CUENTOS JUGADOS

Esteban Jaureguízar

Aquest és el recull de material que Esteban Jaureguízar va elaborar per al taller impartit a Girona (UdG) l'octubre de 2019.

LA ABEJA HARAGANA

Maia era una abeja diferente.

Salía del panal con todas las demás, y buscaba sacar charla a cualquiera sobre cualquier cosa. Sobre todo, amaba imaginar qué mundos conocerían en la nueva aventura que le ofrecía el día.

Amaba conversar y reír. También amaba volar, mirar, conocer sitios nuevos, meterse dentro de todo tipo de flores y conocer otros insectos. Saber de sus problemas, de cómo hacían para sobrellevar sus vidas y de qué hacían por los días, y por las noches.

Maia tenía dos amigas, Alicia y Campanita, pero las otras abejas comenzaban a mirarla con cierto rechazo. Porque hablaba mucho, porque demoraba en volver al panal, porque se metía donde no debía y tenía amigos extraños.

Pero lo que más molestaba a sus compañeras era que Maia se resistía a volver al panal con miel. Con la suficiente miel recolectada en el día.

Día a día, la molestia de las demás abejas se acrecentaba, y ya casi todas habían dejado de hablarle. Excepto, claro está, Alicia y Campanita. Y las abejas guardias comenzaban a advertirle:

- Hoy es el último día que regresas al panal sin miel. Si mañana se repite esta situación, ya no te dejaremos entrar, y deberás quedarte en el campo y pasar la noche sola.

No sabemos si Maia no les creyó, o si poco le importó. Lo cierto es que Alicia y Campanita, enteradas de la situación por los comentarios que se oían en todos los rincones del panal, le advertían y le rogaban que esa noche, al menos, regresara con su aporte. Y que las demás abejas, la miraban socarronamente, casi disfrutando del desenlace del que pronto serían testigo.

¿Qué camino habrá seguido la vida de Maia?

Dejemos que el juego nos lleve a conocer sus destinos

Juego:

Cada jugador dispone de cuatro caballos distribuidos dentro de la primera fila, entre las columnas c y f. En el tablero se disponen 12 fichas: 7 con tarritos de miel y 5 vacías, colocadas aleatoriamente boca abajo en el tablero.

Autoría del material: Esteban Jaureguízar

Cada jugador mueve a su turno, y al capturar una ficha, se revelará su contenido. El caballo que alcanza su tarrito de miel sale del juego con él, pero si alcanza una ficha vacía, debe dejarla en su sitio, nuevamente boca abajo, con el caballo compartiendo momentáneamente la casilla con ella.

El jugador que se queda con el caballo que no alcanzó su miel, pierde.

Si ganas, sigue en la página 3

Si pierdes, continúa en la página 5

ALICIA A TRAVÉS DEL ESPEJO

Esa tarde, Maia paseó casi como cualquier otra. Se sentía libre, y poco le importaba no regresar a aquel panal, donde se sentía tan ajena y despreciada. Sólo le apenaba perder de vista a Alicia y Campanita, aunque se juramentaba que volaría en las proximidades del panal cada mañana, para encontrarlas ni bien salieran de allí.

Pero sus amigas tenían otra idea, y estaban muy preocupadas por el destino de su amiga.

- Maia, escucha –dijo Campanita-. Sabemos que quieres vivir tu vida, y lo interesante que vuelves cada día, lo que valoras la amistad, la valentía que tienes y todo lo que nos has ayudado a descubrir es algo que nos encanta de ti…. Sin duda, eres la abeja más apasionada del reino. Pero sea porque también es justo que contribuyas a recolectar el alimento que entre todas producimos, o porque no queremos perderte, amiga… por favor, juntemos miel las tres juntas…
- Haremos algo –agregó Alicia-: recolectaremos la miel a toda velocidad, y luego seguiremos descubriendo el mundo juntas, hasta la hora del regreso.

Así lo hicieron, y ante la sorpresa de todas, Maia entró al panal con aires victoriosos.

Su habitación quedaba contigua a la de Alicia, y esa noche quiso pasar a charlar un rato más con ella. Su sorpresa al abrir la puerta fue completa.

Alicia estaba hablando con su espejo, y metiendo una alita a través de él. Ambas amigas cruzaron sus miradas expectantes, como suspendidas en el aire y en el tiempo…

- Bien, te contaré –dijo Alicia-. Este es mi secreto. Esto es lo que hago cada noche, aquí es donde vivo mis sueños. Un mundo fascinante se esconde detrás de este aparato. Ven, te lo mostraré. Tú me has hecho descubrir la vida real, yo te llevaré al mundo encantado de la fantasía.

