

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 - 1º PARTE

1.- El tablero de ajedrez	pág. 3
Columnas	pág. 3
Filas	pág. 3
Diagonales	pág. 4
El centro y el centro ampliado	pág. 4
2.- Las piezas y su posición inicial	pág. 6
3.- El sistema algebraico de notación	pág. 7
Columnas y filas	pág. 7
El nombre de las casillas	pág. 7
La posición de las piezas	pág. 8
Los lados del Rey y de la Dama	pág. 8
4.- El movimiento de las piezas	pág. 10
La Torre mueve por filas y columnas	pág. 10
El Alfil mueve por diagonales	pág. 10
La Dama mueve como Torre o Alfil	pág. 11
El Caballo salta en forma de L	pág. 11
El peón avanza por su columna	pág. 16
El Rey mueve de a una casilla	pág. 17
5.- Como me limitan el movimiento mis propias piezas	pág. 18
6.- Como se capturan las piezas contrarias	pág. 19
Como se anotan las capturas	pág. 19
La Dama, la Torre y el Alfil	pág. 19
El Caballo	pág. 19
Los peones	pág. 20
Los peones pueden "comer al paso"	pág. 20
7.- Piezas "colgadas" y piezas defendidas	pág. 21
<i>La leyenda del ajedrez</i>	pág. 22
<i>Breve historia del ajedrez - Los campeones mundiales</i>	pág. 23

DATOS DEL ALUMNO

Nombre y apellido:

Escuela: Año: Turno:

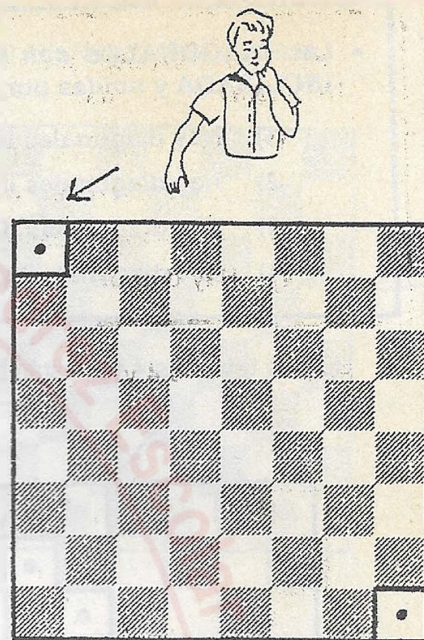
1.- EL TABLERO DE AJEDREZ

- El **TABLERO** es el lugar sobre el que se mueven las piezas del ajedrez.
- Es un **CUADRADO**, generalmente fabricado de cartón o de madera, que está dividido en cuadraditos de igual tamaño que se llaman **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 del tablero 1: con las **CASILLAS BLANCAS** de las esquinas **A LA DERECHA** de los jugadores.

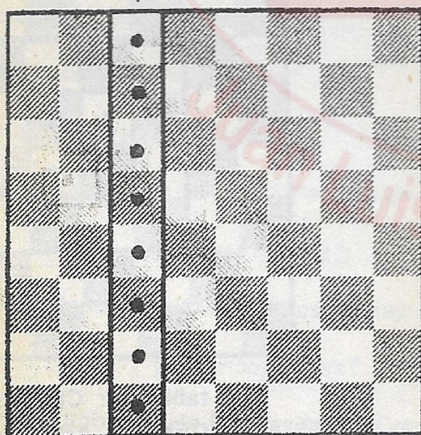
Con las casillas del tablero se pueden imaginar distintos caminos. Pero hay tres caminos que son muy importantes porque por ellos se van a mover las piezas: las **COLUMNAS**, las **FILAS** y las **DIAGONALES**.



tablero 1

COLUMNAS

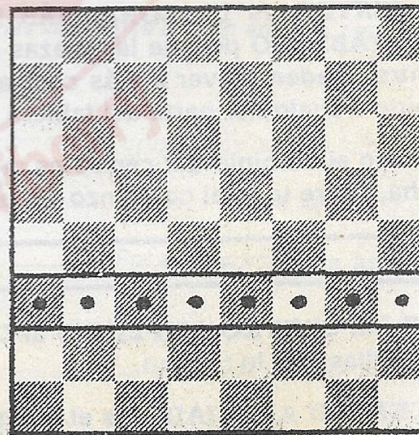
- Las **COLUMNAS** son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que van desde un jugador al otro jugador.
- En los tableros impresos las **COLUMNAS** son **VERTICALES**.



tablero 2: está remarcada UNA COLUMNA

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** son **HORIZONTALES**.



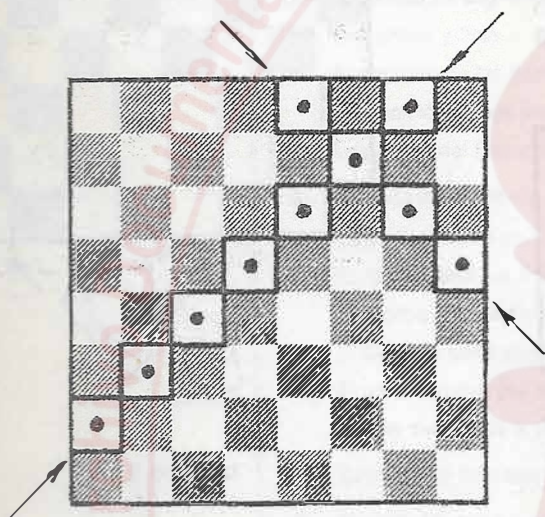
tablero 3: está remarcada UNA FILA

DIAGONALES

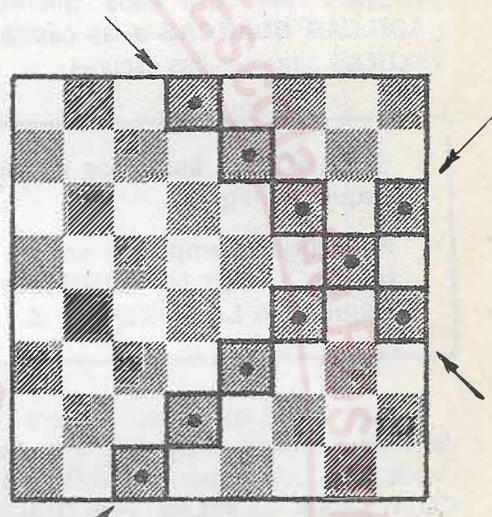
- Las **DIAGONALES** son los conjuntos de casillas **DEL MISMO COLOR**, alineadas en forma **INCLINADA** y unidas por sus **VÉRTICES**:

- 1) Hay diagonales blancas y diagonales negras.
- 2) Hay diagonales inclinadas hacia un lado ↖ y hacia el otro lado ↗.
- 3) Hay diagonales de distinta cantidad de casillas, más o menos largas.
- 4) Hay diagonales que son paralelas y otras que son perpendiculares entre sí.

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



tablero 4: DIAGONALES BLANCAS

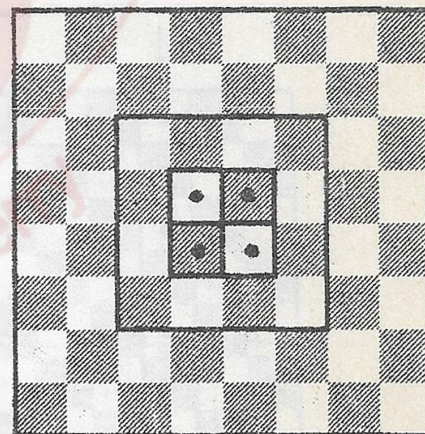


tablero 5: DIAGONALES NEGRAS

- 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**.

EL CENTRO Y EL CENTRO AMPLIADO

- El **CENTRO** está formado por las **CUATRO CASILLAS** que están remarcadas en el tablero 6.
- El **CENTRO** es **LA ZONA MÁS IMPORTANTE DEL TABLERO** porque 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.

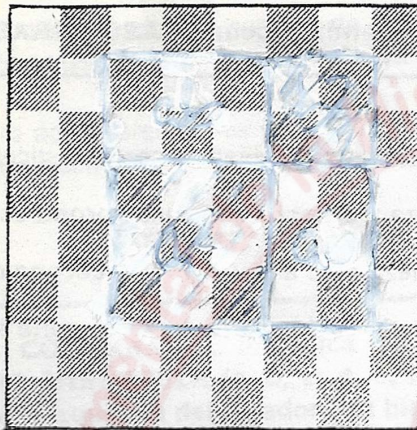


tablero 6: CENTRO y CENTRO AMPLIADO

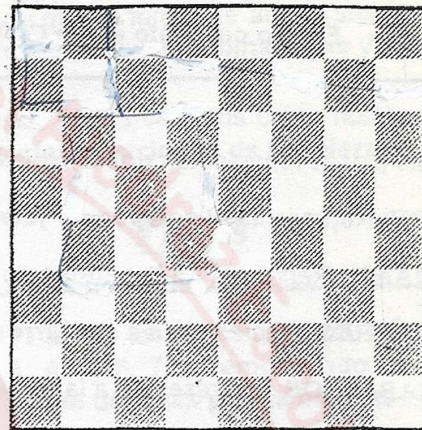
- Se llama **CENTRO AMPLIADO** al Centro más las 12 casillas que lo rodean.
- El **CENTRO AMPLIADO** es el conjunto de las 16 casillas que están dentro del segundo recuadro del tablero 6.

