

NIVEL 1



colegiokostka  
J E S U I T A S



MASTERCHESS  
JUNIOR



Este cuaderno  
pertenece a

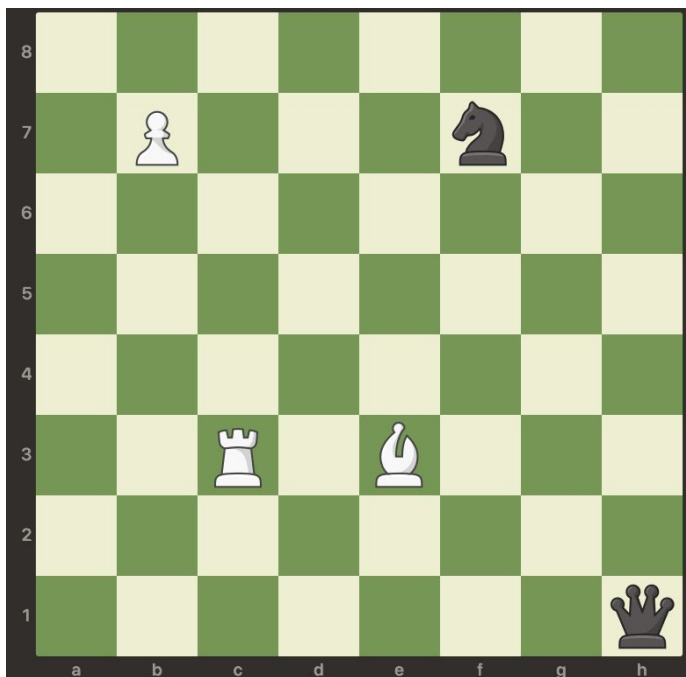
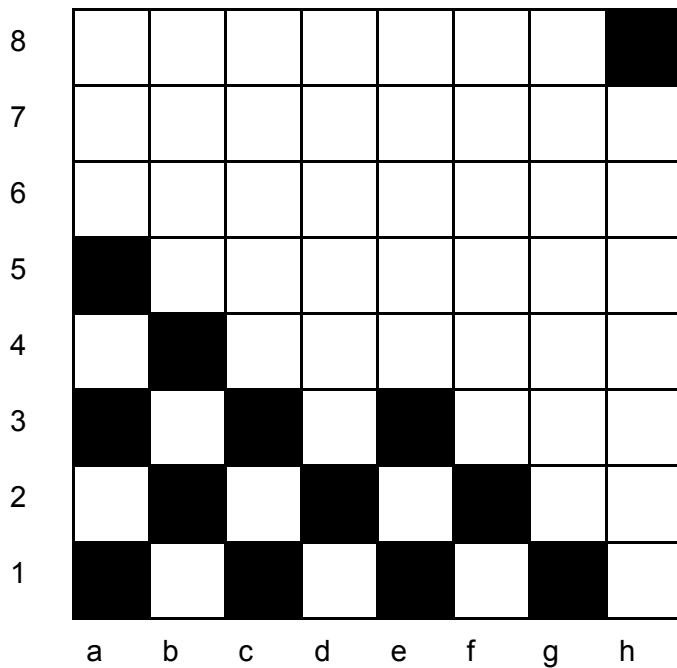
## TAREA 1 - EL TABLERO

El tablero es un cuadrado formado por 64 casillas. 32 casillas son blancas y 32 son negras.

El tablero tiene 8 columnas (letras), 8 filas (números) y diagonales.

Cada casilla se identifica por una letra y un número, por ejemplo c7, d4, e5....

**Completa** las casillas negras que faltan en el tablero



Indica en qué casilla se encuentra cada pieza.

Alfil → e3

Torre →

Peón →

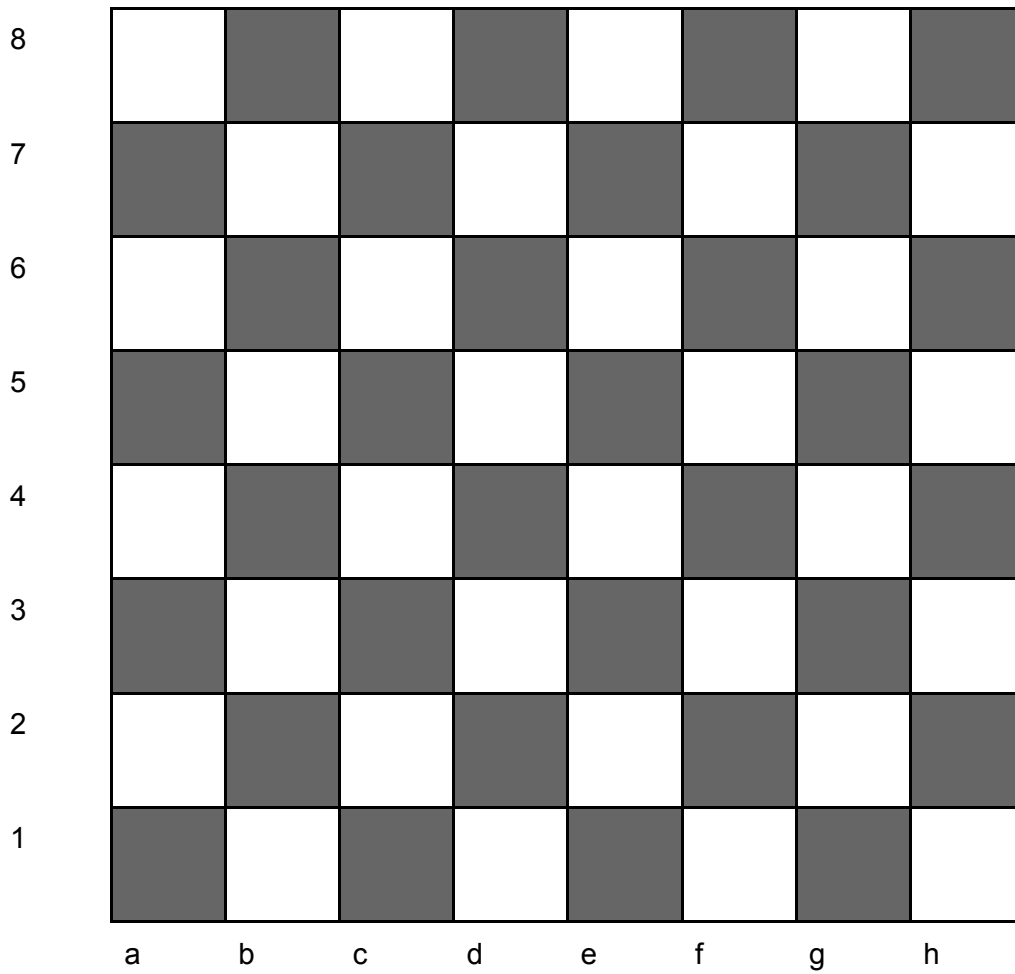
Caballo →

Dama →

**Colorea** de rojo las casillas b5, c6, d8, h7, g4, a4

**Colorea** de azul las filas 3 y 2

**Colorea** de verde las columnas e y f



SI REALIZAS ESTA TAREA A TIEMPO  
OBTENDRÁS....

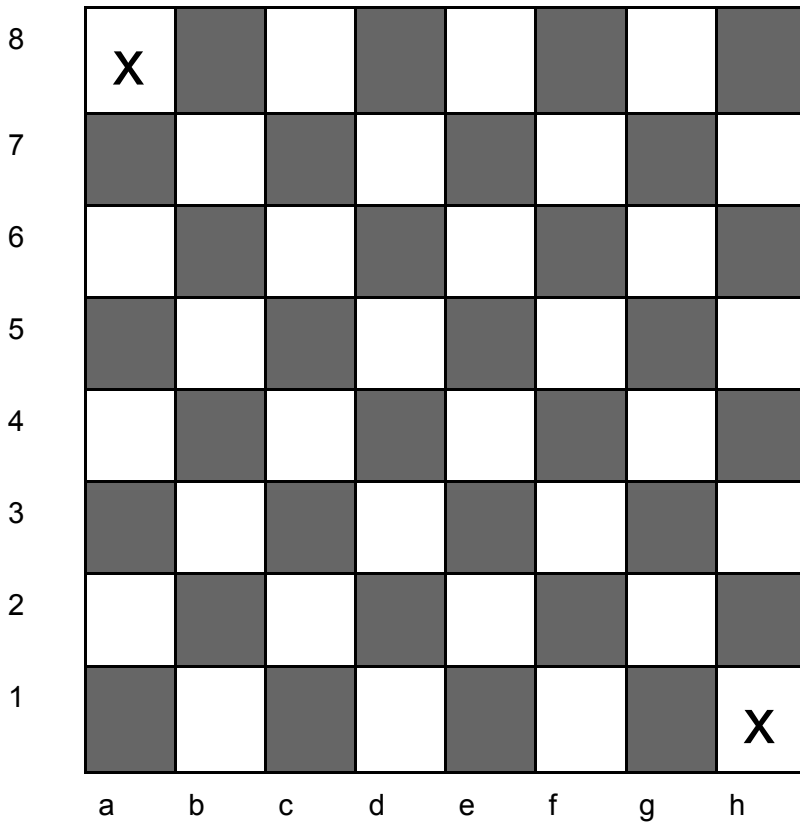


## 2. POSICIÓN INICIAL

Es muy importante antes de comenzar una partida de ajedrez, colocar el tablero de forma correcta.

