AJEDREZ

AÑO 2022

EL TABLERO

El tablero es un cuadrado dividido en pequeños cuadrados del mismo tamaño llamados casillas.

CASILLAS BLANCAS Y NEGRAS

Las casillas están pintadas alternadamente de un color claro (se les dice blancas) y de un color oscuro (se les dice negras).

ESQUINAS BLANCAS A LA DERECHA

El tablero tiene dos esquinas de casillas blancas y dos esquinas de casillas negras. Las dos esquinas de casillas blancas siempre deben estar a la derecha de los jugadores.

Con las casillas formamos tres tipos de caminos por los que mueven las piezas: columnas, filas y diagonales.

COLUMNAS

Las columnas son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que van de un jugador al otro jugador.

En los tableros impresos las columnas aparecen verticales.

Las columnas se identifican con letras minúsculas desde la izquierda del jugador de piezas blancas: **a, b, c, d, e, f, g, h.**

FILAS

Las filas son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que cruzan el tablero de izquierda a derecha.

En los tableros impresos las filas aparecen horizontales.

Las filas se identifican con números empezando desde el jugador de piezas blancas: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.**

DIAGONALES

Las diagonales son los conjuntos de casillas del mismo color, unidas por sus vértices y alineadas en forma inclinada (oblicua) respecto a los bordes.

Hay diagonales blancas y diagonales negras, inclinadas hacia un lado ↖ y otro ↗ lado. Algunas diagonales son paralelas y otras son perpendiculares entre sí.

Tienen distinta cantidad de casillas. Las dos más largas, que tienen 8 casillas y unen las esquinas del tablero, se llaman **diagonal mayor blanca** y **diagonal mayor negra**.

EL NOMBRE DE LAS CASILLAS

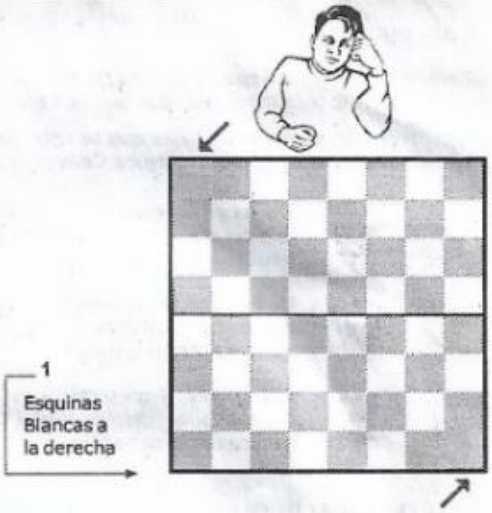
El nombre de cada casilla se forma con la letra de su columna, seguido del número de su fila. Por ejemplo: **e4.**

Todas las casillas de una columna tienen la misma letra y diferentes números. Todas las casillas de una fila tienen diferentes letras y el mismo número.

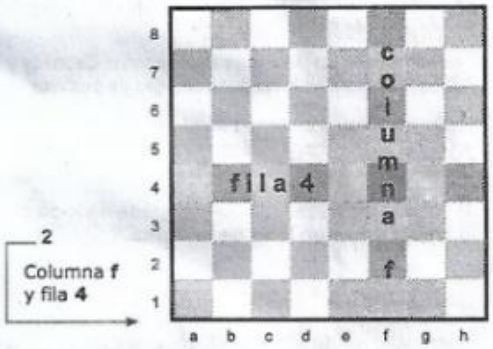
EL CENTRO Y EL CENTRO AMPLIADO

Las casillas **e4, e5, d4** y **d5** forman el centro del tablero. El centro ampliado incluye las 12 casillas que las rodean.

