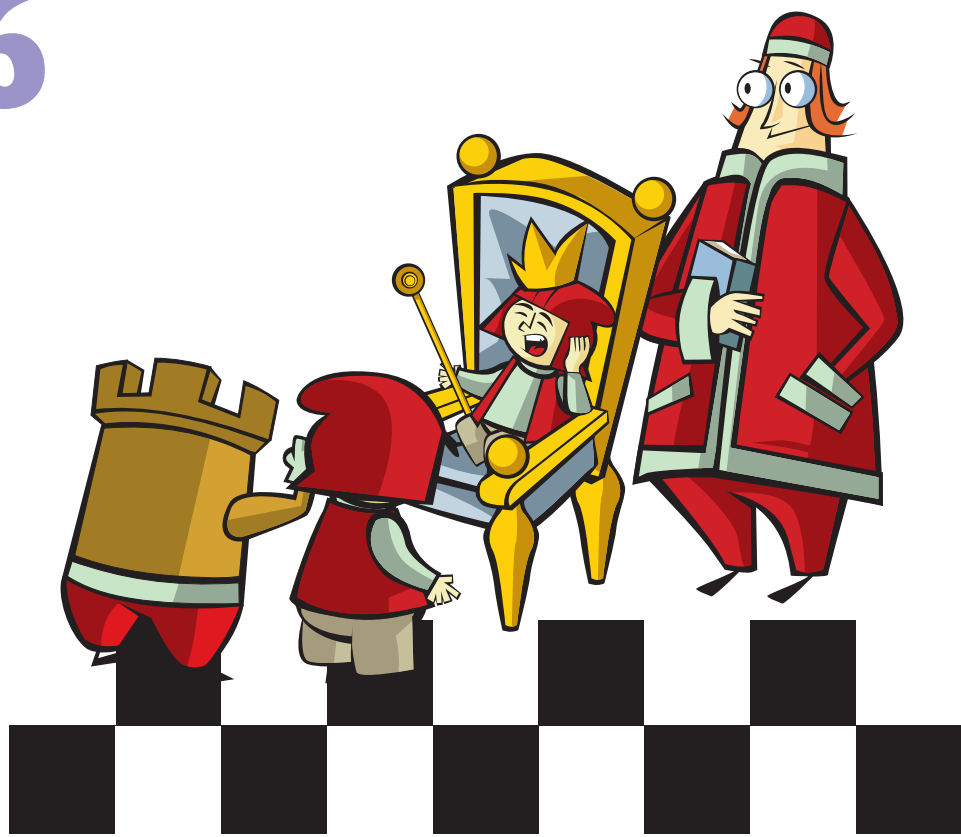


Xoga e aprende

Educachess

6



Xoga e aprende



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Edición:	Agosto 2015
ISBN:	978-84-15184-54-6
Depósito legal:	L-1226-2015
Diseño cuberta:	Pere Fradera Barceló
Maquetación:	Jordi Prió Burgués
Ilustracions:	Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Joaquín Fernández Amigo
Imma Farré Vilalta
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos os dereitos.

Ningunha parte desta publicación pode ser reproducida, almacenada ou transmitida por ningún medio sen permiso do editor.

Índice

Presentación	5
O xadrez: un deporte de interese	6
Unidade 1. Mate do couce	9
Esquemas de mate	11
Evitar o xaque mate	13
Unidade 2. Evitar a descuberta	21
Recursos	23
Observacións	25
Unidade 3. Mate da escaleira	33
Esquemas de mate	35
Evitar o xaque mate	37
Unidade 4. Evitar a cravada.....	45
Recursos	47
Observacións	49
Unidade 5. Mate vergonzoso	57
Esquemas de mate	59
Evitar o xaque mate	61

Unidade 6. Contraataque	69
Ameazando mate	71
Ameazando outra peza	73
Observacións	75
Unidade 7. Resultado dunha partida	81
Tipos de resultado	83
Material insuficiente	85
Observacións	87
Unidade 8. Táboas por repetición	93
Repetición de xogadas	95
Xaque continuo	97
Observacións	99
Anexo	
Pezas recortables	105

Presentación

A colección Xoga e aprende pretende contribuír á educación integral dos alumnos e alumnas nos centros educativos de primaria utilizando o modelo das intelixencias múltiples.

Unha parte dos materiais preséntanse agrupados nestes seis libros, a través dos cales se potencian as capacidades intelectuais (razoamento, linguaxe, cálculo, percepción, memoria e intelixencia espacial). Ademais, o xadrez constitúe o centro de interese dos devanditos materiais, xa que fomenta o desenvolvemento das intelixencias múltiples. Por iso, ensínase simultaneamente e de forma moi elemental a xogar ao xadrez para que os alumnos e alumnas practiquen habitualmente este deporte.

Estes materiais permitirán mellorar o rendemento escolar de todo o alumnado, especialmente do que ten dificultades de aprendizaxe. Inicialmente, preténdese mellorar a atención, a concentración, o razoamento lóxico e o silencio para crear os hábitos correctos que favorezan a aprendizaxe das materias curriculares e das competencias básicas.

Metodoloxicamente, utilízase un deseño visual e atractivo, preséntanse os conceptos de forma progresiva e formúlanse exercicios de dificultade gradual, co obxectivo de favorecer a aprendizaxe das competencias e motivar o alumnado.

Os contidos de cada unidade están agrupados en dous bloques: o xadrecístico e o das capacidades intelectuais. No primeiro bloque, ensínanse conceptos moi básicos de xadrez que pode impartir o profesorado aínda que non teña coñecementos previos de xadrez. No segundo bloque, preséntanse exercicios relacionados coas capacidades intelectuais mencionadas anteriormente.

O material recollido neste libro permite ser traballado cos alumnos durante todo o curso escolar, cunha dedicación dunha a dúas horas semanais en horario lectivo (talleres, sexta hora, materia optativa etc.).

Estes libros forman parte do proxecto Educachess, que desexa contribuír a que o alumnado aprenda a ser competente e adquira uns bos hábitos e valores para afrontar a vida.

Máis información en www.educachess.org

O xadrez: un deporte de interese

O xadrez é un xogo de mesa recoñecido como deporte polo Comité Olímpico Internacional que presenta múltiples e interesantes vantaxes en todas as idades: non importa a idade que se teña para poder xogar unha partida; mulleres e homes poden competir entre si en igualdade de condicións; non existen diferenzas en cuestión de raza e, ademais, trátase dunha actividade popular e económica. Así pois, ante un taboleiro combinamos o entretemento coa formación integral da persoa.

Psicólogos e pedagogos, á parte dos profesionais do xadrez, sinalaron os múltiples beneficios que achega este xogo-deporte:

- No ámbito intelectual, é un instrumento que fomenta o razoamento lóxico-matemático, propio da área curricular de matemáticas. Ademais, resulta fundamental na resolución de calquera tipo de conflito da vida cotiá; aumenta a capacidade de atención e concentración, o cal converte o xadrez en actividade especialmente recomendable para alumnos con hiperactividade. Respecto do esforzo que require responder á xogada do adversario, o xadrez potencia os procesos de análise e de síntese; é dicir, exerce o estudo obrigado dunhas premisas, co fin de chegar a achegar solucións. Finalmente, a imaxinación e a creatividade póñense en funcionamento nunha especie de intercambio mental co adversario cando fai falta descubrir a estratexia do contrincante e elaborar unha propia.
- En canto á personalidade, o xadrez fomenta o control emocional, a capacidade de organización, a expresión verbal, a responsabilidade na toma de decisións e, cando se vai avanzando na súa práctica, a autoestima.
- No ámbito deportivo, como noutras disciplinas, practicar xadrez contribúe a educar na aceptación das regras propias do xogo e dos resultados, o cal, nun sentido cultural máis extenso, implica axudar a formar individuos tolerantes, abertos a novas ideas e predispostos a coñecer distintos puntos de vista.
- No ámbito da saúde, a práctica do xadrez comporta a estimulación continua do cerebro. Esta ximnasia mental favorece, en persoas maiores, o reforzo da memoria e o atraso da aparición dos síntomas das enfermidades neurodexenerativas propias da idade.

Mate do couce

- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate

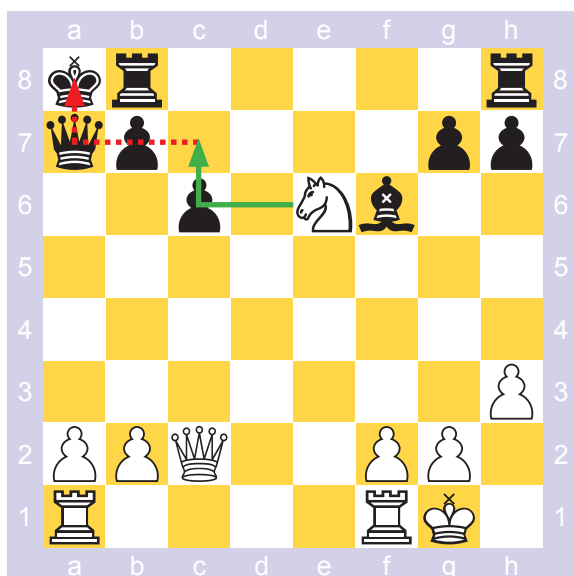




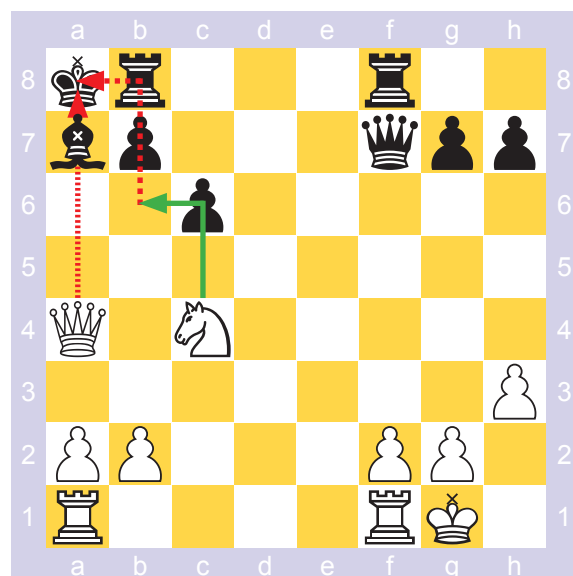
Esquemas de mate

Normalmente este mate prodúcese nunha esquina do taboleiro onde todas as casas adxacentes ao rei están ocupadas por pezas do mesmo bando.

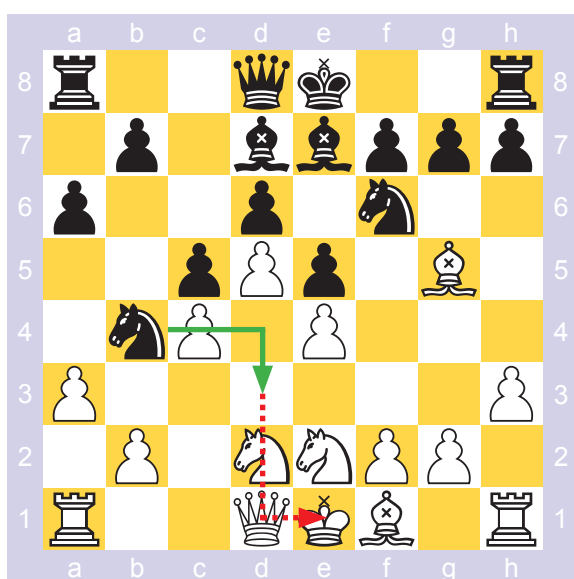
Realízase cun cabalo.



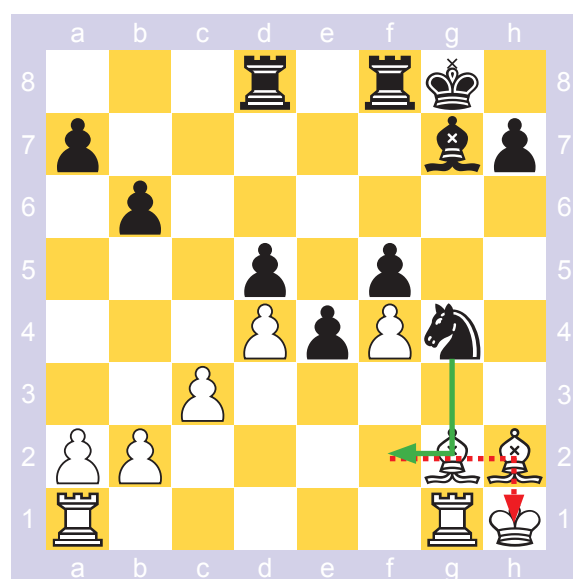
O cabalo dá mate porque o rei negro non pode moverse.



O alfil negro non pode capturar o cabalo, que dá mate, porque está cravado pola dama branca.



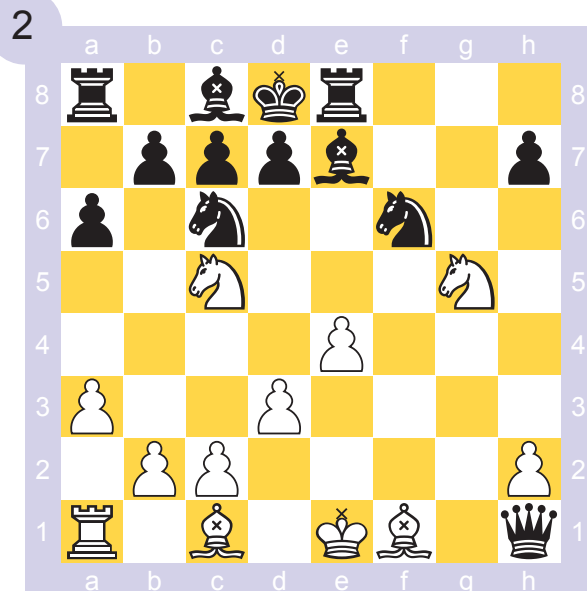
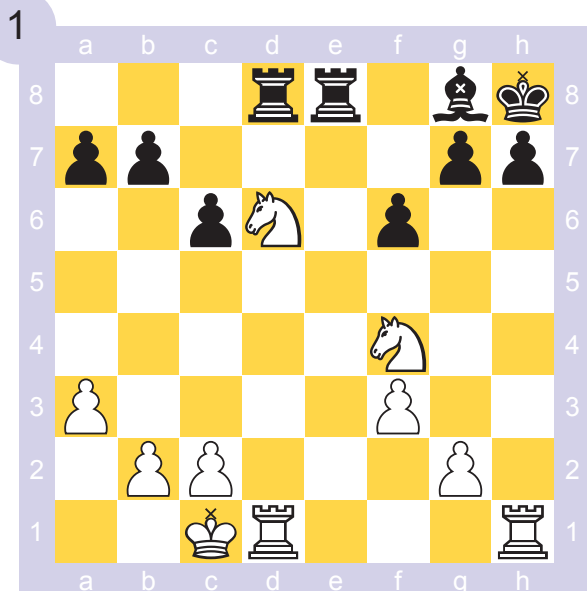
Aínda que o rei branco está no centro, tamén se encontra rodeado completamente polas súas pezas.



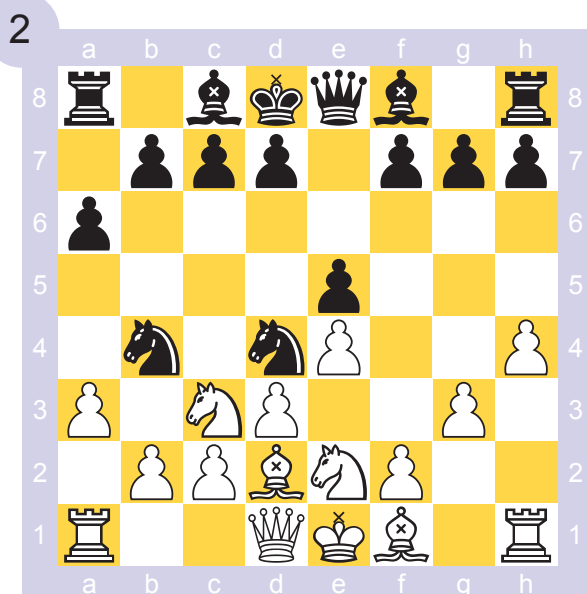
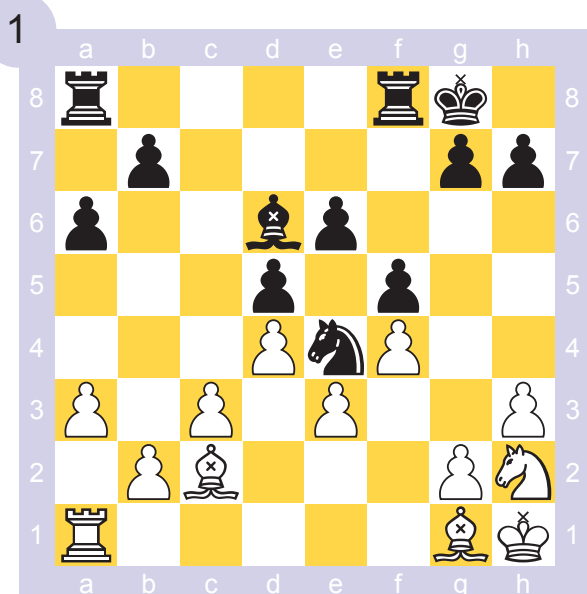
O cabalo dá mate porque o rei branco está totalmente bloqueado no seu enroque.



Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.



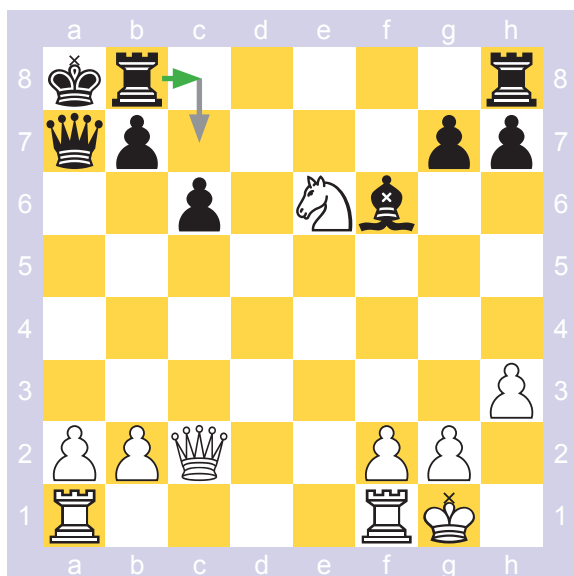
Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para dar xaque mate.



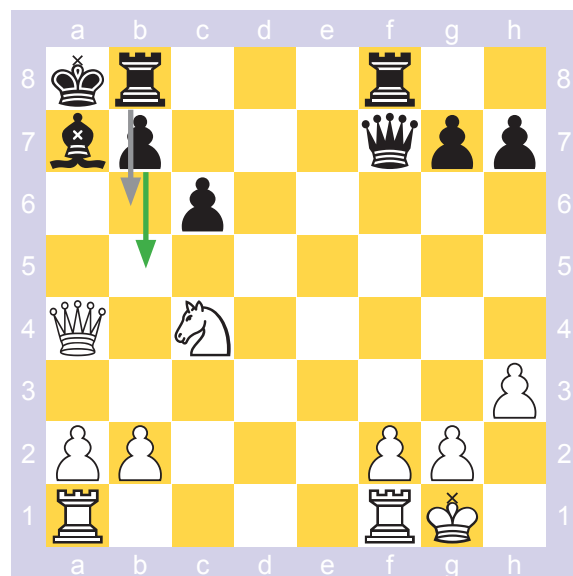


Evitar xaque mate

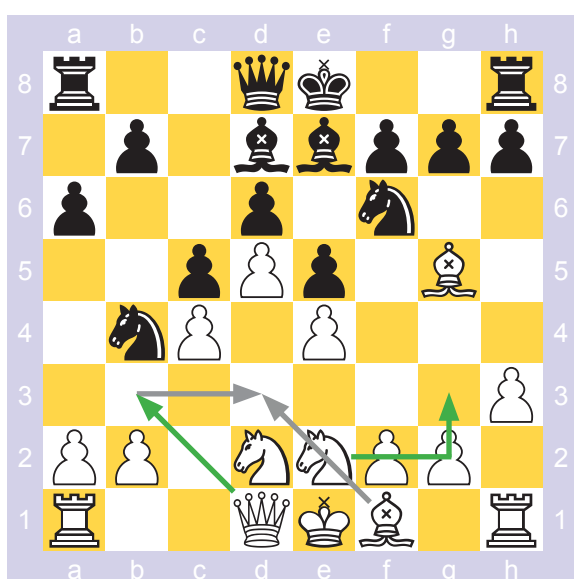
Normalmente móvese algunha peza para dispoñer de casas de escapatoria para o rei ou deféndese a casa onde o cabalo ameaza con dar xaque on mate.



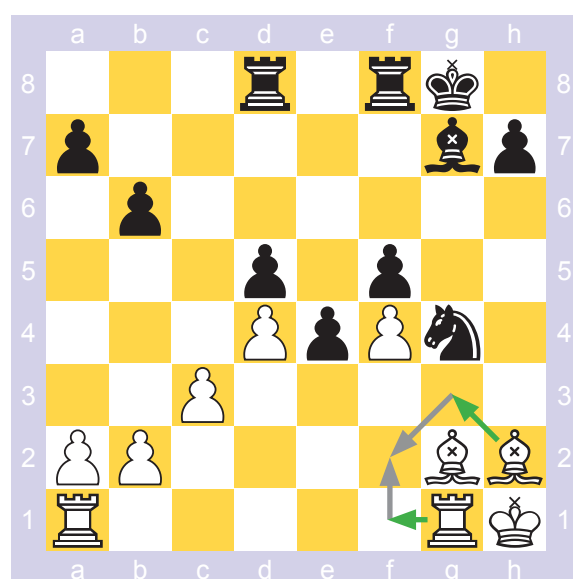
A torre defende a casa c7 e tamén xera unha casa de escapatoria para o rei negro.



Neste caso deféndese a casa b6 e, ademais, realízase unha ameaza dobre.



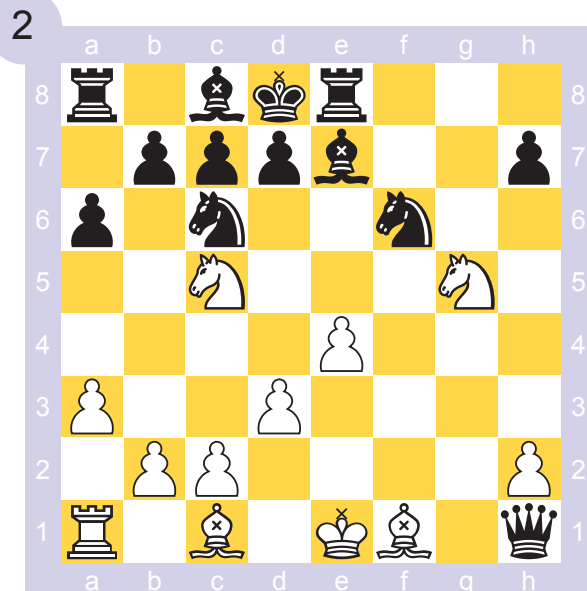
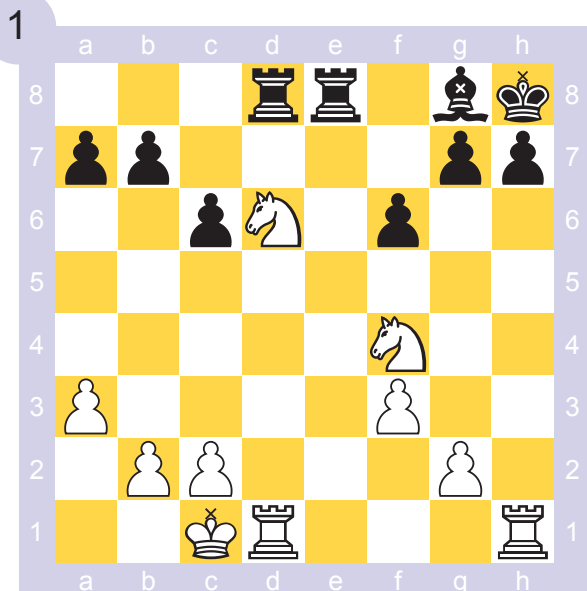
Hai varias posibilidades de defender a casa d3. Interesa mover a dama ou o alfil para poderse enrocar o antes posible.



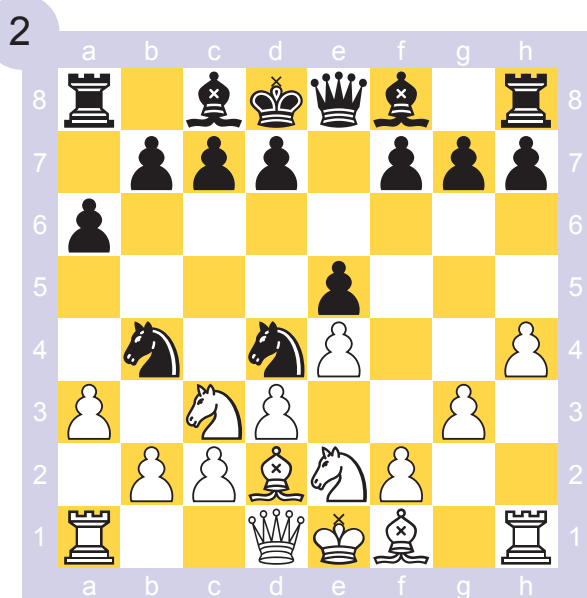
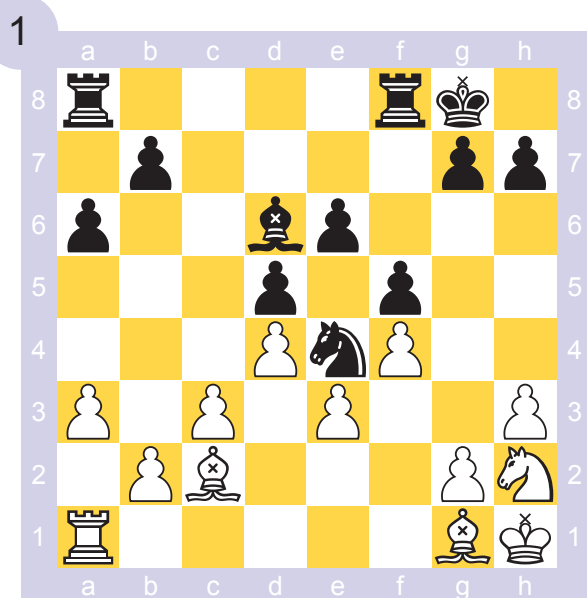
En todos estes casos se defende a casa onde o cabalo ameaza mate e se xeran casas de escapatoria.



Indica con frechas que xogadas poden facer as negras para evitar o xaque mate.



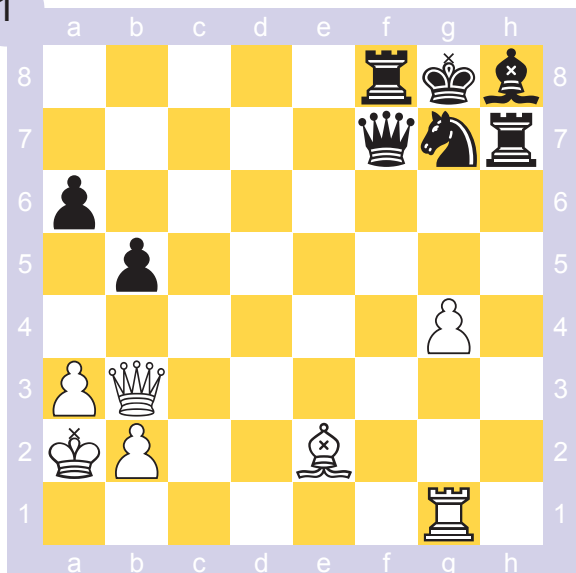
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



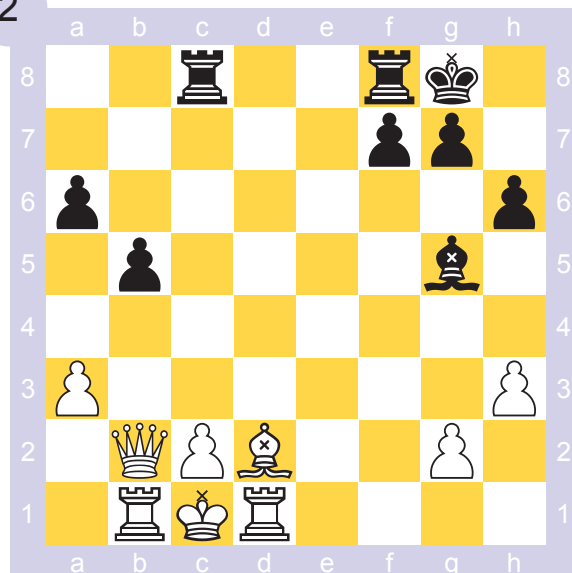


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.

1

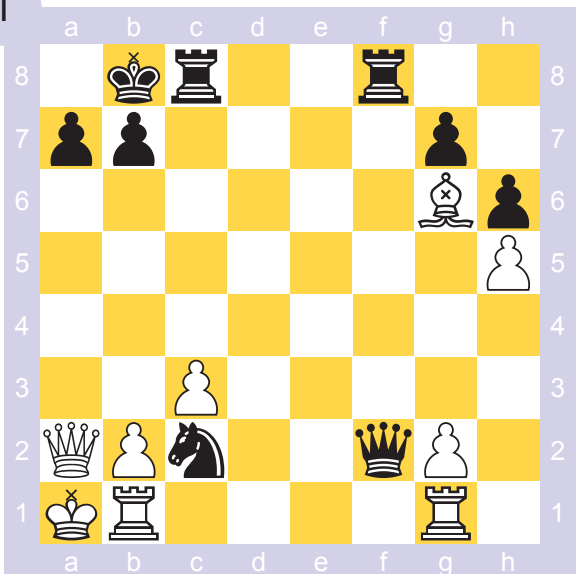


2

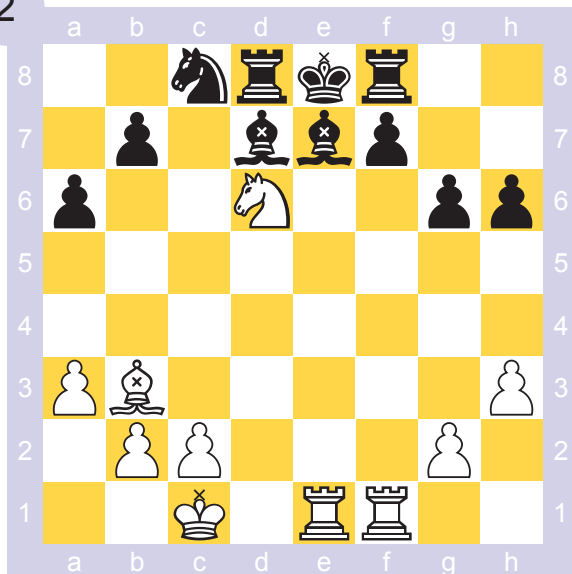


Rodea cun círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para que quede unha posición de xaque mate.

1

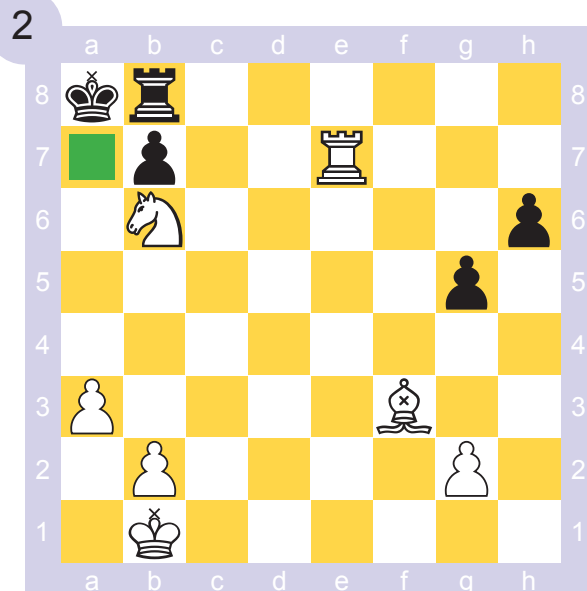
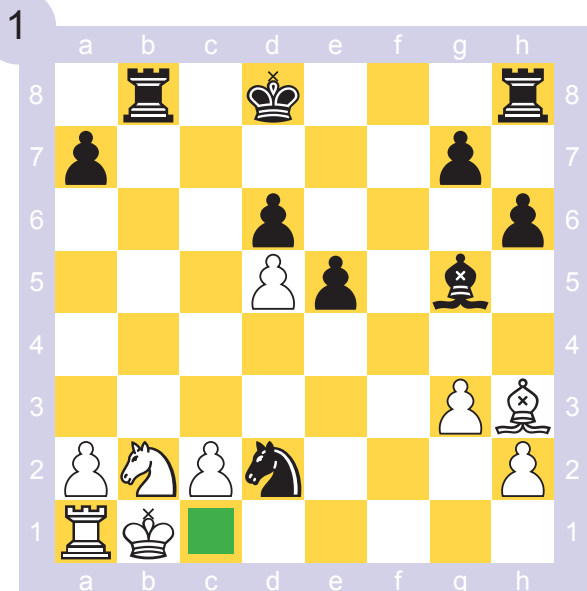


2

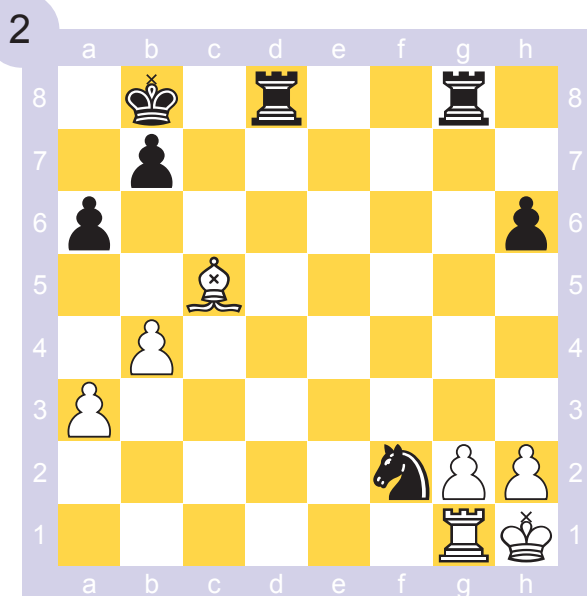
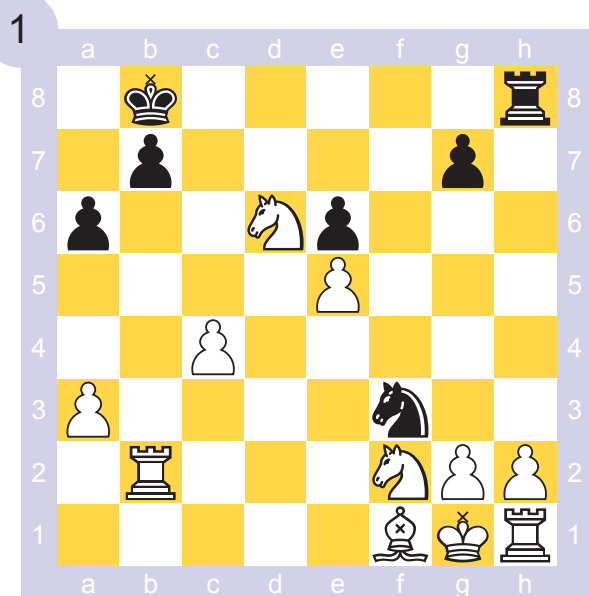




Rodea con círculo as pezas do pé do taboleiro que, se se colocan na casa indicada, resulta unha posición de xaque mate.

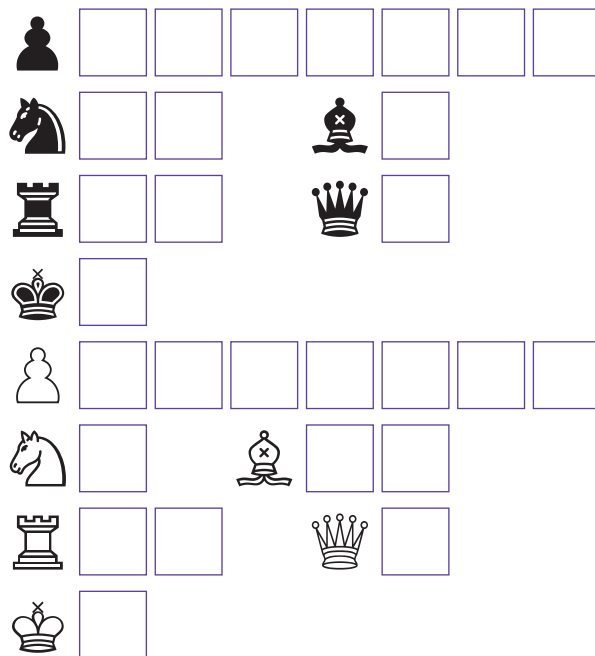
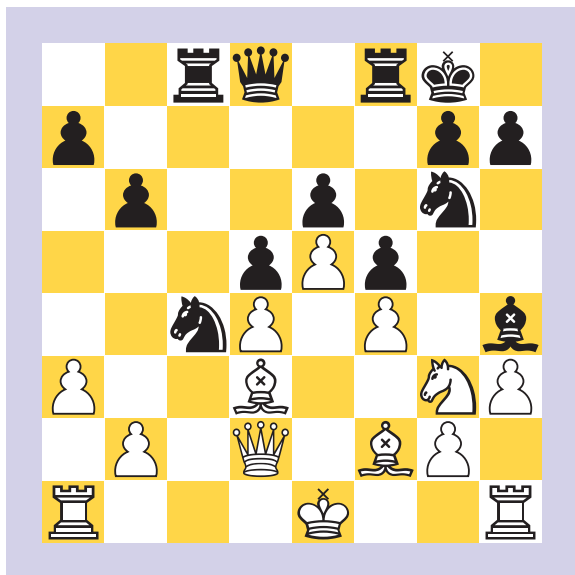


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para converter un xaque ao rei en xaque mate.



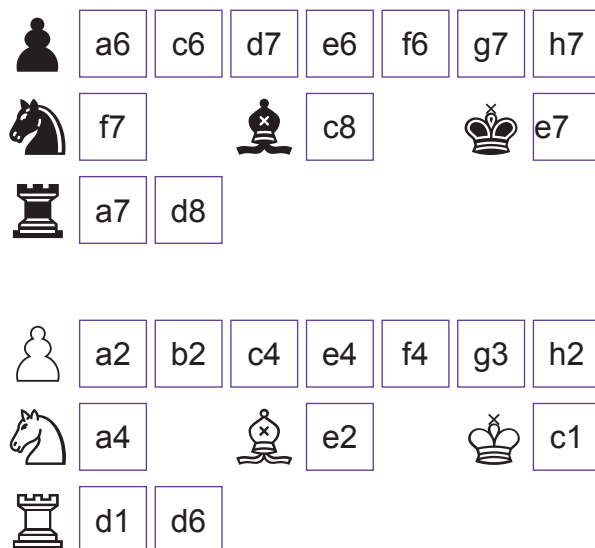
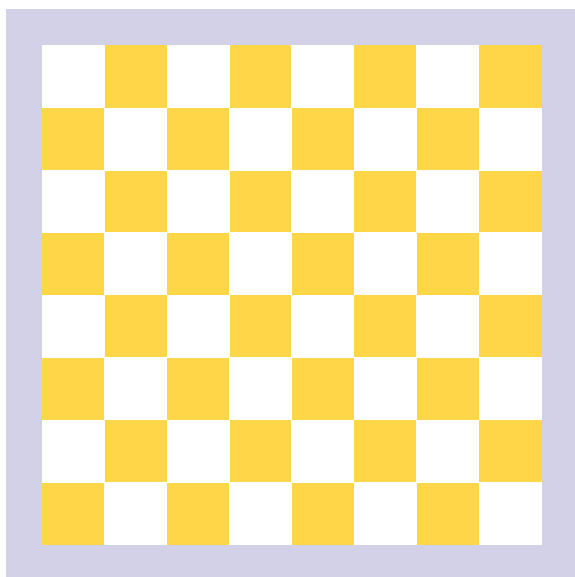


Indica as coordenadas das peças da seguinte posição.



Coloca as seguintes peças no taboleiro segundo as coordenadas indicadas.

Utiliza as peças de xadrez que se encontram ao final do livro.





Ordena e clasifica os seguintes textos correspondentes á biografía de dous dos mellores xogadores da historia do xadrez.



Garry Kasparov

☐ ☐ ☐


Magnus Carlsen

☐ ☐ ☐

1

Proclamouse, por primeira vez, campión mundial no 2013 ao vencer a Viswanathan Anand. É primeiro xadrecista modelo de roupa masculina e está patrocinado por Microsoft.

2

Magnus dixo sobre o seu ex-adestrador e asesor Garry: "Realmente, Garry axudoume moito. Non soamente en canto ás aperturas, onde é o mellor experto do mundo, senón tamén no que se refire á psicoloxía".

3

Converteuse no campión do mundo máis novo da historia en 1985. Continuou sendo campión do mundo de xadrez ata o ano 2000. Ademais ganou en once ocasións o Óscar do Xadrez.

4

Naceu en Noruega no ano 1990. Aos oito anos empezouse a interesar polo xadrez. Cando tiña 13 anos e participaba no prestixioso torneo de Wijk aan Zee (Holanda), foi cualificado como o "Mozart do xadrez".

5

Garry Kasparov e Magnus Carlsen foron os dous xogadores máis novos que se converteron en campións mundiais de xadrez. Tamén os dous conseguiron superar os 2800 puntos de ELO FIDE.

6

É coñecido polas súas partidas contra computadoras e programas de xadrez, especialmente en 1997 ante Deep Blue. Retirouse en 2005 para dedicar o seu tempo á política e á escritura sobre temas de xadrez.

7

Os máis entendidos cren que atesoura o mellor dos grandes mestres da historia, converténdose nun xogador inigualable a día de hoxe. A xenialidade de Fisher, a estratexia de Karpov, a tremenda agresividade de Kasparov...

8

Naceu en Bakú (Azerbaixán) no ano 1963 (antiga URSS). Antes dos sete anos, empezou a estudar xadrez seriamente despois de que os seus pais lle propuxeran un problema de xadrez.



Cálculos sobre a auga consumida polos xogadores nun torneo de xadrez.



134 xogadores

Total 9 roldas (partidas), 5 pola mañá e 4 pola tarde



0,5 litros

1 botella = 0,19 €



1 paquete = 12 botellas

1 lote = 18 paquetes

1

Se nas roldas da mañá se dá unha botella por xogador, cantas botellas se necesitan?

$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

2

Se nas roldas da tarde se dan dúas botellas por xogador, cantas botellas se necesitan?

$$\boxed{} \times \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

3

Cantas botellas se necesitan para todo o torneo?

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

4

Cantos paquetes?

$$\boxed{} : \boxed{} = \boxed{}$$

5

Cantos lotes?

$$\boxed{} : \boxed{} = \boxed{}$$

6

Cantos euros custan todas estas botellas?

$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$



Sopa de números.

Encontra e rodea os seguintes números nas filas, columnas e diagonais do taboleiro.

