

NIVEL

1

CURSO DE AJEDREZ

CUADERNO DEL PROFESOR



Editado y distribuido por:



Editora Social y Cultural, S.L.

Jorge Juan 32

28001 Madrid (España)

Tel. 431 92 05. Fax 5774599

Directora de ediciones: M. Sol García Vela

Autor de los textos: Jesús de la Villa García

Diseño de cubierta: M^a Dolores Montero Ojeda

Diseño interior: Rocío González de Lara

Maqueta: M^a José Montero Ojeda

© 1995, Editora Social y Cultural, S.L.

Edición experimental: Julio, 1995

ISBN: 84-8077-071-6

Depósito legal: M - 27994 - 1995

Printed in Spain

Impreso en: GREFOL

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito de: Editora Social y Cultural, S.L.

ÍNDICE

	Páginas
INTRODUCCIÓN	5
JUEGOS PARA LA UNIDAD 1 (EL TABLERO)	11
JUEGOS PARA LA UNIDAD 2 (EL MATERIAL)	17
JUEGOS PARA LA UNIDAD 3 (EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS I)	23
JUEGOS PARA LA UNIDAD 4 (EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS II)	29
JUEGOS PARA LA UNIDAD 5 (EL ATAQUE Y EL JAQUE)	35
JUEGOS PARA LA UNIDAD 6 (LA DEFENSA. EL JAQUE MATE. EL AHOGADO)	39
JUEGOS PARA LA UNIDAD 7 (MOVIMIENTOS ESPECIALES. EL ENROQUE Y LA CAPTURA AL PASO)	43
JUEGOS PARA LA UNIDAD 8 (ANOTACIÓN)	47
JUEGOS PARA LA UNIDAD 9 (RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS)	51
INTRODUCCIÓN A LAS UNIDADES 10 Y 11 (HISTORIA DEL AJEDREZ)	59
JUEGOS PARA LA UNIDAD 12 (EL CAMBIO. EL VALOR DE LAS PIEZAS)	63
JUEGOS PARA LA UNIDAD 13 (LA DEFENSA. EL CONTRAATAQUE)	67
JUEGOS PARA LA UNIDAD 14 (ALGUNAS REGLAS)	71
JUEGOS PARA LA UNIDAD 15 (LOS MATES AL REY SOLITARIO)	75
JUEGOS PARA LA UNIDAD 16 (ALGUNAS POSICIONES DE MATE)	79
APÉNDICE I. EL SISTEMA DESCRIPTIVO	85



INTRODUCCIÓN



ALGUNOS ASPECTOS DEL MÉTODO



SOBRE LOS RECURSOS DEL PROFESOR Y LA DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO



CONVENCIONES





INTRODUCCIÓN

Este libro, incluye el contenido de un cuaderno para el alumno y pretende facilitar al profesor la tarea de iniciar en el ajedrez a grupos de alumnos desde una edad muy temprana, los ocho años.

El cuaderno del alumno está diseñado de tal manera que puede ser seguido individualmente, pero pensado para alcanzar un rendimiento ideal con la ayuda de un profesor y las prácticas en grupo.



ALGUNOS ASPECTOS DEL MÉTODO

El método empleado por el autor se basa esencialmente en la siguiente idea:

La acumulación de conceptos desbordaría al alumno. Las reglas y elementos del juego se explican por separado, y no se pasa a la explicación de nuevos conceptos sin que antes el alumno se haya familiarizado con los anteriores.

La mecánica propuesta es la siguiente:

Cada unidad está dividida en pequeños subtítulos que pueden introducir un concepto ó varios. Después de explicar cada subtítulo se comprueba su asimilación mediante preguntas; para ello se pueden emplear las prácticas propuestas al final de la unidad.

Una vez terminada la unidad, se realizan las prácticas que se consideren necesarias; por último se pasa a la fase de juegos. El objetivo de los juegos será familiarizar a los alumnos con los elementos explicados en la unidad de un modo global.



Normalmente el aprendizaje del ajedrez se produce del siguiente modo:

- 1) Conocimiento inmediato de todos los elementos y las reglas y
- 2) Práctica.

Como quiera que las reglas del ajedrez, en comparación con otros juegos de tablero, son bastante complejas, y la comprensión de todos los elementos requiere una capacidad grande de atender a muchas cosas a la vez, este sistema resulta poco eficaz. Durante las primeras partidas, el jugador novel es sobrepasado por la multitud de conceptos y posibilidades y tarda mucho tiempo en alcanzar una visión global. En el caso de los jugadores, que con una amplia práctica, logran alcanzar un nivel de juego aceptable, es muy corriente la creación de "vicios" en su forma de juego, que dificultan un desarrollo posterior.

Este es el problema que se trata de superar. Aunque mediante este método, el alumno, tarda varios meses en conocer con exactitud todas las reglas del ajedrez, se espera que cuando se llegue a este estadio, la asimilación de los elementos sea perfecta y, en consecuencia, la disposición a adquirir nuevos conocimientos para mejorar su habilidad, encuentre un terreno abonado.

Cuando se han explicado todas las reglas que permiten jugar al ajedrez (después de la unidad 8), siguen tres unidades de descanso en el aspecto teórico. En este período, los alumnos deben jugar sus primeras partidas completas y familiarizarse al máximo con el juego antes de seguir adelante.



SOBRE LOS RECURSOS DEL PROFESOR Y LA DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO

Cada unidad comprende la introducción de algunos nuevos conceptos.

El autor considera ideal comenzar cada sesión con la explicación de estos conceptos. El tiempo empleado en la explicación no debe llegar nunca a la tercera parte de la sesión.

El resto del tiempo estaría dedicado a los ejercicios prácticos y a juegos que sean capaces de mantener el interés hasta el final. Los juegos propuestos se van complicando progresivamente hasta las últimas unidades donde se practica definitivamente el ajedrez normal.

Los ejercicios prácticos pueden realizarse a) después de la explicación de cada concepto, b) al final de la explicación de la unidad ó c) fuera de las horas de clase.

El objetivo será, en cualquier caso, la mayor asimilación posible de los conceptos.

El libro propone una serie de juegos individuales y por equipos, pero queda en manos del profesor la decisión de cómo emplearlos a la vista de la marcha del grupo. En cada unidad puede hacer uso de los que crea más convenientes, aumentar ó disminuir su complejidad, crear sistemas de puntuación continuados, cambiar (ó no) la composición de los equipos ó diseñar nuevos juegos.

