

Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

Conocimientos Elementales /1

El tablero de ajedrez - Columnas, filas y diagonales - El centro -
La notación algebraica - Las piezas y su posición inicial - El movimiento
de las piezas - Recorridos en varias jugadas - Limitaciones al movimiento
por piezas propias - Las formas de captura de las piezas contrarias -
La captura "al paso" de los peones - Piezas defendidas y "colgadas"



Contenidos de acuerdo con el programa del Plan de Ajedrez Escolar
de la Provincia de Santa Fe - Incluye 22 ejemplos y 53 problemas

Juan Luis Jaureguiberry

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.”

Este apunte pertenece a:

Escuela: **Curso:**

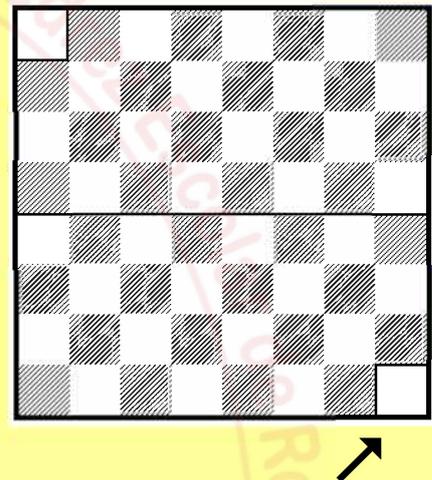
EL TABLERO DE AJEDREZ

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 dos 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 casilla oscuras.

La posición correcta:
con las casillas blancas
a la derecha de los jugadores



LA POSICIÓN PARA JUGAR

El tablero tiene dos esquinas blancas y dos esquinas negras.

Para jugar siempre hay que colocar el tablero con las **ESQUINAS BLANCAS** a la **DERECHA** de los jugadores.

En la mayoría de los tableros plegables la línea de doblez separa a los jugadores.

Con las casillas del tablero se pueden formar tres caminos por los que van a mover las piezas: las **COLUMNAS**, las **FILAS** y las **DIAGONALES**.

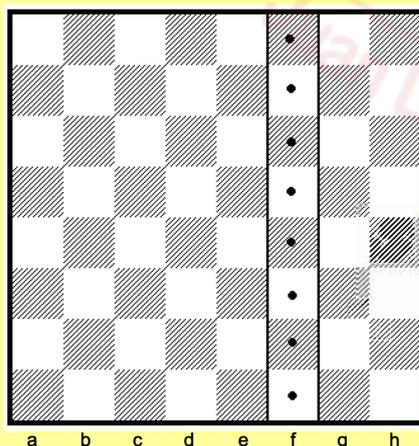
COLUMNAS

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.

La columna f



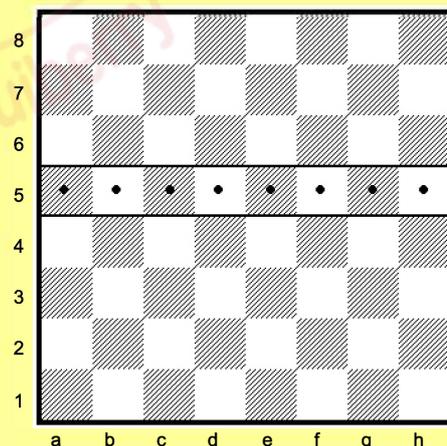
FILAS

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.

La fila 5



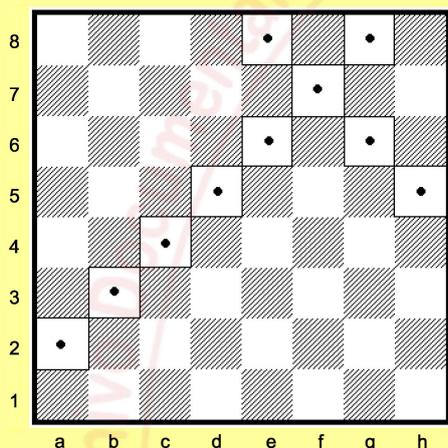
DIAGONALES

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

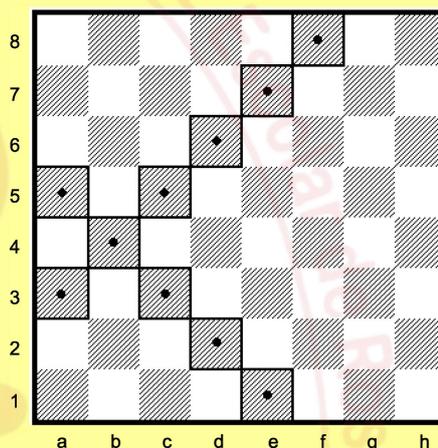
- 1) Hay diagonales blancas y diagonales negras.
- 2) hay diagonales inclinadas hacia un lado ↖ y hacia el otro lado ↗.
- 3) Hay diagonales con distinta cantidad de casillas, más o menos largas.
- 4) Hay diagonales que son paralelas y otras que son perpendiculares entre sí.

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

Diagonales blancas



Diagonales negras



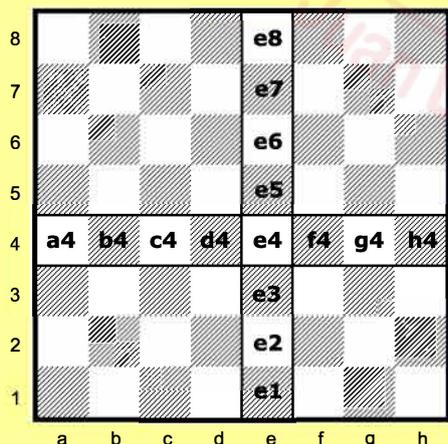
EL NOMBRE DE LAS CASILLAS

El nombre de cada casilla se forma primero con la **LETRA** de la **COLUMNA**, seguida del **NÚMERO** de la **FILA** a las que pertenece.

Todas las casillas de una **COLUMNA** tienen la **MISMA LETRA** y diferentes números.

Todas las casillas de una **FILA** tienen el **MISMO NÚMERO** y diferentes letras.

Los nombres de las casillas



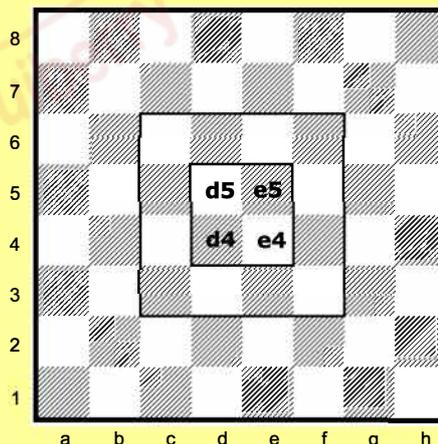
EL CENTRO DEL TABLERO

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.

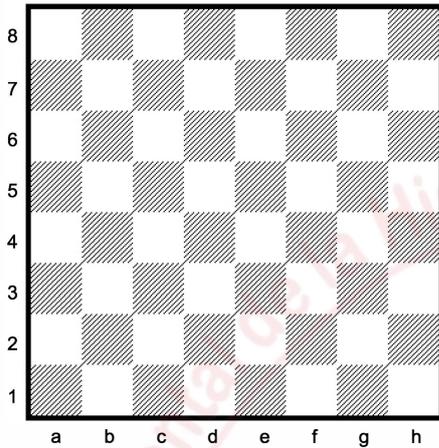
El **CENTRO AMPLIADO** incluye a las 12 casillas que rodean el centro.