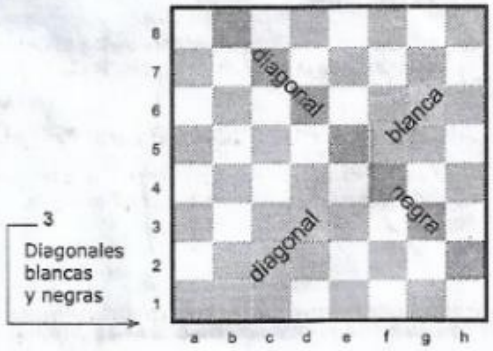
Ocupar y controlar con tus piezas el centro del tablero es muy importante para ganar los partidos de ajedrez.



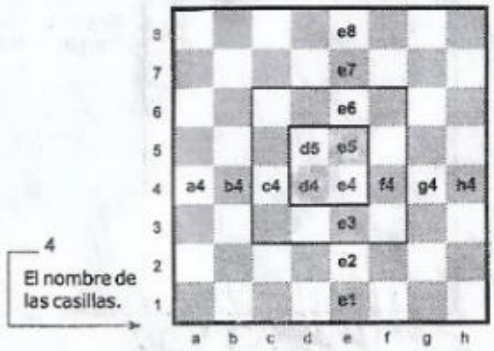
1 Esquinas Blancas a la derecha



2 Columna **f** y fila **4**



3 Diagonales blancas y negras



4 El nombre de las casillas.

LAS PIEZAS

Cada jugador tiene **16** piezas que se distinguen por su color. Al equipo de color claro se lo llama "**las blancas**" y al equipo de color oscuro se lo llama "**las negras**". Siempre comienzan las blancas y luego se alterna una jugada de cada equipo.

A continuación vemos los dibujos que se usan para representar las piezas en los tableros impresos y la función que representaban en los ejércitos antiguos. Cada equipo tiene:

Un Rey: Representa al soberano y jefe del ejército. Es la pieza más alta y su corona tiene una cruz.

Una Dama: Representa a la pareja del Rey. Es la segunda pieza más alta y tiene una corona con puntas.

Dos Torres: Representan a los carros de asalto al castillo rival. Tienen almenas en su parte superior.

Dos Alfiles: Representan a los guardias reales o a los obispos de la iglesia.

Dos Caballos: Representan a la caballería del ejército.

Ocho peones: Representan a los soldados de infantería, que marchan a pie. Son las piezas más pequeñas.

LA POSICIÓN INICIAL

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

Las Torres van en las esquinas, luego los Caballos y los Alfiles. Las Damas van en las casillas de su color.

La Dama blanca en la casilla blanca y la Dama negra en la casilla negra. A su lado van los Reyes y en la fila siguiente los 8 peones.

Al colocar las piezas, el tablero queda dividido en **un lado del Rey y un lado de la Dama.**

5 La posición inicial

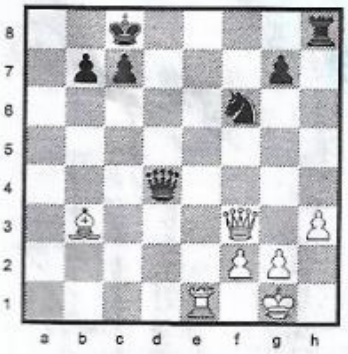
ANOTAR LA POSICIÓN DE LAS PIEZAS

Primero se anota la inicial del nombre de la pieza en mayúscula: **R** (Rey), **D** (Dama), **T** (Torre), **A** (Alfil), **C** (Caballo).

A continuación, se anota el nombre de la casilla en la que está ubicada la pieza. Por ejemplo: **Rg1, Th8**.

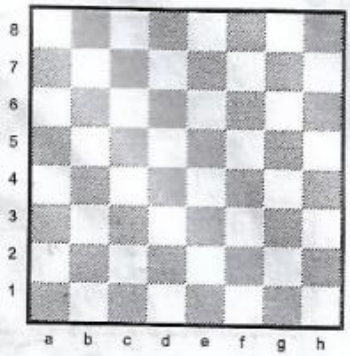
ANOTAR LA POSICIÓN DE LOS PEONES

Sólo se anota el nombre de la casilla donde están ubicados los peones, sin escribir una P adelante. Por ejemplo: **f2, b7**.