1ª Tarea: lee con atención , piensa y resuelve

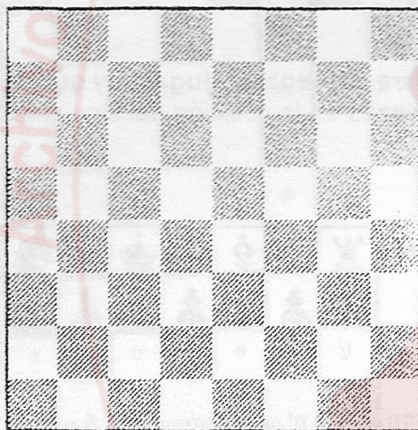
En este tablero pinta dos columnas



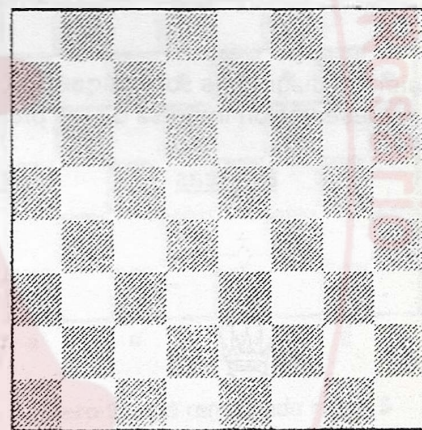
En este tablero pinta dos filas



En este tablero pinta la diagonal mayor blanca y otra diagonal blanca que la cruce.



En este tablero pinta la diagonal mayor negra y otra diagonal negra que le sea paralela.



Responde las siguientes preguntas:

- 1) ¿Cuántas columnas tiene el tablero?:
- 2) ¿Cuántas casillas tiene cada columna?:
- 3) ¿Cuántas filas tiene el tablero?:
- 4) ¿Cuántas casillas tiene cada fila?:
- 5) ¿Cuántas casillas tiene el tablero?:
- 6) ¿Cuántas diagonales de dos casillas hay en el tablero?: ¿ y de tres casillas?:
- 7) ¿Cuántas diagonales de cuatro casillas hay en el tablero?: ¿ y de cinco casillas?:
- 8) ¿Cuántas diagonales de seis casillas hay en el tablero?: ¿ y de siete casillas?:

Completa las siguientes oraciones:

- 1) Como las columnas no se cruzan entre sí, decimos que son
- 2) Como las filas no se cruzan entre sí, decimos que son
- 3) Las columnas se cruzan con las filas formando un ángulo de grados que se llama ángulo Por eso decimos que las columnas son a las filas.
- 4) Las diagonales que se cruzan también forman un ángulo y son entre sí.

2.- LAS PIEZAS Y SU POSICIÓN INICIAL

Cada jugador tiene un conjunto de 16 piezas que sólo se diferencian de las de su 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 y cada una tiene las siguientes características:

Un REY: Representa al soberano y jefe del ejército. Es la pieza más alta y tiene una corona con una cruz.

Una DAMA: Representa a la esposa del Rey. Es la segunda pieza más alta y tiene una corona con puntas.

Dos TORRES: Representan a los carros de asalto al castillo rival. Tienen almenas en su parte superior.

Dos CABALLOS: Representan a la caballería del ejército.

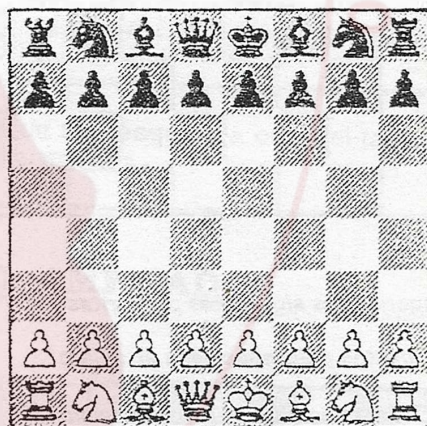
Dos ALFILES: Según una interpretación representan a los guardias reales o a los consejeros reales y según otra interpretación representan a los obispos de la iglesia y se los dibuja con una mitra, que es el sombrero de los obispos.

Ocho PEONES: Representan a la infantería, es decir a los soldados que van adelante y a pie. Son las piezas más pequeñas del juego.

Los siguientes diagramas son los que se utilizan para la representación impresa de las piezas

Para comenzar a jugar hay que colocar las piezas en la posición del siguiente tablero

	<u>Blancas</u>	<u>Negras</u>
REY		
DAMA		
TORRE		
CABALLO		
ALFIL		
PEÓN		



tablero 7: POSICIÓN INICIAL

Hasta que aprendas de memoria la posición inicial, seguí las siguientes instrucciones:

- 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** y quedan dos casillas libres en el centro de 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

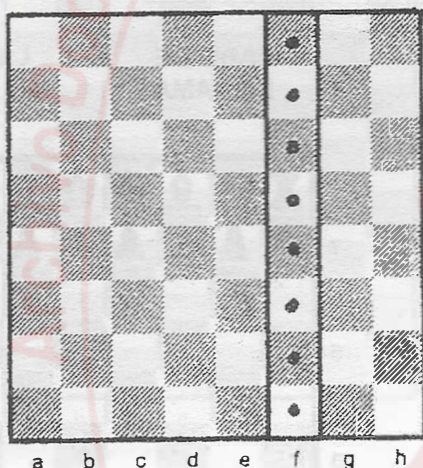
En los torneos oficiales es obligatorio anotar las movidas para aclarar cualquier controversia que surja entre los jugadores. Esto permite publicar y estudiar las partidas de los grandes maestros. Si anotamos nuestras partidas también podemos reconstruirlas, analizar los errores que cometimos y mejorar 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**.

Primero aprenderemos los nombres de las **filas** y las **columnas**. Luego veremos como nombrar a las **casillas** para distinguirlas entre sí y finalmente aprenderemos a anotar las **posiciones de las piezas**.

COLUMNAS

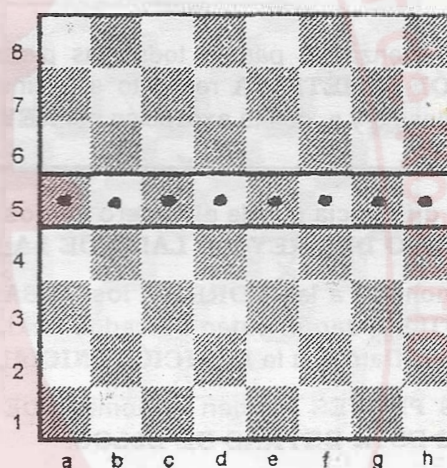
- Cada **COLUMNA** se identifica con una **LETRA MINÚSCULA** (a, b, c, d, e, f, g, h) desde la izquierda del jugador con blancas.



tablero 8: está remarcada la columna f

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.



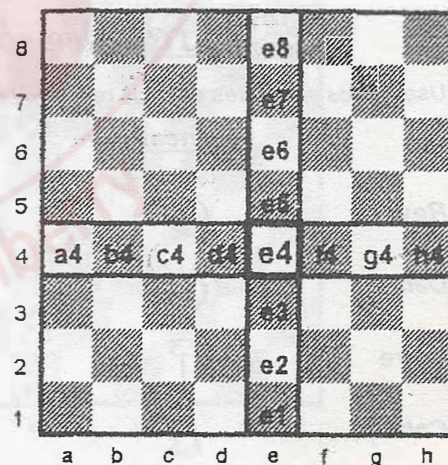
tablero 9: está remarcada la fila 5

EL NOMBRE DE LAS 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 10** está remarcada la **casilla e4**. Se llama **e4** porque es la única que pertenece al mismo tiempo a la **columna e** y a la **fila 4**.

- En una **COLUMNA** todas las casillas tienen la **MISMA LETRA**, pero diferentes números.
- En una **FILA** todas las casillas tienen el **MISMO NÚMERO**, pero diferentes letras.



tablero 10: casilla e4

LA POSICIÓN DE LAS PIEZAS

- Para indicar la posición de cada **PIEZA** se escribe **LA INICIAL DEL NOMBRE CON MAYÚSCULAS**

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

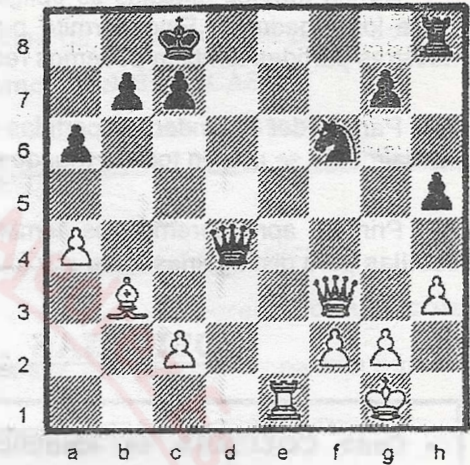
y a continuación **EL NOMBRE DE LA CASILLA** en la que está ubicada la pieza.

- Para indicar la posición de los **PEONES** se usa **SOLAMENTE EL NOMBRE DE LA CASILLA** en la que están ubicados, **SIN** una P adelante.

La posición de las piezas del **tablero 11** se anota así:

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

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



tablero 11

LOS LADOS DEL REY Y DE LA DAMA

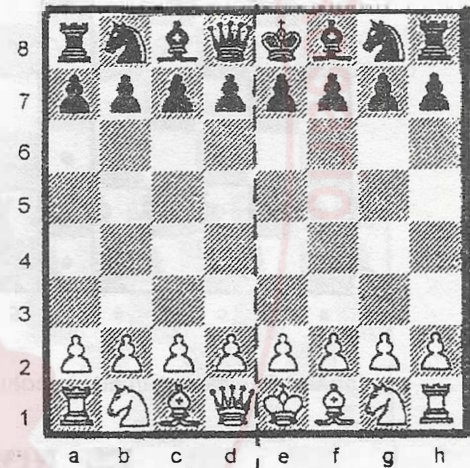
Al comenzar el partido todas las piezas tienen una **POSICIÓN SIMÉTRICA** respecto a la línea que separa las columnas d y e, con la excepción del **REY** y la **DAMA**.

