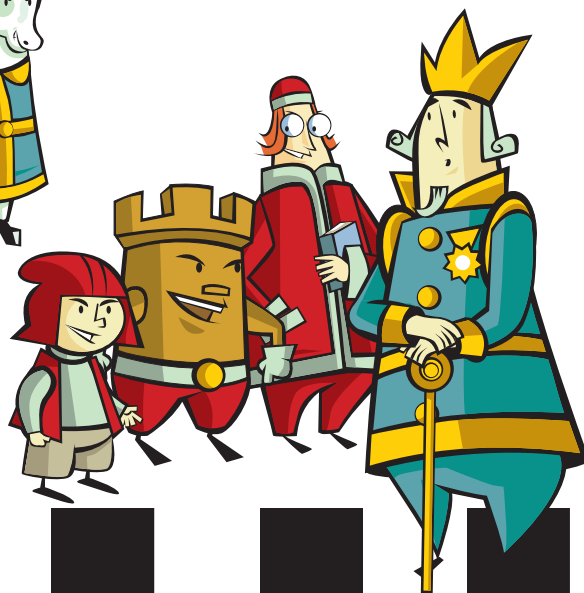


Xoga e aprende



Educachess

2



Xoga e aprende

2



Índice

Presentación.....	5
O xadrez: un deporte de interese.....	6
Unidade 1. Mover	7
A torre e o alfil	9
A dama e o rei	11
O cabalo e o peón	13
Unidade 2. Valor das pezas	19
Valor das pezas.....	21
Equivalencias	23
Unidade 3. Capturar	29
A torre e o alfil	31
A dama e o rei	33
O cabalo e o peón	35
Unidade 4. Atacar	41
Xogada de ataque	43
Xogada errónea	45
Podemos capturar?	47
Unidade 5. Defender	53
Mover	55
Capturar	57
Defender	59
Interpoñer.....	61

Unidade 6. Xaque ao rei.....	67
Xaque ao rei.....	69
Respostas ao xaque ao rei.....	71
1. Mover	71
2. Capturar	73
3. Interpoñer.....	75
Unidade 7. Xaque mate	81
Xaque mate.....	83
Evitar o xaque mate	85
Combinación de mate	87
Unidade 8. A xogar.....	93
Valoración	95
Xogada ilegal	97
Normas	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.

Unidade 1

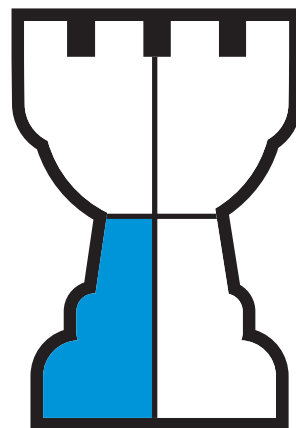
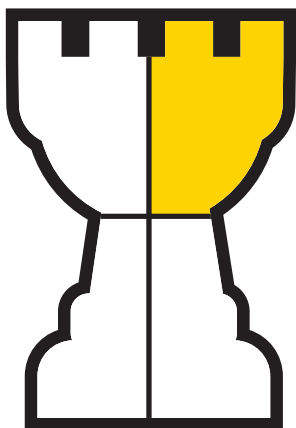
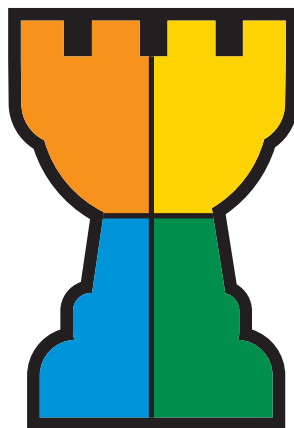
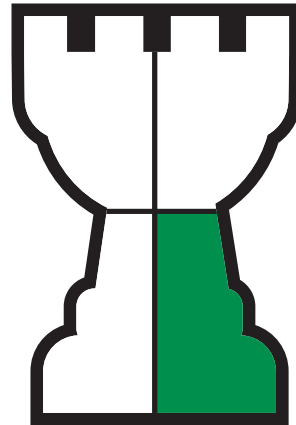
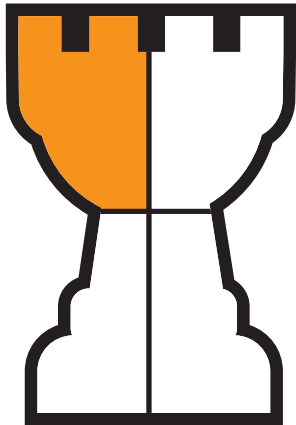
Mover

- A torre e o alfil
- A dama e o rei
- O cabalo e o peón





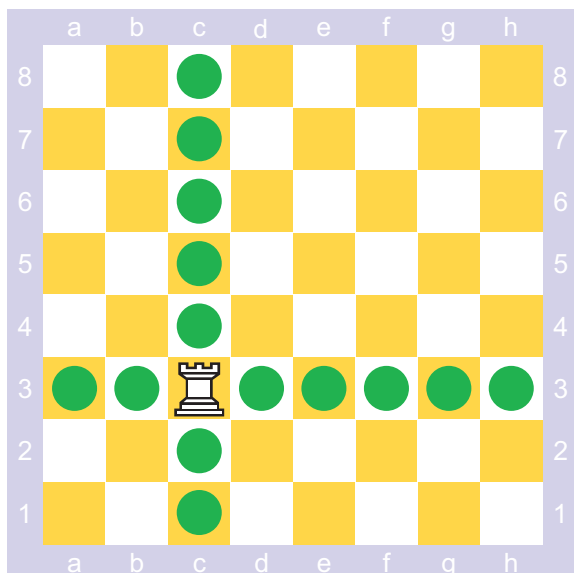
Termina de colorear as pezas segundo o modelo.



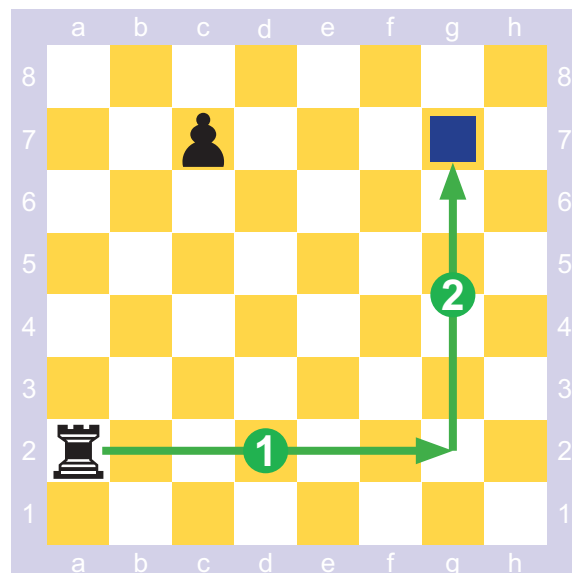


A torre e o alfil

A torre

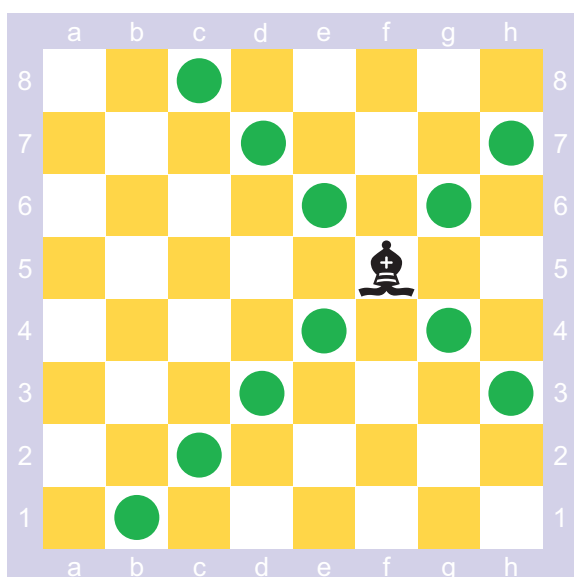


A torre, nunha xogada, pódese desprazar a calquera casa da fila ou columna onde se encontra.

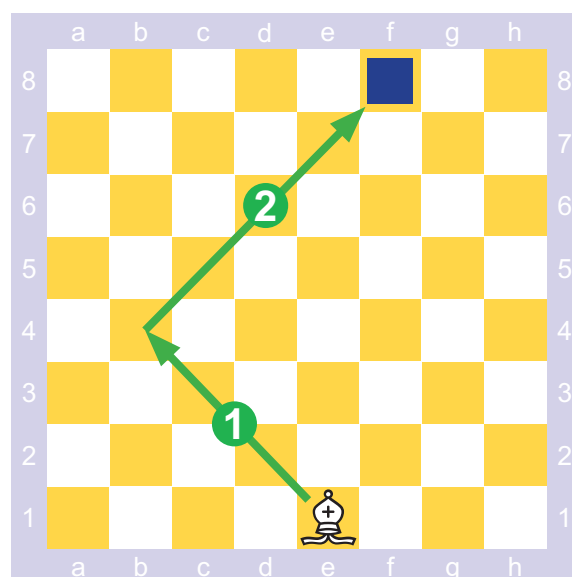


As frechas indican as xogadas que fai a torre para chegar ao cadrado.

O alfil



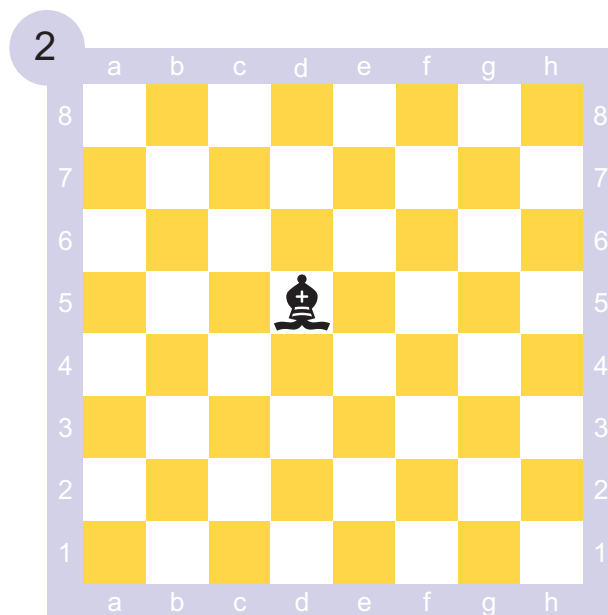
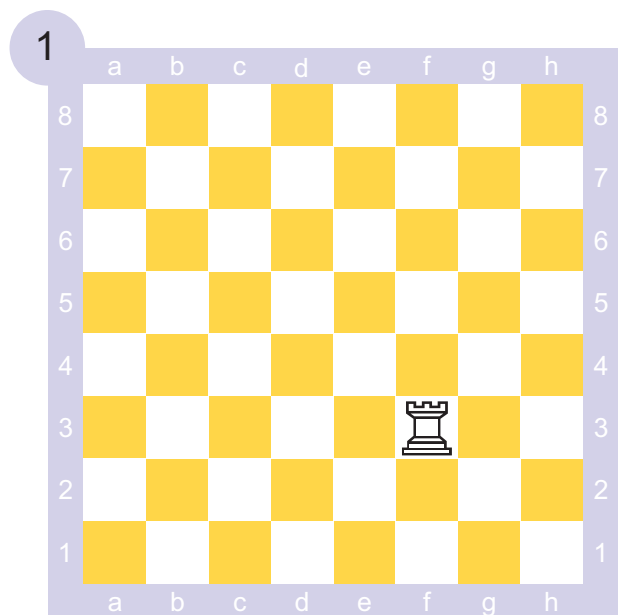
O alfil pode desprazarse a calquera casa das diagonais onde se encontra.



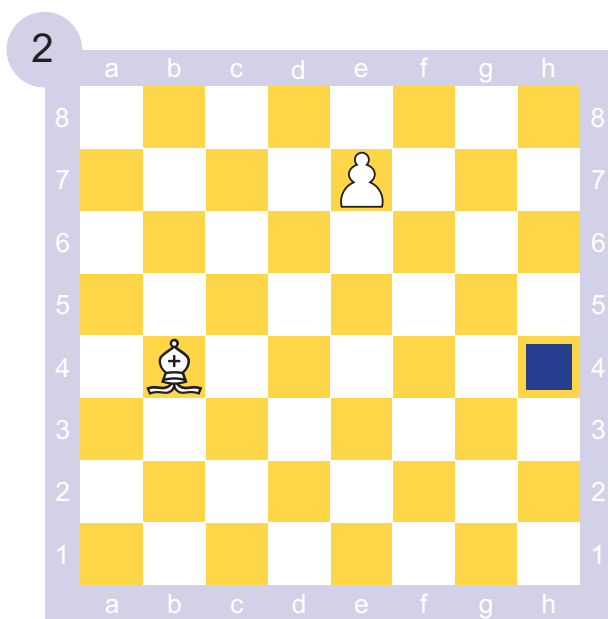
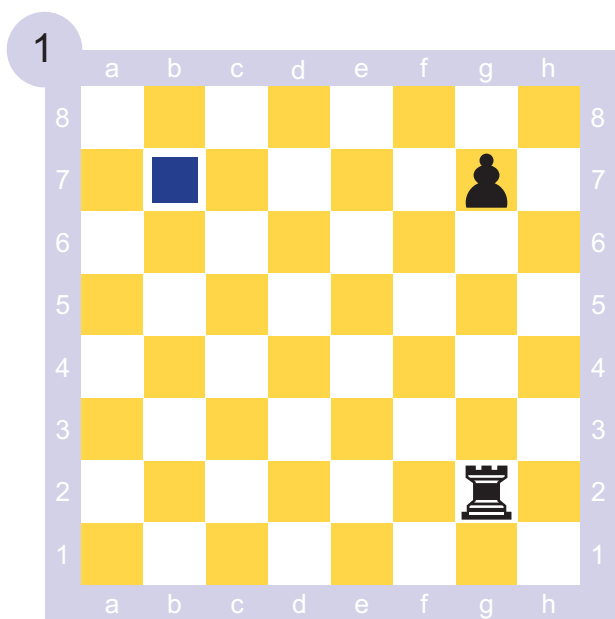
As frechas indican as xogadas que fai o alfil para chegar ao cadrado.



Indica cun círculo as casas a onde pode ir a peza.



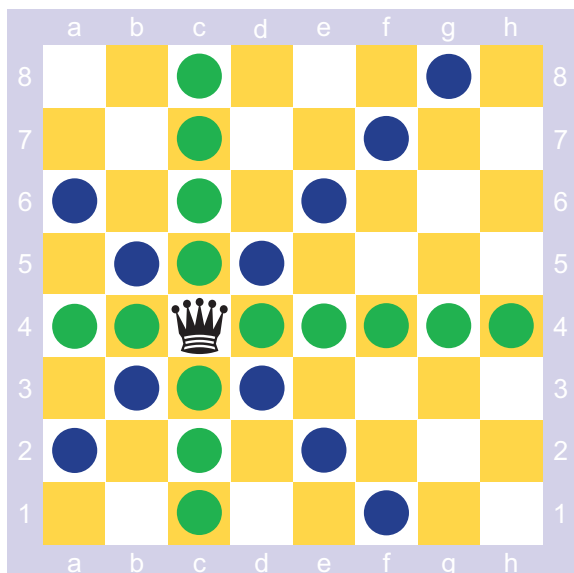
A torre e o alfil teñen que chegar ao cadrado. Indica con frechas as xogadas.



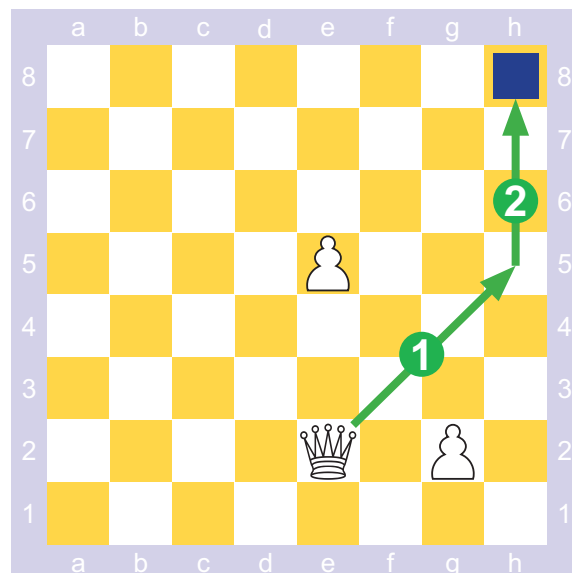


A dama e o rei

A dama

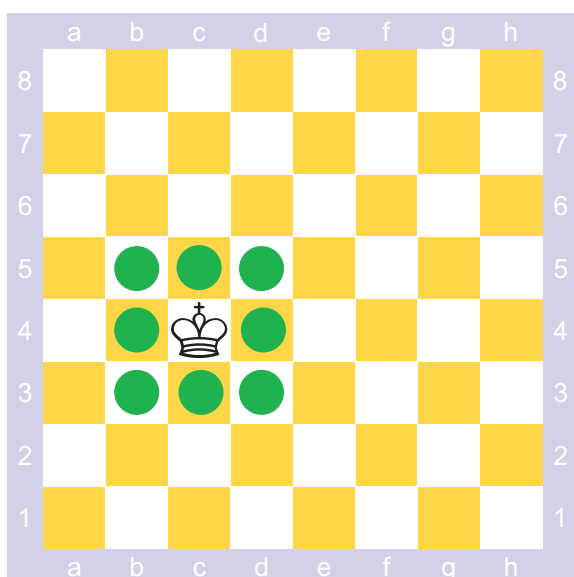


A dama móvese como a torre (círculos verdes) ou como o alfil (círculos azuis).

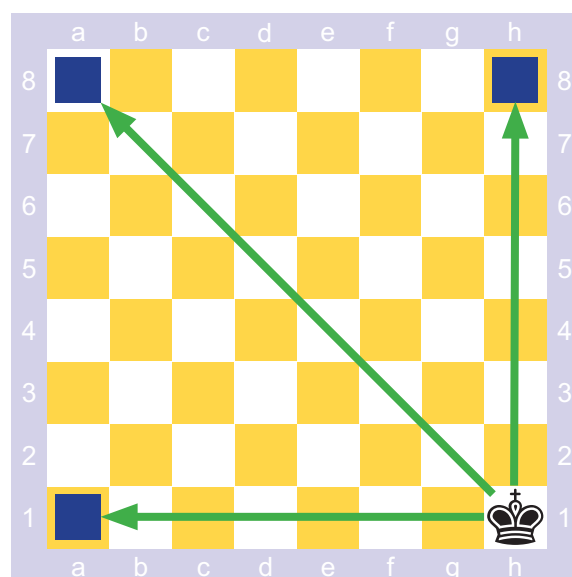


As frechas indican as xogadas que fai a dama para chegar ao cadrado.

O rei



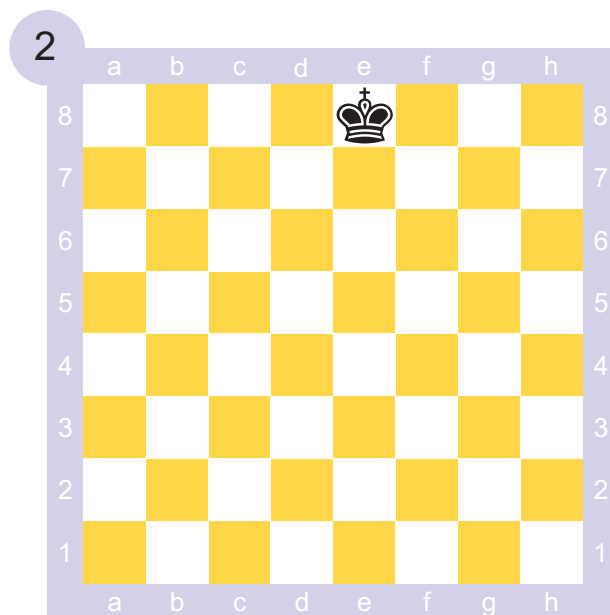
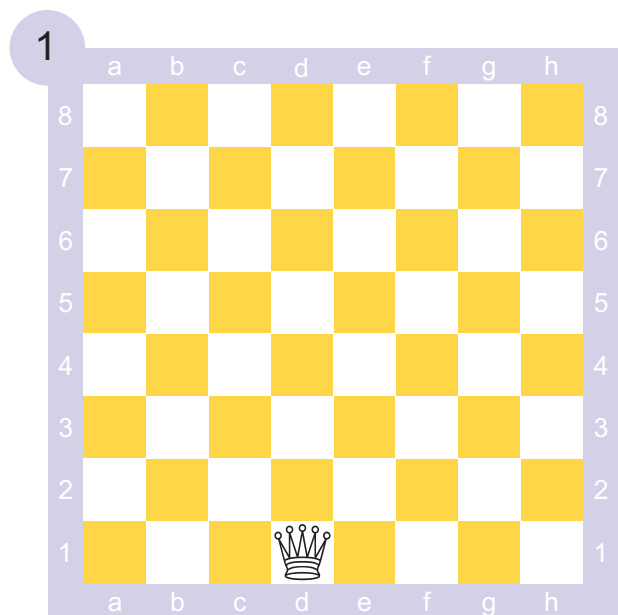
O rei nunha xogada pode desprazarse a calquera casa do seu arredor.



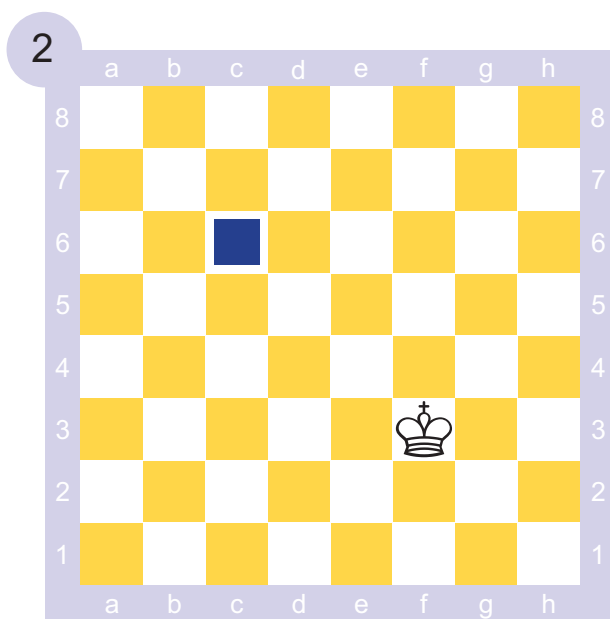
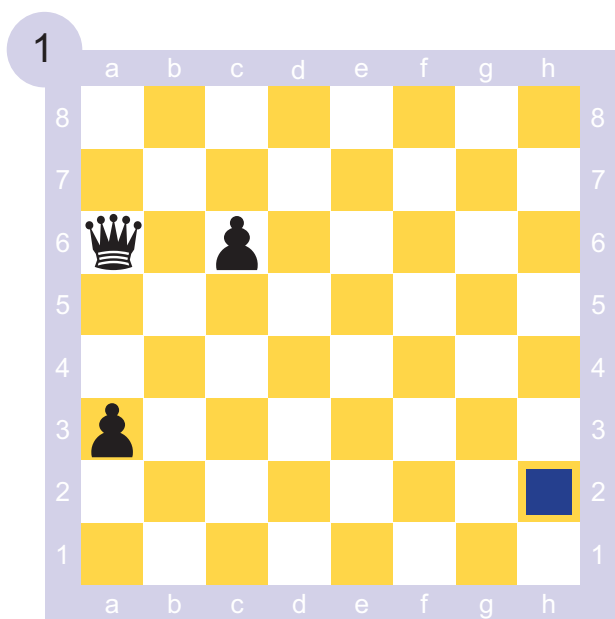
O rei con sete xogadas chega a calquera dos tres vértices do taboleiro.



Pon un círculo nas casas a onde poden ir as pezas.



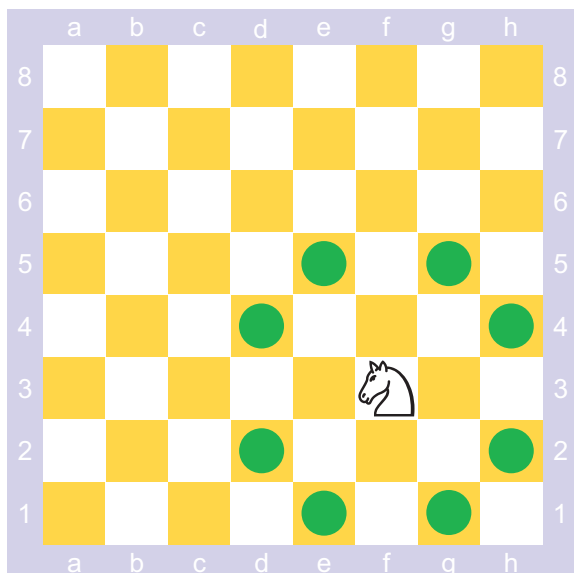
A dama e o rei teñen que chegar aos cadrados. Indica con frechas as xogadas.



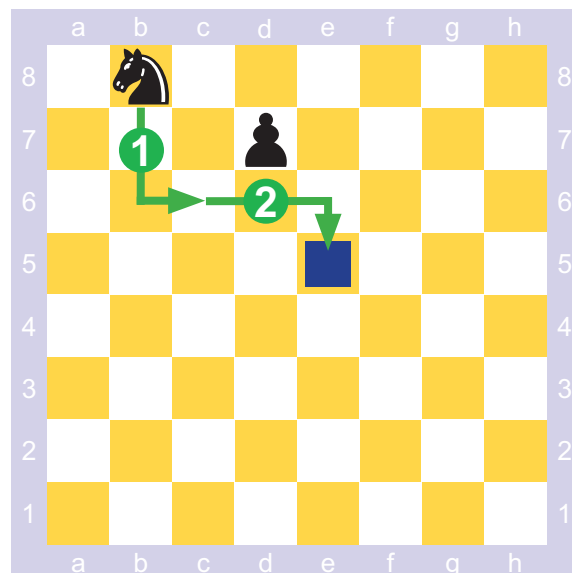


O cabalo e o peón

O cabalo

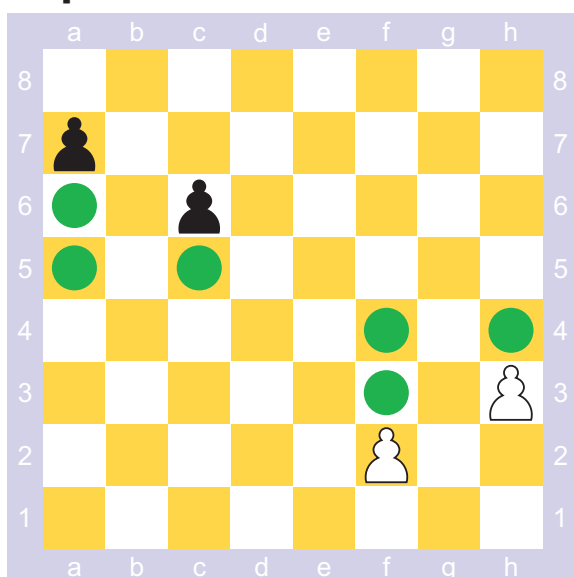


O cabalo, nunha xogada, pódese desprazar ás casas nas que hai círculos verdes.

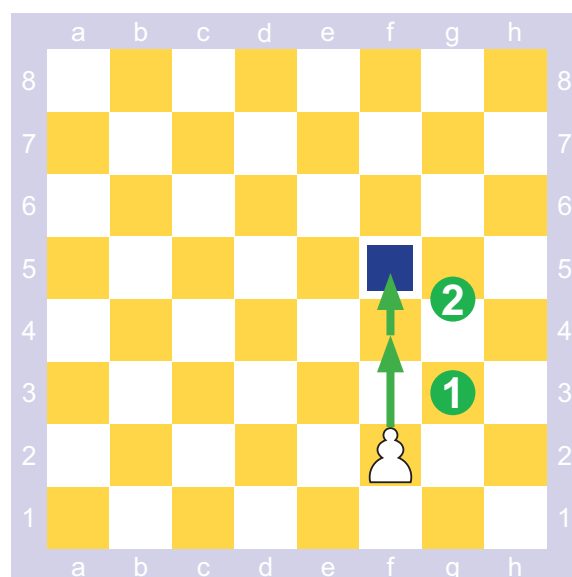


As frechas indican as xogadas que fai o cabalo para chegar ao cadrado.

O peón



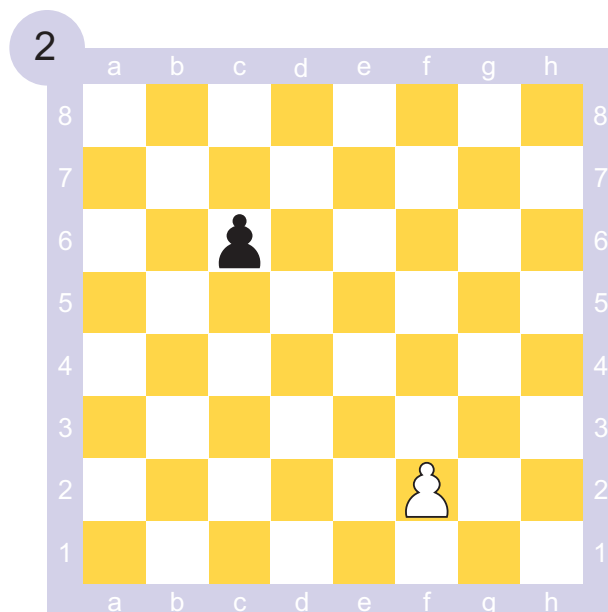
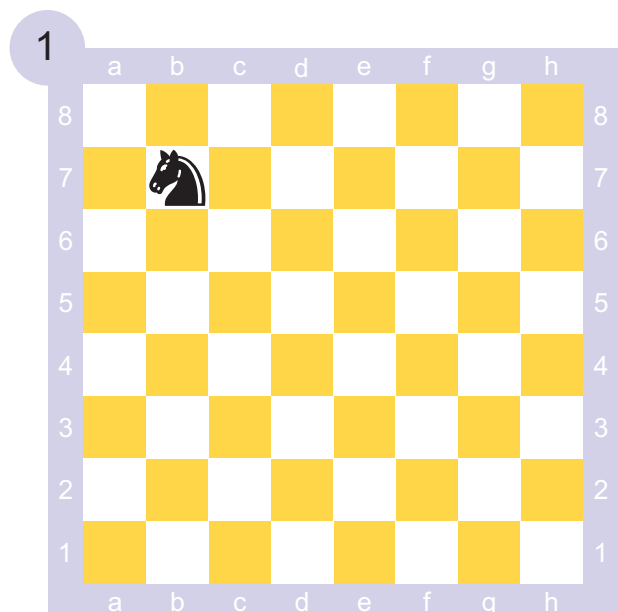
Os peóns, nunha xogada, poden chegar ás casas nas que hai círculos verdes.



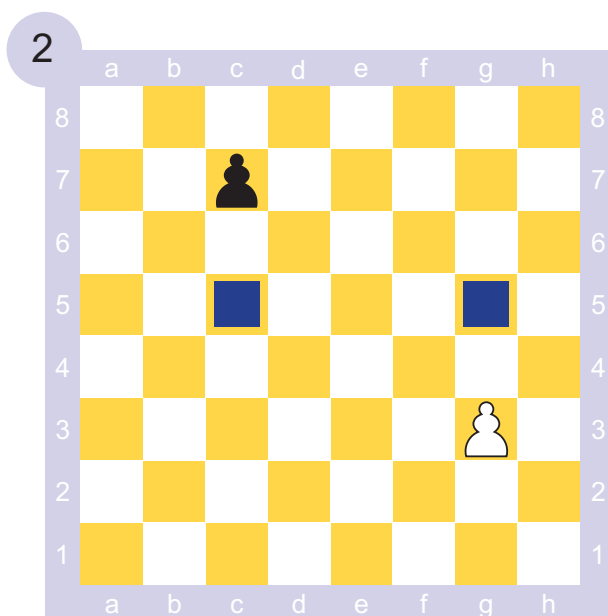
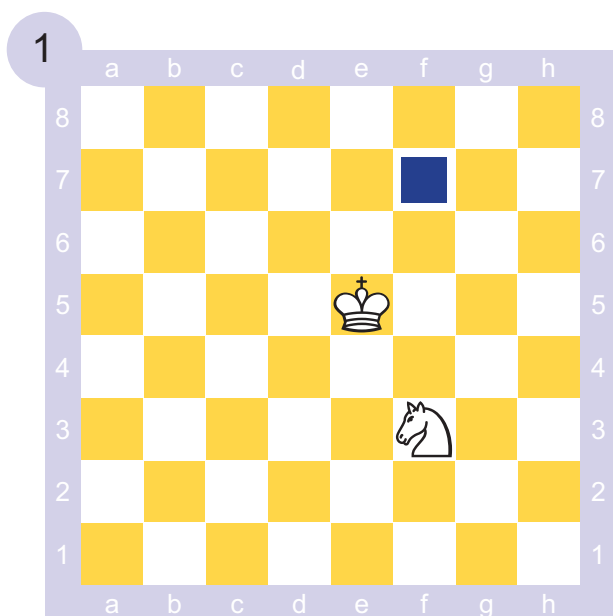
As frechas indican as dúas xogadas do peón para chegar ao cadrado.



