

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.



Material didáctico elaborado
con la colaboración de la
Escola Lluguesa de Xadrez

Director de colección
Josep Escaramís

Diseño de cubierta:
MCV Consulting Publicitat

© 2004, Pablo Castro Girona
Óscar Buide Pollán
César Candal Comba
M. José Castro Girona
Juan Feijoo Casanova

Editorial Paidotribo
Consejo de Ciento, 245 bis, 1.º 1.ª
08011 Barcelona
Tel.: 93 323 33 11– Fax: 93 453 50 33
<http://www.paidotribo.com>
E-mail: paidotribo@paidotribo.com

Tercera edición:
ISBN: 84-8019-385-9
Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299– 08013 Barcelona
Impreso en España por A & M Gràfic

COLECCIÓN CAISSA

Servei de Biblioteques
Carxa de municipis
Barcelona
Diputació



AJEDREZ INFANTIL

Por

Pablo Castro Girona

Óscar Buide Pollán

César Candal Comba

M^a José Castro Girona

Juan Feijoo Casanova

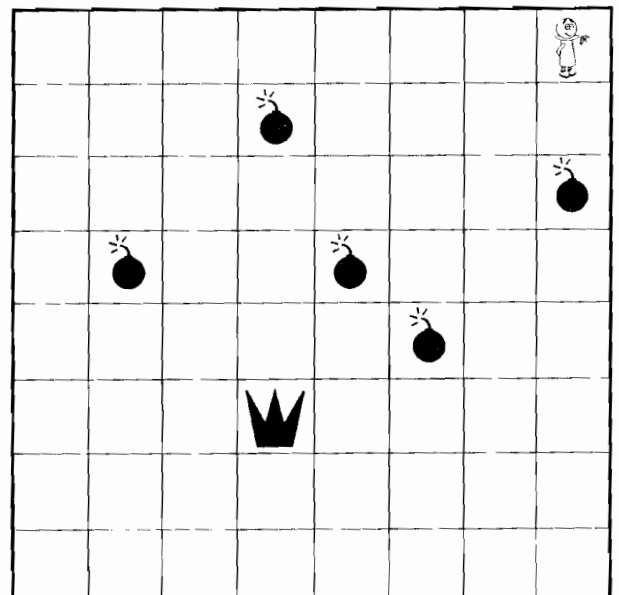
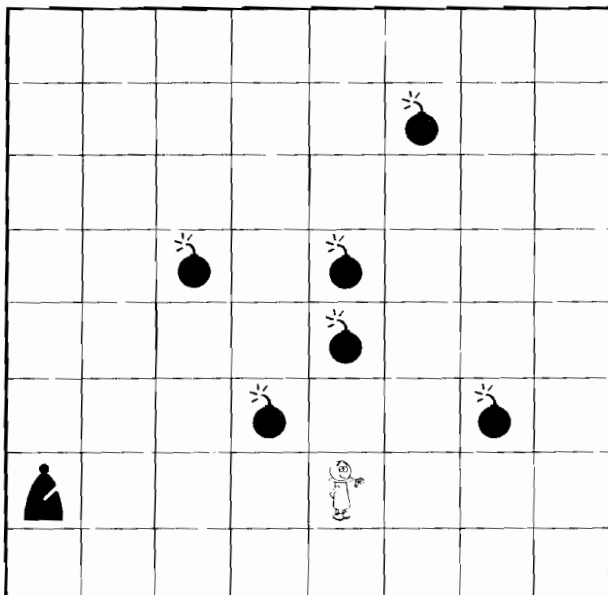
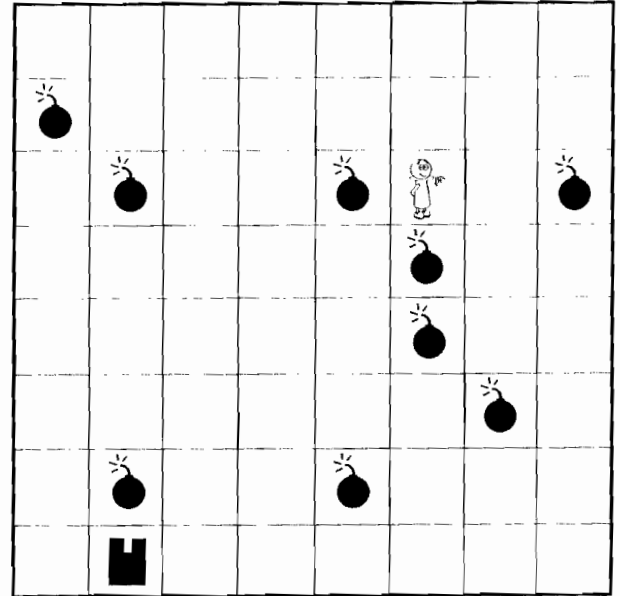
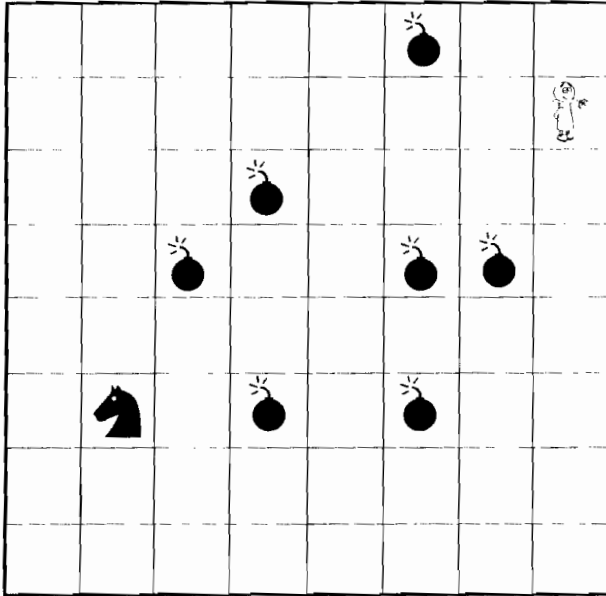
3^a Edición



SUMARIO

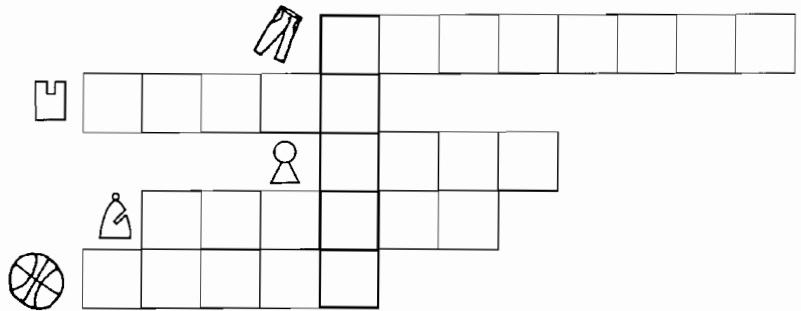
TEMA 1: Repaso	5
TEMA 2: Anotación.....	11
TEMA 3: Valor de las piezas	23
TEMA 4: Jaque	29
TEMA 5: Ahogado	41
TEMA 6: Jaque mate.....	51
TEMA 7: Enroque	61
TEMA 8: Captura al paso	75
TEMA 9: Repaso	81

■ Pinta con una flecha cómo las piezas pueden capturar a Pepín. Debes hacerlo en el menor número de jugadas posible, ¡y sin pasar por encima de las bombas!

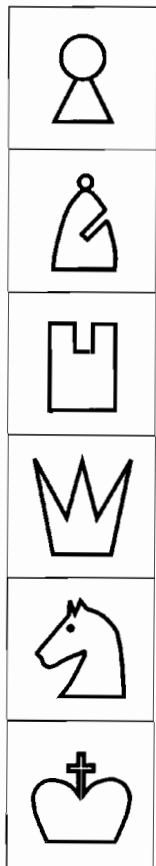


TEMA 1

■ El crucigrama:
Escribe el nombre de cada dibujo. En el recuadro aparecerá el nombre de un gran amigo.



■ Une cada pieza con su definición:



Me muevo
por filas
y columnas

Salto a las
demás piezas

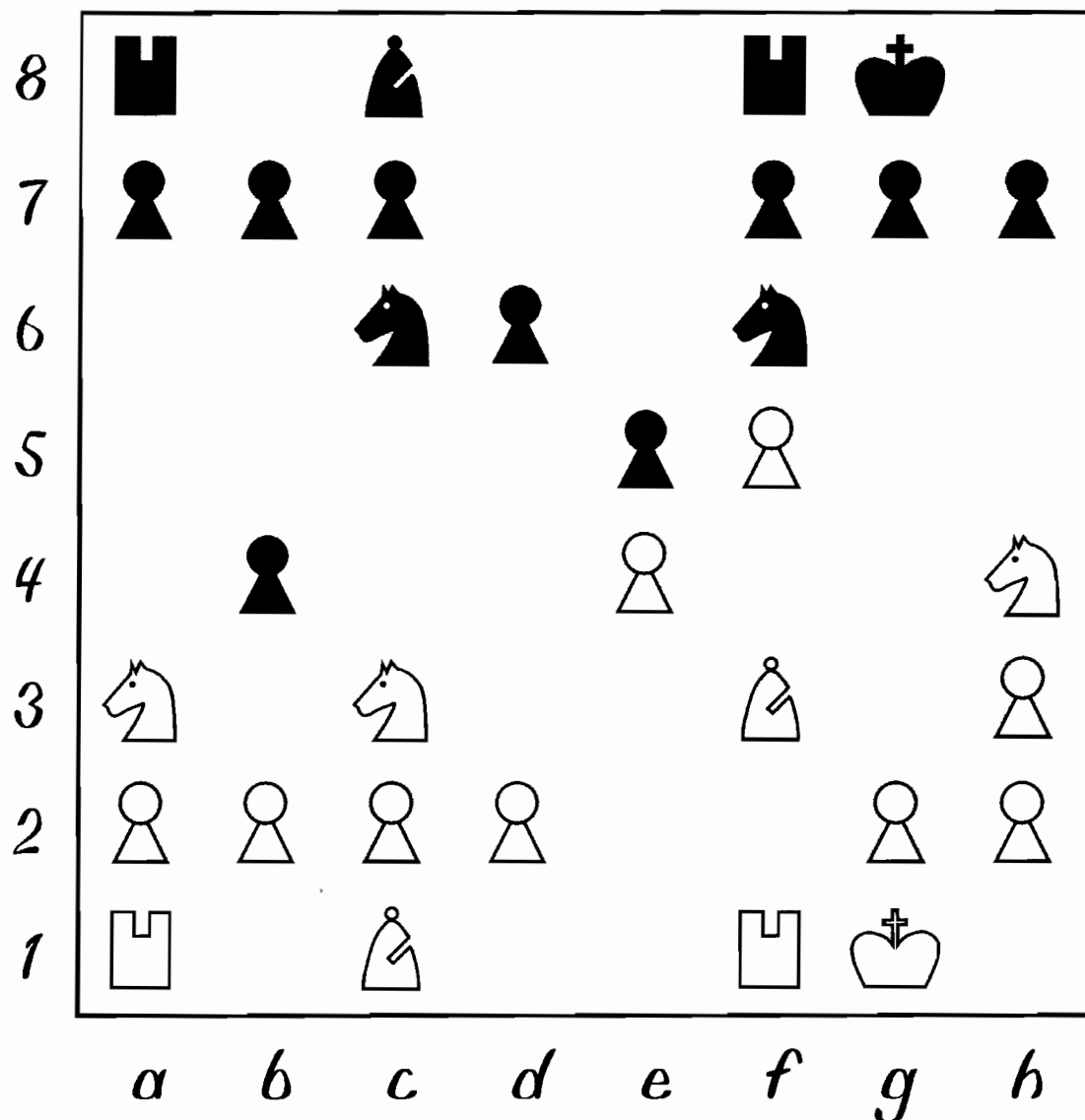
Nunca
retrocedo

Soy la más
poderosa

Me muevo
por las
diagonales

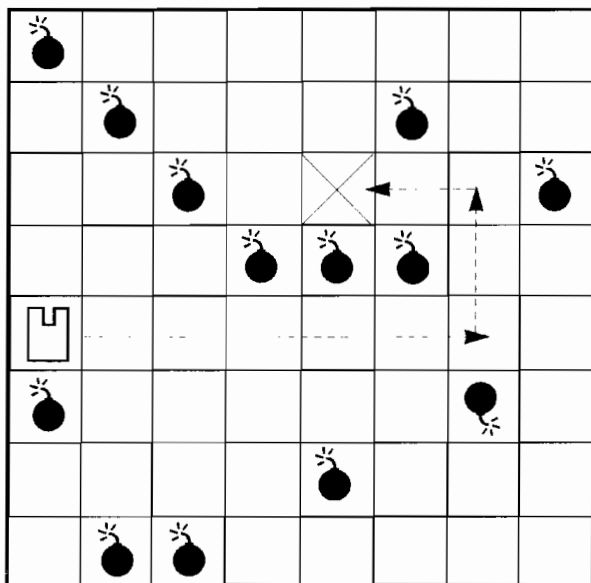
Me muevo en todas direcciones
pero sólo una casilla

■ ¿Cuántos errores hay en el diagrama? Marca cada uno de ellos con un círculo.

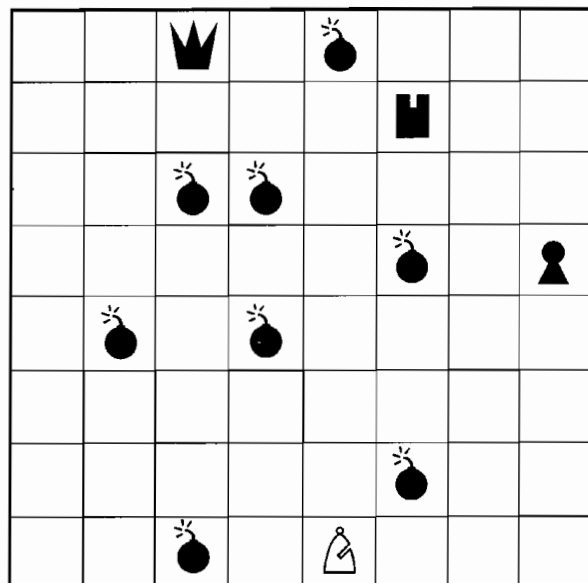


■ Inventa una posición con cada uno de los siguientes enunciados.

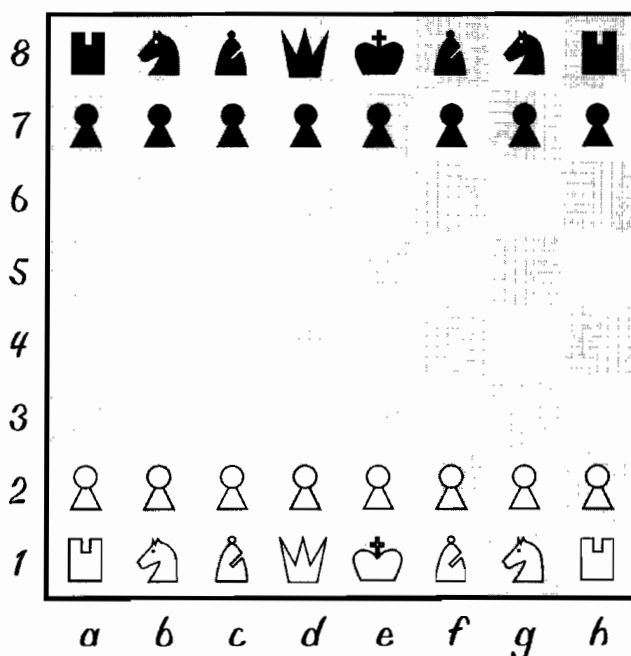
La torre llega en tres jugadas a la X, pero sin pasar por encima de las bombas.



El alfil se come todas las piezas en cuatro jugadas, pero sin pasar por encima de las bombas.



■ Tablero con las piezas en posición inicial.



■ Colorea este dibujo y recórtalo por la línea de puntos. Después desordena las piezas y vuévelas a unir.



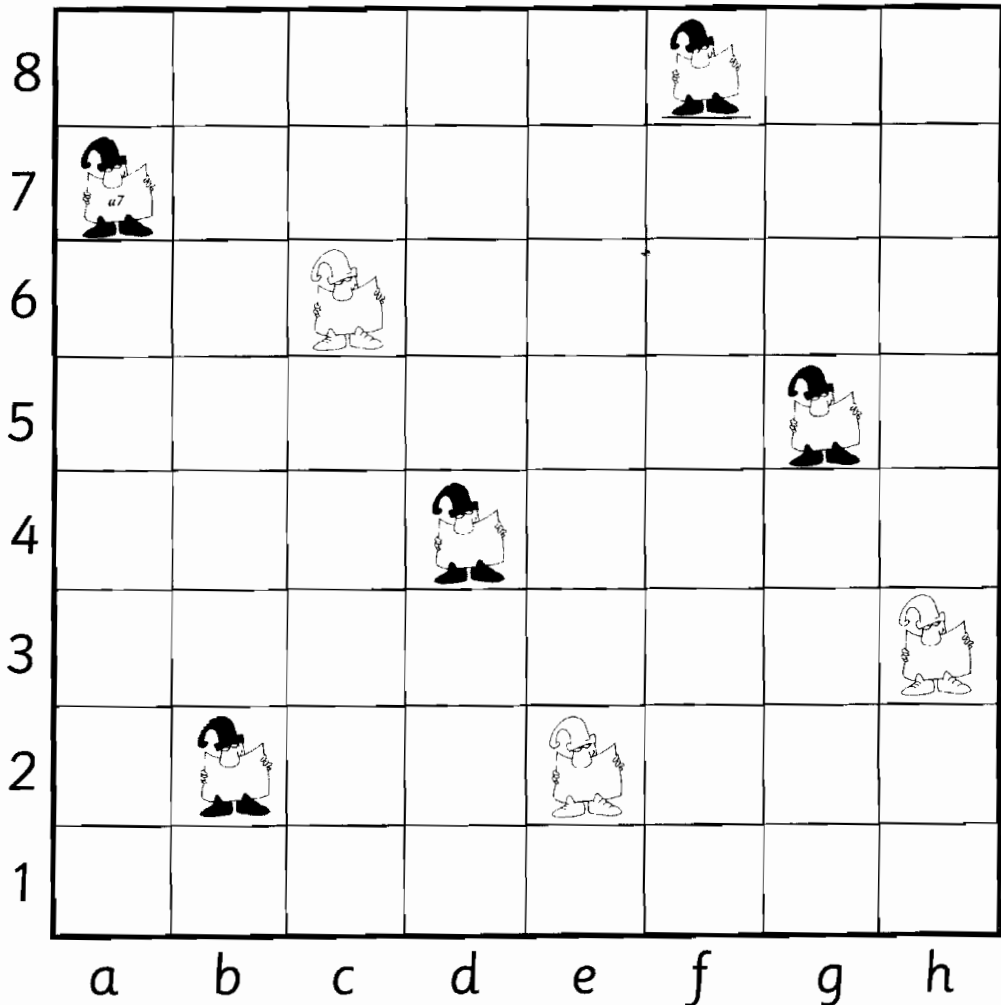
TEMA 2

■ ¿Cuál es el nombre de las casillas en las que están situadas las Casillinas? Escribe el nombre dentro de las Casillinas.









Primero la letra y
después el número

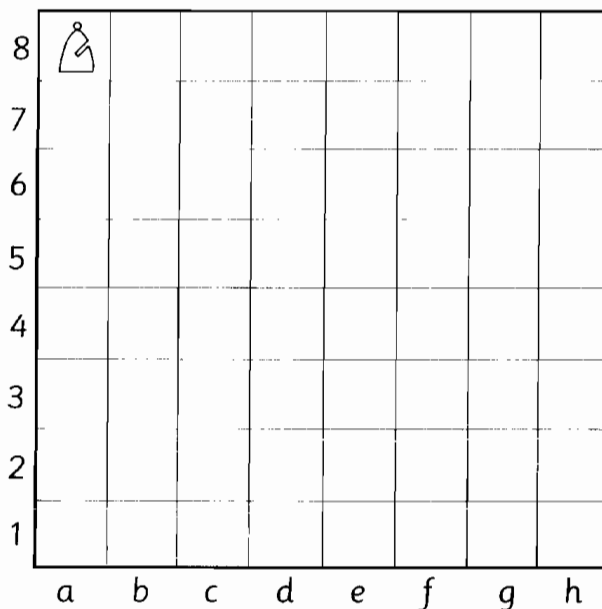


Coloréame:
Soy Casillina

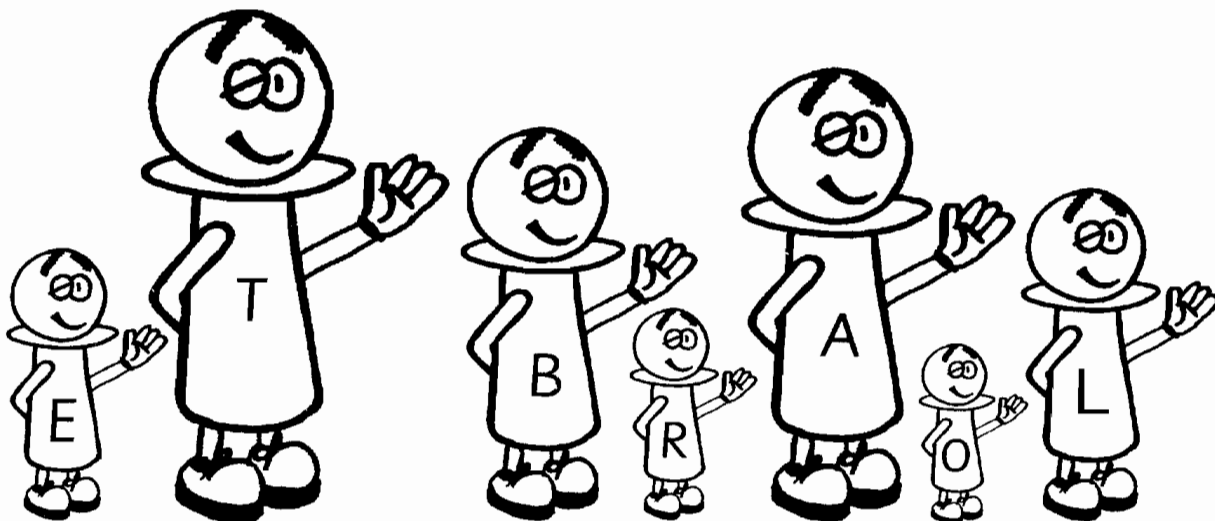


■ Coloca cada pieza en su casilla.

	a 8
	b 7
	c 2
	f 1
	e 4
	h 2
	b 3
	g 6



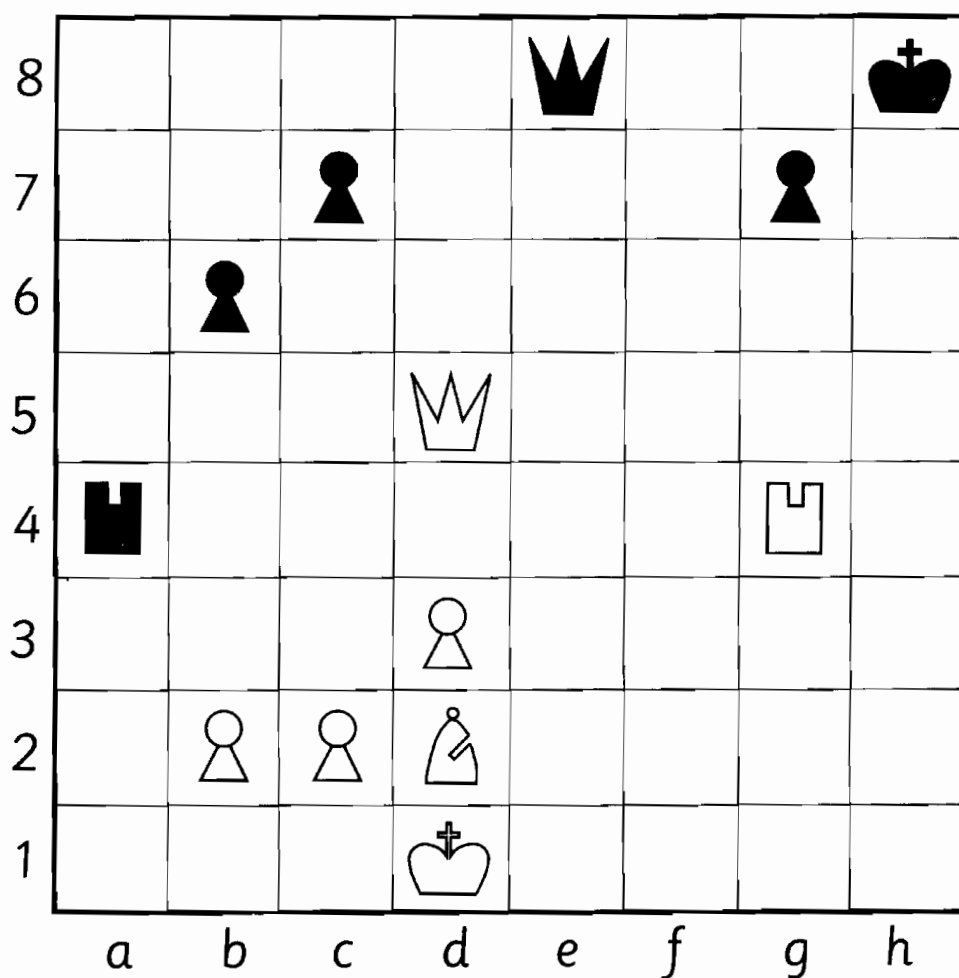
■ Ordena los Pepines de mayor a menor, y aparecerá el nombre de algo imprescindible para jugar al ajedrez.



ESCRÍBELO AQUÍ

--	--	--	--	--	--	--	--

■ Antonio y María están jugando una partida de ajedrez en el recreo. Cuando las clases vuelven a empezar, deciden apuntar la posición para seguir jugando otro día. Para anotar una posición de un tablero, escribimos la inicial de la pieza en mayúscula (aunque en el caso del peón no se escribe la inicial), y el nombre de la casilla donde esté situada.

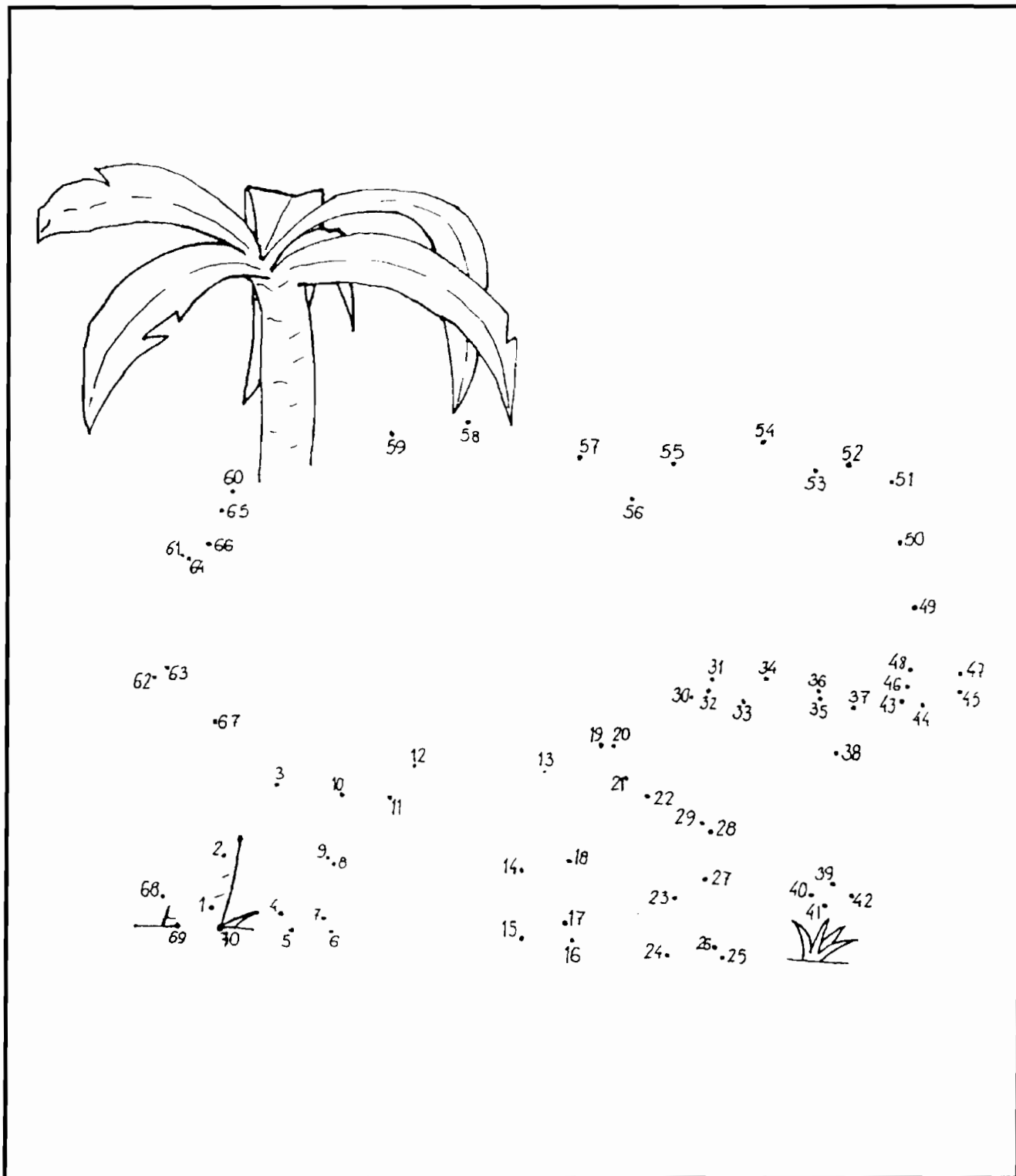


■ Completa esta anotación:

BLANCAS: b2, c2, Rd1

NEGRAS: Ta4, b6, c7, De8

■ Une los puntos siguientes y verás aparecer un dibujo. Coloréalo.



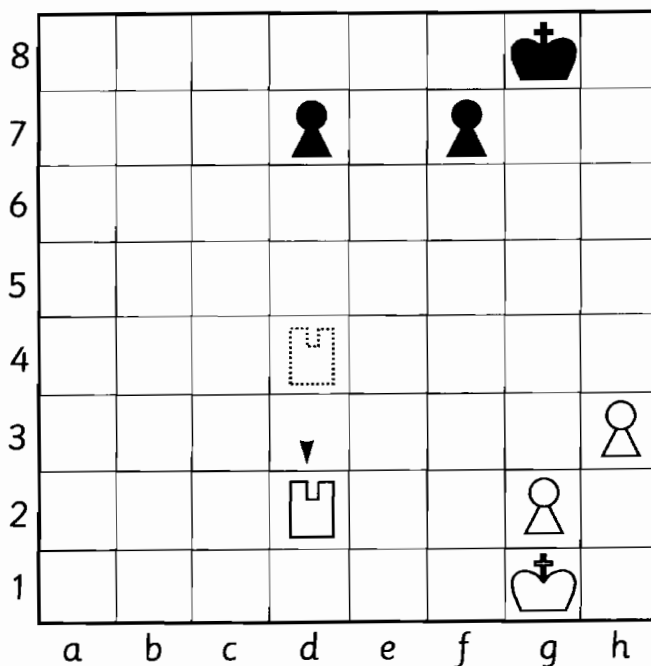
■ Juan y Carmen quieren recordar su última partida. Para anotar las jugadas, se escribe primero la inicial de la pieza en mayúscula (aunque en el caso del peón no se escribe la inicial), y el nombre de la casilla donde se dirige en minúscula.

