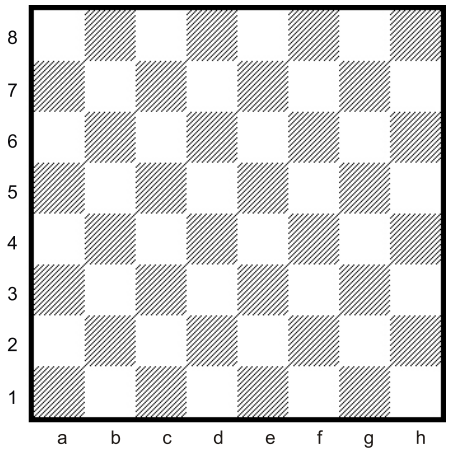
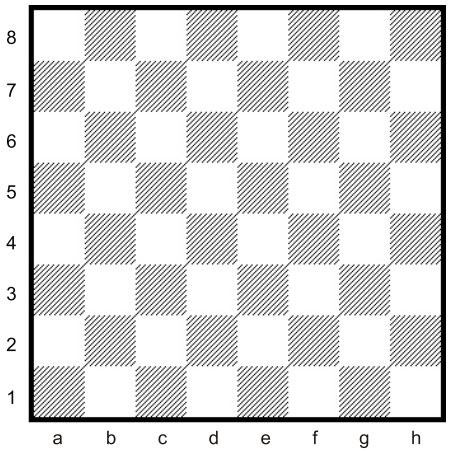
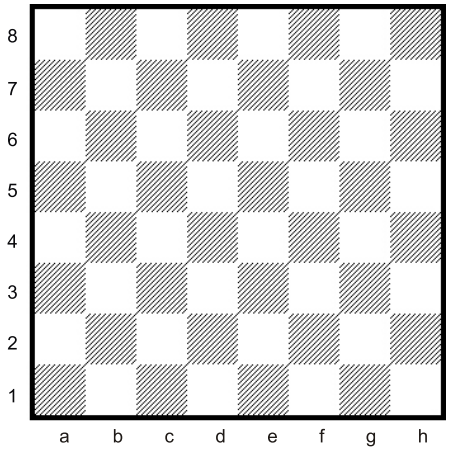
Dibuja un Caballo en g6 y otro Caballo en a1. Marca las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿A cuántas casillas puede mover el Cg6?: ..... ¿Y el Ca1?: .....



Dibuja un Caballo en b7 y otro Caballo en h2. Marca las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿A cuántas casillas puede mover el Cb7?: ..... ¿Y el Ch2?: .....



Dibuja tres Reyes en b7, a3 y h8. Marca las casillas a las que pueden mover en su próxima jugada. ¿Cuántas son?: Rb7: ..... Ra3: ..... Rh8: .....



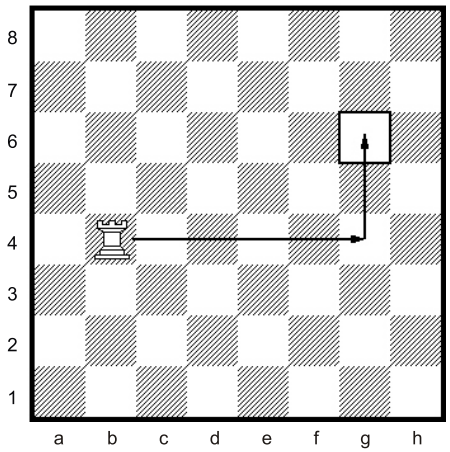
Cantidad de casillas a las que pueden mover las piezas según la zona del tablero (vacío) en la que están ubicadas

	Torre	Alfil	Dama	Caballo	Rey
En el Centro	14	13	27	8	8
En el Centro Ampliado	14	11	25	8	8
A una casilla del Borde	14	9	23	4 o 6	8
En un Borde	14	7	21	3 o 4	5
En una Esquina	14	7	21	2	3

4° Tarea: *Los recorridos de las piezas en dos jugadas*

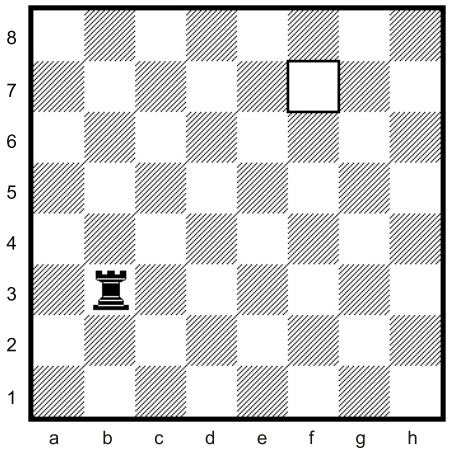
Marca el otro camino de la Torre para ir a g6

¿Qué figura forman?: .....



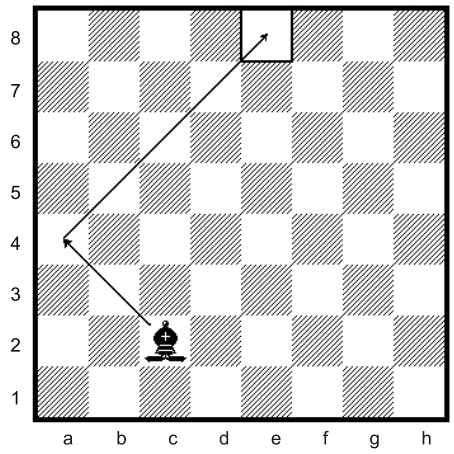
Marca los 2 caminos de la Torre para ir a f7

¿Qué figura forman?: .....



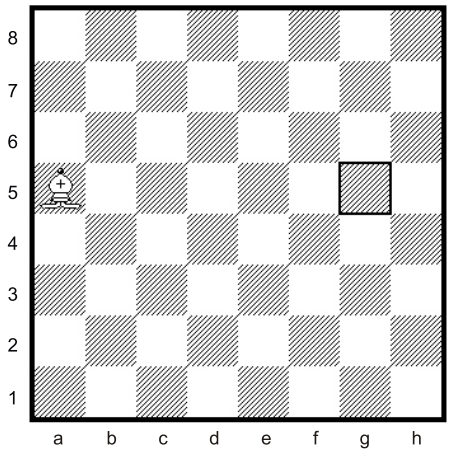
Marca el otro camino del Alfil para ir hasta e8

¿Qué figura forman?: .....

