



Ocho problemas de mate en uno

Juegan blancas y dan mate en una jugada. Con solución razonada de cada uno.



Ocho problemas de mate en uno

Ajedrez · Primaria

Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

En los ocho problemas **juegan las blancas** y hay **una sola jugada** que da mate. No hay segundas soluciones: si encuentras una, es la buena.

Para resolverlos, mira siempre en este orden. Primero, **dónde puede ir el rey negro**: cuenta sus casillas de escape, que suelen ser una o dos. Después busca una jugada que las tape todas y además dé jaque.

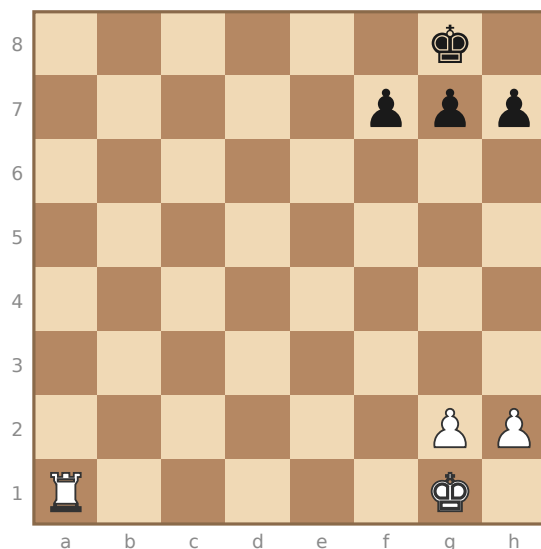
Y no olvides lo que ya defiende **él mismo**: muchos mates funcionan porque el rey está rodeado de sus propias piezas y no puede moverse.

Trucos

Para el adulto. Si se atasca, no des la solución: pregúntale **a qué casillas puede ir el rey negro**. Contarlas en voz alta resuelve la mitad de los problemas por sí solo.

Y conviene escribir la jugada, no solo señalarla con el dedo. Escribir «Ta1-a8» obliga a fijarse en la casilla exacta y evita el «ahí, esa» que no comprueba nada.

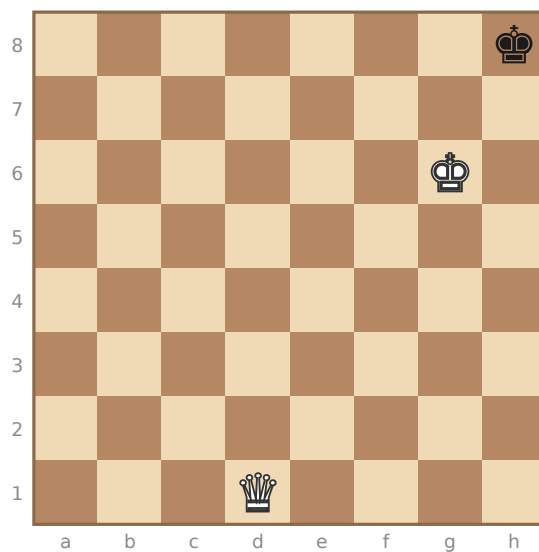
1. Mate en uno. La torre tiene el camino libre.