Pon un círculo nas casas a onde poden ir as pezas.



O cabalo e os peóns teñen que chegar aos cadrados. Indica con frechas as xogadas que deben facer.





Rodea con círculo a peza de cada tira que é diferente.

1



2

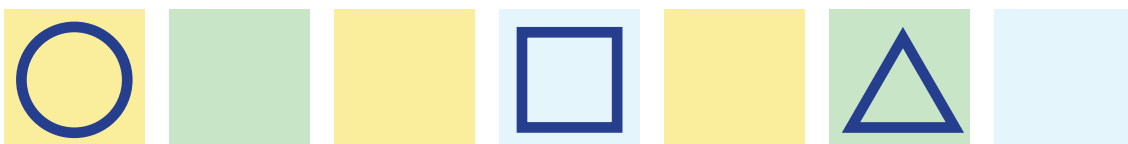


3



Debuxa en cada casa a figura correspondente.

1



2



3





Pinta as palabras que teñan a sílaba CA.

rocha

cabalo

torre

cartas

xadrez

casa

columna

quebracabezas



Separa as palabras e escribe as frases.

a

O peón non retroceden nunca.

b

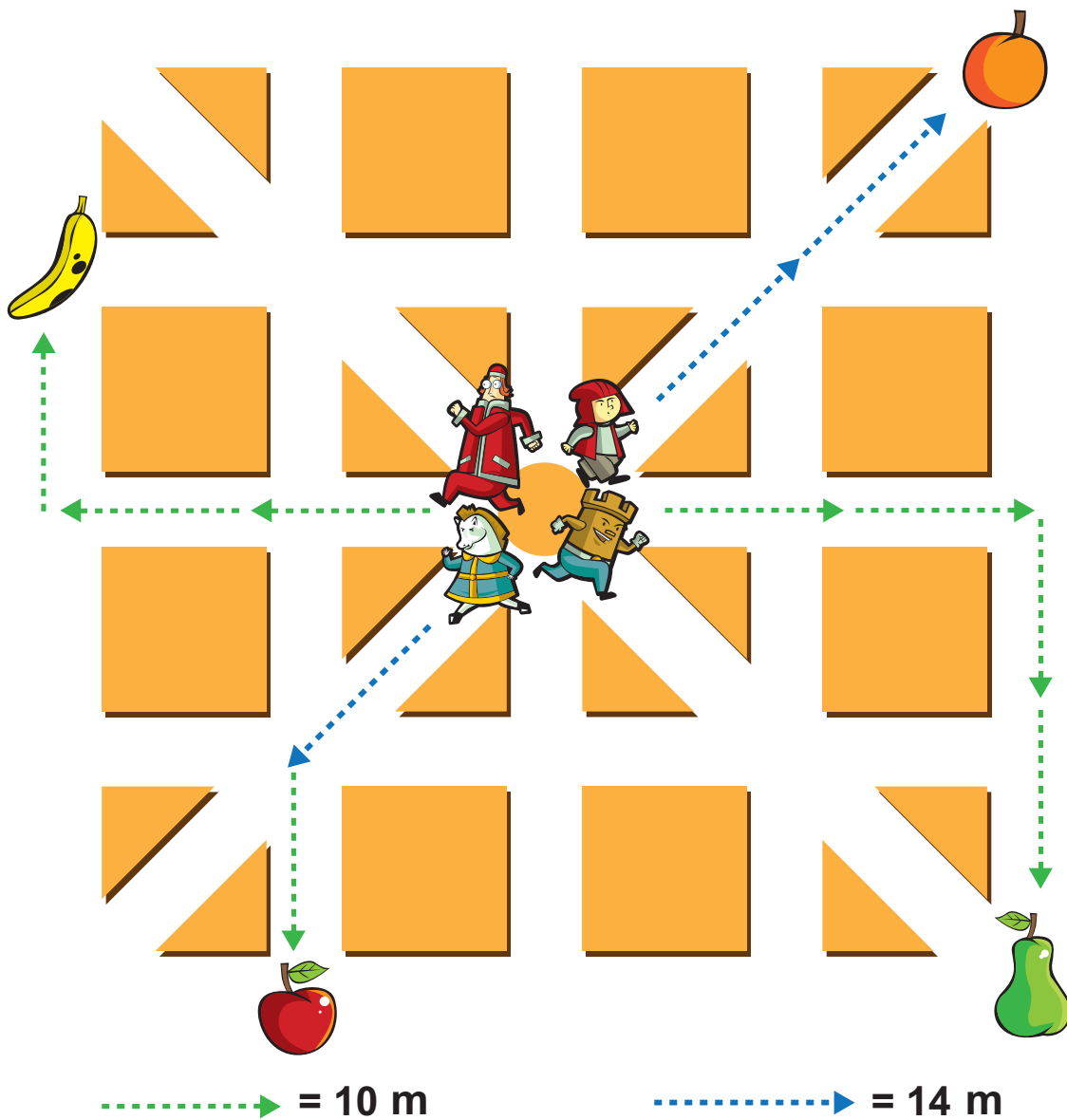
O alfídesprázase polas diagonais.



c



Cada xogador tendou os cabalos.







Cantos metros percorre cada peza para ir recoller a froita?



 \rightarrow  =

 \rightarrow  =

 \rightarrow  =

 \rightarrow  =



Busca 8 diferencias entre estes dous debuxos.



Unidade 2

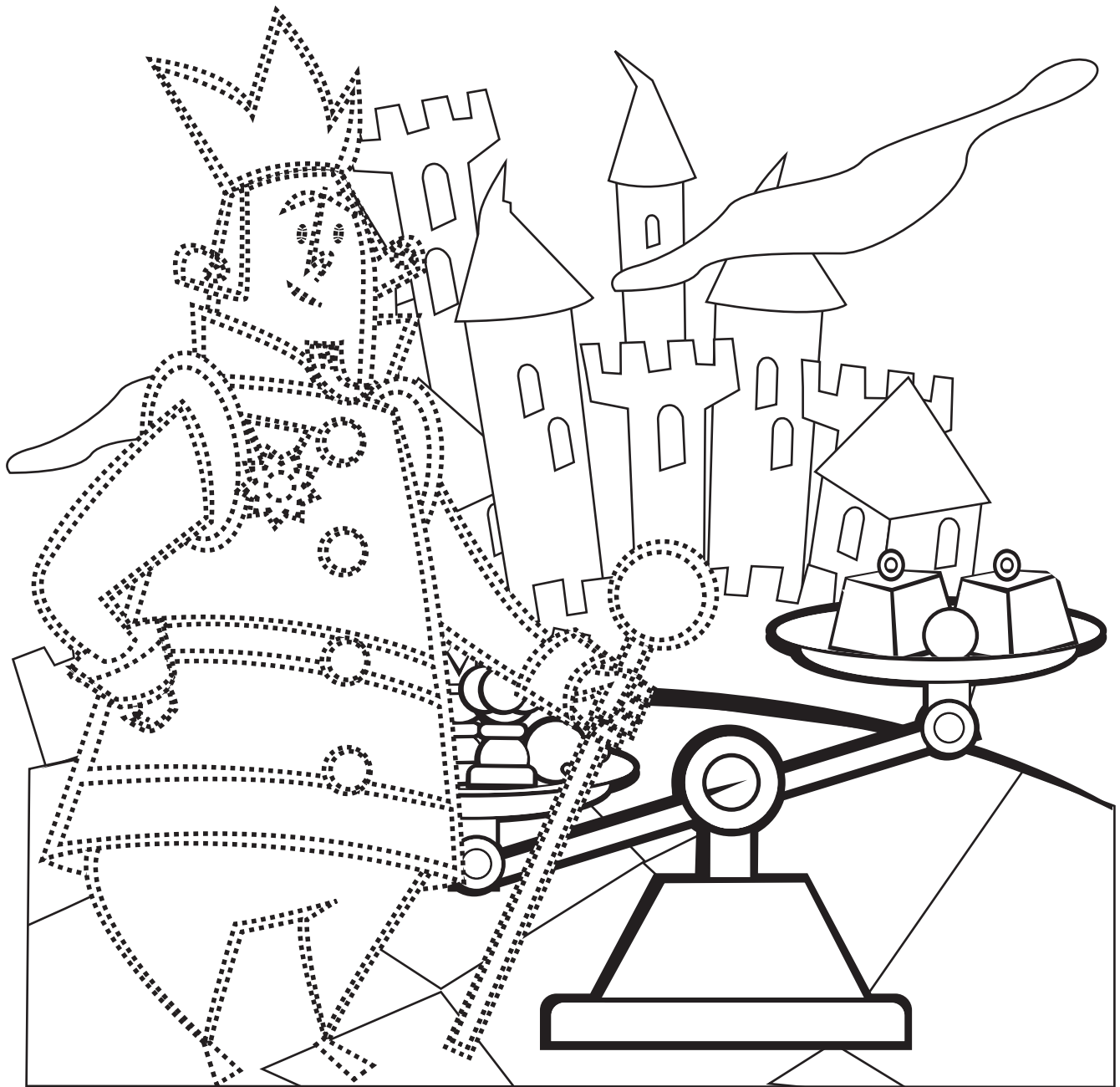
Valor das peças

- Valor das peças
- Equivalencias





Repasa a liña de puntos e colorea este debuxo.





Valor das pezas

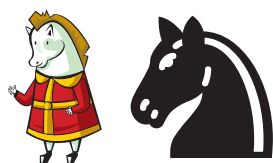
A peza ten maior valor cantas máis casas poida avanzar ou ameazar na mesma xogada.



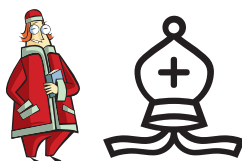
Sen o rei non se pode continuar a partida!



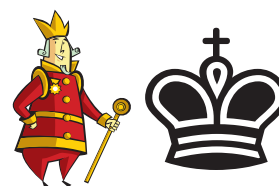
Ordena de maior ou menor valor as peças seguintes:



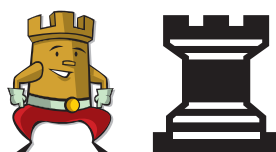
a



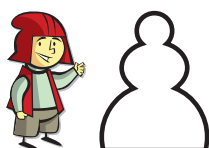
b



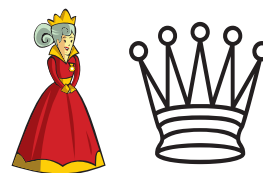
c



e



d



f

Resposta:

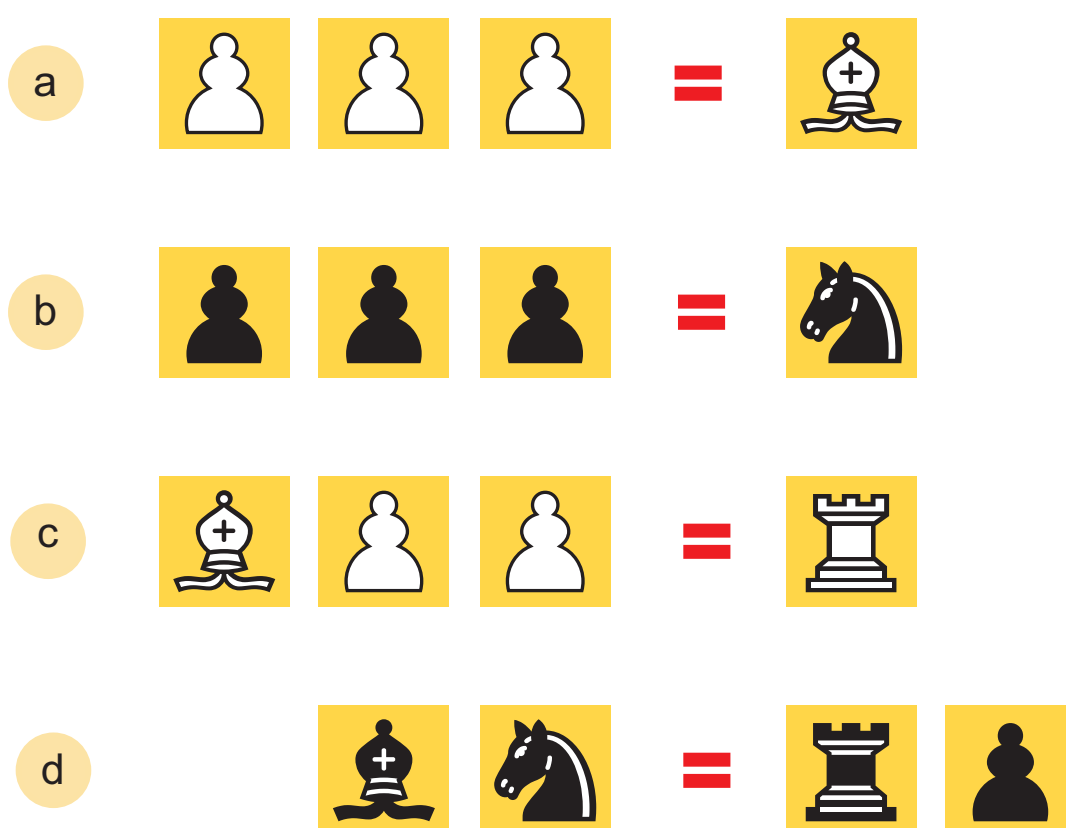
--	--	--	--	--	--



Equivalencias

Cada peza, segundo o seu valor, equivale a outra ou a outras pezas.

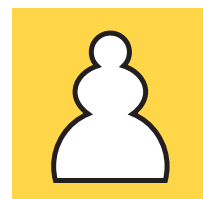
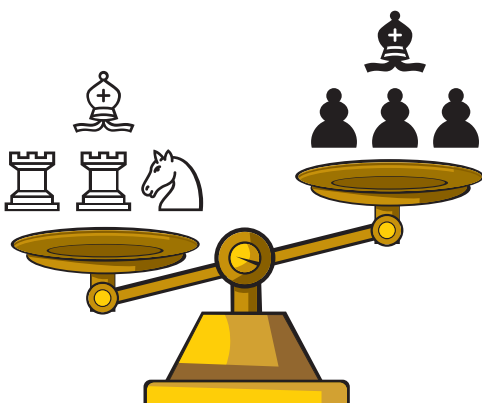
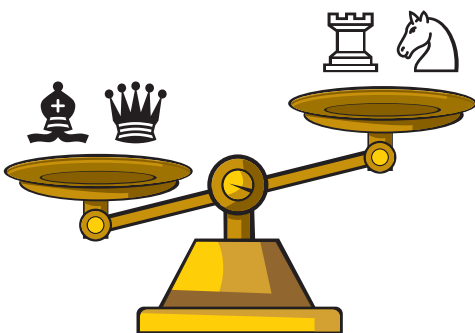
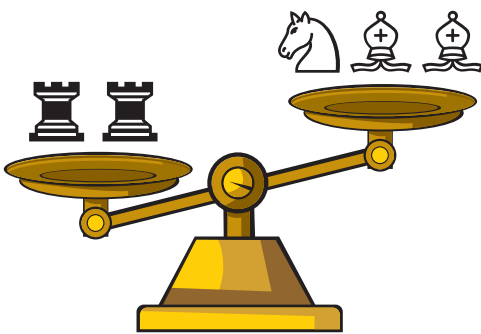
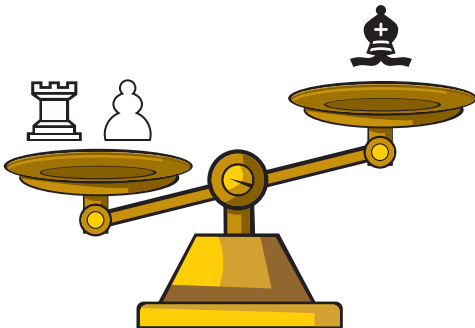
Exemplos



Durante a partida, intenta ter máis puntos que o adversario.

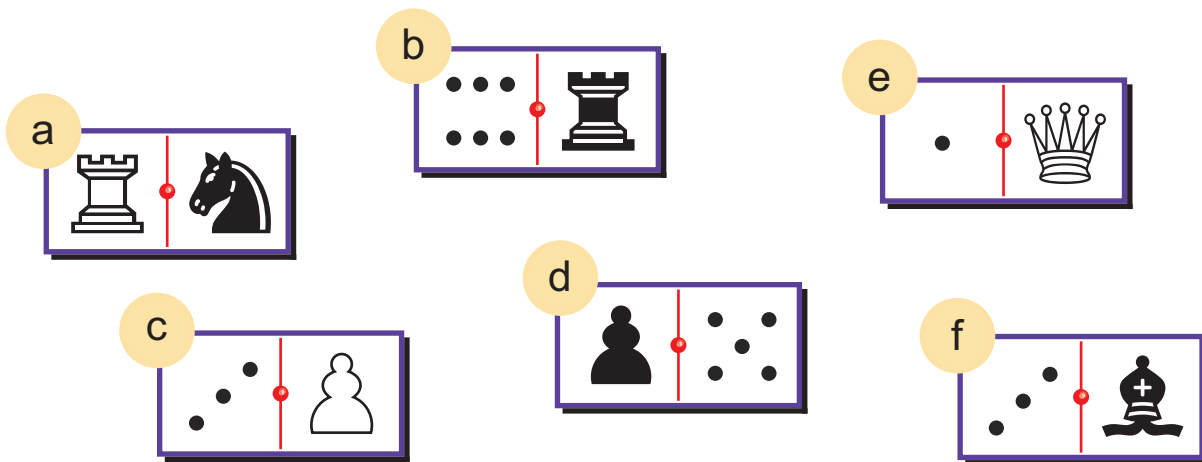


Indica cunha frecha a peza que falta para equilibrar os dous lados da balanza.

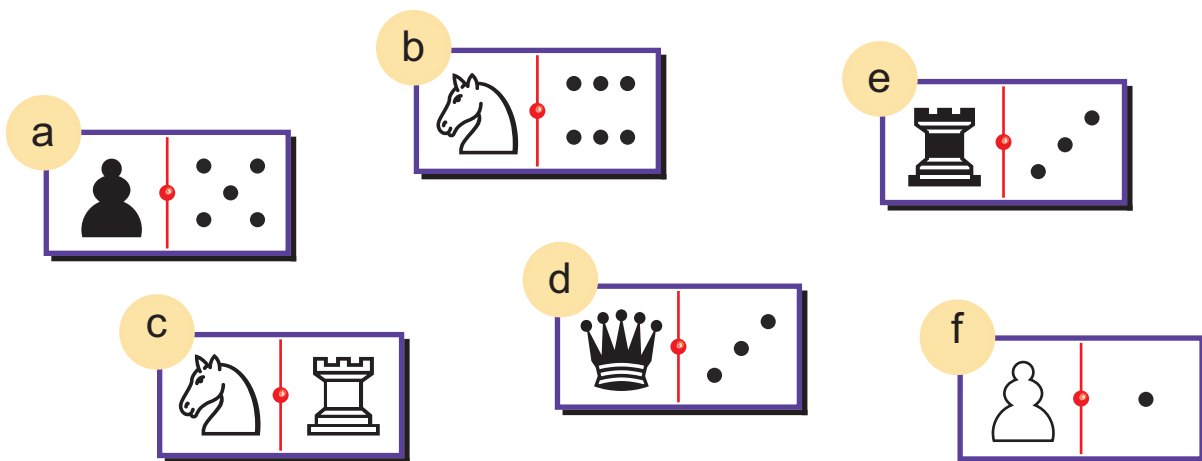




Ordena as fichas do dominó para que estejam correctamente enlazadas.



Serie 1



Serie 2





Relaciona con flechas o artigo, o nome e o símbolo de cada peza.

a

o

rei

alfil

torre

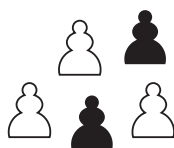
dama

peón

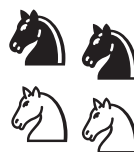
cabalo



Escribe en plural o nome destas pezas.



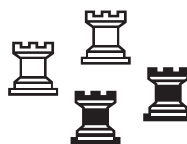
[Yellow box for plural name]



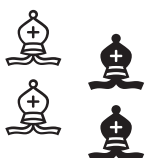
[Yellow box for plural name]



[Yellow box for plural name]



[Yellow box for plural name]



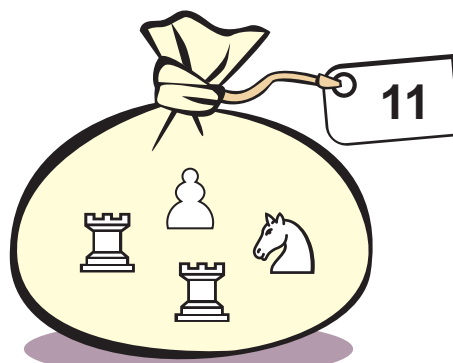
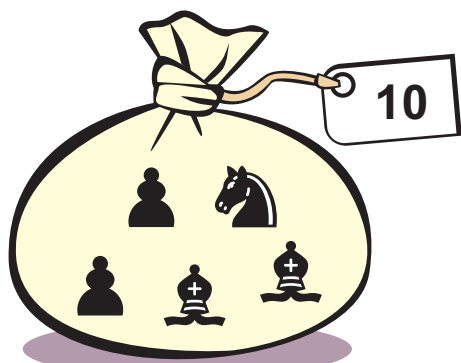
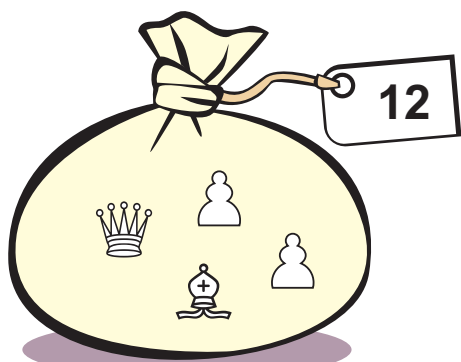
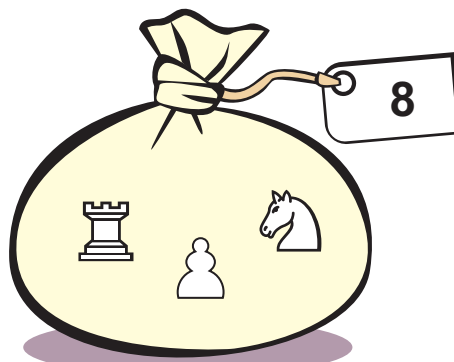
[Yellow box for plural name]



[Yellow box for plural name]



Rodea a peza que sobra para que as restantes sumen o valor indicado na etiqueta.





Busca a única diferencia que existe entre estas dúas ilustracións.



Unidade 3

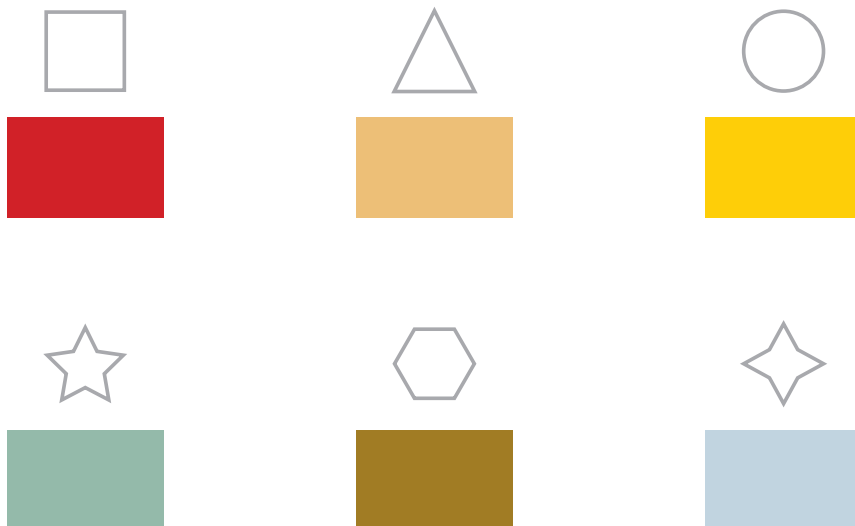
Capturar

- A torre e o alfil
- A dama e o rei
- O cavalo e o peón





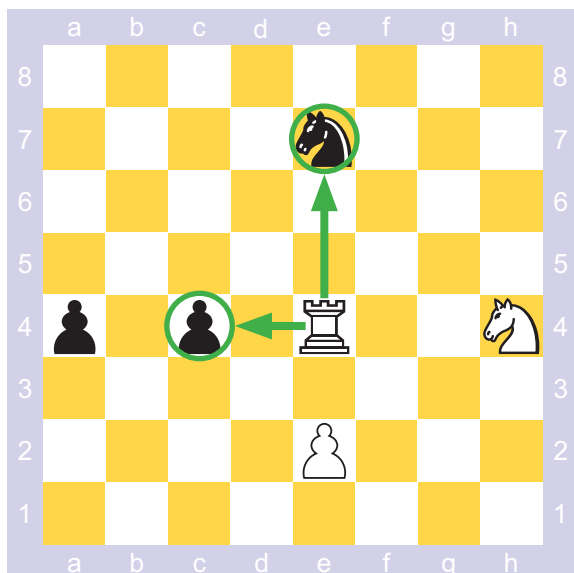
Pinta o debuxo coas cores indicadas.



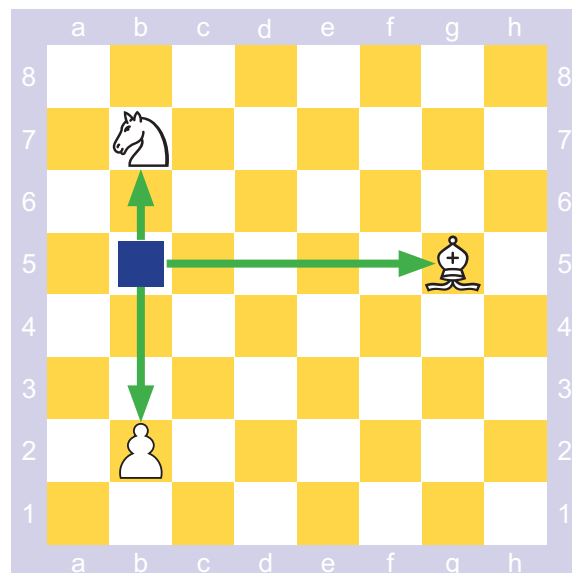


A torre e o alfil

A torre

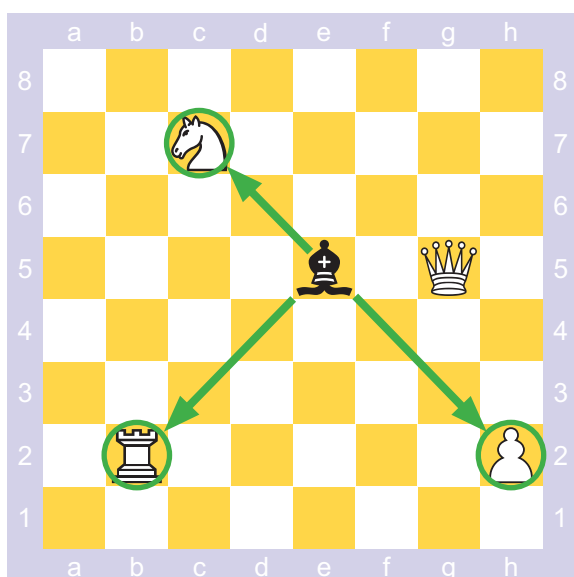


A torre, nunha xogada, pode capturar calquera peza das rodeadas cun círculo.

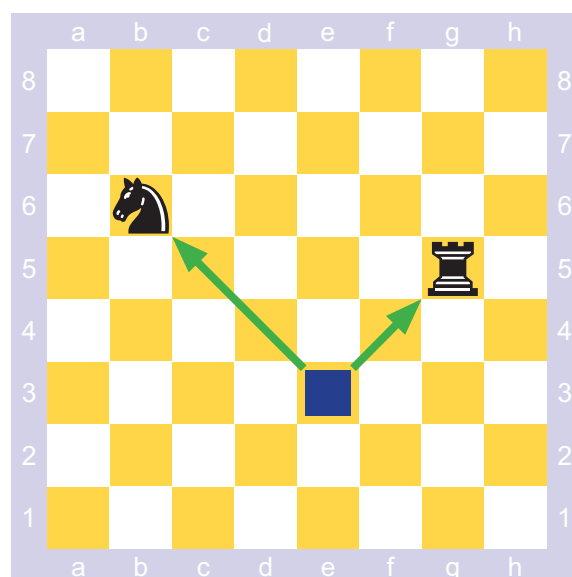


Desde o cadrado, a torre pode capturar calquera destas tres pezas.

O alfil



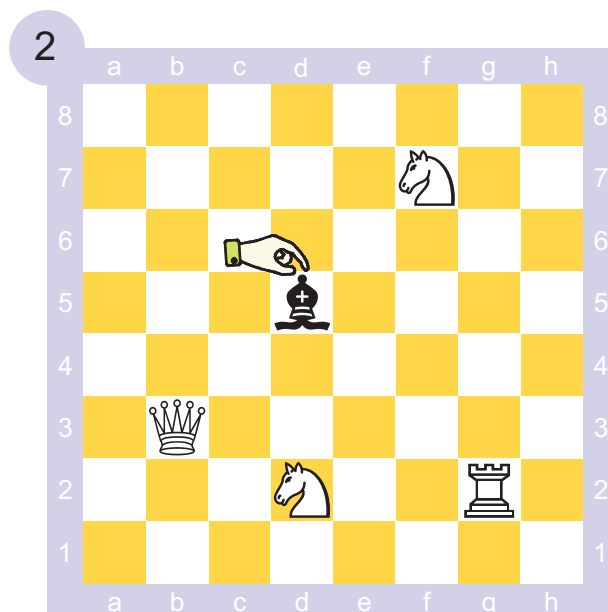
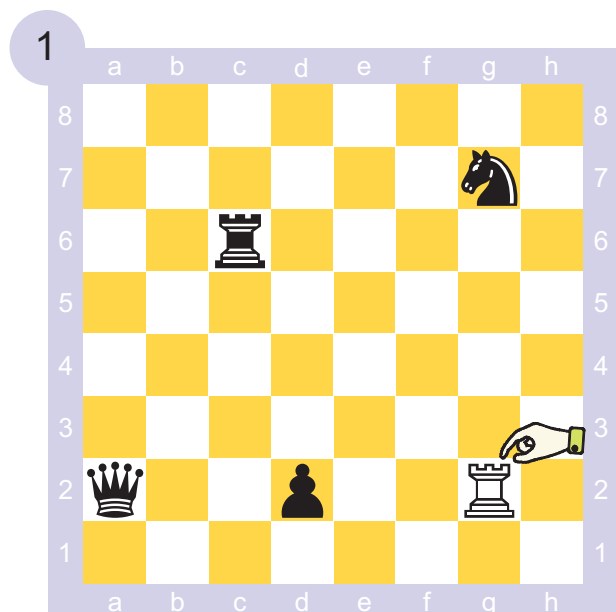
O alfil, nunha xogada, pode capturar calquera peza das rodeadas cun círculo.



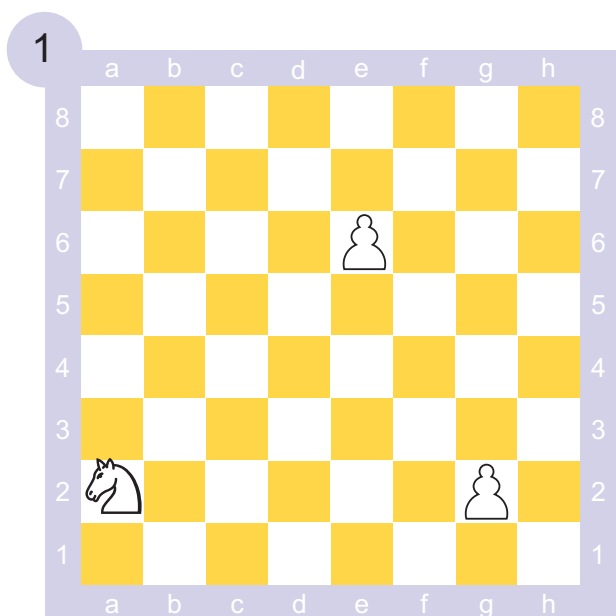
Desde o cadrado, o alfil pode capturar calquera destas dúas pezas.



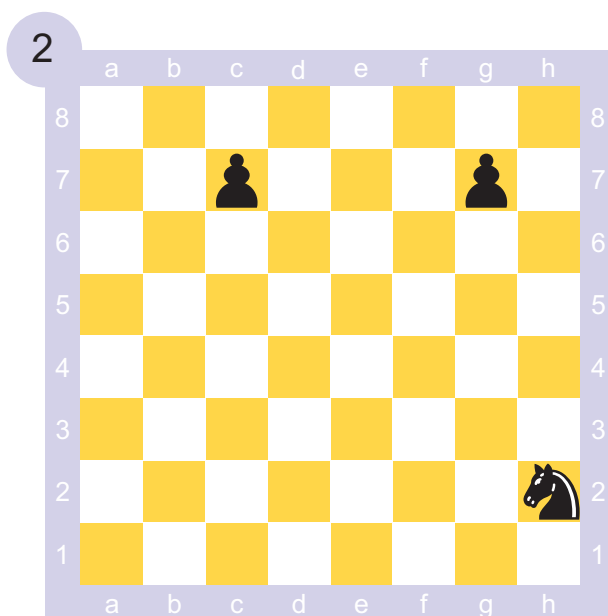
Rodea con círculo a peza de maior valor que pode ser capturada pola que se indica coa man.



