

Ajedrez para Suramérica

Curso metódico del ajedrez para escuelas primarias

Parte 1: el método

Ajedrez para Suramérica

Curso metódico del ajedrez para escuelas primarias

Reflexiones conceptuales respecto al manual de ajedrez		1. Ejercicios para consolidar los conocimientos sobre los valores de las piezas	11
1. objetivos del manual	1	2. jugar partidas pequeñas	11
2. bases científico-pedagógicas de este tipo de enseñanza (probadas en experiencias)	1	2.1 lucha entre diferentes formaciones de peones	11
3. meta conceptual del contenido	1	2.2 lucha entre caballos y peones	12
4. tamaño	2	2.3 Lucha de las piezas contra peones	12
5. círculo de usuarios en la área lingüística e internacional	2	2.4 lucha del rey contra los peones	12
6. el autor	2	2.5 lucha de los caballos	12
		2.6 lucha de las piezas	13
AJEDREZ – Materiales metódicos de enseñanza para alumnos del primer y segundo grado (de primaria) y para profesores	3	3. Preguntas y ejercicios para consolidar los conocimientos	13
programa combinado de enseñanza y de aprendizaje para niños y adultos	3	Recomendaciones didáctico-metódicas	13
MÓDULO DE ENSEÑANZA I		MÓDULO DE ENSEÑANZA III	
Tema: El tablero de ajedrez y la denominación de las casillas	5	Tema: El jaque, fundamentos elementales tácticos, términos importantes, reglas difíciles y notación del ajedrez	15
Objetivos de formación y educación	5	Objetivos de formación y educación	15
Recursos didácticos e ilustrativos	5	Recursos didácticos e ilustrativos	15
Transmisión del tema	5	Transmisión del tema	15
Ejercicios / Práctica	6	Formas sencillas de poner en jaque	15
Recomendaciones didáctico-metódicas	6	jaque al descubierto	16
		el jaque doble	16
MÓDULO DE ENSEÑANZA II		cubrir una pieza	16
Tema: Las piezas de ajedrez y sus tipos de movimientos	8	el tenedor (o la horquilla)	16
Objetivos de formación y educación	8	el pincho	16
Recursos didácticos e ilustrativos	8	clavar una pieza (sólo para profesores)	16
Transmisión del tema	8	El intercambio de piezas	17
Mover y capturar las piezas	9	Los enroques	17
¿En qué orden se introducen las distintas piezas?	9	Captura al paso(sólo para profesores)	18
El valor de las piezas	11	la notación de las jugadas (sólo para profesores)	19
Ejercicios / Práctica	11	La notación oficial algebraica de la FIDE (sólo para profesores)	19
		Ejercicios / Práctica	20

¿Cómo se puede rechazar una amenaza de jaque en los siguientes tres ejemplos?	20	1. formas típicas del jaque perpetuo con la dama	28
Ejemplos para entrenar los enroques	20	2. formas típicas de jaque perpetuo con la torre	29
Para la notación de las jugadas y posiciones	20	3. formas de jaque perpetuo con piezas menores	29
Recomendaciones didáctico-metódicas	20	Tablas (empate) por mutuo acuerdo	29
MÓDULO DE ENSEÑANZA IV		1. posiciones teóricas de tablas sin posibilidad de dar jaque mate	29
Tema: El jaque mate al rey	21	2. posiciones teóricas de tablas con las posibilidades de dar jaque mate	29
Objetivos de formación y educación	21	3. Posiciones teóricas difíciles de tablas	30
Recursos didácticos e ilustrativos	21	Reclamación de triple repetición de la jugada	30
Transmisión del tema	21	La regla de los 50 movimientos (sólo para profesores)	30
idea del juego	21	Ejercicios / Práctica	30
Imágenes típicas con las piezas mayores dama y torres	21	1. Reconocer la situación de empate	30
Jaque mate al rey con piezas mayores	22	2. ejercicios de jaque perpetuo	31
El jaque mate con dos torres	22	3. ¿Cómo puede salvarse Blanco al jaque perpetuo, si tiene el turno?	31
El jaque mate con la dama	22	4. ¿Cómo puede salvarse Negro al jaque perpetuo, si tiene el turno?	31
El jaque mate con una torre	23	Recomendaciones didáctico-metódicas	31
Jaque mate al rey con piezas menores	23	MÓDULO DE ENSEÑANZA VI	
Jaque mate con dos alfiles	23	Tema: los principios generales de aperturas	
Jaque mate con el alfil y el caballo (esquemas típicos de mate)	24	Objetivos de formación y educación	33
Jaque mate con dos caballos	24	Recursos didácticos e ilustrativos	33
Ejercicios / Práctica	24	Transmisión del tema	33
tareas sencillas de jaque mate	24	El desarrollo rápido y decidido de las fuerzas	33
Partiendo de cinco posiciones finales hay que jugar partidas pequeñas hasta el jaque mate	25	¿ Qué entendemos bajo una „favorable“ posición de las fuerzas?	34
Recomendaciones didáctico-metódicas	25	Lucha por un centro fuerte	35
MÓDULO DE ENSEÑANZA V		Crear una posición favorable de peones	36
Tema: tablas (empate)	27	Errores característicos de principiantes	37
Objetivos de formación y educación	27	Ejercicios / Práctica	38
Recursos didácticos e ilustrativos	27	1. tema: éxito a través de un desarrollo rápido y decidido de las fuerzas	38
Transmisión del tema	27		
Tablas (empate)	27		
1. Ejemplos simples de tablas, a Negro le toca	28		
2. Ejemplos más difíciles de tablas	28		
El jaque perpetuo (continuo)	28		

2. tema: la lucha por una posición favorable de los peones	38	1. Regla del cuadrado	44
3. tema: la lucha por un centro fuerte	38	Ejemplos de aplicación	45
4. tema: Sacar provecho de las jugadas erróneas de peones	39	2. Regla de la oposición	46
Recomendaciones didáctico-metódicas	39	Ejemplos de aplicación	46
		El método del uso del triángulo	47
		el efecto de la oposición distante	48
		3. Regla sobre la (relativa) inutilidad del peón de Torre	48
		4. Procedimiento de cálculo mental	48
MÓDULO DE ENSEÑANZA VII		Ejercicios / Práctica	49
Tema: finales elementales – métodos que terminan inevitablemente en mate	40	1. ejercicios de la "regla del cuadrado"	49
Objetivos de formación y educación	40	2. ejercicios de la regla de "oposición"	49
Recursos didácticos e ilustrativos	40	3. ejercicios relacionados con la inutilidad relativa del peón de torre	50
Transmisión del tema	40	4. ejercicios del método de procedimiento de cálculo mental	50
1. Sobre el significado de la enseñanza de las finales	40	Recomendaciones didáctico-metódicas	50
2. Algunas características de la fase final en comparación con las otras fases de la partida	40		
3. Zugzwang	41	SOLUCIONES	
4. Lucha entre varias piezas con el rey, pero sin peones	41	soluciones de las tareas que están descritas en los módulos de enseñanza I a VIII	51
Ejercicios / Práctica	42	Módulo de enseñanza I	51
Recomendaciones didáctico-metódicas	43	Módulo de enseñanza II	51
		Módulo de enseñanza III	51
		Módulo de enseñanza IV	52
		Módulo de enseñanza V	52
		Módulo de enseñanza VI	53
		Módulo de enseñanza VII	53
		Módulo de enseñanza VIII	53
		literatura primaria y secundaria	54
MÓDULO DE ENSEÑANZA VIII			
Tema: las partidas finales de peones	44		
Objetivos de formación y educación	44		
Recursos didácticos e ilustrativos	44		
Transmisión del tema	44		
Observaciones preliminares sobre el tema	44		
Reglas básicas de finales de peones que facilitan jugar correctamente	44		

Curso metódico del ajedrez para escuelas primarias. Autor: Dr. Ernst Boensch. Traducido por Dr. Junker. El manual de enseñanza del ajedrez del Dr. Ernst Boensch, hojas I/1-VIII/3, es gratis tanto para las escuelas públicas como privadas de Suramérica. Escuelas que tengan la intención de ofrecer cursos metódicos de ajedrez para alumnos del primer al tercer grado de primaria, pueden contactar el proyecto "Ajedrez para Suramérica" via correo electrónico: edu@chess-for-argentina.org. Publicado por Chess for Suramérica, una iniciativa del „Deutsche Schachstiftung“ (Fundación Alemana de Ajedrez), www.schachstiftung.de y www.chess-for-south-america.org.

Reflexiones conceptuales respecto al MANUAL DE AJEDREZ

Programa combinado de enseñanza y de aprendizaje para niños y adultos

1. objetivos del manual

La meta es la elaboración de material metódico de enseñanza del ajedrez para alumnos del primer y segundo grado de primaria así como para los profesores. Asumimos que en casi todas las escuelas no hay suficientes profesores de ajedrez formados, tanto en el área europea como extra-europea. Probablemente esto no cambiará en un tiempo previsible en todo el mundo. Por ello hay que recurrir a métodos breves, concisos y económicos con un plan combinado de aprendizaje y enseñanza. Los profesores (profesores especializados y educacionistas) se benefician del material didáctico y aprenden rápidamente. Hasta cierto grado eso alcanza también al ambiente pedagógico de los niños (padres, abuelos, hermanos y amigos competentes).

2. bases científico-pedagógicas de este tipo de enseñanza (probadas en experiencias internacionales)

Los materiales didáctico-metódicos, que se ofrecen en el manual de ajedrez, fueron probados por el autor en su trabajo como instructor y entrenador profesional en escuelas primarias en Halle (Sajonia-Anhalt) y Berlín. Para investigar un medio metódico óptimo para el aprendizaje del ajedrez en la niñez treinta instructores que ofrecían clases extracurriculares de ajedrez recibieron los materiales correspondientes. Los conocimientos que se obtuvieron a través de esta investigación fueron evaluados positivamente en el margen de una tesis de doctorado de la facultad de deporte de la universidad Martin Luther Halle/Wittenberg en el año 1977.

Desde el 1995 hasta el 2010 este modelo didáctico básico también fue practicado en las actividades de enseñanza de ajedrez tanto en las escuelas de creatividad del Instituto de Educación e Investigación del profesor Dr. Mehlhorn en diferentes ciudades de Alemania así como en la Stuyvesant High School y Bronx High School of Science en la ciudad de Nueva York.

Otras experiencias valiosas de pedagogía del ajedrez se obtuvieron en diez cursos internacionales que fueron realizados en la FIDE Trainer Academy Berlín con 90 instructores de ajedrez de 25 países de cuatro continentes (Europa, América, África, Asia).

3. meta conceptual del contenido

Dado que hay una multitud de manuales de ajedrez, el autor tiene el objetivo de elaborar material de enseñanza que sea adoptado justamente para los usuarios. En general el material tiene que ser no muy amplio, estructurado claramente y muy ilustrativo (especialmente para la traducción a otros idiomas). El uso de módulos de enseñanza apoya este objetivo.

En cuanto al contenido el manual se divide en tres partes que están impresas en tamaño DIN A 4:

3.1 material metódico de enseñanza en ocho módulos (49 páginas, 183 diagramas)

- módulos de enseñanza I – VIII que se constituyen respectivamente de diferentes elementos como: objetivos de formación y educación, material didáctico e ilustrativo, transmisión del material, ejercicios / tareas, recomendaciones didáctico-metódicas
- soluciones de los ejercicios
- lista de la literatura primaria y secundaria

3.2 hojas de trabajo y ejercicios (50 páginas)

3.3 soluciones de las hojas de trabajo (50 páginas)

4. tamaño

Para el programa de enseñanza y las hojas de trabajo el tamaño DIN A 4 sería el apropiado para que los diagramas sean suficientemente grandes. Sería posible imprimir las soluciones en las dos caras de la hojas y liarlos en un folleto.

5. círculo de usuarios en la área lingüística alemana e internacional

- alumnos del primer y segundo grado de primaria (7-8 años)
- profesores y educacionistas
- personas del ambiente social de los niños (padres, abuelos, hermanos, amigos)

6. el autor

Dr. Ernst Bösch: pedagogo de ajedrez con doctorado, ex-entrenador de la Asociación Alemana de Ajedrez (DSU), entrenador con la licencia A y miembro de la comisión central de enseñanza de la Unión Alemana de Ajedrez (DSB), durante muchos años coordinador de la FIDE Trainer Academy Berlín, árbitro internacional de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), autor de varios manuales de ajedrez.

Berlín, marzo de 2011

Dr. Ernst Bösch

AJEDREZ

Materiales metódicos de enseñanza para alumnos del primer y segundo grado (de primaria) y para profesores

programa combinado de enseñanza y de aprendizaje para niños y adultos

del pedagogo de ajedrez Dr. paed. Ernst Bönsch

El material de instrucción, que fue elaborado metódicamente, está estructurado en ocho módulos de enseñanza y aprendizaje para ser utilizados por un período de dos años escolares, y es previsto para alumnos del primer y segundo grado escolar de la edad de seis a ocho años.

¿En qué se funda el método de enseñanza presentado? El fundamento pedagógico-metódico se basa por un lado en las experiencias de varios años del autor en diferentes escuelas, así como en el material de enseñanza y aprendizaje que en los años 70 fueron usados efectivamente por 30 pedagogos dentro y fuera de Alemania.

Algunas consideraciones didácticas son relevantes para el uso previsto en la capacitación de los profesores. Un sistema claro con módulos facilita el aprendizaje y la enseñanza. No es un plan de estudios, sino una serie temáticamente ordenada de ofertas de enseñanza y ejercicios. Para mostrar la diversidad didáctica se remite especialmente a los conocimientos recientes respecto al denominado "trabajo mental" (working in mind), que deparó el proyecto ruso de investigación Satka de la enseñanza de ajedrez.

Los módulos de enseñanza se han preparado de tal manera de que los profesores no sólo proporcionan material, sino que también lo utilizan para adquirir o perfeccionar sus conocimientos de ajedrez.

No sólo se incluyeron tareas y requisitos muy simples, sino también material más adelantado que se puede utilizar en diferentes edades para la adquisición de conocimientos. Esto es tanto para los instructores como para los niños expertos de todas las edades ("alimento intelectual para talentos"). Además, padres interesados, abuelos y hermanos pueden tener acceso a niveles superiores de conocimiento de ajedrez.

Los complejos temáticos han sido estructurados claramente y además diseñados muy ilustrativamente (con muchos diagramas como ejemplos), así que el círculo de profesores no necesariamente tiene que saber jugar bien el ajedrez. Con este folleto a la mano uno enseña y aprende al mismo tiempo. En los temas que son demasiado difíciles para los niños hay la referencia: "¡Sólo para los profesores!"

En todos los módulos de la enseñanza se dio campo para la aplicación creativa de los contenidos por los profesores con experiencia pedagógica. El proyecto de enseñar el ajedrez a los niños con sus variadas ideas puede tener éxito cuando se lleva a la práctica como juego de acuerdo a la edad de los niños.

Según la experiencia varía la duración de una "unidad de enseñanza" de un grupo dependiente de la edad de los alumnos. Con los niños de 6 - 8 años no se deben sobrepasar los 30 - 45 minutos. Finalmente, los profesores encontrarán con el tiempo la medida adecuada para cada nivel.

Después de dos años de formación los niños estarán ya familiarizados con las reglas del ajedrez, tienen un conocimiento básico de las tres fases de las partidas y son capaces de jugar partidas y participar en concursos pequeños.