- Esa diferencia divide el tablero en dos mitades: el **LADO DEL REY** y el **LADO DE LA DAMA**.
- Se nombra a las **TORRES**, los **CABALLOS** y los **ALFILES**, según estén ubicados del lado del Rey o de la Dama en la **POSICIÓN INICIAL**.
- LOS PEONES** reciben el nombre **DE LA PIEZA QUE ESTÁ DETRÁS DE ELLOS**.

Por ejemplo, decimos que la Torre de la columna h es la Torre del Rey, el Caballo b es el Caballo de la Dama, el Alfil f es el Alfil del Rey, el peón c es el peón del Alfil de la Dama y el peón e es el peón del Rey.

LADO DE
LA DAMA

LADO
DEL REY



tablero 12

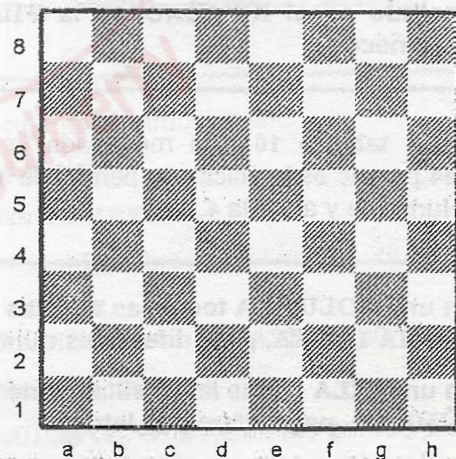
2ª Tarea: lee con atención ☺, piensa ☺ y resuelve ☺

Usando los siguientes **dibujos** representará la **posición inicial** de las piezas en el tablero

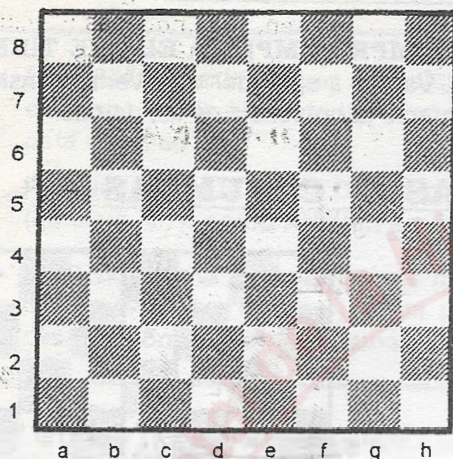
Blancas

Negras

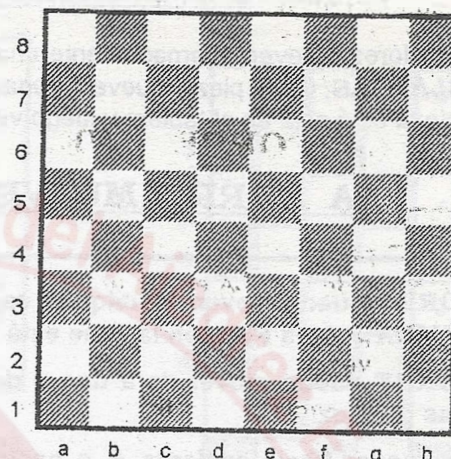
Rey		
Dama		
Torre		
Caballo		
Alfil		
Peón		



En este tablero **pinta las columnas b y g.**



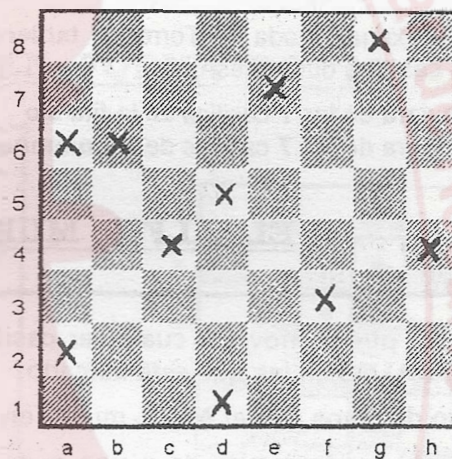
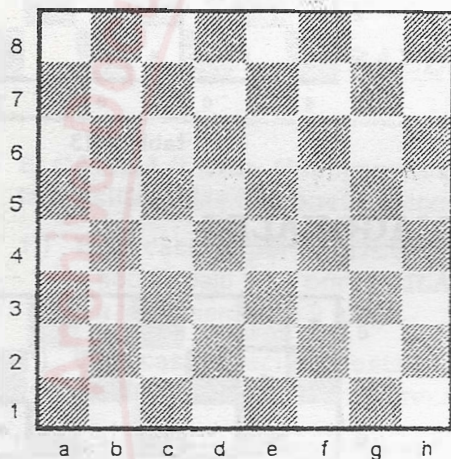
En este tablero **pinta las filas 3 y 8.**



En este tablero **pinta las siguientes casillas:**

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

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



En este tablero, **dibuja las siguientes piezas usando**

los dibujos que aprendiste al comenzar esta tarea:

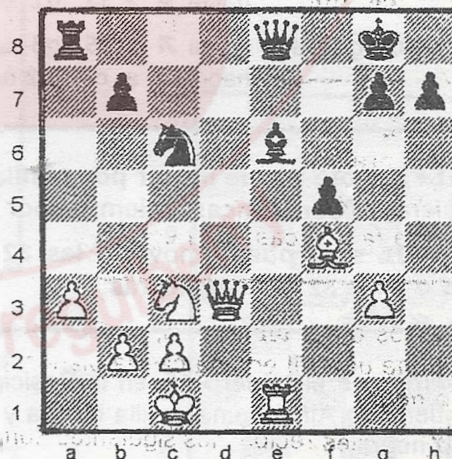
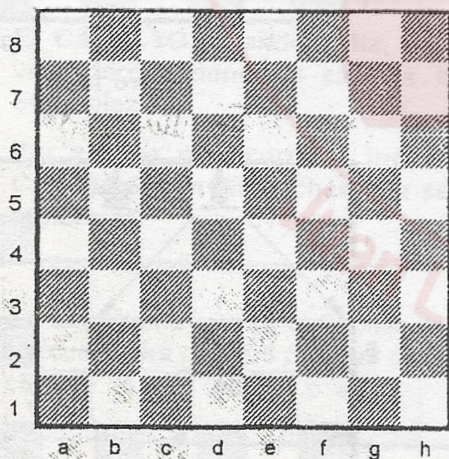
Blancas: Rg1, Db3, Tf1, Ag2, Cc3, a2, f2, g2, h3.

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

Escribe la posición de las piezas de este tablero:

Blancas:

Negras:



¿Cómo se llaman las **casillas** que forman el **centro** del tablero?:,,, ¿En

que columna están los **peones** del **Alfil Rey**?:

¿Cómo se llaman las **columnas** que forman el **lado** del **Rey**?:,,, ¿y las que forman

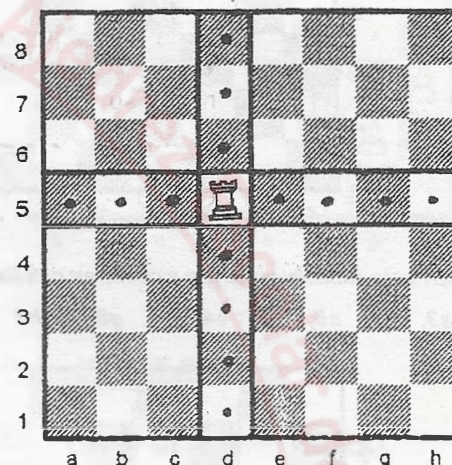
el **lado** de la **Dama**?:,,,

4.- 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.
- La **TORRE** puede mover de a una o de a varias casillas por vez.
- Puede mover hacia adelante ↑ o hacia atrás ↓, hacia la derecha → o hacia la izquierda ←.
- Por eso decimos que la **TORRE** mueve en cruz +.



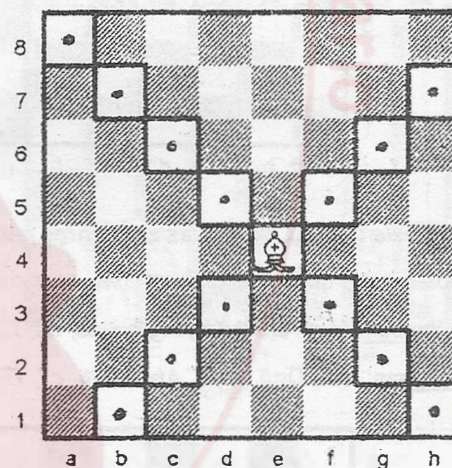
tablero 13

En su próxima jugada, la Torre del tablero 13 puede mover a 14 casillas diferentes:

- a cualquiera de las 7 casillas de la fila 5 o
- a cualquiera de las 7 casillas de la columna d.

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.
- El **ALFIL** puede mover de a una o de a varias casillas por vez, hacia adelante o hacia atrás.



tablero 14

En su próxima jugada, el Alfil del tablero 14 puede mover a 13 casillas diferentes:

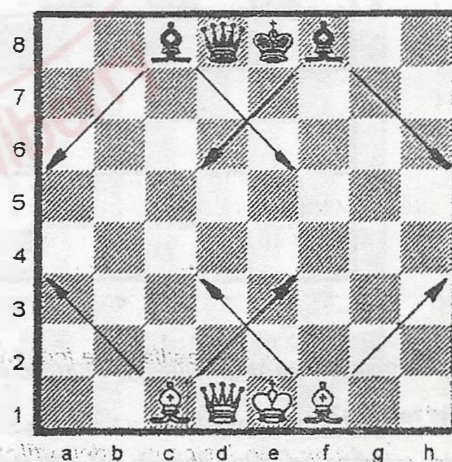
- por la diagonal mayor hacia ↗ a d5, c6, b7 ó a8 y hacia ↘ a f3, g2 ó h1;
- por la otra diagonal hacia ↖ a f5, g6 ó h7 y hacia ↗ a d3, c2 ó b1.

