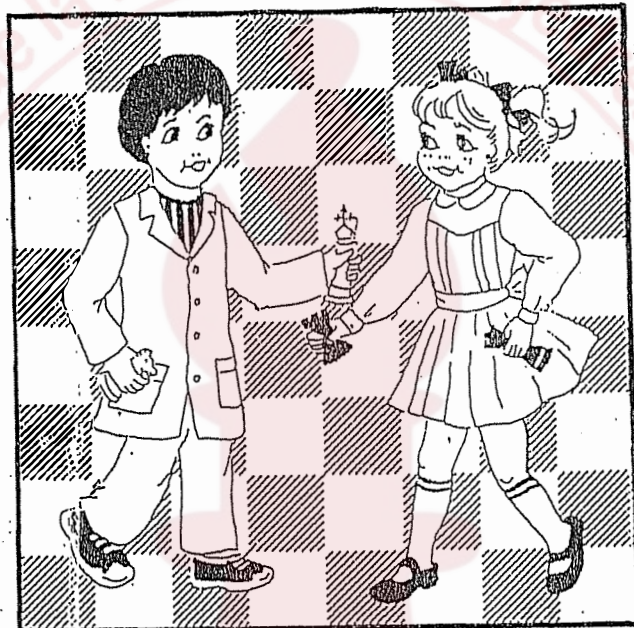


AJEDREZ EN LA ESCUELA



De acuerdo al programa de 4º Grado del Plan de
Ajedrez Escolar de la Provincia de Santa Fe

UNIDAD 2

EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS DEL JUEGO DE AJEDREZ

JUAN LUIS JAUREGUIBERRY

Derechos intelectuales reservados

¿ CÓMO MUEVEN LAS PIEZAS ?

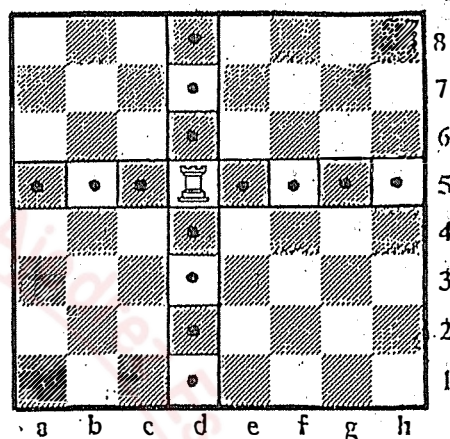
Los jugadores mueven alternadamente una pieza por vez. El juego lo inicia siempre el que tiene las piezas blancas. Todas las piezas se mueven de una manera diferente. A continuación vamos a aprender cómo lo hace cada una.

LA TORRE MUEVE POR LAS FILAS Y LAS COLUMNAS

La torre se mueve a cualquier casilla de la fila o de la columna en las que está ubicada. Por eso también decimos que mueve en cruz ➤

Puede ir hacia la derecha ➡ o la izquierda ⬅, hacia adelante ↑ o hacia atrás ↓, de a una o de a varias casillas por vez.

La torre del **tablero 1** puede mover en su próxima jugada a cualquier casilla de la columna **d** o a cualquier casilla de la fila **5**.



tablero 1

Ejercicio 1: En el tablero 2 dibujá Th3 y en el tablero 3 dibujá Ta8. Pinta las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada y escribí sus nombres:

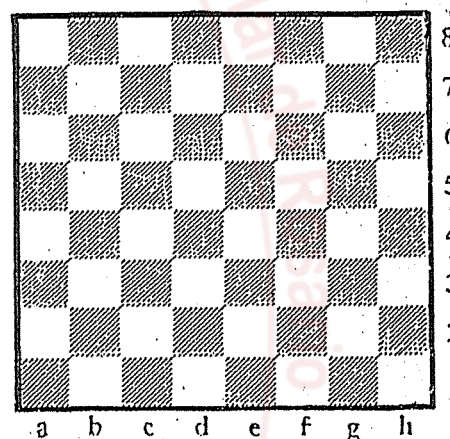
Th3:;;;;;;;

.....;;;;;;;

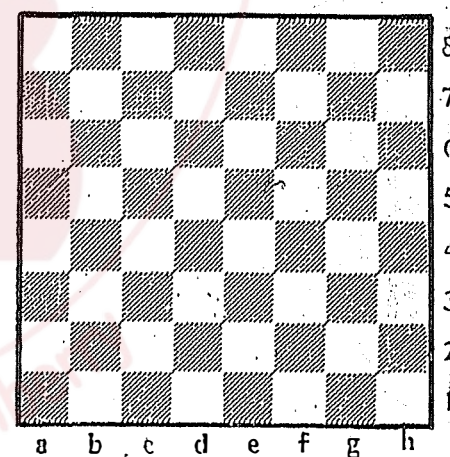
Ta8:;;;;;;;

.....;;;;;;;

Ejercicio 2: Respondé: ¿ A cuántas casillas puede mover cualquier torre en su próxima jugada ?