Los temas individuales están concertados y tienen un carácter constructivo. Debido a la forma modular, se pueden adelantar o repetir ciertos temas ajustándolos al nivel adquirido de la formación. Al comienzo de cada módulo de enseñanza se formulan los objetivos educativos y de formación. Cada profesor se reserva el derecho a ampliar los objetivos descritos por otros objetivos de aprendizaje y enseñanza.

El equipo básico de cada grupo de niños incluye: varios juegos de ajedrez estándar (formato de

torneo), un tablero de demostración y hojas de trabajo (incluidas las soluciones). Piezas de mayor tamaño de plástico con pesas de hierro (no se caen tan fácilmente) son más favorables. Cada módulo tiene dos puntos esenciales: la parte de la transmisión del tema y el sector de los ejercicios o la parte práctica. La parte de la transmisión del tema está estructurada rigurosamente según aspectos didáctico-metódicos de manera concisa y fácilmente comprensible, teniendo en cuenta el desarrollo de lo fácil a lo difícil, especialmente en la serie de los diagramas. Numerosas gráficas (diagramas, series de diagramas) aumentan la ilustración de los módulos. Por razones de claridad se le dio un mayor peso a los diagramas con pocas piezas.

La consolidación del tema se realiza a través de dos modos. En los primeros módulos dominan las preguntas repetitivas, y en los siguientes módulos tienen prioridad formas prácticas de competencia y el juego de partidas pequeñas. Para estimular y producir experiencias exitosas se deben evaluar los ejercicios con puntos. Estos "puntos" como estímulos deben de ser apropiados para los niños. Los niños por naturaleza son curiosos, activos y empeñados en hacer siempre algo. Esta inclinación debe utilizarse para integrar el mayor número de actividades individuales en el proceso de aprendizaje. Partidas pequeñas (al inicio con pocas piezas, especialmente los peones), organizadas de manera competitiva, satisfacen este deseo. Las 50 hojas de ejercicios de carácter ilustrativo facilitan la configuración temático-metódica del trabajo de enseñanza. La parte amplia de soluciones da tanto a los profesores como a los niños la seguridad necesaria en el ajedrez.

Nota: Los términos utilizados en el texto, tales como profesores, formadores, entrenadores, directivos, jugadores, participantes etc., incluyen la forma masculina y femenina.

MÓDULO DE ENSEÑANZA I

TEMA: El tablero de ajedrez y la denominación de las casillas

OBJETIVOS DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

- conocer el tablero de ajedrez y el tablero de demostración
- introducir el significado de los números 1-8 y de las letras a-h
- encontrar por sí mismo las casillas
- construir personalmente un tablero de ajedrez en el aula

RECURSOS DIDÁCTICOS E ILUSTRATIVOS

Échiquiers, échiquier de démonstration, 4 feuilles de travail, papier cartonné, ciseaux, colle et feutres

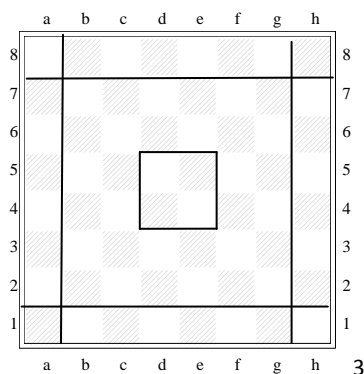
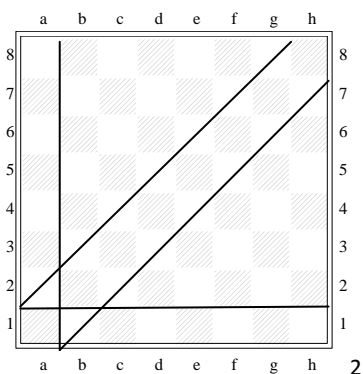
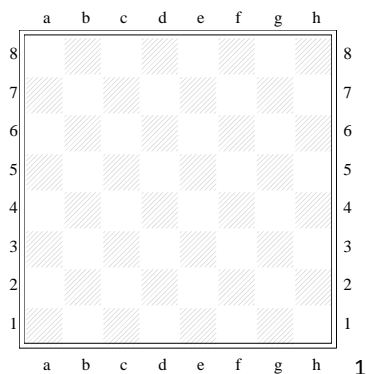
TRANSMISIÓN DEL TEMA

El tablero de ajedrez se compone de 64 casillas (o escaques) que se alternan blanco y negro (claro y oscuro). El tablero está colocado correctamente, cuando una casilla blanca se encuentra en la esquina derecha desde la perspectiva del jugador.

Cada casilla tiene una denominación. Todas las casillas se designarán de forma rápida y precisa con ayuda de los números y las letras minúsculas que se encuentran al margen del tablero (diagrama 1).

Para una mejor comprensión denominamos las casillas según su posición o su punto de referencia:

- Casillas situadas una junto a la otra se llaman “filas”, por ejemplo 1ª, 2ª, 3ª fila etc.
- Casillas que se encuentran una arriba de la otra se denominan “columnas”, por ejemplo columna a, b, c etc.
- Casillas situados oblicuamente entre sí se llaman “diagonales” (casillas blancas o negras), p.e. a1-h8 como diagonal negro (diagrama 2)
- Todas las casillas en el borde llamamos “bordes” y las de las esquinas (a1, a8, h1, h8) “esquinas”.
- Las cuatro casillas situadas en el centro del tablero de ajedrez se denominan “casillas centrales” o “centro”. Son d4 - d5 - e4 - e5 (diagrama 3).



Para poder hablar con los niños sobre la composición del tablero, es primero necesario de familiarizar a los niños con las primeras ocho letras del alfabeto. Esto sólo es posible, si el niño

domina las formas elementales de la escritura como las líneas horizontales, verticales y oblicuas, así como los círculos, rectángulos, las cruces, etc. Es más fácil de aprender primero las letras de imprenta, pero inmediatamente después deben de enseñarse las letras minúsculas (en los tableros de demostración y los estandarizados, desgraciadamente, hay diferentes inscripciones). Paralelamente, deben de practicarse los fonemas.

Integradas en pequeños cuentos infantiles, las letras a-h pueden ser ligadas a palabras conocidas por los niños (ejemplos posibles):

a: abdomen, águila, árbol, auto

b: bar, barriga, barril, burro

c: cama, carta, club, comida, cosecha, crema

d: dedo, demonio, desayuno, dragón

e: edad, Enrique, esmeralda, espina, esquina,

f: falda, flauta, freno, fríjol, fútbol

g: gallo, ganso, gelatina, general, globo, guitarra

h: hacha, hambre, hierba, hombre.

Es indispensable estimular la iniciativa creativa de los niños en todos los cinco sentidos. Incluso se pueden desarrollar ideas propias de todo tipo.

El aprendizaje de las denominaciones numéricas de las casillas se pueden practicar en forma lúdica, con la ayuda de los dedos. Para consolidar el aprendizaje de las denominaciones se puede escribirlas en tarjetas en blanco en las cuales hay que anotar una letra y un número. Se practica hasta que las cifras 1-8 y las letras a-h estén en el orden correcto.

EJERCICIOS / PRÁCTICA

Preguntas y tareas:

1. Hagamos colectivamente un tablero de ajedrez de cartón.
2. ¿Cómo se coloca de manera correcta al inicio de la partida el tablero de ajedrez?
3. ¡Encuentra nuevas palabras conocidas que comiencen con las letras a – h!
4. Cada niño cuenta las palabras encontradas y anota la suma correspondiente (1-8).
5. ¡Nombra las casillas borde de la primera columna!
6. ¡Nombra las casillas borde de la primera fila!
7. ¿Cómo se denominan las casillas negras de las esquinas?
8. ¿Cómo se denominan las diagonales más largas en el tablero?

RECOMENDACIONES DIDÁCTICO-METÓDICAS

☞ Con el apoyo de los instructores se construye y se inscribe un tablero de ajedrez de tamaño mediano. Se debería de involucrar a tantos niños como sea posible. Los trabajos organizatorios como la obtención de materiales y herramientas (tijeras, goma, marcadores) son importantes.

☞ El fin es que cada niño posea un tablero propio de ajedrez en su hogar, teniendo en cuenta la posibilidad de participar en torneos.

☞ Para hacer más inteligible las denominaciones de cada casilla, se puede hacer una comparación con una ciudad con sus calles y números de casas. Es aconsejable de enseñar tanto las letras mayúsculas como minúsculas desde la A a hasta la H h. Más tarde, sólo se utilizan las letras minúsculas. Esta manera de proceder ha tenido éxito en el ajedrez metódicamente enseñado a niños de menor edad.

☞ A ser posible cada niño debería de estar por lo menos una vez frente al tablero de demostración y practicar algo sencillo.

☞ El foco principal de la primera lección son los ejercicios. Las preguntas prescritas deben ser hechas

en forma variable.

☞ Al usar la correspondiente hoja de ejercicios hay que tener en cuenta que las inscripciones en los tableros de ajedrez contruidos por los chicos estén hechas con lápices / marcadores de color.

MÓDULO DE ENSEÑANZA II

TEMA: Las piezas de ajedrez y sus tipos de movimientos

OBJETIVOS DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

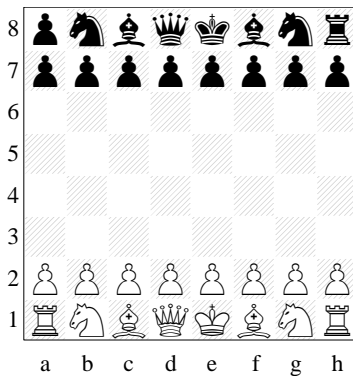
- conocer las piezas, su tipo de movimiento y las posibilidades de captura
- conocer la regla de que es obligatorio mover la pieza ya tocada en pequeñas partidas y acostumbrarse a realizarla automáticamente
- Una forma útil para el desarrollo de contactos sociales ofrecen partidas pequeñas con carácter asesorado, entre los niños.

RECURSOS DIDÁCTICOS E ILUSTRATIVOS

Tablero de demostración, juegos de torneo de ajedrez, 19 hojas de trabajo

TRANSMISIÓN DEL TEMA

En el tablero de ajedrez se enfrentan dos "ejércitos" igualmente fuertes. Cada bando consta de ocho piezas (filas 1 y 8) y ocho peones (filas 2 y 7). En las dos primeras filas están las piezas blancas y en la 7ª y 8ª fila las piezas negras. Esta formación se denomina la posición inicial (diagrama 4).



Las columnas a,b y c forman el flanco de la dama y las columnas f, g y h el flanco del rey.

Nota: Coloquialmente, los peones a menudo son llamados también "piezas". La dama y la torre se llaman en el lenguaje técnico del ajedrez piezas mayores, el alfil y el caballo piezas menores. Todas las piezas del ajedrez tienen una abreviatura.

piezas de ajedrez	abreviaturas	símbolos
rey	R	 
dama	D	 
torre	T	 
alfil	A	 
caballo	C	 
peón	P	 

Mover y capturar las piezas

Todas las piezas pueden desplazarse de acuerdo a su movimiento específico ya sea hacia adelante, hacia atrás, de lado y diagonalmente. Si su camino está bloqueado por una pieza adversaria, tienen derecho a capturarla, es decir, toman el lugar de la pieza adversaria. No hay obligación de capturar. Una pieza no puede entrar en una casilla que esté ocupada por una pieza del mismo color.

¿En qué orden se introducen las distintas piezas?

Los diversos movimientos posibles de las piezas deben ser mostrados en la siguiente secuencia lógica y estructurada a los niños. La experiencia ha mostrado que lo mejor es iniciar la enseñanza con las piezas con movimientos sencillos y que se comprenden más fácilmente:

Torre → Alfil → Dama → Rey → Caballo → Pión

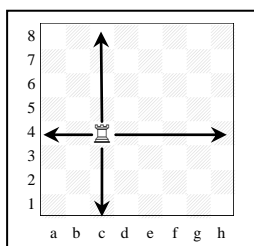


diagrama 5: ***dirección del movimiento de la torre***

La torre se desplaza simplemente en línea recta tanto horizontal (filas) como verticalmente (columnas) y tantas casillas como se desea.

Ella es la segunda pieza más poderosa después de la dama y por lo tanto se considera como "pieza mayor". En la posición inicial las torres se encuentran en las cuatro esquinas. En su posición actual en c4 la torre podría moverse a: c1 c2 c3 c5 c6 c7 c8.

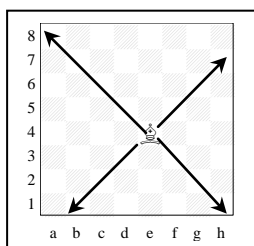


diagrama 6: ***dirección del movimiento de uno de los alfiles blancos***

Este alfil blanco sólo se puede desplazar en las casillas diagonales blancas tan lejos como se desee.

Él no puede cambiar a casillas del otro color.

La posición inicial de uno de los alfiles blancos se encuentra en la casilla f1.

En su posición actual en e4 es capaz de moverse a las siguientes casillas:

b1 c2 d3 f5 g6 h7 - h1 g2 f3 d5 c6 b7 a8.

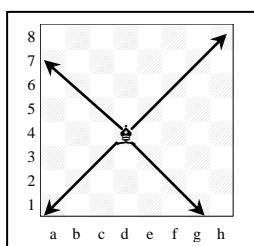


diagrama 7: ***dirección del movimiento de uno de los alfiles negros***

Este alfil negro se puede desplazar sólo en las casillas diagonales negras tan lejos como se desee.

Él tampoco puede cambiar a casillas del otro color.

La posición inicial de uno de los alfiles negros es la casilla c1.

En su posición actual en d4 es capaz de desplazarse a las siguientes casillas:

a1 b2 c3 e5 f6 g7 h8 - g1 f2 e3 c5 b6 a7.

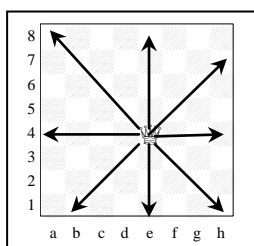


diagrama 8: ***dirección del movimiento de la dama***

La Dame cumule le déplacement de la Tour et du Fou. Elle peut se déplacer La dama se puede desplazar tanto como la torre como el alfil. Puede moverse vertical (columnas), horizontal (filas) y oblicuamente (diagonales) tan lejos como se desee. En la posición inicial, las dos damas están en d1 (Blanco) y d8 (Negro).

Como pieza mayor puede moverse de su posición actual e4 a las siguientes casillas: e1 e2 e3 e5 e6 e7 e8 - a4 b4 c4 d4 f4 g4 h4 - b1 c2 d3 f5 g6 h7 - h1 g2 f3 d5 c6 b7 a8.

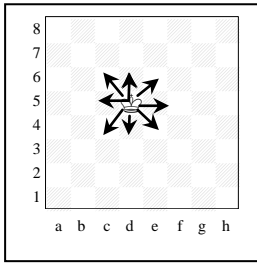


diagrama 9: ***dirección del movimiento del rey***

El rey se mueve como la dama en todas las direcciones horizontal, vertical y diagonalmente, pero sólo a la casilla vecina. Desde su casilla actual d5 se podría desplazar a c4 c5 c6 d4 d6 e6 e5 y e4.

Características especiales: El rey no se puede capturar, a diferencia de todas las demás piezas, y por lo tanto, no se puede avalorar. Es imposible para él entrar en una casilla que esté amenazada por piezas enemigas.

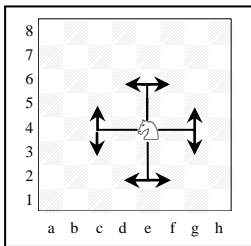


diagrama 10: ***dirección del movimiento del caballo***

El caballo salta a la segunda casilla más cercana cuyo color sea diferente a la casilla de partida.

idea mnemotécnica: "dos adelante" - "una al lado" o "dos hacia el lado" - "una adelante".