Jugada: _____

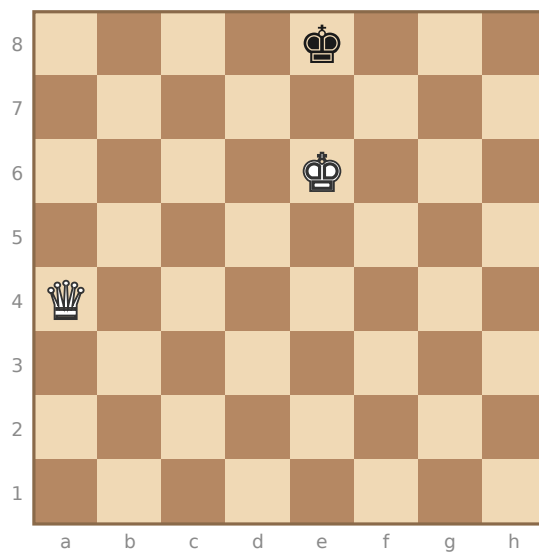


2. Mate en uno. Fíjate en dónde está el rey blanco.



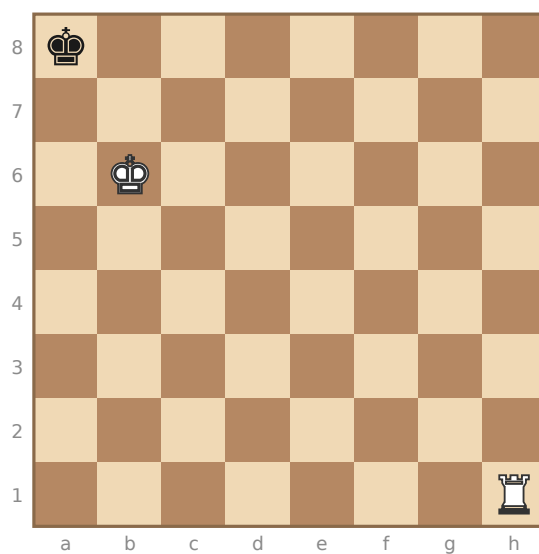
Jugada: _____

3. Mate en uno. Los dos reyes están enfrentados.



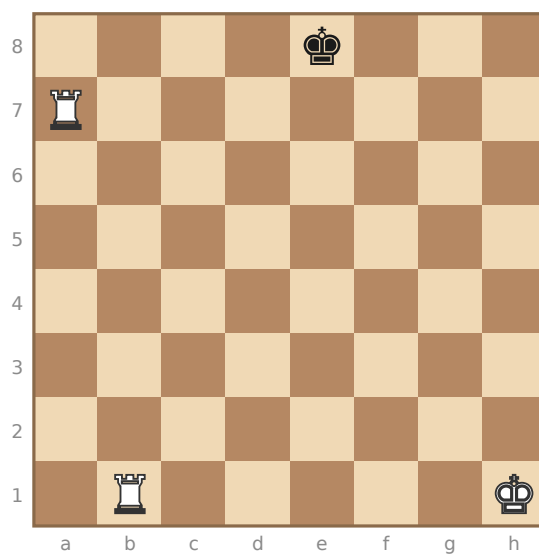
Jugada: _____

4. Mate en uno. Una torre sola, pero bien colocada.



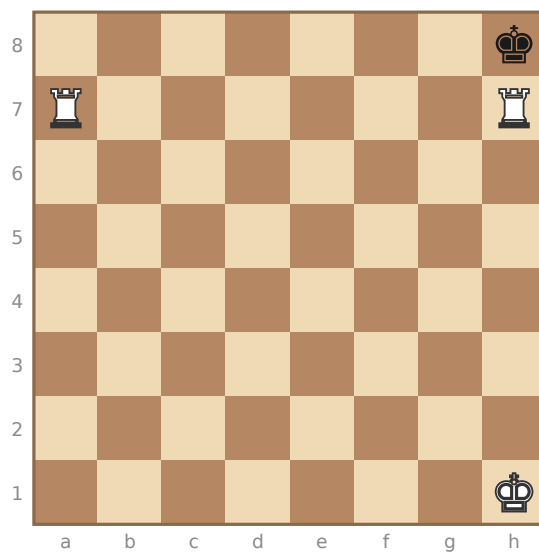
Jugada: _____

5. Mate en uno. Dos torres trabajando juntas.



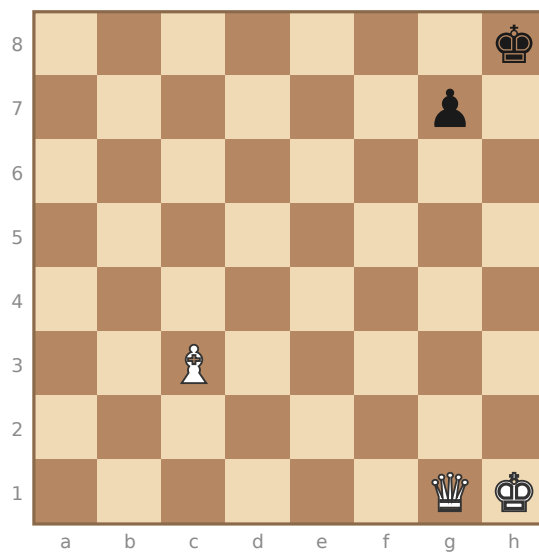
Jugada: _____

6. Mate en uno. Las dos torres otra vez, ahora en la misma fila.



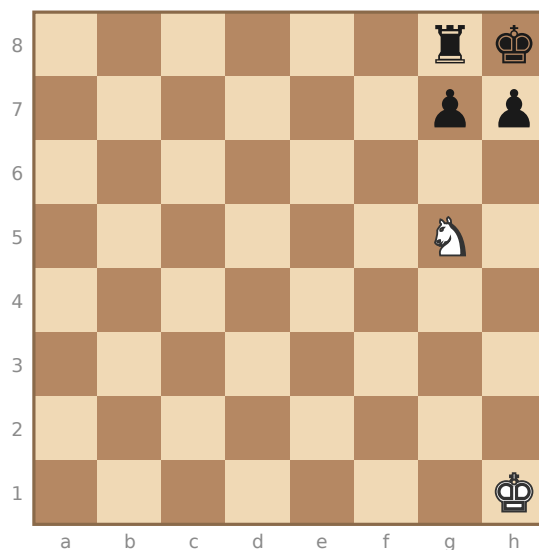
Jugada: _____

7. Mate en uno. El alfil vigila de lejos.



Jugada: _____

8. Mate en uno. El más difícil: lo da el caballo.



Jugada: _____

El reto

Coge el problema que más te haya costado y **cámbiale una pieza de sitio** para que deje de ser mate. Después explica por qué ya no lo es.

Romper un problema enseña tanto como resolverlo, porque obliga a entender qué pieza estaba haciendo exactamente cada cosa.



Solucionario

Problema 1: **Ta1-a8**. Es el mate del pasillo. El rey negro tiene la fila 8 cortada por la torre y no puede subir a la 7 porque sus propios peones se lo impiden.

Problema 2: **Dd1-d8**. La dama da jaque en la fila 8 y el rey blanco en g6 controla g7 y h7, las dos únicas casillas de escape.

