



Ajedrez

Iniciación en Primaria

Las piezas y sus movimientos

Cómo se coloca el tablero y cómo se mueve cada pieza. Con diagramas y solucionario.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

El tablero tiene **64 casillas** y se coloca siempre igual: la casilla de la derecha de cada jugador tiene que ser **clara**. Si sale oscura, el tablero está girado.

Las filas se numeran del **1 al 8** y las columnas van de la **a** a la **h**. Así, cada casilla tiene su nombre: e4, d5, h1. Saber leerlo es lo primero, porque después todo se explica con esos nombres.

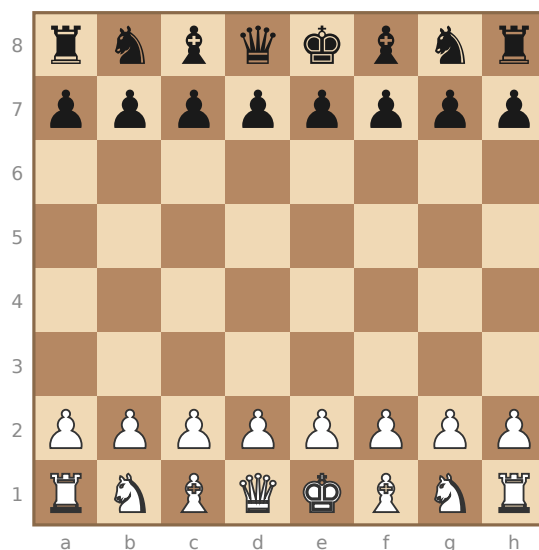
Y una regla que no falla: **la dama va sobre su color**. La blanca en casilla blanca, la negra en casilla negra.

Trucos

Para el adulto. No hace falta enseñar todo el primer día ni jugar partidas completas desde el principio. Funciona mucho mejor empezar con **pocas piezas**: solo peones, después peones y torres, y así.

El error típico al empezar es mover la pieza correcta a la casilla equivocada porque se cuenta mal. Pedir que digan en voz alta el nombre de la casilla de destino antes de tocar la pieza corrige casi todo.

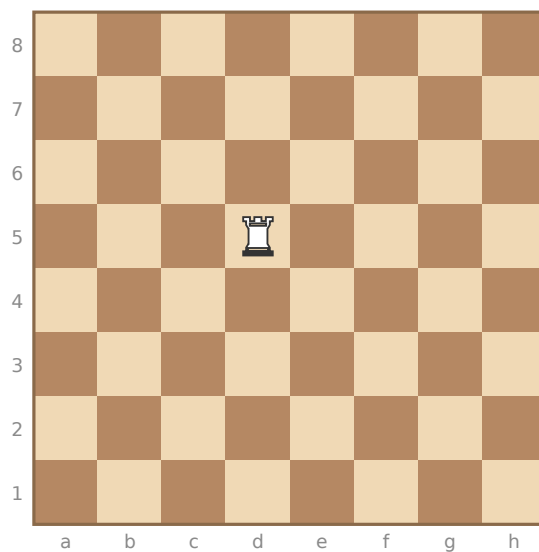
1. Así se coloca el tablero. Fíjate en dónde está cada pieza.



Las torres en las esquinas y la dama sobre su color

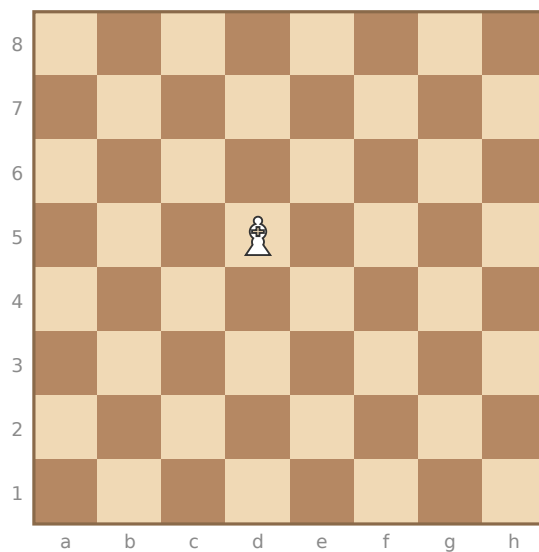


2. La torre se mueve en línea recta, todo lo lejos que quiera.



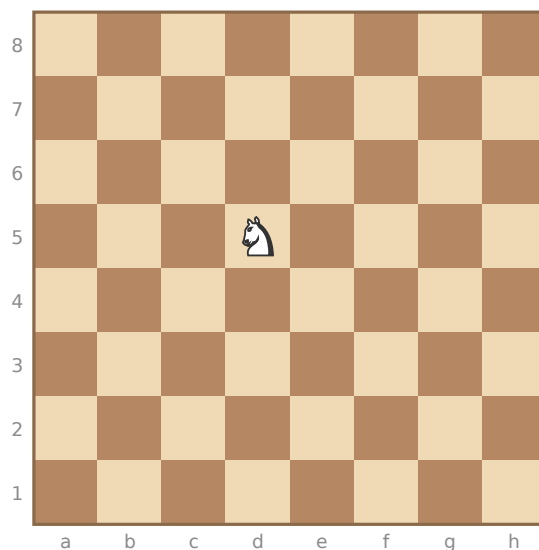
Marca con una X todas las casillas a las que puede ir la torre