Marca a casa desde a cal a peza indicada podería capturar calquera outra peza das que aparecen no taboleiro.



Unha torre

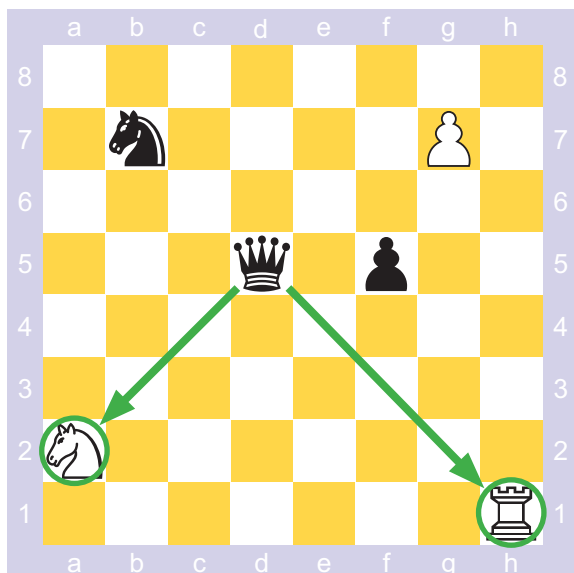


Un alfil

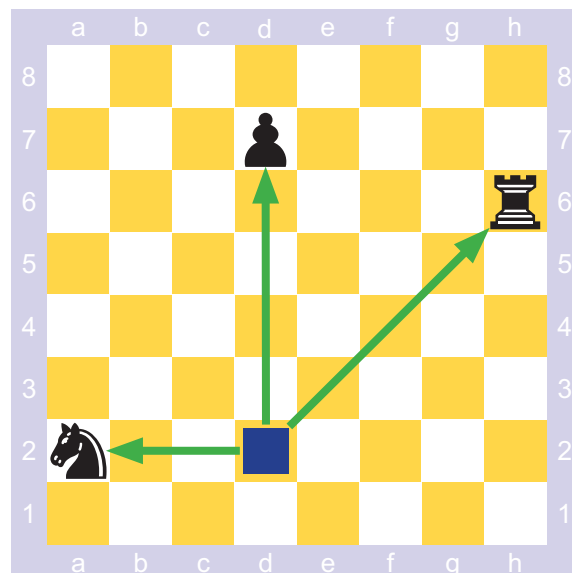


A dama e o rei

A dama

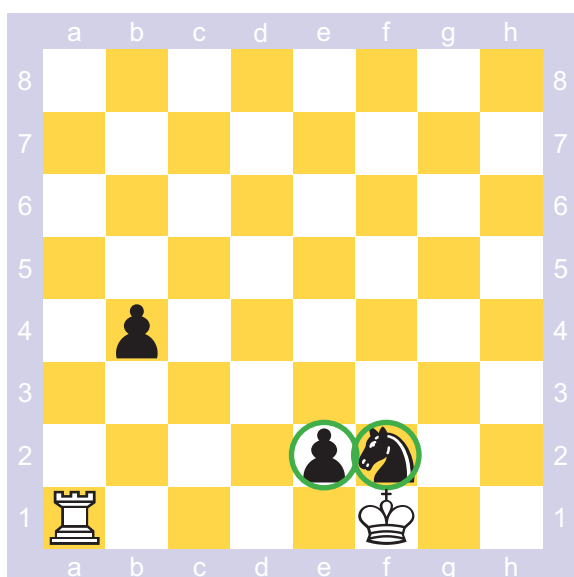


A dama, nunha xogada, pode capturar calquera peza das rodeadas cun círculo.

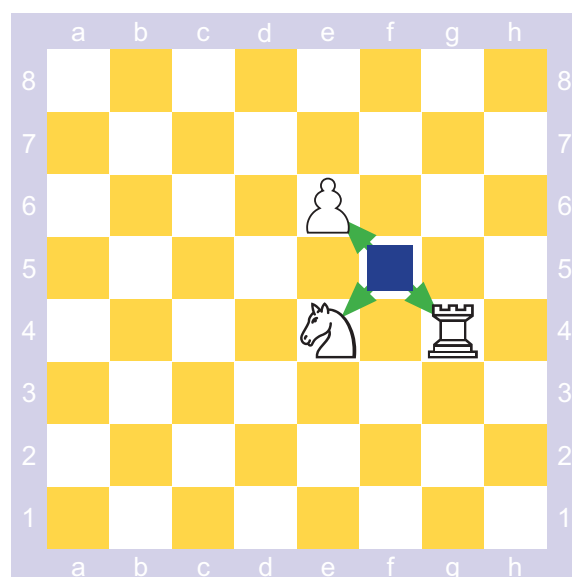


Desde o cadrado, a dama pode capturar calquera destas tres pezas.

O rei



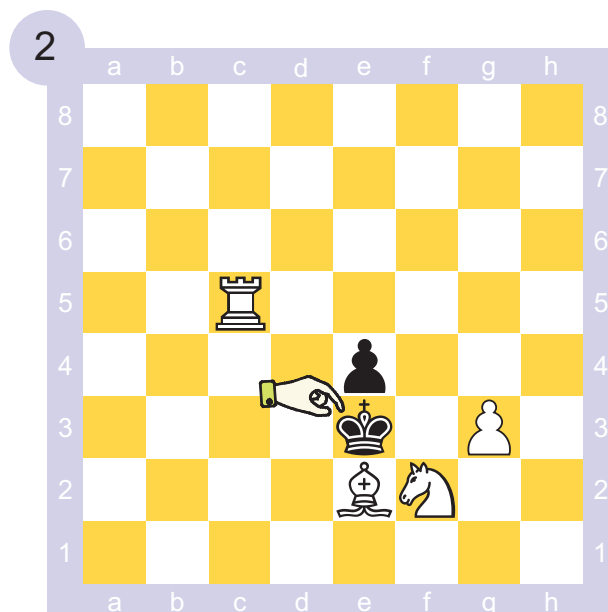
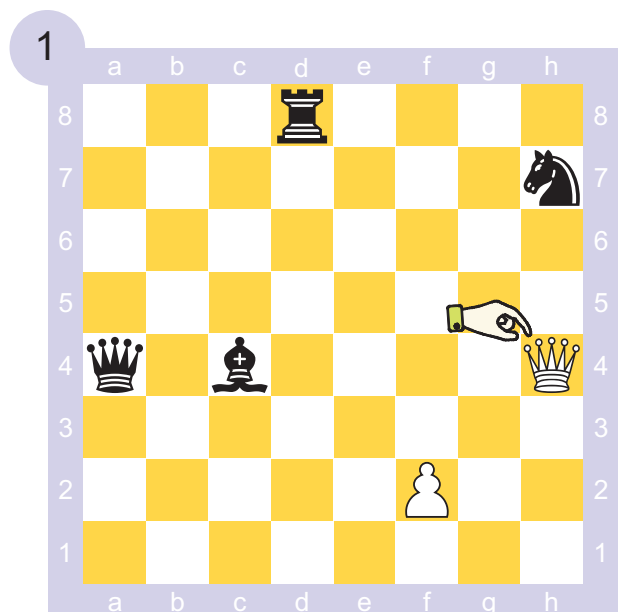
O rei, nunha xogada, pode capturar calquera peza das rodeadas cun círculo.



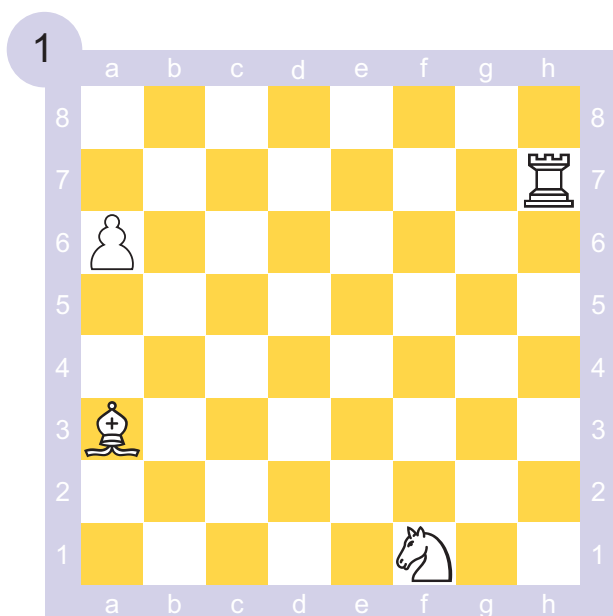
Desde o cadrado, o rei pode capturar calquera destas tres pezas.



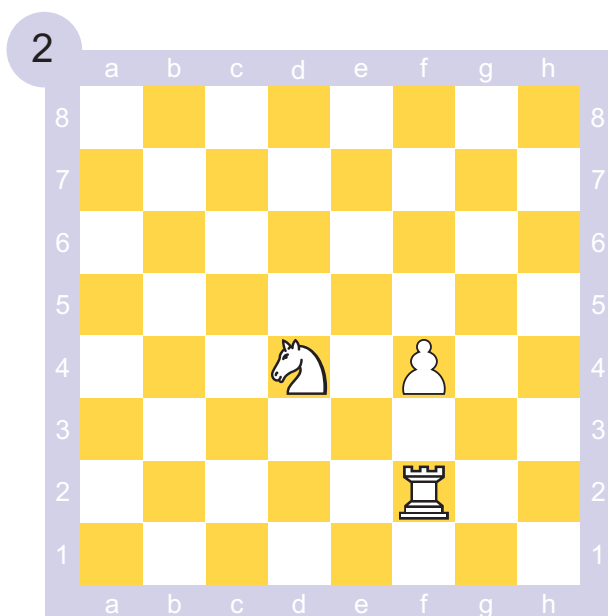
Rodea con un círculo a peza de maior valor que pode ser capturada pola que se indica coa man.



Marca a casa desde a cal a peza indicada podería capturar calquera outra peza das que aparecen no taboleiro.



A dama

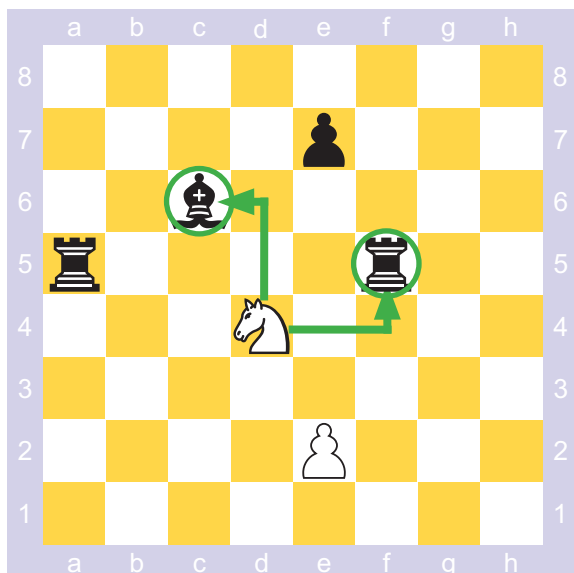


O rei

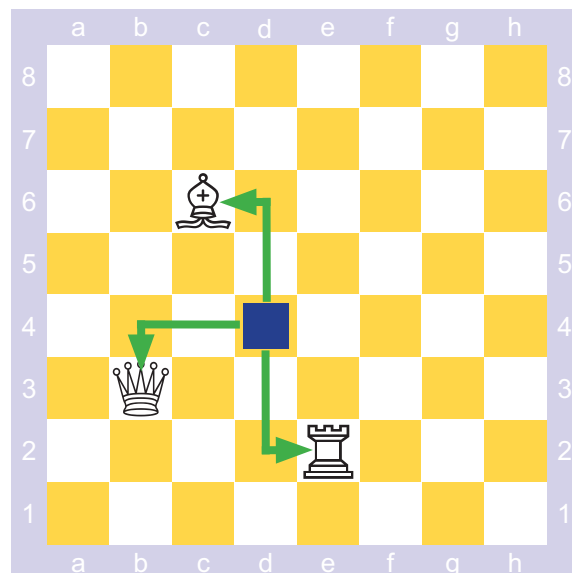


O cabalo e o peón

O cabalo

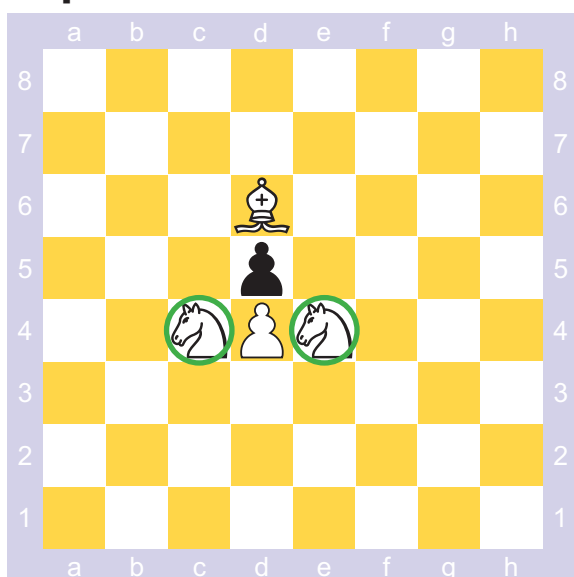


O cabalo, nunha xogada, pode capturar calquera peza das rodeadas cun círculo.

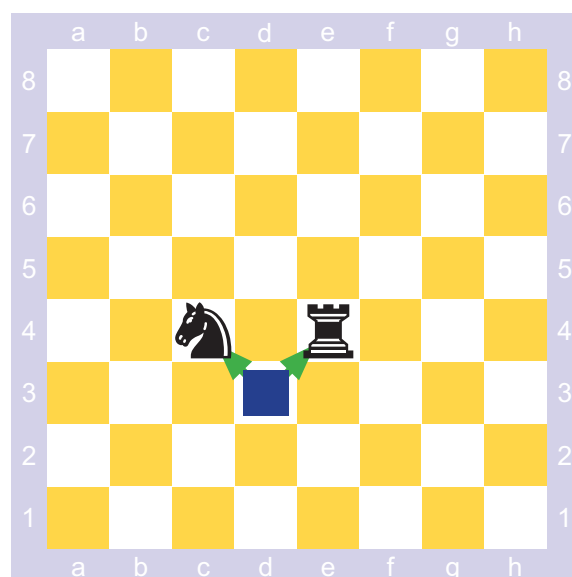


Desde o cadrado, o cabalo pode capturar calquera destas tres pezas.

O peón



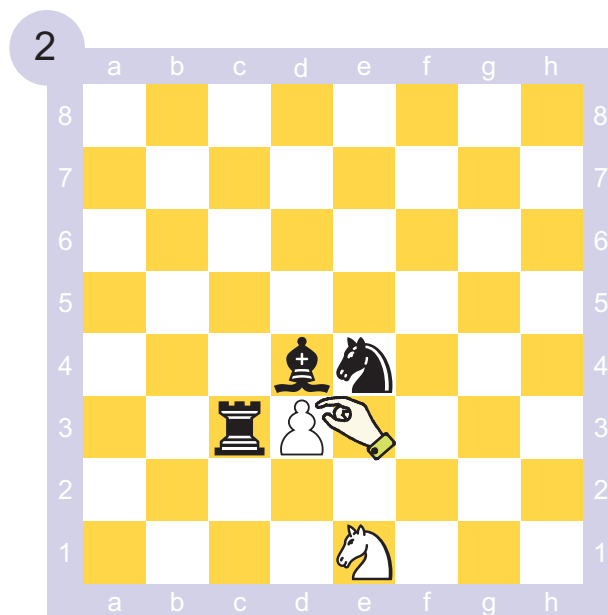
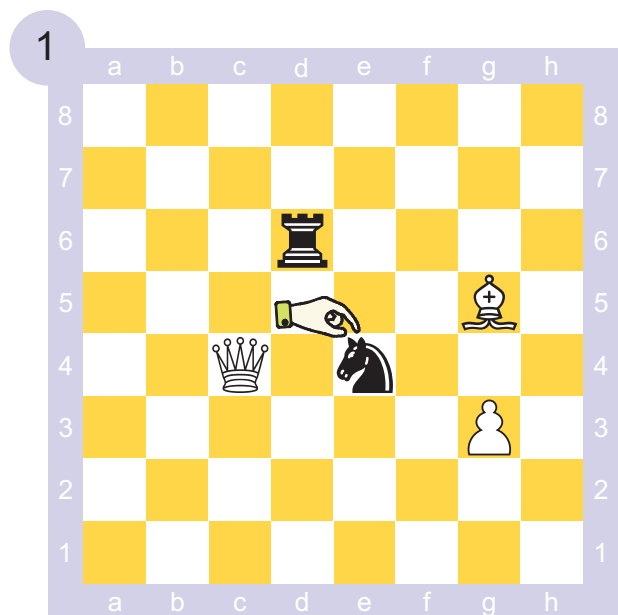
O peón, nunha xogada, pode capturar calquera peza das rodeadas cun círculo.



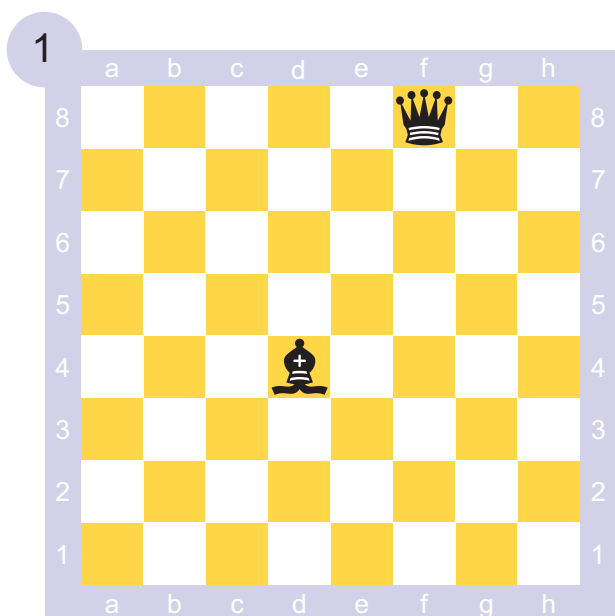
Desde o cadrado, o peón pode capturar calquera destas dúas pezas.



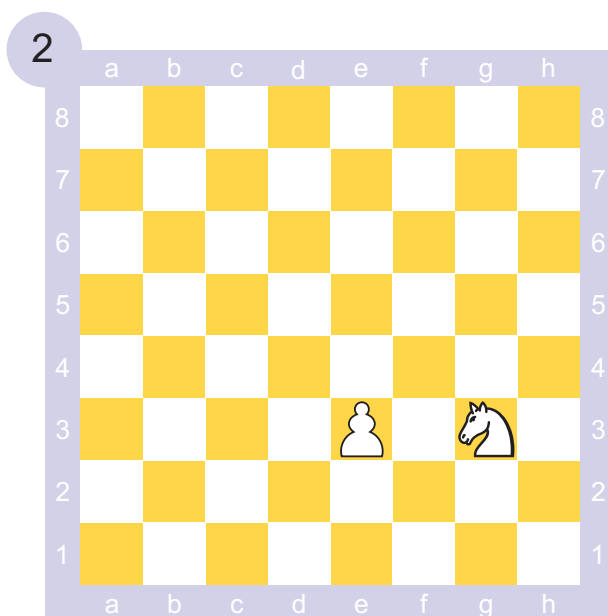
Rodea con un círculo a peza de maior valor que pode ser capturada pola que se indica coa man.



Marca a casa desde a cal a peza indicada podería capturar calquera outra peza das que aparecen no taboleiro.



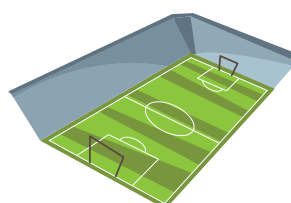
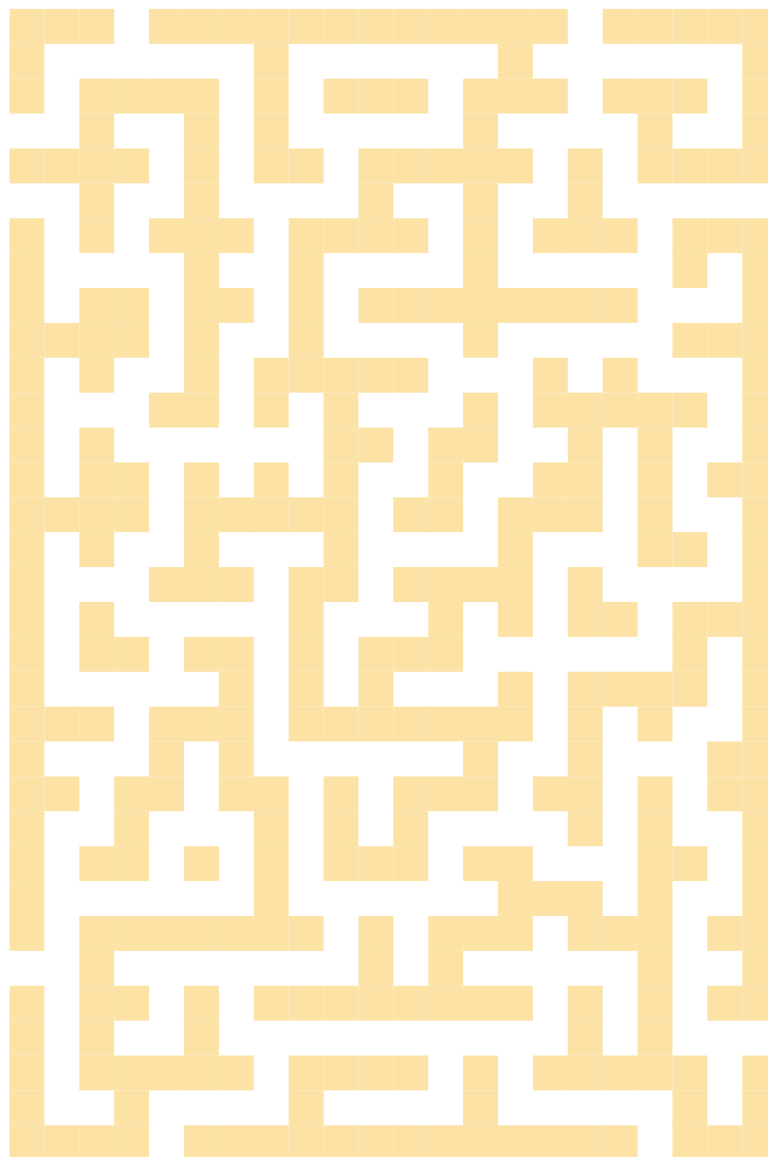
Un cabalo



Un peón

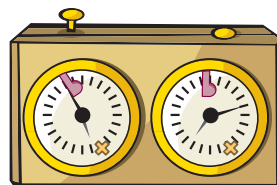
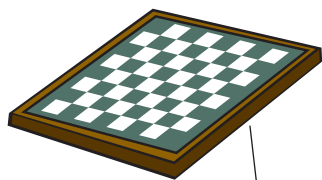


Traza o camiño que debe seguir cada peza para chegar a onde lle corresponda. Usa unha cor distinta para cada traxecto.





Une as letras e forma as palabras que indican os debuxos. Utiliza cada unha das letras unha soa vez. Fíxate no exemplo.



R

R

T

A

T

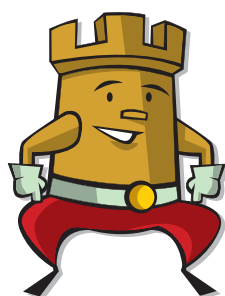
A

E

O

R

C



B

B



L

A

O

L

I

E

E

R

O

L

O

TABOLEIRO

L

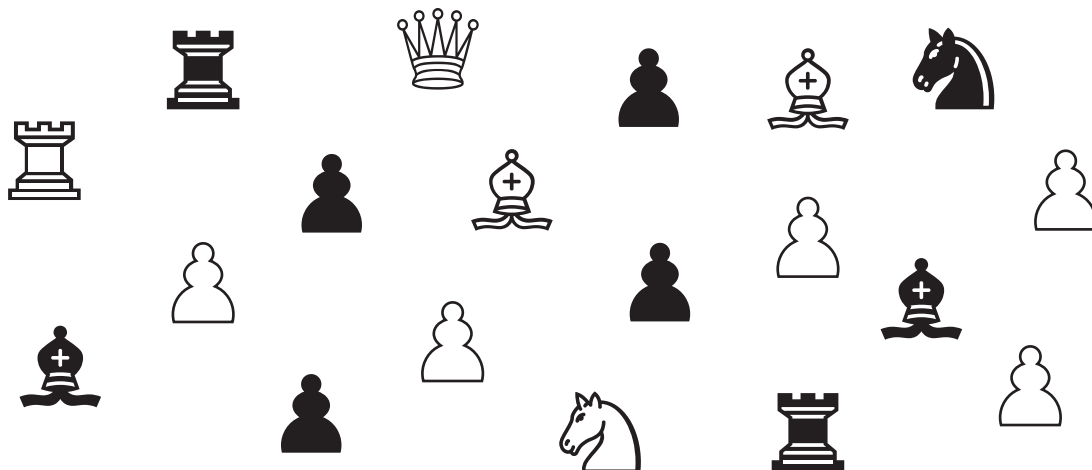
X

O

O



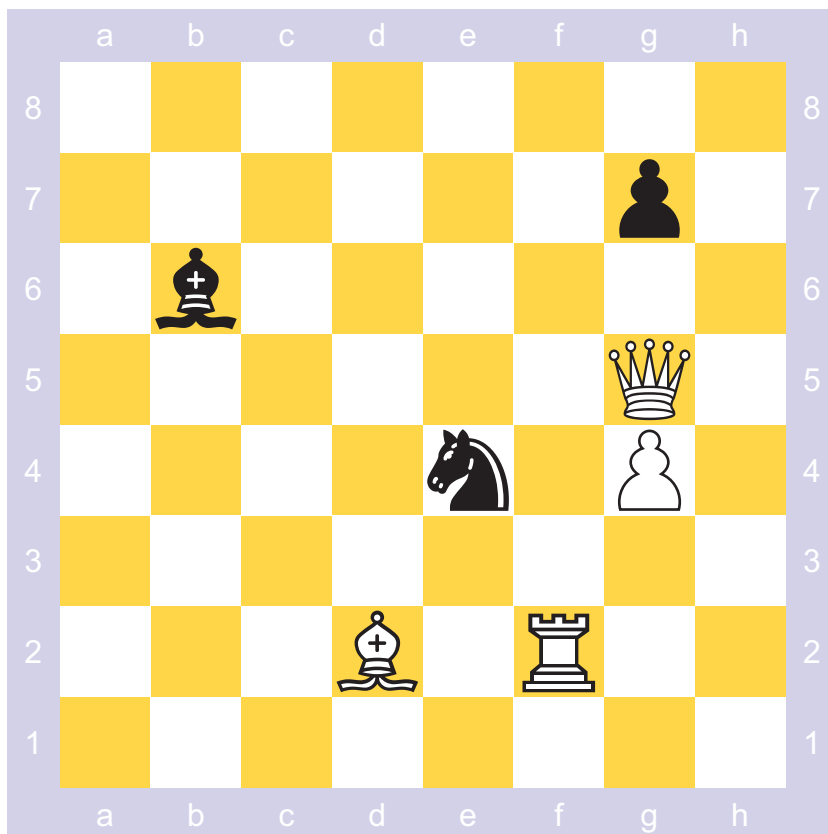
Indica a cantidade de cada tipo de pezas capturado durante a partida. Despois, di se se trata dun número par ou impar.



Dama	1	par	
Torre			
Alfil			
Cabalo			impar
Peón			



Anota o nome das casas onde se encontran as pezas ás cales se refiren as indicacións seguintes.



- a Non se pode mover.
- b Dúas pezas pódena capturar.
- c Captura a peza de menor valor.
- d Ameaza tres pezas.
- e Só ten unha casa a onde desprazarse.

g	4

Unidade 4

Atacar

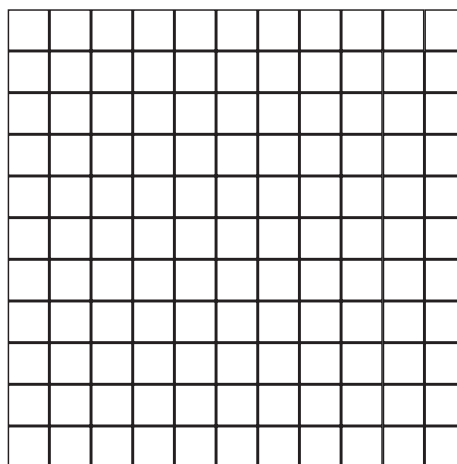
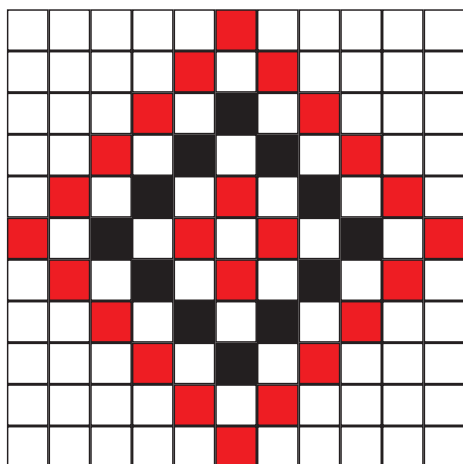
- Xogada de ataque
- Xogada errónea
- Podemos capturar?



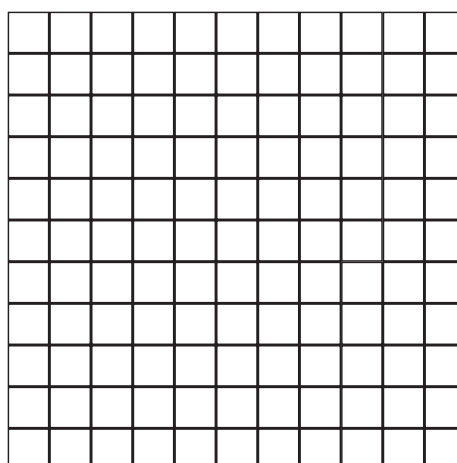
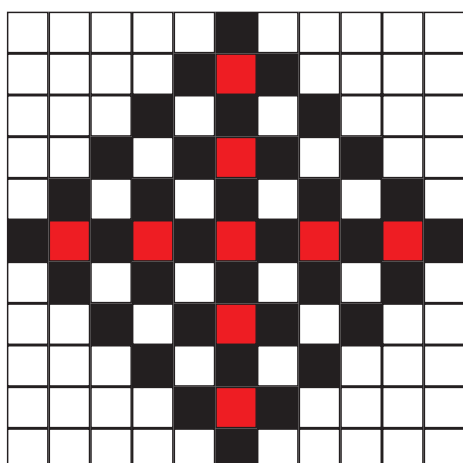


Pinta a quadrícula da direita, segundo as figuras da esquerda.

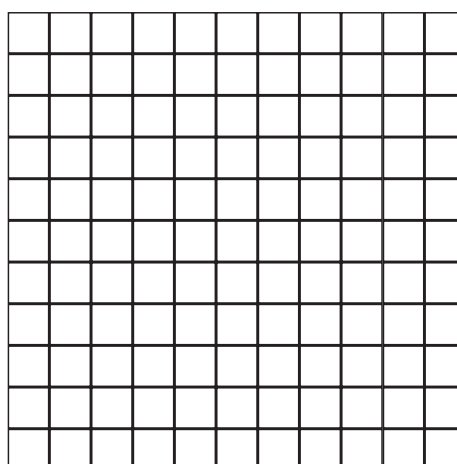
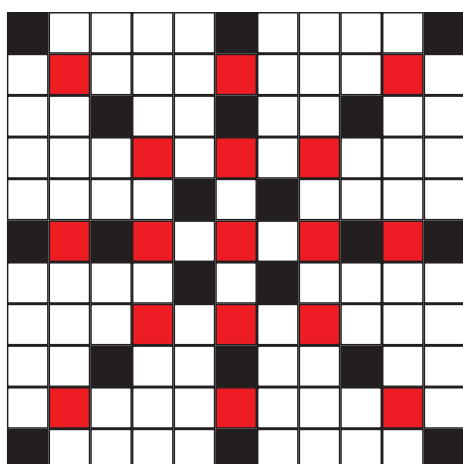
a



b



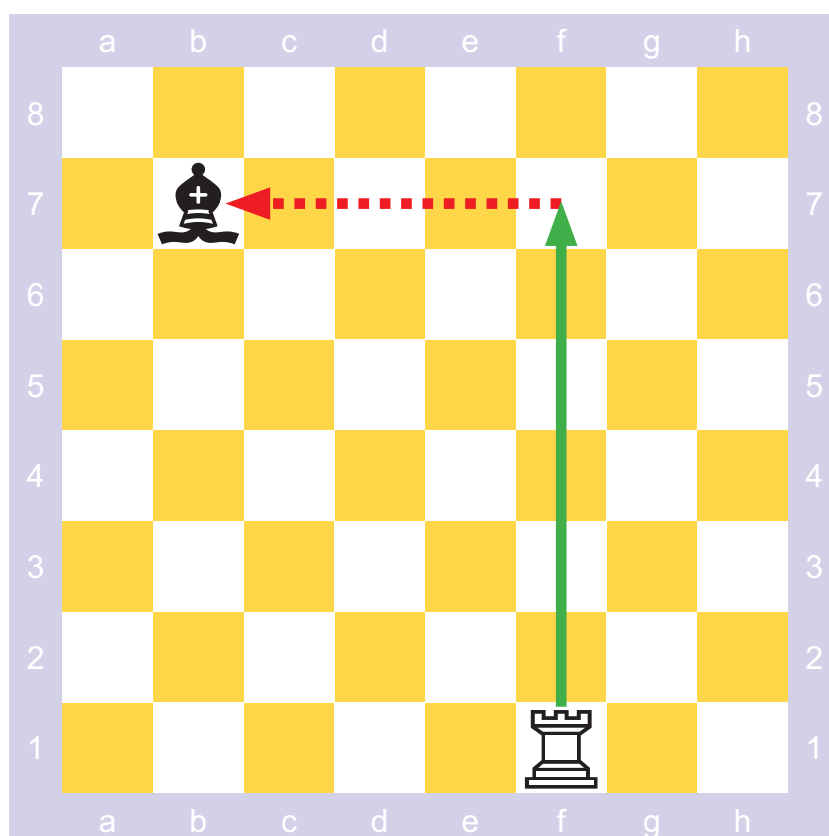
c





Xogada de ataque

As xogadas de ataque utilízanse para intentar capturar pezas do adversario.



