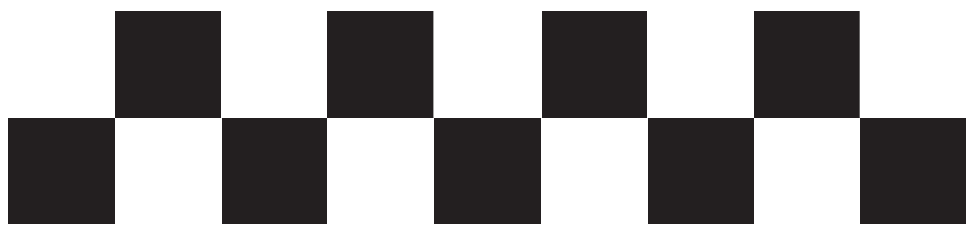


Xoga e aprende



Educachess

1



Xoga e aprende

1



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

info@educachess.com
www.educachess.com



Edición:
ISBN:
Depósito legal:

Deseembro 2010
978-84-15184-84-3
L.1690-2010

Deseño cuberta:
Maquetación:
Ilustracións:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
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. O taboleiro	7
As casas.....	9
As liñas.....	11
As pezas.....	13
Unidade 2. O peón	19
O movemento	21
Limitacións ao movemento	23
A captura	25
Unidade 3. A torre.....	31
O movemento	33
Limitacións ao movemento	35
A captura	37
Unidade 4. O alfil	43
O movemento	45
Limitacións ao movemento	47
A captura	49
Unidade 5. A dama.....	55
O movemento	57
Limitacións ao movemento	59
A captura	61

Unidade 6. O rei	67
O movemento	69
Limitacións ao movemento	71
A captura	75
Unidade 7. O cabalo	81
O movemento	83
Limitacións ao movemento	85
A captura	87
Unidade 8. Xaque	93
Xaque ao rei	95
Xaque mate	97
Afogado	99

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 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.

Estes materiais permitirán mellorar o rendemento escolar de todos os alumnos e alumnas, especialmente os que teñen 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

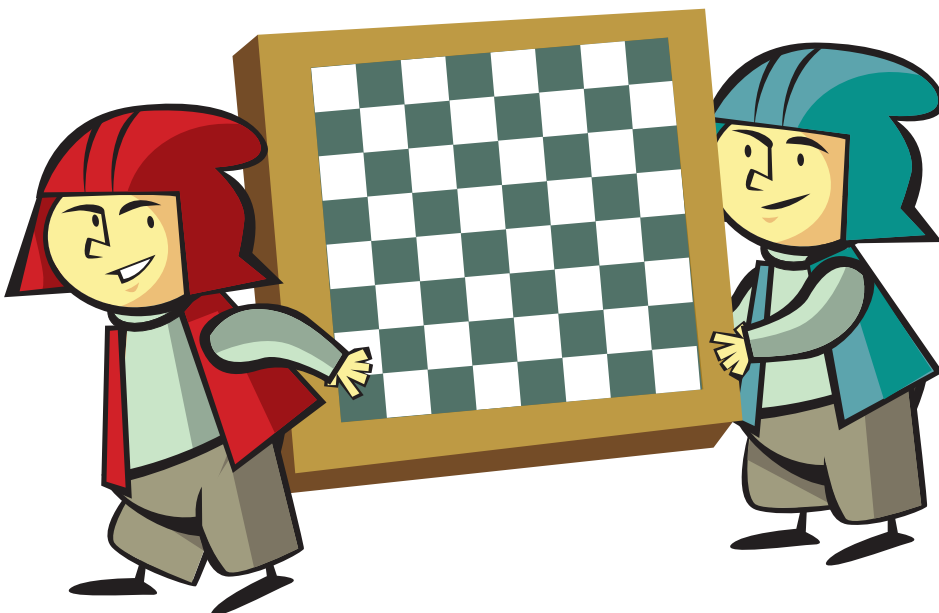
O xadrez é un xogo de mesa recoñecido como deporte polo Comité Olímpico Internacional que presenta múltiples e interesantes vantaxes en todas as idades: non importa a idade que se teña para poder xogar unha partida; mulleres e homes poden competir entre si en igualdade de condicións; non existen diferenzas 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.

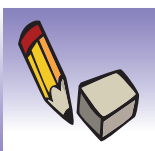
Psicólogos e pedagogos, á parte dos profesionais do xadrez, sinalaron os múltiples beneficios que achega este xogo-deporte:

- A nivel 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, exercítase o estudo obrigado dunhas premisas, co fin de chegar a buscar solucións. Finalmente, a imaxinación e a creatividade pónense 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.
- A nivel 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.

O taboleiro

- As casas
- As liñas
- As pezas





Acaba de pintar as casas do taboleiro.

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

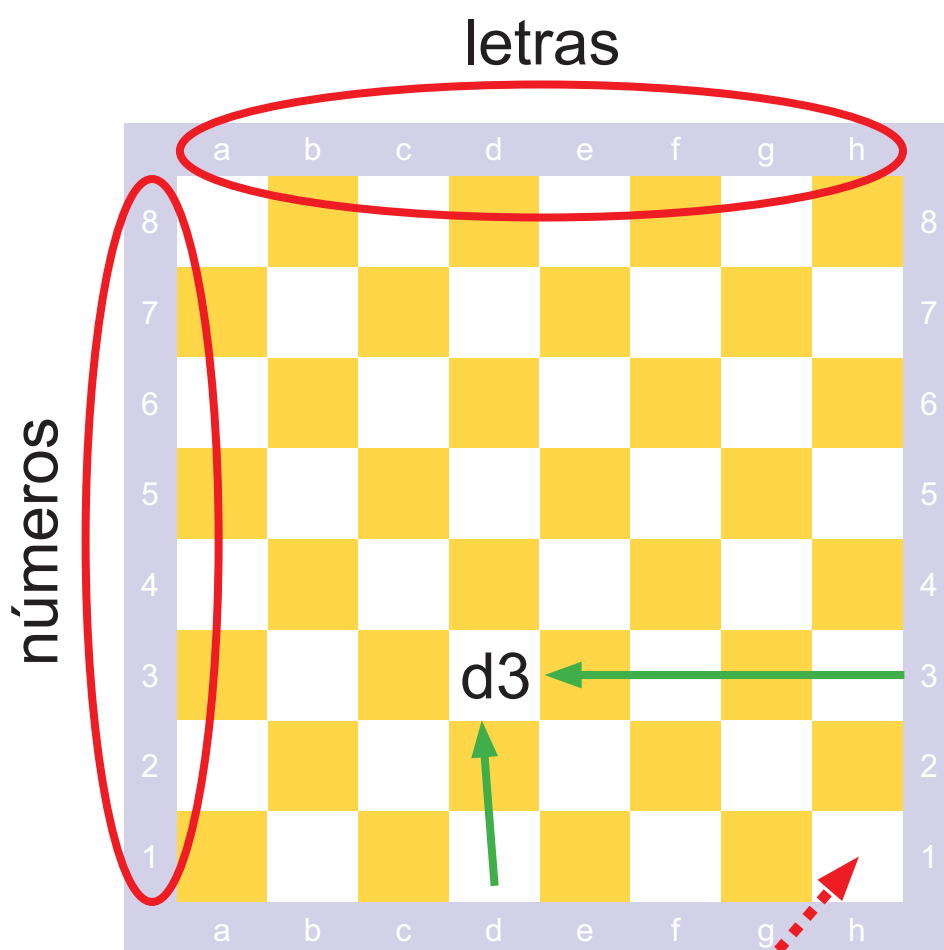


O taboleiro está formado por 32 casas brancas e 32 casas negras.



As casas

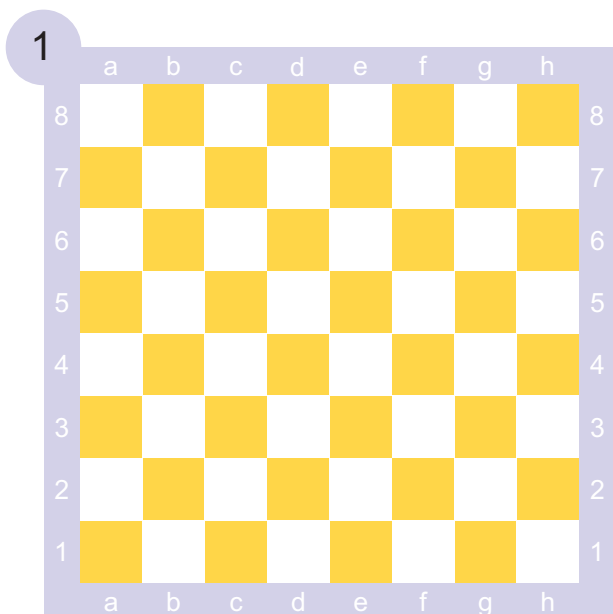
Cada casa do taboleiro ten un nome, formado por unha letra e un número.



O taboleiro estará ben colocado se esta casa é branca.

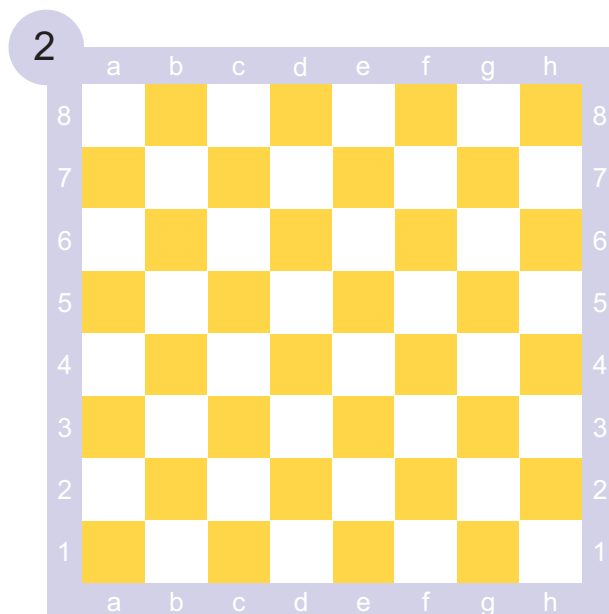


Rodea con círculo as casas indicadas.



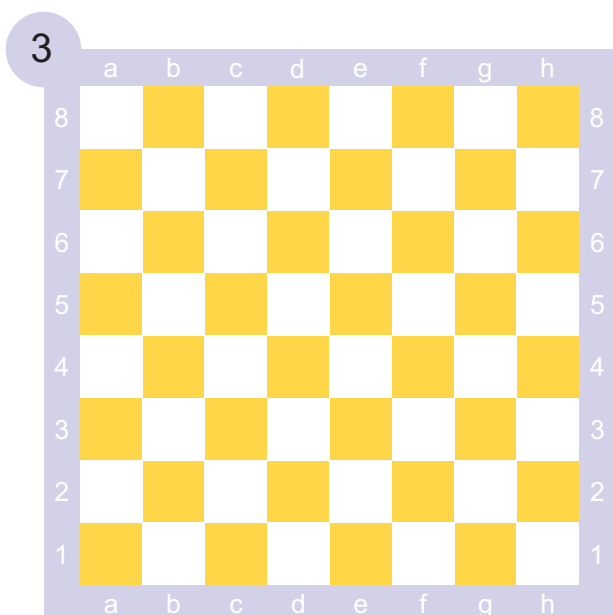
c5

h2



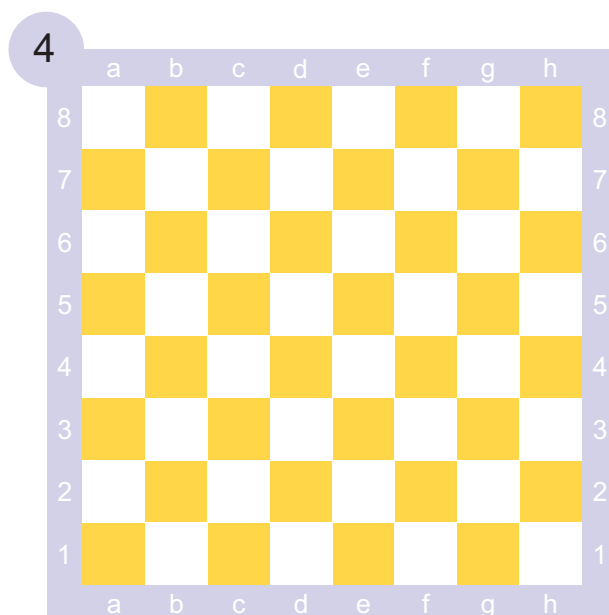
b8

g1



a6

e4



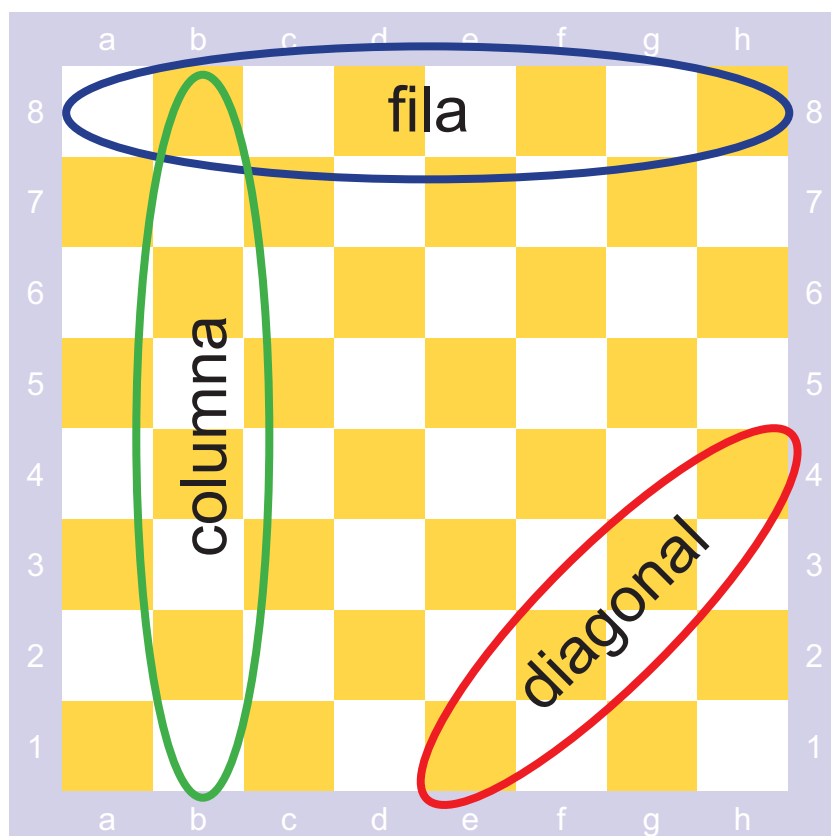
d3

f7



As liñas

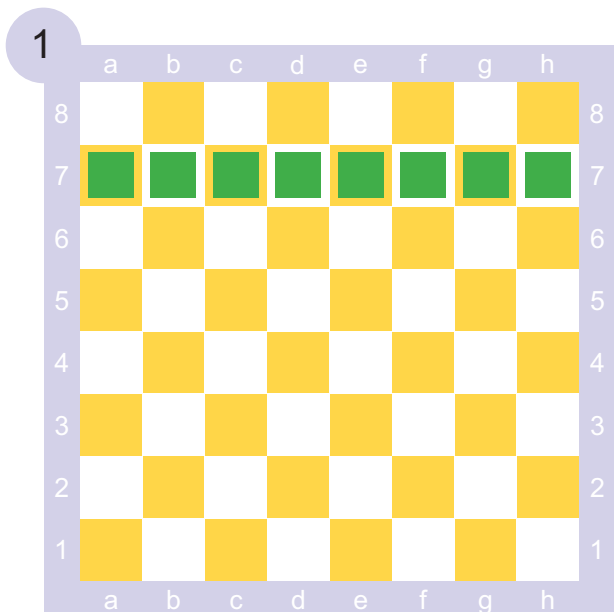
As casas do taboleiro pódense agrupar en filas, columnas e diagonais.



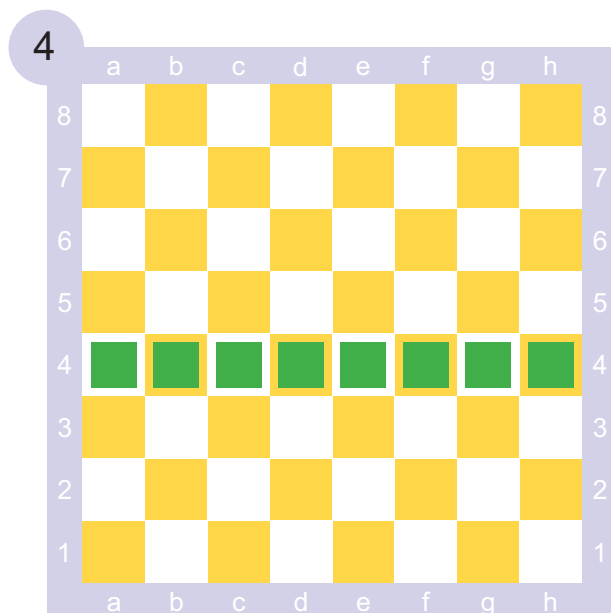
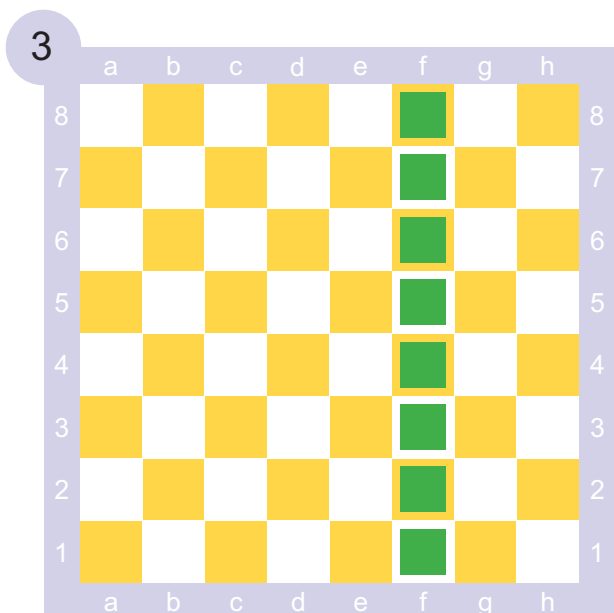
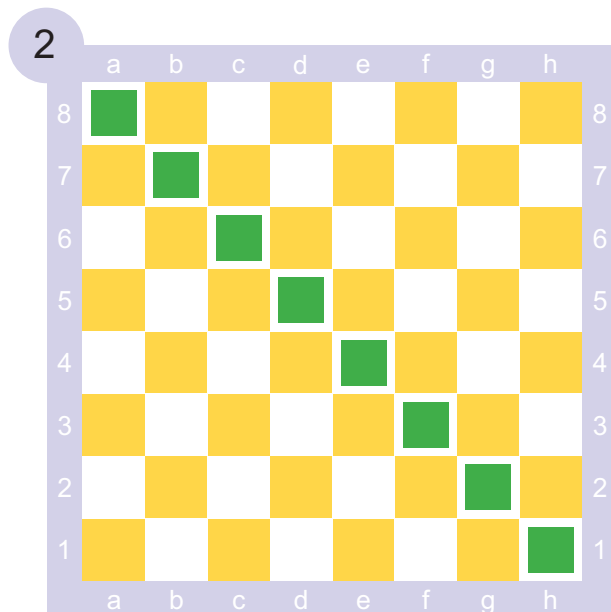
As filas son liñas horizontais. As columnas son liñas verticais. As diagonais son liñas inclinadas.



Anota que tipo de liña forman as casas marcadas de cor verde.



fila





As pezas

o peón



a torre



o cabalo



a dama



o alfil



o rei

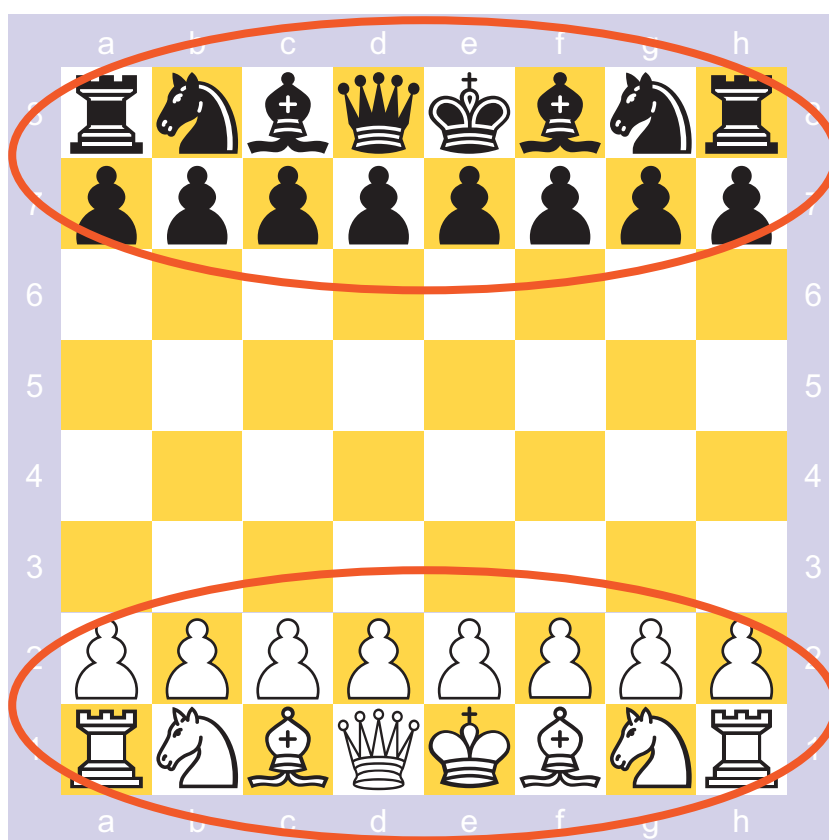


As pezas poden ser brancas ou negras. Cada xogador ten todas as pezas da mesma cor.



Colocación das pezas ao comezo da partida.

negras



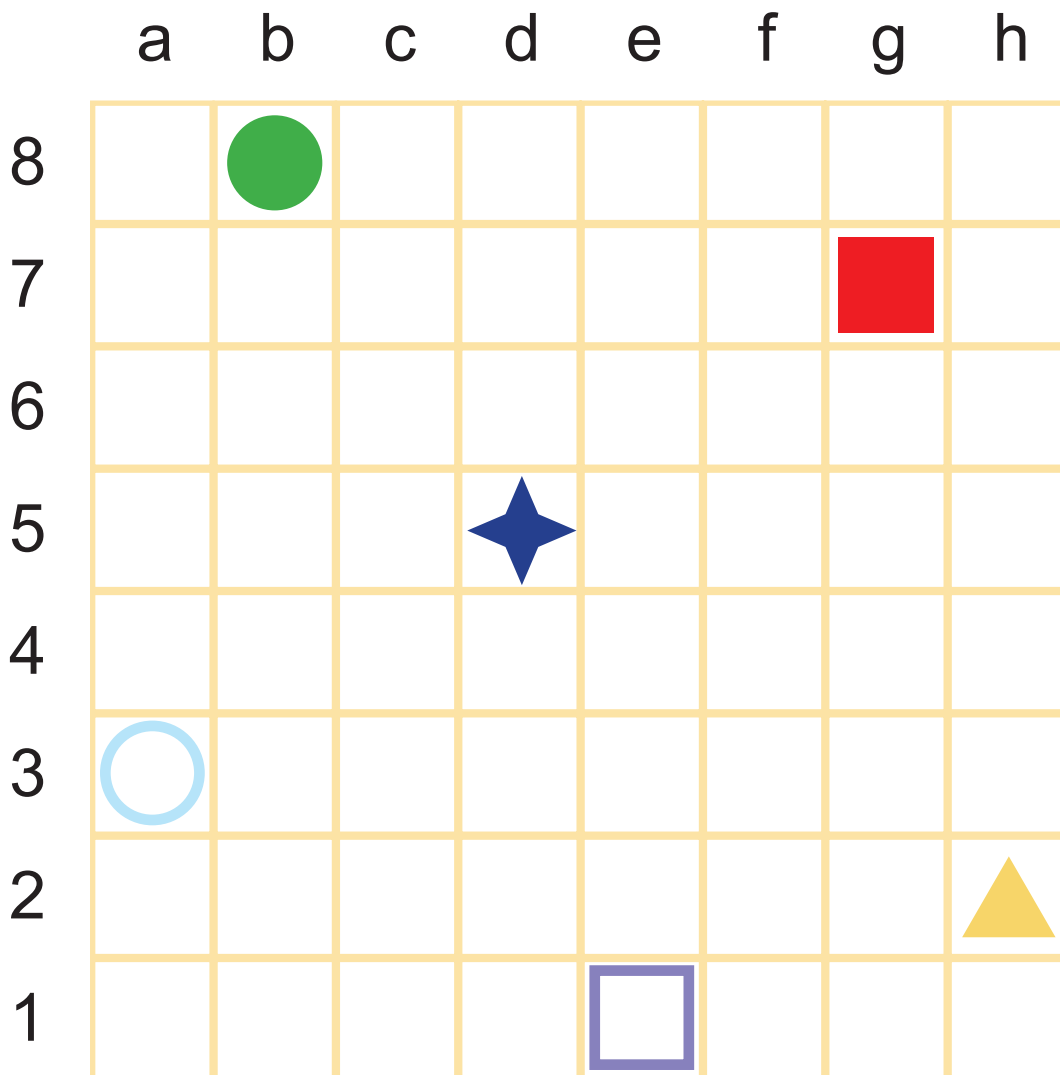
brancas



A casa da dama é da mesma cor que a peza e a casa do rei é de distinta cor.



Anota en que casas se encuentran las siguientes figuras.



b	8
---	---



--	--



--	--



--	--



--	--



--	--



Busca as seguintes palabras no taboleiro. Poden estar en filas, columnas ou diagonais.

NÚMERO

CASA

LETRA

PEÓN

FILA

COLUMNA

PEZAS

CABALO

D	P	E	Z	A	S	L	A
C	I	O	L	A	B	A	C
O	T	A	B	L	P	R	O
L	C	A	S	A	E	S	F
U	A	V	G	O	Ó	Z	I
M	U	A	T	R	N	A	L
N	L	E	T	R	A	A	A
A	N	Ú	M	E	R	O	L



Conta as veces que encontras estas pezas da mesma cor no taboleiro da páxina 14.

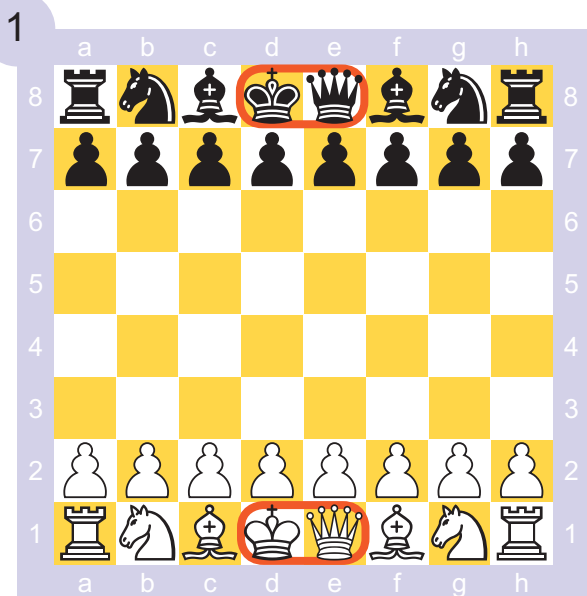


8

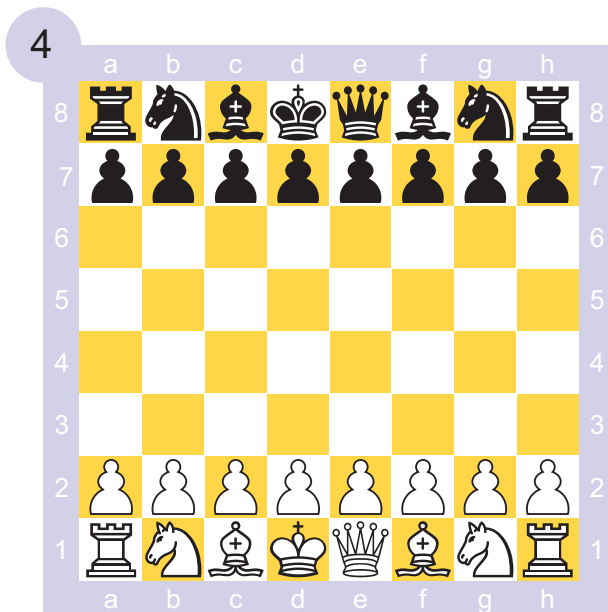
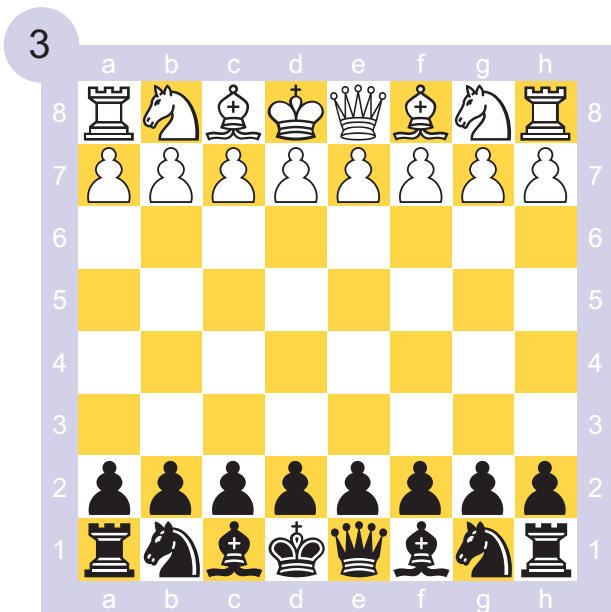
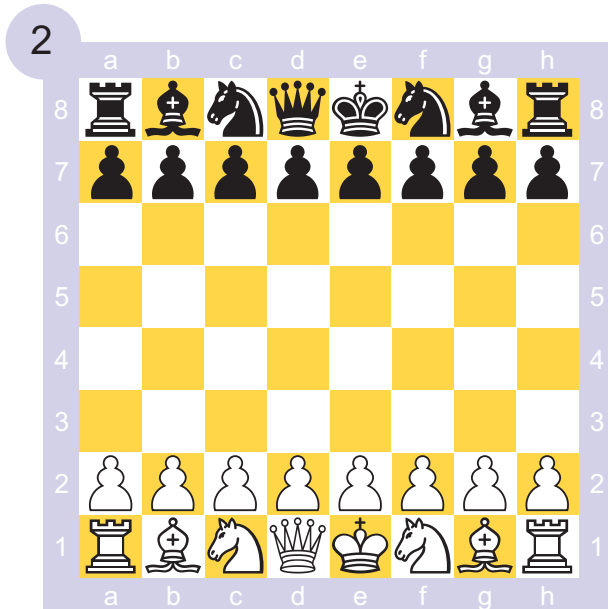




Sinala e anota o erro que observas em cada taboleiro.



reis e damas
mal colocados

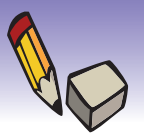


Unidade 2

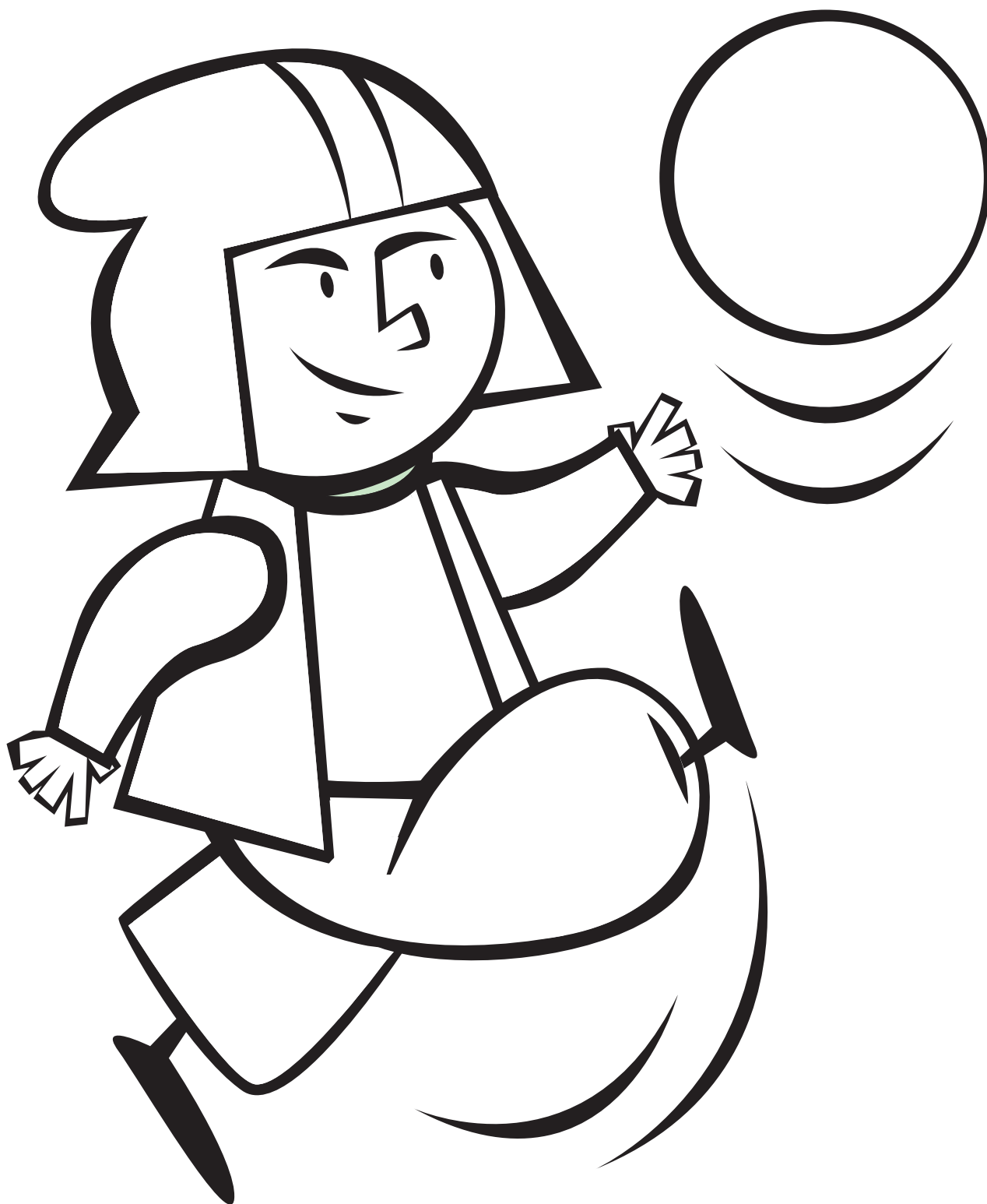
O peón



- O movement
- Limitacións ao movement
- A captura



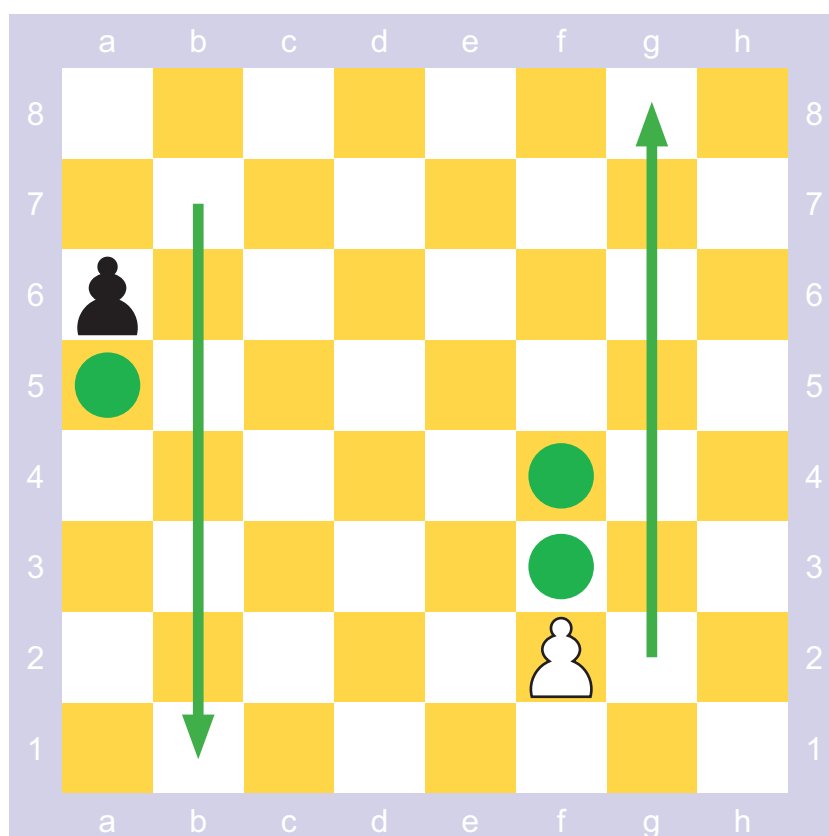
Colorea esta peza de xadrez.





