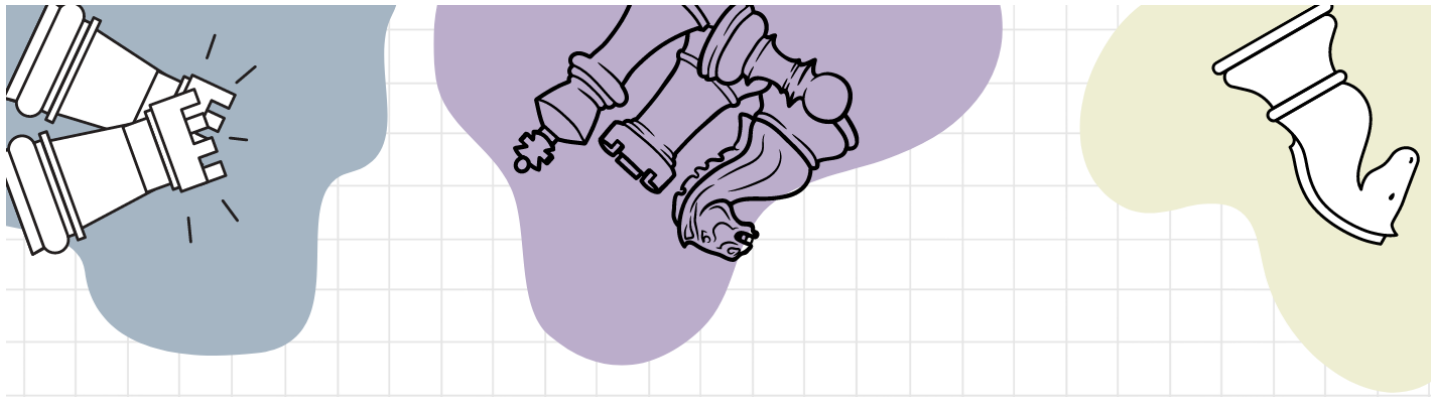


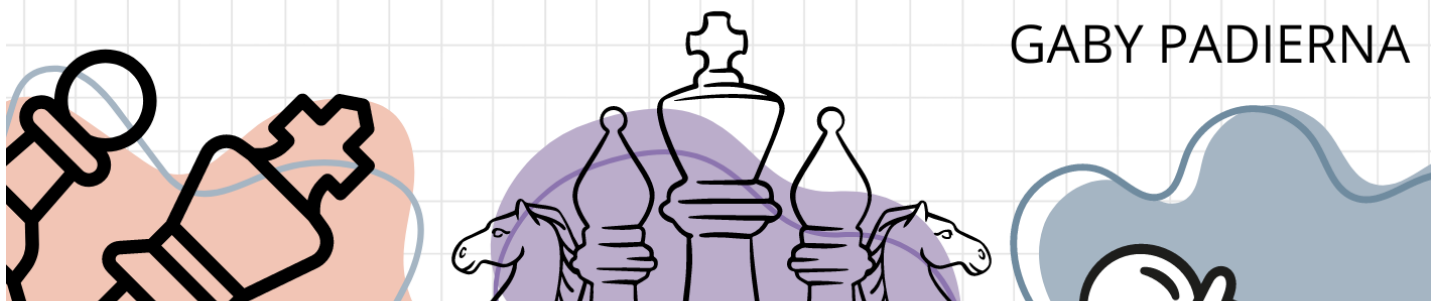


Mi libro **AJEDREZ**

Primeros Pasos

NOMBRE _____

GABY PADIERNA



El origen del ajedrez

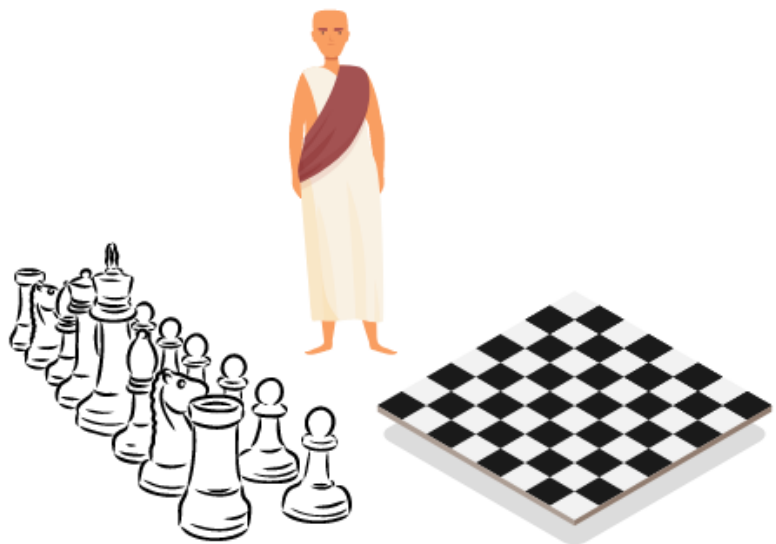
Hace mucho tiempo, en la India, vivía un rey muy poderoso que, a pesar de su riqueza, se sentía aburrido y triste. Un día, un sabio llamado Sissa se presentó ante el rey con un tablero nuevo y misterioso. El sabio había inventado un juego llamado ajedrez, en el que se necesitaba mucha inteligencia y estrategia para ganar.

Sissa le explicó al rey cómo se jugaba: había dos ejércitos, cada uno con reyes, reinas, caballos, torres, alfiles y peones. Cada pieza tenía su forma de moverse, y el objetivo era proteger al propio rey mientras se intentaba capturar al rey enemigo.

El rey quedó fascinado con el juego y, agradecido, le dijo al sabio que pidiera lo que quisiera como recompensa. Sissa, de forma humilde, pidió un solo grano de trigo en el primer cuadro del tablero, dos en el segundo, cuatro en el tercero, y que la cantidad se fuera duplicando hasta cubrir todos los cuadros.

El rey, sorprendido por lo modesto del pedido, aceptó. Sin embargo, cuando sus matemáticos comenzaron a hacer los cálculos, descubrió que no había suficiente trigo en todo el reino para cumplir con la petición del sabio. ¡Sería una cantidad gigantesca!

Así, el rey aprendió una lección de humildad y sabiduría, al igual que la estrategia y paciencia que el ajedrez enseñaba.



LA LEYENDA DEL AJEDREZ

Después de ver escuchar la leyenda, realiza un dibujo de lo que más te gusto.



EL TABLERO

Que vamos a aprender

Que es un tablero

Que es una casilla

Que es una columna

Que es una fila

Que es una diagonal

Cuántas casillas forman una fila, una columna y una diagonal

Objetivos

Identificar el tablero de ajedrez

Identificar las diferentes partes de un tablero

Conocer el concepto de casilla, columna, fila y diagonal

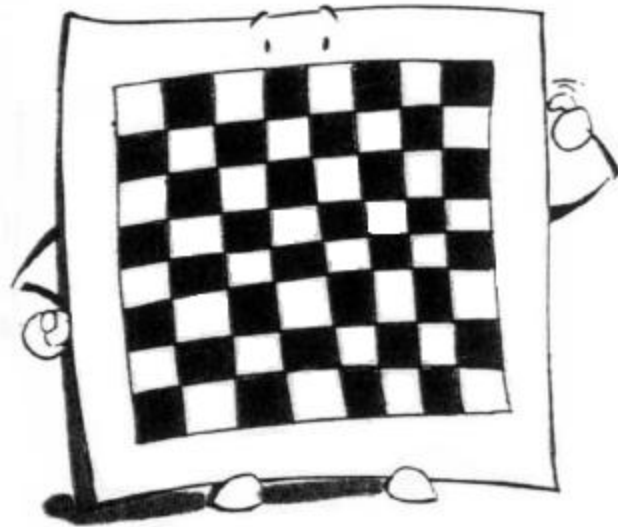
Relacionar el concepto de cuadrado con la forma del tablero

Reconocer y contar casillas

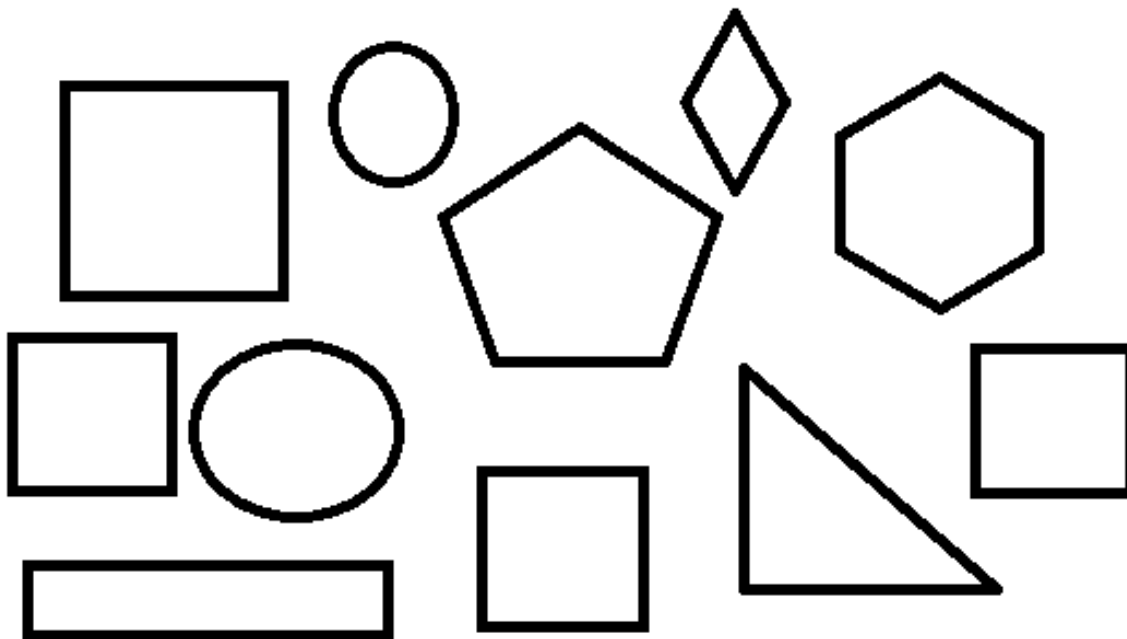
EL TABLERO.

Una partida de ajedrez es como una batalla entre dos ejércitos: **blancas** y **negras**. El campo de batalla se llama **tablero**.

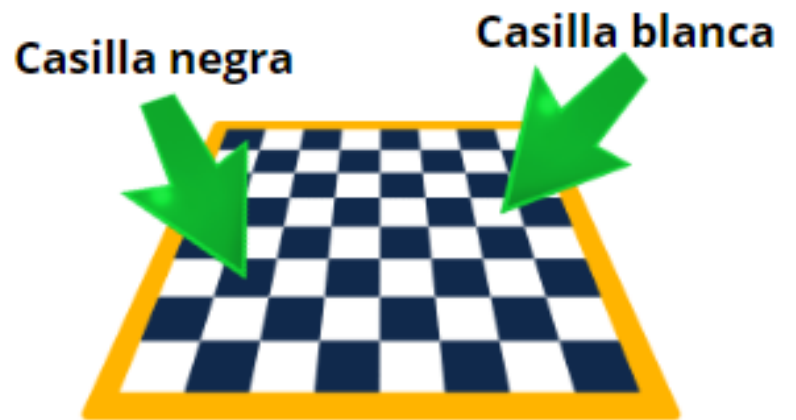
El Tablero de ajedrez tiene forma cuadrada. Está dividido en 64 cuadrados 32 de color blanco y 32 de color negro.



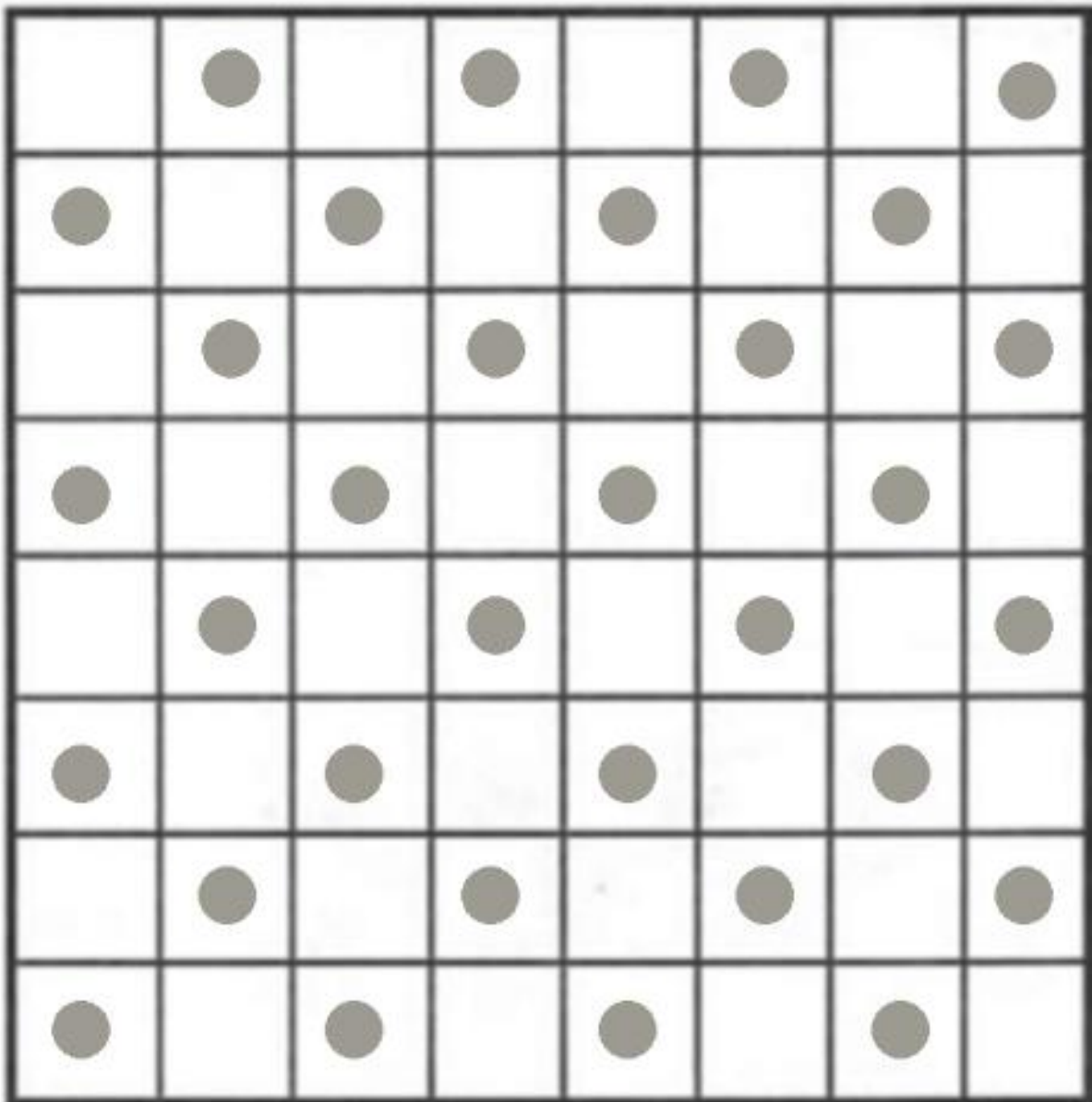
Pinta los cuadros



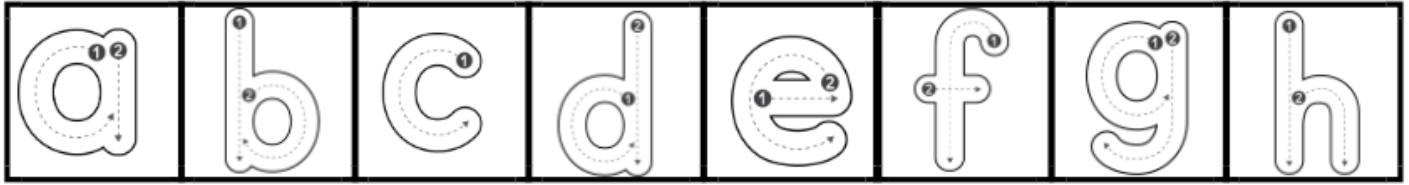
El tablero de ajedrez tiene dibujado muchos cuadros pequeños de color negro y de color blanco llamados casillas



Pinta de negro las casillas según corresponda



Pinta las letras en las casillas



Escribe los numeros del 1 al 8

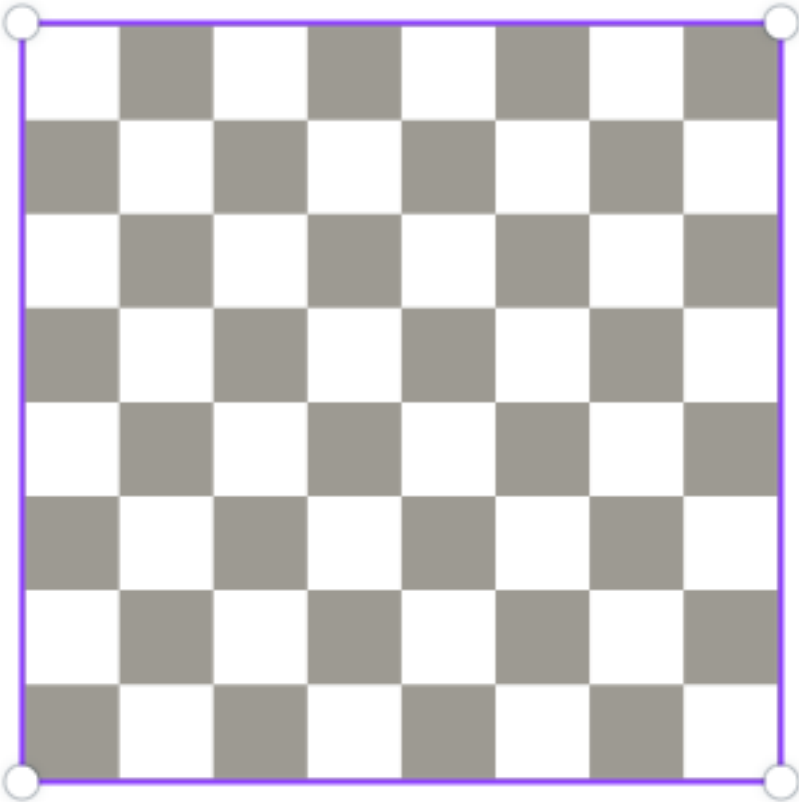
--	--	--	--	--	--	--	--

Colocación del tablero

Para jugar una partida de ajedrez los dos jugadores se colocan a cada lado del tablero. Pero no da igual un lado que otro.

La **CASILLA BLANCA** debe estar a la **DERECHA** de cada jugador.

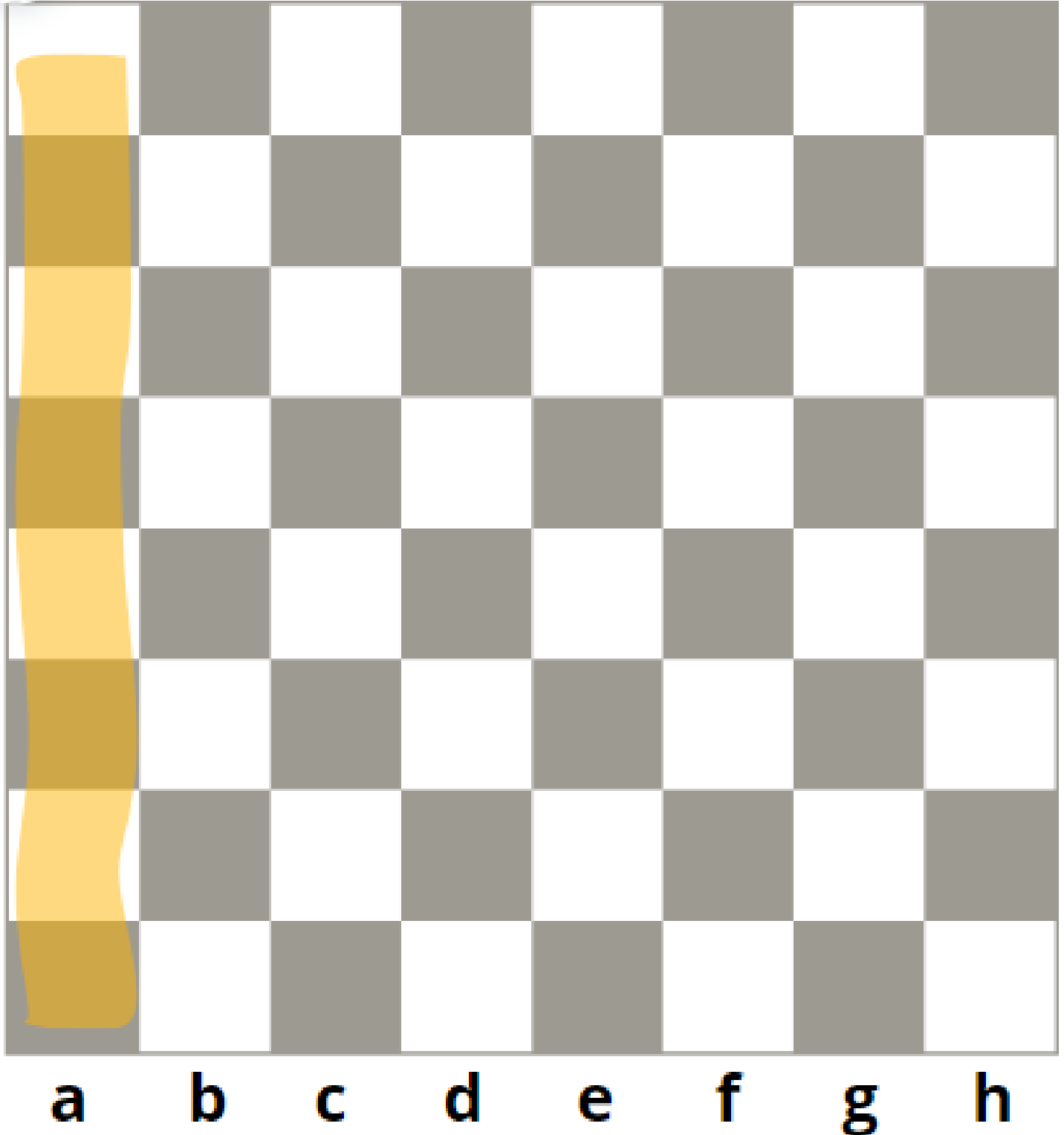
RODEA EN UN CIRCULO LA CASILLA BLANCA A TU DERECHA



En el tablero de ajedrez hay columnas, filas y diagonales.

