

JUEGOS DE INICIACIÓN AL AJEDREZ



DAVID SERRANO
CRIET VENTA DEL
OLIVAR



¿Por qué jugar al Ajedrez?



Memoria:

Resolución de problemas y toma de decisiones

Al enfrentarnos a una jugada, valoramos las distintas opciones y sus consecuencias para al final elegir una.

Socialización

Da igual sexo, edad, enfrente un rival, no un enemigo.

A nivel personalidad

Fomenta la capacidad organizativa y el equilibrio entre lo racional y lo emocional.

Creatividad e Imaginación

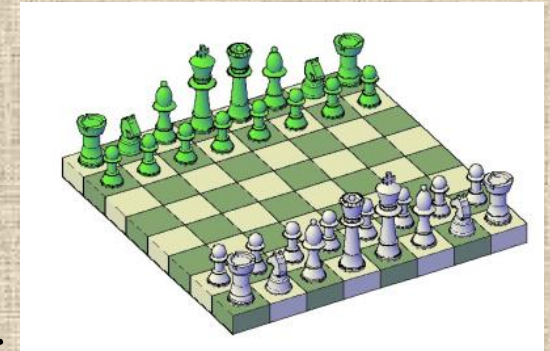
Mejora rendimiento intelectual

Concentración

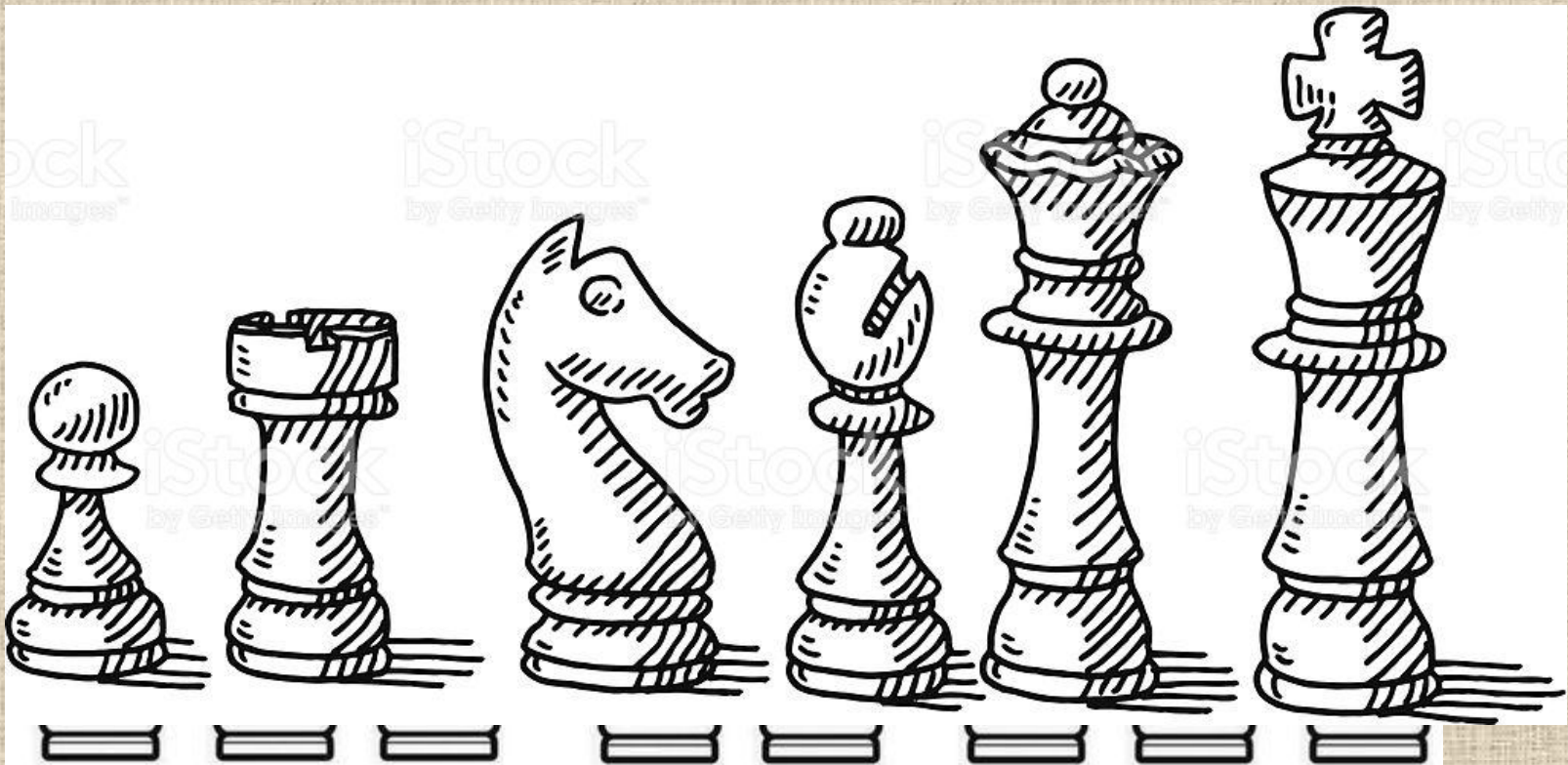
Divertido



Identificar las piezas.



Rey (cruz) Dama (Corona), Torres, Caballo, Alfil y Peón.





1º. Conocer Piezas

Juego 1. Reconocer las piezas sin mirar, sólo por el tacto. Por parejas.



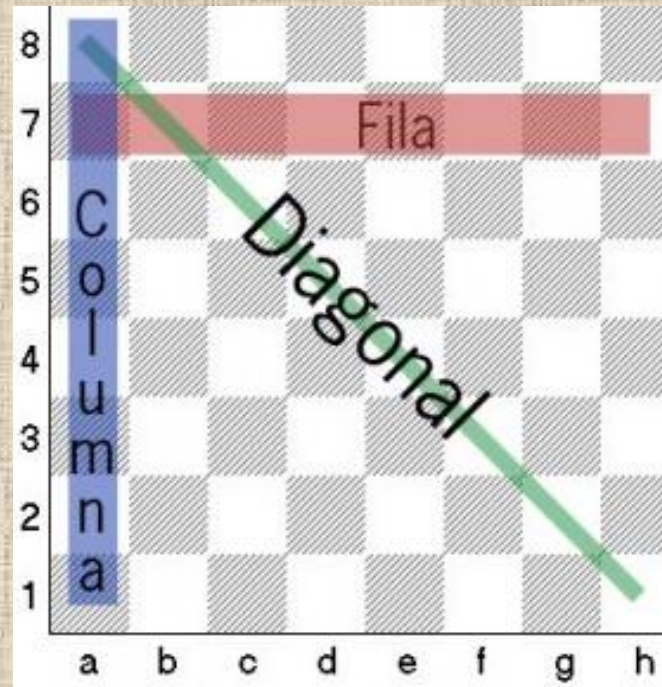
2º. El Tablero

Formado por un cuadrado de 8x8. Para referirnos a una casilla nombramos primero las letras (columnas) y luego el número (filas).