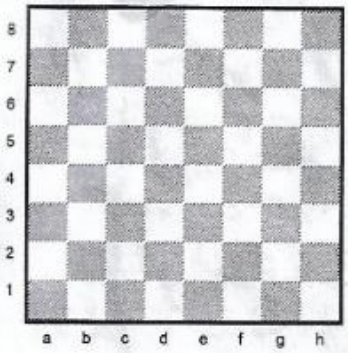


6 Blancas: Rg1, Df3, Te1, Ab3, f2, g2, h3.
Negras: Rc8, Dd4, Th8, Cf6, b7, c7, g7.

TAREA 1: El tablero y las piezas *(para hacer en clase de matemática)*



*En este tablero pinta las columnas **b** y **g**.*



*En este tablero pinta las filas **3** y **7**.*

TAREA 1 (continuación): El tablero y las piezas (para hacer en clase de matemática)

Contemos y calculemos: ¿Cuántas casillas tiene cada columna?: ..... ¿Cuántas columnas hay en el tablero?: .....

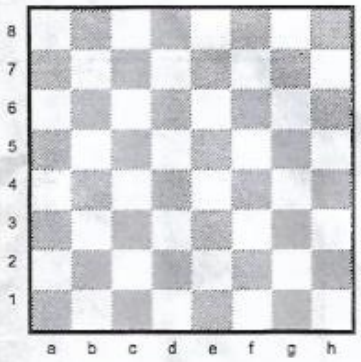
¿Cuántas casillas tiene cada fila?: ..... ¿Cuántas filas hay en el tablero?: .....

¿Cuántas casillas tiene en total el tablero?: ..... ¿Cuántas casillas del tablero son blancas?: ..... ¿Y negras?: .....

¿Son paralelas o perpendiculares?: Todas las columnas entre sí son .....

Todas las filas entre sí son ..... Todas las columnas son ..... a todas las filas.

¿Cómo se llaman los ángulos que forman entre sí las líneas perpendiculares? .....

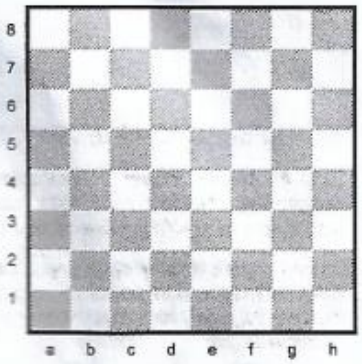


En este tablero pinta la diagonal mayor blanca, una diagonal blanca de 3 casillas y otra diagonal blanca de 4 casillas. ¿Cuál es perpendicular a la diagonal mayor?

.....

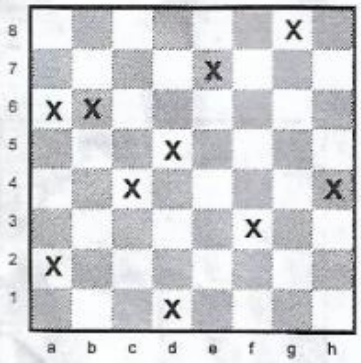
En este tablero pinta la diagonal mayor negra, una diagonal negra de 2 casillas y otra diagonal negra de 5 casillas. ¿Cuál es paralela a la diagonal mayor?

.....



Responde: ¿Cuántas diagonales de 2 casillas hay en total en un tablero de ajedrez?: ..... ¿y de 3 casillas?: .....

¿y de 4 casillas?: ..... ¿y de 5 casillas?: ..... ¿y de 6 casillas?: ..... ¿y de 7 casillas?: ..... ¿y de 8 casillas ?: .....