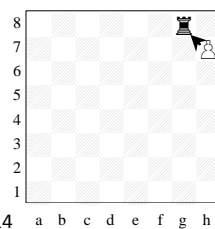
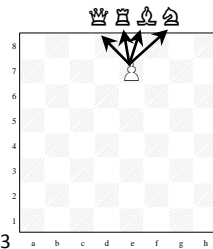
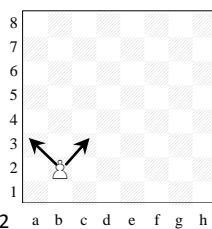
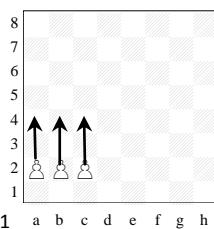
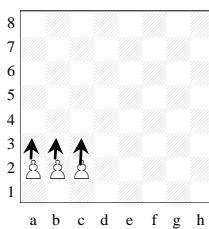
Nota: El caballo es la única pieza que puede saltar tanto sobre las piezas de su bando, así como sobre las piezas del adversario.

À partir de sa position actuelle en e4, il peut se déplacer dans toutes les directions sur huit cases : f6 g5 g3 f2 d2 c3 c5 d6. C'est ce qu'on appelle le grand manège du Cavalier.

Dirección del movimiento del peón:

El peón se mueve hacia adelante, pero sólo hasta la siguiente casilla (diagrama 11). Una excepción es el paso doble a partir de la posición inicial (diagrama 12). El sólo puede capturar una pieza desplazándose diagonalmente a una de las casillas delanteras (diagrama 13).

Peculiaridades: Si un peón blanco ha llegado a la octava fila o un peón negro a la primera, obligatoriamente el peón tiene que ser promovido en otra pieza, ya sea la dama, la torre, el alfil o el caballo (diagrama 14). El peón también tiene que ser promovido, si él captura una pieza en la octava o primera fila (diagrama 15). Por lo tanto, puede suceder que después de repetidas promociones hay varias damas, torres, alfiles y/o caballos blancos o negros en el tablero de ajedrez.



Nota: La captura "al paso" (capturar "en passant") a causa de ser una movida difícil se enseñará más tarde cuando una mayor comprensión del ajedrez sea disponible.

El valor de las piezas (con información de trasfondo para los profesores)

Un criterio fundamental del valor de cada pieza es el poder que emana de ellas, lo cual se basa en gran medida al grado de libertad de acción.

Si se toma al peón como la unidad básica de valorización = 1, las otras piezas pueden ser clasificadas diferencialmente de acuerdo a su nivel de importancia (¡Para el rey, no hay ninguna valorización, porque no se le puede capturar!).

Escala de valores: PEÓN = 1 ALFIL = 3 CABALLO = 3 TORRE = 5 DAMA = 9

Nota: ☞ Los valores son sólo valores medios (Por eso hablamos también del valor relativo de las piezas, es decir, el valor es dependiente de la posición de las piezas.) En la práctica, la relación entre las piezas entre sí es mucho más complicada. Así que con un aumento de la comprensión del juego, el capturar o intercambiar piezas y/o peones deben de estar de acuerdo a la posición concreta. Al principio deben de realizarse las acciones de captura e intercambio basándose en ejemplos sencillos de cálculo. Por ejemplo, si un alfil captura una torre, gana dos unidades. La diferencia entre la torre y el alfil así como entre la torre y el caballo se llama "cualidad".

EJERCICIOS / PRÁCTICA

1 Ejercicios para consolidar los conocimientos sobre los valores de las piezas

Los niños deben de responder a las preguntas siguientes (ver tabla):

Ejemplo	Blanco	¿Cuántas unidades?	Negro	¿Cuántas unidades?	¿Quién es mejor?
1	T		A		
2	TA		TC		
3	CCP		TA		
4	TP		ACPP		
5	TC		AAPP		
6	D		TCP		

2 jugar partidas pequeñas

Numerosas partidas pequeñas (juegos con material reducido, es decir, con pocas piezas y peones) fueron diseñadas especialmente como ejercicios entre los niños. Por supuesto, también pueden ser jugadas entre profesores y niños. Una forma especial son las partidas de consejo como juego de grupo (dos niños sentados juntos forman un "equipo" y se consultan mutuamente).

Concepto de la partida: ☞ ¡Obtener una ventaja de material! Ha "ganado" el jugador que al finalizar o al abandonar la partida posea una mayor avalorización de las piezas.

2.1 lucha entre diferentes formaciones de peones

Objetivo: consolidar los conocimientos de las jugadas y las capturas con los peones

Concepto de la partida:

- ¡La obtención de ventaja de material! Quién al final o al abandono de la partida tenga el mayor número de peones o de damas, gana. (ejemplo 1 a 3)
- Ambos jugadores tratan de mover sus peones de la posición inicial hasta la fila base del adversario de modo que puedan ser promovidos por nuevas damas (ejemplo 4).

Ejemplo	Blanco	Negro	turno
1	a2 b2	b7 c7	alternativamente*
2	c2 e2 g2	b7 d7 f7	alternativamente
3	b2 c2 e2 g2	b7 d7 f7 g7	alternativamente
4	a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Blanco

* *Alternativamente significa, que después de cada partida pequeña los jugadores cambian de color.*

2.2 lucha entre caballos y peones

Objetivo: consolidar los conocimientos de las jugadas y las capturas entre caballos y peones

Concepto de la partida: ¡Obtener ventaja de material! Gana quien posea al final o al abandono del juego una mayor avalorización de las piezas.

Ejemplo	Blanco	Negro	turno
1	Cb1	a7 c7	alternativamente
2	Cb1	a7 b7	alternativamente
3	Cb1 Cg1	a7 b7 g7 h7	alternativamente
4	Cb1 Cg1	b7 c7 d7 e7 f7 g7	Blanco
5	Cb1 Cg1	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Blanco

2.3 Lucha de las piezas contra peones

Objetivo: consolidar los conocimientos de las jugadas y las capturas con las piezas y peones.

Concepto de la partida: ¡Obtener ventaja de material! Gana quien posea al final o al abandono del juego una mayor avalorización de las piezas.

Ejemplo	Blanco	Negro	turno
1	T	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Negro
2	2A	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Blanco
3	AC	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Blanco
4	D	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Negro

2.4 lucha del rey contra los peones

Objetivo: consolidar los conocimientos de las jugadas y las capturas con el rey y los peones

Concepto de la partida: El rey trata de detener a los peones.

Ejemplo	Blanco	Negro	turno
1	Ra1	h7	alternativamente
2	Rb1	h7	alternativamente
3	Rc1	g7 h7	alternativamente
4	Re1	d7 e7 f7	alternativamente
5	Re1	c7 d7 e7 f7	alternativamente

2.5 lucha de los caballos

Posición inicial: Todas las 32 piezas blancas y negras están puestas en posición inicial en el tablero.

Objetivo: consolidar los conocimientos de las jugadas y las capturas de los caballos

Concepto de la partida: Sólo los caballos pueden moverse y capturar. Gana quien primero haya capturado todas las piezas del adversario con sus caballos (excepcionalmente también los reyes).

Ejemplo	Blanco	Negro	turno
1	Cb1	Cb8	alternativamente
2	Cb1 Cg1	Cb8 Cg8	alternativamente

2.6 lucha de las piezas

Objetivo: consolidar los conocimientos de las jugadas y las capturas con las piezas

Concepto de la partida: ¡Obtener ventaja de material! Gana quien haya capturado al final o al abandono de la partida más piezas del adversario que el contrayente, y posea así una mayor avalorización de las piezas.

Ejemplo	Blanco	Negro	turno
1	Ta1	Cg8	alternativamente
2	Ta1	Af8	alternativamente
3	Ta1 Th1	Ac8 Af8	alternativamente
4	Ac1 Af1	Cb8 Cg8	alternativamente
5	Dd1	Cb8	alternativamente
6	Dd1	Cb8 Cg8	alternativamente
7	Dd1	Ac8 Af8	alternativamente
8	Dd1	Ta8	alternativamente
9	Dd1 g2	Ta8 Th8 b7	Blanco
10	Re1 Dd1	Rc6 Ad5 Cb7 Cc5	Blanco

3. Preguntas y ejercicios para consolidar los conocimientos:

3.1 ¿A qué casillas puede moverse una torre, si está en a1?

3.2 ¿A qué casillas tiene que saltar el caballo blanco que se encuentra en b1, si quiere ir de la posición inicial a la octava fila lo más rápido posible?

3.3 ¿Cuántas jugadas necesita un peón desde la posición inicial hasta que pueda ser promovido?

3.4 ¿A qué casillas puede moverse el alfil blanco de f1, si el rey blanco está en d3?

3.5 ¡Pon todas las piezas blancas en las siguientes casillas de la fila de base: Ka1 Db1 Tc1 Td1 Ae1 Af1 Cg1 Ch1! ¡Ahora desplaza las piezas hasta que lleguen a su posición correcta inicial!

RECOMENDACIONES DIDÁCTICO-METÓDICAS

☞ Una nota sobre el uso del lenguaje del ajedrez: Coloquialmente se designan todas las piezas de ajedrez como "piezas". Específicamente se tendría que hacer una diferencia entre los peones y las piezas (rey, dama, torre, alfil, caballo).

☞ Al introducir el rey se plantea con regularidad la dificultad de tener que dejar vacía una casilla entre los reyes. Por eso decimos: "Un rey es demasiado orgulloso para darle la mano a otro rey." Por lo tanto, los reyes, cuando se encuentran, tienen una zona de protección a su alrededor. Para ilustrar esta situación se pueden colocar p.e. piedras en las casillas que son posibles de ocupar. Poco a poco, los alumnos son conscientes de que los reyes no se pueden capturar entre sí.

☞ Los términos "fila", "columna", "diagonal" y la denominación de cada casilla con letras y números deben de ser usados consciente y continuamente.

☞ Partidas pequeñas satisfacen el instinto lúdico de los niños, por eso deben de ser jugadas tan a menudo como sea posible.

☞ En el complejo de ejercicios 2.3 los niños experimentan en diferentes ejemplos, como hasta las piezas más débiles (los peones) tienen buenas posibilidades de éxito frente a la pieza más poderosa (la dama), cuando actúan juntos o bien formando una cadena de apoyo mutuo!

☞ Los ejercicios se llevan a cabo repetidamente, hasta que los alumnos dominen el tipo de desplazamiento de cada una de las piezas correctamente, ya sea en la forma prescrita y modificada.

☞ Desde el principio de los ejercicios hay que acatar la regla de que cada pieza tocada se juega. Entre más consecuentemente los niños prestan atención a este requisito, más rápidamente se acostumbran a ejecutar las jugadas de manera reflexionada y precisa.

☞ familiarización con la regla: "Tocado-coloco". Si durante una partida de práctica se quiere corregir la posición de una pieza dentro de su casilla, hay que anunciar primero "yo coloco" o "toco" o

"j'adoube" (pronunciado "schadub"). Estas reglas son explícitamente como información para los profesores.

☞ Las partidas pequeñas tienen una duración de cinco a quince minutos. Al transcurrir este tiempo, las partidas se pueden abandonar (y avaluar) y luego los jugadores cambian el bando, así que cada niño juega una vez con el color blanco y otra con el negro. Además, hay que asegurarse de que no siempre juegen los mismos niños uno contra el otro. Cuando se abandona una partida, el profesor solo o con ayuda del mejor jugador del grupo puede avaluar la partida.

☞ Las partidas pequeñas en equipos como partidas de asesoramiento fomentan en gran medida un sentido de comunidad durante los encuentros competitivos. El juntar jugadores más débiles con más fuertes contribuye a una mejor comprensión del juego.

☞ En la sección EJERCICIOS las partidas pequeñas tienen el siguiente objetivo: llevar los peones a la octava o a la primera fila, así como tener el mayor número de peones. Aquél que no puede ejecutar más jugadas (situación de empate), también pierde.

☞ Por favor, asegúrese de que durante la fase de ejercicios cada niño tenga al menos una experiencia exitosa (más motivación).

☞ En el ejercicio 3.5 se puede utilizar la comparación del "proceso de estacionamiento" de automóviles en un parqueadero.

MÓDULO DE ENSEÑANZA III

TEMA: El jaque, fundamentos elementales tácticos, términos importantes, reglas difíciles y notación del ajedrez

OBJETIVOS DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

- transmitir las reglas de jaque, cubrir, clavar e intercambiar piezas, formas de enroque
- acostumbrarse a la práctica correcta de los diferentes posibles movimientos
- educar a admitir el resultado positivo del adversario cuando él ha ganado (felicitaciones / apretón de manos)

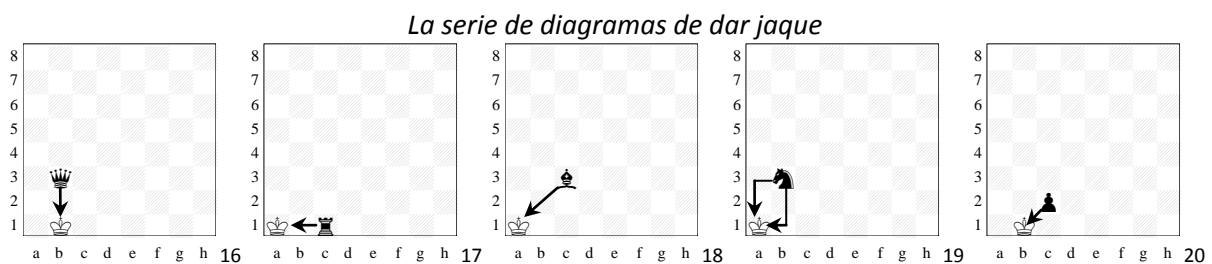
RECURSOS DIDÁCTICOS E ILUSTRATIVOS

Échiquiers de tournoi, échiquier de démonstration, 8 feuilles de travail

TRANSMISIÓN DEL TEMA

Formas sencillas de poner en jaque

La amenaza del rey por una o más piezas del adversario (piezas o peones) se llama "poner en jaque". Norma oficial: "El rey está en jaque cuando es atacado por una o más piezas del adversario, incluso si ellas mismas no pueden desplazarse." Anunciar un jaque no es necesario. (Ejemplos simples de poner en jaque se encuentran en la serie de diagramas 16-20).

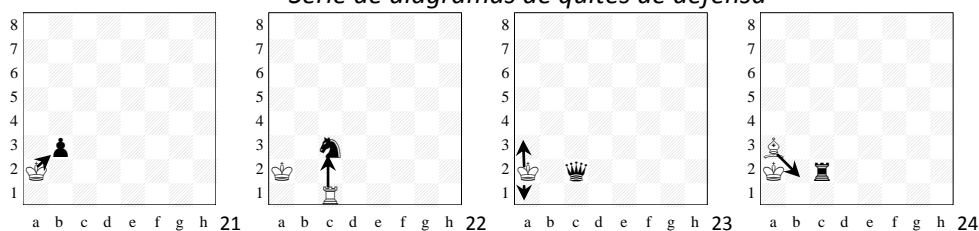


Si el rey no tiene ninguna posible jugada legal, él está en jaque mate. (Esto se explica más detalladamente en el módulo IV).