El centro y el centro ampliado

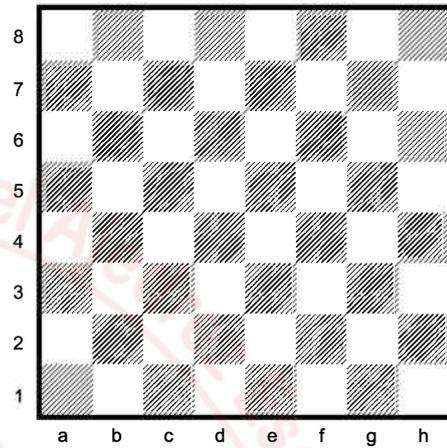


1º Tarea: El tablero

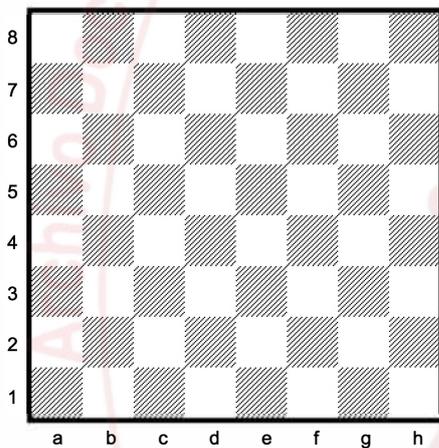
En este tablero **pinta las columnas b y g.**



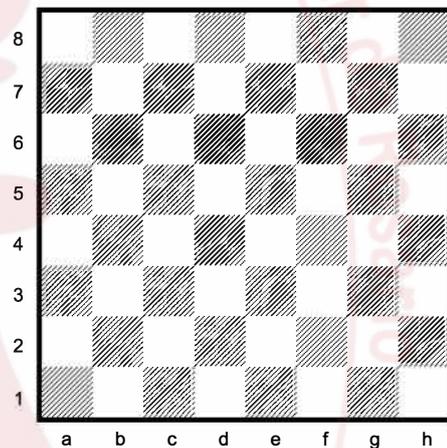
En este tablero **pinta las filas 3 y 7.**



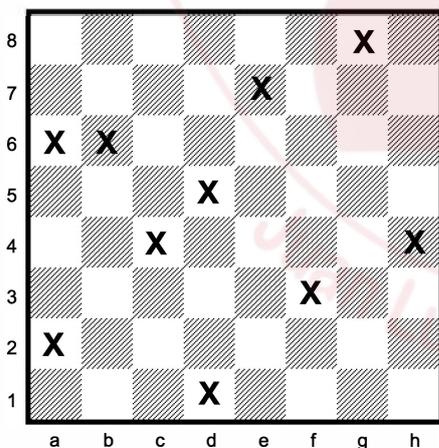
En este tablero **pinta la diagonal mayor blanca y otra diagonal blanca que la cruce.**



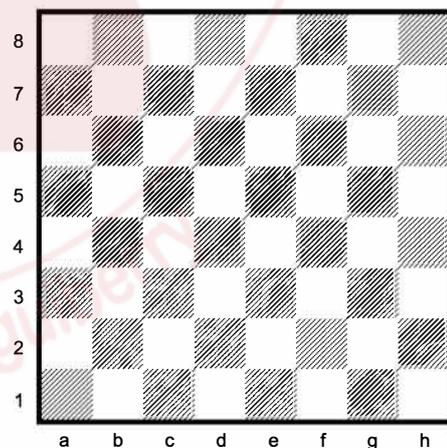
En este tablero **pinta la diagonal mayor negra y otra diagonal negra que sea paralela.**



En este tablero **escribe los nombres de las casillas marcadas con una equis:,,,,,,,**



En este tablero **marca con una equis las siguientes casillas: a3, b7, c5, d1, e4, f2, g6 y h8.**



- 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 en total el tablero?:
- 6) ¿Cuántas diagonales de 2 casillas hay en el tablero?: ¿de 3 casillas?: ¿de 4 casillas?:
 ¿de 5 casillas?: ¿de 6 casillas?: ¿de 7 casillas?: ¿y cuántas diagonales de 8 casillas?:

LAS PIEZAS

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

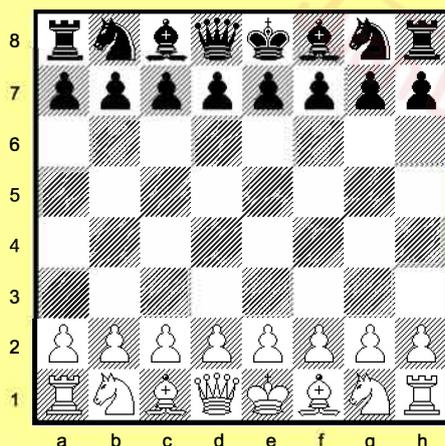
LA POSICIÓN INICIAL

En las esquinas se colocan la 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 8 PEONES van en la fila siguiente.

La posición inicial



COMO SE ANOTA UNA POSICIÓN

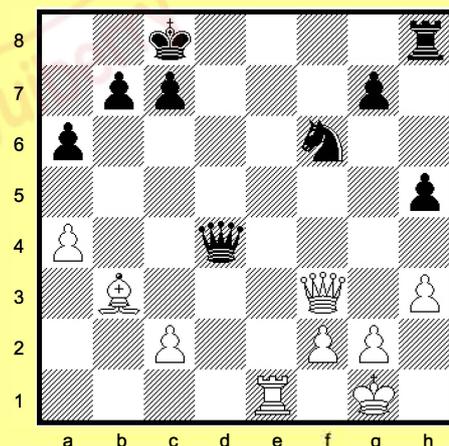
La posición de las PIEZAS se indica con la inicial del nombre en MAYÚSCULA:

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

seguido del NOMBRE DE LA CASILLA en la que está ubicada (Por ejemplo: Db4).

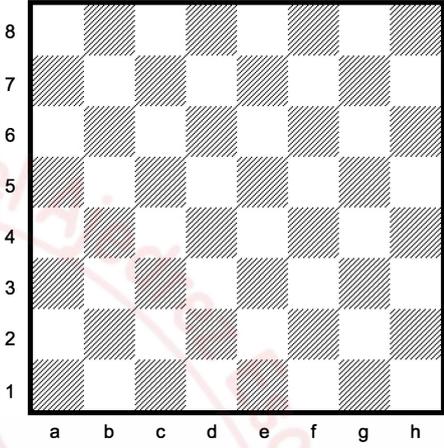
La posición del PEÓN se indica SÓLO CON EL NOMBRE DE LA CASILLA en la que está ubicada, sin la P adelante (Por ejemplo: e4).

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



2º Tarea: La posición de las piezas

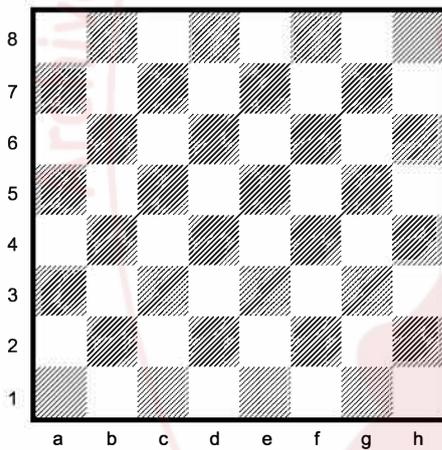
Usando los siguientes dibujos, representa la posición inicial de las piezas en el tablero

	Blancas	Negras	
REY			
DAMA			
TORRES			
ALFILES			
CABALLOS			
PEONES			

En este tablero dibuja las piezas cuya posición está escrita, usando los dibujos que acabas de aprender:

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

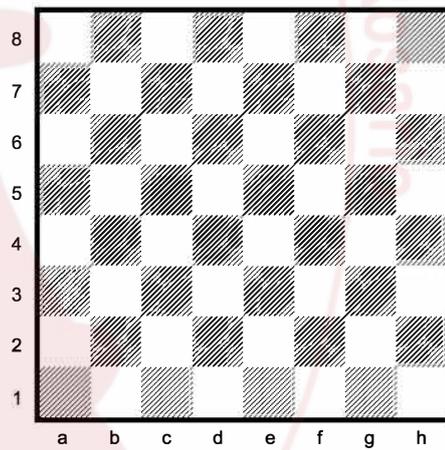
Negras: Rf8, Dg5, Te8, Ab6, Cd6, c7, f7, g7, h6.



En este tablero dibuja las piezas cuya posición está escrita, usando los dibujos que acabas de aprender:

Blancas: Ra2, Df4, Td1, Ac3, Cf3, a3, b2, c2, g3, h2.

Negras: Rc8, Db6, Td8, Ad6, Cf6, a7, b7, c7, g7, h5.



Escribe la posición de las piezas del tablero de abajo.

Blancas:

..... **Negras:**

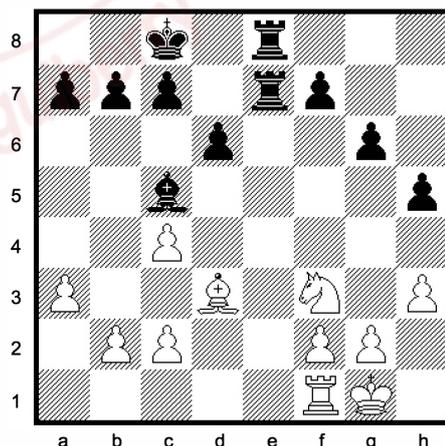
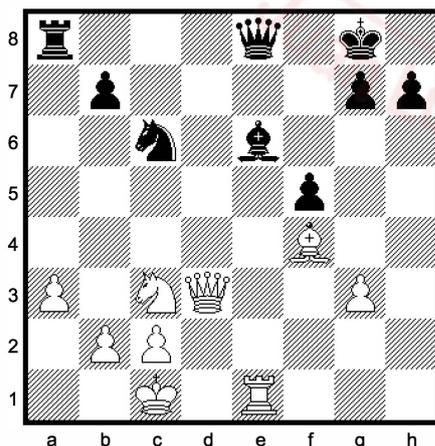
.....