Por ejemplo:

1. Td2

T = Torre.

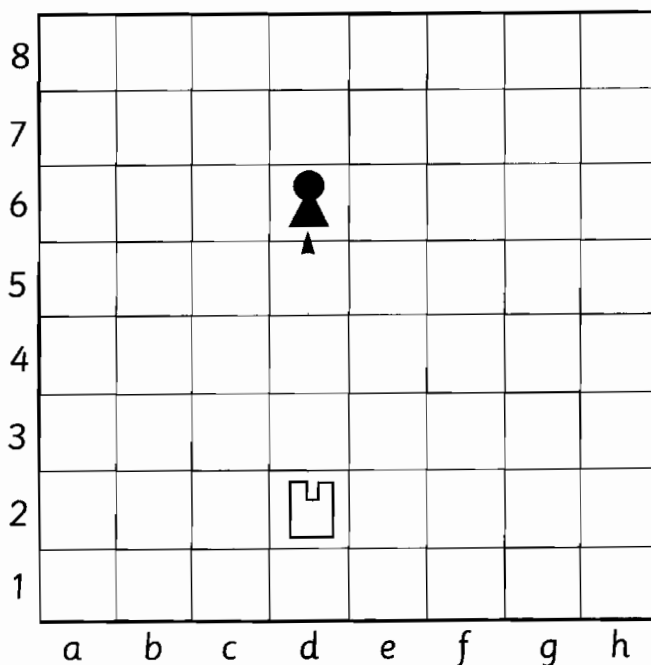
d2 = casilla















Se utiliza el símbolo "x" cuando es una captura.

Por ejemplo:

1. Txd6



■ Cuando tengas que dibujar alguna posición, utiliza como modelo las siguientes piezas:

ALFIL		
TORRE		
DAMA		
PEÓN		
REY		
CABALLO		
	BLANCAS	NEGRAS

Rellena de negro las piezas de la columna de las negras



■ Ahora dibújalos tú:

ALFIL:

TORRE:

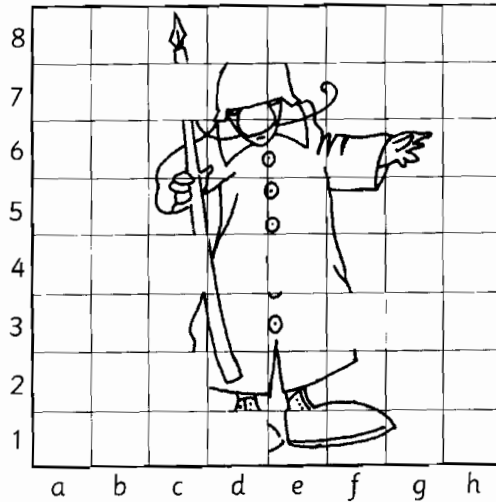
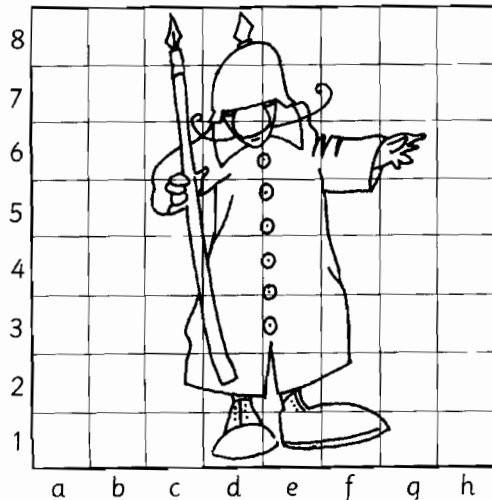
REY:

DAMA:

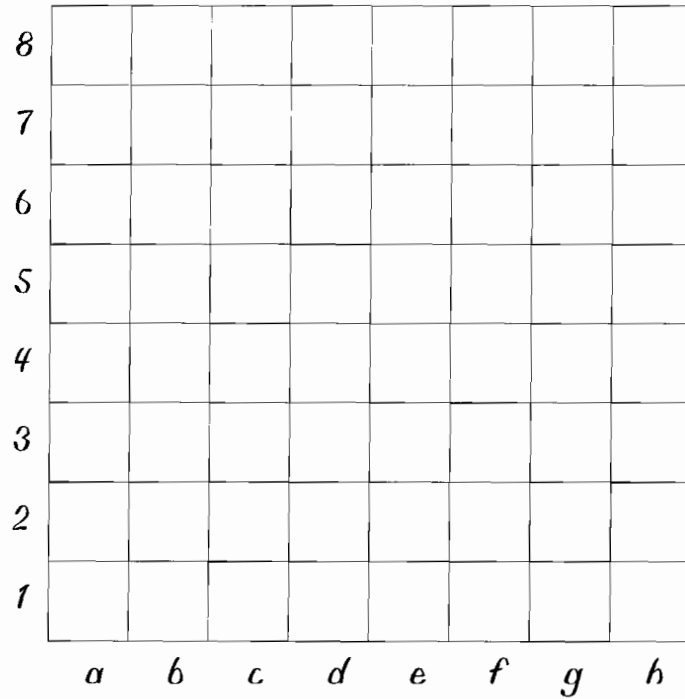
PEÓN:

CABALLO:

■ Acaba de hacer el dibujo de las casillas: d8, e8, c7, c4, e4, f3, c2 y d1 del diagrama de la derecha y después coloréalo.



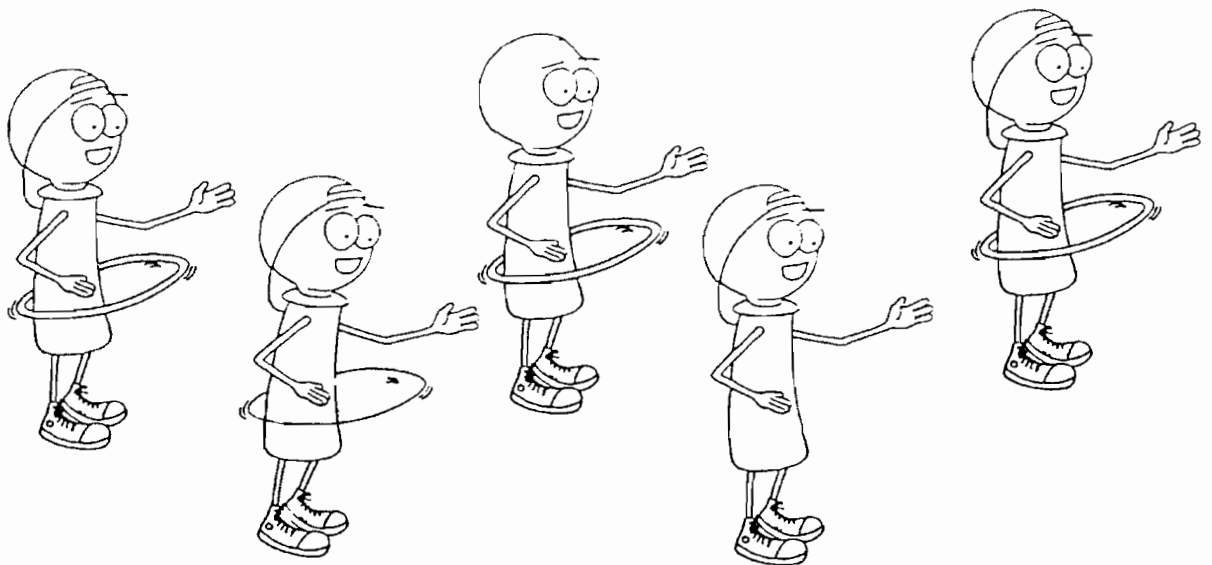
■ Dibuja en el siguiente tablero la posición que quieras, y anota debajo las piezas que hay.



BLANCAS:

NEGRAS:

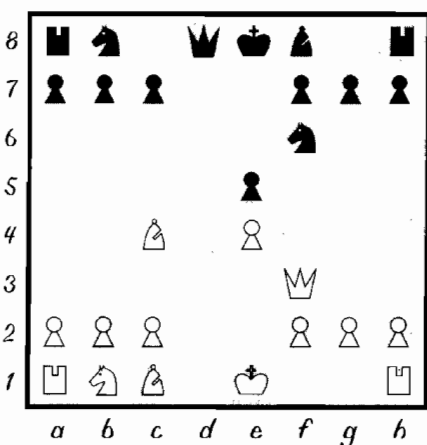
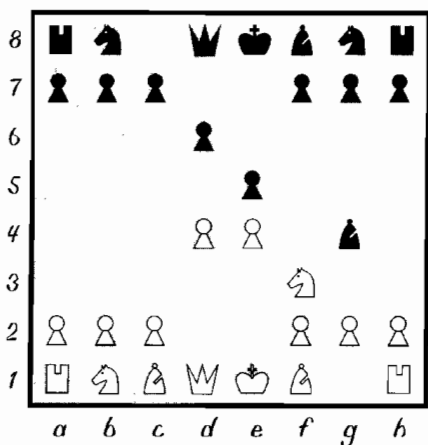
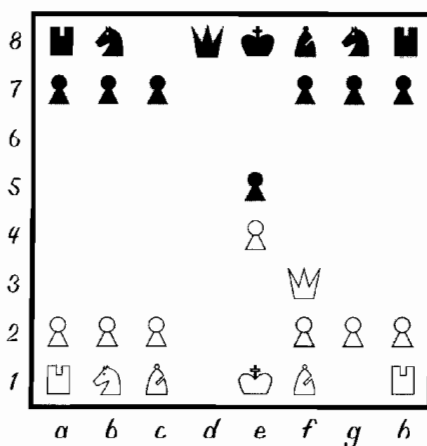
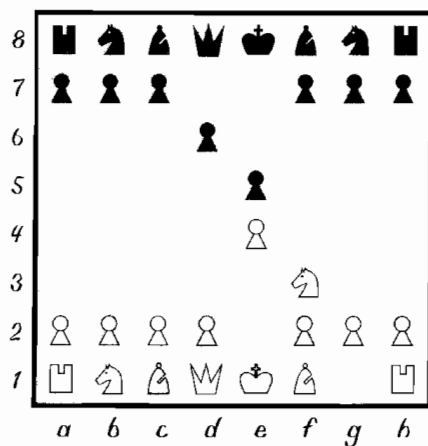
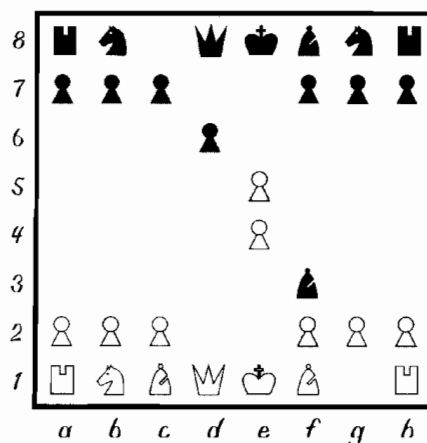
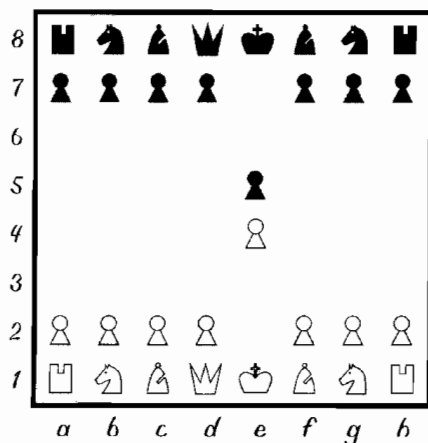
■ Señala qué dibujos son exactamente iguales.

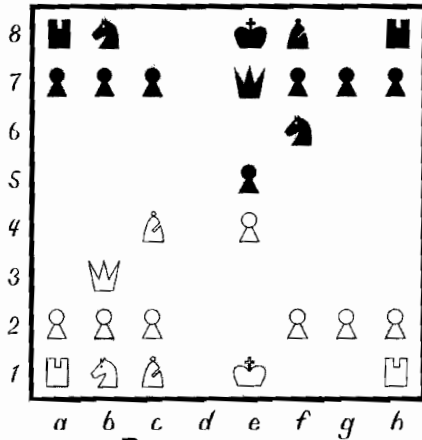


■ Escribe ahora todas las jugadas de esta partida.

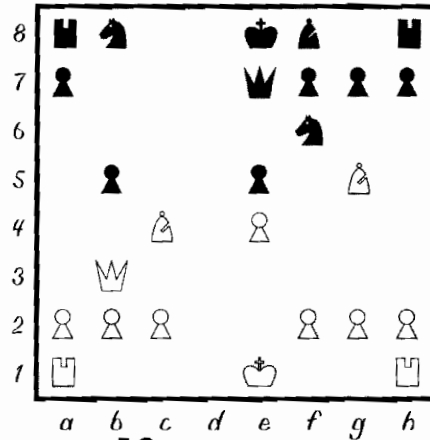
BLANCAS: Paul Morphy

NEGRAS: duque de Brunswick y conde Isouard.

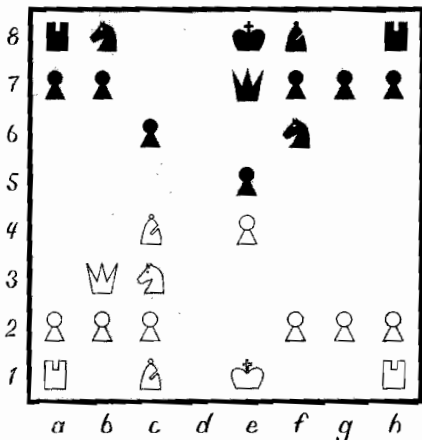




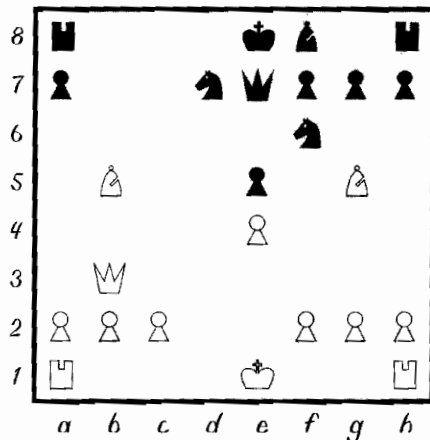
7.,



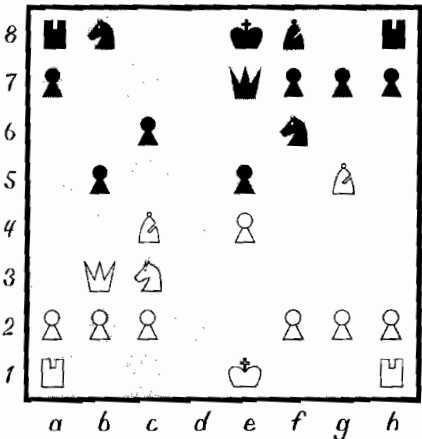
10.,



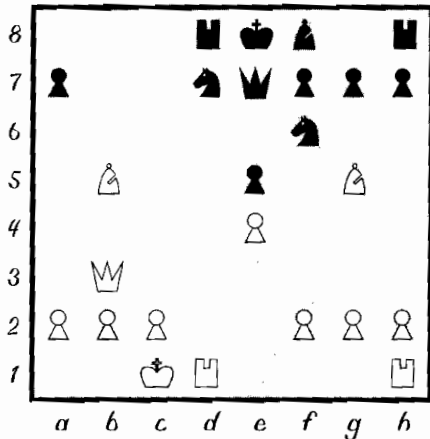
8.,



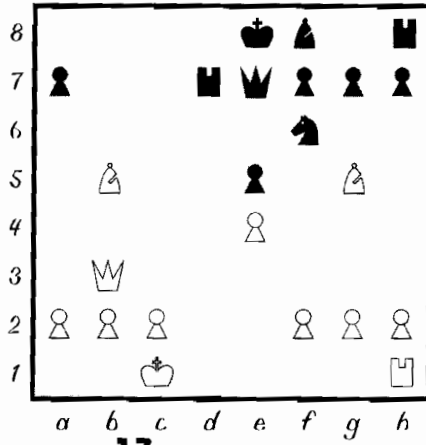
11.,



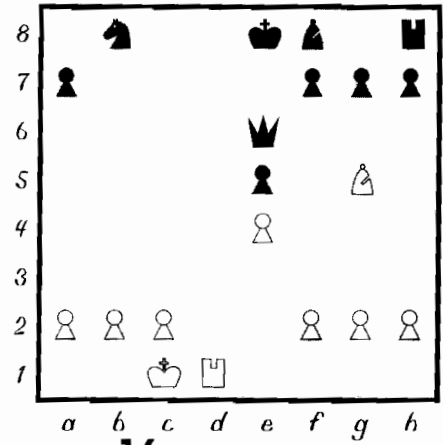
9.,



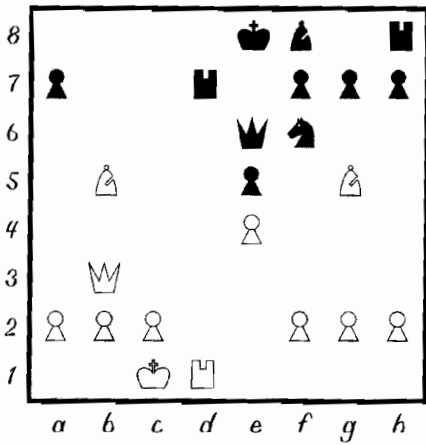
12.,



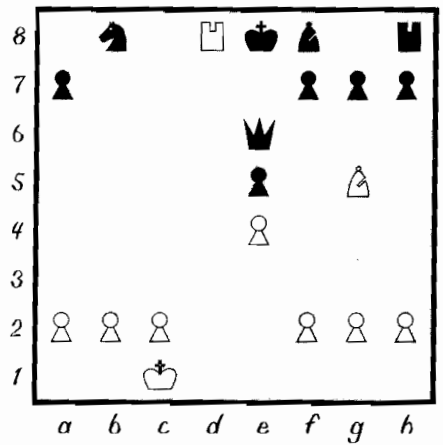
13.,



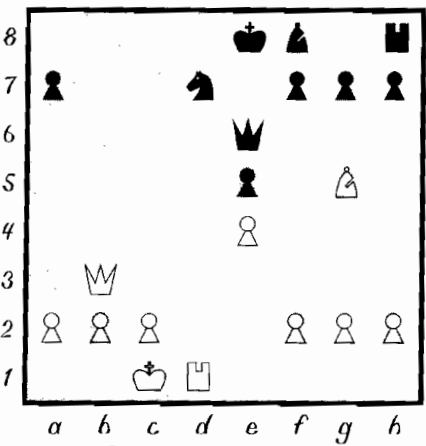
16.,



14.,



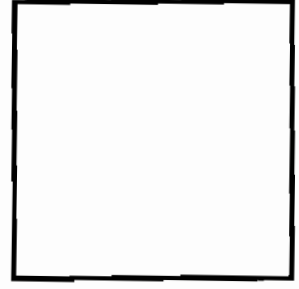
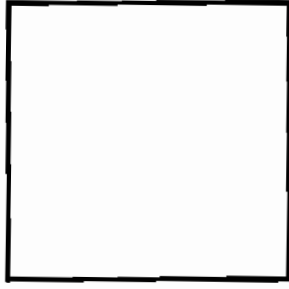
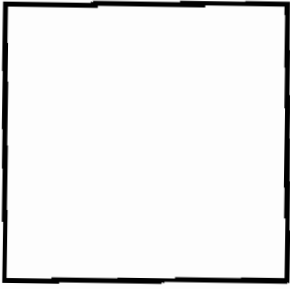
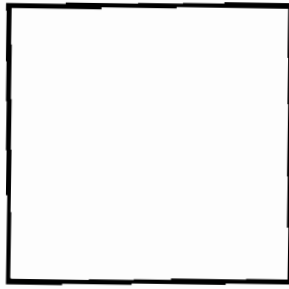
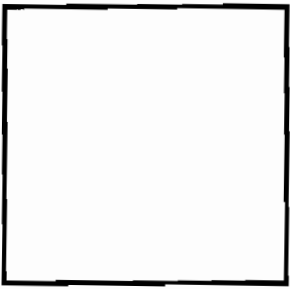
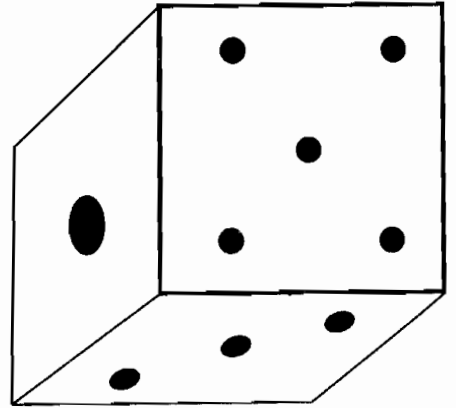
17.,

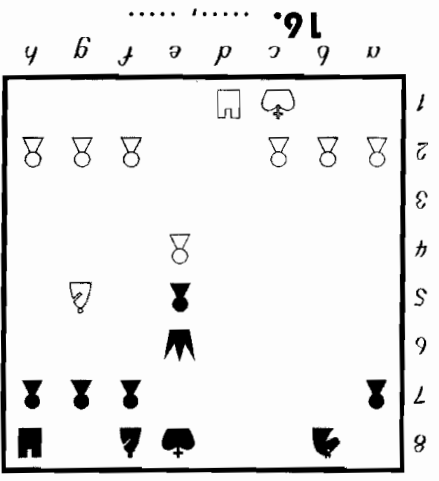
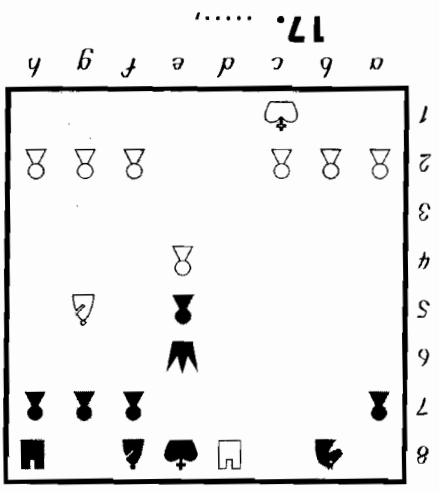
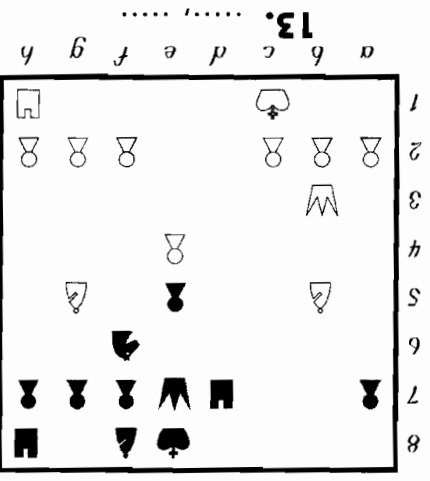
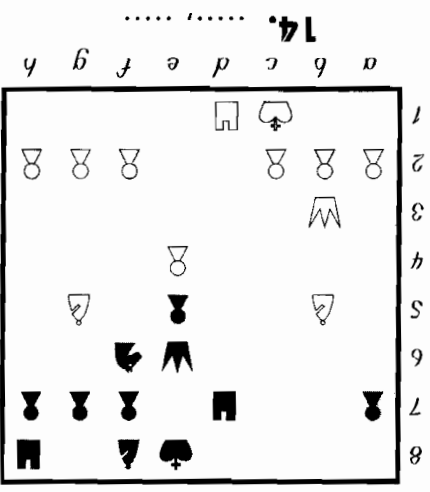
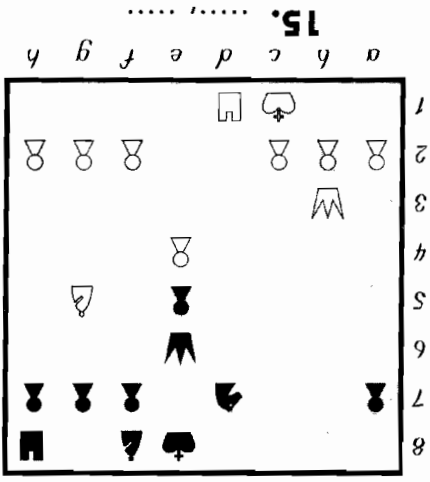


15.,






TEMA 3

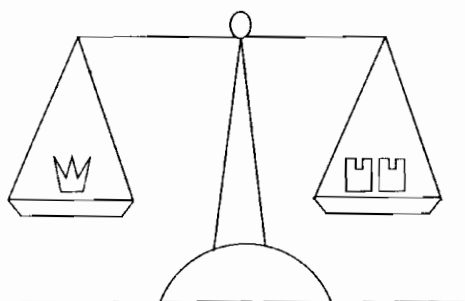
■ Dibuja diferentes objetos a partir de los siguientes cuadrados:



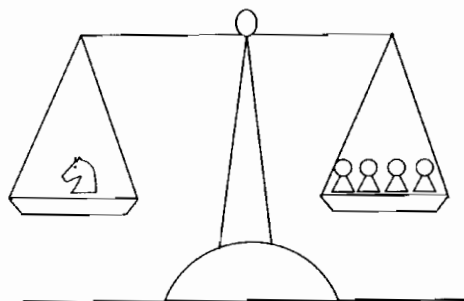


■ Rodea con un círculo el platillo que pesa más en cada balanza.

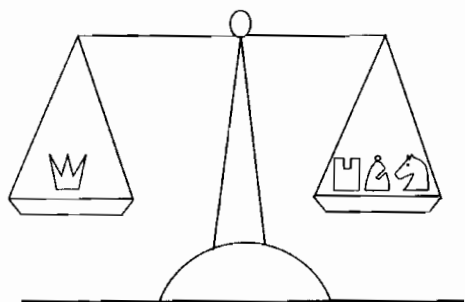
RECUERDA  = 1  = 3  = 3  = 5  = 9



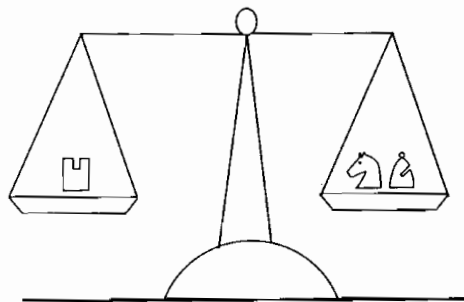
1



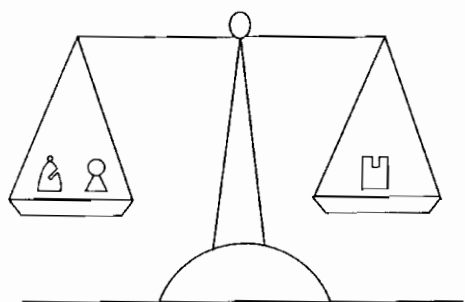
2



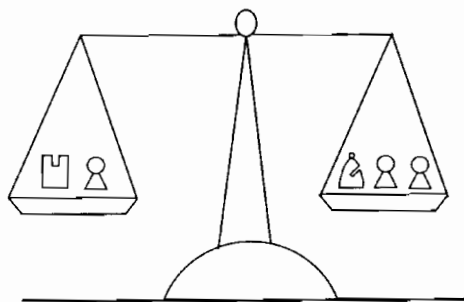
3



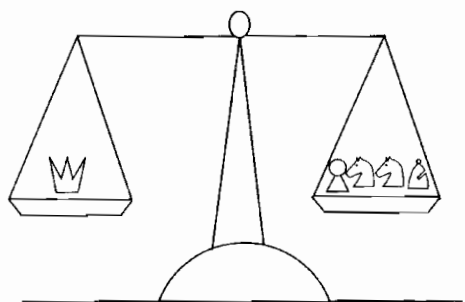
4



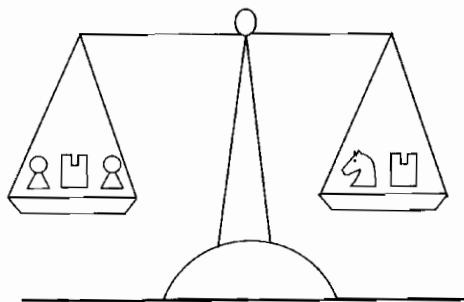
5



6



7

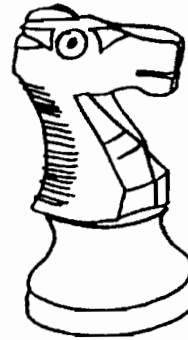


8

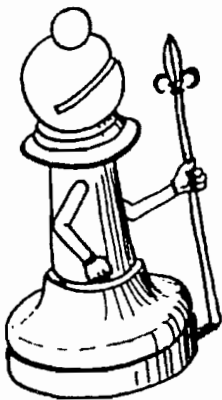
■ Cada pieza tiene un valor diferente, que es el siguiente:



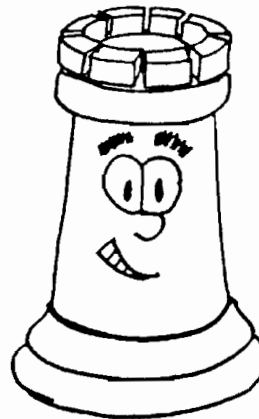
⇒ 1 =



⇒ 3 =



⇒ 3 =



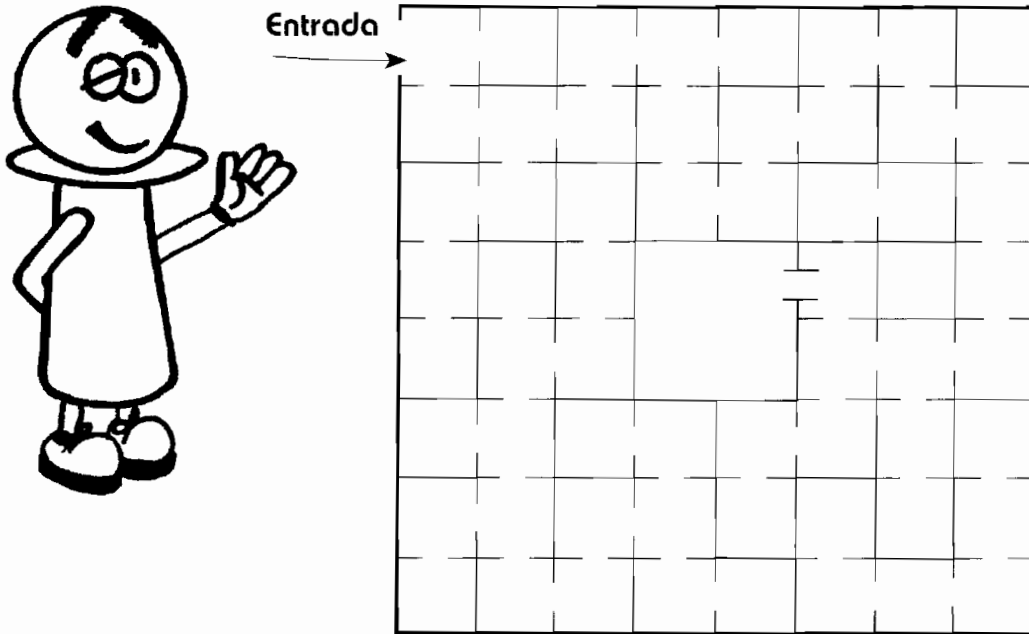
⇒ 5 =



⇒ 9 =

■ Colorea las piezas.

