

Lección 1

El juego del ajedrez



¿Qué es el ajedrez?

El juego del ajedrez es una batalla que tiene lugar entre dos bandos (dos jugadores), distinguidos por colores blanco y negro (generalmente), cuyos movimientos son alternativos, desarrollándose la partida en un tablero de 64 casillas, diferenciadas también por estos colores.

El primer movimiento de la partida lo realizan siempre las figuras blancas.



Actividades propuestas

Actividad 1: Preguntas en grupo

Por respuesta acertada anotar +1p.

¿Cuántos colores hay en el ajedrez?

¿Quién sabe los nombres de las piezas de ajedrez?

¿Cuántas torres hay?

¿Cuántos peones hay?

Actividad 2: Dibujo

Anotar +1p.

Cada alumno tiene que hacer un dibujo de su pieza favorita y darle un nombre gracioso. Por ejemplo: Pepón el peón

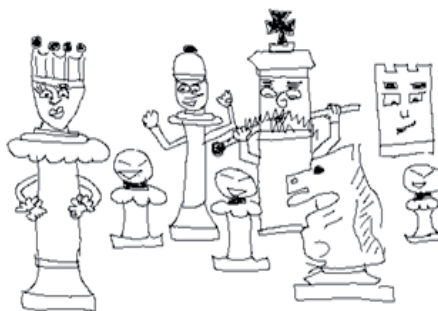
Después pegar con celo la pieza en la espalda de cada uno.

—Variante: Salir a la pizarra a pintar la figura—

Actividad 3: English et Français







Anotar +1p a la pareja ganadora

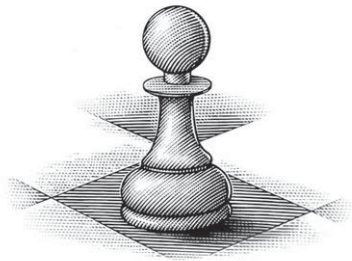
Se organiza el grupo por parejas. A cada equipo se le asigna las piezas de dominó que se muestran a continuación. Éstas están formadas por tres partes: Nombre en inglés, pieza y nombre en francés.



Todas las partes se colocan boca abajo en la mesa. Cada equipo tiene un minuto para asociar las piezas con sus correspondientes nombres.

GUIÓN DIDÁCTICO DE AJEDREZ

ROOK		TOUR
BISHOP		FOU
QUEEN		REINE
KING		ROI
KNIGHT		CAVALIER
PAWN		PION
CHESS	AJEDREZ	ÉCHECS

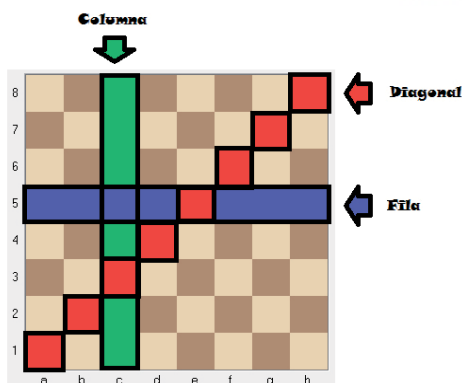


El tablero

¿En qué consiste el tablero?

El tablero corresponde al recinto de juego. Tiene geometría de cuadrado y está compuesto por 64 casillas, 8 cuadros por cada lado. Las casillas son blancas y negras dispuestas alternativamente.

A las líneas verticales se les define como *columnas*; mientras que a las líneas horizontales se les define como *filas*.



A cada columna se le designa una letra desde la "a" hasta la "h"; y, a cada fila se le designa con un número desde el "1" hasta el "8".

El tablero se colocará de manera que la casilla inferior derecha corresponda con el color blanco.

Actividades propuestas

Actividad 1: Tablero bocabajo

Anotar un +1p a la pareja vencedora

Colocar todos los tableros bocabajo. Por parejas pedir que le den la vuelta y que lo coloquen de manera correcta.

Dejar el mural puesto para que observen y deduzcan cómo se coloca. Terminar con la frase "mano derecha casilla blanca".

Actividad 2: ¿dónde vive la dama?

Anotar +1p al alumno que responda correctamente

Poner en distintas casillas la dama y que respondan en voz alta por turnos, el nombre de la casilla. Ejemplo: La dama vive en "g2".