tablero 2



tablero 3

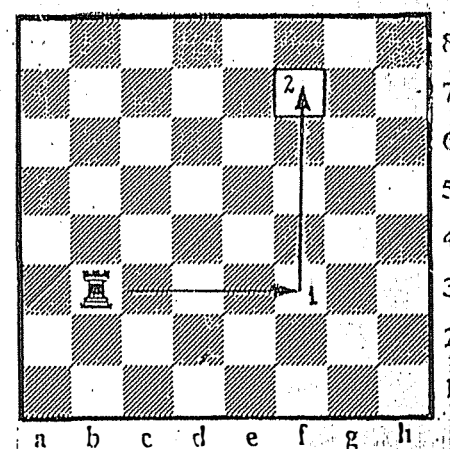
La torre necesita siempre más de una jugada para llegar a una casilla que no esté ni en su fila ni en su columna.

La torre del **tablero 4**, no puede ir directamente a la casilla **f7**. Puede moverse primero por la fila **3** hasta llegar a la casilla **f3** y en la jugada siguiente, por la columna **f** hasta llegar a **f7**.

Ejercicio 3: Respondé:

a) ¿ Existen otros caminos para que la torre llegue a **f7** en sólo 2 jugadas ?

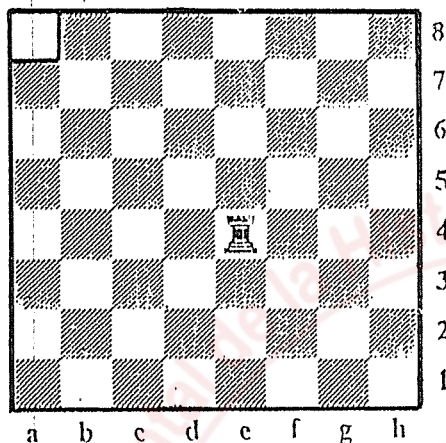
b) ¿ Cuántos ? c) ¿ A qué casilla debe ir primero la torre ?



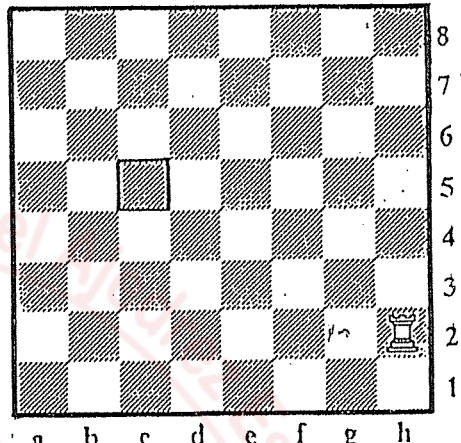
tablero 4

Si quiero mover la torre de una casilla a otra en más de dos jugadas, puedo elegir entre muchos caminos.

Ejercicio 4: a) Marcá en el tablero 5 un recorrido de la torre desde e4 hasta a8 empleando 3 jugadas. Anotá las jugadas de ese recorrido: ; ;
 b) Marcá en el tablero 6 un recorrido de la torre desde h2 hasta c5 empleando 4 jugadas. Anotá las jugadas de ese recorrido: ; ; ;



tablero 5



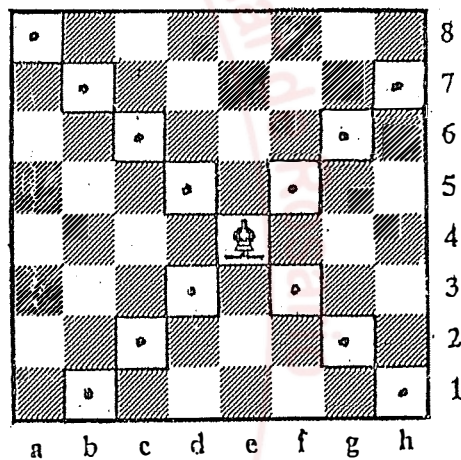
tablero 6

EL ALFIL MUEVE POR LAS DIAGONALES

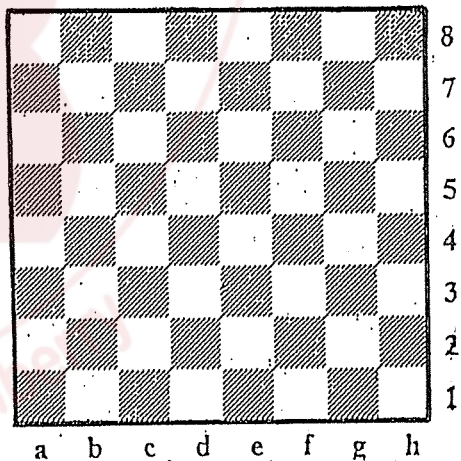
El alfil se mueve a cualquiera de las casillas de las diagonales en las que está ubicado. Por eso decimos que el alfil mueve en equis ✕, de a una o más casillas por vez.

En el ejemplo del tablero 7, el alfil ubicado en la casilla e4 puede mover, en su próxima jugada, por la diagonal mayor hacia ↖, a las casillas d5, c6, b7 ó a8 y hacia ↘, a las casillas f3, g2 ó h1.

