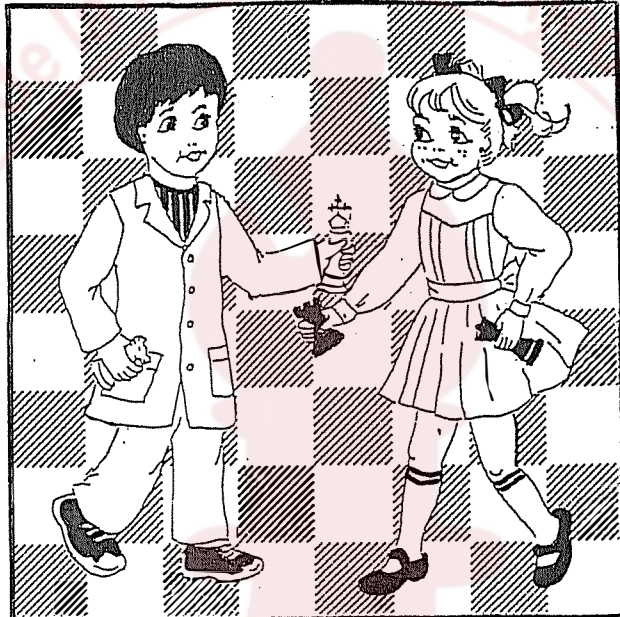


AJEDREZ EN LA ESCUELA



De acuerdo al programa de 4º Grado del Plan de
Ajedrez Escolar de la Provincia de Santa Fe
Con ejercitación complementaria de matemática para el 2º y 3º ciclo

UNIDAD 1

EL TABLERO Y LAS PIEZAS DEL JUEGO DE AJEDREZ

Realizado con el apoyo de la Escuela N° 1080 "Gabriela Mistral"
y la Federación de Cooperadoras de Rosario

JUAN LUIS JAUREGUIBERRY

Derechos intelectuales reservados

EL TABLERO DE AJEDREZ

El tablero es el lugar donde se mueven las piezas del juego de ajedrez. Es un cuadrado, generalmente hecho de cartón o de madera, dividido en cuadraditos de igual tamaño que se llaman **casillas**.

Las casillas están pintadas alternadamente de dos colores: uno claro y otro oscuro. Pero cualquiera sea el color del que estén pintadas, siempre se llaman **casillas blancas** a las casillas claras y **casillas negras** a las oscuras.

Si mirás con atención el tablero del **diagrama 1**, verás que tiene dos esquinas de casillas blancas y dos esquinas de casillas negras. Para jugar, el tablero se coloca entre los jugadores, siempre con **las casillas blancas de las esquinas a la derecha de los jugadores**.

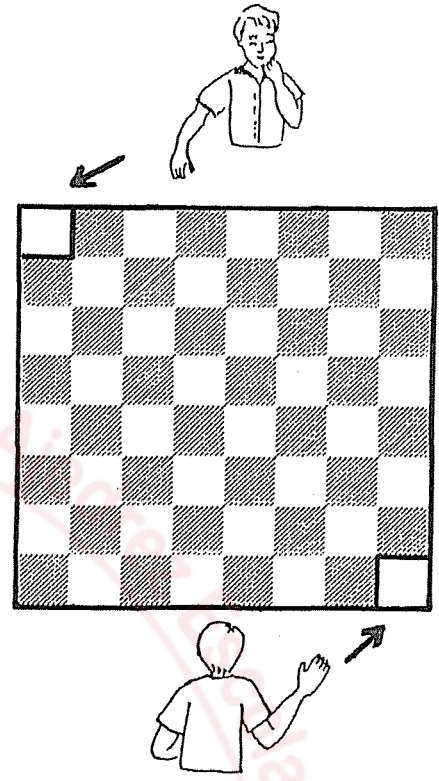


diagrama 1

LOS CAMINOS DEL TABLERO: COLUMNAS, FILAS Y DIAGONALES

Uniendo distintas casillas del tablero, podés formar muchos caminos diferentes. Pero hay tres tipos de caminos que son muy importantes para el juego del ajedrez y los tenés que conocer muy bien porque por esos caminos se van a mover las piezas:

1.- Las **columnas** son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados, que van desde un jugador hasta el otro jugador. En el diagrama 2 se destaca una columna.

