

UNIDAD 1

El tablero y las piezas

El tablero

- 6 ¿Qué es el tablero?
- 6 ¿A qué llamamos filas y columnas?
- 7 Ponemos nombre a las casillas
- 8 ¿Qué son las diagonales?
- 9 El centro del tablero

Las piezas y la posición inicial

- 10 Las piezas
- 11 Colocamos las piezas en el tablero

El movimiento de las piezas

- 12 Y ahora... movemos y capturamos piezas
- 12 Reglas generales del ajedrez
- 14 La torre
 - Cuidado con los obstáculos!
- 16 El alfil
- 18 **Crea un ataque**

- 20 La dama
- 22 El caballo

24 **Crea un ataque**

- 26 El peón
 - Coronar
- 28 El rey

30 **Crea un ataque**

Sistema de notación algebraica

- 32 Anotamos los movimientos
- 33 Anotamos las jugadas

34 **Analiza y resuelve**

El rincón de los juegos

- 38 ¿Quién come a quién?
- 39 La pieza intrusa

UNIDAD 2

Jaque, jaque mate y ahogado

Jaque

- 42 ¡Estás en jaque!
- Capturar la pieza que da jaque
 - Interceptar el jaque
 - Huir con el rey a una casilla que esté libre de amenaza

Jaque mate

- 44 Damos jaque mate
- 46 **Crea un ataque**
- 48 Jaque mate con dama y torre
- Mate de la escalera
 - Mate del rodillo
- 50 Jaque mate con dama
- Mate de la dama copiona
- 52 Jaque mate con torre
- Mate de la celda

54 **Crea un ataque**

Ahogado

- 56 Partidas que terminan en ahogado

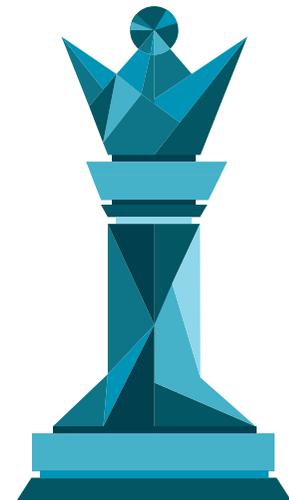
Símbolos para definir tipos de jugadas

- 57 ¡Qué buena jugada!

58 **Analiza y resuelve**

El rincón de los juegos

- 62 Tres jaques
- 63 ¡Come, come!



1

El tablero y las piezas



¿QUÉ OPINAS? ”

- 1 ¿Con qué juegos y deportes asocias los objetos que aparecen en el escaparate?
- 2 ¿Este tipo de juegos y deportes son para jugar solo, en pareja o en grupo?
- 3 ¿En qué consiste el juego del ajedrez? ¿Conoces a alguien que sepa jugar al ajedrez?
- 4 ¿Qué opinas de que el ajedrez se considere un deporte?
- 5 ¿Qué haces cuando ganas en un juego o deporte? ¿Y cuando pierdes?

El ajedrez era un juego de mesa de nobles y reyes en la Edad Media. Sus enfrentamientos tenían tanta importancia que incluso se pintaron cuadros y se hicieron esculturas de reyes pensando en los posibles movimientos. Hoy en día sigue siendo el rey de los juegos de tablero. Además, es un deporte con connotaciones artísticas, ya que la creatividad permite mostrar jugadas de gran belleza.



Es un juego tan practicado que existen muchas variantes, como el **ajedrez vertical** o **mural** y el **tándem** o **ajedrez para cuatro**.

¿Alguna vez has visto a alguien jugar al ajedrez y te has preguntado cuáles eran las reglas? Pues ahora vas a tener la oportunidad de aprender jugando.

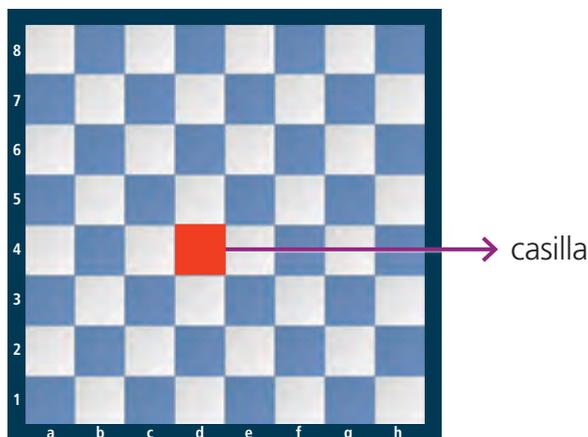


¿Qué es el tablero?

El **tablero** es el soporte sobre el que se desarrolla la partida. Tiene forma cuadrada y está dividido en **64 cuadrados** iguales llamados **casillas**.

Las **casillas** se alternan en dos colores. Por un lado, están las casillas **claras o blancas** y, por otro, las casillas **oscuras o negras**.

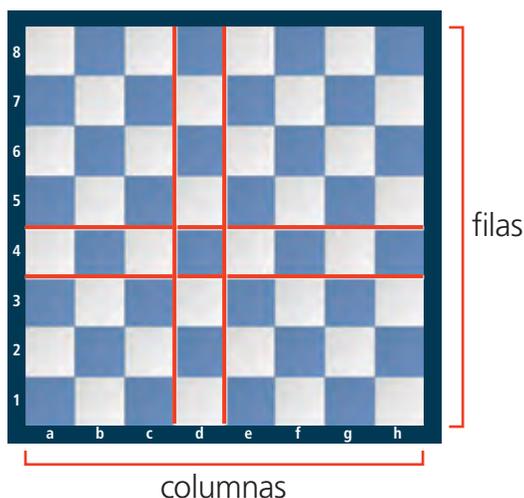
Para comenzar el juego, el tablero se coloca de forma que la casilla que está a la derecha de cada jugador sea de color blanco.



¿A qué llamamos filas y columnas?

Se llama **fila** a cada uno de los grupos de 8 casillas en las que se divide el tablero horizontalmente. Cada tablero tiene 8 filas que **se numeran** correlativamente del **1** al **8**, comenzando por la más próxima al jugador que lleva las piezas blancas.

Se llama **columna** a cada uno de los grupos de 8 casillas en las que se divide verticalmente el tablero. Cada tablero tiene 8 columnas que **se nombran** de la **a** a la **h**, comenzando por la de la izquierda del jugador que lleva las piezas blancas.



¡A PRACTICAR!

1 Completa los huecos en este texto.

El ajedrez se desarrolla en un _____ que tiene _____ columnas y _____ filas. Cada jugador se sitúa delante del tablero y deja a su derecha siempre la esquina con la _____.

2 Investiga y escribe qué otro juego se desarrolla también sobre este mismo tablero.

Vídeo sobre el tablero:



Ponemos nombre a las casillas

Cada una de las casillas del tablero de ajedrez **se identifica con una letra y un número.**

En el tablero de la derecha se muestra cómo se nombra cada casilla. Primero se escribe la letra de la columna y después se pone el número de la fila. De esta forma, todas las casillas tienen su nombre.

Este nombre servirá más adelante para anotar las jugadas.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

¡A PRACTICAR!

- 1 Completa el tablero con el nombre de las casillas que faltan.

8	a8	b8		d8	e8		g8	
7				d7		f7	g7	h7
6		b6	c6		e6	f6	g6	
5	a5		c5	d5	e5		g5	
4		b4	c4		e4	f4		h4
3	a3	b3		d3			g3	
2		b2	c2	d2		f2		h2
1	a1			d1		f1		h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

- 2  Sin que tu compañero te vea, coloca un barco de papel que ocupe tres casillas sobre el tablero. Después, pídele que adivine qué casillas ocupa.

Sabías que...



Con el tablero de ajedrez también se puede jugar al juego de los barcos.

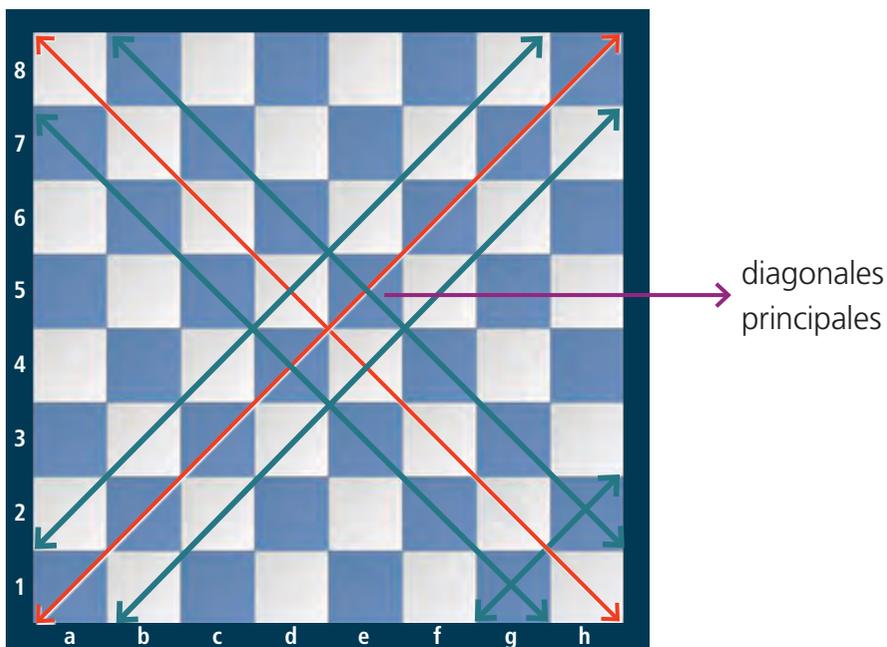
Es un juego conocido en todo el mundo. En España se llama *Batalla naval*. El juego consiste en que cada jugador dibuja o coloca unos barcos (de varios tamaños) en su tablero o papel. El otro jugador tiene que adivinar, probando con distintas coordenadas, la posición de los barcos del contrario hasta tocarlos y, finalmente, hundirlos.

Las coordenadas son la letra de la fila y el número de la columna de una casilla.



¿Qué son las diagonales?

En ajedrez, las **diagonales** son las líneas que atraviesan el tablero de un lado a otro por casillas del mismo color.



Las diagonales marcadas en rojo sobre el tablero son las **diagonales principales**. Cada una divide el tablero en dos triángulos iguales.

Sabías que...



El ajedrez se inventó en la India antes del siglo VII de nuestra era, pero no se puede datar con exactitud su origen.

Investiga en Internet, con ayuda de un adulto, las leyendas sobre el origen del ajedrez. ¿Cuál crees que es la más fiable? ¿Por qué?

¡A PRACTICAR!

1 Completa estas oraciones.

- El número de casillas que atraviesa una diagonal principal es _____.
- La diagonal más pequeña del tablero atraviesa _____ casillas.

2 Escribe V si la oración es verdadera y F si la oración es falsa.

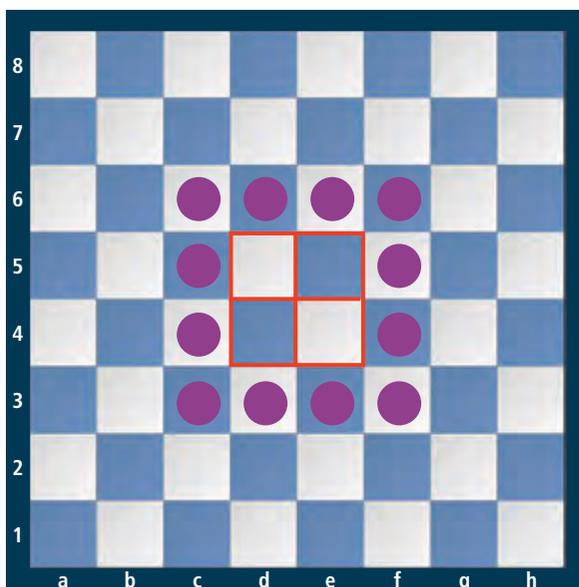
- Hay 5 diagonales que atraviesan 5 casillas.
- Las diagonales siempre pasan por casillas del mismo color.
- Una línea de f6 a e7 es una diagonal.
- Cuando se dibujan las diagonales principales se divide el tablero en 4 triángulos iguales.
- Las diagonales principales pasan por 8 casillas cada una.

El centro del tablero

Las cuatro casillas centrales del tablero tienen especial importancia y reciben el nombre de **centro**.

Controlar el centro es importante para ambos jugadores porque permite tener mayor dominio sobre el juego.

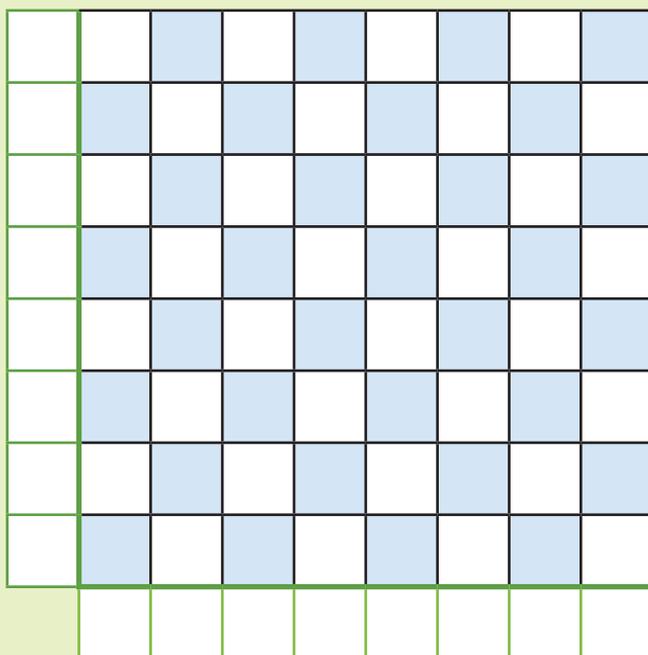
Las casillas que están junto a las del centro, rodeándolas, reciben el nombre de **centro ampliado**.



¡A PRACTICAR!

1 Completa el tablero siguiendo estos pasos:

- Escribe los números y las letras para identificar las filas y las columnas.
- Anota en el tablero el nombre de las casillas del centro ampliado.



Sabías que...



En la tumba del faraón Tutankamón (1336-1327 a. C.) se encontró un juego de mesa similar al ajedrez.

El juego se llama *senet* y era el más popular del antiguo Egipto.

Busca en Internet, con ayuda de un adulto, las principales diferencias entre el *senet* y el ajedrez.

Las piezas

Las **piezas** de ajedrez son los elementos que se mueven sobre el tablero. Cada jugador dispone de **16 piezas**: las de uno son **claras o blancas** y las del otro, **oscuras o negras**. Se distribuyen de la siguiente forma:

- 1 rey 
- 1 dama 
- 2 torres 
- 2 alfiles 
- 2 caballos 
- 8 peones 

Vídeo sobre
las piezas:



El **rey (R)** es la pieza más alta y más importante del juego. Tiene una corona terminada en cruz.



La **dama (D)** es la pieza que sigue en altura al rey. Tiene una corona lisa de cinco puntas.



La **torre (T)** es una pieza que, como su nombre indica, tiene forma de torre.



El **alfil (A)** tiene una altura parecida a la de la torre. Termina en una bola con una abertura similar a la de un buzón de correos.



El **caballo (C)** es también fácil de identificar por su forma. Tiene una altura similar a la de la torre y el alfil.



