

EL AJEDREZ

ES BUENO JUGAR PORQUE...

- Se aprende a pensar mejor.
- Se crean hábitos de concentración y atención.
- Se desarrolla el deseo de superación, la voluntad y el esfuerzo.
- Se ejercitan métodos de razonamiento, de resolución de problemas y de análisis. De esta forma se valora las ventajas de la planificación.
- Pone en valor la reflexión y el control de los impulsos.
- Ayuda al desarrollo de la imaginación.
- Ejercita la memoria.
- Fortalece el respeto, las reglas, y las relaciones con los demás.
- Aumenta la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
- Y porque las cosas en la vida, al igual que en el ajedrez, suceden, pasan por algo.



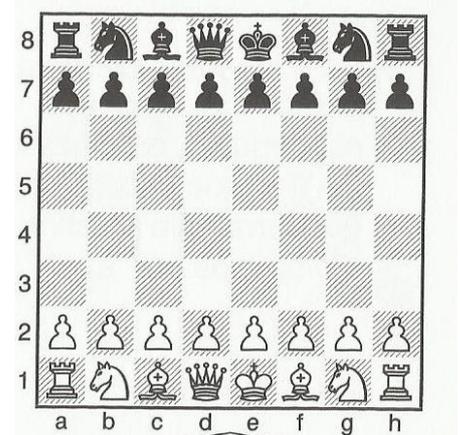
EL JUEGO.

El ajedrez simula una lucha entre dos ejércitos. El tablero es el campo de batalla en el que va a desarrollarse dicha lucha.

Las jugadas se efectúan alternativamente. Un jugador realiza un movimiento, responde su adversario, contesta el primer jugador de nuevo, y así sucesivamente.

La primera jugada la efectúa el jugador que tiene las piezas blancas.

El objetivo del juego es dar "jaque mate" al rey adversario. Si no hay jaque mate, la partida termina en empate o "tablas".



1- EL TABLERO.

Es cuadrado y está compuesto por ocho hileras de ocho casillas de colores claro y oscuro alternativamente.

Cuando comienza el juego el jugador tendrá en el ángulo de su derecha una casilla blanca.

2- EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS.

Cada bando dispone de 16 piezas: un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.

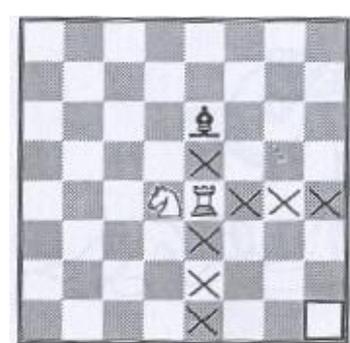
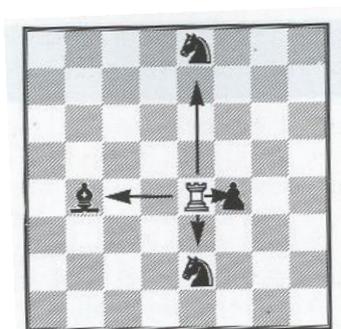
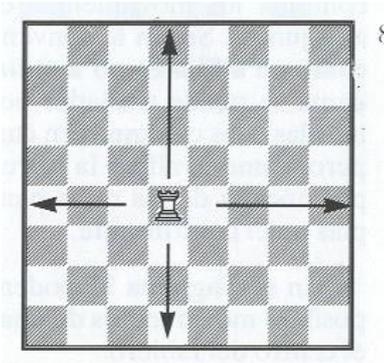
Los ocho peones son colocados en la segunda fila; las dos casillas centrales son reservadas para el rey y la dama y se colocan atendiendo a la siguiente regla: la dama siempre en la casilla de su color; el alfil, el caballo y la torre, por este orden, a cada lado de las dos casillas centrales.

3- LA TORRE.

Siempre mueve en línea recta, tanto vertical (adelante y atrás) como horizontalmente (a un lado y a otro) y en todas las direcciones.

No puede saltar por encima de otras piezas, ya sean de su bando o del enemigo.

La torre captura en la misma forma que mueve. Es decir, puede capturar las piezas enemigas que estén situadas en las casillas a las que puede mover.



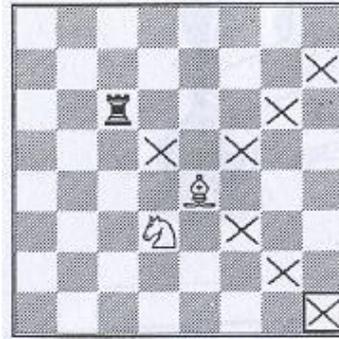
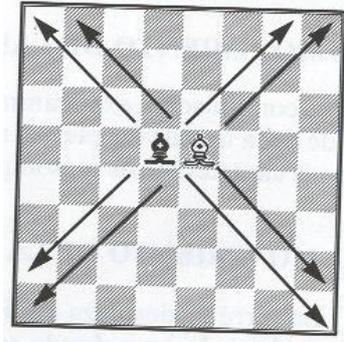
4- EL ALFIL.