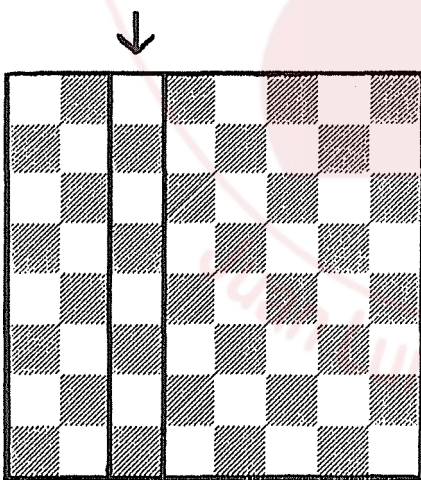


diagrama 2

COLUMNAS

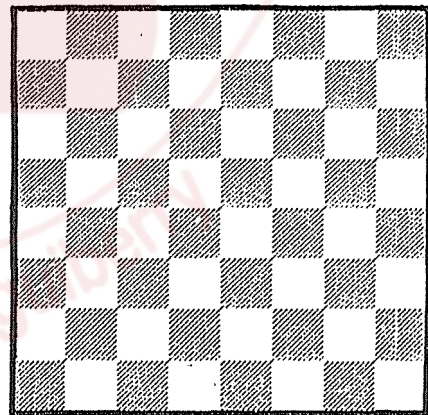


diagrama 3

Ejercicio 1: En el diagrama 3, pintá con un color claro, dos columnas que no sean consecutivas.

Ejercicio 2: Observá el diagrama 2 y respondé:

- a) ¿ Cuántas columnas tiene el tablero ?
- b) ¿ Cuántas casillas tiene cada columna ?
- c) ¿ De qué color son las casillas de cada columna ?
- d) Elegí dos columnas cualesquiera: ¿ tienen alguna casilla en común ?

2.- Las **filas** son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados, que atraviesan el tablero de izquierda a derecha. En el diagrama 4, se destaca una fila.

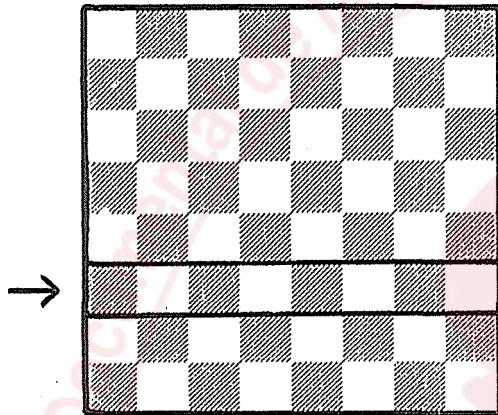


diagrama 4

FILAS

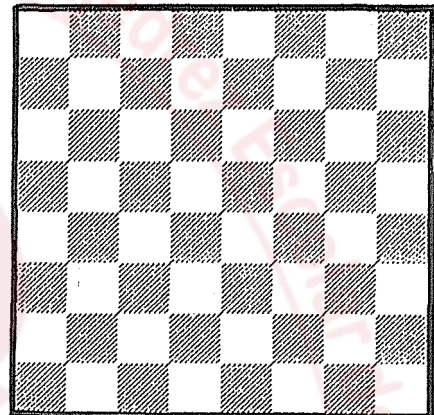


diagrama 5

Ejercicio 3: En el diagrama 5, pintá con un color claro dos filas que no sean consecutivas.

Ejercicio 4: Observá el diagrama 4 y respondé:

- a) ¿ Cuántas filas hay en el tablero?
- b) ¿ Cuántas casillas tiene cada fila ?
- c) ¿ De qué color son las casillas de cada fila ?
- d) Elegí dos filas cualesquiera: ¿ tienen alguna casilla en común ?

3.- Las **diagonales** son los conjuntos de casillas del mismo color, alineadas en forma oblicua y unidas por sus vértices. Por lo tanto:

- ♦ hay **diagonales blancas** y **diagonales negras**.
- ♦ hay diagonales inclinadas hacia un lado ↖ y hacia el otro lado ↗.
- ♦ las diagonales tienen distintas cantidades de casillas, a diferencia de las filas y columnas que tienen 8 casillas cada una.

En los diagramas 6 y 7 se destacan diagonales blancas y negras, de longitudes e inclinaciones diferentes.

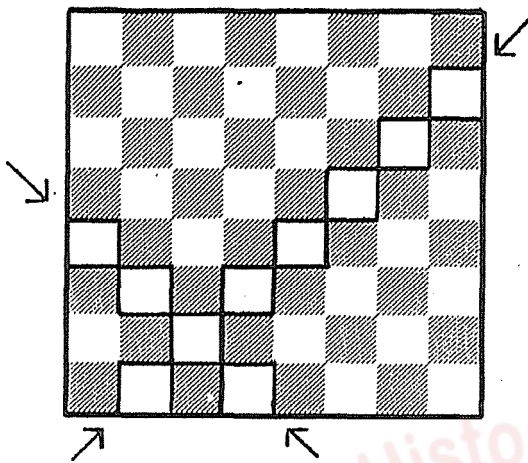


diagrama 6
DIAGONALES BLANCAS

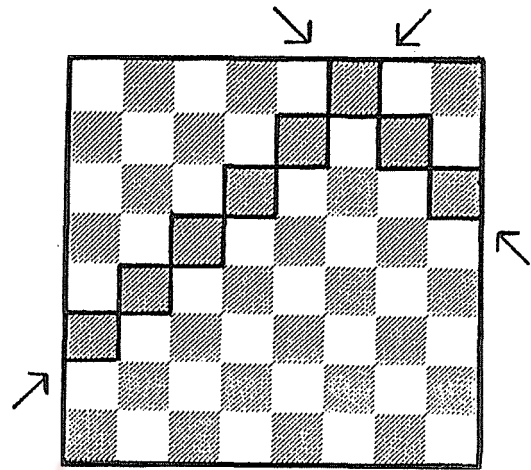


diagrama 7
DIAGONALES NEGRAS

Ejercicio 5: Observá los diagramas 6 y 7 y respondé:

- a) ¿ Cuántas casillas tienen las diagonales más largas ?
- b) ¿ Cuántas diagonales de esa cantidad de casillas hay ?