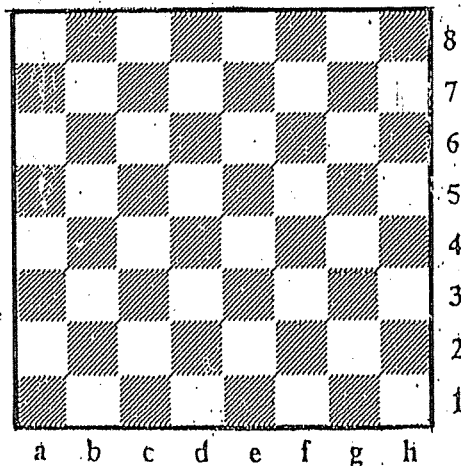
También puede mover por la otra diagonal hacia ↗, a las casillas f5, g6 ó h7 y hacia ↙, a las casillas d3, c2 ó b1.



tablero 7



tablero 8



tablero 9

Ejercicio 5: En el tablero 8 dibujá Ad6, en el tablero 9 dibujá Ab3 y en el tablero 10 dibujá Af8. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada y escribí el nombre de esas casillas:

Ad6: ; ; ; ; ; ;

..... ; ; Ab3: ; ;

..... ; ; Af8:

..... ; ; ;

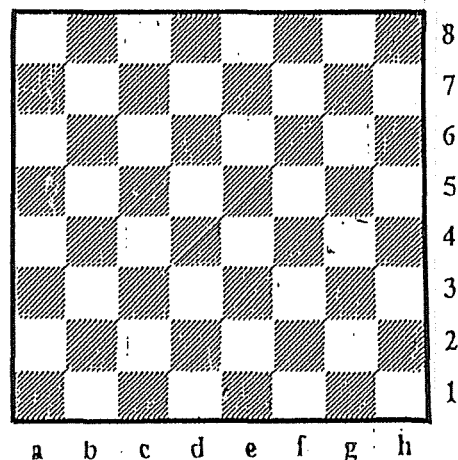
Ejercicio 6: Respondé: ¿A cuántas casillas pueden mover los alfiles:

del tablero 7: ; del tablero 8:

del tablero 9: ; del tablero 10:

El alfil tiene más casillas para mover cuando está en el centro del tablero.

Ejercicio 7: Completá: El alfil del tablero 9 sólo puede mover a casillas de color El alfil del tablero 10 sólo puede mover a casillas de color



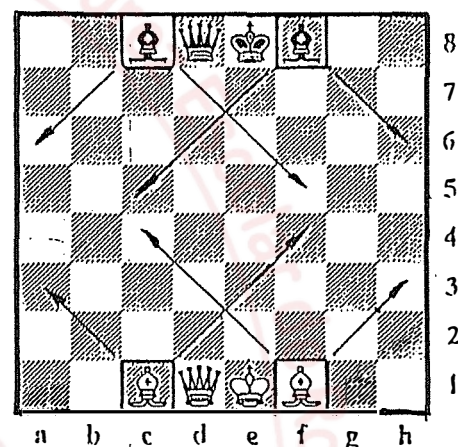
tablero 10

Cada alfil puede mover por casillas de un solo color. Como se ve en tablero 11, en la posición inicial cada equipo tiene un alfil en una casilla blanca y otro en una casilla negra.

Por eso también le damos a los alfines los siguientes nombres:

- ♦ el Ac1 es el **alfil negro** de las blancas y el Af1 es el **alfil blanco** de las blancas;
- ♦ el Ac8 es el **alfil blanco** de las negras y el Af8 es el **alfil negro** de las negras.

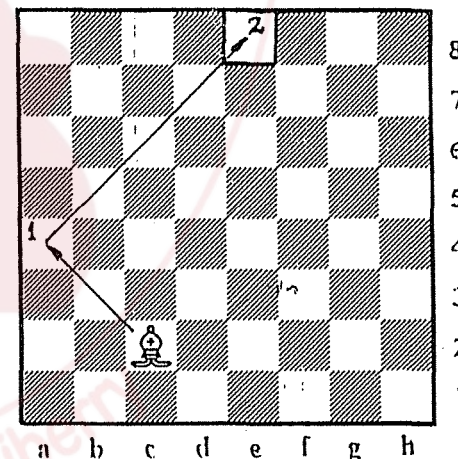
El alfil necesita siempre más de una jugada para llegar a una casilla que no esté en ninguna de sus diagonales.



tablero 11

El alfil del tablero 12, no puede ir directamente a la casilla e8. Puede moverse primero por la diagonal hacia ↖ hasta llegar a la casilla a4 y en la jugada siguiente, por la diagonal hacia ↗ hasta llegar a la casilla e8.

