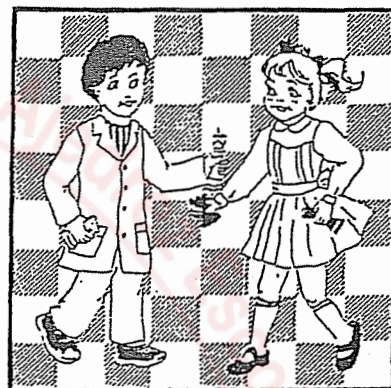


AJEDREZ EN LA ESCUELA



"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

La leyenda del ajedrez	pág. 3
1.- El tablero de ajedrez	pág. 3
Columnas	pág. 4
Filas	pág. 4
Diagonales	pág. 4
El nombre de las casillas	pág. 5
El centro y el centro ampliado	pág. 5
2.- Las piezas	pág. 5
La posición inicial de las piezas	pág. 6
Cómo se anota la posición de las piezas	pág. 6
Los lados del Rey y de la Dama	pág. 6
3.- El movimiento de las piezas	pág. 9
La Torre mueve por filas y columnas	pág. 9
El Alfil mueve por diagonales	pág. 9
La Dama mueve como Torre o Alfil	pág. 10
El Caballo salta en forma de L	pág. 10
El peón avanza por su columna	pág. 11
El Rey mueve de a una casilla	pág. 16
4.- Como limitan el movimiento las piezas propias	pág. 17
5.- Como se capturan las piezas contrarias	pág. 17
Como se anotan las capturas	pág. 18
La Dama, la Torre y el Alfil	pág. 18
El Caballo	pág. 18
Los peones	pág. 18
Los peones pueden "comer al paso"	pág. 19

DATOS DEL ALUMNO

Nombre y apellido:

Escuela: Año: Turno:

LA LEYENDA DEL AJEDREZ

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

" 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 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 cualquiera de 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, 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 .

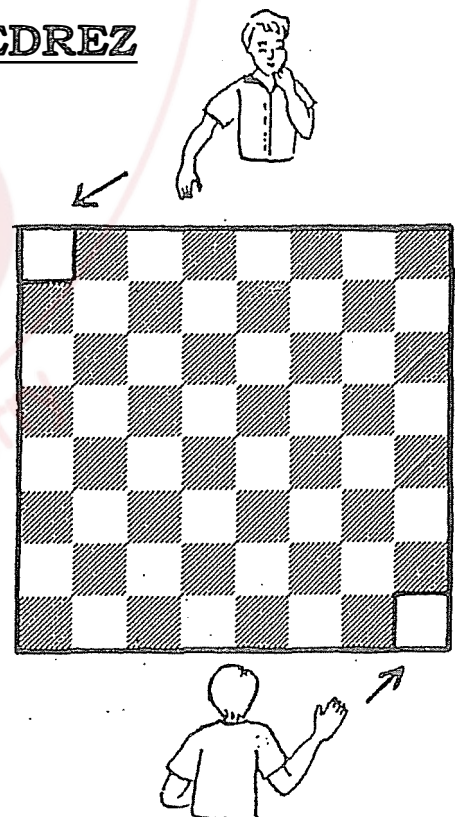
Al ver la magnitud del pedido, el Rey no salía de su asombro pero luego comprendió que el joven le había dado una lección de humildad. Cuentan que entonces el Rey nombró a Sissa Primer Ministro y éste lo ayudó con sabios consejos a gobernar hasta su vejez ."

1.- EL TABLERO DE AJEDREZ

- **El TABLERO** es un **CUADRADO**, generalmente de cartón o madera, sobre el que se mueven las piezas de ajedrez.
- Está dividido en pequeños cuadrados de igual tamaño llamados **CASILLAS**, pintadas de 2 colores alternados: un color claro y otro oscuro.
- Pero cualquiera que sean esos colores se llaman **CASILLAS BLANCAS** a las casillas claras y **CASILLAS NEGRAS** a las casillas oscuras.

LA POSICIÓN PARA JUGAR

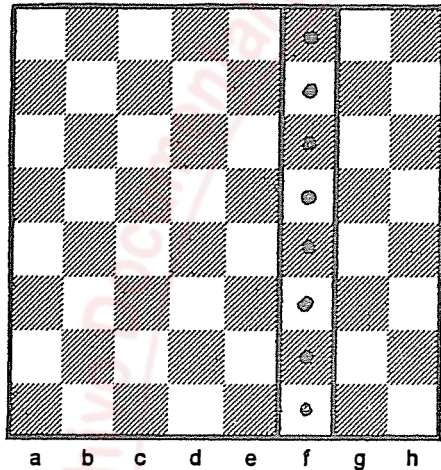
- El tablero tiene dos esquinas blancas y dos esquinas negras.
- Para jugar siempre hay que ponerlo como el tablero 1: con las **ESQUINAS BLANCAS A LA DERECHA** de los jugadores.



tablero 1: la posición correcta

COLUMNAS

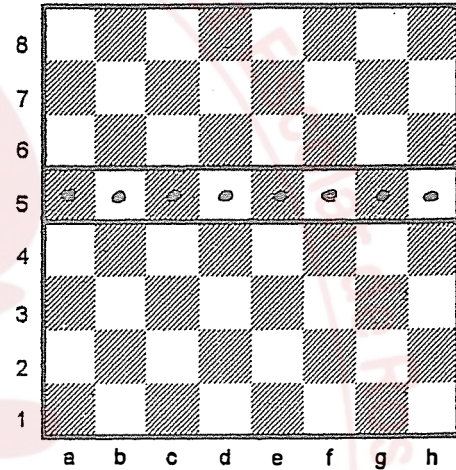
- Las **COLUMNAS** son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que van desde un jugador al otro jugador.
- En los tableros impresos las **COLUMNAS** son **VERTICALES**.
- Cada **COLUMNA** se identifica con una **LETRA MINÚSCULA** (a, b, c, d, e, f, g, h) desde la izquierda del jugador de blancas.



tablero 2: La columna f

FILAS

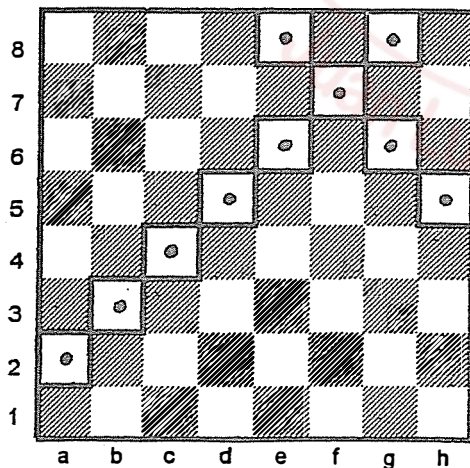
- Las **FILAS** son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que cruzan el tablero de izquierda a derecha.
- En los tableros impresos las **FILAS** son **HORIZONTALES**.
- Cada **FILA** se identifica con un **NÚMERO** (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8) empezando desde el jugador de piezas blancas.



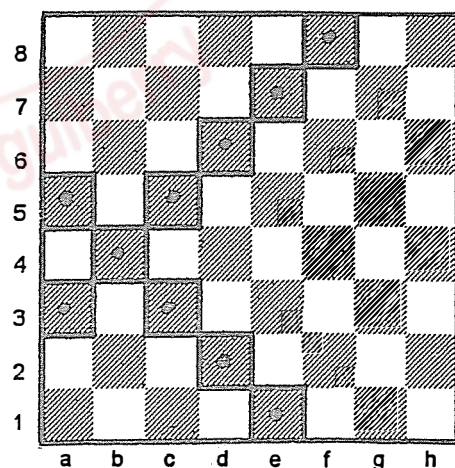
tablero 3: La fila 5

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.
- 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**.