Las dos diagonales más largas, que van de una esquina a otra del tablero, se llaman **diagonal mayor blanca** y **diagonal mayor negra**.

Ejercicio 6: Además de las dos diagonales mayores, hay diagonales de 2 casillas, de 3, de 4, de 5, de 6 y de 7 casillas. ¿ Cuántas hay de cada una ?

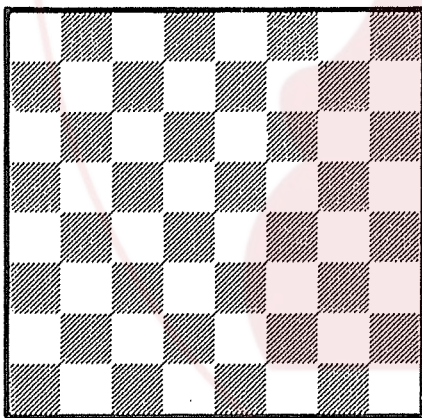


diagrama 8
DIAGONALES BLANCAS

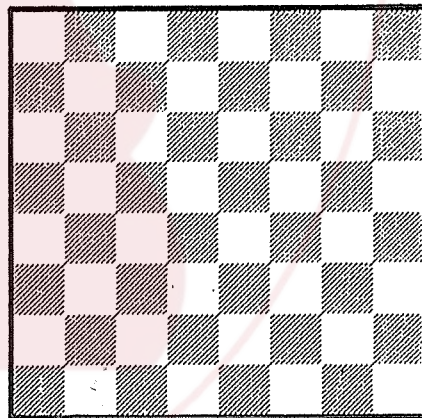


diagrama 9
DIAGONALES NEGRAS

Ejercicio 7: En el diagrama 8, pintá con un color claro dos diagonales blancas: la mayor y otra cualquiera que tenga una casilla en común con la mayor.

Ejercicio 8: En el diagrama 9, pintá con otro color claro dos diagonales negras: la mayor y otra cualquiera que no tenga ninguna casilla en común con la mayor.

LAS PIEZAS Y SU POSICIÓN INICIAL

Cada jugador tiene un conjunto de piezas similar al de su rival. Los dos conjuntos se diferencian entre sí sólo por el color:

- ♦ uno es de color claro y se lo identifica como "las blancas"
- ♦ el otro es de color oscuro y se lo identifica como "las negras".

Las piezas blancas y las negras representan dos ejércitos antiguos, formados por 16 integrantes cada uno:

- Un Rey:** Representa al soberano y jefe del ejército. Lo reconocés porque es la pieza más alta y tiene una corona con una cruz.
- Una Dama:** Representa a la esposa del Rey. La reconocés porque es la segunda pieza más alta y también tiene una corona.
- Dos Torres:** Representan a los carros de asalto al castillo rival. Las reconocés porque tienen almenas en su parte superior.
- Dos Alfiles:** Representan a los soldados de la guardia personal de la pareja real. Los reconocés porque tienen un casco con visera en su parte superior.
- Dos Caballos:** Representan a la caballería del ejército.
- Ocho Peones:** Representan a la infantería del ejército, a los soldados que van adelante y se desplazan a pie. Son las piezas más pequeñas.

Para comenzar a jugar, tenés que colocar siempre las piezas en la posición indicada en el diagrama 10.

En los diagramas, las piezas siempre aparecen representadas por las siguientes figuras:

	<u>Blancas</u>	<u>Negras</u>
Rey		
Dama		
Torre		
Caballo		
Alfil		
Peón		

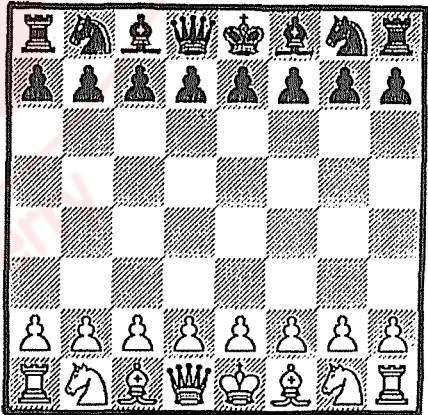


diagrama 10

Hasta que memorices esta posición inicial, te conviene seguir las siguientes instrucciones para armar las piezas sobre el tablero:

- ◆ Primero colocá las Torres en las esquinas del tablero.
- ◆ Luego ubicá los Caballos en la misma fila, al lado de las Torres.
- ◆ Después acomodá los Alfiles al lado de los Caballos.
- ◆ Ahora te quedan libres en el centro de la fila una casilla blanca y una casilla negra, donde debés colocar la Dama y el Rey. ¿Cuál es el lugar de cada uno?
- ◆ **Recordá siempre que la Dama se ubica en una casilla de su mismo color: la Dama Blanca, en la casilla blanca y la Dama Negra, en la casilla negra.**
- ◆ El Rey se acomoda en la casilla restante.
- ◆ Finalmente colocá los peones en la fila siguiente, delante de las otras piezas.

