

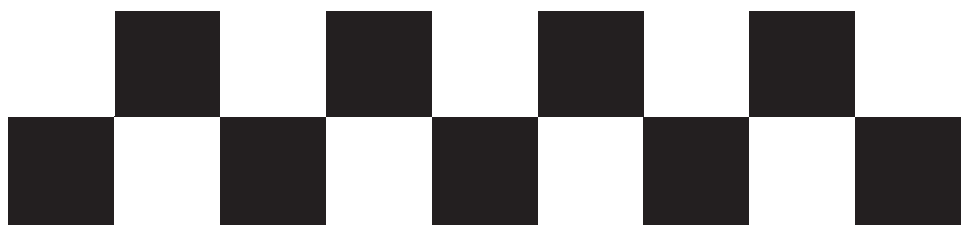


# Xoga e aprende



Educachess

4



# Xoga e aprende

4



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

info@educachess.org  
www.educachess.org



Edición: Diciembre 2014  
ISBN: 978-84-15184-42-3  
Depósito legal: L-1436-2014

Diseño cuberta: Pere Fradera Barceló  
Maquetación: Jordi Prió Burgués  
Ilustracions: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués  
Joaquín Fernández Amigo  
Imma Farré Vilalta  
Balàgium Editors, SL  
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos os dereitos.

Ningunha parte desta publicación pode ser reproducida, almacenada ou transmitida por ningún medio sen permiso do editor.

# Índice

Presentación.....	5
O xadrez: un deporte de interese.....	6
<b>Unidade 1. O enroque .....</b>	<b>9</b>
O enroque .....	11
Tipos de enroque .....	13
Condicións do enroque .....	15
<b>Unidade 2. Mates simples.....</b>	<b>21</b>
Esquemas de mate .....	23
Evitar o xaque mate .....	25
<b>Unidade 3. A descuberta.....</b>	<b>33</b>
Tipos .....	35
Con que pezas? .....	37
Observacións .....	39
<b>Unidade 4. Mates con axuda .....</b>	<b>45</b>
Esquemas de mate .....	47
Evitar o xaque mate .....	49
<b>Unidade 5. A cravada .....</b>	<b>57</b>
Tipos .....	59
Con que pezas? .....	61
Observacións .....	63

<b>Unidade 6. Mate do bico .....</b>	<b>69</b>
Esquemas de mate .....	71
Evitar o xaque mate .....	73
<b>Unidade 7. Intercambios .....</b>	<b>81</b>
Número de pezas atacantes e defensoras .....	83
Erros típicos .....	85
Casos típicos.....	87
<b>Unidade 8. Mate das frechas .....</b>	<b>93</b>
Esquemas de mate .....	95
Evitar o xaque mate .....	97
Anexo	
Pezas recortables .....	105

# Presentación

A colección Xoga e aprende pretende contribuír á educación integral dos alumnos e alumnas nos centros educativos de primaria utilizando o modelo das intelixencias múltiples.

Unha parte dos materiais preséntanse agrupados nestes seis libros, a través dos cales se potencian as capacidades intelectuais (razoamento, linguaxe, cálculo, percepción, memoria e intelixencia espacial). Ademais, o xadrez constitúe o centro de interese dos devanditos materiais, xa que fomenta o desenvolvemento das intelixencias múltiples. Por iso, ensínase simultaneamente e de forma moi elemental a xogar ao xadrez para que os alumnos e alumnas practiquen habitualmente este deporte.

Estes materiais permitirán mellorar o rendemento escolar de todo o alumnado, especialmente do que ten dificultades de aprendizaxe. Inicialmente, preténdese mellorar a atención, a concentración, o razoamento lóxico e o silencio para crear os hábitos correctos que favorezan a aprendizaxe das materias curriculares e das competencias básicas.

Metodoloxicamente, utilízase un deseño visual e atractivo, preséntanse os conceptos de forma progresiva e fórmulanse 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](http://www.educachess.org)

# O xadrez: un deporte de interese

O xadrez é un xogo de mesa recoñecido como deporte polo Comité Olímpico Internacional que presenta múltiples e interesantes vantaxes en todas as idades: non importa a idade que se teña para poder xogar unha partida; mulleres e homes poden competir entre si en igualdade de condicións; non existen diferenzas en cuestión de raza e, ademais, trátase dunha actividade popular e económica. Así pois, ante un taboleiro combinamos o entretemento coa formación integral da persoa.

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

- No ámbito intelectual, é un instrumento que fomenta o razoamento lóxico-matemático, propio da área curricular de matemáticas. Ademais, resulta fundamental na resolución de calquera tipo de conflito da vida cotiá; aumenta a capacidade de atención e concentración, o cal converte o xadrez en actividade especialmente recomendable para alumnos con hiperactividade. Respecto do esforzo que require responder á xogada do adversario, o xadrez potencia os procesos de análise e de síntese; é dicir, exerce o estudo obrigado dunhas premisas, co fin de chegar a achegar solucións. Finalmente, a imaxinación e a creatividade póñense en funcionamento nunha especie de intercambio mental co adversario cando fai falta descubrir a estratexia do contrincante e elaborar unha propia.
- En canto á personalidade, o xadrez fomenta o control emocional, a capacidade de organización, a expresión verbal, a responsabilidade na toma de decisións e, cando se vai avanzando na súa práctica, a autoestima.
- No ámbito deportivo, como noutras disciplinas, practicar xadrez contribúe a educar na aceptación das regras propias do xogo e dos resultados, o cal, nun sentido cultural máis extenso, implica axudar a formar individuos tolerantes, abertos a novas ideas e predispostos a coñecer distintos puntos de vista.
- No ámbito da saúde, a práctica do xadrez comporta a estimulación continua do cerebro. Esta ximnasia mental favorece, en persoas maiores, o reforzo da memoria e o atraso da aparición dos síntomas das enfermidades neurodexenerativas propias da idade.

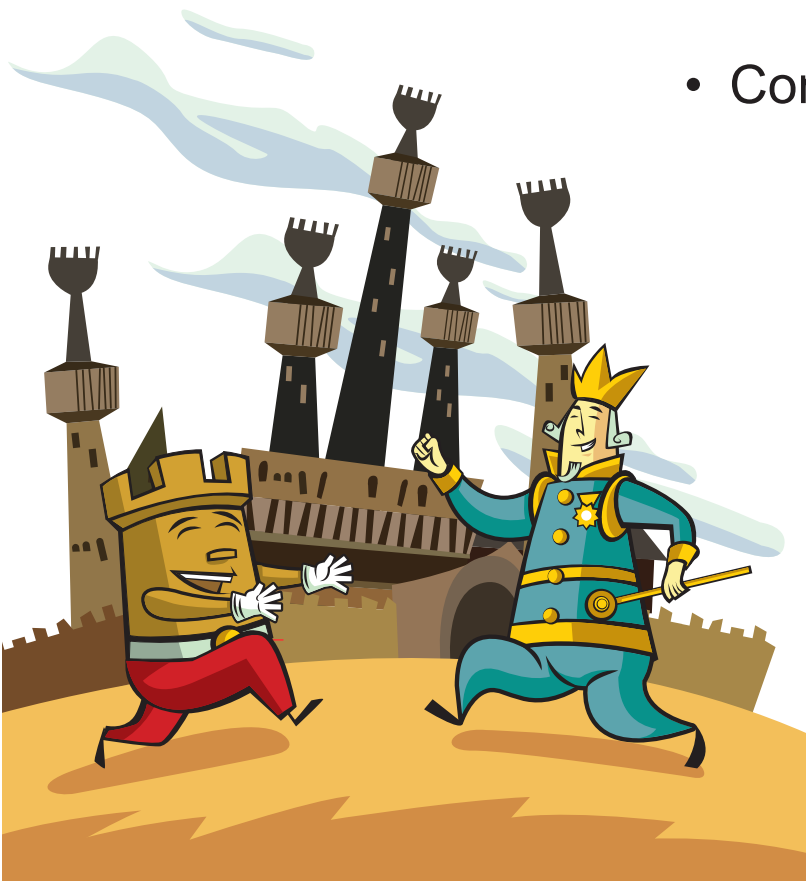


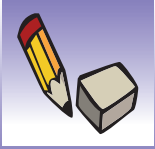




# O enroque

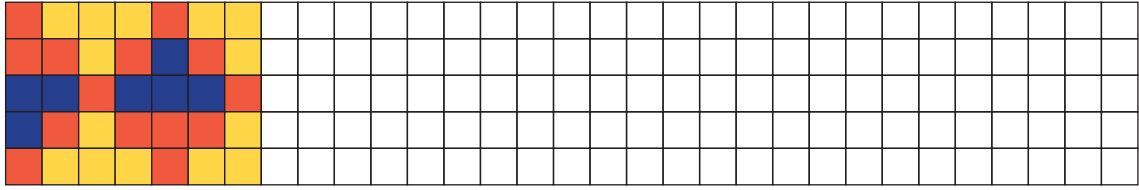
- O enroque
- Tipos de enroque
- Condicións do enroque



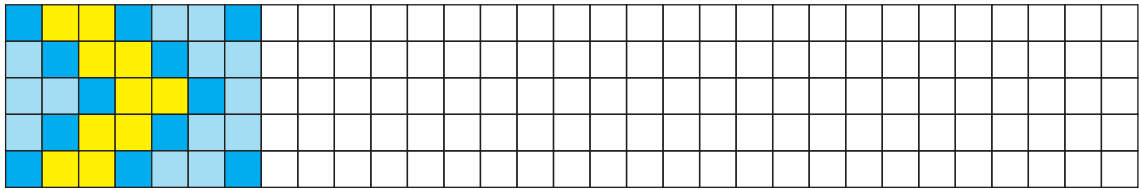


Pinta a cuadrícula para completar as seguintes cenefas.

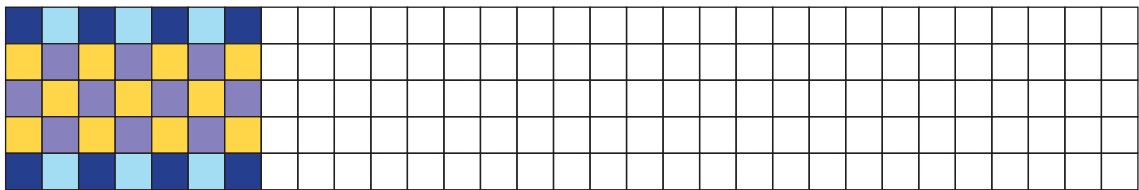
1



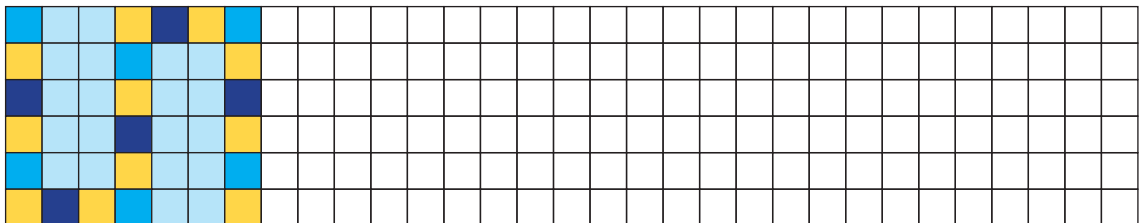
2



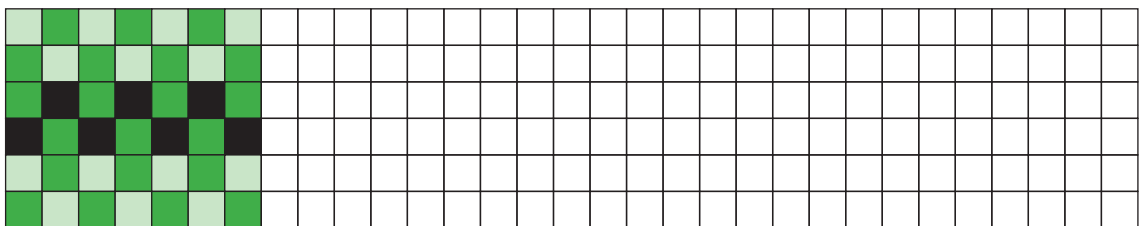
3



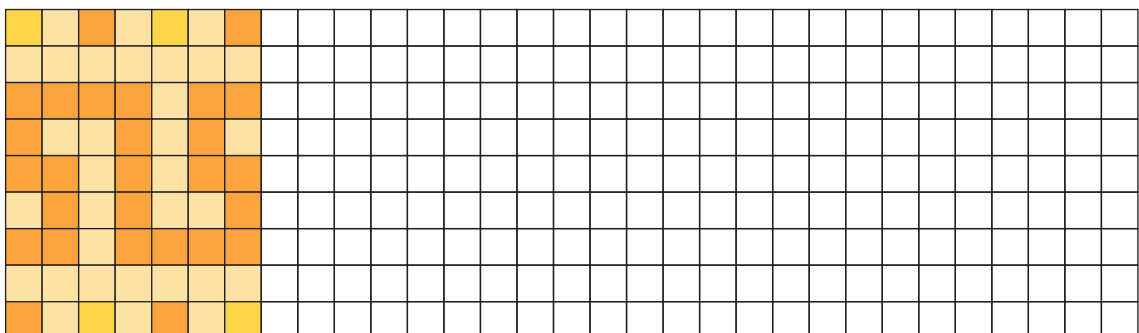
4



5



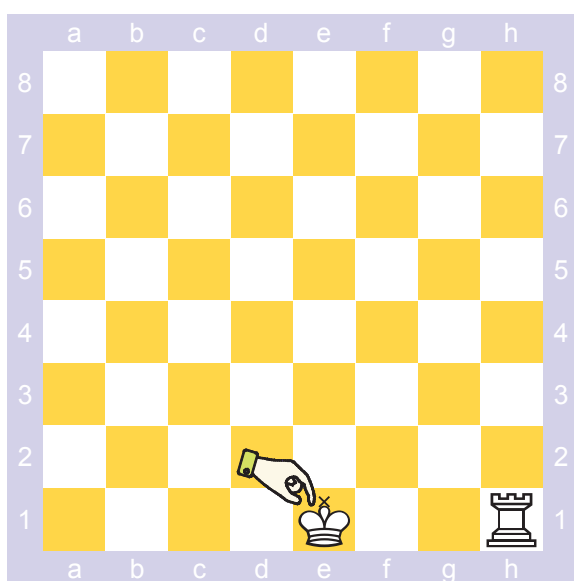
6



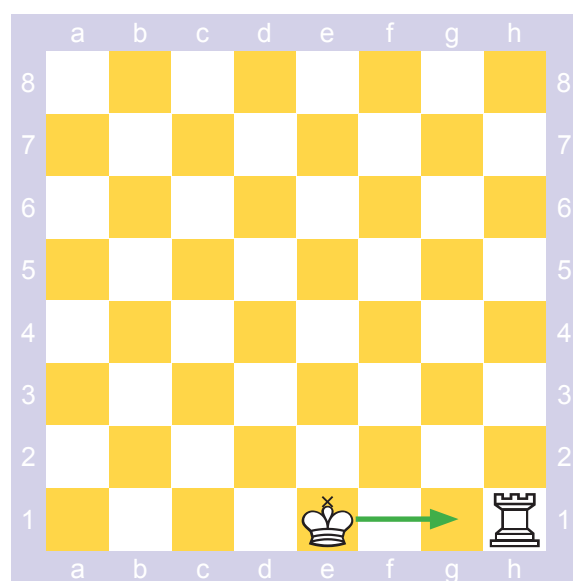


## O enroque

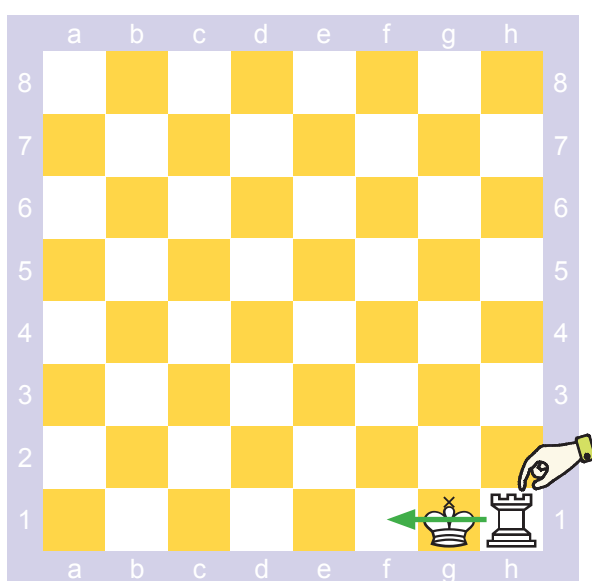
O enroque serve para defender mellor o rei e poñer en xogo unha torre. O enroque é a única xogada que permite mover dúas pezas na mesma xogada.



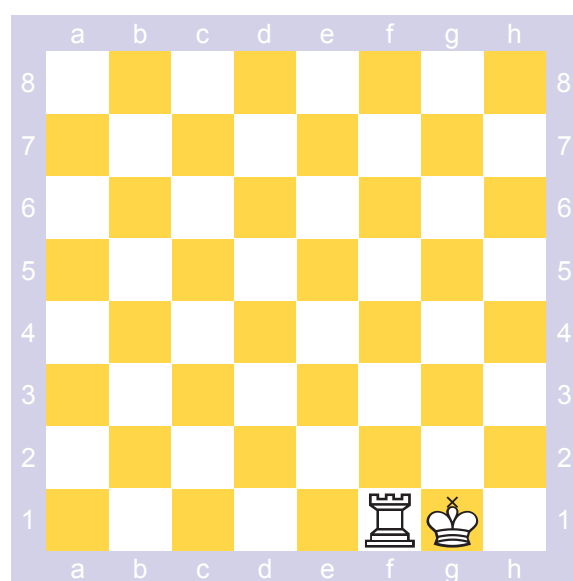
Primeiro, cóllese o rei. Non se moven nunca as dúas pezas á vez.



O rei desprázase dúas casas en dirección á súa torre.



Despois cóllese a torre...



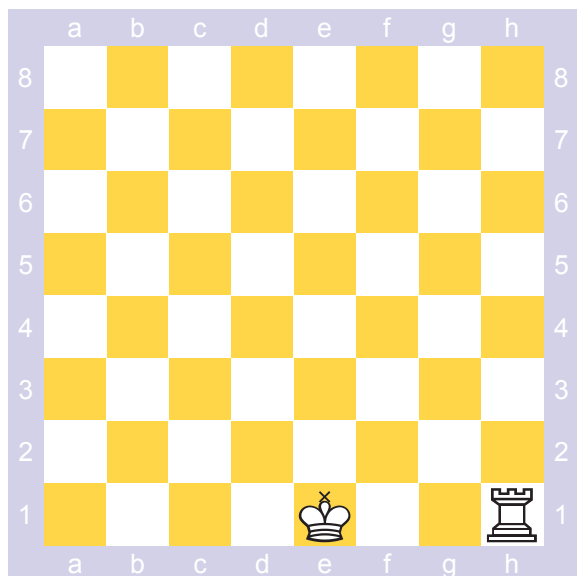
... e colócase ao outro lado do rei.



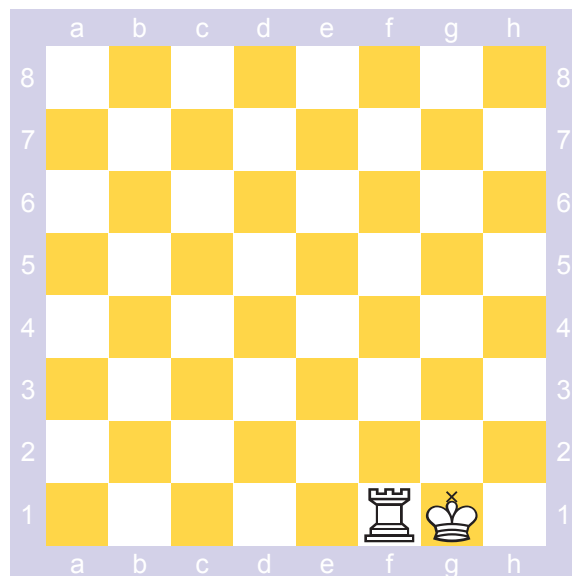
## Tipos de enroque

O enroque é unha xogada que cada xogador só pode realizar unha vez durante toda a partida.

### Enroque curto

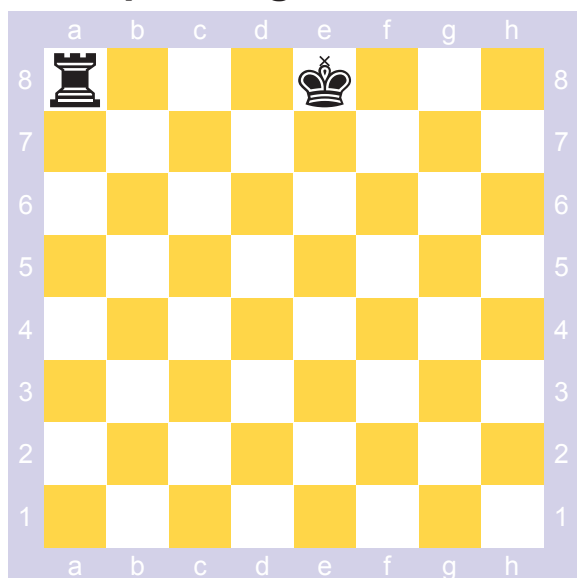


Inicialmente, hai dúas casas entre o rei e a torre.

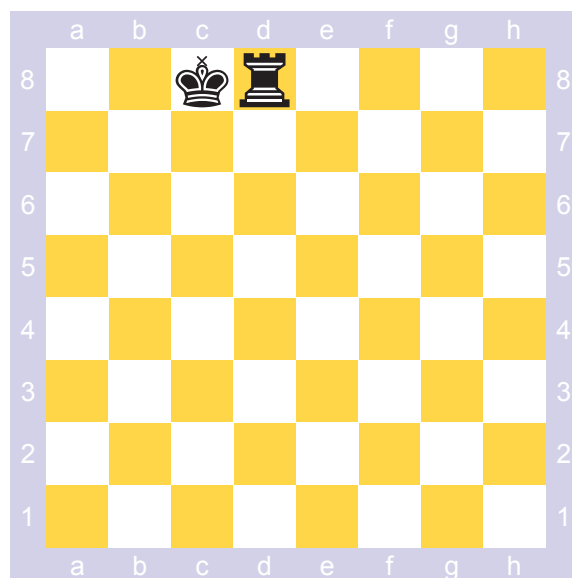


O enroque curto efectúase coa torre do flanco do rei.

### Enroque longo



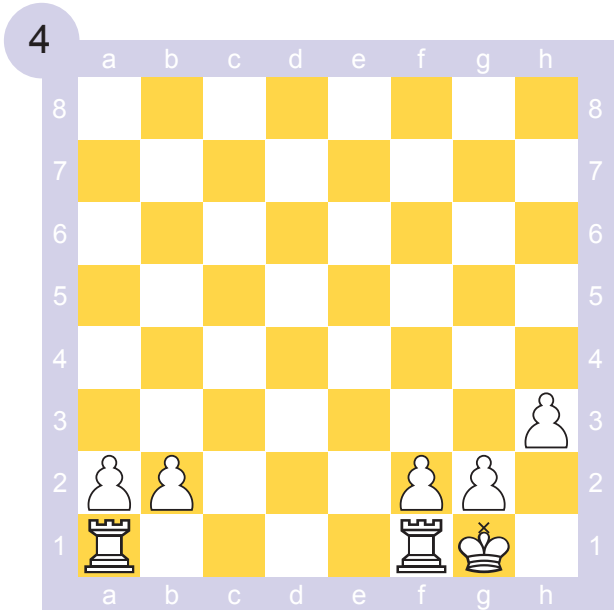
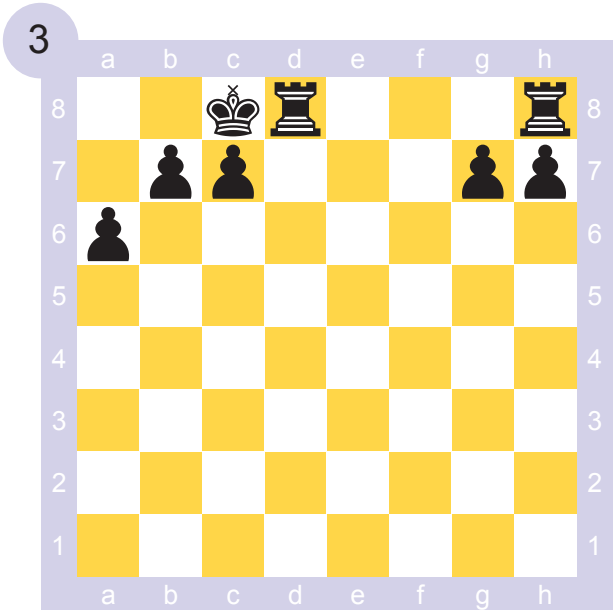
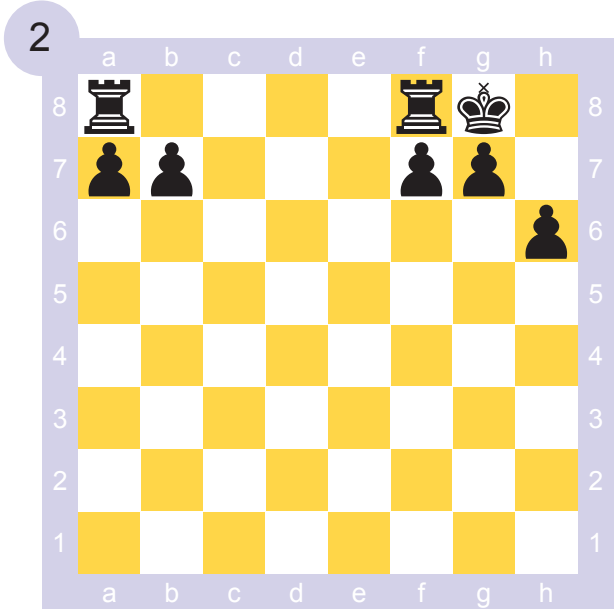
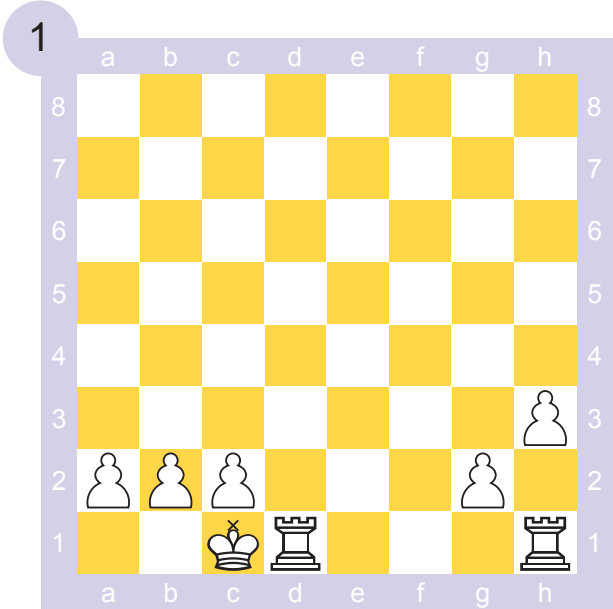
Inicialmente, hai tres casas entre o rei e a torre.



O enroque longo efectúase coa torre do flanco da dama.



Rodea con un círculo o tipo de enroque efectuado.

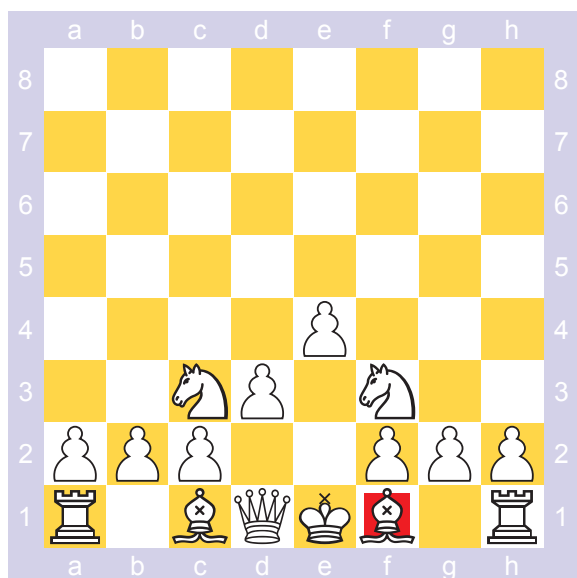




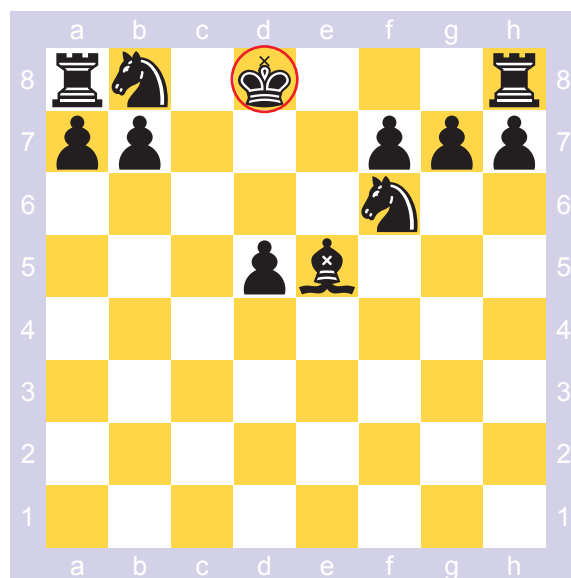
## Condições para o enroque

Cando a torre está ameazada, pódese realizar o enroque.

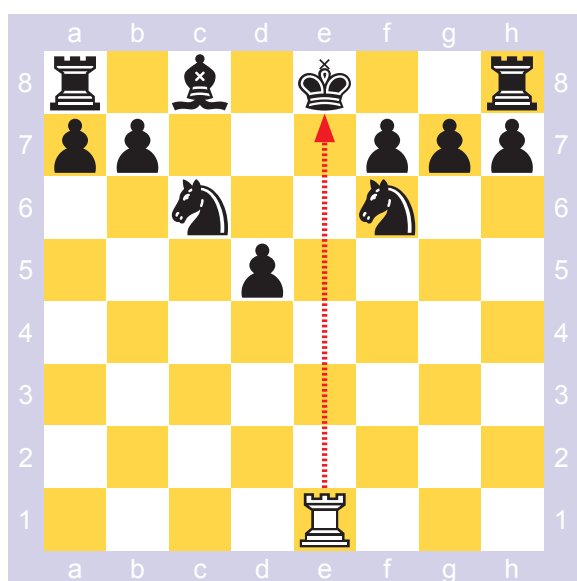
Antes de enrocar, deberás comprobar que se cumplan as catro condicións seguintes:



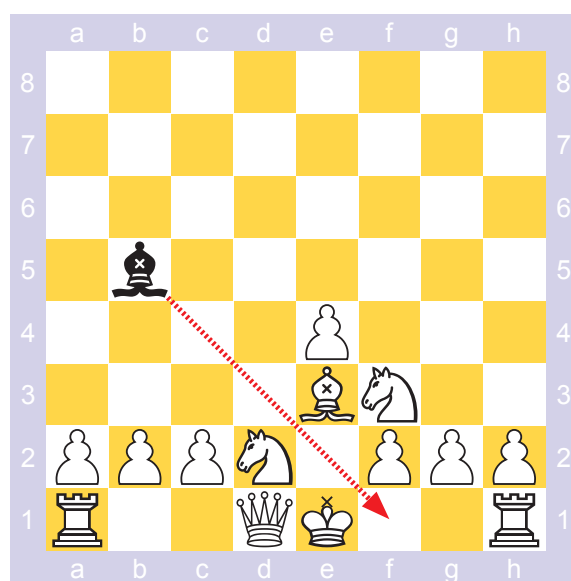
**A.** Entre o rei e a torre non pode haber ningunha peza.



**B.** O rei e a torre non deberon moverse en ningunha xogada anterior.



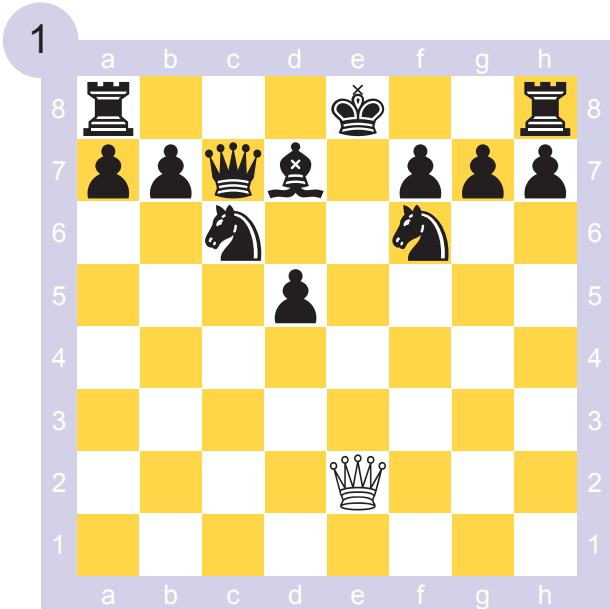
**C.** O rei non pode estar en xaque.



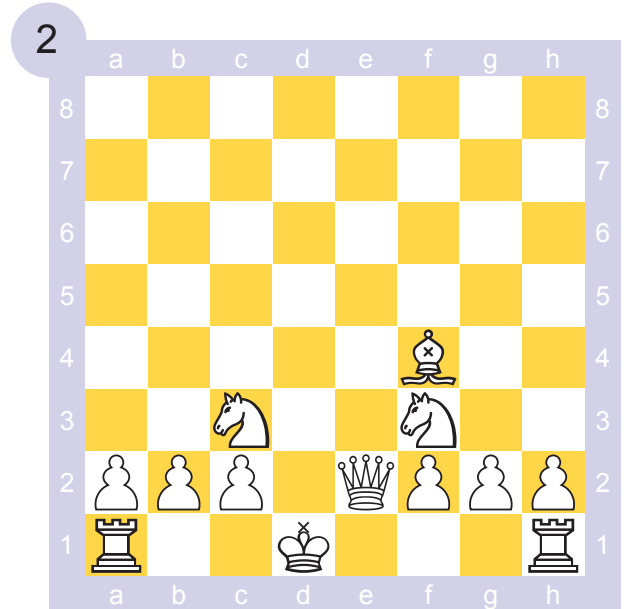
**D.** As casas polas que pasará o rei non poden estar ameazadas.



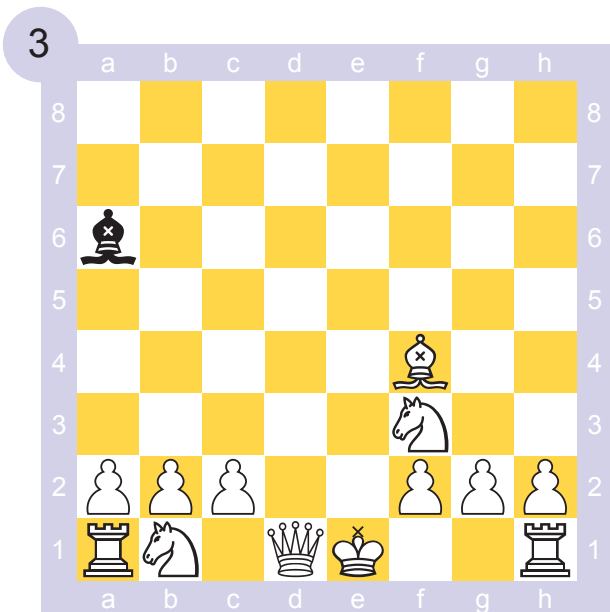
Rodea con círculo a condición pola cal non se pode enrocar o rei. Se é posible, sinala os impedimentos con frechas ou círculos.



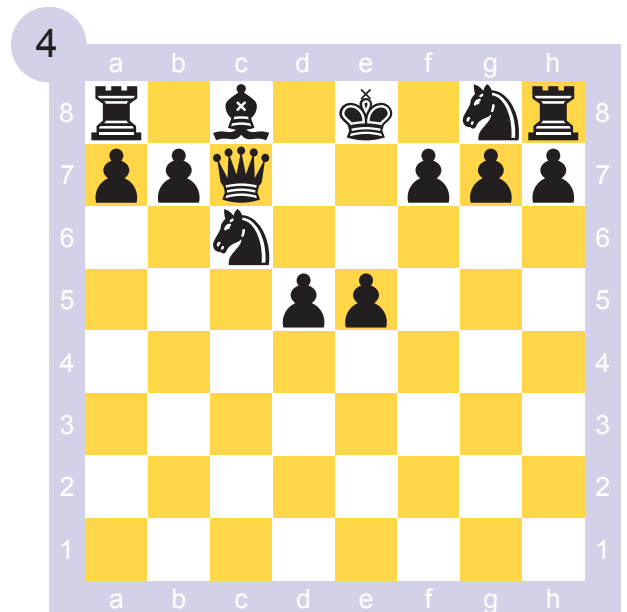
A B **C** D



A B C D



A B C D

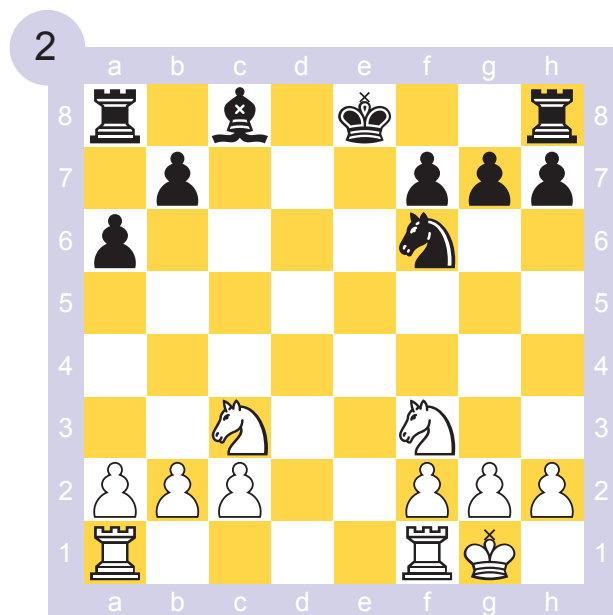
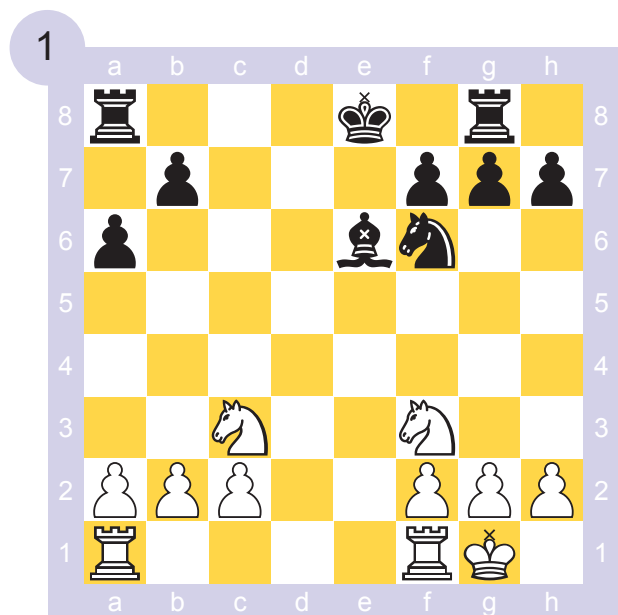


A B C D

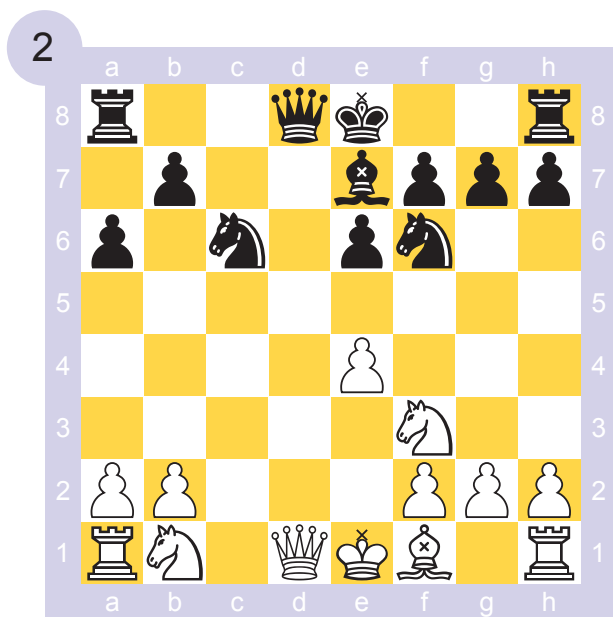
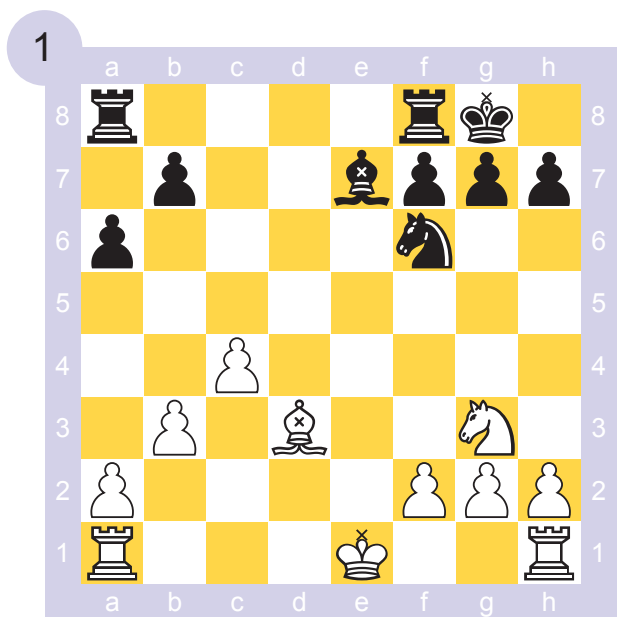




Indica cunha frecha a xogada que farán as brancas para que as negras non poidan enrocar na próxima xogada.