■ ¿Cómo llegará Pepín al centro del laberinto?



■ Calcula las siguientes sumas:

+ = 4 puntos

+ =

+ + =

+ - =

		
.....			
+			

		
		
+			

■ El juego del Pitagorín:

Suma o resta el valor de las piezas que captures. Gana el que llegue primero a quince puntos exactos.

Ejemplo



■ Empieza con la posición inicial.

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

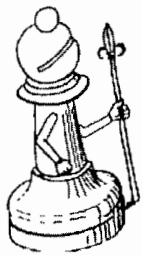
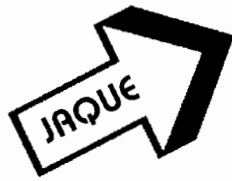
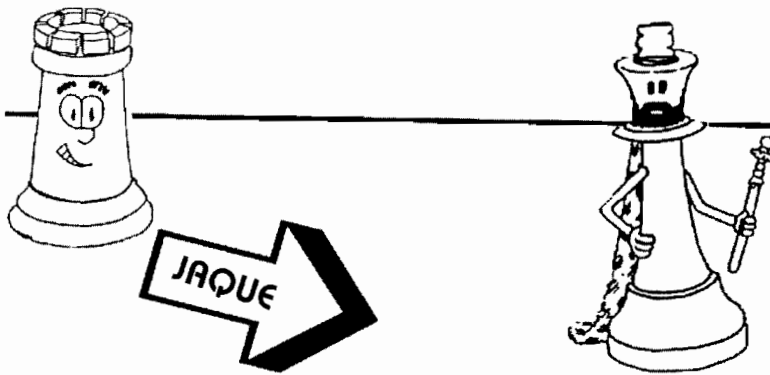
El blanco comió:

$$\text{Knight} + \text{Knight} + \text{Queen} = 15 \text{ puntos}$$

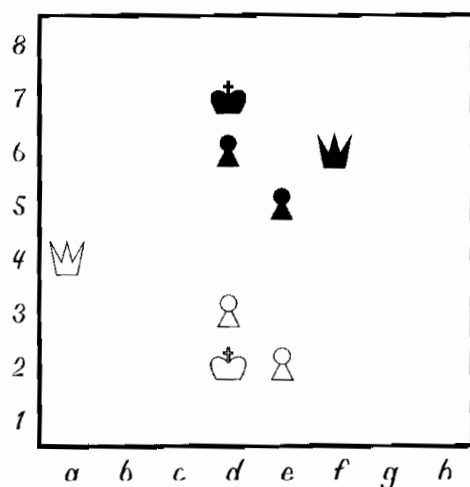
El blanco ganó

■ Ahora juega con tus amigos.

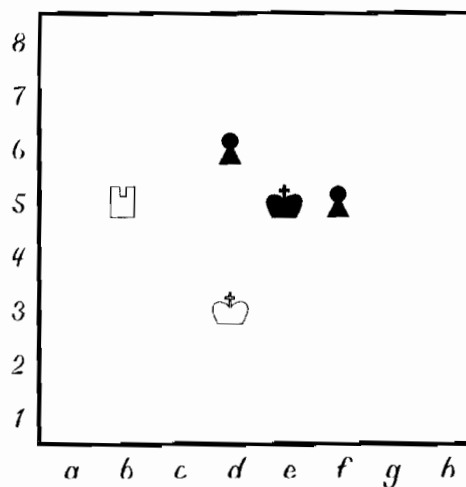
- El objetivo de la partida es capturar al rey contrario. Decimos "Jaque" cuando amenazamos al rey contrario.



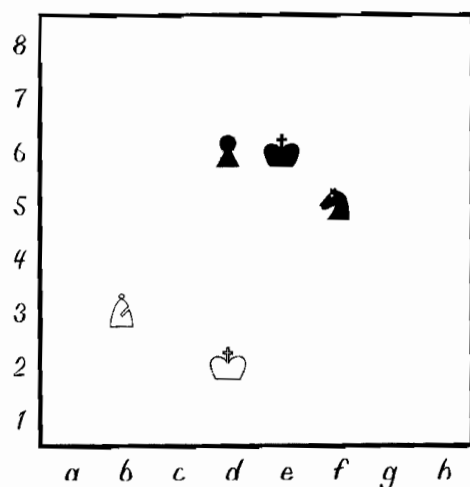
■ Indica qué pieza blanca está dando jaque.



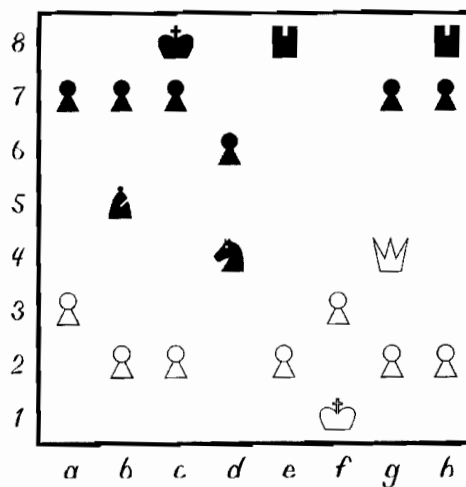
1. Da4+



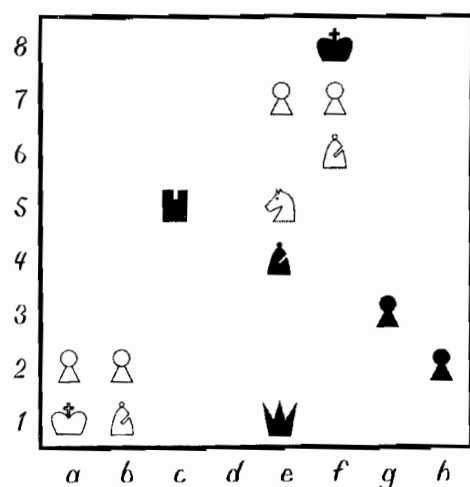
1.



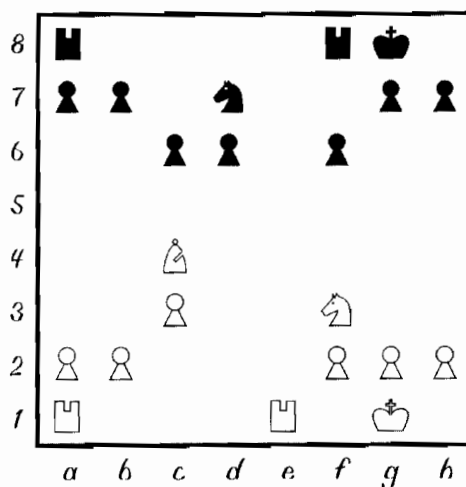
1.



1.








1.

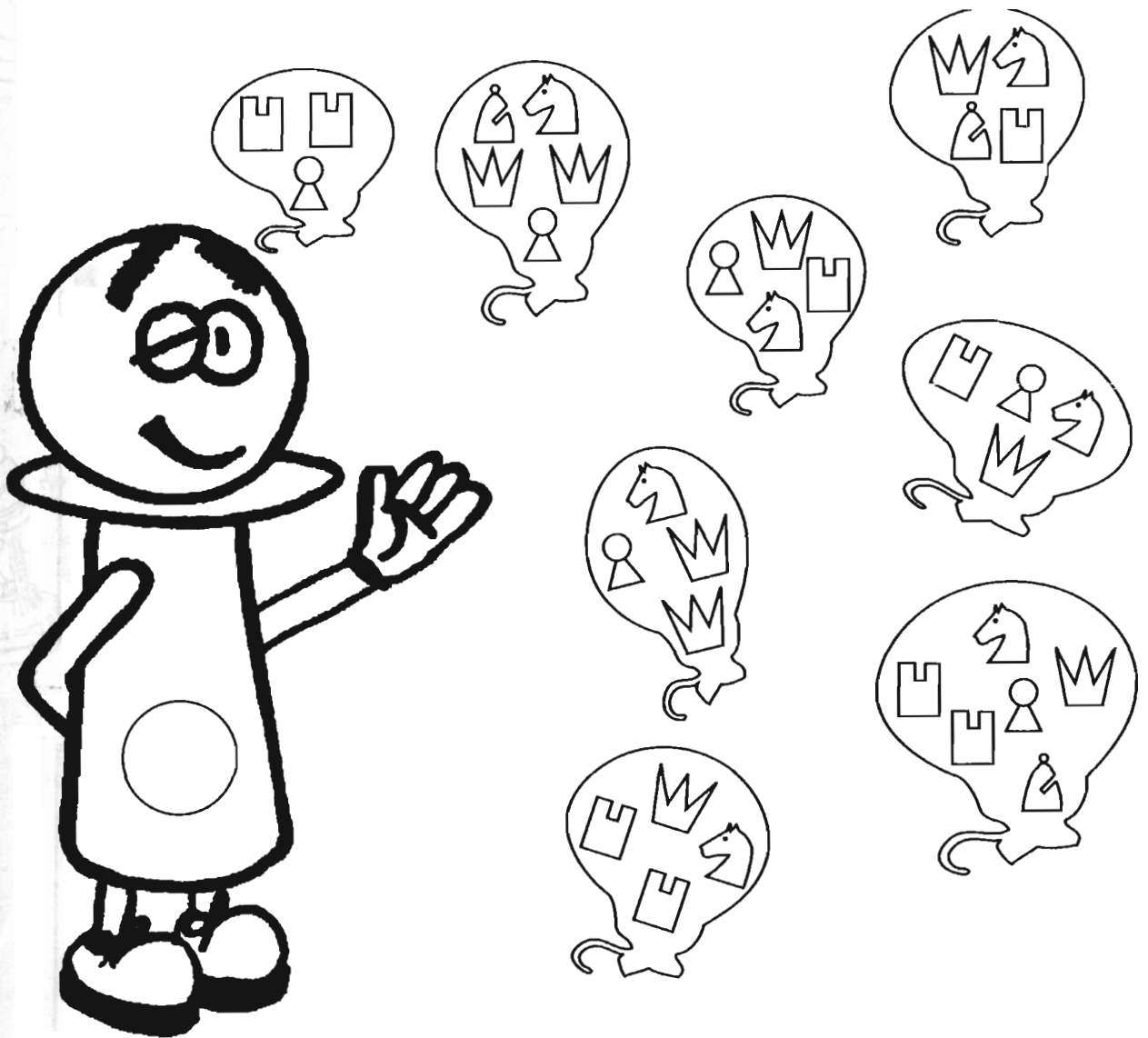


1.

■ Pepín quiere coger el globo que pesa más. Ayúdale y átaselo con una cuerda.

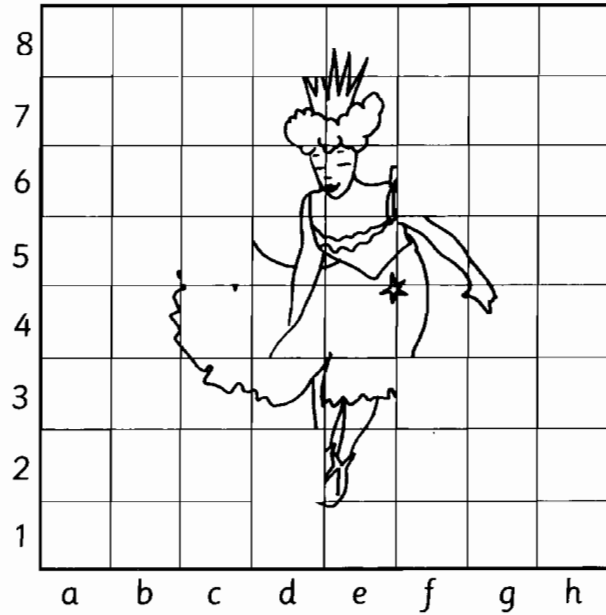
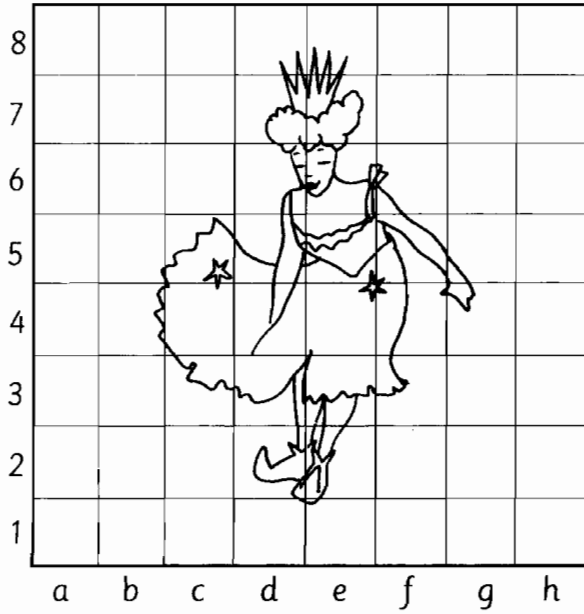
Recuerda que:

	= 1 punto		= 3 puntos		= 3 puntos
	= 5 puntos		= 9 puntos		



■ Colorea a Pepín y escribe en el círculo el peso del globo más pesado.

■ Acaba de hacer el dibujo de las casillas: d8, f6, c5, f3, d2 y después coloréalo.



■ Completa las siguientes secuencias:



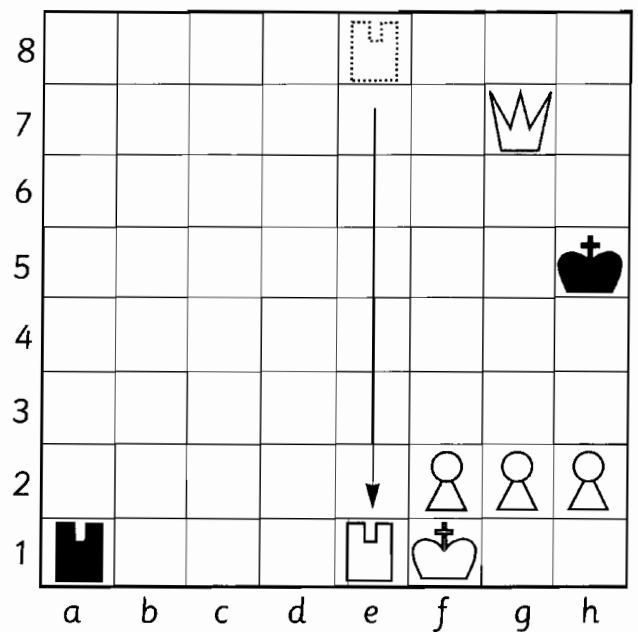
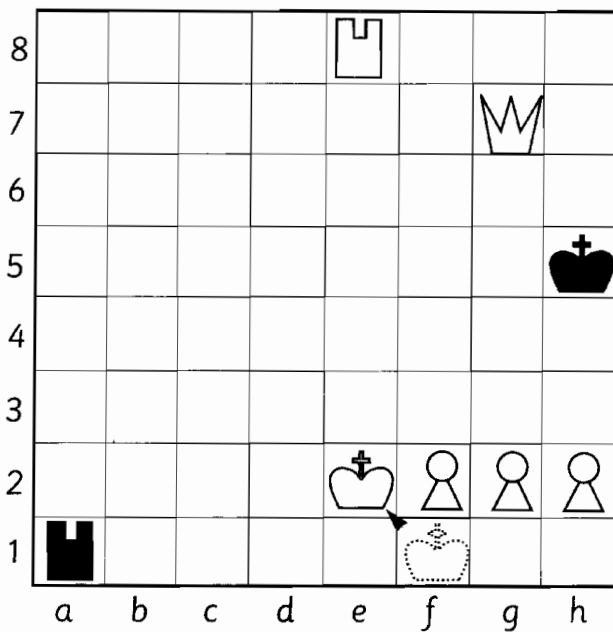
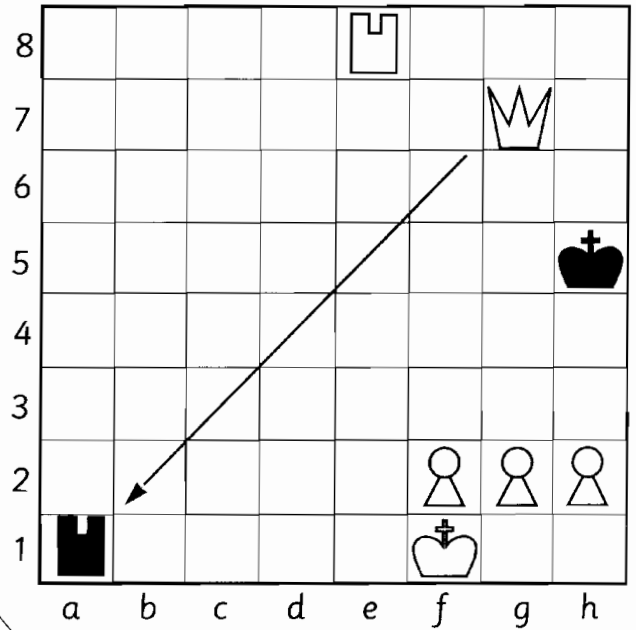
Atención: Después de que me hagan un jaque tengo que hacer una de estas 3 cosas.



Comerle

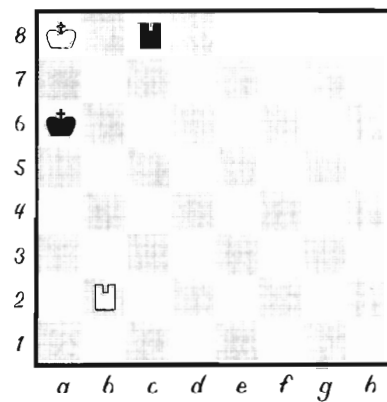
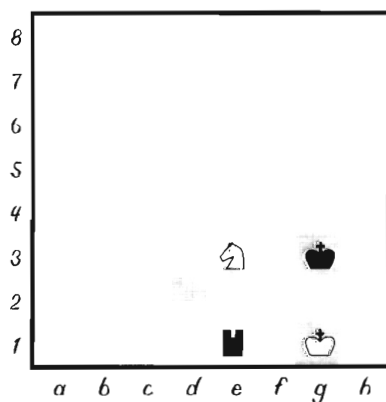
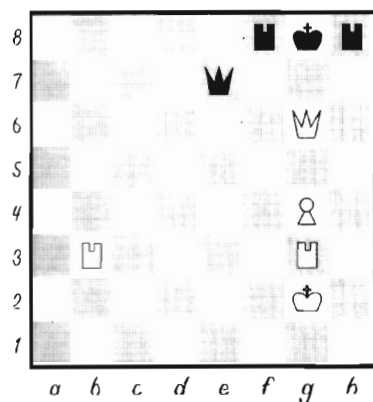
Escaparme

Taparme

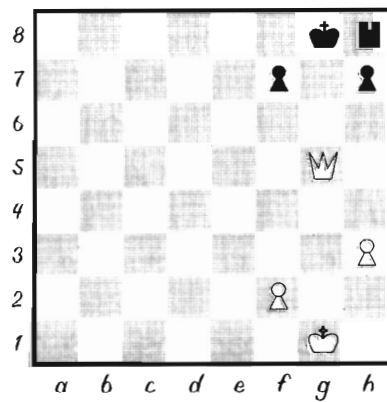
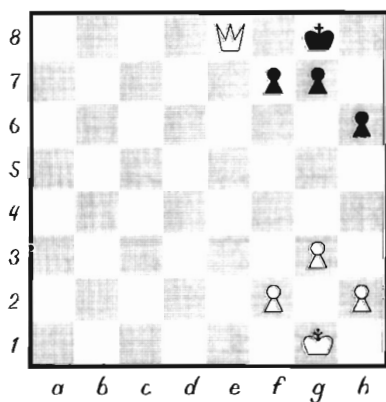
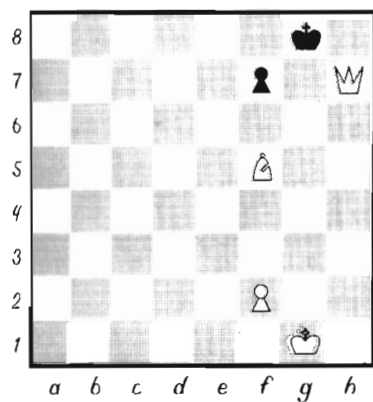


pu
8
7
6
5
4
3
2
1
pu
8
7
6
5
4
3
2
1
qu

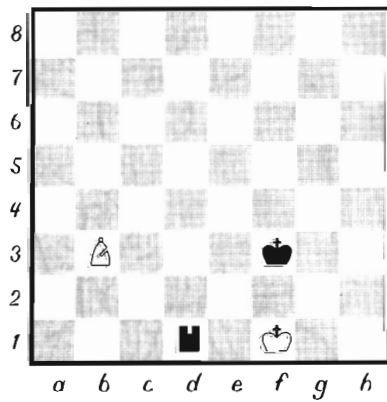
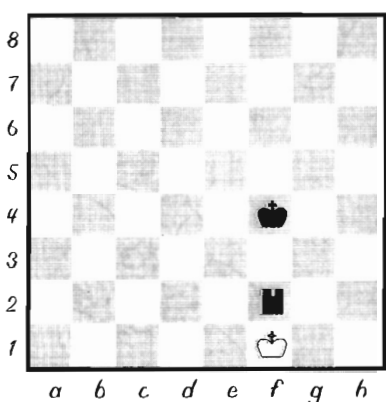
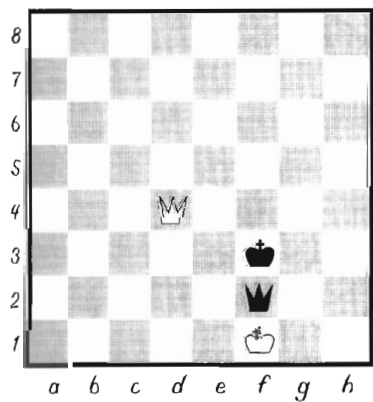
■ El rey está en jaque. Pinta con una flecha azul todas las jugadas que puedes hacer para taparte.



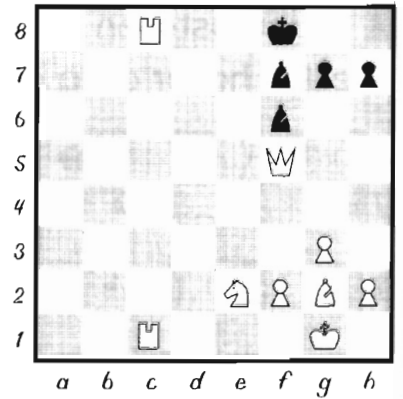
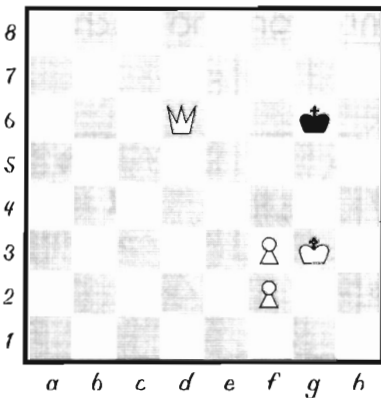
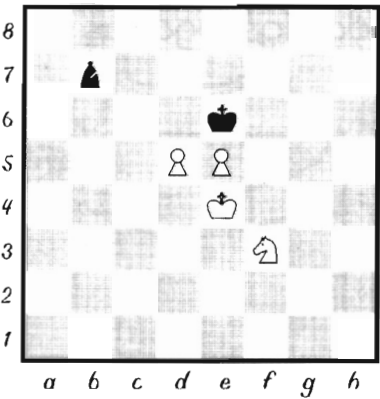
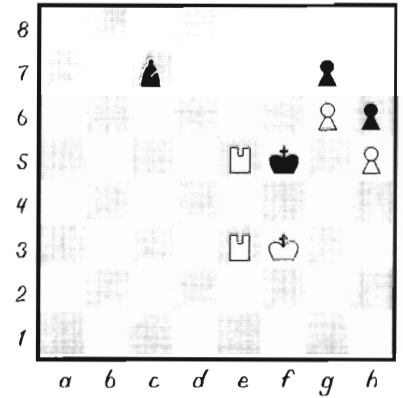
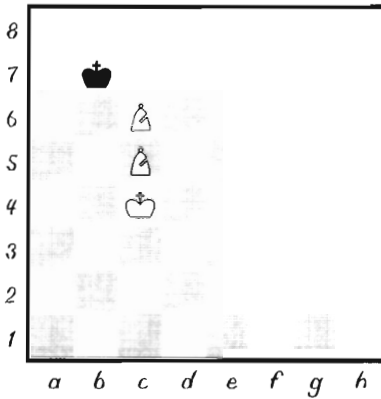
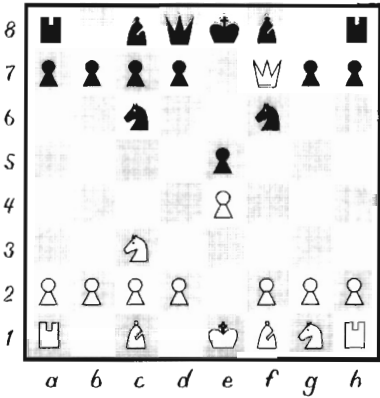
■ El rey está en jaque. Pinta con una flecha roja todas las jugadas que puedes hacer para escapar.



■ El rey está en jaque. Pinta con una flecha verde todas las jugadas que puedes hacer para comer.



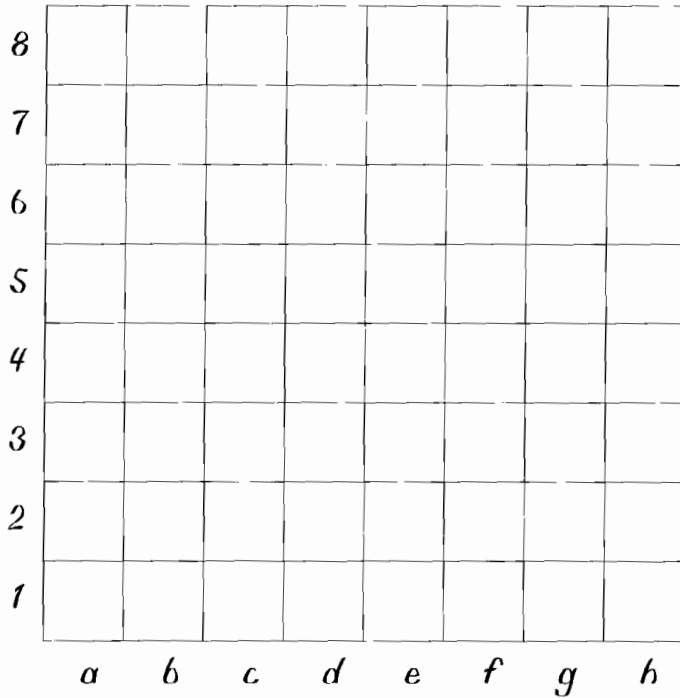
■ El rey negro está en jaque. Pinta con una flecha azul todas las jugadas que se pueden hacer para evitarlo.



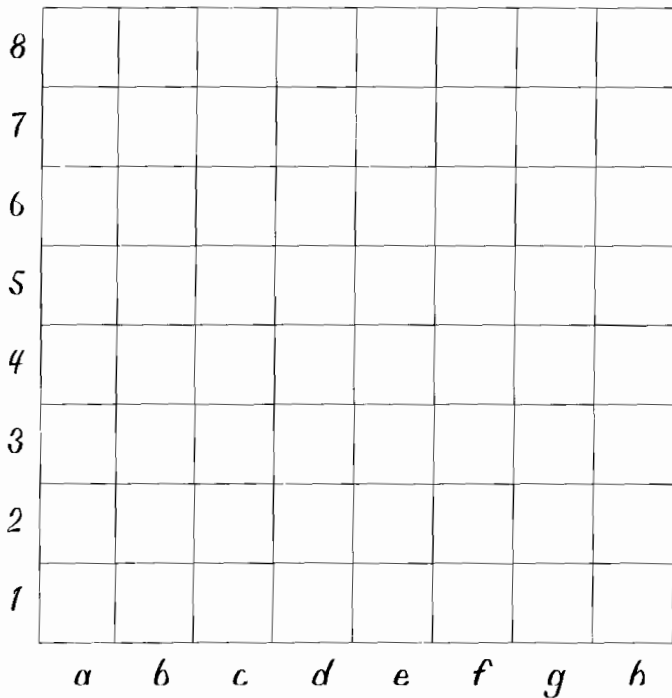
■ Colorea los dos dibujos iguales.



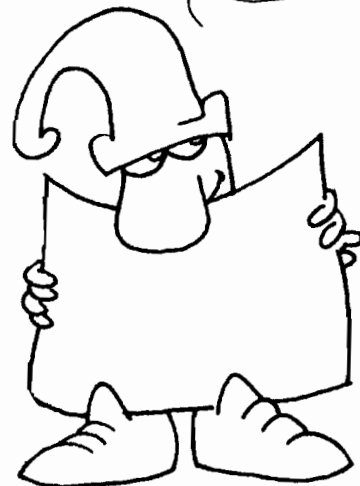
■ Colorea de verde las siguientes casillas: a6, b6, c6, d6, e6, f6, g6 y h6. Colorea además de rojo la segunda fila.



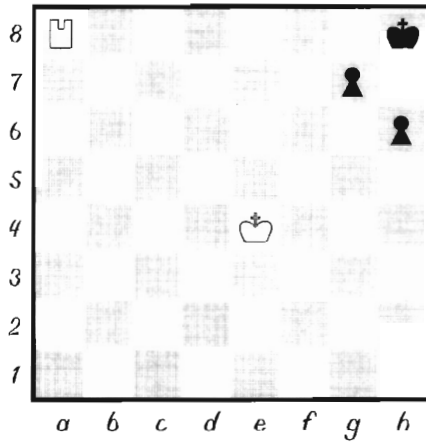
■ Pinta una casita en la casilla donde se cruzan la columna "g" y la diagonal a1-h8.



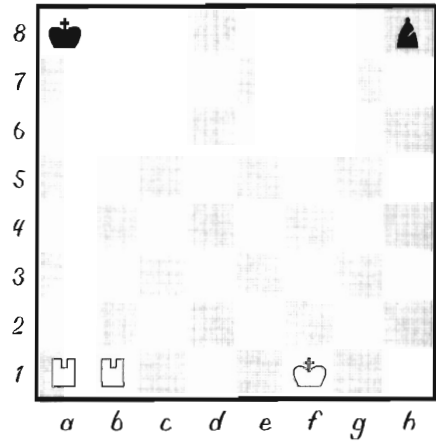
Escribe el nombre de la casilla donde está la casita



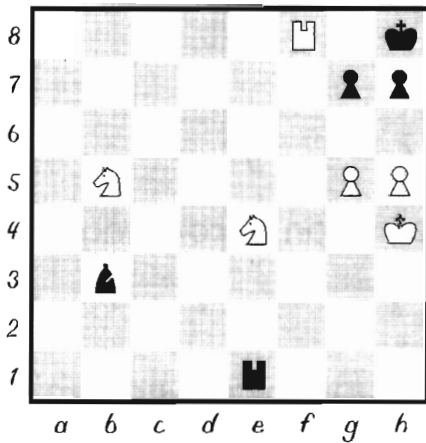
■ El rey está en jaque. Anota todas las jugadas que puedes hacer para evitarlo.



