



Xoga e aprende

Educachess

5



Xoga e aprende

5



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edición: Agosto 2015
ISBN: 978-84-15184-88-1
Depósito legal: L-1218-2015

Diseño cuberta: Pere Fradera Barceló
Maquetación: Jordi Prió Burgués
Ilustraciones: 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. Eliminación da defensa	9
Esquemas	11
Como evitala?	13
Observacións	15
Unidade 2. Mate do corredor	21
Esquemas de mate	23
Evitar o xaque mate	25
Unidade 3. Evitar a dobre ameaza	33
Recursos	35
Observacións	37
Unidade 4. Mate do tubo	45
Esquemas de mate	47
Evitar o xaque mate	49
Unidade 5. Evitar os raios X	57
Recursos	59
Observacións	61

Unidade 6. Mate árabe	69
Esquemas de mate	71
Evitar o xaque mate	73
Unidade 7. Táboas por afogado	81
Esquemas de afogado	83
Evitar o ahogado	85
Unidade 8. Simplificacións	93
Eliminar pezas defensoras	95
Eliminar pezas atacantes	97
Impoñer vantaxe de material	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.

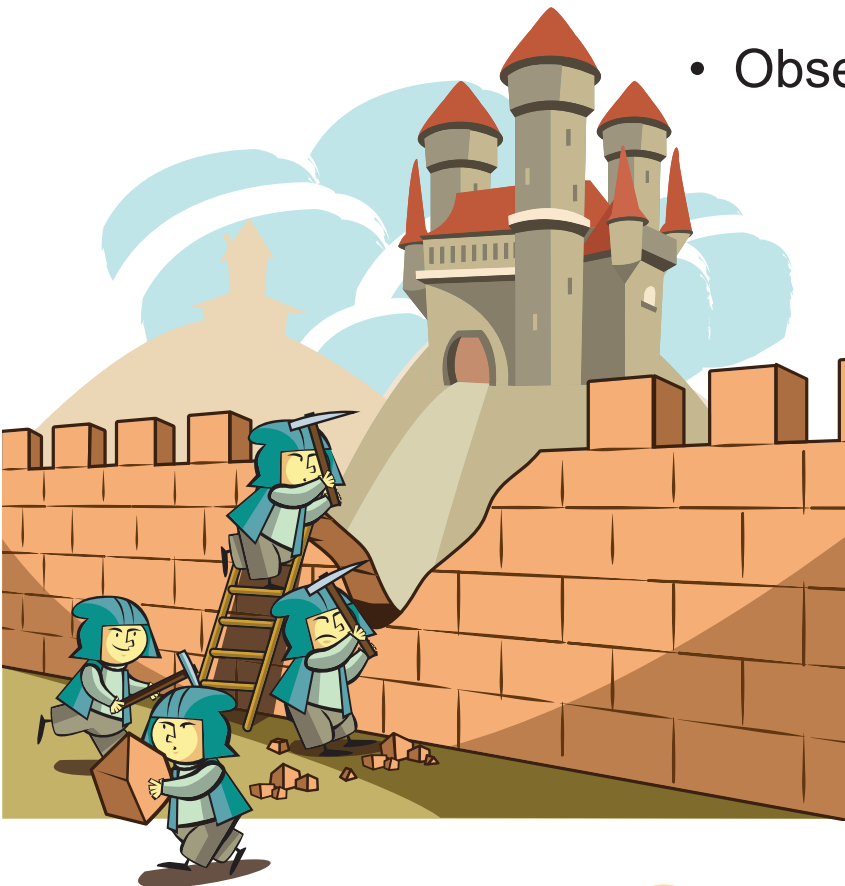
Psicólogos e pedagogos, á parte dos profesionais do xadrez, sinalaron os múltiples beneficios que achega este xogo-deporte:

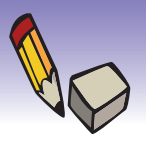
- No ámbito intelectual, é un instrumento que fomenta o razoamento lóxico-matemático, propio da área curricular de matemáticas. Ademais, resulta fundamental na resolución de calquera tipo de conflito da vida cotiá; aumenta a capacidade de atención e concentración, o cal converte o xadrez en actividade 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.

Unidade 1

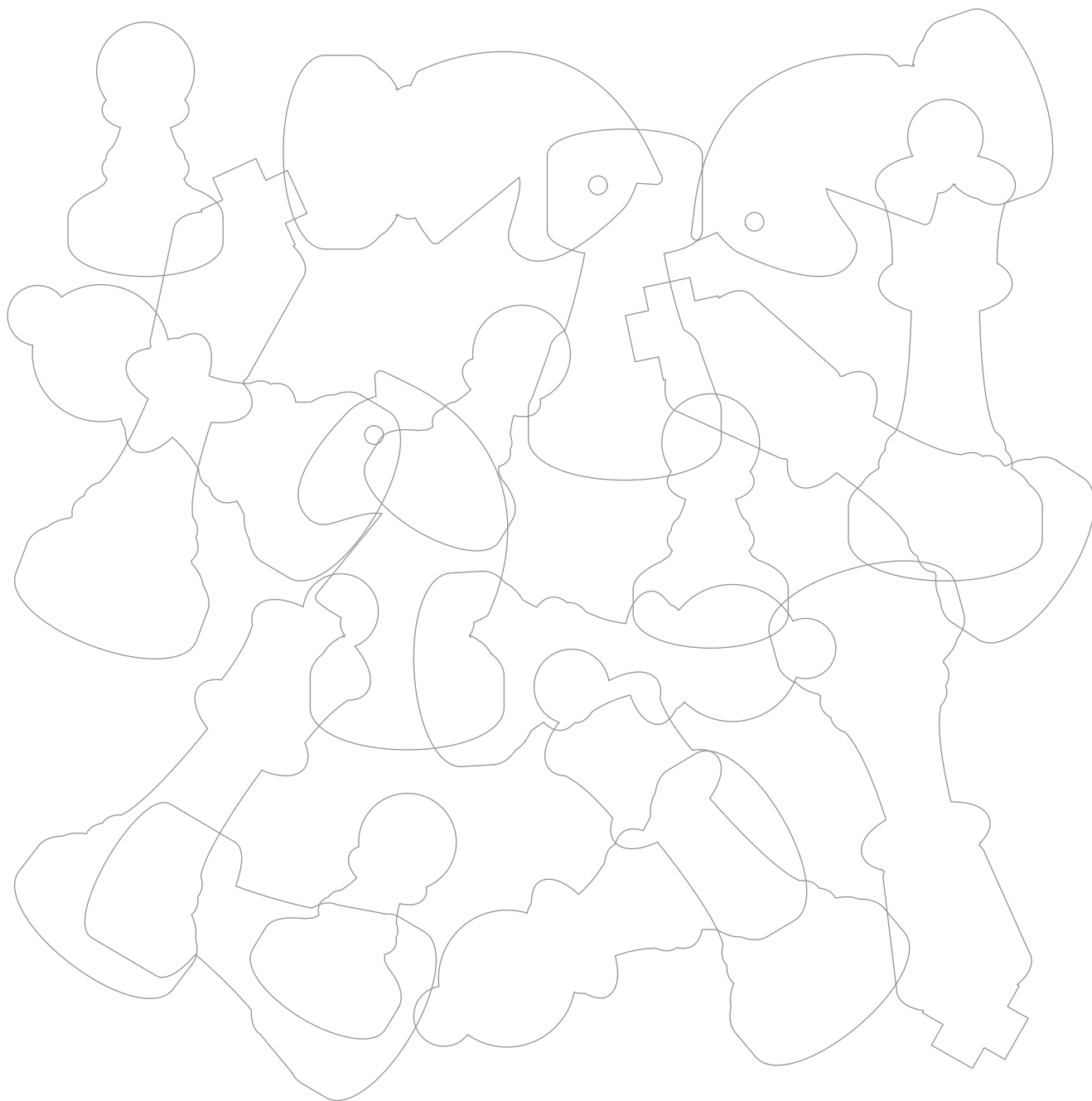
Eliminación da defensa

- Esquemas
- Como evitala?
- Observacións





Busca as pezas de xadrez e repasa os seus contornos coas cores indicadas.



Anota a cantidade de pezas que encontraches de cada tipo.











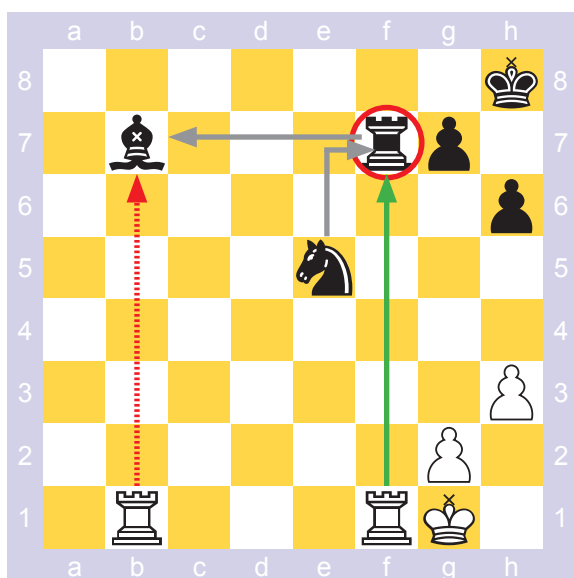




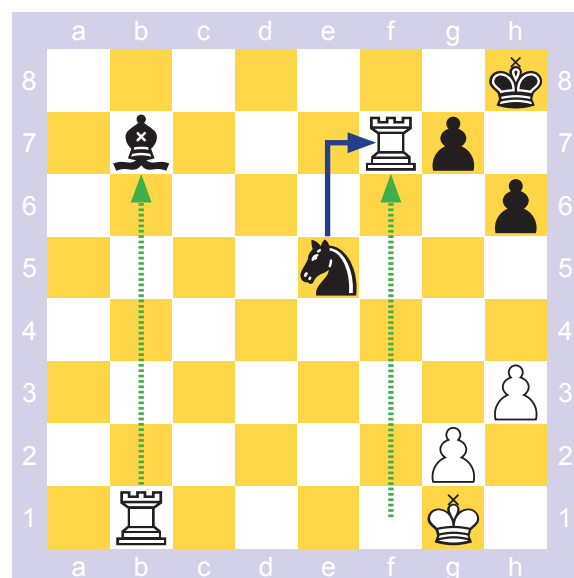
Esquemas

A eliminación da defensa consiste na captura dunha peza que está defendendo outra, que, pola súa vez, tamén está ameazada por outra peza.

Sen xaque

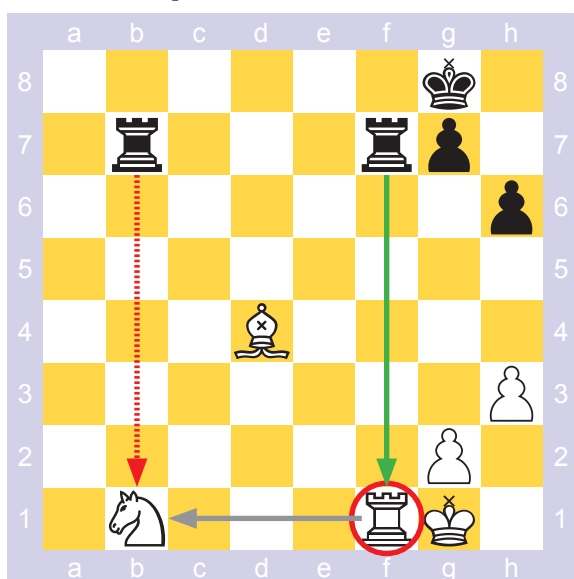


Una torre branca ameaza o alfil negro, que está defendido pola súa torre.

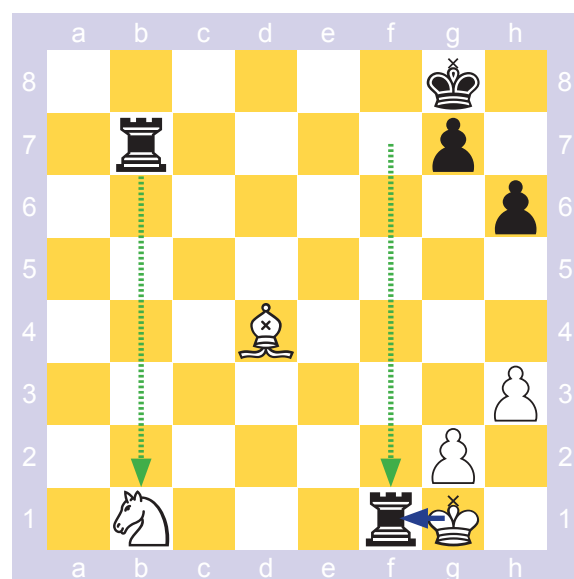


Despois de cambiar as torres na columna f, as brancas capturan o alfil.

Con xaque



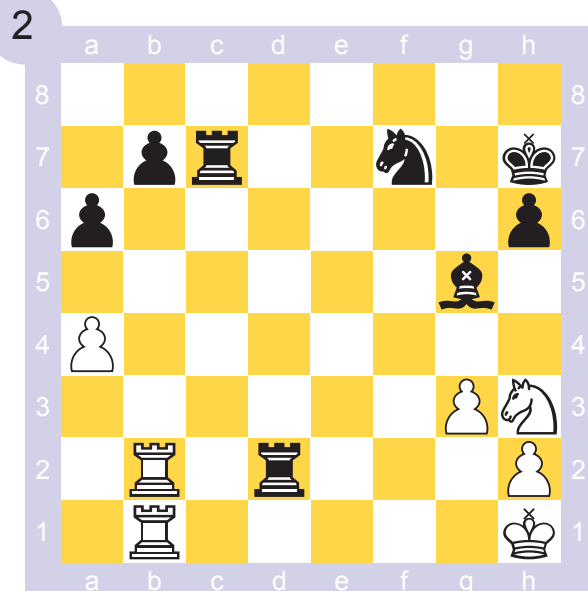
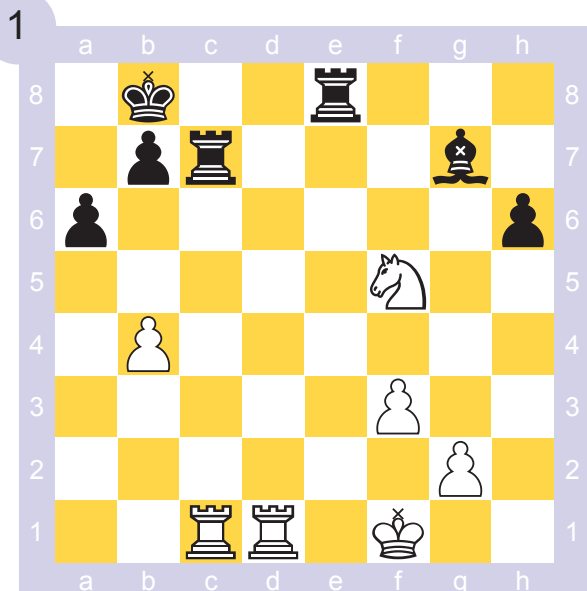
Neste caso, ao capturar a torre branca dáse xaque ao rei branco.



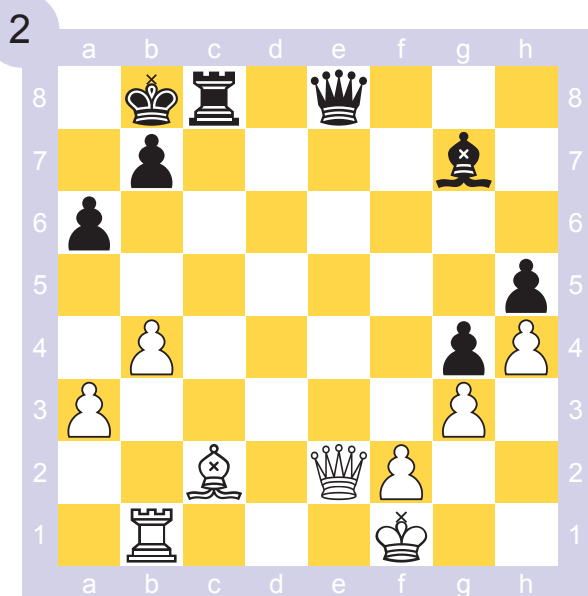
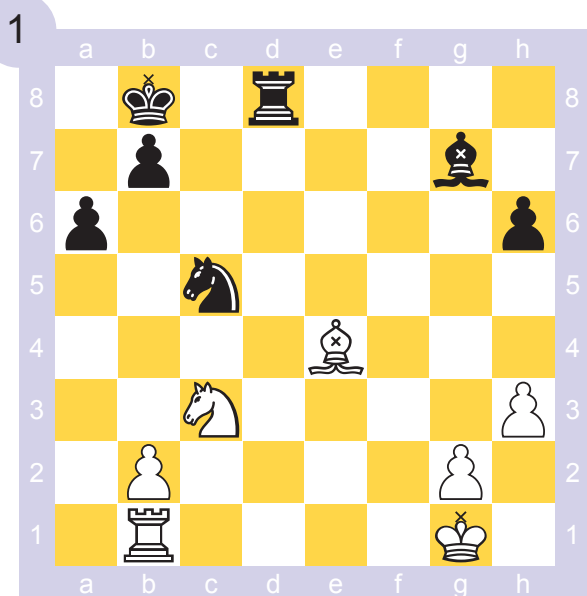
Se o rei branco non captura a torre, as brancas perden máis puntos.



Indica cunha frecha a xogada que farán as brancas co fin de eliminar as defensas.



Indica cunha frecha a xogada que farán as negras co fin de eliminar as defensas.

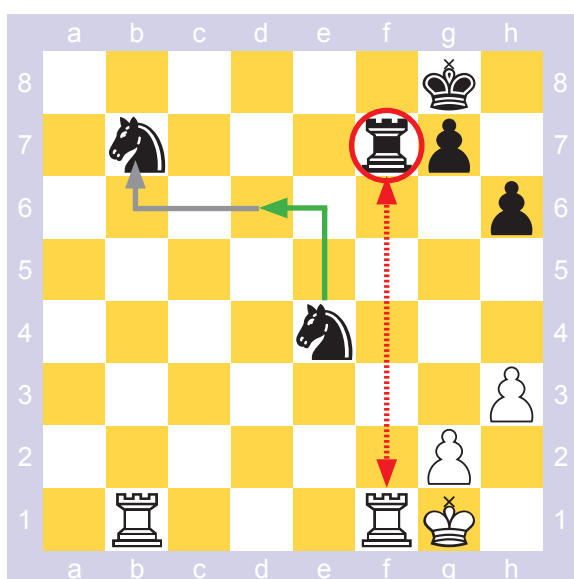




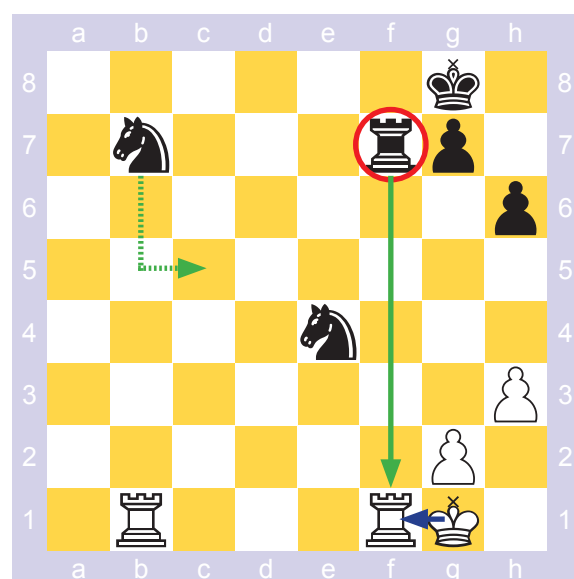
Como evitala?

Normalmente, móvese unha das dúas pezas ameazadas.

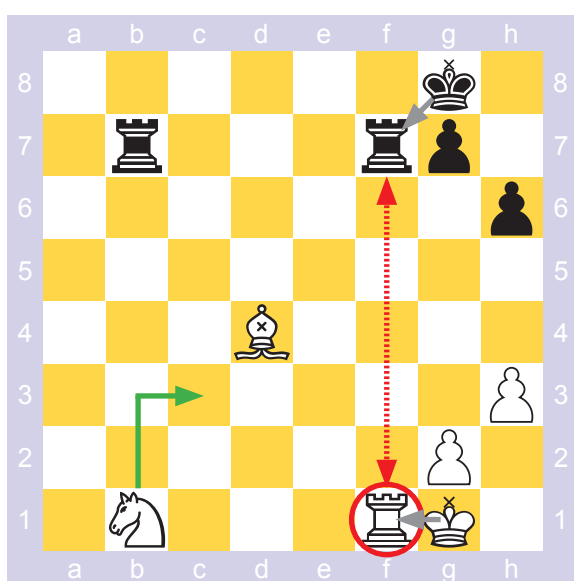
Tamén se pode defender con outra peza, a peza que quedaría sen defensa despois do primeiro cambio.



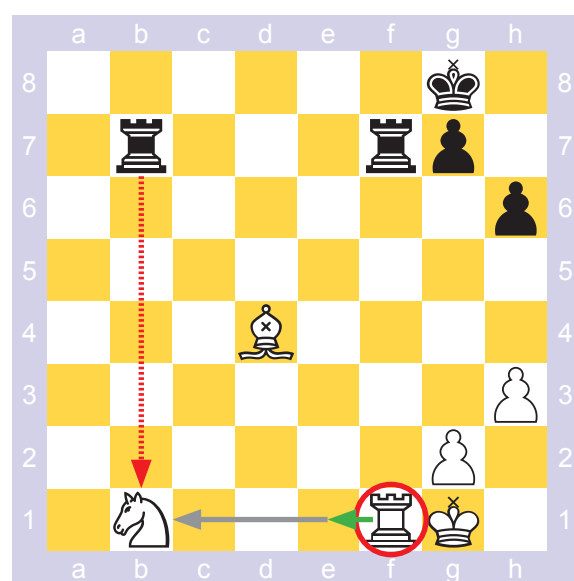
O cabalo ameazado deféndese co outro cabalo.



A torre negra captura a torre branca dando xaque. Despois móvese o cabalo ameazado.



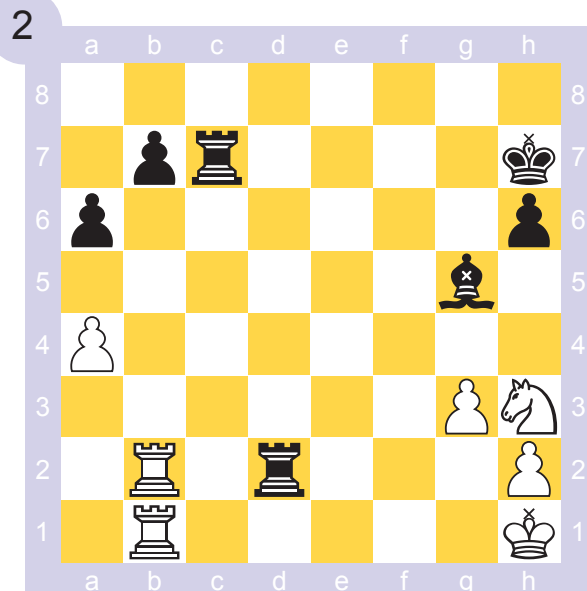
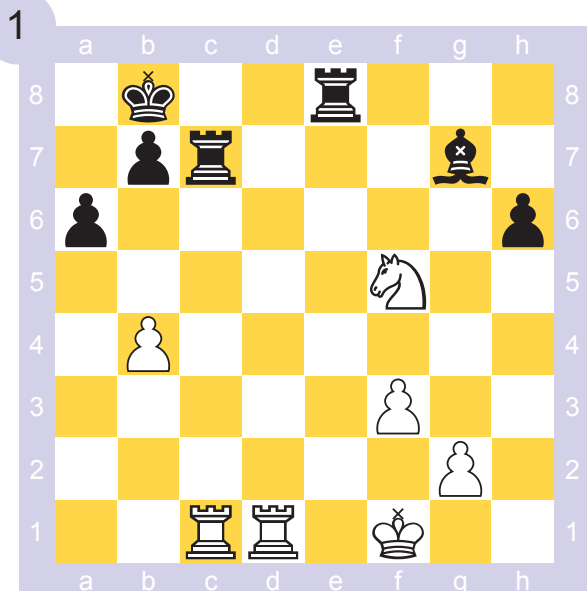
O cabalo móvese a unha casa non ameazada.



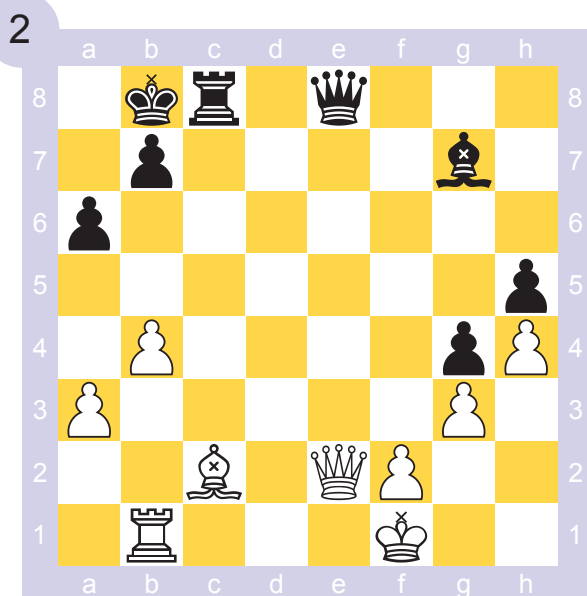
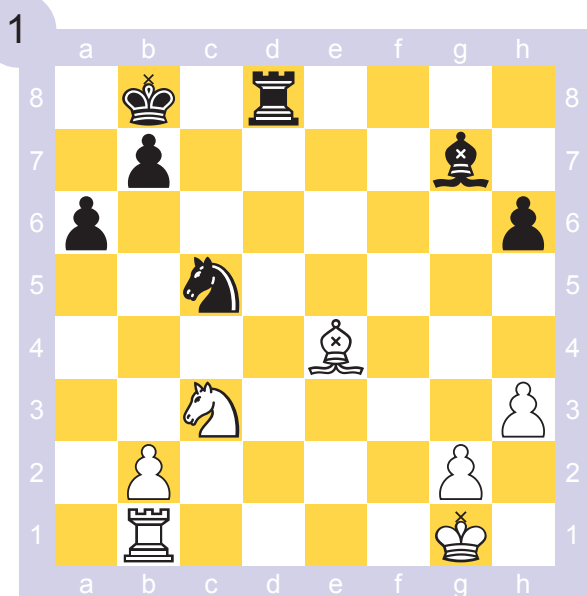
A torre branca móvese a outra casa da mesma fila para que o seu cabalo continúe defendido.



Indica con flechas que xogadas poden realizar as negras para evitar a eliminación das defensas.



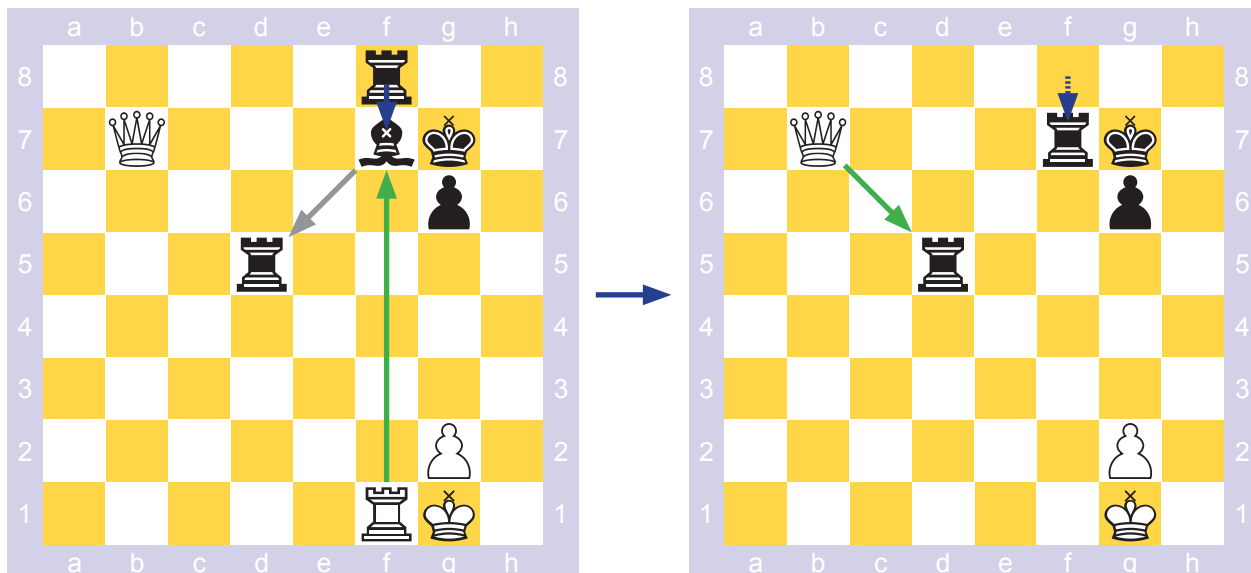
Indica con flechas que xogadas poden realizar as brancas para evitar a eliminación das defensas.





Observacións

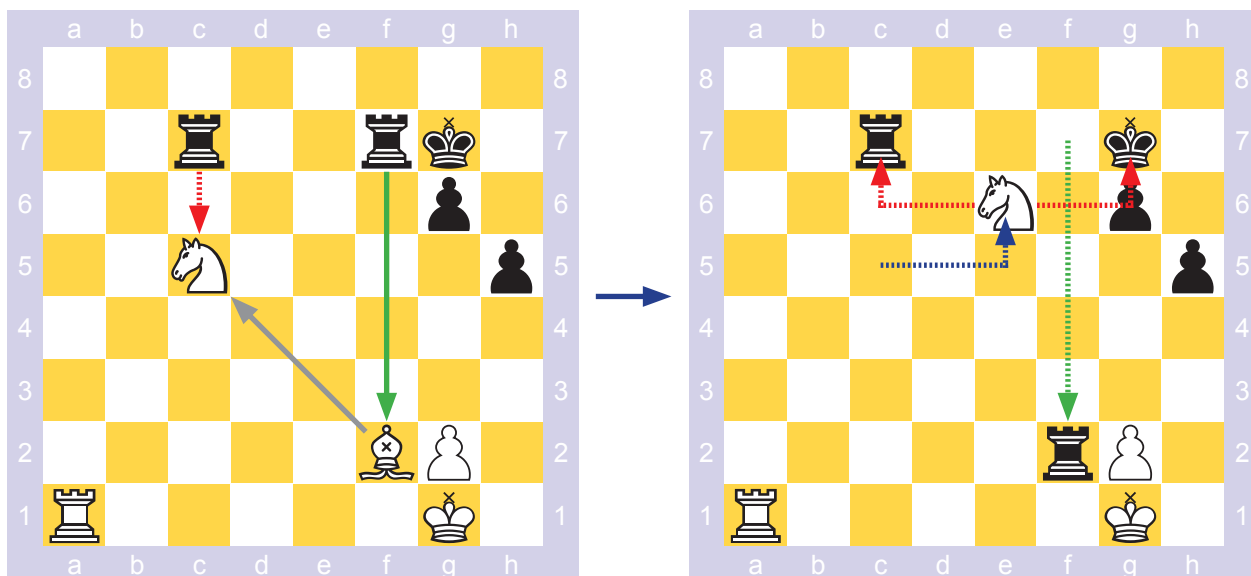
Con sacrificio de peza



As brancas perden puntos no primeiro cambio de pezas.

Pero despois da captura da torre negra pola dama recupérase a peza sacrificada e gánanse puntos (alfil negro).

Non aceptando o cambio

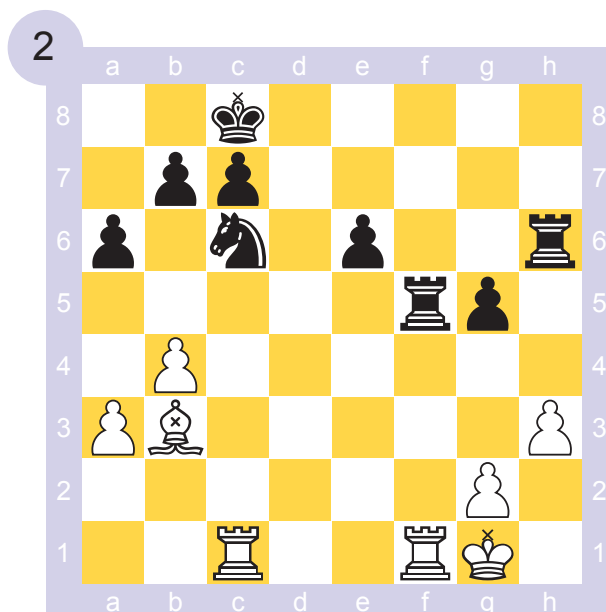
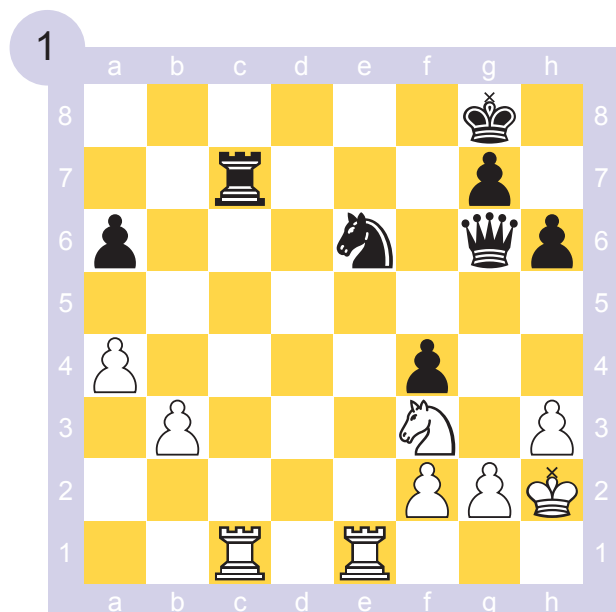


As brancas non teñen a obriga de capturar a torre negra co rei. Se o fan, as negras ganan un punto (torre por alfil e cabalo).

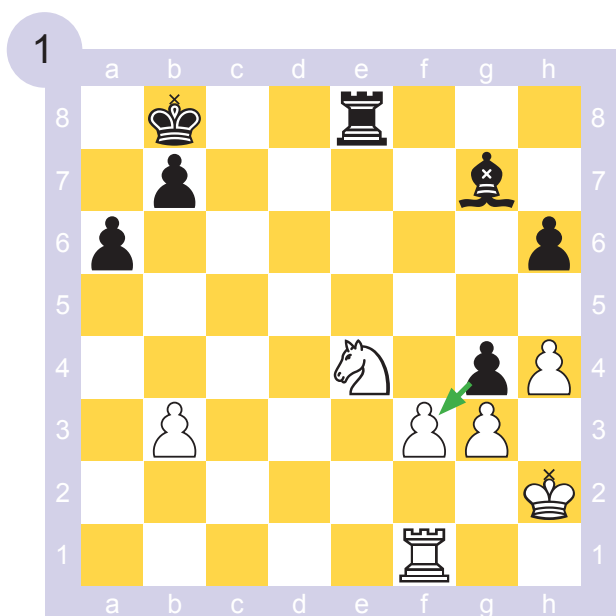
Se as brancas realizan unha dobre ameaza co cabalo, entón ganan dous puntos (alfil por torre).



Indica cunha frecha a xogada que farán as brancas co fin de eliminar as defensas.

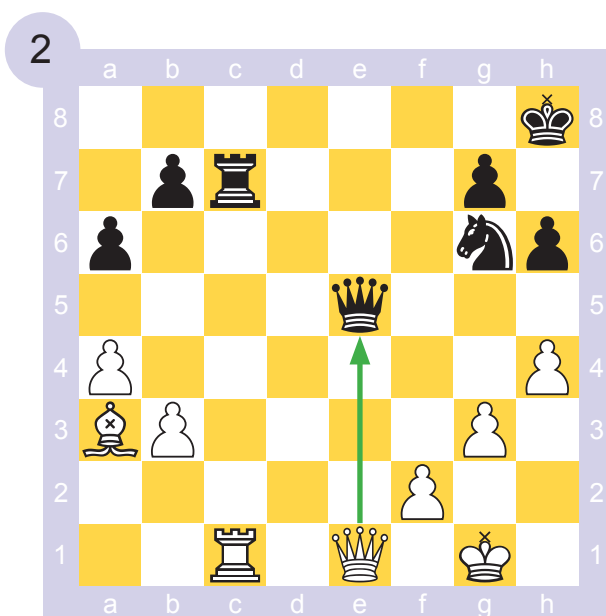


Indica se as seguintes xogadas son unha eliminación de defensas efectivas. Indica con frechas a continuación das xogadas.



Si

Non



Si

Non



Fíxate no exemplo e completa os outros minitaboleiros.

Operacións posibles

Debe dar o mesmo resultado nas 3 operacións

Cos 6 números hai que formar 3 parellas

É necesario elixir 3 dos 7 ocos

+	-	1	7	
6		4	+	3
1		9	-	2

+	-	2		
4		4		3
6		2		5

+	-	3		
9		5		2
7		3		2

+	-	4		
8		3		9
2		3		4

+	-	5		
7		4		2
5		3		1

+	-	6		
9		8		2
3		5		1

+	-	7		
6		5		2
1		4		3

+	-	8		
3		1		5
2		2		1

+	-	9		
6		4		2
5		3		1

+	-	10		
11		6		3
2		5		4



Le atentamente o seguinte texto sobre a Fundación ESTEL de Balaguer.

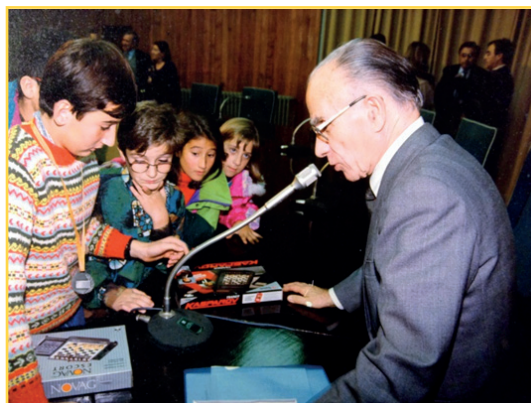
“Mens sana in corpore sano” e a cultura do esforzo guiaron a intensa tarefa persoal, social e deportiva do mestre e notario Lluís Pijuan Vilà (1914-1997).

Caracterizábase polo seu compromiso social, a súa paixón polo xadrez e a sensibilidade polas persoas diminuídas psíquicas (alentada polo inmenso amor ao seu fillo Xavier, afectado pola síndrome de Down).

Froito do seu activismo en Balaguer, Lluís Pijuan Vilà foi o fundador do Club de Xadrez Balaguer no ano 1946 e o promotor da Fundación ESTEL no ano 1992.

Esta fundación promove actividades nos ámbitos da educación, a protección dos diminuídos psíquicos e o xadrez. O Premio Anual Encarnació Vilà i Escoda, nai de Lluís Pijuan Vilà, mestra e directora da escola pública Àngel Guimerà, as actividades artísticas de l'Associació Estel e o Memorial Pijuan para mozos xadrecistas, que se celebra cada ano en Balaguer, son os seus tres principais expoñentes.

Isto explica que o proxecto EDUCACHESS, xurdido posteriormente en Balaguer, comparta os mesmos obxectivos que inspiraron a vocación educativa que Lluís Pijuan Vilà exercitou ao longo da súa dilatada vida.



Elixo as respostas correctas.

Respostas

- 1 Cal era a profesión de Lluís Pijuan? ☐
- a xadrecista b notario c periodista
- 2 En que cidade se creou a Fundación ESTEL? ☐
- a Barcelona b Benasque c Balaguer
- 3 Como se chamaba o fillo de Lluís Pijuan con síndrome de Down? ☐
- a Lluís b Xavier c Encarnació
- 4 Por cal das súas afeccións sentía moita paixón Lluís Pijuan? ☐
- a xadrez b música c cultura
- 5 Que é o Taller ESTEL? ☐
- a fundación b escola c asociación



Calcula o peso total de todas as pezas do xadrez se a caixa pesa 230 gramos.

					
16	29	23	28	32	34
(en gramos)					

1

Completa a seguinte táboa para calcular o peso de todas as pezas deste xogo de xadrez.

Táboa de datos	Brancas					Negras				
										
Número de pezas	8									
Peso por peza	16									
Peso total por peza	128									
Peso total por cor										
Peso total pezas										

2

Se a caixa sen pezas pesa 230 g, canto pesa a caixa con pezas?

$$\text{Caixa} + \text{Pezas} = \boxed{} + \boxed{} = \boxed{} \text{ g}$$

3

E canto pesa en kg?

$$\boxed{} \text{ g} : \boxed{} = \boxed{} \text{ kg}$$



Relaciona cada peza coa súa sombra. Anota o número da sombra que lle corresponde a cada peza de xadrez.

1



2



3



4



5



6















Relaciona cada peza coa súa sombra deformada. Anota o número da sombra que lle corresponde a cada peza de xadrez.