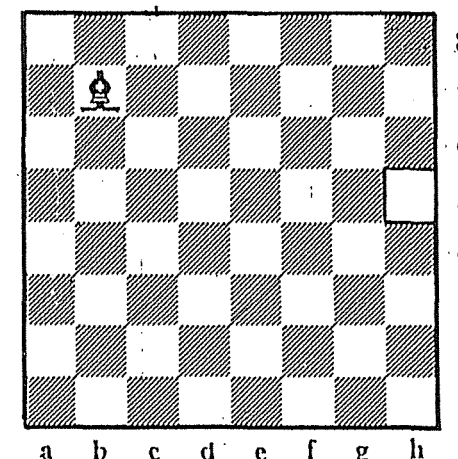
Ejercicio 8: Respondé: a) ¿Existen otros caminos para que el alfil de c2 llegue a e8 en 2 jugadas? b) ¿Cuántos? c) ¿A qué casilla debe ir antes el alfil?



tablero 12

Si quiero utilizar más de dos jugadas para ir con el alfil de una casilla a otra, puedo elegir entre muchos caminos para hacerlo.

Ejercicio 9: a) Marcá en el tablero 13 un recorrido del alfil desde b7 hasta b5 empleando 3 jugadas. Anotá las jugadas: ; ; b) Marcá en el tablero 14 un recorrido del alfil desde g3 hasta b4 empleando 4 jugadas. Anotá las jugadas: ; ; ;



tablero 13

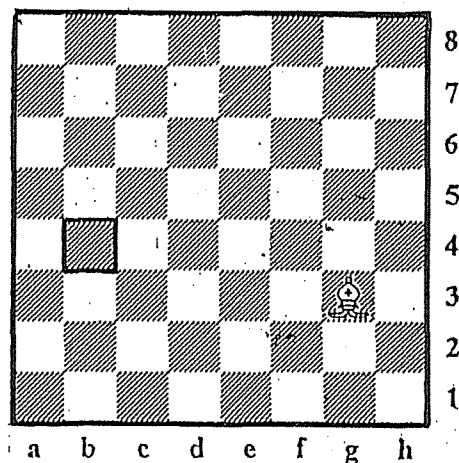
Ejercicio 10: a) ¿Cuántas jugadas necesita un alfil para ir de h8 a e2?.....

b) ¿Por qué?

Ejercicio 11: Señalá en cada uno de los siguientes pares cuál es el alfil que puede mover a más casillas en su próxima jugada:

Ag7, Ac8 ♦ Ah3, Ab6 ♦ Ac4, Ae5

Af3, Ab5 ♦ Ae7, Ag3 ♦ Ad4, Ag5



tablero 14

Ejercicio 12: Marcá los alfiles que van por casillas blancas:

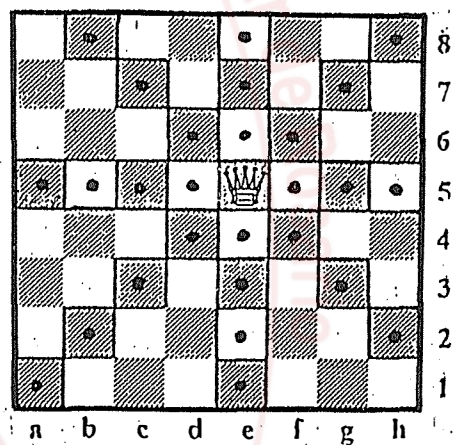
Ae3 ♦ Ab6 ♦ Ah7 ♦ Aa2 ♦ Ag1 ♦ Af8 ♦ Ac4 ♦ Ac7 ♦ Ad5

LA DAMA MUEVE COMO UNA TORRE MÁS UN ALFIL

La dama mueve a cualquier casilla de la fila, de la columna o de las diagonales en las que está ubicada.

Combina los movimientos de la torre (por la fila o la columna) y del alfil (por las diagonales). Por eso decimos que mueve en cruz + y también en equis x.

La dama del **tablero 15** puede mover, en su próxima jugada, a todas las casillas de la columna e, a todas las casillas de la fila 5 y a todas las casillas de las dos diagonales negras que pasan por la casilla e5.



tablero 15

Ejercicio 13:

a) En el **tablero 16** dibujá Dc4, en el **tablero 17** dibujá Dg6 y en el **tablero 18** dibujá Da3.

b) Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada esas damas.

c) Escribí los nombres de esas casillas:

Dc4:.....

.....

.....

Dg6:.....

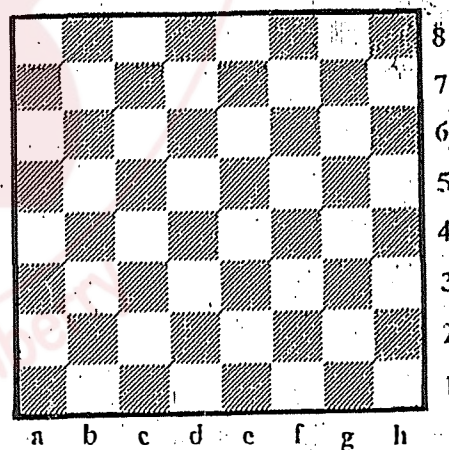
.....