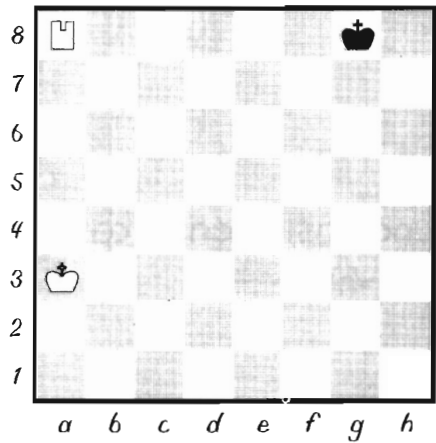
1. Rh7



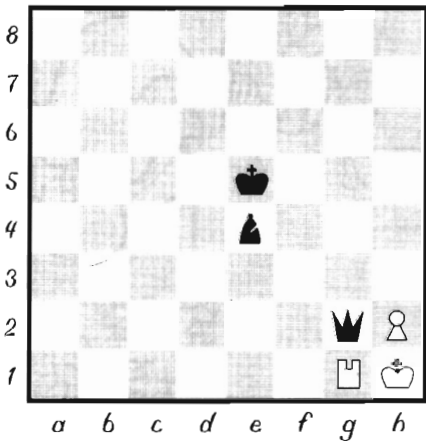
1.



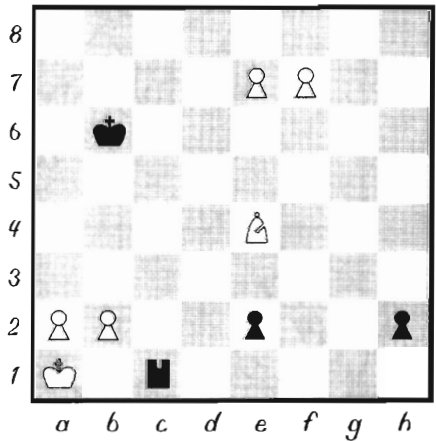
1.



1.

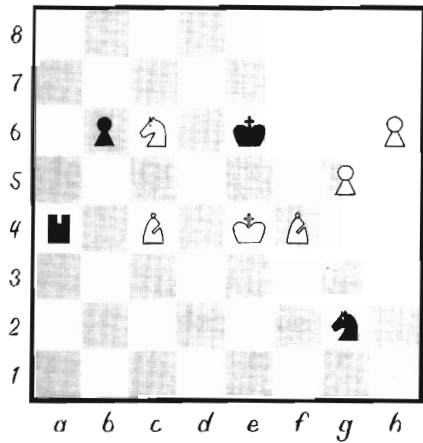


1.

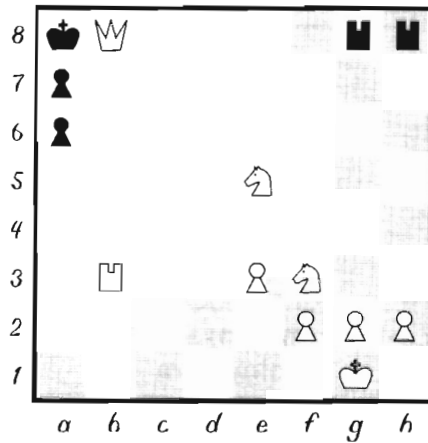


1.

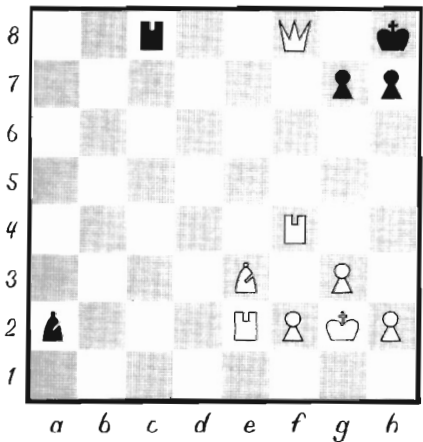
■ El rey está en jaque. Anota todas las jugadas que puedes hacer para evitarlo.



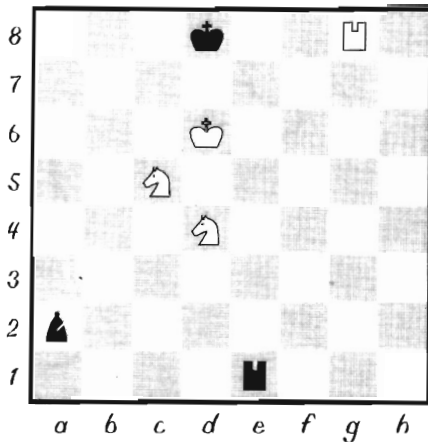
1. Rd7, 1. Txc5



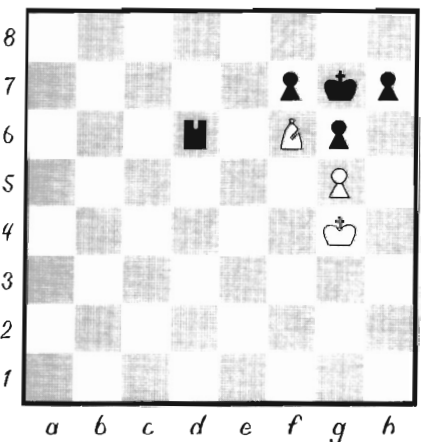
1.



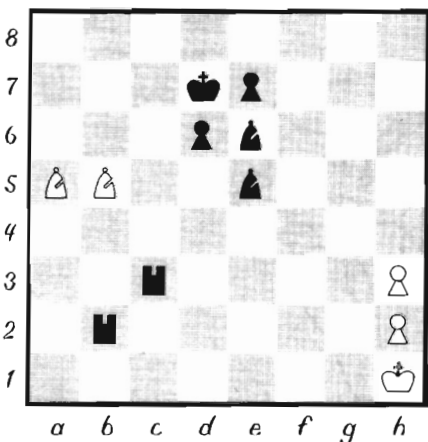
1.



1.



1.



1.

TEMA 5

■ Colorea las figuras que dicen la verdad.

La torre es la
pieza que
vale más



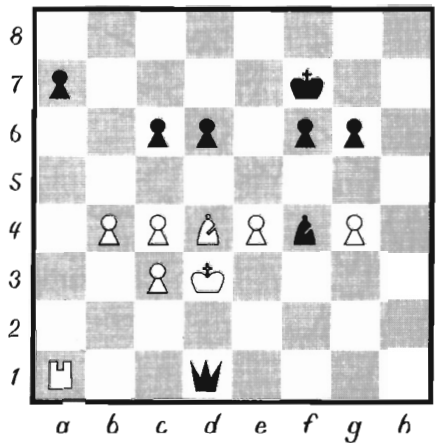
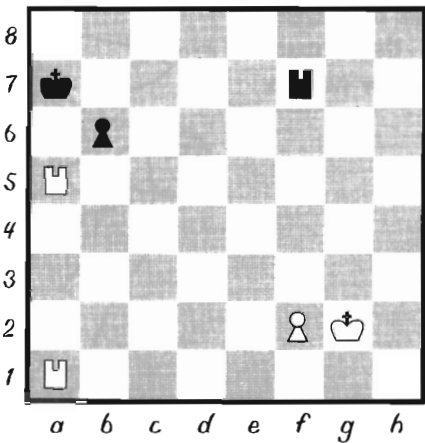
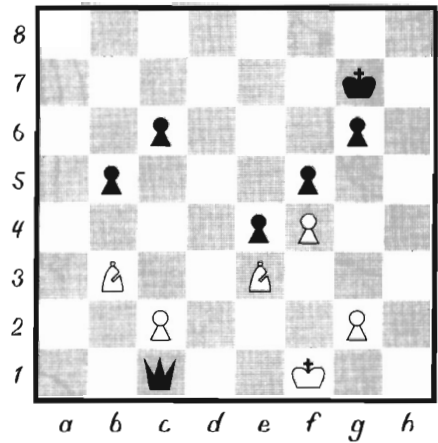
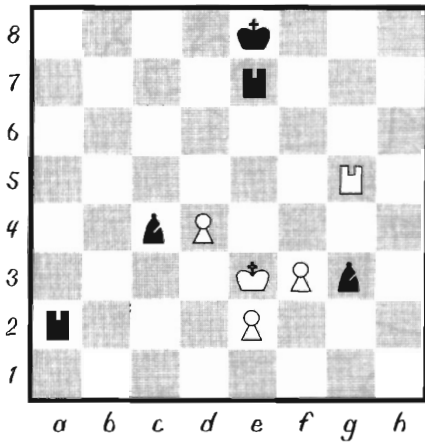
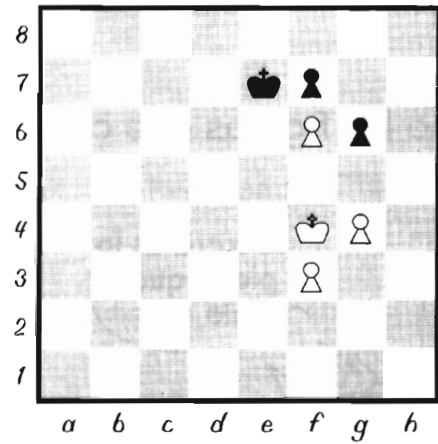
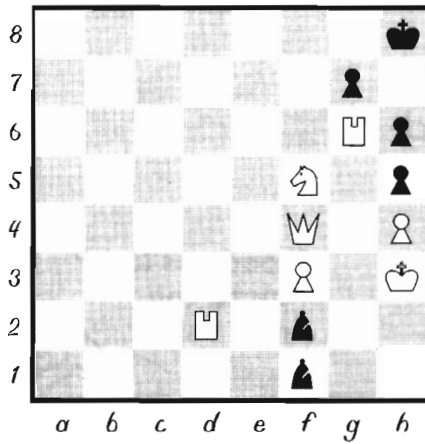
El peón es la
pieza con
más valor



La casilla inferior
de tu derecha
tiene que
ser negra



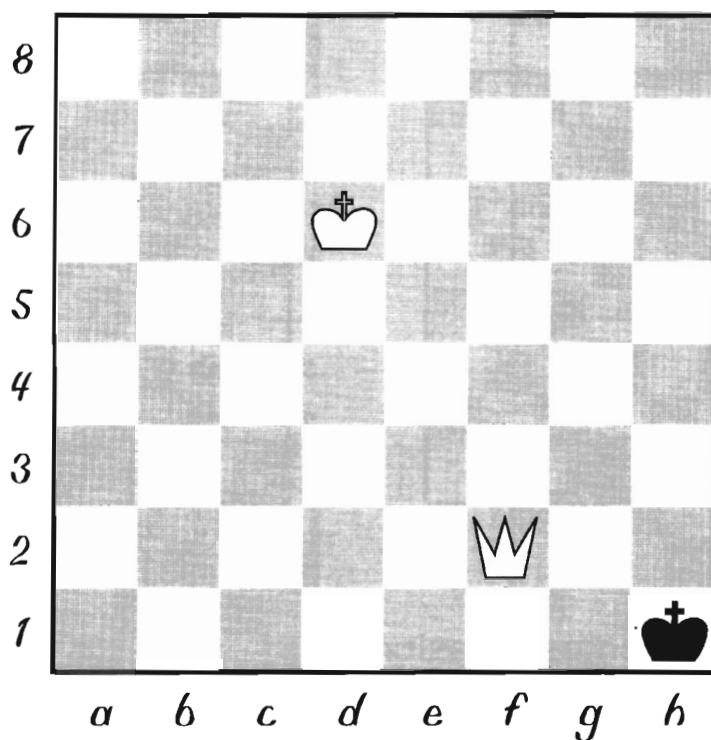
■ Colorea de verde las posibilidades que tienes en cada caso para evitar el jaque.



Cuando **NO** estás en jaque y no puedes jugar, se dice que estás ahogado, y la partida acaba en empate (en ajedrez el empate se llama Tablas.)



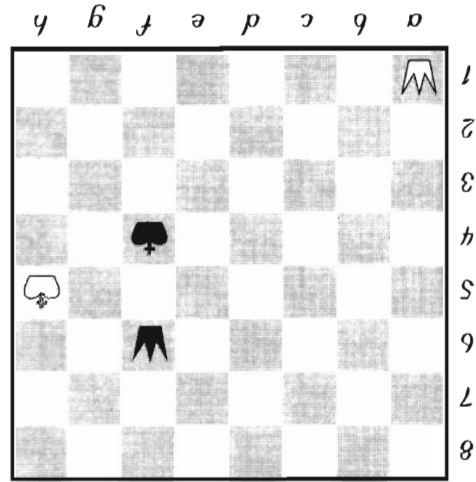
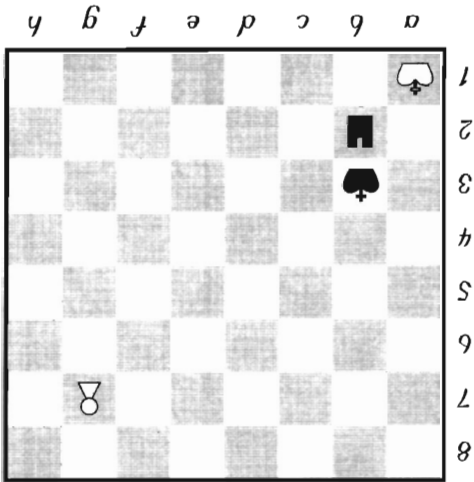
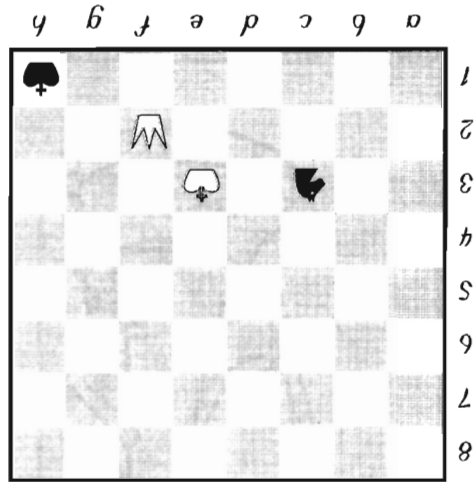
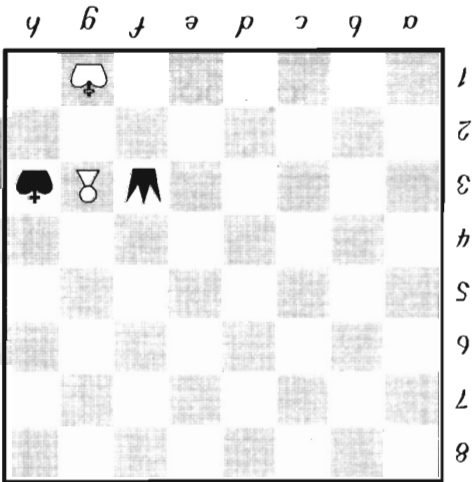
Un ejemplo de ahogado:



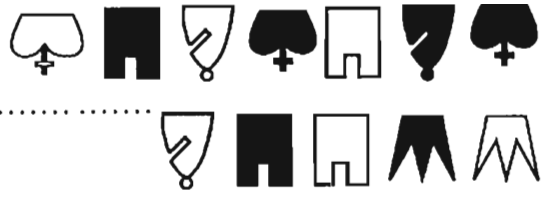
■ El rey negro está ahogado porque no puede hacer ninguna jugada y no está en jaque.

■ Si no puedes mover el rey, tienes que fijarte si puedes mover alguna otra pieza. Si puedes hacerlo, entonces no es ahogado.

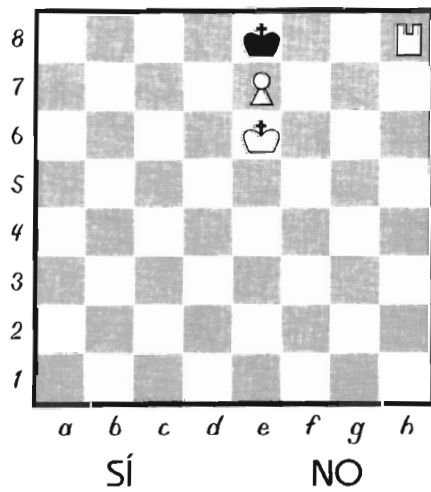
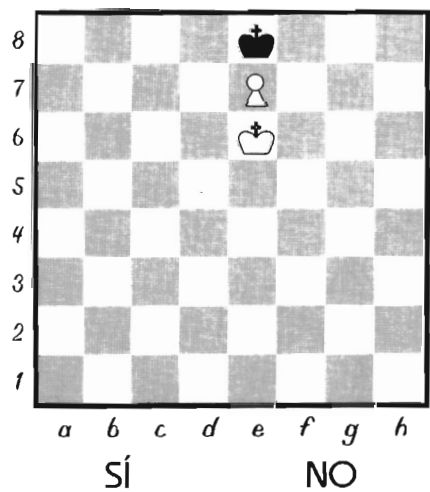
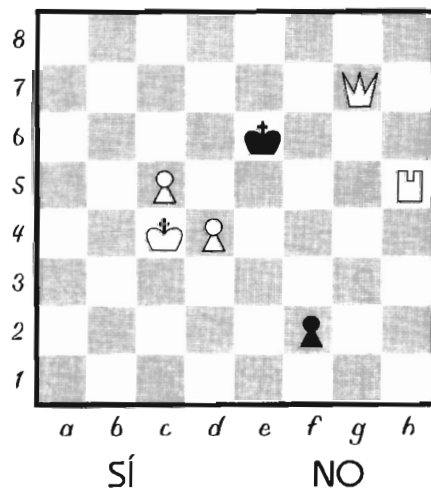
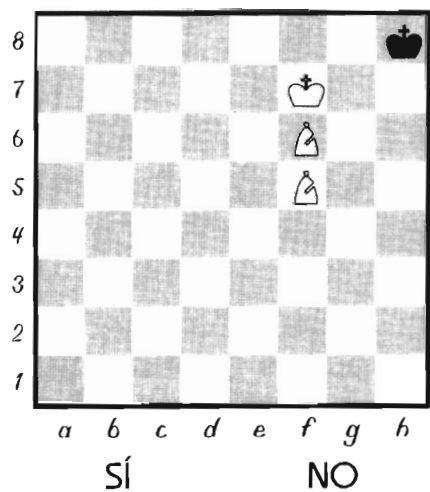
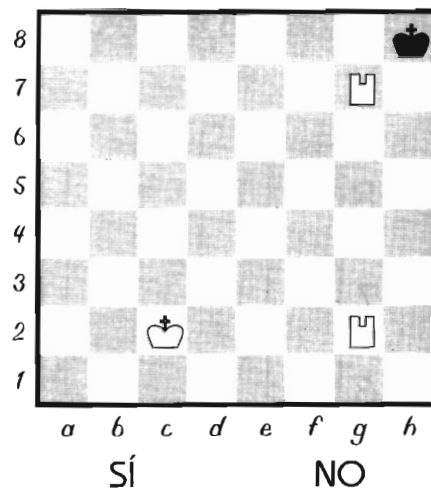
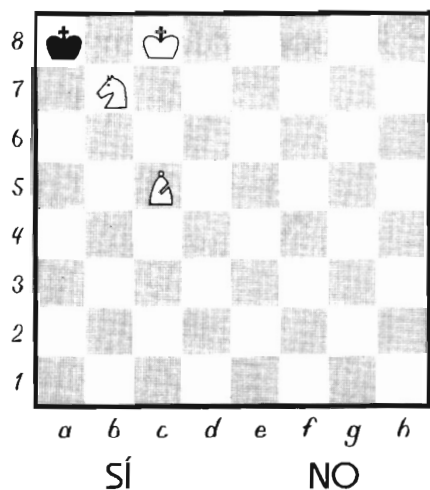
■ ¿Qué pieza puedes mover? Rodeala con un círculo azul.



■ Completa las siguientes sucesiones:

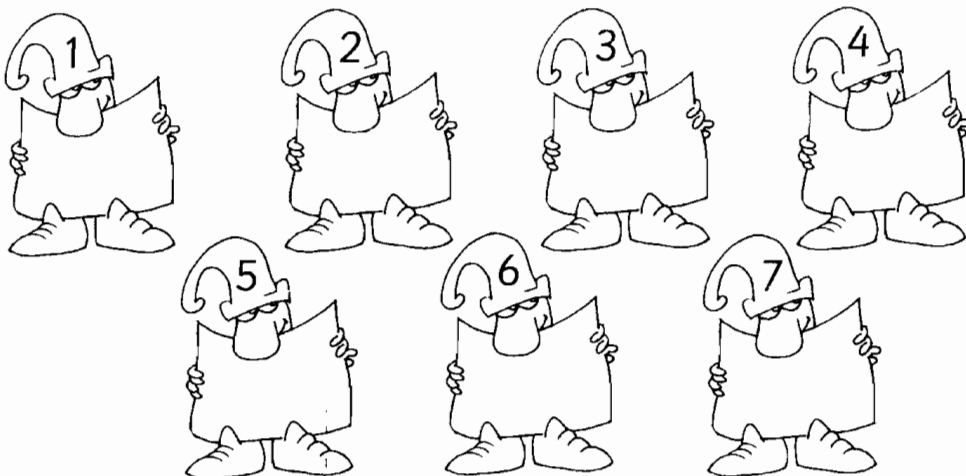
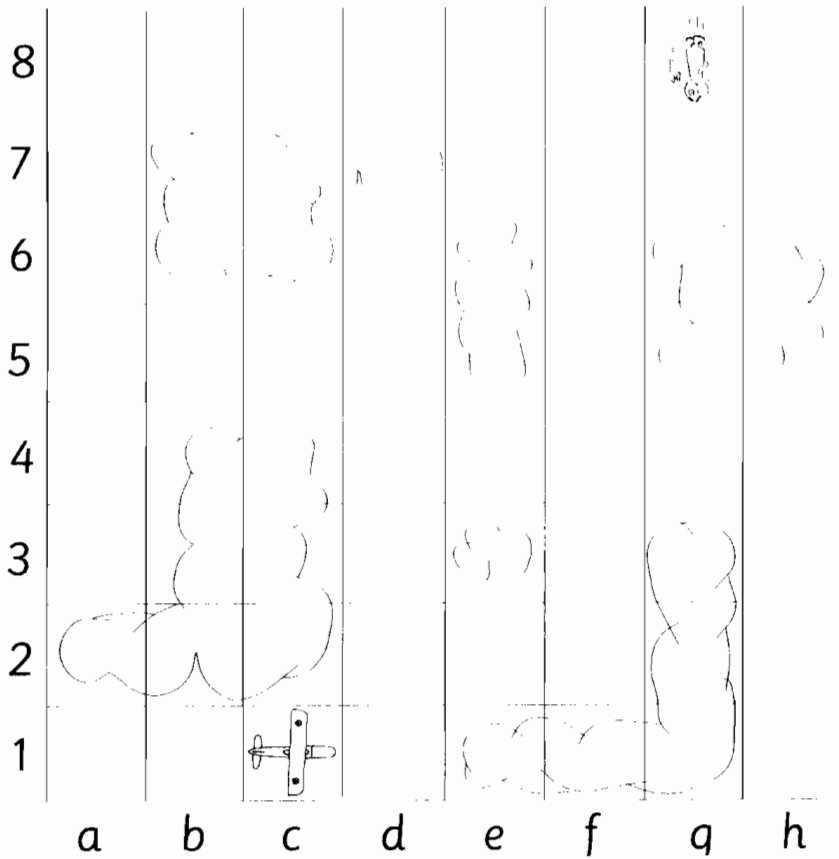


■ ¿Está el rey negro ahogado? Rodea con un círculo rojo la respuesta correcta.



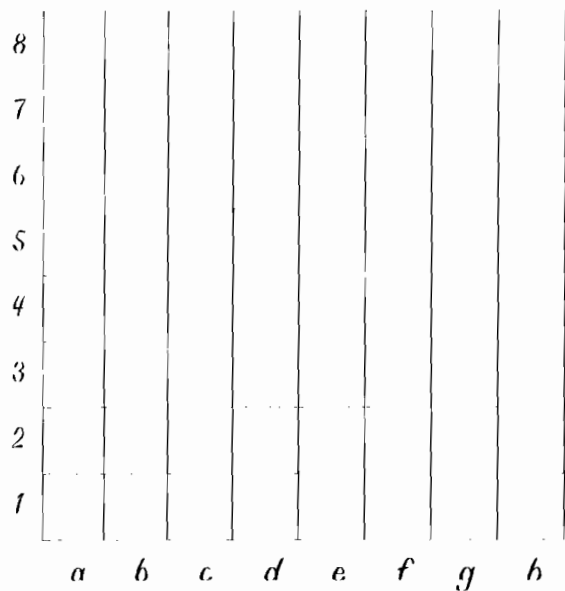
■ Colorea el camino que debe seguir el avión para salvar a Pepín, ¡pero sin pasar por dentro de las nubes!

■ Escribe el camino en las Casillinas de abajo.

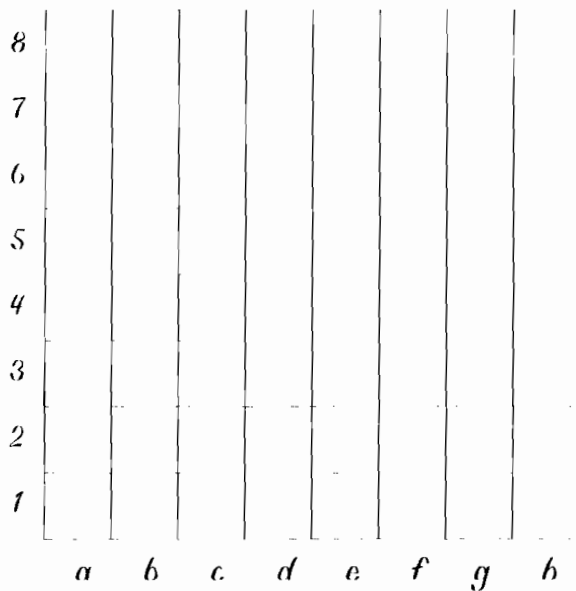


■ Dibuja una posición con cada uno de los siguientes enunciados.

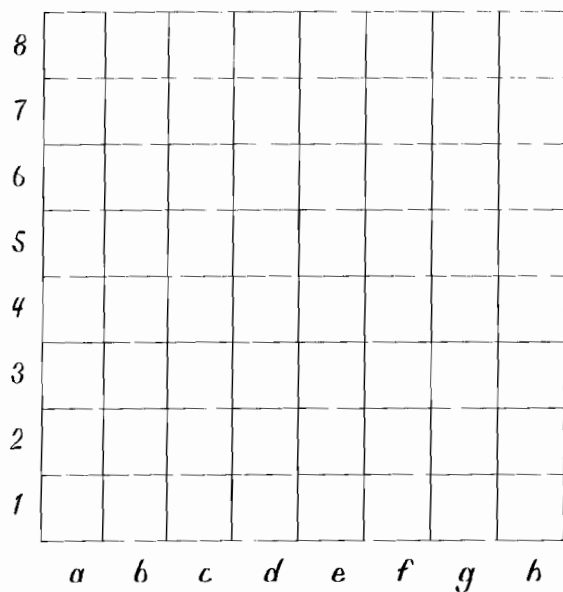
El rey negro está ahogado.



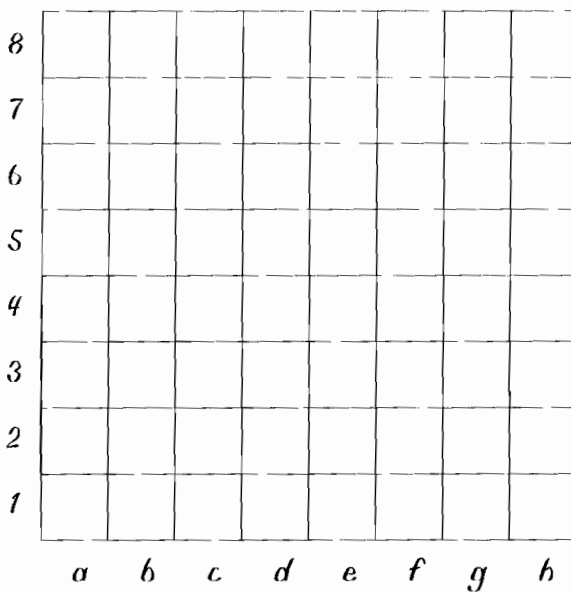
El rey negro está en jaque.



El rey blanco está en jaque.



El rey blanco está ahogado.

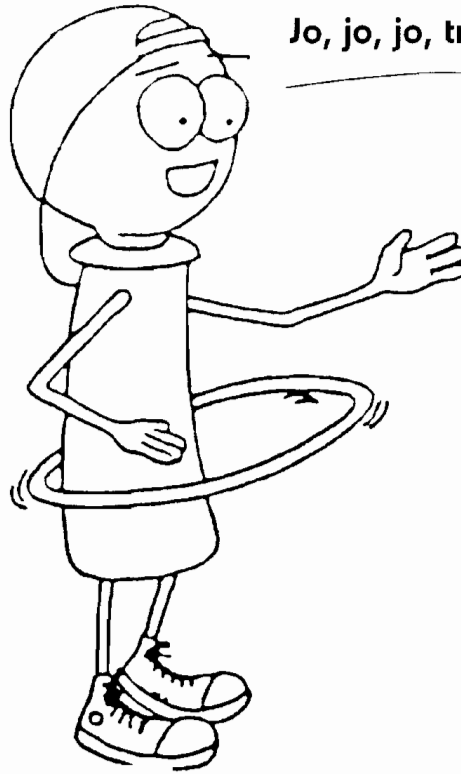


■ El juego del Trilín.