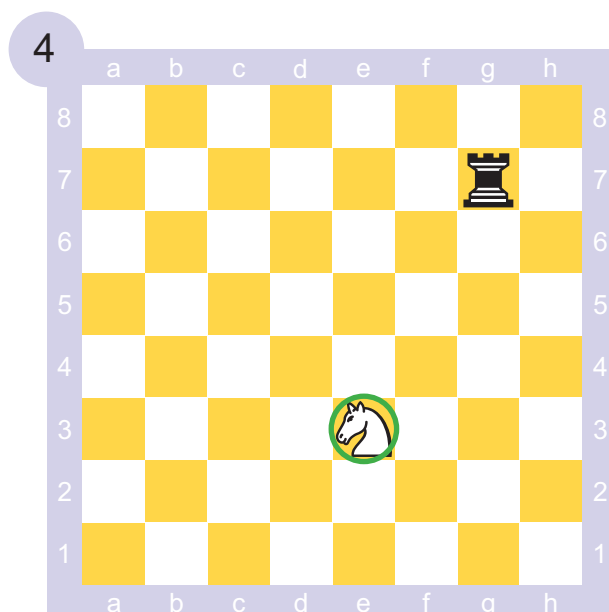
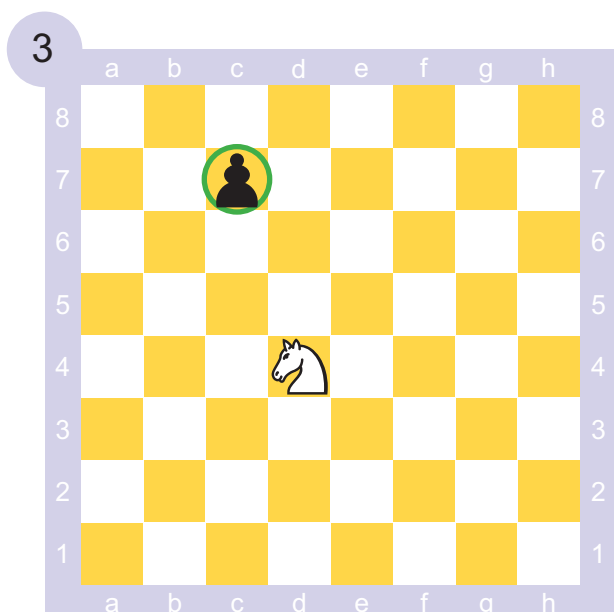
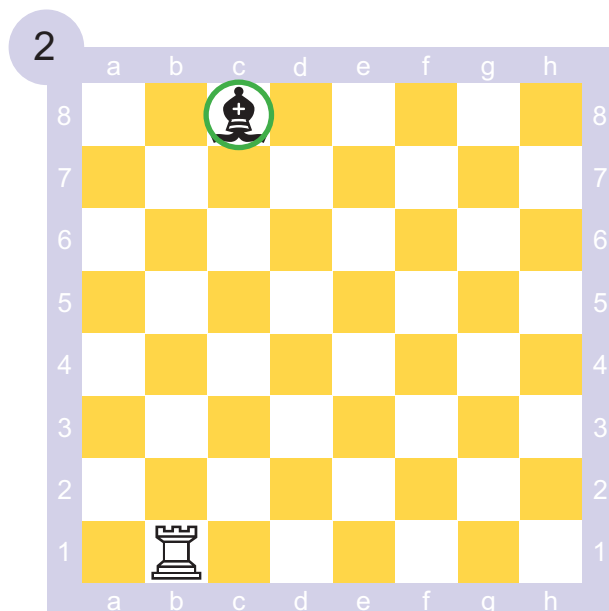
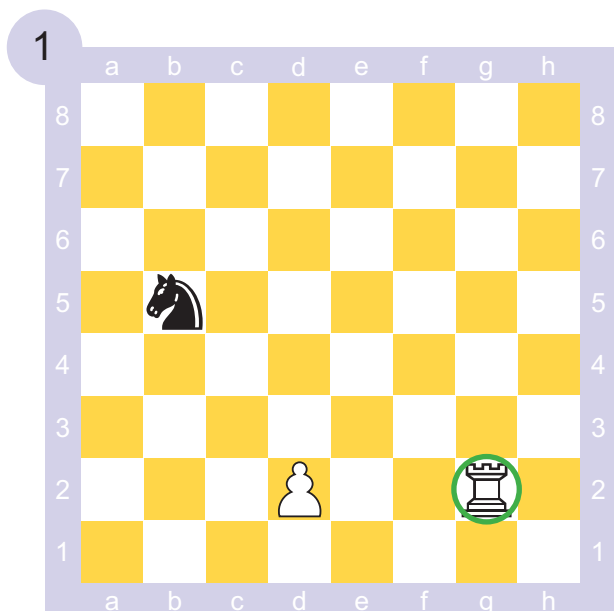
A torre branca dezprázase á casa f7 e ameaza o alfil negro.



A peza atacante fai a ameaza e a peza atacada recíbea.



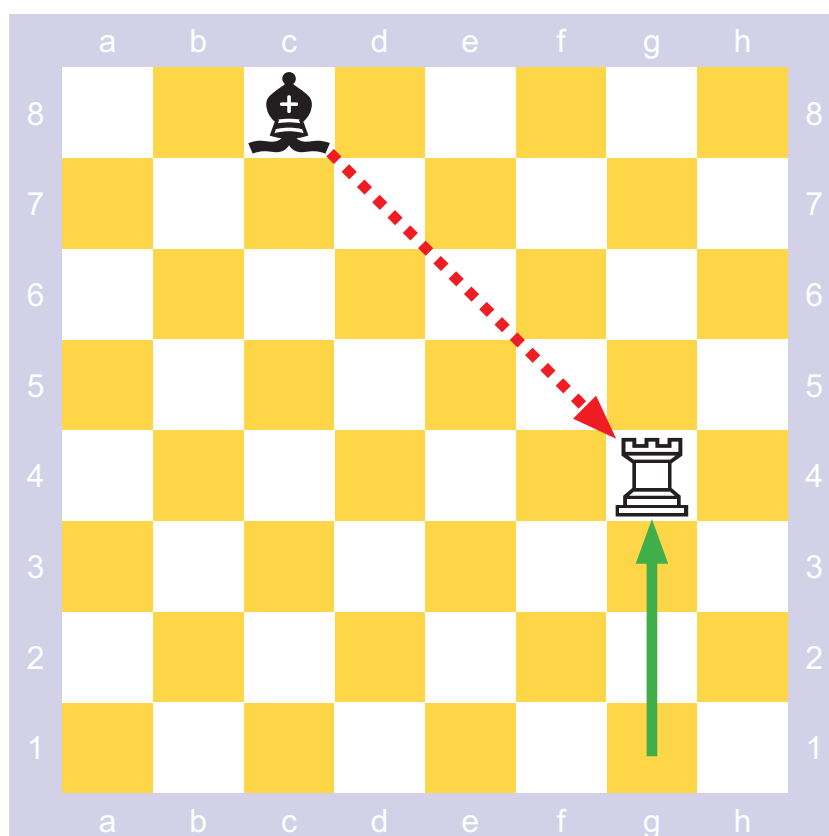
Fai unha xogada de ataque coa peza rodeada cun círculo. Indica a xogada cunha frecha.





Xogada errónea

As xogadas erróneas prodúcense ao xogar ás presas ou ao non fixarse nas ameazas.



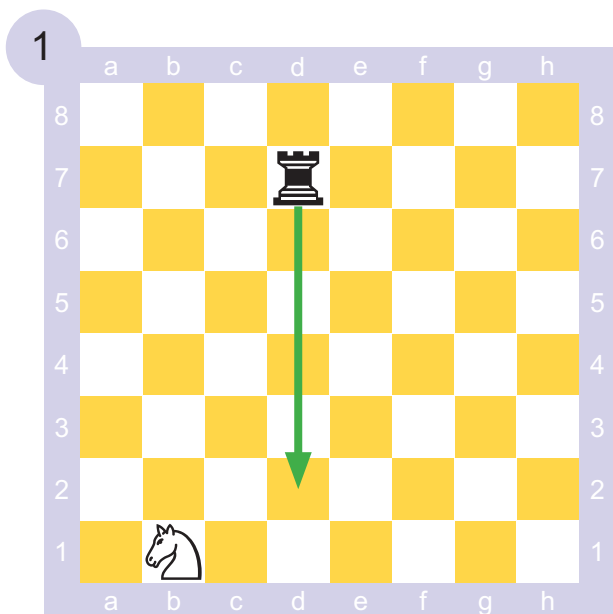
A torre branca desprázase a unha casa ameazada polo alfil negro.



Se cometes erros, perderás a partida!

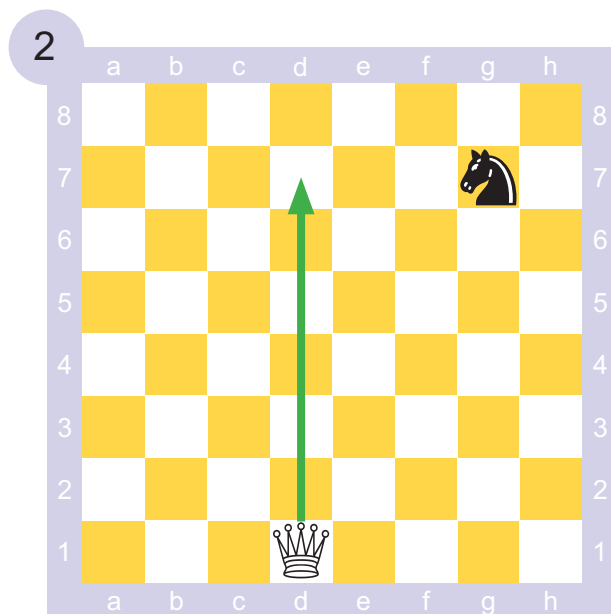


Indica se se trata dunha xogada de ataque ou errónea. Rodea a resposta cun círculo.



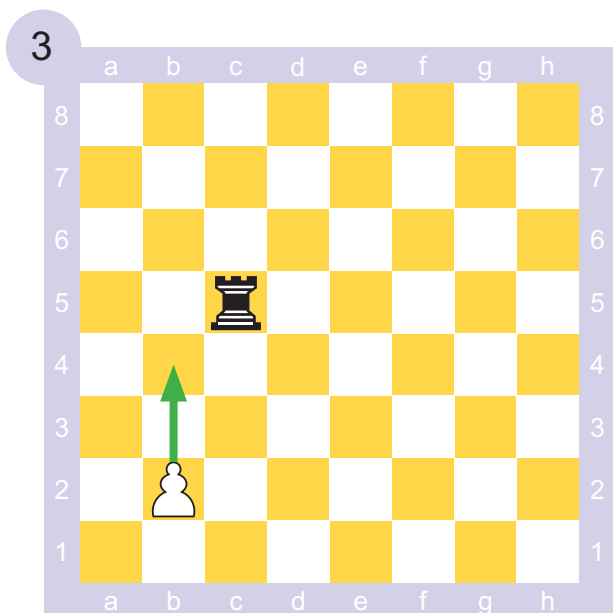
Ataque

Errónea



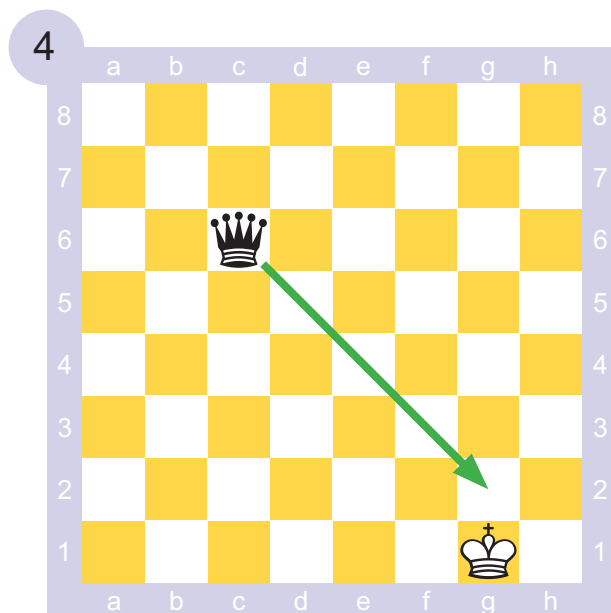
Ataque

Errónea



Ataque

Errónea



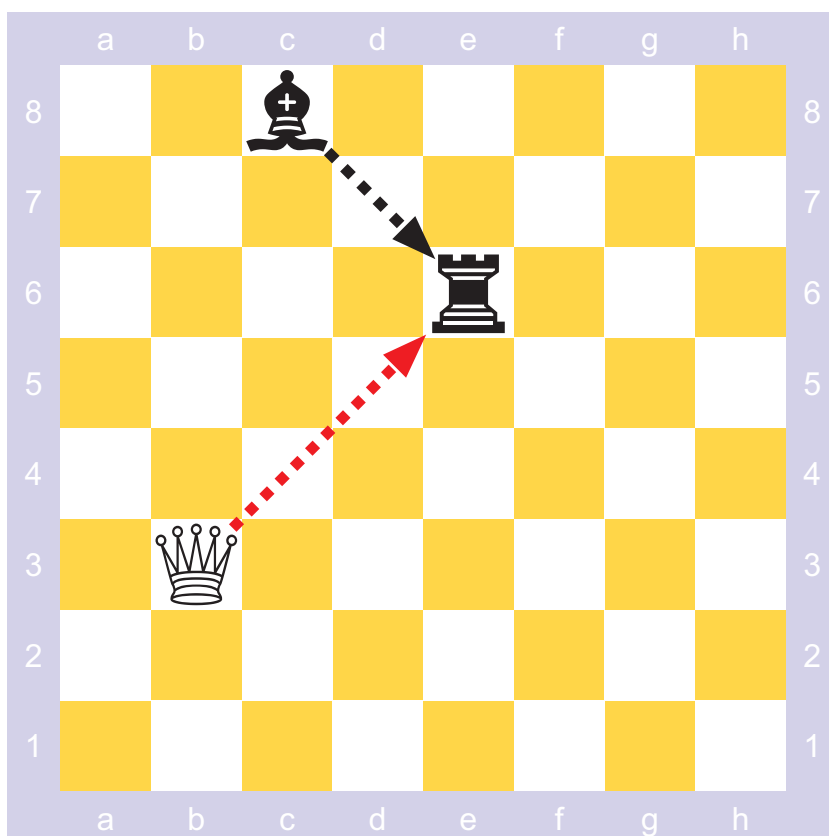
Ataque

Errónea



Podemos capturar?

Recoméndase capturar unha peza atacada se non se perden puntos ao facelo.



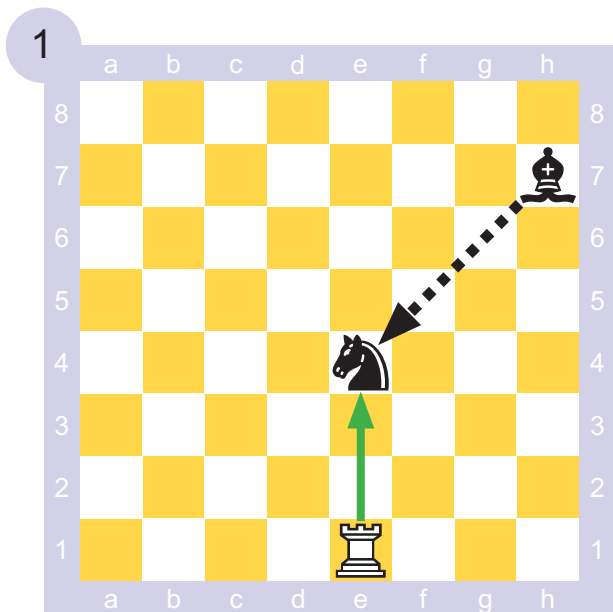
A dama non capturarán a torre negra porque está defendida polo alfil.
As brancas perden a dama (10 puntos) e as negras a torre (5 puntos).



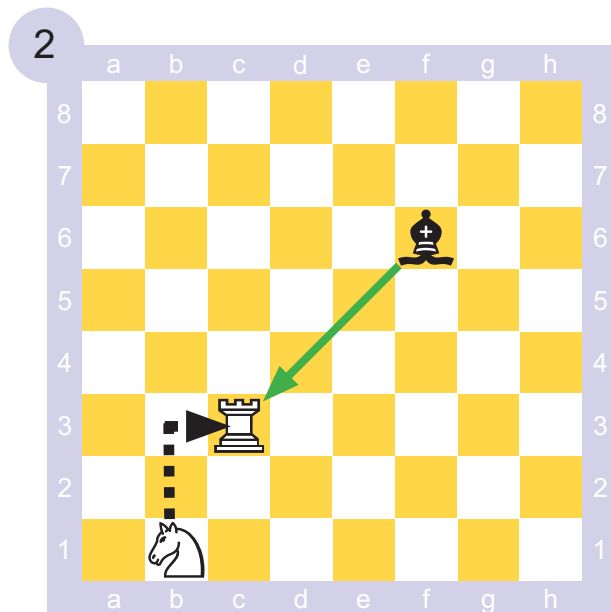
A miúdo, a peza que captura tamén é capturada por outra.



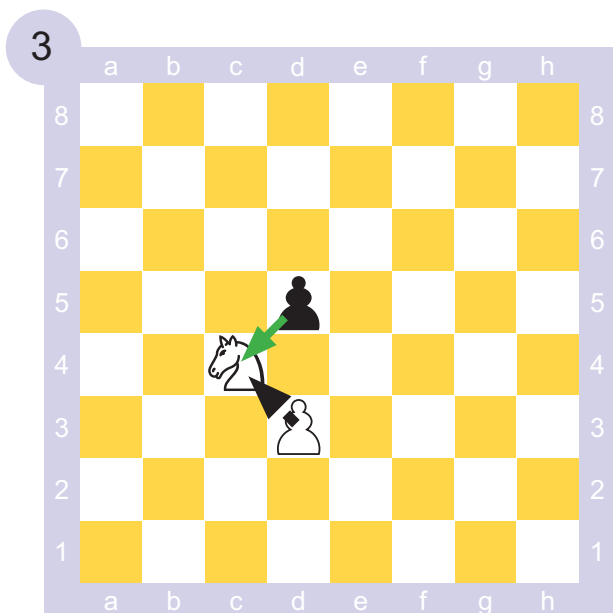
Rodea con círculo o xogador que gaña máis puntos se se captura a peza indicada.



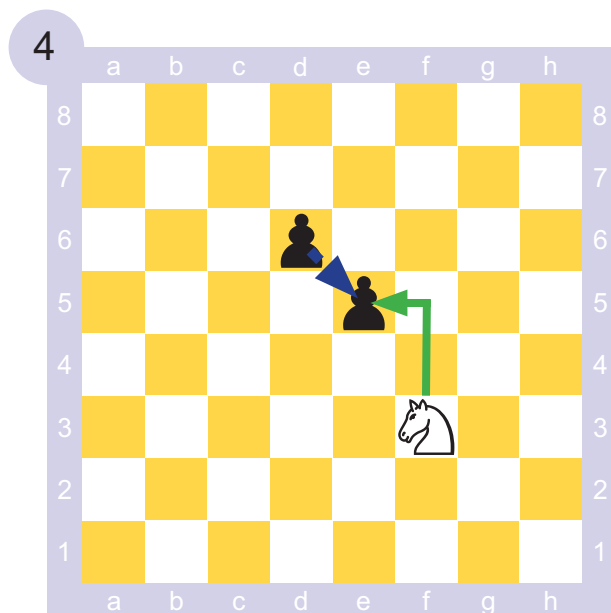
Brancas Negras



Brancas Negras



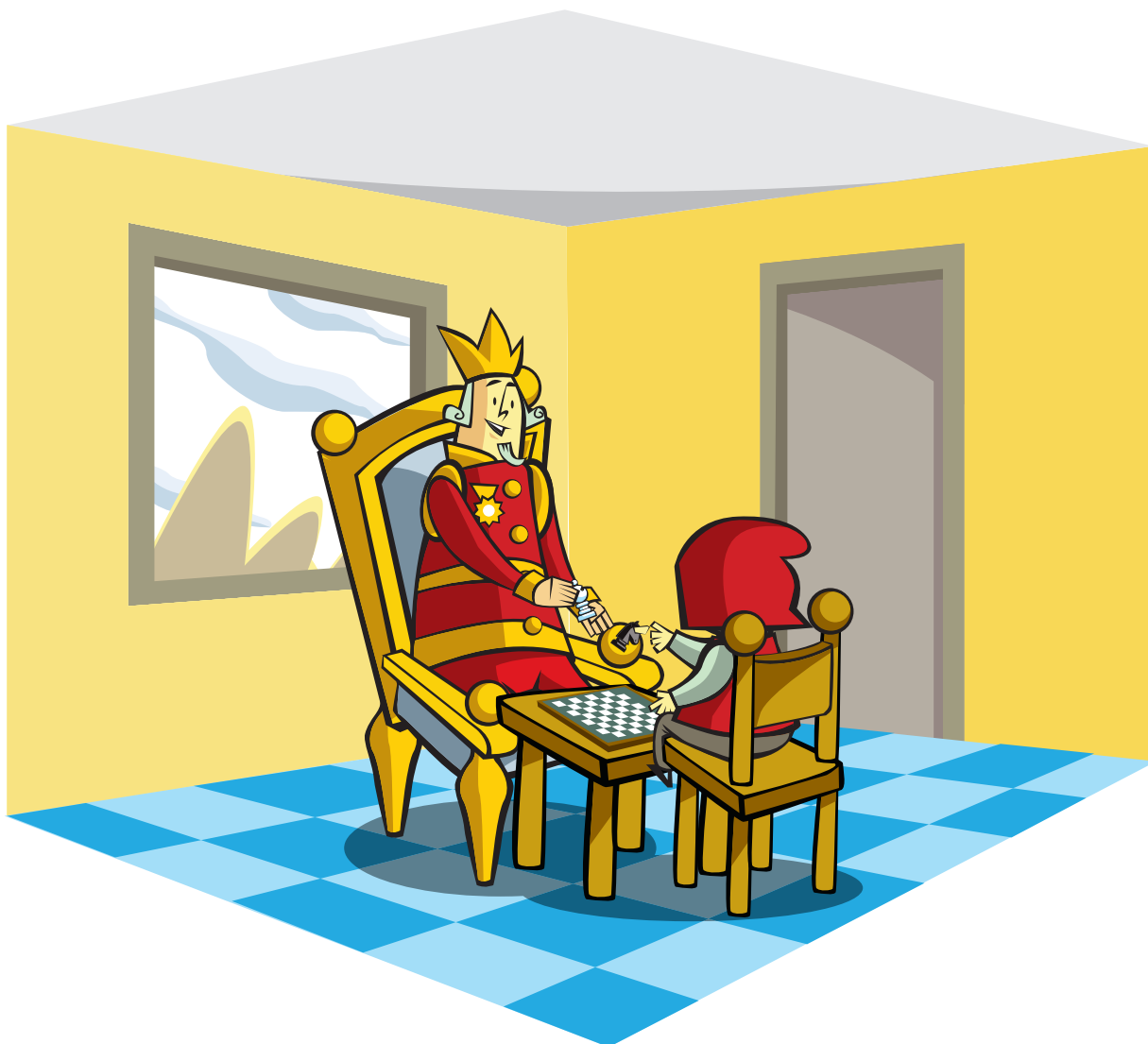
Brancas Negras



Brancas Negras



Calcula cantas baldosas hai no solo desta sala.



a Cantas baldosas ten de ancho?

b Cantas baldosas ten de longo?

c Cantas baldosas ten a sala?



Relaciona os antónimos (palabras con significados opostos).

atacar

perder

brancas

parar

gañar

negras

mover

defender



Cada oración contén palabras que corresponden a outra frase. Fíxate e escríbeas correctamente.

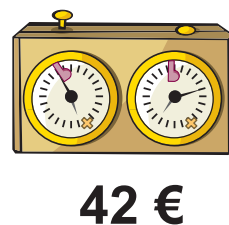
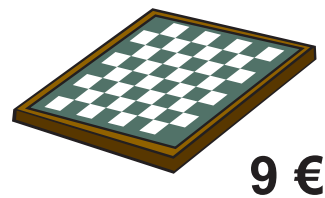
a Cada reloxo ten un rei.

b Miro xogador ameazada.

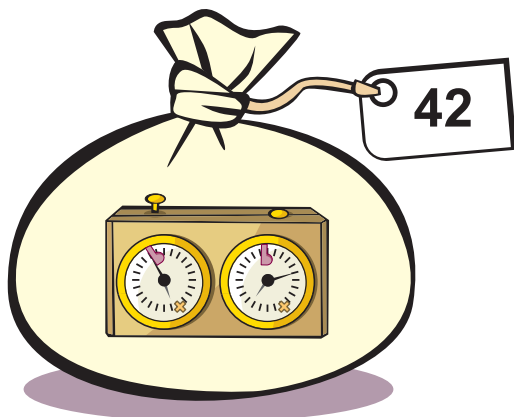
c Poño a peza en funcionamento.



Observa o prezo destes obxectos e sinala os que non poderías comprar con 40 euros.



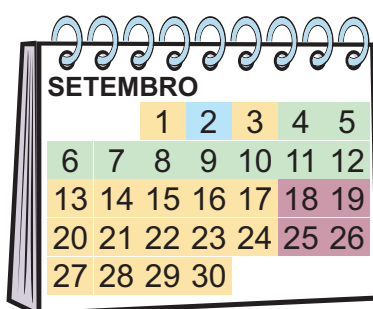
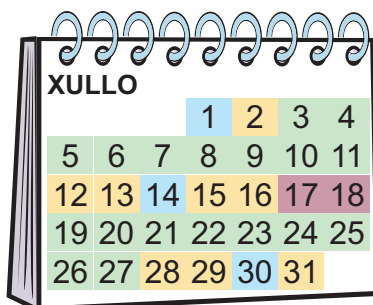
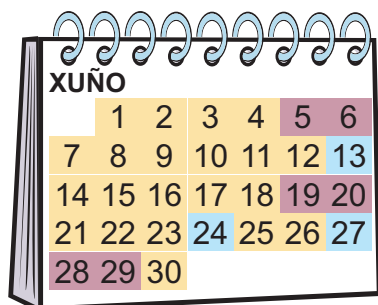
Se tes 50 euros para comprar cada obxecto, cal será o cambio que che devolverán cada vez?







Observa o calendario de competicións seguinte.



Torneos de verán

- de 1 día
- de 2 días
- de 9 días
- días sen torneo

a En que mes se poden xogar máis torneos nun só día?

b En que mes hai máis torneos de dous días?

c En que meses hai máis torneos de nove días?

d En que mes non se ofrecen os tres tipos de torneo?

Unidade 5

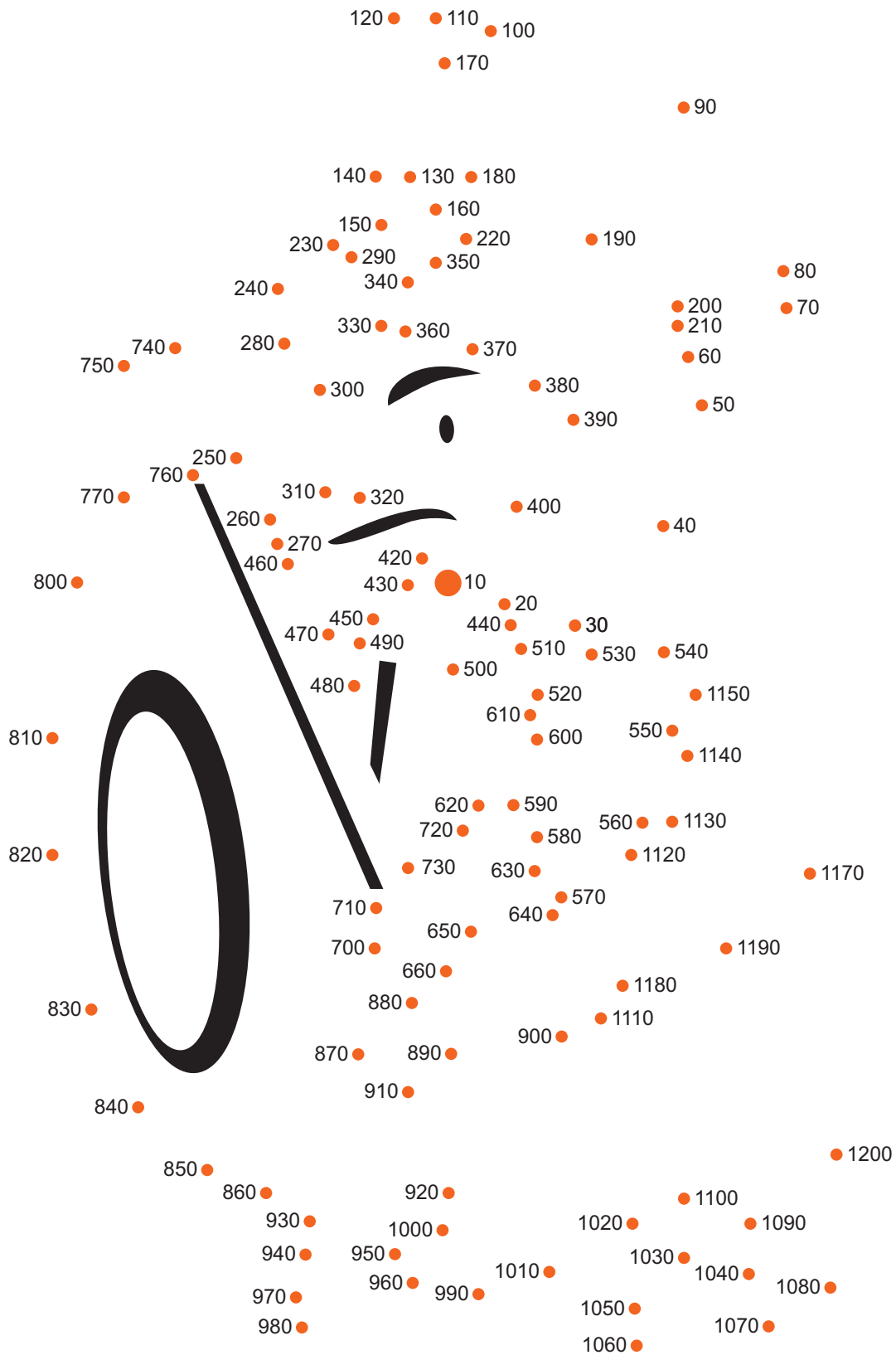
Defender

- Mover
- Capturar
- Defender
- Interpoñer





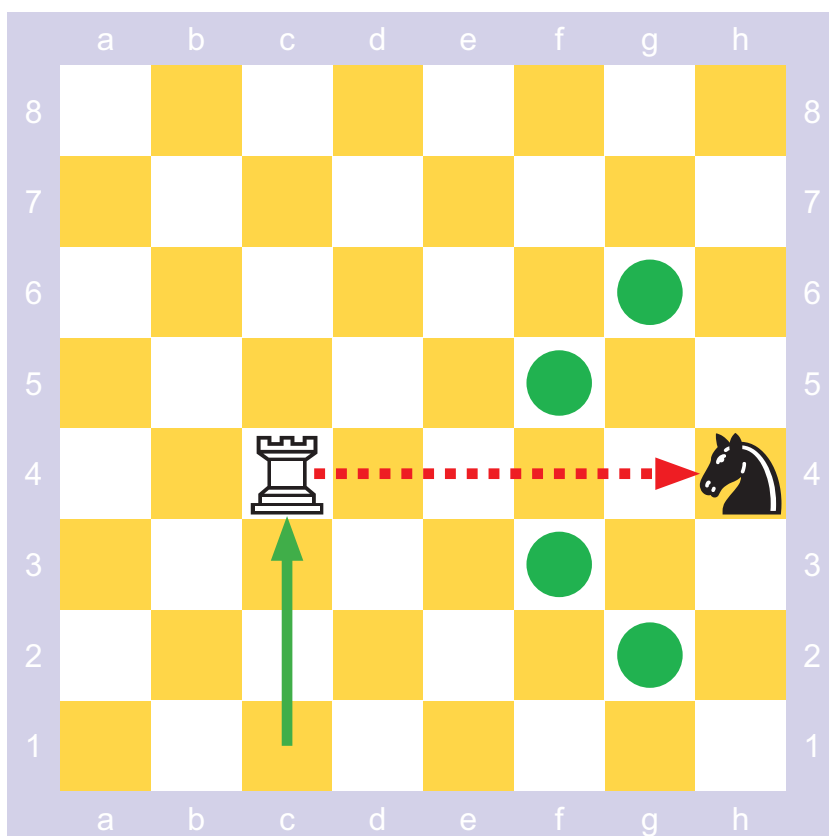
Acaba de debuxar a peza seguindo os números.