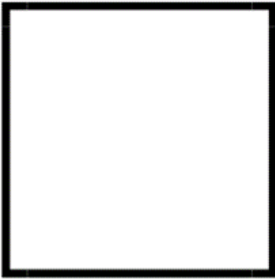
Una **COLUMNA** está formada por 8 casillas que van de arriba hasta abajo en el tablero. Cada columna recibe el nombre de una letra. La letra se pone siempre en minúscula.

Pinta de amarillo la columna *a*, rojo *b*, verde *c*, rosa *d*, azul *e*, café *f*, negro *g* y blanco *la h*

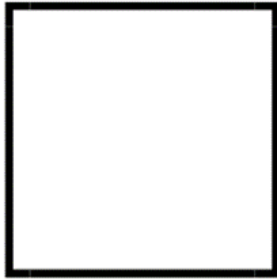


Para recordar el nombre de las columnas escribe el nombre de cada una de ellas, y has un dibujo para cada una de las palabras

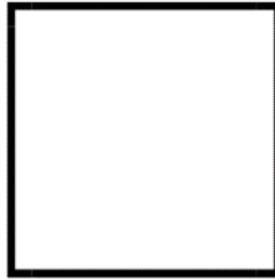
columna a



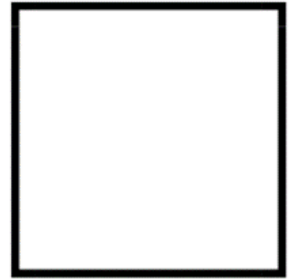
columna b



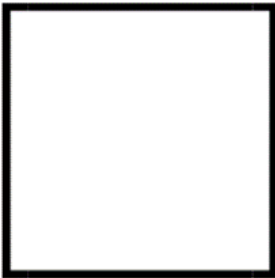
columna c



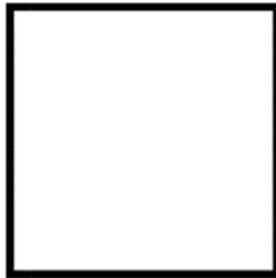
columna d



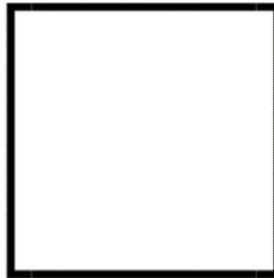
columna e



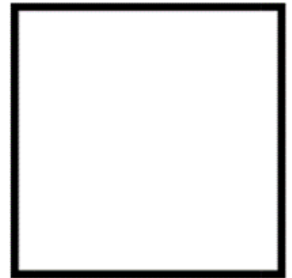
columna f



columna g



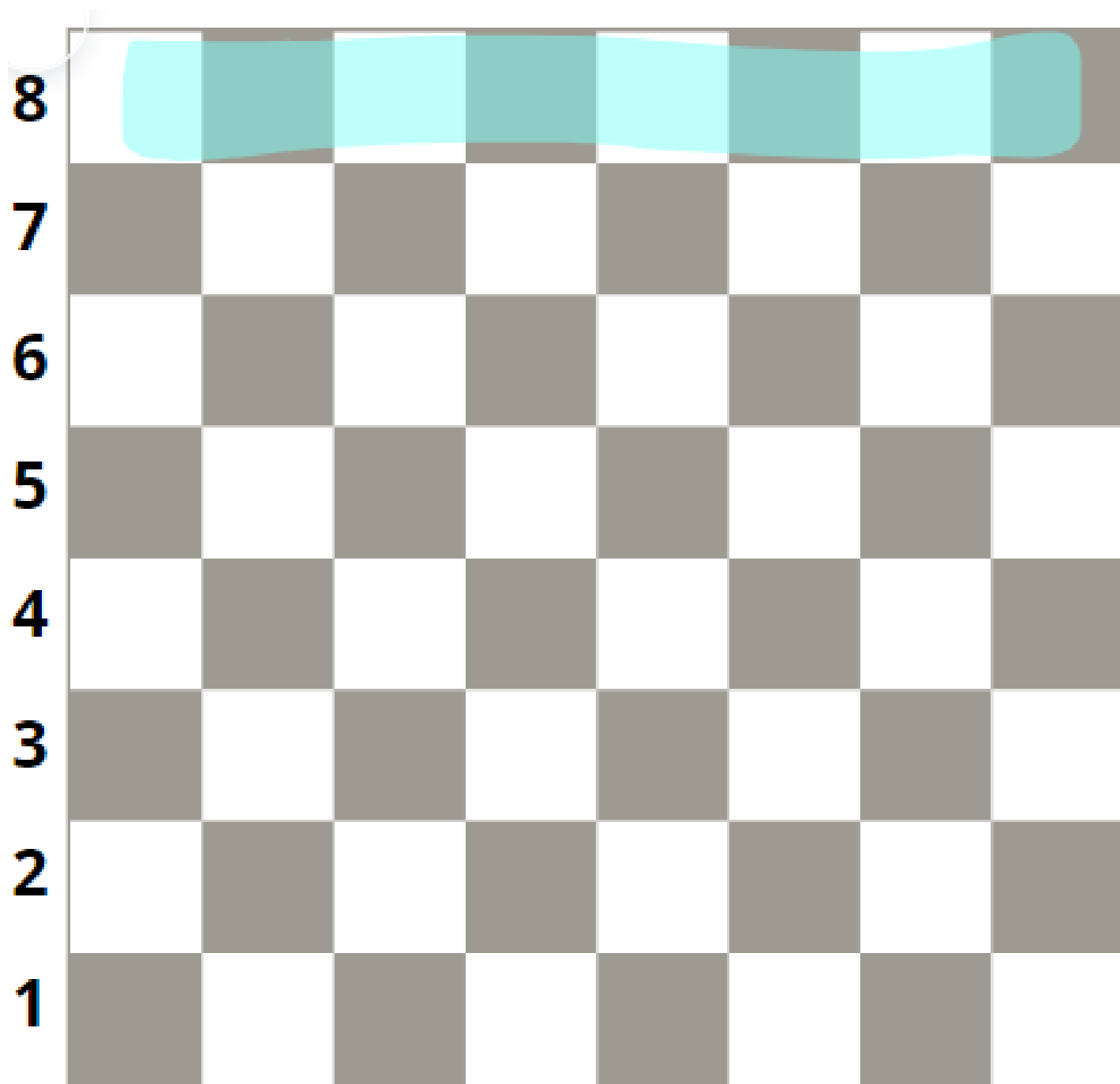
columna h



Una **FILA** está formada por 8 casillas que van de un lado a otro del tablero
Las casillas marcadas con el rectángulo forman una FILA.

Cada **FILA** recibe el nombre de un número.

Pinta de color azul la fila 8, de color rojo la fila 7, de color verde la fila 6, de color amarillo las filas 5, de color rosa la fila, de color negro la fila 3, de color naranja la fila 2 y de color morado la fila 1.



Coloca el número a las filas

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

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

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

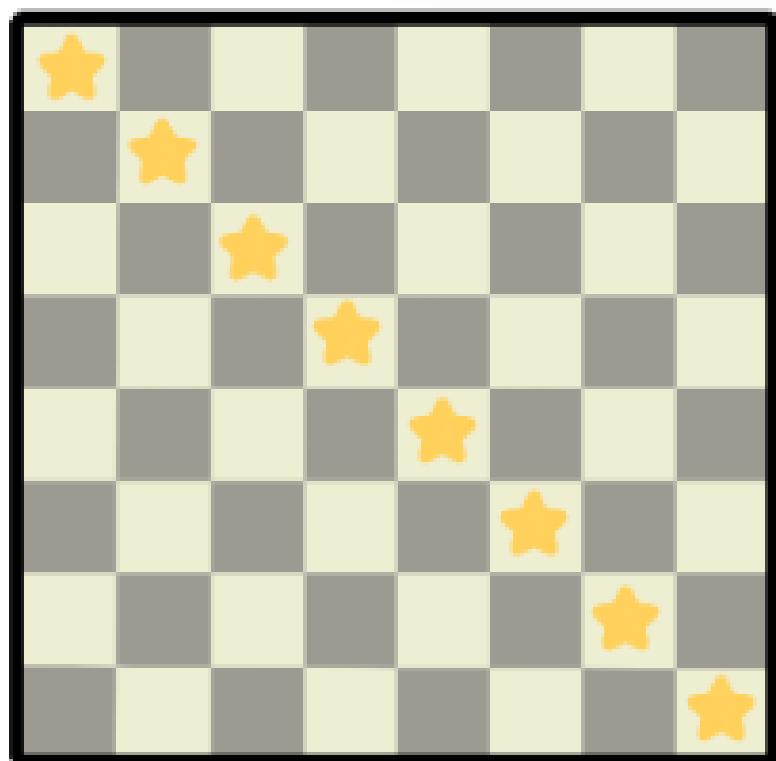
--	--	--	--	--	--	--	--

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

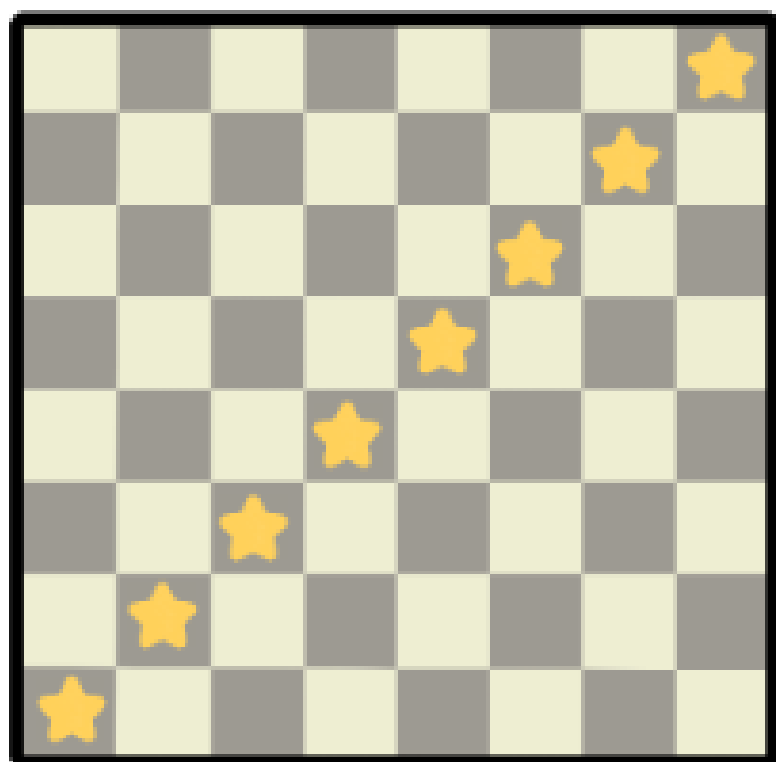
--	--	--	--	--	--	--	--

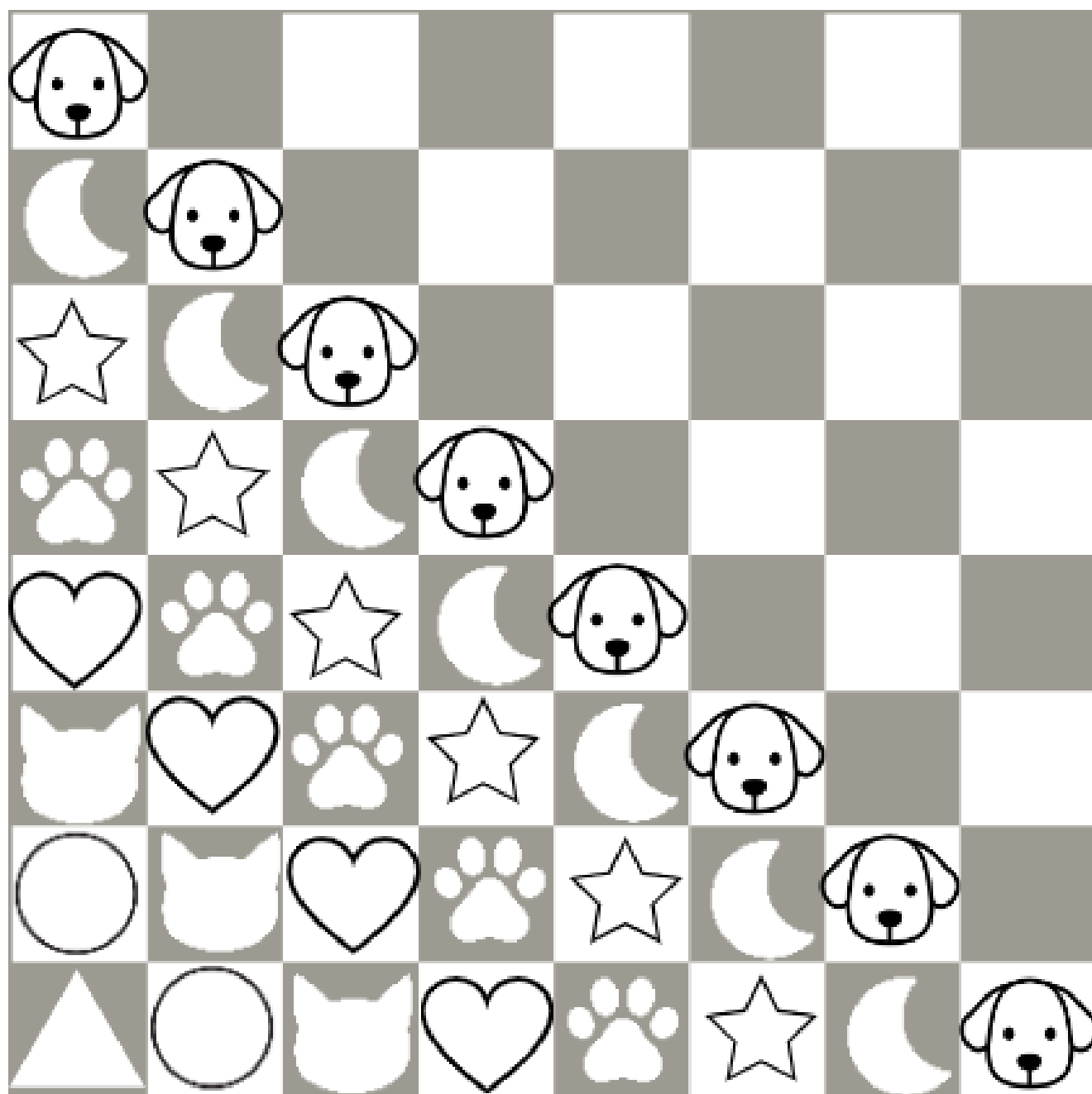
2	2	2	2	2	2	2	2
---	---	---	---	---	---	---	---

1	1	1	1	1	1	1	1
---	---	---	---	---	---	---	---



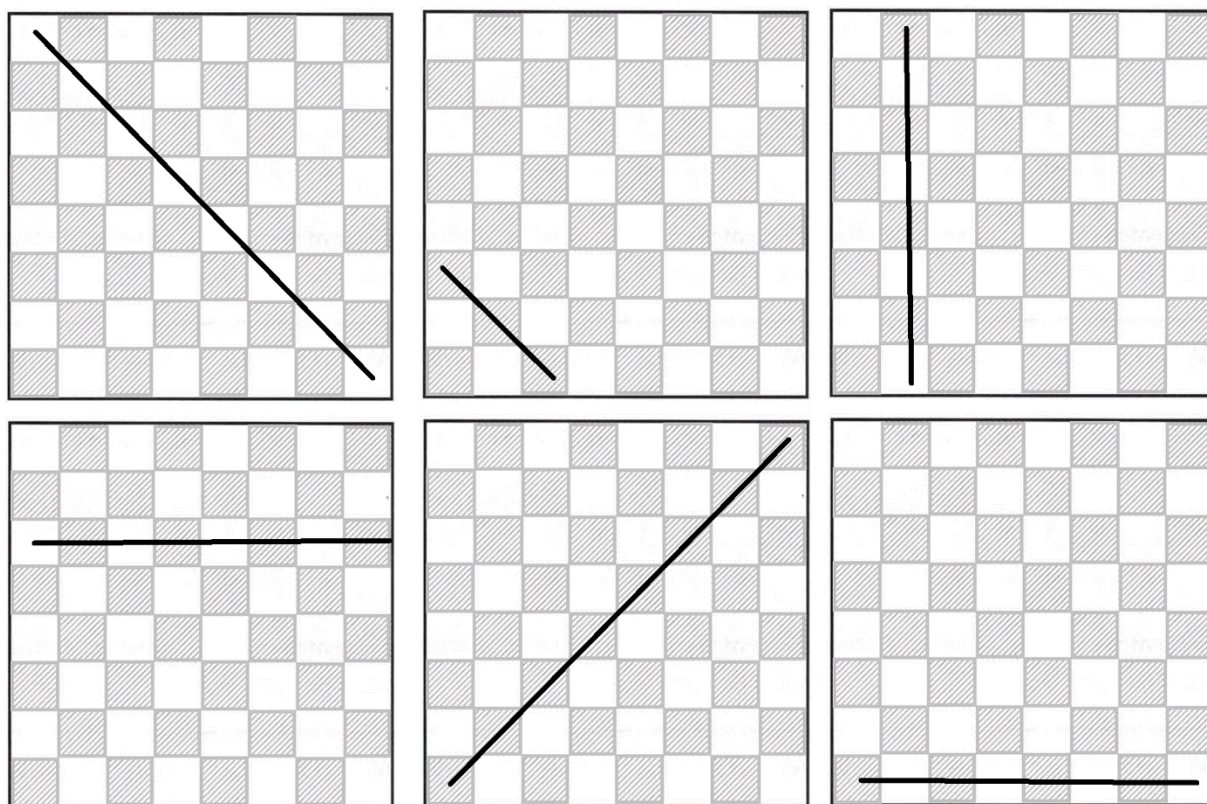
Las casillas con
estrellas forman
una DIAGONAL.
Una diagonal
esta formada
por casillas que
son del mismo
color



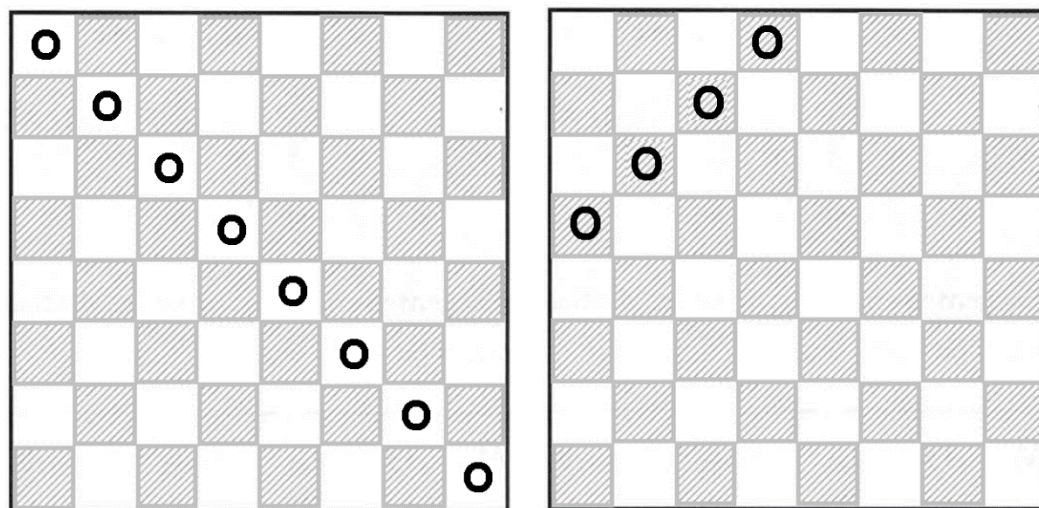


En un tablero hay diferentes diagonales:
 hay diagonales cortas (formadas por pocas casillas)
 o diagonales largas (formadas por muchas casillas)

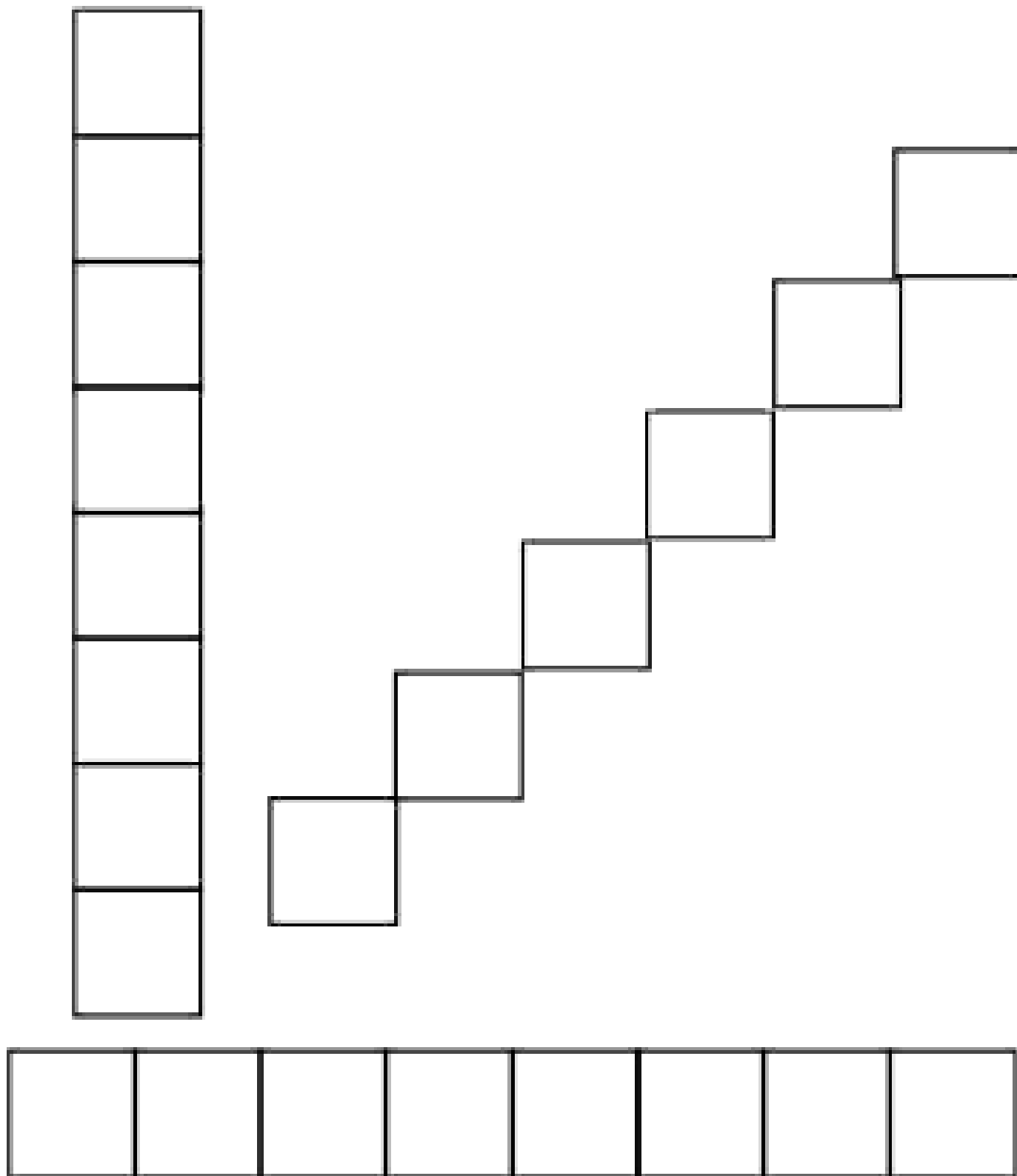
Rodea en un círculo rojo el tablero donde este representada una diagonal, con un círculo amarillo donde este una columna y con un círculo azul donde este una fila.