Es conveniente realizar alguna actividad extraordinaria a lo largo del curso. Dichas actividades pueden ser visualización de programas de ajedrez por ordenador, videos sobre ajedrez y hacia el final del curso una sesión de partidas simultáneas ó una competición exterior con un grupo que sigiera el mismo método.

El empleo del reloj, que es una parte importante de la competición deportiva en ajedrez, se deja para el próximo curso.





CONVENCIONES

En toda la literatura ajedrecista, los diagramas se representan suponiendo que las blancas comienzan la partida en la parte de abajo del tablero. Es conveniente que el profesor siga este criterio en el tablero mural y en los diagramas.

En todos los sistemas de anotación del ajedrez se señala con una admiración (!) la jugada que se considera buena; con dos (!!) la muy buena; con un interrogante (?) la mala y con dos (??) la muy mala.

El autor empleará en alguna ocasión estos signos para informar al profesor. De momento no los usará en el cuaderno del alumno.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 1



JUEGO DE LOS BARCOS (Ó BATALLA NAVAL)



JUEGO DE DOMINIO DEL TABLERO



JUEGO DE LAS LÍNEAS



UNIDAD 1

La primera unidad trata sólo conceptos relacionados con el tablero de ajedrez.

Aunque las explicaciones van acompañadas de ilustraciones, el profesor puede emplear, en cada momento, un tablero de ajedrez para apoyarlas.

De estos conceptos, hay uno que puede plantear alguna dificultad para su asimilación: es el concepto de las claves ó codigos que significan los nombres de la casillas. La comprensión de este concepto es esencial para el desarrollo del curso. Por este motivo, los ejercicios y los juegos de esta unidad insisten sobre todo en este aspecto.

Los códigos de las casillas son la introducción al sistema de anotación denominado "algebraico". Tal vez el profesor, ó incluso algún alumno, conoce otro sistema de anotación que era más frecuente hace algunos años denominado "descriptivo". La inclinación de este libro por el sistema algebraico, no es debida únicamente al hecho de que este sistema sea internacional y el único admitido por la Federación Internacional para las competiciones, sino sobre todo, al hecho de ser un sistema más natural, más fácil de aprender y que facilita la explicación y la asimilación de los conceptos posteriores.

La explicación de los dos sistemas es una complicación innecesaria, por lo tanto se pasa por alto en el cuaderno del alumno de este curso. Sin embargo, dado que gran parte de la literatura en castellano está publicada con el sistema descriptivo se hace conveniente conocerlo para el profesor. (ver apéndice 1)



JUEGOS PARA LA UNIDAD 1

Todos los juegos para esta unidad se basarán únicamente en el tablero.

No aparecen para nada las piezas de ajedrez.



JUEGO DE LOS BARCOS (Ó BATALLA NAVAL)

En un tablero de 8x8 y escribiendo las letras y los números en el mismo sentido que en un tablero de ajedrez.



JUEGO DE DOMINIO DEL TABLERO

La clase se divide en dos (ó cuatro) equipos procurando, si es posible, que la habilidad sea similar.

A la vista de un tablero mural vacío, cada miembro de cada equipo, por separado, escribe el nombre de una casilla en un papel. A continuación, los papeles pasan al árbitro (el profesor) y se procede al recuento. Si una casilla ha sido nombrada más veces por los miembros del primer equipo se sitúa sobre ella un peón blanco. En caso contrario se sitúa un peón negro y en caso de empate la casilla sigue vacía. Las casillas marcadas no pueden cambiar de bando. Se repite la operación hasta que se controle todo el tablero. Gana el equipo que domine más casillas.

Variante:

- a) Más simple. Se considera empatada cualquier casilla nombrada por los dos equipos.
- b) Más compleja. Igual, pero además se puede arrebatarse una casilla al equipo contrario si se logra rodear con cuatro propias.
- c) Más estratégica. A partir de la segunda vuelta se permite consultar entre los miembros del equipo.



JUEGO DE LAS LÍNEAS

Cada jugador sitúa alternativamente una pieza de su color en una casilla cualquiera. Gana el primero que logra situar cuatro (se puede empezar por tres) en la misma línea (fila, columna ó diagonal), aunque no sean consecutivas pero siempre que no estén interrumpidas por una pieza rival.

El juego puede practicarse por equipos, situando una pieza alternativamente cada miembro del equipo.

Se puede neutralizar la ventaja de salida disputando dos partidas.

En este juego y en muchos otros, se puede practicar la competición individual por equipos con el siguiente diseño. Cada jugador se enfrenta a otro pero necesariamente del equipo rival. El jugador perdedor queda eliminado pero mantiene su interés por la victoria de su equipo.

Se realizan nuevas eliminatorias. El ganador puede ser el equipo que mantenga más jugadores después de dos o tres eliminatorias ó bien el equipo que elimine a todos sus contrarios.

Los enfrentamientos pueden ser aleatorios ó cada equipo puede nombrar un capitán que presenta una alineación.

Todo el conjunto de juegos realizados según este sistema de equipos pueden arrastrar una puntuación conjunta ó no.

De este modo el profesor puede tratar de regular el interés general por los juegos y por las explicaciones.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 2



JUEGO DE RECONOCIMIENTO DE PIEZAS



JUEGO DE RAPIDEZ DE REPRODUCCIÓN



JUEGO DE LOS BARCOS CON PIEZAS DE AJEDREZ



LA PIEZA OCULTA



TRANSMITIENDO EL MENSAJE



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 2

Además de la descripción de la posición inicial, esta unidad sigue avanzando en el concepto de las claves de anotación, relacionándolas con las piezas.

En el momento de describir las piezas, además de la ilustración, el profesor puede mostrar un juego de piezas real.

Es interesante conocer que, a partir de una posición anotada, un diagrama suele rellenarse, simbolizando las piezas mediante la inicial de su nombre, y diferenciando las blancas de las negras, por ejemplo, encirculando las piezas negras.

Al final de la unidad, uno de los ejercicios propone reproducir una posición anotada, en el tablero. La siguiente práctica propone reconstruir una posición descrita por unos versos. Dicha posición es la misma que la anotada en la práctica anterior. Es difícil que los alumnos logren reconstruir la posición. Pero servirá, entre otras cosas, para que perciban la enorme diferencia entre el modo de anotar mediante claves y el descriptivo de la poesía.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 2



JUEGO DE RECONOCIMIENTO DE PIEZAS

Es una actividad muy simple.