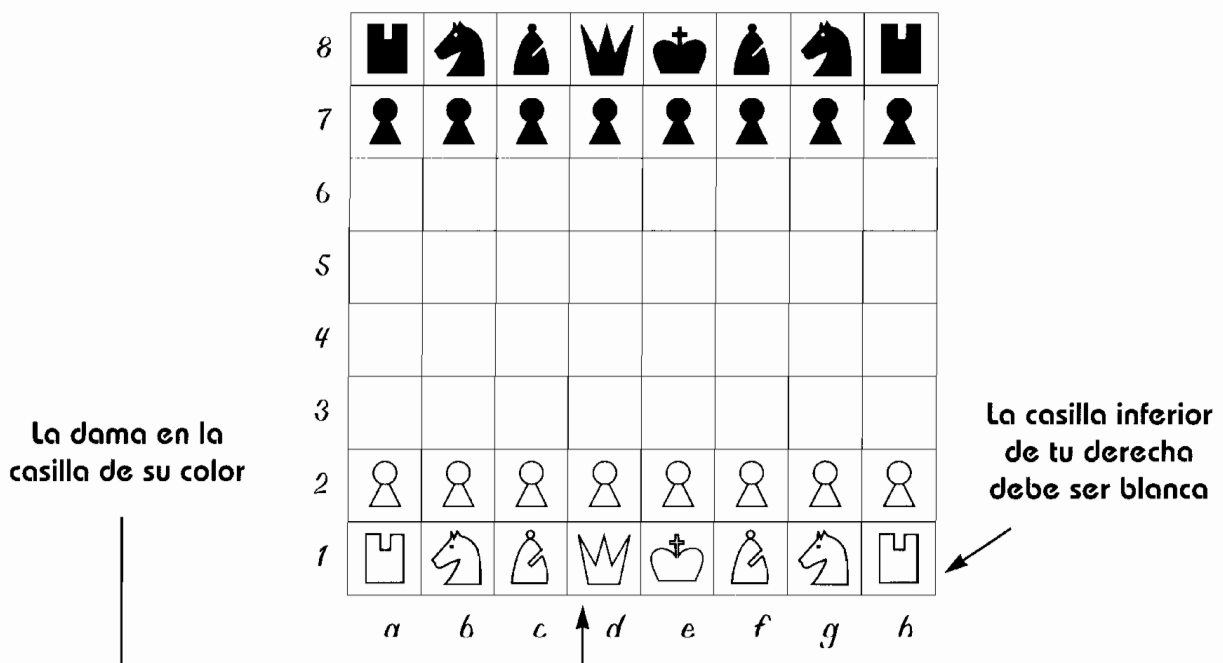
Tienes que colocar
la posición inicial
de la partida

Jo, jo, jo, trilín

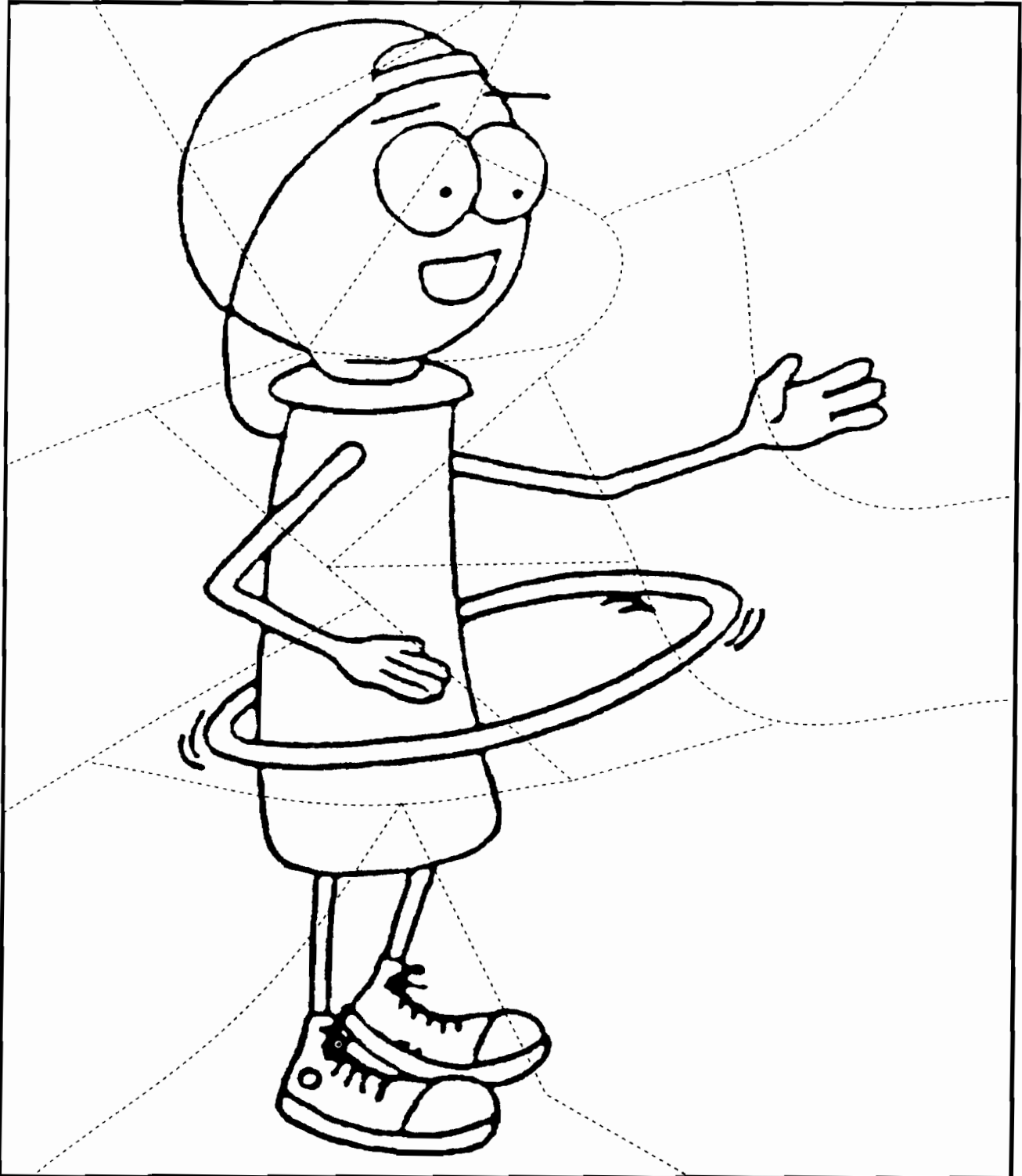
Cuando des
el tercer jaque
di "trilín"
y has ganado



Recuerda: Ésta es la posición inicial.



■ Colorea este dibujo y córtalo por la línea de puntos. Después desordena las piezas y vuévelas a unir.



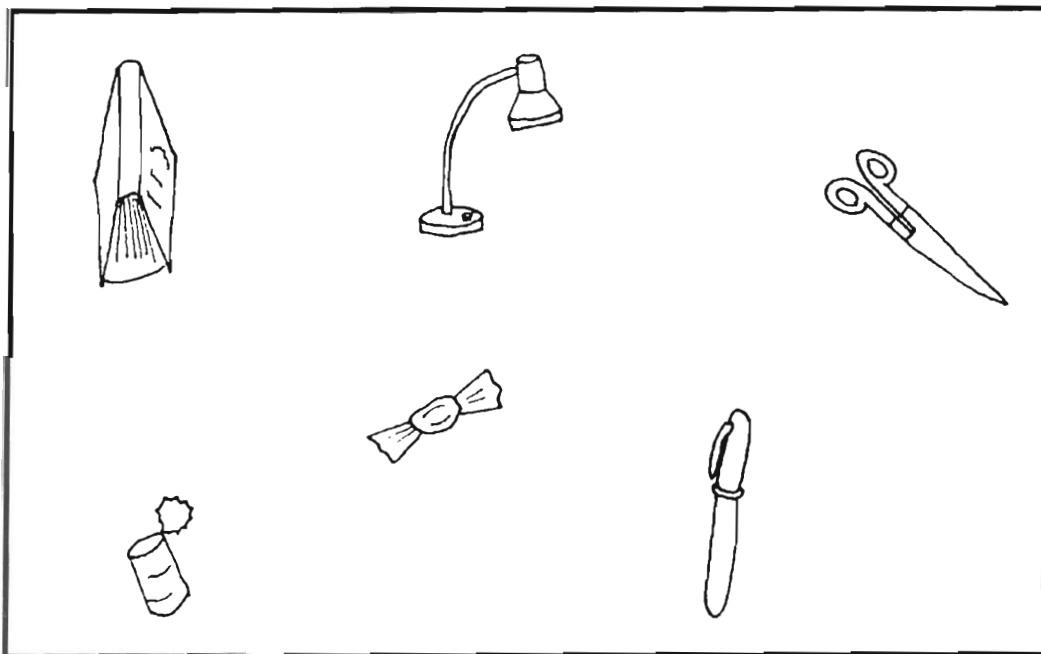
TEMA 6

■ Completa las siguientes sumas y restas.

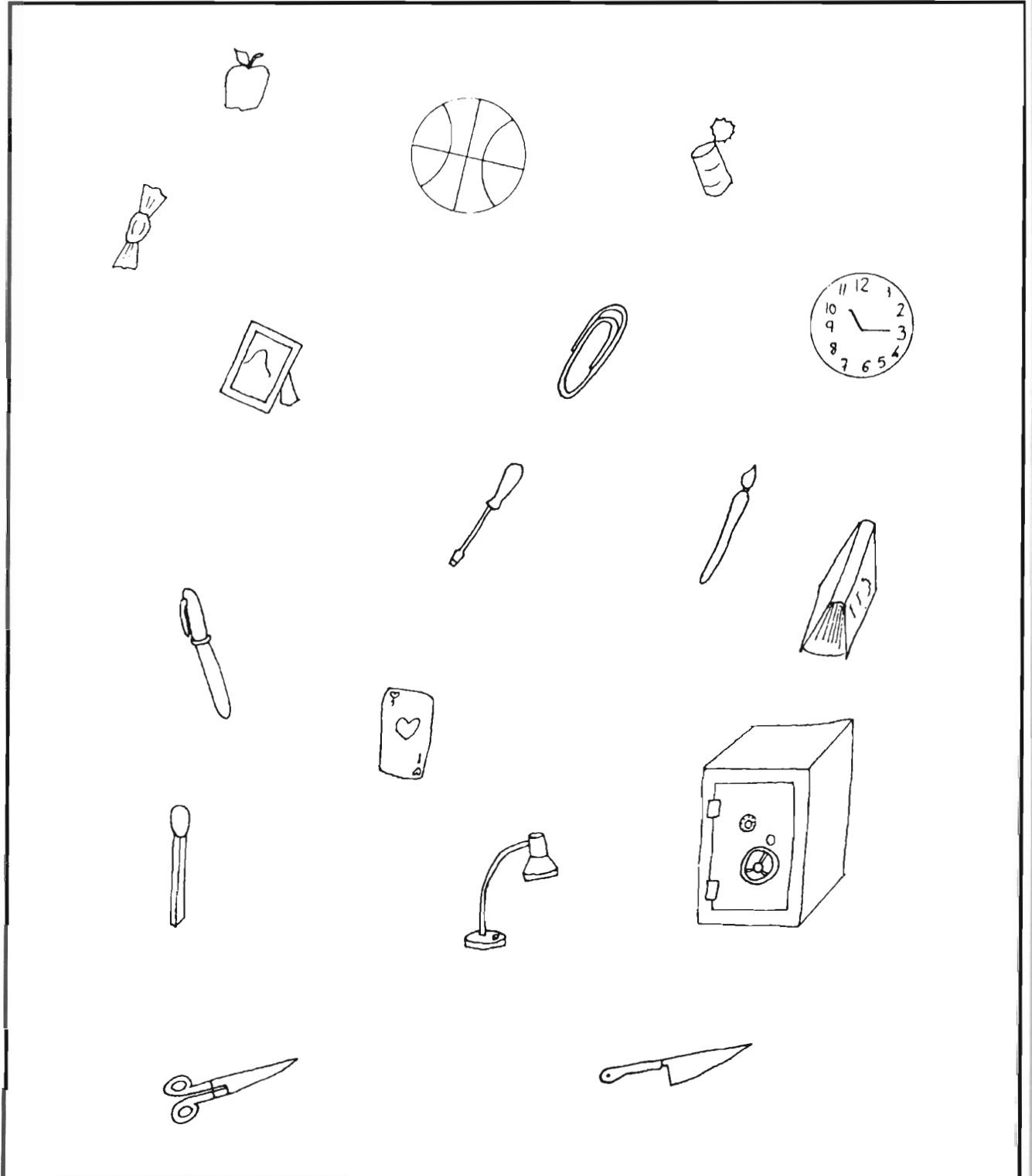
$$\begin{array}{r}
 \\
 \\
 \\
 \hline
 8 \quad 6 \quad 4
 \end{array}$$

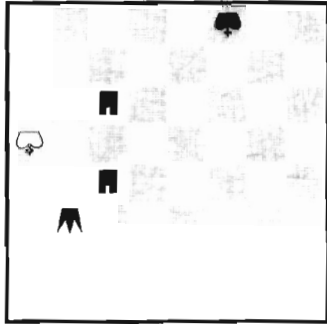
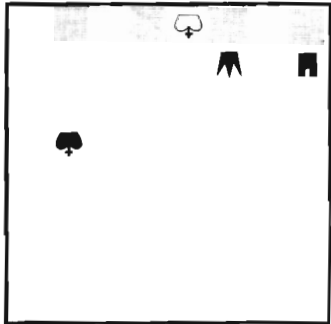
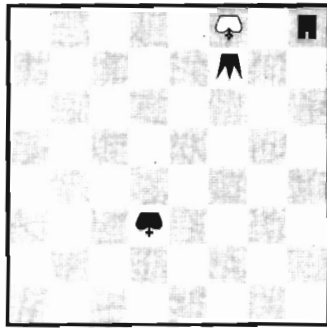
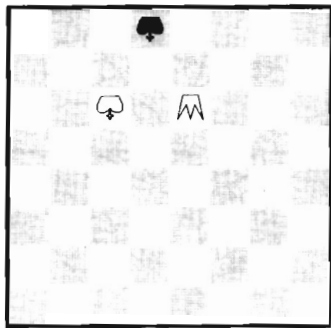
$$\begin{array}{r}
 \\
 \\
 \\
 \hline
 4 \quad 0 \quad 2
 \end{array}$$

■ Fíjate durante 5 minutos en estos objetos que Pepín olvidó en la escuela. Después coloréalas.

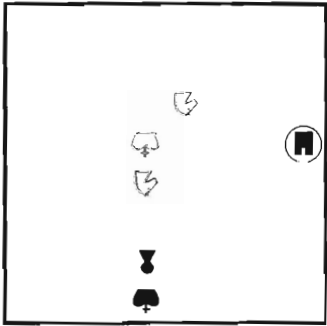
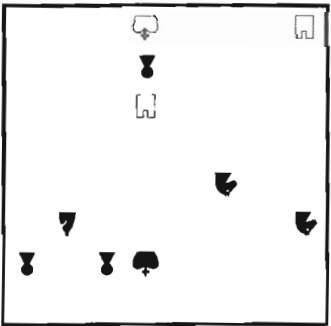
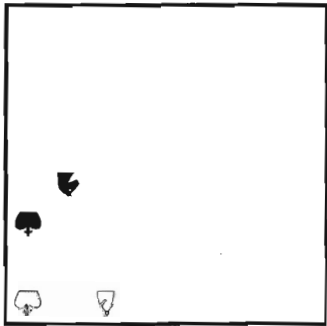
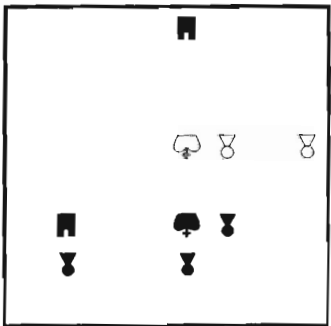


■ Busca entre todas estas cosas los objetos que Pepín olvidó en la escuela.



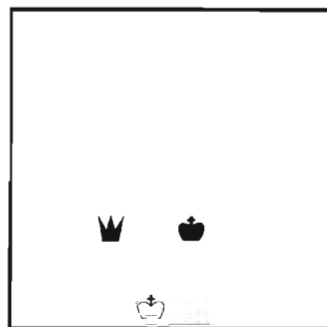
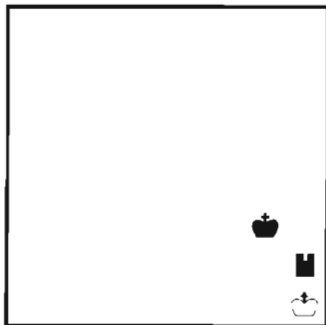
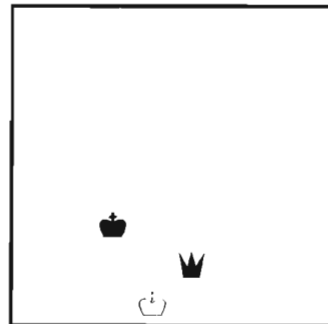
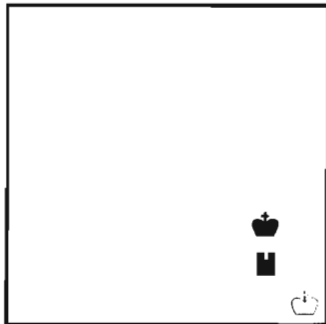


■ Escribe al lado de cada diagrama si es jaque o ahogado.



■ Rodea con un círculo la pieza que está dando jaque.

■ Escribe al lado de cada diagrama si es jaque o ahogado.



■ Rodea con un círculo verde el dibujo que es diferente.



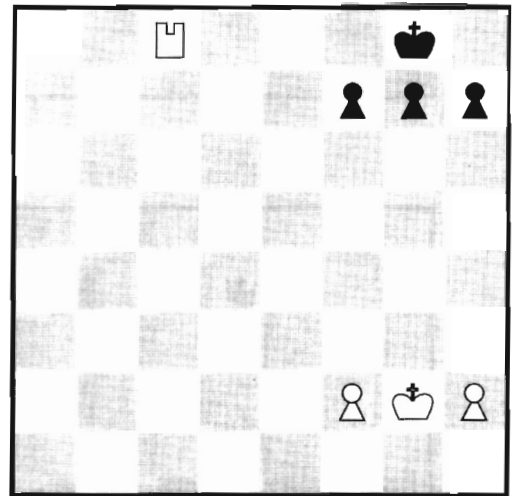
■ ¿Qué es el jaque mate?

Decimos "jaque mate" cuando es jaque y no se puede evitar de ninguna manera



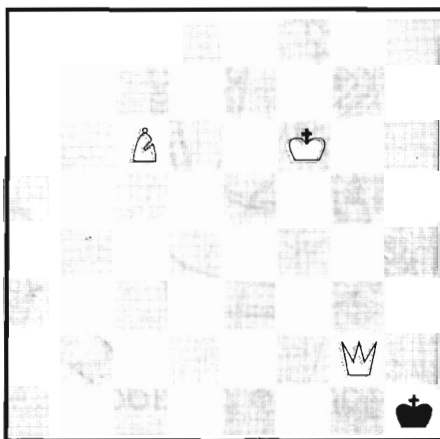
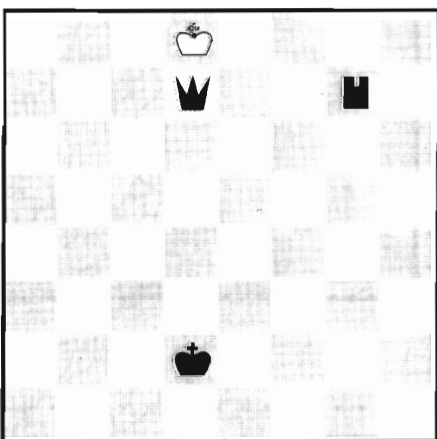
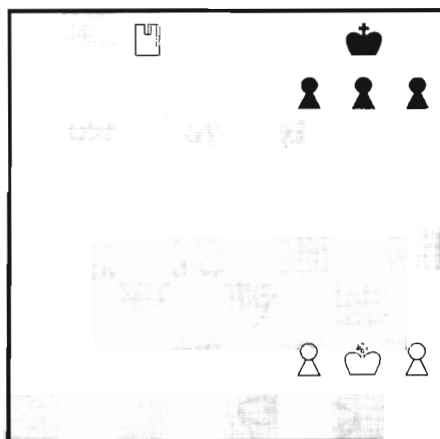
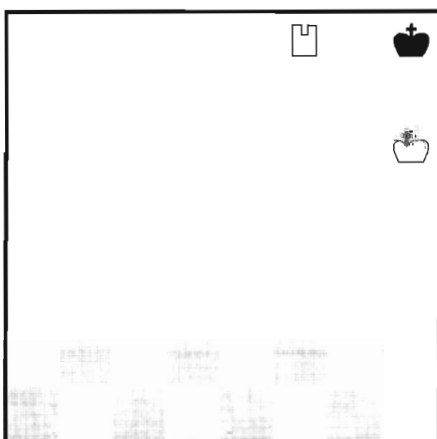
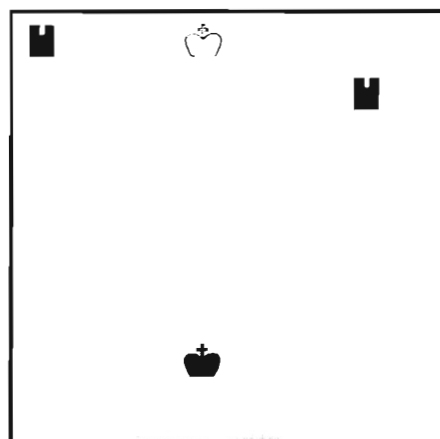
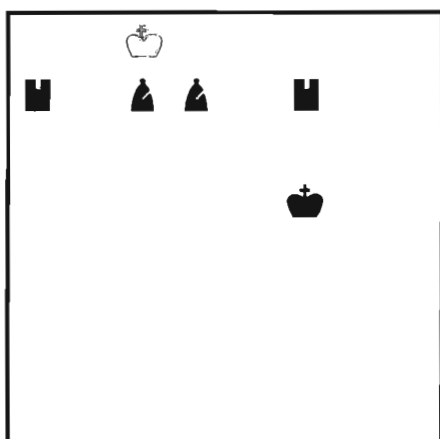
■ El jugador que da Jaque Mate a su rival gana la partida. Fíjate en el siguiente diagrama.

La torre blanca me da jaque y yo no puedo ni escapar, ni taparme y tampoco puedo capturarla, por lo tanto es jaque mate

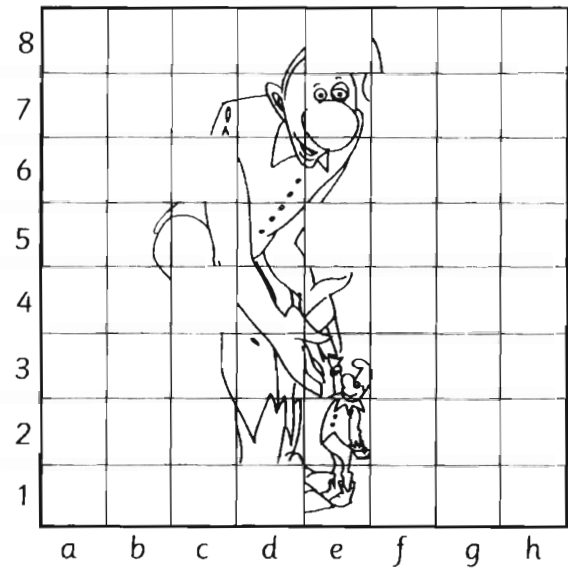
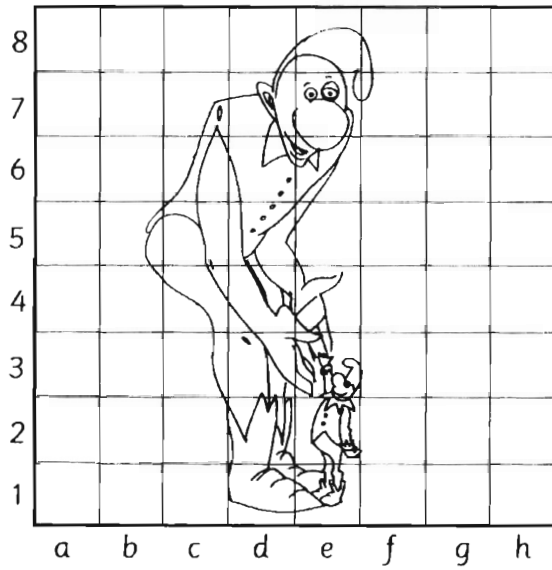


■ ¿Quién ganó la partida?

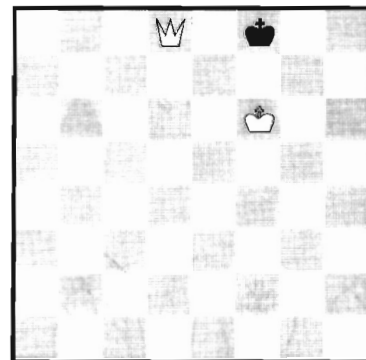
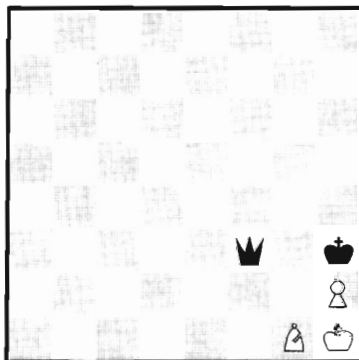
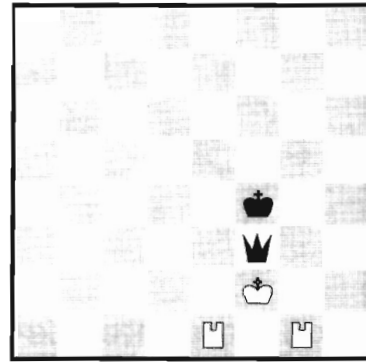
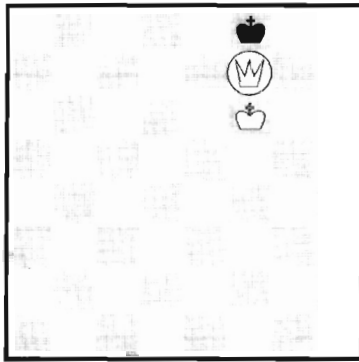
■ Rodea con un círculo la pieza que está dando jaque mate.



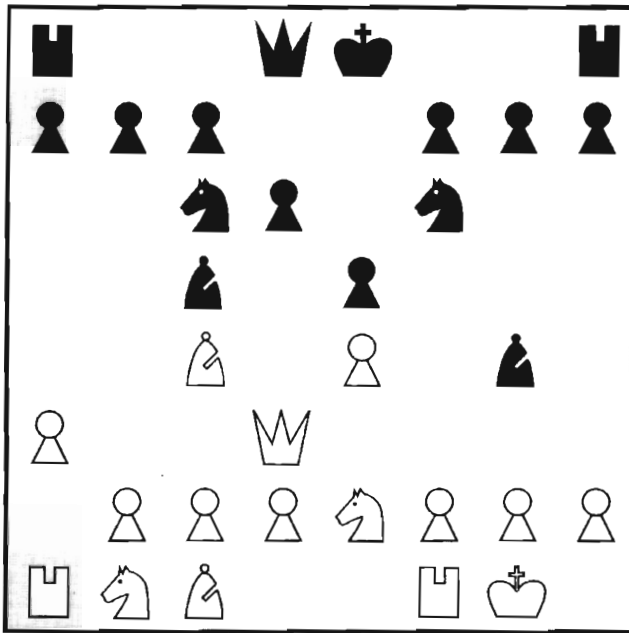
■ Acaba de hacer el dibujo de las casillas e8, f7, c6, e5, c4, d1 del diagrama de la derecha y después coloréalos.



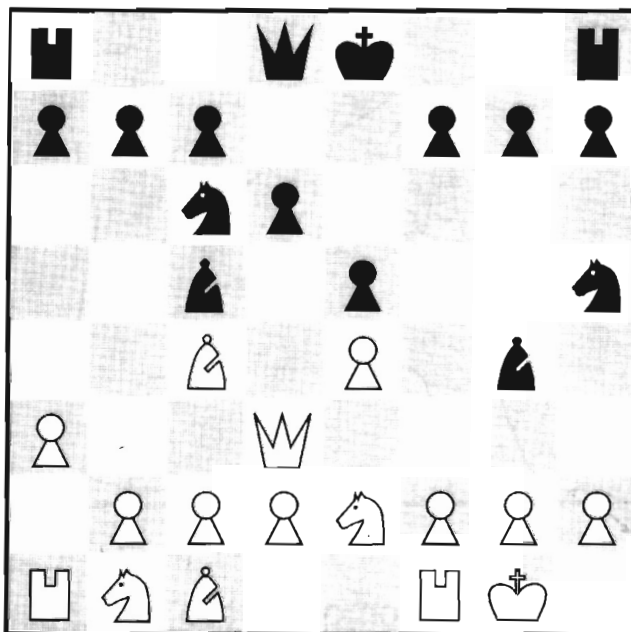
fíjate en estos típicos jaques mate con la dama.



■ Antonio y María están jugando una partida. Ésta es la posición que hay en su tablero antes de descansar un poco para merendar:

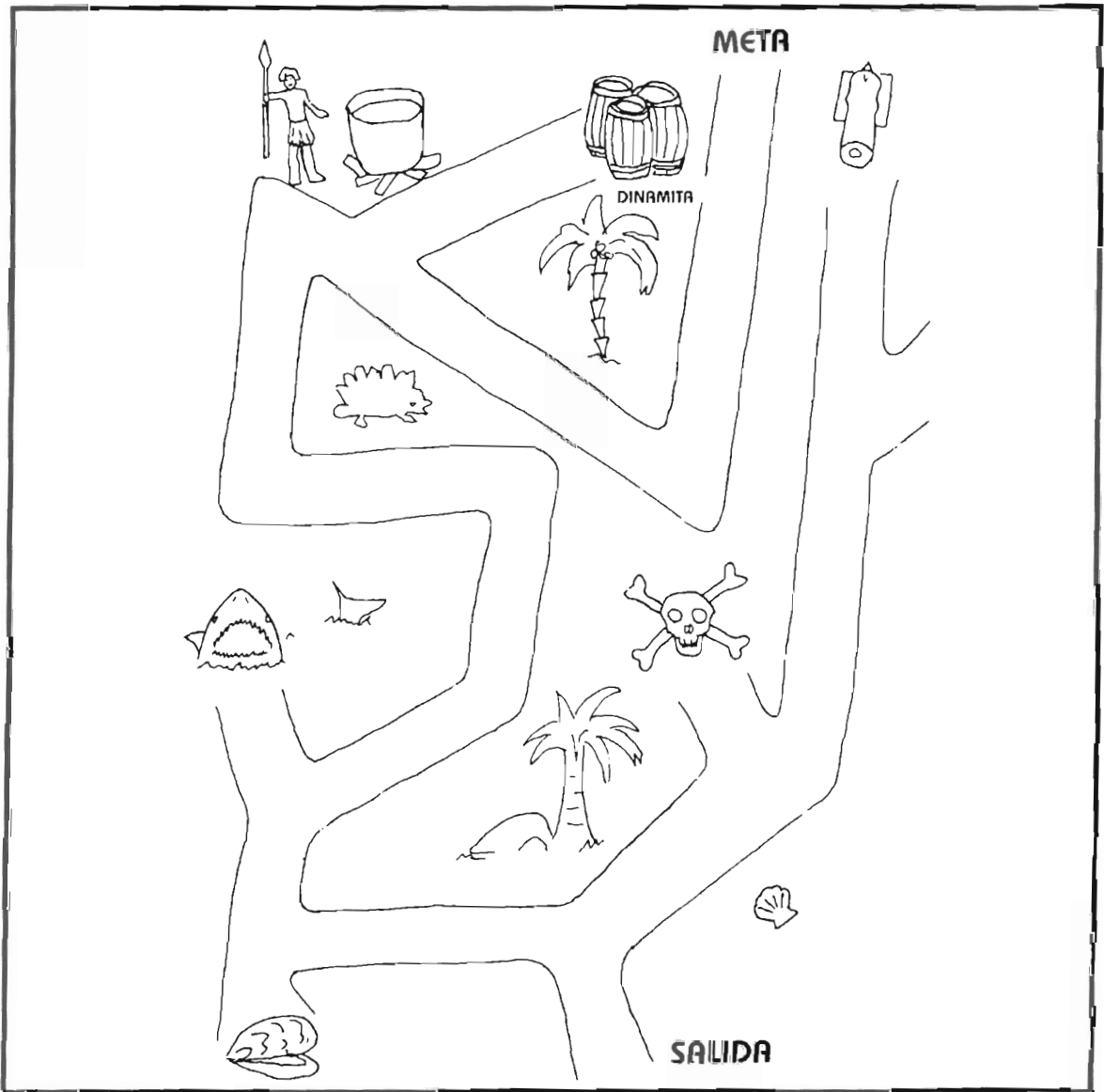


■ Y esta es la primera jugada que María hace después de merendar. ¿Sabrías decir cómo se llama esta jugada?