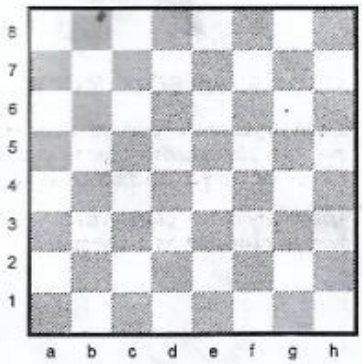


Escribe los nombres de las casillas que están marcadas en este tablero:

....., ..., ..., ..., ...,

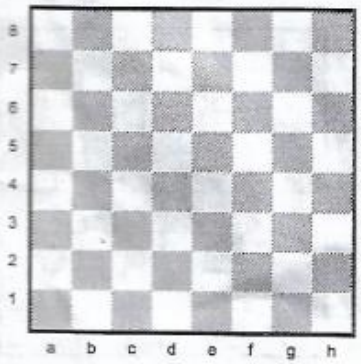
....., ..., ..., ..., ...

En este tablero marca las casillas **a3, b7, c5, d1, e4, f2, g6** y **h8**



En las próximas tareas utiliza estos dibujos para representar las piezas blancas y negras →

Reyes Damas Torres Caballos Alfiles peones



En este tablero dibuja las siguientes piezas: **Blancas:** Rg1, Db3, Tf1, Ag2, Cc3, a2, f2, g3, h3. **Negras:** Rf8, Dg5, Te8, Ab6, Cd6, c7, f7, g7, h6.

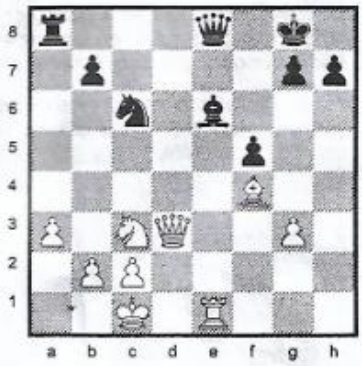
Escribe la posición de estas piezas:

Blancas: ....., ..., ..., ...,

....., ..., ..., ..., ...

Negras: ....., ..., ..., ...,

....., ..., ..., ..., ...



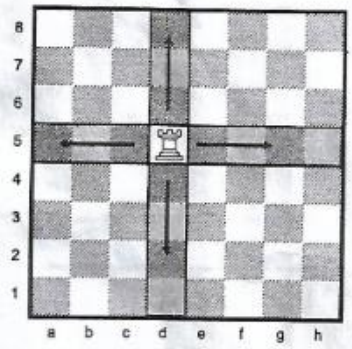
LA TORRE MUEVE POR COLUMNAS Y FILAS

La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna o de la fila en las que está ubicada. Por eso decimos que la Torre mueve en cruz (✚).

La Torre puede mover de a una o más casillas, para adelante o para atrás, a la derecha o a la izquierda, pero no puede doblar en la misma jugada, ni saltar sobre piezas propias o contrarias.

7

La **Td5** puede mover a cualquiera de las 14 casillas pintadas: 7 de la columna **d** y 7 de la fila **5**.



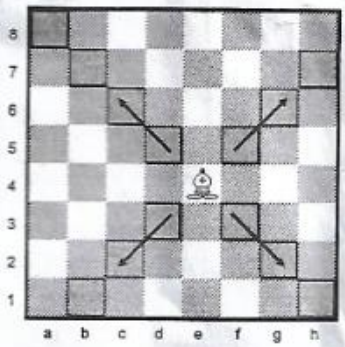
EL ALFIL SÓLO MUEVE POR DIAGONALES

El Alfil puede mover a cualquier casilla de las diagonales en las que está ubicado. Por eso decimos que el Alfil mueve en equis (**x**).

El Alfil puede mover de a una o de varias casillas, hacia adelante o atrás, pero no puede doblar en la misma jugada, ni saltar sobre piezas propias o contrarias.

8

El **Ae4** puede mover a cualquiera de las 13 casillas pintadas: 7 de la diagonal mayor blanca y 6 de la otra diagonal **b1-h7**.



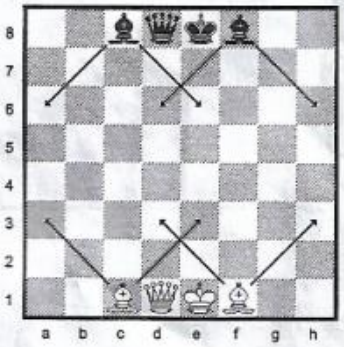
CADA ALFIL SÓLO MUEVE POR UN COLOR

Cada jugador tiene un Alfil que sólo puede mover por las 32 casillas blancas y otro Alfil que sólo puede mover por las 32 casillas negras.

