZA MUY VALIOSA Y LUCAS ATENTO ATACÓ CON EL ALFIL. EL REY QUEDÓ DESCUBIERTO Y CORRÍA PELIGRO PARA LA REINA, EL ALFIL Y LA TORRE; LUCAS CON DOS MOVIMIENTOS HIZO JAQUE MATE Y GRITÓ: ¡¡GANÉÉ!! EL REY QUEDÓ ATRAPADO DÁNDOLE LA VICTORIA A LUCAS.

Lucas Sequeira da Silva
Club de niños La Tablada,
Salto.

CUENTO DE AJEDREZ

Había una vez un niño llamado Pedro.

Pedro estaba muy obsesionado con el ajedrez. En pocos días había un torneo de ajedrez, donde competían los mejores niños jugadores de ajedrez.

Entonces Pedro pensó, si me inscribo podré demostrar mi talento. Les comentó a sus padres, pero el padre no estaba de acuerdo con la idea. A la mañana siguiente el papá se fue a trabajar y la madre le dijo, vamos a inscribirte sin que tu padre se entere. El hijo dijo, vamos antes de que papá vuelva. Entonces fueron y cuando llegaron solo quedaba una inscripción.

Al volver a su casa sacó su tablero y empezó a entrenar.

Llegó el día de la fase de grupos del campeonato. Su primer partido. Estaba muy nervioso, pero pudo ganarlo. Cuando en la tele salieron los ganadores, estaba muy feliz.

La fase de grupos fue fácil y la superó.

Días después anunciaron los octavos, por suerte a Pedro no le tocó un rival muy difícil.

Al siguiente día eran los octavos, Pedro estaba muy confiado porque había pasado la fase de grupos fácil. Entonces fue, pero como estaba tan confiado casi pierde.

Los cuartos de final ya se ponían difíciles, estaban los mejores.

Pasaron tres días, y al final llegaron los cuartos. Le tocó con uno de los más difíciles, la partida estaba muy pareja, nadie podía hacer jaque mate. Planeaba una jugada y el rival lo descubría. Hasta que movió a la dama a H5.

En la semifinal los niños se pusieron serios, no la querían perder. Entrenaban mucho y no paraban, planeaban jugadas y se inscribían a clases de ajedrez. El día de la semifinal era en un lugar específico, en un estadio de ajedrez.

Llegó el día, el estadio estaba lleno y había mucha presión.

Comenzó la partida, Pedro armó una jugada, comenzó moviendo peón a E4 y las negras respondieron peón E5 y Pedro hizo reina a H5 y el contrario hizo caballo a A6 y Pedro hizo alfil a B5 y así hizo jaque mate.

TomásBrauchok
Colegio Jesús María,
Montevideo.

EL MUNDO DEL AJEDREZ

Hace muchos años había un peón que se llamaba Lolo. Estaba solo y perdido en un mundo muy extraño, él iba a tener muchas aventuras para poder encontrar a sus amigos que eran los otros siete peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una dama y un rey. Para encontrar a las dos torres tuvo que ir a dos lugares diferentes porque estaban muy separadas. Para encontrar la primera tuvo que meterse al agua, era un río muy bravo y sino fuese por la ayuda de una rama no hubiese podido cruzar. Para la otra tuvo que ir con un gnomo que la estaba usando como casa, por suerte pudieron construir otra casa al señor gnomo para que no quedara triste.

