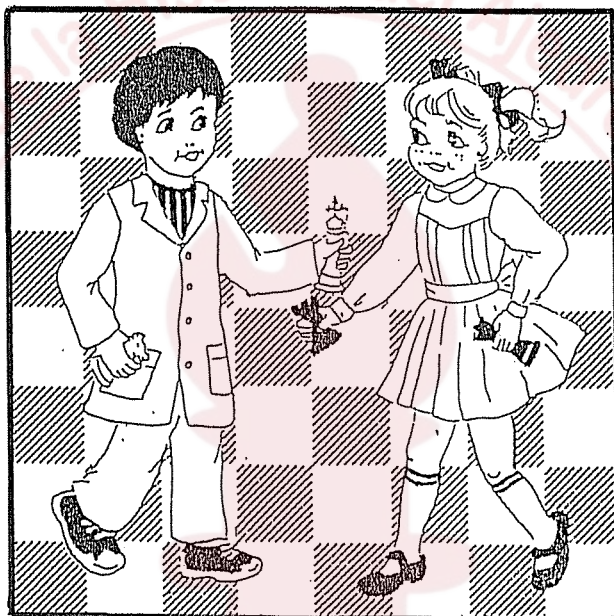


AJEDREZ EN LA ESCUELA



UNIDAD 2: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS DEL AJEDREZ

- 1.- El Peón avanza por su columna.
- 2.- La Torre mueve por filas y columnas.
- 3.- El Alfil mueve por diagonales.
- 4.- La Dama mueve como torre o alfil.
- 5.- El Rey mueve de a una casilla.
- 6.- El Caballo salta formando una "L".

JUAN LUIS JAUREGUIBERRY

Contenidos de acuerdo al programa del Plan de Ajedrez Escolar
de la Provincia de Santa Fe - Contiene ejercitación

Derechos reservados

¿ CÓMO MUEVEN LAS PIEZAS ?

Los jugadores mueven alternadamente una pieza por vez. Siempre empieza el que tiene las piezas blancas. Todas las piezas mueven de una manera diferente.

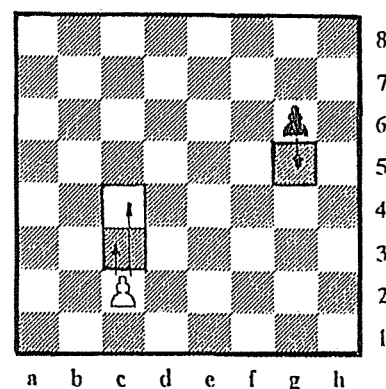
1.- EL PEÓN AVANZA POR SU COLUMNA

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

La primera vez que mueve, **cada uno de los 8 peones**, puede avanzar **una o dos casillas**. Pero luego de esa primera movida, sólo puede seguir avanzando de a **una casilla por vez**.

El peón blanco del **tablero 1** puede avanzar a las casillas **c3** o **c4**, por ser su primer movimiento.

En cambio, el peón negro del sólo podrá avanzar a la casilla **g5**, porque será su segundo movimiento.



tablero 1

Ejercicio 1: ¿A qué casillas pueden mover los siguientes peones en su próxima jugada?:

a) si se trata de peones blancos: a4:; f6:; g5:; b2:; d7:

b) si se trata de peones negros: a4:; f6:; g5:; b2:; d7:

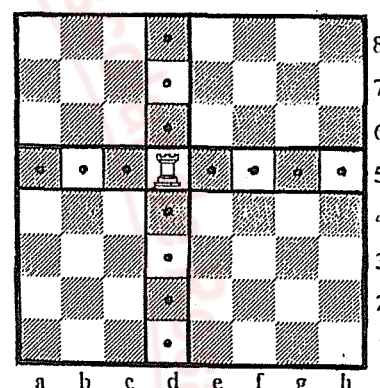
2.- LA TORRE MUEVE POR FILAS Y COLUMNAS

La torre se mueve a cualquier casilla de la fila o de la columna en las que está ubicada.

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

Por eso decimos que la torre mueve en cruz +.

La torre del **tablero 2** puede mover en su próxima jugada a cualquier casilla de la **fila 5** o a cualquier casilla de la **columna d**.



