

# AJEDREZ EN LA ESCUELA



"Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador"

## **1** CONOCIMIENTOS ELEMENTALES

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

JUAN LUIS JAUREGUIBERRY

SECRETARÍA DE CULTURA Y EDUCACIÓN



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO

## **CONOCIMIENTOS ELEMENTALES**

### **1° PARTE**

|                                                                  |            |
|------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.- El tablero de ajedrez .....                                  | pág. 3     |
| Columnas .....                                                   | pág. 3     |
| Filas .....                                                      | pág. 3     |
| Diagonales .....                                                 | pág. 4     |
| 2.- Las piezas y su posición inicial .....                       | pág. 5     |
| 3.- El sistema algebraico de notación .....                      | pág. 6     |
| El tablero y el sistema algebraico .....                         | pág. 6     |
| Las piezas y el sistema algebraico .....                         | pág. 7     |
| 4.- Las zonas del tablero .....                                  | pág. 8     |
| El centro y el centro ampliado .....                             | pág. 8     |
| Los lados del Rey y de la Dama .....                             | pág. 8     |
| 5.- El movimiento de las piezas .....                            | pág. 9     |
| La Torre mueve por filas y columnas .....                        | pág. 9     |
| El Alfil mueve por diagonales .....                              | pág. 10    |
| La Dama mueve como Torre o Alfil .....                           | pág. 12    |
| El Rey mueve de a una casilla .....                              | pág. 13    |
| El Caballo salta en forma de L .....                             | pág. 14    |
| El peón avanza por su columna .....                              | pág. 15    |
| 6.- Como me limitan el movimiento mis propias piezas .....       | pág. 16    |
| 7.- La captura de las piezas contrarias .....                    | pág. 16    |
| La captura del peón "al paso" .....                              | pág. 17    |
| 8.- Piezas "colgadas" y piezas defendidas .....                  | pág. 18    |
| <i>Juegos integradores</i> .....                                 | pág. 19    |
| <i>Breve historia del ajedrez - La leyenda del ajedrez</i> ..... | Contratapa |

### **DATOS DEL ALUMNO**

Nombre y apellido: .....

Escuela: ..... Grado: ..... Tumo: .....

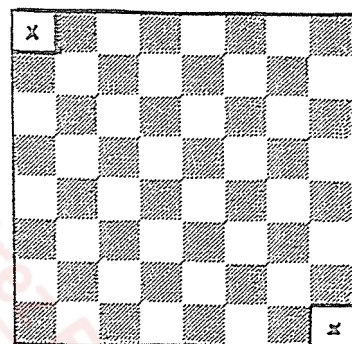
## 1.- EL TABLERO DE AJEDREZ

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

Las casillas están pintadas de dos colores alternados: un color claro y un color oscuro. Pero cualquiera que sean esos colores, siempre se llaman **casillas blancas** a las casillas claras y **casillas negras** a las casillas oscuras.

El tablero tiene dos esquinas blancas y dos esquinas negras. Para jugar siempre se coloca en la posición que tiene el tablero 1: con las **casillas blancas** de las esquinas a la derecha de los jugadores.

Con las casillas del tablero se pueden imaginar distintos caminos. Pero hay tres caminos que son muy importantes porque por ellos se van a mover las piezas: las **COLUMNAS**, las **FILAS**, y las **DIAGONALES**.



tablero 1



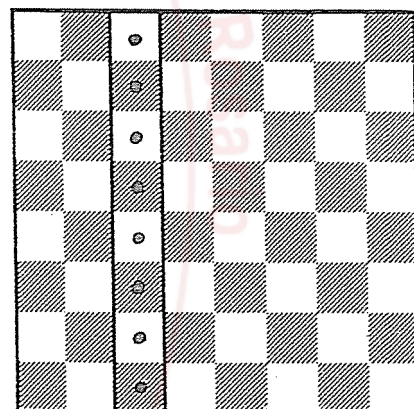
### COLUMNAS

- Las columnas son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados, que van desde un jugador al otro jugador.
- En los tableros impresos las columnas aparecen en forma vertical.

En el tablero 2 está remarcada una columna.

**EJERCICIO 1:** En el tablero 2 pintá otra columna.

- ¿Cuántas columnas tiene el tablero?: .....
- ¿Cuántas casillas tiene cada columna?: .....
- Las columnas no se cruzan, son .....



tablero 2 - COLUMNAS

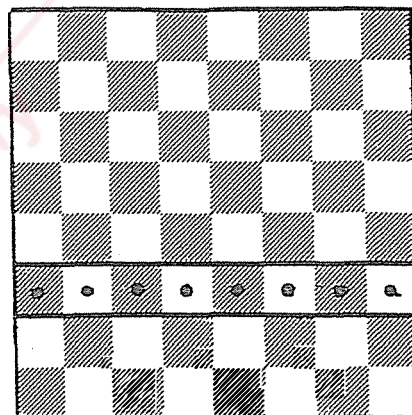
### FILAS

- Las filas son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que atraviesan el tablero de izquierda a derecha.
- En los tableros impresos las filas aparecen en forma horizontal.

En el tablero 3 está remarcada una fila.

**EJERCICIO 2:** En el tablero 3, pintá otra fila.

- ¿Cuántas filas tiene el tablero?: .....
- ¿Cuántas casillas tiene cada fila?: .....
- Las filas no se cruzan, son .....
- Las columnas y las filas se cruzan formando un ángulo de ..... grados, son .....
- ¿Cuántas casillas tiene el tablero?: .....

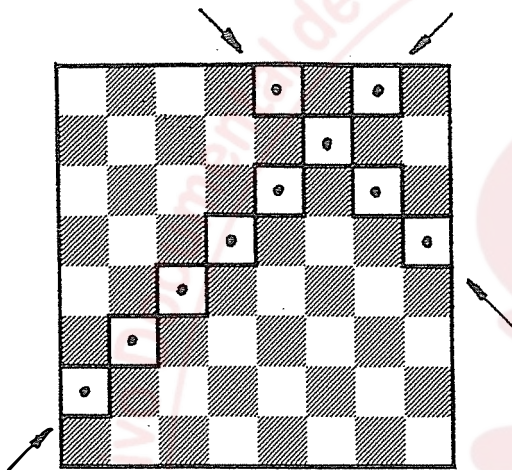


tablero 3 - FILAS

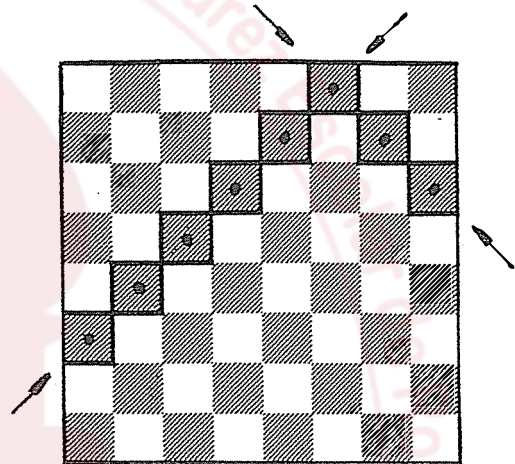
## DIAGONALES

- Las diagonales son los conjuntos de casillas del mismo color, alineadas en forma inclinada y unidas por sus vértices:
- Hay diagonales blancas y diagonales negras.
- Hay diagonales inclinadas hacia un lado ↖ y hacia el otro lado ↗.
- Hay diagonales de distinta cantidad de casillas, más o menos largas.
- Hay diagonales que son paralelas y otras diagonales que son perpendiculares entre sí.

En los tableros 4 y 5 están remarcadas diagonales de distinto color, longitud e inclinación.



tablero 4 - DIAGONALES BLANCAS

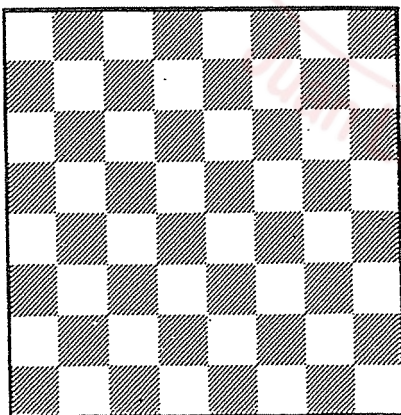


tablero 5 - DIAGONALES NEGRAS

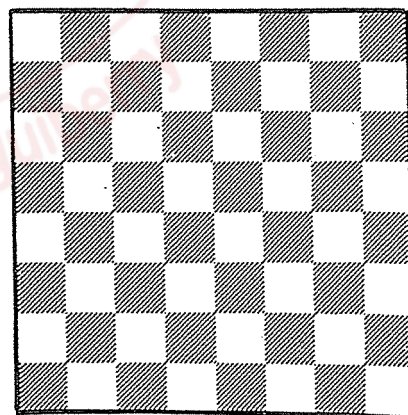
**EJERCICIO 3:** ¿Cuántas diagonales de 8 casillas hay en el tablero?: ..... ¿cuántas diagonales de 7 casillas?: .....  
 ¿cuántas diagonales de 6 casillas?: ..... ¿cuántas diagonales de 5 casillas?: ..... ¿cuántas diagonales de 4 casillas?: .....  
 ¿cuántas diagonales de 3 casillas?: ..... ¿y cuántas diagonales de 2 casillas?: .....

- Las dos diagonales más largas, que tienen 8 casillas y van de una esquina a otra del tablero, se llaman **DIAGONAL MAYOR BLANCA** y **DIAGONAL MAYOR NEGRA**.