Actividad 3: Diagonal

Anotar +1p al alumno que responda correctamente

Con la ayuda del mural señalar cómo es una diagonal. Si es necesario, utilizar cinta aislante de color para señalar las casillas correspondientes.

Que vayan saliendo al mural por turnos y que señalen diagonales que cumplan determinadas características, por ejemplos:

- Que atraviesen 4 casillas negras.
- Que pasen por las casillas "e2" y "b5".
- Diagonal más larga.

Actividad 4: Puzzle

Anotar +1p por ficha entregada

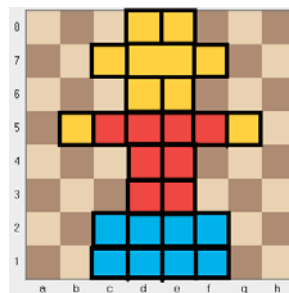
Se entrega un tablero en blanco en papel a cada alumno. Tendrán que colorear las posiciones de las casillas que a continuación se indica, con su color correspondiente, para obtener un dibujo.

Naranja: b5, g5, c7, d7, e7, f7, d8, e8, d6 y e6.

Rojo: c5, d5, e5, f5, d4, e4, d3 y e3.

Azul: c2, d2, e2, f2, c1, d1, e1 y f1.

El resultado sería el siguiente dibujo: "Bart Peón".



Actividad 5: Barquitos

Anotar un +1p al grupo vencedor

Se organiza el grupo en dos equipos. Cada equipo tendrá en papel una posición en concreto (ver figuras siguientes). El portavoz del equipo dirá en voz alta la casilla donde bombardearán. Si hay un peón en esa casilla habrán capturado la pieza.

El equipo que capture más peones al agotarse el tiempo asignado gana la partida.

Fichas en papel para practicar el temario

Ficha 1: Columnas y filas

Ficha 2: Diagonales

Ficha 3: El tablero

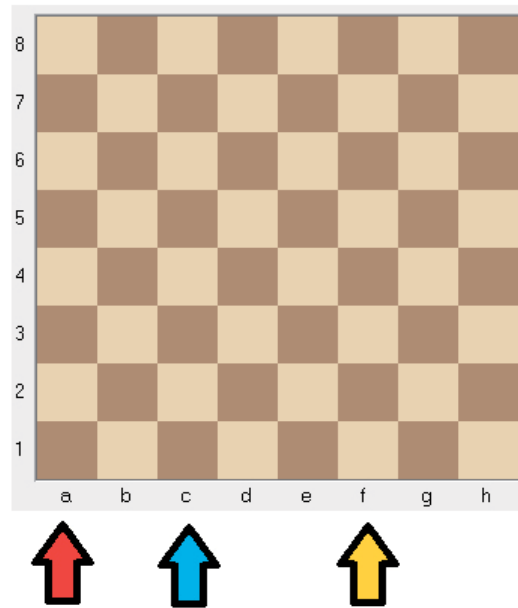
Ficha 4: Escribiendo con el ajedrez



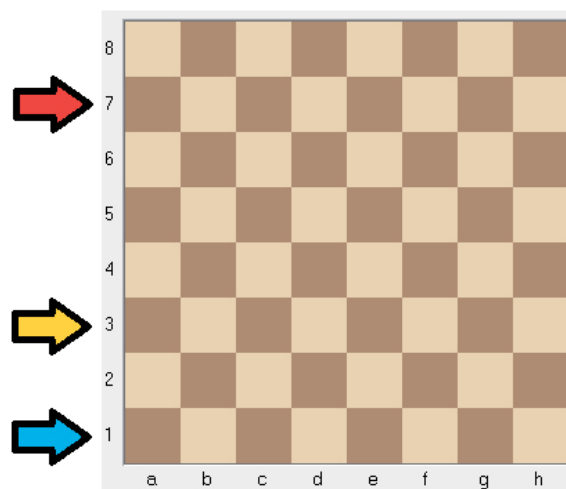
zumaque

FICHA 1: COLUMNAS Y FILAS

Pinta con colores las siguientes COLUMNAS.

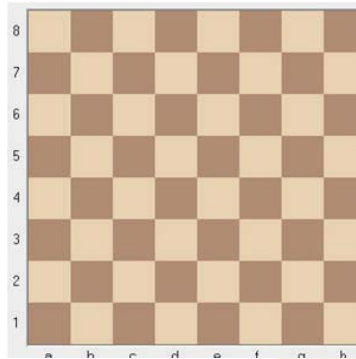


Pinta con colores las siguientes FILAS.

