

# INICIACIÓN AL AJEDREZ

## INTRODUCCIÓN

### ¿Por qué hacer Ajedrez? Ventajas del Ajedrez

1. Con el mal tiempo, el ajedrez puede resultar muy útil (No es casual que el ajedrez esté más desarrollado en los países con peores condiciones climatológicas)
2. Es muy barato, se necesita poco material, que no es caro.
3. Sólo son necesarios 2 jugadores, lo que puede resultar muy útil dada la situación de dispersión demográfica de nuestra población.
4. El ajedrez es divertido y podemos hacer que enganche desde el primer momento.

### Algunas aclaraciones antes de empezar:

Hay muchas ideas preconcebidas sobre el ajedrez que deben ser corregidas o matizadas.

- ***El ajedrez tiene muy buena prensa en la sociedad.*** Sin embargo, realmente no se aprecia el poder que tiene para desarrollar tanto valores como el potencial intelectual de las personas.
- Es ***un juego para inteligentes.*** De entrada, muchos padres van a ver con buenos ojos que su hijo quiera jugar al ajedrez.

La verdad es que el ajedrez es más que un simple juego. Pero **no es un juego para inteligentes**, nos hace más inteligentes, pero lo puede jugar cualquiera.

- Otra idea muy común es pensar que las ***partidas son muy largas***, hay que estar pensando mucho tiempo.

La realidad es que los niños y los que empiezan juegan a su aire y que en 10 minutos han podido jugar una partida (o varias si hay mates Pastor). Además el uso del reloj nos permite limitar el tiempo de reflexión y de duración de una partida.

- El ajedrez ***no es para mí.***

Cualquiera puede jugarlo y disfrutarlo.

Y, ¡ojo!: engancha. Empiezas a ver que progresas, y quieres jugar más y saber más, y probar nuevas tácticas...

El ajedrez no tiene edad. Puede jugarse siempre. El problema de casi todos los deportes es que te haces mayor y ves como el cuerpo no da más sino menos que antes, y te sientes cada vez más limitado. En el ajedrez esto es mucho más relativo.

En general, las condiciones físicas, de edad, sexo o raza no imperan tanto como la experiencia y los conocimientos adquiridos a lo largo de los años.

- El ajedrez ***es un juego silencioso. Sin silencio no hay concentración.***

Esto puede ser cierto cuando se enfrentan dos jugadores de cierto nivel. Pero cuando dos

niños (o no tan niños) se inician, necesitan hablar, decirse cosas, comentar... Y eso es bueno.

Habrá que evitar la desmesura y, por supuesto, la gamberrada (que rara vez ocurre).

Pero el profesor debe tener claro que ese ruido es necesario y útil.

En mis entrenamientos suele haber bastante follón. Si alguien entra de improviso puede, al principio, sorprenderse. Cuando observa más atentamente, comprende que todo el mundo está enganchado y trabajando, a veces, excesivamente implicados.

Y tengamos claro que **SILENCIO no es igual a TRABAJO**. Y puede que esté más cerca de aburrimiento.

## **UNA REFLEXIONES ANTES DE EMPEZAR**

¿Qué lleva a un chaval a jugar al ajedrez? Pero, sobre todo, ¿qué le lleva a quedarse y continuar? y más adelante ¿por qué decide dedicarse más en serio?

Sin duda el trabajo del profesor influye positivamente en esas decisiones.

Lograr que el alumno se lo pase bien ayudará mucho. Pero lo esencial es que aportemos al chaval ese "algo" que busca y que no será igual para todos los chicos.

No creo que haya un método mágico, pero algunas cosas se pueden hacer para favorecer la continuidad del alumno.

1. La capacidad del profesor por transmitir entusiasmo por el ajedrez.
2. Que el alumno se sienta aceptado y que se reconozcan su capacidad y sus esfuerzos.
3. El compromiso del profesor con sus alumnos: para que aprendan y mejoren, y para que se sientan apoyados cuando compiten con otros grupos. **(NOSOTROS / VOSOTROS Y YO)**.
4. El **estilo positivo** del profesor, que destaca lo bueno del grupo y de cada chaval, señalando las virtudes y los progresos.

Por tradición, los profesores suelen ser personas expertas en "descubrir defectos". Lo hacen con buena voluntad: para que el alumno corrija sus errores y mejore. Pero así es fácil que se destruya la confianza del alumno, que acabe sintiéndose incapaz o poco valioso. Desanimarse es el camino más directo hacia el abandono. Es necesario cambiar este estilo de comunicación y **destacar los aciertos**.

El niño necesita ayuda para descubrir sus aptitudes. Que alguien adulto le aprecie y le diga que vale, va a hacer que su confianza y su autoestima crezcan.

Es una realidad el valor predictivo que tienen las expectativas del profesor: Si son buenas, suele haber un esfuerzo por no defraudar y seguir recibiendo reconocimiento. Si son negativas, comienza a dudar de sus capacidades y se predispone al error, al fracaso y al abandono.

5. Ser muy **cuidadoso con las críticas**, y evitarlas cuando sea posible. Si son necesarias, hacerlas en privado.
6. **Lograr un buen ambiente**: hacer que se sientan útiles, que cooperen,

repartir premios, mostrarse amistoso, interesarse por lo que hacen, que haya buen humor, crear vínculos, agradecer su ayuda, etc.

7. **Realizar torneos** en los que invitemos al resto del colegio, viajes a jugar un campeonato, una fiesta (fin de trimestre), crónicas donde se refleje los progresos del grupo (tener un corcho- tablón de anuncios, participar en el periódico del colegio), entregas de trofeos... va a proporcionar un aliciente extra que refuerce la pertenencia a la actividad.

## **EL PAPEL DEL PROFESOR**

De lo dicho hasta ahora debe quedar claro que el profesor es, ante todo, un animador y un facilitador.

Tenemos que conseguir que el juego de nuestros chavales mejore. Pero resulta que como más mejoran es jugando.

Nuestra misión más importante va a ser hacer que jueguen y facilitarles las condiciones para que lo puedan hacer: local, horario, material, condiciones de uso....

Va a resultar muy importante que organicemos torneos... (individuales, por equipos, interclases, en consulta, con material reducido, por Internet, amistoso con chicos de otros coles y, sobre todo, saliendo a jugar campeonatos con otros niños).

Que el profesor tenga buen nivel, está bien, pero no es lo más importante.

La voluntad de querer hacer bien las cosas sí es importante.

También es importante sentir que se tiene algo útil que aportar.

Si logramos que el chaval se lo pase bien y que cada día se vaya sintiendo que se lo ha pasado bien jugando con sus compañeros y que ha mejorado algo, pues estupendo. Misión cumplida. Y si nuestros alumnos llegan a superarnos, entonces, deberemos ponernos un sobresaliente.

Es importante que el monitor crea en lo que hace y que se sienta bien con sus alumnos.

Se sentirá más seguro si

- Tiene claro lo que quiere conseguir con ese grupo de alumnos.
- Dispone de buenos materiales, apropiados al nivel de sus chavales (o sabe cómo conseguirlos).

Cada año, nuestra experiencia se incrementará.

## **LAS PRIMERAS SESIONES**

Son muy importantes.

Deben estar bien preparadas.

Es durante las primeras sesiones cuando los chavales deciden si les gusta o no lo que les ofertamos. Las primeras impresiones son muy persistentes y crean un posicionamiento afectivo difícil de modificar.

Tenga preparado más material del que vaya a usar. Pero no hay que intentar verlo todo (hasta donde se pueda, sin cansar).

Recuerde que los chavales necesitan jugar y que hay que planificar un rato para que jueguen.

No hay que perder de vista que el chaval lo tiene que pasar bien.

Y crear un buen ambiente ayuda mucho.

