

Magazine



NÚMERO 27 VERANO 2016

- **MUÉVETE POR UNA EDUCACIÓN EN IGUALDAD** 2
- **AJEDREZ PARA TODOS** 3
- **MAGIC CONCENTRACIÓN SOBRE LA MESA** 4
- **SEMANA CULTURAL DEL LIBRO: CERVANTES** 5
- **DETECTIVES EN EL SITIO DE LOGROÑO** 6
- **DÍA DE PLAYA** 7
- **ACERTIJOS EN EL SITIO** 8
- **NUESTRAS PRÓXIMAS ACTIVIDADES** 9
- **NUESTRAS FOTOGRAFÍAS** 10



ACÉRCATE AL CENTRO

*Te invitamos a que nos presentes
tus sugerencias, ideas, opiniones.*

*Los monitores María, Ainhoa y Chelu,
estamos aquí para lo que necesites.*

Puedes contactar con nosotros:

 **941 200394**

 **cjcubo@logro-o.org**

www.lojoven.es

www.centrosjovenes-lojoven.es

y en



MUÉVETE POR UNA EDUCACIÓN EN IGUALDAD

Este artículo de la revista tiene como objetivo proponer y ayudar a crear alternativas para una educación no sexista, y mostrar que no puede haber justicia ni desarrollo humano sostenible sin igualdad de género.



Vivimos en un mundo cada vez más desigual y polarizado, en el que continúan aumentando las brechas de bienestar y disfrute efectivo de derechos que separan a una personas de otras. En este contexto, la realidad de desigualdad entre mujeres y hombres se sigue reproduciendo, como ha venido sucediendo a lo largo de la historia; muestra de ello serían las diferencias todavía existentes en el acceso a los recursos o la escasa presencia y participación de las mujeres en el

ámbito social y político.



Detrás de las acciones y comportamientos en los que se manifiesta la desigualdad de género –unos más visibles que otros y de mayor dificultad para cambiar– se encuentran los valores socioculturales, formas de pensar y concebir la vida transmitidas a través de los roles que cada cultura atribuye a mujeres y hombres. La menor valoración que tradicionalmente la sociedad ha ido dando al papel que asigna a las mujeres, ha tenido como consecuencia distintas formas de discriminación contra ellas: feminización de la pobreza, violencia de género, mayor porcentaje de desempleo, discriminación salarial, escasa consideración del trabajo doméstico, poca presencia en puestos de responsabilidad política, social, cultural, económica, etc.

La educación juega un papel central en la transmisión de estos valores. Centros educativos, espacios de tiempo libre, animación sociocultural o voluntariado, están inmersos en una sociedad en la que mujeres y hombres se relacionan de acuerdo a unas reglas de comportamiento que definen, en función de su sexo, lo que se debe hacer y cómo se debe actuar. Estas maneras de actuar, definidas por la sociedad y la cultura dominantes, reciben el nombre de «roles sociales» y limitan el desarrollo pleno de las posibilidades y potencialidades de todas las personas, especialmente de las mujeres.



Sin embargo, la labor de las educadoras y educadores es acompañar a las personas en la construcción de saberes, conocimientos, capacidades y habilidades que les ayuden a desarrollar plena y libremente sus proyectos vitales. El acceso a una educación igualitaria constituye una de las estrategias fundamentales para alcanzar el pleno disfrute y ejercicio de la libertad individual y colectiva. A través del aprendizaje e interiorización de valores como justicia, igualdad y solidaridad, será cada vez más viable alcanzar la igualdad de oportunidades en su sentido más amplio y global, donde la pobreza y el género no constituyan factores de discriminación múltiple.

La campaña «Muévete por la igualdad. Es de justicia» quiere con este cuaderno analizar, en primer lugar, cómo desde los distintos ámbitos educativos se realiza este trascendental aprendizaje de valores.

Posteriormente, quiere proponer y ayudar a crear alternativas para una educación no sexista, a través de la cual quienes educan puedan ser agentes de transformación, con capacidad crítica ante las discriminaciones y desigualdades, para promover y mantener relaciones más igualitarias entre mujeres y hombres, a través de las cuales todas las personas salgan beneficiadas.



Ningún cambio es fácil y en éste influyen muchos factores. No existen recetas mágicas; pero podemos unirnos a muchas personas que desde distintos ámbitos están desarrollando estrategias y acciones para que esto sea posible. ¡Seamos, pues, muchos y muchas más!

Dar las gracias por este artículo a la Plataforma "Muévete por la Igualdad. Es de Justicia".

Fuente: http://mueveteporlaigualdad.org/n_public_matedu.asp.