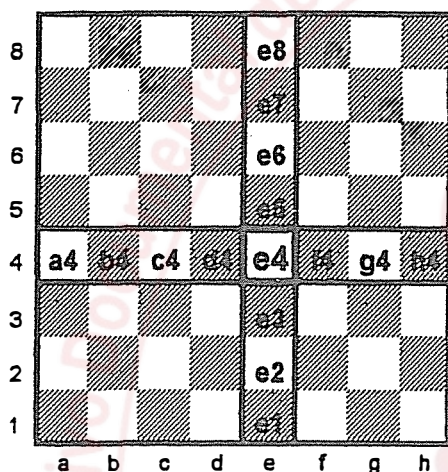
tablero 4: Diagonales blancas



tablero 5: Diagonales negras

EL NOMBRE DE LAS CASILLAS

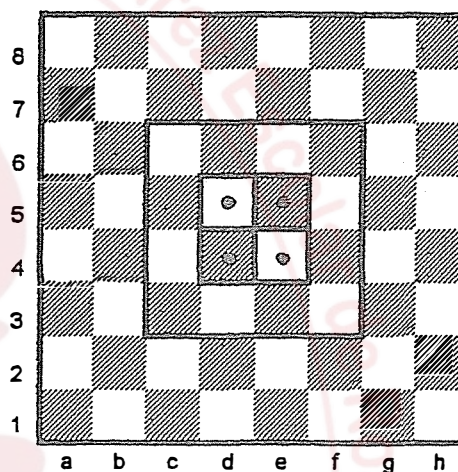
- CADA CASILLA tiene "nombre y apellido"
1º) la LETRA de la COLUMNA y 2º) el NÚMERO de la FILA a las que pertenece.
- En una COLUMNA las casillas tienen la MISMA LETRA y diferentes números.
- En una FILA las casillas tienen el MISMO NÚMERO y diferentes letras.



tablero 6: El nombre de las casillas

EL CENTRO DEL TABLERO

- EL CENTRO del tablero está formado por 4 casillas: e4, e5, d4 y d5.
- Las piezas ubicadas en el centro pueden mover A MÁS CASILLAS y llegar MÁS RÁPIDO a cualquier parte del tablero.
- EL CENTRO AMPLIADO incluye a las 12 casillas que rodean al CENTRO.



tablero 7: El centro y el centro ampliado

2.- LAS PIEZAS

Cada jugador tiene un conjunto de 16 piezas que sólo se diferencian de las de su rival por el color:

- Al conjunto de COLOR CLARO se lo identifica como "LAS BLANCAS".
- Al conjunto de COLOR OSCURO se lo identifica como "LAS NEGRAS".

En la siguiente lista, vemos los dibujos que se usan en los tableros impresos y el papel que cada pieza representaba en los antiguos ejércitos.

Blancas

Negras

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
ALFILES



Representan a los consejeros o a los guardias reales. En estos dibujos representan a los obispos de la iglesia.

DOS
CABALLOS



Representan a la caballería del ejército.

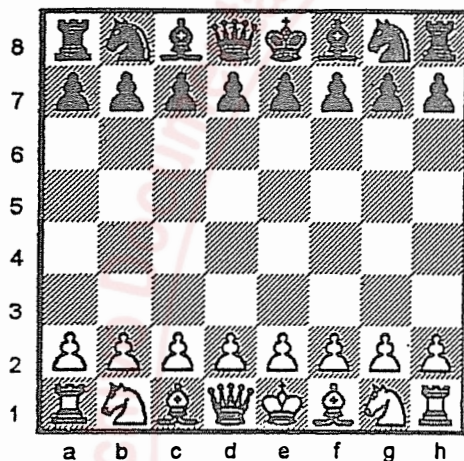
OCHO
PEONES



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

LA POSICIÓN INICIAL

- En las esquinas se colocan las **TORRES** y a su lado los **CABALLOS**. Luego van los **ALFILES** y quedan 2 casillas libres.
- Las **DAMAS** van en las casillas de su mismo color: la **DAMA BLANCA** en la **CASILLA BLANCA** y la **DAMA NEGRA** en la **CASILLA NEGRA**.
- Los **REYES** van al lado de las **DAMAS** y los **PEONES** en la fila siguiente.

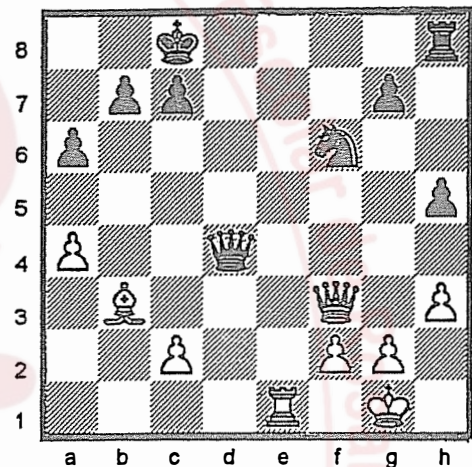


tablero 8: La posición inicial

Como las Damas van en las casillas de su color, quedan enfrentadas en la columna d.

CÓMO SE ANOTA UNA POSICIÓN

- La posición de las **PIEZAS** se indica con **LA INICIAL** del nombre en **MAYÚSCULA**
R Rey - D Dama - T Torre - A Alfil - C Caballo
seguido del **NOMBRE DE LA CASILLA** en la que está ubicada.
- La posición del **PEÓN** se indica **SÓLO** **CON EL NOMBRE DE LA CASILLA** en la que está ubicado, **SIN** la P adelante.



tablero 9

Blancas: Rg1; Df3; Te1; Ab3; a4; c2; f2; g2; h3.
Negras: Rc8; Dd4; Th8; Cf6; a6; b7; c7; g7; h5.

LOS LADOS DEL REY Y DE LA DAMA

- En la posición inicial las piezas se ubican en forma **SIMÉTRICA** respecto a la línea que separa las columnas d y e, excepto el **REY** y la **DAMA**.
- Esa diferencia divide el tablero en dos mitades:
EL LADO DEL REY: columnas e, f, g, h.
EL LADO DE LA DAMA: columnas a, b, c, d.
- 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.

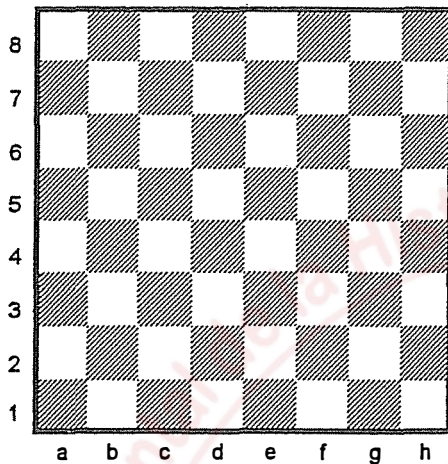
Por ejemplo, decimos que:

las Torres de la columna h son las Torres del Rey,
los Caballos de la columna b son los Caballos de la Dama,
los Alfiles de la columna f son los Alfiles del Rey,
los peones c son los peones del Alfil de la Dama,
los peones e son los peones del Rey,
los peones g son los peones del Caballo del Rey



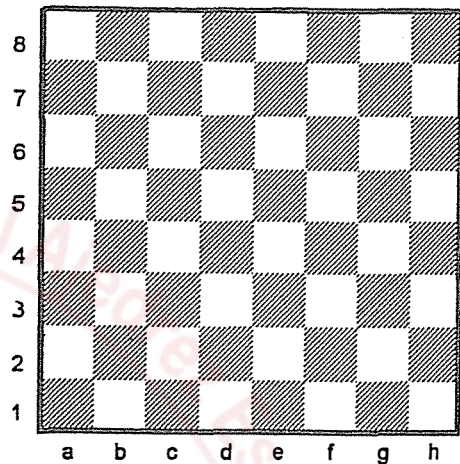
tablero 10

1º Tarea: lee con atención , piensa y resuelve



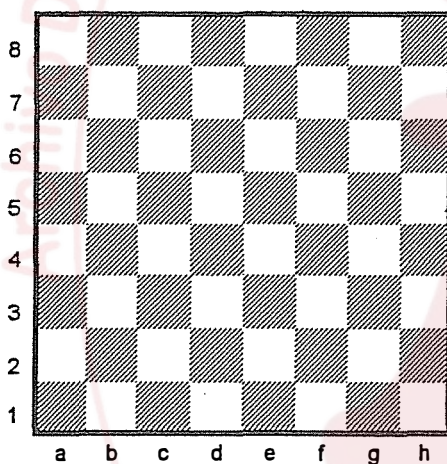
En este tablero **pinta las columnas b y g** y responde:

- 1) ¿Cuántas **columnas** tiene el tablero?:
- 2) ¿Cuántas **casillas** tiene cada **columna**?:



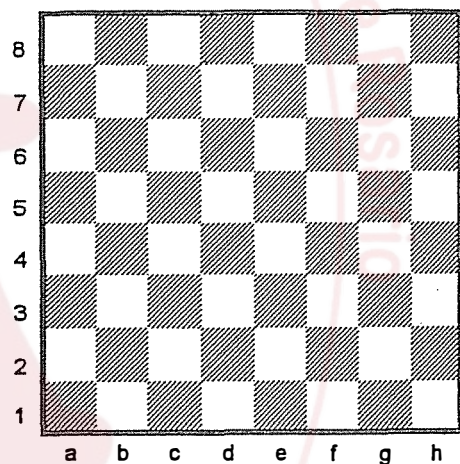
En este tablero **pinta las filas 3 y 7** y responde:

- 1) ¿Cuántas **filas** tiene el tablero?:
- 2) ¿Cuántas **casillas** tiene cada **fila**?:



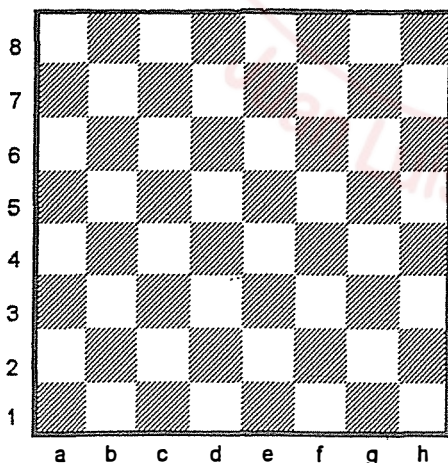
En este tablero **pinta la diagonal mayor blanca y otra diagonal blanca que la cruce** y responde:

- ¿Cuántas **diagonales** de 2 casillas hay en el tablero?:
 ¿de 3 casillas?: ¿y de 4 casillas?:



En este tablero **pinta la diagonal mayor negra y otra diagonal negra que sea paralela** y responde:

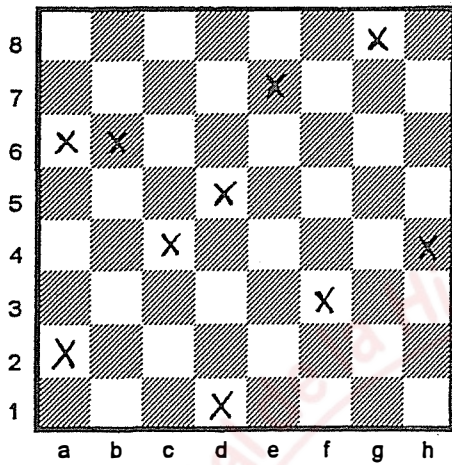
- ¿Cuántas **diagonales** de 5 casillas hay en el tablero?:
 ¿de 6 casillas?: ¿y de 7 casillas?:



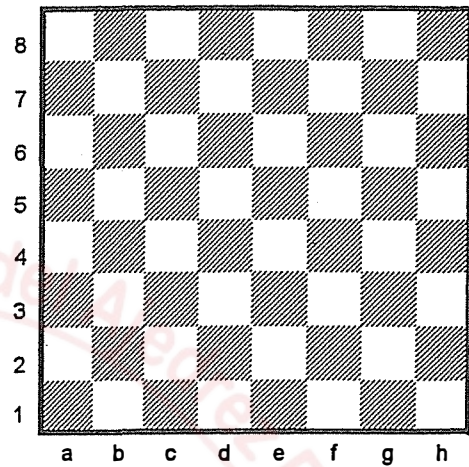
En este tablero **pinta la columna f y la fila 5**

GEOMETRÍA: Completa las siguientes frases usando correctamente los conceptos **paralelo** y **perpendicular** y la clasificación y medida de **ángulos**:

- 1) Las **columnas** no se cruzan, son
- 2) Las **filas** no se cruzan, son
- 3) Las **columnas** cruzan a las **filas**, formando ángulos porque miden grados. Por eso las **columnas** son a las **filas**
- 4) Las **diagonales** que se cruzan también forman ángulos y son entre sí.
- 5) Si una **diagonal** se cruza con una **fila** forma ángulos **agudos** de grados y **obtusos** de grados.



Escribe los nombres de las casillas que están marcadas con una cruz en este tablero:,,,,,,,



En este tablero marca con una cruz las siguientes casillas: a3, b7, c5, d1, e4, f2, g6 y h8
¿Cuántas casillas tiene en total el tablero?:

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

Blancas

Negras

Rey



Dama



Torre



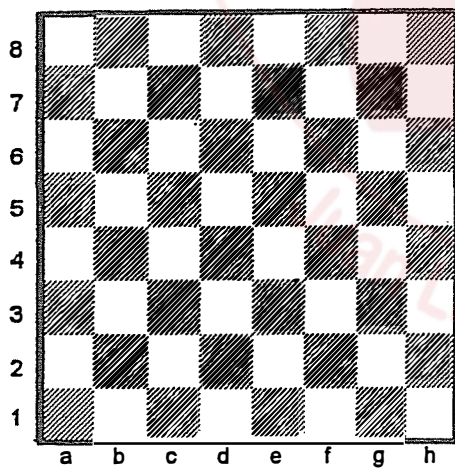
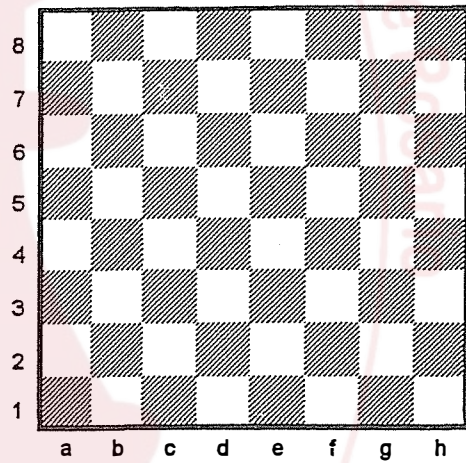
Caballo



Alfil



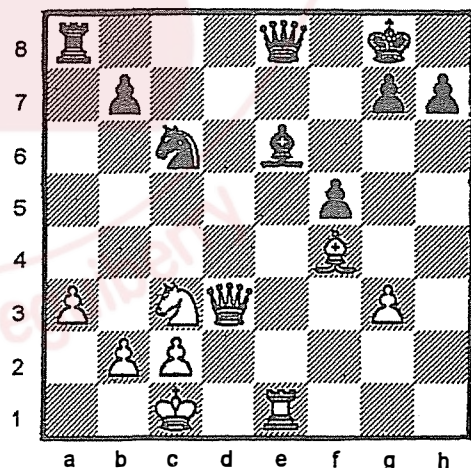
Peón



En este tablero, dibuja las siguientes piezas usando los dibujos que aprendiste en el ejercicio anterior.

Blancas: Rg1, Db3, Tf1, Ag2, Cc3, a2, f2, g3, h3.

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



Escribe la posición de las piezas de este tablero:

Blancas:

Negras:

3.- EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

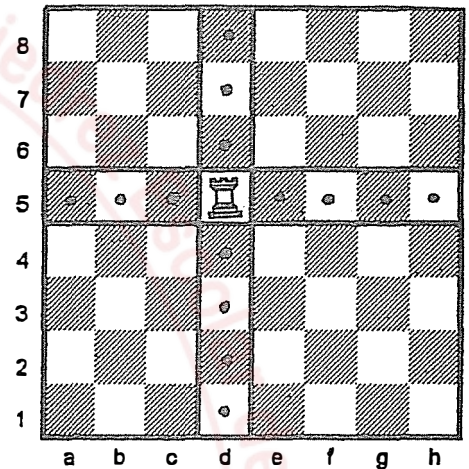
- Los jugadores mueven alternadamente una pieza por vez. **EMPIEZA EL QUE TIENE LAS PIEZAS BLANCAS** y cada jugada **TERMINA** cuando se **SUELTA** la pieza en la nueva casilla.

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, hacia adelante ↑ o hacia atrás ↓, hacia la derecha ⇒ o hacia la izquierda ⇐.
- Por eso decimos que la **TORRE** mueve en cruz +.

En su próxima jugada, la Torre del **tablero 11** 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**.



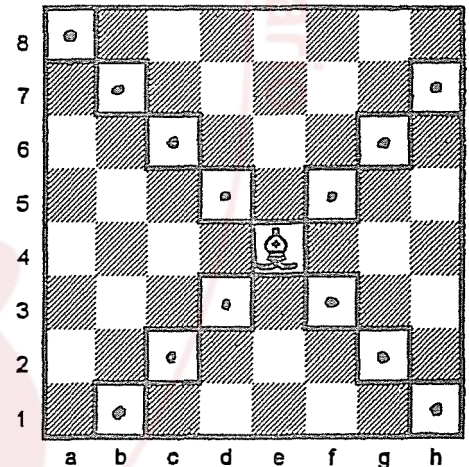
tablero 11

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.

En su próxima jugada, el Alfil del **tablero 12** 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**.