## **PARA CREAR BUEN AMBIENTE**

- **Sonría:** Quita tensión y transmite un mensaje de "estoy a gusto con vosotros". Los chinos tienen un dicho que dice más o menos así: "El hombre cuya cara no sonríe no debe abrir una tienda". Y un monitor de ajedrez vende ajedrez. Su clase es su tienda.
- **Aprenda pronto los nombres de los chavales.** Es una muestra de interés hacia cualquier persona y hace que el alumno se sienta importante.
- **Identifique a los líderes y ¡GÁNESELOS!** Si el líder del grupo le sigue, el grupo le seguirá y le respetará, y tendrá menos problemas de disciplina.
- **Destaque lo positivo:** La consigna sería "Pílleles haciendo algo bien y hágase saber"
- **Ponga normas que faciliten la vida del grupo.** Durante las primeras sesiones hay que dedicar tiempo a dejar claro cómo vamos a hacer las cosas. Pocas normas, pero claras.

Una norma que debería quedar clara desde el principio es que todos somos compañeros, nos ayudamos y nos lo pasamos bien juntos. Nada de burlas. Todos van a ser rivales en algún momento, pero debe quedar claro que:

Mi rival, no es mi enemigo, es otro chico-a que viene a pasarlo bien jugando conmigo. Mi rival me ofrece una resistencia; si la supero, le gano; pero si pierdo, eso no quiere decir que sea más tonto ni más feo ni nada negativo; quiere decir que tengo que mejorar y aprender más.

Debo tratar a mi rival con educación y del mismo modo en que me gustaría que me trataran a mí. Cuando acabemos, debemos de ser más amigos que antes.

Me parece un buen detalle que se acostumbren a darse la mano antes de empezar.

- **Gánese** al grupo.
- **Anime.** Generará un buen clima positivo.
- **Muévase por la clase.** No se quede sentado en su mesa ni clavado al tablero mural. Desplácese por la clase y dé explicaciones y haga preguntas desde cualquier lugar. Esto obliga al alumno a estar más atento y previene problemas.
- **Rete.** Así se obliga al alumno a estar activo.

¿A ver quién...?

"Esto sólo lo van a sacar los buenos"

- **Elogie y destaque los progresos.** El chico o la persona que ve reconocidos sus esfuerzos, siente que su esfuerzo ha valido y lucha por seguir recibiendo más reconocimiento.

Si un chico avanza dos pasos mientras los demás avanzan siete, esos dos pasos también son un avance y deben ser reconocidos.

- **Que sientan que Vd. va a ayudarles y que están en el mismo bando.**
- **Introduzca premios que todos puedan ganar.** El aliciente de conseguir un premio (sobre todo si es algo atractivo para el chaval) es un estímulo que no debe desaprovecharse. Pero es importante que el premio no sea sólo para los mejores, todos deben de poder conseguirlo con su trabajo. El premio que uno gana con su esfuerzo SABE MEJOR.
- **Trate de que todos se vayan con una ración de éxito.**
- **Evite criticar (sobre todo en público).**
- **Transmita entusiasmo y demuestre que disfruta con lo que hace.**

## LA INICIACIÓN

Para poder jugar es imprescindible que aprendan a mover las piezas. Pero, antes, hay que conocer el tablero.

**Nota:** Va a ser muy útil para que nos den las respuestas por escrito para dictar posiciones, para realizar comentarios sin tocar las piezas...

### EL TABLERO

Pero a la par, o incluso antes de aprender a mover, es necesario que aprenda a reconocer el tablero y que cada casilla o escaque tiene un nombre (barcos).

- 64 casillas.
- Cuadro blanco a la derecha
- Filas, columnas y diagonales
- Nombres de las casillas:

### LA BÚSQUEDA DEL TESORO:

- Acotamos una zona y les decimos que hemos escondido un tesoro. El que lo encuentre se lo queda. Previamente habremos apuntado la casilla en un papel. Hay que insistirles en que digan el nombre de la casilla.

### TURBOTEST:

- Es un juego para realizar con 5 o 6 niños como máximo. Si tenemos más, al resto lo pondremos a realizar alguna otra actividad.
- Les asignamos una tarea a cada uno de los chicos:
  - 1 realiza el turbotest.
  - 1 cronometra.
  - 1 cuenta los aciertos.
  - 1 comprueba que el anotador ha anotado bien.

- 1 avisa de la finalización del tiempo.
- Les damos 20 segundos en los que tendrán que reconocer el mayor número de casillas.
- Todos los niños irán rotando en los distintos roles.

### **EXAMEN:**

- Les decimos que anoten en un papel del 1 al 5.
- Les vamos poniendo piezas en distintas posiciones y tienen que anotar las casillas en las que están.
- Cuando hemos puesto las 5 posiciones, les decimos que cambien el papel con el compañero que tienen a la derecha.
- Corregirán los errores y preguntaremos los aciertos, para comprobar si todos lo han entendido. Si vemos que no, insistimos o reforzaremos a los que vayan más flojos.

Otra tarea que podemos hacer es la siguiente:

- Cada niño (individualmente o por parejas) tiene delante su tablero vacío y les decimos: "Preparad el dedico". Vamos diciendo casillas y ellos las señalan. En competición, por parejas, resulta muy atractivo a los chavales. Es un ejercicio muy rápido. (Si alguien se confunde o se pierden se ve enseguida).

### **LA CAZA DEL REY:**

- Disponemos a los alumnos por parejas.
- Cada uno de ellos tendrá un tablero en papel vacío y gomets.
- Tienen que esconder su rey en su tablero y apuntarlo en un papel.
- El juego es como el juego de los barcos. El primero que encuentra al rey contrario gana.
- Si fallan la casilla, pueden taparla en su tablero con un gomet o, simplemente, tacharla con el lápiz para no tener que repetirla.
- Una variante del mismo, sería esconder cada una de las piezas a las que les daremos su valor real: Dama 9 puntos, Torre 5, caballo y alfil 3, y el peón 1. El juego es igual, pero cuando encuentren cada una de las piezas obtendrán los puntos que valen cada una de las piezas, es decir, si consigo encontrar la dama y el alfil tendré 12 puntos, y si mi rival encuentra mi alfil, mi caballo, mi torre y mi peón, empatamos a 12 puntos.

**AMPLIACIÓN:** *Más adelante habrá que explicar la anotación de:* Enroque, coronación...distinguir cuando dos piezas pueden ir a la misma casilla, comer al paso (a.p.).

## JUGAMOS A SER ADIVINOS

Se trata de adivinar de qué color son las casillas. El juego, a pesar de su aparente dificultad, se juega con agrado y si no aciertan, no pasa nada, "era muy difícil". La sorpresa es que se acierta mucho más de lo que se falla.

El objetivo es que se familiaricen con el tablero e, indirectamente, perfeccionen la nomenclatura de las casillas.

### El movimiento de las piezas

Los niños enseguida quieren jugar con todo el tablero, y eso es bueno, pero nosotros como monitores debemos llevarles de la mano para que hagan un trabajo serio de aprender bien cómo se mueve cada pieza.

Reconocer físicamente las piezas (también las de tablero mural). Hacer con ojos cerrados. (Mi sorpresa ha sido reconocer cuánto les gusta hacer este ejercicio, que empecé haciendo, como refuerzo.)

En algún momento, más adelante, hay que explicar:

- La colocación de las piezas en el tablero
- El valor de cada pieza (puntos aproximados, podemos hacer el juego de la caza del rey para reforzar el valor de las piezas).

### Movimiento - Progresión:

#### 1. REY:

***"Si no quieres perder, al rey debes proteger.***

***Sólo al final de la batalla, debe salir a dar la talla."***

Les explicamos que puede ir a cualquier sitio, pero de una en una casilla (*es un señor muy viejo y es muy lento*).

Les explicamos las posiciones a las que puede ir: esquina, borde y centro, y las casillas que domina: 3, 5, 8.

Los reyes no pueden "tocarse".