Mover

A peza atacada desprázase a outra casa que non está ameazada.



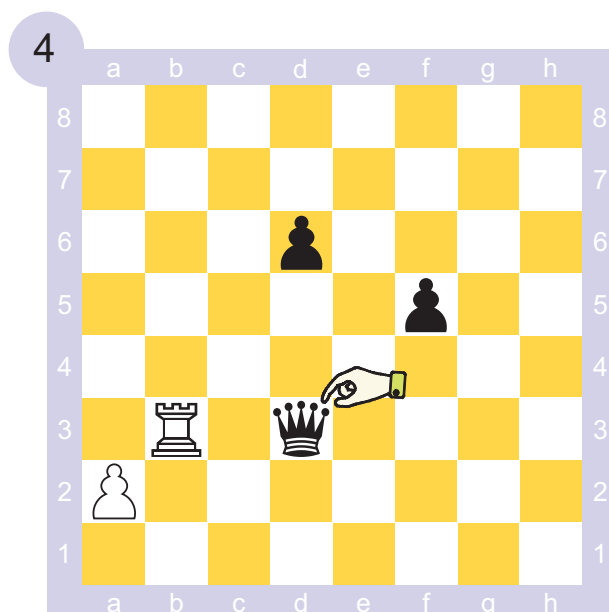
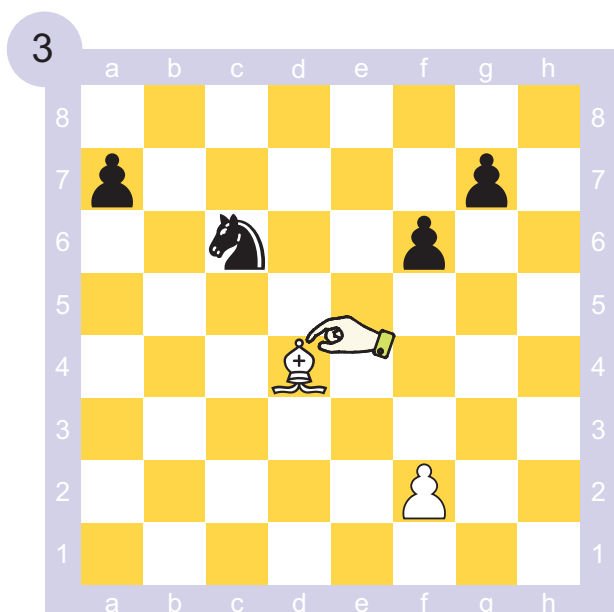
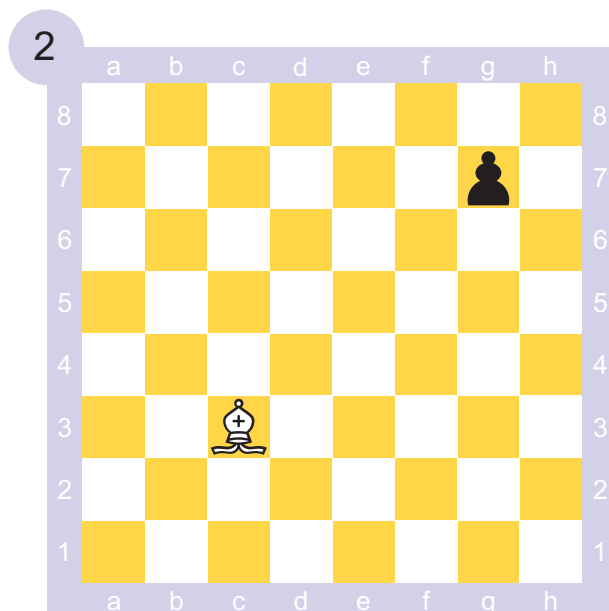
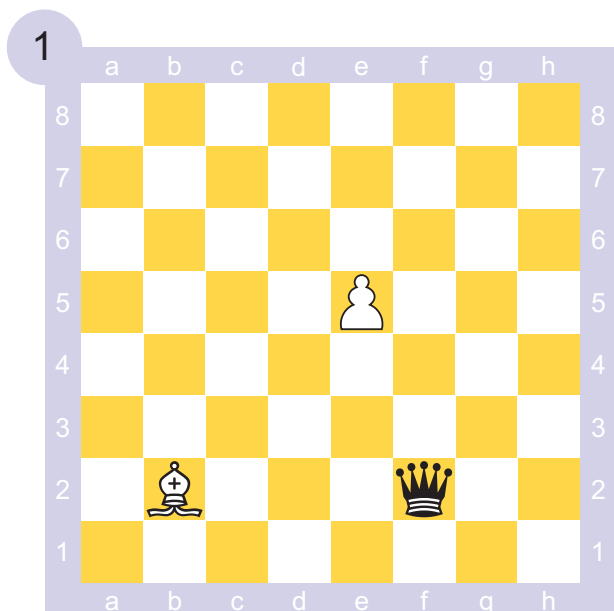
O cabalo, que está ameazado pola torre, pode desprazarse a calquera das casas sinaladas con círculos verdes.



Esta opción de defensa é a máis sinxela.



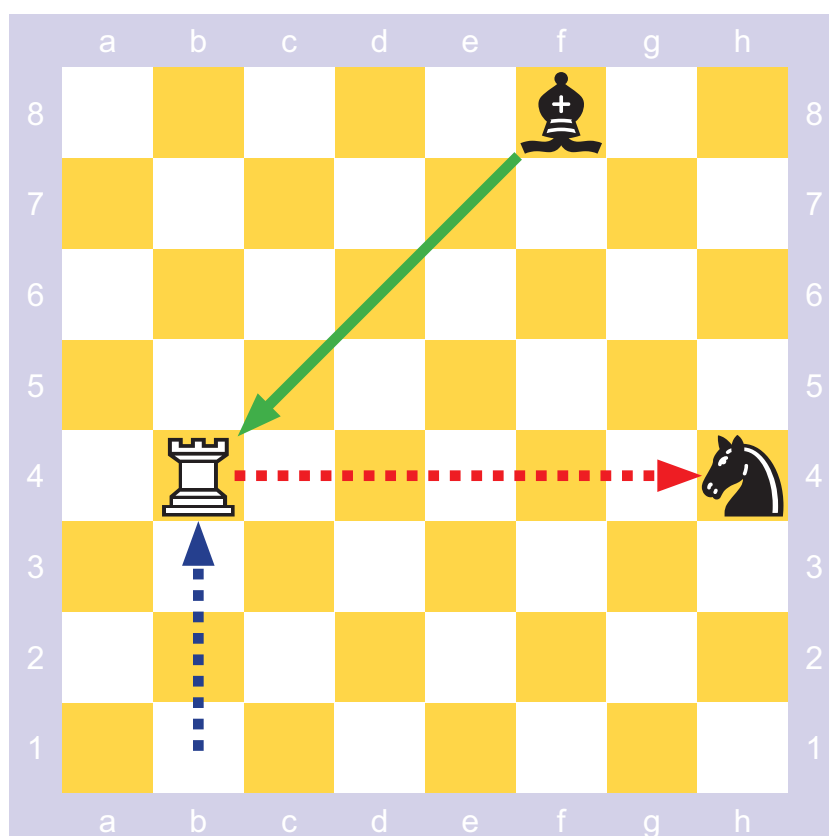
Traza un círculo nas casas a onde pode ir a peza ameazada.





Capturar

A peza atacante é capturada pola ameazada ou por outra peza.



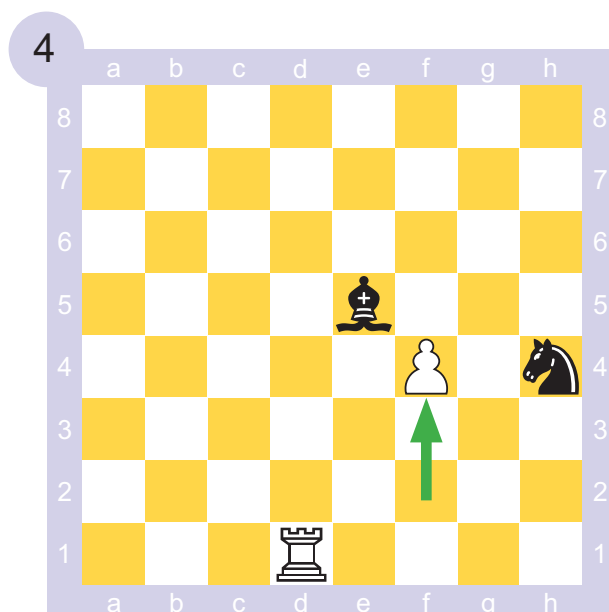
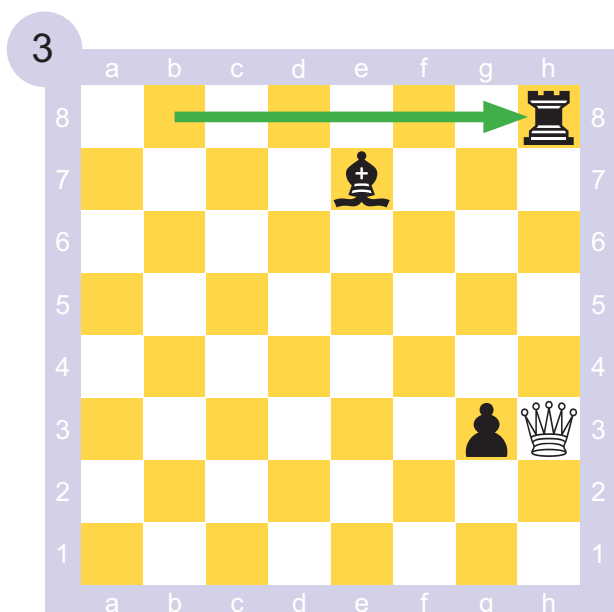
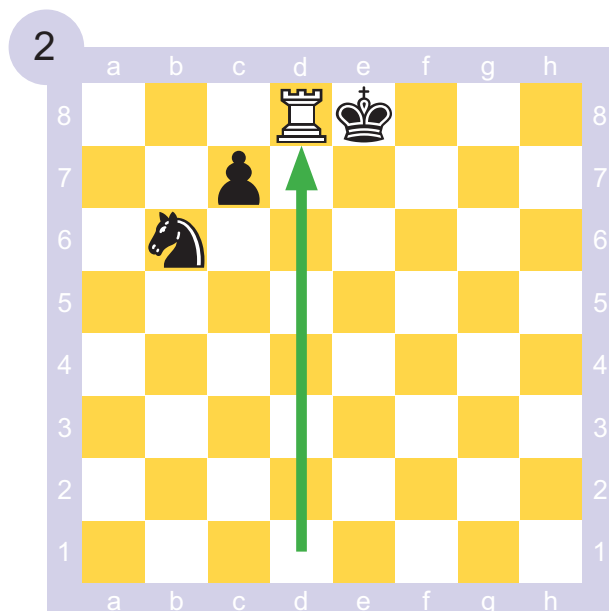
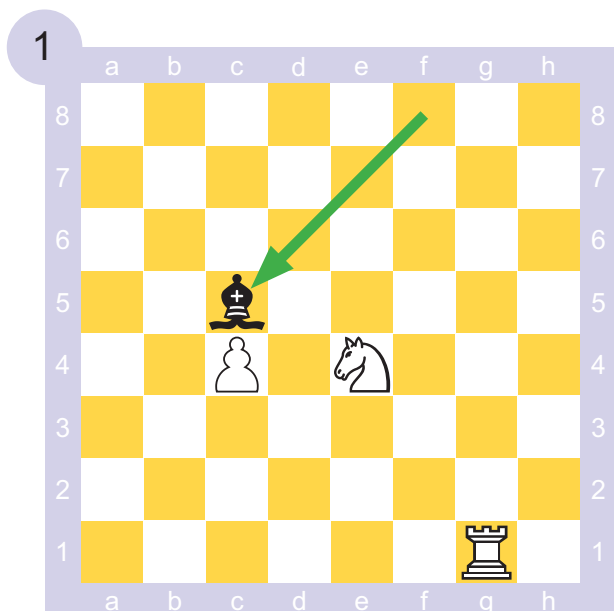
A torre, que está ameazando o cabalo, é capturada polo alfil.



Se se captura, temos que evitar perder puntos co intercambio.



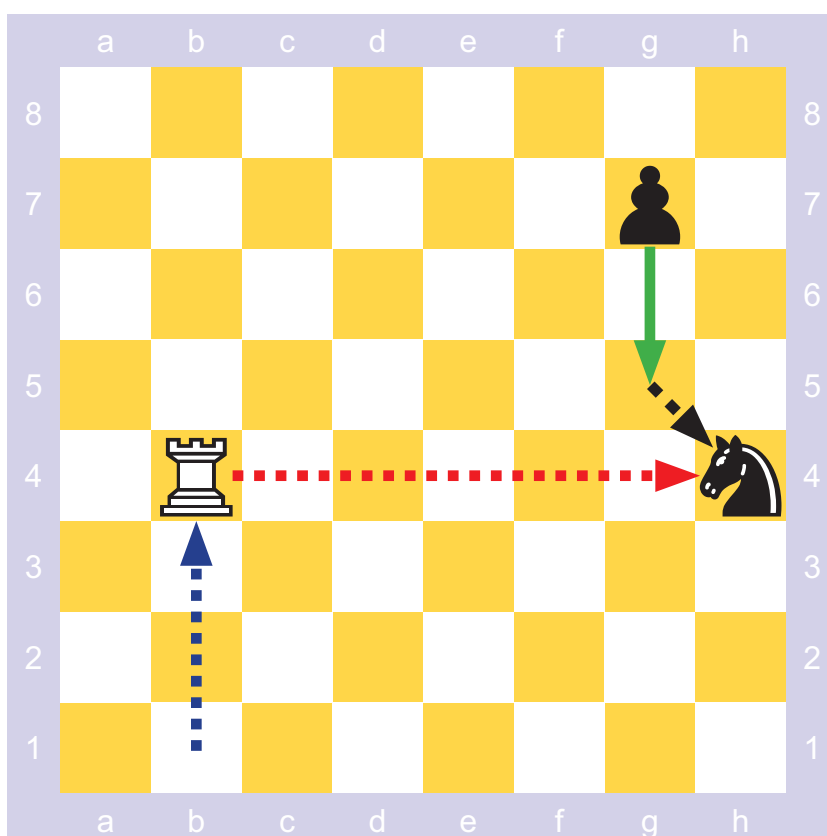
Indica cunha frecha como se pode capturar a peza atacante.





Defender

A peza atacada deféndese con outra peza.



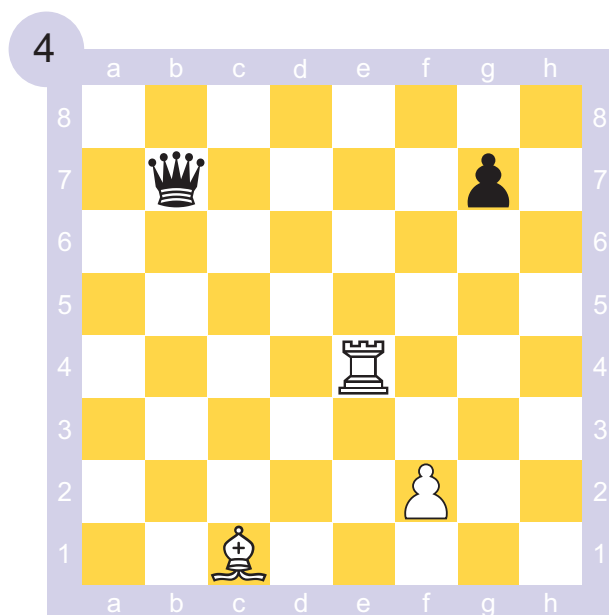
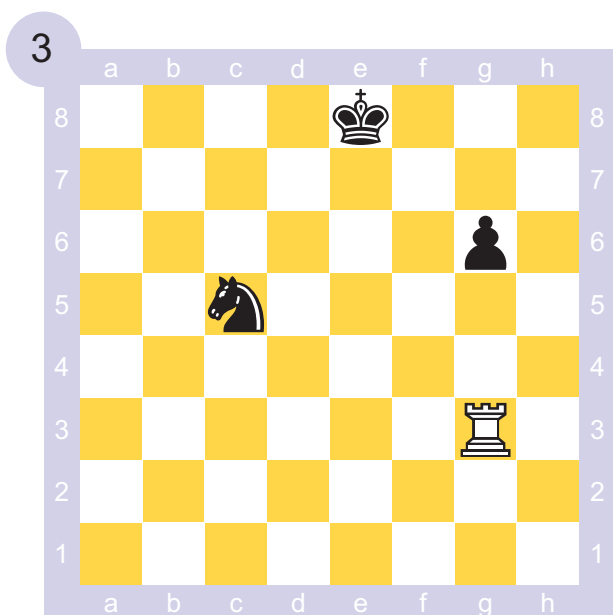
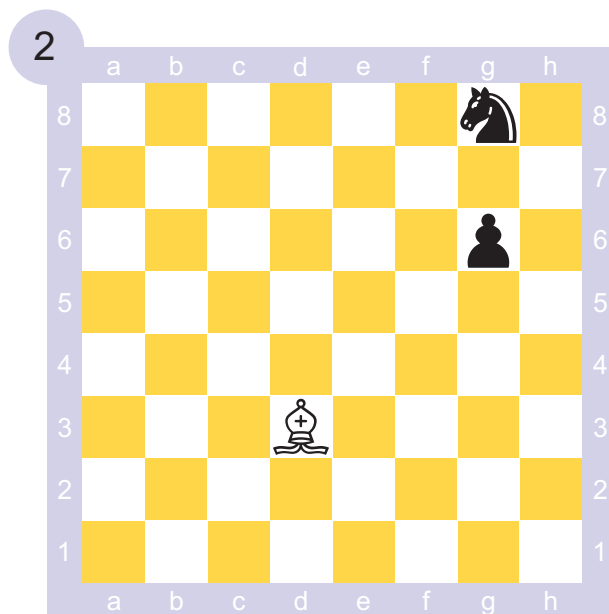
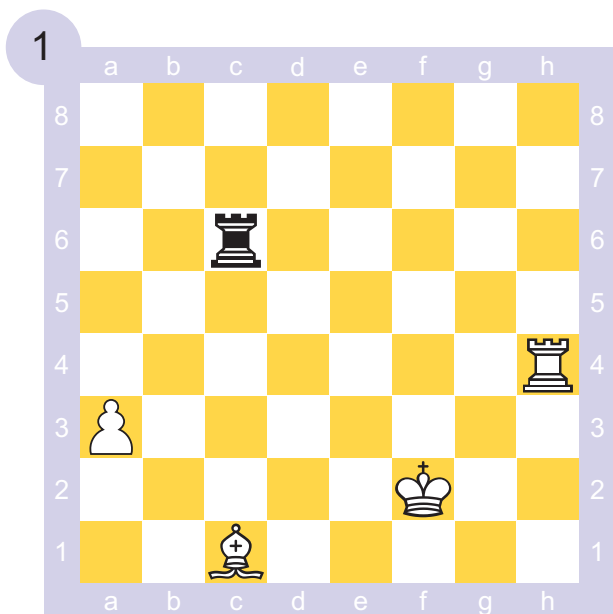
O peón avanza dúas casas e defende o cabalo. Se a torre captura o cabalo, o peón capturará a torre.



Se a peza atacada ten máis valor que a atacante, normalmente é capturada.



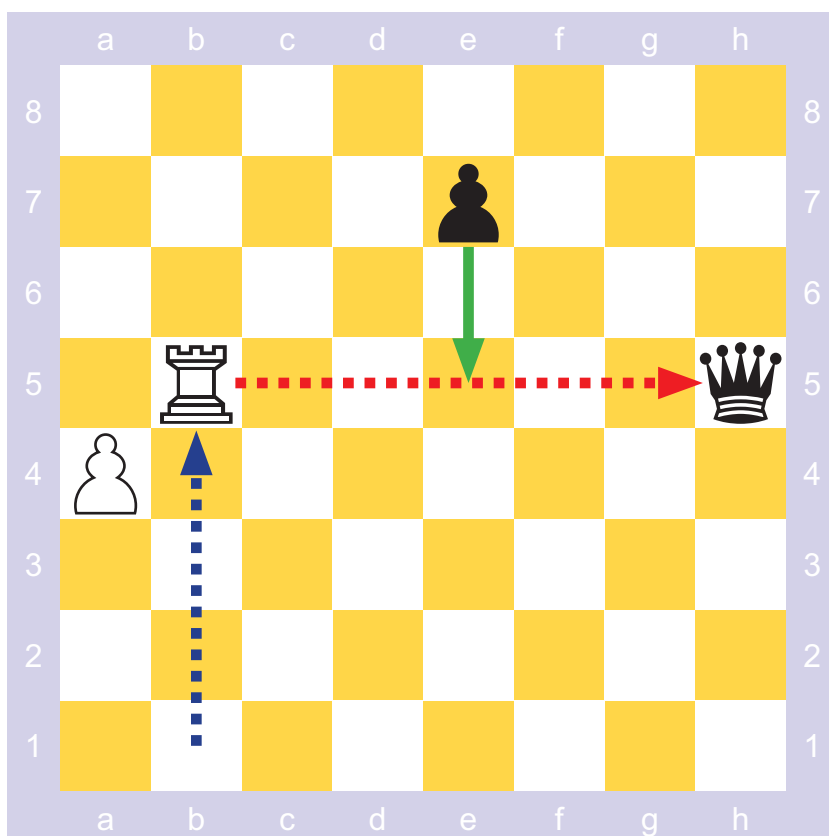
Rodea con círculo a peza atacada.
Indica cunha frecha a xogada que farías con outra peza para defendela.





Interpoñer

Entre a peza atacante e a atacada colócase outra peza.



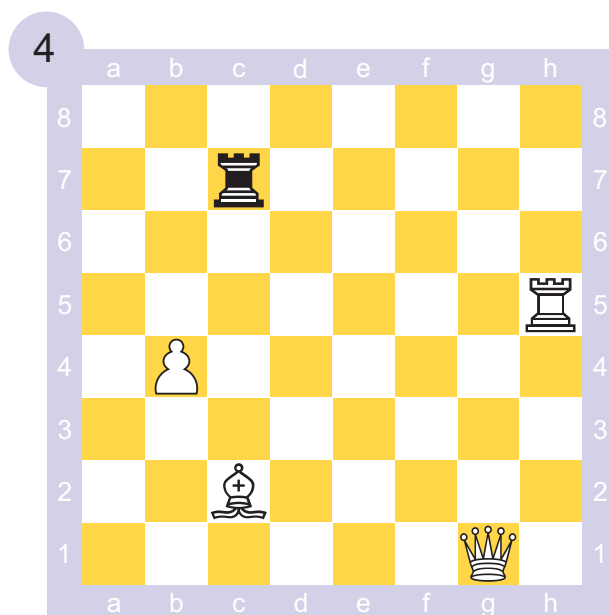
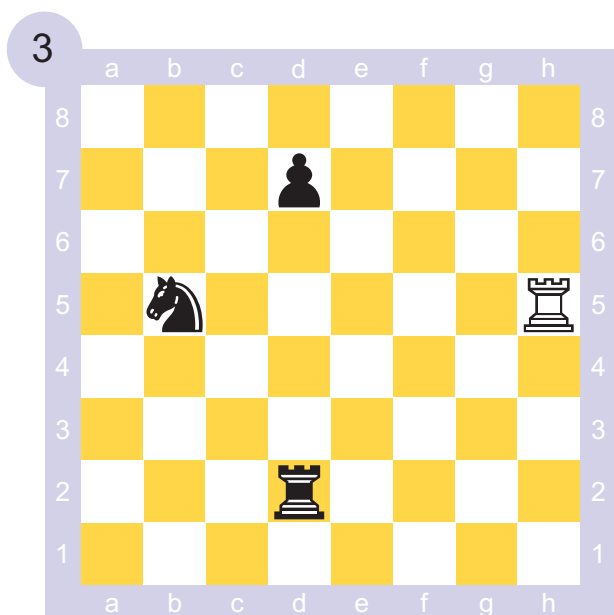
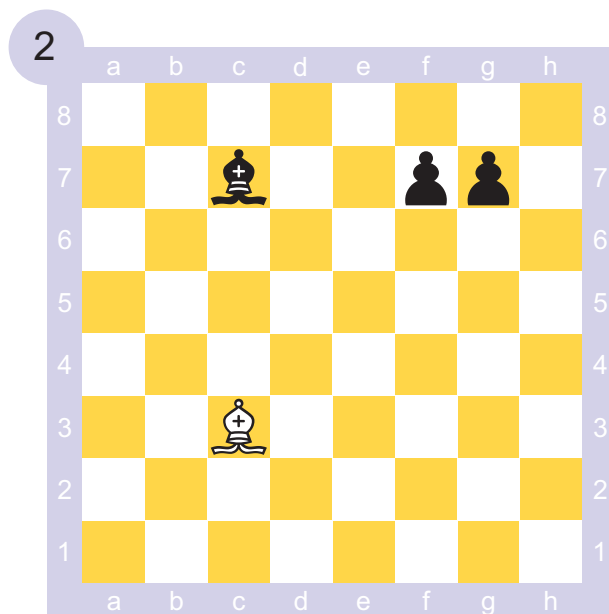
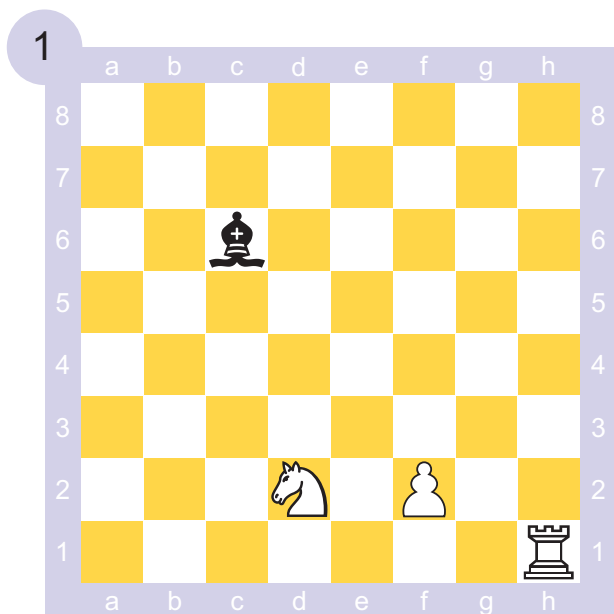
O peón interporase entre a torre (peza atacante) e a dama (peza atacada).
A torre non capturarán o peón porque está defendido pola dama.



Cando a peza atacante é o cabalo, non se pode interpoñer ningunha peza.

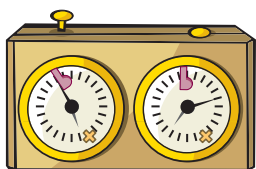


Interpón a peza máis adecuada para defender a atacada. Indica a xogada cunha frecha.

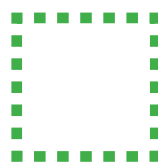




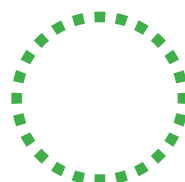
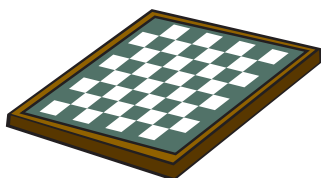
Fíxate nestes obxectos e sinala con que tipo de formas xeométricas se debuxou.



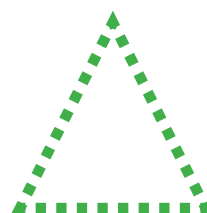
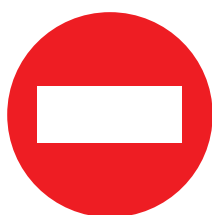
rectángulo



cadrado



círculo



triángulo



Busca no cartel a información do campus.




- a Cantos días dura o campus?
- b En que poboación se realiza?
- c Pode inscribirse un neno ou unha nena de 9 anos?



Escrebe o número da frecha que o carteiro seguirá para repartir cada carta.

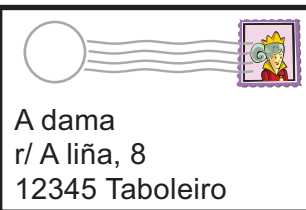


a



O rei
r/ A liña, 17
12345 Taboleiro

b



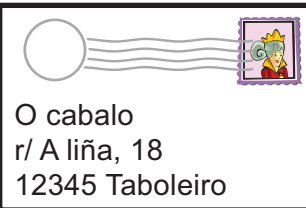
A dama
r/ A liña, 8
12345 Taboleiro

c



A torre
r/ A liña, 7
12345 Taboleiro

d

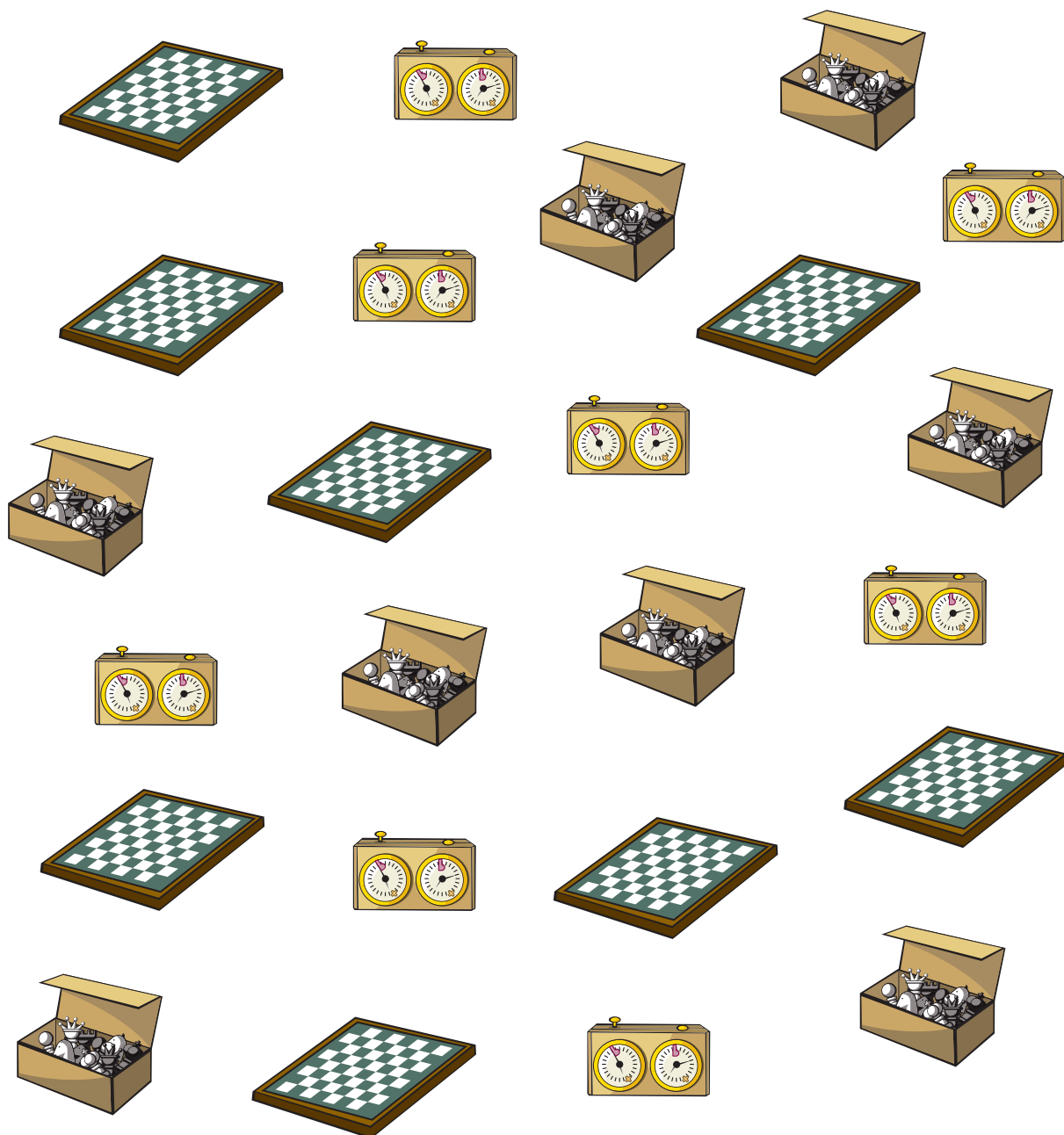


O cabalo
r/ A liña, 18
12345 Taboleiro



Cantas partidas se poderán xogar con estes materiais? Agrúpaos.