La casilla inferior derecha **h1** y la superior izquierda **a8** deben ser siempre blancas

Jugador con piezas negras



Pieza	Rey (R)	Dama(D)	Torre(T)	Alfil (A)	Caballo(C)	Peón
Cantidad	1	1	2	2	2	8

## ACTIVIDAD POR PAREJAS

Elegid quién va a ser blancas y quién negras. Preparad vuestras piezas y **colocarlas correctamente** siguiendo esta historia....

Las **torres** son las fortalezas y el lugar de refugio para que nuestras piezas tengan protección, por esto las colocaremos en las esquinas.  
Junto a las torres se colocan los **caballos**, por si hay que salir pitando, y a continuación, los **alfiles** arqueros, para defender al Rey y a la Dama.  
En el centro se colocan el Rey y la Dama. La **Dama** se coloca en la casilla de su mismo color , que además está marcada con la "d" de Dama. Junto a ella irá el **Rey** y delante de cada pieza se coloca un **peón**, al ser los valientes se ponen delante para proteger cada uno a su pieza.

GANAR 10 PUNTOS EXP CADA UNO SI:

- El tablero está bien colocado
- Las piezas están colocadas correctamente



COMPETICIÓN POR PAREJAS:

Colocad todas las piezas fuera del tablero. **GANAR** 10 puntos EXP el primero que coloque todas las piezas correctamente, sin que se le caiga al suelo ninguna.



COMPETICIÓN GRUPAL

Coloca tus 16 piezas fuera del tablero. A la señal, tenéis 30 segundos para colocar las piezas correctamente. Cuando acabe el tiempo, levanta las manos.

El que haya superado la prueba , ganará una **GEMA MORADA !!!**



Recuerda: la GEMA MORADA multiplica x2 tus puntos de EXP cuando superas una tarea o prueba con éxito

### 3.EL REY

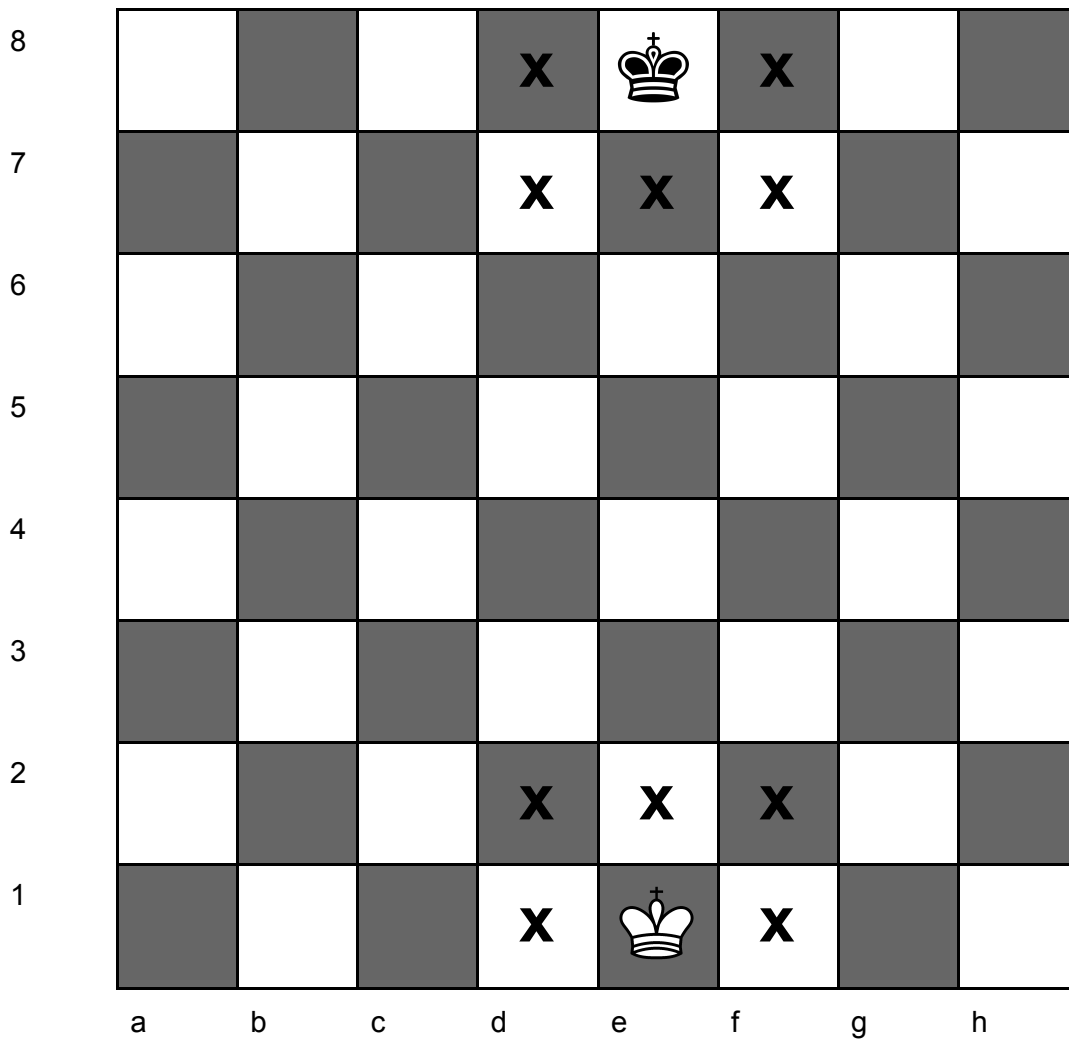


El Rey es la pieza más importante del ajedrez, ya que tanto las blancas como las negras intentan atrapar al Rey contrario para llegar al **jaque mate**, quien lo consigue , gana la partida.