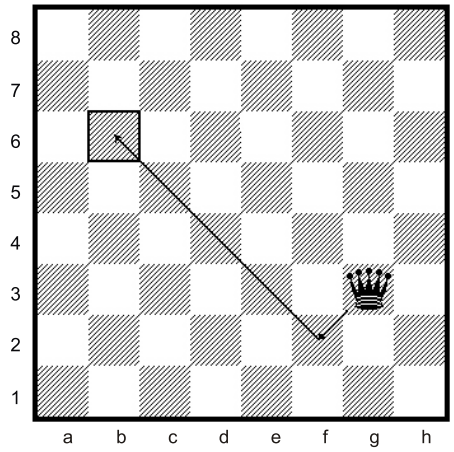


Marca los 2 caminos del Alfil para ir hasta g5

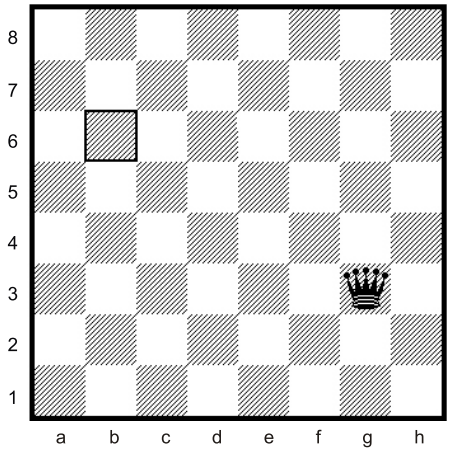
¿Qué figura forman?: .....



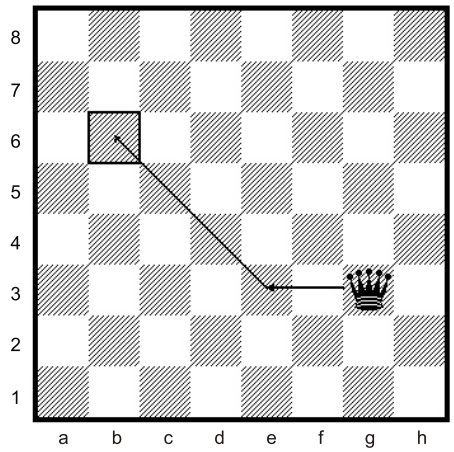
Marca el otro camino de la Dama para ir a b6 formando un rectángulo con el camino marcado.



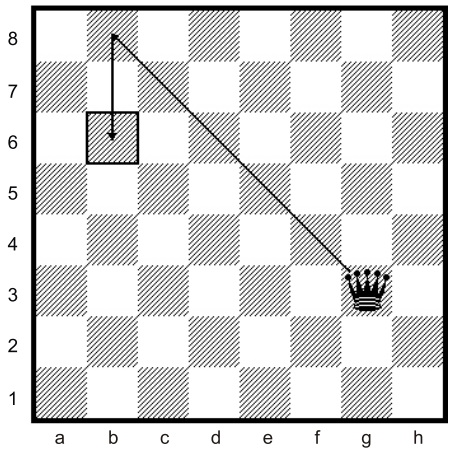
Marca los dos caminos que tiene la Dama, si mueve como Torre, para ir hasta b6 formando otro rectángulo.



Marca el otro camino de la Dama para ir a b6 formando un paralelogramo con el camino marcado.



Marca el otro camino de la Dama para ir a b6 formando un paralelogramo con el camino marcado.

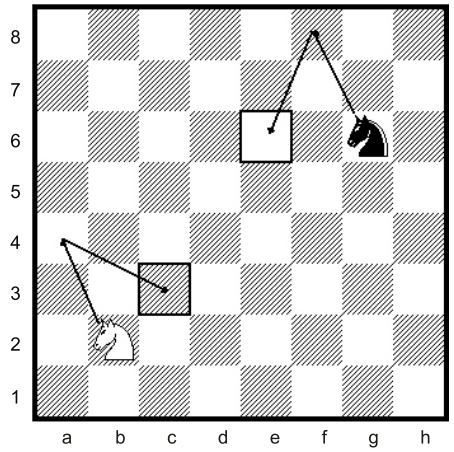


1) ¿Cuántos caminos diferentes tiene la Dama para ir desde g3 a b6 en dos jugadas?: .....

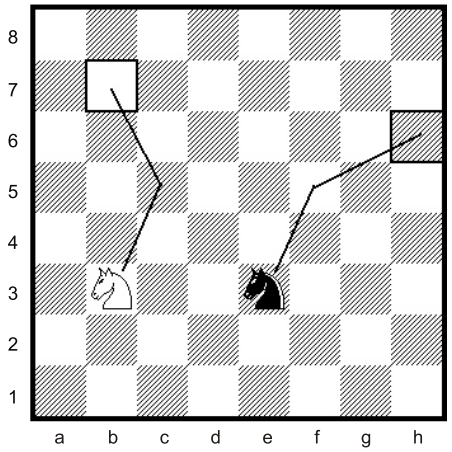
2) ¿Cuántas jugadas necesita un Alfil para ir desde h8 hasta e2?: .....

3) ¿Qué Alfil puede mover a más casillas: un Alfil en g7 o un Alfil en c8?: .....

Marca los otros dos saltos de los Caballos para ir a las Casillas marcadas ¿Qué figuras se forman?: .....



Marca los otros dos saltos de los Caballos para ir a las Casillas marcadas ¿Qué figuras se forman?: .....