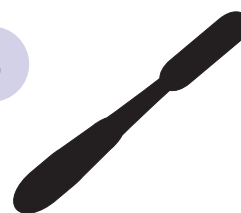
1



2



3



4



5



6









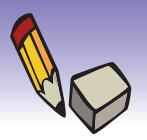




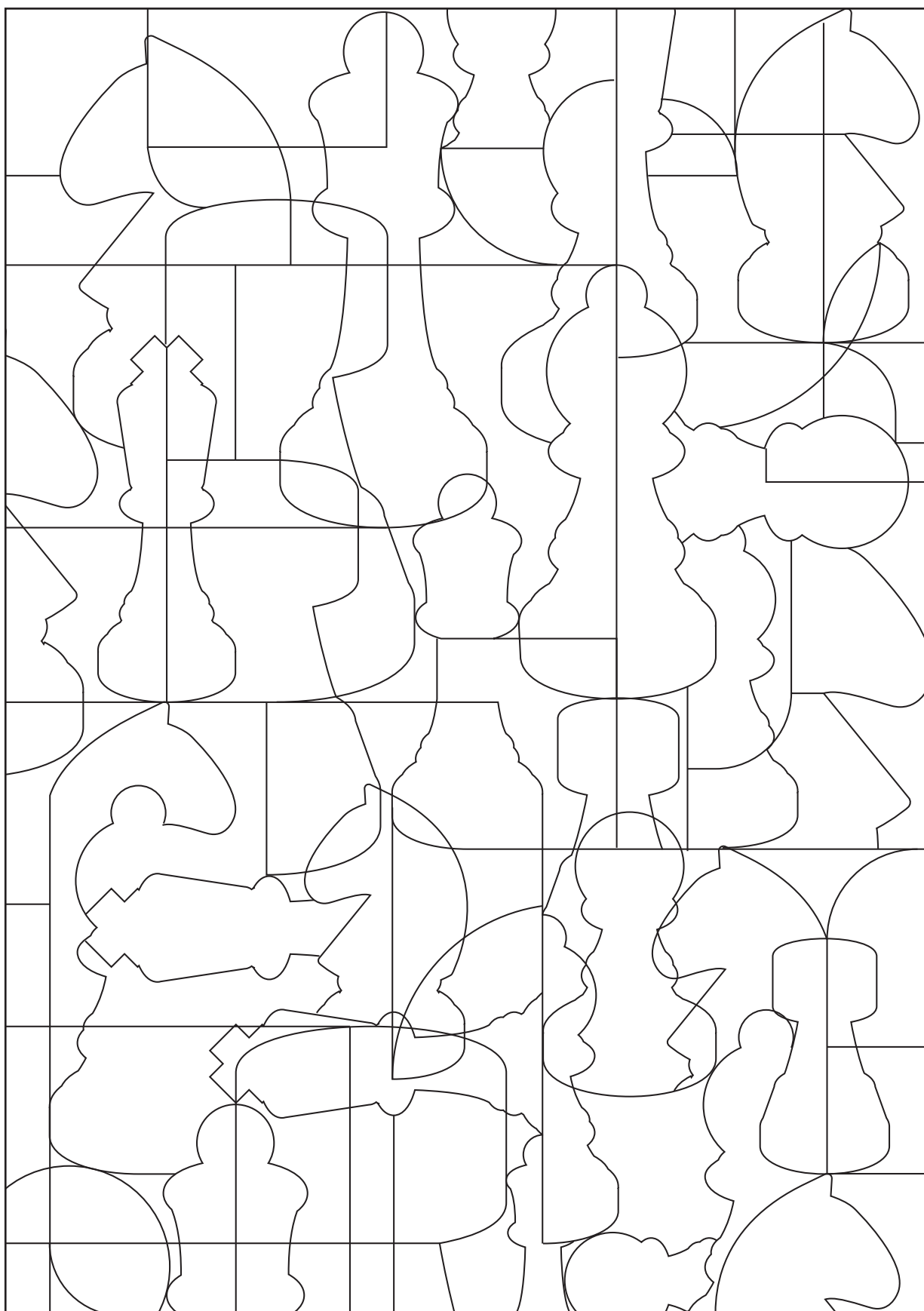
Mate do corredor

- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate





Encontra as 6 peças de xadrez agochadas.
Só debes colorear as peças completas.
Utiliza unha cor diferente para cada unha delas.

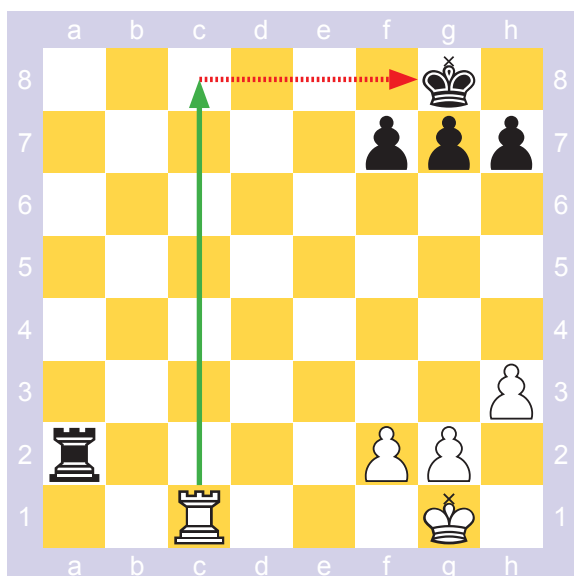




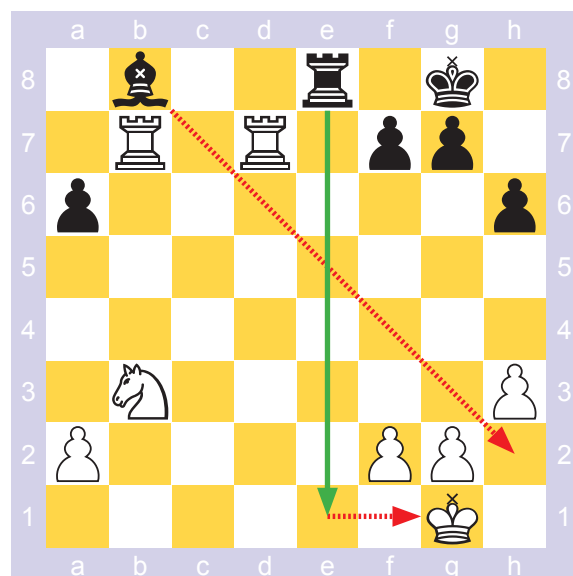
Esquemas de mate

O rei recibe mate na súa primeira fila (fila 1 para as brancas e fila 8 para as negras).

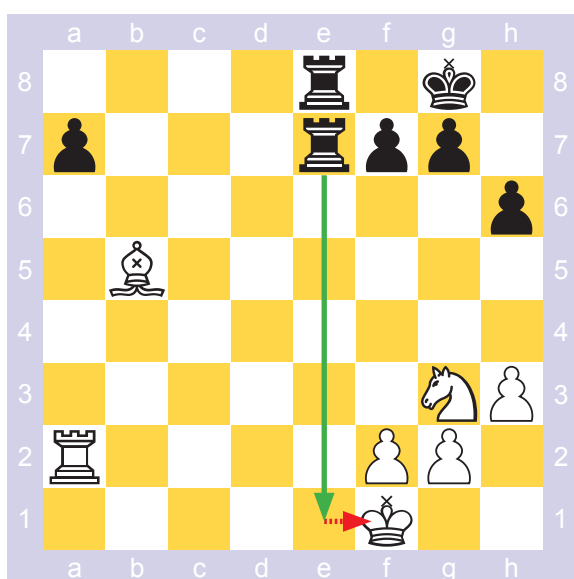
Este tipo de mate só se realiza cunha torre ou unha dama.



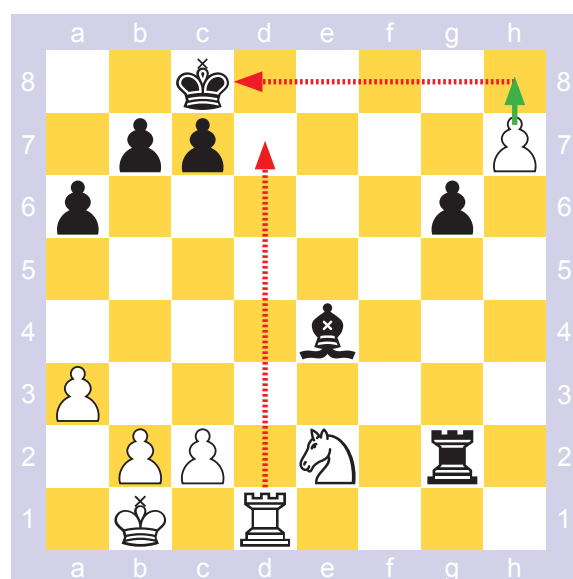
Os peóns negros impiden que o seu rei poida escapar.



O alfil negro evita que o rei branco poida escapar a h2.



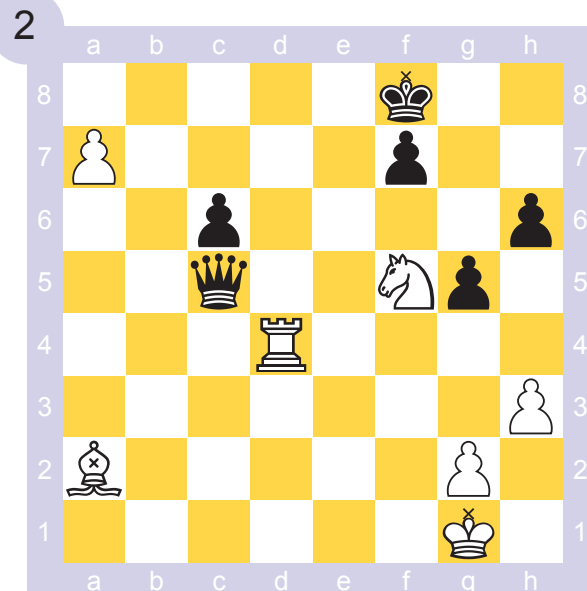
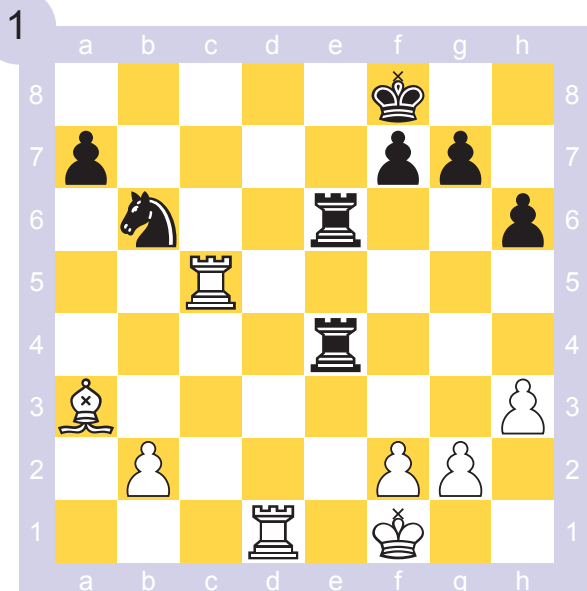
A torre en e8 está defendida pola outra torre negra.



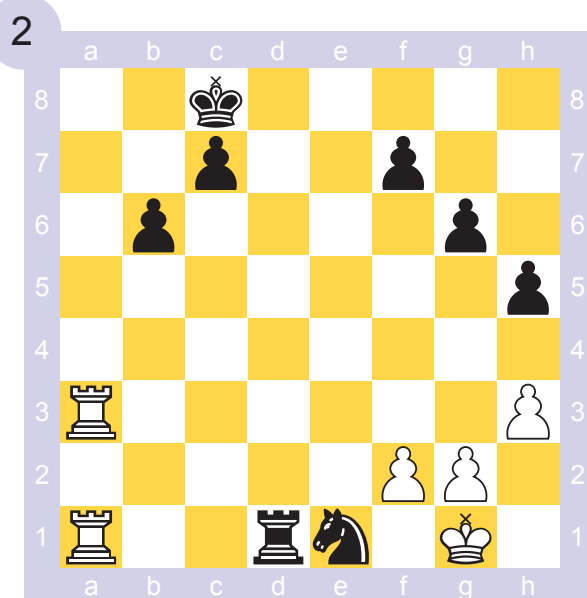
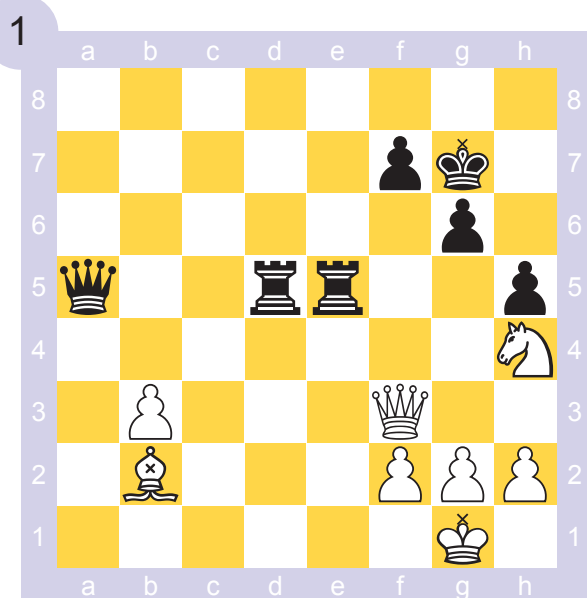
O peón ao coroar transfórmase nunha dama ou nunha torre.



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



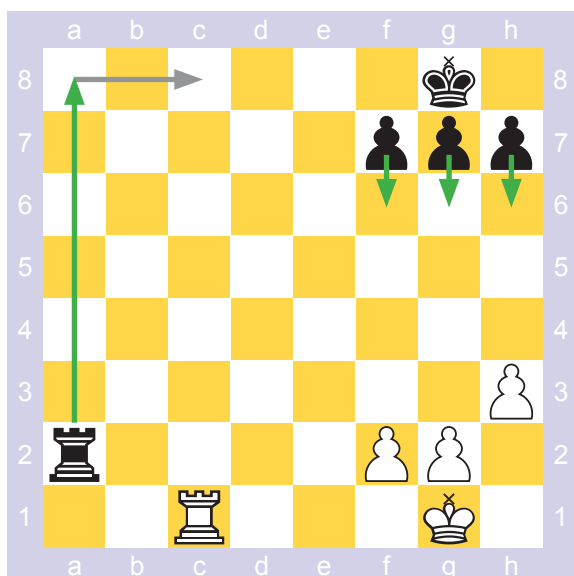
Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para dar xaque mate.



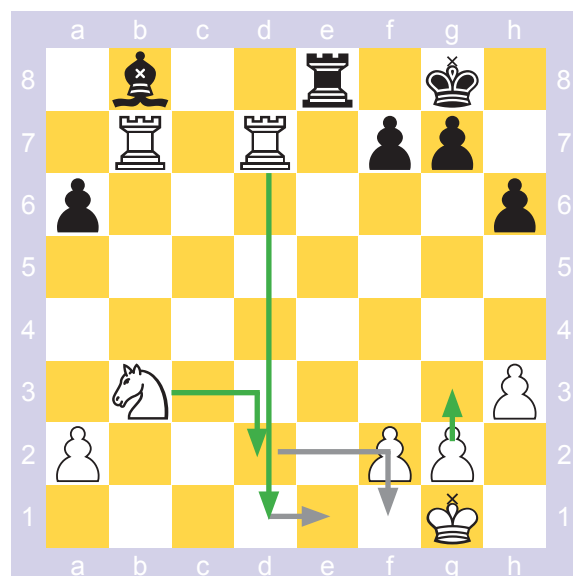


Evitar xaque mate

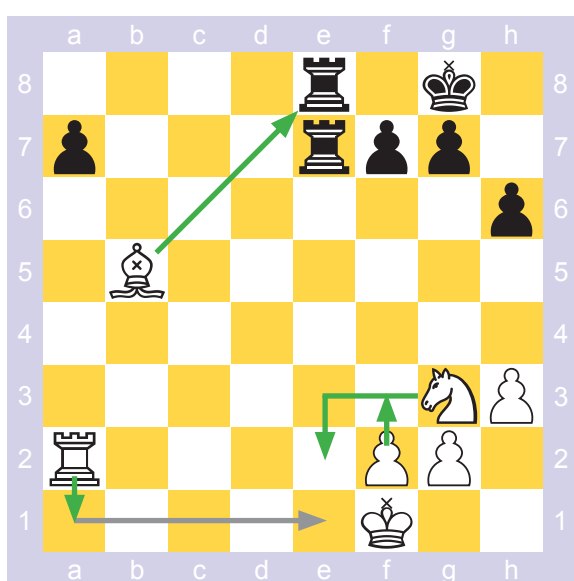
Normalmente deféndense as casas da fila do rei ou móvese algunha peza para dispoñer de casas de escapatoria.



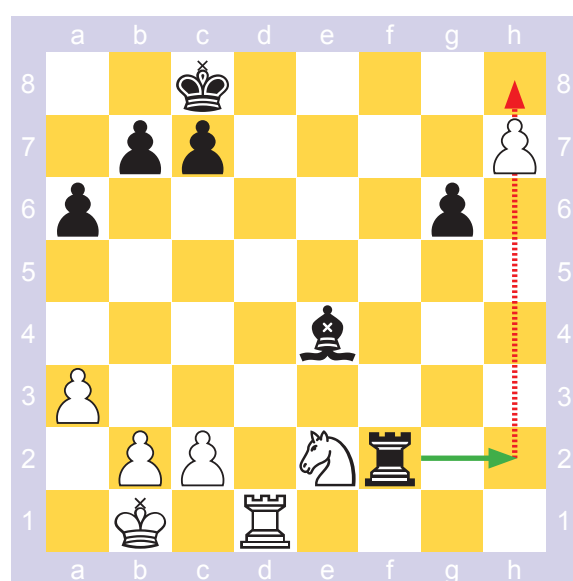
As negras poden defender coa súa torre ou avanzar algún dos seus peóns.



Ademais das anteriores solucións, tamén se pode interpoñer o cabalo en f1.



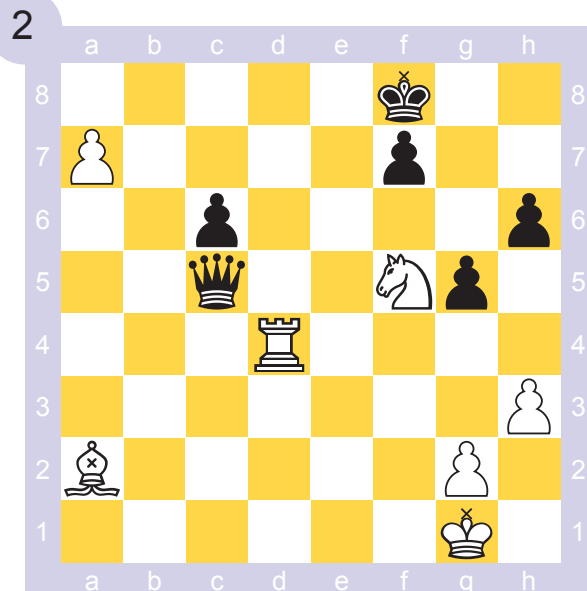
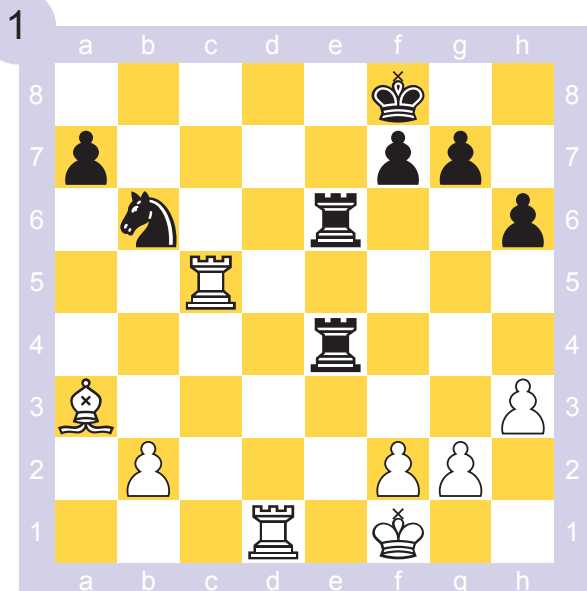
Neste caso, tamén se pode capturar unha torre negra co alfil.



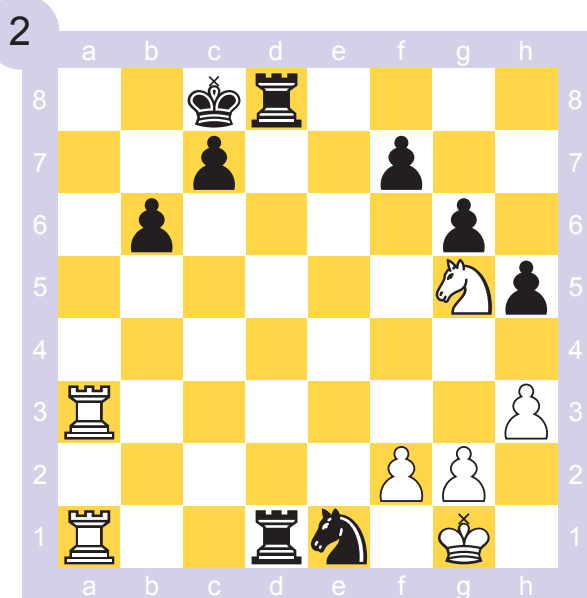
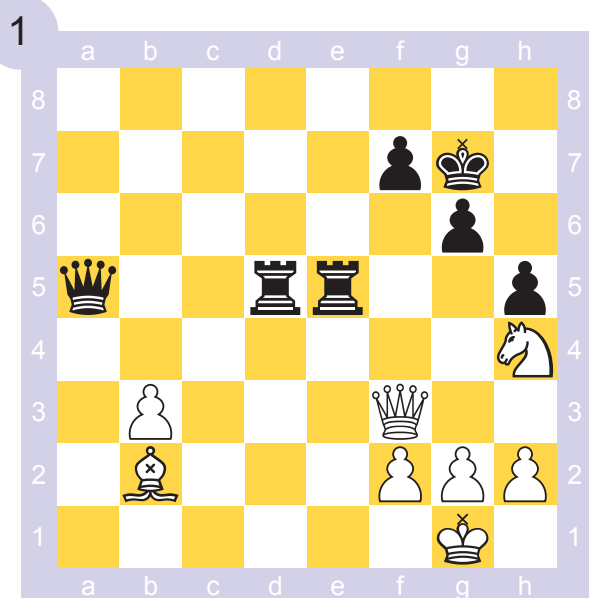
A mellor defensa é ir á casa h2 para logo capturar o peón branco.



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

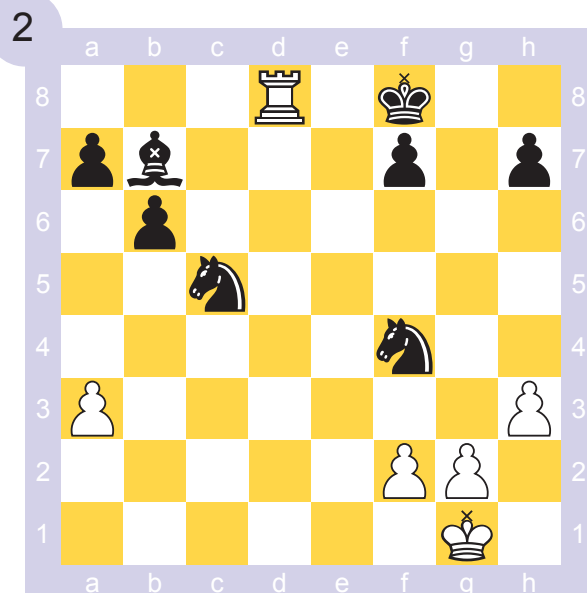
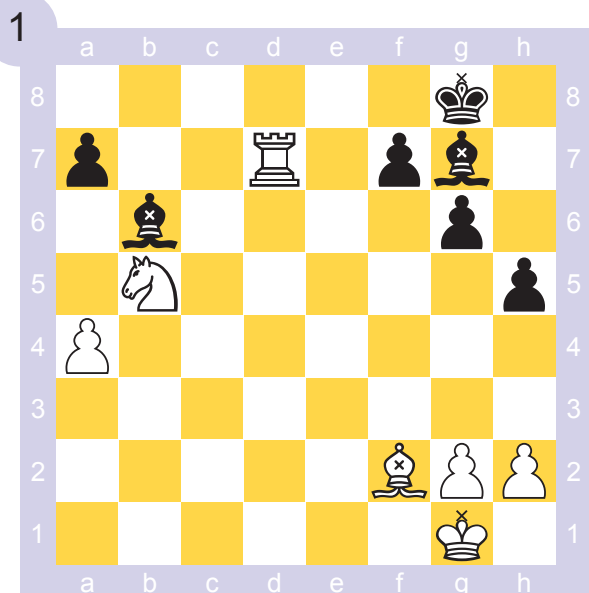


Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.

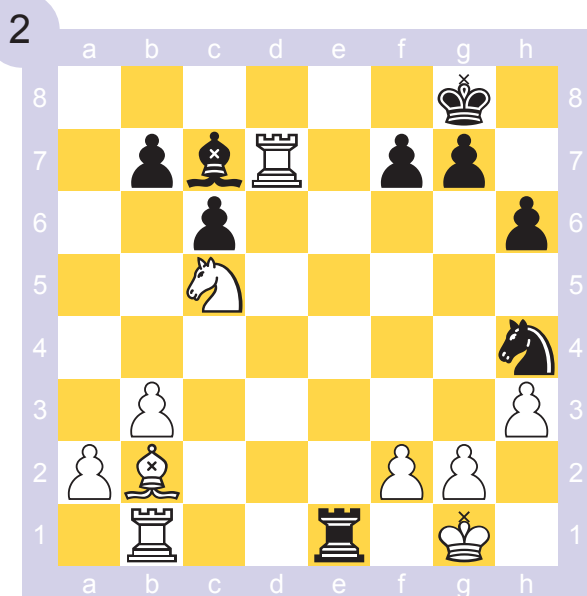
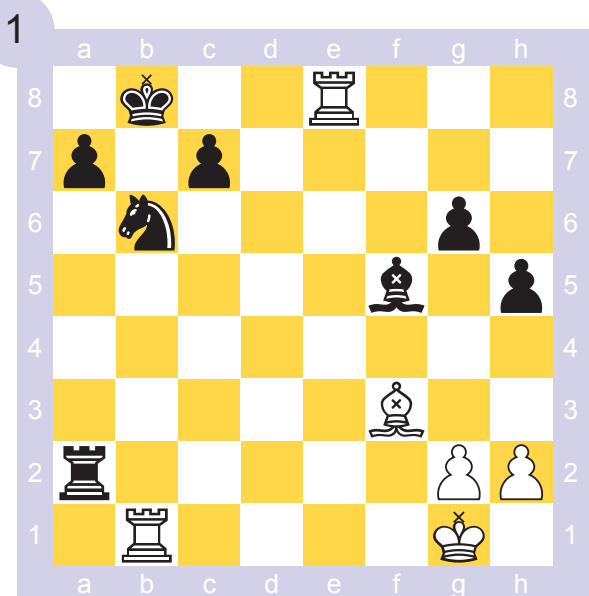




Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.



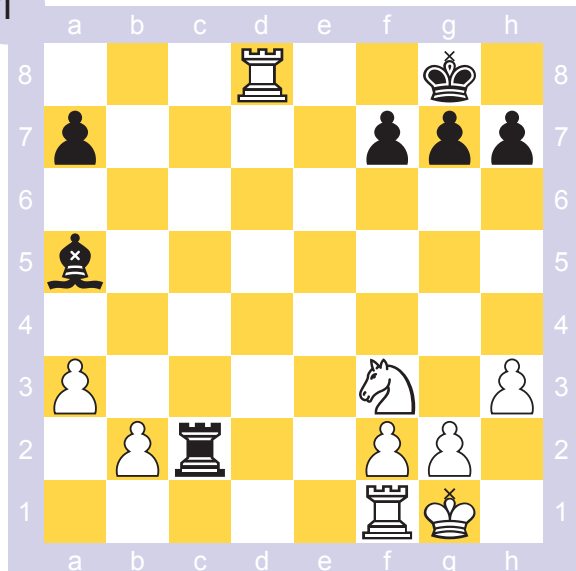
Rodea cun círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para que quede unha posición de xaque mate.



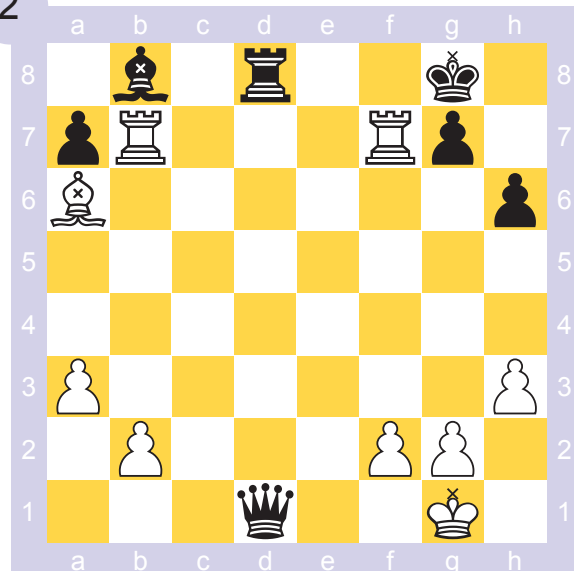


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para converter un xaque ao rei en xaque mate.

1

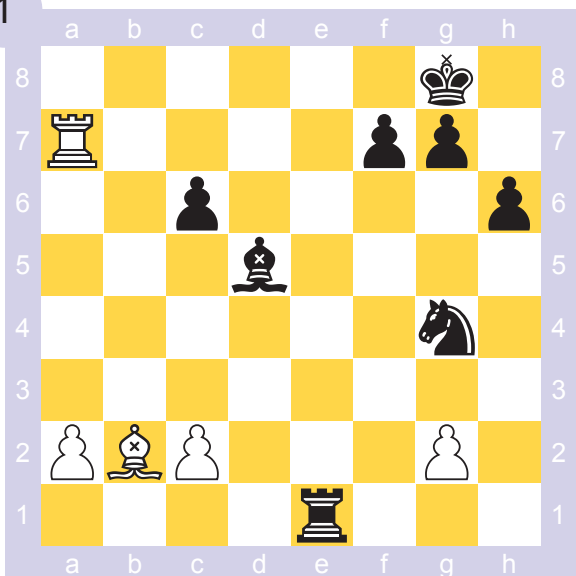


2

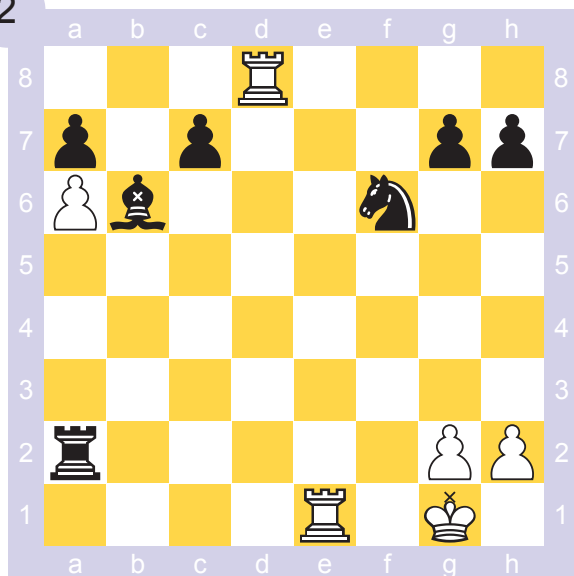


Marca as casas onde colocarías o rei que falta para que quede unha posición de xaque mate.

1



2





Coloca as pezas coloreadas do quebracabezas da parte inferior para que a multiplicación sexa correcta. Colorea as casas do quebracabezas coa cor correspondente.

			7	3				4
				x				
			7					

	0	
5	1	8

	1	4
2	9	

7	3
	x
	7

	2
0	8
6	

2		
6	6	8

	3
	3
6	1

6	5	4
	4	

2	2
2	

4	
9	6
	9

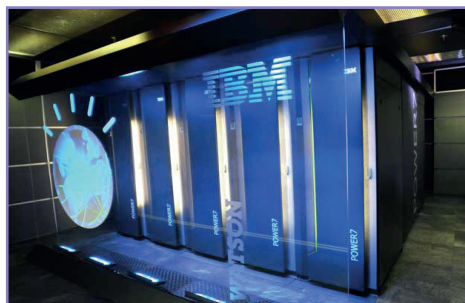


Clasifica e ordena os seguintes parágrafos para poder ler correctamente as dúas noticias. Anota os números dos textos nos cadrados.



Computadoras de xadrez

--	--	--	--



Kasparov - Deep Blue

--	--	--	--

1

Era a primeira vez que unha computadora derrotaba a un campión do mundo con ritmo de xogo lento.

5

As computadoras foron mellorando o seu nivel de xadrez porque se ía incrementando a velocidade de cálculo dos novos procesadores informáticos.

2

Actualmente, hai centos de motores de xadrez moi bos e gratuítos. Estes motores utilízanse en programas de ordenador para xogar ao xadrez.

6

En 1996, a computadora Deep Blue de IBM logrou que Kasparov perdesse a súa primeira partida contra unha computadora.

3

En 1968, o MI David Levy realizou unha aposta, que ganou. Afirmou que ningunha computadora de xadrez sería capaz de derrotalo en dez anos baixo condicións de torneo.

7

Isto orixinou un gran debate sobre se o xogador máis forte de xadrez era unha máquina (Deep Blue de IBM).

4

En maio de 1997, unha versión mellorada de Deep Blue derrotou a Kasparov nun encontro de 6 partidas por 3,5-2,5.

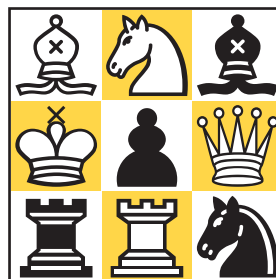
8

A finais do século XX o mercado das computadoras dedicadas ao xadrez xa non puido competir cos rápidos procesadores das computadoras persoais.



Rodea cun círculo as imaxes que só se encontran nun dos dous taboleiros.

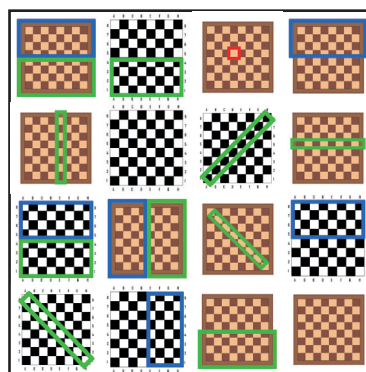
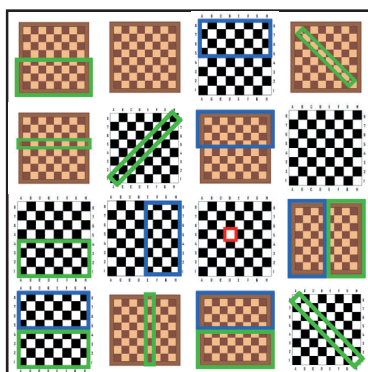
1



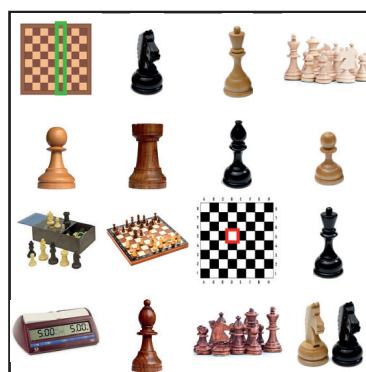
2



3



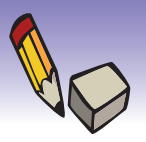
4



Evitar a dobre ameaza

- Recursos
- Observacións





Colorea o taboleiro en zonas cadradas e rectangulares a partir dos números indicados.

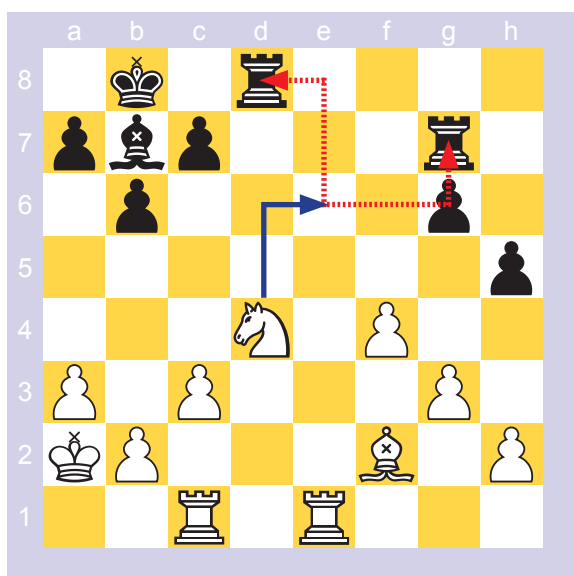
1. Todas as casas forman parte dunha única zona.
2. Cada zona contén tantas casas como indica o seu número interior.
3. Utiliza cores distintas para zonas contiguas.

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

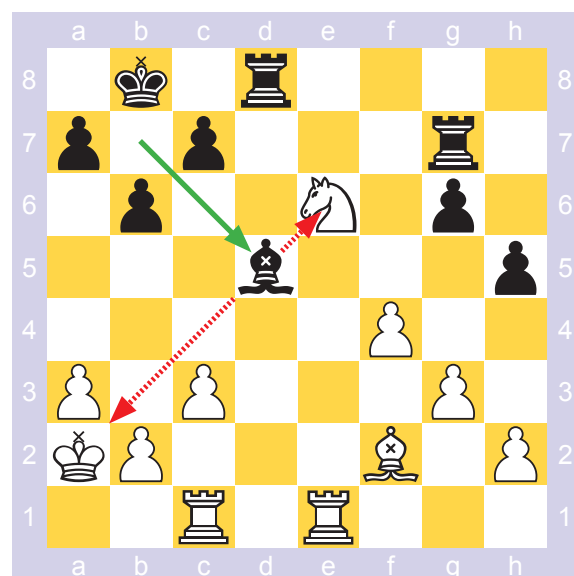


Recursos

Capturar a peza atacante

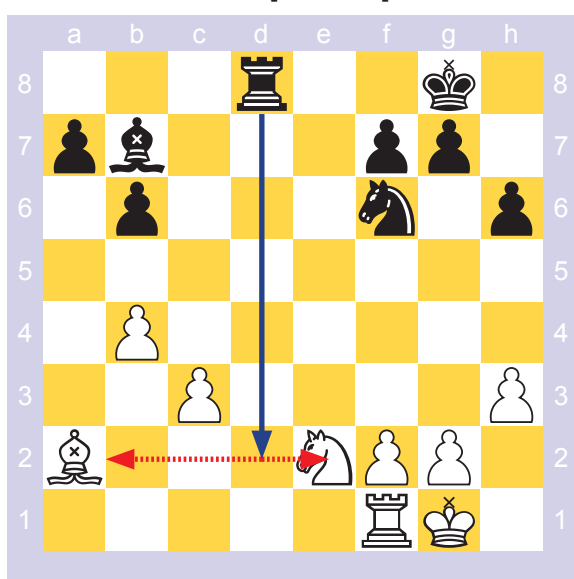


O cabalo ameaza dúas torres negras.

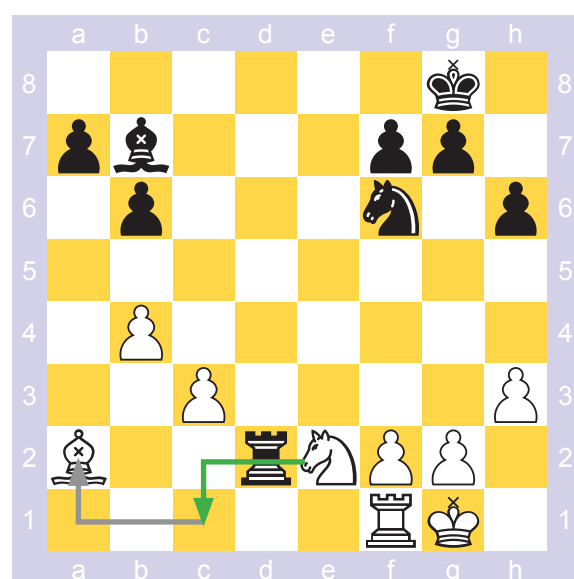


O alfil negro tamén realiza unha ameaza dobre con xaque. Despois o alfil negro cámbiase polo cabalo branco.

