Introducción

¡Claro chicos! El ajedrez es un **juego** en donde dos personas tienen que manejar un ejército de **piezas**, un jugador maneja las piezas **blancas** y el otro las **negras**. Estas piezas mueven de maneras diferentes sobre un **tablero** cuadrado de 64 **casillas** blancas y negras. Gana quien elimina al **rey** rival a través del **jaque mate**. Para lograrlo, hay que observar y **pensar** muy bien cada **jugada**. La batalla avanza con una jugada por cada jugador. ¡Y lo mejor es que mientras juegas, también te diviertes y aprendes!

Hola **Peoncín**, con mi hermano Mateo estamos listos para aprender este juego que nos trajiste. Lo primero que queremos saber es ¿de qué se trata el **AJEDREZ**?



- cuando un jugador mueve una pieza de su ejército, el rival contesta con otra jugada y así avanza la batalla
- se puede capturar piezas enemigas
- es un juego de estrategia y por eso es importante pensar antes de jugar

Palabras clave

- ajedrez
- juego
- piezas blancas
- piezas negras
- tablero
- casillas
- rey
- jaque mate
- pensar
- jugada

EN EL AJEDREZ SE GANA Y SE PIERDE, NO LO OLVIDES

ES IMPORTANTE APRENDER Y TAMBIÉN PRACTICAR

¡ES MUY ENTRETENIDO!

El tablero

Anotación

COORDENADAS
Los nombres de las Casillas



LEE Y APRENDE

La combinación de la **letra de la columna** con el **número de la fila** le da a cada casilla del tablero un **nombre único**. Ejemplo: la casilla de la columna h que está en la fila 1 se llama "h1", siempre en letras minúsculas. Observa el tablero.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Emilia pregunta



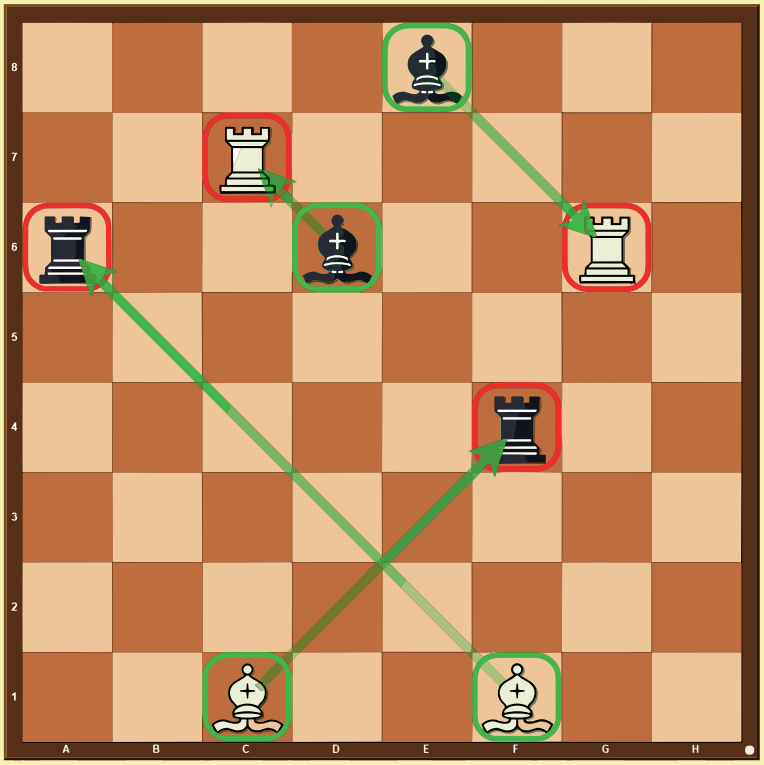
Peoncín, creo que ya entendimos eso de las letras de las columnas y los números de las filas, pero... ¿nos puedes explicar para qué sirven estos nombres de las casillas? ¿acaso es un juego especial que se hace sobre un tablero de ajedrez? ¿Los jugadores deben aprenderse estas coordenadas para jugar bien al ajedrez?