O movemento

O peón só adianta unha casa cada xogada.
A primeira vez que movemos un peón, podemos avanzar dúas casas.



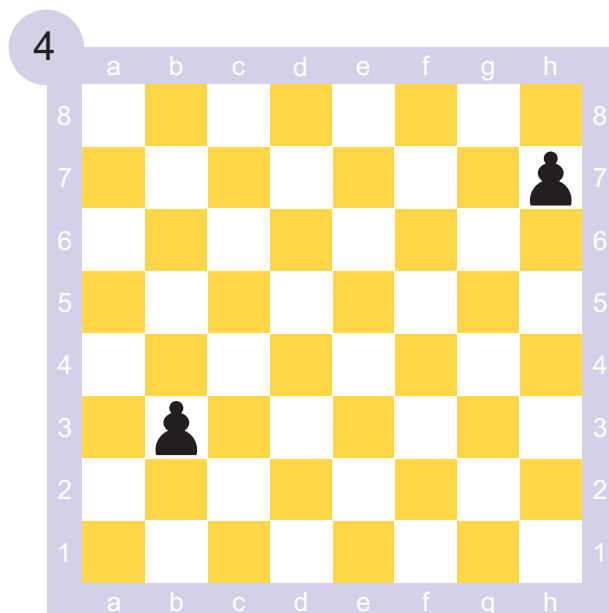
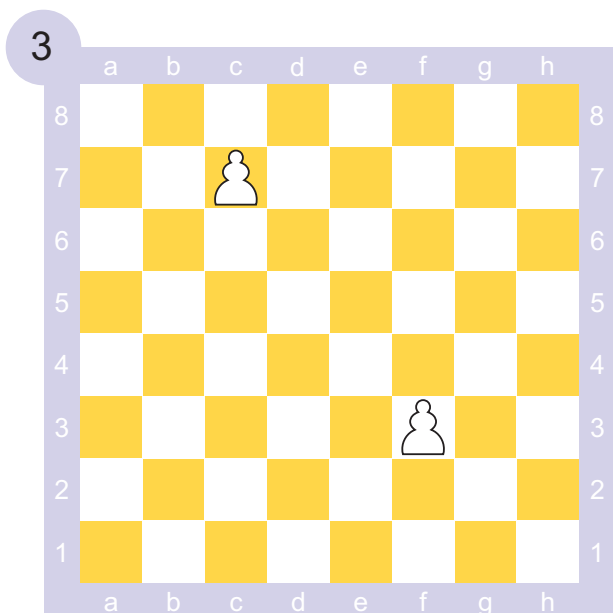
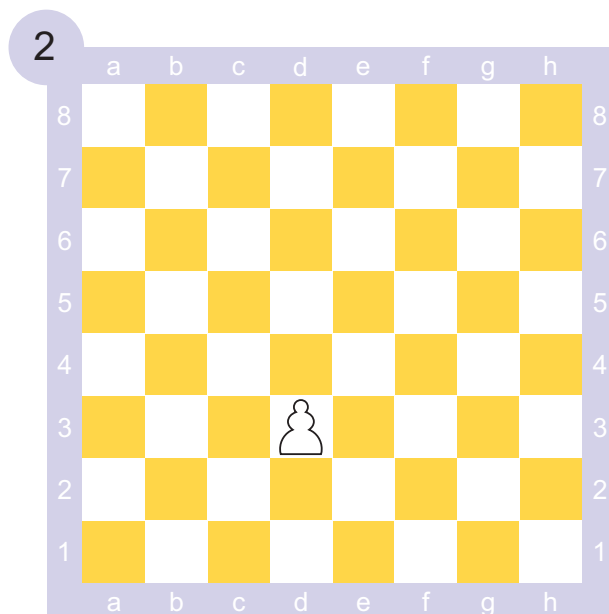
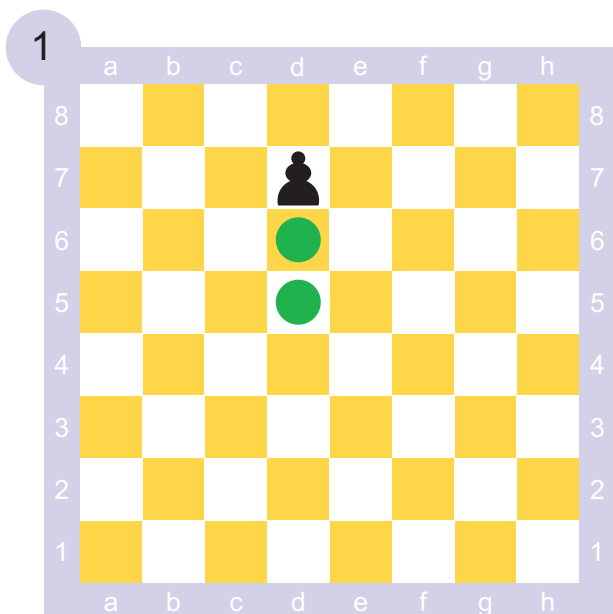
Os círculos verdes indican as casas a onde poden ir os peóns.



O peón nunca retrocede.



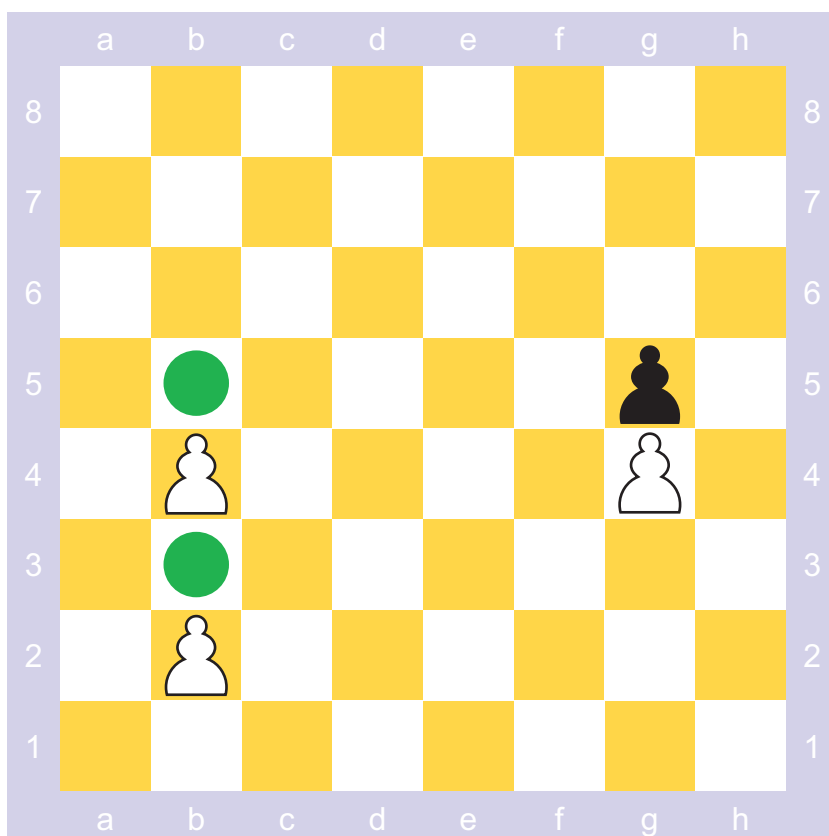
Debuxa un círculo nas casas a onde poden ir os peóns.





Limitacións do movementos

Non se pode adiantar o peón se ten diante outra peza. Dá o mesmo que esa peza sexa súa ou do adversario.



Os círculos verdes indican as casas ás que poden avanzar os peóns.

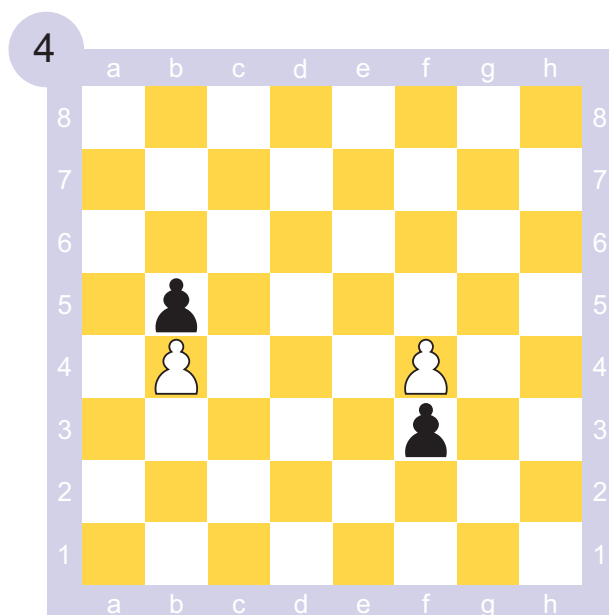
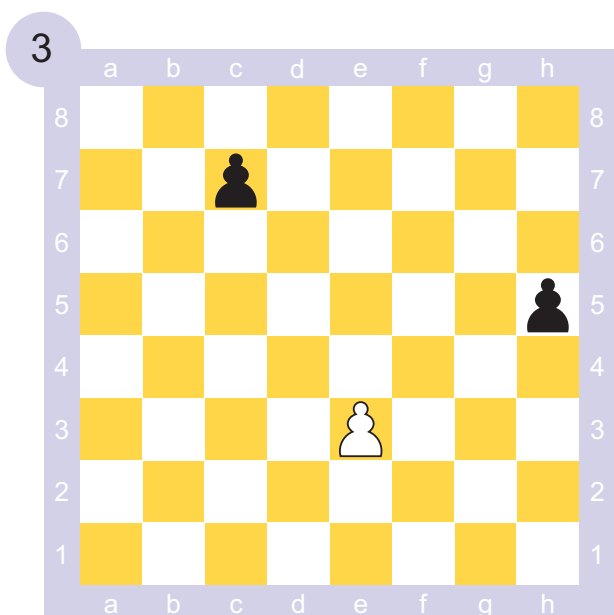
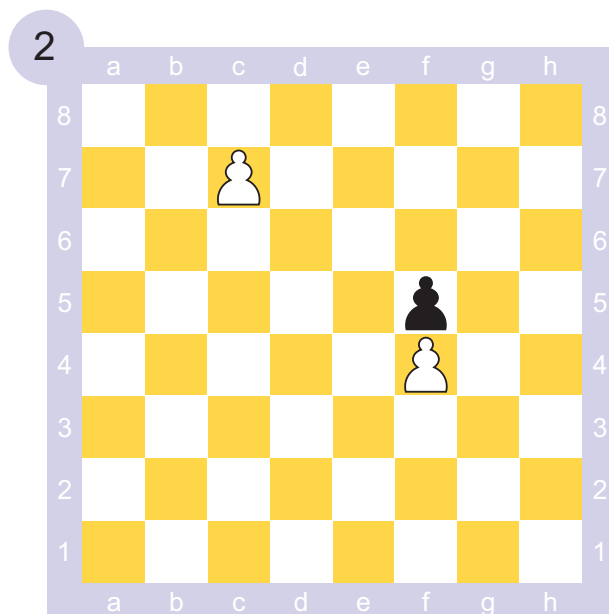
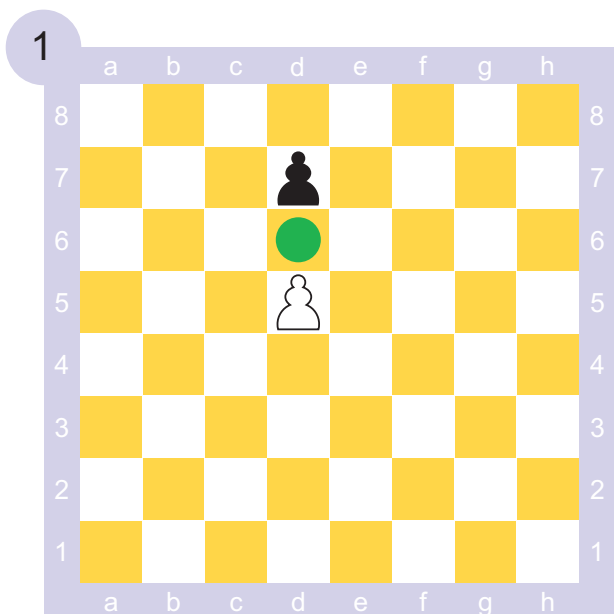


Se o peón chega á última fila, consegue un premio (o peón cámbiase por unha dama, torre, alfil ou cabalo).

Normalmente, elíxese unha dama.



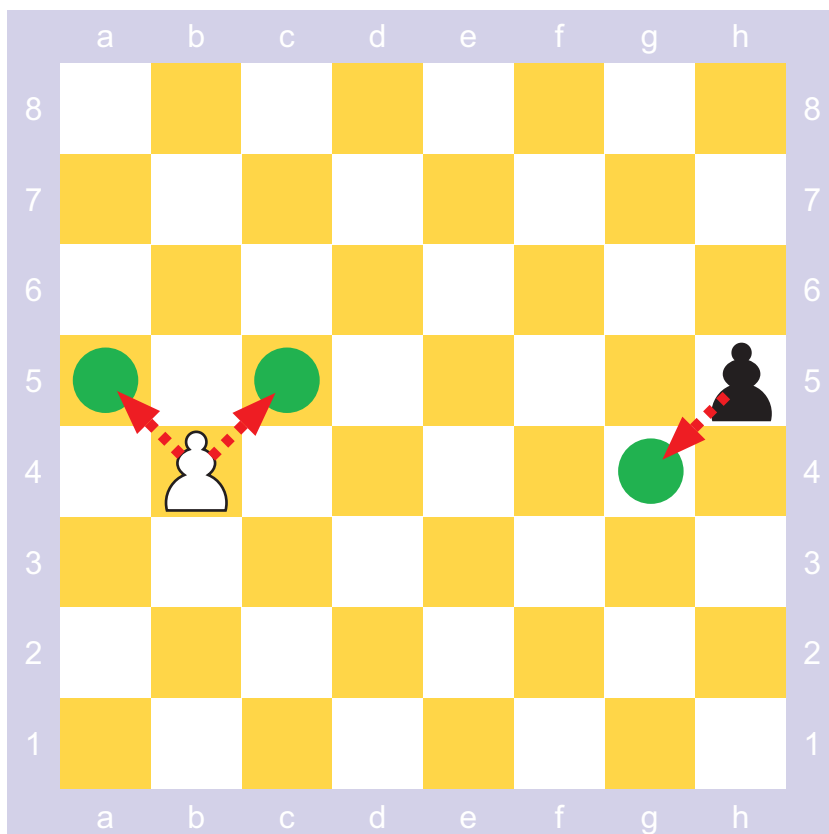
Pon un círculo nas casas ás que poden avanzar os peóns.





A captura

O peón captura adiantando unha casa en diagonal.



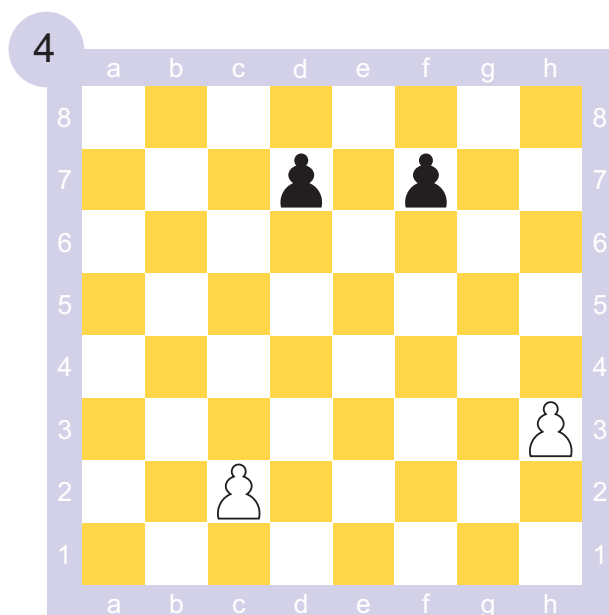
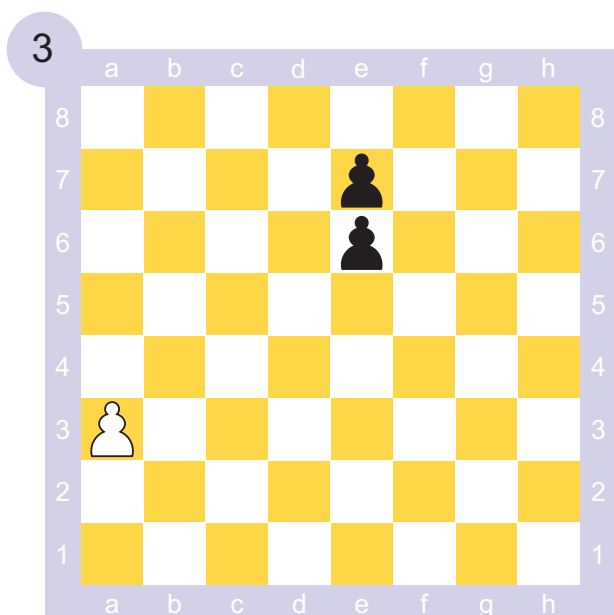
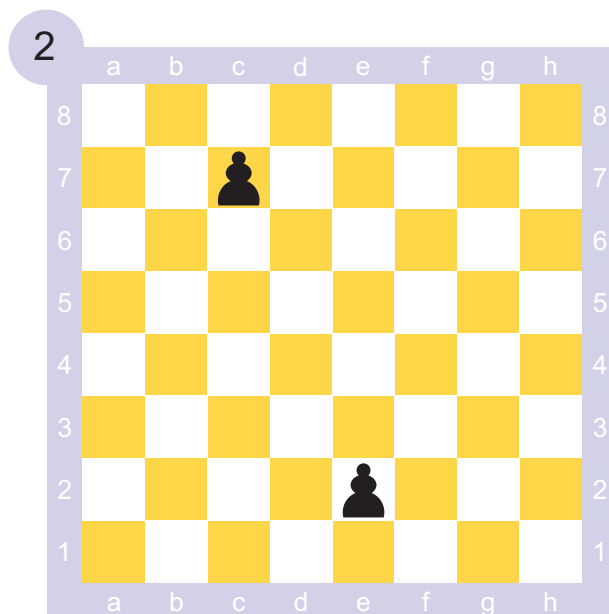
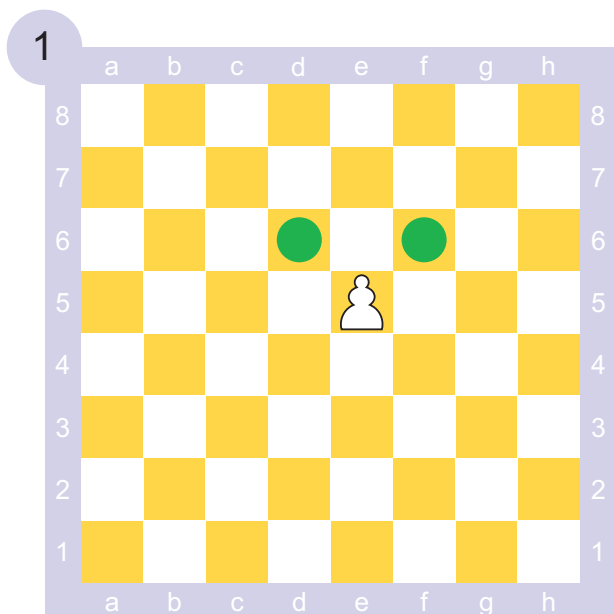
Os peóns ameazan as casas sinaladas cun círculo. Se nalgunha destas casas houberse unha peza adversaria, os peóns poderían capturala.



Só se pode capturar unha peza do adversario cada vez.



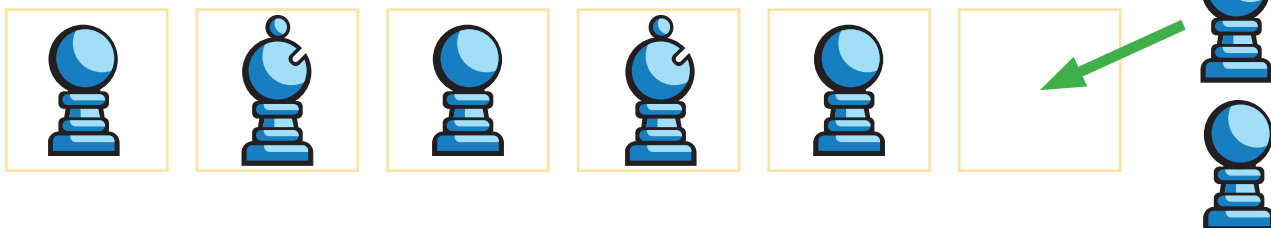
Pon un círculo nas casas ameazadas polos peóns.



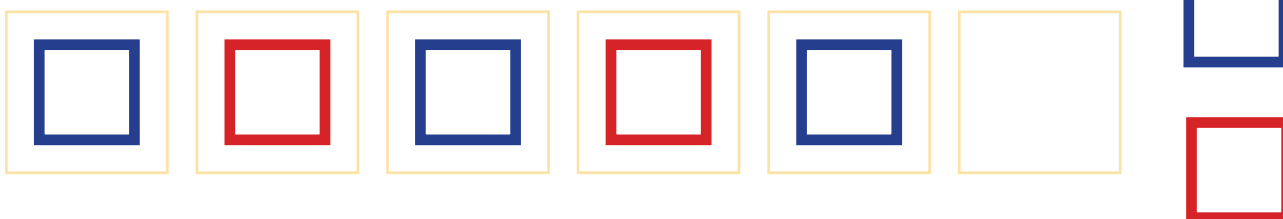


Indica cunha frecha a figura que falta.

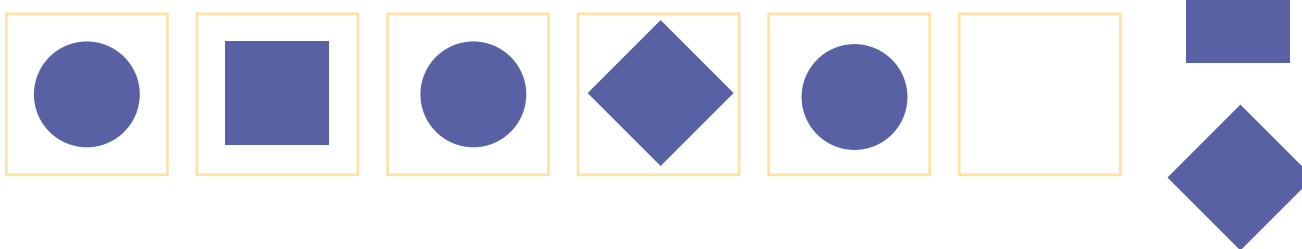
1



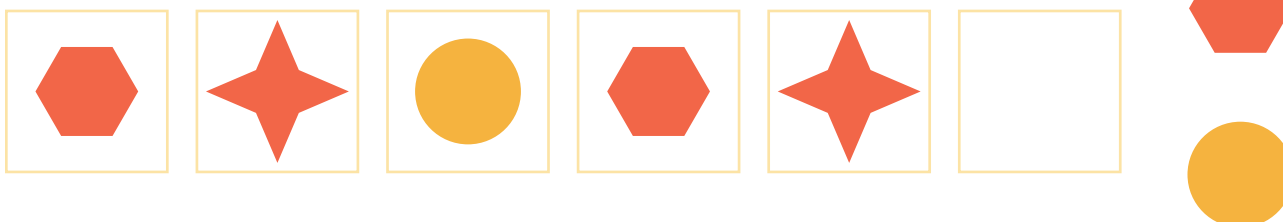
2



3



4





Relaciona os textos para construír as frases.

O peón avanza

1

a

8 peóns.

O peón nunca

2

b

polas columnas.

Cada xogador ten

3

c

avanza.

O peón sempre

4

d

retrocede.

No taboleiro hai

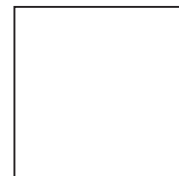
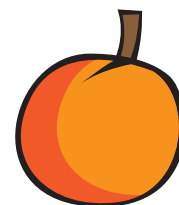
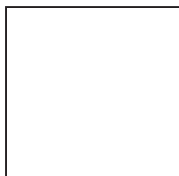
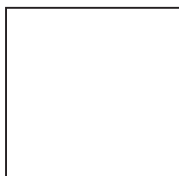
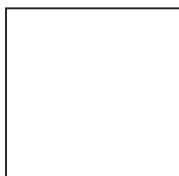
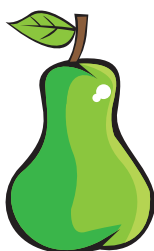
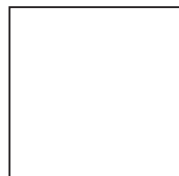
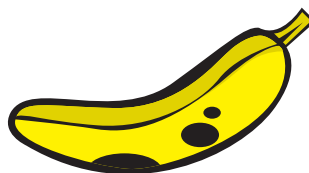
5

e

16 peóns.

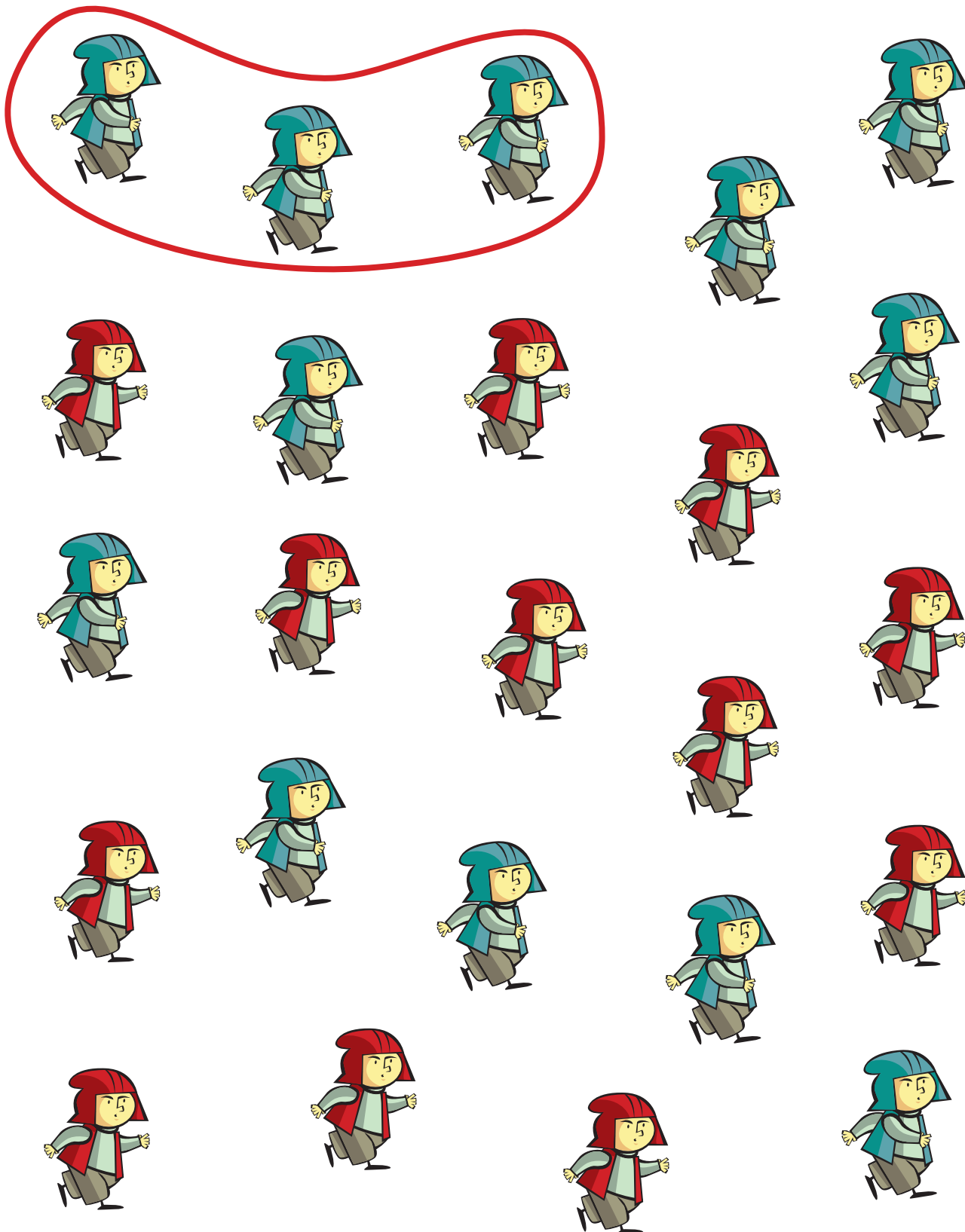


Indica que peón, avanzando unha casa cada vez, será o primeiro en chegar á froita.



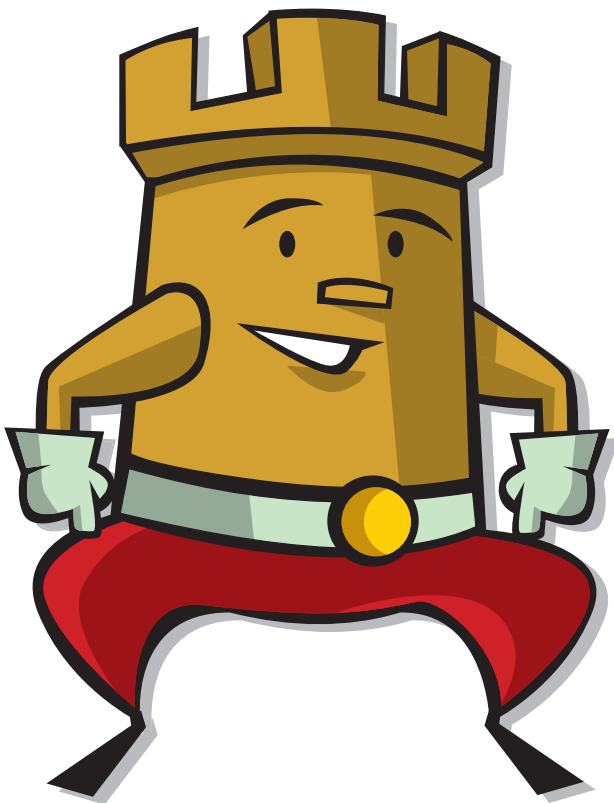


Agrupa de tres en tres os peóns da mesma cor.