Mover unha peza para defender a outra



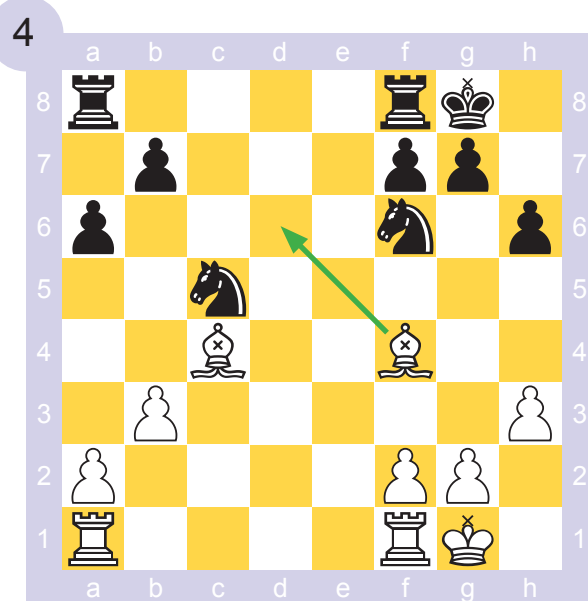
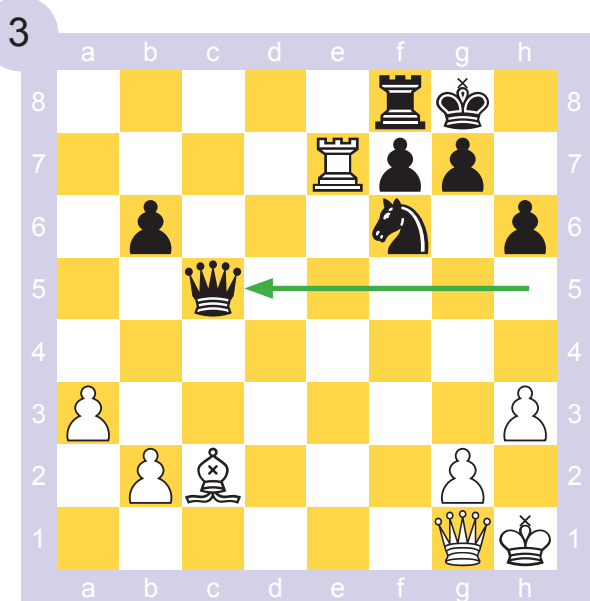
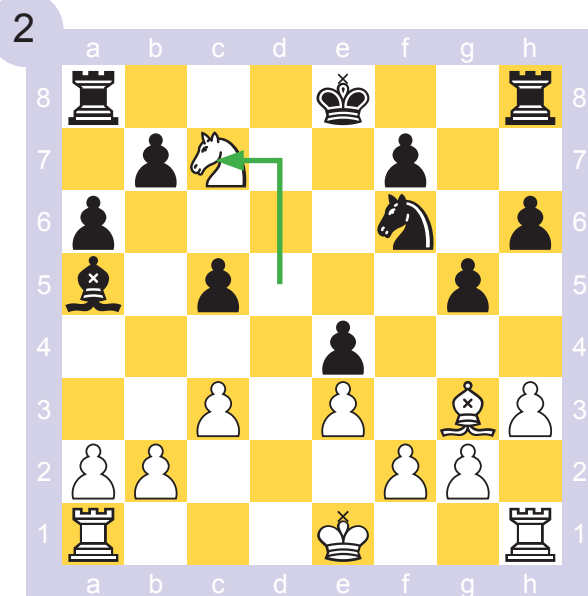
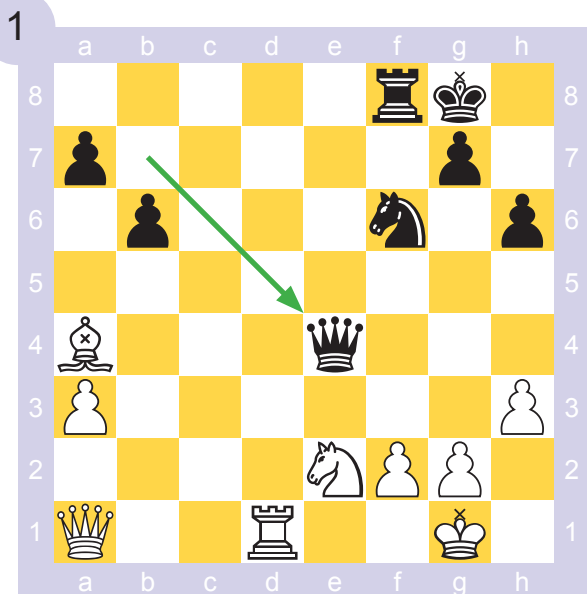
A torre ameaza o cabalo e o alfil brancos.



O cabalo ameazado móvese a c1 defendendo o alfil, a outra peza ameazada.



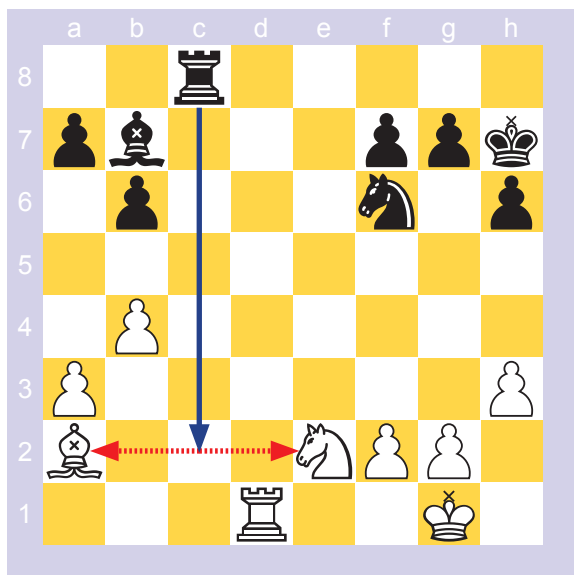
Indica con flechas las xogadas para evitar as seguintes dobres ameazas.



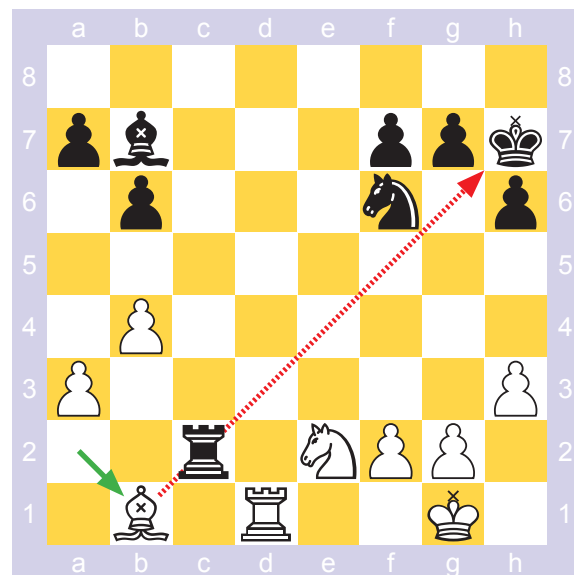


Recursos

Cravar a peza atacante

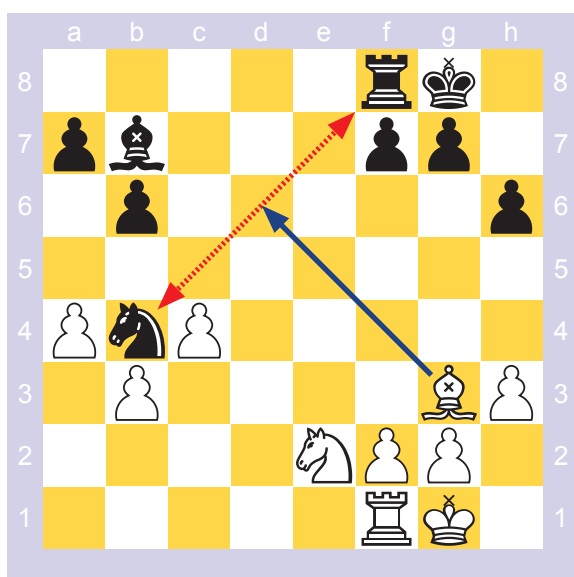


A torre ameaça o cavalo e o alfil brancos.

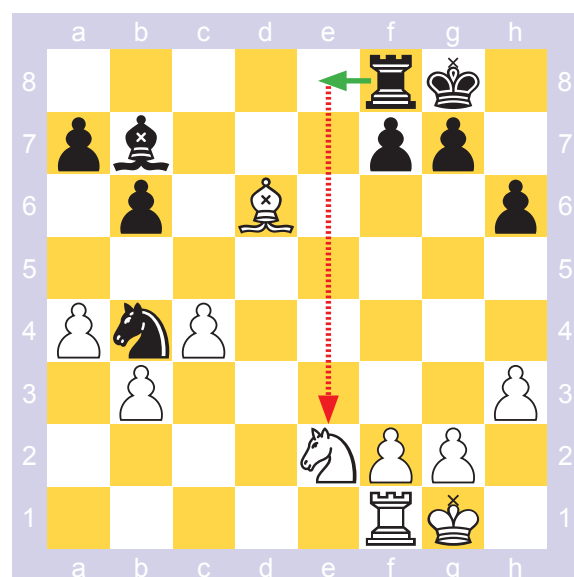


O alfil branco crava a torre negra e, polo tanto, esta non poderá capturar o cavalo branco.

Crear unha ameaza maior ou equivalente



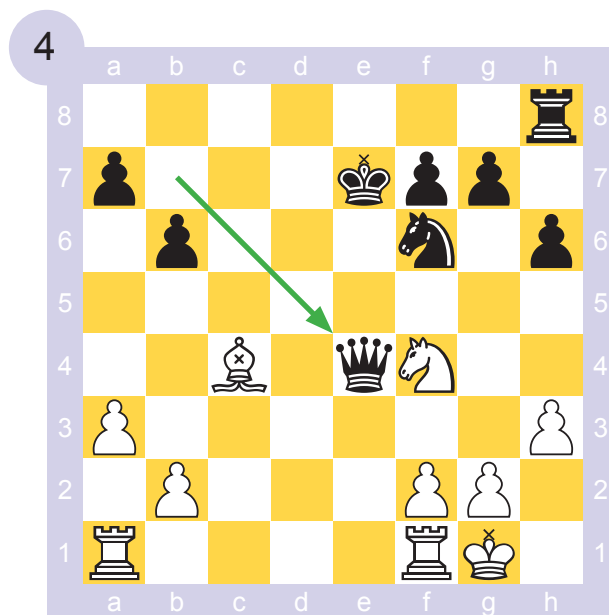
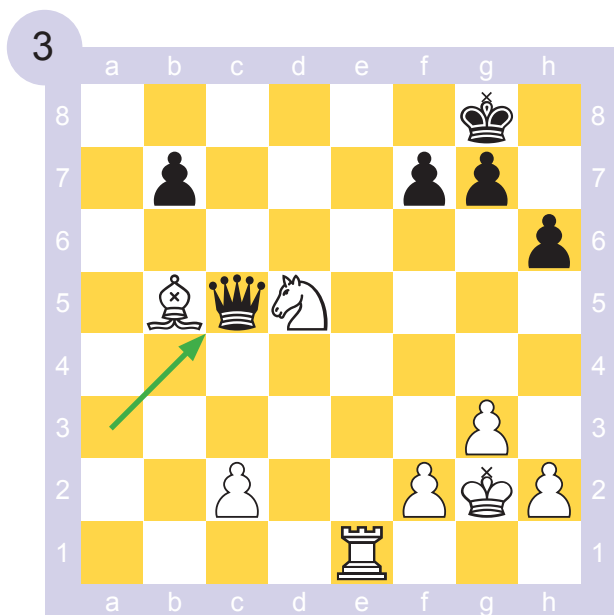
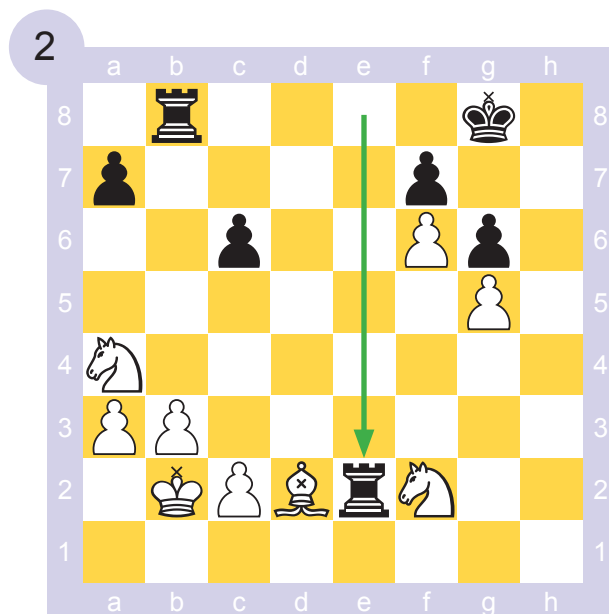
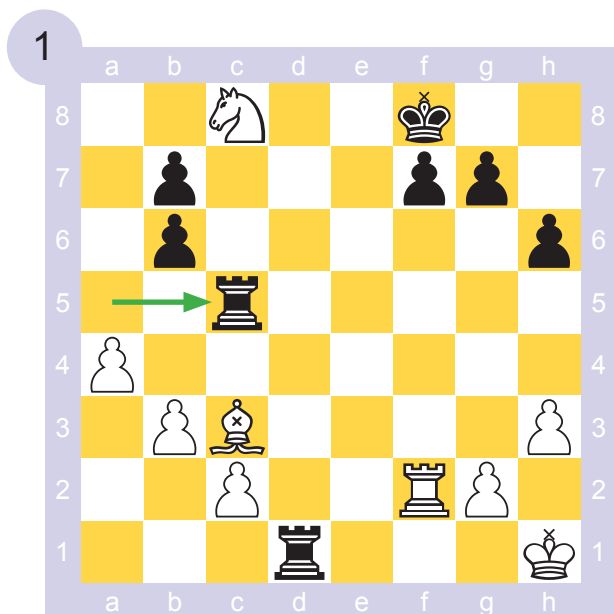
O alfil ameaza a torre e o cavalo negros.



A torre ameazada móvese para ameazar o cavalo branco. Se se captura o cavalo negro, tamén se captura o cavalo branco.



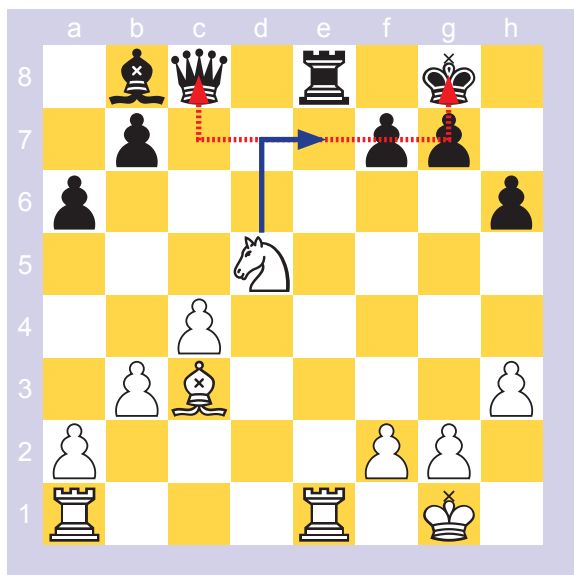
Indica con flechas las xogadas para evitar as seguintes dobres ameazas.



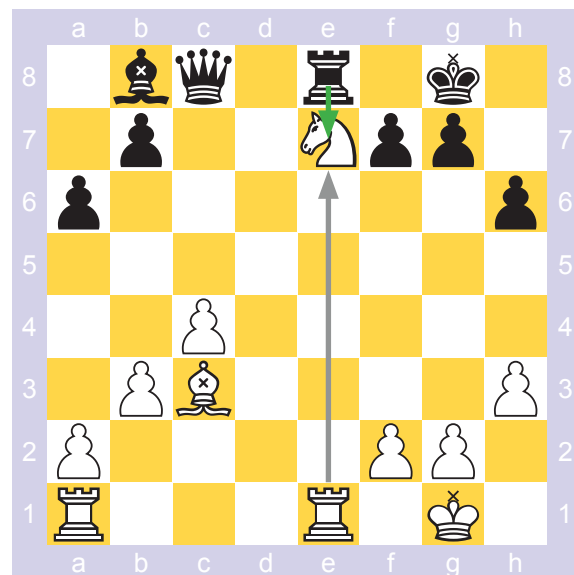


Observacións

Dobre ameaza con xaque

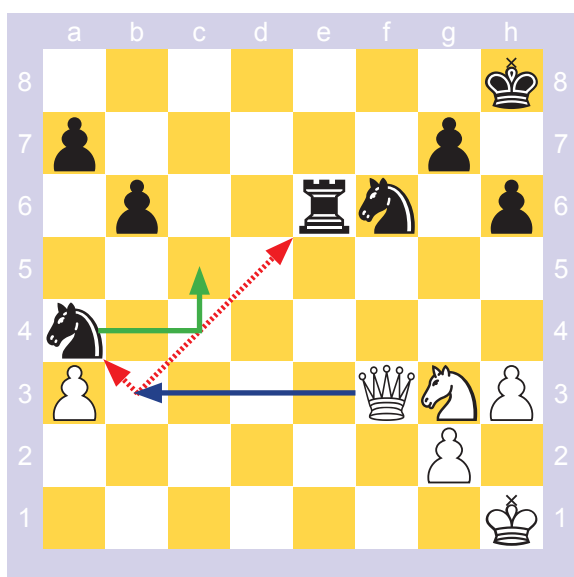


Neste caso, a única maneira de evitala é capturando a peza atacante.

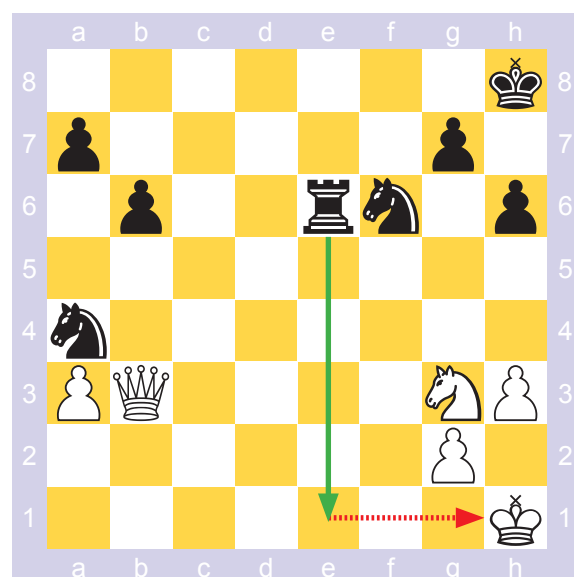


Se se cambia a torre polo cabalo, evítase perder a dama, que vale máis puntos ca a torre.

Unha das pezas ameazadas dá xaque



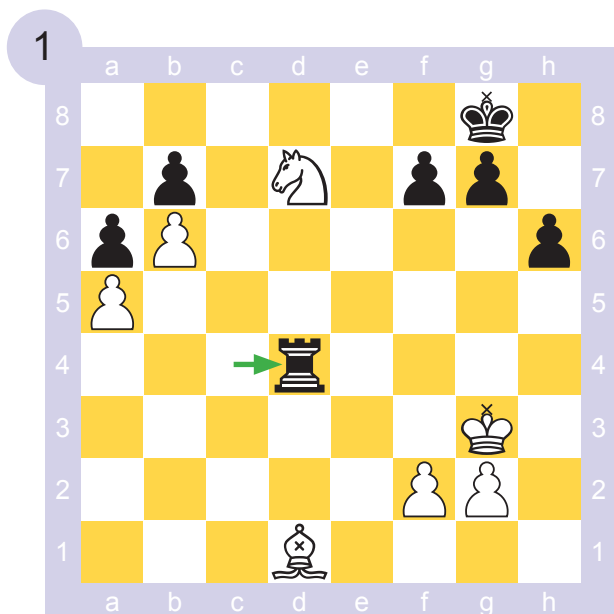
Se unha das pezas ameazadas pode dar xaque, evita que a outra peza ameazada non sexa capturada.



Despois de que o rei se mova a h2, o cabalo móvese a c5.

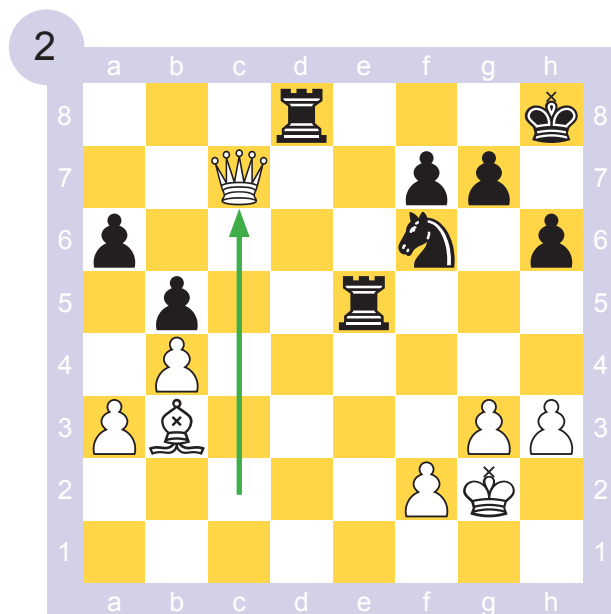


Indica se se poden evitar as seguintes dobres ameazas.
En caso afirmativo, indica as xogadas con frechas.



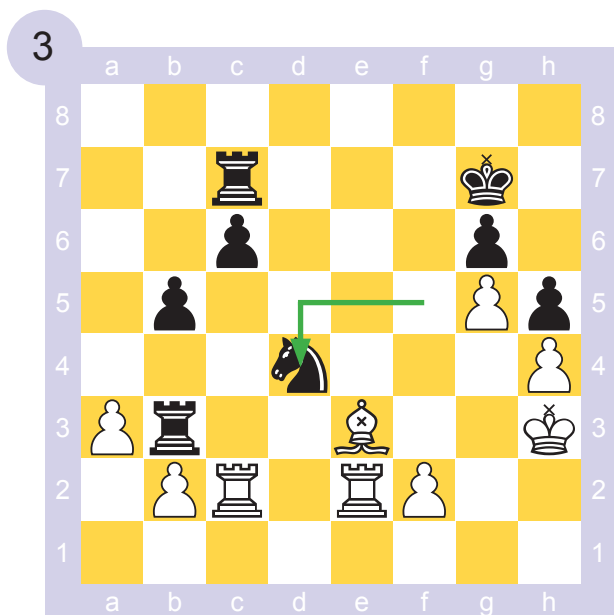
Si

Non



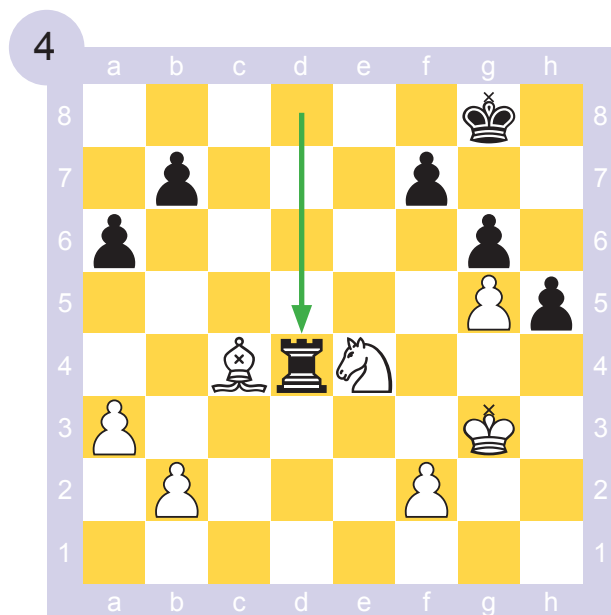
Si

Non



Si

Non



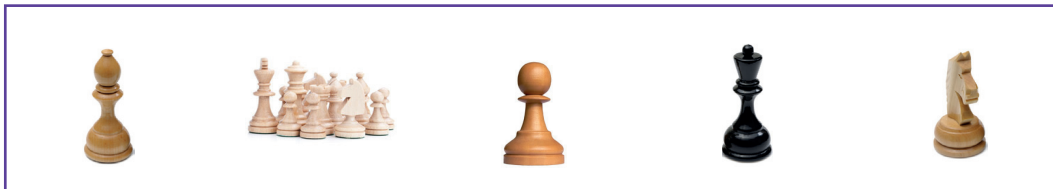
Si

Non



Rodea cun círculo a imaxe que non se corresponde coas outras.

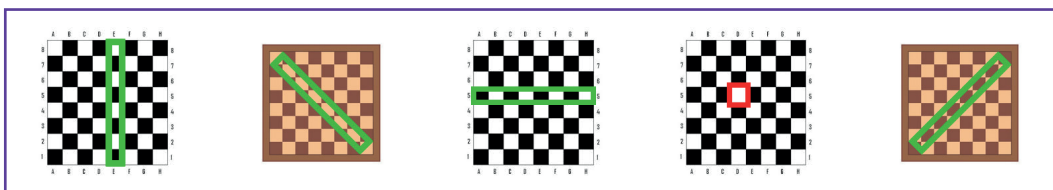
1



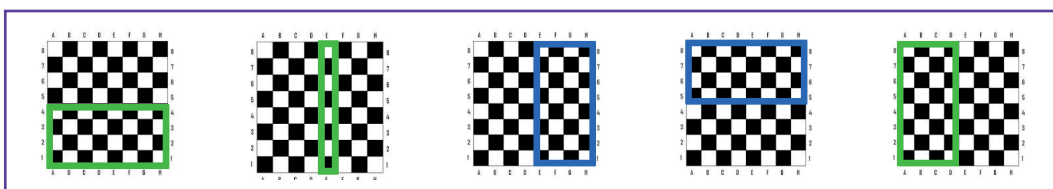
2



3



4



5



6





Cambia a forma dos verbos en infinitivo (entre paréntese) pola súa forma verbal correcta.

1
Mañá (vir) á escola un xadrecista moi famoso.

2 3
Eu sempre (perder) a partida cando (xogar) contigo.

4
Ana sempre (chorar) cando perdía a partida.

5
O próximo ano, Xoán (participar) en todos os torneos escolares.

6
Onte, nós (comprar) un reloxo dixital de xadrez.

1		2		3	
4		5		6	



Completa as frases cos tempos verbais adecuados dos seguintes verbos.

Ganar

Anotar

Ir

Pensar

Perder

Saudar

- 1 Eu un trofeo no torneo de xadrez deste pasado verán.
- 2 o teu rival ao comezar e ao finalizar a partida de mañá.
- 3 Xoán a partida por un erro no inicio da partida de onte.
- 4 as xogadas para que despois poidas analizar a partida.
- 5 moi ben a xogada porque podes dar mate en dúas xogadas.
- 6 Marisa a Balaguer para participar no seu torneo de xadrez.

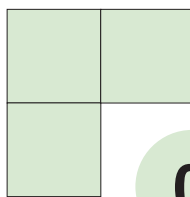
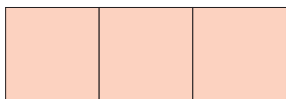


Descompón o taboleiro nos seguintes triminós (colorea as casas). O produto dos números das casas debe ser igual ao resultado indicado en cada triminó.

x

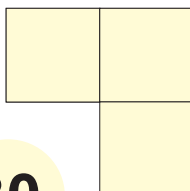
2	5	4	2	5	3
1	6	7	4	3	2
5	0	2	1	8	4
7	6	3	6	2	5

60



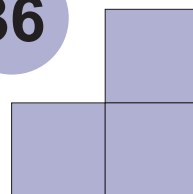
0

32

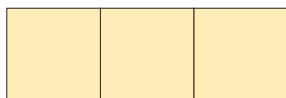


30

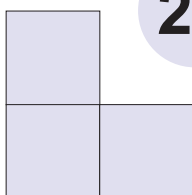
36



40



24

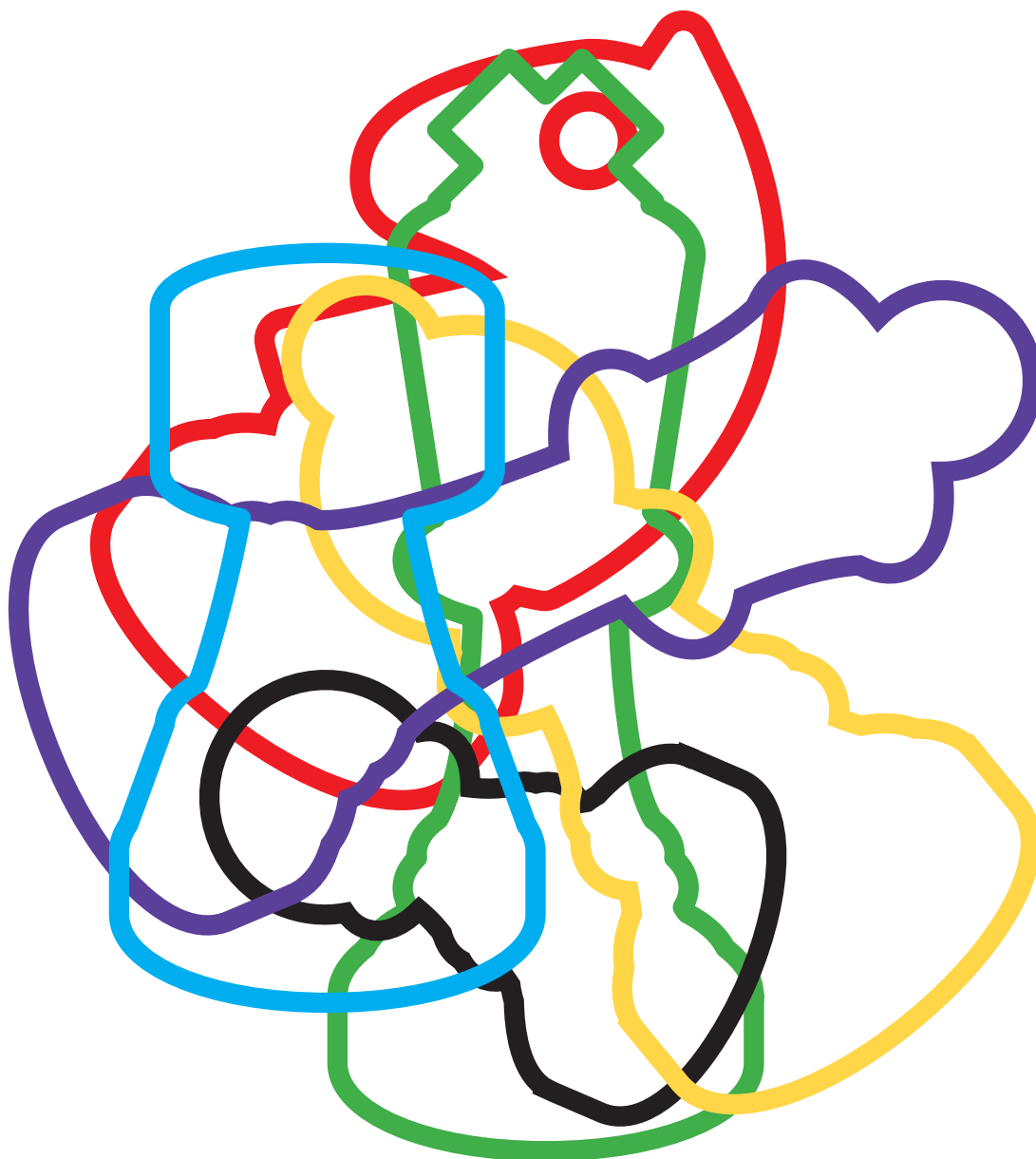


35





En que orde se colocaron estas pezas de xadrez?



Indica o número que lle corresponde a cada peza de xadrez.
O 1 para a que se encontra encima de todas as demais e o 6 para a que está debaixo de todas as demais.









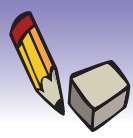




Mate do tubo

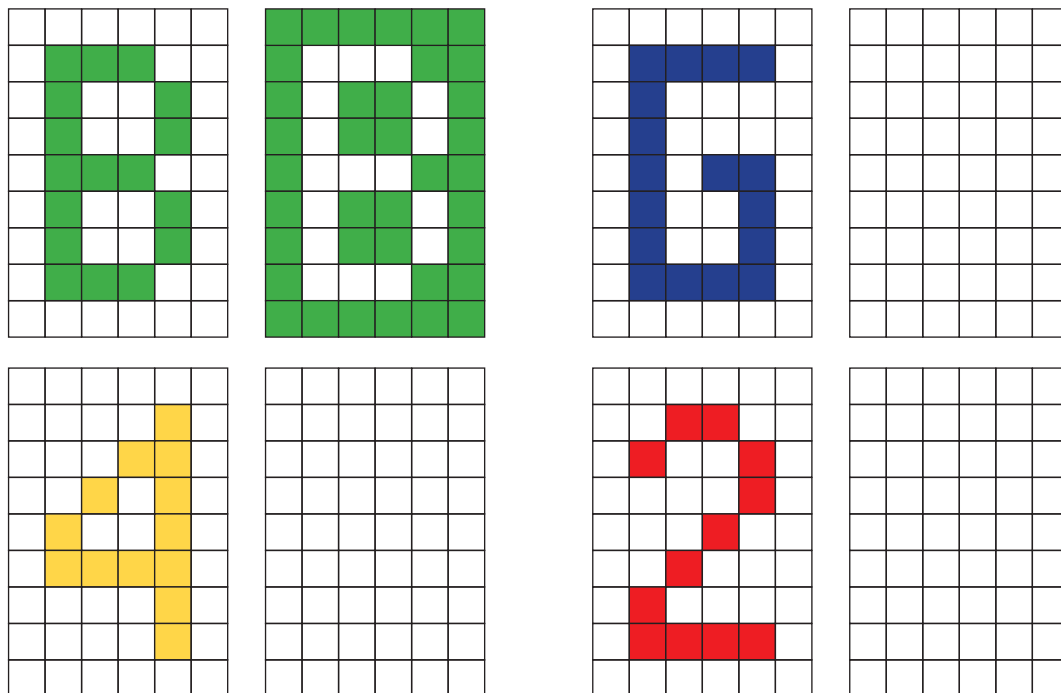
- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate



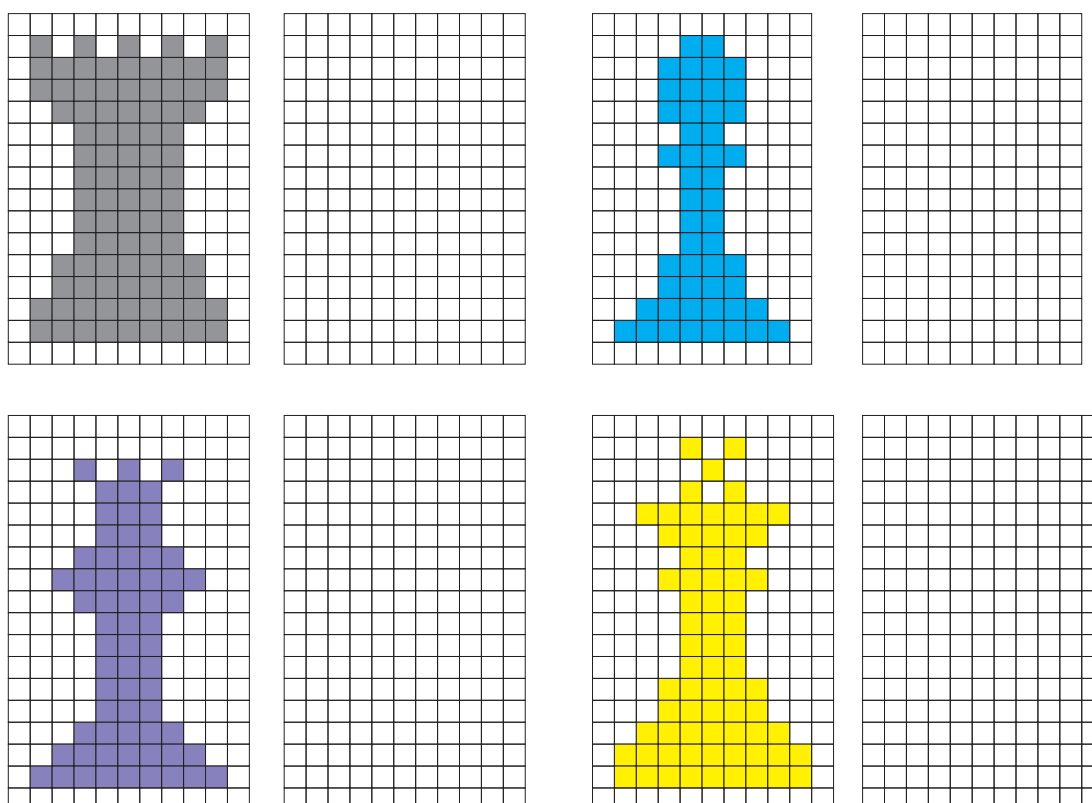


Pinta na cuadrícula da dereita as casas que son brancas na cuadrícula da esquerda.

1 Letras e números do taboleiro de xadrez



2 Pezas de xadrez

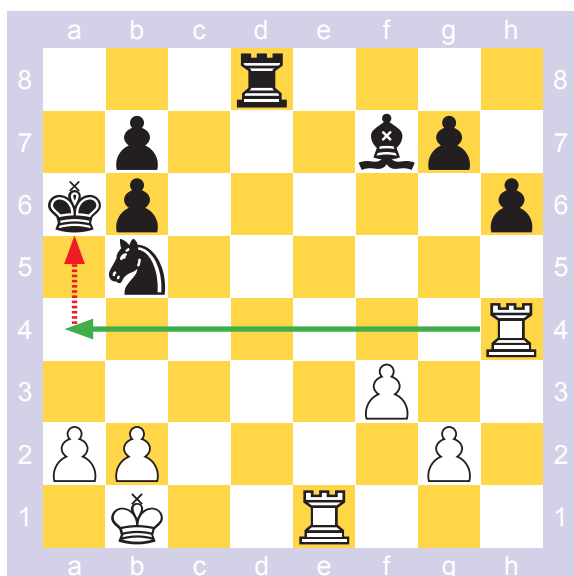




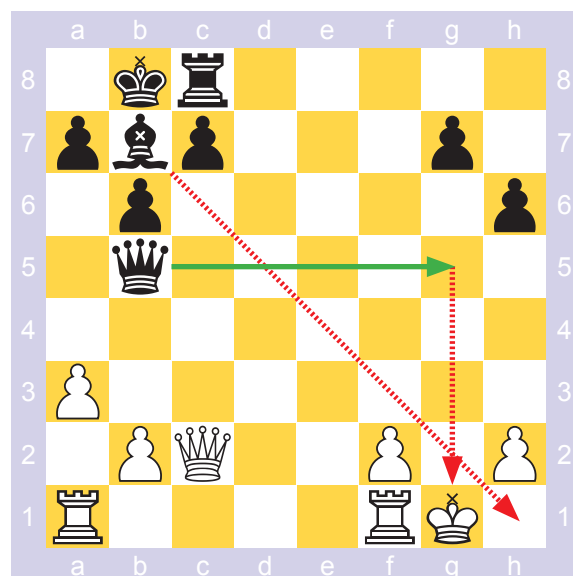
Esquemas de mate

Este tipo de mate é similar ao mate do corredor (unidade 2 deste libro).

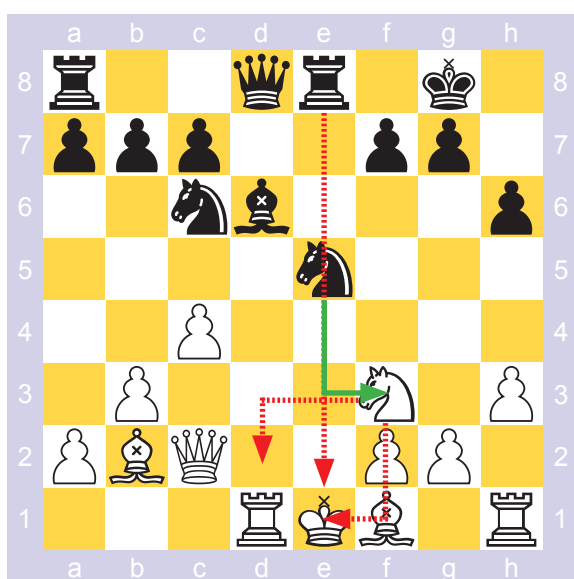
En vez de realizalo nunha fila, execútase nunha columna.



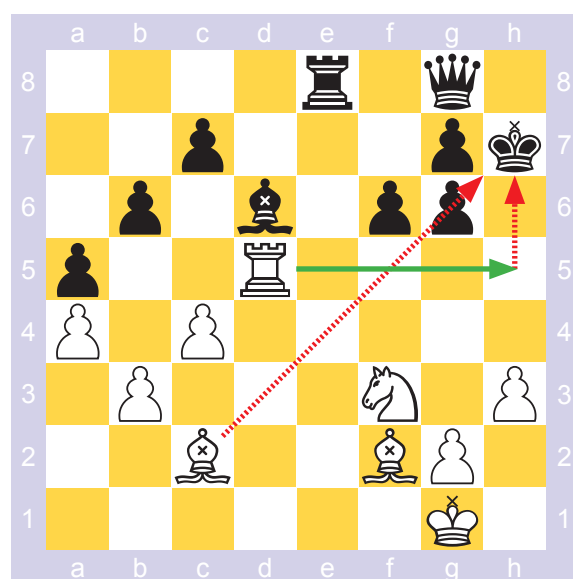
As pezas negras da columna **b** impiden que o seu rei poida escapar.