El profesor muestra una pieza y un alumno, elegido por turno, la reconoce.

Lo contrario; el profesor nombra una pieza y el alumno la busca en su caja.

Lo mismo para las piezas de un diagrama y del tablero mural.





JUEGO DE RAPIDEZ DE REPRODUCCIÓN

Individual o por equipos al estilo del juego de las líneas (Unidad 1). Dos jugadores con una caja de piezas y un tablero vacíos, tratan de reproducir una posición anotada en un papel ó en una pizarra. Gana el primero que lo consigue ó pierde el que ha cometido un error.

El mismo juego puede practicarse para la posición inicial.



JUEGO DE LOS BARCOS CON PIEZAS DE AJEDREZ

Diversas variantes a diseñar por el profesor.



LA PIEZA OCULTA

En el tablero hay una pieza oculta. Los jugadores no saben en que casilla está. Cada jugador hace una pregunta sobre la colocación de la pieza del tipo. ¿Está en la columna g? etc y trata de adivinar en que casilla está. Si falla el turno pasa al siguiente jugador ó al equipo contrario.

Variantes según las preguntas aceptadas cómo válidas, etc.



TRANSMITIENDO EL MENSAJE

Se forman dos equipos. El árbitro (profesor) coloca una posición con pocas piezas en un tablero situado en su mesa y oculto a la vista de los jugadores. Viene un jugador del equipo A a la mesa, y mirando la posición la anota en un papel, que queda en poder del árbitro; lo mismo para el equipo B. El árbitro quita las piezas del tablero y viene otro jugador del equipo A que con la anotación de su compañero trata de reproducir la posición; lo mismo para el equipo B. La operación se repite tantas veces como se quiera. Gana el equipo con menos errores.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

5. Blancas: Re1, Dd1, Th1, Ta1, Af1, Ac1, Cg1, Cb1, a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

Negras: Re8, Dd8, Th8, Ta8, Af8, Ac8, Cb8, Cg8, a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

6. Blancas: Rd3, Dd4, Ae3, Ca1, g2, f3, e4, d5, c6

Negras: Rf7, Dh5, Te7, g3, d6, c7, b6, a5





JUEGOS PARA LA UNIDAD 3



JUEGO DE CAPTURAS



JUEGO DE CONTROL DE CASILLAS



LAS DAMAS QUE NO SE ATACAN



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 3

Se comienza en esta unidad a estudiar el movimiento de las piezas más simples. El Rey, el Alfil, la Torre y la Dama. Es conveniente que todos los alumnos logren familiarizarse con el movimiento de estas piezas, antes de estudiar el movimiento de las otras.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 3



JUEGO DE CAPTURAS

Con las piezas conocidas situadas en una posición inicial sin amenazarse, ambos bandos juegan por turno con el objetivo de capturar todas las piezas rivales. Se puede practicar primero por equipos, sobre un tablero mural, realizando una jugada cada miembro del equipo, con el objetivo de que el profesor corrija las jugadas defectuosas y luego individualmente.

Variantes:

- a) Lo mismo pero primero cada jugador decide la posición inicial de sus piezas en secreto para su rival anotándola en un papel y limitándose a sus tres primeras filas.
- b) Lo mismo pero con obstáculos. Se sitúan en el tablero peones que no pueden ser capturados ni movidos por ninguno de los dos jugadores.





JUEGO DE CONTROL DE CASILLAS

Por equipos de dos a cuatro jugadores y eliminatorios. Cada equipo coloca las cuatro piezas conocidas en un tablero, tratando de controlar el máximo de casillas posibles, al menos con una pieza. Se comparan las posiciones de ambos y gana aquel que haya logrado controlar más casillas. Si se alcanza un máximo que no supera ningún equipo el juego se da por agotado. Tener en cuenta que una pieza no controla la casilla en que está situada.



LAS DAMAS QUE NO SE ATACAN

Situar en el tablero el máximo de damas que no se atacan entre sí. El máximo es 8. Este juego es difícil y puede aplazarse para las unidades de dominio de los elementos, a partir de la nueve.

También se puede proponer como actividad exterior a realizar por grupos de 3 ó 4 alumnos.

Una de las soluciones es: h4, g2, f8, e6, d1, c3, b5, a7.





SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. h3, g3, g4
2. g6, g4, g3, g2, g1, h5, f5, e5, d5
3. e8, e7, e6, e4, e3, e2, h5, g5, f5, d5, c5, b5, a5, h8, g7, f6, d4, c3, h2, g3, f4, d6
4. f6, g7, d4, c3, b2, a1, h2, g3, f4, d6
5. La dama, el peón de f3, el caballo de e6 y cualquiera de las dos torres.
El caballo y el peón de a2.
6. La torre de h7.
Nada.
7. Dc6-e6, Tf7-f2, Ta2-f2, Ah2-g3, Ad3-b1.
Ae2-h5, Tg3-g2.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 4



JUEGO DE ANOTACIÓN DE MOVIMIENTOS



JUEGO DE CAPTURAS



JUEGO DE CORONACIÓN



JUEGOS DE ENFRENTAMIENTO DE PIEZAS



JUEGO DE DOMINACIÓN



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 4

La unidad 4 que consiste en la explicación del movimiento del caballo y el peón es la primera que incluye unas cuantas dificultades conceptuales.

La primera es el movimiento del caballo. Además del sistema empleado en el texto, también es corriente explicar el movimiento del caballo en forma de L, ó como una escarpia. En todo caso es el movimiento más complejo y hay que asegurarse de que ha sido bien asimilado. Sobre todo hay que vigilar para que sea bien interpretada la capacidad de salto del caballo.

Una vez logrado el primer objetivo, es interesante hacer observar, a los alumnos, las siguientes circunstancias relacionadas con el movimiento del caballo:

- a) que el caballo que está al borde del tablero tiene menos saltos que el que está en el centro y
- b) que todas las casillas a las que puede saltar un caballo son del mismo color y que este color es el contrario al de la casilla de partida.

Algo más simple es el movimiento del peón, pero también puede causar algunos problemas.

No es cierto, como creen algunos aficionados, que en la primera jugada de la partida puedan moverse dos peones a la vez. Es posible que haya que aclarar esta cuestión, para evitar equívocos.