Escribe la posición de las piezas del tablero de abajo.

Blancas:

..... **Negras:**

.....



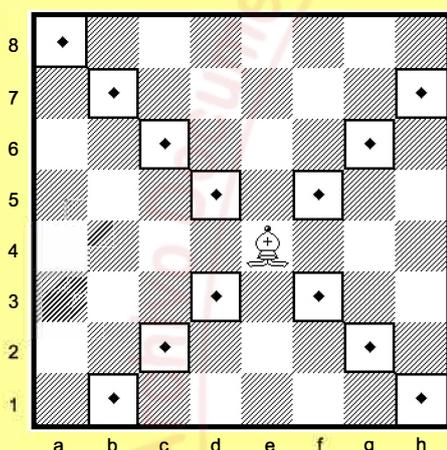
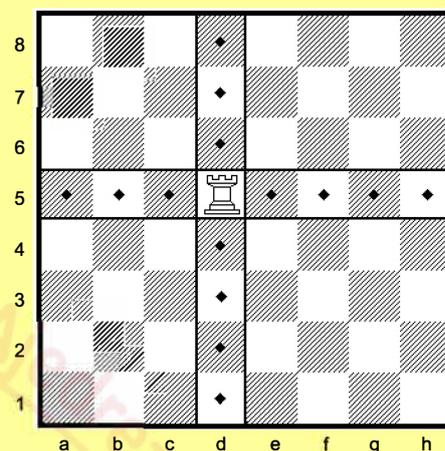
LA TORRE MUEVE POR FILAS Y COLUMNAS

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 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 (+).

La **Td5** puede mover en su próxima jugada a **14 casillas** diferentes: 7 por la fila 5 y 7 por la columna d.



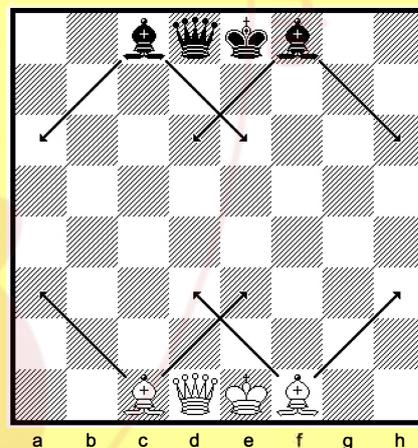
EL ALFIL MUEVE POR DIAGONALES

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 varias casillas por vez, hacia adelante o hacia atrás.

El **Ae4** puede mover en su próxima jugada a **13 casillas** diferentes: 7 por la diagonal mayor y 6 por la otra diagonal.



Cada Alfil sólo puede mover por casillas de un mismo color: sólo por blancas o sólo por negras.

Cada equipo tiene un Alfil que sólo puede mover a las 32 casillas blancas y otro Alfil que sólo puede mover a las 32 casillas negras.

En la posición inicial, el **Ac1** es el Alfil negro de las blancas y el **Af1** es el Alfil blanco de las blancas; el **Ac8** es el Alfil blanco de las negras y el **Af8** es el Alfil negro de las negras.

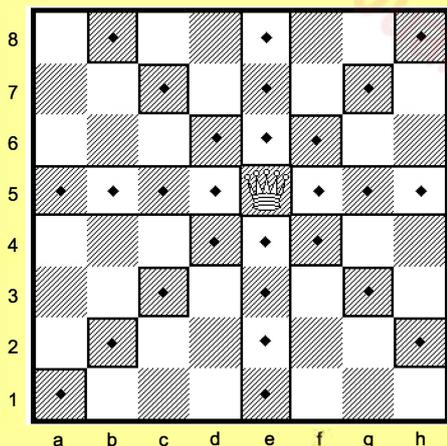
LA DAMA MUEVE COMO TORRE O ALFIL

La Dama puede mover a cualquier casilla de la fila, la columna o las diagonales en las que está ubicada.

Por eso decimos que la Dama mueve en asterisco (*).

La Dama es la pieza que tiene más posibilidades de movimiento: en una sola jugada puede ir a tantas casillas como la suma de una Torre y un Alfil.

La **De5** puede mover en su próxima jugada a **27 casillas**: 14 como Torre (7 por la fila 5 + 7 por la columna e) y 13 como Alfil (7 por la diagonal mayor + 6 por la otra diagonal).



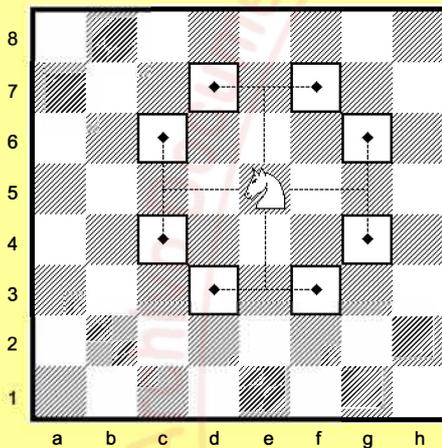
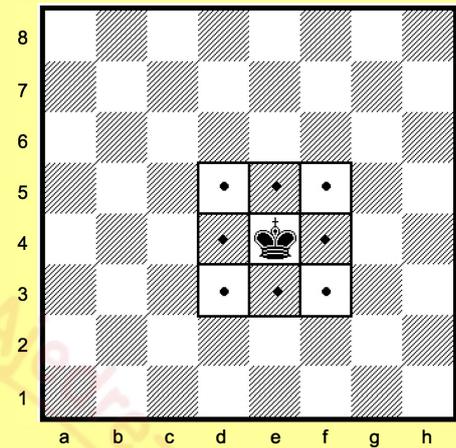
EL REY MUEVE DE A UNA CASILLA

El Rey puede mover en cualquier dirección: hacia adelante, hacia atrás, a los costados o en diagonal, pero solamente de a una casilla por jugada.

El Rey puede mover a cualquiera de las casillas que están a su alrededor.

Las 8 posibilidades de mover que tiene en el centro, se reducen a 5 en los bordes y a sólo 3 en las esquinas.

El **Re4** puede mover en su próxima jugada a las **8 casillas** que lo rodean: **d3, d4, d5, e3, e5, f3, f4 o f5.**



EL CABALLO SALTA EN FORMA DE "L"

El Caballo Salta, no recorre un camino de casillas como las otras piezas. Podemos encontrar las casillas a las que puede saltar contando:

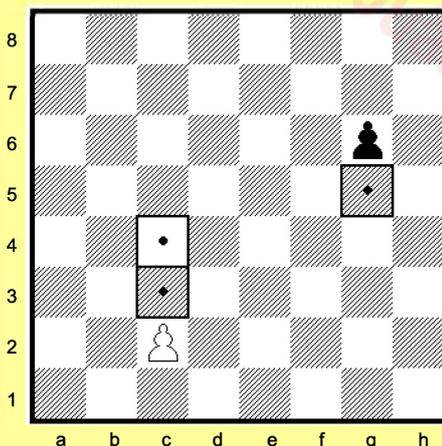
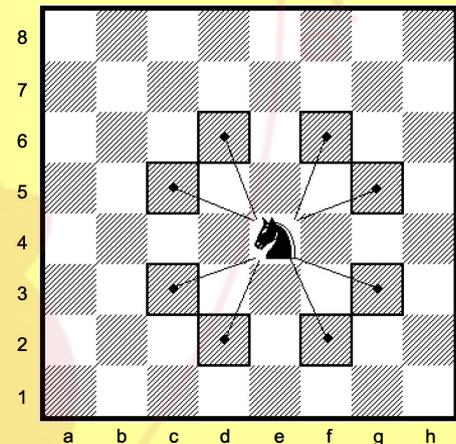
- 1º) Dos casillas por la Columna o por la Fila y luego
- 2º) Una casilla hacia el costado, en forma Perpendicular a la dirección anterior.

Por eso nos imaginamos que el Caballo mueve saltando con la forma de una letra ele mayúscula: L.

El **Ce5** puede mover en su próxima jugada a cualquiera de las **8 casillas blancas** marcadas: **c4, c6, d7, f7, g6, g4, f3 o d3.**

El **Ce4** puede mover en su próxima jugada a cualquiera de las **8 casillas negras** marcadas: **c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2 o d2.**

En cada salto, el Caballo cambia el color de su casilla: si está en una casilla blanca, sólo puede mover a casillas negras y si está en una casilla negra, sólo puede mover a casillas blancas.