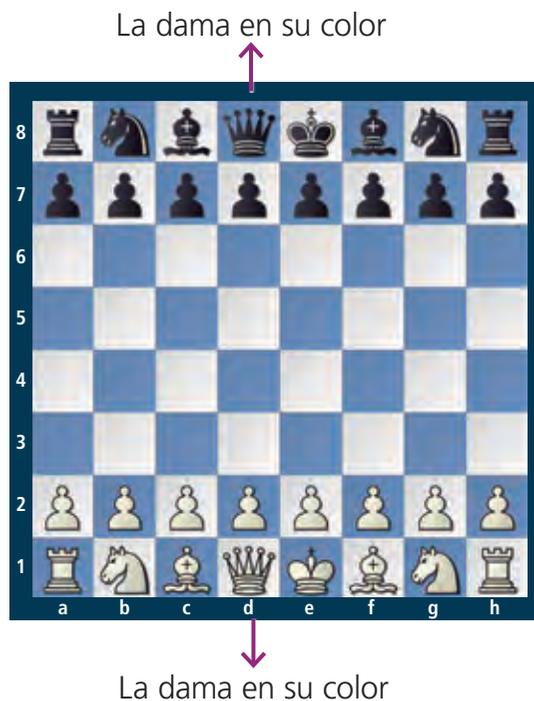
El **peón** es la pieza de menor tamaño. Termina en una bola mucho más grande que la del alfil.

Colocamos las piezas en el tablero

Las 16 piezas de cada color se sitúan en las dos filas más próximas a cada uno de los jugadores; es decir, en las filas 1-2 y 7-8.

En la **fila más cercana** a cada jugador se colocan **todas las piezas excepto los peones**, que se sitúan una fila por delante de ellas.

En las esquinas del tablero se sitúan las torres. Junto a cada torre se coloca un caballo, seguido de un alfil. En las dos casillas centrales se sitúan la dama, en la casilla de su color, y el rey, que va junto a ella.

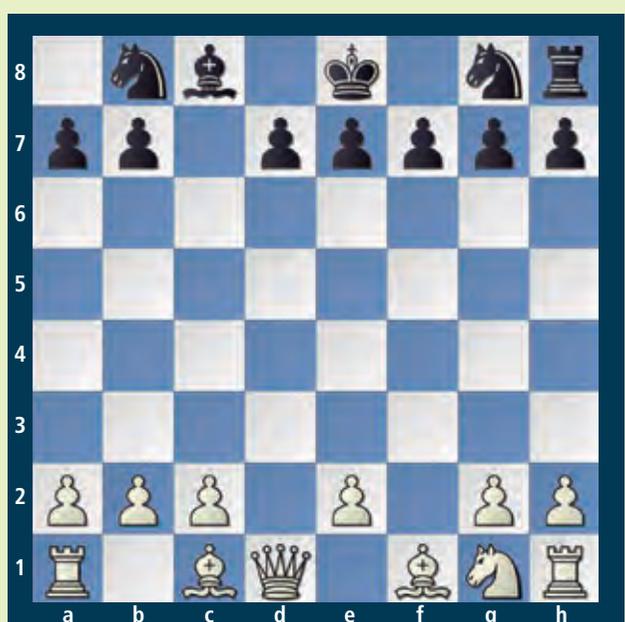


Recuerda que...

El tablero se sitúa de forma que la casilla de la derecha de la primera fila de cada jugador sea de color blanco.

¡A PRACTICAR!

1 Escribe qué piezas faltan en las siguientes posiciones.



- a8 → _____
- e1 → _____
- f2 → _____
- d8 → _____
- c7 → _____
- b1 → _____
- d2 → _____
- f8 → _____

Y ahora... movemos y capturamos piezas

Para jugar al ajedrez, cada participante tiene que **mover** sus piezas **por turnos**. En cada turno el jugador mueve **una única pieza**.

El **objetivo** del juego es **acorrallar al rey** del otro jugador. Para conseguirlo, las piezas se mueven por el tablero intentando, por un lado, defender a su rey y, por otro, atacar al rey contrario.

Cada tipo de pieza tiene una forma diferente de desplazarse por el tablero.

Reglas generales del ajedrez

- La partida la **comienza el jugador** que tiene las **piezas blancas**.
- Cuando en el posible recorrido de una pieza esta se encuentra con otra del color contrario, la primera puede **capturar o «comer»** a la segunda, que estaría atacada.
- La **pieza** que captura se sitúa en la casilla que ocupa la que es **capturada**, que **se retira del tablero**.
- Todas las piezas pueden capturarse entre sí, excepto **los reyes**, que **pueden capturar** pero **no pueden ser capturados**, solo pueden ser atacados.
- **No es obligatorio capturar o comer** una pieza, aunque se tenga posibilidad de hacerlo.



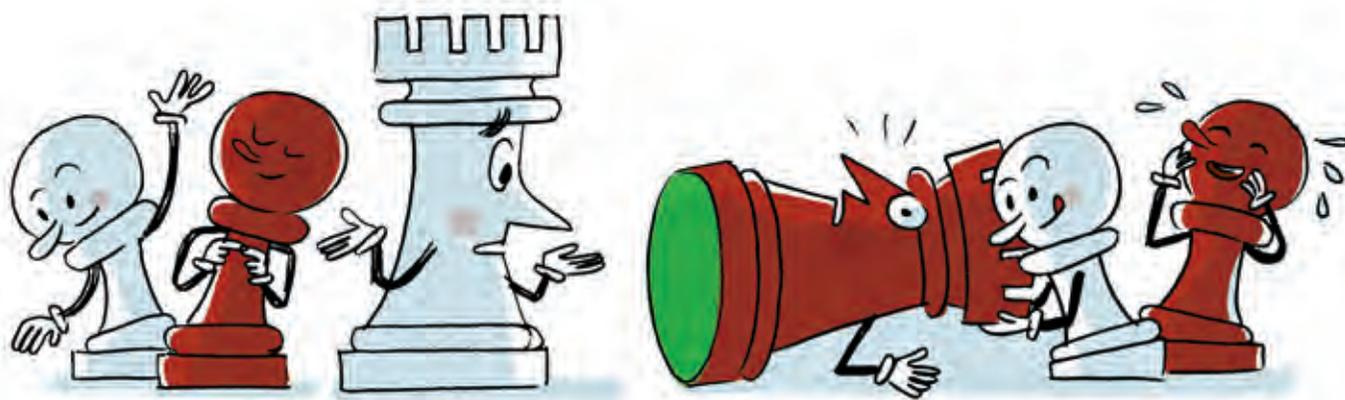
Sabías que...



El reglamento del ajedrez ha cambiado a lo largo del tiempo.

En el siglo xv se sentaron las bases del juego tal y como se conoce hoy en día. El poema *Scachs d'amor*, escrito en valenciano, es el documento más antiguo encontrado en Europa sobre el tema. En él se describe por primera vez el nuevo movimiento de la dama, que la convierte en una pieza más poderosa.





- **El recorrido** entre la pieza que captura y la capturada **tiene que estar libre**, salvo en el caso del caballo, que puede saltar sobre las piezas para capturar otras.
- Las piezas pueden moverse **hacia atrás y hacia delante**, excepto el peón, que solo puede avanzar.
- Una pieza **no puede ocupar una casilla que ya está ocupada** por otra del mismo color.
- Cada jugador debe **mover obligatoriamente en su turno**.

¡A PRACTICAR!

1 ¿Tiene ventajas jugar con las piezas blancas? ¿Por qué?

2 ¿Es más importante atacar al rey enemigo o proteger a tu rey? Explica tu respuesta.

3 Marca las oraciones que no son correctas.

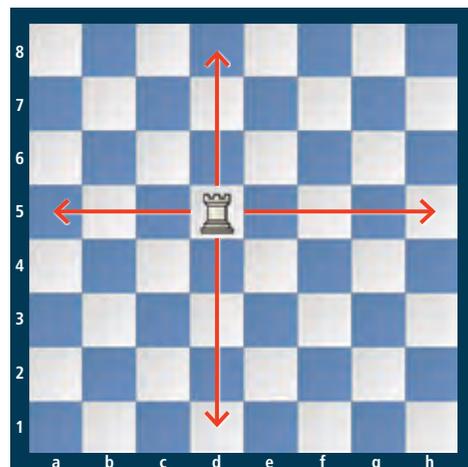
- La dama siempre se sitúa en una casilla de su color en la posición inicial.
- Cualquier jugador puede pasar turno cuando quiera.
- Si te puedes comer una pieza, estás obligado a hacerlo.
- Al empezar la partida, cada jugador dispone de 2 caballos y 2 alfiles.

♖ La torre

La **torre** se mueve en **línea recta** por filas y columnas, tal y como se ve en el tablero.

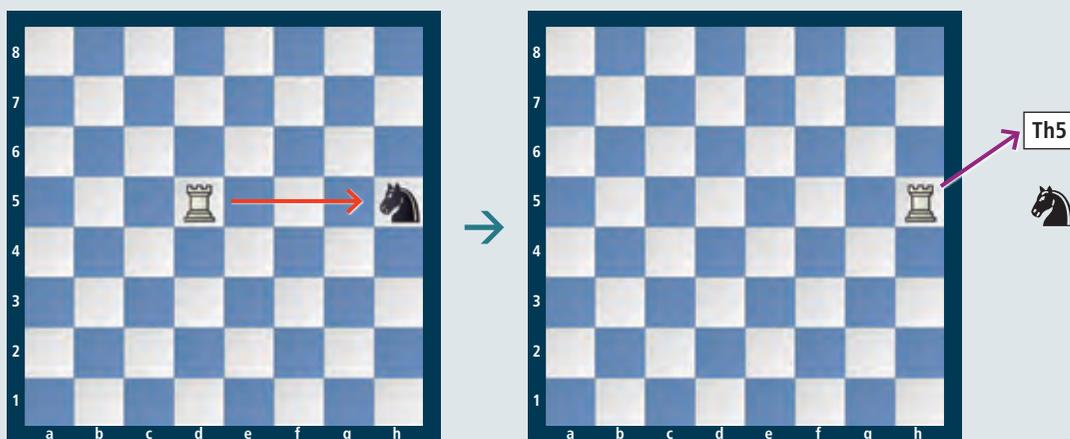
Puede avanzar y retroceder tantas casillas como quiera, tanto en horizontal como en vertical.

La torre **captura** las piezas contrarias **de la misma forma** que se mueve. Se dice que una pieza está atacada o amenazada cuando corre peligro de ser capturada porque está situada en una casilla controlada por una pieza rival.



Ejemplo

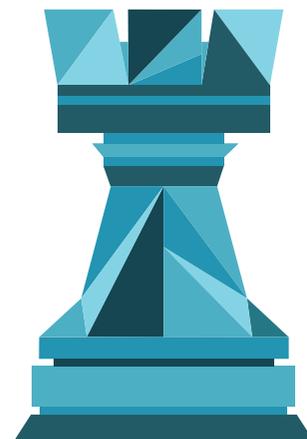
En el tablero de la izquierda, se muestra cómo la torre blanca amenaza con capturar o comer al caballo negro situado en **h5**. En el tablero de la derecha se ve cómo terminaría esta jugada tras la captura.



¡A PRACTICAR!

1 Junto con tu compañero, practica el movimiento de la torre siguiendo estos pasos:

- Sitúa una torre de color blanco en la casilla que quieras; por ejemplo, a3.
- A continuación, coloca distintas piezas de color negro en diferentes casillas.
- Tu compañero tendrá que decir si puede capturar o no cada una de las piezas negras con la torre.
- Después, intercambiad los roles.



¡Cuidado con los obstáculos!

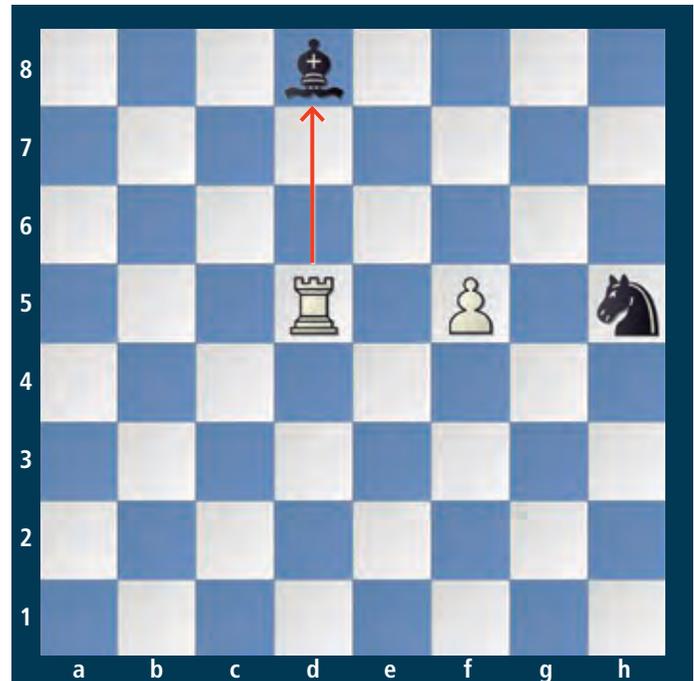
Cuando, en su posible recorrido, la torre se encuentra con una pieza del mismo color, esta actúa como barrera y la posibilidad de movimiento en ese sentido se limita a las casillas que quedan libres entre las dos piezas.

En este tablero la torre podría capturar el alfil situado en **d8** pero no el caballo situado en **h5**, ya que el peón de **f5** actuaría como barrera.

Recuerda que...

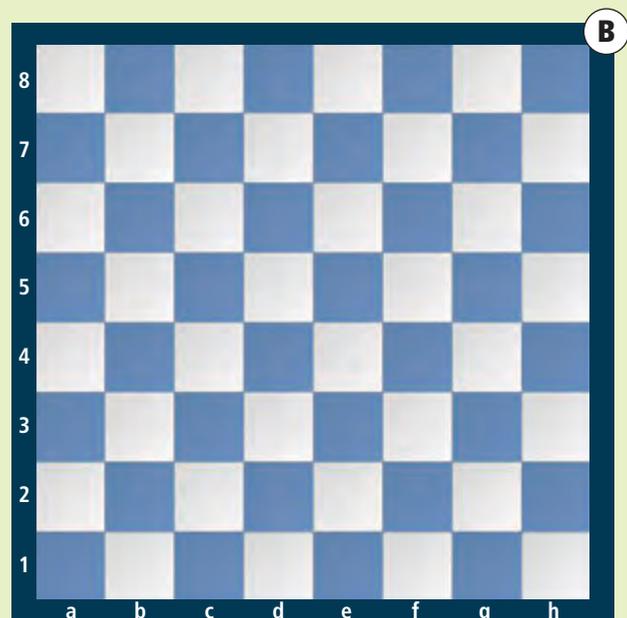
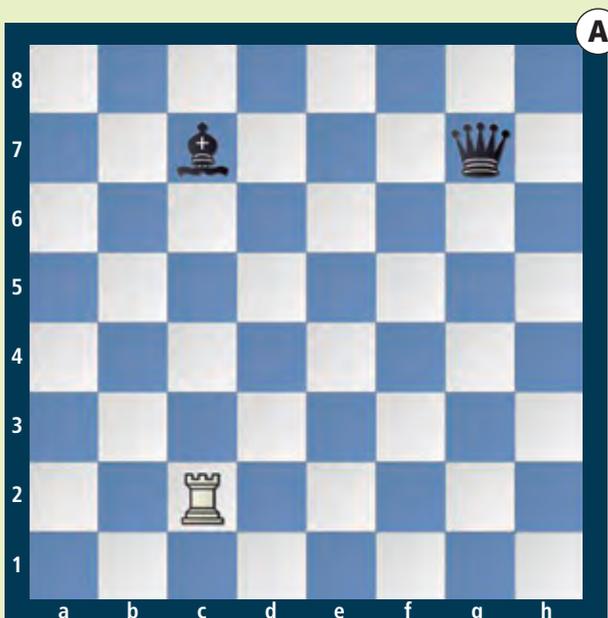


En ajedrez, excepto el caballo, ninguna pieza puede saltar las piezas propias o las contrarias.