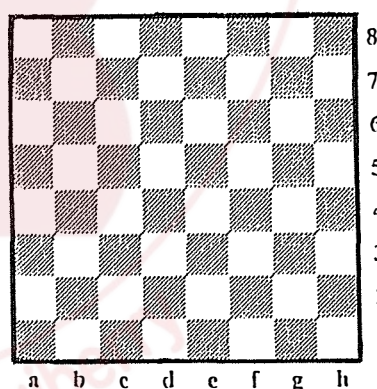
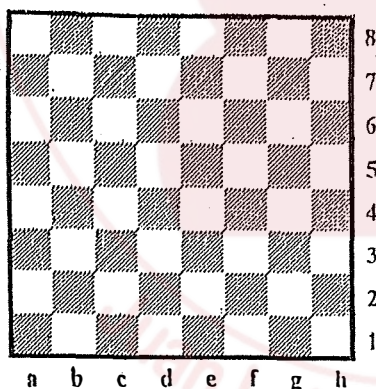
tablero 2

Ejercicio 2: a) En un tablero dibujá una torre en h3 y en el otro tablero dibujá una torre en a8. b)

Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. c) Escribí el nombre de esas casillas:

Th3:;;;;;;;;;;;

Ta8:;;;;;;;;;;;



¿A cuántas casillas puede mover cualquier torre en su próxima jugada en un tablero vacío?:

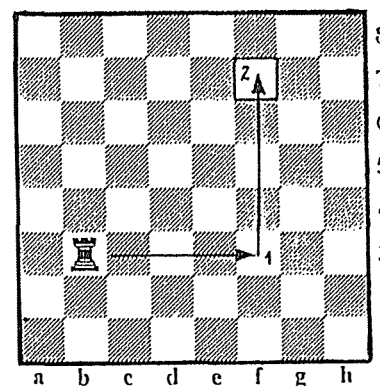
La torre necesita más de una jugada para llegar a una casilla que no esté ni en su fila ni en su columna.

La torre del **tablero 3**, para ir a la casilla **f7**, puede ir primero por la **fila 3** hasta la casilla **f3** y en la jugada siguiente, por la **columna f** hasta la casilla **f7**.

Ejercicio 3: a) ¿Existe otro camino para que la torre

del **tablero 3** llegue a **f7** en 2 jugadas?:

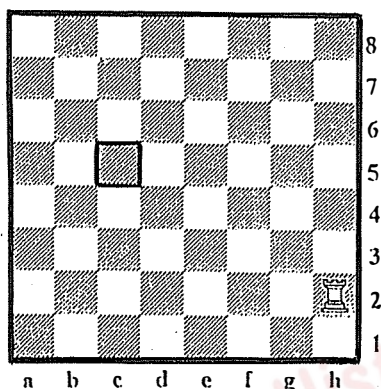
b) ¿A qué casilla debe ir primero la torre?:



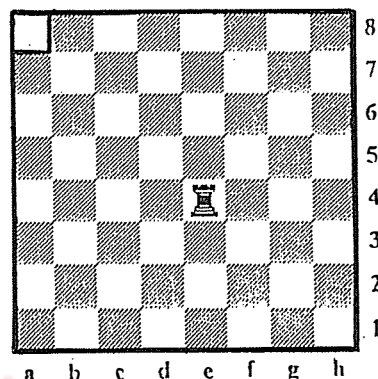
tablero 3

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

Ejercicio 4: *Marcá un camino de la torre para ir hasta c5 en 3 jugadas. Anotá las jugadas de ese camino:;;*



Ejercicio 5: Marcá un camino de la torre para ir hasta a8 en 4 jugadas. Anotá las jugadas de ese camino: ; ; ;



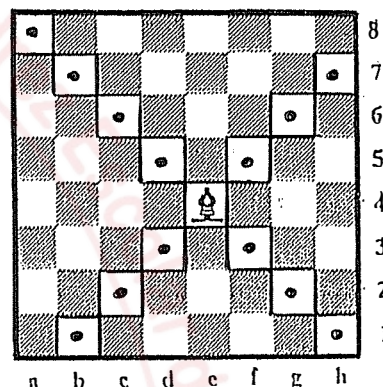
3.- EL ALFIL MUEVE POR LAS DIAGONALES

El alfil se mueve a cualquier casilla de las diagonales en las que está ubicado.