A4

F5

...





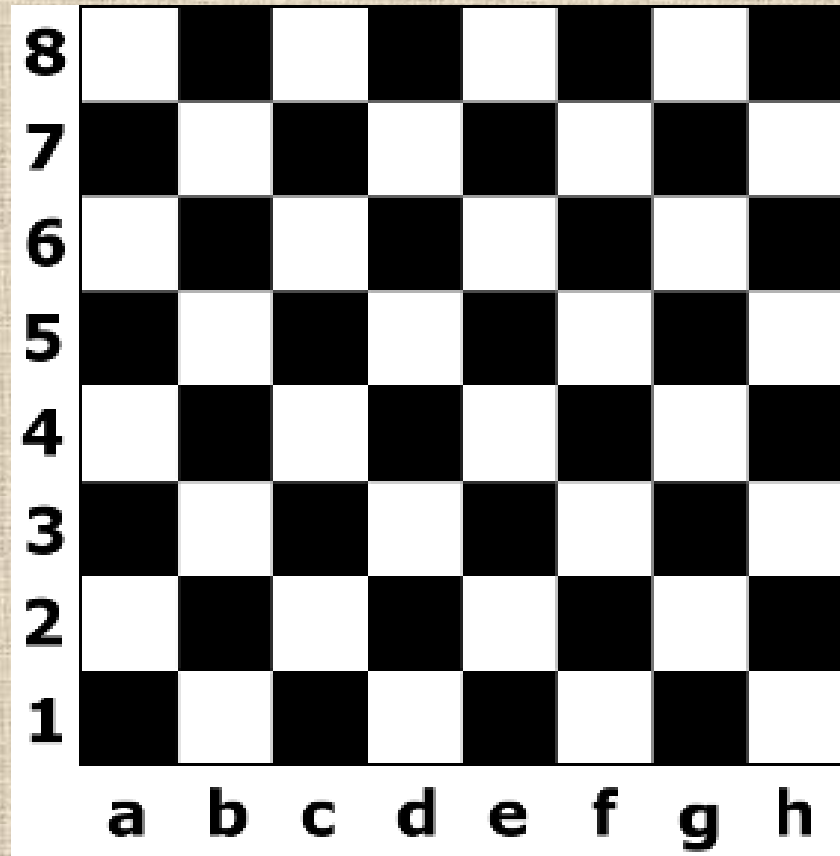
2º. El Tablero

ATENCIÓN: La última casilla de la derecha de cada jugador deberá ser siempre blanca.

Juego: Los Pistoleros.

Yo nombro una casilla y debéis colocar el dedo encima de esa casilla.

Por ej. "C" de casa, 4





3°. Las Piezas y sus movimientos.

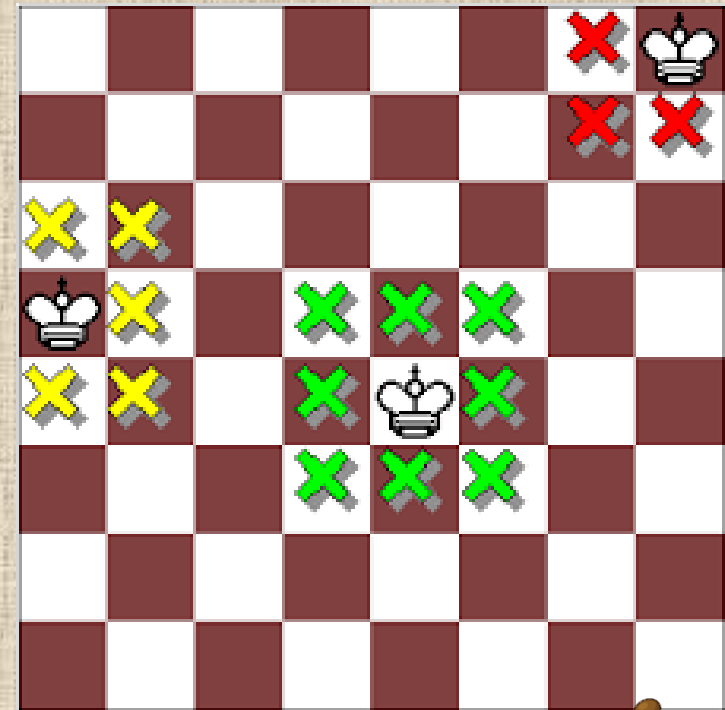
EL REY.

Es una pieza vital, la más importante aunque no la más valiosa.

Se mueve de uno en uno en cualquier dirección.

Cuánto más centrada esté en el tablero, más valiosa es nuestra pieza.

En el caso del rey, si está en una esquina tiene 3 posibilidades de movimiento, 5 si está en un lateral y 8 en el centro del tablero.





3°. Las Piezas y sus movimientos.

EL REY.

Los dos reyes NUNCA pueden estar en contacto → Sería una jugada ILEGAL

Juego: Reyes enfrentados. Los dos reyes en su casilla de inicio, enfrentados en los extremos del tablero. Gana el rey blanco si llega al otro extremo del tablero. Si no lo logra, la victoria es para el jugador negro.

[Tablero interactivo Lichess](#)



3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

EL REY.

Juego: Reyes enfrentados.

¿Quién tiene ventaja? Girar tablero.