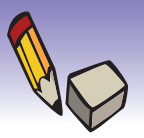


Unidade 3

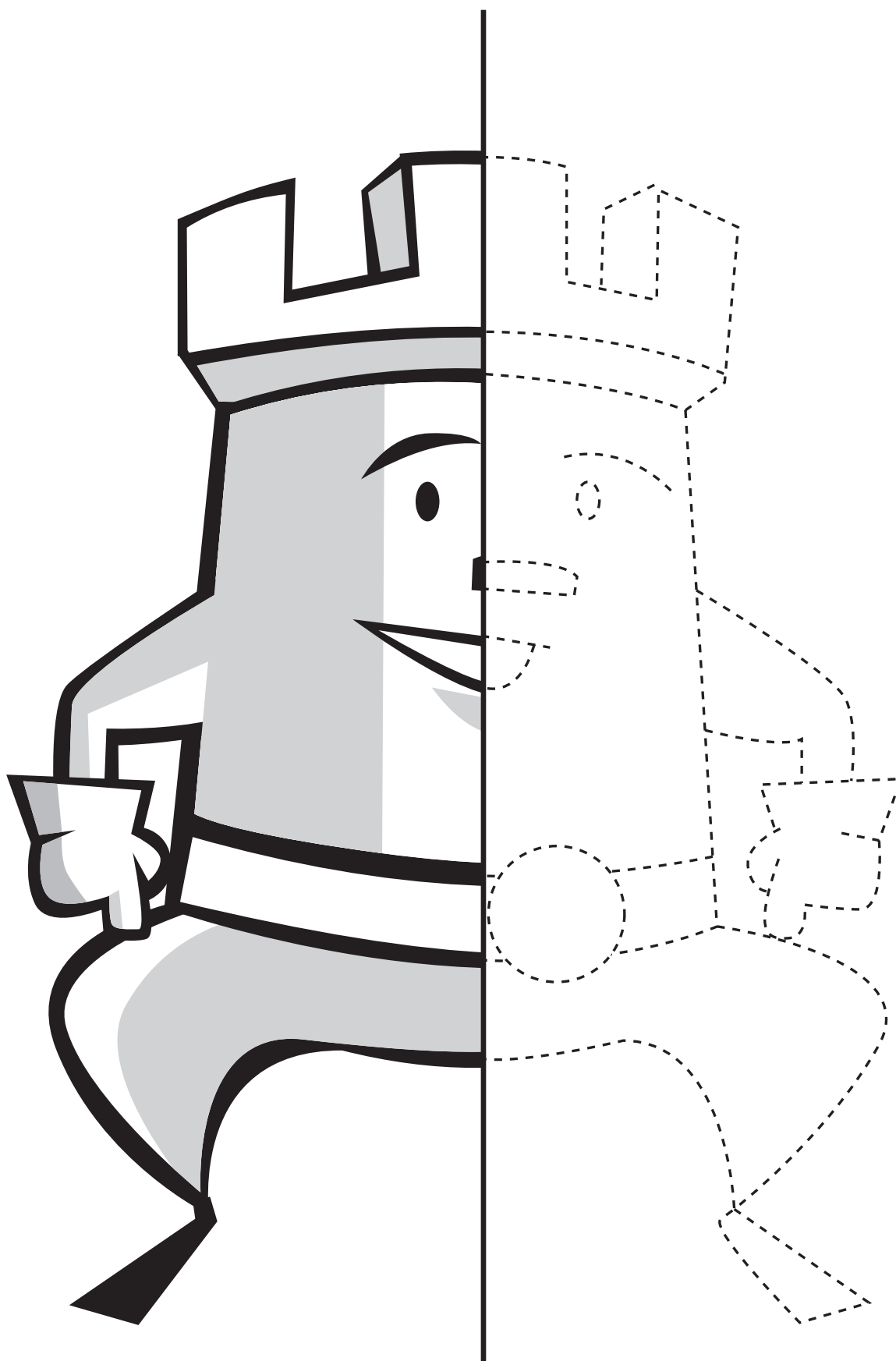
A torre



- O movement
- Limitacións ao movement
- A captura



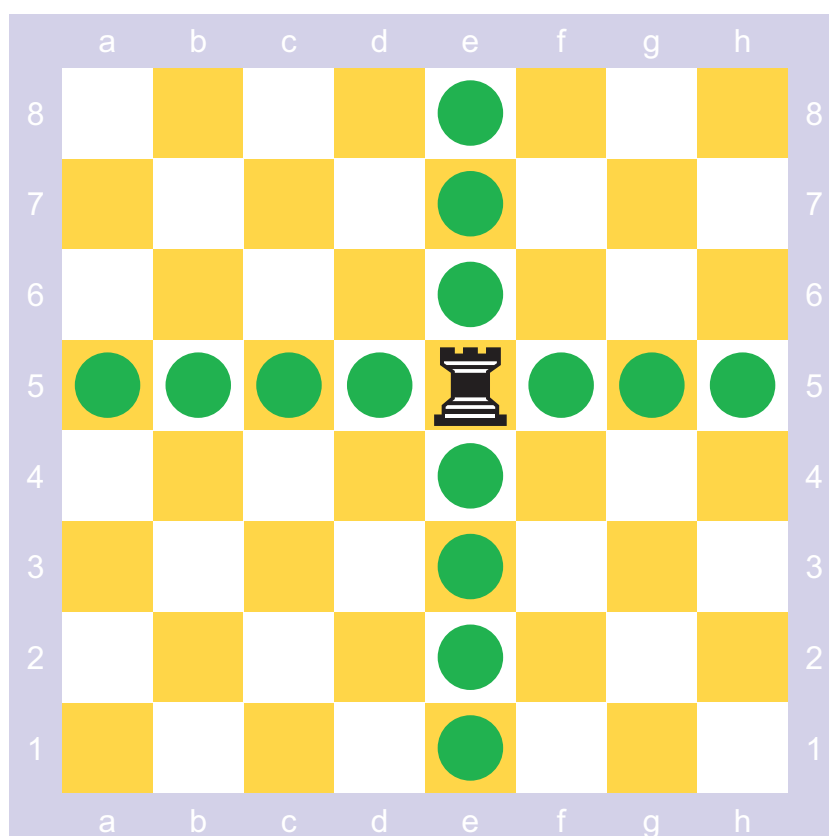
Termina de debuxar a peza seguindo os puntos e despois coloréaa.





O movimento

A torre pódese mover ás casas da súa fila ou columna.



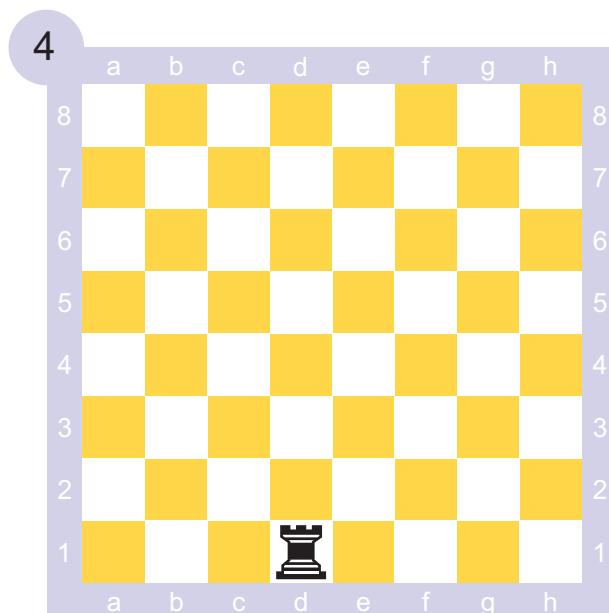
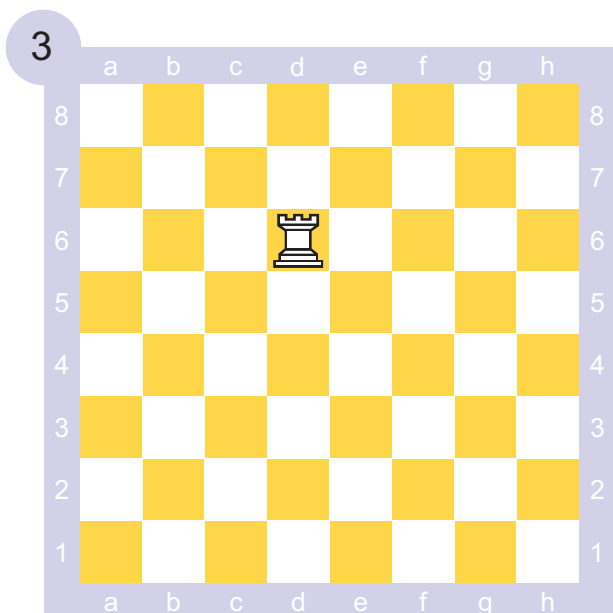
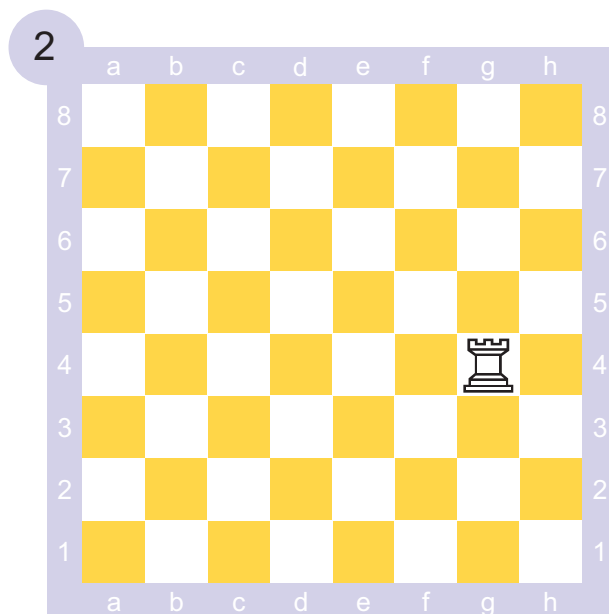
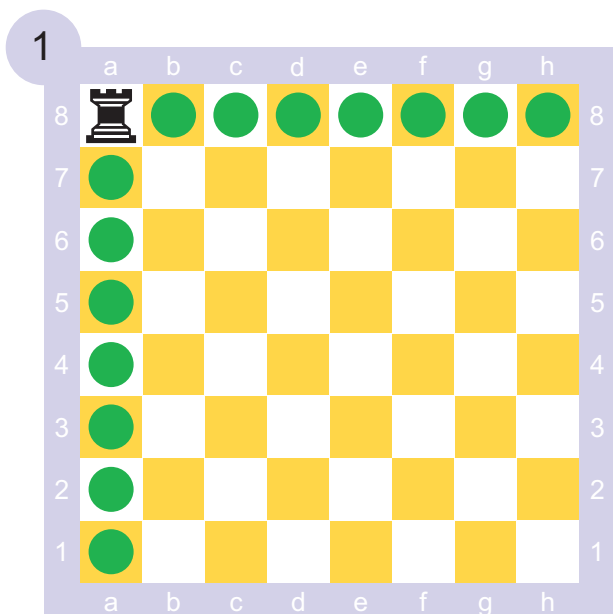
Os círculos verdes indican as casas a onde pode ir a torre.



A torre desprázase horizontalmente ou verticalmente.



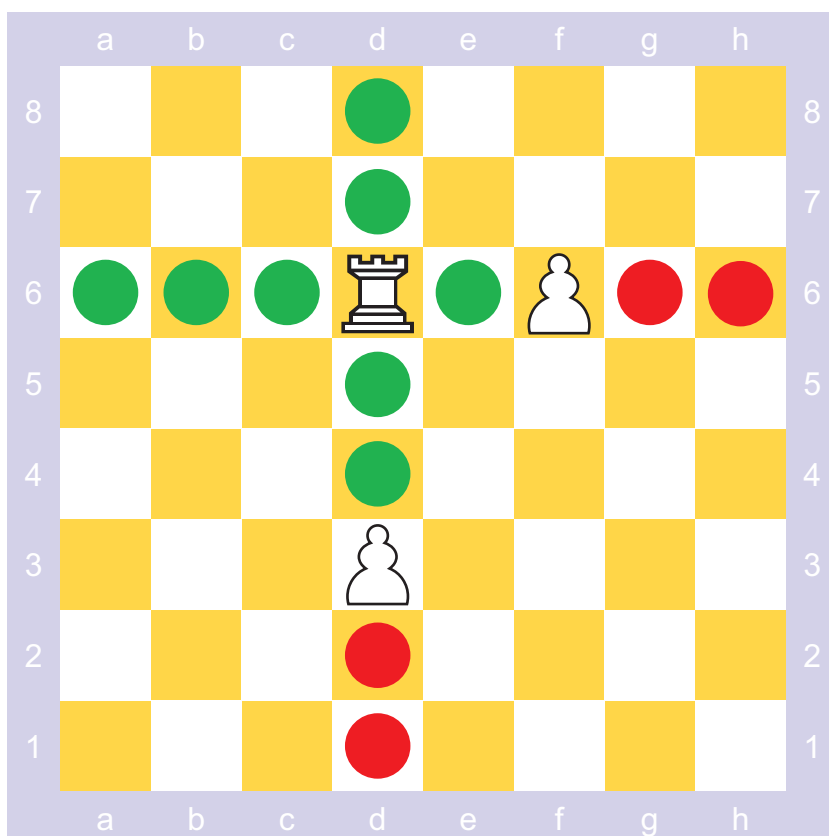
Debuxa círculos nas casas ás que se pode desprazar a torre.





Limitacións ao movemento

A torre non pode seguir avanzando cando encontra outra peza no seu camiño.



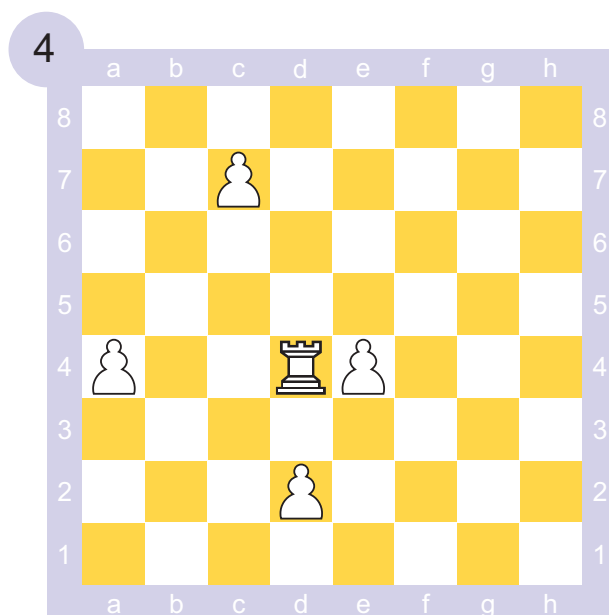
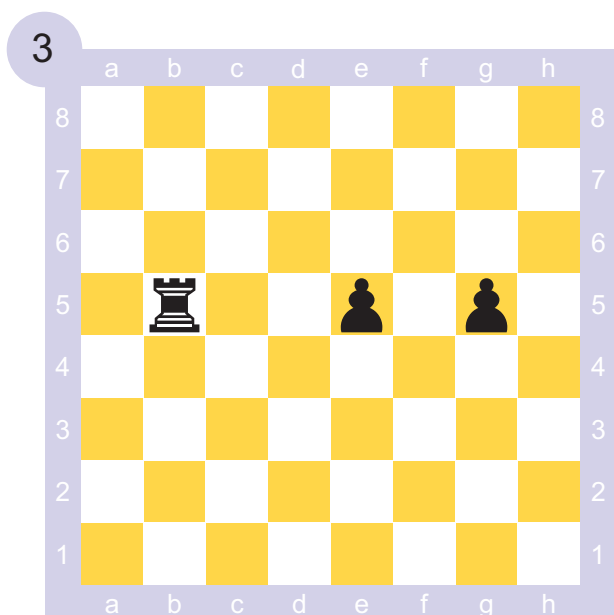
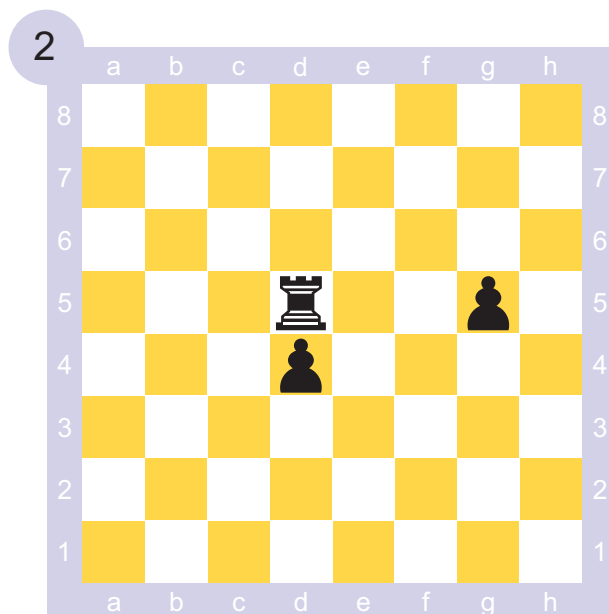
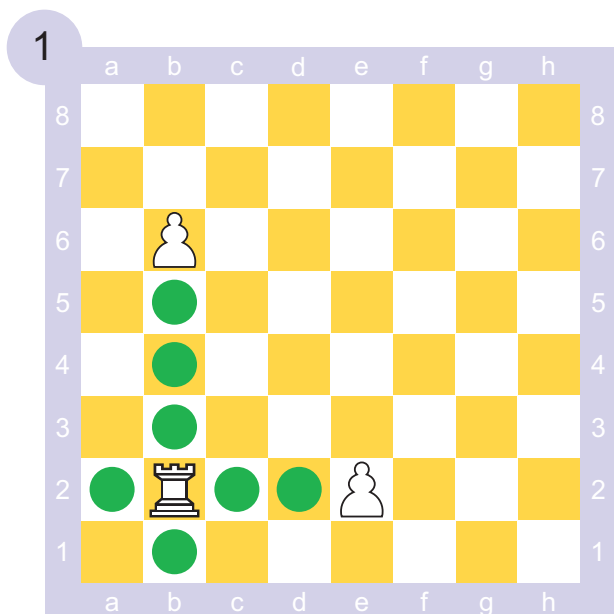
Os círculos vermellos indican as casas ás que non pode ir a torre.



A torre non pode saltar por encima doutras pezas.



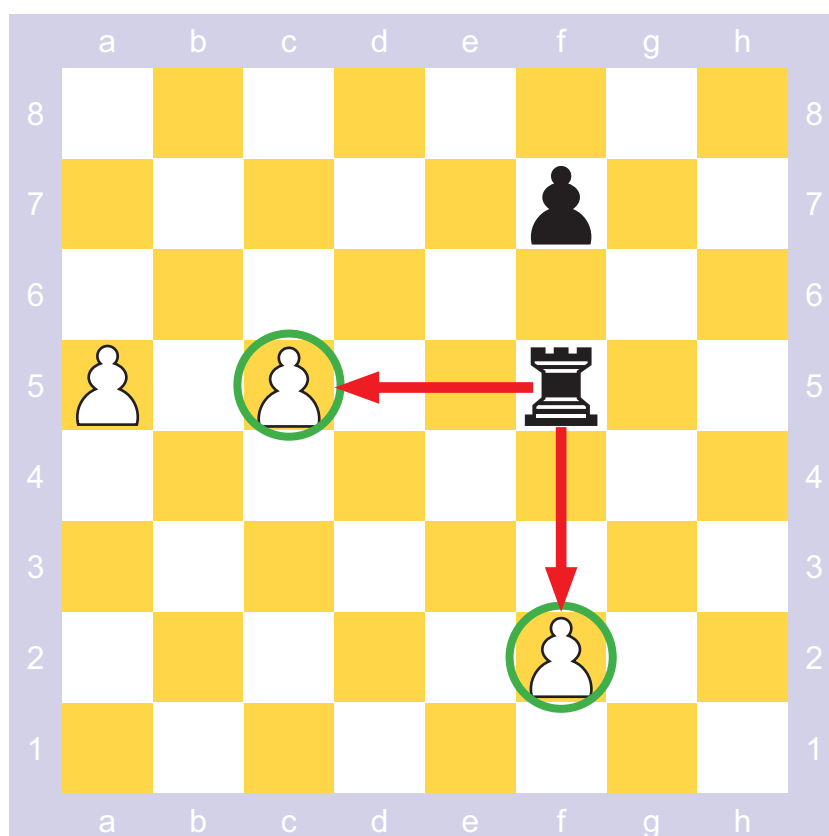
Pon un círculo nas casas a onde pode ir a torre.





A captura

A torre pode capturar as peças adversárias da sua mesma fila ou da sua mesma columna.



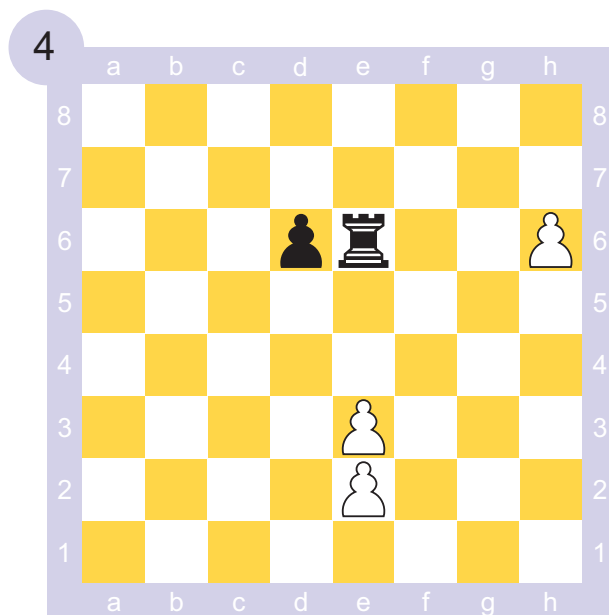
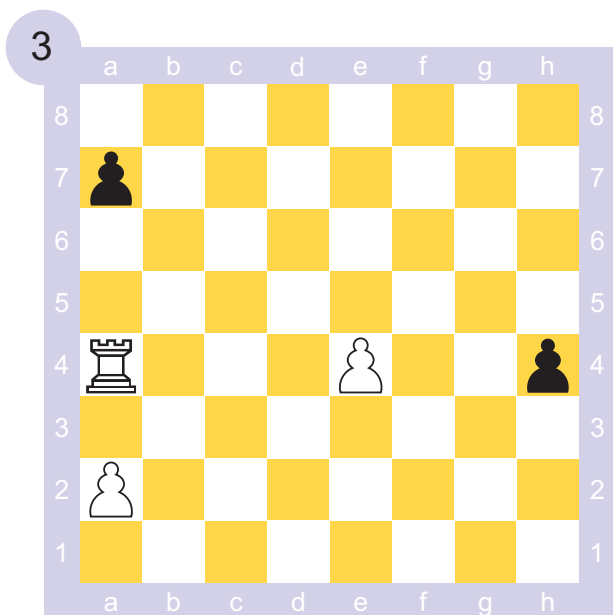
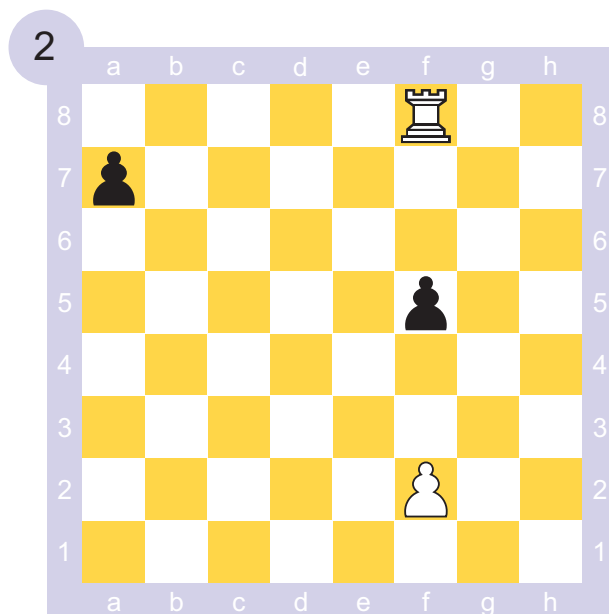
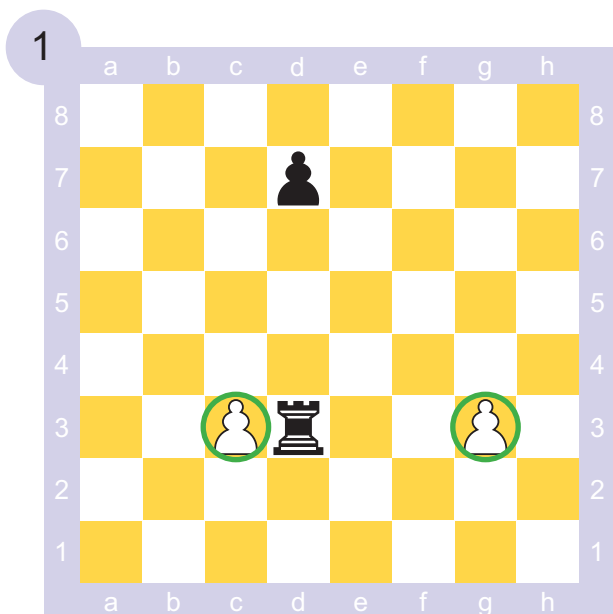
O círculo verde indica as peças que pode capturar a torre.



Só se pode capturar unha peza do adversario cada vez.

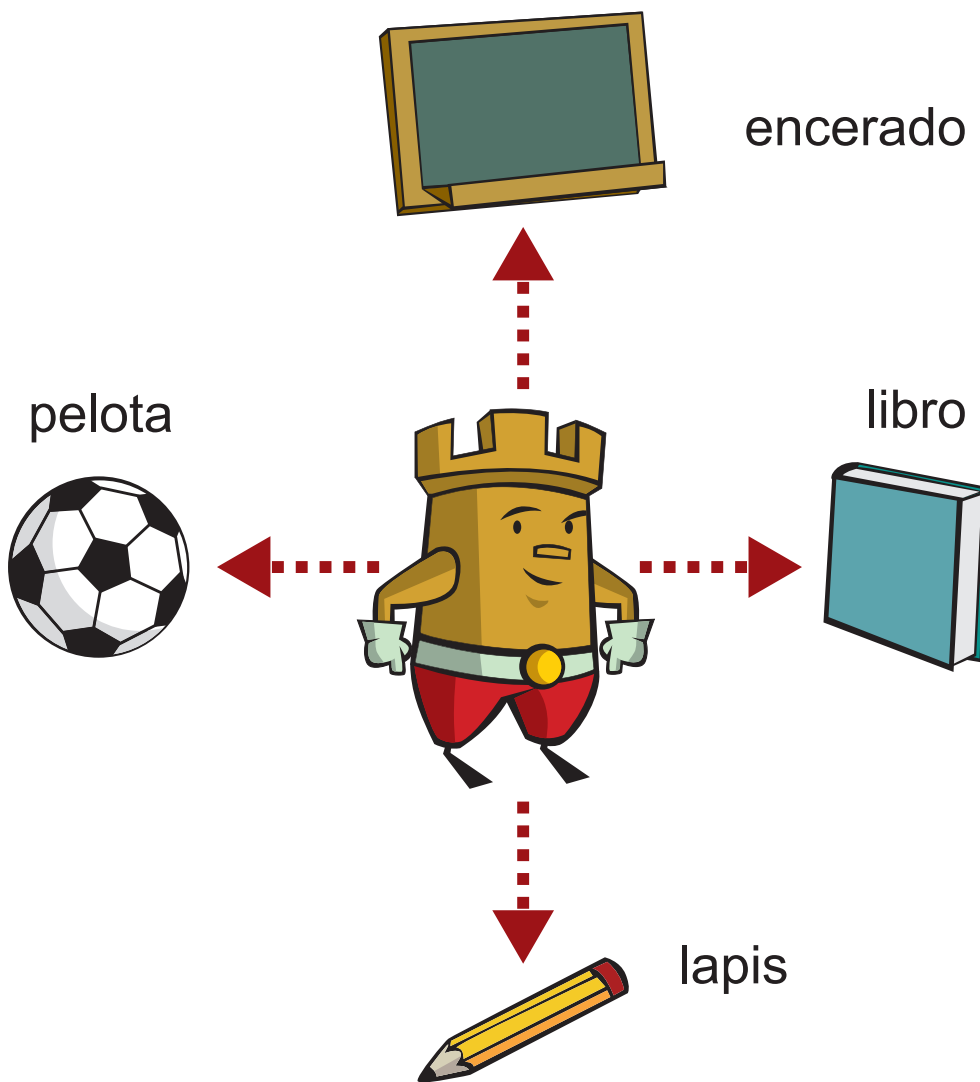


Rodea con círculo as pezas que pode capturar a torre.





Escrebe o nome dos obxectos que rodean a torre.



Dereita	→	pelota
Esquerda	→	
Arriba	→	
Abaixo	→	



Completa este encrucillado.

A crossword puzzle grid with the following pre-filled letters:

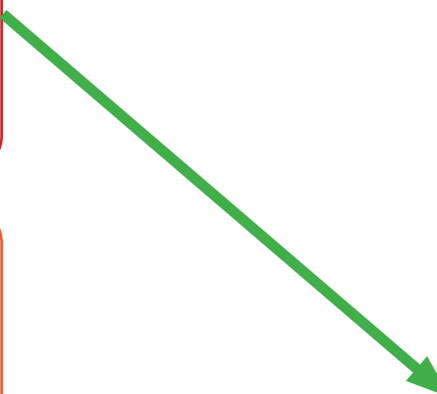
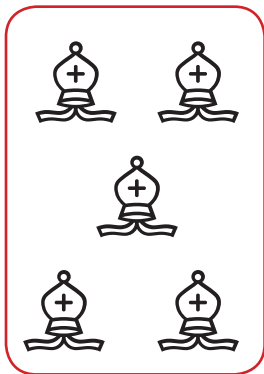
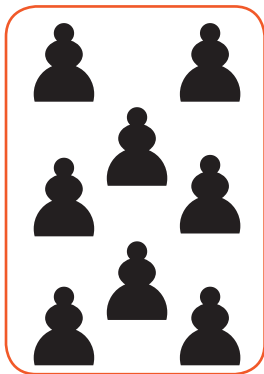
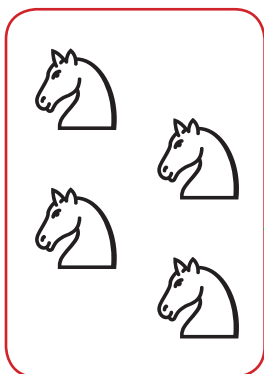
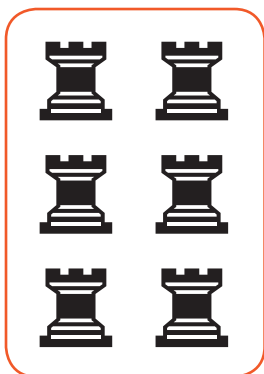
- Row 1, Column 2: **F**
- Row 2, Column 1: **T**
- Row 3, Column 5: **C**
- Row 4, Column 7: **R**
- Row 5, Column 8: **D**
- Row 6, Column 1: **C**
- Row 6, Column 4: **P**

Illustrations and clues:

- A king chess piece points to the letter **T**.
- A chessboard points to the letter **T**.
- A king chess piece points to the letter **F**.
- A king chess piece points to the letter **C**.
- A king chess piece points to the letter **R**.
- A king chess piece points to the letter **P**.
- A queen chess piece points to the letter **D**.
- A knight chess piece points to the letter **C**.
- A king chess piece points to the letter **C**.
- A king chess piece points to the letter **P**.

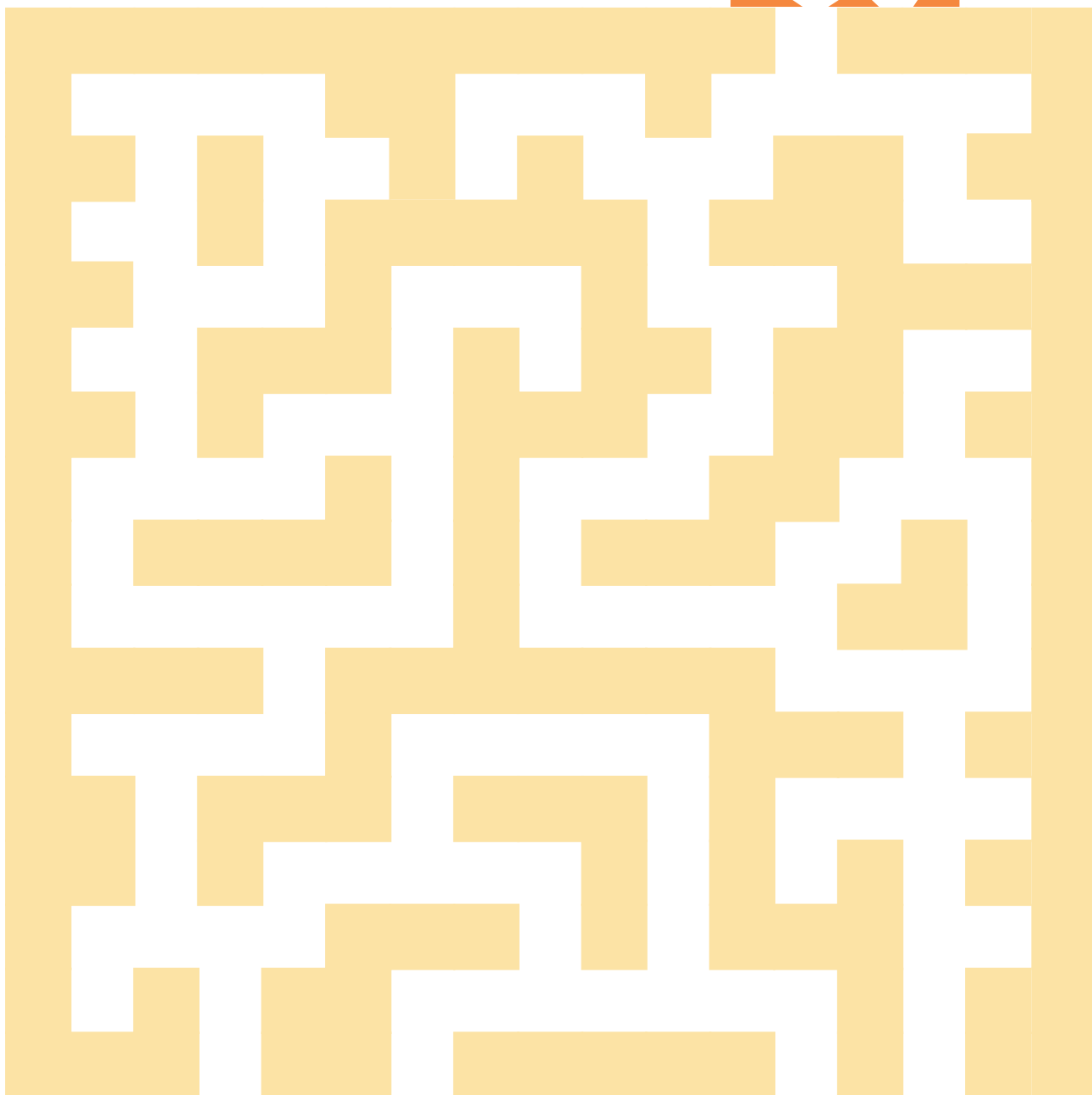


Relaciona as cartas cos números.