AJEDREZ PARA TODOS

Hola chicos y chicas del Centro Joven, os presento este artículo de la "Sociedad Ajedrecística Logroñesa" como muestra de vuestro apoyo e interés demostrado hacia el juego del Ajedrez; en cada una de las visitas que he realizado al Centro Joven, como representante y Presidente de la Federación Riojana de Ajedrez.



¡Qué mañana de ajedrez! La Escuela de Ajedrez Caissa organizó una "macroactividad" bajo el nombre "Ajedrez para todos" con un ambicioso programa integrado por dos torneos paralelos Sub-14 y sub-10, una Masterclass a cargo del supercampeón riojano Miguel Ángel Saenz Narciso, una mesa redonda sobre Ajedrez desde las perspectivas terapéutica, social, educativa y competitiva, en la que participaron el MI Roi Reinaldo, el MF Amador González de la Nava y el Dr. Jorge González, y unas simultáneas a cargo del MF Amador González.

Ante tan ambicioso proyecto y bajo una organización formidable la respuesta de los aficionados riojanos fue unánime: el aforo de los torneos se llenó con los setenta chavales participantes, la masterclass tenía público de pie al estar cubiertos los veinte asientos que la organización había dispuesto, la sala en la que se celebró la mesa redonda estaba repleta y se acercaba al medio centenar de asistentes, y para las simultáneas se cubrieron los veinte tableros antes de empezar

Con todo esto, se puede afirmar sin duda que la victoria final ha sido para... el AJEDREZ. Y la felicitación y la enhorabuena desde la SAL debe ser para "Caissa Escuela de Ajedrez" y para su directora Amaia Iza por tan sensacional actividad que nos ha permitido disfrutar a todos los ajedrecistas riojanos de una maravillosa mañana de ajedrez.



Si algo deseo expresar es que el Ajedrez no es solo un Juego, es un deporte, es cultura, es ciencia, es arte, es educación, es estrategia..., pero lo más importante: "ES PARA TODOS"

Oscar García Martínez
Presidente Federación Riojana de Ajedrez

MAGIC CONCENTRACIÓN SOBRE LA MESA

Me llamo Ismael, juego en campeonatos a nivel nacional de Magic, y considero que es un juego de estrategia muy útil para aumentar la concentración.



Magic: el encuentro, en inglés Magic: The Gathering y frecuentemente abreviado como Magic, MTG y Cartas Magic, es un juego de estrategia de cartas coleccionables diseñado en 1993 por Richard Garfield, doctor en matemáticas, y

comercializado por la empresa Wizards of the Coast. Magic es el primer ejemplo de juego de cartas coleccionables moderno, con más de seis millones de jugadores en cincuenta y dos países diferentes, permaneciendo vigente en la actualidad. Magic puede ser jugado por dos o más jugadores, cada uno de ellos usando un mazo individual.

Su creador fue un profesor de matemáticas, Richard Garfield, que inventó un sencillo juego de cartas innovador, y rápido. En unos pocos días ya tenía listas las cartas y un reglamento de juego básico. El primer nombre del juego de cartas Magic fue Mana Clash y posteriormente pasó a llamarse Magic the Gathering.

Cuando el juego se puso a la venta no tenía nada que ver con la forma actual de jugar, de hecho era posible jugar con todas las copias de una misma carta que uno quisiera, es decir, se podía jugar con un mazo de 50 cartas solo de Jabalina Relampagueante o de cualquier otra carta buena. Desde sus orígenes, ha pasado mucho tiempo y el juego ha experimentando cambios y modificaciones hasta convertirse en el juego de cartas al que jugamos actualmente y con el que se celebran torneos mundiales.

Aunque yo era un poco reacio a los juegos de cartas ya que nunca me han gustado mucho, empecé a jugar y me enganchó. Es un juego en donde la astucia y, sobre todo, la selección de combos de cartas en un mazo pueden llevarte a la victoria, además tiene una característica que a mí me llama mucho la atención y es que se usan las matemáticas para poder calcular rápidamente el daño o la defensa durante el combate. Magic, es sin duda, un juego de agilidad mental y yo lo recomiendo cien por cien pues indudablemente nos hace pensar y mucho, además de pasar un buen rato en compañía de nuestros amigos y personas de nuestra misma afición.

En la tienda de cartas en la que yo juego, es el más jugado y tenemos una numerosa comunidad de jugadores que hemos participado en varias presentaciones, torneos booster draft, etc.

Además como con todos los juegos de mesa, los jugadores socializan y entablan amistades y comunidades. En la tienda hemos podido intercambiar cartas sueltas de Magic de Dragones de Tarkir, Khans of Tarkir y Destino Reescrito.