Por eso decimos que el alfil mueve en equis ✕, de a una o de a varias casillas por vez, hacia adelante o hacia atrás.

El alfil del **tablero 4** puede mover en su próxima jugada por la **diagonal mayor**: hacia ♖, a las casillas **d5, c6, b7 ó a8**; hacia ♝, a las casillas **f3, g2 ó h1**.

También puede mover por la otra diagonal: hacia , a las casillas **f5**, **g6** ó **h7**; hacia , a las casillas **d3**, **c2** ó **b1**.

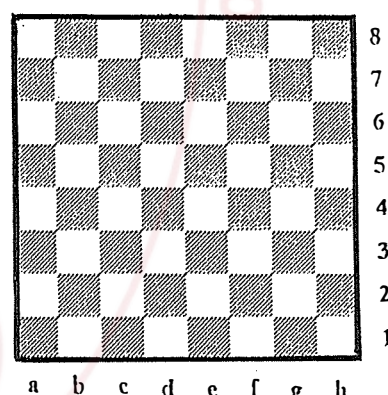
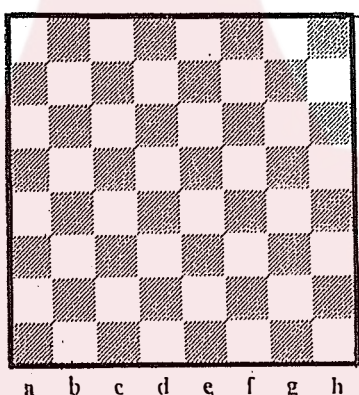
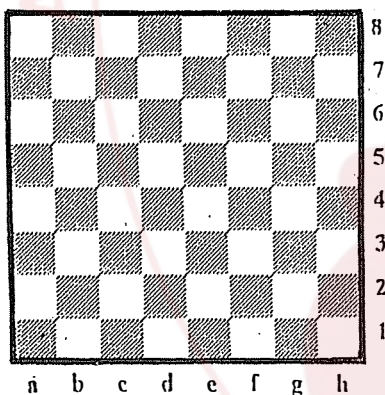


tablero 4

Ejercicio 6: En el 1º tablero dibujá Ad6, en 2º tablero dibujá Ab3 y en el 3º tablero dibujá Af8.

Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada y escribí el nombre de esas casillas:

Ad6:;;;;;;;;;; **Ab3:**;;;;;;;;;; **Af8:**;;;;;;;;;



¿A cuántas casillas pueden mover: el Ae4 (tablero 4):; el Ad6:; el Ab3:; el Af8:

Ejercicio 7: Subraya en cada uno de los siguientes pares el alfil que puede mover a más casillas:

Aq7, Ac8 ♦ Ah3, Ab6 ♦ Ac4, Ae5 ♦ Af3, Ab5 ♦ Ae7, Aq3 ♦ Ad4, Aq5

Los alfiles tienen más casillas para mover cuando están más cerca del centro del tablero.

Cada alfil puede mover por casillas de un solo color.
En la posición inicial cada equipo tiene un alfil en una casilla blanca y otro en una casilla negra (ver el **tablero 5**).

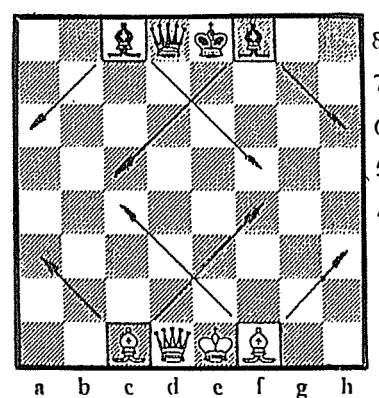
Por eso también le damos a los alfiles los siguientes nombres:

el **Ac1** es el **alfil negro** de las blancas;

el Af1 es el alfil blanco de las blancas;

el **Ac8** es el **alfil blanco** de las negras;

el Af8 es el alfil negro de las negras.