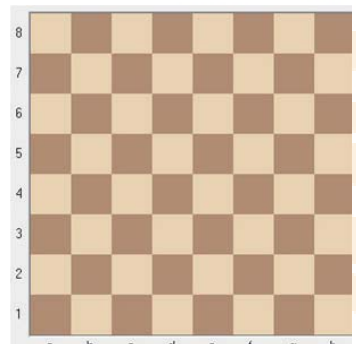


FICHA 2: DIAGONALES

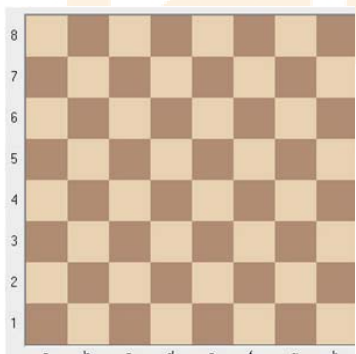
Dibuja del color que quieras, una diagonal que tenga 5 casillas.



Dibuja del color que quieras una diagonal que pase por la casilla e4; y otra diagonal de distinto color, que pase por la casilla e5.

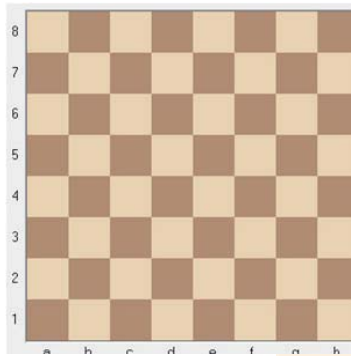


Dibuja del color que quieras una diagonal que pase por la casilla a5 y c7.

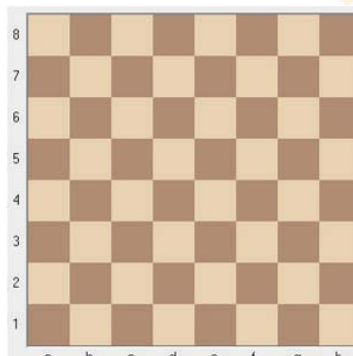


FICHA 3: EL TABLERO

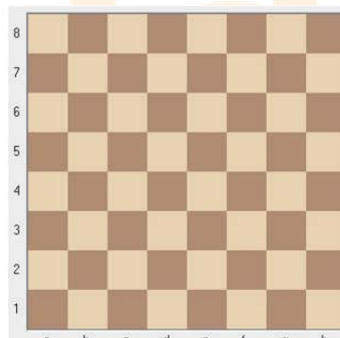
Pinta la columna "b" y "h" y la fila "3" y "6" del color que quieras.



Pinta del color que quieras la diagonal negra más larga y otra negra que la cruce. Con otro color pinta dos diagonales blancas paralelas.



Señala con una X las casillas siguientes: "c3", "d5", "f6" y "g5".



¿Qué pieza se ha movido por el tablero?

FICHA 4: ESCRIBIENDO CON EL AJEDREZ

Rellena las siguientes palabras. Al lado hay una pista.

P _ _ _ 

T _ _ _ E _ _ 

S _ _ _ _ O 

_ _ _ _ 

T _ R _ _ 

C _ _ _ LL _ 

Con la ayuda del tablero iremos colocando las letras en sus huecos y obtendremos una frase oculta. Busca las letras en la casilla donde se indica.

_b8_c5

_f7_f3_h5_a2_c3_d5_a7

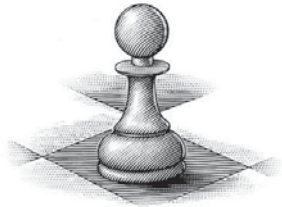
_f1_b5

_g3_e4

_f3_g3_a3_b3_c2

_f4_b1_f2_d5_c3_f6_a1_f4_h7

8	A	E	L	O	A	1	C	M
7	Z	P	L	6	N	A	O	O
6	T	A	N	A	C	T	E	S
5	O	S	L	E	O	E	M	E
4	Y	M	I	E	N	D	L	B
3	E	G	R	Ñ	O	J	U	C
2	D	N	O	N	T	V	E	I
1	I	I	C	A	G	E	7	N
	a	b	c	d	e	f	g	h



El movimiento de las piezas

A.MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS

En el juego del ajedrez cada una de las piezas tiene un movimiento particular distinto a las otras.