Los Alfiles nunca pueden pasar de casillas blancas a negras ni de negras a blancas.

9

El **Ac1** sólo puede mover por las negras y el **Af1** por las blancas.
EL **Ac8** sólo puede mover por las blancas y el **Af8** por las negras.



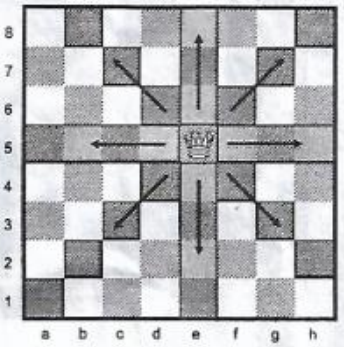
LA DAMA MUEVE COMO TORRE O ALFIL

La Dama puede mover a cualquier casilla de la fila, columna o diagonales en las que está ubicada. Por eso decimos que la Dama mueve en asterisco (✱).

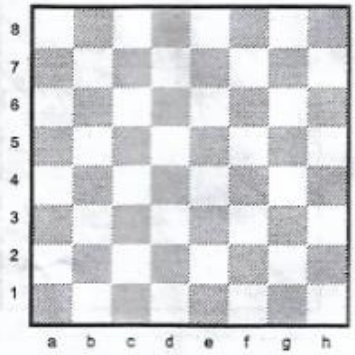
Es la pieza con mayor movilidad: en una sola jugada puede ir a tantas casillas como la suma de una Torre y un Alfil.

10

La **De5** puede mover a cualquiera de las 27 casillas pintadas: 14 como Torre y 13 como Alfil.

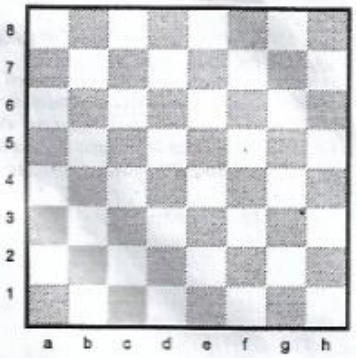


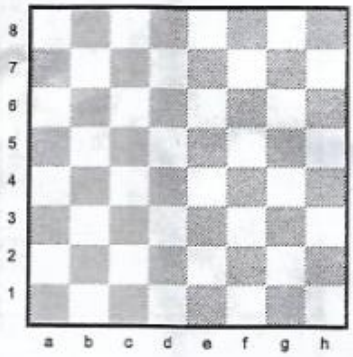
TAREA 2: Los movimientos de Torres, Alfiles y Damas en una jugada



*Dibuja una Torre en **h3**. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.*

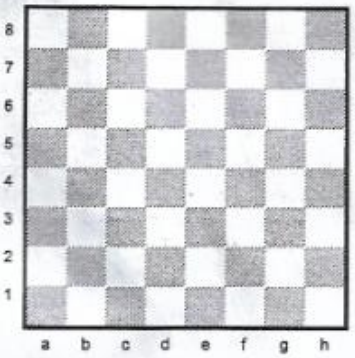
*Dibuja una Torre en **h8**. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.*

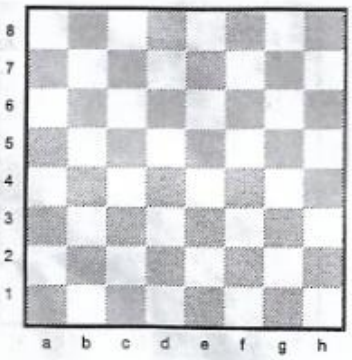




*Dibuja un Alfil en **b3**. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.*