Ejercicio 9: Construí tu propio juego de ajedrez

- a) Recortá los conjuntos de piezas blancas y negras de la doble página siguiente y pegalas sobre un material rígido a tu elección: rodajas de un palo de escoba, tapitas de gaseosas, un cartón grueso, etc.
- b) Recortá el tablero de la doble página siguiente y pegalo sobre un cartón grueso.

Ejercicio 10:

- a) Armá varias veces la posición inicial con tu juego de ajedrez siguiendo las instrucciones, hasta que te sientas seguro de la ubicación de cada una.
- b) Colocá las piezas boca abajo a un costado del tablero para que queden ocultas a tu vista y mezclalas. Dá vuelta de a una por vez, eligiéndolas al azar y colocalas en su lugar en el tablero, hasta completar la posición inicial. Repetí este ejercicio hasta que puedas hacerlo sin equivocarte.

Cuando tengas que dibujar vos las piezas de ajedrez en un diagrama, utilizá los siguientes esquemas para representarlas:

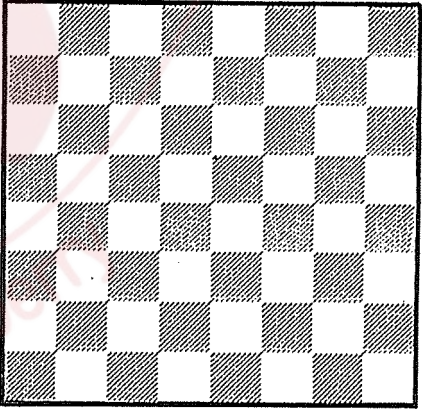
	Blancas	Negras	
Rey			
Dama			
Torre			
Caballo			
Alfil			
Peón			

diagrama 11

Ejercicio 11: Siguiendo las instrucciones para armar las piezas, dibujá la posición inicial en el diagrama 11, utilizando los esquemas indicados a su lado.

EL SISTEMA ALGEBRAICO DE NOTACIÓN

Como veremos más adelante, las piezas se desplazan sobre el tablero de maneras diferentes y a lo largo de una partida pueden moverse muchas veces. En sus recorridos van ocupando distintas casillas, lo que hace muy difícil memorizar todos los movimientos realizados.

Anotando las jugadas de cada partida podemos precisar a dónde se movieron las piezas y reproducir partidas de ajedrez jugadas en otros lugares o en otros momentos.

Así podemos aprovechar la experiencia de los grandes jugadores y también analizar los errores que cometimos en nuestras propias partidas.

Para que podamos entender las jugadas realizadas por otros jugadores, es necesario que la forma de anotar sea siempre la misma para todos.

Han existido diversos sistemas de notación, pero actualmente se utiliza en todo el mundo el **sistema algebraico**, así llamado porque combina letras y números.

EL TABLERO Y EL SISTEMA ALGEBRAICO

Para anotar las jugadas necesitamos ponerles nombres a las columnas, las filas y las casillas del tablero y así distinguirlas unas de otras, del mismo modo que ha sido necesario asignarles nombres a las calles de las ciudades y números a las viviendas, empresas, hospitales, escuelas, etc. para ubicar con exactitud dónde viven, trabajan o estudian sus habitantes.

1.- Columnas: a cada una de las columnas se las identifica con una letra minúscula de la **a** a la **h**, empezando desde la izquierda a la derecha del jugador que juega con las piezas blancas.

En los diagramas, siempre aparecen las letras de izquierda a derecha. En el diagrama 12 se destaca la columna f.

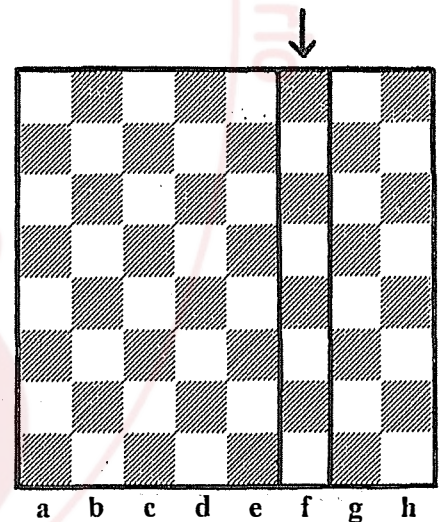


diagrama 12 - COLUMNA

Ejercicio 12: Observá los diagramas 2 y 3 en la página 2 de esta unidad y respondé:

- a) ¿Cuál es la columna destacada en el diagrama 2?
- b) ¿Cuáles son las columnas que pintaste en el diagrama 3?