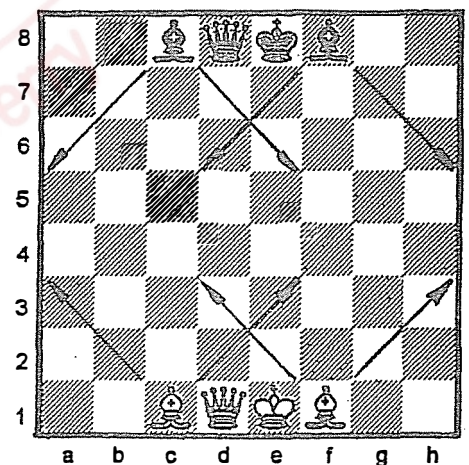
tablero 12

- 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 13**, 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



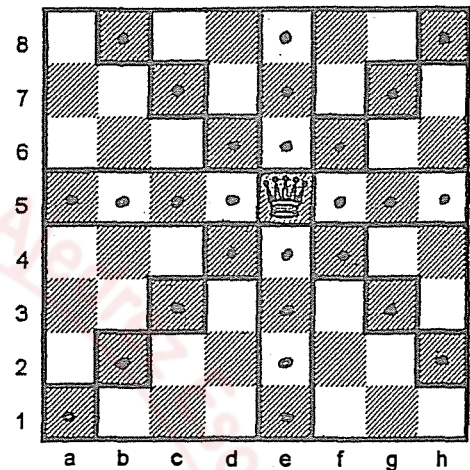
tablero 13

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 ✕).
- 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 14 puede mover en su próxima jugada a 27 casillas:

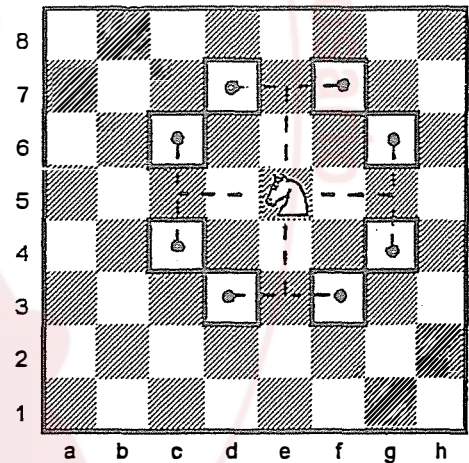
- a cualquiera de las 7 casillas de la columna e,
- a cualquiera de las 7 casillas de la fila 5 o
- a cualquiera de las 13 casillas de las diagonales que pasan por e5.



tablero 14

EL CABALLO SALTA EN FORMA DE "L"

- **EL CABALLO SALTA.** Podemos encontrar las casillas a las que puede saltar 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



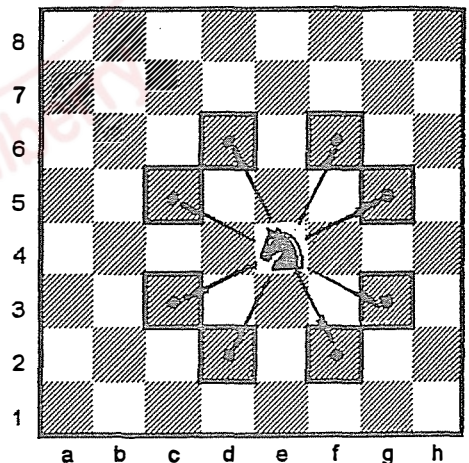
tablero 15

En su próxima jugada, el Caballo del tablero 15 puede saltar a cualquiera de las 8 casillas que están recuadradas: c4, c6, d7, f7, g6, g4, f3 o d3.

- **EL CABALLO**, cuando salta, NO RECORRE un camino de casillas como hacen las otras piezas.
- Por eso es más correcto indicar el SALTO del CABALLO con FLECHAS como en el tablero 16.

En su próxima jugada, el Caballo del tablero 16 puede saltar a cualquiera de las 8 casillas que están recuadradas: c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2 o d2.

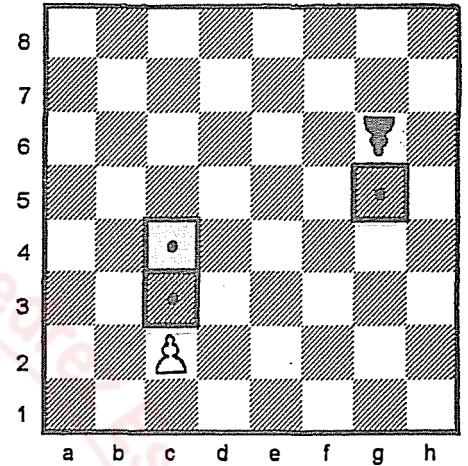
- Cuando el CABALLO está en una casilla BLANCA sólo puede mover a casillas NEGRAS.
- Cuando el CABALLO está en una casilla NEGRA sólo puede mover a casillas BLANCAS.



tablero 16

EL PEÓN AVANZA POR SU COLUMNA

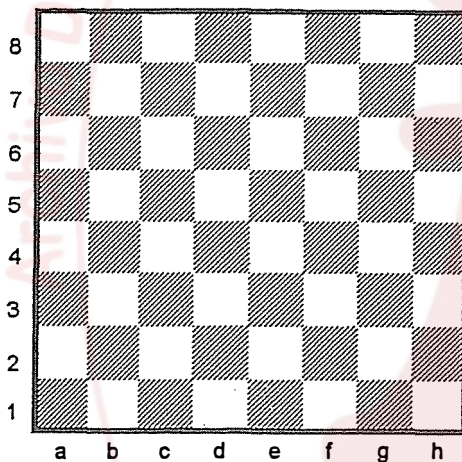
- Los PEONES sólo pueden mover HACIA ADELANTE POR SU COLUMNA.
- No pueden mover hacia los costados y son las únicas piezas que NO PUEDEN RETROCEDER.
- CADA UNO DE LOS OCHO PEONES, la PRIMERA vez que mueve, puede elegir avanzar UNA o DOS CASILLAS.
- DESPUÉS de su primer jugada, sólo pueden avanzar DE A UNA CASILLA POR VEZ.



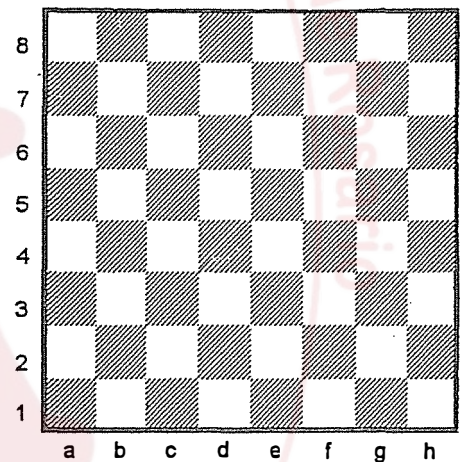
tablero 17

El peón blanco del tablero 17 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.

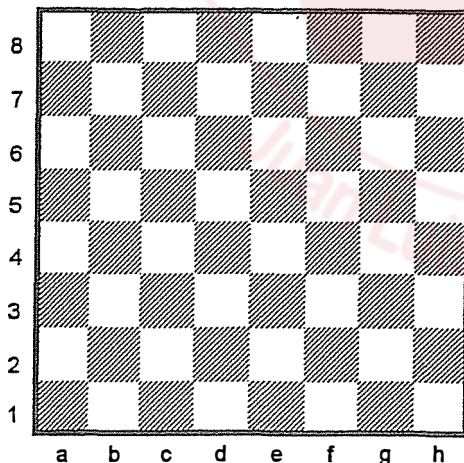
2º Tarea: Las posibilidades de movimiento de las piezas



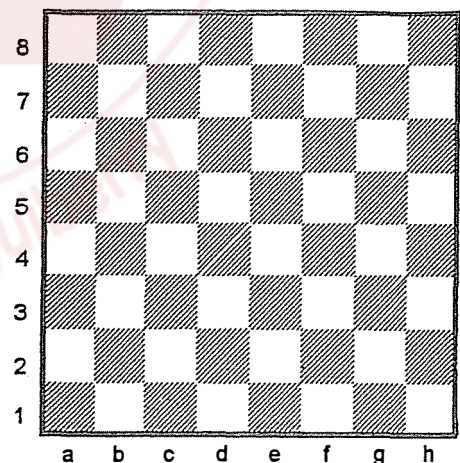
Dibuja una Torre en h3. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



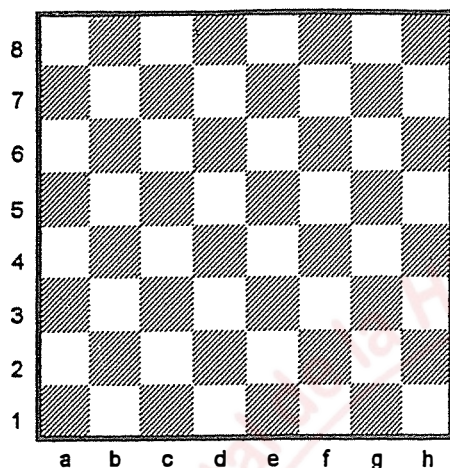
Dibuja una Torre en a8. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