La clave para las Blancas es ponerse en el color del contrario
→ *Coger el color.*

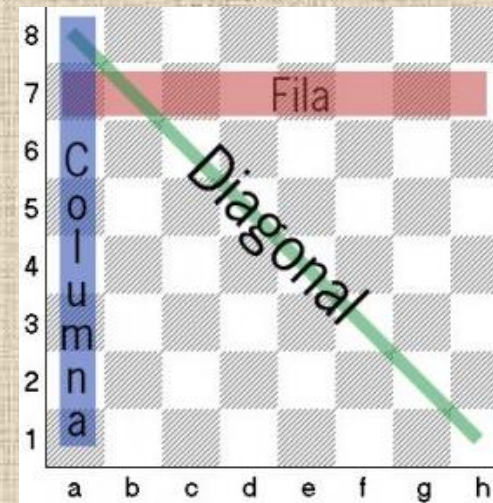
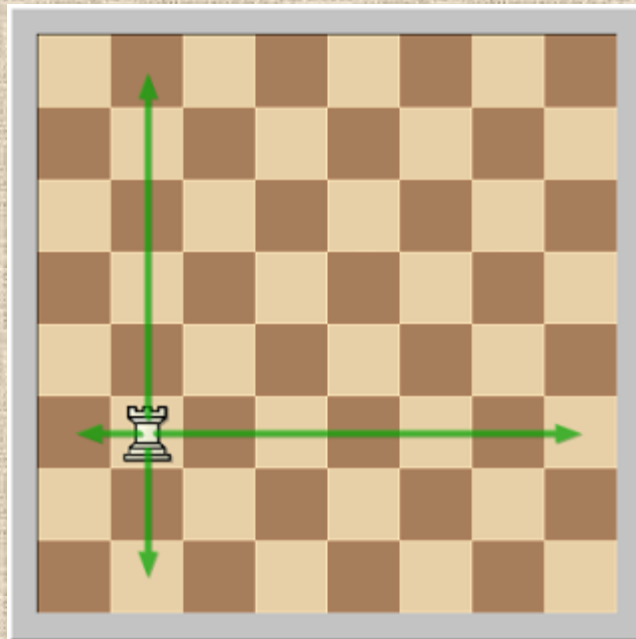
La clave para las Negras es situarse en la misma columna que su
contrario. → *Coger la posición.*



3°. Las Piezas y sus movimientos.

LA TORRE

Es una de las piezas mas valiosas.
Se mueve siempre en línea recta, por filas o por columnas, las casillas que desee si no hay obstáculos.





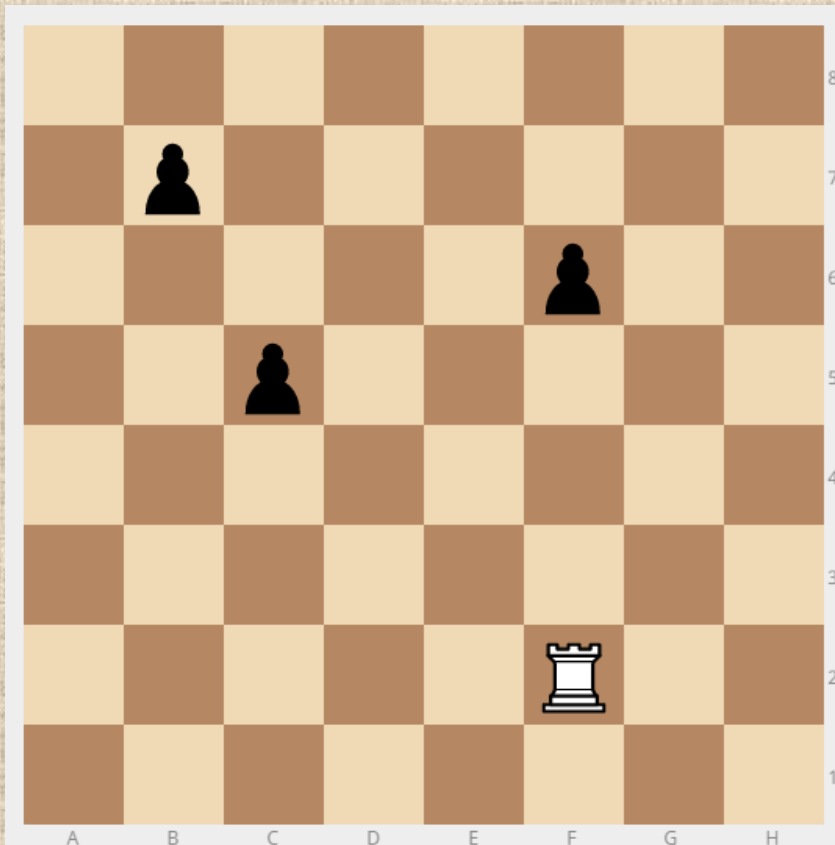
3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

LA TORRE



Para comer una pieza llego hasta ella y gano su posición.



¿En cuántos movimientos me comería estos tres peones?

Si cogemos una pieza deberemos moverla.

1° Pensar, visualizar la jugada y luego ejecutar.



3°. Las Piezas y sus movimientos.

LA TORRE

Juego: Caza de Peones.

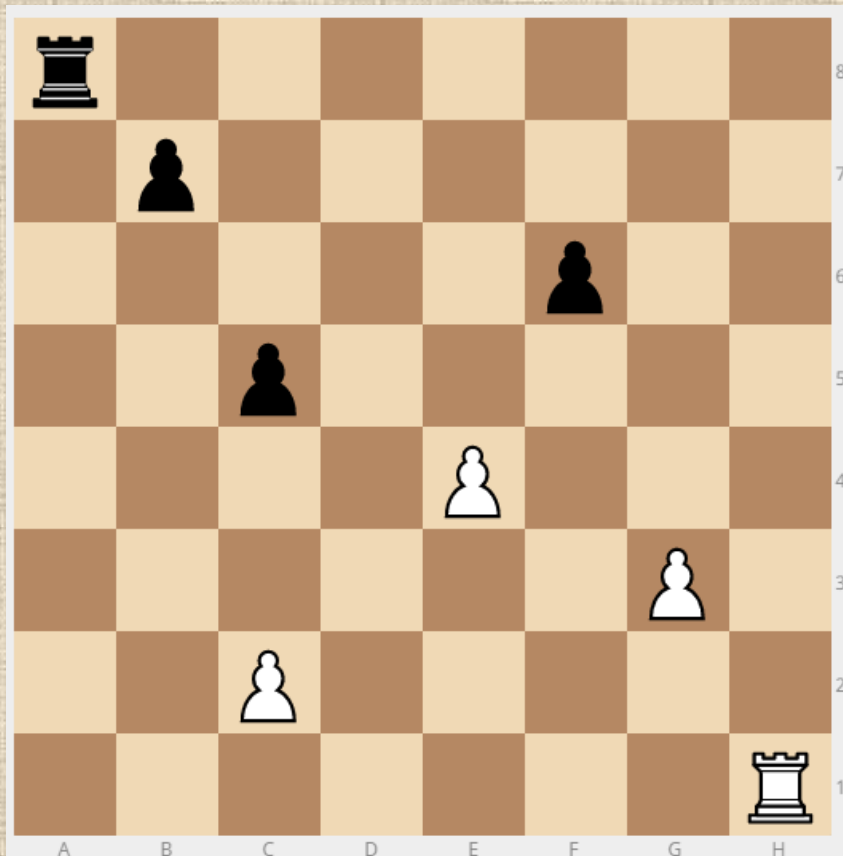


Caja jugador parte con una torre en su esquina derecha y tres peones que coloca donde quiere.