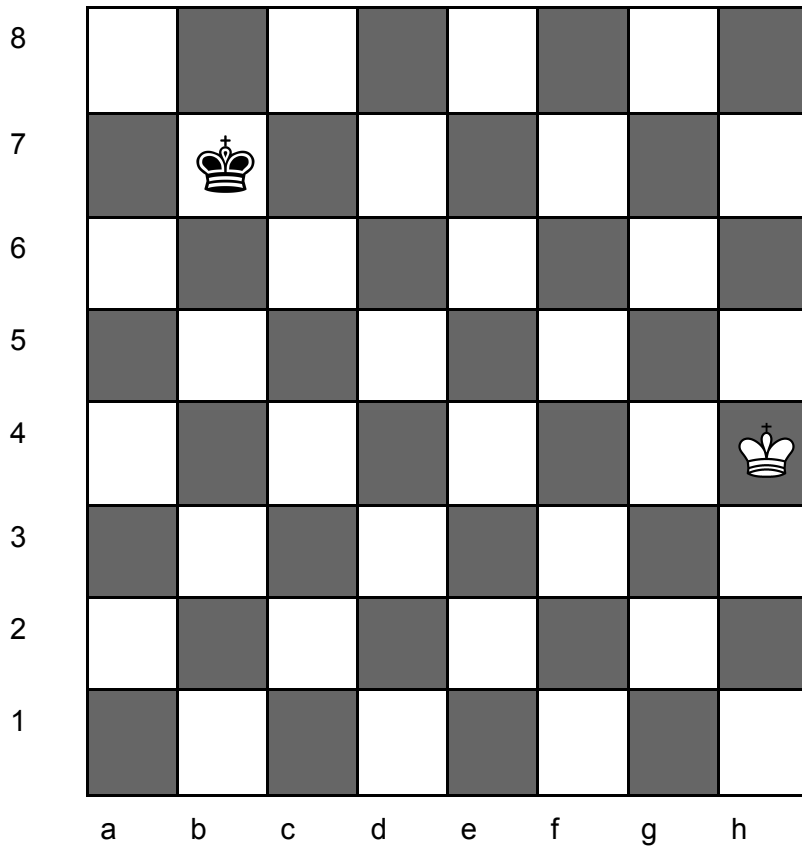
**Posición inicial:** Rey blanco : e1

Rey Negro: e8

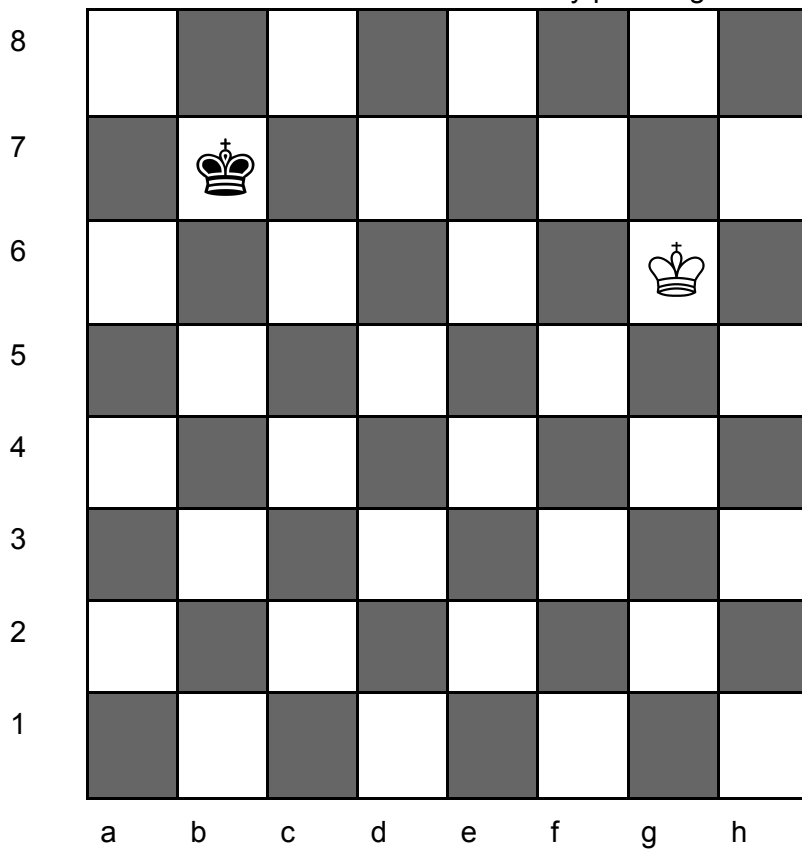
El Rey **se mueve un paso en la dirección que quiera**



1. Marca con una **X** las casillas que pueden ocupar los Reyes



2. Colorea el **camino más corto** de cada Rey para llegar a d3

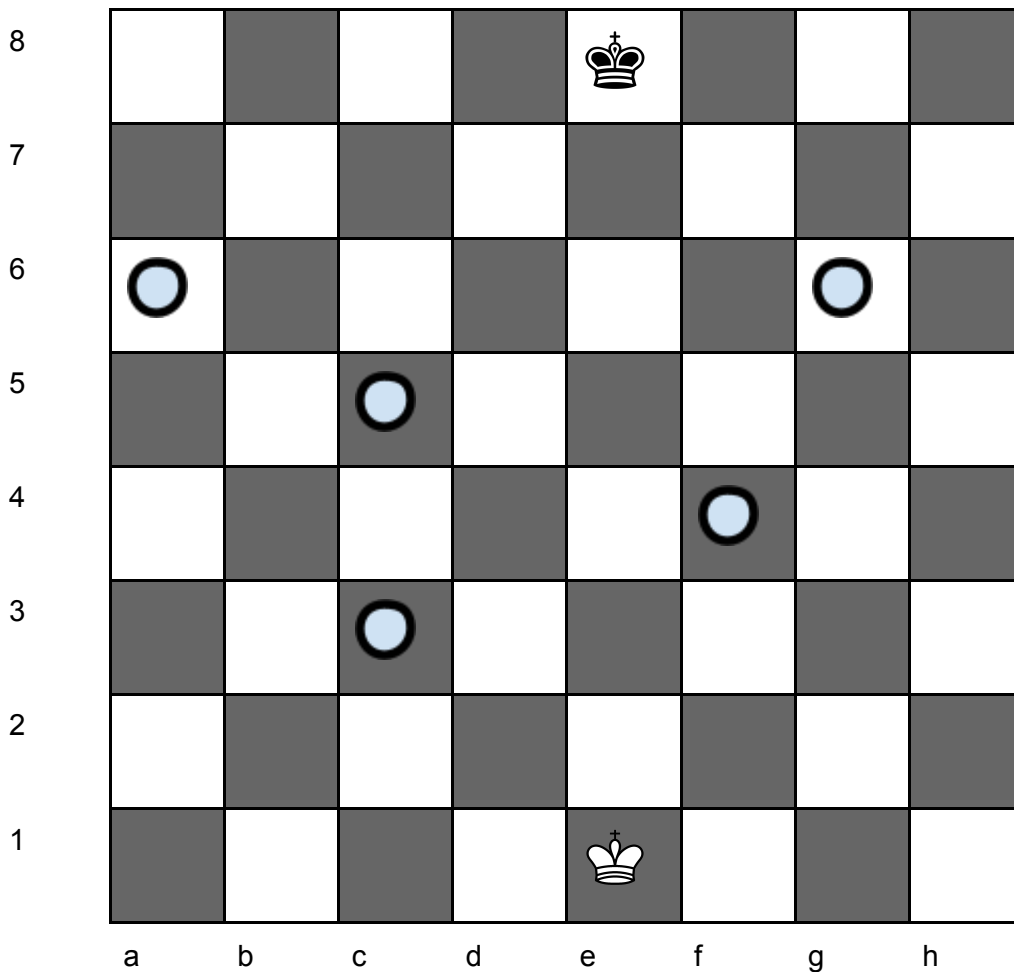




→ si completas correctamente los ejercicios

## RETO POR PAREJAS

Coged un tablero, colocad los Reyes en su posición inicial. **Gana el que capture antes tres círculos.** (podéis poner peones, fichas de parchís, etc...) Empiezan, como siempre, primero las blancas. Después, cambiar de color

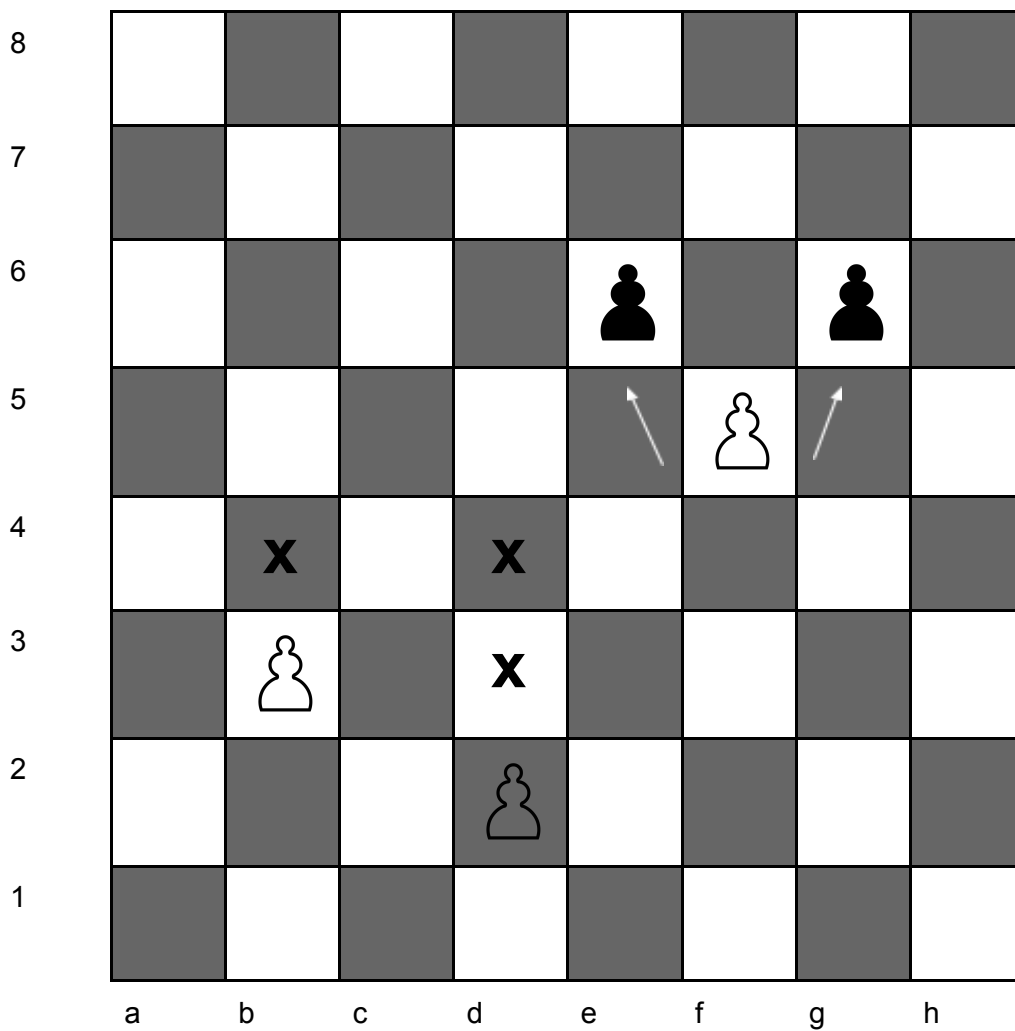
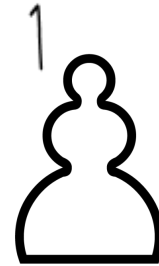