Para xogar unha partida necesítase un taboleiro, un xogo de pezas e un reloxo.

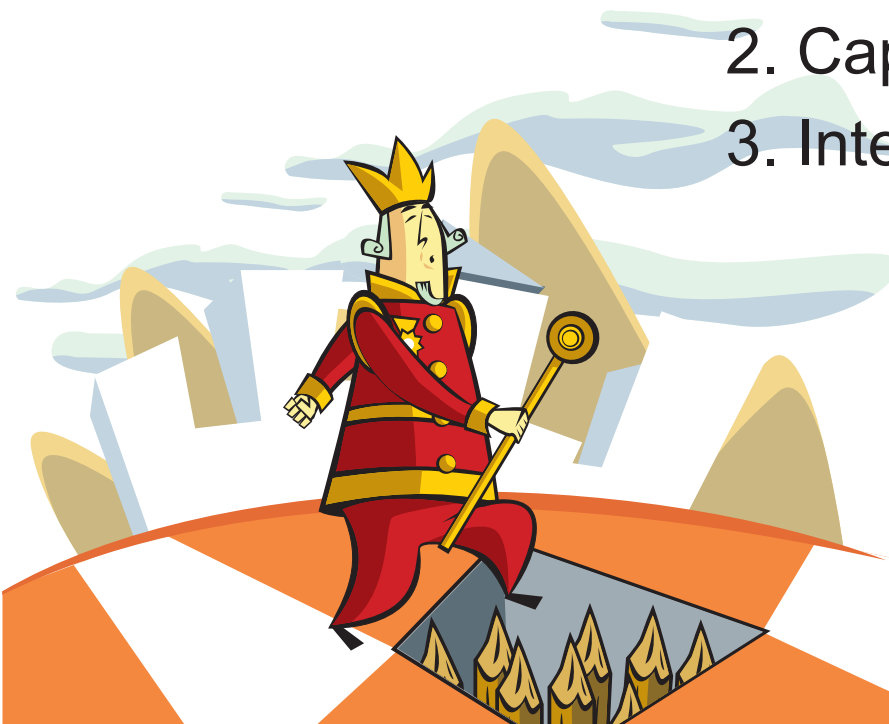


As partidas que se poderán xogar son:

Unidade 6

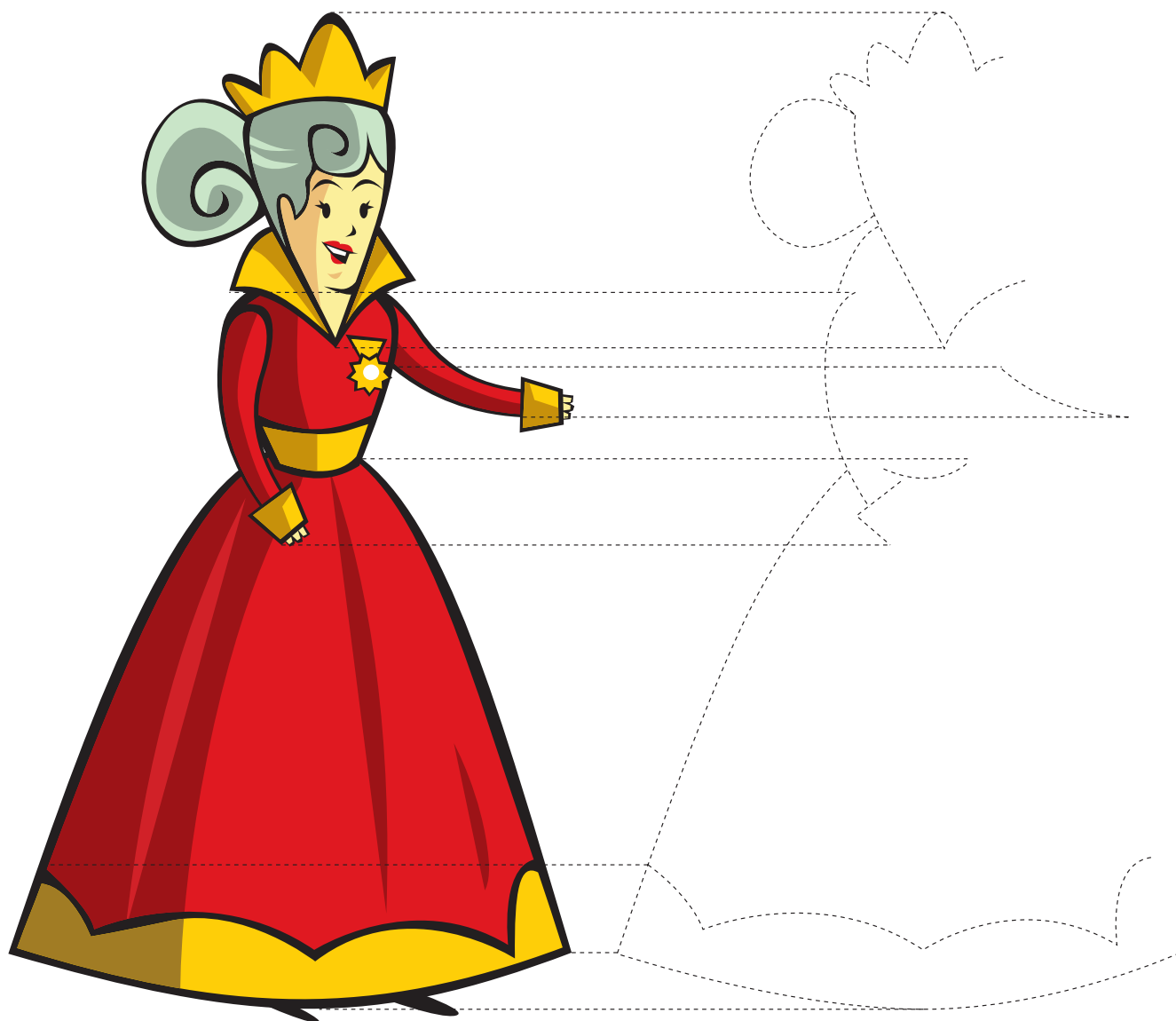
Xaque ao rei

- Xaque ao rei
- Respostas ao xaque ao rei:
 1. Mover
 2. Capturar
 3. Interpoñer





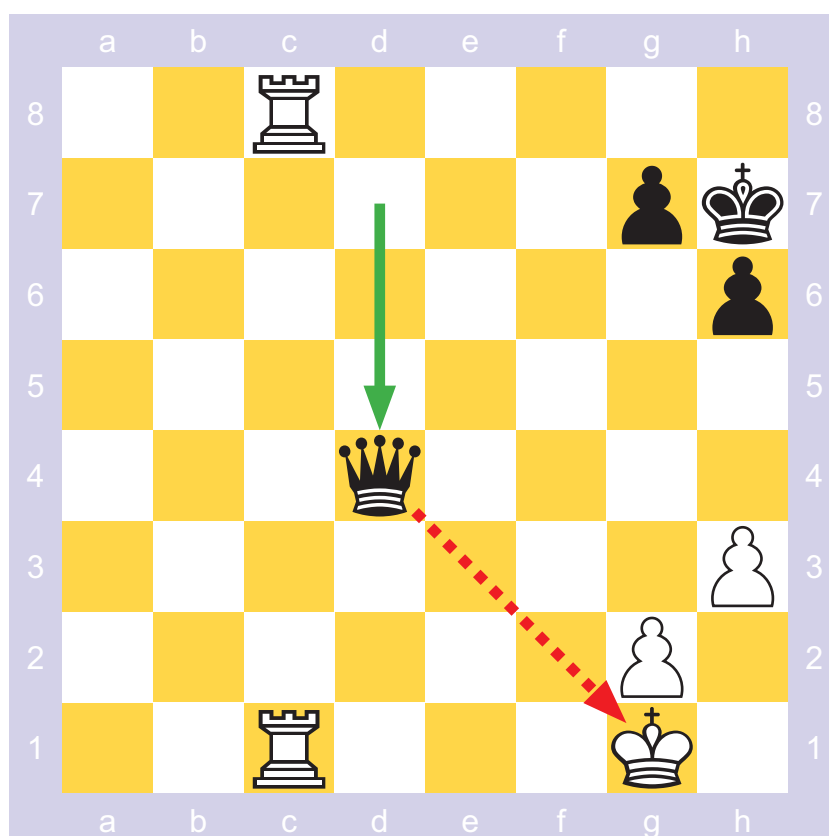
Termina de debuxar e colorea segundo o modelo.





Xaque ao rei

O rei adversario queda ameazado despois de facer unha xogada.



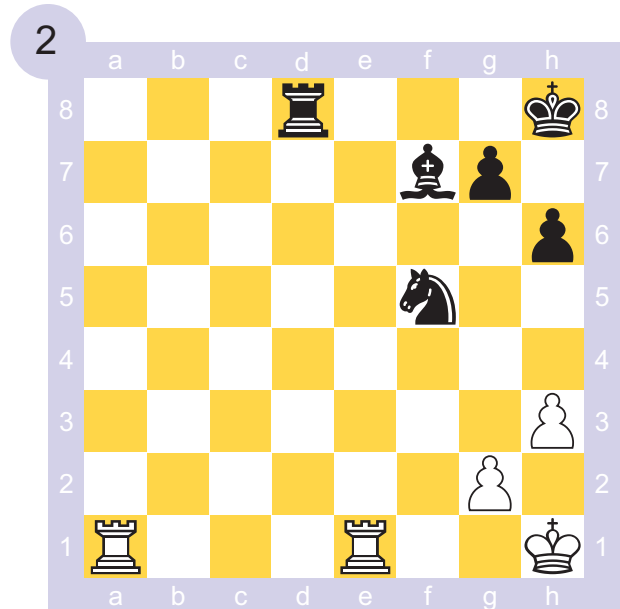
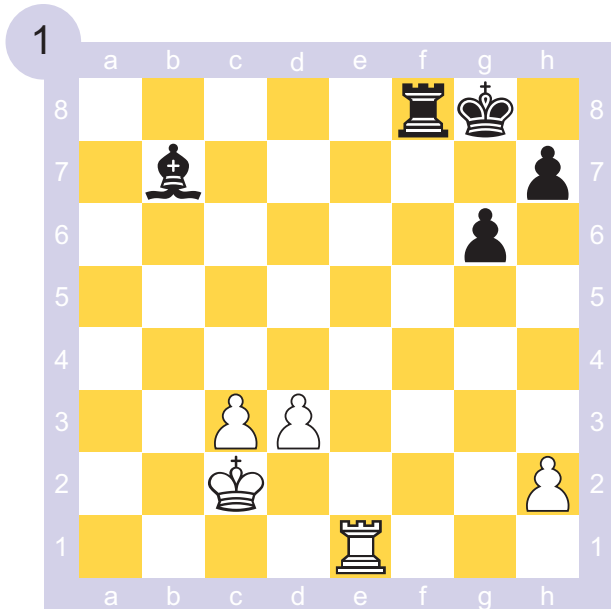
A dama dá xaque ao rei porque desde a casa d4 ameázase o rei branco.



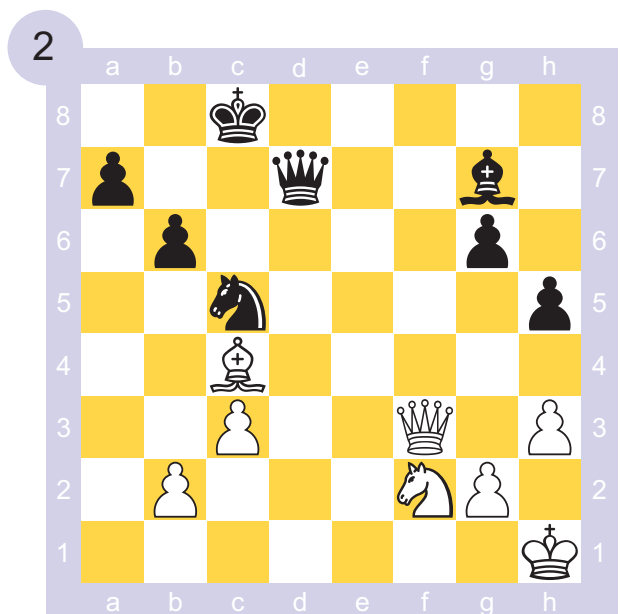
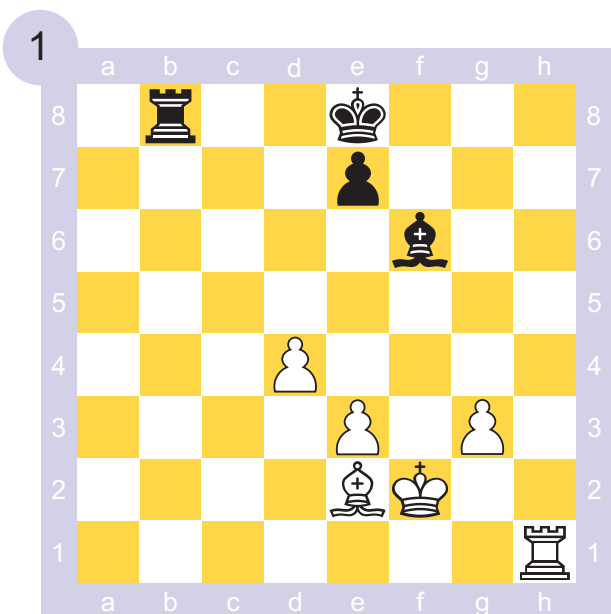
Todas as pezas, excepto o rei, pódennlle dar xaque ao rei adversario.



Indica cunha frecha que xogada poden facer as negras para lle dar xaque ao rei.



Indica cunha frecha a mellor xogada que poden facer as brancas para dar xaque.

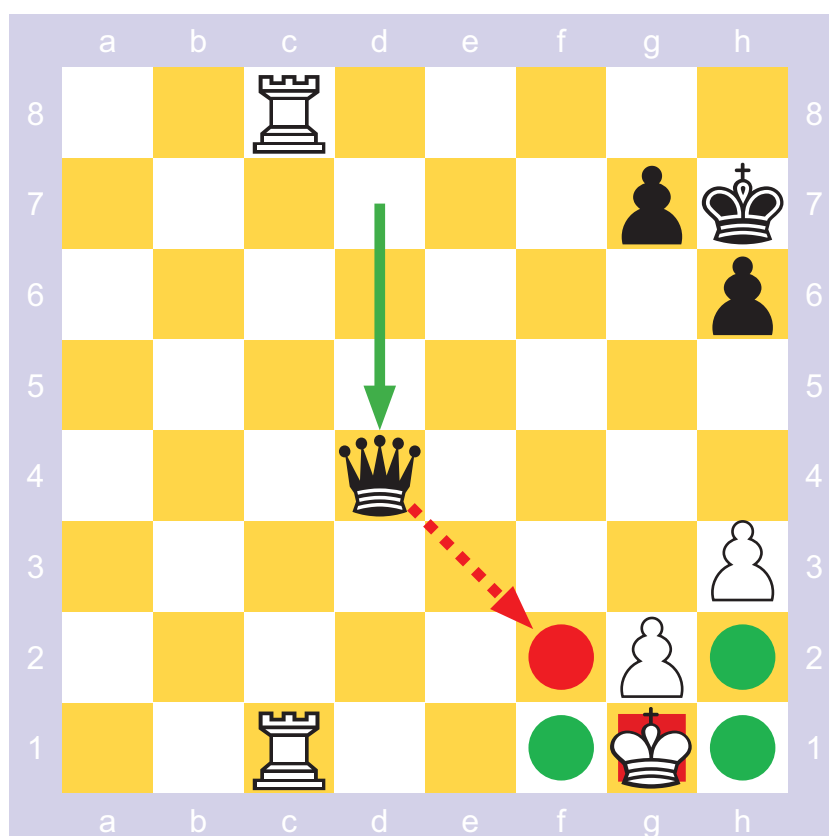




Respostas ao xaque ao rei

1. Mover

O rei poderá ir a calquera casa que non estea ameazada por unha peza do adversario.



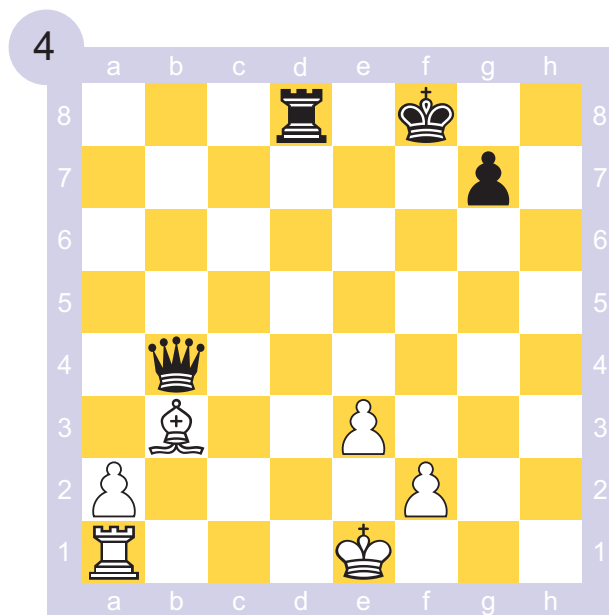
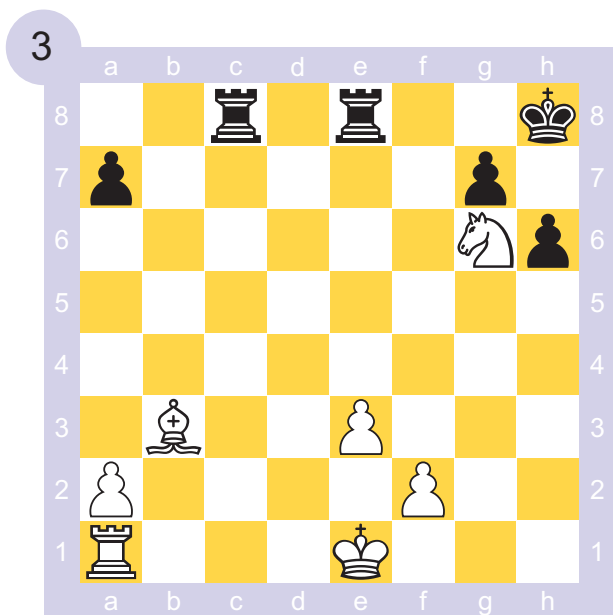
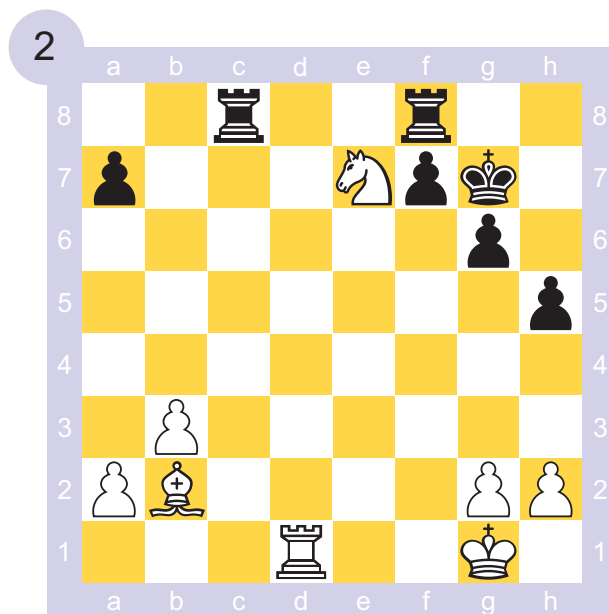
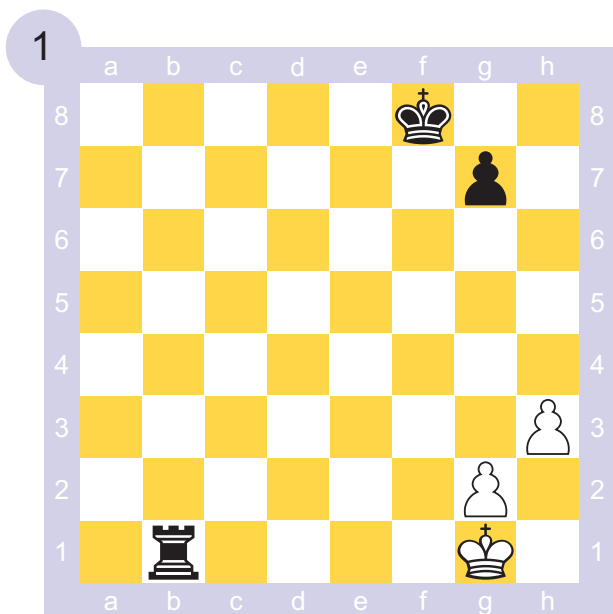
Os círculos verdes indican as casas a onde pode ir o rei e os vermellos aquelas onde continuaría estando en xaque.



Recorda que o rei non pode ir a unha casa ameazada por unha peza do adversario.



Traza un círculo nas casas a onde poida ir o rei que está en xaque

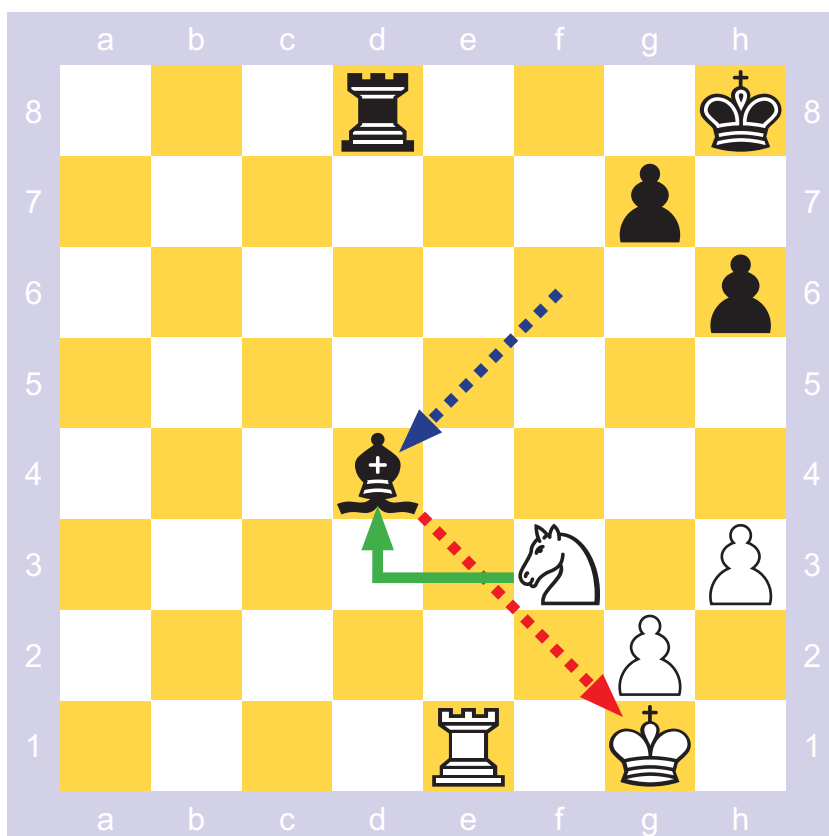




Respostas ao xaque ao rei

2. Capturar

Captúrase a peza que lle dá xaque ao rei.



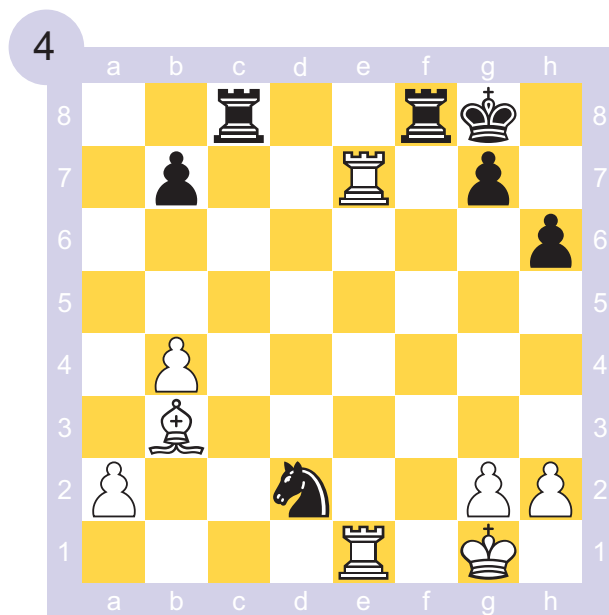
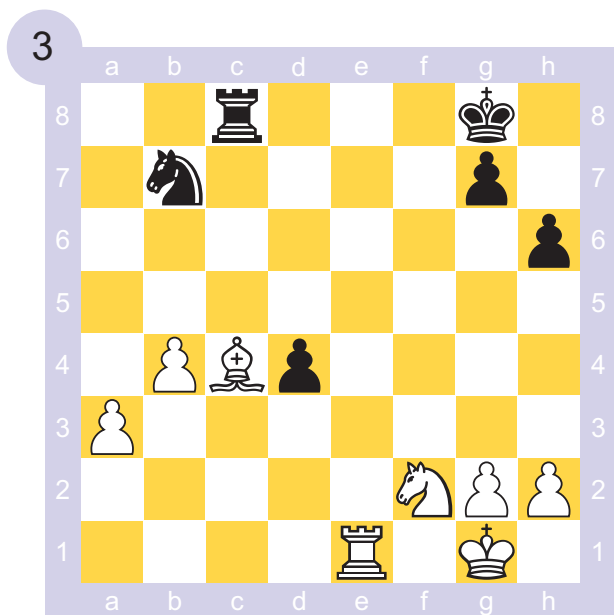
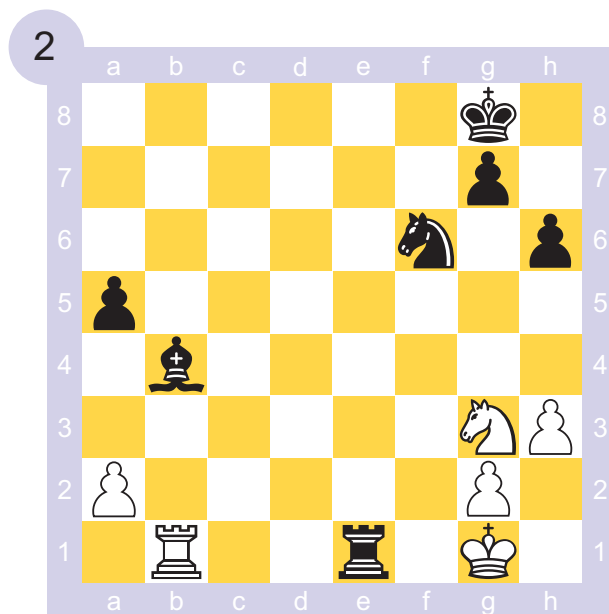
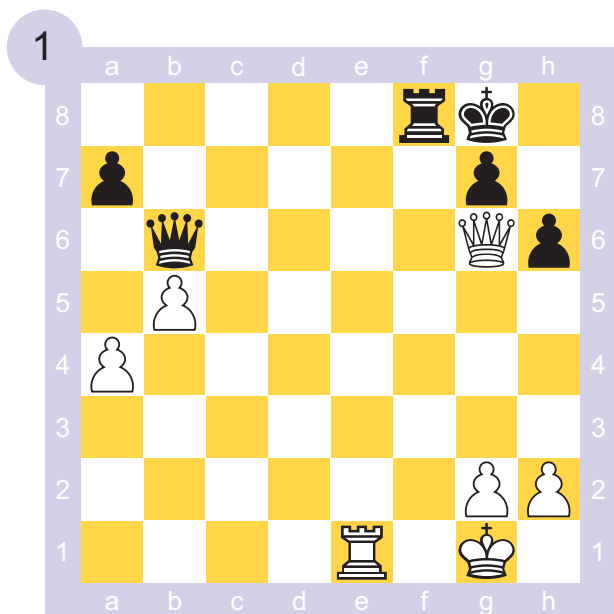
O cabalo captura o alfil e despois a torre captura o cabalo.



Recorda que o rei non pode capturar unha peza do adversario que estea defendida.



Rodea con círculo as pezas que poden capturar a que lle dá xaque ao rei.

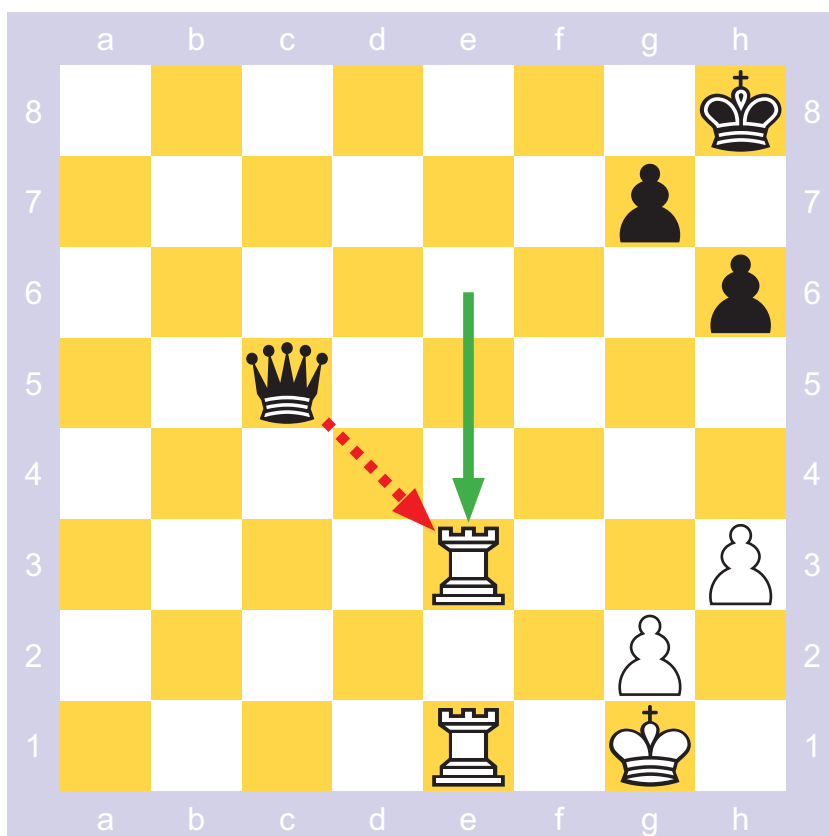




Respostas ao xaque ao rei

3. Interpoñer

Colócase unha peza entre o rei e a que dá xaque.



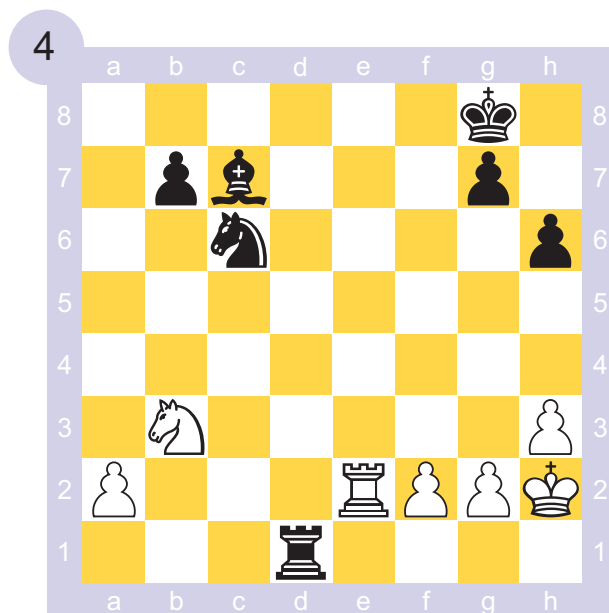
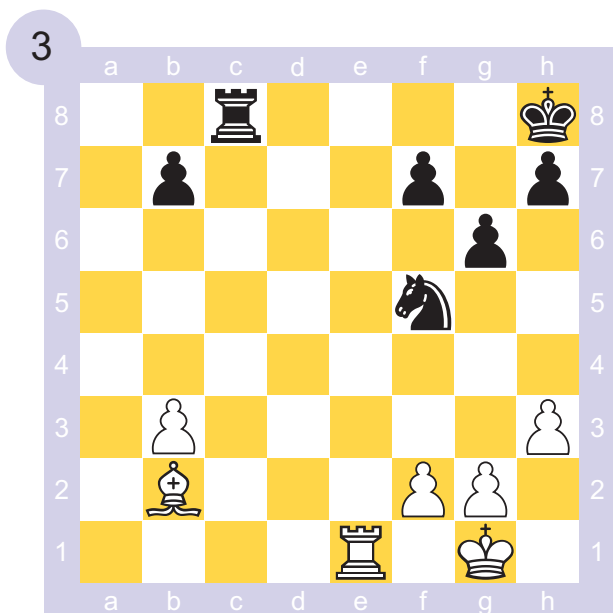
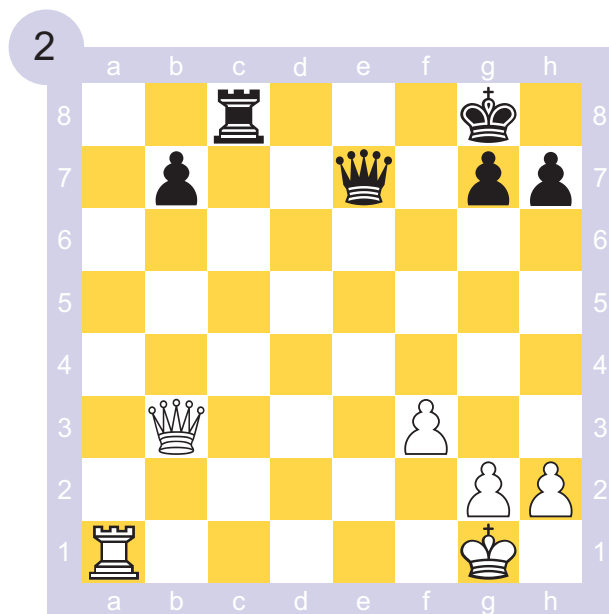
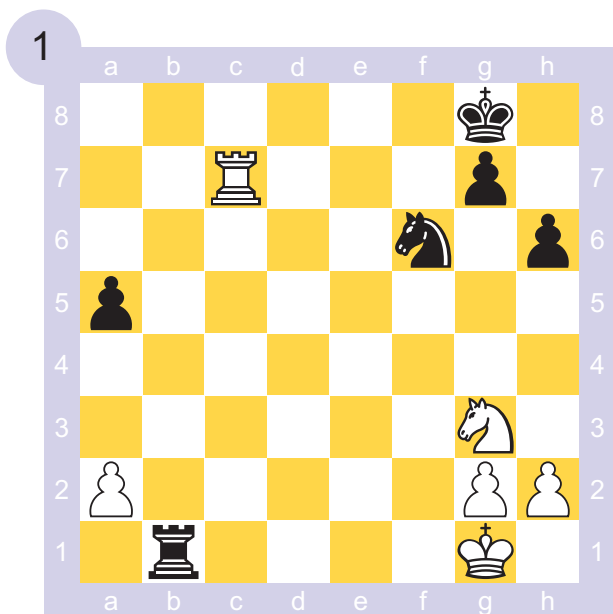
Ao desprazarse a torre á casa e3, evita que a dama continúe dando xaque ao rei.