Problema 3: **Da4-a8**. Los reyes enfrentados en columna hacen que el blanco controle d7, e7 y f7; la dama corta la fila 8.

Problema 4: **Th1-h8**. El rey blanco en b6 quita a7, b7 y b8, y la torre cierra la fila 8. Cuidado: mover la torre a la columna a sería ahogado y la partida acabaría en tablas.

Problema 5: **Tb1-b8**. Es el mate de la escalera: una torre corta la fila 7 y la otra da mate en la 8.

Problema 6: **Ta7-g7**. Las dos torres en la séptima cierran la salida y el mate llega acercando una de ellas.

Problema 7: **Dg1-g7**. La dama se pone al lado del rey y no puede ser capturada porque el alfil de c3 la defiende desde lejos.

Problema 8: **Cg5-f7**. Es el mate de la coz: el rey negro está encerrado por su propia torre y sus propios peones, y contra un caballo no vale tapar.

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. Cuenta las casillas de escape del rey rival. C ☐ EP ☐ NC ☐
2. Comprueba que la jugada da jaque de verdad. C ☐ EP ☐ NC ☐
3. Comprueba que la pieza no puede ser capturada. C ☐ EP ☐ NC ☐
4. Ve que las piezas propias del rival lo encierran. C ☐ EP ☐ NC ☐
5. Escribe la jugada con casilla de salida y de llegada. C ☐ EP ☐ NC ☐
6. Distingue un mate de un ahogado. C ☐ EP ☐ NC ☐
7. Resuelve al menos cinco de los ocho. C ☐ EP ☐ NC ☐