- Cada **ALFIL** sólo puede mover por casillas de un color: siempre por blancas o siempre por negras.
- Cada **ALFIL** sólo puede mover a las 32 casillas blancas o a las 32 casillas negras.

Como vemos en el tablero 15, en la Posición Inicial cada equipo tiene un Alfil en una casilla blanca y otro Alfil en una casilla negra.

Por eso los Alfines reciben 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



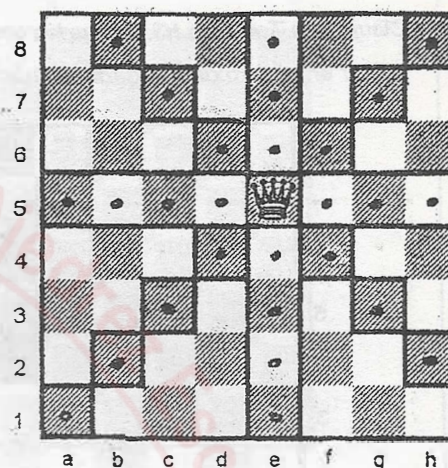
tablero 15

LA DAMA MUEVE COMO TORRE O ALFIL

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

La Dama del tablero 16 puede mover en su próxima jugada a 27 casillas:

- a cualquier casilla de la columna e,
- a cualquier casilla de la fila 5 o
- a cualquier casilla de las diagonales que pasan por e5.

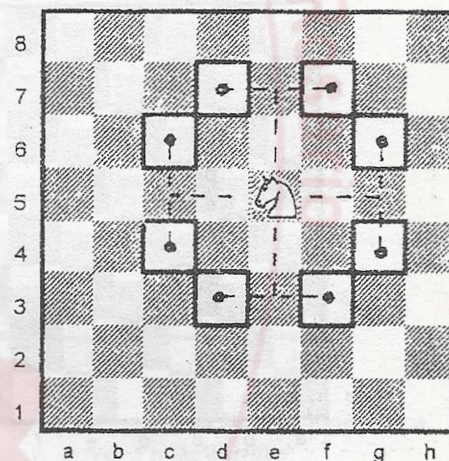


tablero 16

EL CABALLO SALTA EN FORMA DE "L"

- El **CABALLO** salta. Una manera fácil de encontrar las casillas a las que puede saltar es contando:
 - 1º) **DOS** casillas por la **COLUMNA** (hacia arriba ↑ o hacia abajo ↓) o por la **FILA** (a la derecha → o a la izquierda ←) y luego
 - 2º) **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

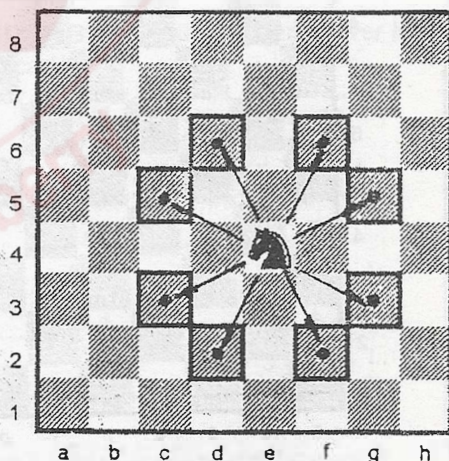
En su próxima jugada, el Caballo del tablero 17 puede saltar a cualquiera de las 8 casillas que están recuadradas: c4, c6, d7, f7, g6, g4, f3 o d3.



tablero 17

- El **CABALLO**, cuando salta, **NO RECORRE** un verdadero camino de casillas como hacen las otras piezas.
- Por eso es más correcto indicar el **SALTO** del **CABALLO** con las flechas que se muestran en el tablero 18.

En su próxima jugada, el Caballo del tablero 18 puede saltar a cualquiera de las 8 casillas que están recuadradas: c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2 o d2.

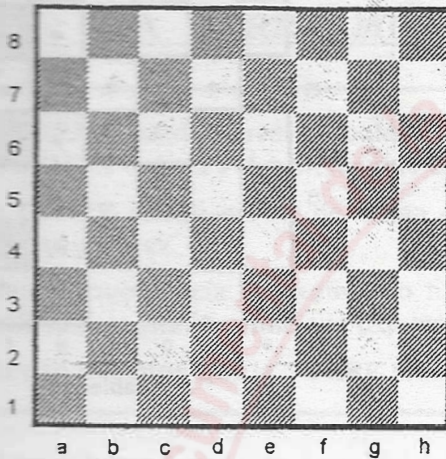


tablero 18

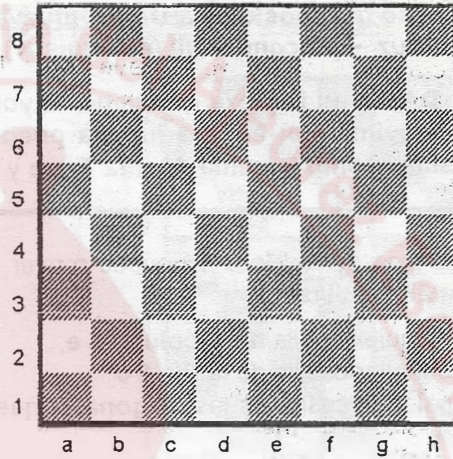
- Cuando el **CABALLO** está en una casilla **BLANCA** sólo puede mover a casillas **NEGRAS**.
- Cuando el **CABALLO** está en una casilla **NEGRA** sólo puede mover a casillas **BLANCAS**.

3ª Tarea: Las posibilidades de movimiento de las piezas

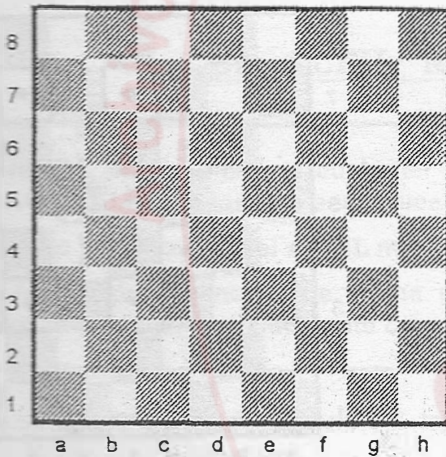
Dibuja una Torre en h3. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



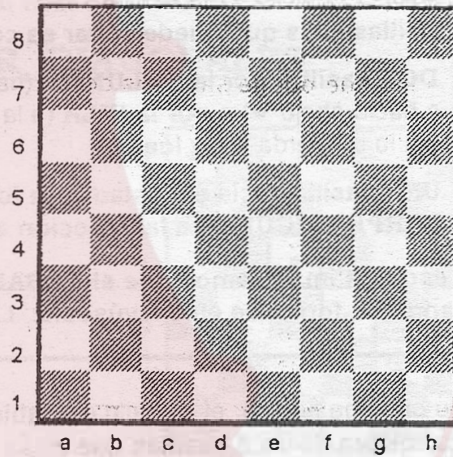
Dibuja una Torre en a8. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



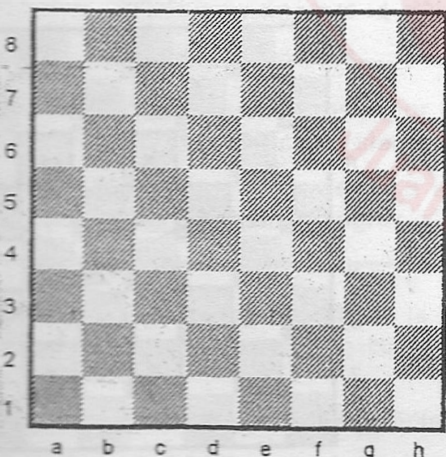
Dibuja un Alfil en b3. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



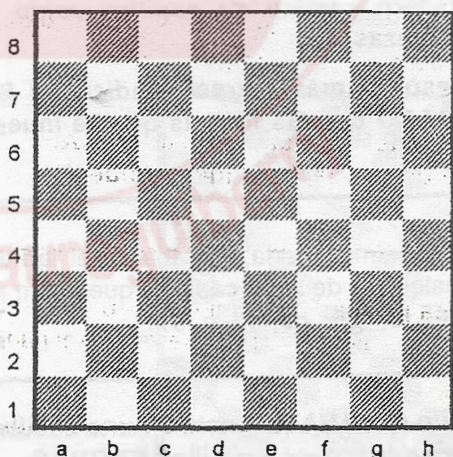
Dibuja un Alfil en f8. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



Dibuja una Dama en b6. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



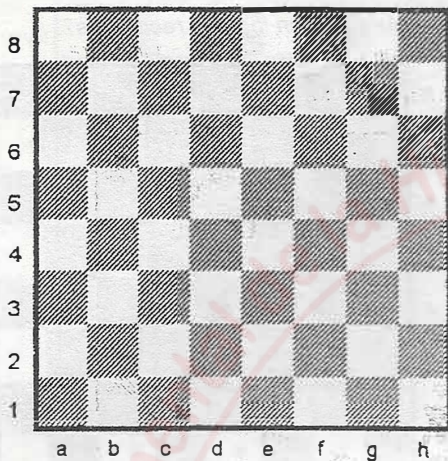
Dibuja una Dama en h5. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



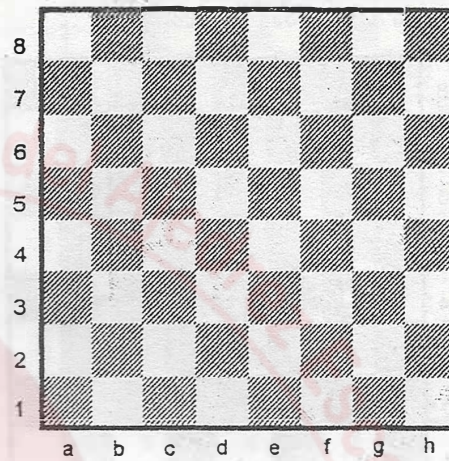
En la siguiente lista marca los Alfíes que mueven por casillas blancas: Ae3 • Ab6 • Ah7 • Aa2 • Ag1

¿Cuántas jugadas necesita un Alfil para ir desde h8 hasta e2?