La curiosidad de Maia resultó más fuerte que cualquier idea de cuidado, de cualquier resistencia al peligro. Sin dudarlo, se zambulló dentro del espejo, y aunque falló un par de veces, que le valieron un par de moretones, a la tercera ya se había sumergido en el fascinante mundo de Alicia.

Allí, las flores hablaban, un conejo hacía magia y la reina de corazones había dejado de ser un naipe para convertirse en una aventurera un tanto extraña que miraba con recelo a quienes osaban posar sus ojos en ella.

Maia pasó las horas -¿o habrán sido días? ¿O años? ¿O tal vez segundos?- más sorprendentes de su vida. Pero al querer regresar, se encontrarían con un inconveniente inesperado. Lejos de alcanzar el espejo por el que habían ingresado, las abejas se hallaron ante las puertas de todo un insondable laberinto de espejos.

- No tenemos opciones –señaló Alicia, aunque temerosa-. Debemos entrar. Y llegar a nuestras habitaciones antes que sea la mañana.

Maia asintió. Los desafíos eran lo suyo…

¿Habrán logrado las abejas atravesar exitosamente el laberinto?

Juego:

Dos reyes se encuentran enfrentados al espejo (uno en la casilla e1 y el otro en la e8), en un tablero repleto de monedas, ubicadas aleatoriamente.

Para garantizar la aleatoriedad, las monedas se colocan primero boca abajo, y luego se dan vuelta. Hay que asegurarse antes de que en cada campo se coloquen monedas de los mismos valores que en de enfrente.

También se puede comenzar el juego dejando una cantidad determinada boca abajo, para que exista incertidumbre en cuanto a su valor.

Comienzan las blancas comiendo una moneda, a lo que las negras replican copiando esa misma jugada en forma de espejo, y luego comiendo otra a través de una jugada libre.

Las blancas repiten el procedimiento.

No es válido repetir jugadas, y sólo se puede mover a una casilla vacía si no hay posibilidades de hacer otras jugadas con capturas, sean estas consideradas convenientes o no por el jugador.

Gana el primero que alcanza 30 puntos, sin pasarse de un margen de tolerancia de 3 puntos.

Si ganas, continúa en la página 7

Si pierdes, trasládate a la 11

EL SASTRECILLO VALIENTE

Aquel día resultó terrible para Alicia y Campanita.

Se desesperaron intentando convencer a Maia de recolectar miel, aunque sea solo aquella tarde. Ya verían luego como seguirían, pero al menos deseaban verla retornar al panal esa noche. La lucha sería día a día, y había que ganar la primera batalla. Pero resultó imposible. Maia no aceptó siquiera que juntaran la miel por ella, y decidió marcharse hacia el campo antes que enfrentar la altanería de las abejas guardias.

- Prométenos que cada mañana estarás esperándonos en las afueras, y seguiremos volando juntas cada día –dijeron las amigas-.

Maia las abrazó sin pronunciar palabra y voló tan rápido como pudo, para perderse en la espesura de la vegetación.

Alicia y Campanita retornaron con pesar, y debieron soportar la mirada sarcástica de las abejas guardias al verlas retornar sin Maia. No medió comentario con ellas.

A la mañana siguiente, las abejas salieron del panal en busca desesperada de su amiga. Pero no fue demasiado lo que debieron buscarla, ya que Maia zumbó de inmediato muy cerca de sus narices.

Alicia y Campanita estaban felices, y Maia, exultante:

- ¡He encontrado el camino a la ciudad! ¡Vengan conmigo!!!

Alicia y Campanita no podían creérselo. Su amiga, sencillamente, no cambiaría jamás… pero la adoraban, y era fascinante cuanto descubría y les posibilitaba conocer. Sin dudas, un espíritu muy especial.

Las tres abejas volaron durante largo rato orientadas por Maia, quien a su vez les contó las peripecias de una larga noche.

Se maravillaron del paisaje completamente nuevo que tuvieron ante sus ojos al llegar a la ciudad. Atravesaron puertas y ventanas, escucharon conversaciones y miraron niños jugar.

Ya era hora de regresar, pero alguien cerró abruptamente la puerta de la casa en la que se encontraban: con los postigones asegurados, ya no había por donde salir. Y escucharon al dueño de casa hablar con un extraño aparato pegado a su oreja:

- ¡Siiii!!! Ya me tenían harto esas abejas… ¡Harto! Pero me vengué, y de un solo golpe, maté siete juntas… ¡siete! ¡Y prometo repetirlo con todas las que vea!

Las amigas temblaron de miedo. La voz de ese señor –sastre de profesión, a juzgar por los trapos y las agujas e hilos que poblaban la casa- era realmente estremecedora.

¿Podrán las abejas escapar del sastrecillo?

Juego:

Cada jugador dispone de dos torres, ubicadas en su casilla original, y distribuirá a su gusto ocho reyes sobre el tablero.

Movida a movida, cada jugador moverá primero un rey y luego una torre.