Caminando y caminando vieron a todos sus amigos peones encima de un árbol, tuvieron que subir una torre encima de la otra para poder alcanzarlos y que bajaran. Ahora solo le faltaba encontrar a los caballos, los alfiles, la dama y el rey, de a poco se iban reuniendo. Los caballos estaban saltando charcos muy divertidos, y los alfiles estaban dormidos a la sombra de una anacahuita. Lolo pensó que iba a ser más fácil encontrar a la dama y al rey, pero ellos estaban en un castillo muy grande, le contaron los alfiles. El castillo estaba en la cima de una montaña, parecida al cerro de Piriápolis. Fueron subiendo y subiendo hasta quedar muy cansados, pero siguieron y lograron llegar a las puertas del castillo. Entraron silenciosamente y encontraron a la dama y al rey. ¡Ahora estaban todos juntos! pero los sorprendió un ejército de piezas negras que fueron los que encerraron a la dama y al rey. Cuando salieron, las piezas negras los esperaban para luchar, la lucha cada vez era más peligrosa pero lograron vencerlos y después ninguno de ellos se volvieron a separar porque se dieron cuenta de que se necesitaban el uno al otro y que en la unión está la fuerza.

Ayelen Araya
Escuela N°3. Bella Unión, Artigas.

LA CONVIVENCIA ENTRE ELLOS

En un universo muy pero muy lejano existía un planeta llamado ¨Estrategia¨, en ese planeta todos sus habitantes eran piezas de ajedrez. En ese planeta se jugaba mucho a ese juego, era como un deporte, parecido al fútbol en nuestro país. Había amigos que todos los días se juntaban para jugar, el problema era que saber jugar ajedrez era fundamental en ese planeta. Pero para poder jugar, tenías que llevarte bien con tus compañeros y compañeras, y poder así, crear una buena estrategia. Tristemente este no era el caso del Alfíl Pepe y el caballo André. Ellos eran dos compañeros del mismo equipo que un día en medio de una partida de ajedrez no se podía poner de acuerdo acerca de quién iba a moverse, y entre discusión que va y discusión que viene, se les acabó el tiempo de moverse y de esa manera, perdieron su partida. En otro partido estaban a un movimiento de ganar, pero André quería atacar a la torre y como no pudieron decidirse, el rey tomó como medida sacarlos a ambos del partido para que puedan hablar y llevarse mejor. Para eso los sentó al lado en un banco, así podían conversar, pero al inicio no les fue muy bien, ni se querían hablar; luego vino la torre y les dijo que era importante que se llevaran bien, no solo por ellos, también por sus compañeros de convivencia, que no tenían por qué escuchar sus discusiones, ni que se retrasaran más las partidas. André y Pepe se miraron y le dijeron a la torre que iban a conversar para poder llevarse mejor. Al escuchar esto, la torre decidió dejarlos solos, André se disculpó, le dijo que lamentaba mucho que no se llevaran bien y Pepe opinó lo mismo. Los dos se pusieron a pensar la mejor manera para convivir dentro del tablero de ajedrez y hablaron acerca de su vida y de sus cosas, de sus pasatiempos y cosas lindas. Al hablar se dieron cuenta que tenían muchas cosas en común, más de las que creían. Le contaron a las otras fichas que hablando conocés más y mejor a las personas. Finalmente André y Pepe se hicieron amigos, y siguieron jugando juntos, compartiendo el tablero y la vida.

Julieta Bustamante
Escuela N°36,
Montevideo.

AJEDREZ

Había una vez una guerra entre las piezas negras y blancas. Un tiempo después de comenzada, quedaban muy pocas fichas y dos alfiles se enfrentaron. A uno le dio lástima comer al enemigo y le dijo:

- ¿Qué te parece si somos amigos sin que nadie sepa?

Los dos aceptaron y se hicieron grandes amigos.

En cada guerra que había, los dos alfiles estaban juntos hasta que todos los compañeros de las fichas negras empezaron a sospechar y decidieron comer al alfil blanco. Entonces el alfil negro se enojó y cuando terminó la guerra se fue a una casa en el bosque y vio que había una bruja dentro.

El alfil le preguntó: ¿puedo cambiarme a piezas blancas? Y la bruja dijo que sí, entonces lo convirtió en una ficha blanca.

Al otro día, todas las piezas negras se preguntaron dónde estaba el alfil, y cuando las blancas ganaron, el alfil fue por la noche a decirles a todas las fichas negras que no era necesario pelear.