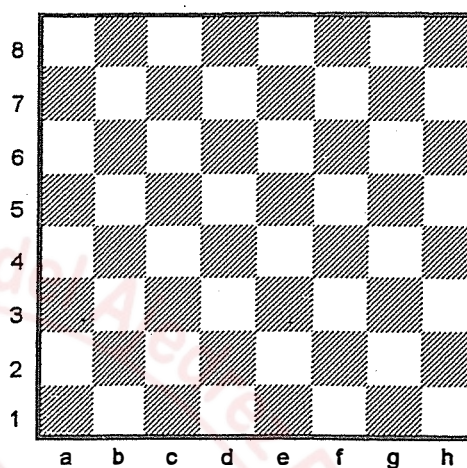
Dibuja un Alfil en b3. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



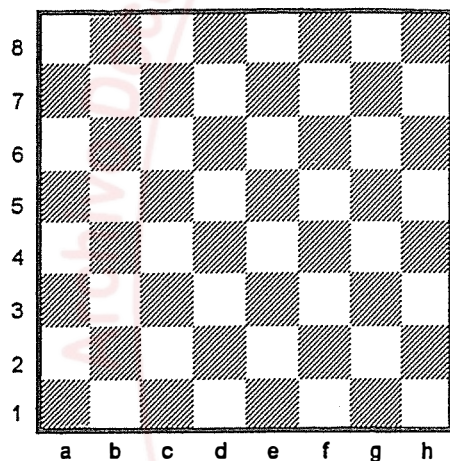
Dibuja un Alfil en f8. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



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

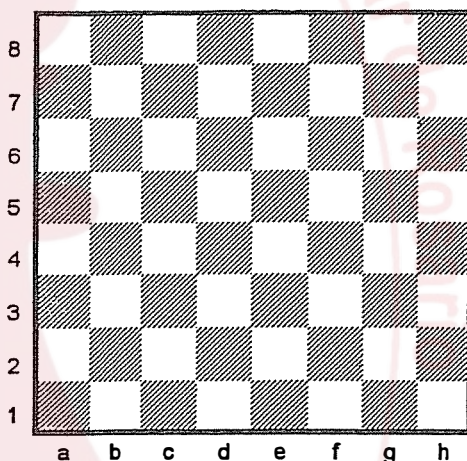


Dibuja una Dama en h5. Marca las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:



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

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



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

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

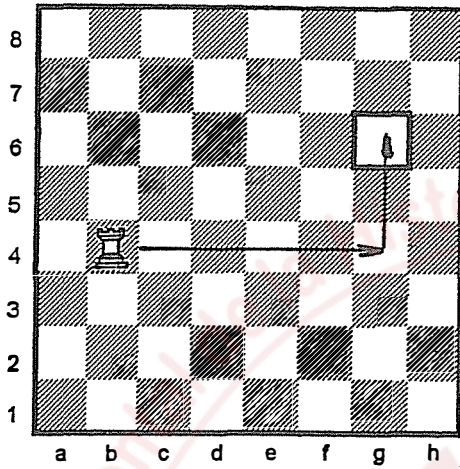
La siguiente TABLA permite COMPARAR LA CANTIDAD DE CASILLAS a las que pueden mover las piezas SEGÚN LA ZONA DEL TABLERO (vacío) en la que están ubicadas.

	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

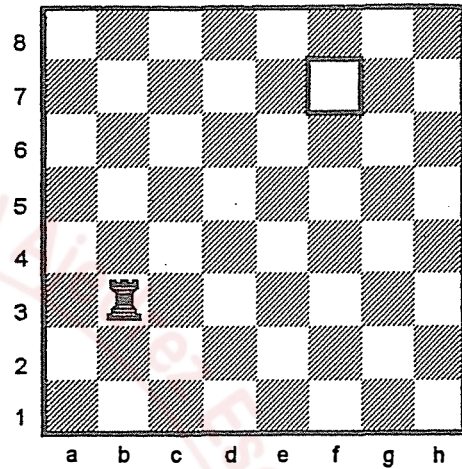
- 1) La Dama es la pieza con mayor capacidad de movimiento.
- 2) Las posibilidades de movimiento de la Torre son las mismas en cualquier parte del tablero
- 3) Las posibilidades de movimiento del Alfil, la Dama y el Caballo son MÁXIMAS en el CENTRO DEL TABLERO y disminuyen hacia los bordes y las esquinas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

3º Tarea: Los recorridos de las piezas en dos jugadas



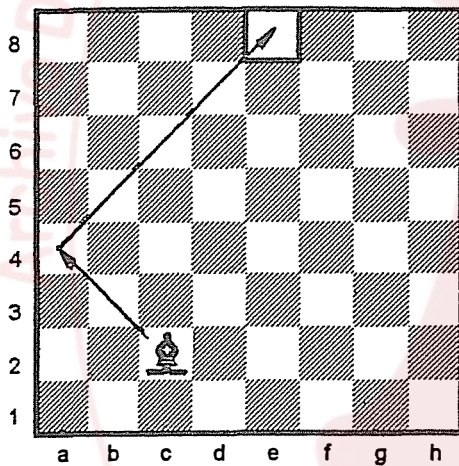
Marca el otro camino de la Torre para ir hasta g6

¿Qué figura forman los dos recorridos?:



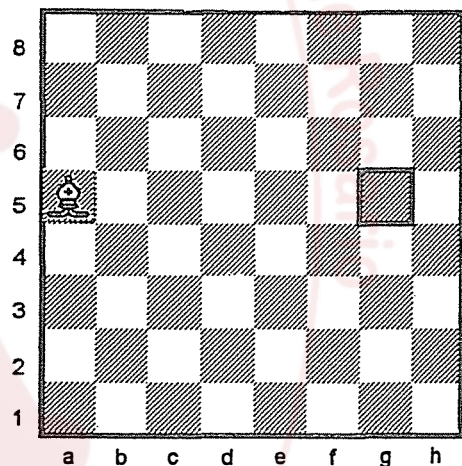
Marca los dos caminos de la Torre para ir hasta f7

¿Qué figura forman los dos recorridos?:



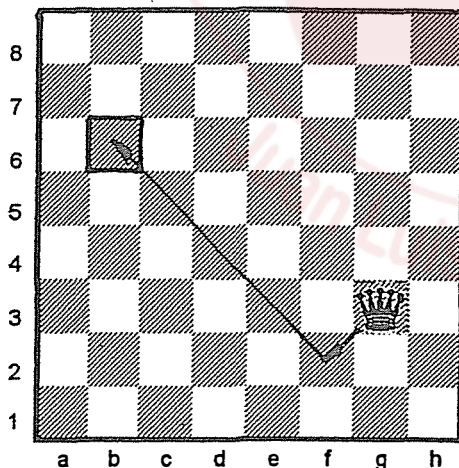
Marca el otro camino del Alfil para ir hasta e8.

¿Qué figura forman los dos recorridos?:

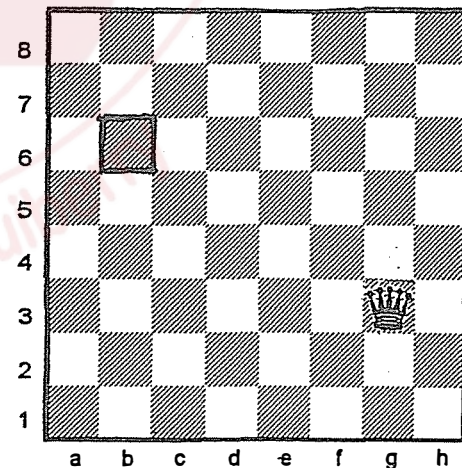


Marca los dos caminos del Alfil para ir hasta g5.