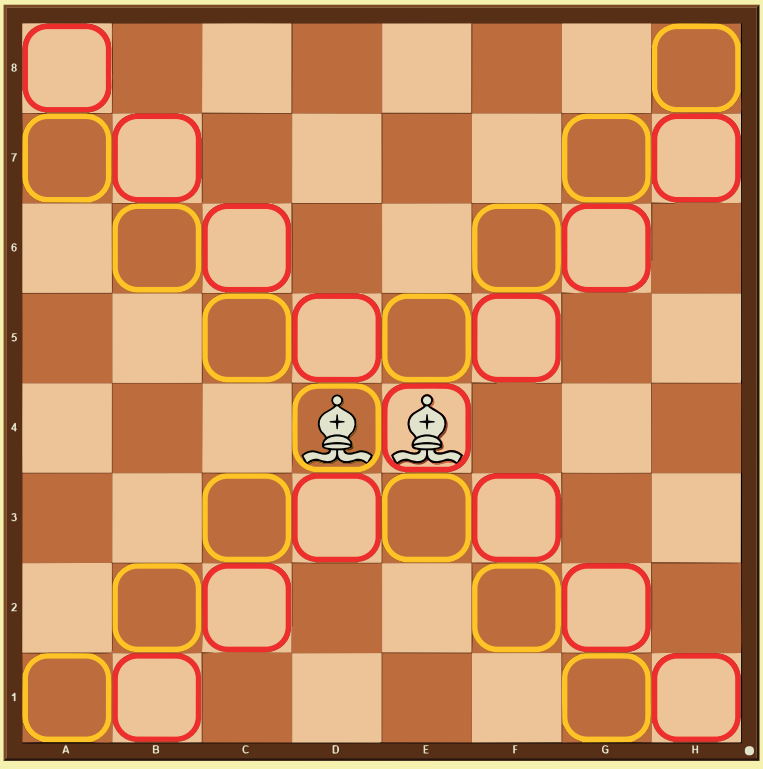
Lo que pasa es que el ajedrez se puede hablar, leer y escribir. Por eso, en los últimos 600 años se han registrado los estudios sobre el juego. Los ajedrecistas leen y aprenden, ¡y esto es lo que haremos nosotros!

El Alfil

CÓMO CAPTURA EL ALFIL

Los alfiles <u>capturan igual como mueven</u>.
En el diagrama de la derecha:
El alfil blanco de c1 puede capturar la torre de f4, el alfil blanco de f1 puede capturar la torre de a6, el alfil negro de e8 puede capturar la torre de g6, el alfil negro de d6 puede capturar la torre de c7.





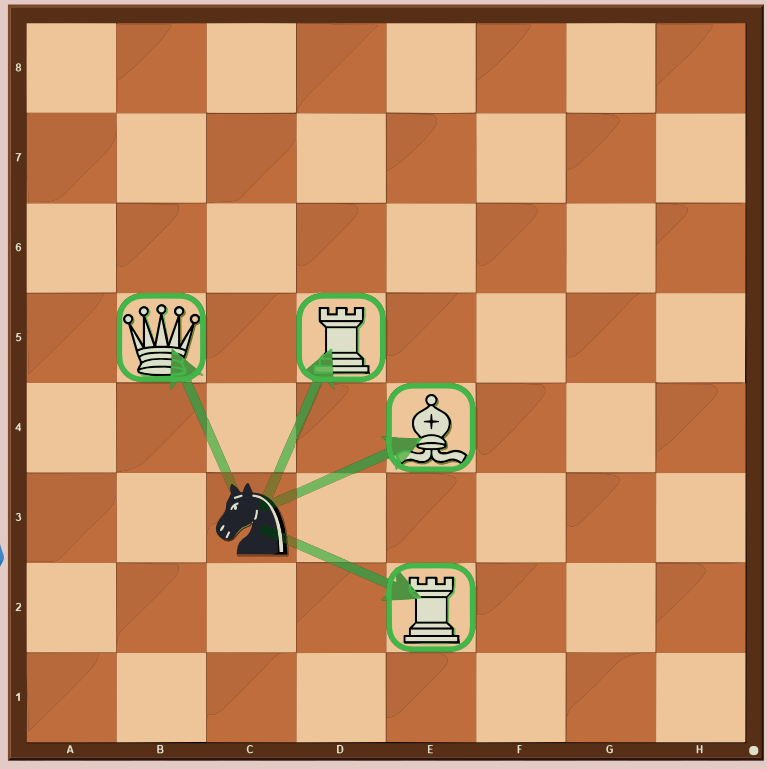
IMPORTANTE
Siempre veremos en el tablero que un Alfil circula por las diagonales de un color y que su compañero circula por las diagonales del color opuesto.