**EJERCICIO 4:** Pinta la diagonal mayor blanca y otra diagonal blanca que la cruce.



**EJERCICIO 5:** Pinta la diagonal mayor negra y otra diagonal negra que sea paralela.



## 2.- LAS PIEZAS Y SU POSICIÓN INICIAL

- Cada jugador tiene un conjunto de 16 piezas que sólo se diferencian de las del rival por el color.
- Un conjunto es de color claro y se lo identifica como "LAS BLANCAS".
- El otro conjunto es de color oscuro y se lo identifica como "LAS NEGRAS".

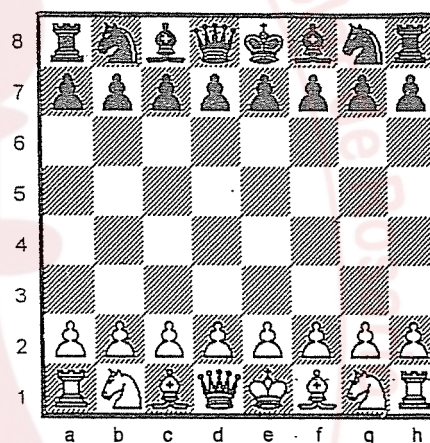
Las piezas representan dos ejércitos antiguos con las siguientes características:

- Un Rey:** Es el soberano y jefe del ejército. Es la pieza más alta y tiene una **corona con una cruz**.
- Una Dama:** Es la esposa del Rey. Es la segunda pieza más alta y tiene una **corona con puntas**.
- Dos Alfiles:** Son los guardias o consejeros reales. En su parte superior tienen un casco con visera.
- Dos Caballos:** Representan la caballería del ejército.
- Dos Torres:** Son los carros de asalto al castillo rival. Tienen almenas en su parte superior.
- Ocho Peones:** Son la infantería, los soldados que van adelante y a pie. Son las piezas más pequeñas.

Representación impresa de las piezas  
Blancas                      Negras

|         |                                                                                     |                                                                                     |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Rey     |    |    |
| Dama    |    |    |
| Torre   |    |    |
| Caballo |    |    |
| Alfil   |  |  |
| Peón    |  |  |

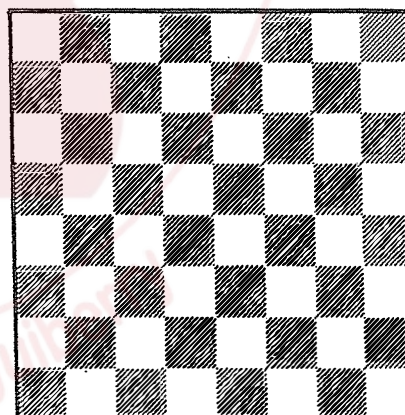
Para comenzar a jugar hay que colocar las piezas en la posición del **tablero 6**.



tablero 6 - POSICIÓN INICIAL

**EJERCICIO 6:** Usando los siguientes dibujos representá la posición inicial de las piezas en el tablero.

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



Hasta que recuerdes de memoria la posición inicial, seguí las siguientes instrucciones para armarla:

- Primero se colocan las Torres en las esquinas del tablero.
- Luego los Caballos en la misma fila, al lado de las Torres. A continuación se colocan los Alfiles.
- Quedan dos casillas libres en la fila. Las Damas se colocan en las casillas de su mismo color: **LA DAMA BLANCA EN LA CASILLA BLANCA Y LA DAMA NEGRA EN LA CASILLA NEGRA.**
- El Rey se acomoda al lado de la Dama, en la casilla libre de la fila.
- Finalmente, los peones se colocan en la fila siguiente, delante de las demás piezas.

### 3.- EL SISTEMA ALGEBRAICO DE NOTACIÓN

En los torneos oficiales es obligatorio anotar las movidas para aclarar cualquier controversia que surja entre los jugadores. Esto permite publicar las partidas y aprender de los grandes maestros. Si anotamos nuestras partidas también podremos analizar los errores que cometimos y mejorar nuestro juego.

Para poder entender las partidas de otros jugadores es necesario que la forma de anotar sea la misma. Actualmente se usa en todo el mundo el **sistema algebraico**, así llamado porque combina letras y números.

#### EL TABLERO Y EL SISTEMA ALGEBRAICO

Primero le pondremos nombres a las columnas, las filas y las casillas para poder distinguirlas entre sí.

- **COLUMNAS:** cada columna se identifica con una letra minúscula (a, b, c, d, e, f, g, h) empezando desde la izquierda del jugador que tiene las piezas blancas.

En los tableros impresos las letras aparecen de izquierda a derecha. En el **tablero 7** está remarcada la columna f.

**EJERCICIO 7:** En el tablero 7 pintá las columnas b y g.

**EJERCICIO 8:** Observá el tablero 2: a) ¿Cuál es la columna remarcada?: ..... b) ¿Cuál es la que vos pintaste?: .....

- **FILAS:** cada fila se identifica con un número (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) empezando desde el jugador que tiene las piezas blancas.

En los tableros impresos los números aparecen desde abajo hacia arriba. En el **tablero 8** está remarcada la fila 5.

**EJERCICIO 9:** En el tablero 8 pintá las filas 3 y 8.

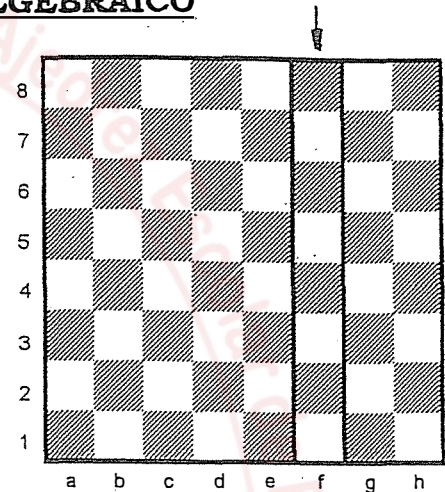
**EJERCICIO 10:** Observá el tablero 3: a) ¿Cuál es la fila remarcada?: ..... b) ¿Cuál es la fila que vos pintaste?: .....

- **CASILLAS:** para distinguir a cada casilla del tablero le damos su propio "nombre y apellido": su nombre es la letra de la columna y su apellido es el número de la fila a las que pertenece.

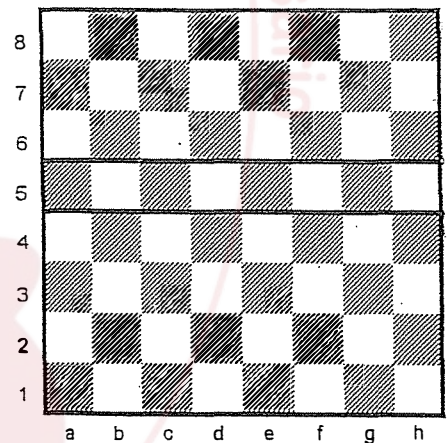
En el **tablero 9** está doblemente marcada la casilla donde se cruzan la columna e y la fila 4. Esa casilla es la única que pertenece al mismo tiempo a la columna e y a la fila 4 por eso la llamamos **casilla e4**.

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

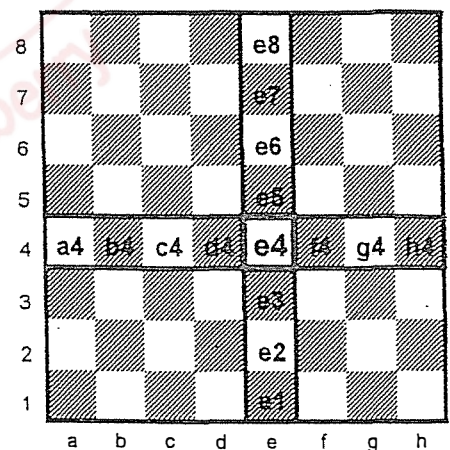
Las casillas de la misma fila tienen todas el mismo número, pero se distinguen entre sí por su letra. En la **fila 4**: a4, b4, c4, d4, e4, f4, g4 y h4.



tablero 7 - COLUMNAS



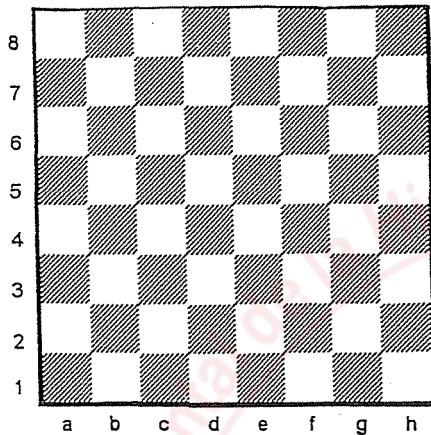
tablero 8 - FILAS



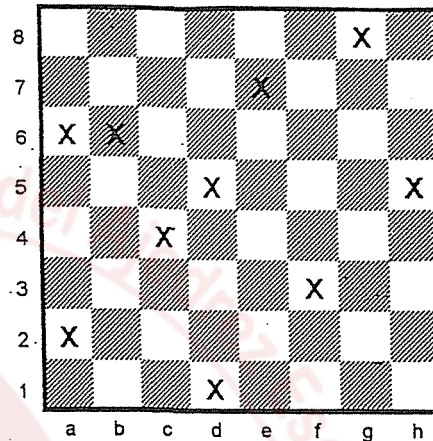
tablero 9 - CASILLAS

**EJERCICIO 11:** Pinta las casillas

a3, b7, c5, d1, e4, f2, g6 y h8.