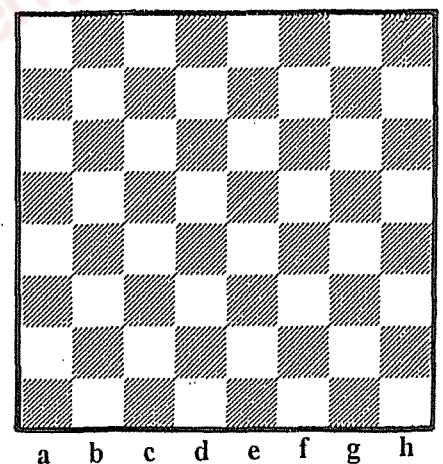


diagrama 13 - COLUMNAS

Ejercicio 13: En el diagrama 13 pintá con un color claro las columnas b, e y g.

2.- Filas: a cada una de las filas se las identifica con un número del 1 al 8, empezando desde el jugador que juega con las piezas blancas.

En los diagramas, siempre aparece la numeración de las filas de abajo hacia arriba. En el diagrama 14, se destaca la fila 5.

Ejercicio 14: Observá los diagramas 4 y

5 en la página 2 de esta unidad y respondé:

- a) ¿Cuál es la fila destacada en el diagrama 4?
- b) ¿Cuáles son las filas que pintaste en el diagrama 5?

Ejercicio 15: En el diagrama 15 pintá con un color claro las filas 3, 6 y 8.

Ejercicio 16: En el diagrama 16 pintá con un color claro la columna e y con otro color claro la fila 4.

Si ahora observás el diagrama 16, ves que ha quedado doblemente pintada una casilla, donde se cruzan la columna y la fila.

Esa casilla es la única que pertenece al mismo tiempo a la columna e y a la fila 4 y por eso la denominamos casilla e4.

Cada una de las casillas del tablero se designa con un "nombre" y un "apellido" que las distinguen de todas las demás: su nombre es la letra de la columna y su apellido es el número de la fila a las que pertenece.

Las casillas de una misma columna tienen todas la misma letra y se distinguen entre sí por su número. En la columna e: e1, e2, e3, e4, e5, e6, e7 y e8.

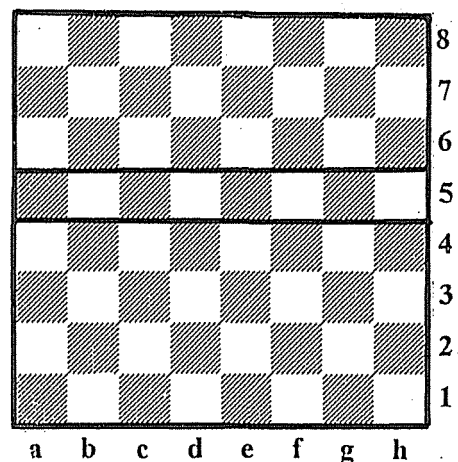


diagrama 14 - FILA

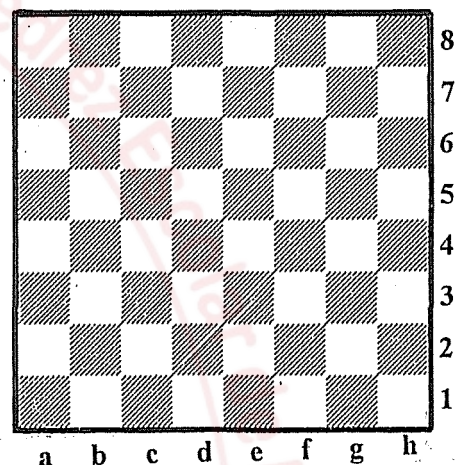


diagrama 15 - FILAS

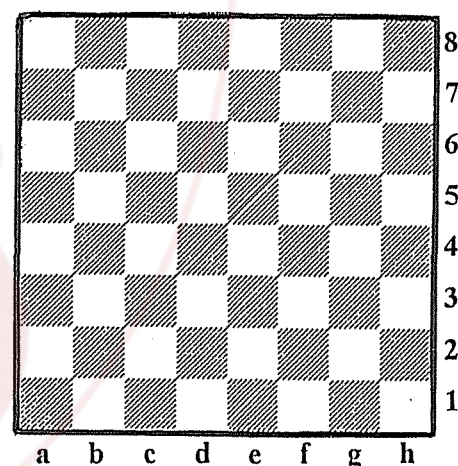


diagrama 16 - CASILLA

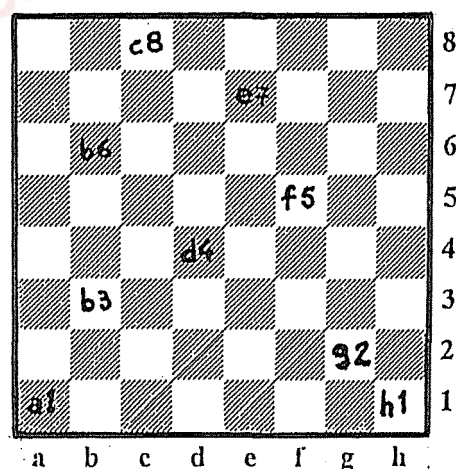


diagrama 17 - CASILLAS

Las casillas de una misma fila tienen todas el mismo número y se distinguen entre sí por su letra. En la fila 4: **a4, b4, c4, d4, e4, f4, g4 y h4**.

