

C.A.S.T.L.E. : a Chess curriculum to Advance Students' Thinking and Learning skills in primary Education.

CODICE ATTIVITÀ: 2014-1-IT02-KA201-003456

INTELLECTUAL OUTPUT N° 3

“Manuale di scacchi sul banco”

Versione in lingua spagnola



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

AJEDREZ!!

Proyecto CASTLE

Manual para los maestros - primer nivel



www.castleproject.eu

Instrucciones de manejo del Manual

Nota: Este manual (imprimible en las dos caras de un A4) puede servir de referencia tanto para ajedrez de alto nivel, como para verificar la mejora de tus conocimientos en clase, así como para recibir una verdadera clase reforzando lo visto en el curso de internet.

A los profesores que acaben “La casa de Víctor” por si mismos, hasta el nivel 12, les será fácil entender y utilizar el manual.

Las 10 lecciones están presentadas de esta manera:

- a) En los cuadros amarillos de la derecha (página derecha) están expuestas las reglas a seguir por el jugador en clase en un lenguaje sencillo para los estudiantes.
- b) En los cuadros blancos de la izquierda (página izquierda) se estarán dando consejos generales para los profesores de cómo trabajar con la clase durante la parte práctica.

Las lecciones online siguen la siguiente secuencia general y en este manual trataremos de respetar el mismo orden que se sigue en “La casa de Víctor”

- (1) Una pequeña leyenda sobre el origen de ajedrez (opcional- la leyenda no está presentada en la web- puedes encontrar una sobre Sissa en la última página de este manual), el tablero, las coordenadas y las posiciones de las piezas.
- (2) El rey: la captura y la primera regla de oro.
- (3) La torre: la segunda regla de oro y el jaque.
- (4) Jaque mate.
- (5) El alfil.
- (6) La dama.
- (7) El caballo.
- (8) El peón.
- (9) El enroque y el desarrollo.
- (10) Empate por “material insuficiente” o empate por “rey ahogado”.

Estos son los temas explicados en general y nos permitirán comprender las reglas básicas del ajedrez y nos ayudaran para jugar correctamente con todas las piezas (las reglas están escritas en lenguaje escolar y no es necesario saber jugar ajedrez: los empates por triple repetición de jugada y la regla de los 50 movimientos- son demasiado difíciles para niños de esta edad y no van a ser utilizadas).

El tiempo de cada lección es variable, se tiene que hacer en el orden indicado y si no se acaba en el tiempo estimado se tiene que retomar en la siguiente clase. Es recomendable que la clase se reparta de la siguiente manera: 15/20 minutos de teoría, seguidos siempre por 10/15 minutos de práctica, los chicos juegan entre ellos como está señalado abajo. Como refuerzo extra es necesario explicar a los niños que hay que leer también los cuatro temas importantes (El tablero de ajedrez, El Rey, La Torre y El jaque mate) que están en la “Casa de Víctor” en la habitación de las lecciones: hacer clic en los libros de la biblioteca.

El primer objetivo del primer nivel del curso es el reconocimiento, por parte de los alumnos, del resultado de cada partida: ganar o perder mediante jaque mate, empate debido a material insuficiente o empate por rey ahogado (para los niños siempre estará prohibido abandonar o acordar tablas, y deberán siempre pedir permiso al profesor para dar por concluida la partida, dando así un significado completo al juego).

El Segundo y último objetivo del curso es permitir el juego libre del ajedrez entre los alumnos de Primaria, en horario escolar, en horario extraescolar o durante los descansos para comer, merendar etc.. Se utilizará el material proporcionado, aunque al mismo tiempo **también se podrá trabajar vía online**, tanto en el colegio como desde casa, y jugar con jugadores de todo el mundo.

LECCIÓN 1

¿Qué es el ajedrez?

Dar una corta descripción del juego de ajedrez (para aquellos que no conocen el juego es importante tener su argumento resumido); por ejemplo, la diferencia con el juego de las damas puede ser un buen argumento, ya que el juego de las damas es más conocido: La diferencia consiste en que, en las damas, la dama se come todas las piezas para ganar, y en ajedrez es suficiente dar jaque mate, que es nada menos que poner el rey entre una especie de rejas invisibles que le impiden el paso. Esto es suficiente para ganar de inmediato, pero para eso a lo mejor antes hay que luchar en una batalla virtual igual que en la leyenda de Sissa, por ejemplo.

Les enseñamos de inmediato que el objetivo del ajedrez es conseguir dar el jaque mate para ganar la partida.

El Tablero

Les mostramos el tablero mural vacío y observamos lo primero su forma: es un cuadrado con 64 casillas, y será nuestro terreno de batalla. Las casillas están organizadas en 8 líneas verticales llamadas “columnas”, y su nombre depende de la letra que llevan: columna a, columna b, hasta la última llamada columna h. Y también está dividido horizontalmente en 8 líneas de casillas llamadas “filas”, que llevan un número del 1 al 8: ejemplo fila 1, fila 2 ... fila 8. Así que el nombre de cada casilla se compone de una letra y un número. Si por ejemplo ponemos el rey aquí (ponemos el rey en una casilla de libre elección) primero tenemos que leer la letra, ejemplo la “d” y después el número, por ejemplo el 4: el rey está en la casilla d4. Cambiar la posición: ¿qué pasaría si coloco el rey en otra casilla, cambiaría su nombre? (comprobar con varias casillas). Para jugar ajedrez los jugadores tienen que tener una casilla blanca en la esquina derecha. Si ponemos una casilla negra no estaremos jugando correctamente al ajedrez.

El lenguaje del ajedrez

La utilización de las coordenadas en ajedrez es muy importante y se debe introducir de inmediato, ya que la notación algebraica de las casillas nos permitirá mantener su nombre constante para siempre (ejemplos: nombrar varias casillas- d5, e8, ...). Hay que intentar no decir, hablando en el mural o de movimientos en el tablero mientras que los niños están jugando, “...pon el caballo aquí o allá” o “era mejor colocar la dama allí”. Debemos utilizar términos de ajedrez para determinar las casillas (Caballo c3, Alfil b8 y así...) porque de esta forma le daremos un orden espacial al tablero, el cual será fácilmente reconocido y memorizado de forma habitual por los estudiantes.

Las piezas

Hasta ahora las piezas están fuera del tablero, en su caja/bolsa, si las colocamos antes los niños se distraerán prematuramente con las piezas. Ahora podéis colocar a los niños en parejas en los tableros de forma que no haya ningún niño mirando de espaldas al tablero mural. Es importante crear parejas heterogéneas, un niño despistado con uno atento, es lo mejor porque así se corregirán mutuamente los ejercicios y se ayudaran, si alguno sabe las reglas o una parte de ellas le pondremos con alguno que no sepa nada y no con los que saben algo.

Ejercicio - La colocación de las piezas

Llegados a este momento cada niño comenzará en su tablero, al mismo tiempo que el profesor en el tablero mural, para reconocer las piezas y colocarlas correctamente. Comenzamos con la colocación del tablero y por tanto la orientación del mismo, buscando la respuesta correcta. Podemos preguntar: “¿quién tiene la casilla de esquina h1?” “¿quién tiene la esquina a8?”. Los poseedores de h1 tendrán las piezas blancas, los poseedores de a8, las piezas negras. Vamos a comenzar a situar las piezas, empezando con la torre, cuando se muestra dicha pieza los niños deben reconocerla y nombrarla en alto, lo cual harán con todas para reconocer así las piezas. El profesor preguntará por las cuatro torres y se colocarán en las esquinas, animando a los niños a hacer lo mismo en su tablero. Revisa que todos lo han hecho correctamente, continuando en la misma línea con este orden T (Torres), C (Caballos), A (Alfiles). Quedan 2 casillas vacías, vamos a poner la Dama enunciando la siguiente regla: “al empezar, la dama siempre se pone en

EL TABLERO DE AJEDREZ

LA PARTIDA SE JUEGA EN EL TABLERO DE AJEDREZ.

EL TABLERO DE AJEDREZ TIENE 64 CASILLAS, 32 BLANCAS Y 32 NEGRAS.

COLOCA EL TABLERO PARA QUE LA CASILLA INFERIOR DERECHA SEA BLANCA.

EL TABLERO DE AJEDREZ SE DIVIDE EN COLUMNAS (VERTICAL) Y EN FILAS (HORIZONTAL).

SI CONSIDERAS LA FILA DE CASILLAS DE MANERA OBLICUA, ENCONTRARÁS LAS DIAGONALES.

PARA PONER UN NOMBRE A CADA CASILLA, UTILIZAMOS LA ANOTACIÓN ALGEBRAICA COMPUESTA DE LETRAS SEGUIDAS DE NÚMEROS.

UTILIZAMOS LA LETRAS PARA LAS COLUMNAS Y LOS NÚMEROS PARA LAS FILAS.

POR EJEMPLO, PARA CONOCER DÓNDE ESTÁ SITUADA LA DAMA NEGRA PRIMERO LEEMOS LA LETRA DE LA COLUMNA Y DESPUÉS EL NÚMERO DE LA FILA. EN ESTE CASO, ENCONTRARÁS QUE LA DAMA ESTÁ EN LA CASILLA D8.

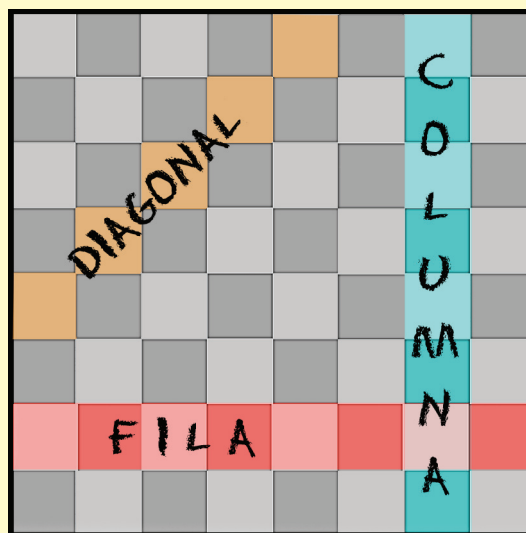
LAS PIEZAS SE PUEDEN MOVER HACIA ADELANTE Y HACIA ATRÁS MIENTRAS QUE LOS PEONES SÓLO PUEDEN MOVERSE HACIA ADELANTE.

LOS PEONES EMPIEZAN LA PARTIDA EN LA SEGUNDA FILA PARA BLANCAS Y EN LA SÉPTIMA FILA PARA LAS NEGRAS.

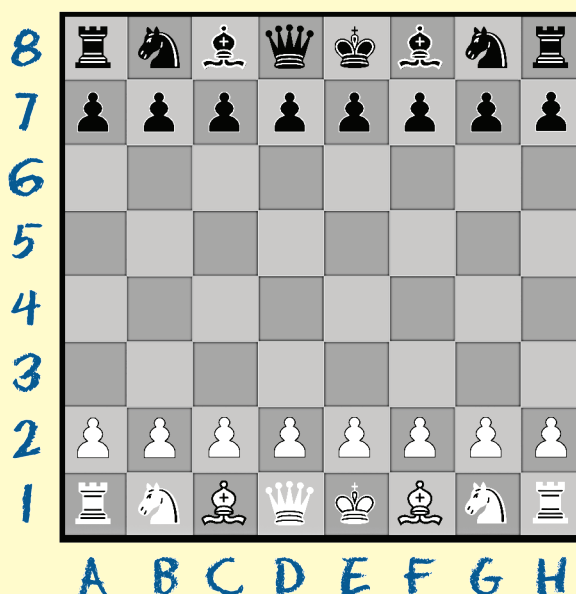
LAS PIEZAS BLANCAS EMPIEZAN EN LA PRIMERA FILA Y LAS PIEZAS NEGRAS EN LA OCTAVA FILA. CUANDO COLOQUES PIEZAS DESDE LAS ESQUINAS, AÑADE PRIMERO LAS TORRES, LOS CABALLOS, LOS ALFILES Y, FINALMENTE, LA DAMA Y EL REY.

MIRA LA POSICIÓN, ES BUENA PARA TODOS. PARA EMPEZAR UNA NUEVA PARTIDA, UNA ÚLTIMA COMPROBACIÓN, COMPRUEBA QUE LA CASILLA INFERIOR DERECHA H1 ES BLANCA. AHORA YA PUEDES EMPEZAR A HACER MOVIMIENTOS PARA TU PRIMERA PARTIDA.

RECUERDA SIEMPRE QUE LAS PIEZAS BLANCAS EMPIEZAN MOVIENDO.



DIAGRAMA



REY



DAMA



TORRE



CABALLO



ALFIL



PEÓN

su color”. Entonces, la casilla que queda libre será para el R (rey) y finalmente el peón P (peones). Lo ideal es que desde el comienzo hasta llegar a la colocación de las piezas no habremos empleado más de 20 minutos (si hemos leído la leyenda de Sissa, unos 25 minutos en lugar de 20).

LA DURACIÓN

La duración de las intervenciones en el tablero mural no deben exceder de 15 minutos, 20 como mucho, porque después de ese tiempo la atención disminuye rápidamente. Si esto sucediera, estaríamos fuera de tiempo y sería el momento de poner en práctica lo que hemos aprendido, durante un tiempo suficiente para verificar la exactitud de los movimientos. A continuación, introduzca un nuevo tema.

Durante los ejercicios deje que los niños jueguen, permítales que susurren ya que comprobará que no necesitan hablar mucho. Usted puede simplemente observar el movimiento de las piezas sobre el tablero y ver si ellos mismos son capaces de corregirse.

Si respeta los tiempos que marcan todo el ritmo del curso, entonces lo primero de todo sus alumnos reconocerán en usted una mayor autoridad. Pero si no respeta estos diferentes momentos le tocará explicar lo que ya había explicado teóricamente hace un momento (y no le será nada fácil). De este modo, sus alumnos sabrán que a menudo llega un momento en el juego en el que no van a tener explicaciones, que es para su propio bien y que les permitirá jugar mejor.

Debe tratar de hacerlos protagonistas cuando juegan, sin negarles ese tiempo de juego, y así ellos respetarán el tiempo dedicado al tablero mural.

En cada lección, lo ideal sería contar con una parte de teoría y una de práctica al 50%, aproximadamente, aunque depende de qué clase se trate. Hacia el final del curso, usted puede aumentar la práctica, incluso hasta el 60 / 70%, pero nunca deje a sus alumnos solos. Siga estas Reglas de Oro para el maestro:

Primera Regla de Oro:

hay que asegurarse de que el niño tiene la oportunidad de practicar y entrenar por sí mismo sobre las materias explicadas una vez recibidas las lecciones de ajedrez.

Segunda Regla de Oro:

Evitar impartir lecciones teóricas de más de 15 minutos, y seguir siempre con una parte práctica relacionada con la materia que estamos impartiendo.

Tercera Regla de Oro: La más difícil de todas.

Respetar las dos primeras reglas de oro durante todo el curso.

LECCIÓN 2

El Rey

Presentar el rey en el tablero, y mostrar qué tipo de movimientos legales puede hacer. Enfatizar que el rey es el objetivo de cada partida de ajedrez.

Usaremos el rey para introducir el concepto de “captura” (Capturar una pieza del oponente es posible para todas las piezas y peones, si su movimiento lo permite, por ejemplo, ocupando la casilla ocupada por una pieza o peón enemigo, que quieres capturar).

Como ejemplo en el mural, podemos poner la posición que mostrará que el rey puede capturar la pieza del oponente que está al alcance en un movimiento, luego pondremos el rey un par de casillas más lejos y preguntaremos a los alumnos si podemos seguir capturando dicha pieza (asumiendo que en el ejemplo la pieza que va a ser capturada no se puede mover puesto que es un ejemplo, podemos pedir a los estudiantes que sugieran a qué casillas pueden moverse las piezas para alcanzar la pieza y después “Capturar”) ¡Bueno! Obviamente no podrías... Necesitarás más movimientos para llegar hasta esa casilla y capturarla.

EL REY

EL REY ES LA MÁS IMPORTANTES DE TODAS LAS PIEZAS.

EL OBJETIVO DE CADA JUGADOR EN LA PARTIDA DE AJEDREZ ES DAR JAQUE MATE AL REY CONTRARIO.

EL REY MUEVE UNA SOLA CASILLA EN CUALQUIER DIRECCIÓN: HORIZONTAL, VERTICAL O EN DIAGONAL, HACIA ADELANTE, HACIA ATRÁS O HACIA LOS LADOS.

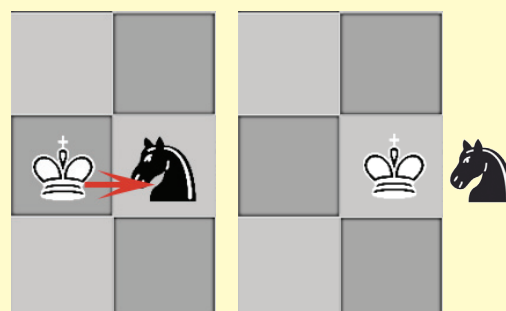
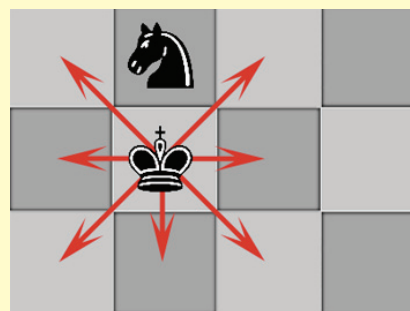
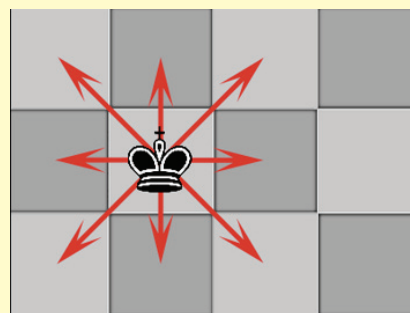
EL REY NO PUEDE OCUPAR UNA CASILLA SI DICHA CASILLA ESTÁ YA OCUPADA POR UNA PIEZA DE SU COLOR.

MIRA LA SEGUNDA POSICIÓN Y OBSERVA LAS CASILLAS A LAS QUE PUEDE MOVER EL REY.

EL REY NO PUEDE IR AL CUADRADO DONDE ESTÁ EL CABALLO NEGRO.

EL REY PUEDE CAPTURAR CUALQUIER PIEZA O PEÓN DEL Oponente, EXCEPTO EL REY, MOVIÉNDOSE SIMPLEMENTE A LA CASILLA DONDE SE ENCUENTRA DICHA PIEZA.

LA PIEZA ASÍ CAPTURADA SE PONE FUERA DE JUEGO SACÁNDOLA DEL TABLERO Y PONIÉNDOLA APARTE.

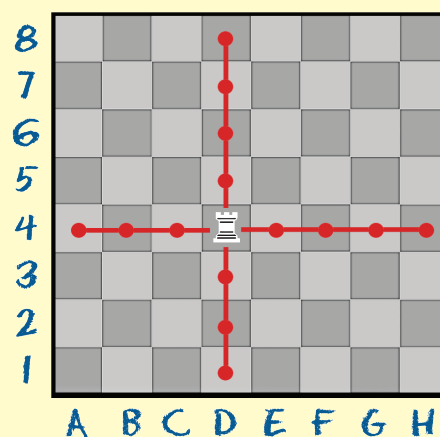


LA TORRE

LA TORRE PUEDE MOVER TANTAS CASILLAS COMO SE QUIERA, SOLAMENTE EN DIRECCIÓN HORIZONTAL O VERTICAL.

SIN EMBARGO, PUEDEN MOVERSE SOLO POR CASILLAS VACÍAS, COMO SE MUESTRA EN EL DIAGRAMA. PARA MOVER LA TORRE DESDE D4 PUEDES ELEGIR IR A D3, D2, D1, D5, D6, D7, D8. SI SE MUEVE EN VERTICAL, E4, F4, G4, H4, C4, B4, A4 SI SE MUEVE EN HORIZONTAL.

LA TORRE NO PUEDE MOVER EN DIAGONAL.

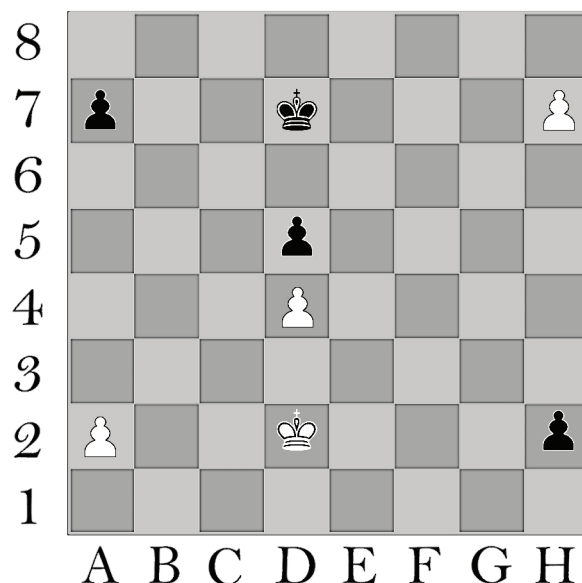
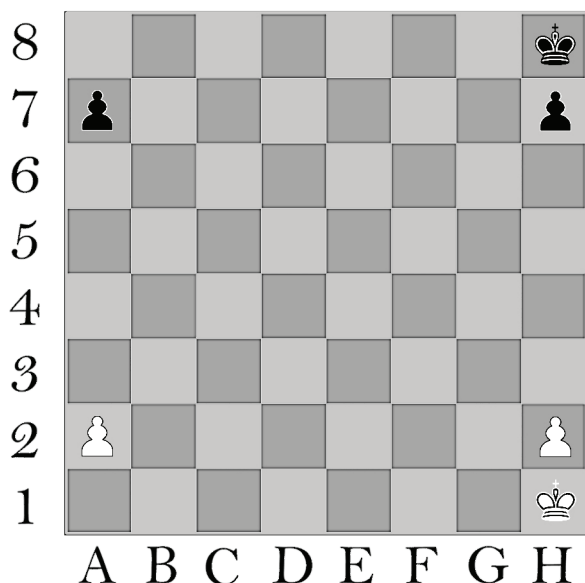


La Primera Regla de Oro

Antes de ir a la parte práctica, introduciremos la primera regla de oro (ver las reglas explicadas anteriormente), de este modo, ya se puede acceder al primer ejemplo (sin haber introducido todavía la Torre). Presentando a la clase nada más que la distancia mínima entre dos reyes, como resultado de la regla, siempre hay una casilla de distancia entre ambos horizontal, vertical y diagonalmente. Si por error ellos estuvieran en una casilla más próxima, significará que un jugador ha hecho un movimiento ilegal y éste debe ser rehecho: se para la partida, se vuelve a la posición previa y el jugador deberá rehacer su movimiento.

Ejercicio - BANDERAS de Rey

Para la explicación del siguiente ejemplo, colocaremos 2 reyes y 2 peones (en los ejercicios y juegos de Banderas, el peón es una “bandera”, ni puede moverse ni puede capturar. Mas tarde los niños aprenderán que es el peón, lo cual explicaremos al final) en la parte de arriba del tablero (se puede poner la posición en el tablero mural y los alumnos deberán copiarla o se pueden decir las coordenadas como ya sabemos). Se trata de que los alumnos jueguen a un mini juego en el que gane el jugador que primero capture a los dos peones/banderas contrarios, encontrando el camino más corto y respetando la primera Regla de oro (dejar al menos una casilla entre los dos reyes ya que nunca se puede capturar al rey directamente), moviendo el rey una sola casilla cada vez, moviendo por turnos, etc. Para siguientes ejercicios, incluso podremos añadir un par de peones más si tenemos tiempo. Se empieza con lo fácil y después de diez minutos introducir la segunda variante.



Los Minijuegos - BANDERAS

Los Minijuegos en el ajedrez son muy útiles, porque es el momento de practicar lo aprendido, en algunas partes del curso, con alguien que sepa si te equivocas o no y por tanto evalúe ese aprendizaje. A veces, tú tendrás que echar un vistazo para evaluar a los niños, y solo tendrás que intervenir cuando sea necesario, sin parar la clase completa realizando solo correcciones individuales.

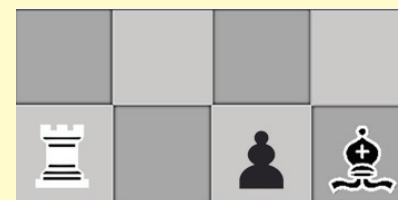
La otra oportunidad que te encontrarás es observar cómo les gusta a los niños ayudar al profesor en su trabajo, porque nadie quiere jugar con alguien que no respeta las reglas y eso les ayudará a corregir y a enseñar al que no sabe, de una manera ejemplar y “sin castigo”. Puede suceder que en el primer minijuego, para ser capaces de defender el último peón con el rey, aparezca un buen momento para explicar el concepto de las tablas en algunas posiciones, en las que deberás involucrar a la clase entera, sin excluir a los niños con menos predisposición o con menos atención. En los minijuegos puede mover antes el blanco o el negro, cualquiera, ya que lo hacen en la misma posición. Cuando la clase entera pueda jugar la partida con todas las piezas, las reglas de las parejas heterogéneas puede ser eliminada, ya que habrá quienes pierdan o ganen todo el tiempo.

EN EL DIAGRAMA

MIRA ATENTAMENTE, LA TORRE BLANCA PUEDE CAPTURAR AL ALFIL NEGRO EN UN MOVIMIENTO.



EN EL DIAGRAMA DE ABAJO, SIN EMBARGO, LA TORRE NO PUEDE CAPTURAR EL ALFIL Y DEBE DETENERSE EN LA CASILLA EN LA QUE PUEDE CAPTURAR EL PEON. ESTA REGLA SIGNIFICA QUE NINGUNA PIEZA PUEDE SALTAR PIEZAS, (LA ÚNICA PIEZA QUE PUEDE SALTAR, SIGUIENDO SUS NORMAS ES EL CABALLO)

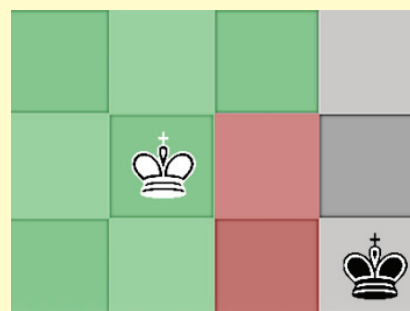


LAS REGLAS DE ORO DEL REY

LA PARTIDA DE AJEDREZ LA GANA EL PRIMER JUGADOR QUE DA **JAQUE MATE** Y DEMUESTRA QUE EL REY Oponente NO PODRÁ EVITAR SER CAPTURADO. PARA COMPRENDER QUÉ ES EL JAQUE MATE, DEBEMOS CONOCER **LAS DOS REGLAS DE ORO DEL REY**.

LA PRIMERA REGLA DE ORO ES: EL REY NUNCA PUEDE IR A UNA CASILLA DONDE PUEDA SER CAPTURADO POR ALGUIEN.

EN EL DIAGRAMA, SI APLICAMOS LA PRIMERA REGLA DE ORO, VEMOS QUE EL REY BLANCO SÓLO PUEDE MOVER A LAS CASILLAS COLOREADAS EN VERDE YA QUE SI SE MOVIERA A UNA DE LAS DOS ROJAS, ESTARÍA DEMASIADO CERCA PARA SER CAPTURADO.



POR TANTO, **EL MOVIMIENTO DEL REY A CUALQUIERA DE ESAS DOS CASILLAS NO PUEDE HACERSE PORQUE SERÍA UN MOVIMIENTO ILEGAL**. ENTONCES, SI TENEMOS EN CUENTA LA PRIMERA REGLA DE ORO, DESCUBRIREMOS QUE **LOS REYES NO PUEDEN NUNCA ESTAR EN CASILLAS ADYACENTES**.

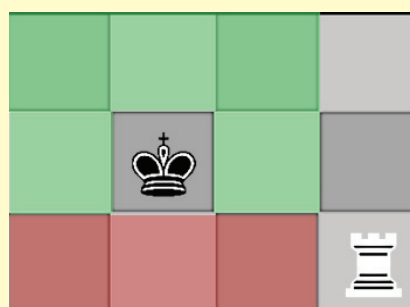
ESTA REGLA PARA EL REY SE DEBE APLICAR CON TODAS LAS PIEZAS Y PEONES Oponentes.

MIRA EL ÚLTIMO DIAGRAMA, EL REY NO PUEDE IR A LAS CASILLAS ROJAS, PERO PUEDE MOVERSE A LAS CASILLAS COLOREADAS EN VERDE.

ATENCIÓN, ESTA POSICIÓN ES ILEGAL.



SI COMETES UNA JUGADA ILEGAL EN LA PARTIDA, NO ES UN PROBLEMA. **TAN SOLO HAY QUE RETROCEDER A LA POSICIÓN PREVIA Y REHACER EL MOVIMIENTO DE MANERA LEGAL Y CONTINUAR LA PARTIDA.**



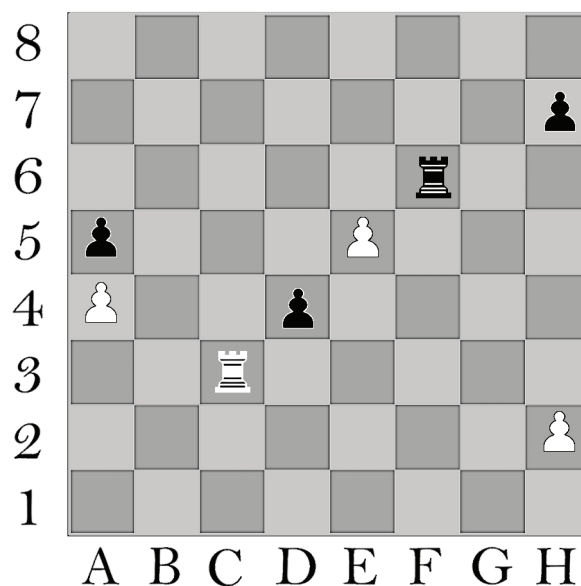
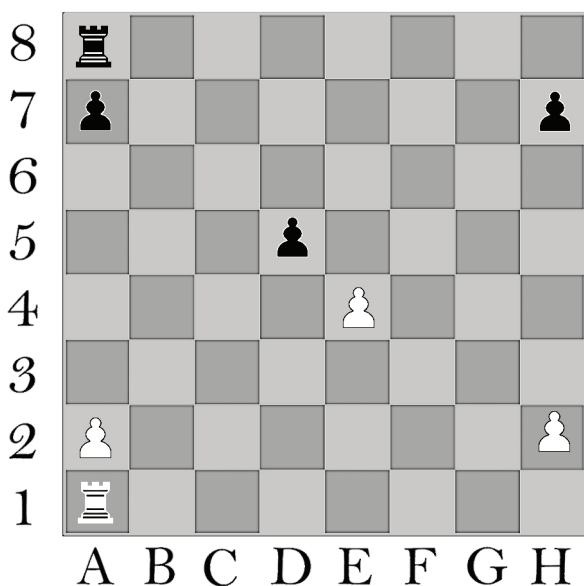
LECCIÓN TRES

La Torre

Sitúa la Torre sobre el tablero, mostrando ejemplos de su movimiento, capturando desde lejos (sin saltarse a quien esté en medio). Una torre en cualquier casilla en un tablero vacío tiene siempre 14 movimientos (Recuerda que el rey puede ir a un máximo de 8 casillas). Puede hacerse la comparación con la Torre para hacer entender que la Torre es más fuerte, pero menos importante que el rey. Pon posiciones de muestra y pregunta cuál sería el camino más corto para capturar (como los ejemplos que hay en la web del Gato Víctor).

Ejercicio:

Usa las “Banderas” de la torre, la primera que capture a todos los peones o a la torre del otro gana. (A partir de ahora tienen que entender que en ajedrez TODO SE COME A TODO, EXCEPTO QUE LOS REYES NUNCA SE CAPTURAN. Ver abajo). Al usar las dos posiciones de abajo u otras, lo importante es que estén equilibradas.



La segunda regla de oro:

Por supuesto, esta es una regla fundamental y no es difícil de entender pero siempre es importante saber cómo usarla. Para hacer entender a los niños esto, se empieza desde la primera regla, poniendo el rey en el borde del tablero y preguntándoles: ¿Cuántos movimientos puedes hacer? Obtendrás una respuesta a coro: 5. Hazles contar físicamente las casillas. Después añades una torre del color opuesto que pueda controlar algunas Casillas donde el rey pueda moverse. Y Ahora pregúntales a cuántas casillas puede moverse el rey. Sólo a 2. Esto es porque el rey no puede ir a casillas que la torre controla.

Cuando al Rey no le toca mover porque no es su turno de juego, puede ser que el oponente intente capturarlo, por ejemplo usando una torre. Pero en este punto ocurre la segunda regla de oro, con la cual se examina el número de casillas atacadas por la torre, y entonces permite al rey elegir la casilla donde la torre no le alcanzará. Si esto no ocurre, entonces el rey no está a salvo y sería una jugada ilegal. Si los niños hacen jugadas ilegales, simplemente para la partida inmediatamente y pídeles que lo rectifiquen. Puedes darles ejemplos de estas reglas utilizando otros juegos con los que ya están familiarizados “Cuando jugamos al fútbol y alguien coge el balón con las manos, ¿qué pasa? ¿Puedes hacerlo? No. Cuando lo haces los árbitros pitan, paran el juego, y obligan a todos a empezar desde la posición inicial del saque de falta. Los movimientos ilegales son similares a las infracciones en fútbol o en otros deportes: siempre se comienza desde un punto, continuando la jugada desde el punto anterior a haber cometido la falta.

El rey nunca va a ser capturado, ya que, si recurrimos a las reglas de oro, encontraremos que el rey nunca puede ser capturado. Así que los niños preguntarán: entonces, ¿cómo se gana? Para ganar tienes

LA SEGUNDA REGLA DE ORO ES: SI ALGUIEN INTENTA CAPTURAR NUESTRO REY ESTAMOS OBLIGADOS A DEFENDERLO

TODAS LAS PIEZAS Y PEONES PUEDEN INTENTAR CAPTURAR AL REY, Y HAY QUE AVISAR AL ADVERSARIO DE QUE SU REY ESTÁ EN JAQUE, DICHIENDO: ¡JAQUE AL REY!.

MIRA LA POSICIÓN: EL MOVIMIENTO DEL JUGADOR QUE JUEGA CON LAS PIEZAS BLANCAS HA MOVIDO LA TORRE A H5 Y DICE: ¡JAQUE AL REY! EN EFECTO, EL REY NEGRO ESTÁ AHORA EN JAQUE.

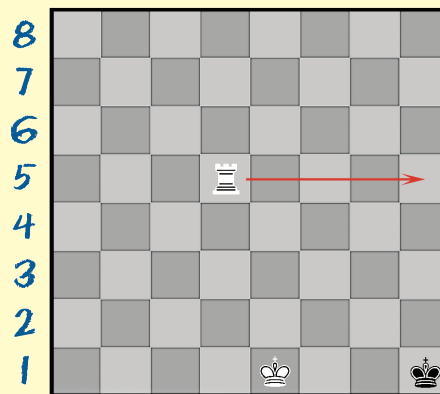
LA TORRE VA A INTENTAR CAPTURAR AL REY, PERO EL JUGADOR CON LAS PIEZAS NEGRAS DEBE RECORDAR Y APLICAR LA SEGUNDA REGLA DE ORO.

EN ESTE CASO PUEDE MOVERSE A G1 O G2 DONDE LA TORRE NO PUEDE ATACARLE. MIRA LA CASILLA H2 EN EL SIGUIENTE DIAGRAMA CON ROJO, SI EL REY VA A H2, ENTONCES SEGUIRÁ AMENAZADO POR LA TORRE Y, POR TANTO, SERÍA UN MOVIMIENTO ILEGAL.

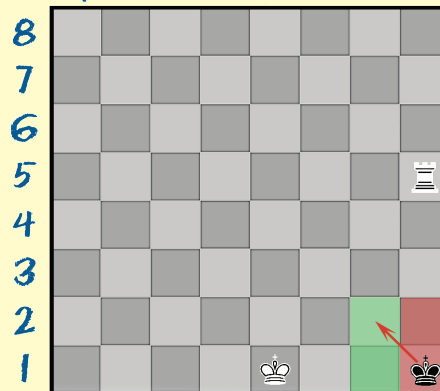
EL REY NO PUEDE SER CAPTURADO

AHORA SABEMOS QUE EL REY DEBE PERMANECER DURANTE TODA LA PARTIDA Y QUE MOVERLO A CASILLAS QUE ESTÁN SIENDO ATACADAS POR LAS PIEZAS O LOS PEONES Oponentes CONTARÍA COMO UN MOVIMIENTO ILEGAL. ESTO SIGNIFICA QUE EL REY NO PUEDE SER CAPTURADO POR NINGÚN JUGADOR AUNQUE EL ADVERSARIO SE DISTRAIGA.

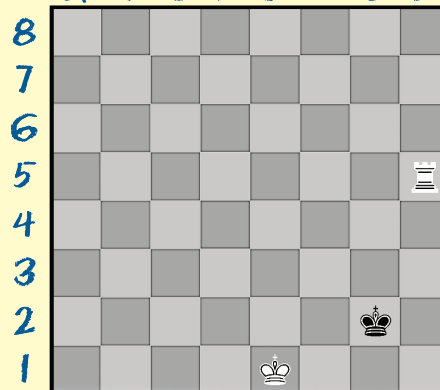
SI DURANTE LA PARTIDA UN REY ES CAPTURADO, SEGURAMENTE HEMOS FALLADO AL SEGUIR UNA DE LAS DOS REGLAS DE ORO. DE HECHO, SI ESTO OCURRE, DEBEMOS PARAR EL JUEGO O EMPEZAR DE NUEVO DESDE EL PUNTO EN EL QUE EL REY ESTABA EN EL TABLERO.



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H

EN ESTA PARTIDA EL REY HA SIDO CAPTURADO POR EL ALFIL. SEGURAMENTE LOS DOS JUGADORES NO HAN APRENDIDO A JUGAR AL AJEDREZ.

que hacer jaque mate, que no significa capturar al rey, sino sólo **demostrar que sería capturado** en el siguiente movimiento. Estas son las dos reglas de oro, que si se siguen les llevará a entender el jaque mate.

EJERCICIO

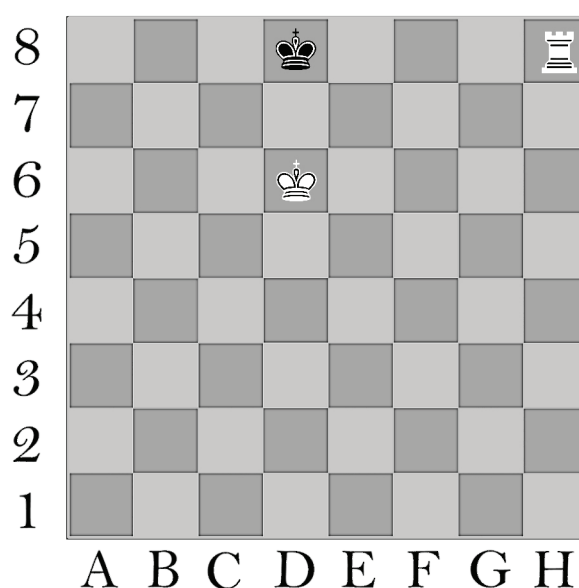
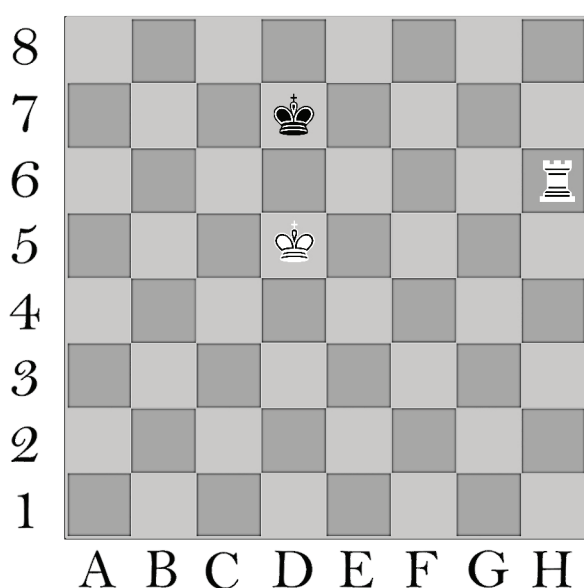
Un jugador sólo tendrá el rey y el otro sólo la torre, y el que tiene la torre tendrá que dar jaque al rey, diciendo cada vez que mueva: ¡Jaque al rey! y contando 10 veces en voz alta. El otro jugador tendrá que poner a salvo al rey. Si el jugador comete un movimiento ilegal el otro debe darse cuenta y sumar un punto.

Después, intercambiarán los papeles. Una vez que los jugadores han hecho los ejercicios en ambos bandos, ganará el que haya cometido menos movimientos erróneos (o quién tenga más puntos en el mismo ejercicio). Si alguno consigue capturar la otra torre con el rey (puede pasar) ganará inmediatamente la partida y pueden cambiar de colores y repetir el ejercicio. Si no hay errores de ninguno haciendo el mismo número de movimientos, el enfrentamiento debe terminar en empate, lo cual es un buen resultado.

LECCION CUATRO

El jaque mate

Si observamos la segunda regla de oro, y los posibles movimientos del rey y tenemos todo ello en cuenta para contar los movimientos legales que tiene el rey, encontraremos que existe la posibilidad de poner el rey en una casilla en la cual **tiene cero movimientos** y al mismo tiempo está en jaque. **¡Esto es un jaque mate!**. Ahora, observa el diagrama de la izquierda. Fíjate que si queremos mover el rey negro, solo tendrá disponibles 5 movimientos. En esta posición la torre y el otro rey, no están lo suficientemente cerca.



Llegados a este momento, empieza a explicar el movimiento de dar jaque mate con blancas, que puede situar a h7 la torre diciendo: “jaque al rey”. El rey negro puede elegir moverse a c8, d8, e8 porque no puede moverse a las casillas e6, d6, c6. Recuerda la primera regla de oro: El rey no puede ir a c7 o e7 porque no lo pondrías a salvo de la torre. La torre está controlando estas casillas (recuerda la segunda regla de oro) ¿Te has dado cuenta de que el rey en esta posición solo tiene 3 posibles movimientos? Elige mover a c8, ahora le toca mover a las blancas y mueven su rey a d6. Ahora es el turno de las negras. Pregunta. ¿Cuántos movimientos tiene ahora?. ¡Dos! Ahora tú eliges mover a d8. En este punto, la torre blanca se mueve a h8 y dice otra vez: ¡Jaque al rey! (mira el diagrama de la derecha). ¿A dónde va a ir el rey negro para escapar de la torre?. Ahora comprueba cada casilla con los niños. ¿Podemos ir a d7? No, está el rey blanco que puede capturarlo. Evalúalas todas, una por una, observa que el rey negro, llegados a este punto, no tiene movimientos. No puede evitar estar en jaque ni escapar de ninguna manera. Entonces se dice que está en jaque mate, y se la da la victoria a las blancas. El movimiento para capturar al rey no se hace ni siquiera cuando se hace el jaque mate, porque las negras, no podrán hacer

EL JAQUE MATE

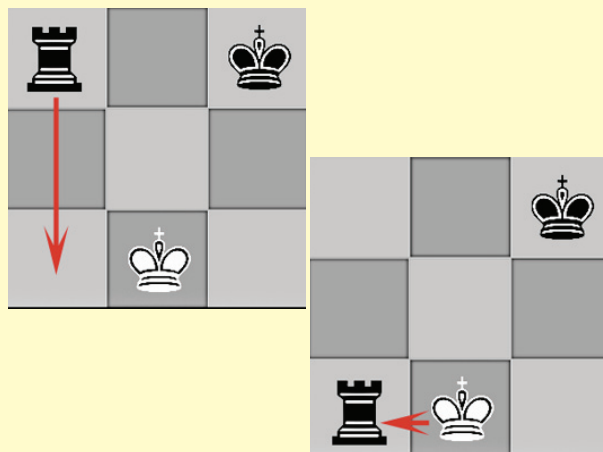
TERMINAMOS LA ÚLTIMA LECCIÓN CON UNA PREGUNTA EN MENTE: "SI EL REY NO PUEDE SER CAPTURADO, ¿ENTONCES **CÓMO GANO?**"

PARA ENTENDER **CÓMO SE HACE EL JAQUE MATE** DEBEMOS VOLVER AL JAQUE AL REY, NECESITAS SABER QUE QUIZÁ HAYA MÁS MANERAS DE DEFENDER AL REY, CAPTURANDO LA PIEZA O EL PEÓN QUE ESTÁ DANDO JAQUE.

1) UNA OPCIÓN PUEDE SER COMER LA PIEZA O PEON QUE DA JAQUE.

EN EL PRIMER DIAGRAMA, LA TORRE NEGRA SE MUEVE AL LADO DEL REY BLANCO DANDO JAQUE.

PERO EL REY BLANCO **PUEDE CAPTURAR LA TORRE** PORQUE ESTÁ A DISTANCIA DE UNA CASILLA DE ELLA. **SI EL REY CAPTURA LA TORRE** EVITARÁ EL JAQUE AL REY.



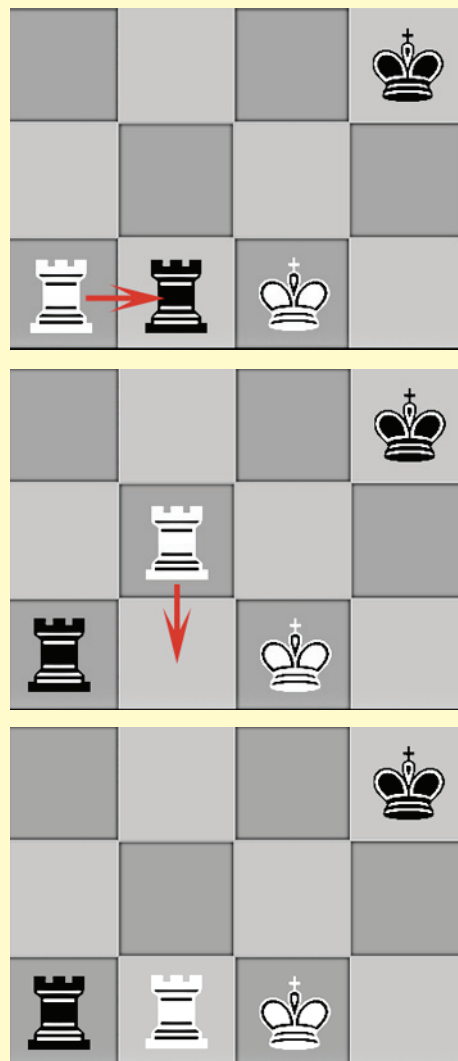
POR OTRA PARTE, SI MIRAS AL TERCER DIAGRAMA, TAMBIÉN HAY UNA TORRE NEGRA DANDO JAQUE AL REY BLANCO. EN ESTE CASO SE PODRÍA CAPTURAR LA TORRE NEGRA **CON EL REY O CON LA TORRE**.

2) OTRA OPCIÓN SERIA DEFENDER EL JAQUE CON UNA PIEZA O UN PEON, PONIENDO DICHA PIEZA ENTRE EL ATACANTE Y EL REY

EN EL SIGUIENTE DIAGRAMA, EL REY BLANCO ESTÁ AMENAZADO POR UNA TORRE NEGRA QUE LE ESTÁ DANDO JAQUE, PERO NO PUEDE SER CAPTURADA POR EL REY, PUES ESTÁ A DOS CASILLAS DE DISTANCIA; SIN EMBARGO, ES POSIBLE **PONER LA TORRE BLANCA EN EL MEDIO PARA SALVAR AL REY**.

LA TORRE **NEGRA** PODRÁ CAPTURAR A LA TORRE **BLANCA**, PERO NO PODRÁ CAPTURAR AL REY BLANCO.

EN ESTE CASO LA TORRE BLANCA TUVO QUE VOLVER ATRÁS PARA PREVENIR QUE EL REY BLANCO ESTUVIERA EN JAQUE, PORQUE EL REY NO PODÍA HACER NINGÚN MOVIMIENTO.



ningún movimiento legal, por lo que las blancas no podrán continuar capturando al rey. **El jaque mate es sólo una demostración** de que el rey no puede escapar a la captura. Una vez que demuestres el jaque mate y dices: ¡Jaque mate!, ganas inmediatamente.

¡Es importante tener en cuenta que sea realmente jaque mate! Siempre hay que comprobar todas las casillas alrededor del rey y asegurarse de que no hay movimientos legales para el rey que está en jaque.

Ejercicio

Empezando desde una posición similar a la primera, usada para la explicación (el rey negro en la fila 7 del tablero), mueven las blancas y deben tratar de dar jaque mate a las negras. En el tercer curso, una media del 15% de los niños no lo hace la primera vez. Así que en este mini juego, será crucial para ti, especialmente para verificar las reglas de oro. Sigue siendo importante aprender esta técnica para este tipo de finales. Es incluso prematuro enseñarles el resultado de esto. Sin embargo, lo importante es que ellos entiendan que es importante arrinconar al rey hacia uno de los 4 bordes del tablero y que deben ser capaces de encerrar al rey, impidiendo su huida, para el jaque mate. Sin embargo, si no consiguen encontrar la manera de dar el jaque mate y se captura la torre durante el proceso, el resultado es sorprendentemente tablas.

Pero cuando haya un jaque mate asegúrate de que los dos jugadores lo reconocen y felicita a ambos jugadores porque han alcanzado la meta (**reconocer** el jaque mate en el tablero).

NOTA: No des importancia a quién es mejor, ponlos a trabajar o llévalos para que ayuden en otros tableros donde puedan ser más útiles. Acude a los tableros en los que hayan fallado al completar la posición de jaque mate y muéstrales cómo se podía haber hecho. Es mejor intervenir al final pero no mientras están jugando, a menos que haya movimientos ilegales. Hacerlo repetir varias veces, cambiando los colores (rotando el tablero, para que siempre estén en el lugar correcto, es decir, las blancas deben tener la casilla h1 en la esquina inferior derecha).

Las 3 formas de defenderte del Jaque

Es importante tener en cuenta la posibilidad de defender el rey con las otras piezas propias, que están presentes en el tablero. Estos ejemplos también se pueden hacer usando sólo una torre negra para hacerles entender el bloqueo (ver ejemplos en las reglas). El juego con todas las piezas será el momento perfecto para comprobar a cada jugada, la comprensión integral del jaque mate. Vale la pena ser paciente hasta entonces, ya que por ahora esto sería sólo posible para los niños que ya saben las reglas.

Normalmente, muchos podrían saber realmente cómo jugar, o creerán saberlo. En el caso de que realmente supieran, les ayudará mucho jugar con aquellos que no saben, corrigiendo sus movimientos ilegales. Usted debe explicarles que todas las reglas se tratarán en el momento adecuado y para qué sirven en las partidas. No debe permitir que hagan preguntas no relevantes para el tema en cuestión, y recuerde que se trata de un curso en el que todos llegarán a la comprensión de cómo jugar, por lo que tendrán que esperar un tiempo antes de poder jugar con todas las piezas, incluso si ya están familiarizados con el juego.

Nota: evite que jueguen partidas con otros niños que saben jugar, hasta que todo el mundo en la clase haya aprendido cómo mover las piezas. (Sin embargo, no dude en usarlos para ayudar a otros niños a aprender sobre los movimientos de la torre).

La introducción de las piezas:

Con cada nueva pieza se pueden señalar sus particularidades, el radio de acción, ejemplos de capturas y movimientos cortos. Es importante dar el valor relativo de cada pieza, para entender que al jugar, es mejor capturar una dama que vale 9 puntos en lugar de un caballo que tiene un valor de sólo 3. Cada vez, también es necesario dar ejemplos de cómo esta pieza puede dar jaque mate (en un movimiento) siguiendo el ejemplo a partir de los diagramas. Después de eso, cada vez, usted irá a ejercicios de control. A partir de este momento es importante que los niños jueguen con todas las piezas, manteniendo la atención en cada lección, sobre su comprensión del jaque mate, porque es el objetivo de la partida.

Lecciones: tome una idea de cada nueva pieza y siempre recuerde las reglas de oro, el jaque y el jaque mate antes de pasar a la parte práctica. Con cada nueva pieza se pueden señalar sus particularidades, el radio de acción, ejemplos de captura y movimientos cortos. Es importante dar el valor relativo a cada

3) MOVER EL REY A UNA CASILLA DONDE EL REY SE ENCUENTRE A SALVO DE LAS AMENAZAS DE JAQUE Y DONDE NINGUNA PIEZA O PEON PUEDA CAPTURARLO

EL REY NO PUEDE MOVERSE A CASILLAS DONDE ESTE AMENAZADO POR UNA PIEZA O PEON ENEMIGO, POR TANTO, CUANDO SE MUEVE EL REY ESCAPANDO DE UN JAQUE, DEBERÁ MOVERSE A UNA CASILLA SEGURA, EN LA QUE NO PUEDA SER CAPTURADO POR OTRAS PIEZAS ENEMIGAS. ¡RECUERDA UNA VEZ MÁS, LA PRIMERA REGLA DE ORO DEL REY!

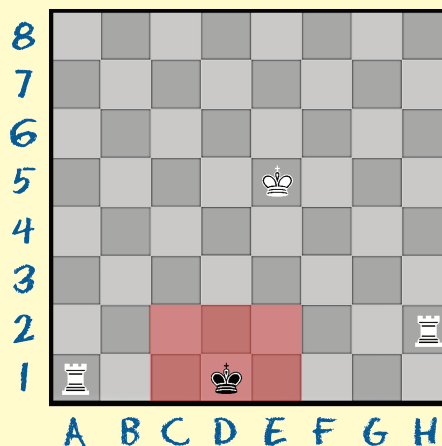
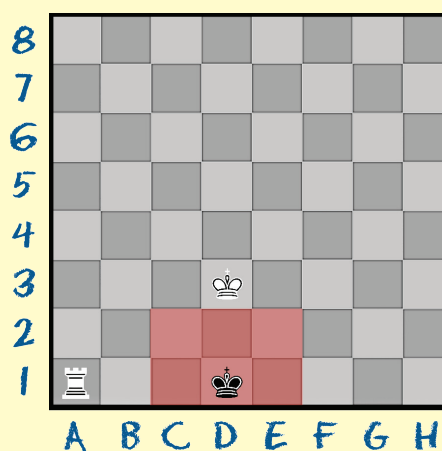
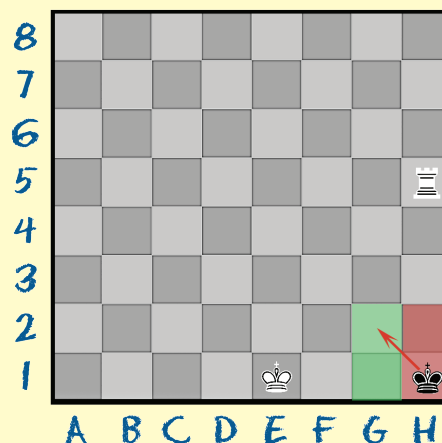
POR ÚLTIMO, MIRA A QUÉ SE PARECE UNA POSICIÓN DE JAQUE MATE.