Hay que asegurarse también de que se diferencie entre la captura y el movimiento del peón.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 4



JUEGO DE ANOTACIÓN DE MOVIMIENTOS

El profesor pone una posición en el tablero mural. Los alumnos (agrupados en equipos de 3 ó 4) anotan en un papel todas las jugadas posibles de las blancas. Gana quien anote más jugadas correctas, las jugadas incorrectas restan un punto.



JUEGO DE CAPTURAS

Lo mismo que el de la Unidad 3 pero incluyendo los caballos ó bien incluyendo los caballos y los peones.



JUEGOS DE CORONACIÓN

Se juega sólo con un número y una posición variable de peones, siempre situados en la segunda fila. Gana el primero que logra coronar un peón.

Variante: Para dar mayor complejidad al juego se puede incluir al rey por cada bando.



JUEGOS DE ENFRENTAMIENTO DE PIEZAS

Se pueden enfrentar la dama a los ocho peones y un caballo, la torre a siete peones, torre y cuatro peones a un caballo y ocho peones etc. ganando siempre el primero en coronar un peón, ó en comerse todas las piezas rivales.

La mecánica puede ser individual, ó por equipos jugando cada vez con uno de los lados del tablero.



JUEGO DE DOMINACIÓN

Se enfrenta un jugador con un caballo y otro con una torre y un alfil. El jugador del caballo coloca las piezas en cualquier casilla del tablero sin que se ataquen entre sí. Comienza el bando de la torre y el alfil. Si el caballo aguanta 10 jugadas sin ser capturado, el bando del caballo gana.

Este juego es útil para mejorar el dominio del movimiento de las piezas.

Puede ser usado de nuevo después de la unidad 9.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. f6, e5, e3, f2, h2

2. f6-d5 ó c3-d5
d6-b7 ó c5-b7

3. b4-a5!, b4-b5, e5-e6, d2-d3, d2-d4, e2-e3, g3-h4
d2-e3!, f2-e3, c2-c3, c2-c4, d2-d3, d2-d4, f2-f3, f2-f4

4. Cb4-c2





JUEGOS PARA LA UNIDAD 5



TODOS LOS JAQUES



AL PRIMER JAQUE



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 5

Con esta unidad comenzamos a introducirnos en las relaciones entre las piezas. Es trivial señalar que el dominio de los conceptos anteriores es imprescindible. La unidad en sí misma es muy simple.

Al final de las explicaciones se puede emplear un truco interesante para comprobar la comprensión del concepto del jaque:

Se presenta a los alumnos una posición en que uno de los reyes esté en jaque y se pregunta a quien le toca mover. Después se presenta una posición con los dos reyes en jaque y se trata de ver si él ó los alumnos se dan cuenta de que dicha posición es imposible.

La práctica nº 6 puede resultar un poco difícil, si no se resuelve aquí se puede aplazar para después de la unidad 9. La respuesta es sí, y hay dos situaciones de solución posibles; la primera aprovechando la captura al paso y la segunda la coronación.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 5



TODOS LOS JAQUES

El profesor inventa posiciones en que uno de los bandos puede dar jaque de muchas maneras. Se divide la clase en varios equipos y cada uno de ellos, con la posición problema en su tablero, tratan de anotar todas las jugadas que dan jaque. Gana el equipo que descubre más jugadas correctas. Se puede insistir en el hecho conveniente de que se busque la solución sin mover las piezas.



Variante: Se coloca una posición problema en el tablero mural. Los alumnos, por turno dicen en alto una jugada que da jaque. Si repiten una que ya se ha dicho se les da otra oportunidad. El alumno que falla puede quedar eliminado y se sigue con tantas posiciones como haga falta hasta que quede un sólo jugador o incluso se puede seguir.

Otra forma de puntuar es que el jugador que falla recibe un punto negativo que puede intentar borrar en la próxima vuelta con dos aciertos.



AL PRIMER JAQUE

Partidas con todas las piezas. Gana el primero que da jaque.

Variantes en el sistema de competición como en otros juegos.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. Blancas: Nada

Negras: Cd5, Af2

Blancas: Todas

Negras: e2, Ah3

2. a) Cd2-e4

b) g6-g7

c) De1-e4

d) Tg1-g5

a) Ac3-f6

b) Ac3-g7

c) Cd5-e7

d) Db1-b3

3. La torre.

La dama y el caballo de e7.

4. Cd4-c6

Dc2-h7.

5. Ad2-h6, Tg1-g8.

Cc4-b6, De2-e8.

Cb8-d7, Cc7-e6, Df2-f7, Df2-c5, Ah4-e7, Tg1-g8.

No hay.

h7-h8=D, h7-h8=T.

Th1-f1, O-O.

6. Sí.

7. No.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 6



TODOS LOS MATES



PARTIDAS COMPLETAS



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 6

En esta unidad se presenta un concepto realmente difícil, el ahogado.

Su relación con el jaque mate es evidente y la necesidad de comprender ambos conceptos y de diferenciarlos, antes de seguir adelante, también. Sólo se podrá comprobar su asimilación mediante repetidos ejemplos.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 6



TODOS LOS MATES

En el diagrama siguiente las blancas pueden dar jaque mate de 47 maneras. Sin decir este número, dividir la clase en varios equipos ó los equipos clásicos en dos equipos, poner esta posición en el tablero mural y hacer que cada equipo la reproduzca en un tablero. Cada equipo debe descubrir el máximo de jugadas que dan jaque mate y anotarlas. Gana el equipo que descubre más mates.