## EL PEÓN

El peón se mueve hacia adelante un paso, excepto:

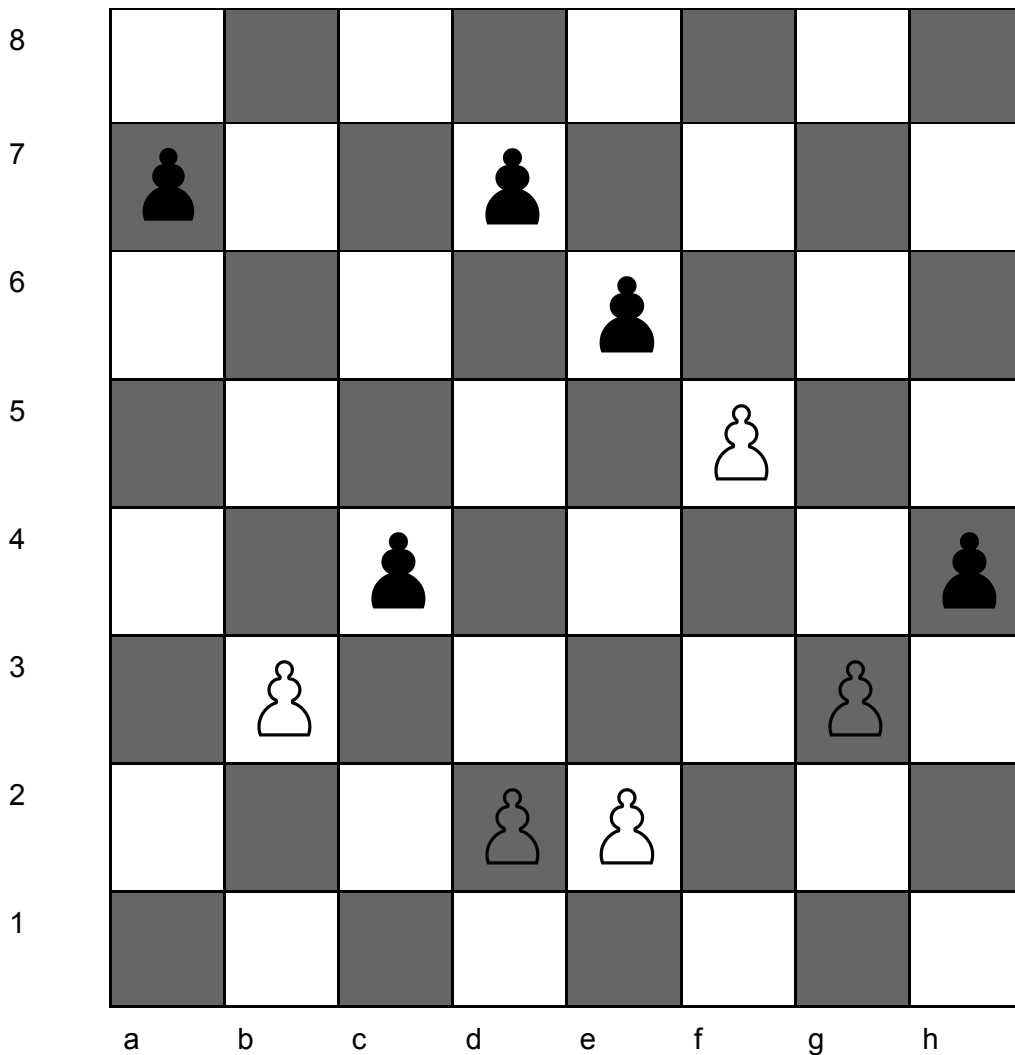
- cuando sale, se puede mover un paso o dos si se quiere
- Captura en diagonal
- Tiene otros dos movimientos extra: *coronar* y *comer al paso* que aprenderemos más adelante



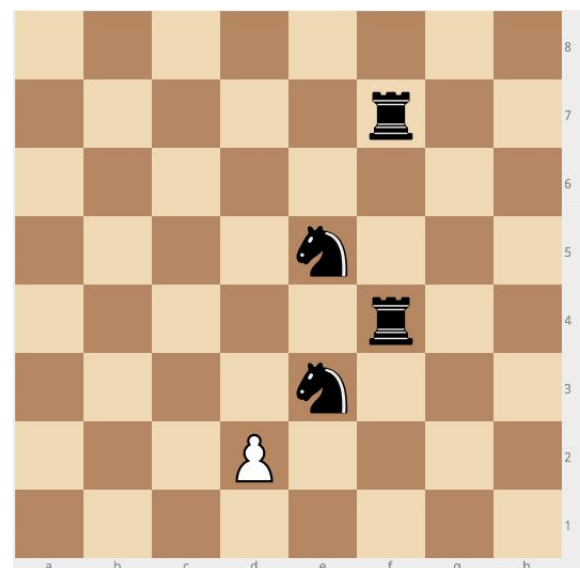
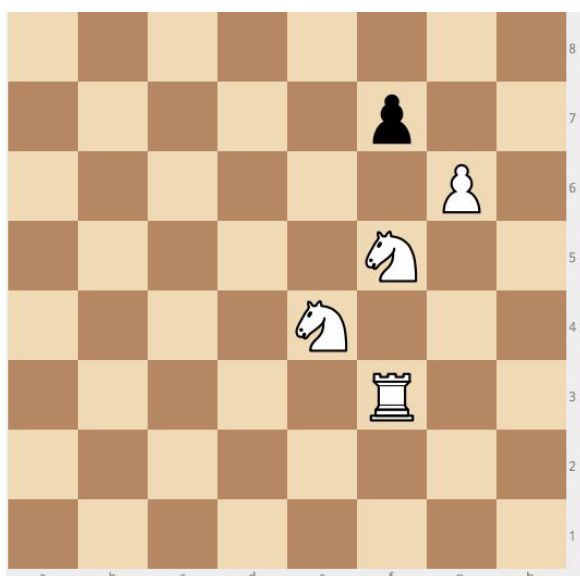
### RECUERDA

- El peón no se mueve nunca hacia atrás o hacia los lados
- El peón tiene “la boca torcida” y por eso captura en diagonal hacia adelante

## PRACTICA



1. Rodea de **azul** los peones blancos y negros que pueden dar **DOS PASOS**
2. Señala los **peones blancos** que pueden hacer capturas
3. Laberinto: señala el camino que debe seguir cada peón para capturar todas las piezas contrarias, que permanecerán inmóviles





→ si completas correctamente los ejercicios

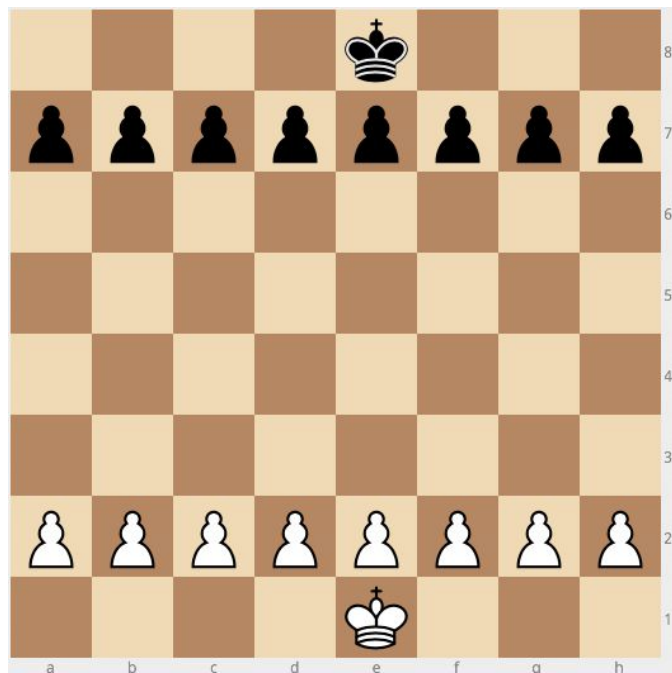
## ¡MINIPARTIDA! HAY GEMAS EN JUEGO

- 1) haz un recuento de tus puntos de EXP y ponte con algún compañero / a que tenga los mismos que tú
- 2) Colocad el tablero y las piezas como la siguiente imagen