3. El alfil se mueve en diagonal y nunca cambia de color de casilla.



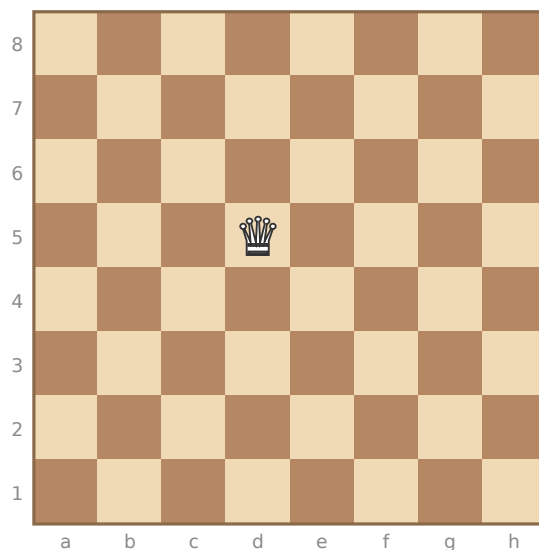
¿A cuántas casillas puede ir? _____

4. El caballo salta en forma de L y es el único que puede saltar por encima.



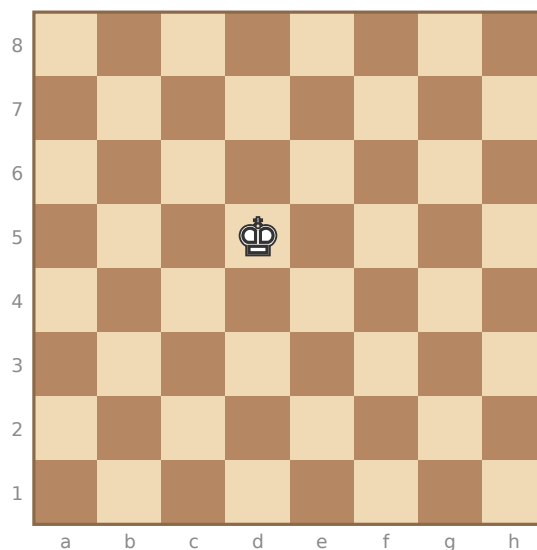
El caballo siempre acaba en una casilla del color contrario

5. La dama junta la torre y el alfil: recta y diagonal.



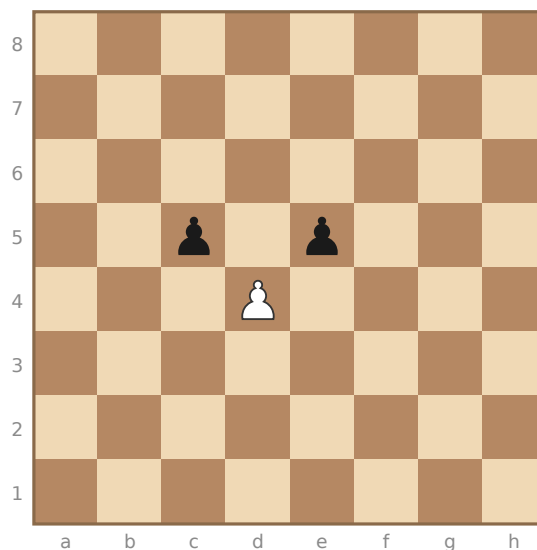
Por eso es la pieza más fuerte del tablero

6. El rey se mueve una sola casilla, en cualquier dirección.



Es el más lento y el más importante

7. El peón avanza de frente pero come en diagonal.



El peón blanco puede comerse cualquiera de los dos negros

8. ¿Cuánto vale cada pieza? Escribe los puntos.

Peón _____ · Caballo _____ · Alfil _____ · Torre _____ · Dama _____

Pista: el peón vale 1, el caballo y el alfil valen 3, la torre 5 y la dama 9. El rey no tiene valor porque no se puede cambiar por nada.

9. Escribe el nombre de estas casillas.

La casilla donde empieza el rey blanco: _____ · La del rey negro: _____

Las cuatro esquinas del tablero: _____



El reto

Juega una partida **solo con peones**. Ganas si consigues llevar un peón hasta la última fila o si tu rival se queda sin poder mover.

Parece fácil y no lo es: hay que pensar qué peón adelantar y cuándo, y ahí ya está casi toda la estrategia del ajedrez en pequeño.



Solucionario

Ejercicio 2: la torre en d5 llega a 14 casillas: las siete de la columna d y las siete de la fila 5.

Ejercicio 3: el alfil en d5 llega a 13 casillas, todas del mismo color que la suya.

Ejercicio 4: el caballo en d5 llega a 8 casillas: b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4 y f6.

Ejercicio 5: la dama en d5 llega a 27 casillas, las 14 de la torre más las 13 del alfil.

Ejercicio 6: el rey en d5 llega a 8 casillas, las que lo rodean.

Ejercicio 7: el peón blanco de d4 puede comer en c5 o en e5, y avanzar a d5 si está libre.

Ejercicio 8: peón 1, caballo 3, alfil 3, torre 5, dama 9.

Ejercicio 9: el rey blanco empieza en e1 y el negro en e8. Las esquinas son a1, h1, a8 y h8.

Hoja de registro

Esta hoja no se entrega al alumno. Marca C si está conseguido, EP si está en proceso y NC si no lo está.

1. Coloca el tablero con la casilla clara a la derecha. C [] EP [] NC []
2. Sitúa cada pieza en su casilla inicial. C [] EP [] NC []
3. Nombra una casilla con letra y número. C [] EP [] NC []
4. Mueve cada pieza según su regla. C [] EP [] NC []
5. Sabe que el peón come distinto de como avanza. C [] EP [] NC []
6. Conoce el valor aproximado de las piezas. C [] EP [] NC []
7. Juega una partida corta respetando las reglas. C [] EP [] NC []