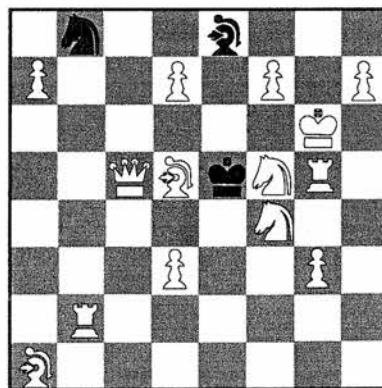


Diagrama 247





PARTIDAS COMPLETAS

Con el conocimiento actual de las reglas se pueden disputar ya partidas completas. Aunque la realización del jaque mate en estas primeras partidas será dificultosa, es conveniente que se disputen las primeras partidas de modo individual. Los niños suelen ser muy rápidos en sus movimientos y algunos podrán disputar varias partidas. Si dos alumnos conocieran ya el juego pueden primero disputar una partida en el tablero mural siendo el resto espectadores.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. Ad6-b4!, c2-c3, Ce4-c3, Ce4-d2, Th2-d2, Re1-f1, Re1-f2, Re1-e2, Re1-d1
Cg7-h5!, g3-g4, Tf2-f3, Tf2-e2, Dc2-e2, Cd4-f3, Cd4-e2
2. Td2-d8
Af3-c6 ó Af3-h5
Cd3-b4
Dh7-c2
Cf5-d6
b7-b8=D ó b7-b8=T
O-O
a3-b4
3. Cf1-d2
Aa7-g1
Re4-d5
Rd6-c7
4. Ahogado
Ni mate ni ahogado, puede mover el peón.
5. Db3-f7?!, Ahogado.
Db3-b8!, mate.
Db3-b7, indiferente.
6. Blancas: Tb6, Tg7, Ae4, Cd2.
Negras: Cg5, Cg6.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 7



DEL ENROQUE



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 7

En esta unidad se tratan los dos últimos movimientos del juego. Se han dejado para el final precisamente por ser los más complicados.

El enroque necesita recordar un montón de condiciones pero no resulta tan difícil si se logra dar a éstas un sentido; por ej. acudiendo a símiles medievales.

La captura al paso es un movimiento más simple, pero a veces ofrece más dificultades, debido a que la pieza que captura se sitúa en otra casilla y a la circunstancia tan especial en que es posible realizarlo.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 7



DEL ENROQUE

Los dos jugadores juegan con las reglas normales pero gana el primero que se enroca.

Se pueden repetir los juegos de coronación pero ahora teniendo en cuenta que se puede capturar al paso.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. Las blancas por ningún lado.

Las negras por los dos.

Las blancas por ningún lado.

Las negras por el corto.

Las blancas, corto.

Las negras, ninguno.

Las blancas, corto.

Las negras, ninguno.

2. No. El peón blanco debería venir de b2.

3. Sí y con cualquiera de los dos peones.

4. Por la mecánica del movimiento, sí. Pero no pueden porque dejan al rey en jaque.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 8



LA PARTIDA ANOTADA



REPRODUCCIÓN DE PARTIDA



UNIDAD 8

Gracias a la explicación de las claves realizadas en las unidades 1 y 2, el contenido de esta unidad debe ser bastante fácil. Como los alumnos acaban de aprender los últimos detalles del movimiento, es útil darles un respiro en el aspecto teórico para que, insistiendo en la parte práctica, acaben de asimilar las reglas del movimiento de las piezas y tengan tiempo para descubrir las relaciones entre ellas. Fundamentalmente la relación PIEZAS-TABLERO-CÓDIGOS DE ANOTACIÓN.

Las prácticas de esta unidad consisten tan sólo en ejercicios de anotación. Después de realizar la primera con la participación de todos los alumnos, lo mejor es pasar a los juegos con el mismo objetivo.

La segunda práctica es un poco compleja. Queda a criterio del profesor el modo exacto y la ocasión de realizarla.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 8



LA PARTIDA ANOTADA

Se forman dos equipos, cada uno de ellos elige un capitán. Los capitanes juegan una partida en el tablero mural.

Cada vez que uno de los capitanes hace una jugada, un miembro de su equipo, por turno dice en voz alta la jugada; si se equivoca su equipo se anota un punto negativo y el capitán dice la jugada; si se equivoca su equipo se anota otro punto negativo y un jugador del equipo rival tiene la ocasión de acertar la jugada y anotarse un punto positivo.

El equipo que gana la partida sobre el tablero se anota cinco puntos positivos.





REPRODUCCIÓN DE PARTIDA

El profesor lee en voz alta las jugadas de una partida. Los alumnos la van reproduciendo en tableros individuales ó en grupos de dos. A partir de la cuarta jugada el profesor, cada jugada, hace una pregunta sobre la posición, alternativamente a cada equipo.

Las preguntas pueden ser ¿en qué casilla está la dama de las negras?, ¿qué piezas han perdido las blancas?, ¿están en jaque?, etc.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 9



COMPETICIÓN DE AJEDREZ



LAS DISTANCIAS A CABALLO



JUEGO DE DOMINACIÓN



EL SISTEMA SUIZO



REGLAS COMPLEMENTARIAS



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 9

En este momento los alumnos ya han aprendido todas las reglas esenciales para jugar al ajedrez. Sin embargo no están, generalmente, en condiciones de asimilar conocimientos técnicos. Es preciso emplear algún tiempo para familiarizarse con el movimiento de las piezas, las capturas y los ataques entre ellas. De este modo los alumnos van desarrollando su capacidad de atender a varias circunstancias a la vez, necesaria para comprender las conceptos siguientes.

Por este motivo, este es un buen momento para introducir un paréntesis en la explicación de conceptos teóricos, y aprovechar este tiempo para realizar ejercicios prácticos.

En esta unidad se sugieren un número considerable de ejercicios, pero como en las dos unidades siguientes se trata sencillamente de la historia del ajedrez, los ejercicios pueden realizarse a lo largo de las tres unidades próximas.

El 10 y el 16 son muy difíciles y en general del 11 en adelante bastante difíciles.

Para resolver el 10 hay que darse cuenta que los dos alfiles deben ser del mismo color.

Las prácticas nº 2, 3, 5 y 19 pueden realizarse (con enunciado similar) en otra versión más difícil; sin tener tablero a la vista. Esta variante puede ser empleada, en casos particulares, cuando el nivel de dominio de los elementos por parte del alumno, sea perfecto.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 9

Varias de las prácticas de esta unidad pueden ser realizadas en forma de juego.





COMPETICIÓN DE AJEDREZ

Puede comenzarse aquí y continuar en los días siguientes ó bien realizarse de forma monotemática uno de los tres días la primera competición jugando partidas de ajedrez normales.

Para llevarla a cabo es interesante conocer la mecánica del sistema suizo.

Otro sistema factible es hacer la competición por grupos clasificatorios y finales.



LAS DISTANCIAS A CABALLO

Por equipos de 3 ó cuatro alumnos.