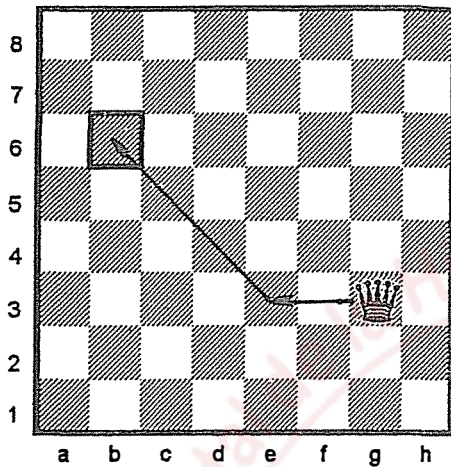
¿Qué figura forman los dos recorridos?:



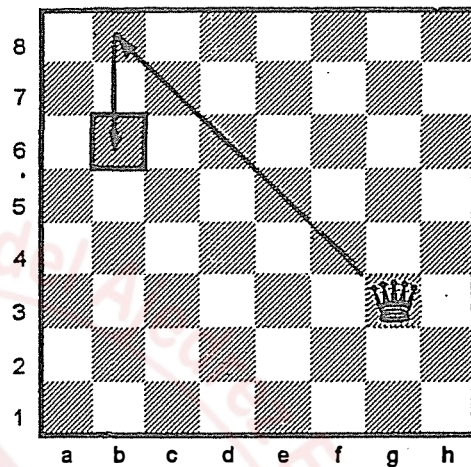
Marca otro camino de la Dama para ir hasta b6 formando un rectángulo con el camino marcado.



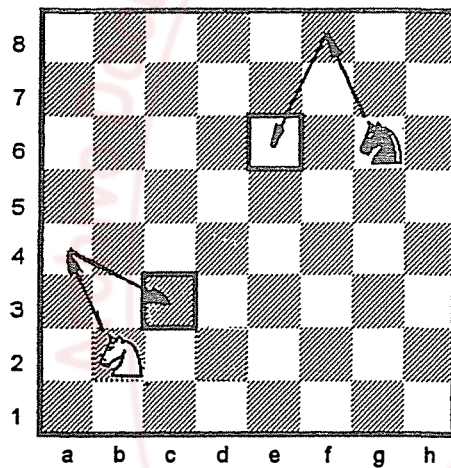
Marca otros dos caminos de la Dama para ir hasta b6 formando otro rectángulo.



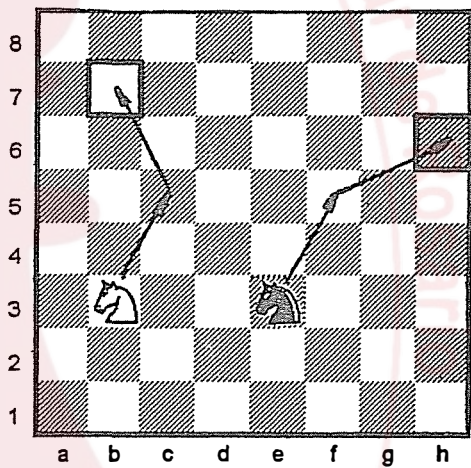
Marca **otro** camino de la Dama para ir hasta **b6** formando un **paralelogramo** con el camino marcado.



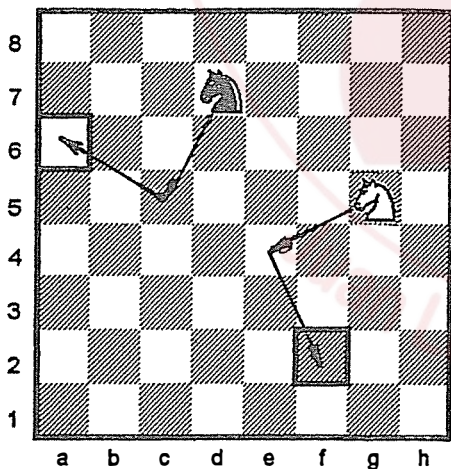
Marca **otro** camino de la Dama para ir hasta **b6** formando un **paralelogramo** con el camino marcado.



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?:

a) ¿Cuántas jugadas necesita un **Alfil** para ir desde **h8** hasta **e2** ? :

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

Ag7, Ac8 • **Ah3, Ab6** • **Ac4, Ae5**

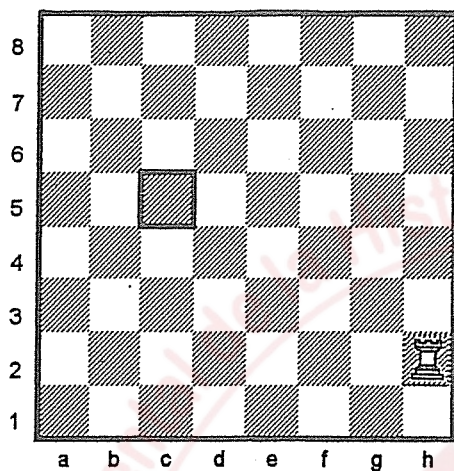
c) Para ir a una casilla del **mismo color** en la que están, ¿los **Caballos** necesitan una cantidad **par** (2, 4, 6, etc.) o **impar** (1, 3, 5, etc.) de jugadas?:

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

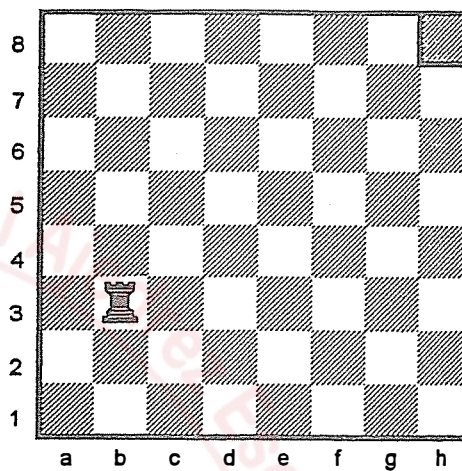
Ca7, Cf1 • **Cg7, Cc2** • **Ce4, Cb5**

• La **DAMA** tiene **MUCHOS MÁS CAMINOS** que las otras piezas para ir a una casilla en 2 jugadas.

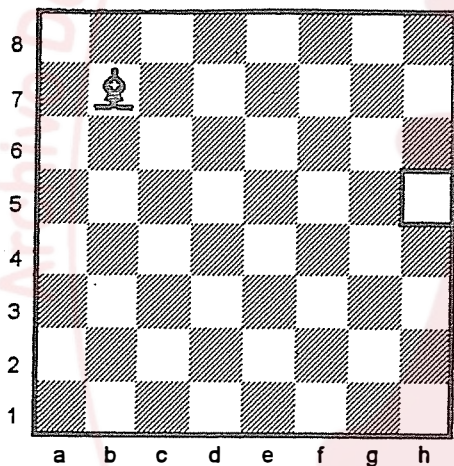
4º Tarea: Los recorridos de las piezas en varias jugadas



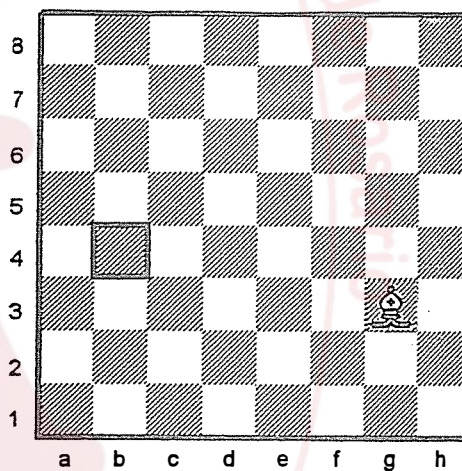
Marca y anota un camino de la **Torre** para ir hasta **c5** en
3 jugadas:;;



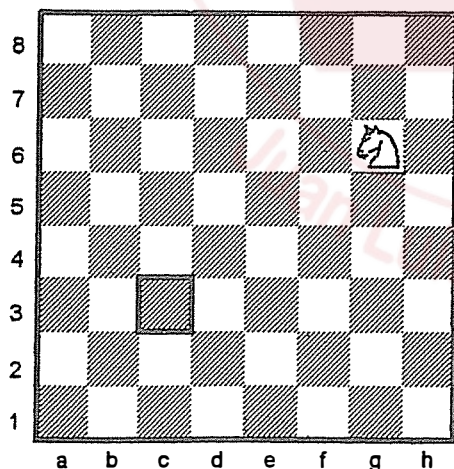
Marca y anota un camino de la **Torre** para ir hasta **h8** en
4 jugadas:;;;



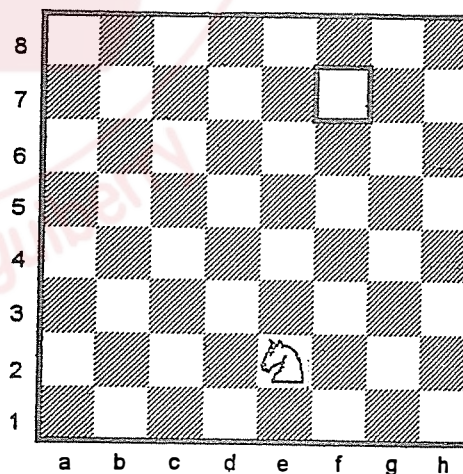
Marca y anota un camino del **Alfil** para ir hasta **h5** en
3 jugadas:;;