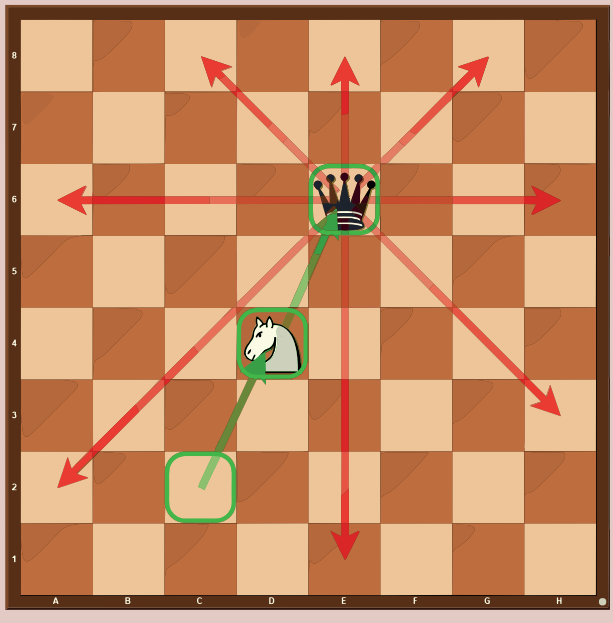
En el diagrama de la izquierda puedes notar que juntos hacen un gran trabajo en equipo.

Más adelante veremos que, algunas veces, la pareja de alfiles es capaz de ganar partidos, gracias al trabajo coordinado, uno por las casillas blancas y el otro por las negras. Pero por ahora... ¡a seguir avanzando!

CÓMO CAPTURA EL CABALLO

El caballo captura de la misma manera como se mueve.
Es decir, que cuando hay una pieza enemiga en su próximo salto, el caballo se pone en su lugar y la pieza es retirada del tablero.
A la derecha, el caballo puede capturar la dama de b5, la torre de d5, el alfil de e4 o bien la torre de e2