1	5	3	1	4	1	6	9	2	8
4	3	7	1	3	5	7	4	3	1
2	2	5	2	9	5	1	4	1	3
3	5	1	7	3	2	7	8	3	6
7	6	3	6	3	6	3	6	5	3
3	4	3	7	5	4	3	4	7	6
9	6	5	4	4	3	3	9	5	3
5	7	3	6	6	9	2	2	3	6
3	2	5	6	7	8	5	8	1	3
1	4	2	1	3	5	3	1	9	4

1



=

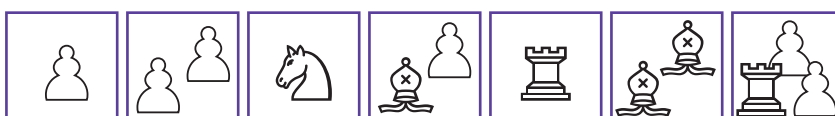
6363636

2



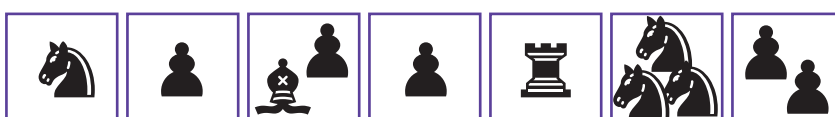
=

3



=

4



=

5

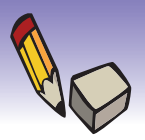


=

Evitar a descoberta

- Recursos
- Observacións



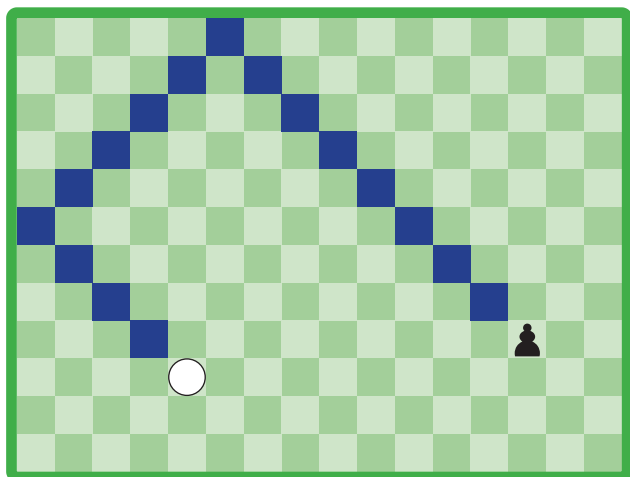


O alfil xogador de billar.

Pinta as casas para que a bola alcance a peza despois de rebotar o número de veces indicado.

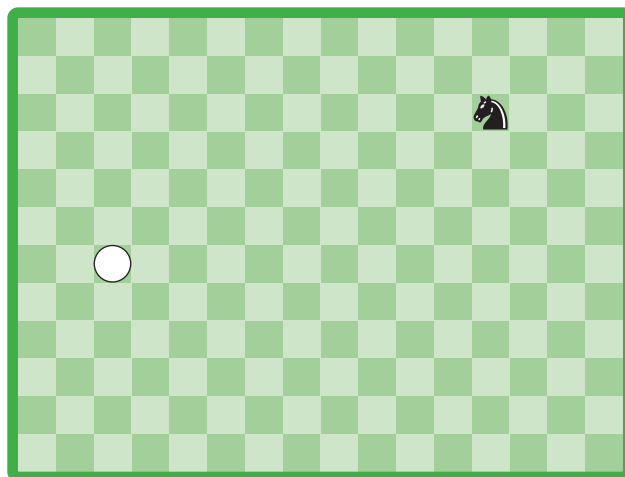
1

2 rebotes



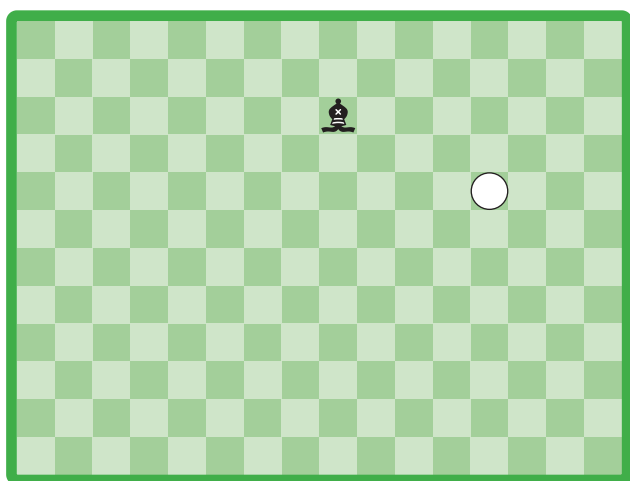
2

2 rebotes



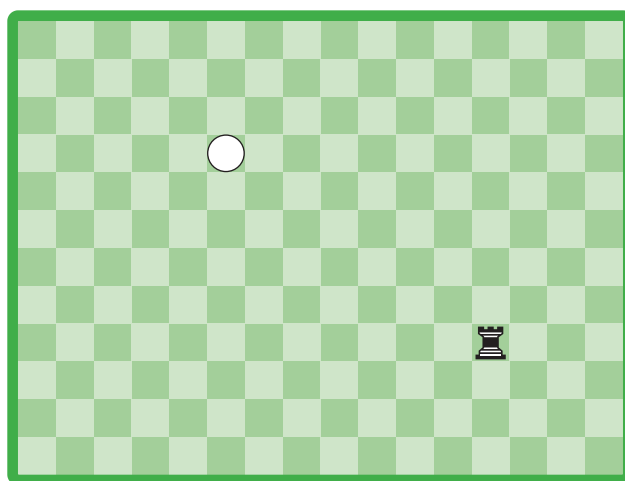
3

3 rebotes



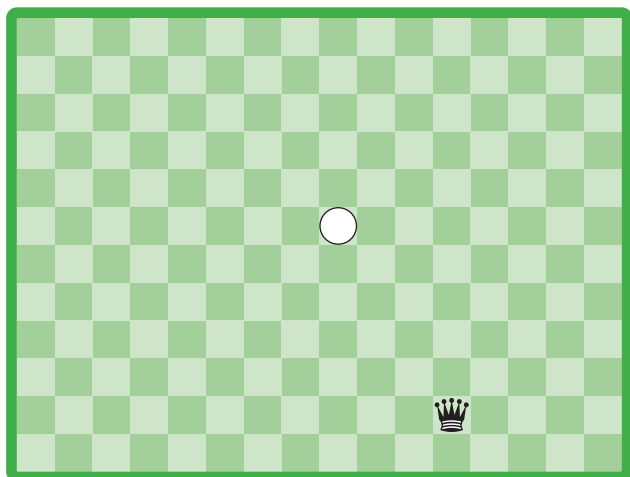
4

3 rebotes



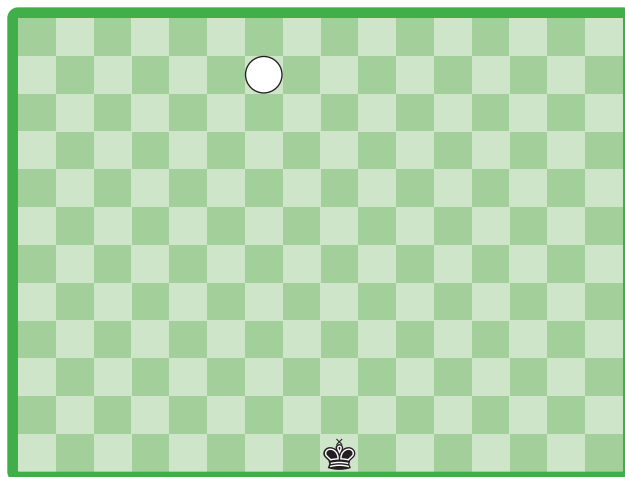
5

4 rebotes



6

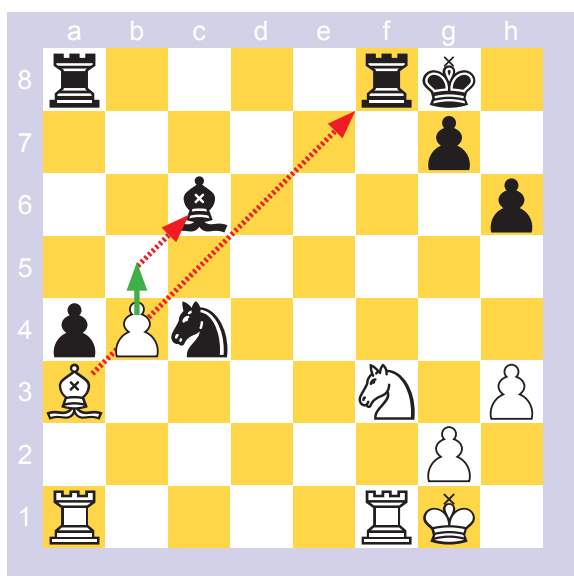
4 rebotes



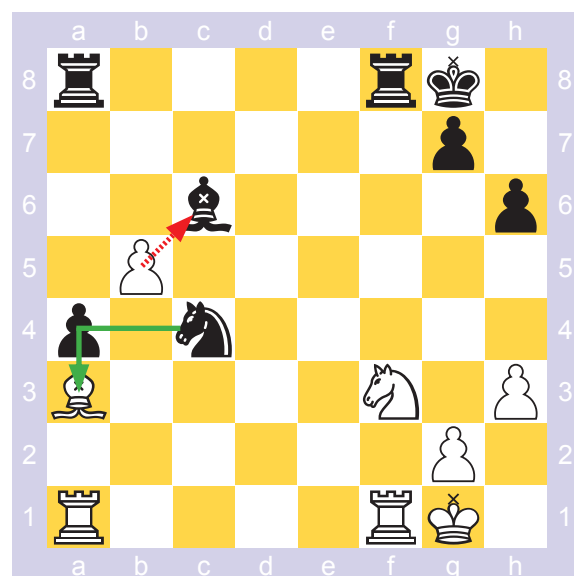


Recursos

Capturar unha das pezas atacantes

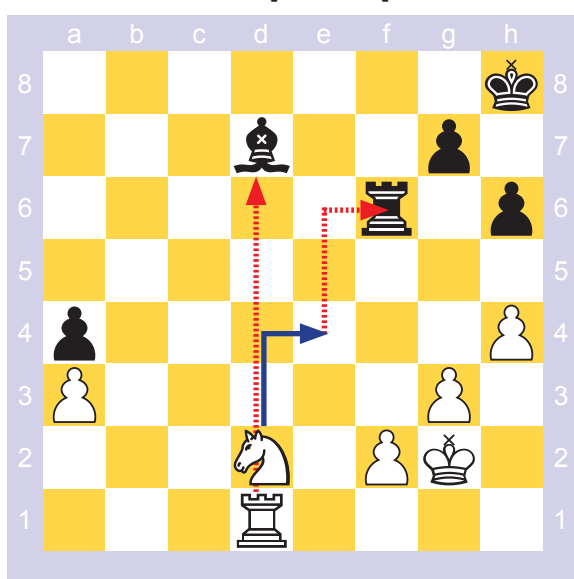


As brancas ameazan o alfil e a torre das negras.

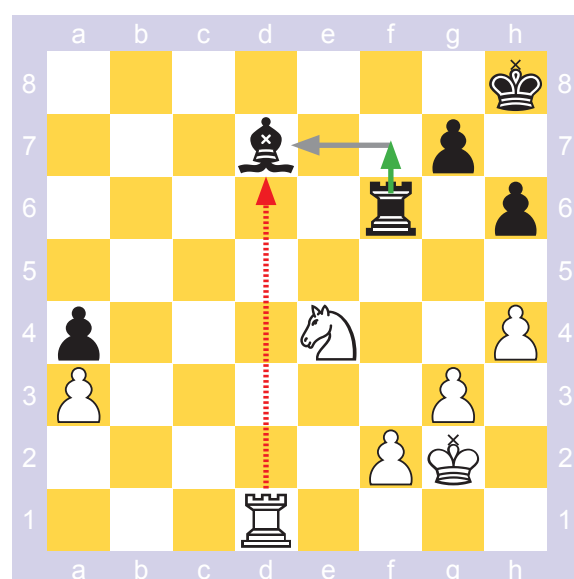


O cabalo negro captura o alfil branco e as brancas poderán capturar o alfil negro.

Mover unha peza para defender a outra



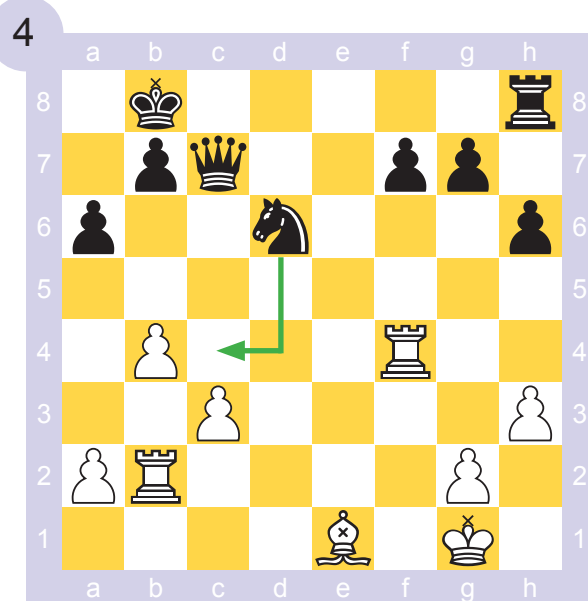
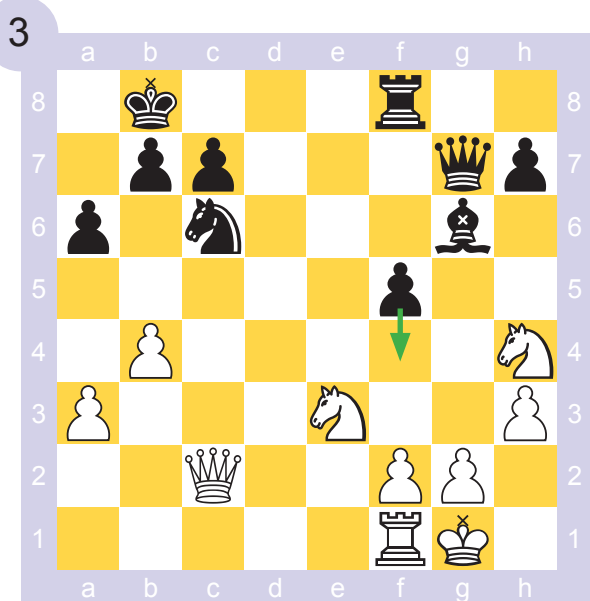
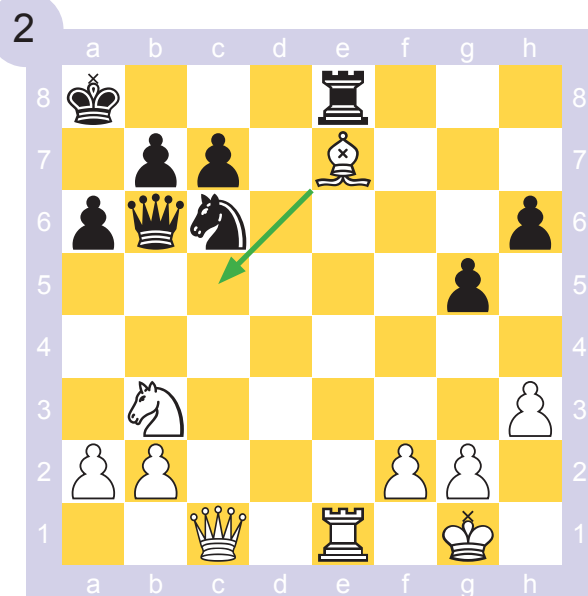
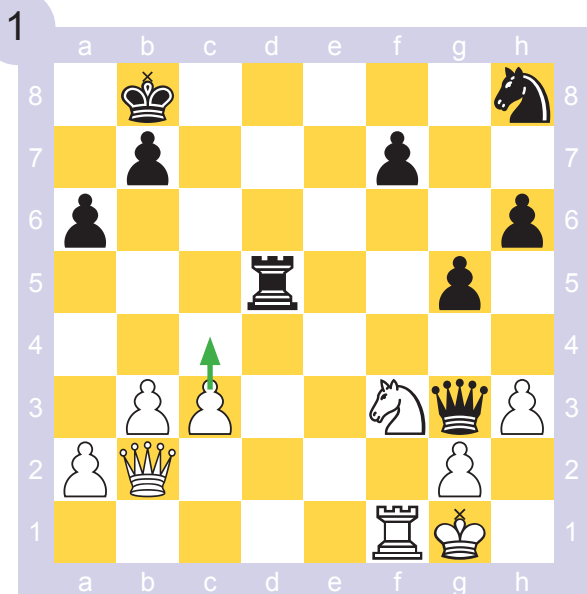
A torre e o cabalo brancos ameazan a torre e o alfil negros.



A torre ameazada polo cabalo móvese a f7 para defender o alfil.
Móvese a peza de maior valor.



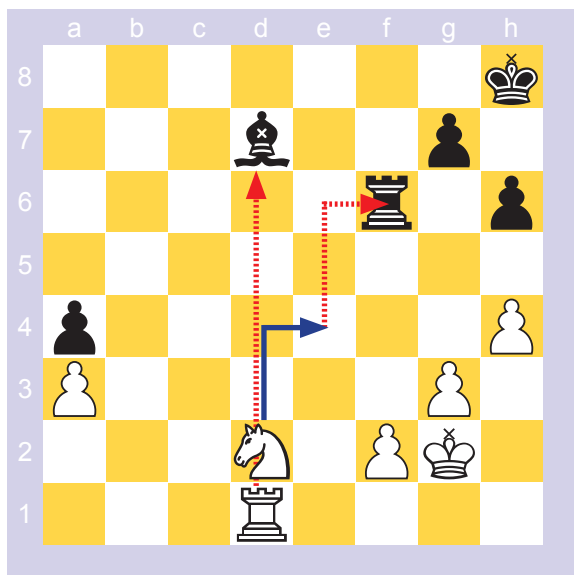
Indica con flechas las xogadas para evitar as seguintes descubertas.



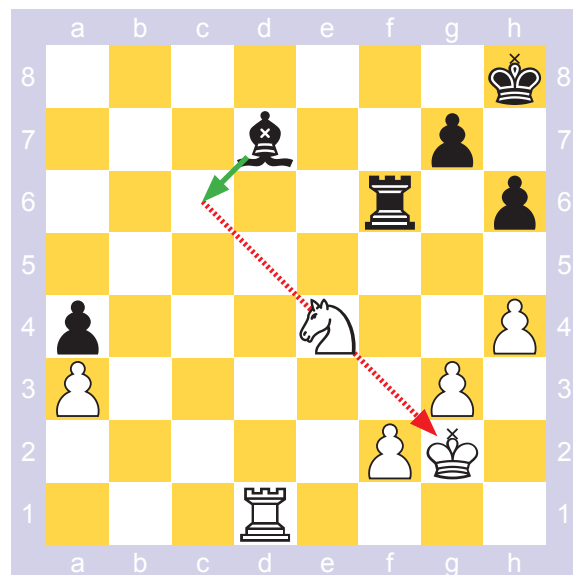


Recursos

Cravar a peza atacante

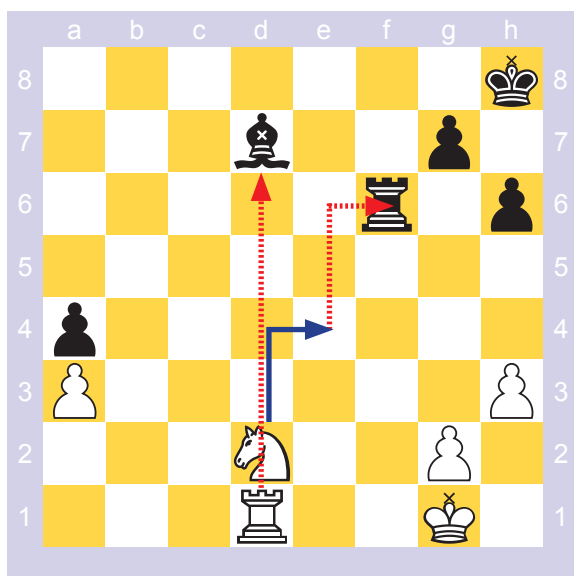


O mesmo exemplo da páxina 23, pero cunha solución diferente.

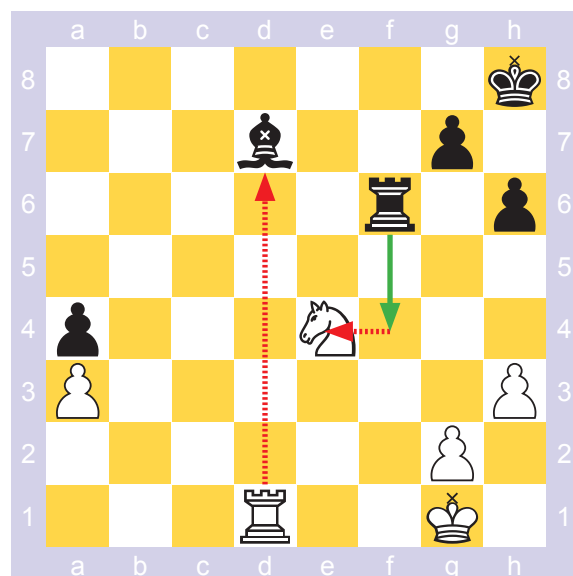


O cabalo queda cravado e, polo tanto, a torre negra non pode ser capturada.

Crear unha ameaza maior ou equivalente



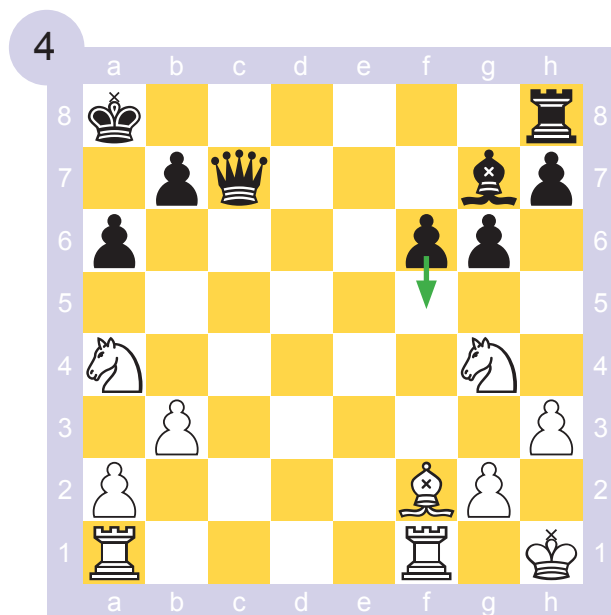
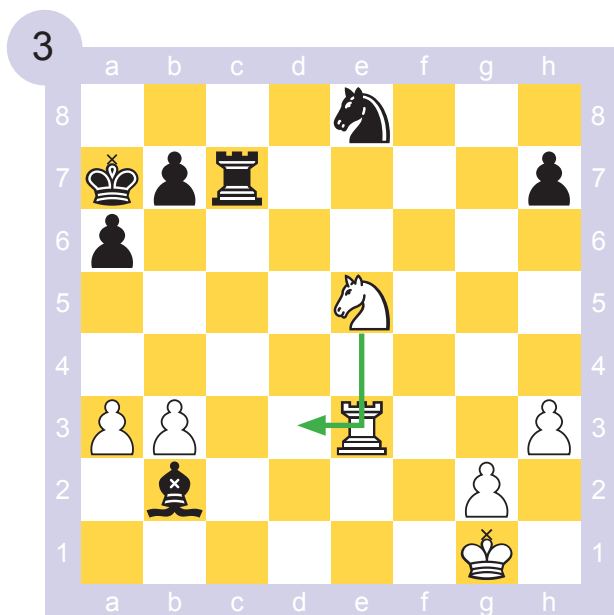
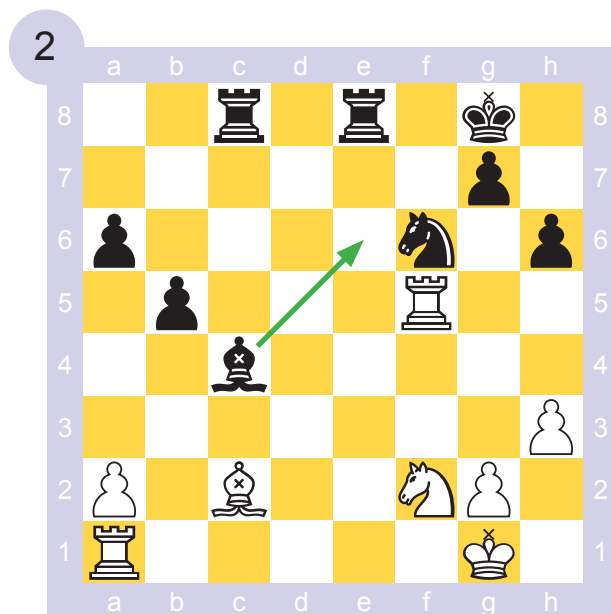
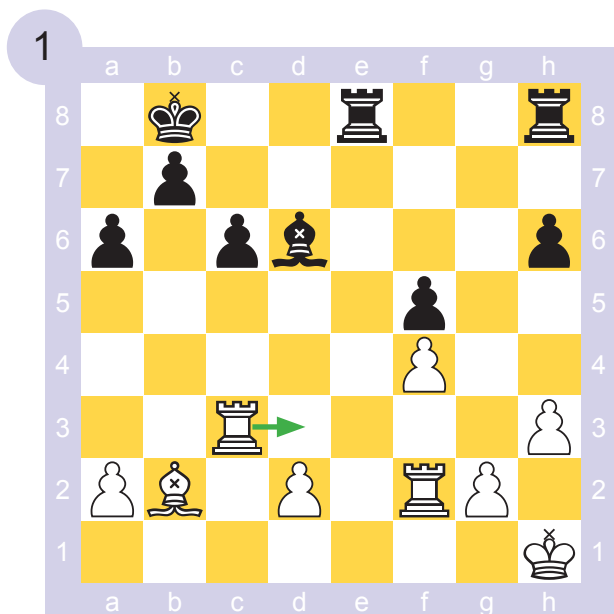
Un exemplo similar ao anterior, pero con outra solución diferente.



A torre negra ameaza o cabalo. Ou se produce un cambio de alfil por cabalo ou o alfil poderase mover a unha casa non ameazada.



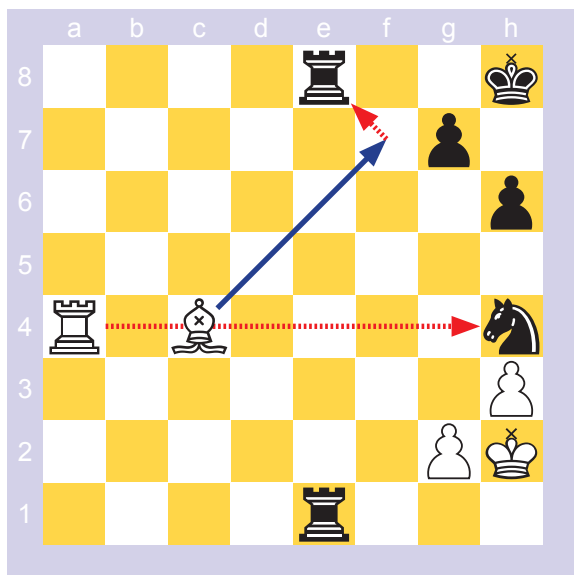
Indica con flechas as xogadas para evitar as seguintes descubertas.



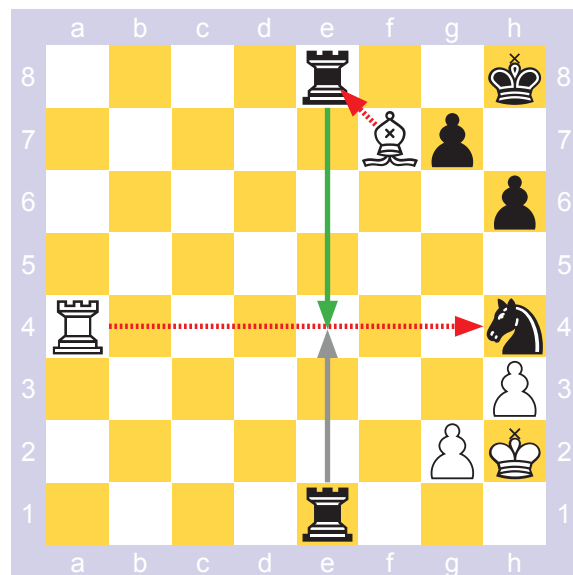


Observacións

Unha peza ameazada interponse a outra ameazada

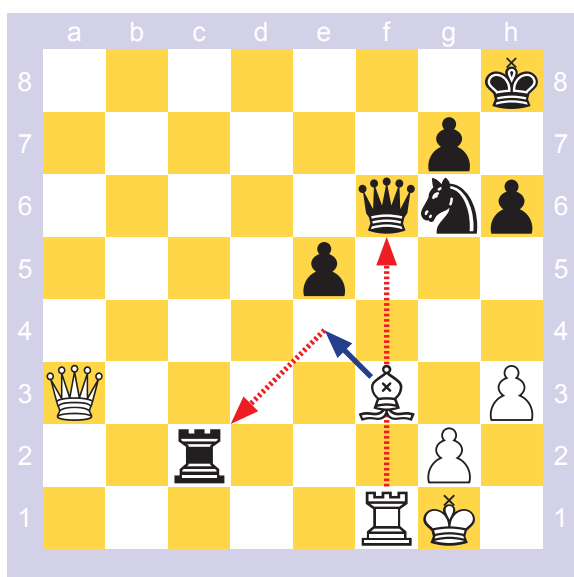


A torre e o cabalo negros quedaron ameazados.

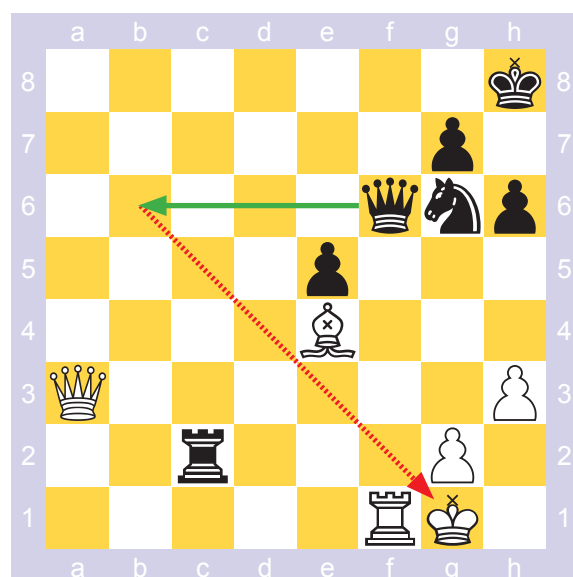


A torre ameazada interponse entre o cabalo negro ameazado e a torre branca.

Unha das pezas ameazadas dá xaque



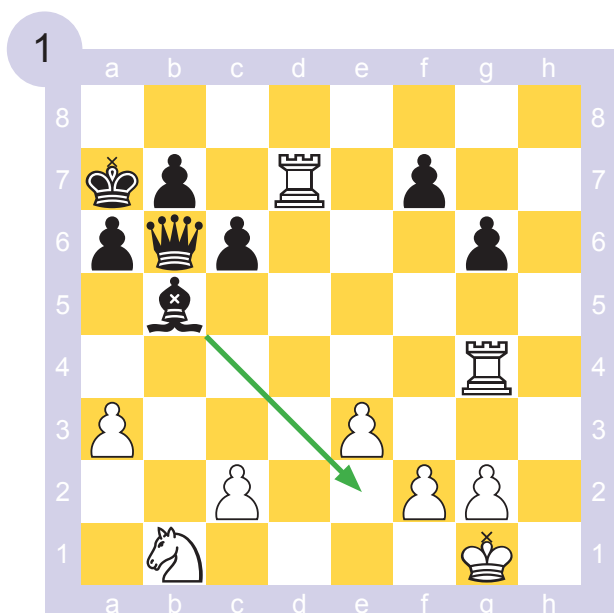
A dama e a torre negras quedaron ameazadas.



Co xaque obrígase a mover o rei. Despois a torre negra poderá ir a unha casa non ameazada.

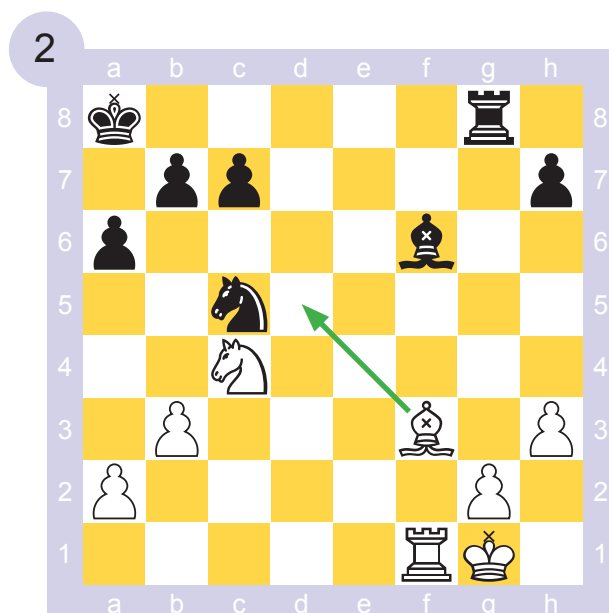


Indica se se pueden evitar las siguientes descubiertas.
En caso afirmativo, indica las jugadas con flechas.



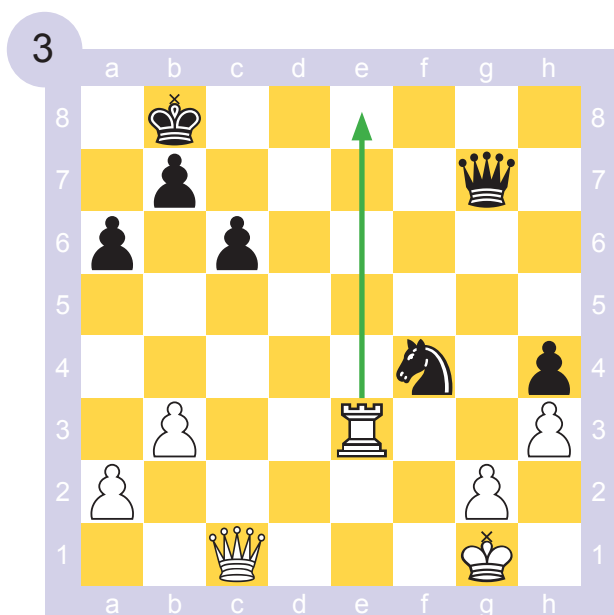
Si

Non



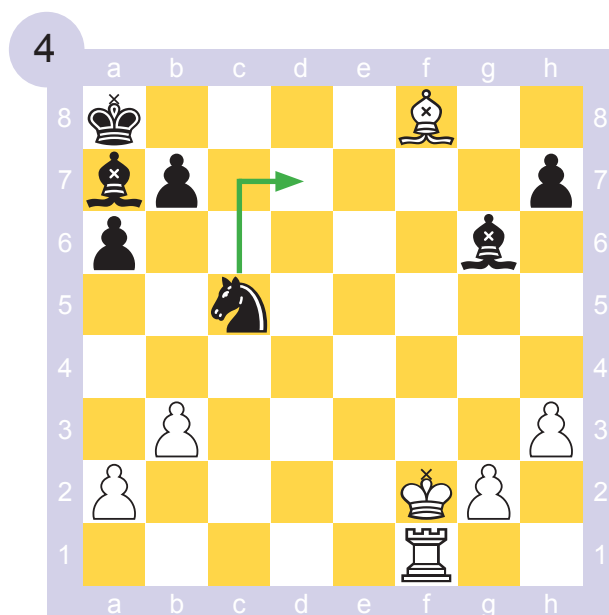
Si

Non



Si

Non



Si

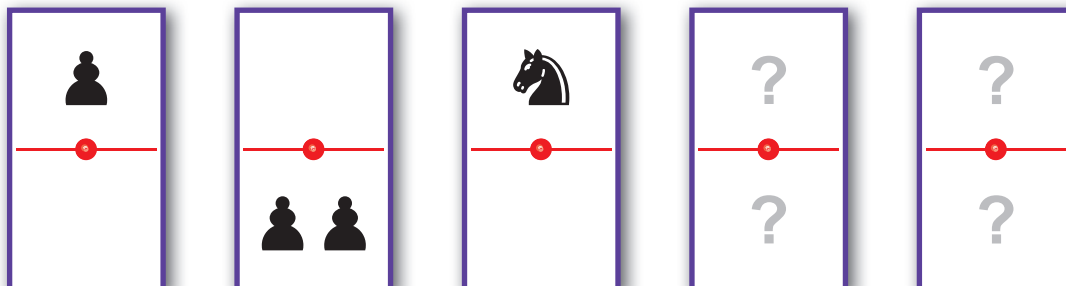
Non



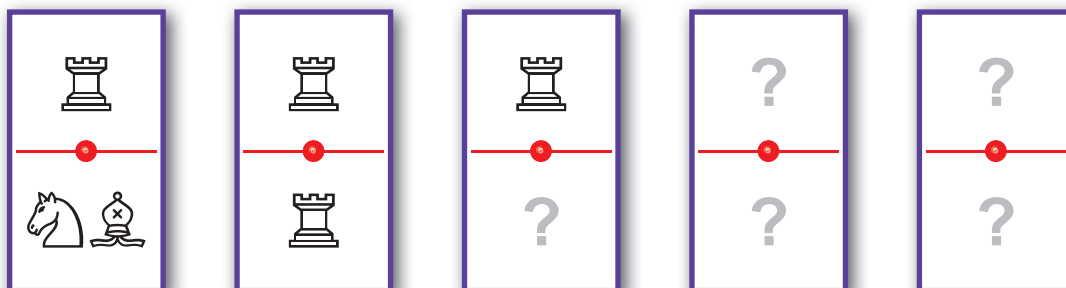
Completa as seguintes series de dominó co valor das pezas de xadrez.

Utiliza as pezas de xadrez que se encontran ao final do libro.

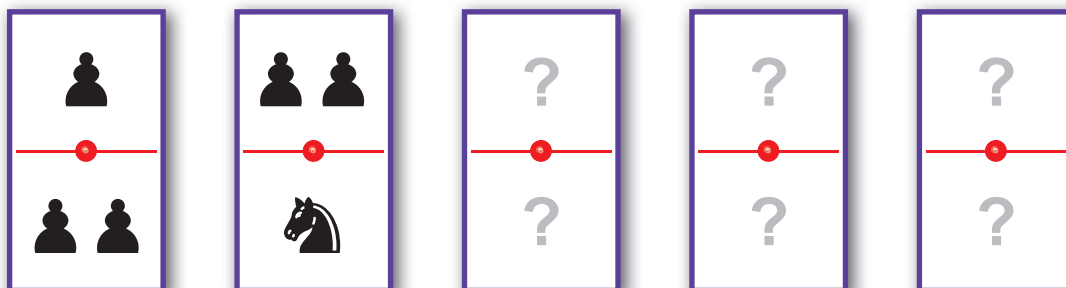
1



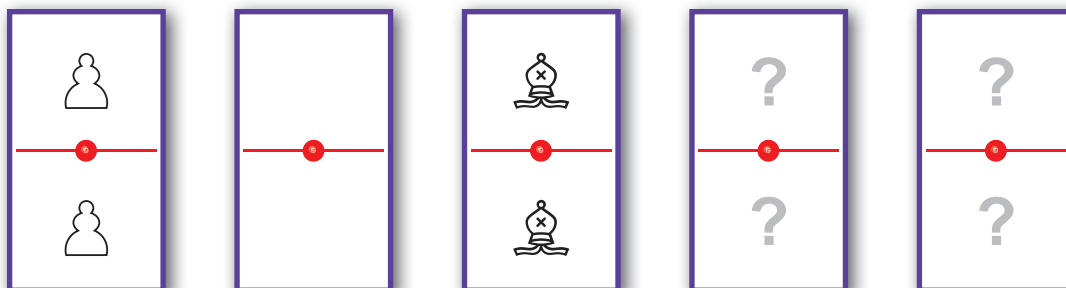
2



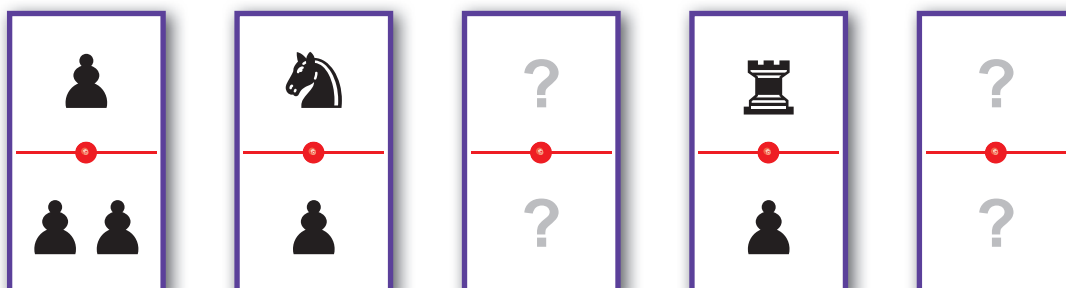
3



4



5





Le este artigo de prensa “Ajedrez en las aulas: argumentos irrefutables” de Leontxo García (*El País*, 11.02.2015). Indica onde se colocan os seguintes títulos.

Entre as moitas razóns de peso, e con sólida base científica para explicar as vantaxes do xadrez, citamos as dez seguintes:

1.

Non só a cognitiva, tamén a emocional, como indica un estudo da Universidade de La Laguna (Tenerife) de 2012, publicado en español e inglés. Ademais desenvolve, polo menos, cinco das oito intelixencias de Gardner: matemática, lingüística, espacial, intrapersonal e interpersonal (as outras tres son musical, corporal e naturalista).

2.

Hai suficientes indicios sólidos e estudos científicos para afirmar que a práctica frecuente do xadrez atrasa o envellecemento cerebral e, polo tanto, podería atrasar durante anos o mal de alzhéimer. É un excelente ximnasio mental.

3.

A lista de experiencias con éxito en diversos países (moitas delas en España) é longa: nenos hiperactivos (TDAH), con autismo, síndrome de Ásperger, superdotados, síndrome de Down, cancro infantil, talleres de desempregados, cárceres, reformatorios, rehabilitación de drogadictos...

4.

É o único deporte que se pode practicar e ensinar por internet.

5.

A Federación Internacional (FIDE) conta con 182 países afiliados; só o fútbol e o atletismo teñen máis.

6.

Abonda cun taboleiro e unhas pezas, ou nin iso se se practica cunha aplicación para ordenador ou teléfono.



7.

Está ligado á intelixencia.

8.

A súa invención remóntase, como mínimo, ao século V. O xadrez moderno, coas regras actuais, inventouse en España –moi probablemente en Valencia– a finais do século XV.

9.

Esta calidade e a anterior son recursos moi útiles para facer máis ameno e eficaz o traballo de pedagogía e difusión de profesores e periodistas.

10.

Por exemplo, o xadrez, a música e as matemáticas son as actividades que producen máis nenos prodixio. Ningunha computadora pode xogar aínda perfectamente ao xadrez –non o farán ata que existan as cuánticas– porque o número de partidas posibles (un 1 seguido de 123 ceros) é superior ao de átomos no universo coñecido (un 1 seguido de 80 ceros).



Mais de 15 séculos de historia



Universal



Infraestrutura de moi baixo custo



Adaptado ao século XXI



Ximnasio da mente



Desenvolve a intelixencia



Personaxes fascinantes



Outras aplicacións sociais



Boa imaxe

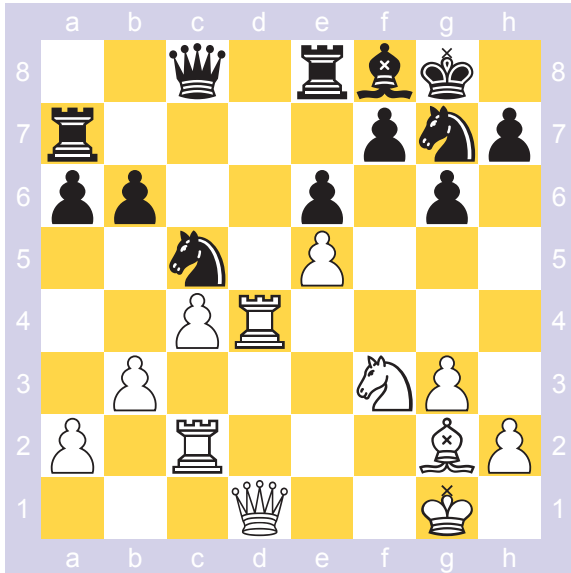


Conexións fascinantes coa ciencia e a arte



Fraccións nun taboleiro de xadrez.