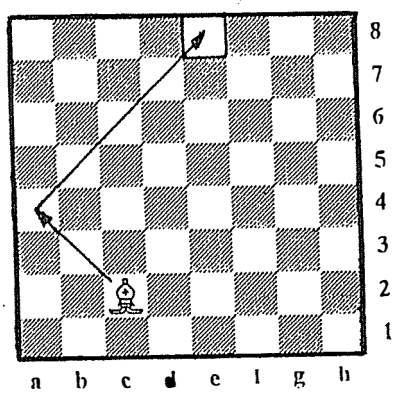
tablero 5

Ejercicio 8: Subrayá los alfiles que van por casillas blancas: Ae3; Ab6; Ah7; Aa2; Ag1; Af8; Ac4; Ac7.

Ejercicio 9: ¿Cuántas jugadas necesita un alfil para ir desde h8 hasta e2?.....

El alfil necesita más de una jugada para ir a una casilla que no está en sus diagonales.

El alfil del **tablero 6** no puede ir directamente a la casilla e8. Puede mover primero hacia ♖, hasta la casilla a4 y en la jugada siguiente, mover hacia ♗, hasta la casilla e8.



tablero 6

Ejercicio 10: a) ¿Existe otro camino para que el alfil del **tablero 6** llegue a e8 en 2 jugadas?:

b) ¿A qué casilla debe ir antes el alfil?:

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

Ejercicio 11: Marcá un camino del alfil para ir hasta h5 en 3 jugadas. Anotá las jugadas de ese camino: ; ;

A chessboard with a bishop on a7 and a square on h5.

Ejercicio 12: Marcá un camino del alfil para ir hasta b4 en 4 jugadas. Anotá las jugadas de ese camino: ; ; ;

A chessboard with a bishop on g3 and a square on b4.

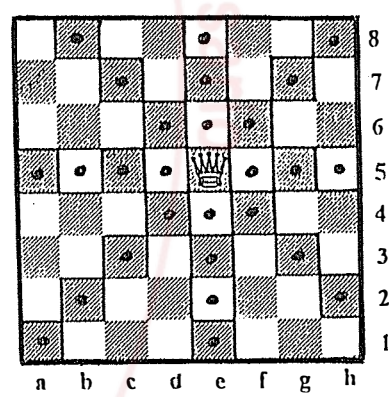
4.- LA DAMA MUEVE COMO TORRE O ALFIL

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

Puede combinar los movimientos de la torre (por las filas o por las columnas) y del alfil (por las diagonales).

Por eso decimos que la dama puede mover en cruz + o también en equis x.

La dama del **tablero 7** puede mover, en su próxima jugada, a cualquier casilla de la **columna e**, de la **fila 5** o de las dos diagonales negras que pasan por la casilla e5.



tablero 7

Ejercicio 13: En el 1º tablero dibujá Dc4, en 2º tablero dibujá Dg6 y en el 3º tablero dibujá Da3. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada y escribí el nombre de esas casillas:

Dc4:

Dg6:

Da3:

Three empty chessboards with columns labeled a-h and rows labeled 1-8.

¿A cuántas casillas pueden mover: la De5 (tablero 7):; la Dc4:; la Dg6:; la Da3:

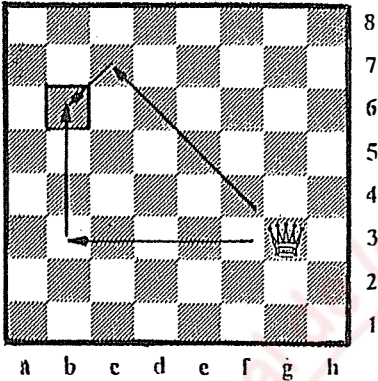
La dama puede mover a muchas más casillas que la torre o el alfil, desde cualquier lugar del tablero. Pero además, sus posibilidades de movimiento son mayores cuando está en el centro del tablero.

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.

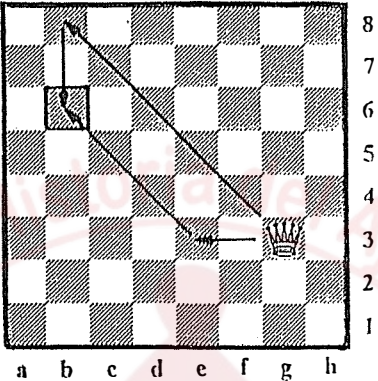
En el **tablero 8** vemos que la dama, para ir hasta **b6**, puede mover: **a) dos veces como torre:** primero por la fila **3** hasta **b3** y en la jugada siguiente por la columna **b** hasta **b6**; **b) dos veces como alfil:** primero hacia **f3** hasta **c7** y en la jugada siguiente hacia **b6**.