Indica o camiño que percorrerá a torre para chegar ao castelo.

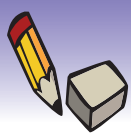


Unidade 4

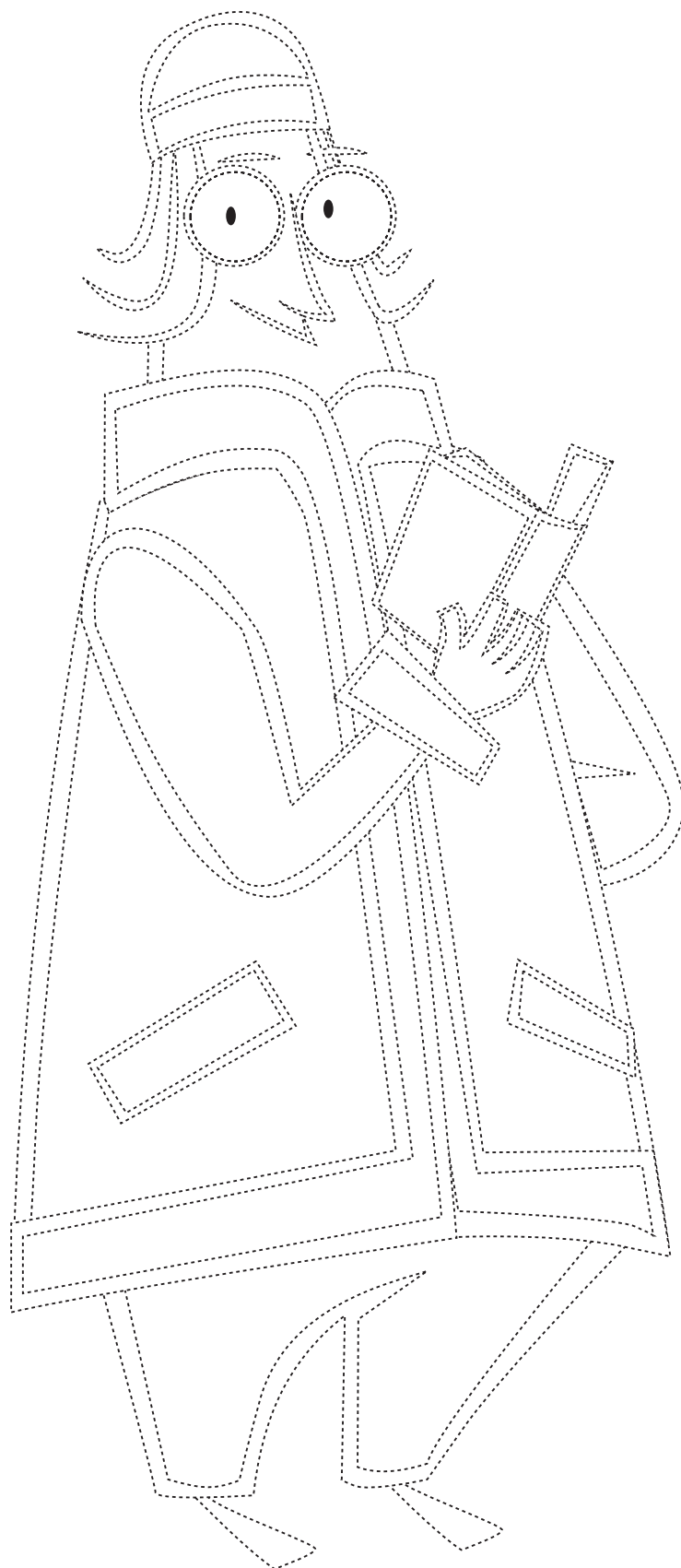
O alfil



- O movement
- Limitacións ao movement
- A captura



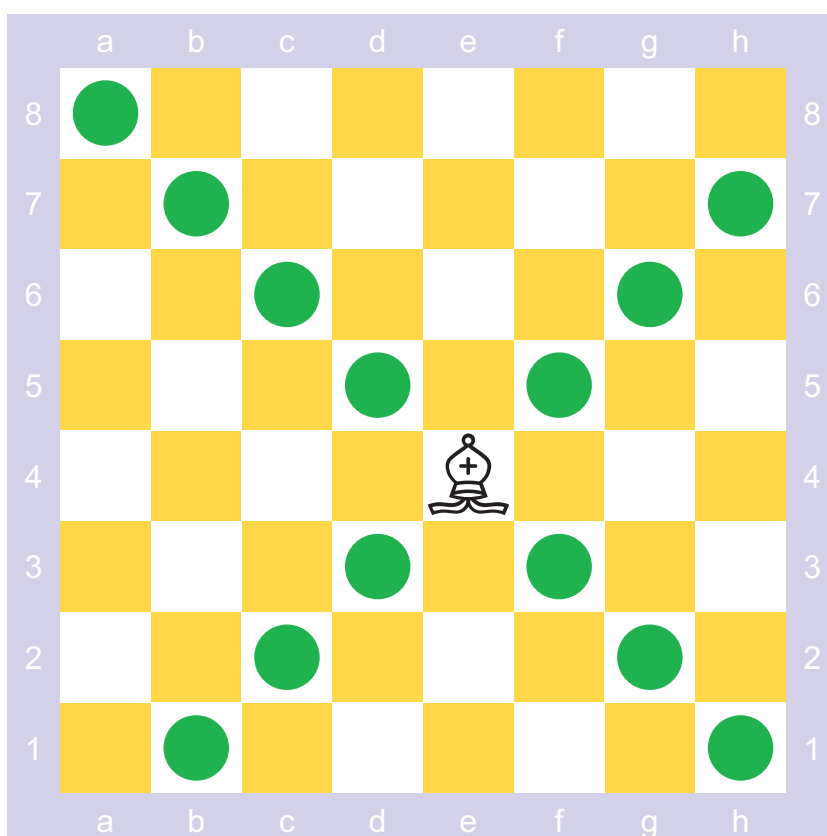
Termina de debuxar a peza seguindo os puntos e despois coloréaa.





O movimento

O alfil pode desprazarse polas casas en sentido diagonal, desde a posición na que se encontra.



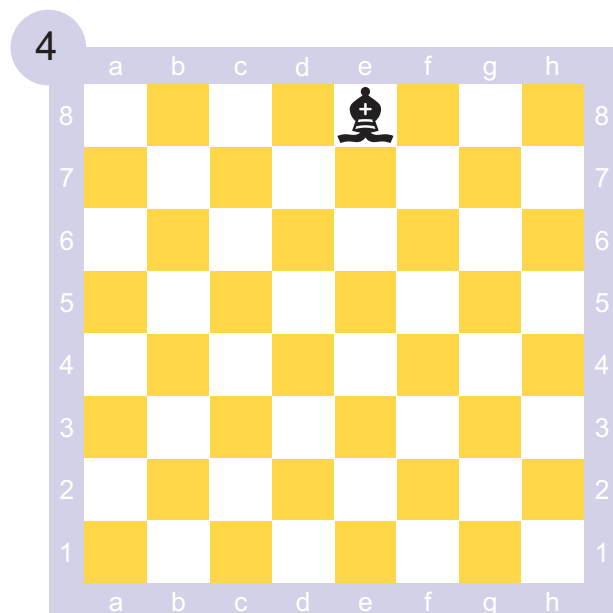
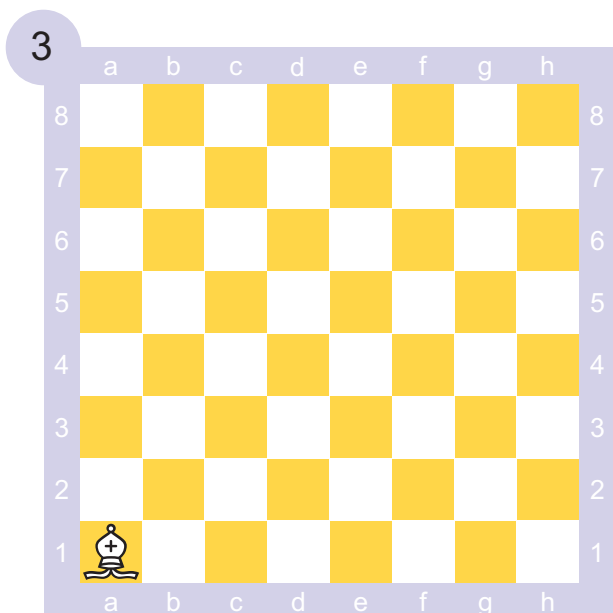
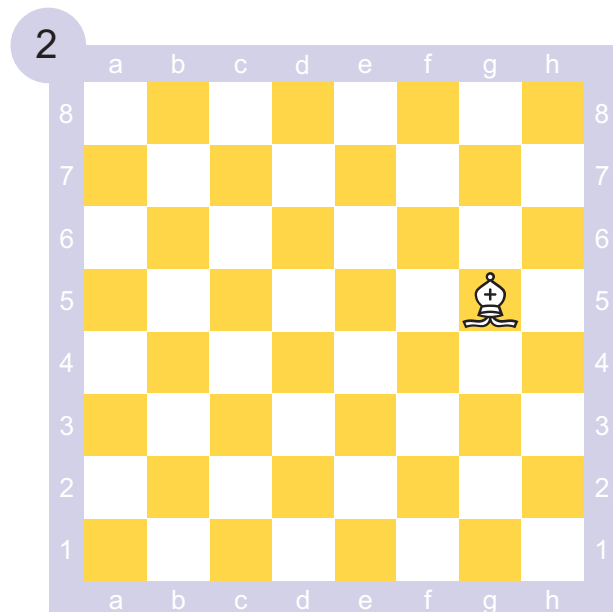
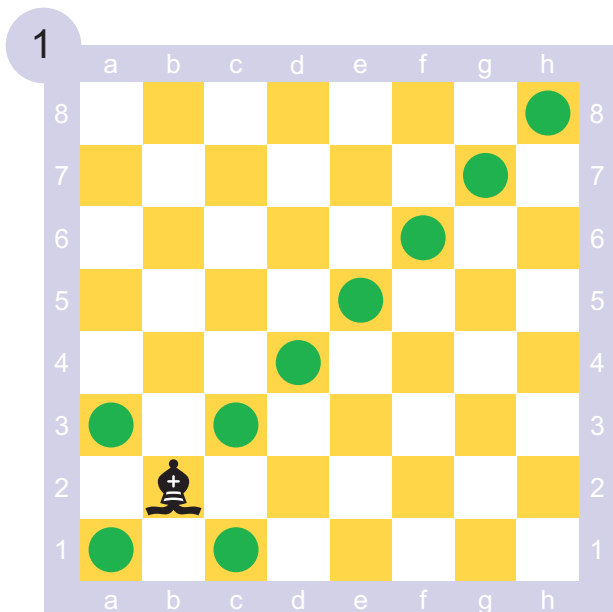
Os círculos verdes indican as casas a onde pode ir o alfil.



O alfil sempre se despraza polas casas da mesma cor.



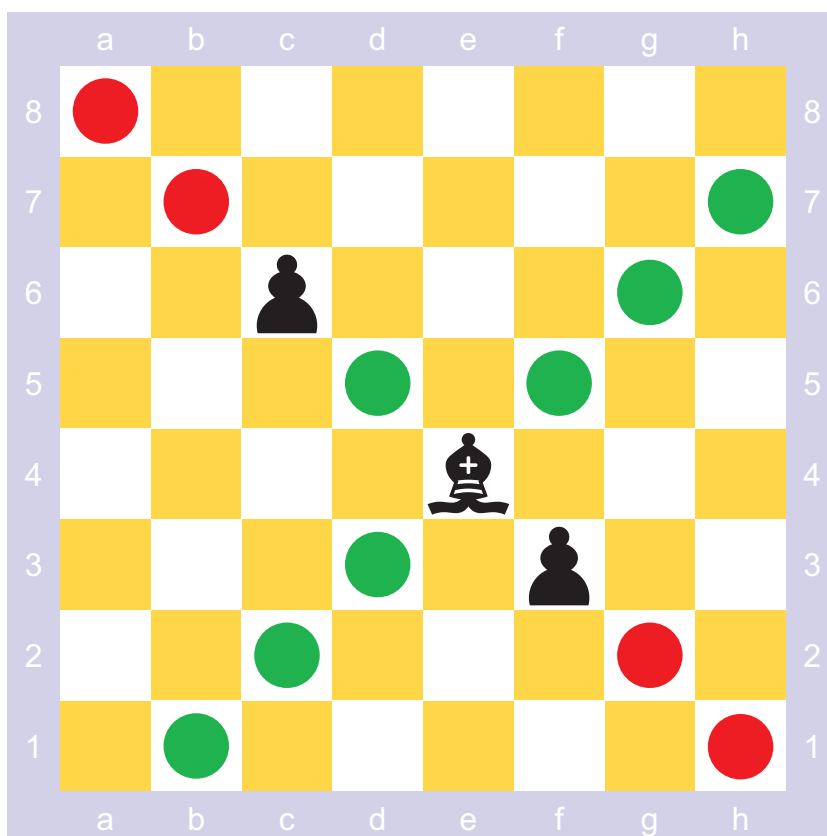
Debuxa círculos nas casas ás que se pode desprazar o alfil.





Limitacións ao movemento

O alfil non pode seguir avanzando cando encontra outra peza no seu camiño.



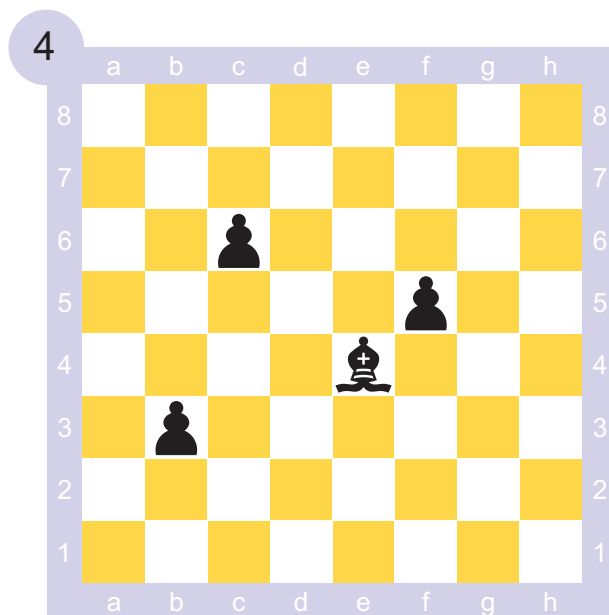
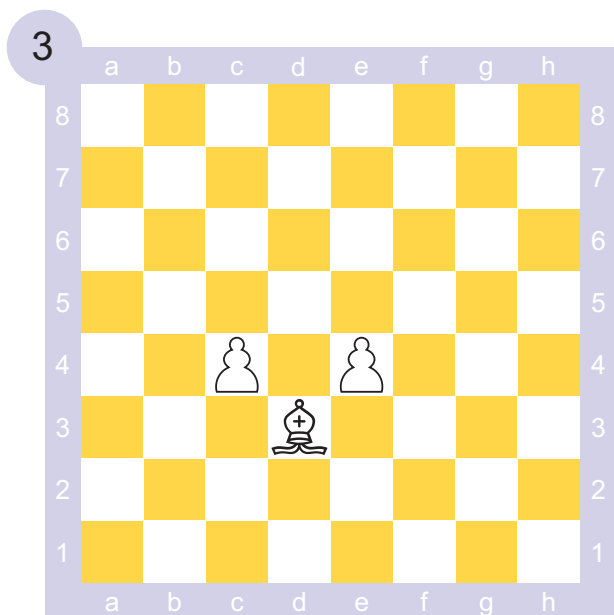
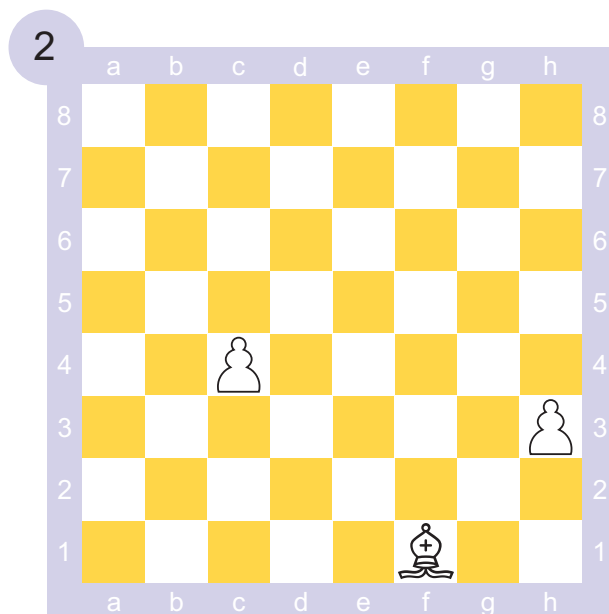
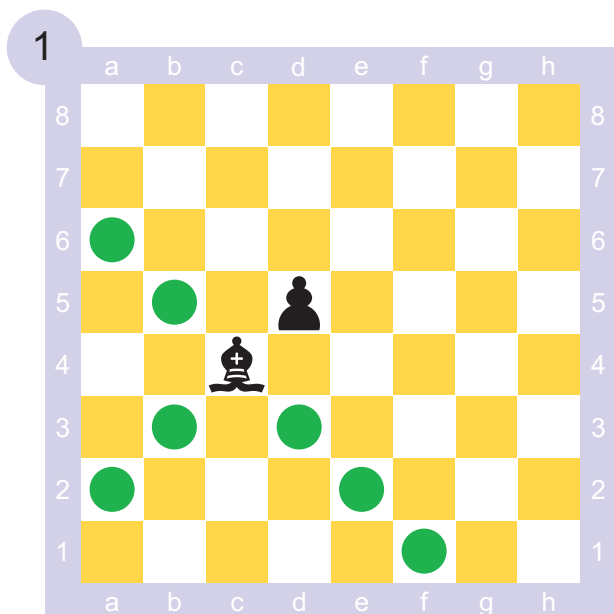
Os círculos vermellos indican as casas ás que non pode ir o alfil.



O alfil non pode saltar por encima doutras pezas.



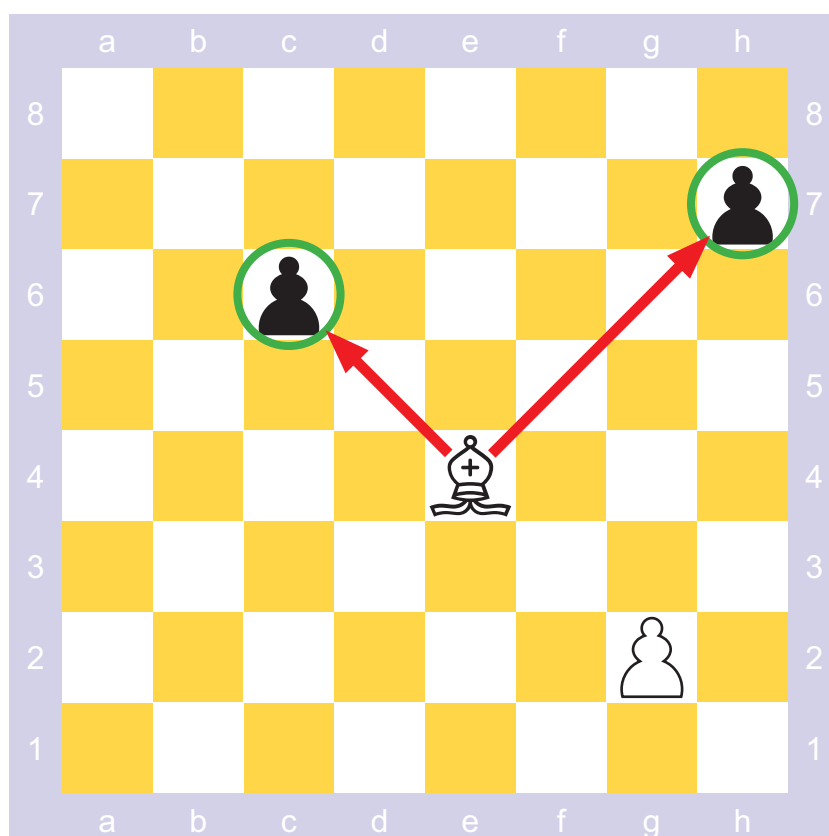
Pon un círculo nas casas a onde pode ir o alfil.





A captura

O alfil pode capturar as pezas adversarias que están na súa mesma diagonal.



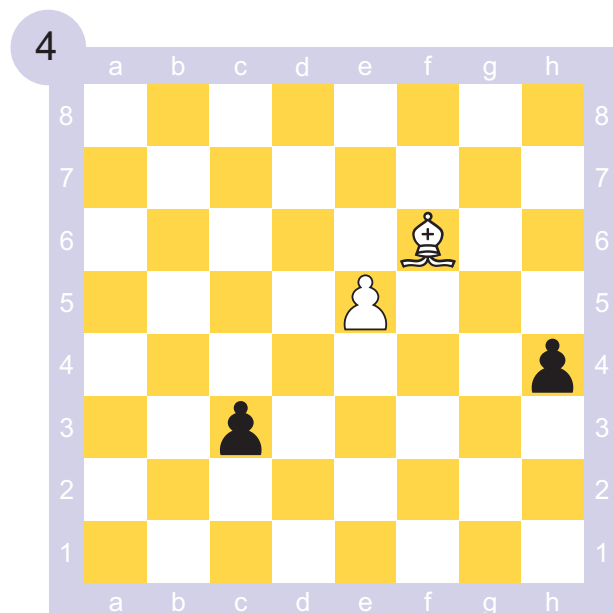
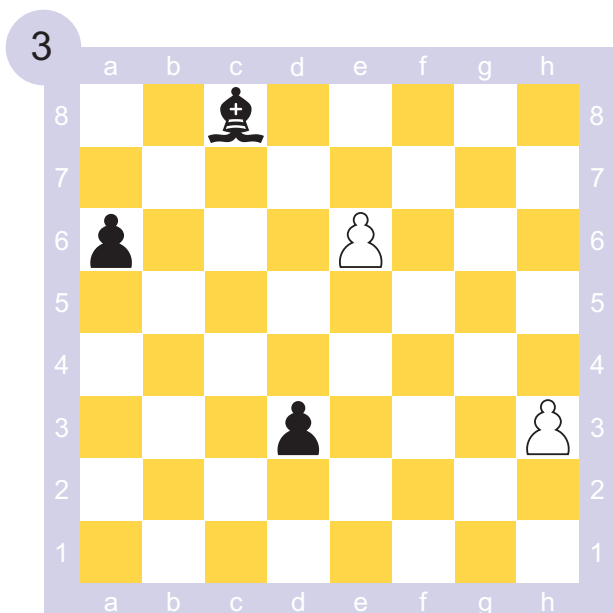
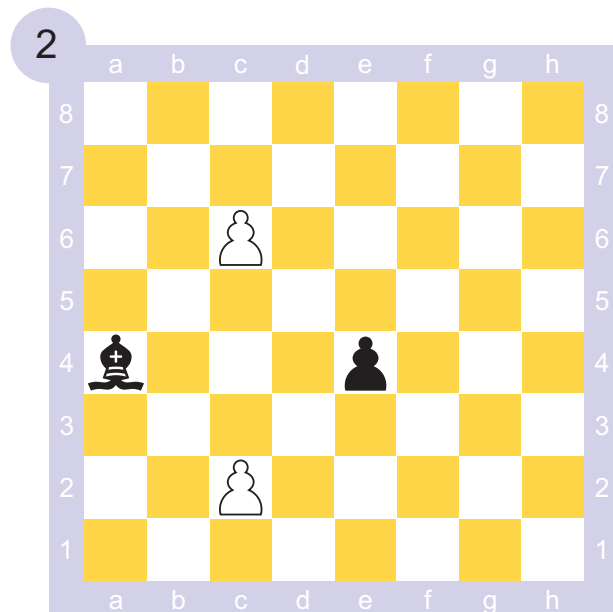
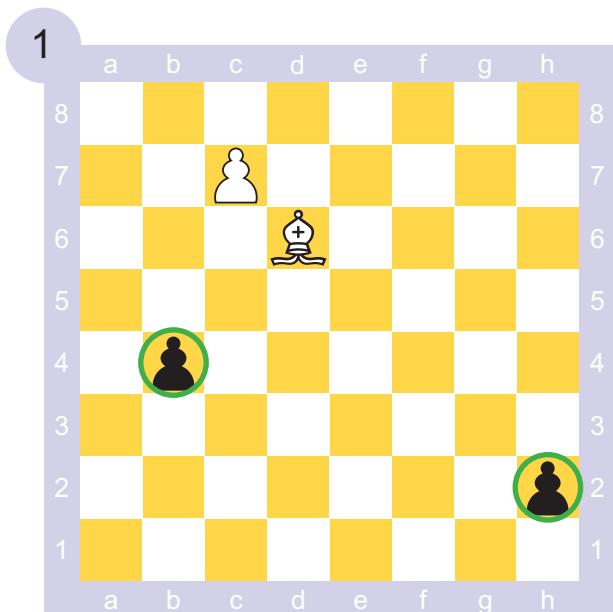
O círculo verde sinala as pezas que o alfil pode capturar.



Só se pode capturar unha peza do adversario cada vez.



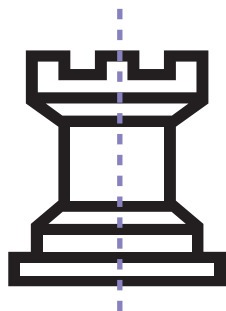
Rodea con círculo as pezas que pode capturar o alfil.





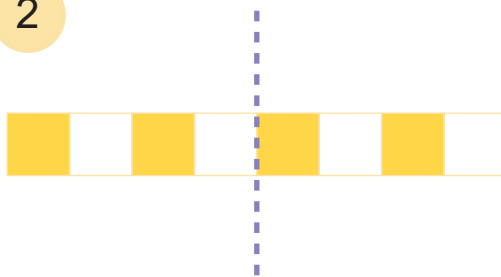
Indica se as imaxes son simétricas con respecto ao eixe.

1



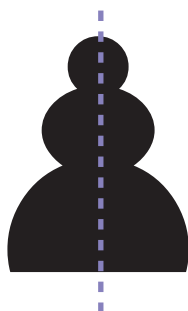
Si Non

2



Si Non

3



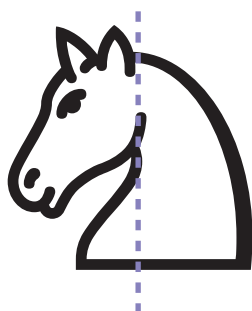
Si Non

4



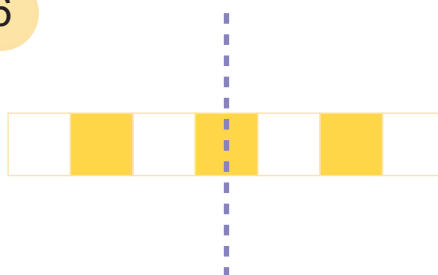
Si Non

5



Si Non

6



Si Non



Sabes a resposta desta adiviña?

Entre reis e cabaleiros
desencadéase unha gran
guerra e viven felices e
contentos mentres pelexan
os uns cos outros.



Resposta:

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



Continúa anotando os números das casas que non están pintadas.

	10						
1			4			7	

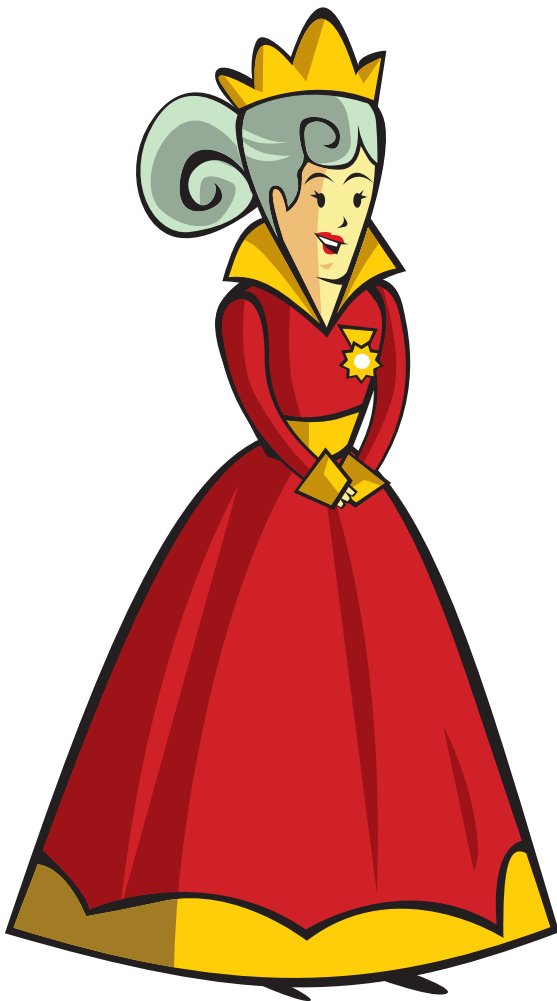


Busca as 6 diferenças nestes debuxos.

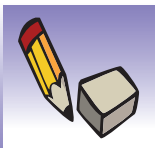


Unidade 5

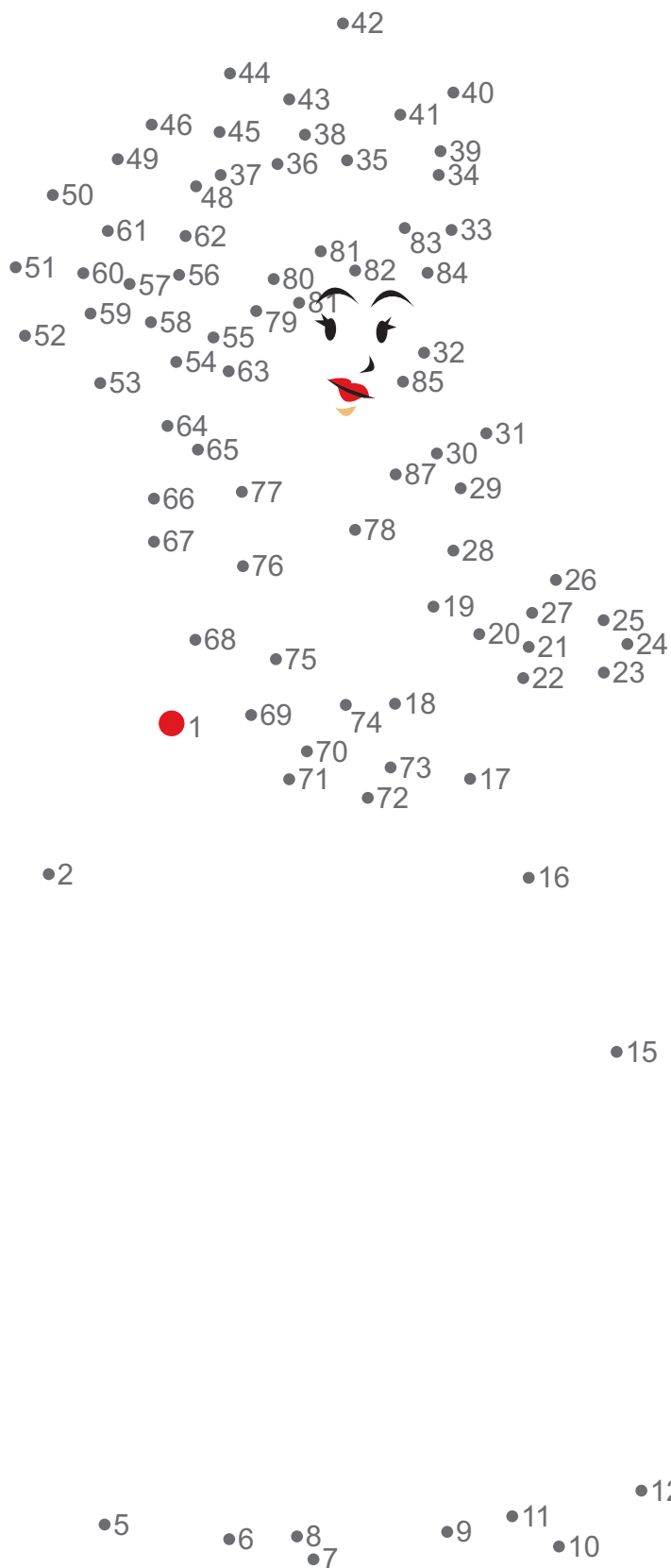
A dama



- O movement
- Limitacións ao movement
- A captura



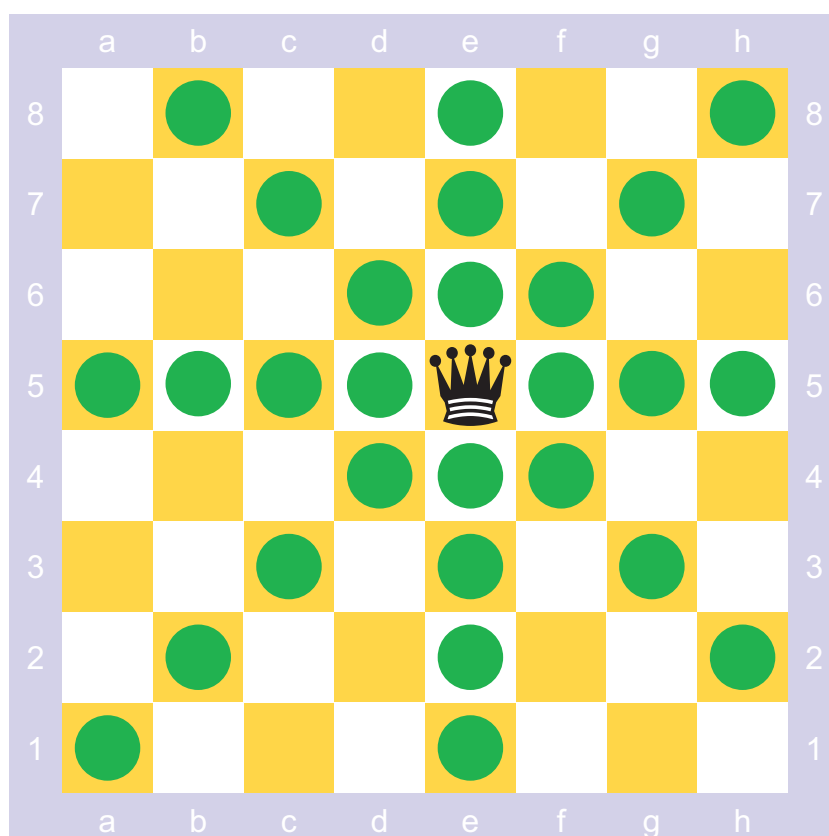
Acaba de debuxar a peza seguindo os números.