Gana el jugador que 1° se coma los tres peones del contrario.

Sólo se mueven las torres, y entre ellas no se comen.

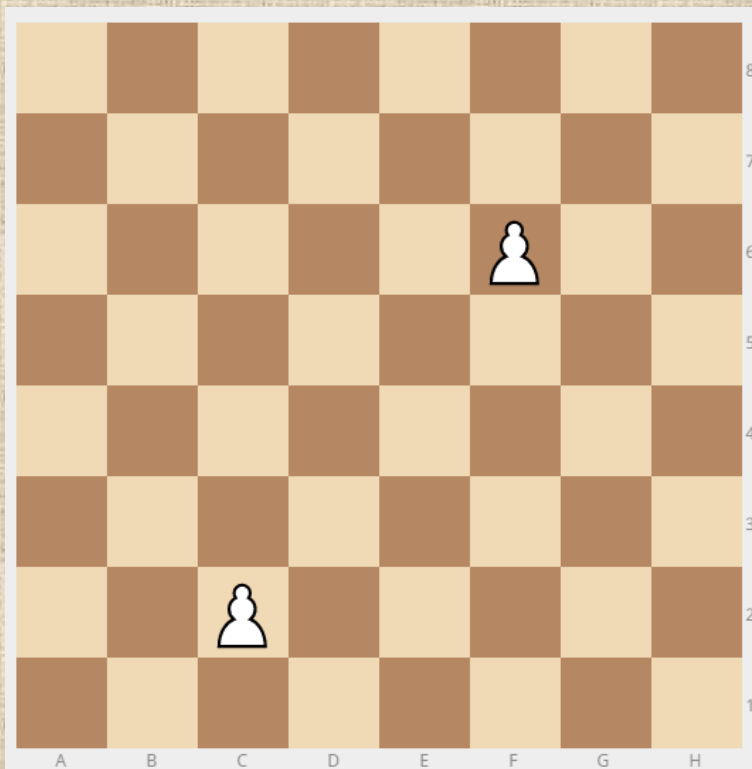
Empiezan blancas, si lo hacemos en el mismo turno
→ EMPATE!!





LA TORRE

Juego: Mejor posición amenazante.



Buscar la posición desde la que una torre amenaza a los dos peones.

¿Sólo hay una posición?

Mi rival no es mi enemigo, es un amigo que viene a jugar conmigo.

Perder es un estímulo para mejorar.

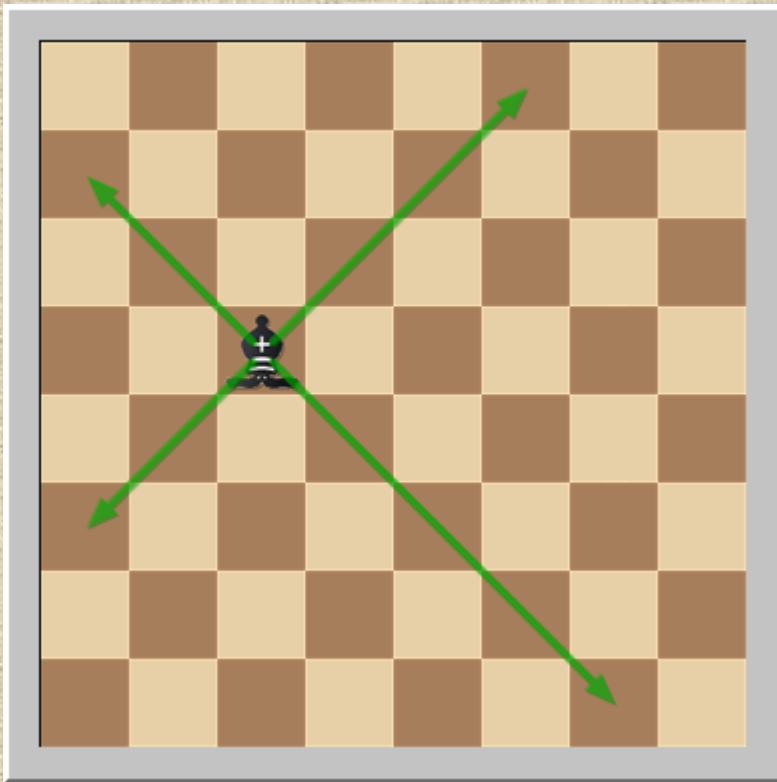




3º. Las Piezas y sus movimientos.

EL ALFIL

Se mueve en diagonales de su color, sin saltar piezas. Sus opciones de movimiento describen una X.

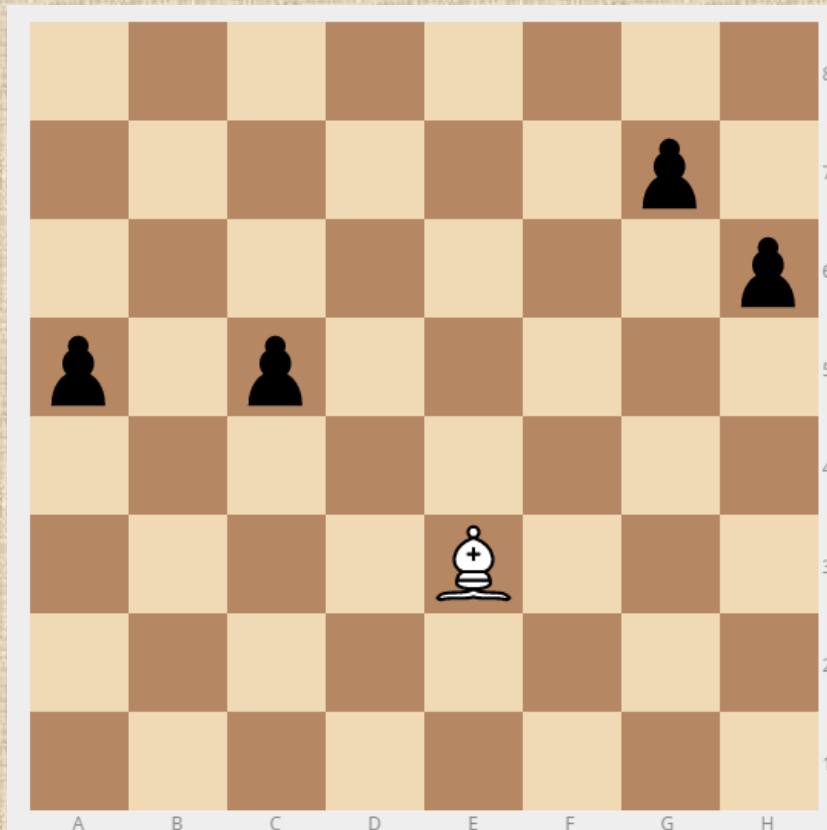




3º. Las Piezas y sus movimientos.