¡A PRACTICAR!

- 1  Sigue practicando el movimiento de la torre. Esta vez, coloca alguna de tus piezas de forma que impida la captura de las piezas del color contrario.
- 2 ¿Cómo quedaría el tablero A si la torre capturase el alfil negro? Dibújalo en el tablero B.



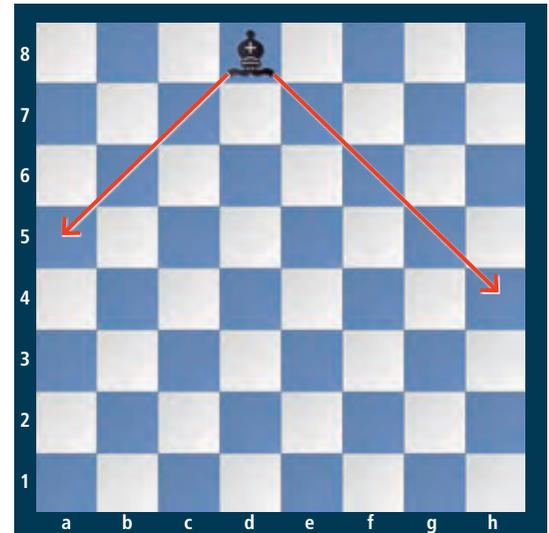
El alfil

El **alfil** se mueve siempre siguiendo la **diagonal** del color de la casilla que ocupa.

Así, el alfil situado en una casilla negra se moverá siguiendo las diagonales negras.

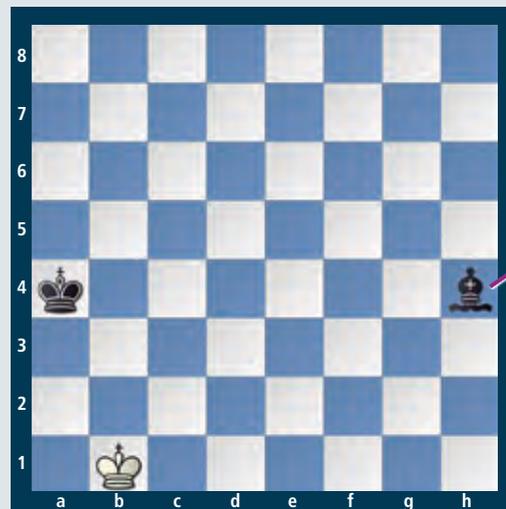
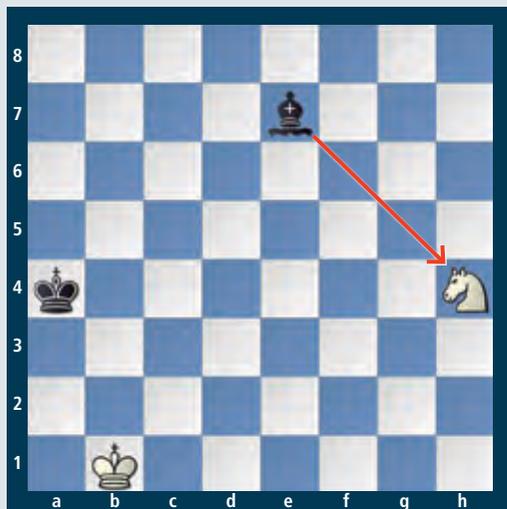
Por el contrario, el alfil situado en una casilla blanca se moverá siguiendo las casillas blancas.

El alfil puede **capturar** las piezas situadas **en cualquier casilla de su diagonal** a la que pueda desplazarse.



Ejemplo

En el tablero de la izquierda se muestra que el alfil amenaza con capturar el caballo situado en **h4**. El tablero de la derecha muestra cómo terminaría esta jugada con captura.



¡A PRACTICAR!

-  Junto con tu compañero, practica el movimiento de captura del alfil. Coloca varias piezas negras en el tablero. Tu compañero tendrá que capturarlas con sus dos alfiles blancos. Después, intercambiad los roles.

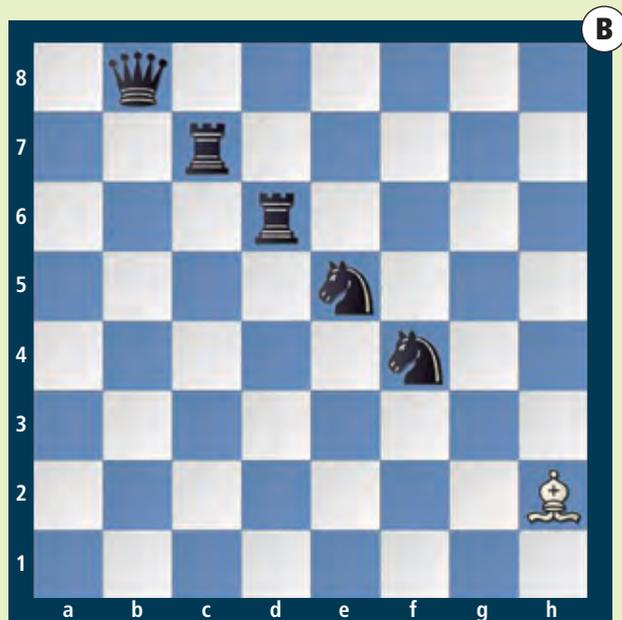
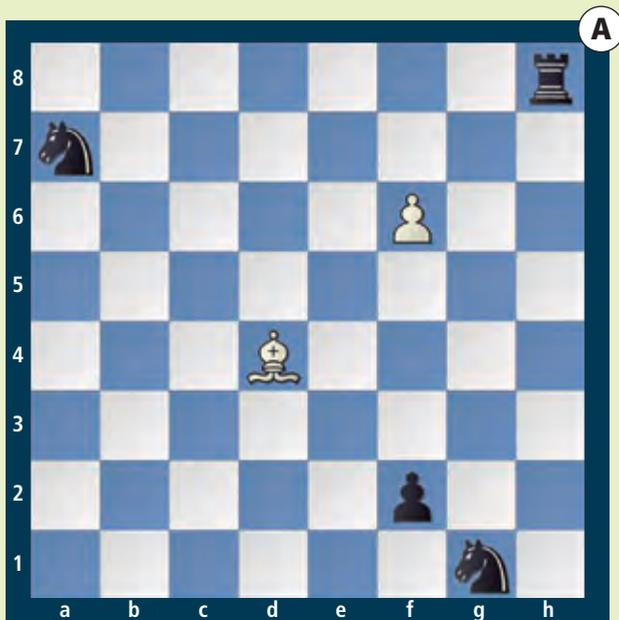
Recuerda que...

En la posición inicial de comienzo de la partida cada jugador tiene dos alfiles: uno se sitúa en una casilla blanca y el otro, en una casilla negra.

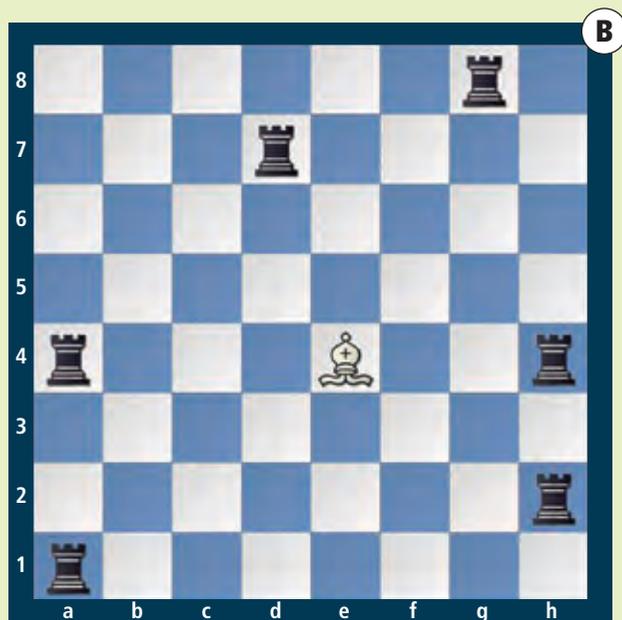
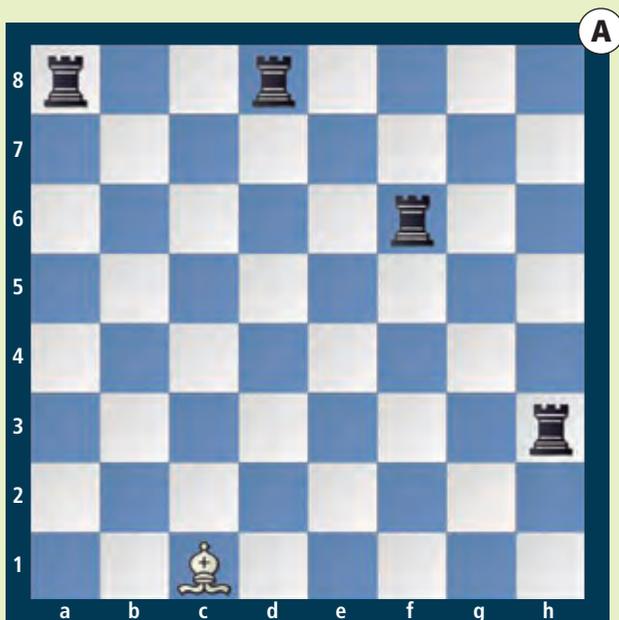


¡A PRACTICAR!

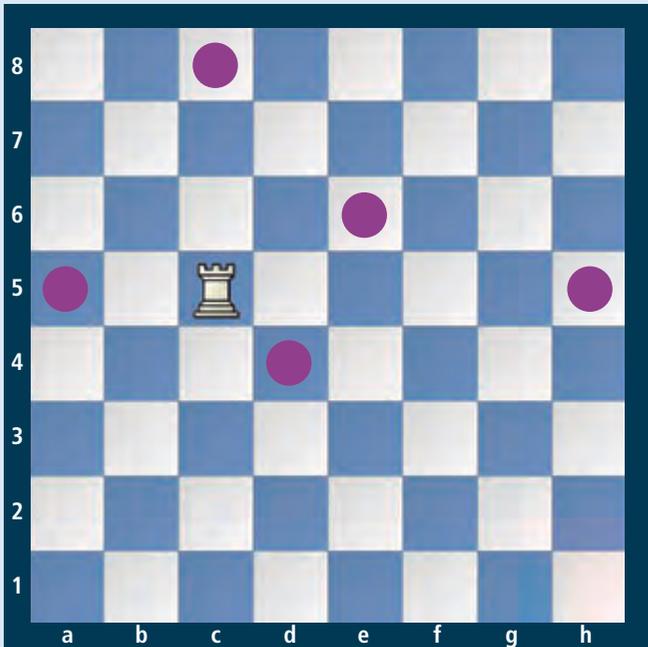
2 En cada tablero, dibuja una flecha hacia las piezas que puede capturar el alfil y rodea con un círculo aquellas que podría capturar en un primer movimiento.



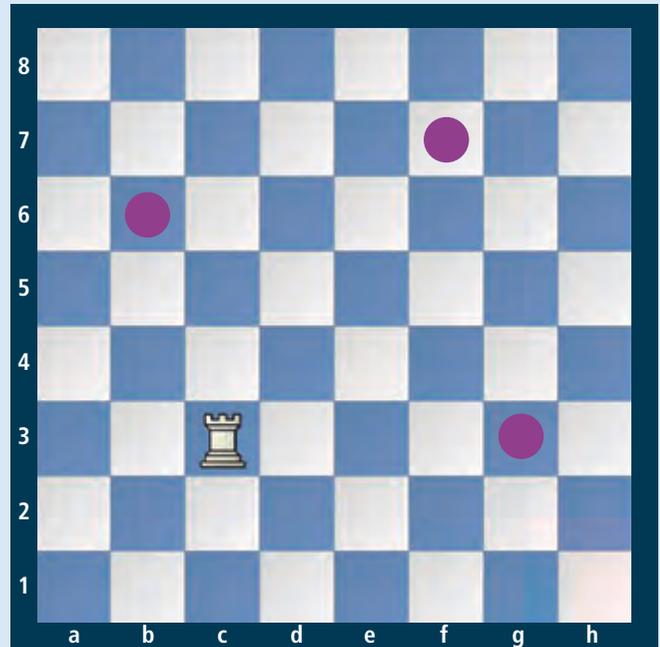
3 En ambos tableros, marca con una X todas las casillas a las que se podría mover el alfil sin ser capturado por las torres enemigas.



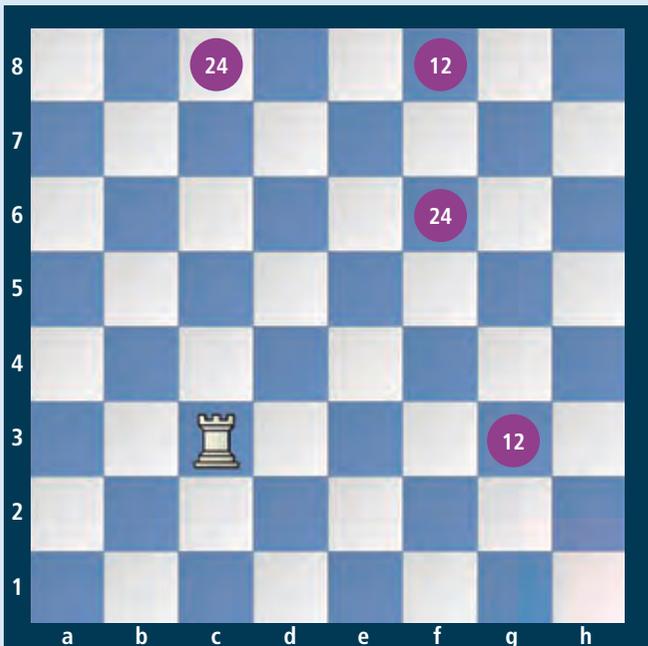
1 Tacha las fichas que podría comerse la torre en un primer movimiento.