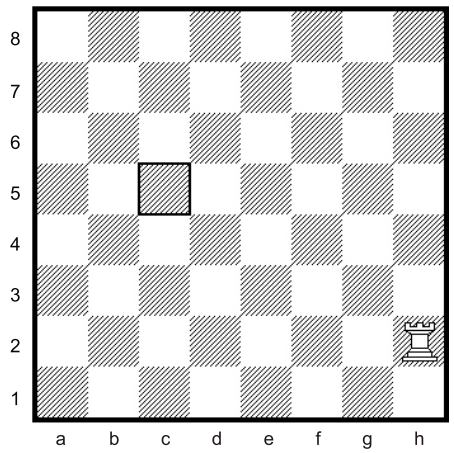


1) Para ir a una casilla del mismo color de la casilla en la que están, ¿los Caballos necesitan una cantidad par (2, 4, 6, etc.) o impar (1, 3, 5, etc.) de jugadas?: .....

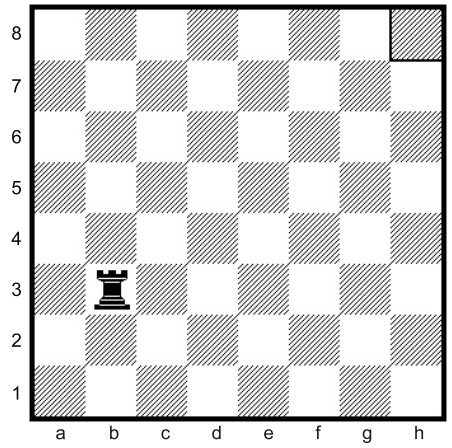
2) ¿Qué Caballo puede mover a más casillas: un Caballo en g7 o un Caballo en c2?: .....

5° Tarea: *Los recorridos de las piezas en varias jugadas*

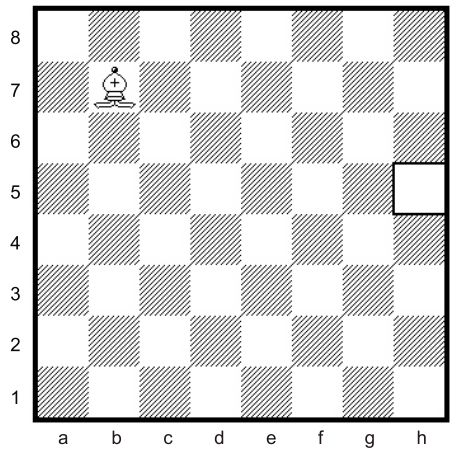
Marca y anota un camino de la Torre para ir a c5 en 3 jugadas: 1....., 2....., 3.....



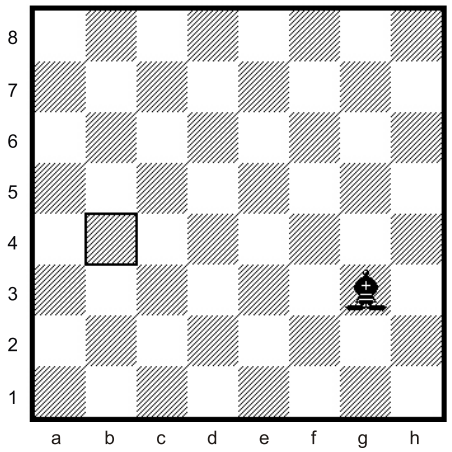
Marca y anota un camino de la Torre para ir a h8 en 4 jugadas: 1....., 2....., 3....., 4.....



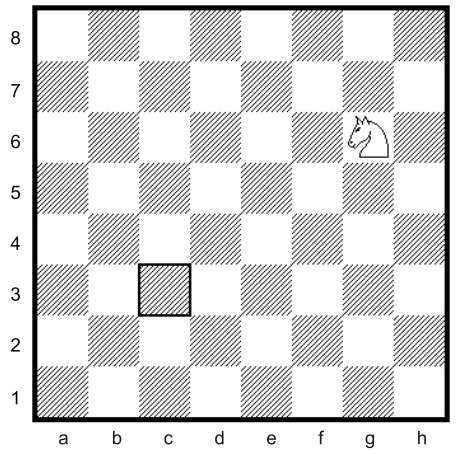
Marca y anota un camino del Alfil para ir a h5 en 3 jugadas: 1....., 2....., 3.....



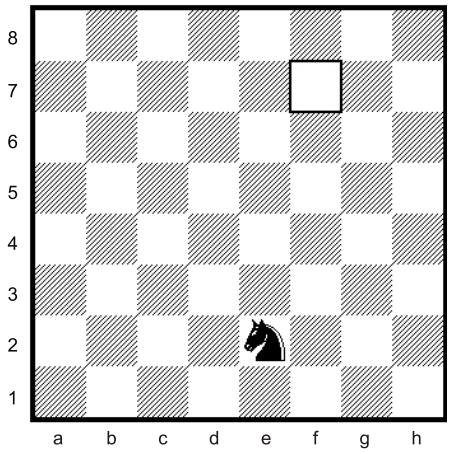
Marca y anota un camino del Alfil para ir a b4 en 4 jugadas: 1....., 2....., 3....., 4.....



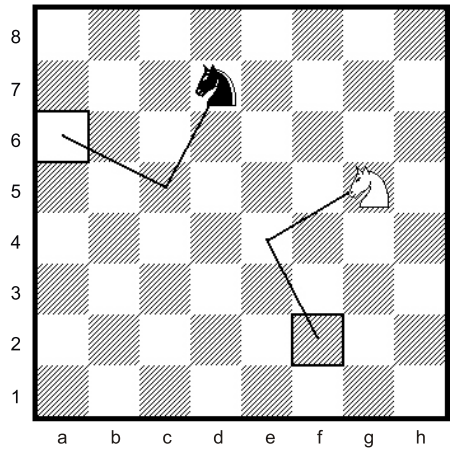
Marca y anota un camino del Caballo para ir a c3 en 3 jugadas: 1....., 2....., 3.....