EL ALFIL

- Situación problema: un alfil y cuatro peones dispersos por el tablero. Vamos a comer todos los peones mentalmente, el que sea capaz de pensar los movimientos levanta mano.



VARIANTE: Cambiar peones para hacerlo más difícil.

¿Por qué son necesarios dos alfiles?

¿Qué hacer si el contrario sólo tiene uno?





EL ALFIL

Ojo a no salirnos de nuestra diagonal.

Si toco una pieza estoy obligado a moverla.

COMPONGO. Si veo que una pieza está pisando dos casillas, aviso a mi oponente antes de mover diciendo "Compongo" y las recoloco correctamente ..

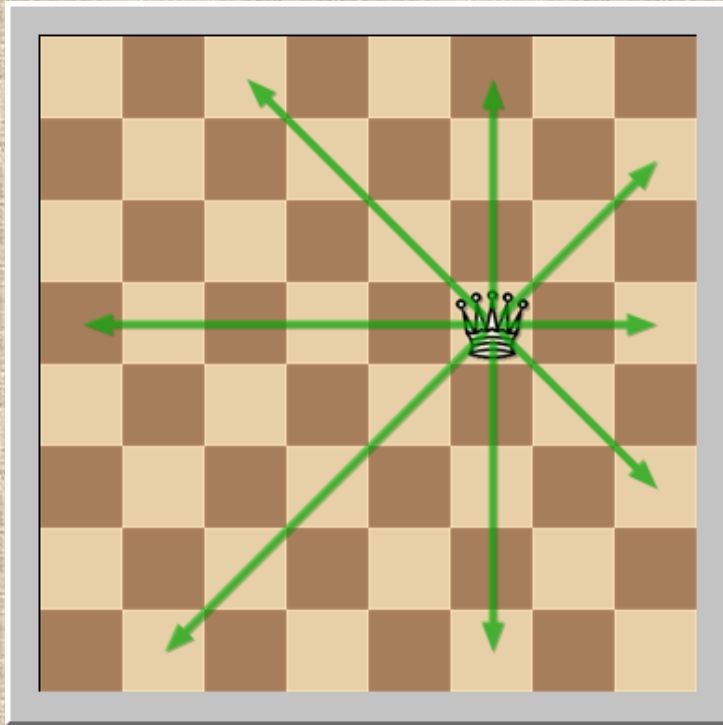




3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

LA REINA



Es la piezas mas valiosa.

Se mueve como una torre y un alfil juntos.

En horizontal, vertical y diagonal con total libertad, las casillas que desee si no hay obstáculos.





3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

LA REINA

JUEGO: Come peones sin parar.

Dispuestos una serie de peones, la dama se los tiene que comer todos, pero atención, tiene que comer en cada movimiento.

Exige previsualizar y organizar nuestra jugada, igual que hacen los "buenos".

Variante: Además de los peones, poner un rey.
Deberá ser el último que nos comamos.

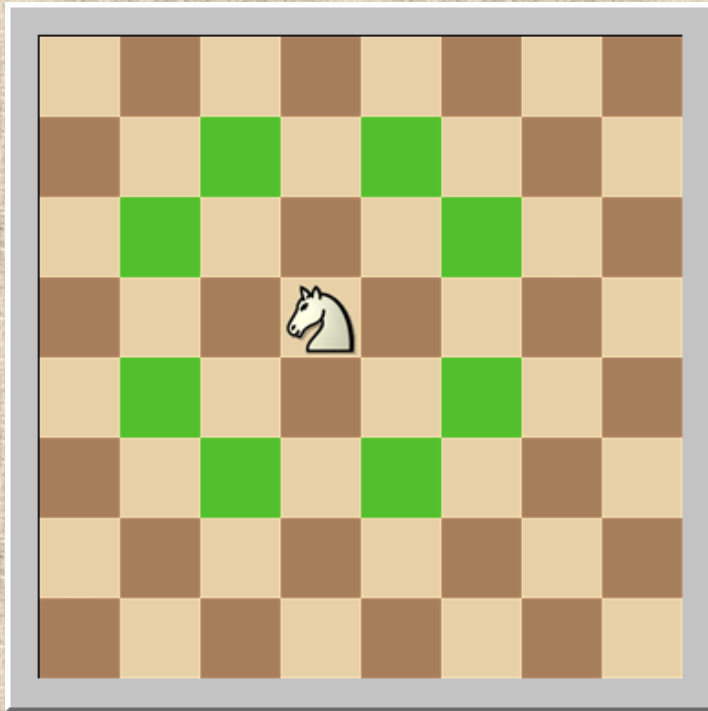




3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

EL CABALLO



Juego Peones contrareloj

El compañero sitúa el caballo donde quiere, y el contrario tiene que poner los peones cubriendo todas las posiciones de movimiento posibles para el caballo.

Gana el que lo hace en menos tiempo.





3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

EL CABALLO



Juego: Cazando 16 peones

Hay que comerse todos los peones en el menor n° de movimientos.

Por debajo de 20 esta muy bien.

Mínimo posible: 17 movimientos.

PISTAS:

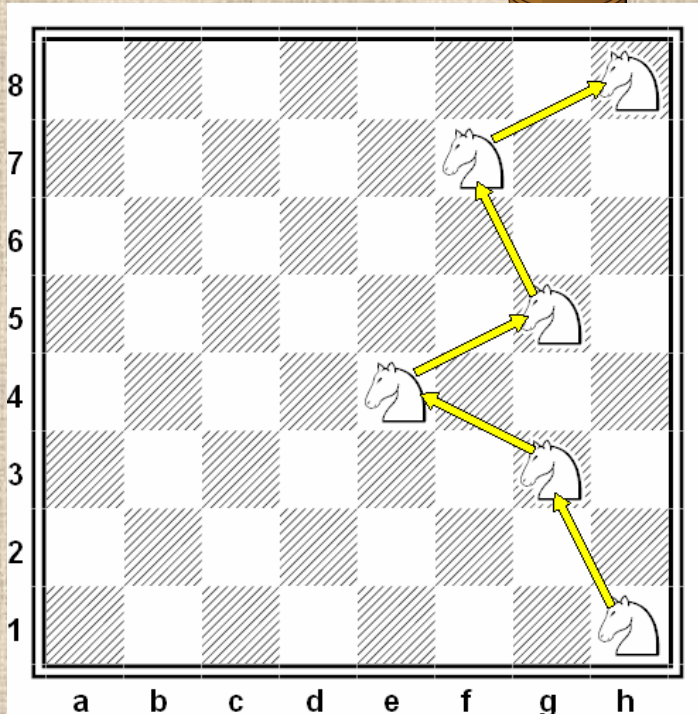
1. Hacia la mitad de los movimientos hay que hacer uno sin comer peón.
2. Si hemos ido en SIAR, a partir del salto en vacío, seguir en SAR.