O movimento

A dama pódese desprazar polas casas da fila, columna ou diagonais onde se encontra.



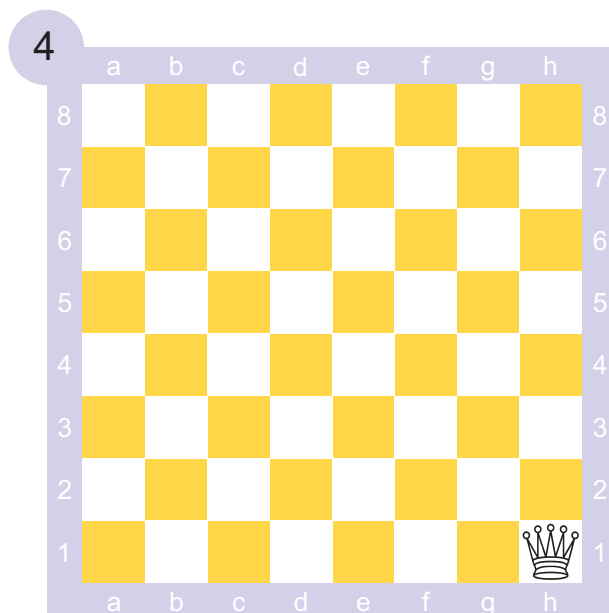
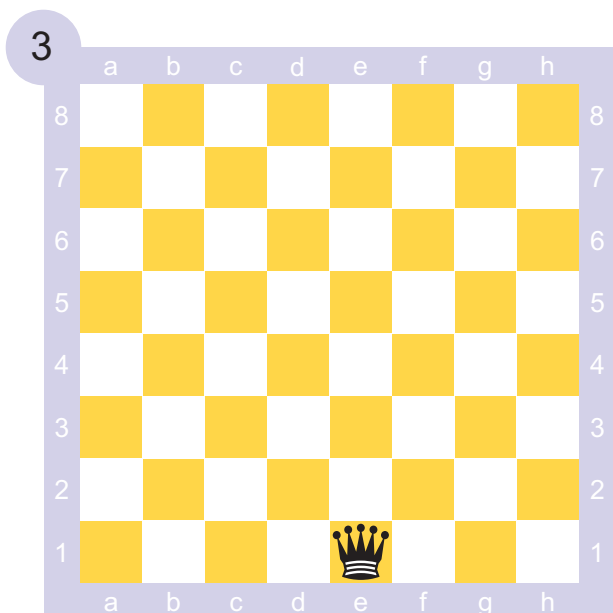
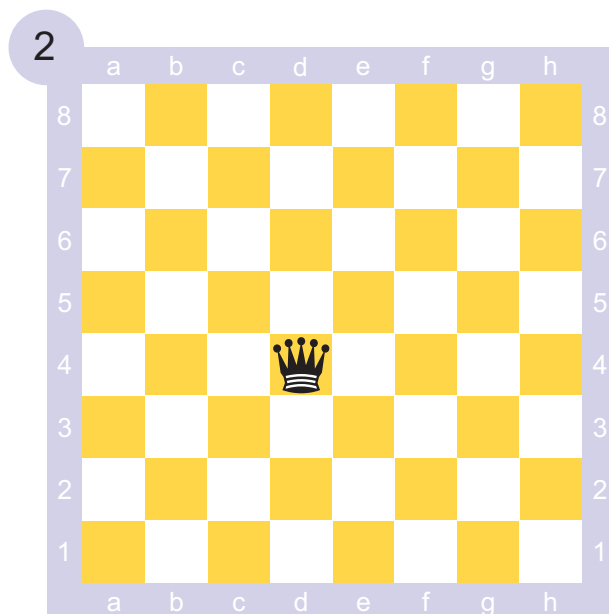
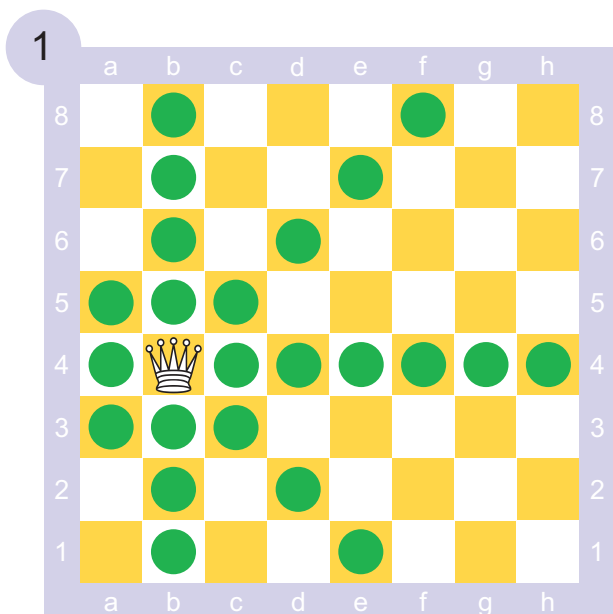
Os círculos verdes indican as casas a onde pode ir a dama.



A dama é a peza que se pode desprazar por máis casas.



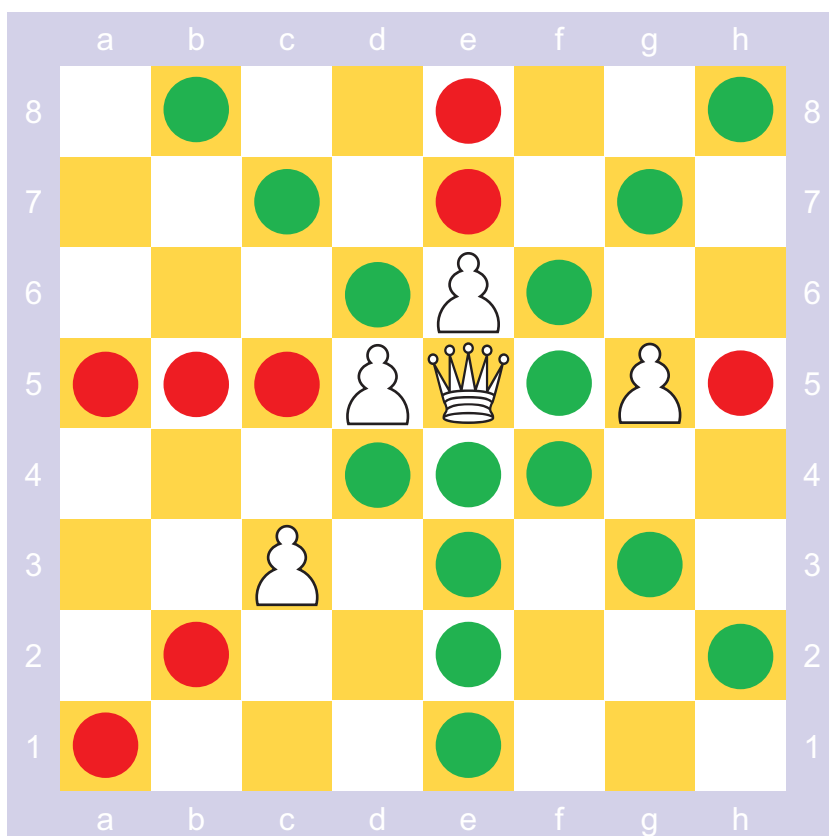
Pon un círculo nas casas por onde pode ir a dama.





Limitacións ao movemento

A dama non pode seguir avanzando cando encontra outra peza no seu camiño.



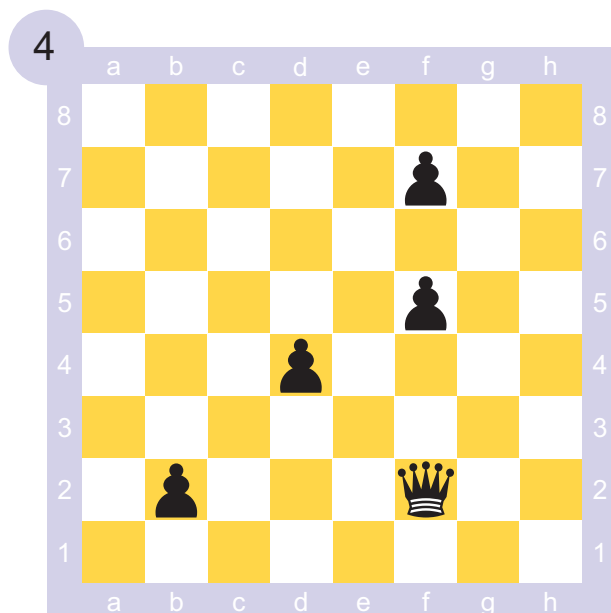
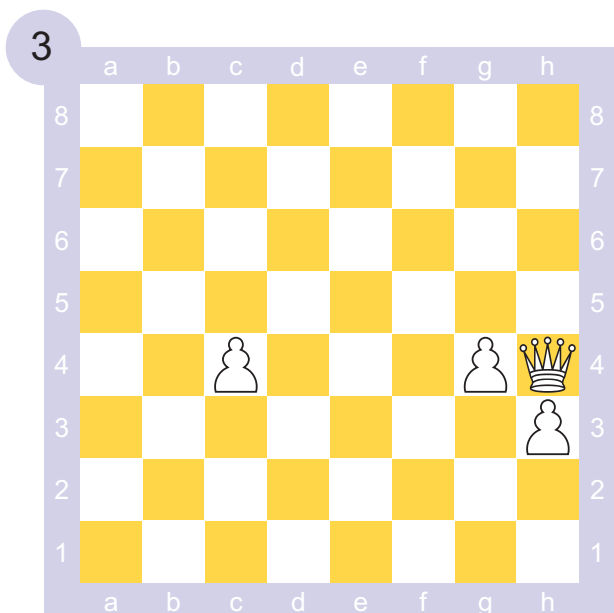
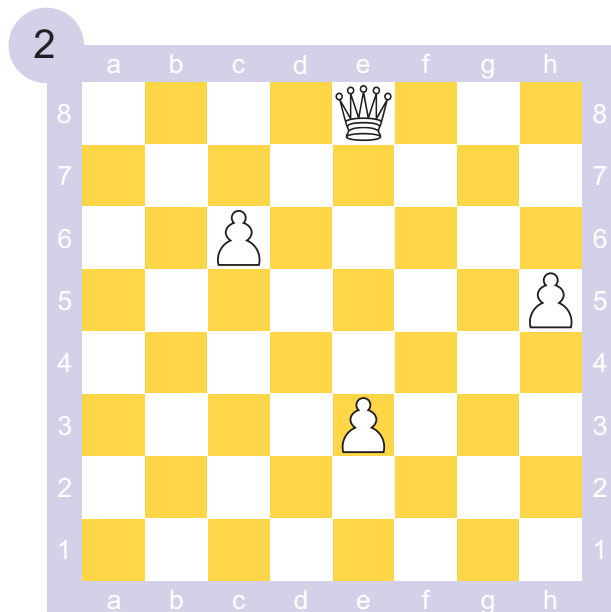
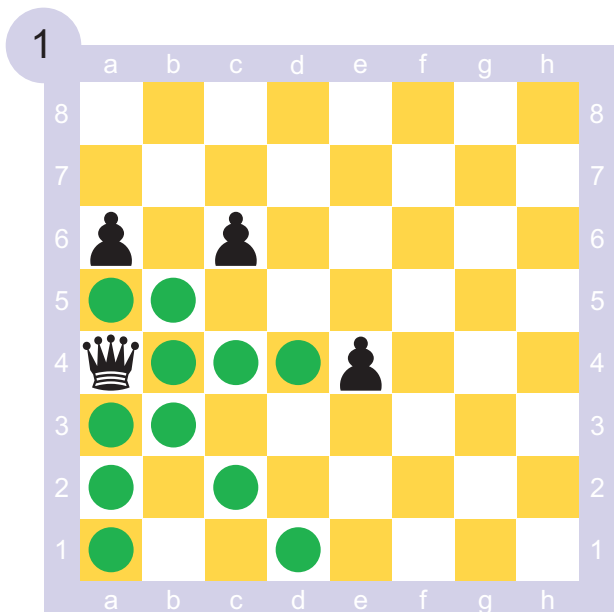
Os círculos vermellos indican as casas a onde non pode ir a dama.



A dama non pode saltar por encima doutras pezas.



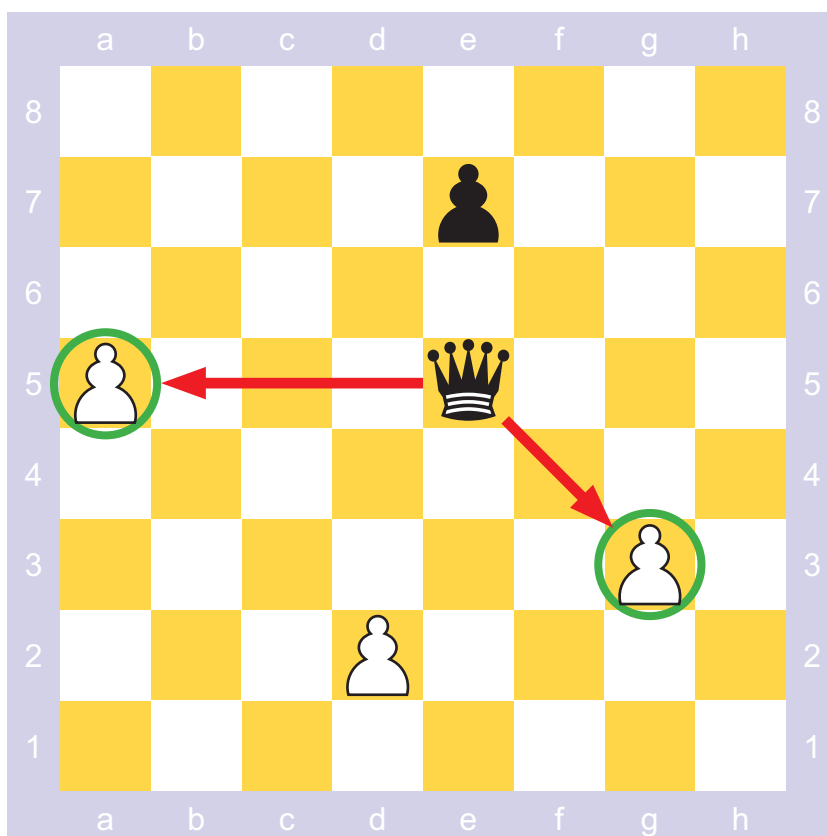
Pon un círculo nas casas por onde pode ir a dama.





A captura

A dama pode capturar as peças adversárias da sua mesma fila, columna ou diagonal.



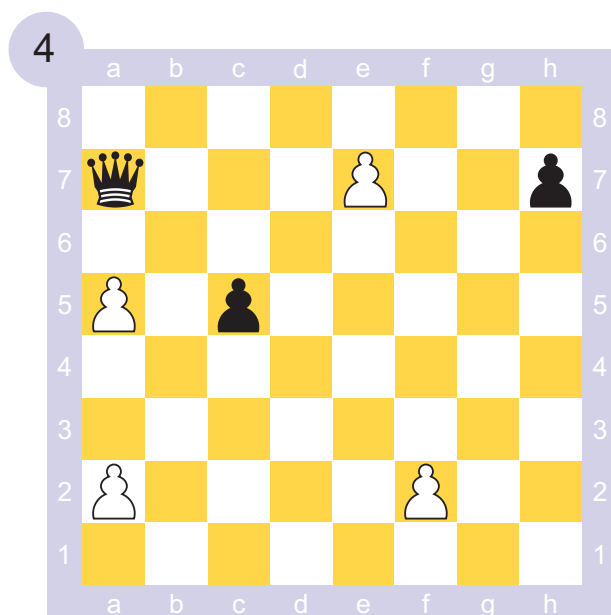
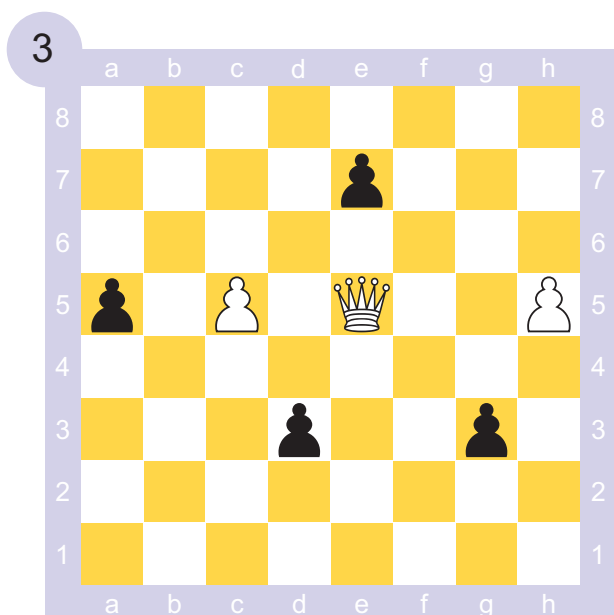
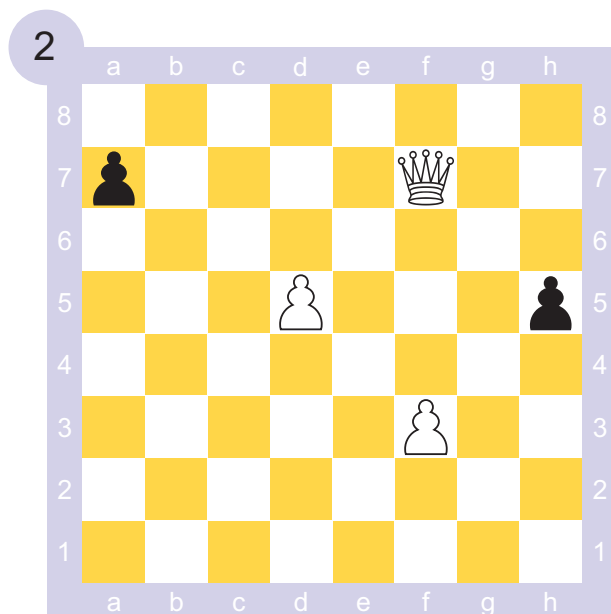
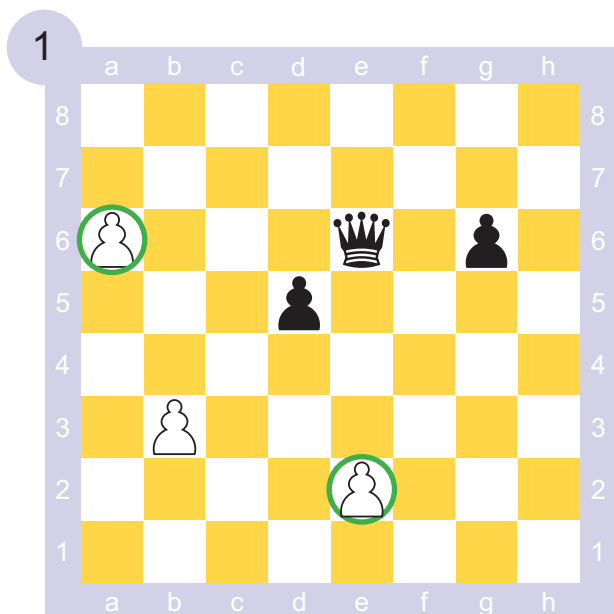
O círculo verde indica as peças que a dama pode capturar.



Só se pode capturar unha peza do adversario cada vez.



Rodea con círculo as pezas que pode capturar a dama.





Ordena, de menor a maior, as seguintes damas.



b



d



f



c



a



e

Resposta:

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



Numera os seguintes fragmentos para que queden ordenados.

desprázase

1 A dama

as direccións

en todas

Escribe aquí a frase ordenada.



Sinala a fila, columna ou diagonal que, pasando pola dama, suma o número indicado.

a

5	4	7
3	♔	8
1	6	2

8

b

5	4	7
3	♔	8
1	6	2

11

c

5	4	8
6	♔	7
3	1	2

7

d

2	6	7
3	♔	5
1	4	9

10



Busca nas filas, columnas e diagonais do taboleiro tres damas seguidas (poden ser de cores distintas).

a



b



Unidade 6

O rei



- O movement
- Limitacións ao movement
- A captura



Colorea cada parte do rei coas cores indicadas:

Coroa



Cabeza e mans



Pantalóns



Vestido



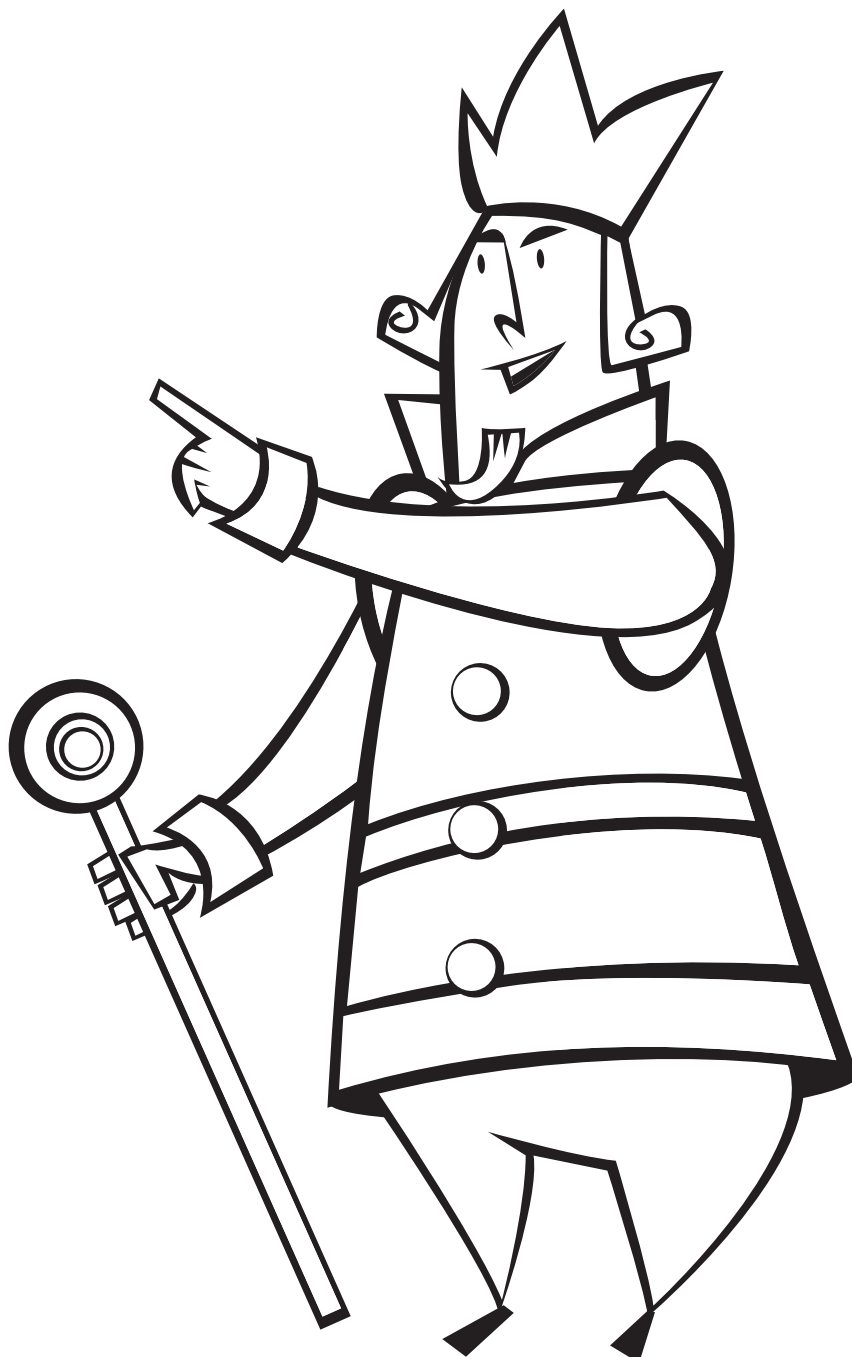
Botóns



Cabelos



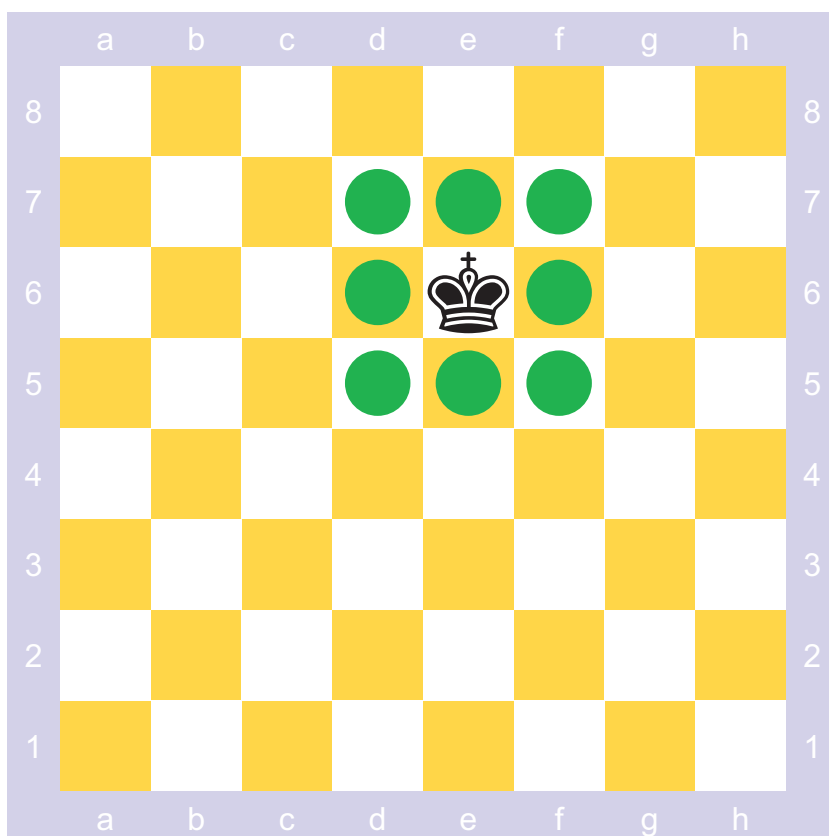
Bastón





O movimento

O rei pódese desprazar por todas as casas que hai ao seu redor.



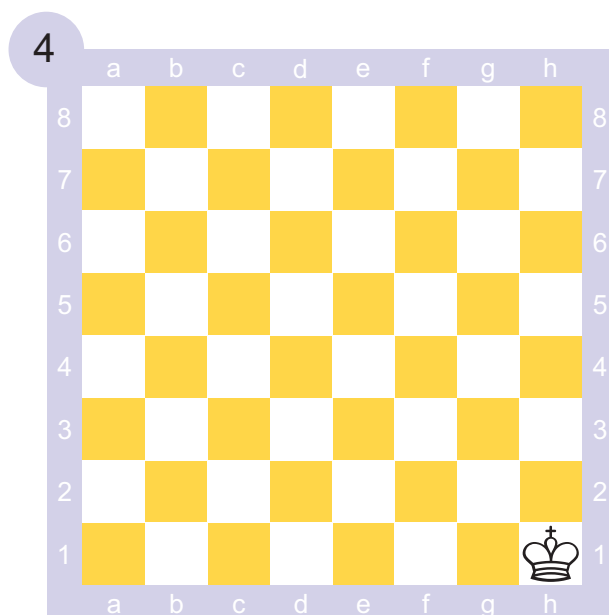
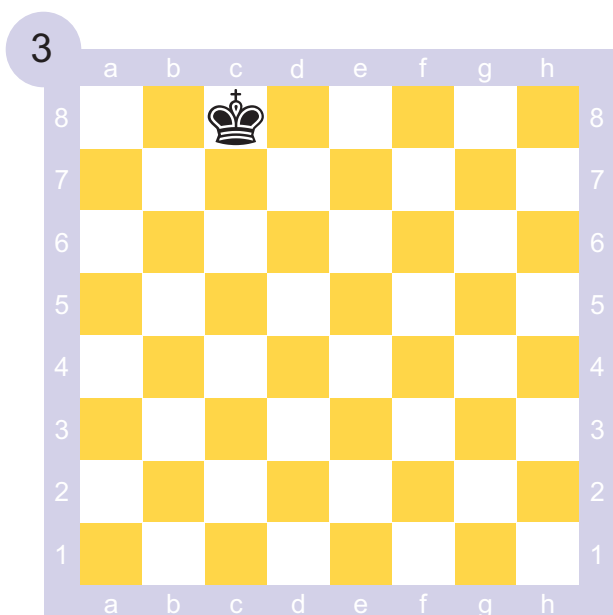
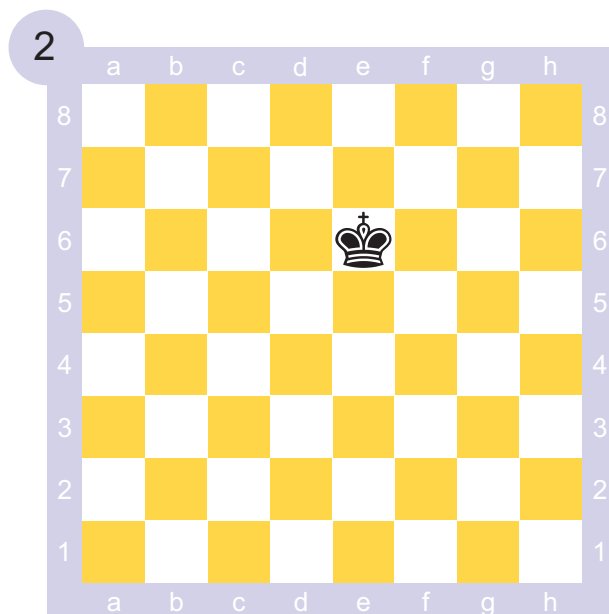
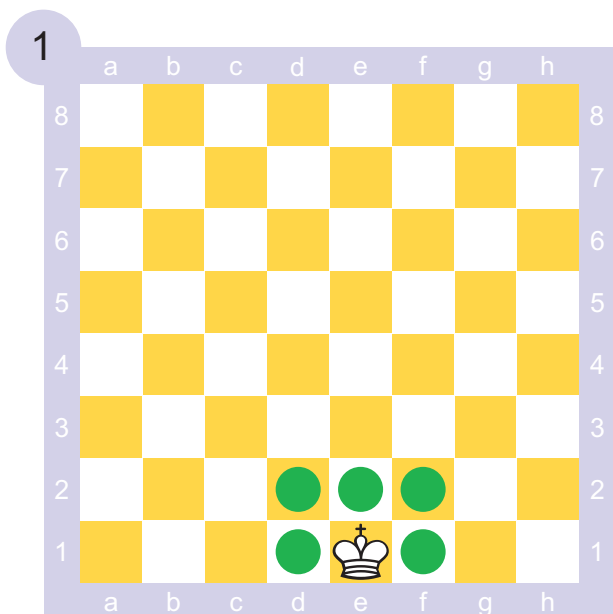
Os círculos verdes indican as casas a onde pode ir o rei.



O rei só pode avanzar unha casa cada vez.