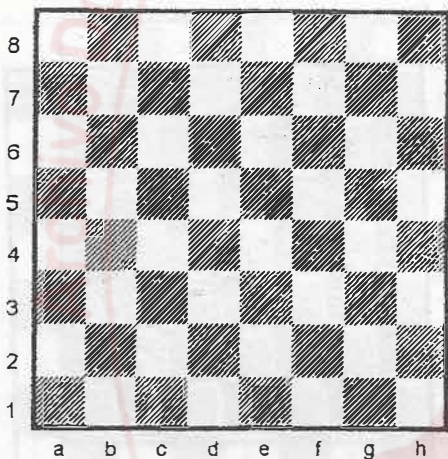
Dibuja un **Caballo** en **g6**. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



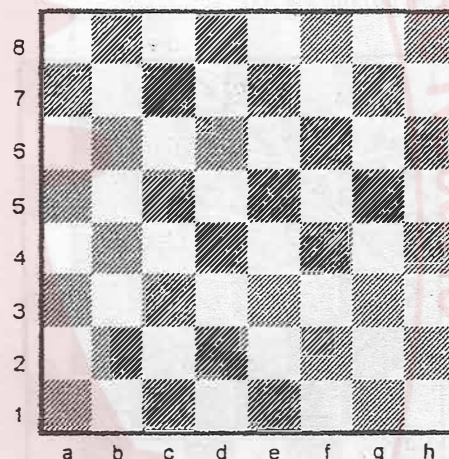
Dibuja un **Caballo** en **b7**. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



Dibuja un **Caballo** en **a1**. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



Dibuja un **Caballo** en **h2**. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



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

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

En cada uno de los siguientes pares de Caballos marca el Caballo que puede mover a más casillas:

Ca7, Cf1 • Cg7, Cc2 • Ce4, Ch5 • Cf3, Ch3

La siguiente **TABLA** permite **COMPARAR LA CANTIDAD DE CASILLAS** a las que pueden mover las piezas **SEGÚN LA ZONA DEL TABLERO** (vacío) en la que están ubicadas.

	en el Centro	en el Centro Ampliado	a una Casilla del Borde	en el Borde	en una Esquina
Torre	14	14	14	14	14
Alfil	13	11	9	7	7
Dama	27	25	23	21	21
Caballo	8	8	4 o 6	3 o 4	2

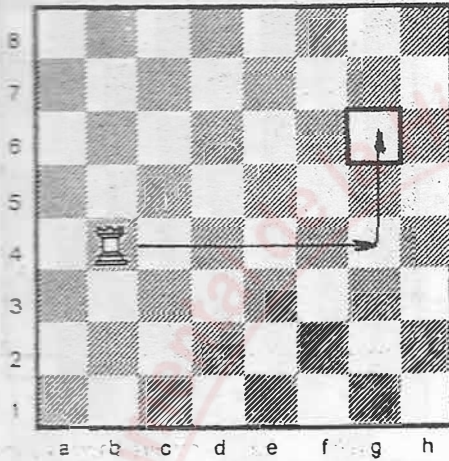
CONCLUSIONES

- 1) La Dama es la pieza con mayor capacidad de movimiento.
- 2) Las posibilidades de movimiento de la Torre son las mismas en cualquier parte del tablero.
- 3) Las posibilidades de movimiento del Alfil, la Dama y el Caballo son **MÁXIMAS** en el **CENTRO DEL TABLERO** y disminuyen cuando se acercan a los bordes y a las esquinas del tablero.

4º Tarea: Los recorridos de las piezas en varias jugadas

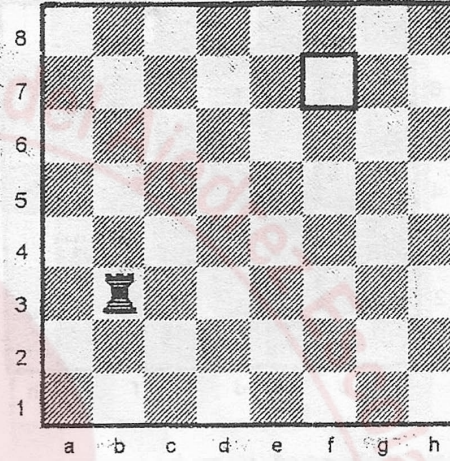
Marca el otro camino de la Torre para ir hasta g6

¿Qué figura forman los dos recorridos?



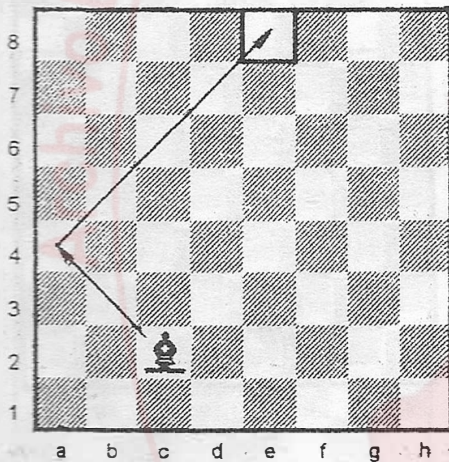
Marca los dos caminos de la Torre para ir hasta f7

¿Qué figura forman los dos recorridos?



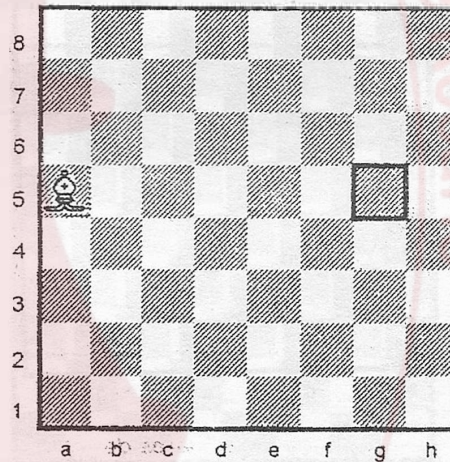
Marca el otro camino del Alfil para ir hasta e8.

¿Qué figura forman los dos recorridos?

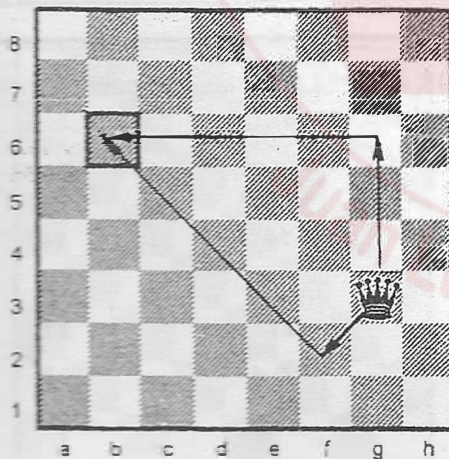


Marca los dos caminos del Alfil para ir hasta g5.

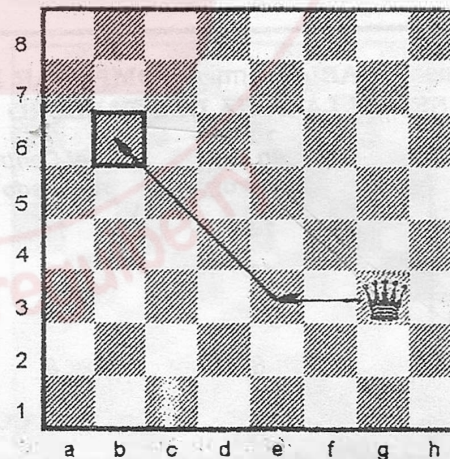
¿Qué figura forman los dos recorridos?



Marca los otros dos caminos de la Dama para ir hasta b6 formando dos rectángulos con los caminos marcados.

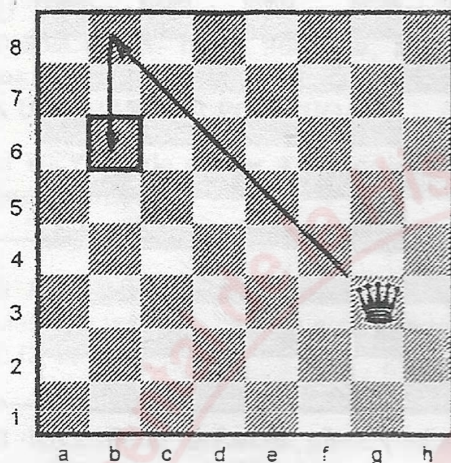


Marca otro camino de la Dama para ir hasta b6 formando un paralelogramo con el camino marcado.

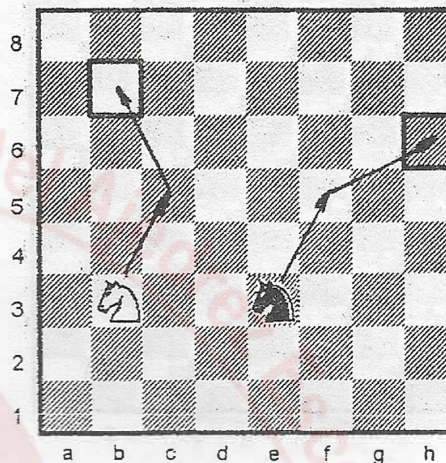


- La DAMA tiene muchos más caminos que las otras piezas para ir a una casilla en dos jugadas.