En el ejemplo del diagrama 17 de la página anterior, están marcadas las casillas **a1, b3, b6, c8, d4, e7, f5, g2 y h1**.

Ejercicio 17: En el diagrama 18 pinta con un color claro las casillas **a3, b7, c5, d1, e4, f2, g6 y h8** y luego escribí su nombre en cada una de las casillas que pintaste.

Ejercicio 18: Escribí los nombres de las casillas marcadas en el diagrama 19:

..... , , , , , ,
..... , , , , ,

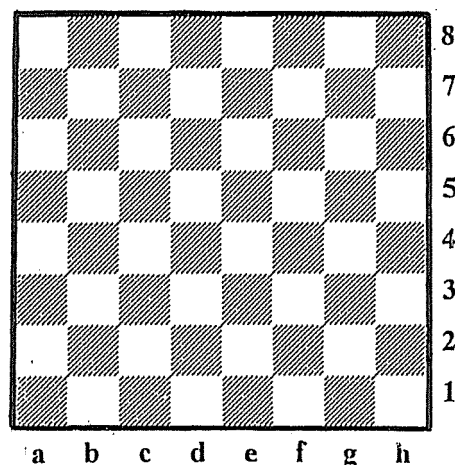


diagrama 18

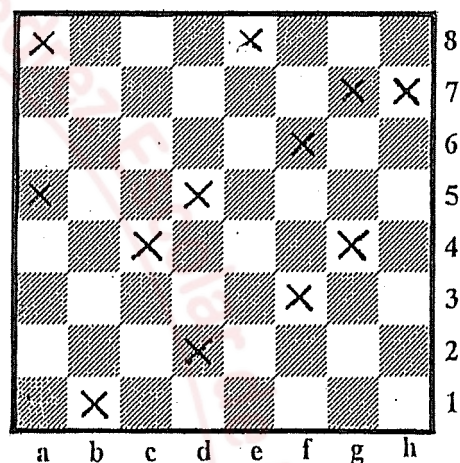


diagrama 19

LAS PIEZAS Y EL SISTEMA ALGEBRAICO

Para identificar la posición de una pieza en el tablero se escribe la inicial de su nombre con letras mayúsculas:

Rey **R**
Dama **D**
Torre **T**
Alfil **A**
Caballo **C**

seguida del nombre de la casilla en la que está ubicada.

La posición de las piezas del diagrama 20 se escribe: Rey: **Rf3**, Dama: **Dc4**, Torre: **Ta8**, Alfil: **Ae6**, Caballo: **Cg5**.

Para escribir la posición del peón se usa sólo el nombre de la casilla en la que está ubicado. La del diagrama 20 se escribe **b2**.

Para distinguir las piezas blancas de las negras del mismo tipo, es necesario indicar a que equipo pertenecen. La posición de las piezas del diagrama 21 se indica así:

Blancas: Rg1; Df3; Tel; Ab3; a4; c2; f2; g2; h3.
Negras: Rc8; Dd4; Th8; Cf6; a6; b7; c7; g7; h5.

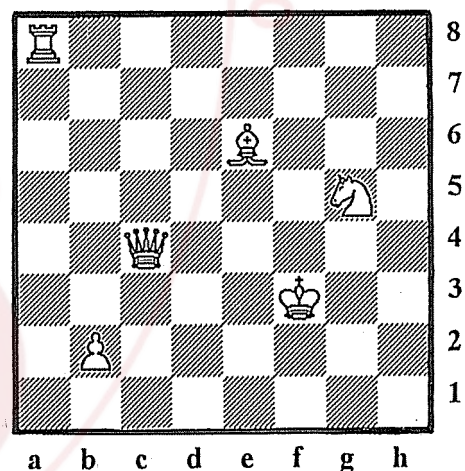


diagrama 20

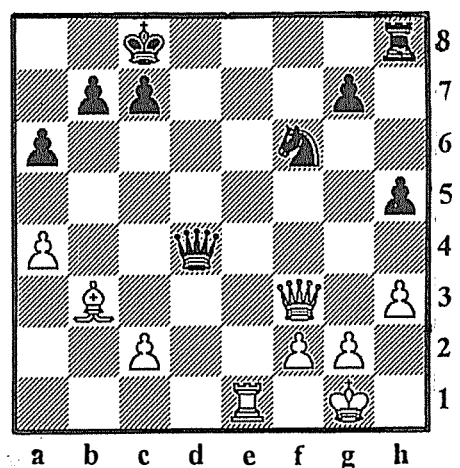


diagrama 21

Ejercicio 19: En el diagrama 22, dibujá las piezas indicadas a continuación, usando los mismos esquemas de la página 6 de esta unidad:

Blancas: Rg1; Db3; Tfl; Td3; Ag2; Cc3; a2; b2; c2; e4; f2; g3; h2.