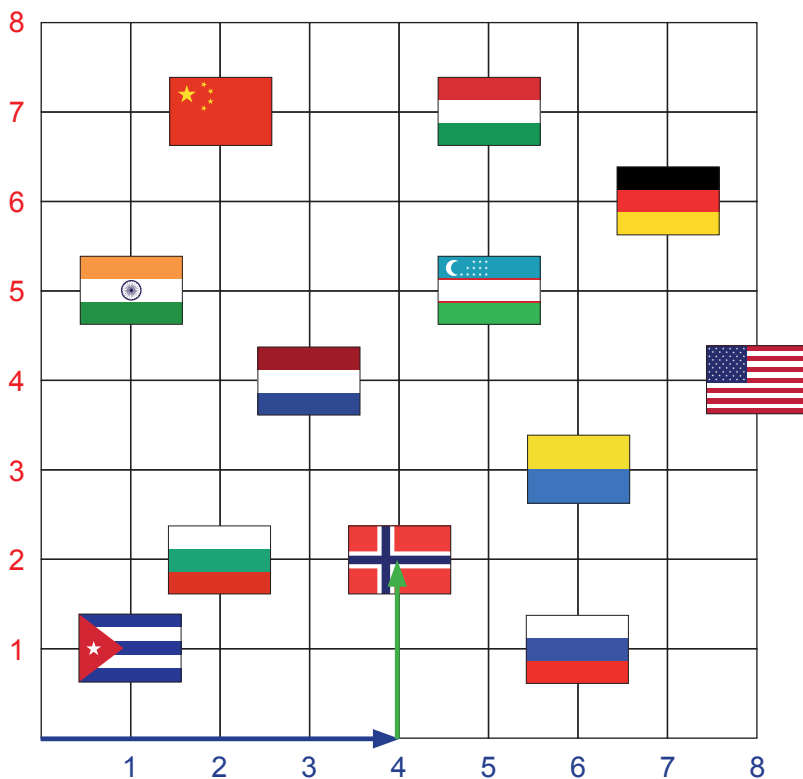


Indica cunha frecha a xogada que farán as negras para que as brancas xa non poidan enrocar en toda a partida.





Observa a cuadrícula e escribe as coordenadas das bandeiras. Relaciona os seguintes campións e campioas mundiais de xadrez coas bandeiras do seu país.



Coordenadas      Bandeira

( 4 , 2 )		1	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		5	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		9
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		2	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		6	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		10
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		3	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		7	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		11
( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		4	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		8	( <input type="text"/> , <input type="text"/> )		12

Magnus Carlsen Noruega	1	Rustam Kasimdzhanov Uzbequistán	<input type="text"/>	Aleksandra Kosteniuk Rusia	<input type="text"/>
Viswanathan Anand A India	<input type="text"/>	Garry Kasparov Rusia	<input type="text"/>	Zsuzsa Polgar Hungria	<input type="text"/>
José Raúl Capablanca Cuba	<input type="text"/>	Anatoly Karpov Rusia	<input type="text"/>	Antoaneta Stefanova Bulgaria	<input type="text"/>
Max Euwe Holanda	<input type="text"/>	Vladimir Kramnik Rusia	<input type="text"/>	Anna Ushemina Ucraina	<input type="text"/>
Bobby Fischer Os Estados Unidos	<input type="text"/>	Emanuele Lasker Alemaña	<input type="text"/>	Hou Yifan A China	<input type="text"/>



Le atentamente o seguinte texto sobre a orixe do xadrez.

En Exipto, dentro da tumba de Tutankamón (1300 a. C.) atopouse un taboleiro cuadrículado e pezas similares ás do xadrez actual.

A maioría dos expertos coinciden en que o xadrez provén da evolución do chaturanga, que se xogaba na India. Algúns pensan que anteriormente o chaturanga se fusionou con outro xogo grego máis antigo, chamado petteia. Este era un xogo reflexivo e estratéxico.

Unha variante do chaturanga foi o shatranj, que principalmente se xogaba en Persia. Estes

dous teñen en común varias pezas, como a alferza, predecesora da raíña, o elefante (chamado “alfil”, derivado de “al pil” en persa), a torre ou carro de guerra, o rei, que define o final do xogo, e os peóns, soldados ou infantería.

Tempo despois, os árabes realizan a primeira gran difusión mundial do shatranj e son os primeiros en estudar cunha certa profundidade este xogo, plasmado en varios libros e no desenvolvemento do sistema alxébrico.

Unha vez en Europa, o shatranj termina evolucionando ata converterse no coñecido e divertido xogo do xadrez.



Elixes as respostas correctas.

Respostas

1 Onde se xogaba o chaturanga inicialmente?

a

Persia

b

A India

c

Exipto

2 En que peza de xadrez se converte o elefante do xogo shatranj?

a

Alfil

b

Cabalo

c

Torre

3 Cantas pezas teñen en común o shatranj e o chaturanga?

a

4

b

5

c

6

4 Quen foron os grandes difusores do shatranj?

a

Gregos

b

Persas

c

Árabes

5 De que xogo deriva o xadrez?

a

Petteia

b




Chaturanga

c

Shatranj



Combina as pezas de xadrez para que a suma dos seus valores sexa igual ao número indicado. Utiliza a mínima cantidade posible de pezas.

●	1	=						
○	2	=						
●	3	=						
○	4	=						
●	5	=						
○	6	=						
●	7	=						
○	8	=						
●	9	=						
○	10	=						
●	13	=						
○	15	=						
●	18	=						
○	20	=						



Busca as parellas de minitaboleiros que sexan iguais.

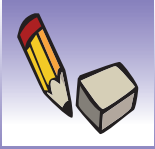
Indica os números dos minitaboleiros que son iguais.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# Mates simples

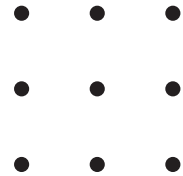
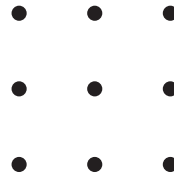
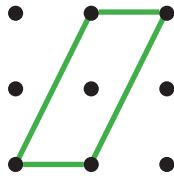
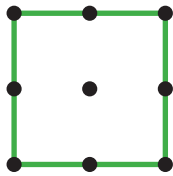
- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate



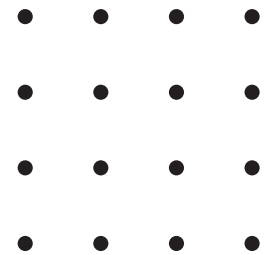
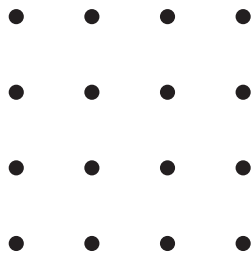
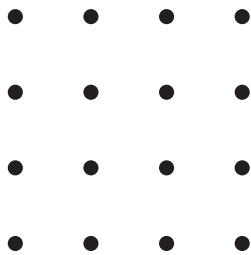


Representa os polígonos que se indican nas seguintes retículas de puntos.

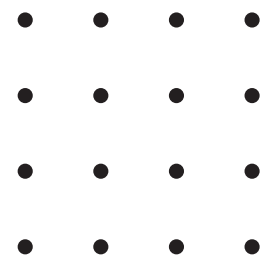
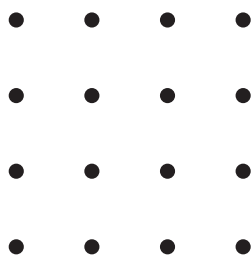
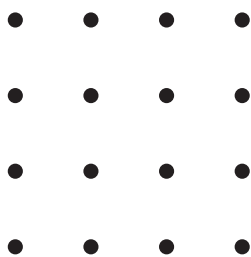
1 Cuadriláteros (4 lados)



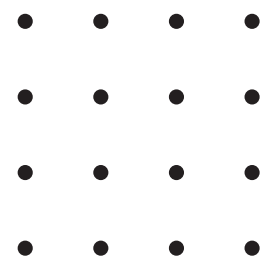
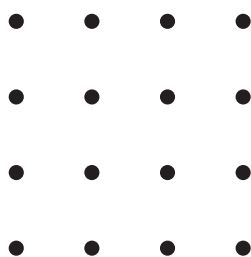
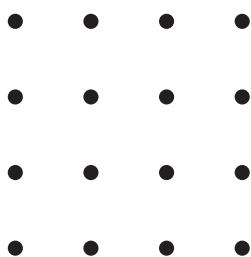
2 Pentágonos (5 lados)



3 Hexágonos (6 lados)



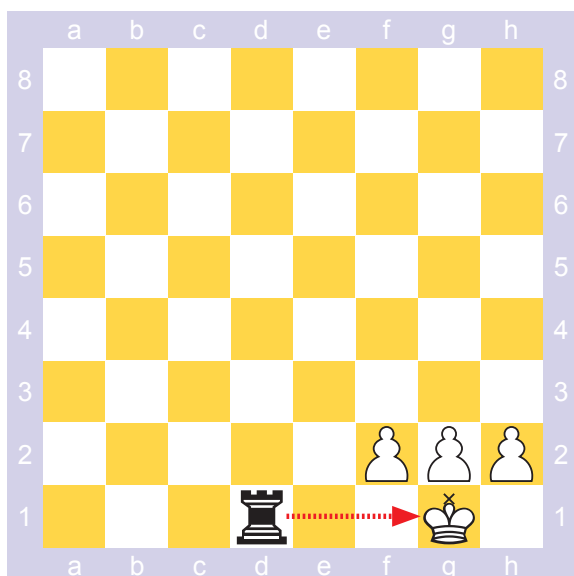
4 Octógonos (8 lados)



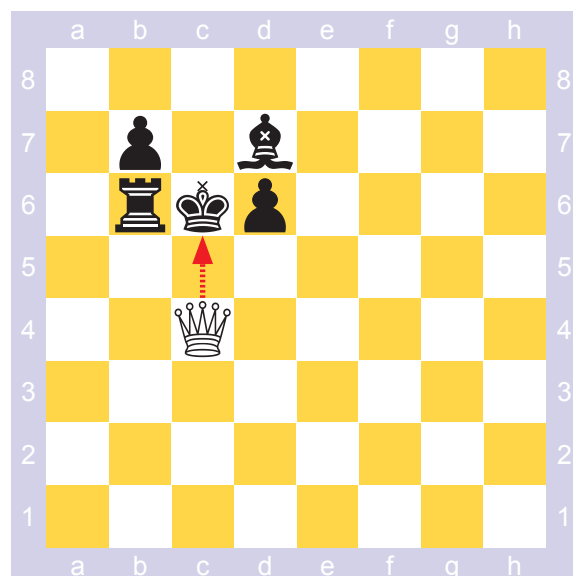


## Esquemas de mate

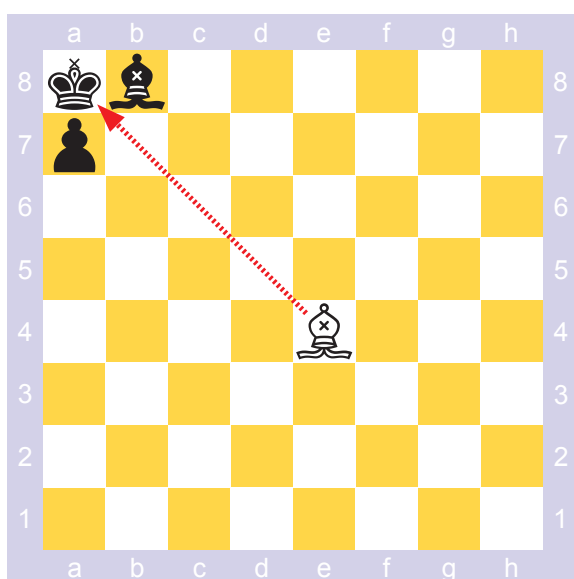
Ás veces cunha soa peza pódese dar mate. Nestes casos, todas as posibles casas de escape do rei están ocupadas por pezas do seu mesmo bando.



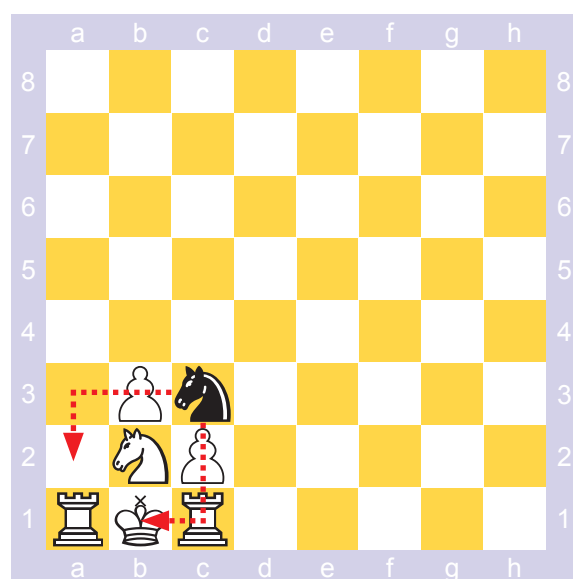
Os peóns brancos impiden que o seu rei poida escapar do xaque mate.



As catro pezas negras impiden que o seu rei poida escapar do xaque mate.



Cando o rei se encontra nunha esquina do taboleiro é máis fácil dar xaque mate.

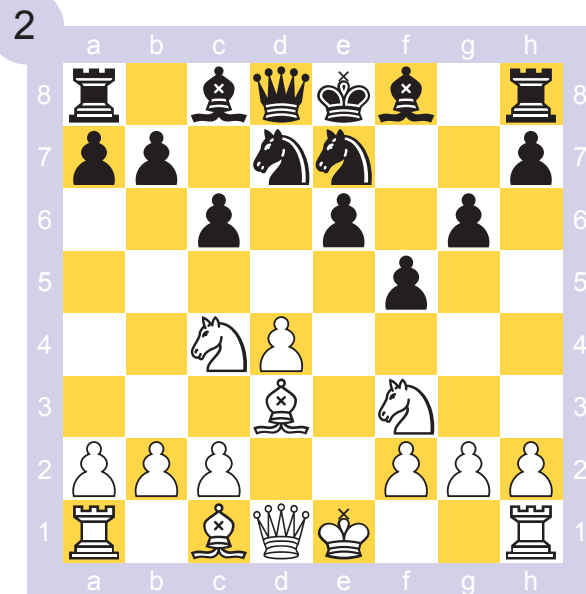
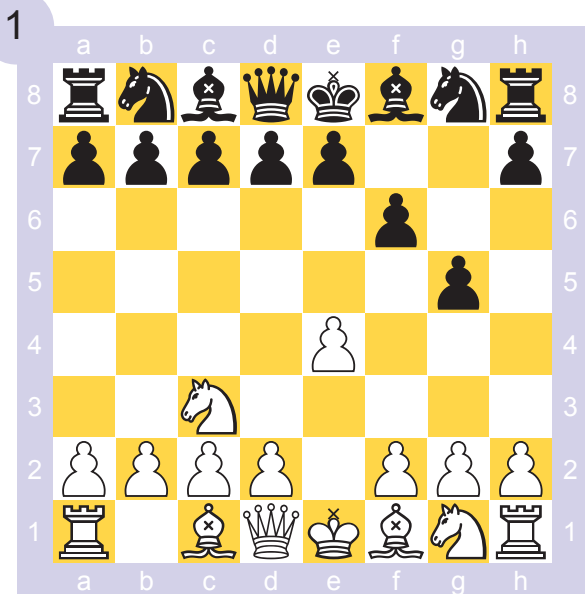


O cabalo tamén ameaza a casa de escape do rei.

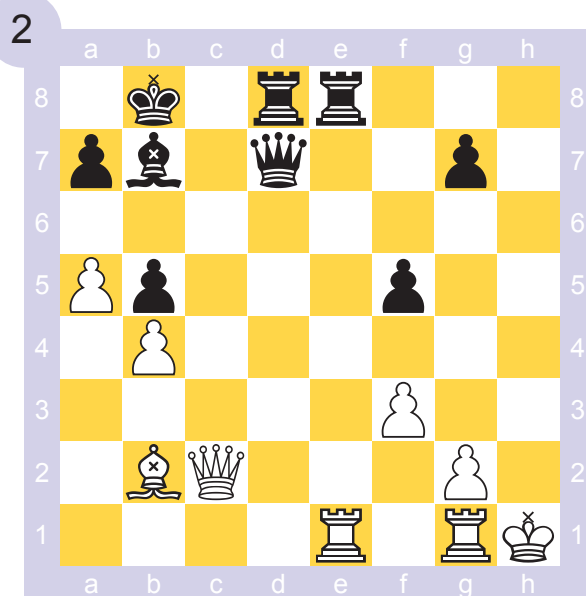
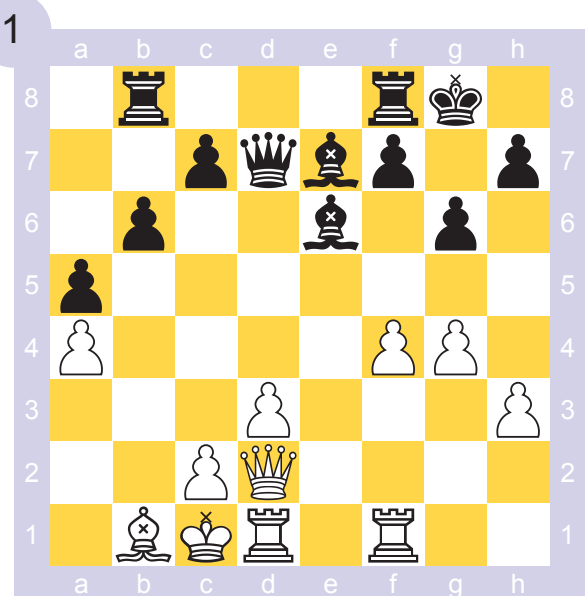




Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.



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

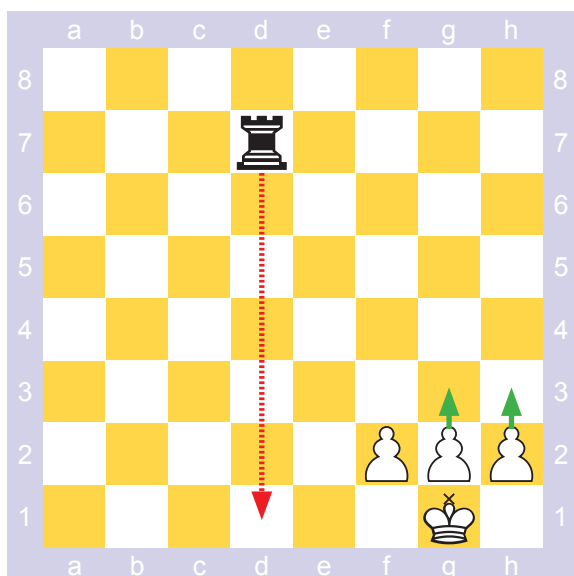




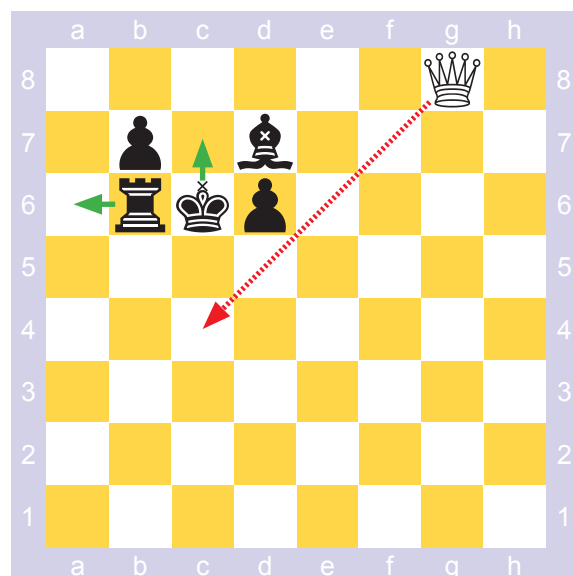
## Evitar xaque mate

É aconsellable que o rei poida dispoñer de casas ás que ir en caso de ser ameazado.

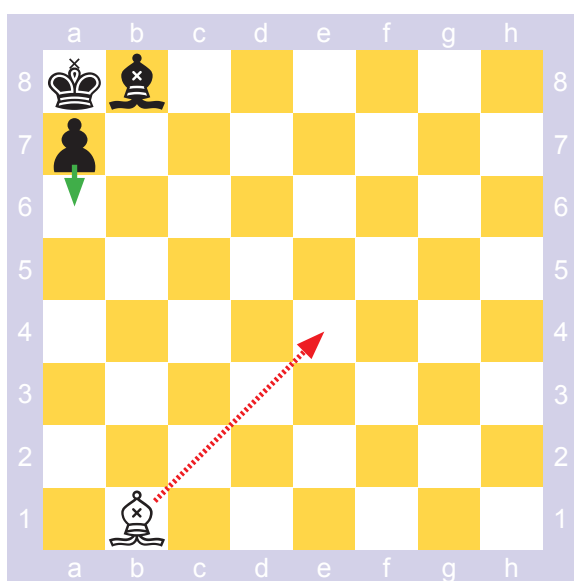
Para iso, pódese mover o rei ou algunha outra peza.



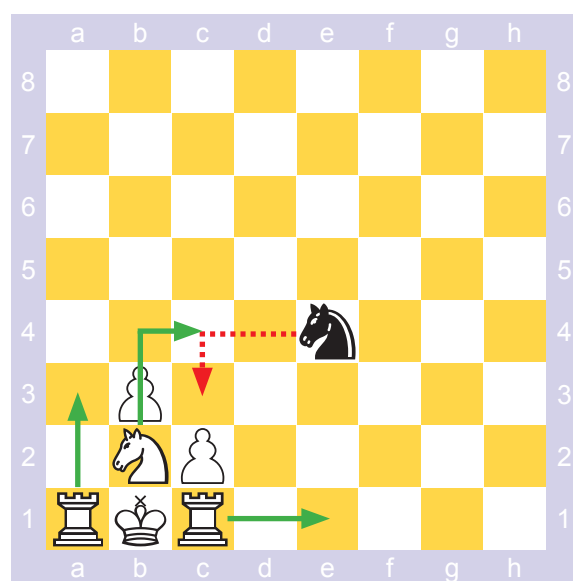
Pódese avanzar algún peón.



Pódese mover a torre a a6, o rei a c7...



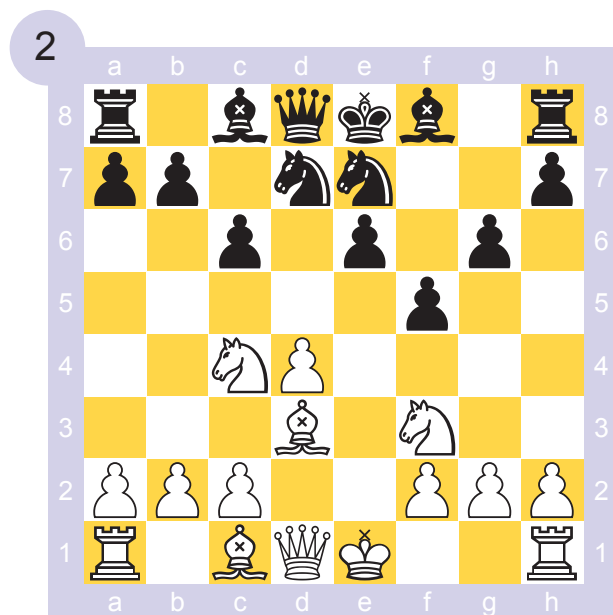
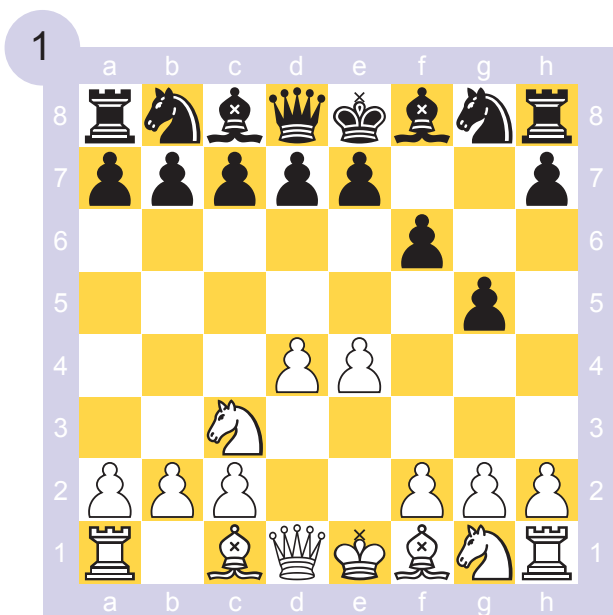
Pódese avanzar o peón, mover o alfil ou incluso o rei.



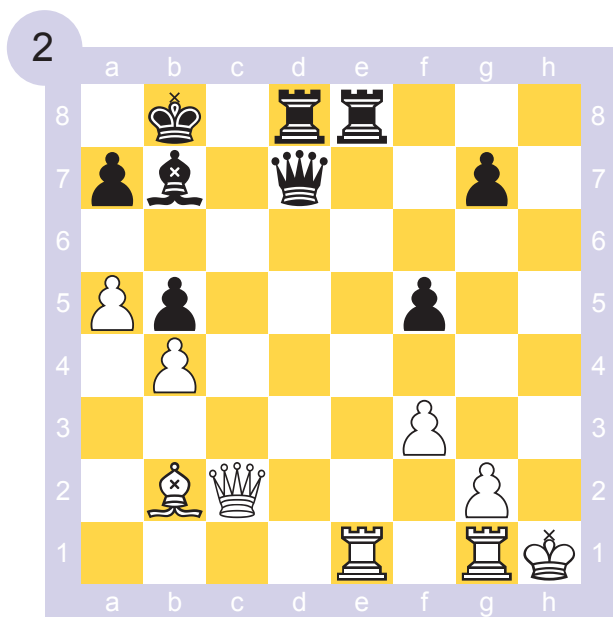
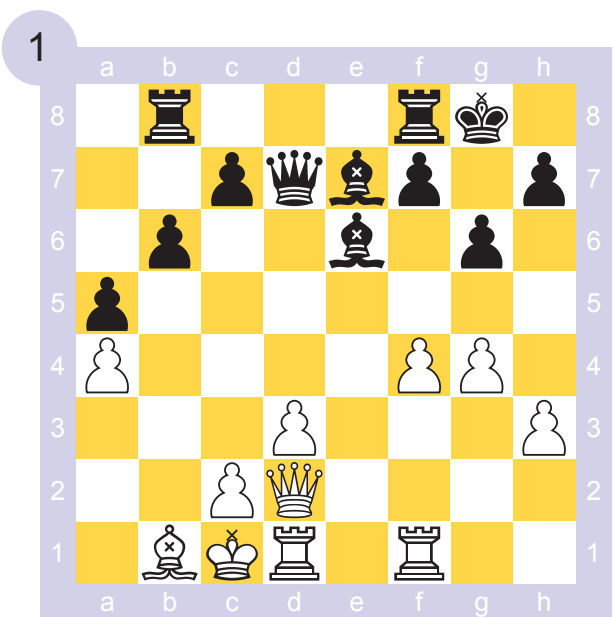
Pódese mover calquera das dúas torres, o cabalo ou incluso avanzar o peón.



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



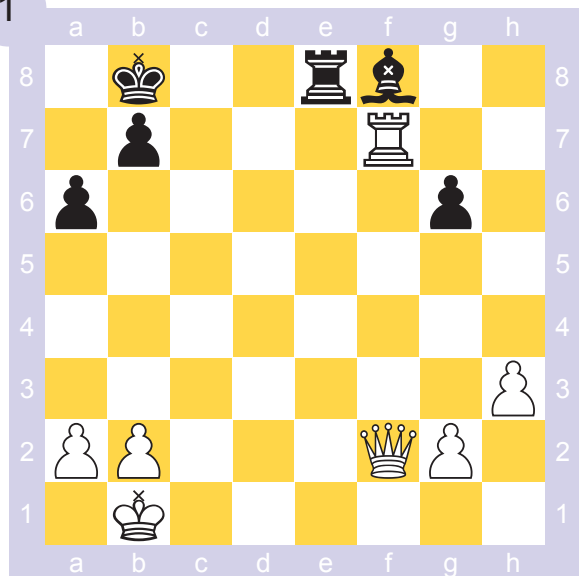
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



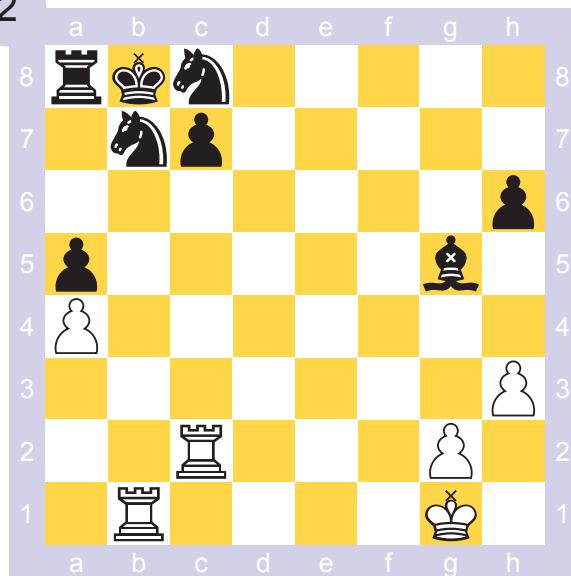


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.

1

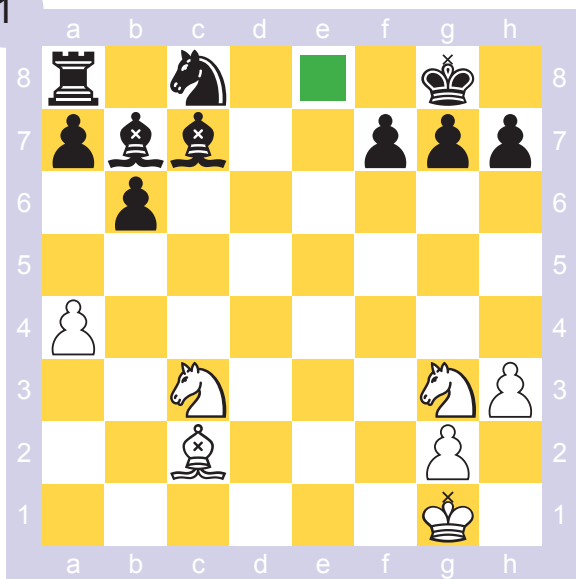


2

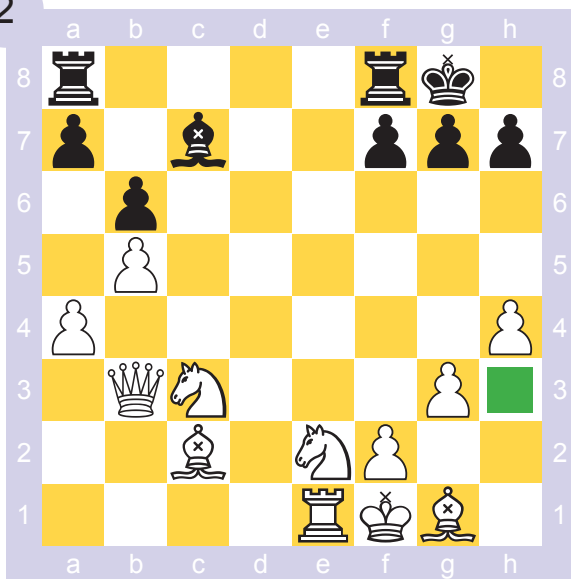


Rodea con un círculo as pezas do pé do taboleiro coas que, se se colocan na casa indicada, resulta unha posición de xaque mate.

1

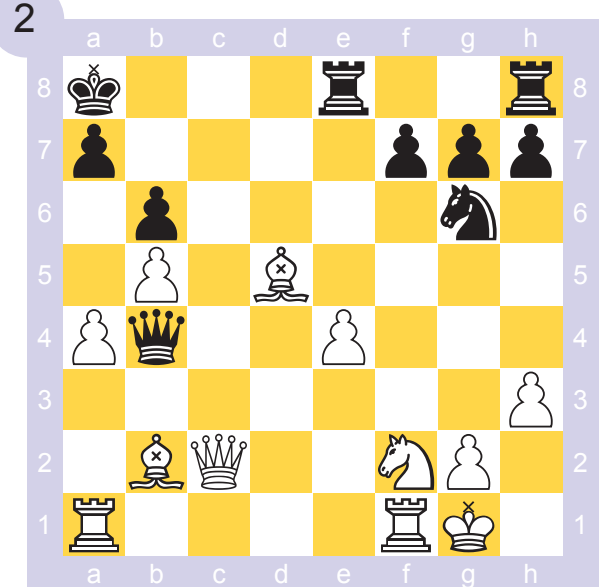
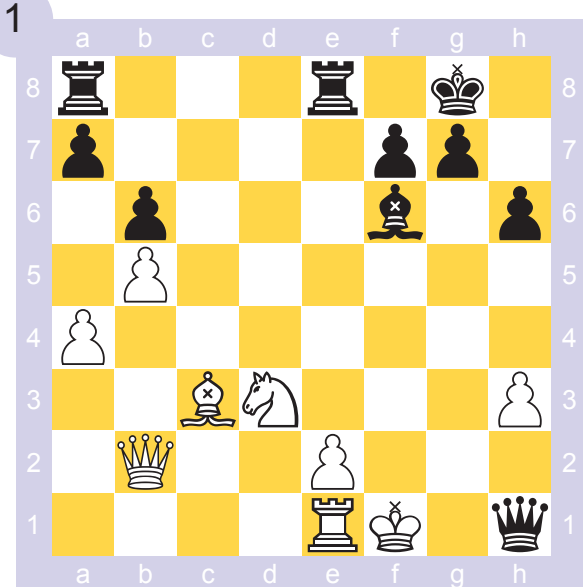


2

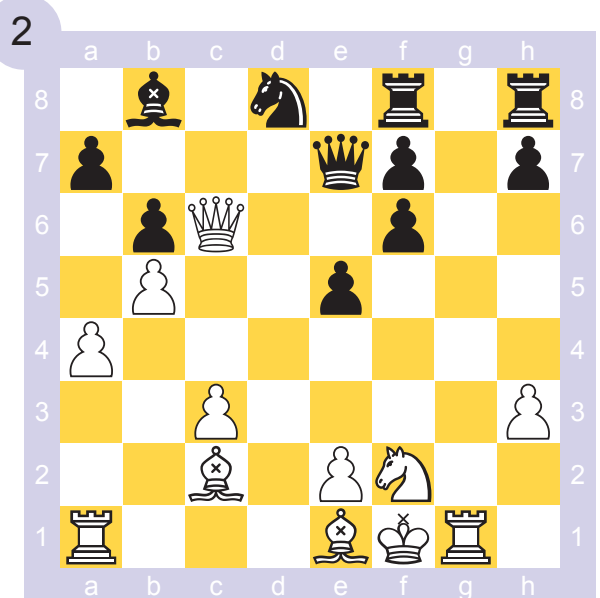
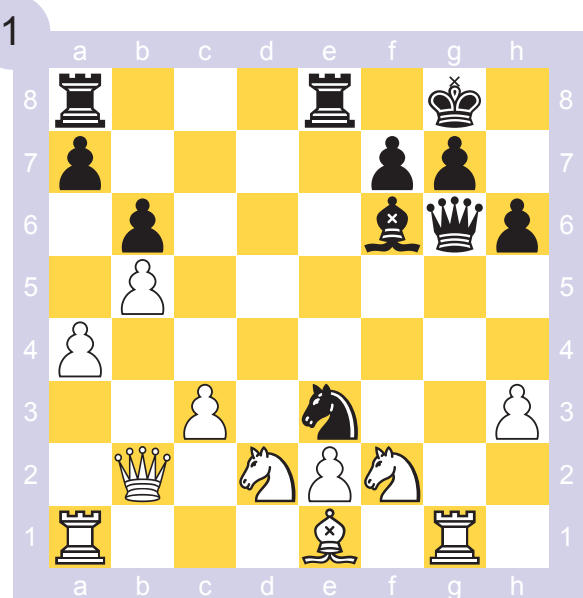




Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para converter un xaque ao rei en xaque mate.



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

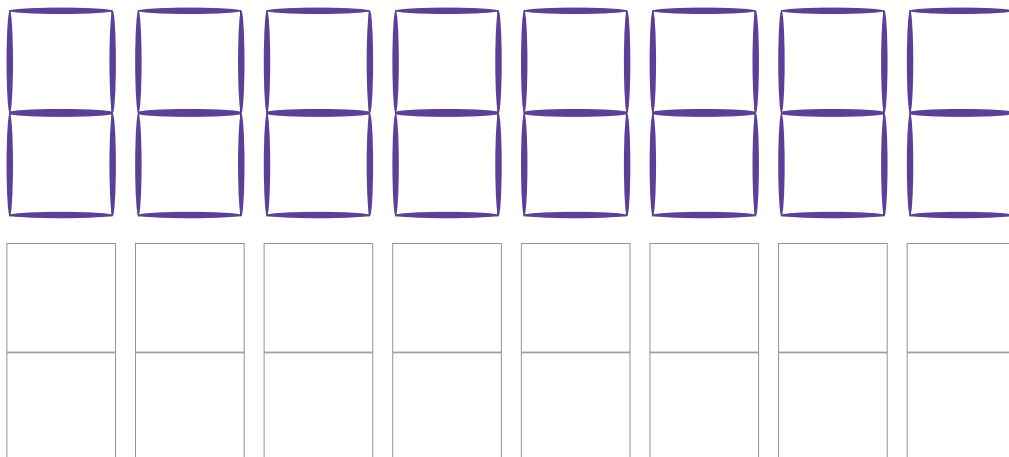




Elimina ou move os paus necesarios para obter o indicado en cada exercicio. Marca os paus eliminados.

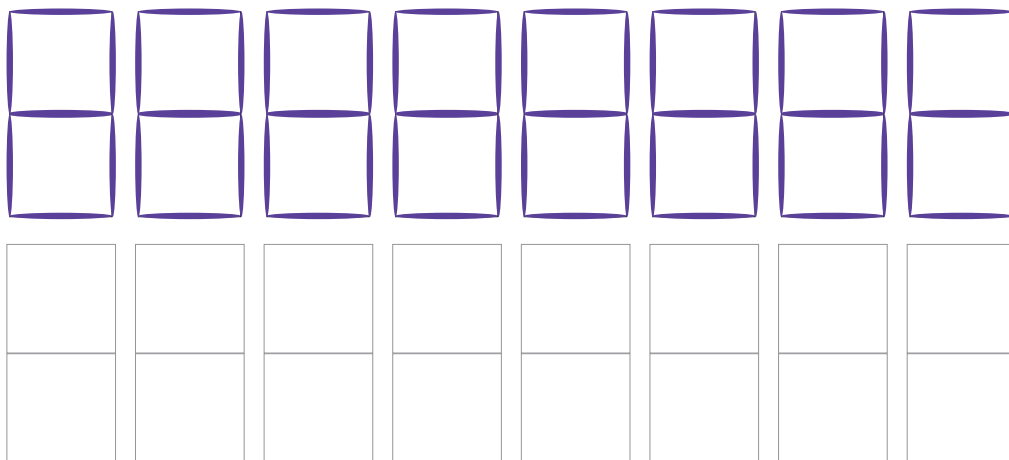
1

As letras do taboleiro de xadrez.



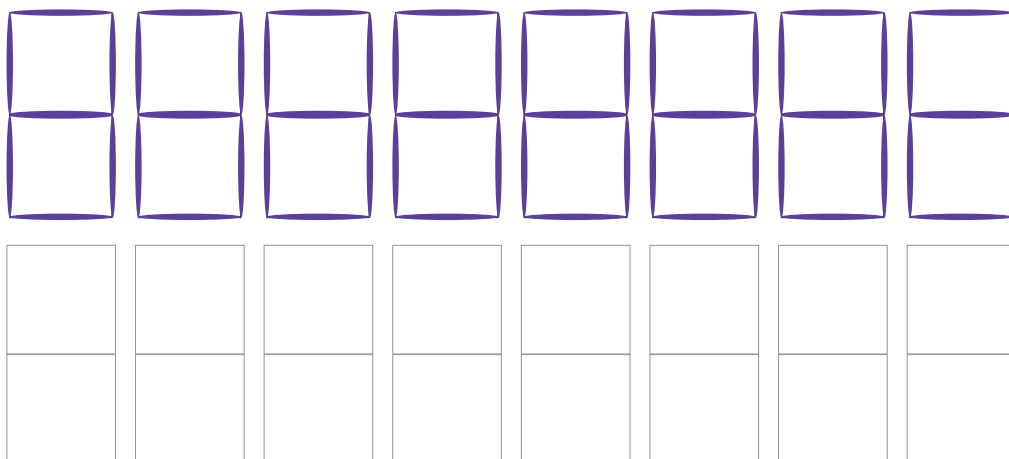
2

Os números do taboleiro de xadrez.



3

O nome dunha peza de xadrez.





Relaciona con frechas as seguintes palabras de xadrez con outros dos seus posibles significados.

Unha palabra é polisémica cando ten máis dun significado.

afogado 1

1 Persoa que traballa nunha tarefa que non require saber un oficio.

taboleiro 2

2 Trabarse (un anzol, unha arte de pesca, unha áncora etc.) nas rochas do fondo do mar.

raios X 3

3 Persoa que morre por falta de respiración, especialmente na auga.

peón 4

4 Lámina preparada para fixar e expoñer nela ao público calquera cousa, como anuncios.

enrocar 5

5 Ondas electromagnéticas extraordinariamente penetrantes que atravesan o corpo e serven para realizar radiografías.



Completa as seguintes frases coas palabras anteriores.

As brancas avanzan o

dúas casas.

Nesta partida, non poden

o rei e a torre.

O rei branco quedou

por un despiste das negras.

Cunha xogada de

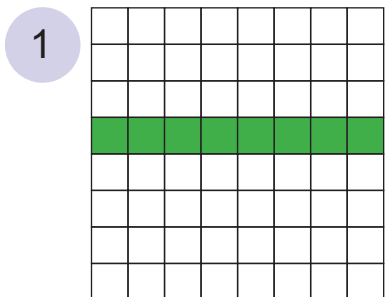
capturouse unha torre.

Moveuse o

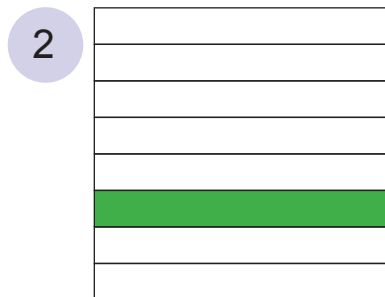
e caeron as pezas.



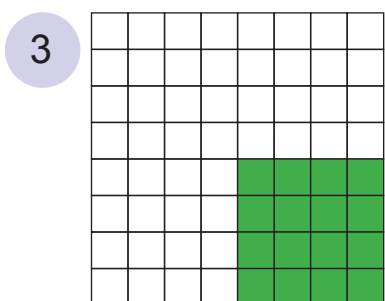
Escribe a fracción representada en cada taboleiro.