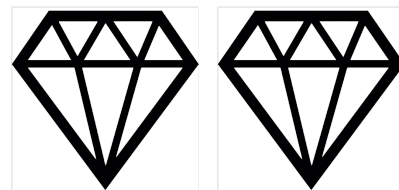
Empiezan moviendo las blancas

GANA el que se coma todos los peones contrarios

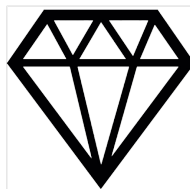
RECUERDA: si hay dudas, se levanta la mano y se espera a que venga el árbitro



si ganas la minipartida obtendrás 2 gemas blancas



si pierdes obtendrás 1 gema blanca

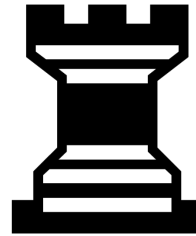


Quando obtengas 3 gemas blancas puedes echar una partida en la aplicación de la TABLET

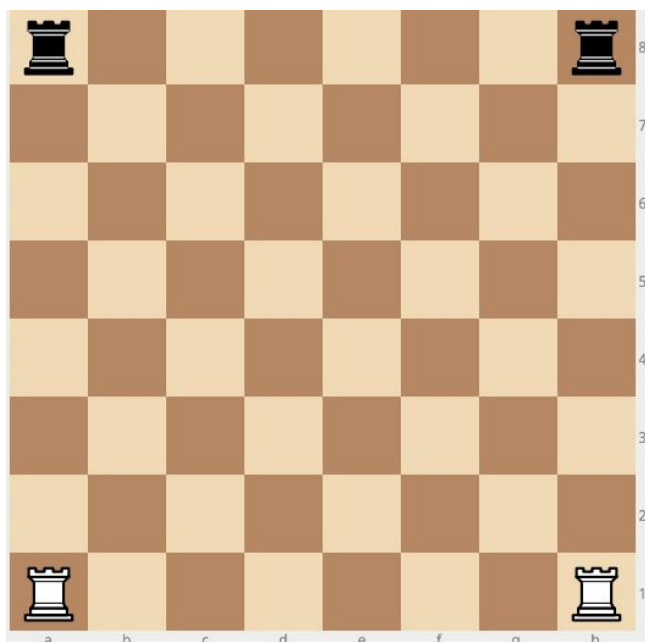
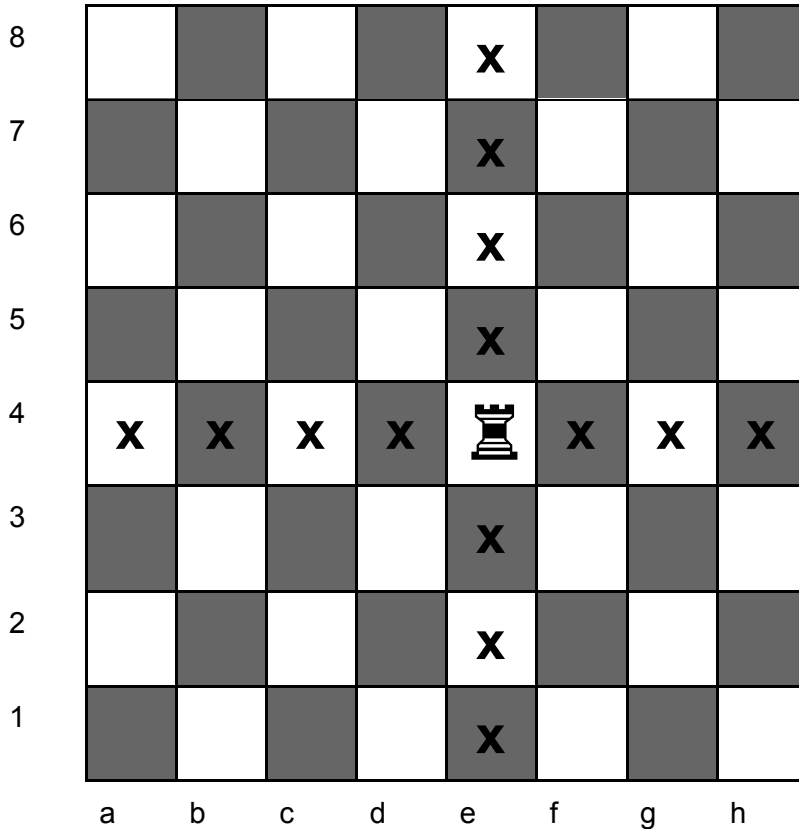
## 5. LA TORRE

Las Torres son conocidas como las “fortalezas” porque son tan fuertes que sólo se pueden mover por las grandes rectas, hacia adelante, hacia atrás y para los lados

- más adelante veremos que con el Rey realiza un movimiento llamado “enroque”



5



→ **Posición inicial**

Recuerda:

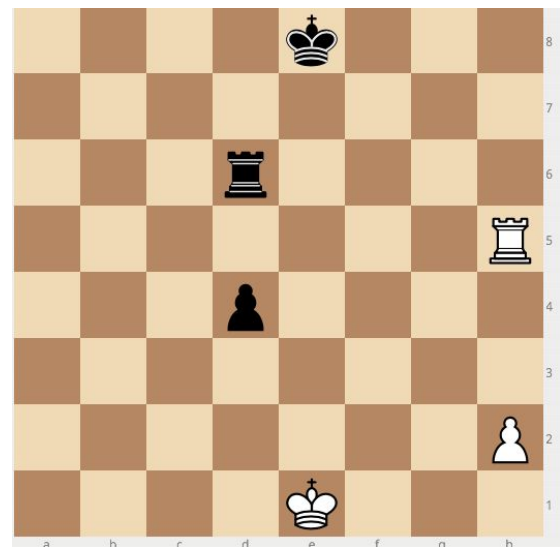
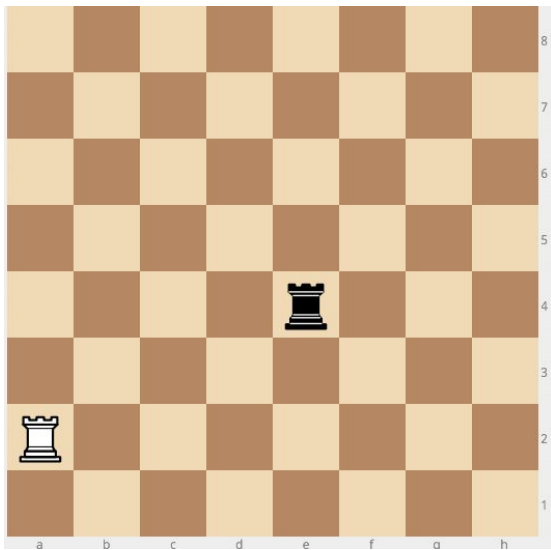
NO se mueven en diagonal