OBSERVA LA SEGUNDA POSICIÓN. EL REY NEGRO ESTÁ SIENDO ATACADO POR LA TORRE BLANCA Y ES OBLIGADO A DEFENDERSE: ¿QUÉ HACER? EN ESTE CASO, EL REY NO PUEDE ESCAPAR A NINGUNA CASILLA SEGURA. ¿POR QUÉ NO? LA TORRE ESTÁ DEMASIADO ALEJADA Y EL REY NO LA PUEDE CAPTURAR, Y TAMPOCO SE CUENTA CON LA AYUDA DE NINGUNA OTRA PIEZA NEGRA QUE PUDIERA CAPTURAR A LA TORRE BLANCA O, AL MENOS, INTERPONERSE PARA IMPEDIR EL JAQUE MATE.

NINGUNA DE ESTAS FORMAS DE DEFENSA PUEDE SER EJECUTADA: EL JAQUE AL REY SE CONVIERTE POR LO TANTO EN JAQUE MATE Y LA PARTIDA TERMINA CON LA VICTORIA DEL BANDO QUE DA EL JAQUE Y EL MATE.

RECUERDA QUE EL JAQUE MATE SOLO PUEDE OCURRIR CUANDO HAY UN JAQUE QUE NO PUEDE SER DEFENDIDO.

OBSERVA LA POSICIÓN FINAL, CON LAS DOS TORRES, QUE TAMBIÉN ES JAQUE MATE.



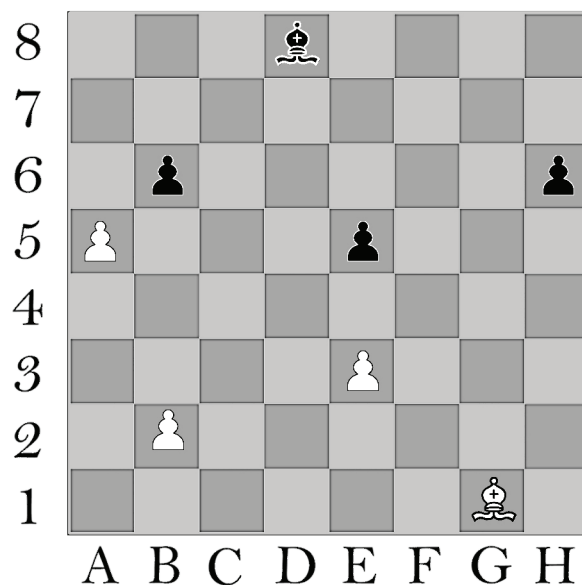
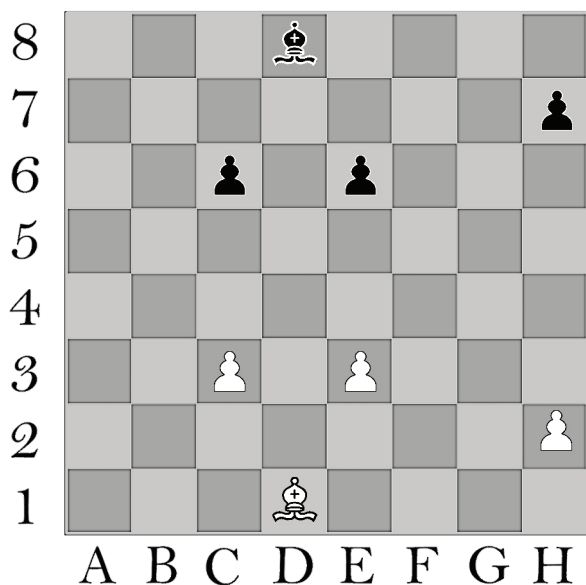
POR SUPUESTO SE PUEDE DAR JAQUE MATE CON CUALQUIER PIEZA O PEÓN (A EXCEPCIÓN DEL PROPIO REY), ESPERA Y VERÁS MUCHOS MAS EJEMPLOS EN EL CURSO.

pieza, para comprender que el juego, lo mejor es capturar una dama vale 9 puntos en lugar de un caballo que sólo vale 3. Cada vez, también hay que dar ejemplos de cómo esta pieza puede dar jaque mate (en un movimiento) siguiendo el ejemplo de los diagramas. Después de eso, cada vez, usted irá a ejercicios de control a partir de este momento es importante que los niños jueguen con todas las piezas, manteniendo la atención encada lección, en su comprensión de jaque mate, porque es el objetivo de la partida.

LECCIÓN CINCO

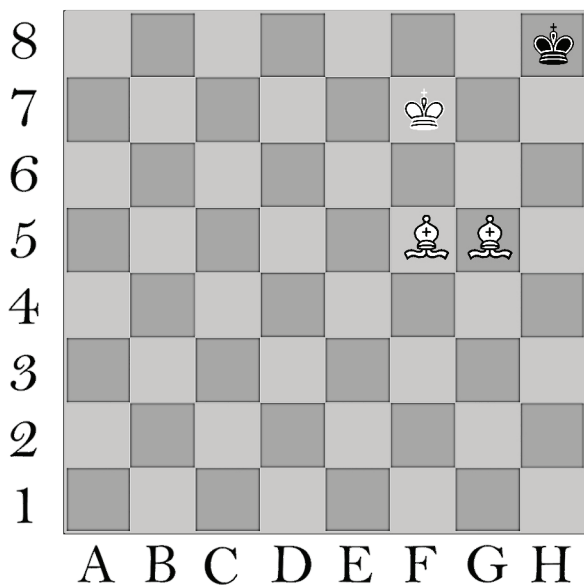
El alfil

Explicar el alfil a la clase, a continuación usa las banderas del Alfil, el primero que capture a todos los peones o el alfil del otro gana.

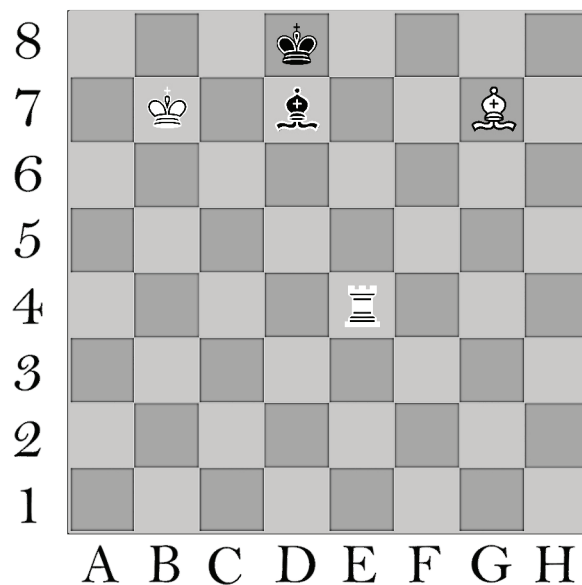


Para algunos puede ser difícil seguir la diagonal. Tenga en cuenta que en el primer caso los dos alfiles no pueden coincidir debido a que son de color opuesto, pero este concepto los niños deben descubrirlo por su cuenta (a menos que “salten”, cambiando de diagonal, cuando el oponente no les está prestando la debida atención).

Posiciones en las que el alfil da jaque mate en un movimiento



Alfil a f6 da jaque mate



Alfil a f6 da jaque mate

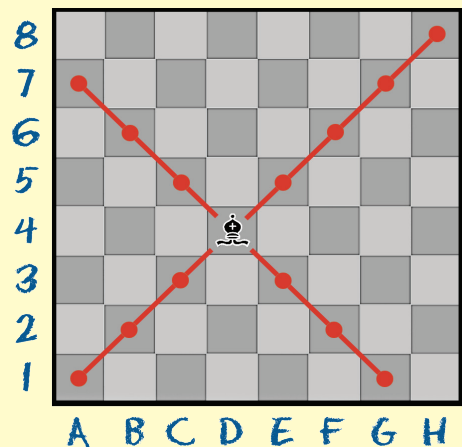
EL ALFIL

EL ALFIL PUEDE MOVER TODAS LAS CASILLAS QUE QUIERA SIEMPRE EN DIAGONAL.

NO PUEDE MOVER EN HORIZONTAL NI EN VERTICAL, YA QUE SERIAN MOVIMIENTOS ILEGALES.

EN EL DIAGRAMA, EL ALFIL PUEDE IR EN UN MOVIMIENTO A LAS CASILLAS:

A1, B2, C3, E5, F6, G7, H8, A7, B6, C5, E3, F2, G1.

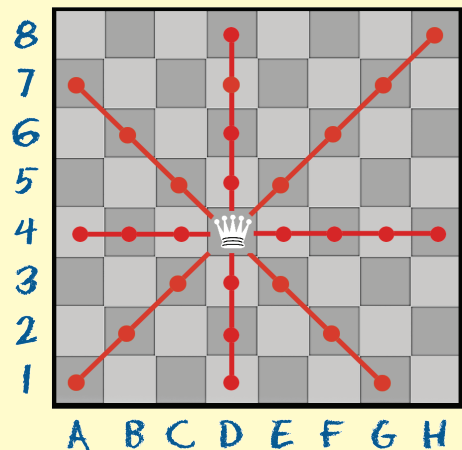


LA DAMA

LA DAMA ES LA PIEZA MÁS PODEROSA PERO, POR SUPUESTO, ES MENOS IMPORTANTE QUE EL REY, A QUIEN SIEMPRE DEBES PROTEGER.

LA DAMA PUEDE MOVER EN VERTICAL, HORIZONTAL O EN DIAGONAL.

COMBINA LOS MOVIMIENTOS DE LA TORRE Y EL ALFIL.



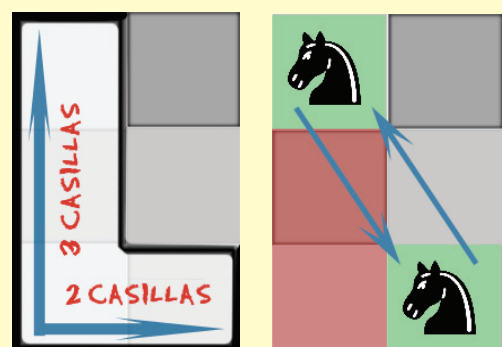
EN EL DIAGRAMA, LA DAMA PUEDE IR EN UN MOVIMIENTO A D3, D2, D1, D5, D6, D7, D8, A4, B4, C4, E4, F4, G4, H4, SI QUIERE MOVERSE COMO UNA TORRE O A LAS CASILLAS A1, B2, C3, E5, F6, G7, H8, G1, F2, E3, C5, B6, A7, SI SE QUIERE MOVER COMO UN ALFIL.

EL CABALLO

EL CABALLO MUEVE DIFERENTE PORQUE SU MOVIMIENTO ES UN SALTO EN LUGAR DE UN MOVIMIENTO LINEAL, COMO TODOS LOS DEMÁS.

PARA ENTENDER EL SALTO DEL CABALLO PODEMOS IMAGINAR SU MOVIMIENTO COMO UNA FORMA DE "L" DE RECORRIDO CORTO TRAZADA SOBRE LAS CASILLAS DEL TABLERO.

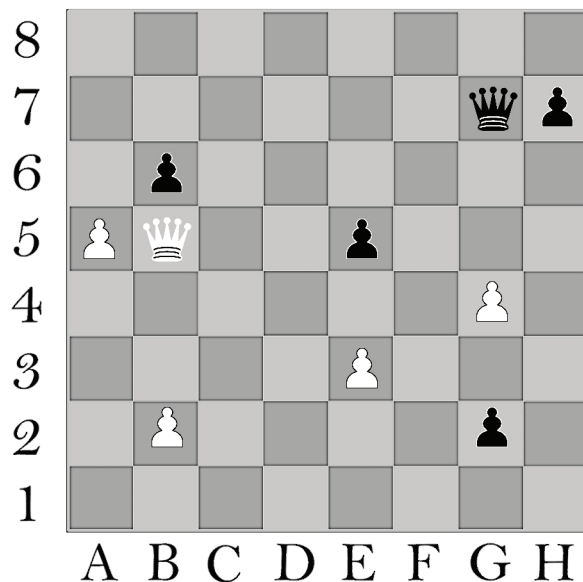
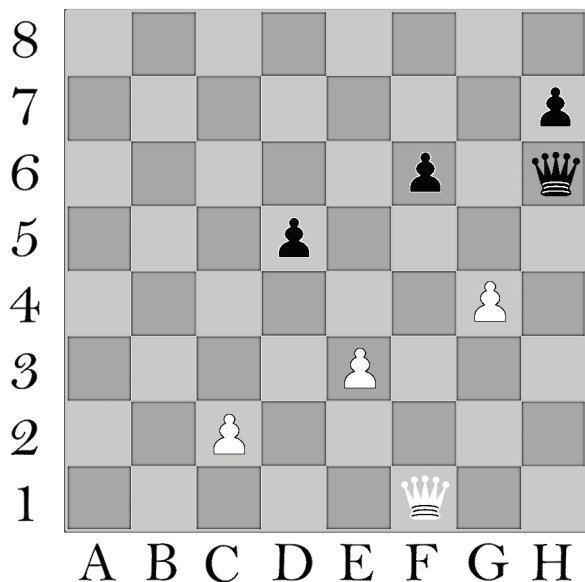
MIRA EL DIAGRAMA, EL MOVIMIENTO DEL CABALLO SE REALIZA REALMENTE DE LA CASILLA VERDE A OTRA VERDE DIRECTAMENTE CON UN SALTO, SIN PASAR POR LAS CASILLAS MARCADAS EN ROJO.



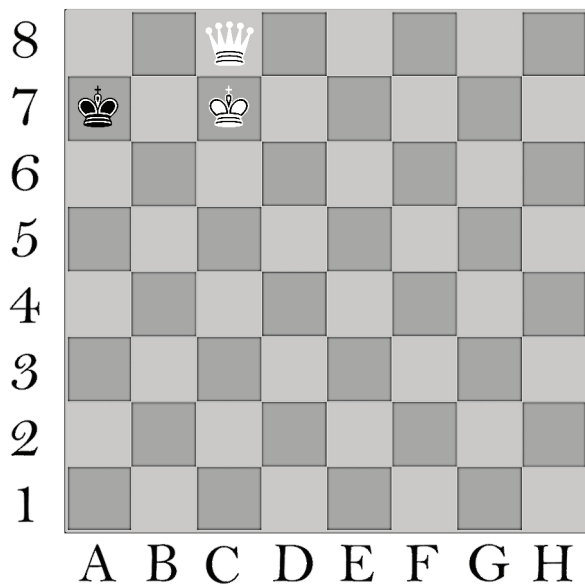
LECCIÓN SEIS

La dama

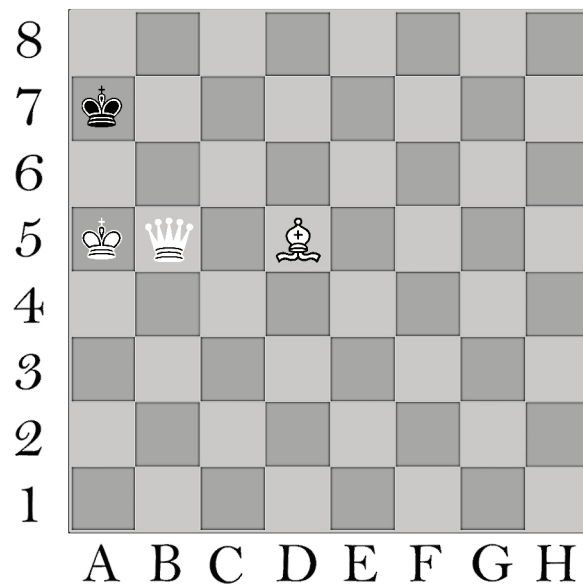
Explicar el movimiento de la dama a la clase, y a continuación usa las banderas de la Dama, el primero que capture a todos los peones o la dama del otro gana.



Posiciones con dama que da jaque mate en un movimiento



Dama a b7 da jaque mate



Dama a b7 (o b6) da jaque mate

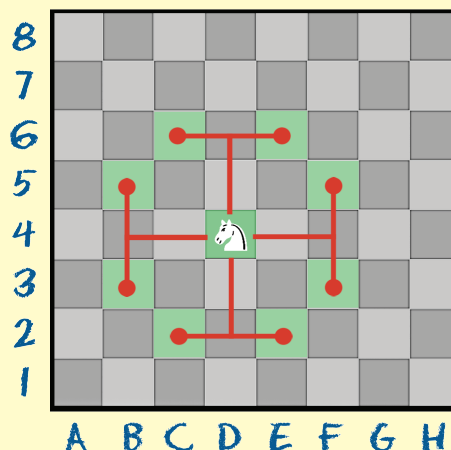
Es interesante observar que la dama, aunque está cerca del rey oponente, nunca puede ser capturada debido a que está defendida por su propio rey. Esto es debido a que no se puede mover el rey (en este caso el negro) a ninguna casilla en la que pudiera ser capturado (recuerda la primera regla de oro).

EN ESTE CASO, ¿CÓMO TE GUSTARÍA QUE FUERA EL MOVIMIENTO EN FORMA DE "L": AL REVÉS, HACIA ADELANTE, POR OTRO LADO LO IMPORTANTE ES QUE **RECUERDES DOS CASILLAS Y TRES PASOS.**

MIRA EL DIAGRAMA. EL CABALLO PUEDE MOVER O CAPTURAR SOLAMENTE EN C2, E2, F3, F5, E6, C6, B5 Y B3.

EL CABALLO ES LA ÚNICA PIEZA QUE PUEDE SALTAR Y NO IMPORTA QUE HAYA OTRAS PIEZAS O PEONES ALREDEDOR SUYO INTERPONIÉNDOSE EN SU CAMINO, PUES EL CABALLO MUEVE Y CAPTURA **SÓLO EN LAS CASILLAS DE DESTINO.**

POR SUPUESTO, EN EL ÚLTIMO DIAGRAMA, EL CABALLO PUEDE SALTAR EN FORMA DE "L" Y CAPTURAR LA DAMA NEGRA EN UN MOVIMIENTO. EL CABALLO **NO PUEDE CAPTURAR LA TORRE NI EL ALFIL**, ES COMO SI SALTARA SOBRE ELLOS PARA OCUPAR LA CASILLA FINAL.



EL PEÓN

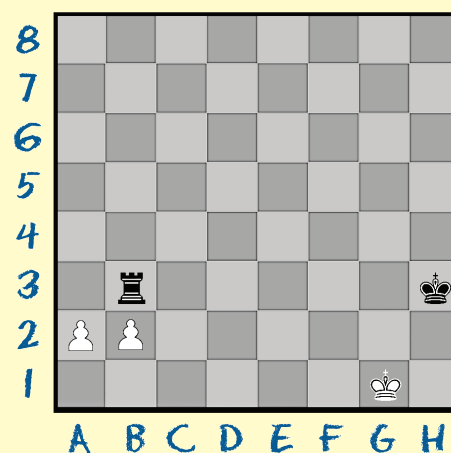
EL PEÓN MUEVE DE UNA EN UNA CASILLA **Y SÓLO SI ESTÁ VACÍA**, A LO LARGO DE LA MISMA COLUMNA SIN **NUNCA PODER RETROCEDER.**

LA PRIMERA VEZ QUE SE MUEVE UN PEÓN, PUEDE AVANZAR DOS CASILLAS SI SE DESEA. ESTO SE APLICA A TODOS LOS PEONES.

SI HAY CASILLAS OCUPADAS EN FRENTE DEL PEÓN POR PIEZAS O PEONES DEL Oponente, EL PEÓN NO LAS PUEDE CAPTURAR, PUES EL PEÓN NO CAPTURA IGUAL QUE MUEVE, SINO QUE CAPTURA CON UN MOVIMIENTO DE AVANCE EN DIAGONAL DE UNA CASILLA.

EL PEÓN CAPTURA AVANZANDO DIAGONALMENTE UNA CASILLA. SOLAMENTE A LA DERECHA O LA IZQUIERDA Y SI ESTÁ OCUPADA POR UNA PIEZA CONTRARIA.

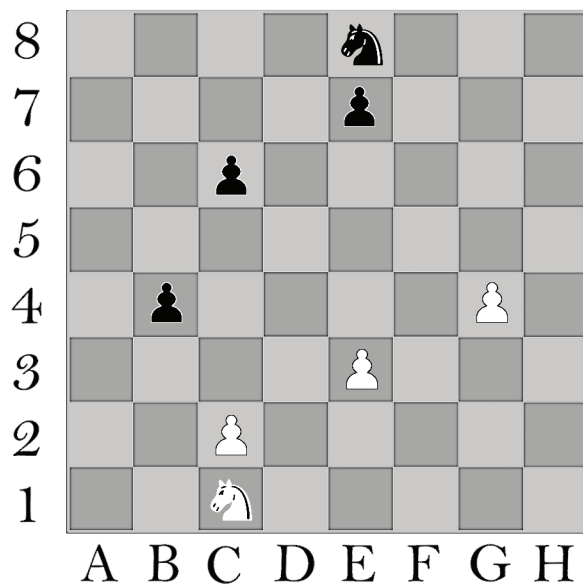
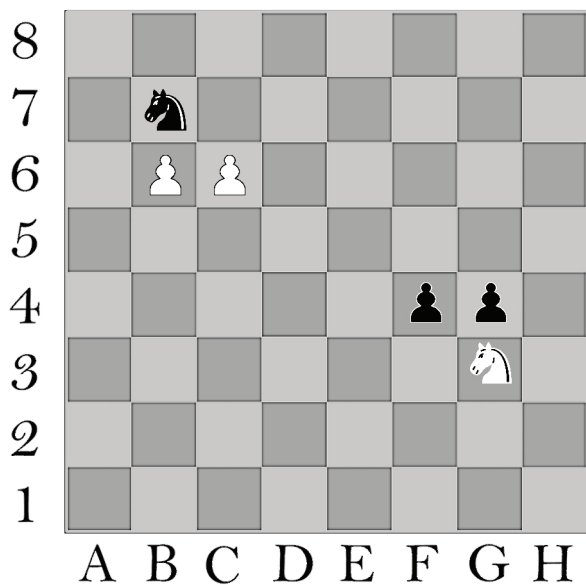
EN EL DIAGRAMA, EL PEÓN EN B2 NO PUEDE HACER MOVIMIENTOS, PERO EL PEÓN EN A2 PUEDE CAPTURAR LA TORRE EN DIAGONAL O AVANZAR UN O DOS CASILLAS, DONDE PREFIERA.



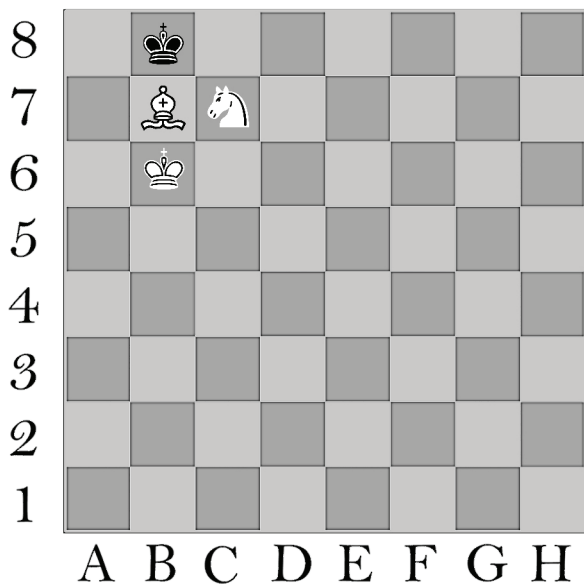
LECCIÓN SIETE

El caballo

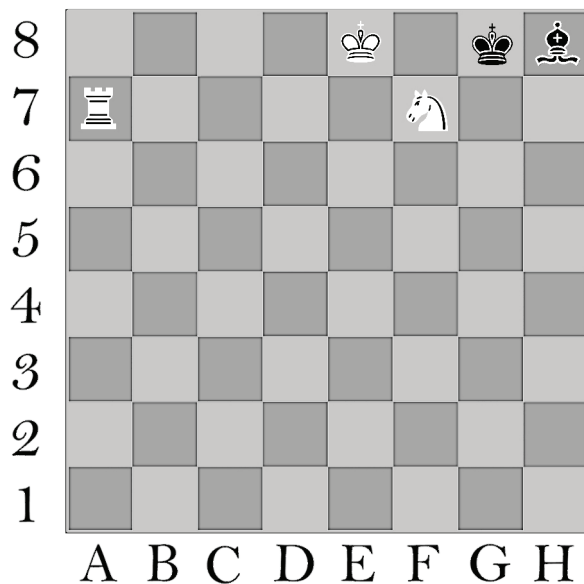
Explique los movimientos del caballo a la clase, a continuación usa las banderas del Caballo, el primero que capture a todos los peones o el caballo del otro gana.



Posiciones con caballo da jaque mate en un movimiento



Caballo a a6, jaque mate



Caballo a h6, jaque mate

LOS PEONES F6 Y F7 NO PUEDEN MOVER, YA QUE SE BLOQUEAN ENTRE SÍ, PERO EL PEÓN EN G6 PUEDE MOVER UN CUADRADO. EL PEÓN EN G6 SE **MOVIÓ YA UNA VEZ**, ASÍ QUE **NO SE PUEDE MOVER 2 CASILLAS A PARTIR DE AHORA. NO PUEDE MOVER EN DIAGONAL AVANZANDO UNA CASILLA. SÓLO PUEDE AVANZAR UNA CASILLA EN DIAGONAL CUANDO CAPTURA ALGUNA PIEZA.**

DE HECHO, SI UNO MIRA HACIA ATRÁS, EN EL PRIMER ESQUEMA, VEREMOS QUE EL PEÓN BLANCO EN B2 NO PUEDE AVANZAR EN DIAGONAL A A3 O C3, YA QUE ALLÍ NO HAY PIEZAS CONTRARIAS QUE CAPTURAR.

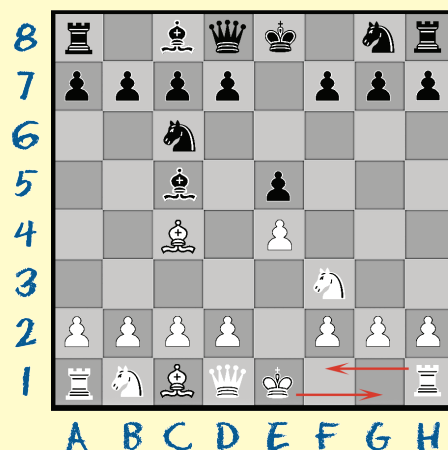
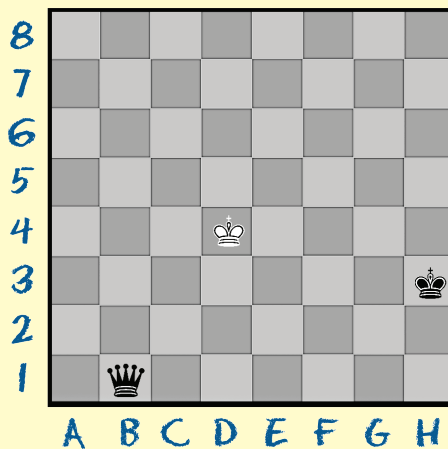
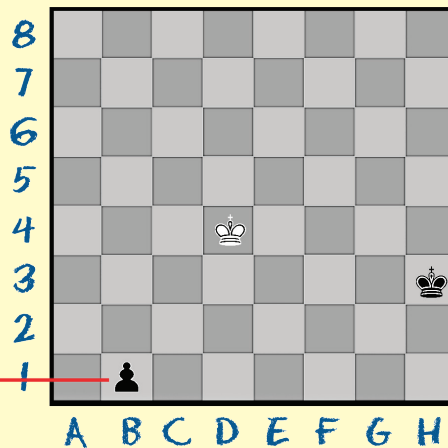
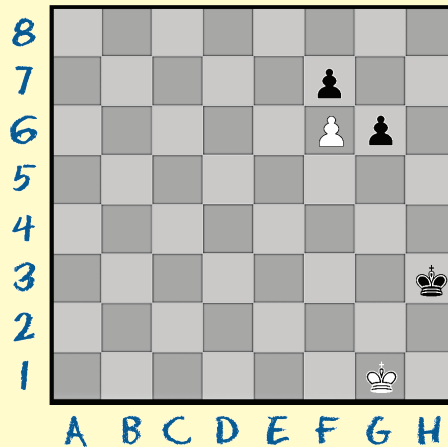
CUANDO EL PEÓN LLEGA **AL OTRO EXTREMO DEL TABLERO**, SUCEDE ALGO INTERESANTE: **SE ESTÁ OBLIGADO A RETIRARLO DEL JUEGO Y PONER EN SU LUGAR UNA PIEZA DE SU MISMO COLOR (DAMA, TORRE, ALFIL O CABALLO), SALVO EL REY.** NORMALMENTE, SE SUELE ELEGIR CAMBIARLO POR UNA DAMA YA QUE, COMO HEMOS VISTO, ES LA PIEZA MÁS PODEROSA.



ENROQUE

PERMITE MOVER **EL REY Y UNA TORRE AL MISMO TIEMPO**. ES UN MOVIMIENTO MUY ÚTIL PORQUE PONE AL REY EN SEGURIDAD, COMO SI ESTUVIERA PROTEGIDO DENTRO DE UN CASTILLO.

MIRA LOS DOS **DIAGRAMAS**: EN PRIMER LUGAR SE DEBE MOVER EL **REY 2 CASILLAS HACIA LA TORRE**, ENTONCES LA TORRE SE COLOCA **AL LADO OPUESTO DEL REY**, TODO EN UN MOVIMIENTO.



LECCIÓN OCHO

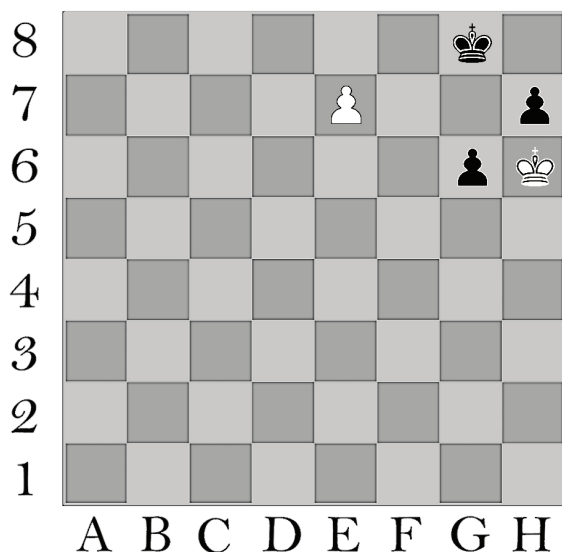
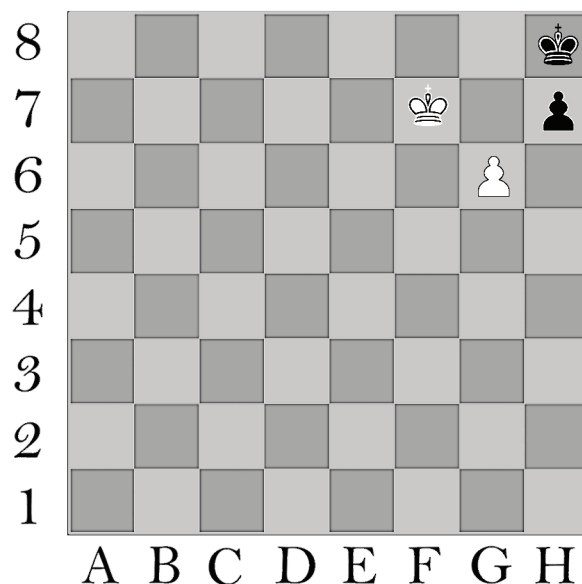
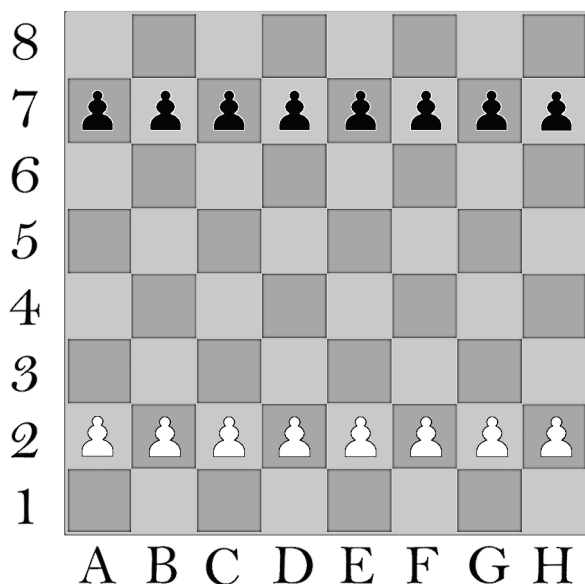
Los peones

Explicar el peón en la clase, hacerles notar que el movimiento “natural” es de un paso a la vez, y no puede mover hacia atrás. Explíqueles que la captura es factible sólo en diagonal y que puede ser promovido a cualquier pieza (dama, torre, alfil o caballo) si alcanzan la última fila del tablero. No puede convertirse en rey, pues sólo puede haber un rey. Normalmente se suele coger una dama, por ser la pieza más poderosa. Explique que el movimiento de dos casillas hacia delante, cuando los peones parten de su casilla de salida, puede ser útil para llegar más rápidamente a promover el peón en dama. Sin embargo, adviértales de que no siempre será conveniente. Aproveche para enseñarles una nueva regla llamada “comer al paso”, puede que sea una regla que no lleguen a dominar bien y pueden jugar a los minijuegos sin ni siquiera conocerla. Ahora vamos a realizar un minijuego, el ganador será el primero en llegar con cualquiera de sus peones a la casilla de “promoción”. Cuando esto sucede, bastará decir “dama” para ganar, y se repetirá el juego cambiando de bandos. El blanco siempre mueve primero. Después veremos 3 ejemplos de jaque mate.

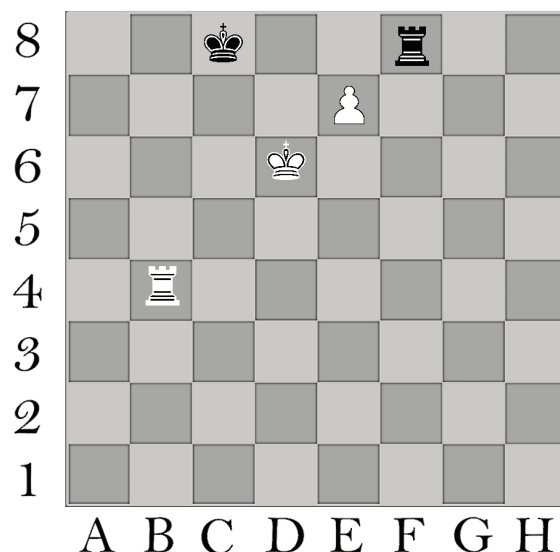
Ejercicios:

Cambie a los mini-juegos a partir de esta posición.

Ejemplo peón jaque mate en “g7”



e8 peón = dama, da jaque mate



Peón captura f8 = torre, da jaque mate

COMO SE VE, EL CASTILLO DEL REY, RODEADO POR TRES PEONES, EL CABALLO DELANTE Y LA TORRE EN EL LATERAL ES LA MANERA MÁS SEGURA DE PROTEGER AL REY.

PARA PODER ENROCAR ES IMPORTANTE QUE EL REY Y LA TORRE NO SE HAYAN MOVIDO. ADEMÁS, ENTRE EL REY Y LA TORRE NO DEBE HABER NINGUNA PIEZA (YA SEA BLANCA O NEGRA).

EL REY NO DEBE ESTAR EN JAQUE ANTES DE ENROCAR NI DESPUÉS DE ENROCAR. NI SIQUIERA PUEDE ATRAVESAR EL REY UNA CASILLA QUE LE PUSIERA EN JAQUE MIENTRAS REALIZA EL MOVIMIENTO DEL ENROQUE.

EL ENROQUE SE PUEDE HACER CON CUALQUIERA DE LAS DOS TORRES, SIEMPRE Y CUANDO DICHA TORRE NO SE HAYA MOVIDO TODAVÍA, LO QUE SERÍA ENROCAR "CORTO" O "LARGO",



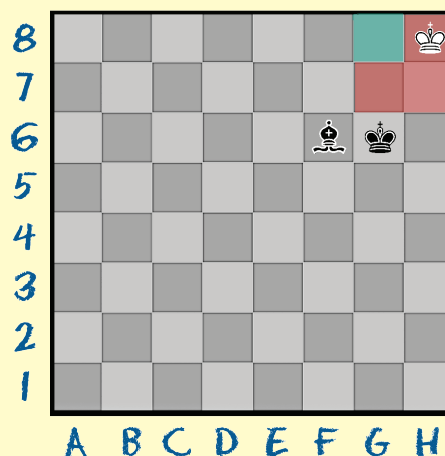
EN EL ULTIMO DIAGRAMA, ¿POR QUÉ LAS NEGRAS NO PUEDEN ENROCAR CON LA TORRE EN H8 (CORTO)? PORQUE LA CASILLA DE F8 ESTÁ CONTROLADA POR EL CABALLO BLANCO. EL REY NO PUEDE PASAR POR CASILLAS ATACADAS, RECUERDE LAS REGLAS DE ORO. ¿POR QUÉ NO PUEDE ENROCAR CON LA TORRE DE A8 (LARGO)? PORQUE EL CABALLO AMENAZA LA CASILLA D8. POR EL CONTRARIO, EL REY BLANCO PUEDE ENROCAR LARGO, A PESAR DE QUE EL ALFIL NEGRO ATACA LA CASILLA B1, PERO LA TORRE SÍ PUEDE PASAR A TRAVÉS DE DICHA CASILLA AMENAZADA.

TABLAS

SE DICE QUE UN JUEGO DE AJEDREZ TERMINA EN TABLAS CUANDO NINGUNO DE LOS DOS JUGADORES NUNCA PUEDE DAR JAQUE MATE. EN ESTE CASO, EL RESULTADO DE LA PARTIDA ES DE EMPATE.

LAS TABLAS SE PUEDEN HACER DE DIFERENTES FORMAS:

1) TABLAS POR MATERIAL INSUFICIENTE PARA DAR JAQUE MATE. OCURRE CUANDO EN EL TABLERO DE AJEDREZ NO QUEDAN PIEZAS SUFICIENTES COMO PARA DAR JAQUE MATE. POR EJEMPLO, SI SÓLO QUEDAN DOS REYES, O SI SÓLO QUEDAN UN REY CONTRA UN REY Y UN CABALLO O UN ALFIL.



MIRANDO LAS POSICIONES INTENTA IMAGINAR DE QUÉ MANERA SE PODRÍA DAR JAQUE MATE SI NO SE PUEDE ACORRALAR COMPLETAMENTE AL REY CONTRARIO, AÚN CUANDO ÉSTE SE ENCUENTRE EN UNA ESQUINA DEL TABLERO. COMO SE VE EN EL DIAGRAMA, EL REY BLANCO PUEDE ESCAPAR HACIA LA CASILLA G8. SI EL REY NEGRO ESTUVIERA EN F7 (EN VEZ DE EN G6), EL BLANCO PODRÍA ESCAPAR HACIA LA CASILLA H7

LECCIÓN NUEVE

Enroque

Explique el enroque al aula, indicando que es un movimiento muy útil ya que permite al rey protegerse en un “castillo” donde estará seguro y, al mismo tiempo, permite a la torre entrar en el juego. Desde este momento en adelante, puede dejarlos jugar con todas las piezas, mencionando por ahora sólo un empate por material insuficiente: es fácil para ellos entender que si sólo quedan dos reyes al final de la partida, ésta termina en empate. (La explicación de las tablas se dejará para otra lección). El enroque debe convertirse en algo “obligatorio” al principio, y es útil forzarles un poco a que lo efectúen en cada partida, pues en caso contrario no se acostumbrarán a realizarlo.

Concepto de desarrollo

Con el fin de comprender mejor la necesidad del enroque, se introduce el concepto de desarrollo: mediante el cual se debe, en cada partida, siempre tratar de movilizar todas las piezas primero. El desarrollo termina cuando se movilizan todas las piezas desde la casilla original a cualquier otra casilla (no cuentan los peones, el desarrollo concierne principalmente a las piezas) y el rey está protegido. Para ello se puede mostrar una partida a la clase, en la que el jaque mate llega demasiado pronto en el juego porque un jugador no se desarrolla (es perfecta la partida Morphy contra el duque de Brunswick) y, lo más importante, ni siquiera llegó a enrocarse. Explique el concepto de ataque y defensa de los peones y piezas durante la fase de apertura del juego: se puede señalar que el desarrollo es útil pero no son los únicos movimientos en el ajedrez. Reproduzca la partida, y diga en voz alta cuando se produzca el enroque.

Usando todas las piezas

El juego de ajedrez es útil como una herramienta educativa, es un requisito previo para el aprendizaje de la lógica y estimula la concentración. Además, esta actividad es muy útil para los niños. Sin embargo, deben estar atentos en todo momento y tratar de utilizar todas las piezas cuando jueguen. No permita que se acomoden y muevan peones solamente, o simplemente un alfil y un caballo de vez en cuando. Aunque es comprensible que al principio les cueste gestionar correctamente todas las piezas, es importante estimular su visión y su capacidad espacial primero, para luego introducir los conceptos más a largo plazo de tipo estratégico (tal vez en el debido curso). Muchos niños mueven sus damas para capturar, de lo contrario pierden demasiado pronto las partidas.

El juego con todas las piezas

Ahora es el momento de jugar su primera partida con todas las piezas. Es probablemente el momento más esperado por los niños. Se lo prometiste. Deje que jueguen mucho pero antes de hacerlo es necesario introducir dos reglas importantes, que se mantendrá a lo largo de la partida:

- 1) ninguno de ellos puede decidir el resultado del juego de manera independiente, sin haberte llamado para verificar que se trata de una conclusión correcta;
- 2) cuando se cometa un movimiento ilegal (si se percatan ...), y usted no está presente, deberán llamar al maestro. Cuando haya un verdadero jaque mate permita que los niños lo anuncien en voz alta. Vamos a hacer que suene como una especie de fiesta, son los primeros frutos del curso. Cuando una partida termine, intente cambiar el emparejamiento, los ganadores con los ganadores y los perdedores con los perdedores. Tenga cuidado si alguien pierde todo el tiempo, pues tendrá que ayudarlo a ganar al menos una partida, de manera que todos avancen juntos.

La conclusión del juego

Todos los juegos que se juegan deben tener una conclusión; es decir, al final, necesitamos saber quién ganó y quién perdió. Si no fuera así, no sería muy divertido. Para obtener resultados de las partidas que aún no han terminado, bien por falta de tiempo o porque el ritmo de juego es lento (algo que es de lo más normal y ocurrirá con frecuencia en el curso con los alumnos que quieren hacer buenas jugadas), es necesario el uso de puntos. Cuando el tiempo para jugar concluye, cada uno de los chicos contarán los puntos sobre el tablero (no de las piezas capturadas y dejadas aparte fuera del tablero) sumando el total de sus piezas (se

2) TABLAS POR REY AHOGADO.

CUANDO UN JUGADOR NO TIENE MOVIMIENTOS LEGALES, Y AL MISMO TIEMPO SI SU REY NO ESTÁ EN JAQUE, EL JUEGO TERMINA EN EMPATE POR REY AHOGADO.

AHOGADO ES LA ÚNICA ESPERANZA PARA NO PERDER LA PARTIDA CUANDO ESTAMOS EN UNA GRAN DESVENTAJA.

EN EL DIAGRAMA, SI ES EL TURNO DE LAS NEGRAS DE JUGAR, RESULTA SER TABLAS POR REY AHOGADO. PERO SI EL TURNO DE JUEGO FUERA DE LAS BLANCAS ES JAQUE MATE AHORA **MOVIENDO LA TORRE A LA CASILLA A7**. PRESTA ATENCIÓN A QUE, EN ESTE CASO, LA TORRE **NO PUEDE SER CAPTURADO POR EL REY**, YA QUE SI EL REY CAPTURA LA TORRE, ENTONCES SE ROMPE LA REGLA DE ORO EN PRIMER LUGAR, MOVIENDO A UNA CASILLA DONDE EL CABALLO PODRÍA CAPTURAR AL REY.

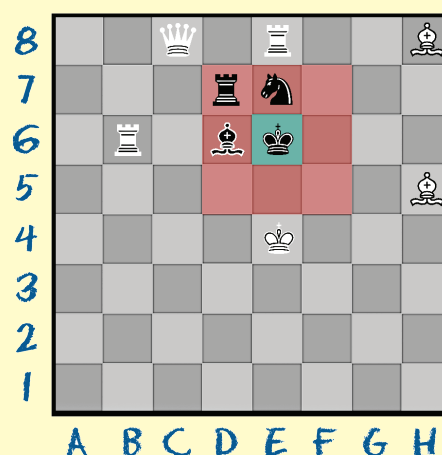
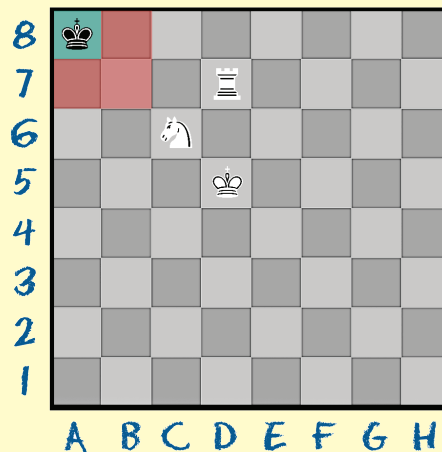
EN EL SEGUNDO DIAGRAMA, **SI ES EL TURNO DE LAS NEGRAS**, EL RESULTADO ES, OTRA VEZ, TABLAS POR REY AHOGADO, YA QUE CUALQUIER MOVIMIENTO RESULTARÍA EN JAQUE Y EL NEGRO NO PUEDE HACER MOVIMIENTOS LEGALES.

3) TABLAS POR JAQUE PERPETUO

OCURRE CUANDO **UN BANDO SE LIMITA A DAR JAQUES AL REY DE FORMA INSISTENTE, SIN DAR JAQUE MATE POR SUPUESTO, Y SU CONTRARIO NO PUEDE HACER NADA POR EVITARLO.**

EN LA POSICIÓN, LAS NEGRAS ACABAN DE MOVER LA DAMA A G4 DANDO JAQUE AL REY. EL REY BLANCO SÓLO PUEDE DEFENDERSE DE MOVIENDO A H1, ENTONCES LA DAMA DARÁ OTRO JAQUE EN F3. EN ESTE MOMENTO ES OBLIGADO PARA EL REY BLANCO VOLVER A G1, LA DAMA NEGRA VUELVE A DAR JAQUE DESDE G4 COMO ANTES Y ASÍ SE PUEDE CONTINUAR INFINITAMENTE.

ESTA ES LA MANERA EN QUE LAS NEGRAS CONSIGUEN SALVAR LA PARTIDA, PUES TENÍAN UNA GRAN DESVENTAJA MATERIAL.



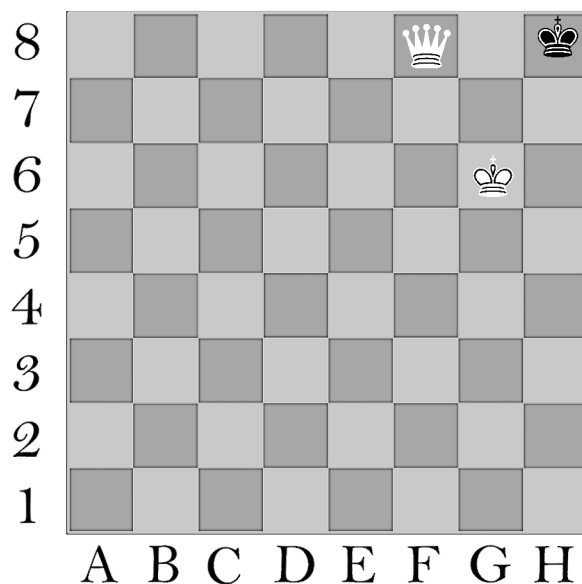
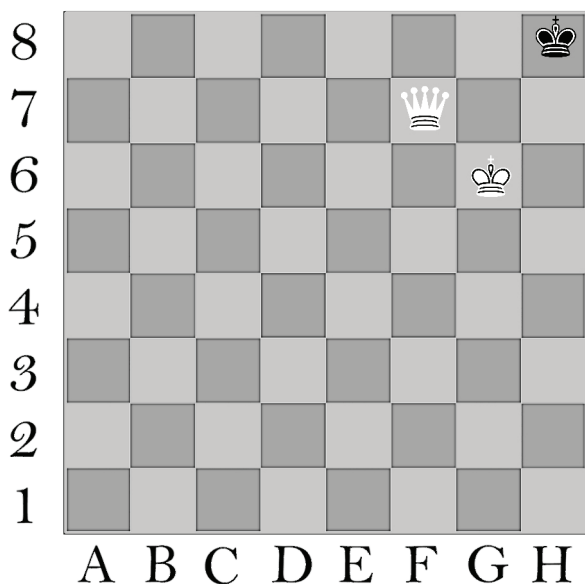
HAY OTRAS REGLAS QUE PERMITEN ENTABLAR LAS PARTIDAS: REPITIENDO POSICIONES Y USANDO LA REGLA DE LAS 50 JUGADAS. APRENDERÁ ESTO CUANDO SEAS UN JUGADOR MÁS HABITUAL, PERO NO AHORA CUANDO ESTÉS EN EL COLEGIO.

pueden dar dos puntos más a los que han hecho el enroque (opcional). Con una ventaja de al menos dos puntos se gana la partida (habrá que comprobar, no obstante, que no se trate de una posición de tablas); con un punto de ventaja será un empate. Al hacer esto, se acostumbran a explotar su propio material, a no hacer cambios inconvenientes si no quieren perder siempre.

Hay que explicarles que esta “regla de los puntos” se utiliza sólo en la escuela y no es “una verdadera regla de ajedrez “. En un curso de introducción, en un primer momento, no dé por hecho que una torre vale más que un peón: tendrá que hacerles entender por qué vale más. Haga hincapié en aquellos que siempre se las arreglan para dar jaque mate, porque tienen más piezas activas, y con el tiempo aprenderán la importancia de la ventaja de material. Esto debería ser una regla de oro ... sabemos que de toda buena regla general en ajedrez siempre hay una excepción y que puede no ser siempre aplicable. Sin embargo, no es lo mismo para los estudiantes, pues ellos necesitan aprender certezas. Los “mini-juegos” no servirán para más por ahora, y usted verificará su aprendizaje a través de las partidas jugadas y conversaciones cortas con sus niños.

LECCION DIEZ

Las tablas Las tablas que se producen en las partidas son principalmente a través de rey ahogado y material insuficiente para dar jaque mate. El jaque perpetuo podría dejarlo de lado, si lo desea, ya que para algunos podría ser confuso. Los niños ya lo entenderán con el tiempo. El rey ahogado es frecuente, pero nunca se debe confundir con el jaque mate, pues a pesar de que son algo similares, existe una gran diferencia (aparte de la victoria o derrota, por supuesto). El rey ahogado puede servir a aquellos que están en una gran desventaja para “salvarse” de perder la partida. Es importante hacer hincapié en esto, porque esto explica por qué no debemos abandonar tempranamente incluso si estamos en una gran desventaja. También puede tratar de explicar el rey ahogado de esta manera: “imagina que hay un ladrón escondido en una cueva y la policía quiere capturarlo. ¿qué se debe hacer para detenerlo? Tan sólo esperar a que salga de la cueva, ¿verdad? ¡No! porque si el bandido en la cueva tiene para comer, beber, dormir y permanece en la cueva 10 años sin salir, no lo capturan. La policía debe entrar en la cueva, con el fin de coger el ladrón allí, o perseguir el ladrón fuera de la cueva, si es que trata de escapar”.

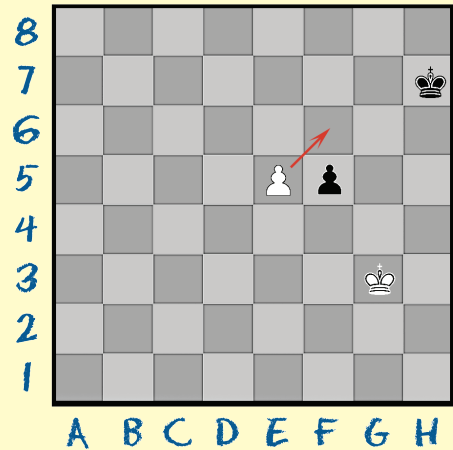


En esta posición, la policía (el rey blanco y la dama blanca) dejan al ladrón (rey negro) en la cueva (casilla h8). Si le toca mover al negro, entonces es tablas por ahogado (el ladrón permanecerá 10 años en la cueva), ya que aplicando la regla de oro se puede ver que no hay ningún movimiento legal que el rey negro pueda hacer (el ladrón no es atrapado). Si movieran las blancas, podrían capturar al ladrón dando jaque mate (la policía entra en la cueva), como en la siguiente posición. Ten en cuenta que, en primera instancia, la dama no controlaba la casilla h8 (y por tanto no entra en la cueva), mientras que en el segundo caso sí, entonces aquí el ladrón ya no está seguro en su cueva y recibe un jaque mate perfecto.

COMER AL PASO

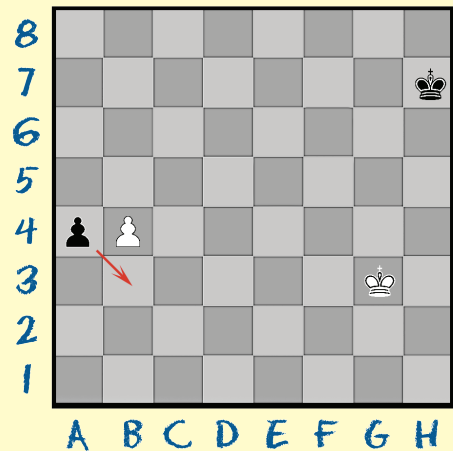
ESTA REGLA SE UTILIZA **SÓLO ENTRE PEONES** Y SOLO CUANDO UN PEÓN ACABA DE REALIZAR UN MOVIMIENTO DE AVANCE DE DOS CASILLAS. EN EL DIAGRAMA, UN PEÓN NEGRO EN F7 ACABA DE MOVER A F5 AVANZANDO 2 CASILLAS EN SU PRIMER MOVIMIENTO.