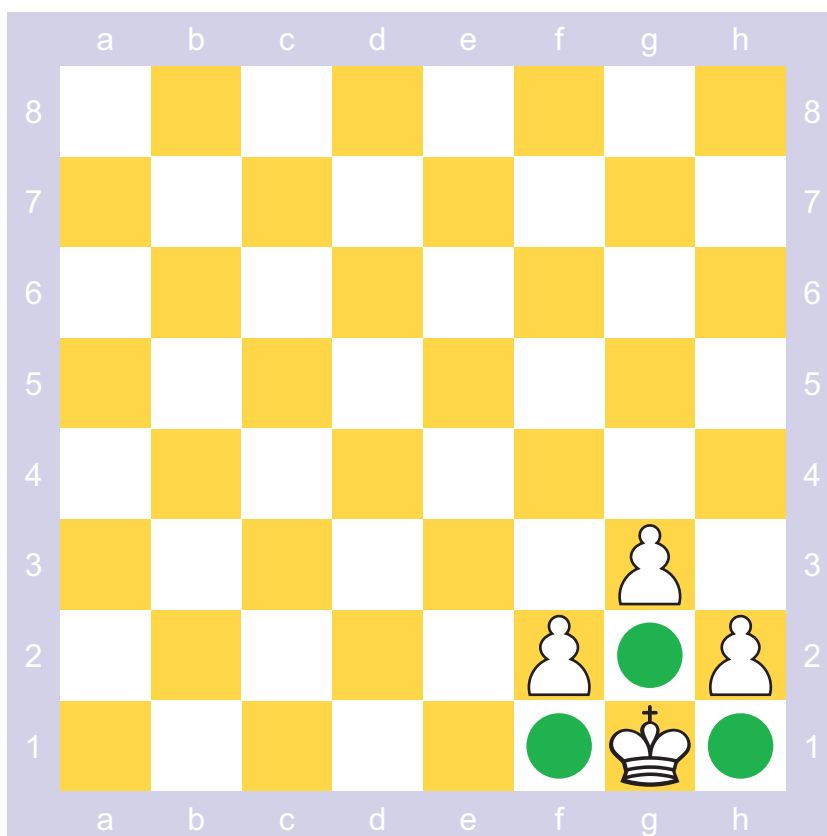
Pon un círculo nas casas a onde pode ir o rei.





Limitacións ao movemento

O rei non se pode desprazar a unha casa que estea ocupada por unha peza da súa mesma cor.



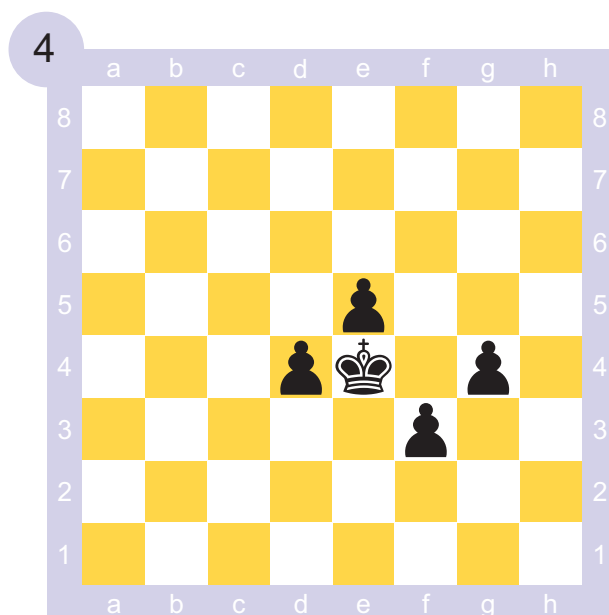
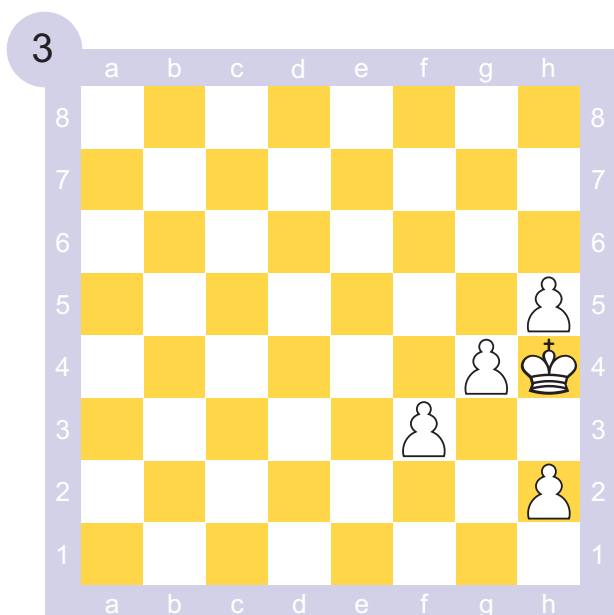
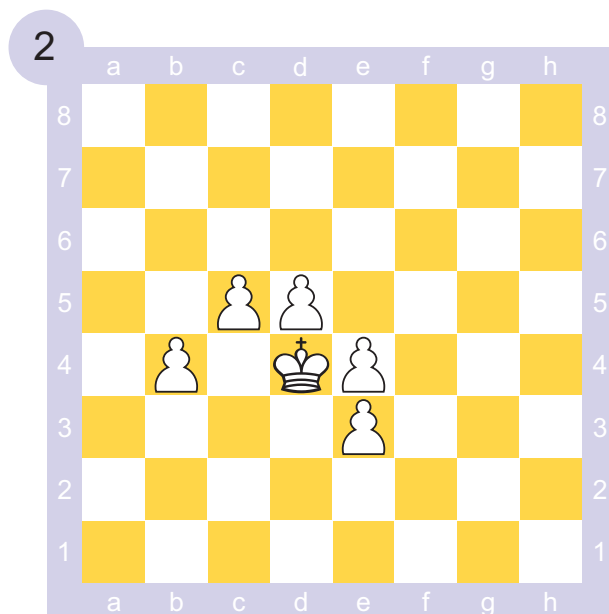
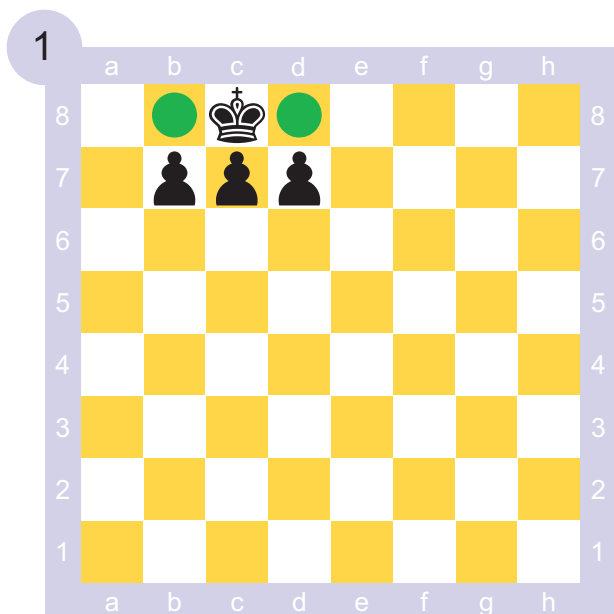
Os círculos verdes indican as casas a onde pode ir o rei.



O rei non pode saltar por encima doutras pezas.

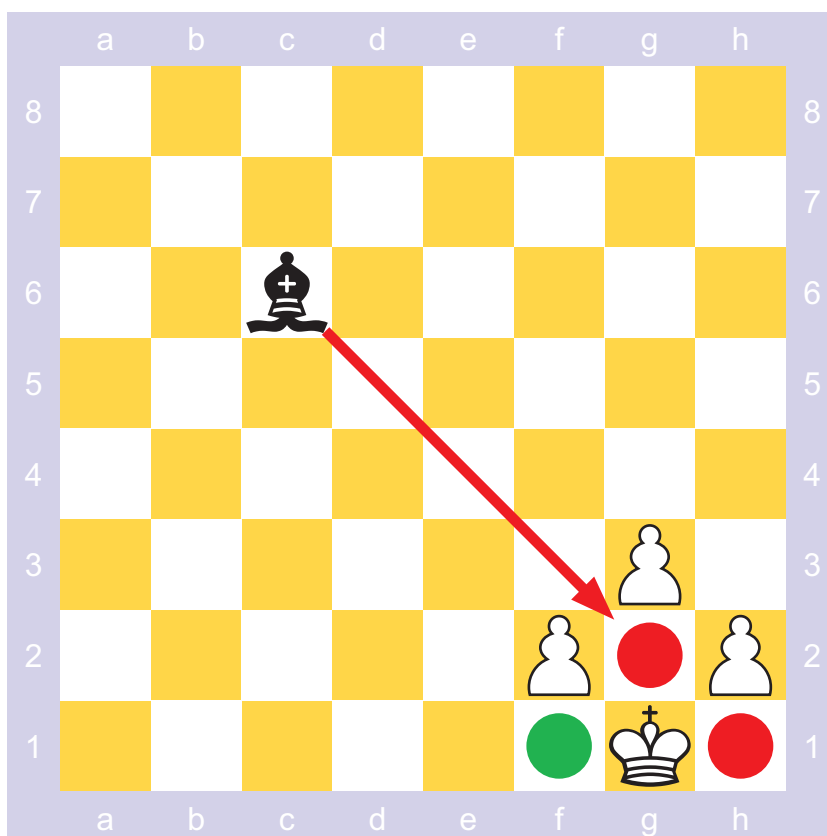


Pon un círculo nas casas a onde pode ir o rei.





O rei non se pode desprazar a unha casa que poida ser ocupada nunha xogada por unha peza do outro xogador.



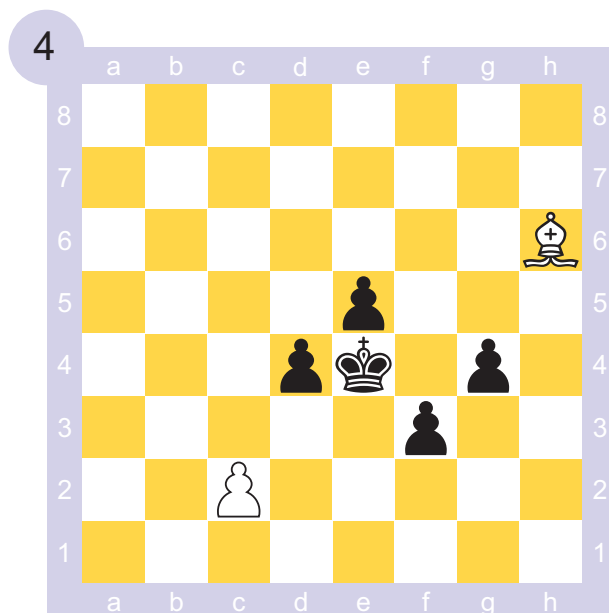
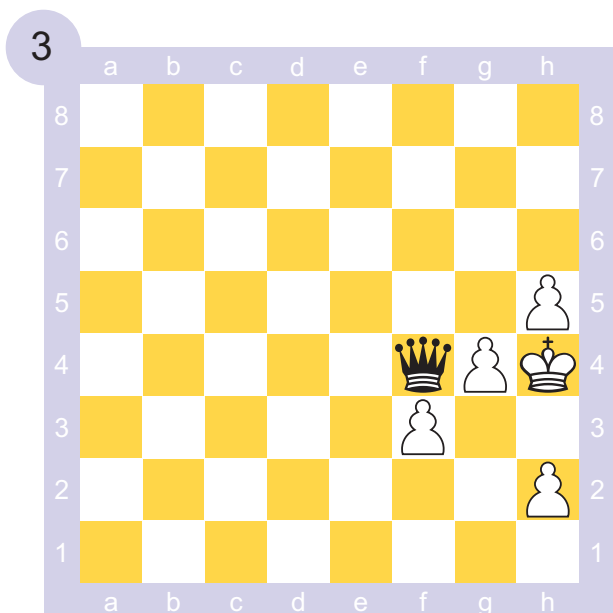
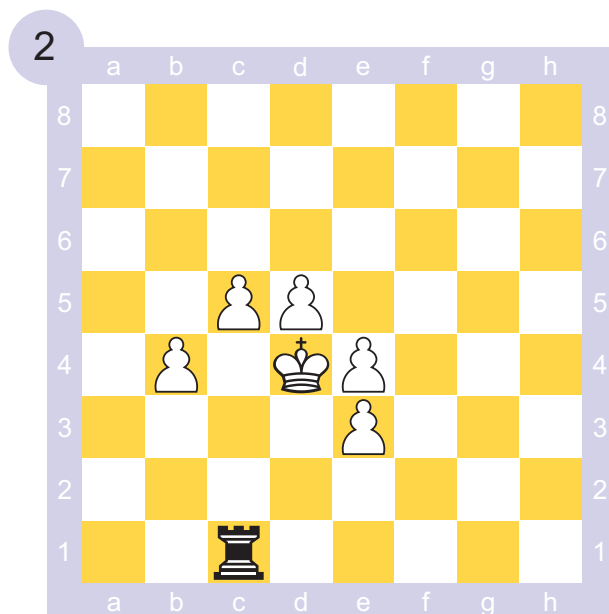
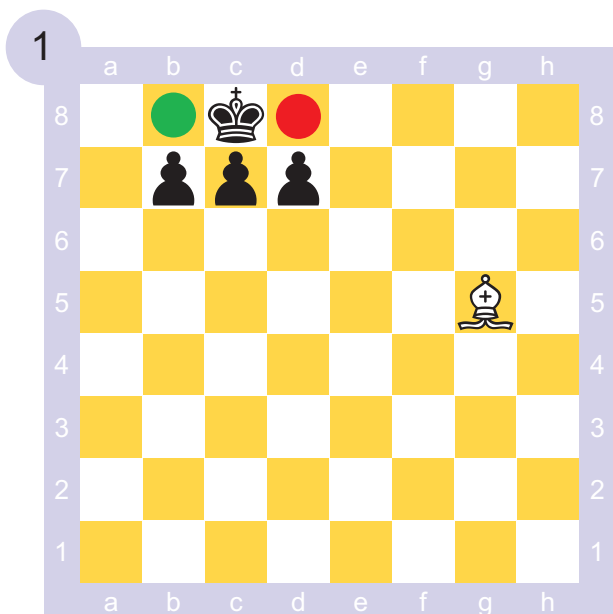
Os círculos vermellos indican as casas a onde non pode ir o rei. E os círculos verdes ás que si pode ir.



O rei non pode ser capturado polas pezas do outro xogador.



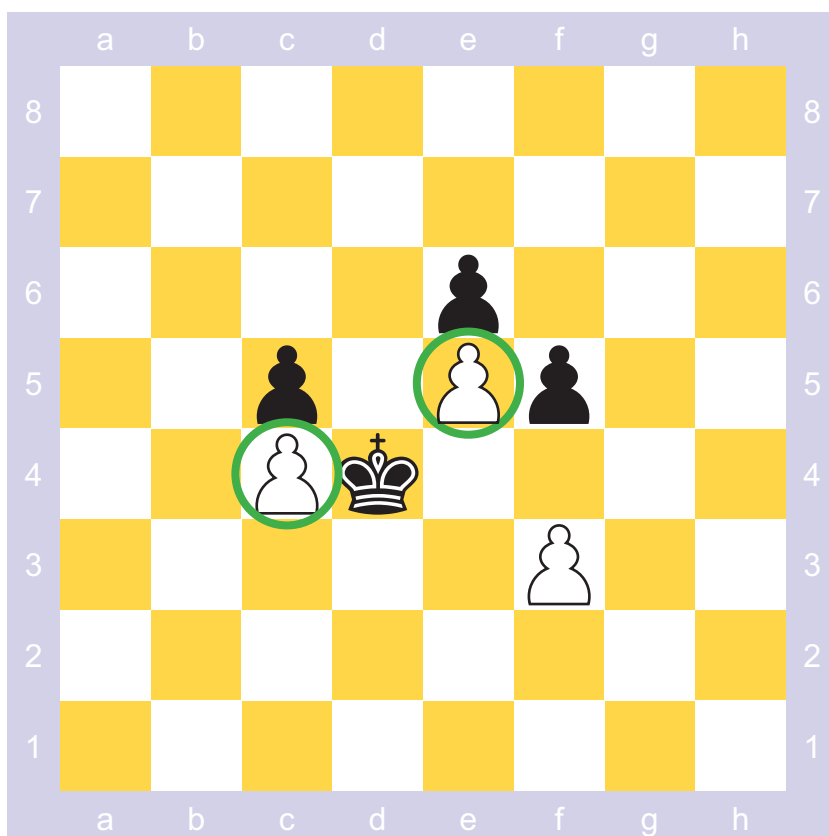
Pon un círculo verde nas casas a onde poida ir o rei e un vermello naquelas ás que non pode ir nunha xogada.





A captura

O rei pode capturar as pezas adversarias que están ao seu lado.



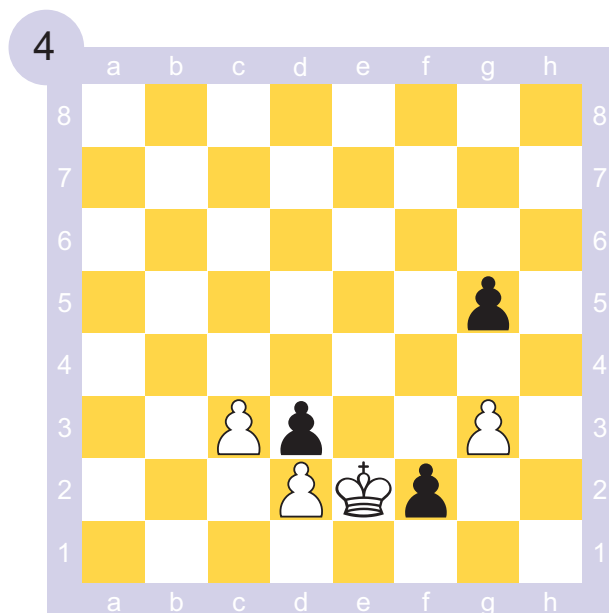
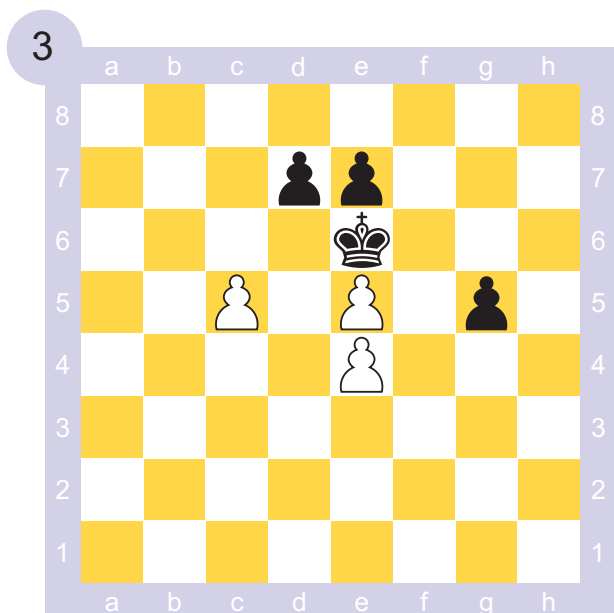
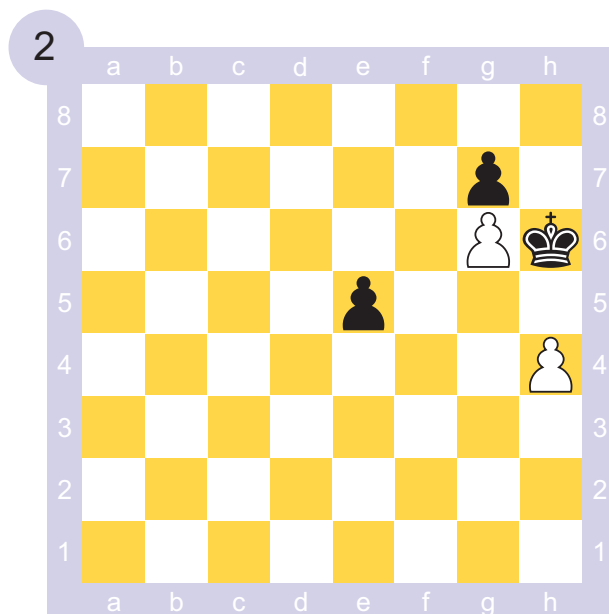
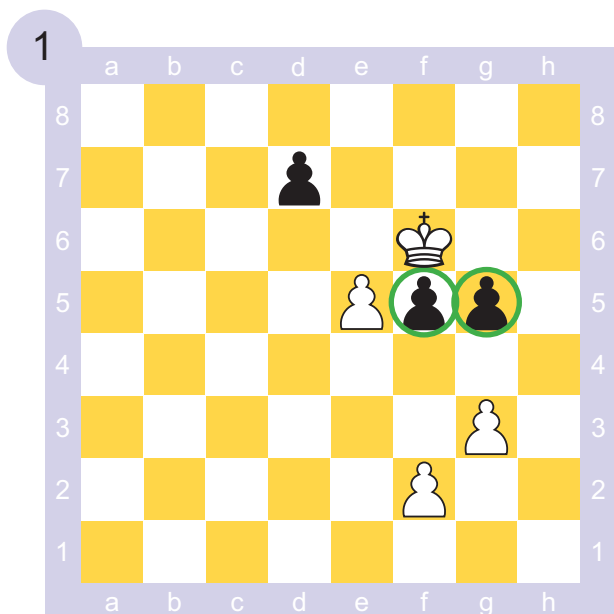
Os círculos verdes indican as pezas que pode capturar o rei. Unha peza está ameazada cando pode ser capturada.



Só se pode capturar unha peza do adversario cada vez.



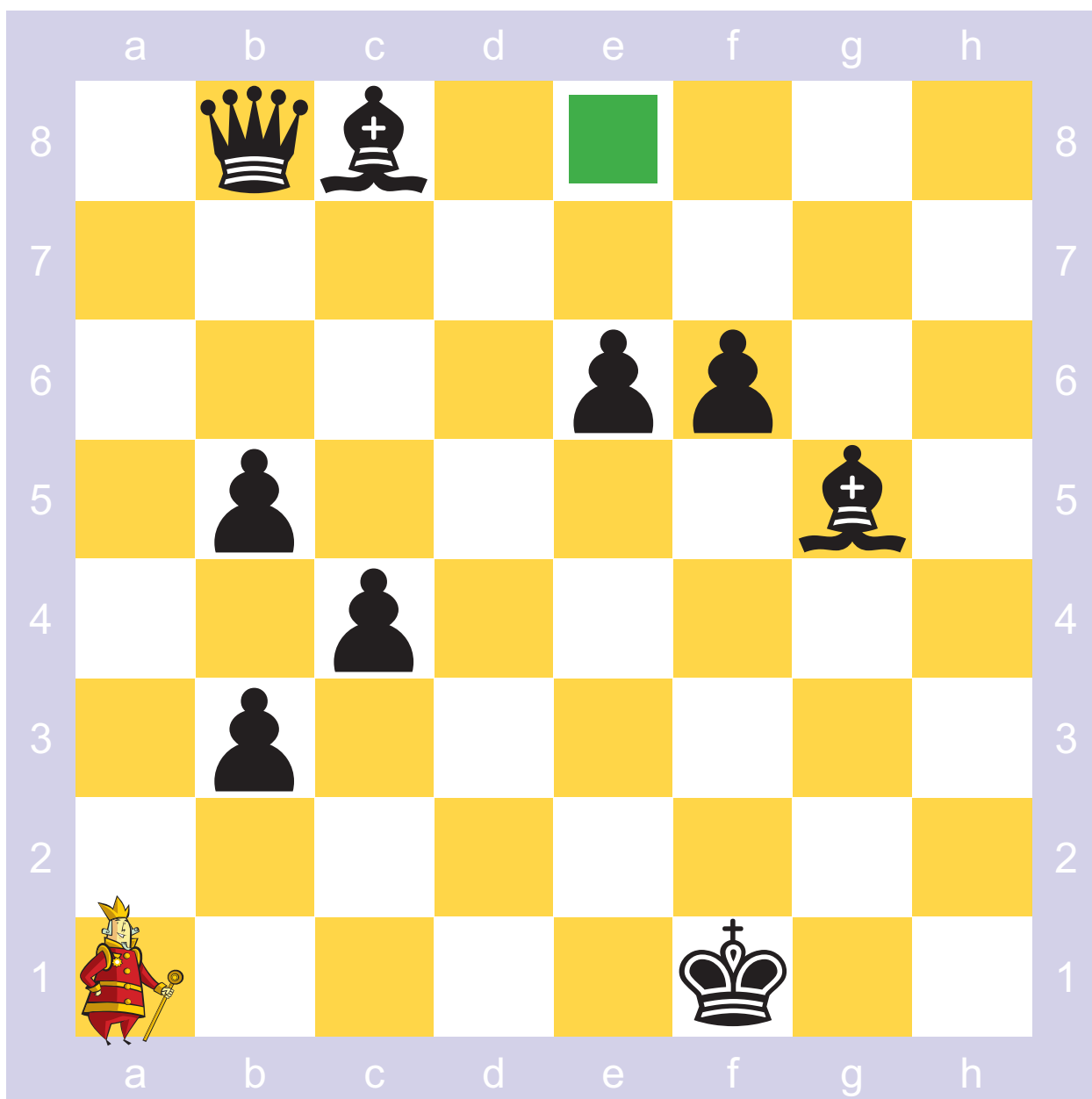
Rodea con círculo as pezas que o rei pode capturar.





Marca o camiño máis rápido que seguirá o rei para ir á casa que ten un cadrado verde.

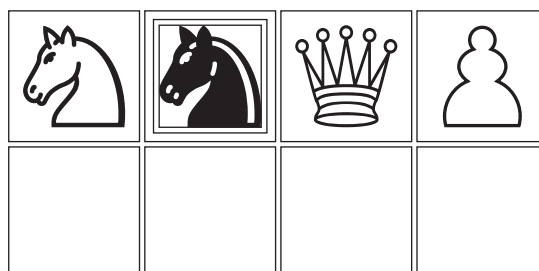
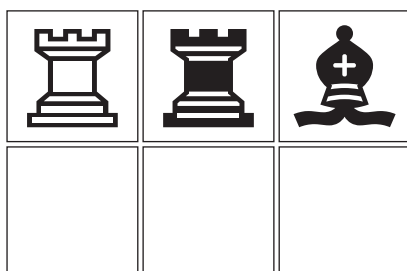
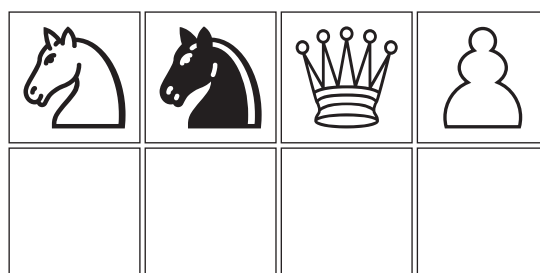
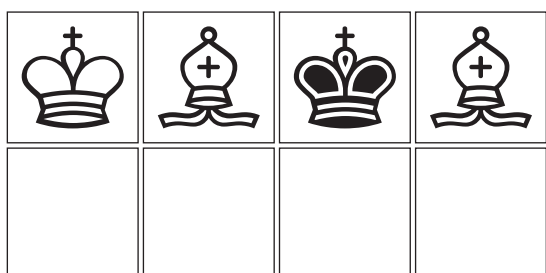
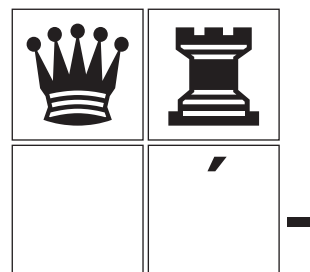
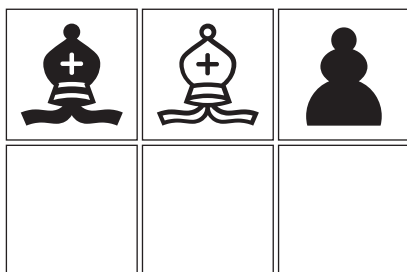
O rei non se pode colocar nas casas ameazadas polas pezas negras.





Descodifica a seguinte mensaxe.

Código





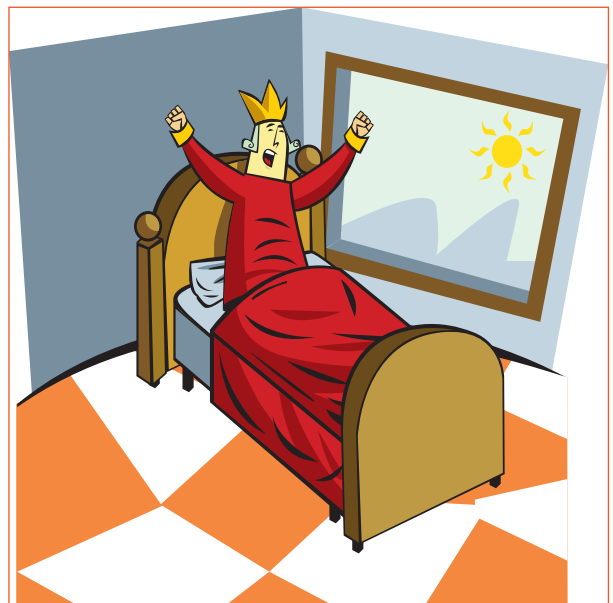
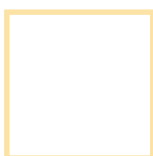
Marca o camiño que seguirá o rei, contando un por un.

55	54	53	52	51	45	35	34
56	59	60	50	46	36	44	33
57	58	61	47	49	37	43	32
7	6	5	62	48	38	42	31
8	64	63	4	39	40	41	30
9	10	3	18	19	20	21	29
11	2	17	16	23	22	26	28
1	12	13	14	15	24	25	27





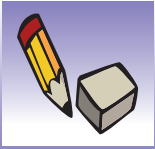
Ordena a sequencia desta historieta.



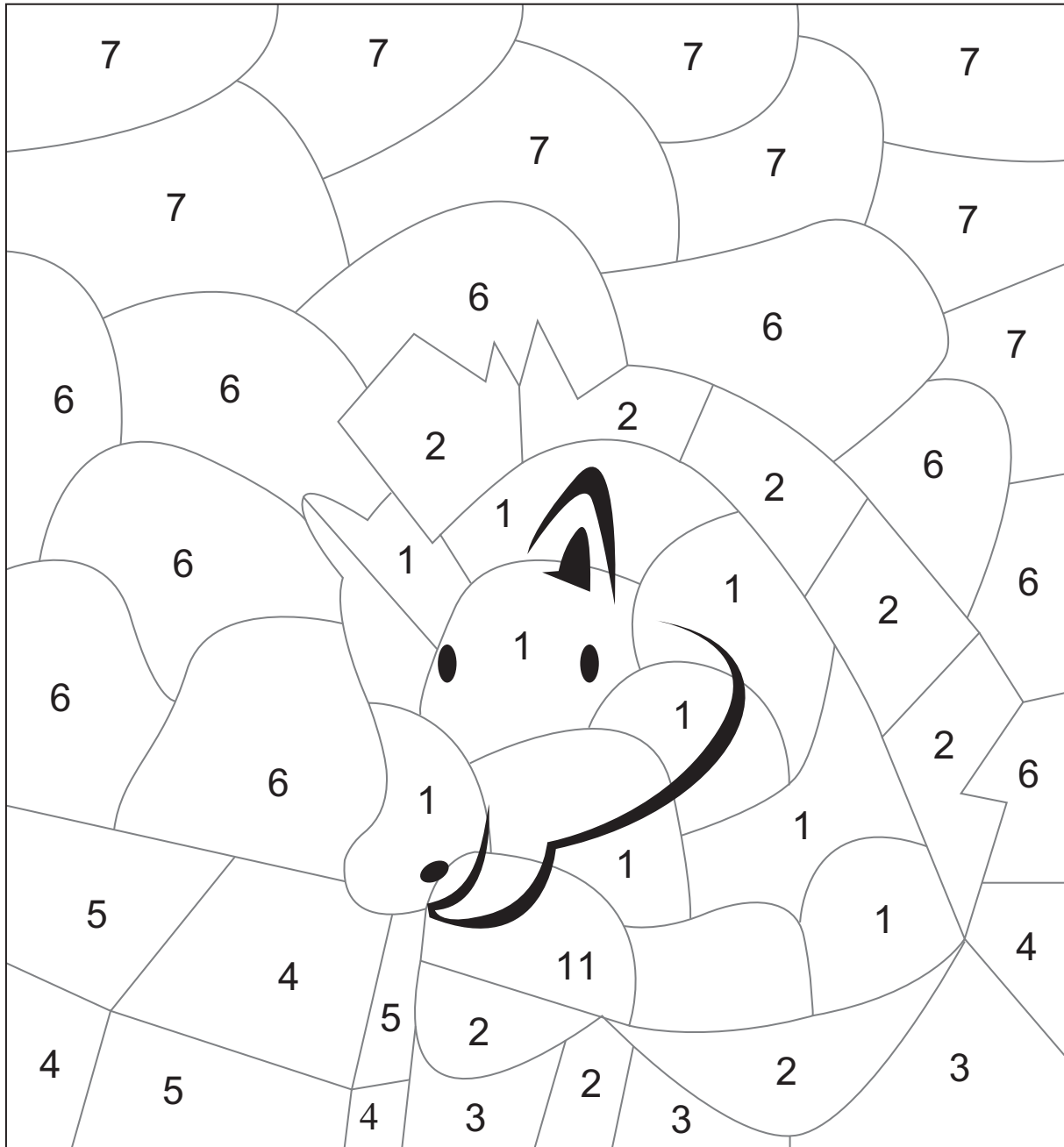
O cabalo



- O movement
- Limitacións ao movement
- A captura



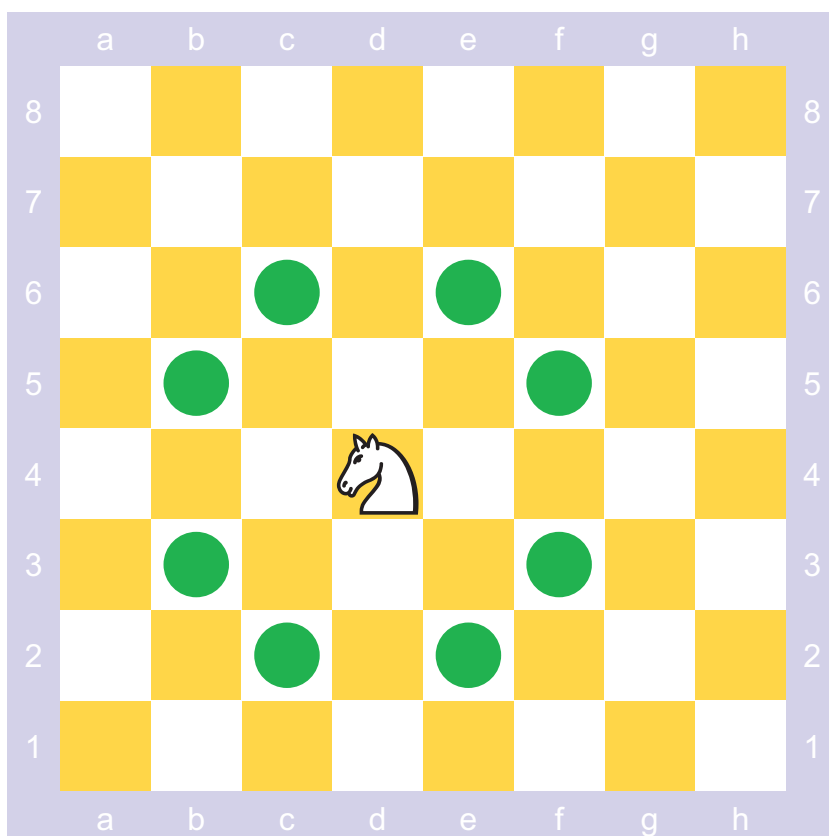
Pinta da cor indicada as zonas marcadas.