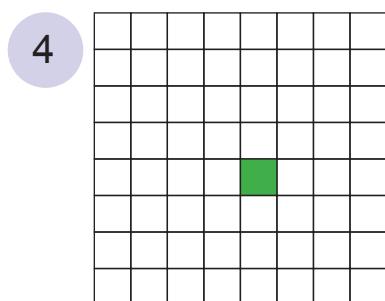
$$\frac{8}{64}$$



$$\frac{\square}{\square}$$



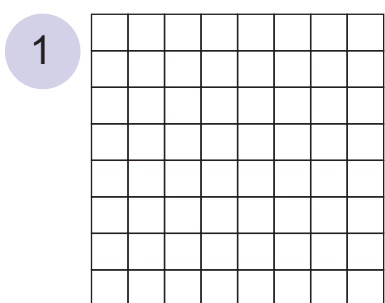
$$\frac{\square}{\square}$$



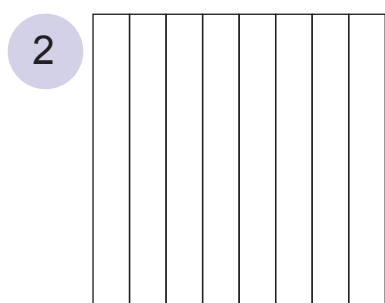
$$\frac{\square}{\square}$$



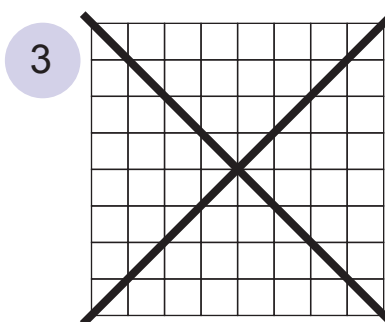
Pinta as partes do taboleiro para representar a fracción indicada.



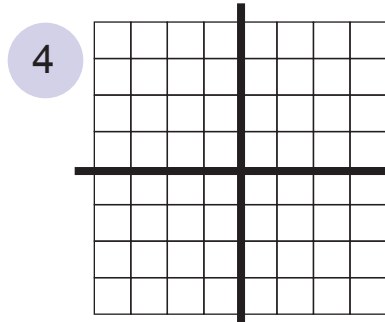
$$\frac{32}{64}$$



$$\frac{3}{8}$$



$$\frac{3}{4}$$

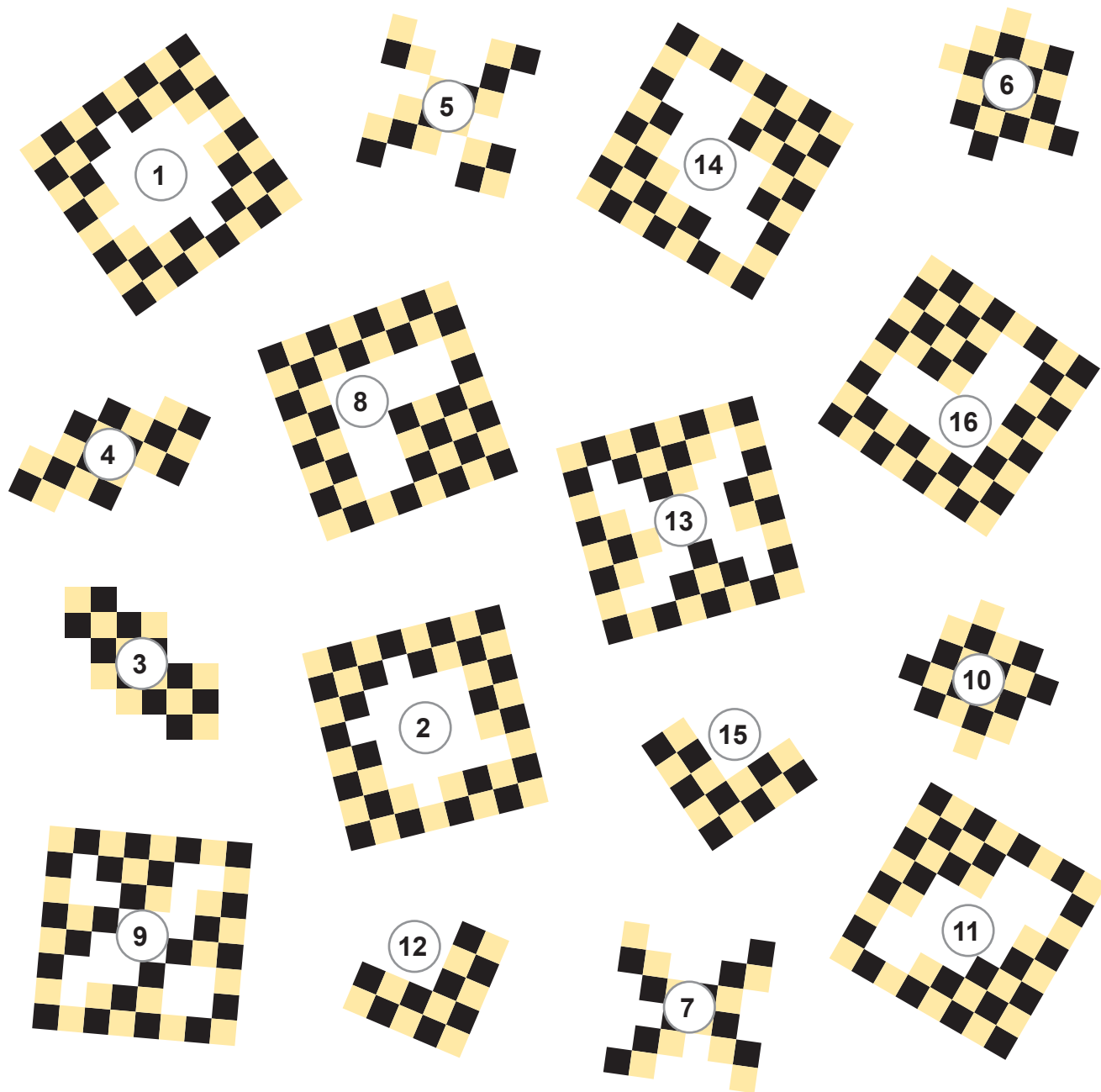


$$\frac{2}{4}$$





Forma tabuleiros de xadrez com estas pezas.



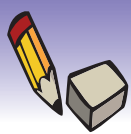
Indica os números das pezas que formam estes 8 tabuleiros.

1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

# A descoberta

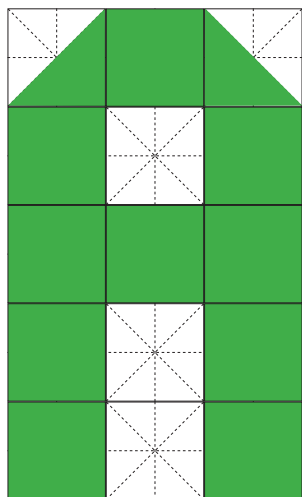
- Tipos
- Con que pezas?
- Observações



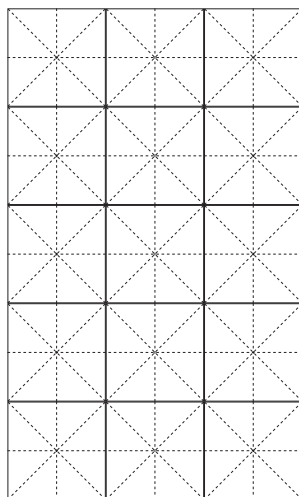


Pinta a fracción de superficie que se indica para cada letra ou número do taboleiro de xadrez. Pódense colorear cadrados completos ou non.

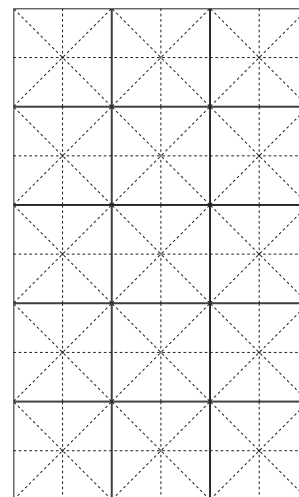
O denominador das fraccións é o número de casas. Cada casa está composta por 8 triángulos.



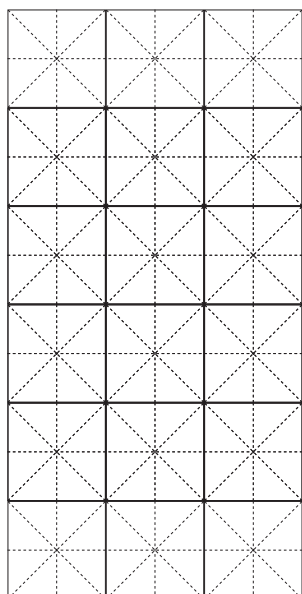
$$A = \frac{11}{15}$$



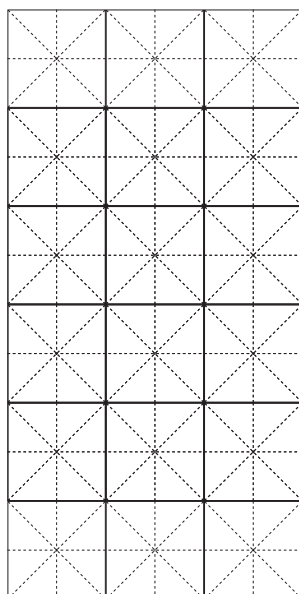
$$C = \frac{11}{15}$$



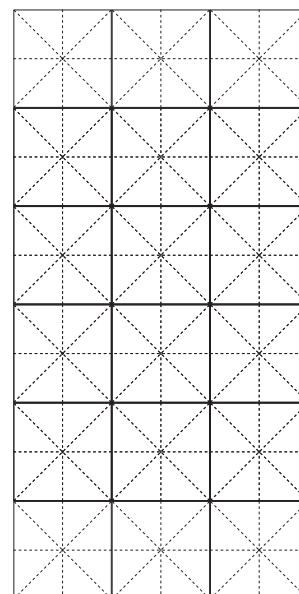
$$E = \frac{11}{15}$$



$$1 = \frac{8}{18}$$



$$2 = \frac{10}{15}$$



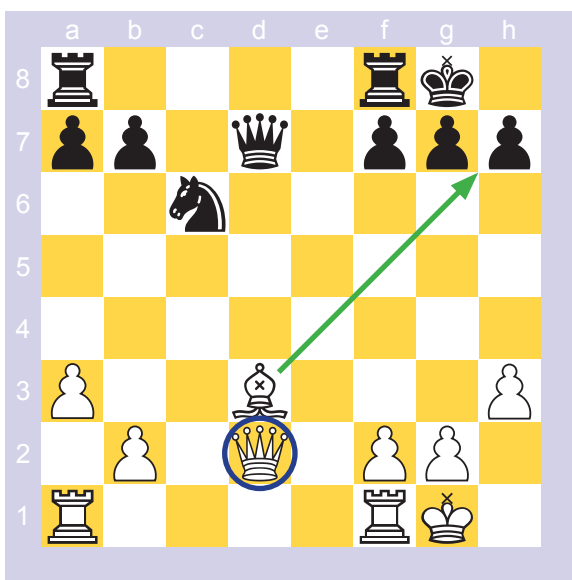
$$8 = \frac{12}{18}$$



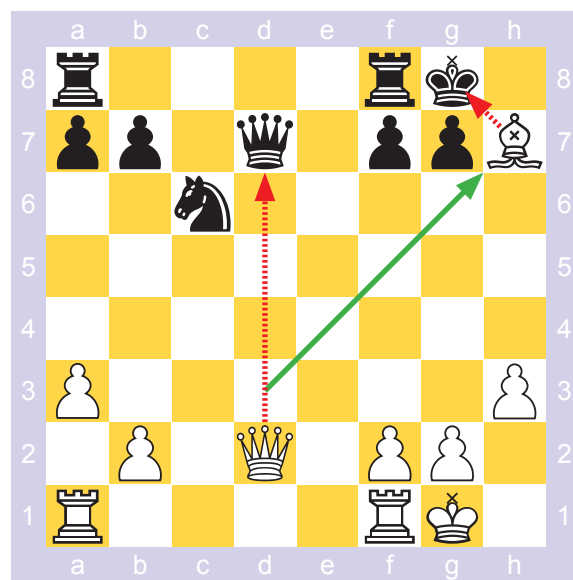
## Tipos de descuberta

A descuberta consiste en mover unha peza de maneira que esta e outra ameacen dúas pezas do adversario.

### Con xaque

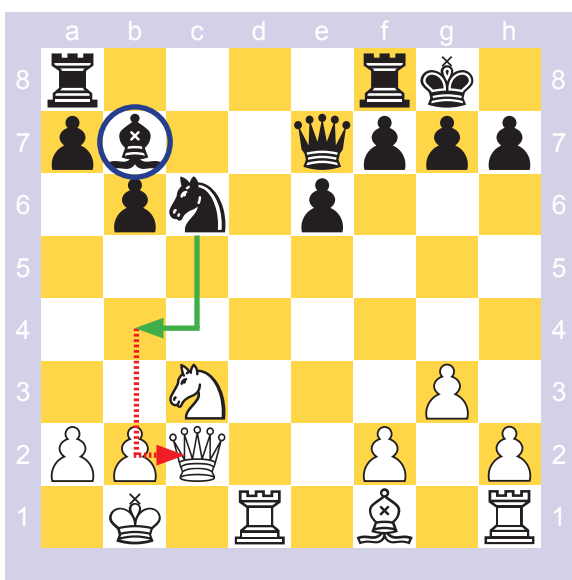


Despois de mover o alfil, a dama branca queda ameazando a outra dama.

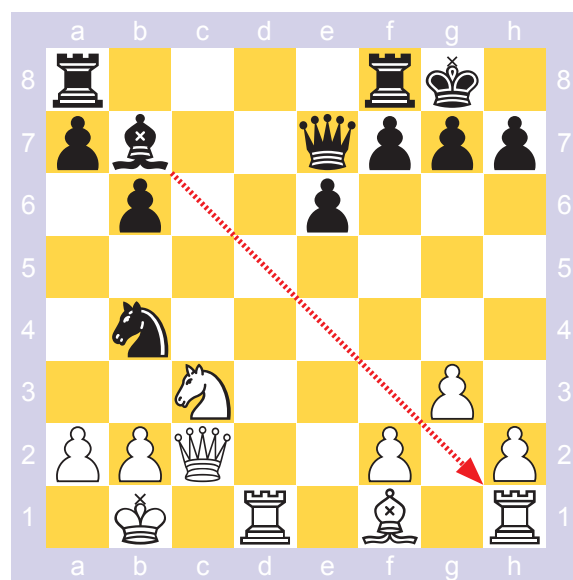


Como o alfil lle dá xaque ao rei, a dama branca poderá capturar a outra dama indefensa.

### Sen xaque



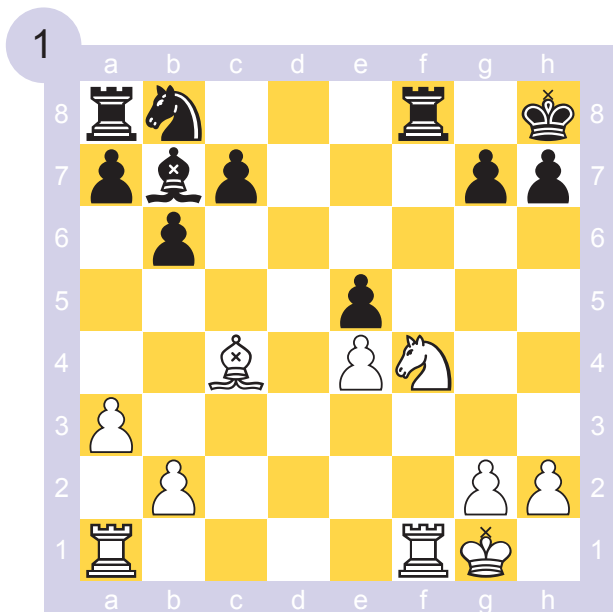
Despois de mover o cabalo, o alfil queda ameazando unha torre.



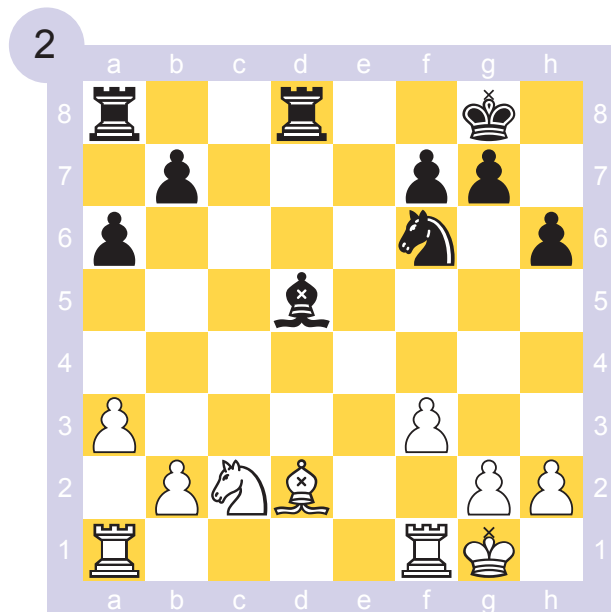
Despois de que a dama se mova, o alfil poderá capturar a torre.



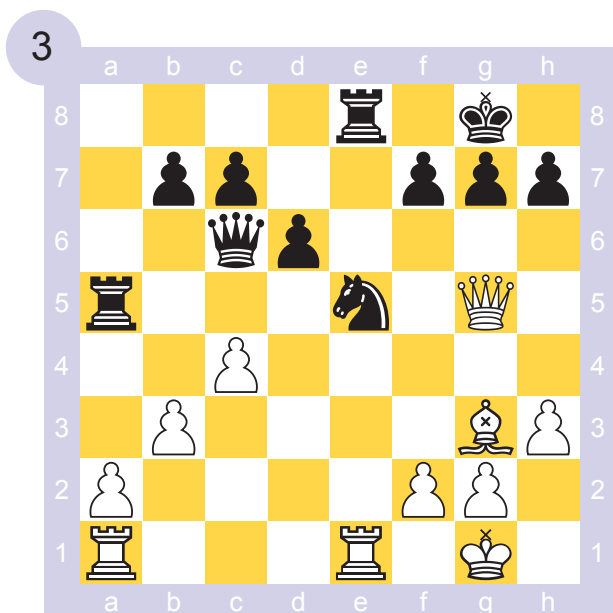
Indica con flechas as xogadas para realizar unha descuberta.



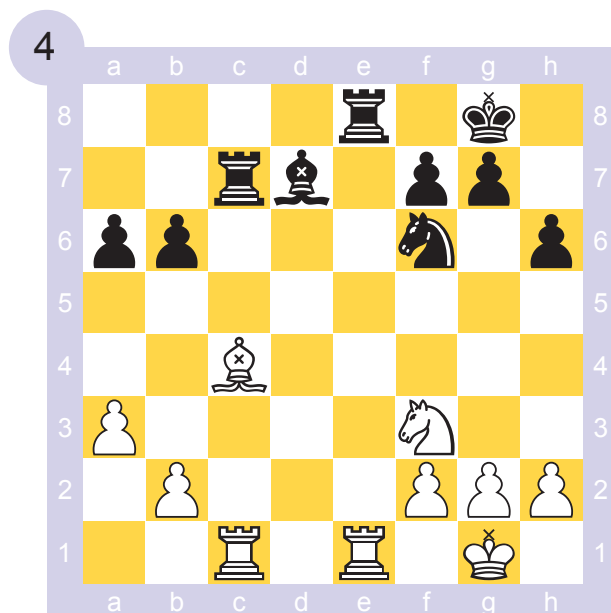
Xogan brancas



Xogan negras



Xogan negras



Xogan brancas



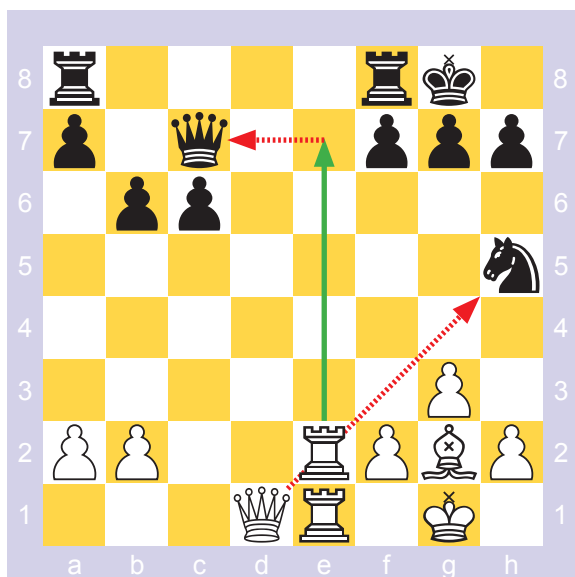
## Con que pezas?

A peza que se move pode ser calquera.

A peza que non se move ten que ser unha torre, un alfil ou unha dama.

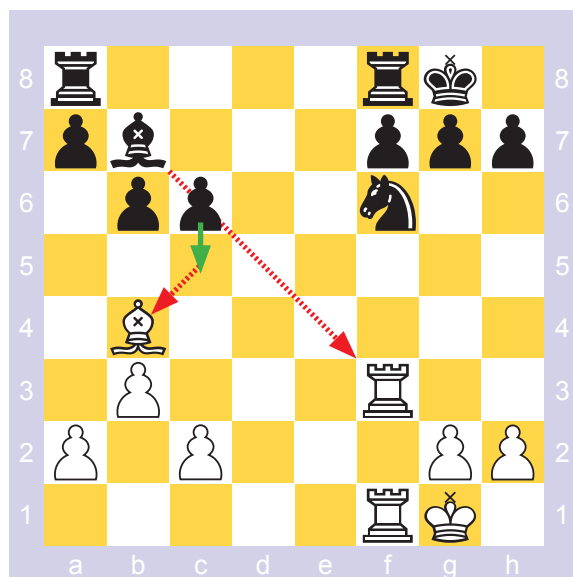
Co cabalo e o alfil xa se mostraron na páxina 35.

### Torre



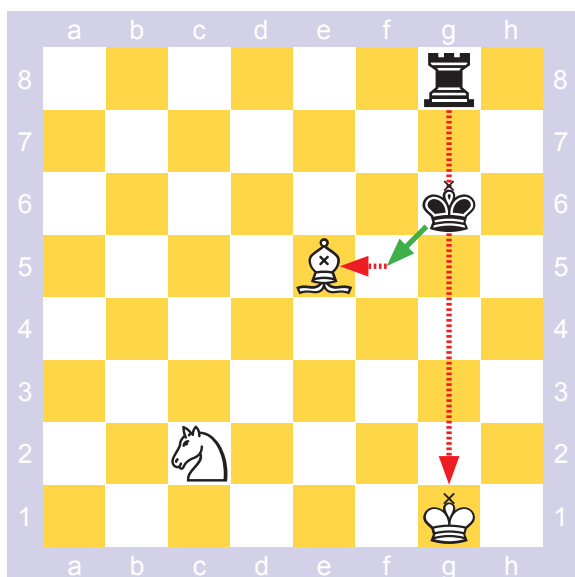
A torre ameaza a dama negra e a dama branca, o cabalo.

### Peón



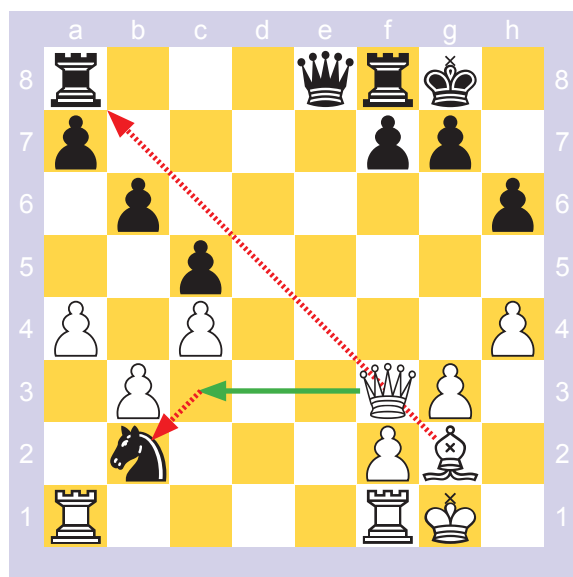
O peón ameaza o alfil branco e o alfil negro, a torre.

### Rei



O rei ameaza o alfil e a torre dálle xaque ao rei.

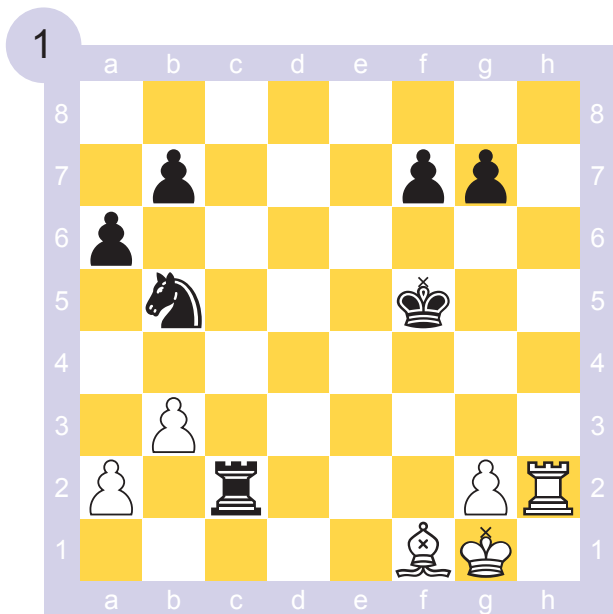
### Dama



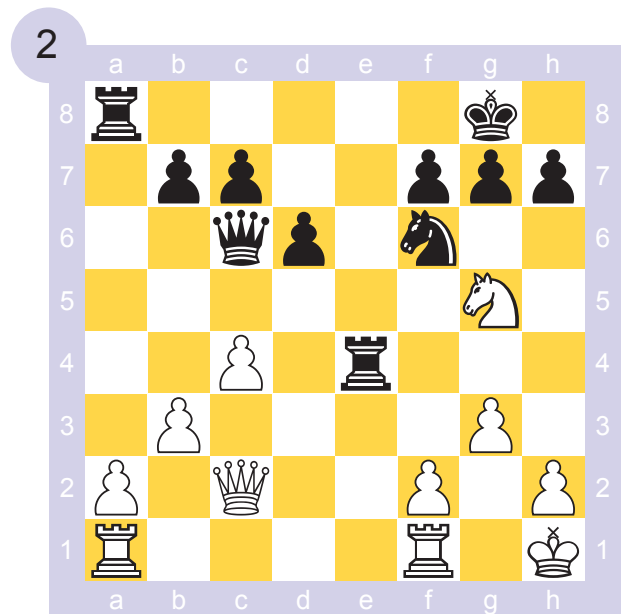
A dama ameaza o cabalo e o alfil, a torre.



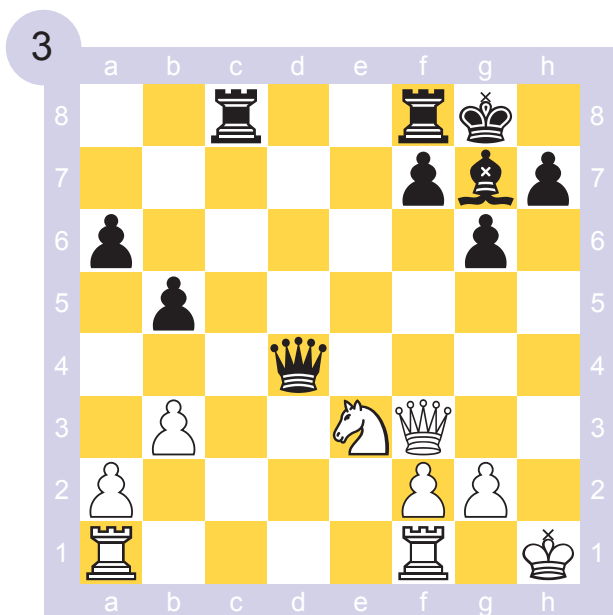
Indica con flechas las xogadas para realizar unha descuberta.



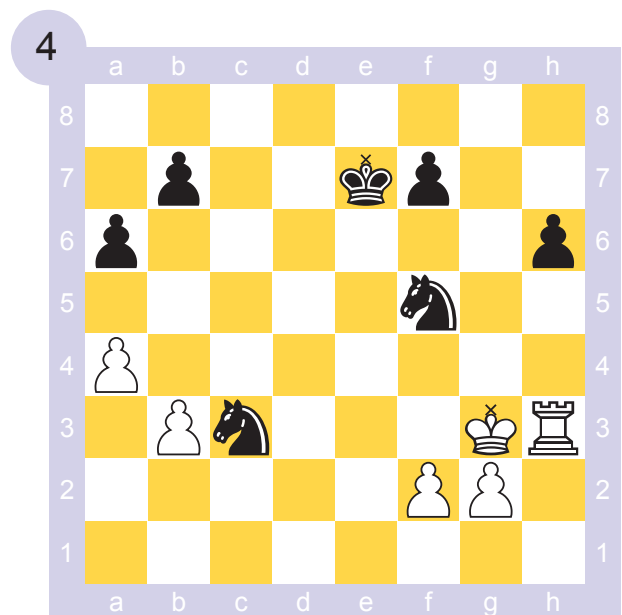
Xogan brancas



Xogan negras



Xogan negras

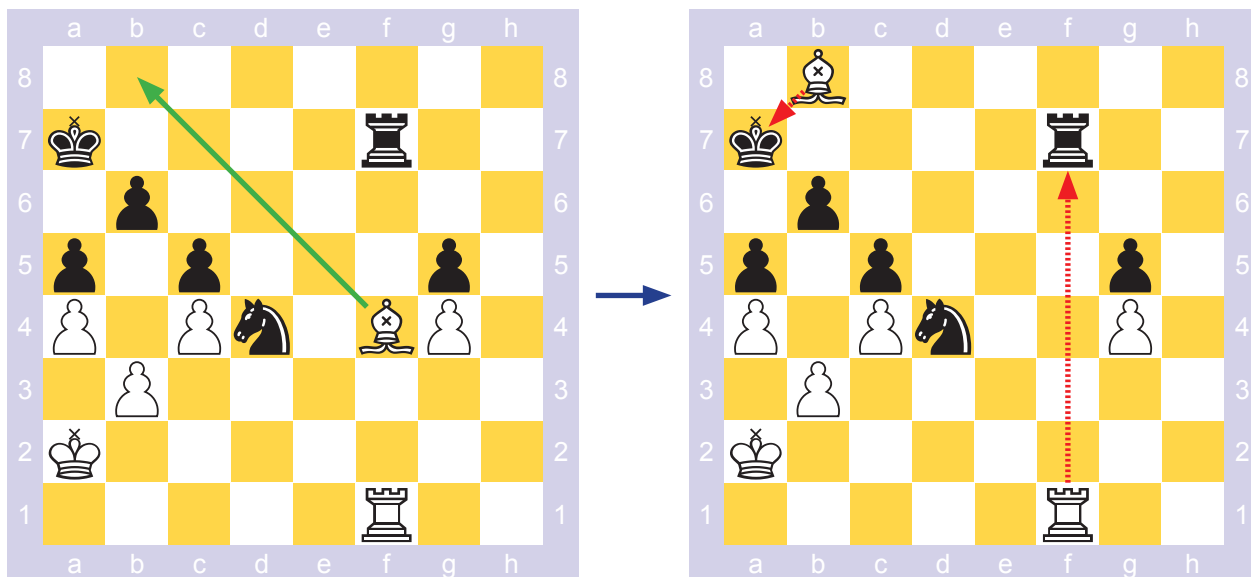


Xogan brancas



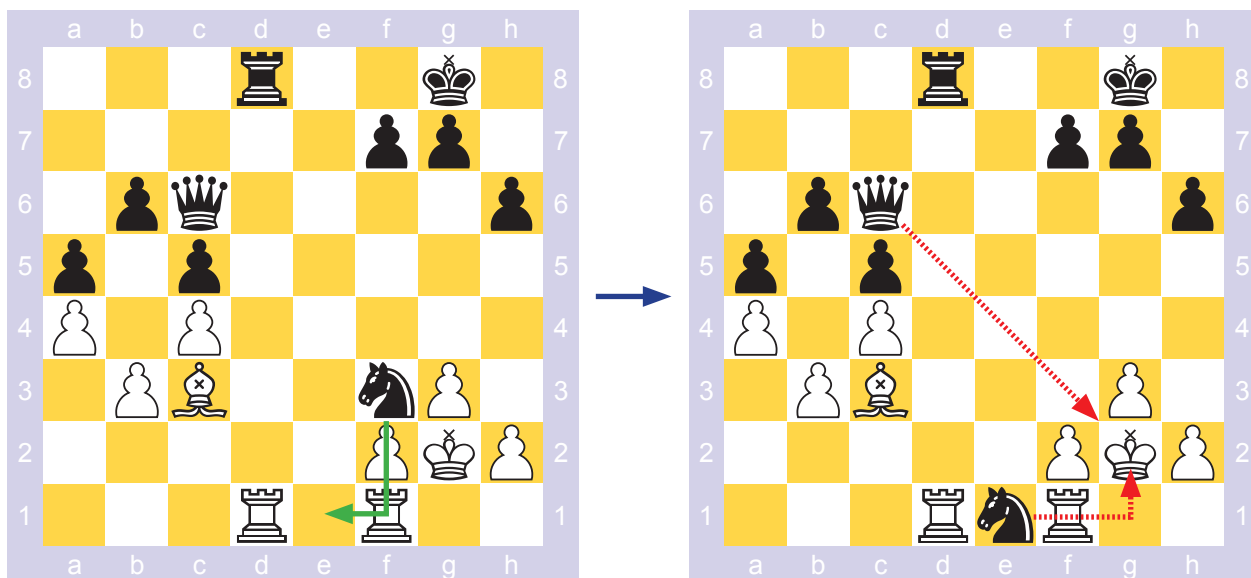
## Observacións

### Sacrificando unha peza



Se o alfil dá xaque, a torre branca poderá capturar a torre negra. Aínda que o alfil sexa capturado polo rei, as brancas ganan puntos.

### Con dobre xaque

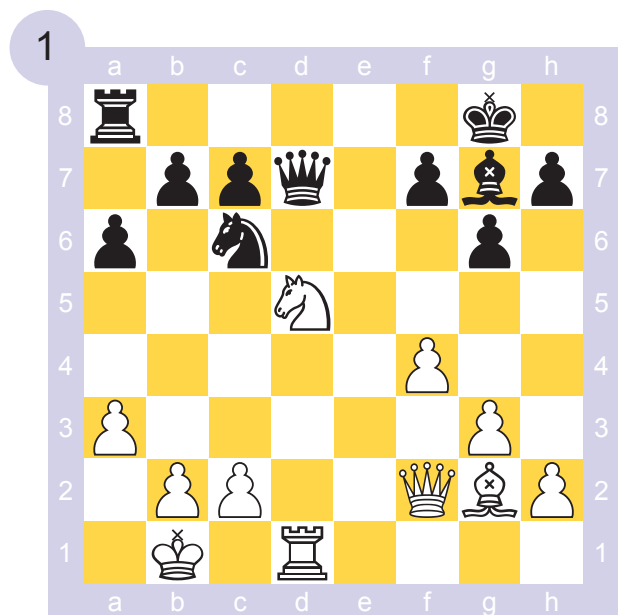


Cando as dúas pezas lle dan xaque ao rei, este debe moverse obrigatoriamente porque non se pode interpoñer unha peza que evite os dous xaques á vez.

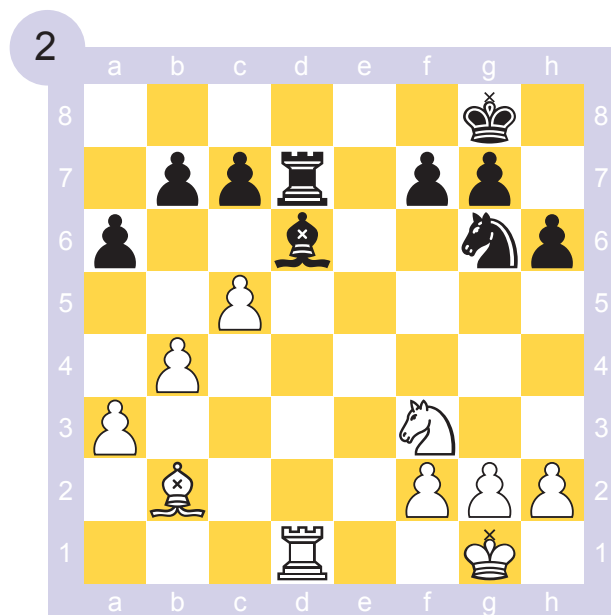




Indica con frechas as xogadas para realizar unha descuberta con sacrificio.



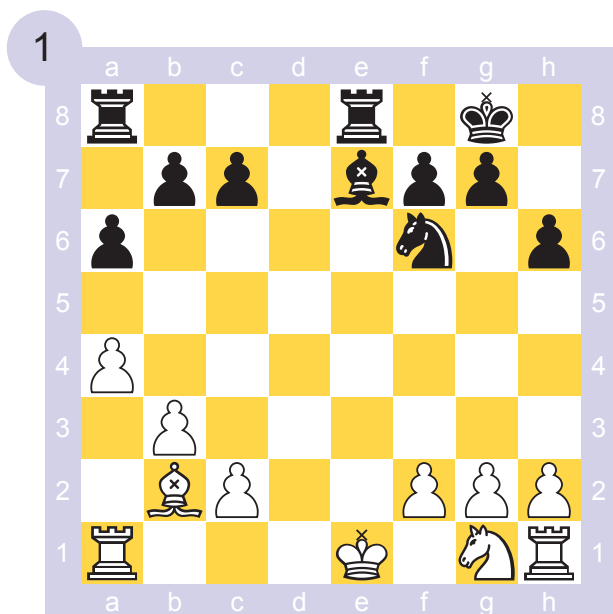
Xogan brancas



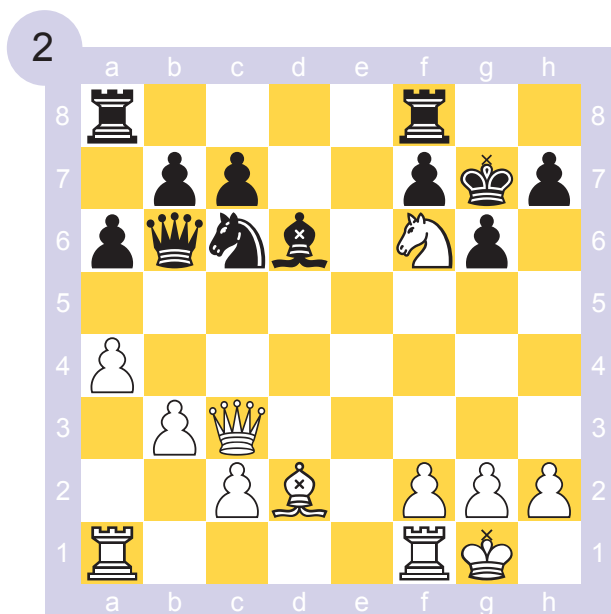
Xogan negras



Indica con frechas as xogadas para realizar unha descuberta con dobre xaque.



Xogan negras



Xogan brancas



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

1

■				
	■			
			■	
		■		

			■	
		■		
	■			
■				

	■			
■				
			■	
				■



2

■				
■		■	■	
	■			

		■	■	
■				
			■	

			■	
■	■			
			■	



3

■				
■				
■				
■				

	■			
	■			
	■			
	■			

			■	
			■	
			■	
			■	



4

■				
■				
■				
■				

■	■	■	■	■

				■
				■
				■
				■



5

■	■	■	■	■
■	■	■	■	■

■	■	■	■	
■	■	■	■	
				■
				■

■	■			
■				
		■	■	
			■	



6

■				
	■			
		■		
			■	
				■

■	■	■	■	■

				■
			■	
		■		
	■			
■				



7

■				
■				
■				
■				

■	■	■	■	
■				
■				

■	■	■	■	■





Clasifica con frechas os seguintes nomes.

- Judith Polgar 1
- cidade 2
- xogador 3
- Barcelona 4
- país 5
- Magnus Carlsen 6
- A China 7
- club de xadrez 8

### 1 Comúns

Os que serven para designar persoas, animais ou cousas en xeral.

### 2 Propios

Os que serven para designar unha persoa, un animal ou unha cousa en particular.  
A primeira letra dos nomes propios escríbese en maiúsculas.



Clasifica con frechas os seguintes nomes.

- peón 1
- brancas 2
- xogadora 3
- torre 4
- casa 5
- negras 6
- equipo 7
- pezas 8

### 1 Individuais

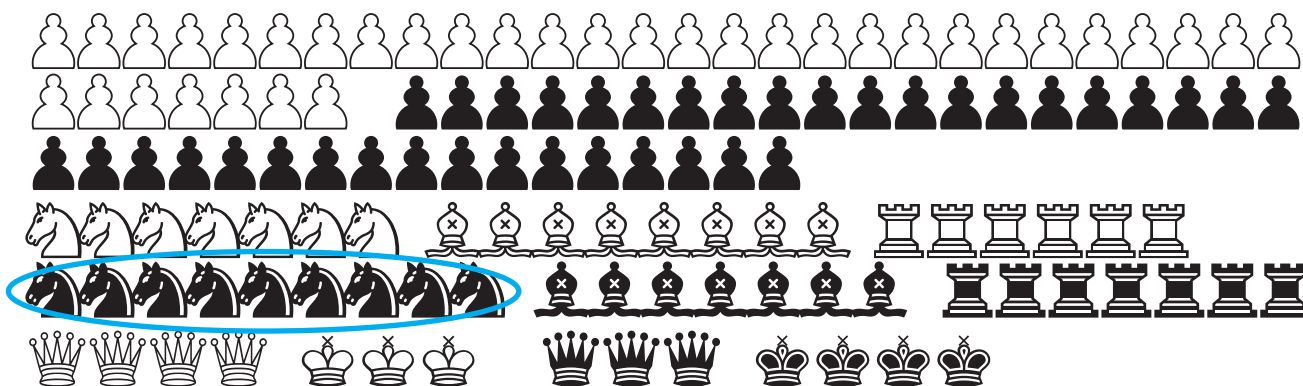
Un só elemento

### 2 Colectivos

Un conxunto de elementos



Cantos xogos de xadrez podemos formar coas seguintes pezas? Completa a táboa e realiza as divisións.