.....

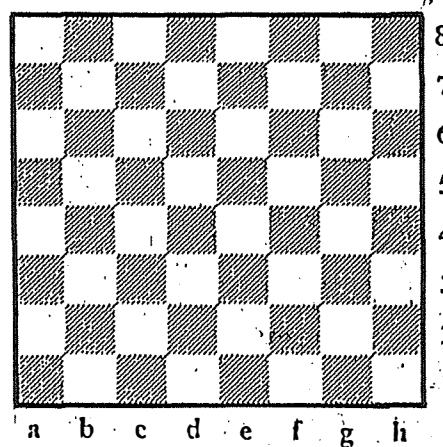
Da3:.....

.....

.....



tablero 16



tablero 17

Ejercicio 14: Completá: La dama del **tablero 15** puede mover a casillas; la dama del **tablero 16** puede mover a casillas; la dama del **tablero 17** puede mover a casillas y la dama del **tablero 18** puede mover a casillas.

Vemos que la dama puede mover a muchas más casillas que la torre o el alfil, desde cualquier lugar del tablero. Pero además, sus posibilidades de movimiento son mayores cuando está en el centro del tablero.

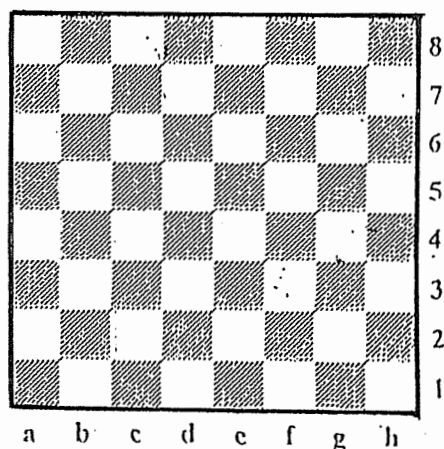
La dama necesita al menos dos jugadas para llegar a cualquier casilla que no esté ni en su fila, ni en su columna ni en sus diagonales. Por ejemplo, la dama del **tablero 19** no puede ir desde **g3** hasta **b6** en una sola jugada.

Puede mover en dos jugadas sucesivas como una torre: primero por la fila 3 hasta **b3** y en la jugada siguiente por la columna **b** hasta **b6**. O puede mover en dos jugadas sucesivas como un alfil: primero por una diagonal hacia **⚡**, hasta **c7** y en la jugada siguiente por la otra diagonal hacia **⚡**, hasta **b6**.

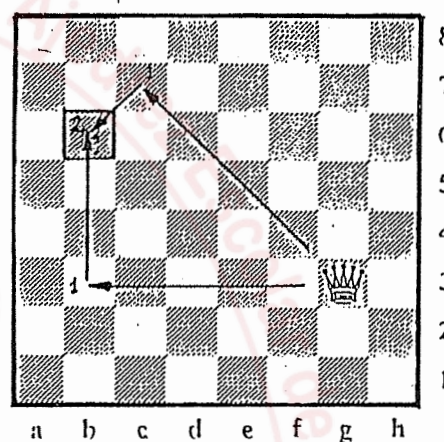
Pero la dama también puede combinar el movimiento por filas o columnas con el movimiento por diagonales. En el **tablero 20** vemos que puede mover primero como una torre, por la fila 3 hasta la casilla **e3** y en la jugada siguiente, mover como un alfil, por la diagonal **⚡** hasta la casilla **b6**.

También puede mover primero como un alfil por la diagonal **⚡** hasta **b8** y en la jugada siguiente, mover como una torre, por la columna **b** hasta la casilla **b6**.

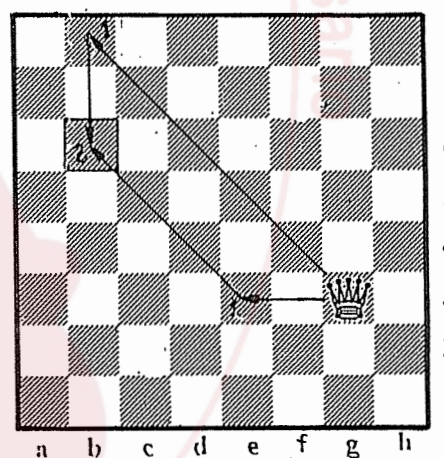
Ejercicio 15: a) Dibujá en el **tablero 21** los otros caminos de la dama para ir desde **g3** hasta **b6** en 2 jugadas combinando el movimiento de torre y de alfil. b) ¿Cuántos caminos tiene en total la dama para ir desde **g3** hasta **b6** en 2 jugadas?