Importante

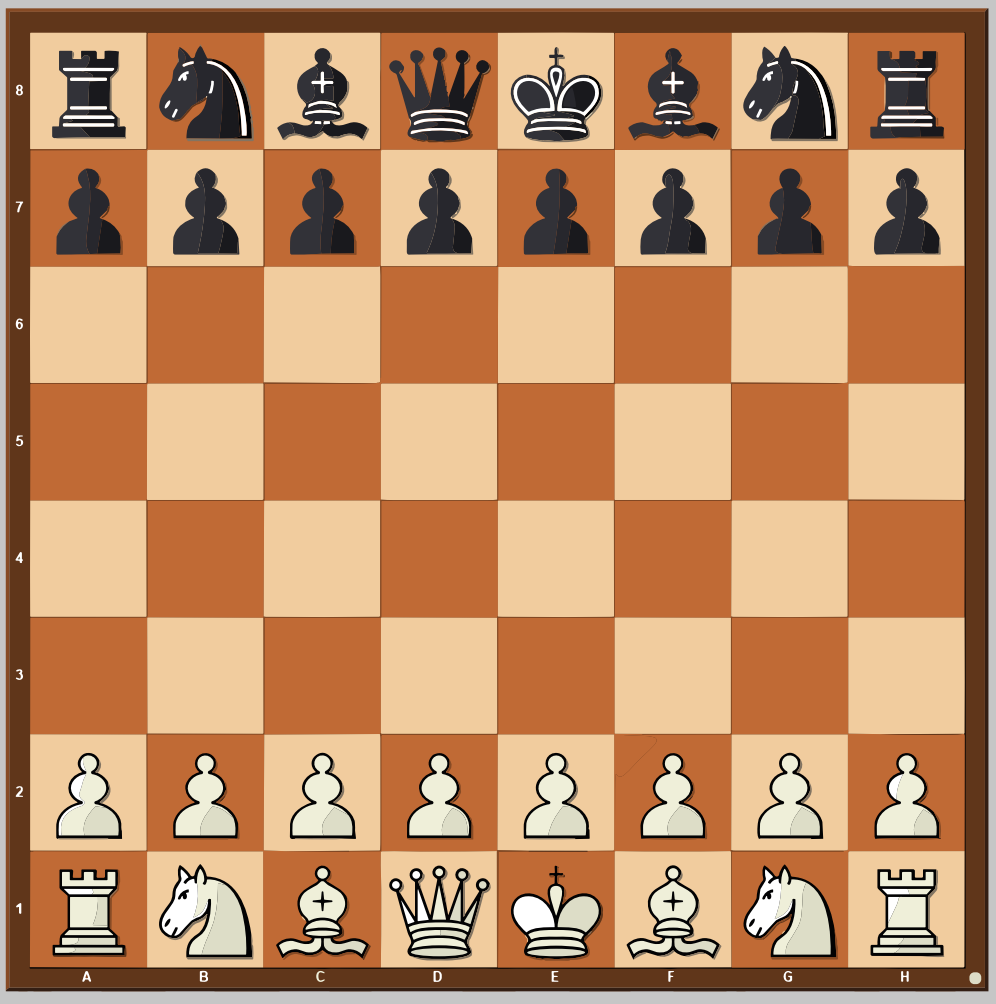
Es interesante observar que el caballo es la única pieza de ajedrez que puede acercarse a la dama y atacarla sin correr el riesgo de ser capturado. Todas las demás piezas del ajedrez, o bien no se pueden acercar a la dama para amenazarla, o bien corren el riesgo de ser capturadas por ella cuando lo intentan.

A la izquierda vemos que el caballo se acercó a la casilla d4 desde c2 y creó una amenaza de captura sobre la dama de e6, sin que ésta pueda capturar al caballo. Esto es muy útil porque pronto veremos el valor de cada pieza de ajedrez

POSICIÓN INICIAL

En el diagrama de la derecha, podemos ver a todas las piezas que hemos estudiado, en sus ubicaciones iniciales y con el tablero de ajedrez bien puesto.

A partir de ahora, vamos a nombrar a cada pieza con una inicial o su símbolo, para que aprendamos de a poco el lenguaje del ajedrez y así podamos avanzar. Abajo, están otra vez los nombres de las casillas. Además, para que aprendas a ver el tablero jugando con negras, gira esta página y observa el mapa de casillas desde las negras.



Anotación

INICIALES DE LAS PIEZAS

A los nombres de las casillas agregaremos ahora los símbolos e iniciales de las piezas:

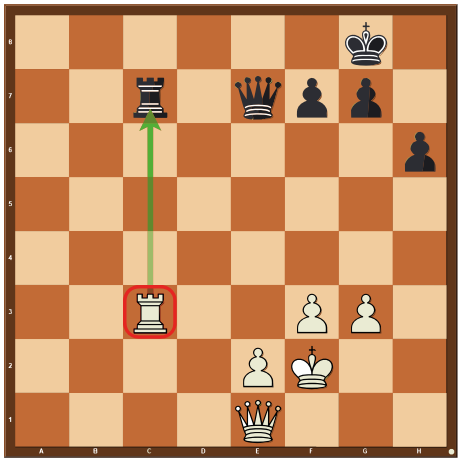
Torre	= T	♖
Alfil	= A	♗
Dama	= D	♕
Caballo	= C	♘
Rey	= R	♔
peón	= sin inicial	♙
símbolo captura		x

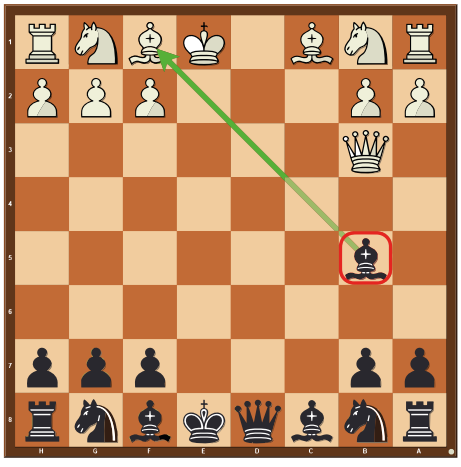
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

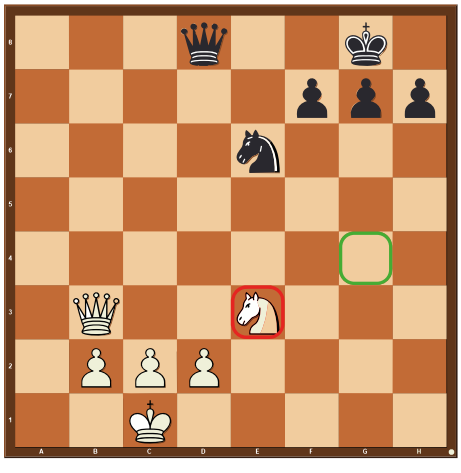
Anotación

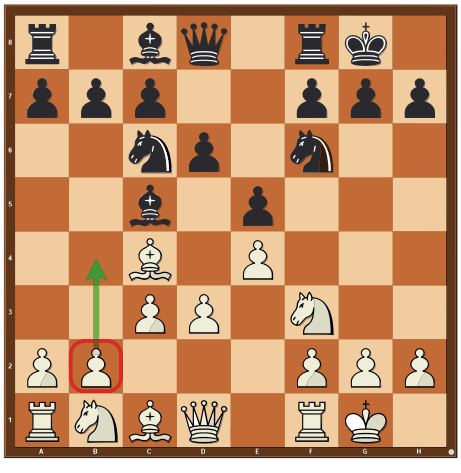
Actividades

ESCRIBE LA JUGADA Las flechas y los cuadrados de color indican la pieza que mueve y hacia dónde. Debes escribir correctamente la jugada que se va a realizar. **Importante:** ¡Recuerda que las negras ven las casillas desde el otro lado del tablero!