Táboa de datos	Brancas						Negras					
Un xogo completo ten	8	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1
Número de pezas								9				
Xogos completos								4				
Sobrantes								1				
Xogos xogador												
Xogos completos												



Cabalos negros ← 9 | 2 → Cabalos negros nun xogo completo

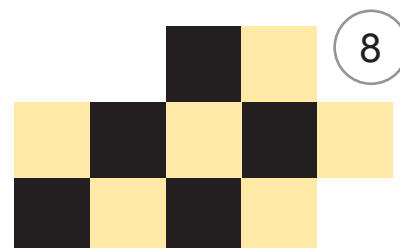
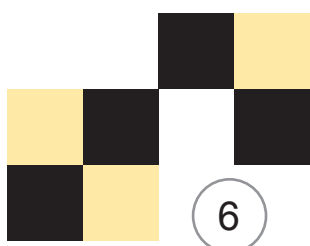
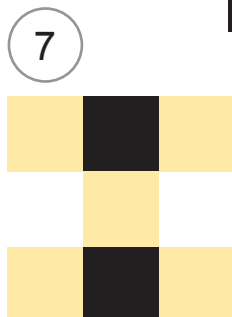
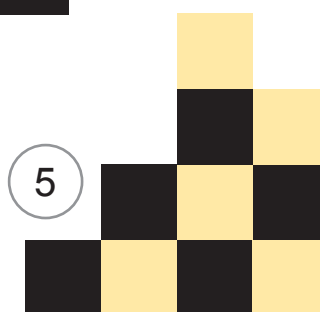
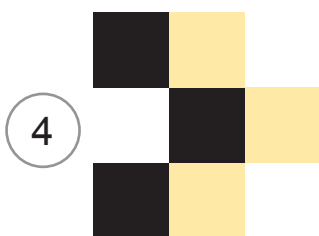
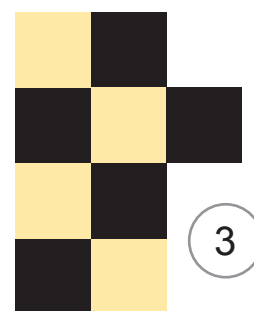
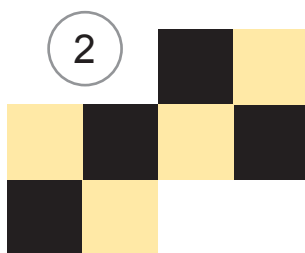
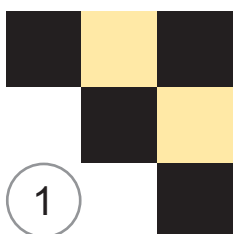
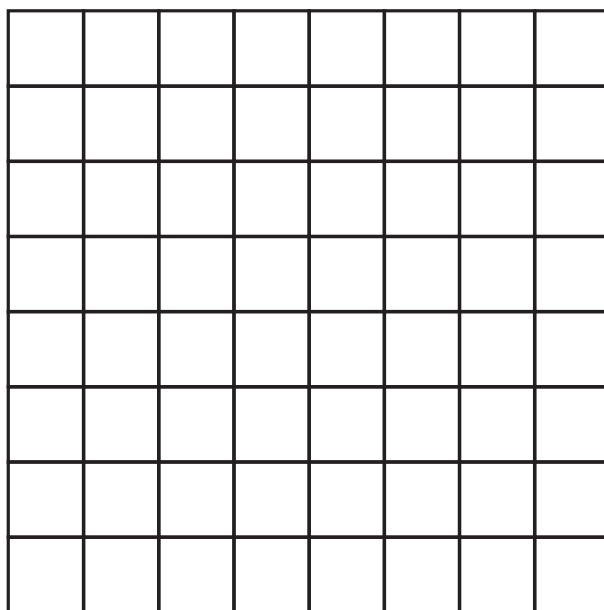
Cabalos que sobran ← 1 | 4 → Número de xogos completos

8	2	2	2	1	1
8	9   2	2	2	1	1
	1   4				



Coas seguintes pezas forma un taboleiro de xadrez.

Escrebe nas casas do taboleiro o número da peza que se coloca encima.  
Fíxate en que se alternen correctamente a cor das casas.

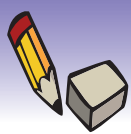


## Unidade 4

# Mates con axuda

- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate

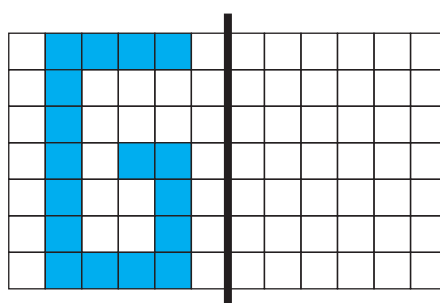
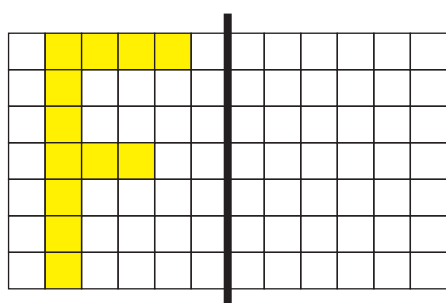
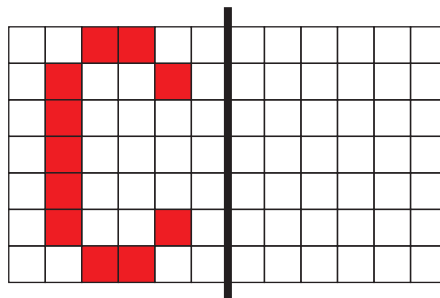
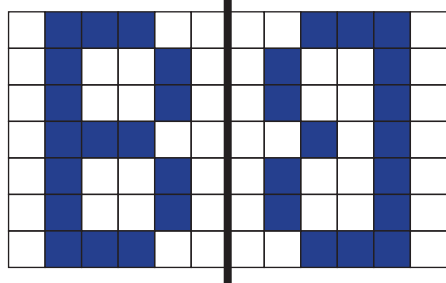




Debuxa as letras e números respecto do eixe de simetría indicado.

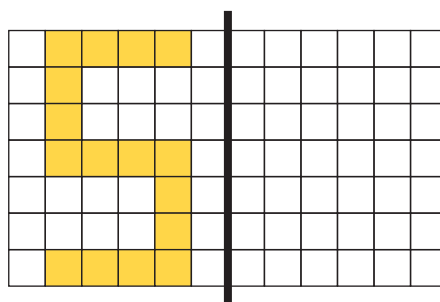
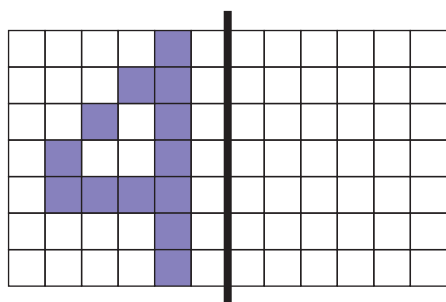
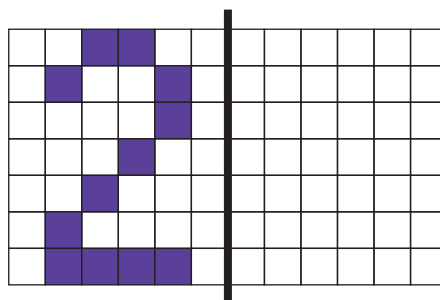
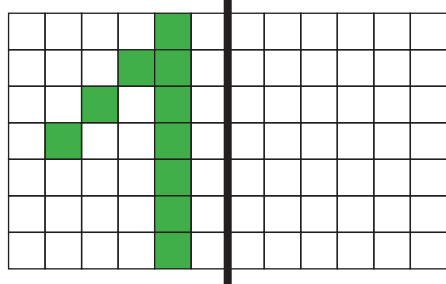
1

Letras do taboleiro



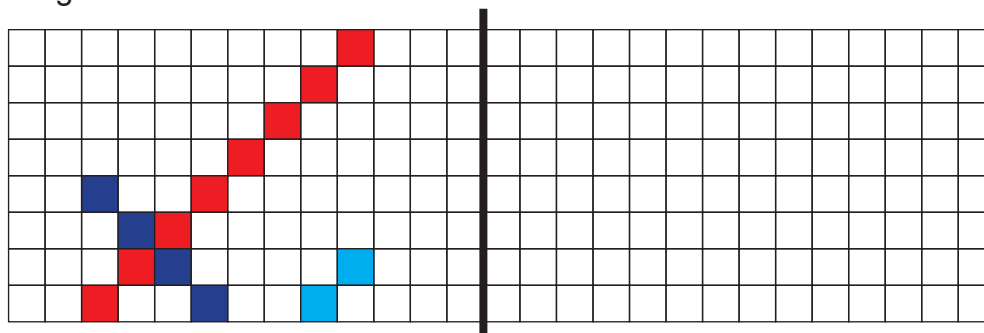
2

Números do taboleiro



3

Diagonais nun taboleiro

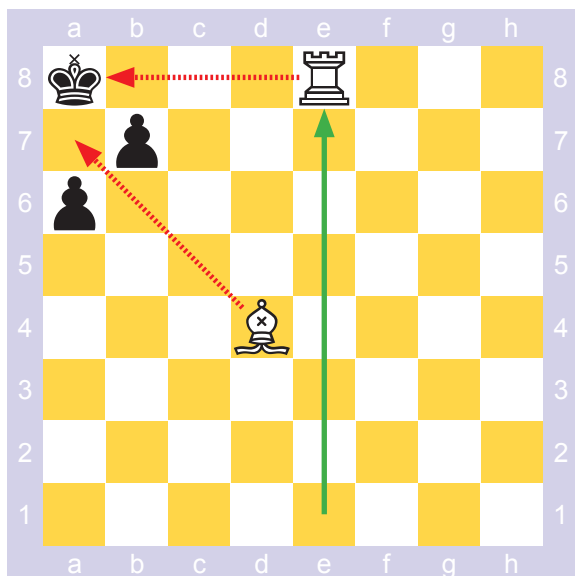




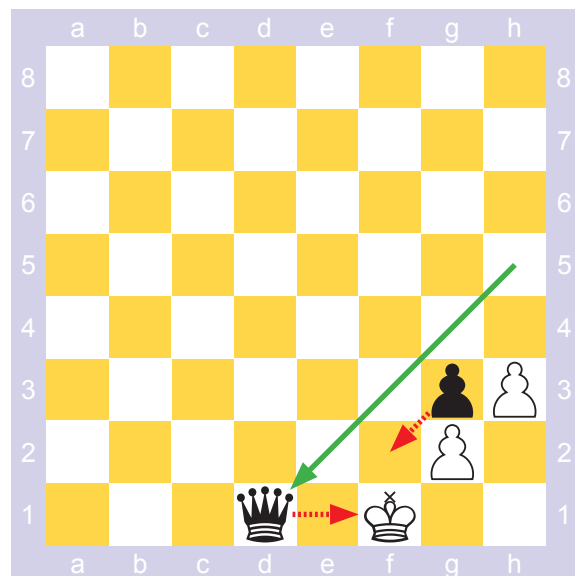
## Esquemas de mate

Moitas veces dáse mate coa axuda dunha ou máis pezas.

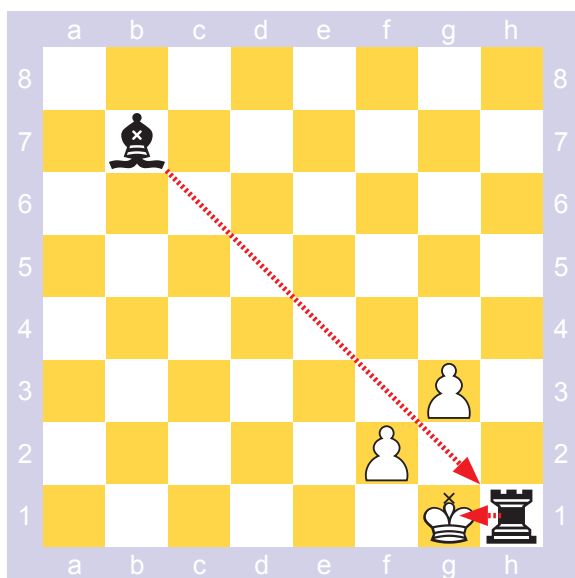
Estas outras pezas serven para defender a peza que dá mate e/ou ameazar as casas por onde podería escapar o rei adversario.



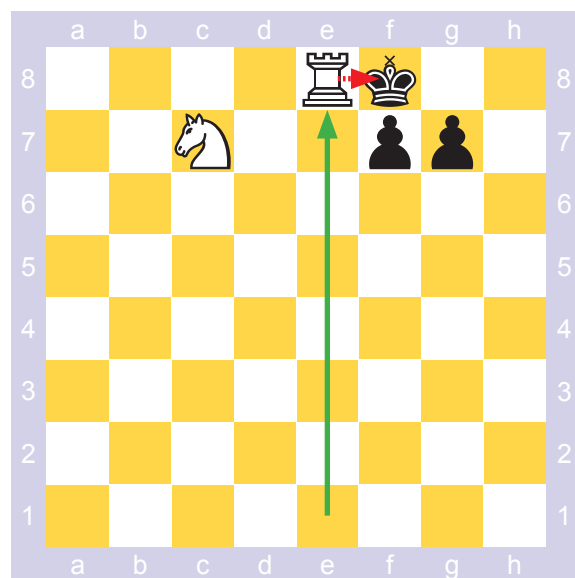
O alfil impídelle ao rei escapar por a7.



O peón impide que o rei escape á fila 2.



O alfil defende a torre que dá mate e tamén ameaza a casa de escapatoria do rei.

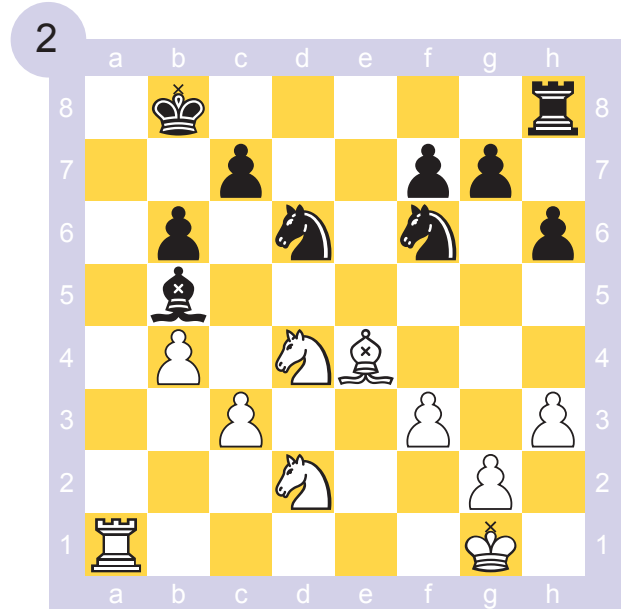
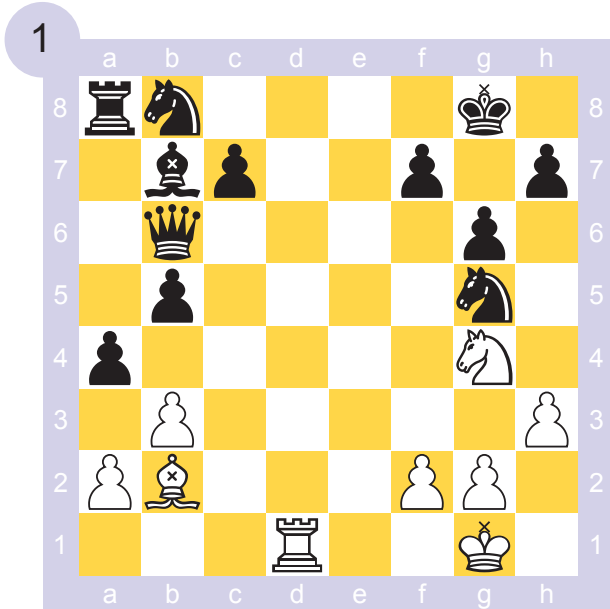


A torre que dá mate está defendida polo cabalo.

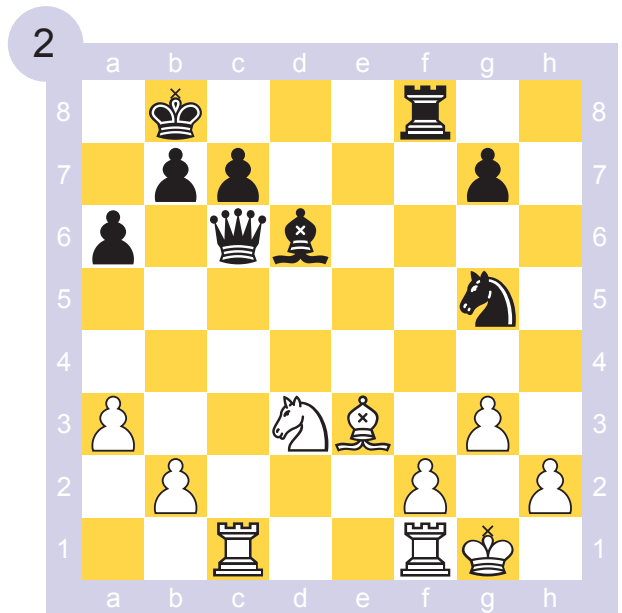
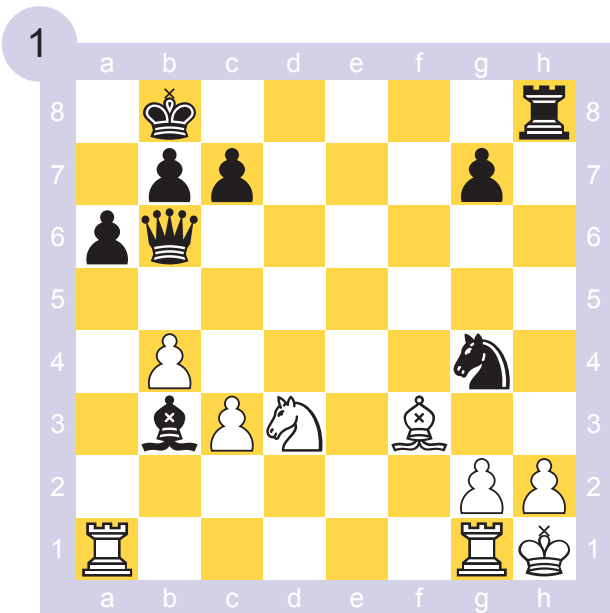




Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.



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

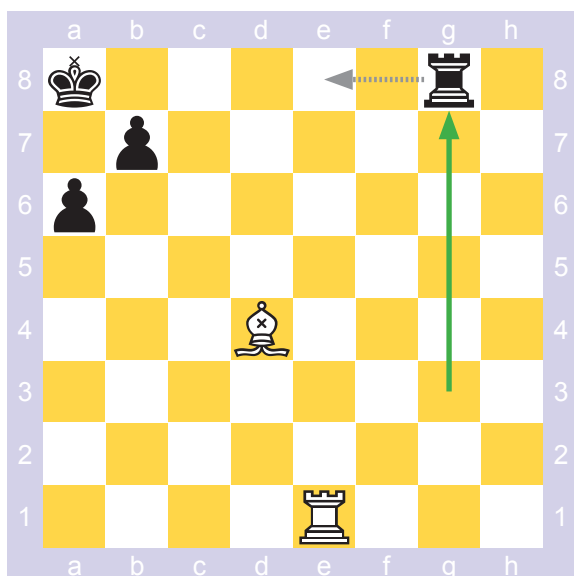




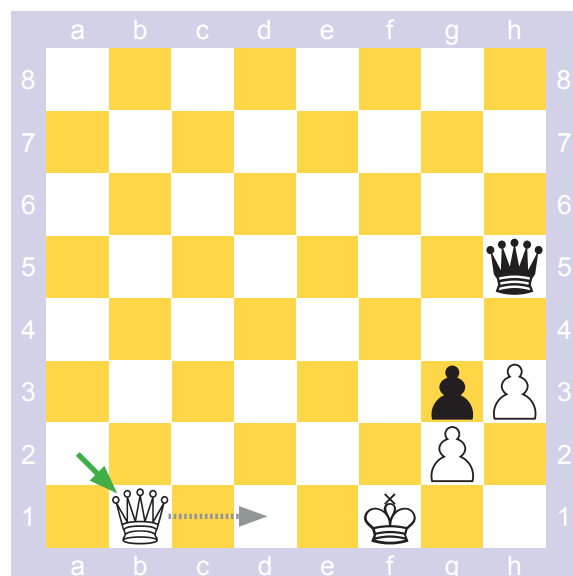
## Evitar xaque mate

O máis aconsellable é defender a casa onde o adversario pretenda dar xaque mate.

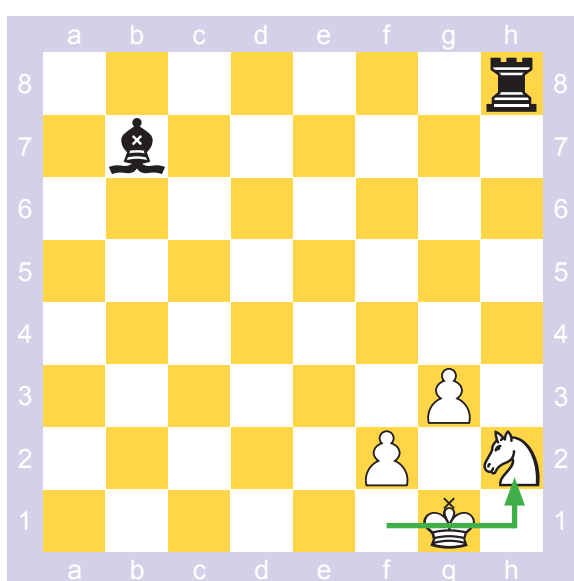
Para isto, débese lembrar como funcionan os cambios de pezas.



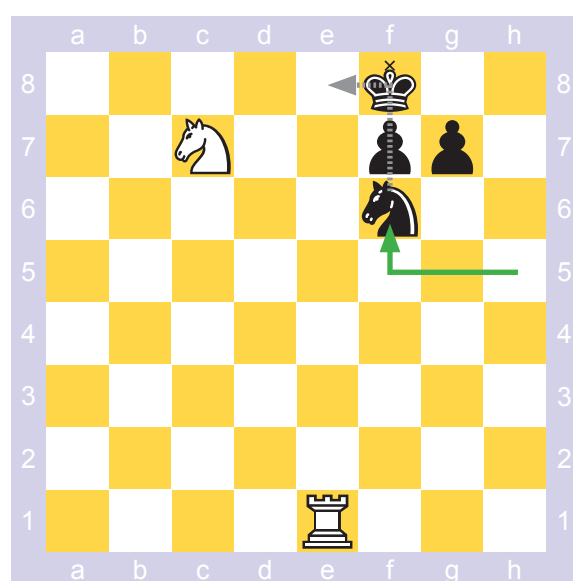
A torre negra defende a casa e8 para que a torre branca non poida dar mate.



A dama branca evita que a outra dama dea mate en d1.



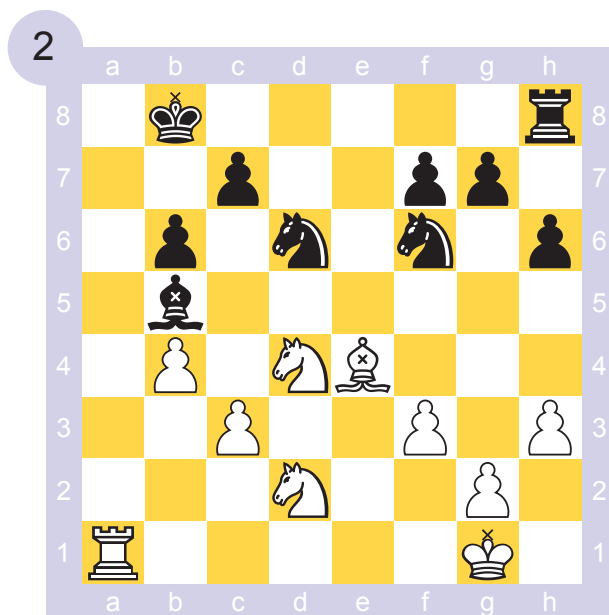
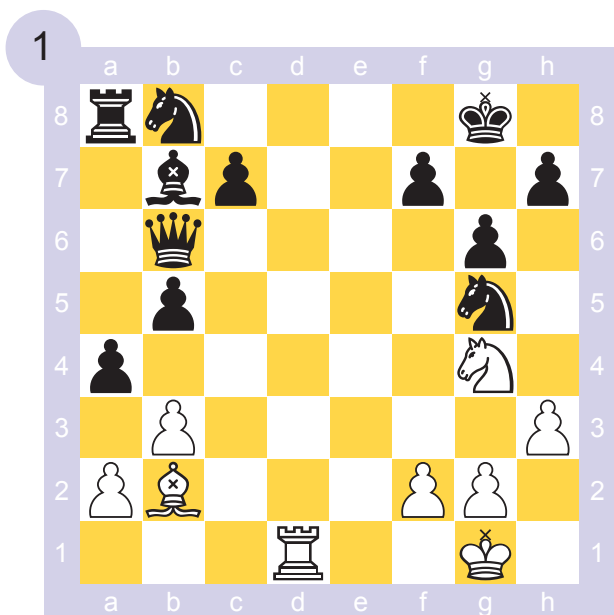
O cabalo evita que a torre alcance a casa h1 para dar mate.



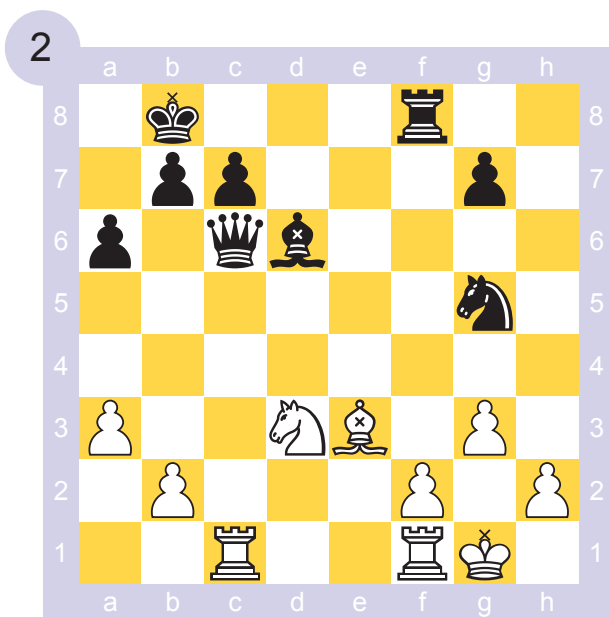
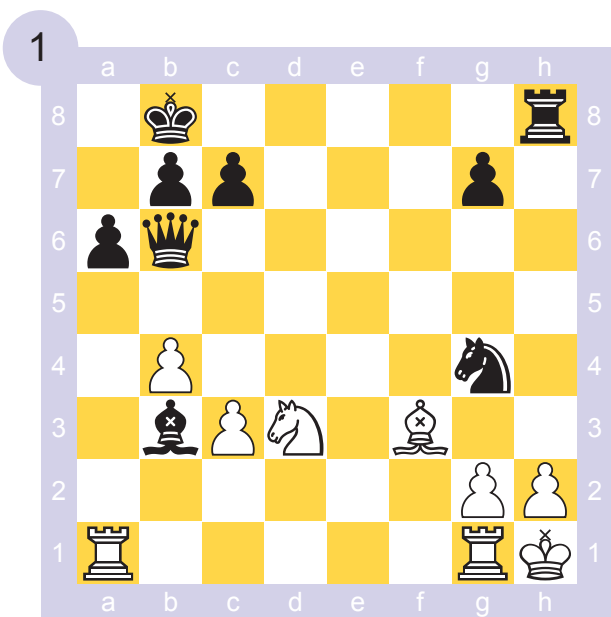
O cabalo negro defende a casa e8 e así evítase o mate coa torre.



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



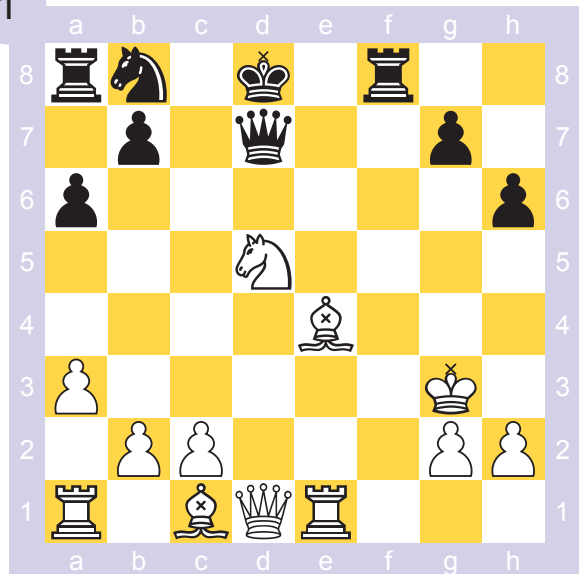
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



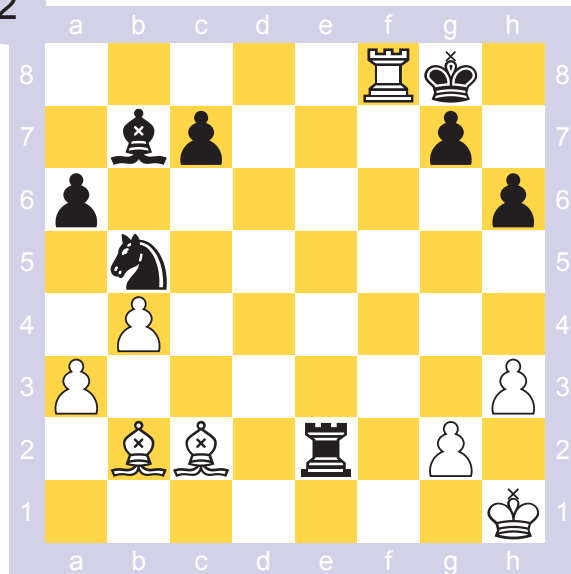


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.

1

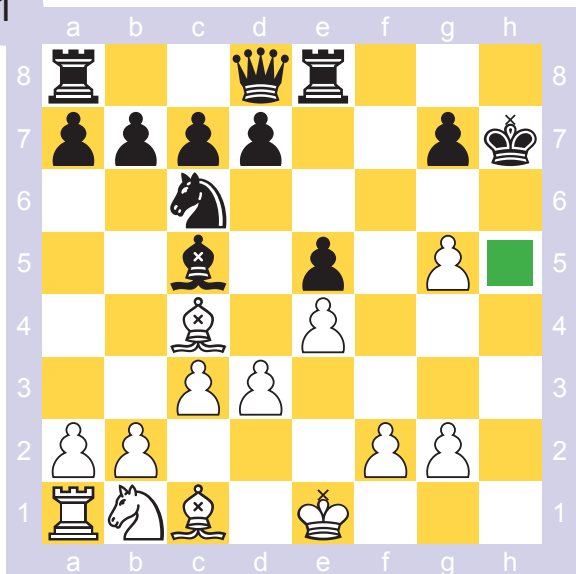


2

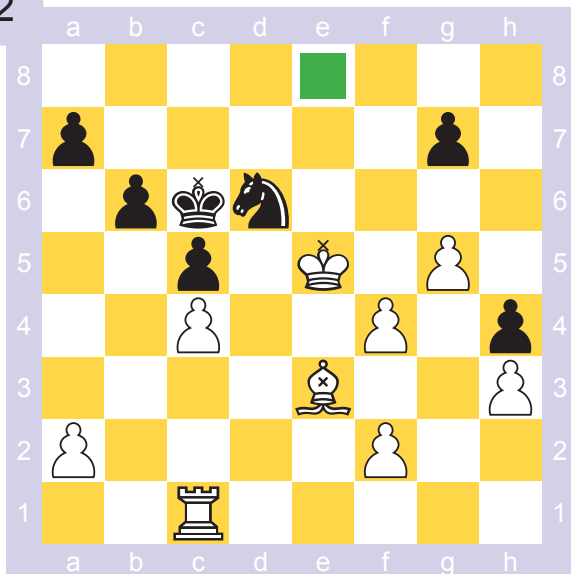


Rodea con un círculo as pezas do pé do taboleiro coas que, se se colocan na casa indicada, resulta unha posición de xaque mate.

1

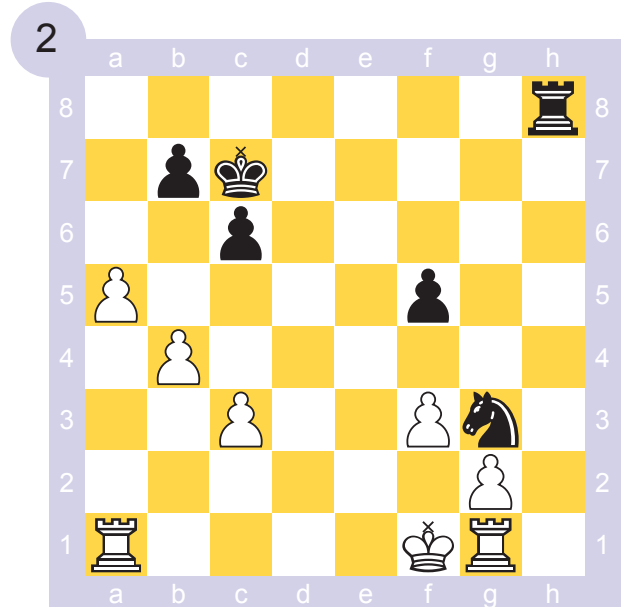
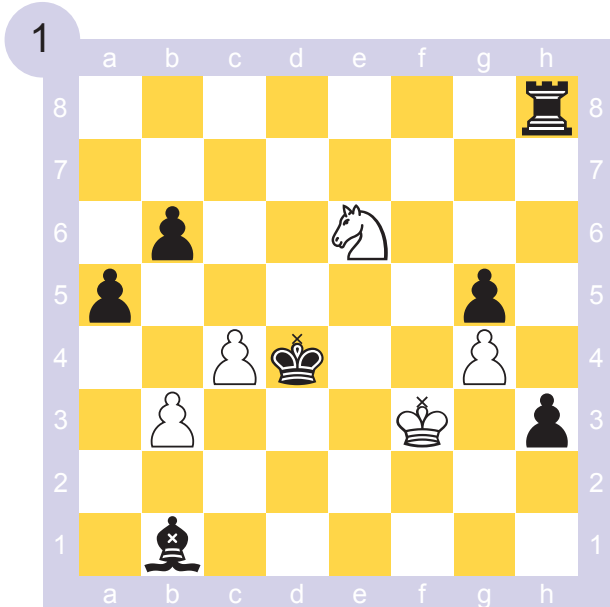


2

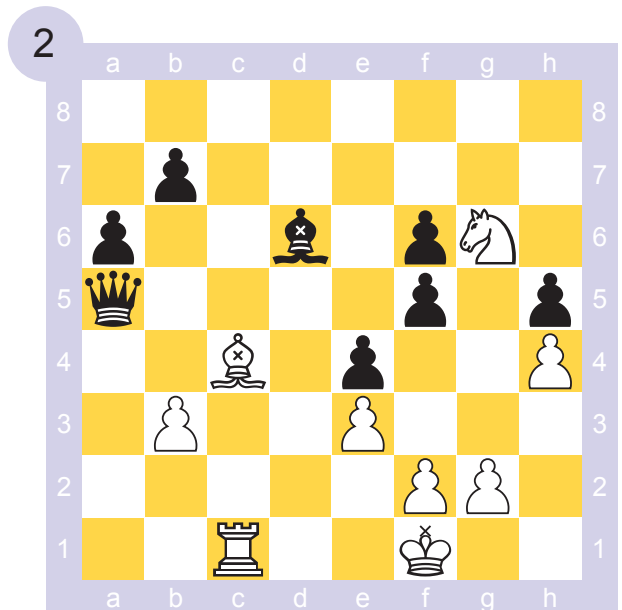
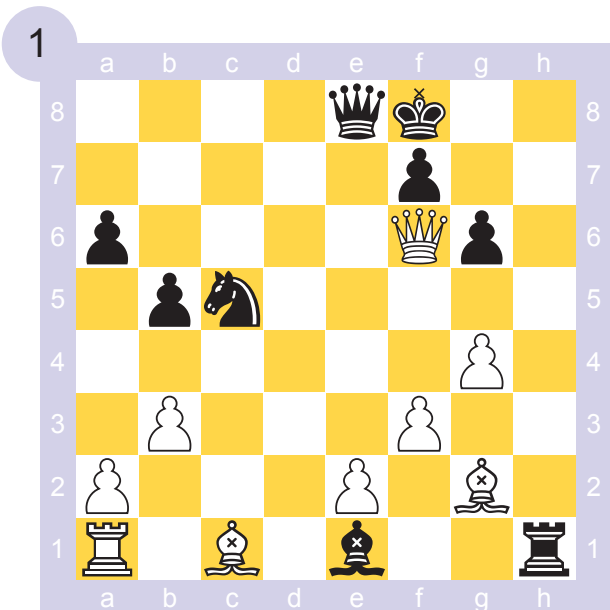




Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para converter un xaque ao rei en xaque mate.



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

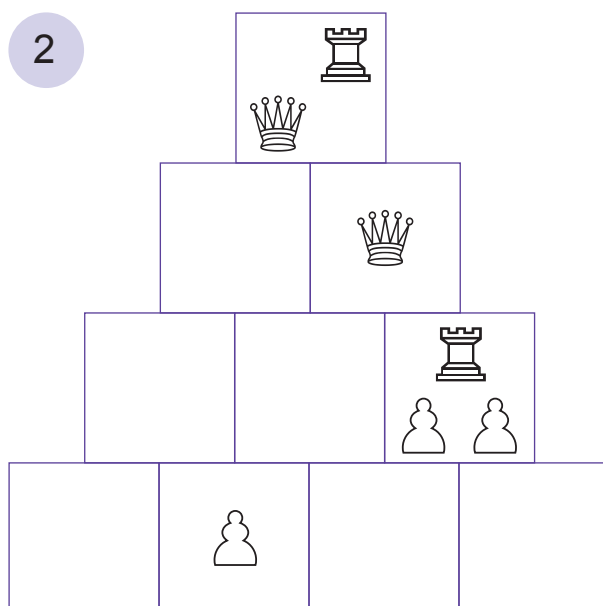
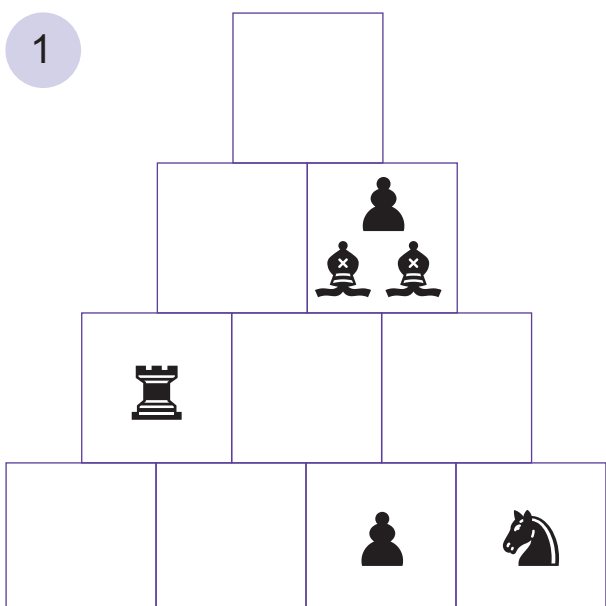
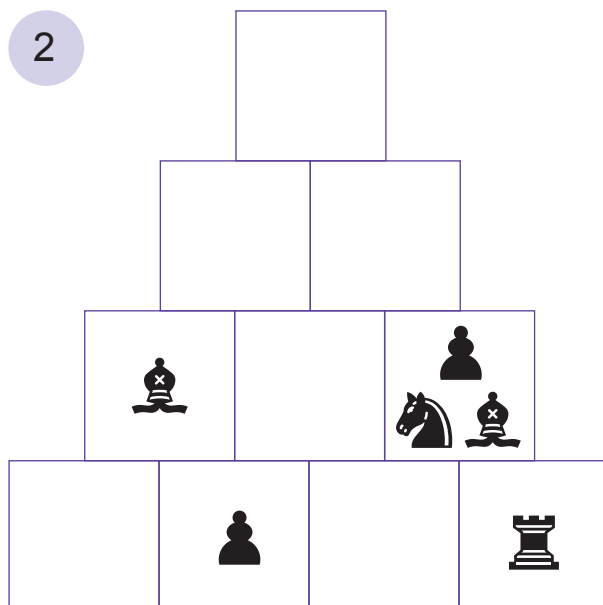
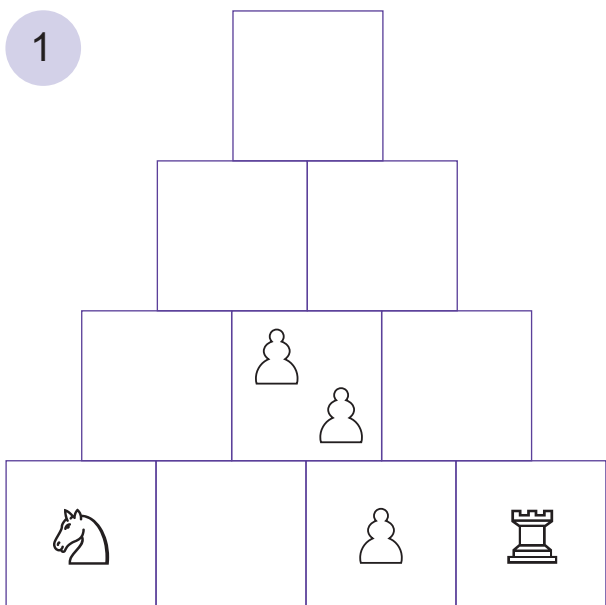




Completa as seguintes pirâmides coas pezas de xadrez.

Se sumas os valores das pezas de dúas casas que están xuntas, unha ao lado da outra, o resultado será a casa que está encima.

As pezas recortables encóntranse na última páxina do libro.





Relaciona con frechas cada palabra primitiva (esquerda) coa súa palabra derivada (dereita).

Unha familia de palabras está formada por todas aquelas palabras que se crearon a partir dunha máis curta.

A palabra máis curta é a primitiva. As outras son as derivadas.

libro	1	1	ganancia
táboa	2	2	peonciño
xogada	3	3	librería
hora	4	4	xadrecístico
cabalo	5	5	taboleiro
ganar	6	6	xogador
peón	7	7	cabaleiro
xadrez	8	8	horario



Clasifica as seguintes palabras derivadas segundo se creasen engadindo un prefixo ou un sufixo.

contraataque	1	1	con prefixo
movemento	2		Engadindo unha partícula antes da primitiva
coroado	3	2	con sufixo
prexadrez	4		Engadindo terminacións á primitiva
descuberta	5		
xogadora	6		
ex-campión	7		
xadrecista	8		



Observa ben as imaxes e responde as seguintes preguntas.