EL PEÓN AVANZA POR SU COLUMNA

Los Peones sólo pueden mover hacia adelante por su Columna. No pueden mover hacia los costados y son la únicas piezas que no pueden retroceder.

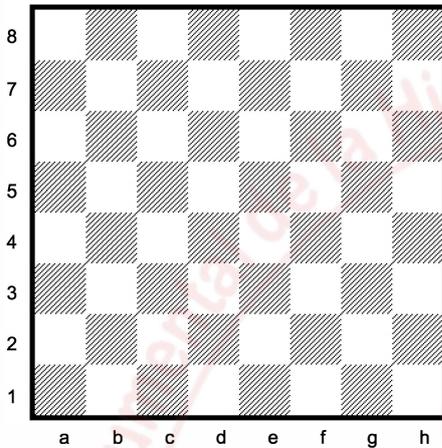
Cada uno de los 8 peones, la primera vez que mueve, puede elegir avanzar 1 o 2 casillas.

Después de su primer jugada, sólo pueden avanzar de a 1 casilla por vez.

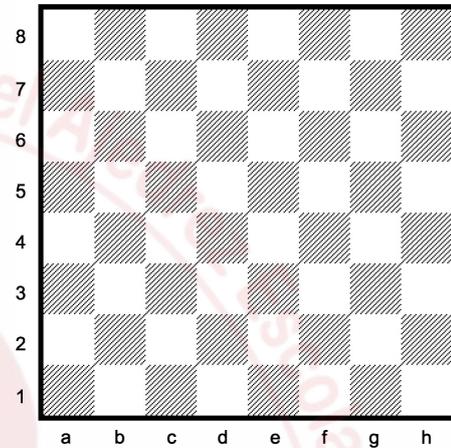
El peón **c2** puede elegir mover a **c3** o a **c4** por ser su primera jugada. Pero el peón **g6**, sólo puede mover a **g5** por ser su segunda jugada.

3° Tarea: Las posibilidades de movimiento de las piezas

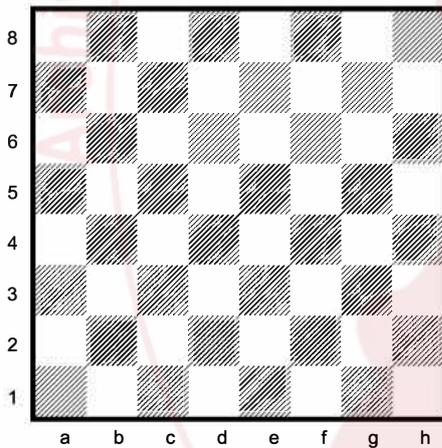
Dibuja una Torre en h3. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:



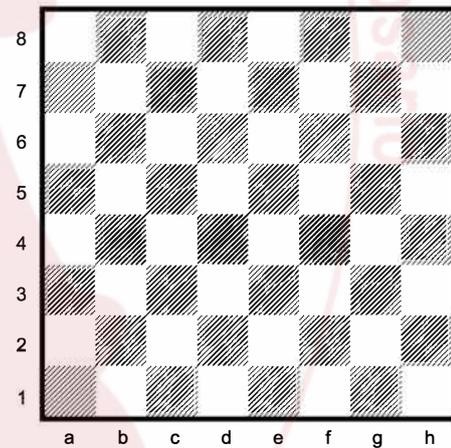
Dibuja una Torre en h8. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:



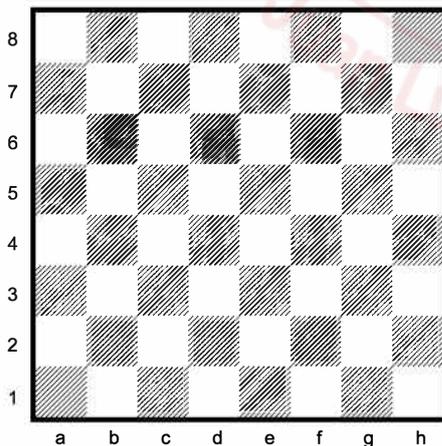
Dibuja un Alfil en b3. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:



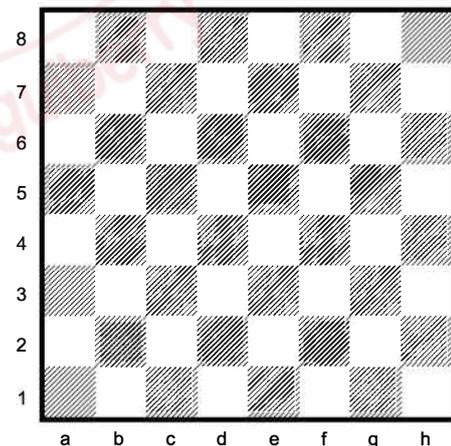
Dibuja un Alfil en f8. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:



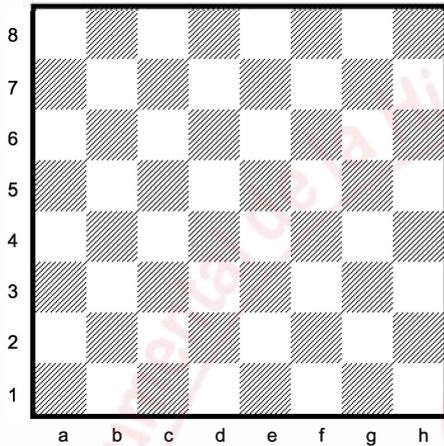
Dibuja una Dama en b6. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:



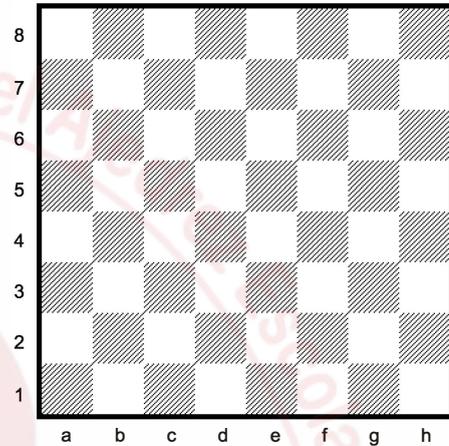
Dibuja una Dama en h5. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:



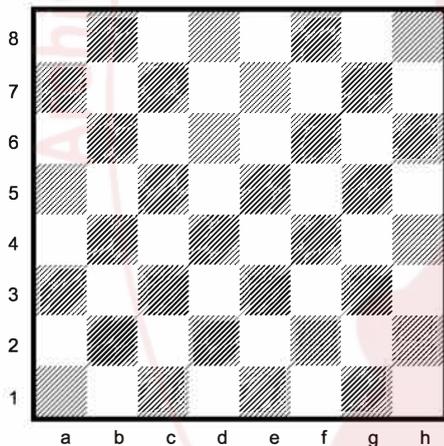
Dibuja un Caballo en g6 y otro Caballo en a1.
Pinta las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿A cuántas casillas puede mover el Cg6?: ¿Y el Ca1?:



Dibuja un Caballo en b7 y otro Caballo en h2.
Pinta las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿A cuántas casillas puede mover el Cb7?: ¿Y el Ch2?:



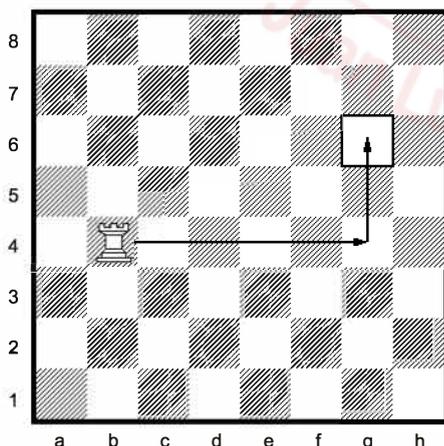
Dibuja tres Reyes en b7, a3 y h8. Pinta las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada.
¿Cuántas son?: Rb7: Ra3: Rh8:



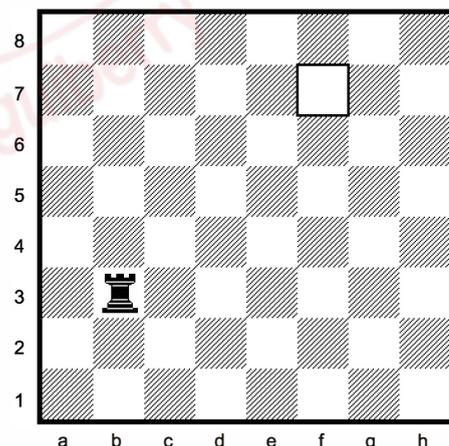
	Torre	Alfil	Dama	Caballo	Rey
En el centro	14	13	27	8	8
En el centro ampliado	14	11	25	8	8
A una casilla del borde	14	9	23	4 o 6	8
En el borde	14	7	21	3 o 4	5
En una esquina	14	7	21	2	3