El rey tiene varias opciones para parar la amenaza de jaque:

- El rey mismo captura la pieza que lo pone en jaque. (diagrama 21)
- La pieza que pone en jaque es capturada por otra pieza. (diagrama 22)
- El rey se desplaza a un casilla vecina. (diagrama 23)
- Una pieza propia se desplaza entre el rey y la pieza del adversario, y así evita el jaque. (diagrama 24)

Serie de diagramas de mates de defensa



jaque al descubierto

Si un adversario moviendo una pieza pone al rey en jaque a través de otra pieza, se llama jaque al descubierto. En el ejemplo del diagrama 25, el alfil blanco se mueve en cualquier dirección, y la torre blanca pone al rey negro en jaque.

el jaque doble

En el jaque doble, se da al rey jaque desde dos direcciones diferentes. Un jaque doble siempre se desarrolla a partir de un jaque al descubierto. En el diagrama 26, el caballo blanco pone al rey negro en jaque en c6 o a6, y así posibilita la acción de dar jaque con la dama en la columna b. El jaque doble siempre obliga al rey del adversario a desplazarse.

cubrir una pieza

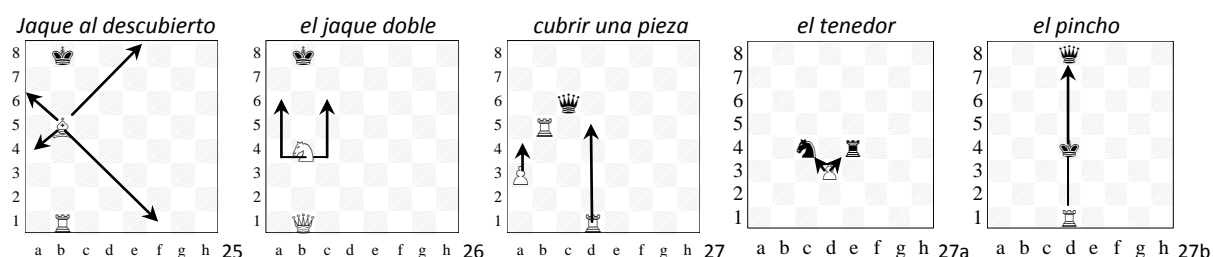
Se habla de "cubrir" en el sentido de proteger y defender una pieza con otra. Como muestra el diagrama 27, la torre blanca en b5 puede ser cubierta por su otra torre (T1d5) o por el peón propio (a4).

el tenedor (o la horquilla)

La idea básica de un tenedor consiste en amenazar con una jugada a dos piezas del adversario. Este ataque doble es el más efectivo con los caballos y peones. Las piezas de gran alcance como la dama, la torre y el alfil pueden amenazar simultáneamente dos piezas no protegidas, y así capturar a una de ellas. Diagrama 27a muestra un tenedor efectivo de un peón que ataca simultáneamente una torre y un caballo.

el pincho

La acción táctica el "pincho" es un ataque indirecto a una pieza de atrás, que queda desprotegida, cuando la pieza de en medio se desplaza. Un ejemplo clásico muestra el diagrama 27b, en que se pierde la dama negra, porque el rey tiene que salir del jaque.



clavar una pieza (sólo para profesores)

El objetivo de la clavada es restringir la libertad de los movimientos de una pieza del adversario y tener la posibilidad de atacarla repetidamente.

Una clavada existe, cuando una pieza de valor más bajo no puede moverse sin desguarnecer una pieza de mayor valor.

Sólo las piezas de gran alcance, los alfiles, las torres y las damas pueden clavar a otras piezas.

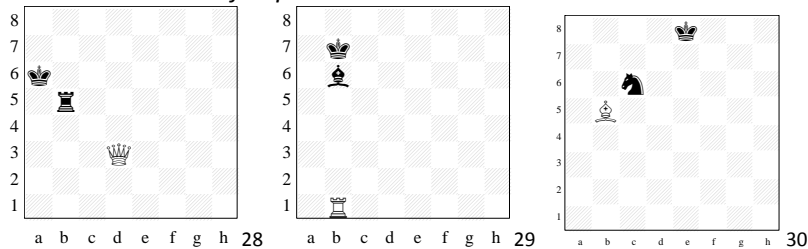
Clavadas pueden ser todas las piezas, excepto el rey.

☞ Hay que distinguir entre una clavada **absoluta** y una **relativa**.

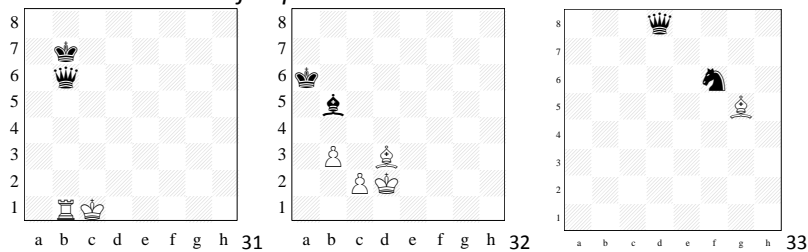
Una clavada absoluta es, cuando la pieza atacada no puede moverse o liberarse, porque el rey detrás de ella estaría en jaque (ver diagramas 28-30).

En la clavada relativa la pieza puede moverse, pero a menudo con consecuencias desventajosas, como se muestra en los diagramas 31-33 (a veces la pieza clavada puede capturar otra pieza).

Ejemplos de clavadas absolutas



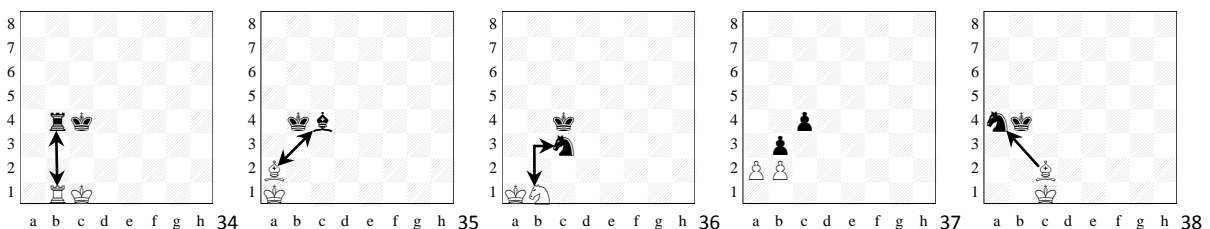
Ejemplos de clavadas relativas



Además se puede clavar al rey una pieza del mismo color, así como clavar piezas a la dama, a la torre, al alfil y al caballo. Bajo ciertas circunstancias una pieza de valor más alto puede estar clavada a una pieza de valor más pequeño. Es importante que no se toleren las clavadas molestas por mucho tiempo. Con el propósito de liberarse, se debe de atacar la pieza que clava o de desplazar la pieza del valor más alto.

El intercambio de piezas

La captura recíproca del material del mismo valor se llama cambio o intercambio. Por ejemplo, se cambia torre por torre, alfil por alfil, caballo por caballo, peón por peón, alfil por caballo (diagrama 34 a 38), así como otras variantes de intercambio de piezas equivalentes, como el intercambio de dama por dama. Intercambios desiguales se llaman ganancia o pérdida. La ganancia es un cambio ventajoso y la pérdida un cambio desfavorable.



Los enroques

El enroque es un movimiento en el que el rey y la torre están involucrados. Un enroque se considera como una jugada.

Objetivo: Se quiere salvar al rey con una jugada (protección detrás de la muralla de los peones) e introducir a la torre lo más rápido posible en el juego.

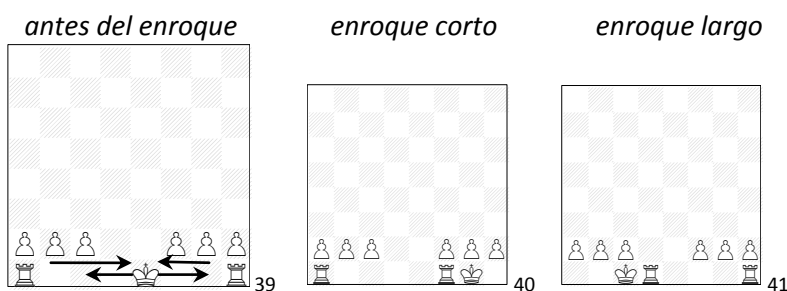
Condiciones previas:

- Primero, ni el rey ni la torre pueden haber sido movidos antes.
- Segundo, el rey no puede estar en jaque.
- Tercero, las casillas entre el rey y la torre tienen que estar libres, tanto de piezas propias como del adversario.
- Cuarto, ni las casillas por las cuales pasa el rey, ni la casilla que va a ocupar el rey, pueden estar amenazadas por cualquier pieza enemiga (diagrama 39).

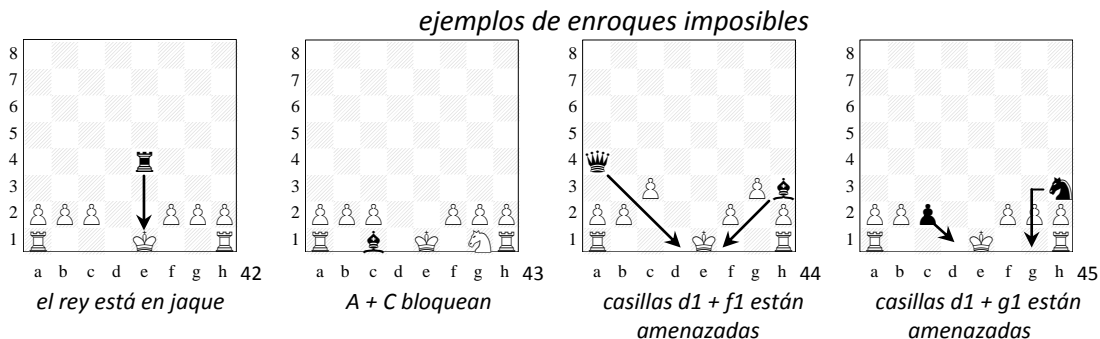
La ejecución del enroque corto y largo:

Primer paso: El rey se mueve dos casillas en la dirección de la torre.

Segundo paso: La torre "salta" sobre el rey y ocupa la casilla adyacente (diagramas 40-41)



En los ejemplos siguientes, no se permite al rey blanco enrocar por las reglas técnicas. Véase los ejemplos del diagrama 42 (el rey está en jaque), 43 (el alfil adverso y el caballo propio bloquean los enroques), 44 (Las casillas d1 y f1 están amenazadas por piezas enemigas.), 45 (Las casillas d1 y g1 están amenazadas por piezas enemigas):

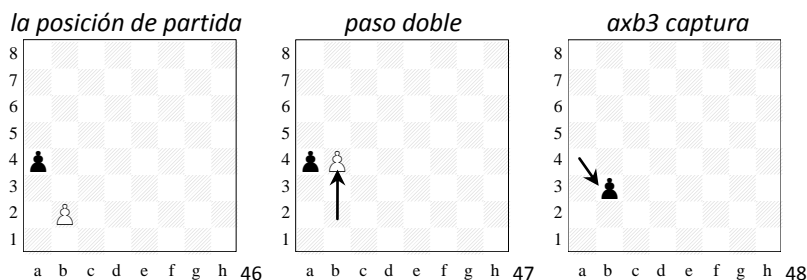


Captura al paso (sólo para profesores)

La forma más difícil de capturar los peones es la captura "al paso" o "en passant" (abreviado e.p. / viene del idioma francés).

Un peón puede ser capturado, si él avanza desde la posición inicial dos casillas, cruzando una casilla que esté amenazada por un peón adversario. La captura debe realizarse en la próxima jugada.

La notación de la captura "al paso" en la serie de diagramas 46-48 es: 1.b4 axb3 e.p.



la notación de las jugadas (sólo para los profesores)

Para protocolar una partida y describir cualquier posición más en detalle se aplica la notación de ajedrez. Para este propósito, es necesario denominar a todas las casillas y piezas.

La denominación de estas casillas ya se explicó en el módulo I. La abreviatura de las piezas puede verse en la tabla del segundo módulo. Durante la notación de una posición se escribe primero la abreviatura de la pieza y luego la de la casilla. Respecto a los peones, sólo se escribe la denominación de la casilla.

La posición inicial del juego es:

Blanco: Re1 Dd1 Ta1 Th1 Ac1 Af1 Cb1 Cg1 a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2
Negro: Re8 Dd8 Ta8 Th8 Ac8 Af8 Cb8a Cg8 a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7.

Las piezas se anotan en el orden de su "rango". Este sistema ayuda a detectar posibles errores acústicos o de transcripción. Hay diferentes formas de notaciones de jugadas, serie de jugadas y partidas. Nos familiarizaremos con la forma más moderna y oficial de la FIDE.

La notación oficial algebraica de la FIDE (sólo para los profesores)

Cada jugada se asigna en una forma reducida, primero la abreviatura de la pieza correspondiente y luego la casilla de llegada. Por ejemplo, Ac4, Df3, Cc3, Td1, Rf8. En caso de la movida de un peón sólo se escribe la casilla de llegada, esto es la casilla que el peón ocupará, p.e. e4, d4, c5, g6, a6 (La primera letra del peón, "P" se omite).

Si se captura una pieza, hay que poner el símbolo de captura (x) entre la abreviatura de la pieza y la casilla de llegada, p.e. Axc4, Dxf3, Cxc3, Txd1, Rxf8.

En caso de que un peón capture una pieza, se escribe también la columna de la casilla de partida, p.e. cxd4, exd5, axb6, fxc4.

Nota: Si dos piezas iguales pueden ocupar la misma casilla, se debe marcar claramente la pieza movida.

Primer caso: Hay dos caballos en las casillas de la misma fila en c3 y e3. Si se desplaza uno de los caballos a d5, entonces se dice Ccd5 o Ced5 (al capturar una pieza: Ccxd5 o Cexd5).

Segundo caso: Hay dos caballos en las casillas de la misma columna b1 y b5. Si se desplaza uno de los caballos a c3, se dice C1c3 o C5c3 (al capturar una pieza: C1xc3 o C5xc3).

Tercer caso: Hay dos caballos en diferentes filas y columnas, en f3 y c6. Si se desplaza uno de los caballos a d4, se dice Cfd4 o Ccd4 (al capturar una pieza: Cfxd4 o Ccxd4).

Ejemplo de apertura de una partida:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Axc6 dxc6 etc.

[En la literatura de ajedrez hay también otras formas de notación. En la notación completa o larga se anota primero la casilla de partida y luego la casilla de llegada. El ejemplo anterior se anotaría entonces de la siguiente manera: 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-b5 a7-a6 4.Ab5xc6 d7xc6.

Nota: En lugar del símbolo de captura (x) se usan en la notación corta dos puntos (:) que a menudo se escribe al final de la jugada o secuencia de jugadas, por ejemplo 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ab5 a6 4.Ac6:dc6:.

Para identificar ciertas series de jugadas y para estimar las posiciones de las piezas se utilizan símbolos estandarizados. A continuación se presentan algunas abreviaturas seleccionadas utilizadas frecuentemente:

x	= captura	??	= jugada muy mala
+	= jaque	~	= jugada cualquiera
++	= jaque mate	=	= posición equilibrada (o igualdad)
0-0	= enroque corto	+/-	= ventaja blanca
0-0-0	= enroque largo	+/=	= ligera ventaja blanca
!	= jugada buena	-/+	= ventaja negra
!!	= jugada brillante (o muy buena)	=/+	= ligera ventaja negra
?	= jugada mala (o débil)	(=)	= oferta de tablas

EJERCICIOS / PRÁCTICA

¿Cómo se puede rechazar una amenaza de jaque en los siguientes tres ejemplos?