TEMA 7

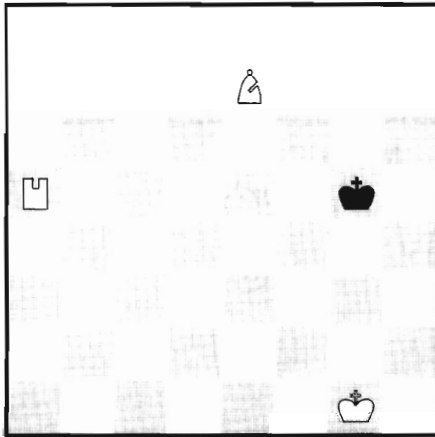
■ Colorea de azul el camino para llegar a la meta.



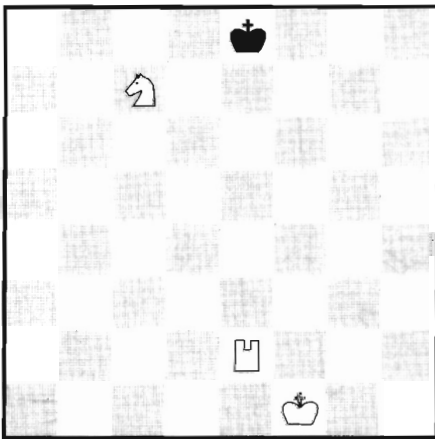
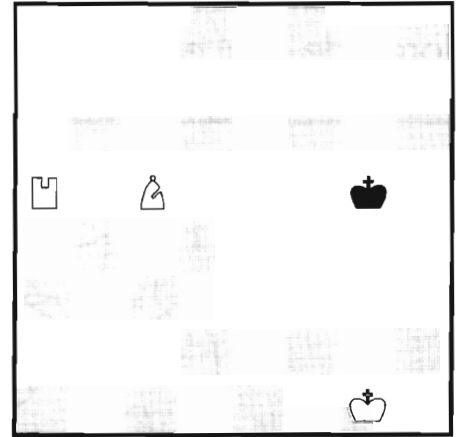
■ Colorea el resto del dibujo como quieras.

El Retro-Ajedrez:

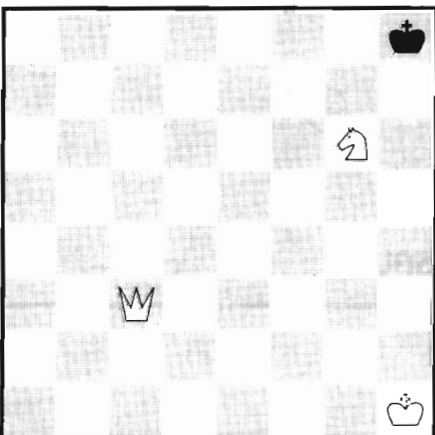
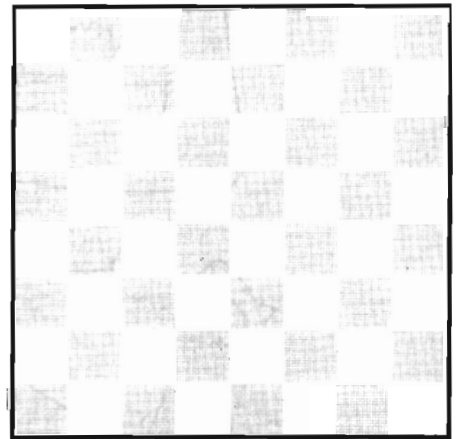
Tienes que descubrir y anotar la última jugada que hizo el Blanco.
Dibuja la posición que había en el tablero antes de jugar.



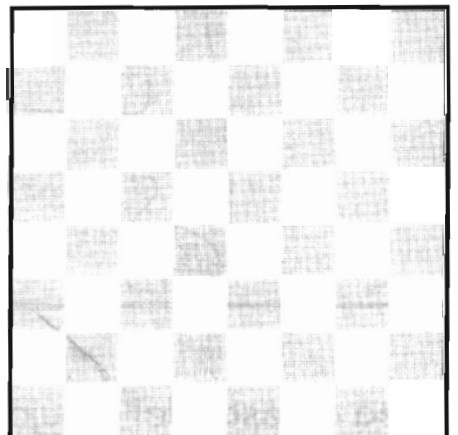
1. Ae7+



.....



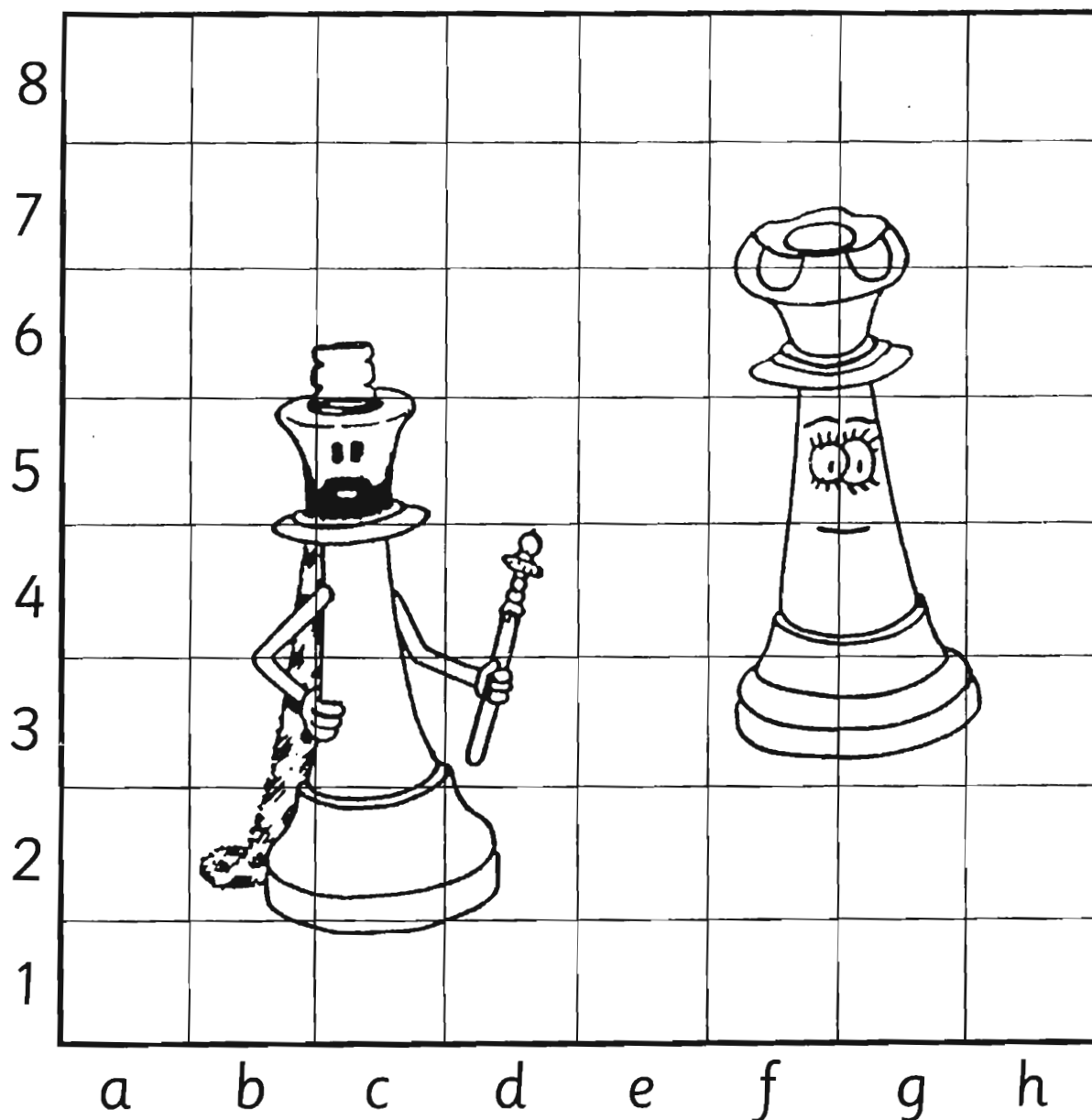
.....



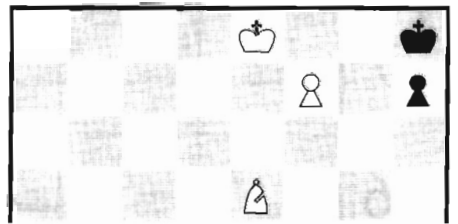
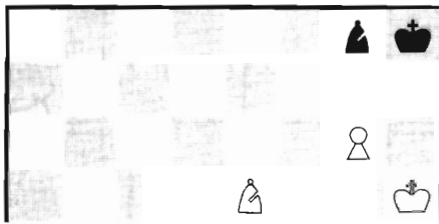
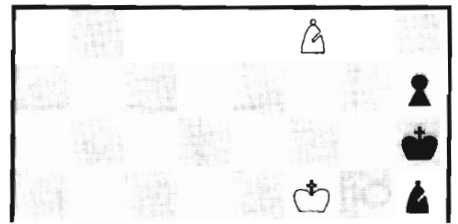
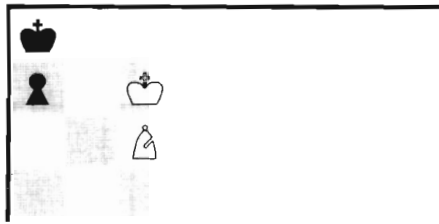
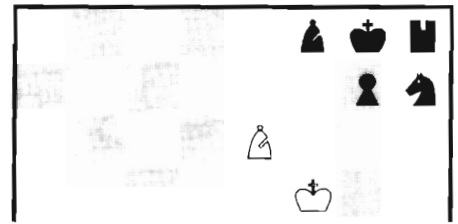
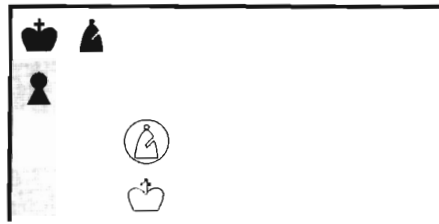
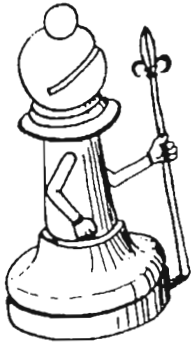
■ ¿Dónde se encuentran los siguientes dibujos?



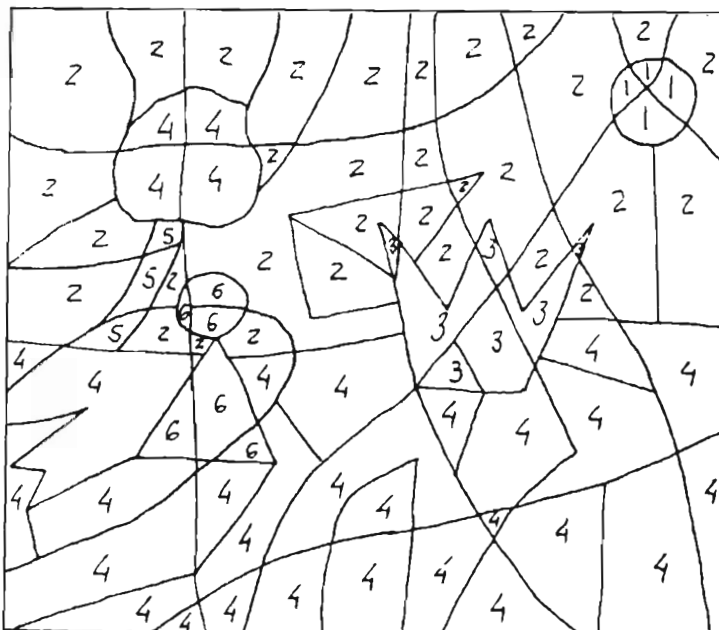
.....



■ Rodea con un círculo la pieza que está dando jaque mate.



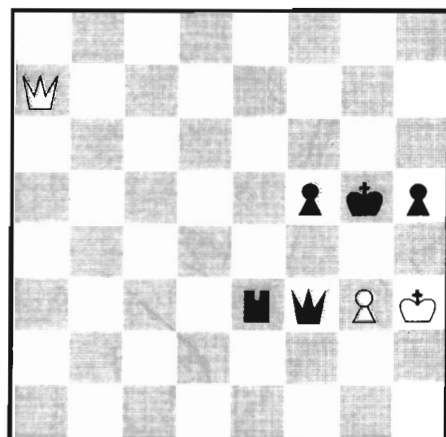
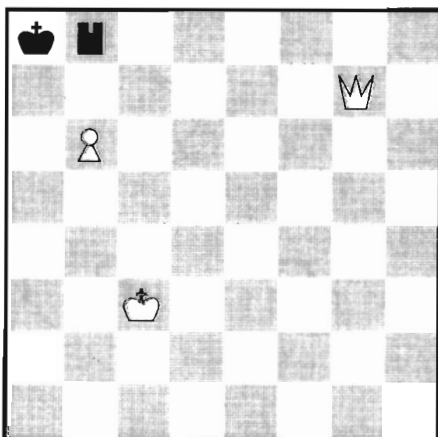
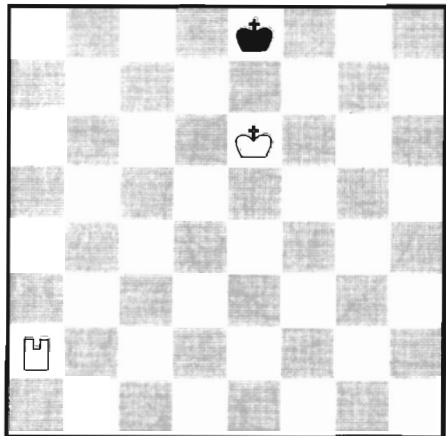
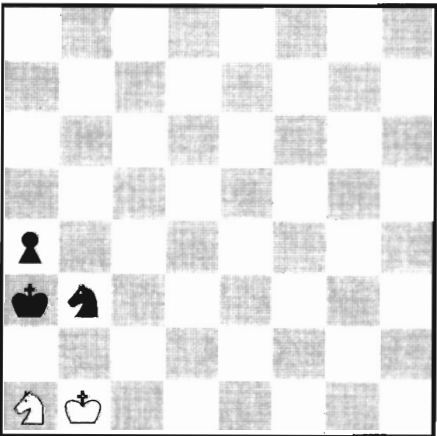
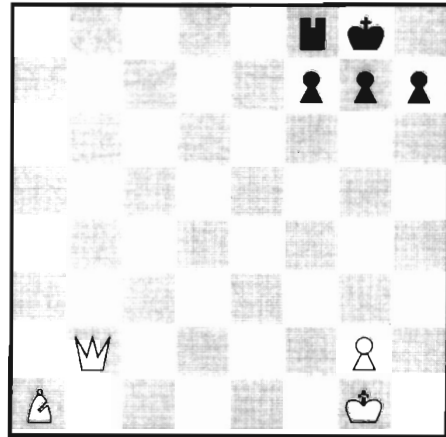
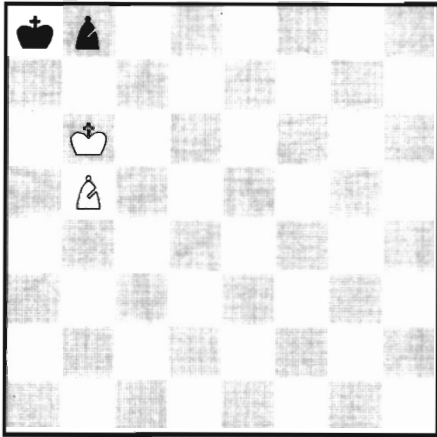
■ Colorea este dibujo como te indica Pepín pintor.



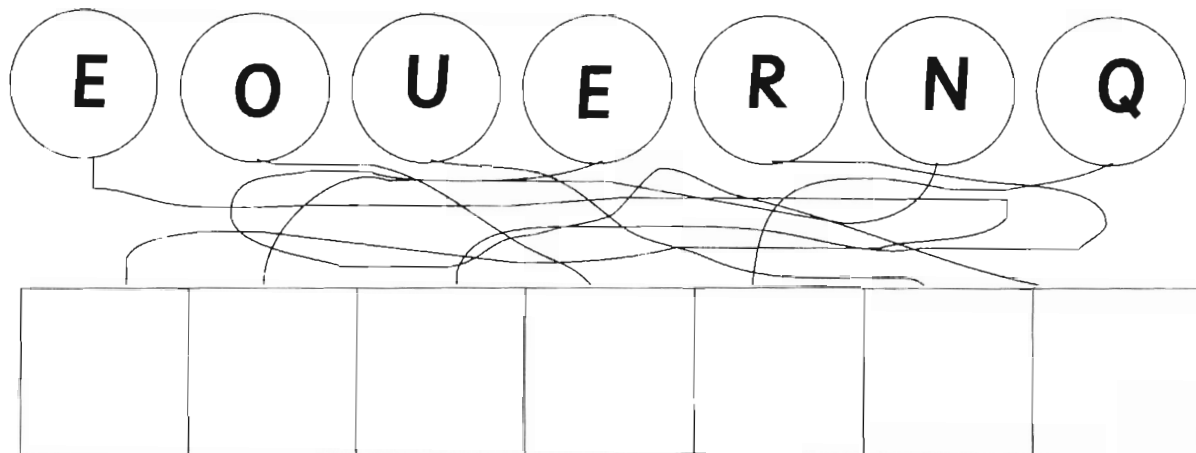
- 1. Amarillo
- 2. Azul
- 3. Rojo
- 4. Verde
- 5. Marrón
- 6. Violeta



■ Pepín está a un paso de ganar la partida. Pinta con una flecha la jugada que harías para dar jaque mate *en una jugada*.



■ Une cada letra con el recuadro que le corresponde.



■ Jeroglífico: Completa las casillas vacías con vocales, y encuentra el nombre de las clases de enroque.



L		R	G	
---	--	---	---	--



C		R	T	
---	--	---	---	--

■ Pinta y colorea las dos piezas que intervienen en el enroque.



- Una sólo se mueve por filas y columnas
- La otra es el objetivo de la partida

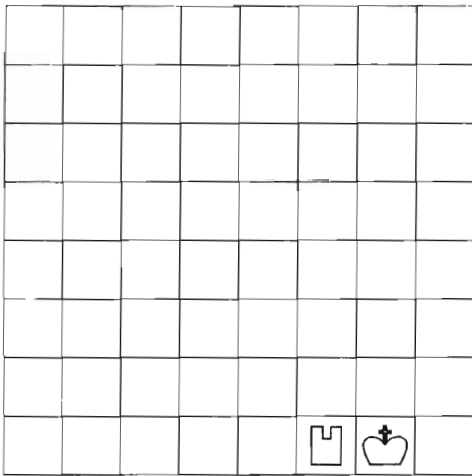
■ Sopa de letras: Busca los siguientes nombres: Pepín, enroque, jaque mate, ahogado, jaque.

O	D	A	G	O	H	A	L	P	C	S
A	D	C	H	R	H	K	M	P	V	F
G	E	T	A	I	O	K	E	E	M	H
E	I	F	G	R	K	P	U	S	W	L
J	N	D	W	K	I	A	Q	Ñ	O	U
A	D	R	G	N	U	W	O	I	A	S
Q	I	G	O	K	D	C	R	J	G	Y
U	E	W	J	Q	J	U	N	G	D	V
E	T	A	M	E	U	Q	A	J	R	U
F	E	T	O	U	M	E	A	S	Ñ	P
E	B	G	W	D	C	G	T	E	Ñ	M
P	O	L	R	E	N	F	A	S	Q	M

El enroque es el movimiento para ponerme a salvo de los ataques



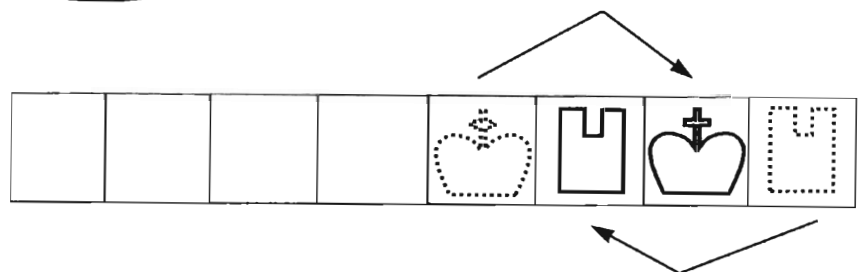
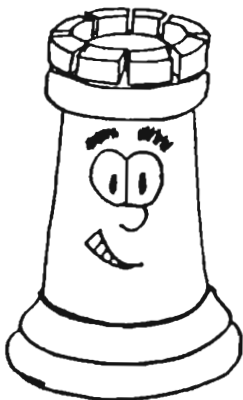
■ El enroque corto.



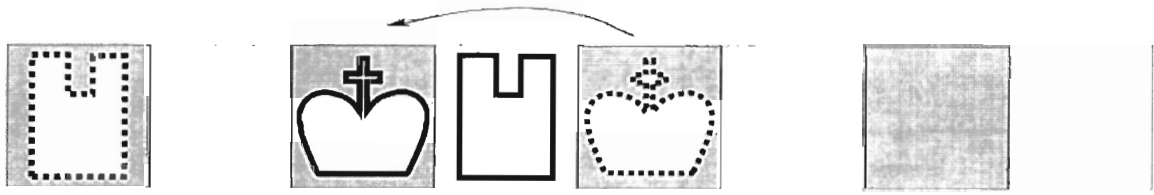
Me muevo dos casillas a la derecha



Me coloco a la izquierda del rey

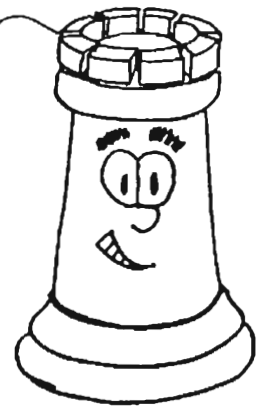


■ El enroque largo.



Me muevo dos
casillas a la izquierda

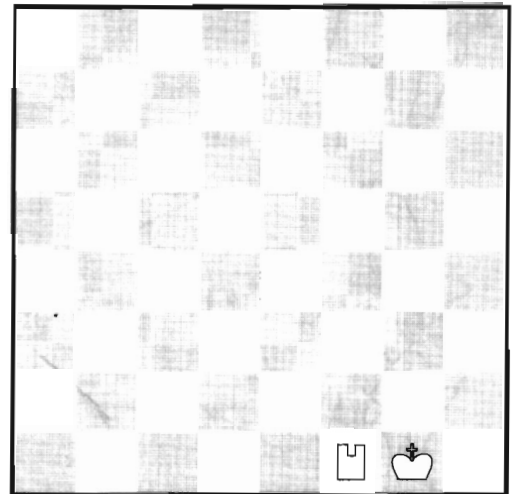
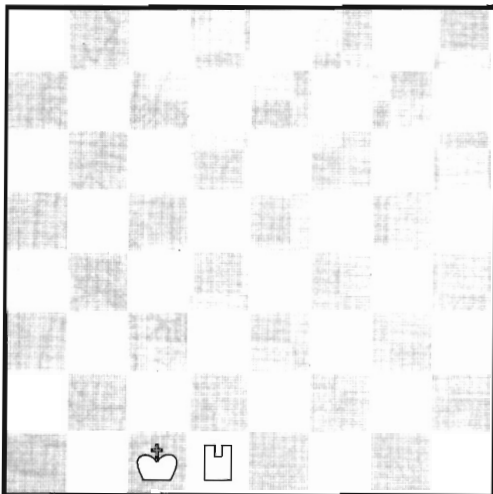
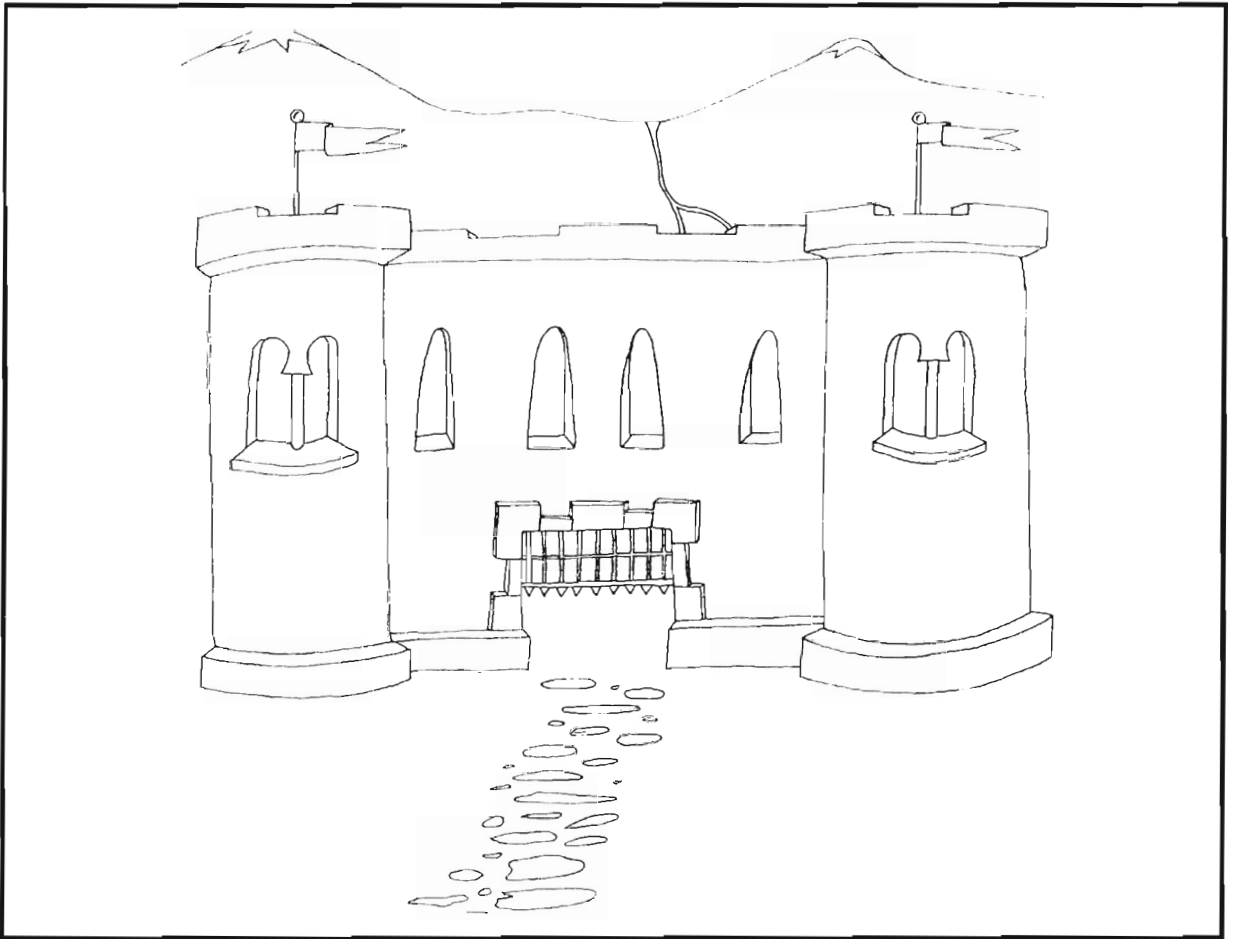
Me pongo a la
derecha del rey



■ Cada oveja con su pareja. Rodea con un círculo del mismo color los dibujos que sean iguales.

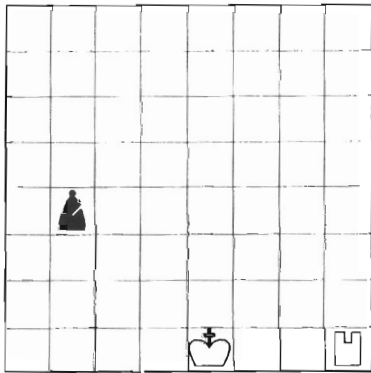


- El enroque es un castillo que protege al rey de los ataques del rival. Coloréalo.

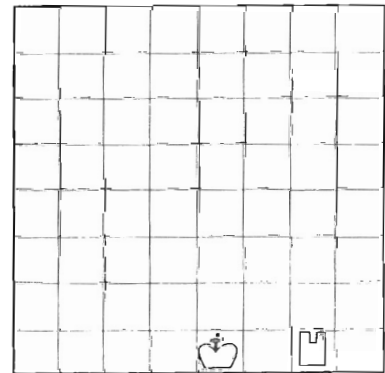


- Existen cuatro razones por las que no te puedes enrocar.

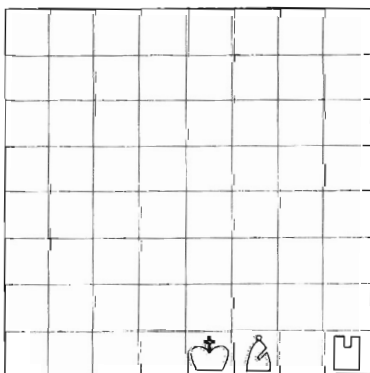
Si el rey está
en jaque



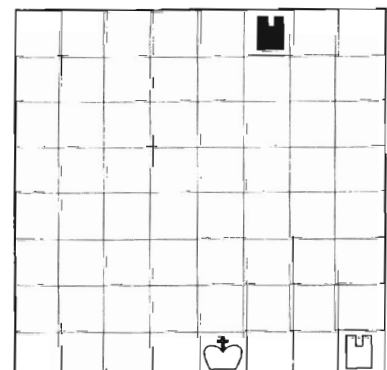
Si se ha movido
antes el rey o
la torre



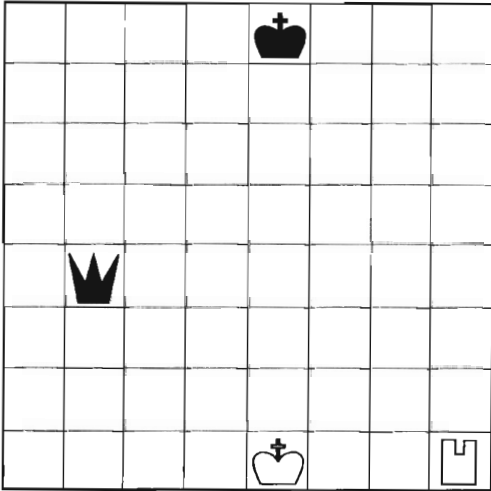
Si hay una pieza
por en medio



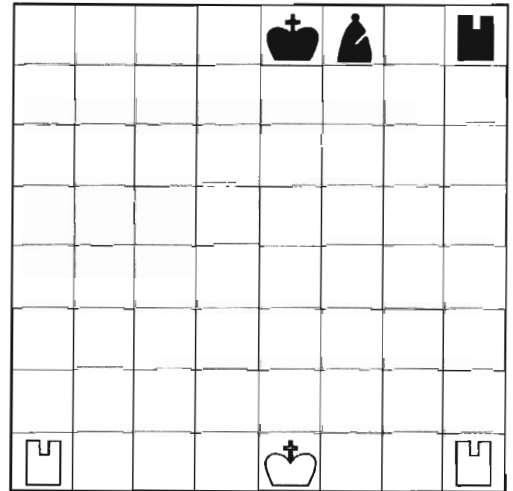
Si el rey pasa por
una casilla en la que
está amenazado



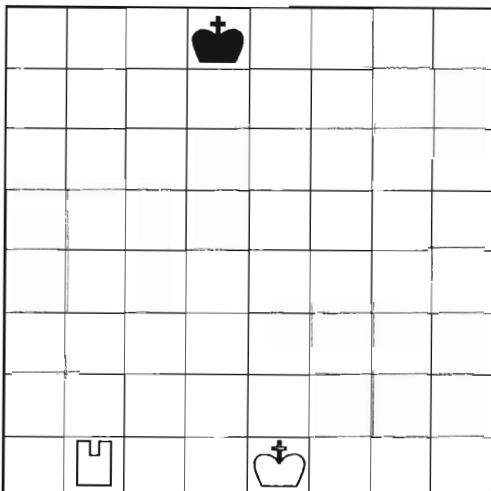
- Si te puedes enrocar, dibuja una flecha señalando a qué casilla moverías la torre y el rey. Si no te puedes enrocar, di el porqué.