**EJERCICIO 12:** Escribe los nombres de las casillas marcadas



**LAS PIEZAS Y EL SISTEMA ALGEBRAICO**

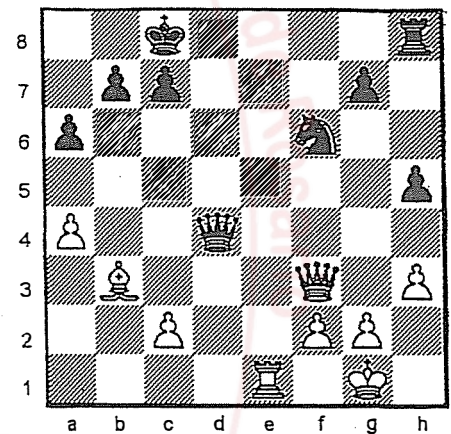
- Para indicar la posición de una pieza, se escribe la inicial de su nombre con letras mayúsculas  
R: Rey D: Dama T: Torre A: Alfil C: Caballo  
y a continuación el nombre de la casilla en la que está ubicada la pieza.
- Para escribir la posición del peón se usa sólo el nombre de la casilla en la que está ubicado.

Para distinguir las piezas blancas de las negras, es necesario indicar a qué equipo pertenecen.

La posición del tablero 10 se indica:

Blancas: Rg1; Df3; Te1; Ab3; a4; c2; f2; g2; h3.

Negras: Rc8; Dd4; Th8; Cf6; a6; b7; c7; g7; h5.



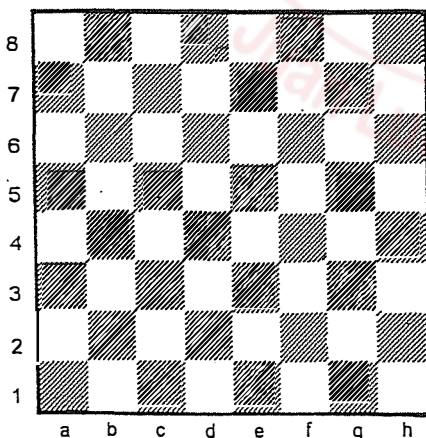
tablero 10

**EJERCICIO 13:** Usando los dibujos del

**EJERCICIO 6** dibuja las siguientes piezas:

Blancas: Rg1; Db3; Tf1; Ag2; Cc3; a2; f2; g3; h2.

Negras: Rf8; Dg5; Te8; Ab6; Cd6; c7; f7; g7; h6.

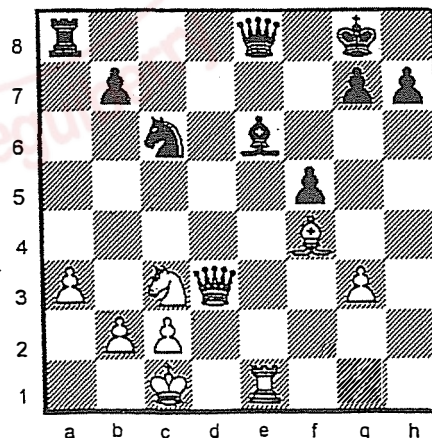


**EJERCICIO 14:** Escribe la posición de las piezas del tablero

Blancas: .....

Negras: .....

.....

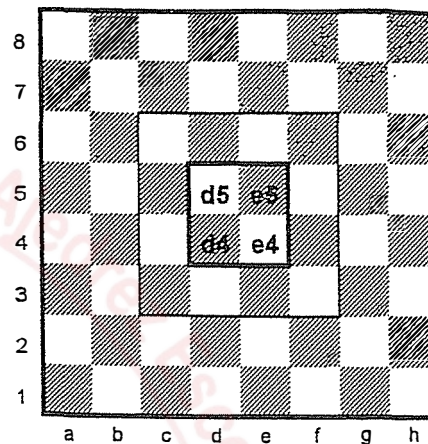


## 4.- LAS ZONAS DEL TABLERO

### EL CENTRO Y EL CENTRO AMPLIADO

El **CENTRO** es la zona más importante del tablero. Está formado por las **cuatro** casillas que están remarcadas en el **tablero 11**: **d4, d5, e4 y e5**.

Se llama **CENTRO AMPLIADO** al Centro más las 12 casillas que lo rodean. Es decir, el conjunto de **16 casillas** que están dentro del segundo recuadro del **tablero 11**.



tablero 11 - EL CENTRO

- Las piezas ubicadas en el centro pueden mover a más casillas y llegar más rápido a cualquier parte del tablero.
- Por eso el dominio del centro es motivo de fuerte lucha, sobre todo al comienzo del partido.

### LOS LADOS DEL REY Y DE LA DAMA

Al comenzar el partido todas las piezas tienen una **posición simétrica** respecto a la línea que separa las columnas **d** y **e**, con la excepción del Rey y la Dama.

Por esa diferencia dividimos el tablero en dos mitades: el **lado del Rey** y el **lado de la Dama** (ver el **tablero 12**).

**EJERCICIO 15:** Completá: Las columnas ....., ....., ..... y ..... son las que forman el lado del Rey. Las columnas ....., ....., ..... y ..... son las que forman el lado de la Dama.

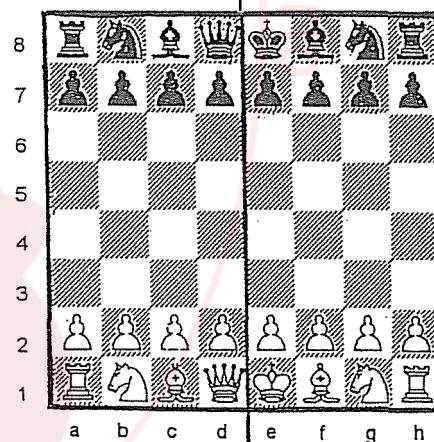
Las Torres, los Caballos y los Alfiles reciben los siguientes nombres, según estén ubicados al comienzo del partido del lado del Rey o de la Dama:

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**

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

lado de la  
DAMA

lado del  
REY



tablero 12

Los peones reciben el nombre de la pieza que está detrás de ellos, como vemos en el **EJERCICIO 16**.

**EJERCICIO 16:** 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**

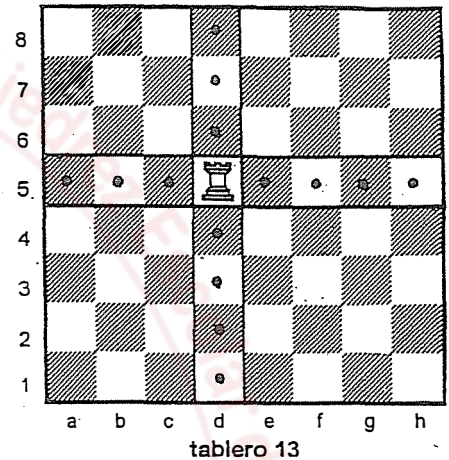
## 5.- EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Los jugadores mueven alternadamente una pieza por vez. Siempre empieza el que tiene las piezas blancas. Cada pieza mueve de una manera diferente. Vamos a aprender a moverlas considerando que cada pieza está sola en el tablero y luego veremos como las afecta la presencia de las demás.

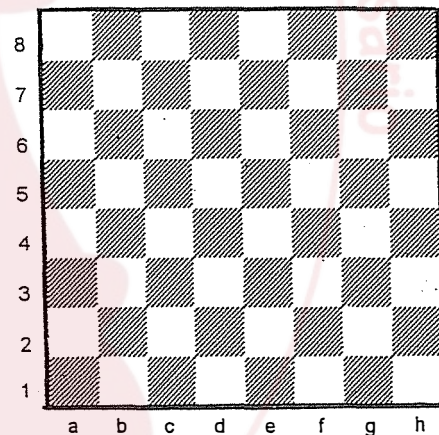
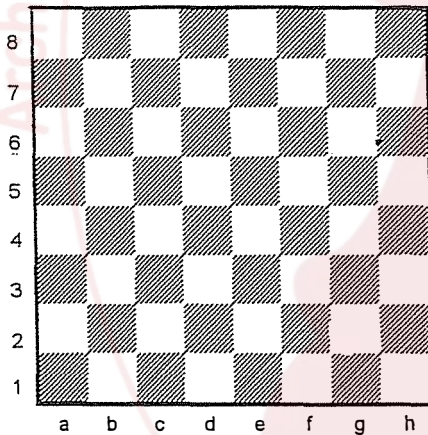
### LA TORRE MUEVE POR FILAS Y COLUMNAS

- La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna o de la fila en las que está ubicada.
- Puede mover hacia adelante ↑ o hacia atrás ↓, hacia la derecha → o hacia la izquierda ←, de una o de varias casillas por vez.
- Por eso decimos que la Torre mueve en cruz +.

En su próxima jugada, la Torre del tablero 13 puede mover a cualquier casilla de la fila 5 o a cualquier casilla de la columna d: tiene para elegir entre 14 casillas diferentes.