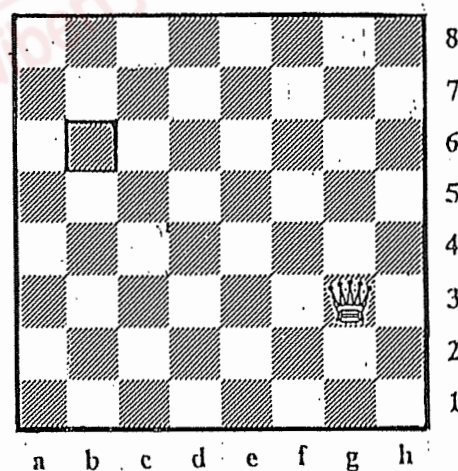
tablero 18



tablero 19



tablero 20



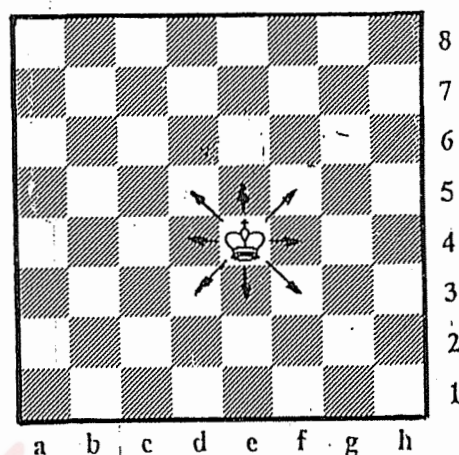
tablero 21

Como podés ver, la dama tiene muchos más caminos que la torre o el alfil para moverse de una casilla a otra. Por eso puede ir más fácilmente a cualquier lugar del tablero cuando están las demás piezas en juego limitando el movimiento.

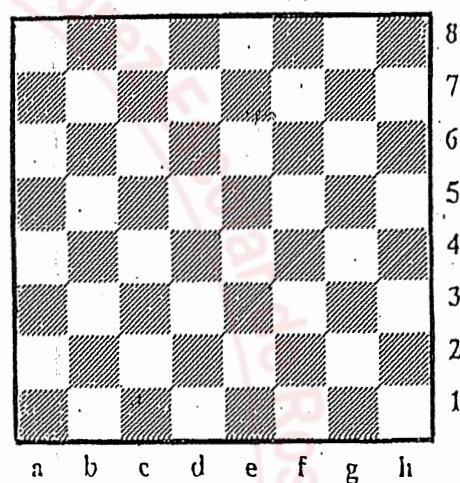
EL REY MUEVE DE A UNA CASILLA POR JUGADA

El rey puede moverse a **cualquiera de las casillas que lo rodean**. Es decir que puede moverse en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, a los costados o en diagonal, **pero sólo de a una casilla por jugada**.

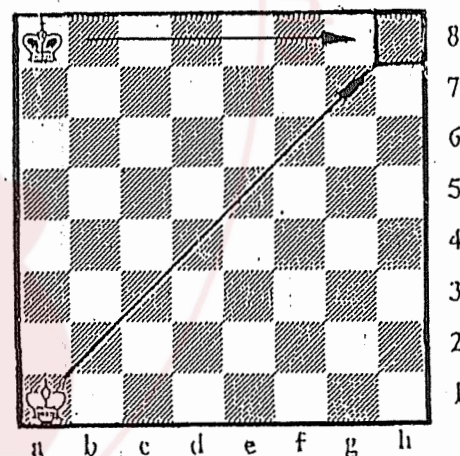
El rey blanco del **tablero 22** puede mover desde **e4** a las casillas destacadas a su alrededor: **d3; d4; d5; e3; e5; f3; f4 y f5**.



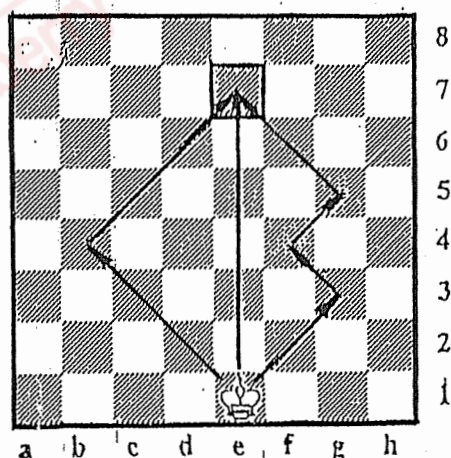
tablero 22



tablero 23



tablero 24



tablero 25

Ejercicio 16: En el **tablero 23** dibujá un rey blanco en la casilla **a3** y un rey negro en la casilla **h8**. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada y escribí los nombres de esas casillas:

Ra3:

Rh8:

Ejercicio 17: Completá: El rey, desde una esquina del tablero puede mover a casillas; desde un borde, a casillas. Desde el resto del tablero, a casillas.