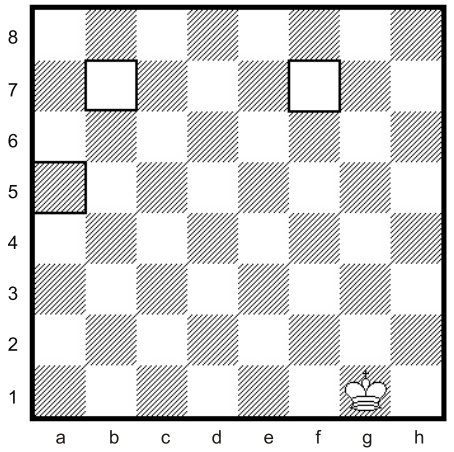
Marca y anota un camino del Caballo para ir a f7 en 4 jugadas: 1....., 2....., 3....., 4.....



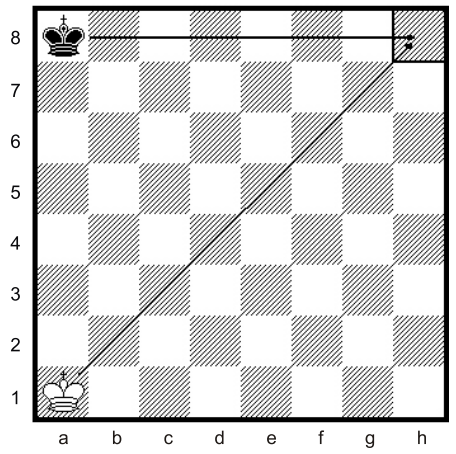
Marca los otros dos saltos de los Caballos para ir a las casillas marcadas ¿Qué figuras se forman?: .....



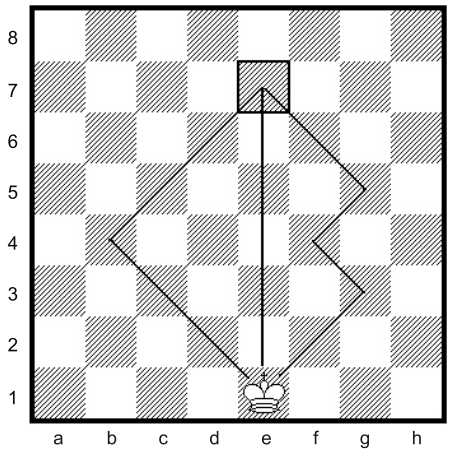
Marca los caminos más cortos que tiene el Rg1 para ir hasta las casillas marcadas. ¿Cuántas jugadas son? 1) hasta a5: .....; 2) hasta b7: .....; 3) hasta f7: .....



¿Qué Rey necesita más jugadas para llegar a h8? ¿El Rey negro que está en a8 o el Rey blanco que está en a1?: .....



¿Por qué camino el Rey va más rápido hasta e7: en línea recta, pasando por b4 o moviendo en zig - zag?: .....



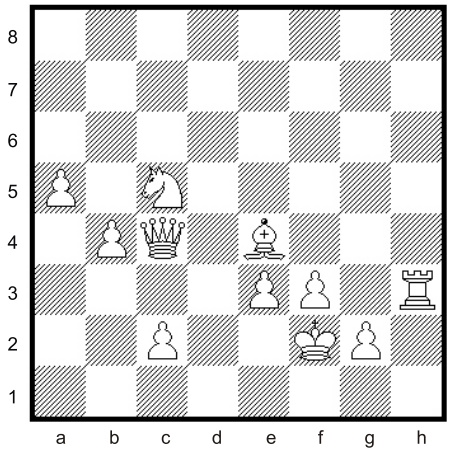
CÓMO LIMITAN EL MOVIMIENTO LAS PIEZAS PROPIAS

- **Cuando una pieza encuentra en su camino otra pieza de su propio equipo sólo puede mover HASTA LA CASILLA ANTERIOR, con la excepción del CABALLO que puede saltarla**.

Analicemos la posición del primer tablero de la 6º tarea (piezas blancas):

- **La Dama** puede mover libremente por las diagonales blancas. Pero por la fila 4 sólo puede ir a d4 y por la columna c sólo puede ir a c3.
- **El Alfil** puede mover por las dos diagonales hacia adelante. Pero sólo puede retroceder a d3.
- **El Caballo** puede saltar a 4 casillas hacia adelante. O saltar sobre la Dama y los peones para retroceder a d3, b3 o a4. Pero no puede ir a e4 por el Alfil.
- **El Rey** puede mover a las casillas a su alrededor, menos a e3, f3 o g2, ocupadas por peones.
- **La Torre** puede mover a cualquier casilla de la columna h. Pero por la fila 3, sólo puede ir a g3.
- **Los peones** pueden avanzar, menos el peón e (mientras esté el Alfil en e4). El peón g puede avanzar a g3 o g4 por ser su primer movida. El peón c sólo puede mover a c3 (por la Dama en c4).

6° Tarea: *Las limitaciones al movimiento de las piezas*



a) ¿A cuántas casilla pueden mover en su próxima jugada:

el Rey?: .....; la Dama?: .....; el Alfil?: .....;

el Caballo?: .....; la Torre?: .....

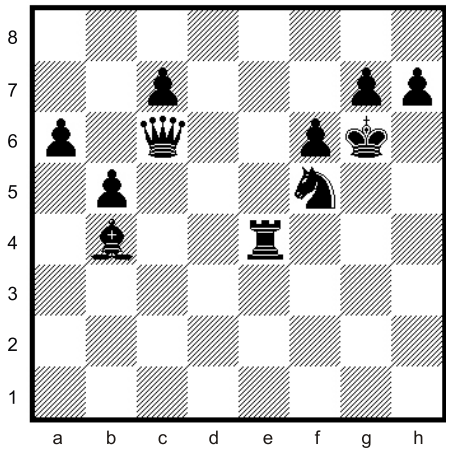
b) Hay 9 casillas a las que pueden mover 2 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?: .....; .....; .....; .....;

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

c) Hay 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?: .....; .....; .....



a) ¿A cuántas casilla pueden mover en su próxima jugada:

el Rey?: .....; la Dama?: .....; el Alfil?: .....;

el Caballo?: .....; la Torre?: .....