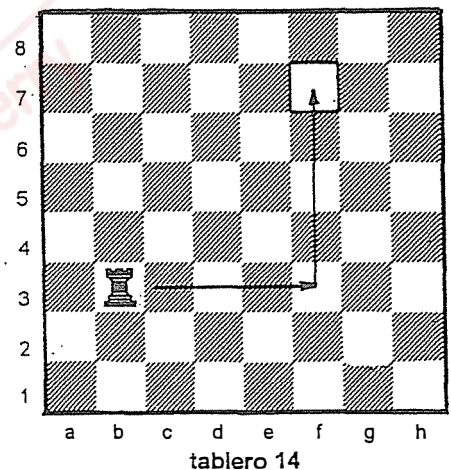


**EJERCICIO 17:** En el 1º tablero dibujá una Torre en h3. En el 2º tablero dibujá una Torre en a8. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. Las dos Torres pueden mover a ..... casillas cada una.



- La capacidad de movimiento de la Torre en un tablero vacío es la misma desde cualquier casilla.
- La Torre, en 2 jugadas, puede llegar a cualquiera de las 64 casillas del tablero vacío.

La Torre del tablero 14 necesita al menos 2 jugadas para llegar a f7: puede mover primero por la fila 3 hasta f3 y en la jugada siguiente, por la columna f hasta f7.



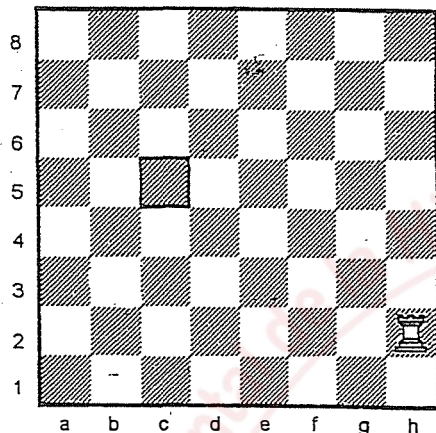
**EJERCICIO 18:** ¿A qué otra casilla puede mover primero la

Torre del tablero 14 para llegar a f7 en 2 jugadas?: .....

¿Qué figura forman los dos recorridos?: .....

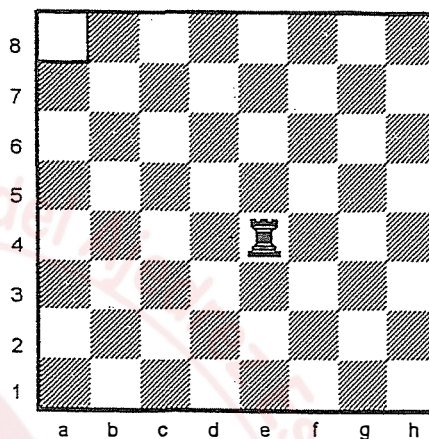
**EJERCICIO 19:** Marcá y anotá un camino de la Torre

para ir hasta c5 en 3 jugadas: .....; .....; .....



**EJERCICIO 20:** Marcá y anotá un camino de la Torre para

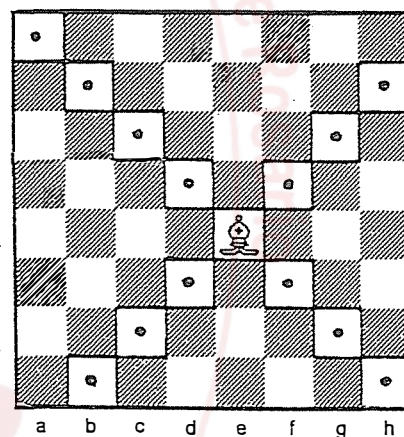
ir hasta a8 en 4 jugadas: .....; .....; .....; .....



## EL ALFIL MUEVE POR DIAGONALES

- El Alfil puede mover a cualquier casilla de las diagonales en las que está ubicado.
- Por eso decimos que el Alfil mueve en equis x.
- Puede mover de a una o de a varias casillas por vez, hacia adelante o hacia atrás.

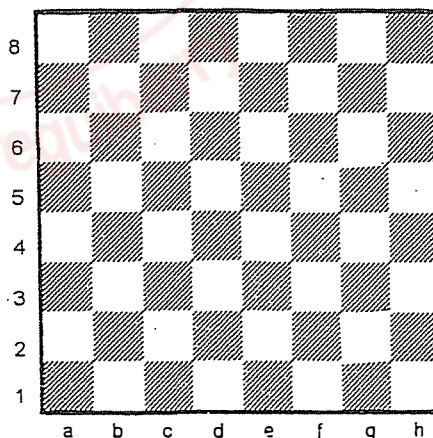
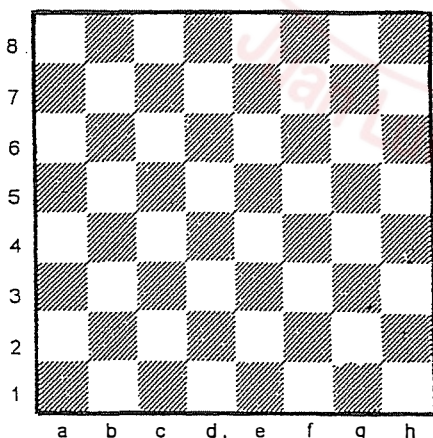
El Alfil del tablero 15 puede mover a 13 casillas en su próxima jugada: por la diagonal mayor hacia ♖ a d5, c6, b7 ó a8 y hacia ♗ a f3, g2 ó h1; por la otra diagonal hacia ♜ a f5, g6 ó h7 y hacia ♝ a d3, c2 ó b1.



tablero 15

- La capacidad de movimiento del Alfil es mayor cuando está en el centro del tablero (13 casillas).
- Disminuye al alejarse del centro (11 ó 9 casillas) y desde el borde sólo puede mover a 7 casillas.

**EJERCICIO 21:** En el 1º tablero dibujá un Alfil en b3. En el 2º tablero dibujá un Alfil en f8. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿Cuál tiene más capacidad de movimiento?: .....



En la posición inicial (ver **tablero 16**) cada equipo tiene un Alfil en una casilla blanca y otro en una casilla negra.

Por eso también les damos 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

**EJERCICIO 22:** En cada uno de los siguientes pares marca el Alfil que puede mover a más casillas:

Ag7, Ac8 • Ah3, Ab6 • Ac4, Ae5 • Af3, Ab5

**EJERCICIO 23:** En la siguiente lista marca los Alfines que mueven por casillas blancas:

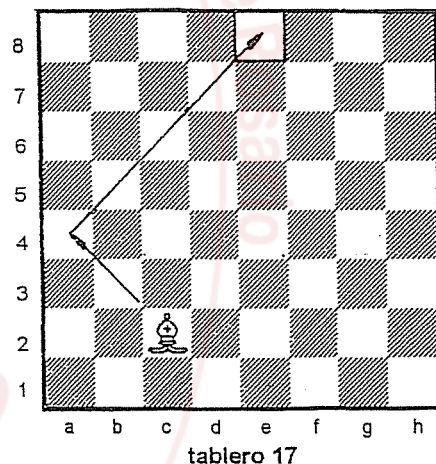
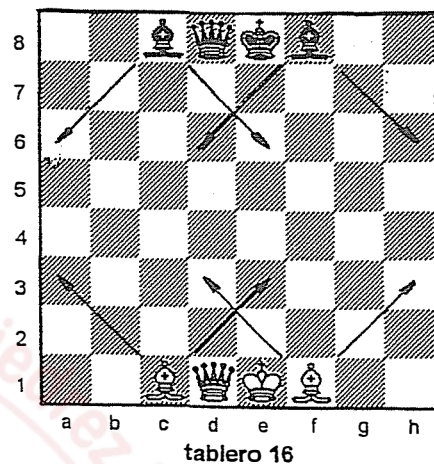
Ae3 • Ab6 • Ah7 • Aa2 • Ag1 • Af8 • Ac4

**EJERCICIO 24:** ¿Cuántas jugadas necesita un Alfil para ir desde h8 hasta e2? .....

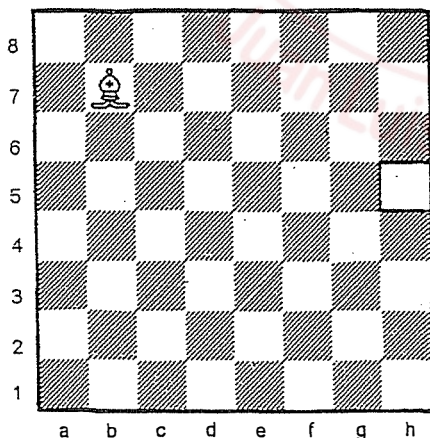
- Cada Alfil sólo puede mover por casillas de un color: siempre por blancas o siempre por negras.
- En 2 jugadas, el Alfil puede llegar a cualquiera de las 32 casillas blancas o negras del tablero vacío.

El Alfil del **tablero 17** necesita al menos 2 jugadas para ir hasta e8. Puede mover primero hacia ♖, hasta a4 y en la jugada siguiente, mover hacia ♜, hasta e8.

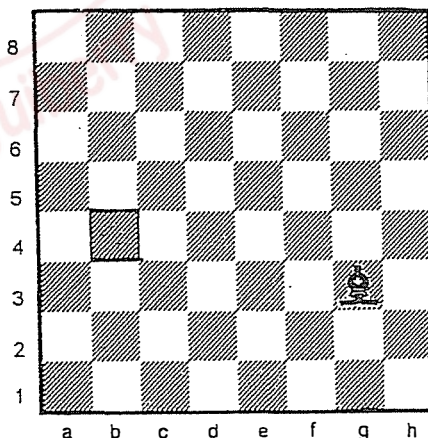
**EJERCICIO 25:** ¿A qué otra casilla puede mover primero el Alfil del **tablero 17** para llegar a e8 en 2 jugadas?: .....  
¿Qué figura forman los dos recorridos?: .....