O alfil negro evita que o rei branco poida escapar a h1.



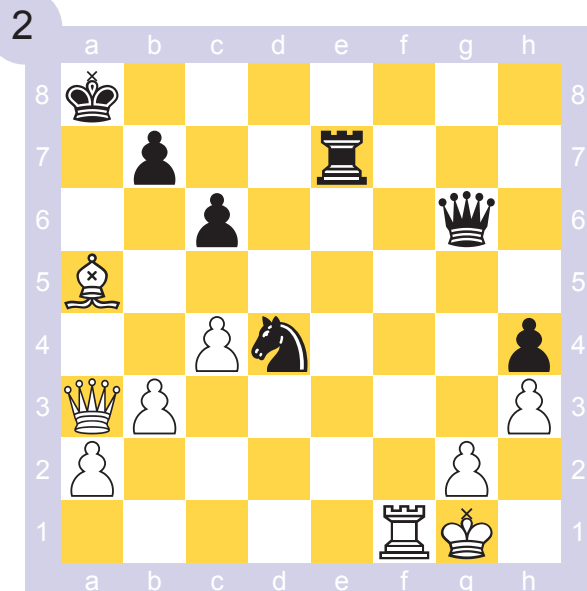
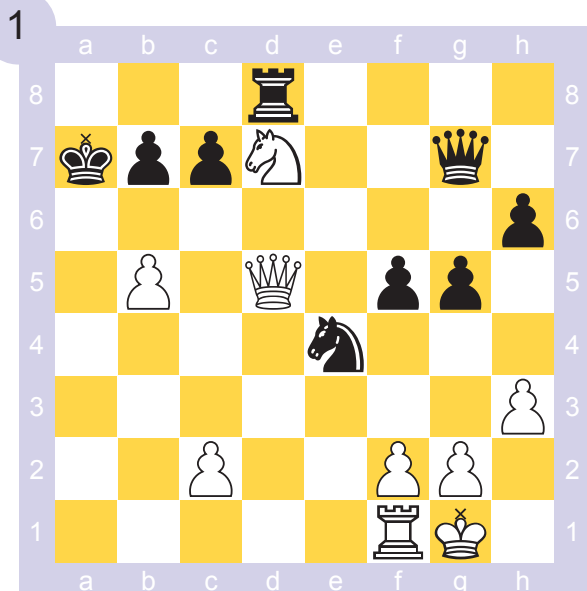
Tras a descuberta do cabalo negro con xaque dobre, as negras dan xaque mate.



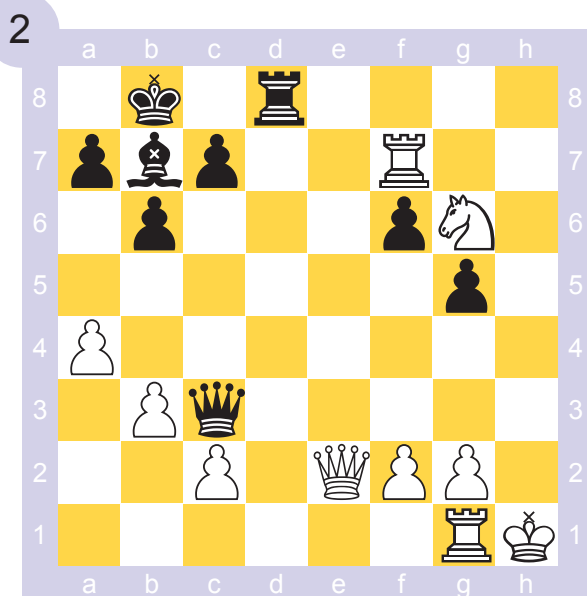
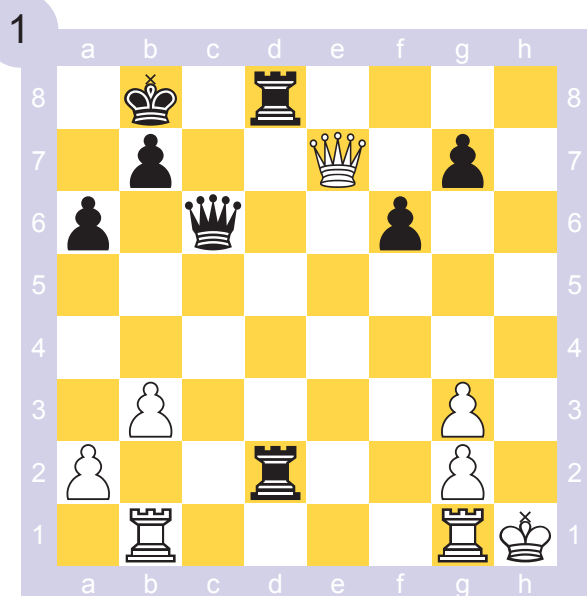
O peón de g6 non pode capturar a torre porque está cravado polo alfil branco.



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



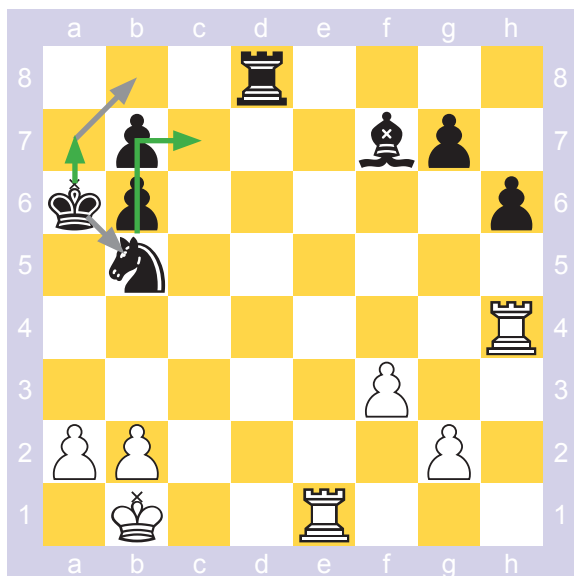
Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para dar xaque mate.



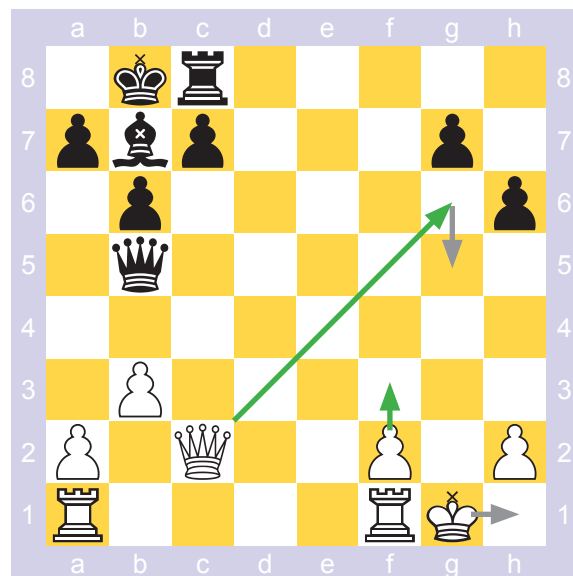


Evitar xaque mate

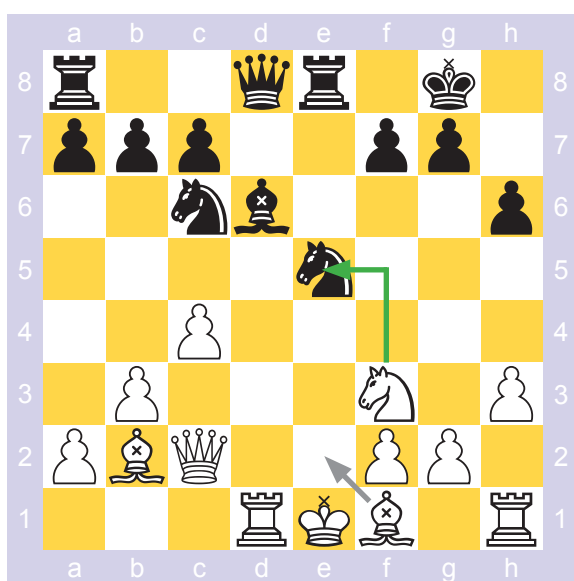
Normalmente deféndense as casas da columna onde se encontra o rei, interponse unha peza ou móvese algunha outra para dispoñer de casas de escapatoria.



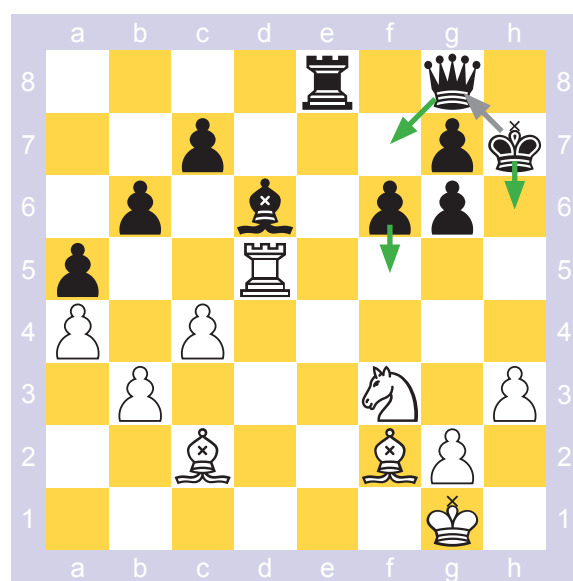
Con estas xogadas o rei negro terá casas de escapatoria.



A dama branca evita o xaque coa outra dama. O peón permite dispoñer dunha casa de escapatoria.



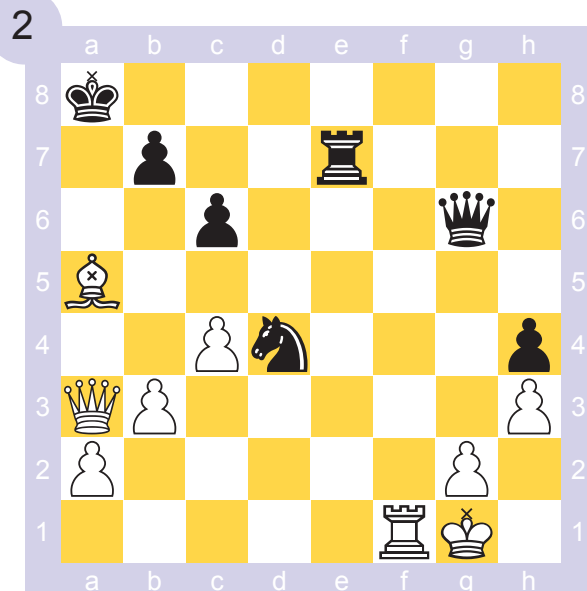
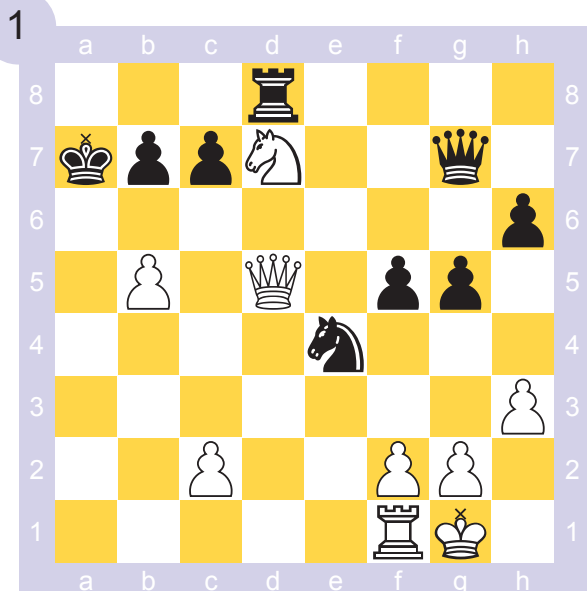
As brancas capturan o cabalo negro e despois moven o seu alfil á casa e2.



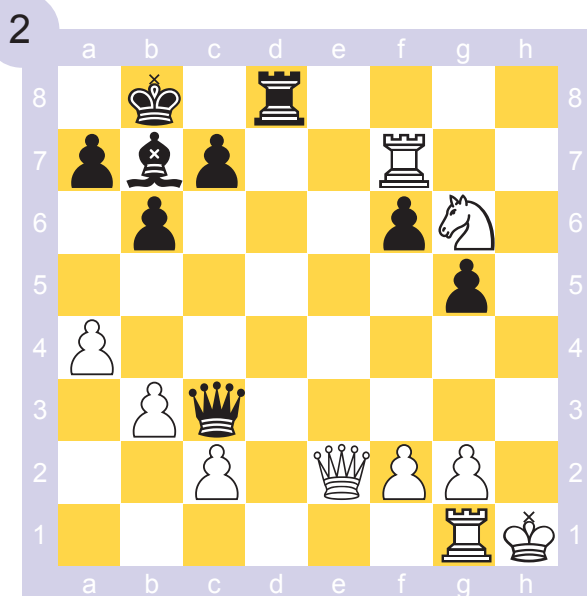
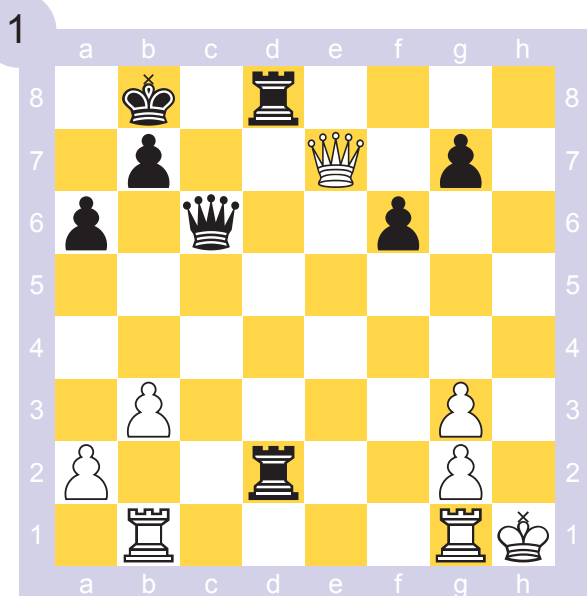
Hai varias posibilidades: interpoñer o peón, mover o rei ou a dama.



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



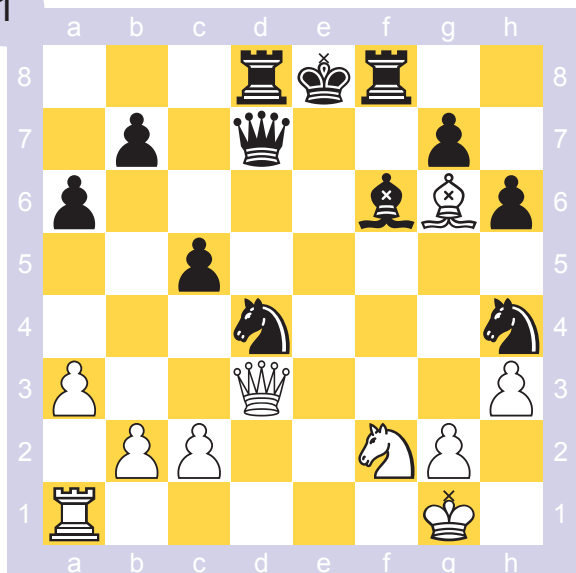
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



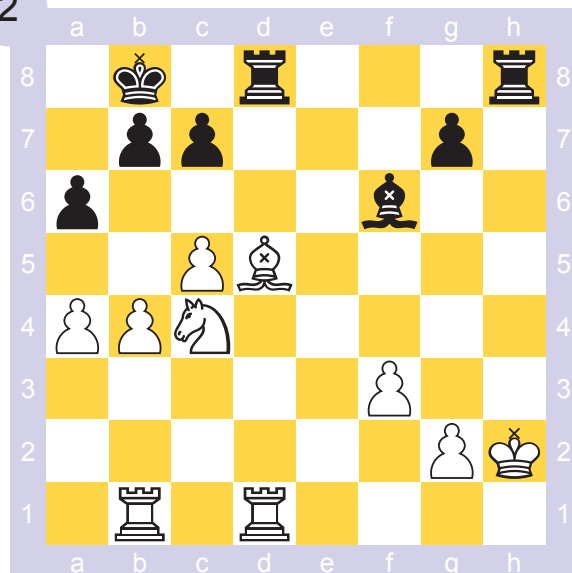


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.

1

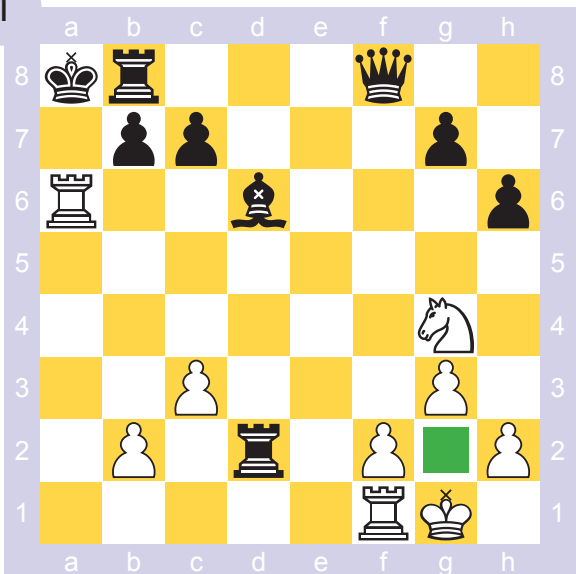


2

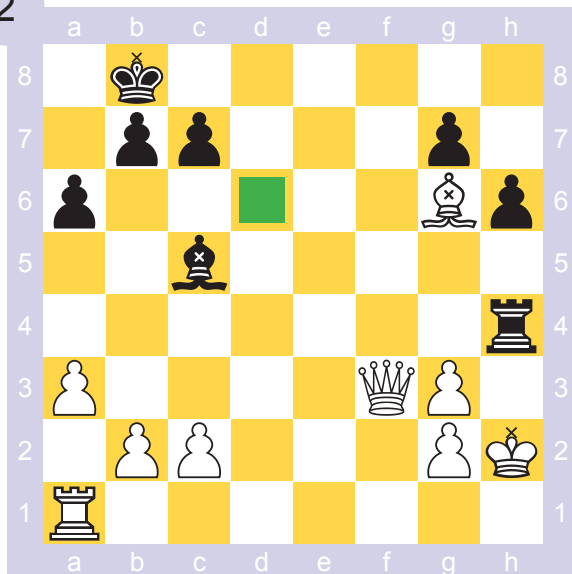


Rodea con círculo as pezas do pé do taboleiro que se se colocan na casa indicada resulta unha posición de xaque mate.

1

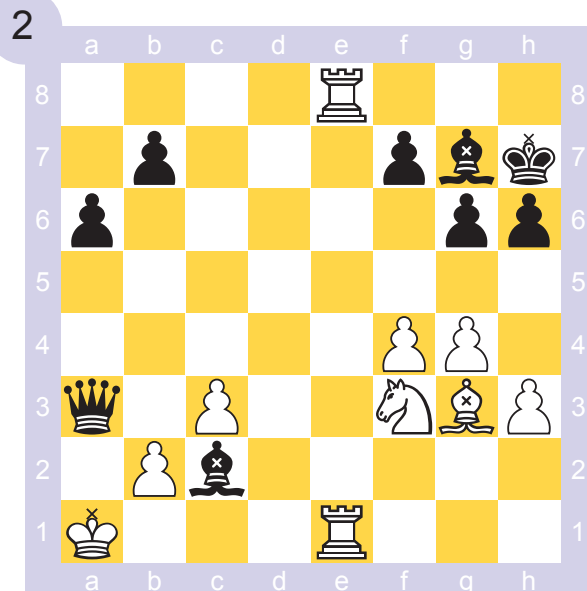
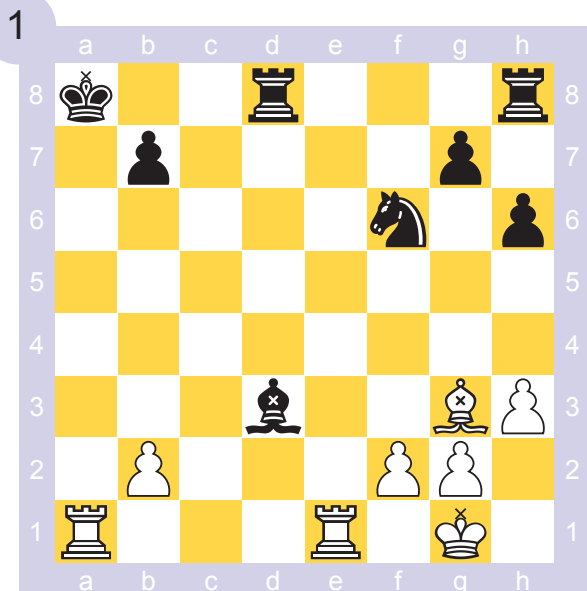


2

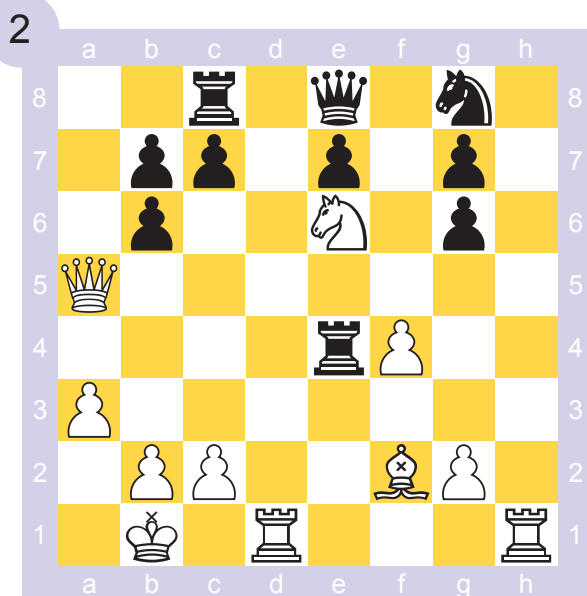
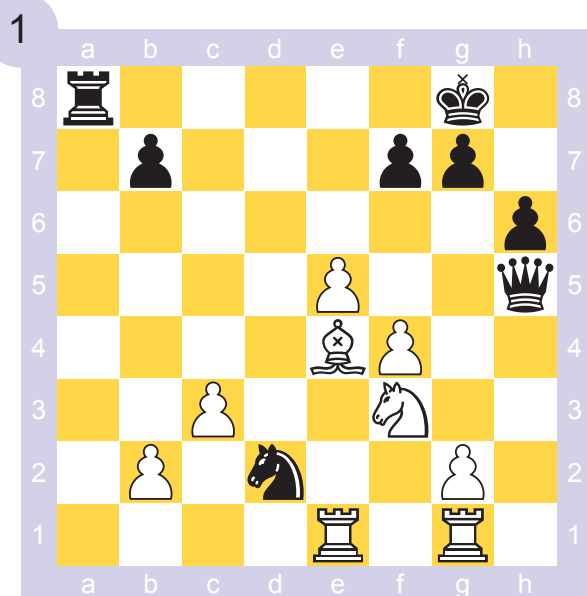




Rodea con un círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para que quede unha posición de xaque mate.



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

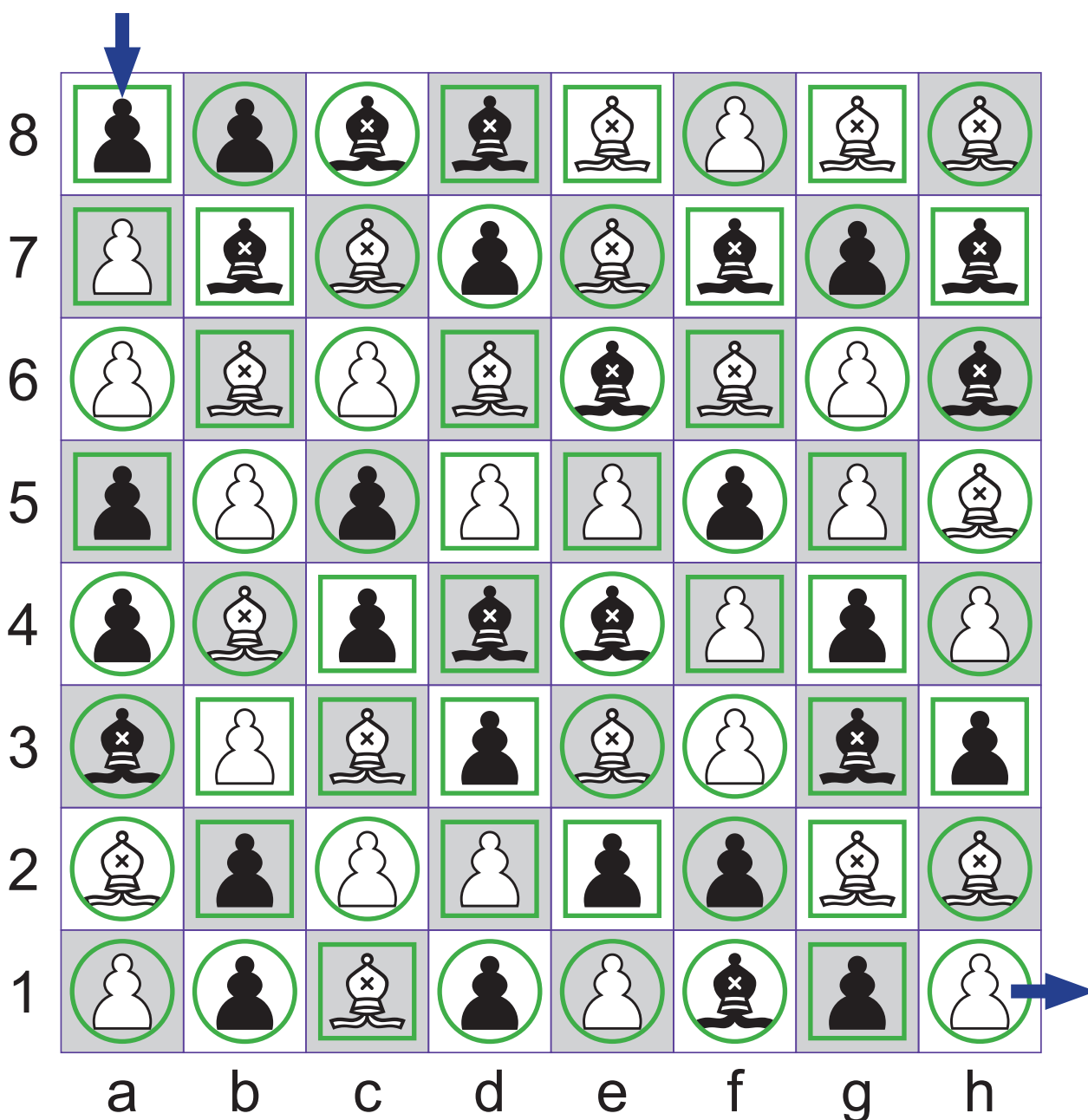




Percorre o taboleiro desde a casa de entrada cara á de saída co menor número de xogadas, respectando as seguintes condicións.

1. En cada casa hai unha imaxe con tres características: unha peza de xadrez (peón ou alfil), dunha cor (branca ou negra) e dentro dun contorno (cadrado ou círculo).
2. En cada xogada pódese avanzar ou retroceder só unha casa de forma horizontal ou vertical.
3. Só se pode realizar a xogada se, ao cambiar de casa, as dúas imaxes teñen iguais dúas das tres características.

Por exemplo, de b8 non se pode ir a b7 porque cambian a peza e o contorno. Si se pode ir de c8 a c7 (só cambia a cor) ou a d8 (só cambia o contorno).





Clasifica os seguintes adverbios segundo a tipoloxía.
Anota o número da tipoloxía nos recadros dos adverbios.

- | | | | |
|-------------|--------------|------------|----------|
| 1 tempo | 2 lugar | 3 modo | 4 dúbida |
| 5 cantidade | 6 afirmación | 7 negación | |

- | | | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|
| ☐ menos | ☐ ben | ☐ alí | ☐ agora |
| ☐ cerca | ☐ tamén | ☐ así | ☐ nunca |
| ☐ xamais | ☐ moito | ☐ acaso | ☐ mal |
| ☐ quizais | ☐ non | ☐ si | ☐ nada |
| ☐ de présa | ☐ tampouco | ☐ lonxe | ☐ claro |
| ☐ por suposto | ☐ abaixo | ☐ máis | ☐ gratis |



Completa as frases co adverbio adecuado.
Anota o número da frase nos recadros dos adverbios.

- | | |
|--|--|
| ☐ moi | Dixéronnos que o torneo se xoga 1 |
| ☐ nunca | O xadrez gústame 2 |
| ☐ bo | 3 ganarás a partida de xadrez. |
| ☐ aquí | Esta xogadora xoga moi 4 |
| ☐ temperán | Os peóns 5 poden retroceder. |
| ☐ moito | Esta sala de xogo é 6 comfortable. |
| ☐ probablemente | Se saímos agora, chegaremos 7 ao torneo. |
| ☐ ben | 8 , podes inscribirte no torneo. |



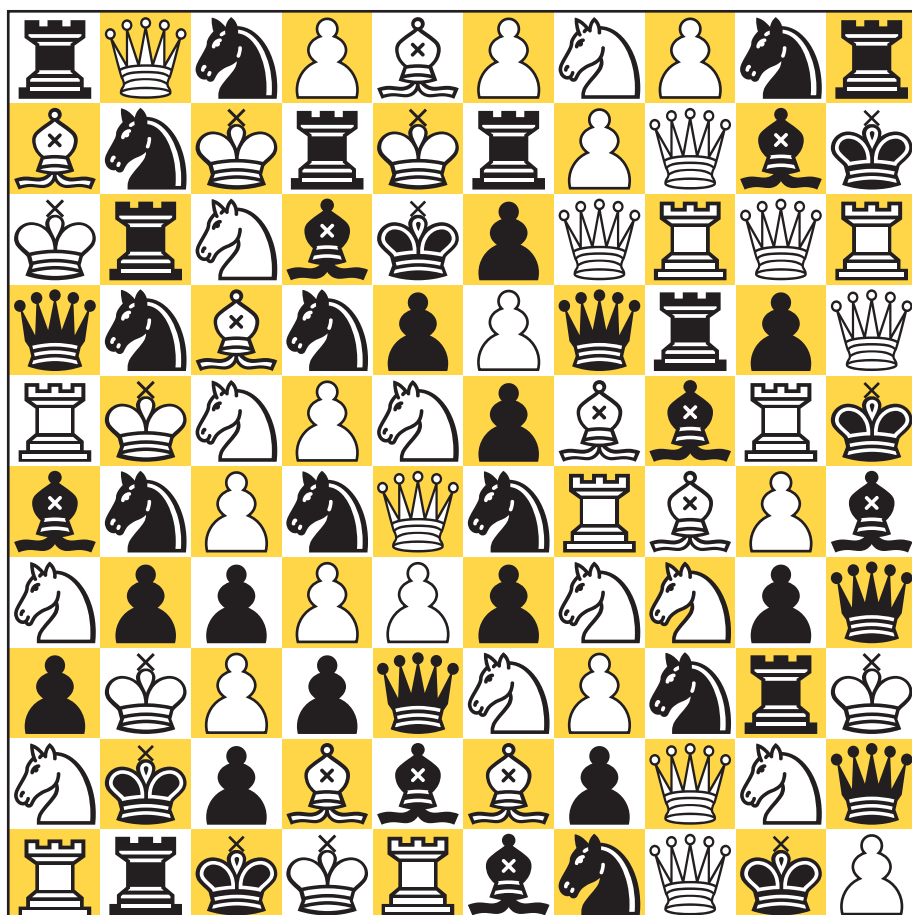
Completa as casas do taboleiro para que as operacións dean os resultados indicados nas casas amarelas.

1. Os números das casas azuis son o resultado da suma dos catro números que se encontran nas casas verdes lindeiras.
2. Nas casas negras colócanse os signos das operacións suma, resta e multiplicación.
3. Nas casas verdes colócanse números.

2		5		3		6	=	15
	12		15		18			
4							=	7
	21		24		27			
12							=	40
-	30	+	33	+	36	-		
2							=	140
=	=	=	=					
18	28	9	31					



Sopa de peças de xadrez. Encontra e rodeia as seguintes sequencias nas filas, columnas e diagonais do tabuleiro.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



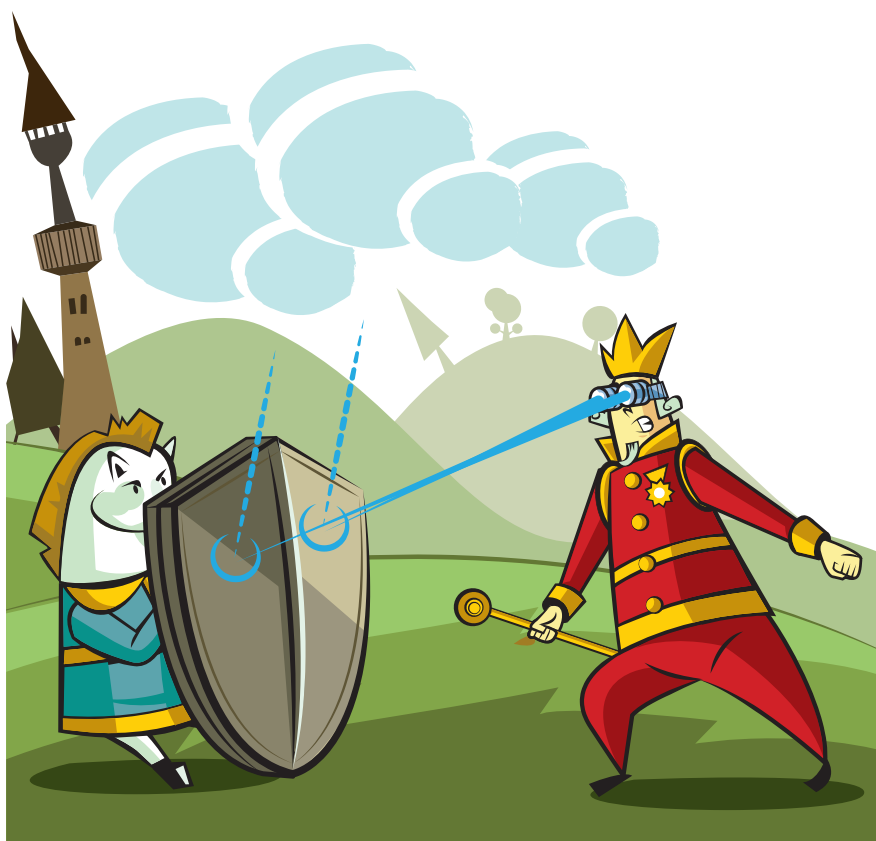
11

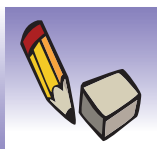


12

Evitar os raios X

- Recursos
- Observacións





Pinta 32 casas en cada taboleiro para representar diferentes formas con algún tipo de simetría. Encontra a máxima cantidade posible.

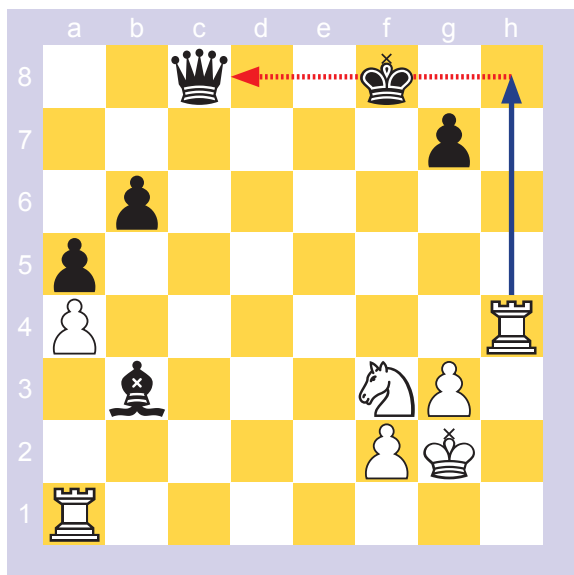
A simetría podes conseguila pintando combinacións de casas, filas, columnas, cuadrantes...

Intenta ser moi creativo e evita repetir os debuxos que se consigan por xiros de 90° ou 180° .

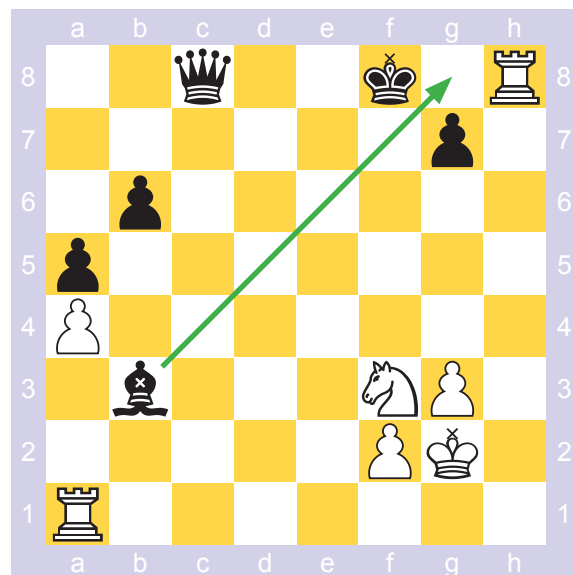


Recursos

Interpoñer unha peza

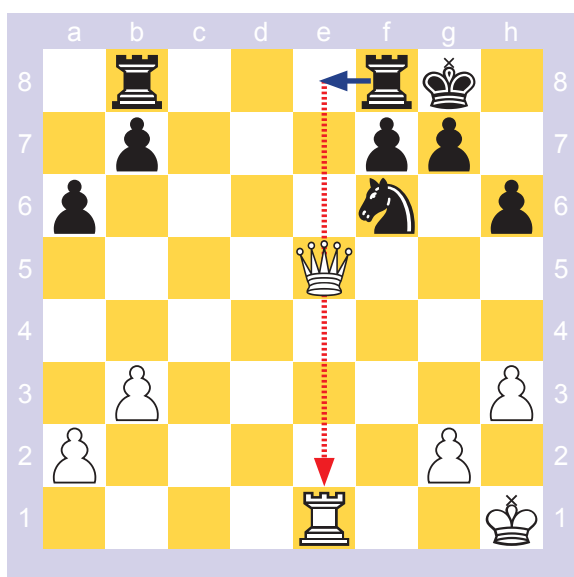


Se as negras moven o seu rei, a súa dama será capturada.

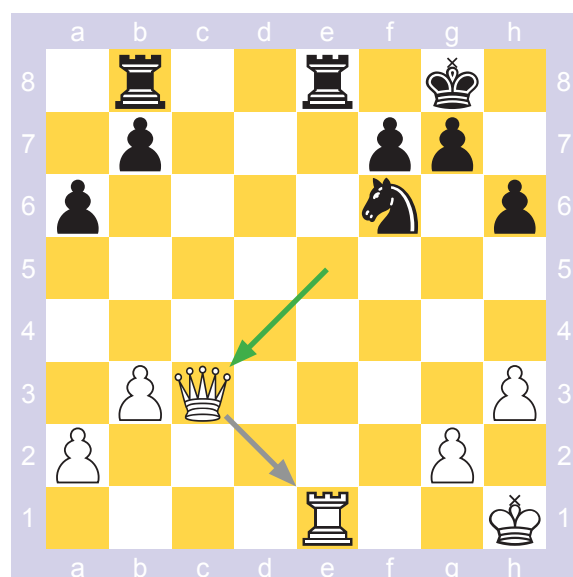


O alfil negro interponse entre o rei e a torre que dá xaque.