**Visualizar:** Me parece excelente que se acostumbren desde el principio a visualizar movimientos, sin tocar las piezas ni señalar las casillas. Colocar un rey y una pieza rival y preguntar cuántos movimientos tendrá que realizar el rey para capturar dicha pieza (que no va a moverse), me parece un buen ejercicio. Lo mismo, los dos reyes y cuál tarda menos en capturar a una pieza enemiga.

### CRUZAR LA LÍNEA:

- Ambos reyes están en sus primeras filas (1ª, blanco y 8ª, negro y ambos en la columna "e")
- El juego consiste en que el rey blanco alcance la fila final (8 u octava) y que el rey negro no le deje cruzar la línea.
- Trabajamos la oposición (importantísima para los finales).
- El truco es coger el color de la casilla del contrario.
- Si nuestro rival nos hace una jugada de espera cambiamos de columna.

## LA CORONACIÓN DEL PRÍNCIPE

- Colocamos dos peones blancos en b4-h5 y dos peones negros en b5-h4, de tal forma que tienen bloqueado el paso para coronar.
- Colocamos el rey blanco en e4 (Re4) y el rey negro en e6 (Re6) y mueven negras.
- También hay que jugar la siguiente variante: Blancas Re1 y negras Re8, mueven blancas.
- El juego consiste en que el rey consiga comerse el peón del color contrario que bloquea el paso de su peón (**príncipe**) para que este pueda pasar y coronar.
- Una variante del juego sería intentar comerse el peón del contrario y después que el otro peón no corone.

Nota: Este juego, implica que el niño sabe ya mover los peones.

## LUCHADORES DE SUMO.

- Jugamos con los dos reyes y con un tablero diagonal de 5x5 casillas (se lo podemos dar de papel y con un círculo marcando las casillas centrales).
- Como son muy gordos (dos luchadores de sumo) no pueden estar en casillas contiguas.
- El objetivo del juego es echar a tu contrincante del ring en 20 movimientos como máximo.

## OCUPAR EL TRONO:

- Gana el rey que llega antes a su trono que, está situado en la última fila opuesta a la suya.
- Tenemos que intentar crear oposiciones con el rey contrario para que no gane movimientos.
- También podemos poner los tronos en sitios intermedios.
- Los tronos son casillas marcadas.

Podemos visitar el siguiente enlace para ampliar el tema y ver vídeos demostrativos.  
[aulafacil.com](http://aulafacil.com)

## 2. TORRE:

*"Al principio, elefante,  
Al final, aplastante"*

Se mueve por las filas y las columnas, tantas casillas como quiera.

Siempre domina 14 casillas.

Tenemos que enseñarles cómo come, quedándose en el sitio de la pieza que CAPTURA; que no salta como en las damas; y que no puede comer dos piezas a la vez.

## LA BATALLA DOBLE:



- ¿Dónde pongo una torre para que ataque a dos peones a la vez? (Más adelante, hacerlo como tanda o examen, pero con tres en vez de cinco anotaciones)

### **LA GUERRA DE LOS PEONES:**

- Una torre contra cinco peones (Ta1 /d7+ e7+f7+g7+h7) y empiezan moviendo los peones.
- Si uno de los peones llega a coronar, ganan los peones.
- Se puede hacer algo similar añadiendo reyes en g8 y g1, y si te comen el rey pierdes.

### **EL LABERINTO**

- Para capturar a una pieza rival, la torre debe sortear piezas propias.

*Variante:*

- Creamos un laberinto con premios en ciertas casillas.
- Tenemos que recorrer el laberinto con la torre blanca (tacaña puño cerrado) sin que nos coja la torre negra.
- Si conseguimos todas las monedas que hay en el laberinto, jugamos de nuevo, pero contra dos torres negras. (es similar al comecocos).

### **MATE DE LA ESCALERA:**

- Podemos aprovechar para explicarles el mate de la escalera: Tg7 Tg8/ Re5, y todas las posibilidades del mismo.
- Recordar: - los buenos no dan muchos jaques; - cortar el paso; -siempre ataca la que está más atrás; - si me atacan una torre o no puedo hacer jaque lateral porque me capturan, la llevo, lejos, al otro lado; - las torres deben ayudarse, no molestarse

### **JAQUE CON REY Y TORRE:**

- Explicamos el jaque al rey (cuando tenemos una salida de emergencias) y el jaque mate (cuando todas las salidas están cerradas).
- Primera posición Blancas Rf2 Tg3 Negras Rh1.

Recordar que en You Tube tenéis vídeos explicativos.

Juego alternativo en Chezzmazter.com:

- <http://www.youtube.com/user/TheChezzMazter#p/search/1/MY-uvFn0Yp0>

**Nota:** En esta fase dejo que se puedan comer el rey

Podemos visitar el siguiente enlace para ampliar el tema y ver vídeos demostrativos.  
[aulafacil.com](http://aulafacil.com)

## **3. ALFIL**

Se mueve igual que la Torre, pero en aspa, es decir, a lo largo de las diagonales.

Habr  que incidir igual que en el caso de la torre en c mo come, etc...

Pondremos el alfil en distintas posiciones y les preguntaremos cu ntas casillas domina. "Diana cuadrada conc ntrica": 7, 9, 11 y 13 casillas. Cuanto m s al centro, mejor, m s domina.

Una vez que conozcan los movimientos hay que ense arles que mueven siempre por la diagonal de su color. Si mueven por blancas, me olvido del resto de los colores. Los dos alfines se complementan.

Que comprueben que no pueden capturar piezas rivales que est n en casillas de color contrario al de las casillas por las que mueve el alfil.

Estrategia con peones: si falta uno de los dos alfines, colocaremos los peones en el color contrario del alfil que queda, para compensar y controlar el m ximo de casillas.

### **EL COME PEONES:**

- Colocamos peones en distintas posiciones y les descimos que el se coma todos los peones en el menor n mero de movimientos gana el premio.
- Tendr n que anotar el recorrido.
- Una variante es hacerles empezar por un pe n y acabar por otro.
- Tambi n podemos poner otras piezas que les impidan pasar por determinadas casillas (metemos la noci n de contrario y mejoramos la visi n).

### **LA BATALLA DOBLE:**

-  D nde pongo un alfil para que ataque a dos peones a la vez? (M s adelante, hacerlo como tanda o examen, pero con tres en vez de cinco anotaciones)

### **EL LABERINTO:**

- Para capturar a una pieza rival, el alfil debe sortear piezas propias.

**JUEGO:** Alfil contra dos peones de torre (a2- h2), uno en cada lado.

Podemos visitar el siguiente enlace para ampliar el tema y ver v deos demostrativos.  
[aulafacil.com](http://aulafacil.com)

### **4. Dama:**

***"Remata con mate,  
Y no empates"***

Se mueve como el ALFIL + TORRE, o como el rey pero con todo el recorrido que quiera (la reina es m s  gil que su esposo).

### **LA BATALLA TRIPLE:**

- ¿dónde pongo una DAMA para que ataque a dos (3) peones (o piezas) a la vez? (Más adelante, hacerlo como tanda o examen)

### **EL COME PEONES:**

- DAMA contra OCHO peones.

### **JUEGO-TEST DE DETECCIÓN DE TALENTOS:**

- Db1 contra peones a3, b3, c3, d3.
- La dama debe evitar que el negro corone dama y la mantenga.

### **EL CUADRADO MORTAL:**

- Poner reinas sin que se maten en un cuadrado.
- Empezar con 4 reinas en un tablero de 4x4, luego 5 reinas en tablero de 5x5, etc. hasta llegar a 8 reinas en un tablero completo.

### **LA RECOLECCIÓN:**

- La reina pintoja tiene que darse prisa para recoger todas las flores que hay el tablero, pero tiene que darse prisa porque las flores se marchitan, por lo que tendrá que ir por el camino más corto para conseguirlo.
- Tenemos que hacer tableros con las flores que tienen que coger, numeradas de más a menos.
- Gana el que más rápidamente lo haga o el que más flores consiga en un tiempo determinado.