El juego consiste en que las torres capturen a los reyes, siendo esta la única forma de captura permitida. Las torres no pueden comerse entre sí, y los reyes no pueden atrapar a ninguna pieza.

Gana quien logra comer primero a cinco reyes rivales.

Si ganas, continúa en la página 15

Si pierdes, ve hasta la página 19

ALICIA Y LA REINA ROJA

Cuando Maia superó el último espejo Alicia suspiró aliviada desde su habitación. Ella había alcanzado la salida apenas un instante antes que su amiga.

- Lo logramos… jamás antes me había sucedido esto –dijo Alicia, con una inexperimentada sensación de tranquilidad aún nerviosa.
- Sí, al fin… -respondió Maia-. ¡Pero qué extraña está tu habitación! No la recordaba tan larga, casi no alcanzo a ver la puerta en el otro extremo. Y fíjate, ¡el suelo está cuadriculado!

Alicia no alcanzó a contestar, cuando la reina roja se apersonó ante ellas.

- Así es el mundo onírico amigas… un laberinto que solo conduce a otro laberinto. No hay salida: siempre se está entrando…

Maia no pudo poner en práctica su habitual locuacidad. La reina roja prosiguió:

- ¿Lo véis? Al final de este escaqueado suelo hay una puerta. ¿Será la que las regrese a la vigilia? No podemos saberlo a ciencia cierta, pero es la única que tienen a disposición. El camino no será fácil, pero quizás –despierten o no- se conviertan en reinas al sortearlos a todos y llegar hasta él. Y eso sí: cuidado con lo que comen. Cuiden sus decisiones…. El ganar y el perder pueden ser cuestiones muy relativas en el mundo de los sueños…

Las abejas no necesitaron mirarse. Simplemente, emprendieron el camino…

¿Alcanzarán Maia y Alicia a coronar?

Juego:

Carrera de peones onírica

Cada bando posee siete peones: tres sanos, dos envenenados y dos tóxicos, que distribuirá en su segunda fila a su antojo. Dejará vacía la casilla que elija.

A un lado del tablero habrá un tablero de tres en raya, con objetivos escritos en sus casillas.

Se jugará una carrera de peones, con algunas reglas especiales:

Si un jugador come un peón envenenado, el peón que lo come también muere.

Si un jugador come un peón tóxico, este emana sus eflujos sobre el bando opuesto, que quedará paralizado por un movimiento: su rival moverá dos veces seguidas. Al comerse los dos tóxicos, las emanaciones serán letales, y quien lo haga perderá el juego.

Si un peón corona, se promoverá en la pieza que inicia la partida en esa colocación.

Cada vez que un jugador logra un objetivo indicado en el tablero de tres en raya, lo marcará con una ficha de su color. Puede haber fichas de ambos colores sobre la misma casilla, en caso de que ambos jugadores hayan alcanzado el mismo objetivo.
Hay tres modos de ganar:

- Comerse los tres peones sanos del rival
- Lograr que el oponente se coma mis dos peones tóxicos
- Lograr un tres en raya sobre el tablero de objetivos

Si ganas, enfréntate al desafío de la página 9

Si pierdes busca tu destino en la 10

EL SUEÑO SIN FIN

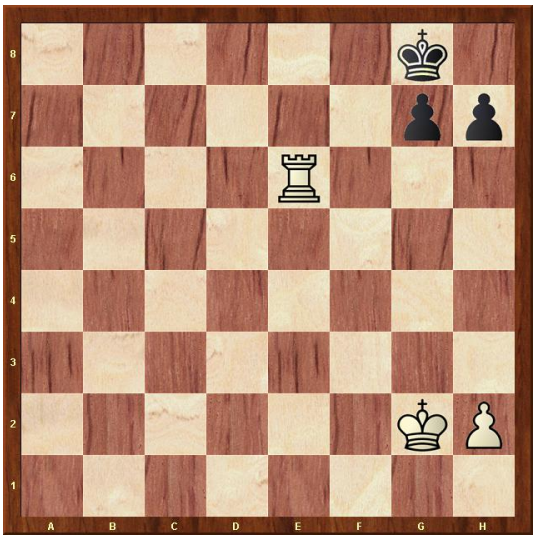
Alicia estaba fascinada en el mundo del sueño, y ya no quería salir de él. Maia, por supuesto, la acompañaba con gusto.