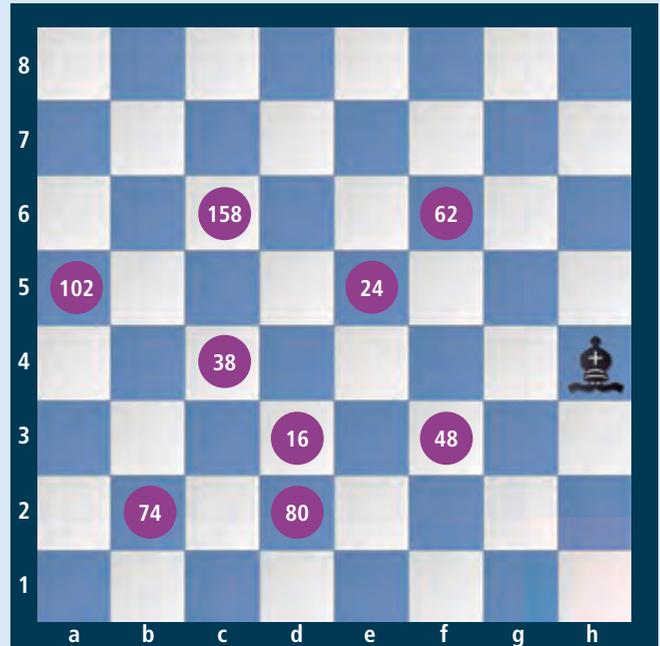
3 Señala el camino más corto que tiene que seguir la torre para capturar las fichas.



2 Consigue 36 puntos moviendo 3 veces la torre. Indica los movimientos y anota la suma.

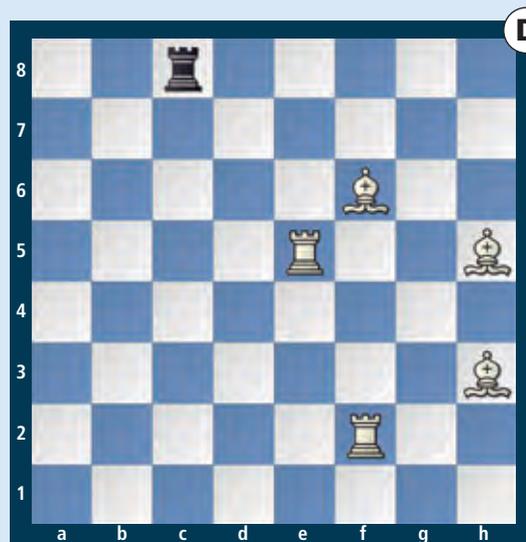
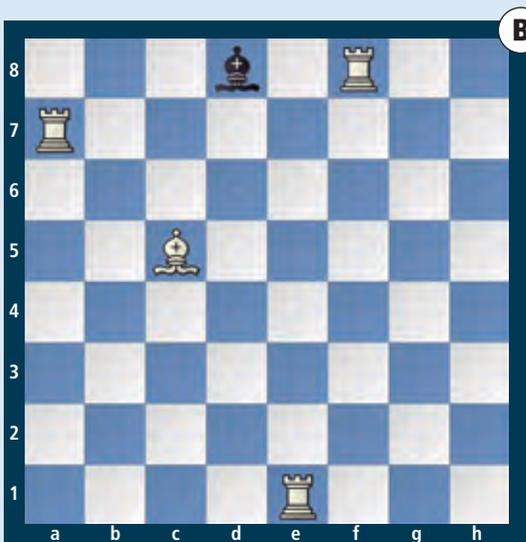
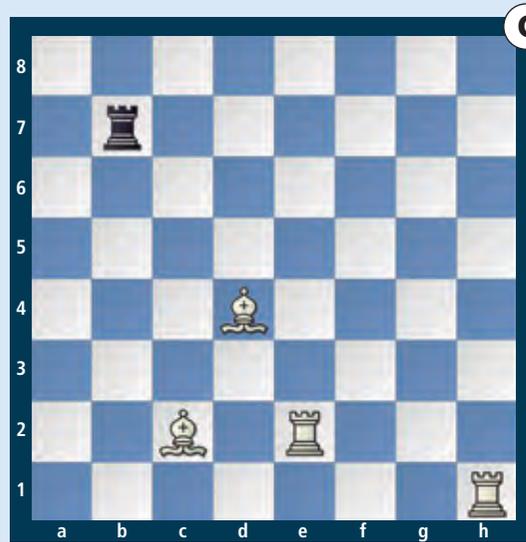
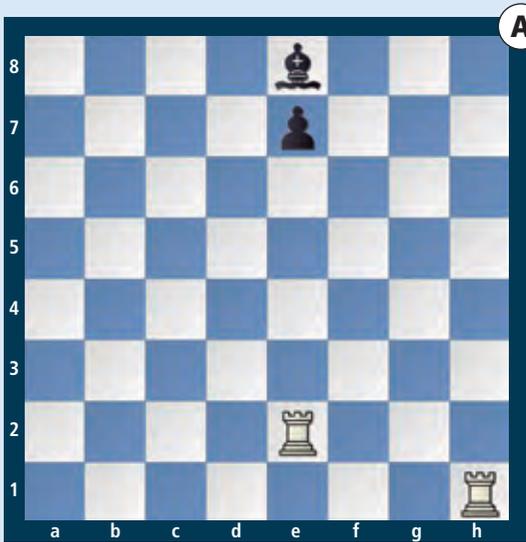


4 Indica con flechas 3 movimientos del alfil con los que conseguir la mejor puntuación. Anota la suma.

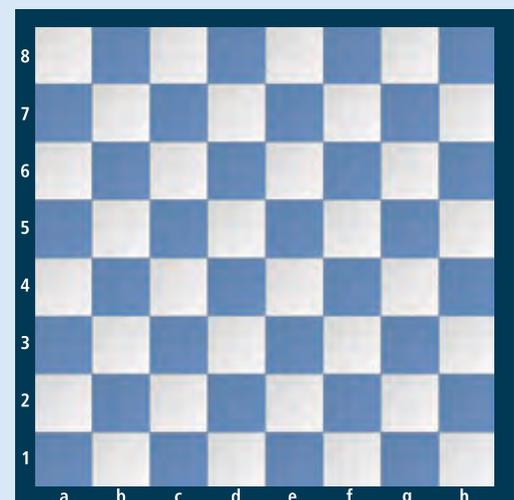


= 36

5 Señala a dónde moverías el alfil o la torre negros en cada uno de los tableros para atacar a una pieza blanca. Debes tener cuidado y evitar que te capturen la pieza que tú mueves.



6 Crea una posición donde haya 8 alfiles blancos y 8 torres negras. Los alfiles no podrán comerse ninguna torre, pero las torres sí podrán comerse algún alfil.

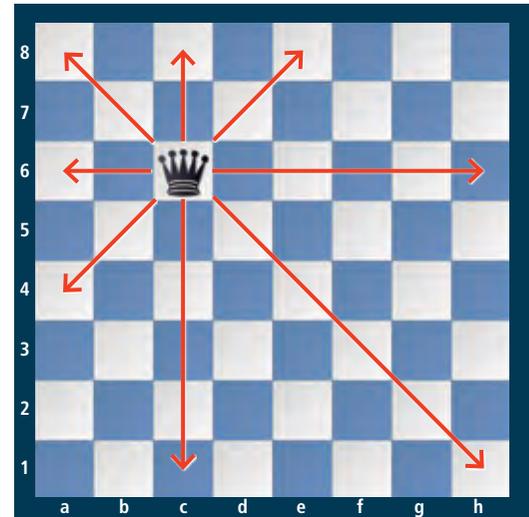


La dama

La **dama** combina los movimientos de la torre y del alfil. Es decir, se desplaza en **todas las direcciones**: horizontal, vertical y diagonal.

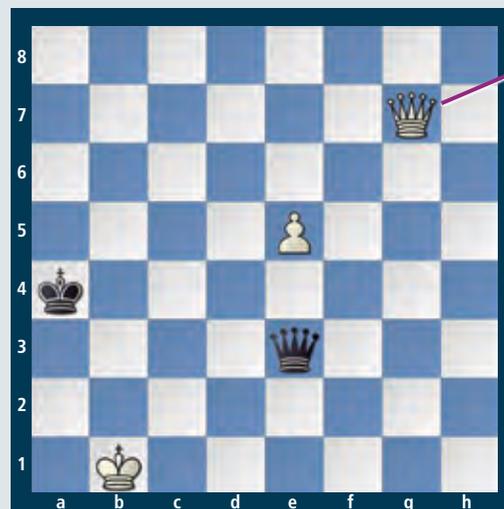
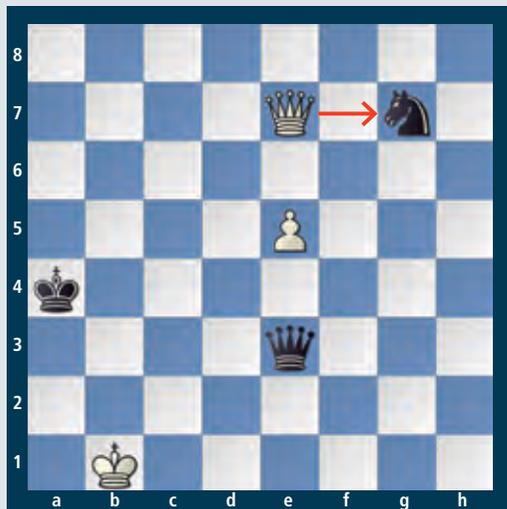
En el tablero se ve a la dama situada en **c6**. Esta posición le permite dominar todas las casillas señaladas.

Es la pieza más poderosa, la que domina más casillas sobre el tablero, porque puede moverse en distintas direcciones y avanzar varias casillas. **Captura de la misma forma** que se mueve.



Ejemplo

En el tablero de la izquierda, la dama blanca situada en **e7** podría capturar el caballo negro de **g7**, pero no la dama negra, ya que su propio peón hace de barrera y se lo impide. En el tablero de la derecha se ve cómo terminaría esta jugada.



Dg7



Sabías que...



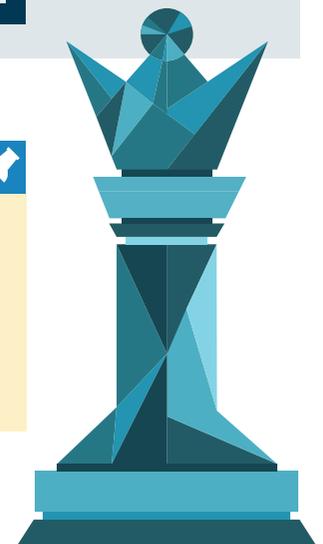
Es posible colocar 8 damas en el tablero sin que se ataquen entre sí.

Busca en Internet, con ayuda de un adulto, quién propuso el problema de las 8 damas.

Recuerda que...

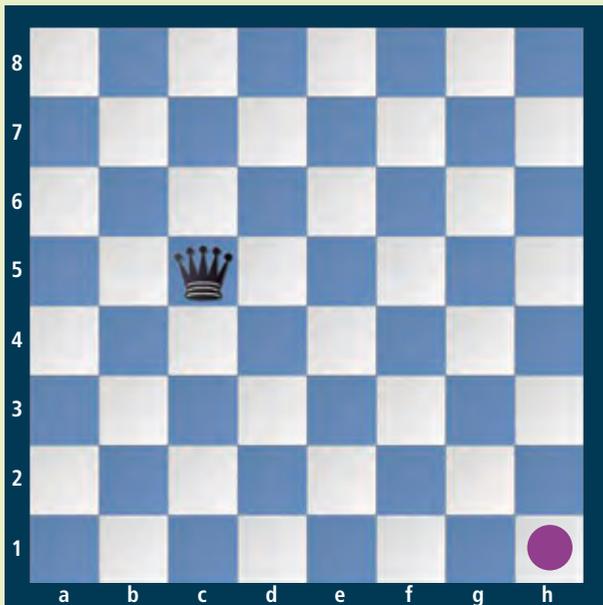


En la posición inicial de comienzo de la partida cada dama se sitúa en la casilla de su mismo color.

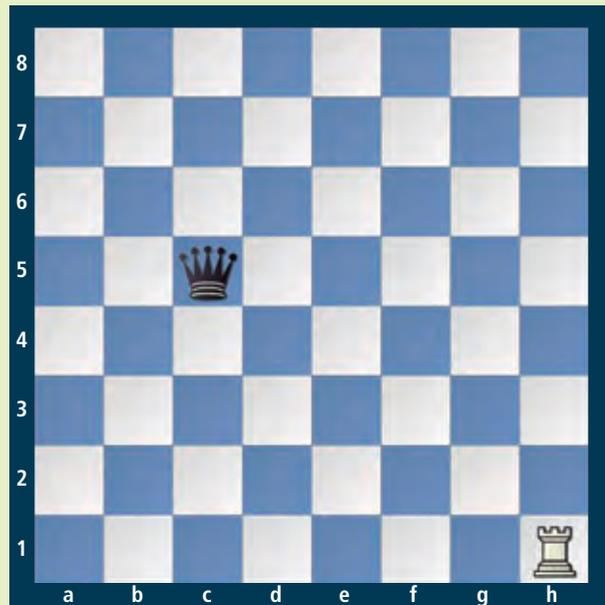


¡A PRACTICAR!

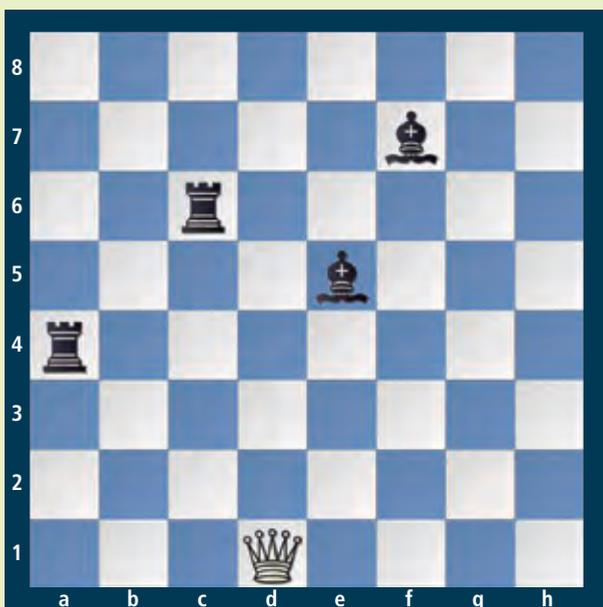
1 Dibuja con flechas los movimientos que tendría que hacer la dama para capturar la ficha.



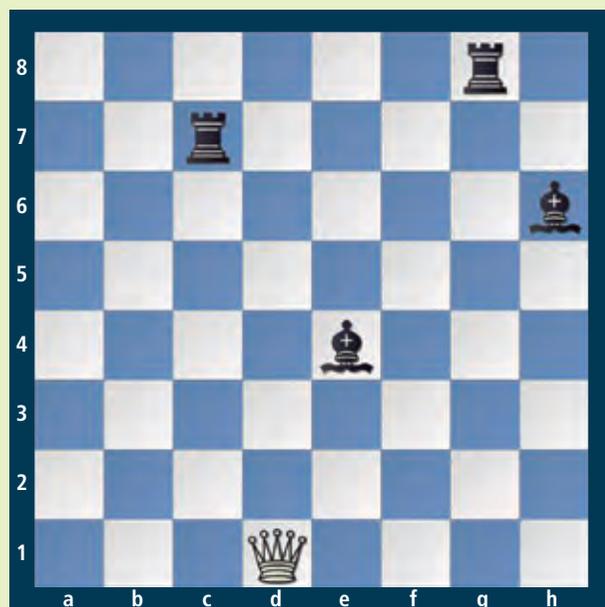
3 Marca con una X las casillas donde podría mover la dama para capturar la torre sin estar amenazada.



2 Dibuja con flechas los movimientos que tendría que hacer la dama para capturar las piezas negras sin ser comida.



4 Dibuja con flechas los 8 movimientos de la dama blanca para capturar las piezas negras. Las piezas negras no mueven salvo que puedan comerse a la dama.