Podemos visitar el siguiente enlace para ampliar el tema y ver vídeos demostrativos.  
[aulafacil.com](http://aulafacil.com)

## **CABALLO:**

*"Caballo en el canto,  
penas y llanto".*

Tenemos que dedicarle mucho tiempo, porque es la única pieza que mueve completamente distinta a las demás.

Es la única pieza que salta.

Para facilitarse la comprensión del movimiento de esta pieza ay que explicarles que si el caballo parte de una casilla blanca tendrá que ir obligatoriamente a una casilla negra y viceversa. Desde donde está, se aleja y cuenta dos casillas de color contrario. Además, es bueno que vean en el tablero, que los 8 saltos de un caballo centralizado forman una especie de círculo.

Pondremos el caballo en 1º la esquina (sólo tiene 2 saltos), 2º en el borde, 3º en el 2º cuadrado, 4º en b2 y similares, hasta llegar al centro y les explicamos a cuantas casillas puede ir. En el centro ocupa 8 casillas.

Podemos saber si nuestro rival es bueno o sabe algo, dependiendo de cómo mueva los caballos al principio de la partida. Si lo lleva al lateral del tablero, no sabe mucho.

## **LA BATALLA TRIPLE:**

- ¿Dónde pongo un caballo para que ataque a dos (3) peones ( o piezas) a la vez? (Más adelante, hacerlo como tanda o examen)

## **CARRERA DE OBSTÁCULOS:**

- Recorrido de hípica a comer peones.
- Les damos una posición y vemos cuántos saltos les cuesta comer todas las piezas estáticas del rival.
- Podemos, para iniciarlos, darles tableros con obstáculos marcados y numerados; tienen que saltarlos en orden hasta llegar a la meta en un número determinado de saltos.
- Les haremos lo tableros de menor a mayor dificultad.

## **ATAQUE A UNA CADENA:**

- El caballo debe capturar a peones fijado en cadena, por ejemplo en: f7-g6-h5 y aprender que se capturan empezando por la base de la cadena (f7)

## **JUEGO:**

- Caballo contra dos peones **unidos** (Cg1, del blanco, contra h7 y g7, del negro)

## **JUEGO:**

- Recorridos llevar caballo de g1 a f1 / de h1 a h8. Los hacemos por parejas y así uno vigila que lo haga bien.

### **EL COMEPEONES CUADRADO:**

- Colocamos los 16 peones en el centro del tablero formando un cuadrado y un caballo en uno de los bordes.
- El caballo tiene que comerse todos los peones en el menor número de movimientos.
- Récord 17.
- Idea: Dar fotocopia o solución.

### **JUEGO-TEST DE DETECCIÓN DE TALENTOS:**

- Colocamos un caballo en a1 (Ca1) y cuatro peones en c3-f3-c6-f6, formando un cuadrado.
- Tengo que ir de a1 hasta h1 pasando por b1, c1, d1...
- No puedo comerme los peones ni colocarme en las casillas donde los peones me comen.

### **OPERACIÓN PEÓN:**

- Los 8 peones negros colocados en su fila (7) y dos caballos blancos colocados en sus casillas de inicio (b1-g1).
- Los caballos tienen que comerse los peones antes de que estos hagan coronar uno.
- Si los peones coronan, ganan (siempre ganan los peones).
- Los peones pueden comerse los caballos.

### **EL CAMINO MINADO:**

- Llevar un caballo blanco de a1 a b8 pero hay una dama negra en d4 (que no se puede comer).
- Para llegar a b8, el caballo no puede pisar ninguna de las casillas en las que la dama le come.
- Después ir de b8 a h7, etc.
- La misma idea sustituyendo la dama negra por una torre negra en d4 y un alfil negro en f5.
- Colocamos la dama negra en el centro del tablero y un caballo blanco en a1.

En Chezzmazter.com, en su canal de Youtube, tenemos un juego bastante bueno para mejorar el movimiento del caballo:

- <http://www.youtube.com/user/TheChezzMazter#p/u/14/W4voRWHyItw>

Podemos visitar el siguiente enlace para ampliar el tema y ver vídeos demostrativos.  
[aulafacil.com](http://aulafacil.com)

### **5. PEÓN:**

***"Débil, bajito y cabezón,  
Ese es el peón.  
Si te falla su barrera,***

## ***Terminará pronto tu carrera”***

Les enseñamos cómo avanza: de uno en uno y si es el primer movimiento del peón puedo avanzar dos casillas. No puedo retroceder, porque soy muy valiente.

Como de medio lado, como el alfil, pero sólo una casilla delante de la mía. Si estoy en una casilla blanca, como en las casillas blancas que tengo delante de la mía.

Si me encuentro otro peón en mi marcha, me quedo bloqueado.

Si consigo que uno de mis peones llegue a la última fila (blancos 8, negros 1), coronó y puedo cambiar mi peón por cualquier otra pieza (posibles coronaciones y notación).

## **LA BATALLA DE PEONILANDIA**

- Se enfrentan dos equipos de cuatro peones cada uno colocados en la segunda fila (2 y 7).
- El objetivo es llegar a la última fila del tablero.
- Los movimientos son los de los peones.
- Tenemos que aprovechar para explicar la captura al paso y decirles que es exclusivo de los peones y solamente cuando es de salida.

## **JUGAR:**

- 3+2 / 2+3: poner 3 peones en un flanco y 2 en el otro, enfrentados a 2 del rival, que está en inferioridad en este flanco, y 3 en el otro ala, donde estará en superioridad el rival.
- El primero que corona gana (Candidato)
- Hay una serie de trucos: el más importante es saber que el peón que no tiene rival enfrente es el que debe comenzar el ataque y el que deberá coronar (por eso se le llama candidato).
- También se puede jugar 3+1 / 2+2.
- Ídem con reyes en su casilla de origen R+8 / R+8 (rey y ocho peones)

Juego alternativo en Chezzmazter.com:

- [http://www.youtube.com/user/TheChezzMazter#p/search/2/Eo\\_UdPnwTno](http://www.youtube.com/user/TheChezzMazter#p/search/2/Eo_UdPnwTno)

Podemos visitar el siguiente enlace para ampliar el tema y ver vídeos demostrativos.  
[aulafacil.com](http://aulafacil.com)

**Nota:** Los conceptos de coronar y ver qué se puede pedir, se pueden enseñar ya. Sin embargo, el concepto de comer al paso debe hacerse más adelante y, dada su dificultad, repasarlo más de una vez.

**Nota:** Al acabar esta fase, el alumno ya conoce el movimiento de todas las piezas. Puede jugar partidas completas. Seguimos dejando que se coman el rey (sin avisar del jaque).

## **CONOCEMOS EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS:**

Enseñaremos a colocar la posición inicial de las piezas en el tablero

Hay que seguir haciendo ejercicios de mejora del movimiento de las piezas, como

calentamiento o como un ejercicio más.

Hasta ahora no ha aparecido el rival, salvo en los juego de uno contra otro.

Mejorar el movimiento haciendo ejercicios de recorrido en los que el rival aparece estáticamente.

Ejemplos:

Db1 / Ce5 la dama debe encerrar al caballo.

Dd1 / Ac8 + Ag7. Los alfiles pueden capturar a la dama. Cuando se captura un alfil, se cambia. El que más aguanta con los alfiles, gana.

Cd1 / Pa7. El caballo debe evitar que el peón llegue a coronar.

Ch1 / Ca8. El blanco gana si consigue hacer jaque (atacar) al otro caballo

**Nota.- Nuestros alumnos ya saben cómo se mueven todas las piezas, pero hay que seguir haciendo ejercicios para mejorar su dominio del movimiento.**

Juegos como el Come-come (gana el que pierde todas sus piezas y es obligatorio capturar) o el Ajedrez Extremo (ambos bandos en sus posiciones iniciales, enfrentados y colocados sólo en medio tablero, con lo que las capturas son inmediatas) permiten facilitar el que aprendan a “ver” capturas y producen partidas muy rápidas.