28 €

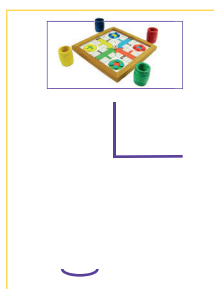


19 €

Nunha aula de 24 alumnos e alumnas organizase un taller de xogos de taboleiros.

1

Se todos xogan simultaneamente ao mesmo xogo, cantos xogos de xadrez e parchís se necesitarán?



 =  xogos

 =  xogos

2

Cantas pezas terán estes xogos de xadrez?



x  =  pezas

3

Cantos euros custarán se se compran todos estes xogos de taboleiro?



x  =  €



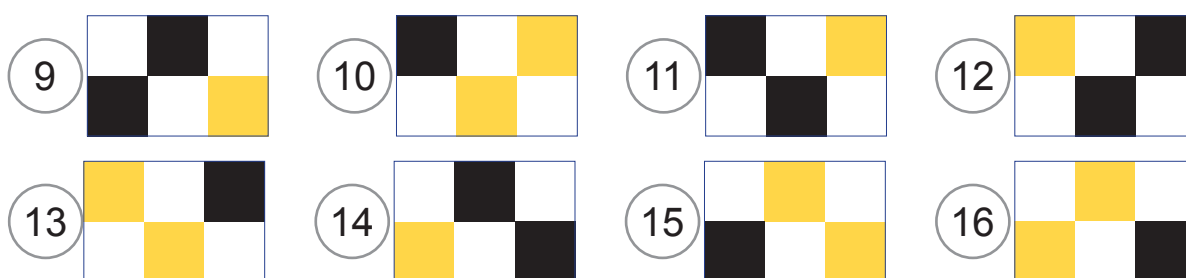
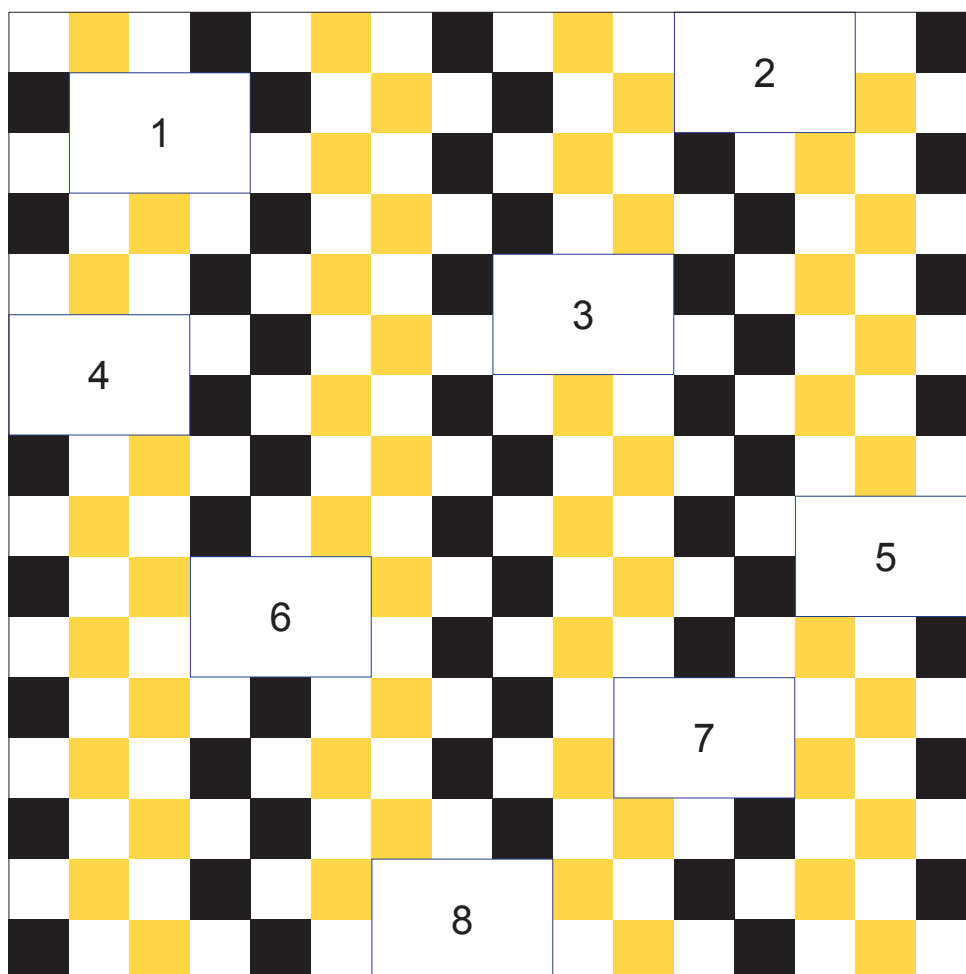
x  =  €

Importe total:  +  =  €





Completa este taboleiro especial.



Indica os números das peças e dos ocios do taboleiro que encaixan entre si.

1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>

# A cravada

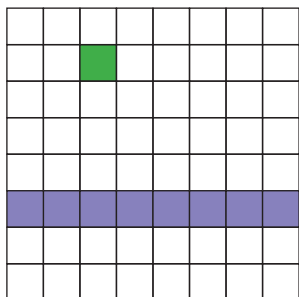
- Tipos
- Con que pezas?
- Observacións



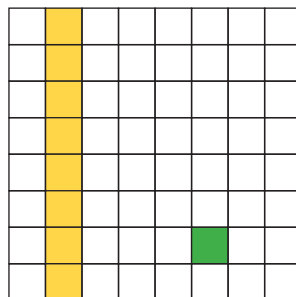


Pinta as filas, columnas e diagonais completas a partir da casa verde, seguindo as instrucións.

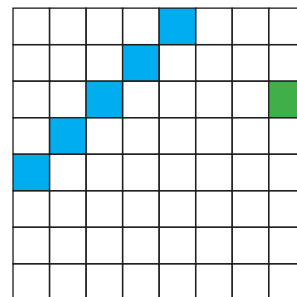
1 Paralela á liña mostrada e que pase pola casa de cor verde.



fila

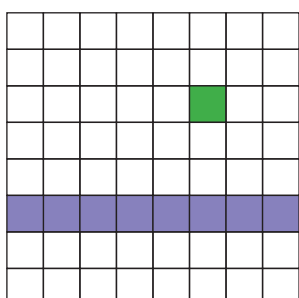


columna

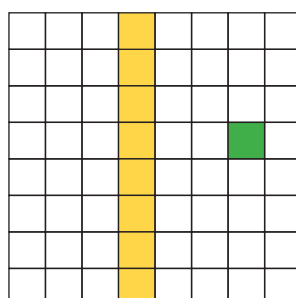


diagonal

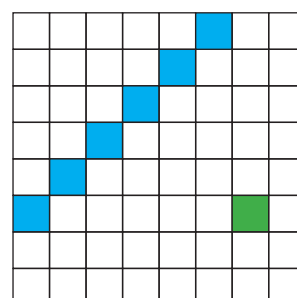
2 Perpendicular á liña mostrada e que pase pola casa de cor verde.



fila

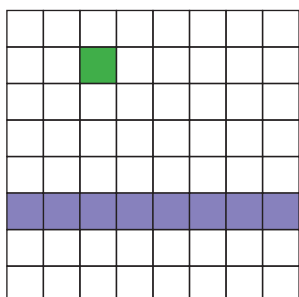


columna

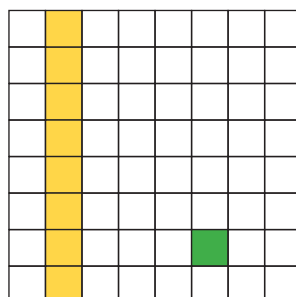


diagonal

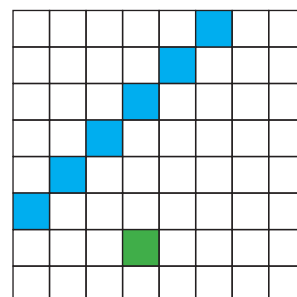
3 Secante á liña mostrada e que pase pola casa de cor verde. Non pode ser perpendicular.



fila



columna



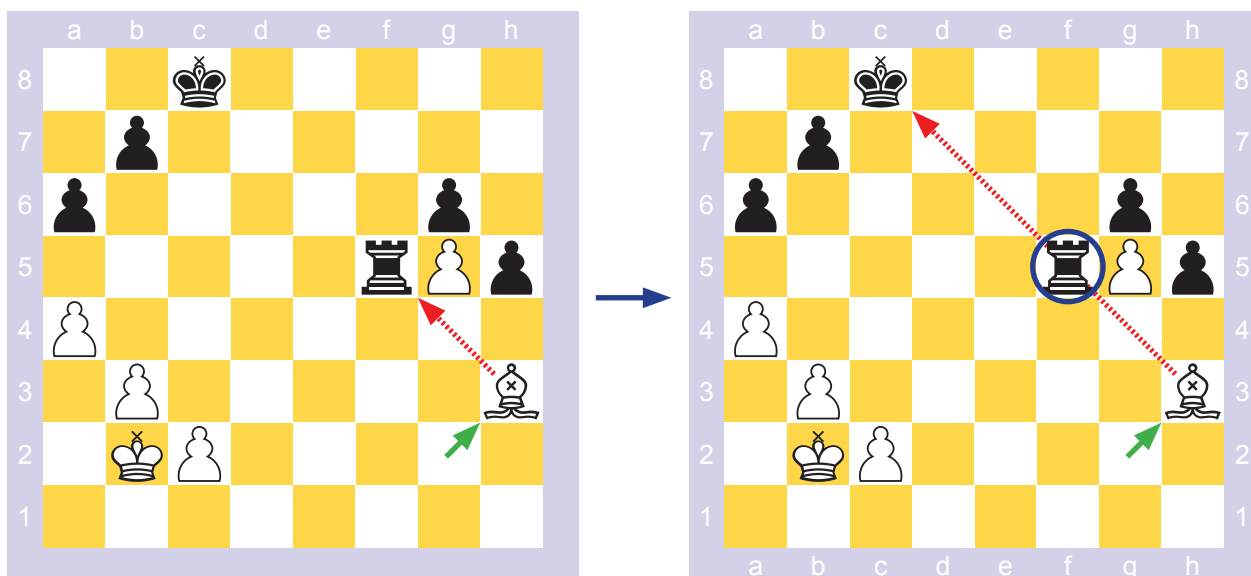
diagonal



## Tipos de cravada

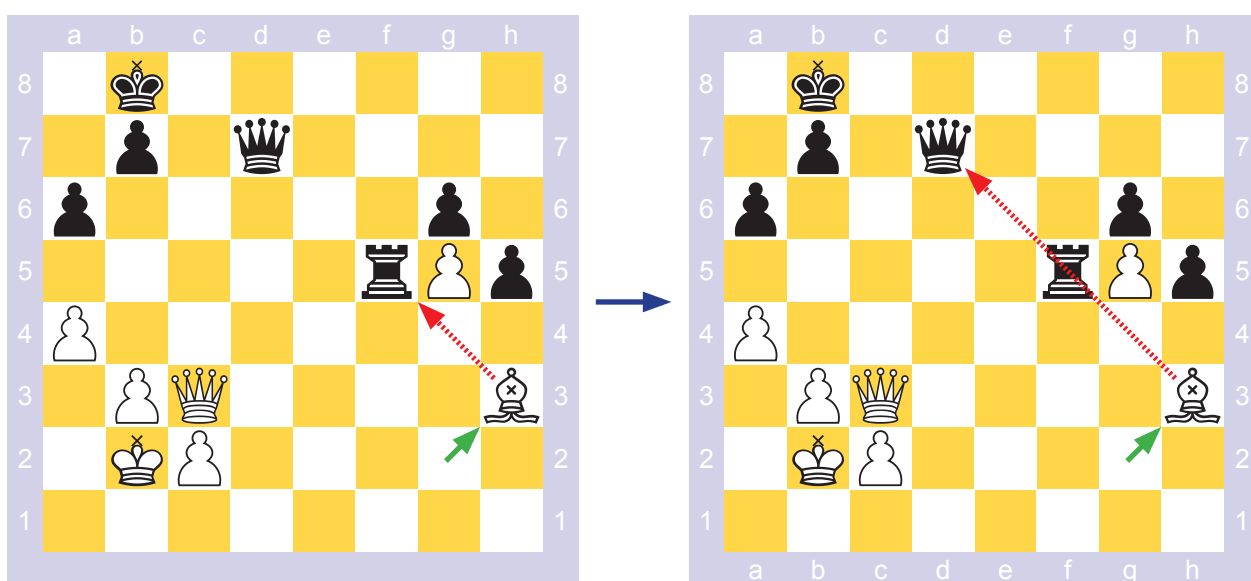
Unha peza está cravada se non se pode mover xa que, se o fai, facilita que se poida capturar outra das súas pezas ou ben que quede o seu rei en xaque.

### Absoluta



A torre non se pode mover porque o seu rei quedaría en xaque (xogada ilegal). Na próxima xogada, o alfil poderá capturar esta torre.

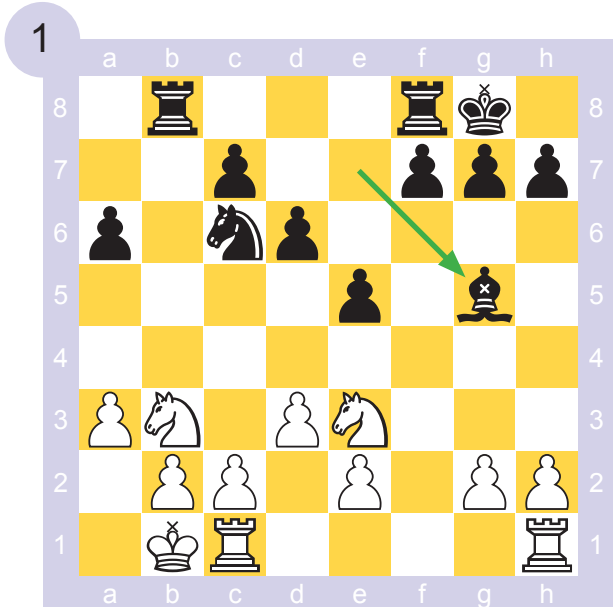
### Parcial



Neste caso, a torre pódese mover. Se o fai, o alfil poderá capturar a dama e, se non se move, poderá capturar a torre.

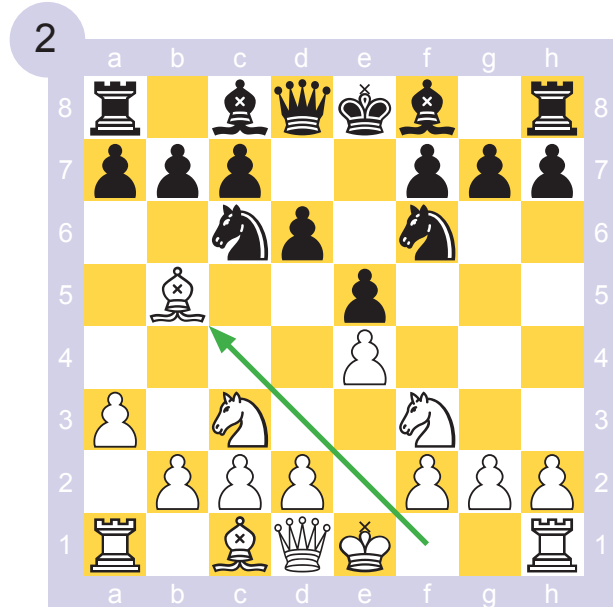


Rodea con círculo o tipo de cravada que se mostra nas seguintes posicións.



Absoluta

Parcial

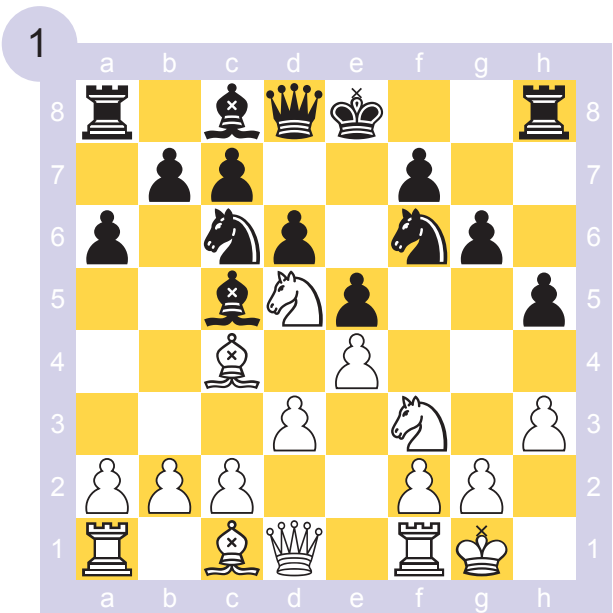


Absoluta

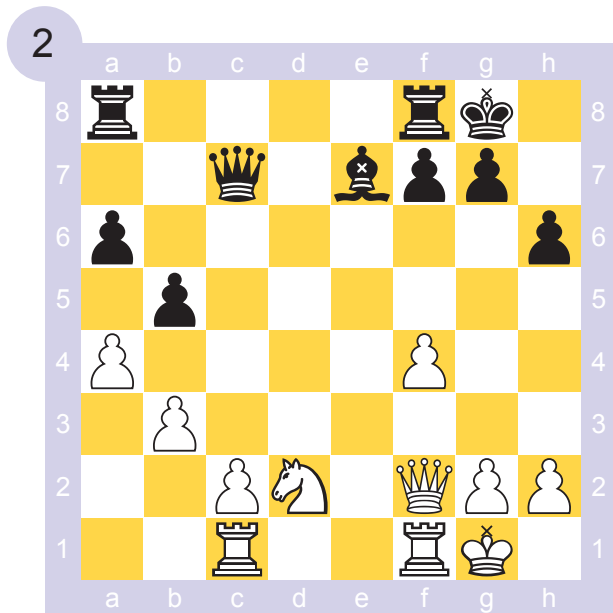
Parcial



Indica con frechas as xogadas para realizar unha cravada.



Xogan brancas



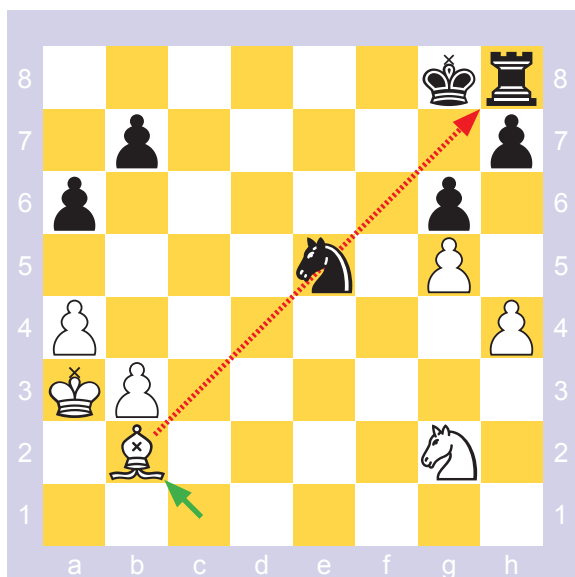
Xogan negras



## Con que pezas?

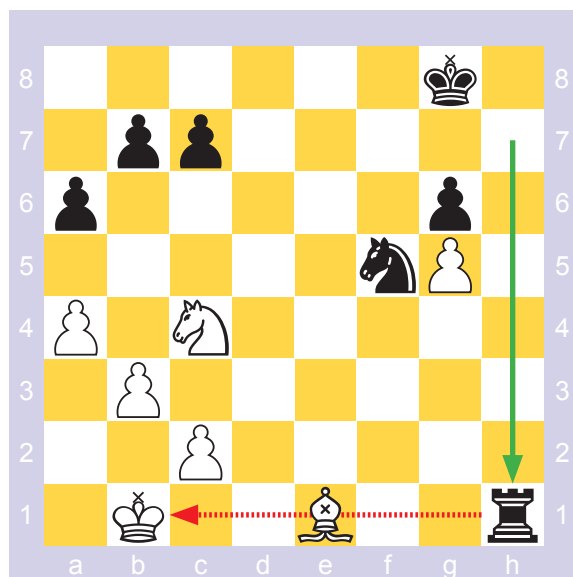
Soamente o alfil, a torre e a dama poden realizar cravadas.

### Alfil



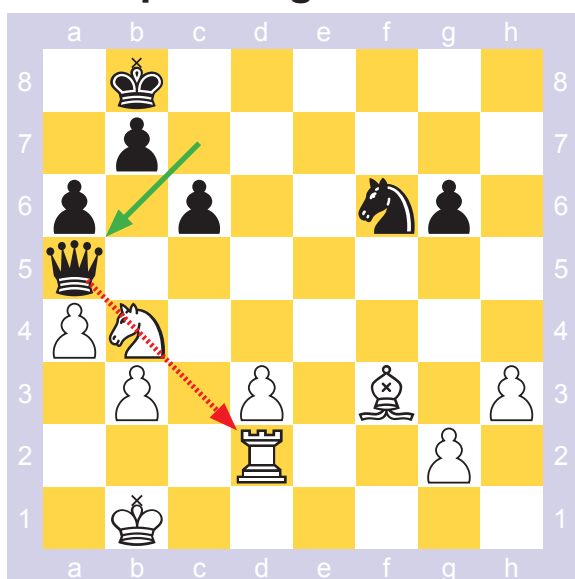
O alfil pode ameazar só polas diagonais.

### Torre



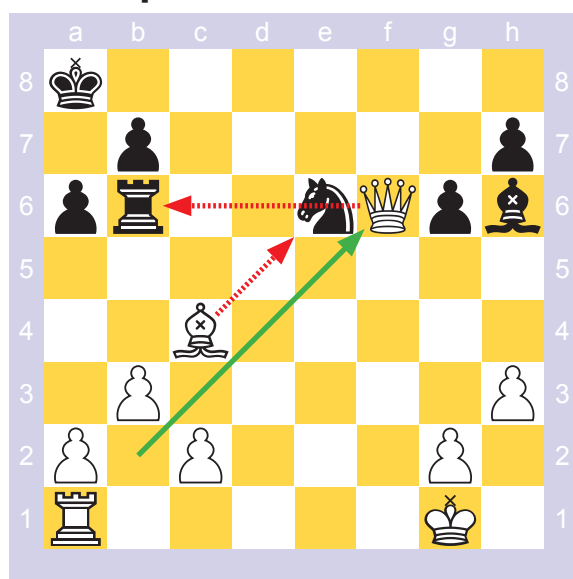
A torre pode ameazar polas filas e columnas.

### Dama por diagonais



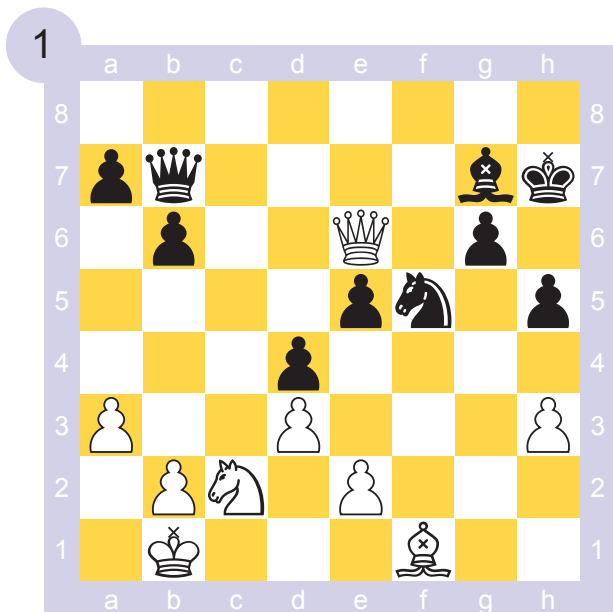
A dama pode ameazar polas filas, columnas e diagonais.

### Dama por filas ou columnas

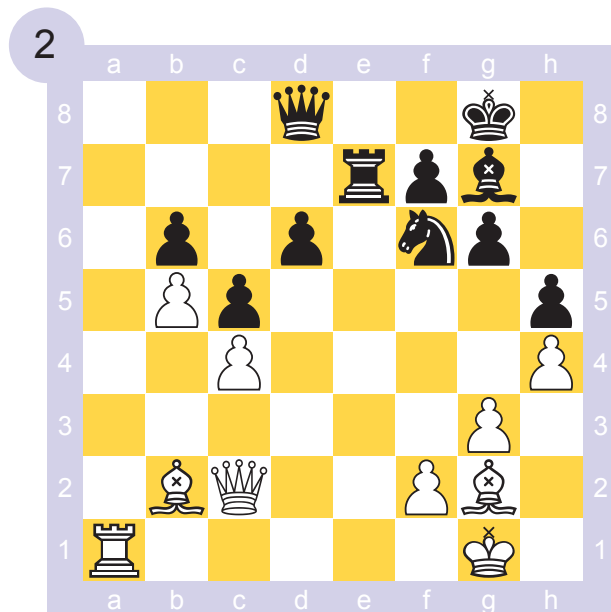




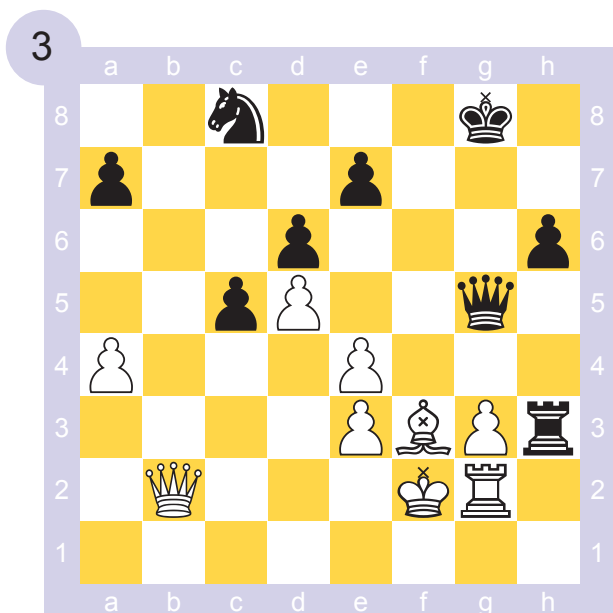
Indica con flechas as xogadas para realizar unha cravada.



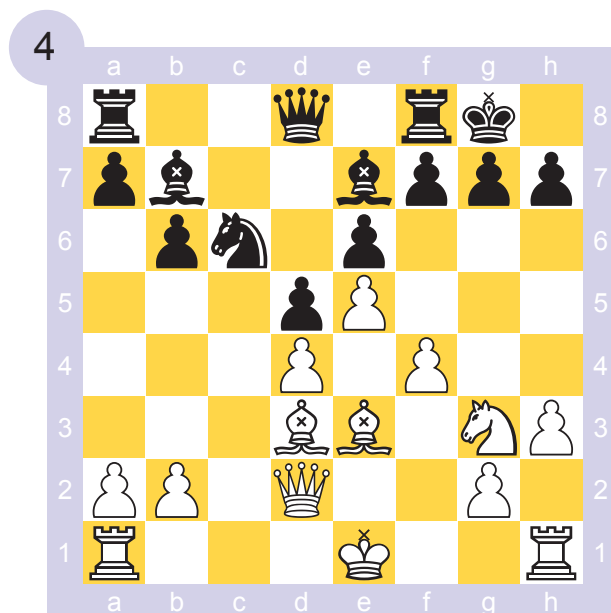
Xogan negras



Xogan brancas



Xogan brancas

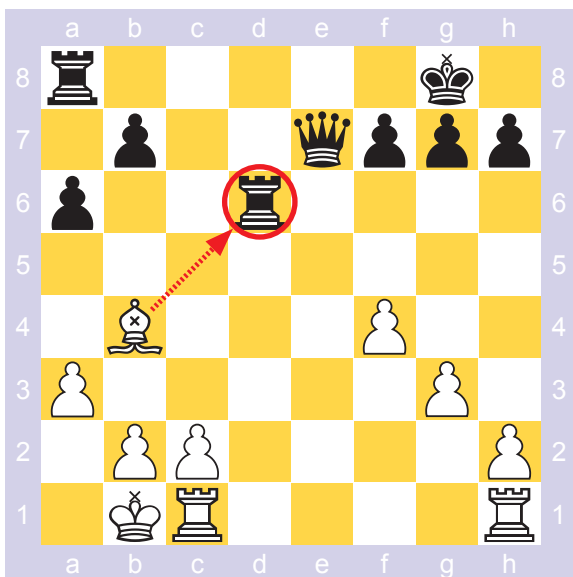


Xogan negras

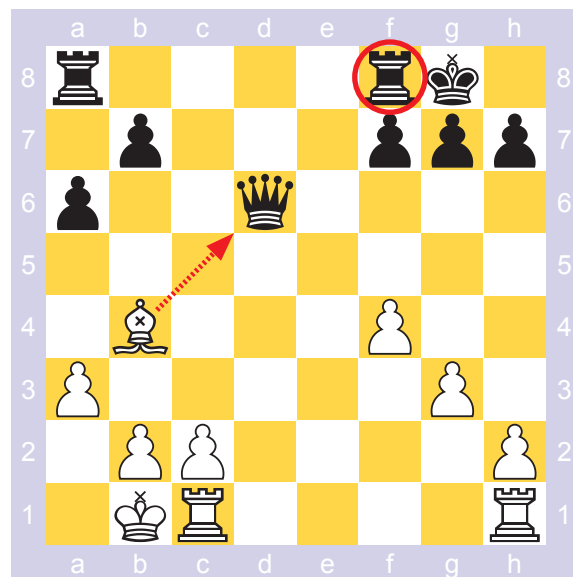


# Observacións

## Diferenzas entre cravada e raios X

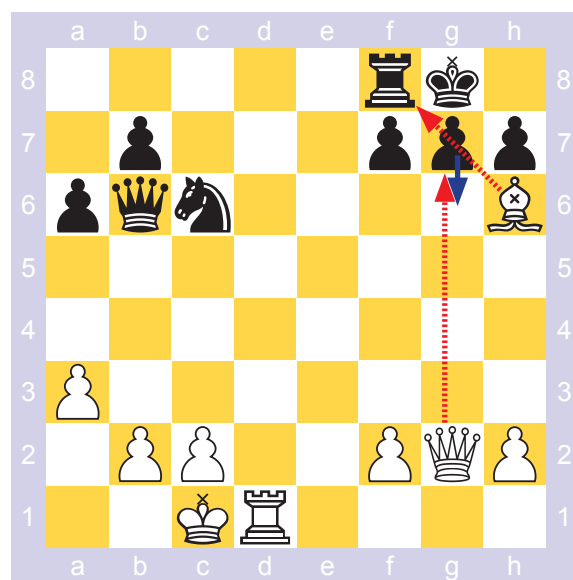
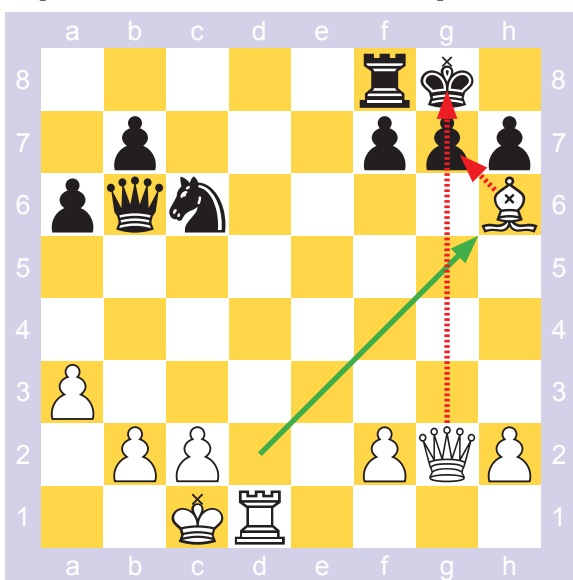


Cravada.  
A peza ameazada (torre) ten menor valor ca a outra peza (dama).



Raios X.  
A peza ameazada (dama) ten maior valor ca a outra peza (torre).

## Aproveitarse dunha peza cravada

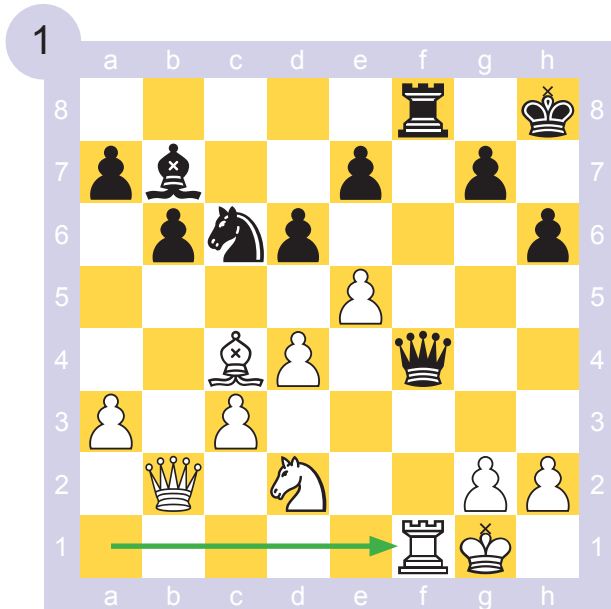


Posto que o peón g7 está cravado pola dama, o alfil colócase en h6 e ameázase xa que mate ou capturar a torre.



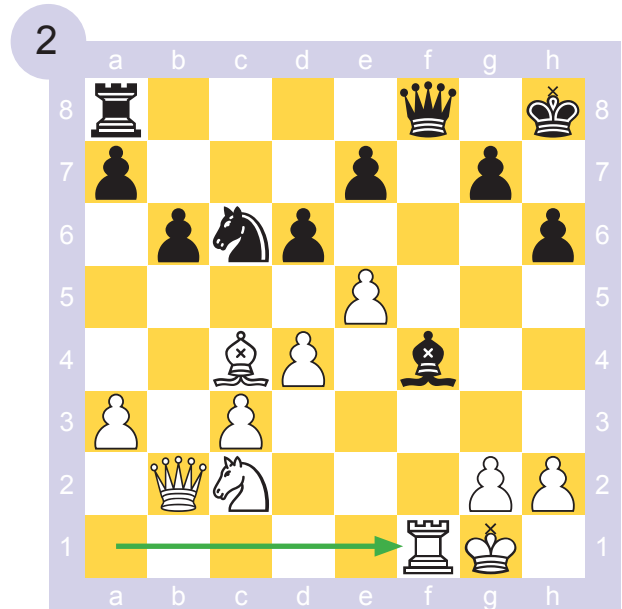


Indica se as seguintes xogadas son unha cravada ou uns raios X. Rodea con círculo a resposta correcta.



Cravada

Raios X

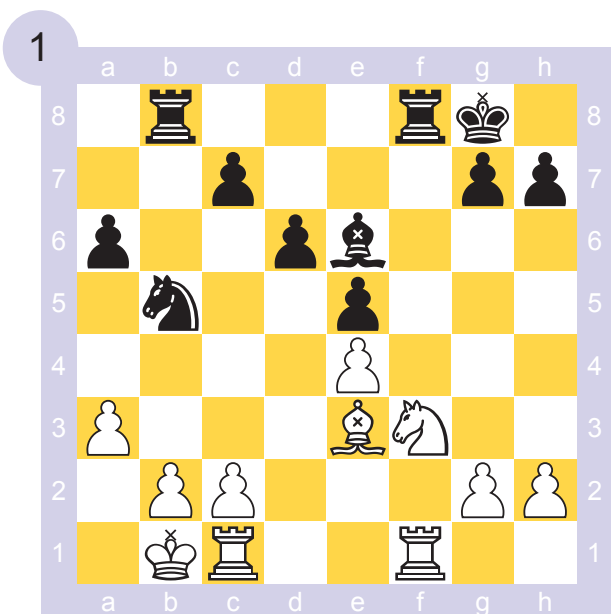


Cravada

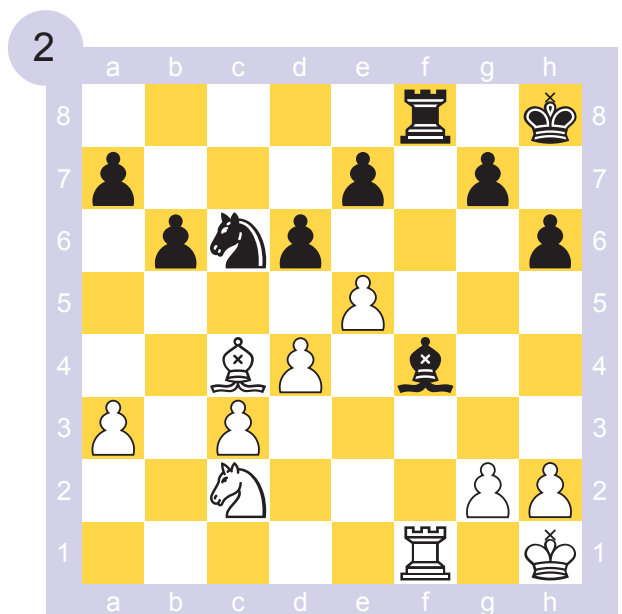
Raios X



Indica con frechas as xogadas para aproveitarse dunha peza cravada. Rodea con círculo a peza cravada.



Xogan negras



Xogan brancas



Resolve os seguintes sudokus 5x5 con pezas de xadrez.

En todas as casas debes colocar unha peza de xadrez das indicadas ao pé do taboleiro.

Dúas pezas iguais non poden estar na mesma fila, columna ou en casas da mesma cor.

As pezas recortables encóntranse na última páxina do libro.

1


2


3


4




Le o seguinte texto sobre o xadrez e o alzhéimer.

O periodista Leontxo García Olasagasti coméntanos: “Hai estudos científicos e indicios sólidos que contrastei con máis de 200 neurólogos que nos permiten afirmar que a práctica do xadrez atrasa o envellecemento cerebral e podería atrasar ou incluso previr o alzhéimer.

Todos os estudos actuais para a prevención do alzhéimer demostran que o máis importante é o exercicio mental durante os decenios previos á vellez”.

O experimento máis coñecido fíxose no Instituto Albert Einstein de Nova York. Demostrou que as persoas maiores que practicaban xadrez, brigue ou bailaban eran as que máis aumentaban a súa potencia cerebral e reserva cognitiva a unha idade en que o normal é perdela.

Do mesmo xeito que é aconsellable realizar exercicio físico para manter en forma o noso corpo, por que non considerar o xadrez como o ximnasio da nosa mente?

O director deste estudo, o Dr. Joe Verghese, dixo que proximamente os médicos nos receitarán, entre outras cosas, unha partida diaria de xadrez.



[https://www.youtube.com/watch?v=7m9FhkO\\_quA](https://www.youtube.com/watch?v=7m9FhkO_quA)

Respostas

1 Cal é a profesión de Leontxo García?

a neurólogo

b periodista

c director

2 Que persoas padecen principalmente alzhéimer?

a moozas

b adultas

c maiores

3 Quen dirixiu un estudo sobre o alzhéimer en Nova York?

a Leontxo García

b Albert Einstein

c Joe Verghese

4 Cantos anos hai que facer ximnasia mental antes da vellez?

a 10

b 20

c 60

5 Que se recomenda xogar para previr o alzhéimer?

a dominó

b xadrez

c ver TV



Sigue as frechas neste taboleiro, realiza as operacións indicadas e anota os resultados en todas as casas.

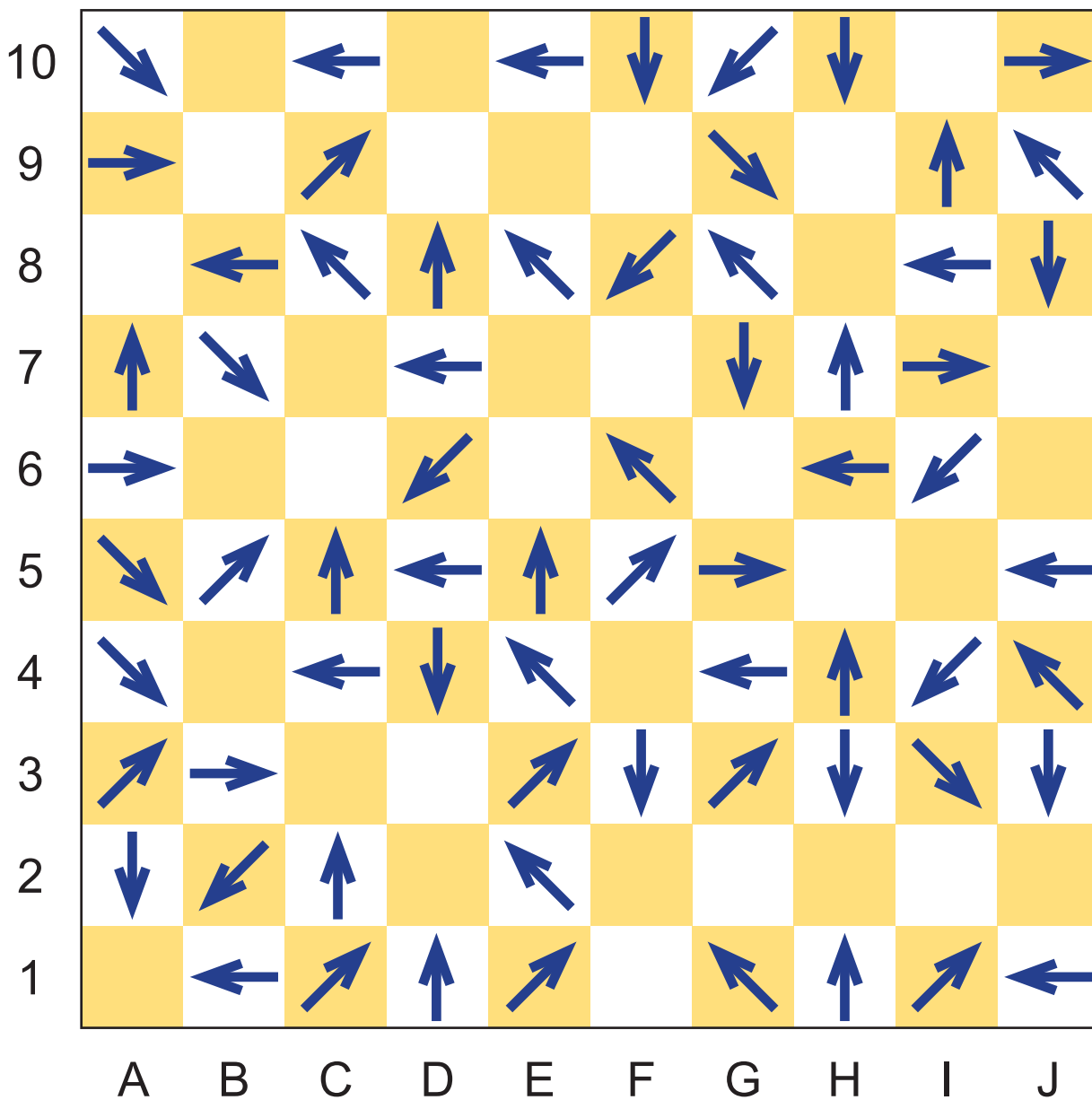
10	+20		x3		÷2		-5	
				-40				÷5
	+6		÷5					
÷4				+31		x5		x2
-3		÷6		÷9		+7		x2
							÷4	
x9		÷3		+12		x3		x2
	x8							
		+28				+17		x2
			+20					
x3		÷10		÷4		x2		
	+3						+19	

Anota os resultados finais de cada circuío numérico.