En la guerra de la mañana siguiente el alfil se paró en medio del tablero y dijo que no pelearan más y todos se pusieron de acuerdo. Así las fichas negras y blancas se hicieron muy buenas amigas.

Emiliano Medina
Escuela N°73.
Fray Bentos, Río Negro.

¡LAS PIEZAS VIVEN!

Había una vez unas piezas de ajedrez que eran de un niño llamado Jorge. Él un día notó a las piezas un tanto extrañas.

Una tarde escuchó una voz un poco aguda y sus padres no se encontraban en la casa en ese momento. Pensó que era solo su cabeza jugando un juego. Fue al cuarto a ver la tele pero pasó algo que nunca imaginó: vio a sus piezas moverse y hablar.

-¡Ahhhh! – gritó Jorge.

-Emmm… - dijo el caballo intentando arreglar lo sucedido.

-Ya no lo podemos arreglar así que… - dijo el alfil.

-Pues sí, hablamos, no queríamos que te enteraras pero bueno hicimos una tontería… - dijo el alfil.

-¡Sí, ahora tendré amigos! – susurró el niño.

El niño con el tiempo se hizo amigo de todos, su favorito era el peón Alfredo, pues era muy gracioso y siempre era el que más le prestaba atención y jugaba con él.

Desde ese día Jorge estuvo muy feliz y tuvo amigos que siempre jugaban con él.

Pía Cabral
Escuela N°73.
Río Negro, Fray Bentos.

Cuentos de Ajedrez

PIEZAS DEL AJEDREZ

Había una vez una niña que le encantaba jugar con su amigo Mateo al ajedrez. Su nombre era Sara y todos los días después de la escuela Sara invitaba a su amigo Mateo a jugar ajedrez.

Un día después de jugar un rato al ajedrez, Mateo y Sara fueron a servirse un vaso de agua. La puerta del cuarto donde estaba el ajedrez quedó entreabierta y los dos podían ver por ese hueco. Mateo notó cómo las piezas se movían lentamente y avisó a Sara. Ella le dijo que era solo su imaginación pero Mateo le dijo que no, que era real. Entonces Sara y Mateo fueron hacia el cuarto: las piezas estaban quietas pero se escuchaban murmullos.

Luego llegó la mamá para buscarlo y Mateo se fue. Sara entró al cuarto y las piezas se estaban moviendo y también podían hablar. Las piezas le dijeron a Sara que guardara el secreto de que ellos tenían vida. Sara siempre guardó el secreto y ella y las piezas se hicieron muy amigas.

Guadalupe Reyna
Escuela N°73.
Fray Bentos, Río Negro.

LOS AMIGOS ALFIL Y PEÓN

Había una vez un castillo con una torre muy alta, en la cuál vivían el alfil Alex y el peón Santiago. Ellos dos siempre eran los encargados de comunicar lo que pasaba alrededor de ese gran castillo. En su tiempo libre les gustaba mucho jugar ajedrez, pero cuando trabajaban eran súper responsables. Ellos se turnaban para vigilar que en el castillo estuvieran en orden y que siempre reine la paz.

El castillo era un lugar donde había muchos colores, estaba ubicado en un bosque muy lejano entre las colinas de las flores más hermosas del mundo, y los habitantes del castillo siempre eran muy amables y amistosos.

Sus días como vigilantes eran muy rutinarios y tranquilos, porque siempre reinaba la paz. Uno de esos tantos días tranquilos en el castillo, finalmente decidieron tomarse un descanso y jugar unas partidas de ajedrez. Jugaron y jugaron hasta cansarse, por lo tanto decidieron merendar algo y tomarse una pequeña siesta. Pero el cansancio que tenían era tan grande que terminaron durmiendo más de lo debido.