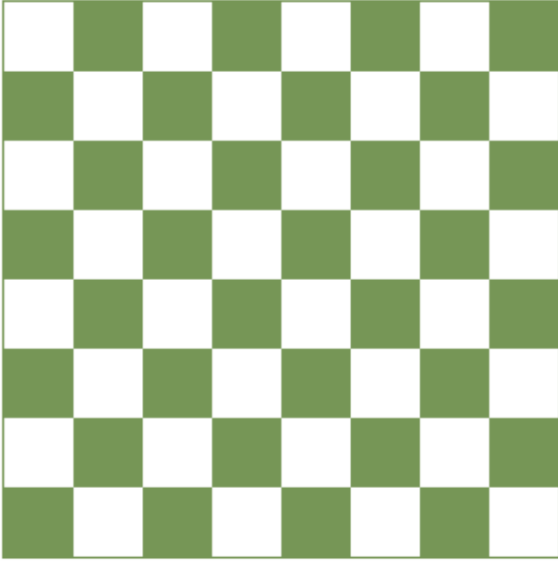
De estas diagonales cual es la mas larga rodéala con un círculo



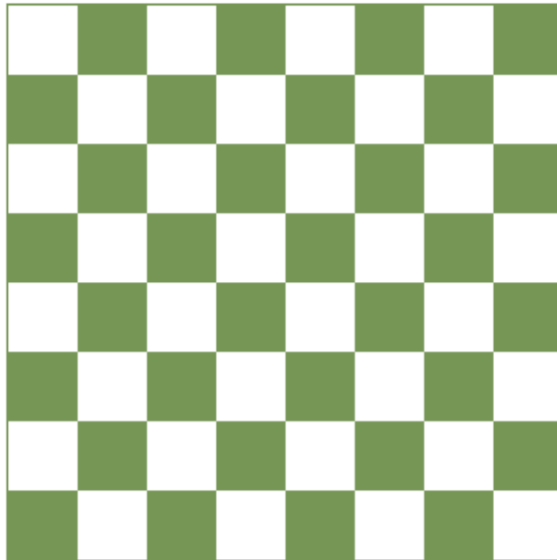
Colorea de azul la columna, de rojo la fila y de verde la diagonal.



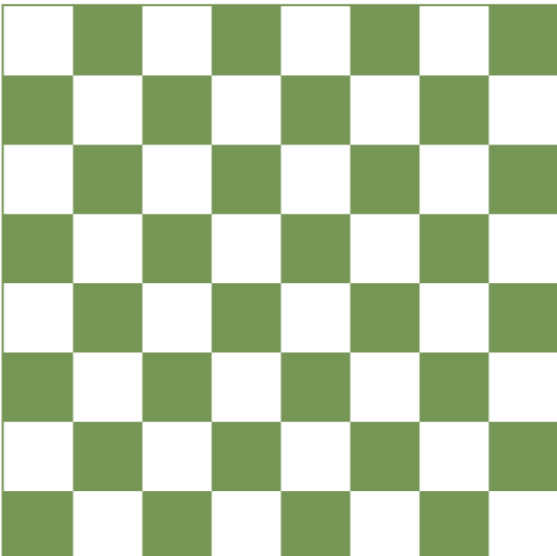
Traza lo que se te indica



Diagonales



Filas



Columnas

LAS PIEZAS

EL TABLERO

Que vamos a aprender

El nombre de las piezas de ajedrez

La representación de las piezas en el diagrama

La colocación correcta de las piezas en el tablero

El número de piezas que tiene cada bando

Objetivos

Identificar las piezas de ajedrez

Reconocer la representación de las diferentes piezas

Colocar las piezas en el tablero de forma correcta

Conocer el número de piezas que ha de tener un jugador

Conocer el número de piezas de cada tipo

Conocer el valor de las piezas

LAS PIEZAS



NOMBRE DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ

Como ya dijimos el tablero es el campo de batalla, pero para que haya una batalla sobre el tablero son necesarios dos ejércitos.

Estos dos ejércitos están formados por **LAS** PIEZAS.

Al comenzar la partida cada uno de los dos jugadores dispone de 16 piezas, unas son de color blanco y las otras de color negro. No todas las piezas son iguales.

¿Quieres conocerlas?

TORRE, PEON, ALFIL, CABALLO, DAMA, REY

EL PEÓN BLANCO



LA TORRE BLANCA



LA DAMA BLANCA



EL PEÓN NEGRO



LA TORRE NEGRA



LA DAMA NEGRA



EL REY BLANCO



EL CABALLO BLANCO



EL ALFIL BLANCO



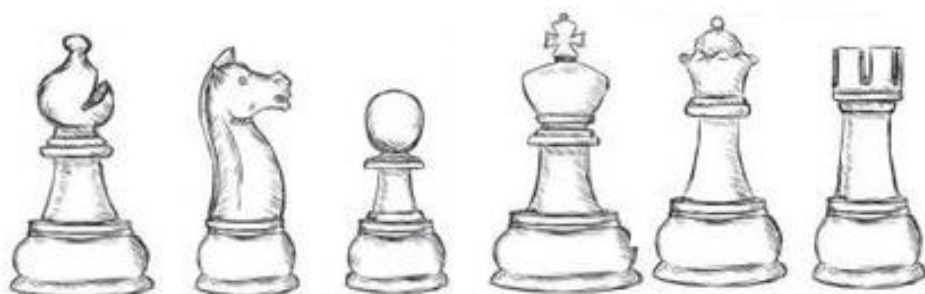
EL REY NEGRO



EL CABALLO NEGRO



EL ALFIL NEGRO



Dibuja dentro del cuadro las
piezas de ajedrez

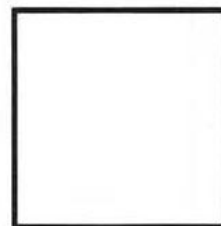
ALFIL



REY



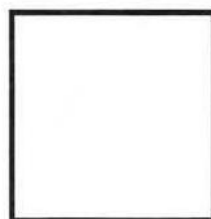
CABALLO



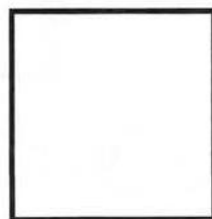
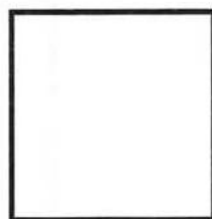
PEON



TORRE



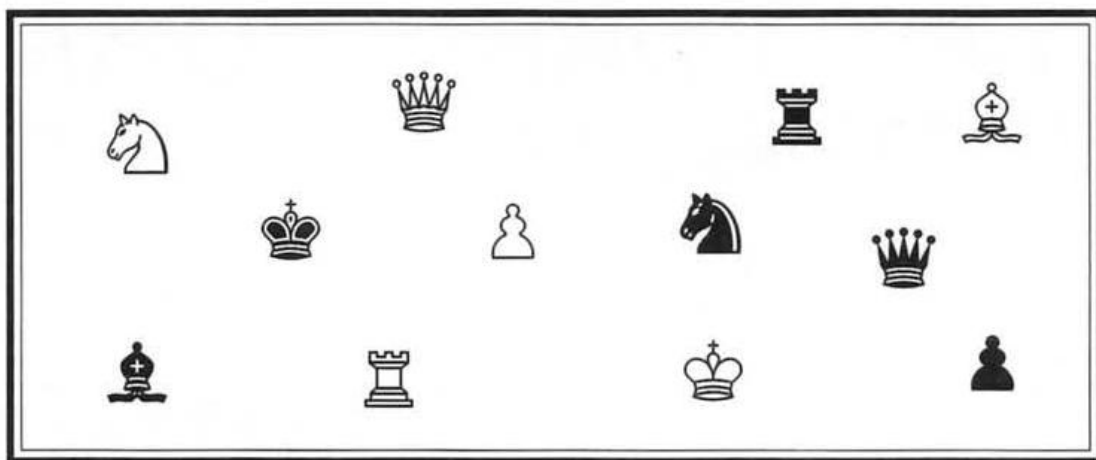
DAMA



Une las piezas con una línea



Une cada pieza con su nombre



ALFIL

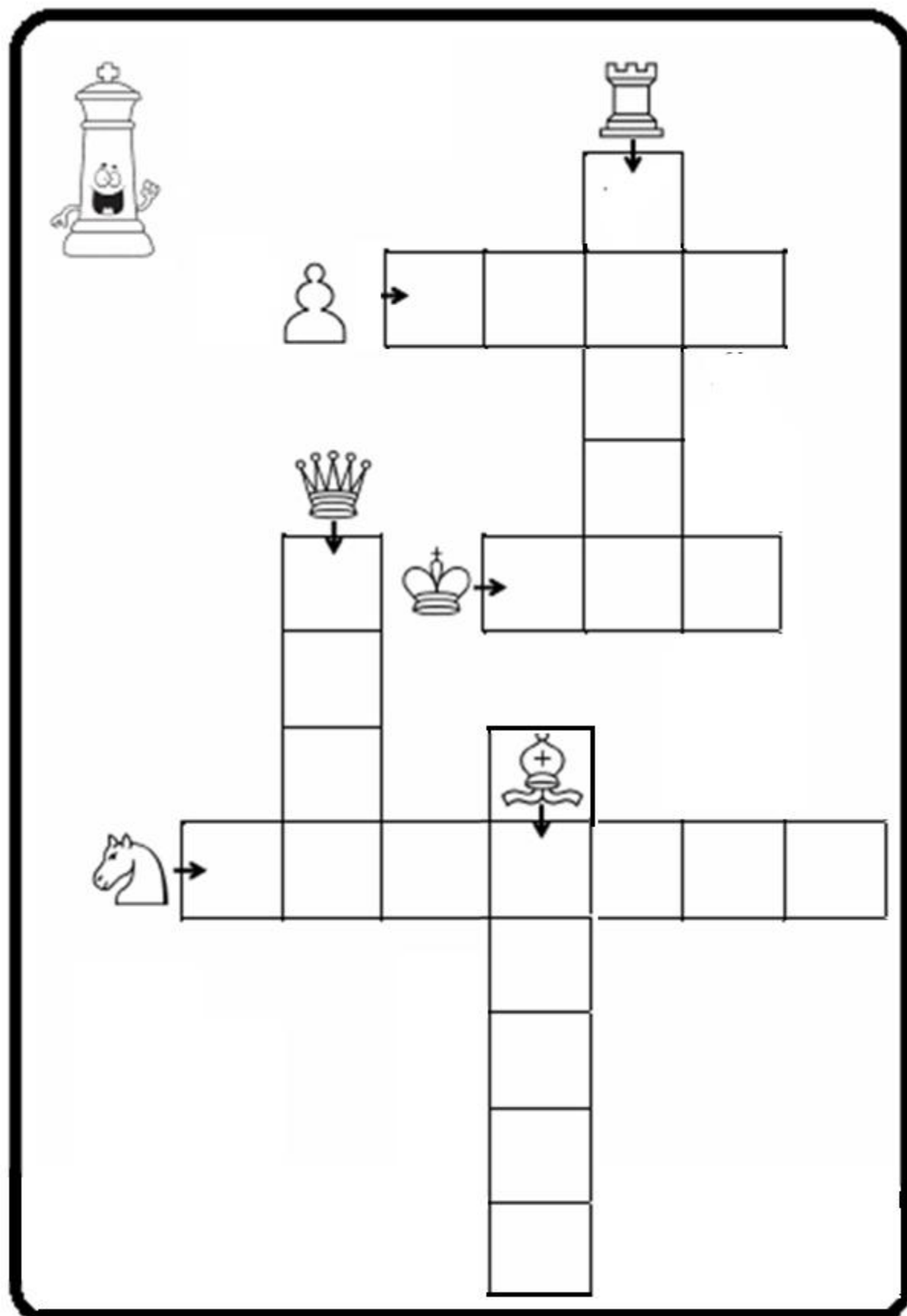
DAMA

REY

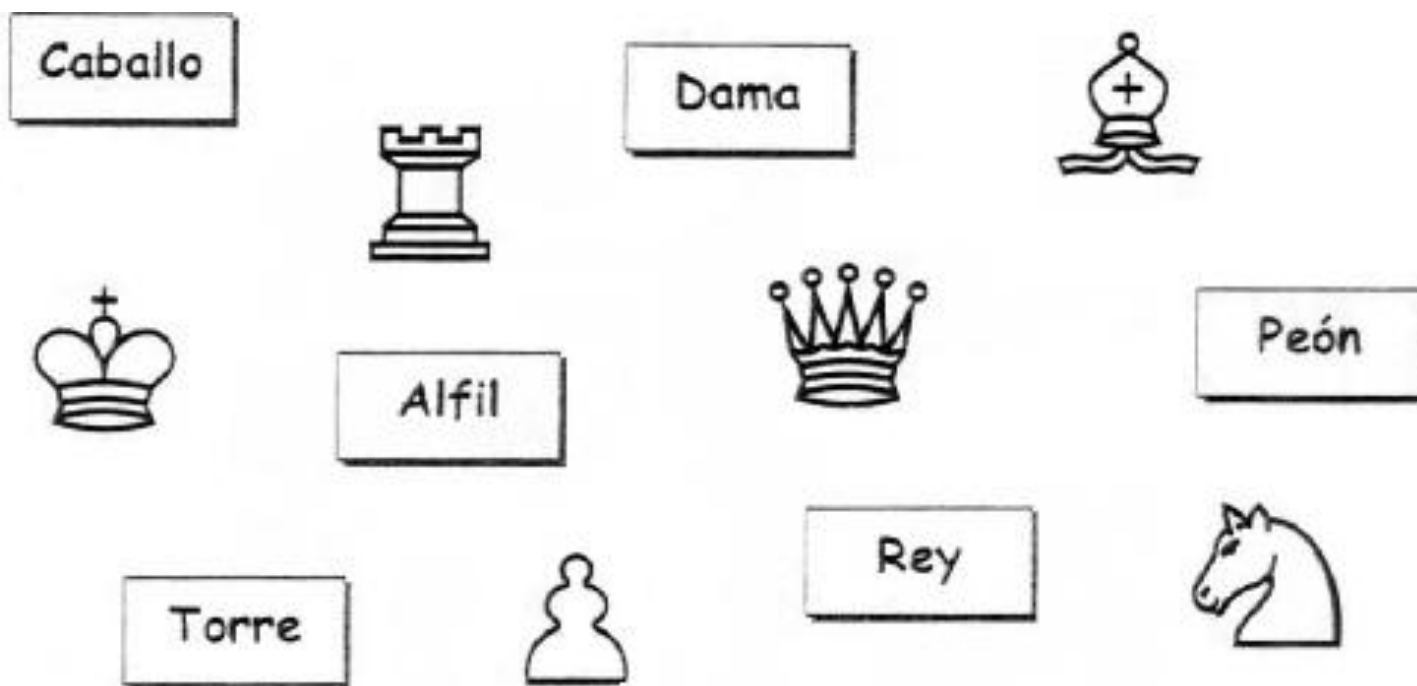
CABALLO

TORRE

PEON



Colorea del mismo color cada pieza y su nombre



Encuentra y rodea las palabras relacionadas con el ajedrez



EL VALOR DE LAS PIEZAS

En el juego de ajedrez cada pieza tiene un valor.



La dama vale 9 puntos

La torre vale 5 puntos

El caballo vale 3 puntos

El alfil vale 3 puntos

El peón vale 1 punto

El valor del rey es infinito



1



3



3



5



9



∞

Suma el valor de las piezas y colorea

$$\text{Peón} + \text{Peón} + \text{Peón} = \text{-----}$$

$$\text{Caballo} + \text{Torre} + \text{Alfil} = \text{-----}$$

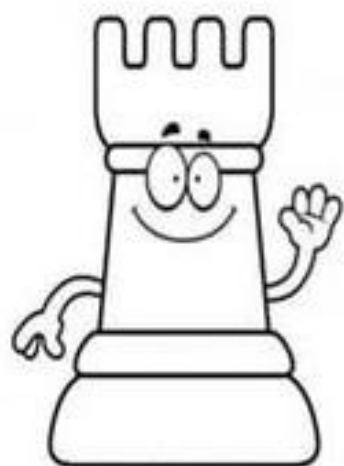
$$\text{Dama} + \text{Torre} + \text{Caballo} = \text{-----}$$

$$\text{Alfil} + \text{Peón} + \text{Torre} = \text{-----}$$

$$\text{Torre} - \text{Peón} - \text{Caballo} = \text{-----}$$

$$\text{Dama} - \text{Alfil} - \text{Torre} = \text{-----}$$

Relaciona la pieza con su valor



3

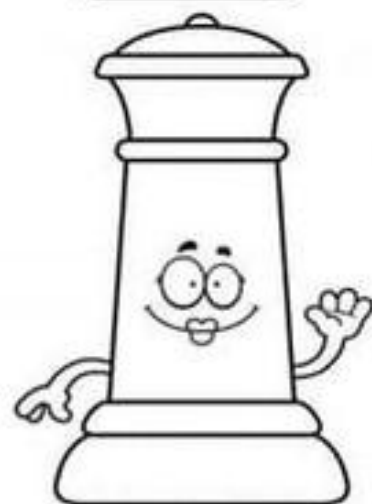
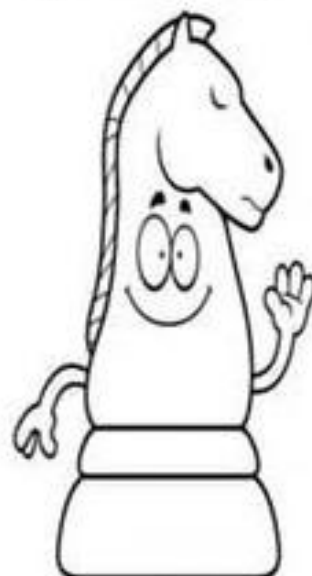
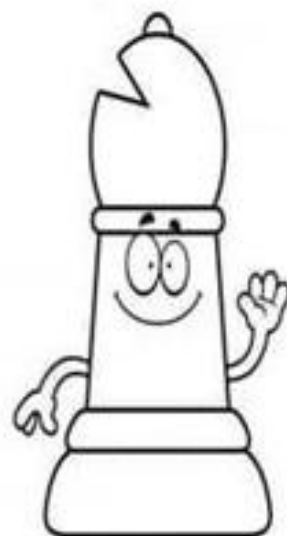
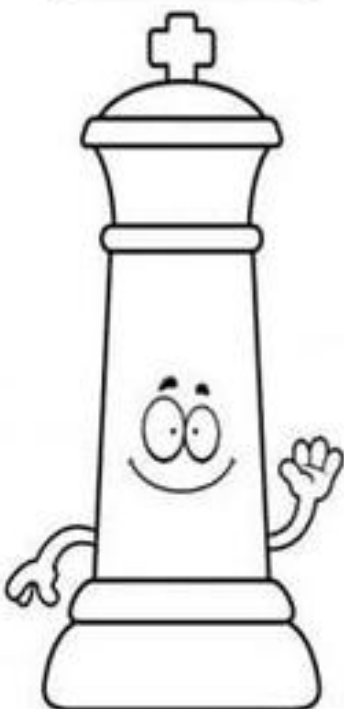
1

∞

3

5

9



LAS PIEZAS POSICION EN EL TABLERO

Esta es la posición inicial de las piezas cuando se va a empezar una partida

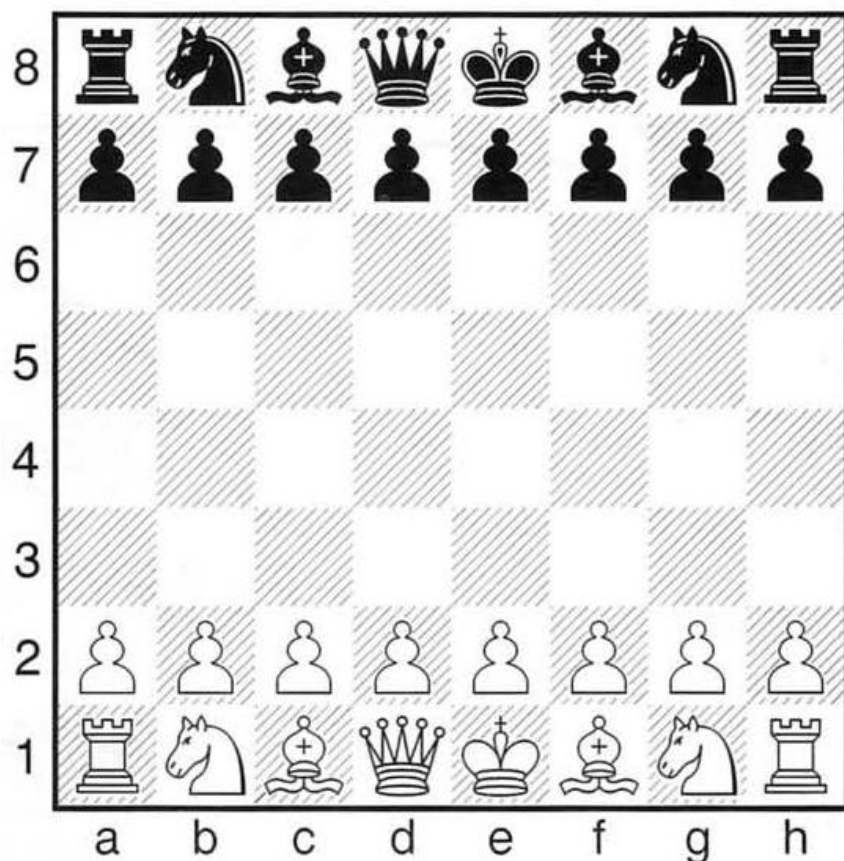
La dama y el rey se colocan en el centro de la primera fila.