**EJERCICIO 26:** Marca y anota un camino del Alfil para ir hasta h5 en 3 jugadas: .....; .....; .....



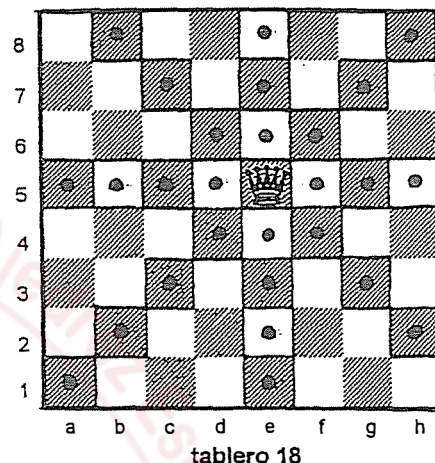
**EJERCICIO 27:** Marca y anota un camino del Alfil para ir hasta b4 en 4 jugadas: .....; .....; .....; .....



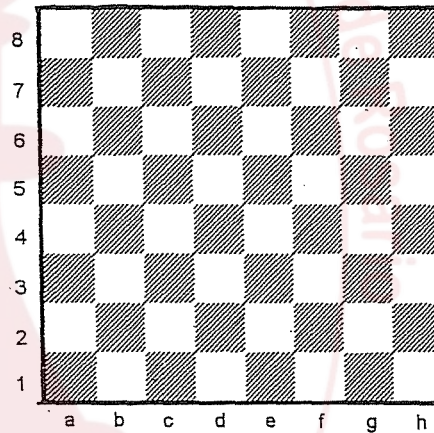
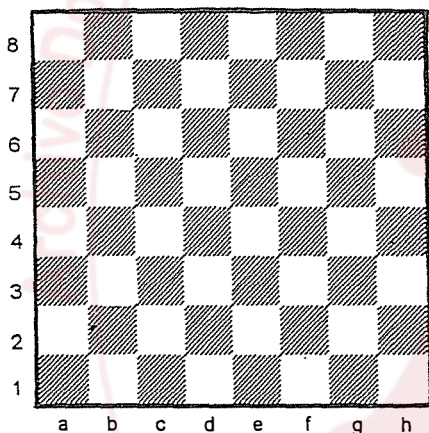
## LA DAMA MUEVE COMO TORRE O ALFIL

- La Dama mueve a cualquier casilla de la columna, la fila o las diagonales en las que está ubicada.
- Por eso decimos que la Dama mueve como Torre (en cruz ✚) o como Alfil (en equis ✘).
- La Dama es la pieza que tiene mayor capacidad de movimiento: en una jugada puede ir a tantas casillas como la suma de una Torre y un Alfil.

La Dama del **tablero 18** puede mover en su próxima jugada a **27 casillas**: a cualquier casilla de la **columna e**, de la **fila 5** o de las diagonales negras que pasan por **e5**.

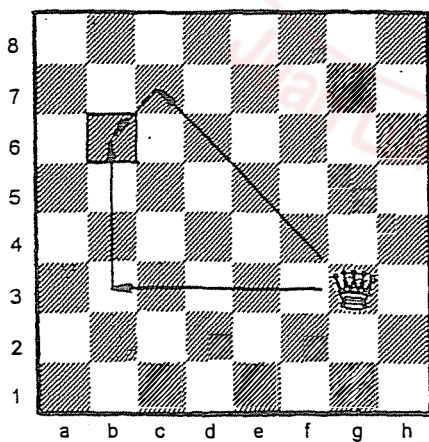


**EJERCICIO 28:** En el 1º tablero dibujá una Dama en c4 y en el 2º tablero dibujá una Dama en g6. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿A cuántas casillas pueden mover la Dc4: ..... y la Dg6: .....?



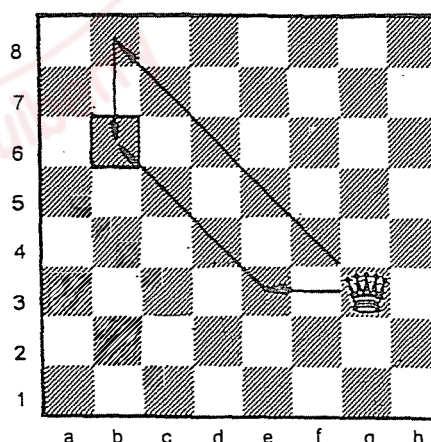
En el **tablero 19** vemos que la Dama, para ir de **g3** hasta **b6**, puede mover:

- dos veces como Torre: primero por la fila 3 hasta **b3** y luego por la columna **b** hasta **b6**;
- dos veces como Alfil: primero hacia **f8** hasta **c7** y luego hacia **b6**.



En el **tablero 20** vemos que la Dama también puede combinar los movimientos de Torre y Alfil:

- primero como Torre por la fila 3 hasta **e3** y luego como Alfil hacia **f8** hasta **b6**;
- primero como Alfil hacia **f8** hasta **b8** y luego como Torre por la columna **b** hasta **b6**.



**EJERCICIO 29:** a) En el tablero 19 marcá los otros 2 caminos que tiene la Dama para ir de g3 a b6 en 2 jugadas:

moviendo dos veces como Torre y dos veces como Alfil. Anotalos: ..... - ..... - .....

b) En el tablero 20 marcá los otros 2 caminos que tiene la Dama para ir de g3 a b6 en 2 jugadas moviendo una vez como Torre y otra vez como Alfil. Anotalos: ..... - ..... ¿Qué figuras forman?: .....

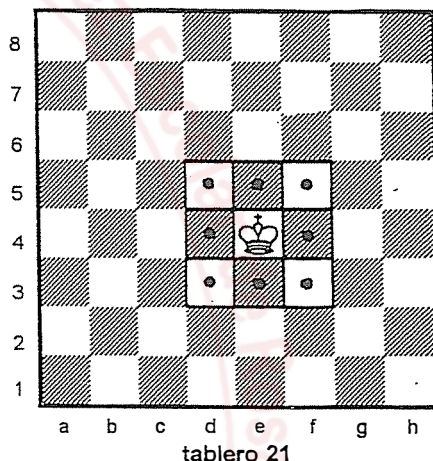
- La Dama tiene muchos más caminos que las otras piezas para ir a una casilla en dos jugadas.

## EL REY MUEVE DE A UNA CASILLA

- El Rey puede mover hacia adelante, hacia atrás, a los costados o en diagonal, pero sólo de a una casilla por jugada.
- El Rey puede mover a cualquiera de las casillas que lo rodean.

El Rey impreso en el tablero 21 puede mover a cualquiera de las ocho casillas a su alrededor: d3; d4; d5; e3; e5; f3; f4 y f5.

**EJERCICIO 30:** En el tablero 21 dibujá un Rey en a3 y otro Rey en h8. Pintá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada.



tablero 21

**EJERCICIO 31:** Desde una esquina del tablero, el Rey puede mover a ..... casillas; desde un borde del tablero, el Rey puede mover a ..... casillas; desde el resto de las casillas del tablero el Rey puede mover a ..... casillas.

**EJERCICIO 32:** En cada uno de los siguientes pares de Reyes, marcá el Rey que puede mover a más casillas:

Rg7, Rc8 • Rh1, Ra4 • Rb1, Re5 • Rf3, Rd6 • Re8, Rb5

**EJERCICIO 33:** ¿Cuántas jugadas necesita como mínimo un Rey para ir: a) desde g3 hasta c5?: .....;

b) desde f1 hasta b7?: .....; c) desde a2 hasta h6?: .....; d) desde g7 hasta b4?: .....

**EJERCICIO 34:** ¿Cuál Rey llega antes a h8?:

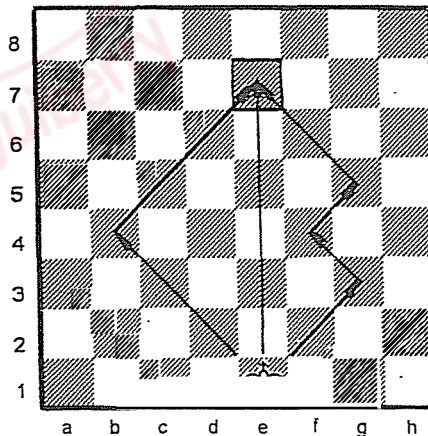
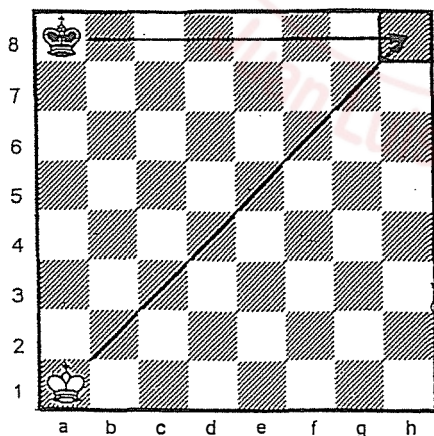
..... ¿Cuántas jugadas necesita el

Rey blanco?: ..... ¿Y el Rey negro?: .....

**EJERCICIO 35:** ¿Por qué camino el Rey va más

rápido hasta e7: en línea recta, pasando por b4

o moviendo en zig-zag?: .....