Negras: Rf8; Dg5; Td8; Te8; Ab6; Cd6; a4; b5; c7; f7; g6; h6.

Ejercicio 20: Escribí a continuación la posición de las piezas del diagrama 23:

Blancas:

Negras:

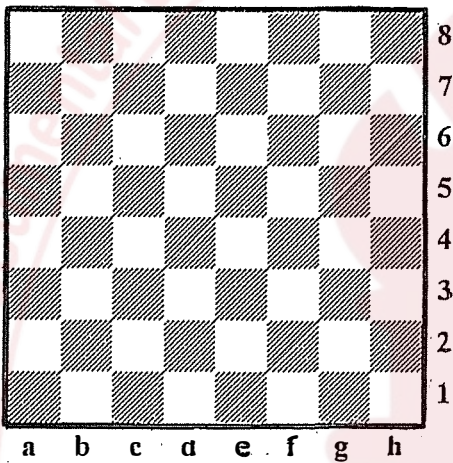


diagrama 22

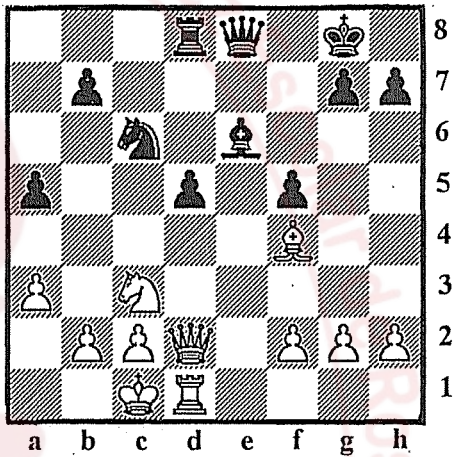


diagrama 23

Ejercicio 21: Batalla Naval.

a) Dibujá en el diagrama 24 dos Torres, dos Caballos, dos Alfiles, una Dama y un Rey, distribuyéndolos como prefieras. Tené en cuenta que las piezas no deben estar ubicadas en casillas contiguas por los lados ni en casillas unidas por los vértices.

b) Elegí un compañero y jugá con las reglas de la batalla naval como si las piezas fueran los barcos. Usá el diagrama 25 para marcar tus "disparos" a las casillas de tu rival y la posición de las piezas que le vas "hundiendo".

c) Gana el primero que "hunde" todas las piezas del rival.

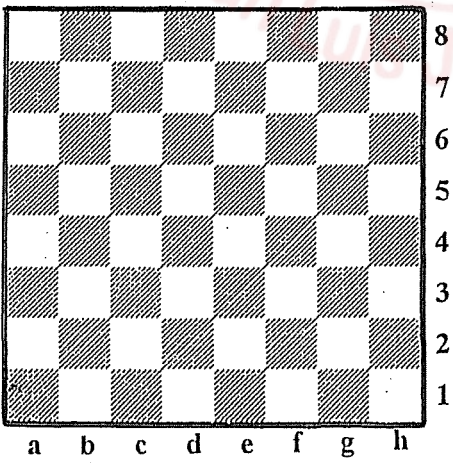


diagrama 24

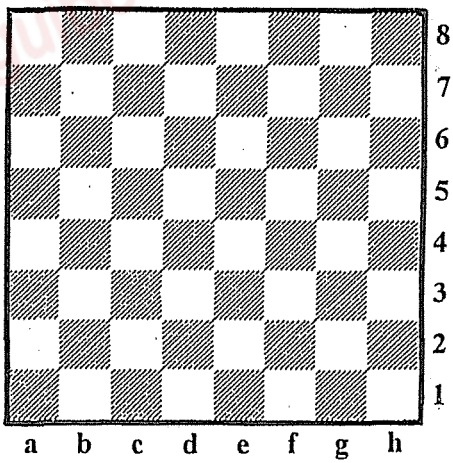


diagrama 25

Ejercicio 22: *Escribí la posición inicial de las piezas.*

Blancas: , , , , , , , , , ,
..... , , , , , Negras: , , , ,
..... , , , , , , , , , ,

LAS ZONAS DEL TABLERO

LOS TERRITORIOS DE LAS BLANCAS Y DE LAS NEGRAS

En el diagrama 26 podemos vemos al tablero dividido en dos territorios:

- ♦ **el territorio de las blancas:** formado por las filas en las que están sus piezas en la posición inicial y por las dos filas siguientes.
- ♦ **el territorio de las negras:** formado por las filas en las que están sus piezas en la posición inicial y por las dos filas siguientes.