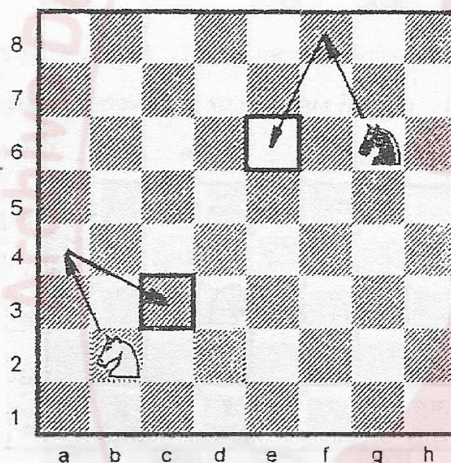
Marca **otro** camino de la **Dama** para ir hasta **b6** formando un **paralelogramo** con el camino marcado.



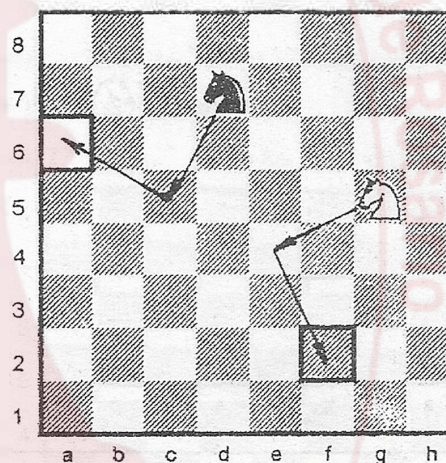
Marca **los otros dos saltos** de los **Caballos** para ir a las casillas marcadas. ¿Qué figuras se forman?:



Marca **los otros dos saltos** de los **Caballos** para ir a las casillas marcadas. ¿Qué figuras se forman?:

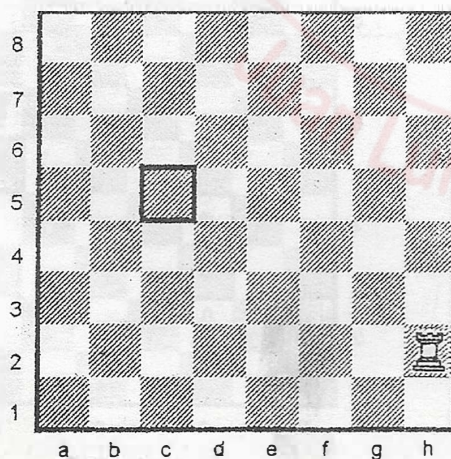


Marca **los otros dos saltos** de los **Caballos** para ir a las casillas marcadas. ¿Qué figuras se forman?:

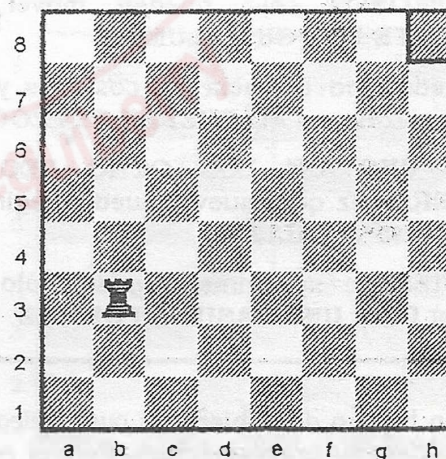


- Cuando las piezas tienen 2 maneras de ir a una casilla en 2 jugadas, ambos recorridos forman **CUADRADOS, RECTÁNGULOS, PARALELOGRAMOS o ROMBOS**.

Marca y anota un camino de la **Torre** para ir hasta **c5** en 3 jugadas:;;

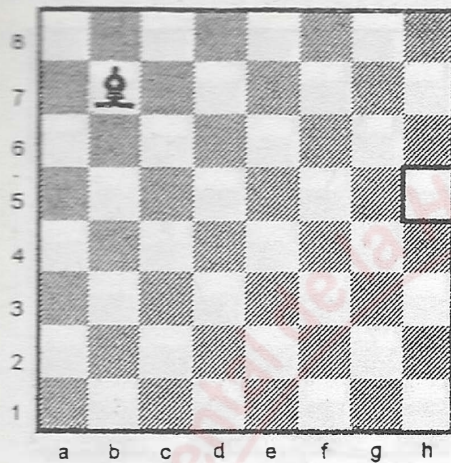


Marca y anota un camino de la **Torre** para ir hasta **h8** en 4 jugadas:;;;



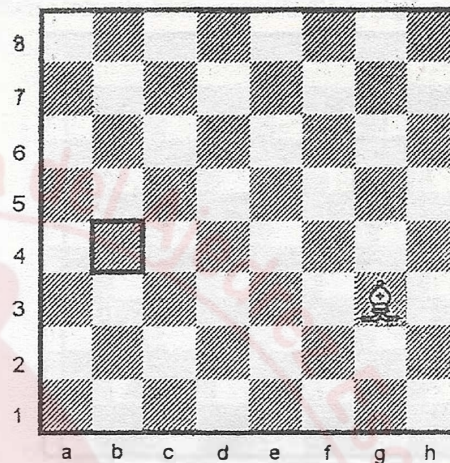
Marca y anota un camino del **Afil** para ir hasta h5 en

3 jugadas:



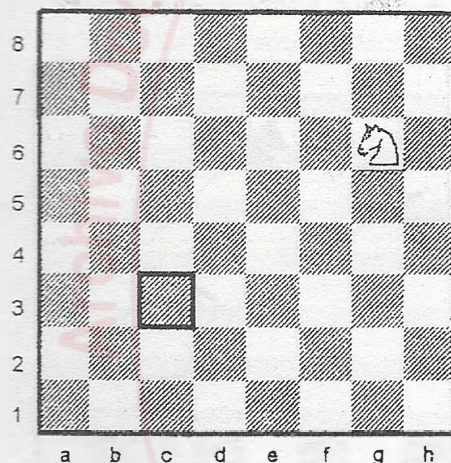
Marca y anota un camino del **Afil** para ir hasta b4 en

4 jugadas:



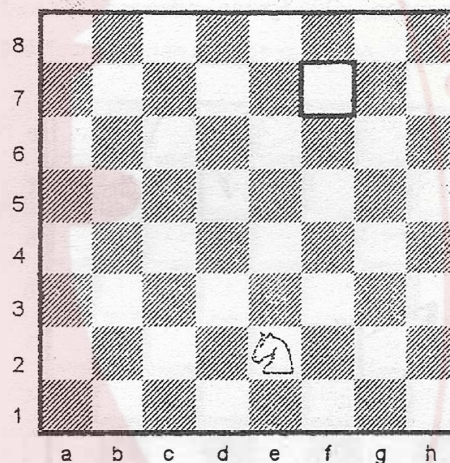
Marca y anota un camino del **Caballo** para ir hasta c3 en

3 jugadas:



Marca y anota un camino del **Caballo** para ir hasta f7 en

4 jugadas:

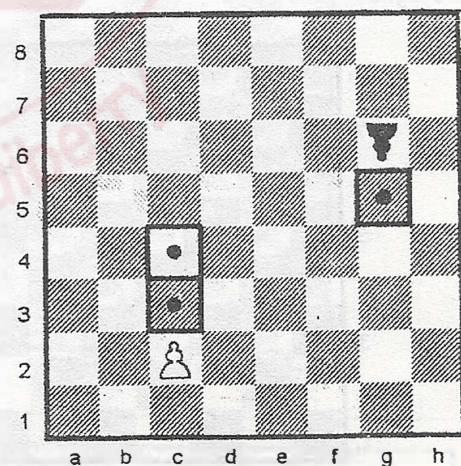


- Para ir a una casilla del MISMO COLOR, el CABALLO necesita un número PAR de jugadas.
- Para ir a una casilla del OTRO COLOR, el CABALLO necesita un número IMPAR de jugadas.

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.
- CADA UNO DE LOS OCHO PEONES, la PRIMERA vez que mueve, puede elegir avanzar UNA o DOS CASILLAS.
- DESPUÉS de su primer jugada, sólo pueden avanzar DE A UNA CASILLA POR VEZ.

El peón blanco del tablero 19 puede elegir mover a c3 o a c4 por ser su primera jugada. Pero el peón negro sólo puede mover a g5 porque será su segunda jugada.



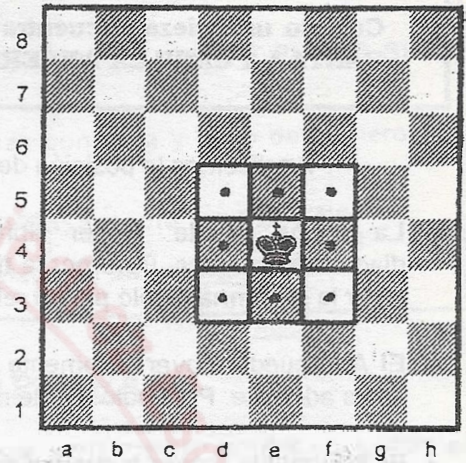
tablero 19

EL REY MUEVE DE A UNA CASILLA

- El REY puede mover **EN CUALQUIER DIRECCIÓN**: hacia adelante, hacia atrás, hacia los costados o en diagonal, pero solamente **DE A UNA CASILLA POR JUGADA**.
- El REY puede mover a cualquiera de las casillas que lo rodean.

El Rey impreso en el tablero 20 puede mover a cualquiera de las ocho casillas a su alrededor: d3; d4; d5; e3; e5; f3; f4 y f5.

- El REY tiene **MENOS** posibilidades de mover cuando está en un **BORDE** o es una **ESQUINA**.