Mover unha peza para defender a outra



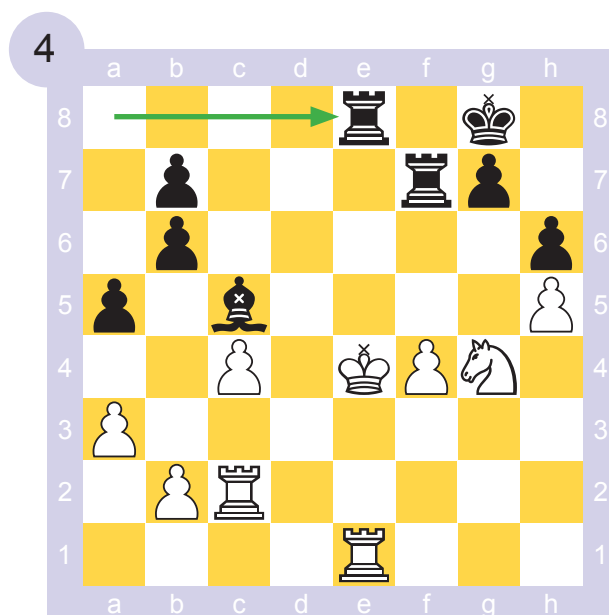
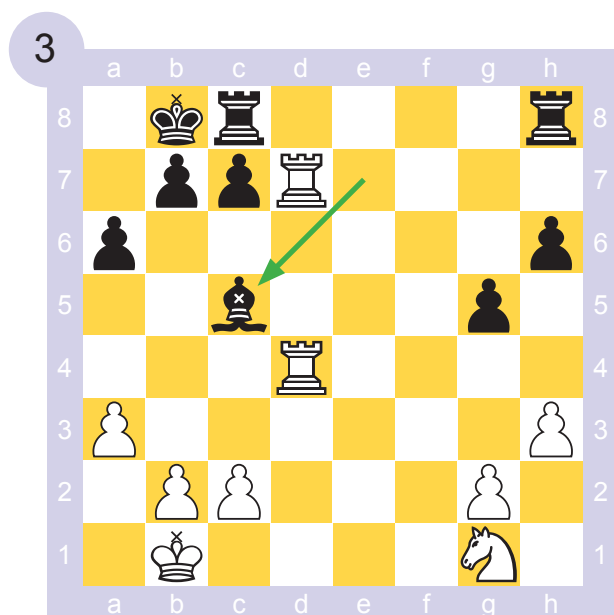
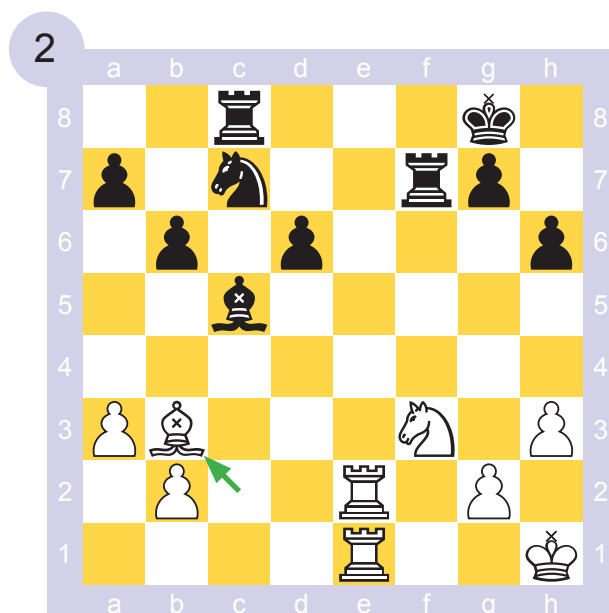
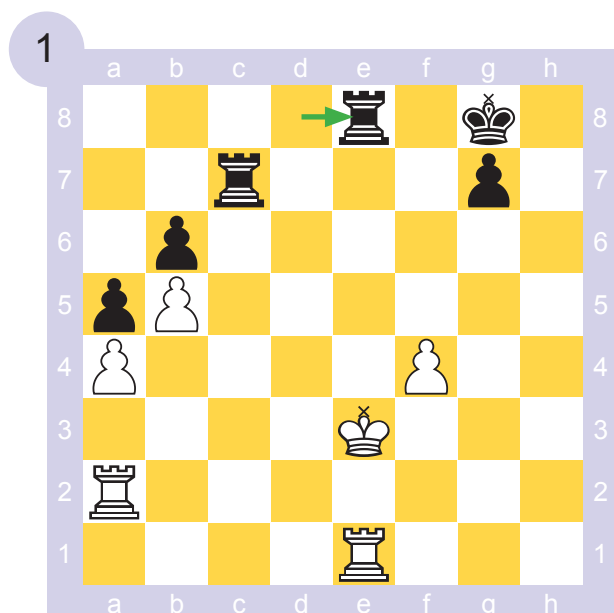
Se a dama captura a torre negra, as brancas perderán puntos.



A dama pode moverse a c3, a1, a5 ou g3 para defender a súa torre.



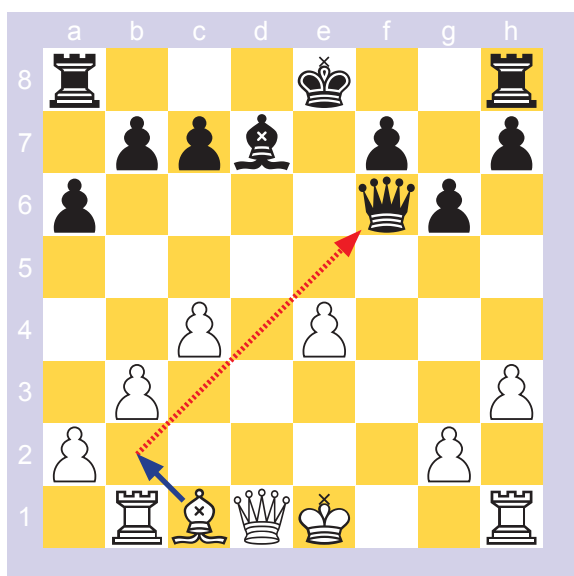
Indica con flechas as xogadas para evitar os seguintes raios X.



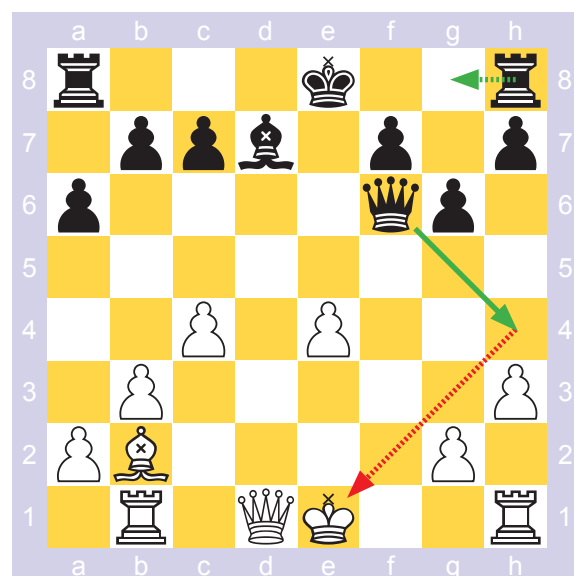


Recursos

Crear unha ameaza maior ou equivalente

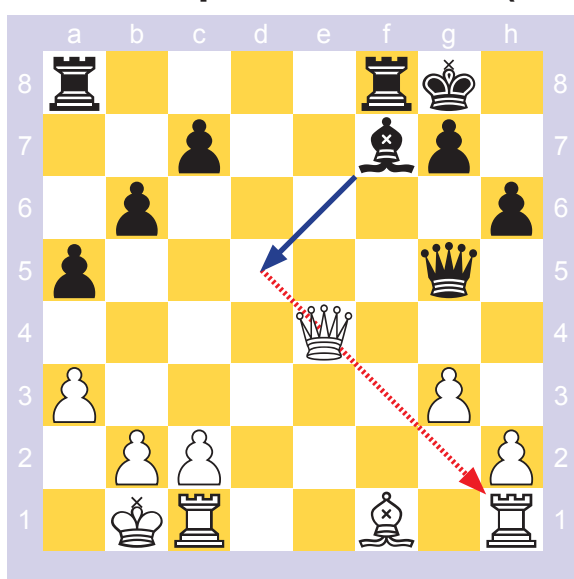


Ao moverse a dama, o alfil branco podería capturar a torre negra.

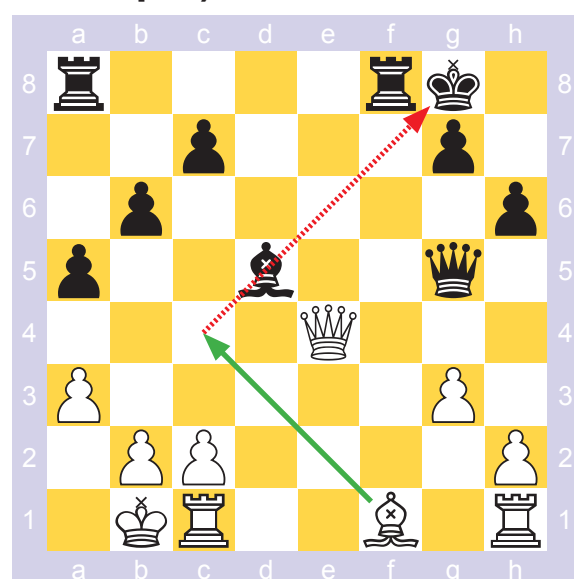


Excepto se a dama negra pode darlle xaque ao rei branco.

Cravar a peza atacante (se non hai xaque)



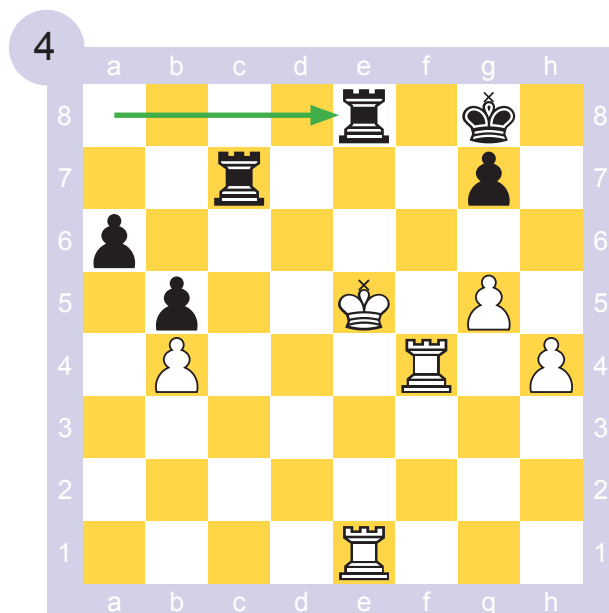
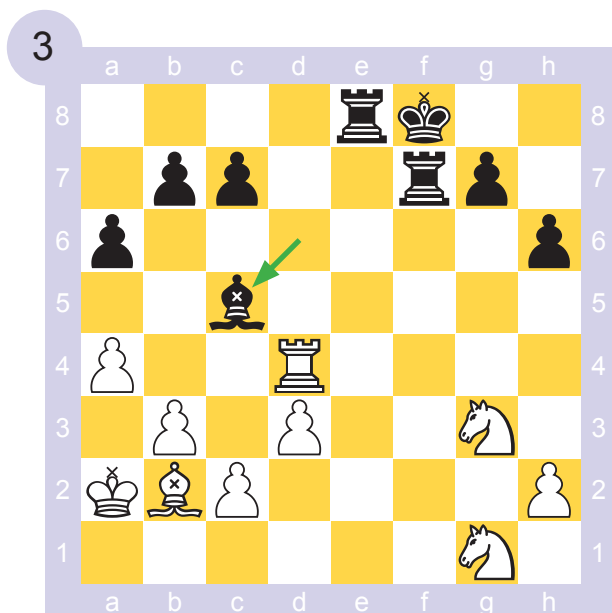
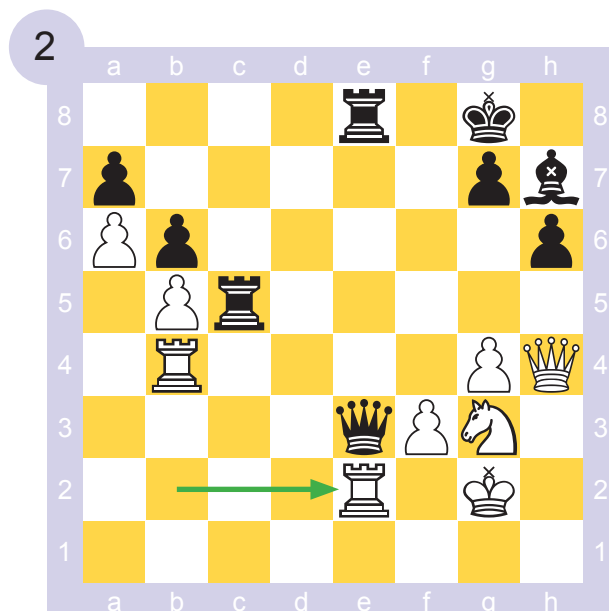
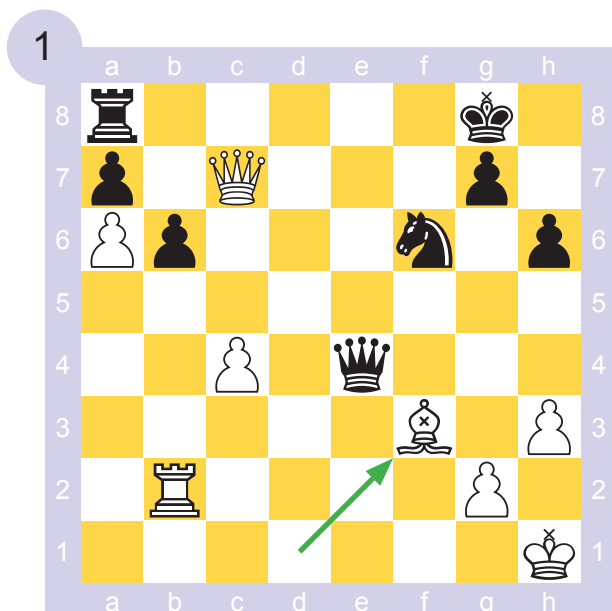
Se a dama branca se move, o alfil poderá capturar a torre branca.



O alfil das negras non pode capturar ningunha peza porque queda cravado.



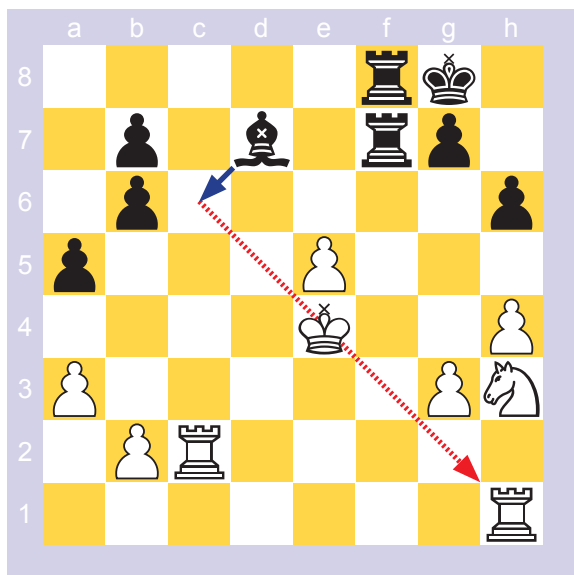
Indica con flechas as xogadas para evitar os seguintes raios X.



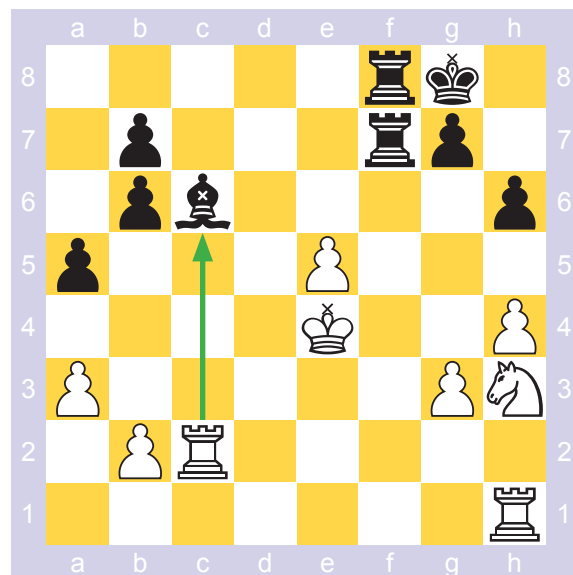


Observacións

Capturando a peza atacante

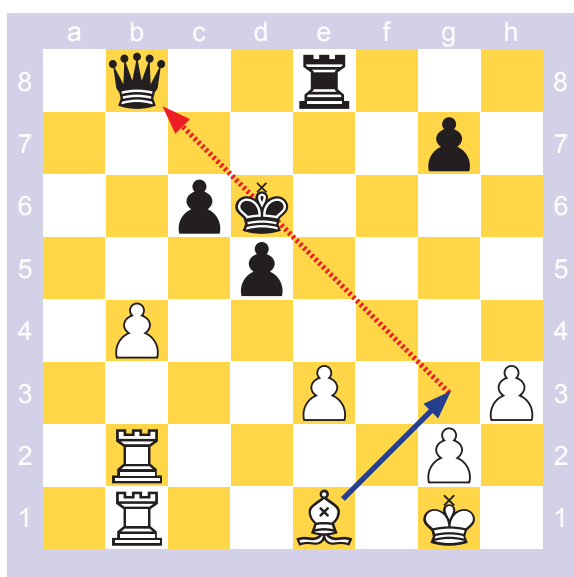


Se se move o rei, o alfil captura a torre e as brancas perderían cinco puntos.

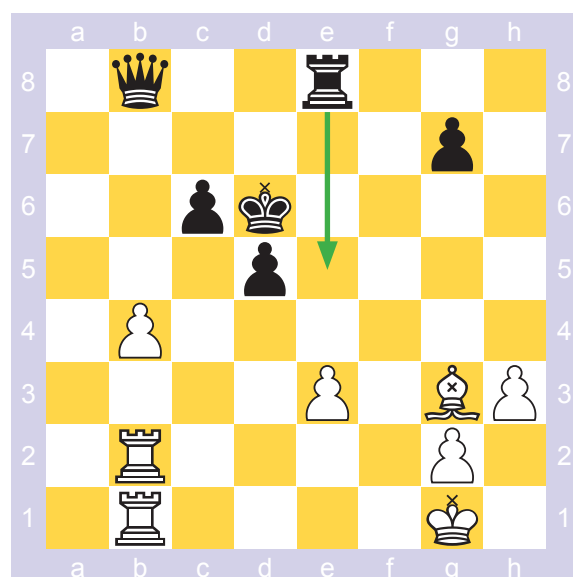


Se a torre captura o alfil, o peón capturará a torre e as brancas só perderán dous puntos.

Interpoñendo unha peza



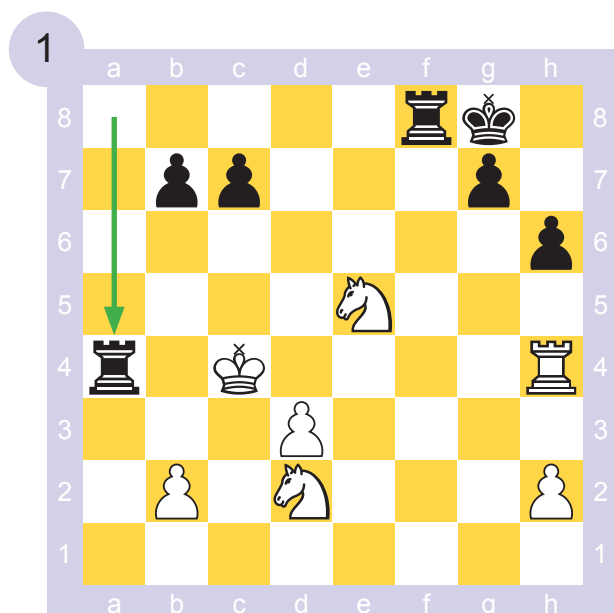
Se se move o rei, o alfil capturará a dama e as brancas perderán sete puntos (alfil por dama).



Se as negras interpoñen a torre, as brancas cambiarán o seu alfil pola torre e só perderán dous puntos.

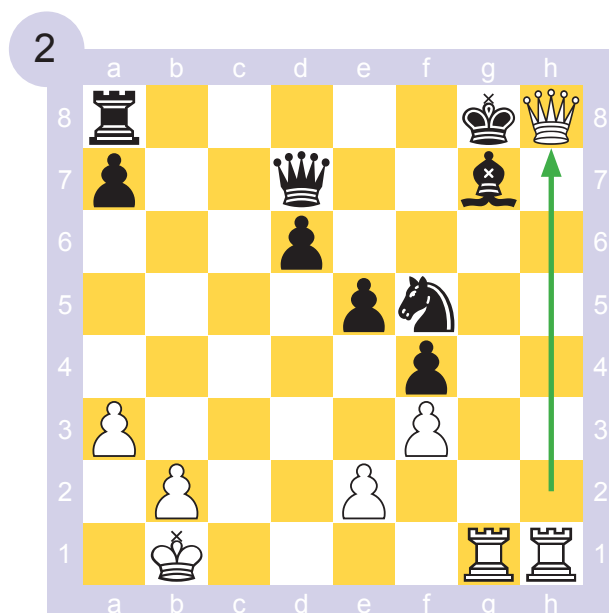


Indica se se poden evitar os seguintes raios X.
En caso afirmativo, indica as xogadas con frechas.



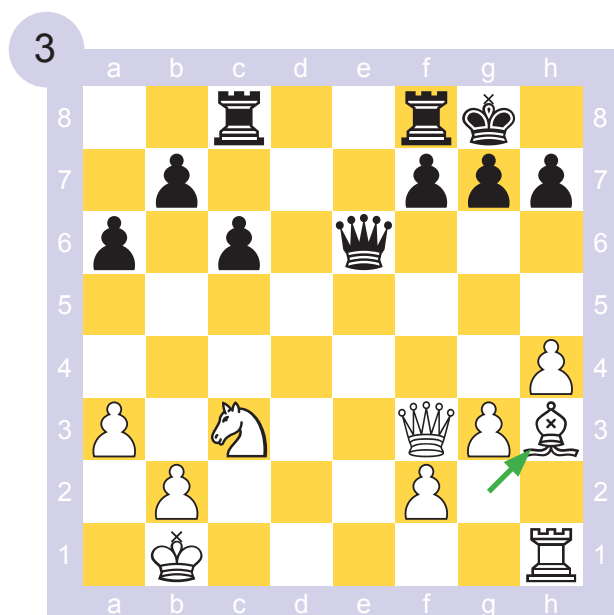
Si

Non



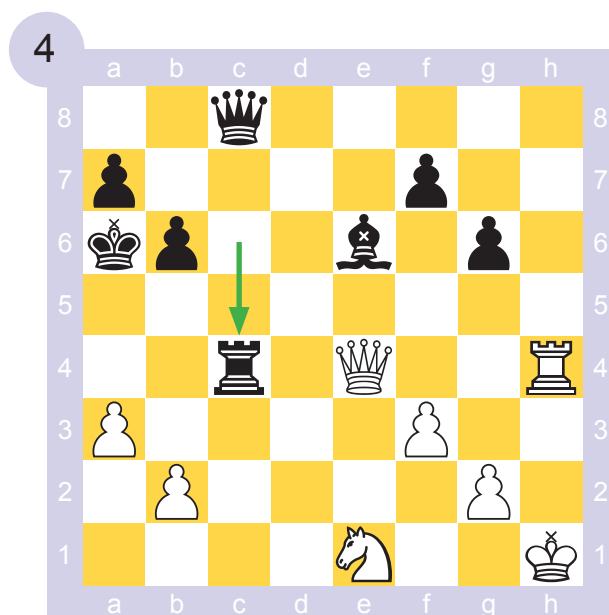
Si

Non



Si

Non



Si

Non



Pinta as casas destes minitaboleiros para completar as seguintes series lógicas.

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				



Le o seguinte texto sobre tipos de competicións de xadrez.

No ano 2014, a Federación Internacional de Xadrez (FIDE) tiña 182 países afiliados dun total de 194; só o fútbol e o atletismo teñen máis.

A maioría de torneos de xadrez están organizados e regulados mediante as normas da FIDE. Pódese competir individualmente ou por equipos.

Os sistemas de competición poden ser: “todos contra todos” ou de liga, sistema suízo e por eliminación directa de xogadores. A maioría dos torneos de xadrez funcionan cos seguintes controis de tempo por xogador: partida Blitz ou relampo (dura menos de 15 minutos); partida rápida (dura máis de 15 minutos e menos dunha hora) e partida lenta (que dura máis dunha hora).



Campeonato del Mundo. Año 2014

As olimpíadas de xadrez empezaron no ano 1927 e lévanse a cabo cada dous anos en formato por equipos. A China ganou o campionato na edición do ano 2014.



Os Campionatos do Mundo remóntanse ao século XIX e tiveron varios formatos de competición. Magnus Carlsen ganou os campionatos nos anos 2013 e 2014. A chinesa Hou Yifan ganou os campionatos femininos dos anos 2013 e 2014.

Open Internacional de Balaguer

Respostas

1 Cantos tipos de control de tempo hai maioritariamente?

a

2

b

3

c

4

2 Cantas federacións teñen máis países afiliados que a FIDE?

a

Unha

b

Dúas

c

Tres

3 Quen é a campioa do mundo do ano 2014?

a

Anand

b

Carlsen

c

Hou Yifan

4 Cantos países están afiliados á FIDE?

a

194

b

201

c

182

5 Cantos tipos de sistema de competición hai?

a

Dous

b

Tres

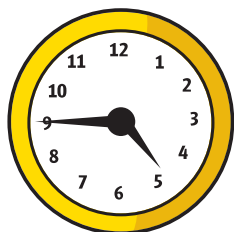
c

Catro



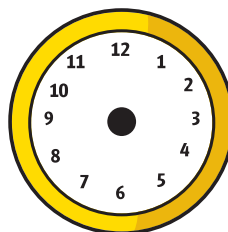
Suma tempos sobre partidas de xadrez. Completa os seguintes exercicios.

1 Debuxa as agullas do reloxo da dereita.



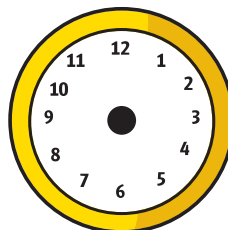
135

minutos



210

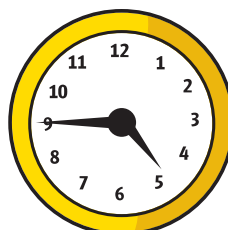
minutos



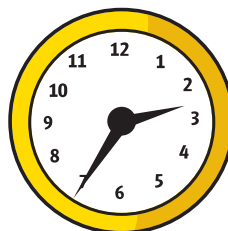
2 Cantos minutos hai de diferenza entre os dous reloxos?



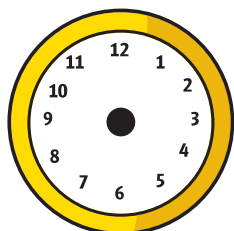
minutos



minutos

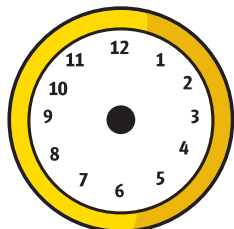
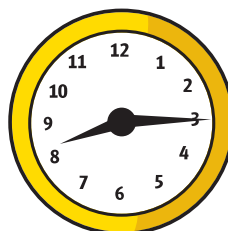


3 Debuxa as agullas do reloxo da esquerda.



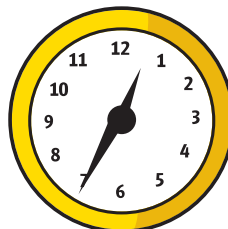
270

minutos



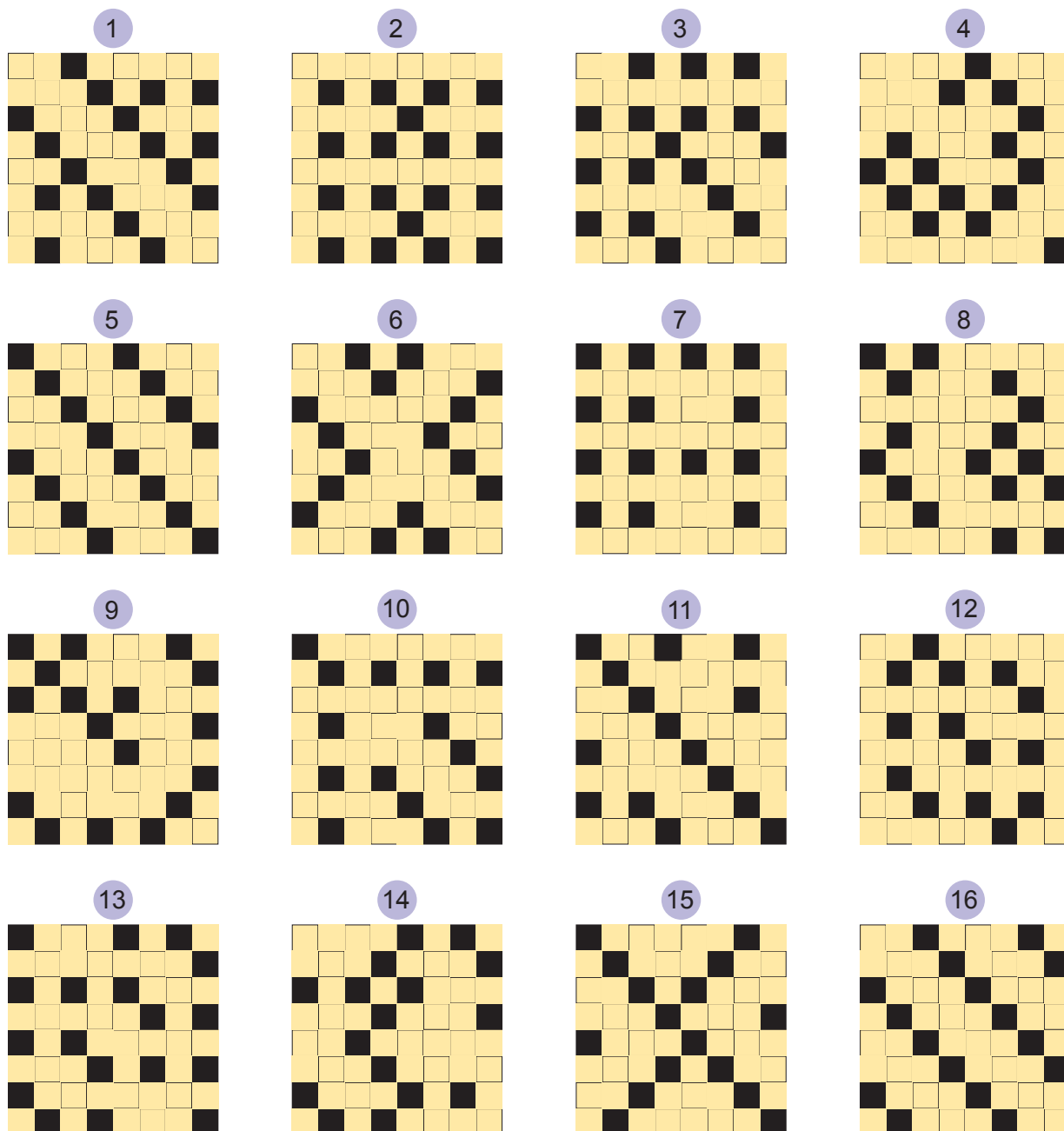
190

minutos





Forma tabuleiros de xadrez superponendo as casas negras de dúas pezas.



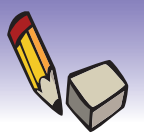
Indica os números das pezas que forman estes 8 tabuleiros.

1			2			3			4		
5			6			7			8		

Mate árabe

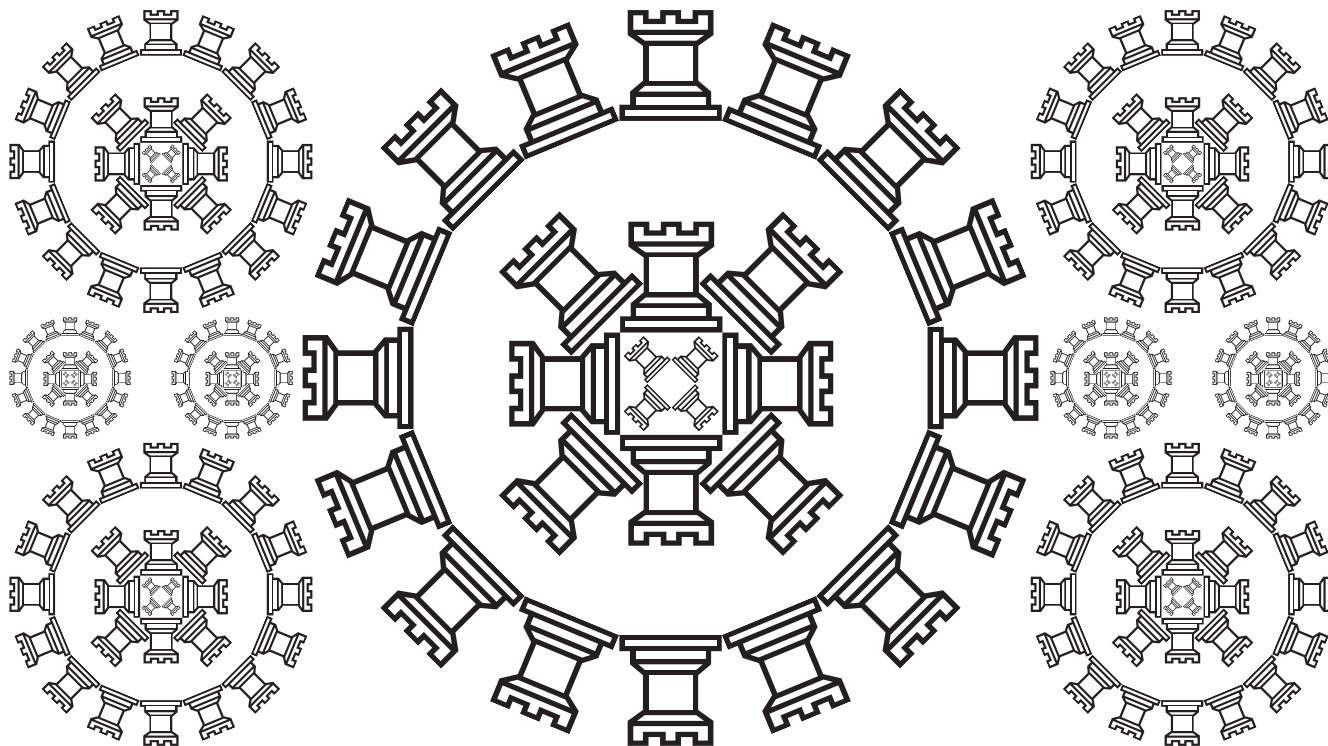
- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate



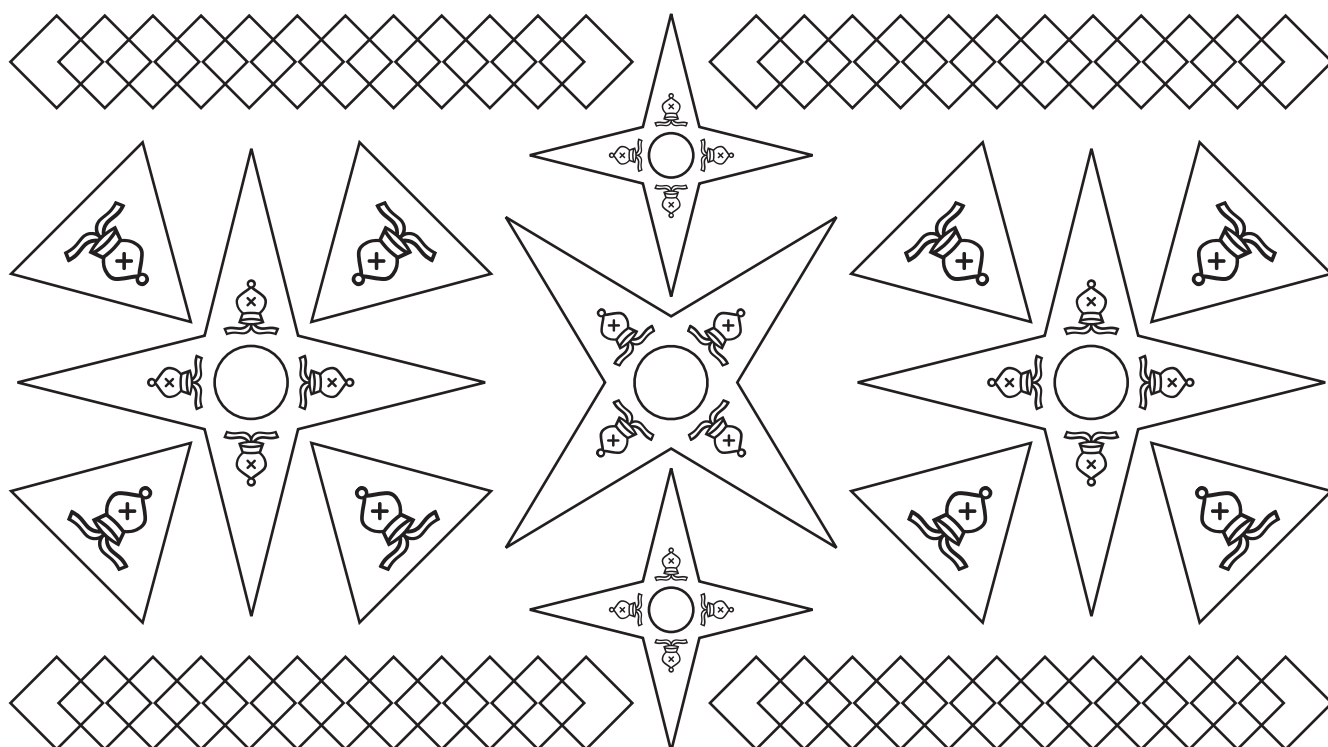


Pinta os debuxos coas cores que máis che gusten.

1



2

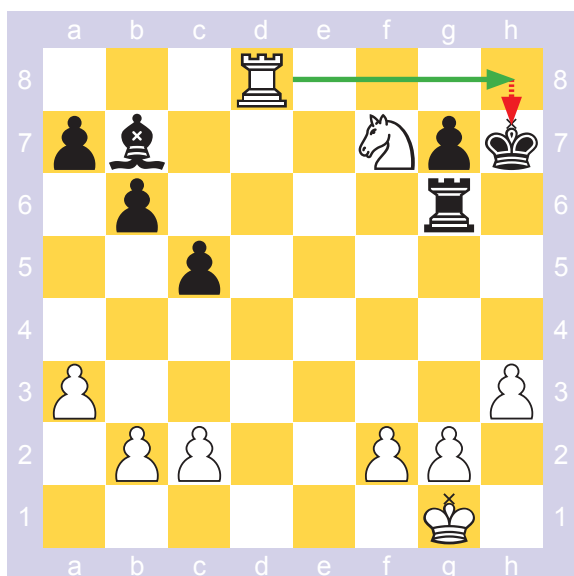




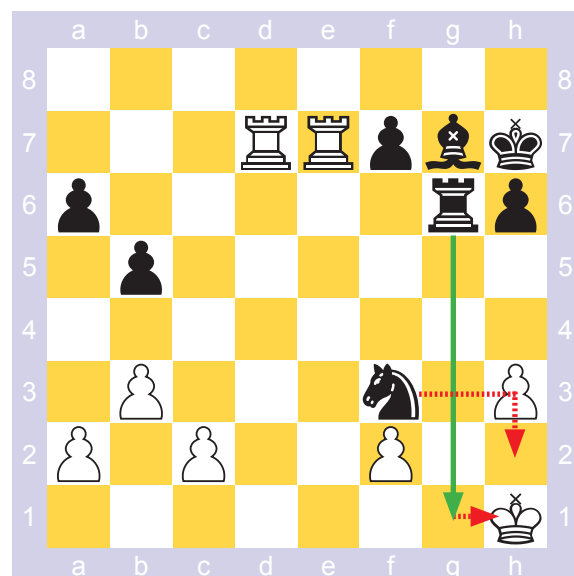
Esquemas de mate

Normalmente prodúcese en esquinas do enroque ou cando o rei ten pezas próximas que impiden a súa escapatoria.

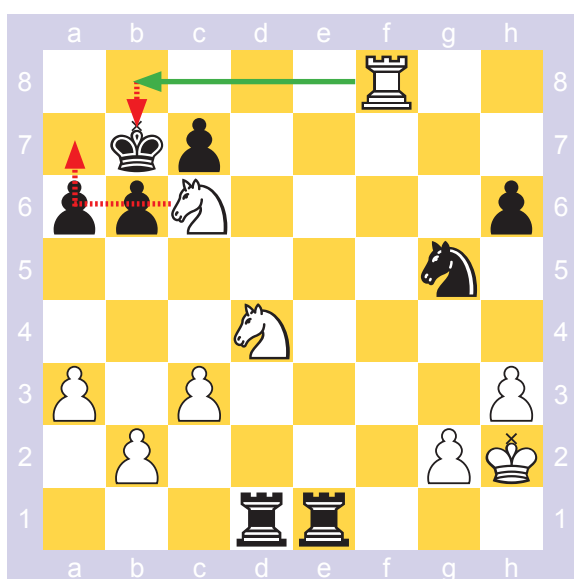
Utilízase un cabalo e unha torre.



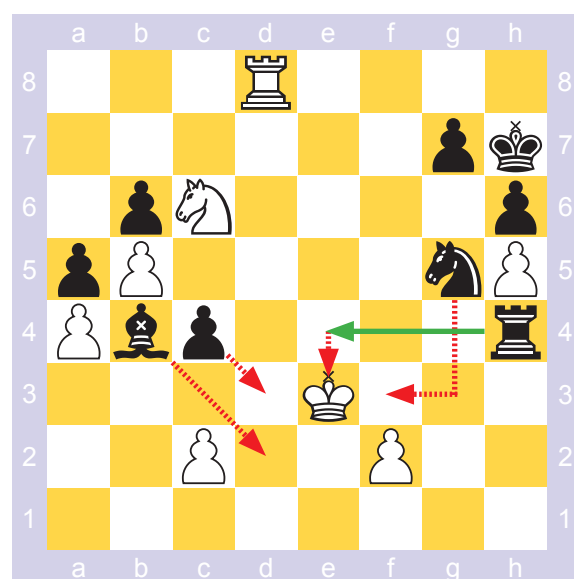
O cabalo defende a torre e as pezas negras impiden que o seu rei teña casas de escapatoria.