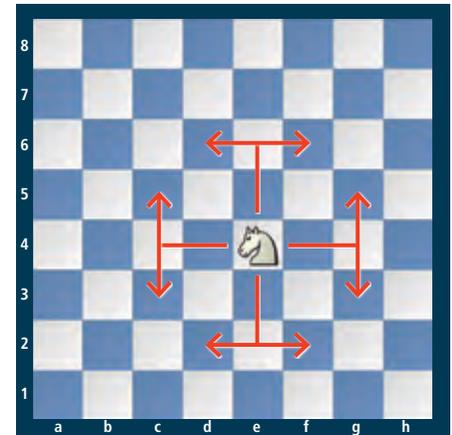


El caballo

El **caballo** se mueve de forma especial y es la única pieza que **puede saltar** por encima de las otras, sin que ninguna le impida el movimiento.

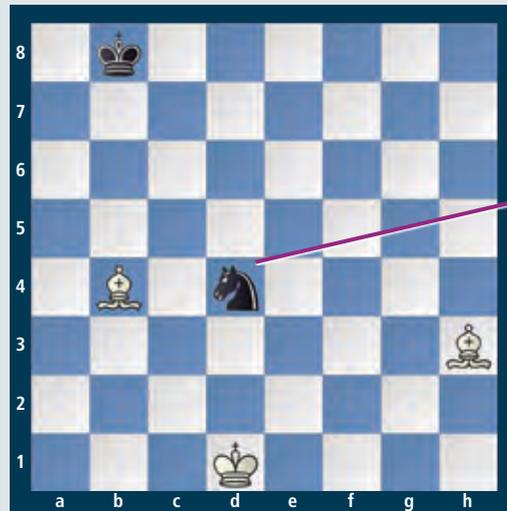
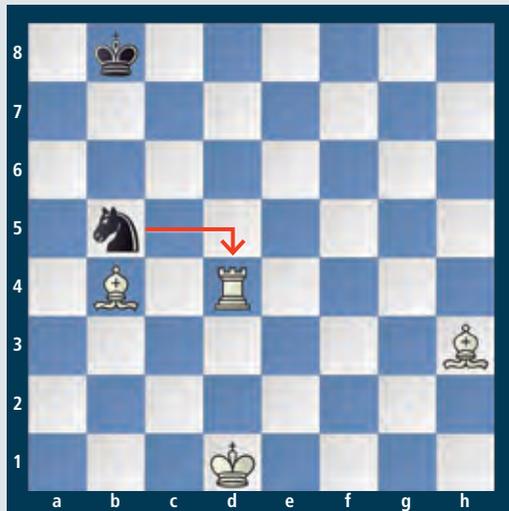
El caballo se **mueve en forma de L**: dos casillas horizontales y una vertical o dos casillas verticales y una horizontal. Este movimiento le permite cambiar de color de casilla cada vez que se mueve.

El caballo solo **captura** la pieza que está situada en la casilla **donde termina su movimiento** en forma de L. Por tanto, no captura las piezas que salta.



Ejemplo

En el tablero de la izquierda el caballo solo amenaza a la torre situada en **d4**. En el tablero de la derecha se muestra cómo terminaría esta jugada tras capturar la torre.



¡A PRACTICAR!

-  Juega con tu compañero para ver quién es capaz de poner más caballos en el tablero sin que ninguno de ellos domine las casillas en las que están situados los otros.

Sabías que...

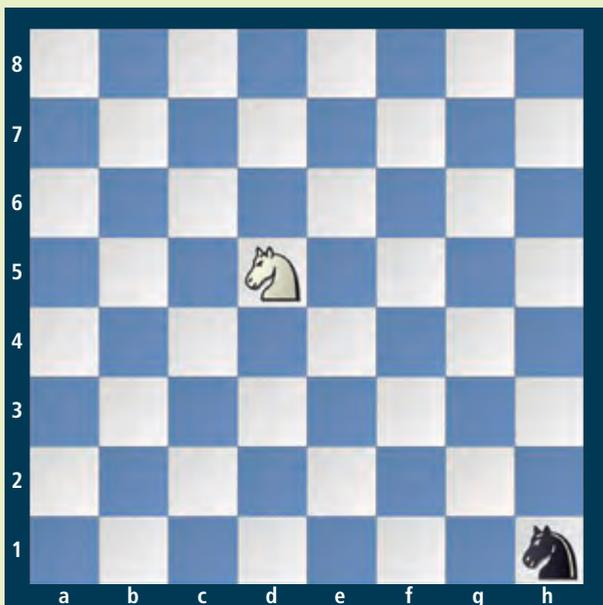


El caballo puede recorrer todo el tablero sin repetir la misma casilla. El primer jugador en hacerlo fue al-Razi, en el año 840.

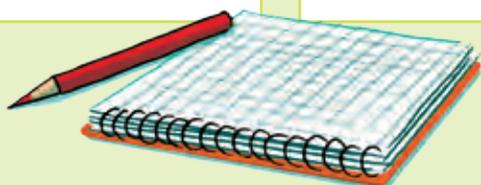


¡A PRACTICAR!

2 Rodea con un círculo verde las casillas que domina el caballo blanco y con un círculo rojo las que domina el caballo negro. Después, escribe en las tablas qué casillas son.



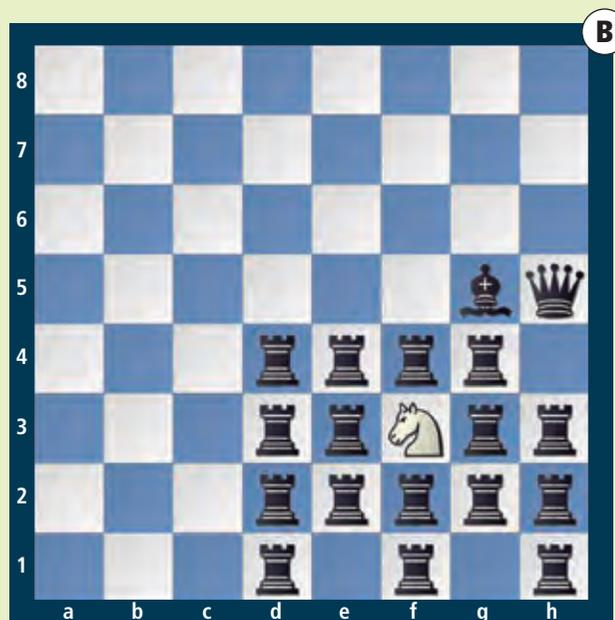
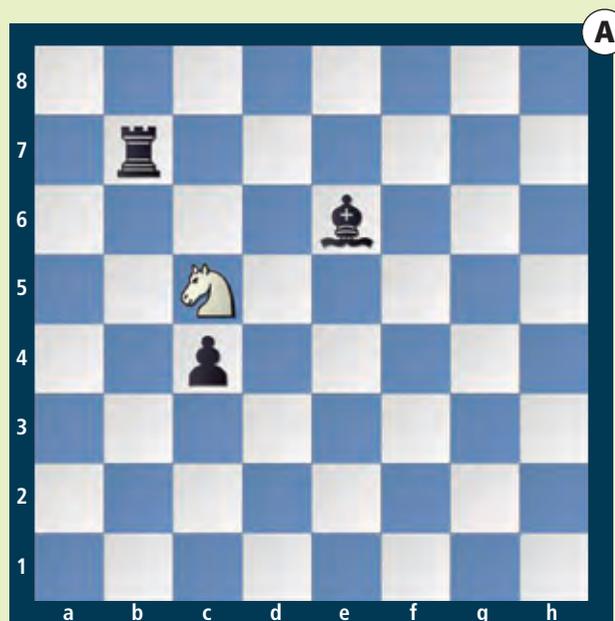
Caballo blanco	Caballo negro



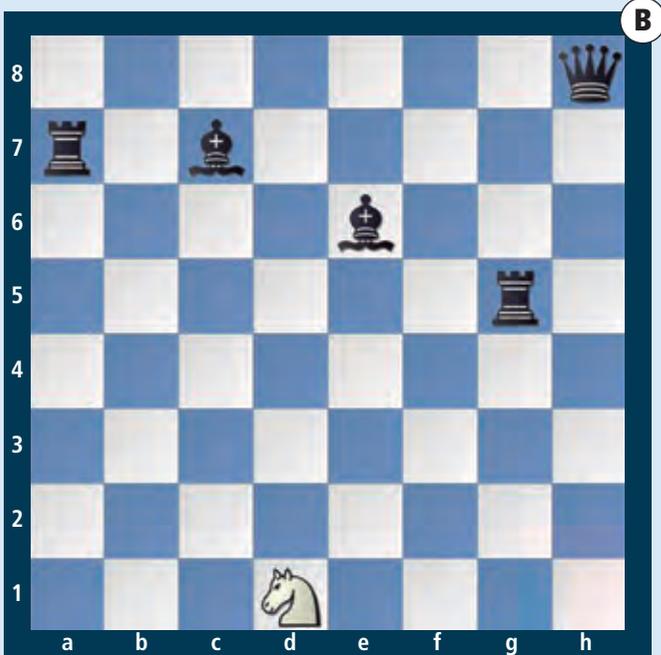
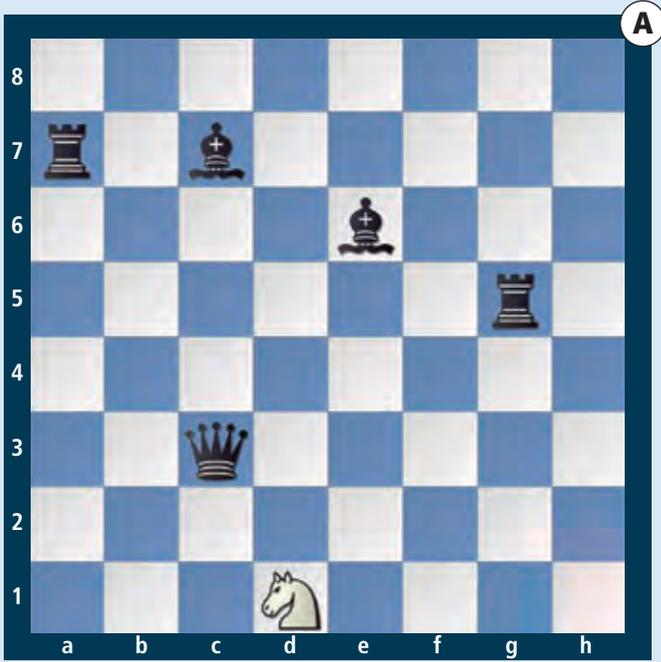
3 Observa el tablero de la actividad 2 y completa la oración.

El caballo blanco tiene muchas más _____ controladas que el caballo negro porque el blanco está en el _____ del tablero.

4 En cada tablero, rodea las piezas que podría capturar el caballo blanco en un primer movimiento.



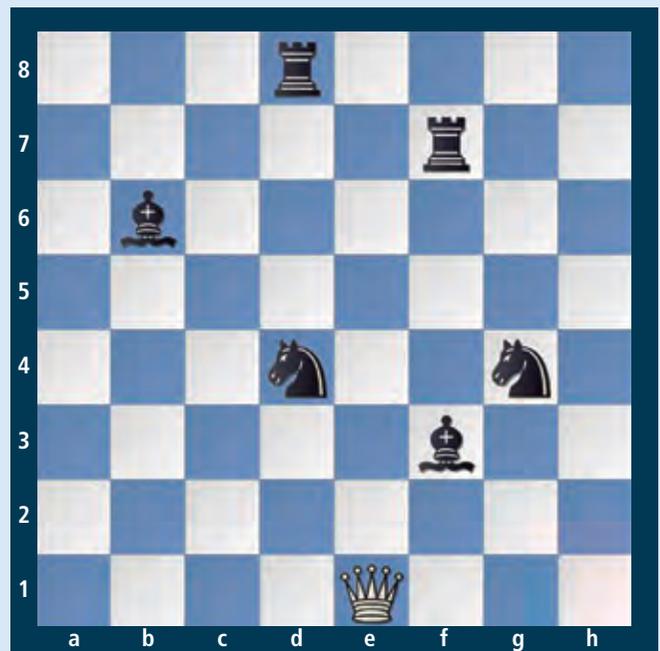
1 Dibuja en cada tablero flechas que indiquen el mejor camino para que el caballo blanco capture las piezas negras. Ten en cuenta que las piezas negras no mueven, pero pueden capturar el caballo blanco si se sitúa en una casilla dominada por ellas.



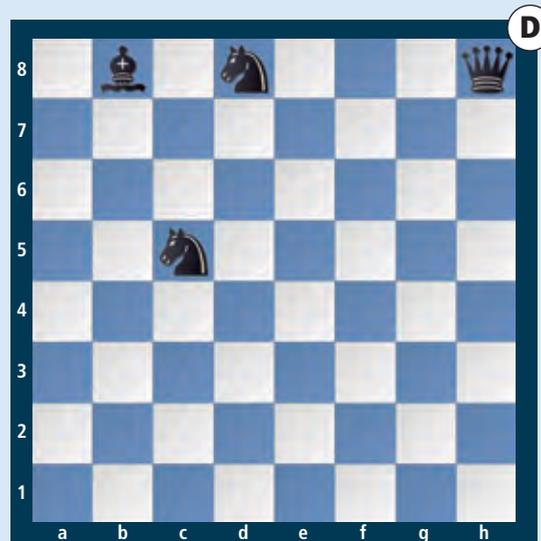
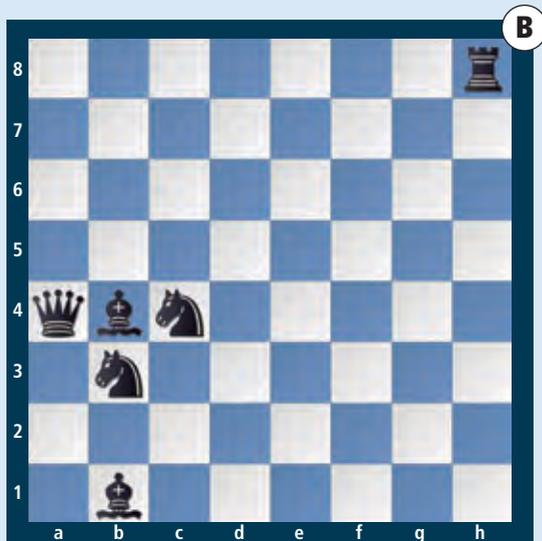
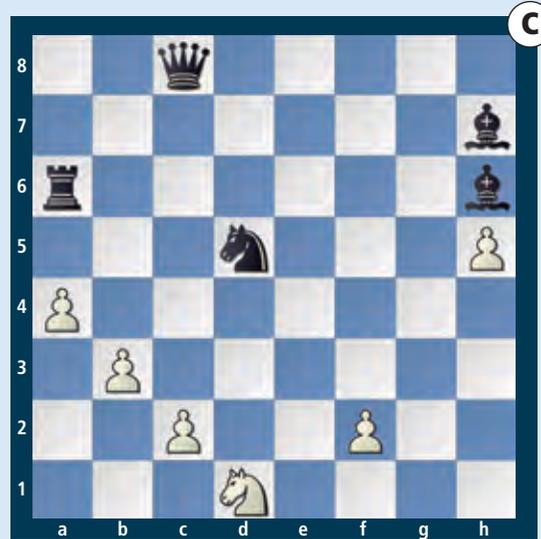
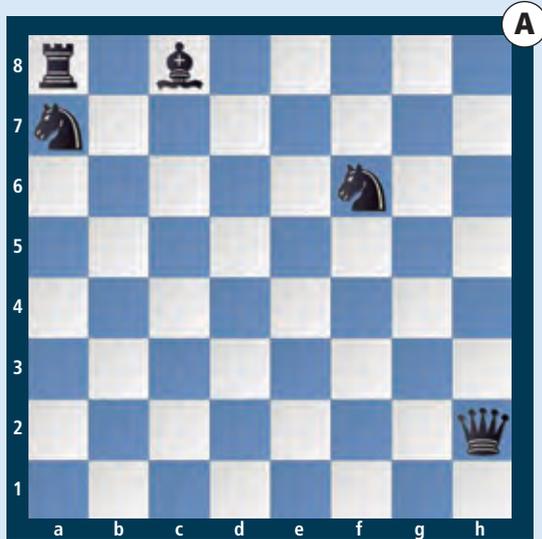
2 Indica con flechas qué piezas podría capturar la dama en 2 movimientos seguidos sin ser capturada.