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

Marca el otro camino de la Torre para ir a g6.
¿Qué figura forman?:

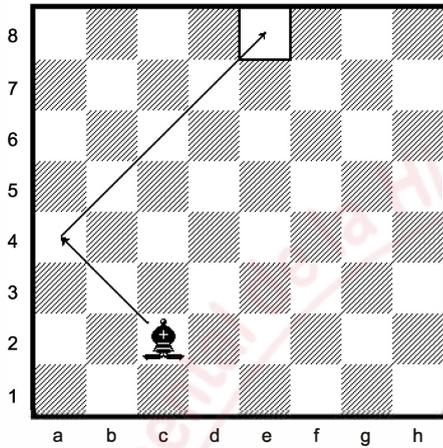


Marca los 2 caminos de la Torre para ir a f7.
¿Qué figura forman?:



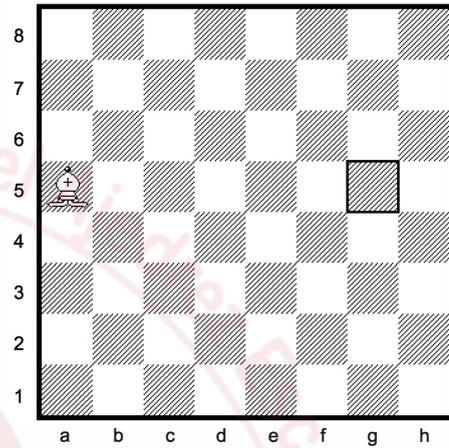
Marca el otro camino del Alfil para ir a e8.

¿Qué figura forman?:

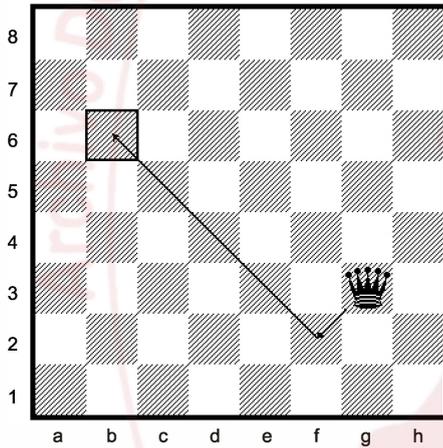


Marca los 2 caminos del Alfil para ir a g5.

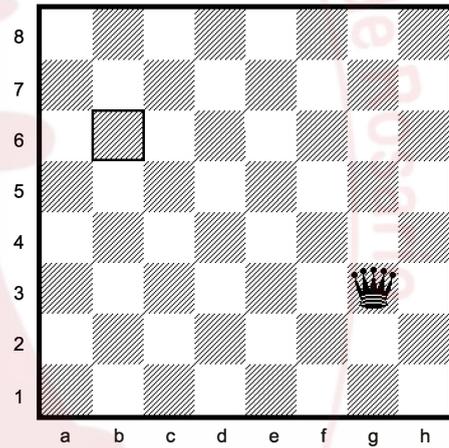
¿Qué figura forman?:



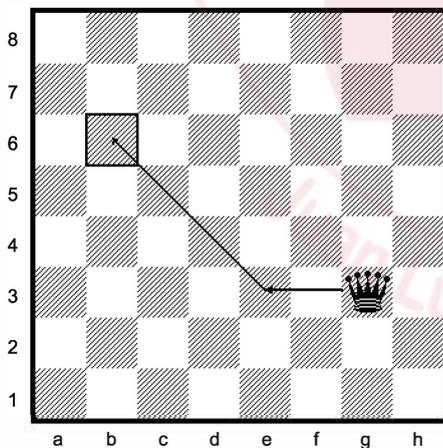
Marca el otro camino de la Dama para ir a b6 formando un rectángulo con el camino marcado.



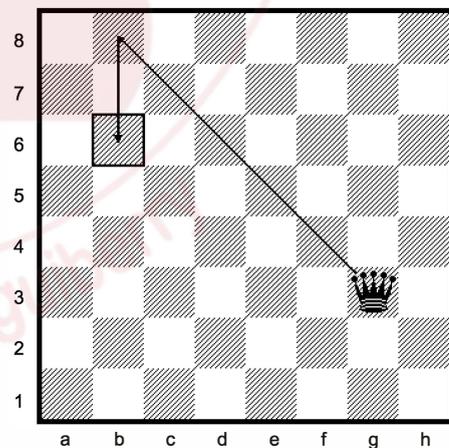
Marca los otros dos caminos de la Dama para ir a b6 formando otro rectángulo distinto al anterior.



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

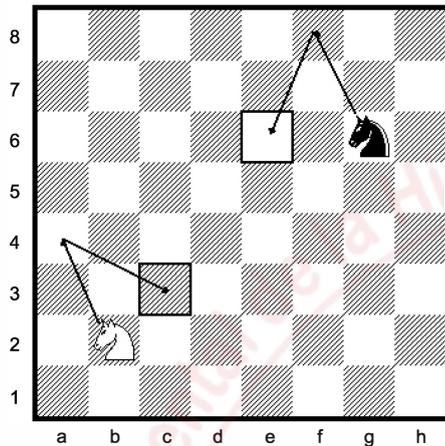


Marca el otro camino de la Dama para ir a b6 formando un paralelogramo con el camino marcado.

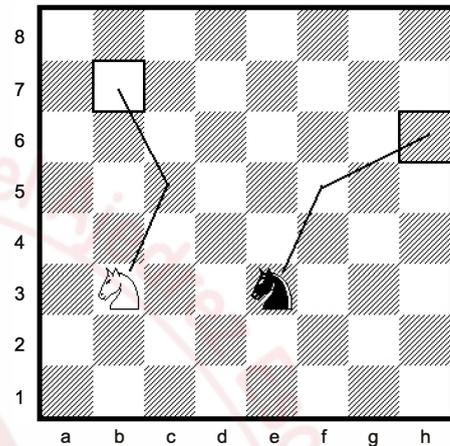


- 1) ¿Cuántos caminos diferentes tiene la Dama para ir desde g3 a b6 en dos jugadas?:
- 2) ¿Cuántas jugadas necesita como mínimo un Alfil para ir desde h8 hasta e2?:
- 3) ¿Qué Alfil puede mover a más casillas: un Alfil ubicado en g7 o un Alfil ubicado en c8?:

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



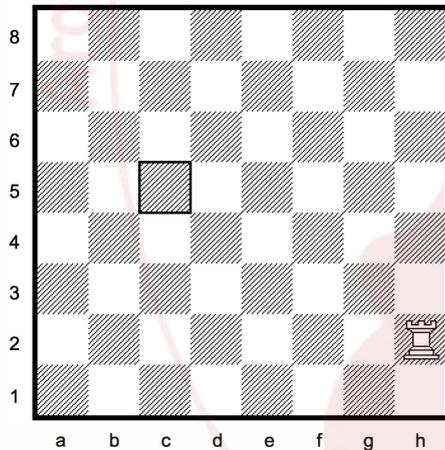
Marca los otros dos saltos de los Caballos para ir a las Casillas marcadas ¿Qué figuras se forman?:



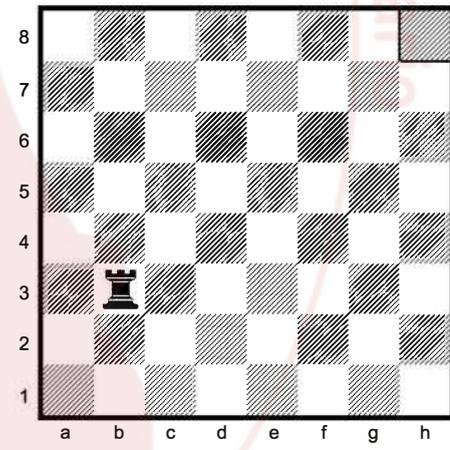
- 1) Para ir a una casilla del mismo color de la casilla en la que están, ¿los Caballos necesitan una cantidad par (2, 4, 6, etc.) o impar (1, 3, 5, etc.) de jugadas?:
- 2) ¿Qué Caballo puede mover a más casillas: un Caballo ubicado en g7 o un Caballo ubicado en c2?:

5º Tarea: Los recorridos de las piezas en varias jugadas

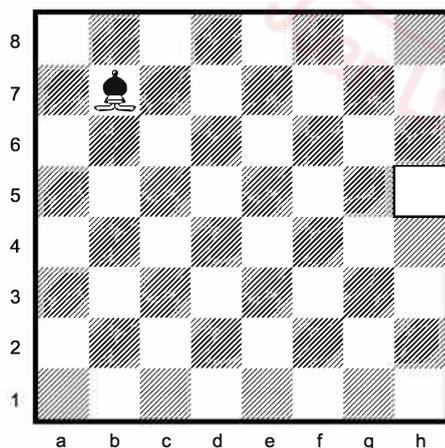
Marca y anota un camino de la Torre para ir a c5 en 3 jugadas: 1....., 2....., 3.....