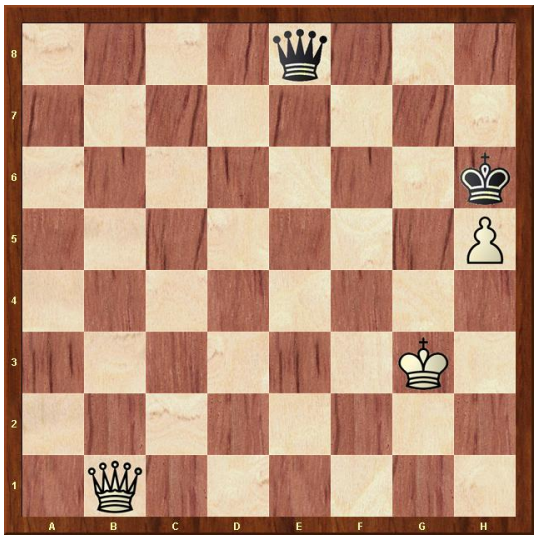
Luego de coronar, decidieron no pasar por la puerta… ¡les resultaba más atractivo continuar en el tablero!

Allí, en su nuevo viaje, encontraron al rey negro, que les lanzó un desafío muy extraño:

- En los espejos, suele verse todo lo que hay del otro lado, ¿verdad?
- Pues claro –respondieron las abejitas-.
- Bien, aquí tengo un extraño par de espejos en el que todo se ve diferente, salvo la pieza que falta. Si logran descubrir cuál es esa pieza y en qué casilla está, será la única que se vea perfectamente reflejada, y las blancas darán jaque mate en una movida en ambos tableros.

¿Cuál es la pieza y dónde se encuentra?





¡Escribe el final del cuento!

Autoría del material: Esteban Jaureguízar

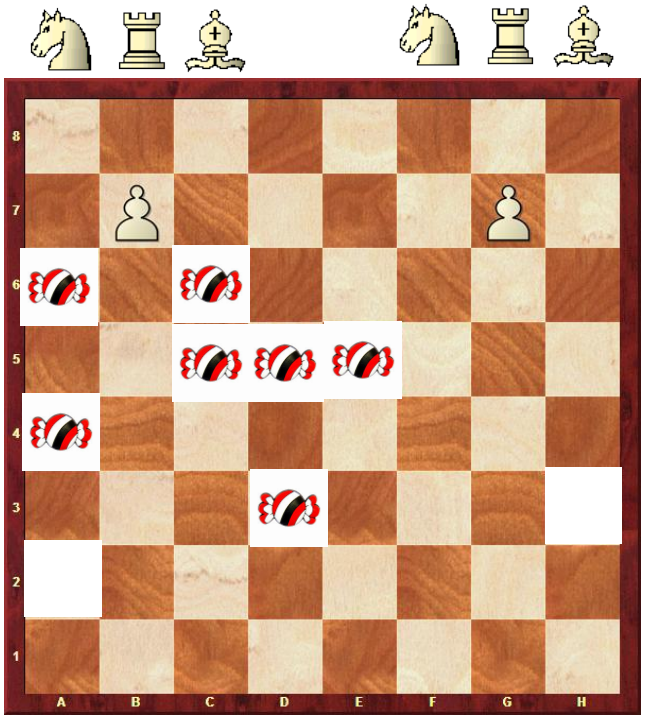
LABERINTOS INFINITOS

Alicia y Maia avanzaron y avanzaron sobre el tablero, y luego de sortear varias dificultades, alcanzaron la penúltima casilla las dos al mismo tiempo.

- ¡Sólo nos falta el último paso! –gritaron ambas amigas-
- Sí, ya lo creo –respondió una furiosa reina de corazones- Pero sólo les permitiré convertirse en torre, caballo o alfil.

Y prosiguió:

- Elijan muy bien en qué se convertirá cada una, ya que deberán comerse luego los siete caramelos en siete movidas…



¡Escribe el final del cuento!

Autoría del material: Esteban Jaureguízar

ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Los espejos resultaban infinitos. Alicia quedaba entre maravillada y desesperada al verse su imagen multiplicarse por mil, en múltiples direcciones. ¿Existiría una Alicia real? La realidad ¿Existiría?

De golpe, sintió que Maia le indicaba una ruta. Confiaba mucho en el instinto de su amiga aventurera, forjado en mil y un encuentros con el destino.

Pero esa noche, nada era lo que parecía. Al llegar hasta su amiga, la encontró manteniendo una disparatada conversación con tres personajes completamente desquiciados.

- Ya te he dicho que tu torpeza me exaspera –le dijo una reina a otra-. No eres capaz de moverte sin estorbarme.
- ¡Es que eras siempre la misma intolerante! –respondió su colega-. No soportas ni siquiera ser mirada. Sea con la mirada que sea…
- ¡Mirada! ¡Mirada! ¡No vive quien se atreva!
- Si vive, si vive… respondió un rey que más parecía al bufón que a alguien de su investidura. Porque tengo el poder del indulto, tengo el poder de perdonar la vida y de mucho más…
- ¡Y tú abeja!? ¿Qué miras? –la reina roja se dirigió con furia y vanidad a Maia-. ¿Quieres terminar de hacer tu molesto zumbido esta misma noche, de una vez y para siempre?
- Vine aquí a ayudar –respondió Maia-. Mi capacidad de volar me permite ver desde más alto, y podría ayudar incluso a la reina blanca en su torpeza.
- Si logras hacer eso, te permitiré que me mires siempre. Incluso podrás vivir con nosotros.
- Podremos –dijo Maia mirando a Alicia con un guiño cómplice: ambas sabían que sólo se divertirían un rato-.
- Por supuesto… -agregó el indultante rey-. Pero antes, pasen por aquí…. La reina quiere acabar con estos condenados, y no creo que pueda sola, como no ha podido en los últimos siete mil años.