En un papel cuadriculado cada equipo construye un tablero de ajedrez. Sombrear las casillas con un lapicero para poder escribir encima. En un tablero real se sitúa un caballo en la casilla e4. Sobre la casilla e4 del tablero construido se escribe un 0. Sobre cada una de las casillas a las que el caballo tardaría un movimiento en llegar se escribe un 1. Sobre aquellas casillas a las cuales el caballo tardaría en llegar dos movimientos se sitúa un 2. Y así sucesivamente hasta rellenar el tablero de números.

Comparar los resultados y hacer observaciones sobre las características del movimiento del caballo.

Variente: Lo mismo para el caballo en la casilla h1.





JUEGO DE DOMINACIÓN

Ver los juegos de la unidad 4.



EL SISTEMA SUIZO

Son muy conocidos como sistemas de competición entre muchos contendientes los sistemas de liga y de eliminatorias.

El sistema suizo es un sistema muy empleado en el ajedrez, ideal para competiciones con un número elevado de participantes, en las cuales no es posible emplear el sistema de liga y resulta inconveniente el de eliminatorias, porque nadie debe quedarse fuera después de una ronda.

La idea básica del sistema suizo consiste en puntuar como en una liga, pero ir enfrentando a rivales con puntuación similar de tal modo que en pocas rondas pueda surgir un campeón deportivamente justo.

¿Cómo hacer un sistema suizo casero?

- 1) Se hace una lista de participantes por un orden cualquiera.
- 2) Si son impares el último descansa y recibe un punto. Una vez pares el primero juega contra el último, el segundo contra el penúltimo, etc.
- 3) Los ganadores reciben un punto, los perdedores 0, y de las paridas en tablas cada uno recibe 0,5 puntos.
- 4) Se establecen tres grupos de puntuación y se ordenan según el orden inicial.
- 5) Si el primer grupo es impar el último pasa al siguiente grupo. Una vez pares se procede como en el punto 2) y así con cada grupo.
- 6) Después de la 2ª ronda puede haber hasta cinco grupos pero se puede seguir la misma mecánica hasta un número de rondas prefijado de antemano.





REGLAS COMPLEMENTARIAS

- a) El mismo jugador no debe descansar dos veces.
- b) Los mismos jugadores no deben enfrentarse dos veces.
- c) Si es posible se va alternando el color.

Estas reglas se pueden saltar para evitar excesivas complicaciones en una competición casera.

Variante: Una variante interesante de competición por sistema suizo para aplicar a grupos de niños es la siguiente:

No se establecen rondas y a medida que acaban las partidas los jugadores que queden libres pasan a enfrentarse a los más próximos en puntuación que hayan acabado recientemente. De este modo se evita que algunos queden esperando demasiado tiempo el final de las partidas de otros.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1.

8	6	5	4	5	4	5	4	5
7	5	4	5	4	3	4	3	4
6	4	5	4	3	4	3	4	3
5	5	4	3	4	3	2	3	2
4	4	3	4	3	2	3	2	3
3	5	4	3	2	3	4	1	2
2	4	3	4	3	2	1	4	3
1	5	4	3	2	3	2	3	0
	a	b	c	d	e	f	g	h

8	6	5	4	5	4	5	4	5
7	5	4	5	4	3	4	3	4
6	4	5	4	3	4	3	4	3
5	5	4	3	4	3	2	3	2
4	4	3	4	3	2	3	2	3
3	5	4	3	2	3	4	1	2
2	4	3	4	3	2	1	4	3
1	5	4	3	2	3	2	3	0
	a	b	c	d	e	f	g	h

Figura 9.1

2. a) f6-d5
 b) f6-g4-e5
 c) g5-e6
 d) d3-d5-b4-c6
 e) g3-f5-h4-g2
 f) g3-f1-h2
 g) g3-e2-d4-f3
 h) g3-e4-d6-b7
 i) g3-f5-e3-d5-c7-a8
 j) f2-e4-d6-b5-a7

3. En dos sí. En tres no porque el caballo cambia cada vez de color.

4. Cd5-e7
 Cf3-g5

5. a) 2 b) 2 c) No se puede d) 5 e) 7

6. **Blancas:** Dc4, De2, Dd7, Dh3, Te2, Td7, Ab6, Ag6, Cd7, Ce6, Cg6, Ch3, Ce2, Ph3, Pg6, Pb6.
Negras: Dd3, Db4, Da2, Tb4, Td3, Af2, Ad3, Ah5, Ce5, Cb4, Ca5, Ca7, Cd3, Ca2, Ph5.

Una respuesta más correcta es las blancas no atacan nada porque tienen el rey en jaque.

Blancas: Ce8, Cg8, Ch7, Ch7, Cg4, Ce4, C(el otro)e4, Cd5, Cb5, Ca2, Tb5, Ta2.

Negras: Las negras no atacan nada porque tienen el rey en jaque pero además no atacan nada.



7. Dh1-d5, 7.
En f3 ó d5 ataca 4.

8. Cb6 (ó c7) y Cc6.
Cf6 y Cc6

9. Aa3 y Cf6.
Ah1 y Cd7.

10. Aa1, Ah2, Cf6, Cg7.

11. a8

12. a8

14. Blancas: Rc1
Negras: Ra1, a2

15. Dd4-h8.
Tb2-b8.
Db3-f7.
Cf4-g6.
Af1-c4.
e8=D.
Cf5-h6.
Tg7-g1.

16. h5-g6 a. p.

18. 26.

19. g8 y b1.
c8 y f1.
a3-f8 y h2-b8.



INTRODUCCIÓN A LAS UNIDADES 10 Y 11



UNIDAD 10

Esta unidad y la siguiente no ofrecen ninguna dificultad. El profesor puede limitarse a leer ó a comentar con preguntas, los hechos que se relatan en las siguientes líneas, durante los primeros minutos de la clase. A continuación puede pasar a la parte práctica continuando los ejercicios y los juegos comenzados en la unidad 9.

El objetivo de las unidades 10 y 11 no es que los alumnos retengan ningún dato sobre la historia del ajedrez. Se trata de darles un periodo de descanso, a la vez que comienzan a formarse una idea muy general del mundo que rodea al juego que están estudiando.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 12



EL VALOR DE LAS PIEZAS



PARTIDA COMENTADA



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 12

Una vez que los alumnos han jugado unas cuantas partidas y han capturado y perdido piezas, es el momento para que conozcan el valor relativo de éstas.