Cada partida de Magic representa una batalla entre poderosos magos, llamados planeswalkers en el juego. Cada uno de estos magos es uno de los jugadores de la partida. Los jugadores pueden usar hechizos (conjuros, artefactos, tierras, criaturas, etc.), representados individualmente en cada carta para derrotar a sus oponentes. De este modo, el concepto original del juego se inspira de forma notable en los duelos de magos típicos de los juegos de estrategia tradicionales, como Dungeons & Dragons. La estructura del juego reemplaza los útiles usados en los juegos de aventura de papel y lápiz por una gran cantidad de cartas y unas reglas más complejas que la mayoría de otros juegos de cartas.

Un sistema organizado de torneos y una comunidad de jugadores profesionales esta desarrollada alrededor del juego, así como un mercado secundario de cartas. Las cartas de Magic son valoradas no sólo por su escasez, sino también por su valor en el juego, su antigüedad, por ser cartas emblemáticas o por el valor estético de las ilustraciones.

Espero que para ser un primer inicio, os sirva para dar vuestro primeros pasos con este juego "Mágico".



Algunos llegan a comparar este juego con el Ajedrez, aunque con un toque de probabilidad.

Recomiendo este juego a todos aquellos que les guste lo relacionado con la mitología, que les guste "darle al coco", y a los que sobre todo les guste divertirse.

Ismael El Harrak - Eder Armendáriz

SEMANA CULTURAL DEL LIBRO: CERVANTES

Somos tres compañeros del Centro Joven El Cubo y vamos a contaros lo que hicimos en la Semana Cultural del Libro, en la que celebramos el IV Centenario de la muerte de Cervantes



DON QUIJOTE DE LA MANCHA

Comenzamos la semana cultural con el taller "Don Quijote de la Mancha", visionando videos en youtube sobre la vida y la obra de Cervantes, así como distintos capítulos animados y episodios del libro de Don Quijote de la Mancha. Finalizados los vídeos, comentamos las aventuras que más nos gustaron de Don Quijote, como las "risas" que nos producía su fiel escudero Sancho Panza.



Para descubrir más sobre el libro y la obra de Cervantes participamos en una serie de juegos virtuales, que nos permitieron interactuar con dos personajes uno era Don Quijote y el otro Sancho Panza. En uno de esos juegos se encontraban al fondo unos molinos, si clicábamos en Don Quijote los molinos se convertían en gigantes y si clicábamos en Sancho, volvían a convertirse en molinos. En otra de las escenas del juego, nos proponía participar en un trivial "quijotesco", al que teníamos que responder a preguntas como: cual era el nombre de la mujer que amaba Don Quijote, con que se confundió Don Quijote al ver los molinos...

Dentro del mismo juego, en una nueva pestaña debíamos pasar por diferentes etapas: la primera consistía en una aventura en la que debíamos superar ocho preguntas, en la segunda etapa descubríamos nuevas palabras en castellano antiguo. En la tercera poníamos nombre a distintos personajes del Quijote y a sus vestimentas. La cuarta etapa consistía en completar una sopa de letras, y avanzando por la quinta y sexta etapa rescatábamos a la doncella. Siguiendo la ruta por las distintas etapas, en la séptima, octava y novena, respondíamos a distintas preguntas del libro del Quijote y emparejábamos personajes de la obra de Cervantes. Llegando a la décima etapa, coloreamos a Don Quijote y Sancho. En las dos últimas etapas, en la onceava y doceava, debíamos colocar secuencialmente escenas del Quijote y en la última escuchamos relatos con imágenes de Don Quijote de La Mancha.



GYNKANA DEL libro



Al inicio de la gynkana nos dieron unos papeles con pistas donde teníamos que unir personajes con libros y nos permitían buscar la información por Internet. Una vez terminada la primera parte de la gynkana nos indicaban una pregunta y la teníamos que ir a buscar en la biblioteca del Centro y si no lo encontrábamos, nos daban la misma opción de poder buscarlo en Internet. Teníamos que ir todos en grupo y si lo hacíamos bien pasábamos a la siguiente pregunta. En total participamos cuatro grupos y competíamos bien y respetando las normas. Algunos participantes de la gynkana descubrimos nuevos autores de libros, personajes, historias etc...

La gynkana fue divertida y muy cultural, todos queríamos descubrir los libros y personajes, para pasar a la siguiente actividad: "Marca tu libro".