El alfil mueve en diagonal.

El alfil no puede saltar por encima de las demás piezas.

Hay dos alfines en cada bando. Uno de ellos siempre moverá por las casillas negras, mientras que el otro siempre moverá por las casillas blancas.

Al igual que la torre, captura en la misma forma en que mueve.

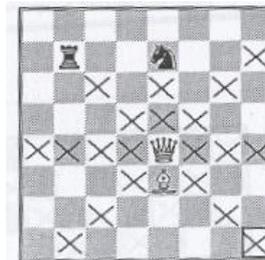
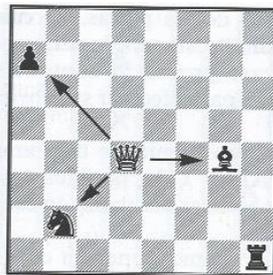
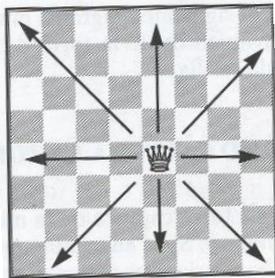


5- LA DAMA.

La dama tiene los movimientos de una torre y un alfil sumados.

No puede saltar por encima de otras piezas.

La dama puede capturar en la misma forma que la torre y el alfil.

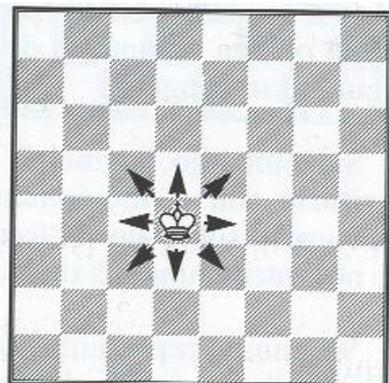


6- EL REY.

El rey sólo puede mover a sus casillas inmediatas. Es decir, puede avanzar un paso en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal, adelante y atrás.

El rey no puede mover a casillas dominadas por piezas enemigas, sería movimiento nulo.

El rey jamás puede ser capturado. Para ganar la partida es necesario dar Jaque Mate al rey, es decir, un jaque sin solución posible.

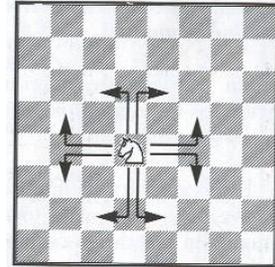
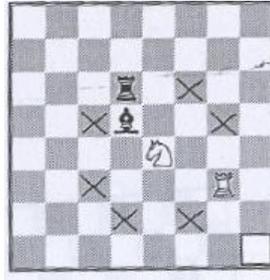
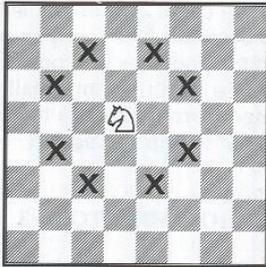


7- EL CABALLO.

El caballo juega "saltando" en forma de L. Es decir desde la casilla en que se encuentra se mueve dos verticales más una horizontal (o bien a la inversa).

Es la única pieza del ajedrez a la que se permite saltar por encima de las otras, pero sólo captura en el sitio en que cae.

El caballo salta, y puede capturar a la torre negra (figura 2), sin que se lo impida el alfil negro.



8- EL PEÓN.

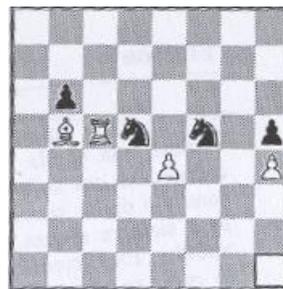
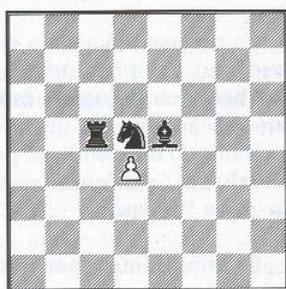
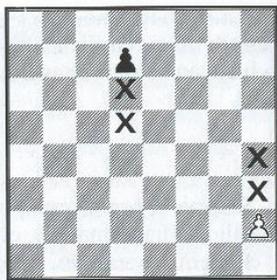
El peón avanza un paso por la columna en que se encuentre. El peón siempre avanza, es la única pieza que nunca puede retroceder.