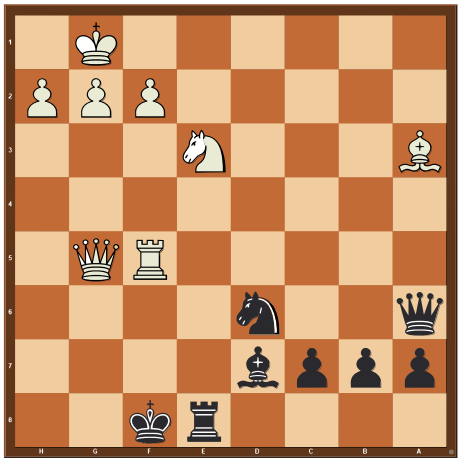


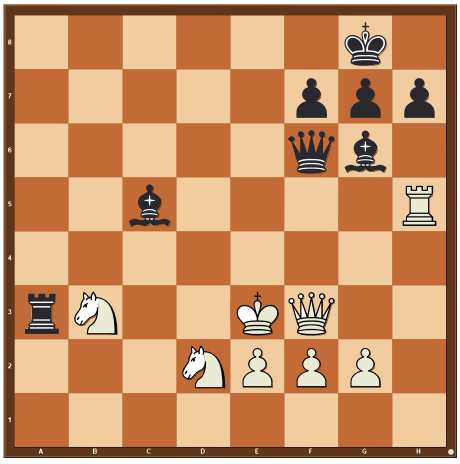


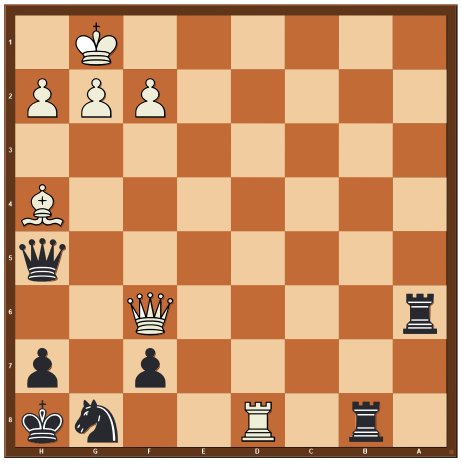


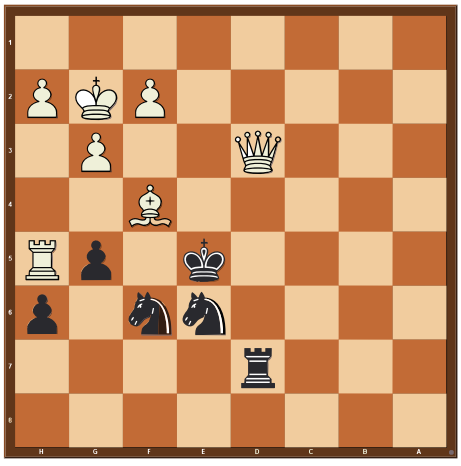


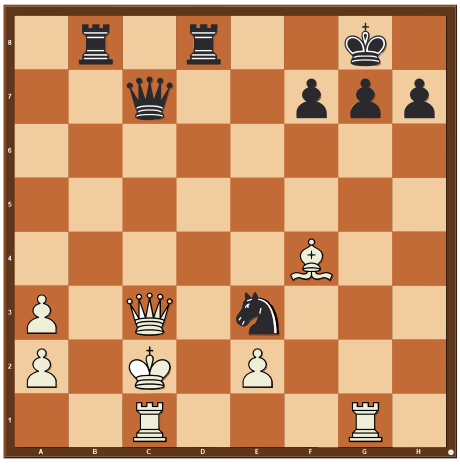
CAPTURA AL ATACANTE En los siguientes ejercicios deberás detectar a la pieza atacante y encontrar la manera de capturarla. Solamente una es la solución, ya que como dijimos JAMÁS PODEMOS DEJAR A NUESTRO REY EN JAQUE AL HACER NUESTRA JUGADA