Cuando finalmente se despertaron escucharon mucho caos afuera del castillo; se miraron mutuamente y decidieron asomarse por la ventana de la torre. Desde el primer momento visualizaron gente corriendo en todas direcciones. Después de que observaron el caos, el alfil miró al peón y lo acusó de todo lo que sucedía afuera. Al observar más detenidamente vieron que el portón gigante donde se encontraban descansando unos caballos estaba abierto. Miraron en dirección a donde estaba corriendo la gente y observaron que los caballos estaban muy inquietos corriendo detrás de las personas. En ese instante se dieron cuenta porque era el caos.

- Todo es tu culpa, -dijo el alfil Alex- porque me invitaste a jugar ajedrez hasta cansarnos.

- No es mi culpa, -contestó el peón Santiago-. Yo no te obligué a jugar tanto ajedrez conmigo. Aparte tú te dormiste primero y era tu turno de vigilar la torre.

Así llevaron peleando por mucho tiempo, hasta que se dieron cuenta que esas peleas no los llevarían a ninguna parte: ya era tiempo de terminar con las peleas y buscar soluciones. Por lo tanto se reconciliaron y volvieron a ser grandes amigos. Después de solucionar el problema de los caballos sueltos volvió a reinar la paz, y a partir de ese momento solo se escuchaban los pajaritos cantar. Se dieron un gran abrazo festejando que todo volvió a la normalidad, y ahora se dispusieron a disfrutar de un grandioso ajedrez.

Mateo Madruga
Escuela N°111,
Tacuarembó.

Cuentos de Ajedrez

UN JUEGO INVENTADO

Había una vez una Reina llamada Sofía. Ella era muy poderosa pero a la vez gentil. Su esposo era el Rey, llamado José. Ellos tenían dos hijos gemelos llamados Alfiles, y vivían en un castillo gigante de color azul y negro ubicado en la colina de un cerro.

Un día los gemelos le dijeron a José que querían un juego que tenga a toda la familia. José se sorprendió porque ellos jugaban con esos aparatos tecnológicos y nunca los soltaban, pero sin embargo los gemelos le dijeron:

-Papá queremos un juego que tenga toda la familia: mi hermano y yo, los alfiles, vos y mamá, rey y reina; mis tías las torres, mis tíos los caballos, y todos los peones que sean mis abuelos y primos. Y que sea llamado Ajedrez.

-Hijos haré lo posible para que tengan ese juego -respondió el padre-.

En ese momento José empezó a investigar y hacer todo lo necesario por sus hijos.

-¿Qué estás haciendo? -le preguntó Sofía.

-Estoy buscando información para hacerle un juego a nuestros gemelos llamado Ajedrez.

Sofía le dice que los niños tienen bastantes juguetes y ni los usan, y José le responde: -Hoy ellos me pidieron un juego distinto, un juego llamado ajedrez que está hecho con toda la familia...

-No te estoy entendiendo ¿un juego de ajedrez con toda la familia?

-Así es, con toda la familia: cuatro caballos, cuatro alfiles, dieciséis peones, cuatro torres, dos reyes y dos reinas.

-¡Es interesante! Voy a ayudarte.

José y Sofía empezaron buscando cosas resistentes para armar el tablero, compraron pintura negra y blanca, madera, y muchas cosas que los ayudaran a armar el ajedrez.

José empezó armando las piezas con los peones, después con los alfiles y así seguidamente con las demás piezas. Sofía pintó en el tablero 64 casillas, 32 blancas y 32 negras. Al terminar de hacer las piezas y el tablero, empezaron a ver la forma de cómo mover las piezas.

Mientras pensaban, les mostraron a sus gemelos el juego que les hicieron. Los gemelos empezaron a saltar de felicidad y les preguntaron:

-¿Podemos jugar?

-Es que no sabemos los movimientos que podríamos agregarle a las piezas.

-¡Pero nosotros ya sabemos los movimientos!

-¡Vaya, qué rápidos! -dijeron Sofía y José-. Bueno, empecemos a jugar.