Desde su casilla de origen o casilla inicial, cualquier peón, en cualquier momento, puede avanzar uno o dos pasos (a elegir). En el momento en que ha abandonado esta casilla inicial ya sólo puede avanzar un paso.

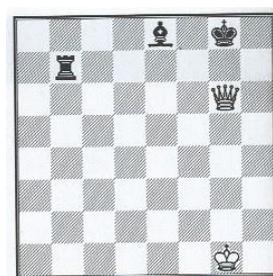
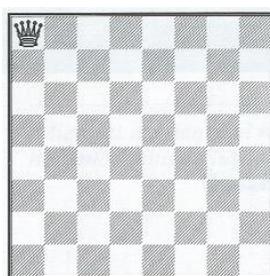
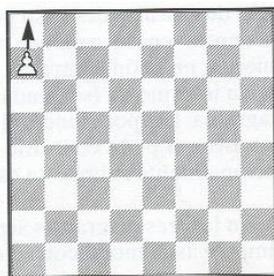
El peón captura en diagonal, avanzando un paso. De esta forma puede cambiar de columna. Es la única pieza que mueve y captura de diferente forma.

Por tanto, en la figura 2, el peón puede capturar tanto a la torre como al alfil negro.

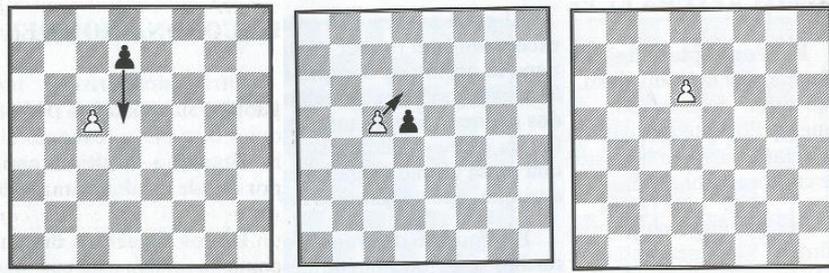
En la tercera figura los dos peones de la derecha (el blanco y el negro) están bloqueados y no pueden moverse. El otro peón negro puede capturar la torre, mientras que el blanco puede capturar cualquiera de los dos caballos.



LA PROMOCIÓN DEL PEÓN: si un peón llega hasta la última fila del tablero se dice que el peón "promociona". El jugador lo puede transformar inmediatamente en cualquier pieza de su color (excepto rey y peón). De esta forma un jugador puede llegar a tener dos o más damas, ya que puede sustituir el peón por otras piezas aunque haya otras iguales sobre el tablero.



LA CAPTURA AL PASO: si un peón enemigo en su movimiento inicial avanza dos pasos y se coloca a la misma altura de uno de nuestros peones, en la siguiente jugada, nuestro peón puede “capturarlo al paso”, avanzando una casilla en diagonal.



9- EL JAQUE Y EL JAQUE MATE.

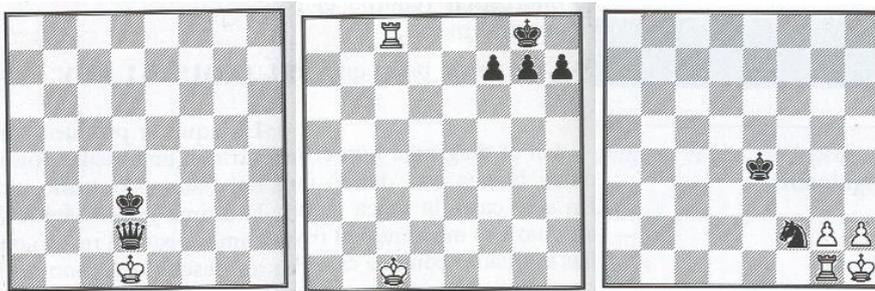
Cuando una pieza se mueve y queda atacando la casilla en que está situado el rey enemigo, se anuncia este ataque diciendo “Jaque al Rey”.

Cuando un rey está en Jaque debe evitar obligatoriamente este ataque en su siguiente movimiento.

Existen tres formas de eludir el ataque: a) capturando la pieza agresora que nos da jaque; b) moviendo el rey a una casilla que no esté dominada por las piezas enemigas; c) colocando una pieza propia en la línea de jaque (esto no se puede hacer cuando el que hace jaque es un caballo porque ya sabemos que éste puede saltar por encima de otras piezas).

El jaque mate es un jaque en el que el bando perdedor no puede eludirlo de ninguna de las tres formas descritas en el párrafo anterior. La partida de ajedrez termina en ese momento.