NO puede saltar otras piezas

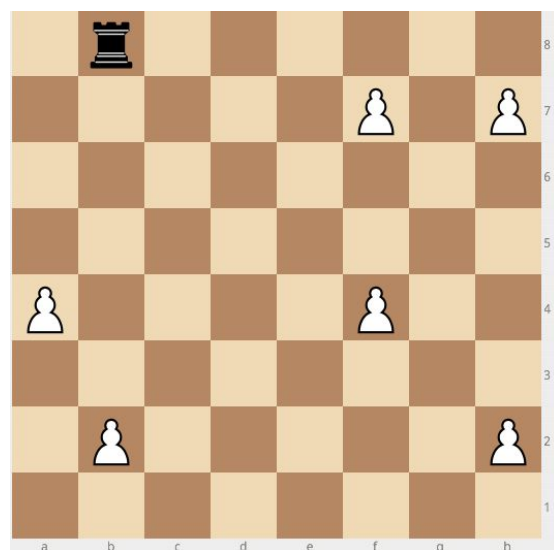
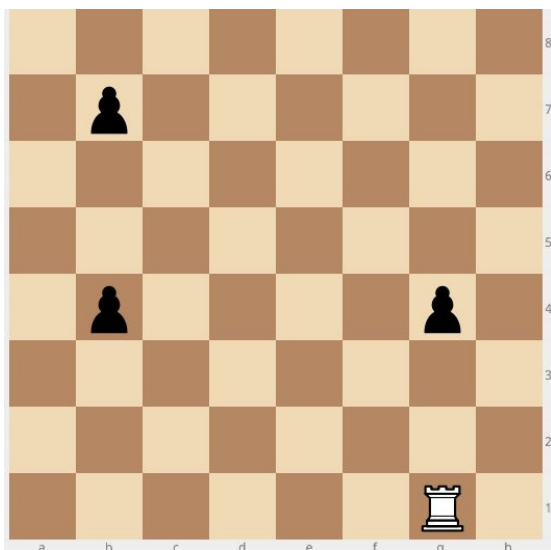
RESUELVE ESTOS EJERCICIOS PARA GANAR 20 EXP



1. **MARCA** con una X las posiciones a las que puede ir cada torre en los siguientes tableros



2. ¿cuántos movimientos tiene que hacer la Torre para **capturar todos los peones**? Recuerda: NO se mueve en diagonal. Intenta hacerlo en el menor número de movimientos



\_\_\_\_\_ movimientos

\_\_\_\_\_ movimientos

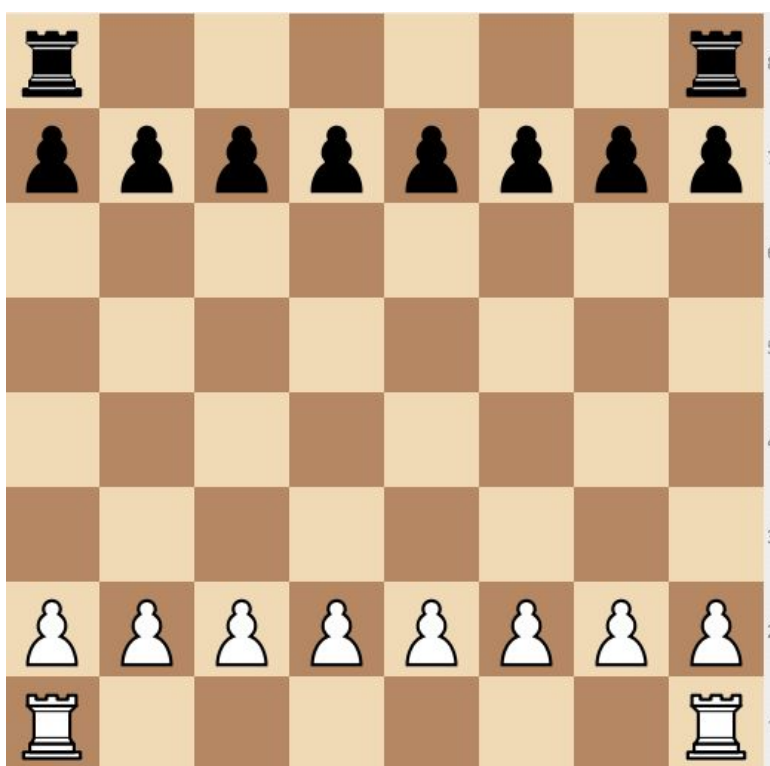
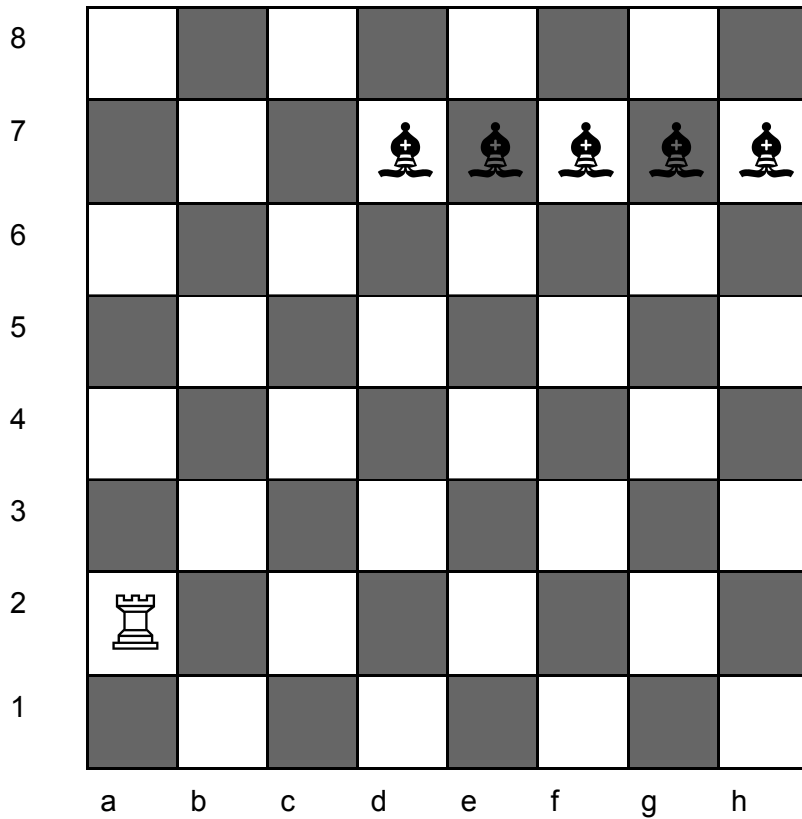
## MINIPARTIDAS

Por cada partida que ganes → obtendrás una GEMA MORADA

Recuerda: la GEMA MORADA multiplica x2 tus puntos de EXP cuando superas una tarea o prueba con éxito



1. Ganan los peones negros su uno de ellos llega a la FILA 1  
Gana la Torre blanca si come todos los peones

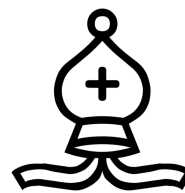


2. Gana quien captura todas las piezas  
las piezas

## 6. ALFIL

**Los alfiles** son llamados “Los Arqueros”. Son dos hermanos gemelos, Alfonso y Alfredo, que controlan **todas las diagonales**, pero nunca se pisan, porque uno va por las **casillas blancas** y el otro va por las **casillas negras**

3



**Posición inicial**

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

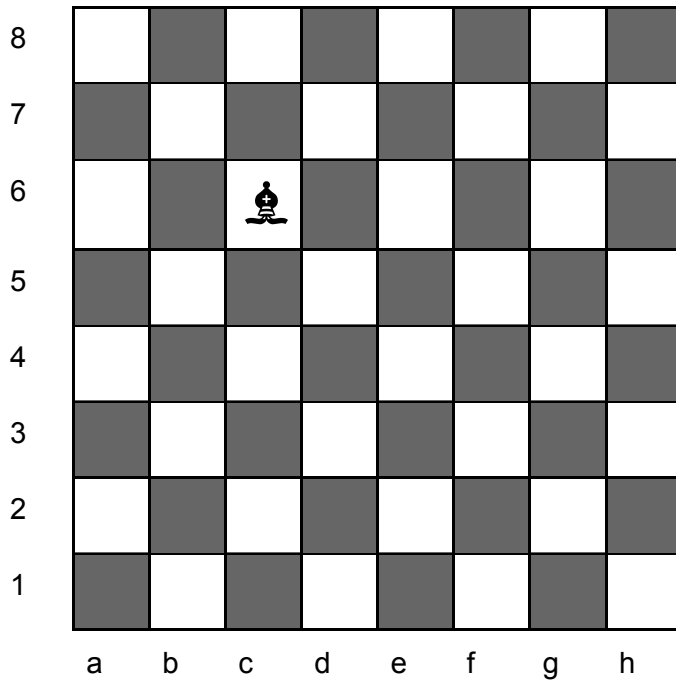
**MOVIMIENTO**

8	<b>X</b>						
7		<b>X</b>					<b>X</b>
6			<b>X</b>			<b>X</b>	
5				<b>X</b>		<b>X</b>	
4							
3				<b>X</b>		<b>X</b>	
2			<b>X</b>			<b>X</b>	
1		<b>X</b>					<b>X</b>