La dama blanca se coloca sobre la casilla de color blanco y la dama negra sobre la casilla de color negro, después van los alfiles a cada lado, luego los caballos y en las esquinas las torres. Al frente se colocan los 8 peones.

Las piezas blancas se colocan en las filas 1 y 2, las piezas negras en las filas 7 y 8



en las



Observa el tablero y contesta las siguientes preguntas

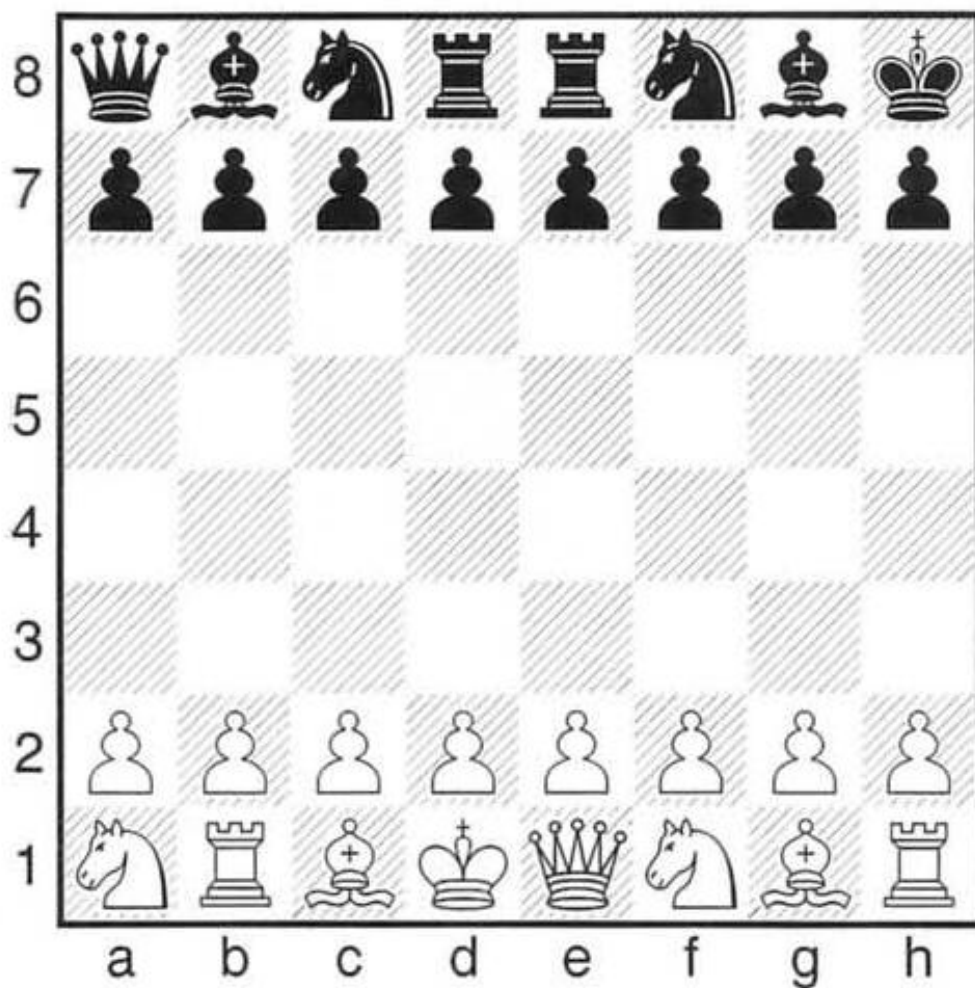
¿Cuántas piezas blancas hay en el tablero? _____

¿Cuántos caballos negros hay? _____

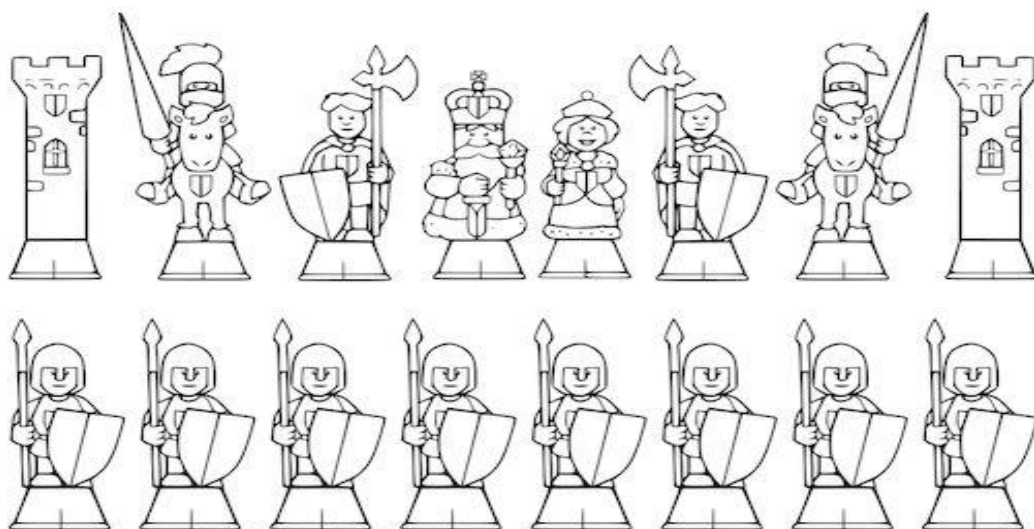
¿En qué fila está situada la dama negra? _____

¿Cuántos peones blancos hay? _____

Rodea con un círculo las piezas que no estén correctamente colocadas, para empezar la partida.



Colorea las piezas



MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

Que vamos a aprender

Las casillas iniciales de cada una de las piezas

Características de cada una de las piezas

Los movimientos de cada una de las piezas

Objetivos

Relacionar los conceptos de adelante, derecha e izquierda con el movimiento de la torre.

Mover correctamente las torres

Relacionar el concepto de diagonal con el movimiento de alfil

Mover correctamente los alfiles

Relacionar los conceptos de adelante, derecha, izquierda y diagonal con el movimiento de la dama.

Mover correctamente la dama

Relacionar los conceptos de adelante y atrás con el movimiento del peon

Mover correctamente el peon

Relacionar los conceptos de adelante, derecha e izquierda con el movimiento del caballo.

Mover correctamente el caballo

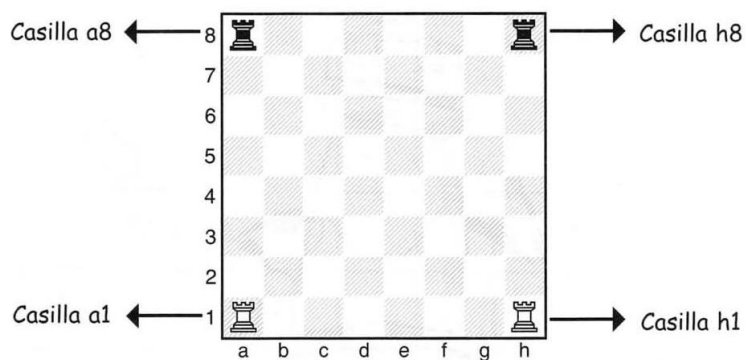
Relacionar los conceptos de adelante, atrás, derecha, izquierda y diagonal con el movimiento del rey

Mover correctamente al rey

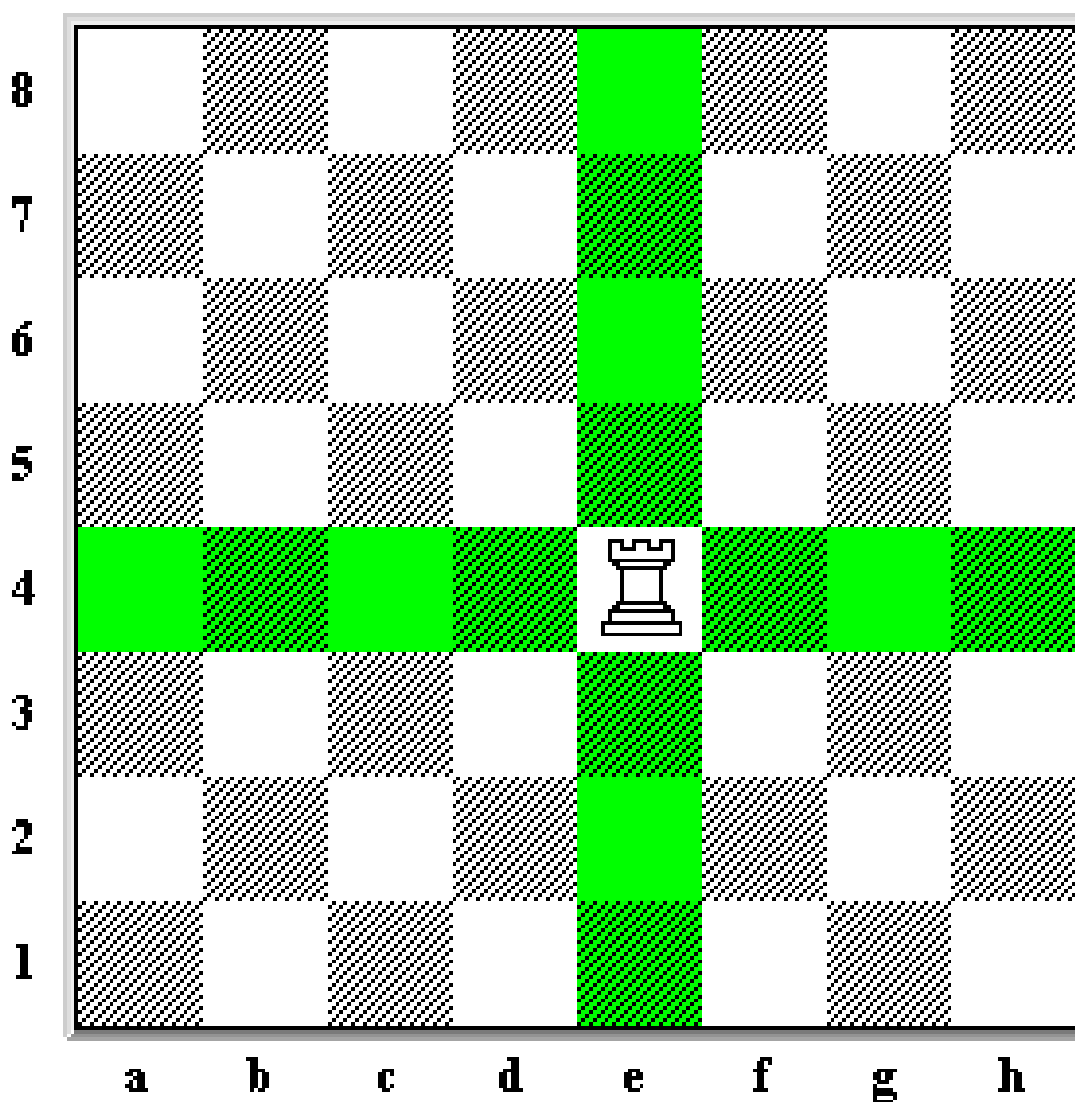
MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

LA TORRE

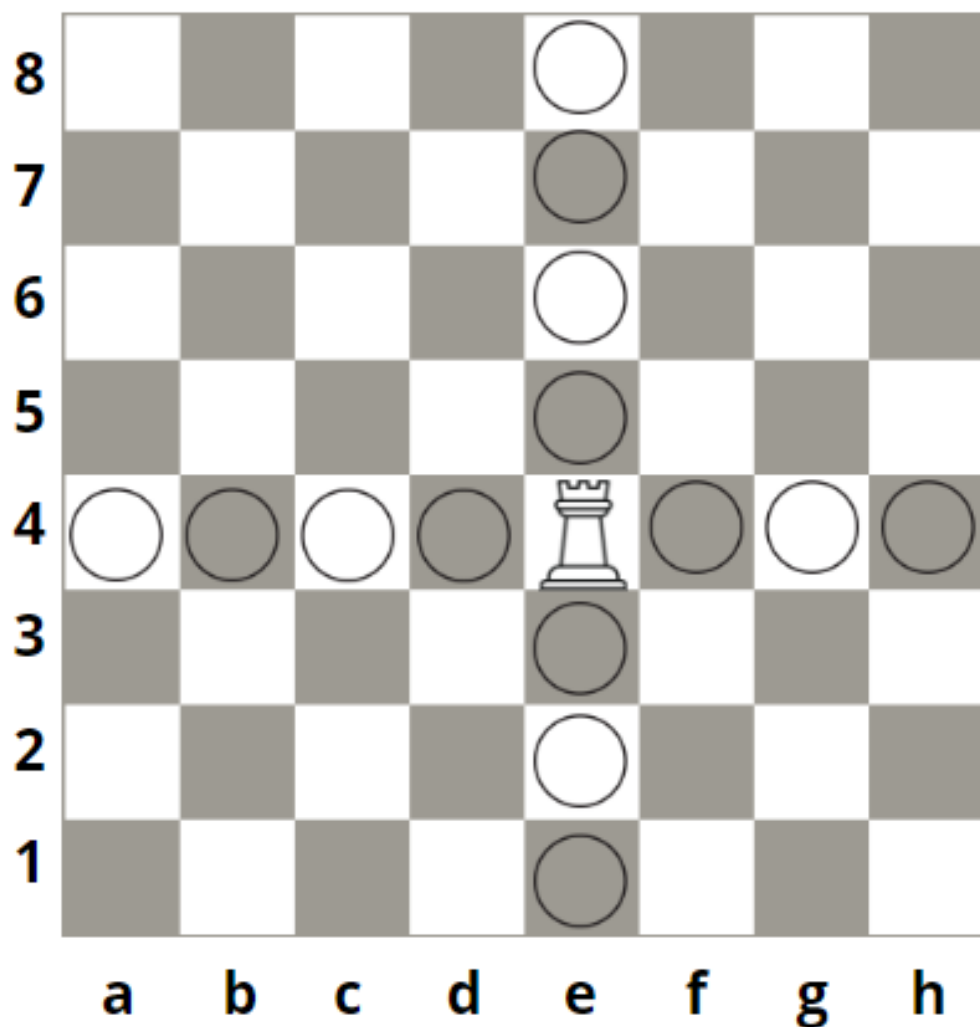
Recuerda que las torres están situadas en las esquinas del tablero.



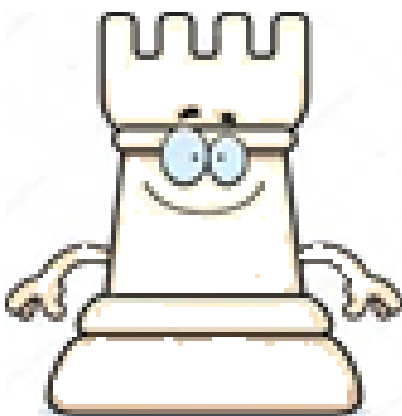
La Torre puede mover a todas las casillas de su fila o de su columna, hacia delante y hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda.



Colorea los círculos por donde se mueve la torre



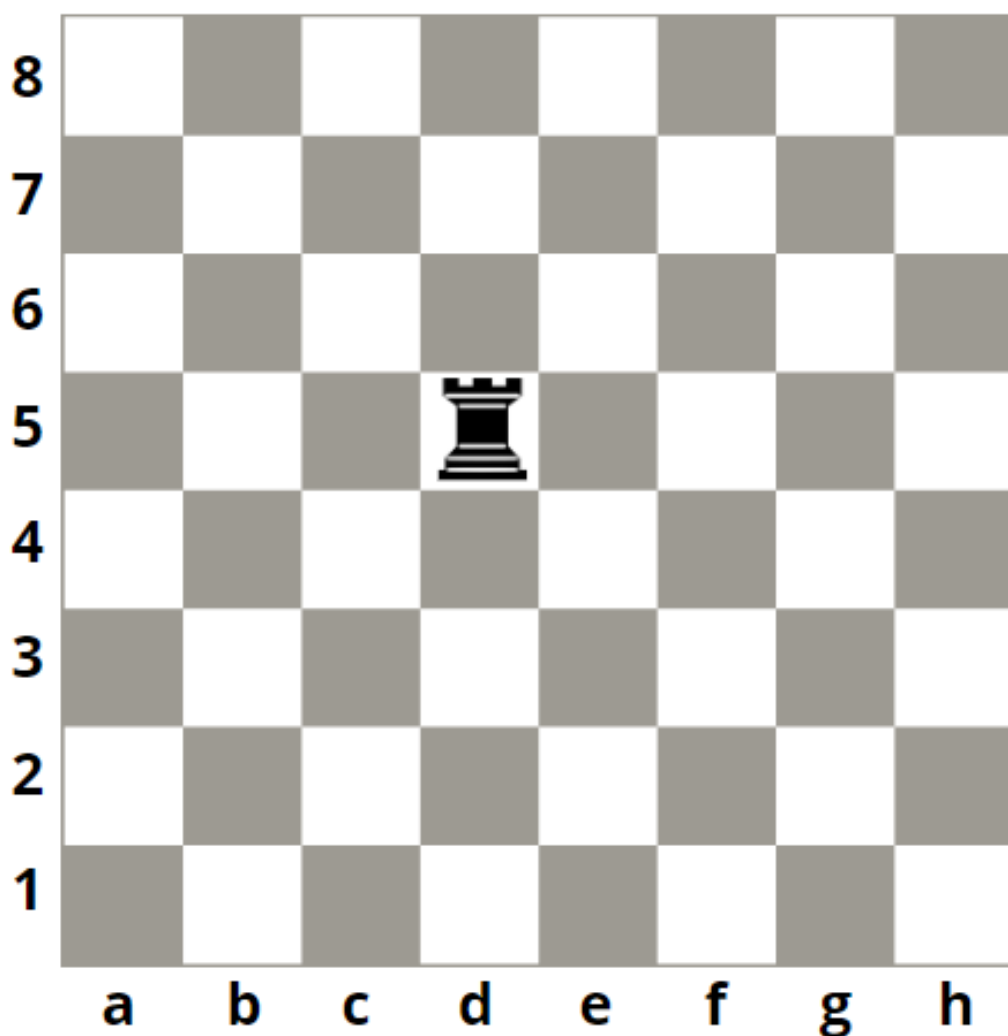
Colorea la torre y dibuja a la izquierda un árbol y a la derecha una flor



Izquierda

Derecha

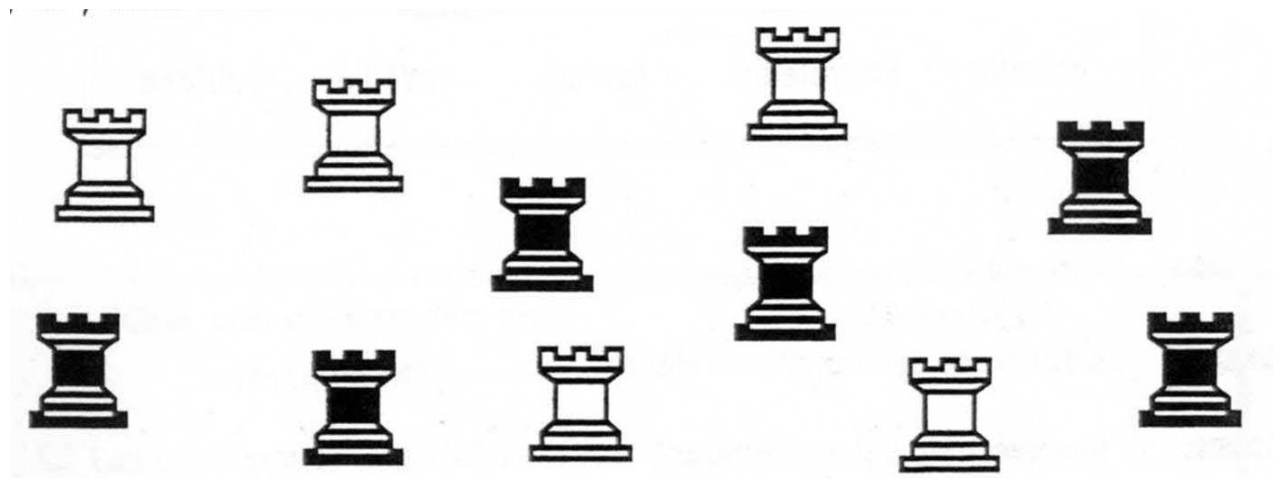
Pinta de rojo las casillas donde puede mover lo torre.



Rodea con un círculo rojo las torres blancas, con un círculo azul las torres negras y cuéntalas.