Ejercicio 18: ¿Cuál de los reyes del **tablero 24** llega más rápido hasta **h8**:

..... ¿Cuántas jugadas necesita el Rey blanco?: ¿Y el Rey negro?:

Ejercicio 19: ¿Cuántas jugadas necesita como mínimo un rey para ir desde la casilla

a) ... **g3** a la casilla **c5**? :

b) ... **e4** a la casilla **a6**? :

c) ... **c6** a la casilla **h3**? :

Ejercicio 20: ¿Por cuál de los caminos del **tablero 25** el rey vá más rápido desde **e1** hasta **e7**? ¿En línea recta, pasando por **b4** o haciendo zig - zag? :
¿Cuántas jugadas necesita el rey en cada camino? :

Ejercicio 21: Subraya en cada uno de los siguientes pares al rey que puede mover a más casillas: **Rg7, Rc8** ♦ **Rh1, Ra4** ♦ **Rb1, Re5** ♦ **Rf3, Rd6** ♦ **Re8, Rb5**

Ejercicio 22: Escribí los nombres de las casillas a las que pueden mover los siguientes reyes en su próxima jugada: **Re1:**

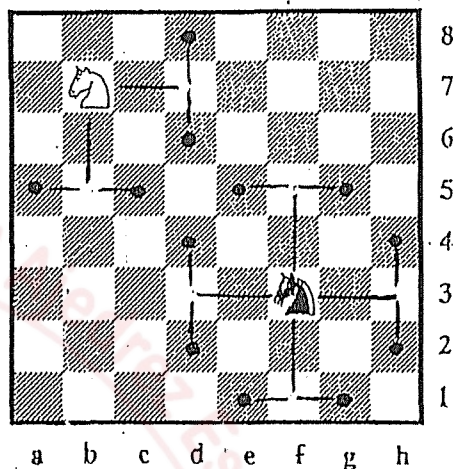
Rh3: **Rg7:**

EL CABALLO SALTA FORMANDO UNA "L"

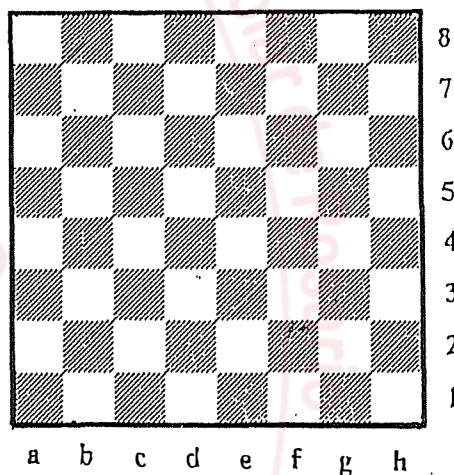
Para moverse, el caballo **salta** formando una **ele mayúscula: L**.

Salta dos casillas por la fila (hacia la derecha → o hacia la izquierda ←) o por la columna (hacia arriba ↑ o hacia abajo ↓) y **una casilla hacia el costado**, en forma perpendicular a las dos primeras casillas.

El caballo negro del **tablero 26** puede mover en su próxima jugada a las casillas **g1**, **e1**, **d2**, **d4**, **e5**, **g5**, **h4** y **h2**. El caballo blanco, puede mover a **d8**, **d6**, **c5** y **a5**.



tablero 26



tablero 27

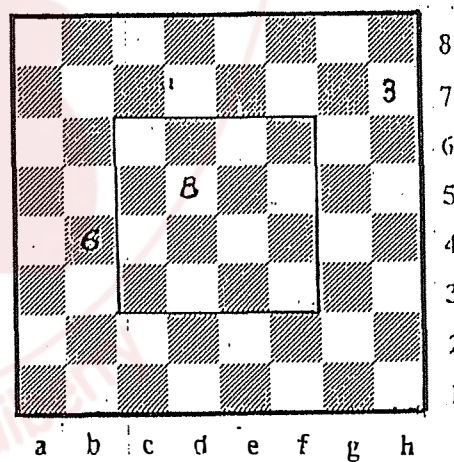
Ejercicio 23: En el tablero 27 dibujá un caballo blanco en la casilla **a1** y otro en la casilla **h2**; un caballo negro en la casilla **g7** y otro en la casilla **b6**. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada usando un color distinto para cada caballo y escribí los nombres de esas casillas:

Ca1: **Ch3:**

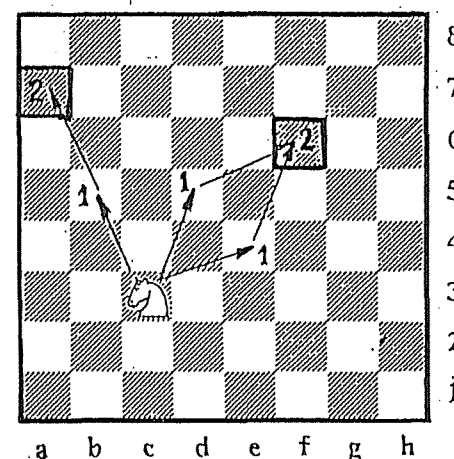
Cg7: **Cb6:**

Ejercicio 24: Completá: Los caballos sólo pueden saltar de casillas blancas a y de casillas negras a

Ejercicio 25: Escribí en cada una de las casillas del **tablero 28** el número de casillas a las que puede mover un caballo ubicado en ellas. (Por ejemplo: Un caballo ubicado en **b4** puede mover a 6 casillas)



tablero 28



tablero 29

La capacidad de movimiento del caballo disminuye desde el centro hacia las esquinas.