1. Blanco: Rf1 Te1+ - Negro: Re8 Ta7
2. Blanco: Rf4 Af5+ - Negro: Rc8 Ce7
3. Blanco: Rd6 c7+ - Negro: Rb8

Ejemplos para entrenar los enroques

1. Blanco: Re1 Ta1 Th1 a2 b2 c3 f2 g2 h2 - Negro: Re8 De4 Ab5 Ag5 e3. ¿Se puede ejecutar uno de los dos enroques (largo o corto)?
2. Blanco: Re1 Df4 Ta1 Th1 Ce2 a2 b3 g3 h2 - Negro: Re8 De4 Tc6 Ad3 Ad4 Ca3 c4 e3. ¿Se puede enrocar?
3. ¿Cuáles enroques se pueden ejecutar, si sólo el rey blanco y el rey negro así como todas las cuatro torres se encuentran todavía en la posición inicial (sin los peones)?

Para la notación de las jugadas y posiciones (para profesores)

1. ¡Anota las posiciones en los diagramas 28-33!
2. ¡Anota los intercambios en los diagramas 34-38!
3. "Convierte" la siguiente partida corta de la notación larga a la notación normal y a la notación corta:
1.e2-e4 c7-c5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4 c5xd4 4.Cf3xd4 e7-e5 5.Cd4-f5 Cg8-e7?? 6.Cf5-d6 mate
4. ¡Describe el camino del caballo de a1 a h8 en la notación corta!
5. Ejemplo: Blanco: Ah1 (tiene el turno) Negro: f3 d5
¡Describe el camino más corto del alfil blanco de h1 a d1, cuando Negro sigue moviéndose!

RECOMENDACIONES DIDÁCTICO-METÓDICAS

- ☞ Los ejemplos simples para rechazar la amenaza de jaque (diagramas 21-24) se pueden ampliar a gusto.
- ☞ En los ejemplos de "enroques imposibles" hay que aclarar en el diagrama 45, que la amenaza de la casilla b1 por un peón del oponente es irrelevante para la regla del enroque.
- ☞ Se pueden utilizar ayudas mnemotécnicas respecto a la necesidad de enrocar en las etapas iniciales como: "¡Sin enroque – partida perdida!"
- ☞ En la parte práctica del curso, se pueden repetir y ampliar las formas de las partidas pequeñas del segundo módulo de enseñanza (ejercicios).
- ☞ Al anotar las jugadas (solución de ejercicios y anotación de partidas del ajedrez) es ventajoso de utilizar la notación abreviada económica
- ☞ Hay que recalcar una vez más que los temas de "captura al paso" y "la notación de las jugadas" no han sido concebidos como material para los niños, sino sólo para profundizar el conocimiento de los profesores o de las personas de más edad.

MÓDULO DE ENSEÑANZA IV

TEMA: El jaque mate al rey

OBJETIVOS DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

- reconocer la idea de las partidas de ajedrez y su objetivo
- formas simples de jaque mate
- aumento de la motivación para jugar el ajedrez por medio de concursos de jaque mate al rey del oponente y transmisión de experiencias lúdicas exitosas
- introducción de ejercicios mentales intensos sin ver el tablero, "Working in mind"

RECURSOS DIDÁCTICOS E ILUSTRATIVOS

tablero de demostración, juegos de ajedrez, 7 hojas de trabajo

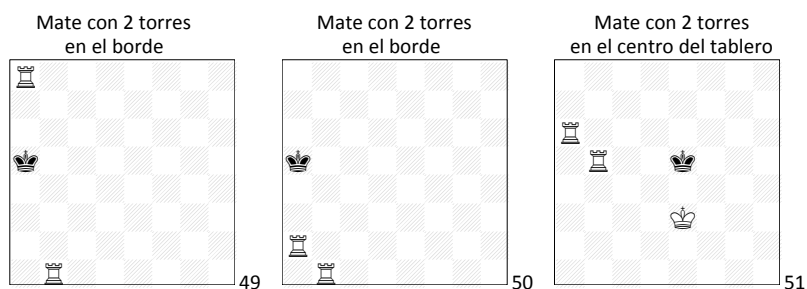
TRANSMISIÓN DEL TEMA

idea del juego

El objetivo de una partida de ajedrez es poner al rey enemigo en jaque mate teniendo en cuenta las normas prescritas del juego. El jaque mate se logra, cuando el rey ya no puede evitar ser capturado. Los niños deben memorizar la siguiente frase para el jaque mate: "Si no puedo esquivar, ni interponer una pieza propia, y tampoco puedo capturar al atacante - estoy jaque mate." El término "jaque mate" proviene de una frase árabe que significa algo así como "El rey ha muerto."

Imágenes típicas con las piezas mayores dama y torres

1. Mate con dos torres (diagrama 49-51)
2. Mate con la dama (diagrama 52-54)
3. Mate con una torre (diagrama 55-56)





Jaque mate al rey con piezas mayores

Procedimiento básico: En la primera fase, el rey es empujado al borde del tablero o bien a través de jaques o de maniobras, que le cortan el camino a las casillas de escape. Entonces el jaque mate se llevará a cabo en el borde del tablero o en la esquina. El jaque mate con las piezas mayores es relativamente fácil de realizar. La serie de los diagramas 57 a 59 es un ejemplo ilustrativo, donde el jaque mate con dos torres se muestra. En los diagramas 60 a 62 se ve la forma más rápida de jaque mate con la dama.

El jaque mate con dos torres

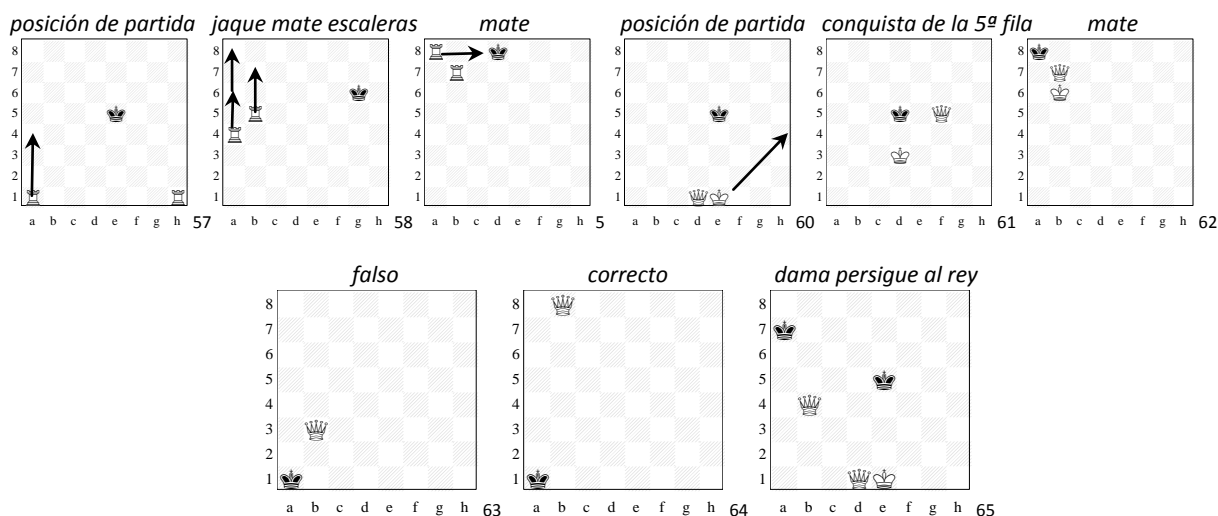
Ambas torres pueden forzar el jaque mate sin la ayuda del rey propio: 1.Ta4 (dejando el rey en la mitad negra del tablero) 1 ... Rf5 (diagrama 57) 2.Th5+ la 5ª fila será "conquistada" 2 ... Rg6 3.Tb5! Ahora las torres están en la formación correcta para dar jaque mate (diagrama 58) 3 ... Rf6 4.Ta6+ Re7 5.Tb7+ Rd8 6.Ta8 mate (diagrama 59).

El jaque mate con la dama

La posición de partida para un jaque mate rápido es muy desfavorable en el diagrama 60, porque las piezas blancas están relativamente lejos del rey negro. Sin embargo, la dama consigue el jaque mate con máximo 10 jugadas.

Solución:

1.Dg4 (obstrucción del camino de escape del rey negro a la mitad blanca del tablero) 1 ... Rd5 (después de 1 ... Rf6 2.De4 y el rey estaría encerrado en el cuadrado f8-f5-h5) 2.Rd2 Re5 3.Rd3 Rd5 4.Df5+ (diagrama 61) Rd6 5.Rc4 Rc6 6. De6+ Rc7 7.Rb5 Rb7 8.Dd7+ Rb8 9.Rb6 Ra8 10.Db7 mate (diagrama 62).



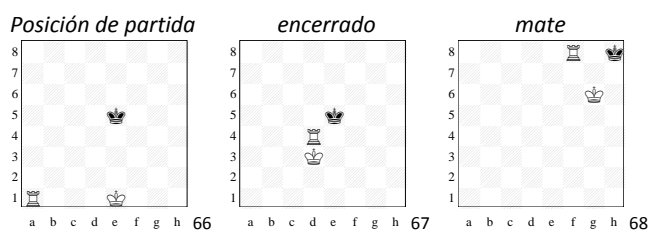
Nota: En el procedimiento de mate con la dama se corre el riesgo de quedar en tablas con el rey adversario (significado de la palabra "tablas", véase módulo V) Por lo tanto, es aconsejable de mover

la dama a una gran distancia del rey enemigo en el caso de que el rey haya sido aislado al borde o a la esquina del tablero (véase los ejemplos 63, 64).

Un método seguro y popular del proceso de dar jaque mate al rey enemigo es acosarlo sin la ayuda del rey propio. Esto aumenta el número de jugadas notablemente, pero excluye el riesgo de tablas (véase diagrama 65). El siguiente ejemplo muestra el camino de la dama hasta aislar al rey al borde del tablero.

Camino de la dama que persigue el rey: 1.Dg4 Rd5 2.Df4 Rc5 3.De4 Rd6 4.Df5 Rc6 5.De5 Rb6 6.Dd5 Rc7 7.De6 Rb7 8.Dd6 Ra7 9.Db4 y ahora el rey blanco se desplaza a c7 para apoyar el jaque mate.

El jaque mate con una torre



En el ejemplo de la serie de diagramas 66-68 se muestra el método de apartar a un rey realizado conjuntamente por el rey y la torre del contrayente. En lo contrario al jaque mate con la dama, en este caso el rey blanco debe participar rápidamente en el ataque. Se llega al mate con máximo 16 jugadas.

Solución:

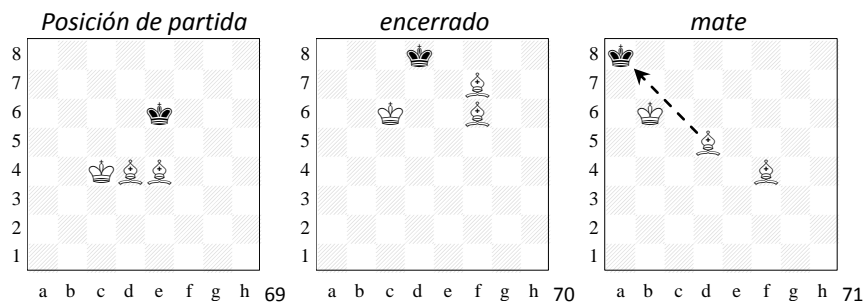
1.Re2 Rd4 2.Ta4+ Rd5 (En 2. ... Rc3 se encierra al rey en el cuadrado a1-a3-c3-c1) 3.Rd3 Re5 (Después de 3. ... Rc5, el rey puede ser encerrado en el flanco de la dama en el cuadrado a5-a8-c8-c5) 4.Td4 (Ahora el rey está en el cuadrado e5-e8-h5-h8, como se puede observar en el diagrama 67.) 4. ... Rf5 5.Te4 (comienzo del acoso sistemático) 5. ... Rg5 6.Re3 Rf5 7.Rf3 (no 7.Tf4+, en caso contrario vuelve el rey negro a e5) 7. ... Rg5 8.Tf4 Rg6 9.Rg4 Rh6 10.Tf6+ (Los cuadrados del rey encerrado son cada vez más pequeños.) 10. ... Rh7 11.Rg5 Rg7 12.Tf5 Rh7 13.Tf7+ Rh8 14.Rg6 Rg8 15.Tf6 (o cualquier otra jugada - tiempo, jugada de espera en la columna f) 15. ... Rh8 16.Tf8 mate (diagrama 68).

Jaque mate al rey con piezas menores

Jaque mate con dos alfiles

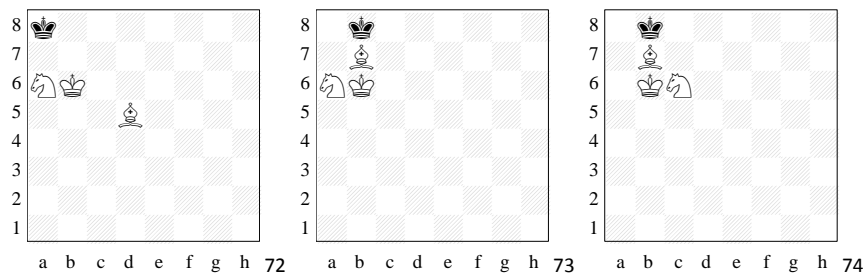
La posición de partida de las piezas puede ser arbitraria. El rey negro, naturalmente, trata de permanecer en el centro del tablero. Después de unas pocas jugadas con el apoyo del rey propio, es posible de llevar los dos alfiles blancos al centro del tablero. Si suponemos que la posición en el diagrama 69 se alcanza, le queda al rey negro a disposición sólo una pequeña área de acción. Ahora es importante de que el espacio de movimiento del rey negro se reduzca a través de diagonales cada vez más cortas y empujarlo hacia una esquina, por ejemplo:

1.Rc5 Re7 2.Af5 (evitando el retorno a e6) 2. ... Rf7 3.Rd6 Rf8 4.Ae6 Re8 5.Ag7 Rd8 6.Af7 Rc8 7.Rc6 Rd8 8.Af6+ (diagrama 70) 8. ... Rc8 9.Ae6+ Rb8 10.Rb6 Ra8 11.Ag5 (tiempo) 12. ... Rb8 13.Af4+ Ra8 14.Ad5 mate (diagrama 71).



Jaque mate con el alfil y el caballo (esquemas típicos de mate)

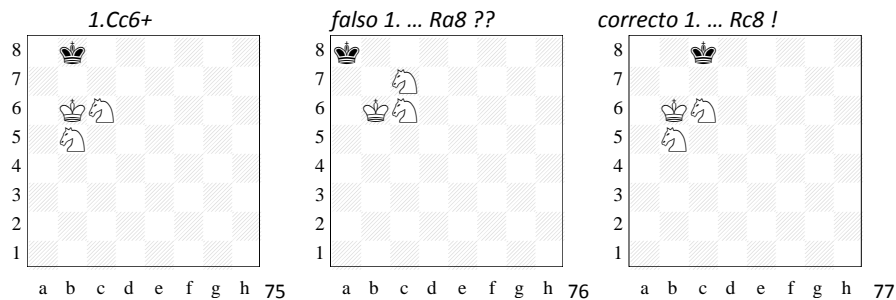
Posiciones finales de la lucha alfil y caballo contra rey muestran los diagramas 72-74:



Nota: La realización sistemática de poner en jaque mate con el alfil y el caballo se enseñará más adelante debido a su mayor grado de dificultad.

Jaque mate con dos caballos

Con dos caballos el mate es técnicamente posible, pero sólo tiene éxito debido a jugadas incorrectas del rey solitario. Como reacción al jaque del caballo blanco el rey negro no debe de ir voluntariamente a la esquina; si lo hace resulta jaque mate (diagramas 75-77).