MARCA TU libro

Empezamos ordenando el material: cogiendo cartón, acuarelas, pinceles, agua. Metimos los pinceles en el agua, para con las paletas elegir distintos colores, para diseñar de una forma muy colorida y quijotesca nuestros marcapáginas. Dejamos que la pintura se secase y después de unos 10 minutos los cogimos y nos lo llevamos para utilizarlos con nuestros libros.



TOP CHEF Quijotesco



Antes de comenzar la actividad de Top Chef Quijotesco, empezamos lavándonos las manos y a continuación nos pusimos "manos a la obra", cortando el hojaldre en ocho filas. El hojaldre lo rellenamos con crema de chocolate, lo metimos al horno y esperamos unos quince minutos y "ya estaba hecho". Para completar los "miguelitos manchegos" añadimos nata y azúcar glass y nos lo comimos, estaban super, super riquísimos!!. Como nos gustó tanto repetimos este dulce manchego, y todavía nos pareció que en esta ocasión estaba más rico!!.

DETECTIVES EN EL SITIO DE LOGROÑO

Buscando campamentos de veranos con mi madre, llegamos hasta el Centro Joven El Cubo. Me llamo Marta, y me gustó la idea de narraros, un "Juego Renacentista", en el que participé con dos amigos, por el Casco Antiguo de Logroño.



En el mes de mayo, estuve buscando campamentos de verano para apuntarme. Mi madre, encontró un campamento urbano en el Centro Joven El Cubo. Me apuntó al sorteo de plazas del campamento y tuve la suerte que me tocó. Cuando fuimos a pagar el dinero del campamento, la monitora que había en el Centro Joven me informó, que como ya estaba inscrita desde el mismo momento que rellené la ficha podía participar en la gymkana (de El Juego del Sitio de Logroño) que los Centros Jóvenes, iban a realizar este año. Cuando supe la noticia llamé a mis amigos (Naiara y Erik) por si querían apuntarse conmigo. Los dos aceptaron y realizamos la inscripción.



El día de la gymkana quedé con mis amigos en la Gota de Leche, donde nos explicaron las reglas del juego y qué era lo que teníamos que hacer para poder completar el "Juego del Sitio de Logroño". El lugar elegido para el "Juego" era el Casco Antiguo de la ciudad de Logroño. Entre pistas y acertijos teníamos que encontrar distintos lugares y realizar distintas pruebas.



La primera prueba que descubrimos fue el puesto de las ovejas, que consistía en pasar las ovejas de un sitio a otro sin que se cayesen. Mi compañero no lo consiguió y tuvimos que ir al prestamista, donde nos dieron un acertijo para poder repetir la prueba.

La segunda vez que hicimos la prueba, por fin lo conseguimos.



Superada la prueba de las ovejas, nos dirigimos al puesto de las cerillas, que se basaba en realizar una serie de movimientos de estrategia, para que la piedra que había dentro de las cerillas quedase fuera. Más tarde fuimos al puesto de los franceses, donde dos compañeros debían agarrar una goma elástica a modo de tirachinas, para tirar una pelota y darle a los franceses, que eran figuras de papel.



Además de todos los ensayos anteriores, llevamos a cabo unas cuantas pruebas más... hasta finalizar la gymkana, como por ejemplo: los acertijos que nos enviaron a través del móvil en los cuáles teníamos que ir a distintos sitios emblemáticos del Casco Antiguo de Logroño y realizar una serie de fotos para luego mandarlas al centro de control.

Al final fuimos al Cubo del Revellín junto con los otros niños y niñas que participaban y vimos la entrega de premios a los ganadores. Fue una bonita experiencia y una tarde muy entretenida, por lo que el año que viene repetiré.

Marta Tirado Jiménez

DÍA DE PLAYA

Hola, soy Raúl del Centro Joven El Cubo. El sábado 25 junio salimos del Ayuntamiento de Logroño a las 8 de la mañana, para visitar la localidad de Zumaia, conocida por la película "8 apellidos vascos" y pasar un día de playa en Zarautz.



Montados en el autobús, vimos una peli, que mereció la pena, para hacer más entretenido el viaje hasta Zumaia.

Durante el trayecto, las nubes y el cielo permanecieron de color gris, sobre los cristales del autobús caía una fina lluvia, pero cuando llegábamos al pueblo de Zumaia dejó de lloviznar.

Al bajar del autobús, llegamos hasta la fuente dónde se rodó la peli "8 apellidos vascos". Una señora de una de las tiendas cercanas a la fuente, nos dio uno de los carteles que utilizaron en el rodaje, y lo utilizamos para hacernos unas fotos.