3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

EL CABALLO



Juego: De esquina a esquina.

Hay que llevar el caballo de esquina a esquina.

Blancas: de H1 a H8

Negras: de A8 a A1.

Mínimo posible: 5 movimientos.

El que lo consiga, que pruebe a otra esquina. Pensar desde dónde llega...

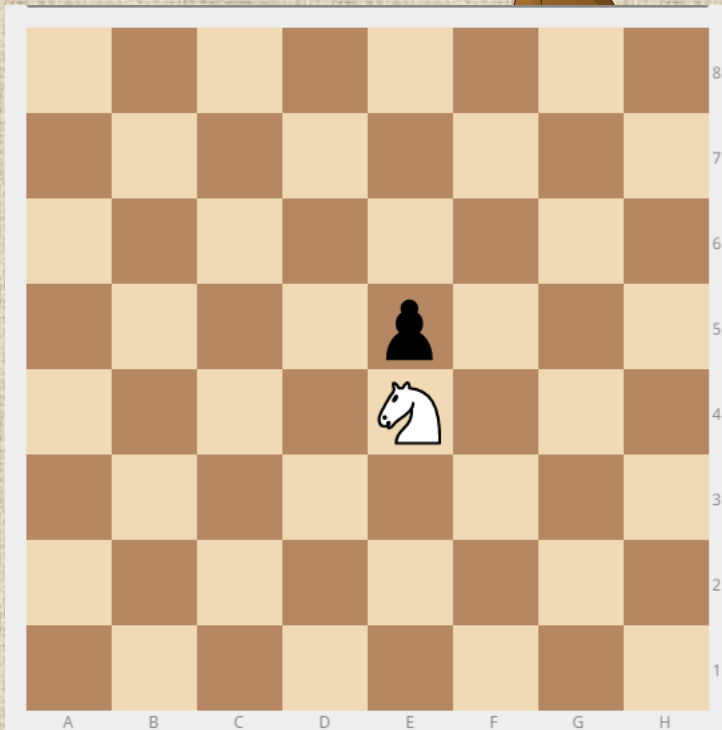
CONSEJO: Si tenemos opción, mejor el caballo al centro, tiene más campo de acción. Los buenos jugadores no juegan con solo $\frac{1}{2}$ caballo. Hemos ido en SIAR, a partir del salto en vacío, seguir en SAR.



3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

EL CABALLO



Juego: Caballo come peón quieto.

Hay que comer el peón en el menor n° de movimientos.

¿Cuántas opciones posibles?

Mínimo posible: 3 movimientos.

CONSEJO: Pensar desde dónde puedo comer.

- F6, D7, E5
- D3, C4, E5
- ...?
- G5, F7, E5.
- F2, G4, E5.



4°. CONCEPTOS BÁSICOS.

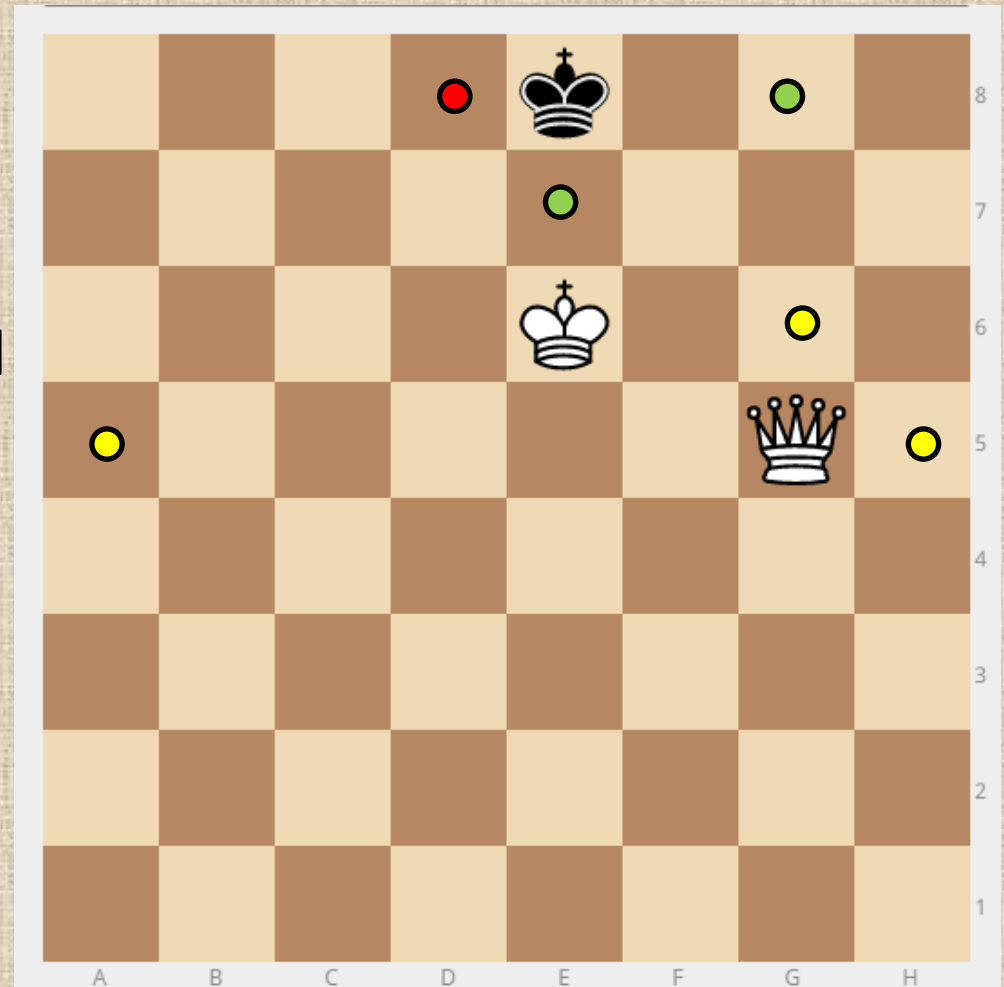
INICIACIÓN AL AJEDREZ

JAQUE/JAQUE MATE

Cuando se amenaza al rey, es **jaque**. Y si no tiene posibilidad de eludirlo (mediante movimiento, captura o interponiendo otra pieza), hablamos de **Jaque Mate**.