Aquí tienes tres ejemplos de jaque mate.

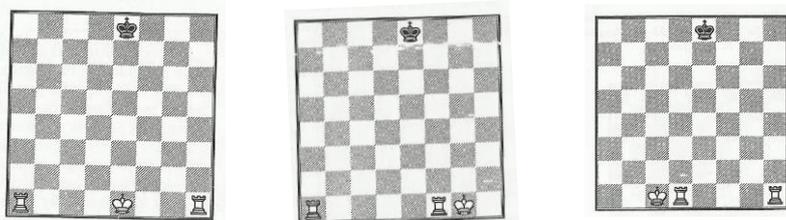


10- EL ENROQUE.

Es un movimiento especial del rey aunque realmente es una jugada en la que se mueven dos piezas a la vez, el rey y una torre.

Sólo se puede enrocar una vez durante la partida.

Para que pueda realizarse el rey y la torre deben estar en sus casillas iniciales y no debe haber piezas entre ellos. El rey da dos pasos en dirección a la torre con que se va a enrocar. Después, pero en la misma jugada, se toma la torre y se coloca al otro lado del rey en la misma fila inicial, saltando sobre él.



En la primera imagen se muestra la posición inicial antes de producirse el enroque. La segunda imagen corresponde al enroque corto y la tercera imagen el enroque largo.

Para que se pueda realizar el enroque se deben cumplir estas condiciones: a) ni rey ni torre se han movido anteriormente, b) entre el rey y la torre no debe haber ninguna pieza, c) el rey no puede estar en jaque, d) el rey no puede pasar por una casilla que esté dominada por una pieza enemiga.

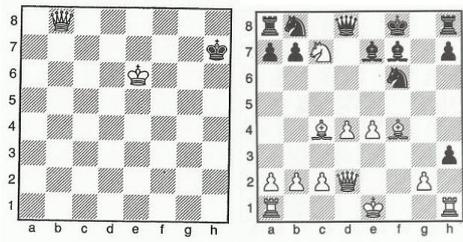
EJERCICIOS

- 1- Indica que pieza deberíamos colocar en el cuadro X para capturar el peón. En algunas ocasiones serán 2 piezas las que puedan capturar; así que tendrás que indicarlo también. Las 2 primeras ya están resueltas.

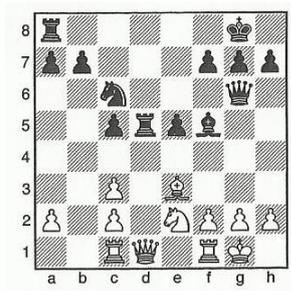
- 2- ¿Qué pieza colocarías en la casilla que está pintada con una X para que fuera jaque mate? Señala con un círculo la pieza o piezas correctas. La primera ya está resuelta.

- 3- Juegan las blancas y dan jaque mate en una jugada.

4- Juegan las blancas y dan jaque mate en dos jugadas.



5- Hay una trampa. Les toca mover a blancas ¿Por qué no deben comerse la torre negra d5?





SOLUCIONES PARA EL PROFESORADO

Ejercicio 3.

- 3.1. Reina blanca d8 mueve a h8. Jaque mate, la dama está cubierta por su torre h1.
- 3.2. Reina blanca h5 se come el peón h7 y jaque mate. La reina queda cubierta por su alfil c2.
- 3.3. Torre blanca a4 mueve a h4 y jaque mate.

Ejercicio 4.

4.1.

1- Rey blanco a f6. El rey negro sólo puede mover a h6. El resto de casillas están amenazadas por el rey blanco o por la reina.

2- Reina Negra mueve a h8 y jaque mate. También si mueve a h2 sería jaque mate.

4.2

1- Alfil blanco f4 mueve a h6 y da jaque al rey. El rey sólo puede mover a g8.

2. Reina d2 mueve a g5 y es jaque mate. Este jaque no lo puede cubrir con su alfil f7 moviéndolo a g6 puesto que entonces sería el alfil blanco c4 quien amenaza y da muerte al rey.

Ejercicio 5.

- 1- Sería una trampa. Es una mala jugada por parte de blancas. Si las blancas se comen la torre negra d5 con la reina blanca d1,(que aparentemente es de balde), las negras moverían ahora su alfil f5 a e4 (y quedará protegido por la reina g6). De esta forma el alfil amenazaría a dos piezas, a la reina blanca que se comió la torre en d5 y al peón g2 para que la reina negra g6 se lo coma y dé jaque mate. Por tanto, las blancas deberán sacrificar su reina para evitar el jaque mate.