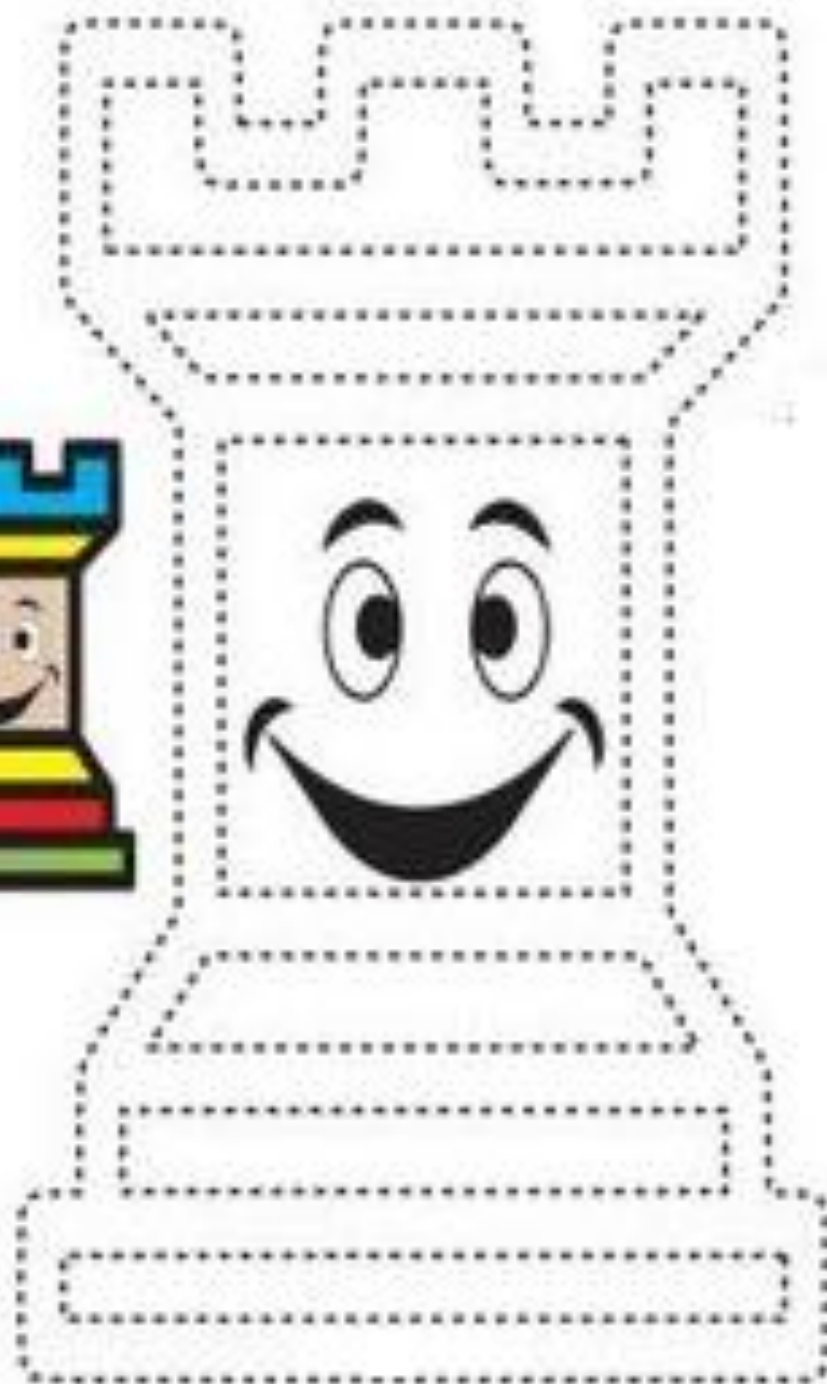
Torres blancas _____

Torres negras _____





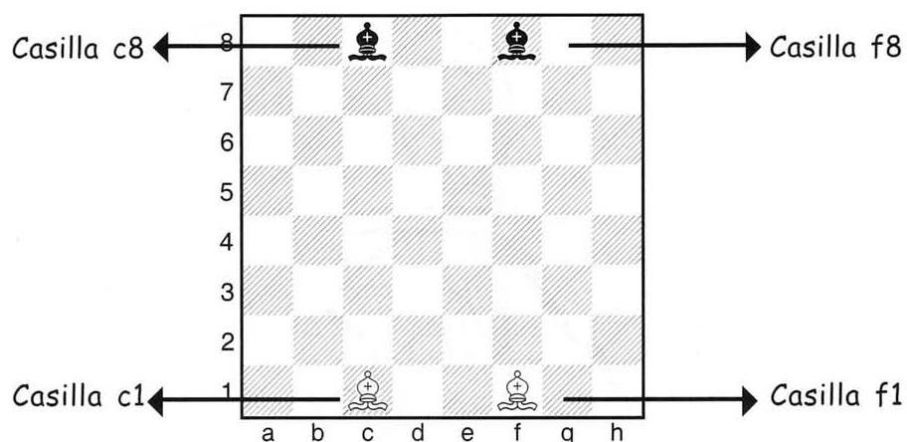
Colorea la torre



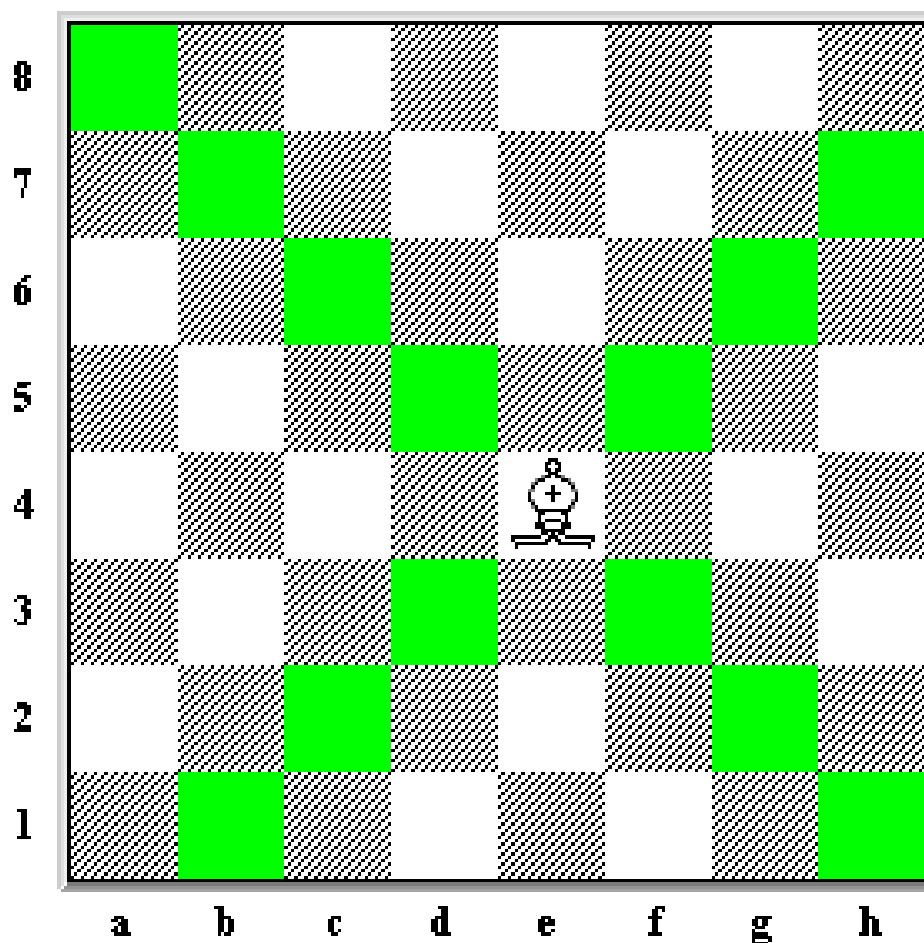
EL ALFIL

El alfil puede mover a todas las casillas de las diagonales sobre las que esta situado. Siempre por las casillas del mismo color, en cada bando hay 2 alfiles.

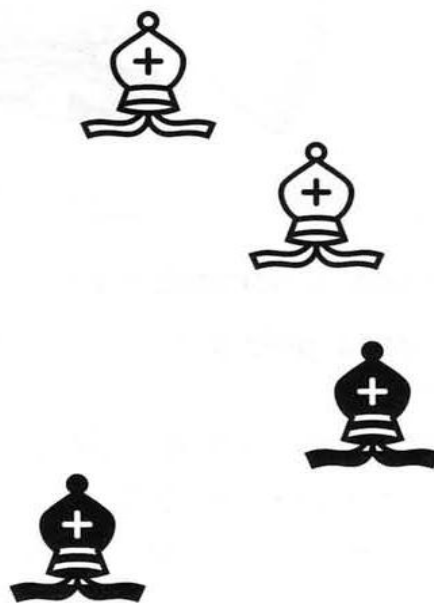
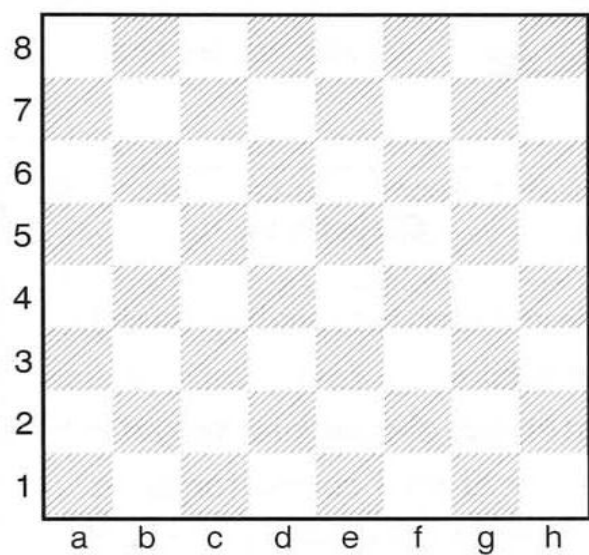
Estas son las casillas donde se sitúan los **ALFILES**



Movimiento del alfil en diagonal



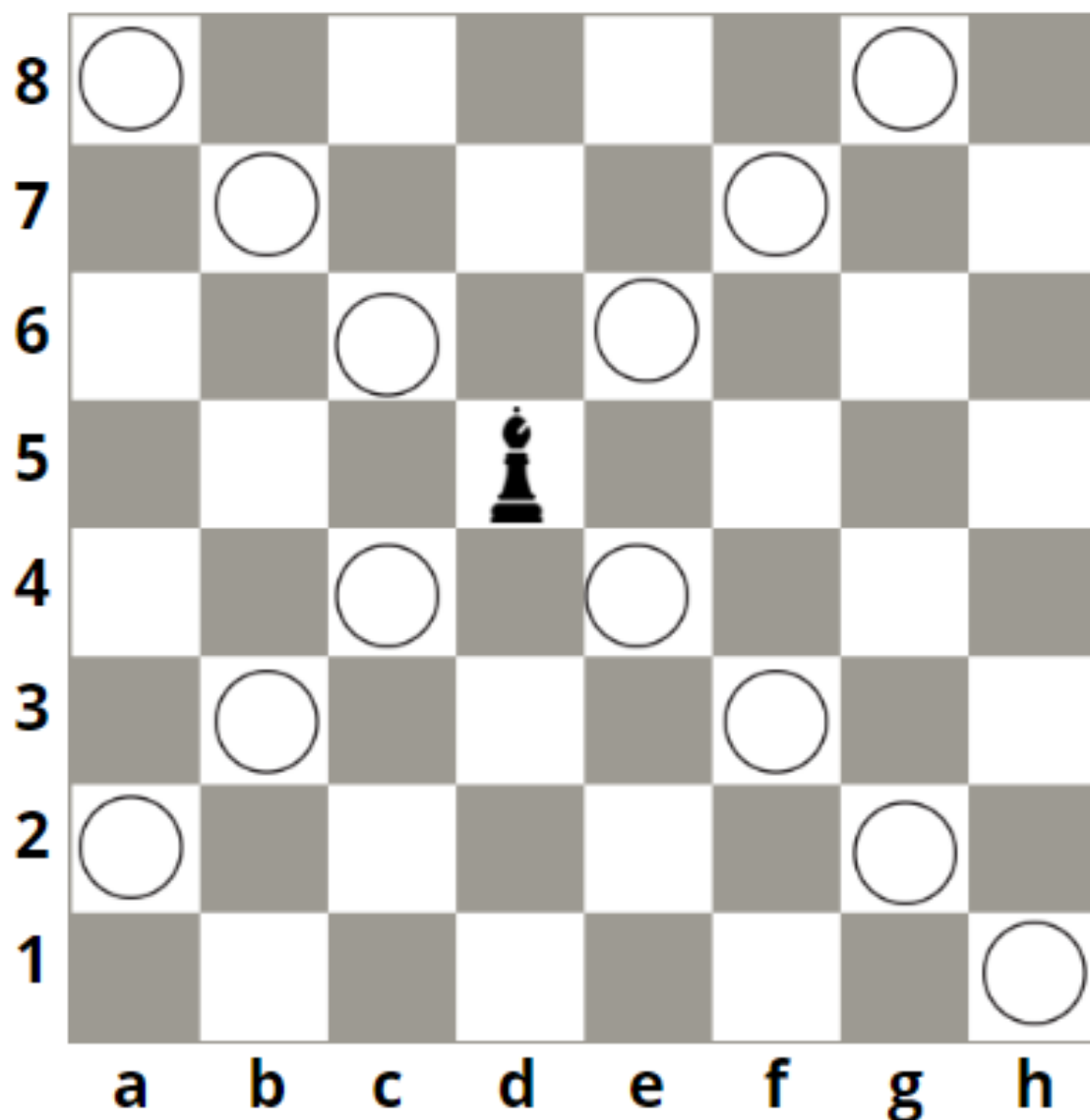
A) Une con una flecha cada alfil con su casilla inicial.



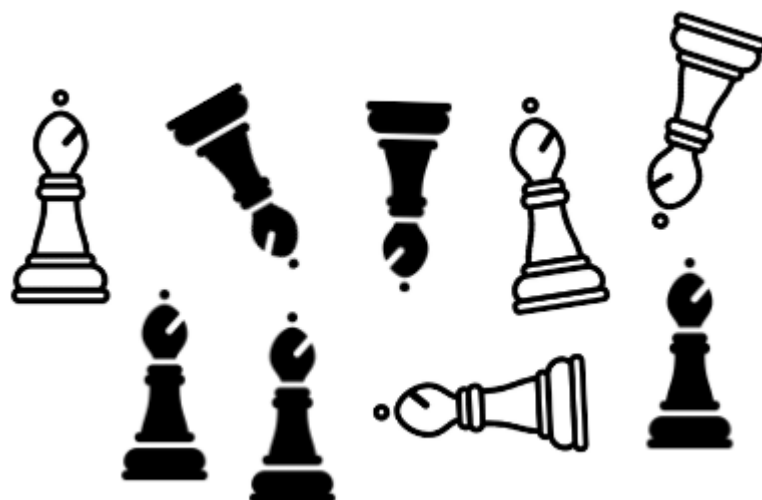
C) Completa las piezas, pntalas y pon debajo sus nombres.



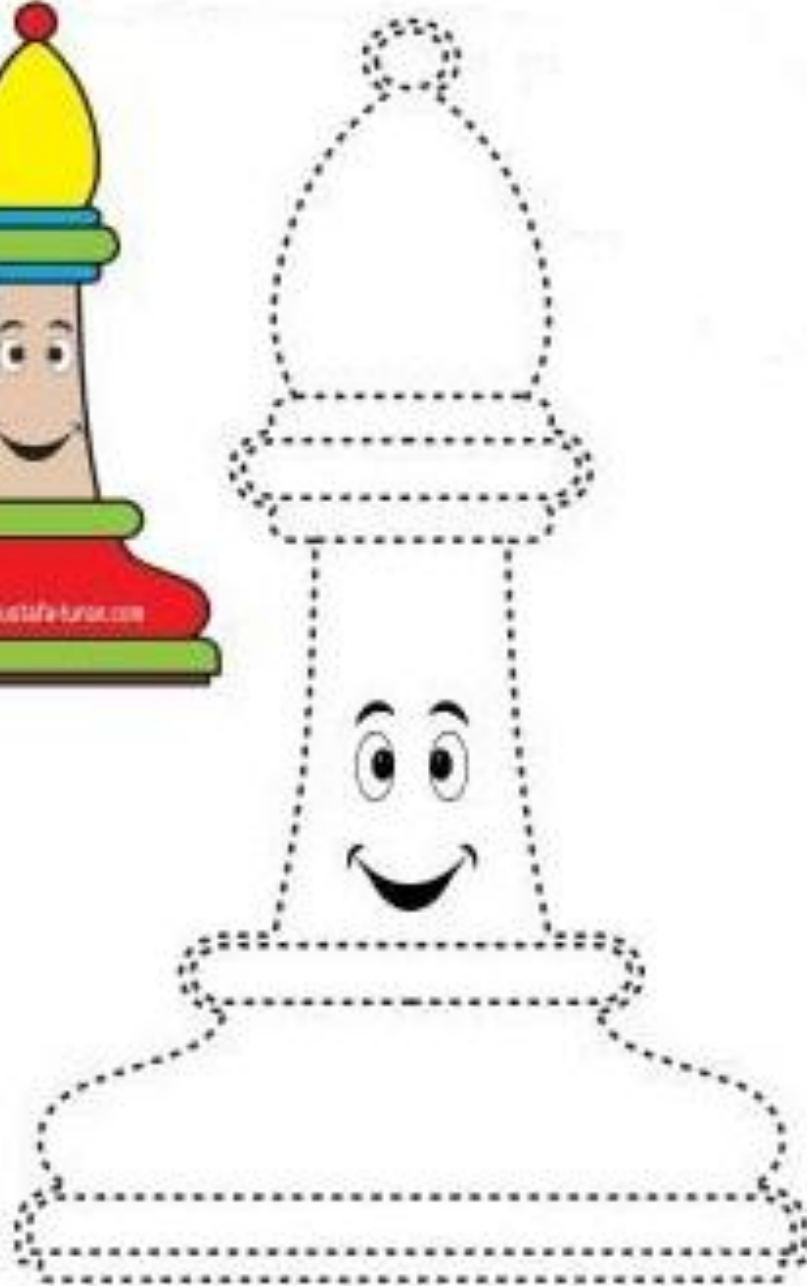
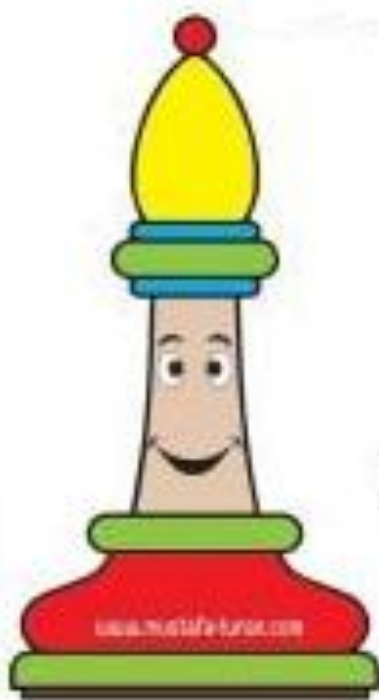
Colorea las casillas por donde se puede mover el alfil



Rodea en un círculo amarillos los alfiles blancos y en uno verde los alfiles negros