## EJERCICIO 1

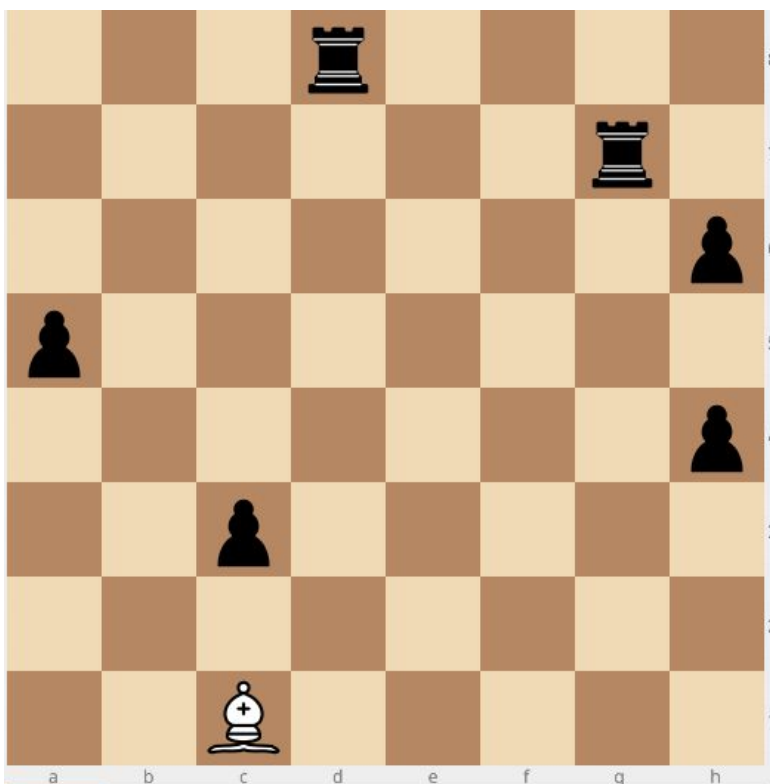


**Señala** el camino que tiene que hacer el alfil negro para llegar a a4, pasando primero por f3 y d1.



## EJERCICIO 2

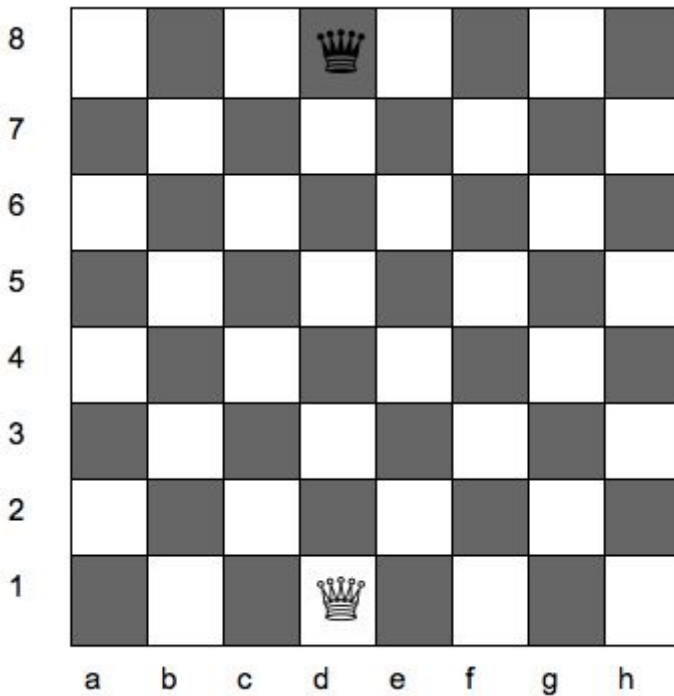
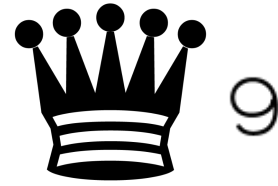
**CAPTURA** todas las piezas con el Alfil blanco en sólo **6 movimientos**





## 7. DAMA

La **Dama** es también conocida como “La Poderosa”, porque puede moverse todos los pasos que quiera y en cualquier dirección

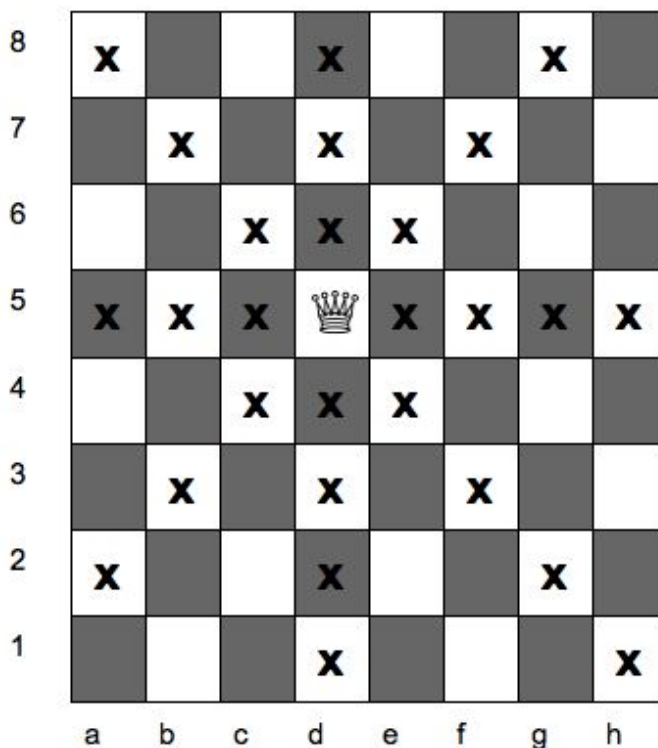


### Posición inicial

Al comenzar la partida las Damas están colocadas en casillas de su mismo color y en la columna d

Dama Blanca: d1

Dama Negra : d8



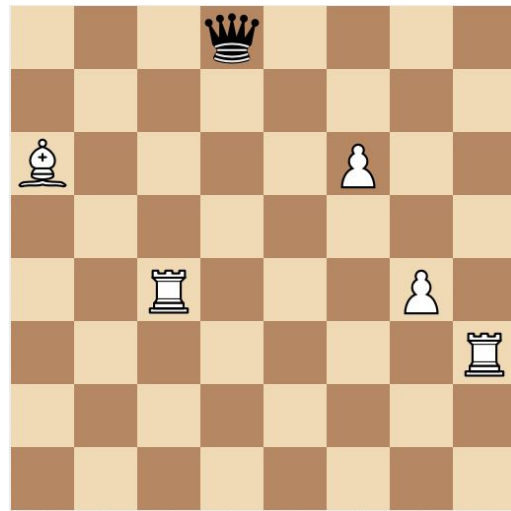
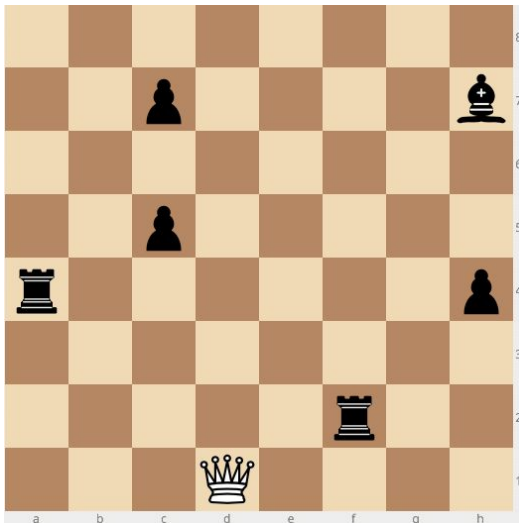
### Movimientos y capturas

La Dama es la pieza con mayor movilidad del tablero. Captura como se mueve.