EL PEÓN BLANCO, SITUADO EN E5, PODRÍA CAPTURARLO (EN F6) EN EL MOVIMIENTO INMEDIATAMENTE SIGUIENTE SI QUISIERA, HACIENDO COMO SI EL PEÓN NEGRO HUBIERA MOVIDO UNA SOLA CASILLA, CAPTURÁNDOLO "AL PASO".



EN EL SEGUNDO DIAGRAMA, TAMBIÉN EL PEÓN EN NEGRO A4 PODRÍA CAPTURAR EL BLANCO EN B4 MEDIANTE LA CAPTURA "AL PASO". RECUERDA QUE UN PEÓN BLANCO SITUADO EN LA QUINTA FILA PUEDE COMER AL PASO EN DIAGONAL A LOS PEONES NEGROS QUE AVANZAN DOS PASOS HASTA LA QUINTA FILA, MIENTRAS QUE LOS PEONES NEGROS COMEN AL PASO A LOS PEONES BLANCOS QUE AVANZAN DOS PASOS CUANDO ESTÁN SITUADOS EN LA CUARTA FILA.

SI SE QUIERE COMER AL PASO DEBE HACERSE INMEDIATAMENTE. EN CASO DE NO REALIZAR LA CAPTURA AL PASO DE UN PEÓN QUE ACABA DE AVANZAR DOS CASILLAS DESDE SU CASILLA DE ORIGEN, SE PIERDE EL DERECHO A CAPTURAR AL PASO DICHO PEÓN.



EL VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

ES NECESARIO SABER QUE CADA PIEZA TIENE UN VALOR POR SI MISMA, QUE SE PUEDE INDICAR MEDIANTE UNA ESCALA, Y QUE NO TODAS TIENEN EL MISMO VALOR.

POR EJEMPLO: ¿TE HAS DADO CUENTA DE QUE EL REY JUNTO CON UNA TORRE PUEDE DAR JAQUE MATE, PERO CON LA AYUDA DE UN ALFIL O UN CABALLO ES INCAPAZ DE DAR JAQUE MATE? ESTO SIGNIFICA QUE **LA TORRE ES MÁS FUERTE QUE EL ALFIL Y QUE TAMBIÉN ES MÁS FUERTE QUE UN CABALLO. LA DAMA ES TODAVÍA MÁS FUERTE QUE LA TORRE**, PORQUE PUEDE INCLUSO MOVER EN DIAGONAL, MIENTRAS LA TORRE NO PUEDE. **EL PEÓN ES EL MENOR DE TODOS** (SI NO SE CONVIERTE EN DAMA ...) PORQUE SE MUEVEN MUY LENTAMENTE.

EL REY VALE MÁS QUE TODAS LAS DEMÁS PIEZAS JUNTAS, PORQUE EL OBJETIVO DE LA PARTIDA ES DAR JAQUE MATE AL REY Y POR ESO NO TIENE PRECIO.



VALOR DEL REY
INFINITO



VALOR DEL ALFIL
3 PUNTOS



VALOR DE LA DAMA
9 PUNTOS



VALOR DEL CABALLO
3 PUNTOS



VALOR DE LA TORRE
5 PUNTOS



VALOR DEL PEÓN
1 PUNTOS

“La leyenda de Sissa y el nacimiento del ajedrez”

A los niños que empiezan estudiar ajedrez a menudo se les cuenta esta leyenda. Según un viejo cuento indio el inventor del ajedrez se llamaba “Sissa” y era uno de los profesores del príncipe.

Con este juego Sissa quería enseñar al príncipe que el éxito del buen gobernador se basa en la armonía entre él y sus súbditos, al igual que el rey en el ajedrez es la pieza más importante y que no puede sobrevivir sin la ayuda de las piezas y los peones. 1º Cuento: El príncipe se quedó muy impresionado de lo simple que era el juego y prometió a Sissa que le daría lo que quisiera como recompensa. El sabio profesor pidió un grano de arroz por la primera casilla, dos granos de arroz por la segunda, cuatro granos por la tercera, y así sucesivamente, siempre doblando la cantidad por cada casilla hasta llegar a la sesenta y cuatro. Parecía una modesta petición y muchos se rieron del humilde Sissa: podía haber pedido mucho oro, pero aparentemente estaba pidiendo solo unos puñados de arroz. El príncipe ordenó cumplir la petición, pero después de calcular el número de granos prometido, quedó claro que la suma era demasiado grande: le tenían que dar al genial Sissa un total de 2 elevado a 64-1, que sería equivalente a 36893488147419103231 granos. ¡No sería suficiente ni siquiera todo el arroz del mundo producido en milenios! (el número se lee: 36 trillones 893 mil 488 billones 147 mil 419 millones 103 mil 231) 2º Cuento: Un día, el rey fue informado de que un joven brahmán, pobre y humilde, pedía ser recibido. En realidad, el brahmán ya había hecho esta petición varias veces, pero el rey siempre la rechazaba, diciendo que su espíritu no era suficientemente fuerte para recibir visitas. Sin embargo, esta vez el rey decidió escucharle y ordenó dejar pasar al joven a sus aposentos. Una vez entró en la sala del trono, los nobles del rey, siguiendo las reglas de educación, le preguntaron al brahmán: “¿quién eres tú? ¿de dónde vienes? ¿qué pretendes conseguir con molestar al Rey y Señor de Taligana?”. “Mi nombre es Lahur Sissa,” respondió el joven brahmán, “vengo de un pueblo llamado Namir, y he viajado durante 30 días hasta esta bonita ciudad. Hace tiempo me llegó la noticia de que nuestro rey está sumido en una profunda tristeza por la pérdida de su hijo en una de las batallas de la guerra. ¡Esto es terrible!, pensé, que nuestro joven soberano se esté aislando del mundo en su palacio como un ciego brahmán que se abandona culpándose a sí mismo, así que pensé en un juego que le pudiera distraer y abrir su corazón para nuevos placeres. Este es el regalo que traigo para nuestro honorable Rey Ladava.” Sissa puso delante del rey un tablero con 64 casillas de igual tamaño. Encima estaban colocados dos juegos de piezas la mitad blancas y la mitad negras. Las piezas tenían forma de figuras ordenadas simétricamente en los dos lados del tablero y unas extrañas reglas regían sus movimientos. El rey Ladava estaba muy interesado de las reglas del juego y empezó a hacer preguntas a su inventor. En un momento dado el rey se dio cuenta, sorprendido, que los movimientos de las piezas se parecían a la batalla de Dacsina. “Mira, para ganar esta batalla este noble caballo debe ser sacrificado”, le dijo entonces el joven brahmán al tiempo que señalaba la pieza que el rey tenía colocada a la cabeza de sus ejércitos. De esta manera, el sabio Sissa le mostró al Rey que a veces la muerte de un príncipe o de un caballo es necesaria para asegurar la paz y la libertad de sus súbditos. Al escuchar eso el rey Ladava exclamó “Dime entonces qué quieres para dártelo como regalo y que veas cuán grande es mi gratitud hacia los que me sirven”. Sissa dijo que no quería ningún tipo de recompensa ya que la felicidad y la recuperación de la salud de su rey eran la mejor recompensa. El rey sonrió e incapaz de creer en la sinceridad del joven Sissa, insistió: “rechazar mi oferta no solo es descortesía sino que puede considerarse desobediencia. Sissa entonces accedió y solicitó se le pagara en granos de arroz. El rey, sorprendido por la extraña petición, preguntó cómo solicitaba la recompensa. “Es fácil”, contestó Sissa, “tan solo dame un grano de arroz por la primera casilla del tablero, 2 por la segunda casilla del tablero, 4 por la tercera, 8 por la cuarta, y así hasta el final, doblando siempre la cantidad en la siguiente casilla, hasta llegar a la última”. El Rey se echó a reír tras escuchar la petición, diciendo que el podría haber tenido cualquier cosa y en cambio se conformaba con unos pocos granos de arroz. Al día siguiente los matemáticos del reino llegaron hasta el rey y le dijeron que en relación con el cumplimiento de la petición de Sissa, la cantidad solicitada sería equivalente a la producción de granos en todo el reino durante 800 años. Sissa había querido demostrar de esa manera al rey que una modesta petición puede tener un alto coste. Sin embargo, una vez que el rey tomó conciencia de ello, Sissa retiró su petición inicial y se le concedió ser el gobernador de una de las provincias del reino. A partir de estas dos historias, seguro que te has dado cuenta de cómo un mismo conocimiento y pensamiento se puede aplicar de forma positiva a distintas situaciones.

¡El ajedrez a veces tiene estas sorpresas! Y ahora nos dedicaremos a las reglas.

AJEDREZ!!

Proyecto CASTLE

Manual para los maestros - segundo nivel



www.castleproject.eu

Uso del manual

Este manual sirve como referencia para el curso de ajedrez de segundo nivel, se compone de 15 clases de una hora cada una. A los profesores que acaben “La casa de Víctor” – nivel dos por sí mismos, hasta el nivel 12, les será fácil entender y utilizar el manual.

- a) En los cuadros de color amarillo a la derecha están los diagramas para hacer los ejercicios.
- b) En los cuadros en blanco a la izquierda se leen la orientación general a los maestros sobre la manera de trabajar con la clase durante la parte práctica y con posiciones en el tablero de la pared, para acompañar a la parte delantera de la lección.

Las clases son las siguientes:

- 1) La escritura y la lectura en el ajedrez.
- 2) Verificación de la comprensión del concepto de jaque mate
- 3) Prevenir el jaque mate - las tres modalidades de la defensa del rey.
- 4) Las tablas 1: estancamiento y cuando falta el material.
- 5) El jaque mate con dos torres
- 6) Las tablas 2: 50 jugadas y el jaque perpetuo.
- 7) Jaque mate Dama + Rey contra rey.
- 8) La ventaja material.
- 9) piezas activas y pasivas
- 10) El cambio favorable o desfavorable.
- 11) El jaque mate con torre más rey
- 12) Inventar un jaque mate
- 13)
- 14)
- 15)

Las duraciones de las clases son variables, siguiendo el orden que se indica se puede terminar en el momento que se desea para tomar de nuevo la clase siguiente. He recomendado respetar, en unidades didácticas que componen cada lección, los 15-20 minutos de exposición siempre seguidos por 10-15 minutos dedicados a la parte, como se muestra a continuación. Al final de los ejercicios de los estudiantes jugarán, como siempre, con todas las piezas para el tiempo restante.

El primero objetivo del curso de segundo nivel es llevar a los estudiantes a tener más la técnica y la comprensión del juego (van a aprender las técnicas básicas para dar jaque mate, así como la importancia de lograr la ventaja suficiente para ganar).

El segundo objetivo del curso es estimular y aumentar su capacidad visual-espacial (la visión de las piezas de ajedrez y su relación con unas jugadas, que pueden capturar o cómo evitar de ser capturado).

PRIMERA CLASE - La escritura y la lectura de ajedrez

¿Por qué utilizar la notación?

La notación se utiliza entre los jugadores de ajedrez para analizar y reconstruir partidas jugadas. Lo que necesitamos, sobre todo, para la disciplina y para la comunicación verbal cuando trabajamos en el tablero de la pared, y la comprensión del estudiante de lo que ha jugado, esto mejorará si tenemos unas trazas. No es importante que la escritura de los partidos se convierta en una actividad regular, ya que el riesgo es que se comprometan por escrito muy bien, pero completamente olvidan de pensar en la elección de la jugada. Dando más objetivos cargamos demasiado la atención del alumno. Debemos utilizar este método cada cierto tiempo, tratando de poner en el tablero mural unas partidas escritas de una manera comprensible, de manera que todos los alumnos puedan verla. Será gratificante para los que han jugado, y será necesario para reflexionar juntos sobre las decisiones tomadas en el juego. No es necesario que el análisis se realice de manera convincente, sólo es necesario poner de relieve las jugadas groseramente equivocadas, tales como una Dama que ha sido capturada por el descuido (o todavía no es suficiente capacidad visual-espacial del alumno), o un jaque mate sencillo para dar, en un movimiento que no fue notado por el alumno.

La jugada y la mitad-jugada

En el ajedrez se hacen las jugadas por convención utilizando un número secuencial, por ejemplo, el 1) que indica la primera jugada, seguido del movimiento de las blancas y de las negras.

De hecho, la jugada 1) será completa sólo cuando tenemos dos jugadas, es como decir, la mitad-jugada de las blancas más la mitad-jugada de las negras.

Es una falta de precisión de la terminología decir que “un movimiento” indica la sola jugada de un niño (mitad jugada), No debemos explicar este aspecto a los alumnos, pero tenemos en cuenta de entender que el trabajo será hecho para llevar a los niños a analizar, por último, sus jugadas, entonces el oponente (segunda mitad-jugada), a continuación, su respuesta (tercer semi-movimiento) y así sucesivamente ...

Casa o casilla

Empezamos a llamar a la “casilla” con el término “casa”, que es más utilizado en el lenguaje ajedrecístico, a partir de ahora.

La notación completa

Para escribir o leer las posiciones y las partidas de ajedrez utilizamos la notación completa. En la notación completa escribimos, en el caso de una pieza, la abreviatura de una pieza, la casa de salida seguido por un guion y la casa de llegada.

Por ejemplo, si el caballo se mueve de g1 en f3 se escribe: 1) Cg1-f3.

Para los Peones no utilizamos la P, escribimos solo la casa de salida y de llegada.

Por ejemplo, el peón se mueve de e2 hasta e4, así escribimos: 1) e2-e4.

Si mueve las blancas escribimos la jugada inmediatamente después el número de la jugada.

Por ejemplo, si a la segunda jugada el Blanco mueve el caballo hasta c3 escribimos 2.) Cb1 - c3, el negro puede responder con Caballo en f6 por lo que tenemos un movimiento completo: 1) Cb1-c3 Cg8-f6.

Si es el turno del Negro, para evitar cualquier confusión entre los colores se escriben tres puntos entre el número de la jugada, y el movimiento.

Por ejemplo: 2. ... Cg8-f6 con el fin de aclarar que la jugada fue ejecutada por el Negro.

Si la pieza va capturando en una casa, se debe escribir antes de la casa de llegada el símbolo X. Si en vez en aquella casa se da jaque al Rey se añade al fin el símbolo +. Si el blanco a la jugada 13 hace el enroque largo simplemente escribimos 13) 0-0-0. Si, por último, el movimiento ha dado mate se anota al fin el símbolo #. Después de haber explicado las abreviaturas y los signos más importantes, como está escrito al lado, pasamos al tablero de la pared y realizamos los movimientos y progresivamente los escribimos en la pizarra a lado del tablero.

Ejemplo 1: El mate del tonto:

1) g2-g4 e7-e5 2) f2-f3 Dd8-h4#

Ejemplo 2: el mate del pastor (o del barbero):

1) e2-e4 e7-e5 2) Af1-c4 Cb8-c6 3) Dd1-h5 Cg8-f6 4) Dh5xf7#

Ejercicio

Ponemos por debajo a los niños un texto con un breve partido, que en parejas intentaran de repetir en el tablero. Si han ejecutado la entrega correctamente tendrán al final una posición de mate.

Este es el texto: 1) e2-e4 e7-e5 2) Cb1-c3 d7-d6 3) Af1-c4 Cb8-a6 4) Cg1-f3 Ac8-g4 5) Cf3xe5 Ag4xd1 6) Ac4xf7+ Re8-e7 7) Cc3-d5#

El partido final con todas las piezas será jugado con la escritura, como ejercicio. En la clase siguiente una de estas será ilustrada al tablero de la pared y comentada.

LOS SIMBOLOS PARA LA ESCRITURA

JAQUE : +

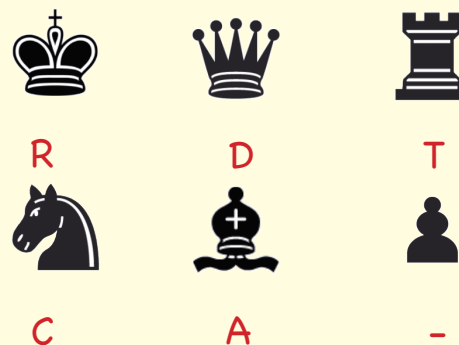
JAQUE MATE : #

CAPTURA : X

ENROQUE CORTO : 0-0

ENROQUE LARGO : 0-0-0

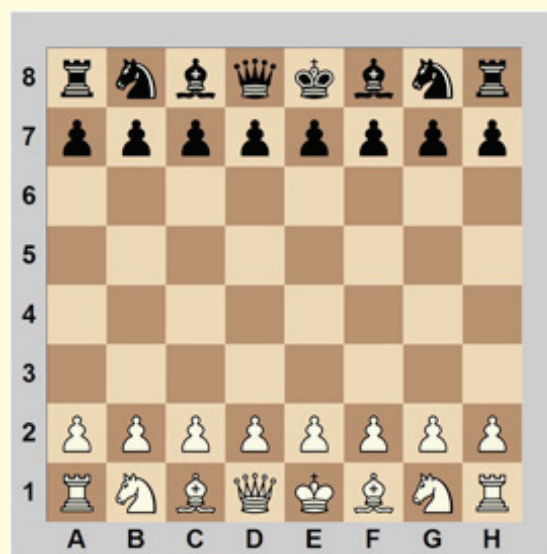
PROMOCION : =



SI QUEREMOS ESCRIBIR LA POSICION DE INICIO DE TODAS LAS PIEZAS TENDREMOS:

BLANCO: Re1 Dd1 Ta1 Th1 Ac1 Af1 Cb1 Cg1 a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2

NEGRO: Re8 Dd8 Ta8 Th8 Ac8 Af8 Cb8 Cg8 a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7



SI QUEREMOS MARCAR UNA POSICION PARA RECORDALA, PODEMOS ESCRIBIRLA, EMPEZANDO POR LA IMPORTANCIA DE CADA PIEZA (¡SI ESTA PRESIENTE, EXEPTO LOS REYES QUE TIENEN QUE ESTAR PRESIENTES SIEMRPE!) ENTONCES, ANTES DE TODO LOS DOS REYES, DESPUES LAS DAMAS, LAS TORRES, LOS ALFILES, LOS CABALLOS Y POR ULTIMO LOS PEONES, PERO SIN ANEXAR UN SIMBOLO (¡SI NO TIENE SIMBOLO TIENE QUE SER UN PEON!)

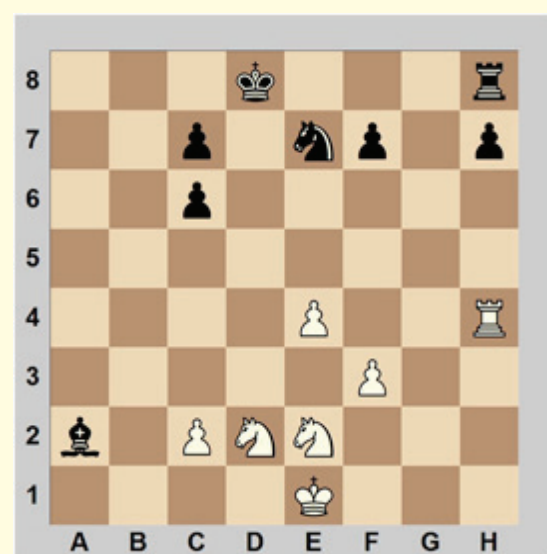
APUNTAMOS ANTES EL EJERCITO BLANCO, Y DESPUES AQUELLO NEGRO.

LA POSICION A LADO PUEDE SER ESCRITA ASI:

BLANCO: Re1 Th4 Cd2 Ce2 c2 e4 f3

NEGRO: Rd8 Th8 Ce7 Aa2 c7 c6 f7 h7

TURNO: al blanco



SEGUNDA CLASE - Verifica de la comprensión del jaque mate

El test

En esta lección vamos a ver como los chicos responderán a un test, para evaluar el nivel general de comprensión del jaque mate en la clase. Ya que mientras juegan los niños se intercambian informaciones continuamente, también sin hablar, no tenemos que preocuparnos el hecho que algunos de ellos puedan obtener una puntuación baja, porque con el pasar del tiempo, y de los partidos, seguro serán ayudados por sus compañeros.

La administración

Damos a ellos un papel imprimido (aquí a lado) con 12 posiciones de jaque mate en un movimiento. En todas toca al blanco mover, y en todas, haciendo la jugada correcta, el rey negro tomará jaque mate.

Tienen que escribir la respuesta a lado del número del diagrama, utilizando la escritura que han aprendido hace poco. ¡Pueden pedir ayuda en la comprensión, pero no podemos dar ellos las respuestas! Es un trabajo individual (pero quien en grande dificultad puede hacerlo con “suporto”, a juicio del maestro), no tienen que copiar ni sugerir. Pueden utilizar el lápiz para diseñar flechas, puntos sobre las casillas (para controlar donde el rey puede escapar etc.) pero tendrán que intentar de escribir la jugada.

Los tiempos

Podemos dejarlos reflejar también una veintena de minutos, sin prisa, diciendo ellos de no fijarse sobre una posición si no son capaces de resolverla, pueden saltarla e intentar de nuevo después de las otras.

A medida que terminaran el ejercicio vamos a ponerlos a parejas para hacer un partido con todas las piezas. Ellos tendrán que cuidar la hoja, porque cuando todos abran terminado se irá a autocorregir juntos.

La autocorrección

Se toma la hoja y se miran juntos las soluciones correctas, poniendo a lado de las respuestas correctas un punto, y una equis a lado de las que son equivocadas. Al final los chicos contera sus propias respuestas correctas, poniendo el total en alto a la derecha – a lado del su propio nombre – y entregaran la hoja. Es posible, si se quiere, dar una nota o una valuación final, a discreción del maestro. Mientras se corrige es bueno preguntar a todos lo que han escrito, buscando también de hacer reflejar sobre el porqué se han equivocado. También se recomienda fuertemente que el maestro conozca bien todas las posiciones y las soluciones, ya antes de empezar la “comprobación”. IMPORTANTE solo la posición 1) tiene más que una solución, todas las otras solo una.

El éxito

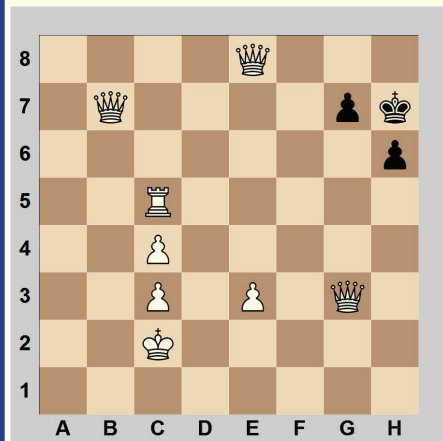
Normalmente, si la clase ha trabajado bien durante la prueba, podemos esperarnos MEDIANTE SOBRE LA CLASE, un 50% de respuestas correctas: ya es un buen resultado. Si el porcentaje es más alto (algunos sin dudas la tendrán, pero valuamos siempre la media) podemos estar seguros que el primo nivel, y entonces sus objetivos, han sido conseguidos. Si tenemos un porcentaje más bajo del 50%, el primer nivel desafortunadamente no es terminado. Será necesario revisar todo lo que pertenece el jaque mate, las reglas de oro, el jaque al rey...

SOLUCIONES DE LOS EJERCICIOS:

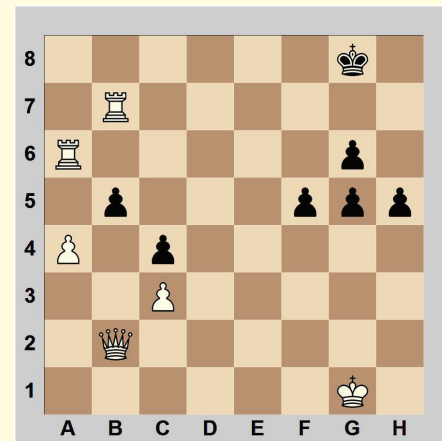
- 1) Dg3 x g7#, Db7 x g7#, Dg3 - g6# 2) Ta6 - a8#
- 3) Td1 - d8# 4) Df3 - a8#
- 5) Tg2 - g8# 6) Db7 x g7#
- 7) Dh3 x h7# 8) Dh6 - g7#
- 9) Dg3 x c7# 10) Dd1 . h5#
- 11) Ae3 - d4# 12) Df3 x f7#

Jaque mate en un movimiento, el blanco mueve.

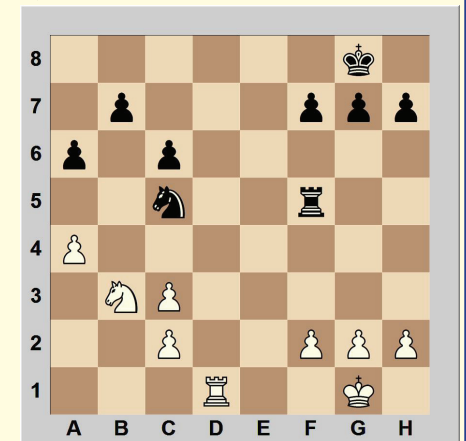
1)



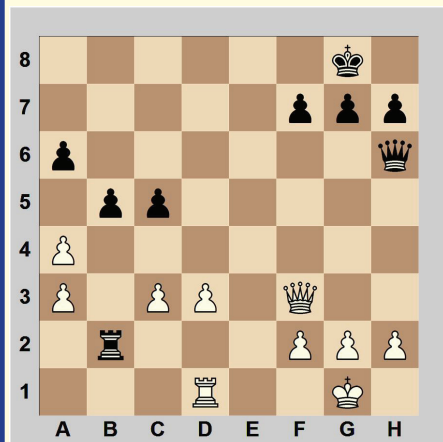
2)



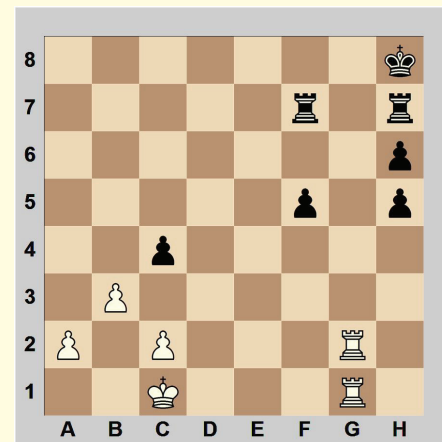
3)



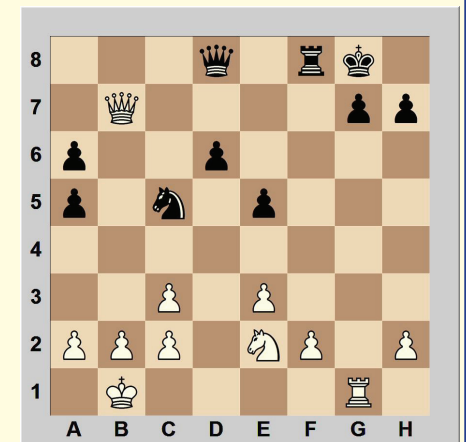
4)



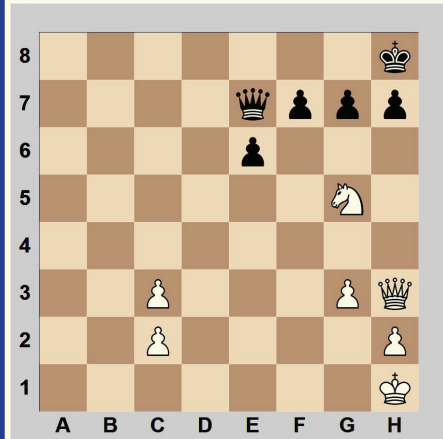
5)



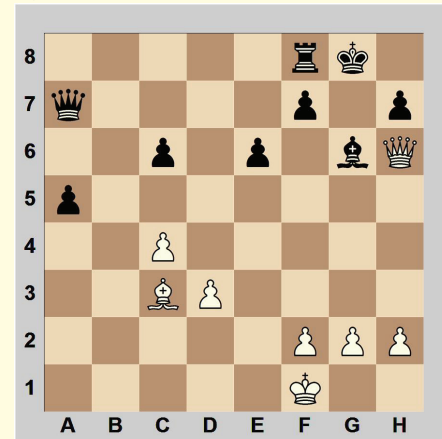
6)



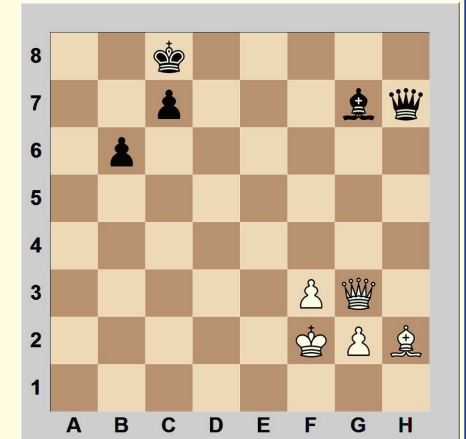
7)



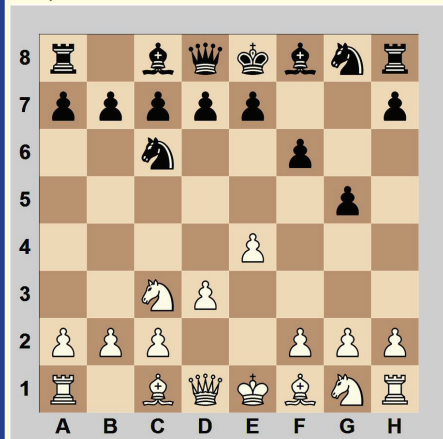
8)



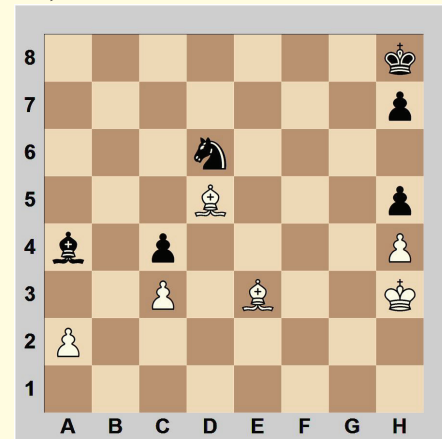
9)



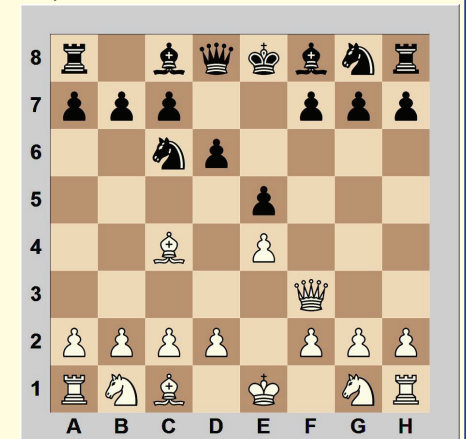
10)



11)



12)



TERCERA CLASE - La defensa del jaque mate

Es comprobado que el niño fácilmente aprende a dar el jaque mate pero más difícilmente a defenderse de un jaque mate. El problema está en considerar el adversario, que también tiene sus planos. Los niños empiezan así a reflejar sobre las jugadas del adversario.

Ponemos los niños a parejas en frente de un tablero de ajedrez, y dictamos las siguientes posiciones:

a) capturar o cambiar una pieza atacante:

Posicion 1) Blanco: Rb1, Db2, Ch5, Peones en a2,f3 y g4 Negro: Rg8,Da8,Ae8, Pones en b7,g7 y h7

Preguntar siempre a los niños como el blanco amenaza jaque mate.

Solucion: el Blanco amenaza mate en g7 1... Ae8xh5 toma un atacante importante para la amenaza de mate.

Posicion 2) Blanco: Rb1, Df6, Tc1, Ab2, Peones en a2, e2 y g3 Negro: Rg8, Dd8, Tf8, Cb6, Peones en a7, f7 y h7

Solucion: El Blanco amenaza mate con la Dama en g7 y h8, 1... Dd8xf6 el Negro cambia la Dama adversaria eliminando la amenaza.

b) defender la casa critica

Posicion 3) Blanco: Rb1, Df6, Td1, Peones a3,b2,c2 y h6 Negro: Rg8, De8, Ta8, Peones e7, f7, g6 y h7

Solucion: El Blanco amenaza mate con la Dama en g7, no es posible capturar la Dama o el Peón, así utilizamos una defensa muy frecuente: la defensa de la casa critica. 1... De8-f8 defendiendo la casa critica g7.

Posicion 4) Blanco: Ra2, Df6, Cb3, Peones a3,b2 y h6 Negro Rg8, Dc7, Ad7, Peones a7, g6 y h7

Solución: El Alfil Negro es mal posicionado porque impide la defensa del Mate que el Blanco amenaza con Dama en g7. 1... El Alfil se mueve en c8, g4 o en h3 por lo que es así posible la defensa de la casa g7 por la Dama.

c) mover el Rey o liberar una casa de huida

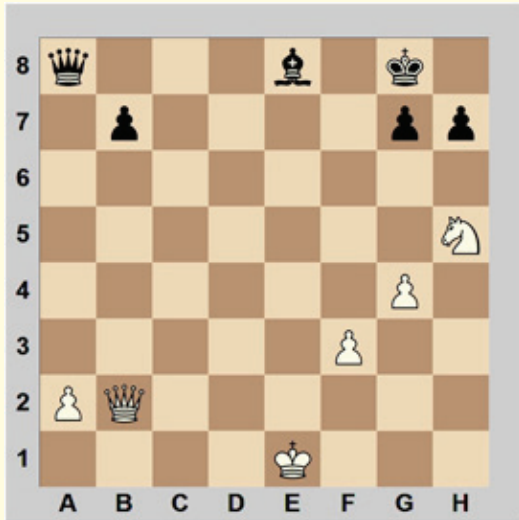
Posición 5) Blanco: Ra2, Df6, Ab2, Peones a3, b3, c4 y h2 Negro: Rg8, De8, Cb6, Peones a7,f7,g6 y h7

Solución: el Blanco amenaza Mate en g7 y en h8 entonces la defensa de la casa g7 no es suficiente. Queda la huida del Rey, 1... Rg8-f8 así el Rey puede evitar el Mate

Posición 6) Blanco: Rb1, Tc1, Cf2, Peones a4, b2 y h2 Negro: Rh8, Ta6, Aa7, Peones f7, g7 y h7

Solución: el Blanco amenaza el Mate del Pasillo con 1. Tc1-c8#. La defensa consiste en crear una casa de huida por el Rey moviendo uno de los Peones g7 o h7, liberando así la casa g7 o h7 para el Rey en caso de jaque en c8

1)



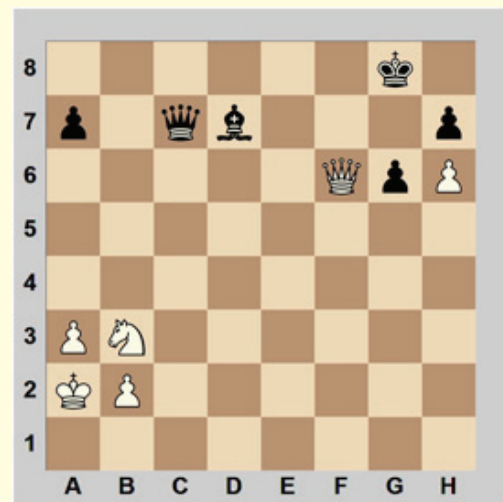
2)



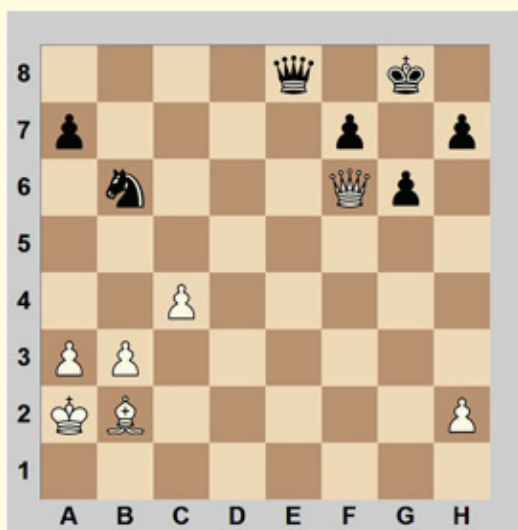
3)



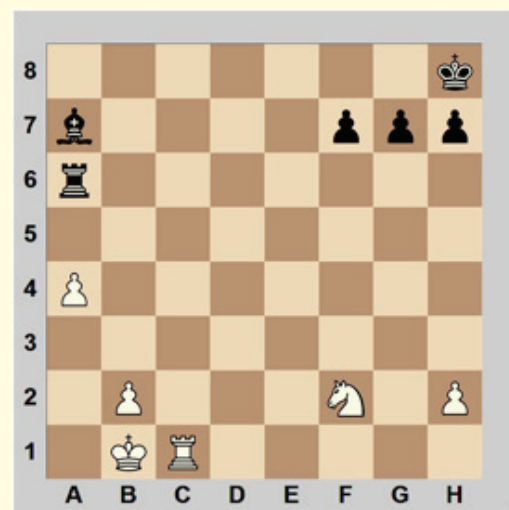
4)



5)



6)



CUARTA CLASE - Las “tablas” por ahogado e insuficiencia de piezas

Es útil que los niños conozcan las situaciones donde el partido termina en empate, para evitar largas secuencias de jugadas inútil al fin de dar jaque mate. Se evita así un final de partido largo y aburrido.

a) Hay empate por insuficiencia de piezas cuando el adversario no tiene bastante material para dar Jaque Mate.

Por ejemplo si el Blanco se queda con una sola pieza ligera, como un caballo, o un Alfil, o los dos reyes solos. Pero un solo Peón puede ganar promocionándose a Dama. Ni se gana si el Blanco, por ejemplo, tiene dos Caballos y el Negro se queda con el Rey solo (en realidad el jaque mate es posible, pero solo si quien tiene el Rey solo se equivoca). Pero se gana con dos Alfiles, o con un Caballo y un Alfil (este último es técnicamente muy difícil, al contrario, lo con dos Alfiles es relativamente sencillo).

b) Hay empate por ahogado cuando el Rey adversario no tiene movimientos regulares y contemporáneamente no está en jaque.

Proponemos unos ejemplos poniendo los niños en parejas en frente del tablero, y dictamos las posiciones. La pregunta que vamos a poner será: cómo puede el Blanco jugar de manera que ocurra una posición de ahogado y después vamos a preguntar cuál sería la jugada correcta que da Jaque Mate.

Pos. 1 Blanco: Rg6, Db7; Negro: Rh8

Solución: El ahogado ocurre si el Blanco juega 1. Db7-f7 y el Negro no tiene movimientos regulares a disposición. Hay diferentes maneras de dar Jaque Mate: 1. Db7-g7 y 1. Db7-h7 o también mover la Dama hasta la octava fila.

Pos. 2 Blanco: Rg6, Db7; Negro: Rh8, Peón en h2

La misma Posición con un Peón más cambia la situación. Preguntar si un ahogado es posible y si la respuesta es afirmativa preguntar cual jugada permite un ahogado. Recordar a los niños que al Negro queda siempre un movimiento regular con el peón. El jaque Mate se consigue con las mismas jugadas de la Posición 1.

Pos. 3 Blanco: Rc2, Db3, Tg3, Ab2, Ad3, Pf3 ; Negro: Rh8, Db7, Te5.

La Posición parece complicada, la Torre está clavada por el Alfil en b2 y no tiene movimientos regulares. El ahogado es posible jugando 1. ..Db7xb3 (si toca al Negro, que evidentemente está contento de empatar después que el Blanco capturará en b3) y al Negro no quedan movimientos regulares, aunque tiene una Torre a disposición. El Jaque Mate se da con 1. Db3-g8.

Pos. 4 Blanco: Rb1, Ta2, Tg1 ; Negro: Rh8.

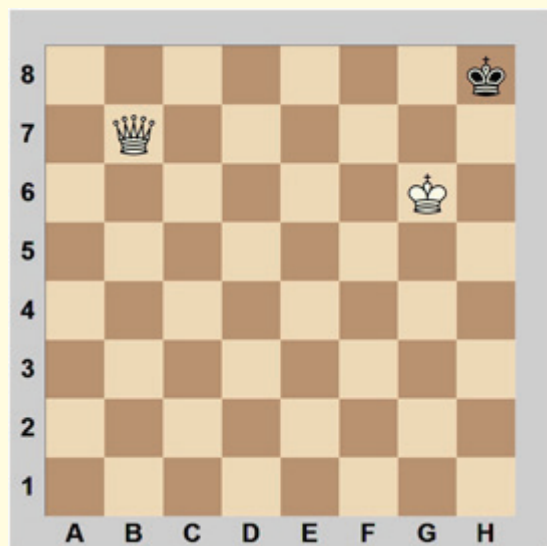
El Blanco puede equivocarse con un ahogado con 1. Ta2-a7 y el Negro no tiene más jugadas regulares. El Mate se da con 1. Ta2-h2#

Pos. 5 Blanco: Rh2, Aa7, Peones d7, f4, g4 y h3 ; Negro: Rh4, Peón g5

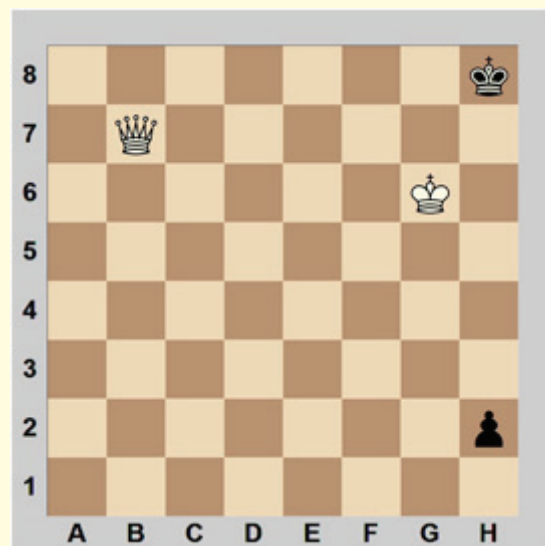
A veces el Rey se encaja solo en una posición que favorece el ahogado. El ahogado se alcanza con 1. d7-d8 con promoción a Dama que pero clava el peón Negro que ya no puede capturar el Peón en f4. La jugada para dar Jaque Mate es en vez 1. Aa7-f2#.

Entonces el ahogado es un recurso, que a veces permite de empatar un partido de otra manera perdido. Es por esta razón que a la escuela tenemos que rendirnos nunca, porque el adversario, aunque en ventaja, puede siempre equivocarse y dar empate. Además, tenemos que considerar la posición 3), donde evidentemente el Negro está perdiendo por una grande desventaja, pero con la jugada correcta (si toca a él) puede obligar el Blanco a dar ahogado (o a perder la Dama, si decide de huir con el Rey... pero sería un error

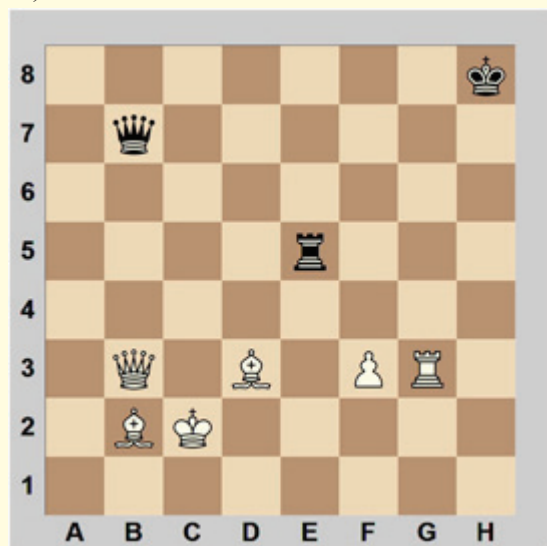
1)



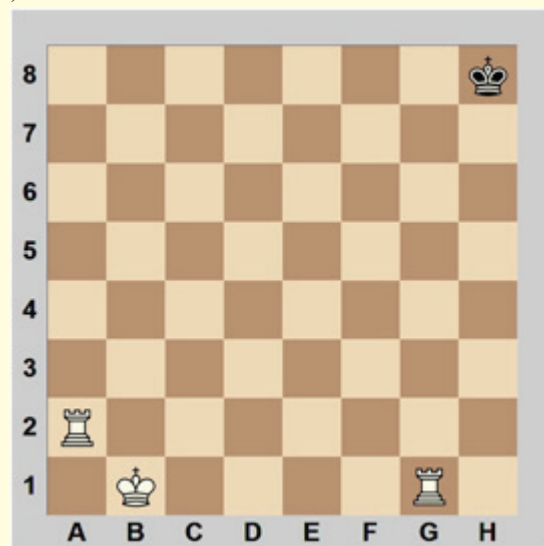
2)



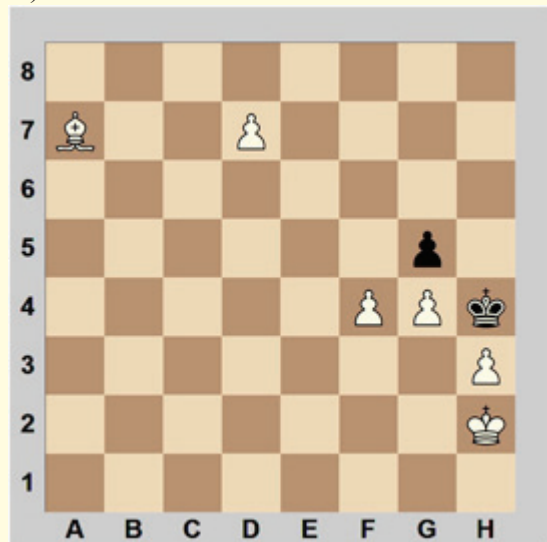
3)



4)



5)



QUINTA CLASE - El Mate de la escalera

El Mate de la escalera es uno de los sistemas más frecuentes en los partidos de los niños y es relativamente sencillo de usar y recordar. Utilizar un esquema para terminar un partido es útil para favorecer una estrategia de pensamiento programática en futuro.

Para revisar, el Mate con las dos Torres es también llamado el mate de la escalera porque si tomamos como base las casas donde están las dos Torres, (en la posición 1) estas forman una escalera.

Utilizamos el tablero de la pared y demostramos esta última afirmación.

Pos.1 Blanco: Rd1, Tg4, Th3 ; Negro: Rd5

Hacemos notar que las casas donde están posicionadas las Torres forman una escalera, después preguntamos a los niños cual Torre impide al Rey de bajar hacia el Rey Blanco. Es siempre la Torre posicionada en la fila inmediatamente sobre el Rey adversario. En el nuestro caso la Torre en g4. Esta Torre que defiende la cuarta fila no da jaque al Rey, pero la Torre que no tiene una tarea específica encuentra un fin, atacar el Rey con jaque en h5 1. Th3-h5+ (Pos.2) y el Rey debe subir hasta la siesta fila.

Las casas g5 y h5, donde están posicionadas las Torres, forman nuevamente una escalera, y así sabemos siempre que hemos hecho la jugada mejor 1... Rd5-d6, movemos por ahora el Rey en vertical, para hacer más fácil la explicación. Ahora ya no es Torre en g4 que hace muro para evitar que el Rey adversario pueda volver al centro, sino la Torre en h5. Entonces es la Torre en g4 que no tiene tareas que debe dar jaque al Rey 2. Tg4-g6+ (las casas forman otra vez una escalera) y ya que la quinta fila está controlada por la Torre en h5 el Rey tiene que moverse hasta la séptima fila 2...Rd6-d7.

Preguntamos cuál de las Torres tiene la tarea de impedir que el Rey regrese hasta la siesta fila. Es la Torre en g6 y así la Torre en h5 tiene que dar jaque al Rey 3. Th5-h7 y forma nuevamente una escalera. El Rey tiene que moverse hasta la última fila 3...Rd7-d8 y ahora se mira claramente el Mate a la jugada siguiente con 4. Tg6-g8# (Pos.3).

Queda da poner la atención sobre el facto que el Rey puede intentar de defenderse atacando las Torres cuando surge la oportunidad.

Tomamos la Posición 1 y la ponemos en el tablero de la pared. Utilizamos las mismas explicaciones de antes, pero en lugar de 1... Rd5-d6 vamos con el Rey en e6, así el Rey se acerca a las casas donde están posicionadas las Torres y donde tienen que ir en futuro.2. Tg4-g6+ y el Rey está obligado a ponerse en la séptima fila 2...Re6-f7 (Pos. 4). Ahora una Torre está atacada y si no se pone atención y se juega de instinto 3. Th5-h7+ el Negro captura la Torre en g6 que no está defendida. Si se nota el ataque luego podemos mover las Torres hasta el otro lado, lejos del Rey adversario, y recrear una posición con la escalera.3. Tg6-a6 Rf7-g7 luego movemos también la otra Torre que no puede en este caso dar jaque al Rey porque sería ser capturada. 4. Th5-b5 y tenemos otra vez la escalera con el Rey lejos y Mate en dos jugadas. 4... Rg7-f7 (Pos. 5), 5. Tb5-b7+ Rf7-f8 y 6. Ta6-a8#

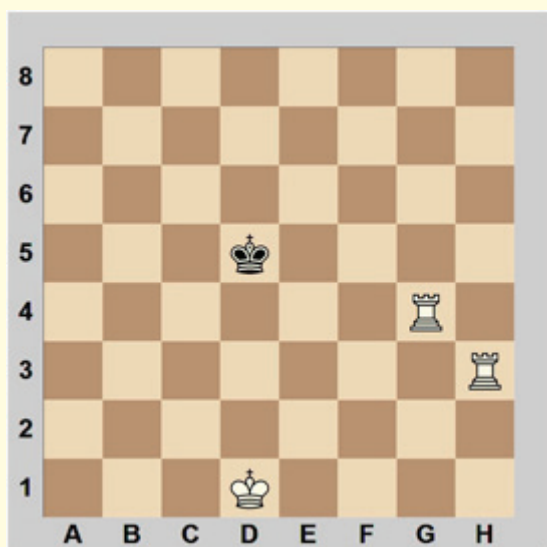
Damos ahora a los niños los tableros y dictamos ellos la siguiente posición más desafiante.

Blanco: Rd1,Ta1,Th1 ; Negro: Rd4 esta Posición (Pos. 6) que ponemos también al tablero de la pared, ya que cada uno a su turno jugará con el Blanco (que mueve por primero) y se encontraran la posición también a la pizarra.

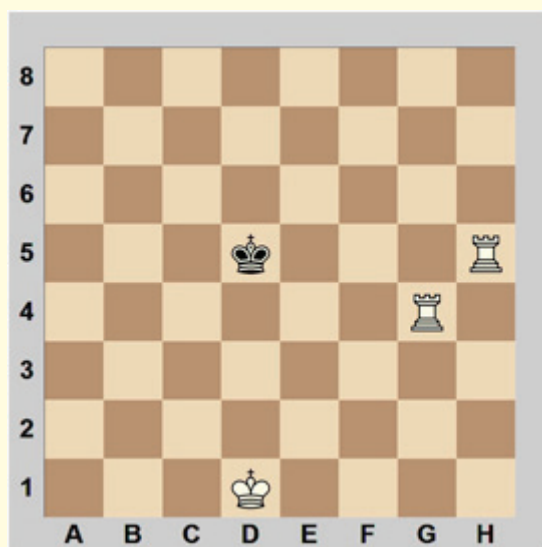
Muchos niños no conectan la escalera a la posición cuando juegan y se encuentran en dificultad. Después de un poco de tiempo hacemos ellos notar que pueden posicionar las Torres como una escalera también si la posición no parece correcta. Las primeras jugadas del Blanco serán eventualmente por primero posicionar una Torre en la tercera fila es. 1.Th1-h3.....2. Ta1-a2 y después dependiendo de donde está el Rey se crea una posición de escalera lejos del Rey 3. Ta2-g2.

Después se sigue como hemos ya visto antes. Cuando los dos jugadores habrán terminado correctamente el ejercicio, podrán jugar un partido, pero quien se hace capturar una Torre tiene que repetirlo.

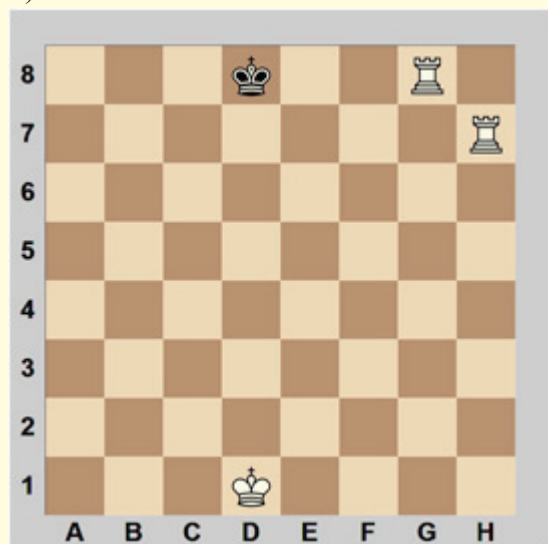
1)



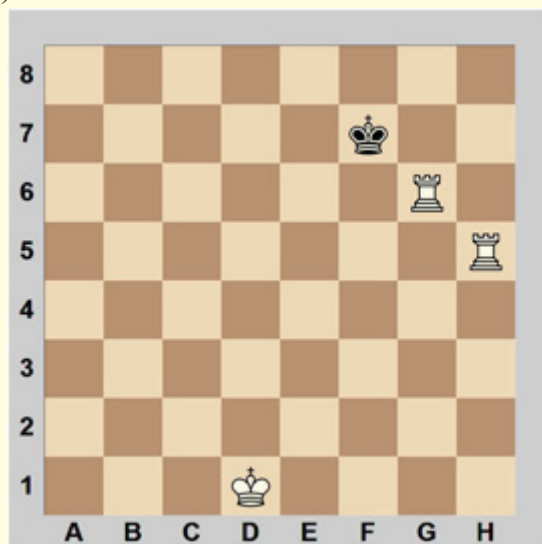
2)



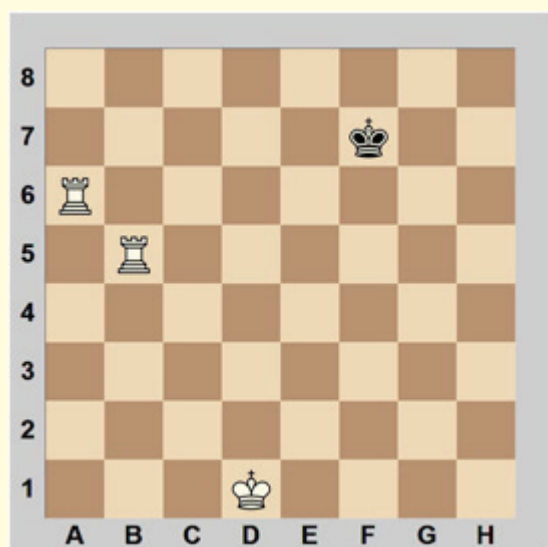
3)



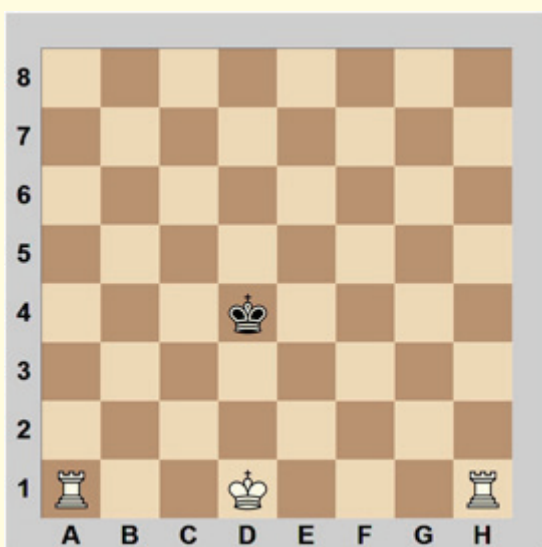
4)



5)



6)



SEXTA CLASE: Las tablas por jaque perpetuo y la regla de las 50 jugadas.