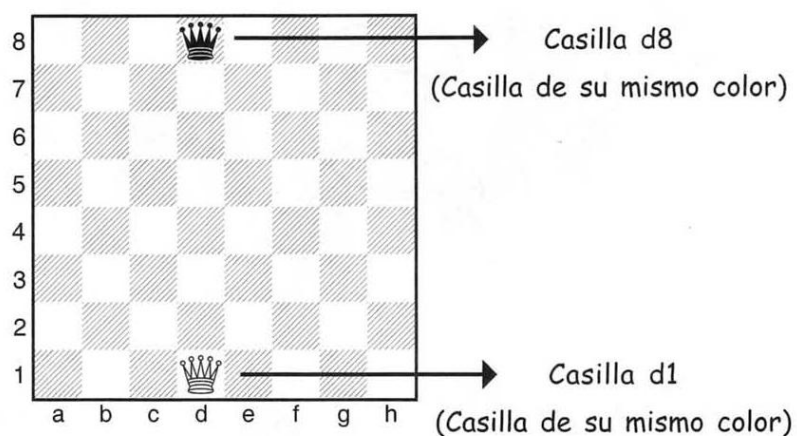


Colorea el alfil

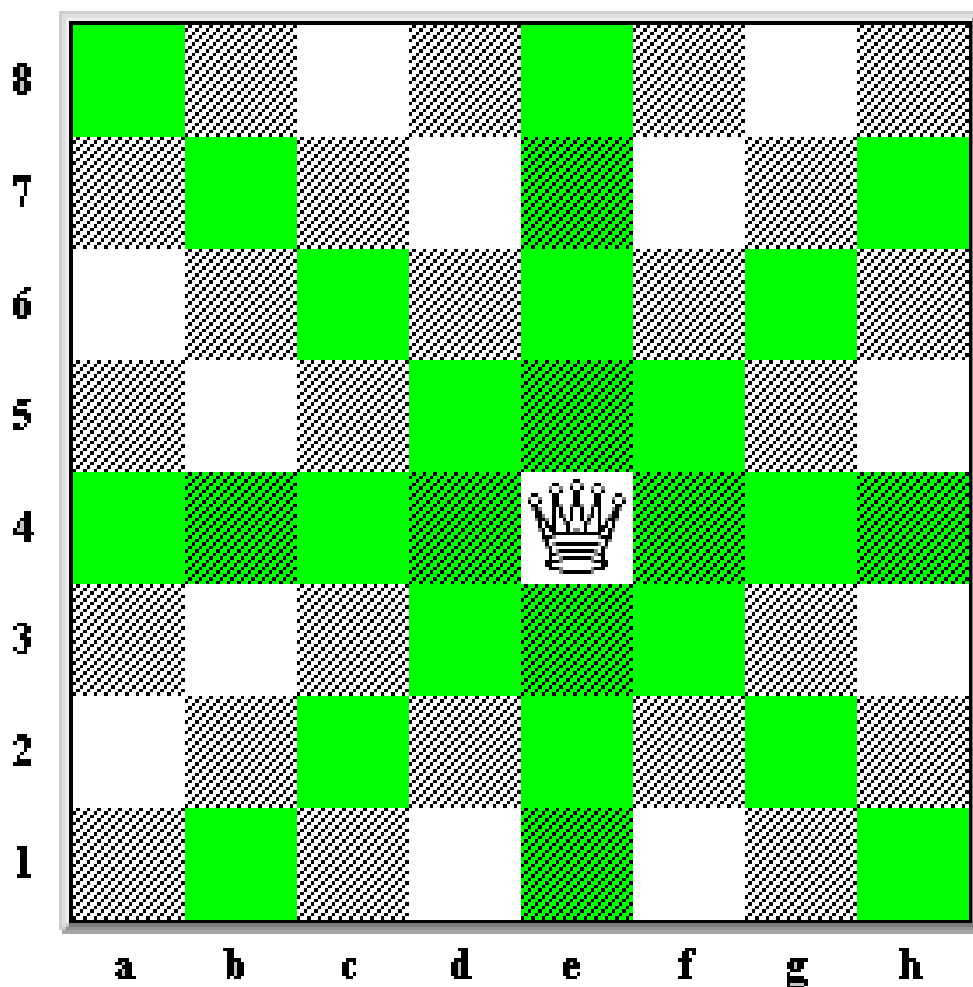


LA DAMA

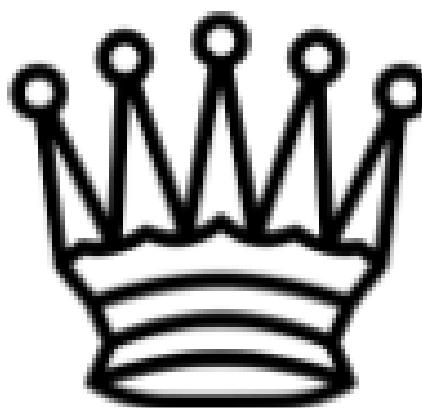
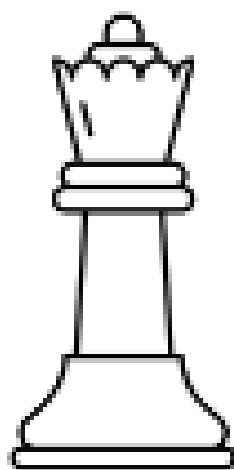
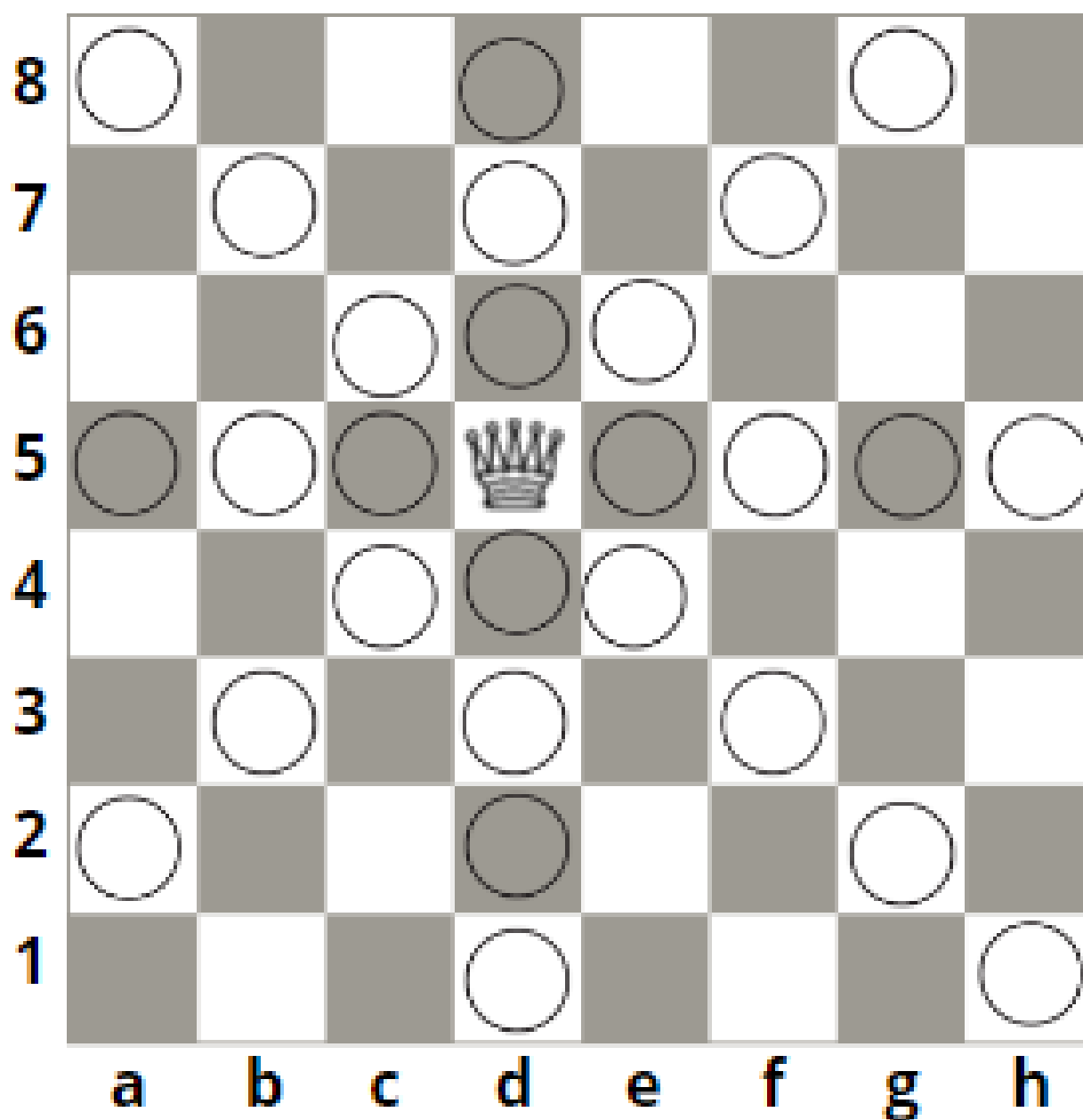
Estas son las casillas donde se sitúan las DAMAS.



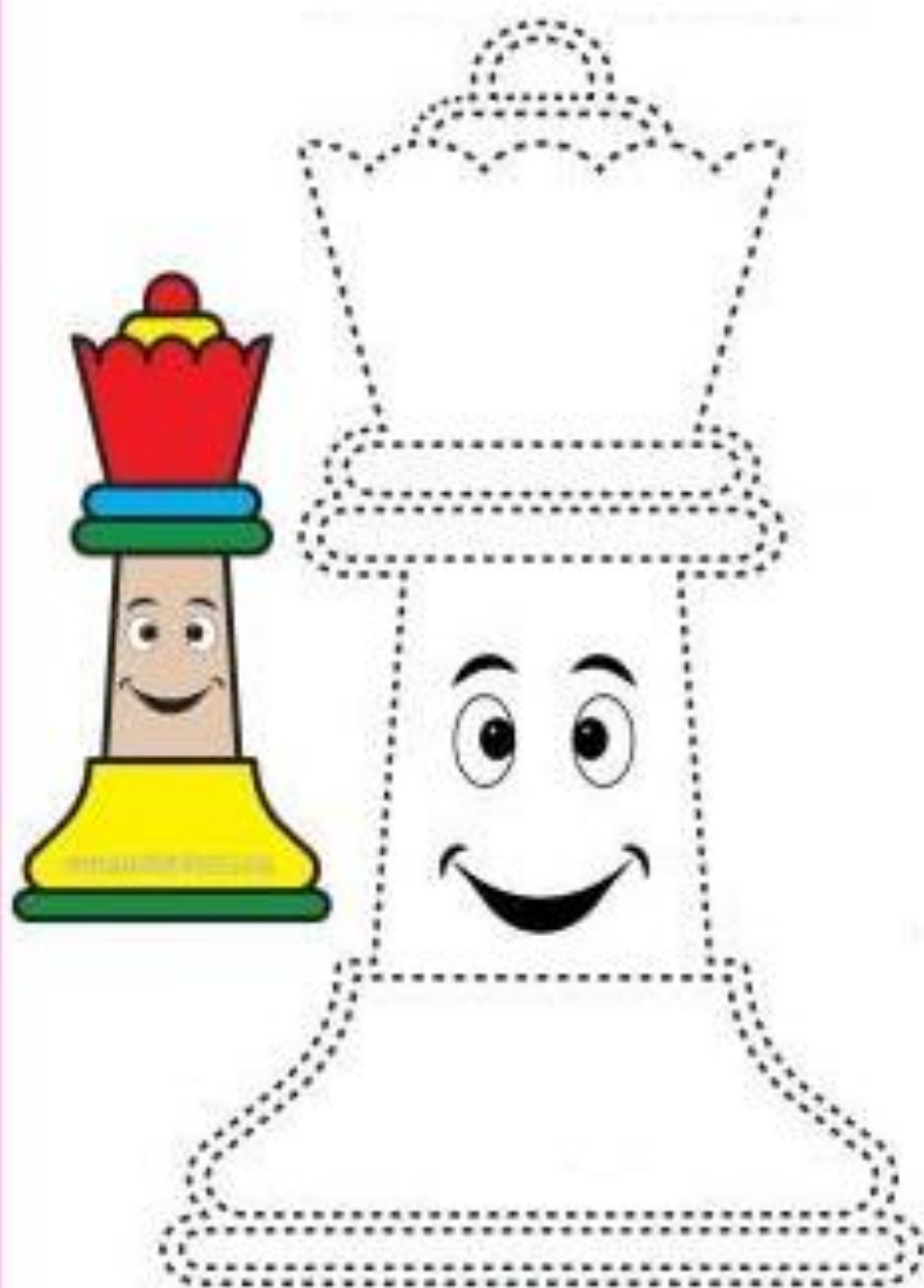
La **DAMA** puede mover como una torre o como un alfil, o sea que se mueve en línea recta hacia adelante o hacia atrás y en diagonal cualquier número de cuadrados.



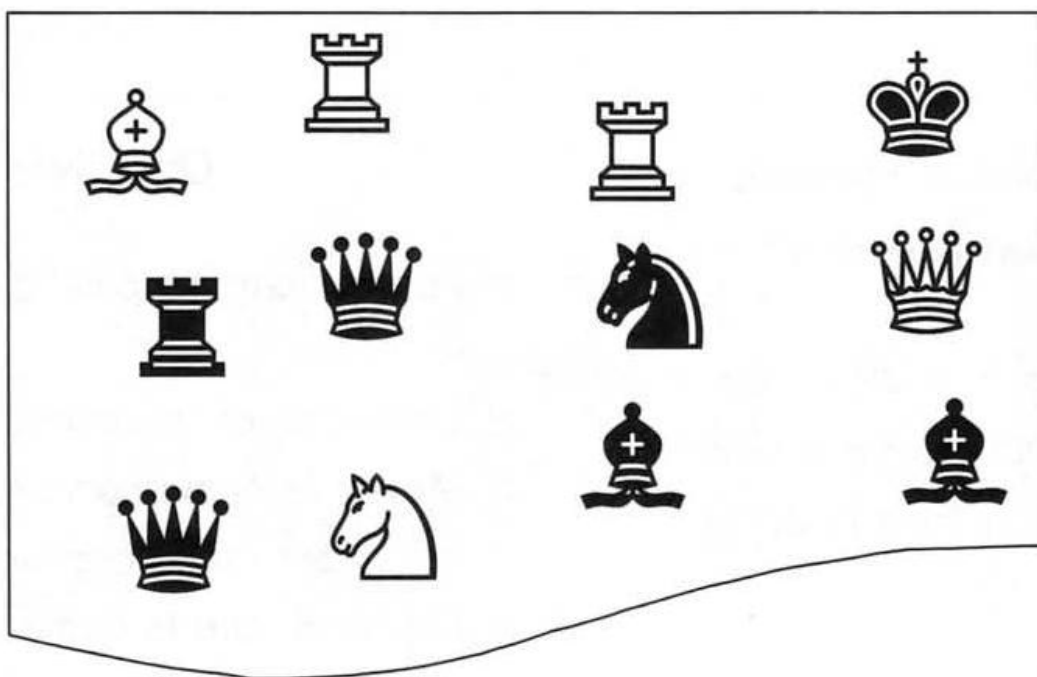
Pinta de azul las casillas por donde se mueve la Dama



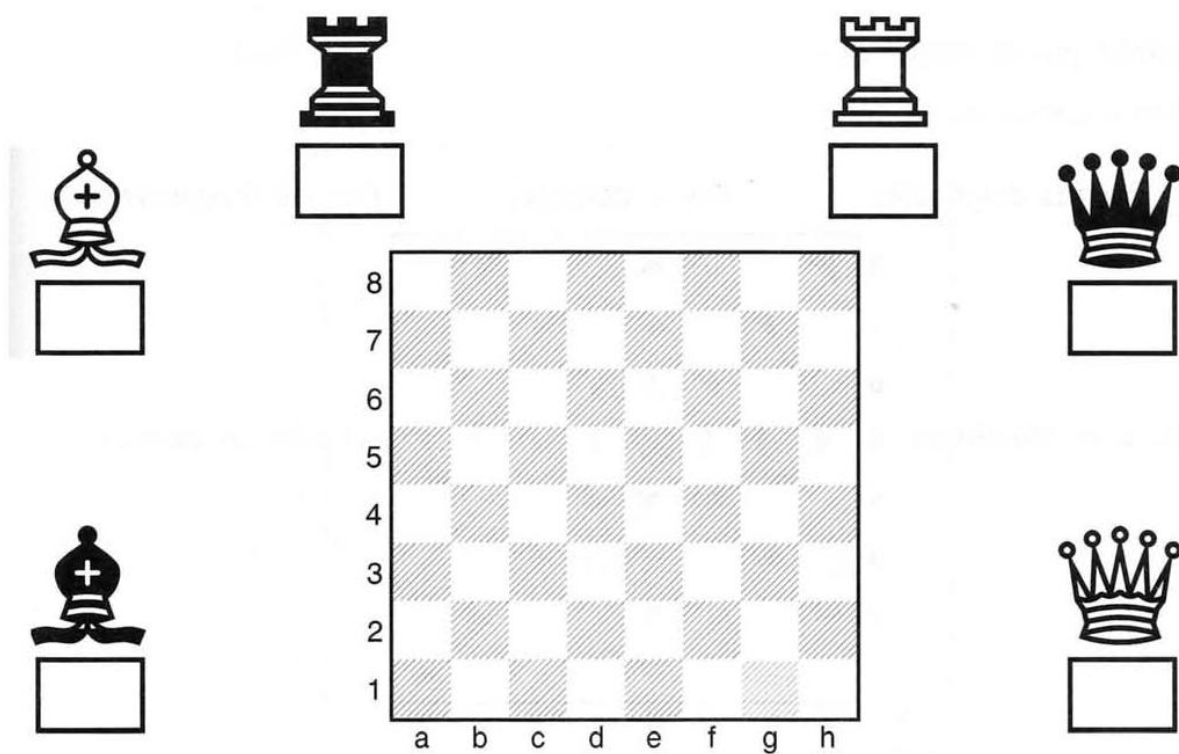
Colorea la Dama



Rodea con un círculo rojo los alfiles, azul las torres y verde las damas.

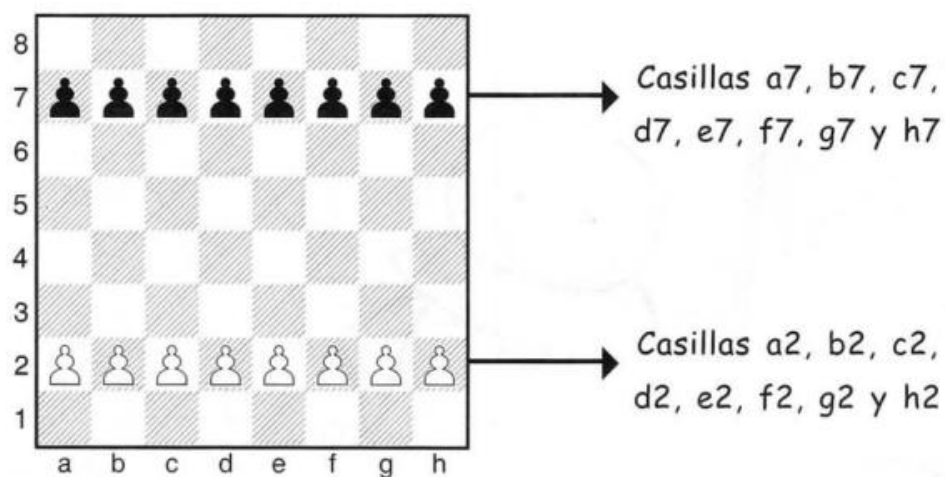


Coloca en sus casillas las piezas siguientes.



EL PEÓN

Posición del peón en el tablero

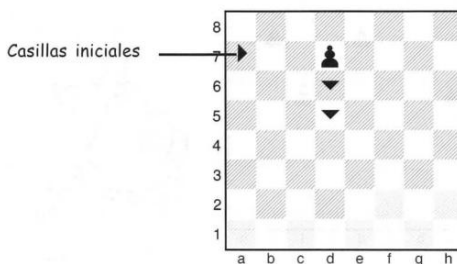
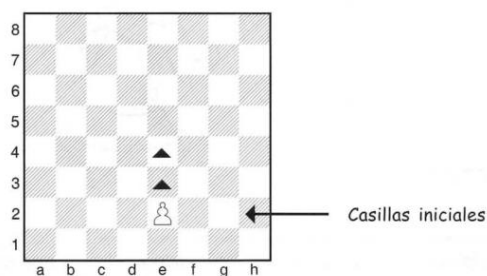


¿Cómo se mueve el peon?

Los peones avanzan hacia adelante, en una columna, una casilla cada jugada.

No retroceden nunca, nunca van hacia atrás.

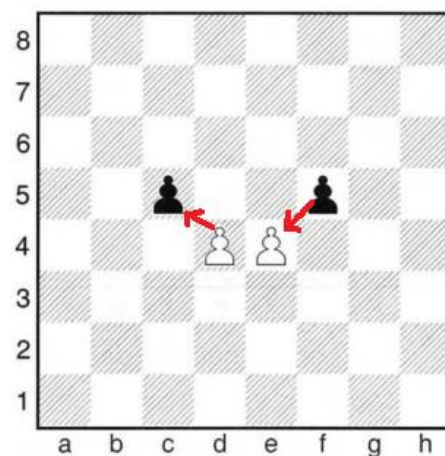
Cuando un peon esta en la casilla de salida, puede avanzar una o dos casillas a la vez.



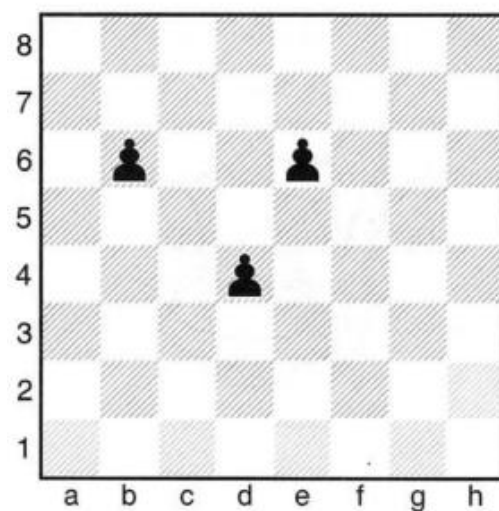
¿Cómo captura el Peón?

Al revés de todas las piezas, los PEONES no capturan como se mueven. Capturan en diagonal, siempre hacia delante y moviéndose sólo una casilla cada vez.

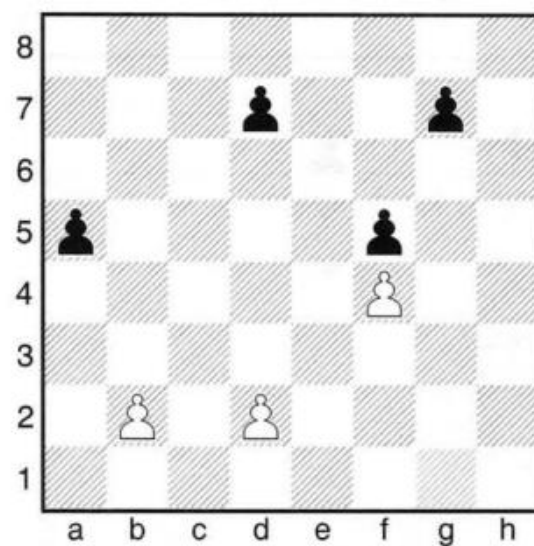
El PEON captura una pieza de color contrario ocupando su casilla.