¿Podrán Maia y Alicia ayudar a la reina roja?

Juego:

Cada bando posee una dama, ubicada en su casilla original y una dama común a ambos (la torpe) se ubica en el centro del tablero.

Cuatro torres de cada bando colocados aleatoriamente en el tablero.

Cada jugador mueve a su turno su dama buscando comer y luego la dama común (torpe), intentando bloquear a la dama rival.

Tras cada captura se saca una tarjeta, y ella indicará la decisión del rey: esta puede ser de:

- indulto (la pieza vuelve a su sitio, pero degradada a caballo),
- libertad (sigue siendo torre y escapa adonde quiera),
- esclavitud (es tomada prisionera y llevada al territorio enemigo, de donde deberán rescatarla),
- traición (se convierte en pieza enemiga pero degradada)
- muerte (se come de una vez)

Gana el que come tres torres rivales.

Si ganas, adelántate a la página 15
Si pierdes, tu aventura continúa en la 19

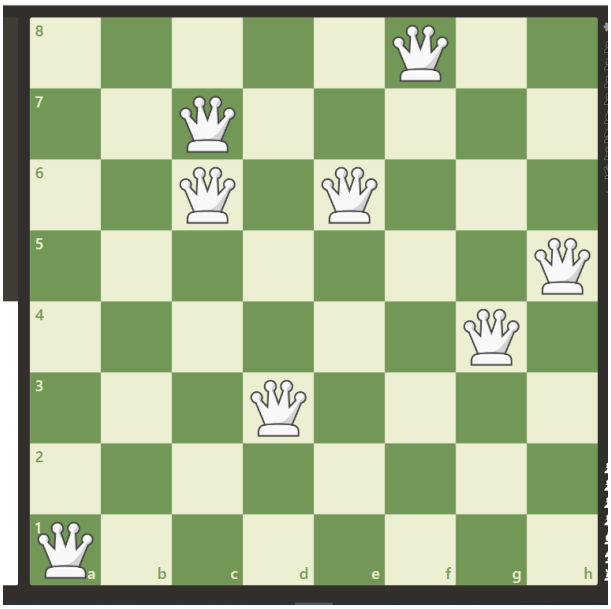
PROBLEMA DE LAS OCHO DAMAS

Al fin, y gracias a la ayuda de las abejas, la reina roja pudo quitarse de encima a esos seres a los que detestaba.

El rey, sin embargo, prefirió no tener que pasar más por estas situaciones, y creyó oportuno pedir ayuda a las abejas.

- Hay muchas princesas en el reino, y ciertamente, preferiría que no vuelvan a pelear entre ellas. ¿Cómo puedo hacer para que cada una exprese su máximo poder desde su sitio, pero sin entrar en conflicto con las demás? –preguntó apesadumbrado-.

Las abejas analizaron la situación. Y entendieron que realizando tres jugadas, podían dejar a cada reina en una casilla desde la que no atacara a ninguna otra…



¡Escribe el final del cuento!

Autoría del material: Esteban Jaureguízar

LAS DAMAS QUE SE RESPETAN

Realmente, la situación se había tornado insoportable.

- ¡He perdido por tu culpa! –blasfemaba la dama roja dirigiéndose a la torpe dama blanca- ¡No has parado de estorbarme!
- Es que el tablero es muy pequeño para las dos –intentó defenderse tímidamente la dama blanca-. No encontraba sitio para hacerte lugar…
- ¿Te parece pequeño??? ¿Dónde has aprendido este juego??? ¡Te encontraré cientos de sitios donde ubicarte!

Y así, la dama roja pasó la noche entera calculando de cuántas maneras podría ubicarse ella en el tablero, sin chocarse con su amiga en ninguna dirección.

¡Y ahora escribe el final de tu cuento!

EL FLAUTISTA DE HAMELÍN

Aquella noche resultó insoportable.

Ninguna de las amigas logró dormir, aunque se hubieran turnado para hacer guardia dentro del agujero que encontraron en un viejo banco de madera. No podían pegar un ojo del miedo, y tampoco podían agitar las alas: cualquier zumbido podía ser el último…

Por fin, la mañana llegó y con ella, la hora en que el feroz sastrecillo abría los amplios postigones en busca de luz para ejercer su tarea.