- 1 Anota as fraccións das casas ocupadas polas pezas na seguinte posición.



	= $\frac{6}{64}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$

- 2 Calcula a suma das fraccións das casas ocupadas polas pezas brancas.

$$\frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

- 3 Calcula a suma das fraccións das casas ocupadas polas pezas negras.

$$\frac{6}{64} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

- 4 Calcula a suma das fraccións das casas ocupadas por todas as pezas.

$$\frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

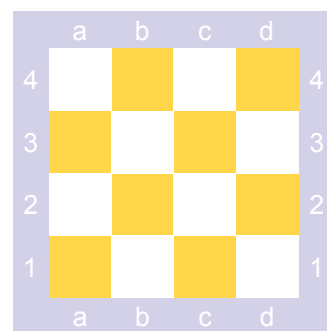
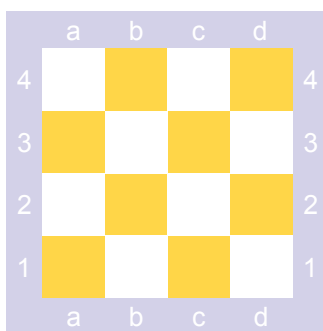
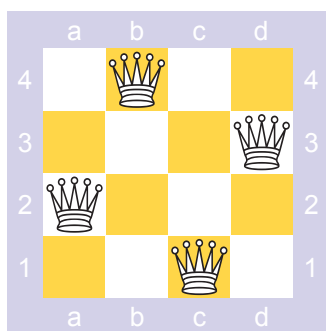


Colocar damas nos seguintes taboleiros sen que se ameacen entre si.
Encontra máis solucións realizando simetrías.

Utiliza as pezas de xadrez que se encontran ao final do libro.

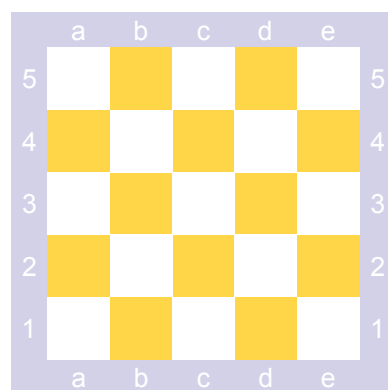
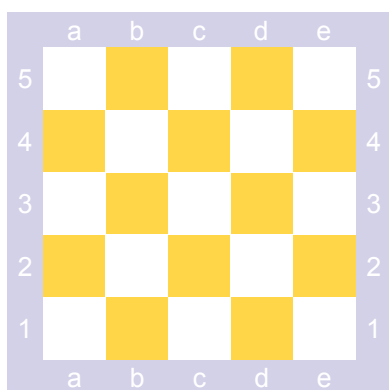
1

4 damas



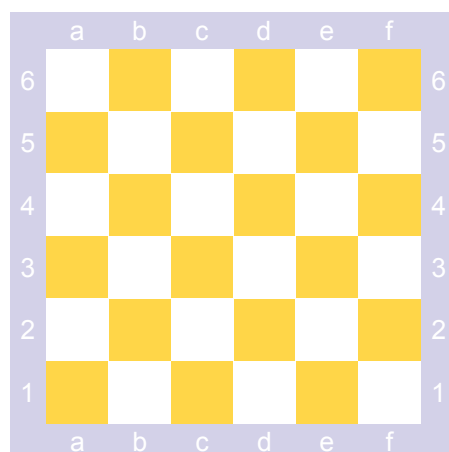
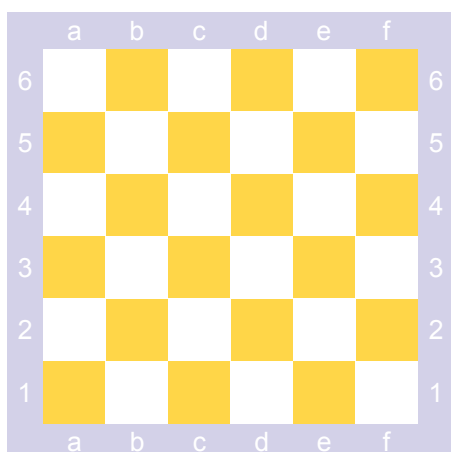
2

5 damas



3

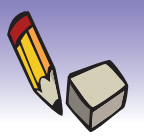
6 damas



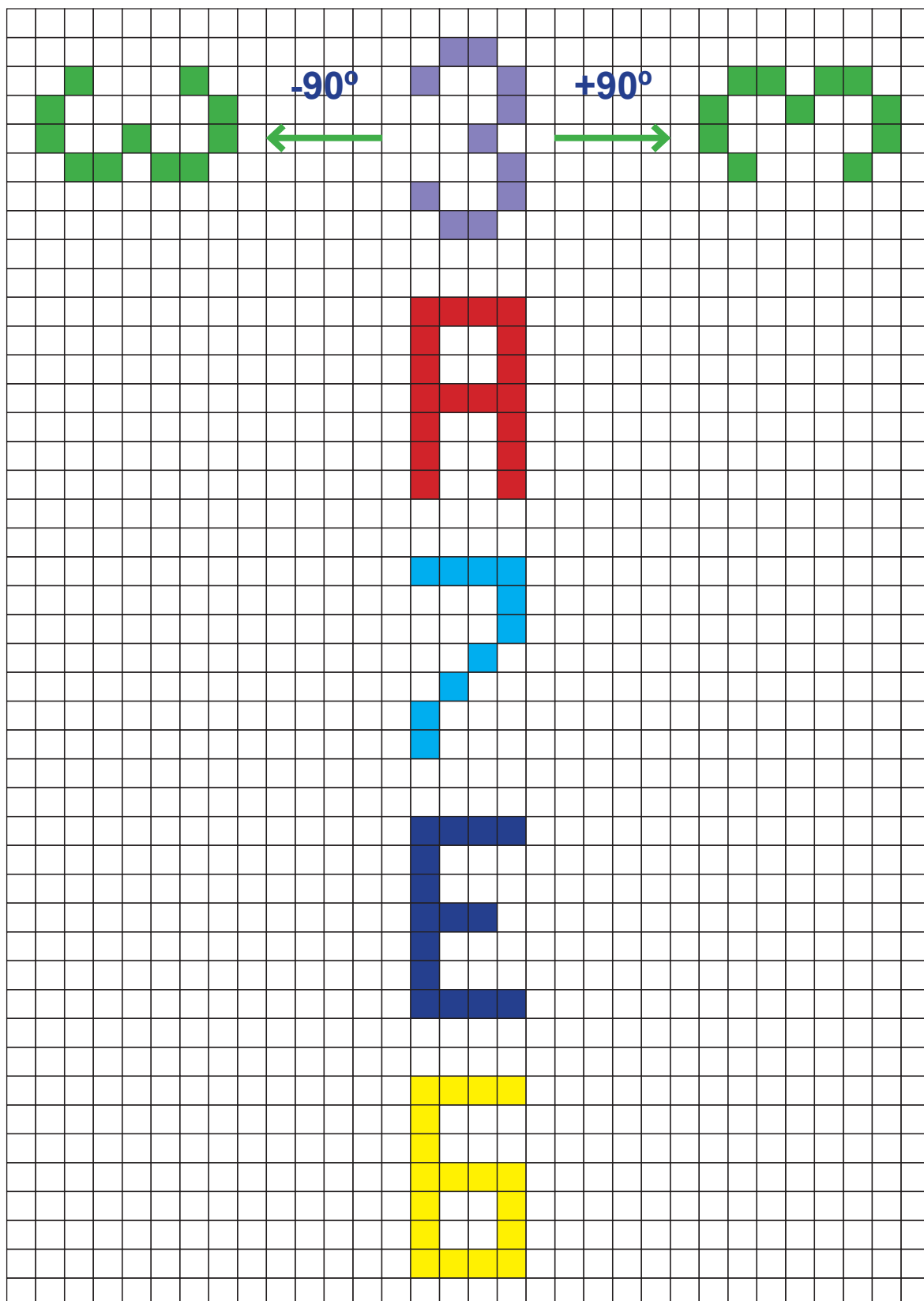
Mate da escaleira

- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate





Debuxa as letras e números resultantes despois de aplicar os xiros indicados.



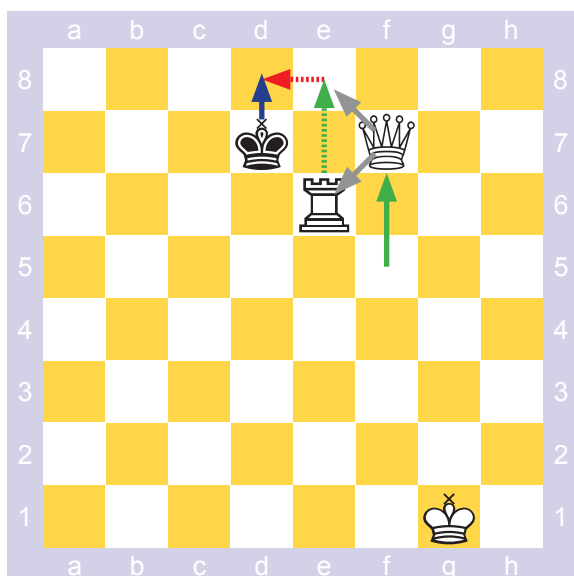


Esquemas de mate

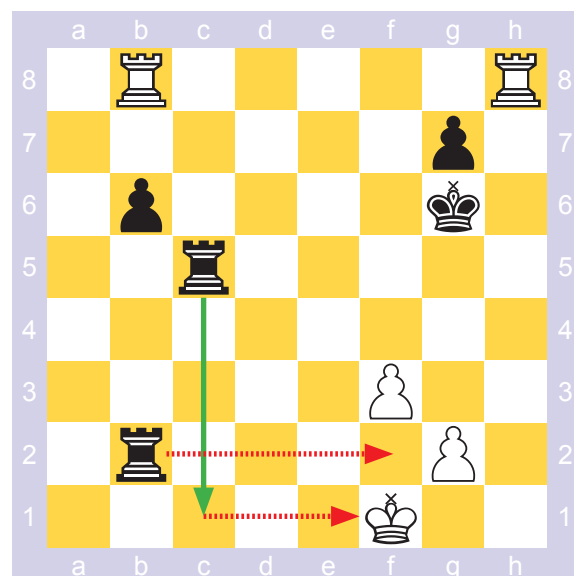
É un mate similar aos mates do corredor ou do tubo.

Utilízanse dúas torres ou unha torre e unha dama.

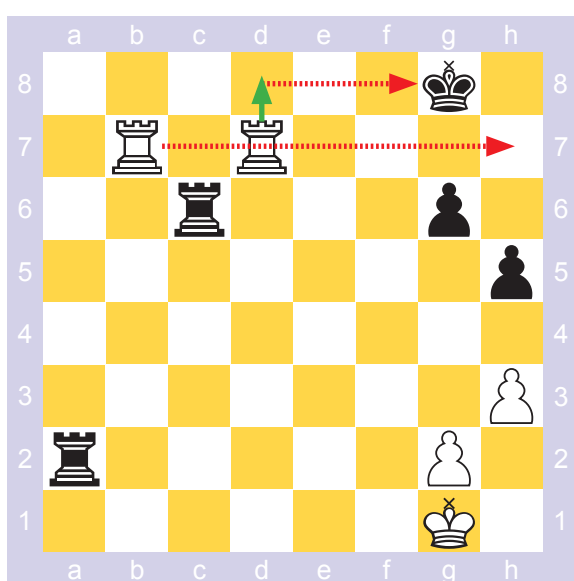
O caso de final de rei con dúas torres contra rei xa se explicou na unidade 2 do libro 3.



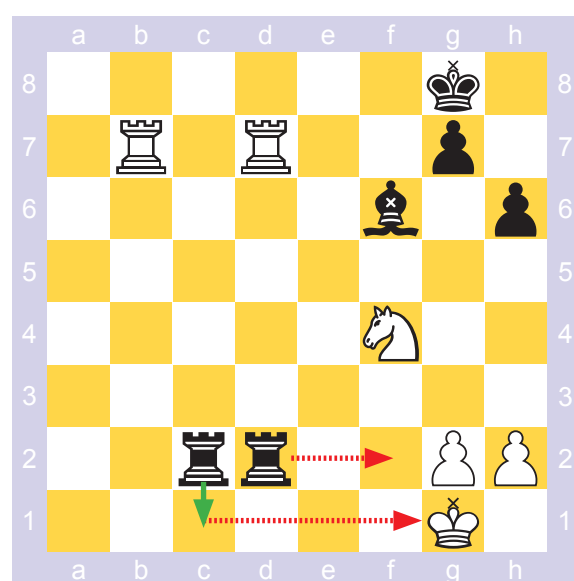
A dama e a torre avanzan alternativamente ata dar mate. A dama defende a torre de ser capturada.



A torre dá mate na casa c1 e a outra torre evita que o rei branco poida escapar.



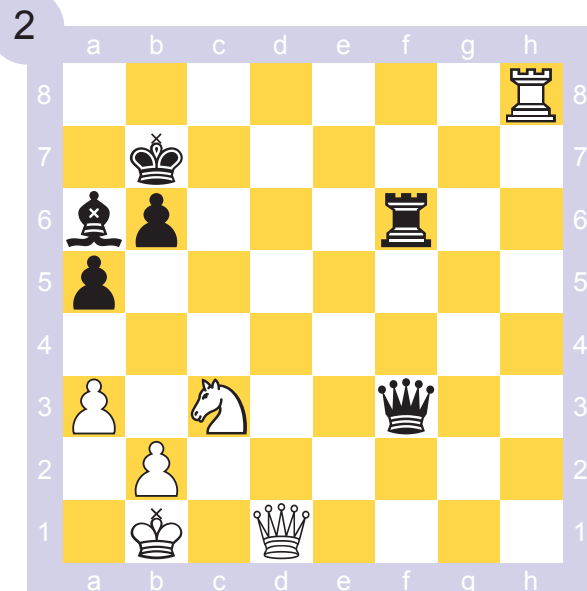
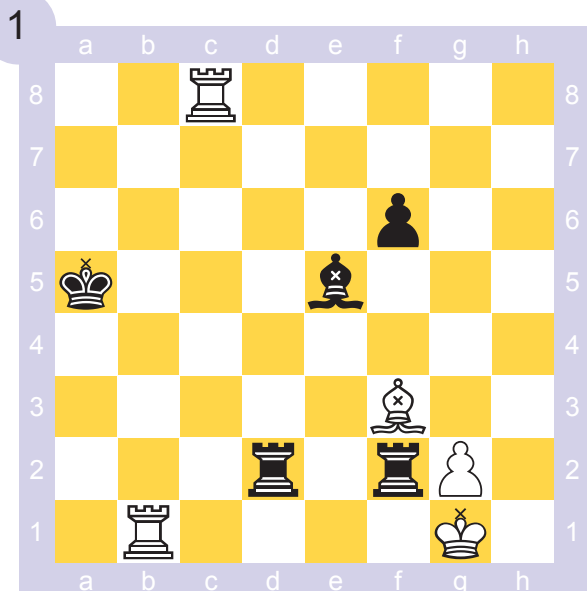
A torre branca dá mate en d8.



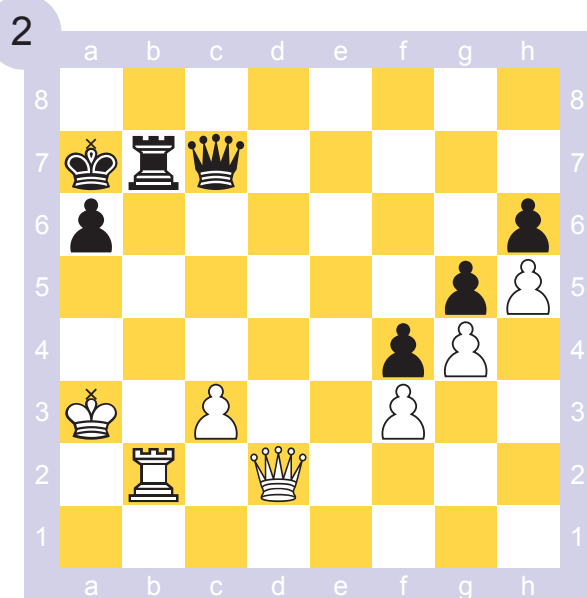
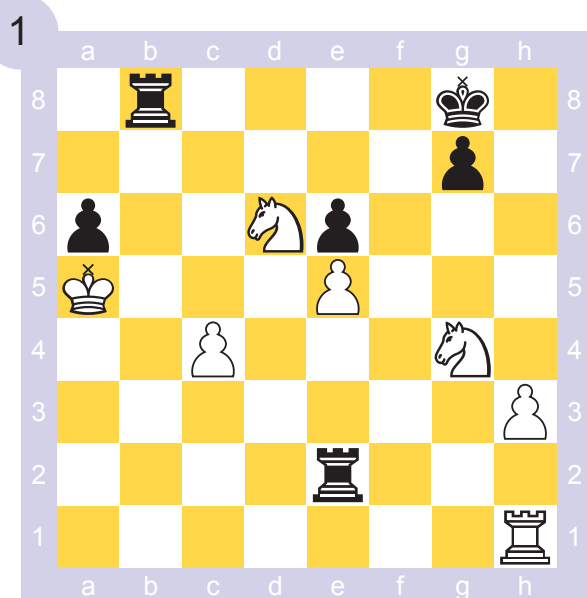
A torre negra da columna c pode dar mate; a outra sería capturada.



Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.



Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para dar xaque mate.

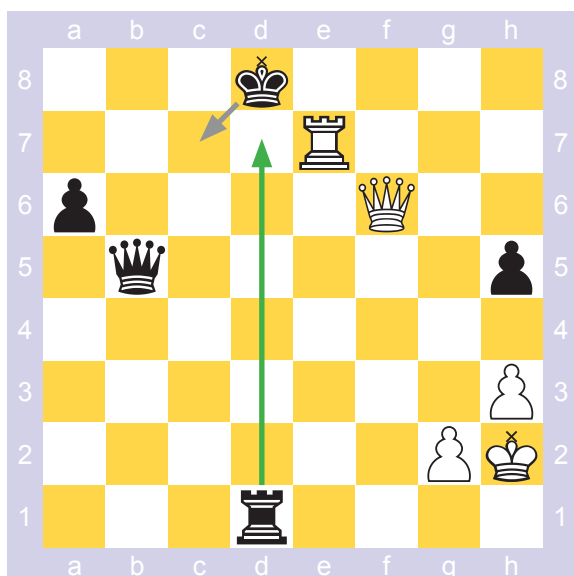




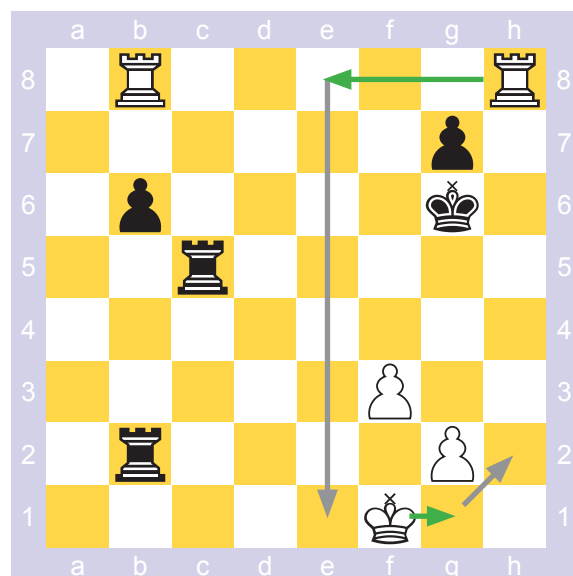
Evitar xaque mate

Xeralmente interponse unha peza para xerar casas de escapatoria ou evitar o xaque mate.

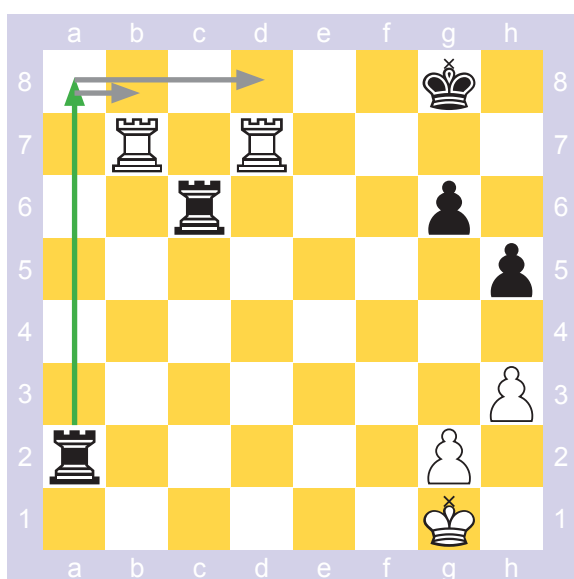
Se a peza interposta é unha torre, permite defenderse mellor.



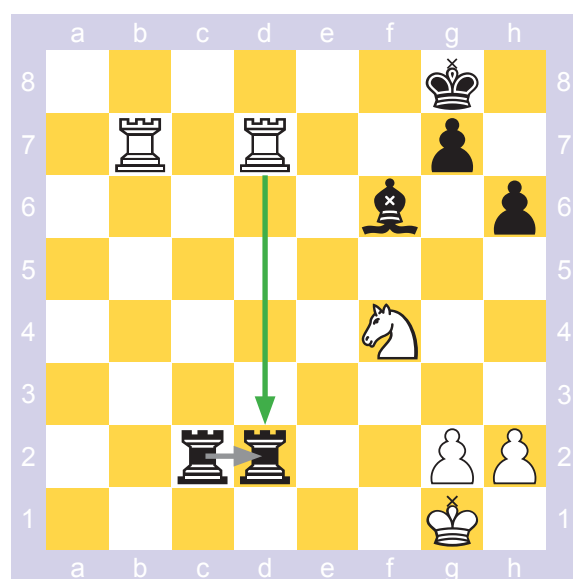
A torre negra en d7 permítelle ao rei branco escapar por c7 ou intentar cambiar as torres.



Pódese interpor unha torre branca na columna e ou mover o rei á casa g1.



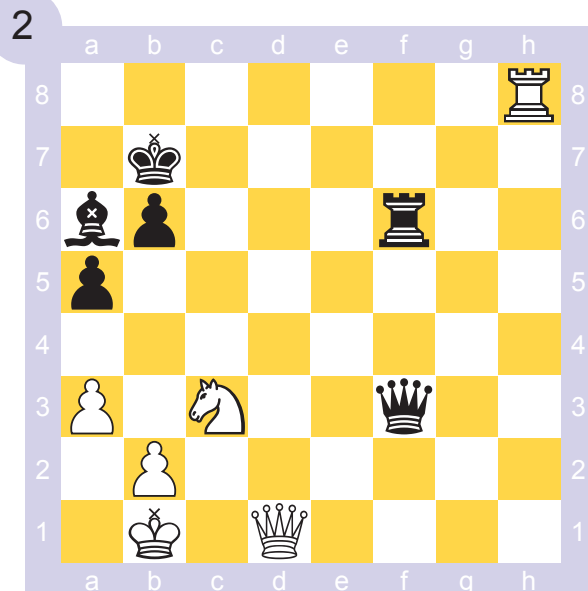
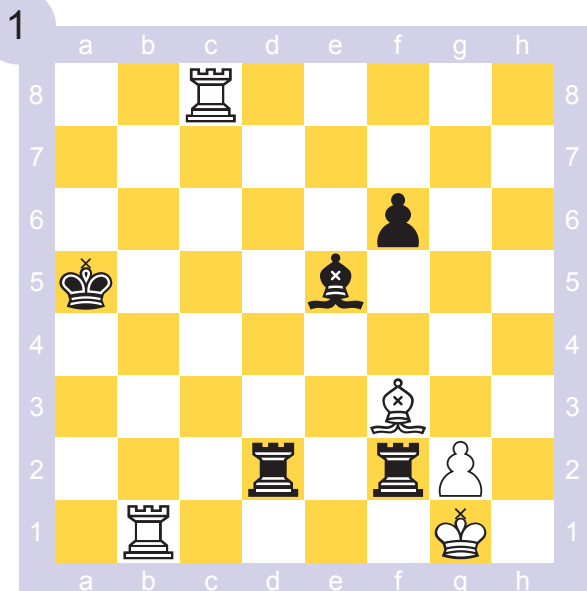
A torre negra móvese á fila oitava para evitar que unha torre branca avance e dea mate.



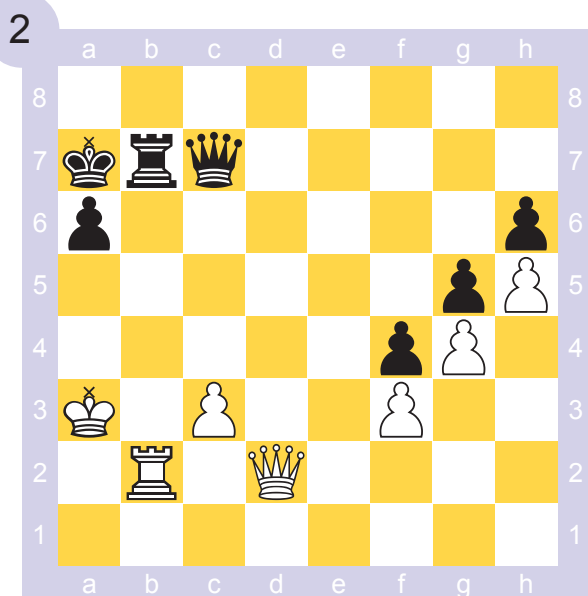
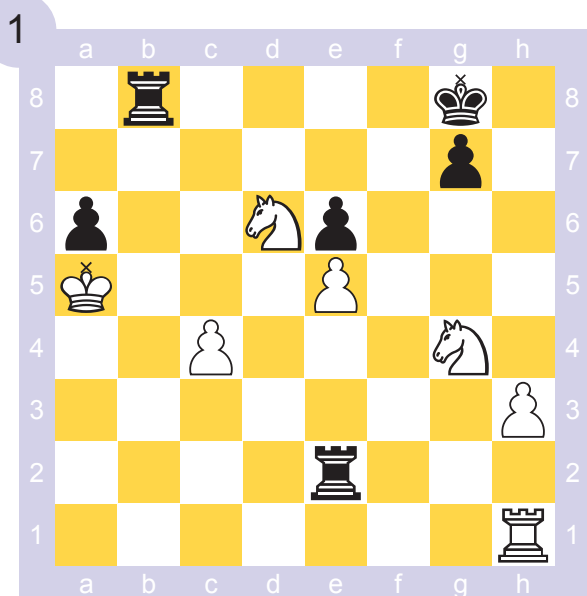
Pódense cambiar torres na columna d.



Indica con frechas que xogadas poden facer as negras para evitar o xaque mate.



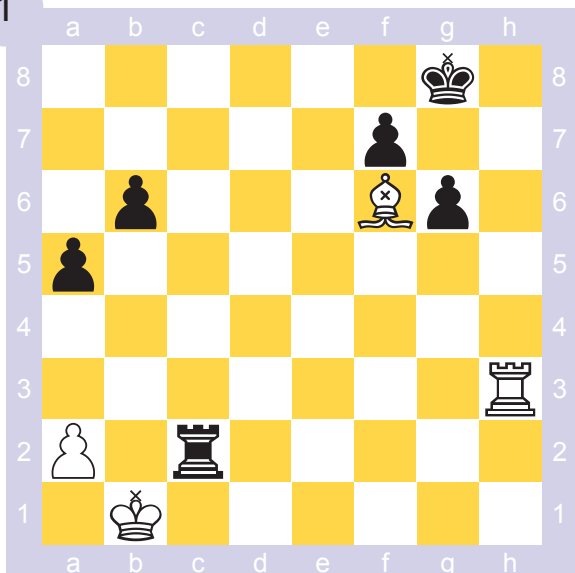
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



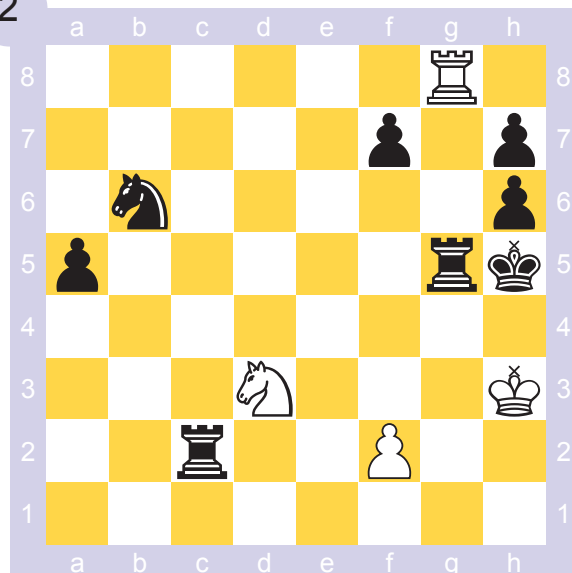


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.

1

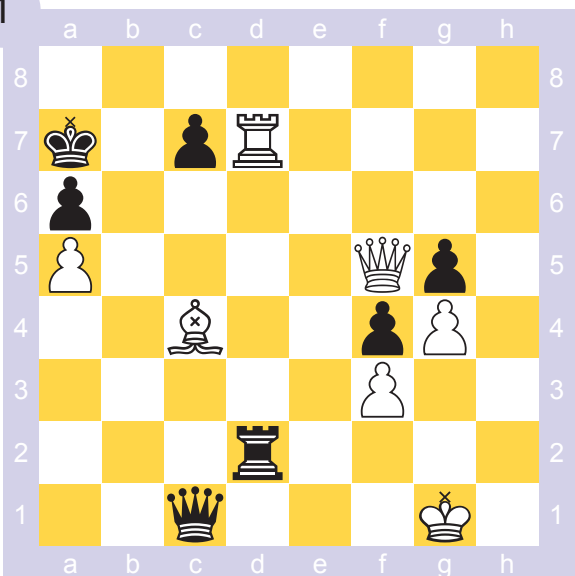


2

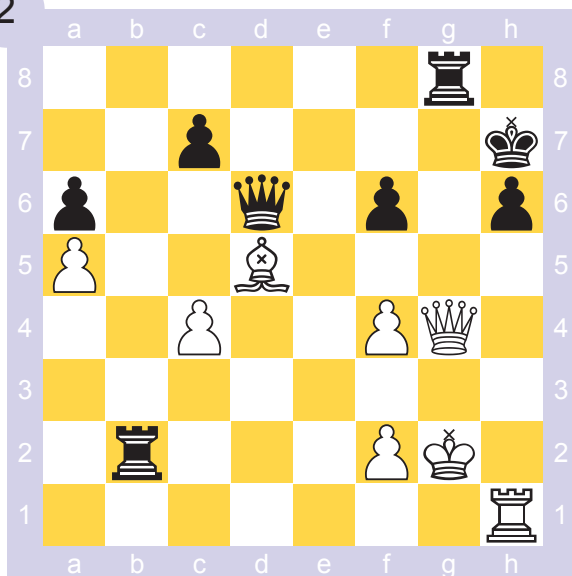


Rodea cun círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para que quede unha posición de xaque mate.

1



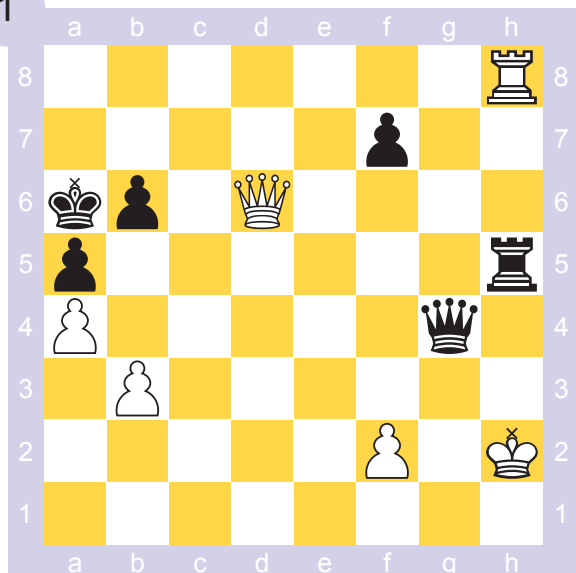
2



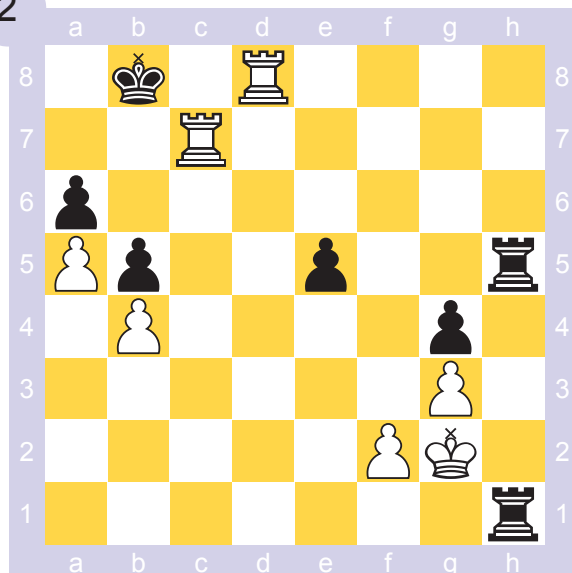


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para converter un xaque ao rei en xaque mate.

1

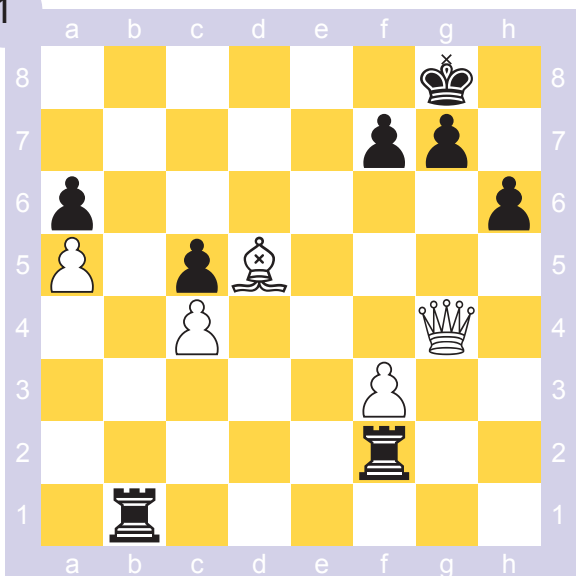


2

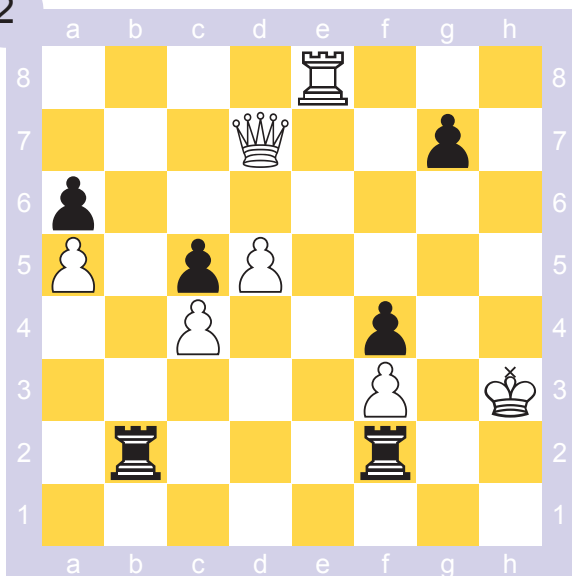


Marca as casas onde colocarías o rei que falta para que quede unha posición de xaque mate.

1



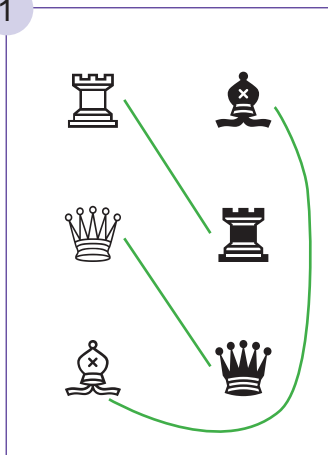
2



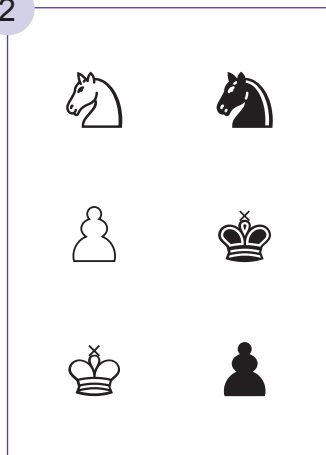


Une as pezas de xadrez iguais, pero sen cruzar ningunha liña.

1



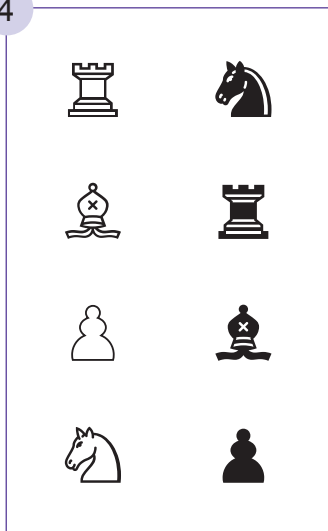
2



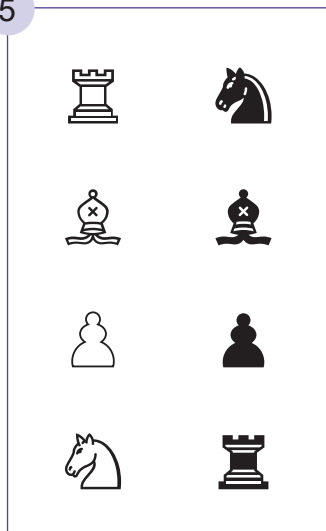
3



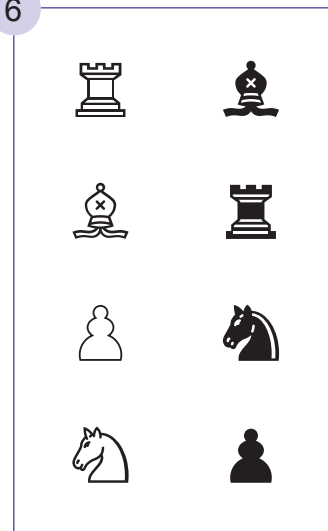
4



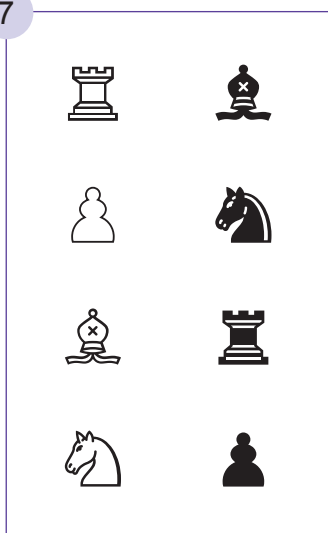
5



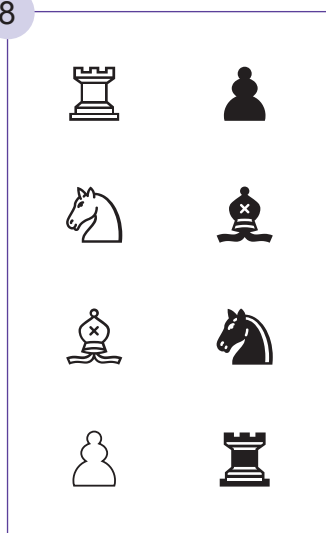
6



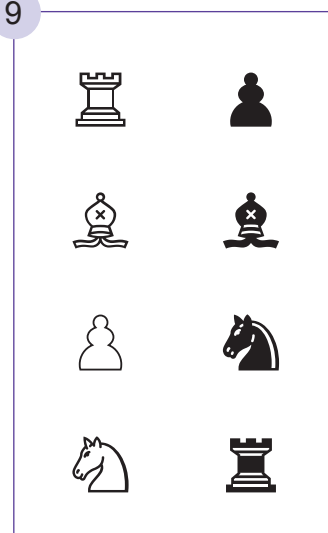
7



8



9





Clasifica as seguintes conxuncións segundo a tipoloxía.
Anota o número da tipoloxía nos recadros das conxuncións.

- | | | |
|----------------|----------------|----------------|
| 1 copulativas | 2 causais | 3 disxuntivas |
| 4 comparativas | 5 condicionais | 6 temporais |
| 7 finais | 8 consecutivas | 9 adversativas |

- | | | |
|-------------------------------------|--|---------------------------------|
| ☐ pero | ☐ e | ☐ porque |
| ☐ polo tanto | ☐ como | ☐ cando |
| ☐ antes que | ☐ non obstante | ☐ ou |
| ☐ nin | ☐ co fin de que | ☐ pois |
| ☐ senón | ☐ se | ☐ logo |



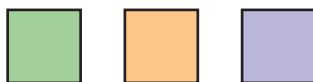
Completa as frases coa conxunción adecuada.
Anota o número da frase nos recadros das conxuncións.

- | | |
|---------------------------------|--|
| ☐ como | Prefires xogar unha partida 1 mirar a televisión? |
| ☐ e | Faite socio do club de xadrez 2 queres mellorar. |
| ☐ porque | O meu adversario non veu 3 non pode xogar a partida. |
| ☐ ou | Avísasme 4 termines a partida de xadrez. |
| ☐ pero | Este mozo pode ser tan bo 5 Magnus Carlsen. |
| ☐ cando | Perdiches a torre 6 non pensaches a xogada. |
| ☐ se | Gústame xogar ao xadrez 7 escoitar música. |
| ☐ logo | Non xogarei o torneo 8 gustaríame moito. |



Bingo con pezas de xadrez.
Resolve as operacións e risca os resultados nos cartóns.

Rodea con círculo o cartón ganador.



2		12	15	30
5	7	14	27	
6	10		29	45

	8	16	22	45
3	9		25	75
6	13	19	29	

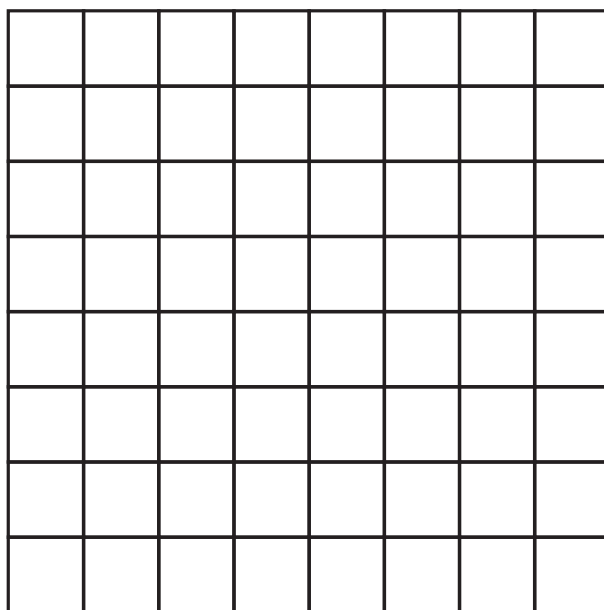
3		10	18	22
4	6	13		25
	9	15	20	30

- 1  X 
- 2  - 
- 3  X 
- 4  +  + 
- 5  + 
- 6  - 
- 7  X 
- 8  X  - 
- 9  + 
- 10  - 
- 11  X 
- 12  X  + 
- 13  X 
- 14  + 
- 15  + 
- 16  X  - 
- 17  X  - 
- 18  X  X 
- 19  X  X 
- 20  X  - 
- 21  X  + 
- 22  X  X 

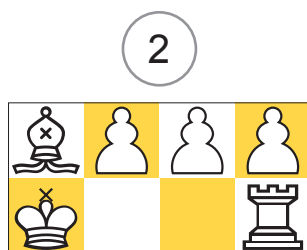


Reconstrúe a posición de xadrez a partir dos seguintes anacos do taboleiro.

Escrebe nas casas do taboleiro o número do anaco que se coloca enriba.