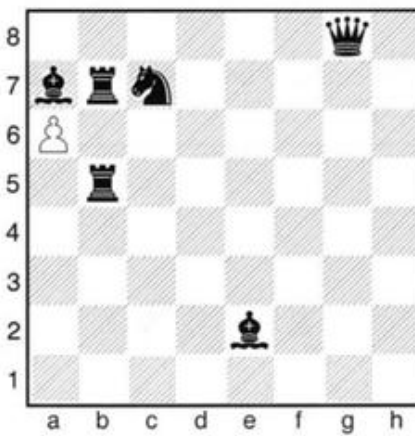
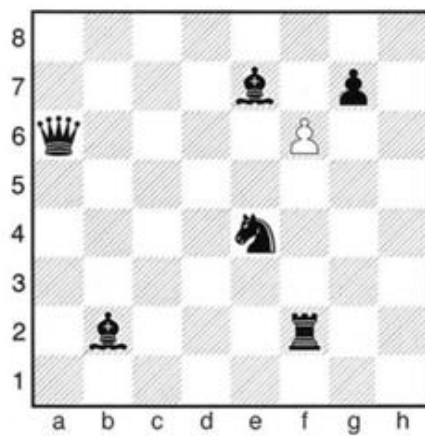
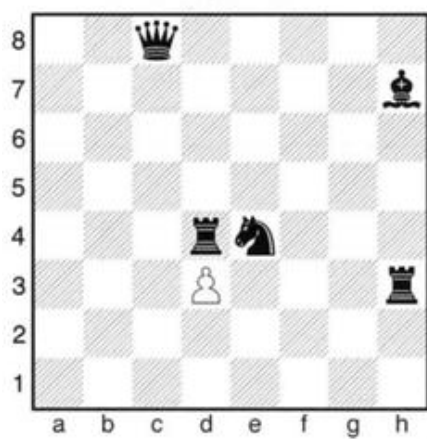
Pinta de color rojo las casillas donde pueden mover los peones negros



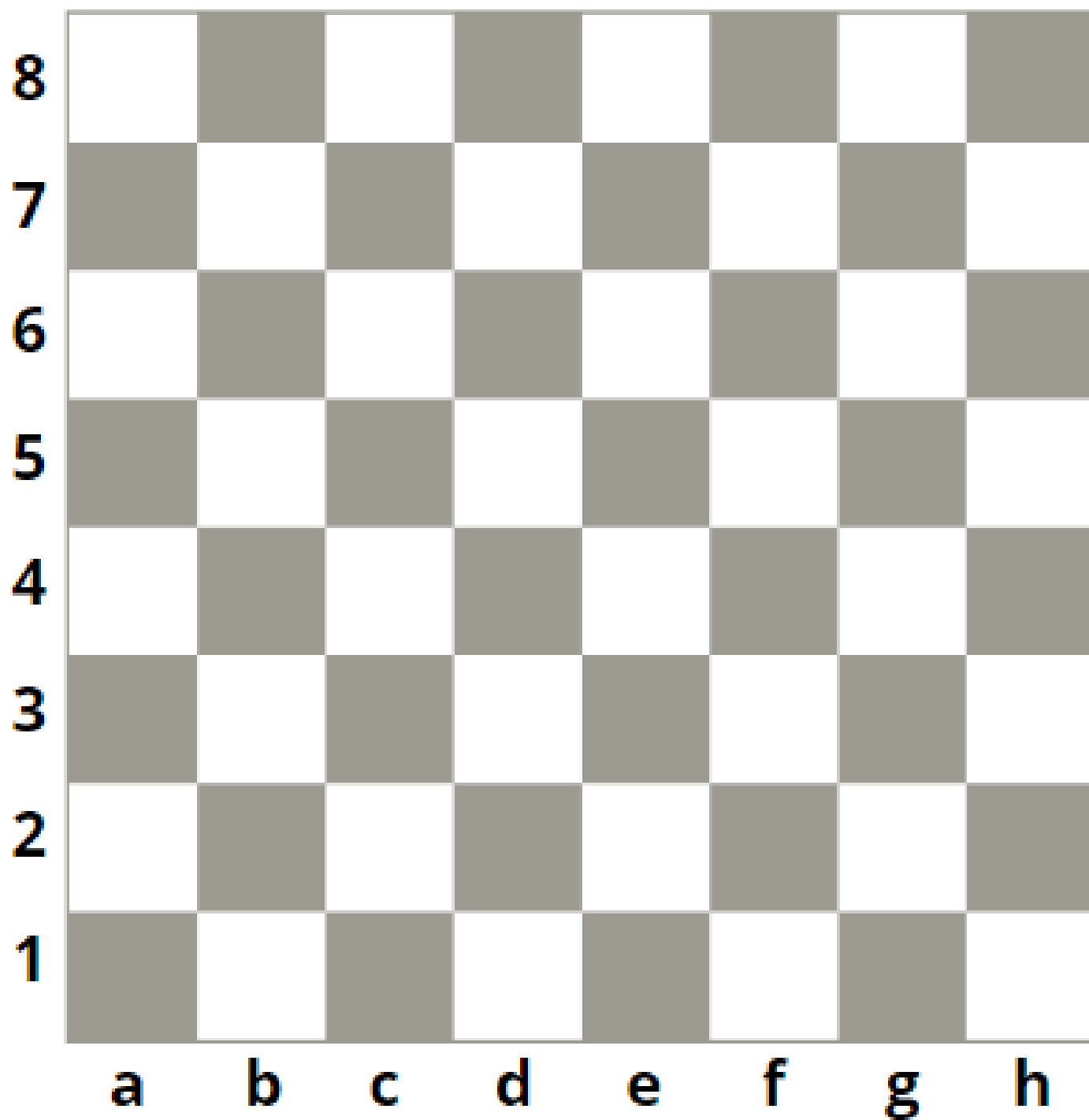
Pinta de azul las casillas donde pueden mover los peones blancos. Y de rojo las casillas donde pueden mover los peones negros



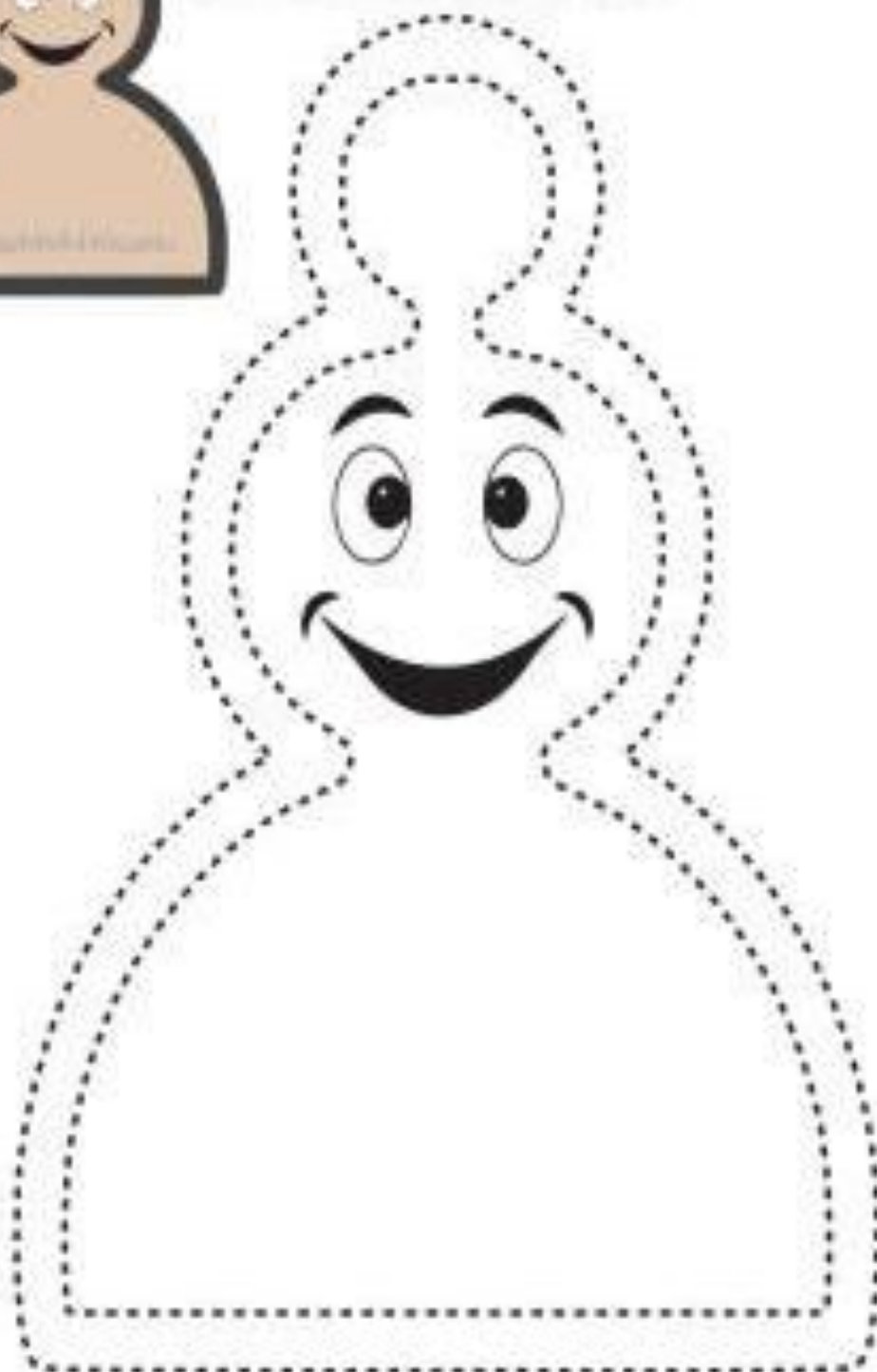
Indica con flechas que pieza puede capturar el peon blanco



Dibuja los peones en el tablero



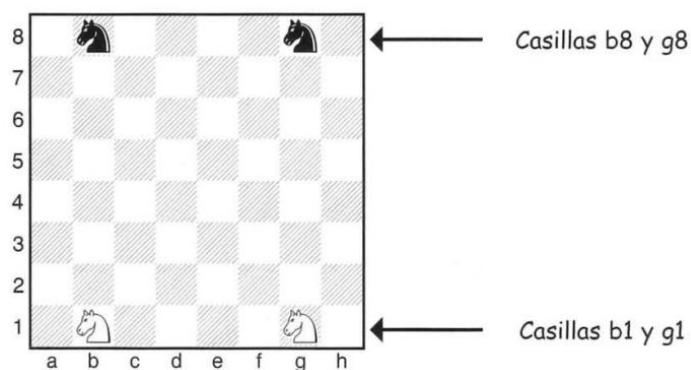
Colorea al peón



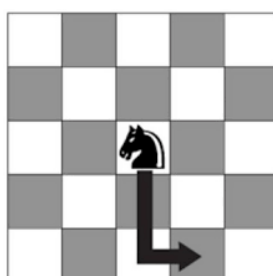
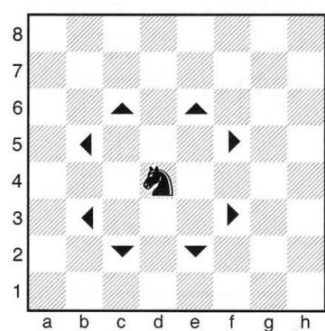
EL CABALLO

El caballo se mueve hacia delante, hacia atrás, hacia la derecha o izquierda siempre de la misma forma: dos casillas en línea recta y la siguiente hacia un lado o hacia el otro. No importa que tenga piezas contrarias o de su bando, es capaz de saltar por encima de ellas. El caballo puede capturar una pieza de color contrario ocupando su casilla.

Estas son las casillas donde se sitúan los caballos.



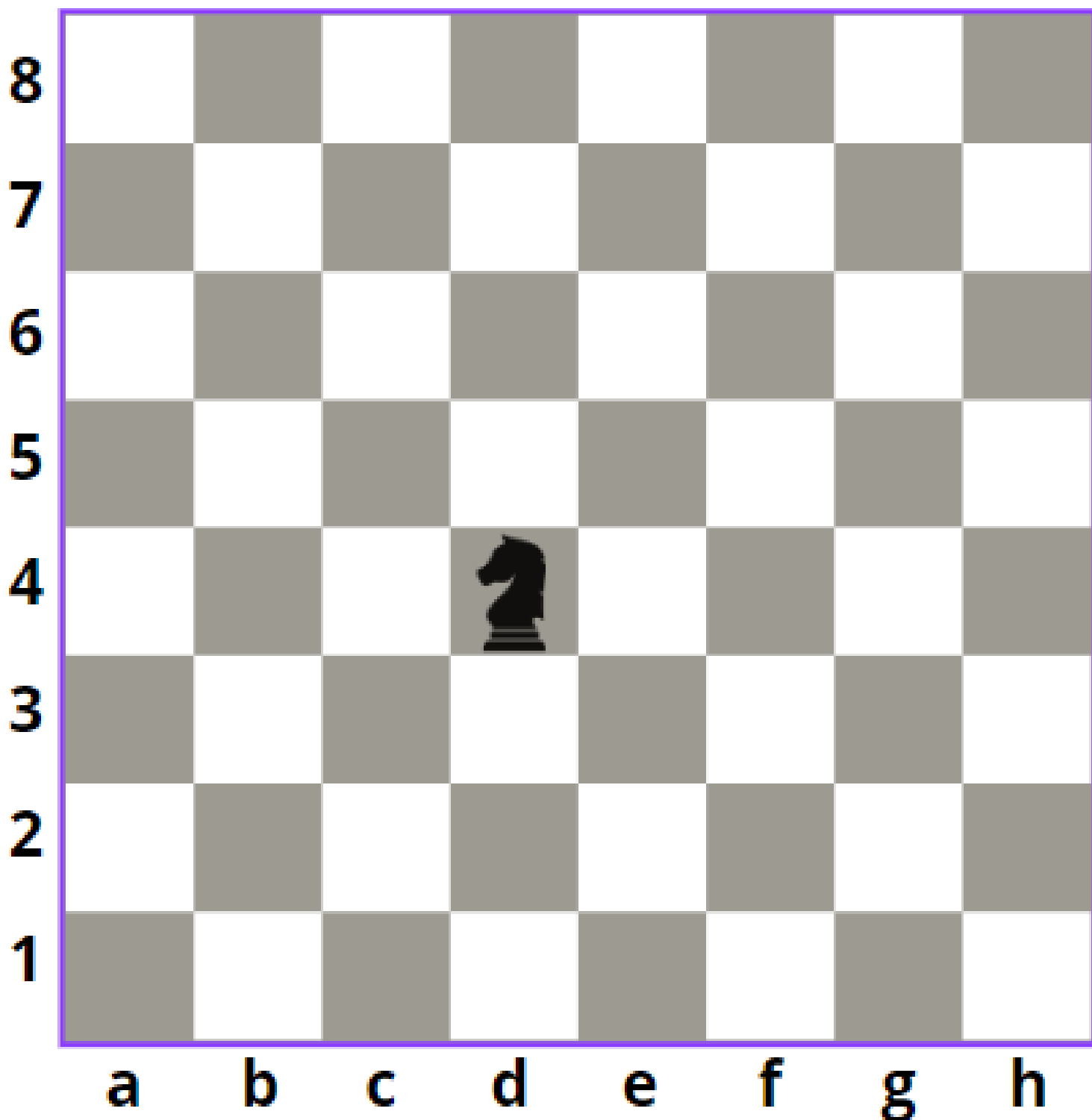
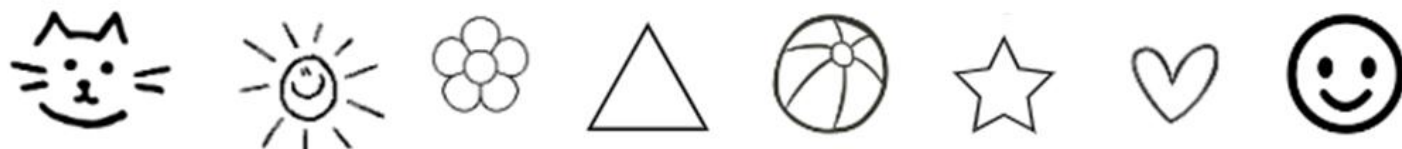
Las flechas marcan el movimiento

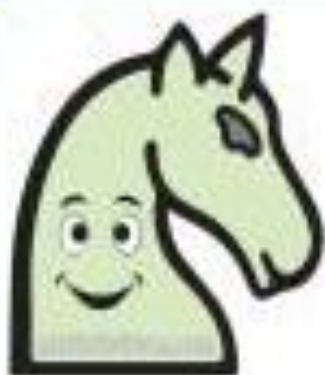


Indica con una flecha el movimiento que el caballo ha de realizar para llegar a la casilla marcada con una bandera.

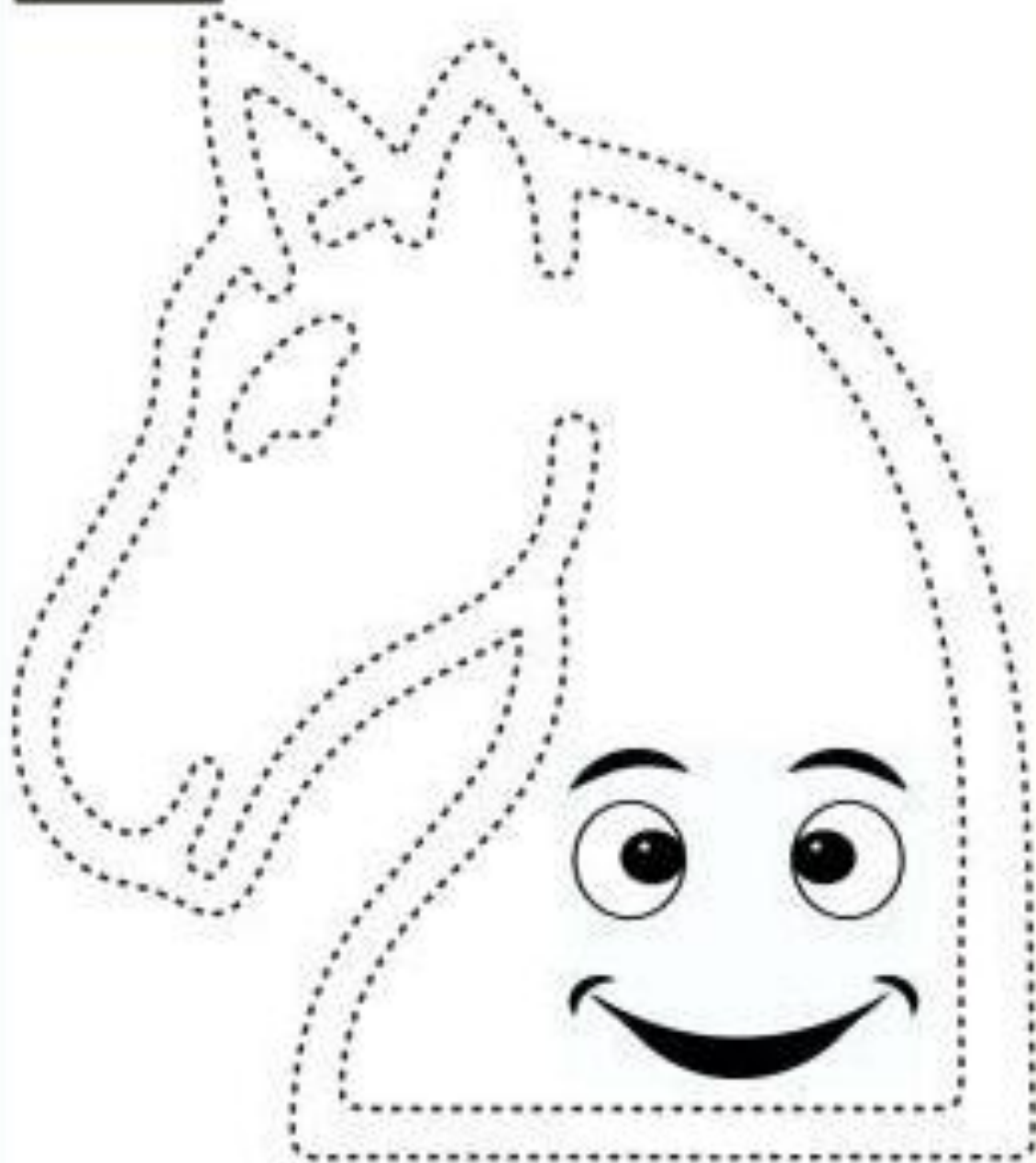


Coloca los dibujos en las casillas donde se puede mover el caballo.





Colorea al caballo



EL REY

El rey es la pieza más importante de la partida de ajedrez.

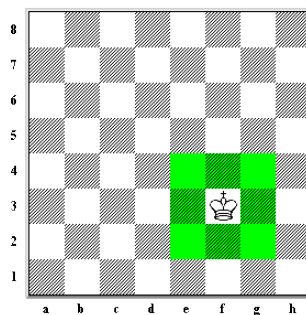
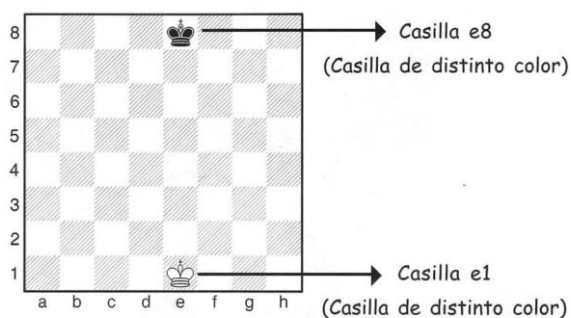
El rey se ubica en el tablero en las casillas e8 rey negro, e1 rey blanco.

El Rey puede mover a todas las casillas vecinas a la suya, en todas las direcciones.

Hacia delante y hacia atrás, hacia la derecha e izquierda y por las diagonales. El

Rey sólo puede mover a una casilla por jugada.

El REY captura una pieza de color contrario ocupando su casilla.