Y la historia termina siendo que el juego de ajedrez se hizo muy famoso, muy divertido y para el que necesitamos mucha concentración. Un juego que entretiene a toda la familia.

Cayetana Etchebarne
Escuela N°111,
Tacuarembó.

EL JUEGO DEL AJEDREZ

Cierto día de verano, estaba caminando por la calle, cuando me crucé con una chica de mi colegio llamada Luzmila y me invitó a una cita.

Nos íbamos a encontrar a las 17 horas. A eso de las 16, fui a un lugar para jugar unos videojuegos. Allí compré unas fichas y me interesó un juego llamado “El juego de ajedrez”, en el que solamente aparecían las fichas del tablero de ajedrez.

Tenía que elegir una de las fichas y obviamente elegí al rey. Cuando toqué el botón de “Comenzar”, el juego me absorbió y aparecí dentro de él y yo era el rey. Del miedo que me provocó comencé a saltar para provocar un cortocircuito. Me di cuenta que no era la manera, así que me calmé y pensé: debía jugar la partida para poder salir.

No recordaba mucho las reglas, pero me esforcé. Perdí la primera partida, me desilusioné, tuve miedo de quedarme encerrado allí y no ver más ni a mi familia, ni a Luzmila.

Me esforcé, ordené al alfil que se mueva. De a poco nos cerramos en el medio para que yo estuviera protegido y en un descuido de la máquina… ¡zaz!:jaque mate al rey contrario. La máquina me escupió y volví a mi forma normal.

Salí corriendo y me encontré con Luzmila. Actualmente estoy casado con ella y nunca más volví a ese local de videojuegos.

Gabriel González
Escuela N°113,
Montevideo.

EL TABLERO DE LA VIEJA TIENDA

Había una vez un tablero de ajedrez que vivía en una vieja tienda de antigüedades. Este tablero no era muy común, sino que estaba lleno de magia y aventuras: cada vez que alguien lo tocaba, las piezas cobraban vida.

Un día, una niña llamada Sofía entró en la tienda con su mamá. Sofía adoraba el ajedrez, aunque no era muy buena jugando. Cuando vio el tablero antiguo, sus ojos brillaron como estrellas. Decidió que lo quería y después de convencer a su mamá se lo llevaron a casa.

Esa noche mientras Sofía estaba dormida, algo increíble ocurrió: las piezas de ajedrez comenzaron a moverse solas. El rey blanco, que siempre estaba muy serio, decidió que debía ser el héroe de la noche; la reina elegante y rápida quería demostrar que podía salvar a todos; los caballos se sentían como valientes caballeros, y las torras estaban listas para proteger el castillo.

De repente, el tablero se transformó en un reino mágico y las piezas se encontraron en medio de una gran batalla. El rey negro habia capturado a la reina blanca y quería conquistar el reino. La reina blanca estaba en una torre oscura y el rey blanco sabía que tenía que actuar rápido. Los caballos corrieron a toda velocidad por el tablero moviéndose en forma de “L” para evitar a los enemigos. Las torres se alzaron firmes, bloqueando el paso del rey negro. Los alfiles, con sus movimientos diagonales, encontraron caminos secretos para acercarse a la torre donde estaba la reina blanca.

Con la ayuda de Sofía que soñaba con ser una gran jugadora, el rey blanco reunió a todos sus soldados en una estrategia genial: los caballos distrajeron a los enemigos, las torres bloquearon caminos, y la reina blanca, cuando fue liberada, se movió rápidamente para ayudar a su rey. Finalmente el rey negro se rindió y regresó a su reino. El tablero volvió a su forma normal, y las piezas se acomodaron en sus lugares.

Sofía despertó al día siguiente y encontró al tablero en su lugar, como si nada hubiera pasado. Aunque no sabía lo que había ocurrido realmente, sonrió al ver como las piezas parecían estar aún más brillantes.

Y así cada noche, el tablero de ajedrez vivía nuevas aventuras, siempre listo para que Sofia y sus piezas mágicas jugaran juntas.