O movimento

O cavalo adianta dúas casas por unha fila ou columna e despois outra casa á esquerda ou á dereita.



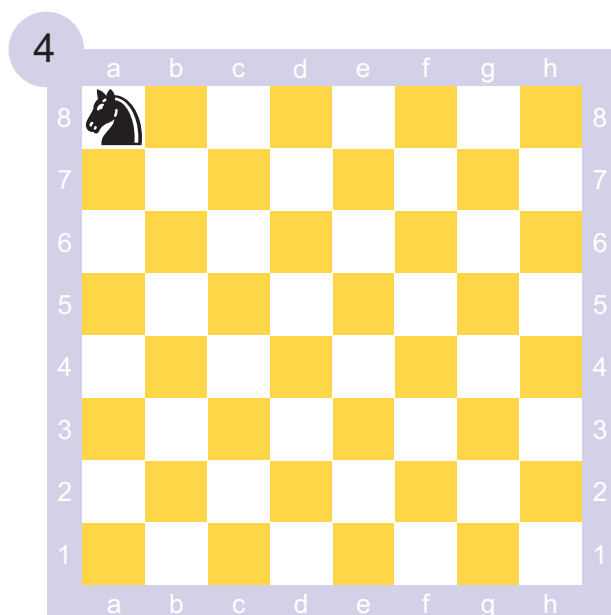
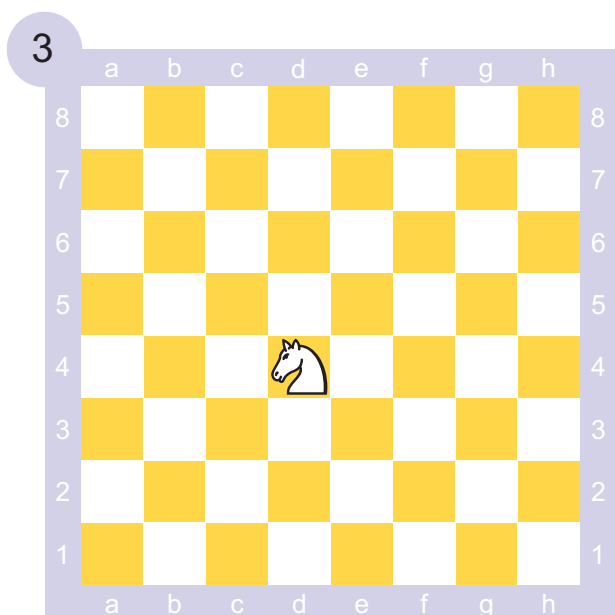
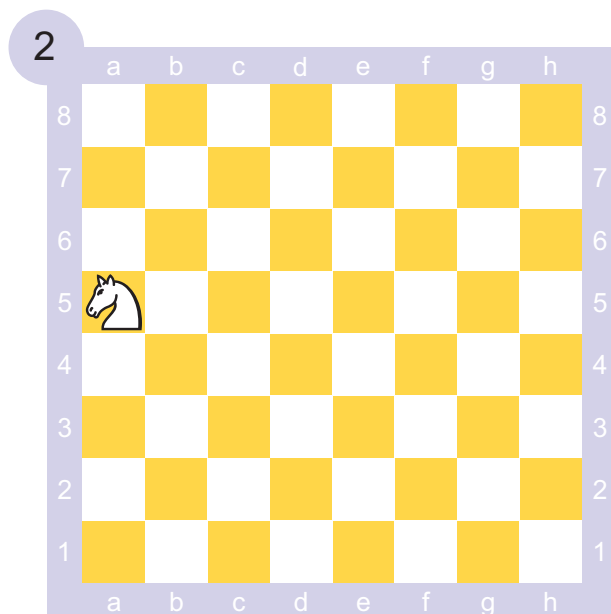
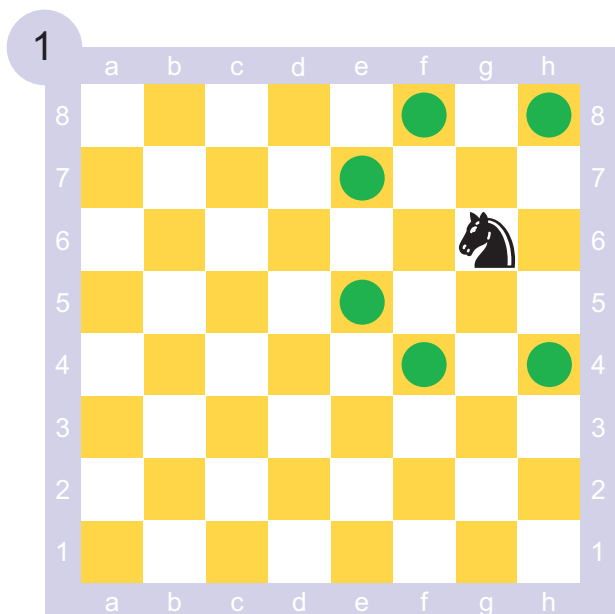
Os círculos verdes indican as casas a onde pode ir o cavalo.



No movement do cavalo, a casa inicial e a final sempre son de distinta cor.



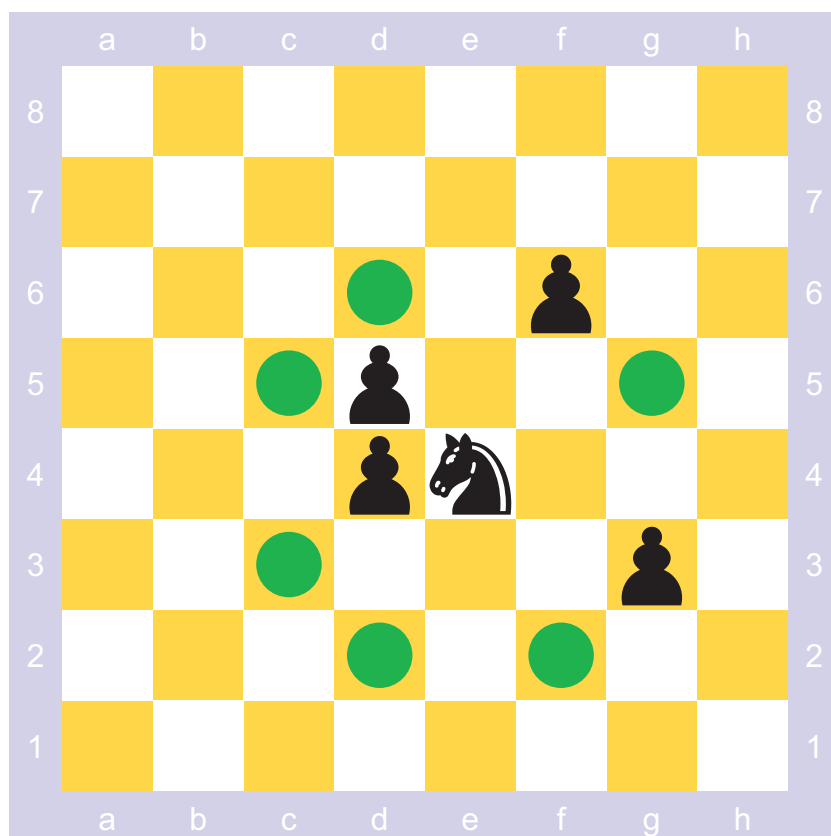
Pon un círculo nas casas a onde pode ir o cabalo.





Limitacións ao movemento

O cabalo non pode desprazarse a unha casa que estea ocupada por unha peza da súa mesma cor.



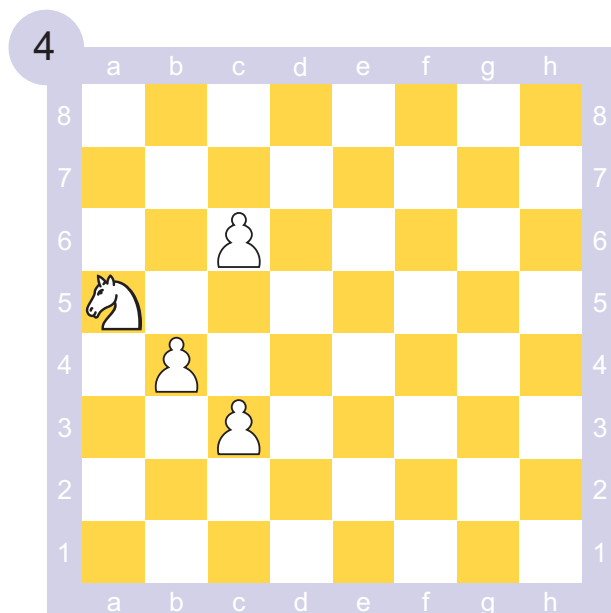
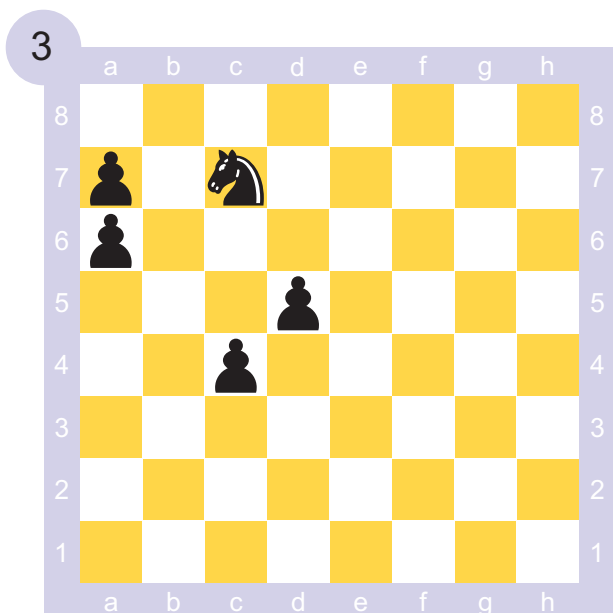
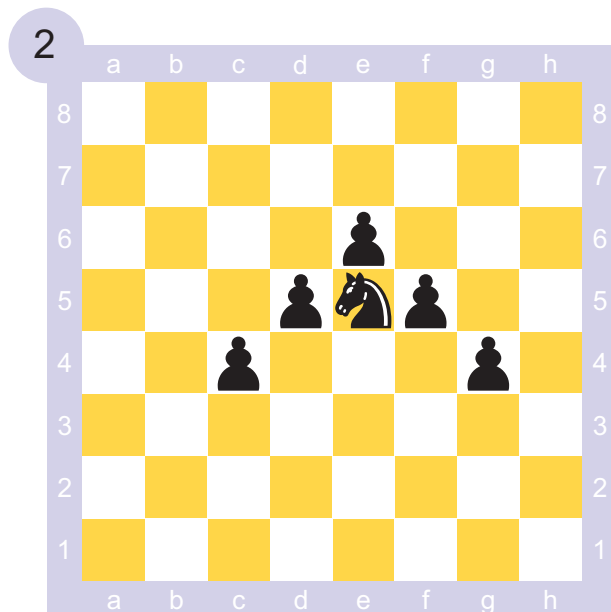
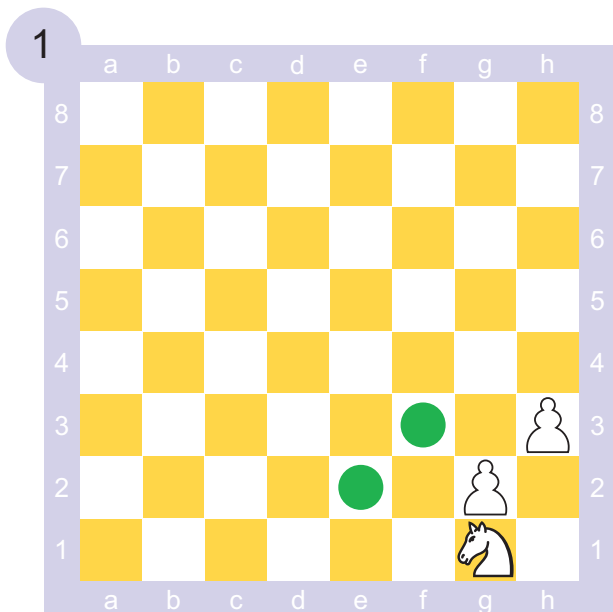
Os círculos verdes indican as casas a onde pode ir o cabalo.



O cabalo é a única peza que pode saltar por encima doutras.



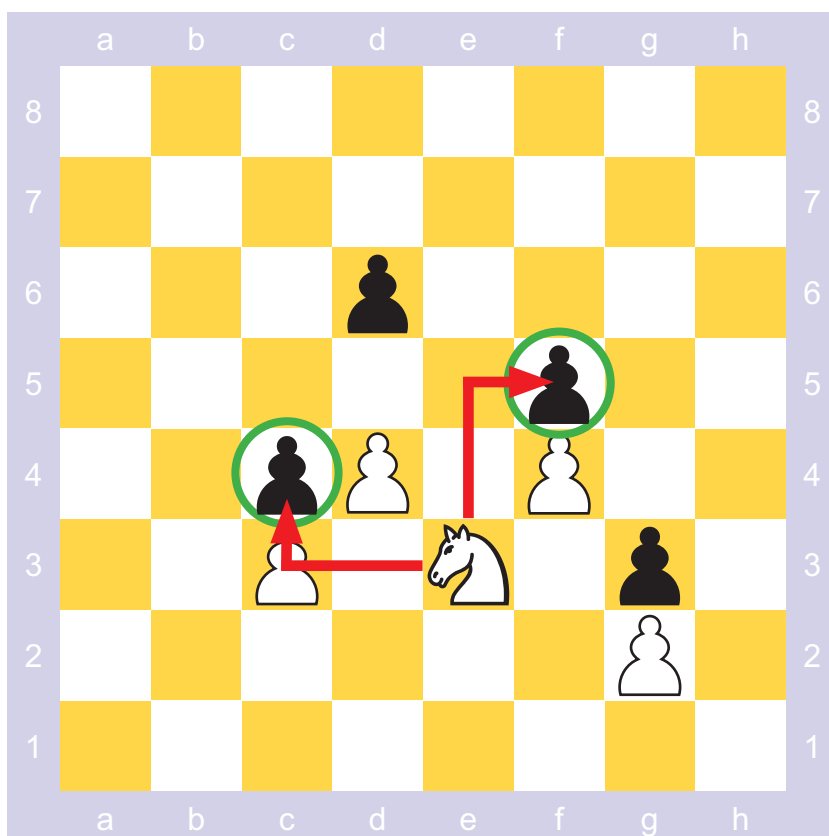
Pon un círculo nas casas a onde poida ir o cabalo.





A captura

O cavalo pode capturar as peças adversárias que encontra ao final de cada salto.



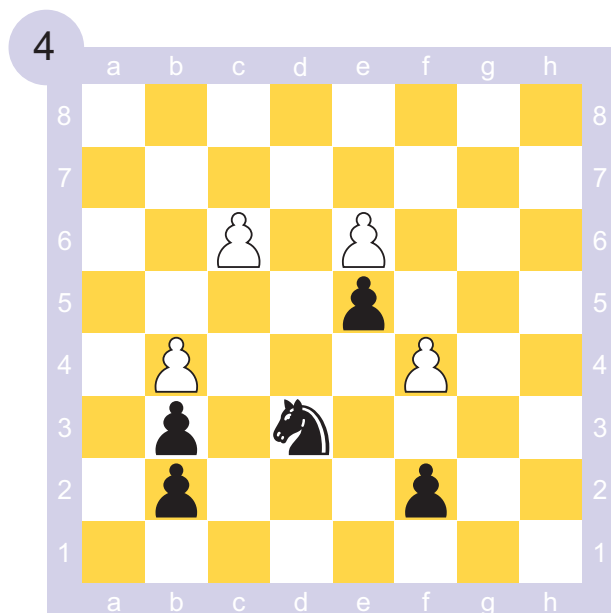
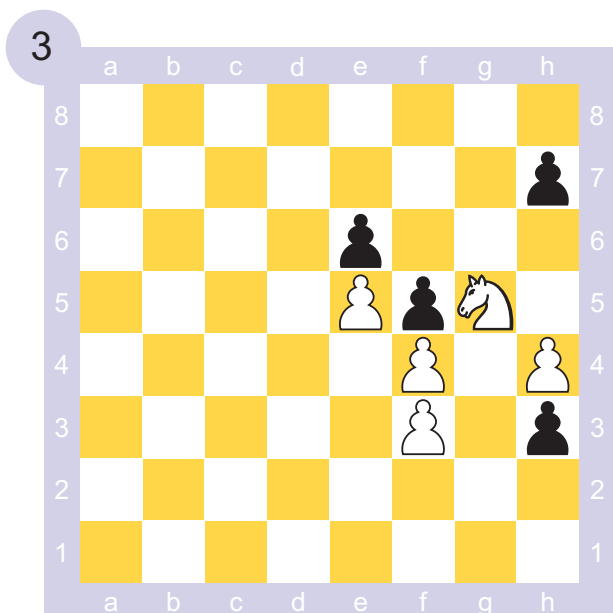
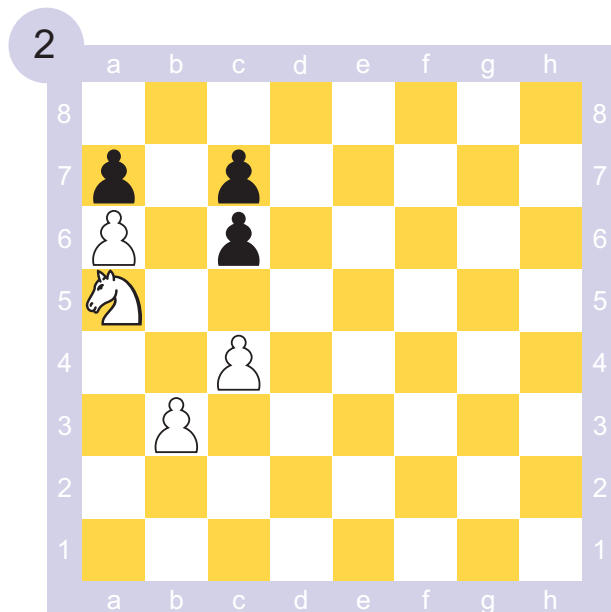
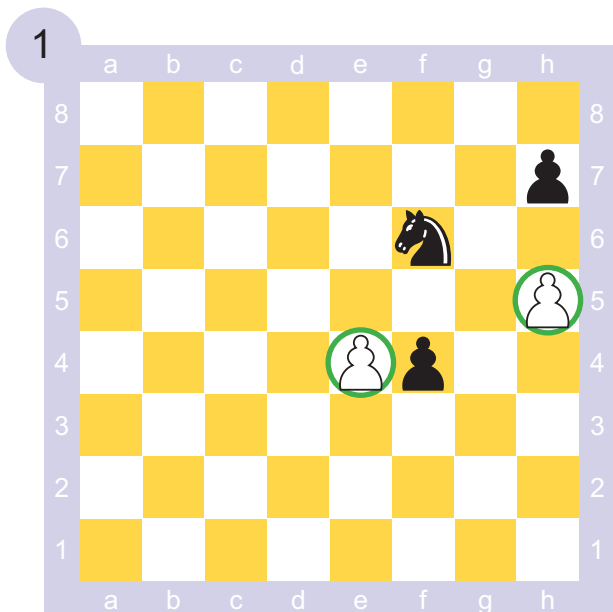
Os círculos verdes indicam as peças que pode capturar o cavalo.



Só se pode capturar unha peza do adversario cada vez.

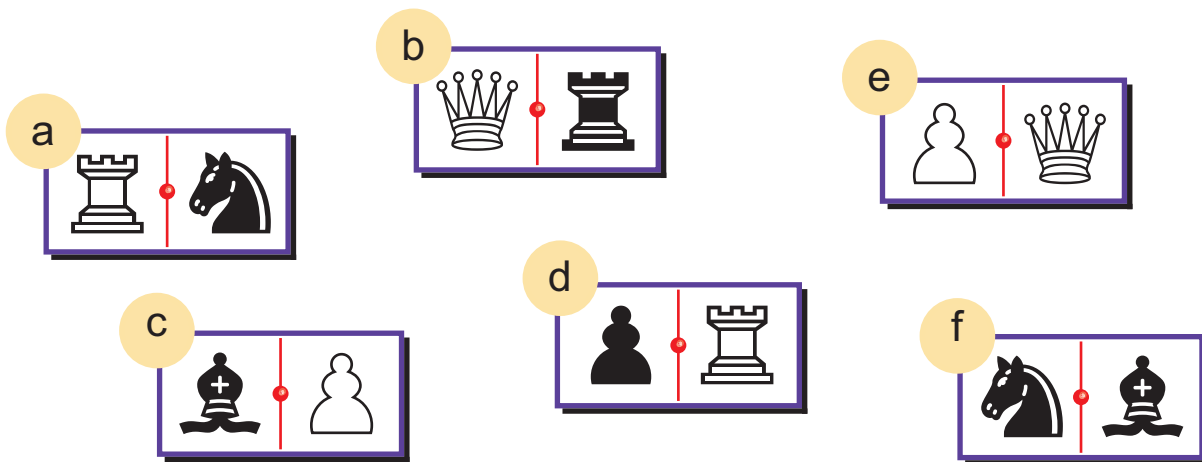


Rodea con círculo as pezas que pode capturar o cabalo.

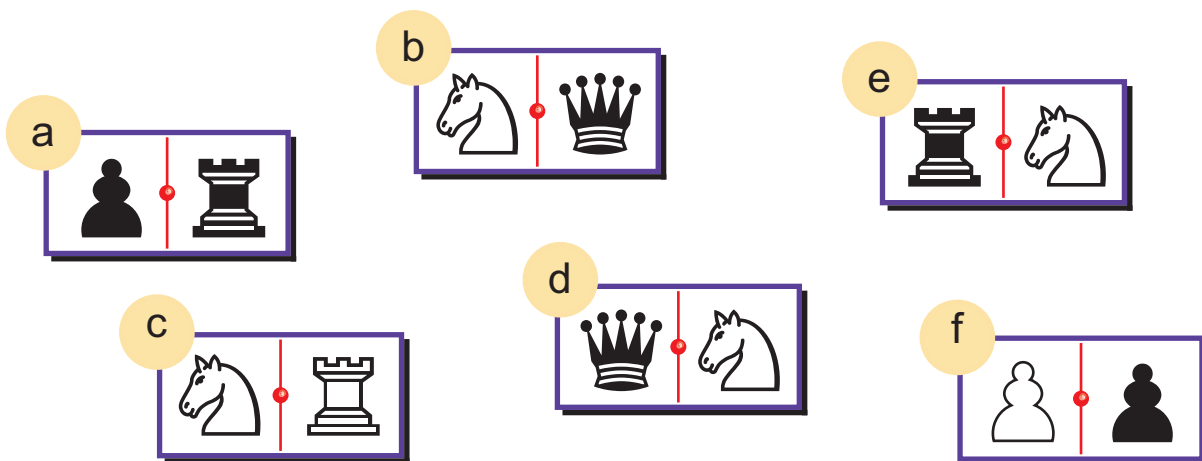




Ordena as fichas do dominó para que estejam correctamente enlazadas.



Serie 1



Serie 2





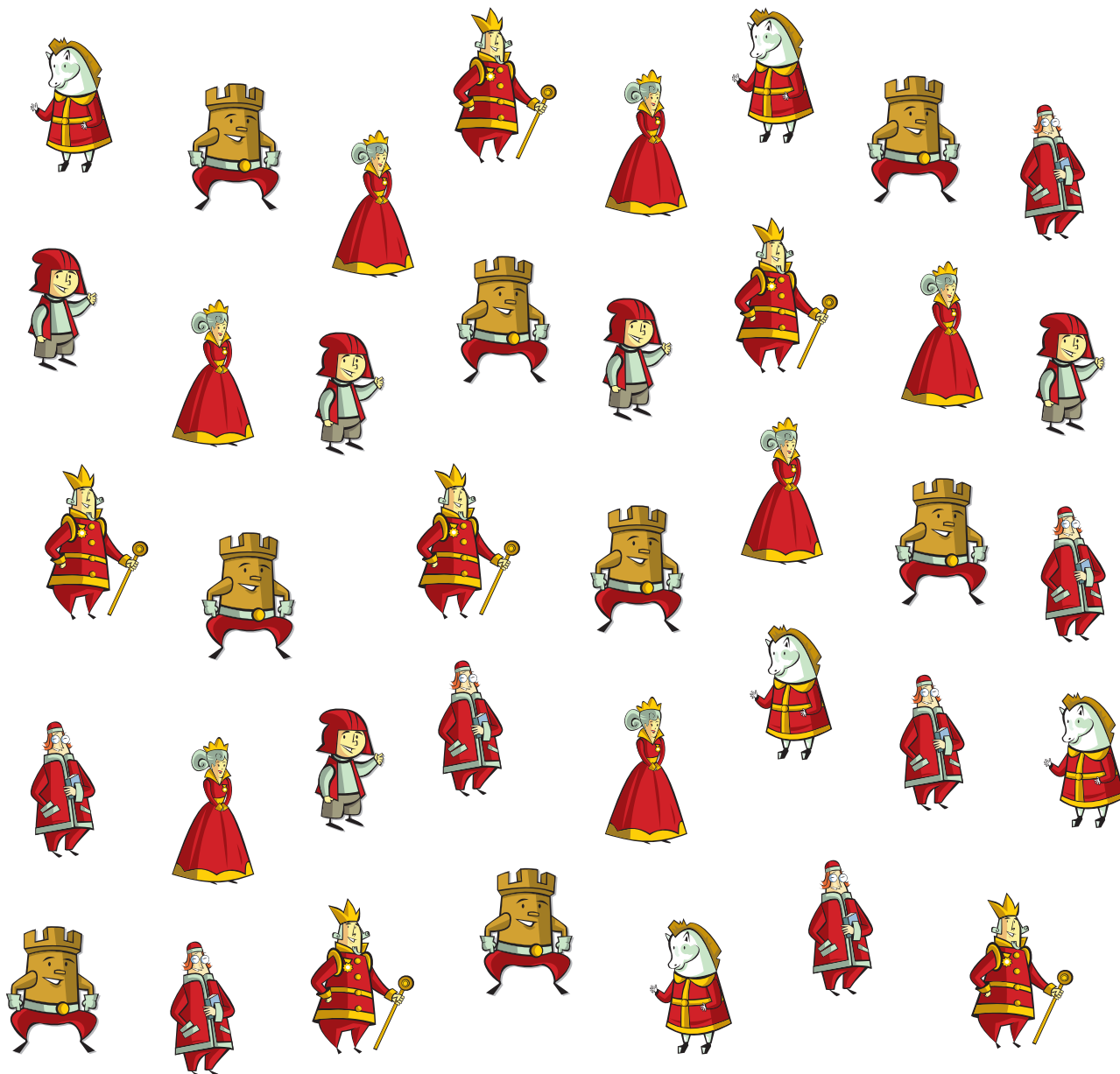
Descifra esta mensaxe segundo o salto do cabalo.

de	en	lo	El
sal-	ca-	ma	le.
for-	e-	ta	ba

Escribe aquí a mensaxe.



Conta as pezas e sinala a que apareza en máis ocasións.



=



=



=



=



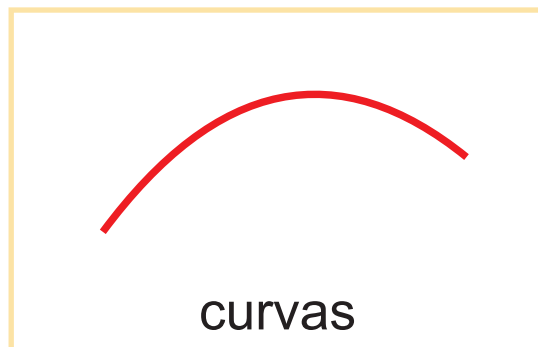
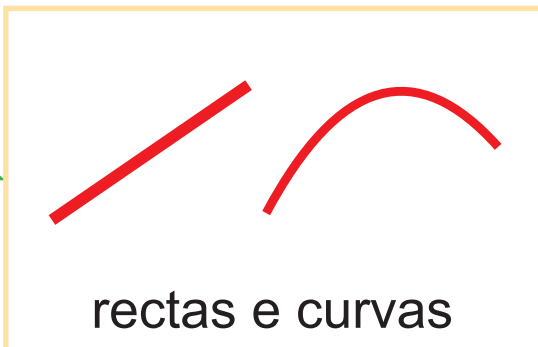
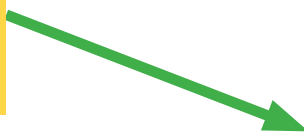
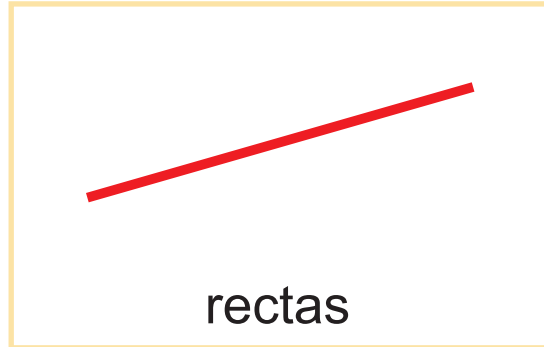
=



=

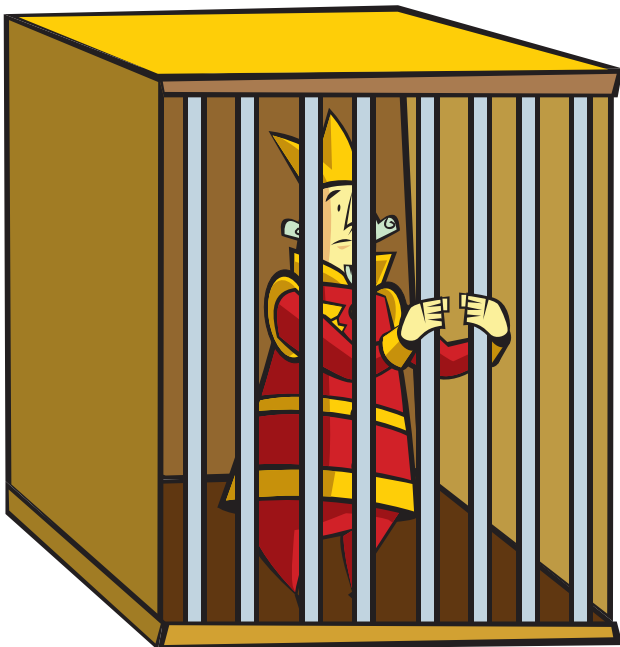


Observa estas pezas e di con que tipo de liñas se debuxaron.



Unidade 8

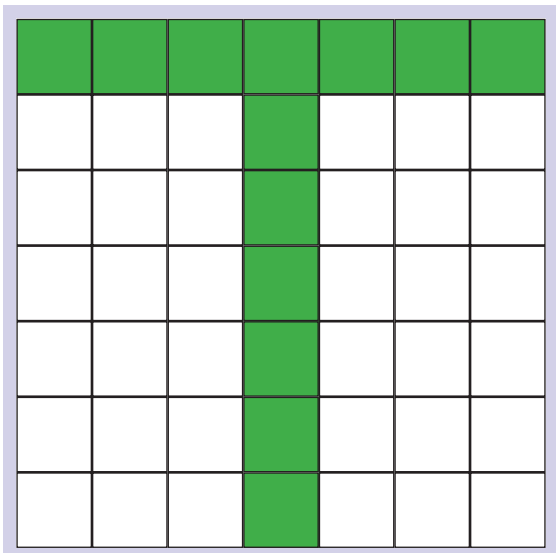
Xaque



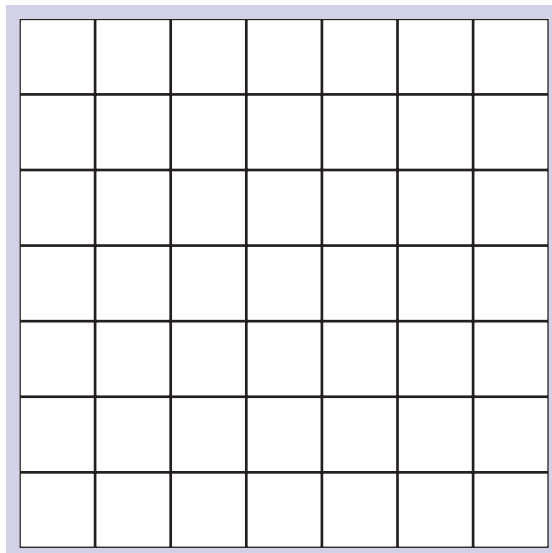
- Xaque ao rei
- Xaque mate
- Afogado



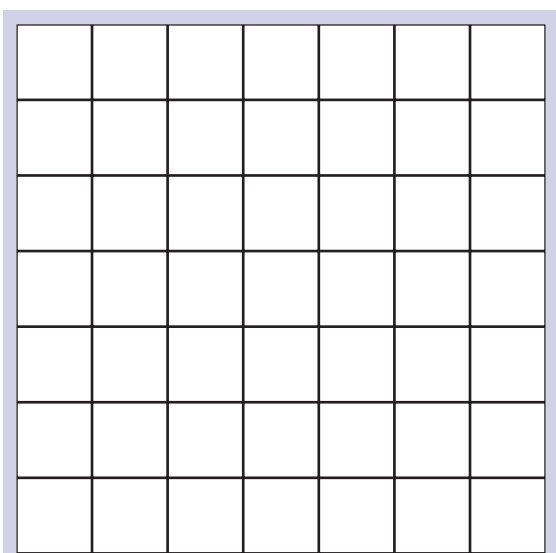
Debuxa a letra indicada pintando as casas.