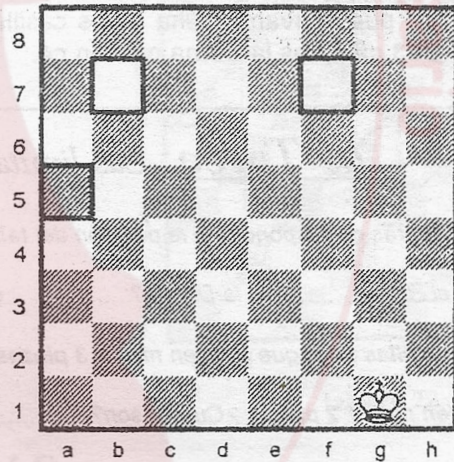
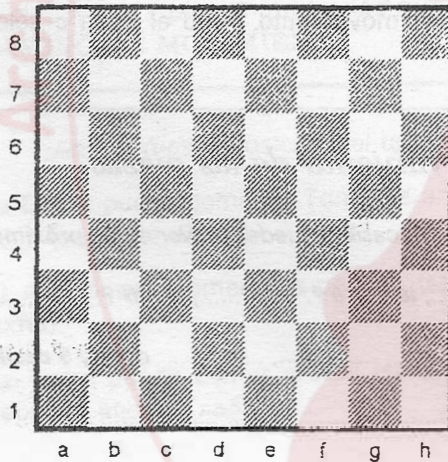


tablero 20

5ª Tarea: Los recorridos del Rey

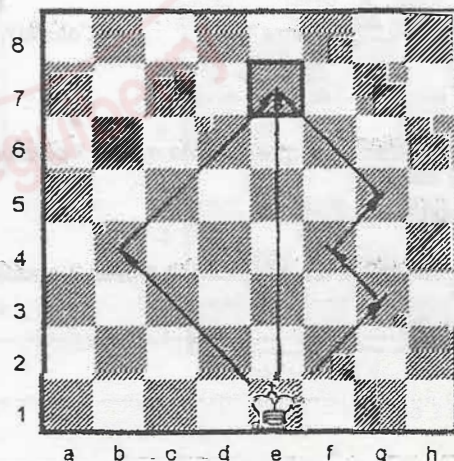
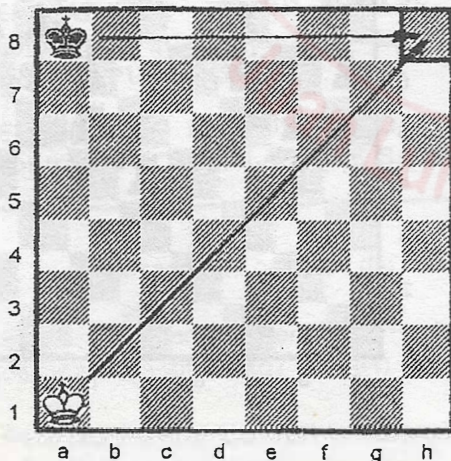
Dibuja tres Reyes en b7, a3 y h8. Marca las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?: el Rb7:; el Ra3:; el Rh8:

¿Cuántas jugadas necesita como mínimo el Rey de este tablero para ir a) hasta a5?:; b) hasta b7?:; c) hasta f7?: Marca los recorridos que elegiste.



¿Qué Rey llega antes a h8? El blanco o el negro?:

¿Por qué camino el Rey va más rápido hasta e7: en línea recta, pasando por b4 o moviendo en zig-zag?:

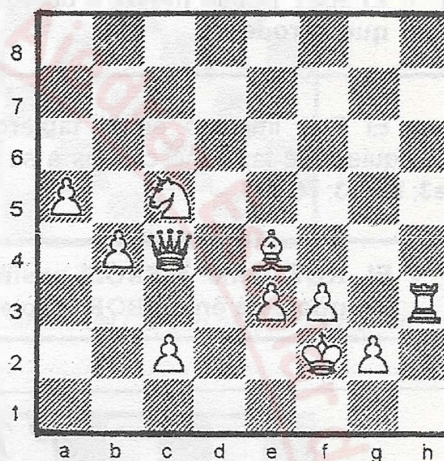


5.- CÓMO ME LIMITAN EL MOVIMIENTO MIS PROPIAS PIEZAS

- 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.

Analicemos la posición del **tablero 21**:

- 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 allí 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 21

6º Tarea: Las limitaciones al movimiento de las piezas

Estas preguntas corresponden a la posición del **tablero 21**: a) ¿A cuántas casillas pueden mover en su próxima

jugada: el Rey?:; la Dama?:; el Caballo?:; 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?:

Estas preguntas corresponden a la posición del siguiente tablero:

a) ¿A cuántas casillas pueden mover en su próxima jugada

el Rey?:; la Dama?:; el Caballo?:;

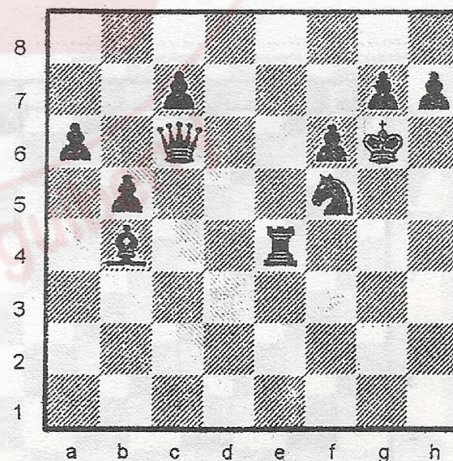
la Torre?:; el Alfil?:

b) Hay 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas

¿Cuáles son?:

c) Hay 11 casillas a las que pueden mover 2 piezas

¿Cuáles son?:



6.- COMO SE CAPTURAN LAS PIEZAS CONTRARIAS

- Las piezas contrarias también limitan la posibilidad de movimiento de mis piezas porque **NO PUEDO SALTAR SOBRE ELLAS**, excepto con los **CABALLOS**.
- Pero sí puedo capturarlas (comerlas), excepto el **REY** es la única pieza que **NO PUEDE SER COMIDO** por ninguna pieza.
- 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**.
- **NO ES OBLIGATORIO COMER** las piezas contrarias, es una elección voluntaria.

COMO SE ANOTAN LAS CAPTURAS

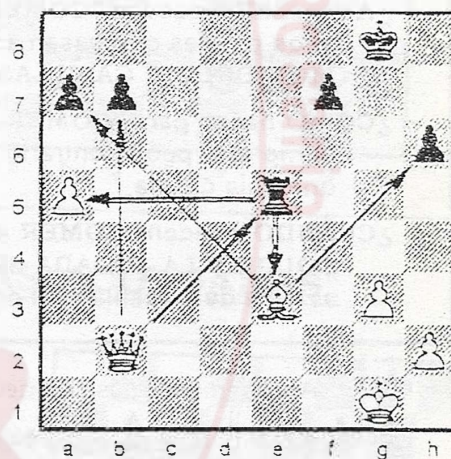
- Se anota: 1º) el nombre de la pieza que come, 2º) el **SIGNO DE MULTIPLICACIÓN (x)** y 3º) el nombre de la casilla donde está ubicada la pieza comida (por ejemplo T x c5).
- Si dos piezas del mismo tipo (por ejemplo dos Torres) pueden comer a la misma pieza, hay que indicar la casilla de origen de la pieza que realiza la captura (por ejemplo Ta5 x c5).

LA DAMA, LA TORRE Y EL ALFIL

- La **DAMA**, la **TORRE** y el **ALFIL** **PUEDEN COMER** a las piezas contrarias que están **EN SU CAMINO DE MOVIMIENTO**.

Analicemos la posición del tablero 22:

- La Dama puede comer la Torre (se anota: Dxe5) o un peón (se anota: Dxb7).
- El Alfil puede comer dos peones (se anota: Axa7 o Axh6).
- La Torre puede comer el Alfil (se anota: Txe3) o un peón (se anota: Txa5).



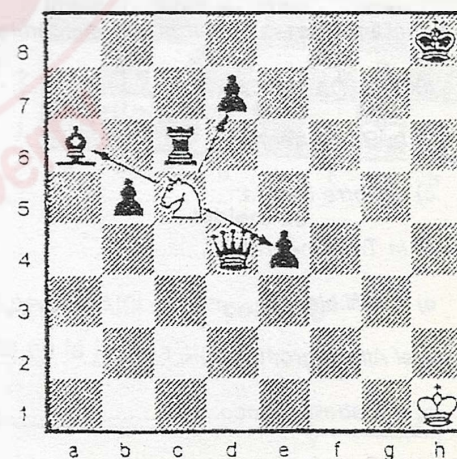
tablero 22

EL CABALLO

- El **CABALLO** **PUEDE COMER** a las piezas contrarias que están **EN LAS CASILLAS A DONDE PUEDE MOVER**.
- El **CABALLO** **NO PUEDE COMER** a las piezas contrarias **SOBRE LAS QUE SALTA**.

Analicemos la posición del tablero 23:

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



tablero 23

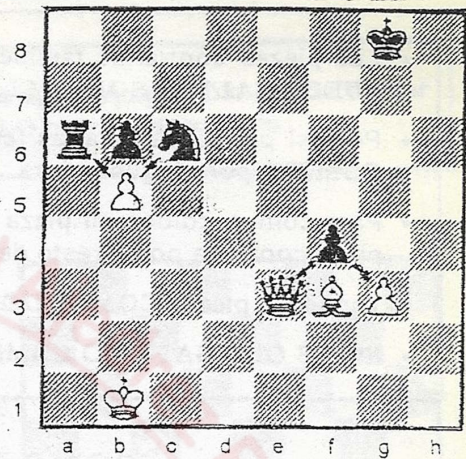
LOS PEONES

- Sólo pueden comer a 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 es la **ÚNICA** pieza que mueve de una forma: por la columna, pero **COME DE OTRA FORMA: EN DIAGONAL**.