Es útil que los niños conozcan las situaciones donde el partido termina en empate, para evitar largas secuencias de jugadas inútil al fin de dar jaque mate. Se evita así un final de partido largo y aburrido.

a) Hay jaque perpetuo cuando una parte continua a dar jaque al Rey y este último no puede evitar los jaques. Se usa el jaque perpetuo cuando un jugador, que está en desventaja material, y que entonces probablemente perderá, quiere asegurarse un empate.

Ponemos en el tablero de la pared la Posición del diagrama 1, mueve el Blanco.

Explicamos que el Blanco está en desventaja material y que se asegura el empate con un jaque perpetuo. Luego 1.Dg5+ el Rey tiene solo una posibilidad de defensa, la huida. 1....Rh7 (o Rh8); ejecutamos la segunda jugada 2.Dh5+ y otra vez el Rey no tiene otra oportunidad que la huida 2....Rg7 (o Rg8); seguimos a mostrar las jugadas 3.Dg5+ Rh8; 4. Dh5+ Rg8; 5.Dg5+ Rh8; 6. Dh5+ Rg7; 7. Dg5+ y ya que el Rey Negro no puede escapar de los jaques, el partido termina con un empate por jaque perpetuo. Consideramos también que el Blanco, en esta posición, evidentemente no tiene la posibilidad de dar jaque Mate, sino solo jaque perpetuo.

Tomamos ahora la Posición del diagrama 2, mueve el Negro.

Explicamos que el Negro está en desventaja, pero con una serie de jaques al Rey alcanza un empate por jaque perpetuo. Damos a los niños algunos minutos para encontrar la solución, y después enseñamos la secuencia de movimientos en el tablero de la pared. 1....Cg3+ 2.Rh2 única posibilidad; 2...Cf1+; 3. Rh1 Cg3+ y así infinitas veces... si no hubiera sido la regla del jaque perpetuo que conduce al empate y hace terminar el partido.

No es necesario que el jugador que da jaque perpetuo haga por fuerza un X número de jugadas, en otras palabras, para afirmar que es jaque perpetuo es suficiente demostrar que él quiere continuar a dar jaque y nadie podrá impedirlo.

b) La regla de las 50 jugadas se puede describir así: “Cuando por 50 jugadas, hechas por uno de los dos jugadores, los dos no han nunca movido peones, ni han capturado algunas piezas, el partido es tablas.”

Normalmente a la escuela se utiliza por lo que puede servirnos, es decir en el caso frecuente donde una parte no ya tiene piezas, excepto el Rey, y la parte en ventaja no encuentra manera para dar Jaque Mate. El jugador en ventaja tiene 50 jugadas de tiempo para dar jaque Mate a la parte en desventaja, si no lo alcanza, será tablas (o puede decir súbito “mira, no sé cómo hacer...”, y así es inmediatamente tablas, no hay la necesidad de contar las 50 jugadas).

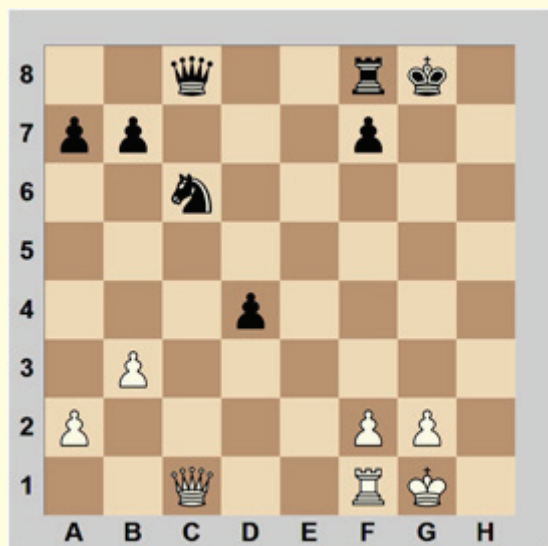
A veces esto pasa cuando un niño está en ventaja con una Dama y Rey contra el solo Rey. Mira Diagrama 3:

Ponemos la Posición en el tablero de la pared y empezamos a dar jaques al azar. Por ejemplo:

1.Dg4+ Rd5; 2.Df3+ Rd4; 3.Df6+ Re4; 4.De6+ Rd4; 5.Dd6+ etcétera. Se puede seguir a infinito, pero no más de 50 jugadas. Aprovechamos esta oportunidad para preguntar quién se recuerda todavía el sistema para dar Jaque Mate con Rey y Dama contra Rey. La revisión del sistema será propuesta en el siguiente capítulo.

Observamos que la diferencia fundamental entre las dos reglas es que, en el primer caso, el jaque perpetuo, es el jugador en desventaja que quiere empatar. En el segundo caso, las 50 jugadas, es el jugador en ventaja que no es capaz de ganar, aun si lo desearía. ¡Está claro que, en el diagrama 3, el jugador en ventaja, pudiera también dar jaque perpetuo y empatar! Pero no tendría sentido... de hecho que tiene el material suficiente para intentar de ganar.

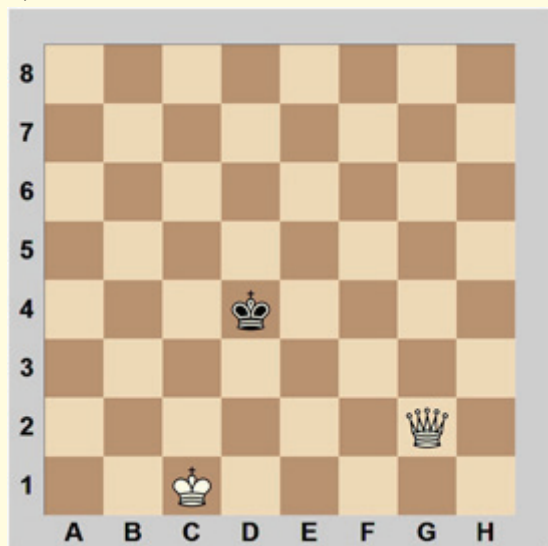
1)



2)



3)



SEPTIMA CLASE: el Mate de Dama y Rey contra Rey

Antes de empezar a explicar el Mate con Rey y Dama contra Rey enseñamos el típico ejemplo de Mate con la Dama y el Rey en el diagrama 1, subrayando la importancia de la defensa de la Dama por su propio Rey, de manera que esta última pueda ponerse “exactamente en frente” del rey adversario para dar Mate. Si el Rey Blanco hubiera sido en f6 o g6 obviamente hubiera sido lo mismo, pero no si hubiera sido en f5, por ejemplo, porque ya no hubiera defendido la Dama, dando como resultado su captura por el Rey Negro. En este tipo de final se puede siempre dar Mate, es suficiente conocer cómo hacer. En primer lugar, dividimos las acciones necesarias en dos fases:

Fase 1: la Dama arrincona SOLA (es decir sin ayuda de su Rey) el Rey adversario en una esquina del tablero. La técnica para obtener este resultado es sencilla, es suficiente que cada movimiento del Rey, la Dama se ponga a distancia de un salto de Caballo del Rey. Atención, explicar bien que no es la Dama que hace el movimiento del Caballo (irregular) en cambio la Dama se pone como si fuera un Caballo que da jaque. El propósito de la jugada es limitar al Rey el acceso a otras casas. La Dama posicionada así es la manera más eficaz para arrinconar el Rey en una esquina del tablero. No tenemos que dar jaque hasta cuando daremos jaque Mate, entonces cada jaque dado antes complica las cosas, obviamente habrá excepciones, pero no las vamos a tratar ahora. Empezamos del Diagrama 2, mueve el Negro, y vamos ejecutar las jugadas ilustrativas para entender la técnica: 1... Rc6. Ahora buscamos con los niños la casa mejor para la Dama. Podemos también decir simplemente que tiene que seguir “las huellas” del Rey. El Rey se mueve en diagonal (en el nuestro ejemplo en c6) y la Dama hace la misma jugada del Rey en diagonal, obteniendo así otra vez la distancia de un salto de Caballo del Rey. 2.De5 Rb6 [Otra vez la Dama sigue las huellas del Rey adversario.]

3.Dd5 Rc7 4.De6 Rb7 5.Dd6 Ra8 (Diagrama 3). ¡Ahora tenemos que pararnos un momento, y aclarar que cuando el Rey se pone en la esquina es necesario cambiar estrategia! Si mantenemos la misma estrategia tendremos que mover la Dama en c7 con siguiente ahogado por falta de jugadas regulares por el Rey adversario. Enseñamos en el tablero de la pared la jugada con posición de ahogado, luego volvemos detrás a la posición precedente, que necesita un momento de reflexión. El propósito del esquema era de arrinconar el Rey adversario en una esquina del tablero, y hemos logrado este propósito con la última jugada del Negro. Ahora tenemos solo que asegurarnos que el Rey no pueda salir de la esquina del tablero. Tenemos tres posibilidades para alcanzar este propósito:

6.Dd7 (la variante principal), o 6.De7 para parar el Re en la octava fila, o 6.Db4 para parar el Rey en la columna a. Hacemos notar pero que 6.Db6 no va bien por el ahogado.

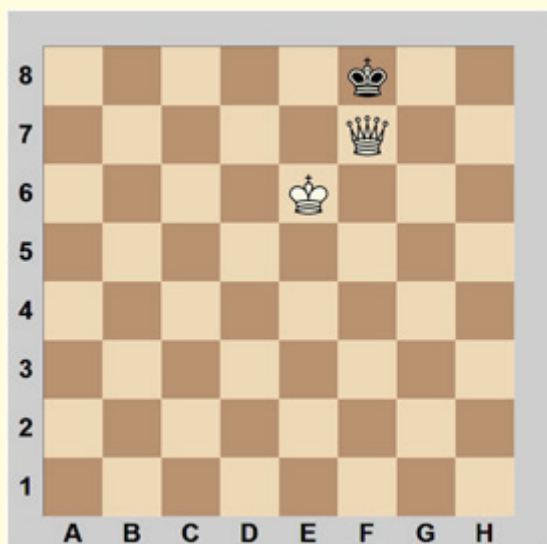
6...Rb8 (Seguimos con la variante principal), el Rey adversario tiene a disposición dos casas para moverse y esto es suficiente. Ahora explicamos que la Dama sola no es capaz de dar Jaque Mate, necesita ayuda de su Rey. Las siguientes jugadas sirven para conseguir el propósito final, conducir el Rey en b6 para dar Jaque Mate con la Dama.

Fase 2: utilizamos SOLO AHORA EL REY para ayudar la Dama 7.Rc2 Ra8 8.Rb3 Rb8 9.Rb4 Ra8 (hacemos notar como el Rey Negro tenga solo y siempre dos casillas donde moverse) 10.Rb5 Rb8 11.Rb6 Ra8 (diagrama 4). El objetivo ha sido logrado y la Dama ahora tiene cinco posibilidades de dar Jaque Mate. Vemos si los niños las encuentran todas. 12.Da7# (diagrama 5) 12.Db7# ; 12.Dc8#; 12.Dd8#; 12.De8#. En las últimas tres posiciones la Dama da Mate como si fuese una Torre, y hay dos posibilidades de ahogado con 2. Dc7, 12. Dd6.

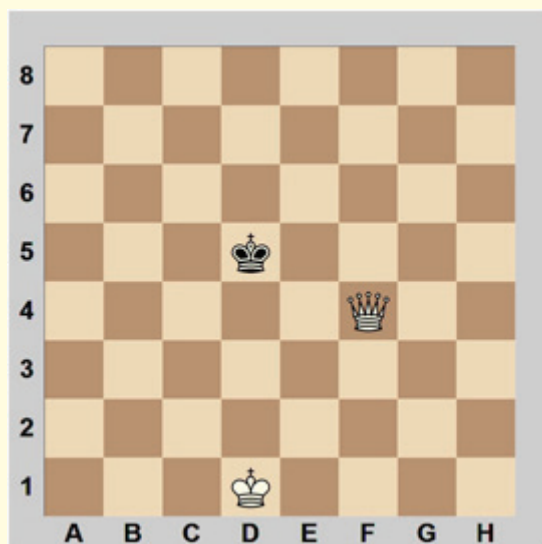
Hacer intentar un niño al tablero de la pared, que intente a dar Mate a un su compañero (o al maestro) así que todos vean de nuevo la técnica, después pasar al ejercicio.

Ejercicio: hacer intentar a todos, empezando por el diagrama 6, donde mueve el Blanco, en el tablero. Cuando un niño tiene éxito, toma los negros y hace intentar su compañero. Si ambos tienen éxito (y el maestro ha verificado) juegan con todas las piezas, pero quien se hace capturar la Dama o da ahogado tiene que repetir...

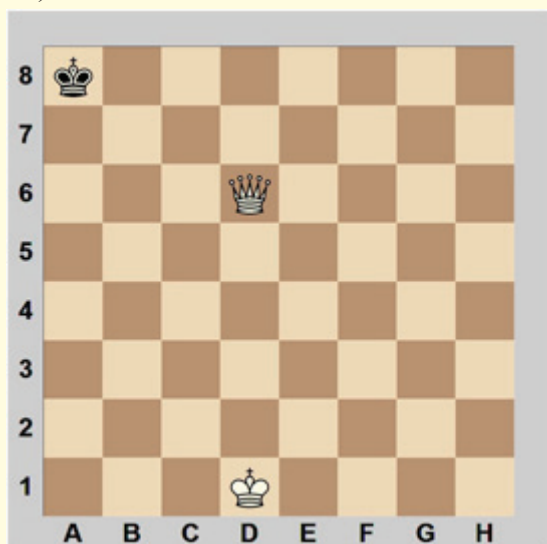
1)



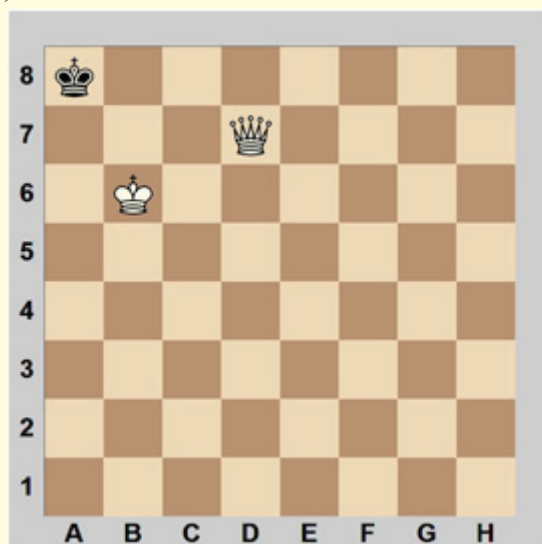
2)



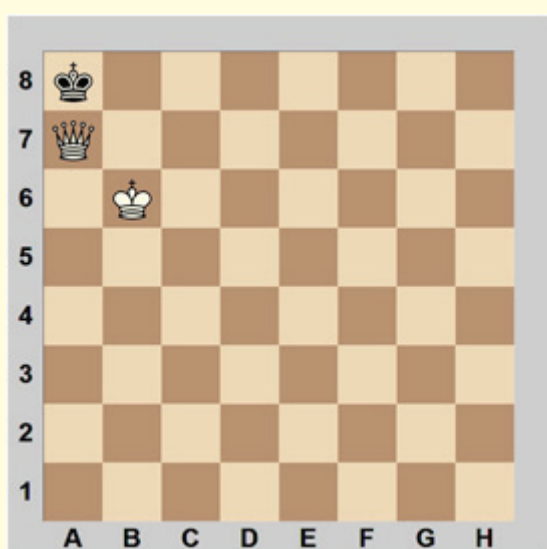
3)



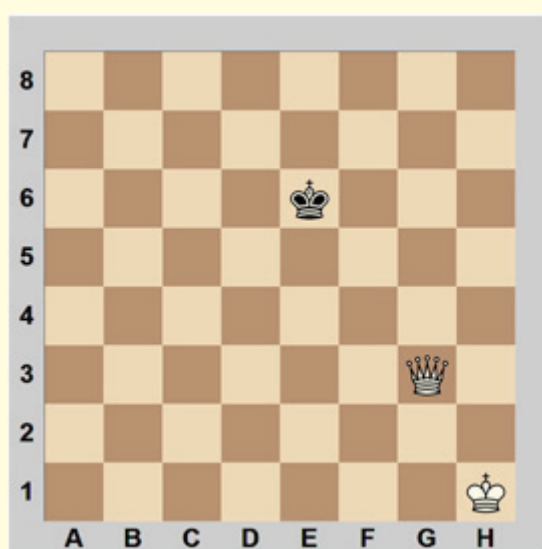
4)



5)



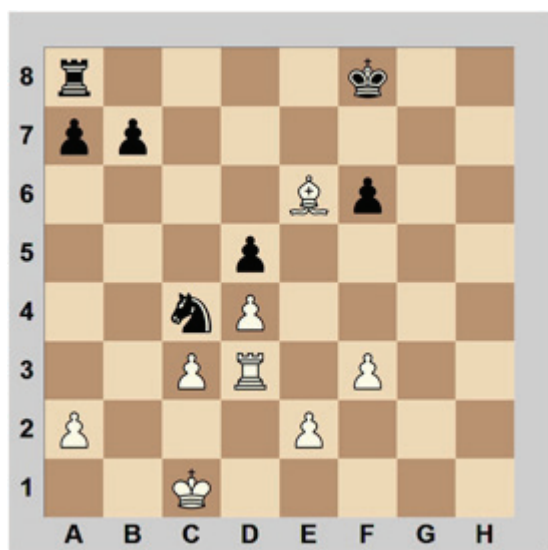
6)



OCTAVA CLASE: la ventaja material

Las experiencias de jaque mate sobre el tablero que los niños tienen durante sus partidos son en general resultantes de posiciones de grande ventaja material. Es el primero resultado que obtienen en el juego, y debe ser reforzado mediante el análisis conjunta de cómo se generó. Es útil preguntar a los alumnos de contar su ultimo Jaque Mate (dado o recibido) para descubrir los elementos que tienen en común. Normalmente se verá que uno de los jugadores tenía solo el Rey (o poco mas), mientras el rival estaba en posesión de mucho más material, tal vez dos o más reinas, o dos torres y otras piezas. La conclusión puede ser: ¿qué le ha permitido de ganar? Fue la ventaja material, es decir aquella fue la condición preliminar para dar luego jaque Mate. Así se introduce la posibilidad de cálculo, para aprender la cuantificación del material: $D=9$, $T=5$, $C=A=3$, $P=1$ y aplicarla en una situación correcta (Posición) dando la definición correcta. Después de haber aprendido a confrontar los “valores blancos” y los “valores negros”, nunca omitiremos hablar de ventajas/desventajas/igualdad material cuando vamos a evaluar. Esencialmente, de aquí en adelante, tenemos que conducir los alumnos a conocer siempre, mientras juegan, si están en ventaja, en desventaja o en empate.

Para ejercitar el cálculo, asignamos la tarea de escribir sobre una hoja, en frente de una o más posiciones jugadas en partido libre o propuestas por el maestro (mejor proponer este ejercicio durante el partido libre, ver más abajo, pero explicar al principio de la clase como tendrán que hacer), los valores de las piezas en juego (es decir presentes sobre el tablero, porque son aquellos que valen. El cálculo no se hace nunca contando las piezas en el “cementerio”, donde puede haber una Dama capturada después de la promoción de un peón, que sería un valor no presente en el campo) mediante este ejemplo:



Blanco: 5 Peones, 1 Torre, 1 Alfil.

Negro: 4 Peones, 1 Torre, 1 Caballo.

Blanco: $5 \times 1 + 1 \times 5 + 1 \times 3 = 13$.

Negro: $4 \times 1 + 1 \times 5 + 1 \times 3 = 12$.

Puntuación Blanco=13 > Puntuación Negro=12

El Blanco tiene VENTAJA MATERIAL.

La ventaja de solo un peón no es ciertamente de mucho interés para los niños, porque no tienen todavía la técnica suficiente para valorarlo. Incluso una torre de ventaja aún puede ser suficiente para asegurarse que el partido llegue a la victoria, pero una ventaja macroscópica es perceptible, como mencionado antes. ¡Este es el objetivo que queremos alcanzar, porque en aquel momento difícilmente el oponente será capaz de reconquistar las piezas perdidas, teniendo solamente el Rey o poco más... pero antes de eso, todo es posible! ¡Y esta es su experiencia! Además, ¿por qué preocuparse por una reina perdida torpemente si después poco movimiento pudiese capturarla también yo?

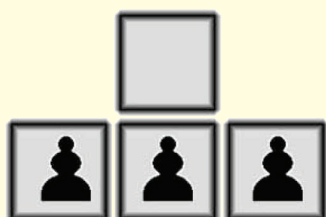
Ejercicio con la pirámide de números / piezas - diagramas a lado.

La idea básica es muy simple: con los “Matenes” se pueden hacer “construcciones” de forma de una pirámide. Cada serie de tres Matenes adyacentes se apoya otro Matene. La “regla” para desarrollar la construcción es: el Matene superior contiene la suma de los tres números que aparecen en los Matenes que lo soportan. Dando una connotación de ajedrez al ejercicio el estudiante tendrá que escribir el símbolo (letra) de la pieza o peón que faltan para equilibrar la suma, con los valores numéricos correspondientes como está escrito más arriba.

Después el ejercicio escrito se hará la autocorrección y el partido, en el que se hará la prueba de cálculo material, una o más veces a discreción del maestro.

Escribe el símbolo de una pieza, en el recuadro vacío, para rehacer los valores entre los tres recuadros de abajo y el recuadro de arriba.

$D=9 - T=5 - A=3 - C=3 - P=1$



NOVENA CLASE: las piezas activas y pasivas

Piezas que no están protegidas por sus propias piezas o peones se llaman piezas indefensas. Si son atacados por el adversario dos son las posibles defensas: defender la pieza atacada con peones u otras piezas, o mover la pieza indefensa en una casa segura. Se les llama “piezas pasivas” sus piezas no defendidas y atacadas, mientras son llamados “piezas activas” cuando amenazan de capturar piezas indefensas del oponente.

Los niños, para salvar su propia pieza indefensa, en general optan por moverlo a una casa segura, y para ellos ya es un logro entender que la opción de defender la pieza sin moverlo puede ser igualmente válida.

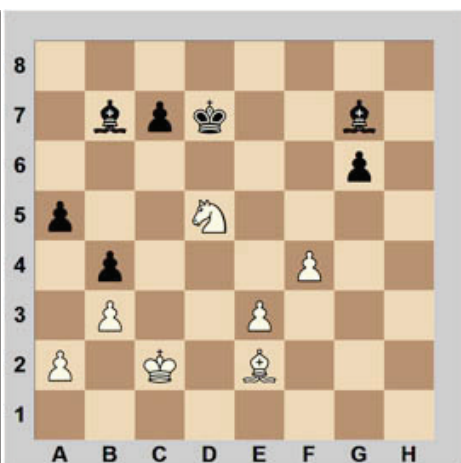
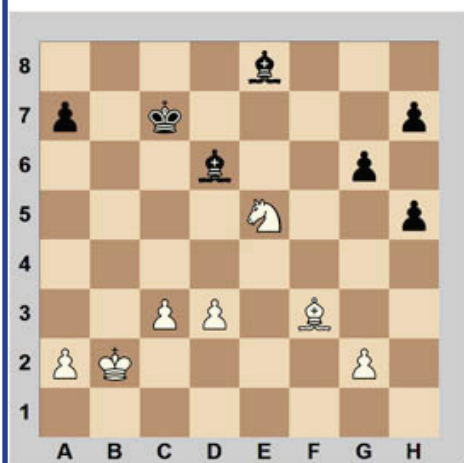
Esto pasa porque la previsión de las jugadas, en caso de movimiento a otra casa, permite una valuación reducida: lo pongo allí (primer semimovimiento) donde nadie me lo pueda comer (segundo semimovimiento – fin del análisis). En caso de defensa el análisis requiere un medio-movimiento más: lo defiendi moviendo esta pieza o peón allí (primer semimovimiento), cuando será capturado (segundo semimovimiento) podré capturar a mi vez (tercer semimovimiento). Esta posibilidad se entenderá mejor cuando, en las próximas clases, se explicará el concepto de “cambio favorable o desfavorable”.

Empezamos con el ejemplo del primer diagrama: en esta posición (mueve el Blanco) el Caballo Blanco indefenso (pieza pasiva) fue atacado por el Alfil Negro (pieza activa) y está a punto de ser capturado. El Caballo tiene dos defensas posibles, dependiendo del carácter y de las preferencias del niño. Podemos defender el Caballo con 1. d4, o mover el Caballo hasta c4. Es cierto que en el primer caso el Caballo no escapa de la captura, pero retomando el Alfil con el peón la puntuación material será siempre igual (pierdo 3, después gano 3 = 0). En el segundo diagrama otra vez el Caballo Blanco está atacado, pero esta vez no hay casas seguras donde mover el Caballo, por lo que la única opción válida es defenderlo. Tres son las posibilidades: 1. Af3, 1. e4, 1. Ac4. Con estos dos ejemplos hemos mostrado como compártanse cuando nuestras piezas son pasivas. Cuando nuestras piezas son activas, y toca a nosotros mover, podríamos capturar una pieza o un peón del adversario sin ser recapturados. ¡Esta es una ventaja! En la tercera posición el Blanco ataca dos piezas adversarias. Uno está indefenso (el Caballo en d4 es pasivo) al contrario el otro está defendido (el Caballo en b7). En primer lugar, preguntamos a los niños que pieza quieren capturar y luego hacemos los ver. 1.Axd4 gana 3 puntos, mientras que 1.Axb7 Rxb7 es solamente un cambio equitativo.

1)

2)

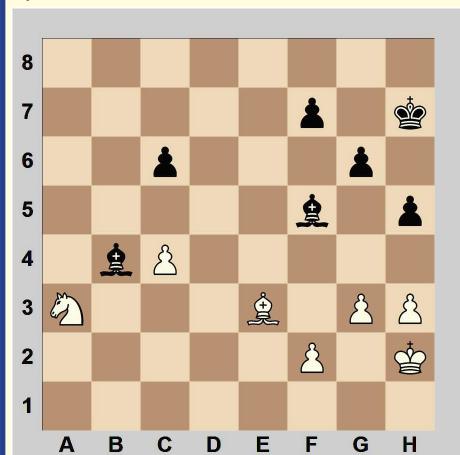
3)



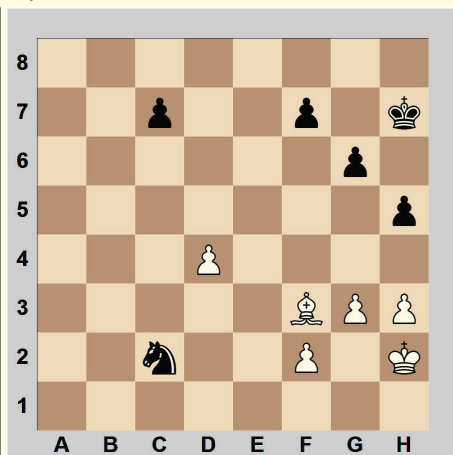
Pasamos ahora al ejercicio sobre la identificación de las piezas pasivas y activas y que jugadas hacer dependiendo de los casos. Imprimimos las 12 posiciones en la hoja a lado y pedimos a los niños de escribir la jugada que hiciesen a lado del número del diagrama. En todas las posiciones toca al Blanco mover. En algunas tienen que ocuparse de identificar la pieza pasiva y cuidarla. En otras tendrán que buscar su pieza activa y disfrutar de la situación, capturando la pieza pasiva del adversario (tendrán que descubrir solos si el tema de cada posición es sobre la pieza pasiva o activa). Es importante dar el tiempo necesario para que puedan escribir todas las soluciones (es bastante fácil). Quien termina jugará con todas las piezas, cuando todos habrán terminado vamos a hacer la autocorrección como ya se ha explicado.

SOLUCIONES DE LOS EJERCICIOS: 1) Ac1 2) d5 3) Cxb4 4) Th8 o también Tg3+ 5) Txa3 6) Cg6+ 7) Dxc8 8) Af1 9) Axb1 10) De2 11) Tc2 12) Cg5

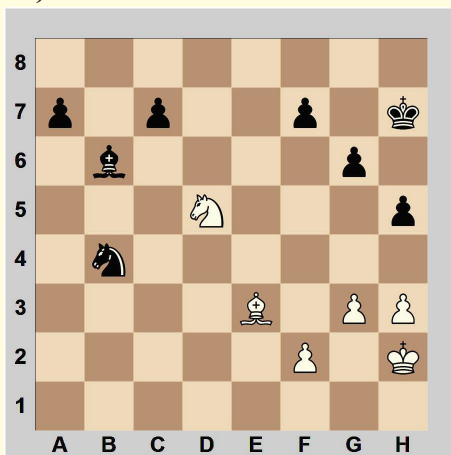
1)



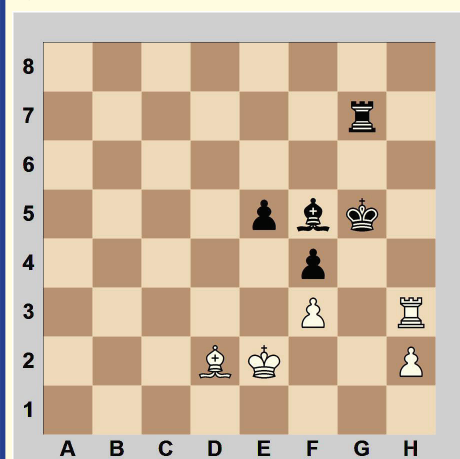
2)



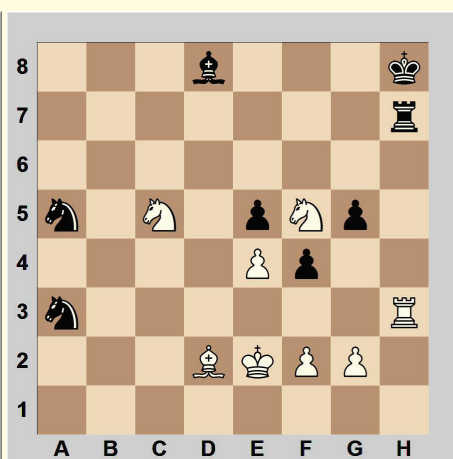
3)



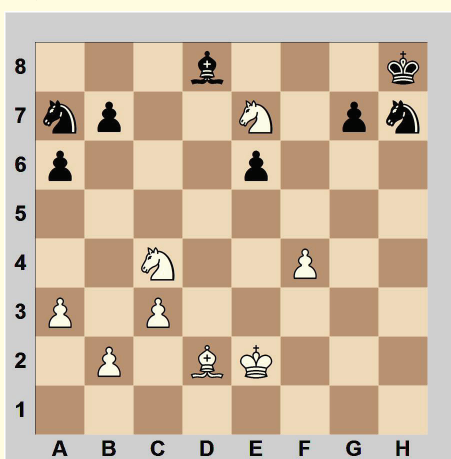
4)



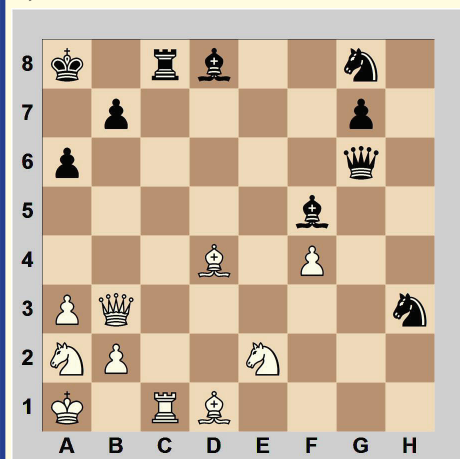
5)



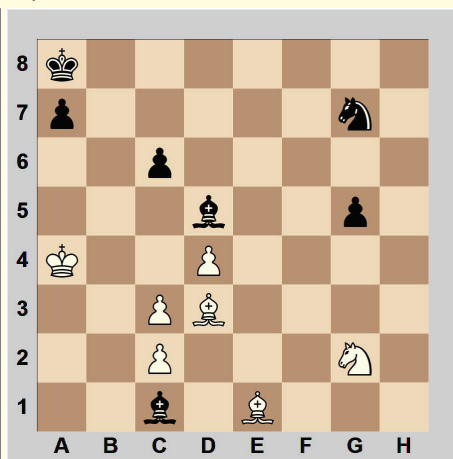
6)



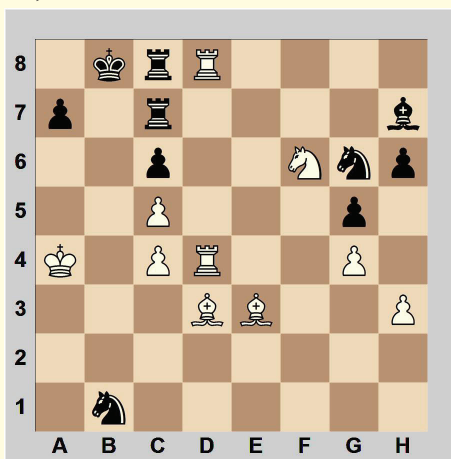
7)



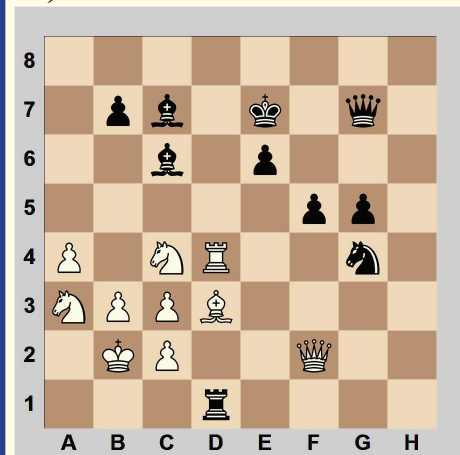
8)



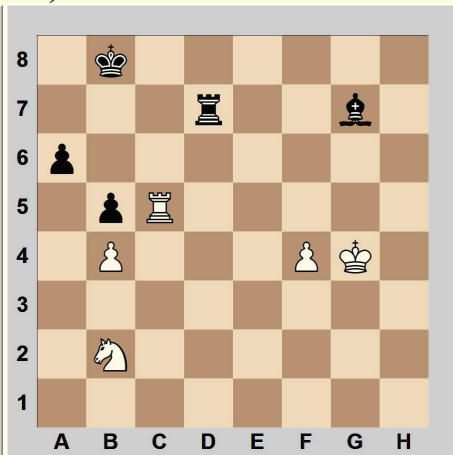
9)



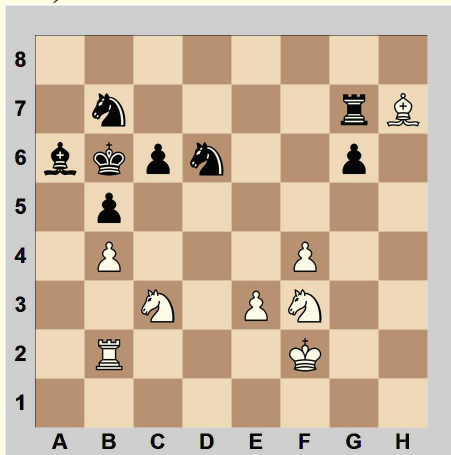
10)



11)

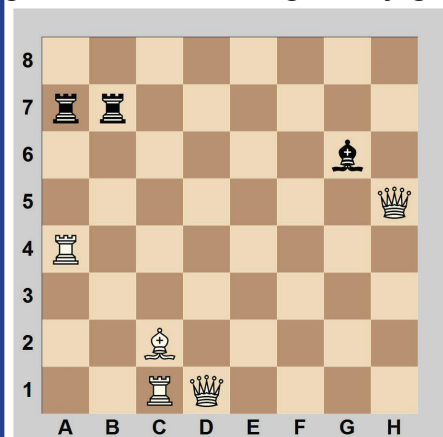


12)



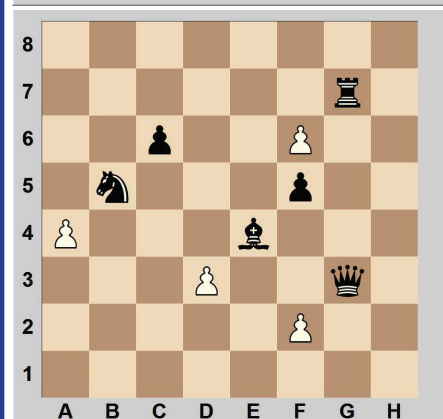
DECIMA CLASE: el intercambio favorable y desfavorable

Generalmente los niños tienden a no capturar las piezas defendidas, incluso cuando esto resultaría ser una ventaja. Por otro lado, cambian las piezas mayores (también llamadas piezas “pesadas”, que son la D y la T) con piezas menores (también llamadas piezas ligeras, que son la A y el C), con desventaja material sin ni siquiera darse cuenta. Por esta razón tenemos que repetir el valor de las piezas y mostrarles cuando capturar o no. Por supuesto, mientras les mostramos los ejemplos los niños no tienen dificultad en encontrar las soluciones correctas, mientras que en el partido no piensan, aparte de las excepciones. Cuando una pieza que estamos atacando no es pasivo, es decir está defendido por alguno de su “aliado”, tenemos que evaluar, antes de excluir la posibilidad de capturarlo, si nos conviene, nos desventaja o hay un cambio equitativo, aunque está claro que luego seremos recapturados a nuestra vez. Después definimos por primera cosa el cambio equitativo que en el ajedrez llamamos simplemente un cambio, o intercambiar piezas. Tenemos siempre que predecir también la siguiente jugada del Negro para completar la evaluación de la jugada.



Con este diagrama mostramos como todas las piezas puedan intercambiarse entre ellas, sin ganar puntos, dado que es un intercambio entre piezas de igual valor. 1. Ta4xa7 - Tb7xa7 intercambiamos una Torre para otra. O un Alfil para otro 1. Ac2xg6 - Dh5xg6; O también la Dama para la Dama 1. Dd1xh5 - Ag6xh5. En cualquier caso, se intercambian piezas iguales, sin causar una ventaja o desventaja material.

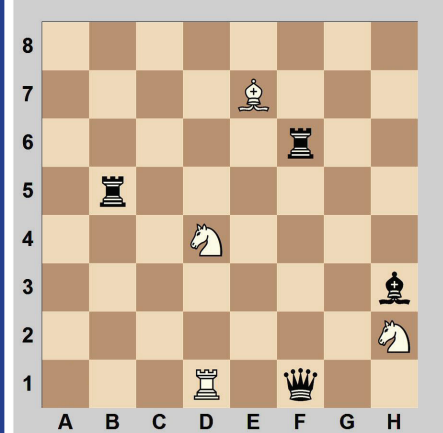
Para demostrar el intercambio favorable empezamos por el Peón, la ventaja más sencilla. En la posición del diagrama siguiente podemos demostrar todas las posibilidades de cambio favorable del Peón a confronto de las piezas de mayor valor. 1. a4xb5 - c6xb5 el Peón captura el Caballo, también si luego será capturado a su vez gana 2 puntos (tomo 3, pierdo 1, gano 2) 1. d3xe4 - f5xe4 El Peón captura el Alfil con 2 puntos ganados, como antes. 1. f6xg7 - Dg3xg7 el Peón captura la Torre con ganancia de 4 puntos. 1. f2xg3 - Tg7xg3 El Peón captura una Dama con ganancia final de 8 puntos.



La sucesión de cambios favorables sigue con el tercer diagrama, pero con las piezas ligeras (Caballo y Alfil) hacia las piezas pesadas (Torre y Dama) y con la Torre que captura una Dama. El cambio favorable entre piezas ligeras y la Torre se llama “calidad”, y la ventaja consiste siempre de 2 puntos. El intercambio favorable entre piezas ligeras y Dama conduce a una ventaja de 6 puntos y el intercambio entre Torre y Dama conduce a 4 puntos de ganancia.

1. Cd4xb5 - Df1xb5 = +2 o 1. Ae7xf6 - Df1xf6 = +2 o 1. Ch2xf1 - Ah3xf1 = +6 o 1. Td1xf1 - Ah3xf1 = +4.

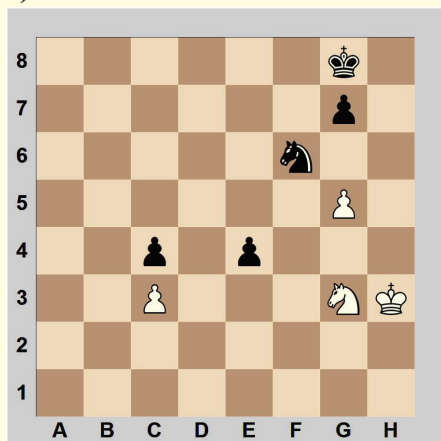
No es importante que sigamos con el ejemplo mostrando los movimientos siguientes (ah, pero si el Blanco come en f1 luego es comido a su vez, pero luego a su vez come de nuevo etc. etc.) ya que esto puede confundir el mensaje, el importante es que entiendan los valores de intercambio en 1. yo como - tu comes de forma sencilla y concisa. Obviamente el cambio favorable se vuelve desfavorable cuando lo sufrimos, esto se debe enfatizar, de manera que entiendan por ejemplo la diferencia entre cambiar un Caballo con un peón (-2) o un Caballo con una Torre (+2).



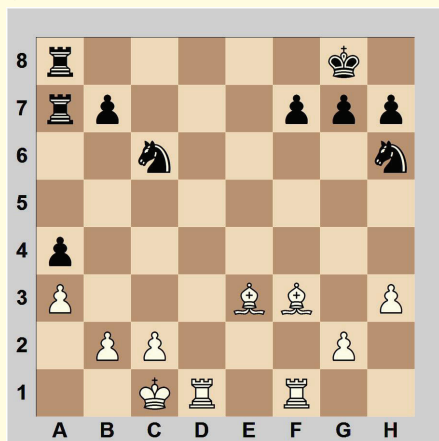
A continuación, pasamos al trabajo habitual de los 12 diagramas, donde en todos toca al Blanco, y se debe encontrar la captura más favorable, que en estas posiciones es siempre el resultado de un intercambio (en algunas posiciones hay también jugadas que permiten capturar piezas indefensas, pero haciendo bien el cálculo se descubrirá que la ventaja mayor no está en estas jugadas, así como podría haber intercambios favorables entre los cuales elegir el más ventajoso). SOLUCIONES: 1) g5xf6 2) Ae3xa7 3) h4xg5 4) Cf3xd4 5) f5xe6 6) f4xe5 7) Ce6xc7 8) Td1xd7 9) c5xb6 10) Cc5xd7 11) Ag2xa8 12) Ac3xh8.

Haz la captura que te da una mayor ventaja.

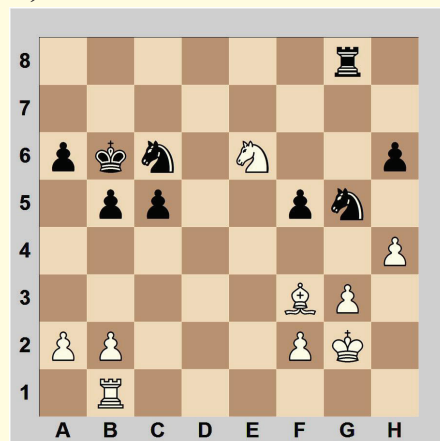
1)



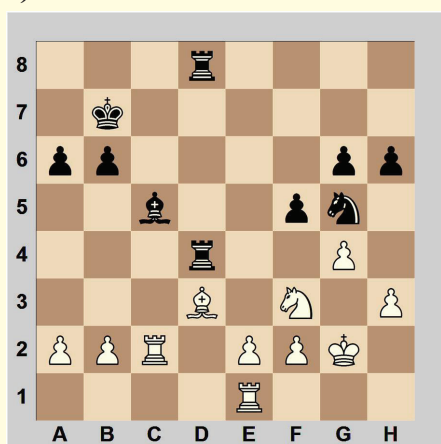
2)



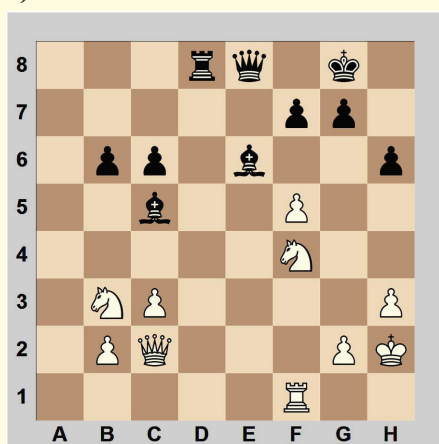
3)



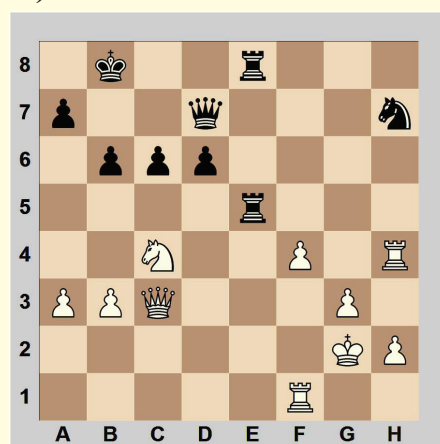
4)



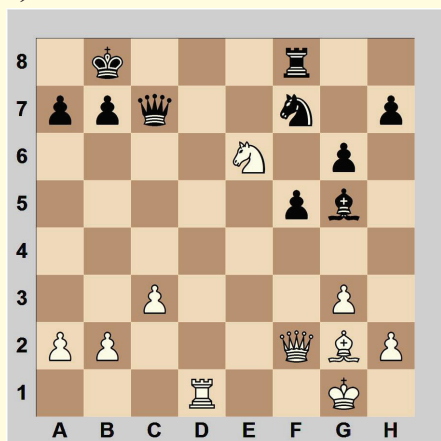
5)



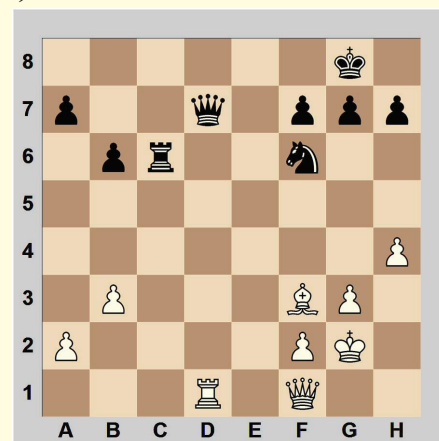
6)



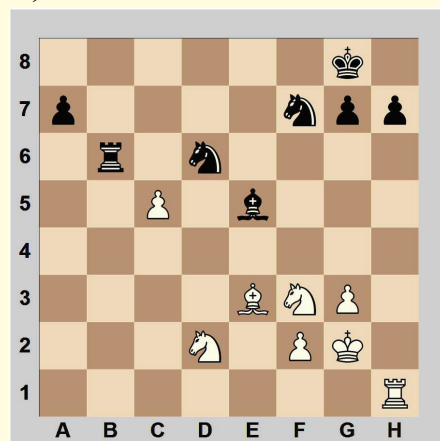
7)



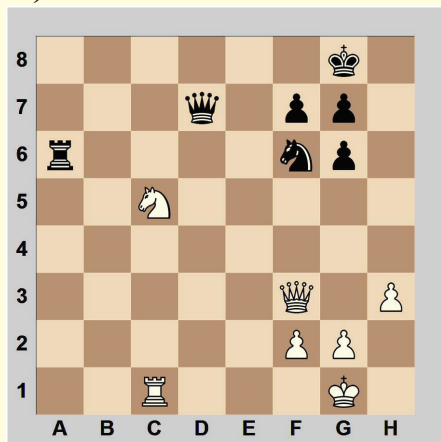
8)



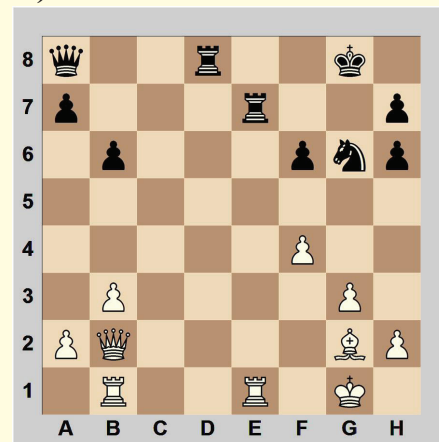
9)



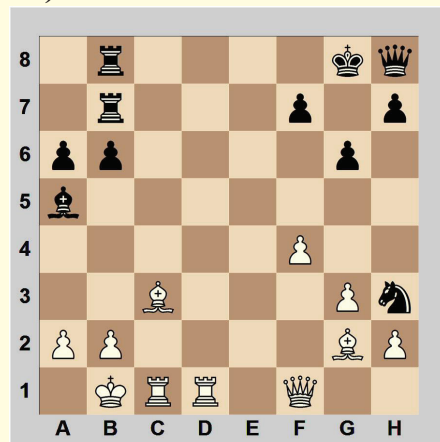
10)



11)



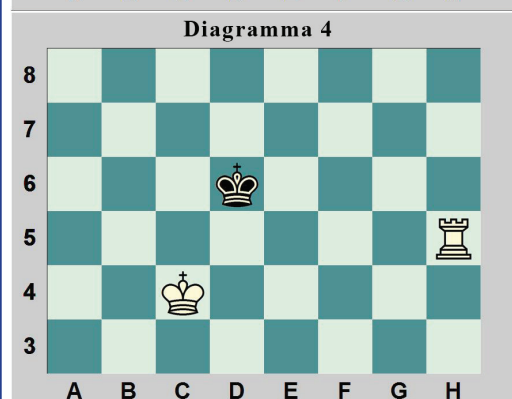
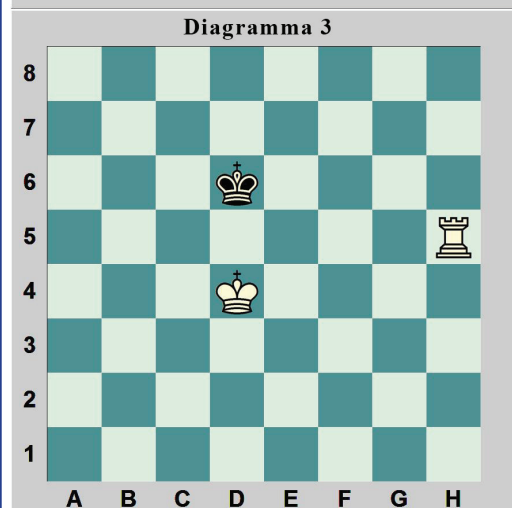
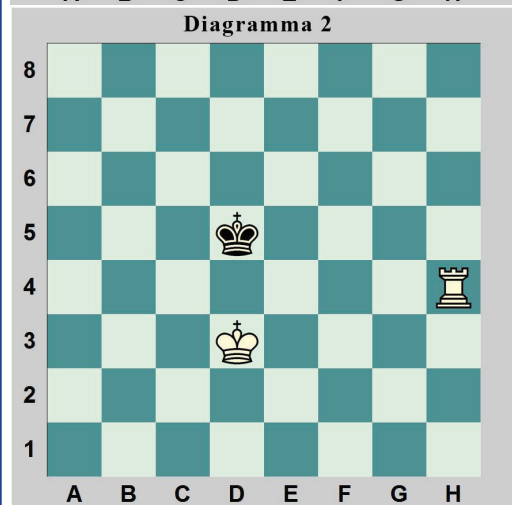
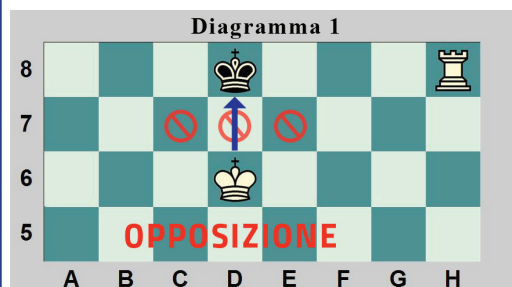
12)



UNDECIMA CLASE: el Jaque Mate de Torre más Rey contra Rey

El Mate con estas piezas es el más difícil para los niños, porque que tienen que programar más movimientos en el futuro. Considerar secuencias de más movimientos es difícil para ellos. Se desconcentran y pierden de vista la meta que tienen que conseguir y empiezan a confundirse en la secuencia y luego se pierden. Por esta razón utilizamos un método que da una Solución (que movimiento hacer) en cada posición.

Ponemos la posición final que tienen que alcanzar y mostramos el jaque Mate. (Diagrama 1).