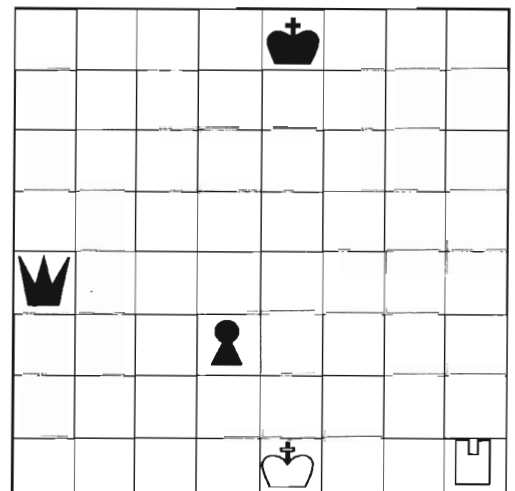
No se puede enrocar
porque está atacado
por la dama



.....
.....
.....



.....
.....
.....



.....
.....
.....

■ Colorea de naranja la respuesta correcta.

El objetivo de la partida es el peón

El objetivo de la partida es el rey

El objetivo de la partida es el alfil

■ ¿Qué nos interesa al principio de una partida? Une el globo correcto con Pepín.

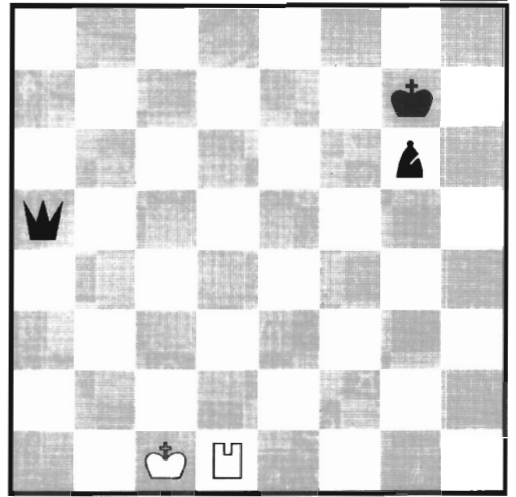
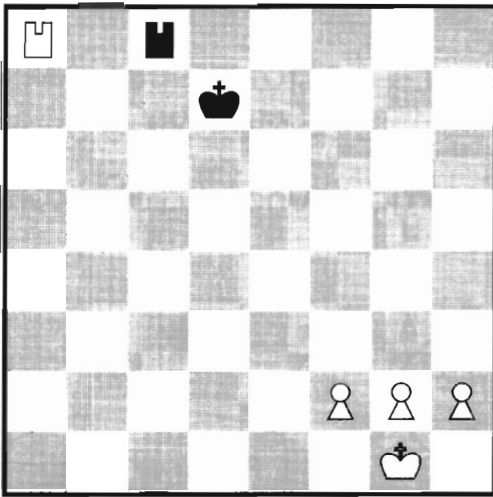
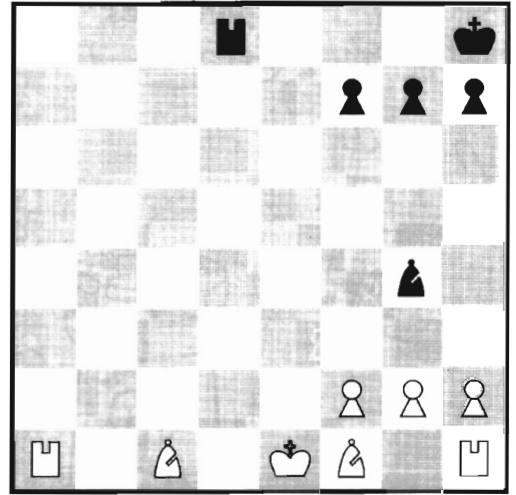
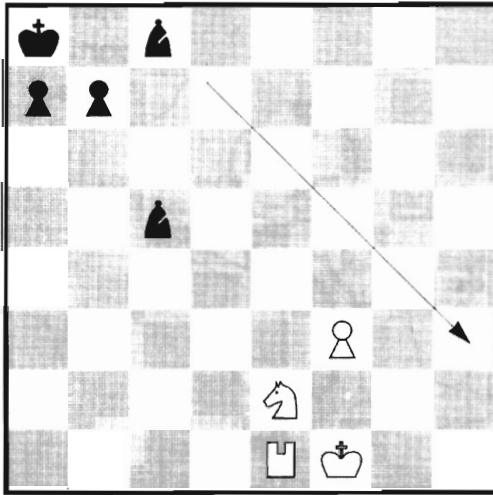
Atacar al rival con el rey

Proteger el rey lo antes posible

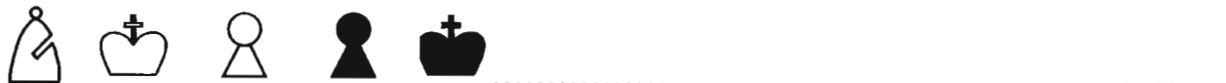
Llevar el rey al lado izquierdo

Mover los peones

■ Pepín está a un paso de ganar la partida. Señala la jugada que harías *con negras* para dar jaque mate en una jugada.

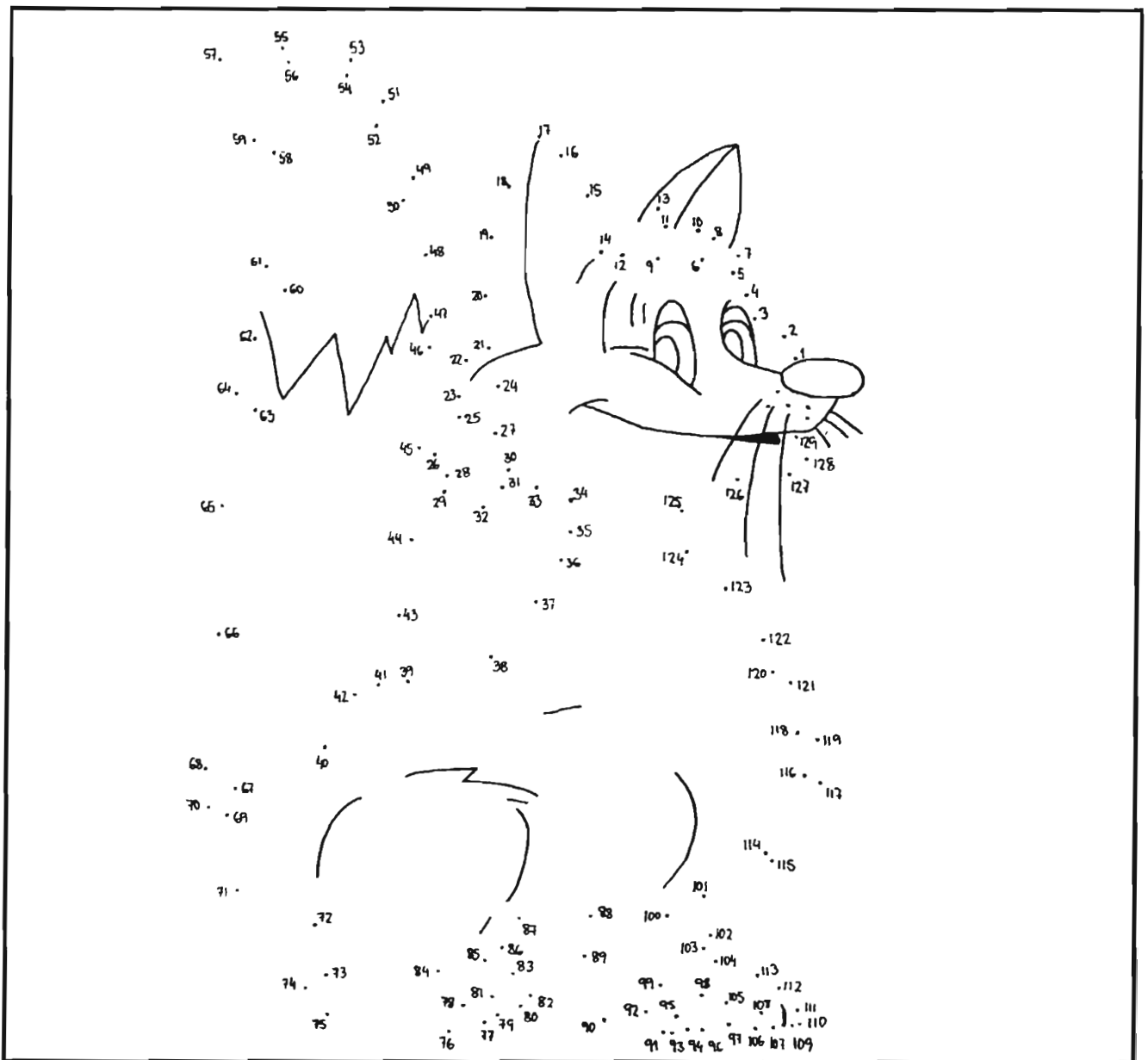


■ Completa las siguientes secuencias:



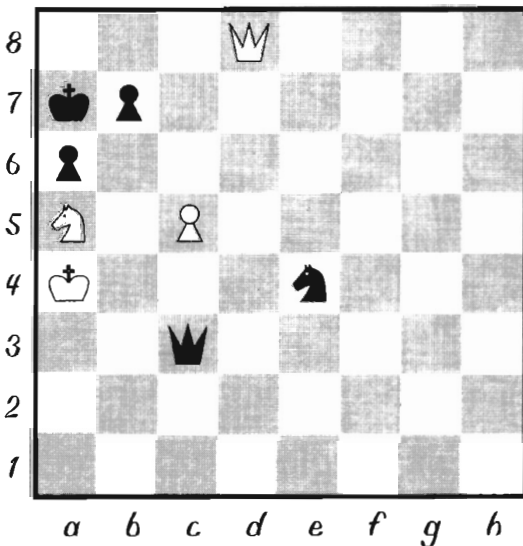
TEMA 8

■ Une los puntos y colorea el dibujo:



■ Éranse una vez tres amigos, que se llamaban Diego, Julio y Laura. De ellos, Diego y Julio (que eran hermanos), sabían jugar al ajedrez, pero Laura no, así que los miraba con envidia mientras jugaban en el bosque por la tarde. Un día, Laura decidió jugar una partida contra ellos, aunque desconocía las reglas del ajedrez. Para ello pensó un truco: jugaría contra ellos en lugares diferentes del bosque y llevando las blancas contra uno y las negras contra otro, pues así, cuando jugara con Diego con las piezas blancas, ella sólo tendría que copiar los movimientos que Julio hacía con las piezas negras en su tablero, y en la partida contra Julio, copiaría los movimientos que hacía Diego. El truco era muy sencillo: sin saberlo, los dos hermanos jugarían entre sí. Sin embargo, ellos lo descubrieron, y se propusieron darle una lección...

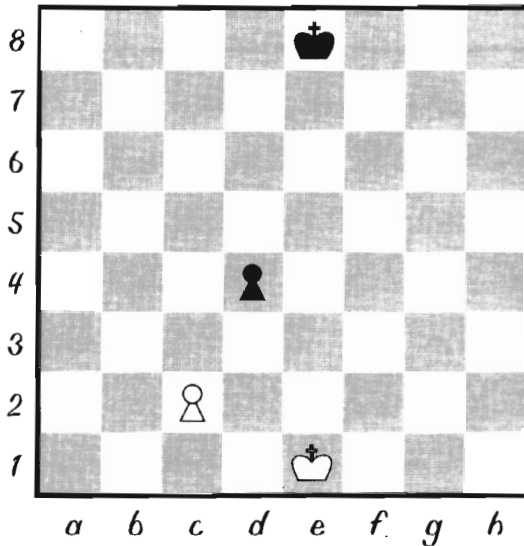
Una hora después, la posición en los tableros era ésta:



Aquí Diego, que llevaba las negras jugó: b5, y dijo jaque mate. Laura, que no conocía la captura al paso, aceptó el resultado. Después, cuando jugó b5 contra Julio y le dijo jaque mate, vio que éste se reía y que jugaba cxb6, tras lo cual explicó a Laura que en ajedrez los peones también podían comer de esta forma. Laura también perdió esta partida. Después, Diego y Julio, sin rencor, explicaron a Laura las reglas del ajedrez, tras lo cual se fueron los tres al cine.

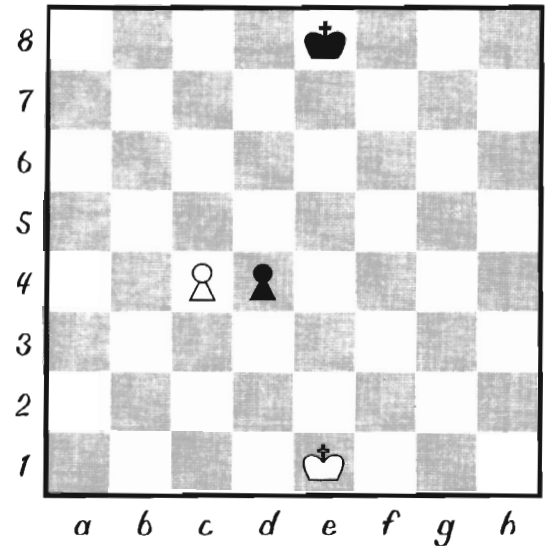
■ ¿Qué es la captura al paso?

1.º



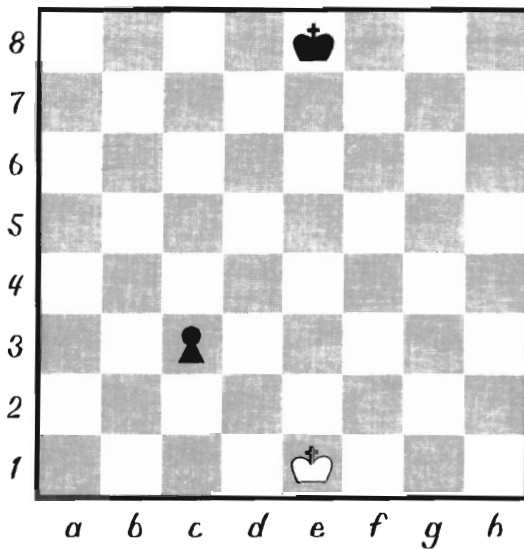
Posición de partida

2.º



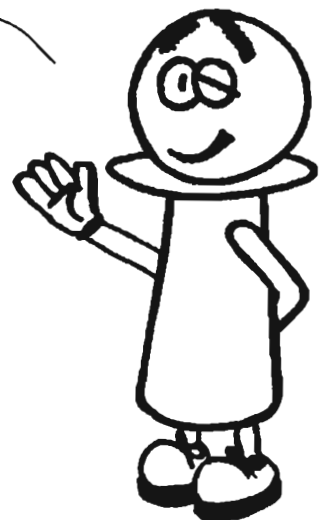
El peón blanco mueve dos casillas 1. c4

3.º

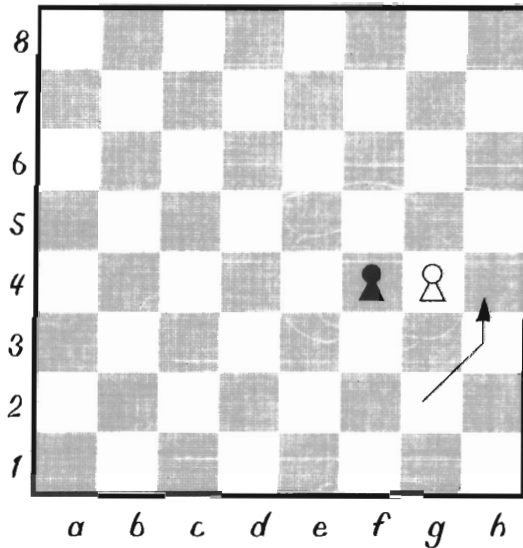


El peón negro puede comerle como si el blanco sólo hubiese movido una casilla. 1. c4, dxc3

Recuerda, la captura al paso sólo puedes hacerla justo después de que tu rival mueva el peón

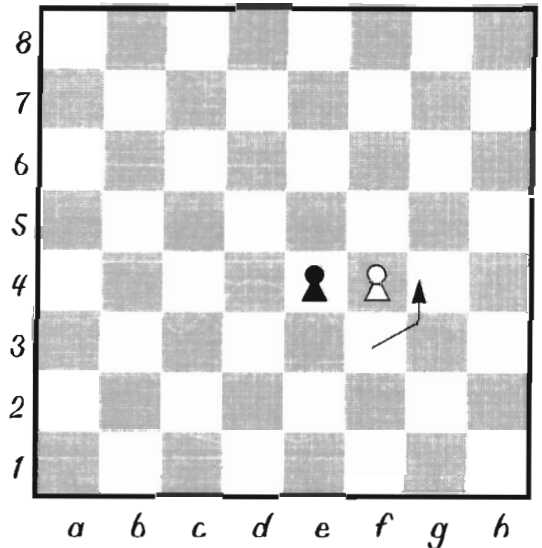


■ Mira la última jugada que hizo el blanco y escribe si se puede hacer la captura al paso o no.



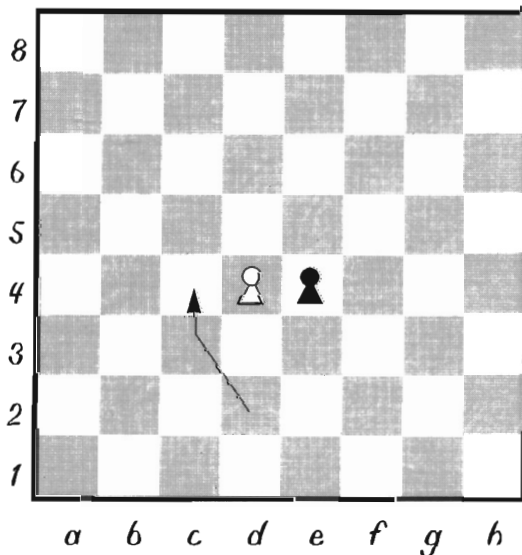
1. g4

Sí



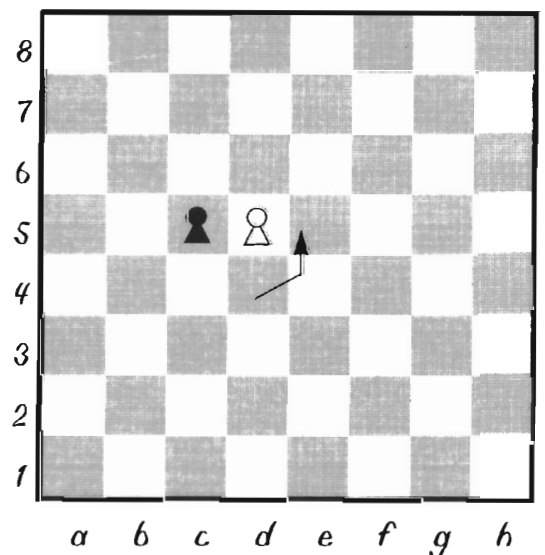
1. f4

.....



1. d4

.....
.....



1. d5

.....
.....

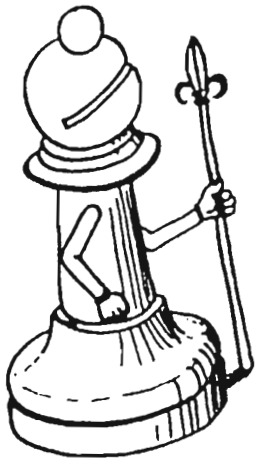
■ Colorea los dibujos que dicen la verdad.



Siempre que quieras te puedes enrocar

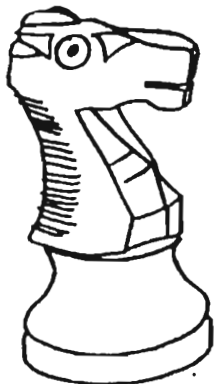


Ahogado es cuando no puedes mover nada y no es jaque

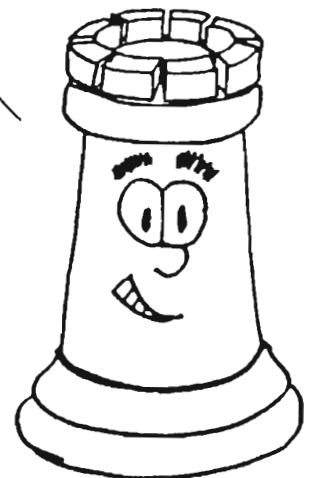


Jaque mate es cuando el rey enemigo sólo puede escaparse

El enroque se hace para proteger al rey

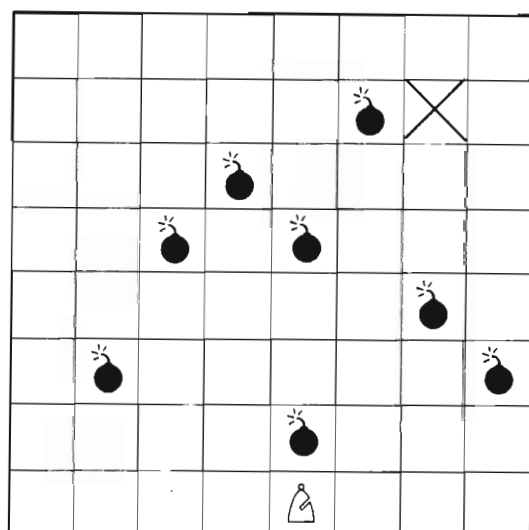
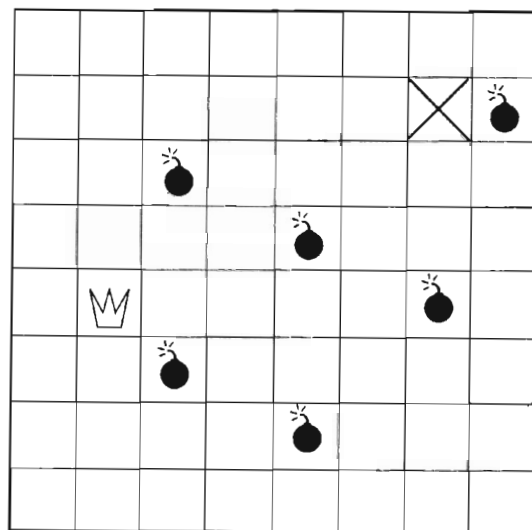
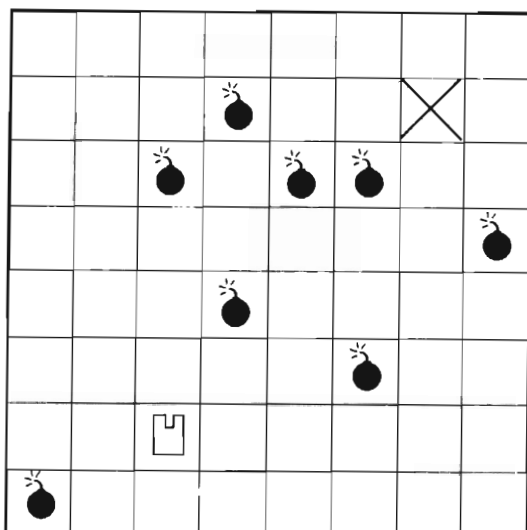


El alfil vale lo mismo que el caballo

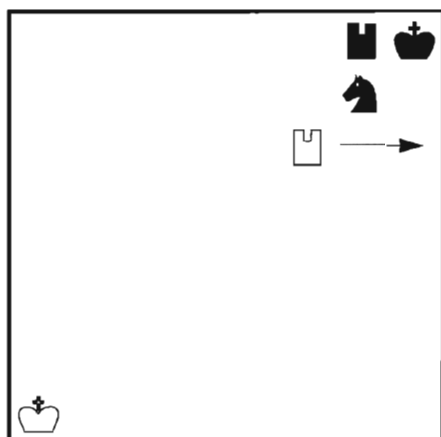


TEMA 9

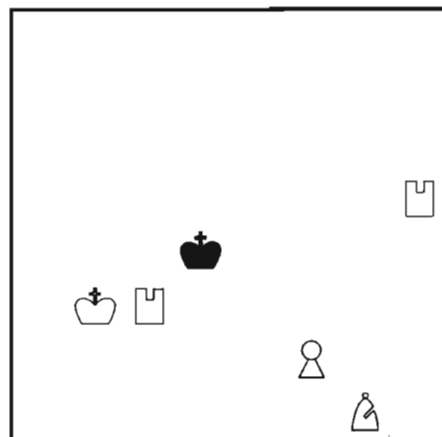
■ Pinta con una flecha cómo las piezas pueden llegar a la X.
Debes hacerlo en el menor número de jugadas posible,
¡y sin pasar por encima de las bombas!



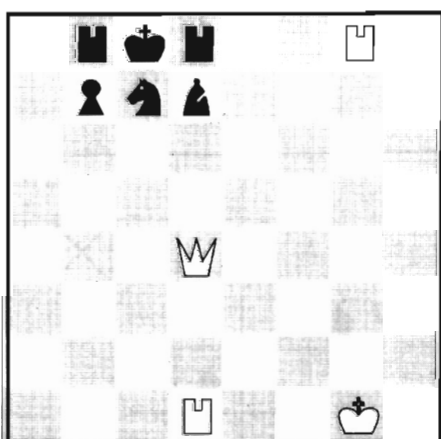
■ Ayuda a Pepín a encontrar, jugando con las blancas, el jaque mate en un sólo movimiento. Anota y dibuja una flecha con la jugada.



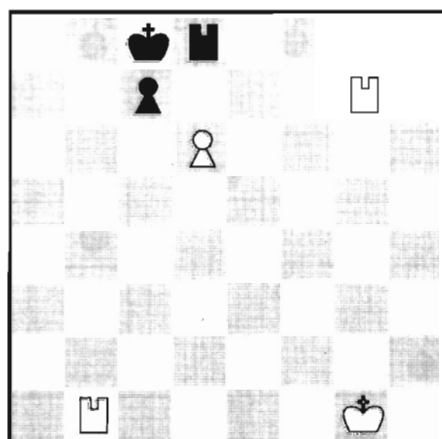
1. Th6++



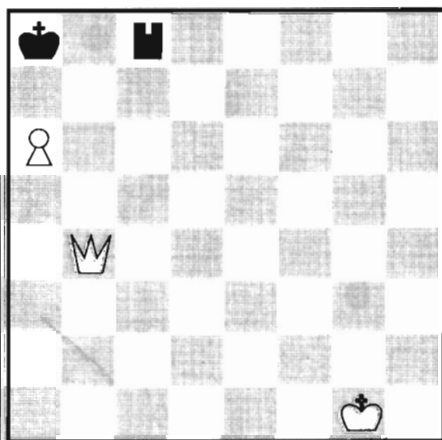
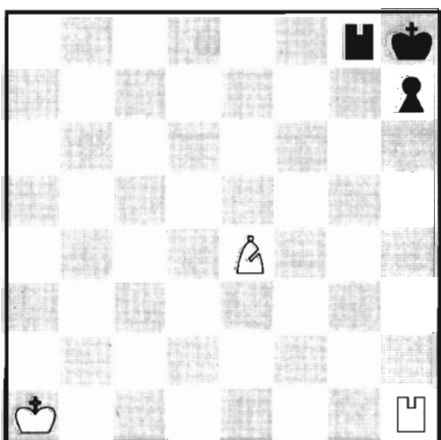
1.



1.



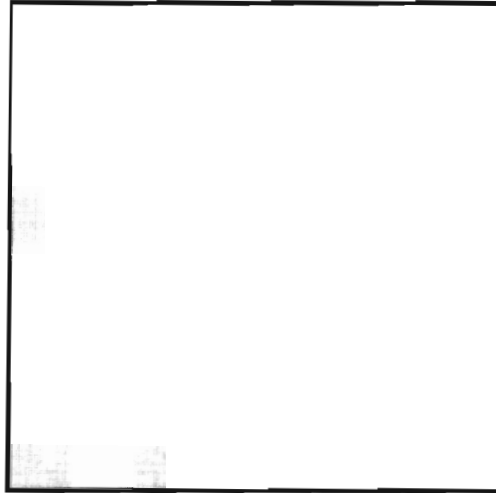
1.



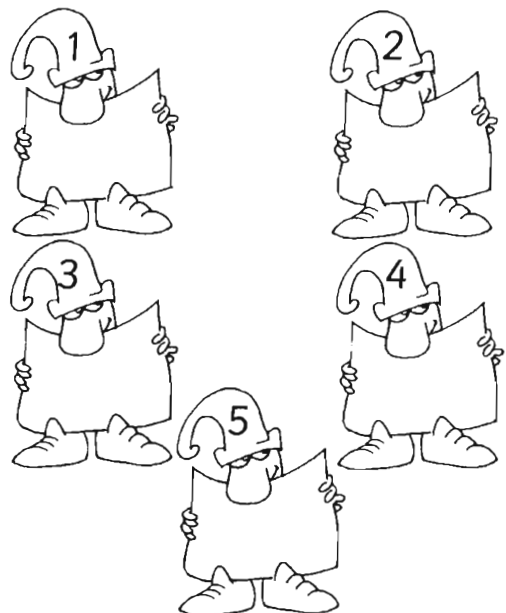
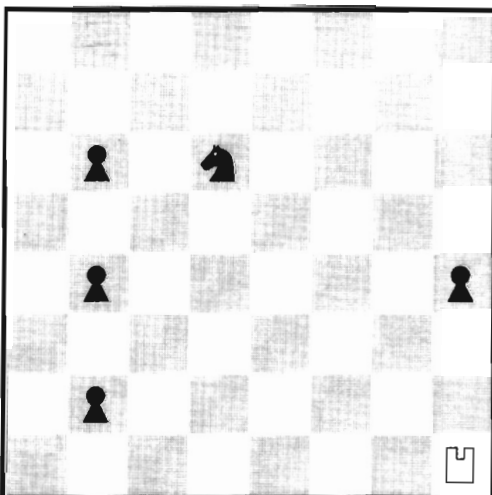
■ Coloca esta posición en el tablero.

BLANCAS: Ca4, Tb1, Dc5, e4, f2, Tf1, g3, Rh2.