Analicemos la posición del tablero 24:

El peón b puede comer la Torre (bxa6) o el Caballo (bxc6) pero **NO** puede comer el peón b6.

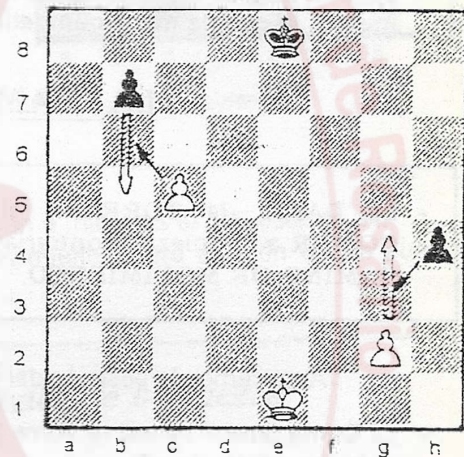
El peón f puede comer el peón g (fxg3) o la Dama (fxe6) pero **NO** puede comer el Alfil.



tablero 24

LOS PEONES PUEDEN "COMER AL PASO"

- ¿QUIÉNES pueden "COMER AL PASO"?:
los peones blancos ubicados en la fila 5 o
los peones negros ubicados en la fila 4.
- ¿A QUIÉNES pueden "COMER AL PASO"?:
a los peones que pasan a su lado
MOVIENDO 2 CASILLAS en su 1ª jugada.
- ¿CÓMO hacen para "COMER AL PASO"?:
como si el peón contrario hubiese avanzado
una sola casilla.
- ¿CUÁNDO pueden "COMER AL PASO"?:
SÓLO EN LA JUGADA SIGUIENTE al
avance de 2 casillas del peón contrario.



tablero 25

Analicemos la posición del tablero 25

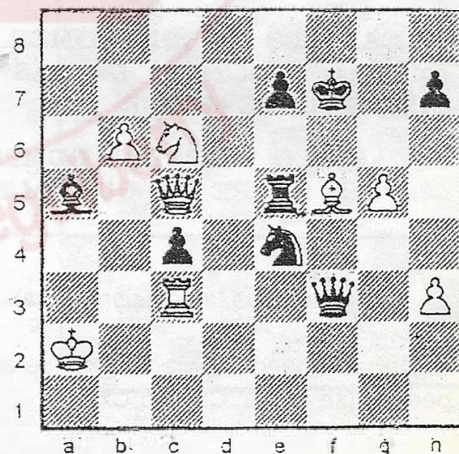
Si el peón b mueve a b5, el peón c lo puede comer como si hubiera movido a b6 (se anota cxb5 a.p.).

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

7ª Tarea: Como comen las piezas

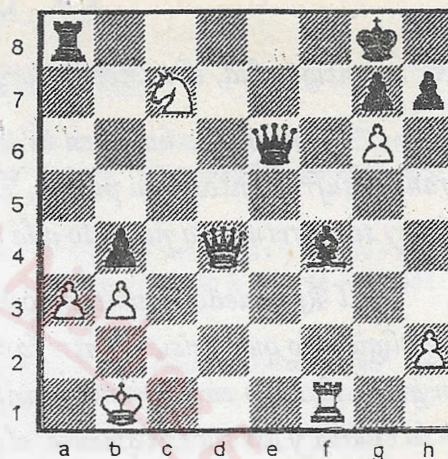
Anotá todas las capturas que pueden realizar las siguientes piezas:

- la Dama blanca:
- la Dama negra:
- la Torre blanca:
- la Torre negra:
- el Alfil blanco:
- el Alfil negro:
- el Caballo blanco:
- el Caballo negro:



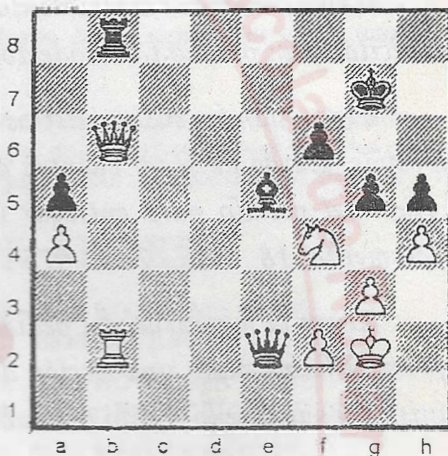
Anotá **todas** las capturas que pueden realizar las siguientes piezas:

- 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:



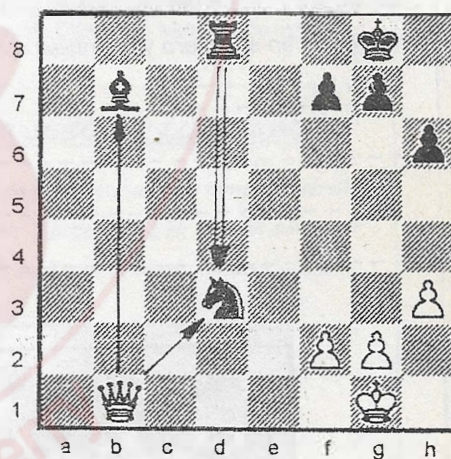
Anotá **todas** las capturas que pueden realizar las siguientes piezas:

- 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 g negro:
- h) el peón h blanco:



7.- PIEZAS DEFENDIDAS Y PIEZAS "COLGADAS"

- Las piezas están **DEFENDIDAS** o "**COLGADAS**" según su situación ante la **AMENAZA DE SER CAPTURADAS** por el rival.
- Una pieza está **DEFENDIDA** cuando está en una casilla dominada por otras piezas de su propio equipo, aunque también esté atacada por el rival.
- El rival puede comer una pieza **DEFENDIDA**, pero a riesgo de perder la pieza con la que come.
- Una pieza está "**COLGADA**" cuando está en una casilla dominada **SOLAMENTE** por el rival.
- El rival puede comer una pieza "**COLGADA**" sin perder la pieza con la que come.



tablero 26

En la posición del **tablero 26** el Caballo está **defendido** por la Torre pero el Alfil está "**colgado**":

- Si la Dama come el Caballo, la Torre podrá comerse a la Dama en la jugada siguiente.
- En cambio, la Dama puede comer el Alfil sin riesgo.

8º Tarea: Piezas colgadas

En los tableros de la 7ª Tarea, marcá con un círculo las piezas que están colgadas.

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 el 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 no 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 .

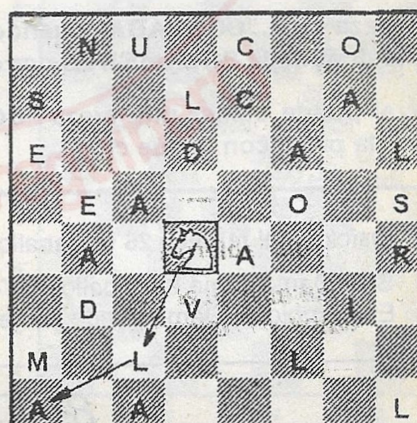
Al ver la magnitud del pedido, el Rey no podía salir de su asombro pero luego comprendió que el joven le había dado una lección de humildad. Cuentan que entonces el Rey nombró a Sissa Primer Ministro y que éste lo ayudó con sabios consejos a gobernar hasta su vejez ."

SOPA DE LETRAS

Moviendo como un Afil podés encontrar los nombres de piezas y de partes del tablero que están escondidas. Marcales en el tablero y escribilas a continuación:

LA FRASE ESCONDIDA

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



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 más de 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, donde comenzó a jugarse entre los nobles y los sacerdotes, en los castillos y monasterios.

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 de Segura quien a mediados del siglo XVI (1550) creó la famosa Apertura Española.

A partir de esa época 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 destacándose los aportes teóricos del italiano Gioachino Greco en el siglo XVII y del francés Francois Philidor en el siglo XVIII.

En el siglo XIX comenzaron a organizarse regularmente torneos entre los mejores jugadores, destacándose el inglés Howard Staunton, el alemán Adolf Anderssen y el norteamericano Paul 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 **BOTVINNIK** (URSS)
1957 - 1958: Vasily **SMYSLOV** (URSS)

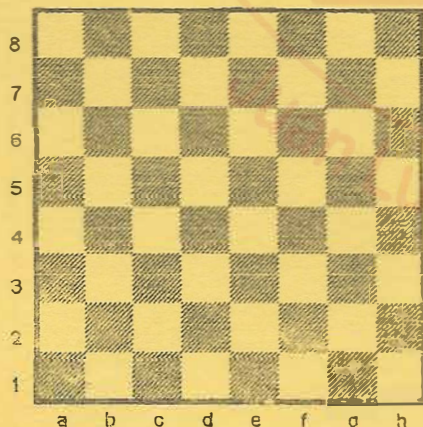
1958 - 1960: Mijail **BOTVINNIK** (URSS)
1960 - 1961: Mijail **TAL** (URSS)
1961 - 1963: Mijail **BOTVINNIK** (URSS)
1963 - 1969: Tigran **PETROSIAN** (URSS)
1969 - 1972: Boris **SPASSKY** (URSS)
1972 - 1975: Bobby **FISCHER** (EEUU)
1975 - 1985: Anatoly **KARPOV** (URSS) **
1985 - 1993: Gary **KASPAROV** (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 es Campeón Mundial de la FIDE.

EL PROBLEMA DE LAS OCHO DAMAS

¿Te animás a colocar 8 Damas en el siguiente tablero vacío sin que ninguna ataque a las otras?



EL CABALLO JUEGA A LOS DADOS

Ya están marcadas 2 de las 6 formas que tiene el Caballo para ir de g6 a b4 en 3 jugadas. ¿Te animás a marcar los otros 4 recorridos? Se forma el dibujo de un