- ¿Cuántos jaques distintos hay moviendo sólo una vez la dama?
- ¿Cuáles son jaque mate?

E7 es el Beso de la Muerte
G8 es un jaque en escalera.



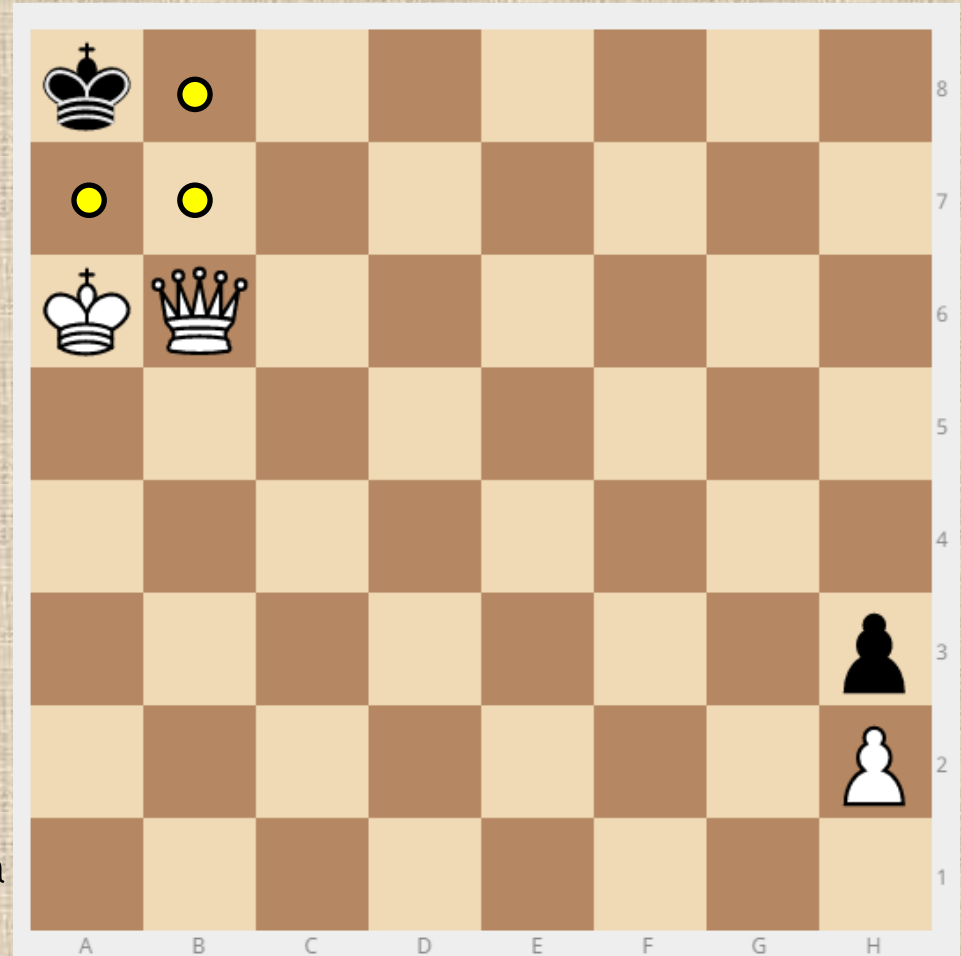


4°. CONCEPTOS BÁSICOS.

AHOGADO/TABLAS

Cuando el rey no se puede mover a ningún sitio, no está en jaque, y no hay otra pieza que mover, decimos que está "Ahogado" y supone terminar en Tablas.

- Cuando el rey esté en una esquina, no poner nunca la dama a "salto de caballo" porque lo ahogamos.





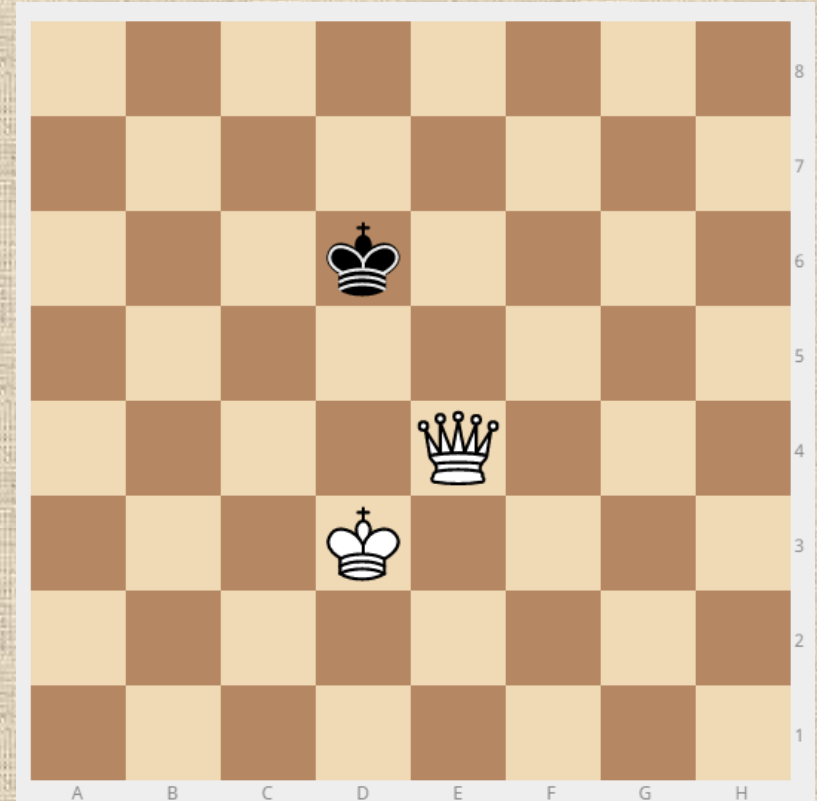
4°. CONCEPTOS BÁSICOS.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

AHOGADO/TABLAS

Si tratamos de dar jaque con la dama, tiene 6 posibles escapes.

Sin embargo, cuando el rey está en el centro del tablero, si nos ponemos a "salto de caballo" tan sólo le dejamos 3 escapes.



Se trataría de ir cerrando espacio, haciendo lo mismo que haga el rey, cuando llegue a la esquina, cerrar/cortar el espacio desde lejos y acercar nuestro rey para lograr un Beso de la Muerte.