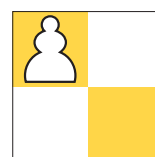


1

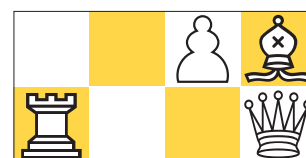


2

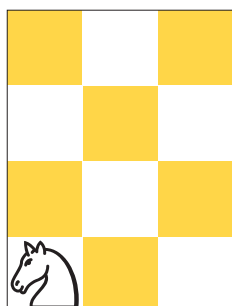
3



6



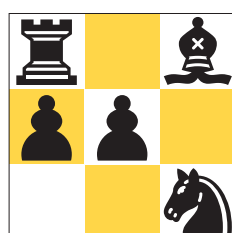
4



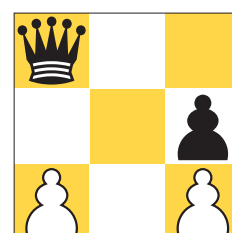
5



7



8

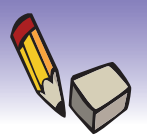


Unidade 4

Evitar a cravada

- Recursos
- Observações





Pinta e debuxa as casas do taboleiro coas cores e as tramas indicadas nas casas exteriores.

Diagram illustrating the coloring and patterning of a board game grid.

Legend:

- Cor de fondo:** Background color (indicated by a grey square).
- Trama do fondo:** Background pattern (indicated by a diagonal line pattern).
- Cor do peón:** Piece color (indicated by a yellow square).
- Trama do peón:** Piece pattern (indicated by a dotted pattern).

Color and Pattern Key:

Color	Pattern
Grey	Diagonal lines (bottom-left to top-right)
Orange	Diagonal lines (top-left to bottom-right)
Dark Blue	Grid pattern
Green	Diagonal lines (bottom-left to top-right)
Yellow	Diagonal lines (top-left to bottom-right)
Purple	Grid pattern
Red	Diagonal lines (bottom-left to top-right)
Blue	Diagonal lines (top-left to bottom-right)

Board Grid:

The board consists of 8 rows and 8 columns. Each cell contains a piece icon. The pieces are colored according to the 'Cor do peón' legend. The background color and pattern of each row are indicated by the 'Cor de fondo' and 'Trama do fondo' legends.

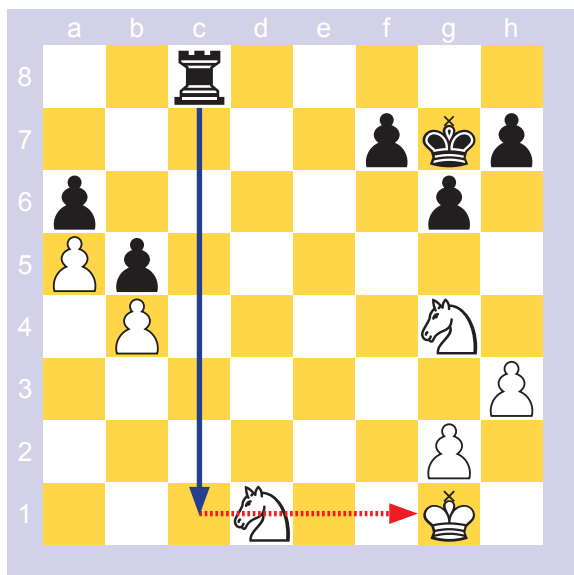
Trama do fondo: Indicated by a diagonal line pattern (bottom-left to top-right).

Trama do peón: Indicated by a dotted pattern.

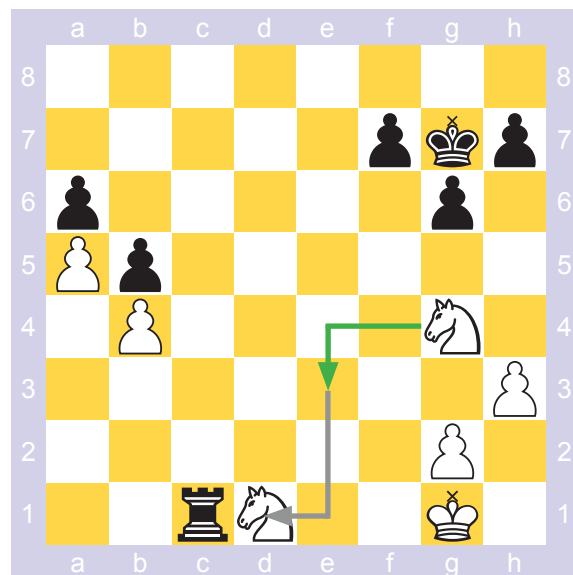


Recursos

Defender a peza cravada



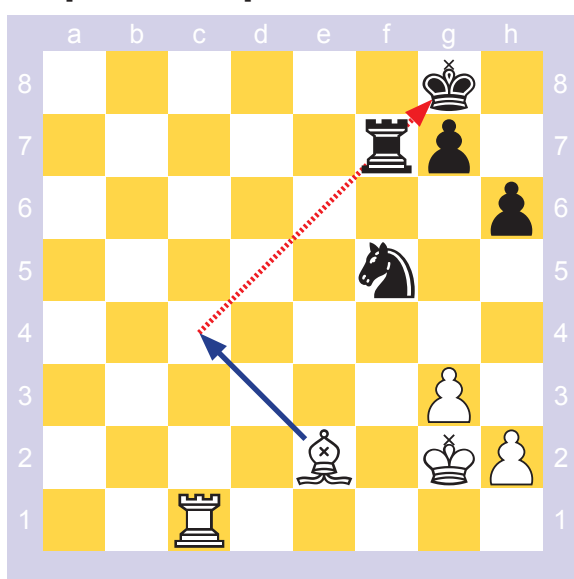
A torre negra crava o cavalo branco.



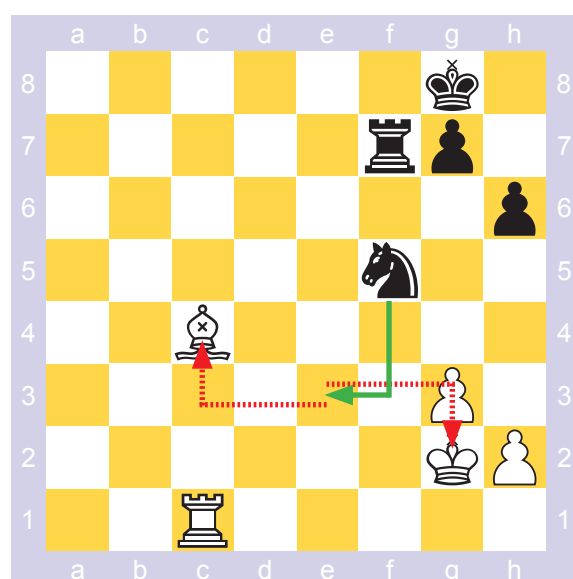
O outro cavalo defende o cavalo ameaçado.

Depois, o rei branco poderá mover-se para que o cavalo xa non estea cravado.

Capturar a peza atacante



O alfil branco crava a torre negra.

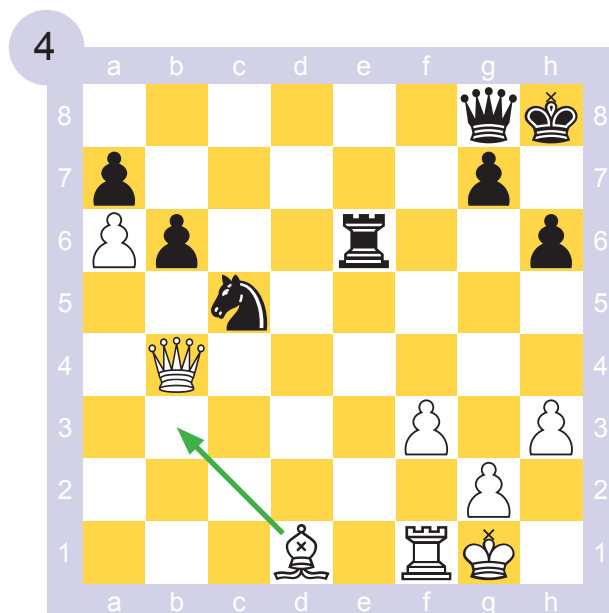
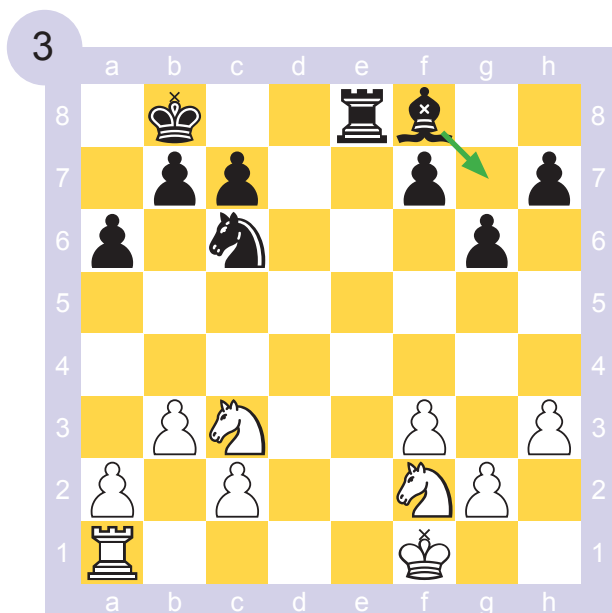
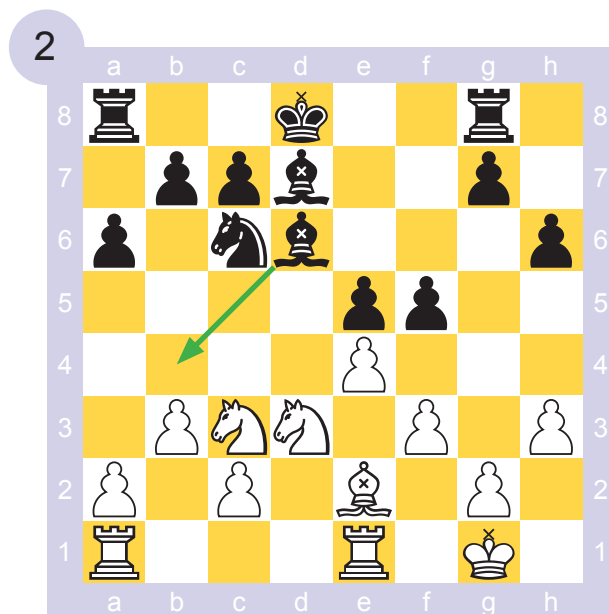
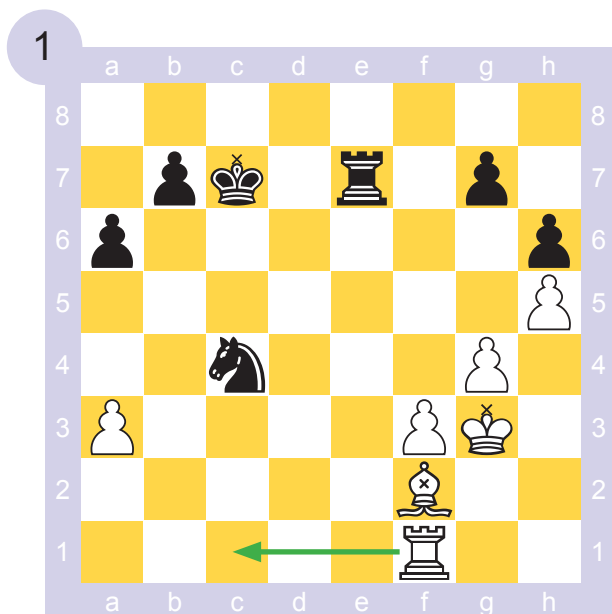


O cavalo dá xaque realizando unha ameaza dobre.

Depois de que se mova o rei, o cavalo cámbiase polo alfil.



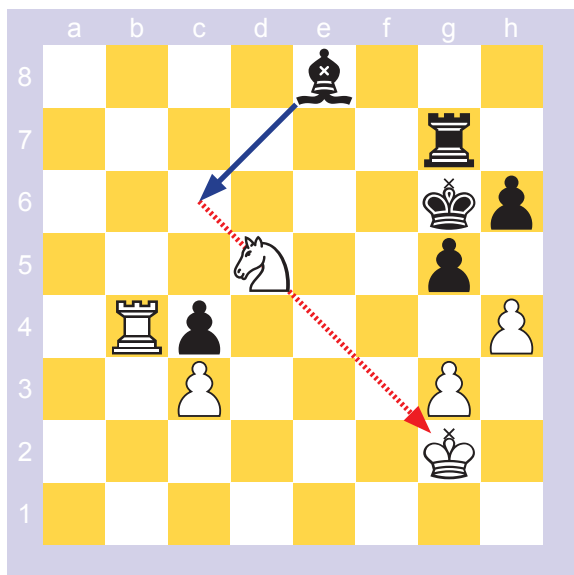
Indica con frechas as xogadas para evitar as seguintes cravadas.



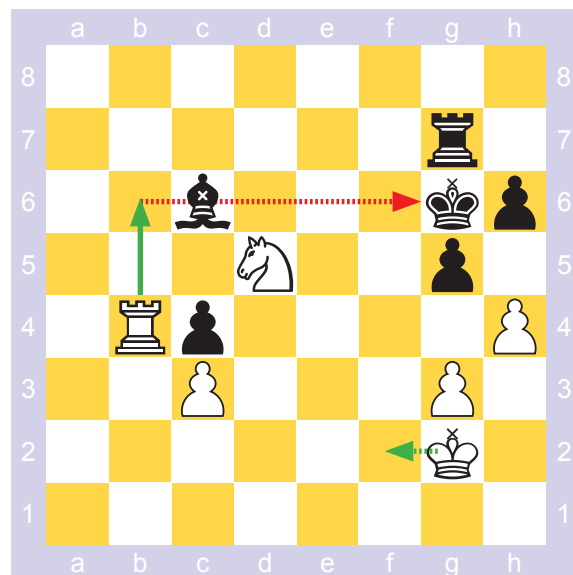


Recursos

Cravar a peza atacante

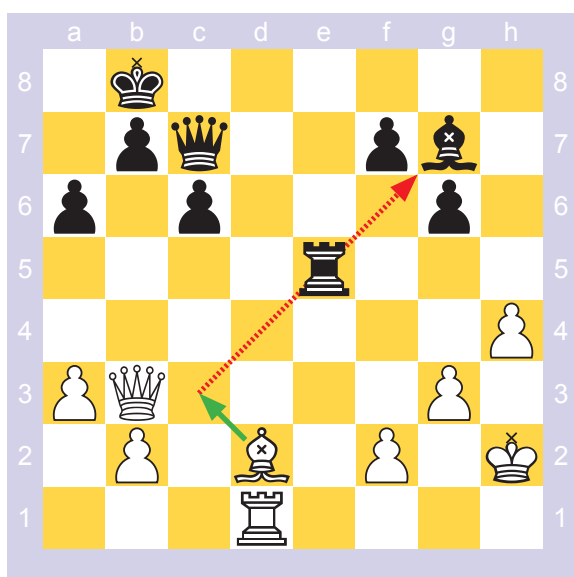


O alfil negro crava o cavalo branco.

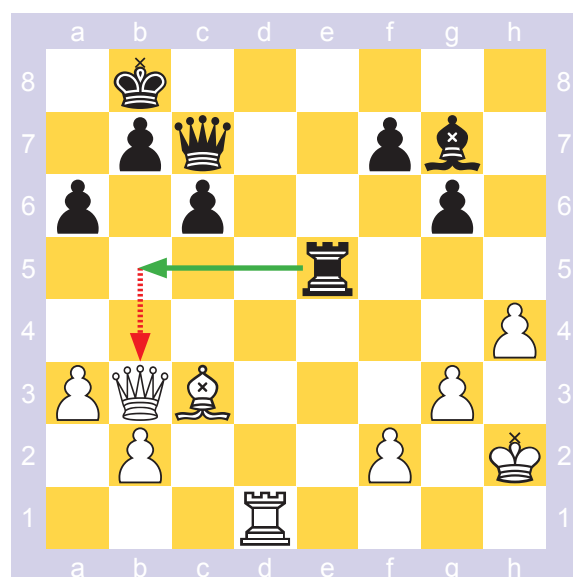


A torre branca crava o alfil negro.
Depois poderase mover o rei branco para poder descravar o cavalo.

Crear unha ameaza maior ou equivalente



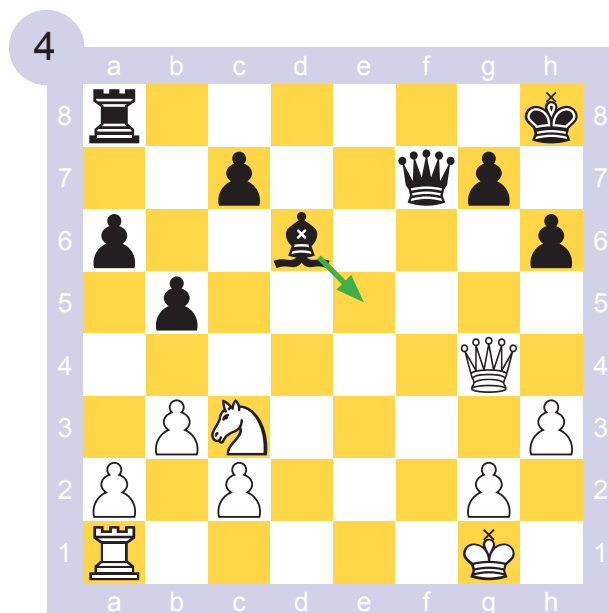
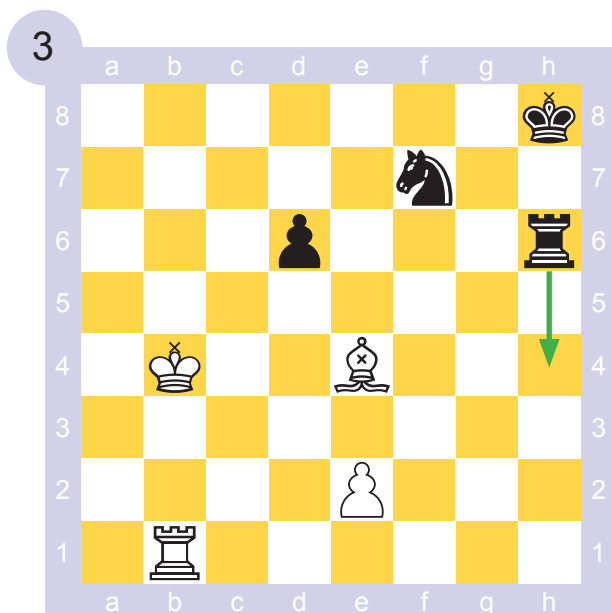
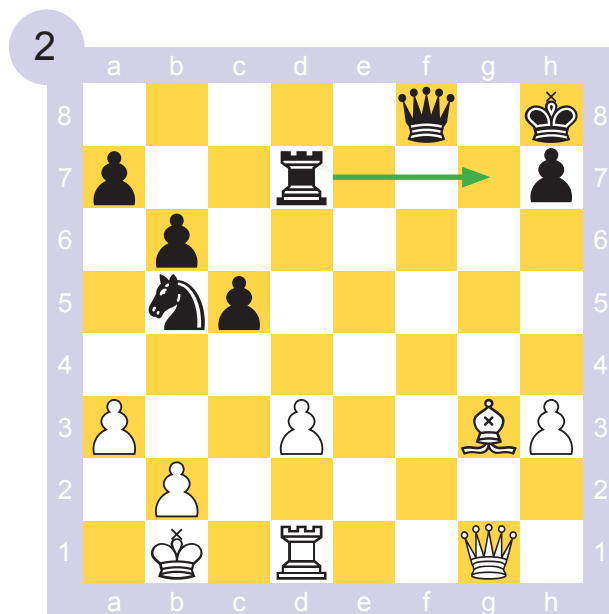
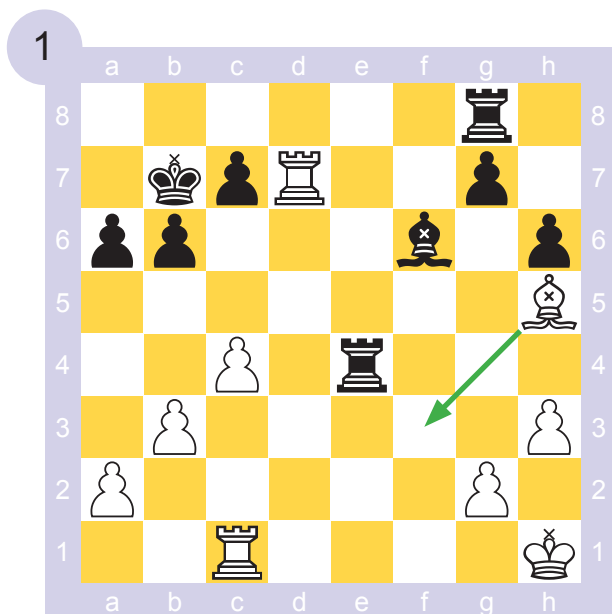
O alfil branco crava a torre negra.



A torre negra ameaza a dama branca para logo poder mover ou defender o alfil negro.



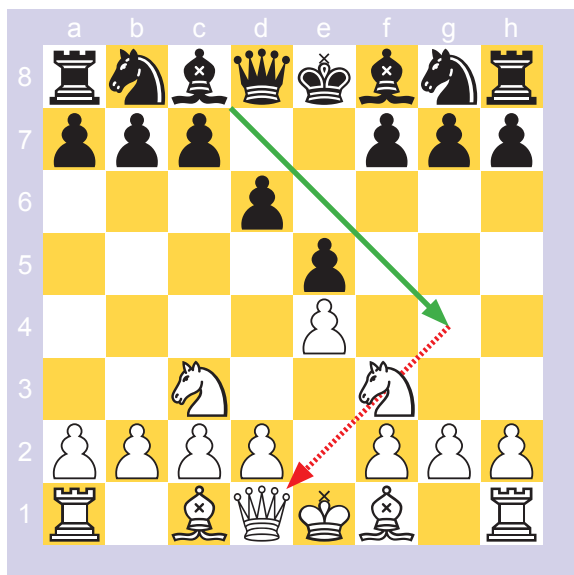
Indica con flechas as xogadas para evitar as seguintes cravadas.



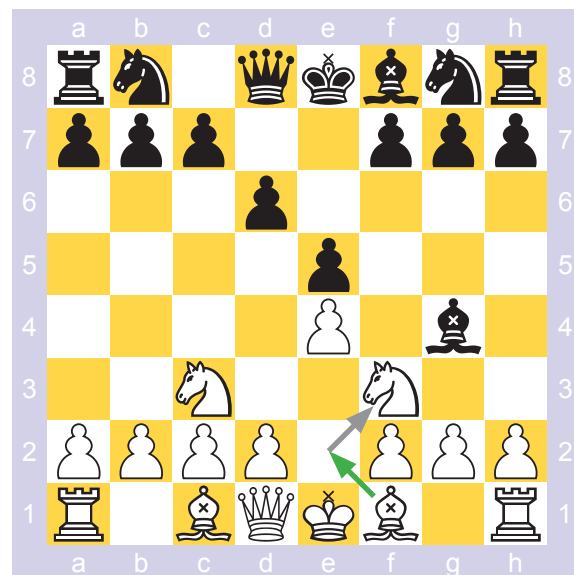


Observacións

Interpoñendo unha peza

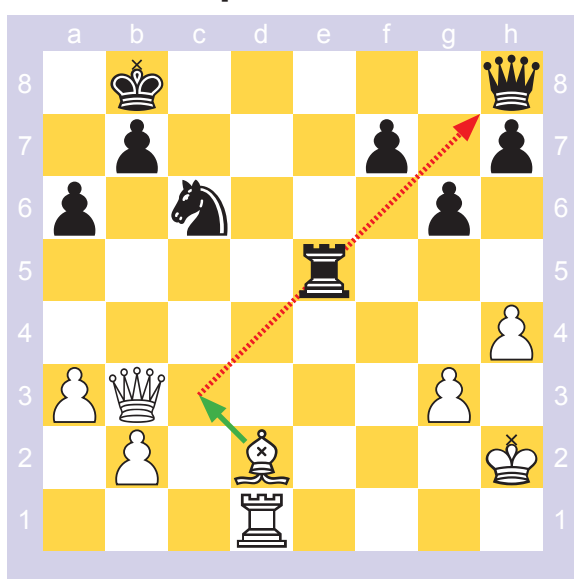


O alfil negro crava o cabalo branco.
O alfil branco pode interpoñerse para descravar o cabalo.

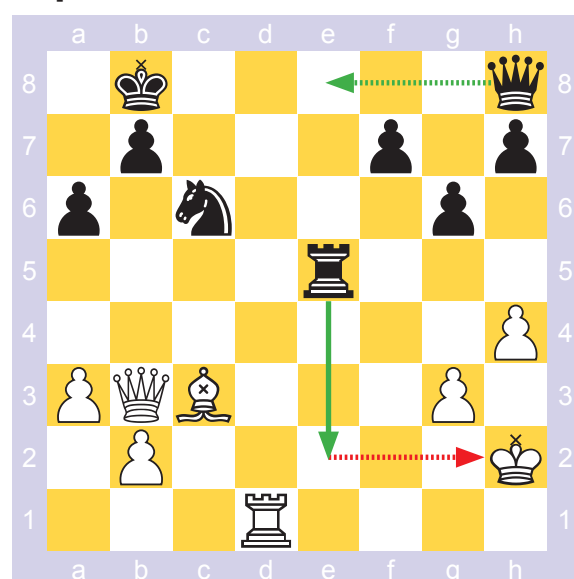


Neste caso, a peza cravada e a atacante teñen o mesmo valor.

Unha das pezas ameazadas dá xaque



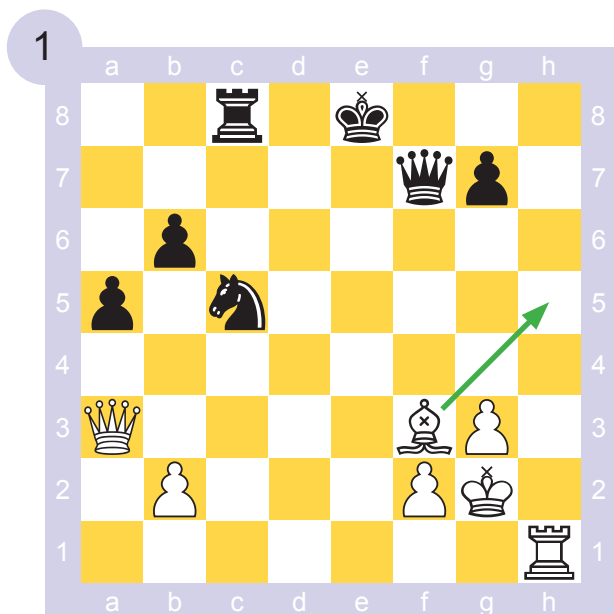
O alfil branco crava a torre negra.



A torre negra dá xaque para logo poder mover a dama.

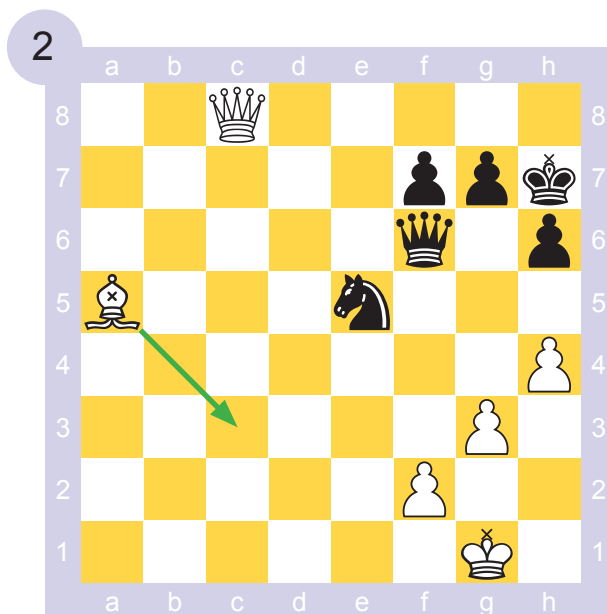


Indica se se pueden evitar las siguientes cravadas. En caso afirmativo, indica las jugadas con flechas.



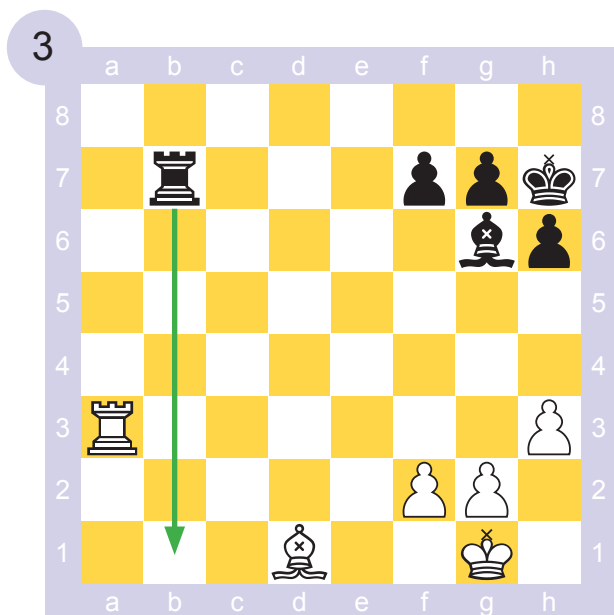
Si

Non



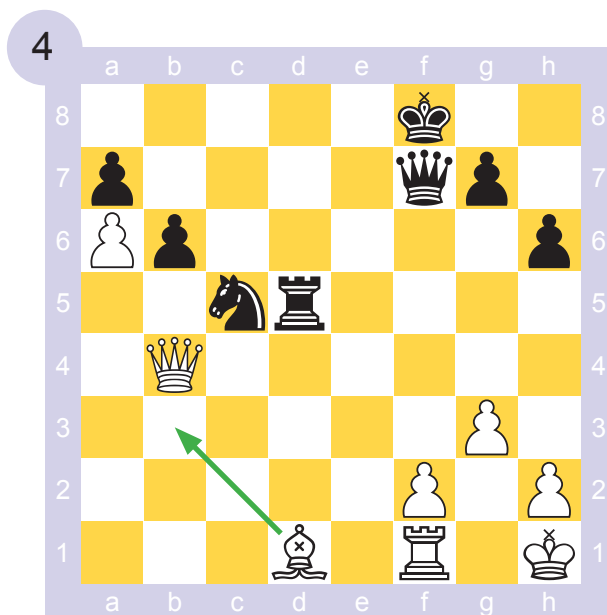
Si

Non



Si

Non



Si

Non

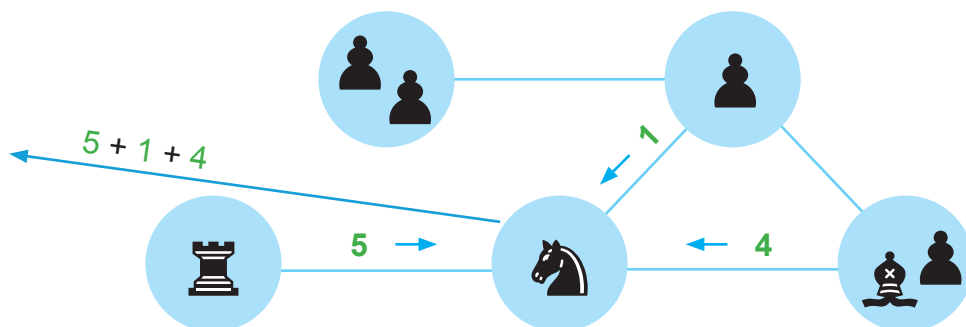


Completa os enlaces de xadrez coas pezas indicadas de maneira que a suma dos círculos conectados a cada un dea o número indicado na lista.

Utiliza as pezas de xadrez, que se encontran ao final do libro.

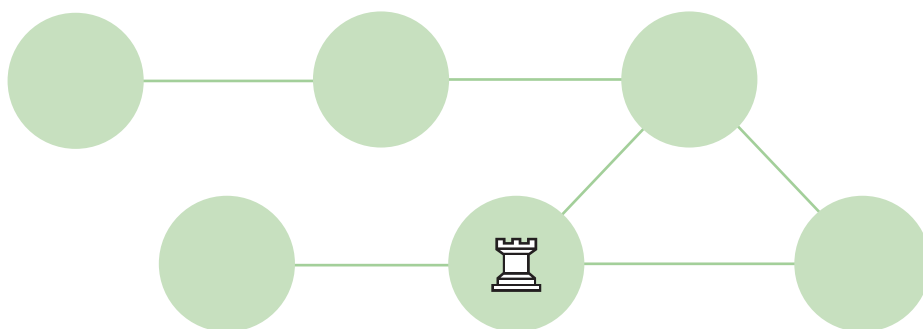
1

	→	9
	→	1
	→	10
	→	4
	→	3



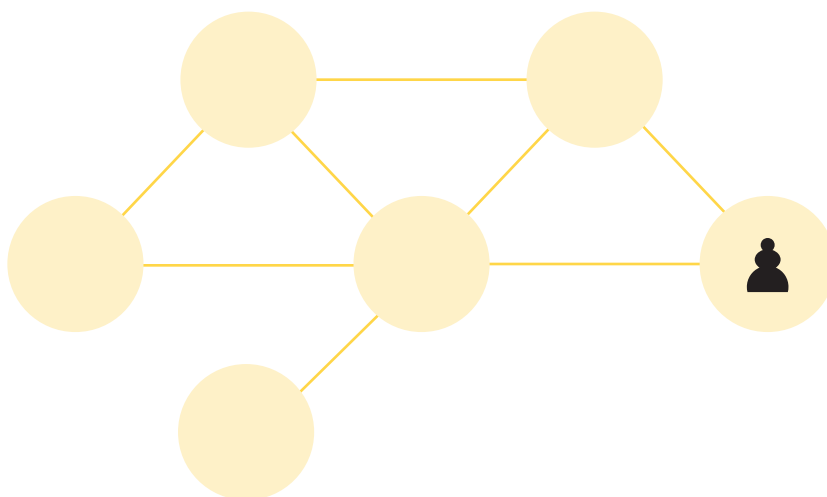
2

	→	8
	→	7
	→	8
	→	2
	→	10
	→	5



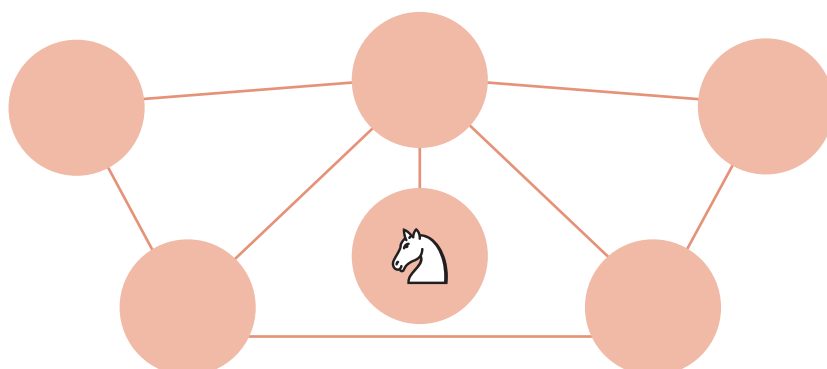
3

	→	9
	→	15
	→	4
	→	17
	→	7
	→	6



4

	→	11
	→	9
	→	5
	→	13
	→	16
	→	10





Colorea vinte palabras da seguinte entrevista para redactar con elas un resumo. Utiliza outra folla de papel.

[...] Ao fío do anterior, esa cultura polo **esfuerzo**, a disciplina e a vontade non cres que a temos un pouco “oxidada” ou, polo menos, esquecida? Estámonos “relaxando”?

Certo, e é natural, pois a sociedade moderna ofrece moitas comodidades e preséntanos solucións prefabricadas ou estándar para case todos os problemas que poidamos encontrar. Pero só mediante o esforzo poderemos atopar a mellor solución, adaptala, melloralala ou incluso innovar, abrindo novos camiños. [...]

Cales son os patróns que diferencia os xadrecistas á hora de afrontar unha decisión, respecto de alguén que é alleo e non está adestrado en xadrez?

Hai moitos, pero destacaría tres calidades decisivas: máxima concentración, capacidade empática –constantemente nos poñemos no lugar do rival– e criterio propio, non cremos en receitas máxicas.

Interésame seguir afondando neste tema, creo que é onde máis podemos aprender tanto as empresas como calquera de nós. Falas de diversos ámbitos que me gustaría comentar:

1. *Indicas que é imprescindible avaliar e diseccionar os erros, cando sabemos que estamos ante un erro?*

Por desgraza, moitas veces comprendemos os erros demasiado tarde, cando sufrimos as consecuencias. Os erros son imposibles de evitar, a clave está en aceptalos, admitir a nosa responsabilidade e reaccionar o antes posible, minimizando os danos. E, desde logo, previr, usando o sentido común; por exemplo, nunca cambies de ordenador o teléfono móbil xusto antes dunha viaxe.

2. *Falas dun método de avaliación, case forense, que é analizar as xogadas cara atrás para ver onde xurdiu o problema, en que consiste e como o podemos aplicar fóra do xadrez?*

En xadrez analizas o rival ao acabar a partida: comprender as razóns da derrota é o único modo de encontrar consolo. A análise perfecta debería facerse en sentido inverso, partindo do xaque mate e retrocedendo xogada a xogada ata atopar o momento crítico en que se rompeu o equilibrio. Na empresa podería facerse igual, pero poucas veces nos tomamos o tempo necesario para comprender as razóns reais dun fracaso, adoita preferirse o método de proba e erro. Se algo non funciona, probamos outra cosa. Dese modo, o prezo que se paga ao final adoita ser moi alto.

3. *Un dos grandes problemas é decidir ante infinitas posibilidades (ou moitas). Temos que xestionar a incerteza –non sabemos que pasará no futuro–, temos que decidir e ter tantas vías pódennos paralizar, como aborda este reto un xadrecista e que lle recomendas a alguén que non saiba de xadrez?*

Cunha necesaria dose de pragmatismo, o xadrecista pronto comprende a importancia de racionalizar os obxectivos. Non se pode pretender xogar perfecto, pero é necesario xogar mellor ca o rival. Na vida, e na empresa, sucede algo parecido. Non é imprescindible ser o número un, pero debemos esforzarnos por ser o bastante bos como para ser felices e estar orgullosos do noso desempeño.

[...]

Pódese ler o artigo enteiro na súa versión orixinal no idioma español en:

<http://www.sintetia.com/miguel-illescas-para-ser-creativo-estudia-mucho-y-luego-duda-de-lo-que-aprendas/>



www.ajedrezyempresa.com



Miguel Illescas



Calcula o tempo que terás de aparcamento en zona azul.

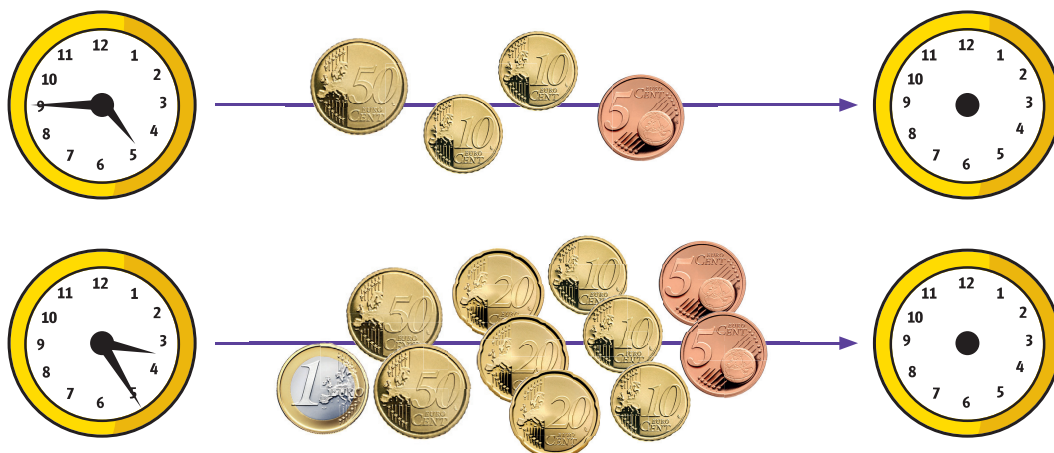


Minutos	€
10	0,10
15	0,15
20	0,25
30	0,40
45	0,75
60	1,20
75	1,65
90	2,00
120	3,00
150	3,50
180	4,00

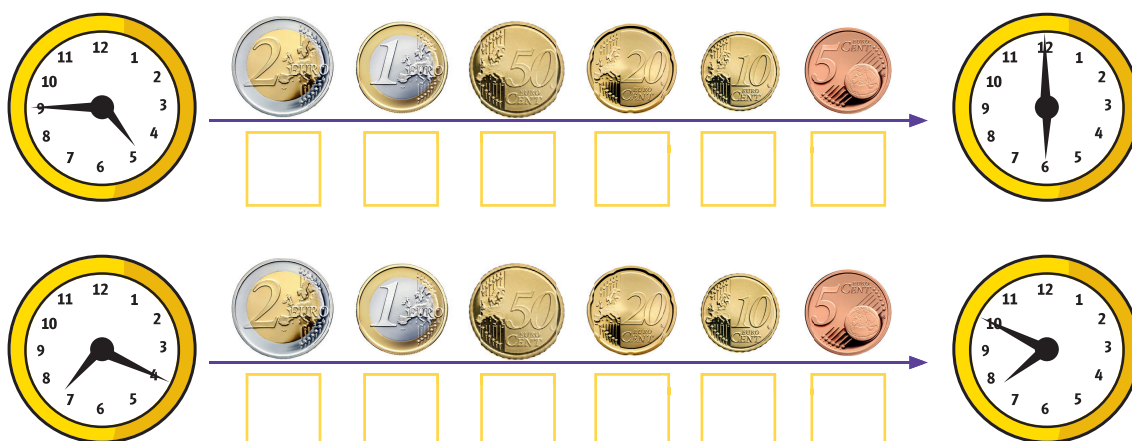


De compras nunha librería de xadrez.

1 Debuxa as agullas do reloxo da dereita (fin do estacionamento).



2 Indica as moedas utilizadas para estacionar durante o intervalo de tempo indicado polos reloxo.

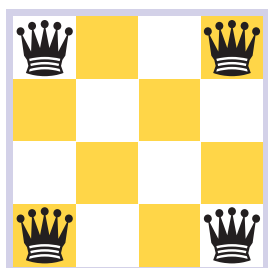




Coloca o número indicado de damas en cada taboleiro. Nunha mesma fila, columna ou diagonal non pode haber tres damas aliñadas.

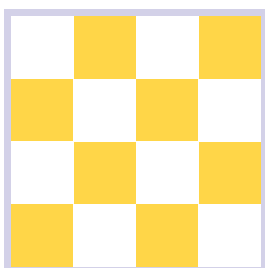
Utiliza as pezas de xadrez que se encontran ao final do libro.