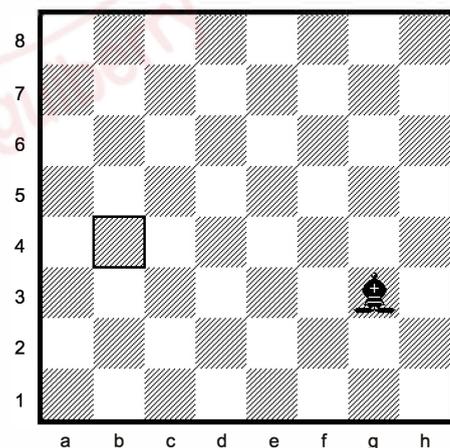
Marca y anota un camino de la Torre para ir a h8 en 4 jugadas: 1....., 2....., 3....., 4.....



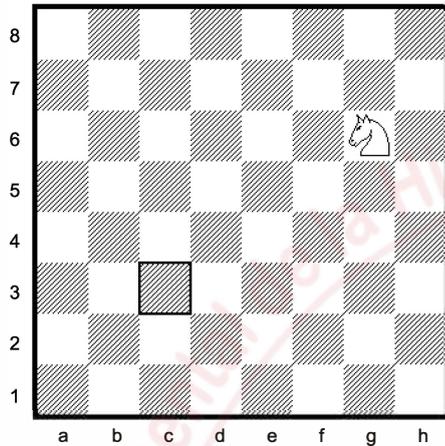
Marca y anota un camino del Alfil para ir a h5 en 3 jugadas: 1....., 2....., 3.....



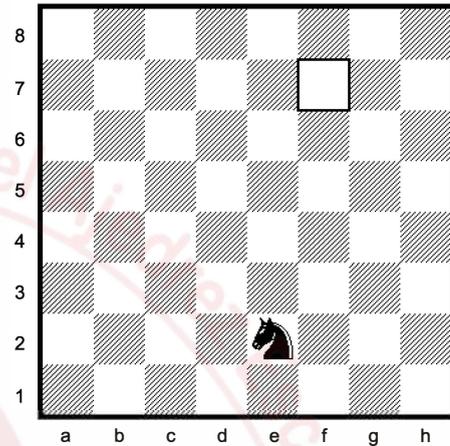
Marca y anota un camino del Alfil para ir a b4 en 4 jugadas: 1....., 2....., 3....., 4.....



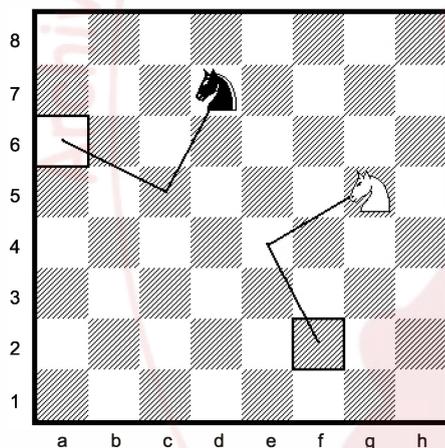
Marca y anota un camino del Caballo para ir a c3 en 3 jugadas: 1....., 2....., 3.....



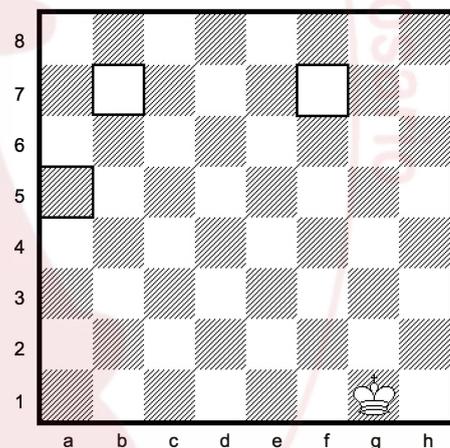
Marca y anota un camino del Caballo para ir a f7 en 4 jugadas: 1....., 2....., 3....., 4.....



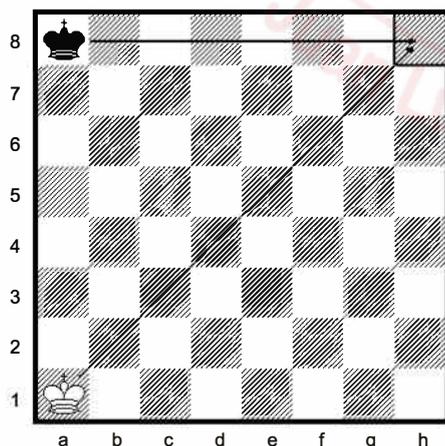
Marca los otros dos saltos de los Caballos para ir a las casillas marcadas ¿Qué figuras se forman?:



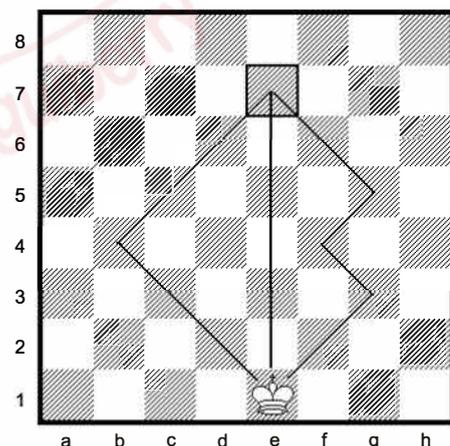
Marca los caminos más cortos que tiene el Rg1 para ir hasta las casillas marcadas. ¿Cuántas jugadas son? 1) hasta a5:; 2) hasta b7:; 3) hasta f7:



¿Qué Rey necesita más jugadas para llegar a h8?
¿El Rey negro que está en a8 o el Rey blanco que está en a1?:



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



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 6º 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.

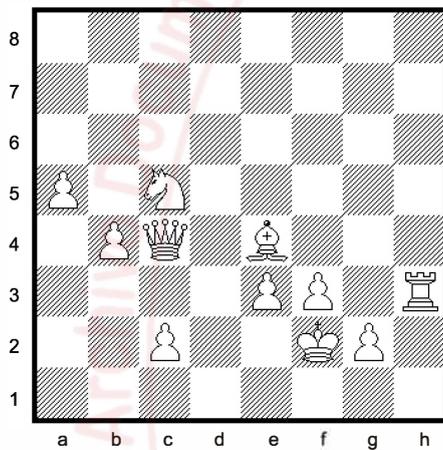
El Caballo puede saltar a 4 casillas hacia adelante. O saltar sobre la Dama y los peones para retroceder a d3, b3 o a4. Pero no puede ir a e4 por el Alfil.

El Rey puede mover a las casillas a su alrededor, 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 (mientras esté el Alfil en e4). El peón g puede avanzar a g3 o g4 por ser su primera movida. El peón c sólo puede mover a c3 (por la Dama en c4).

6º Tarea: Las limitaciones al movimiento de las piezas



a) ¿A cuántas casilla pueden mover en su próxima jugada:

el Rey?:; la Dama?:; el Alfil?:

el Caballo?:; la Torre?:

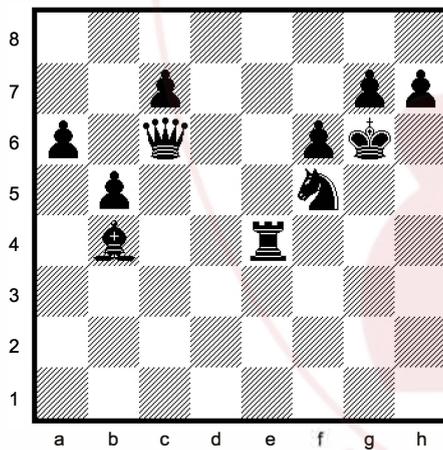
b) Hay 9 casillas a las que pueden mover 2 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?:;;;

.....;;;;

c) Hay 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?:;;



a) ¿A cuántas casilla pueden mover en su próxima jugada:

el Rey?:; la Dama?:; el Alfil?:

el Caballo?:; la Torre?:

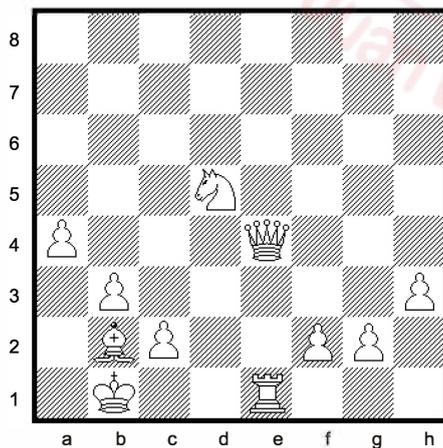
b) Hay 11 casillas a las que pueden mover 2 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?:;;;

.....;;;;

c) Hay 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?:;;



a) ¿A cuántas casilla pueden mover en su próxima jugada:

el Rey?:; la Dama?:; el Alfil?:

el Caballo?:; la Torre?:

b) Hay 10 casillas a las que pueden mover 2 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?:;;;

.....;;;;

c) Hay 5 casillas a las que pueden mover 3 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?:;;;;

LAS CAPTURAS DE 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.