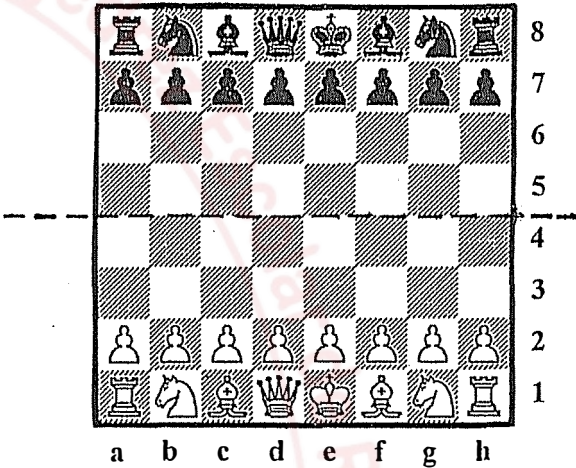


diagrama 26

Ejercicio 23: *Escribí el nombre de las filas que forman el territorio de las*

Blancas: , , , y de las Negras: , , ,

EL LADO DEL REY Y EL LADO DE LA DAMA

Si observás la posición inicial de las piezas en el diagrama 27 verás que todas las piezas del tablero tienen una posición simétrica, excepto el Rey y la Dama.

A partir de esa asimetría dividimos el tablero en dos mitades que se llaman:

- ♦ **lado, ala o flanco del Rey**
- ♦ **lado, ala o flanco de la Dama**

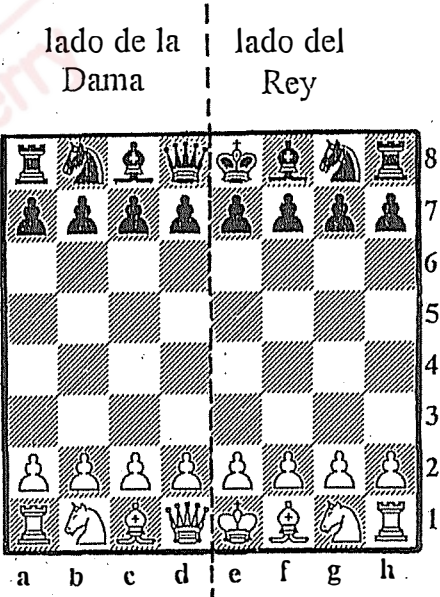


diagrama 27

Ejercicio 24: *Completá: Las columnas del lado del Rey se llaman , , y y del lado de la Dama , , y El lado del rey está a la derecha de las blancas y a la de las negras. El lado de la dama está a la de las blancas y a la de las negras.*

Según estén ubicados al comienzo del partido en el lado del Rey o de la Dama, los alfiles, los caballos y las torres reciben los siguientes nombres:

- Las torres de la columna **a** son las **Torres de la Dama**
- Los caballos de la columna **b** son los **Caballos de la Dama**
- Los alfiles de la columna **c** son los **Alfiles de la Dama**

- Los alfiles de la columna **f** son los **Alfiles del Rey**
- Los caballos de la columna **g** son los **Caballos del Rey**
- Las torres de la columna **h** son las **Torres del Rey**

También se suele designar a los peones con el nombre de la pieza delante de la que están ubicados.

Ejercicio 25: *Completá.*

- Los peones de la columna **a** son los *peones de la Torre Dama*
- Los peones de la columna son los *peones del Rey*
- Los peones de la columna **g** son los *peones del Caballo*
- Los peones de la columna son los *peones de la Torre Rey*
- Los peones de la columna **d** son los *peones de la*
- Los peones de la columna son los *peones del Alfil Dama*
- Los peones de la columna **f** son los *peones del* *Rey*
- Los peones de la columna son los *peones del Caballo Dama*

EL CENTRO DEL TABLERO

Una zona muy importante del tablero es la se llama "**centro**": está formado por las cuatro casillas remarcadas en el diagrama 28: **d4, d5, e4 y e5**.

El dominio de esta zona central por parte de las piezas de uno de los jugadores brinda una ventaja que suele ser decisiva y por eso es motivo de importante lucha, sobre todo al comienzo del partido.

Es común que también se use la denominación de "**centro ampliado**" para referirnos a las casillas que aparecen dentro del segundo recuadro del diagrama 28.

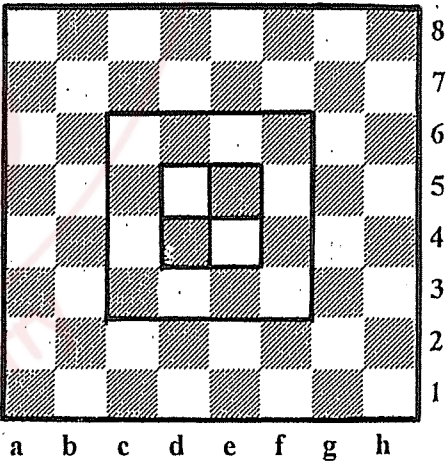


diagrama 28

Ejercicio 26: *¿Cuántas casillas forman el centro ampliado del tablero ?*

Escribí el nombre de esas casillas: , , , , , ,
..... , , , , , , , , ,