1



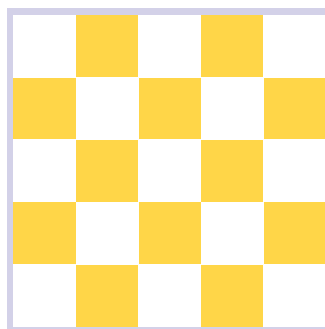
4 damas

2



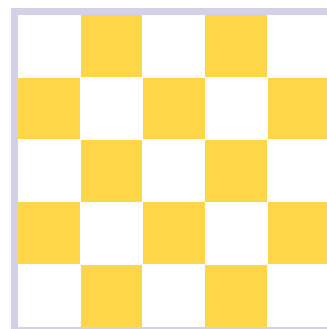
4 damas

3



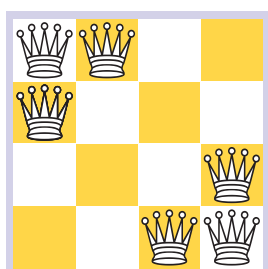
6 damas

4



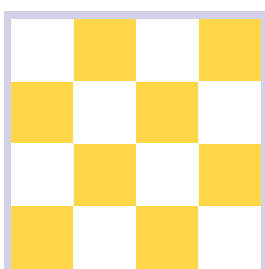
6 damas

5



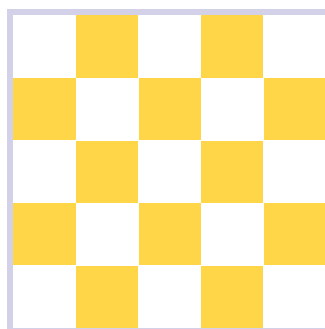
6 damas

6



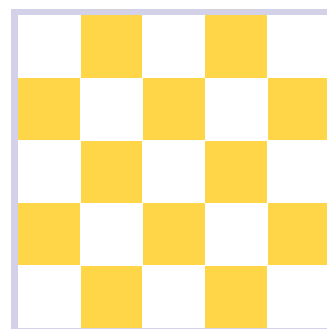
6 damas

7



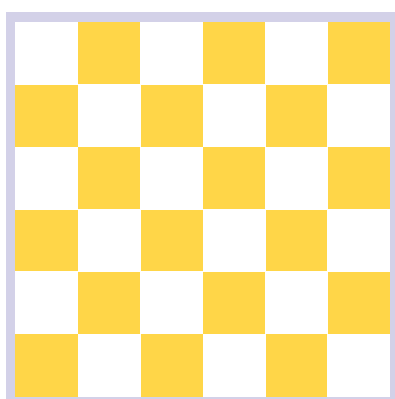
10 damas

8



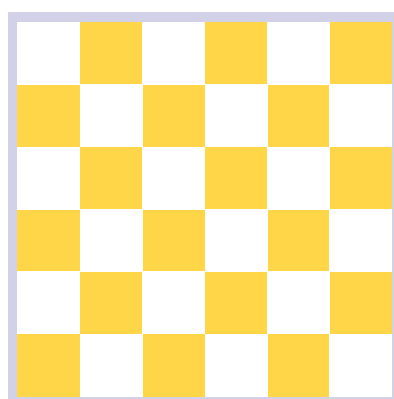
10 damas

9



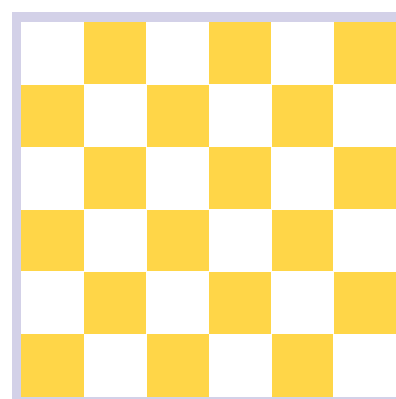
6 damas

10



8 damas

11

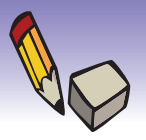


12 damas

Mate vergonzoso

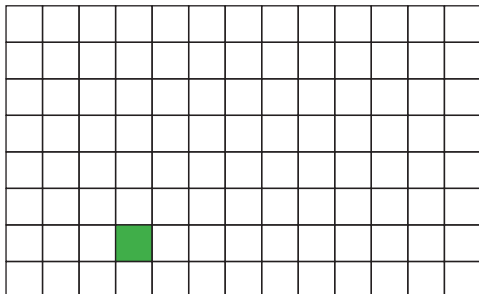
- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate



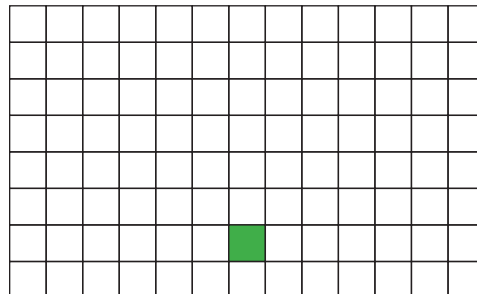


Pinta as casas, a partir da casa verde, para debuxar dous segmentos que formen os ángulos indicados.

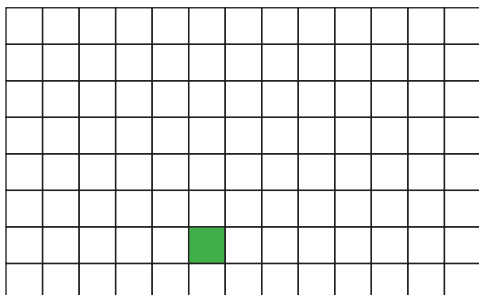
1 Agudo



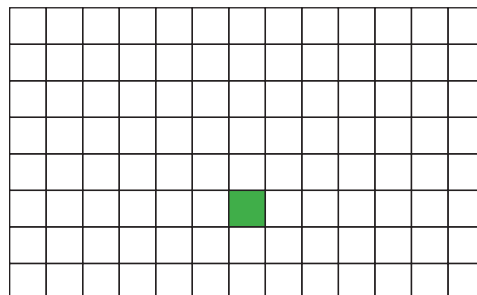
2 Obtuso



3 Recto

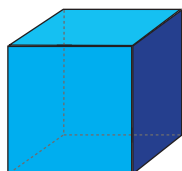
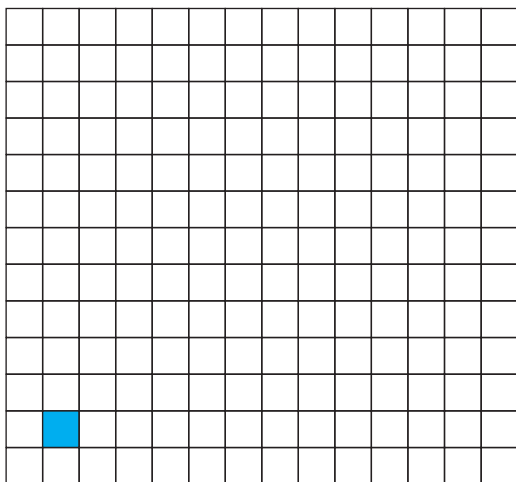


4 Plano

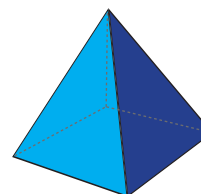
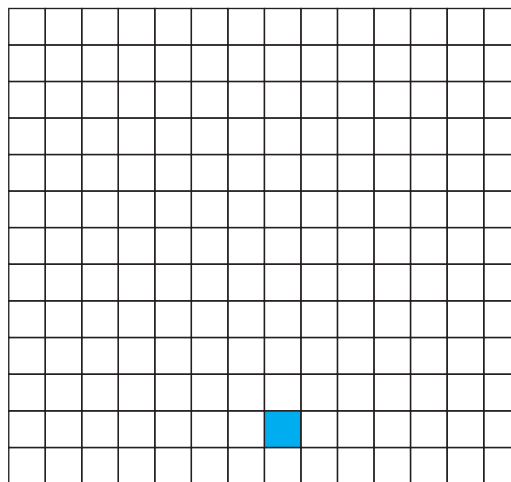


Pinta as casas para debuxar as arestas das seguintes figuras xeométricas. As arestas posteriores, de cor gris.

1 Cubo



2 Pirámide de base cadrada

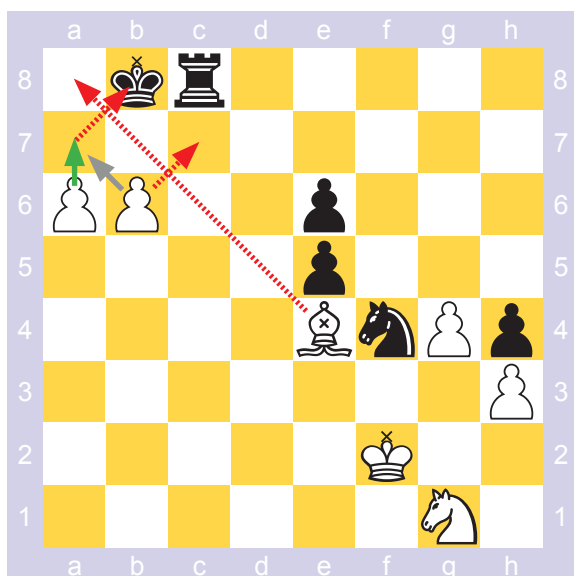




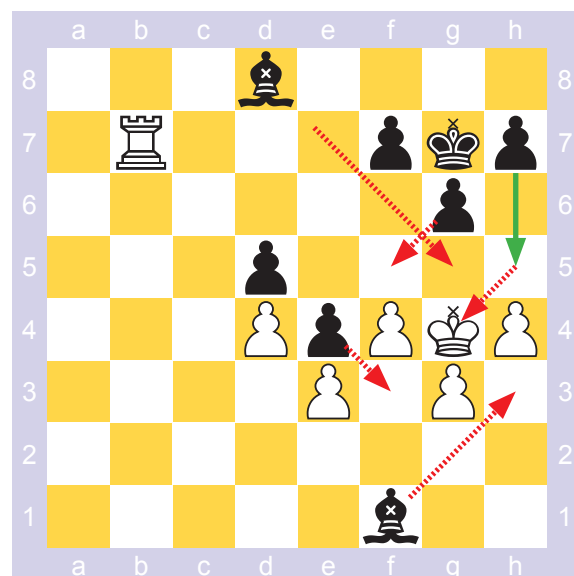
Esquemas de mate

Son mates que se realizan cun peón.

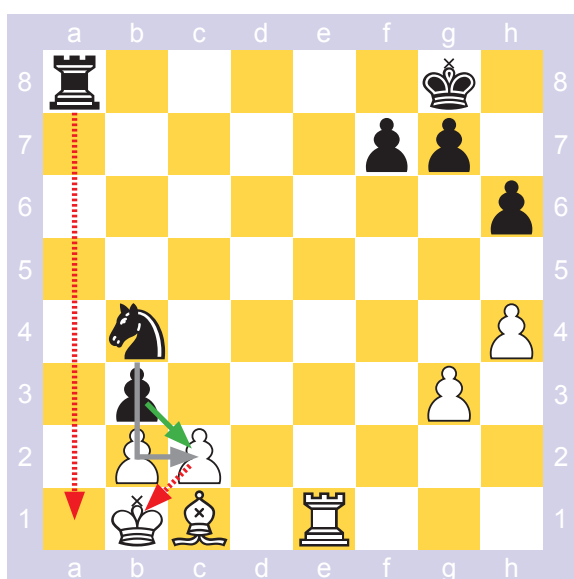
Para iso necesítase que colaboren outras pezas, xa sexa para defender o peón, xa sexa para ameazar as casas de escapatoria do rei.



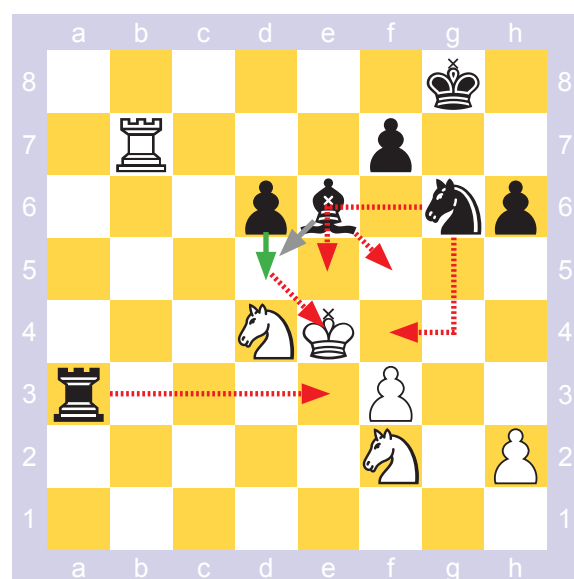
O peón avanza unha casa e dá mate.
O alfil e o outro peón brancos ameazan as casas de escapatoria do rei negro.



O peón da columna dá mate porque todas as casas de escapatoria están ameazadas.



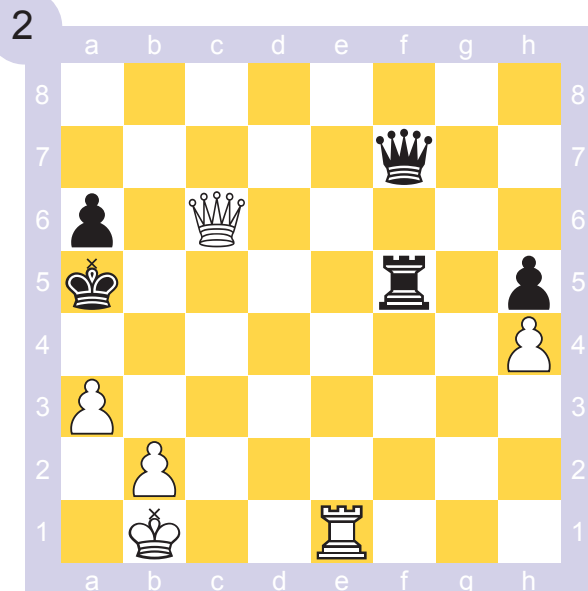
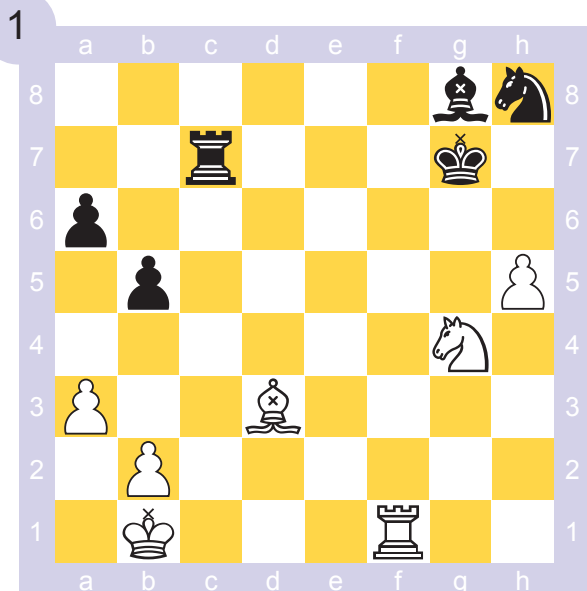
O peón negro captura o peón branco e dá mate. O peón queda defendido polo cabalo.



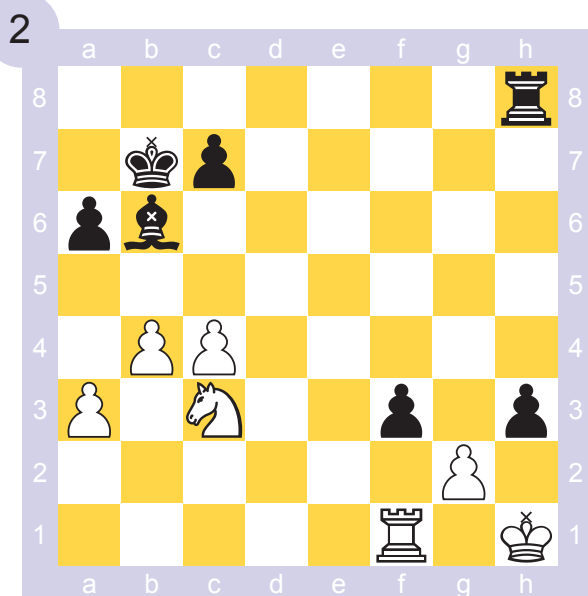
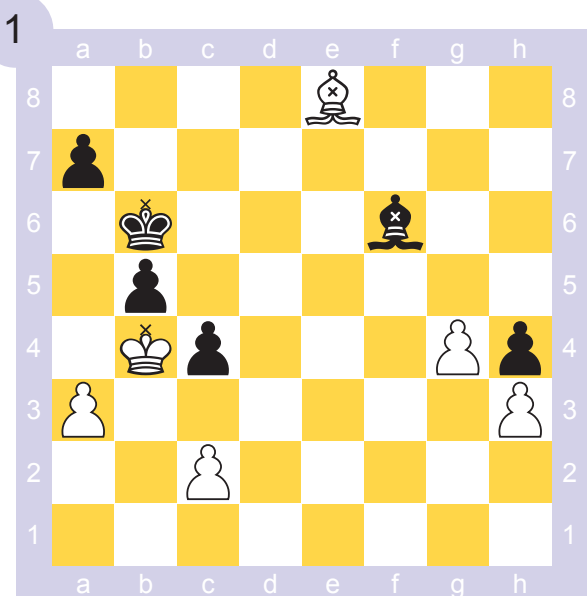
O peón dá mate porque as outras tres pezas negras ameazan todas as casas de escapatoria do rei branco.



Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.



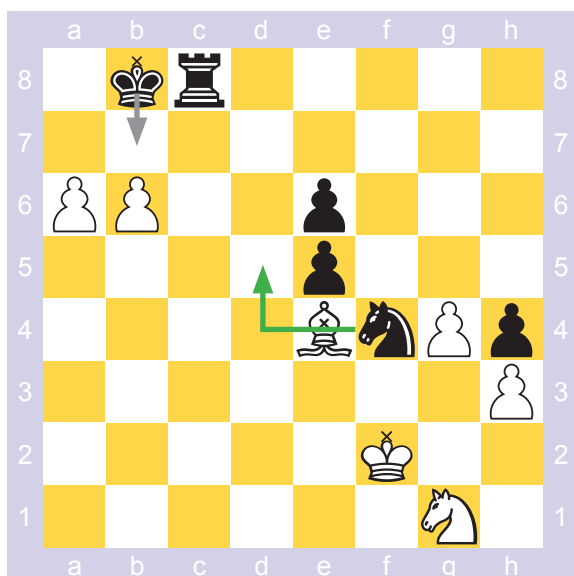
Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para dar xaque mate.



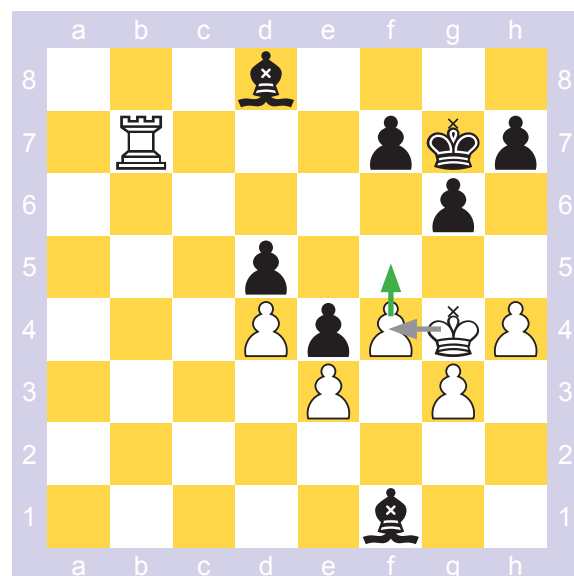


Evitar xaque mate

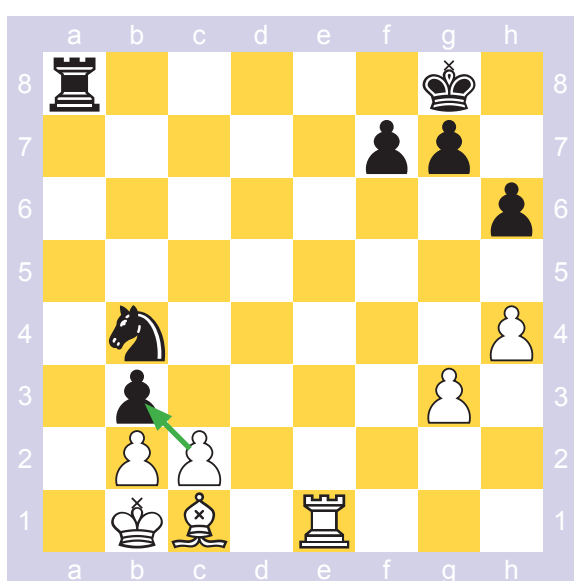
Normalmente móvese algunha peza ou captúrase algunha das do adversario para dispoñer de casas de escapatoria.



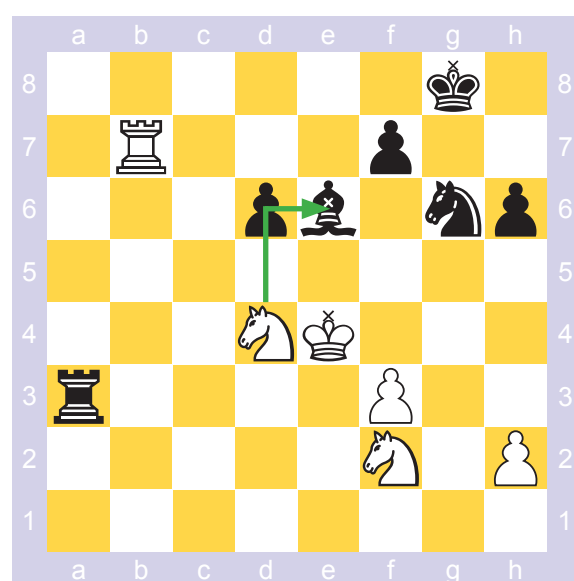
Se o peón da columna **a** avanza, o rei pode mover a b7 porque o cabalo bloqueou a ameaza do alfil branco.



Ao avanzar o peón branco xérase unha casa de escapatoria para o seu rei.



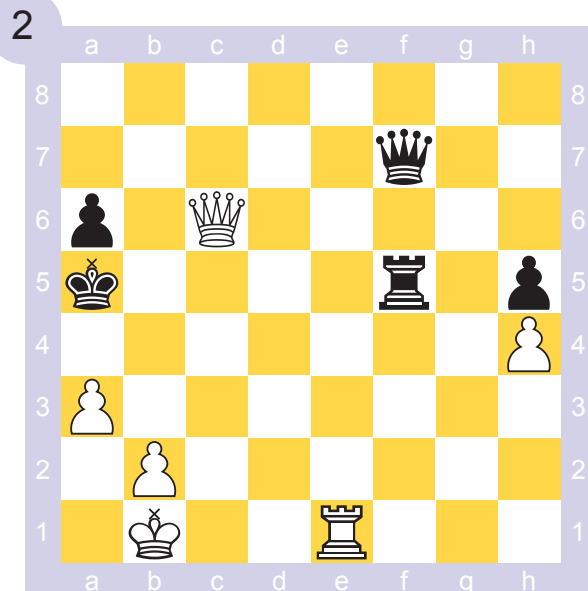
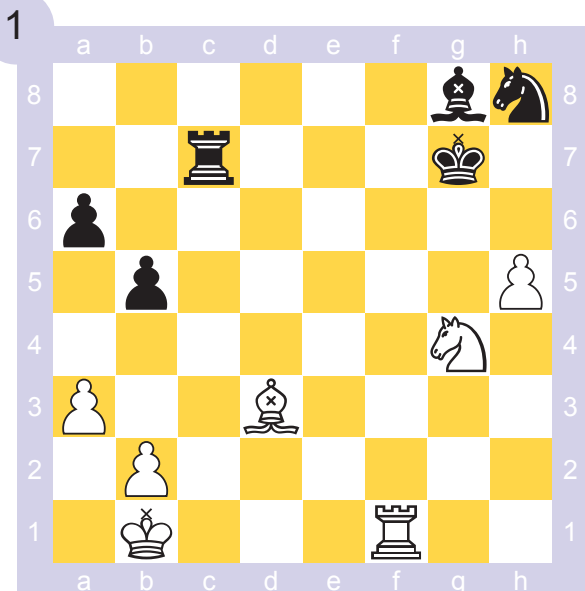
A captura do peón negro co peón branco evita as ameazas das negras.



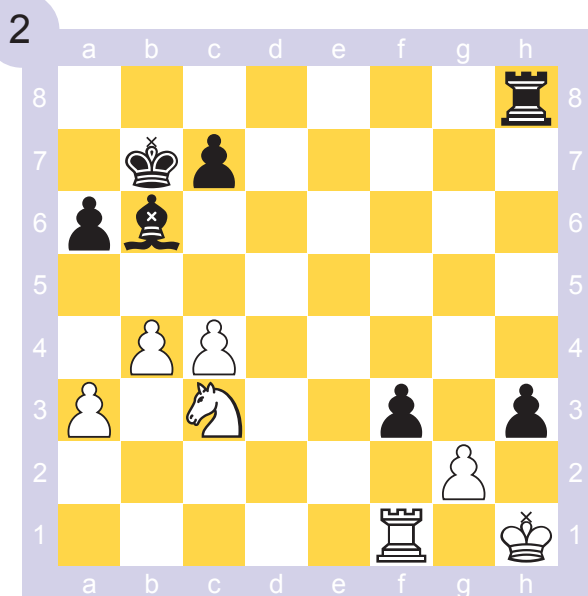
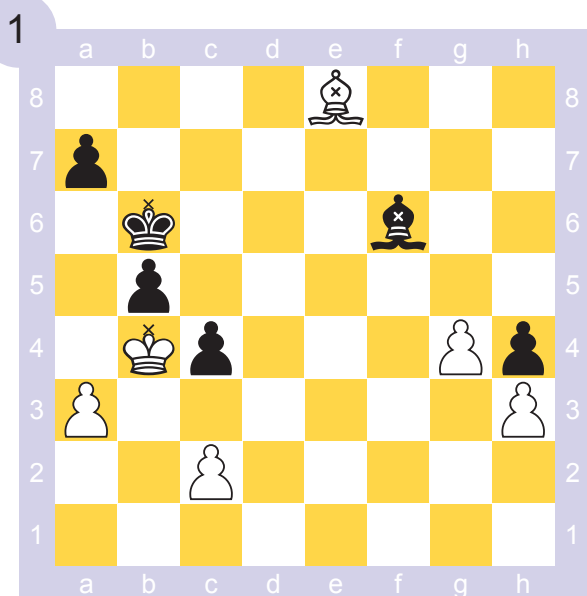
O cambio do cabalo polo alfil xera casas de escapatoria.



Indica con frechas que xogadas poden facer as negras para evitar o xaque mate.



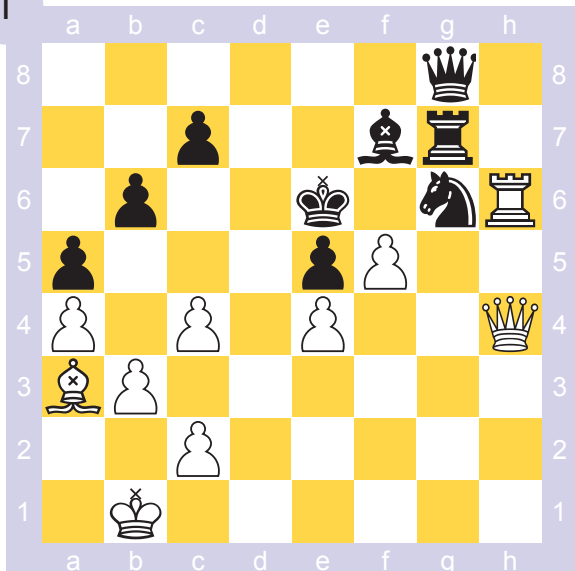
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



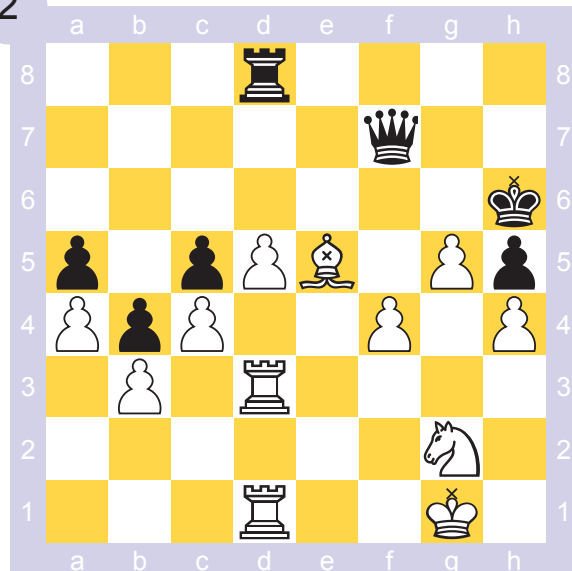


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para converter un xaque ao rei en xaque mate.

1

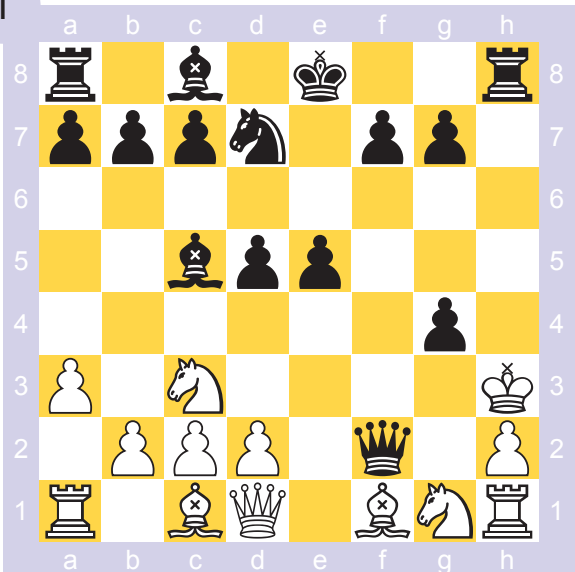


2

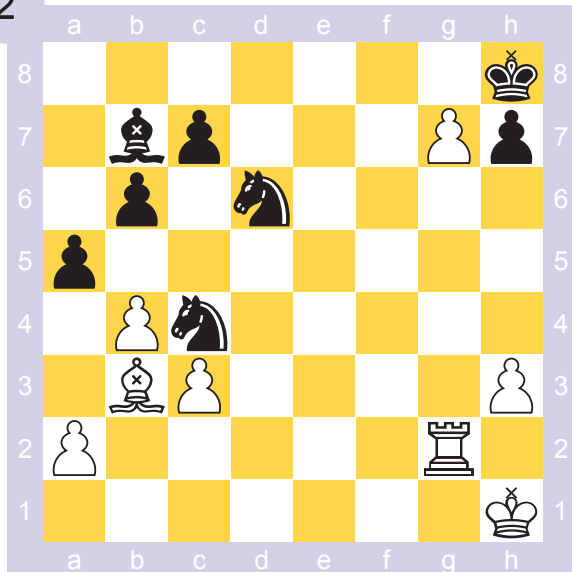


Rodea con círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para que quede unha posición de xaque mate.

1

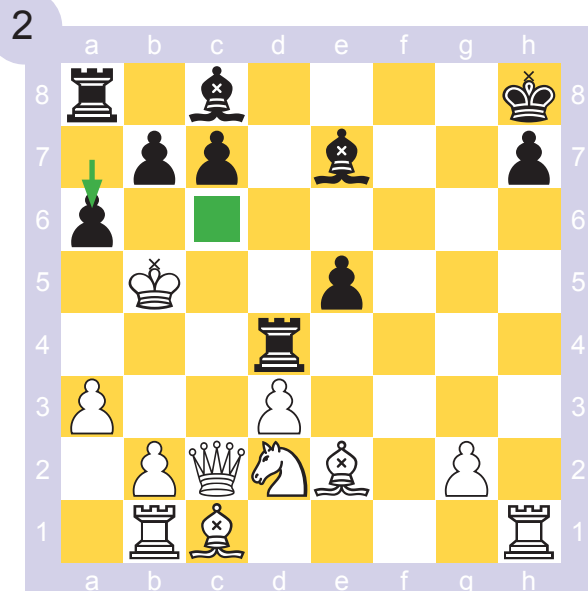
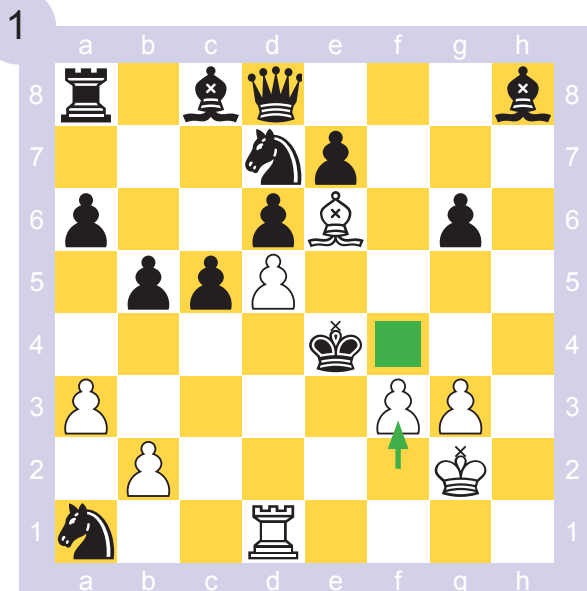


2

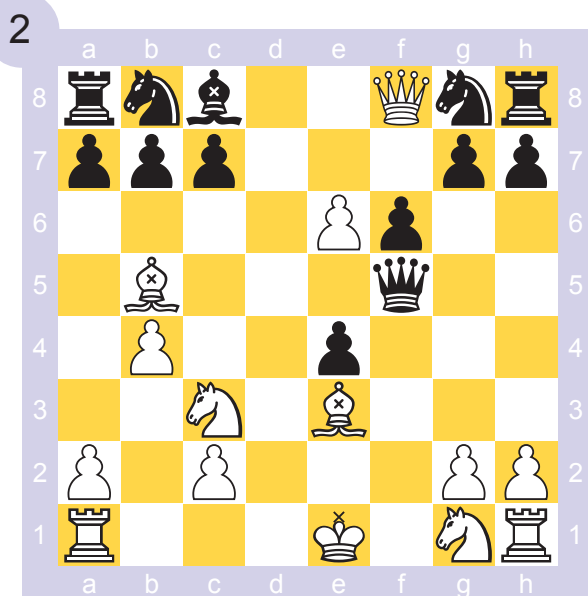
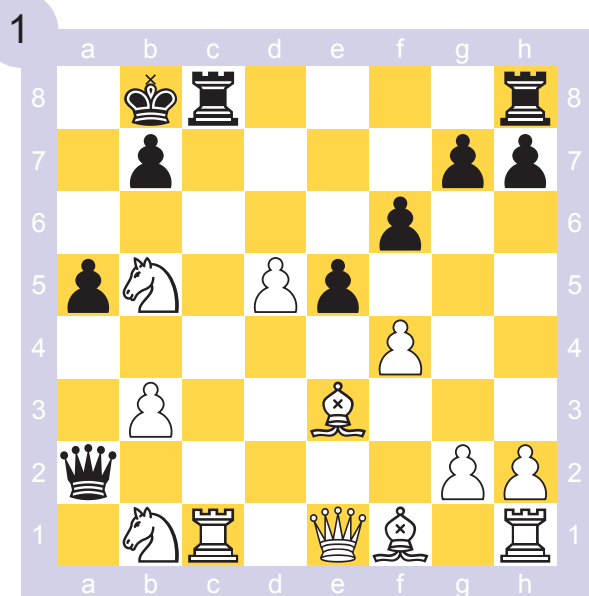




Rodea con círculo as pezas do pé do taboleiro que, se se coloca na casa indicada, resulta unha posición de xaque mate.



Marca as casas onde colocarías o rei que falta para que quede unha posición de xaque mate realizada por un peón.





Resolve os seguintes sudokus 4x4 especiais con pezas de xadrez.

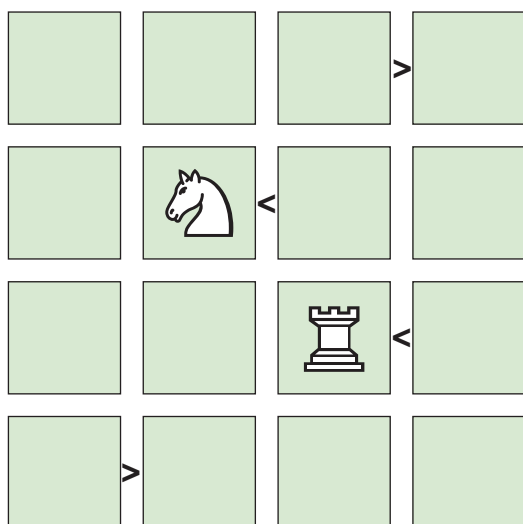
En todas as casas debes colocar unha peza de xadrez das indicadas ao pé do taboleiro.

Dúas pezas iguais non poden estar na mesma fila ou columna.

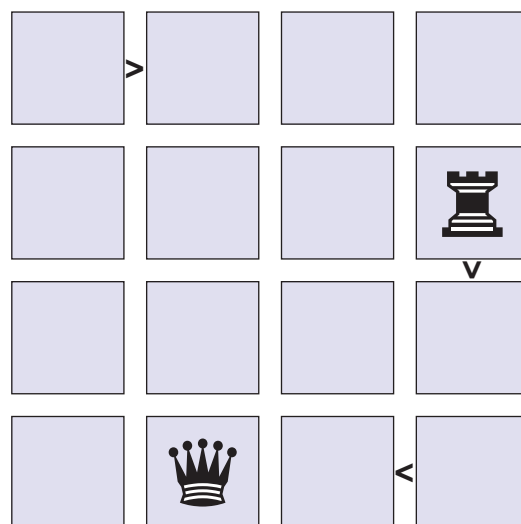
Os símbolos < (menor que) e > (maior que) poden servir de axuda.

As pezas recortables encóntranse na última páxina do libro.

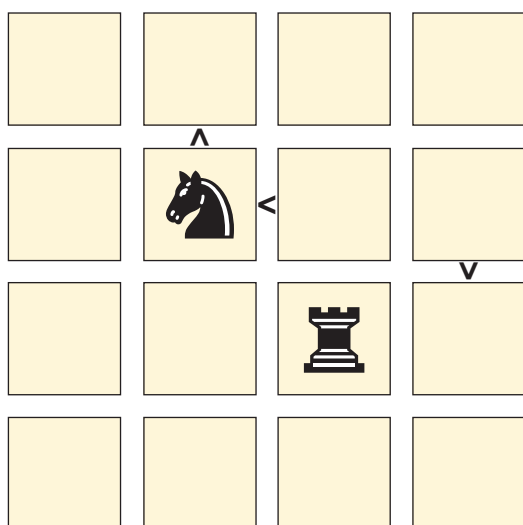
1



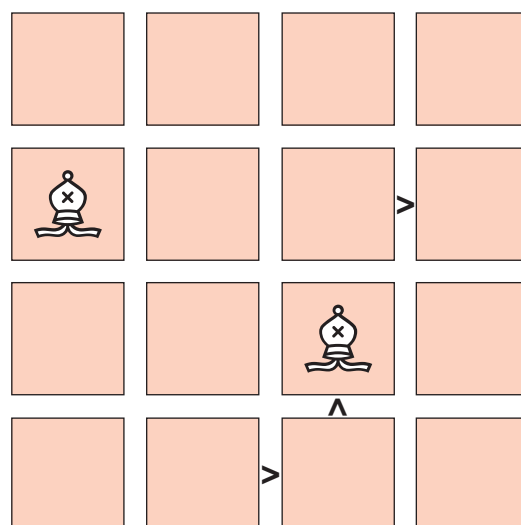
2



3



4





Ordena alfabeticamente as seguintes preposicións.

- | | | | |
|----|--------|----|---------|
| 1 | cara a | 2 | de |
| 3 | con | 4 | entre |
| 5 | para | 6 | sen |
| 7 | baixo | 8 | tras |
| 9 | ante | 10 | en |
| 11 | contra | 12 | segundo |
| 13 | por | 14 | ata |
| 15 | sobre | 16 | desde |
| 17 | a | | |

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Completa as frases coa preposición adecuada.
Anota o número da frase nos recadros das preposicións.

- | | |
|---------------------------------|---|
| ☐ de | O cabalo colócase ¹ a torre e o alfil. |
| ☐ por | Os xogadores diríxense ² a sala de xogo. |
| ☐ en | As partidas de campionato non se poden xogar ³ reloxo. |
| ☐ entre | Ganou o torneo ⁴ moita autoridade. |
| ☐ cara a | Este libro está asinado ⁵ seu autor. |
| ☐ para | Magnus Carlsen é ⁶ Noruega. |
| ☐ sen | ⁷ a sala de xogo débese estar en silencio. |
| ☐ con | ⁸ ganar a partida débese dar xaque mate. |



Coloca nos recadros azuis os signos das operacións (x , + , -) para obter o resultado indicado.

Podes engadir parénteses nos recadros amarelos.

- 1  = 1
(4 - 3) x 2 - 1
- 2  = 2
- 3  = 3
- 4  = 4
- 5  = 5
- 6  = 6
- 7  = 7
- 8  = 8
- 9  = 9
- 10  = 10
- 11  = 11
- 12  = 12
- 13  = 13
- 14  = 14



Reordena as franxas verticais para formar as seguintes imaxes sobre xadrez (de esquerda a dereita).

1



1

2

3

4

5

6

7

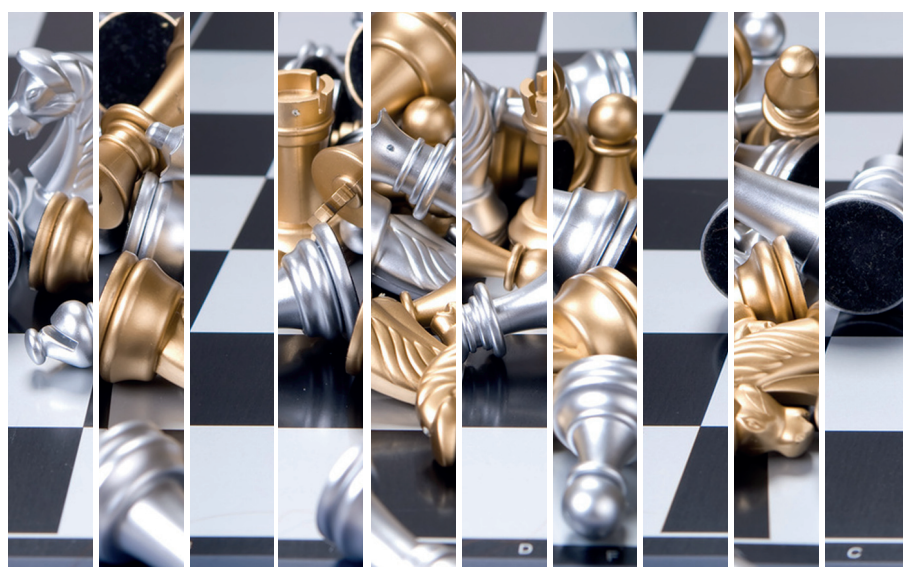
8

9

10



2



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Contraataque

- Ameazando mate
- Ameazando outra peza
- Observacións





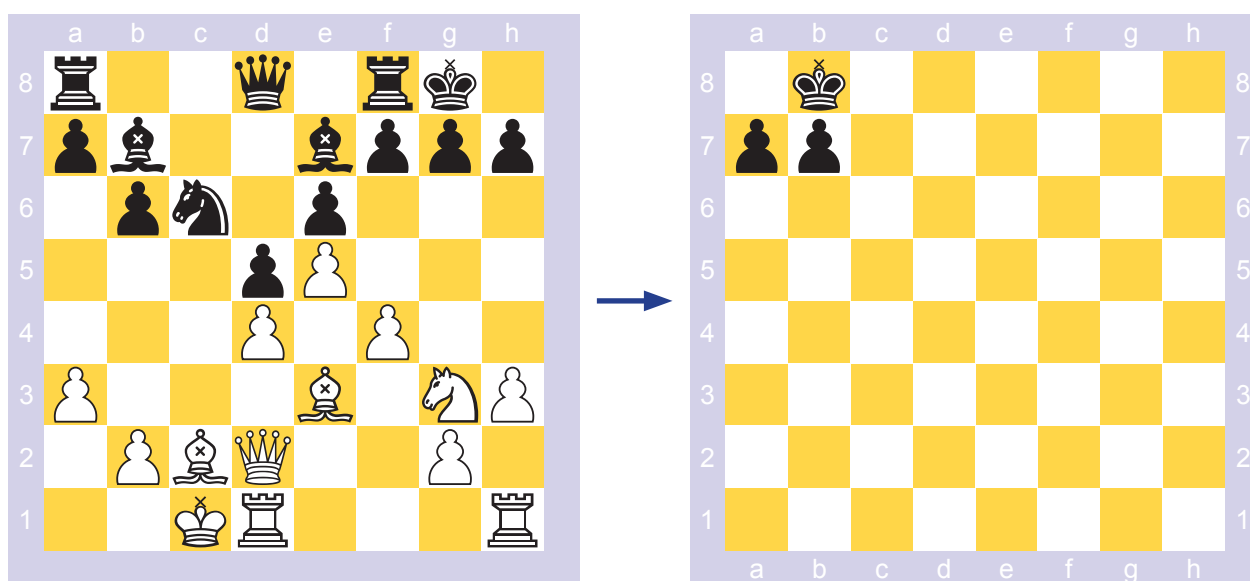
Coloca as pezas de xadrez nos taboleiros da dereita para que resulten posicións simétricas.