Neste caso, o cabalo tamén impide que o rei branco escape á casa h2.



Os peóns negros impiden que o seu rei poida escapar do xaque mate.

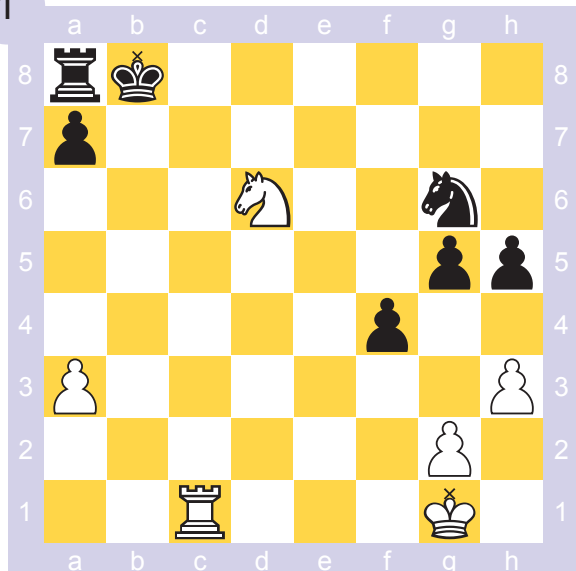


Se o rei está máis centrado, xeralmente necesítase a colaboración doutras pezas negras.

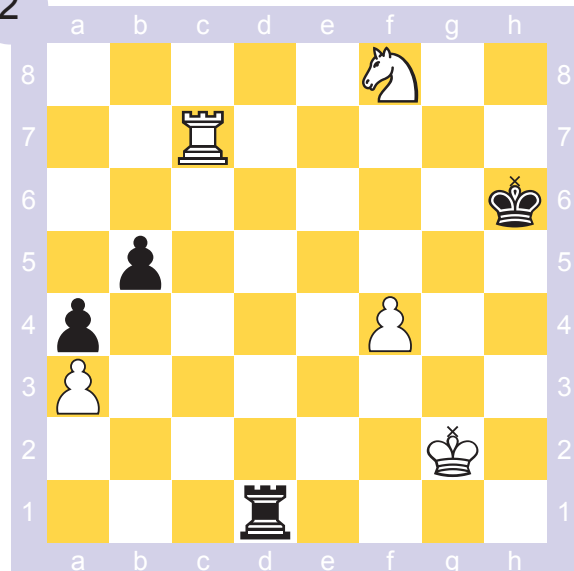


Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.

1

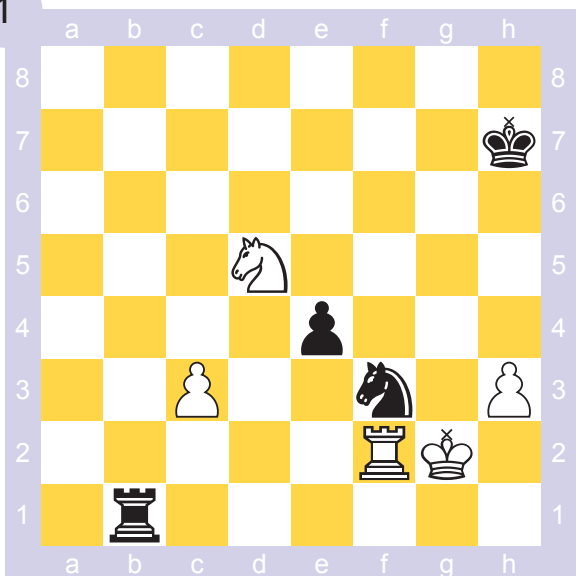


2

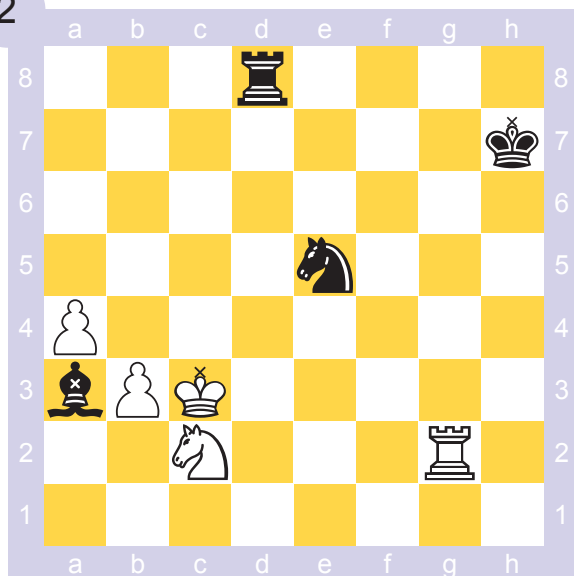


Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para dar xaque mate.

1



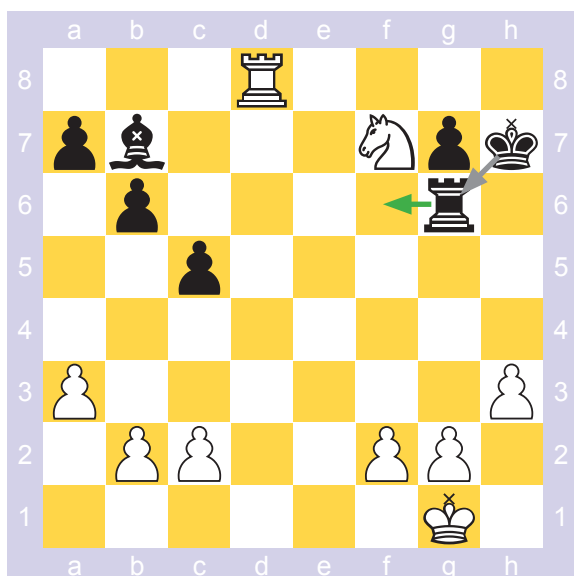
2



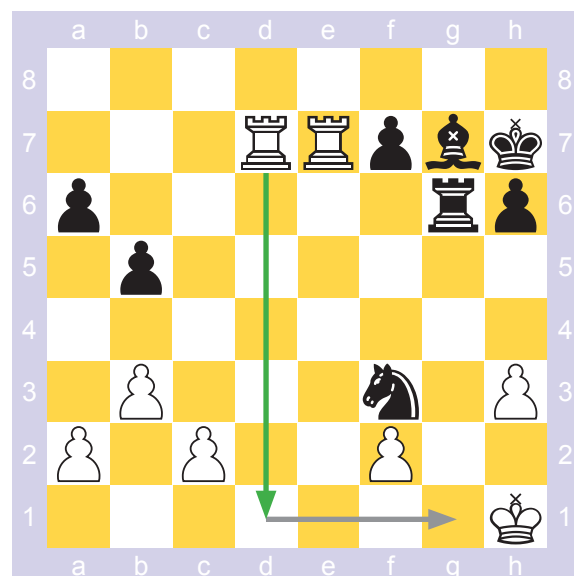


Evitar xaque mate

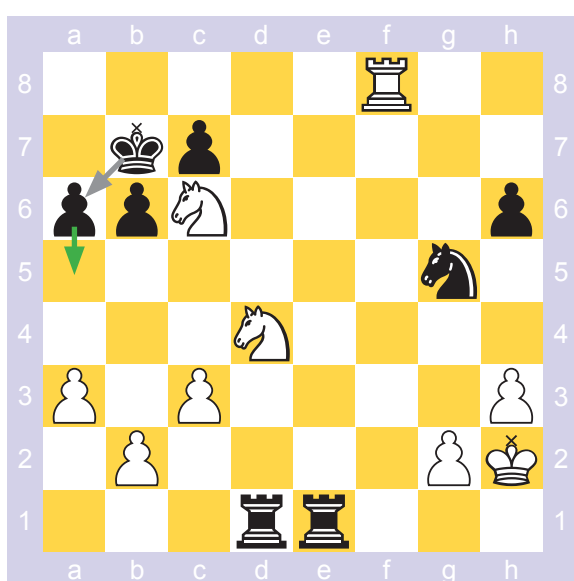
Normalmente deféndese a casa onde a torre dá mate ou móvese algunha peza para xerar unha casa de escapatoria.



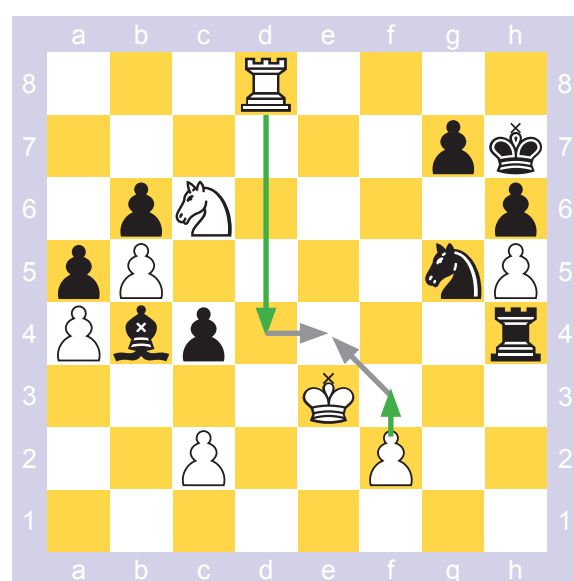
Se non se move a torre negra, o rei non poderá evitar o mate.



A única posibilidade para evitar o mate é defender a casa g1.



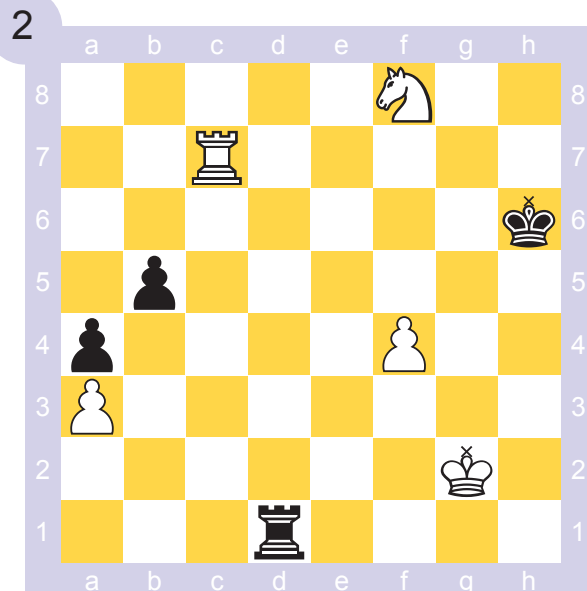
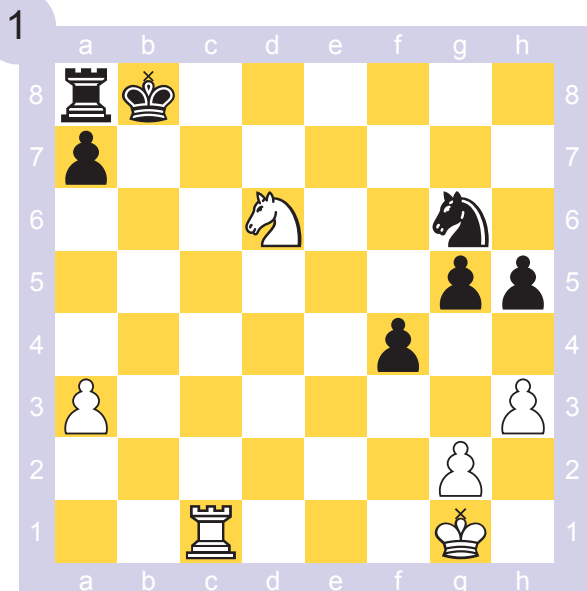
Neste caso, ao avanzar o peón negro, xérase unha casa de escapatoria.



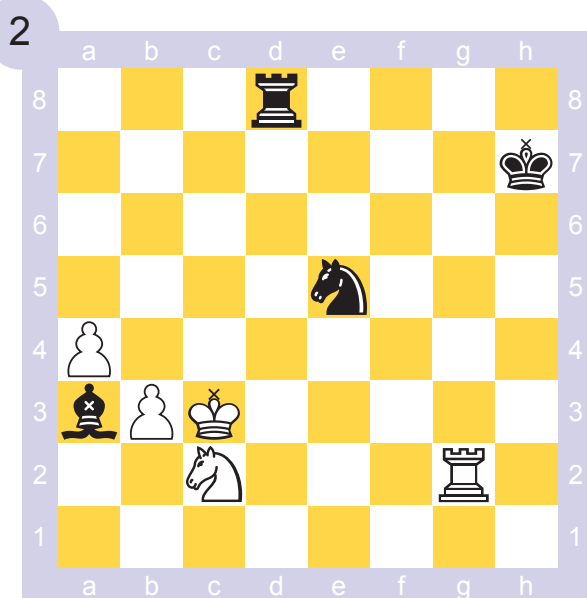
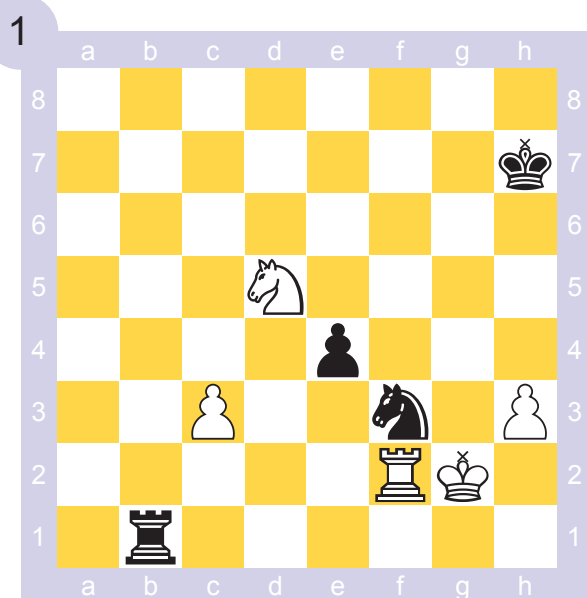
Estas dúas xogadas evitan que a torre negra dea xaque mate en e4.



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



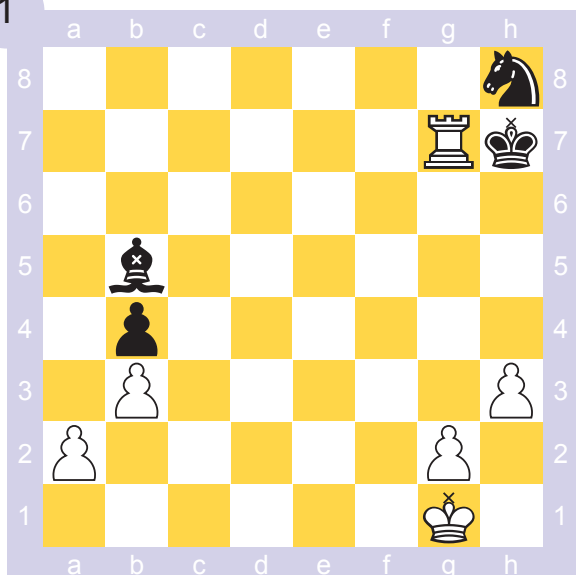
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



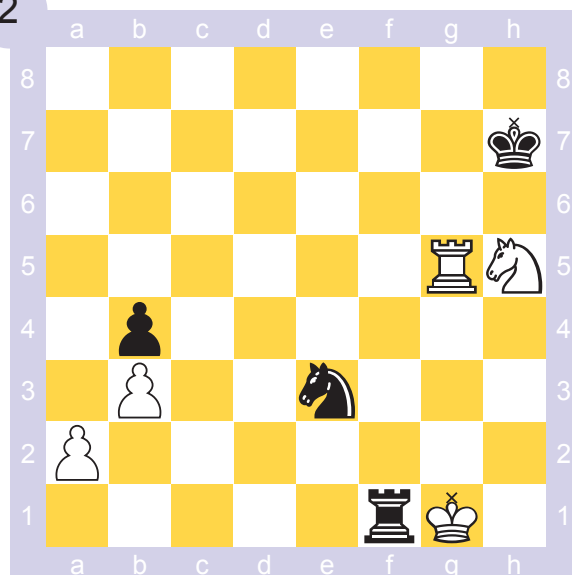


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.

1

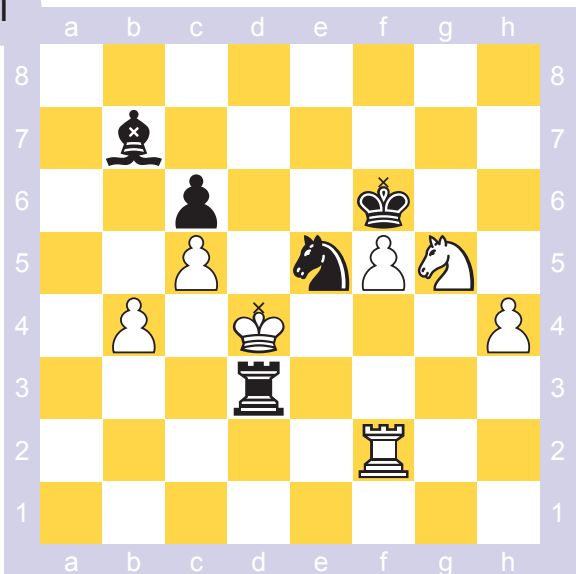


2

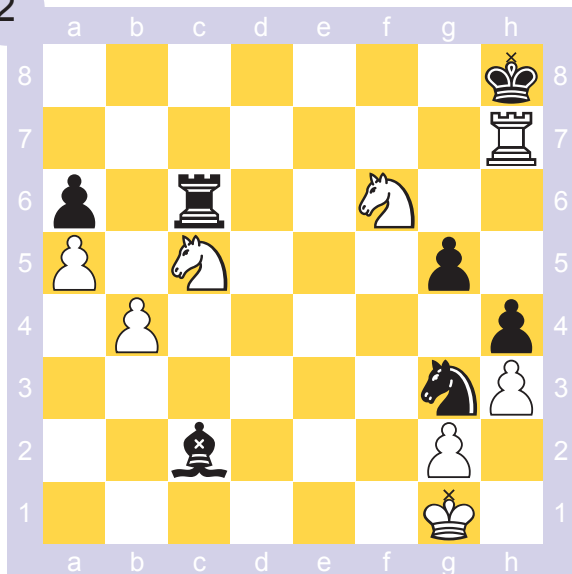


Rodea con círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para que quede unha posición de xaque mate.

1

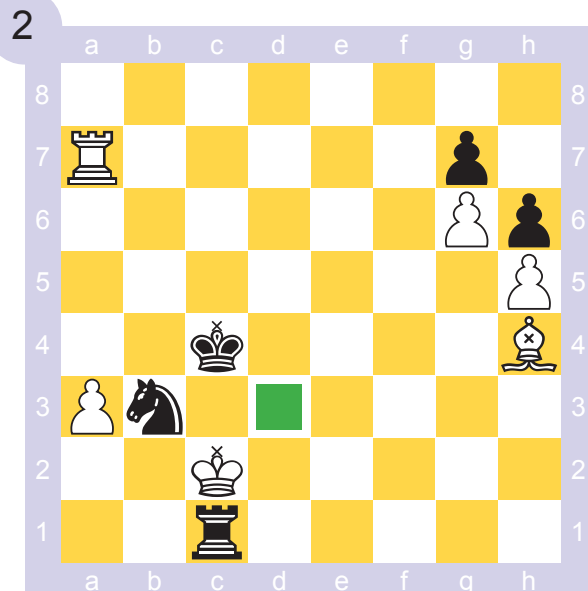
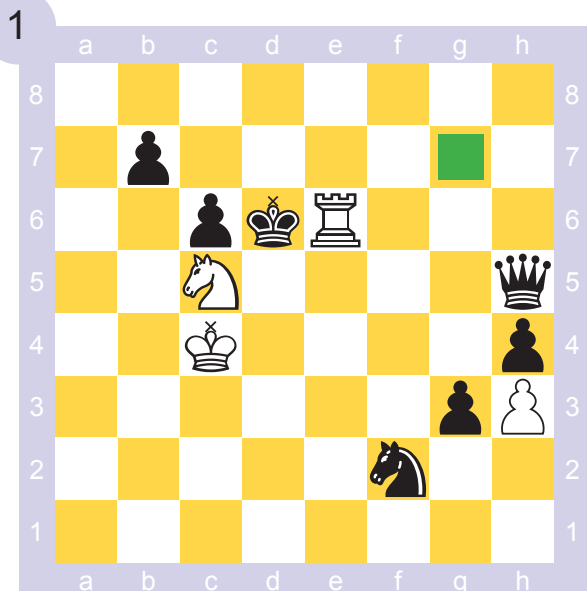


2

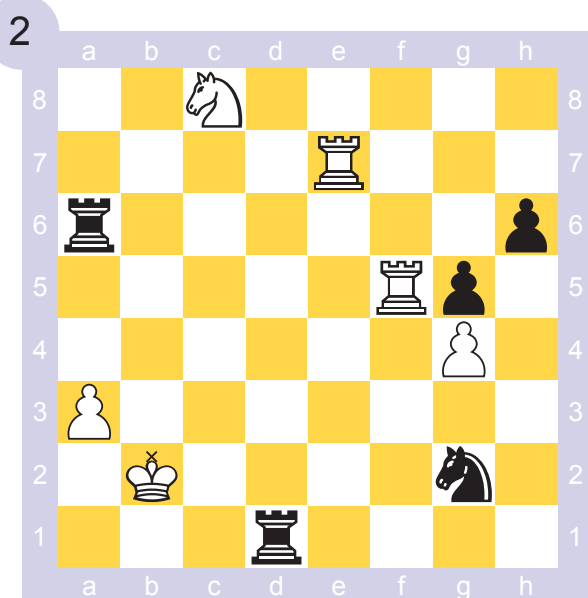
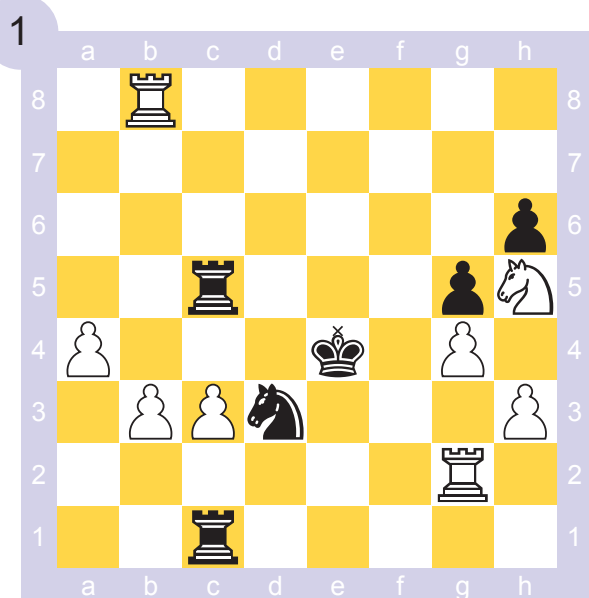




Rodea con círculo as pezas do pé do taboleiro que, se se colocan na casa indicada, resulta unha posición de xaque mate.



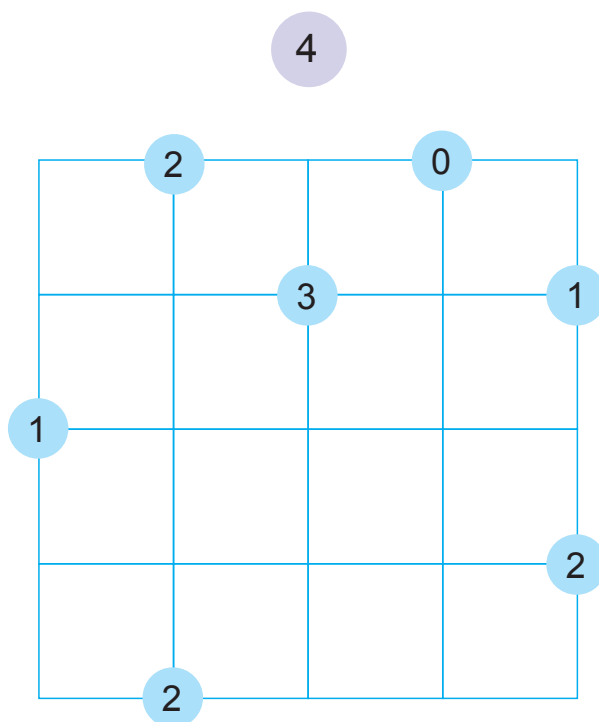
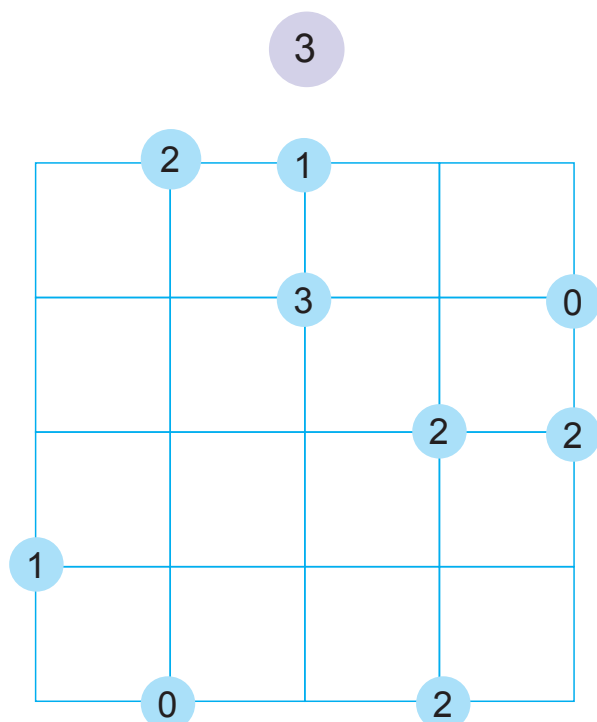
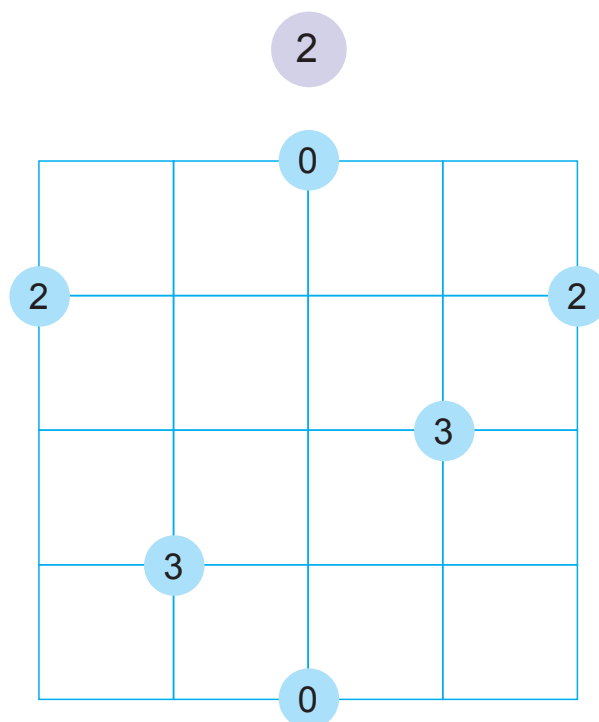
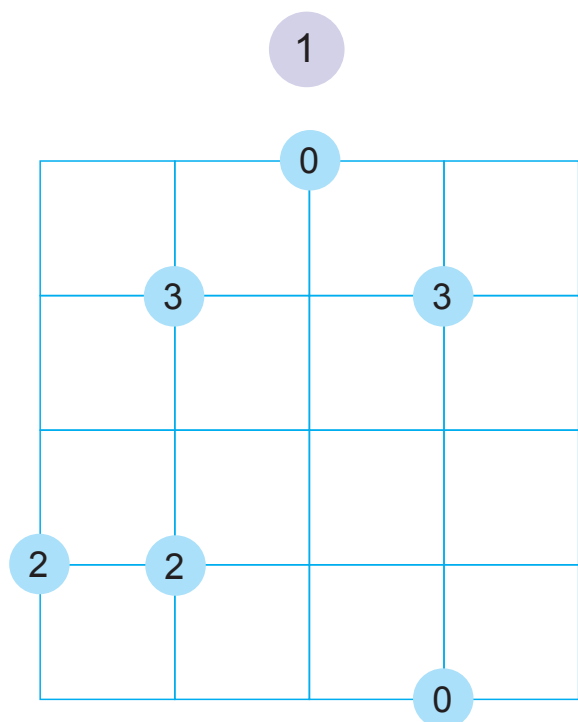
Marca as casas onde colocarías o rei que falta para que quede unha posición de xaque mate.





Debuxa unha diagonal en cada casa dos taboleiros.
O número de cada círculo indica o total de diagonais que pasan polo vértice.

As liñas diagonais non poden formar circuitos cerrados.





Le este fragmento do artigo de prensa “O mestre de xadrez” de Arturo Pérez-Reverte (*XL Semanal*, 08.04.2013). Indica onde se colocan as seguintes palabras.

Visito un pequeno club de 1, nunha cidade de provincias. Un lugar 2, en cuxo salón hai unha ducia de mesas con taboleiros, pezas e 3 de xogo. Polas tardes danse clases infantís, e a de hoxe corresponde a nenos de seis a dez anos. É a 4 de saída do cole, e os 5 cabróns 6 acompañados polos pais, con mochilas multicolores, anoraks e gorros de la. Coas súas inocentes caras de papóns, en contraste con esas miradas 7 ás que nada escapa. Saúdos, conversas, risas. Rexoubeo. Nove rapaces e tres rapazas. 8 se de clases anteriores, e 9 veñen do mesmo colexio. Bromean entre eles, falan con naturalidade de xogadas, exercicios de xadrez e partidas pasadas. Ten graza ver a cativos de seis anos falando con calma de mates do pastor e de reis afogados. Sorprende que 10 os máis pequenos se comporten como 11, coa seguridade de quen está familiarizado coas pezas e o taboleiro. Tamén os pais cambian impresións. Non podo evitar miralos con admiración. Con respecto. Ninguén os obriga a que os seus fillos 12 xadrez. É máis 13 levalos a un parque, ou para a casa, e aforrar os trinta euros ao mes que custan as clases. Os que poidan pagalos. Pero aquí están, puntuais como 14 mércores. Dispostos a esperar mentres os seus ananos xogan. Aprenden. Callan.



Non se 15 de facer campións. O meu amigo Leontxo García, paladín do xadrez infantil, díxoo 16 veces: é unha estupenda actividade complementaria para os pequenos, porque é divertida e porque os afai a pensar 17 de facer as cousas. Ademais, un neno familiarizado con este xogo pode mellorar ata un 17 por 100 a súa capacidade intelectual -hai conexión directa entre a lóxica do xadrez e a lóxica 18 - e tamén a súa comprensión lectora, pois o taboleiro axuda a interpretar signos, asocialos e 19 conclusións. Os pais que traen os seus fillos son conscientes diso. Saben que así os dotan doutra ferramenta 20 para moverse polo territorio hostil que sempre, ao cabo, resulta ser a vida. Con tres elementos engadidos, importantes para a 21 dun neno: a conciencia de que existen regras, o 22 polo adversario -no xadrez e na rúa sempre haberá alguén 23 listo ca ti- e afacelo a 24 vitorias e derrotas con naturalidade. Con elegancia. (continúa)

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

<http://www.finanzas.com/xl-semanal/firmas/arturo-perez-reverte/20130407/maestro-ajedrez-5088.html>

- | | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| ☐ reloxo | ☐ cómodo | ☐ sacar | ☐ cada |
| ☐ respecto | ☐ matemática | ☐ encaixar | ☐ máis |
| ☐ educación | ☐ útil | ☐ aprendan | ☐ antes |
| ☐ veteranos | ☐ perspicaces | ☐ coñecen | ☐ ata |
| ☐ xadrez | ☐ agradable | ☐ chegan | ☐ moitas |
| ☐ hora | ☐ pequenos | ☐ trata | ☐ algúns |



Reparte os números para que sumen o mesmo en todas as seccións dos seguintes taboleiros.

1

1	2	3	4
5	6	7	8

2

10	3	5	15
11	7	12	19

3

3	12	6	8
15	14	5	17

4

20	8	16	25
26	17	34	22

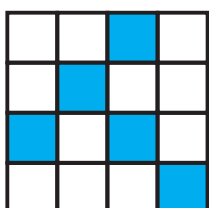


Indica os tres minitaboleiros iguais en cada serie. Pensa que poden estar xirados.

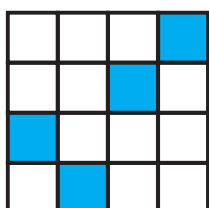
1



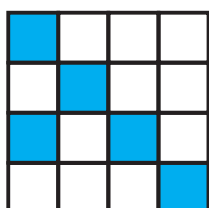
1



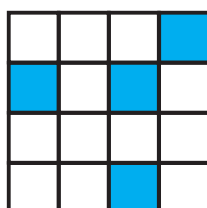
2



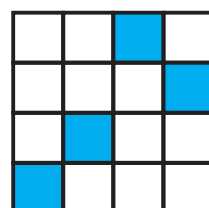
3



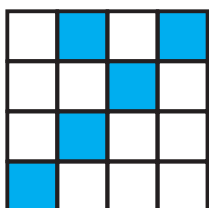
4



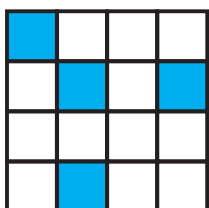
5



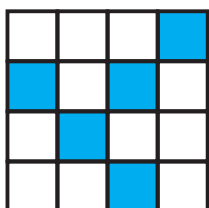
6



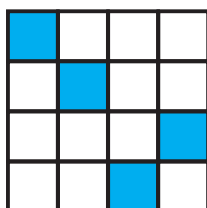
7



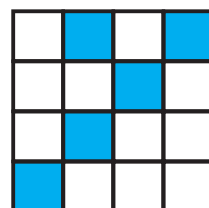
8



9



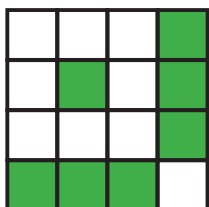
10



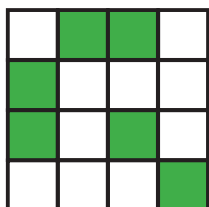
2



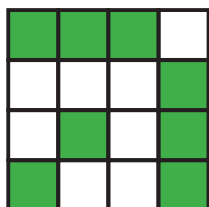
1



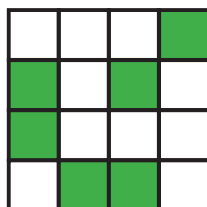
2



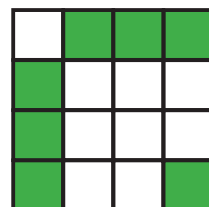
3



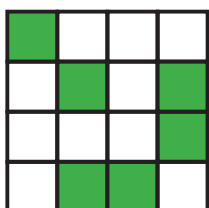
4



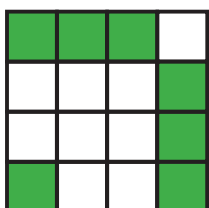
5



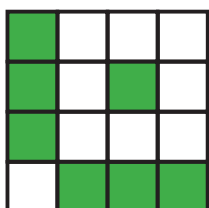
6



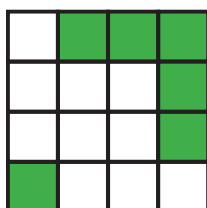
7



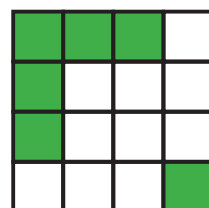
8



9



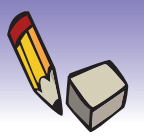
10



Táboas por afogado

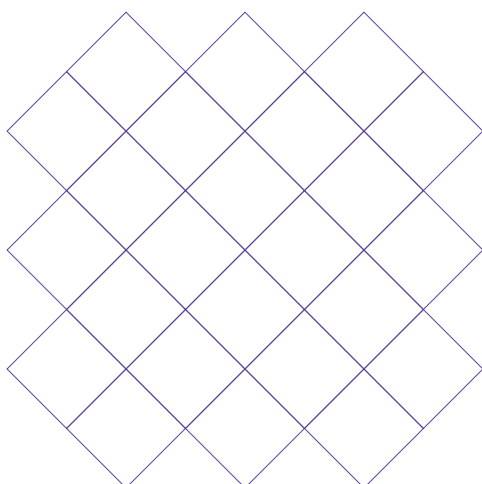
- Esquemas de afogado
- Evitar o afogado



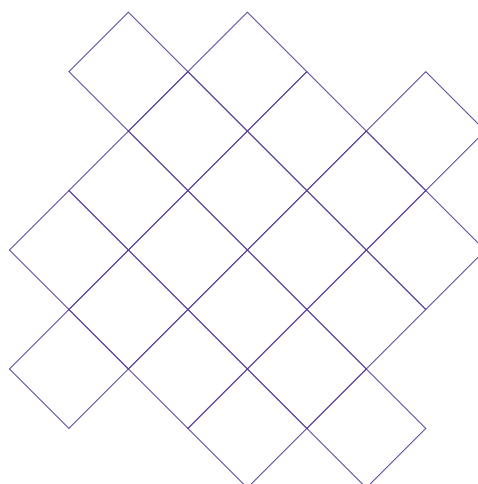


Divide as seguintes figuras em quatro partes iguais.
Pinta cada parte cunha cor diferente.

1

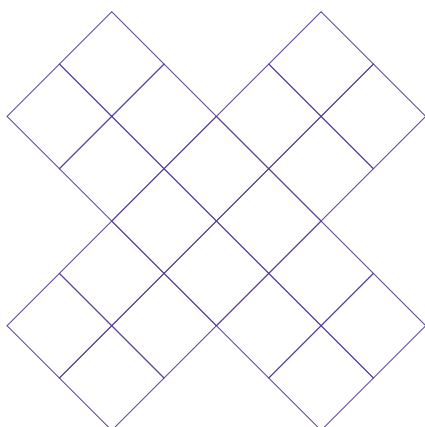


2

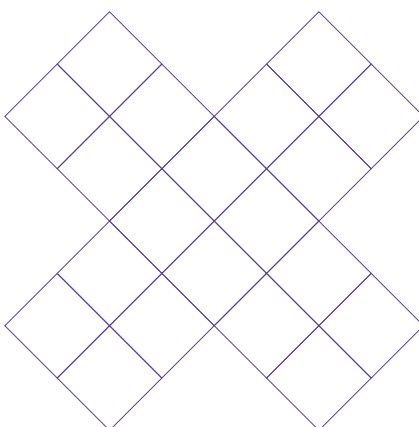


Busca tres maneiras diferentes para dividir esta figura em
quatro partes iguais. Permítese dividir as casas em dúas
metades.

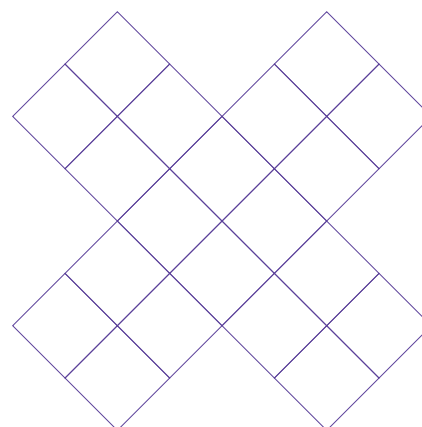
1



2



3

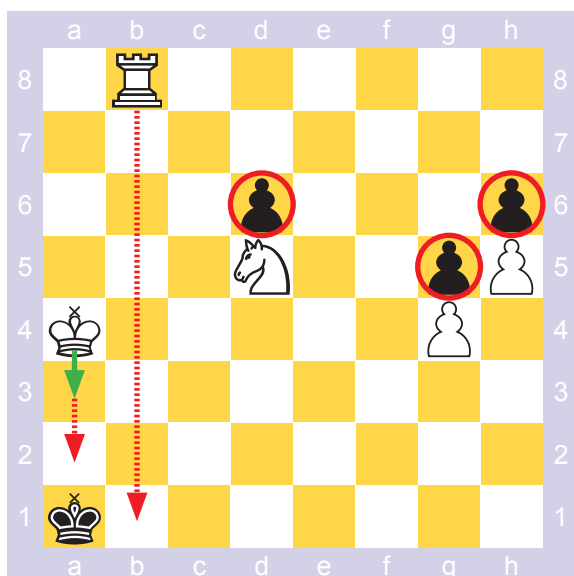




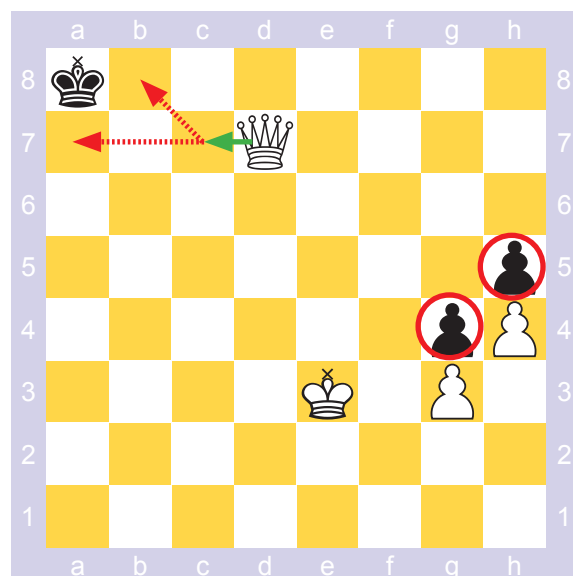
Esquemas de afogado

Un rei queda afogado cando, non estando en xaque e debendo xogar, non pode mover ningunha das súas pezas.