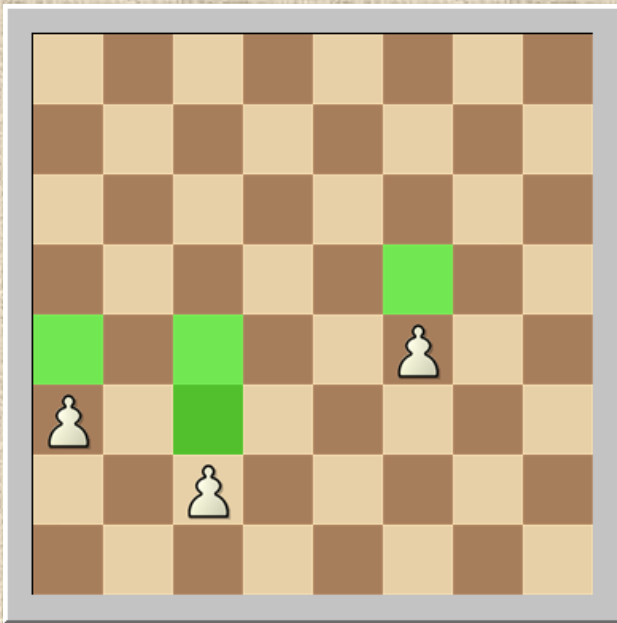
Si somos negras y no tenemos más piezas, ir a la esquina a ver si nos ahogan y hacemos tablas.



3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

EL PEÓN



Es una pieza difícil aunque parece lo contrario. "Come" de forma distinta a como se mueve, y a diferencia del resto de piezas, no puede ir hacia atrás.

Avanza de 1 en 1 casillas, salvo desde la posición inicial que puede avanzar 2 casillas.

Coronación. Se puede cambiar por cualquier pieza menos otro rey. Ojo Tablas.

Captura en Diagonal.

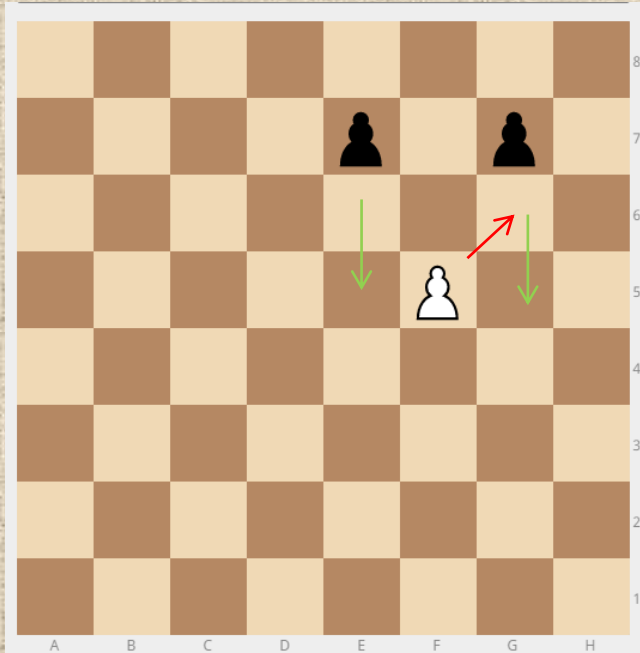
Comer "al paso"



3°. Las Piezas y sus movimientos.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

EL PEÓN



El peón **Captura en Diagonal**.

Comer "al paso" Para agilizar el juego se decidió cambiar la movilidad de la dama, (antes de 1 en 1) en honor de Isabel la Católica. Para compensar al peón se le permitió mover 2 casillas al inicio, y surgió la posibilidad de "comer al paso".

Sólo entre peones. Si al avanzar dos casillas pasa por una que estoy amenazando, puedo comerme el peón que ha avanzado dos, si lo hago inmediatamente, después ya no se puede.



4°. CONCEPTOS BÁSICOS.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

¡ COMONGO !

Cuando una pieza esta en medio de dos casillas, se avisa diciendo "compongo" y se recoloca correctamente.

Si estamos jugando con reloj, parar el tiempo.

De no decirlo, estamos obligados a mover la pieza o caeremos en una acción ILEGAL.



4º. CONCEPTOS BÁSICOS.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

ENROQUE

Se mueven a la vez dos piezas (es la única excepción). Rey y torre.
Entre esas piezas no tiene que haber otras piezas.

Dos opciones:

- Corto: El rey mantiene su color y la torre al otro lado mantiene color.
- Largo: El rey mantiene su color y la torre a su lado cambia de color.

No he tenido que haber movido anteriormente ninguna de las dos piezas (ilegal) o estar en jaque

Si al mover paso por una casilla amenazada, tampoco puedo. ILEGAL.

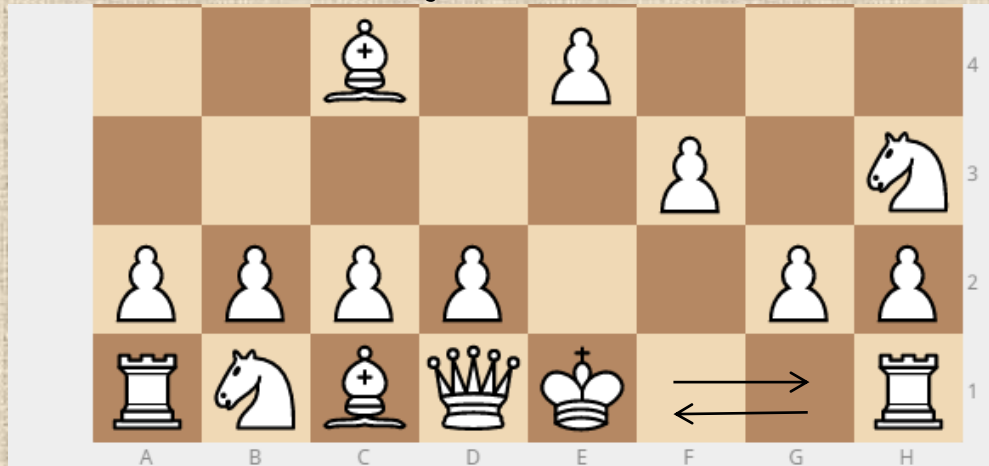


4º. CONCEPTOS BÁSICOS.

INICIACIÓN AL AJEDREZ

ENROQUE

Corto: El rey mantiene su color y la torre al otro lado mantiene color.



Largo: El rey mantiene su color y la torre a su lado cambia de color.