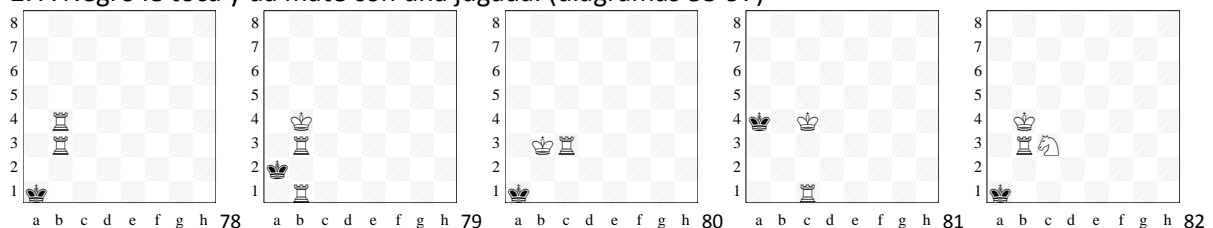


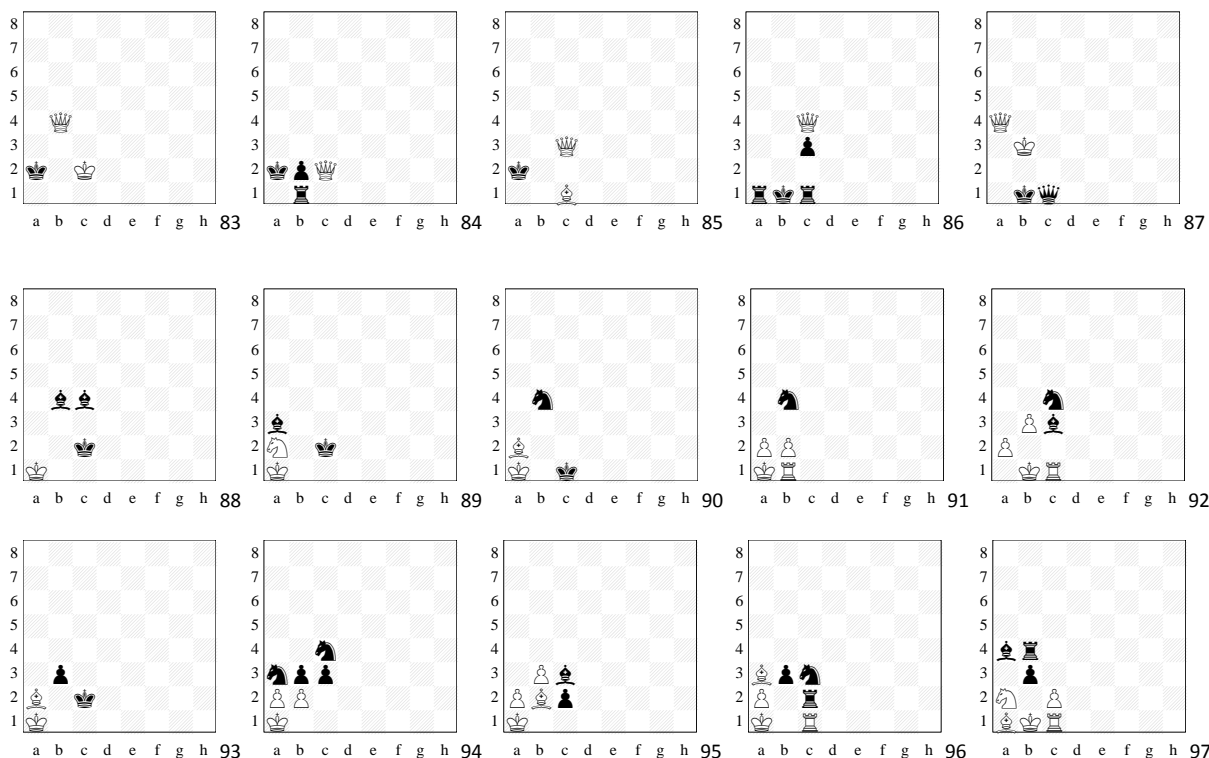
EJERCICIOS / PRÁCTICA

tareas sencillas de jaque mate

1. A Blanco le toca a mate con una jugada. (diagramas 78-87)

2. A Negro le toca y da mate con una jugada. (diagramas 88-97)





3. Si Blanco tiene el turno, ¿cómo puede poner en jaque mate al adversario en la siguiente tarea (Blanco: Rb1 Ta4 Tg8 Af2 - Negro: Rh5)?
4. Si le toca a Blanco, ¿cómo puede poner en jaque mate en dos jugadas (Blanco: Re1 Tc8 Tf1 - Negro: Rg5)?
5. Si le toca a Blanco, ¿cómo pone en jaque mate en tres jugadas (Blanco: Rf7 Ae1 Ah1 - Negro: Rh8)?

Partiendo de cinco posiciones finales hay que jugar partidas pequeñas hasta el jaque mate.

Posiciones de partida (le toca a Blanco)	
Blanco	Negro
1. Rg1 Ta1 Tf1	Re4
2. Re1 Dh1	Re6
3. Re1 Ta1	Rc3
4. Rd6 Ae6 Ae5	Re8
5. Re1 Ac1 Af1	Re5

RECOMENDACIONES DIDÁCTICO-METÓDICAS

- ☞ Es importante que haya un cambio de color después de cada partida pequeña. Así todos los niños reciben la posibilidad motivadora de vivenciar éxito.
- ☞ Un aspecto esencial temático de la lección radica en la memorización de diversas maneras de los diagramas de mate. El reconocer una situación de mate debe ser entrenado y practicado tanto hasta que los niños vean y reconozcan rápidamente situaciones sencillas de mate sin equivocarse.
- ☞ Los ejercicios dados se pueden resolver beneficiosamente utilizando hojas de trabajo.
- ☞ Los niños deben presentar en un tablero grande de demostración independiente y repetidamente la acción de poner en jaque mate al rey adversario con la dama en forma de una “persecución”. Dos niños juegan alternativamente como atacante y defensor a partir de la posición que se muestra en el diagrama 60 hasta el jaque mate.
- ☞ El jaque mate con las piezas mayores (la dama y la torre) ofrece en esta etapa de desarrollo una

gran posibilidad de practicar y resolver tareas pequeñas mentalmente sin mirar al tablero (working in mind). Muy apropiado para esto son los diagramas 78, 79, 80, 81, 83, 85, 87.

MÓDULO DE ENSEÑANZA V

TEMA: tablas (empate)

OBJETIVOS DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

- el dominio activo de las diferentes formas de tablas y jaque perpetuo
- familiarización con más opciones reglamentadas de tablas
- estimular fundamentalmente los esfuerzos para obtener un resultado victorioso en una partida (apoyar la voluntad de ganar)

RECURSOS DIDÁCTICOS E ILUSTRATIVOS

tablero de demostración, juegos de ajedrez, 4 hojas de trabajo

TRANSMISIÓN DEL TEMA

No todas las partidas de ajedrez terminan con una victoria o una derrota. Si no se puede dar jaque mate al oponente o forzarlo al abandono de la partida, el juego se considera tablas (empate). Según las reglas una partida es tablas, cuando se ha desarrollado una posición en la cual un jaque mate no es posible, con ninguna serie factible de movimientos legales, incluso con jugadas muy inaptas. Hay cinco posibilidades que una partida termine tablas:

- tablas
- jaque perpetuo (continuo)
- por mutuo acuerdo
- reclamación de triple repetición de la posición
- la regla de los 50 movimientos

Por una partida de tablas, el jugador recibe medio punto (1/2).

☞ NOTA: No es recomendable intercambiar piezas y peones sin razón y así tratar de simplificar el juego.

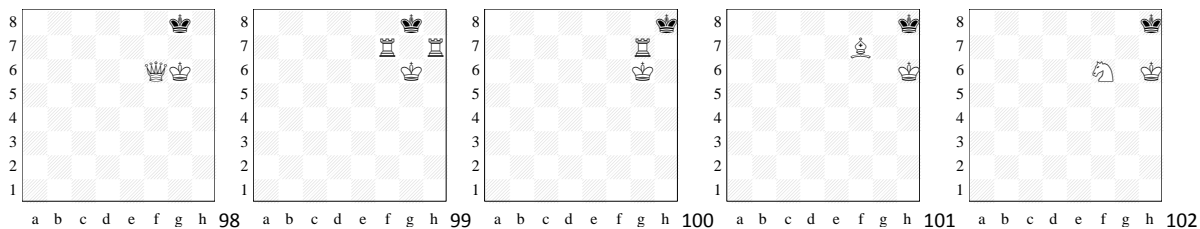
☞ NOTA: Cada oferta de tablas debe ser anotada en la planilla del partido. Como símbolo se usa el signo "(=)".

Tablas (empate)

☞ ¿Cuándo hablamos de tablas?

Las tablas se producen cuando el jugador, que tiene el turno, no puede ejecutar ninguna jugada legal, y su rey no está en jaque. Entonces la partida se da por terminada inmediatamente.

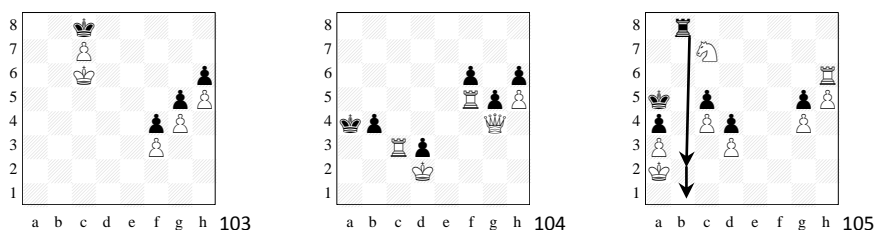
1. Ejemplos simples de tablas, a Negro le toca (diagramas 98 a 102)



2. Ejemplos más difíciles de tablas

En los diagramas 103 y 104 a Negro le toca , se llega a tablas a pesar de la ventaja de material de Blanco.

El diagrama 105 muestra un ardid típico de tablas. Blanco movió en la última jugada a Cc7 y amenaza mate sin poder cubrir el rey, o sea provoca una jugada final ganada claramente. Para Negro la única posibilidad de salvarse consta en provocar tablas sacrificando su última pieza movible. 1. ... Tb2+ 2.Rxb2 empate o 2.Ra1 Tb1+, y el rey blanco no puede escapar de los jaques por la torre.



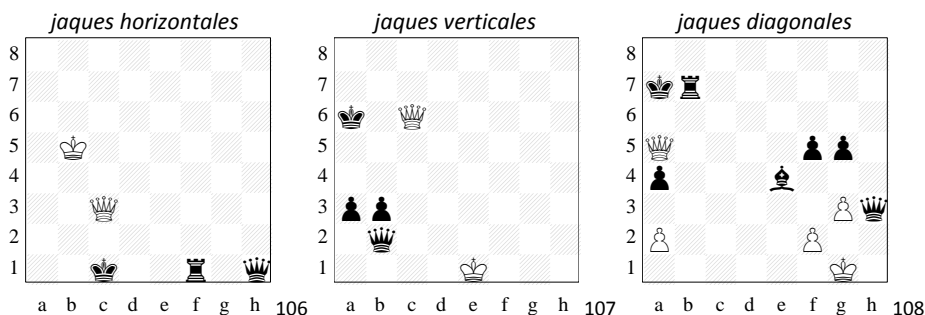
NOTA: Un jugador, normalmente, se refugia a las tablas, si está en desventaja de material. La condición previa de una "trampa de tablas" es una posición con pocas piezas y una formación rígida de peones. A menudo, la última pieza será sacrificada de tal manera que después de la captura ninguna de sus otras piezas puede hacer una jugada legal.

El jaque perpetuo (continuo)

Si un rey no puede escapar de los jaques del adversario, entonces hablamos de un jaque continuo o "jaque perpetuo".

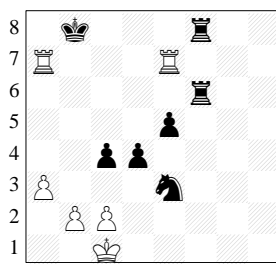
Tenga en cuenta: ¡El jaque perpetuo sólo es útil, si el continuar el juego solamente lleva a un desenlace desventajoso para uno!

1. formas típicas del jaque perpetuo con la dama (+ + + significa zona de jaque perpetuo) en los ejemplos 106-108

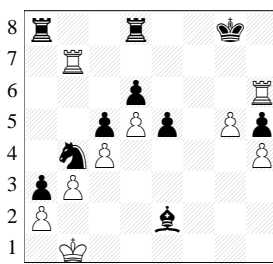


2. formas típicas de jaque perpetuo con la torre (diagramas 109 y 110)

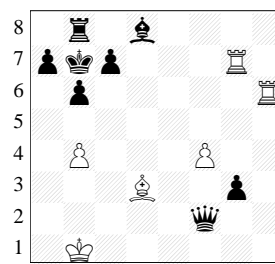
3. formas de jaque perpetuo con piezas menores (diagrama 111 y 112)



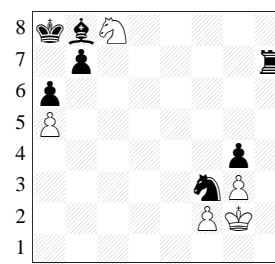
a b c d e f g h 109



a b c d e f g h 110



a b c d e f g h 111



a b c d e f g h 112

Tablas (empate) por mutuo acuerdo

Si el material es fuertemente reducido, a menudo continuar la partida no tiene sentido. Entonces los jugadores acuerdan tablas. A menudo es difícil de decidir objetivamente, cuando una partida ya no se puede ser ganada.

1. posiciones teóricas de tablas sin posibilidad de dar jaque mate

La serie de diagramas 113-116 muestra las posiciones finales simples en las que una victoria no es posible debido al material reducido.



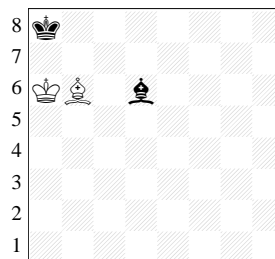
a b c d e f g h 113



a b c d e f g h 114



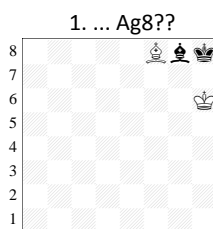
a b c d e f g h 115



a b c d e f g h 116

2. posiciones teóricas de tablas con las posibilidades de dar jaque mate

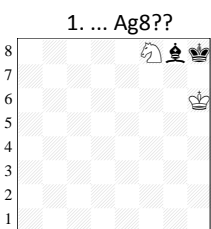
¡El jaque mate solamente es posible, si en una partida se hacen jugadas erróneas! En la serie de diagramas 117-126, la partida sólo puede finalizar con éxito, si uno de los jugadores comete un error grave (p.e. capturar una pieza, desplazarla a una casilla falsa o no ver un mate). Cada una de las últimas jugadas (marcadas con 2 signos de interrogación) fueron siempre un error.