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



Marca y anota un camino del **Caballo** para ir hasta **c3** en
3 jugadas:;;

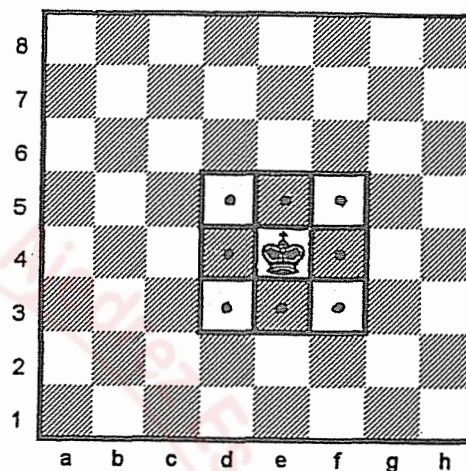


Marca y anota un camino del **Caballo** para ir hasta **f7** en
4 jugadas:;;;

EL REY MUEVE DE A UNA CASILLA

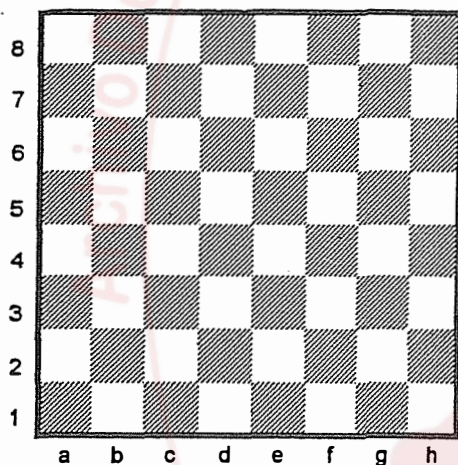
- **EL REY** puede mover **EN CUALQUIER DIRECCIÓN**: hacia adelante, hacia atrás, hacia los costados o en diagonal, pero **SOLAMENTE DE A UNA CASILLA POR JUGADA**.
- **EL REY** puede mover a cualquiera de las casillas que lo rodean.
- **EL REY** tiene **MENOS** posibilidades de mover cuando está en un **BORDE** o es una **ESQUINA**.

El Rey impreso en el tablero 18 puede mover a cualquiera de las ocho casillas a su alrededor: d3; d4; d5; e3; e5; f3; f4 y f5.

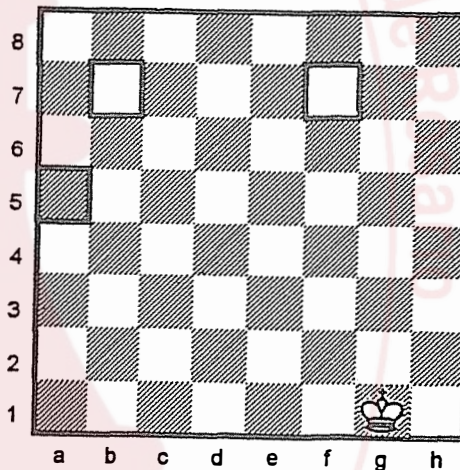


tablero 18

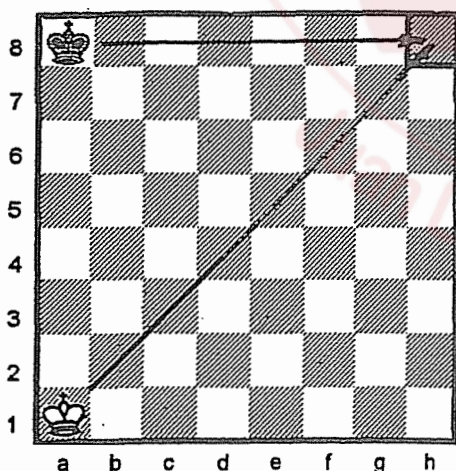
5ª Tarea: Los recorridos del Rey



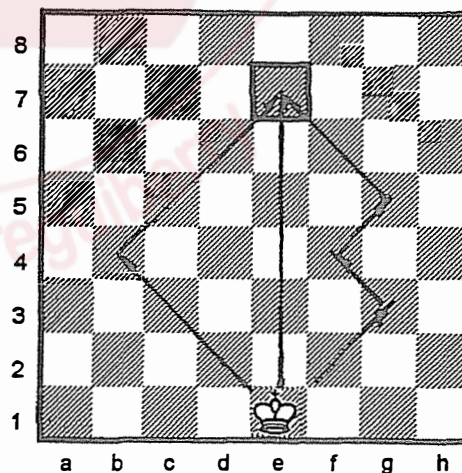
Dibuja tres Reyes en b7, a3 y h8. Marca las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?:
el Rb7:; el Ra3:; el Rh8:



¿Cuál es la menor cantidad de jugadas que necesita este Rey 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?:
.....

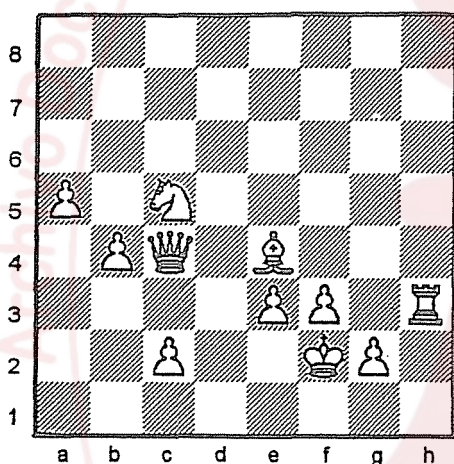
4.- CÓMO LIMITAN EL MOVIMIENTO LAS PIEZAS PROPIAS

- 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.

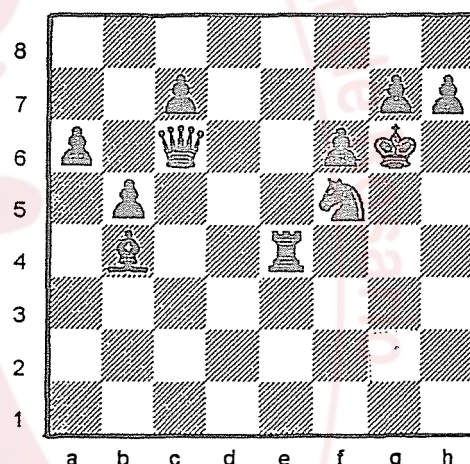
Analicemos la posición del primer tablero de la 6ª tarea (piezas blancas)

- La Dama puede mover libremente por las diagonales blancas. Pero por la fila 4 sólo puede ir a d4 y por la columna c sólo puede ir a c3.
- El Alfil puede mover por las dos diagonales hacia adelante. Pero sólo puede retroceder a d3.
- El Caballo puede saltar 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.
- El Rey puede mover a cualquier casilla que lo rodea menos a e3, f3 o g2 ocupadas por peones.
- La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna h. Pero por la fila 3, sólo puede ir a g3.
- Los peones pueden avanzar, menos el peón e (por el Alfil en e4). El peón g puede avanzar a g2 o g3 por ser su primer movida. El peón c sólo puede mover a c3 (por la Dama en c4).

6ª Tarea: Las limitaciones al movimiento de las piezas



- a) ¿A cuántas casillas pueden mover en su próxima jugada: el Rey ? :; la Dama ? :; el Caballo ? :; la Torre ? :; el Alfil ? :
- b) Hay 9 casillas a las que pueden mover 2 piezas
¿Cuáles son?:,,,,,,,
- c) Hay 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas
¿Cuáles son?:,,



- a) ¿A cuántas casillas pueden mover en su próxima jugada: el Rey ? :; la Dama ? :; el Caballo ? :; la Torre ? :; el Alfil ? :
- b) Hay 11 casillas a las que pueden mover 2 piezas
¿Cuáles son?:,,,,,,,
- c) Hay 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas
¿Cuáles son?:,,

5.- COMO SE COMEN LAS PIEZAS CONTRARIAS

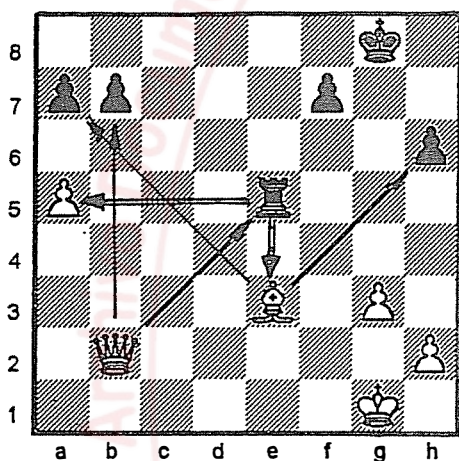
- LAS PIEZAS CONTRARIAS también limitan el movimiento de mis piezas porque **NO PUEDO SALTAR SOBRE ELLAS**, excepto con los CABALLOS.
- Pero puedo **COMERLAS** colocando mi pieza en la casilla que ocupaba la pieza contraria y sacándola del tablero por el resto del partido.
- Todas las piezas **COMEN DE LA MISMA MANERA QUE MUEVEN**, excepto los PEONES.
- **NO ES OBLIGATORIO COMER** las piezas contrarias, es una elección voluntaria.
- **EL REY** es la única pieza que **NO SE PUEDE COMER** con ninguna pieza.