Miranda Rosas
Escuela N°153.
Parque del Plata, Canelones.

LA PIEZA CAÍDA

En un día muy soleado, dos amigos se juntan para jugar ajedrez. Y fue cuando aparecí yo, el rey del equipo de las negras. Resulta que con una pieza me terminaron comiendo, y en un descuido me empujaron fuera del tablero. Terminé cayendo al piso debajo de un sofá. Me dí la vuelta y encontré a un pequeño peón del mismo color que yo, junto a un caballo y dos torres.

Me contaron que ellos también habían caído fuera del tablero y terminaron ahí, tras lo cual me llevaron a su casa, que en realidad era la casa de su amigo el ratón pero se había mudado. Me dejaron dormir allí, y al día siguiente me explicaron que del otro lado de la habitación había un grupo de piezas blancas, que también habían sido olvidadas por sus dueños y que planeaban juntar todas las piezas para hacer un torneo.

En eso escuchamos un gran ruido, que resultó ser un caballo de nuestro color, quien después de charlar un rato con nosotros, decidió entrar en nuestro equipo.

Pasó el tiempo y acabamos siendo muchos en la casa. Me dí cuenta que ya no entrábamos dentro de ella y necesitábamos mudarnos, así que decidimos irnos a la habitación de al lado. Al llegar allí, salí al patio pensando que en solo dos días sería el torneo. En eso llegó el rey del equipo blanco y me deseó buena suerte.

Pasaron dos días y llegó la hora del torneo. Pero esta vez jugaría sin nadie que me controle y me mande ¡Era tan liberador poder moverme hacia donde quisiera!

En cuestión de minutos, quedamos sólo dos piezas sobre el tablero y una de ellas era yo. ¡Y con un movimiento terminamos ganando! Todos corrieron y saltaron sobre mí gritando mi nombre. Me empecé a reír, y me acerqué al rey blanco, a agradecerle por haber jugado limpio.

Alma García
Escuela N°153.
Parque del Plata, Canelones.