Es una pieza muy poderosa y valiosa

## EJERCICIOS

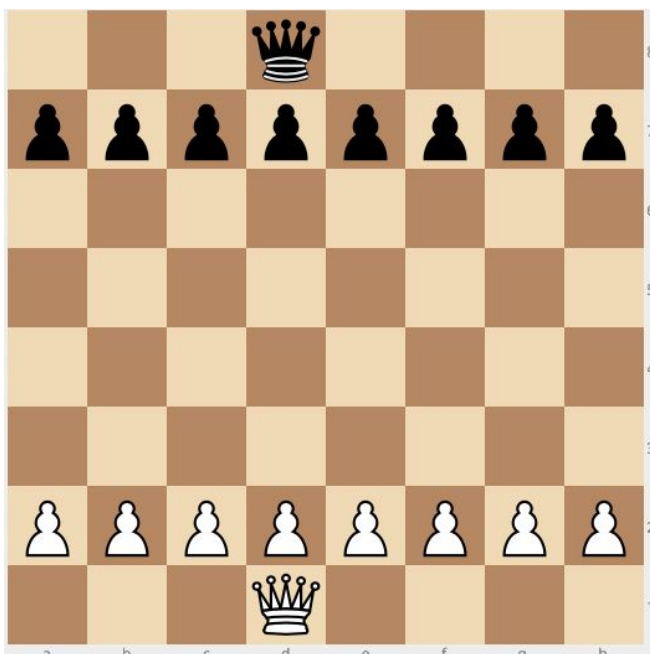
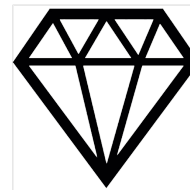
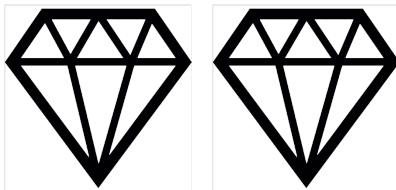
Moviendo la Dama, captura de **forma consecutiva** todas las piezas contrarias, que permanecen quietas. El objetivo es que sólo quede la Dama en el tablero



## MINIPARTIDAS

Si ganas → 2 gemas blancas

Si pierdes → 1 gema blanca

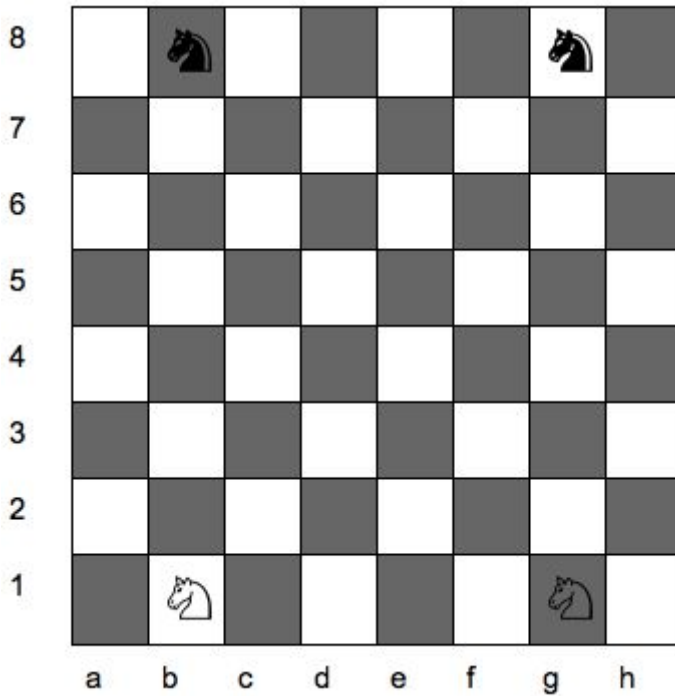
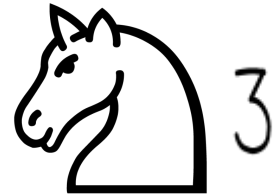


Gana quien capture todas las piezas del oponente

Cuando obtengas 3 gemas blancas puedes echar una partida en la aplicación de la TABLET

## 8. CABALLO

Los **caballos** es también conocido como “Los Saltarines”, son las únicas piezas que pueden saltar por encima de las demás piezas

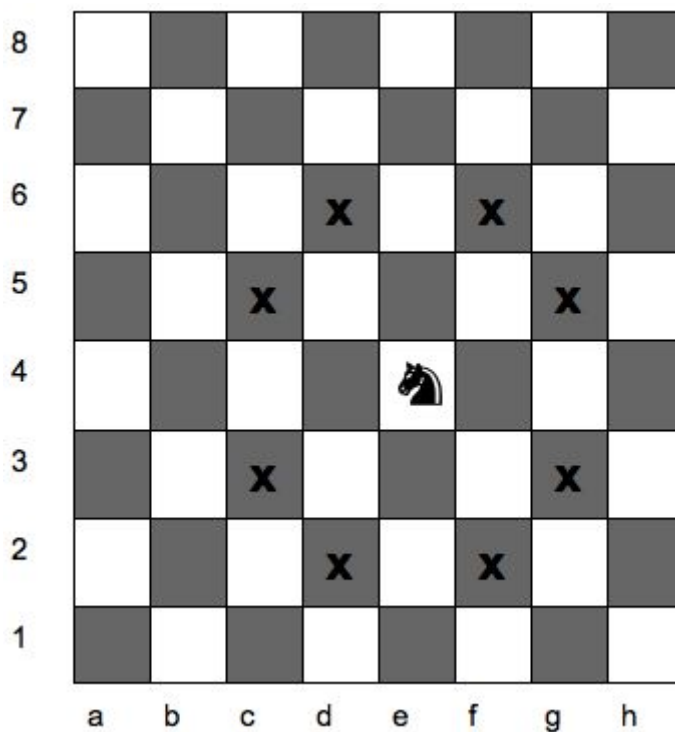


### Posición inicial

Al empezar la partida, los caballos están junto a las torres

Los blancos en **g1 y b1**

Los negros en **g8 y b8**



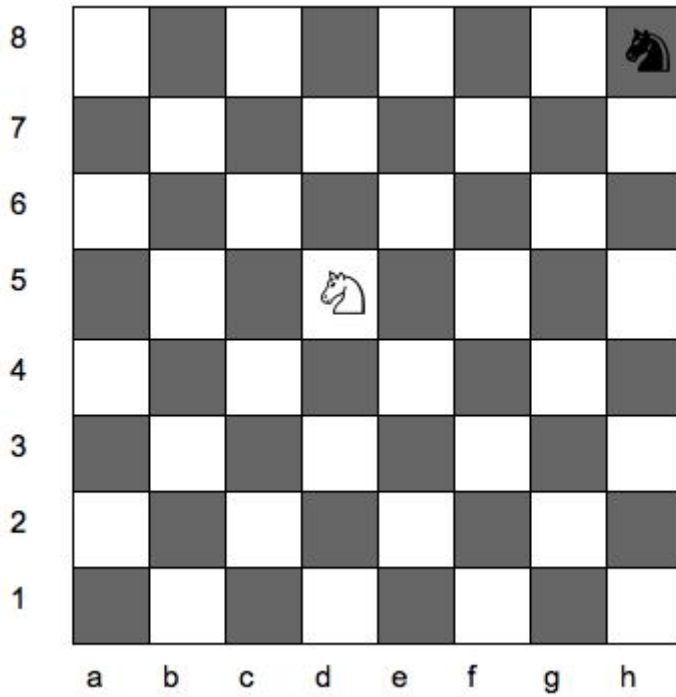
### Movimiento y capturas

El Caballo se mueve saltando, “salta, salta, gira”, dibujando una L.

En cada movimiento cambia a una casilla de diferente color

El caballo captura la pieza que hay en su casilla de destino

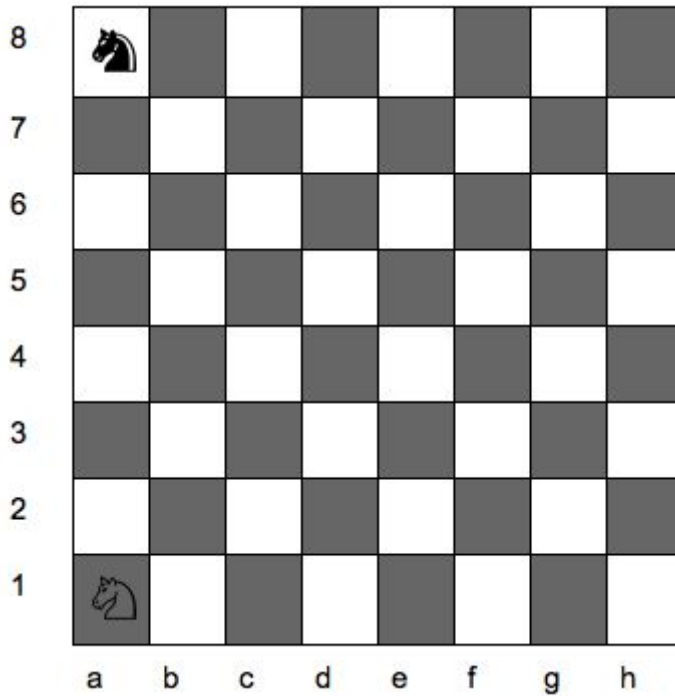
## EJERCICIOS



Escribe las casillas a las que pueden moverse los caballos

Blanco:

Negro:



Mueve el caballo **blanco** a h1

Mueve el caballo **negro** a h8

Señala los diferentes saltos que realizan