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

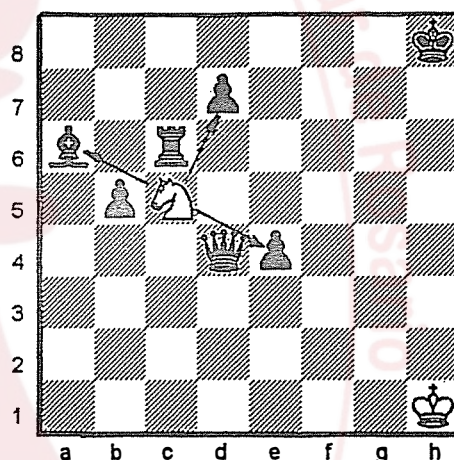
- La **DAMA**, la **TORRE** y el **ALFIL** **PUEDEN COMER** a las piezas contrarias que están **EN SU CAMINO**.



tablero 19

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**.



tablero 20

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

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

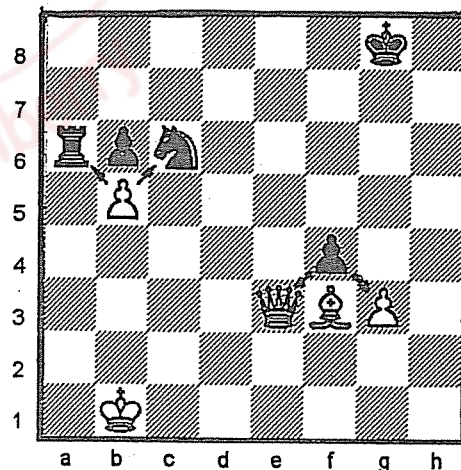
LOS PEONES

- 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 21:

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

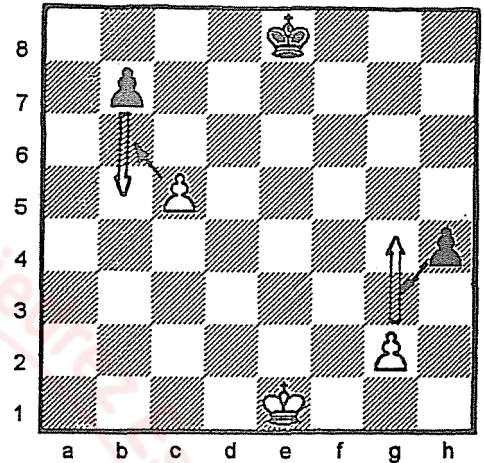
El peón f puede comer el peón g (fxg3) o la Dama (fxe6) pero **NO** puede comer el Alfil.



tablero 21

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 cuando
mueven 2 CASILLAS EN SU 1º 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 22

Analicemos la posición del tablero 22

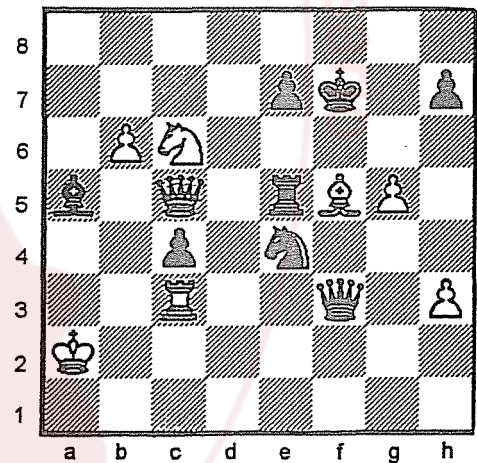
Si el peón b mueve a b5, el peón c lo puede comer como si hubiera movido a b6 (se anota cxb5 a.p.).

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

7º Tarea: Como comen las piezas

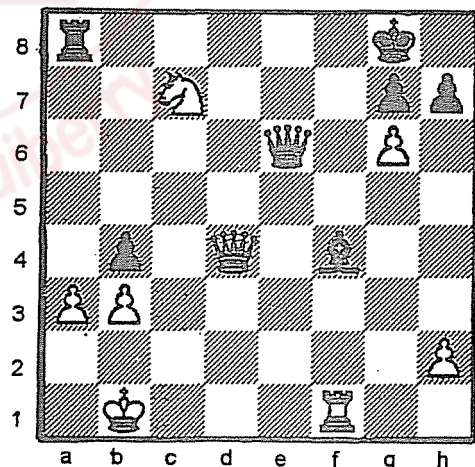
Anotá **todas** las capturas que pueden realizar las siguientes piezas:

- a) la Dama blanca: D x c4 ,
- 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:



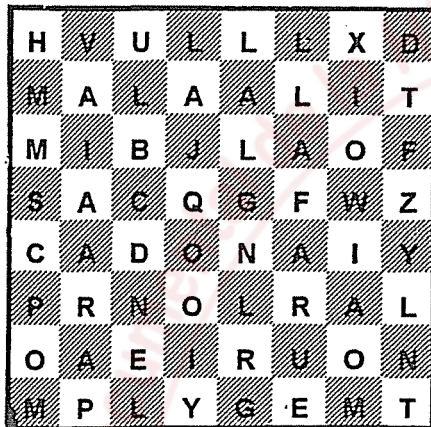
Anotá **todas** las capturas que pueden realizar las siguientes piezas:

- 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 a3:
- h) el peón h7:



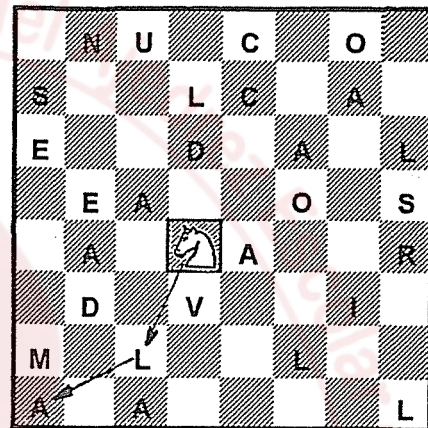
Problemas Integradores

SOPA DE LETRAS



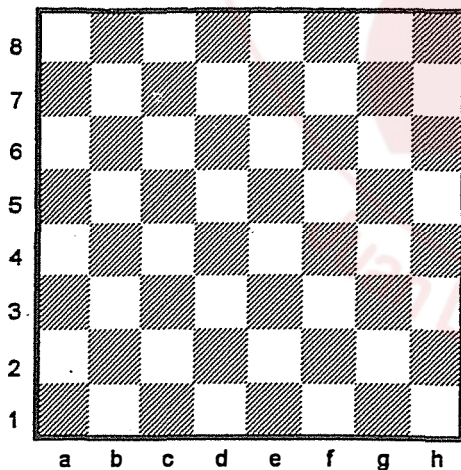
Moviendo como un Afil podés encontrar los nombres de piezas y de partes del tablero que están escondidas. Marcalas en el tablero y escribilas a continuación:

LA FRASE ESCONDIDA



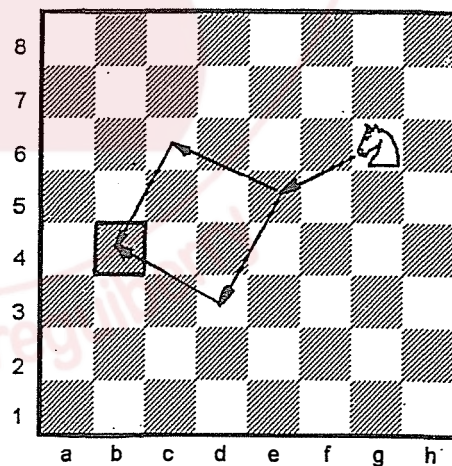
Siguiendo los saltos del Caballo podés descubrir una indicación muy importante para colocar correctamente las piezas en la posición inicial. Escribila a continuación:

EL PROBLEMA DE LAS OCHO DAMAS



Colocá 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