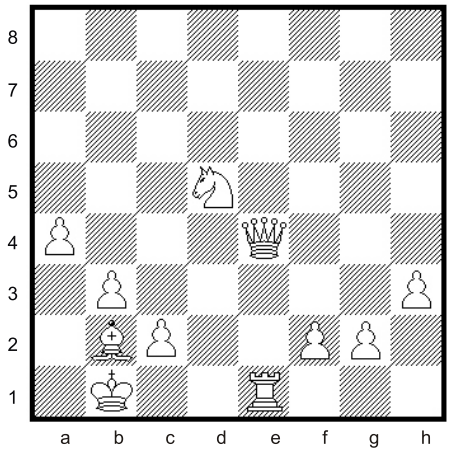
b) Hay 11 casillas a las que pueden mover 2 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?: .....; .....; .....; .....;

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

c) Hay 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?: .....; .....; .....



a) ¿A cuántas casilla pueden mover en su próxima jugada:

el Rey?: .....; la Dama?: .....; el Alfil?: .....;

el Caballo?: .....; la Torre?: .....

b) Hay 10 casillas a las que pueden mover 2 piezas diferentes.

¿Cuáles son esas casillas?: .....; .....; .....; .....;

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

c) Hay 5 casillas a las que pueden mover 3 piezas diferentes.

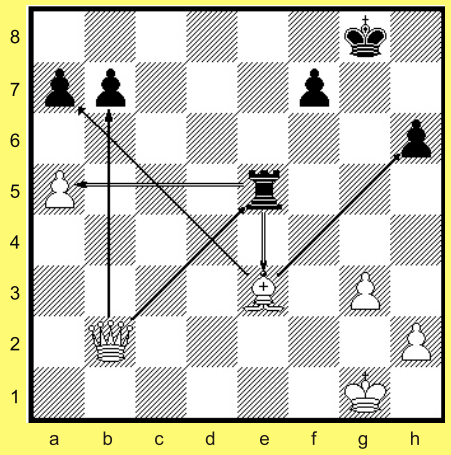
¿Cuáles son esas casillas?: .....; .....; .....; .....; .....

LAS CAPTURAS DE LAS PIEZAS CONTRARIAS

- **Las PIEZAS CONTRARIAS también limitan el movimiento de mis piezas porque NO PUEDO SALTAR SOBRE ELLAS, excepto con los Caballos**.
- **Pero puedo COMERLAS colocando mi pieza en la casilla que ocupaba la pieza contraria y sacándola del tablero por el resto del partido**.
- **Todas las piezas COMEN DE LA MISMA MANERA QUE MUEVEN, excepto los PEONES**.
- **NO ES OBLIGATORIO COMER las piezas contrarias, es una elección voluntaria**.
- **El Rey es la única pieza que NO SE PUEDE COMER con ninguna pieza**.
- **Las capturas se anotan con: 1º) el nombre de la pieza que realiza la captura, 2º) el signo de multiplicación (x) y 3º) el nombre de la casilla donde está la pieza comida** (por ejemplo: Txc5).
- **Si dos piezas del mismo tipo** (por ejemplo 2 Torres) **pueden comer a la misma pieza, hay que indicar la COLUMNA o FILA de ORIGEN de la pieza que realiza la captura** (por ejemplo Taxc5).

DAMA, TORRE Y ALFIL

- **La Dama, la Torre y el Alfil PUEDEN COMER a las piezas contrarias que están EN SU CAMINO de movimiento.**



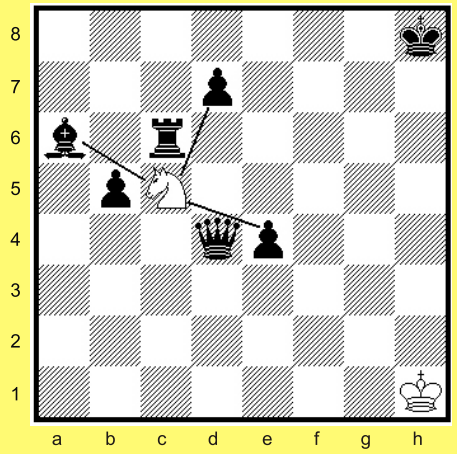
La Dama puede comer la Torre (Dxe5) o un peón (Dxb7).

El Alfil puede comer dos peones (Axa7 o Axh6).

La Torre puede comer el Alfil (Txe3) o el peón (Txa5).

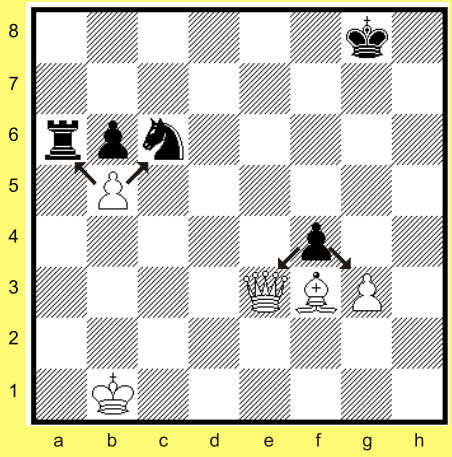
EL CABALLO

- **El Caballo PUEDE COMER a las piezas contrarias que están EN LAS CASILLAS A DONDE PUEDE MOVER.**
- **El Caballo NO PUEDE COMER a las piezas contrarias SOBRE las que salta.**



El Caballo puede comer el Alfil (Cxa6) o dos peones (Cxd7 o Cxe4).

Pero el Caballo no puede comerse la Dama, la Torre ni el peón b5 al saltar sobre ellos.