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



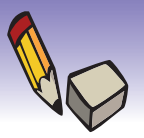
Busca as casas baleiras que estan sinaladas unicamente por tres frechas. Escribe o nome destas casas na parte inferior do taboleiro.




# Mate do bico

- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate





Debuxa as letras e números resultantes despois de aplicar as translacións indicadas.

The grid contains the following elements:

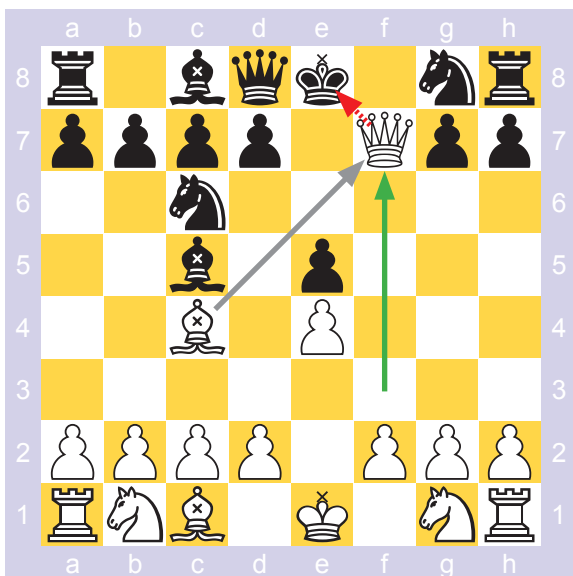
- Letter H (Purple):** Located at columns 1-2, rows 1-3. A green arrow labeled '7' points right from column 1, and another labeled '5' points down from row 1.
- Letter H (Green):** Located at columns 11-12, rows 11-13. A dashed arrow points from the purple H to this green H.
- Letter E (Yellow):** Located at columns 17-18, rows 1-3. A green arrow labeled '6' points right from column 17, and another labeled '4' points up from row 1.
- Letter A (Red):** Located at columns 23-24, rows 11-13. A green arrow labeled '7' points left from column 23, and another labeled '1' points up from row 11.
- Letter E (Yellow):** Located at columns 1-2, rows 15-17. A green arrow labeled '9' points right from column 1.
- Letter E (Blue):** Located at columns 17-18, rows 15-17. A green arrow labeled '8' points down from row 15.
- Letter A (Blue):** Located at columns 11-12, rows 15-17. A green arrow labeled '5' points left from column 11, and another labeled '4' points up from row 15.



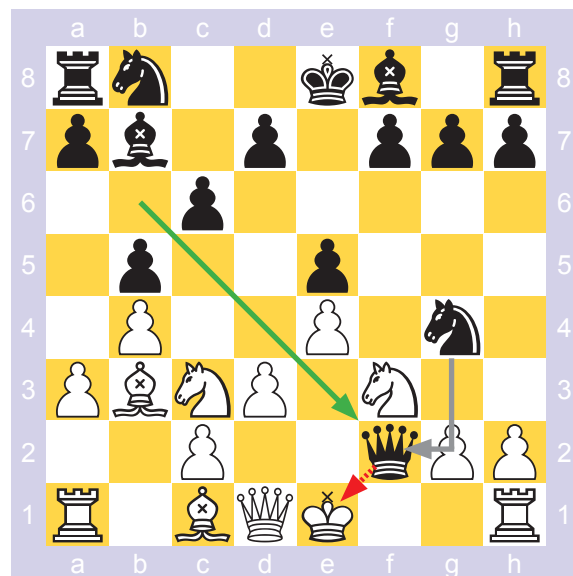
## Esquemas de mate

A dama, defendida por outra peza, dá mate nunha casa ao lado do rei adversario.

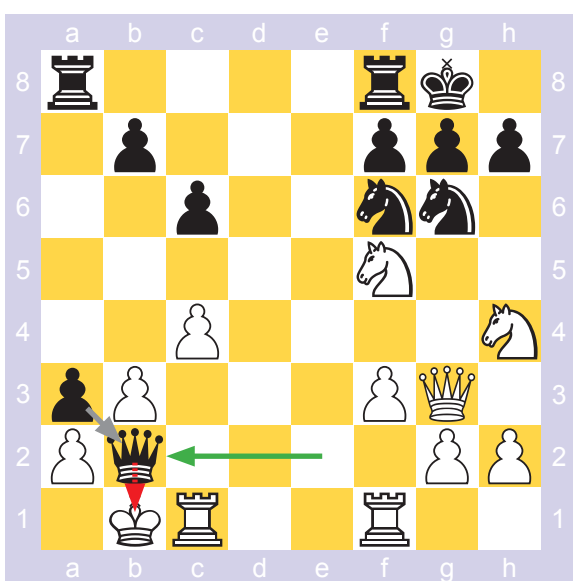
Normalmente este mate prodúcese nunha fila ou columna exterior do taboleiro.



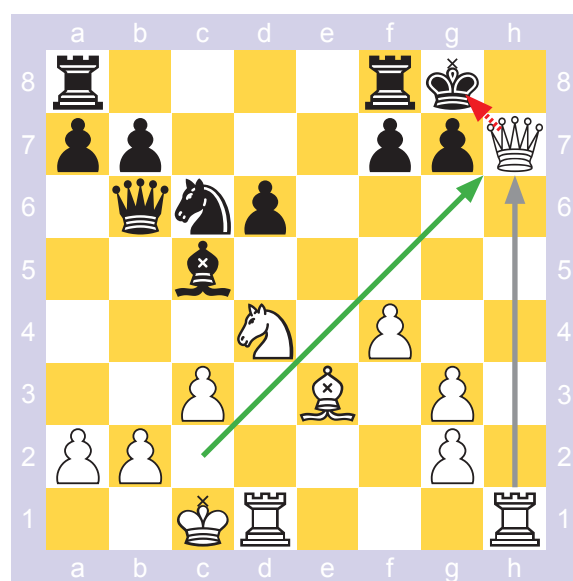
Dama defendida por un alfil.



Dama defendida por un cabalo.



Dama defendida por un peón.

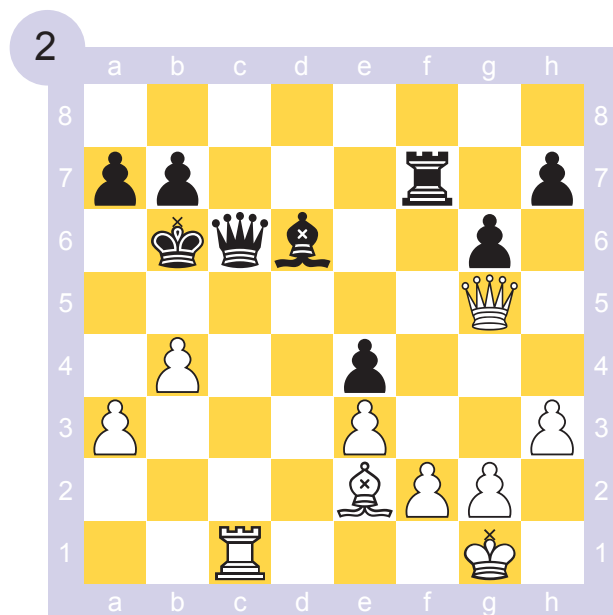
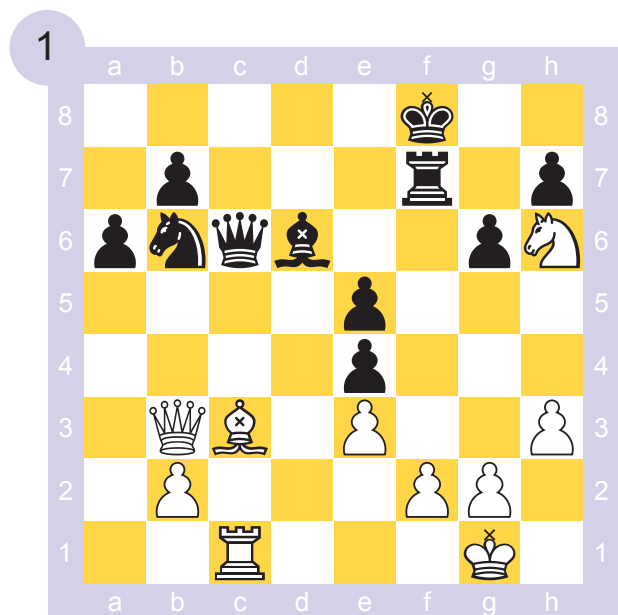


Dama defendida por unha torre.

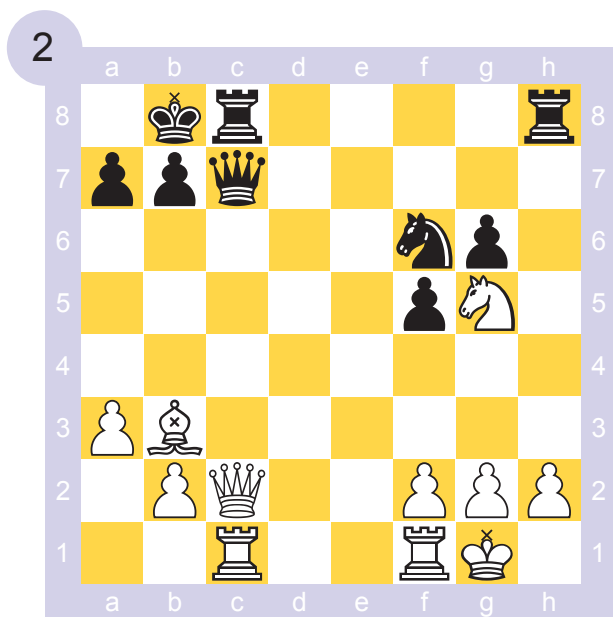
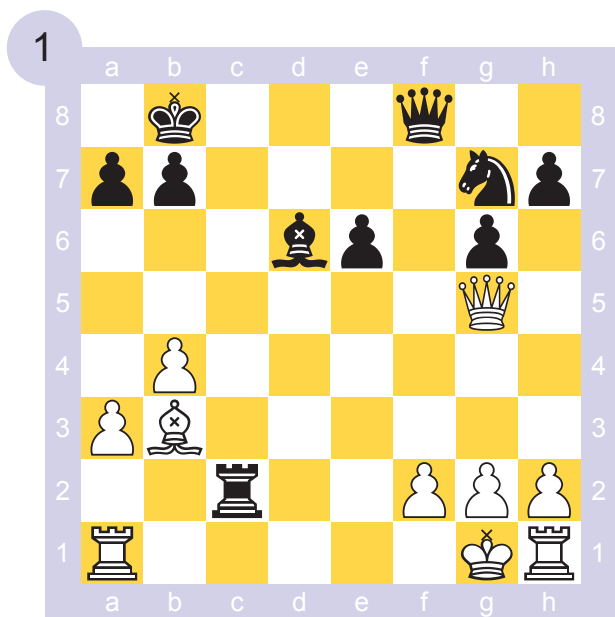




Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.



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

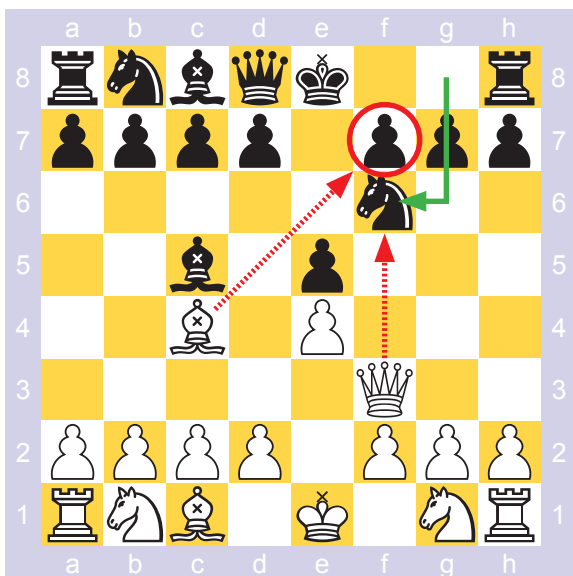




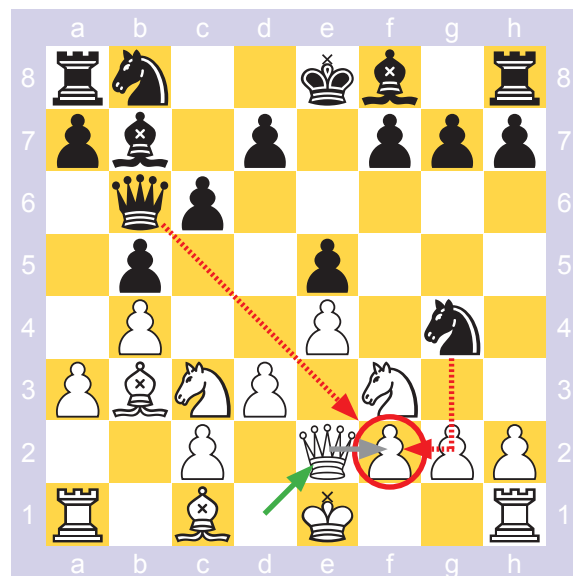
## Evitar xaque mate

O máis fácil é defender a casa onde a dama dará mate.

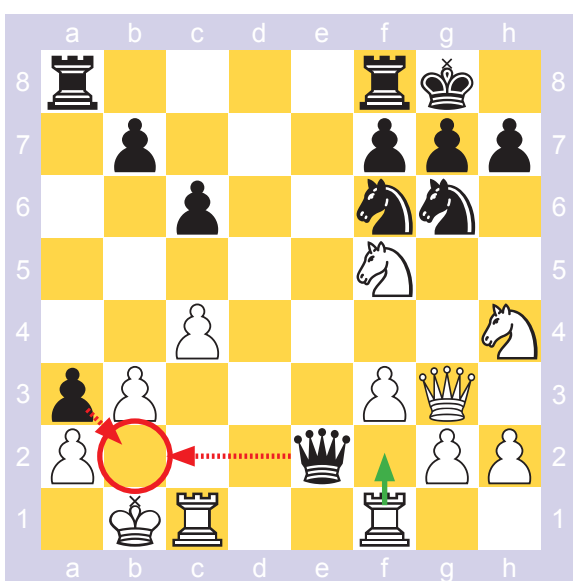
Tamén se pode intentar capturar a peza que defenderá a dama ou interpoñer unha peza para que a dama non poida ir á casa de mate ou non quede defendida.



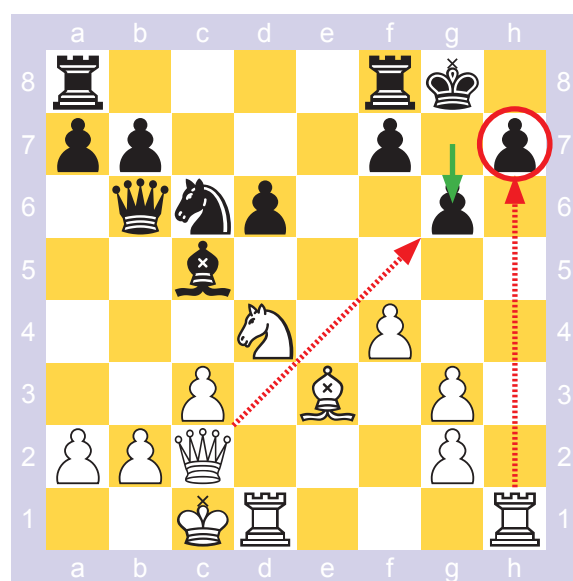
O cabalo negro en f3 interponse entre a dama e a casa f7.



A dama branca defende o peón de f2.



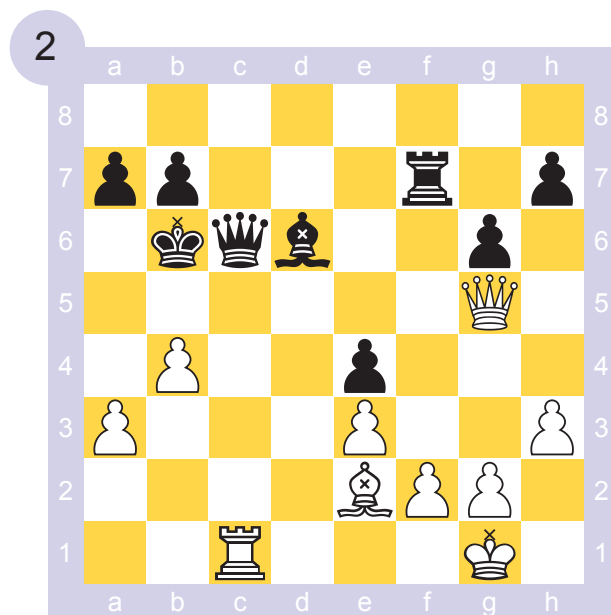
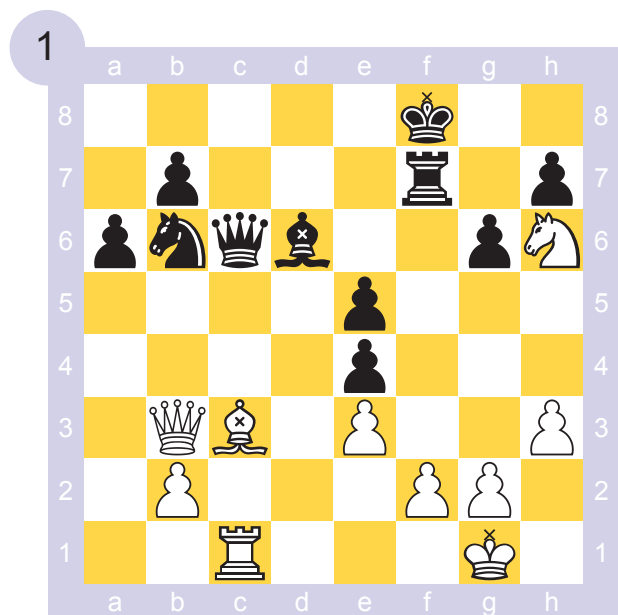
A torre ameaza a dama e defende a casa de b2.



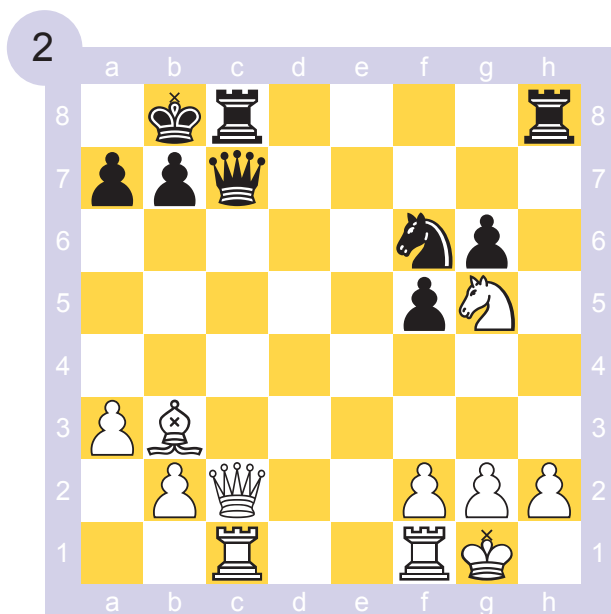
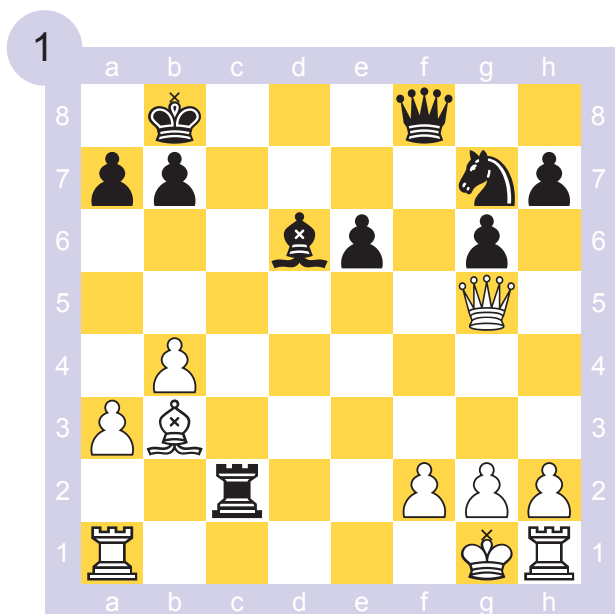
O avance do peón g7 impide que a dama poida capturar o peón de h7.



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



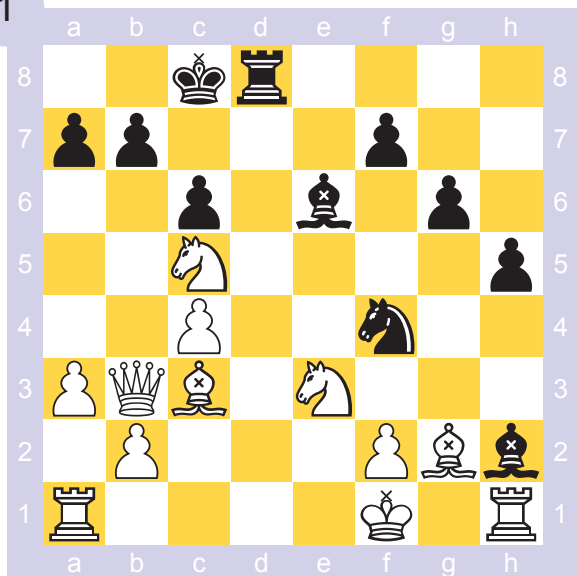
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



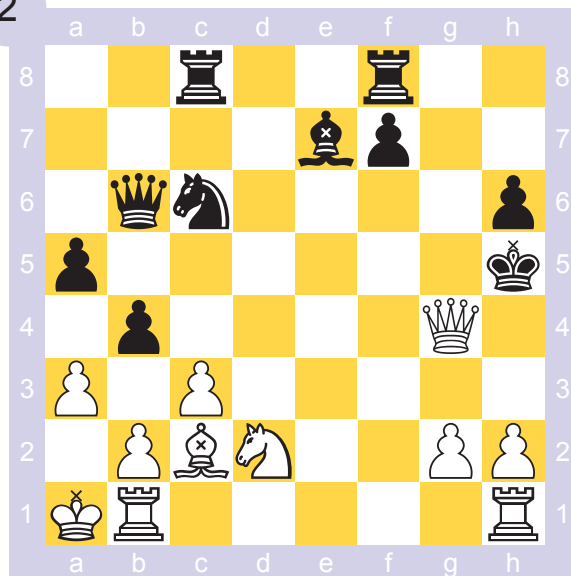


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.

1

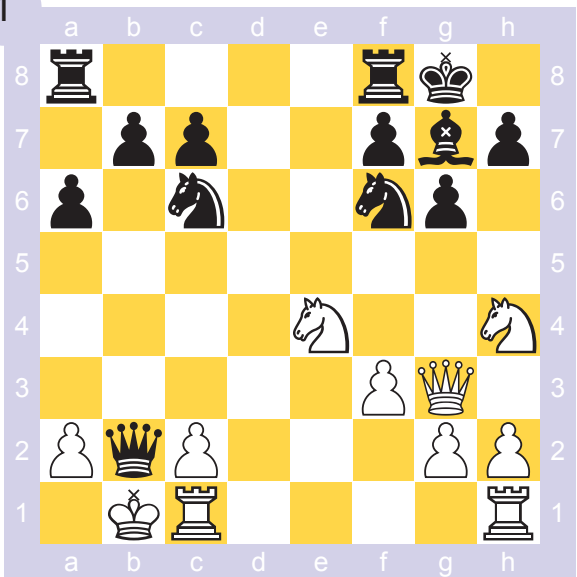


2

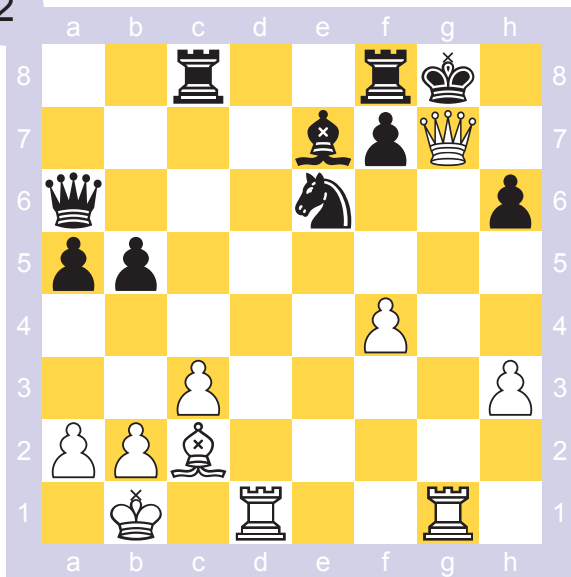


Rodea con círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para quede unha posición de xaque mate.

1

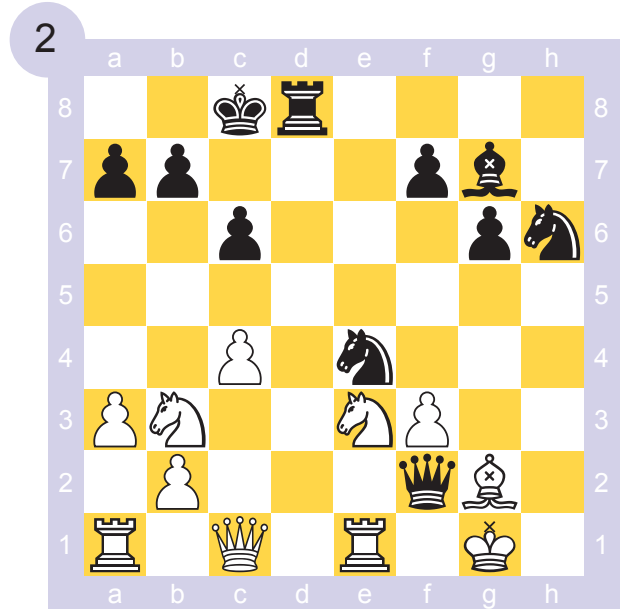
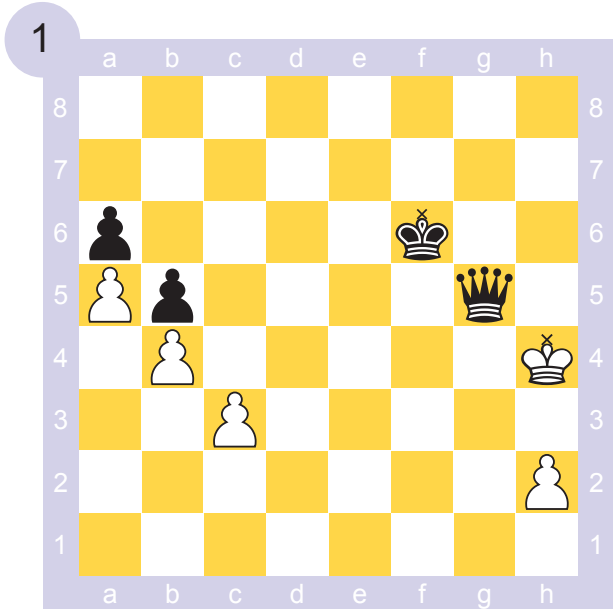


2

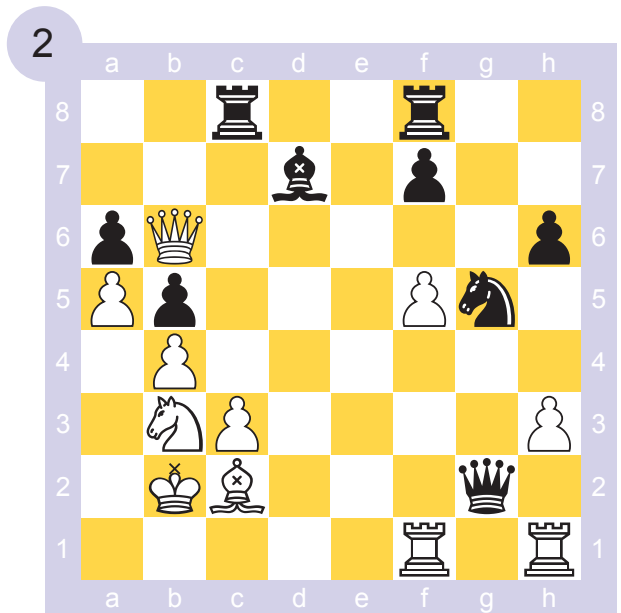
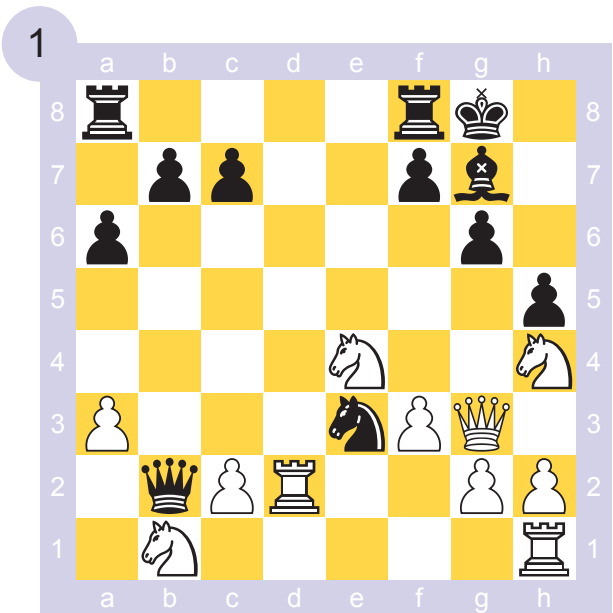




Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para converter un xaque ao rei en xaque mate.



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








Encontra tres series de oito números neste taboleiro seguindo as operacións indicadas. Móvese como un rei de xadrez.



Pódese elixir a casa inicial de saída para cada serie.

8	35	21	14	7	99	52	60	48
7	28	5	3	8	83	91	52	67
6	34	7	12	75	12	60	83	75
5	5	41	34	17	67	17	75	27
4	48	10	22	27	43	51	22	67
3	55	15	27	26	21	16	59	27
2	46	62	36	32	24	42	11	32
1	51	41	69	76	37	16	8	6
	A	B	C	D	E	F	G	H

Anota o nome das casas (letra e número) para cada serie.

1 +  B6 C6 D5          

2 -                  

3 -  



Relaciona con frechas os signos de puntuación coa súa utilidade nos textos.

O punto 1

1 Serven para deixar incompleta unha enumeración ou unha frase.

A coma 2

2 Serven para indicar que empeza unha enumeración ou un diálogo.

Os puntos suspensivos 3

3 Serve para separar oracións. O punto final serve para cerrar un texto ou enunciado.

Os dous puntos 4

4 Serve para separar palabras dunha enumeración ou interromper a frase cando se desexa realizar unha aclaración.



Relaciona con frechas estas frases famosas sobre xadrez cos signos de puntuación utilizados nelas.

Anatoly Karpov dixo: “O xadrez axuda os nenos a elevar o seu desempeño educativo a baixo custo”. 1

Punto seguido  
1 .

Cometo erros... Logo existo! 2

2 ,

O xadrez é ximnasia intelectual. Wilhelm Steinitz. 3

3 ...

En xadrez, ao igual ca en todo, hai que arriscar. 4

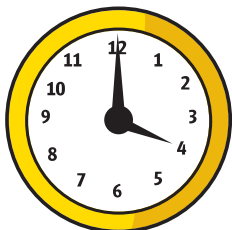
4 :

O xadrez é en realidade universal: pasatempo, cultura, educación, deporte... 5



Fíxate en cada reloxo e responde as seguintes preguntas.

Unha partida dun campionato de xadrez empeza e termina ás horas indicadas nos seguintes reloxos.



Inicio



Final



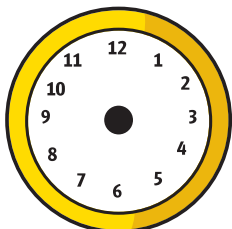
1 Escribe con letras as horas dos anteriores reloxos.

Hora inicial

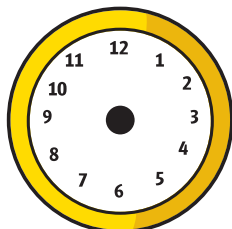
Hora final

2 Cantos minutos durou a partida?

3 Un dos xogadores tarda 40 minutos en ir desde a súa casa ao local de xogo. Indica as horas de saída e regreso á súa casa (debuxa as agullas e escríbeas con letras).



Saída



Regreso



Hora saída

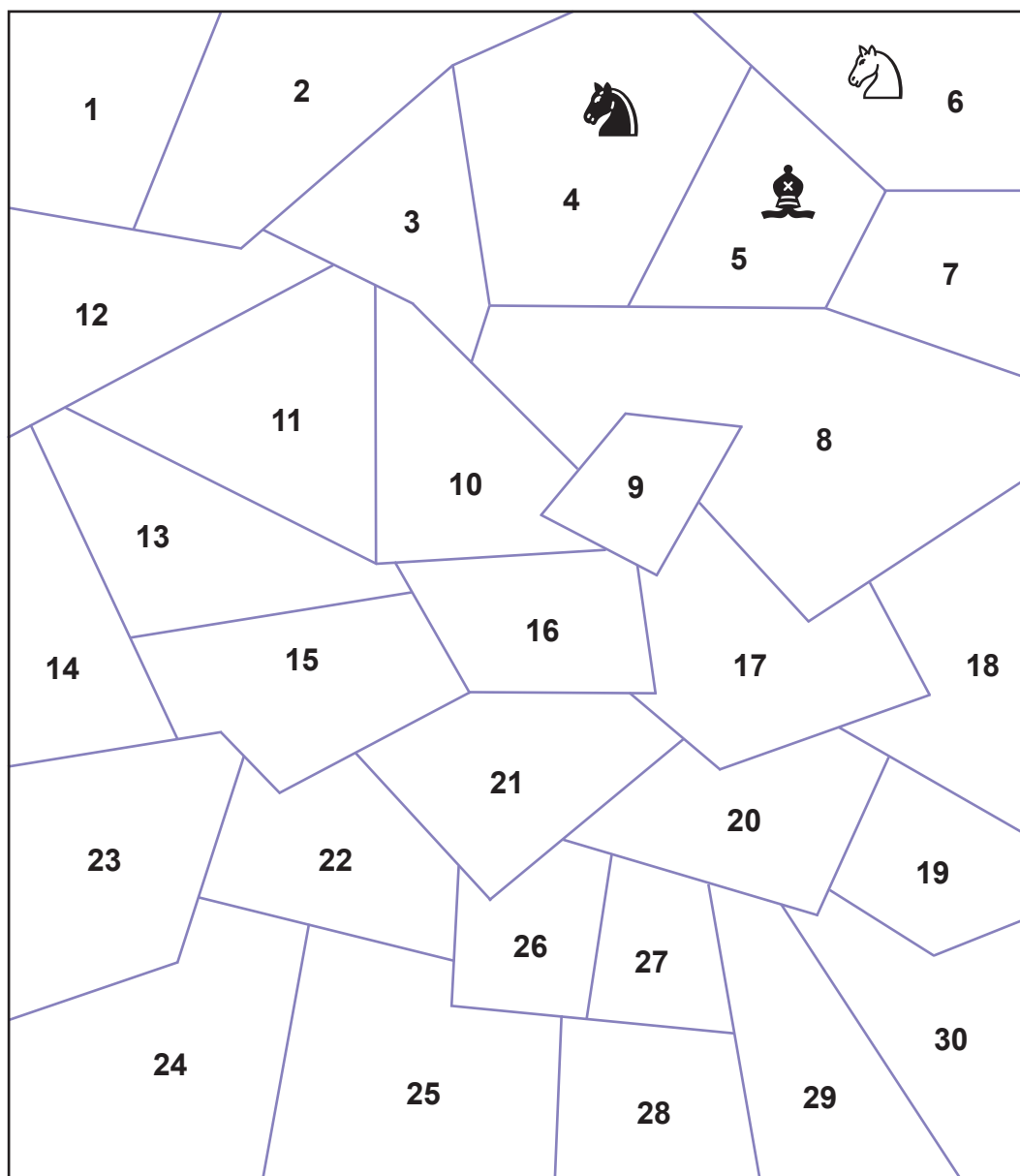
Hora regreso





Asígnalle a cada anaco do taboleiro unha das tres pezas indicadas de maneira que non haxa dous anacos lindeiros coa mesma peza.

As pezas recortables encóntranse na derradeira páxina do libro.

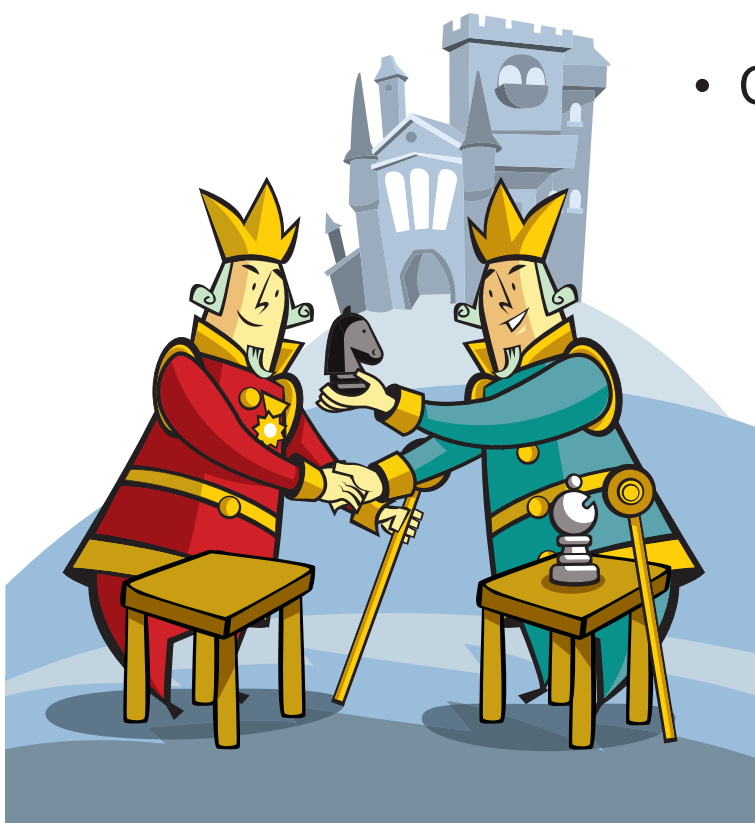


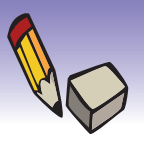
Indica os números dos anacos asignados a cada peza.

	4	7										
	6											
	5											

# Intercambios

- Número de peças atacantes e defensoras
- Erros típicos
- Casos típicos

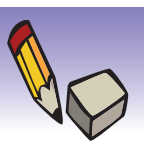




Encontra os 12 pentaminós (figuras formadas con 5 casas) diferentes que existen.

Os pentaminós obtidos a partir doutros por simetría axial ou por rotación non contan como un pentaminó diferente (véxase a páxina 82 do libro 3).

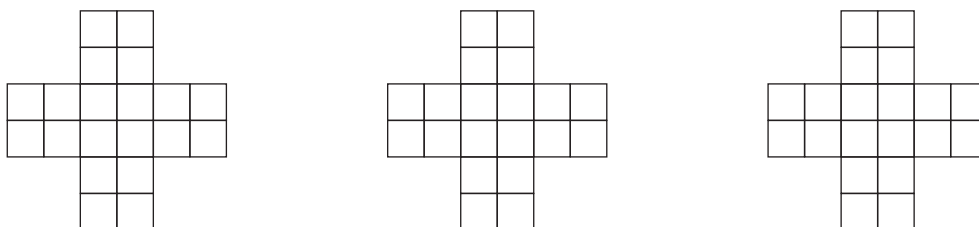
1		2		3		4	
5		6		7		8	
9		10		11		12	



Pinta os seguintes mosaicos con pentaminós.

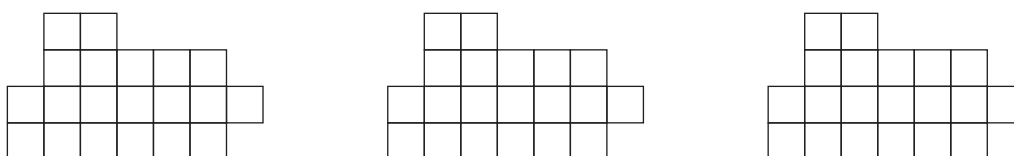
1

Esta figura pódese formar con catro pentaminós iguais. Encontra as tres maneiras distintas de realizalo.



2

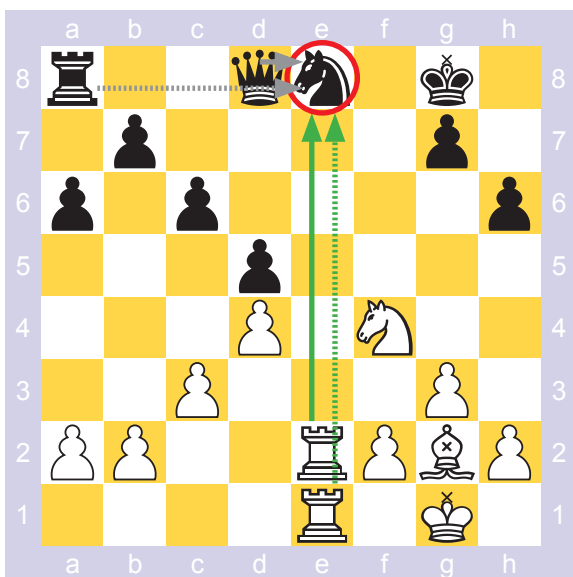
Utiliza todos os doce pentaminós para formar as tres figuras seguintes. En cada unha destas, utiliza catro pentaminós distintos.