3 Señala qué piezas podría capturar la dama en 4 movimientos seguidos sin ser capturada.

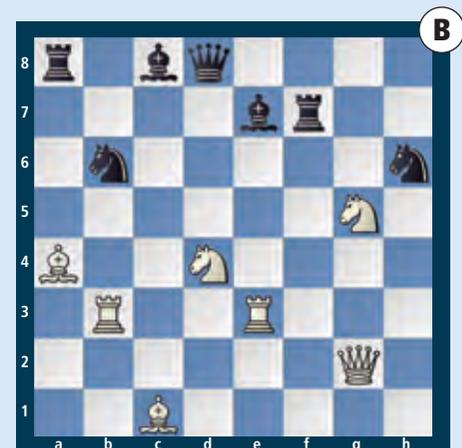
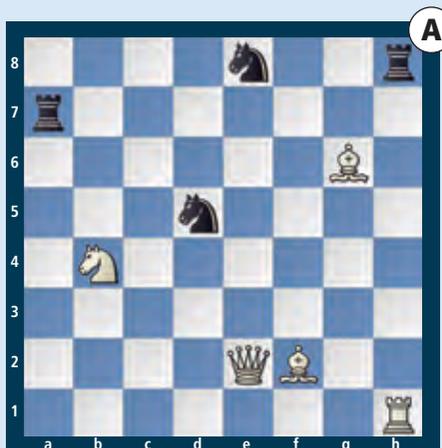


4 En cada tablero, rodea la casilla en la que situarías la pieza que está fuera para realizar un ataque sin ser capturada por ninguna pieza enemiga. Si quieres, puedes dibujar cada pieza en la casilla elegida.



5 En cada tablero, indica con flechas las posibles capturas que pueden hacer las piezas blancas.

- ¿En qué tablero hay más capturas?

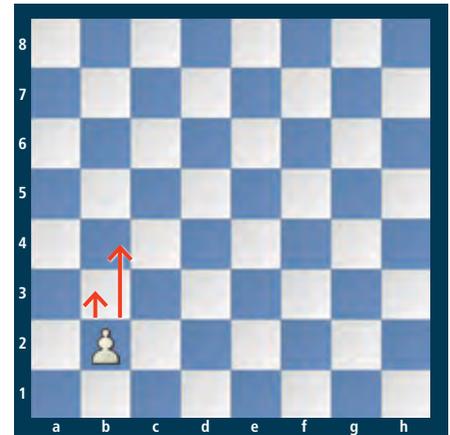


👤 El peón

El **peón** es la única pieza que siempre se mueve **hacia delante**, no puede retroceder. Como norma general, avanza **de casilla en casilla**.

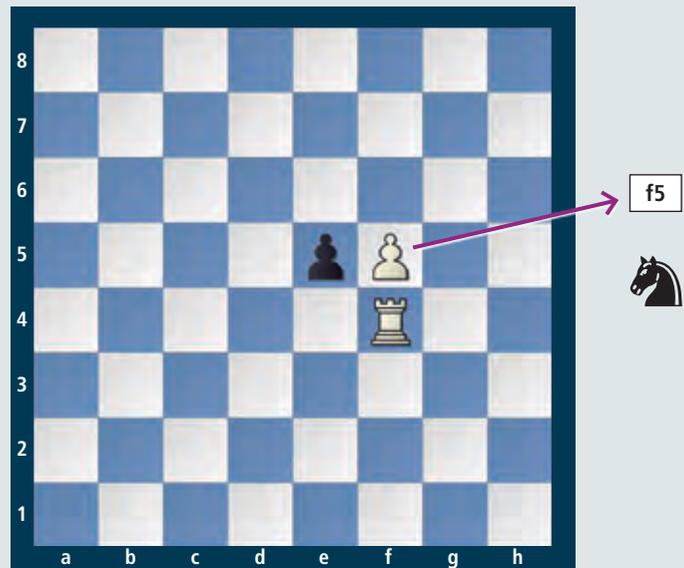
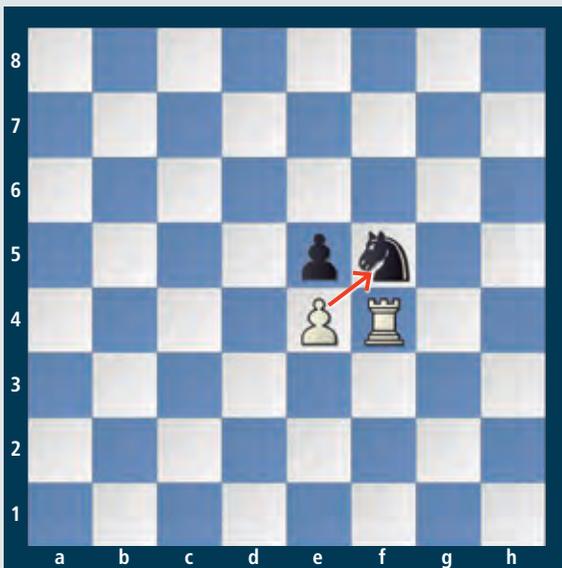
Solo cuando mueve desde su posición inicial puede elegir si avanzar una o dos casillas. En el tablero de la derecha, el peón situado en **b2** puede elegir moverse a la casilla **b3** o a **b4**.

Para **capturar** se desplaza solo una casilla pero en una dirección diferente, **en diagonal**.



Ejemplo

En el tablero de la izquierda, el peón blanco situado en **e4** no puede comer al peón negro de **e5**, pero sí al caballo de **f5**, ya que está en diagonal. En el tablero de la derecha se ve cómo terminaría esta jugada.



Grandes figuras

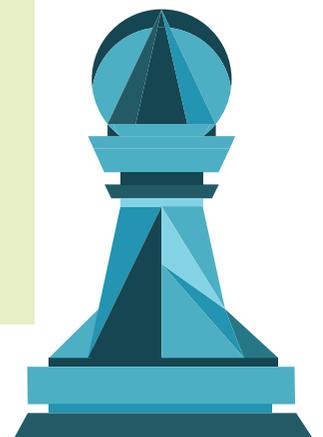


En el siglo XVIII François-André Danican, *Philidor*, escribió: «Los peones son el alma del ajedrez». Esta frase fue utilizada posteriormente por otros jugadores de ajedrez.

Investiga y resume en cuatro líneas quién era *Philidor*.

¡A PRACTICAR!

- 1  Junto con tu compañero, practica la forma de capturar del peón en el tablero.



Coronar

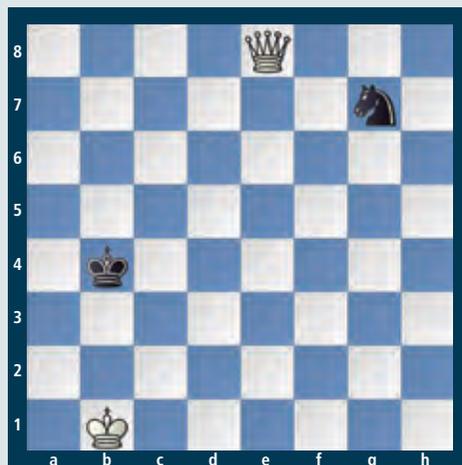
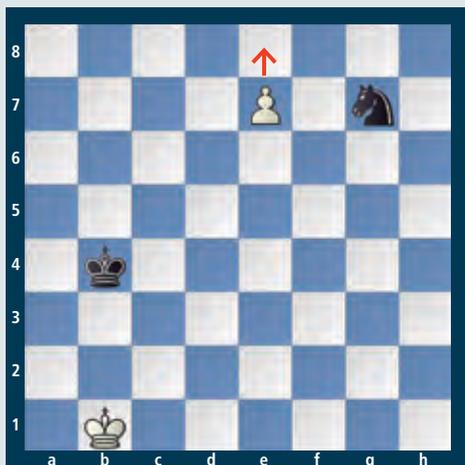
Cuando un **peón** blanco o negro llega a la **última fila** después de atravesar el tablero, se dice que ha **coronado**.

Esto implica que **debe cambiarse por la pieza que elija** de su mismo color, excepto por el rey. Después de haber coronado un peón, un jugador podría tener dos damas sobre el tablero.

Ejemplo

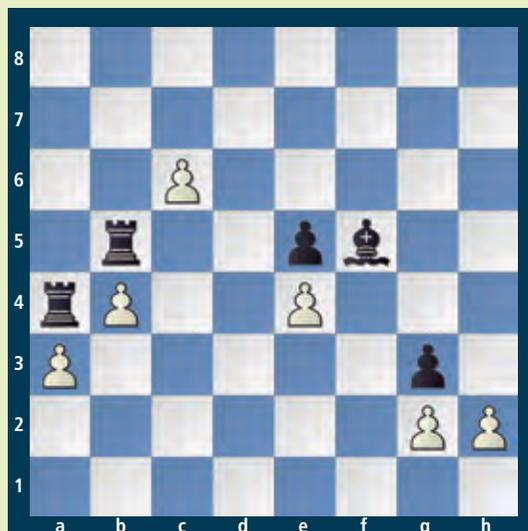
En el tablero de la izquierda el peón llega a la octava fila y corona. En el de la derecha se observa que la pieza elegida se sitúa en la posición que ocupaba el peón al coronar.

Esta pieza podrá ser capturada, en este caso, por el caballo negro de **g7**.



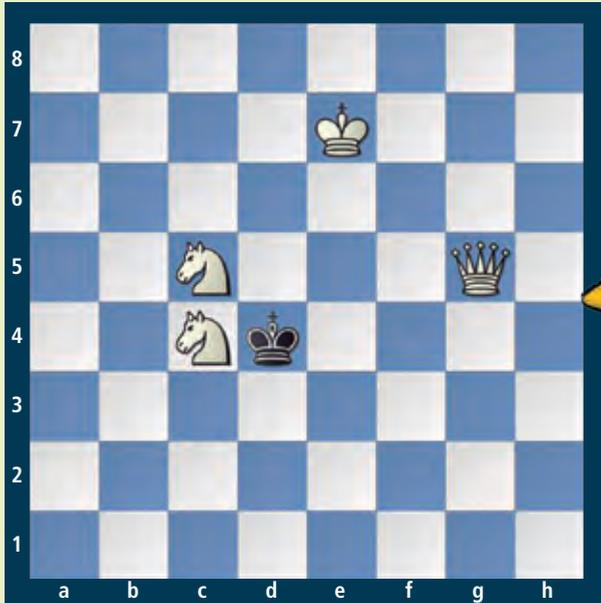
¡A PRACTICAR!

- 1 Rodea los peones blancos que pueden mover en la siguiente posición. Después, señala con una flecha qué jugadas pueden hacer.
- 2  Juega una partida contra tu compañero utilizando solo los peones. Gana el primero que logre coronar.

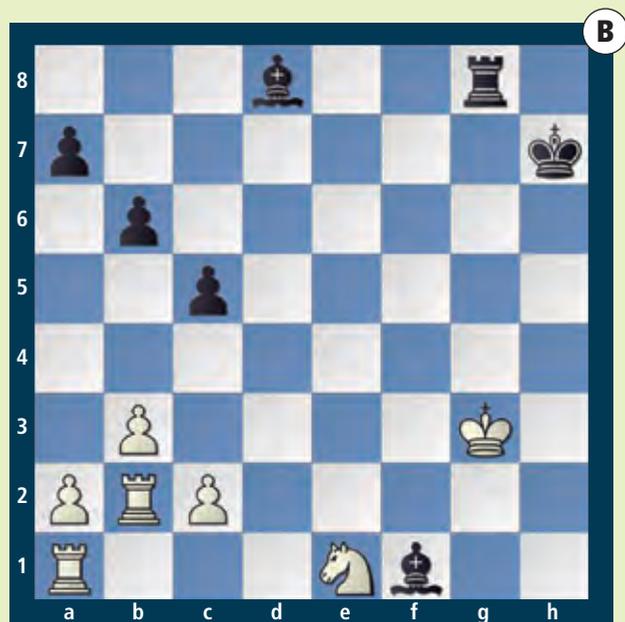
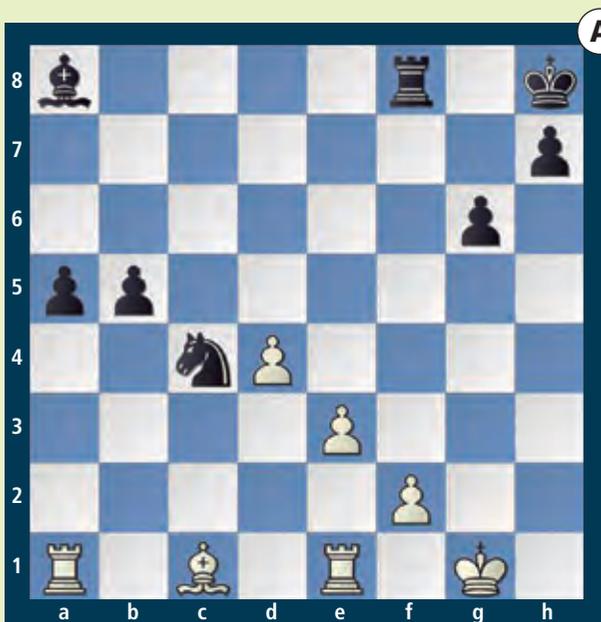


¡A PRACTICAR!

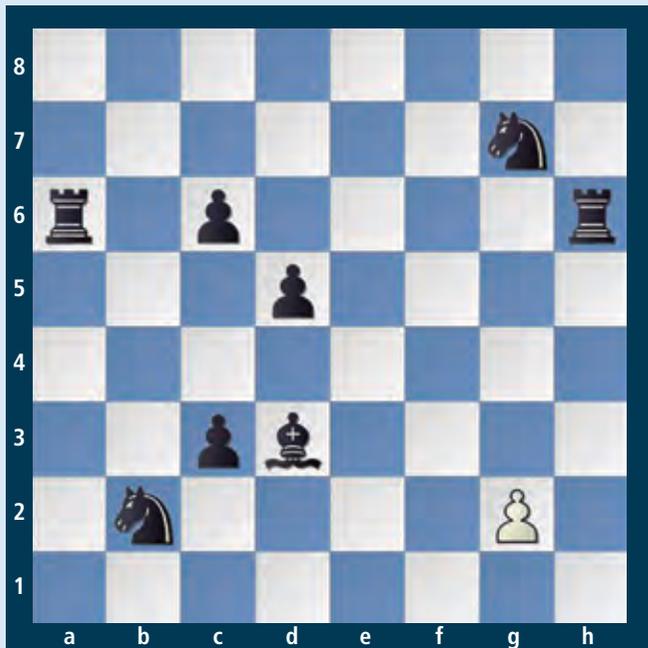
1 Rodea el caballo que se puede comer el rey negro. Justifica tu respuesta.