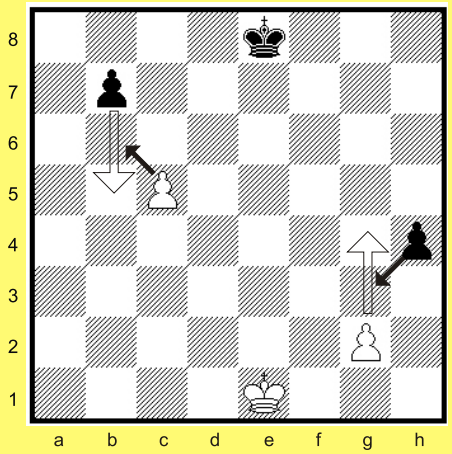


LOS PEONES

- **Los peones sólo pueden comer a las piezas que están EN DIAGONAL, UNA CASILLA HACIA ADELANTE.**
- **Si en la casilla siguiente de su columna hay una pieza, el peón QUEDA BLOQUEADO.**
- **Por eso decimos que el peón es la ÚNICA pieza que mueve de una forma (por la columna), pero COME DE OTRA forma (en diagonal)**.

El peón b puede comer la Torre (bxa6) o el Caballo (bxc6) pero NO puede comer el peón b6.

El peón f puede comer el peón g (fxg3) o la Dama (fxe6) pero NO puede comer el Alfil.



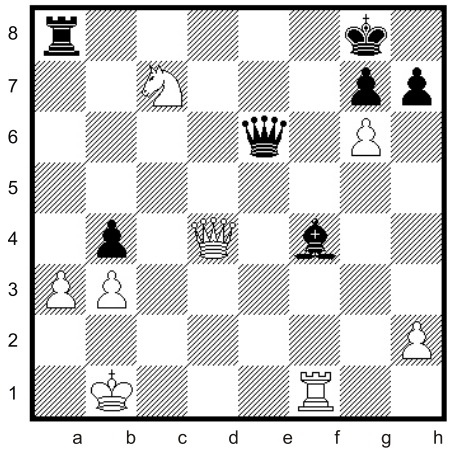
LOS PEONES PUEDEN "COMER AL PASO"

- **¿QUIÉNES pueden "COMER AL PASO"?**
  los peones blancos ubicados en la fila 5 o
  los peones negros ubicados en la fila 4.
- **¿A QUIÉNES pueden "COMER AL PASO"?**
  a los peones que pasan a su lado cuando
  mueven 2 casillas en su 1º jugada.
- **¿CÓMO hacen para "COMER AL PASO"?**
  como si el peón contrario hubiese avanzado
  una sola casilla.
- **¿CUÁNDO pueden "COMER AL PASO"?**
  sólo en la jugada siguiente al avance
  de 2 casillas del peón contrario.

Si el peón **b** mueve a **b5**, el peón **c** puede comerlo como si hubiera movido a **b6** (se anota **cxb5 a.p.**).
Si el peón **g** mueve a **g4**, el peón **h** puede comerlo como si hubiera movido a **g3** (se anota **hxg4 a.p.**).

7° Tarea: Las posibilidades de capturas de las piezas

Anota en cada tablero todas las capturas que pueden realizar las piezas indicadas:



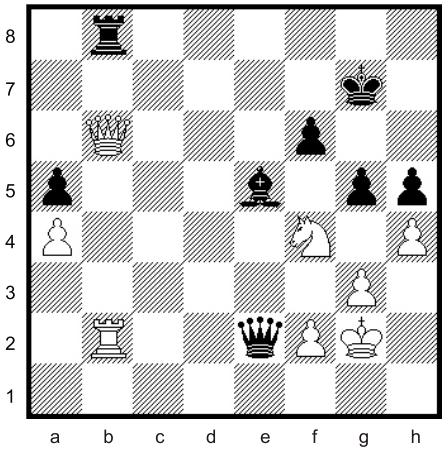
1) Dama blanca: .....

2) Dama negra: .....

3) Torre blanca: .....4) Torre negra: .....

5) Caballo: ..... 6) peón a3: .....

7) Alfil: ..... 8) peón h7: .....



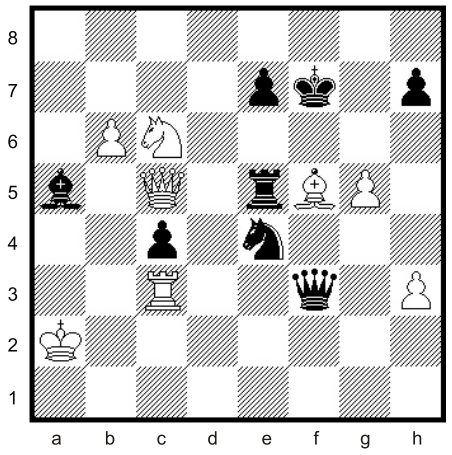
1) Dama blanca: .....

2) Dama negra: .....

3) Torre blanca: .....4) Torre negra: .....

5) Caballo: .....6) peón h4: .....

7) Alfil: .....8) peón g5: .....



1) Dama blanca: ....

2) Dama negra: .....

3) Torre blanca: .....

4) Torre negra: .....

5) Alfil blanco: .....

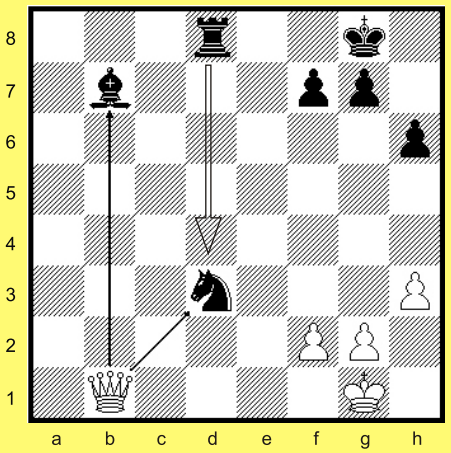
6) Alfil negro: .....

7) Caballo blanco: .....

8) Caballo negro: .....