¡En primer lugar, hay que decir que, en este tipo de final, quien tiene T y R siempre puede dar jaque Mate, también si el R que está solo es el campeón del mundo! El importante es saber cómo se hace. Aclaremos ahora el concepto de oposición, porque es crucial. Solo cuando los dos reyes están uno en frente del otro (exactamente en la misma columna o fila con una casa de distancia), mira diagrama 1, podemos decir que están en oposición. Es que el Rey Blanco, si está en oposición, cierra las tres vías de huida del Rey negro, c7,d7 y e7. Es como si en la fila 7 había una Torre (mira el Mate de la escalera). La Torre en h8 da Jaque y el Rey Blanco impide la huida = Jaque Mate. Si no hubiera oposición de los Reyes, por ejemplo, con el Rey Blanco en e6, el Negro podría huir a c7. La tercera componente de la posición es que el Rey Negro está contra el borde del tablero, y no puede ir detrás, por lo que esta posición de Jaque Mate es reproducible sólo contra uno de los cuatro lados del tablero. Empezamos da la posición siguiente (diagrama 2) explicando que fundamentalmente lo que tienen que aprender, de hecho que este jaque Mate se puede dar solo contra el borde del tablero, es como obligar el Rey para ir a la última fila (en este ejemplo vamos a dar jaque Mate empujando el Rey hasta la fila 8). Hacer notar a los niños que los Reyes ya estan en oposicion y que si hubieramos sido ya en la utlima fila el Blanco hubiera podido dar Jaque Mate. Movemos los dos Reyes 3 filas atrás y preguntamos como se hace para dar jaque Mate (identico al ejemplo anteriori). Encontrada la solución, volvimos a la posición del diagrama 2 y explicamos que SOLO UTILIZANDO EL MISMO METODO (los reyes en OPOSICION + la Torre que da jaque lateral) podemos obligar el Rey adversario de ir atrás. Entonces establecimos que SE DEBE dar jaque con la Torre SOLO CUANDO LOS REYES ESTAN EN OPOSICION, porque si no el Rey Negro no es obligado de ir atrás. 1) Th5+ Rd6 el Rey Negro se retira (tres posibilidades c6,d6 y e6, en el nuestro ejemplo elegimos d6). Preguntamos ahora a los niños como continuar, recordándoles que es necesario buscar la oposición para dar un otro jaque y hacer retirar el rey adversario. Buscando la oposición, la jugada natural será 2) Rd4 (diagrama 3). Pero ahora, encontrada la oposición, detectamos que TOCA AL NEGRO, que obviamente TENDRA' QUE MOVERSE 2) ...Rc6. No es fácil para ellos entender que no es el Blanco que tiene que ponerse en oposición, sino el Negro, para dar a la Torre la posibilidad de dar jaque. 3) Rc4 - Rd6 el Rey vuelve a la casa donde estaba antes. Si preguntamos a los niños que hacer ahora, quizá también ellos vuelven atrás. 4) Rd4 - Rc6 5) Rc4 - Rd6 Ahora (diagrama 4) sedescubre que podemos seguir para siempre, sin posibilidad de progreso, a menos que no se haga una jugada APARENTEMENTE INUTIL 6) Ta5

Diagrama 5

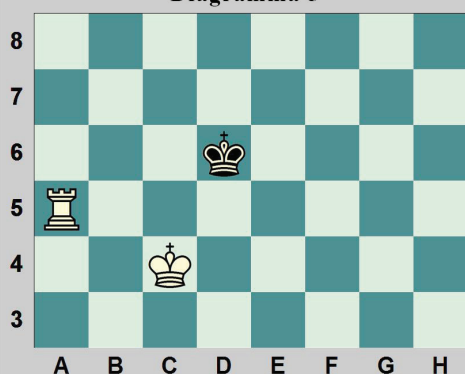


Diagrama 6

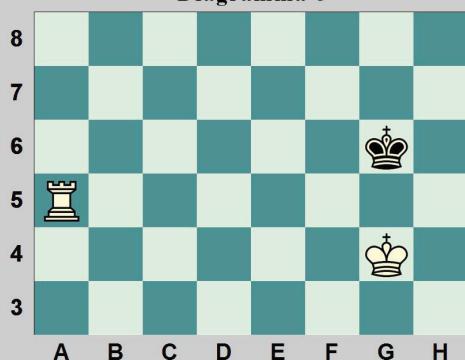


Diagrama 7

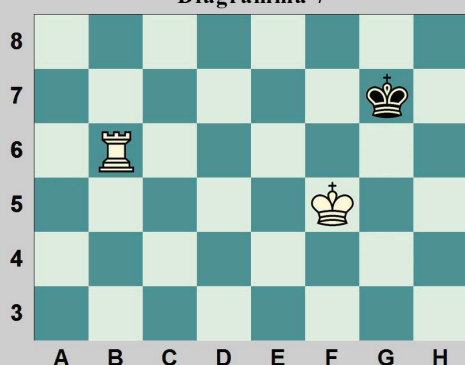
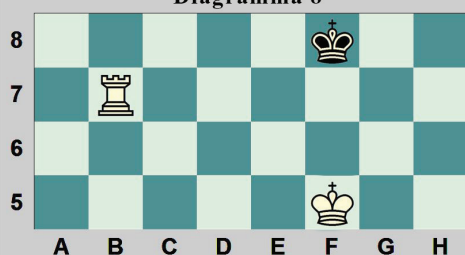


Diagrama 8



(diagrama 5) Esta jugada es crucial, ya que obligara el Rey adversario a ponerse en oposición, para permitir a la Torre de dar jaque y obligar a retirarse. El punto clave de todo está en el hecho que prácticamente hemos pasado la jugada al Negro, que tendrá dos opciones: o regresa en c6, dando la oposición y entonces la posibilidad de jugar Ta6+ (objetivo del Blanco alcanzado) o escapará por otro lado, en e6. En el segundo caso, para lograr el objetivo, será suficiente perseguirlo con el Rey Blanco, porque en algún momento termina el tablero y el Rey Negro SERA' OBLIGADO a dar la oposición. Miramos la secuencia desde este punto: 6)...Re6 7) Rd4 - Rf6 8) Re4 - Rg6 9) Rf4 - Rh6 10) Rg4 y aquí llegó al borde. Ahora el Negro está obligado a moverse, y si se queda en la fila 6 (lejos de la fila 8 donde tomará jaque Mate) tendrá que jugar 10) ...Rg6, dando así la oposición (diagrama 6). 11)Ta6+ y luego se persigue nuevamente el Rey Negro con el Rey Blanco para obtener la oposición. 11)...

Rf7 12) Rf5 - Rg7. A diferencia de lo que ocurrió en el ejemplo de la figura 4, donde el Rey Negro escapa de la oposición, eligiendo de moverse por otro lado de la Torre, en este caso elige de moverse hacia el lado lejos de la Torre. El procedimiento que se tiene que adoptar es idéntico, hay que hacer una JUGADA "INUTIL" otra vez, pero en este caso manteniendo la Torre en el mismo lado (en ambos casos se elige de mover, o mantener, la T de manera que se quede siempre lejos del R adversario, así que él no pueda atacarla) entonces 13) Tb6 (diagrama 7). 13)...Rh7 14) Rg5 - Rg7 15) Tb7+ - Rf8 16) Rf6 - Re8 17) Th7 - Rd8 18) Re6 - Rc8 19) Rd6 - Rb8 20) Rc6 - Ra8 21) Rb6 - Rb8 22) Th8#.

Vamos a recapitular las diferentes etapas de la secuencia: cerrar una fila en frente del rey adversario con la T. Perseguir para la búsqueda de la oposición con el R. Cuando no hay oposición se tiene que hacer la jugada "inútil". El R Negro se retira y el R Blanco lo persigue. Dar jaque sólo cuando el negro se pone en oposición para obligarlo a retirarse. Utilizando siempre el mismo sistema, cuando se llega a la parte inferior del tablero se obtendrá el Jaque Mate.

Este secuencia de jugadas ha sido explicada pensando a las jugadas mejores para el Negro y el Blanco, pero obviamente puede ir diferentemente, en el sentido que:

1) Si en cualquier momento el Negro se retira sin ser obligado de hacerlo es siempre suficiente mover la T de manera que no pueda conseguir el espacio perdido. Por ejemplo, si a la jugada 13) Tb6 (diagrama 7) el Negro juega 13) ...Rf8 para el blanco seria muy bueno jugar 14) Tb7 (diagrama 8) y luego reconstruir el esquema moviendo el R a la siguiente.

Después de la explicación hecha por el maestro al tablero de la pared, hacer intentar dos o más niños en frente de todos, de manera que toda la clase pueda revisar los puntos clave de la secuencia. Una vez hecho esto, dar el ejercicio a parejas, en el banco, a partir del diagrama 2 (mueve el Blanco). Quien consigue dar Mate tiene que hacerlo ver, y después se hará girar el tablero y el compañero intentará de hacer lo mismo.

Quien se hace comer la Torre tiene que hacerlo otra vez, porque es tablas, y cuando ambos lo habrán hecho, jugaran con todas las piezas.

DUODECIMA LECCION: inventa un jaque mate

A partir de esta lección, comenzamos a proponer a los alumnos una reflexión más profunda sobre qué es el jaque mate y, sobre todo, cómo dárselo al oponente. Como es el objetivo de cada juego, es esencial saber cómo “crear” cuando hay posibilidades. Es obvio que el intento de ganar no ocurre siempre, porque el oponente podría evitarlo, pero una estrategia orientada a objetivos nos llevara al jaque, que es siempre lo correcto y, al final, te permitirá obtener muchas más victorias.

Con “inventar un jaque mate”, sugerimos a los estudiantes que reflexionen sobre la ubicación de las piezas que faltan, en el tablero de ajedrez, invítelos a reflexionar sobre dónde deberían ponerse para dar jaque mate.

Por ejemplo, en la posición 1, sabemos que la pieza que falta es D y preguntamos: ¿a dónde iría? ¿Por qué la posición se centra en el R negro? Hay muchas soluciones, tratamos el ejercicio con paciencia ya que se nos proporciona que la inserción de la pieza faltante también se puede hacer colocando una pieza negra, es decir, como si “comiera” cuando apareció en el tablero de ajedrez.

Posición 2: La pieza que falta es de nuevo la D blanca, pero la única manera de dar jaque mate es insertar algo en lugar del peón negro en g7, ya que es defendido por el peón blanco en f6 para que el R negro no se lo coma.

Podemos agregar varios ejemplos, inventarlos por el momento o tenerlos preparados de antemano.

Dependiendo del nivel podremos pasar a la clase a la introducción de varias piezas, es decir, declarar que “con la varita mágica “blanca puede introducir simultáneamente más de una pieza.

Posición 3: En este ejemplo tenemos C y A blanco como piezas mágicas, que debe aparecer ¿damos mate al Rey negro? La solución es A en f6 y C en h6. Como puede ver, es importante reflejar también, porque el jaque mate proviene de la “colaboración” de dos piezas, A controla 2 casillas posibles de fuga del rey g7 y h8, mientras que el Caballo da jaque.

El concepto que debemos aprender es que pasar es que jaque siempre proviene de la suma de un jaque ante el Rey no evitable (no puedes comer a quién da jaque o no puedes proteger el R poniendo un escudo) + control de las posibles casillas de escape de R. Algunas veces se evitan las casillas de escape, es decir, algunas o todas pueden ser ocupadas por las piezas aliadas de R, y por lo tanto, el control necesario requiere menos esfuerzo.

Reflexionando sobre nuevo en la posición 3 vemos que 3 casillas están bloqueadas por piezas negras, es decir, h7, f7 y f8, 2 están marcadas por el A, g7 y h8, y el jaque al rey de C por h6.

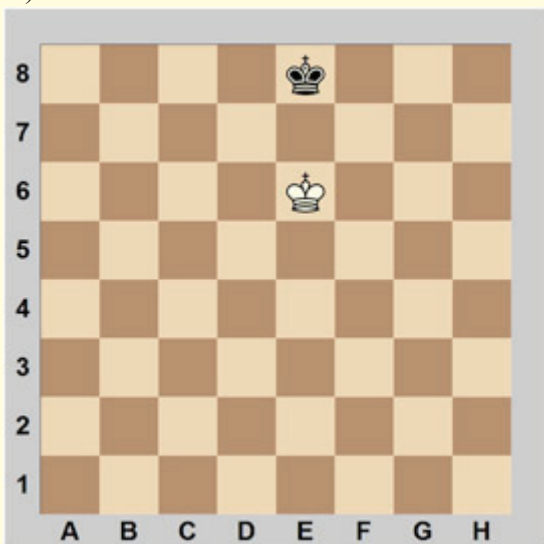
Finalmente, vamos a un ejemplo más articulado, donde el R negro está “en campo abierto”, es decir, sin casillas que no pueda pisar, y tenemos que crear una verdadera “red” de escape, sin que haya “Agujeros” en sus mallas para permitir el escape al rey negro.

Las soluciones, así como los ejemplos, pueden ser múltiples, en este caso establecemos A partir de T c1, simplemente agregue la segunda T en la columna b (que controla b5, b6 y b7) y esto apunta con C en f6 (marca d7 y d5) simplemente coloca el A para que controle d6 y el jaque mate esta hecho.

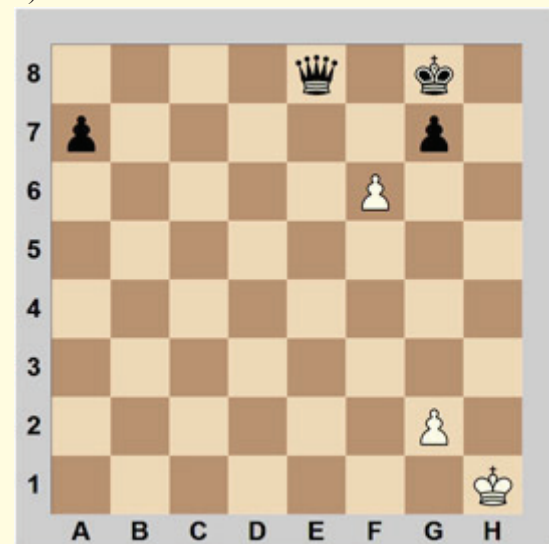
Tenga cuidado de no crear posiciones imposibles, donde aparecerán varias piezas simultáneamente, pero en cada caso usted sabe que inicialmente la tendencia de los muchachos es dar tantos jaques juntos, sin preocuparse por las rutas de escape. Encuentre los diagramas 5 y 6 de otras posibles soluciones de la posición 4.

Finalmente, como ejercicio, le damos los 12 problemas al final . Tendrán que escribir dónde colocar la pieza mágica.(marcado con la inicial cerca del No. del diagrama). Solo en algunas posiciones las piezas a colocar serán 2. Soluciones Puede encontrarlos en el final de la página.

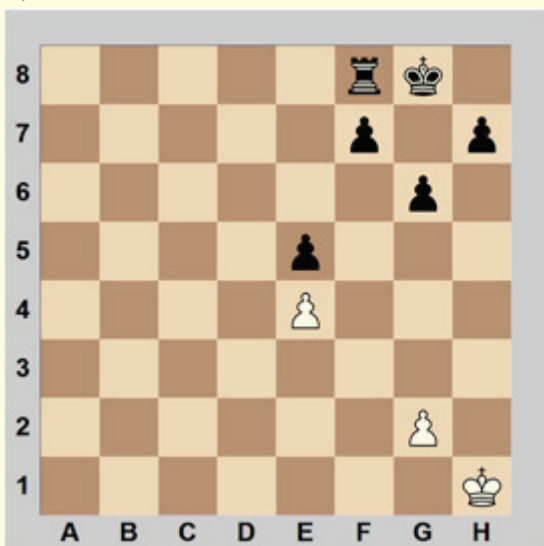
1) - D



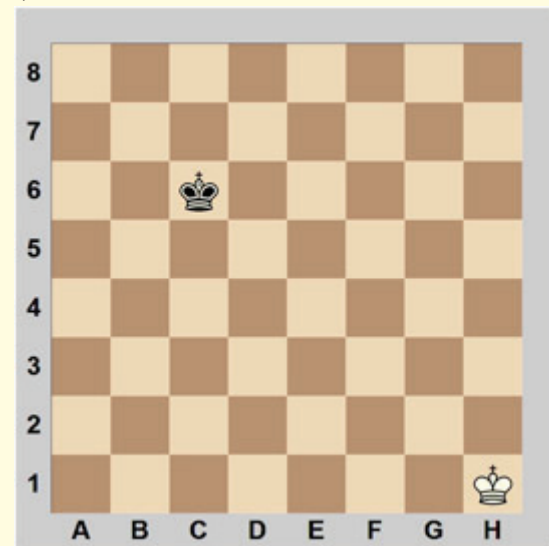
2) - D



3) - C+A



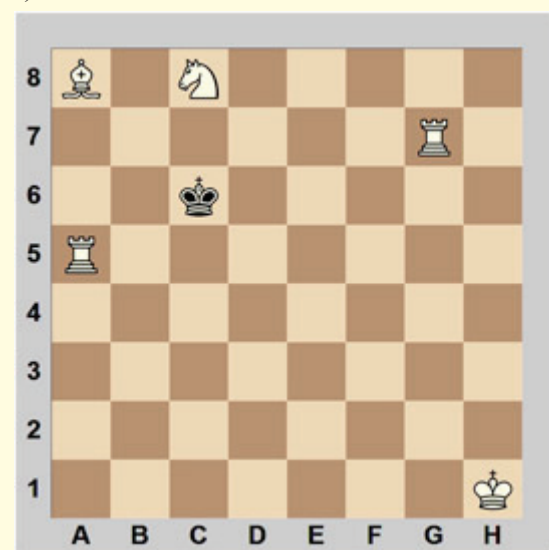
4) - T+T+C+A



5)



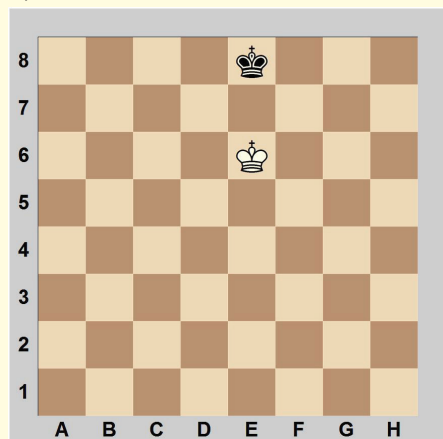
6)



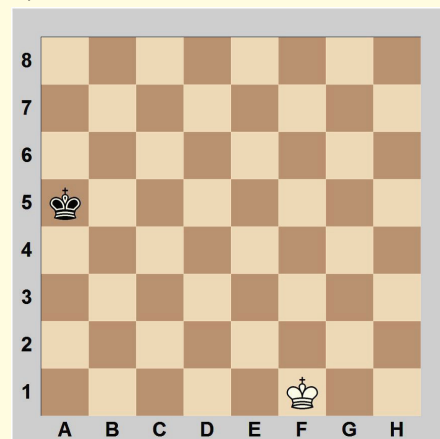
Soluciones de ejercicio

1) T en cualquier casilla de fila octava excepto f8 y d8 2) El mate de la escalera 3) T en cualquier casilla de la columna h excepto h4 y h6 4) T en cualquier casilla de la octava fila excepto f8 y h8 5) T en e8 6) D en g7 7) C en e7 8) D en b7 9) D en h7 o h8 10) Peon en e7 11) T en la fila septima y C en b6 12) A en e7 y C dando jaque (4 posibilidades diferentes).

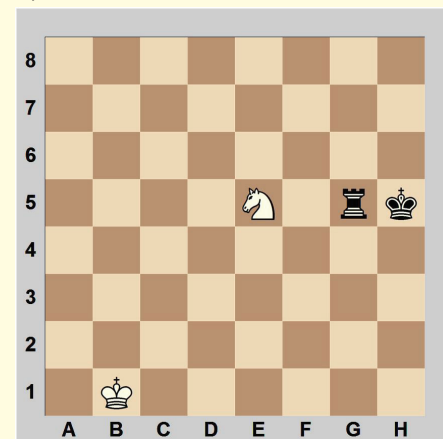
1) - T



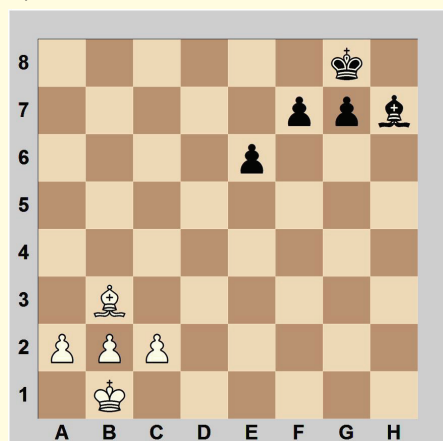
2) - T+T



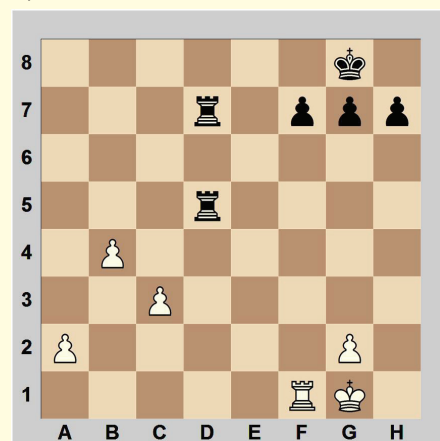
3) - T



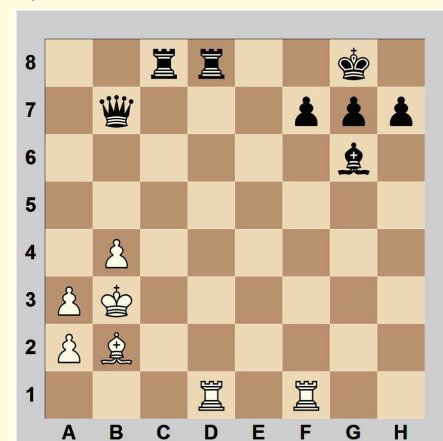
4) - T



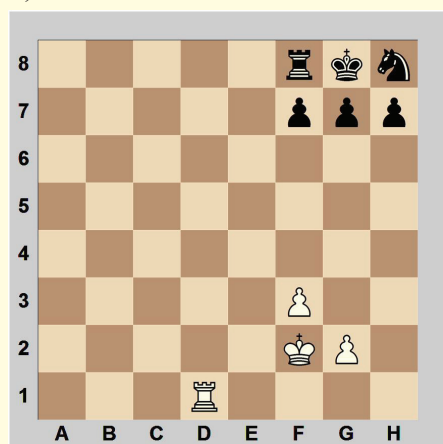
5) - T



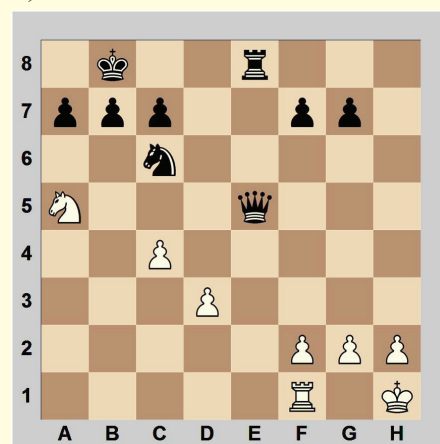
6) - D



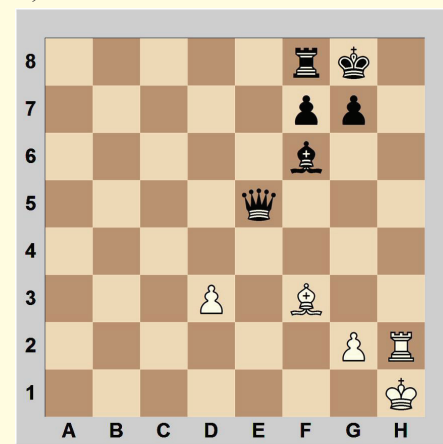
7) - C



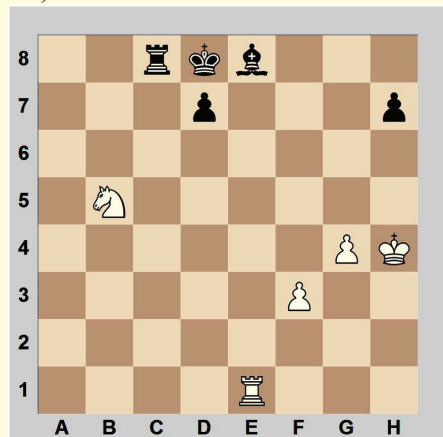
8) - D



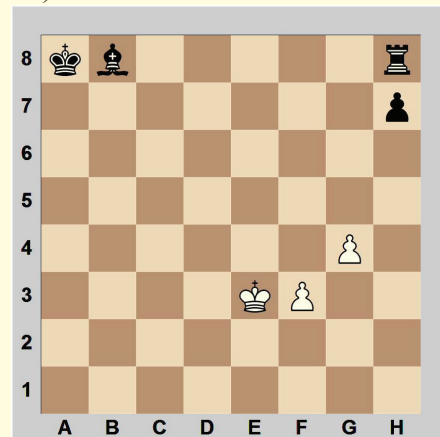
9) - D



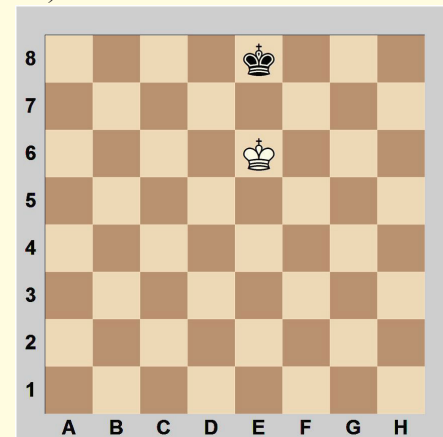
10) - P



11) - T+C



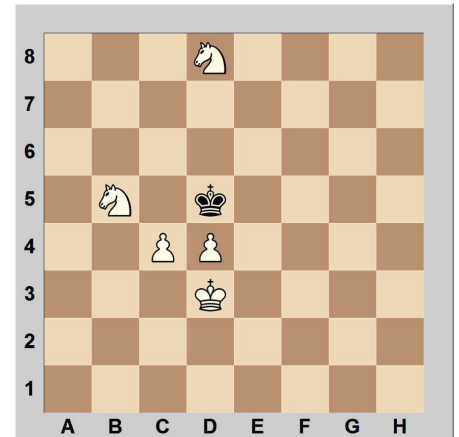
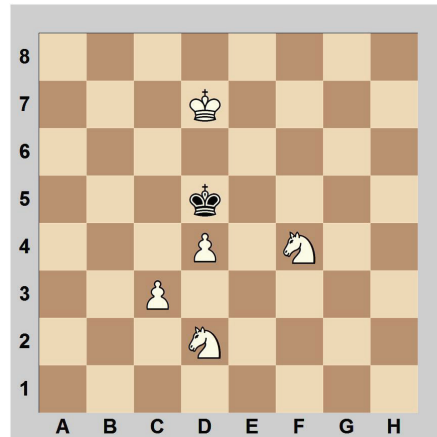
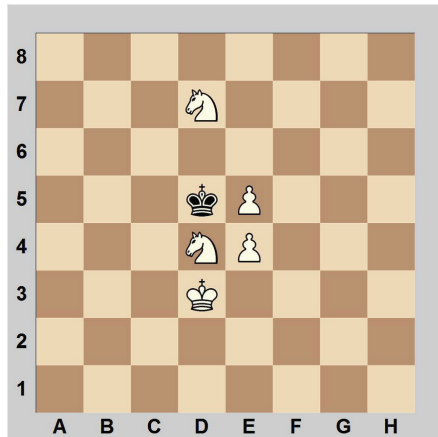
12) - A+C



LECCIÓN DECIMOTERCERA: EJERCICIO en clase sobre inventar un jaque mate

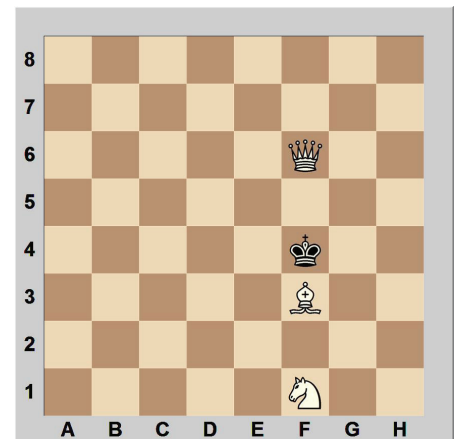
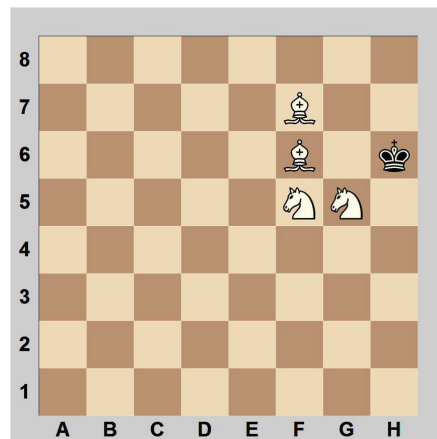
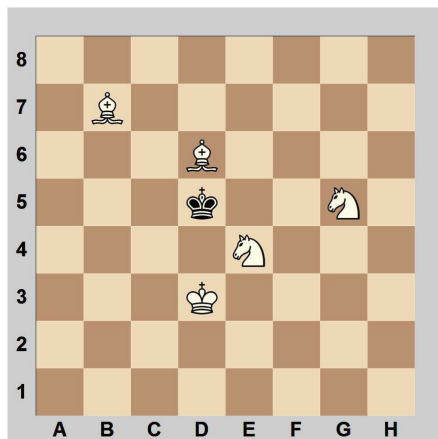
Crea 4 o 5 grupos de niños para que se puedan combinar para crear un único plan de trabajo entre ellos. Intente equilibrarlos, hágales elegir un nombre para su equipo y un capitán y marque en ellos pizarra. Hoy, habrá una pequeña competencia basada en puntos basada en su creatividad y capacidad, para hacerlo tendrá que darse diferentes posiciones de “inventa una jaque”, con la entrega para resolverlas de forma rápida y creativa.

Entregue un conjunto a cada grupo para que el tablero de ajedrez permanezca en el centro de la mesa y pídale que tomen la tarea intentando escuchar las ideas de todos los componentes. La regla es que tan pronto como digas las “piezas mágicas” tendrán que intentar crear un jaque tan pronto como sea posible, cuando el capitán esté listo, levantará su mano y usted irá a verificar la corrección de la posición. Da 4 puntos al primero, 3 a los

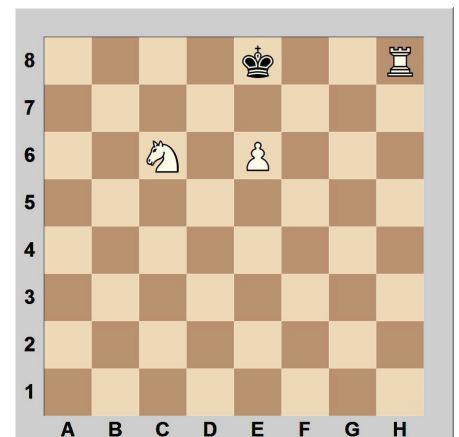
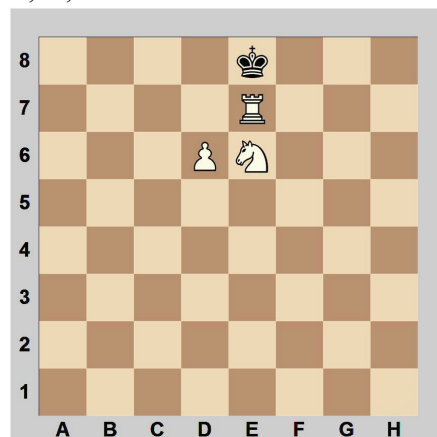
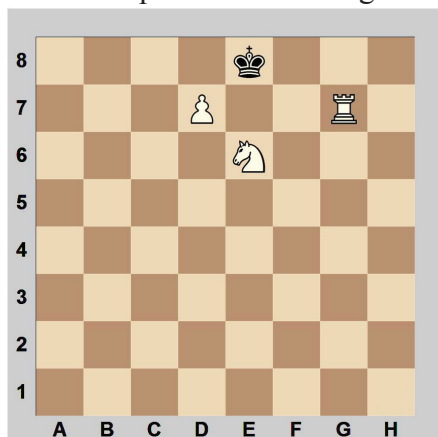


segundos y así sucesivamente.

Pos. 2: R negro d5 + R, A, A, C, C - Posicio 3: R negro h6 + A, A, C, C Posicion 4: R negro f4 + D, A, C. Soluciones a continuacion. Si propone una posición equivocada, no se dará puntos, dé un tiempo máximo que debe ser adecuado, para que ellos trabajen con calma. Finalmente, como la última posición a crear (al final



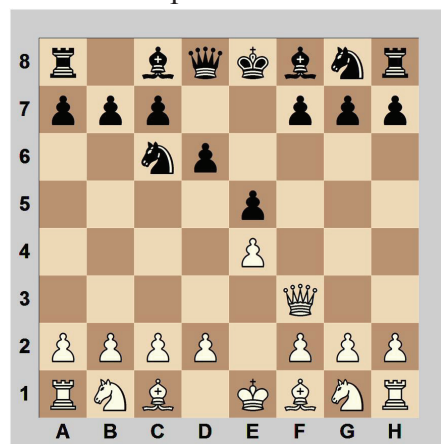
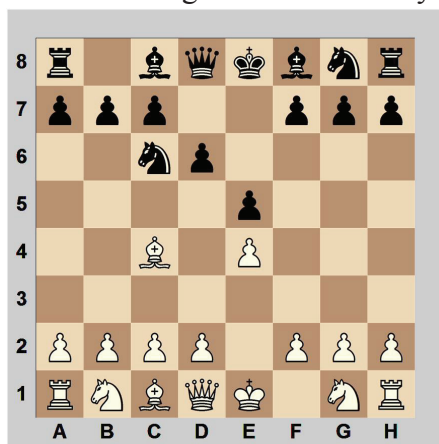
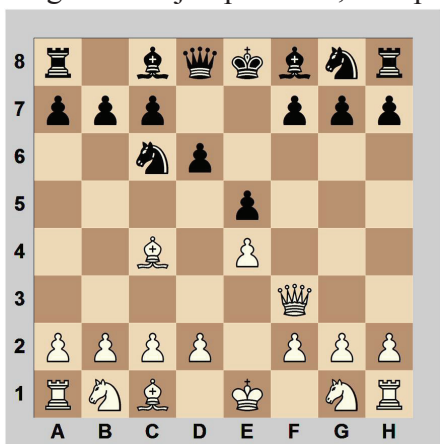
de los ejercicios, si habrá tiempo para jugar un poco, obviamente después de haber “celebrado” al equipo ganador), entregue el ejercicio de crear 3 soluciones diferentes, usando las mismas piezas. Aquí hay tres soluciones posibles de: R negro e8 + T, C, P.



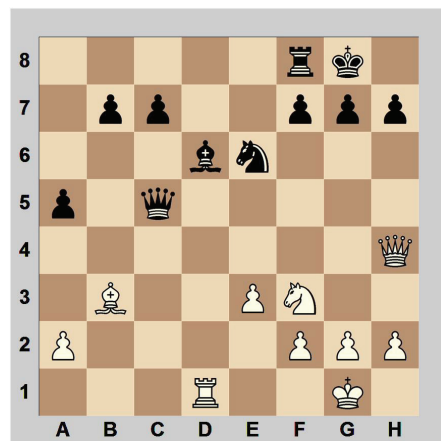
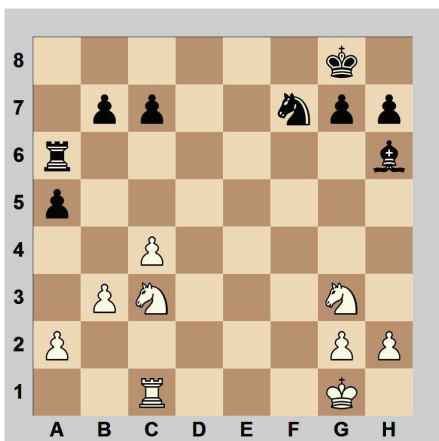
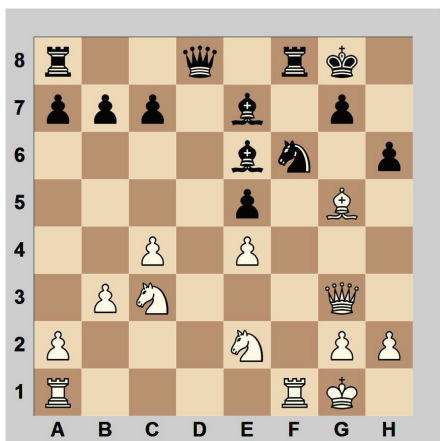
LECCION DECIMOCUARTA : construye un jaque mate

Dar un jaque mate en un movimiento, cuando hay una posibilidad en el tablero de ajedrez, puede ser relativamente fácil. Al “construir” un jaque mate, tenemos la intención de brindarles a los niños la oportunidad de reflexionar sobre uno de ellos donde el jaque podría moverse más tarde. Para recuperarlo con una “magia” podrán mover dos veces con el blanco, con las dos reglas siguientes:

1) El primer movimiento no se puede eliminar, pero el negro no se puede mover ni comer
2) con el segundo movimiento aunque el negro puede moverse, si el ejercicio esta bien, será jaque mate. Un ejemplo a partir de la primera posición, se trasladó a blanco. Dxf7 # es el movimiento correcto (el famoso mate pastor) Pero en la segunda posición, encontramos que la D todavía está en d1. ¿Qué podríamos hacer para “construir”? unajaque mate “que tiene dos movimientos para blanco? Obviamente, el objetivo será regresar a la posición anterior, luego el primer movimiento debe mover la D a f3 (Este ejercicio les sirve para hacer una estrategia en el juego, reflexionando sobre la dinámica que se puede dar . Es una forma de hacer que creen amenazas, en los lugares donde lo se da el jaque mate final, se puede ver fácilmente. Hagamos 3 ejemplos más, siempre tratando de llegar a la Reflexión y pidiéndoles respuestas.



Tenga en cuenta cómo esto se conecta a “inventa una jaque”. P.1 1) Axh6 2) Dxf7 #. P.2 el negro se encuentra en la octava fila, por lo que parece natural mover la T en e1 y luego 2) Te8 #. La T no pasa a d1 en el primer movimiento, porque en segundo lugar el negro puede moverse, y luego si 2) Td8 + C podría comerlo! Entonces estaría mal. P.3 este patrón es muy frecuente, ¿Qué se necesitaría para jaque mate en h7 con D? A C para defender D, por lo que 1) Cg5 (negro no puede comerlo, ¿recuerdas?) y luego 2) Dx7 #.

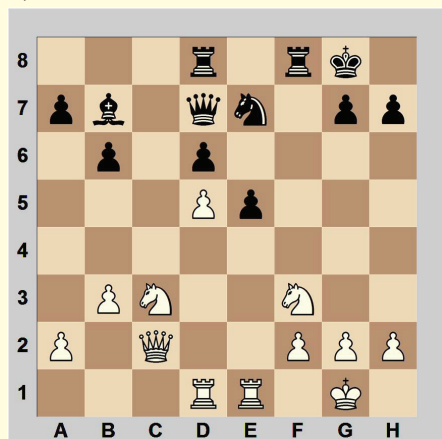


Lo importante es que los estudiantes reflexionen sobre estas dinámicas, luego en el juego, pueden, al reflexionar, optar por soluciones más concretas, por ejemplo: dada la posibilidad - en P. 3 - Jaque mate en h7 podría optar por la primera 1) Ax6 - fxe6 2) Cg5 amenazando mate (y P e6).

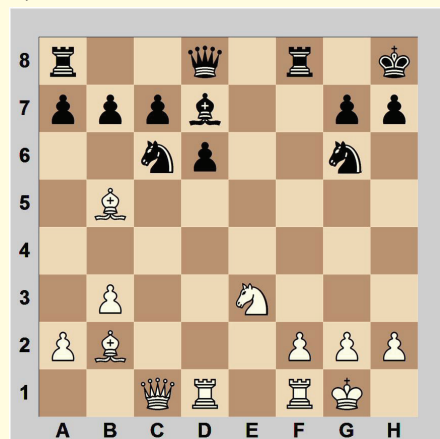
Si ven que C + C negro impide Cg5 (vale la pena su captura), luego elimina el C negro.

De antemano entonces podrían jugarlo. Vamos a los ejercicios, todos mueven blancas con las reglas anteriores.

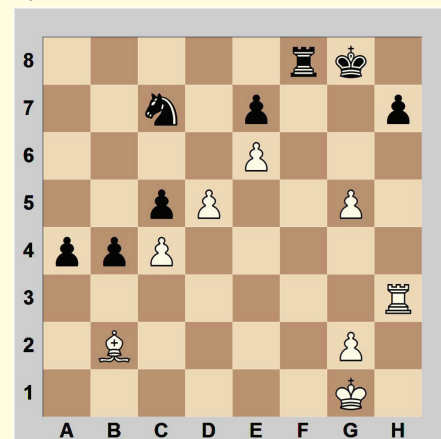
1)



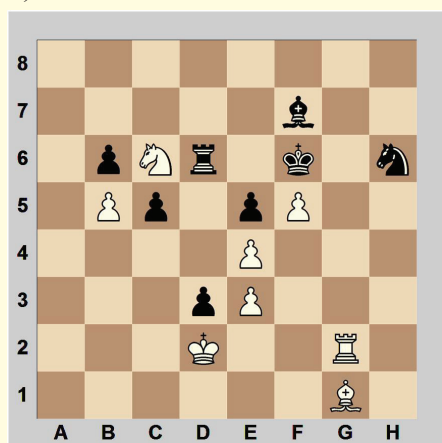
2)



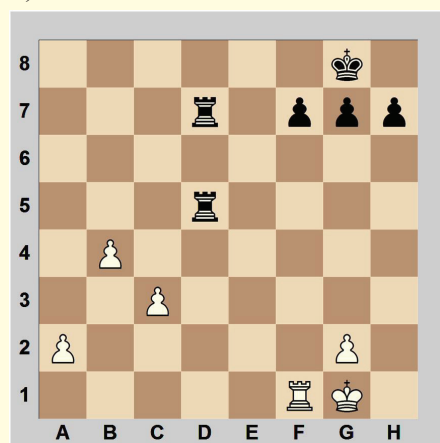
3)



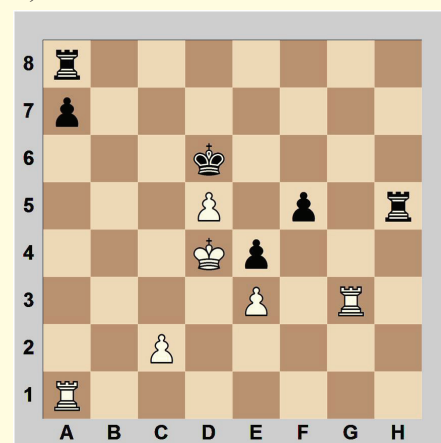
4)



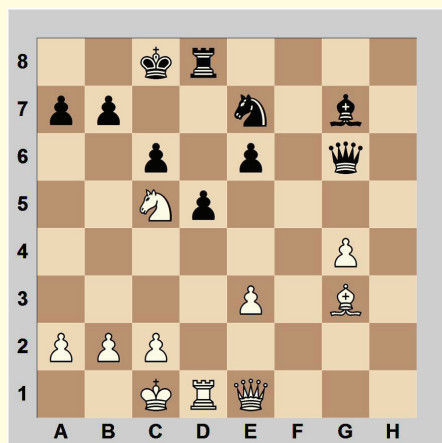
5)



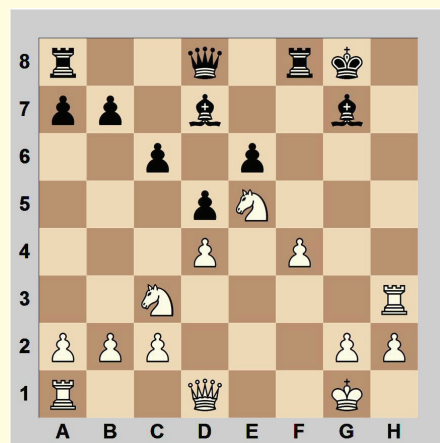
6)



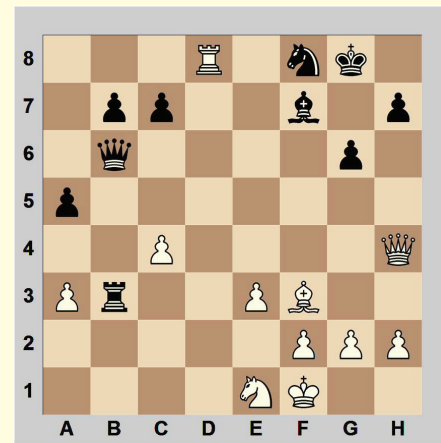
7)



8)



9)



Soluciones (recórtelos antes de entregarlos a los niños)

- 1) Cg5 – Dxh7# 2) Dc3 – Dxg7# 3) g6 – gxh7# 4) Ah2 – Axe5# OPPURE Af2 – Ah4# 5) Te1 – Te8#
 6) Tg7 – Ta6# 7) Da5 – Dc7# 8) Dh5 – Dh7# 9) De7 – Dxf8#

LECCIÓN DECIMOQUINTA: torneo en clase

El torneo de clase es un pequeño demostración, que sin ser demasiado seria y desafiante (recordemos siempre eso es un juego), servirá para resaltar diferentes aspectos, tales como:

1) El nivel de habilidad alcanzado por los estudiantes 2) Su habilidad para jugar, participar 3) El manejo emocional.

La indicación correcta para proporcionarlos, con el fin de tratar de hacerlo mejor, es: “Trate de mantener su atención de manera suficiente, en todos los juegos, para que puedas hacer lo que has aprendido para ganar “. No es necesario ni útil enfatizar quién es mejor, quién ganará, etc. aunque, como siempre, es importante decir que es mejor ganar que perder.

Las reglas

1) Pieza tocada pieza movida (por ejemplo. Si tocan a un caballo o un peon se moverá, a menos que no sea un movimiento irregular.

2) Piezas soltada pieza jugadas (pueden hacer “pruebas” sobre dónde poner la pieza, pero cuando dejan la pieza, el movimiento no se puede cambiar).

3) Al final de cada juego deben dar el Resultado al profesor y volver a colocar las piezas en su posición original.

4) Si la partida no termina pero el tiempo ha terminado, se cuentan los puntos: ¿Quién está por delante de al menos dos puntos para ganar (con sólo un punto de diferencia es un empate).

5) El oponente con quien jugar es determinado por el maestro, en cada turno.

6) Si dos están discutiendo pierden los dos

7) Cada ganador juego tiene dos puntos, el perdedor cero, da un empate 1 punto cada uno.

La gestión del torneo

Tendrán 5 partidas, es mejor pasar al menos una hora y media en total.

A continuación encontrará una tabla de muestra, compuesta de izquierda a derecha: Columna Violeta para el total de puntos, se actualiza después de cada partida para saber cuántos puntos tiene el alumno Número de cartelera, columna verde, donde cada jugador tiene su propio número que le sirve para asignar el emparejamiento.

El nombre, en la columna gris, y posiblemente el apellido para diferenciar.

Horizontalmente, en amarillo, la fila de rondas (5 en total).

La Columna del Número de Oponente, en rosa, donde marcaremos el número del oponente que se encuentra cada turno (por Evitar repetir la partida y hacer un seguimiento de los juegos).

La columna azul con el resultado obtenido en cada partida, que obviamente va a relacionada con cada juego que se terminó.

Si los participantes son impares, cada turno, eligiendo entre los jugadores con menos puntos, uno de ellos vencera por “forfait” sin jugar. Habra que indicarlo en la columna correspondiente para que no venza por forfait de nuevo.

Para realizar las combinaciones, comience a moverse en la columna morada del jugador con múltiples puntos luego bajando para igualarlo con su puntaje igual, anota el número del jugador con el que estuvo emparejado en la columna rosa (N ° Avv.- para ambos) y pongalos ajugar. Continúa con el resto (se van emparejando los que tiene los mismos puntos o aproximados) hasta el último que ganará en forfait., si son impares.

Haga el primer emparejamiento hacia abajo en la columna morada, por supuesto, partiendo desde la parte superior.

No le dé demasiada importancia a quienes juegan con blancas y quien con negras, a este nivel la diferencia al comenzar antes es irrelevante.

MESAS DE TORNEO

Tot. Punt	N° TAB	NOME	Turni	1	2	3	4	5				
			N° avv.	Ris.	N° avv.	Ris.	N° avv.	Ris.	N° avv.	Ris.	N° avv.	Ris.
4	1	Ambra	2	0	17	0	15	0	F	2	4	2
7	2	Emma	1	2	3	1	17	2	12	2	8	0
9	3	Aldo	4	2	2	1	5	2	10	2	15	2
2	4	Thomas	3	0	6	0	7	0	14	2	1	0
6	5	Beatrice	6	2	8	0	3	0	7	2	16	2
5	6	Elena	5	0	4	2	9	1	13	2	17	0
2	7	Gregorio	8	0	9	0	4	2	5	0	11	0
10	8	Riccardo	7	2	5	2	10	2	16	2	2	2
4	9	Anna	10	0	7	2	6	1	15	0	12	1
5	10	Marianna	9	2	12	2	8	0	3	0	13	1
4	11	Loris	12	0	14	0	F	2	17	0	7	2
5	12	Giorgio	11	2	10	0	13	2	2	0	9	1
4	13	Francesca	14	2	16	1	12	0	6	0	10	1
4	14	Samir	13	0	11	2	16	0	4	0	F	2
6	15	Kiara	16	0	F	2	1	2	9	2	3	0
5	16	Cristina	15	2	13	1	14	2	8	0	5	0
8	17	Andrea	F	2	1	2	2	0	11	2	6	2

Por ejemplo: Emma tiene el N ° 2 de la tabla, en la primera ronda jugada contra Ambra (N ° 1) y Ganó (2 puntos). La segunda ronda se encontró con el N ° 3, Aldo, y empató. En el tercer juego ha ganado contra Andrea, que es el No. 17, etc. Al final del torneo Emma anotó 7 puntos y se ubicó cuarta. En La clasificación final se considera ganador Riccardo, de acuerdo con Aldo, el tercer Andrea, etc. En el caso de que dos o más jugadores tienen la misma puntuación comparten el puesto en la clasificación.

Cuando leas los rankings finales, es mejor hablar de ubicaciones, no de los que vinieron el último ... Por ejemplo, Gregory y Thomas, en este caso, finalizaron empatados en la decimocuarta plaza, no “el último”.



Erasmus+



AJEDREZ !!

Proyecto CASTLE

Manual para los maestros - tercer nivel



www.castleproject.eu

Uso del manual

Este manual sirve como referencia para el curso de ajedrez de tercer nivel, consta de 15 lecciones de una hora

a) En cajas amarillas, hay posiciones (diagramas) para ejercicios y demostraciones.

b) En cajas blancas, se dan las instrucciones generales del maestro, cómo trabajar con la clase durante la lección

Las lecciones son las siguientes:

- 1) La enfilada 1
- 2) La enfilada 2
- 3) Ataque doble 1
- 4) Ataque doble 2
- 5) La clavada 1
- 6) La clavada 2
- 7) Ataque a la descubierta 1
- 8) Ataque a la descubierta 2
- 9) El jaque a la descubierta 1
- 10) El jaque a la descubierta 2
- 11) El jaque doble
- 12) Temas tácticos con posiciones mixtas
- 13) El jaque mate in dos movimientos 1
- 14) El jaque mate in dos movimientos 2
- 15) Torneo en clase

La duración de las lecciones es variable, de acuerdo con el orden mostrado, puede terminar en el momento deseando y reanudarlo a la siguiente lección.

Se recomienda observar 15/20 minutos de exposición en las unidades de enseñanza que componen cada lección siempre seguido de 15/20 minutos dedicados a ejercicios y, en después, de juego libre con todas las piezas.

Este manual está dedicado a cuestiones tácticas, que permiten, si se conocen y explotan, el logro de la ventaja material. A diferencia de los capítulos del nivel anterior dedicados al beneficio material, donde el Lograr el propósito tenía una connotación meramente probabilística, con los temas tácticos, queremos llegar al concepto de movimiento “forzado”. El movimiento forzado es ese movimiento (o más movimientos) que el oponente está obligado a hacer, sin tener opciones alternativas que le permitan evitar la desventaja. Por ejemplo, en el caso de un “doble ataque”, verá que tiene dos piezas atacadas simultáneamente, el jugador que lo sufre “a la fuerza” salvará solo uno de la captura, ocurriendo por tanto desventaja material.

Obviamente, el nivel de análisis requerido es mayor, ya que el número de movimientos para calcular aumenta hasta 4 (1. me atacas una pieza 2. la defiende 3. me comes 4. comeré la tuya) que fue la más propuesto en el nivel 2. Este salto se debe a la necesidad de explotar un tema táctico, como verás, después de haberlo creado / reconocido en el tablero de ajedrez, ya que las dos fases siempre están conectadas.

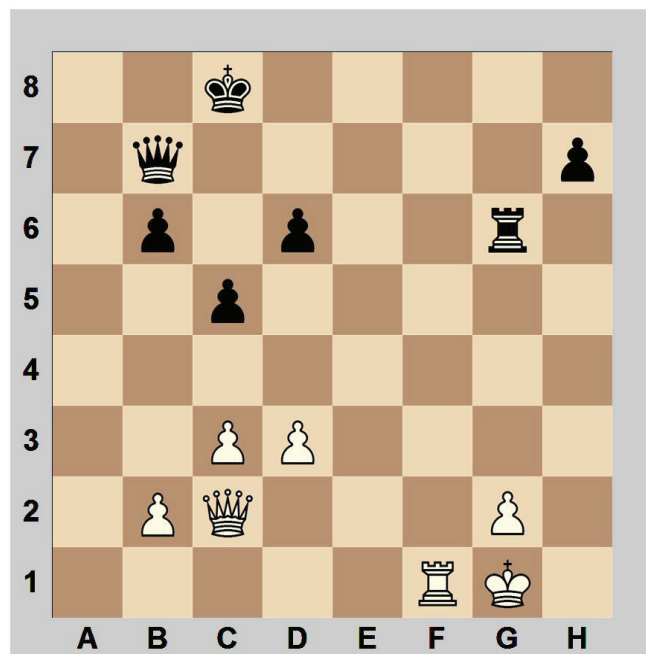
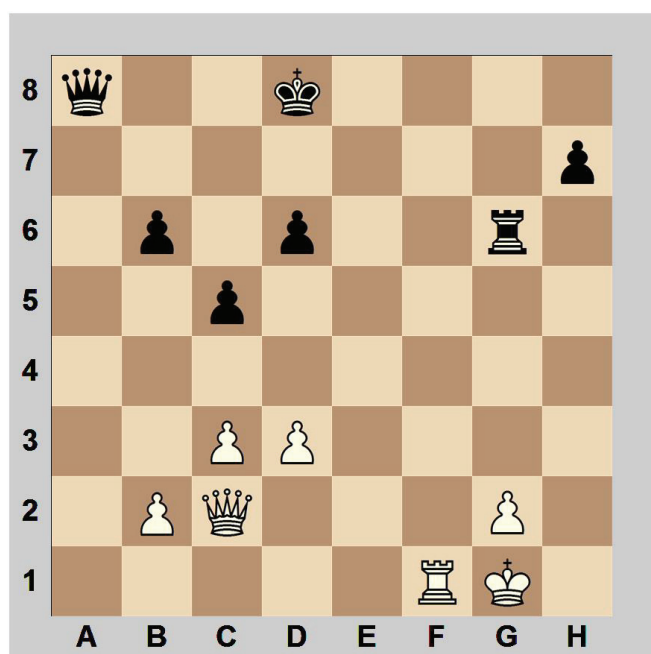
El objetivo del curso de tercer nivel es hacer que los alumnos sepan sobre cuestiones tácticas y aprendan cómo explotarlos, tanto durante los ejercicios como en el juego libre cuando se presenta la oportunidad.