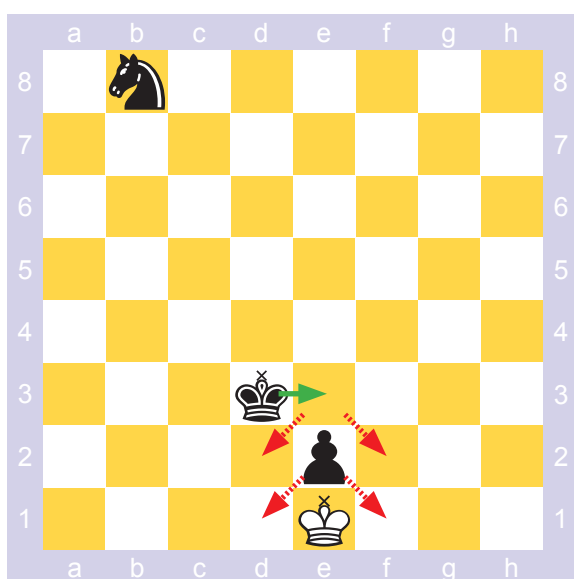
Antes de perder unha partida, pódese intentar afogar o seu propio para facer táboas (empatar).



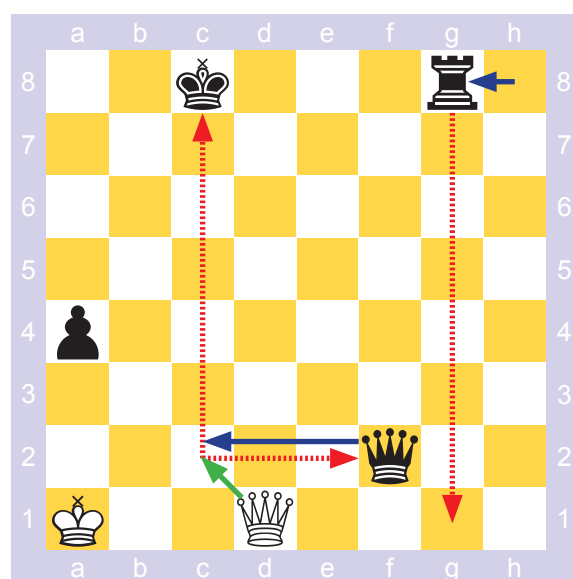
O rei negro queda afogado porque ningunha das súas pezas pode moverse.



O avance da dama branca afoga o rei negro porque este non pode ir a ningunha casa.



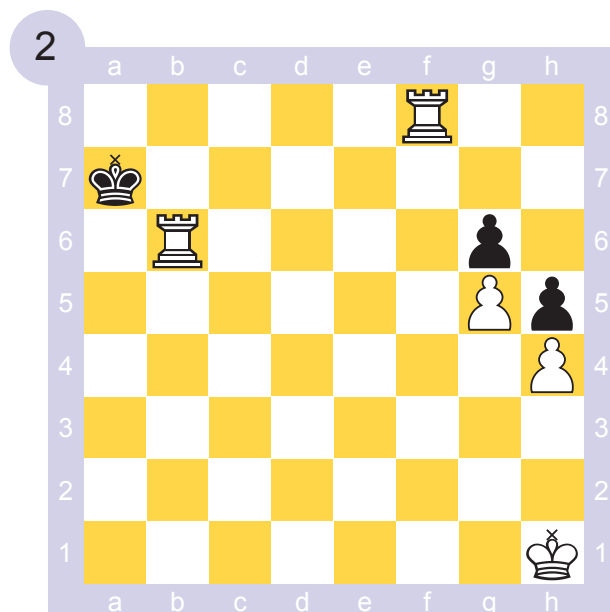
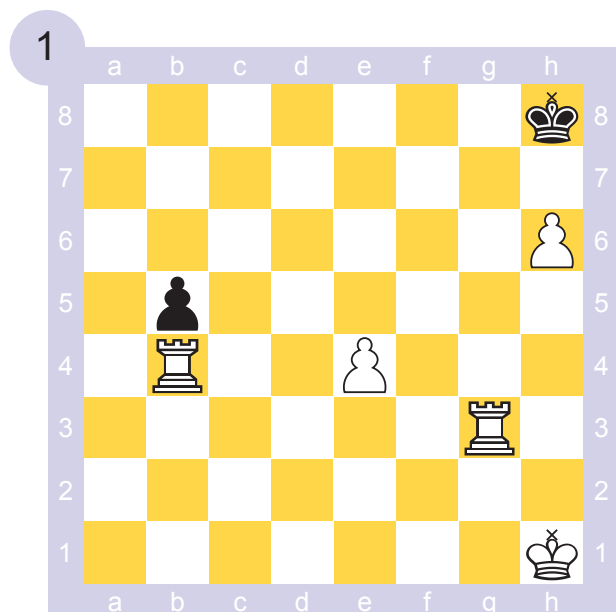
Se o rei negro se coloca na casa e3, o rei branco queda afogado.



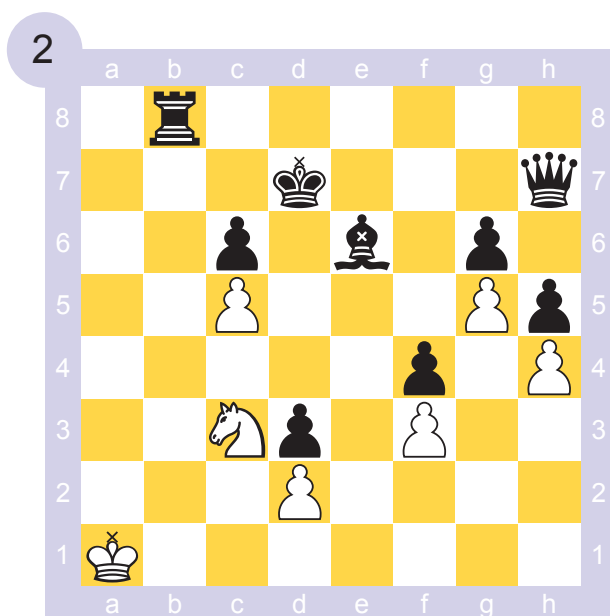
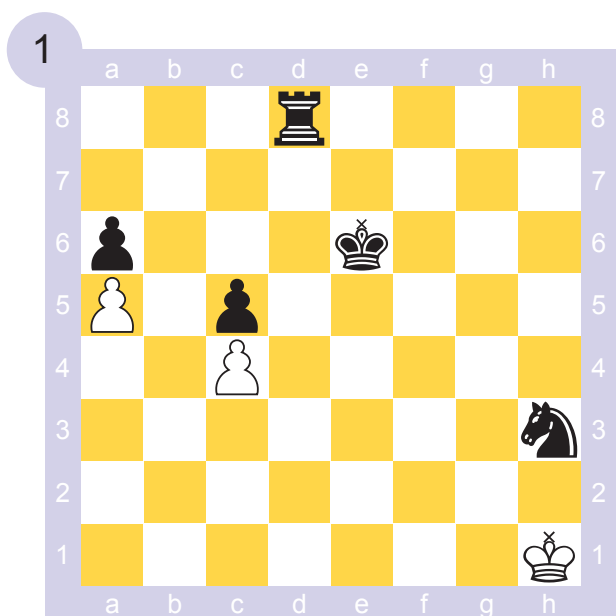
Para evitar perder a partida, as brancas sacrifican a súa dama e conseguen afogar o seu rei.



Indica con frechas que xogadas das brancas afogarían o rei negro.



Indica con frechas que xogadas das negras afogarían o rei branco.

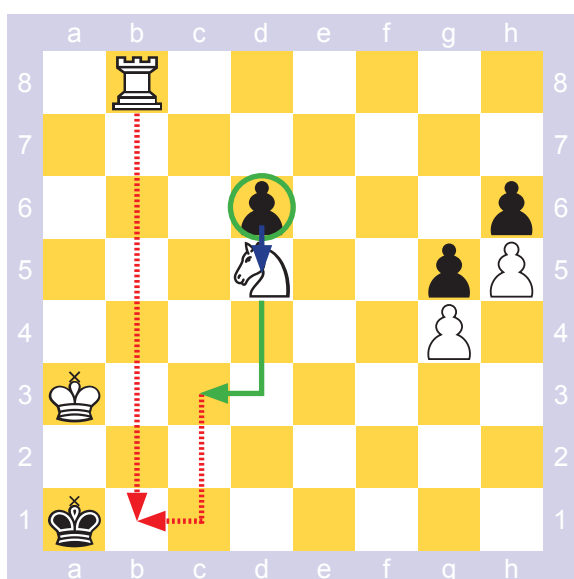




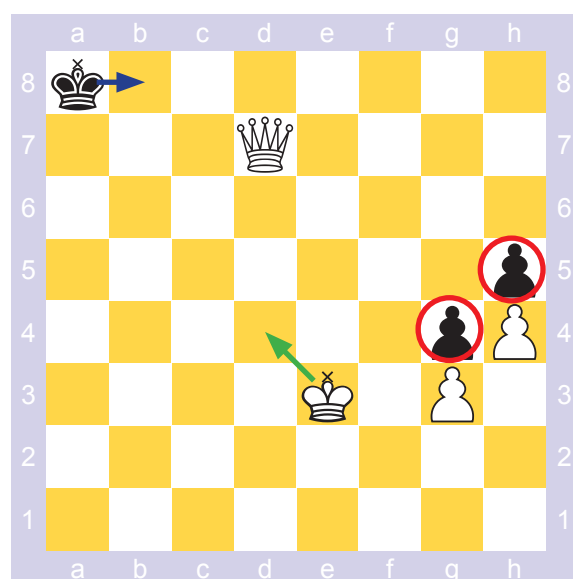
Evitar o afogado

Se un xogador ten moitas posibilidades de ganar a partida, debe evitar afogar o rei adversario.

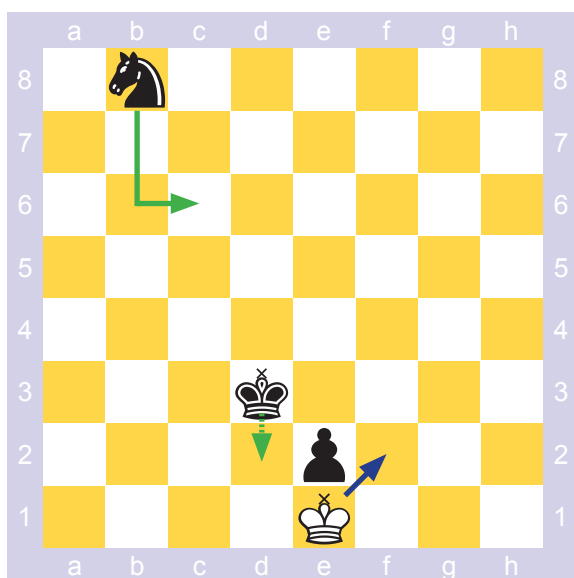
Se o rei adversario non está en xaque, debemos comprobar que o seu rei teña unha casa á que poida ir ou que algunha das súas pezas se poida mover.



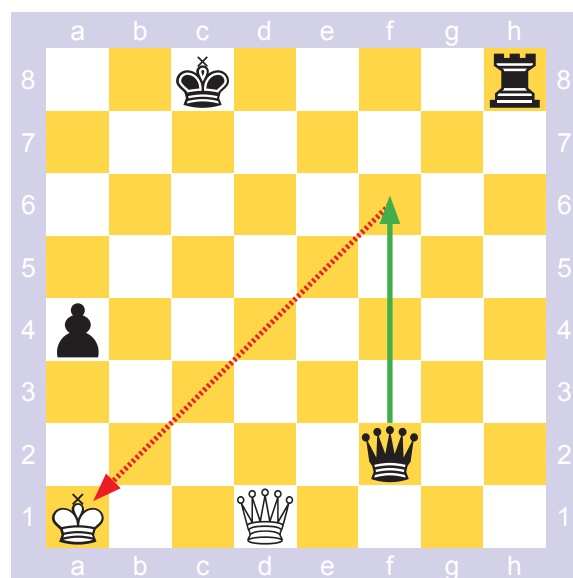
Ao mover o cabalo branco prepárase o mate árabe e tamén se lles permite ás negras avanzar o peón d.



O rei branco irá avanzando cara ao negro para preparar o mate. O rei negro ten unha casa para se mover.



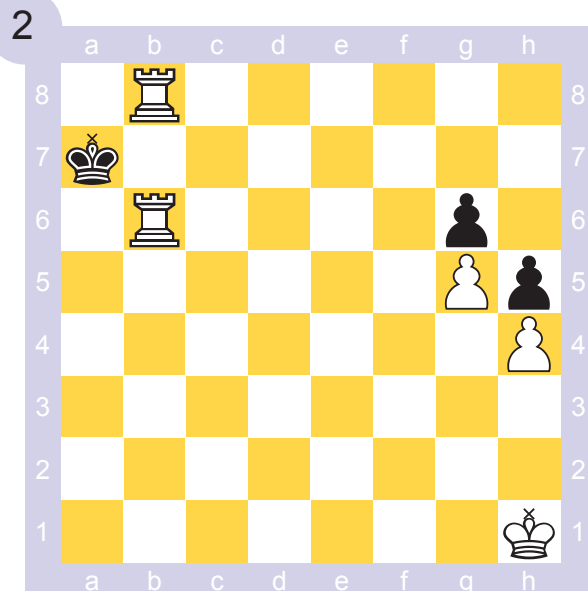
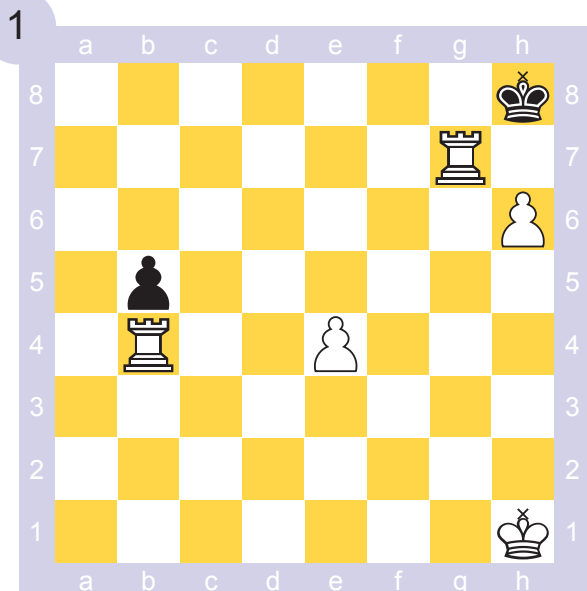
Móvese o cabalo para obrigir o rei branco a ir á casa f2. Despois o rei negro move a d2.



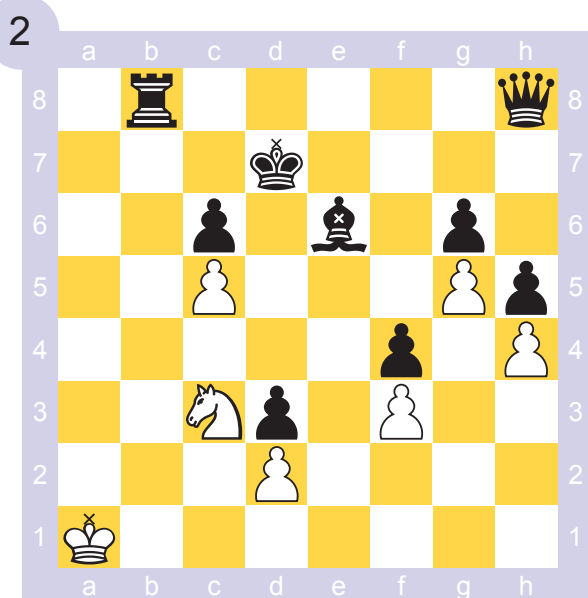
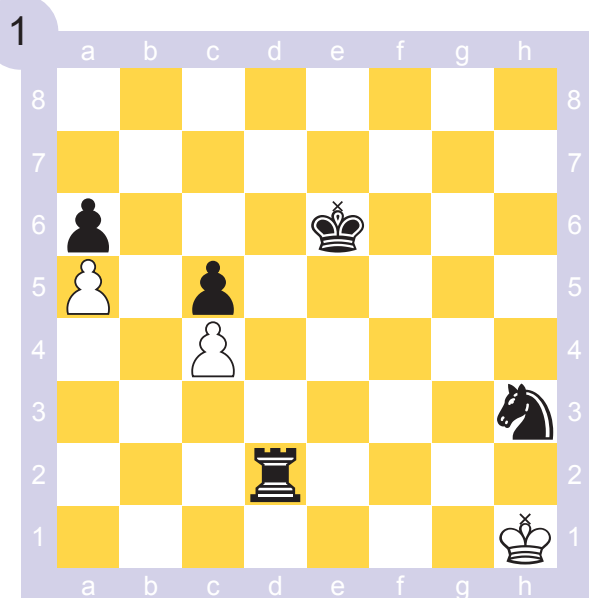
Co xaque ao rei branco, este é obrigado a abandonar a esquina e evítase que se poida afogar.



Indica con frechas que xogadas das brancas evitan que o rei negro quede afogado. Elixes as mellores.

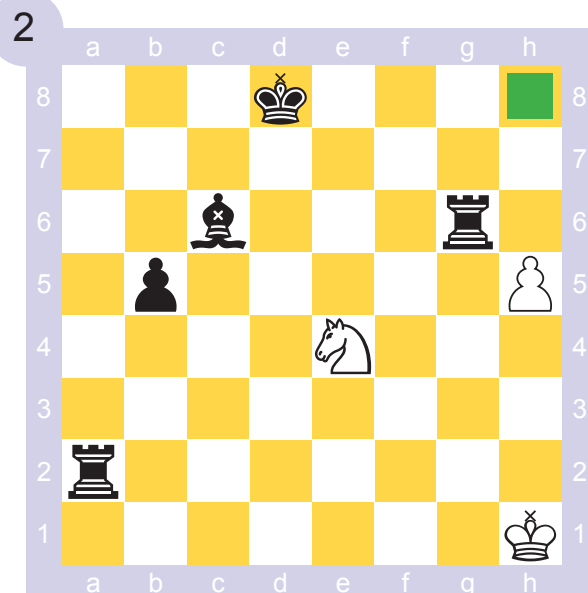
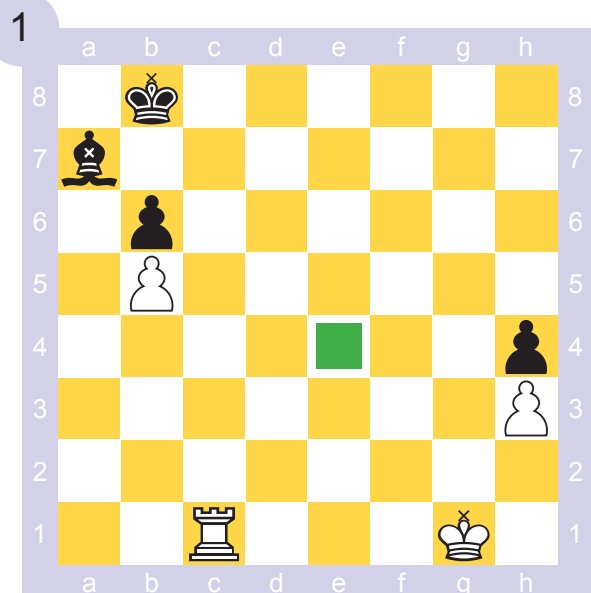


Indica con frechas que xogadas das negras evitan que o rei branco quede afogado.

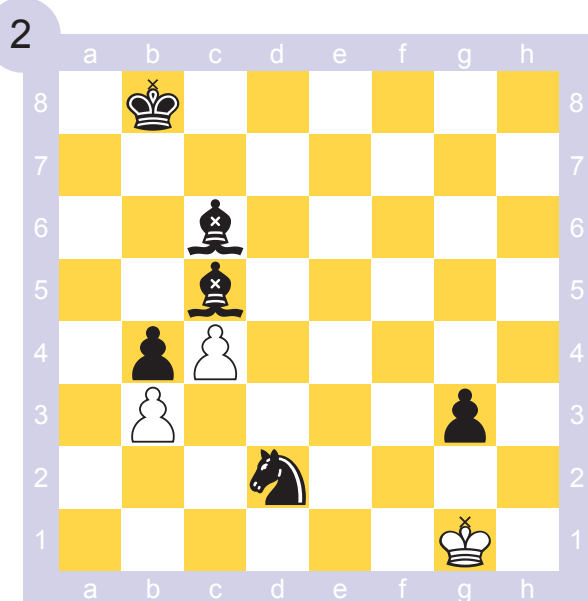
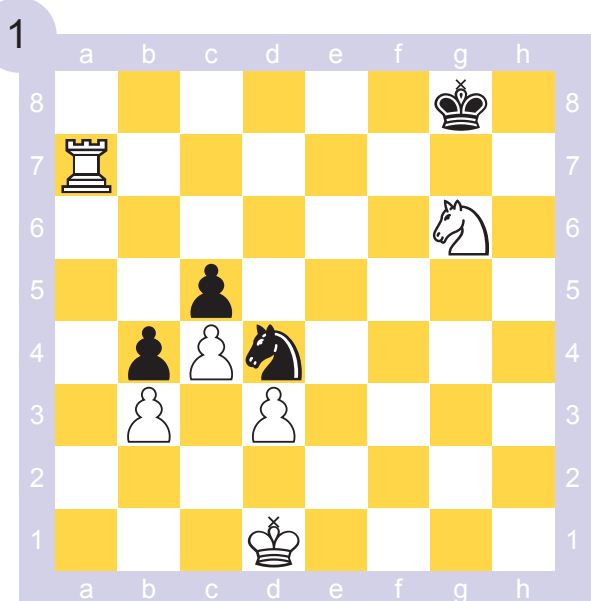




Rodea con círculo as pezas do taboleiro que, se se colocan na casa indicada, resulta unha posición de afogado.



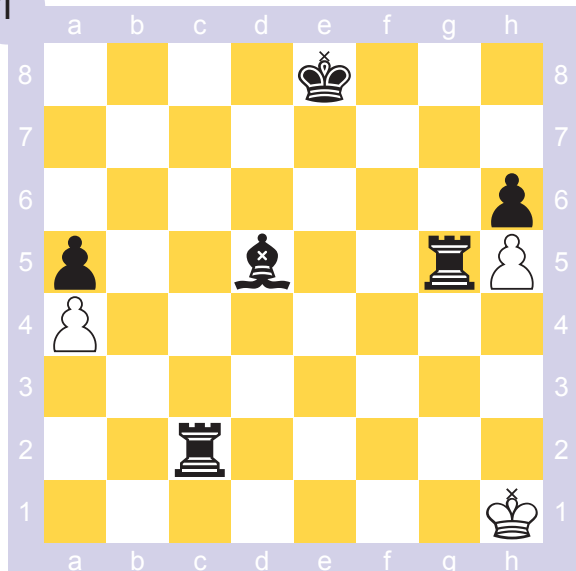
Rodea con círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para que quede unha posición de afogado.



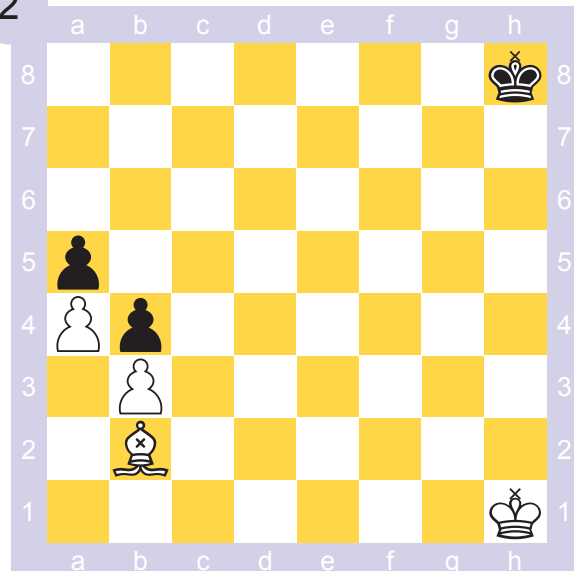


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de afogado.

1

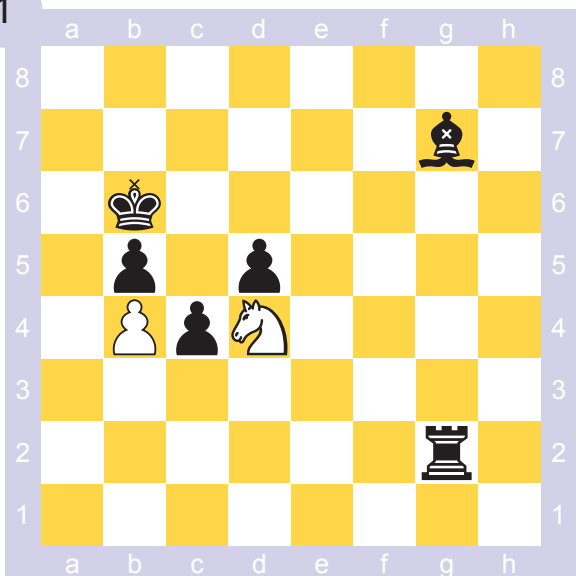


2

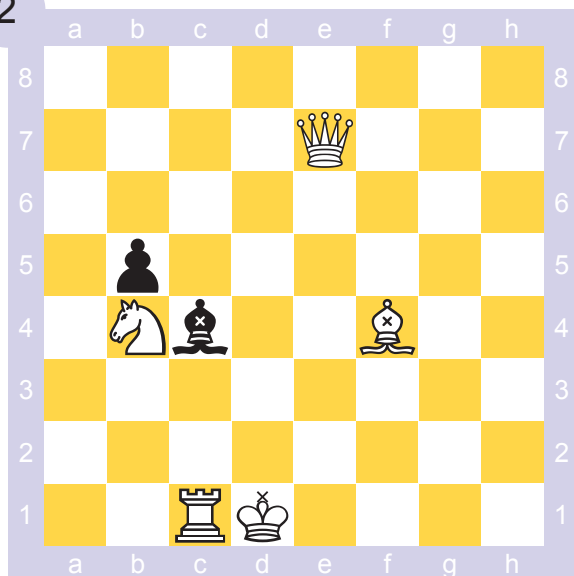


Marca as casas onde colocarías o rei que falta para que quede unha posición de afogado.

1



2

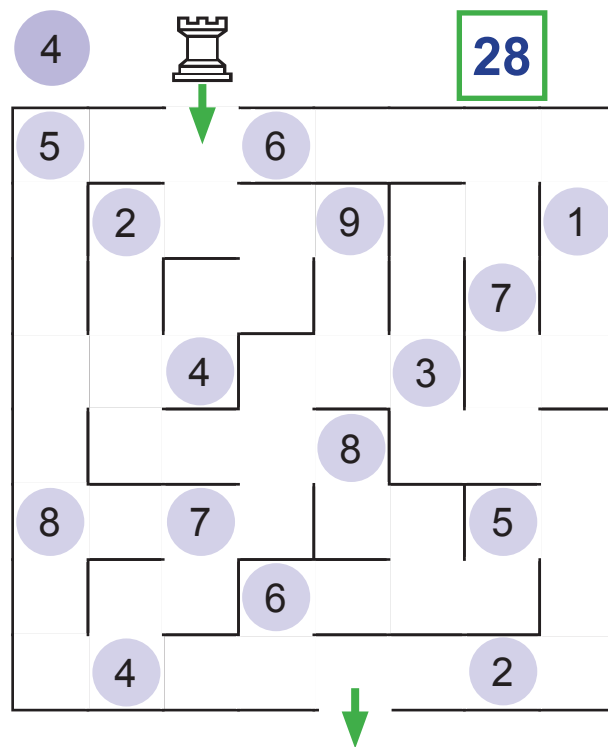
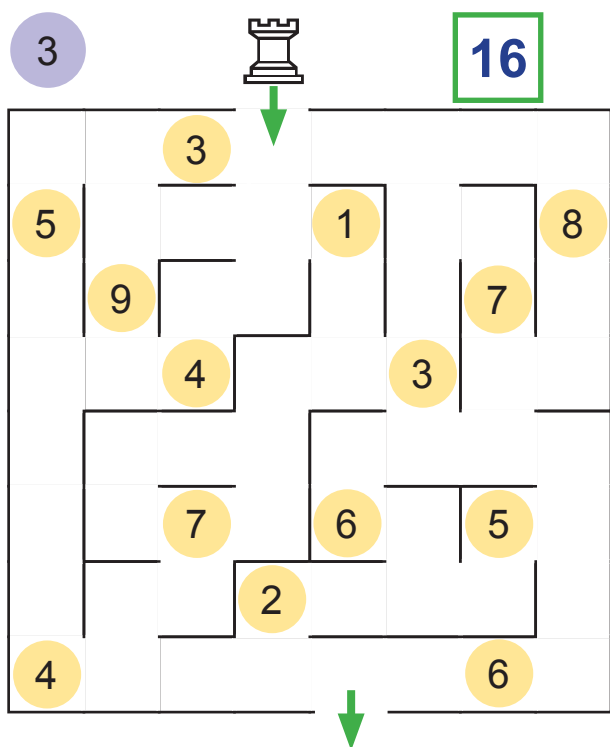
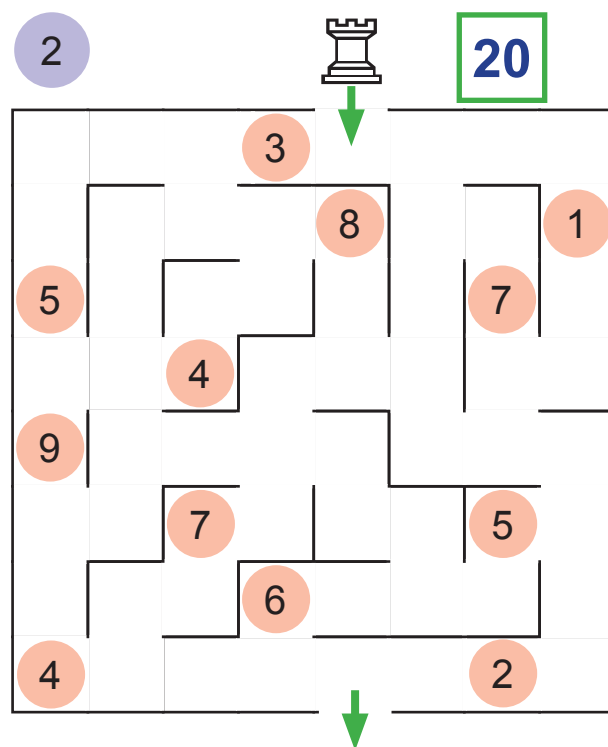
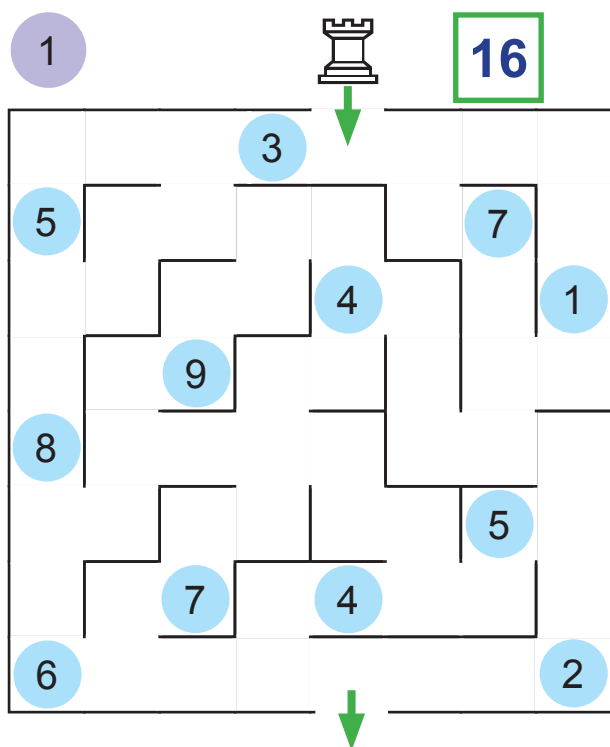




Labirintos numéricos.

Indica con flechas o camiño que seguirá a torre para alcanzar a saída sumando os puntos indicados.

Non se pode pasar dúas veces polo mesmo sitio nin retroceder verticalmente.





Indica cal dos seguintes textos é o mellor resumo do texto da páxina 6 deste libro.

1



O xadrez é un xogo de azar que é moi popular no noso país. Case todo o mundo o xoga.

Parece que os beneficios se poden encadrar dentro de varios niveis: intelectual, porque nos axuda a razoar, a fomentar a atención...

O noso control emocional, organización, expresión verbal e autoestima mellorarán se practicamos xadrez.

No ámbito deportivo, axúdanos a respectar normas e a aceptar a derrota, despois de analizar a partida.

Respecto da saúde, fomenta a ximnasia das neuronas, o que axuda a atrasar a aparición de enfermidades neurodexe-
rativas como o párkinson ou o alzhéimer.

Ademais está recoñecido como deporte polo COI (Comité Olímpico Internacional).

2



O xadrez é un xogo de mesa e á vez un deporte que é moi popular e económico.

Os beneficios que implica a súa práctica esténdense a varios ámbitos: intelectual, porque nos axudará a razoar lóxicamente, a concentrarnos, a analizar e sintetizar e a ser creativos.

En canto á personalidade, fomenta o control emocional, a organización, expresión verbal, responsabilidade e autoestima.

No ámbito deportivo, axúdanos a respectar normas e a aceptar a derrota, o que significa individuos máis tolerantes.

En canto á saúde, o cerebro vese estimulado coa súa práctica, fomentando a ximnasia das neuronas, o que axuda a atrasar a aparición de enfermidades neurodexe-
rativas das persoas maiores.

3



Os beneficios que implica a súa práctica son: no eido intelectual, porque nos axudará a razoar lóxicamente, a concentrarnos e a ser creativos.

En canto á personalidade, fomenta a expresión verbal, a responsabilidade e a autoestima.

No eido deportivo, axúdanos a respectar normas e a aceptar a derrota.

En canto á saúde, o cerebro vese estimulado coa súa práctica, o que axuda a atrasar a aparición de enfermidades neurodexe-
rativas das persoas maiores.

O xadrez é un deporte recoñecido polo Comité Olímpico Internacional. Cada dous anos celébranse as olimpíadas de xadrez, aínda que de momento non consta como disciplina nos xogos olímpicos de verán.

4



O xadrez é un xogo de mesa que é moi popular.

A súa práctica continuada ofrece múltiples beneficios porque axuda a razoar, a analizar e a ser creativos; a controlarnos emocionalmente e a ser máis responsables.

Tamén nos axuda a respectar as normas e a saber ganar e perder. Ademais é unha magnífica ximnasia mental para o noso cerebro.

Non importa a idade, nin o xénero, nin a raza, nin a relixión para xogar unha partida en igualdade de condicións. Xogando ao xadrez combínase entretemento coa formación integral da persoa.

O xadrez é un excelente instrumento para axudar a fixar a atención e a concentración. Por iso está indicado para o tratamento de alumnos con trastorno de hiperactividade (TDAH).



Indica todos os tríos de números seguidos que teñan como resultado da súa multiplicación o indicado. Poden estar na mesma fila, columna ou diagonal.

1

48

2	6	8	16	8	12	2	24
4	8	4	3	4	1	6	3
6	2	1	8	24	2	8	1
4	8	4	6	16	4	3	48
16	1	24	4	8	24	8	1
6	3	12	6	12	2	12	6
2	12	2	16	2	8	3	16
3	4	6	2	2	1	48	4

2

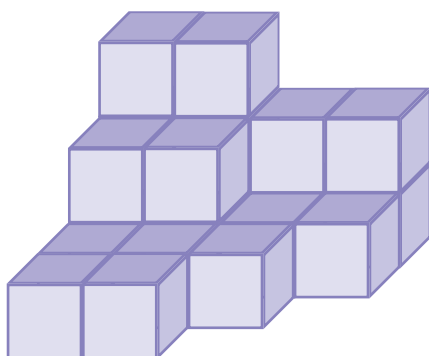
60

60	2	2	15	4	2	15	3
1	5	30	1	6	5	6	4
1	4	6	5	20	12	1	5
10	12	3	4	60	1	10	20
3	1	15	5	1	4	3	6
2	6	10	4	20	12	15	1
20	12	15	6	30	10	1	3
5	30	1	2	3	6	4	5

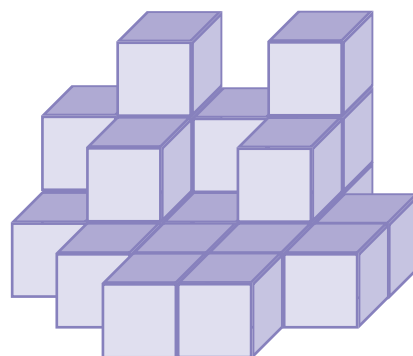


Indica cantos cubos hai en cada figura.

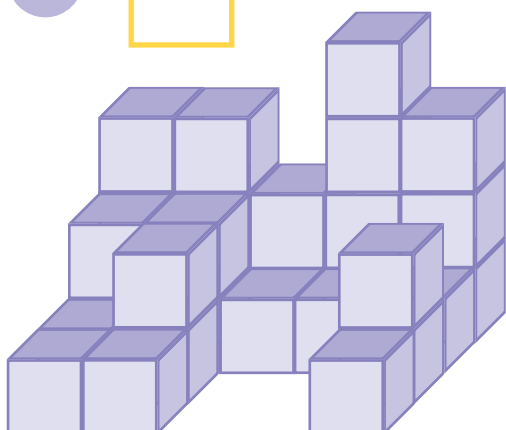
1



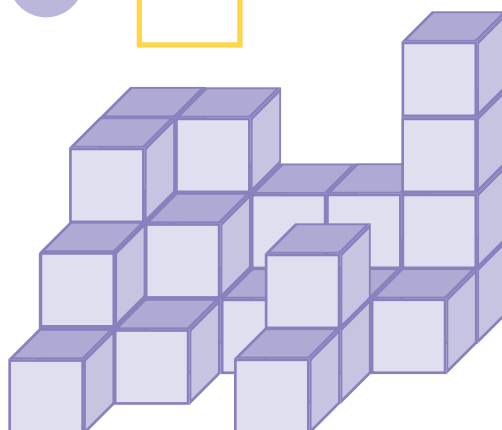
2



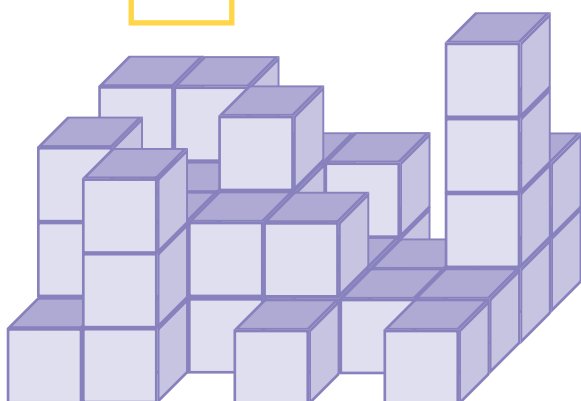
3



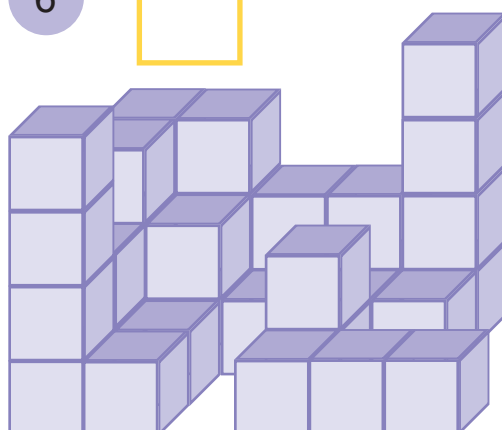
4



5



6

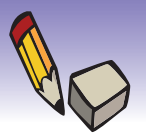


Simplificaci3ns

- Eliminar pezas defensoras
- Eliminar pezas atacantes



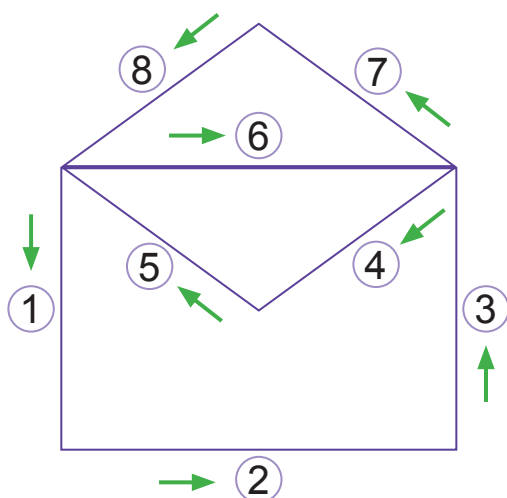
- Imponer vantaxe de material



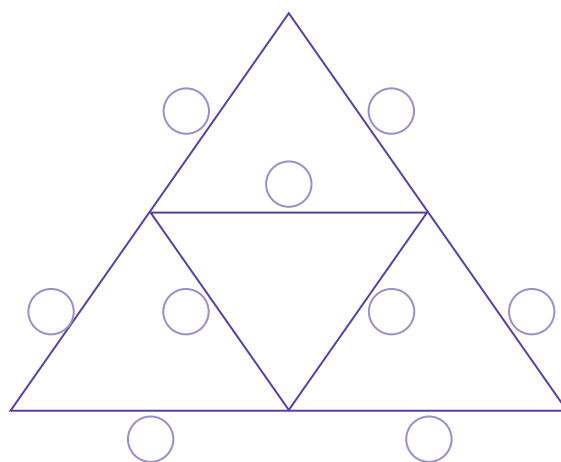
Movéndote como unha dama, debuxa as seguintes figuras sen levantar o lapis do papel e sen pasar dúas veces pola mesma liña.