El caballo del **tablero 29** necesita al menos dos jugadas para ir a la casilla **a7**: tiene que ir primero a la casilla **b5**. Para ir a la casilla **f6** también necesita dos jugadas, pero puede elegir entre dos caminos: ir primero a la casilla **d5** o a la casilla **e4**.

Ejercicio 26: En los tableros 30 y 31 señalá los recorridos más cortos para que los caballos lleguen a las casillas marcadas. Escribí a continuación esos recorridos:

tablero 30 : a la casilla e6:

a la casilla e3: tablero 31:

a la casilla c7:

a la casilla e2:

Ejercicio 27: Dibujá con flechas en el tablero 32 los otros recorridos del caballo para ir desde g6 hasta b4 en 3 jugadas. Escribí los recorridos que encontraste:

Ce5, Cc6, Cb4 -

.....

.....

Ejercicio 28: ¿Cuántas jugadas necesita como mínimo un caballo para ir desde ...

a) la casilla g3 a la casilla b7? :

b) la casilla e4 a la casilla a1? :

c) la casilla c6 a la casilla h3? :

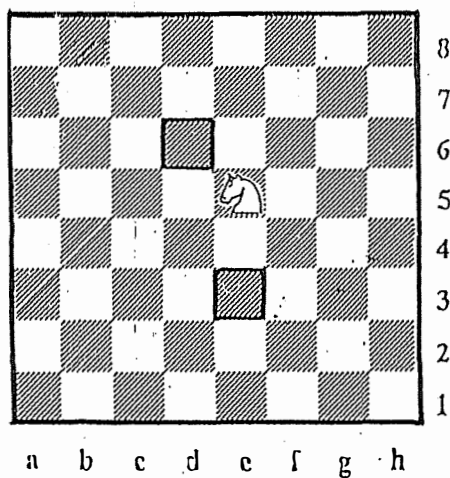
EL PEÓN AVANZA POR SU COLUMNA

Los peones sólo pueden mover **hacia adelante por su columna**. No pueden mover hacia los costados ni retroceder.

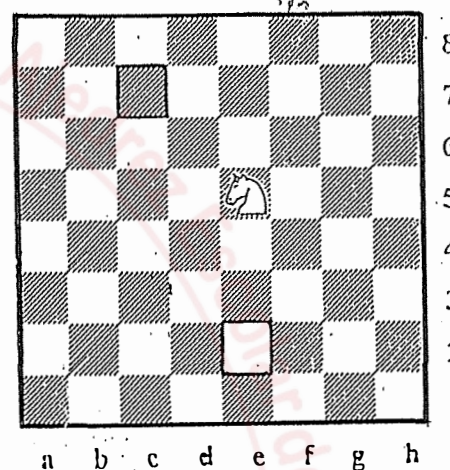
La primera vez que mueve, cada peón puede elegir avanzar **una o dos casillas**. Luego de ese primer movimiento, sólo puede seguir moviendo de a **una casilla por vez**.

El peón blanco del tablero 33 puede mover en su próxima jugada a la casilla c3 o a la casilla c4, porque es su primera jugada.

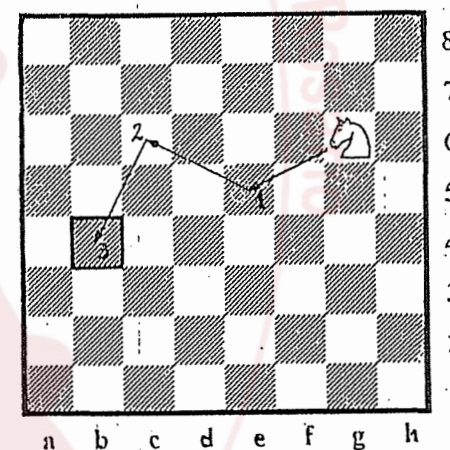
En cambio, el peón negro sólo puede mover en su próxima jugada a la casilla g5, porque éste ya será su segundo movimiento.



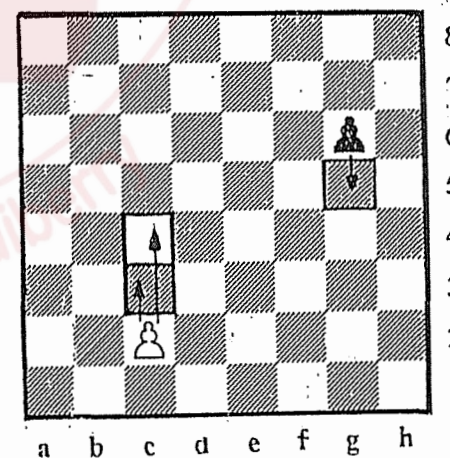
tablero 30



tablero 31



tablero 32



tablero 33

Ejercicio 29: Escribí los nombres de las casillas a las que pueden mover los siguientes peones en su próxima jugada:

a) si son peones blancos: a4: f6: g5: b2: , d7:

b) si son peones negros: a4: f6: g5: b2: d7: ,