Para lograr buenos resultados, el maestro debe haber logrado una buena visión táctica, ya que la secuencia de movimientos necesarios se ha extendido, y para comprender las soluciones también tendrá que asumir por ahora que las capturas, así como las recapturas, son naturales si conducen a la ventaja material (o si tratan de evitarlo, en el caso de la parte que defiende). Para llegar a la comprensión poco a poco, cada tema táctico se explica en dos lecciones: el primero se presenta por sí mismo, características esenciales, con ejercicios donde su aplicación es simple porque es directa, y solo en la lección a continuación se brindarán ejemplos (y ejercicios relacionados) donde la explotación táctica implica movimientos preliminares a su implementación.

PRIMERA LECCION: la enfilada 1

Explicación preliminar para el maestro.

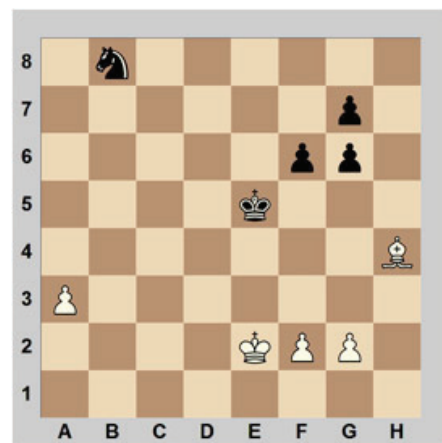
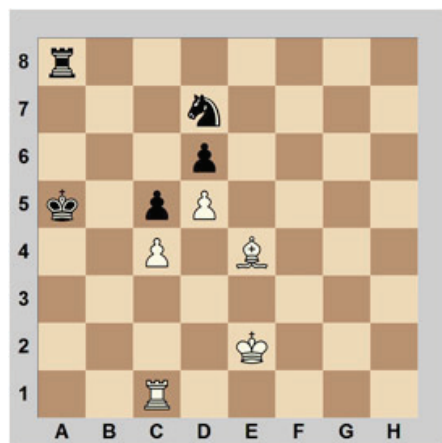
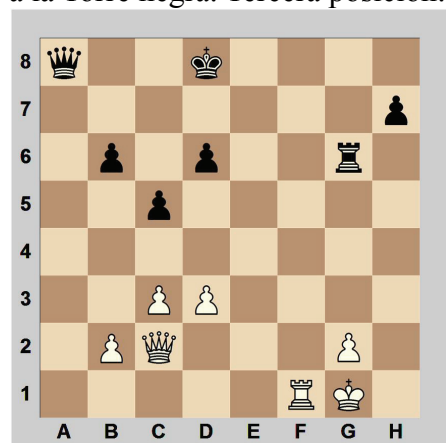
- a) En las lecciones anteriores vimos cómo la ventaja material es importante para ganar la victoria.
 - b) En todos los juegos, el juego requiere un compromiso constante, no solo una evaluación ponderada de la probabilidad de captura, pero también una atención constante a los cambios que se hacen a la posición desde el juego del oponente.
 - c) El jugador que ha aprendido las razones tácticas detrás de las maniobras está muy favorecido ya que las razones tácticas son conceptos elementales aplicables a diferentes posiciones porque tienen una validez absoluta y, por lo tanto, no dependen de la partida en cuestión.
 - d) La linealidad de los movimientos de Dama, la Torre y el Alfil sugiere el primer motivo táctico que tomamos en cuenta: “la enfilada”. Precisamente por la simplicidad intuitiva de este motivo, Lasker lo llamó “un motivo geométrico”. “La enfilada es un ataque de una sola pieza, con o sin el Rey, lo que obliga a una pieza más grande de la del valor del atacante para alejarse de la línea, lo que permite la captura de un aliado que se encuentra detrás y en la misma línea”.
- En la posición izquierda, la enfilada está lista: Tf8! Después del jaque, el Rey se moverá y el blanco capturará a la dama (tema simple, primera lección sobre la enfilada).
- En la posición del diagrama de la derecha, en lugar de eso, el blanco se mueve y gana gracias al jaque, pero antes debe crearlo (tema de la segunda lección sobre el filamento).



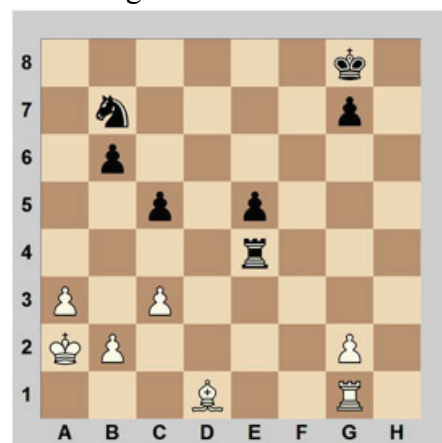
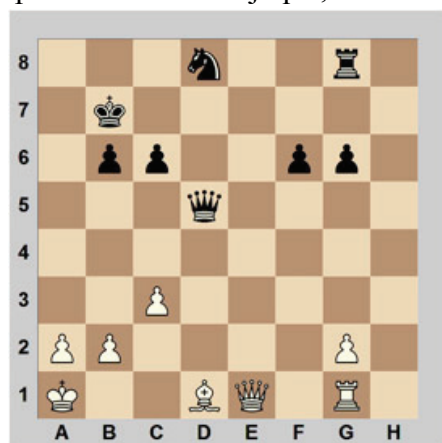
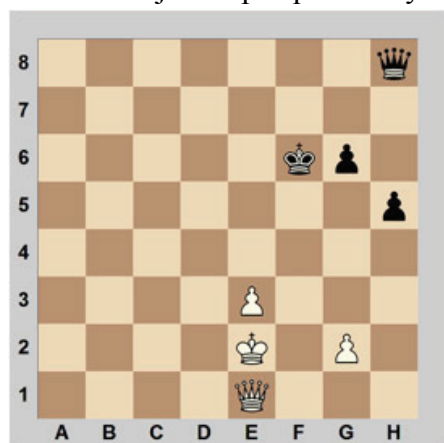
Se muestra la secuencia ganadora:

1. Tf8 + Rc7 El Rey se ve obligado a moverse en la misma línea horizontal que la dama.
2. Tf7 + Rc6 (o en c8 o b8 o b6, debe defender el D) 3. Txb7 Rxb7 y el blanco obtiene ventaja material (que debería ser más que suficiente para ganar). La torre puede tocar verticalmente (a lo largo de la columna) y horizontalmente (a lo largo de la barra transversal) como en el ejemplo en cuestión.

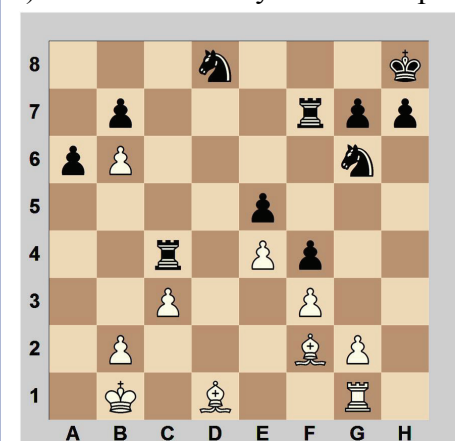
Se introduce la enfilada en el mural, usando la posición 1 que es muy simple: 1) Tf8 + y después del golpe de gracia al rey la torre puede capturar Dama. En el segundo ejemplo: 1) Ta1 + y la Torre blanca capturar a la Torre negra. Tercera posición:



incluso el Alfil puede hacer la enfilada: 1) Ag3 + y el caballo negro se pierde. En el cuarto diagrama, en cambio, es la dama blanca la que realiza la enfilada, eligiendo entre 1) Dc3 + o 1) Da1 +, en cualquier caso después de que el movimiento de Rey se capturará la dama negra, hay que tener en cuenta que aquí que la enfilada se ejecuta porque el Rey no puede defender el jaque, si se defiende el Negro sería un intercambio



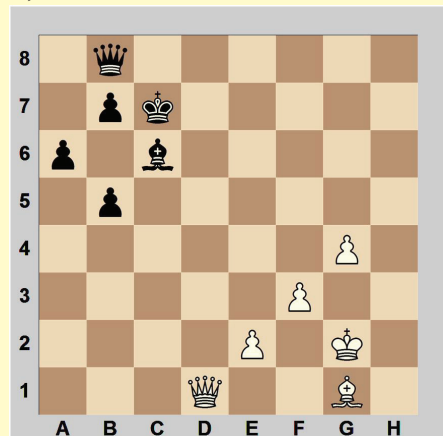
de piezas. En el quinto ejemplo 1) Ab3 atacando la dama negra tiene mucha fuerza (si se permite la captura la desventaja sería mayor) y el alfil capturará a las piezas indefensas. Aquí señalamos la diferencia entre Ab3 y Af3: en el segundo caso Alfil atacaría a Dama, pero detrás de ella no hay nadie que capturara con BENEFICIO, por lo que no sería una ventaja. En el sexto ejemplo 1) Af3 ataca a Torre, y el negro perderá el Caballo o la torre, aunque es mejor perder el caballo ya que la torre vale mas). El concepto es que la enfilada se ejecuta si la pieza que hay “detrás” esta indefensa o tiene MÁS VALOR de la pieza que la capturará. No es obligatorio que una enfilada solo funcione si la primera pieza es el Rey, pero, por supuesto, debe ser una pieza que vale más que los que la atacan como en el séptimo ejemplo: aunque menos de los anteriores. La ventaja del material es garantizada por el movimiento 1) Ab3 - Tf8 (solo se mueve para guardar la Torre)



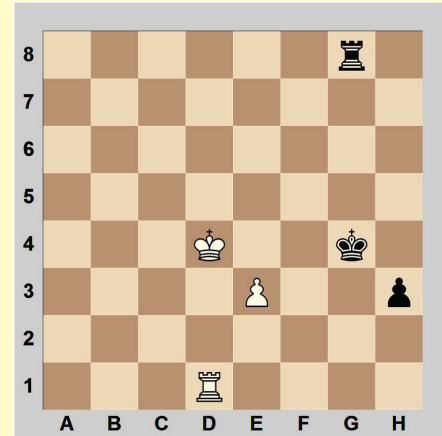
2) Axf7 - Cd8 x f7 y el blanco aprovecha una ventaja de 2 puntos. Vaya a los ejercicios, las soluciones a continuación. Es suficiente que escriban el movimiento que haría el blanco, pero si quieres también puedes escribirlos las próximas dos jugadas, depende del nivel alcanzado por todos.

- 1) 1) Ah2 + capturando Dama
- 2) Tg1 + capturando Torre
- 3) Da8 + capturando Dama
- 4) Ta3 + capturando el Alfil
- 5) Desde 1 + capturando dama
- 6) Da4 + capturando Dama
- 7) Ag3 capturando Torre
- 8) Te1 capturando caballo
- 9) Ac3 capturando Caballo
- 10) Th2 capturando Caballo o alfil
- 11) Ac3 capturando Torre - gana 2 puntos incluso si el alfil es recapturado
- 12) Ac2 + capturando el Peon h7 (con una promoción fácil a Dama propia).

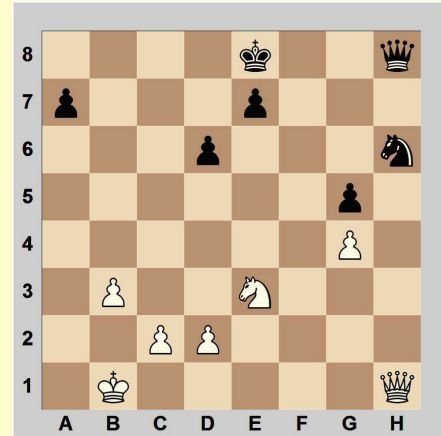
1)



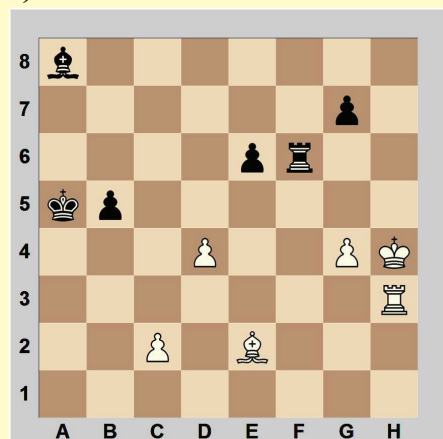
2)



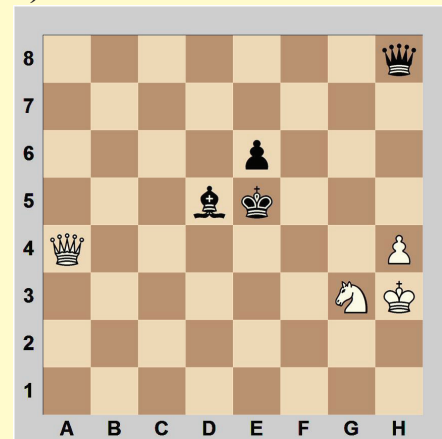
3)



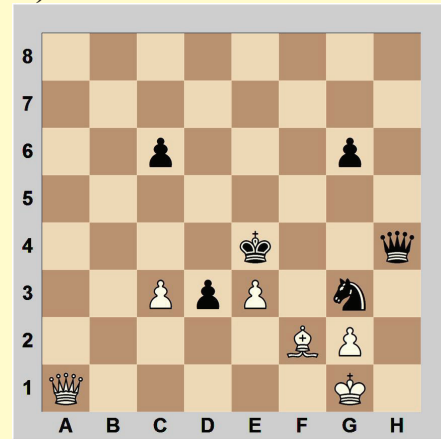
4)



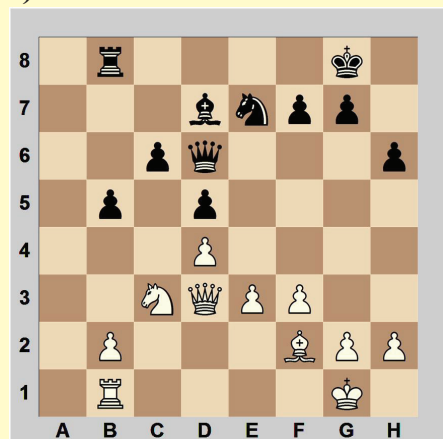
5)



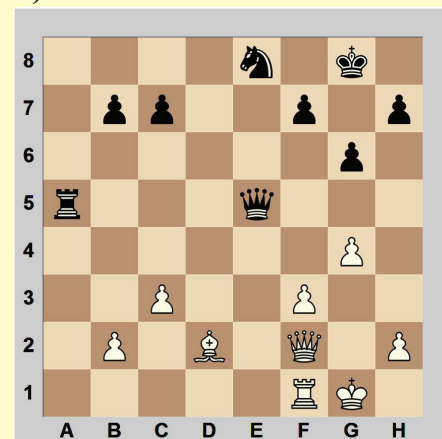
6)



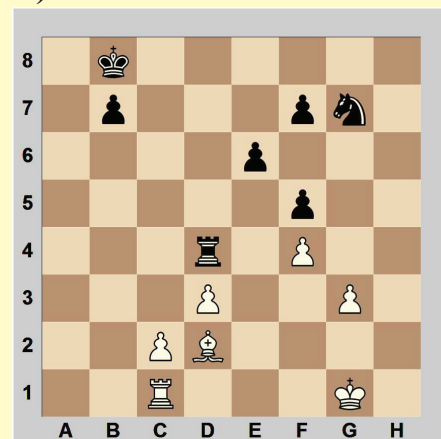
7)



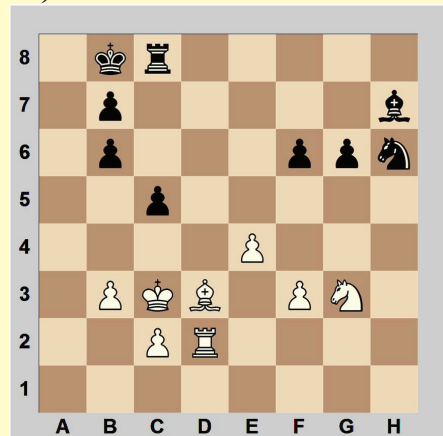
8)



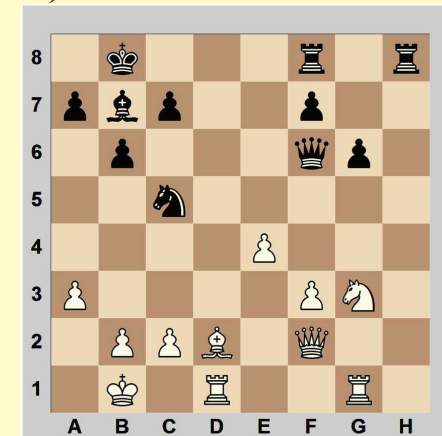
9)



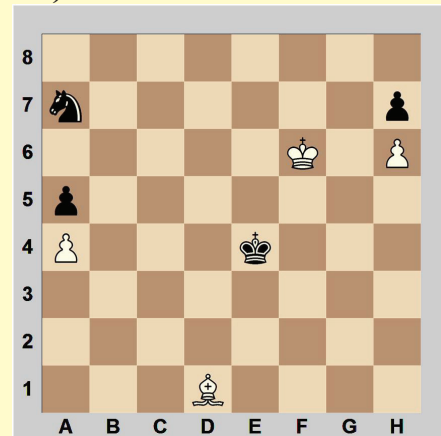
10)



11)

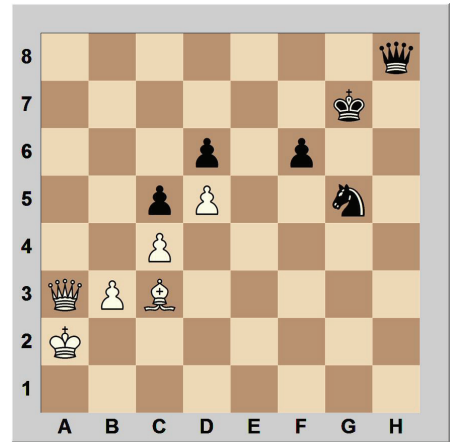
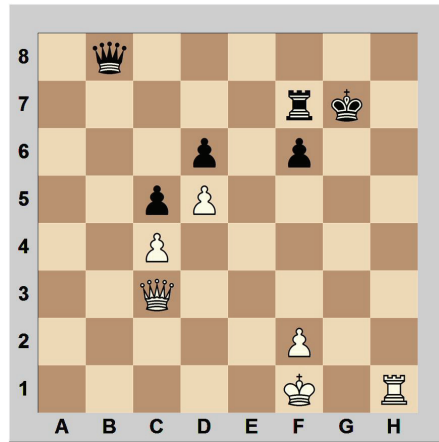
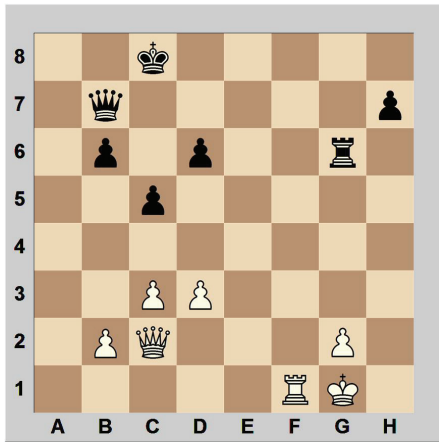


12)

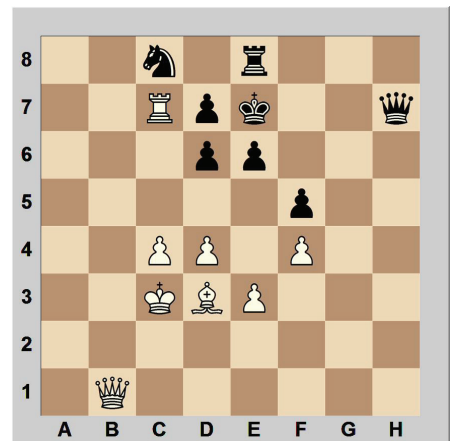
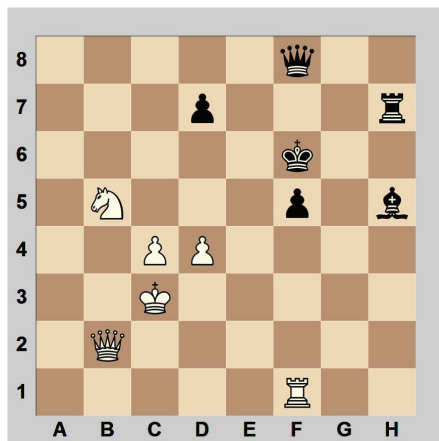
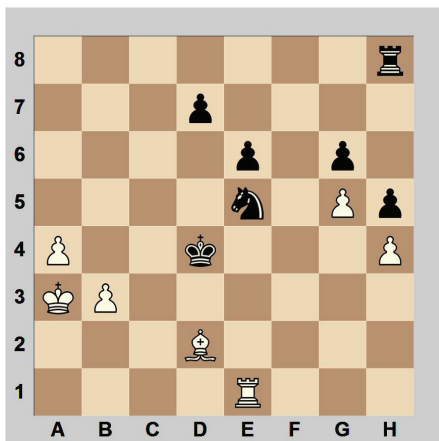


SEGUNDA LECCION: la enfilada 2

La primera posición es creada por el mural, gracias a lo cual entenderemos qué significa “crear una enfilada”. A diferencia de los ejemplos dados en la lección anterior, la jugada aquí no es aparente. Pero están las condiciones para que se haga visible, veamos cómo: 1) Tf8 + - Rc7 (o d7) 2) Tf7 + - Rc6 (o en c8, otros movimientos no permitirían la defensa de Dama y finalmente la Torre capturará la Dama con gran ventaja.



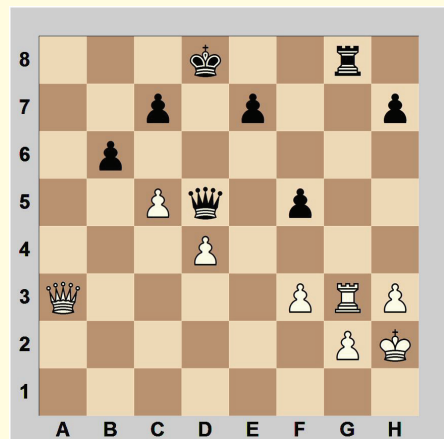
Tomemos la segunda posición, pero antes de resolver el problema, invitamos a los chicos a pensar, sugiriéndoles jugadas. Es importante que en esta fase los estudiantes comienzan a darse cuenta de que sin dedicar al menos unos veinte segundos a las posiciones, apenas encontrarán soluciones. Si han entendido bien la posición a buscar, es decir, la enfilada, llegaran a la solución, tal vez no a todos ... pero algunos definitivamente: 1) Dg3 + - Rf8 (el único movimiento posible, es decir forzado) 2) Th8 + y luego capturará la dama. El tercer ejemplo lo usamos como acabamos de decir, animarles a pensar incluso un minuto si es necesario, y luego damos la solución: 1) Axf6 + - Rxf6 (si no come, perderá la dama) y luego 2) Db2 + con captura de Dama. Temas tácticos, si están incluidos y si las condiciones están presentes, aplicarlos, obligamos siempre al oponente a la pérdida de material, es decir, crear los movimientos “forzados” para quienes pierden su material de manera obligatoria. Anteriormente, en el nivel 2, entendieron ¿Qué significa tener un oponente que deja sus piezas indefensas, y cómo explotar la ventaja? la captura de ellos. Pero en esta lección ellos entenderán cómo forzar la ganancia material, también porque, con el paso del tiempo y las partidas jugada, las ocasiones para capturar una pieza “olvidada” siempre serán menos. Otros ejemplos; 1) Txe5 - Rxe5 2) Ac3 + y capturar Torre, entonces, 1) Txf5 + - Rxf5 2) Df2 + capturar la dama. Finalmente 1) Txd7 + - Rxd7 2) Db7 + captura la Dama. Nos movemos a los ejercicios, todos dando al rey un golpe.



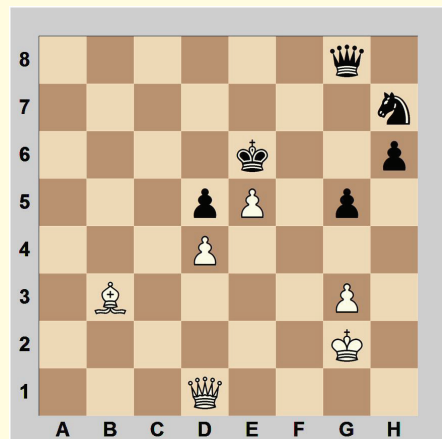
Soluciones: 1) Txd7 + - Rxd7 2) Db7 + captura la Dama, pero es suficiente para ganar la secuencia también de lo contrario, solo se queda con Torre en lugar de la ventaja de capturar la dama 2) Axd5 + - Rxd5 2) Db3 y captura Dama 3) h8 = D + y promoviendo el peon a Dama, después del movimiento de Rey se captura la Dama negra. 4) Dxf8 + - Rxf8 2) Th8 + y se captura Dama 5) Dxf4 + - Dxf4 2) Tf8 + y captura la Dama (el blanco, en esencia, tiene una ventaja de Torre sobre el primero) 6) Pg5 + y negro si no quieres perder la Dama debes comer el peon: si atrapas con Dxd5 lo haces con Ad8 +, si captura con Rxd5, la amenaza de Alfil está en d2 (en este caso, hacer “subproceso” con Dama sería un cambio, un error) 7) Cg4 + - Rf5 (único) 2) Ac2 + y captura el Alfil. 8) Cxg5 y si Rey recaptura Tg3 + y se captura la torre (para negro es mejor perder solo un Caballo). 9) Cd6 + - Rf6 2) Axh4 + y captura la Dama.

El blanco mueve y aprovecha el inflada

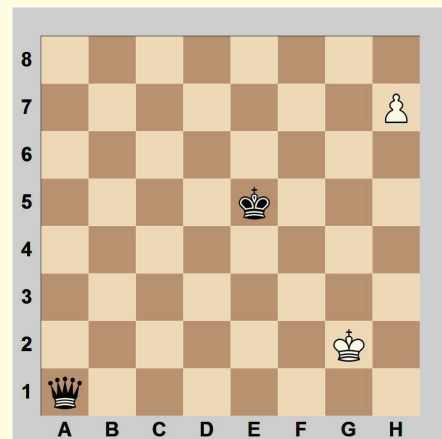
1)



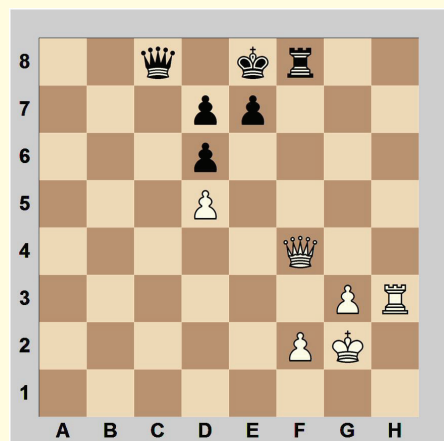
2)



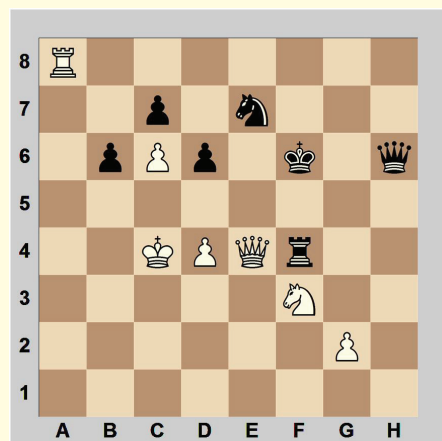
3)



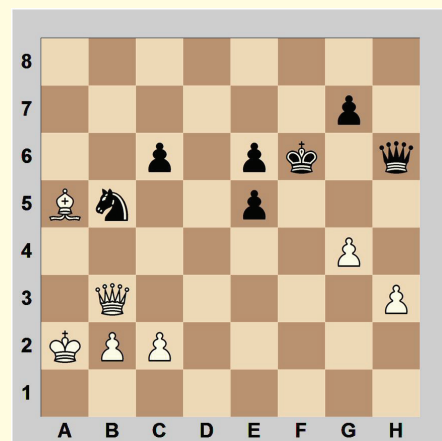
4)



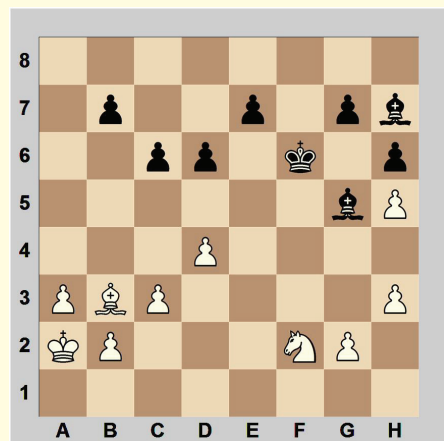
5)



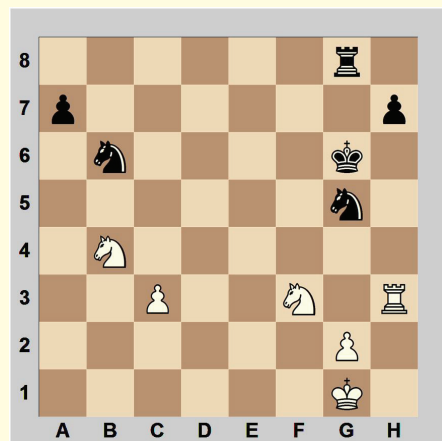
6)



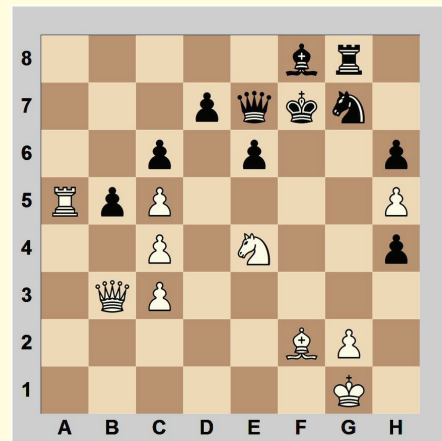
7)



8)



9)

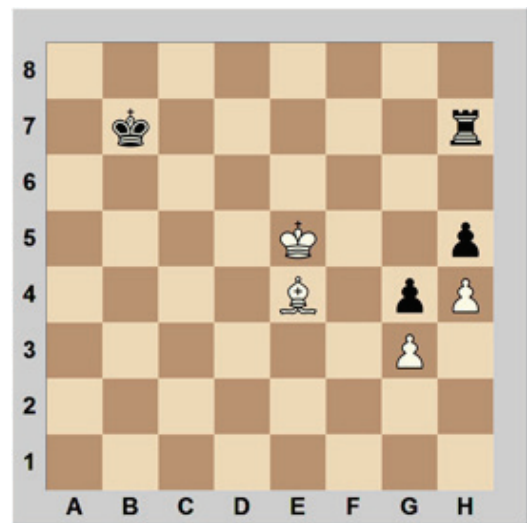
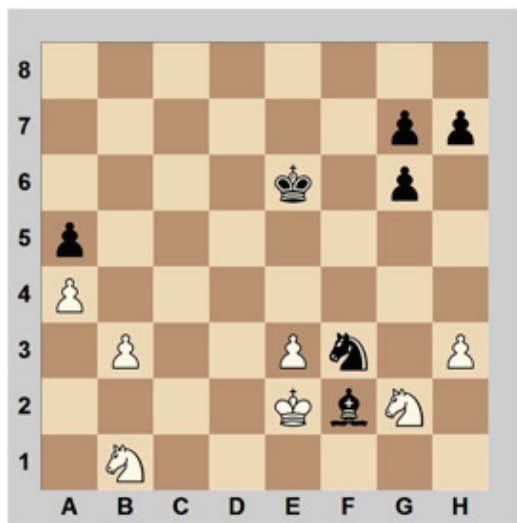


TERCERA LECCION: ataque doble 1

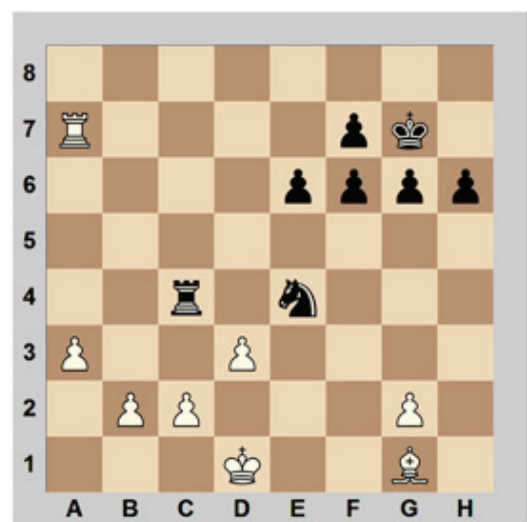
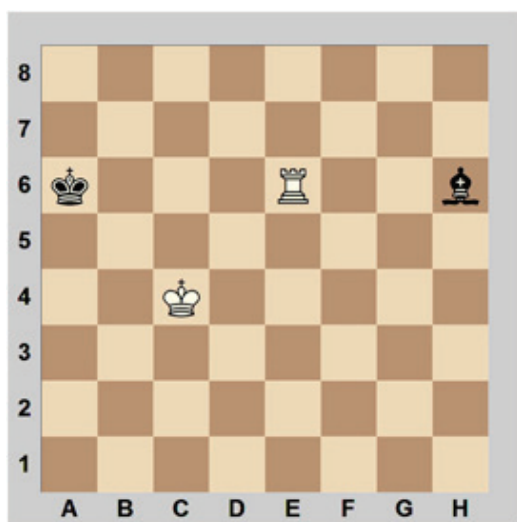
En esta lección veremos el ataque doble, un tema táctico que permite la ganancia de una pieza o la habilidad para obtener beneficios en la partida.

El ataque doble ocurre cuando una pieza amenaza simultáneamente a dos del lado opuesto, que es están indefensos o, aunque defendidos, tienen un valor inferior a la pieza atacante.

Es una de las formas más efectivas de obtener una ventaja material porque amenaza con capturar dos piezas en un momento, es muy difícil de resolver con el único movimiento que el lado amenazado puede hacer en su turno de juego. Podemos decir que el ataque doble siempre es fuerte, pero es mucho mayor si una de las piezas amenazadas es el rey. A menudo, durante el juego, amenazamos las piezas con la idea de capturarlas, pero este objetivo solo se puede alcanzar si nuestro oponente no se da cuenta o considera inútil defender la pieza atacada. Sin embargo, con un ataque doble, sin duda, podemos obtener una ventaja incluso en el caso donde nuestro oponente quiera defender las piezas atacadas. Todas las piezas pueden hacer dobles ataques, También puede haber ataques dobles en tres o cuatro piezas simultáneamente o incluso más (ataque triple, cuádruple, etc.) pero son casos bastante raros. Algunos ejemplos



El Rey ataca Alfil y Caballo indefensos, uno de los dos será atrapado. El Alfil ataca simultáneamente rey y torre



La torre da jaque y ataca rey y alfil

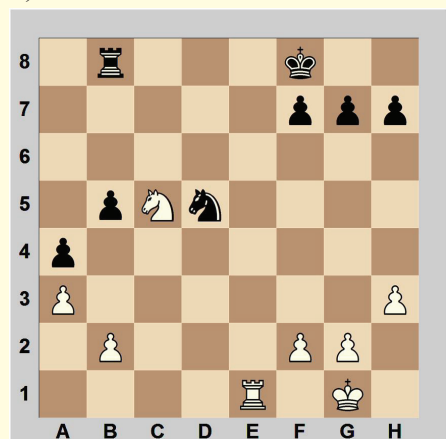
La amenaza del peón a torre y caballo (también llamada “tenedor”)

Nos movemos como de costumbre a los ejercicios, movimientos blancos, aquí están las soluciones:

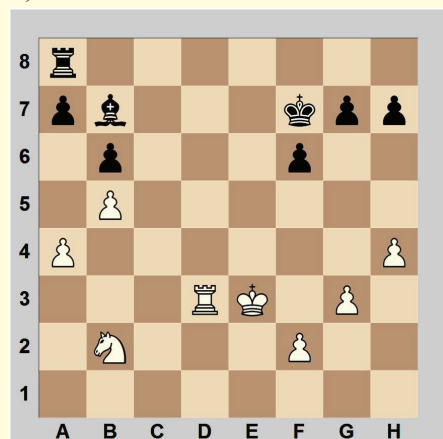
1) Cd7+ 2) Td7+ 3) Cc7 4) Cxc7+ 5) e5 6) b5 7) Df6+ 8) Dh4+ 9) Tc8

El blanco mueve y aprovecha el ataque doble - 1

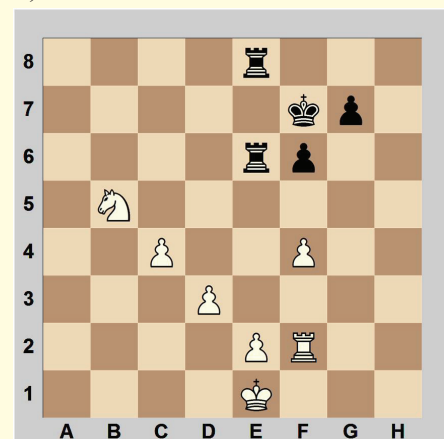
1)



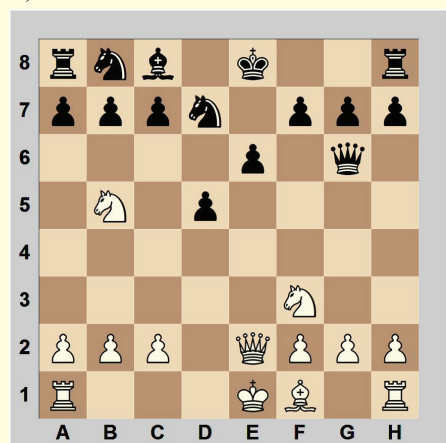
2)



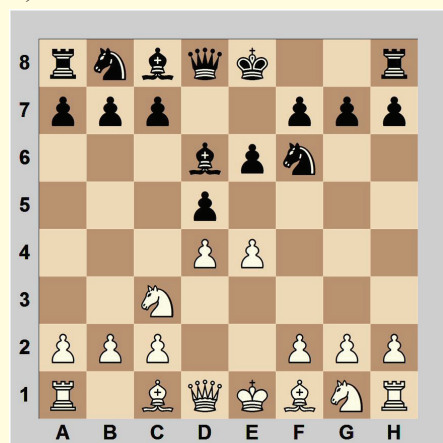
3)



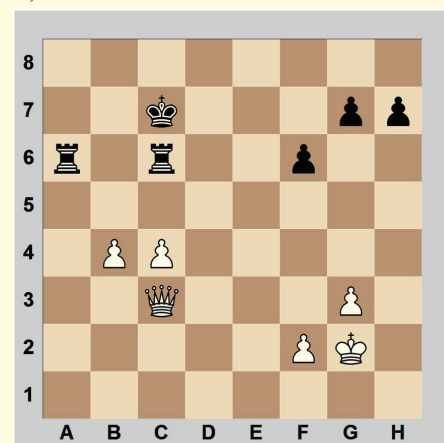
4)



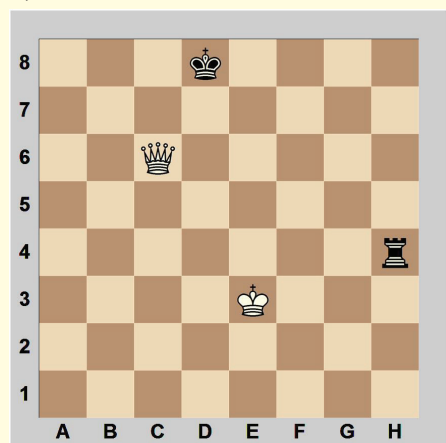
5)



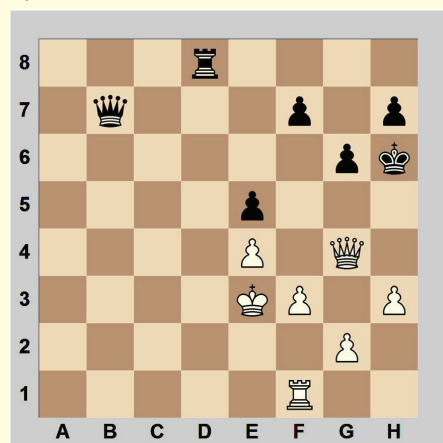
6)



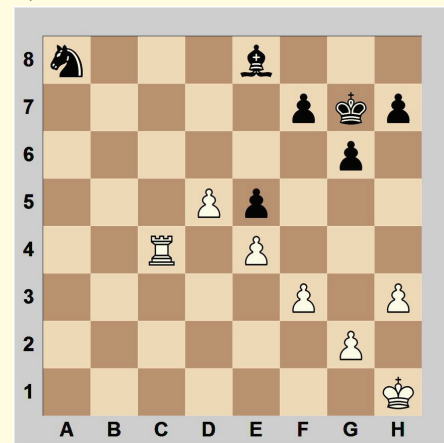
7)



8)

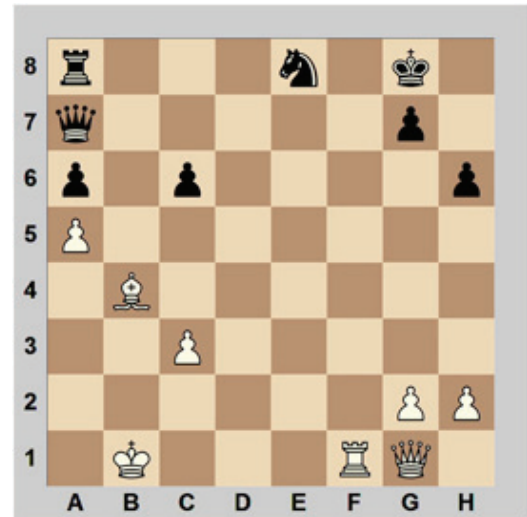
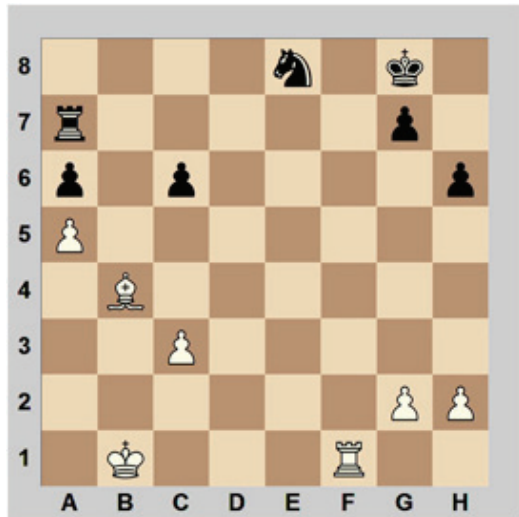


9)



CUARTA LECCION: ataque doble 2

Reanudemos el ataque doble, pero centremos en crear el tema táctico, señalamos que en algunas posiciones pueden no ser tan visibles e inmediatas, pero aún están presentes. Veamos el primer diagrama, dejando un tiempo para que los niños vean si lo encuentran. Como Alfil defiende la Torre del rey negro, por supuesto, es posible 1) Tf8 +, luego, después de 1) ... Rh7 atraparé al indefenso Caballo. Luego presentamos el segundo diagrama, que es muy similar pero no es lo mismo: ahora en el movimiento Tf8 + no seguiría la captura de Caballo, porque sería defendida por su Torre. Pero si optamos por 1) Dxa7 a la cual Tendrá que seguir TxDa7, volveremos a la posición anterior (tenga en cuenta que en este caso puede funcionar incluso a la inversa: antes de dar un jaque, entonces tendré que cambiar las Damas para capturar Caballo).



En la tercera posición parece obvio 1) Cf7 + con posterior captura de Dama negra. Pero en la cuarta posición ¡el movimiento en cuestión no tendría el mismo resultado! Como pudimos hacerlo Th8 es defendido por la dama negra, pero si lo capturamos con nuestra Torre, Txh8 arrastraría a la dama negra, llegando a la posición vista también. También vale la pena señalar en este caso cómo la recaptura de la dama es de todos modos un movimiento equivocado, porque conduciría a la pérdida de la Dama y para el negro, es mejor perder solo Torre, sin Recaptura (pero en cualquier caso, es una ventaja traída por el ataque doble). Vayamos ahora a

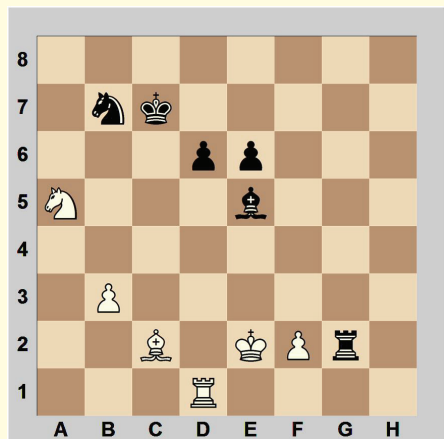


los ejercicios, Invitando a los muchachos a pensar cómo crear la posición de ataque doble, tratando de verlo también si no es inmediatamente aparente Como siempre seguirá la autocorrección y el juego.

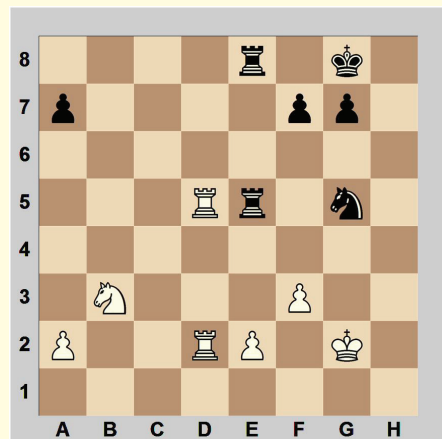
Soluciones: 1) Cxb7 - Rxb7 luego Ae4 + 2) Txe5 - Txe5 luego f4 3) Axf8 - Txf8 luego Dd6 + 4) Dz2 - Txh2 luego Rg3 5) Cxe5 - Txe5 luego f4 6) Axh8 - Rxh8 luego Cxf7 + 7) Cxd7 - Axd7 luego Axd3 + 8) Txc7 - Axc7 luego Td7 9) Cxe5 - Ax5 luego Dh5.

El blanco mueve y aprovecha el ataque doble - 2

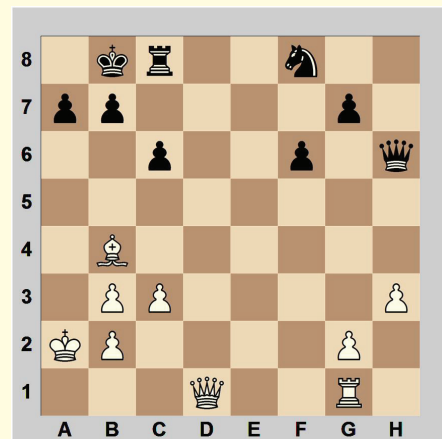
1)



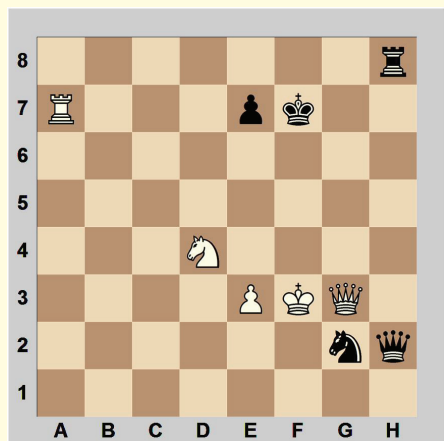
2)



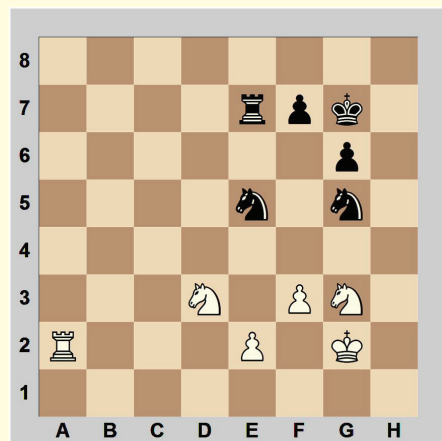
3)



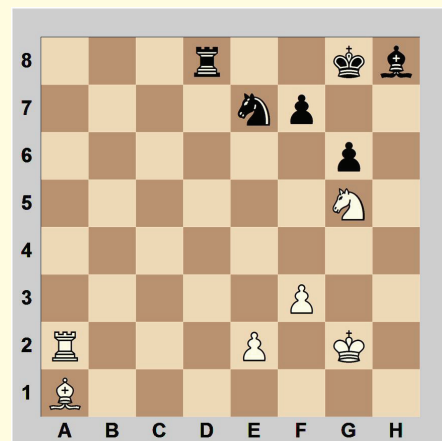
4)



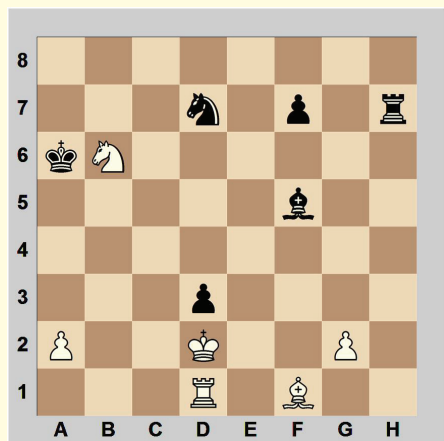
5)



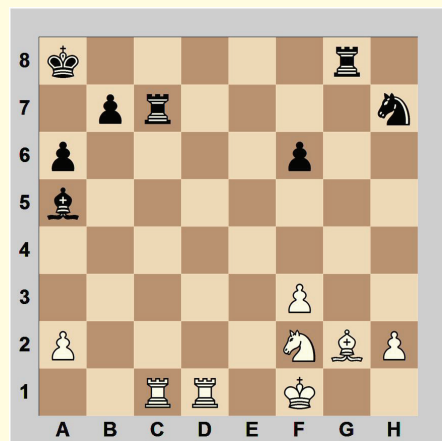
6)



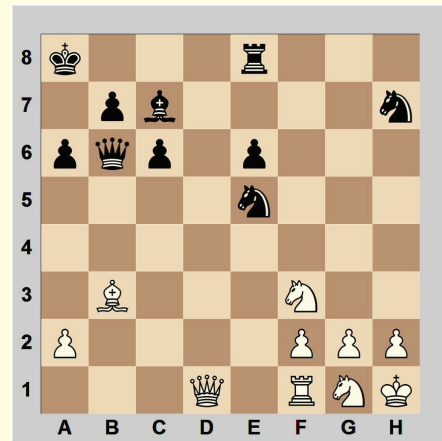
7)



8)

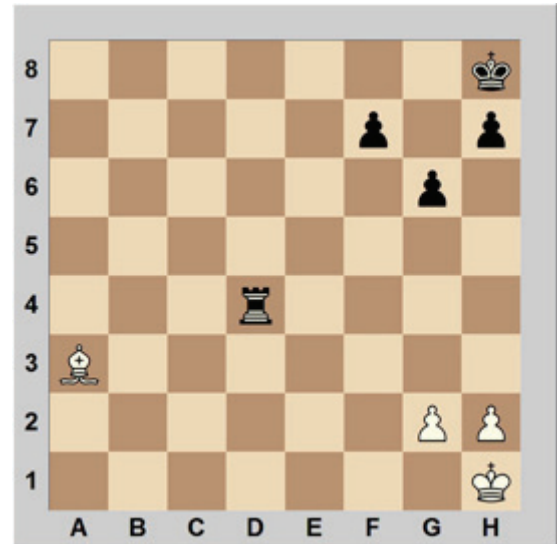
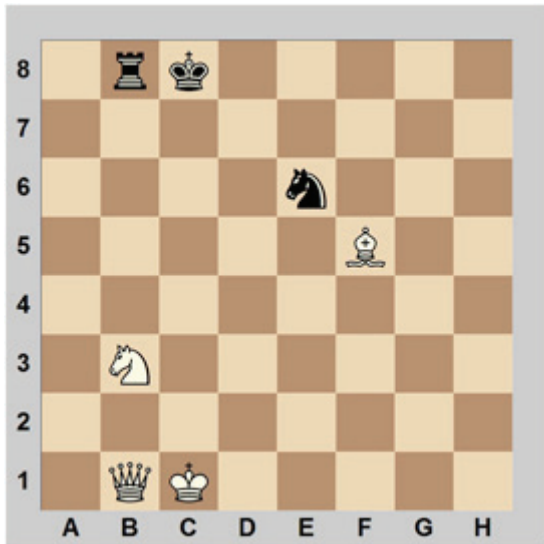


9)

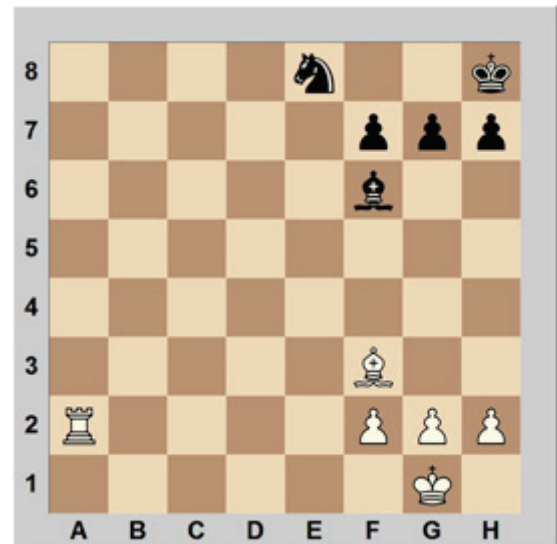
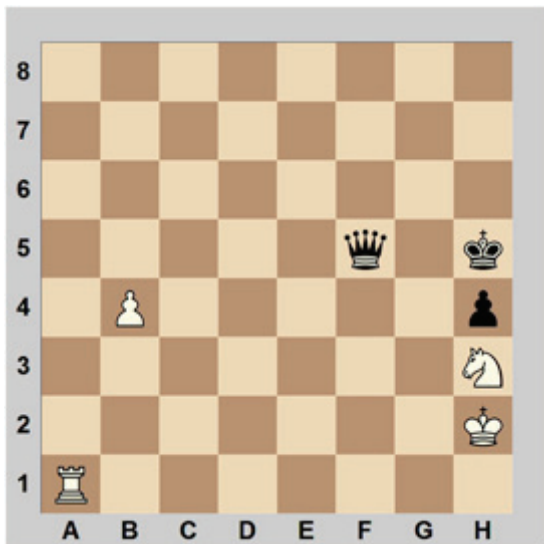


QUINTA LECCIÓN: la clavada 1

En el ajedrez, “clavar” es una situación en la que una pieza no puede moverse, porque supondría la captura de una pieza de mayor valor. Cuando tenemos una pieza clavada, tenemos que verificar si: 1) sí la pieza se puede mover y 2) cuáles son las consecuencias de su movimiento. En el diagrama vemos que el caballo blanco sufre una clavada relativa, ya que puede moverse pero permitiría la captura de la Dama blanca por la Torre negra. Incluso el Caballo negro está clavado con Alfil blanco, pero en este caso tenemos una clavada absoluta, ya que mover el Caballo sería un movimiento ilegal. La clavada ocurre cuando 3 piezas están en la misma columna, fila o diagonal: la pieza atacante, la pieza atacada o clavada y la pieza que estaría expuesta



a la captura (si esta última pieza es el Rey, siempre tenemos una clavada absoluta). La clavada solo puede ser hecha por la Dama, T o A. En el segundo ejemplo: 1) Ab2! Clava la T porque el R está en h8, por lo que la captura de la T será inevitable, ya que no se puede mover (es absoluta) e incluso en este caso ni siquiera se puede defender. De todos modos el movimiento negro seguirá a Axd4. Diagrama 3, 1) Ta5! La D está clavada, todavía se puede mover en horizontal, pero no escapará a la captura. Finalmente 1) Ta8! clavará el

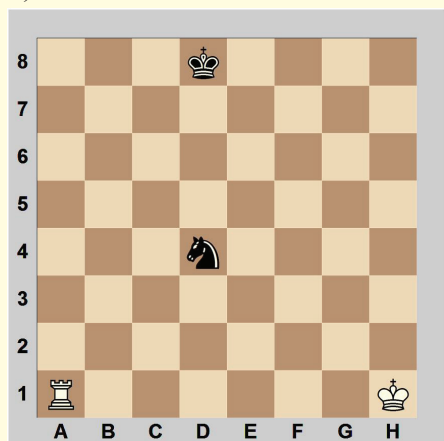


C que será capturado en el movimiento siguiente.