No lo dudaron. Volaron tan rápido como pudieron, pasando lo más cerca de las orejas del sastre, a fin de molestarlo con el zumbido y dificultarle la maniobra de sus manos para cazarlas. Segundos después, habían alcanzado la calle desde donde escuchaban al poco hospitalario hombre blasfemar y prometer las mayores desgracias en caso de volverlas a ver.

Pero algo inesperado ocurrió: un inconfundible sonido de miles y miles de zumbidos unidos las sorprendió en pleno vuelo, y no pudieron evitar dirigirse hacia allí. Y tal como reveían, cientos y cientos de abejas se esparcían por los aires de aquella ciudad, y disfrutaban de sus atracciones.

Pero esto no hacía tan felices a sus habitantes, que decidieron pedir al rey una solución. Los pobladores temían las picaduras de los insectos, y se quejaban de los zumbidos.

El rey estaba en desacuerdo en exterminarlas como los más extremistas pedían. Incluso había amenazado al sastrecillo con castigarlo si seguía asesinando abejas.

Pero entonces, apareció ante el rey un flautista, proveniente de la ciudad de Hamelín, que se presentó como encantador de abejas.

- Con mi música –explicó el joven-, puedo hacer que las abejas me sigan… las guiaré hasta los campos de flores, y volveré mientras fabrican su miel, de modo que no retornen conmigo.

El rey quedó encantado, y así se hizo. La recompensa pedida por el flautista era elevada, pero al rey le parecía acorde al problema que tenía entre manos.

Pero el problema se suscitó después: al otro día, el flautista se presentó a recibir su paga, y se encontró con otro joven, idéntico a él, que también exigía el pago.

El rey intentó descubrir al impostor a través de que ambos relataran lo sucedido con las abejas, pero ambas historias resultaron ser increíblemente verosímiles…´

Entonces el rey dio la solución:

- Solo podremos saber quién de ustedes es el verdadero flautista, si es capaz de repetir su hazaña.

¿A quién debía pagar el rey?

Juego:

Salir al recreo

Las piezas se disponen en su colocación inicial, y cada jugador escoge una casilla de la cuarta fila rival para que sea la salida al recreo de sus piezas.

El tablero se encuentra dividido al medio, y las piezas de ambos bandos no pueden interactuar entre sí.

Cuando una pieza alcanza la casilla objetivo, sale del juego.

El objetivo es sacar del juego al peón de la columna indicada y a todas las piezas de la primera fila. El alfil que marcha por color opuesto a la casilla objetivo, debe intercambiar su posición inicial con el caballo.

Si ganas, continua en la página 17

Si pierdes, continúa en la 18

EL PAGO DEL FLAUTISTA

La prueba para ambos jóvenes comenzó, y en seguida las cosas fueron quedando muy claras. Uno de los dos no sabía siquiera tocar la flauta, e iba poniendo excusas de cualquier tipo… que estaba húmeda, que una tos acuciante le había atacado, que sus dedos estaban entumecidos…

El rey primero se preocupó por la salud del joven, pero a poco todos entendieron que era un embustero, y lo expulsaron del reino. El verdadero flautista, fue coronado, y se suponía que recibiría entonces su paga.

Pero esto no ocurrió. Cantidad de excusas y dilaciones recibió el flautista, hasta que se cansó y decidió volver las piezas a sus sitios. A todas excepto al rey, que quedó fuera del tablero, en castigo.

- ¿Y dónde pondrás al rey? –le preguntaron los pobladores, preocupados.
- Bueno, todo depende… estará en muchos sitios y en ningún lado. Depende de si desean ubicarlo en jaque mate, en ahogado o si quieren que las blancas le den mate en uno o dos movimientos…

¿Dónde habrá estado en cada caso?

¡Escribe el final del cuento!

PINOCHO

La prueba para ambos jóvenes comenzó, y en seguida las cosas fueron quedando muy claras. Uno de los dos no sabía siquiera tocar la flauta, e iba poniendo excusas de cualquier tipo… que estaba húmeda, que una tos acuciante le había atacado, que sus dedos estaban entumecidos…

Mientras el rey se preocupaba por la salud del joven y el otro seguía tocando encantadoras melodías, la nariz del postulante comenzó a crecer, y crecer…

- ¡Pero es que es Pinocho!! –gritaron los pobladores que eran testigos de la disputa-.