Utiliza as pezas de xadrez que se encontran ao final do libro.

1

Simetría vertical.

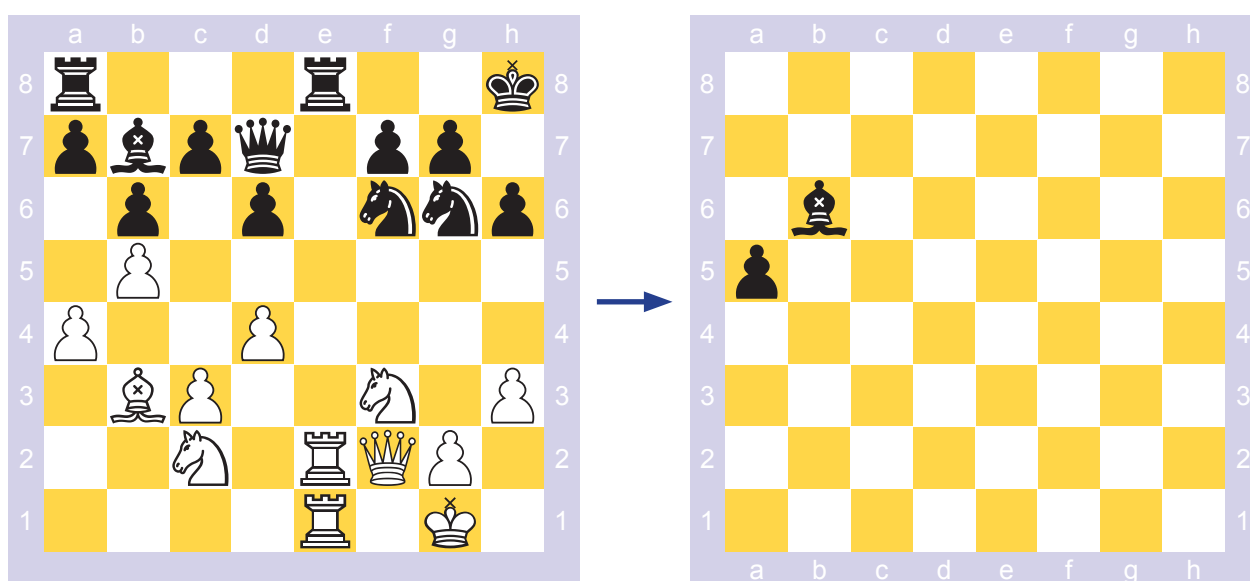
No flanco de rei deben colocarse as pezas do flanco de dama e viceversa.



2

Simetría horizontal.

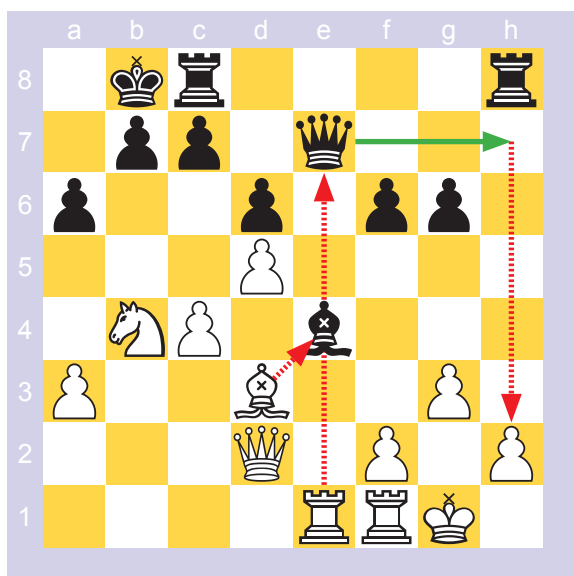
No bando das negras deben colocarse as pezas do bando das brancas e viceversa.



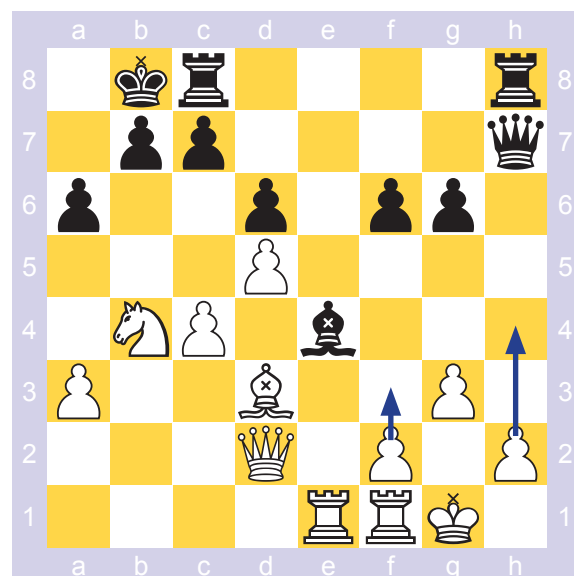


Ameazando mate

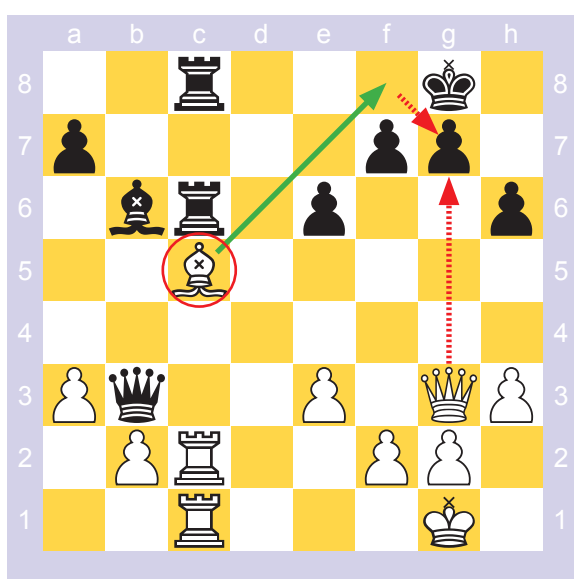
Se non hai posibilidade de defenderse dunha ameaza, pódese intentar crearlle outra ameaza ao adversario, que o obrigue a defenderse e non lle permita finalizar a primeira ameaza.



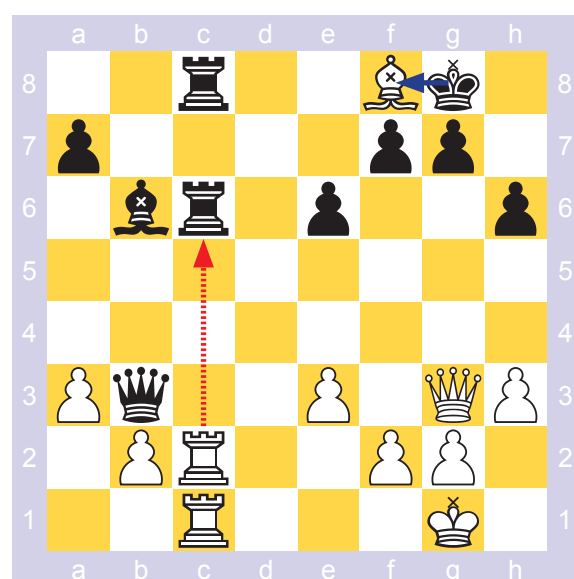
O alfil negro está cravado e non se pode defender.
A dama negra móvese a h7 para ameazar mate en h2.



Despois de que as brancas se defendan do mate, o alfil negro xa se poderá mover (cambiar polo alfil branco).



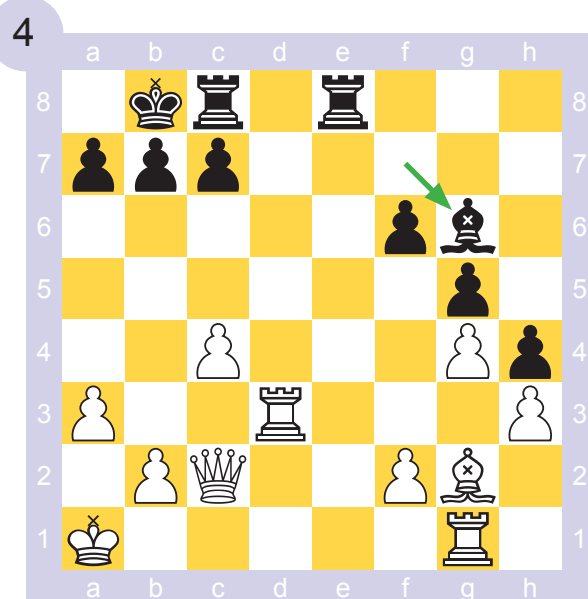
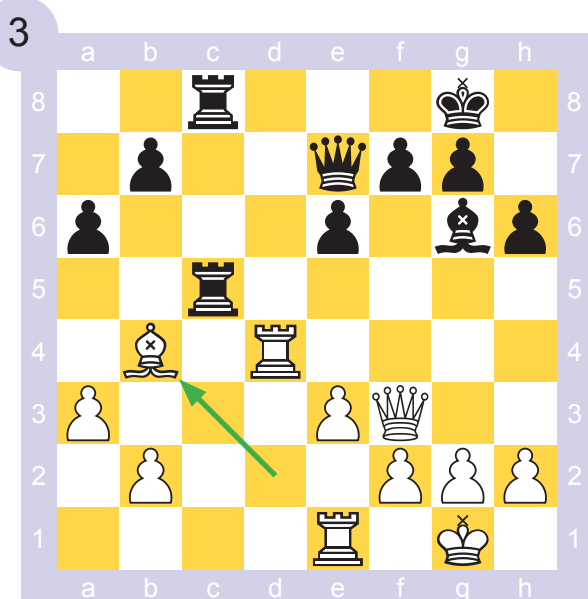
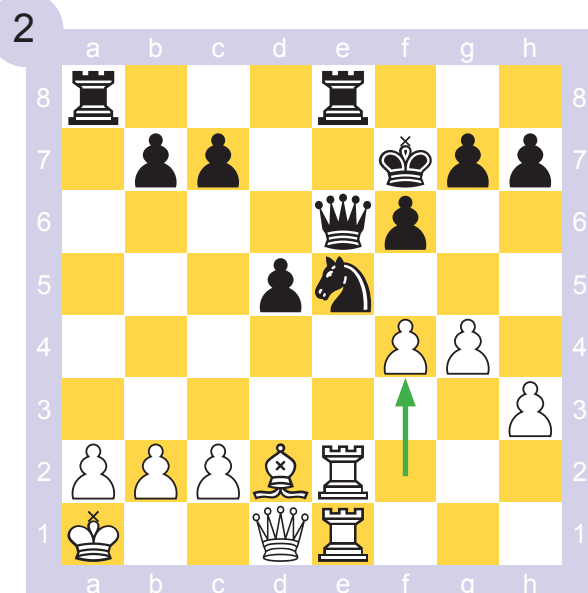
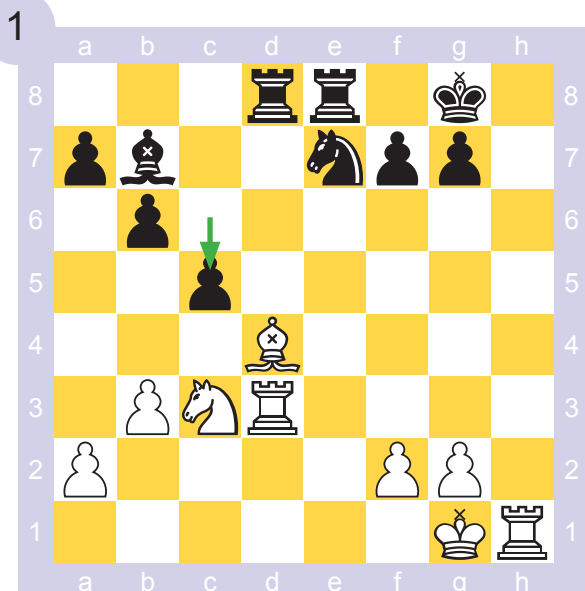
O alfil branco está cravado e non se pode defender.
Móvese á casa f8 para que a dama branca ameace mate en g7.



Despois de que as negras capturen este alfil, as brancas capturarán unha torre ganando material.

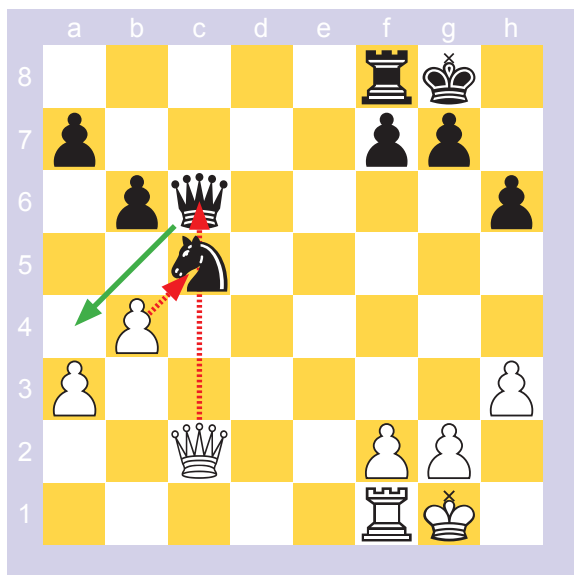


Indica con flechas las xogadas para iniciar un contraataque con ameaza de mate.

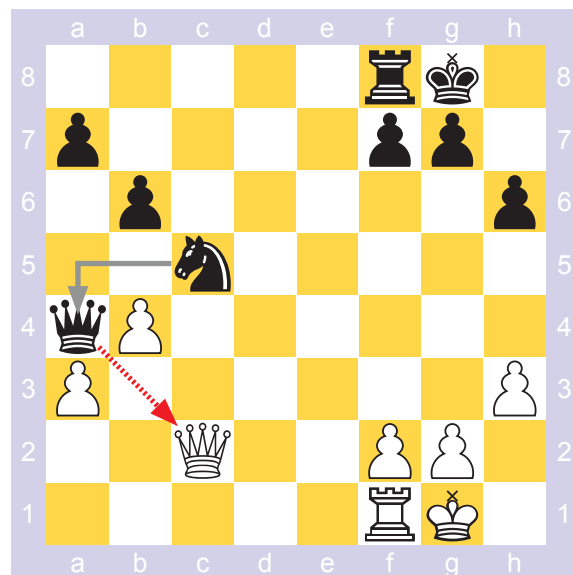




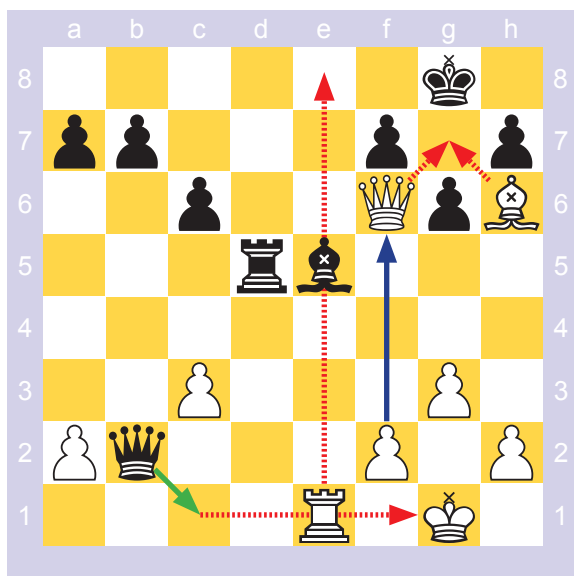
Ameazando outra peza



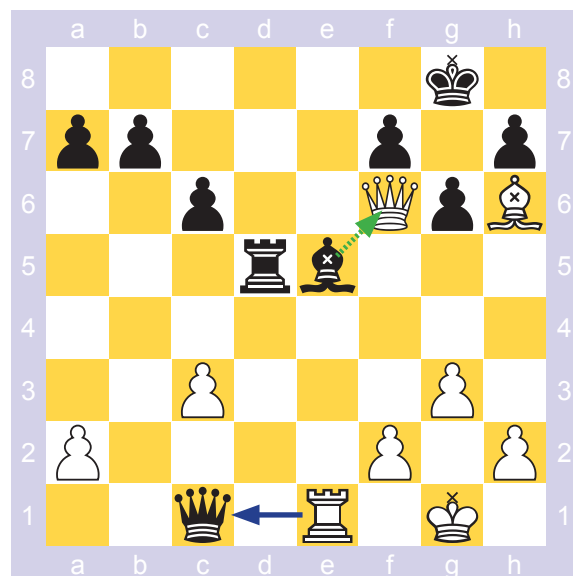
O cabalo non se pode defender nin mover porque a dama negra sería capturada.



A dama negra ataca a dama branca. Se non se cambian damas, ao moverse a dama branca, moverase o cabalo negro.



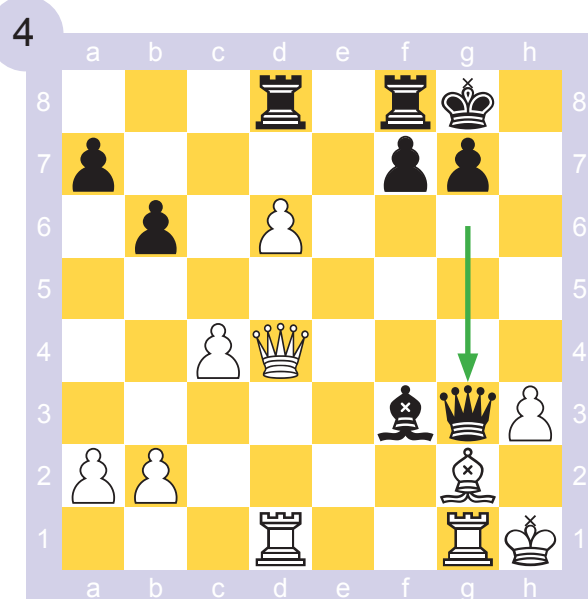
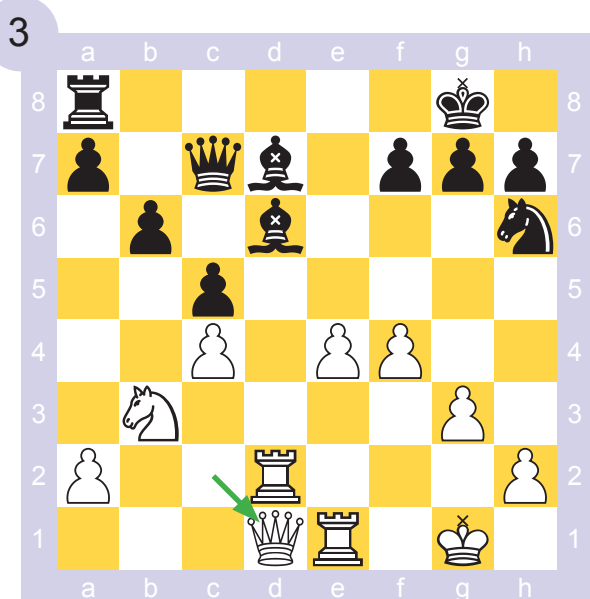
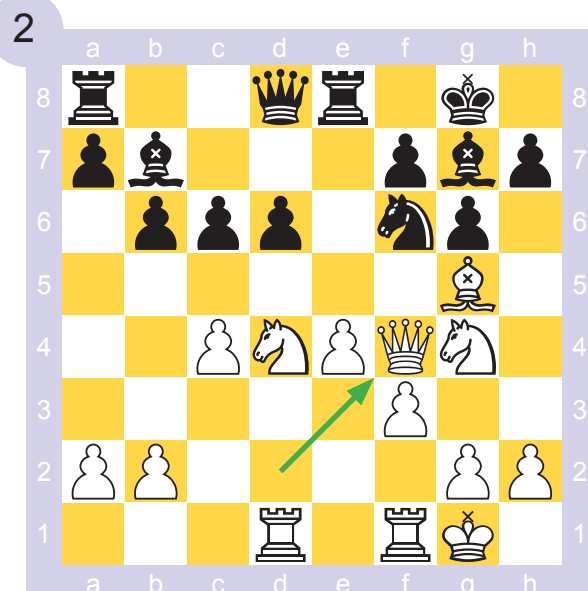
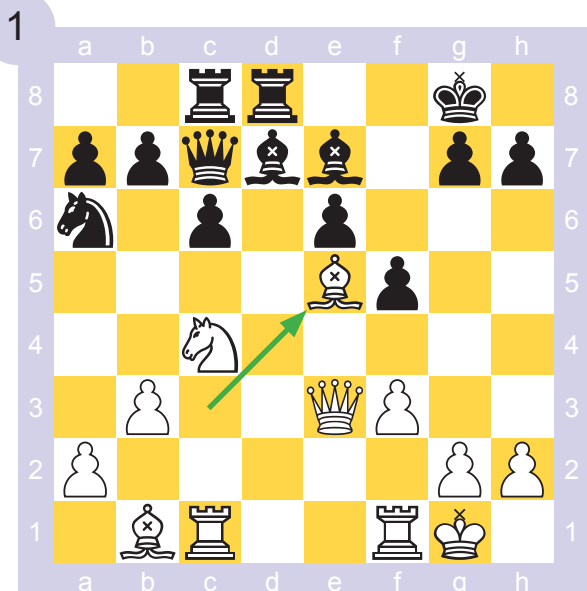
As brancas ameazan dar mate. Non serve capturar a dama branca en g8 co alfil negro porque a torre branca daría xaque en e8 e logo mate en f8.



A dama negra crava a torre branca, polo que se evita o mate ás negras. Producirase un cambio de damas ou de alfís.



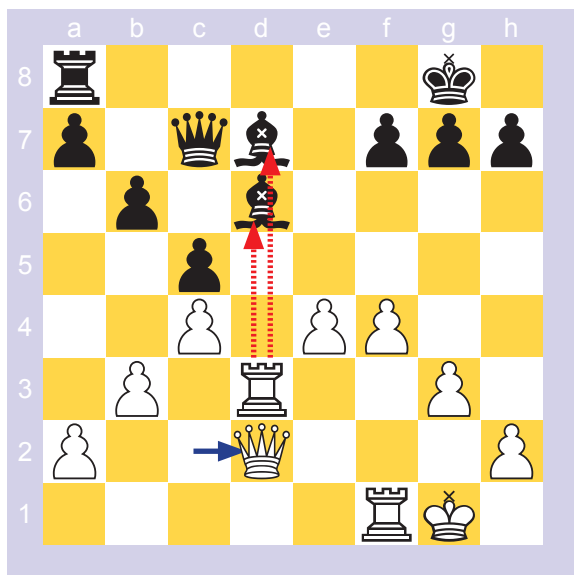
Indica con flechas las xogadas para iniciar un contraataque ameazando outra peza.



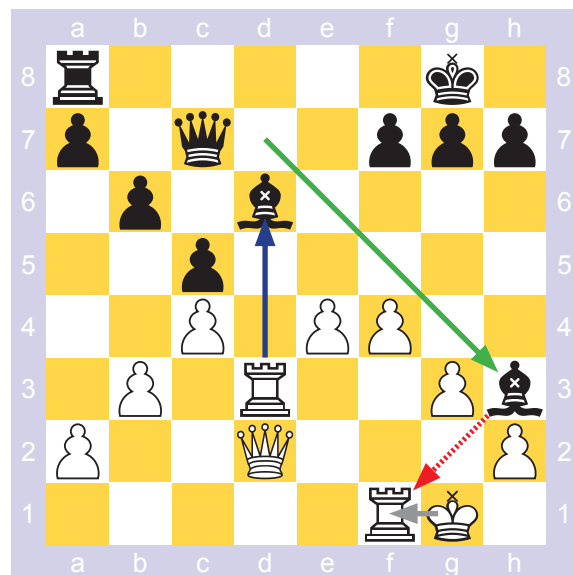


Observacións

Minimizar a perda de material (puntos)



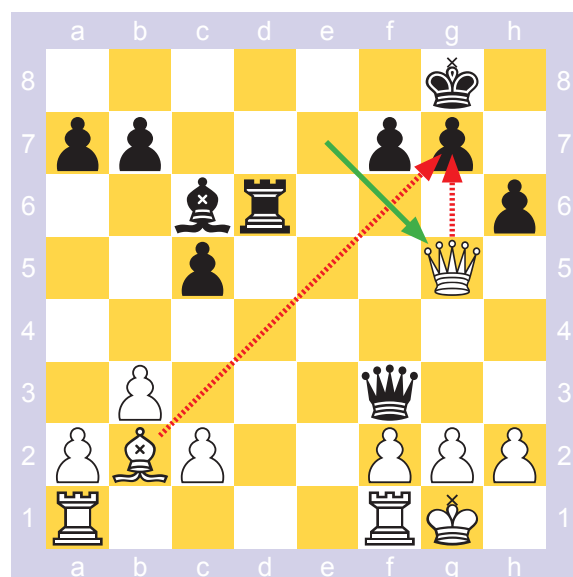
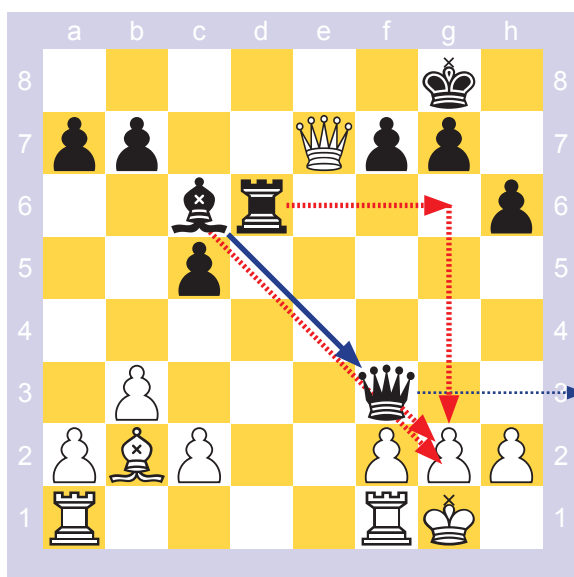
Un dos dous alfís negros non se pode defender e será capturado.



Coa ameaza do alfil negro sobre a torre, as brancas poderán capturar os dous alfís negros a cambio desta torre.



Coidado co contraataque



Parece inevitable o xaque mate ás brancas. Se as brancas capturan a dama co peón, dáse xaque coa torre en g6 e despois mate coa captura do peón f3 co alfil negro.

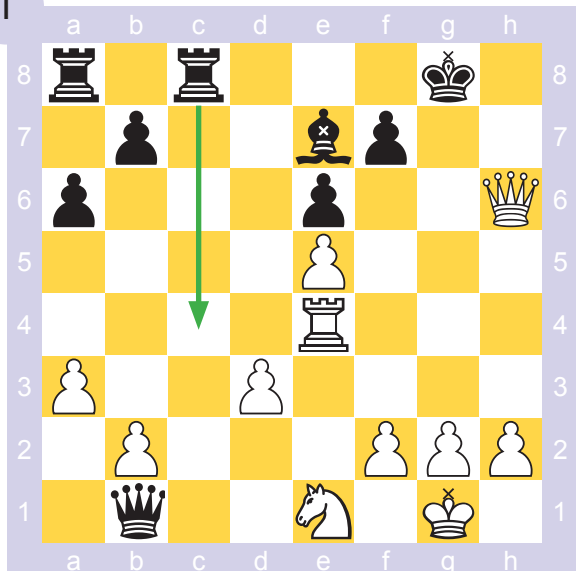
A ameaza de mate en g7 coa dama branca provoca o cambio de damas.



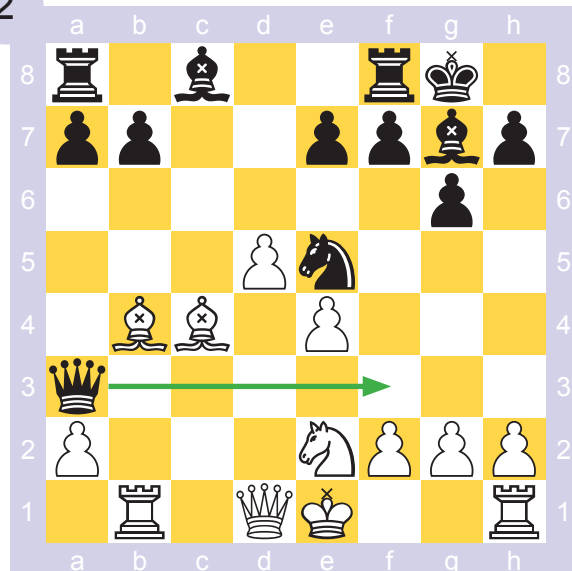
Relaciona as seguintes posicións cos textos que explican estes contraataques.

Indica as xogadas con frechas segundo os textos.

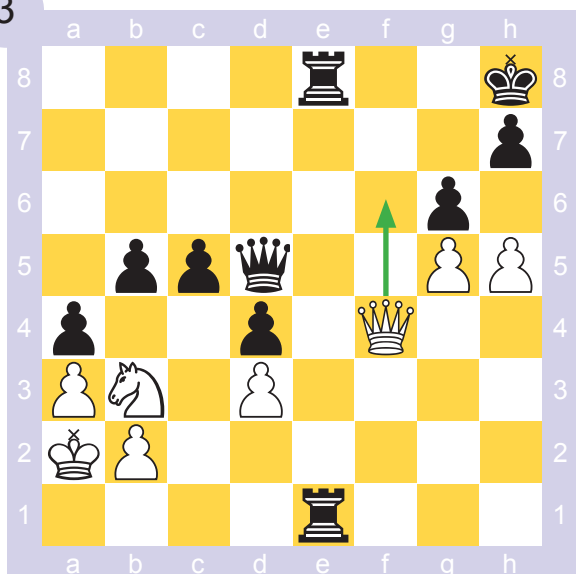
1



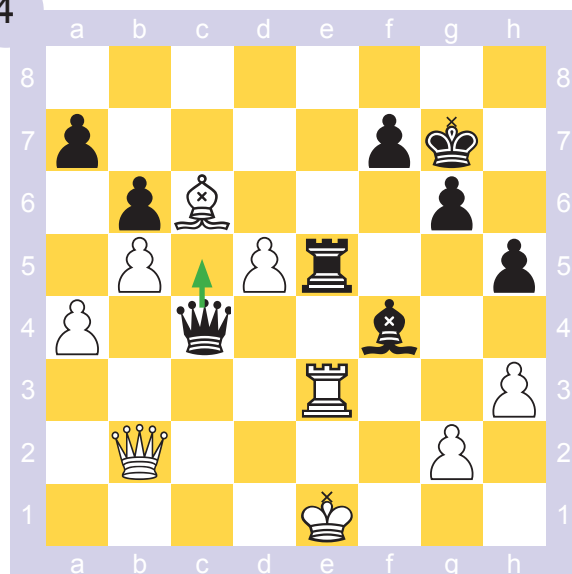
2



3



4



Se se captura a dama, o adversario dá mate en dúas xogadas co cabalo e o alfil.

Para non perder a partida sacrifícase a dama e logo dáse xaque co peón para que quede unha posición de afogado.

Ameázase a torre. Se a torre branca se move a e3, a torre negra móvese a g4 para evitar o xaque mate.

Ademais de ameazar a torre, esta tamén queda cravada porque, se se move, dáse xaque e logo fanse raios X para capturar a dama branca.



O buscapezas de xadrez.
Pescuda onde están as outras pezas en cada taboleiro.
Para axudarte, xa tes unha colocada.

Os números das casas indican cantas pezas se encontran nas casas adxacentes (filas, columnas e diagonais).

As pezas non poden tocarse nin horizontal, nin vertical, nin diagonalmente. Tampouco poden estar nas casas que conteñen un número.

As pezas recortables encóntranse na última páxina do libro.

1

4 

1			
			
	3		2
	1		

2

4 

			
		3	
1			
	2		1

3

5 

		1		
				1
	3		1	
			2	

4

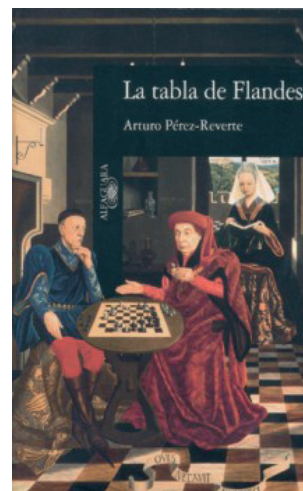
5 

		1	1	
				
2			1	
			2	



Le este fragmento do artigo de prensa “Las reglas del juego” de Arturo Pérez-Reverte (*El Sol*, 31.01.1990). Indica onde se colocan as seguintes palabras.

É frecuente que un 1 naza dunha imaxe. A *La tabla de Flandes* naceu nun coche-cama, á luz dunha pequena lámpada de cabeceira, entre as páxinas dun libro de problemas de 2. De pronto, vino. Unha partida que se xoga 3 atrás, unha moza fermosa e silenciosa. E un misterio. Un cadro. Un cadro flamengo, do século XV, no que dous personaxes 4 unha partida. A partida de xadrez. Un enigma 5 cincocentos anos máis tarde. Quis necavit equitem. Quen matou o cabaleiro. O mundo da pintura, a arte como enigma, a 6 como xogo. Unha muller atrapada por un cadro. E un xogador oculto, misterioso, 7. Había música alí, 8 de pintura. Notas que se repetían, empezando de novo unha e outra vez. Coma un debuxo de Escher. E un taboleiro coas 9 cambiadas, cheas de trampas que desorientan o xogador. O foso en lugar da ponte, o cárcere en vez da pousada, a morte agochada no xardín... Xa non puiden 10 o sono aquela noite, entre o troupeleo das vías, na 11 liteira do coche-cama. Pasaron dous anos 12 de que lograrse conciliálo de novo.



La tabla de Flandes é, ante todo, un minucioso xogo no que 13 nada é como parece ser. Ao principio, cando 14 no esquema da novela e todo era aínda o 15 novo como para divertirme, ría a soas poñendo espellos en lugar de gansos, sementando trampas, trucos e inversións. Alicia, Poe, 16, Aquiles e a tartaruga, Bach, Scaramouche e o capitán Garfio, entre outros, tiveron a ben botarme unha man. Van Eyck e Campin, pola súa banda, 17 responsables 18 de que A partida de xadrez, e o seu autor, Pieter van Huys -busquen nos enciclopedias: Bruxas, 1415-Gante, 1481-, pertencen á escola 19 do século XV. Eles, mellor ca ninguén, convencéronme de que calquera escena inofensiva e doméstica pode encerrar simbolismos ocultos, 20, sentidos que 21 ao observador, como a mesma vida, como un enigma para resolver. Igual ca a música, a literatura, o xadrez, os 22 de lóxica ou os números enteiros.

En *La tabla de Flandes*, coma nas miñas novelas, a historia está presente. Incluso toda a trama 23, en certo modo, se 24 nela, en cimentos de cinco séculos. (continúa)

Pódese ler o artigo enteiro na súa versión orixinal no idioma español en:
<http://www.perezreverte.com/articulo/perez-reverte/288/las-reglas-del-juego/>

- | | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|
| ☐ Holmes | ☐ flamenga | ☐ traballaba | ☐ case |
| ☐ vida | ☐ argumental | ☐ apoia | ☐ bastante |
| ☐ problemas | ☐ misteriosos | ☐ escapan | ☐ de |
| ☐ xadrez | ☐ estreita | ☐ son | ☐ cara a |
| ☐ libro | ☐ onnipotente | ☐ xogan | ☐ ademais |
| ☐ casas | ☐ desvelado | ☐ conciliar | ☐ antes |



Reparte os números para que, multiplicados entre si, dean o mesmo resultado en todas as seccións dos seguintes taboleiros.

1

2

3

5

6

8

10

2

1

2

3

4

5

6

8

10

3

3

4

5

6

10

12

15

20

4

9

45

30

20

18

6

10

4



Perfís de peóns sobre un taboleiro.
Relaciona os perfís (números) co que se ve desde as
direccións indicadas polas frechas (letras).

1

peóns vistos por arriba

Diagram 1 shows a chessboard with pieces: Black King (d4), Blue Knight (c3), Blue Pawn (e3), Yellow Pawn (f3), Green Pawn (f4), and Red Pawn (h3). Arrows indicate viewing directions: A (left), B (bottom), C (right), and D (top). The profile view shows 4 rows of pieces from the top:

- Row 1: Red, Black, Blue, Yellow, Green
- Row 2: Green, Yellow, Blue, Black, Red
- Row 3: Black, Blue, Green, Blue, Yellow, Red
- Row 4: Red, Yellow, Blue, Green, Blue, Black

Below the chessboard, the viewing directions are linked to boxes for the number of pieces seen:

A B C D

2

Diagram 2 shows a chessboard with pieces: Blue Knight (c3), Black King (d4), Red Pawn (d3), Yellow Pawn (f3), Green Pawn (f4), Purple Pawn (e3), and Orange Pawn (d2). Arrows indicate viewing directions: A (left), B (bottom), C (right), and D (top). The profile view shows 4 rows of pieces from the top:

- Row 1: Green, Yellow, Purple, Black, Blue, Red, Blue
- Row 2: Blue, Red, Orange, Black, Purple, Yellow, Green
- Row 3: Blue, Green, Blue, Black, Red, Purple, Orange
- Row 4: Orange, Purple, Red, Yellow, Black, Blue, Green, Blue

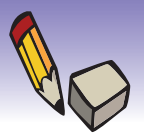
Below the chessboard, the viewing directions are linked to empty boxes for the number of pieces seen:

A B C D

Resultado dunha partida

- Resultado dunha partida
- Material insuficiente
- Observacións



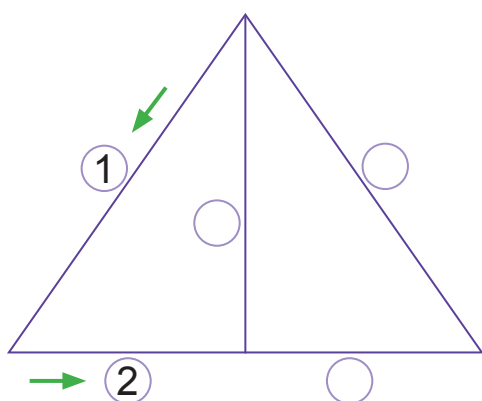


Movéndote coma unha dama, debuxa as seguintes figuras sen levantar o lapis do papel e sen pasar dúas veces pola mesma liña.

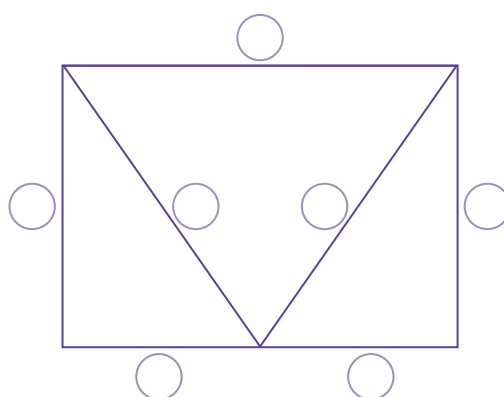
Próbaos nunha folla de papel e, cando o consigas, indica un dos camiños que hai que seguir.

Fíxate no exemplo da páxina 94 do libro 5 desta colección.

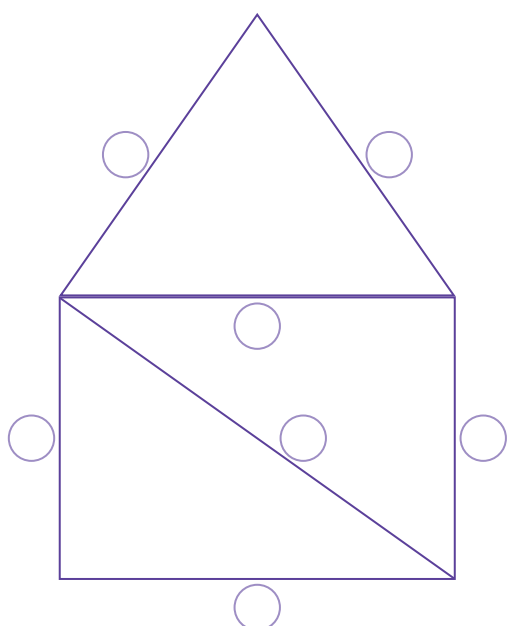
1



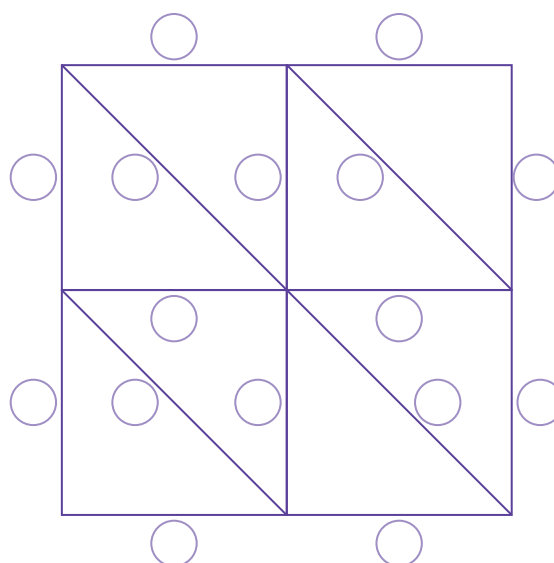
2



3



4

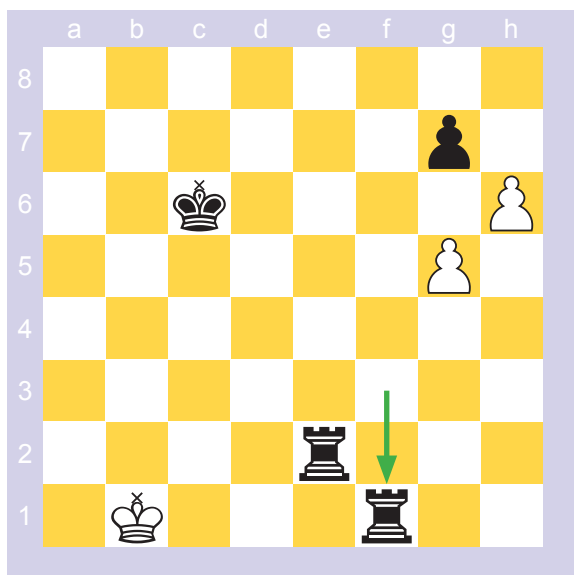




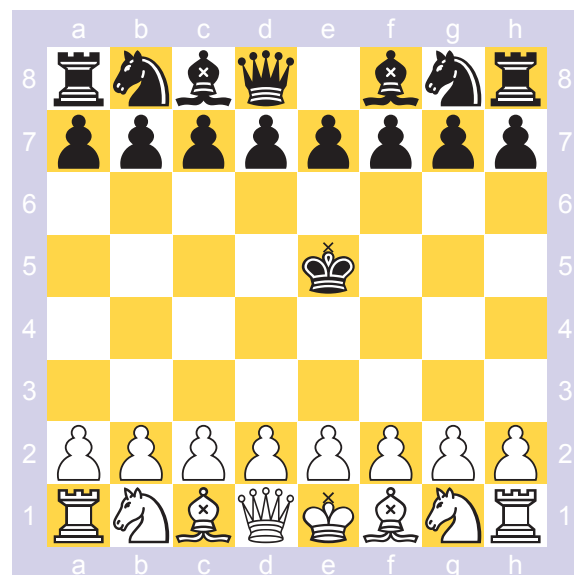
Resultado dunha partida

Unha partida pódese ganar, perder ou pode quedar en táboas.

Gana o xogador que consegue darlle xaque mate ao adversario.