Se o xaque o dá un cabalo, non se pode interpoñer ningunha peza.



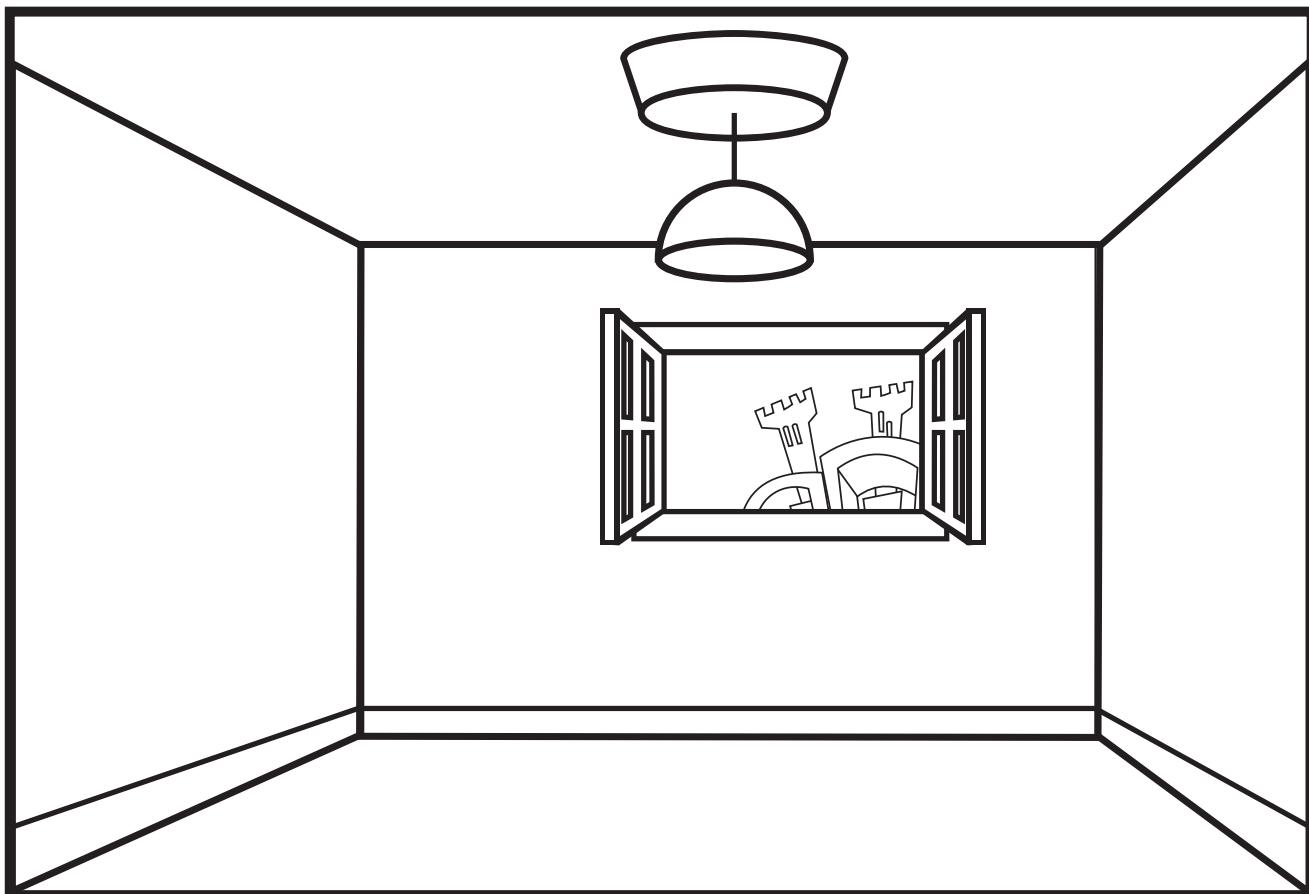
Indica cunha frecha a mellor xogada de interposición para evitar o xaque.





Le as instrucións e pinta os obxectos indicados.
A continuación, termina de colorear o debuxo.

- 1 Unha porta na parede da esquerda.
- 2 O sol entre as nubes.
- 3 Un cadro á dereita da ventá.
- 4 Un reloxo á esquerda da ventá.
- 5 Unha alfombra no chan.





Completa a frase coas palabras seguintes.

capturar

rei

única

xogo

xadrez

peza

O

é a

do

do

que non

se pode



Clasifica as palabras anteriores segundo o seu número de sílabas.

1

sílaba

2

sílabas

3

sílabas

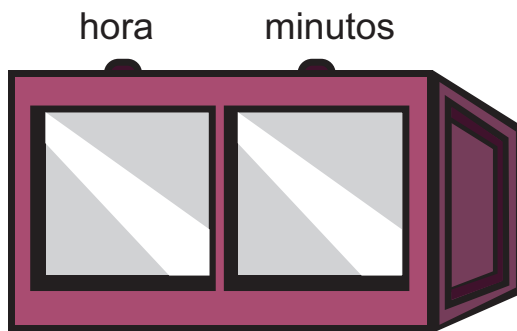


Anota nos reloxos dixitais a hora e os minutos que indican os reloxos analóxicos.

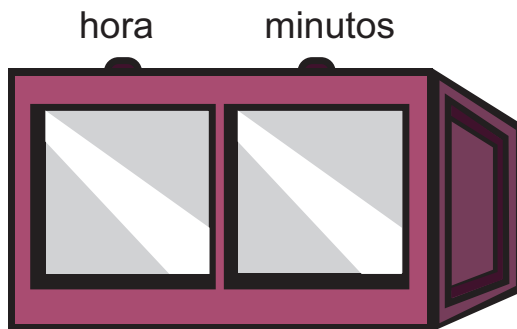
a



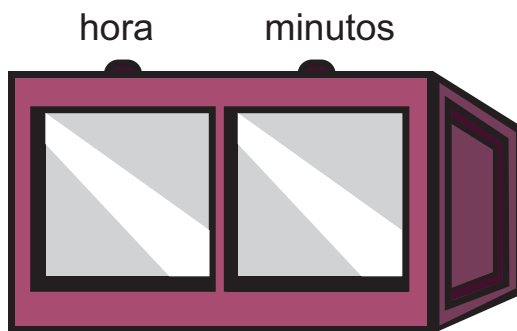
b



c



d





Anota ao pé de cada debuxo o nome da estación correspondente.

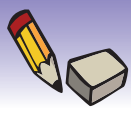


Unidade 7

Xaque mate

- Xaque mate
- Evitar o xaque mate
- Combinación de mate





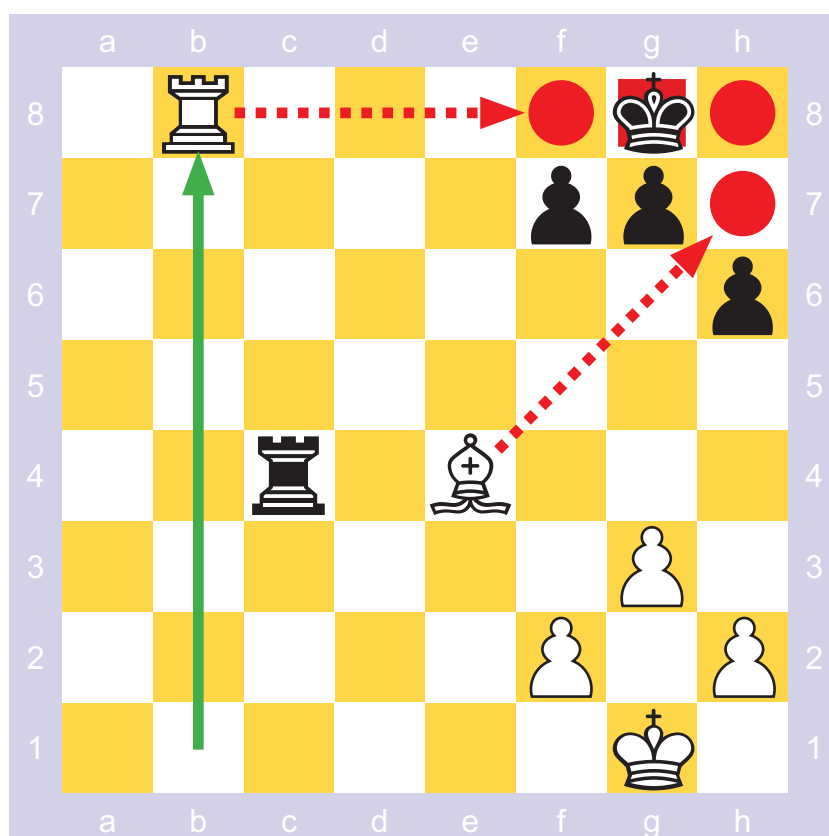
Pinta a cuadrícula seguindo as instrucións.

16 →	4 ↖	4 ↑	2 →	3 ↑	1 ↖
3 ↑	4 →	1 ↗	2 ↑	5 ↖	1 ←
3 ↖	1 ←	2 ↖	2 ↘	2 ↓	3 ↘
6 ↓	2 ↘	5 ↓	2 →	4 ↓	3 ↘



Xaque mate

Ningunha xogada pode evitar que o rei se libre de estar en xaque.



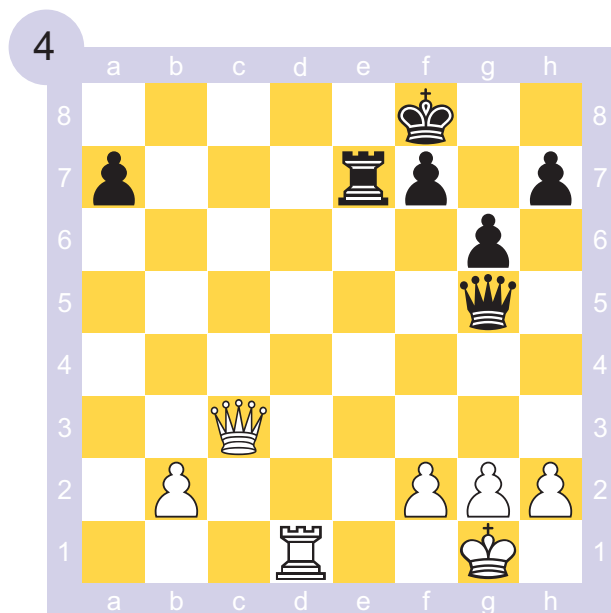
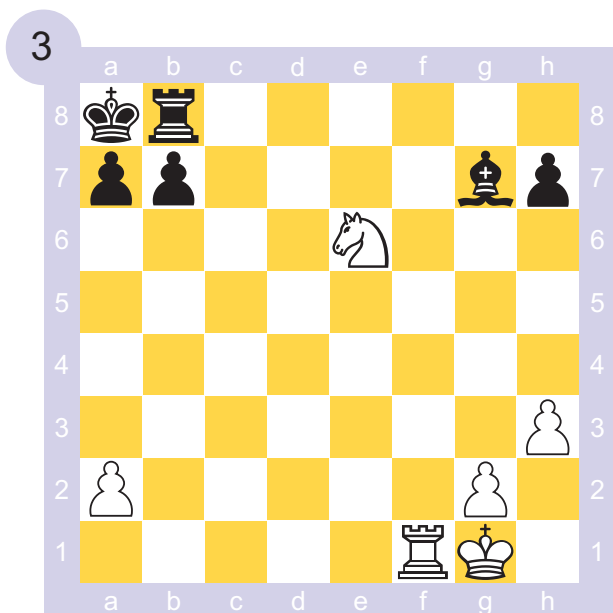
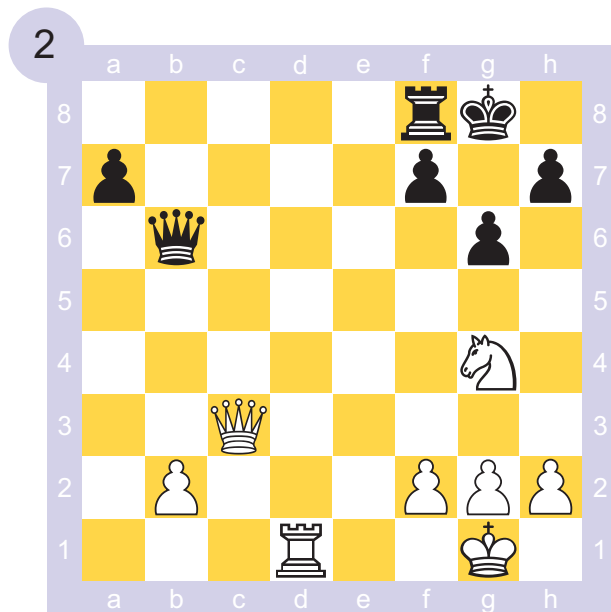
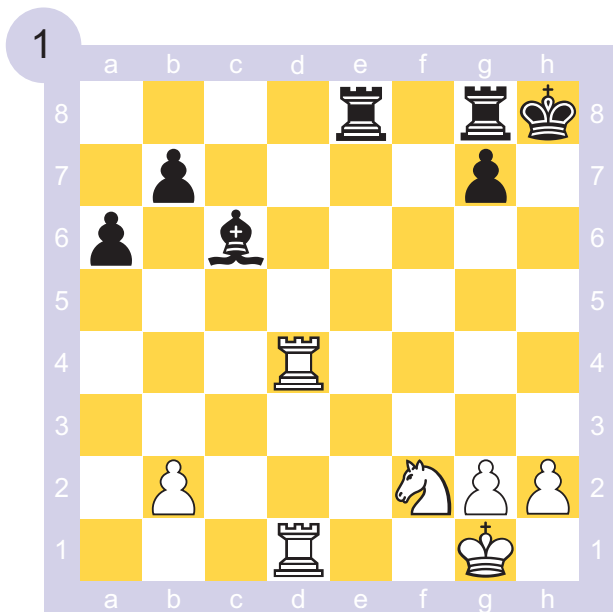
Despois de lle dar xaque ao rei coa torre, o rei negro non ten ningunha casa a onde ir, non pode capturar a torre, nin tampouco interpoñer ningunha peza.



A partida termínase cando un dos xogadores consegue dar xaque mate.



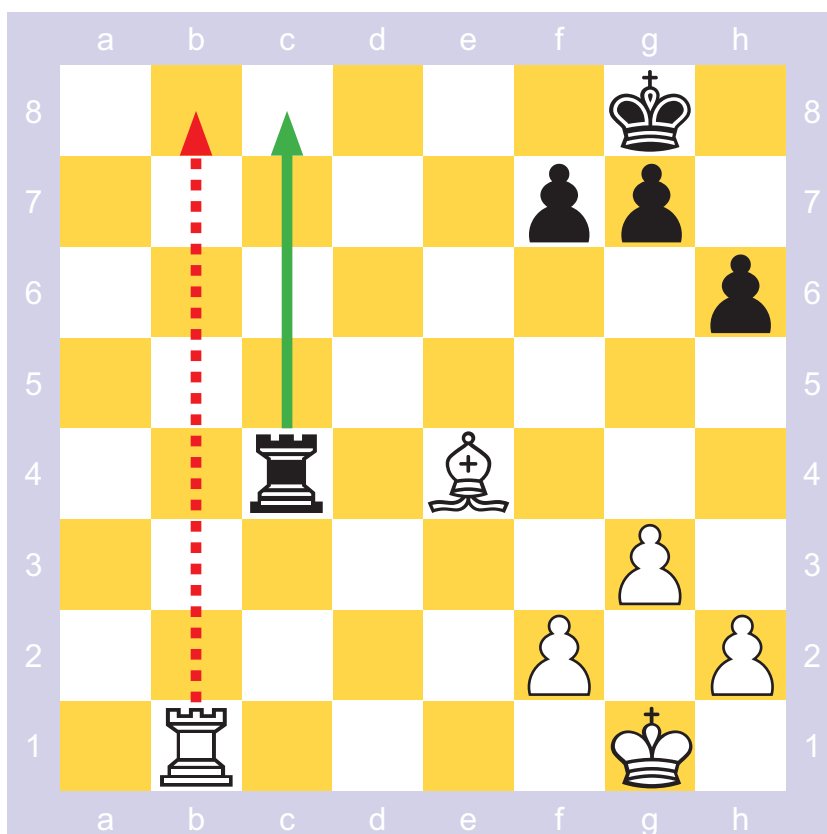
Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.





Evitar o xaque mate

Tense que procurar que o rei teña casas a onde ir ou pezas que o poidan defender.



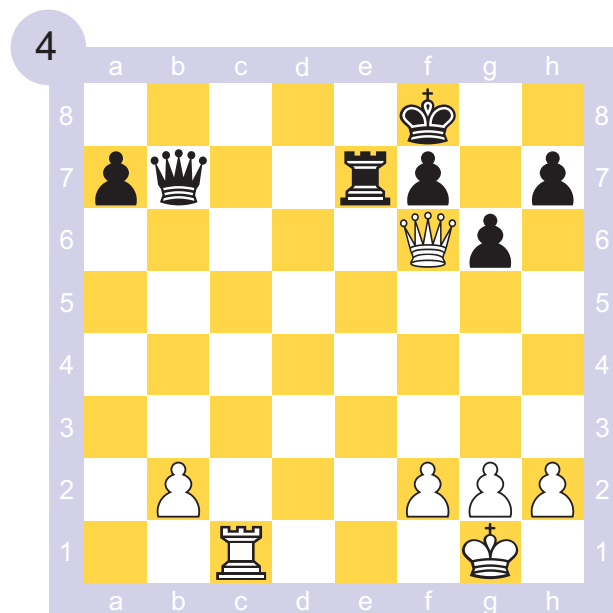
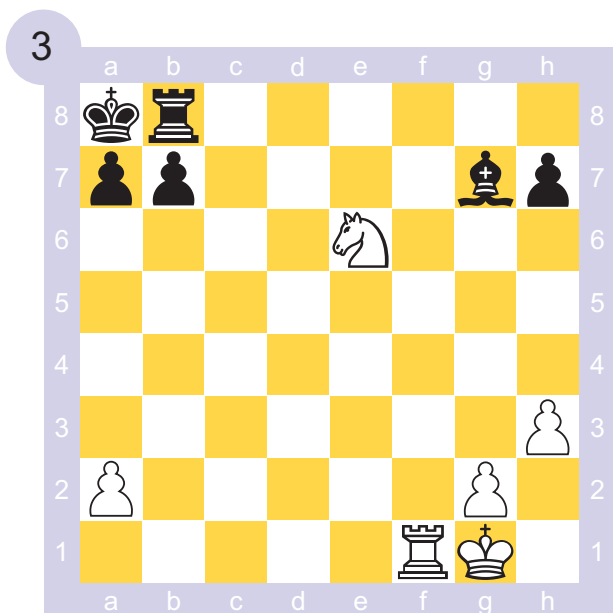
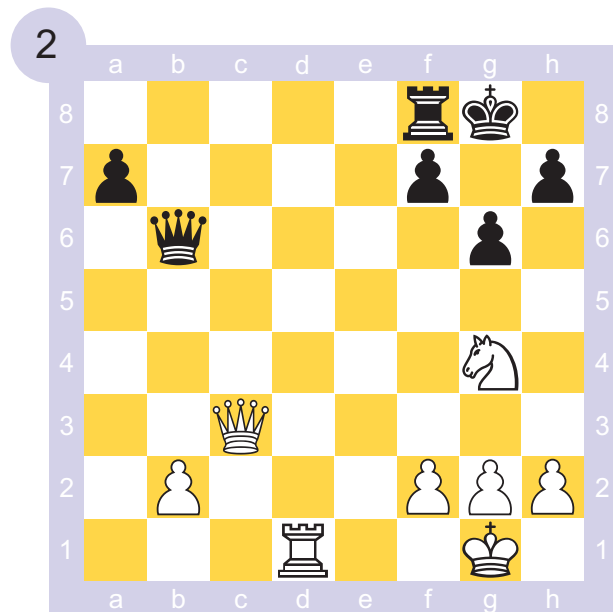
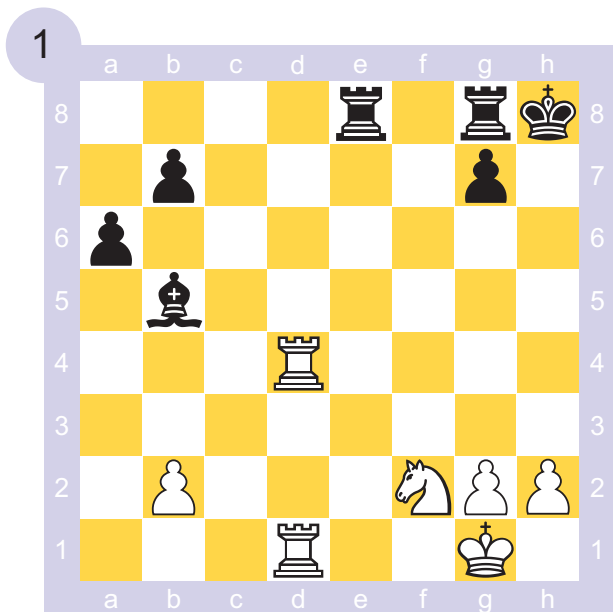
A torre negra evita que a torre branca dea xaque mate.



En todo momento ten coidado de que non che poidan dar xaque mate.



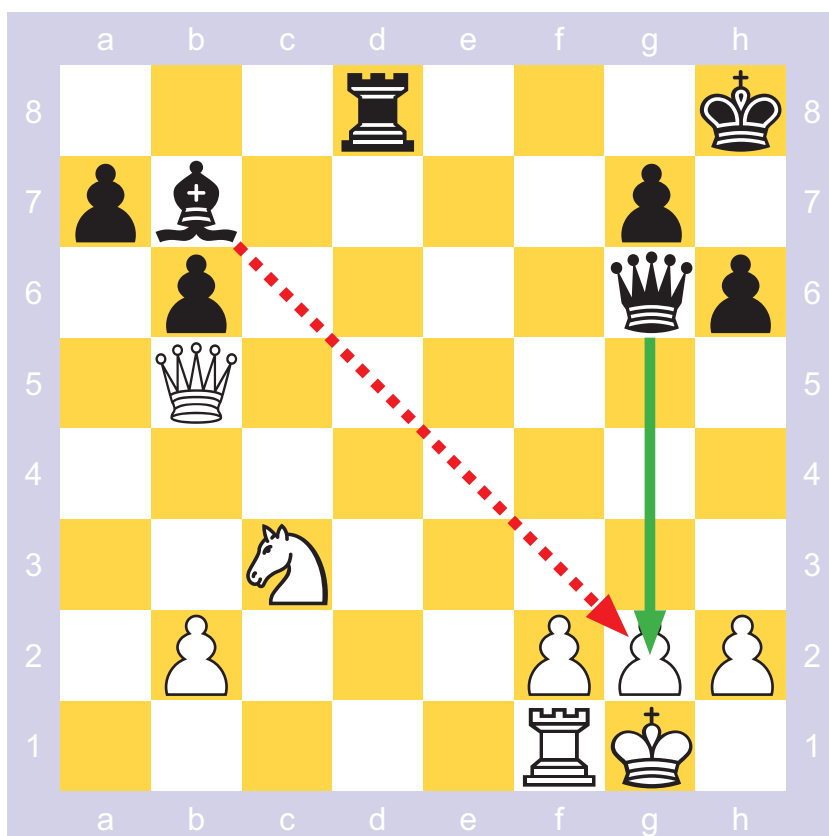
Indica con flechas que xogadas poden facer as negras para evitar o xaque mate.





Combinación de mate

É o conxunto de xogadas necesarias para conseguir dar xaque mate.



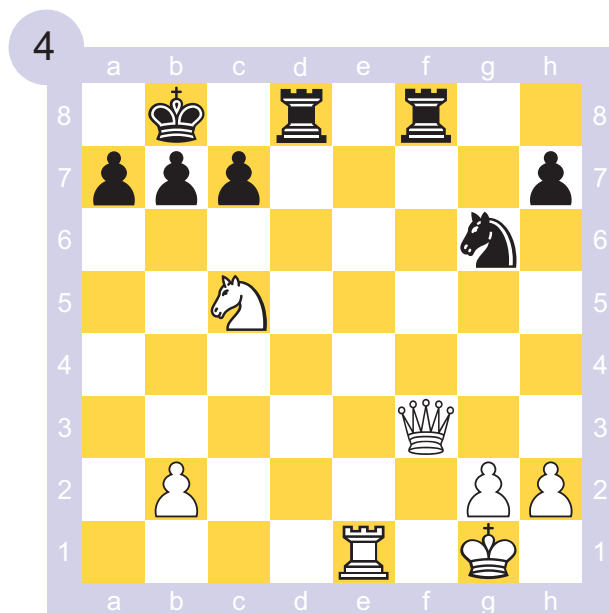
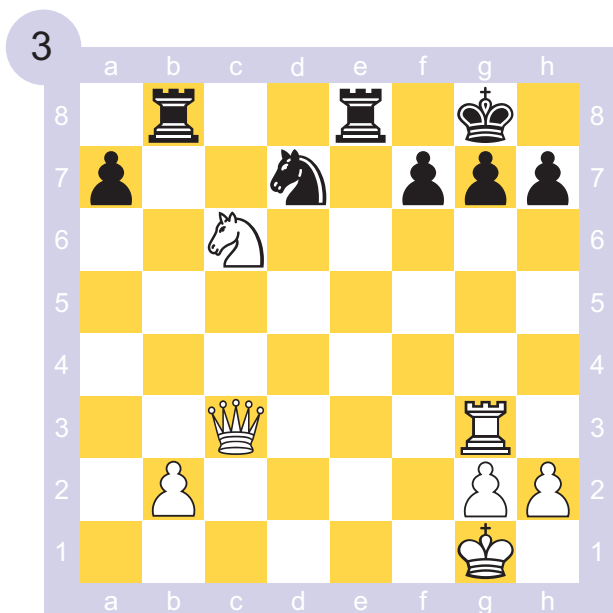
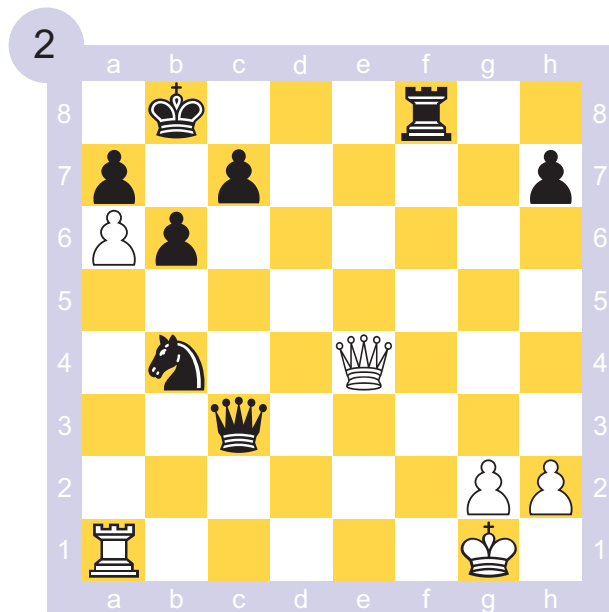
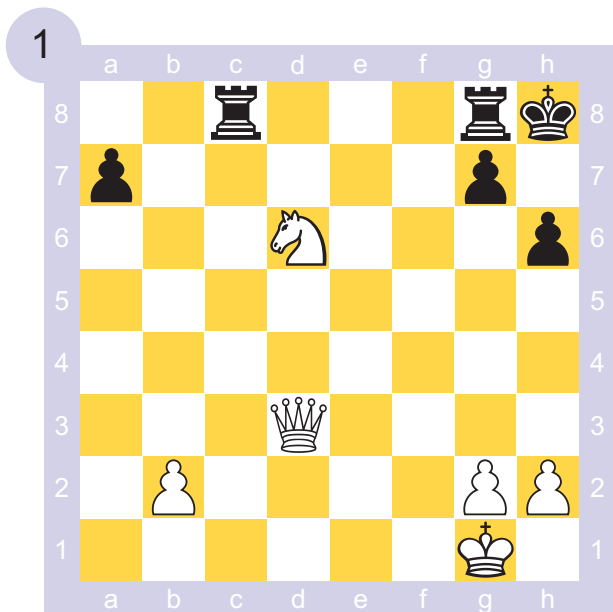
A dama captura o peón branco e dá xaque mate porque está defendida polo seu alfil.



A miúdo, son necesarias varias pezas para dar xaque mate.

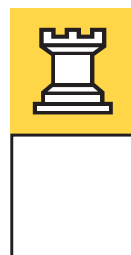
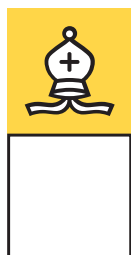
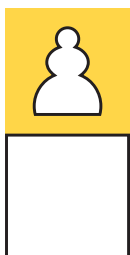
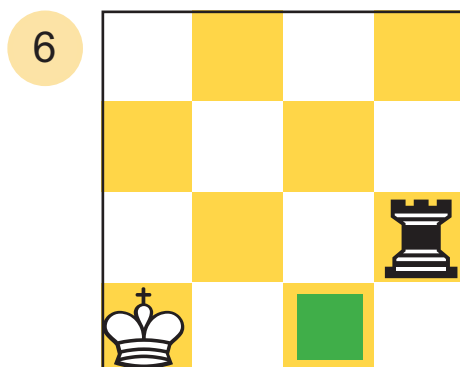
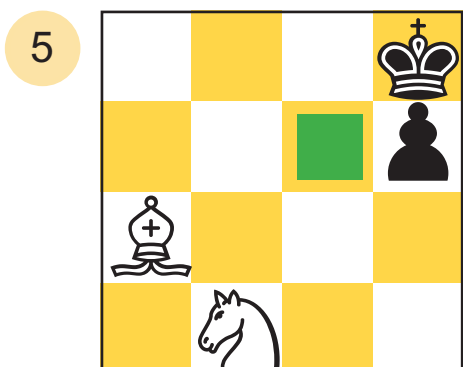
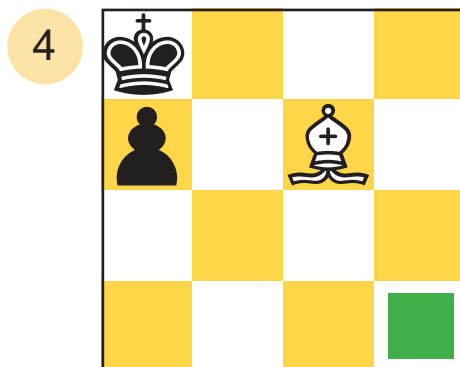
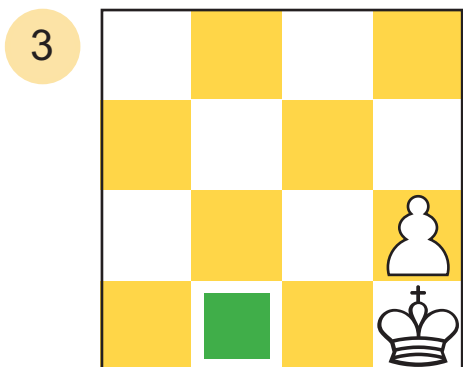
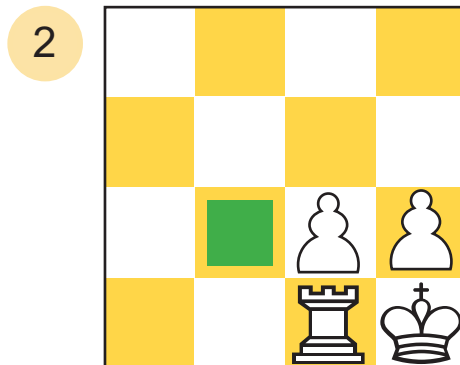
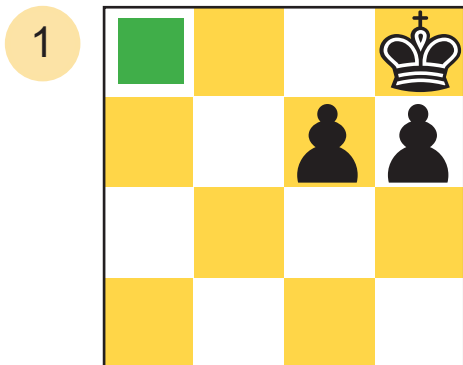


Indica cunha frecha que xogada poden facer as brancas para dar xaque mate.