Movimiento de la torre

La torre se mueve siempre en línea recta, ya sea avanzando en una columna o en una fila y tantas casillas como se quiera. No puede saltar ninguna figura, ni propia ni enemiga.

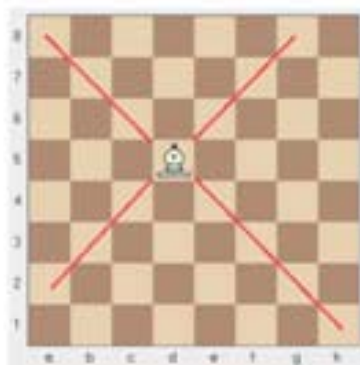
Desde cualquier punto del tablero la torre puede dominar 14 casillas sin contar en la que está situada.



Movimiento del alfil

El alfil, al igual que la torre, se mueve en línea recta; sin embargo, este se mueve a través de las diagonales, avanzando y retrocediendo tantas casillas se quiera. De igual manera, tampoco puede saltar ninguna figura que se encuentre a su paso.

Una peculiaridad de los alfiles es el color de las casillas por donde avanzan. El

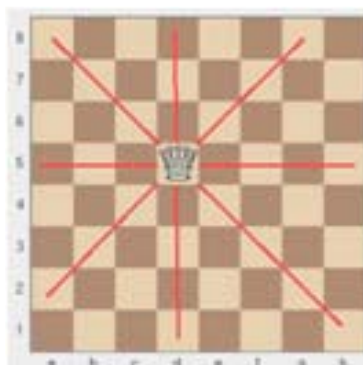


alfil cuya posición inicial se encuentra situado en una casilla de color negro, siempre se moverá por casillas de este color; mientras el alfil que comience la partida en una casilla de color blanco, siempre se moverá por este color.

Desde las bandas, el alfil domina 7 casillas sin incluir la casilla donde está posicionado. Desde el centro, el alfil domina 13 casillas.

Movimiento de la dama

La dama es la pieza más poderosa del juego. Su movimiento puede entenderse como la combinación de los movimientos de la torre y del alfil.



Juega en línea recta en cualquier dirección: líneas horizontales, líneas verticales y diagonales; avanzando o retrocediendo cuantas casillas se quiera; y, de igual manera que la torre y el alfil, no puede saltar ninguna figura.

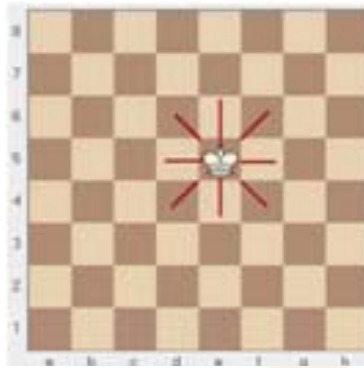
Desde las bandas la dama domina 21 casillas; mientras, que desde una posición central llega a controlar 27 casillas.

Movimiento del rey

El rey es la figura más importante del ajedrez. La "captura" de uno de los reyes implica la finalización del juego. El rey no puede ser capturado, como el resto de piezas, ver concepto de jaque mate.

Su movimiento se caracteriza por la limitación de su avance. El rey puede dirigirse en cualquier dirección, al igual que la dama, con la salvedad que avanza únicamente un paso.

Desde la banda el Rey controla 5 casillas distintas. En el centro, el Rey alcanza su máxima actividad, dominando 8 casillas distintas.



Movimiento del caballo

El caballo es la única figura que no se mueve en línea recta; y es la única figura que puede saltar otras figuras tanto propias como enemigas.

El movimiento que describe el caballo es parecido a una "L". Es una combinación de movimiento de torre y alfil. Es decir, un paso como torre y otro paso como alfil.

Desde la banda controla 3 casillas; mientras, que desde el centro controla 8 casillas distintas.



Movimiento de los peones

El peón es la única figura que no puede retroceder. Se mueve avanzando y ocupando la casilla que está delante suya a lo largo de la vertical.

Desde su posición inicial, el peón puede avanzar uno o dos pasos, según lo prefiera el jugador.



B. POSICIÓN ORIGINAL

El bando blanco sitúa sus figuras en las filas 1 y 2; mientras que el bando negro ocupa la séptima y la octava fila.

Especial atención con la posición inicial de la dama y el rey. La dama siempre se sitúa en la casilla acorde con su color.



zumaque