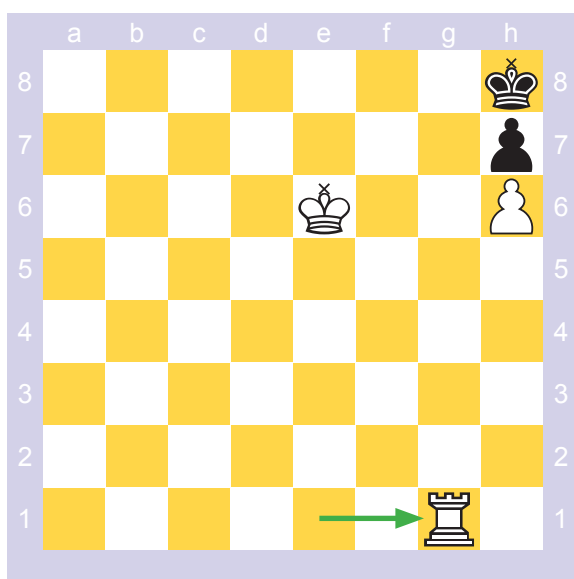


Neste exemplo, ganan as negras (1 punto) e perden as brancas (0 puntos).

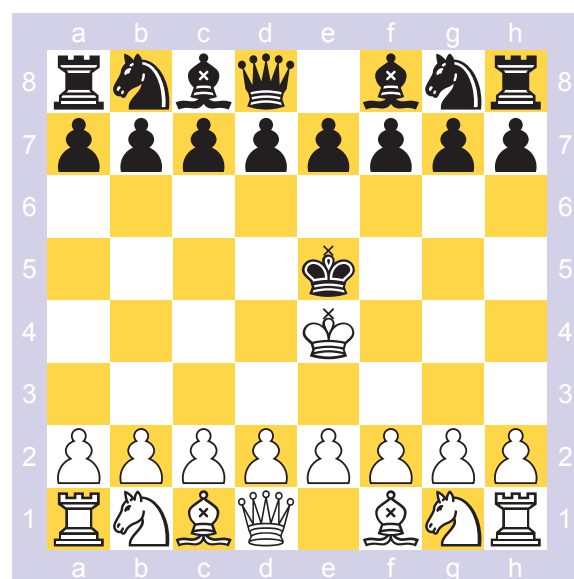


Ao terminar a partida, o ganador coloca o seu rei no centro do taboleiro.

Táboas: cando non gana ningún xogador, hai un empate (medio punto para cada xogador).



Cando un xogador afoga o rei adversario, o resultado é táboas.

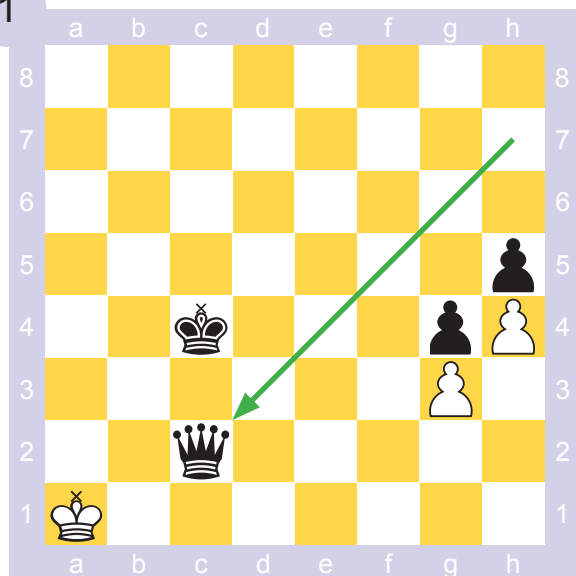


En caso de táboas, colócanse os dous reis no medio do taboleiro.



Rodea con círculo o resultado de cada partida.

1

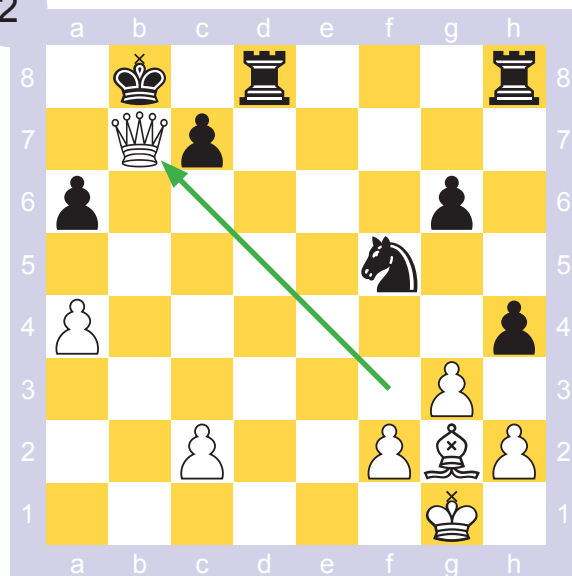


1 - 0

1/2 - 1/2

0 - 1

2

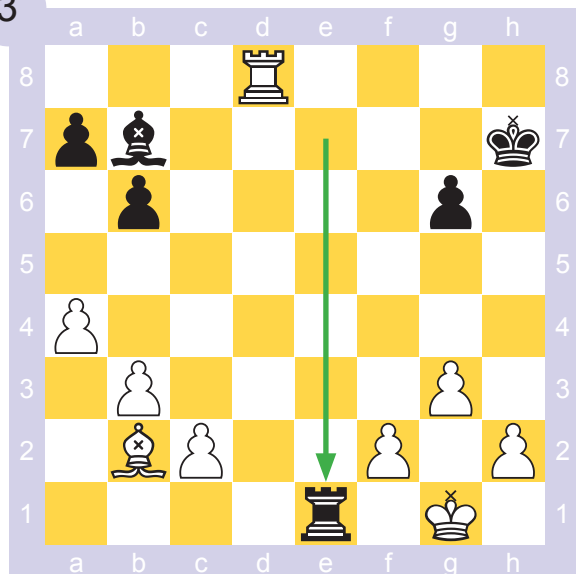


1 - 0

1/2 - 1/2

0 - 1

3

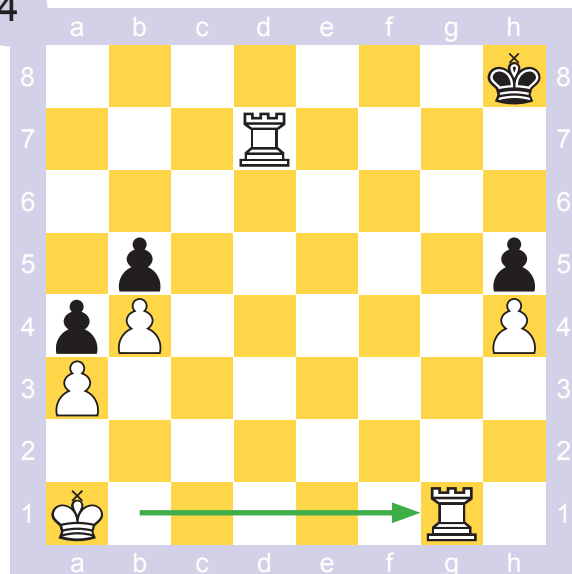


1 - 0

1/2 - 1/2

0 - 1

4



1 - 0

1/2 - 1/2

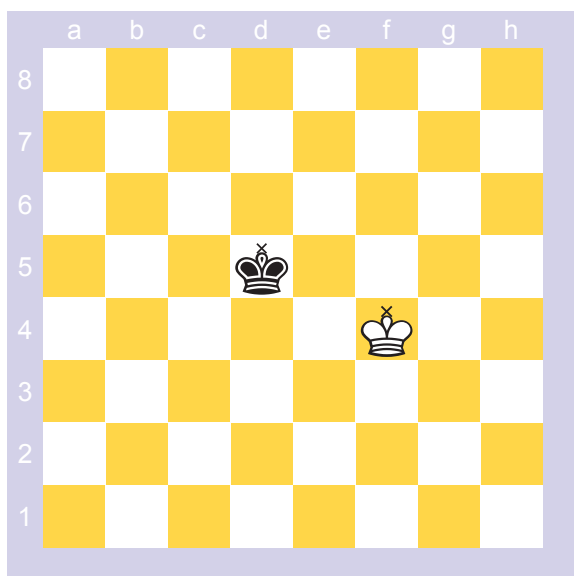
0 - 1



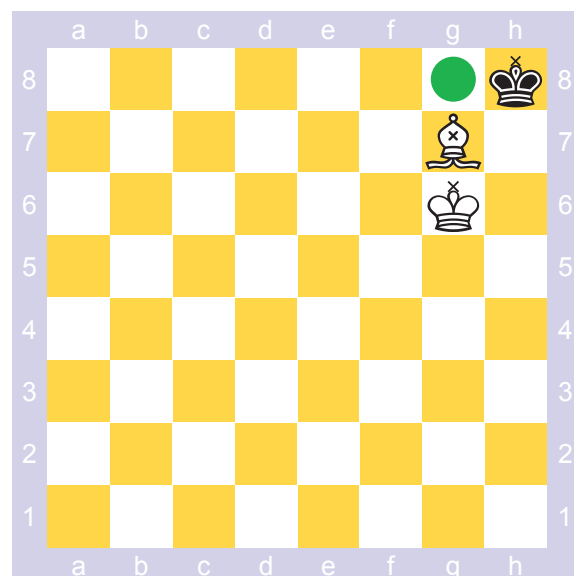
Material insuficiente

Cando ningún xogador dispón das pezas suficientes para poder darlle xaque mate ao rei adversario, o resultado é táboas.

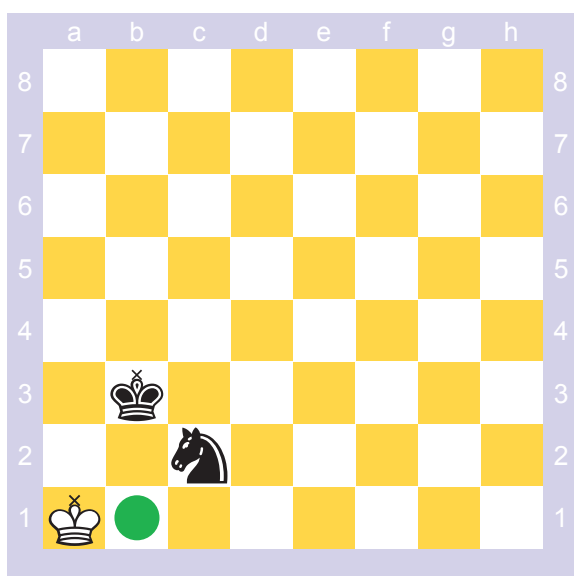
Só cun rei non se pode ganar nunca unha partida.



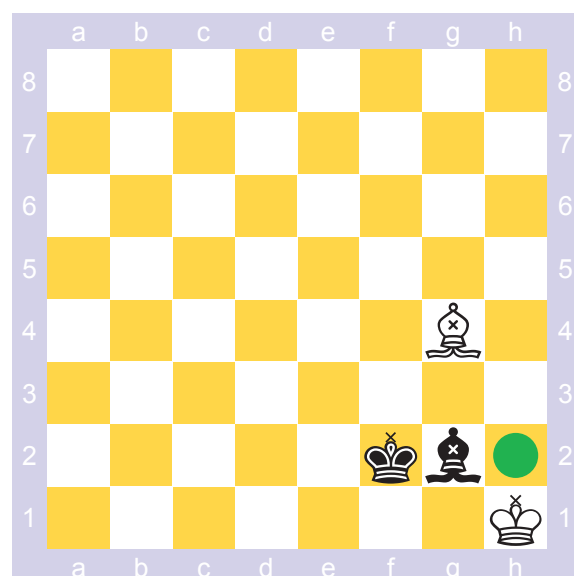
Un rei non pode capturar o outro sen incorrer nunha xogada ilegal.



Só cun alfil non se pode dar xaque mate ao rei.



Unicamente cun cabalo, tampouco se pode dar xaque mate.

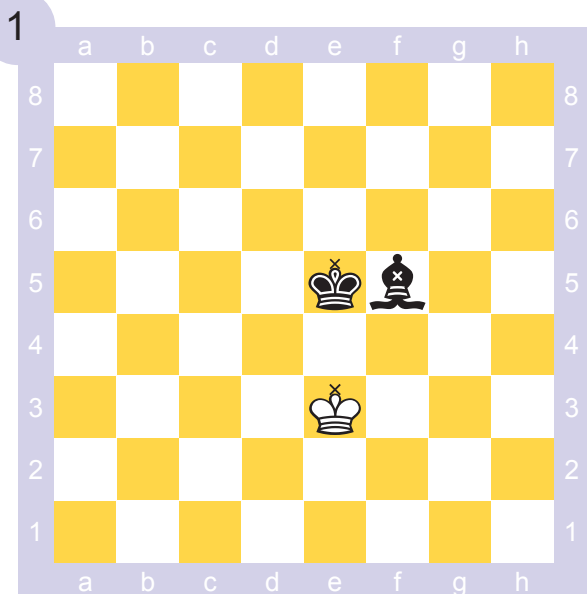


Con alfís da mesma cor (móvense por casas da mesma cor), tampouco se pode dar xaque mate.

Nos demais casos, o resultado dependerá das xogadas que se realicen.

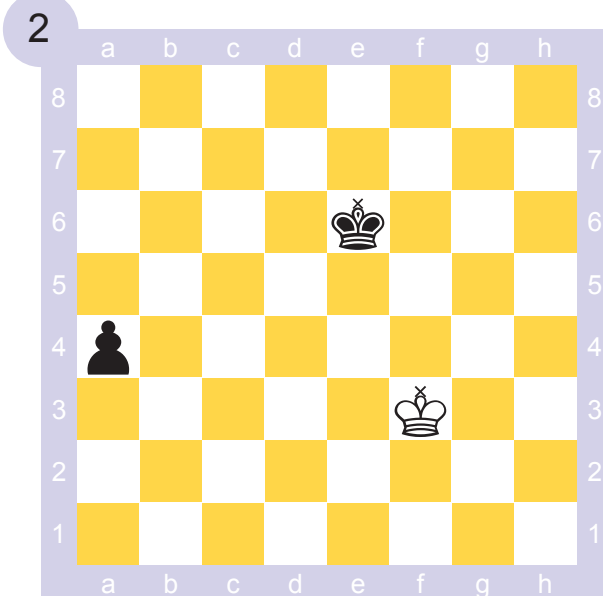


Indica se son táboas por insuficiencia de material.
Rodea con un círculo a resposta correcta.



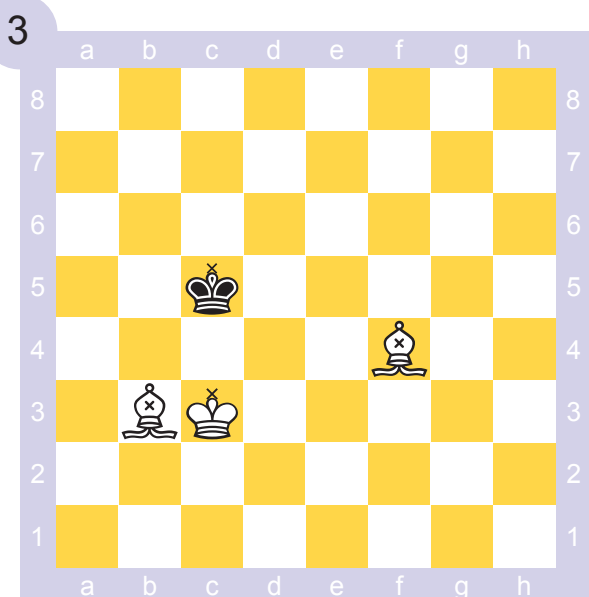
Si

Non



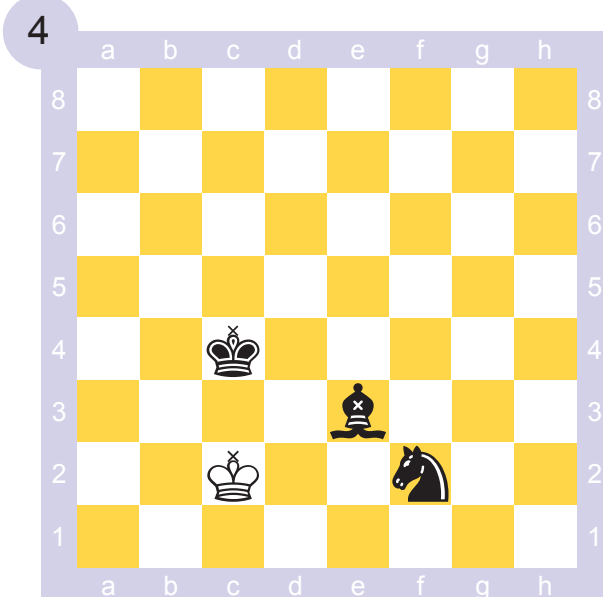
Si

Non



Si

Non



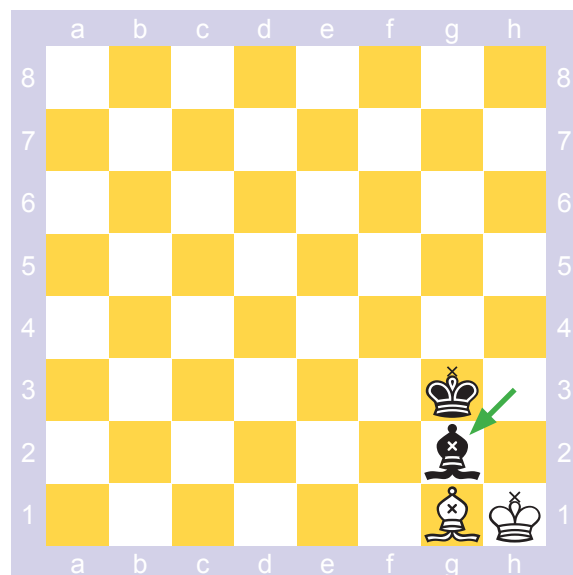
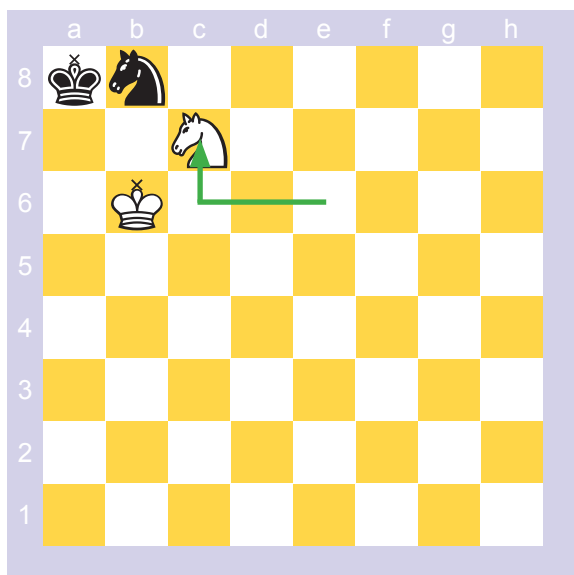
Si

Non



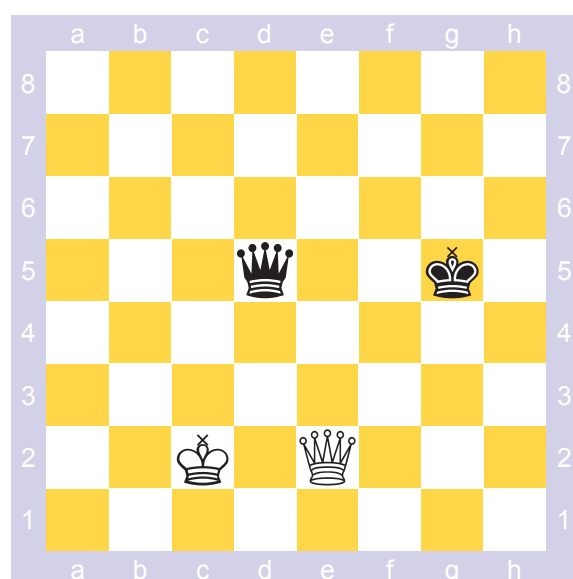
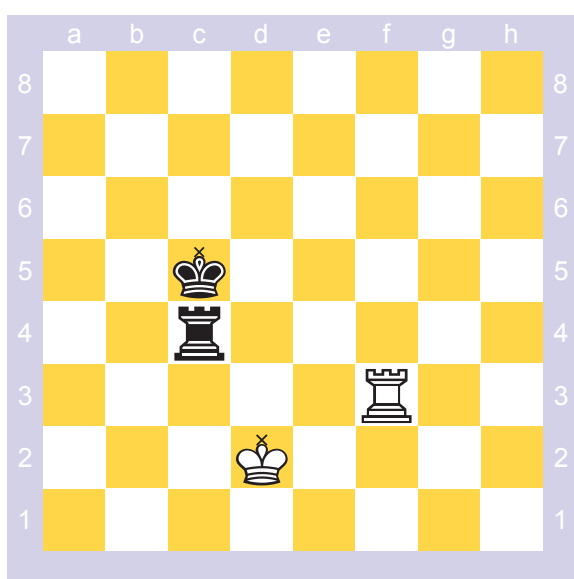
Observacións

Con colaboración do adversario



Nestes casos, para que se poida dar xaque mate o adversario debe colocar unha das súas pezas na casa pola que podería escapar o seu rei.

Igualdade de material

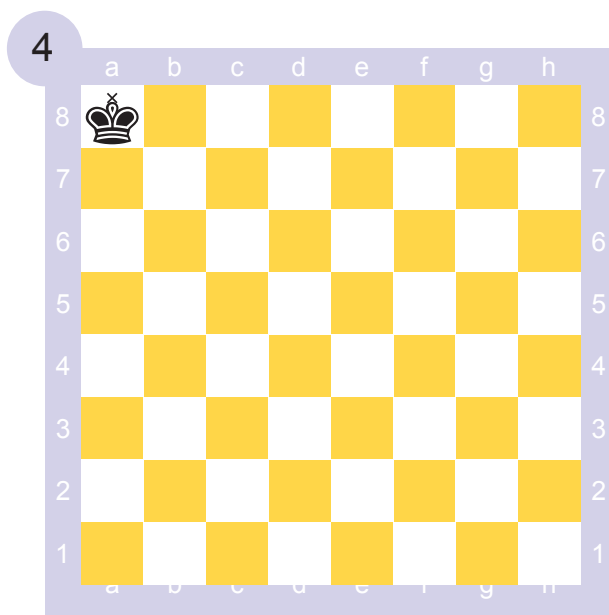
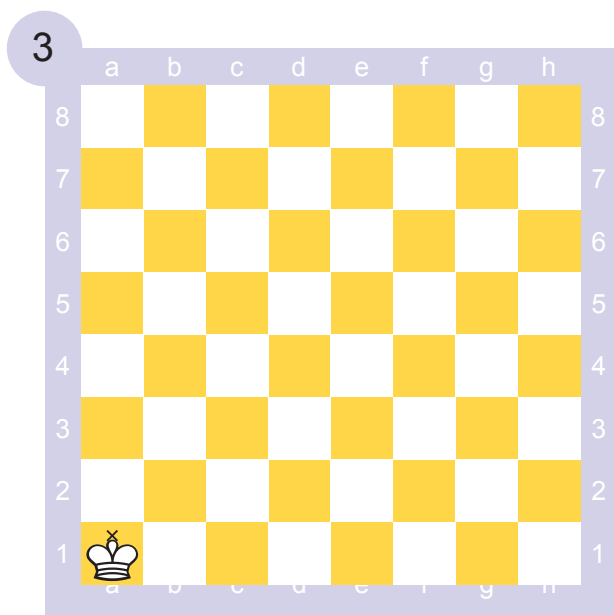
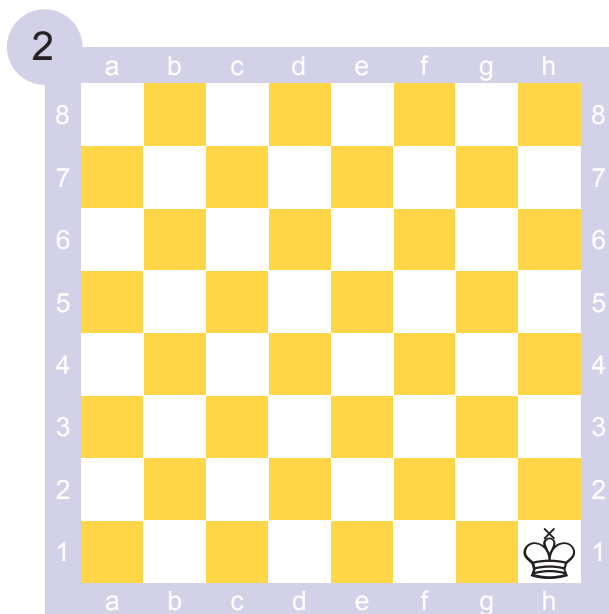
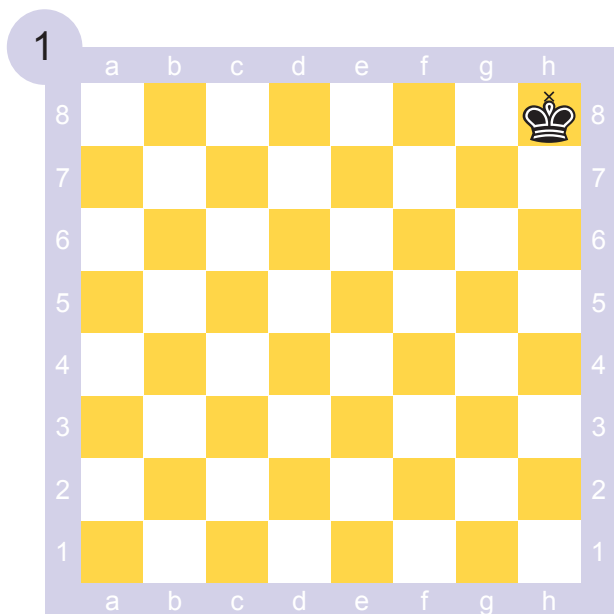


Normalmente en posicións con moi poucas pezas e onde cada bando ten as mesmas pezas, o resultado é táboas. Excepto se algún xogador comete un grave erro.



Coloca as pezas do pé do taboleiro para que quede unha posición de mate.

Utiliza as pezas de xadrez, que se encontran ao final del libro.





Completa os seguintes quebracabezas kakurochess.

A suma por filas ou columnas de todas as series de casas brancas deben sumar os números indicados na parte esquerda ou superior destas, respectivamente.

Só se poden utilizar os números do 1 ao 9.

Nunha mesma serie de casas por fila ou columna non se pode repetir ningunha cifra.

Nesta columna débese pór un 1 e un 2.

		3	4	
	5	4	1	3
7				

Nesta fila débese pór un 1 e un 3.

		3	4	
	5	4	1	3
7			2	1

Vanse completando as casas para que sumen o total indicado.

		3	4	
	5	4	1	3
7			4	2

		3	4	
	5	4	1	3
7		4	2	1

Nos seguintes kakuros chess substituiremos as cifras polas pezas de xadrez que se encontran ao final do libro.



1

		3	10		
3				10	
8					
	3				4
	8				
			5		

2

			6	10	
	4	3			
10		10			
3			4		3
	10		3		
	6				



Colorea dez palabras distintas de cada un dos seguintes tipos indicados.



Adverbios



Preposicións



Conxuncións

El ajedrez en la escuela (Universo UP, marzo 2015)

Ao estudar as potencialidades educativas do xadrez, sucede un curioso fenómeno. Hai numerosos testemuños **sobre** a súa eficacia para mellorar a concentración, reducir a hiperactividade, mellorar a comprensión lectora **e** o cálculo matemático, hai países que o integran dentro do seu sistema educativo, **pero** escasean os estudos elaborados con rigor científico.



José Antonio Marina

Hai unhas semanas, a Comisión de Educación do Congreso deulle o seu apoio unánime á introdución do xadrez como materia. Xa en 2012, o Parlamento Europeo pediulles aos estados membros que o fixesen. Ten sentido esta proposta? Trátase dun asunto máis complicado do que parece, porque aínda que xogar ao xadrez mellora as funcións intelectuais, non sabemos como o fai.

Robert Ferguson revisou a literatura existente da que se desprende que a práctica do xadrez mellora a comprensión lectora, a solución de problemas matemáticos, e axuda a nenos en situación de risco educativo. [...] Por se isto fose pouco, un investigador, Fernand Gobet, criticou moi duramente a calidade técnica desas investigacións, que en parte se debe á dificultade de illar todos os factores que teñen relevancia educativa. Ademais, non sabemos como se pode producir a transferencia dos procesos de razoamentos aplicados ao xadrez a outros tipos de razoamento. Un gran mestre de xadrez non ten por que razonar ben en política. En resumo, mentres non saibamos como se producen esas melloras en distintos desempeños, non podemos estar seguros de que o xadrez sexa útil na escola.

Agora comezamos a descubrir como sucede, e o feito resúltame especialmente importante, porque corrobora o modelo educativo da UP, que, como lembrarán, se basea na importancia das funcións executivas, é dicir, daquelas que dirixen, organizan e avalían as demais funcións mentais. Pois ben, é moi probable que a utilidade pedagóxica do xadrez derive de que fortalece as funcións executivas e que como estas son transversais o seu efecto pode darse en múltiples disciplinas. Na Second Koltanowski International Conference on Chess and Education, S. Lipschultz revisou as evidencias neurolóxicas, e sinalou que o problema central para admitir a influencia do xadrez na mellora de actividades mentais era explicar o transfer de coñecementos. Suxiriu que os beneficios non se daban pola transferencia de coñecementos, senón pola mellora das funcións executivas. Esa é tamén a opinión de Teresa Parr, que, co seu equipo, recibiu unha axuda do Departamento de Educación dos EEUU para explorar a maleabilidade do control executivo. En "Can the Right Kinds of Play Teach self-Control" (New York Times Magazine, 25 setembro 2009), Paul Tough escribe sobre o novo interese que os programas educativos para a mocidade lle conceden á autorregulación, que é unha función educativa: "A habilidade dos nenos e adolescentes para controlar os seus impulsos emocionais e cognitivos é un poderoso indicador do éxito a curto e a longo prazo, académico ou doutro tipo. Nalgúns estudos, a capacidade de autorregulación predí os logros académicos de forma máis exacta ca o cociente intelectual. Non obstante, ao mesmo tempo que se recoñece a importancia da autorregulación, recoñécese tamén que esta capacidade está sendo cada vez peor desenvolvida nos nosos sistemas de ensino.

[...]

Moitos parecen estar de acordo en que o xadrez pode ensinar autocontrol. [...]

Por iso, parécenos ben o introducir o xadrez na escola, pero cunha condición. A materia debe estar impartida non por xogadores de xadrez, senón por pedagogos que saiban utilizar o xadrez como instrumento educativo.

Pódese ler o artigo enteiro na súa versión orixinal no idioma español en:

<http://universoup.es/13/explorandoelhorizonte/el-ajedrez-en-la-escuela/>

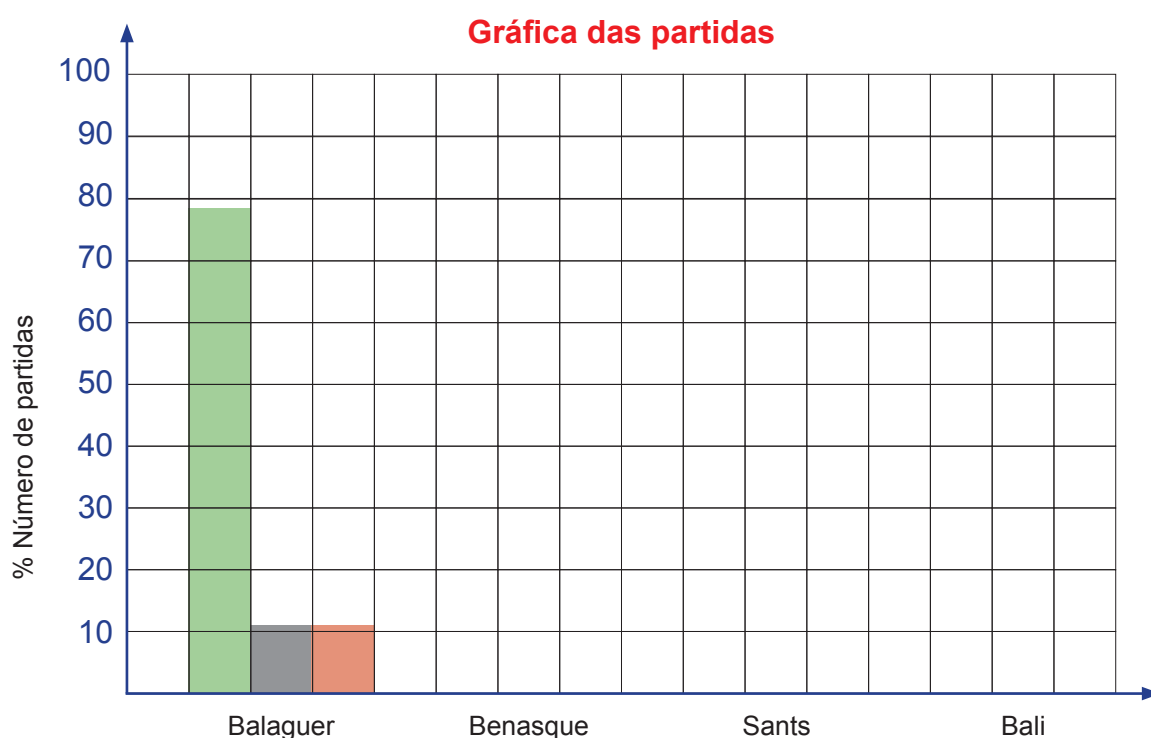


Estatísticas dun xogador de xadrez.
Completa a táboa de datos, a gráfica e responde as preguntas.

Resultados	Partidas						
	Ganadas		Táboas		Perdas		Total
	Núm.	%	Núm.	%	Núm.	%	
Balaguer (Lleida)	7	77,78	1		1		9
Benasque (Huesca)	6		1		3		
Sants (Barcelona)	8		0		2		
Benidorm (Alacante)	7		2		0		

$$7 : 9 \times 100 = 77,78$$

$$7 + 1 + 1 = 9$$



1 En que torneo conseguiu a maior porcentaxe de vitorias?

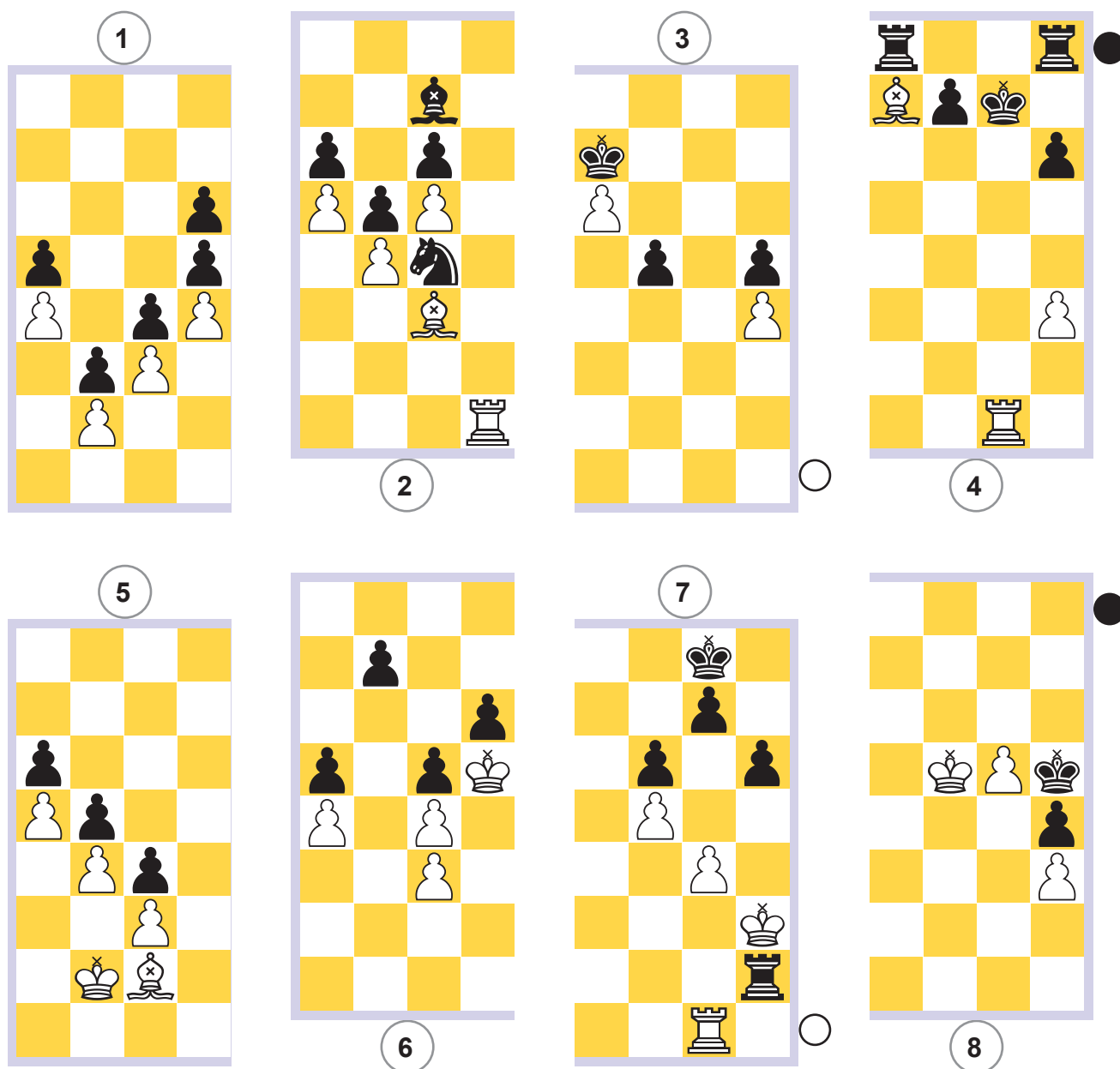
2 Que porcentaxe total de vitorias conseguiu?

$$\left(\square + \square + \square + \square \right) : \left(\square + \square + \square + \square \right) = \square$$



Relaciona os seguintes semitaboleiros para formar posicións de finais de partida cos resultados indicados.

O círculo indica o xogador ao que lle tocaría xogar.

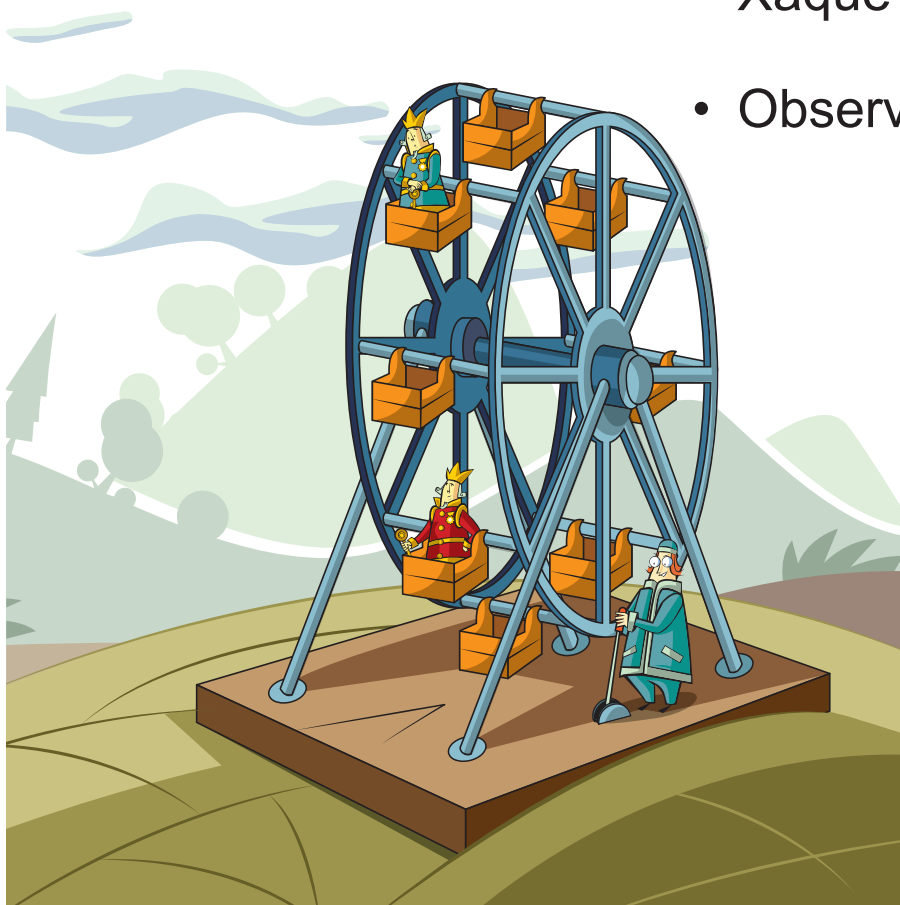


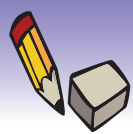
Indica os números dos semitaboleiros que forman estes catro finais de partida.

1			2			3			4		
	1 - 0			0 - 1			$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$			$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$	

Táboas por repetición

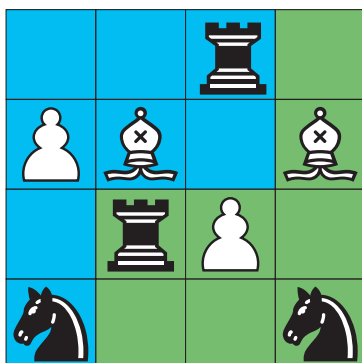
- Repetición de xogadas
- Xaque continuo
- Observacións



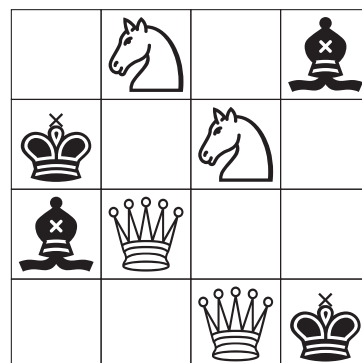


Divide o taboleiro en dúas partes iguais, tanto de forma como de superficie. En cada parte deben quedar as mesmas pezas de xadrez.

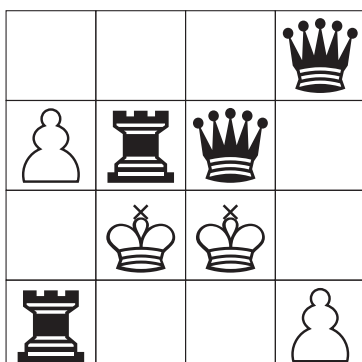
1



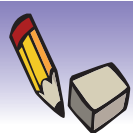
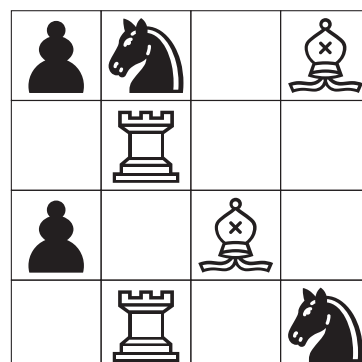
2



3

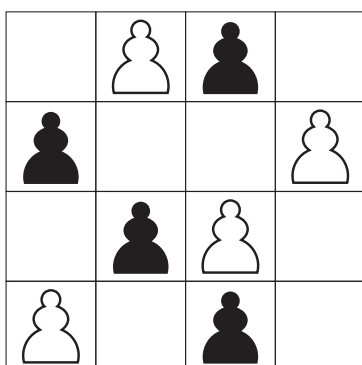


4

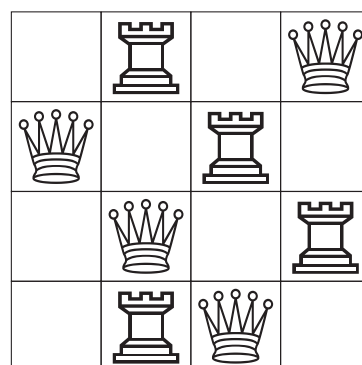


Divide o taboleiro en catro partes iguais, tanto de forma como en superficie. En cada parte deben quedar as mesmas pezas de xadrez.