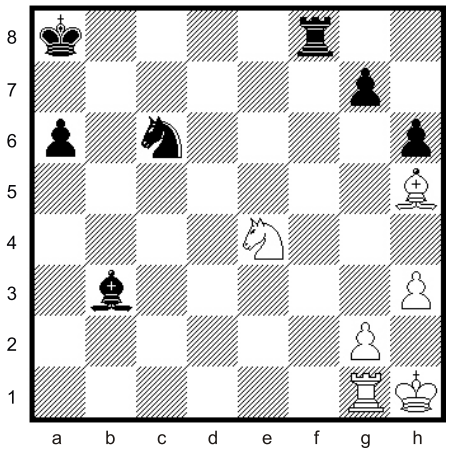
PIEZAS DEFENDIDAS Y "COLGADAS"

- **Las piezas están DEFENDIDAS o "COLGADAS" según su situación ante la amenaza de ser capturadas por el rival.**
- **Una pieza está DEFENDIDA cuando está en una casilla dominada por otras piezas de su propio equipo, aunque también esté atacada por el rival.**
- **El rival puede comer una pieza defendida pero a riesgo de perder la pieza con la que come.**
- **Una pieza está "COLGADA" cuando está en una casilla dominada SOLAMENTE por el rival.**
- **El rival puede comer una pieza "colgada" sin perder la pieza con la que come.**



En el ejemplo del tablero, el Caballo está defendido por la Torre, pero el Alfil está "colgado". Si la Dama come el Caballo, en la jugadas siguiente la Torre podrá comerse la Dama. Pero la Dama puede comerse el Alfil sin riesgo.

8° Tarea: *El ataque y la defensa*



Anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender las piezas atacadas en cada caso, sin moverlas de las casillas en las que están:

1) Si las blancas juegan Ta1: .....

2) Si las blancas juegan Tb1: .....

3) Si las blancas juegan Tc1: .....

4) Si las negras juegan Tf5: .....

5) Si las negras juegan Tf4: .....

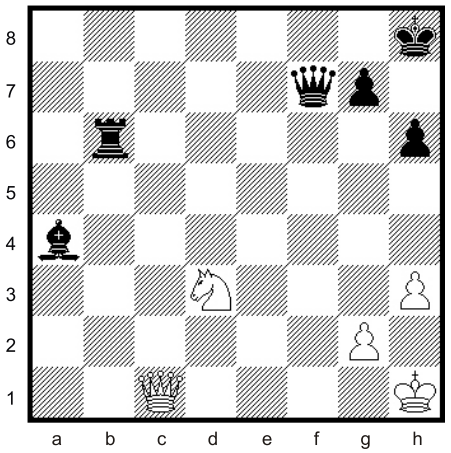
Anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender las piezas atacadas en cada caso, sin moverlas de la casilla en las que están:

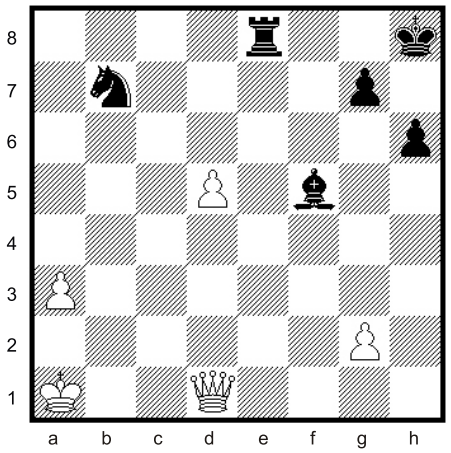
1) Si las blancas juegan Dc5: .....

2) Si las blancas juegan Da3: .....

3) Si las negras juegan Dd5: .....

4) Si las negras juegan Td6: .....





Anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender las piezas atacadas en cada caso, sin moverlas de las casillas en las que están:

1) Si las blancas juegan Df3: .....

2) Si las blancas juegan Db3: .....

3) Si las blancas juegan Da4: .....

4) Si las negras juegan Ta8: .....

5) Si las negras juegan Ae4: .....

BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

El ajedrez es un juego muy antiguo y según coinciden la mayoría de los historiadores se originó en la **India** hace más de **2.500** años. Se llamaba Chaturanga y entre las piezas representadas estaban los elefantes, que los hindúes utilizaban en sus ejércitos.

Desde la India llegó a Persia y allí lo conocieron los **árabes**, que adaptaron sus reglas y durante sus invasiones a España y Sicilia (**siglo VIII** en adelante) lo llevaron a Europa.

Precisamente en España, alrededor del año 1250, durante el reinado de Alfonso X "el Sabio", se escribió el primer libro europeo de ajedrez. Del mismo origen fue el gran jugador **Ruy López de Segura** quien a mediados del **siglo XVI** (1550) creó la famosa Apertura Española.

A partir de entonces y con el impulso de la imprenta, se editaron varios libros de ajedrez donde se exponen las bases de las reglas modernas del juego, incluyendo el Enroque. Su difusión continuó por Europa y América, destacándose los aportes teóricos de italiano Gioachino **Greco** en el **siglo XVII** y del francés Francois **Philidor** en el **siglo XVIII**.

En el **siglo XIX** comenzaron a organizarse regularmente torneos entre los mejores jugadores, destacándose el inglés Howard **Staunton**, el alemán Adolf **Anderssen** y el norteamericano Paul **Morphy** pero recién en 1886 se realizó el primer campeonato mundial oficial que fue ganado por el checoslovaco **Steinitz**.

Desde entonces, el Campeón Mundial ponía en juego su título en matches contra alguno de los mejores jugadores de la época, pero a su propia elección. Los campeones con este sistema fueron:

De 1886 a 1894: Wilhem **STEINITZ** (Checoslovaco)
De 1894 a 1921: Emanuel **LASKER** (Austríaco)
De 1921 a 1927: José Raúl **CAPABLANCA** (Cubano)

De 1927 a 1935: Alejandro **ALEKHINE** (Ruso)
De 1935 a 1937: Max **EUWE** (Holandés)
De 1937 a 1948: Alejandro **ALEKHINE** (Ruso)

Al morir Alekhine la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) comenzó a organizar los Campeonatos Mundiales, con un sistema de clasificación en el que participaban jugadores de todo el mundo hasta obtener un desafiante que jugaba un match por el título con el Campeón vigente. Los siguiente campeones fueron:

De 1948 a 1957: Mijail **BOTVINNIK**(Ruso)
De 1957 a 1958: Vasily **SMYSLOV** (Ruso)
De 1958 a 1960: Mijail **BOTVINNIK** (Ruso)

De 1960 a 1961: Mijail **TAL** (Ruso)
De 1961 a 1963: Mijail **BOTVINNIK** (Ruso)
De 1963 a 1969: Tigram **PETROSIAN** (Ruso)

De 1969 a 1972: Boris **SPASSKY** (Ruso)
De 1972 a 1975: Bobby **FISCHER** (EEUU)
De 1975 a 1985: Anatoly **KARPOV** (Ruso)
De 1985 a 1993: Gary **KASPAROV** (Ruso)

En 1993 Kasparov se niega a seguir las reglas de la FIDE y forma una Asociación de Maestros. Dede entonces hay dos campeones mundiales. Perdió su título paralelo con el ruso Vladimir **KRAMNIK** en el año 2000, aunque siguió siendo el jugador mejor rankeado del mundo hasta su retiro definitivo del ajedrez en 2004.