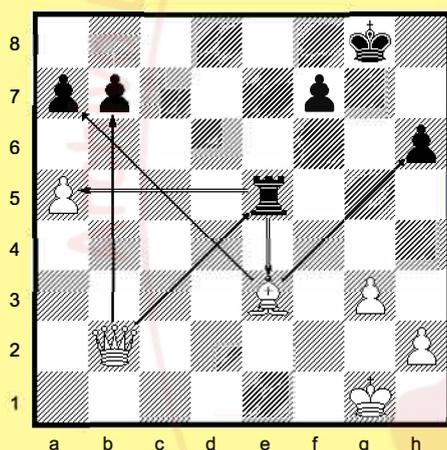
El Rey es la única pieza que **NO SE PUEDE COMER** con ninguna pieza.

Las capturas se anotan con: **1º) el nombre de la pieza que realiza la captura**, **2º) el signo de multiplicación (x)** y **3º) el nombre de la casilla donde está la pieza comida** (por ejemplo: Txc5).

Si dos piezas del mismo tipo (por ejemplo 2 Torres) pueden comer a la misma pieza, hay que indicar la **COLUMNA** o **FILA** de **ORIGEN** de la pieza que realiza la captura (por ejemplo Taxc5).

DAMA, TORRE Y ALFIL

La Dama, la Torre y el Alfil **PUEDEN COMER** a las piezas contrarias que están **EN SU CAMINO** de movimiento.



La Dama puede comer la Torre (Dxe5) o un peón (Dxb7).

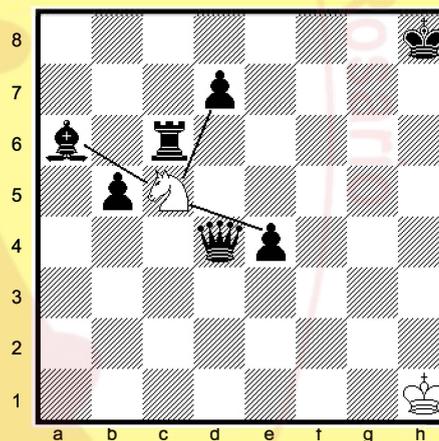
El Alfil puede comer dos peones (Axa7 o Axh6).

La Torre puede comer el Alfil (Txe3) o el peón (Txa5).

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.



El Caballo puede comer el Alfil (Cxa6) o dos peones (Cxd7 o Cxe4).

Pero el Caballo no puede comerse la Dama, la Torre ni el peón b5 al saltar sobre ellos.

LOS PEONES

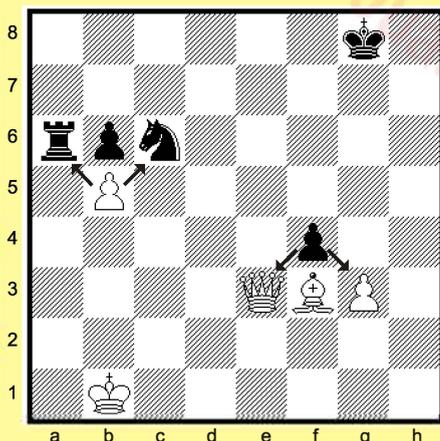
Los peones sólo pueden comer a las piezas que están **EN DIAGONAL, UNA CASILLA HACIA ADELANTE**.

Si en la casilla siguiente de su columna hay una pieza, el peón **QUEDA BLOQUEADO**.

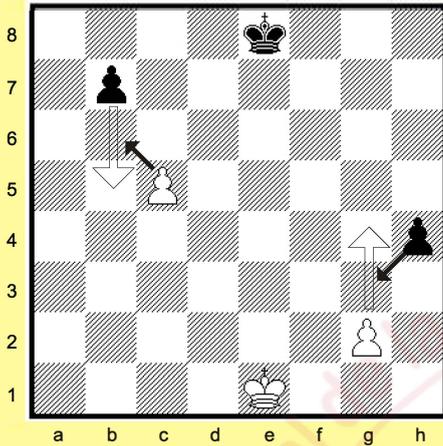
Por eso decimos que el peón es la **ÚNICA** pieza que mueve de una forma (por la columna), pero come de otra forma (en diagonal).

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.



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"?

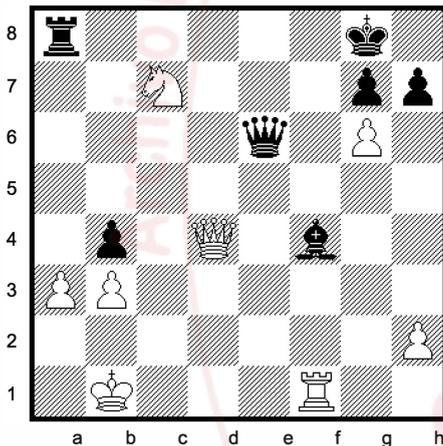
Sólo en la jugada siguiente al avance de 2 casillas del peón contrario.

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

Si el peón **g** mueve a **g4**, el peón **h** puede comerlo como si hubiera movido a **g3** (se anota **hxc4 a.p.**).

7º Tarea: Las posibilidades de capturas de las piezas

Anota en cada tablero todas las capturas que pueden realizar las piezas indicadas:



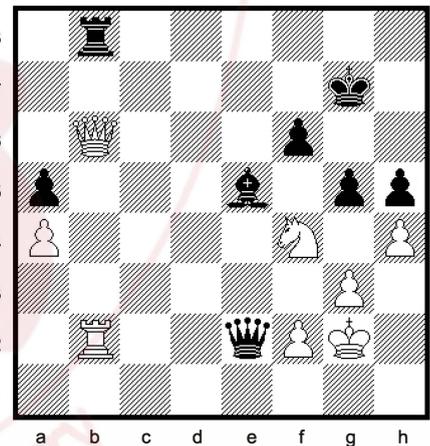
1) Dama blanca:

2) Dama negra:

3) Torre blanca: 4) Torre negra:

5) Caballo: 6) peón h4:

7) Alfil: 8) peón g5:



1) Dama blanca:

2) Dama negra:

3) Torre blanca:

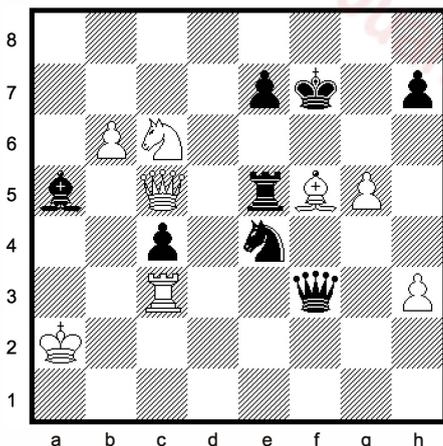
4) Torre negra:

5) Alfil blanco:

6) Alfil negro:

7) Caballo blanco:

8) Caballo negro:



PIEZAS DEFENDIDAS Y "COLGADAS"

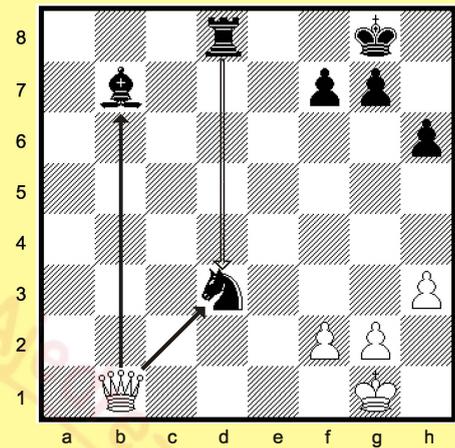
Las piezas están **DEFENDIDAS** o "**COLGADAS**" según su situación ante la amenaza de ser capturadas por el rival.