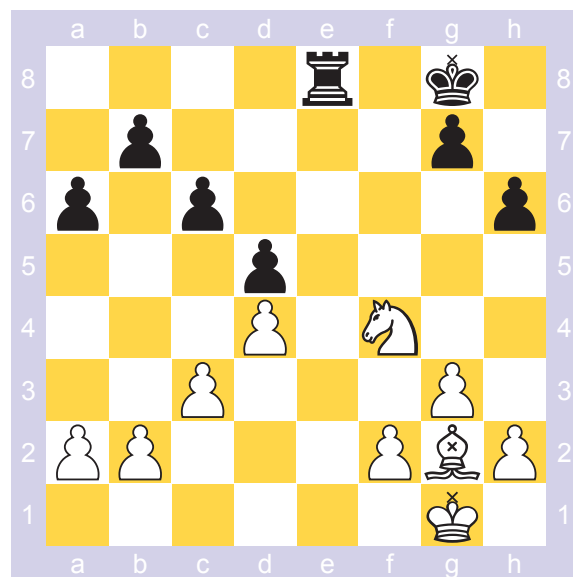


# Número de pezas atacantes e defensoras

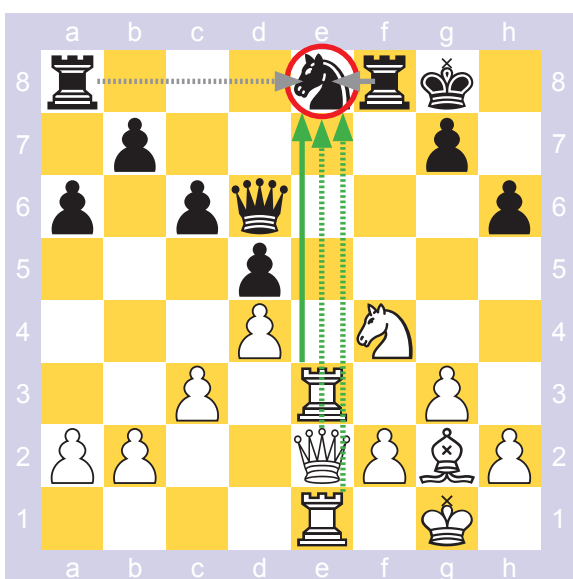
Hai un intercambio de pezas cando os dous xogadores capturan polo menos unha peza en xogadas consecutivas.



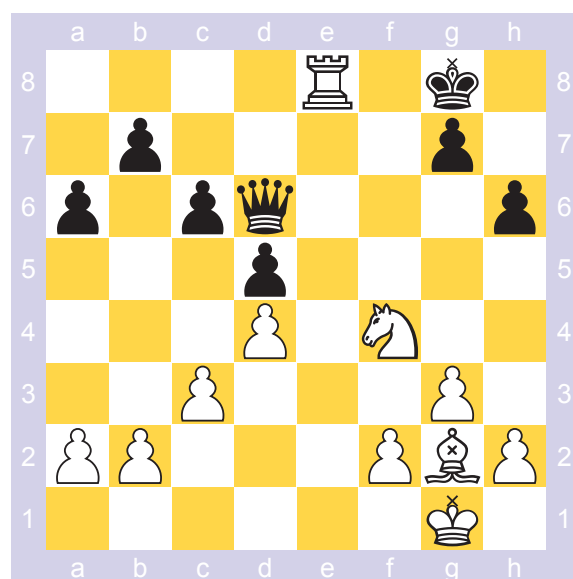
Dúas pezas atacantes e dúas pezas defensoras.



Como a primeira peza defensora é a dama, as negras perden material.



Tres pezas atacantes e dúas pezas defensoras.

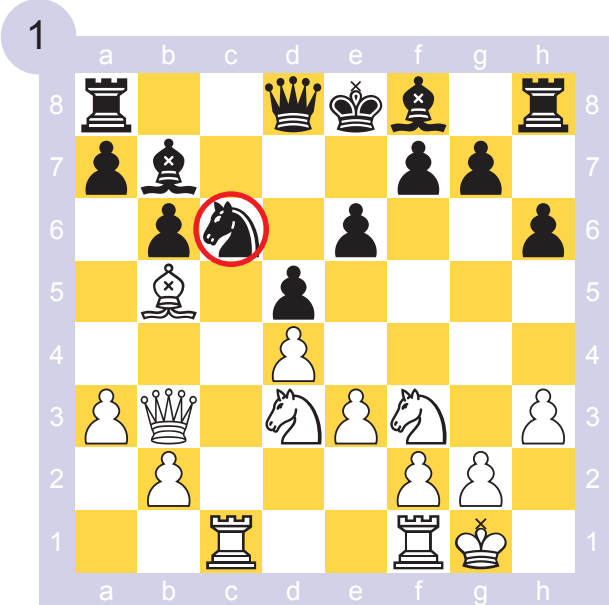


Como a segunda peza atacante é a dama, as brancas perden puntos.





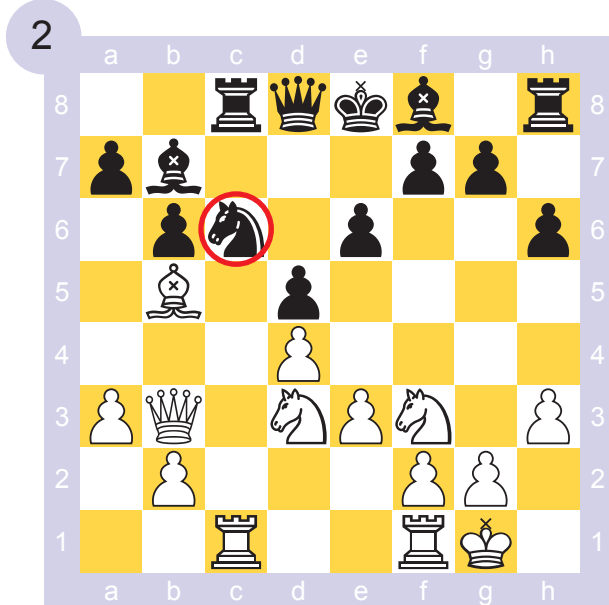
Indica con flechas rojas las piezas que atacan e con flechas azuis as que defenden a peza rodeada con un círculo. Realízase todos os cambios posibles.



Pezas atacantes

Pezas defensoras

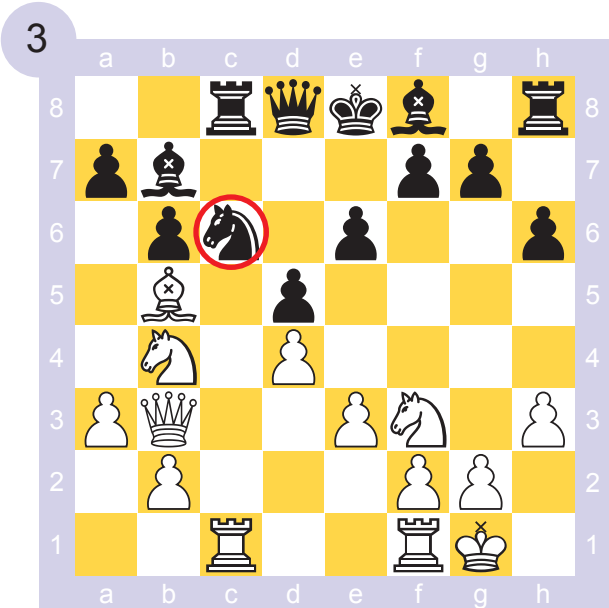
Gana puntos



Pezas atacantes

Pezas defensoras

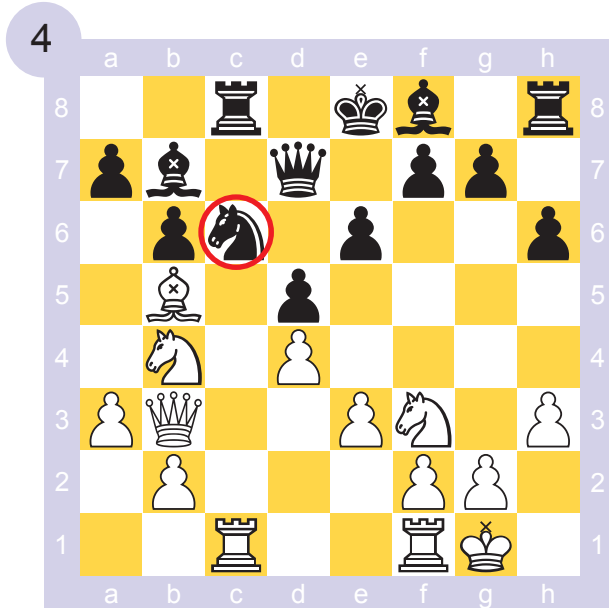
Gana puntos



Pezas atacantes

Pezas defensoras

Gana puntos



Pezas atacantes

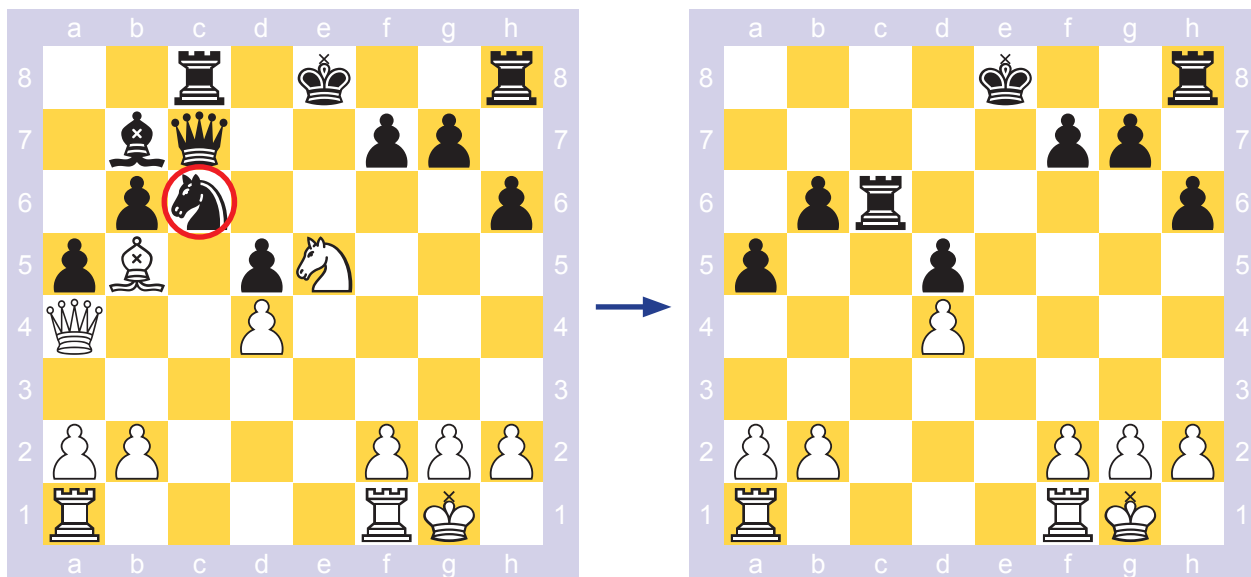
Pezas defensoras

Gana puntos



## Erros típicos

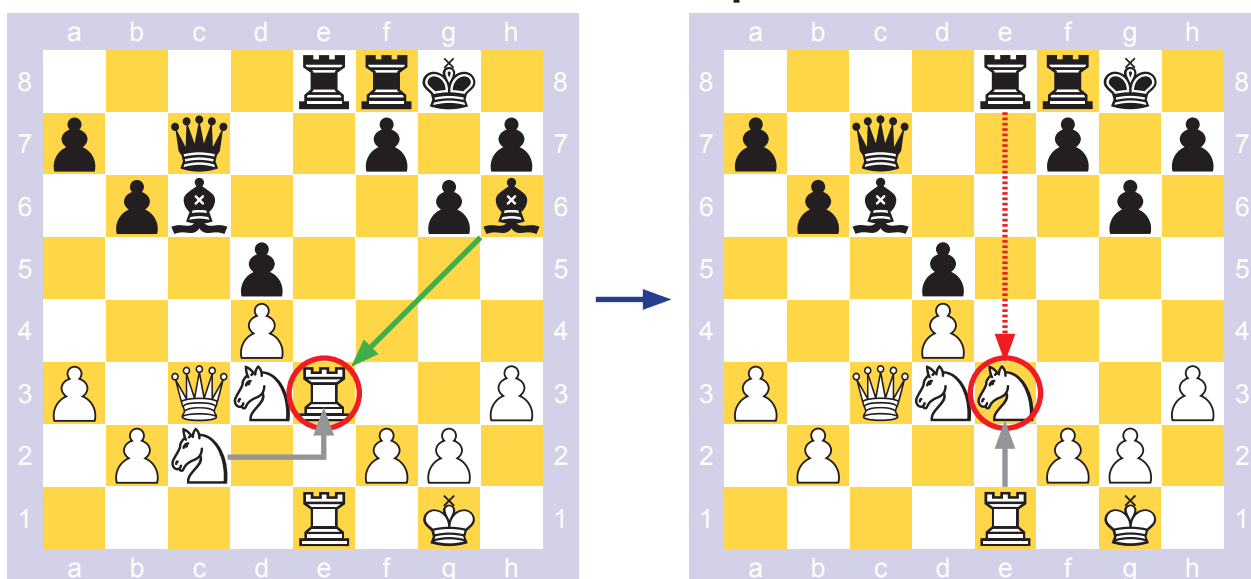
### Evítese iniciar o intercambio se non hai beneficio



As brancas empezan o intercambio sen ganar nin perder puntos. O cabalo, alfil e dama de cada bando son capturados.

As brancas puideran aumentar a presión sobre o cabalo negro coa torre de a1.

### Evítense todos os cambios se hai perda de material

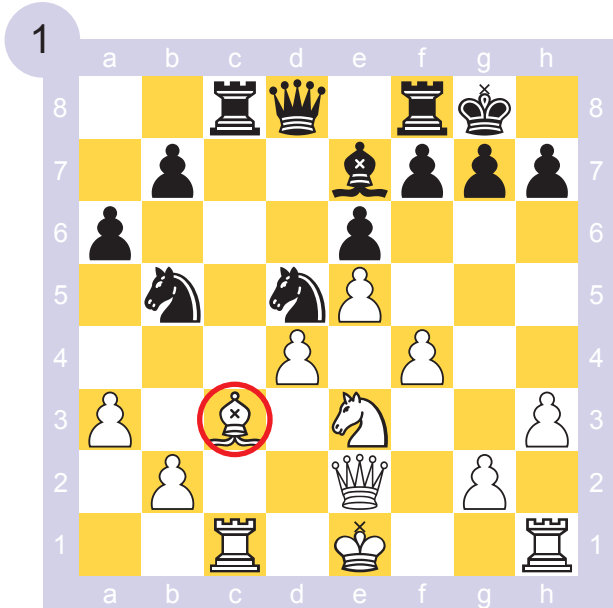


Co primeiro cambio (alfil negro por torre branca), as negras ganan material.

Se as negras realizan o segundo cambio (torre por cabalo), entón perderán a vantaxe de material ganada no primeiro cambio.

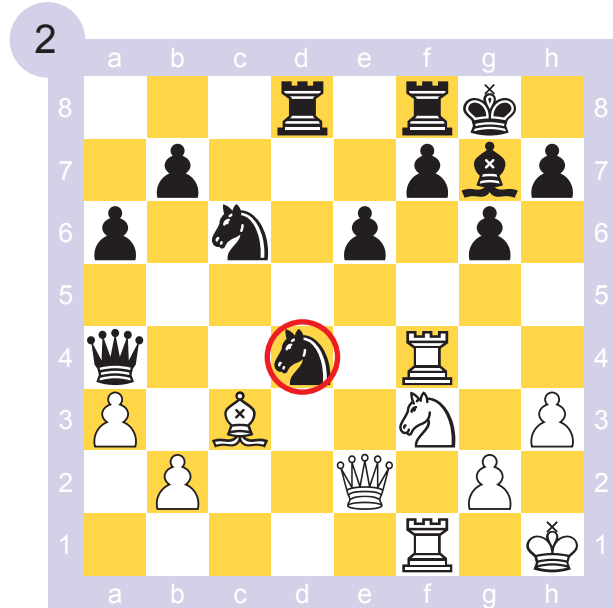


Se se inicia a captura da peza sinalada, indica se hai beneficio no intercambio. Anota as pezas capturadas por cada bando nos cadrados.



Si Non

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

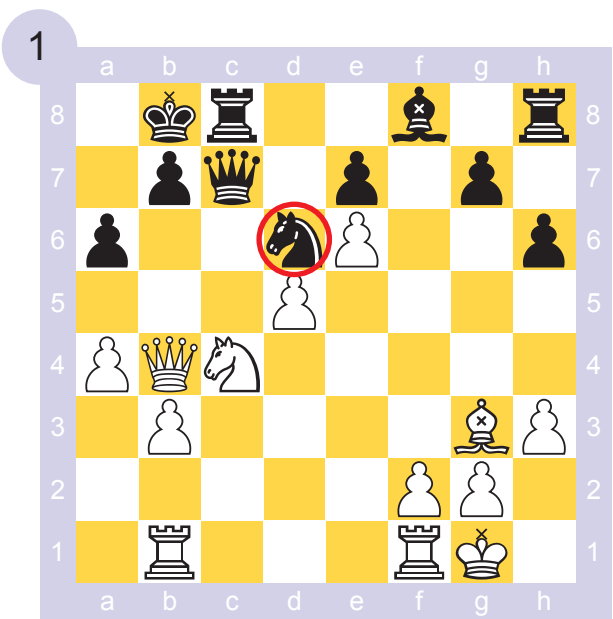


Si Non

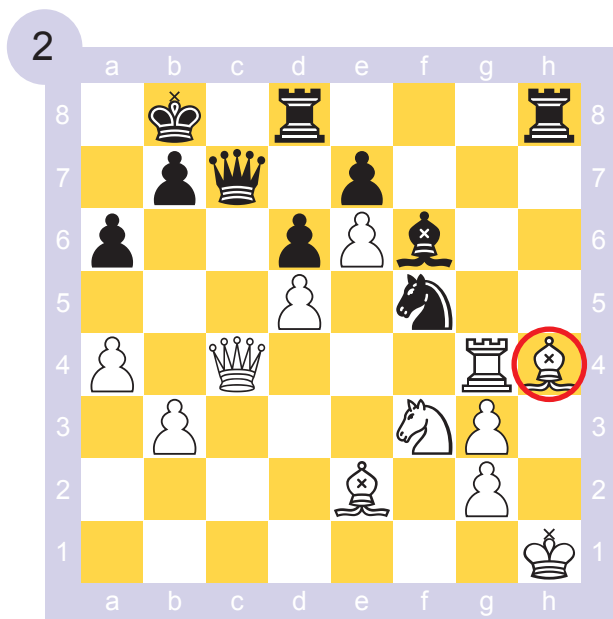
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Se se inicia a captura da peza sinalada, indica con frechas verdes as primeiras xogadas correctas e con frechas vermellas as posteriores xogadas incorrectas.



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

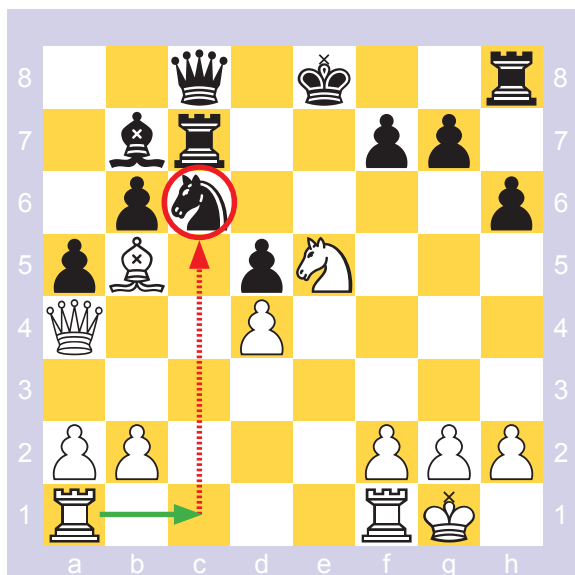


<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

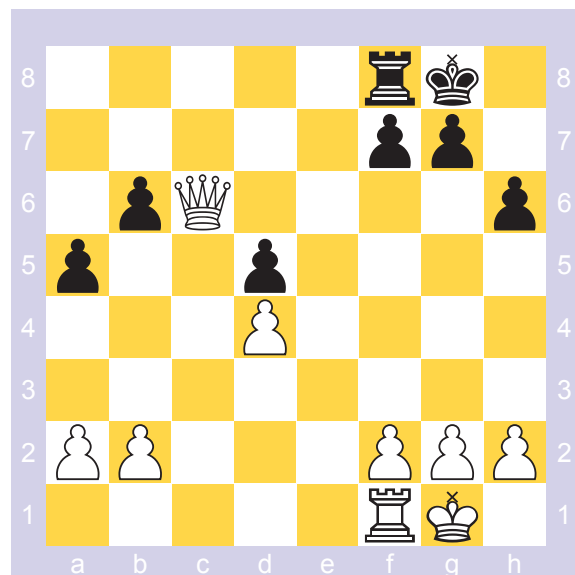


# Casos típicos

## Peza cravada



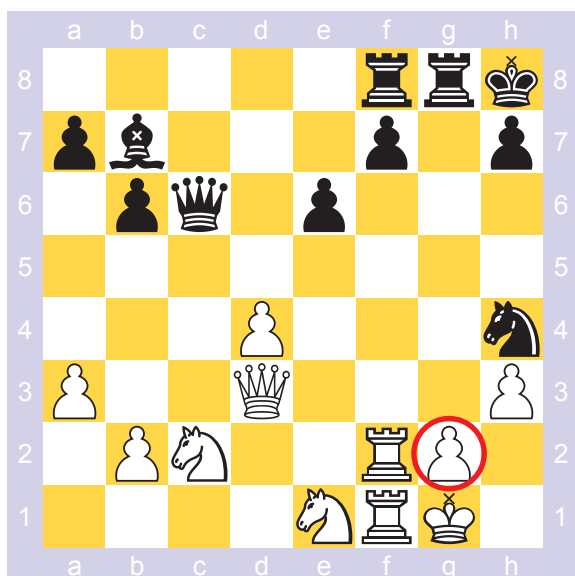
Coa xogada da torre auméntase a presión sobre o cabalo negro. As negras non teñen máis pezas para defendelo e enrócanse.



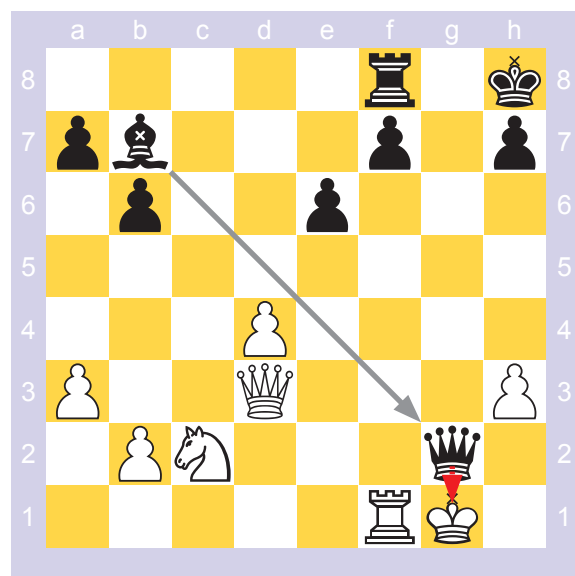
Despois do intercambio de pezas, as brancas ganaron unha dama.



## Combinación de mate



Hai catro pezas atacando e tres defendendo o xaque mate en g2.



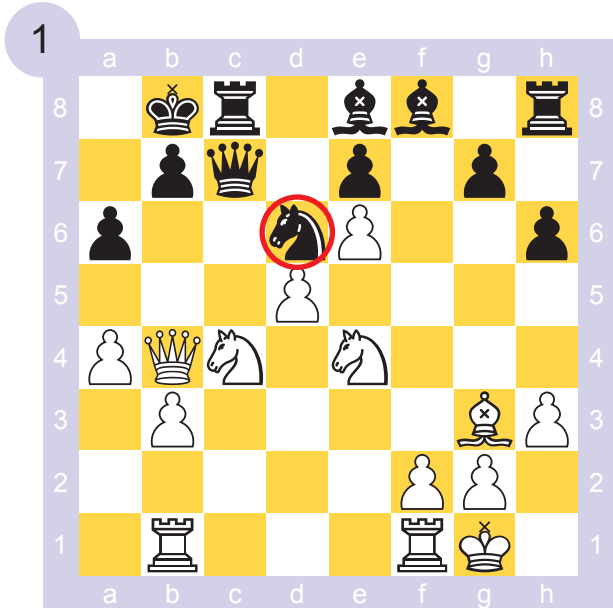
Despois dos cambios, as negras dan xaque mate.





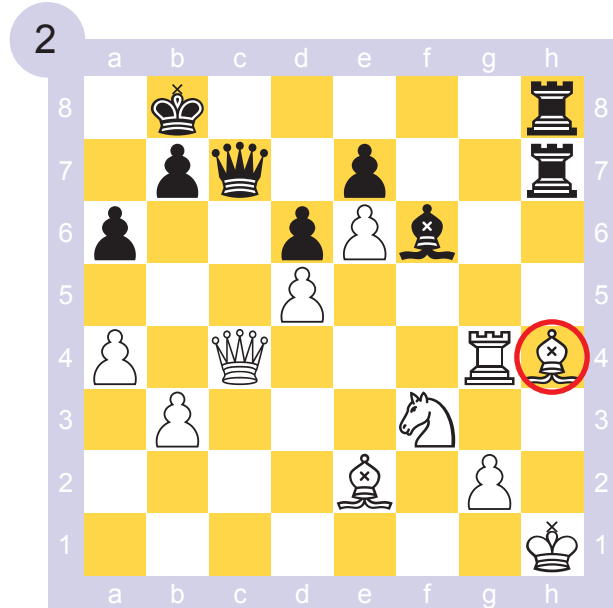


Obtense unha ganancia de material se se captura a peza cravada? Representa con frechas as xogadas e anota as pezas capturadas.



Si Non

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

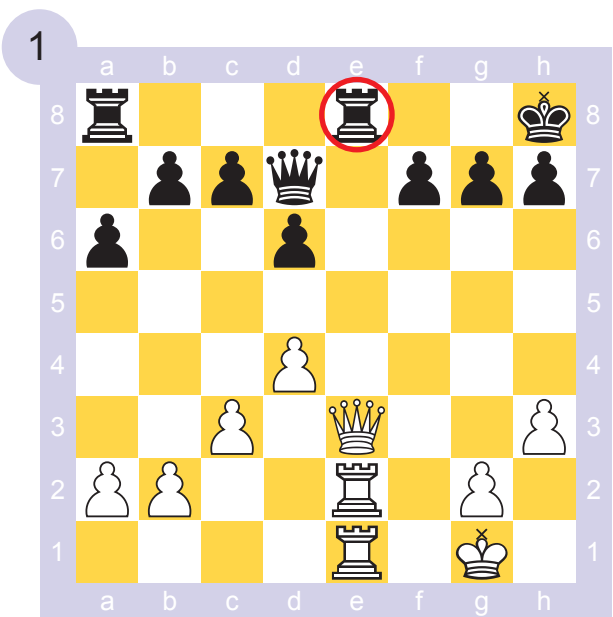


Si Non

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

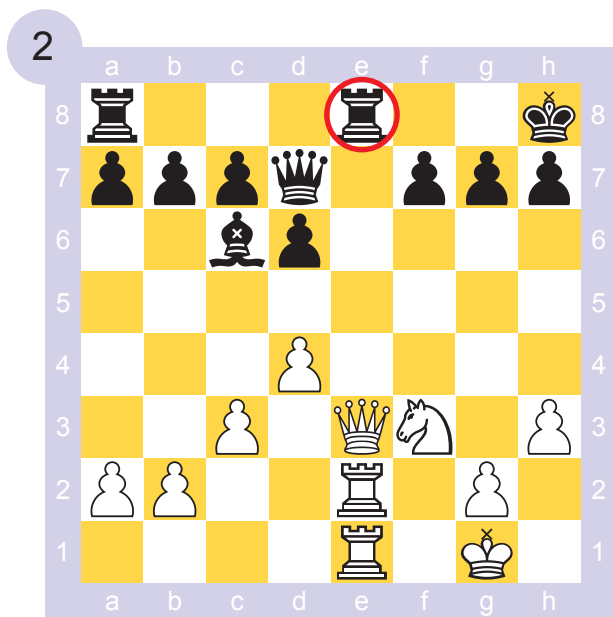


Conséguese dar mate se se captura a peza indicada? Representa con frechas as xogadas e anota as pezas capturadas.



Si Non

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Si Non

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Ordena todos os números de cada exercício de forma que os que coloques debaixo de cada columna sexa igual á suma dos que ten encima.

O número maior debe colocarse na primeira fila.

1

6	5
7	16
13	21

13	6
5	21
16	7

*(A green arrow points from the number 21 in the second table to the number 21 in the first table.)*

2


10	25
19	5
9	1
6	13

3


3	8	
2	37	11
31	23	4
10	5	18

4


1	20	
8	4	44
26	29	16
7	13	12

5


9	31	
16	47	6
3	51	7
33	15	10

6


13	5	
6	36	14
40	7	10
1	23	9



Relaciona con frechas os seguintes sintagmas para formar frases.

As brancas 1	1 ganou 1	1 o alfil
Nas librerías 2	2 vale 2	2 pensar
Un xogo de xadrez 3	3 capturou 3	3 ximnasia intelectual
As pezas 4	4 hai 4	4 o mundial en 2013
O xadrez 5	5 deberás 5	5 libros de xadrez
Magnus Carlsen 6	6 perderán 6	6 pouco diñeiro
Antes de xogar 7	7 é 7	7 a partida
O cabalo 8	8 póñense 8	8 enriba do taboleiro



Relaciona con frechas os verbos co seu tempo verbal.

ganou 1	1 pasado
vale 2	2 presente
capturou 3	3 futuro
hai 4	
deberás 5	
perderán 6	
é 7	
póñense 8	



Observa o prezo destes obxectos e responde as seguintes preguntas.

Ana	Marcos	42,35 €	9,15 €	15,40 €

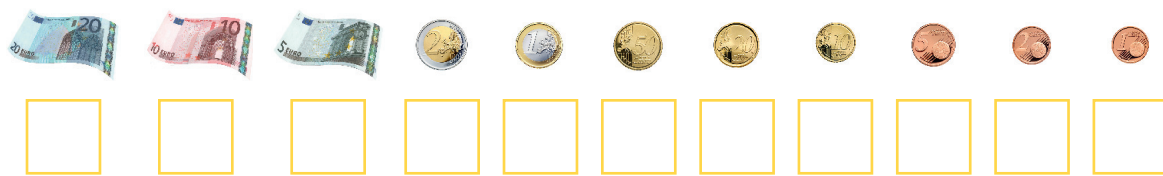
1 Canto diñeiro ten Ana?  € e  céntimos.



2 Canto diñeiro ten Marcos?  € e  céntimos.

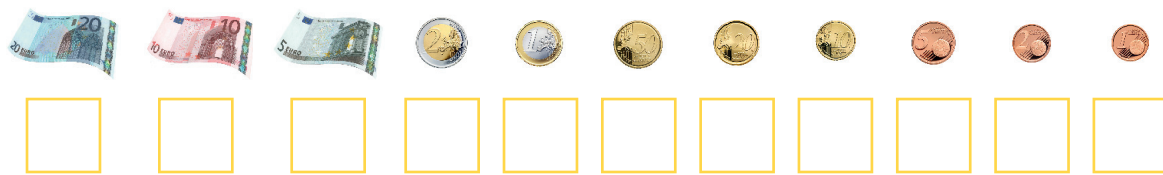


3 Se Ana compra o reloxo, con que billetes e moedas pagará?



<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"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

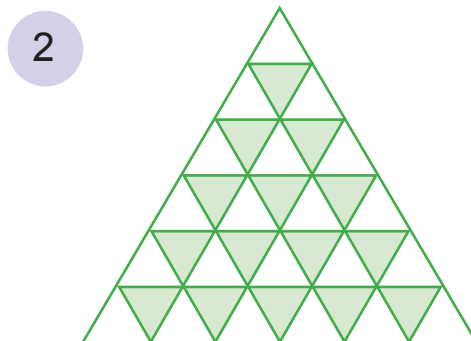
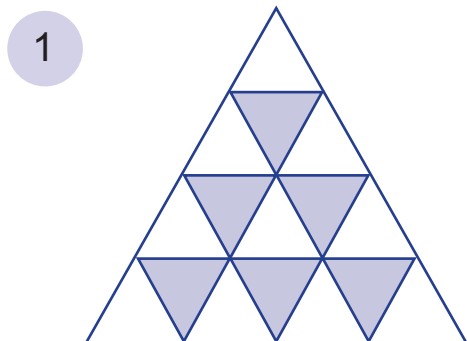
4 Se Marcos compra o xogo de pezas, con que billetes e moedas pagará?



<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"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



Cantos triángulos podes encontrar nos seguintes taboleiros triangulares?

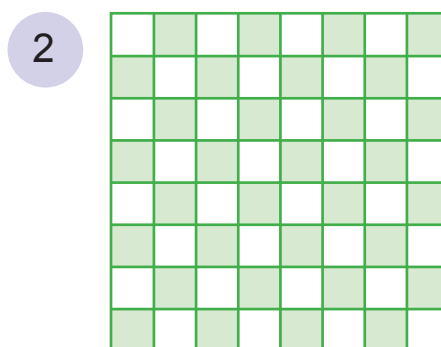
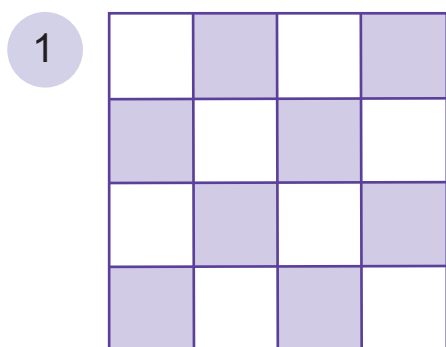


Cóntaos ordenamente.

Figura	Triángulos con ... casas de lado								Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1						-	-	-	-	
2								-	-	



Cantos cadrados podes encontrar nos seguintes taboleiros cadrados?

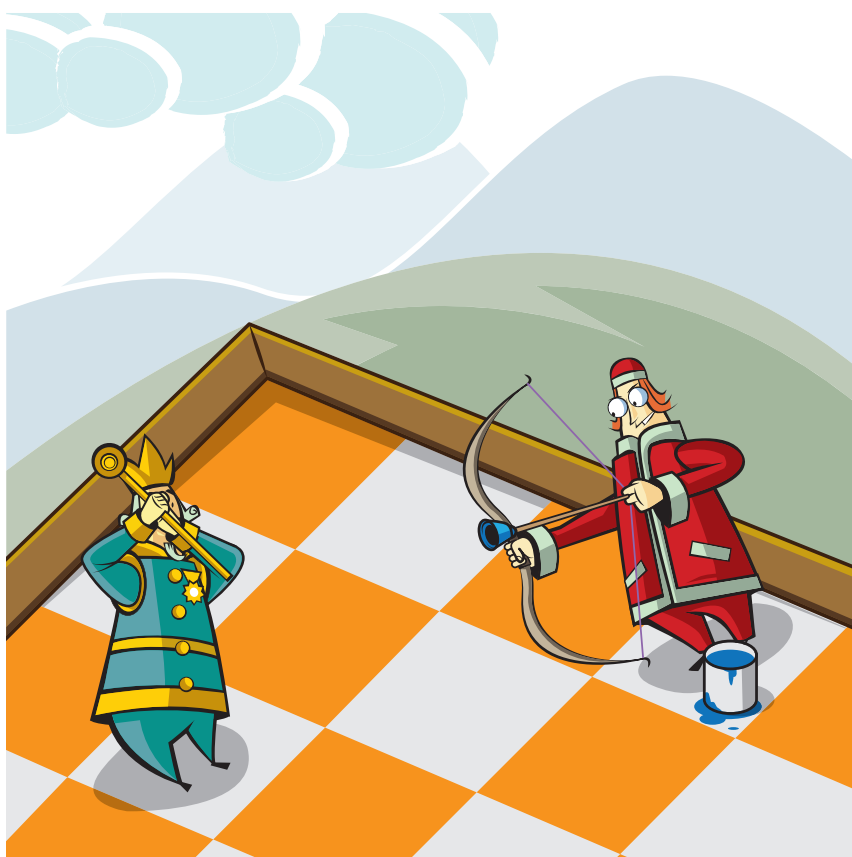


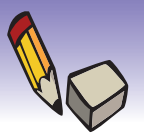
Cóntaos ordenamente.

Figura	Cadrados con ... casas de lado								Total	
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1						-	-	-	-	
2										

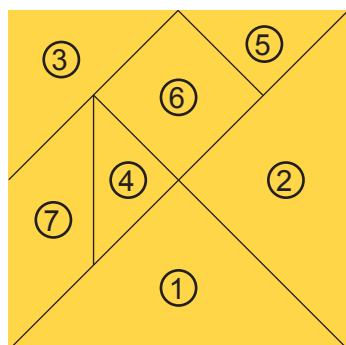
# Mate das frechas

- Esquemas de mate
- Evitar o xaque mate





Forma as seguintes figuras coas pezas do tangram.  
As pezas recortables encóntranse ao final do libro.



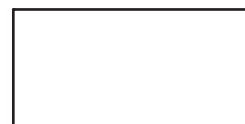
O tangram é un quebracabezas xeométrico orixinario da China.

Consiste nun cadrado composto de 7 pezas (imaxe esquerda).

Combinando estas pezas pódense formar multitude de figuras.

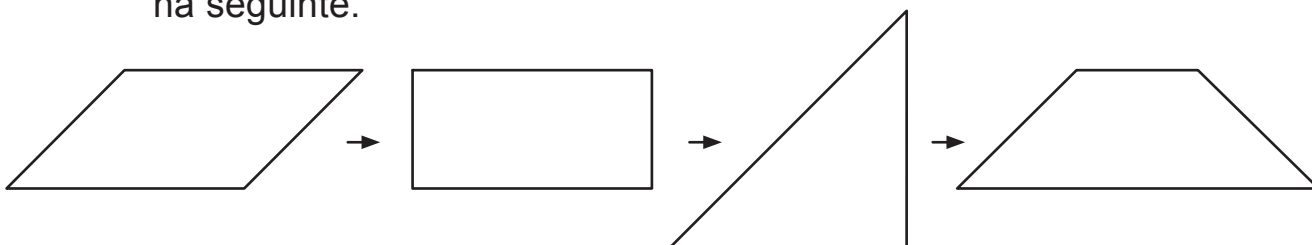
1

Encontra varias formas de construír un rectángulo coas pezas 4, 5 e outra terceira peza distinta para cada un.



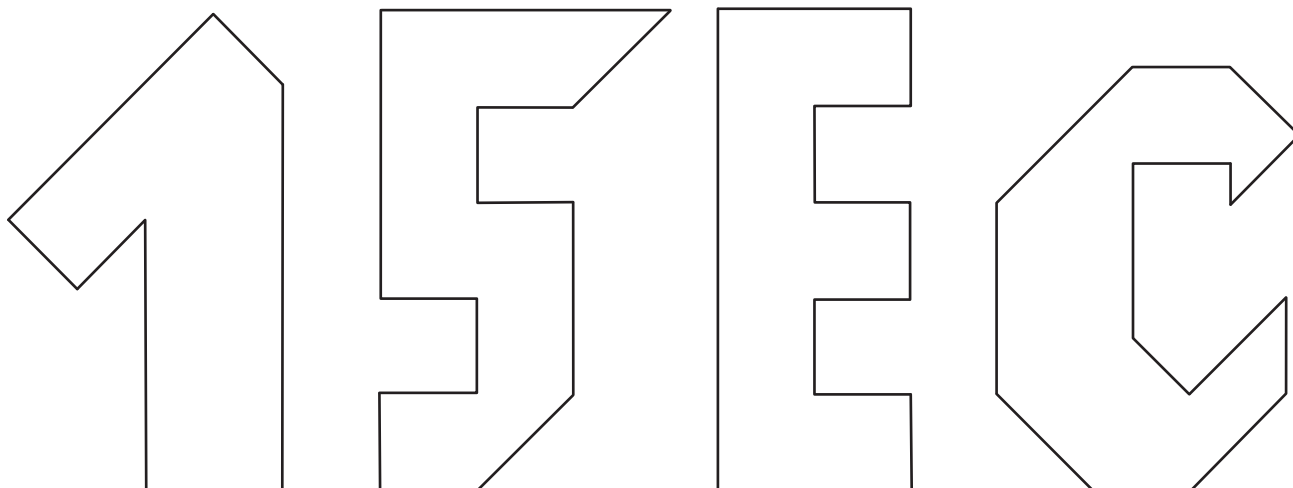
2

As seguintes figuras están formadas coas pezas 4, 5 e 7. Indica a peza que se move cada vez para transformar unha figura na seguinte.



3

Utilizando as 7 pezas do tangram forma os seguintes números e letras dun taboleiro de xadrez.

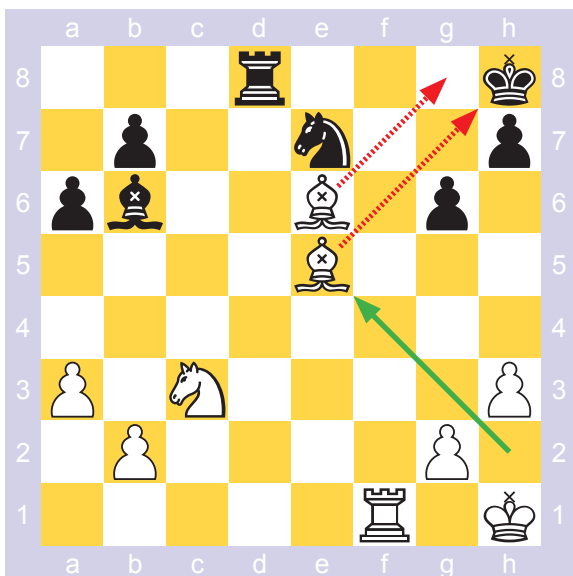




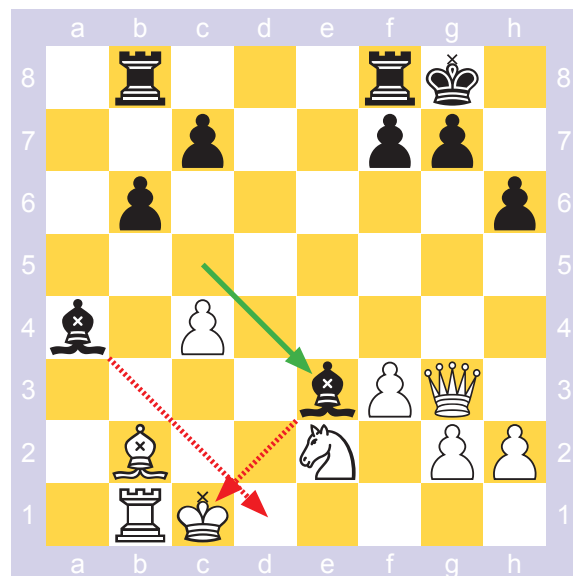
## Esquemas de mate

Este mate execútase a través de diagonais con dous alfís ou dama e alfil.