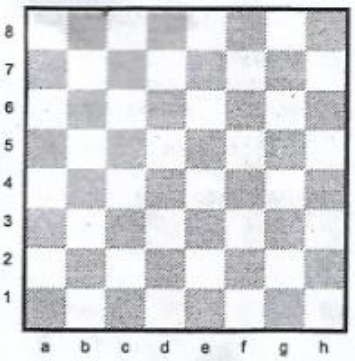
*Dibuja un Alfil en **f8**. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.*





*Dibuja una Dama en **b6**. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.*

*Dibuja una Dama en **h5**. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.*



¿A cuántas casillas pueden mover las piezas que dibujaste?: Th3: .....; Th8: .....; Ab3: .....; Af8: .....; Db6: .....; Dh5: .....

¿Qué pieza tiene más valor: la Torre, el Alfil o la Dama?: ..... ¿Y entre la Torre y el Alfil cuál vale más?: .....

CADA PEÓN AVANZA POR SU COLUMNA

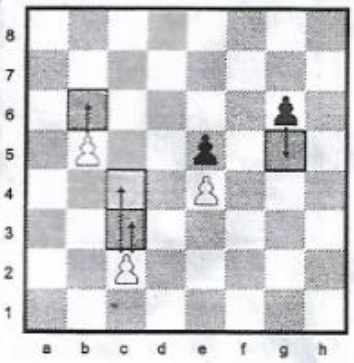
Cada peón sólo puede mover hacia adelante por su columna, si la casilla está vacía. Si la casilla delante del peón está ocupada, queda bloqueado.

El peón es la única pieza que no puede retroceder.

En su primer jugada, cada peón puede avanzar 1 o 2 casillas. Pero después de su primer jugada sólo puede avanzar de a 1 casilla por vez.

11

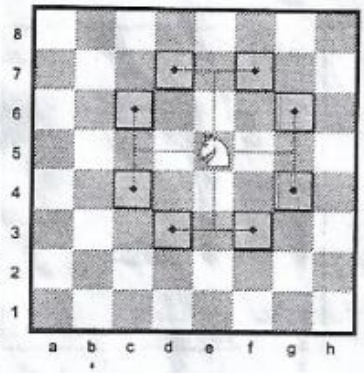
El peón **c2** puede avanzar 1 o 2 casillas; **b5** y **g6** sólo pueden avanzar 1 casilla porque ya movieron antes; **e4** y **e5** están bloqueados.



EL CABALLO SALTA EN FORMA DE "L"

El Caballo es la única pieza que salta y no recorre un camino como las otras piezas.

Puedo imaginar su salto de muchas maneras. La más común es pensar que forma una ele mayúscula (L), dando 2 pasos por la columna o por la fila en cualquier dirección y luego doblando 1 paso en ángulo recto.



12

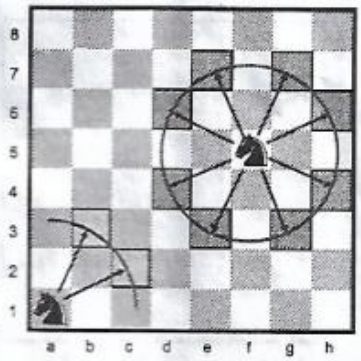
El **Ce5** puede saltar a cualquiera de las 8 casillas blancas pintadas.

EL CABALLO SALTA DE UN COLOR A OTRO

El Caballo cambia el color de su casilla en cada salto.

Si está en una casilla blanca, salta a una negra.
Si está en una casilla negra, salta a una blanca.

También puedo pensar que sus saltos forman una circunferencia o de un arco de circunferencia, porque todas están a la misma distancia del Caballo.



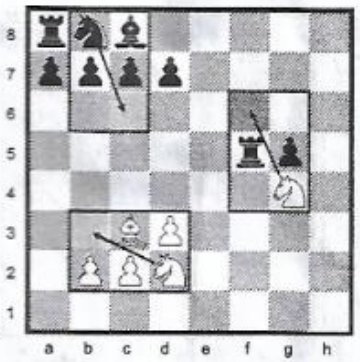
13

El **Cf5** puede saltar a las 8 casillas negras pintadas.
El **Ca1** puede saltar a las 2 casillas blancas pintadas.