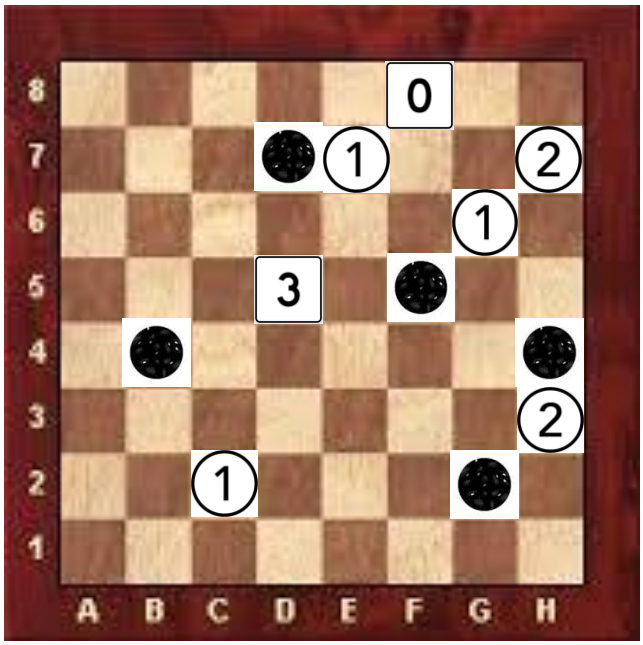
Pinocho fue descubierto entonces en su pretendido engaño, y antes de que el rey pueda decirle algo y sus guardias alcanzarlo, huyó a toda velocidad.

En su huida, encontró a su amigo Polillita, quien lo invitó a darse una vuelta por el parque de los juegos encantados, con otros amigos.

Pinocho y Polillita entraron al parque, pero allí descubrieron el misterio que escondía: ¡en ese sitio, los niños eran convertidos en burros!

Sólo podremos salvar a Pinocho, devenido alfil, y a su rey, su dama, su torre y su caballo si desciframos el enigma: para saber cuál es cuál, debemos guiarnos por la información que se nos da en el tablero, que indica la ubicación de las piezas y la cantidad de veces que está atacada cada casilla.

¡Y escribe el final del cuento!



Casilla	Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo
b4					
d7					
f5					
h4					
g2					

Autoría del material: Esteban Jaureguízar

HANSEL Y GRETEL

Aquella noche resultó insoportable.

Ninguna de las amigas logró dormir, aunque se hubieran turnado para hacer guardia dentro del agujero que encontraron en un viejo banco de madera. No podían pegar un ojo del miedo, y tampoco podían agitar las alas: cualquier zumbido podía ser el último…

Por fin, la mañana llegó y con ella, la hora en que el feroz sastrecillo abría los amplios postigones en busca de luz para ejercer su tarea.

No lo dudaron. Volaron tan rápido como pudieron, pasando lo más cerca de las orejas del sastre, a fin de molestarlo con el zumbido y dificultarle la maniobra de sus manos para cazarlas.

Pero en ese momento, Maia intentó además picar al malvado sastre para darle su merecido. Pero en eso, el sastre hizo una veloz maniobra y se la quedó en el centro de su puño. Alicia y Campanita volaron presurosas a rescatarla, pero su suerte no fue mejor: el sastre era muy hábil, fruto seguramente de las destrezas desarrolladas a lo largo de los años a través de su meticuloso oficio.

Las tres abejas acabaron pronto en un frasco, con pequeños agujeros para respirar. El sastre prometía matarlas cuando haya juntado otra vez siete, y reía socarrona y amenazantemente.

Y sus otras víctimas no tardaron en aparecer… a las horas, dos nuevas abejas fueron capturadas por el hábil sastrecillo, que no pudo más que abrir el frasco para incorporarlas. ¡Y fue la salvación de las abejas!

Presurosas, no dieron tiempo a que el sastre volviera a cerrar el frasco. No sólo escaparon ellas, sino también sus ahora nuevas compañeras de aventura, quienes le contaron:

- Tenemos que seguir el camino de gotas de polen que han hecho nuestras amigas… volemos de inmediato, ¡no podremos perdernos jamás!

Pero el sastre tampoco se lo dudó. Y envió presuroso un enjambre de avispas a detenerlas….

¿Quién podrá acabar el recorrido antes? ¿Las abejas o las avispas?

Juego:

Alfiles memoriosos

Cada jugador posee dos alfiles, y una serie de seis fichas numeradas para capturar.

Las fichas a capturar por cada jugador son esparcidas por el tablero por parte de su oponente, colocándolas boca abajo.

Se decide el orden en que las fichas deberán ser atrapadas:

Propuesta: orden descendente, números pares en primer término.

Cada vez que un alfil atrapa una ficha, se corrobora si corresponde a la que tocaba capturar de acuerdo al orden establecido. En tal caso, el jugador se la queda. Caso contrario, la ficha sigue ocupando su sitio, nuevamente boca abajo, y con el alfil encima de ella.

Gana quien completa la serie.