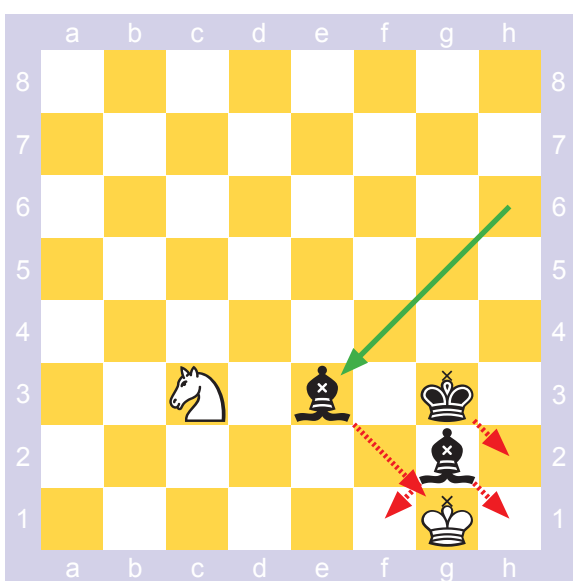
Poden colaborar máis pezas para controlar outras casas de escape do rei adversario.



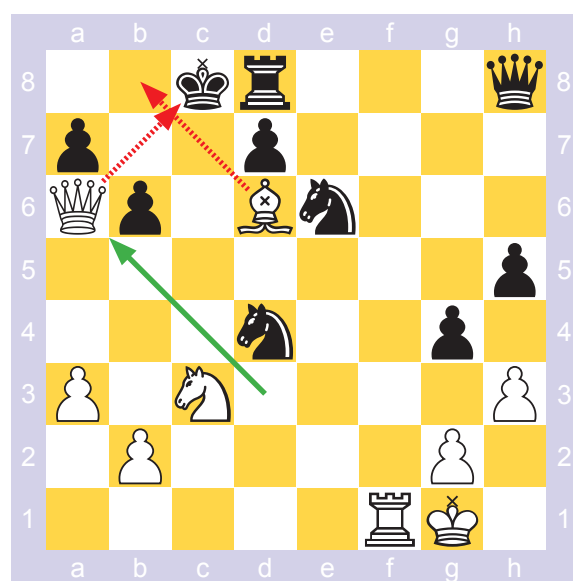
As dúas diagonais en paralelo evitan que o rei negro poida escapar.



As diagonais ao cruzárense deixan sen casas de escapatoria o rei branco.



O rei negro defende o seu alfil negro e controla a casa de escape h2.

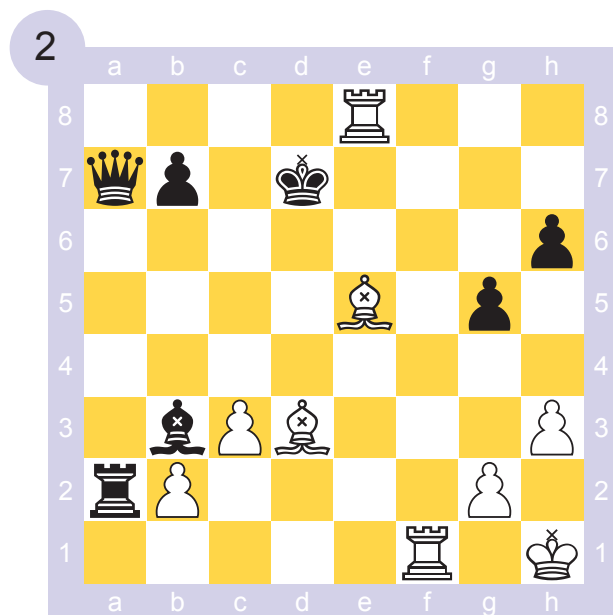
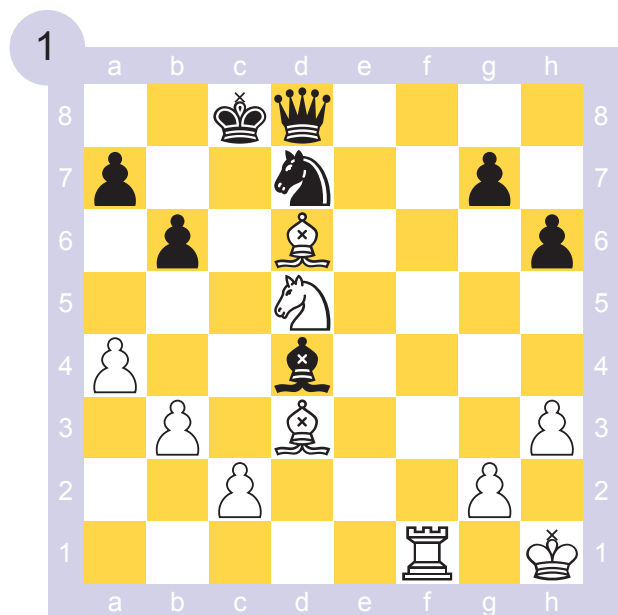


A dama branca actúa coma se fose un alfil.

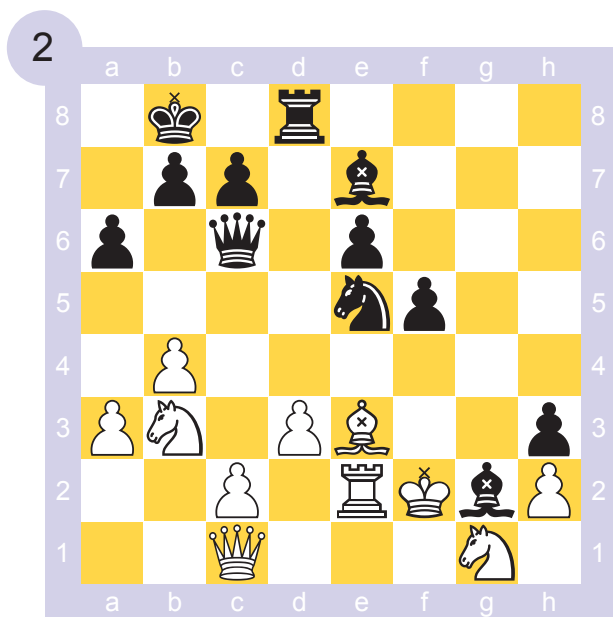
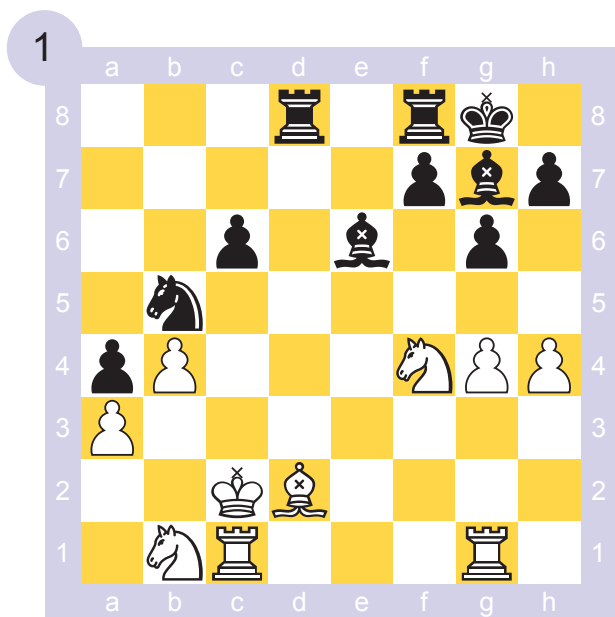




Indica cunha frecha que xogada deben facer as brancas para dar xaque mate.



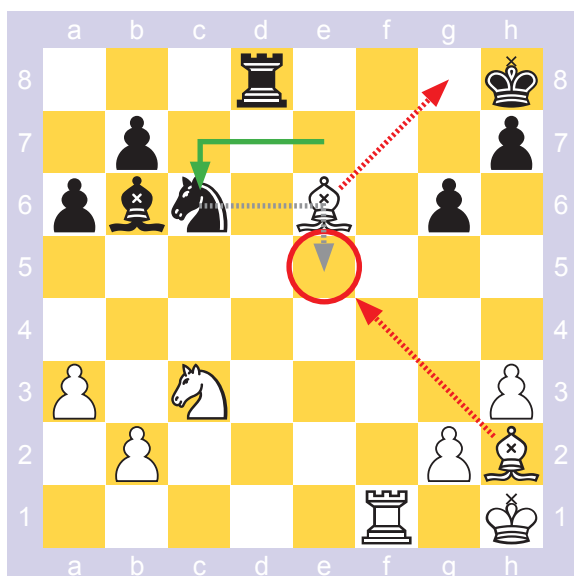
Indica cunha frecha que xogada deben facer as negras para dar xaque mate.



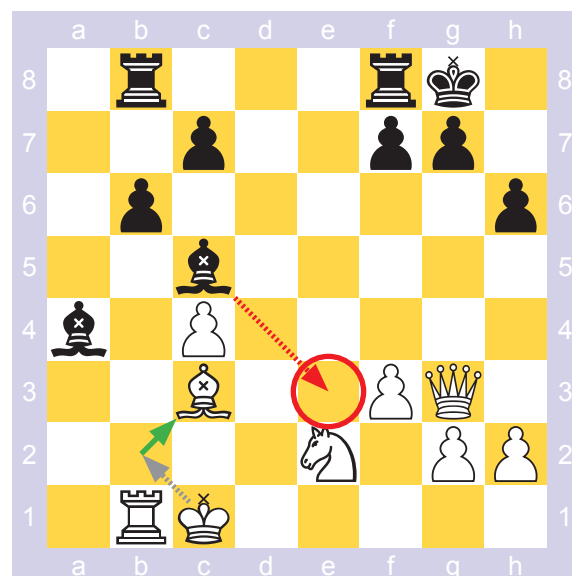


## Evitar xaque mate

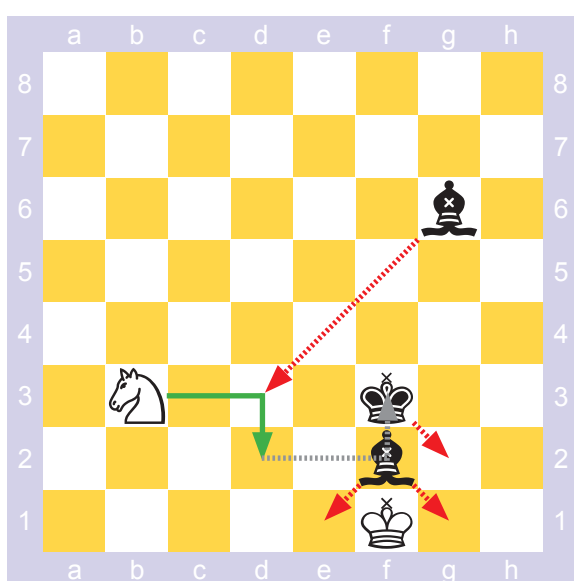
Débese defender a casa onde se dá xaque mate ou mover algunha peza para dispoñer dalgunha casa de escapatoria.



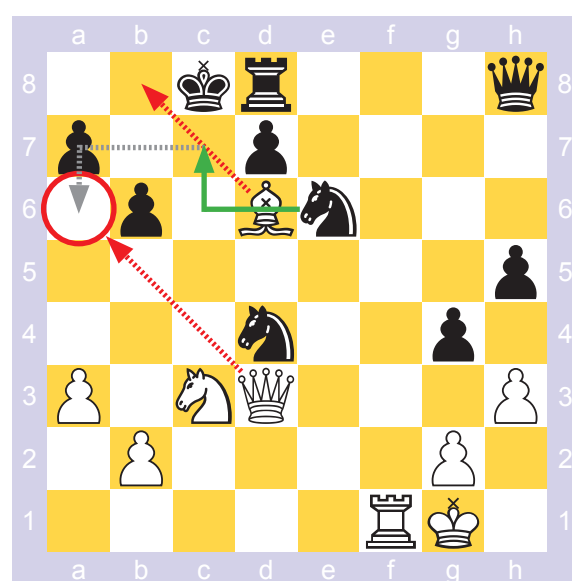
O cabalo defende a casa e5.



Ao moverse o alfil branco, xérase unha casa de escapatoria en b2..



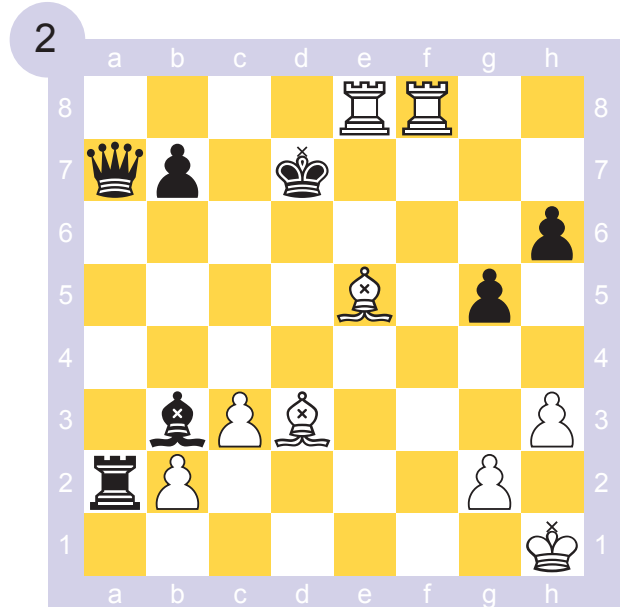
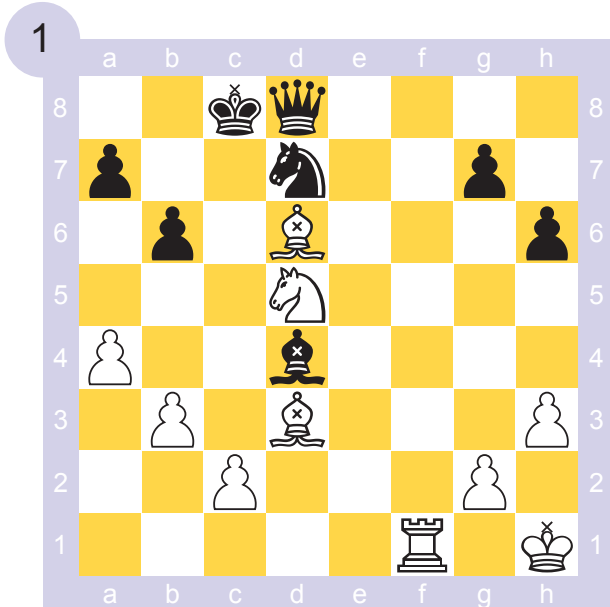
O cabalo obriga o rei negro a moverse a e3 (repítese xaque en c4) ou g3 (o rei branco escapa por e2).



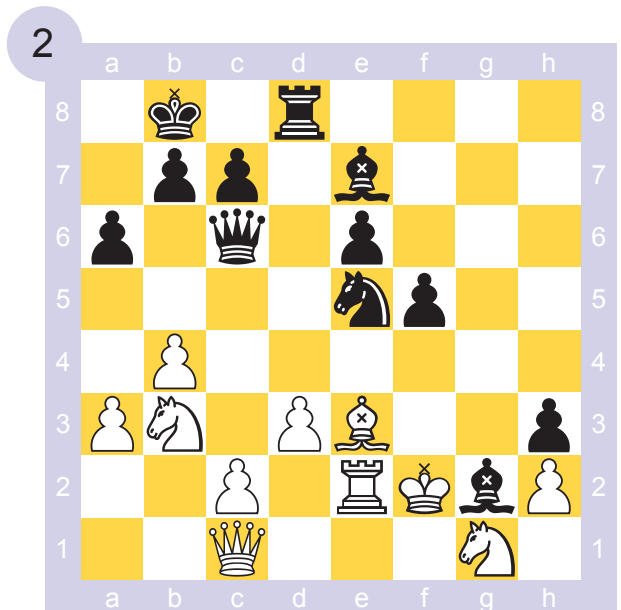
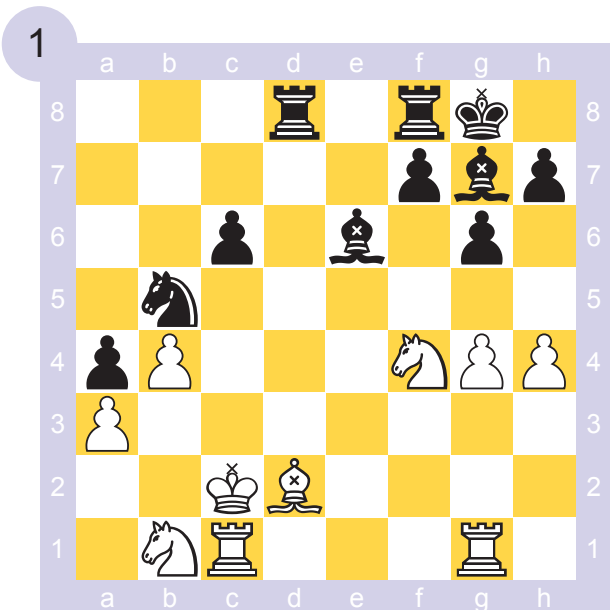
O cabalo en c7 evita que a dama vaia á casa a6.



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



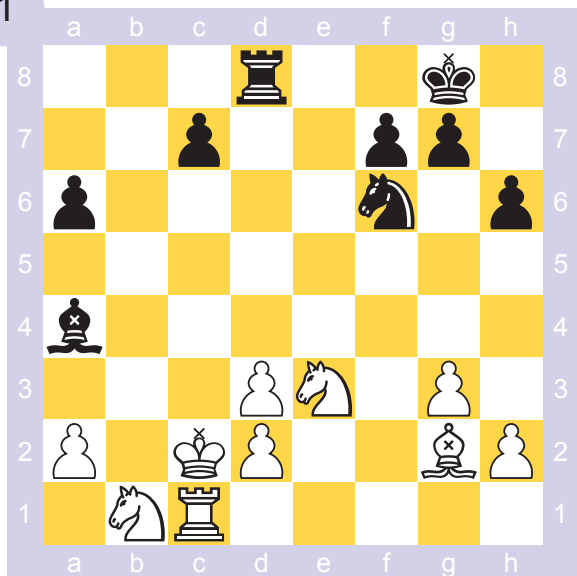
Indica con frechas que xogadas poden facer as brancas para evitar o xaque mate.



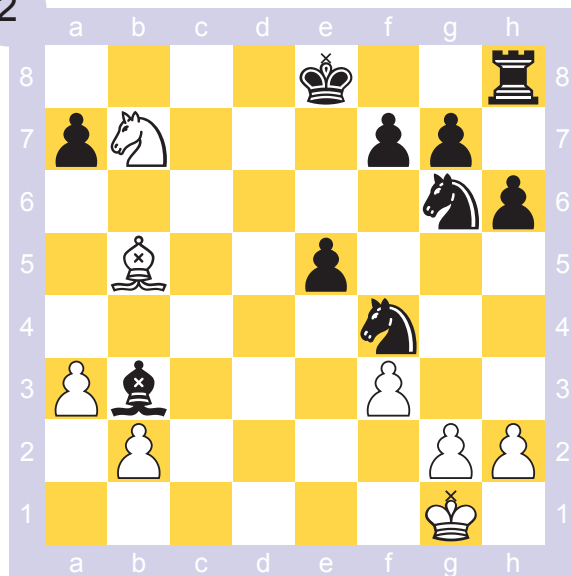


Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para conseguir unha posición de xaque mate.

1

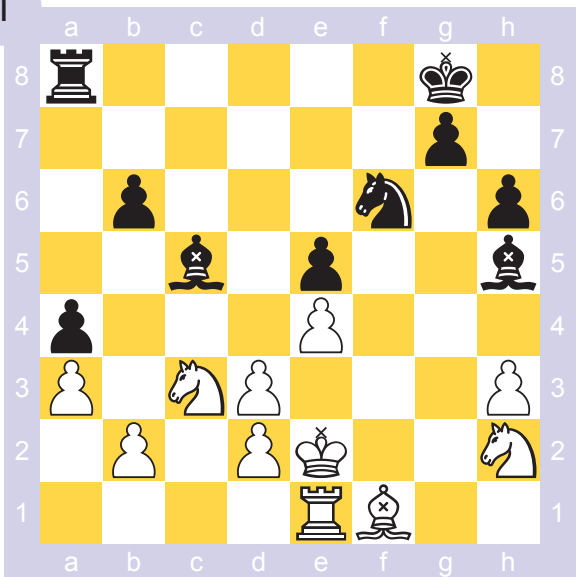


2

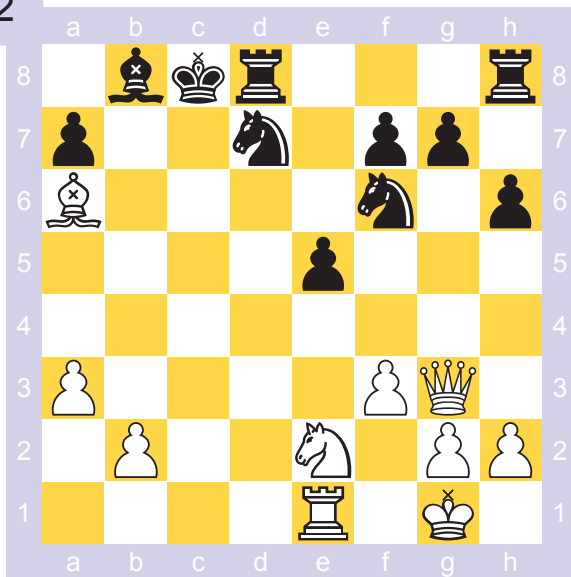


Rodea con círculo as pezas do taboleiro que se deben quitar para que quede unha posición de xaque mate.

1

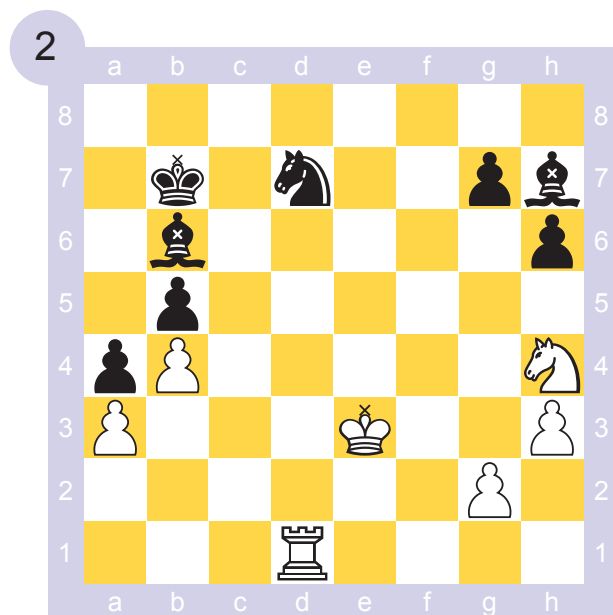
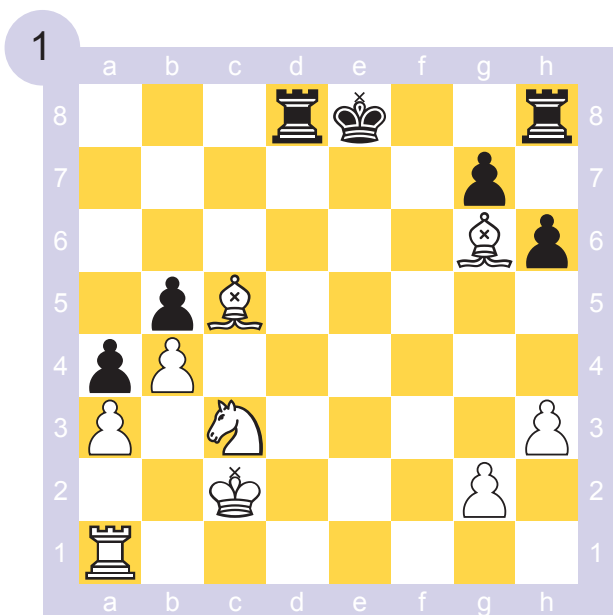


2

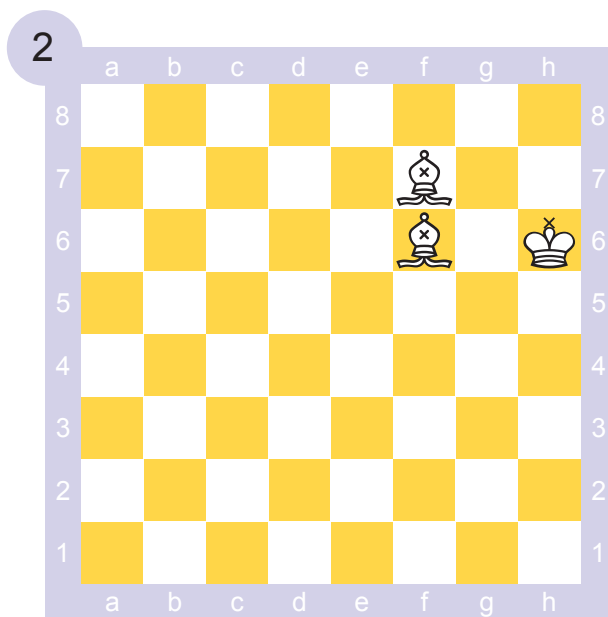
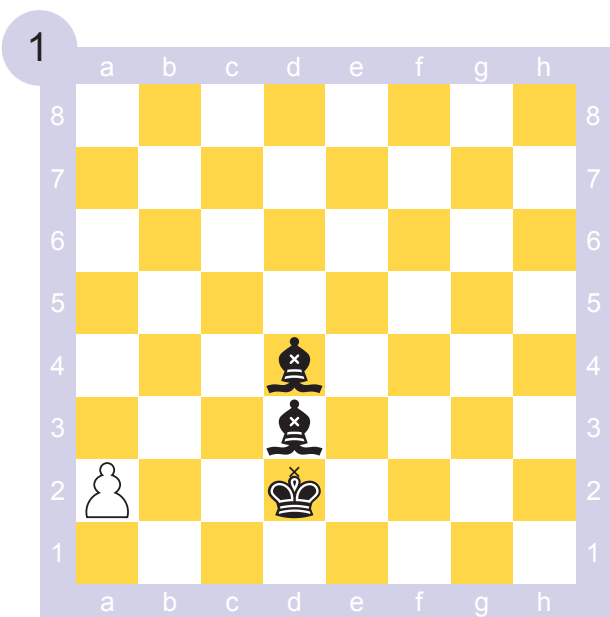




Marca as casas onde colocarías a peza indicada ao pé do taboleiro para converter un xaque ao rei en xaque mate.



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





## Resolve os seguintes quebracabezas Ken Ken 3x3 con pezas de xadrez.

Só se poden utilizar os números do 1 ao 3.

Non se poden repetir os números na mesma fila ou columna.

Dentro da mesma zona si se poden repetir sempre que non coincidan na mesma fila ou columna.

Os números colocados nas casas de cada zona (definidas cunha cor) deben combinarse coa operación indicada na parte superior esquerda da súa zona para que dea o resultado indicado.

Nas caixas cunha soa casa debe poñerse o número indicado nela.

Nos seguintes Ken Ken substituiremos as cifras polas pezas de xadrez.

1

5+ 	5+ 	
	6+ 	
		2 

2

4+	5+	1
		6+
2		

3

1	6x	
6x	3x	
		2

4

6x	2x	
	3	6x
1		



Relaciona os seguintes textos coa súa tipoloxía.

O movemento da torre.

A torre pode desprazarse a calquera casa da fila ou columna onde se encontra inicialmente.

A torre non pode saltar por encima de ningunha peza.

1

-Xoán, díxéronme que se organiza un torneo social no club de xadrez.

-Xa era hora que se fixese. Vaste inscribir, Xoán?

-Penso que si. E ti, Marisa?

-Evidentemente que si. Veña Xoán, anímate!

2

O xogo de xadrez componse dun taboleiro cadrado con 64 casas (32 brancas e 32 negras), e de 32 pezas.

Hai dous bandos (as brancas e as negras) e cada un ten 16 pezas: 8 peóns, 2 torres, 2 cabalos, 2 alfís, unha dama e un rei.

3

Hai moito tempo reinaba na India un rei que estaba moi triste e aburrido. Nada o divertía.

Un día apareceu o pastor Sissa e explicoulle ao rei Ladava un xogo que inventara, ao que lle chamou XADREZ.

O rei divertíuse moito e quedou impresionado...

4

1

### Narrativo

Relata feitos que lles suceden a uns personaxes nun lugar e tempo determinados.

2

### Descritivo

Conta como son os obxectos, as persoas, lugares, animais, sentimentos e situacións.

3

### Dialogado

Reproduce literalmente as palabras dos personaxes.

4

### Instrutivo

Explica de forma secuenciada os pasos que hai que seguir para realizar unha actividade determinada.



Combina todos os números de cada exercicio coas operacións ( + , - ) para obter o número indicado.

Utiliza as pezas de xadrez que se encontran ao final do libro.

1 3, 5 e 13.

●  $\left[ \begin{array}{c} \text{King} \\ \text{Bishop} \end{array} \right] - \left[ - \right] - \left[ \text{Rook} \right] - \left[ - \right] - \left[ \text{Knight} \right] = \left[ 5 \right]$

○  $\left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] = \left[ 11 \right]$

2 6, 13 e 20.

●  $\left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] = \left[ 13 \right]$

○  $\left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] = \left[ 1 \right]$

3 1, 3, 5 e 10.

●  $\left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] = \left[ 7 \right]$

○  $\left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] = \left[ 3 \right]$

●  $\left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] = \left[ 1 \right]$

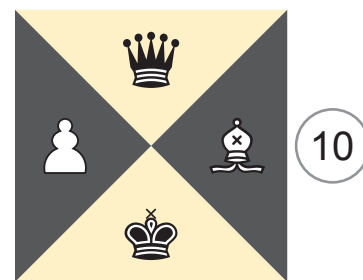
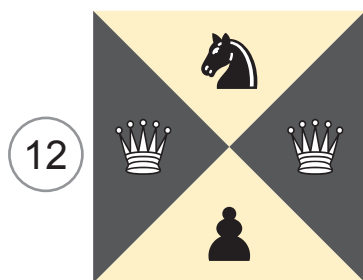
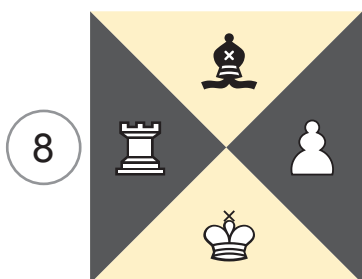
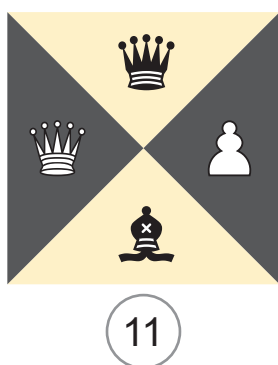
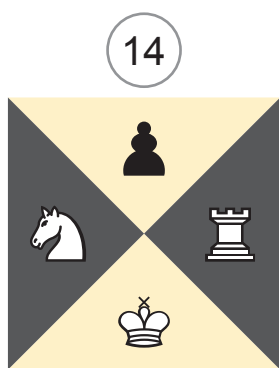
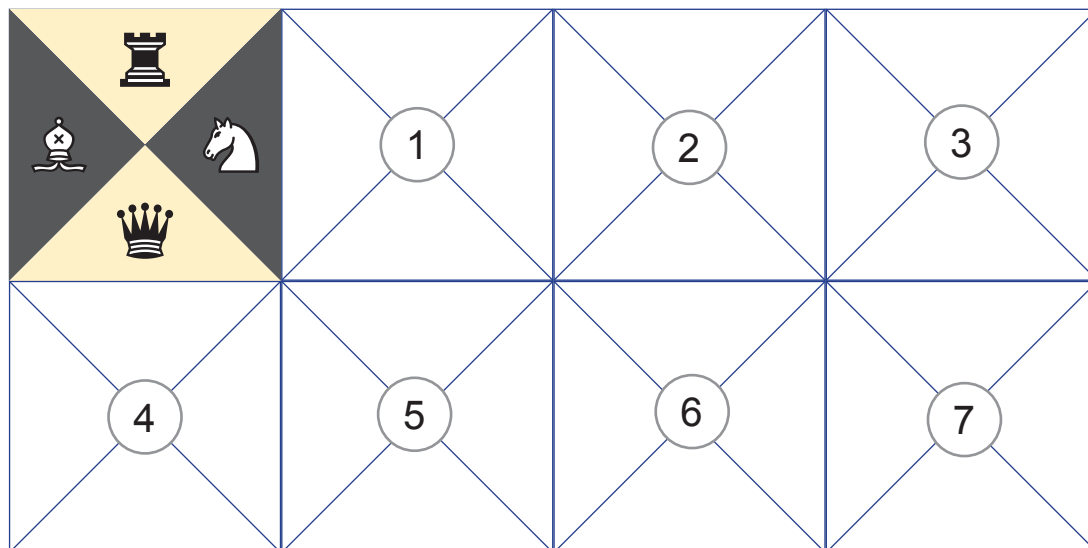
○  $\left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] = \left[ 11 \right]$

●  $\left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] - \left[ \quad \right] = \left[ 9 \right]$





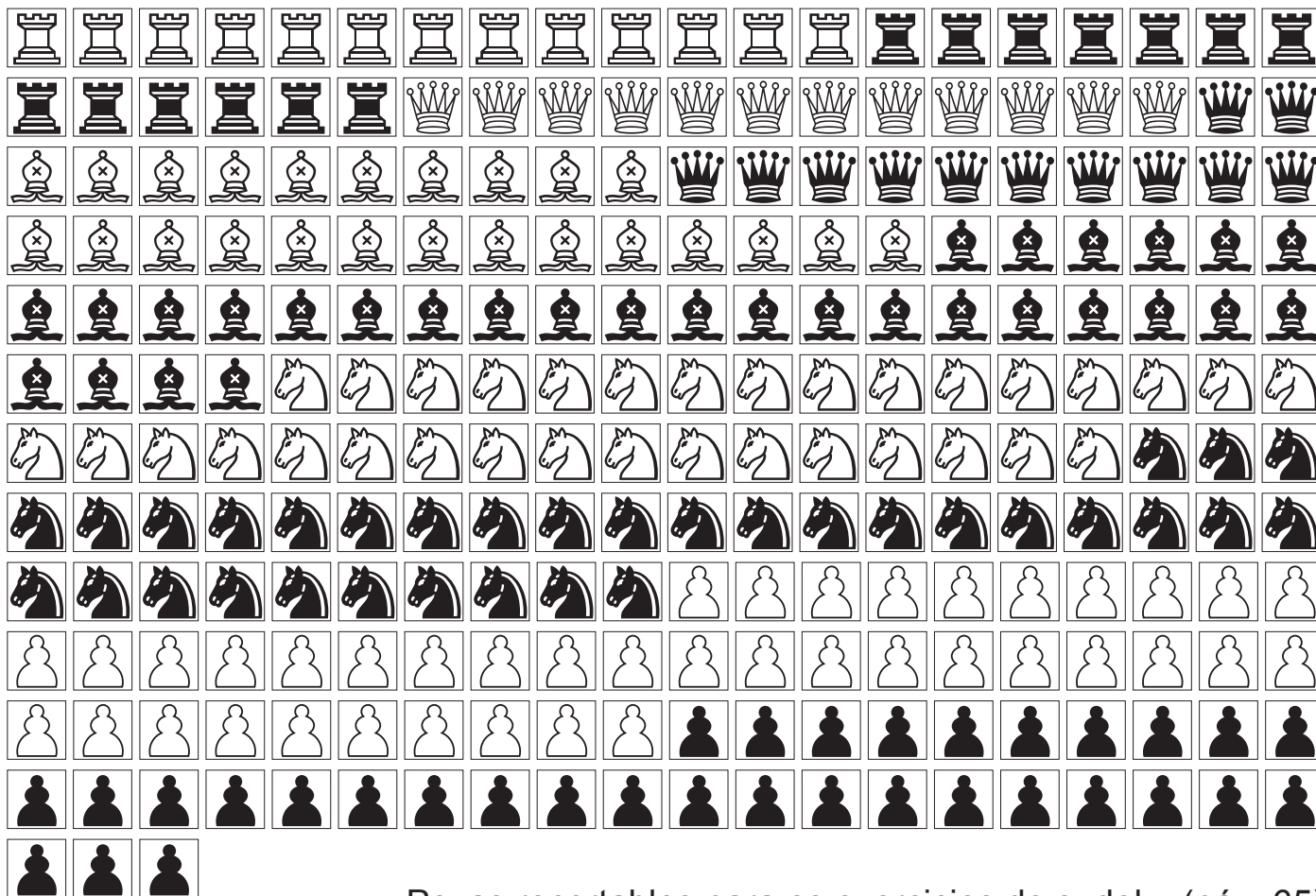
Coloca as casas no taboleiro de maneira que as pezas de xadrez das caras que coinciden sexan as mesmas.



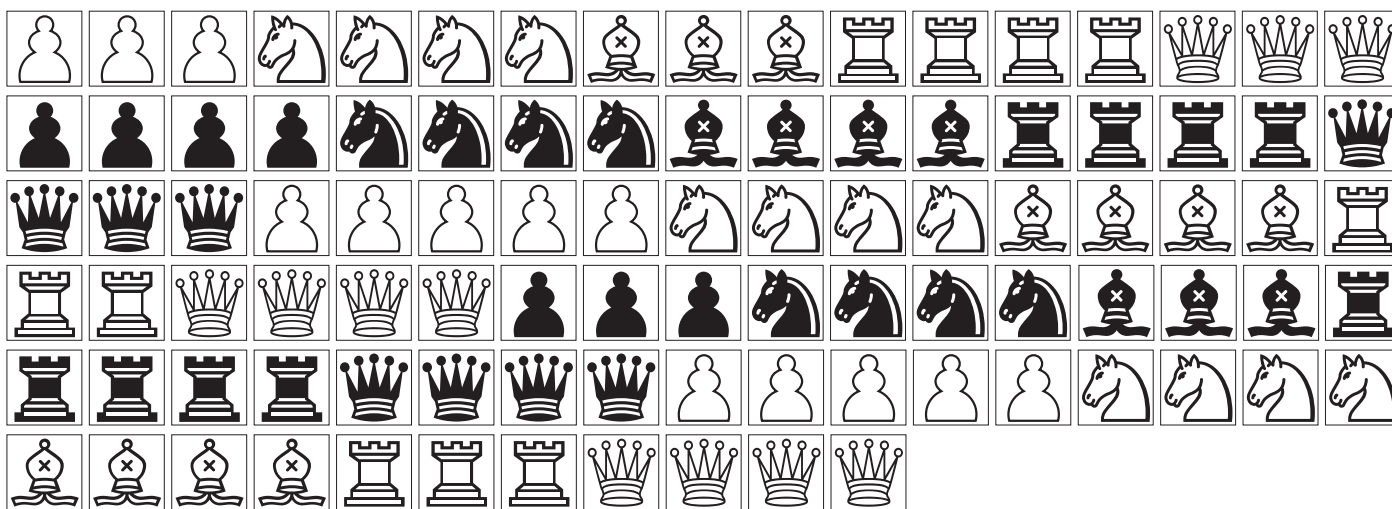
Emparella os números das casas.

1	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>		

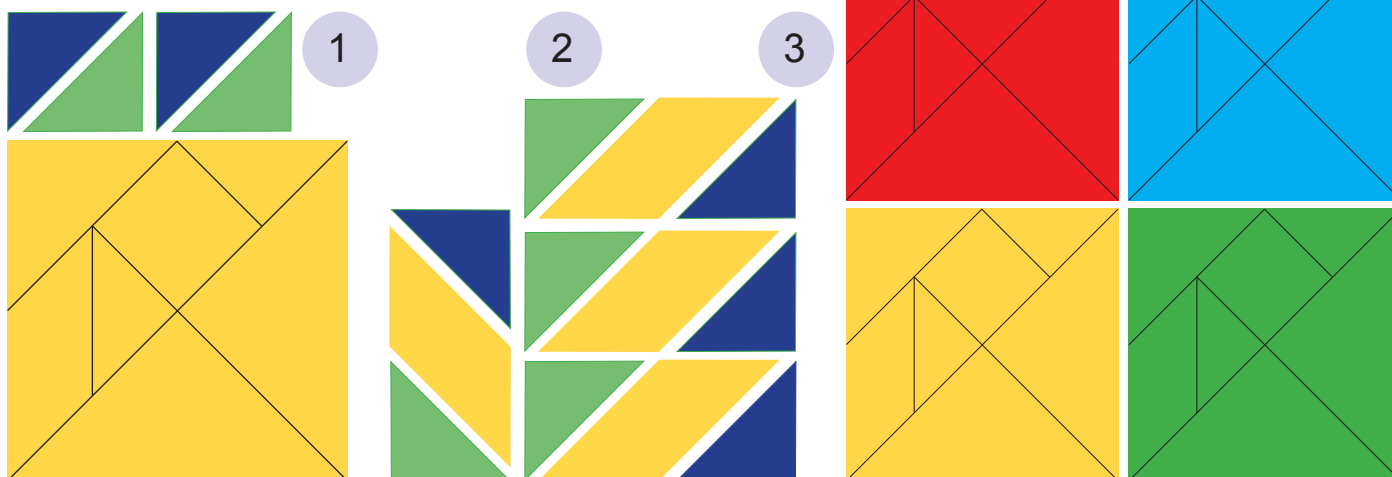
Pezas recortables para os exercicios das páxinas 19, 53, 80, 101 e 103



Pezas recortables para os exercicios do sudoku (páx. 65)



Páx. 94. Tangram





# 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.

4

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.