EL CABALLO SALTA SOBRE OTRAS PIEZAS

El Caballo es la única pieza que puede saltar sobre piezas de su equipo o del equipo contrario. Por eso puede mover desde la primer jugada del partido.

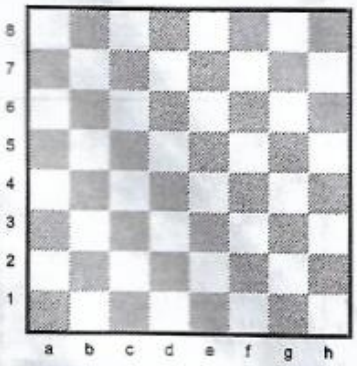
También podemos pensar que el Caballo salta entre las esquinas opuestas de rectángulos de 2 x 3 casillas, que son siempre de colores contrarios.



14

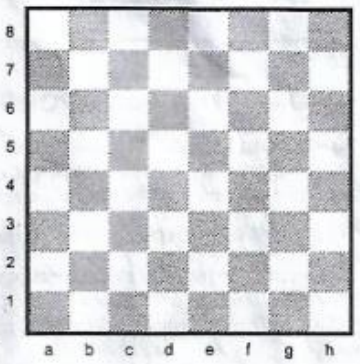
El **Cd2** puede ir a **b3** saltando piezas blancas, el **Cb8** a **c6** y el **Cg4** a **f6** saltando piezas negras.

TAREA 3: Los movimientos de los Caballos en una jugada



*Dibuja un Caballo en **g6** y otro en **a1**. Pinta las casillas a las que pueden saltar en su próxima jugada.*

*Dibuja un Caballo en **b7** y otro en **h2**. Pinta las casillas a las que pueden saltar en su próxima jugada.*



¿A cuántas casillas pueden saltar los Caballos que dibujaste?: Cg6: ..... ; Ca1: .....; Cb7: ..... ; Ch2: .....

¿Dónde nos conviene tener nuestros Caballos? ¿En el centro del tablero o en los bordes? : .....

EL REY MUEVE DE A UNA CASILLA POR JUGADA EN CUALQUIER DIRECCIÓN

El Rey puede mover sólo de a una casilla por jugada en cualquier dirección: hacia adelante, hacia atrás, a los costados o en diagonal.

EL REY NO PUEDE MOVER A CASILLAS ATACADAS POR PIEZAS CONTRARIAS

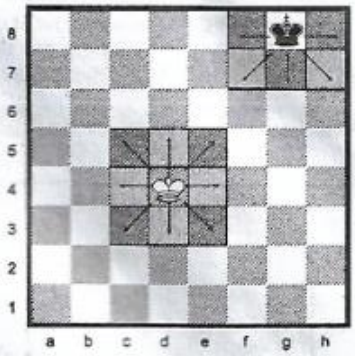
El Rey nunca puede mover a casillas que estén atacadas por piezas contrarias.

Si un jugador mueve su Rey a una casilla atacada la jugada es **imposible** o **ilegal** y tiene que cambiarla por otra jugada.

LOS REYES NO SE PUEDEN COMER NI PUEDEN TOCARSE ENTRE ELLOS

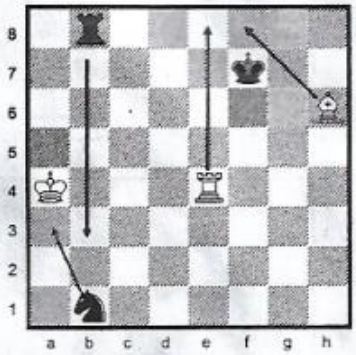
Como el Rey nunca puede mover casillas atacadas por piezas contrarias, nadie se lo pueden comer.

Los Reyes tampoco pueden estar en contacto, porque ambos Reyes estarían en situación ilegal, atacándose uno al otro.