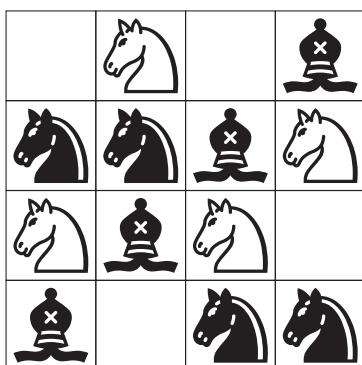
1



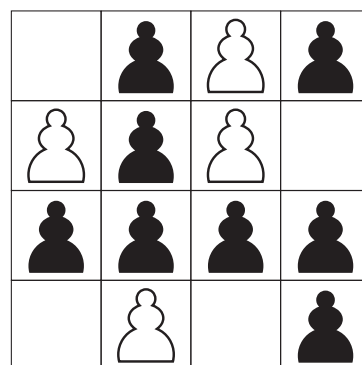
2



3



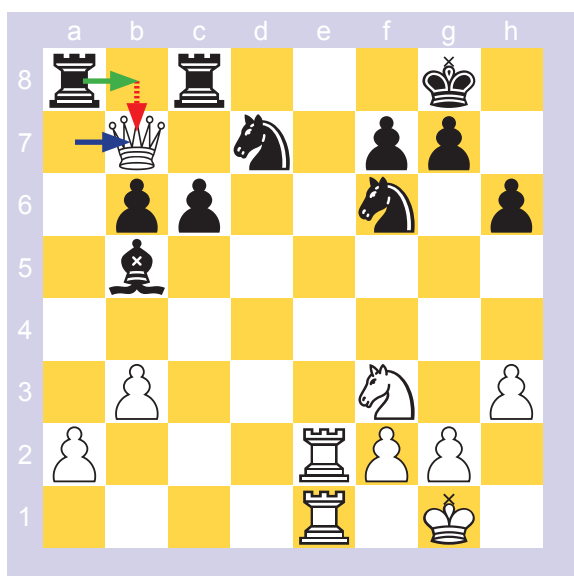
4



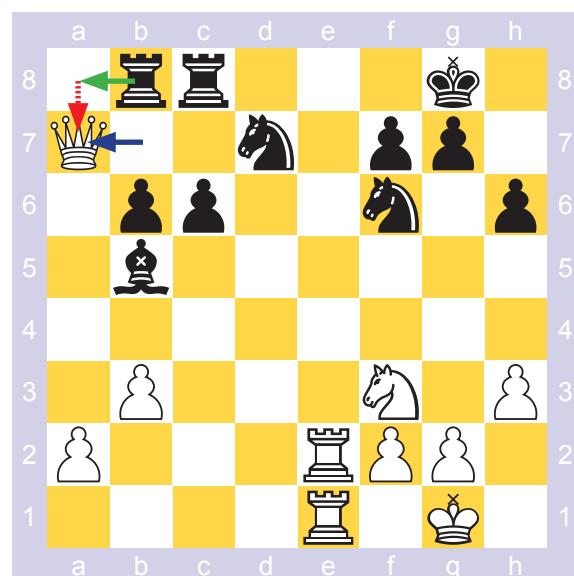


Repetición de xogadas

Con ameaza de capturar peza importante

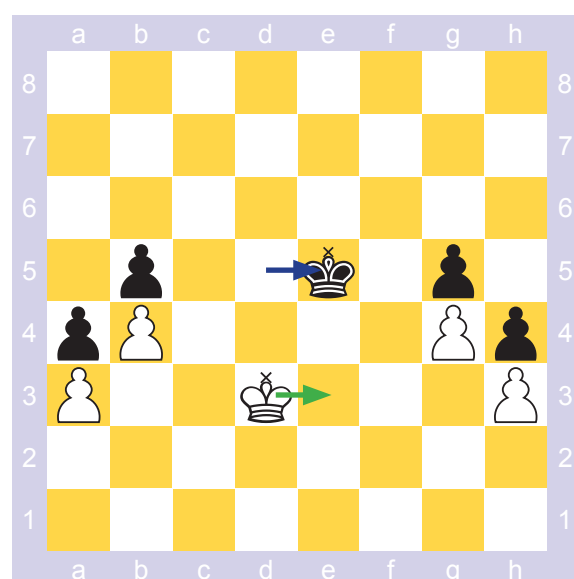
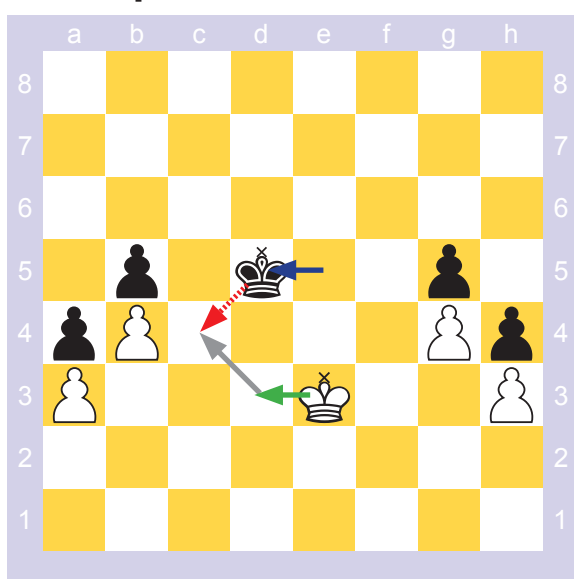


As negras teñen menos material ca as brancas, pero teñen atrapada a dama branca.



A torre negra ameaza repetidamente a dama branca. Ás brancas non lles interesa cambiar a súa dama por unha torre porque quedarían con menos material.

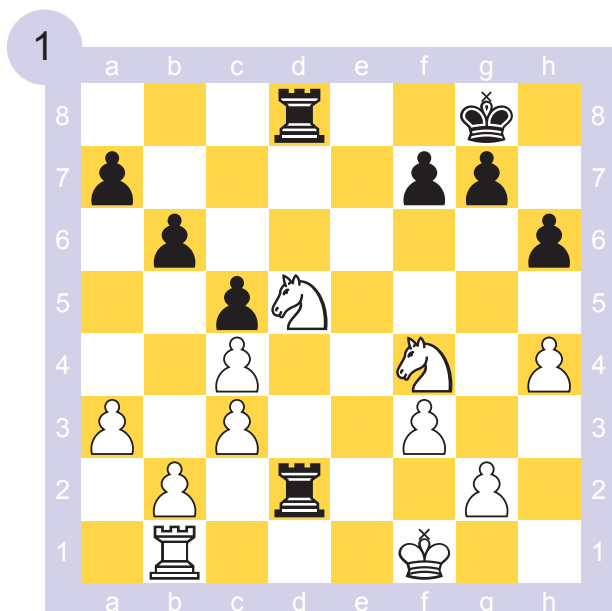
Con oposición de reis



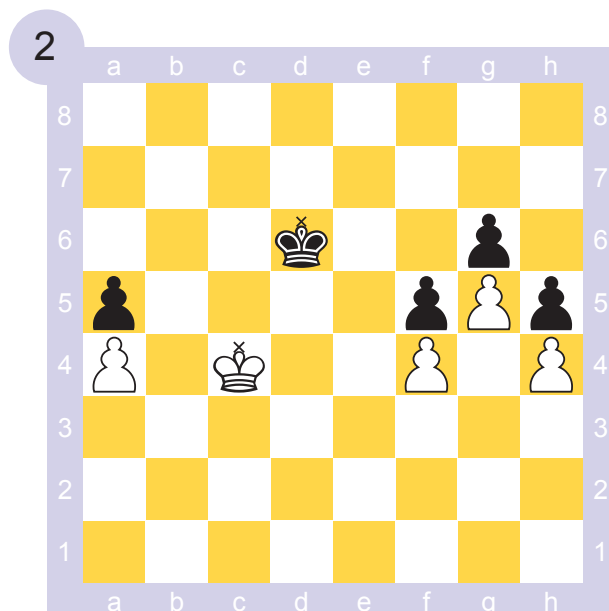
O rei branco sempre se colocará diante do negro (oposición de reis) para evitar a posible captura dalgún dos seus peóns. Polo tanto, se non se comete ningún erro, o resultado é táboas.



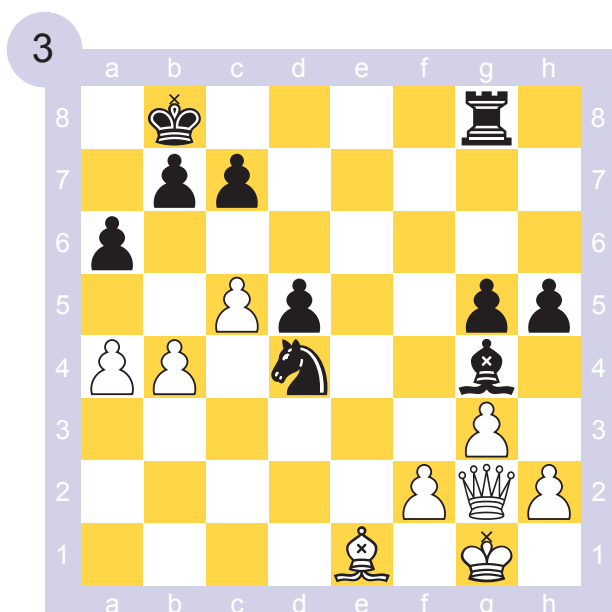
Indica con flechas las xogadas para conseguir táboas por repetición de xogadas.



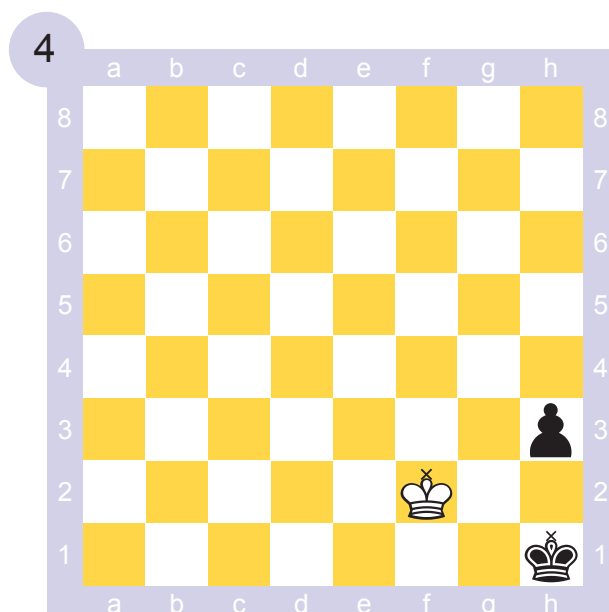
Xogan brancas



Xogan negras



Xogan negras

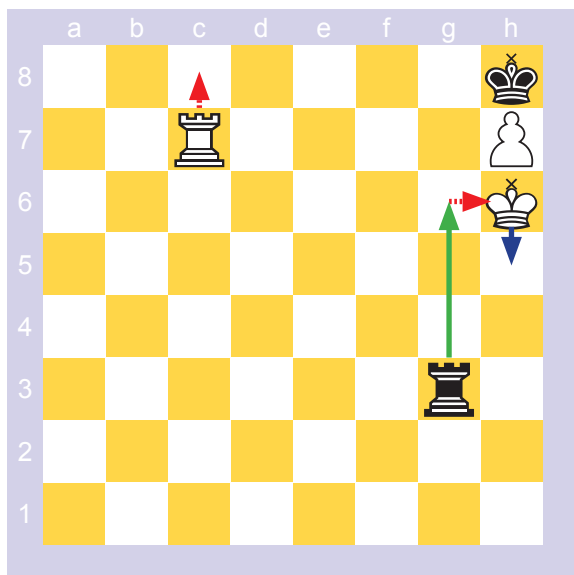


Xogan brancas

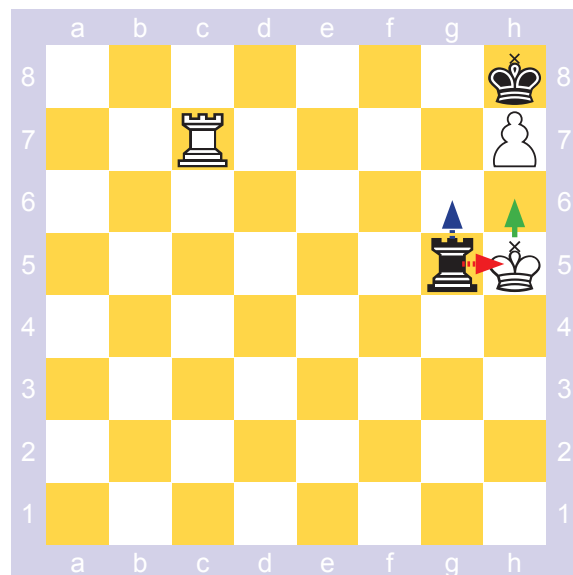


Xaque continuo

Coa mesma peza

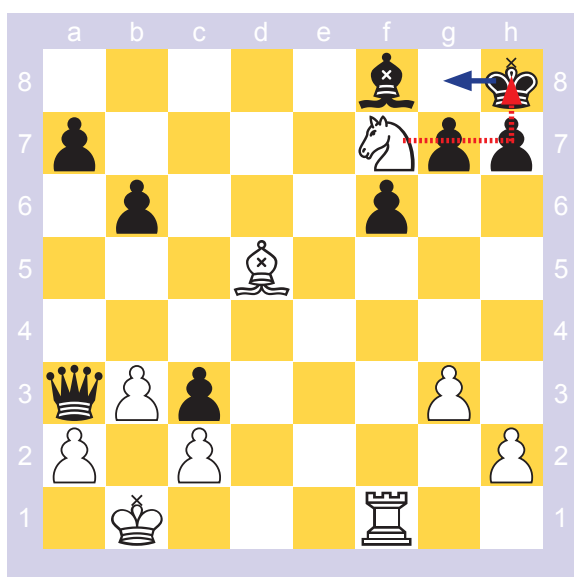


A torre branca ameaza xaque mate en c8. A única solución para as negras é dar xaque continuo coa súa torre desde as casas da columna **g**.

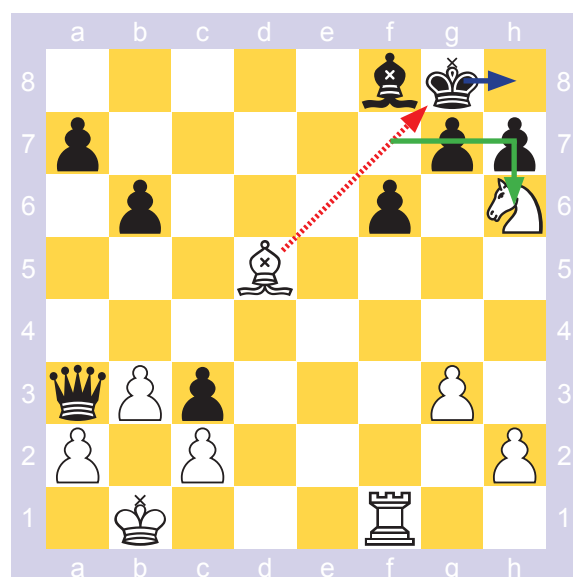


Se o rei branco captura a torre negra, o rei negro queda afogado.
Se o rei branco move a h4, tamén a torre se pode mover a g7 e logo capturar o peón. Táboas en todos os casos.

Con dobre xaque



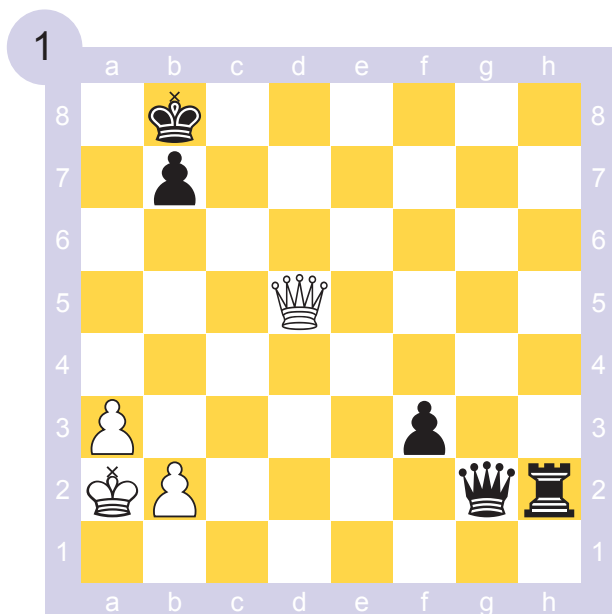
As negras están a unha xogada de dar mate en b2.
A única solución das brancas é dar xaque continuo, primeiro co cabalo.



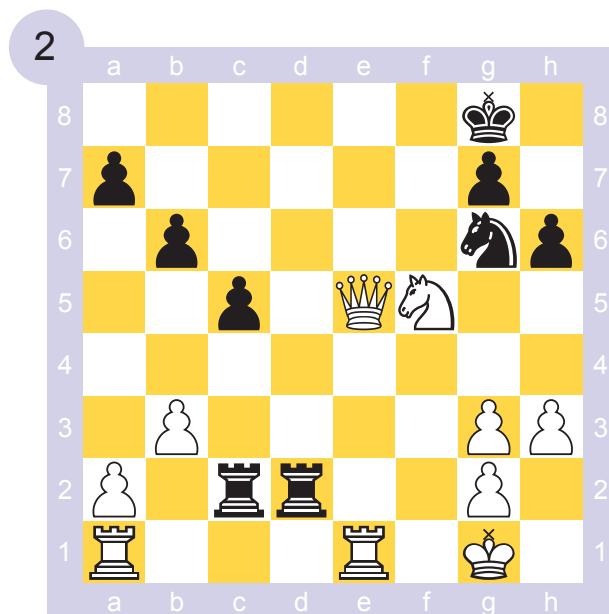
E logo, dar xaque dobre co cabalo e o alfil.
O rei negro só pode ir de g8 a h8, e viceversa.



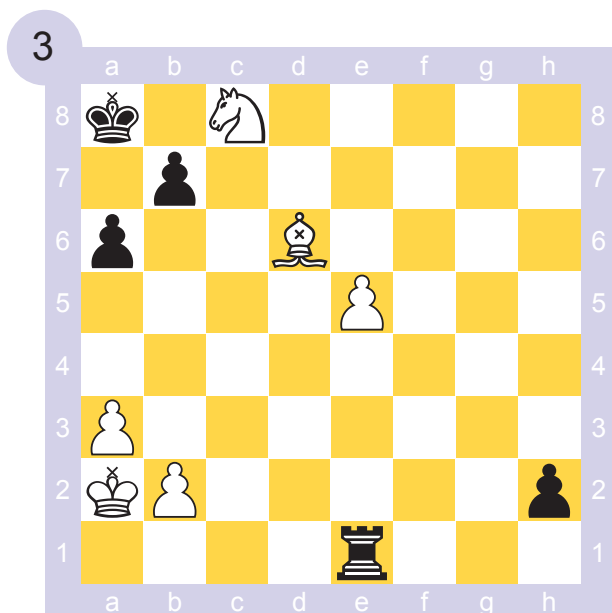
Indica con flechas as xogadas para conseguir táboas por xaque continuo.



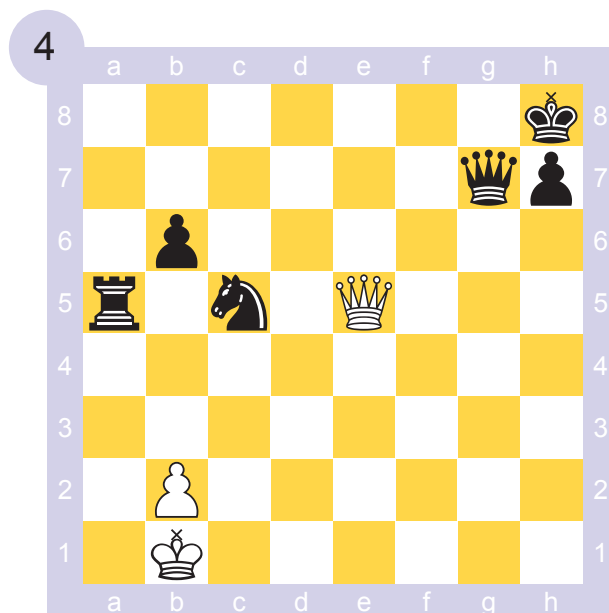
Xogan brancas



Xogan negras



Xogan brancas

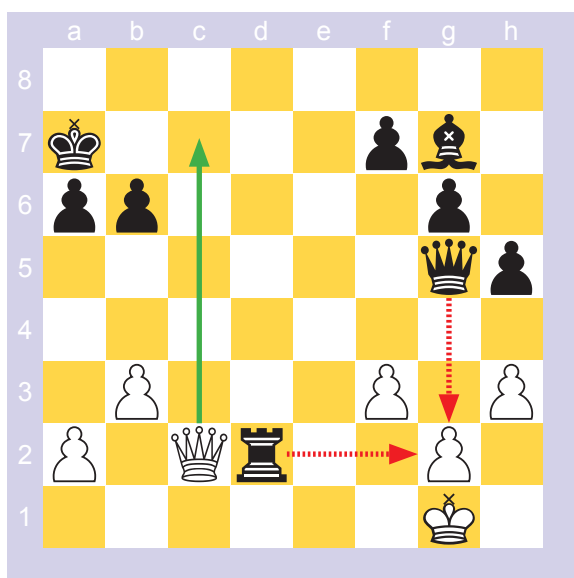


Xogan brancas

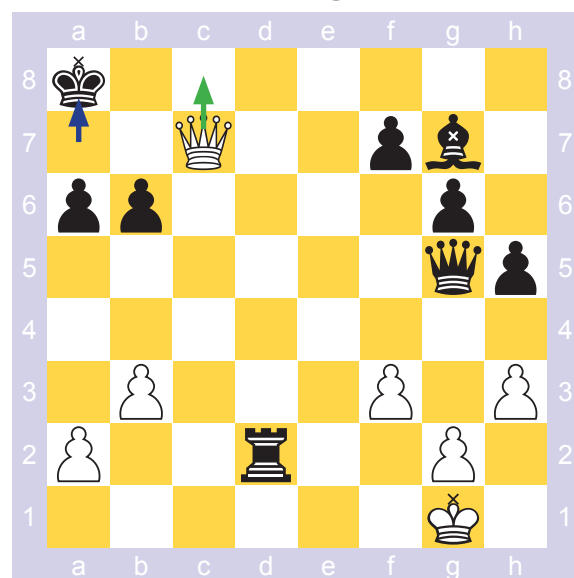


Observacións

Xaque continuo como caso de repetición de xogadas

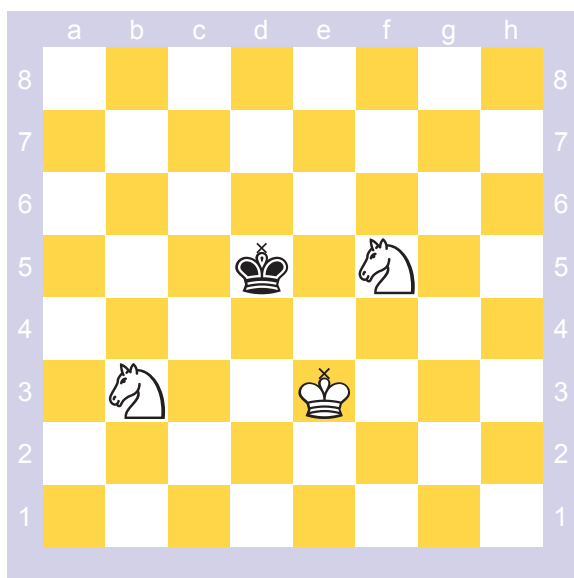


As brancas para evitar perder a partida só poden dar xaque continuo coa dama desde as casas c7 e c8.

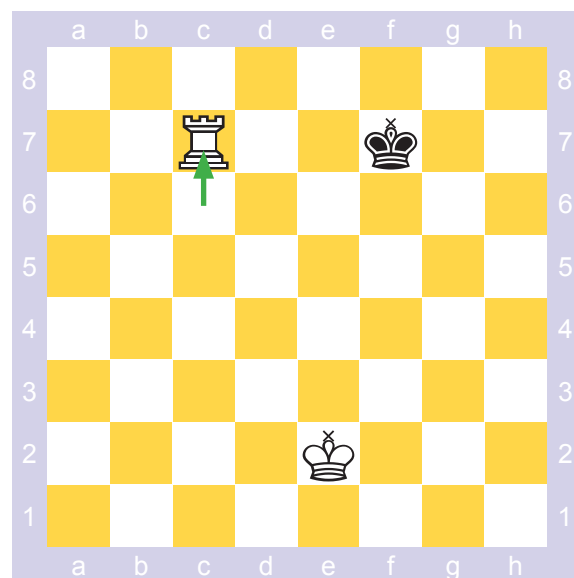


Este caso de xaque continuo dá lugar a unha repetición de xogadas.

Regra dos 50 movementos



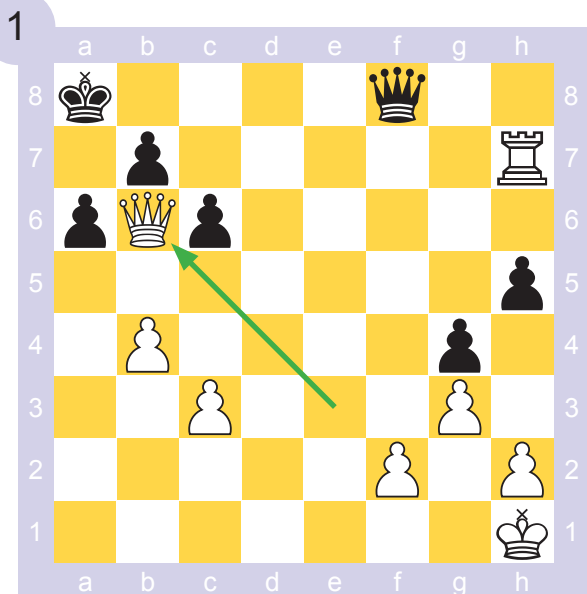
É táboas se cada xogador fai, polo menos, 50 movementos consecutivos sen capturar ningunha peza nin mover ningún peón.



Serve para evitar que se prolongue indefinidamente unha partida cando un dos xogadores non sabe ganala ou non dispón de suficiente material para dar xaque mate.

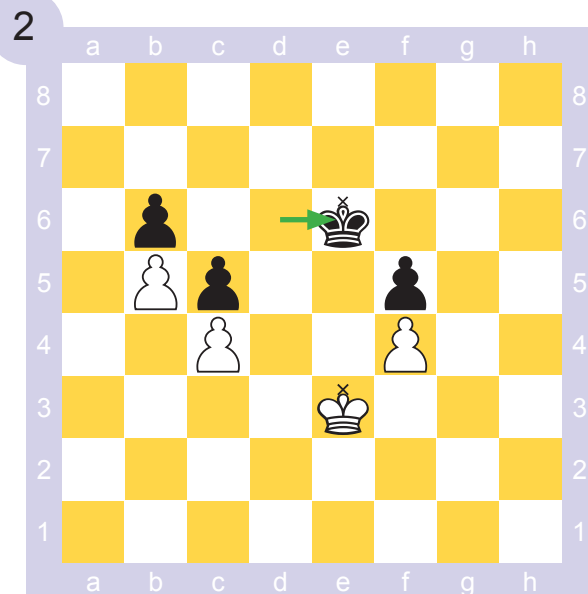


Marca o tipo de táboas que se conseguen se se realizan as xogadas correctas. Indica as xogadas con frechas.



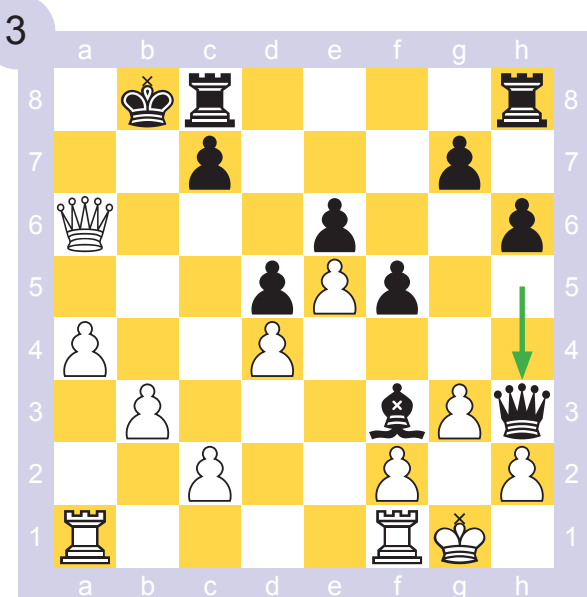
Por repetición

Xaque continuo



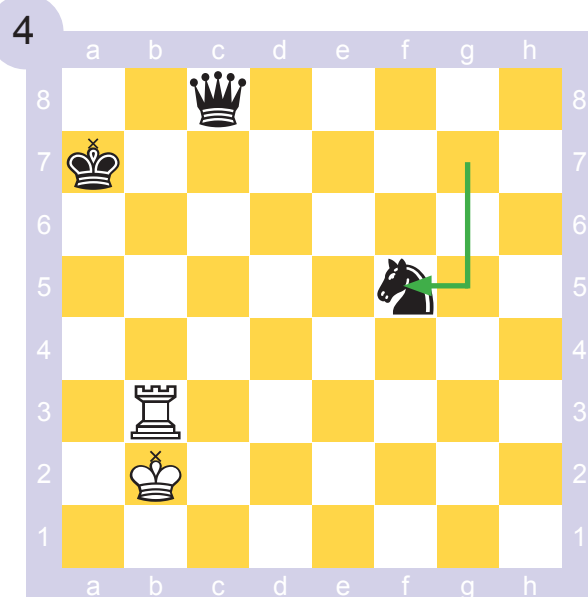
Por repetición

Xaque continuo



Por repetición

Xaque continuo



Por repetición

Xaque continuo



Taboleiros máxicos.

A suma de cada unha das filas, columnas e diagonais dá o mesmo resultado.

1

	9	

15

O resultado da suma.

1, 2
3, 4
5, 6
7, 8

Completa os taboleiros cos números indicados.

2

	15		
12			
		11	
13			16

34

1, 2, 3, 4, 5, 6
7, 8, 9, 10, 14

3

12			6
		16	
8	11		
1			15

34

2, 3, 4, 5, 7
9, 10, 13, 14

3

0	11		
		3	8
		7	4
12	-1		

18

-3, -2, 1, 2
5, 6, 9, 10

4

		-6	5
-4	3		
1	-2		
		7	-8

0

-1, -3, -5, -7
2, 4, 6, 8



Relaciona con frechas os complementos do predicado, coas súas definicións e coas preguntas que serven para identificalos.

Complemento directo 1	1 Un nome ou adxectivo que di calidades do suxeito. 1	1 Cando?
Complemento indirecto 2	2 É quen resulta beneficiado ou prexudicado pola acción do verbo. 2	1 Quen?
Complemento circunstancial 3	3 É a persoa, animal ou cousa sobre a que recae directamente a acción expresada polo verbo. 3	1 Como?
Atributo 4	4 Indica o tempo, modo, lugar... da acción do verbo. 4	1 Onde?
		1 Que?



Indica os distintos complementos do predicado nas seguintes oracións. Utiliza as cores indicadas.

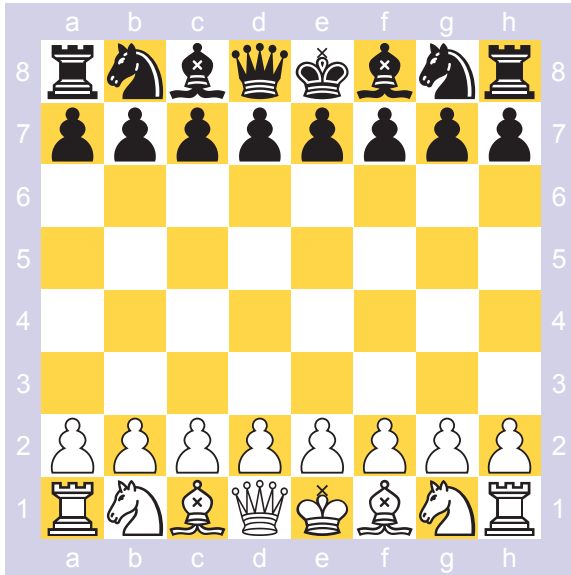
- 1 O profesor ensínalles **xadrez** **aos seus alumnos** **cada mércores**.
- 2 Mañá Kasparov dará unhas simultáneas en Balaguer.
- 3 Onte Xoán regaloulle dous libros de xadrez a Mónica.
- 4 Estas pezas de xadrez son moi antigas.
- 5 Elena gañoulle a partida a David moi facilmente.
- 6 Ana xogou moi ben ao xadrez no campionato escolar.
- 7 Magnus Carlsen é novo e moi guapo.
- 8 O monitor formúlalles un problema aos seus alumnos.

	C. directo
	C. indirecto
	CC de modo
	CC de lugar
	CC de tempo
	Atributo



Probabilidades sobre un taboleiro de xadrez.

- 1 Anota as fraccións das distintas pezas respecto do total ao inicio da partida.



	= $\frac{8}{32}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$

- 2 Se sacamos unha peza ao azar dun xogo completo de xadrez, cal é a probabilidade de obter cada unha delas?

$$\text{Black pawn} \quad \frac{8}{32} \xrightarrow{8 : 32} 0,25 \xrightarrow{\times 100} 25 \%$$

$$\text{White knight} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

$$\text{Black bishop} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

$$\text{Black rook} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

$$\text{White queen} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

$$\text{White king} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

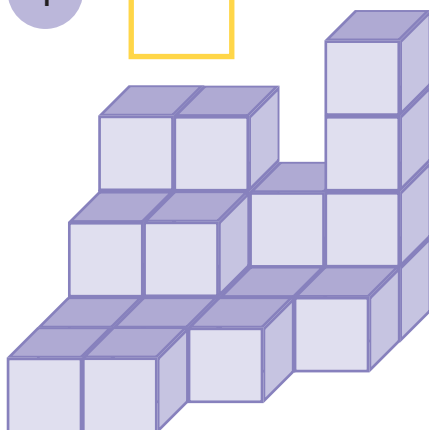
- 3 Rodea cun círculo verde as pezas que teñen maior probabilidade de saír e con azul as que teñen menor.



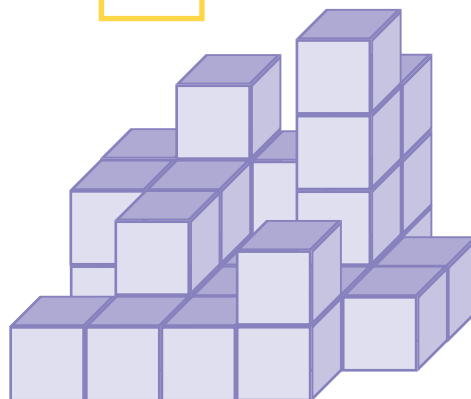


Indica cantos cubos faltan en cada taboleiro tridimensional.

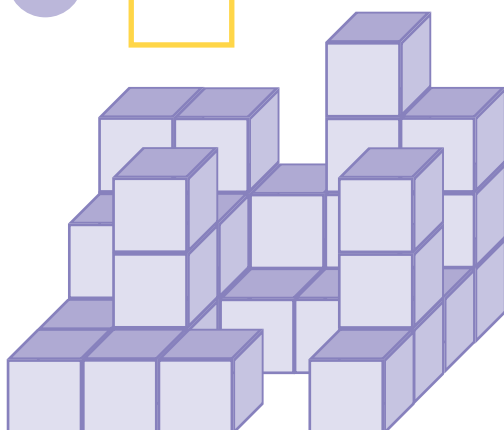
1



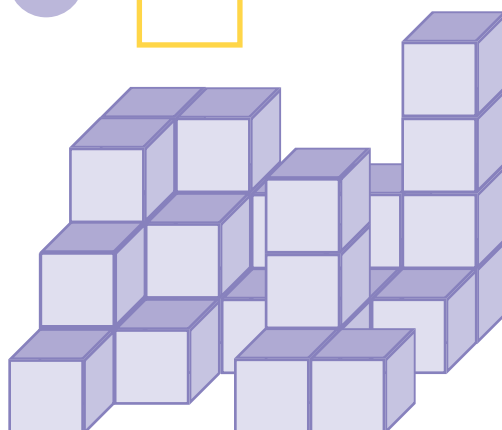
2



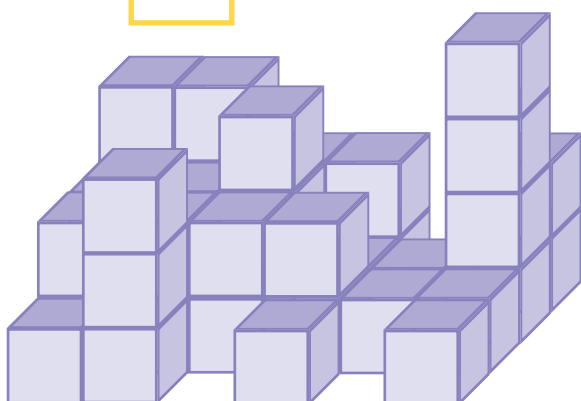
3



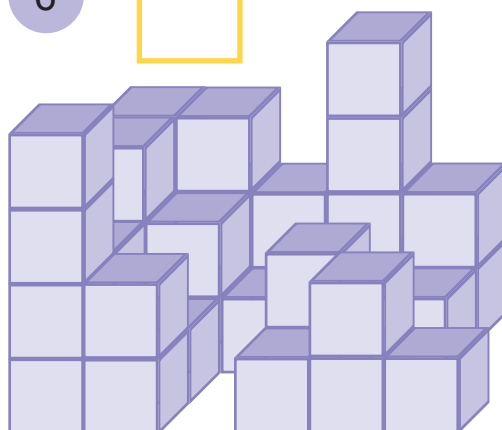
4



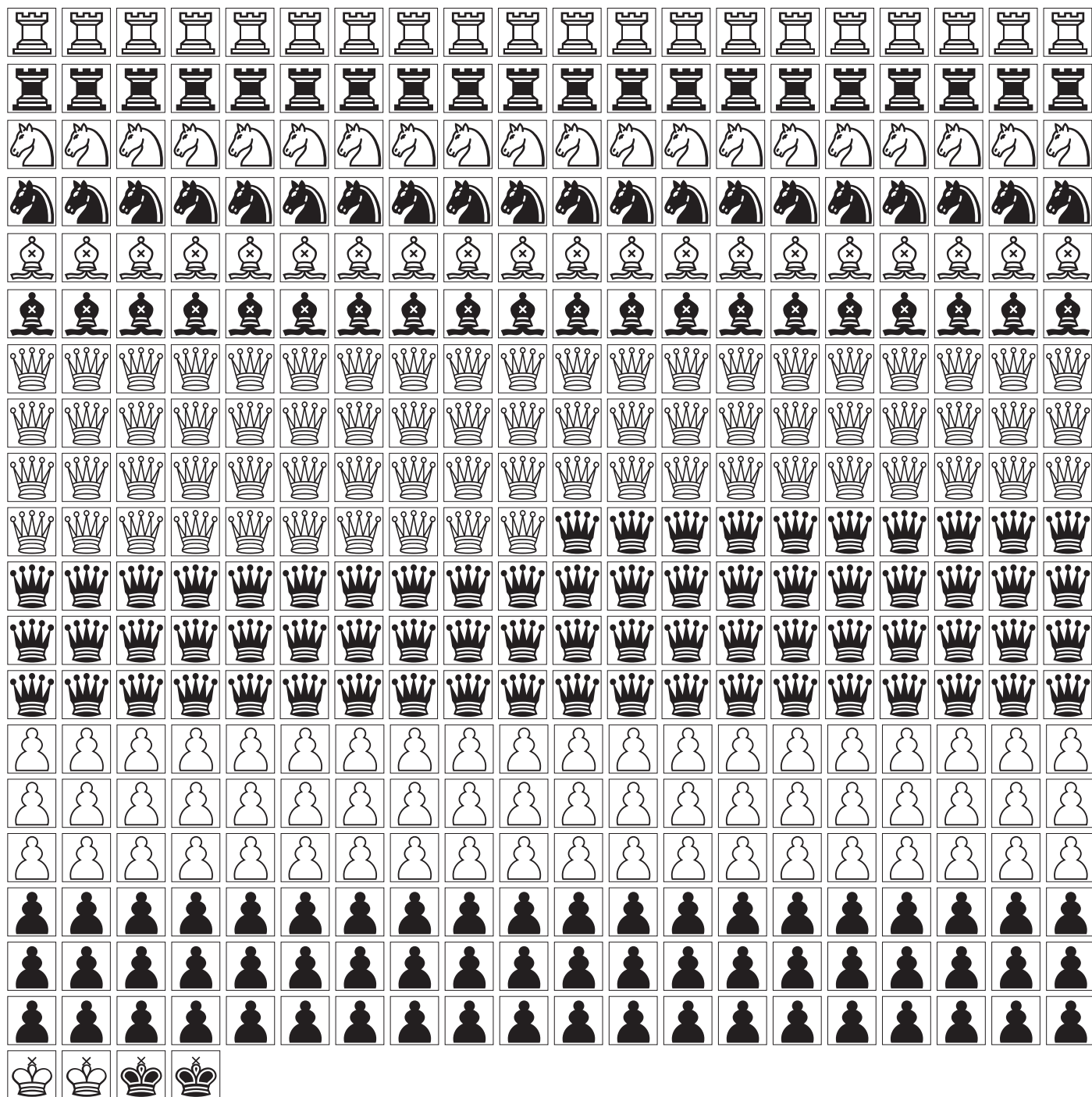
5



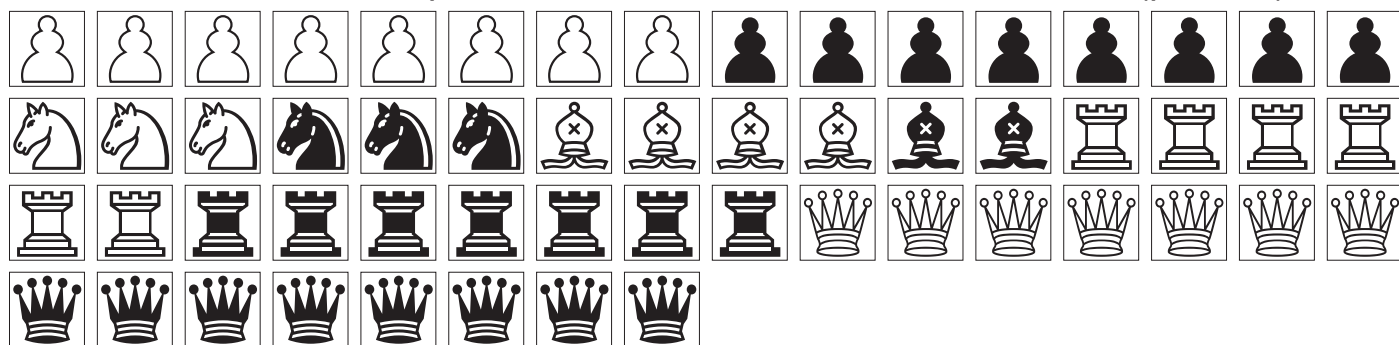
6



Pezas recortables para os exercicios das páxinas 29, 32, 53, 56, 70, 88 e 89.



Pezas recortables para os exercicios sobre os sudokuchess (páx. 65).



Pezas recortables para os exercicios sobre buscapezas (páx. 77).





Xoga e aprende

A colección Xoga e aprende pretende contribuír á educación integral dos alumnos e alumnas nos centros educativos de primaria, utilizando o modelo das intelixencias múltiples.

6

Unha parte dos materiais preséntanse agrupados nestes seis libros, a través dos cales se potencian as capacidades intelectuais (razoamento, linguaxe, cálculo, percepción, memoria e intelixencia espacial).

Ademais, o xadrez constitúe o centro de interese dos devanditos materiais, xa que fomentan o desenvolvemento das intelixencias múltiples. Por iso, ensínase simultaneamente e de forma moi elemental a xogar ao xadrez para que os alumnos e alumnas practiquen habitualmente este deporte.