EL TABLERO MÁGICO

Era un día como cualquier otro en nuestra escuela, aunque sólo habíamos asistido diez niños a nuestra clase, de quinto año de primaria.
Si bien todavía no nos enseñaban a jugar al ajedrez ya que no habían conseguido un profe -y los juegos de ajedrez valían 1000 dólares o más-, como casi todos de los que fuimos ese día sabíamos jugar -incluyéndome, por supuesto- decidimos crear nuestro propio tablero. Sí, crearlo nosotros diez porque teníamos tiempo libre.
Intentamos hacer el tablero muchas veces pero a ninguno le quedaba bien y si lo hacíamos entre todos, nos iba a quedar peor aún.
Por eso, a la hora del recreo decidimos ir a buscar uno viejo -de muchos años atrás-, que estaba en la sala de informática, escondido en la parte de arriba de un mueble, hacia atrás de un estante. En un momento quedé sola porque los dos compañeros que iban conmigo me abandonaron, ya que escucharon a una profe y se asustaron.
El tablero tenía un cartel que decía “no tocar”. Cuando lo agarré, sentí esa sensación de… de… ¿cómo explicarlo? ¡como que era increíble!
Llegué gritando a la clase y cuando vieron el tablero todos se me abalanzaron, y comenzaron a preguntarme muchas cosas sobre él ¿dónde estaba? ¿tenés más? ¿Es tuyo? Pero la pregunta ganadora fue: ¿te puedo jugar una partida?
Al instante dije que sí, pero con una condición: que toda la clase acepte que “como yo lo encontré, el tablero era mío”. Todos aceptaron, así que nos pusimos a jugar. Primero jugué contra Melina que fue la de la pregunta. Toda la clase estaba alrededor nuestro viéndonos jugar, mientras les iban explicando a los que no sabían.
Al momento de tomar la primera pieza sentí esa conexión, como si fuera mágico. Hasta que pasó algo: cuando Melina movió su segunda pieza, parpadeé y pasó como una visión por mi cabeza y pude ver toda su jugada y su siguiente movimiento. Entonces sin confiar mucho, hice una jugada que evitaba lo que ella quería hacer. ¡Y funcionó!
A Melina le cambió la cara. Resopló y devolvió la pieza para atrás, y después de otros cinco movimientos y cinco visiones más, gané con un jaque mate con un peón. Todos se sorprendieron mucho y me quisieron jugar. Sorprendentemente le gané a todos. Nadie le podía creer.
Al día siguiente ya toda la clase estaba enterada y TODOS los que me jugaron perdieron. Todos simplemente pensaron que yo era muy buena, pero alguien que no se comió el truco fue Mía, que luego le contó su sospecha a Lautaro Gonzalez. Pero ellos no se enojaron
conmigo, sino que más bien se hicieron mis mejores amigos para escanear cada una de mis partidas, aunque no lo lograron entender.
Hasta que un día me seleccionaron para ir a representar a mi colegio a Argentina. Con gusto acepté, pero con la condición de si podía llevar mi tablero. Me preguntaron por qué y solo dije que me daba buena suerte.
Al llegar a Buenos Aires, nos pusimos a explorar ya que faltaba un día para el torneo. Fuimos mi papá, mi mamá, mi hermano, mi amiga Luana, mi prima Emilia y yo.
Llegamos al hotel, desempacamos y cenamos. Con mi prima y Luana dormimos en la misma habitación y Luana tuvo que dormir en el piso con un colchón aparte pero igual nos divertimos mucho.
A la mañana siguiente ya estábamos en el lugar, como siempre con mi tablero. Pero había un problema: nos perdimos dentro de la sala, fuimos a pedir ayuda a alguien y cuando se dió vuelta no lo podía creer… ¡Era el campeón de Argentina, Fernando Peralta, ganador del campeonato argentino superior absoluto 2023! Me saqué una foto con él y le conté cómo había llegado hasta allí (obviamente sin lo de la magia). Se sorprendió que a mi corta edad estuviera jugando en un campeonato tan importante y me preguntó:
-¿Y ese es tu tablero de la suerte?
- Si algo así -contesté-.
-Yo tenía uno de joven pero lo perdí.
-¿Ah, si?
-Solo puedo decirte que era mágico.
Entramos muy emocionados, era mi turno y jugaba contra un chico que tenía 16 años. Por suerte era uruguayo y nos llevamos bien y lógicamente -con mi tablero-, le gané.
Obvia e increíblemente gané el primer puesto y mi premio fue un ajedrez firmado por Fernando Peralta. Llegué muy feliz a la escuela y todos me celebraron.
Pasó el tiempo y al final con toda la confianza del mundo le conté a Mia y a Lau Gonzalez sobre la magia de mi tablero. Lamentablemente le contaron a la policía sobre mi trampa en el torneo, llegaron al colegio y la policía me quitó el tablero y me hicieron un interrogatorio. Les conté todo hasta que me dijeron algo que me dejó impactada: ese tablero era del que me había hablado Fernando Peralta.
De la nada apareció Fernando y le pregunté si estaba decepcionado por mi trampa y me dijo: -Claro que no, lo usaste para el bien no como yo que hacía apuestas y eso. Eres una heroína ahora podemos destruir ese tablero. Bien hecho.
Salimos y al final mi victoria fue arrebatada, pero era justo.
Empecé a jugar con el tablero firmado y ahora ya conociendo posibles jugadas casi siempre ganaba y en los torneos terminaba la mayoría de las veces en el top 3, o a veces no, pero igual estoy feliz jugando justamente.

Tais Sampedro
Colegio Francisco Espinola.
Paso Carrasco, Canelones.

Ministerio de Educación y Cultura | Dirección Nacional de Educación | ANEP | DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y PRIMARIA