### **Aprender a “VER”**

Evidentemente, si el objetivo real del juego es matar al rey del rival (jaque mate), en algún momento hay que enseñar a distinguir entre jaque, jaque mate y ahogado.

En realidad, al ver el mate de la escalera, ya hemos presentado los conceptos de Jaque y de jaque mate.

Y hay que saber cómo defenderse del jaque: comer, correr o cubrir Ad4+g6+h5/Rg7+h6+cg8+Td8 (Hay una cuarta manera de defender un jaque que nadie nombra, y es el **contrajaque**, que no aparece citado en ningún libro de iniciación.)

Hay que conseguir que aprendan a ver lo que hay en el tablero.

Aprender a ver es importantísimo.

1.Poner una posición (que puede ser de una partida de ellos mismos o mejor, al principio, con pocas piezas, esquemática) y preguntar:

- ¿Cuántos movimientos diferentes puede hacer una pieza determinada?
- ¿Alguno de los dos bandos puede hacer jaque?
- De esos movimientos posibles ¿en cuáles le comen? ¿Se pierde material? ¿Es un intercambio?
- Cosas que se puede comer un bando. ¿Alguna interesa?

**Un ejemplo sencillo:** Rb1+Ah7 / Ra6+ Cg3. El negro va a mover su caballo:

- ¿A cuántos sitios puede ir?;
- ¿y sin que le coman?
- ¿Qué pasa si va a f5?;

- ¿y si va a f1, cuál crees que es la mejor jugada del blanco?
- ¿Era bueno ir a f1?;
- ¿hay algún otro movimiento en que pase algo parecido?
- En realidad, de los 6 saltos que tiene el caballo ¿cuántos puede hacer sin que le pase nada? ¿A qué casillas?

**Otro ejemplo:** Re1+Tc5 / Rg8+ Ah3 y el negro va a mover su alfil

Les estamos llevando de la manica a que se den cuenta de que el rival está ahí y que nuestra jugada no se puede hacer al tuntún: hay que pensar y buscar las mejores opciones.

1. En esta fase tienen que ver muchos mates en 1 y aprender a reconocerlos.
2. Igualmente, hay que ver posiciones de **Comer gratis**.
3. Cambios beneficiosos (Explicar lo que se conoce como ganar la calidad y recordar el valor de las piezas para reconocer qué cambios son beneficiosos).
4. Combinaciones muy sencillas de ganancia de material, sobre todo, dobles de dama y de caballo (Cc7).

Quedan muchos conceptos por enseñar: el enroque corto y largo, conceptos de desarrollo -y un montón de conceptos de finales.

### **Visión inmediata y visión mediata**

Pongamos un ejemplo para ver la diferencia:

1. Rg1+ Dc3 / Cd4+ Rg8 juega negro
2. Rg1+Dd4+Cc3+g2 /Rg8+ Dc4+Cd4+ g7

Como decíamos cuando trabajábamos la parte anterior, para que nuestros chicos mejorasen su "ver", hay que seguir haciendo muchos ejercicios de táctica de visión inmediata: Además de dobles, hay que ver clavadas, atravesadas, descubiertas, etc. Y luego, ampliarlas con combinaciones de visión mediata sobre estos y otros temas.

Dicen que el ajedrez es un 90% táctica. Y hay que hacer muchos ejercicios y ver muchos ejemplos de combinaciones para ser un buen táctico y aprender a atacar.

Cuando hablemos de la bibliografía les mostraré algunos buenos libros para trabajar la visión inmediata y la táctica en general.

Algunos mates básicos:

- Hay unos pocos mates que se usan mucho y que son muy útiles para que nuestros alumnos sientan que van a ser capaces de ganar partidas.
- Que tengan un arsenal de recursos útiles, psicológicamente, es muy importante porque les va a dar seguridad en sí mismos.
- El mate con dos torres, el mate del rodillo, el mate con sólo dama y el que se da sólo con la torre son básicos e imprescindibles. Están explicados en cualquier manual y también en Internet (en Chezzmazter.com están muy bien explicados).



- **OJO:** Falta el del rodillo

Todos deben practicarlos (en parejas o, en simultáneas, ellos contra Vd.) tantas veces como sea necesario hasta que sepan darlos con soltura.

Otra forma de trabajar este mismo tema:

### “El rey fantasma”:

- Puesta la posición con los artistas principales, pero falta el rey que está en mate.
- Hay que decir en qué casilla está para que sea mate.

### Variante:

### “La pieza fantasma”:

- Como el juego de antes, pero ahora quién falta es la pieza que está dando mate.
- Podemos decir de qué pieza se trata y que nos digan la casilla en que hay que ubicarla, o al revés, decimos la casilla, pero deben descubrir de qué pieza se trata.

Podríamos seguir tratando temas, Por ejemplo:

### Conceptos de desarrollo

El mate del Pastor (hay mil entradas en Internet explicándolo) deben conocerlo todos, tanto para darlo como para aprender a evitarlo.

En Chezzmazter hay una clase sobre desarrollo de piezas, que está bien y puede servir de referencia...

### Ideas y conceptos de finales

Capablanca (el único campeón del mundo de habla hispana) decía que para comprender bien el ajedrez, hay que empezar aprendiendo finales.

Pero para llegar al final, 1º hay que pasar la apertura y atravesar el medio juego. Y muy pocas partidas llegan a un final entre niños que se inician.

### Algunas puntualizaciones

1. Los primeros minutos de la sesión son importantes: la atención está fresca y están con ganas. Hay que aprovechar.
2. Jugar pueden jugar bastante rato, pero escuchar, no. Durante 15–20 minutos nos escuchan si somos capaces de hacerlo atractivo. Luego se cansan y comienzan a desconectarse y pueden empezar a hacer cosas que no deben.
3. Escuchan con más atención lo que ha pasado en la partida entre Pepito y Manolín de la sesión anterior, que si les muestran una joya en Karpov y Kasparov. Hacerse con una base de **posiciones de partidas de ellos** es muy útil para explicar fallos o conceptos.
4. Aprenden más con la propia práctica que con las explicaciones.
5. Hay que tratar de que el entrenamiento sea variado: explicaciones en tablero mural, con materiales de Internet, posiciones en libro, problemas en fotocopias.
6. Tratemos de que estén activos. (A veces, mejor que poner nosotros una posición en

el tablero mural es dictarla y que ellos la pongan en su tablero)

7. Hay que lanzar preguntas y retos durante las explicaciones. Que no se limiten a escuchar, porque los perderemos antes.
8. Las preguntas deben ser abiertas: ¿Quién me dice? ¿Alguien sabe? ¿Para qué habrán hecho esta jugada?
9. Un recurso que da muy buenos resultados es que vengan en parejas (máximo tríos) a ver algo con el profesor mientras los demás juegan partidas, como cuando de pequeño nos llamaba el profesor uno por uno a leer la cartilla.

Ese trato más personalizado, en el que se les dedica una atención más individualizada, funciona muy bien. Si se convierte en rutina y no llamamos a alguna pareja, ellos mismos nos lo reclamarán.

Esto nos puede servir para ver conceptos más importantes, sabiendo que todos nos atenderán y lo entenderán. También para ver, por ejemplo, un libro de táctica, tema a tema sin que nadie se pierda ninguno.

10. Algunas fórmulas ayudan a ganar la atención: "Os voy a enseñar un TRUCO"; "Esto es sólo para los que saben más". "Podemos saber si nuestro rival es bueno fijándonos en... (cómo pone los caballos, si fija sus peones en el mismo color que su alfil cuando sólo le queda uno, etc.)"
11. Acostúmbreles a dar las respuestas por escrito.
12. La mejor disciplina es prevenir y no dar ocasión.