Próbaos nunha folla de papel e, cando o consigas, indica un dos camiños que hai que seguir. Fíxate no exemplo.

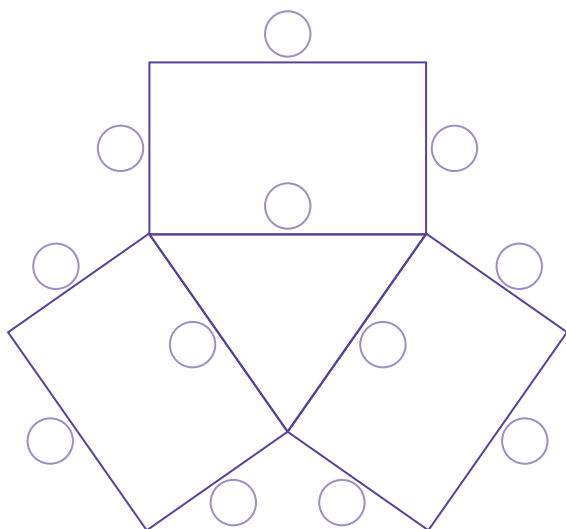
1



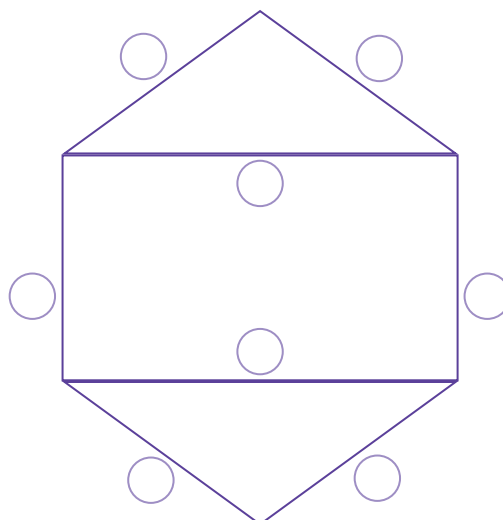
2



3



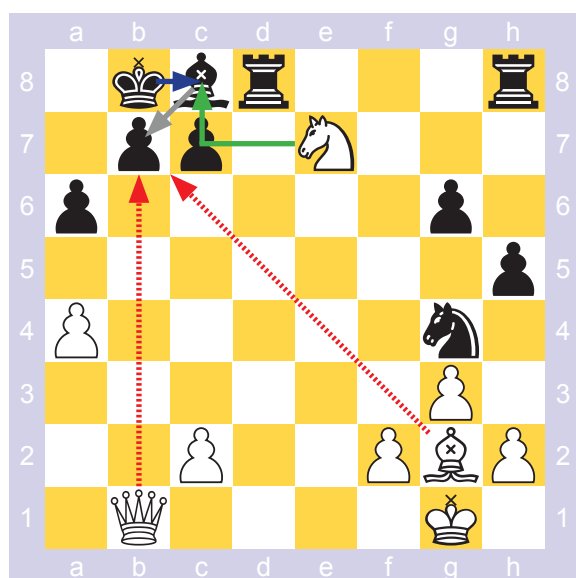
4



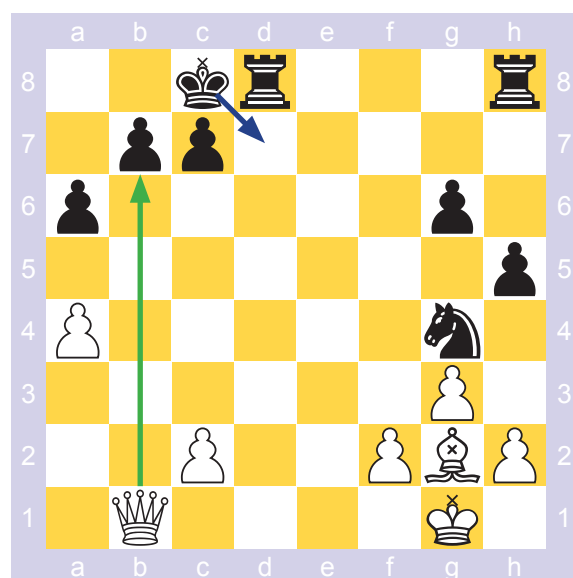


Eliminar pezas defensoras

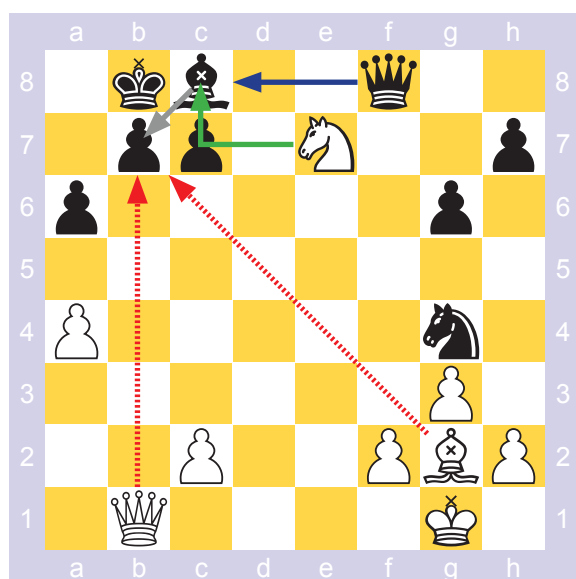
Unha simplificación é un intercambio de pezas de igual valor que se utiliza para eliminar pezas defensoras, pezas atacantes, impoñer unha vantaxe material etc.



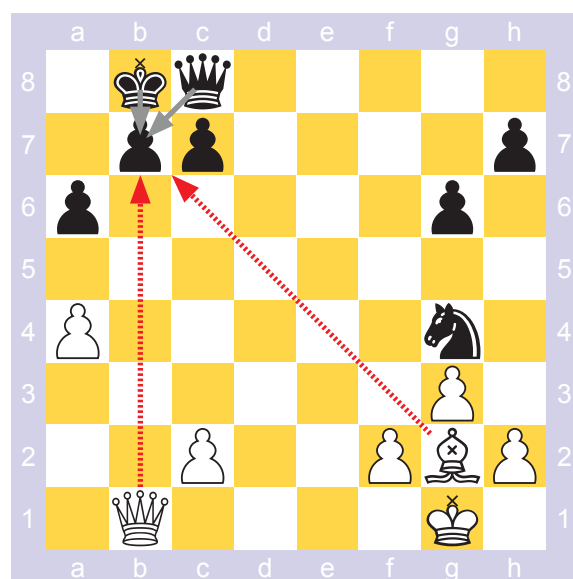
O cabalo captura o alfil (peza defensora) e este é capturado polo rei negro (se se captura coa torre, as brancas dan mate).



Despois do cambio, a dama branca pode capturar o peón b7 e dar xaque.



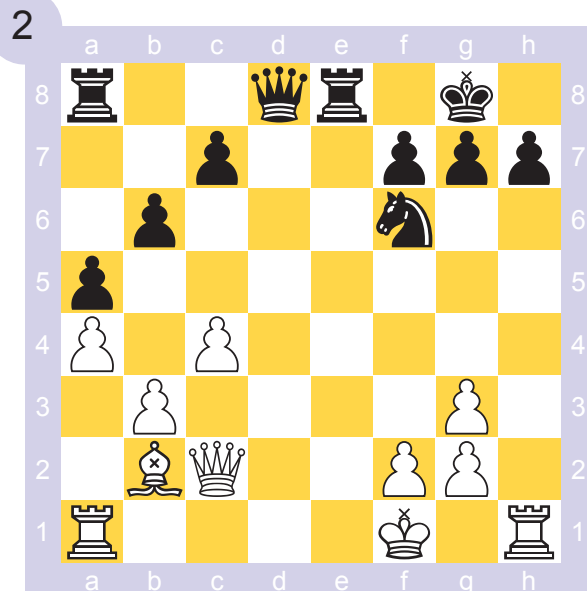
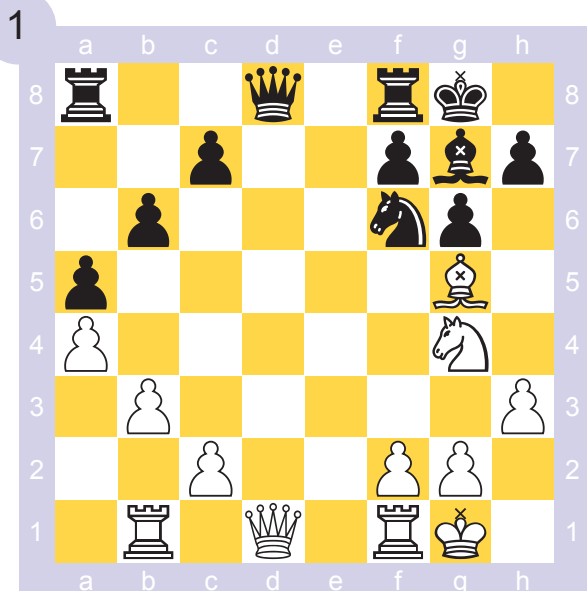
Despois do cambio do cabalo polo alfil, a dama negra queda defendendo o peón.



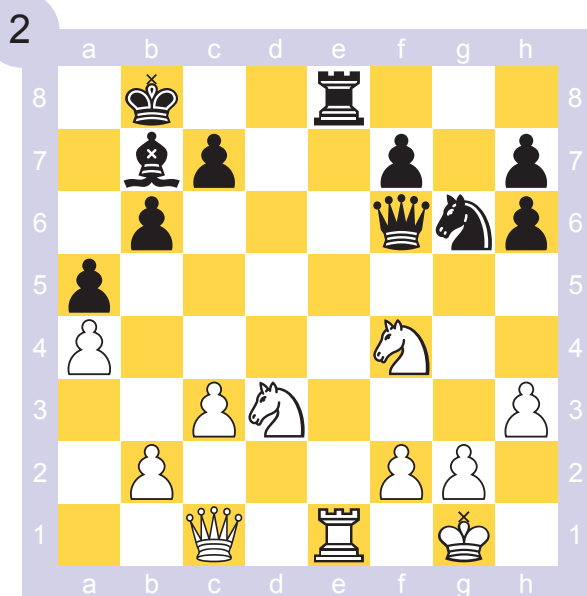
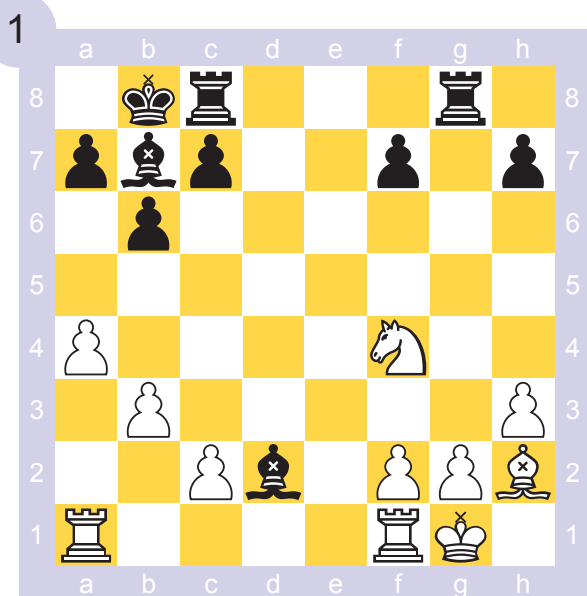
Se as brancas capturan o peón b7, perderán puntos.



Rodea con círculo a peza atacada.
Indica con frechas as xogadas que lles permiten ás brancas simplificar para eliminar pezas defensoras.

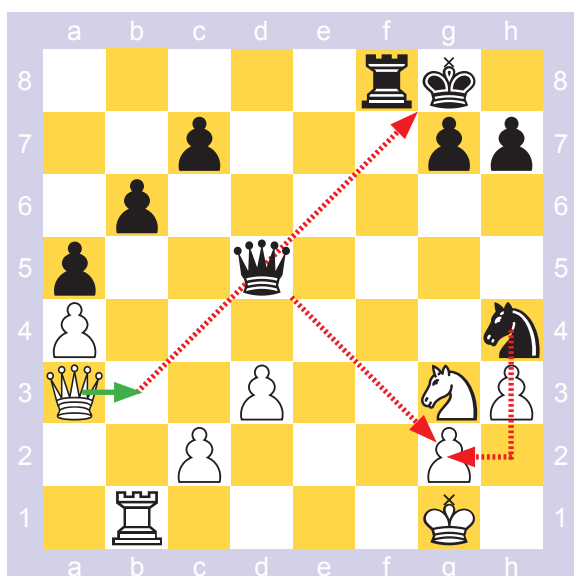


Rodea con círculo a peza atacada.
Indica con frechas as xogadas que lles permiten ás negras simplificar para eliminar ou desprazar pezas defensoras.

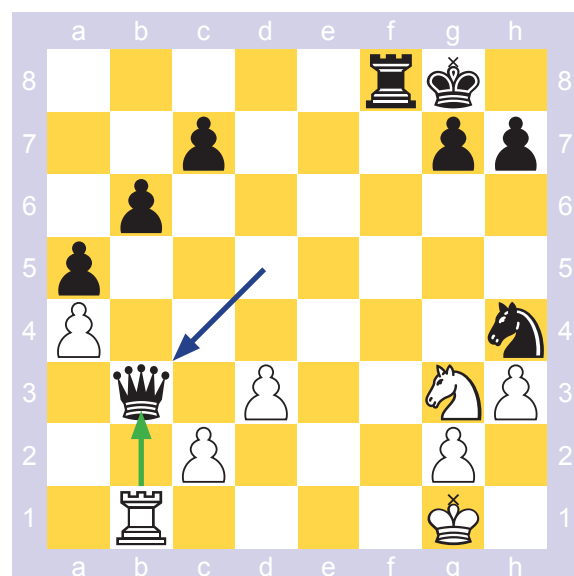




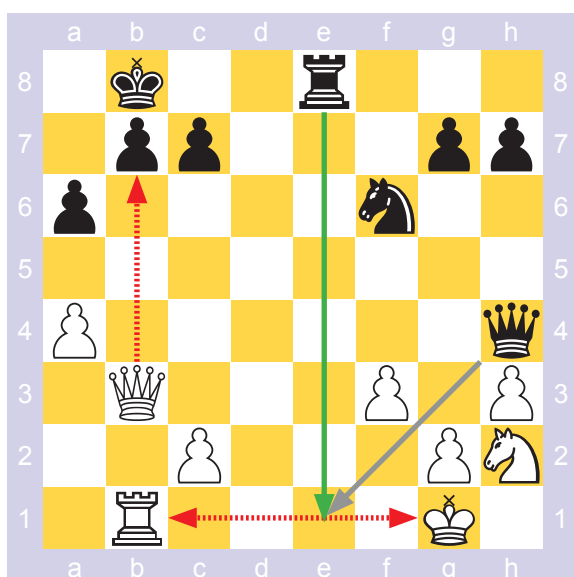
Eliminar pezas atacantes



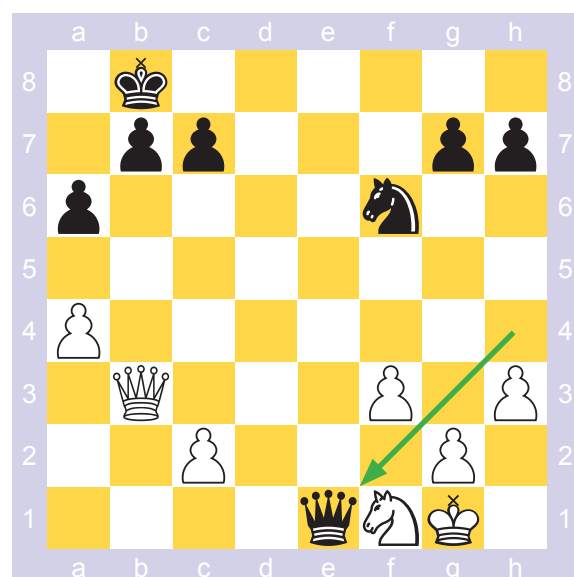
As brancas, para evitar o xaque mate, cravan a dama negra.



Así provócase o cambio de damas.



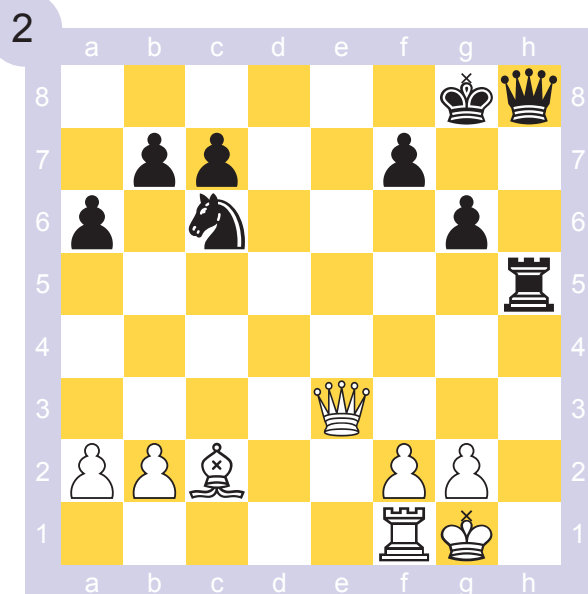
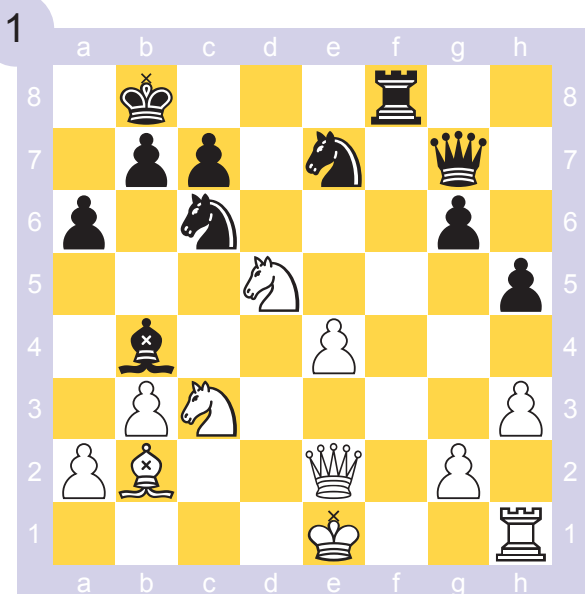
As negras, para evitar o xaque mate, realizan unha dobre ameaza con xaque ao rei branco.



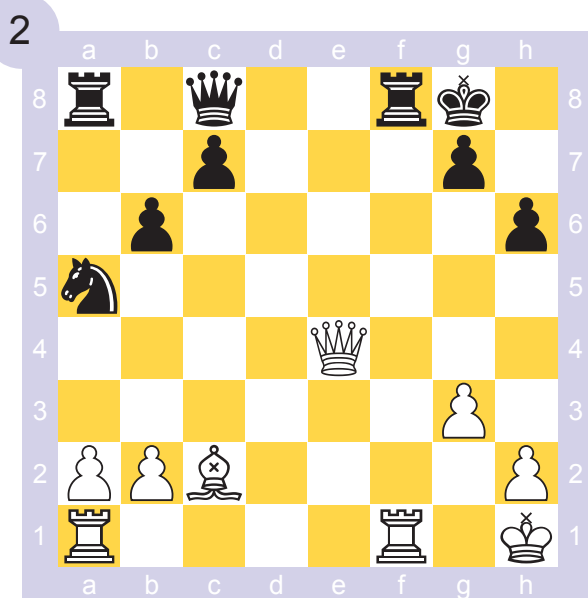
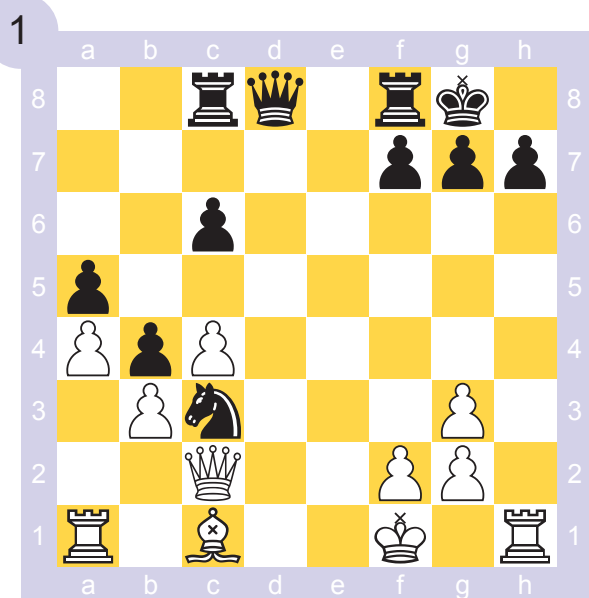
Tras isto, prodúcese o cambio de torres.



Rodea con círculo a peza atacada.
Indica con frechas as xogadas que lles permiten ás brancas simplificar para eliminar pezas atacantes.

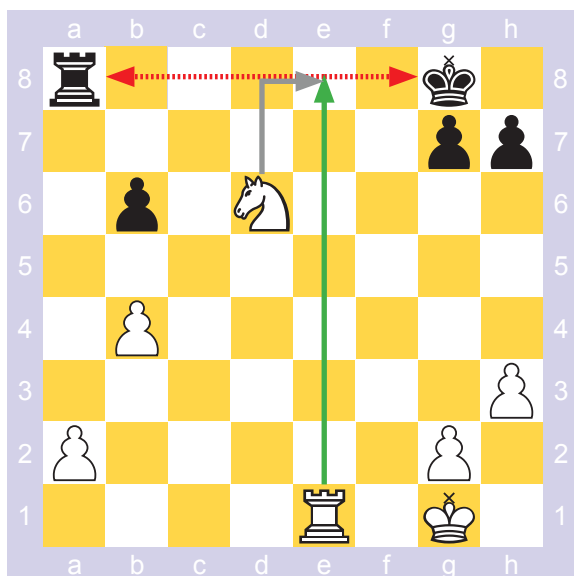


Rodea con círculo a peza atacada.
Indica con frechas as xogadas que lles permiten ás negras simplificar para eliminar pezas atacantes.

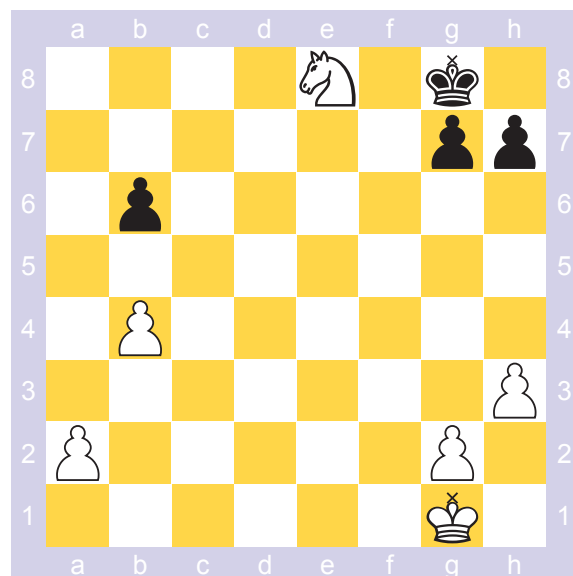




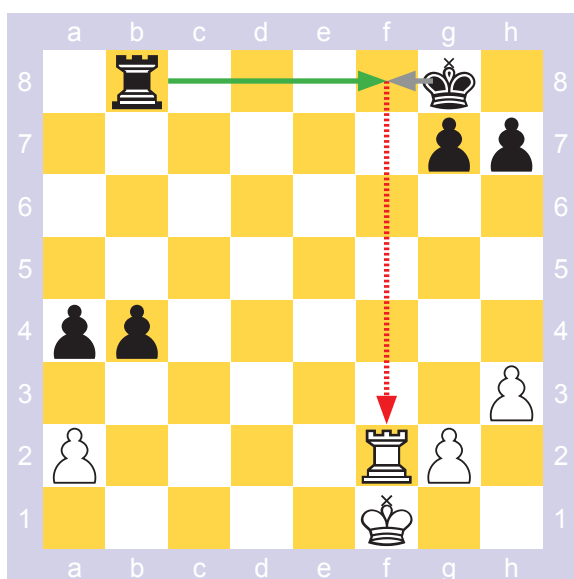
Impoñer vantaxe de material



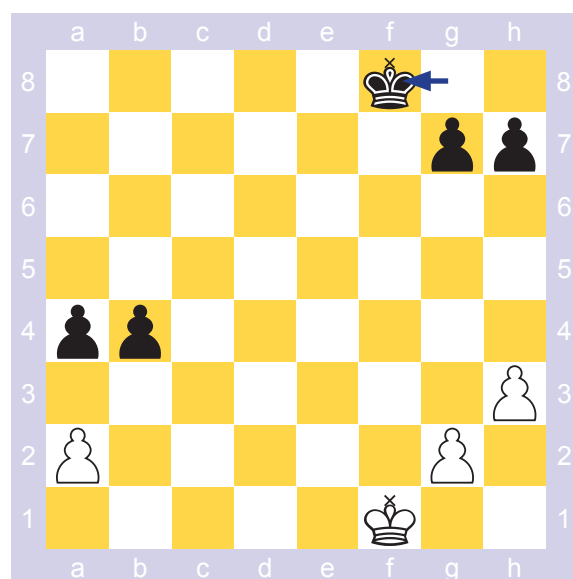
A ameaza dobre das brancas provoca o cambio das torres.



Sen as torres, as brancas poden ganar facilmente a partida porque teñen máis material (un cabalo e un peón).



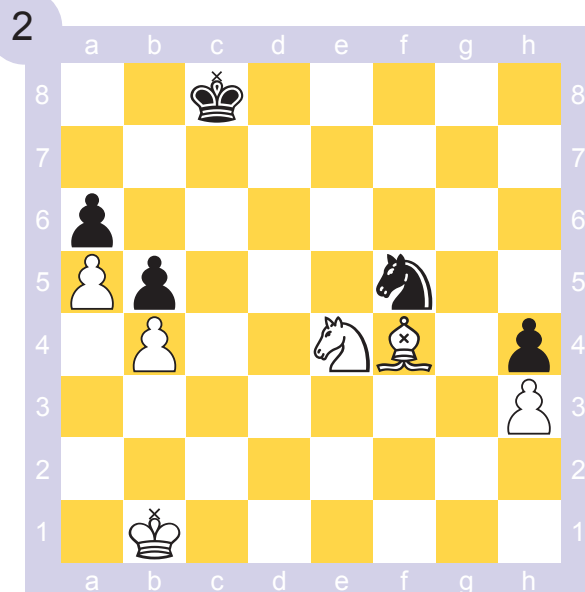
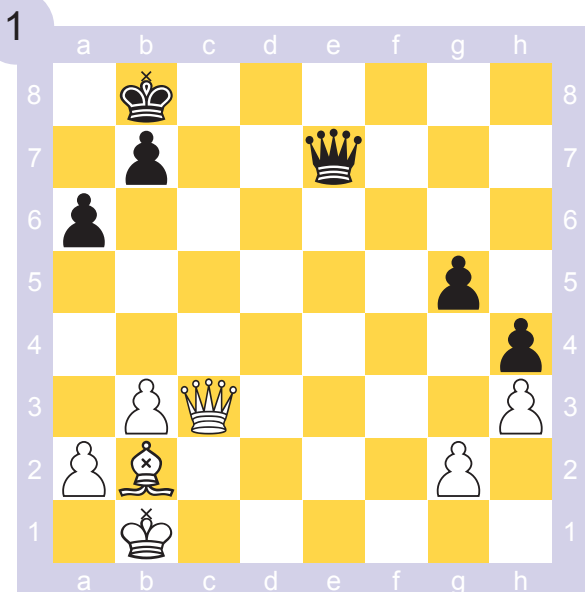
A torre branca queda cravada pola torre negra. Polo tanto, cámbianse torres.



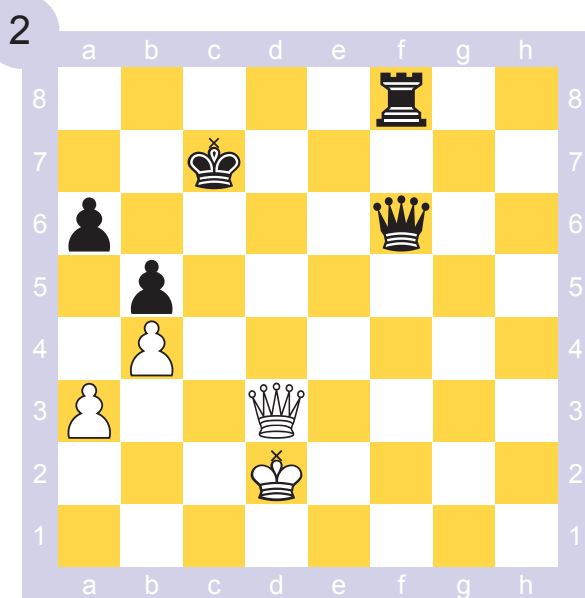
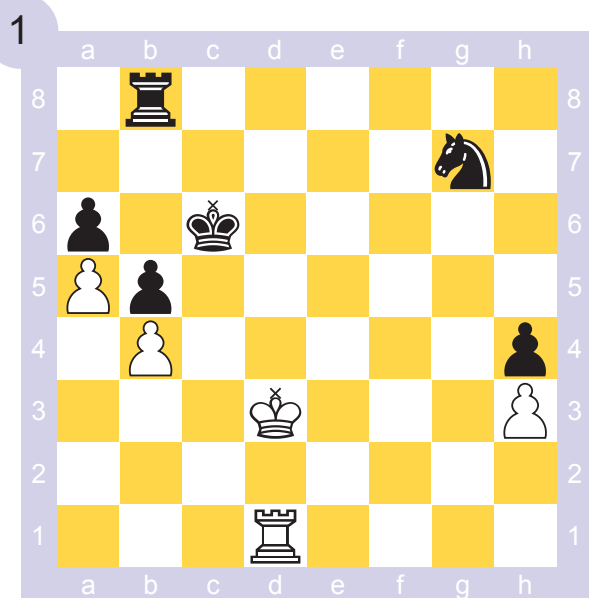
Neste caso, as negras tamén poden ganar facilmente a partida.



Indica con frechas as xogadas que lles permiten ás brancas simplificar para impoñer unha vantaxe de material.



Indica con frechas as xogadas que lles permiten ás negras simplificar para impoñer unha vantaxe de material.





Encontra o valor de cada obxecto.

1

				38
				34
				44
	51		45	

	=	
	=	
	=	
	=	

2

				35
				29
				37
	25	54		

	=	
	=	
	=	
	=	



Ordena os seguintes textos (recadros amarelos) e indica cal deles non está relacionado cos outros (recadro vermello).



Sistema suízo de competición



1

Polas súas características converteuse no sistema idóneo para que poidan competir no mesmo torneo tanto os xogadores profesionais como os afeccionados.

2

En moitos deportes utilízase o sistema liga, onde todos xogan contra todos e a dobre volta. Noutros, como o tenis, o sistema é por eliminación.

3

O suízo constitúe o sistema de competición máis usado no mundo para os torneos de xadrez, tanto nas modalidades individuais como nas modalidades por equipos.

4

É habitual a realización de torneos suízos con máis de 100 participantes e só 8 ou 9 roldas. Fanse as parellas en función dos puntos conseguidos polos xogadores.



Reloxos de xadrez



1

Hai dous tipos de reloxo de xadrez: os analóxicos e os dixitais. Estes últimos son máis precisos e permiten unha maior variedade de ritmos de xogo.

2

Introduciuse o reloxo no xadrez de competición para controlar o tempo total que pode durar unha partida. Antes as partidas podían durar horas e horas (e incluso días).

3

Fundamentalmente permiten coñecer a hora actual e convertéronse nun obxecto de xoiería, símbolo de distinción e valoración.

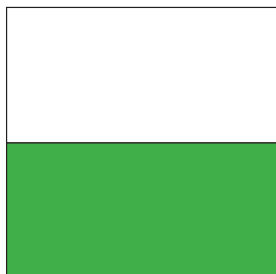
4

O reloxo de xadrez consiste nun reloxo de dobre esfera que contabiliza o tempo investido por cada xogador ao pensar as súas xogadas durante unha partida de xadrez.



Fraccións equivalentes nun taboleiro de xadrez.

1 Colorea a parte que indica a fracción.



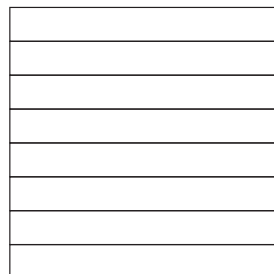
$$\frac{1}{2}$$

=

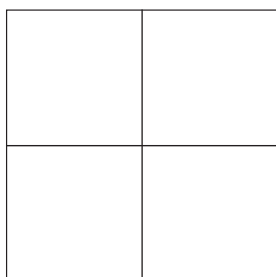


$$\frac{2}{4}$$

=

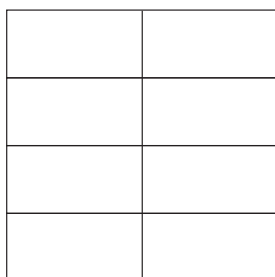


$$\frac{4}{8}$$



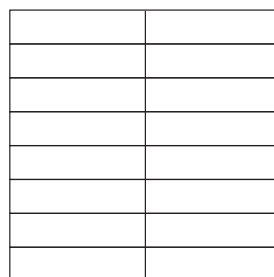
$$\frac{1}{4}$$

=



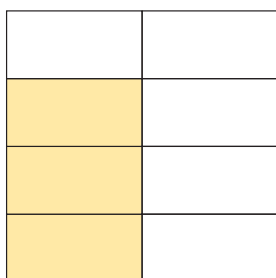
$$\frac{2}{8}$$

=



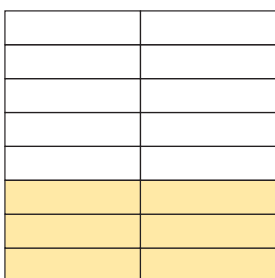
$$\frac{4}{16}$$

2 Anota as fraccións representadas nos seguintes taboleiros.



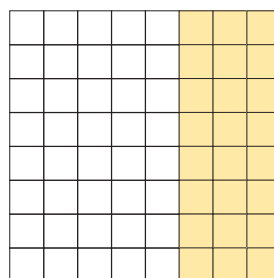
$$\frac{\quad}{\quad}$$

=

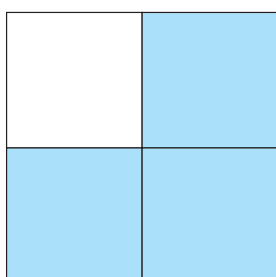


$$\frac{\quad}{\quad}$$

=

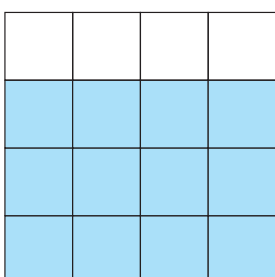


$$\frac{\quad}{\quad}$$



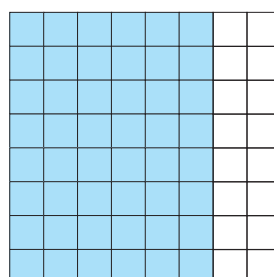
$$\frac{\quad}{\quad}$$

=



$$\frac{\quad}{\quad}$$

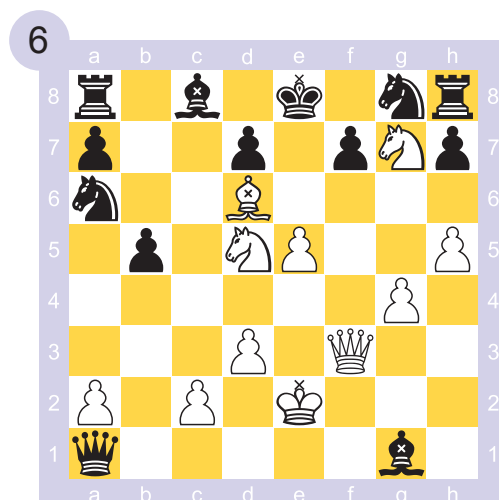
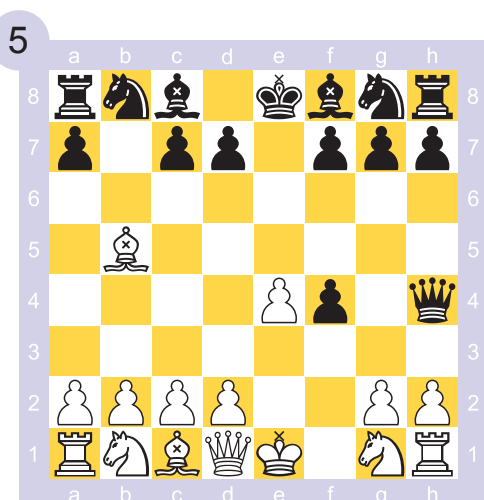
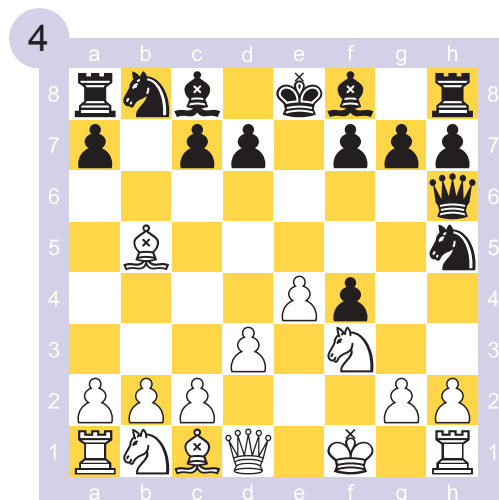
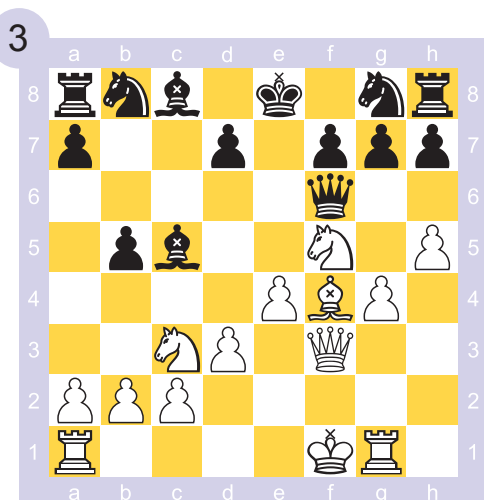
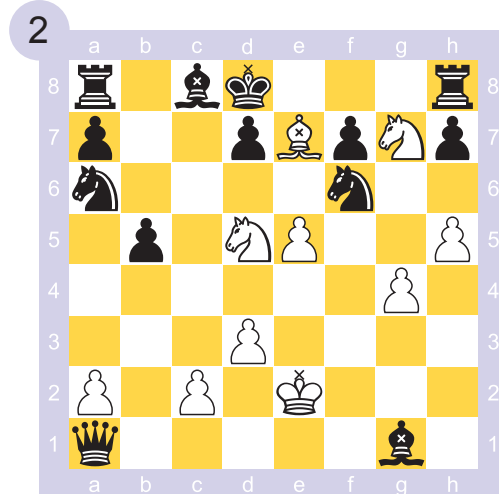
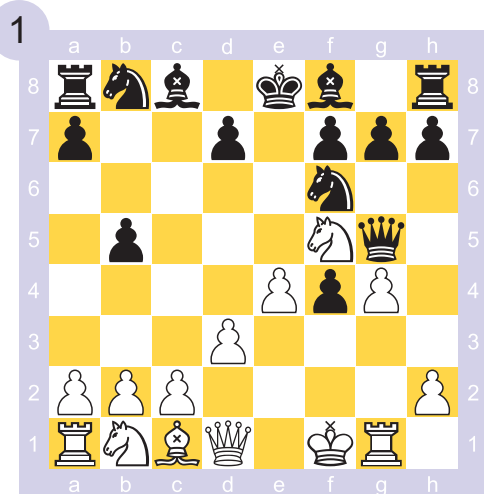
=



$$\frac{\quad}{\quad}$$



Ordena as seguintes posições, desde o início da abertura ata o mate, dunha das partidas máis famosas do xadrez.



Orde das posicións:



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.

5

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.