2 En ambos tableros, marca con una X las casillas a las que podría moverse el rey blanco para no estar amenazado por ninguna pieza enemiga.



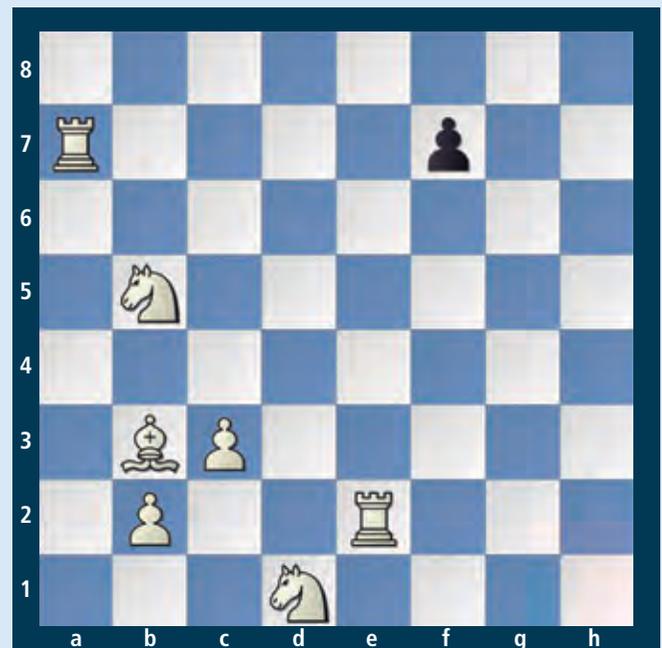
- 1** Marca con flechas el camino del peón blanco para capturar todas las piezas negras. Ten en cuenta que las piezas negras no mueven salvo que puedan comerse al peón o a la pieza en la que se haya convertido al coronar.



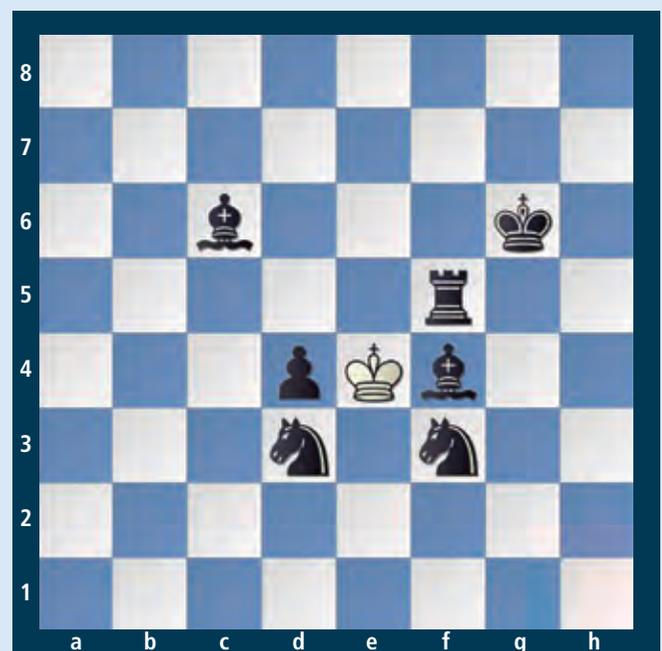
- 2** Marca en el tablero el recorrido del rey blanco para capturar las piezas negras sin ser comido.



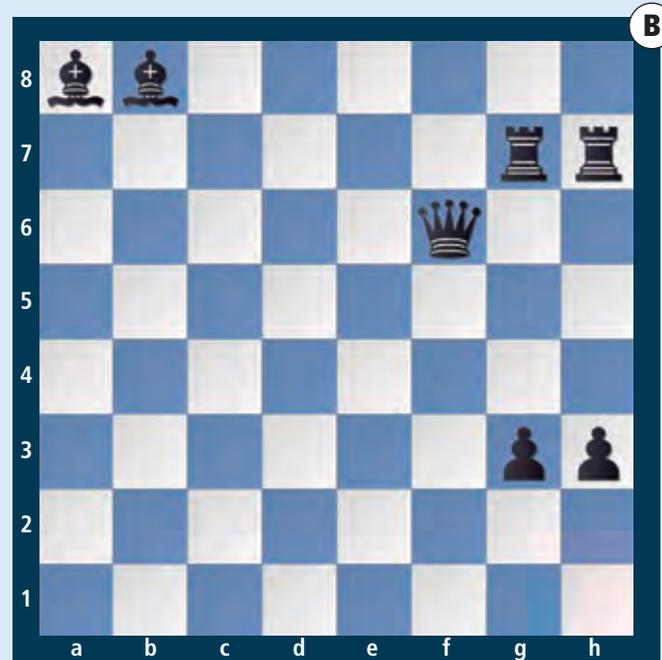
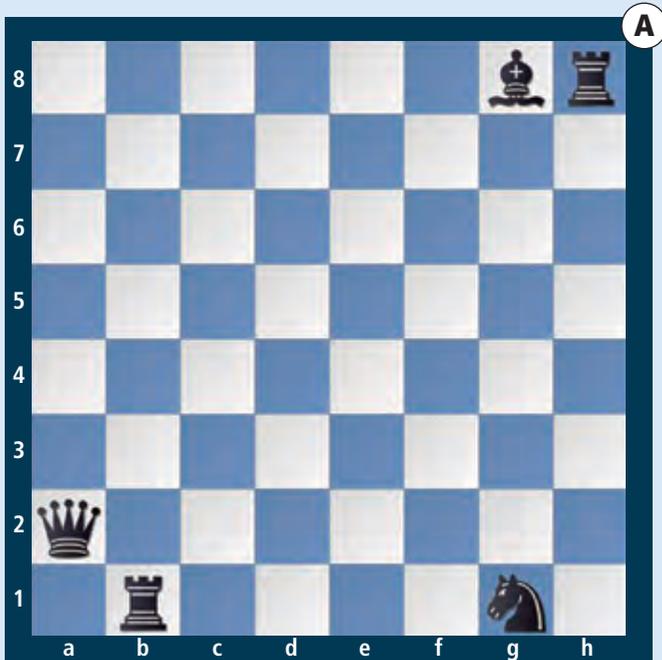
- 3** Marca con flechas el camino del peón negro para capturar todas las piezas blancas. Ten en cuenta que las blancas no mueven salvo que puedan comerse al peón o a la pieza en la que se haya convertido al coronar.



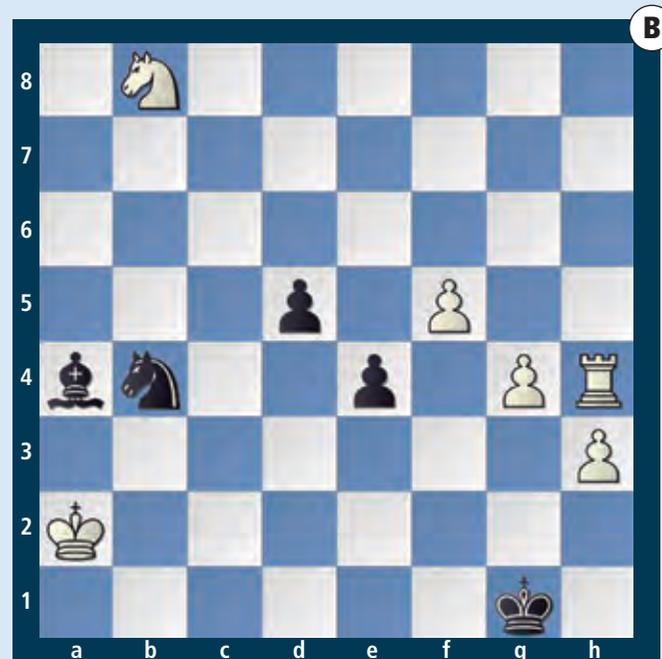
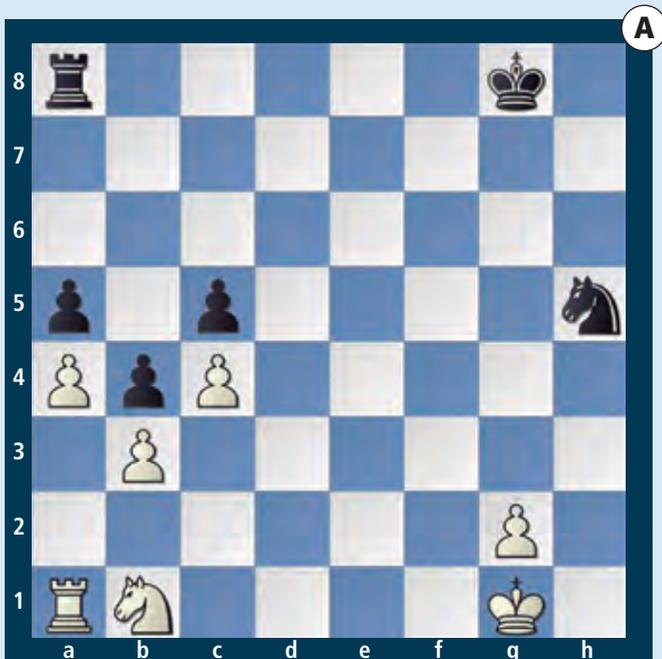
- 4** Recuerda cómo es el movimiento de captura de los reyes y rodea la pieza que podría capturar el rey blanco en un movimiento.



5 Dibuja en cada tablero un rey blanco en una casilla que le permita, por un lado, atacar a una pieza negra y, por otro, estar protegido de los ataques enemigos.



6 En cada tablero, indica con una flecha una jugada de alguna de las piezas blancas para atacar sin ser capturadas por una pieza negra.



7  Inventa y coloca sobre el tablero una posición en la que el rey blanco, sin estar amenazado en ningún momento, pueda comer el mayor número de piezas negras posible en una sola jugada. Después le toca inventar a tu compañero. Finalmente, comparad los resultados.

Anotamos los movimientos

Existe un sistema universal para anotar las jugadas conocido por todas las personas que juegan al ajedrez en todo el mundo. Se llama **sistema de notación algebraica**.

Consiste en **representar las jugadas con letras y con números**. Para anotar cada jugada hay que identificar la pieza que se mueve y la casilla a la que se desplaza.

- La pieza que se mueve se indica, salvo en el caso del peón, con su inicial en mayúscula: R (rey), D (dama), T (torre), A (alfil) y C (caballo).
- La casilla de destino se identifica, como se ha visto, con la letra de la columna en minúscula seguida del número de la fila.

Así, en el ejemplo 1, el movimiento de la dama a **c6** se anotaría de la siguiente forma: **Dc6**.

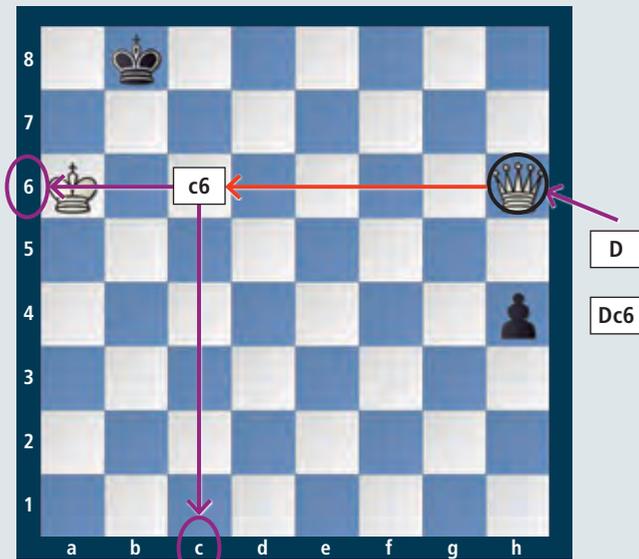
Cuando se mueve un peón, se anota directamente la casilla de llegada. En el ejemplo 2 la jugada se anotaría sencillamente como **f3**.

Sabías que... ✓

El sistema de notación algebraica, que se generalizó hace unos cuarenta años, es el más extendido actualmente. Aunque es un sistema universal, la inicial de las piezas cambia dependiendo del idioma.

Investiga en Internet, con ayuda de un adulto, cómo se escribe la inicial de las piezas en inglés.

Ejemplo 1



Ejemplo 2



Anotamos las jugadas

Si el movimiento es una **cap-tura** se puede indicar con una **equis minúscula (x)** entre la inicial de la pieza que captura y la casilla de la pieza capturada. Sin embargo, no es obligatorio utilizar este símbolo.

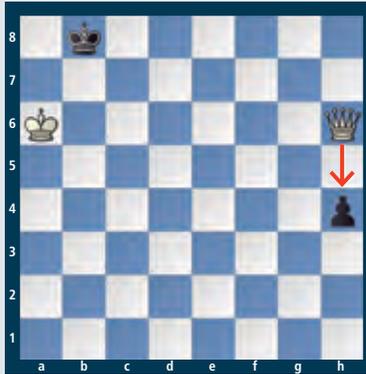
Cuando es el peón el que captura es necesario indicar la letra de la columna en la que se encuentra. Por ejemplo: **hxg5**.

Cuando a una misma casilla pueden ir dos piezas iguales situadas en casillas diferentes, debe especificarse cuál de las dos es la que se mueve. Hay que indicar el nombre de la casilla de origen y el de la casilla de llegada.



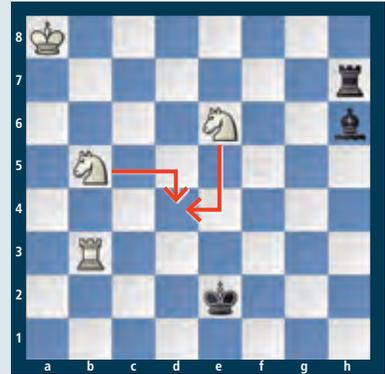
Ejemplo 1

El movimiento de la dama blanca que se muestra en este tablero se anotaría así: **Dxh4** o **Dh4**.



Ejemplo 2

Si se mueve el caballo de **e6**, se anotaría **Ce6-d4**, pero, si se mueve el caballo de **b5**, se anotaría **Cb5-d4**.



¡A PRACTICAR!