Indica a peza que debe colocarse no cadrado verde para que se dea xaque mate en todos os minitaboleiros.





Ordena alfabeticamente as palabras seguintes.

taboleiro

capturar

rei

mate

1 afogado

xaque



Marca cunha cruz as accións propias destes oficios.

a



cociñar

apagar

axudar

coser

b



correr

curar

rematar

cantar



Descodifica a mensaxe seguinte.

Código

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
10	11	12	13	14	15	16	17	18
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
19	20	21	22	23	24	25	26	27
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

$9 - 2$	$1 - 0$	$10 + 5$	1×1	$10 - 9$
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

$8 + 9$	1	19	$7 + 14$	3×3	2×2	1×1	4×4
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

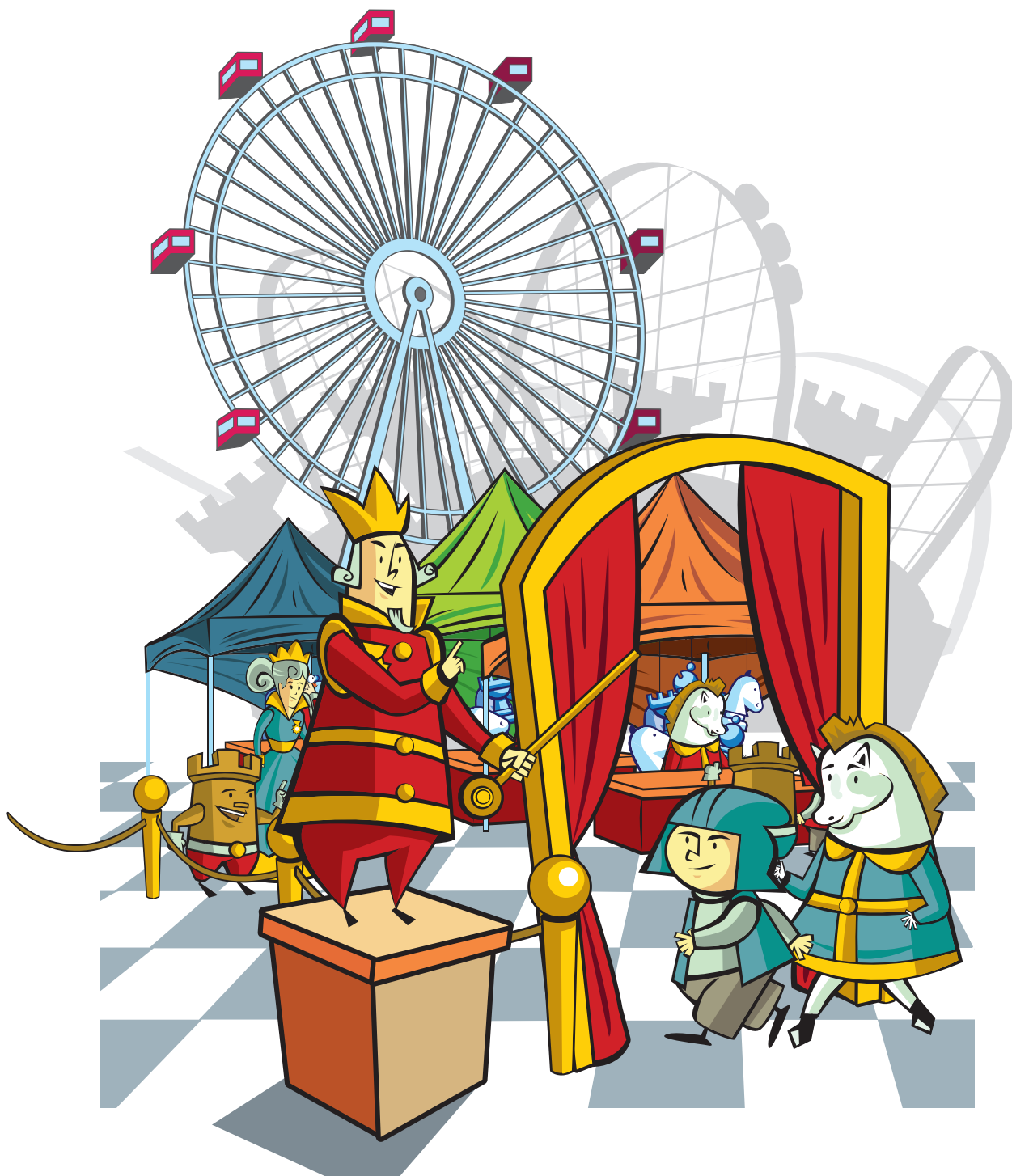
5×5	$9 + 7$	1×7	$8 - 7$	2×2	2×8	19	3×6	22	5×1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

$4 + 2$	1	$5 + 4$	$20 + 5$	$10 - 9$	3×6	22	5×1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

$3 + 10$	$9 - 8$	21	5×1
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



Observa ben o debuxo e localiza os obxectos seguintes.



1



2



3



4



5



6

Unidade 8

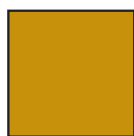
A xogar...

- Valoración
- Xogada ilegal
- Normas





Fai as operacións e colorea, segundo o resultado, as zonas marcadas coa cor indicada.



1



2



3



4



5



6



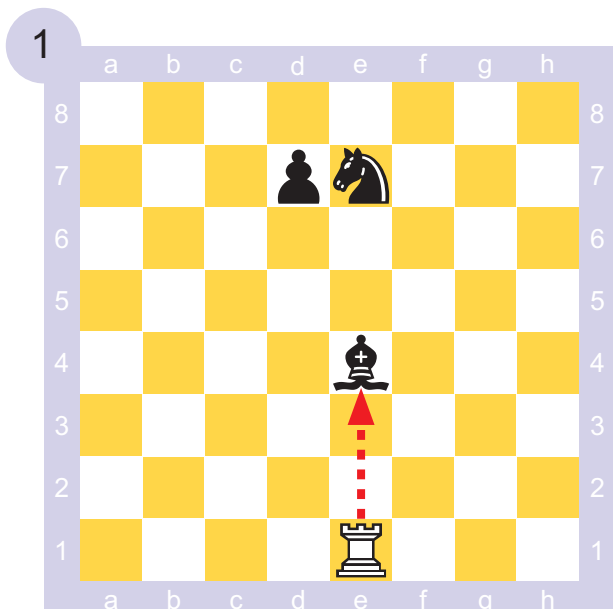
7



Valoración

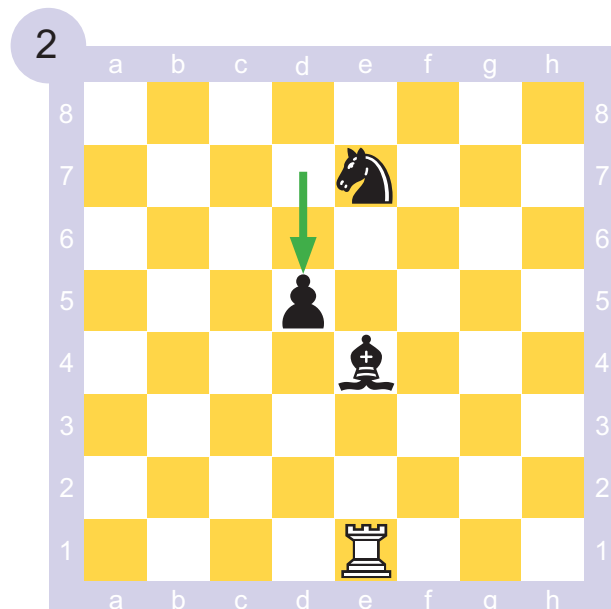
Antes de xogar, debes valorar a xogada que fixo o adversario. Despois, pensa cal é a mellor xogada que podes realizar.

Que fai o adversario?



As brancas ameazan o alfil negro coa torre.

Que podes facer?



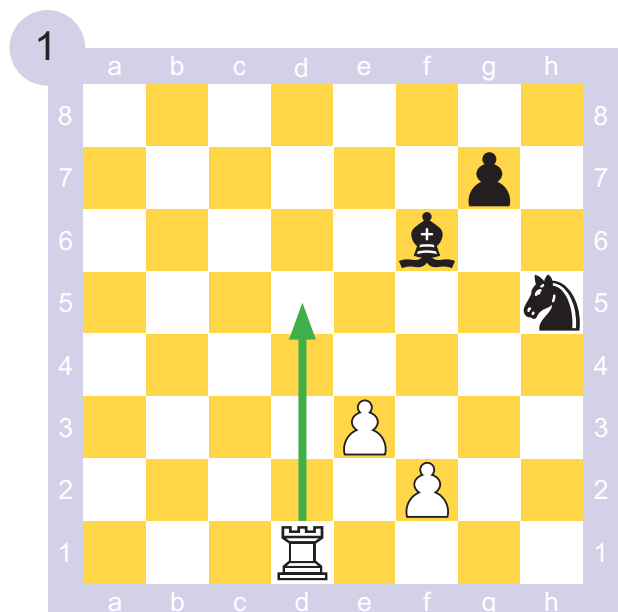
Se se move o alfil, pérdese o cabalo. Se se adianta o peón, deféndese o alfil e a torre non poderá capturalo, porque as brancas perderían puntos.



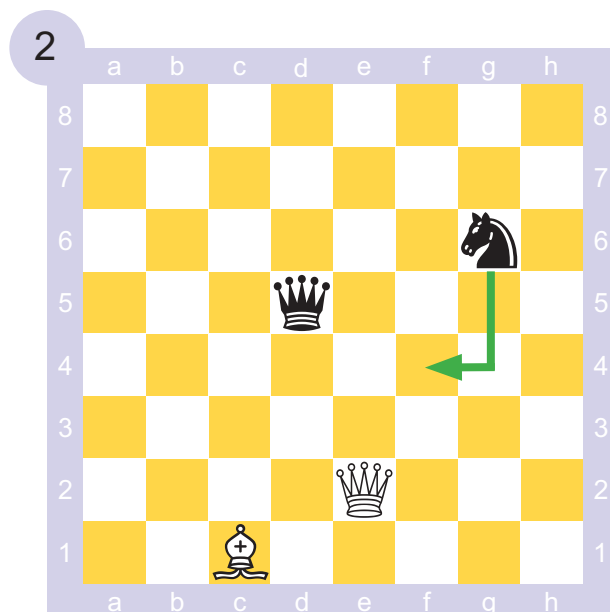
Despois de facer a xogada non poderás rectificala.



Sinala de que tipo é a xogada indicada cunha frecha.



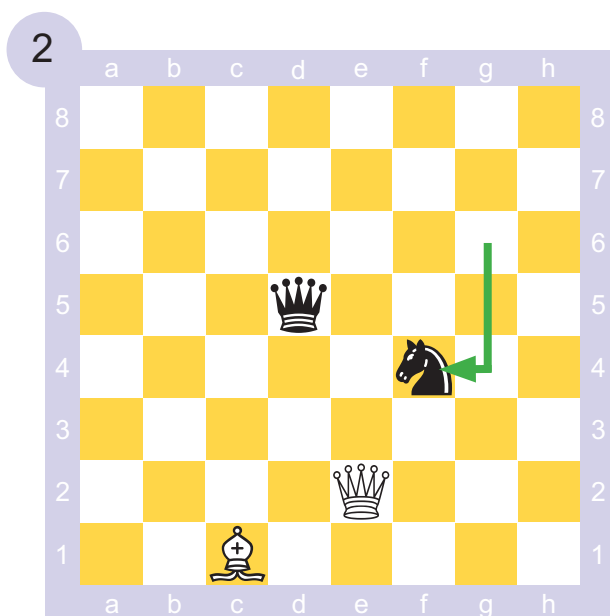
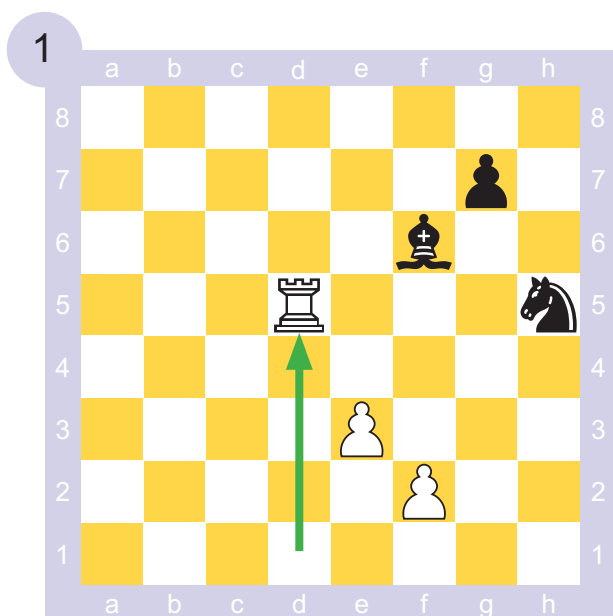
Ataque Defensa Errónea



Ataque Defensa Errónea



Indica cunha frecha a mellor resposta ás xogadas anteriores.

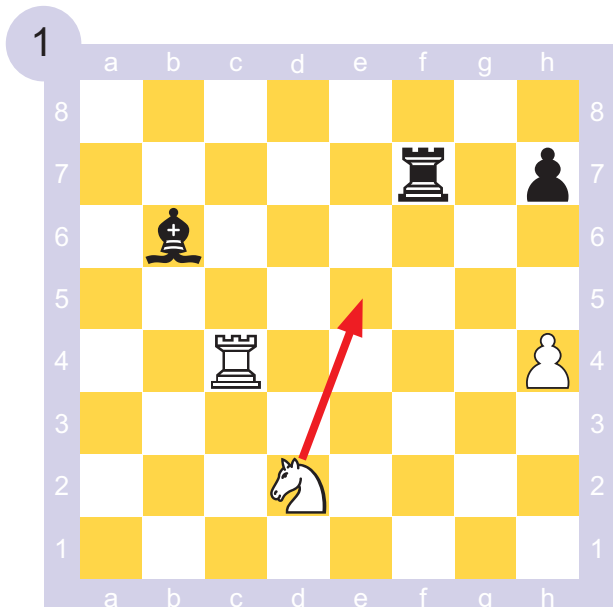




Xogada ilegal

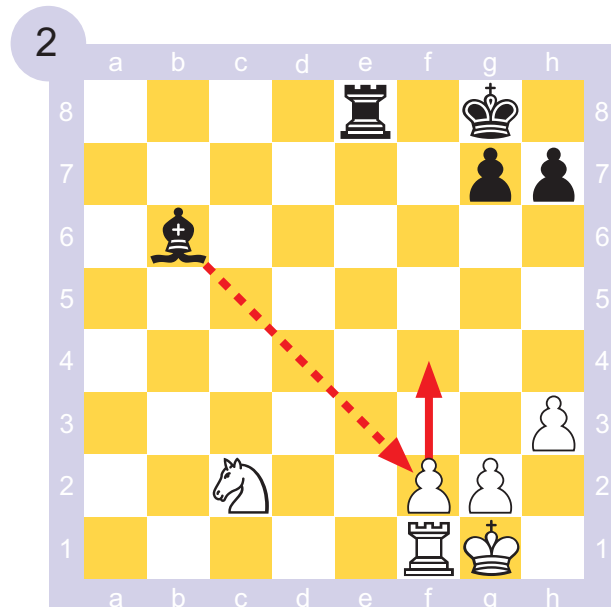
Un xogador coloca unha peza nunha casa onde non pode ou, cando move calquera peza, deixa o seu rei en xaque.

Movemento erróneo



O cabalo branco desprázase a unha casa onde non pode ir nunha xogada.

Rei ameazado



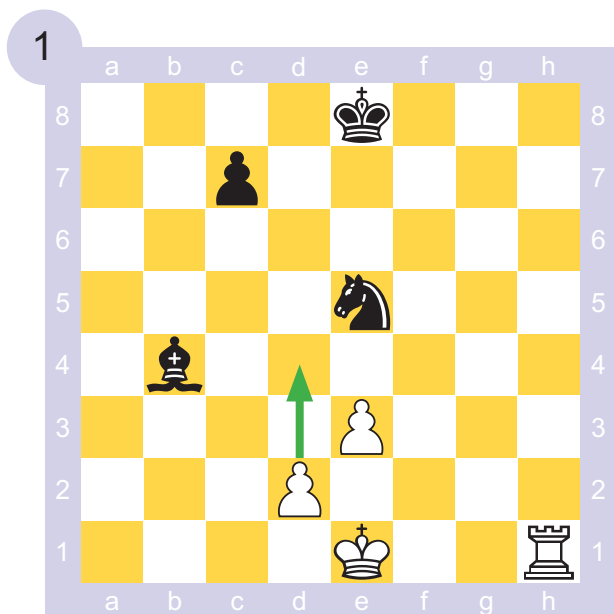
Ao avanzar o peón branco dúas casas, o rei queda ameazado polo alfil negro.



O xogador que realiza unha xogada ilegal debe rectificar e facer outra.

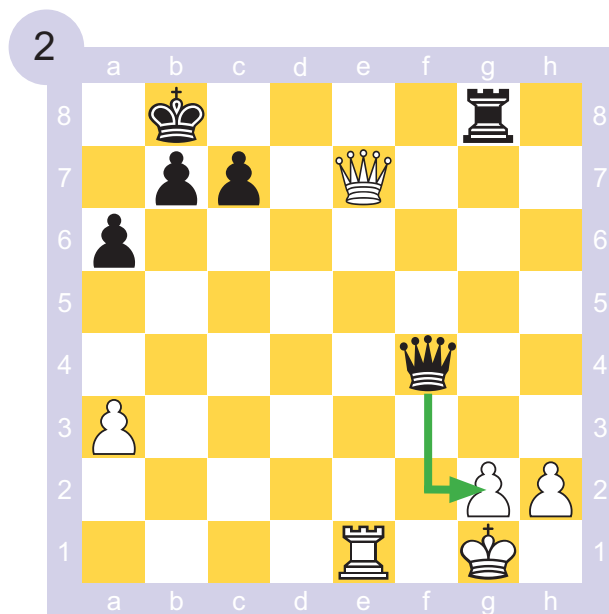


Indica o tipo de xogada ilegal.
Rodea con un círculo a resposta correcta.



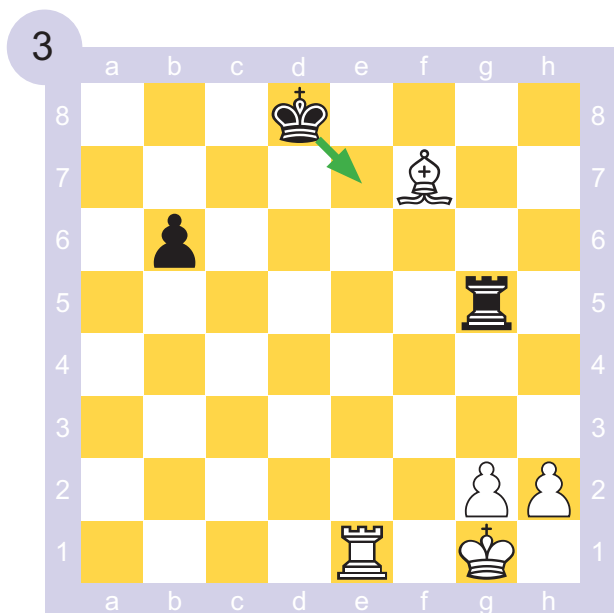
Movemento
erróneo

Rei
ameazado



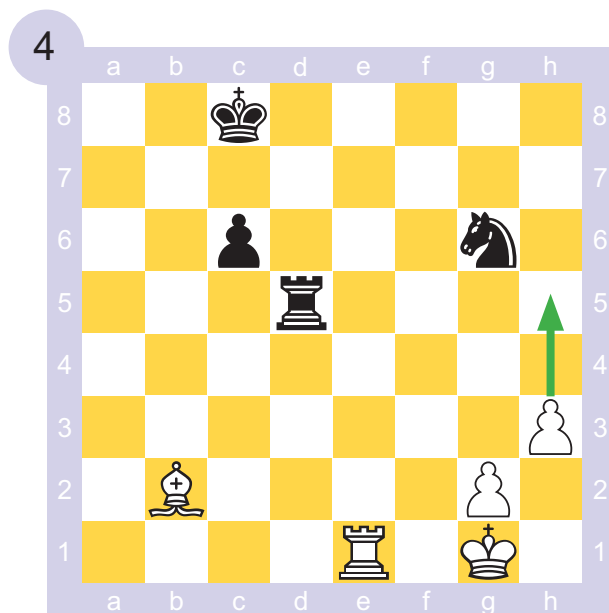
Movemento
erróneo

Rei
ameazado



Movemento
erróneo

Rei
ameazado



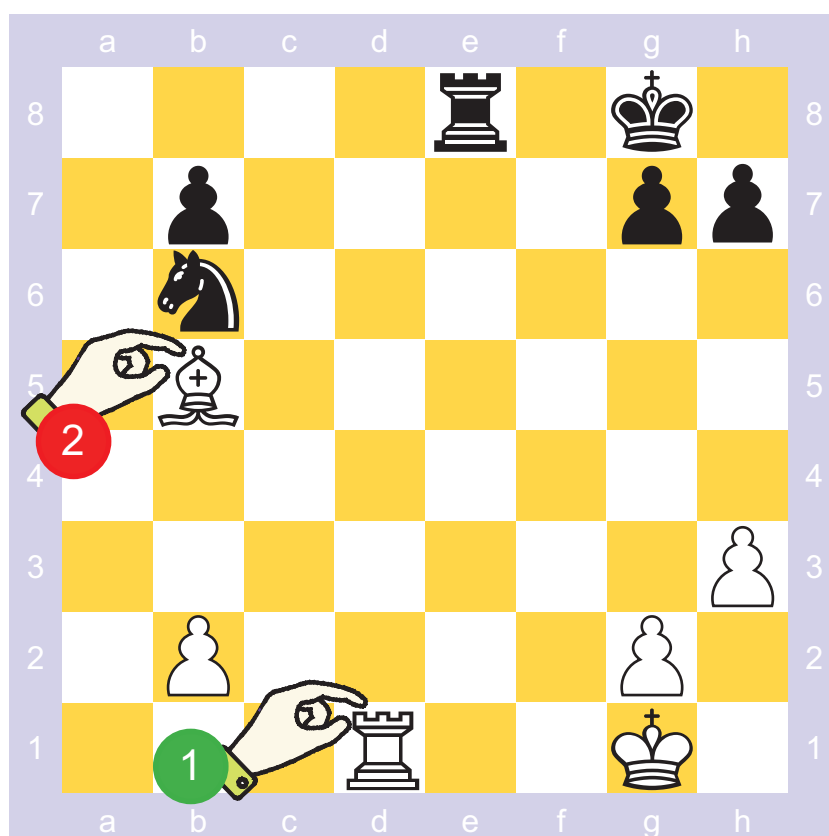
Movemento
erróneo

Rei
ameazado



Normas

Se un xogador toca unha peza súa terá que xogala e, se toca unha do adversario, deberá capturala, sempre que en ambos os casos isto sexa posible.



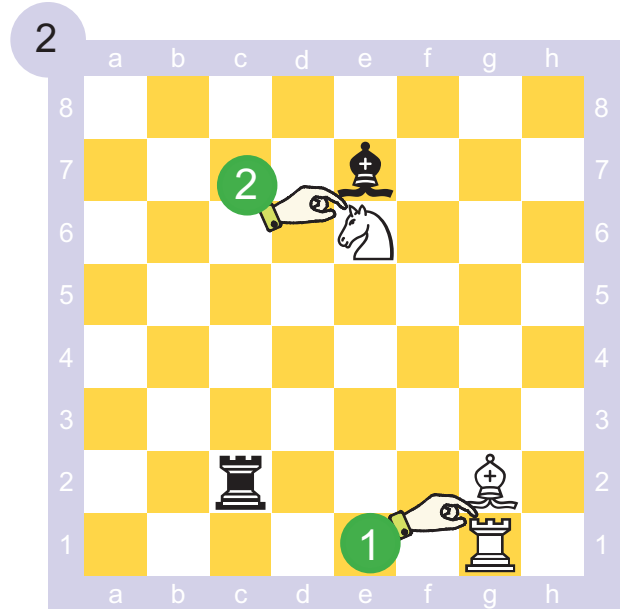
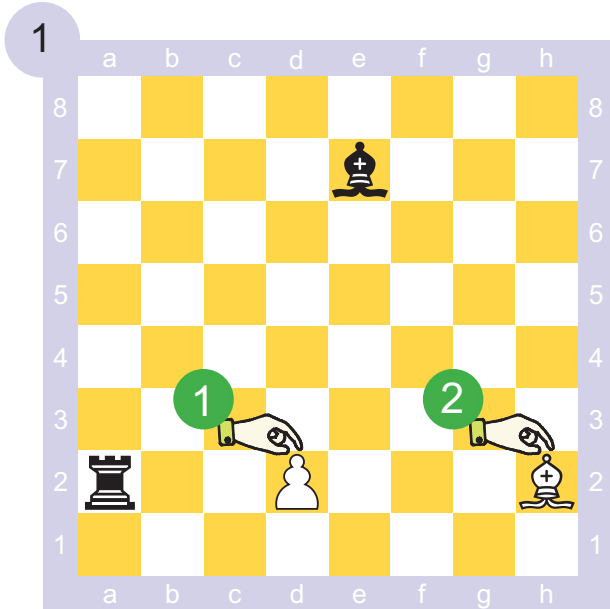
As brancas teñen que xogar a torre, aínda que o alfil pode capturar a torre negra, porque foi a primeira peza tocada.



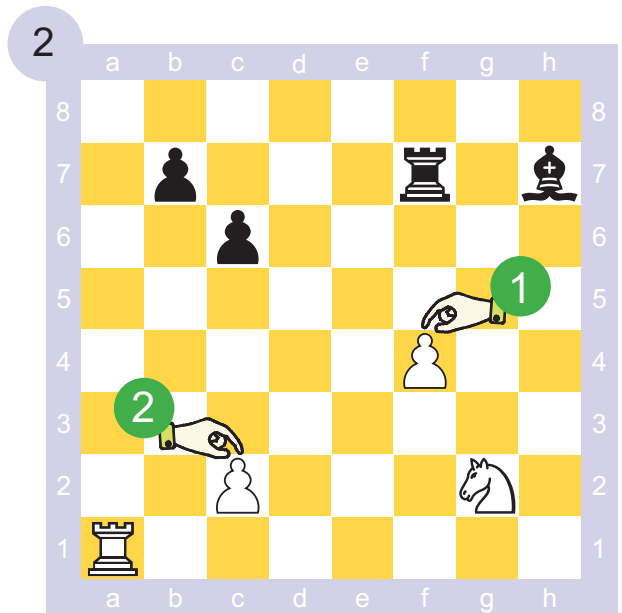
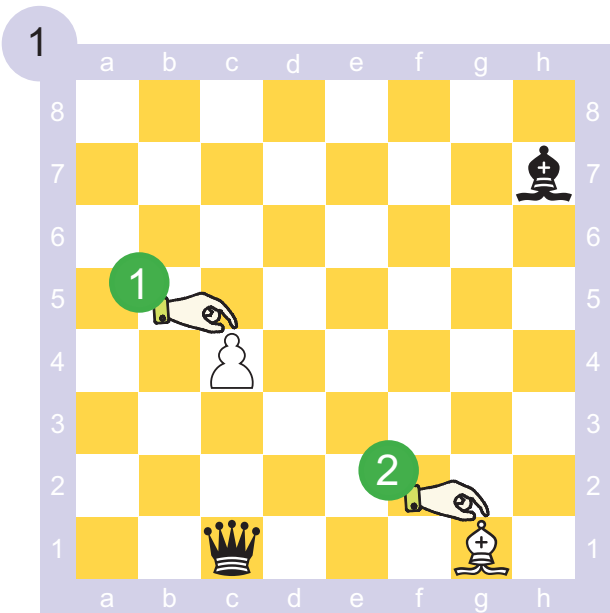
Para arranxar as propias pezas no taboleiro, antes débese dicir “compoño”.



Rodea con círculo a peza que ten que xogar.
Xogan as brancas.



Rodea con círculo a peza que se debe capturar e indica a xogada cunha frecha. Xogan as negras.





Observa este salón de actos.



- a Escribe a etiqueta en todas as butacas.
- b Cantas butacas baleiras hai?
- c En que butacas sentarán dous que queiran estar xuntos? ou
- d Onde está sentada a torre verde?



Ordena as palabras destas oracións.

a

máis	a peza	adecuada	move
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

b

o adversario?	que	fixo	xogada
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

c

facér.	que	pensa	podes
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Ordena as frases correctamente e escríbeas co fin de repasar as fases dunha xogada.

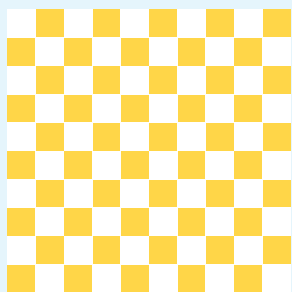
1 En primeiro lugar,

2 A continuación,

3 Finalmente,



Escribe o número que representan os conxuntos de casas seguintes.



= 100

centenas



= 10

decenas

= 1

unidades

a

1 2 3

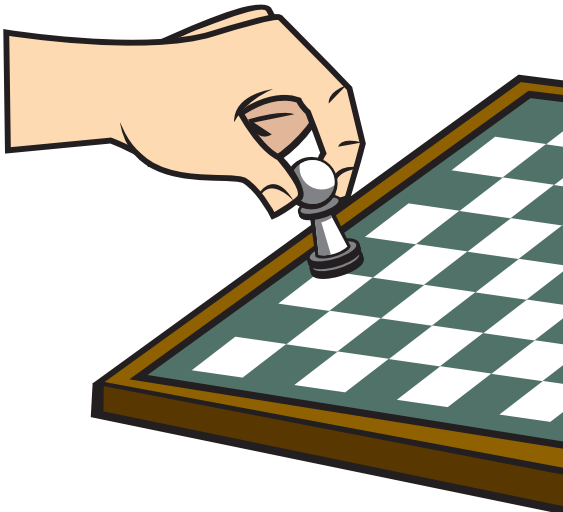
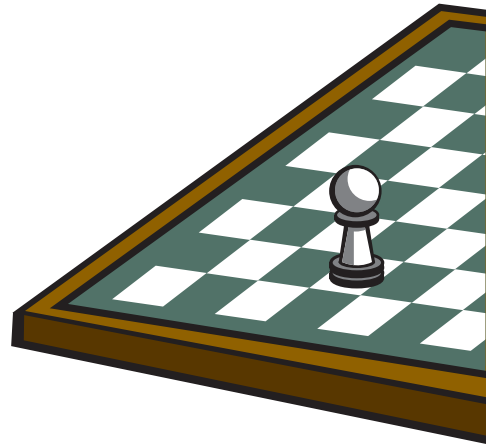
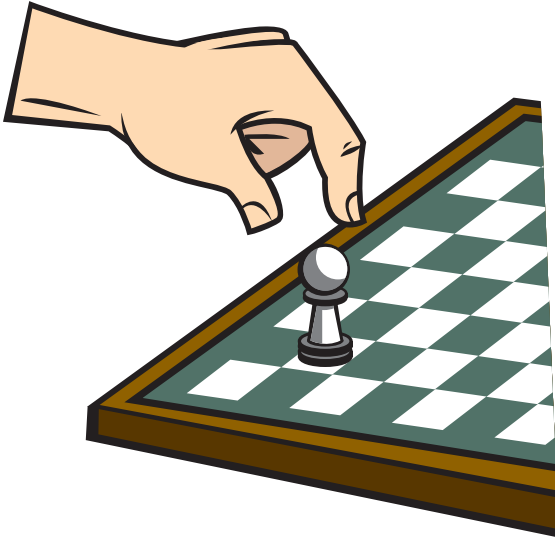
b

c

d



Ordena as viñetas que representan a execución dunha xogada de xadrez.





BALÁGIUM
editors



FEDERACIÓN
GALEGA
DE XADREZ
www.fegaxa.org



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).

2

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.



XUNTA
DE GALICIA



9 788415 184850 >