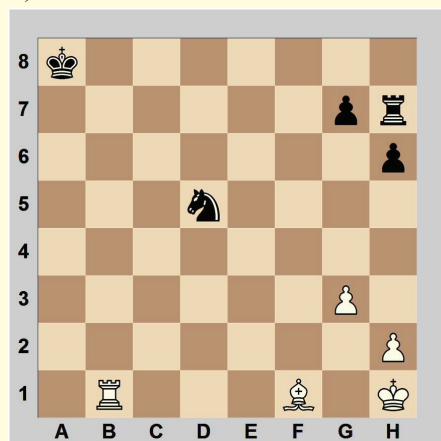
Vamos a los ejercicios, todos sobre clavadas absolutas, aquí están las soluciones: 1) Td1 2) Ag2 3) Ab2 4) Ae2 5) Ad1 6) Ab5 7) Tg3 8) Db3 9) Ah4 con cada movimiento del negro puede seguir la captura de la pieza clavada con resultado de ganancia material.

Blanco se mueve y aprovecha la clavada y consigue ventaja – 1

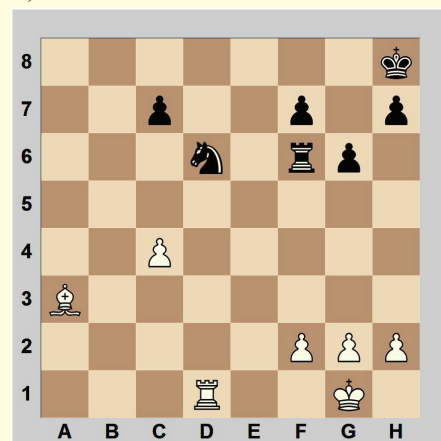
1)



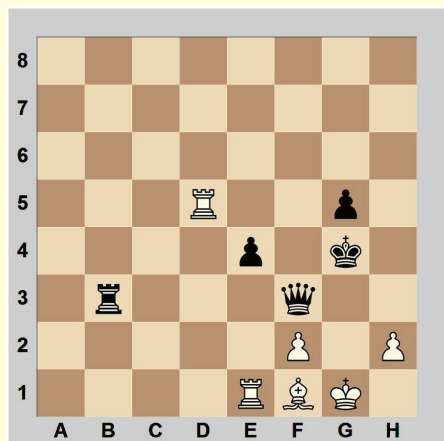
2)



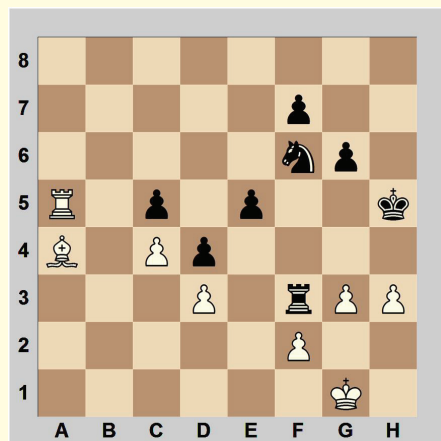
3)



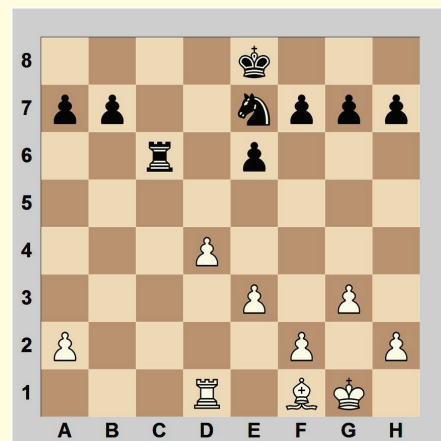
4)



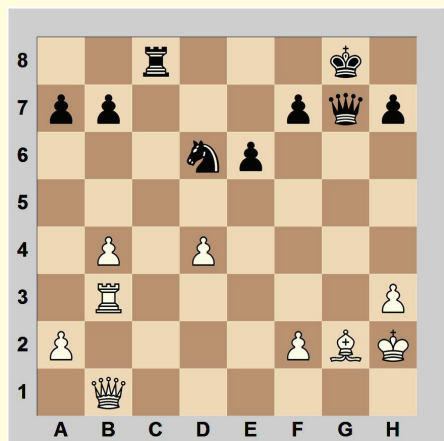
5)



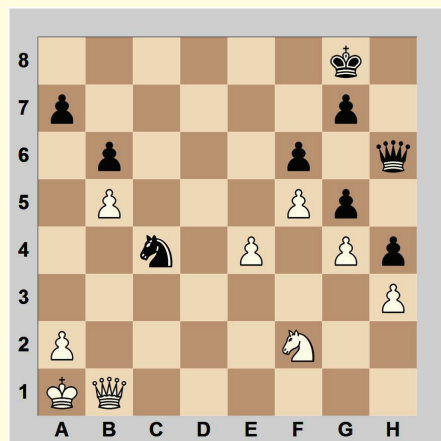
6)



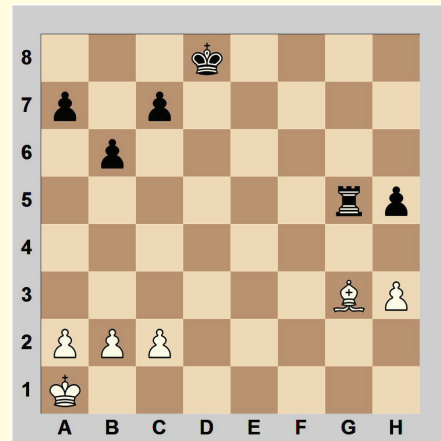
7)



8)



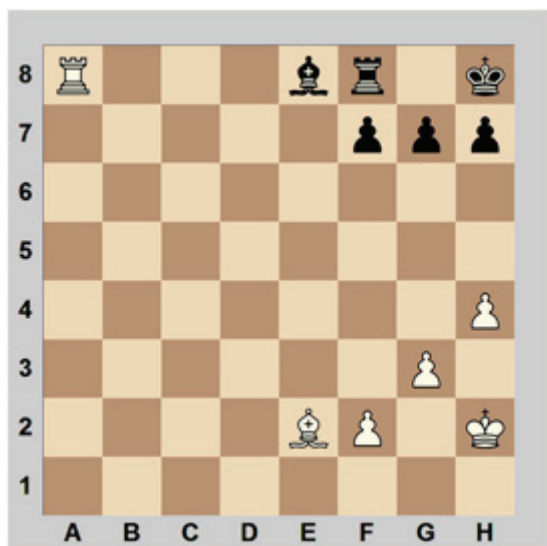
9)



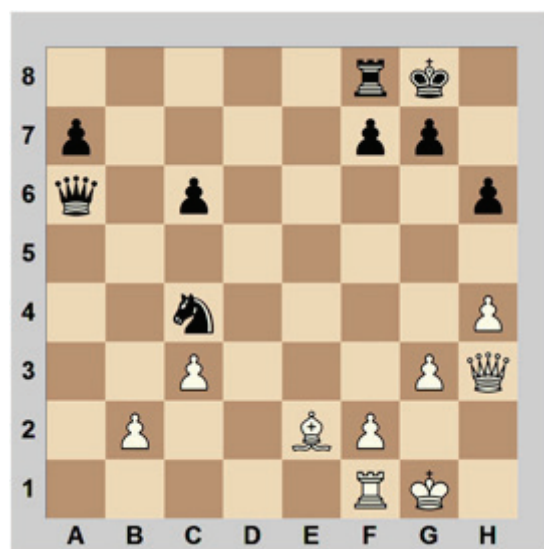
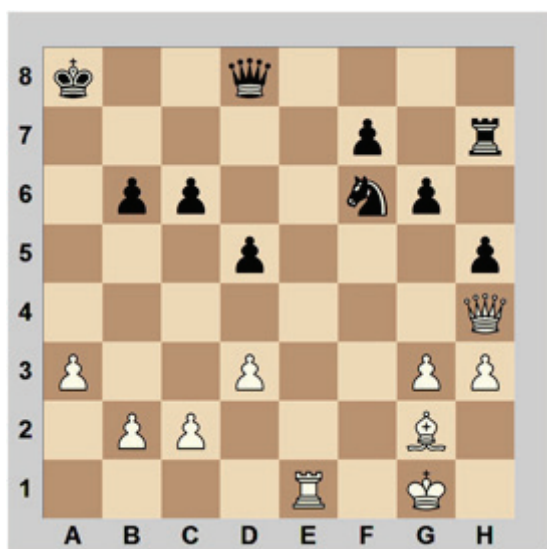
SEXTA LECCIÓN: la clavada 2

Sí la clavada es relativa el modo de explotarla, es obteniendo ventaja material, necesitara un mayor análisis, de una secuencia de movimientos esperados ligeramente más profunda. Veamos el primer ejemplo: aquí el A ya está clavado, porque si se mueve la T negra, que está indefensa, sería capturada. Pero no podemos aprovecharlo inmediatamente, primero debemos atacarlo con 1) Ab5, amenazando su captura, si 1)... Axb5 el blanco capturará la T dándole un jaque mate!.

En la posición 2, el C negro tiene una clavada relativa sobre su D, la captura del C con A no sería ventajosa. Debemos explotar la clavada con 1) e 5, por lo que el C no puede escapar de la captura por parte del peón!



En el tercer diagrama, ¿cómo explotamos la clavada? 1) Tf1 y el C negro es atacado dos veces, no se puede salvar. Como es una clavada relativa, sin duda podría moverse... pero detrás de él encontramos la D negra INDEFESA, que sería capturada por el blanco. Siempre hagámos reflexionar a los estudiantes, pidiéndoles que encuentren en las posiciones, cuáles son los elementos presentes, dónde existe la clavada, y el otro componente, y el movimiento que traerá ventaja material. En el último: 1) b3! el C negro no puede escapar.

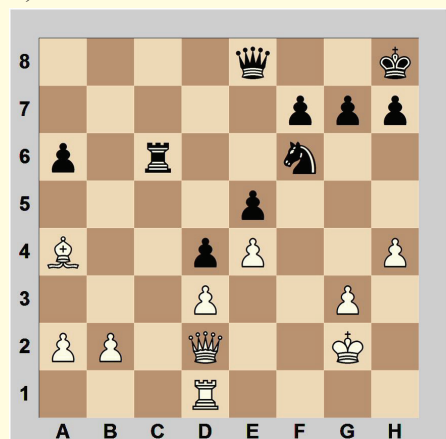


Vamos a los ejercicios, en los cuales las negras sufren una clavada, por lo que el movimiento del blanco será para alcanzar la ventaja material.

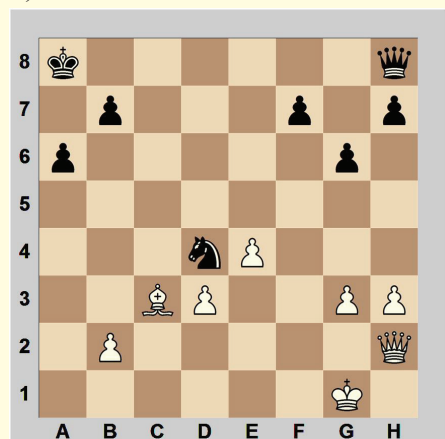
Soluciones: 1) Tc1 2) Df2 3) b5 4) Cc3 o f3 5) Dg2 6) b4 7) f6 8) Cd5 9) Ag7

El blanco mueve y consigue ventaja gracias a la clavada - 2

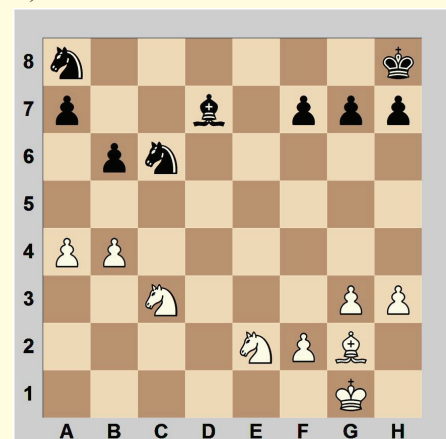
1)



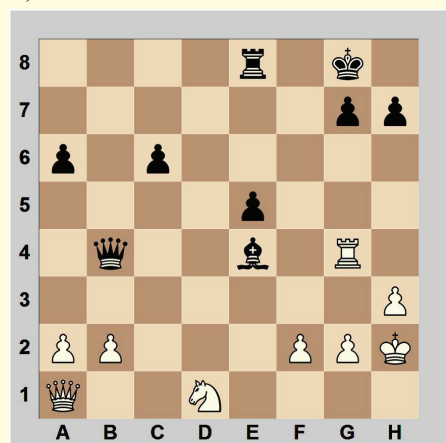
2)



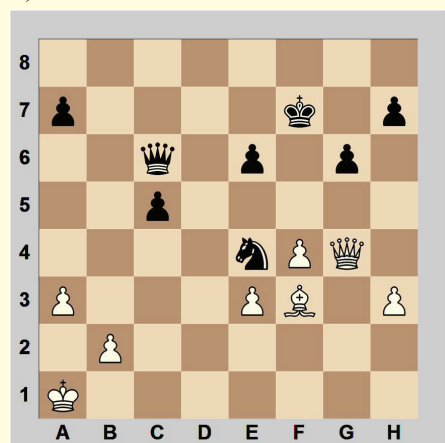
3)



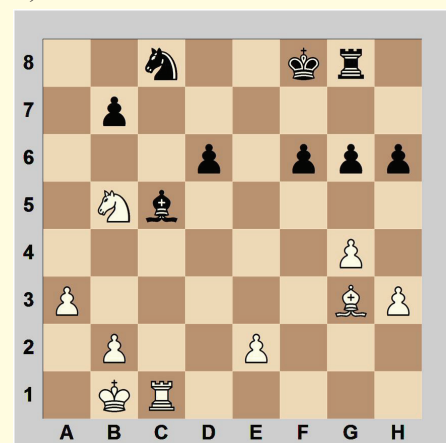
4)



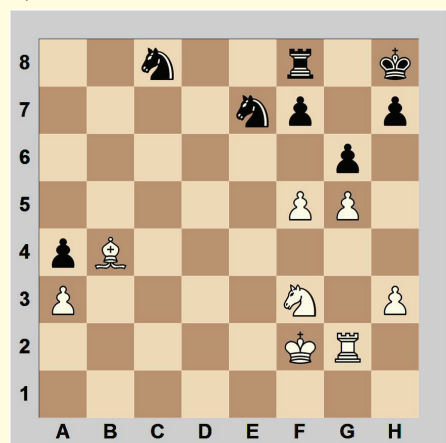
5)



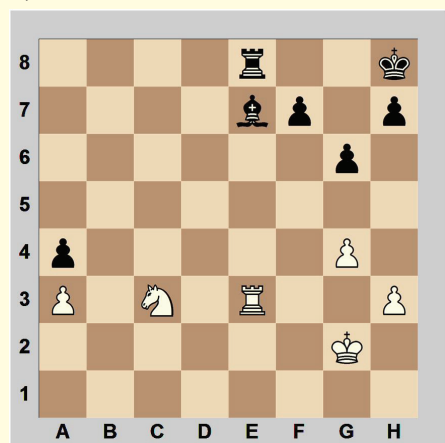
6)



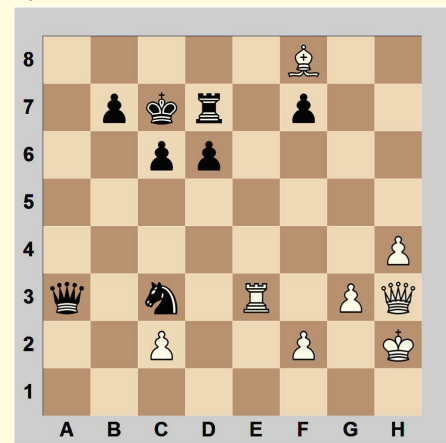
7)



8)



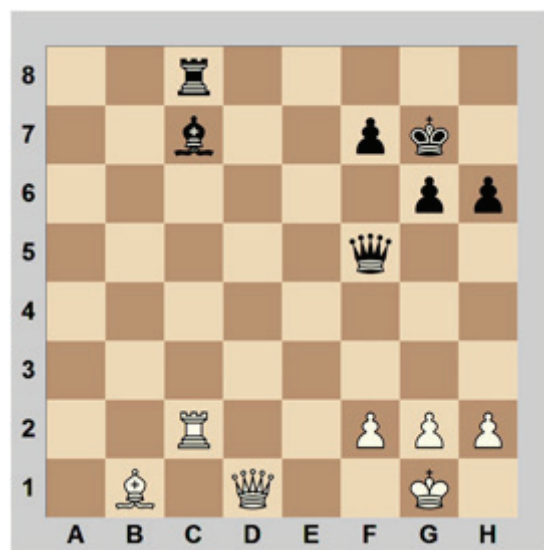
9)



SEPTIMA LECCION: ataque a la descubierta 1

Con el ataque a la descubierta, presentamos el primer motivo táctico basado en la acción combinada de dos piezas, como hasta ahora hemos considerado motivos tácticos basados en la acción de una sola pieza.

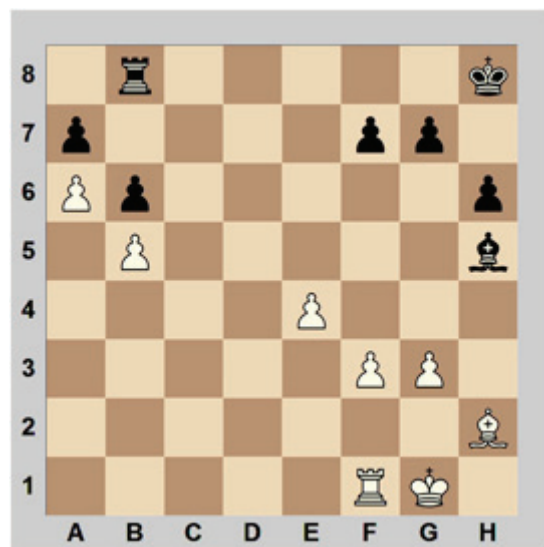
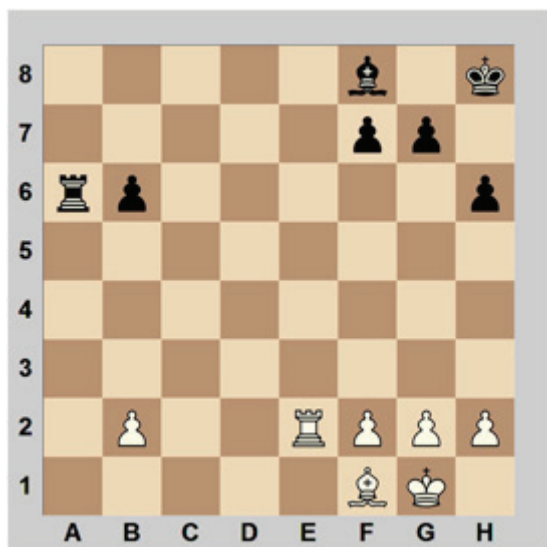
Hay otras razones tácticas que se basan en la acción combinada de dos piezas. Estas razones tácticas son armas muy eficaces, porque la participación de dos piezas aumenta el número de opciones y ataques durante la acción. “El ataque a la descubierta es el ataque contra una pieza enemiga hecha por una pieza no móvil, cuya línea de acción se abrió moviendo una pieza aliada “. Evidentemente, el ataque a la descubierta solo se puede realizar con figuras con movimientos lineales. Por ejemplo, en la posición del diagrama 1 el Blanco hace un ataque jugando 1) Axh5. El negro no puede capturar el Alfil, perdiendo luego el Caballo, en lo que se refiere a la dama amenazada. Tendrá que moverla para salvarla de la Torre blanca, y al siguiente movimiento el blanco recuperará el Alfil poniéndolo a salvo. en el segundo ejemplo que vemos como el movimiento 1) Txc7 puede permanecer “sin castigo”, como el ataque de detección de



blancas hacia la dama negra. la obligacion es de proteger la dama en lugar de recuperar la Torre en c7.

El ataque a la descubierta también es útil en el caso en el que no coges una pieza de inmediato, pero la amenazas sin que se defienda esta última.

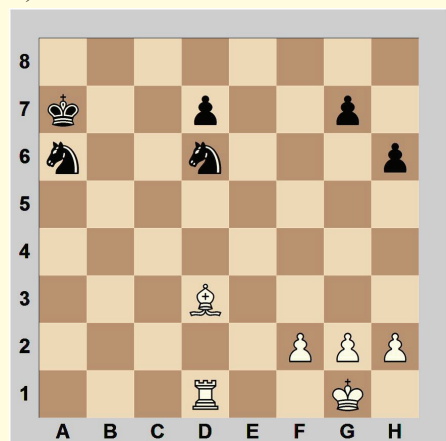
Veamos cómo, en el tercer ejemplo 1) Te8 es decisivo al atacar simultáneamente Alfil en f8 y, en descubierta, la torre en a6: aquí el negro no puede salvarse de la pérdida de material. en el cuarto diagrama el movimiento



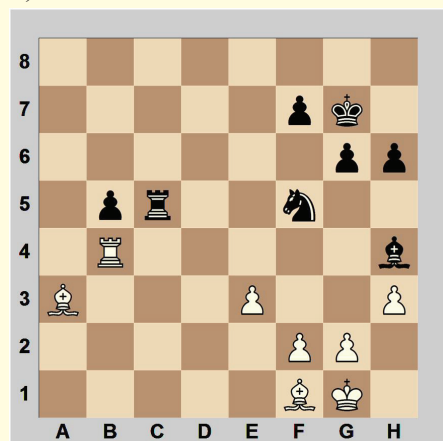
ganador es 1) g4. Vamos a los ejercicios, vamos a señalar aquí el primer movimiento para encontrar, vamos a dar al maestro la tarea de predecir la secuencia natural de las soluciones: 1) Axa6 2) Th4 3) Axa6 4) Ad3 5) Cf4 6) c4 7) Td6 8) Re6 9) Ac3.

El blanco mueve y consigue ventaja gracias al ataque a la descubierta - 1

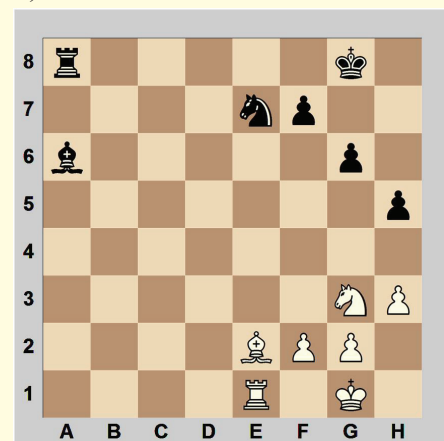
1)



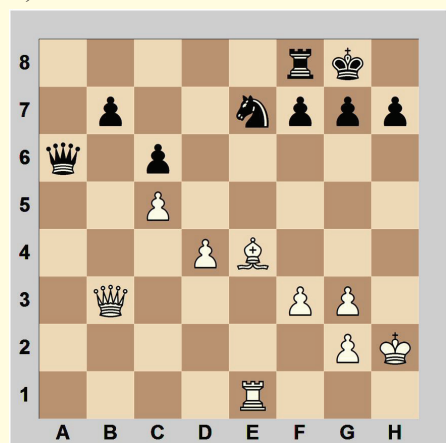
2)



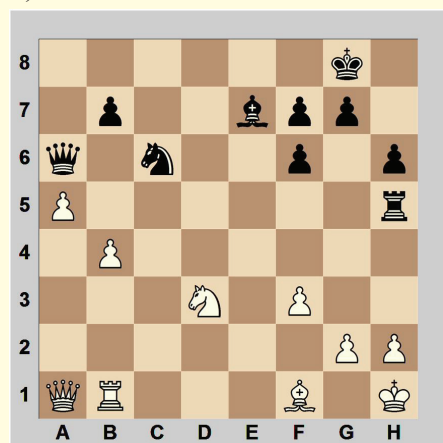
3)



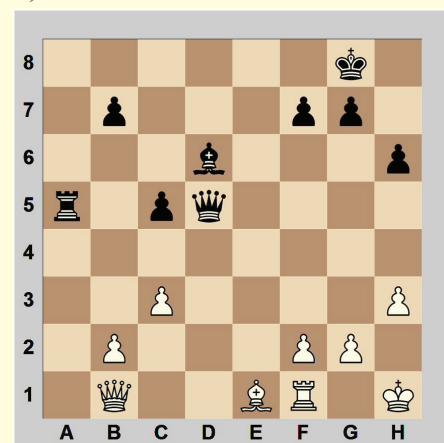
4)



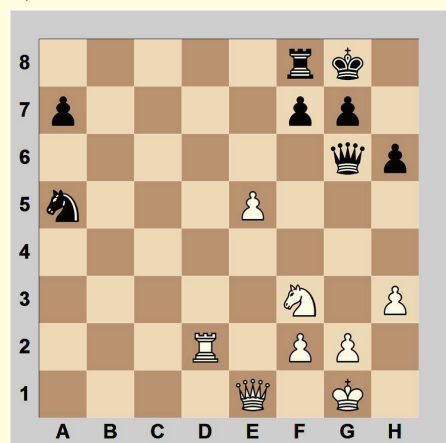
5)



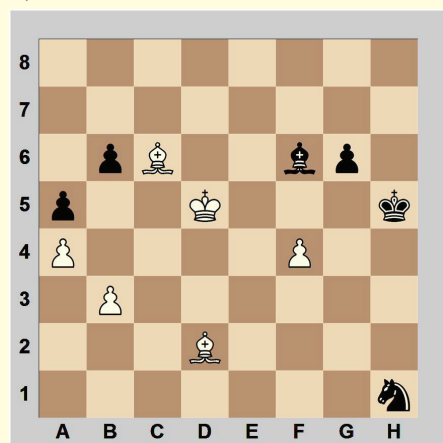
6)



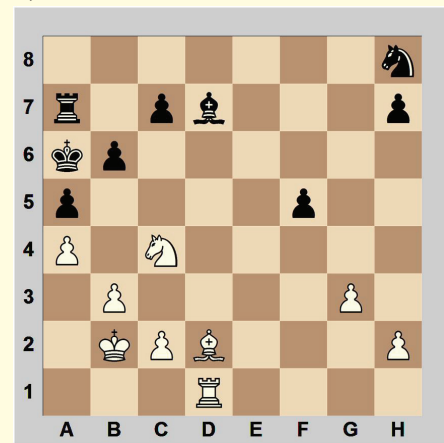
7)



8)

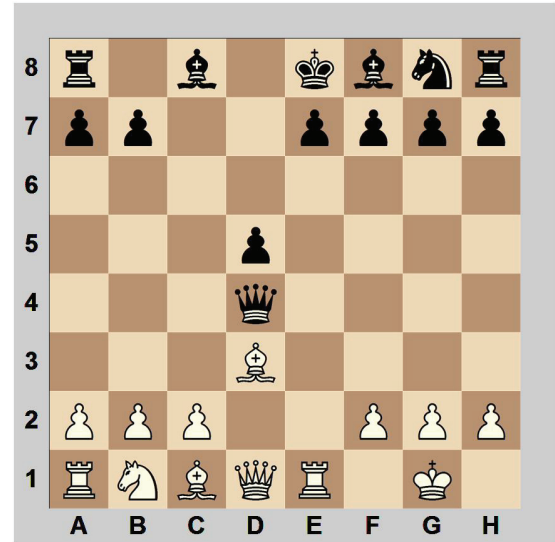
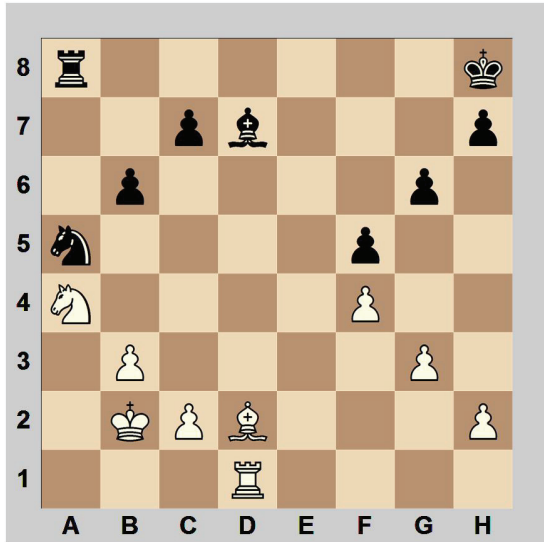


9)



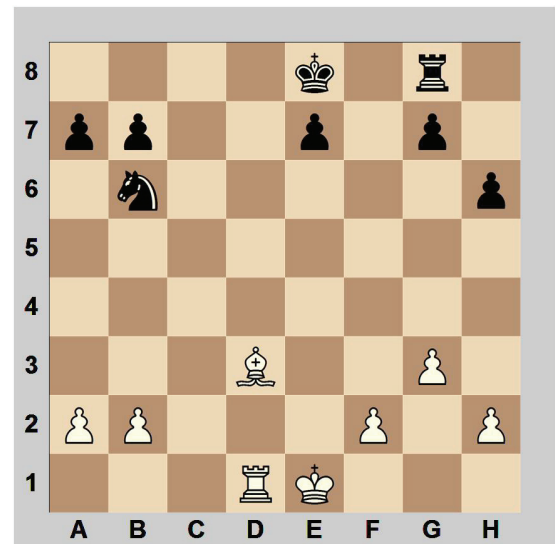
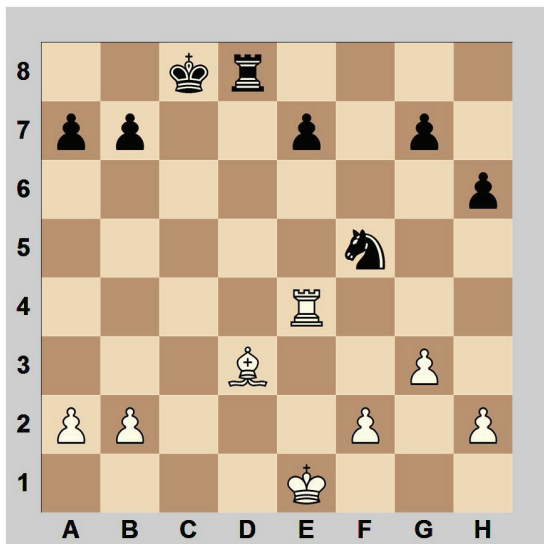
OCTAVA LECCIÓN: el ataque a la descubierta 2

El ataque a la descubierta puede tener una segunda característica muy útil: si la pieza en movimiento da jaque al Rey, el ataque que puede resultar suele ser mucho más fuerte. La causa de una mayor efectividad proviene de porque el jaque sobre el rey tiene que ser defendido, por lo que el oponente tendrá aún menos posibilidades de parar el ataque. En la primera posición vemos que 1) Ac3 + no permite otros movimientos excepto Rg8, después de eso capturará él A negro en d7 con al T. Incluso Axa5 podría conducir a la ganancia de una pieza? No tan inmediato, porque el negro podría responder con Axa4 complicando la situación... en cambio con el jaque solo hay un movimiento posible! En el segundo ejemplo: Ab5 + con captura inmediata de la D negra, el negro debe defender al rey! Este es el sentido del movimiento “forzado”: cuanto menos



tenga el oponente, mejor será para nosotros.

En el tercer ejemplo, es muy fácil (recordemos siempre hacer pensar a los chicos y pedirles que propongan soluciones) tendremos 1) Tc4 + y después de la respuesta del negro se capturara el caballo. En el último ejemplo podemos añadir si hay jaque mate, pregúntales cómo podrías hacerlo, pero reflexionamos sobre el hecho de que un jaque de alfil en b5 no traerá nada, ya que después de Rf7 (o f8) no hay ningún tipo de

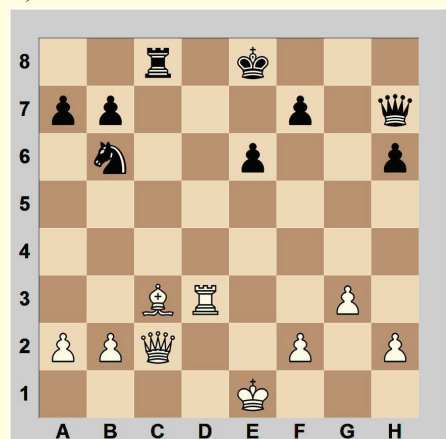


ventaja. El único movimiento “posible” después de 1) Ag6 + - Rf8 2) Td8 # -

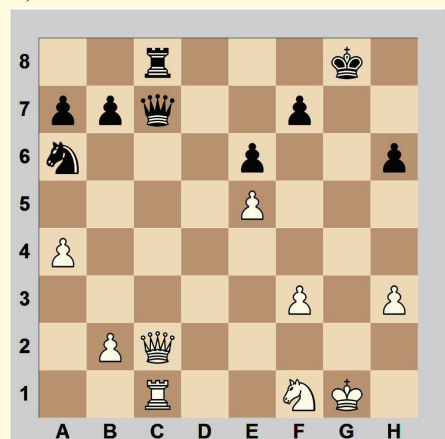
En la octava lección, los alumnos deberían haber desarrollado una mayor tendencia al análisis: deberían analizar diversos argumentos sobre los posibles movimientos de uno y otro. Es un efecto de habilidades que se van adquiriendo. Pero recordemos, como siempre, establecer la siguiente pregunta: hay ventaja material o jaque mate al final de la variante que se propone? Si es así, demuéstrello! Pasamos a los ejercicios y luego a jugar. Soluciones: 1) TD8 + 2) Dg2 + 3) + Cxg5 hxg5 - Axc6 4) Th4 + 5) e5 + 6) + Dh2 7) TA6 + 8) CD6 + 9) + AXG7 Debe ser fácil entender cuál es la ventaja material que se obtendrá, después del ataque a la descubierta, tras el segundo movimiento del blanco.

El blanco mueve y aprovecha el ataque a la descubierta - 2

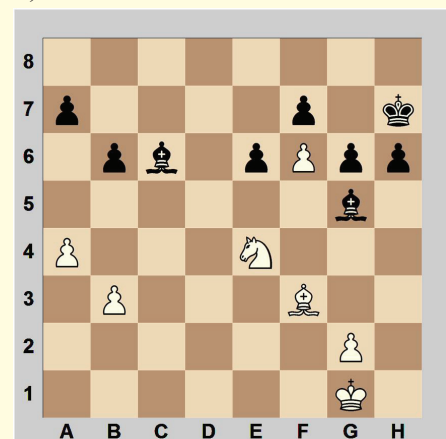
1)



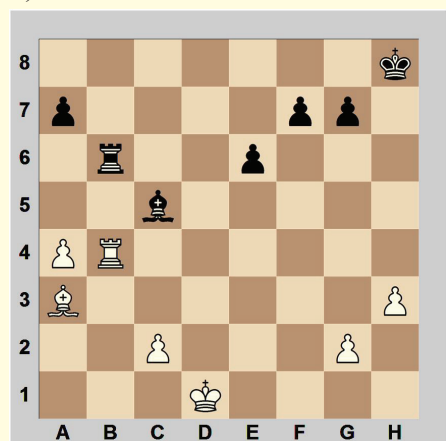
2)



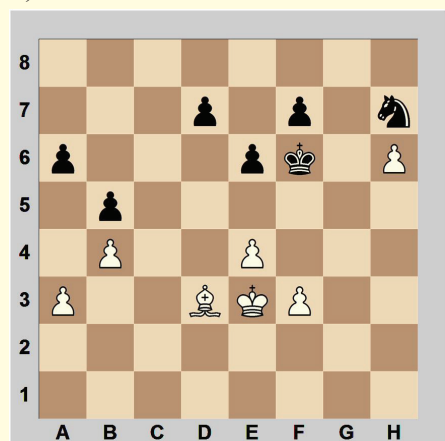
3)



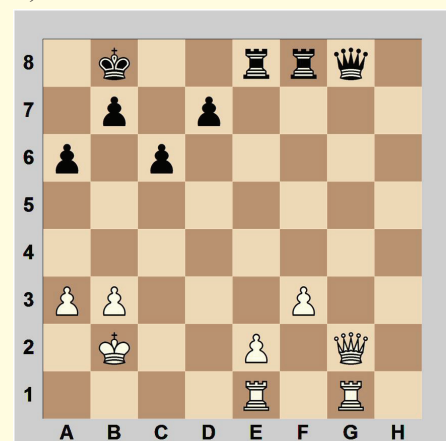
4)



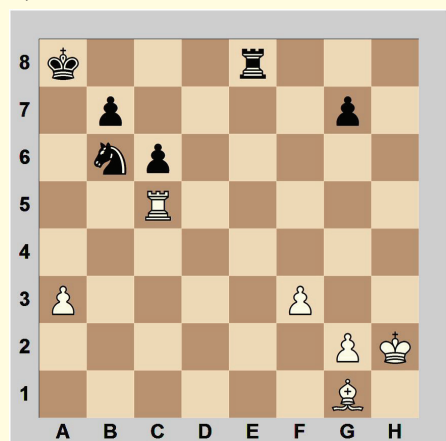
5)



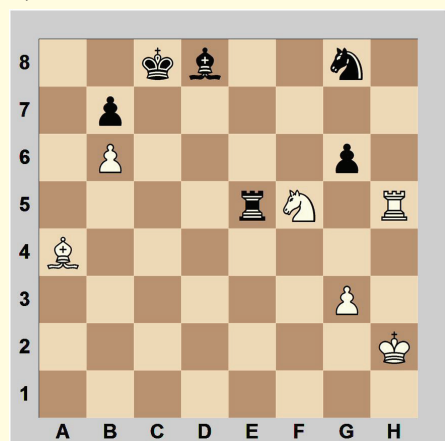
6)



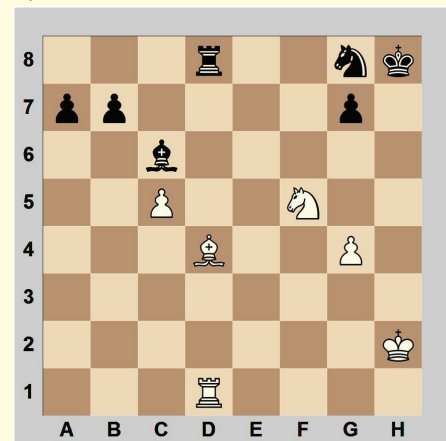
7)



8)



9)

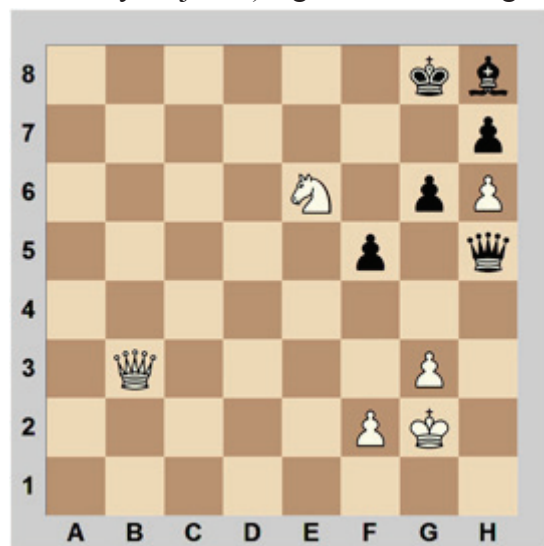


NOVENA LECCIÓN: el jaque a la descubierta 1

El jaque a la descubierta es un tema táctico similar al ataque a la descubierta: la diferencia radica en el hecho de que el jaque está dado por la pieza que no se mueve, mientras que en el ataque a la descubierta la pieza que da jaque es la que se mueve. Veamos un ejemplo: Cc7 + y la dama negra no podrá salvarse, aunque el ataque del caballo es fácil de parar, ¡es jaque al Rey! En general, el jaque a la descubierta es un ataque muy fuerte, porque la pieza “descubierta” tiene varios movimientos disponibles, además sin la posibilidad de ser capturado porque el oponente se verá obligado a defenderse del jaque. Segundo ejemplo: 1) Cc6 + el jaque está dado por la D blanca, por lo que el negro tendrá que jugar un movimiento de defensa permitiendo el próximo Cxb8 con ganancia de D. Menos poderoso, pero igualmente útil, podría



ser Cxg6 + ganando un peón y una T a cambio de un solo C. En todos los casos, vemos que el C tendría un movimiento útil sin ser atrapado, lo incorrecto sería Cxd7 + y Cxf7 + porque en ambos casos, el R negro saldría del jaque capturando al C. Tercer ejemplo, reflexionemos chicos: 1) Axa6+ parece natural, porque se gana un C, pero es mucho mejor 1) Ab5 +, porque incluso después de De6, todavía capturaríamos la D. Veamos finalmente: 1) Cf4 + llevaría a la captura de la D, pero lo hay mejor! 1) Cg5 + o Cd8 + llegando a

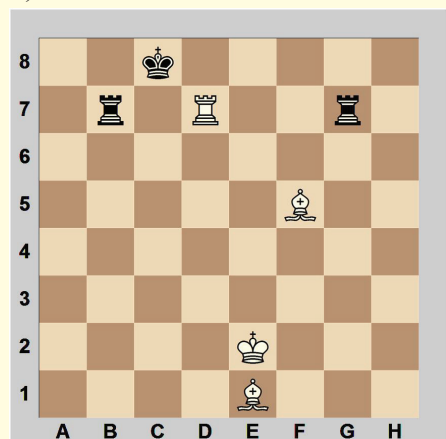


jaque mate 1)... Rf8 (única) 2) Df7 #. Cuantas posibilidades! Vamos con los ejercicios, se mueve el blanco y en algunos casos se trata de dar jaque mate gracias al jaque a la descubierta.

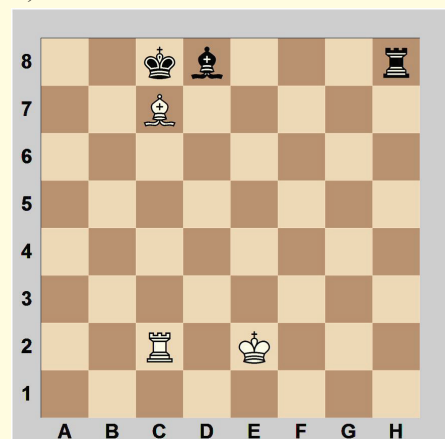
Solución: 1) Txg7 + (¡no x b7! ¡Sería el Rey!) 2) Ae5 + 3) Ad6 + 4) Cb5 + 5) d6 + 6) e6 + 7) Ad5 # 8) CD3 + 9) Cf6 + - Th8 (sólo) seguido Th7 # (No sirve de nada dar jaque mate al rey en f8 con el alfil, y especialmente cuando tenemos un jaque mate “obligatorio” en dos movimientos, ¡siempre es la mejor solución!).

El blanco mueve y obtiene ventaja o gana gracias al jaque a la descubierta - 1

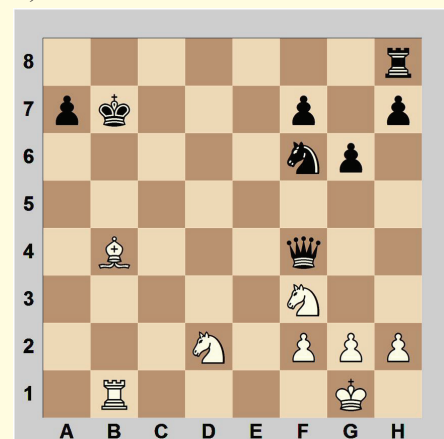
1)



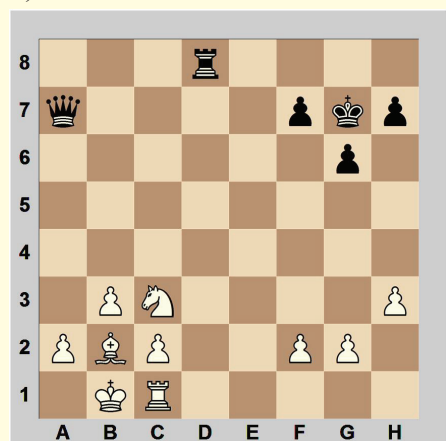
2)



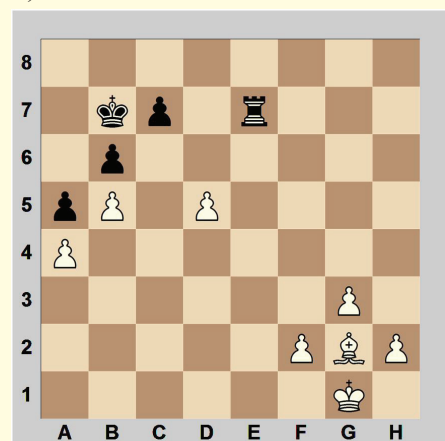
3)



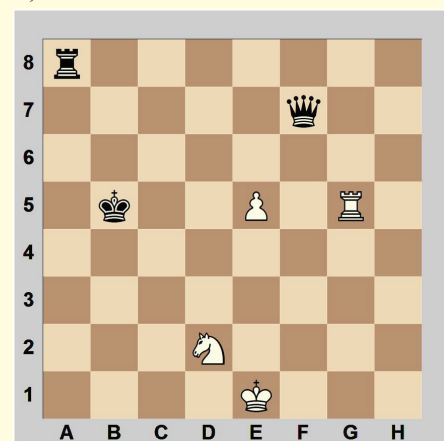
4)



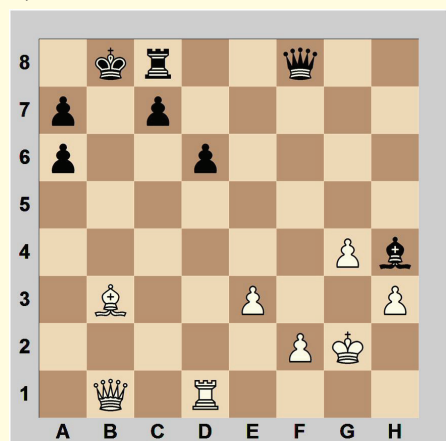
5)



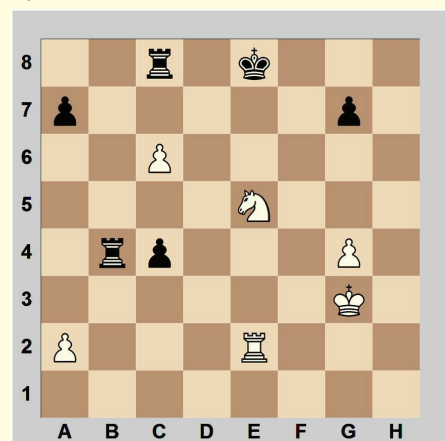
6)



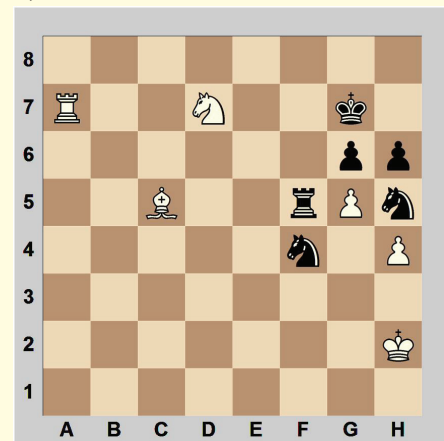
7)



8)



9)

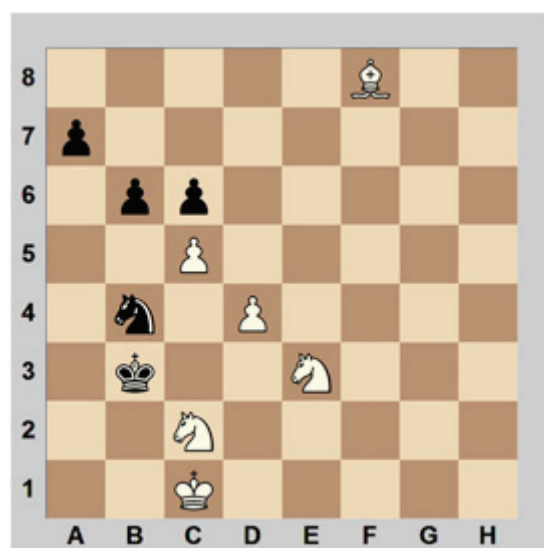
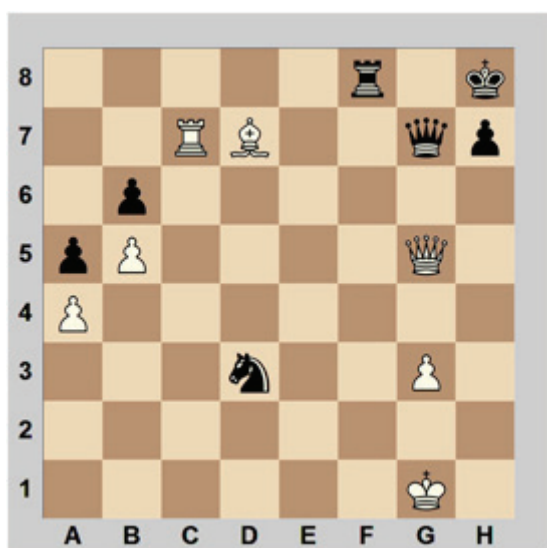


LECCIÓN DECIMA: el jaque a la descubierta 2

A veces, el jaque a la descubierta está presente en “el aire”, pero es necesario crearlo primero, para poder realizarlo. A partir del primer ejemplo visto en la lección anterior, imagina cómo pudo haber sido llegar a la posición al jaque a la descubierta. ¡Parece evidente después de Txf7! El Rey no hizo la mejor jugada al capturar la T, luego después de Cc7 + volveremos al ejemplo ya visto. Vamos a reanudar el discurso de creación y explotación, con otros ejemplos: en la segunda posición el Rey tiene problemas en c8, a continuación, 1) Txc8 + - Rxc8 2) CE5 + (o Ch6 +) y después del movimiento del rey 3) Cxf7 capturando el A. Si el negro no cae en la “trampa”, y no captura la T, ¡no importa! Habremos perdido una T. En el tercer caso la captura es obligatoria: 1) Dxc7 + - Rxc7 2) Af5 + y capturará el C.



En caso de que el negro, para parar el jaque, quiera defender el R con la T, obviamente será elegido para 3) Txf7 + - Rxf7 y luego 4) Axd3. Lo importante es que los estudiantes se acostumbren a encontrar la esencia de cada tema táctica, y no hay necesidad de hacerlo rápidamente... los tiempos de aprendizaje, como sabemos, son subjetivos. Seamos libres de hacer reflexionar a los niños, especialmente cuando hacen los ejercicios, entonces “imaginaran” los movimientos. Es mejor tener una hoja con dos o tres ejercicios

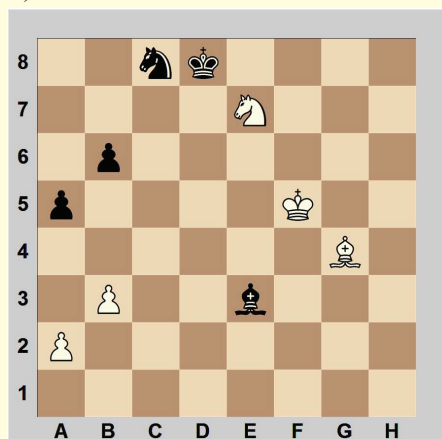


aprobados pero correctos, en lugar de 9 incorrectos, por lo que reducimos si es necesario el número de ejercicios, dependiendo del caso individual. Último ejemplo: 1) Cxb4 si el negro captura ahora 2) cxb6 + y el P va a promocionar inevitablemente. Ejercicios y luego a jugar.

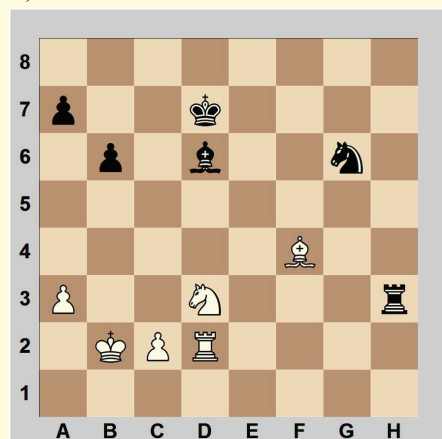
Soluciones: 1) Cxc8 - Rxc8 - D4 # 2) Axd6 - Txd6 - CF4 + (capturando la T, no el C porque vale menos) 3) Dxd8 + - Rxd8 - Ch5 + 4) Dxd8 Rxd8 + - + Ab2 (o Ac2 +) 5) TG6 # (único movimiento para defender el alfil blanco y dar jaque mate) 6) + TA6 - RB7 (única) - DA6 7 #) Cxb6 - Rxb6 - AF8 + 8) + Cc6 RD7 (o e8) - CE5 + 9) f4 + - Rd4 (o d5 o d6) - Cc4 +.