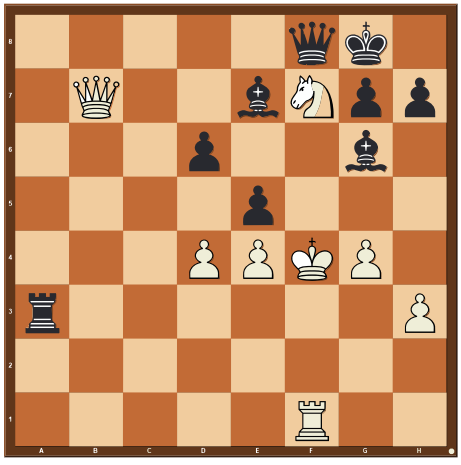








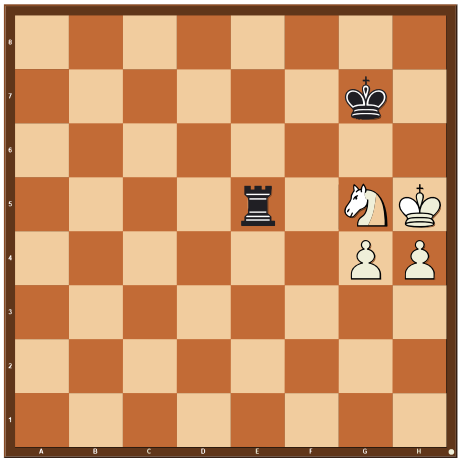




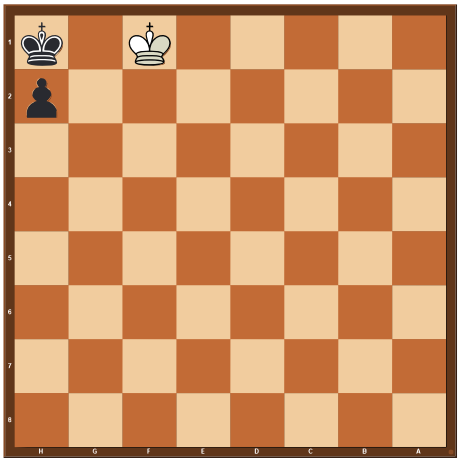
Ahogado

Actividades

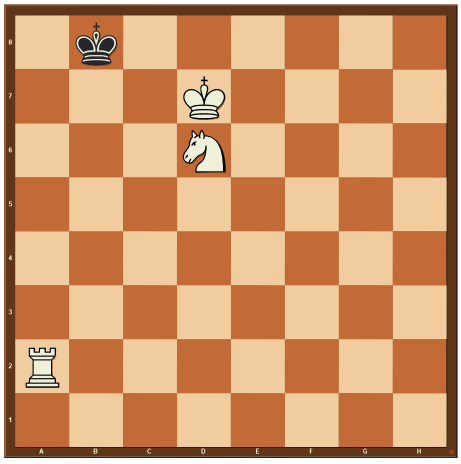
OBSERVA ESTOS AHOGADOS En esta actividad no debes realizar ninguna acción. Solamente debes observar distintas ejemplos de rey ahogado. Observa que en ninguno de ellos el rey recibe jaque y esta es la gran diferencia con el jaque mate, ¡el ahogado es tablas!



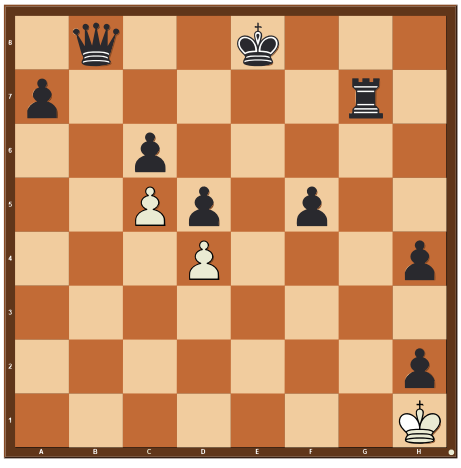
Blancas juegan



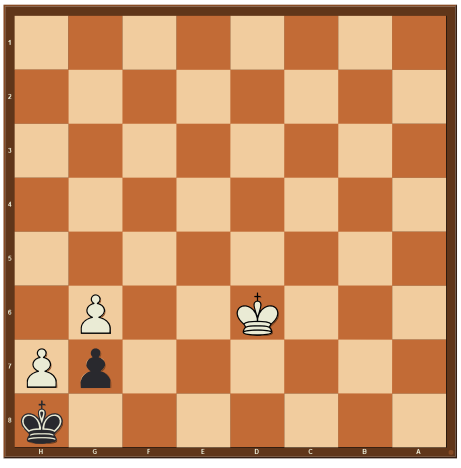
Negras juegan



Negras juegan



Blancas juegan



Negras juegan



Blancas juegan