### **Algunas ideas para grupo heterogéneos**

- Podemos hacer jugar a los jugadores más experimentados partidas simultáneas. Los menos experimentados aprenderán y aumentaremos la concentración y la visión del experto, así como la diversión del grupo.
- Podemos organizar una partida entre dos equipos (equilibrados) estableciendo un orden de turno de movimiento.
- Podemos enseñar trucos a los más adelantados.
- Podemos usar a los más diestros para que enseñen y supervisen determinados aprendizajes de los menos hábiles.
- Podemos hacer partidas centrales. Son partidas entre equipo contra equipo, en consulta. Cada equipo se pone en un extremo de la clase con su tablero. Entre los miembros hablan, se dicen cosas y pueden hasta mover sus piezas.

En el centro de la clase está el verdadero tablero de juego, pero no hay jugadores al rededor.

Cuando el equipo al que le toca mover ha decidido qué jugada hará, el portavoz se levanta, hace la jugada en el tablero central y se la dice de palabra al otro equipo (en ese momento, y no antes, aprieta su reloj).

Junto al tablero central debe de haber un reloj. De otro modo, la partida se eterniza.

Evidentemente, el monitor puede ver cómo piensan sus alumnos porque les oye reflexionar en voz alta.

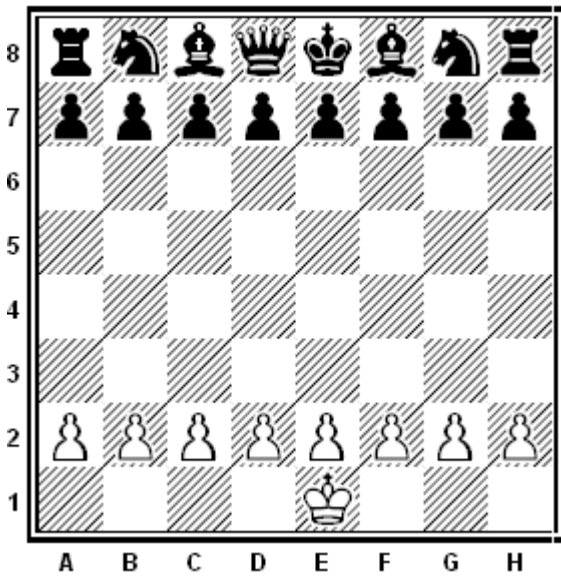
No hay que abusar de este recurso, pero es una buena idea usarlo de vez en cuando.

Apuntada, la partida nos tiene que servir para comentar errores. Y estarán muy atentos porque son **sus** errores.

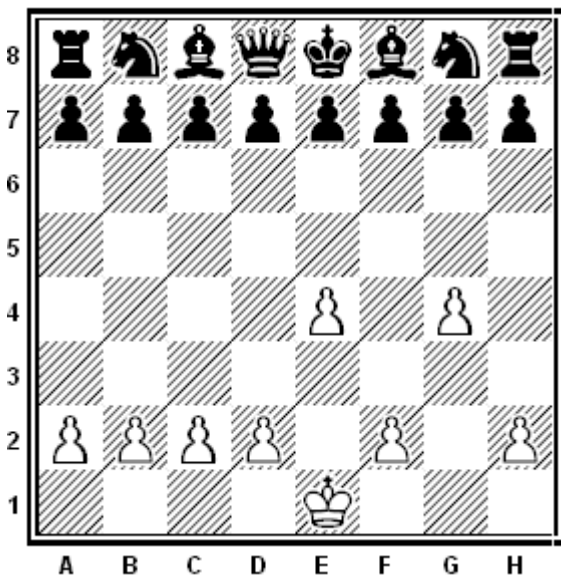
- Hacer preguntas por equipos o algo parecido al pañuelo: decimos un número y los que lo tengan responderán a la pregunta. El que más rápido lo haga gana un punto.
- Hacemos dos equipos: uno juega con negras y otro con blancas. Disponemos tantos tableros como parejas tengamos. Todos jugarán en todos los tableros. Para que no sea demasiado largo les damos 20 segundos para pensar la jugada a realizar o podemos poner en marcha los relojes con 5 minutos por bando. Les tenemos que insistir en que anoten las partidas para poder analizarlas y ver dónde han cometido fallos.

### **Aperturas: nociones básicas.**

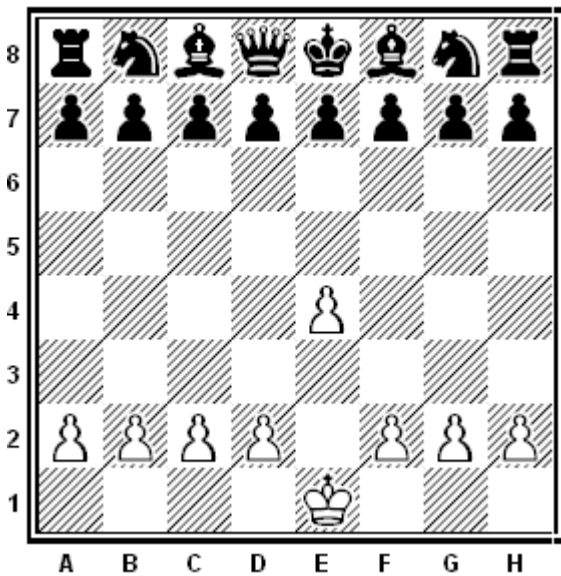
- Las piezas se quieren divertir y no quieren quedarse en el banquillo. ¡¡¡Hay que sacarlas del banquillo a jugar!!!
- Las piezas no se molestan porque son del mismo equipo. Tenemos que intentar ponerlas donde no obstruyan a sus compañeras.
- Hay que tratar de dominar el centro: e4-e5-d4-d5.
- En general, se puede decidir si una jugada es un buen movimiento de desarrollo si:  
1. Ayuda a dominar el centro. 2. Permite activar las piezas.
- Hay que tratar de mover cada vez una pieza diferente.
- No hay que sacar demasiado pronto la dama. Te la atacarán.
- Tampoco hay que hacer muchos movimientos de peones. Recuerda que los dos peones centrales deben salir para luchar por el centro y permitir que salgan la dama y los alfiles.
- Recuerda mantener a tu rey en zona segura. Que se quede en el centro suele ser peligroso. Acuérdate de enrocar para tenerlo protegido.
- Cuidado con el peón de "f". Moverlo suele ser peligroso y propicia ataques del rival (recuerda el mate del tonto o del loco: 1. f3, e5 2. g4, Dh4 ++)
- **NOTA:** Los Zorrocotocos (adivinar la jugada que hizo el que ganó, sin pistas) y los Zorrocolotos (igual, pero eligiendo entre 3 opciones: la que se jugó, una mala y una regular), permiten introducir conceptos de desarrollo y explicarlos, con la seguridad de que nos atenderán.
- Para que se den cuenta de lo importante que es desarrollar las piezas (caballos, alfiles, torres y dama) les podemos proponer jugar una partida en la que les cambiamos piezas por tiempo:
  - Todas las piezas menos el rey a cambio de 7 turnos (uno por cada pieza).



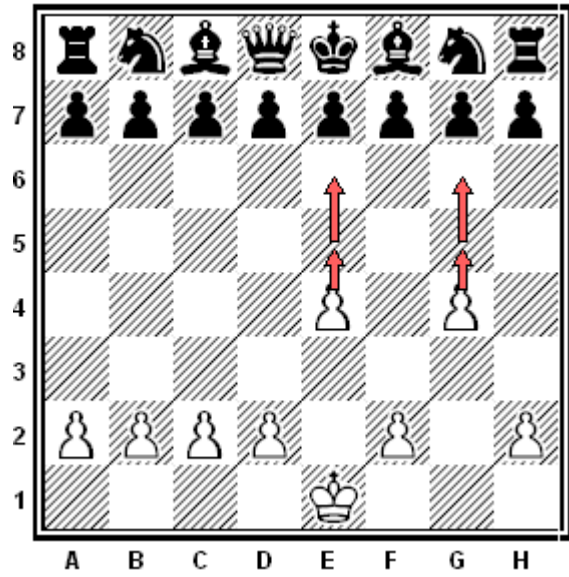
Posición inicial.