Desde la fuente comenzamos una ruta de senderismo, con subidas y bajadas, hasta llegar a la Ermita de San Telmo, la visitamos y tuvimos tiempo de almorzar un rico bocata, y beber una fresquita botella de agua. Después visitamos los flisch de Zumaia, en mi opinión muy, muy bonitos, y dónde he oído que pueden rodar Juego de Tronos.

Durante el paseo, bajamos a la Playa de Mendata, viendo las formaciones y erosiones ocasionadas por el mar y el viento, en la costa de Zumaia. Los monitores nos explicaron como se realizaron estas formaciones tan llamativas.

A las 12 de la mañana regresamos al autobús, para ir a la playa de Zarautz. En la playa no había casi bañistas, el día estaba nublado, pero a nosotros nos gustó porque disponíamos de más espacio para juegos y diversiones.

Disfrutamos de dos baños, uno antes de comer y otro al final de la tarde. El agua estaba "calentita" y al salir del agua nos poníamos a jugar con los frisbees, con una pelota o jugábamos al "Uno" con los demás socios en las toallas.

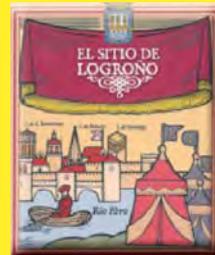
Al finalizar el día de playa nos dieron tiempo los monitores para comprar un helado, que estaba de "rechupete". Y con el autobús de vuelta, llegamos a Logroño a las 8 de la tarde.

Me gustó mucho, la verdad!!.

Raúl Scridon

ACERTIJS EN EL SITIO

El día 7 de Junio nos convertimos en "Detectives Renacentistas" por el Casco Antiguo de Logroño. Ahora os toca a vosotros y vosotras descubrir las "Pistas" y localizar el nombre del lugar de cada uno de los seis acertijos.



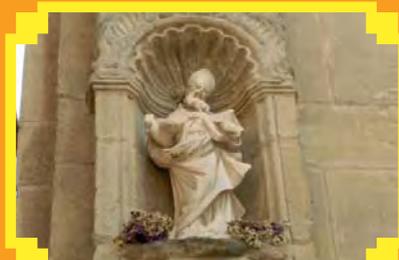
1. Coloca tu brújula hacia el Norte y dirígete hacia el río que atraviesa la ciudad. Si me quieres encontrar, detrás de la iglesia que lleva el nombre del Santo del Camino me hallarás.



2. En mi casa te esperaré, ubicada en una céntrica plaza de Logroño descansaré. Conocida anteriormente como la plaza de la imprenta. Con mis números, cartelera de cine y un café, en lo más moderno de Logroño permaneceré.



3. Las torres gemelas de la catedral parecen iguales pero no lo serán. Una placa tallada en otro color encontrarás con el antiguo nombre de la plaza..



4. Plaza de Santo, de brindis y pinchos al pie del museo que fue de Espartero espera la hechicera, su triste destino...



5. Si a este juego quieres jugar, a esta plaza te acercarás de la cárcel debes escapar para en una posada descansar. Y si quieres ir de puente a puente..... "Tira porque te lleva la corriente"



6. Soy gótica pero visto de piedra cerca de la puerta de la Herventia. En mi portada hay un cómic con 19 viñetas cuentan la vida de un santo.

- 1- Torres Iglesia de Santiago
- 2- Plaza Villarreal Logroño
- 3- Plaza de la Constitución
- 4- Plaza San Agustín
- 5- Plaza de la Cruz
- 6- Verice San Carlomé

NUESTRAS PRÓXIMAS ACTIVIDADES

TE ANUNCIAMOS
NUESTRAS
PRÓXIMAS
ACTIVIDADES

+14

EXCURSIONES Y SALIDAS

Acampada + 14
Lunes 5 y martes 6 de septiembre

Fin de Semana de Miedo (Nieva de Cameros)
Sábado 22 y domingo 23 de octubre

Ruta Familiar y comida familiar (Hornillos de Cameros)
Domingo 20 de noviembre
Gratuita

Excursión a la Nieve (Santa Inés)
En diciembre



SAN MATEO

Septiembre
(Lunes 19, martes 20, jueves 22 y viernes 23)

Semana Música-Gastronómica Riojana
Toda las mañanas
De 12:30 a 13:30

La Gran Uva
Lunes 19 de septiembre
De 18:30 a 19:30

2º Soy el que más sabe de San Mateo
Martes 20 de septiembre
De 18:30 a 19:30

Nos visitan: Federación de Peñas
Jueves 22 de septiembre
De 18:30 a 19:30

Feria San Mateo
Viernes 23 de septiembre
De 18:30 a 19:30



NUESTRAS FOTOGRAFÍAS