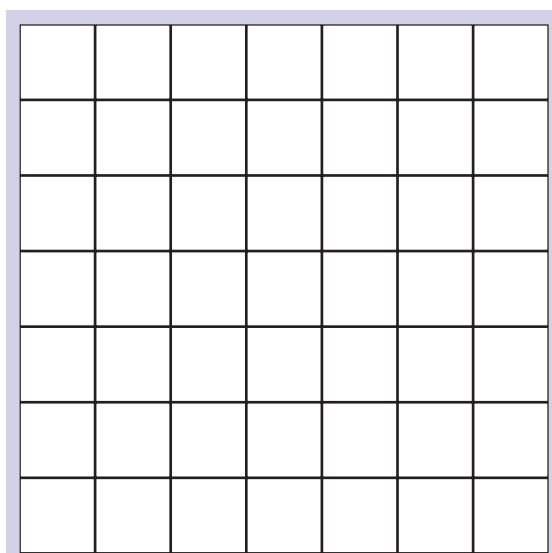
T



L



N



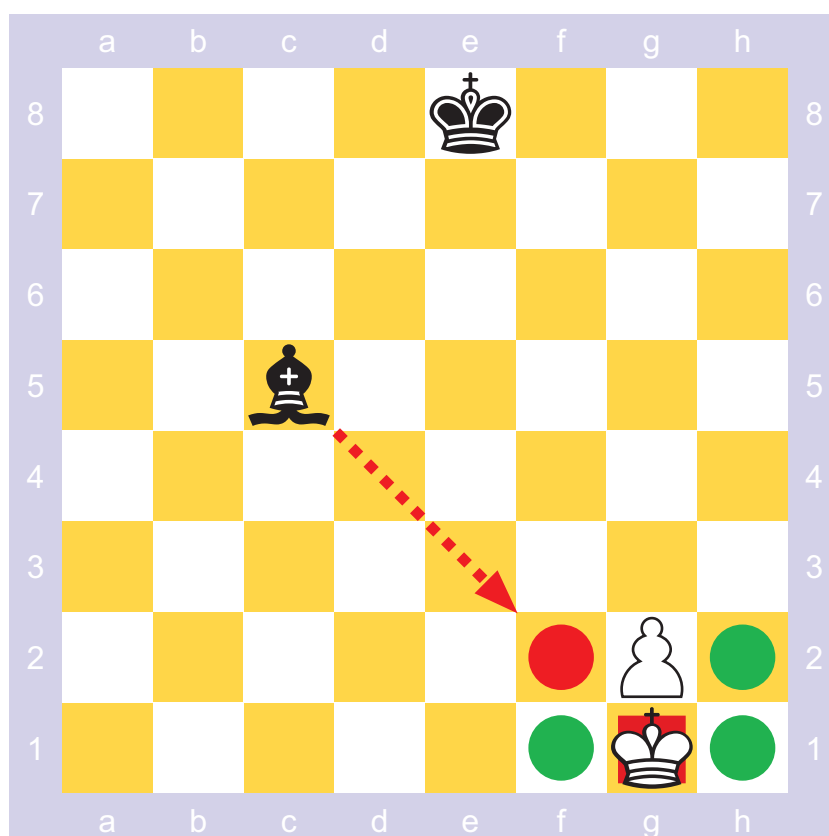
Z



Xaque ao rei

O rei está en xaque cando unha peza do adversario ameaza o rei.

Unha peza ameaza a outra do adversario se a primeira peza pode capturar a segunda nunha xogada.



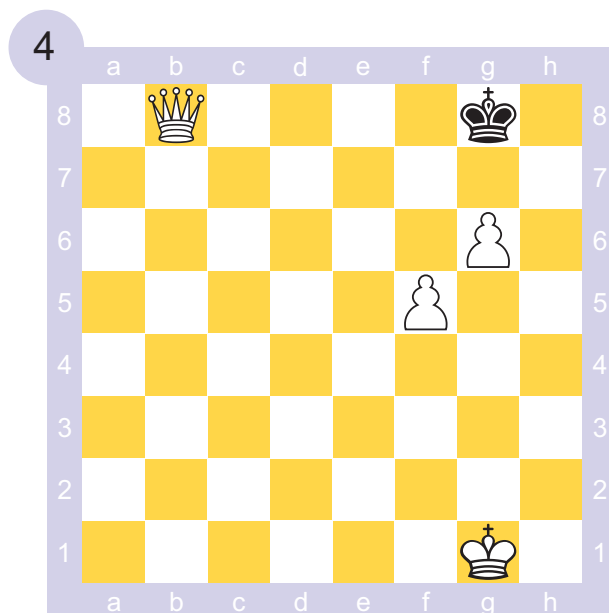
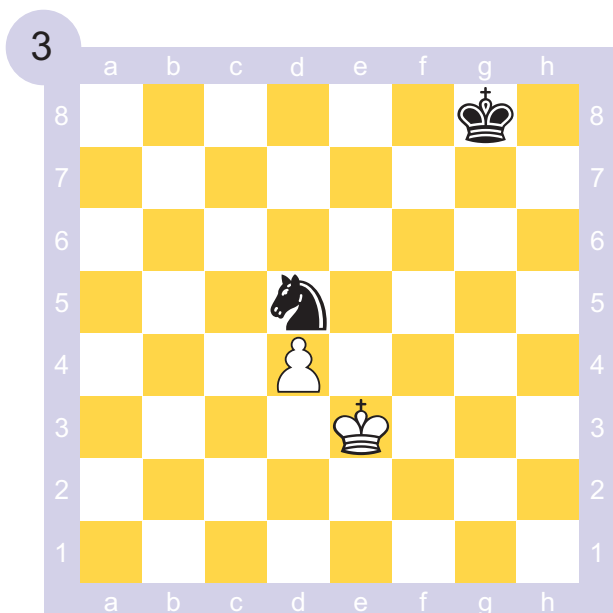
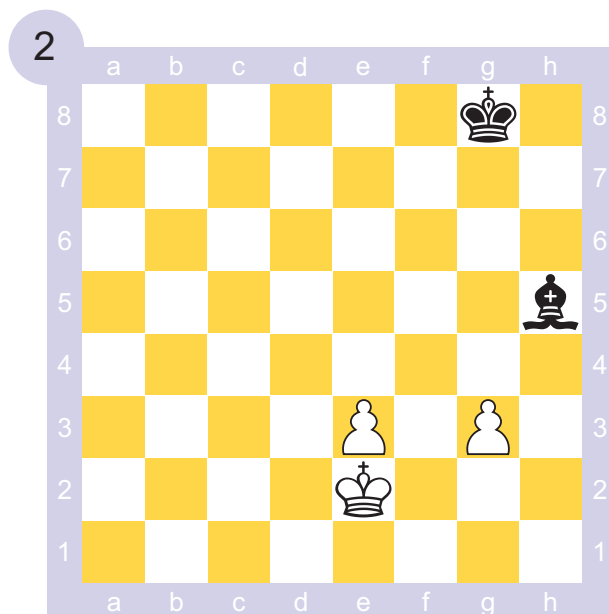
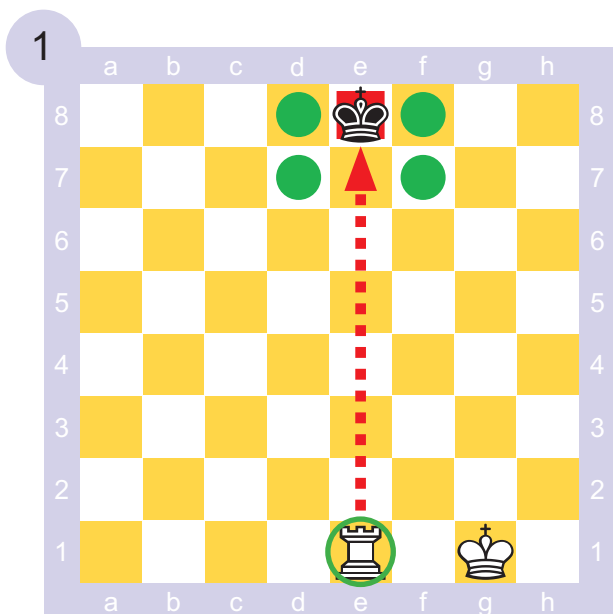
O rei, que está en xaque, ten que se colocar nunha casa non ameazada (calquera das marcadas cun círculo verde).



Un rei non pode ameazar nunca o outro rei, porque non pode ir a unha casa ameazada por unha peza do adversario.



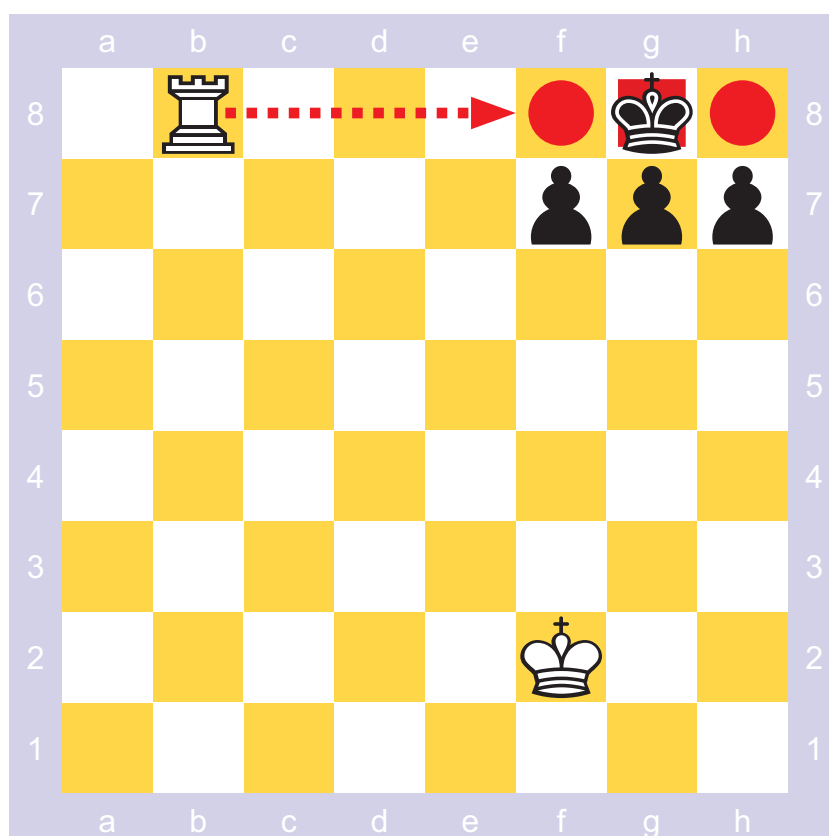
Sinala a peza que fai xaque e indícao cunha frecha. Pon un círculo nas casas a onde poida ir o rei ameazado.





Xaque mate

Hai xaque mate cando ningunha xogada pode evitar que o rei se libere de estar en xaque.



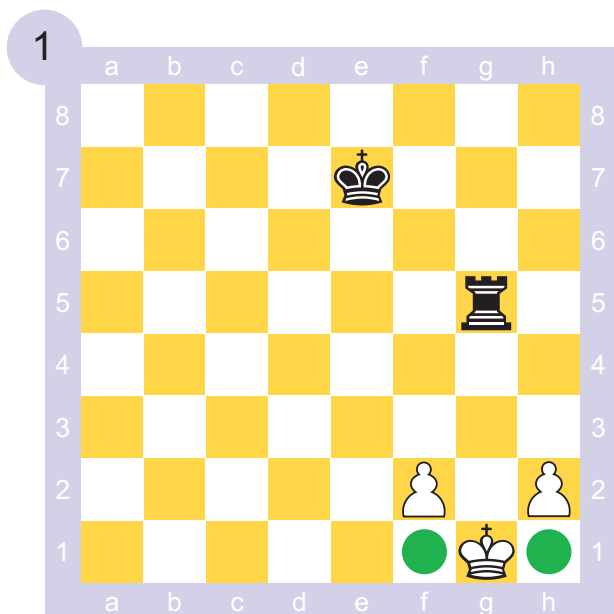
Os círculos vermellos indican que nestas casas o rei continuaría estando en xaque.



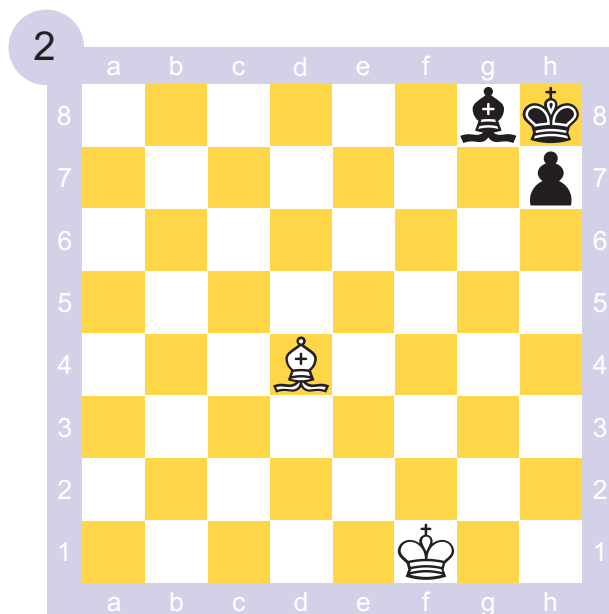
Quen consiga facerlle xaque mate ao outro rei gañará a partida.



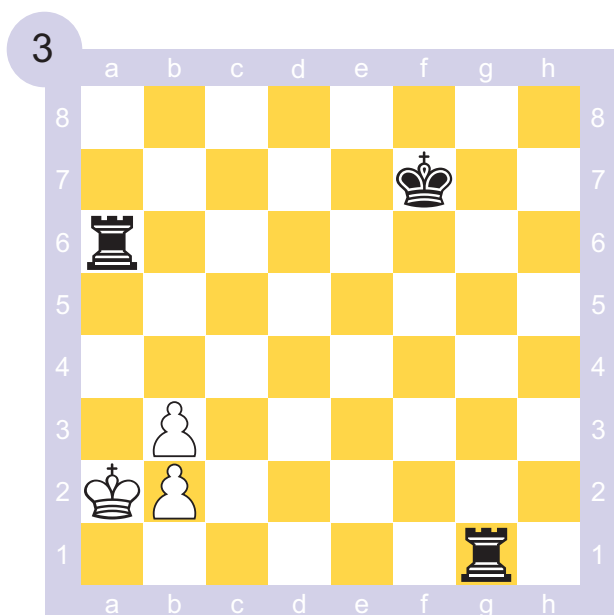
É xaque mate? Sinala a resposta.
En caso negativo, pon un círculo nas casas a onde poida ir o rei.



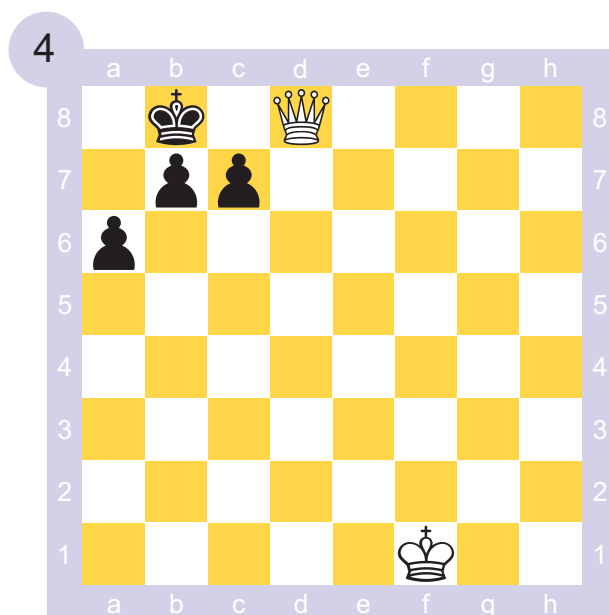
Si Non



Si Non



Si Non

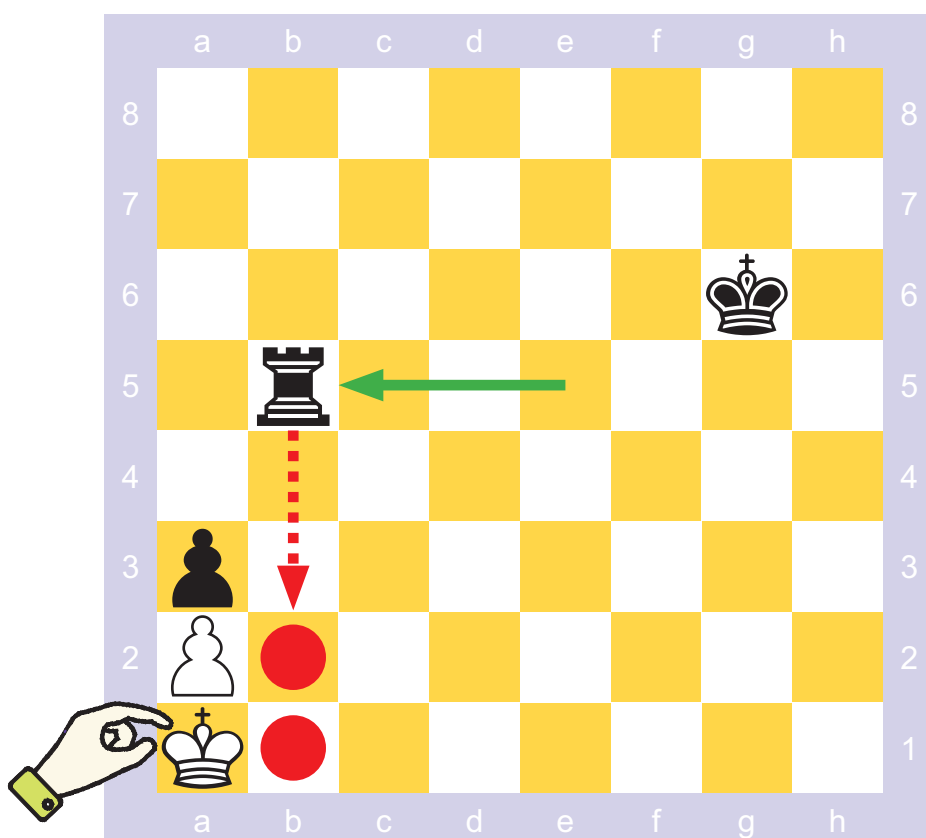


Si No



Afogado

Cando o xogador non pode mover ningunha peza, porque tería que poñer o rei nunha casa ameazada polo adversario.



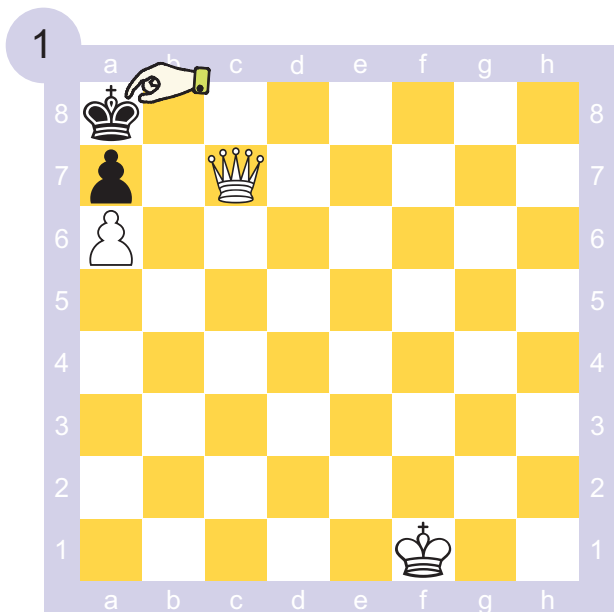
Os círculos vermellos indican as casas a onde o rei non pode ir, porque están ameazadas.



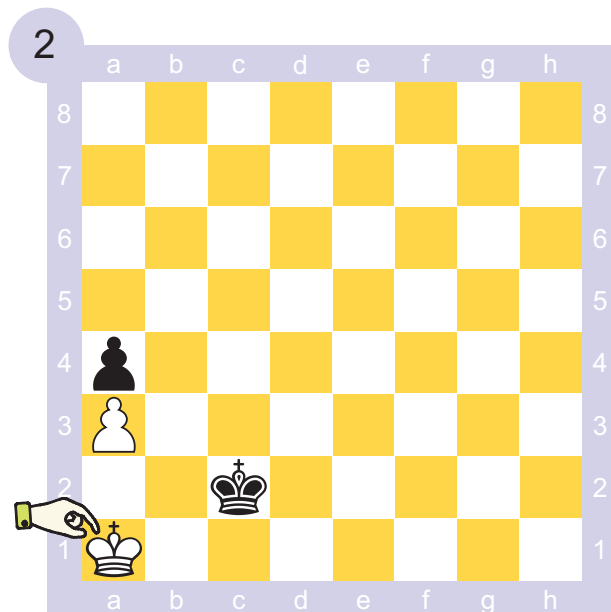
No afogado, os xogadores empatan: ningún deles gaña nin perde.



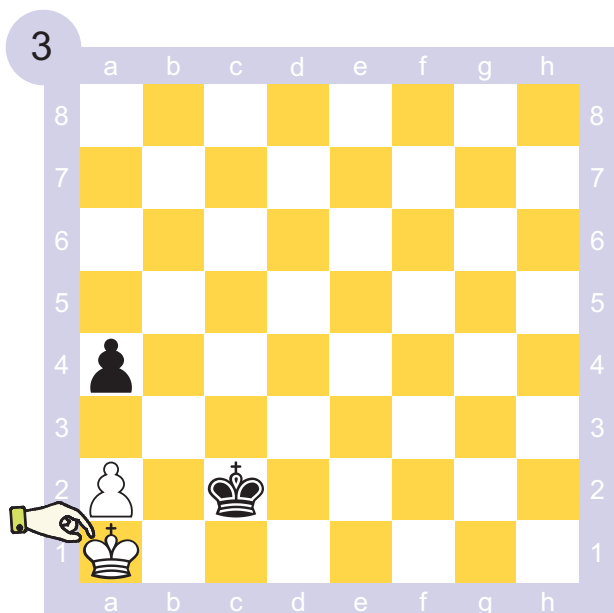
O rei está afogado? Sinala a resposta.
 En caso negativo, pon un círculo nas casas a onde poida ir o rei.



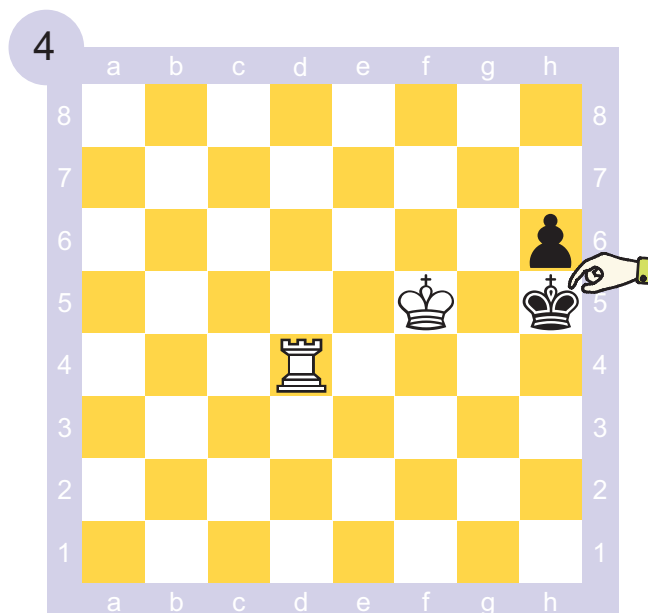
Si Non



Si Non



Si Non



Si Non



Le as instrucións e colorea.

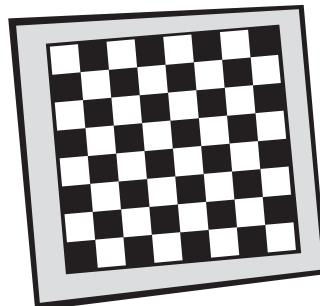
1. O alfil pequeno é vermello.
2. O cabalo é amarelo.
3. As dúas figuras idénticas son azuis.
4. A dama e o cabalo son da mesma cor.
5. Hai unha peza verde.





Ordena as sílabas para formar os nomes das imaxes.

A collection of syllable boxes arranged in a grid within a dashed orange border. The syllables are: CO, RO, MA, LEI, LUM, DI, NAIS, A, BO, NA, DA, TA, GO. Green arrows indicate the sequence: TA → BO → LEI → RO.



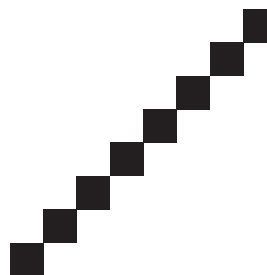
TA BO LEI RO



Two empty boxes for the queen's name.



Three empty boxes for the lighthouse's name.

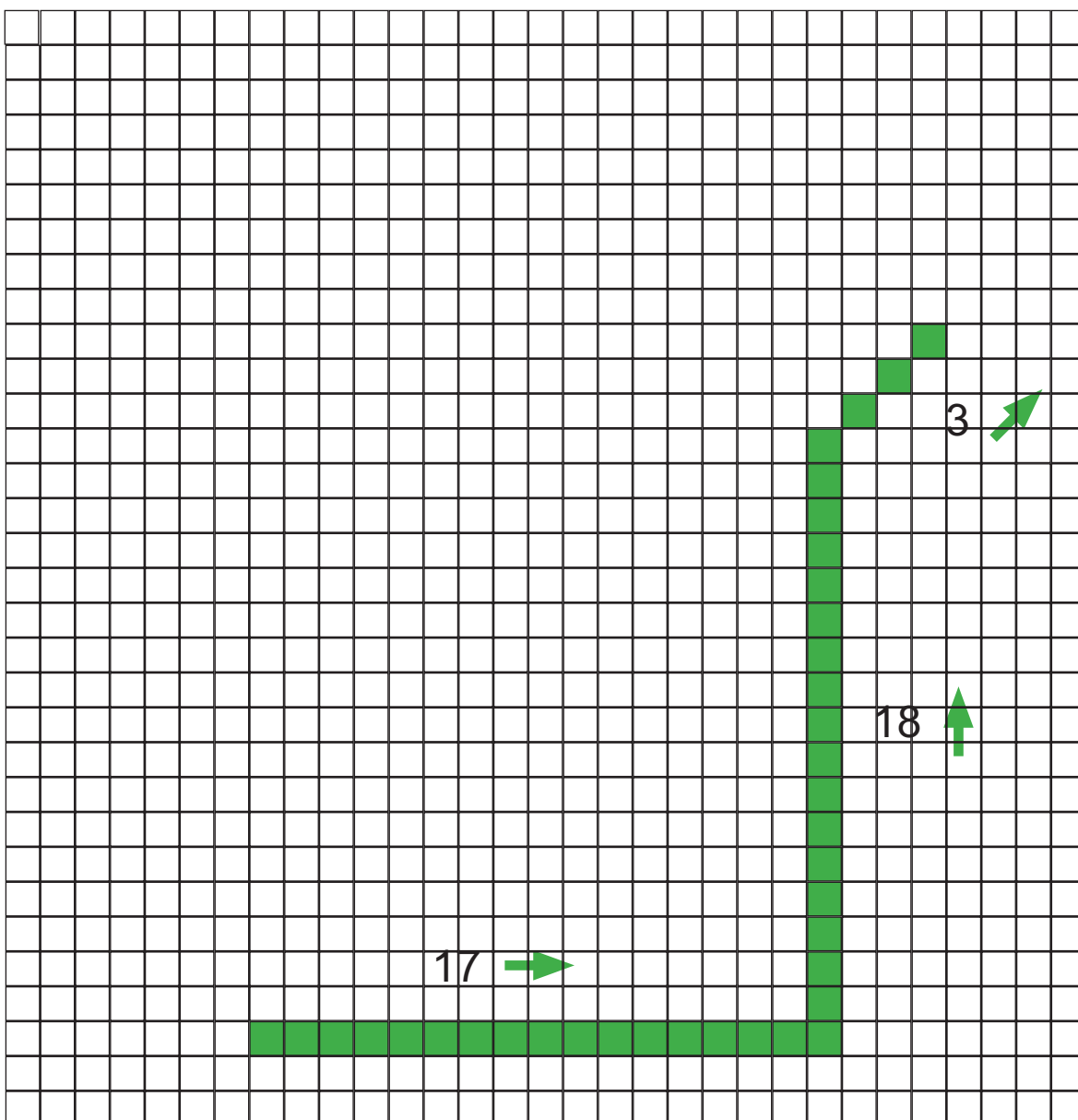


Four empty boxes for the staircase's name.



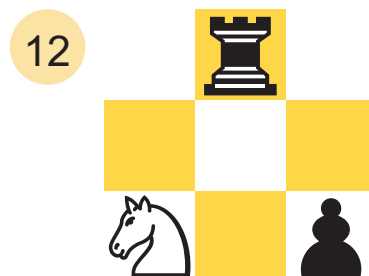
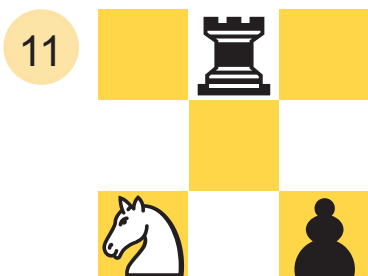
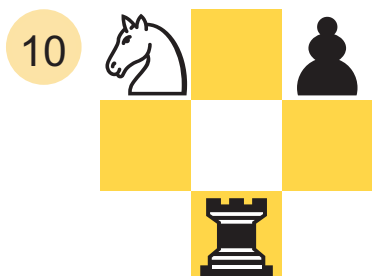
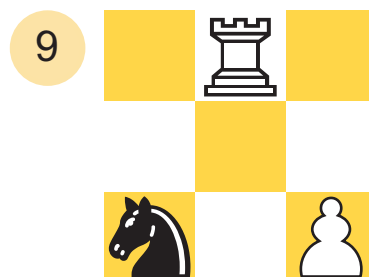
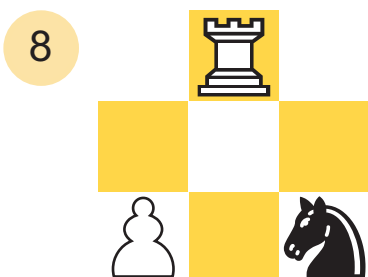
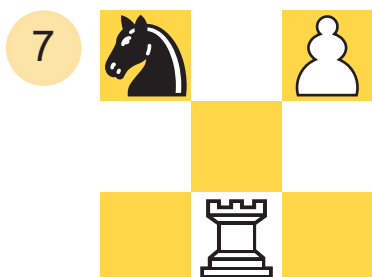
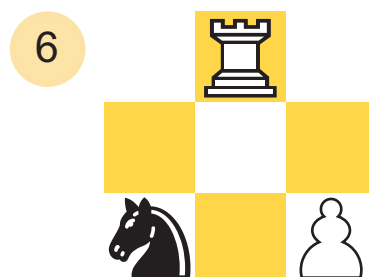
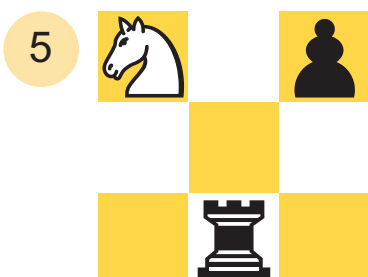
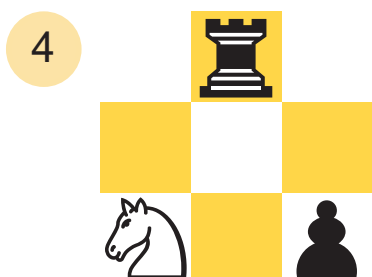
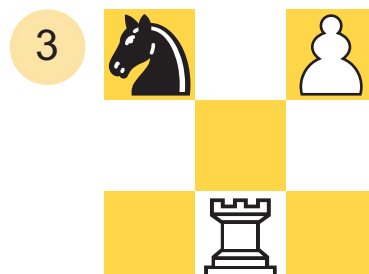
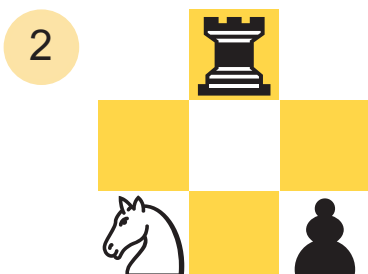
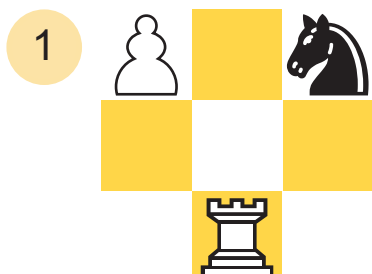
Pinta a cuadrícula siguiendo las instrucciones.

17 →	18 ↑	3 ↗	6 ↑	5 ←
4 ←	6 ↑	4 ←	6 ↓	4 ←
6 ↑	5 ←	6 ↓	3 ↘	18 ↓





Encontra as tres figuras que son iguais.



Resposta:

Xoga e aprende



A colección **Xoga e aprende** pretende contribuir 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).

1

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.