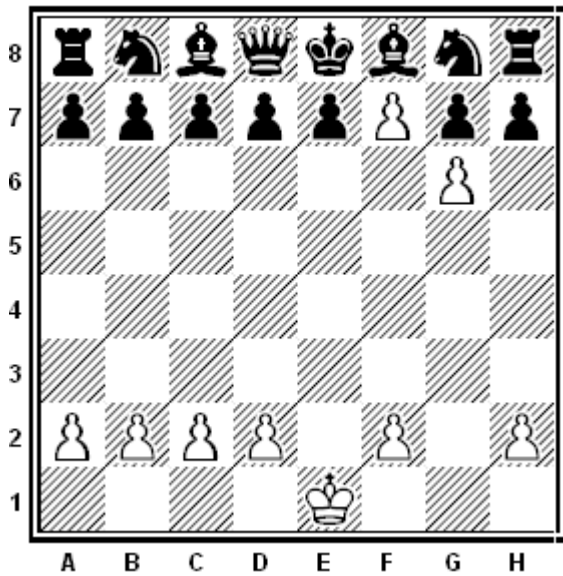
2. Siguiendo movimiento, g4.



1. Columna e (e4)

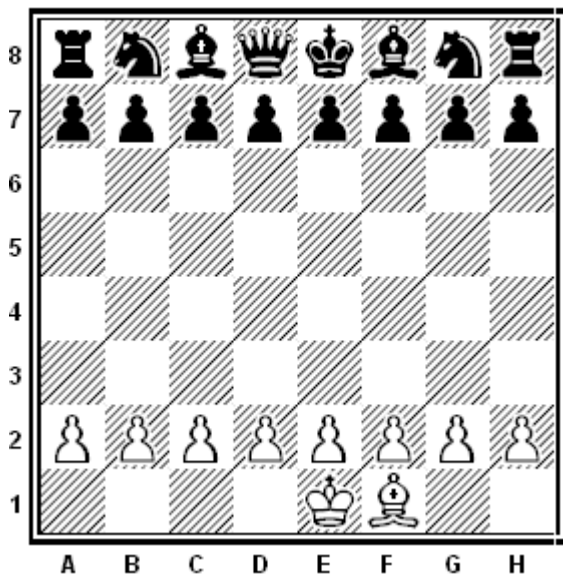


3. Siguiendo movimientos, e5/g5/e6/g6, lo que suman ya 6 turnos.

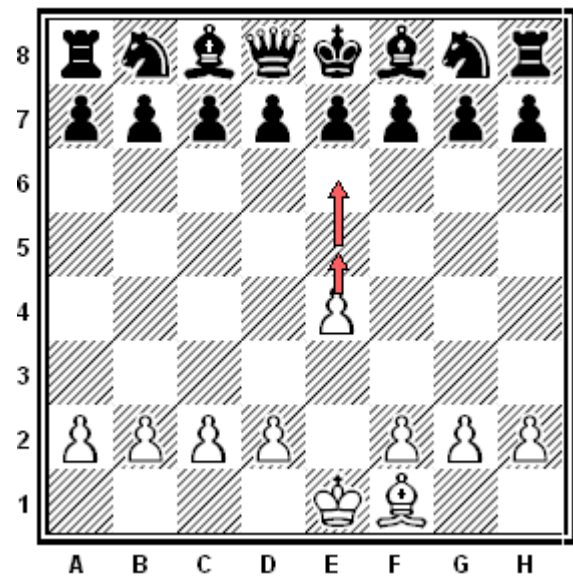


4. Capturamos en f7 (exf7++), mate en siete movimientos.

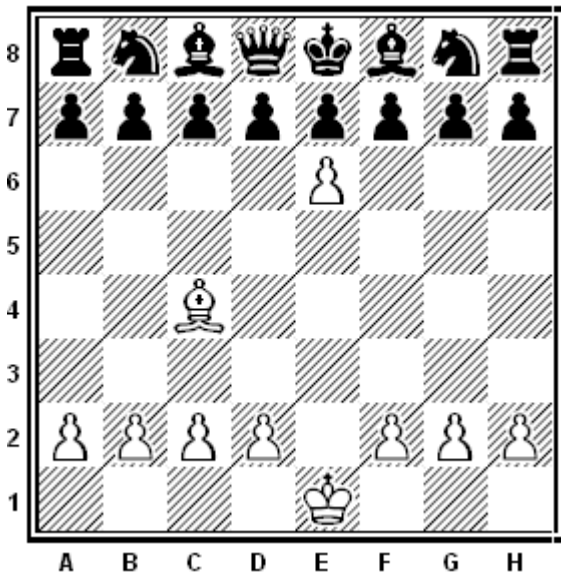
- Todas las piezas menos A y R a cambio de 6 turnos.



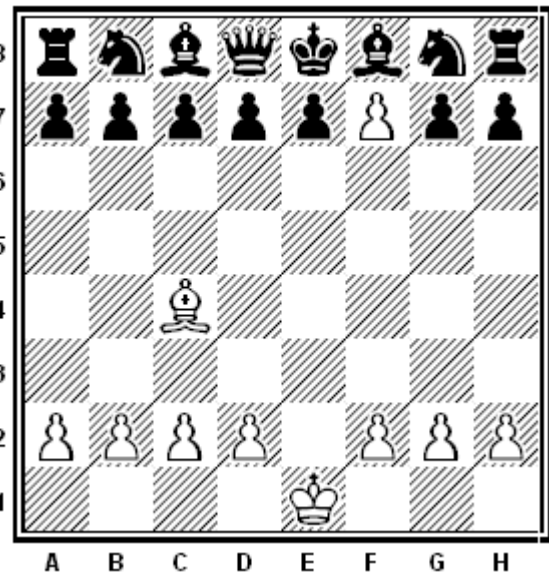
**Posición inicial.**



1. Sacamos el peón de rey (e4-e5-e6), tres tiempos.



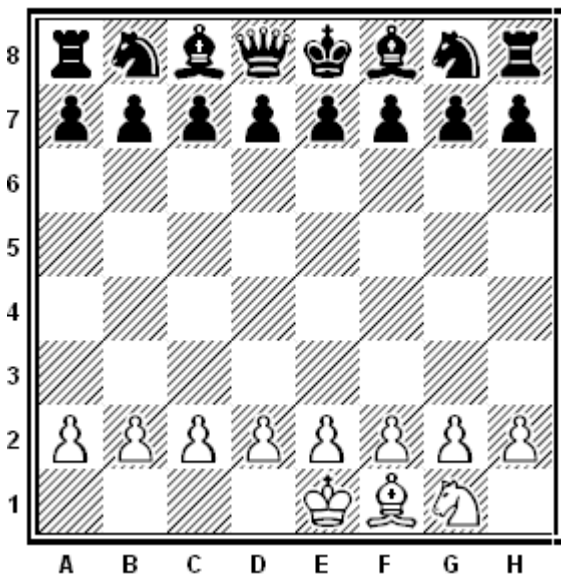
2. Sacamos el alfil y preparamos el final (Ac4)