La FIDE devuelve en 1993 el título oficial a Anatoly **KARPOV** quién lo retuvo hasta 1999 defendiéndolo con éxito en sendos matches contra Gata Kamsky (EEUU) y Viswanathan Anand (Hindú).

En 1999 la FIDE comienza a realizar torneos por eliminación entre los 100 mejores jugadores del mundo para consagrar al campeón. En el primer torneo realizado en Las Vegas en 1999 (EEUU) se consagró el ruso Alexander **KHALIFMAN**. En el año 2000 se consagró Campeón Mundial el hindú Viswanahtan **ANAND** y en el 2001, ganó el ruso Ruslan **PONOMARIOV** con apenas 18 años de edad. Rustam **KASIMDZHANOV,** natural de Uzbekistán, con 24 años de edad se proclamó campeón mundial en Trípoli (Libia) en julio de 2004.

En el 2005, el búlgaro Veselin **TOPALOV** se consagró campeón mundial a los 30 años en la ciudad argentina de San Luis, en un torneo a doble vuelta del que participaron el anterior campeón y los siete jugadores mejor ranqueados del mundo. Fue primero con 10 puntos de 14 y único invicto, superando por 1,5 puntos al segundo clasificado, Viswanathan Anand.

PROBLEMAS INTEGRADORES

***1. SOPA DE LETRAS**: En este tablero están escondidos los nombres de las piezas y de las partes del tablero. Podés encontrarlos moviendo como los Alfiles. Marcalos con colores y escribilos en las líneas de puntos debajo del tablero.*

H	V	U	L	L	L	X	D
M	A	L	A	A	L	I	T
M	I	B	J	L	A	O	F
S	A	C	Q	G	F	W	Z
C	A	D	O	N	A	I	Y
P	R	N	O	L	R	A	L
O	A	E	I	R	U	O	N
M	P	L	Y	G	E	M	T

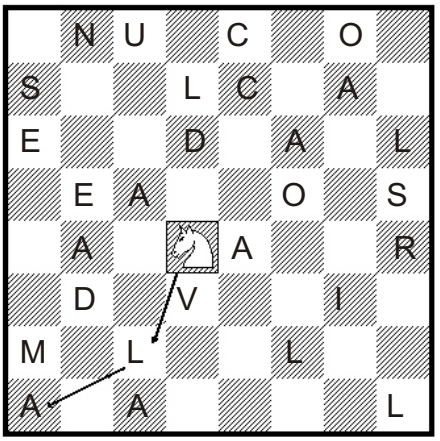
_____

_____

_____

_____

***2. LA FRASE ESCONDIDA**: Siguiendo los saltos del Caballo descubrí la frase escondida que indica cómo colocar correctamente una pieza en la posición inicial. Marcá con líneas el camino que seguís y escribí la frase debajo del tablero.*



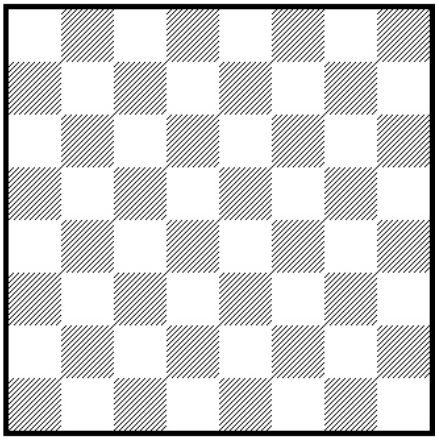
_____

_____

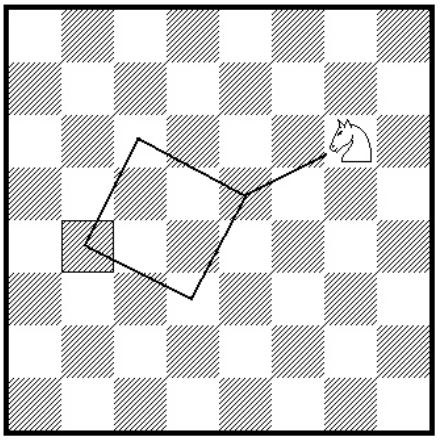
_____

_____

***3. EL PROBLEMA DE LAS OCHO DAMAS**: El desafío es colocar ocho Damas en el tablero vacío, sin que ninguna ataque a las otras. Aunque te parezca muy difícil, hay 12 soluciones diferentes.*



***4. EL CABALLO JUEGA A LOS DADOS**: Ya están marcadas 2 de las 6 formas que tiene el Caballo para ir de **g6** a **b4** en 3 jugadas. ¿Te animás a marcar los otros 4 recorridos?. Se formará el dibujo de un cubo.*



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO
Secretaría de Cultura y Educación

© Editorial Municipal de Rosario y Juan Luis Jaureguiberry / Av. Aristóbulo del Valle y Callao
2000 Rosario (Santa Fe) / 4804511 int. 220 / CUIT 30-99900315-6 / emr@rosario.gov.ar
ISBN 978-987-9267-35-6 / Queda hecho del depósito que marca la Ley 11723
Impreso en Argentina, en Imprenta Municipal de Rosario
www.rosario.gov.ar/emr