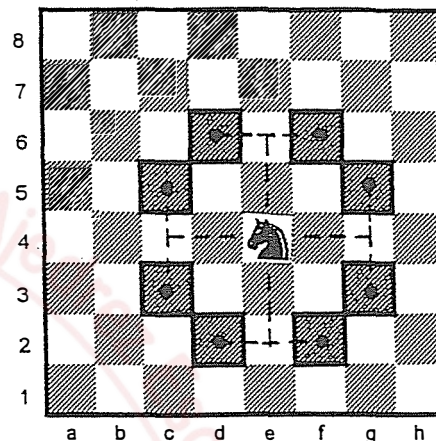


## EL CABALLO SALTA EN FORMA DE "L"

- Para ubicar las casillas a las que puede saltar el Caballo cuento dos casillas por la columna (hacia arriba ↑ o hacia abajo ↓) o por la fila (a derecha → o a izquierda ←) y una casilla hacia el costado, en forma perpendicular a la dirección anterior.
- Por eso nos imaginamos que el Caballo mueve saltando en forma de ele mayúscula: L

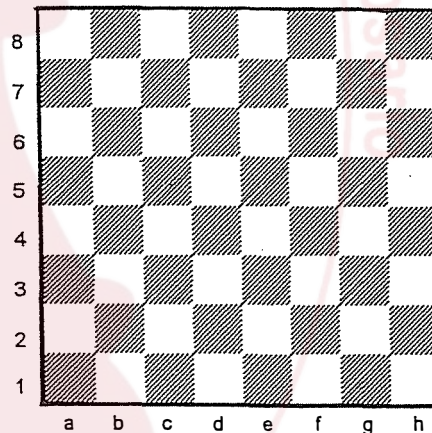
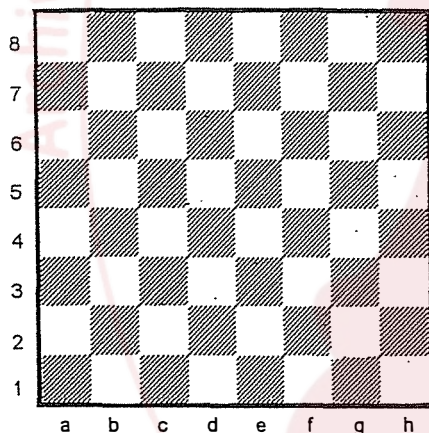
El Caballo del tablero 22 puede saltar en su próxima jugada, a cualquiera de las ocho casillas recuadradas: c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2 o d2.

- Cuando el Caballo está en una casilla BLANCA sólo puede mover a casillas NEGRAS.
- Cuando el Caballo está en una casilla NEGRA sólo puede mover a casillas BLANCAS.



tablero 22

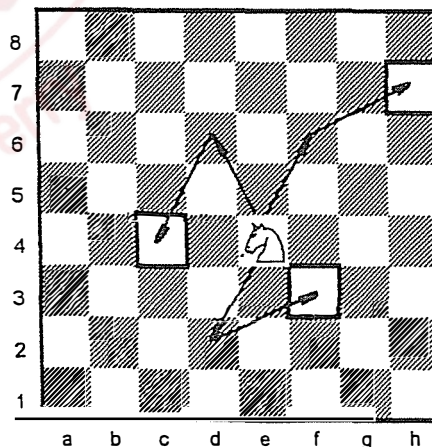
**EJERCICIO 36:** En el 1º tablero dibujá 2 Caballos en g6 y a1. En el 2º tablero dibujá 2 Caballos en b7 y h2. Pintá y anotá las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. Cg6: .....; .....; .....; .....  
Ca1: .....; .....; Cb7: .....; .....; Ch2: .....; .....



- Cuando el Caballo está en una casilla del centro ampliado puede mover a 8 casillas.
- Sus posibilidades de movimiento disminuyen al alejarse del centro y desde una esquina sólo puede mover a 2 casillas.

En el tablero 23 están marcados uno de los caminos que tiene el Caballo ubicado en e4 para ir en dos jugadas a cada una de las tres casillas recuadradas:

Ce4 → Cd6 → Cc4      Ce4 → Cf6 → Ch7      Ce4 → Cd2 → Cf3



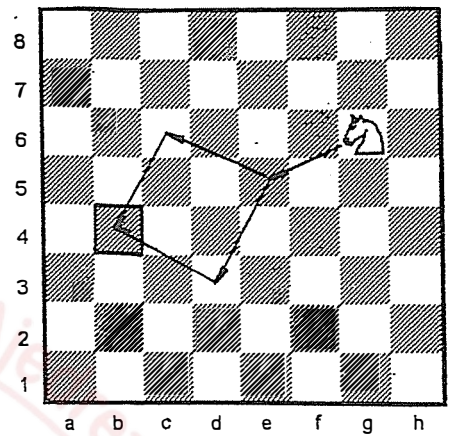
tablero 23

**EJERCICIO 37:** En el tablero 23 marcá los otros caminos que tiene el Caballo para llegar a las casillas recuadradas. ¿Qué figuras forman los saltos del Caballo?: .....

En el **tablero 24** están marcados dos de los seis caminos que tiene el Caballo para ir en tres jugadas desde **g6** hasta **b4**:

un camino marcado es: **Ce5 → Cc6 → Cb4**;

el otro camino marcado es: **Ce5 → Cd3 → Cb4**.



tablero 24

**EJERCICIO 38:** En el tablero 24 marcá los otros 4 recorridos que tiene el Caballo para ir desde **g6** hasta **b4** en 3 jugadas.

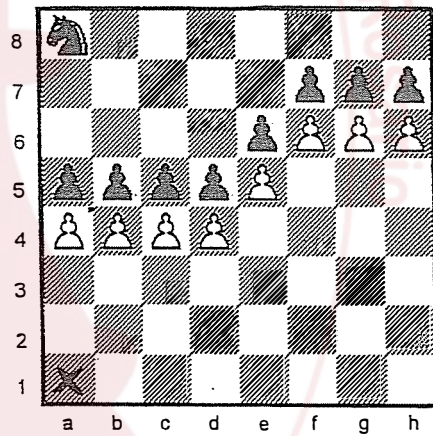
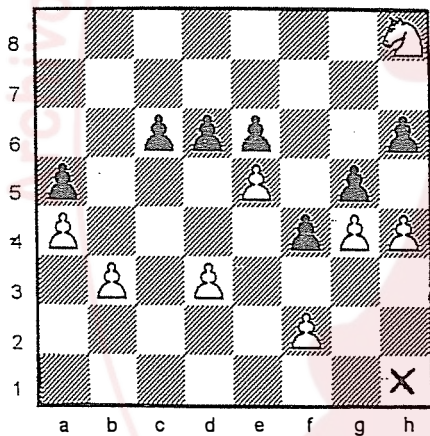
¿Qué dibujo forman los 6 caminos?: .....

- Para ir de una casilla a otra del MISMO color, el Caballo necesita un número PAR de jugadas.
- Para ir de una casilla a otra de DISTINTO color, el Caballo necesita un número IMPAR de jugadas.

**EJERCICIO 39:** ¿Cuántas jugadas necesita como mínimo un Caballo para ir: a) desde **g3** hasta **b7**?: .....;

b) desde **e4** hasta **a1**?: .....; c) desde **c6** hasta **h3**?: .....

**EJERCICIO 40:** Marcá los caminos más cortos del caballo para llegar a las casillas señaladas con la X sin pisar las casillas en las que hay peones. En el 1º tablero se puede ir en 5 jugadas, en el 2º tablero hacen falta 7 jugadas.

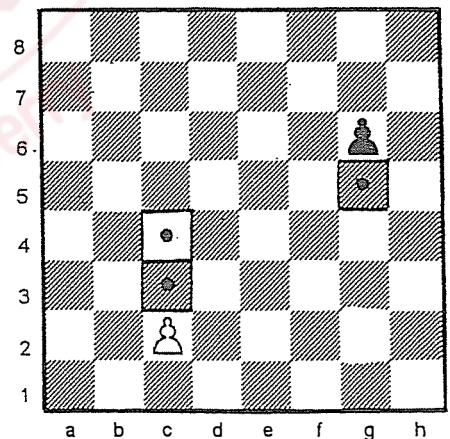


## EL PEÓN AVANZA POR SU COLUMNA

- Los peones sólo pueden mover hacia adelante por su columna.
- No pueden mover hacia los costados y son las únicas piezas que no pueden retroceder.
- La primera vez que mueve, cada uno de los 8 peones, puede elegir avanzar una o dos casillas.
- Pero luego de su primera jugada, sólo pueden seguir avanzando de a una casilla por vez.

El peón blanco del **tablero 25** puede elegir mover a **c3** o a **c4** por ser su primera jugada.

En cambio, el peón negro del **tablero 25** sólo puede mover a **g5** porque esa será su segunda jugada.



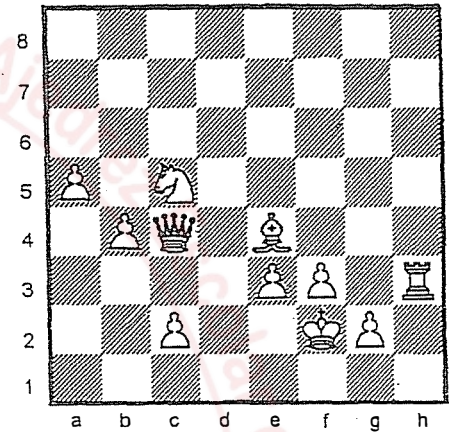
tablero 25

## 6.- CÓMO ME LIMITAN EL MOVIMIENTO MIS PROPIAS PIEZAS

- Cuando una pieza encuentra en su camino otra pieza de su propio equipo sólo puede mover hasta la casilla anterior, con la excepción del Caballo que puede saltarla.