1 Anota la jugada indicada con flechas en cada tablero.

A _____

B _____



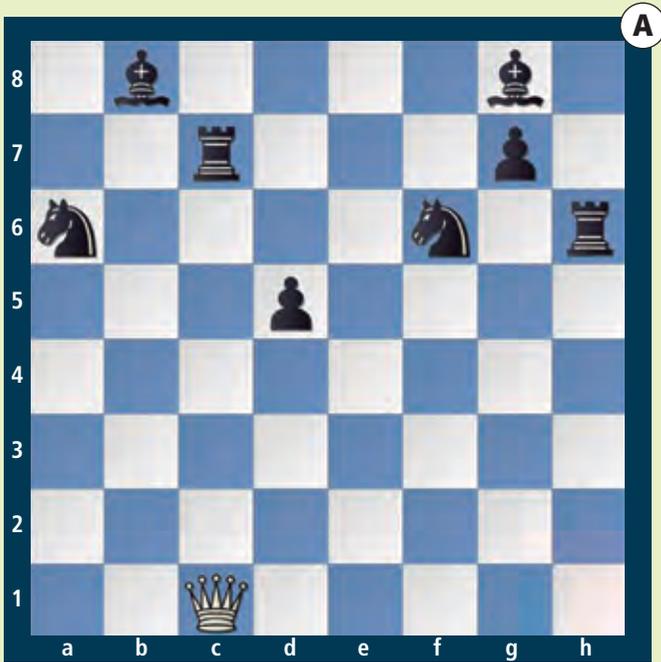
1 Encuentra la forma de capturar todas las piezas rivales que puedas sin ocupar casillas controladas por ellas.

Sugerencias

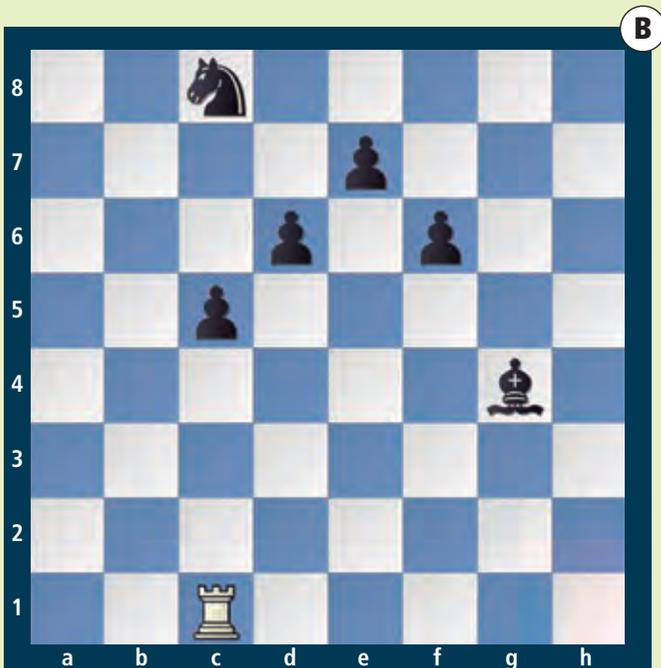
- Antes de comenzar el ejercicio, piensa en cómo debes hacerlo.
- ¡Ten cuidado con la dirección en la que avanzan las piezas!
- Anota las jugadas en la tabla de la derecha de cada tablero.

Este tipo de ejercicios recibe el nombre de **redes entrelazadas de piezas.**

Se caracterizan porque solo mueve la pieza solitaria, excepto si va a una casilla en la que pueda ser comida.

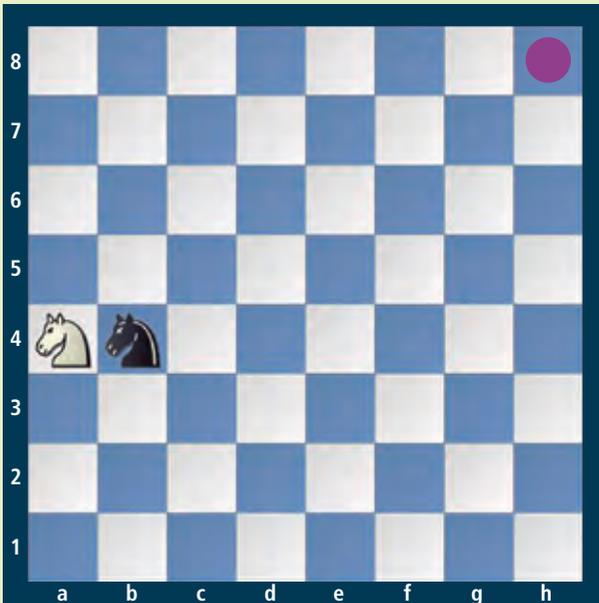


Piezas blancas			
1		9	
2		10	
3		11	
4		12	
5		13	
6		14	
7		15	
8		16	

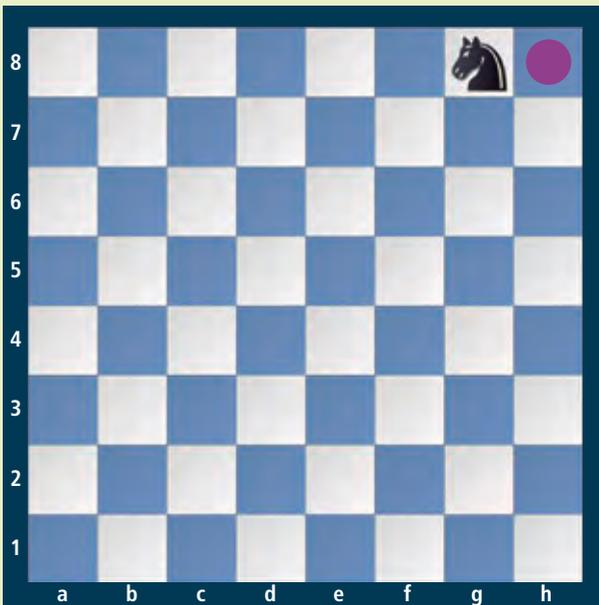


Piezas blancas			
1		9	
2		10	
3		11	
4		12	
5		13	
6		14	
7		15	
8		16	

- 2** ¿Qué caballo llegará antes a h8?
Traza sobre el tablero los posibles recorridos.

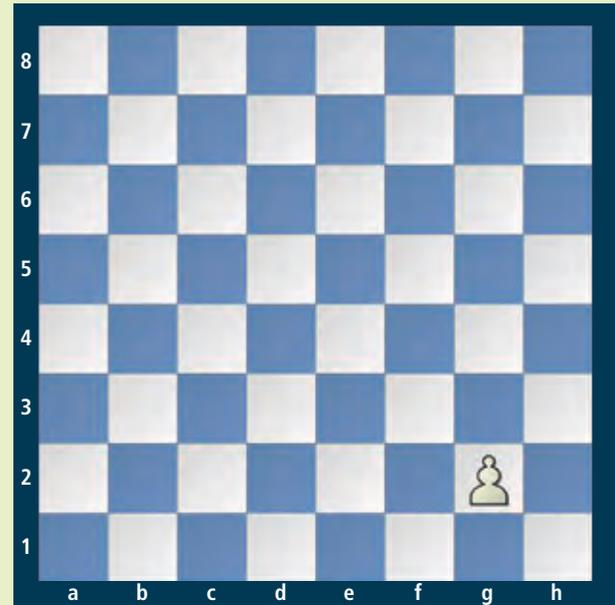


- 3** ¿Cuántos movimientos necesita el caballo para desplazarse hasta h8? Dibújalos sobre el tablero.

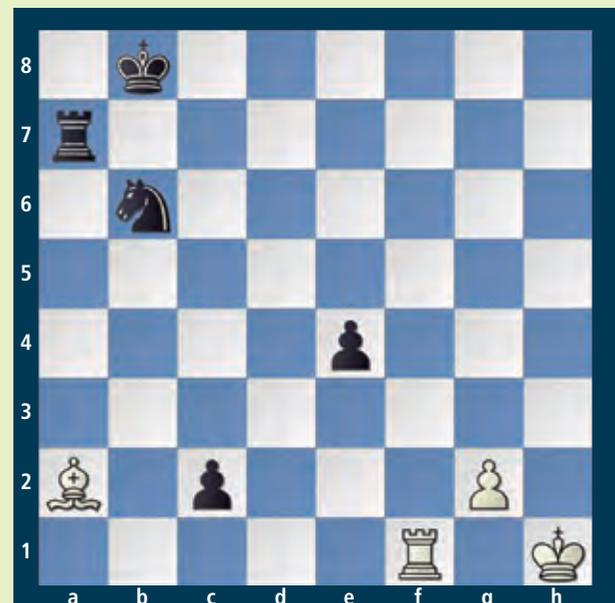


- 4** Siguiendo las reglas del ajedrez, ¿podría el peón de g2 coronar en a8?

- No, debería coronar en g8.
 Sí, pero es muy difícil que lo consiga.
 No, debería coronar en f8, g8 o h8.



- 5** ¿A dónde debería moverse el alfil para no ser capturado? Marca la casilla con una X. Después, rodea la casilla o casillas donde podría ser capturado.



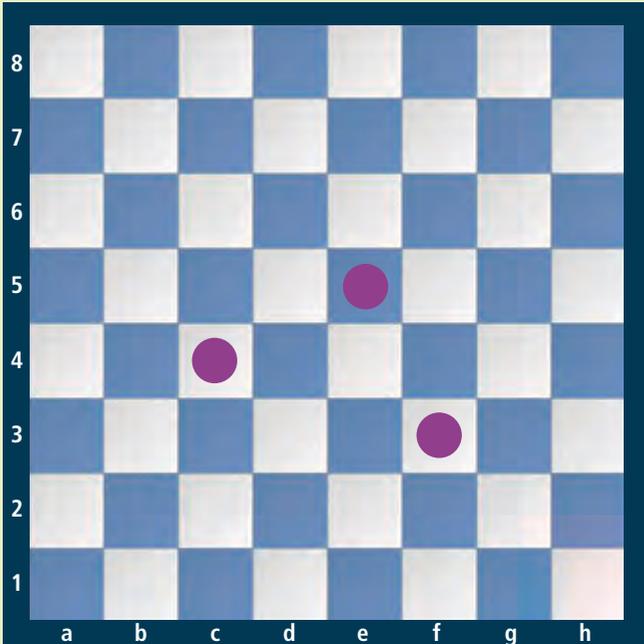
6  Marca con una X los casos en los que las siguientes parejas de piezas podrían protegerse mutuamente o no. Dos piezas del mismo color se protegen mutuamente cuando cada pieza domina la casilla donde está situada la otra pieza.

Parejas de piezas		¿Pueden protegerse mutuamente?		
		Sí	No	No sé
Dama y torre	 			
Dama y alfil	 			
Dama y caballo	 			
Dama y peón	 			
Dos torres	 			
Torre y alfil	 			
Torre y caballo	 			
Torre y peón	 			
Dos alfiles	 			
Afil y caballo	 			
Afil y peón	 			
Dos caballos	 			
Caballo y peón	 			
Dos peones	 			

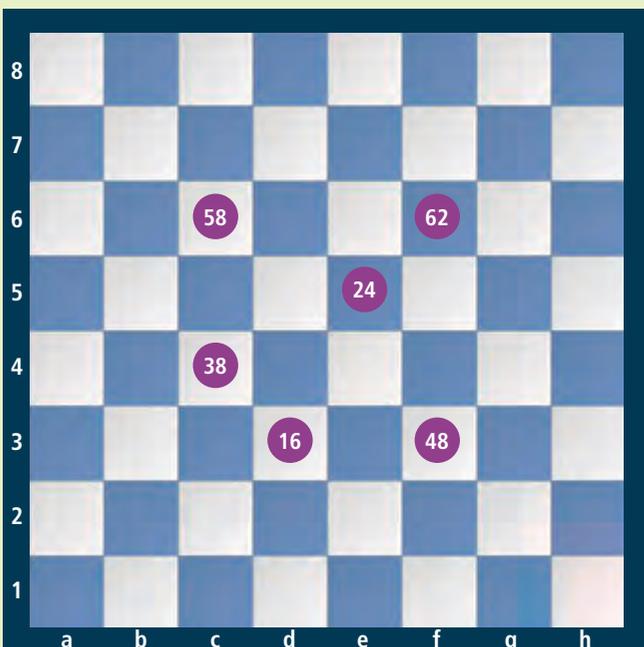
7  Completa la tabla con el número máximo de casillas a las que podría desplazarse cada pieza en un solo movimiento si se situara en d5.

Pieza						
N.º de casillas						

- 8**  ¿En qué casilla debería situarse el caballo para comerse las fichas en 3 movimientos? Márcala con una X. Compara tu respuesta con la de tu compañero.



- 9**  Sitúa el caballo en la casilla que le permitiría conseguir más puntuación en un solo movimiento. Compara tu respuesta con la de tu compañero.



SEGURO QUE YA LO SABES

- ¿Cuál es la única pieza que siempre que se mueve cambia a una casilla de otro color?
 - El rey.
 - El caballo.
 - El alfil.
- ¿Cuál es la única pieza que no puede retroceder?
 - El peón.
 - El rey.
 - La dama.
- ¿Cuál sería la notación algebraica de la captura de la dama por una torre en la casilla f7?
 - Txf7
 - Dxf7
 - xf7
- ¿Cuál es la pieza que más movimientos posibles tiene?
 - El caballo.
 - El alfil.
 - La dama.
- ¿Qué pieza no puede atacar al rey negro?
 - El peón.
 - El rey blanco.
 - El alfil.
- ¿Puede el rey comerse una pieza defendida solo por un peón?
 - Siempre.
 - Nunca.
 - Solo si no está amenazado.



¿Quién come a quién?

Número de jugadores

Pueden jugar:

- Dos jugadores
- Dos equipos formados por 2, 3 o 4 jugadores cada uno

Material necesario

- Las piezas de ajedrez
- El tablero
- Varias cartulinas y bolígrafos

¿Cómo se juega?

- Se selecciona el número de piezas para cada jugador o equipo. Por ejemplo, se puede elegir jugar con 7 piezas: el rey, 1 torre, 1 alfil y 4 peones.
- Cada equipo escribe en una cartulina, con notación algebraica, una posición para sus piezas.
- Se intercambian las cartulinas y se colocan las piezas sobre el tablero, siguiendo la notación de las cartulinas.
- Si los dos jugadores o equipos han elegido una misma casilla para colocar una de sus piezas, esas dos piezas se eliminan. Si una de esas piezas es el rey, entonces no se elimina: una se queda en la casilla y la otra se sitúa en la casilla libre más próxima a la elegida.

¿Quién gana?

- Con la posición sobre el tablero, cada jugador o equipo anota en su cuaderno las posibles capturas que puede hacer. Cada captura suma 1 punto.
- Por cada una de las posibles capturas no anotadas pero identificadas por el jugador o el equipo contrario, se resta 1 punto.
- Gana el jugador o el equipo que obtenga más puntos.

La pieza intrusa

Número de jugadores

Pueden jugar:

- Dos jugadores
- Dos equipos formados por 2, 3 o 4 jugadores cada uno

Material necesario

- Las piezas de ajedrez
- El tablero

¿Cómo se juega?

- El jugador o el equipo que empieza coloca las piezas que quiera sobre el tablero y le enseña la posición al otro jugador o equipo durante 20 o 25 segundos.
- Ambas partes cuentan hasta tres y una de ellas cierra los ojos.
- El jugador o el equipo que no ha cerrado los ojos coloca una nueva pieza sobre el tablero. Una vez incorporada, se avisa a quienes tienen los ojos cerrados para que los abran e intenten adivinar cuál es la pieza nueva.
- Se juega por turnos.

¿Quién gana?

- Si se acierta cuál es la pieza nueva, se gana 1 punto.
- Si no se respetan las reglas o se mantienen los ojos abiertos tras la señal, se resta 1 punto.
- Gana el jugador o el equipo que, tras un número de jugadas previamente establecido, obtenga más puntos.