15

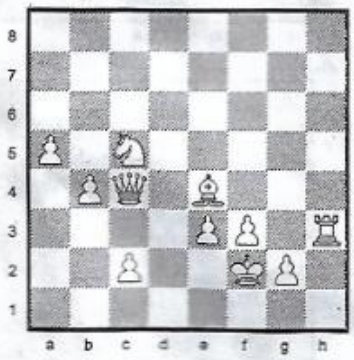
El **Rd4** puede mover a cualquiera de las 8 casillas que lo rodean pero el **Rg8** sólo tiene 5 posibilidades.



16

Estos Reyes pueden mover sólo a las casillas pintadas: el Rey blanco sólo a **a5** y el Rey negro a **f6**, **g6** o **g8**.

TAREA 4: Cómo limitan el movimiento las piezas propias



*1) Marca con una **R** las casillas a las que puede mover el Rey. ¿Cuántas son? .....*

*2) Marca con una **C** las casillas a las que puede mover el Caballo. ¿Cuántas son? .....*

3) Marca con líneas rojas las casillas a las que puede mover la Dama. ¿Cuántas son? .....

4) Marca con líneas azules las casillas a las que puede mover el Alfil. ¿Cuántas son? .....

5) Marca con líneas verdes las casillas a las que puede mover la Torre. ¿Cuántas son? .....

6) ¿Qué peones pueden avanzar una casilla? .....; .....; .....; .....

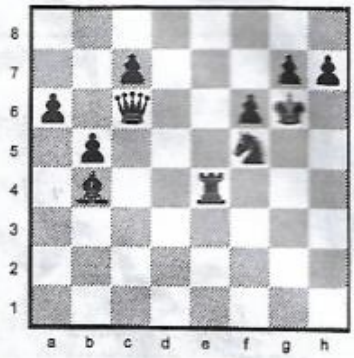
7) ¿Qué peón pueden avanzar una o dos casilla? .....

*8) Hay 9 casillas a las que se pueden **mover** 2 piezas distintas ¿Qué casillas son ?:*

.....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....;

*9) Hay 3 casillas a las que se pueden **mover** 3 piezas distintas ¿Qué casillas son?:*

.....; .....; .....



*1) Marca con una **R** las casillas a las que puede mover el Rey. ¿Cuántas son? .....*

*2) Marca con una **C** las casillas a las que puede mover el Caballo. ¿Cuántas son? .....*

3) Marca con líneas rojas las casillas a las que puede mover la Dama. ¿Cuántas son? .....

4) Marca con líneas azules las casillas a las que puede mover el Alfil. ¿Cuántas son? .....

5) Marca con líneas verdes las casillas a las que puede mover la Torre. ¿Cuántas son? .....

6) ¿Qué peón pueden avanzar una casilla? .....

7) ¿Qué peón pueden avanzar una o dos casilla? .....

8) Hay 11 casillas a las que se pueden mover 2 piezas distintas ¿Qué casillas son ?:

.....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....;

9) Hay 3 casillas a las que se pueden mover 3 piezas distintas ¿Qué casillas son?:

.....; .....; .....

PARA REFORZAR PODEMOS VER:

En estos link tenemos vídeos de “YouTube”, que explican el movimiento de las piezas, además de lo escrito, a modo de complemento.

Movimientos del peón: https://www.youtube.com/watch?v=c0fj9HBoUI8&t=49s

Movimientos del Caballo: https://www.youtube.com/watch?v=x0ukoVX5dBY

Movimientos del Alfil: https://www.youtube.com/watch?v=MnT8E6aDkew

Movimientos de la Torre: https://www.youtube.com/watch?v=CpFbPNejfAA

Movimientos de la reina o Dama: https://www.youtube.com/watch?v=Zexcd0zmP-Q

Movimientos del Rey: https://www.youtube.com/watch?v=gjQOF9hl5YE

Bienvenidos al Instituto Parroquial Monte Cristo

Profesor Nacional de Ajedrez: ESTEBAN, Víctor Miguel

Árbitro Internacional de ajedrez

ID FIDE: 127728