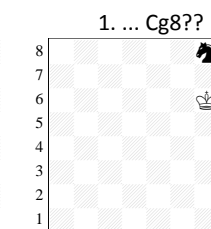
a b c d e f g h 117



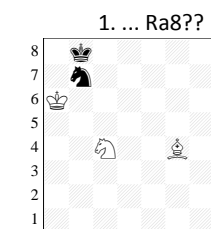
a b c d e f g h 118



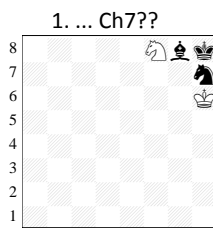
a b c d e f g h 119



a b c d e f g h 120



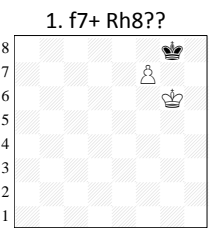
a b c d e f g h 121



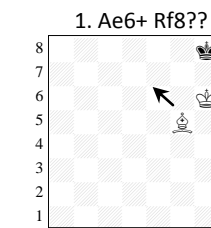
a b c d e f g h 122



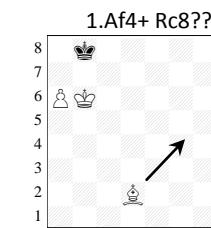
a b c d e f g h 123



a b c d e f g h 124



a b c d e f g h 125



a b c d e f g h 126

3. Posiciones teóricas difíciles de tablas

En la serie de diagramas 127-132 se muestran ejemplos, que objetivamente tendrían que llegar a tablas, aunque en ambos bandos hasta cierto punto aún son disponibles varias piezas.

Tenga en cuenta: ☞ El bando más débil en material debe de jugar muy cuidadosamente. A menudo sólo hay una jugada que garantiza tablas!

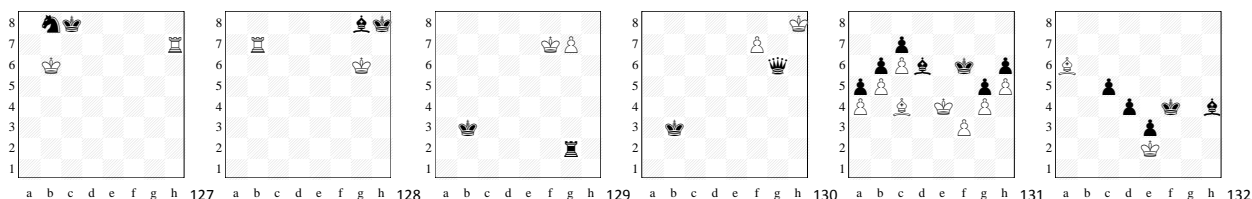


Diagrama 127: 1 ... Cd7+! 2.Rc6 Cb8+ tablas

Diagrama 128: tablas a través de ahogar al rey negro (sólo 1 ... Ae6? 2.Th7+ Rg8 3.Te7! perdería. Si 1.Ad5 Th7+ 2.Rg8 Td7, entonces 3.Ae4+ etc?).

Diagrama 129: La torre negra debe de sacrificarse para impedir la promoción del peón.

Diagrama 130: La dama negra puede capturar al peón en la próxima jugada, en este caso pone en empate al rey blanco.

Diagrama 131: Muestra una típica posición de tablas con alfiles opuestos (de distintos colores) y con formaciones fijas de peones.

Diagrama 132: Bajo ciertas circunstancias en las fases finales del juego con alfiles opuestos, varios peones no pueden ganar la partida. Aquí hay un buen ejemplo con tres peones adicionales que no conducen a la victoria por la defensa hábil. P.e. 1. ... Re4 2.Ac4 Af6 3.Aa6 Rd5 4.Rd3 Rc6 5.Rc2! Rb6 6.Ae2 Ra5 7.Rb3! Ae7 8.Af1 tablas (Chéron 1945).

Reclamación de triple repetición de la jugada

Si una posición idéntica de juego - con el mismo jugador teniendo el turno - se ha dado tres veces, se pueden reclamar tablas.

☞ Tenga en cuenta: Antes de realizar por tercera vez la misma jugada en una partida de un torneo, el árbitro debe ser informado. Él decide si la reclamación es justificada o no.

La regla de los 50 movimientos (Sólo para profesores)

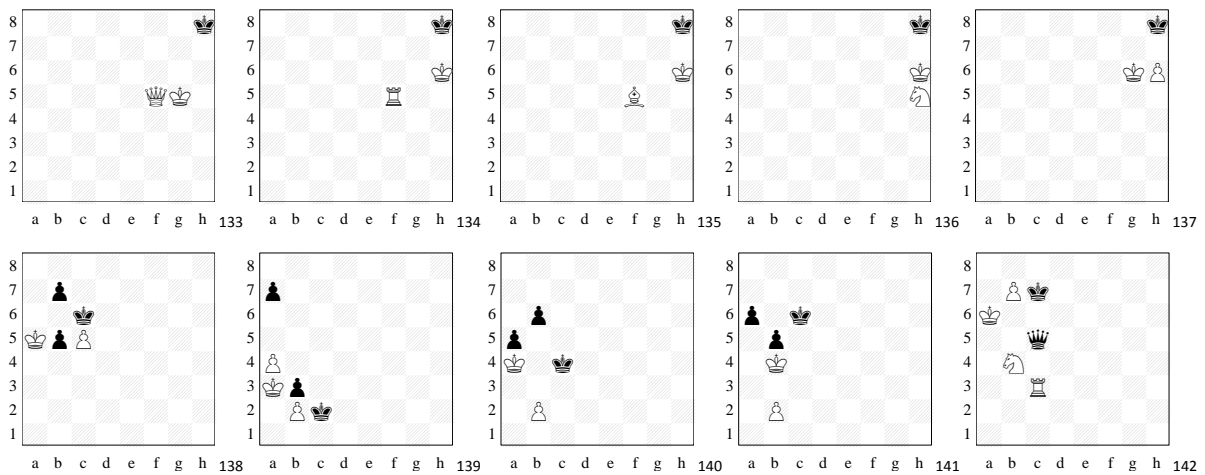
Las reglas establecen que la partida está tablas, si el jugador que tiene el turno lo pide en caso de que los últimos 50 movimientos consecutivos de cada uno de los jugadores se llevaron a cabo, sin que se moviera un peón o fuese capturada una pieza.

EJERCICIOS / PRÁCTICA

1. Reconocer la situación de empate

1.1 ¿Cuál jugada de Blanco provocaría empate? (diagramas 133-137)

1.2 ¿A través de cuáles jugadas se puede forzar la situación de empate? (diagrama 138 y 139 con Negro teniendo el turno, diagrama 140 y 141 con Blanco teniendo el turno), diagrama 142: ¿Con qué jugada se puede salvar a través de un empate el Negro contra la superioridad blanca?



1.3 ¿Cómo puede el jugador, que cada vez tiene el turno, lograr tablas?

tarea	Blanco	Negro	turno
1	Rh6 Df7	Rh8 Tg8	Negro
2	Rh3 b6 c7	Rc8 Dg1 Cf3	Blanco
3	Ra1 Db1	Rd2 Dc4 c2 c6	Blanco
4	Ra6 Dd7	Ra8 Db8	Negro
5	Rg1 Df6 a4 f2 f3	Rh6 Dh3 g6 h7	Negro

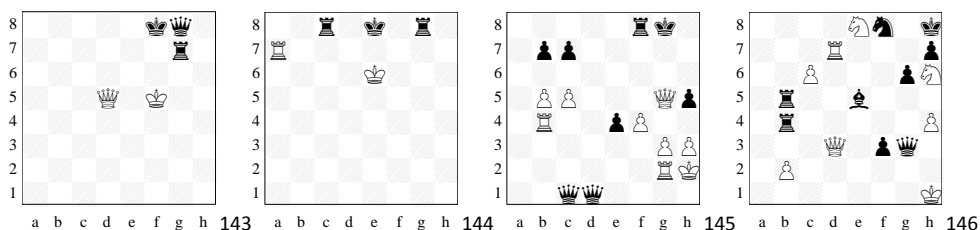
2. ejercicios de jaque perpetuo

Diagrama 143: ¿En qué casillas da la dama blanca jaque perpetuo?

Diagrama 144: ¿En qué casillas puede dar la torre blanca jaque perpetuo?

Diagrama 145: ¿Cómo puede mantener Blanco tablas por jaque perpetuo?

Diagrama 146: En una posición de lucha difícil tiene Negro la superioridad de material y ataca al rey blanco peligrosamente. ¿Cómo puede Blanco salvarse a través de jaque perpetuo?



3. ¿Cómo puede salvarse Blanco al jaque perpetuo, si tiene el turno?

Blanco: Rg2 Da4 Tf7 c5 g3 - Negro: Ra7 Dg4 Th5 Th6 a6 b7 f4 f5

4. ¿Cómo puede salvarse Negro al jaque perpetuo, si tiene el turno?

Blanco: Rh1 De7 Tg1 Ag5 d5 g3 h2 - Negro: Rh7 Df5 Ag7 d6 e5 g6

RECOMENDACIONES DIDÁCTICO-METÓDICAS

☞ Para captar el sentido de tablas correctamente es necesario de entender profundamente la serie de diagramas 113 a 116. Lo mismo vale para los diagramas 106 hasta 110 de jaque perpetuo.

☞ Vale la pena de explicar detalladamente la trampa de tablas en el tablero de demostración (diagrama 105). Los niños deben de ser conscientes de que en muchas partidas que ya se creen perdidas, aún pueden encontrarse medidas de defensa. Una sabiduría antigua de ajedrez advierte al que está en la mejor posición: "No hay nada más difícil que ganar una partida 'ganada'!"

☞ Las posiciones teóricas de tablas más difíciles están destinadas principalmente a fomentar un examen cuidadoso de situaciones con posiciones de material desventajosas (¿tal vez algo se puede

salvar?).

☞ Naturalmente, las dos reglas "reclamación de triple repetición de la posición" y "Aplicación de la regla de los 50 movimientos" deben de ser explicadas a los niños sólo en una forma general, o tal vez ni siquiera eso. Además ellas sirven como ayuda de referencia y para adquirir conocimientos de ajedrez.

MÓDULO DE ENSEÑANZA VI

TEMA: los principios generales de aperturas

OBJETIVOS DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

- ¿Cómo abrir un partida?
- explicar los principios fundamentales de la primera fase de la partida
- acostumbrarse a una acción activa y planificada en la fase de apertura
- evitar movimientos innecesarios y apresurados

RECURSOS DIDÁCTICOS E ILUSTRATIVOS

Tablero de demostración, partidas de ajedrez, 3 hojas de cálculo

TRANSMISIÓN DEL TEMA

Cada partida normal de ajedrez se divide en tres partes: apertura, medio juego y final. Las transiciones entre las diferentes partes son fluidas y no pueden determinarse con precisión. En la apertura tiene lugar el despliegue (desarrollo) de los bandos blancos y negros (peones y piezas). ¿Qué debe tenerse en cuenta al principio de cada partida? ¿Qué elementos importantes determinan las primeras jugadas? Las respuestas a estas preguntas las darán los siguientes principios de apertura:

- ➔ ¡El desarrollo rápido correcto y decidido de las fuerzas!
- ➔ ¡Lucha para conseguir un centro fuerte!
- ➔ ¡La creación de una posición favorable de peones!

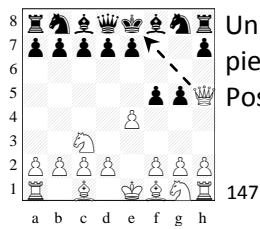
El desarrollo rápido y decidido de las fuerzas

Las primeras jugadas de cada partida de ajedrez tienen el objetivo de poner todas las piezas en lugares propicios. Este despliegue de los bandos debe ser rápido, es decir, que en cada jugada se mueva otra pieza así que muchas de ellas entren en juego. Si es posible, debe de evitarse de jugar la misma pieza dos veces consecutivamente. Al mismo tiempo las piezas no deben de ser movidas accidentalmente. Cada jugada debe ser planeada, ingeniosa y eficaz.

Las piezas propias hay que posicionarlas en el centro. No deben de interferirse entre sí y deben ocupar, dominar y amenazar muchas casillas.

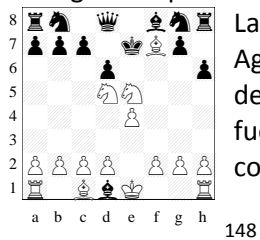
Si al principio de una partida se juega una pieza dos o más veces, hay, por lo general, una pérdida de tiempo. Así por ejemplo, implican las siguientes jugadas iniciales pérdidas de tiempo: 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 Dd8 o 1.c4 d5 2.cxd5 Dxd5 3.Cc3 Dd8. En ambos casos, por los movimientos consecutivos de la dama negra, se le permite al Blanco que una pieza más sea introducida en el juego.

En el siguiente ejemplo, Blanco descuida el avance de sus piezas y mueve irreflexivamente sólo a los peones, lo cual será castigado severamente: 1.f3 e5 2.g4?? Dh4!! mate. El mate más breve posible se llama "mate del loco". Incluso en los torneos, se cometen a veces errores graves.



Un jugador perdió después de sólo tres jugadas, porque, en lugar de jugar sus piezas normal y razonablemente, solamente realizó jugadas inútiles de los peones. Posición después de 1.e4 f5 2.Cc3 g5?? 3.Dh5 mate

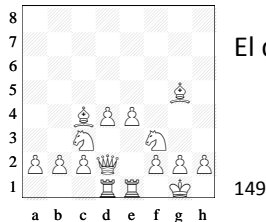
El diagrama siguiente es una advertencia seria contra el comportamiento imprudente en la apertura. Las jugadas de peones h7-h6 o h2-h3 sólo pueden llevarse a cabo, si así lo exige la posición. La consiguiente pérdida de tiempo puede ser muy cara (véase diagrama 148).



La posición fue creada después de las jugadas 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 h6? 4.Cc3 Ag4? 5.Cxe5! Axd1? 6.Axf7+ Re7 7.Cd5 mate. En este ejemplo, Negro violó (aparte de la jugada inútil del peón 3. ... h6) un principio de apertura. El punto débil f7 no fue suficientemente protegido. Blanco aprovechó esta debilidad para un ataque contundente de mate.

¿ Qué entendemos bajo una "favorable" posición de las fuerzas?

Siempre es apropiado, si al principio se juegan las piezas menores. Normalmente, esto significa que los caballos blancos saltan a f3, c3, y los alfiles a c4, b5, e3, f4 o g5.



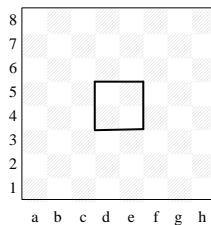
El diagrama ilustra la posición esquemática de las fuerzas blancas en casillas útiles.

reglas mnemotécnicas	explicación (razones)
¡Pon todas las piezas en casillas favorables!	Así ellas dominan y amenazan muchas casillas, filas, columnas y diagonales.
¡No juegues una pieza dos o más veces sucesivamente!	Esto significa pérdida de tiempo. Se descuida desarrollar otras piezas.
¡Enroca a tiempo!	El rey está mejor protegido detrás de sus peones.
¡No dejes entrar en juego demasiado temprano las piezas mayores, especialmente la dama!	Las piezas mayores pueden ser entonces atacadas más temprano por las piezas menores y los peones del adversario.

¡Protege los puntos débiles f2 y f7!	Estas casillas sólo están protegidas por el rey. Todas las otras casillas en el radio de acción del rey aún están cubiertas por otras piezas.
¡Busca la iniciativa como Blanco!	Blanco tiene la ventaja de tener la primera jugada. Esto le depara un tiempo más.
¡Busca como Negro posibilidades de contra-ataque!	Con un comportamiento pasivo Blanco puede realizar mejor sus planes.

Lucha por un centro fuerte

¿Qué significa el término "centro"?

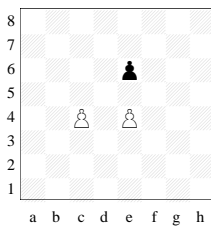


El centro se compone de las casillas centrales medias del tablero de ajedrez. Se distinguen:

- el centro (simple), que consta de las casillas d4, d5, e4, e5
- el centro ampliado con las casillas de c4, c5, d4, d5, e4, e5, f4, f5

¿Qué significado tiene el centro?