Veamos el tablero 26:

- La Dama puede mover libremente por las dos diagonales blancas. Pero por la fila 4 sólo puede ir a d4 y por la columna c sólo puede retroceder a c3.
- El Alfil puede mover libremente por las dos diagonales hacia adelante. Pero sólo puede retroceder a d3.
- El Rey puede mover a cualquiera de las casillas que lo rodean menos a e3, f3 o g2, donde hay peones.
- La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna h. Pero por la fila 3, sólo puede ir a g3.
- El Caballo puede saltar libremente hacia adelante o sobre la Dama y los peones para retroceder a d3, b3 o a4. Pero no puede ir a e4 mientras esté el Alfil.
- Los peones pueden avanzar cada uno por su columna, menos el peón e mientras el Alfil esté en e4. El peón g puede avanzar una o dos casillas por ser su primer movimiento. Pero el peón c sólo puede mover a c3 mientras la Dama esté en c4.



tablero 26

**EJERCICIO 41:** En el tablero 25: a) ¿A cuántas casillas puede mover en su próxima jugada el Rey?: .....; el Caballo?: .....; la Dama?: .....; la Torre?: .....; el Alfil?: .....; b) Hay 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas ¿Cuáles son?: .....; c) Hay 9 casillas a las que pueden mover 2 piezas ¿Cuáles son?: .....

**EJERCICIO 42:** a) ¿Qué piezas se pueden mover desde la primera jugada del partido?: .....; b) ¿Qué peones debo mover para sacar los Alfiles?: .....

## 7.- LA CAPTURA DE LAS PIEZAS CONTRARIAS

Las piezas contrarias también limitan la capacidad de movimiento de mis piezas porque tampoco puedo saltar sobre ellas, salvo con los Caballos. Pero sí puedo capturarlas (comerlas), excepto al Rey contrario.

- Para comer, coloco mi pieza en la casilla que ocupaba la pieza contraria y saco del tablero la pieza contraria por el resto del partido.
- Todas las piezas comen de la misma manera que mueven, excepto los peones que son las únicas piezas que mueven de una forma y comen de otra forma.
- El Rey es la única pieza que no puede ser comida por ninguna pieza.
- No es obligatorio comer las piezas contrarias, es una elección voluntaria.

Para anotar la captura de una pieza se coloca el signo de multiplicación ( x ) entre la inicial de la pieza que come y el nombre de la casilla donde está la pieza comida (por ejemplo T x c5).

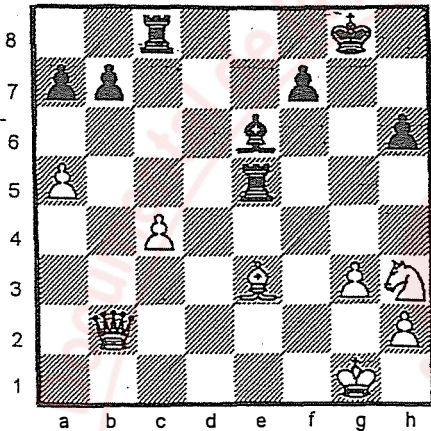
Si dos piezas del mismo tipo pueden comer a la misma pieza debo indicar la casilla de origen de la pieza que come (por ejemplo si hay dos Torres que pueden comer en c5 debo anotar: Tc1 x c5 o Th5 x c5).

### LA DAMA, LA TORRE Y EL ALFIL

- Pueden comer a las piezas contrarias que están en su camino de movimiento.

Veamos el tablero 27:

La Dama puede comer la Torre (Dxe5) o un peón (Dxb7). El Alfil blanco puede comer dos peones (Axa7 o Axh6). La Torre negra puede comer el Alfil (Txe3) o un peón (Txa5). El Alfil negro puede comer un peón (Axc4) o el Caballo (Axb3).



tablero 27

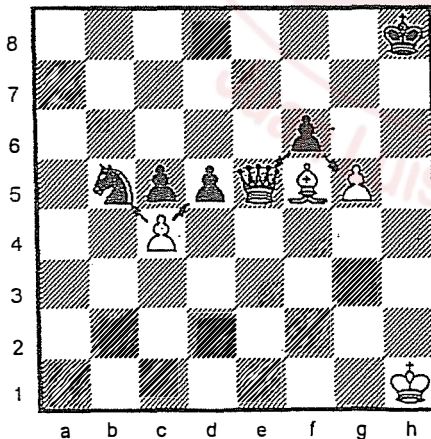
### LOS PEONES

- Sólo pueden comer las piezas que están en diagonal, una casilla hacia adelante.
- Si en la casilla siguiente de su columna hay una pieza el peón queda bloqueado.
- Por eso decimos que el peón mueve por la columna pero come en diagonal.
- Al peón que come lo anoto sólo con la letra de la columna.

Veamos el tablero 29:

El peón c puede comer el peón d (cxd5) o el Caballo (cxb5) pero NO el peón c5.

El peón f puede comer el peón g (fxg5) o la Dama (fxe5) pero NO el Alfil.



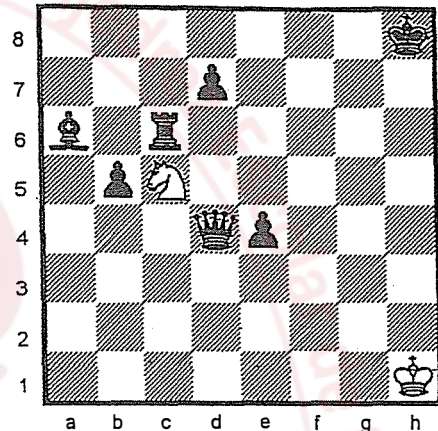
tablero 29

### EL CABALLO

- Puede comer a las piezas contrarias que están en las casillas a donde mueve.
- Pero no puede comer las piezas sobre las que salta.

Veamos el tablero 28:

El Caballo puede comer el Alfil (Cxa6) o dos peones (Cxd7 o Cxe4). Pero NO puede comer la Dama, la Torre ni el peón b5 al saltar sobre ellos.



tablero 28

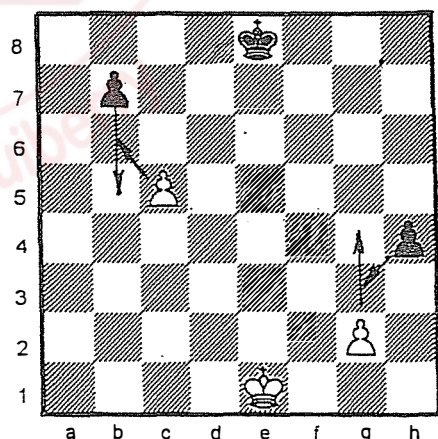
### COMER AL PASO

- ¿QUIÉN "come al paso"?: un peón blanco en la fila 5 o un peón negro en la fila 4.
- ¿A QUIÉN?: a los peones que pasan a su lado al mover 2 casillas en su 1ª jugada.
- ¿CÓMO?: como si el peón contrario hubiese avanzado una sola casilla.
- ¿CUÁNDO?: sólo en la jugada siguiente al avance de 2 casillas del peón contrario.

Veamos el tablero 30:

Si el peón b mueve a b5, el peón c lo puede comer como si hubiera movido a b6 (cxb5 a.p.)

Si el peón g mueve a g4, el peón h lo puede comer como si hubiera movido a g3 (hxg4 a.p.)



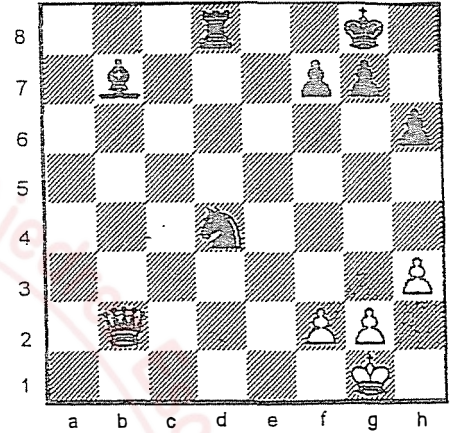
tablero 30

## 8.- PIEZAS "COLGADAS" Y PIEZAS "DEFENDIDAS"

Las piezas están "colgadas" o "defendidas" según su situación ante la amenaza de ser capturada por el rival:

- Decimos que una pieza está "COLGADA" cuando la dejamos en una casilla dominada solamente por piezas del rival.
- El rival puede comerse una pieza "COLGADA" sin perder nada a cambio.

- Decimos que una pieza está "DEFENDIDA" cuando está en una casilla dominada por nuestras piezas, aunque también esté atacada por piezas del rival.
- El rival puede comer una pieza "DEFENDIDA", pero a riesgo de perder la pieza con la que comió.