Este dato introduce una mejora técnica importante en el desarrollo de sus partidas, pues ahora sabrán cuando hay que cambiar y cuando no.

Pero no hay que dejar de recordar que el objetivo de la partida no es comer piezas indiscriminadamente, sino dar jaque mate al rey rival, y hacer ver que el bando con más piezas, no siempre gana la partida.

Si es posible, interesa introducir en las sesiones prácticas, a partir de esta sesión, el concepto de ventaja material relativa. Es decir que la ventaja de material aumenta cuando quedan menos piezas sobre el tablero y que, por consiguiente, al bando con ventaja material le interesa cambiar piezas para aumentar su ventaja material relativa.

La valoración de las piezas expresada en esta unidad es aproximada. Es posible encontrar otras escalas según diferentes autores. Algunos valoran al alfil como 3,5 (más que el caballo) y aplican decimales también a otras piezas. La dama está valorada entre 9 y 10. De hecho la valoración de la dama como 9 es, seguramente, más exacta, pero la escala presentada aquí es la más sencilla y la más adecuada para el principiante. En ella la dama está sobrevalorada (ligeramente), pero también lo estará en sus partidas hasta que empiecen a dominar la técnica de la defensa. El alfil y el caballo valen igual y es correcto que así sea para que los alumnos no eviten ó busquen cambios de estas piezas, sin un buen criterio.

En esta unidad puede resultar interesante cambiar el orden de la clase para realizar un pequeño experimento. Se trata de comenzar por el primer juego antes de pasar a la parte teórica. La descripción del juego hace evidente el motivo.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 12



EL VALOR DE LAS PIEZAS

Antes de la explicación.

Aprovechando la experiencia lograda con las partidas de las sesiones anteriores, se pregunta a cada alumno (ó a un número de ellos) que valor conceden ellos a las piezas. ¿Qué pieza creen que vale más?, ¿la segunda?, etc., y por último en una valoración de 1 a 10, qué puntos darían a cada una de las piezas.

El juego se puede hacer por equipos y ver que equipo se aproxima más al valor correcto.



PARTIDA COMENTADA

Dos jugadores juegan en el tablero mural. Otros dos anotan la partida. (El profesor también debe hacerlo).

Cuando hay un cambio el profesor hace preguntas al respecto a algunos de los espectadores. ¿Es conveniente el cambio?, ¿Quién tiene ventaja?, etc.

Al final de la partida, los protagonistas explican porqué hacían algunas jugadas y los espectadores hacen preguntas. También el profesor puede comentar algunas jugadas.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. Blancas.

Negras.

Igual.

Negras.

Blancas.

Negras.

2. h3-g4!, Ag5-f6, Ta1-a8, b5-c6, Ab3-e6, Cf3-e5.

Cb5-a7!, Cb5-d6, Dd2-d6, Dd2-h6!, Ae2-h5, f5-e6.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 13



MÁS EJERCICIOS PRÁCTICOS



PARTIDA COMENTADA



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 13

Después de conocer el valor relativo de las piezas, el alumno está en condiciones de discriminar entre las diferentes opciones defensivas cuando tiene una pieza (ó varias) atacadas.

Toda esta unidad está dedicada a estudiar la mecánica de la defensa del material.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 13



MÁS EJERCICIOS PRÁCTICOS

Como el objetivo de la unidad es introducir el concepto de defensa y sus diferentes tipos, las posiciones en que se deben buscar jugadas defensivas es el ejercicio ideal, que puede realizarse en forma de juego.



PARTIDA COMENTADA

Como el de la unidad 12, pero las preguntas del profesor se producirán cuando haya una pieza atacada pidiendo:

- a) una defensa
- b) todas las defensas posibles
- c) la mejor defensa.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. El alfil. Cg5-f7!.
La dama. De4-g6!.
El alfil de e4. f2-f3!
La torre. g4-g5!

2. Ag1-h2.
De2-b5.

3. Tc4-c3.
Dc3-h8.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 14



POR GRUPOS



UNIDAD 14

Esta unidad introduce sólo algunos conceptos reglamentarios y algunos consejos. Además de las reglas descritas aquí, el resto de situaciones poco claras deben ser resueltas sin problemas por el buen criterio del profesor.

Si éste desea ampliar sus conocimientos sobre el reglamento, debe dirigirse a la Federación de Ajedrez de su ciudad y conseguir una copia de este, pero de momento no debe ser necesario.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 14

Como no aparecen apenas elementos técnicos en esta lección se pueden repetir los juegos de unidades anteriores. Únicamente sugerimos uno relacionado con el concepto de jaque continuo:



POR GRUPOS

Inventar una posición de jaque continuo distinta a la del cuaderno del alumno:

- a) con el mínimo de piezas posible.
- b) con todas las piezas en el tablero.





JUEGOS PARA LA UNIDAD 15



TÉCNICA DE MATE



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 15

En sus primeras partidas, es normal que los alumnos se dediquen a capturar piezas y al final no acierten a dar mate. Ahora que ya se deben haber enfrentado a este problema, están en disposición ideal para asimilar esta unidad.

En la mayoría de los libros para principiantes se enseñan todos los mates básicos. Sin embargo la mayoría de ellos no se producen casi nunca en la práctica y su aprendizaje requiere un considerable esfuerzo.

Los mates más frecuentes en que desemboca una partida son el de dama y torre (ó dos damas) contra rey sólo, ó el de dama contra rey sólo.

Afortunadamente estos son los de mecánica más simple.

También merece la pena aprender el mate de torre que es relativamente frecuente y de ejecución moderadamente difícil.

Para dar el mate de torre existe otro método de dificultad y eficacia similares. Tal vez el profesor conoce dicho método y prefiere explicarlo.

Lo que no sería conveniente es explicar los dos métodos en este primer curso.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 15



TÉCNICA DE MATE

Por equipos de dos jugadores y eliminatorias.

El profesor pone una posición en el tablero mural.

A partir de ella, el jugador 1 del equipo A la jugará con las blancas contra el jugador 1 del equipo B y el jugador 2 del equipo A jugará la misma posición, pero con negras, contra el jugador 2 del equipo B. Ganará el equipo que emplee menos jugadas para conseguir el mate. En caso de empate se desempatará con otra posición.



Las posiciones seleccionadas por el profesor serán primero de D+T+R contra R. Luego de D+R contra R y por fin de T+R contra R (para los equipos que lleguen a las eliminatorias finales).