El blanco mueve y obtiene ventaja o gana gracias al jaque a la descubierta - 2

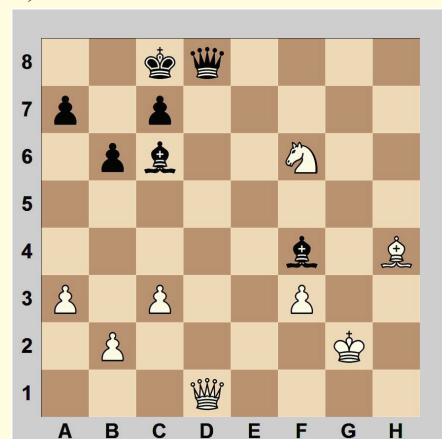
1)



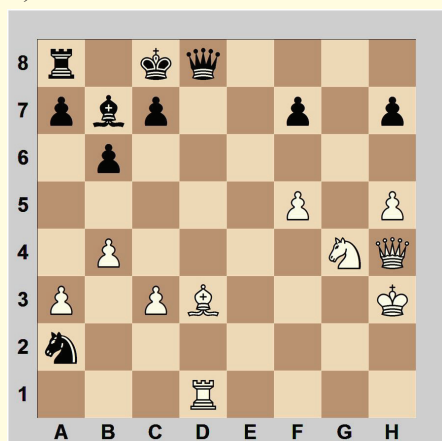
2)



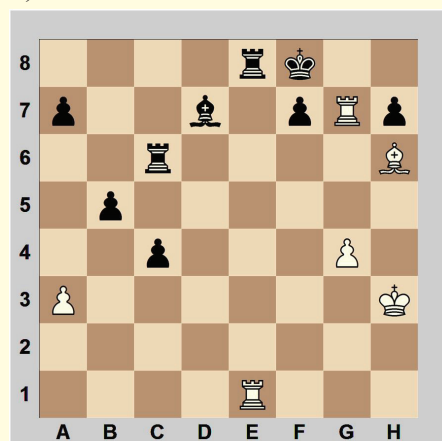
3)



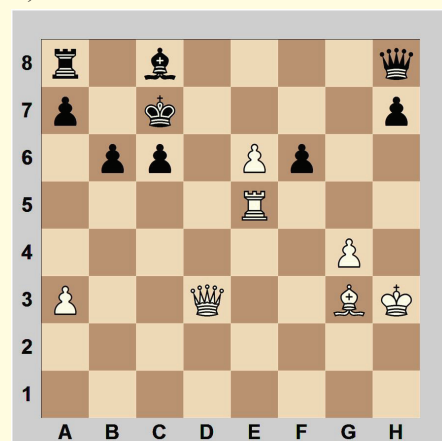
4)



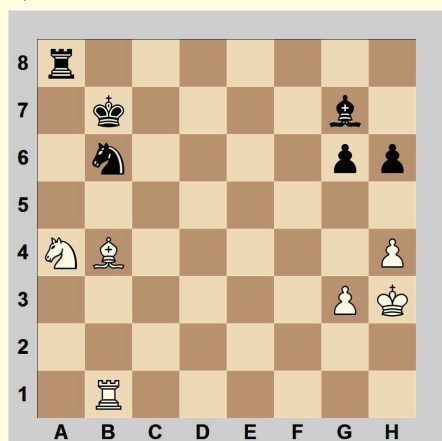
5)



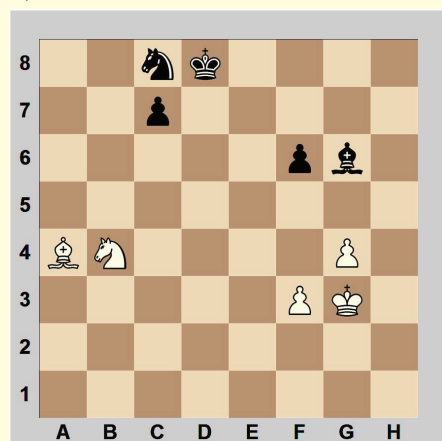
6)



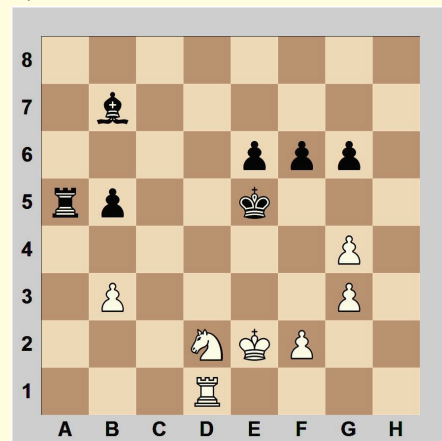
7)



8)



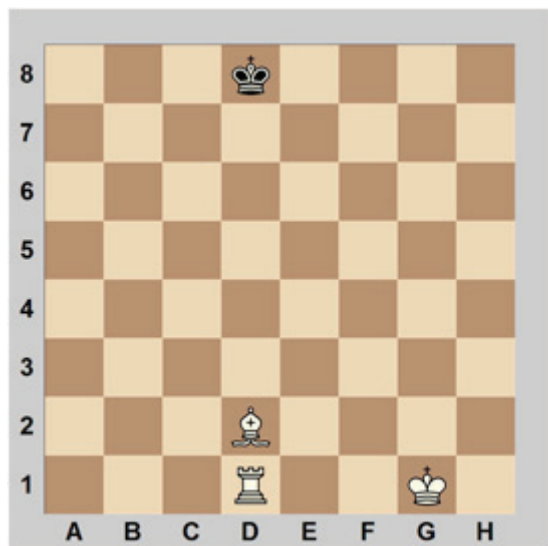
9)



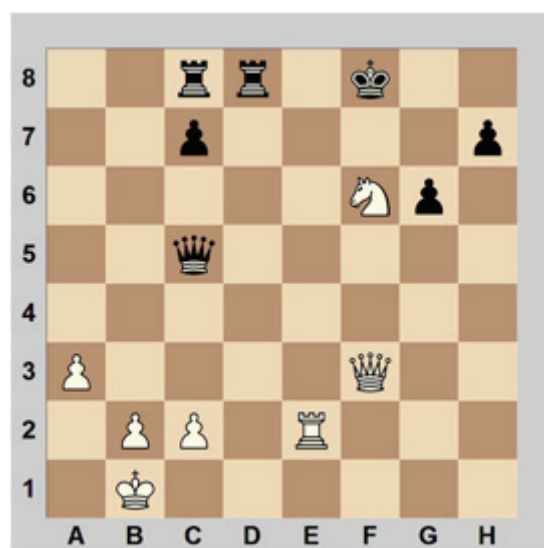
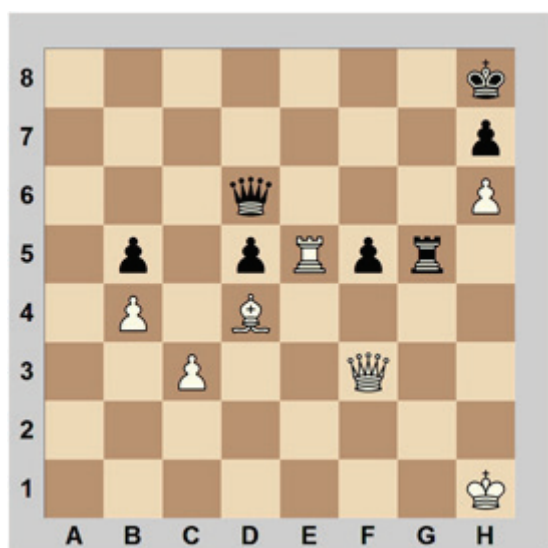
LECCIÓN UNDÉCIMA: El jaque doble

El Jaque doble es un tema táctico que combina la acción de dos piezas, que en el mismo movimiento dan jaque ambos. Es similar a la jaque a la descubierta, con la diferencia de que el jaque no proviene sólo de la pieza que esta descubierta, sino también de la que se acaba de mover. Para ilustrarlo mostramos el modo de la primera posición: 1) Ag5 + o Aa5 +, en ambos casos tenemos el jaque a la descubierta por parte de la T, y así el jaque por parte del A. Es un movimiento táctico muy fuerte, porque es doble jaque al rey y siempre estás obligado a moverle para defenderse, de ambas piezas atacantes que son inmunes a ser capturadas. En el segundo ejemplo, después de 1) AE6 +, observamos la posición:

Ambas piezas blancas son atacadas por piezas negras (la torre por el alfil y el alfil por la torre). Además, el



Negro puede parar el jaque de la T con su propia torre o con el A, y el jaque del alfil con la T. Pero no puede hacer las dos cosas, comer y defenderse! La desventaja radica en el hecho de que las negras solo pueden hacer un movimiento a la vez y debe, por lo tanto, mover el rey! Como el rey negro no tiene ningún movimiento legal, es aún jaque mate. En el tercer diagrama: 1) TE8 ++jaque mate. El jaque doble puede llevar fácilmente al jaque mate, pero sin duda es también útil para llegar a la ventaja material, como en el



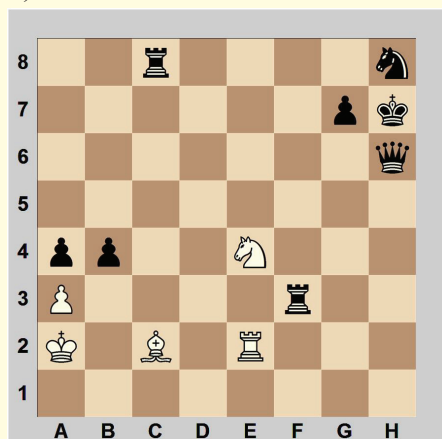
cuarto caso: 1) CD7 ++ y la D negra sera capturada a la siguiente. En los ejercicios que vamos a hacer, se dice también que las primeras 6 posiciones son de jaque mate, en las que el blanco gana gracias al jaque doble, en las 3 últimas solo es posible ventaja material.

Soluciones: 1) Cf6 # 2) Af4 # (no D4) 3) TE6 # (no D5) 4) Cxf6 # 5)!Ch2 # 6) Ah6 # 7) Axd6 ++ 8) Ac6 ++ 9) Tb7 ++

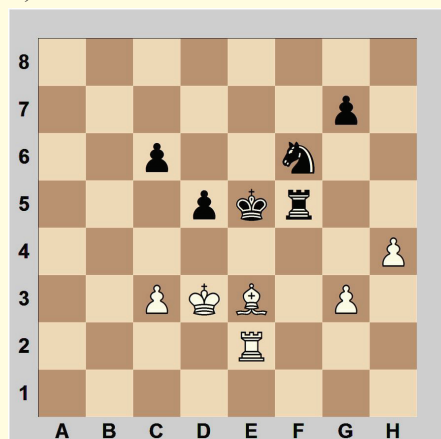
Debe ser fácil de entender dónde está la ganancia material en los tres últimos.

El blanco mueve y obtiene ventaja o gana gracias al jaque doble

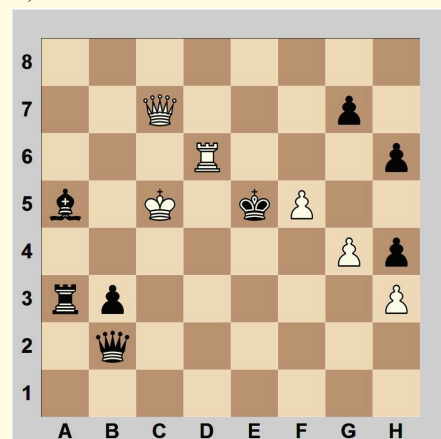
1)



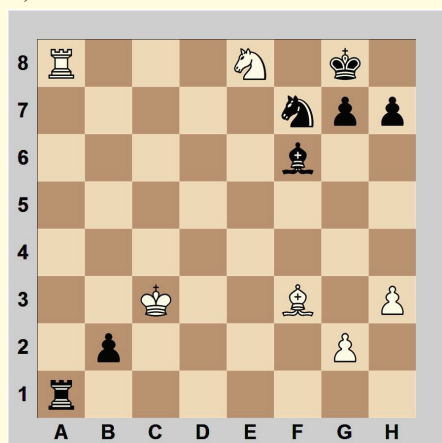
2)



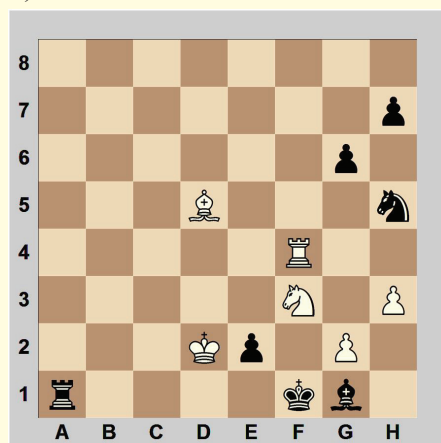
3)



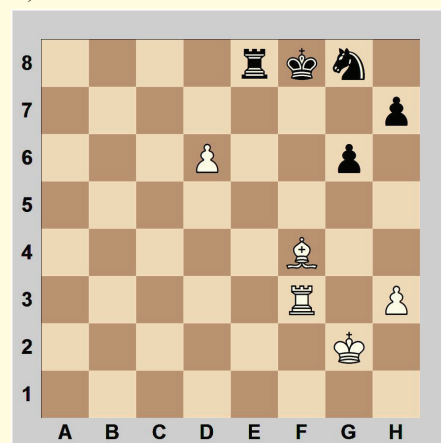
4)



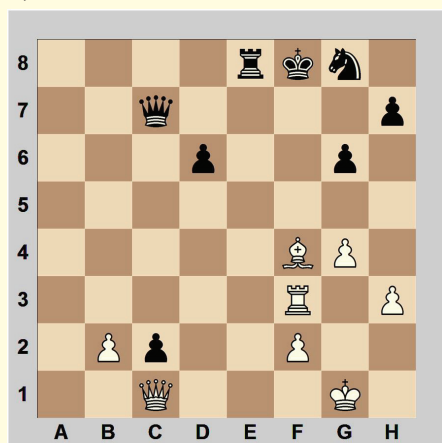
5)



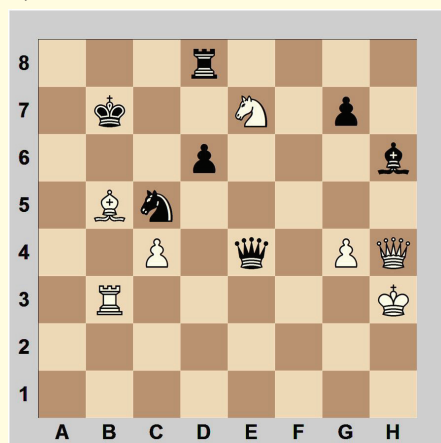
6)



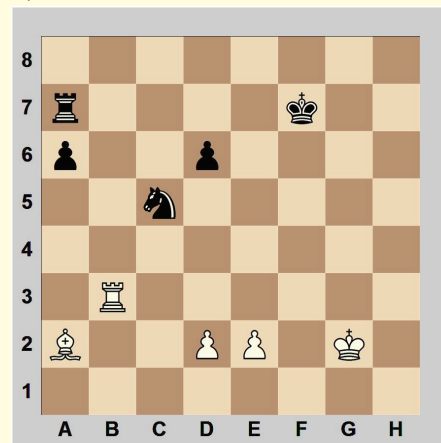
7)



8)



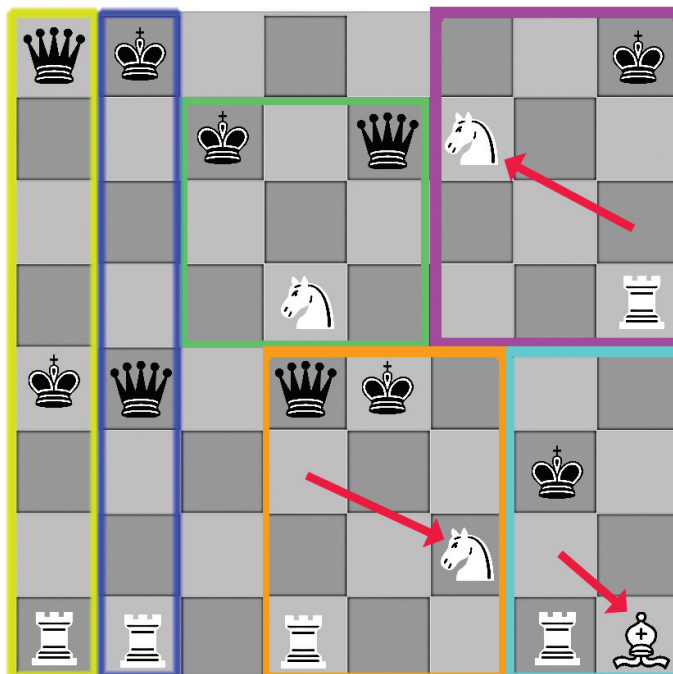
9)



LECCIÓN DUODECIMA: ejercicios sobre temas tácticos con posiciones mixtas

Es hora de evaluar completamente el trabajo realizado en cuestiones tácticas: qué se entendió y qué no, cómo los temas tácticos pueden ser útiles si son parte de su bagaje técnico y lingüístico. ¿Puedes reconocerlos, definirlos en el tablero de ajedrez? ¿Por casualidad los aplicaste en una partida? Preguntamos a los alumnos para descubrir sus impresiones y recuerdos, tal vez refiriéndose a la lista de temas estudiados, sintetizados en su acción por los cuadrados de colores en el tablero de ajedrez a continuación:

- 1) Enfilada (EN) - AMARILLO
- 2) La clavada (LC) - AZUL
- 3) El ataque doble (AD) - VERDE
- 4) Ataque a la descubierta (ADE) - NARANJA
- 5) Jaque a la descubierta (JD) - NEGRO
- 6) El jaque doble(JDO). - MORADO



¿Cuál es menos frecuente? ¡Seguramente el ataque doble! Debería haberse dado cuenta. La clavada es la más frecuente, aunque es menos de inmediato explotarla. Vamos a reflexionar sobre los 12 ejercicios, donde el blanco mueve y va en ventaja (o, en algunos casos, puede dar jaque mate). El proceso es siempre el mismo, con la diferencia de que NO SABEN qué El tema es: tendrán que evaluar la ubicación cuidadosamente y encontrar la solución, escribiendo en el camino lo más preciso posible (también puede permitir el uso de una hoja separada).

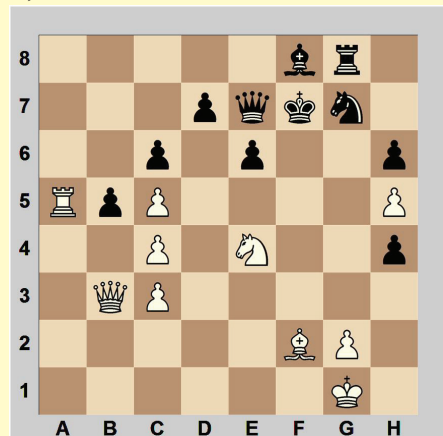
Finalmente, para completar el trabajo, de la tarea también para indicar qué tema táctico reconocieron en cada ejercicio, usando las abreviaturas enumeradas en la lista.

Son todas las posiciones que han visto, pero no te rindas. Deles tiempo, probablemente hoy no jugarán todos ...

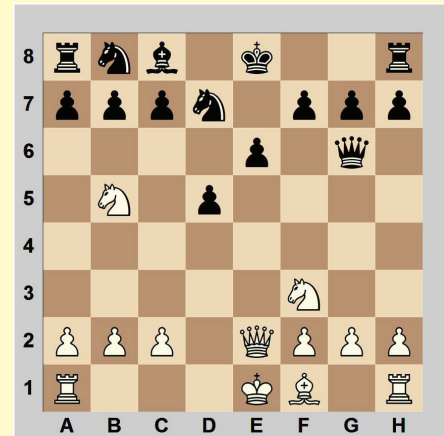
Soluciones de ejercicio, la abreviatura del tema táctico al inicio:

- 1) EN Cd6 + Rf6 - Axf4 + luego captura la D
- 2) AD Cxc7 + luego captura la T
- 3) JD Ac6 + - Re8 o d7 - Ce5 + capturando el A
- 4) LC Ad1 luego capturando la T
- 5) JDO Cf6 #
- 6) ADE Cf4 capturando la T
- 7) EN Ah2 + capturando la D
- 8) LC Dg2 capturando el C
- 9) AD Dz2 - Tz2 Rg3 capturando el C o la T
- 10) ADE Cd6 + capturando la T
- 11) JDO Axd6 ++ capturando la D
- 12) JD Ad5 #.

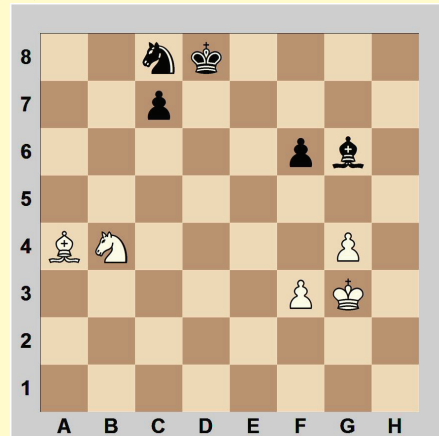
1)



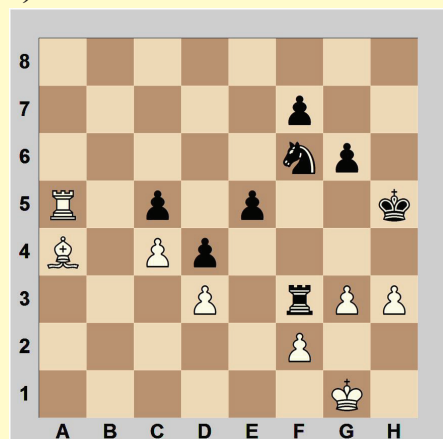
2)



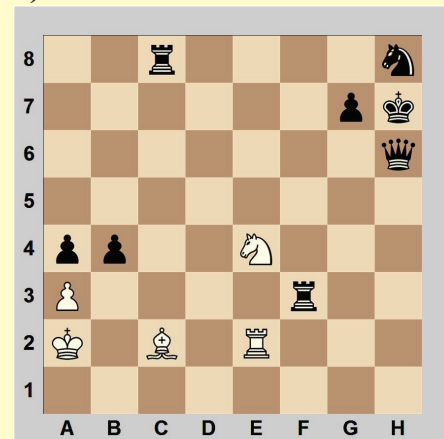
3)



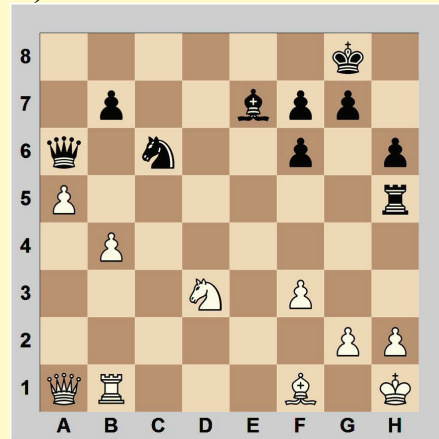
4)



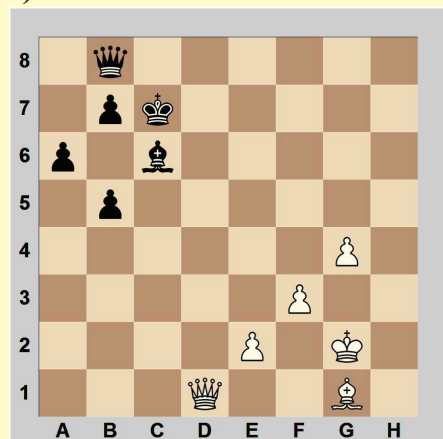
5)



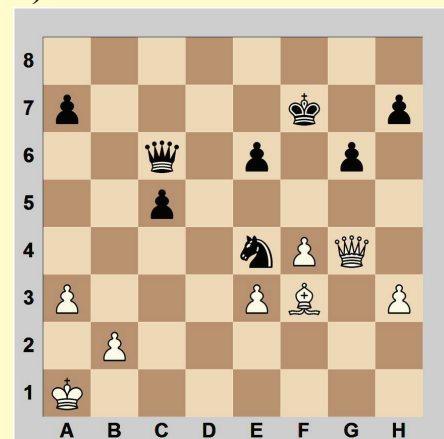
6)



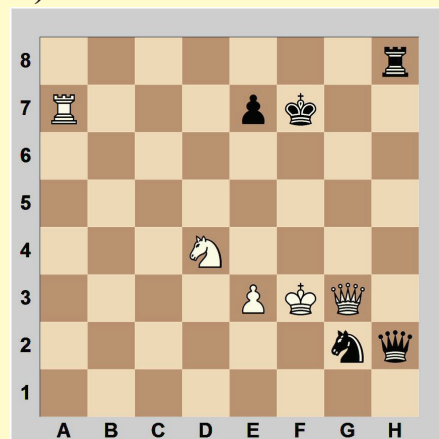
7)



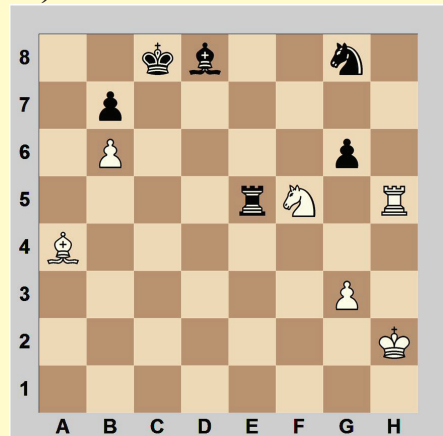
8)



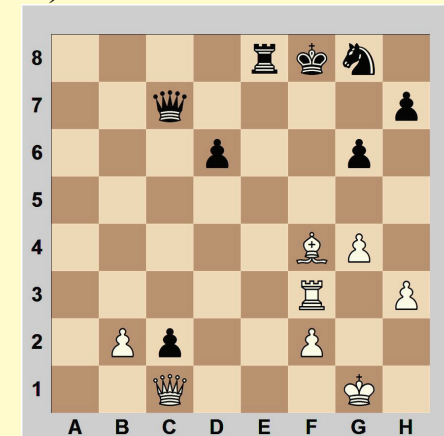
9)



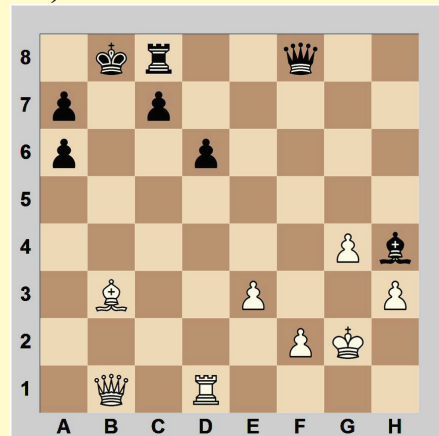
10)



11)

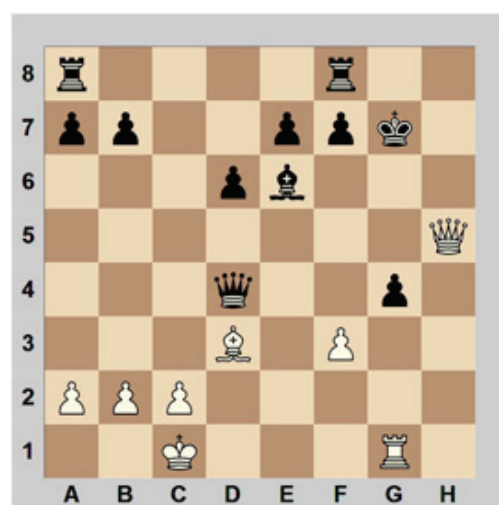
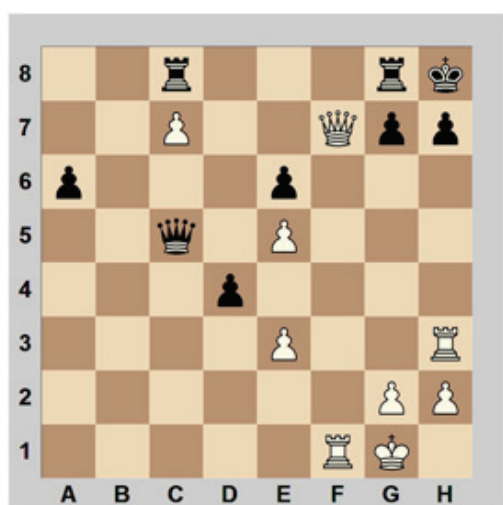
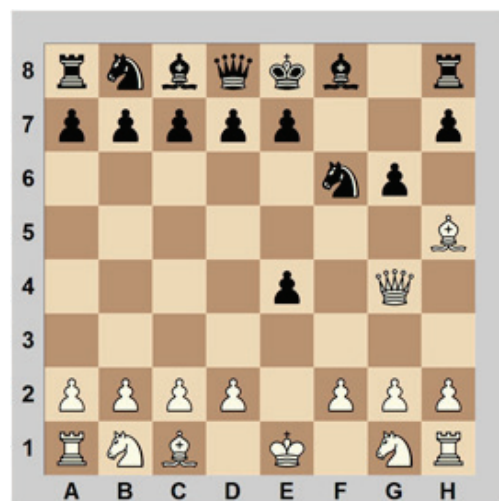
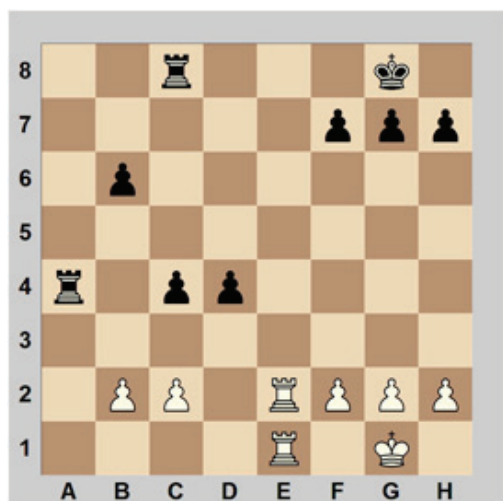


12)



LECCIÓN DECIMOTERCERA: el jaque mate en dos movimientos 1

Aunque no parezca tan obvio, a diferencia del jaque mate en un movimiento que hay una solución inmediata en dos movimientos la solución llega después de un análisis más completo, porque lo necesitamos considerar el movimiento del negro. Para que sea más fácil de entender, solo haremos ejemplos donde el blanco da jaque en el primer movimiento, y luego da jaque mate en el segundo. En el primer ejemplo, es fácil detectar el primer jaque: 1) Te8 + Txe8 2) Txe8 #, en dos movimientos, todos forzados. También en el segundo diagrama el movimiento que da jaque es único, pero se pueden inventar con el mismo resultado: 1) Axc6 hxc6 + 2) # Dxc6, funcionando igual a la inversa, es decir, 1) Dxc6 hxc6 + 2) Axc6 #. Pero no



siempre el primer jaque al Rey que vemos será el correcto, por ejemplo. En la tercera posición, sabiendo que el primer movimiento debe dar jaque, tenemos 3 movimientos posibles: Dxc8, Dxc7, Tz7. Refeccionamos juntos: veamos los dos primeros, pero en ambos casos, una vez capturada la D, veremos que no tenemos un movimiento de jaque mate inmediato. No, no sería mate en dos.

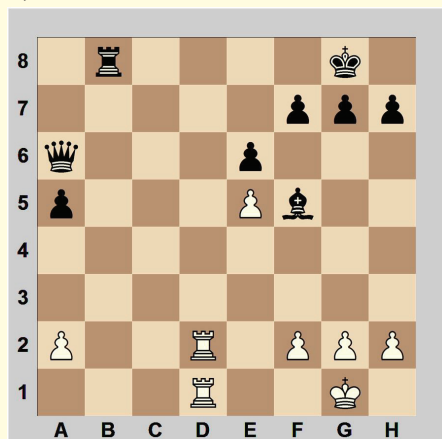
Probemos con el tercero 1) Txh7 + - Rxh7 (único) y luego? Sí, es Dh5 # En el cuarto ejemplo, parecería natural 1) Dh7 +, pero no funciona, porque después de 1) ... Rf6 no hay forma de dar jaque mate de inmediato (este es el objetivo: en el segundo movimiento del blanco debe haber un jaque mate). De todos modos, podríamos continuar con 2) Dh6 + después de 2) ... Re5 podemos ver que no hay jaque mate. La solución es 1) Dg5 + - Rh8 (único movimiento posible) y luego 2) Th1 #. Iremos más allá en la próxima lección.

Les damos los ejercicios, los movimientos deben escribirse en su totalidad.

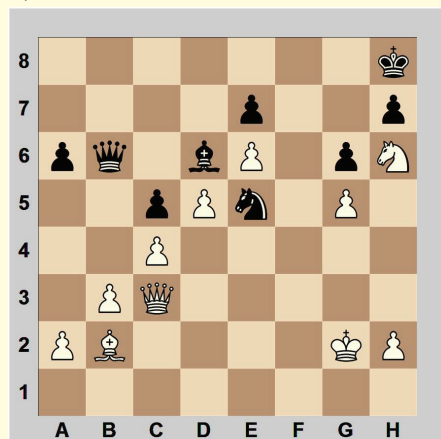
Soluciones: 1) + td8 Txd8 - Txd8 # 2) + dxe5 Axe5 - Axe5 # 3) DA5 + RB3 - TC3 # 4) Thf7 + D6 - Tce7 # 5) + Tf7 DH7 - AG6 # 6) DF5 Th8 + o g8 - TF8 # 7) dE8 + DG8 - Dxc8 # (o ... DF8 - Dxf8 #) 8) tang8 + Rxc8 - Dh8 # 9) Dh4 + Rg8 - Td8 #.

El blanco mueve y da jaque mate en dos movimientos -1

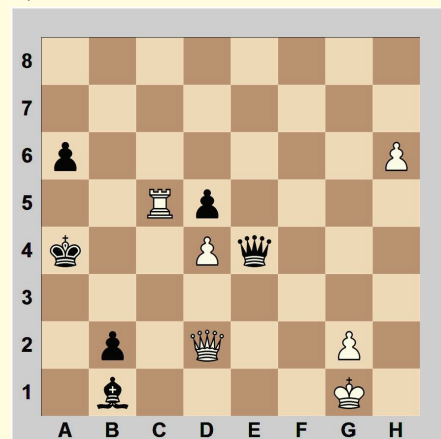
1)



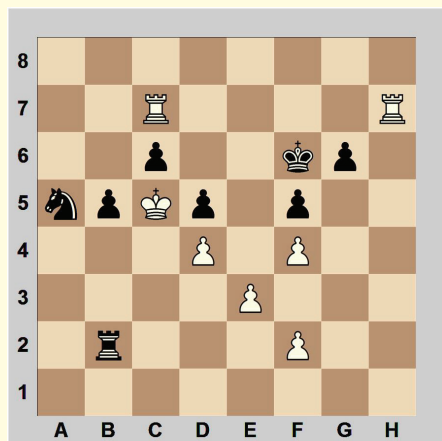
2)



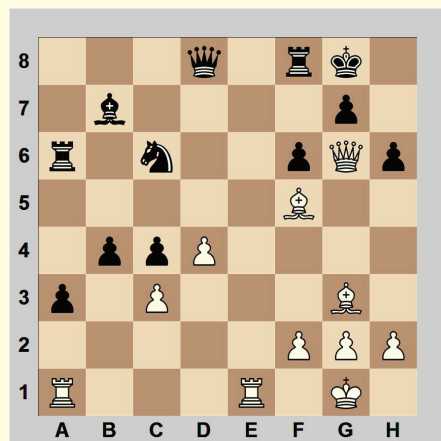
3)



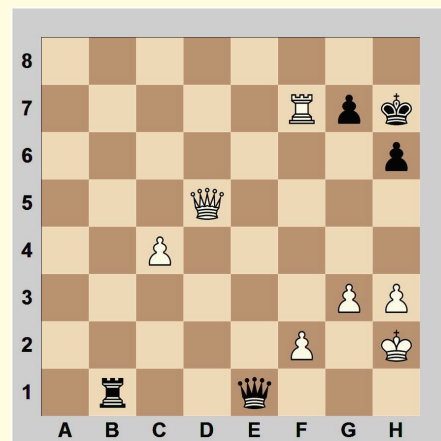
4)



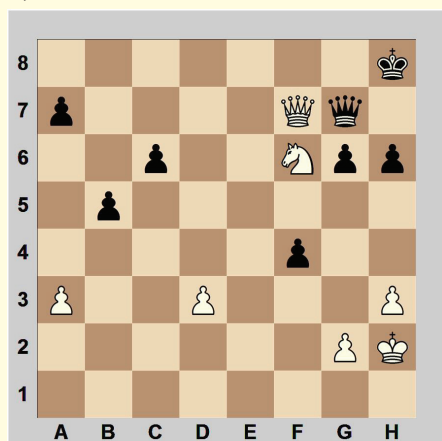
5)



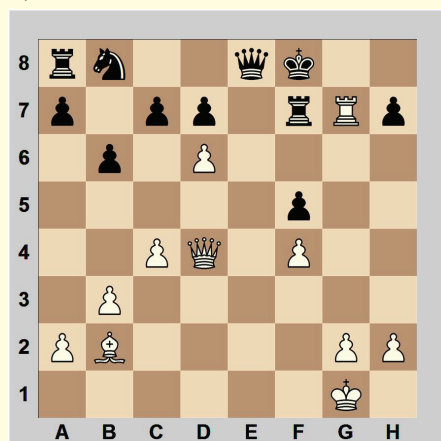
6)



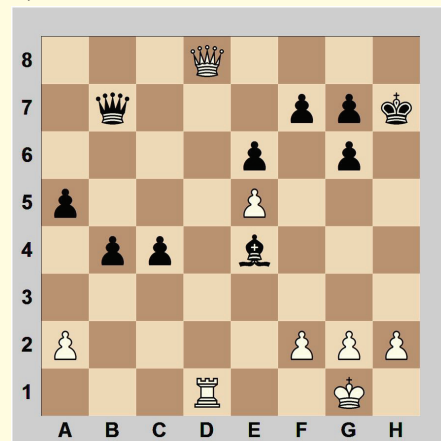
7)



8)



9)



LECCION DECIMOCUARTA: el jaque mate en dos movimientos 2

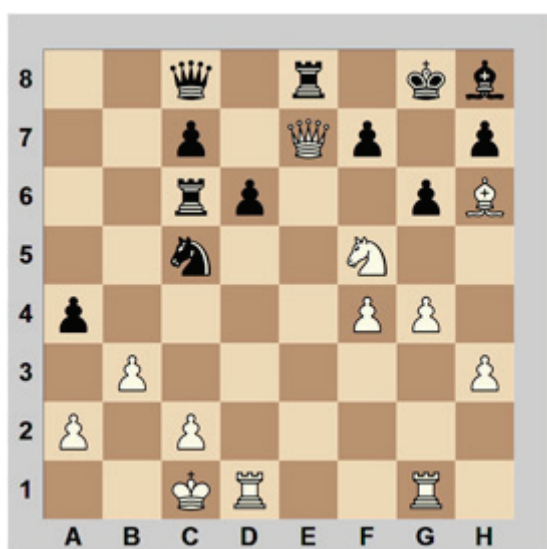
Estas últimas tres lecciones, incluida esta (la última lección será el torneo), son definitivamente las más desafiantes. Es necesario acostumbrar a los estudiantes a la reflexión analítica, ya que, como sabemos, tenemos trabajo durante todo el año para lograr una comprensión más profunda de su propia elección de movimiento. Eso es lo que queremos enseñar, así que no nos detengamos porque la estimulación de los procesos “Cognitivo” relacionado con el juego de ajedrez puede continuar con resultados obvios.

Te sorprenderá ver cómo, con este segundo conjunto de ejercicios de jaque mate en dos movimientos, sus procesos de evaluación comenzarán a vincularse más a la concreción, al movimiento lógico, comenzando por analizar movimientos que no conducen al resultado deseado.

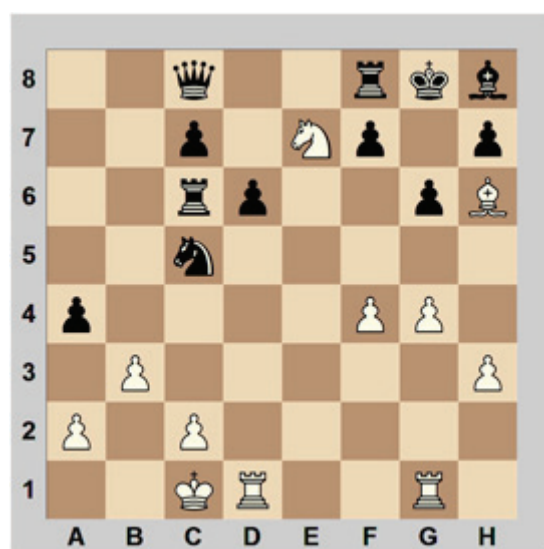
Vamos a resumir, con un ejemplo único y articulado, el jaque mate en dos movimientos, afirmando que son todos solucionables SOLAMENTE dando jaque al rey en el primer movimiento. Comencemos desde la primera posición, sabiendo que el primer movimiento DEBE ser un jaque, solo tenemos tres posibles primeros movimientos y eso es: Dxe8 +, Dxf7 + o Df8 +, no podemos tener en cuenta otros movimientos, porque no daremos jaque y no serán obligatorios. ¿Pero cómo sabemos cuál es el correcto entre los que te dan jaque? Comenzamos a evaluar 1) Dxe8 + viendo lo que el negro podría hacer para defender el R del jaque. Solo puede capturar la D con 1) ... Dxe8. En este punto, el blanco debería dar jaque mate con su próximo movimiento, pero si evaluamos (siempre moviéndonos en el tablero de ajedrez) vemos que el próximo jaque posible para el blanco es solo 2) Ce7 +. Continuemos como lo hubiéramos hecho en el curso nivel superior, y preguntamos: ¿es jaque mate? No, el negro tiene una solución clara que es 2) ..Dxf7.

Esto nos permite decir que SI EMPIEZAS CON EL MOVIMIENTO Dxe8 + EL JAQUE MATE EN DOS JUGADAS NO ES POSIBLE. Entonces DEBES DE ANALIZAR una de las dos jugadas restantes, veamos:

1) Dxf7 +. ¿Qué soluciones tiene el negro? Solo captura la D en f7 con su R. Ahora tenemos que dar jaque mate en un movimiento, pero ni siquiera hay oportunidad de ello. Entonces esta no puede ser la solución, continuamos con el análisis. Solo queda 1) Df8 + y vemos qué soluciones podría tener el negro: solo Txf8, porque con el R no puedes comer la D defendido por el A blanco en H6. Entonces, ¿deberíamos continuar? Veamos juntos, pero sabiendo eso debe ser un movimiento que al menos da jaque! ¿Qué movimientos del blanco da jaque? ¡Solo Ce7 +! ¿Es jaque mate? Sí, lo es! Encontramos la solución, que es: 1) Df8 + Txf8 2) Ce7 #.



Posición inicial



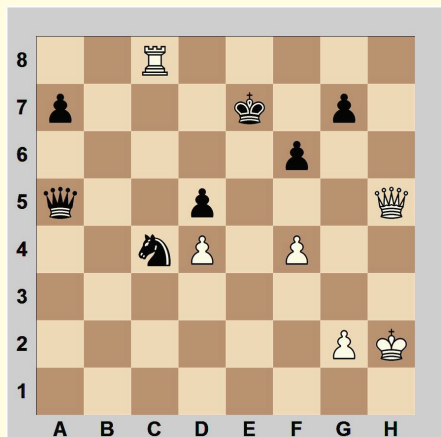
Posición final

Vayamos a los ejercicios, soluciones:

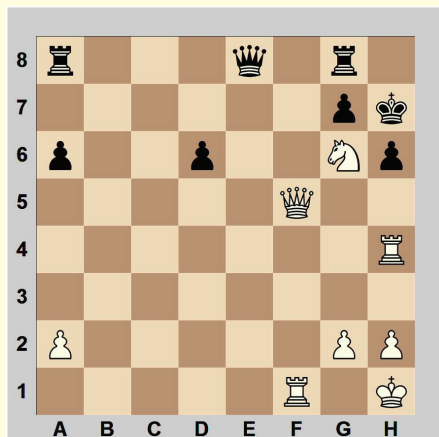
1) + dE8 RD6 - TC6 # 2) CF8 ++ Th8 - DH7 # 3) + DC5 DD6 - DG5 # 4) DA8 + Axa8 - RB8 # 5), TE7 + RD6 - DE6 # 6) Ba6 Tb8 + (o c7) - Af4 # 7) Txxg7 + Rxxg7 - DG4 # (el C negro esta clavado) 8) Th8 + Axxh8 - Th8 # 9) Dxf7 + Dxf7 - Td8 # (La D negra está clavada) ..

El blanco mueve y da jaque mate en dos movimientos -2

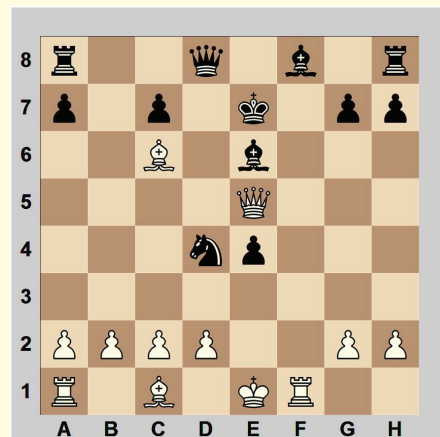
1)



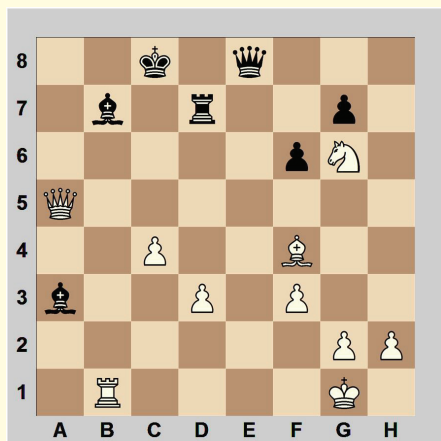
2)



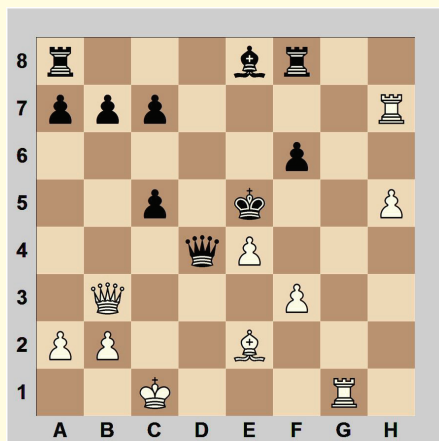
3)



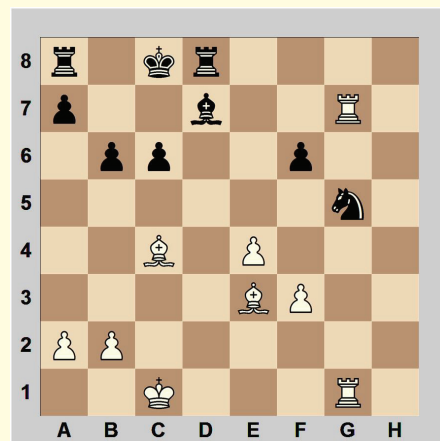
4)



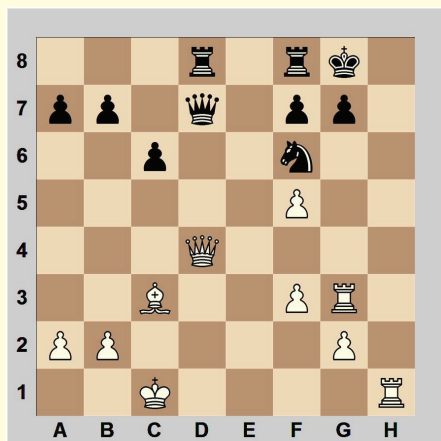
5)



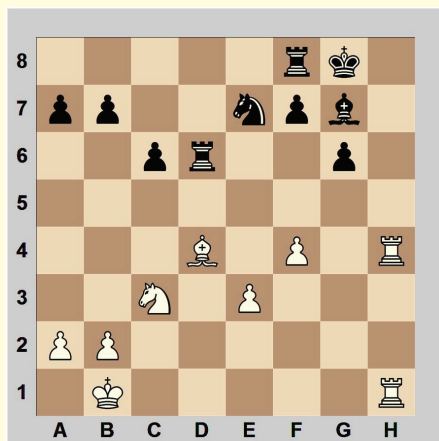
6)



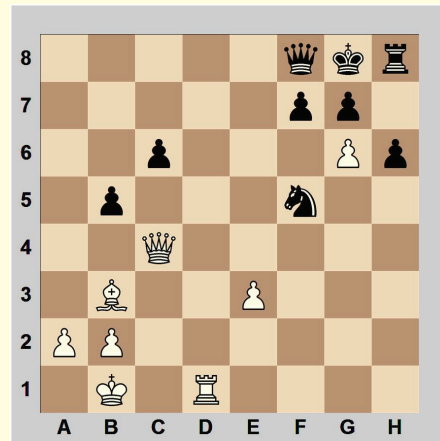
7)



8)



9)



LECCIÓN DECIMOQUINTA: torneo en clase

El torneo de clase es un pequeño demostración, que sin ser demasiado seria y desafiante (recordemos siempre eso es un juego), servirá para resaltar diferentes aspectos, tales como:

1) El nivel de habilidad alcanzado por los estudiantes 2) Su habilidad para jugar, participar 3) El manejo emocional.

La indicación correcta para proporcionarlos, con el fin de tratar de hacerlo mejor, es: “Trate de mantener su atención de manera suficiente, en todos los juegos, para que puedas hacer lo que has aprendido para ganar “. No es necesario ni útil enfatizar quién es mejor, quién ganará, etc. aunque, como siempre, es importante decir que es mejor ganar que perder.

Las reglas

- 1) Pieza tocada pieza movida (por ejemplo. Si tocan a un caballo o un peon se moverá, a menos que no sea un movimiento irregular).
- 2) Piezas soltada pieza jugadas (pueden hacer “pruebas” sobre dónde poner la pieza, pero cuando dejan la pieza, el movimiento no se puede cambiar).
- 3) Al final de cada juego deben dar el Resultado al profesor y volver a colocar las piezas en su posición original.
- 4) Si la partida no termina pero el tiempo ha terminado, se cuentan los puntos: ¿Quién está por delante de al menos dos puntos para ganar (con sólo un punto de diferencia es un empate).
- 5) El oponente con quien jugar es determinado por el maestro, en cada turno.
- 6) Si dos están discutiendo pierden los dos
- 7) Cada ganador juego tiene dos puntos, el perdedor cero, da un empate 1 punto cada uno.

La gestión del torneo

Tendrán 5 partidas, es mejor pasar al menos una hora y media en total.

A continuación encontrará una tabla de muestra, compuesta de izquierda a derecha: Columna Violeta para el total de puntos, se actualiza después de cada partida para saber cuántos puntos tiene el alumno Número de cartelera, columna verde, donde cada jugador tiene su propio número que le sirve para asignar el emparejamiento.

El nombre, en la columna gris, y posiblemente el apellido para diferenciar.

Horizontalmente, en amarillo, la fila de rondas (5 en total).

La Columna del Número de Oponente, en rosa, donde marcaremos el número del oponente que se encuentra cada turno (por Evitar repetir la partida y hacer un seguimiento de los juegos).

La columna azul con el resultado obtenido en cada partida, que obviamente va a relacionada con cada juego que se terminó.

Si los participantes son impares, cada turno, eligiendo entre los jugadores con menos puntos, uno de ellos vencera por “forfait” sin jugar. Habra que indicarlo en la columna correspondiente para que no venza por forfait de nuevo.

Para realizar las combinaciones, comience a moverse en la columna morada del jugador con múltiples puntos luego bajando para igualarlo con su puntaje igual, anota el número del jugador con el que estuvo emparejado en la columna rosa (N ° Avv.- para ambos) y pongalos a jugar. Continúa con el resto (se van emparejando los que tiene los mismos puntos o aproximados) hasta el último que ganará en forfait., si son impares.

Haga el primer emparejamiento hacia abajo en la columna morada, por supuesto, partiendo desde la parte superior.

No le dé demasiada importancia a quienes juegan con blancas y quien con negras, a este nivel la diferencia al comenzar antes es irrelevante.

MESAS DE TORNEO

Tot. Punt	N° TAB	NOME	Turni	1	2	3	4	5				
			N° avv.	Ris.	N° avv.	Ris.	N° avv.	Ris.	N° avv.	Ris.	N° avv.	Ris.
4	1	Ambra	2	0	17	0	15	0	F	2	4	2
7	2	Emma	1	2	3	1	17	2	12	2	8	0
9	3	Aldo	4	2	2	1	5	2	10	2	15	2
2	4	Thomas	3	0	6	0	7	0	14	2	1	0
6	5	Beatrice	6	2	8	0	3	0	7	2	16	2
5	6	Elena	5	0	4	2	9	1	13	2	17	0
2	7	Gregorio	8	0	9	0	4	2	5	0	11	0
10	8	Riccardo	7	2	5	2	10	2	16	2	2	2
4	9	Anna	10	0	7	2	6	1	15	0	12	1
5	10	Marianna	9	2	12	2	8	0	3	0	13	1
4	11	Loris	12	0	14	0	F	2	17	0	7	2
5	12	Giorgio	11	2	10	0	13	2	2	0	9	1
4	13	Francesca	14	2	16	1	12	0	6	0	10	1
4	14	Samir	13	0	11	2	16	0	4	0	F	2
6	15	Kiara	16	0	F	2	1	2	9	2	3	0
5	16	Cristina	15	2	13	1	14	2	8	0	5	0
8	17	Andrea	F	2	1	2	2	0	11	2	6	2

Por ejemplo: Emma tiene el N ° 2 de la tabla, en la primera ronda jugada contra Ambra (N ° 1) y Ganó (2 puntos). La segunda ronda se encontró con el N ° 3, Aldo, y empató. En el tercer juego ha ganado contra Andrea, que es el No. 17, etc. Al final del torneo Emma anotó 7 puntos y se ubicó cuarta. En La clasificación final se considera ganador Riccardo, de acuerdo con Aldo, el tercer Andrea, etc. En el caso de que dos o más jugadores tienen la misma puntuación comparten el puesto en la clasificación.

Cuando leas los rankings finales, es mejor hablar de ubicaciones, no de los que vinieron el último ... Por ejemplo, Gregory y Thomas, en este caso, finalizaron empatados en la decimocuarta plaza , no “el último”.