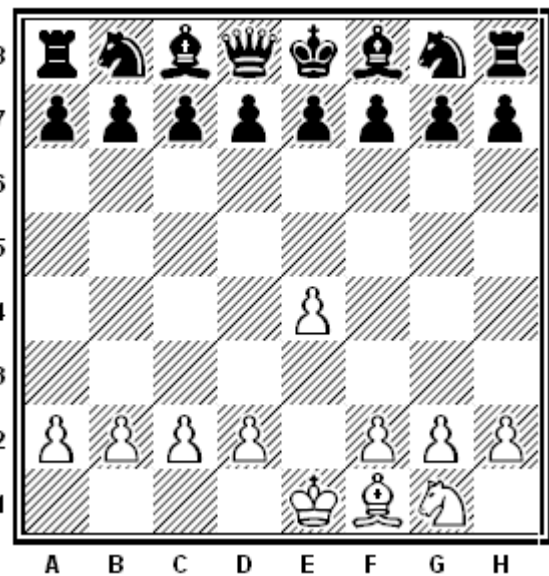
3. Capturamos en f7, mate (exf7++)

También se puede hacer jugando con g4/g5/g6/Ac4/gxf7++

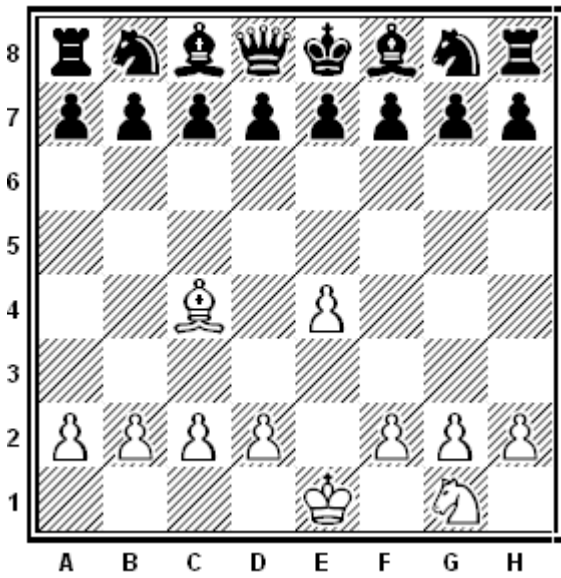
- D-A-C-T y T de rey a cambio de 5 turnos.



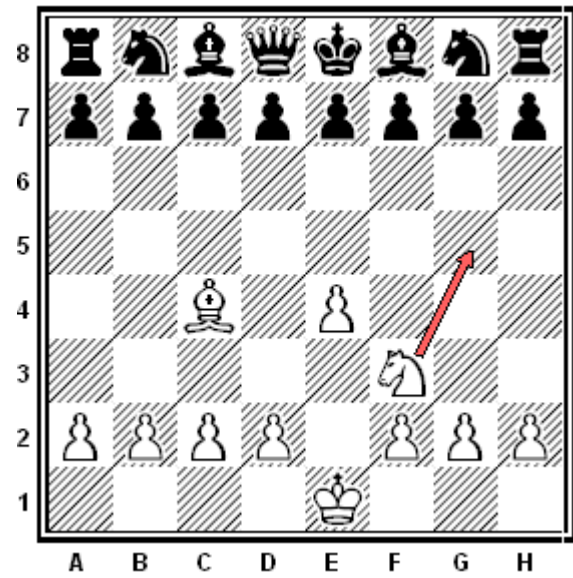
**Posición inicial**



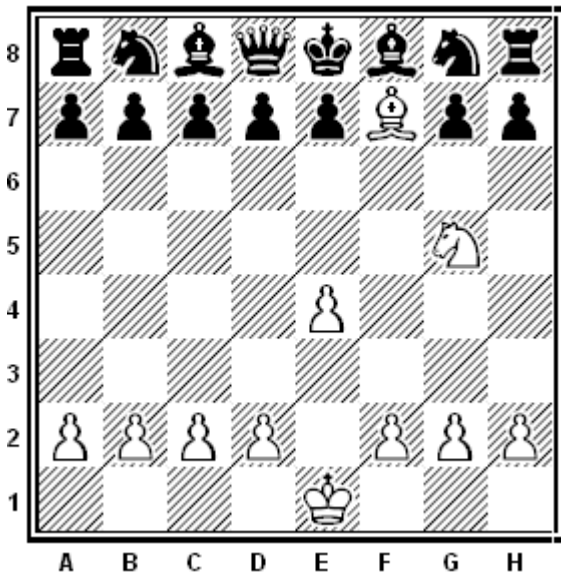
1. Sacamos el peón a e4 dando salida al alfil.



2. Sacamos el alfil a c4, preparando el final.



3. Sacamos el caballo a f3, para llevarlo a g5 en la siguiente.



4. Capturamos con el Alfil en f7, mate.

- Siempre ganaremos nosotros porque les daremos mate.

### **Miniaturas y miniaturas-mini:**

Se considera miniatura a toda partida que dura menos de 25 jugadas. A pesar de ser partidas relativamente cortas, resultan largas para los chavales.

Para que se acostumbren a ver buen ajedrez, hay que empezar mostrando miniaturas que llamo: miniaturas-mini (menos de 14 jugadas, y cuanto más cortas, mejor).

Suelen producirse por algún fallo grave durante la apertura. Por tanto, sirven para explicar conceptos, hacer zorrocotocos, explicar ideas, conocer trampas de apertura....

En muchas ocasiones, las muestro varias veces seguidas y pido a mis alumnos que las aprendan de memoria y me las repitan.

### **BIBLIOGRAFIA:**

Jordi Prio: "Ajedrez para todos" Iniciación 1 y 2, Intermedio 1.

Este mismo autor tiene "Juega y aprende" 1 y 2 muy básicos (para Infantil y 1º de Primaria)

Luis Iglesias: "De peón a Rey"

Fco. D. García Albarracín: "Curso de ajedrez" son 3 libros que se continúan.

A .J. Gilliam: "Problemas resueltos sobre mates" y "Problemas resueltos sobre tácticas" Hispano Europea.

Carlos García Palermo: "Ajedrez para niños: ¡A jugar ya!" 1 ( para iniciación)

Jordi de la Riva: "Mi primer libro de táctica"

Bodo Starck: "El pequeño gran táctico"

Chandler: "Cómo ganar a tu papá al ajedrez"

Esto es sólo una 1ª e incompleta selección personal.

Por supuesto, los dos libros de Del Rey y Martín Marino, que os recomendé y mostré en el curso.

En la última década han aparecido muchos libros dedicados a la enseñanza de base y a los niveles iniciales.

### **WEBGRAFIA**

[www.aulafacil.com/ajedrez](http://www.aulafacil.com/ajedrez) se trata de todo un curso de ajedrez

[www.chezzmazter.com](http://www.chezzmazter.com) clases muy bien comentadas

[www.jaquemate.org](http://www.jaquemate.org) página de la universidad a distancia con numerosos materiales, descargas y la posibilidad de darse de alta para poder jugar por internet con otros jugadores de todo el mundo



[www.ajedrezalaescuela.educa.aragon.es/](http://www.ajedrezalaescuela.educa.aragon.es/) Portal del Proyecto de ajedrez que impulsa Educación. Hay materiales para aprender y una zona de juego para niños.

[www.p4r.org.ar/educar/ajedrez.htm](http://www.p4r.org.ar/educar/ajedrez.htm) ajedrez para docentes

<http://www.chess-poster.com/spanish/antesala.htm> una página con muchos materiales.

[www.ajedrezalaescuela.org](http://www.ajedrezalaescuela.org)

En Youtube – Ajedrez hay muchas cosas colgadas:

Lecciones de ajedrez

La Pasión del Ajedrez (Video 1 Parte 1 de 4) son 25 Vídeos con 4 partes cada uno y va mezclando nivel básico y avanzado, por ejemplo, en el video 1 final de la Parte 1 y principio de la parte 2, enseñan a apuntar, el movimiento del peón, del rey y de la dama junto con conceptos de estrategia más avanzada: peón aislado y peón retrasado, o el enfrentamiento entre Kasparov y Deep Blue.