Este juego puede tener diversas variantes en su forma de competición pero siempre con la misma idea básica.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. 2, Tc4-c8 (ó c7 etc.).
 - 2, Tb4-c4!.
 - 8, empezando con Df7.
 - 2, f7-f8=T!!.
 - 3, empezando con Dd3-h7.
 - 3, empezando con una jugada de espera de torre.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 16



RESOLUCIÓN DE MATES



TORNEO



ACTIVIDAD ESPECIAL



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS



UNIDAD 16

Llegamos a la unidad 16 y última. En esta aparecen algunos mates que son los más frecuentes en la práctica.

Los alumnos no deben tratar de aprender ninguno de estos mates de memoria, basta con visualizarlos. Si realizan adecuadamente las prácticas, sin duda los recordarán cuando se presenten en sus partidas y mejorarán considerablemente la calidad de su juego.



JUEGOS PARA LA UNIDAD 16



RESOLUCIÓN DE MATES

El juego puede adquirir diversas mecánicas:

- El profesor pone una posición en el tablero mural con mate en 1, 2 ó 3 jugadas. El primero en descubrir el mate lo dice, si acierta gana un punto, si falla lo pierde y gana un punto el primero en descubrir por qué ha fallado, etc.
- El profesor presenta varias posiciones de mates. Dos equipos compiten para ver quién las resuelve antes.
- Un equipo prepara posiciones de mate en 1 para otro y viceversa. Puntúan negativamente las posiciones erróneas.





TORNEO

El curso ha llegado a su fin. Se puede celebrar el primer torneo individual por sistema de grupos, suizo ó eliminatorias.



ACTIVIDAD ESPECIAL

Simultáneas ó torneo contra otra clase.



SOLUCIONES DE LAS PRÁCTICAS

1. Da3-e7

Da3-a7.

Db1-b6.

Ca4-b6.

Ce5-g6.

b7-b8=D (ó =T)

Tc5-c8.

Da5-f5.

Da2-d5.

Dg2-b7.

Dh3-h8.

Th3-h8.



2. Rd5-c6.

Td3-d8.

1.Ah5-g6 Th7-f7 2.Db4-e7 y si 1 ... Dg8-g6 2.Db4-f8.

1.Dc4-g8 Td8-g8 2.Ch6-f7.

1.Db1-b7 Te7-b7 2.Ce8-c7.

1.Td5-g5! Rf8-e8 2.Tg5-g8.

1.De5-e8 Cf6-e8 2.Te1-e8.

1.Aa4-c6 Ra8-b8 2.Td3-d8.

1.Dh6-h7 Rh8-h7 2.Tf4-h4.

1.Dh3-h7 Rh8-h7 2.Ta3-h3.

1.Ta3-a8 ...

1.Dh5-g6 ...

1.Df3-c6! b7-c6 2.Af1-a6.

3. 1.T a cualquier casilla, ejemplo 1.Te5-e1 Re8-d8 2.Te1-c1 etc.

1.Da7-b7 Rd8-e8 2.Db7-c7 etc.

1.De3-e8 etc.

1.Td2-d8 Ah3-c8 2.Td8-c8 Rb8-c8 3.Dd1-d8.

1.Te8-f8 Rg8-f8 2.De3-h6 y 3.Dh6-g7 mate.

1.Cf7-h6 Rg8-h8 2.Db3-g8 Tf8-g8 3.Ch6-f7

1.Dc2-h7 Dh5-h7 2.Cg5-f7 Tf8-f7 3.Cd8-f7.

1.D ó T a b8.

1.Df3-f7 Rg8-h8 2.Df7-f8 Te8-f8 3.Tf1-f8.

1.Df2-f7 Tf8-f7 2.Td1-d8 Tf7-f8 3.Tf1-f8.

1.Cd5-b6 a7-b6 2.Tb1-a1 Ag7-a1 3.Tf1-a1. 1.Dg4-c8 Tf8-g8 2.Ce7-c6
b7-c6 3.Th4-b4.

4. Amenazan De2-g2 mate; Tf1-f2!.

Amenazan Da3-a2 mate; Ce2-c1!.

Amenazan la torre; Dh5-h7! mate.

Amenazan Dg4-e2; O-O!.





APÉNDICE I. EL SISTEMA DESCRIPTIVO

Explicaremos este sistema en relación al sistema algebraico ya conocido.

En el sistema descriptivo las columnas reciben el nombre de las piezas que se sitúan en ellas en la posición inicial. Es decir, las columnas se llaman (de la "a" a la "h" del algebraico): TD (Torre de dama), CD, AD, D, R, AR, CR y TR.

Para el nombre de la columna se utilizan siempre letras mayúsculas.

En cuanto a las filas reciben el nombre de un número de 1 a 8, pero a diferencia del sistema algebraico, se comienza a contar desde un lado u otro del tablero según el bando que ha hecho la jugada. Es decir, si la jugada es de las blancas los números coinciden con el sistema algebraico; si la jugada es de las negras los números son los complementarios.

La jugada se anota mediante la inicial de la pieza que mueve en mayúscula, y la casilla a la que se mueve. Si dos piezas iguales pueden ir a dicha casilla, se especifica la casilla de origen de la pieza que mueve.

En caso de captura, se anota la pieza que mueve, un signo x ó X y la pieza capturada. Si hay lugar a equívoco se especifica algún dato más a voluntad del anotador, tratando siempre de emplear el menor número posible de símbolos.

Está claro que es un sistema bastante más complejo que el algebraico.

Ejemplos:

La partida del mate del pastor incluida en la unidad 16 quedaría, en sistema descriptivo, anotada así:

BLANCAS

1. P4R
2. A4AD (ó A4A)
3. D5TR (ó D5T)
4. DxP mate.

NEGRAS

- P4R
- C3AD
- C3AR (ó C3A)

La posición de la práctica 2. se anotaría así:

Blancas: R1CR, D7R, TA7

Negras: R1CR, T1TR, A5R, C5CR, P6AR, P6CR



Editado y distribuido por:



Editora Social y Cultural, S.L.

Jorge Juan, 32
28001 Madrid (España)
Tel. 431 92 05 Fax 577 45 99

Directora de ediciones:
M^a Sol García Vela

Autor de textos e ilustraciones:
Jesús M^a Pastor de Luis

ISBN 84-8077-071-6



9 788480 770712