La dama puede además, combinar el movimiento como torre y como alfil en jugadas sucesivas.

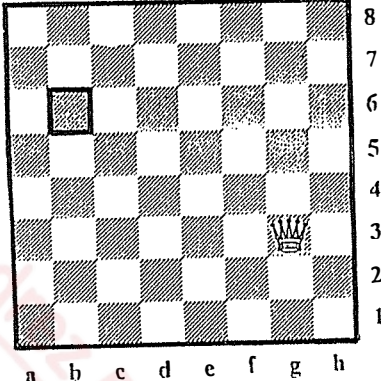
En el **tablero 9** vemos que la dama, para ir hasta **b6**, puede mover: **a) primero como torre,** por la fila **3** hasta **e3** y en la jugada siguiente, como un alfil hacia **f6**, hasta **b6**; **b) primero como alfil hacia f3, hasta b8** y en la jugada siguiente, como torre, por la columna **b** hasta la casilla **b6**.



tablero 8



tablero 9



tablero 10

Ejercicio 14: a) Dibujá en el **tablero 10** los otros caminos que tiene la dama para ir hasta **b6** en 2 jugadas. b) ¿Cuántos caminos tiene en total la dama para ir desde **g3** hasta **b6** en 2 jugadas?

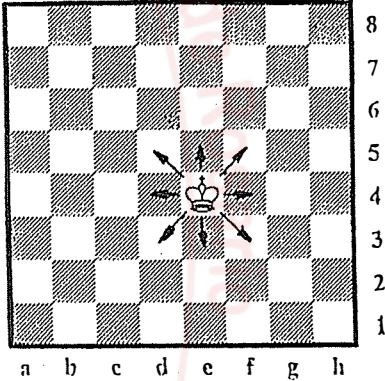
La dama tiene muchos más caminos que la torre o el alfil para moverse de una casilla a otra. Puede ir más fácilmente que las otras piezas a cualquier lugar del tablero.

5.- EL REY MUEVE DE A UNA CASILLA POR VEZ

El rey puede mover a cualquiera de las casillas que lo rodean.

Es decir que puede mover en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, a los costados o en diagonal, pero sólo de a una casilla por jugada.

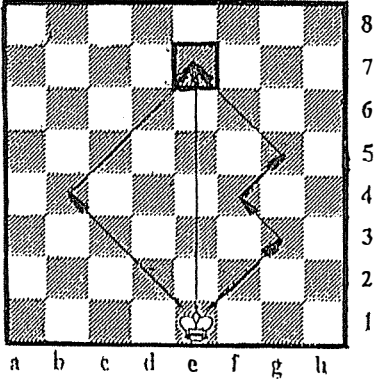
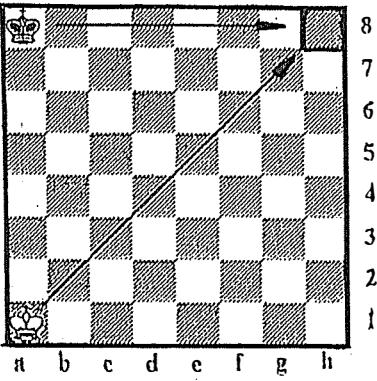
El rey impreso del **tablero 11** puede mover a las casillas destacadas a su alrededor: **d3; d4; d5; e3; e5; f3; f4 y f5.**



tablero 11

Ejercicio 15: En el **tablero 11**, dibujá un rey en **a3** y otro en **h8**. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿Cuáles son?: **Ra3:**;;;; **Rh8:**;;
Ejercicio 16: Desde una esquina del tablero, un rey puede mover a casillas; desde un borde, puede mover a casillas; desde el resto de las casillas del tablero, puede mover a casillas.
Ejercicio 17: ¿Cuántas jugadas necesita como mínimo un rey para realizar los siguientes recorridos
a) ir desde **g3** hasta **c5**?; b) ir desde **f1** hasta **b7**?; c) ir desde **a2** hasta **h6**?
Ejercicio 18: 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 19: ¿Qué rey llega antes hasta **h8**?
..... ¿Cuántas jugadas necesita el rey blanco?: ¿Y el rey negro?:
Ejercicio 20: ¿Por qué camino el rey vá más rápido hasta **e7**: en línea recta, pasando por **b4** o moviendo en zig-zag?:



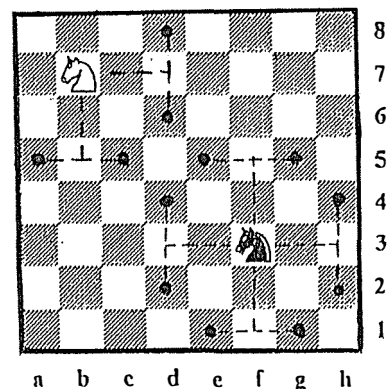
6.- EL CABALLO SALTA FORMANDO UNA "L"

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 12** puede saltar en su próxima jugada a las casillas **g1, e1, d2, d4, e5, g5, h4 o h2**.

El caballo blanco del **tablero 12** puede saltar en su próxima jugada a las casillas **d8, d6, c5 o a5**.

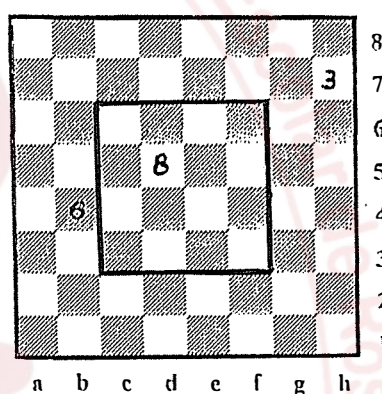
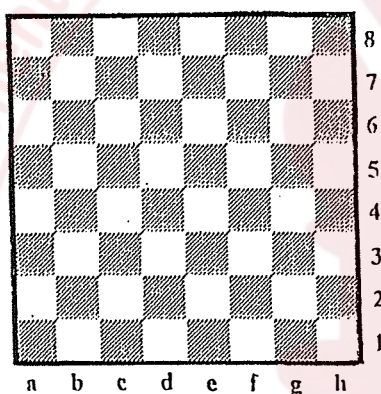


tablero 12

Ejercicio 21: Los caballos sólo saltan de casillas blancas a y de negras a

Ejercicio 22: En el 1º tablero dibujá un caballo en **a1**; otro en **h2** y otro en **b6**. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada con colores distintos para cada caballo. Escribí los nombres de esas casillas: **Ca1**:....., **Ch2**:, **Cb6**:

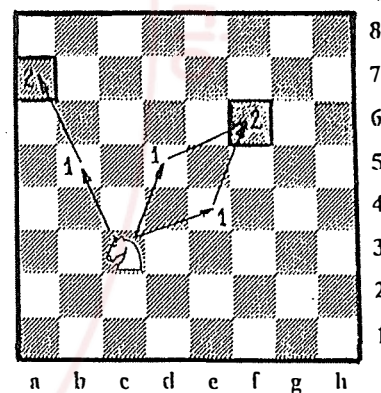
Ejercicio 23: En cada una de las casillas del 2º tablero anotá la cantidad de casillas a las que puede saltar un caballo ubicado en ellas. (Por ejemplo: Un caballo en **b4** puede saltar a 6 casillas)



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

El caballo del **tablero 13** necesita al menos dos jugadas para ir a la casilla **a7**: tiene que ir primero a **b5**. Para ir a la casilla **f6** también necesita dos jugadas, pero puede elegir entre dos caminos: ir primero a **d5** o a **e4**.

Ejercicio 24: ¿Cuántas jugadas necesita como mínimo un caballo para ir: **a)** desde **g3** hasta **b7**?: **b)** desde **e4** hasta **a1**?: **c)** desde **c6** hasta **h3**?:



tablero 13

Ejercicio 25: En los dos primeros tableros marcá los caminos más cortos para que los caballos lleguen a las casillas recuadradas. Escribí a continuación esas jugadas: a la casilla **d6**:;; a la casilla **e3**:;; a la casilla **c7**:;;; a la casilla **e2**:;

Ejercicio 26: En el 3º tablero marcá los otros recorridos del caballo para ir desde **g6** hasta **b4** en 3 jugadas. Escribí los recorridos que encontraste: **Ce5, Cc6, Cb4** -