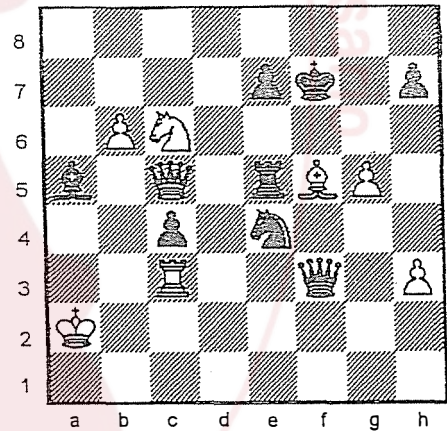
tablero 31

En el **tablero 31**, las negras tienen su Alfil "colgado" y la Dama blanca puede capturarlo sin riesgo. En cambio, si la Dama come el Caballo, la Torre que lo defiende podrá capturar a la Dama en la jugada siguiente.

**EJERCICIO 43:** Anotá todas las piezas que se puede comer cada una de las piezas indicadas a continuación:

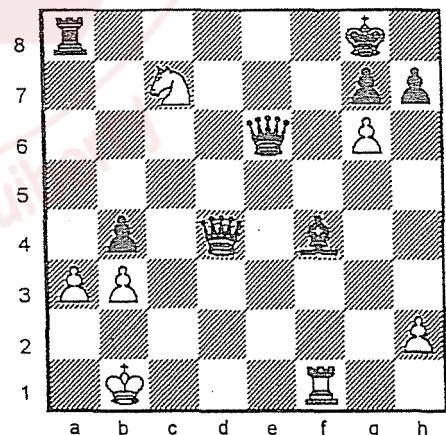
En el 1º tablero:

- a) la Dama blanca: .....
- b) la Dama negra: .....
- c) la Torre blanca: .....
- d) la Torre negra: .....
- e) el Alfil blanco: .....
- f) el Alfil negro: .....
- g) el Caballo blanco: .....
- h) el Caballo negro: .....



En el 2º tablero:

- a) la Dama blanca: .....
- b) la Dama negra: .....
- c) la Torre blanca: .....
- d) la Torre negra: .....
- e) el Caballo blanco: .....
- f) el Alfil negro: .....
- g) el peón a: .....
- h) el peón h: .....



**EJERCICIO 44:** En cada tablero, marcá con un círculo de color las piezas que están "colgadas".

## JUEGOS INTEGRADORES

### 1.- SOPAS DE LETRAS:

Moviendo como un alfil por las casillas negras podés encontrar los nombres escondidos de partes del tablero. Marcalas en el tablero y escribilas a continuación:

-----

-----

Moviendo como un alfil por las casillas blancas podés encontrar los nombres escondidos de piezas del ajedrez. Marcalas en el tablero y escribilas a continuación:

-----

-----

Algunas letras pueden formar parte de más de una palabra.

### 2.- LA FRASE ESCONDIDA:

Siguiendo los saltos del Caballo podemos descubrir una indicación muy importante para colocar correctamente las piezas en la posición inicial. Escribila a continuación:

-----

-----

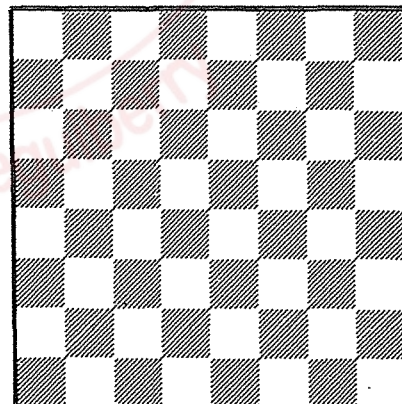
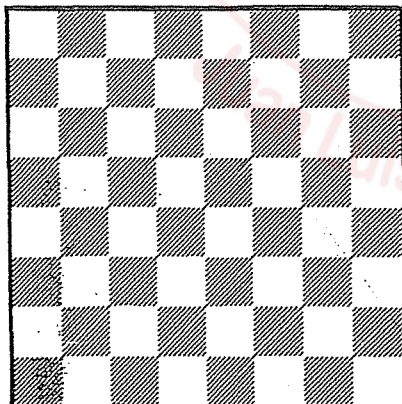
-----

|   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H | V | U | L | L | L | X | D |
| M | A | L | A | A | L | I | T |
| M | I | B | J | L | A | O | F |
| S | A | C | Q | G | F | W | Z |
| C | A | D | O | N | A | I | Y |
| P | R | N | O | L | R | A | L |
| O | A | E | I | R | U | O | N |
| M | P | L | Y | G | E | H | T |

|   |   |   |                                                                                      |   |   |   |   |
|---|---|---|--------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|
|   | N | U |                                                                                      | C |   | O |   |
| S |   |   | L                                                                                    | C |   | A |   |
| E |   |   | D                                                                                    |   | A |   | L |
|   | E | A |                                                                                      |   | O |   | S |
|   | A |   |  | A |   |   | R |
|   | D |   | V                                                                                    |   |   | I |   |
| M |   | L |                                                                                      |   | L |   |   |
| A |   | A |                                                                                      |   |   |   | L |

### 3.- EL PROBLEMA DE LAS OCHO DAMAS:

Buscá **dos formas distintas** de ubicar **8 Damas** en un tablero vacío sin que ninguna ataque a la otra. Se consideran soluciones distintas a las que **no** se pueden lograr girando una misma posición. Dibujá las soluciones en los tableros siguientes.



## BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

El ajedrez es un juego muy antiguo y según coinciden la mayoría de los historiadores se originó en la India hace aproximadamente 2.500 años. Se llamaba Chaturanga y entre las piezas representadas estaban los elefantes, que los hindúes utilizaban en sus ejércitos.

Desde la India llegó a Persia y allí lo conocieron los árabes, que adaptaron sus reglas y durante sus invasiones a España y Sicilia (siglo VIII en adelante) lo llevaron a Europa.

Precisamente en España, alrededor del año 1250, durante el reinado de Alfonso X "el Sabio", se escribió el primer libro europeo de ajedrez. Del mismo origen fue el gran jugador **Ruy López** quien a mediados del siglo XVI (1550) creó la famosa Apertura Española.

A partir de entonces y con el impulso de la imprenta, se editaron varios libros de ajedrez donde se exponen las bases de las reglas modernas del juego, incluyendo el Enroque. Su difusión continuó por Europa y América en el siglo XVIII con un aporte fundamental del francés **Philidor**.

En el siglo XIX comenzaron a organizarse regularmente torneos entre los mejores jugadores, destacándose el alemán **Anderssen** y el norteamericano **Morphy** pero recién en 1886 se realizó el primer campeonato mundial oficial que fue ganado por el checoslovaco **Steinitz**.

### CAMPEONES MUNDIALES DE AJEDREZ

1886 - 1894: Wilhem **STEINITZ** (Checoslovaco)

1894 - 1921: Emanuel **LASKER** (Austriaco)

1921 - 1927: José-Raúl **CAPABLANCA** (Cubano)

1927 - 1935: Alejandro **ALEKHINE** (Ruso)

1935 - 1937: Max **EUWE** (Holandés)

1937 - 1948: Alejandro **ALEKHINE** (Ruso) \*

1948 - 1957: Mijail **BOTVNNIK** (URSS)

1957 - 1958: Vasily **SMYSLOV** (URSS)

1958 - 1960: Mijail **BOTVNNIK** (URSS)

1960 - 1961: Mijail **TAL** (URSS)

1961 - 1963: Mijail **BOTVNNIK** (URSS)

1963 - 1969: Tigran **PETROSIAN** (URSS)

1969 - 1972: Boris **SPASSKY** (URSS)

1972 - 1975: Bobby **FISCHER** (EEUU)

1975 - 1985: Anatoly **KARPOV** (URSS) \*\*

1985 - 1993: Gary **KASPAROV** (Ruso) \*\*

\* Al morir Alekhine la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) comenzó a organizar los Campeonatos Mundiales.

\*\* Desde 1993 Kasparov es Campeón Mundial de la Asociación de Maestros y Karpov volvió a ser Campeón Mundial de la FIDE

### LA LEYENDA DEL AJEDREZ

*Por su antigüedad, el misterioso origen del juego de ajedrez está ligado a la leyenda:*

*"Cuentan que había en la India un Rey muy rico y poderoso, cuya pasión por la guerra creaba grandes sufrimientos a su pueblo. Entonces, un joven sabio llamado Sissa, inventó el ajedrez para que el Rey se entretuviera jugando a la guerra pero sin poner en peligro la vida de sus súbditos.*

*El Rey quedó encantado con este juego y como Sissa era muy pobre, le ofreció como recompensa que eligiera lo que quisiera entre las riquezas de su reino. Grande fue su sorpresa cuando Sissa le pidió un grano de trigo en la primera casilla del tablero, dos granos en la segunda, cuatro en la tercera, ocho en la cuarta y así sucesivamente, el doble en cada casilla hasta completar todo el tablero.*

*El Rey ordenó a sus cortesanos que cumplieran el pedido y riendo para sus adentros, pensó que al solicitarle un premio tan modesto, Sissa era tan inteligente como él había creído.*

*Pero cuando sus ministros trataron de cumplir el pedido, se dieron cuenta de que era imposible. Luego de sacar cuentas durante varios días le comunicaron al Rey que no alcanzaba todo el trigo del mundo para entregar lo que pedía Sissa, porque eran más de 18 trillones de granos, exactamente:*

*18 . 446 . 744 . 073 . 709 . 551 . 615 granos .*

*Al ver la magnitud del pedido, el Rey no podía salir de su asombro pero luego comprendió que el joven le había dado una lección de humildad. Cuentan que entonces el Rey nombró a Sissa Primer Ministro y que éste lo ayudó con sabios consejos a gobernar hasta su vejez ."*