Si ganas, viaja a la página 21

Si pierdes, sigue tu camino en la página 22

AJEDREZ DE LA PAZ

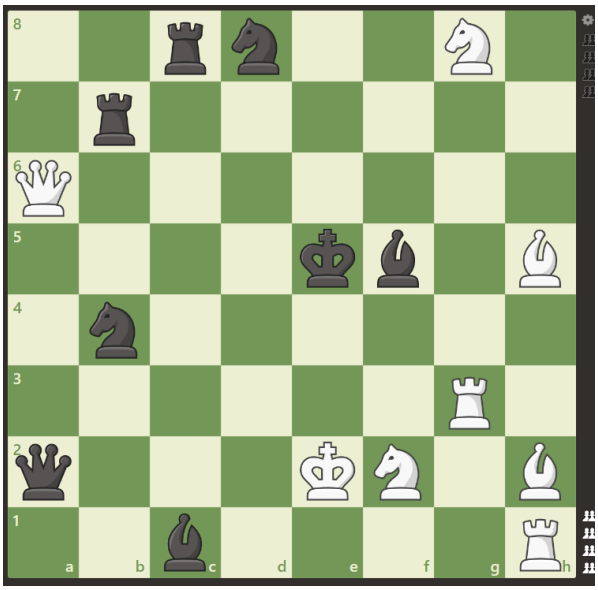
¡Las abejas fueron muy astutas!

Sabían que tenían que desviar del camino a sus perseguidoras, e hicieron una gran estrategia de trabajo colectivo, algo en lo que son especialistas: cada vez que una abeja encontraba un montículo de polen, otra iba a esparcirlo en otro sitio, para confundir a las avispas.

Al poco tiempo, todas las abejas se reunieron felizmente otra vez en su panal.

Pero la abeja reina alzó la voz:

- Alicia, Campanita, Maia… muy especialmente tú, Maia. Han generado grandes trastornos entre la comunidad, y hay muchas abejas que se encuentran muy molestas. Si quieren volver a ser bienvenidas, deben encontrar el camino a la armonía. Resuelvan este problema, y encuentren la manera de realizar dos jugadas, una porcada bando, para ubicar a cada abeja en su sitio, de modo que todas las abejas de su color protejan a una, y sólo a una pieza, y que todas sean protegidas por una, y sólo por una, pieza. Y por supuesto, ninguna pieza ataque a otra del bando opuesto.



¡Escribe el final del cuento!

Autoría del material: Esteban Jaureguízar

HANSEL Y GRETEL

La huida resultó muy accidentada… por el camino, las avispas lograron tomar algunos montículos de polen, y las abejas culminaron extraviándose.

Se internaron en el bosque, y allí volaron intensamente, en busca de retornar al fin a su panal.

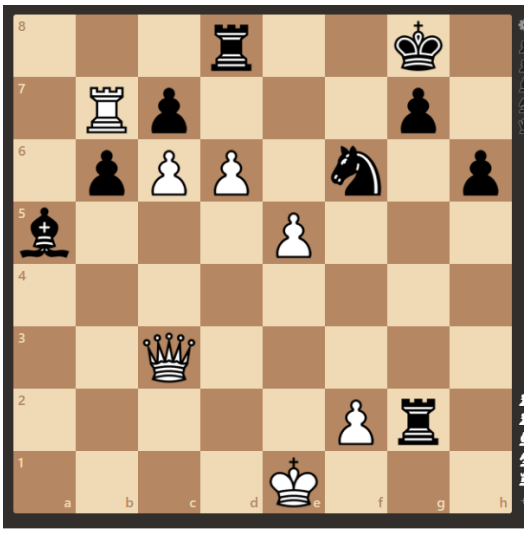
Y cuando ya creían que no podrían más, visualizaron a lo lejos una casa hecha toda de caramelos de miel. El entusiasmo pudo más que cualquier sospecha de estar cayendo en una trampa…

- ¡Es nuestra salvación! Con tanta miel, recobraremos la energía que precisamos para seguir volando en busca de nuestro hogar –dijo Campanita-.
- ¡Exacto! –asintieron Maia y Alicia-. ¡Vamos hacia allá!

Pero al llegar, una sospechosa tierna viejecita salió por la puerta, ofreciéndoles más miel, que tenía en su aparador. Cuando alcanzaron a darse cuenta de que todo era una trampa, estaban a punto de ser parte de una pócima mágica….

Y fue entonces el momento de gloria de Campanita, que sacó a relucir sus poderes, adquiridos en Nunca Jamás: su polvo de estrellas bañó a la bruja por completo, y ella comenzó a comportarse justo en contra de sus intereses…

Si descubren las cinco jugadas sucesivas que la bruja hizo con negras, entonces podrán saber cómo las abejas le dieron jaque mate y lograron huir de allí… ¡con un buen botín de miel!



¡Escribe el final del cuento!

Autoría del material: Esteban Jaureguízar