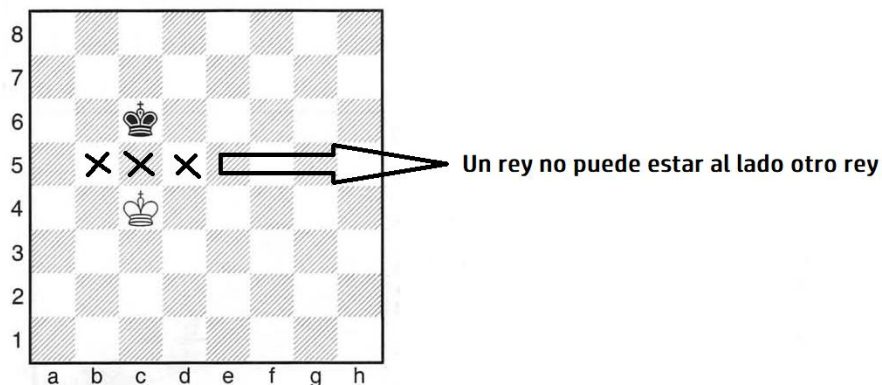
El valor del Rey es infinito

El juego termina cuando dan Jaque Mate al Rey

El Rey nunca puede capturar a otro rey

El Rey no puede ponerse al lado de otro Rey

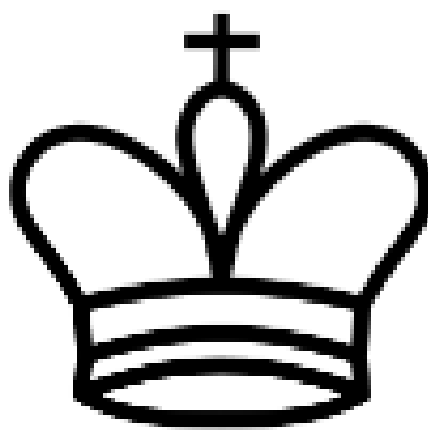
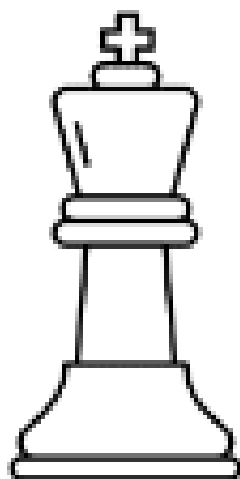
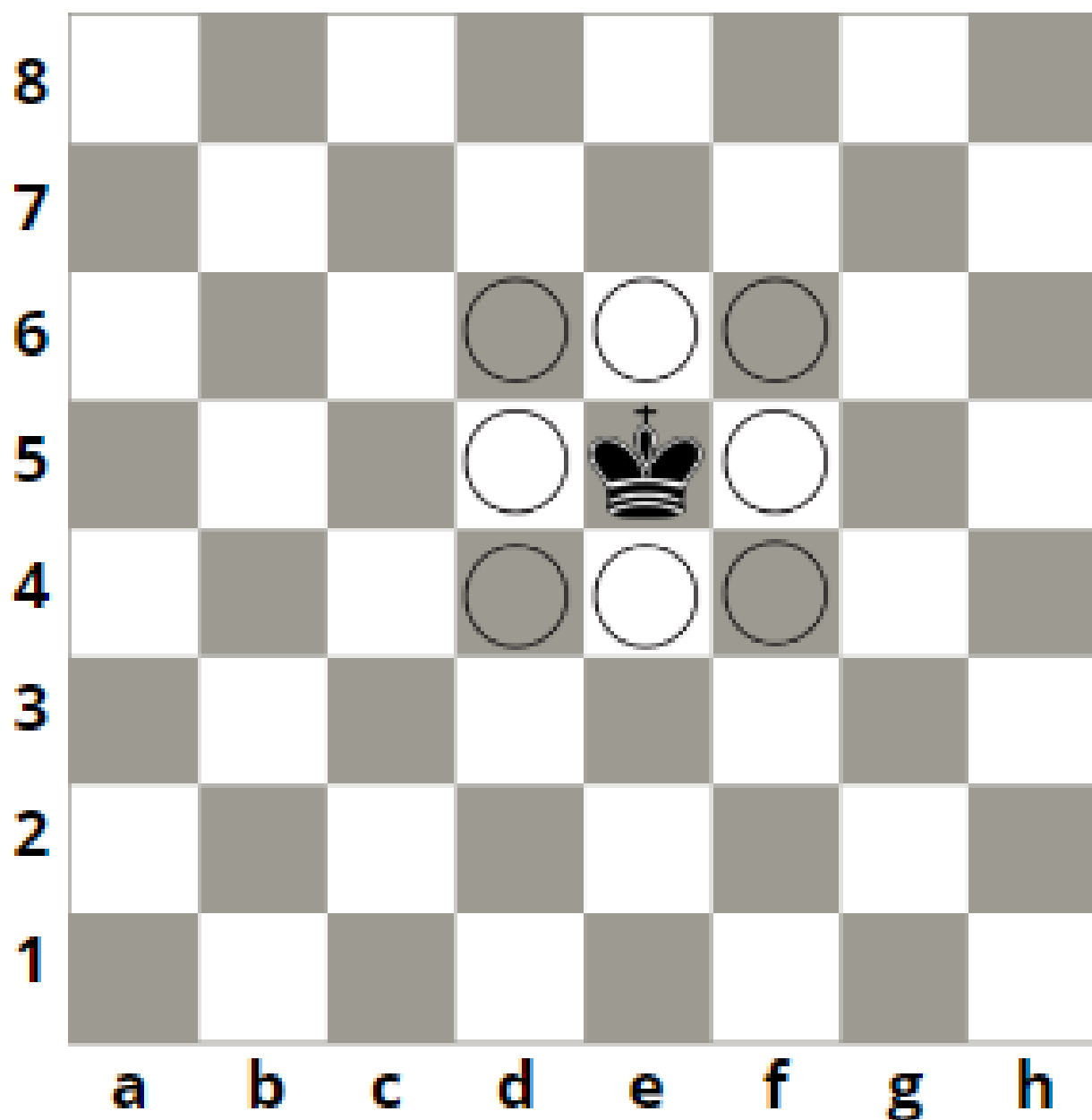
Un Rey no puede ocupar una casilla atacada por una pieza enemiga (ponerse en jaque).



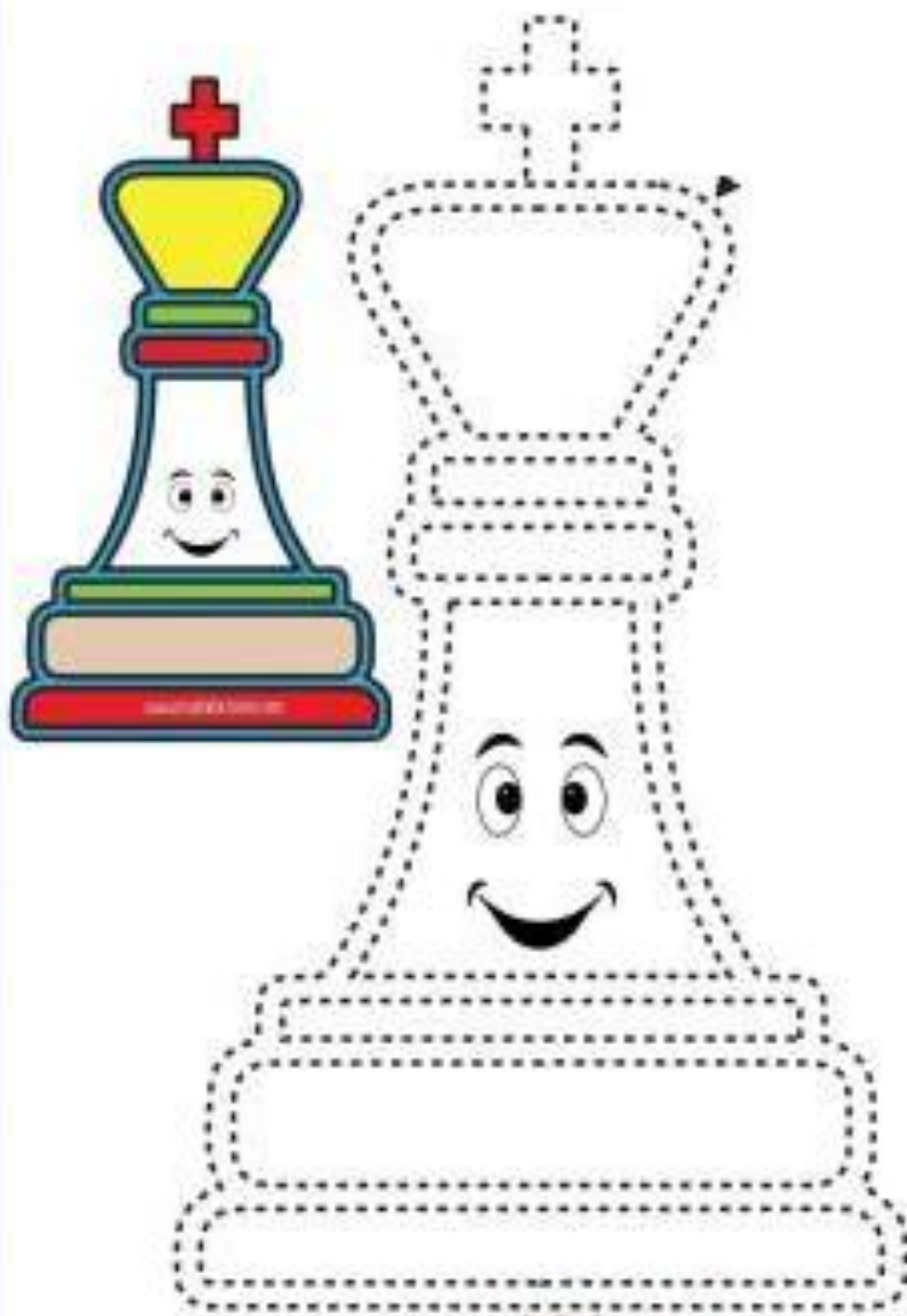
Dibuja un árbol a la derecha del rey
Dibuja una casa a la izquierda del rey
Dibuja un libro arriba del rey
Dibuja una flor debajo del rey
Dibuja un sol en una de las diagonales



Colorea los círculos donde el rey se puede mover

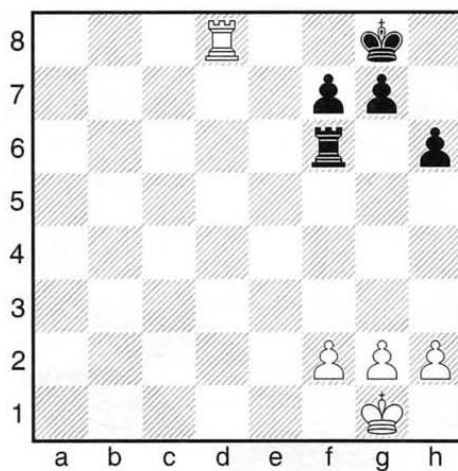
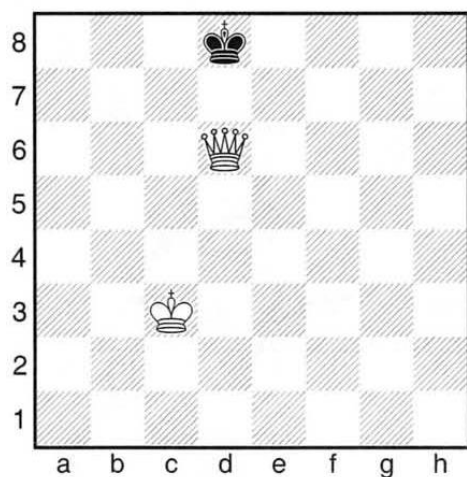


Colorea al rey

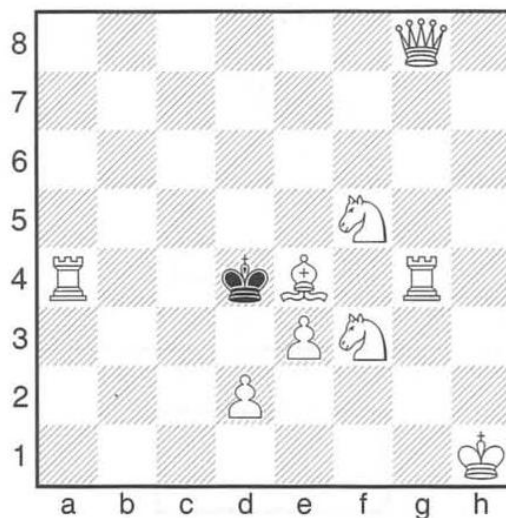
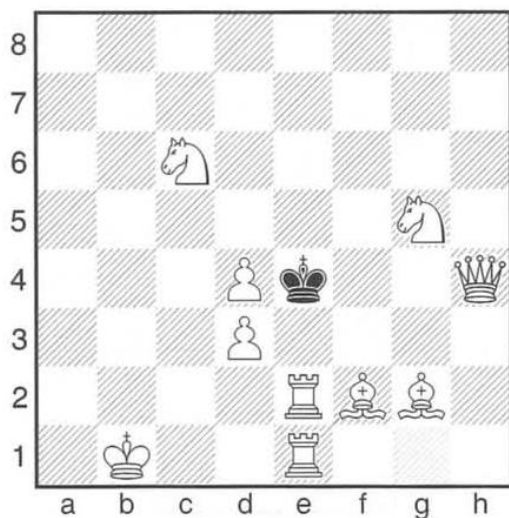


JAQUE

El jaque sucede cuando el rey se encuentra en una casilla atacada por una pieza contraria.

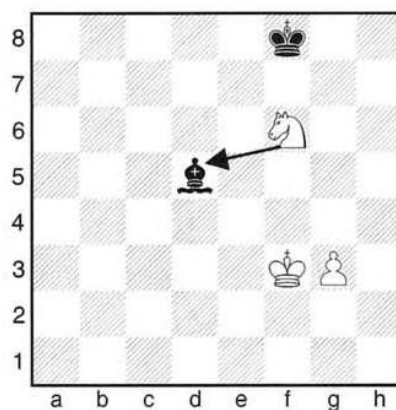


Rodea en un círculo las piezas que están haciendo jaque al rey negro

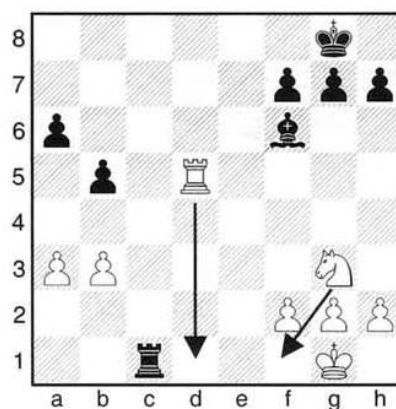


El jugador que tiene a su rey en jaque debe de hacer uno de estos 3 movimientos.

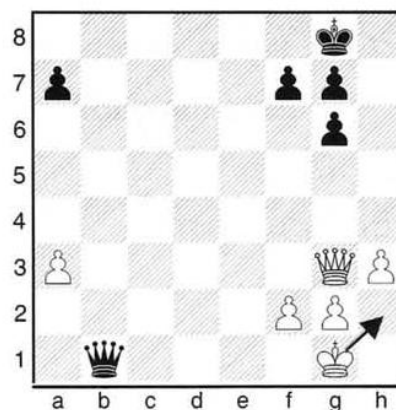
1- Capturar la pieza que le está haciendo jaque.



2- Taparse con alguna pieza de la que le está haciendo jaque.



3- Moverse con el rey a una casilla que no esté amenazada.



Jaque Mate

La lección anterior dijimos que cuando el rey está en jaque que evitarlo por uno de los 3 métodos:

- 1- Capturar la pieza que le hace jaque.
- 2- Taparse con una pieza propia.
- 3- Mover el rey a una casilla que no esté amenazada.

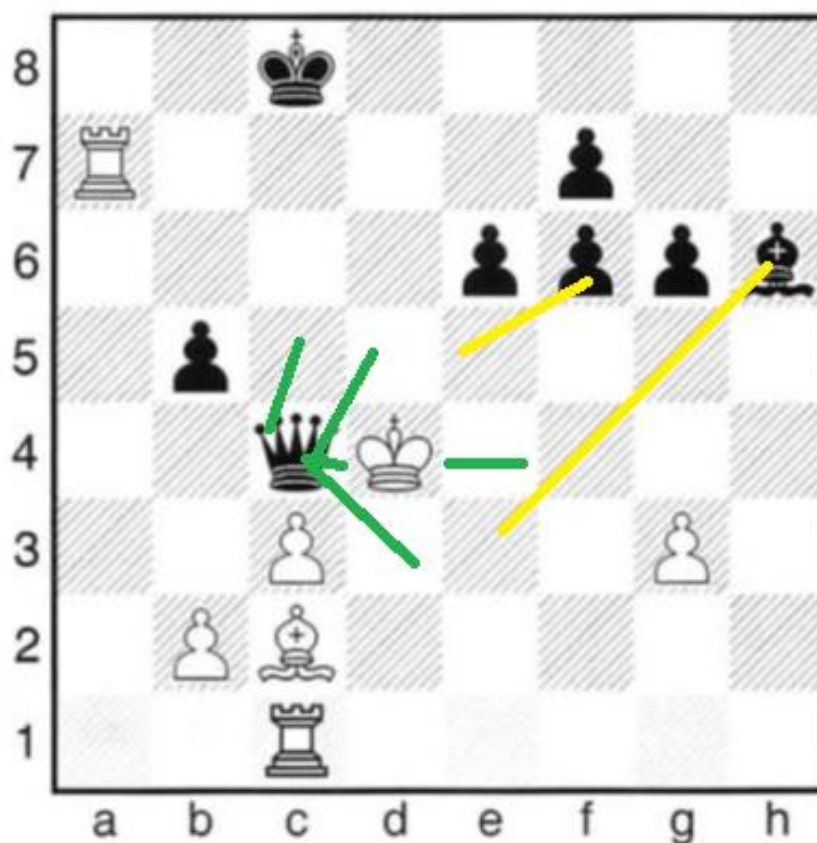
Pues bien, si no podemos hacer ninguna de estas 3 cosas para escapar del jaque decimos que el rey está en **JAQUE MATE** y acaba la partida.

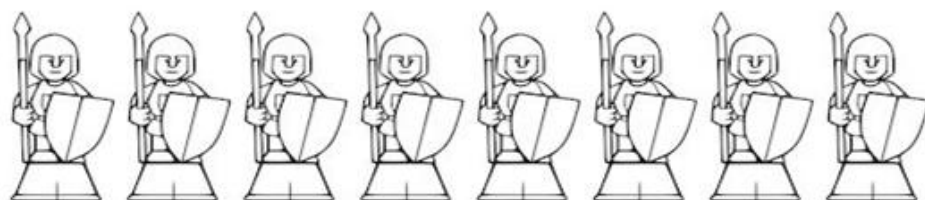
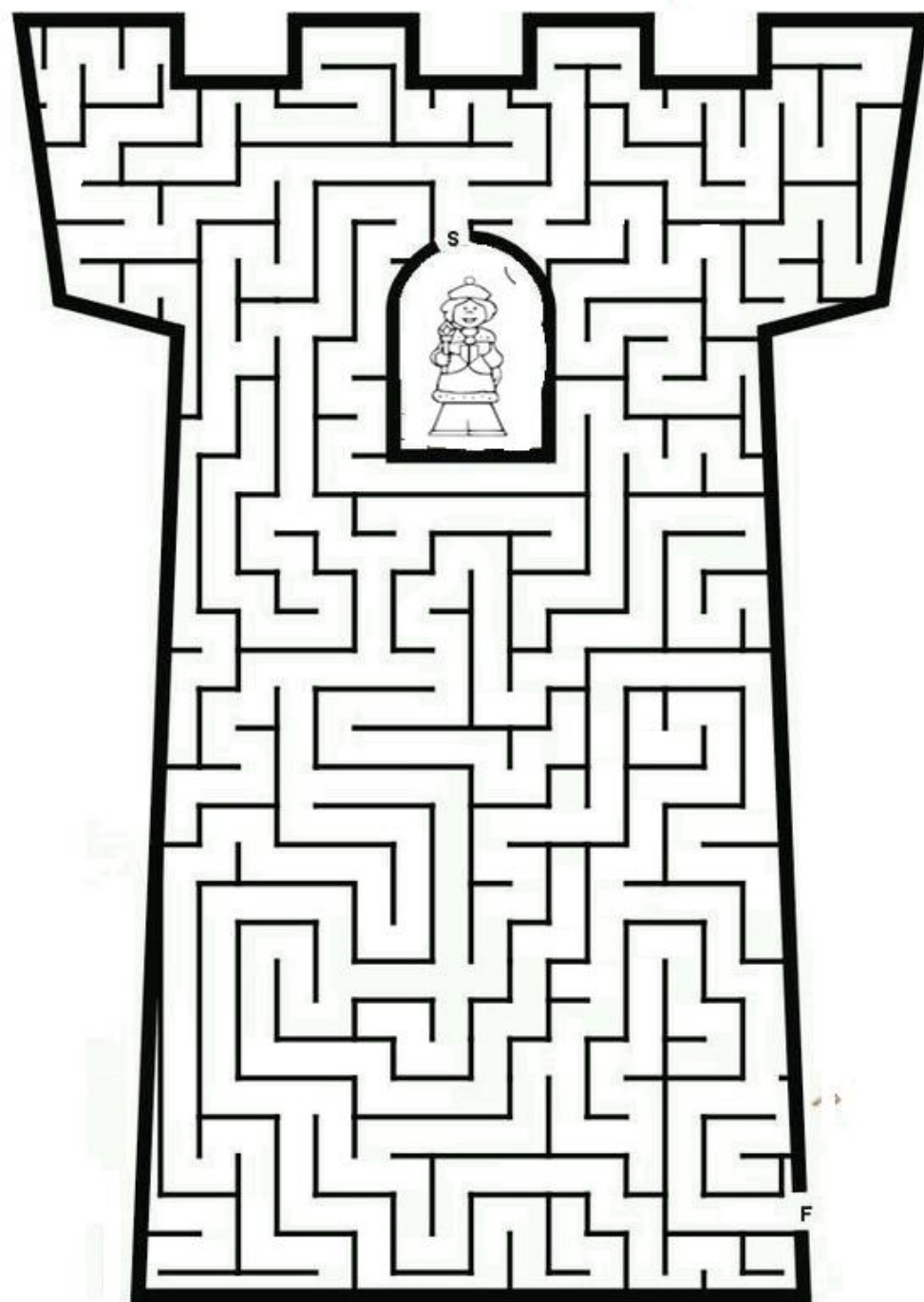


tiene



Analiza el siguiente diagrama donde tenemos un jaque mate.





INDICE

1. LA HISTORIA DEL AJEDREZ

2. EL TABLERO

- LAS COLUMNAS
- LAS FILAS
- LAS DIAGONALES
- LAS CASILLAS

3. LAS PIEZAS

- NOMBRE DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ
- COLOCACION DE LAS PIEZAS EN EL TABLERO
- VALOR DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ
- MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS DE AJEDREZ
- LA TORRE
- EL ALFIL
- LA DAMA
- EL PEON
- EL CABALLO
- EL REY

4. EL JAQUE Y JAQUE MATE