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.

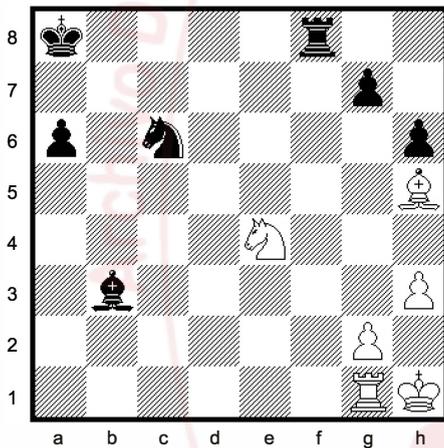
Una pieza está "**COLGADA**" cuando está en una casilla dominada **SOLAMENTE** por el rival.

El rival puede comer una pieza "colgada" sin perder la pieza con la que come.



En el ejemplo del tablero, el Caballo está defendido por la Torre, pero el Alfil está "colgado". Si la Dama come el Caballo, en la jugadas siguiente la Torre podrá comerse la Dama. Pero la Dama puede comerse el Alfil sin riesgo.

8º Tarea: El ataque y la defensa

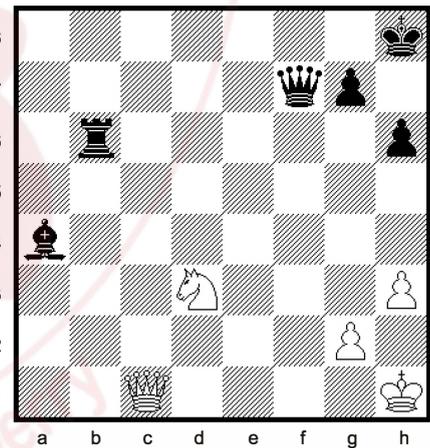


Anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender las piezas atacadas en cada caso, sin moverlas de las casillas en las que están:

- 1) Si las blancas juegan Ta1:
- 2) Si las blancas juegan Tb1:
- 3) Si las blancas juegan Tc1:
- 4) Si las negras juegan Tf5:
- 5) Si las negras juegan Tf4:

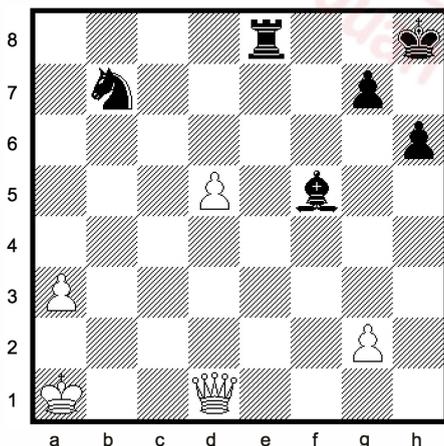
Anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender las piezas atacadas en cada caso, sin moverlas de la casilla en las que están:

- 1) Si las blancas juegan Dc5:
- 2) Si las blancas juegan Da3:
- 3) Si las negras juegan Dd5:
- 4) Si las negras juegan Td6:



Anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender las piezas atacadas en cada caso, sin moverlas de las casillas en las que están:

- 1) Si las blancas juegan Df3:
- 2) Si las blancas juegan Db3:
- 3) Si las blancas juegan Da4:
- 4) Si las negras juegan Ta8:
- 5) Si las negras juegan Ae4:



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.

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 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, destacándose los aportes teóricos de 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**.

Desde entonces, el Campeón Mundial ponía en juego su título en matches contra alguno de los mejores jugadores de la época, pero a su propia elección. Los campeones con este sistema fueron:

De 1886 a 1894: Wilhem **STEINITZ** (Checoslovaco)
De 1894 a 1921: Emanuel **LASKER** (Austriaco)
De 1921 a 1927: José Raúl **CAPABLANCA** (Cubano)

De 1927 a 1935: Alejandro **ALEKHINE** (Ruso)
De 1935 a 1937: Max **EUWE** (Holandés)
De 1937 a 1948: Alejandro **ALEKHINE** (Ruso)

Al morir Alekhine la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) comenzó a organizar los Campeonatos Mundiales, con un sistema de clasificación en el que participaban jugadores de todo el mundo hasta obtener un desafiante que jugaba un match por el título con el Campeón vigente. Los siguientes campeones fueron:

De 1948 a 1957: Mijail **BOTVINNIK** (Ruso)
De 1957 a 1958: Vasily **SMYSLOV** (Ruso)
De 1958 a 1960: Mijail **BOTVINNIK** (Ruso)

De 1960 a 1961: Mijail **TAL** (Ruso)
De 1961 a 1963: Mijail **BOTVINNIK** (Ruso)
De 1963 a 1969: Tigran **PETROSIAN** (Ruso)

De 1969 a 1972: Boris **SPASSKY** (Ruso)
De 1972 a 1975: Bobby **FISCHER** (EEUU)
De 1975 a 1985: Anatoly **KARPOV** (Ruso)
De 1985 a 1993: Gary **KASPAROV** (Ruso)

En 1993 Kasparov se niega a seguir las reglas de la FIDE y forma una Asociación de Maestros. Desde entonces hay dos campeones mundiales. Perdió su título paralelo con el ruso Vladimir **KRAMNIK** en el año 2000, aunque siguió siendo el jugador mejor rankeado del mundo hasta su retiro definitivo del ajedrez en 2004.

La FIDE devuelve en 1993 el título oficial a Anatoly **KARPOV** quien lo retuvo hasta 1999 defendiéndolo con éxito en sendos matches contra Gata Kamsky (EEUU) y Viswanathan Anand (Hindú).

En 1999 la FIDE comienza a realizar torneos por eliminación entre los 100 mejores jugadores del mundo para consagrar al campeón. En el primer torneo realizado en Las Vegas en 1999 (EEUU) se consagró el ruso Alexander **KHALIFMAN**. En el año 2000 se consagró Campeón Mundial el hindú Viswanathan **ANAND** y en el 2001, ganó el ruso Ruslan **PONOMAREV** con apenas 18 años de edad. Rustam **KASIMDZHANOV**, natural de Uzbekistán, con 24 años de edad se proclamó campeón mundial en Trípoli (Libia) en julio de 2004.

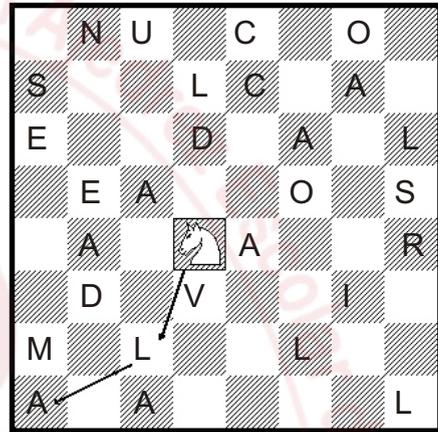
En el 2005, el búlgaro Veselin **TOPALOV** se consagró campeón mundial a los 30 años en la ciudad argentina de San Luis, en un torneo a doble vuelta del que participaron el anterior campeón y los siete jugadores mejor rankeados del mundo. Fue primero con 10 puntos de 14 y único invicto, superando por 1,5 puntos al segundo clasificado, Viswanathan Anand.

PROBLEMAS INTEGRADORES

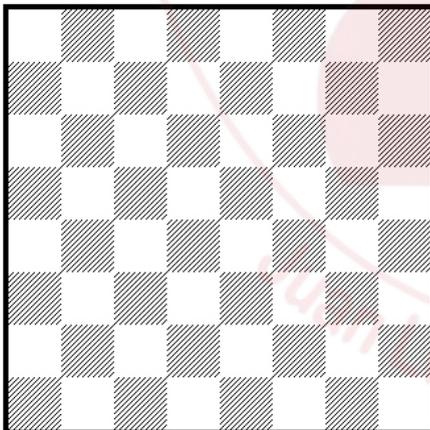
1. SOPA DE LETRAS: En este tablero están escondidos los nombres de las piezas y de las partes del tablero. Podés encontrarlos moviendo como los Alfiles. Marcalos con colores y escribilos en las líneas de puntos debajo del tablero.



2. LA FRASE ESCONDIDA: Siguiendo los saltos del Caballo descubrí la frase escondida que indica cómo colocar correctamente una pieza en la posición inicial. Marcá con líneas el camino que seguís y escribí la frase debajo del tablero.



3. EL PROBLEMA DE LAS OCHO DAMAS: El desafío es colocar ocho Damas en el tablero vacío, sin que ninguna ataque a las otras. Aunque te parezca muy difícil, hay 12 soluciones diferentes.



4. 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 formará el dibujo de un cubo.