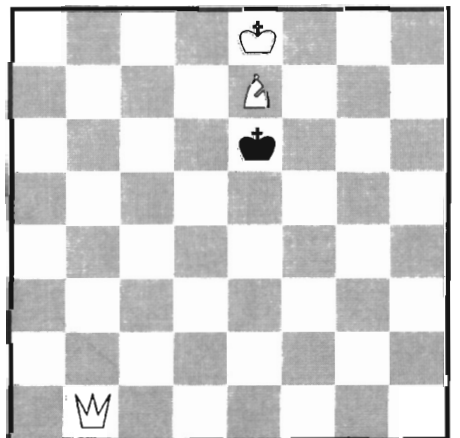
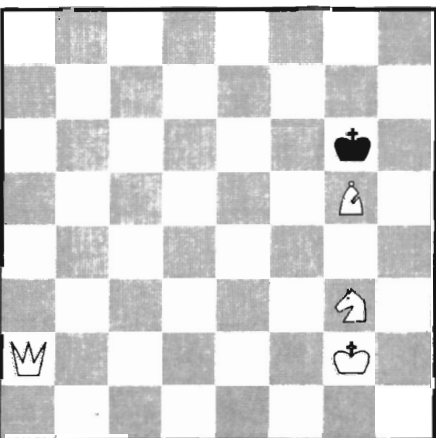
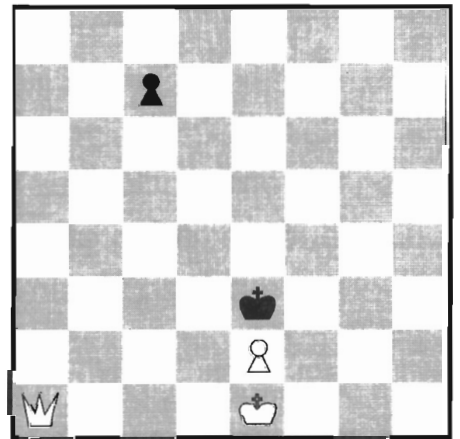
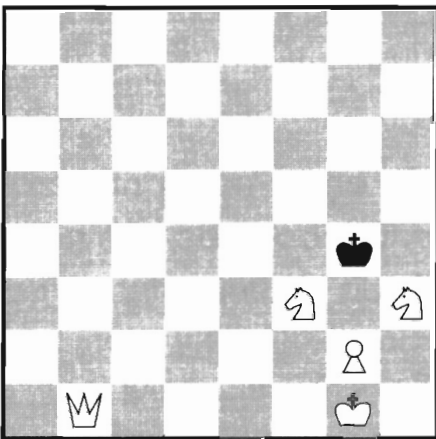
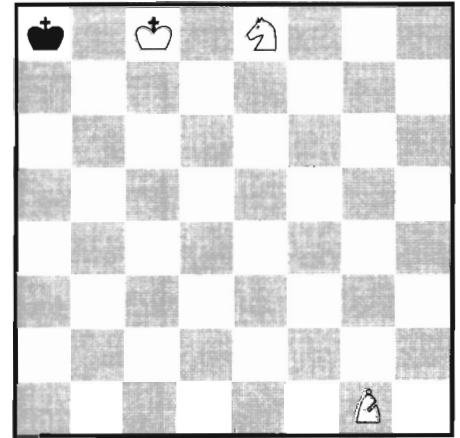
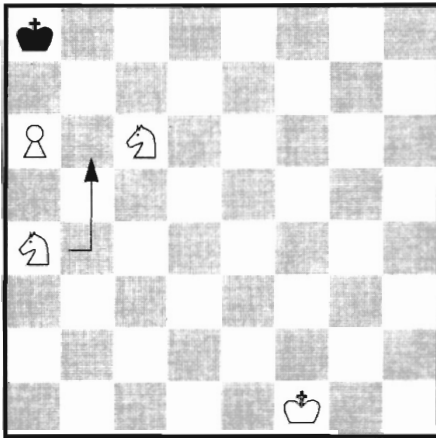
NEGRAS: d4, Ae3, Tf8, g7, h7, Dh5, Ah3, Rh8.



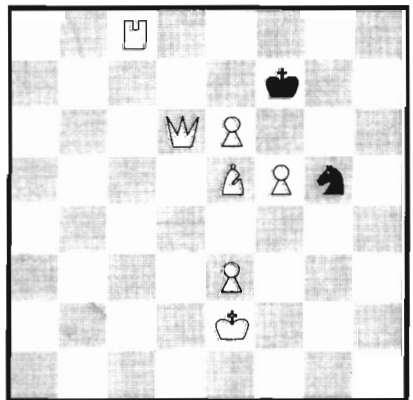
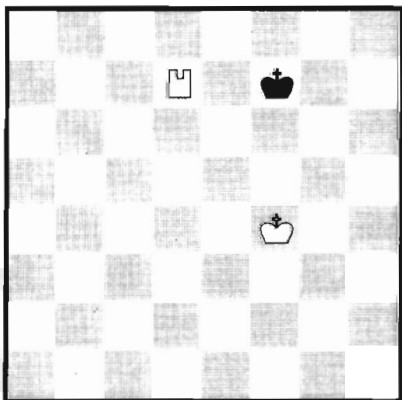
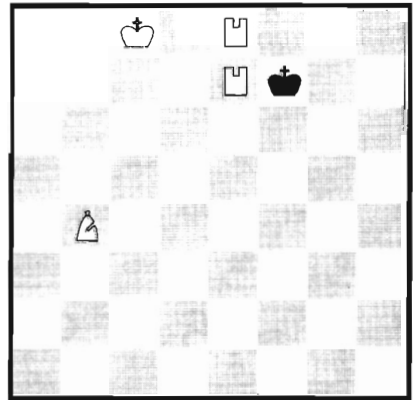
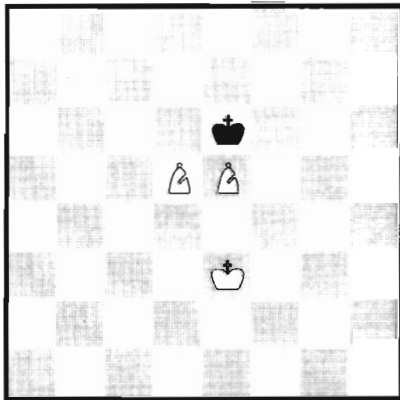
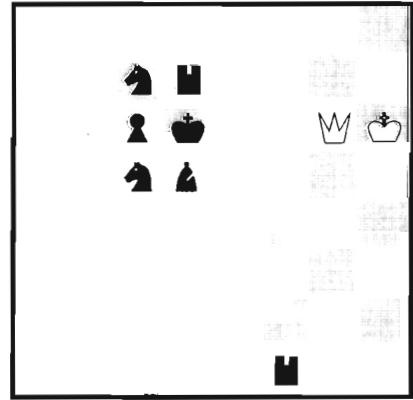
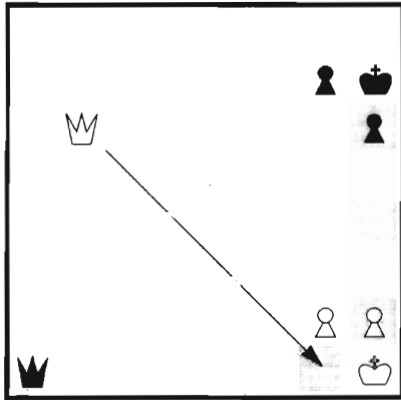
■ Come con la torre todas las piezas negras en el menor número de jugadas. Después escribe el nombre de las jugadas que has hecho. (Recuerda que se utiliza el símbolo "X" cuando es una captura).



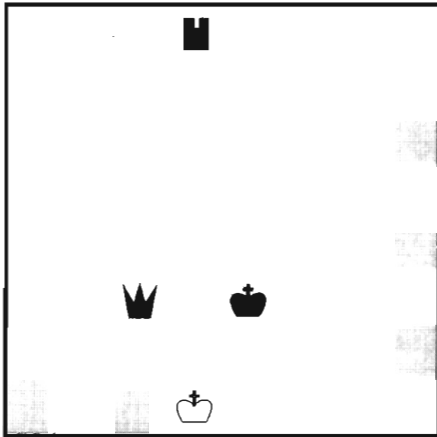
■ Ayuda a Pepín a encontrar, jugando con las blancas, el jaque mate en un movimiento. Anota y dibuja una flecha con la jugada.



■ Rodea con un círculo rojo la pieza que está dando jaque. Después indica con una flecha verde todas las jugadas para evitarlo.

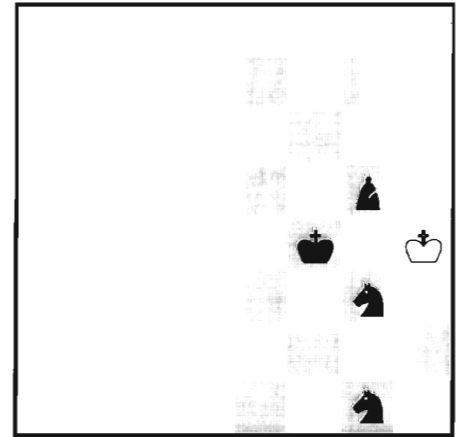


■ ¿Está ahogado el rey blanco? Rodea con un círculo rojo la respuesta correcta.



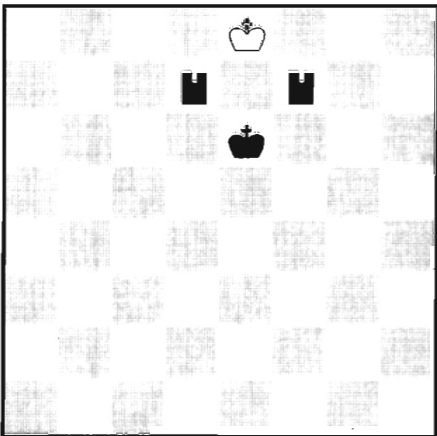
SÍ

NO



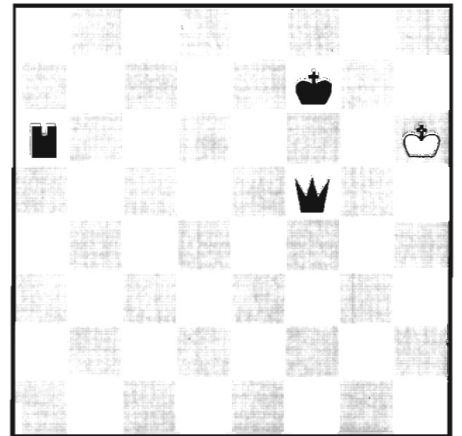
SÍ

NO



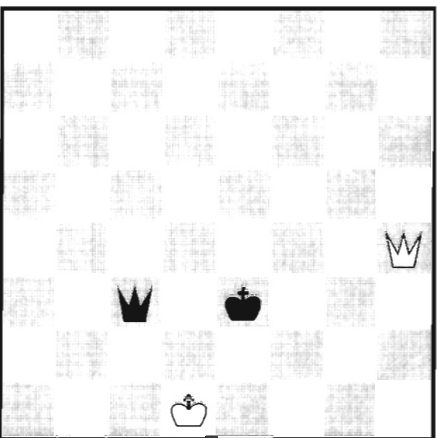
SÍ

NO



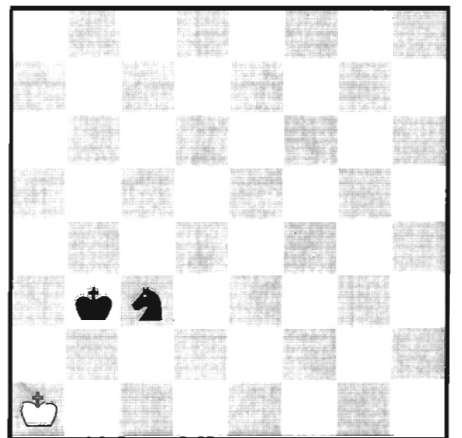
SÍ

NO



SÍ

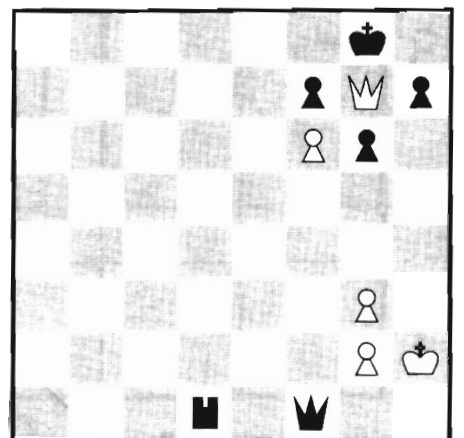
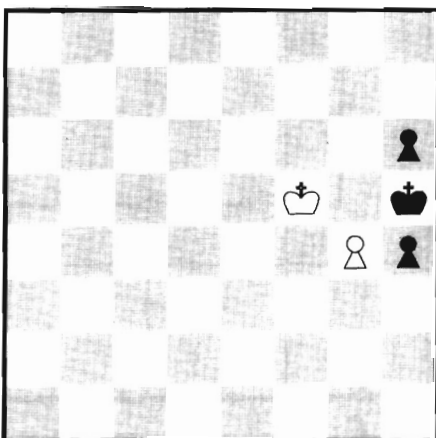
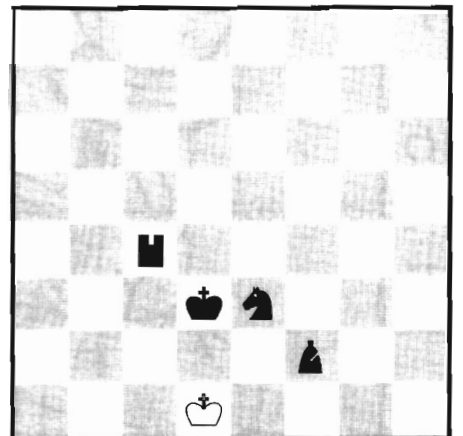
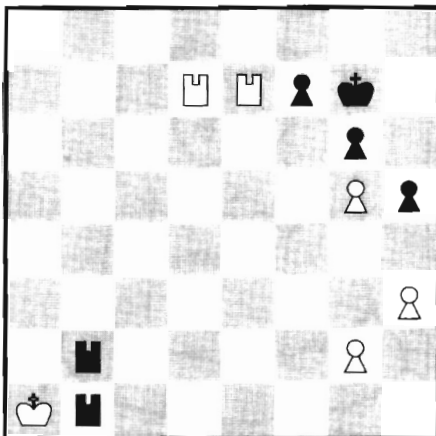
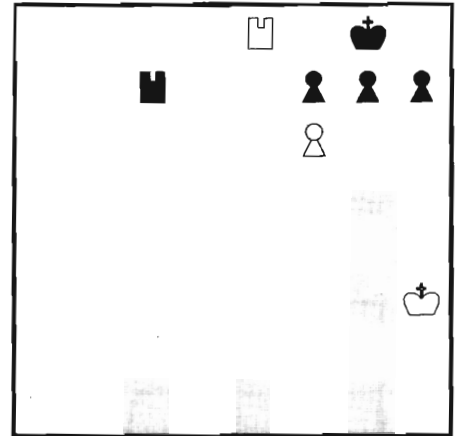
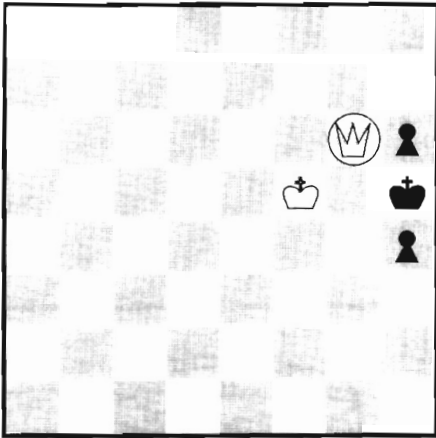
NO



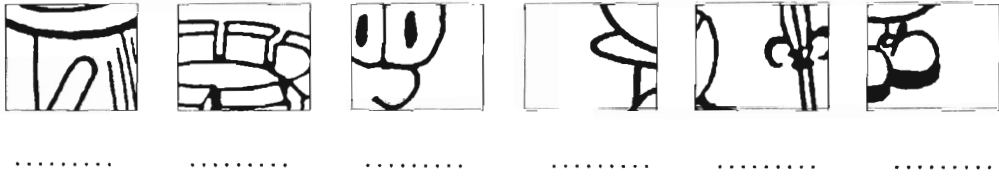
SÍ

NO

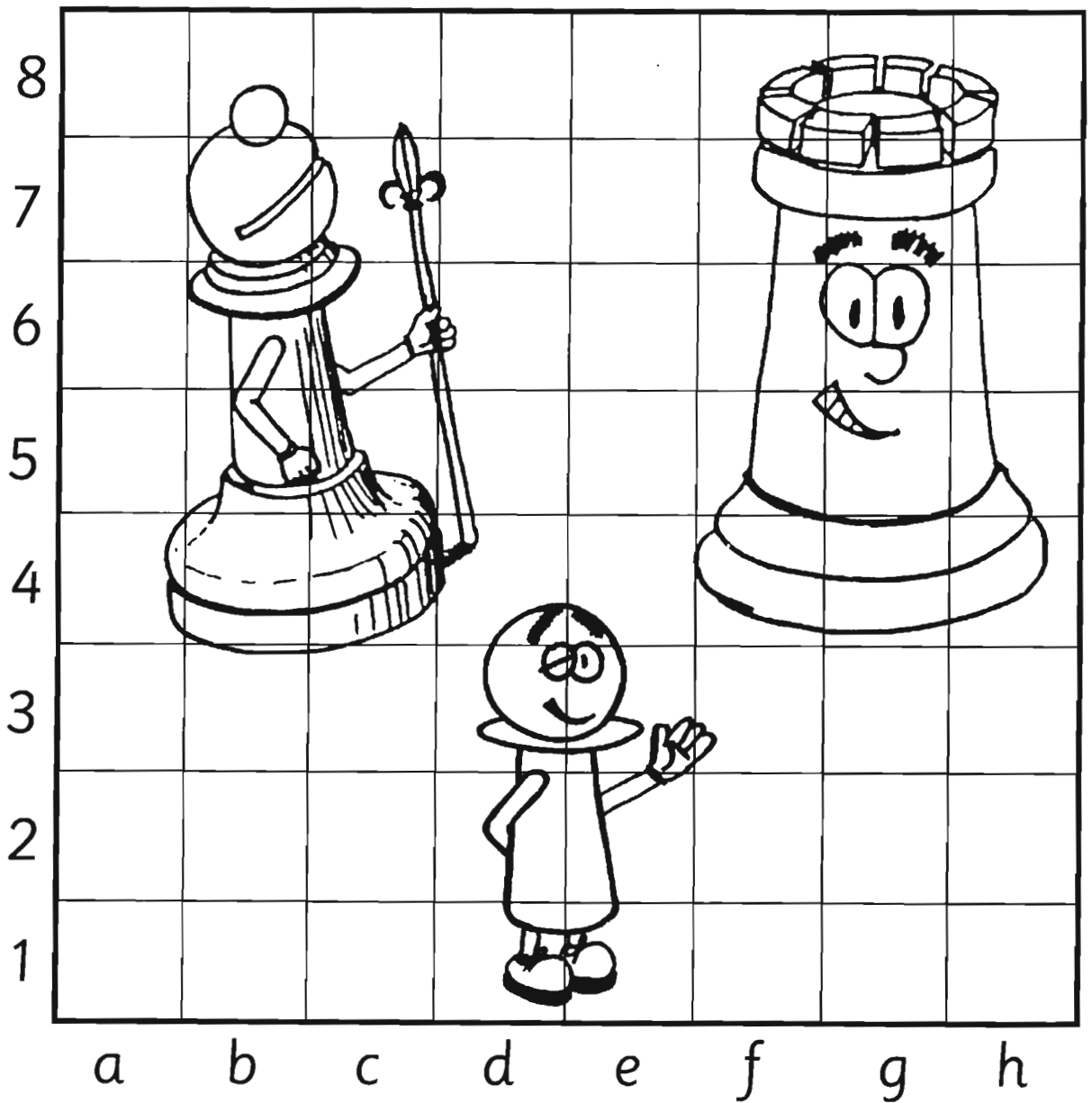
■ Rodea con un círculo la pieza que está dando jaque mate.



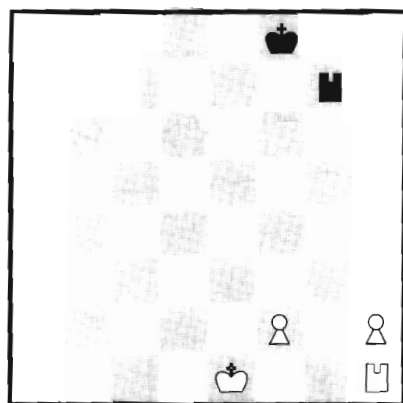
■ ¿En qué casilla del tablero inferior están estas seis cuadrículas?



■ Colorea las piezas.

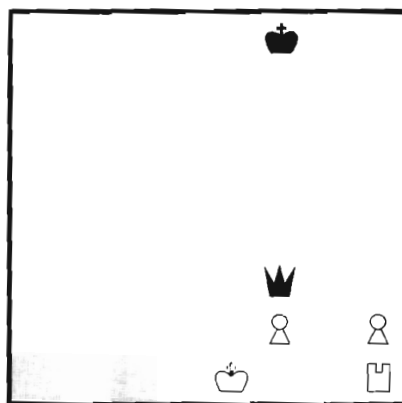


■ ¿Puede enrocarse corto el rey blanco? Rodea con un círculo verde la respuesta correcta.



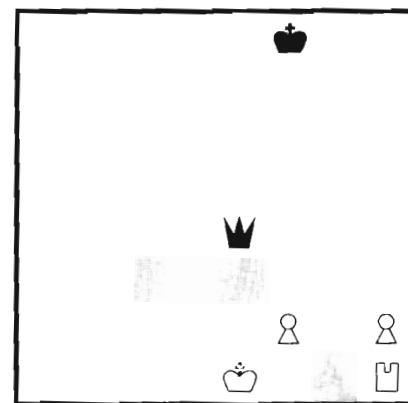
SÍ

NO



SÍ

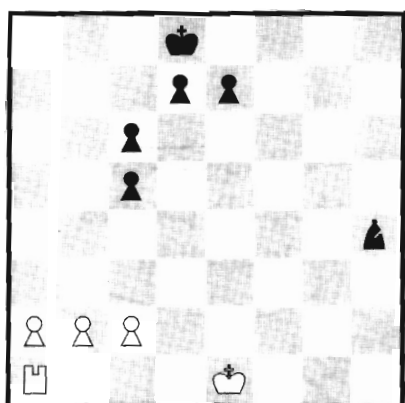
NO



SÍ

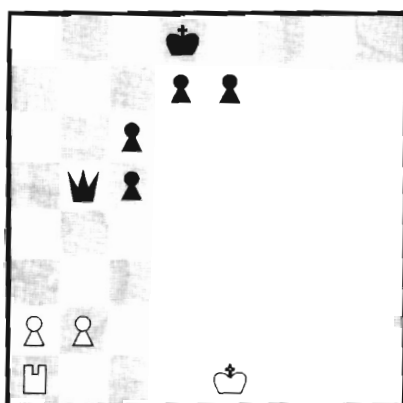
NO

■ ¿Puede enrocarse largo el rey blanco? Rodea con un círculo verde la respuesta correcta.



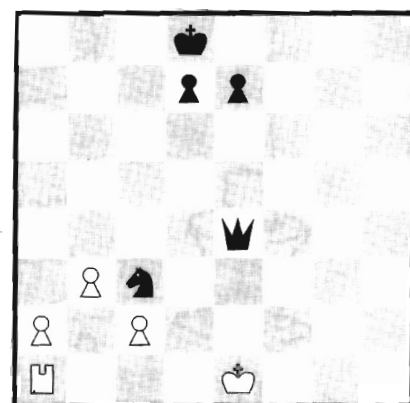
SÍ

NO



SÍ

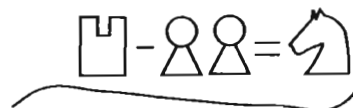
NO



SÍ

NO

■ Colorea las figuras que dicen la verdad.



Un rey
puede estar
junto a otro

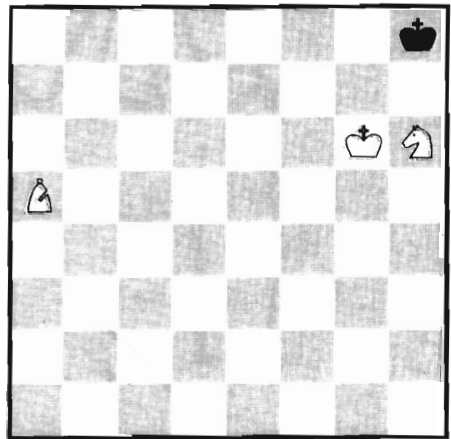
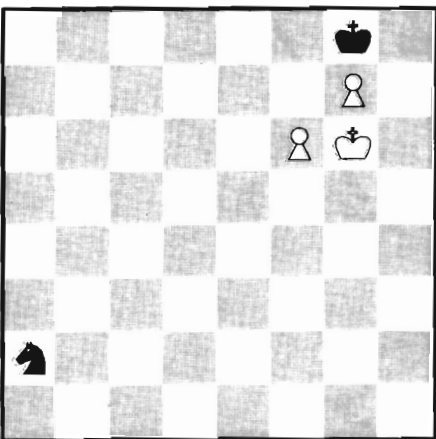
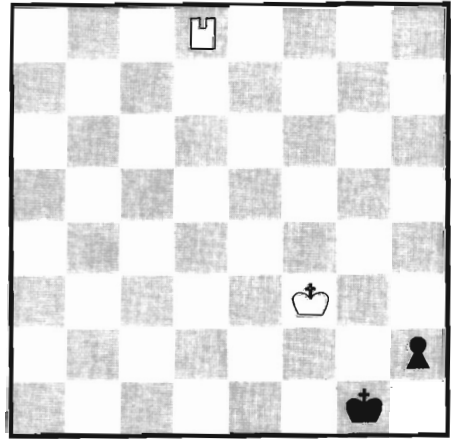
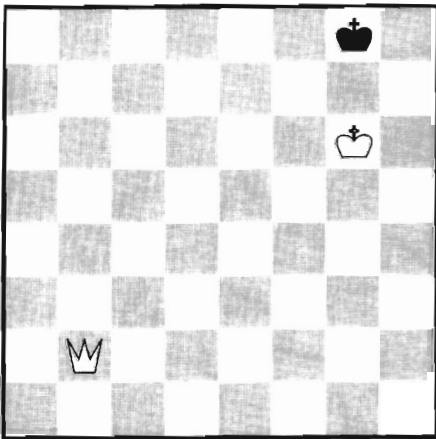
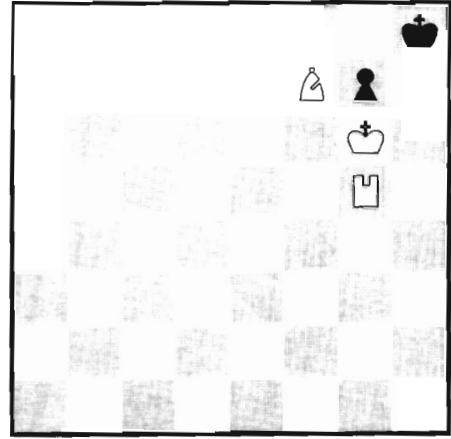
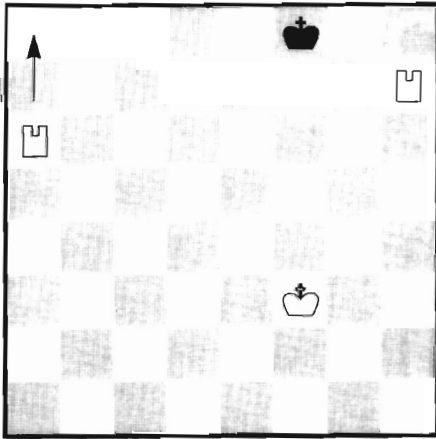


Puedes enrocarte
si estás en jaque

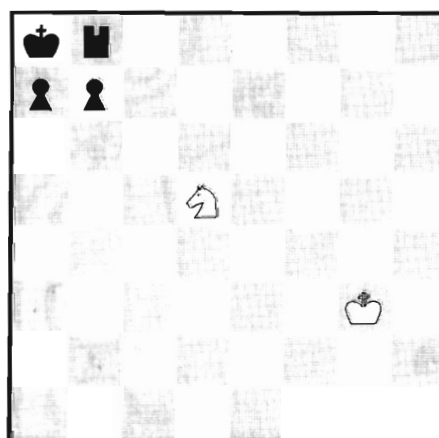
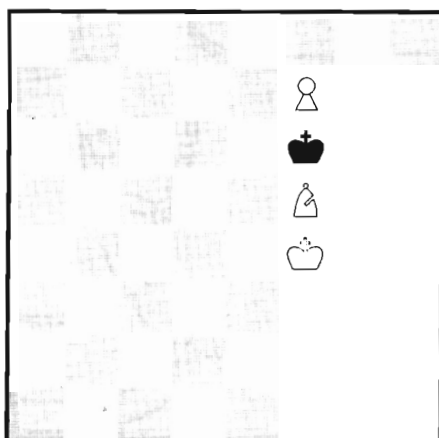
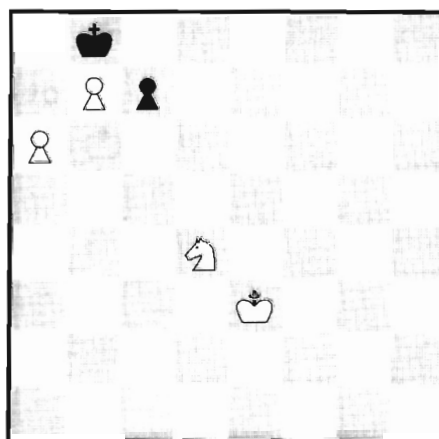
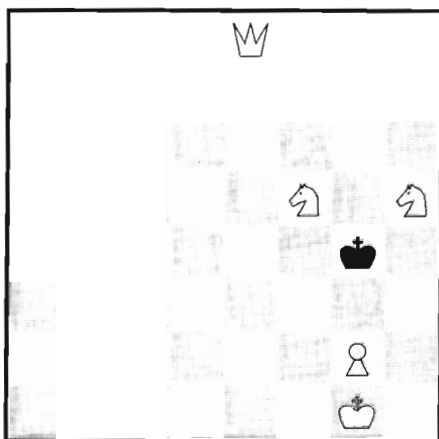
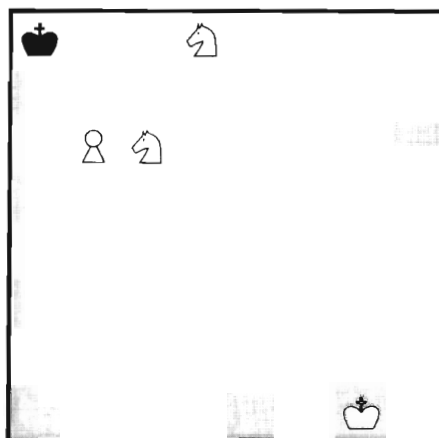
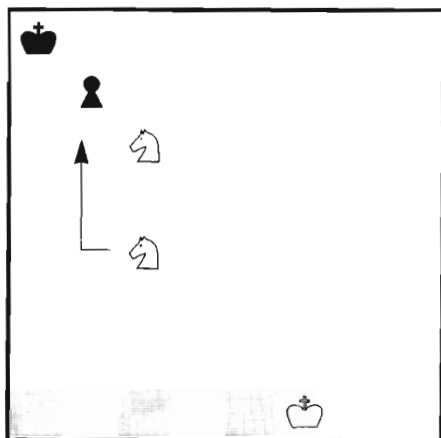


Cuando estás
ahogado pierdes
la partida

■ El jugador que juega con las blancas puede dar jaque mate en una jugada. Indícalo con una flecha.



■ El jugador que juega con las blancas puede dar jaque mate en una jugada. Indícalo con una flecha.



■ Colorea el siguiente dibujo y córtalo por la línea de puntos. Después desordena las piezas y vuévelas a unir.