- En el centro ocurre la mayoría de los ataques en contra del rey que aún no se ha enrocado.
- Sólo con ocupar el centro simple con dos peones, el del rey y el de la dama, es posible de controlar cuatro casillas del adversario (por el peón d: c5 y e5, y a través del peón e: d5 y f5).
- Piezas que están en el centro pueden desplazarse relativamente rápido a ambos flancos.
- Las piezas en el centro dominan muchas más casillas, filas, columnas y diagonales, como si estuvieran a los lados o en el borde.



La influencia de los peones en el centro puede ser muy diversa. Hay diferentes posibilidades:

- la ocupación de una casilla central (peón e4),
- la amenaza de una casilla central (peón c4 amenaza casilla d5).
- la posibilidad de ocupar una casilla del centro (mover peón e6 a e5),

El diagrama ilustra la relación que tienen los peones a las casillas del centro.

151

Debido a la importancia dominante del centro resulta inevitablemente una lucha estratégica y táctica para conseguir un centro fuerte con peones. La lucha por la posesión de las casillas del centro puede ser llevada a cabo de dos maneras desde un punto de vista metódico: con control directo o indirecto.

En la práctica, esta lucha se realiza, generalmente, de la siguiente manera: Blanco ocupa con la primera jugada 1.e2-e4 la casilla central e4. Negro tiene ahora la posibilidad de reaccionar con la jugada analógica: 1. ...e5 en el sentido de una ocupación directa del centro. O él puede responder con una influencia indirecta, entre otras: 1. ...c5 (dirigida contra la casilla d4), y 1. ...d5 (ataque a e4), y 1. ...Cf6 (ataque a e4).

Otra posibilidad de jugadas para el control indirecto del centro sería 1. ...c6 o 1. ...e6 en preparación

de un ataque 2. ...d5 respectivamente 1. ...g6 y flanquear el alfil a g7 para amenazar desde la esquina en línea diagonal la casilla d4 en el centro.

Basándose en las consideraciones de hasta qué grado se puede conseguir control en el centro, se desarrollaron ciertos sistemas de apertura y sus variantes.

NOTA: ☞ ¡La amenaza a distancia al centro puede ser tan eficaz como la ocupación de sus casillas!

Reglas mnemotécnicas	Explicación (razones)
¡Como jugador principiante mueva en la primera jugada el peón de rey a e4!	Así se ocupa una casilla importante del centro. Otras jugadas iniciales útiles, como 1.d4, 1.c4, 1.Cf3 o 1.f4, quedan reservadas para jugadores avanzados.
¡Coloca las piezas durante la partida de tal manera que las casillas centrales sean protegidas, por ejemplo un caballo a d5!	Estas piezas tienen una gran área de influencia. Así amenaza el caballo de d5 las casillas b6, c7, e7 y f6 en el terreno del enemigo.
¡Ataca el centro del enemigo y trata de destruirlo!	Como resultado el plan de despliegue de las piezas del adversario y un posible ataque del enemigo fracasan.
¡Tenga en cuenta también los ataques indirectos al centro!	Las piezas con influencia a distancia (por ejemplo los alfiles en g7 y b7) pueden controlar y perturbar de forma persistente el centro.

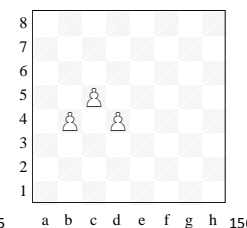
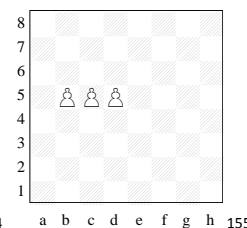
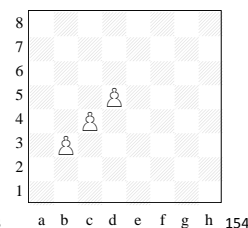
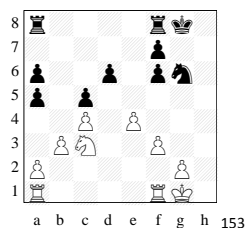
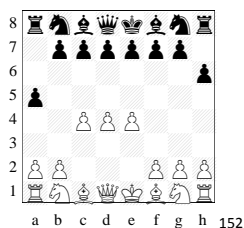
Crear una posición favorable de peones

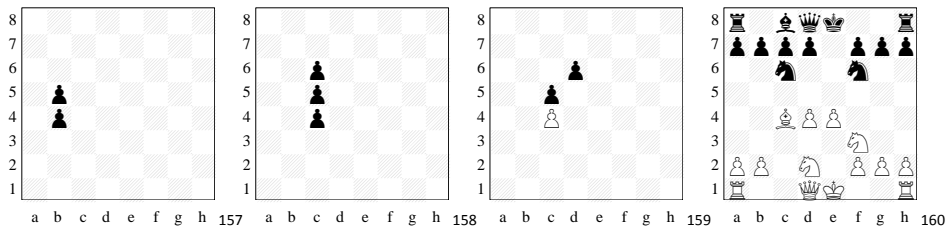
Ya las primeras jugadas determinan el carácter de una posición. Las posiciones de los peones influyen significativamente la lucha. Por lo tanto, es importante saber qué peones y formaciones de peones son fuertes y respectivamente qué posiciones de peones se deben evitar.

Ejemplos de las formaciones de los peones:

En el diagrama 152 Negro no tomó ninguna medida en contra de la formación fuerte de los peones blancos que surgió después de 1.e4 h6? 2.d4 a5? 3.c4. En una partida de principiantes (diagrama 153) Blanco destruyó la posición de peones negros, y así ganó a causa de los peones vulnerables negros que no fueron capaces de protegerse unos a otros.

NOTA: ☞ Las dos posiciones de las diagramas (152 y 153) son desventajosas para Negro.





Los diagramas 154-156 muestran ejemplos esquemáticos de formaciones favorables de peones (cadenas de peones). El peón doblado (diagrama 157) y triplicado (diagrama 158) son peones de menor fuerza combativa, ya que no se apoyan mutuamente y así pueden ser capturados más fácilmente. En ciertas posiciones, un peón doblado también puede ser útil (control de casillas). En el diagrama 159 el peón negro de d6 queda "retrasado". Dos peones negros están bloqueados por un (!) peón blanco. Se demuestra en el diagrama 160, como Blanco después de las jugadas iniciales 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4. c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab4+ 7.Ad2 Axd2+ 8.Cbxd2 mantiene una posición fuerte de peones. ¿Cómo debe reaccionar el adversario? Negro tiene que luchar contra esta cadena central. Para este propósito la siguiente jugada sería adecuada 8. ... d5! Después de 9.exd5 Cxd5 el peón blanco d quedaría aislado y al mismo tiempo bloqueado.

Reglas mnemotécnicas	Explicación (razones)
¡Evita los movimientos no planeados de peones como a3, a4, h3, h6!	Cualquier jugada de peón innecesaria debilita la posición.
¡Tenga en cuenta la debilitación producida por peones colgantes, doblados y triplicados aislados!	Los peones de estas tres formaciones no pueden "ayudarse" (cubrir) mutuamente" y, por lo tanto, son muy vulnerables.
¡Juega poco al comienzo de la partida los peones!	Peones muy avanzados son muy vulnerables. Recuerda: ¡Ningún peón puede retroceder!

Errores característicos de principiantes

A pesar de que las normas y principios básicos ya son bien conocidos, ocurren una y otra vez los mismos errores en las partidas reales. Las características típicas de jugadas incorrectas en la primera fase del partida son las siguientes:

- jugadas precipitadas e irreflexivas
- mover un peón o una pieza sucesivamente
- no tener suficientemente en cuenta la interacción estructurada entre sus piezas
- el deseo impetuoso de querer poner en jaque mate el adversario al comienzo de cada partida (suponiendo que no ve el Mate)
- la intención de capturar una pieza del adversario con la esperanza de que él no vea las amenazas
- el uso demasiado temprano de la dama en el ataque contra el rey, y a otras piezas y/o peones
- el descuido del desarrollo de las piezas menores (no tolerar piezas "dormidas")
- omisión del enroque, y por lo tanto descuido de la seguridad del rey propio
- poner varias veces en jaque inútilmente

- el temor de que el adversario ponga al rey propio en jaque
- jugadas de peón inútiles
- subestimar las jugadas del adversario con intención de clavar piezas
- La eliminación de piezas enemigas (en especial la dama) tiene prioridad a dar jaque mate o a evitar de ser puesto en jaque mate.

Los siguientes ejercicios ayudarán a eliminar los errores anteriormente mencionados.

EJERCICIOS/ PRÁCTICA

1. tema: éxito a través de un desarrollo rápido y decidido de las fuerzas

Ejemplo 1:

1.e4 d6 2.d4 Cd7 3.Ac4 g6 4.Cf3 Ag7? 5. Axf7! Rxf7 6.Cg5 + y Negro capitula por mate o debido a la pérdida de la dama.

Ejemplo 2:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.b4 Axb4 5.c3 Aa5 6.0-0 d6 7.d4 Ab6 8.dxe5 dxe5 9.Axf7+!? Rxf7 10.Cxe5+ Rf8? 11.Aa3+ Cge7 12.Df3+ y mate en f7 es inevitable.

Ejemplo 3:

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Ac4 Ag4 4.Cc3 g6? Permite a Blanco un elegante ataque de mate. 5.Cxe5! Axd1?? (5. ... dxe5 o 5. ... Ae6 es el daño más pequeño ya que sólo un peón se pierde) 6.Axf7+ Re7 7.Cd5 mate.

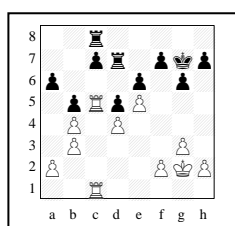
Ejemplo 4:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Dh4 (está en juego demasiado pronto) 5.Cc3 Cf6? (Bloquea la retirada de su dama propia) 6.Cf5! Dh5 7.Ae2 Dg6 8.Ch4! y la dama negra cayó en la trampa.

Ejemplo 5:

1.e4 e5 2.f4 Dh4 +? 3.g3 Dh6? (mejor 3. ... Dd8) 4.Cc3 exf4 5.d4 Df6 6.Cd5 Dc6 7.Ab5! Dd6 (peligro de Cxc7+) 8.Axf4 Dg6 (quiere ganar con Dxe4+ la torre en h1) 9.Cxc7+ Rd8 10.Cxa8 Dxe4+ 11.De2 Dxh1 12.Ac7 mate. Es el castigo por las movidas sin rumbo con la dama y el descuido del desarrollo de piezas.

2. tema: la lucha por una posición favorable de los peones



¡Expón porqué las Negras tienen la peor posición de los peones en el diagrama de al lado!

161

3. tema: la lucha por un centro fuerte

Ejemplo 1:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 (la forma típica de construir un centro de peones fuerte) 4. ... d6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab6 7.Cc3 Cf6 8.0-0 0-0 9.Ab3! (En caso contrario, el centro blanco podría ser destruido por la supuesta víctima en e4.) 9. ... Ag4 10.Ae3 h6? (Negro tuvo que amenazar con Te8 al peón blanco e. Con el intercambio 10. ... Axf3 11.gxf3 se hubiera conseguido un apoyo permanente del peón e4 y la jugada sería favorable para el primer jugador.) 11.Dd3 Te8 12.Cd2 De7 13. Tae1 Tad8 14.a3 Df8 5.f4. Blanco tiene un centro sólido. Ya existe un riesgo de ataque sobre el flanco de rey por f5, h3, g4.

Ejemplo 2:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Ab6? (mejor 6. ... Ab4+) 7.d5! Ce7 8.e5 (Los peones centrales blancos inestabilizan a las ya débiles piezas negras.) 8. ... Ce4 9.d6 cxd6 10.exd6

Cxf2 11.Db3 Cxh1 12.Axf7+ Rf8 13.Ag5! El mate sólo se puede evitar sacrificando la dama.

Ejemplo 3:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Ab4 6.Cxc6 bxc6 (fundamentos para componer el centro más tarde) 7.Ad3 d5! 8.exd5 cxd5 9.0-0 0-0 10.Ag5 Ae6 11.Df3 Ae7 12.Tae1 Tb8 13.Cd1 c5. Negro tiene la posición más activa, sobre todo por los peones dinámicos del centro.

4. tema: Sacar provecho de las jugadas erróneas de peones

Ejemplo 1:

1.e4 e5 2.Cf3 f6? 3.Cxe5 fxe5 (mejor es 3. ... De7) 4.Dh5+ Re7 5.Dxe5+ Rf7 6.Ac4+ d5 7.Axd5+ Rg6 8.h4 Ad6 9.h5+ Rh6 10.d4+ g5 11.hxg6 e.p.+ Rxc6 12. Dh5+ Rf6 13.Df7 mate.

Ejemplo 2:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cge7 (mejor sería 4. ... Cf6) 5.Cc3 g6? (La jugada del peón debilita la casilla f6) 6.Ag5 Ag7 7.Cd5! Axd4? 8.Dxd4!! Cxd4 9.Cf6+ Rf8 10.Ah6 mate.

Ejemplo 3:

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 f5? 4.dxe5 fxe4 5.Cg5 d5 6.Cc3 (según Keres 6.e6 es más fuerte) 6. ... Ab4 7.e6 Axc3+? 8.bxc3 Ch6 9.Dh5+ Rf8 10.Aa3+ Rg8 11.Df7+! Cxf7 12.exf7 mate.

Ejemplo 4:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.0-0 d6 5.h3? (innecesario) 5. ... h5 6.Ch2 (cualquiera jugada normal de desarrollo hubiera sido mejor) 6. ... Cf6 7.d3 Ag4! (Para abrir la columna h) 8.hxg4 hxg4 9.Cxg4 Ch5! 10.Ae3 Dh4 11.Lxc5 Dh1+! 12.Rxh1 Cg3+ 13.Rg1 Th1 mate.

RECOMENDACIONES DIDÁCTICO-METÓDICAS

☞ En los relatos del comienzo del ajedrez en la India, se alude que los comandantes militares del pasado anticipaban y “entrenaban” una batalla con la ayuda de juegos en maquetas de arena. Elementos tales como fuerza, espacio y tiempo jugaban un papel muy importante. Por esto, la comparación de una partida de ajedrez con la lucha militar o deportiva ayuda a hacer comprensible la combinación fuerza, espacio y tiempo en la apertura.

☞ A ninguno de los ejemplos de partidas no se le dio conscientemente el nombre específico de apertura. La especificación de la apertura no es importante en este contexto. Lo que cuenta es el desarrollo lógico-estratégico de una partida.

☞ Los tratados principios generales de la apertura están elaborados de acuerdo al nivel de la formación de los niños. Especial atención merecen las reglas mnemotécnicas. Tienen que repetirse con frecuencia y modificadas varias veces.

☞ Errores de principiantes tienen a menudo un carácter estereotipo. El profesor debe observar muchas partidas y ejercicios y corregir los peores errores en el tablero de demostración, para que todos se beneficien.

☞ Fuera de la demostración usual de los ejercicios en el tablero de demostración hay que elegir, preferentemente, cada vez más a menudo la forma de aprendizaje en parejas (los niños se sientan uno frente al otro, como en el juego de ajedrez).

MÓDULO DE ENSEÑANZA VII

TEMA: finales elementales – métodos que terminan inevitablemente en mate

OBJETIVOS DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

- conocer los tipos de finales que llevan directamente a mate por tener ventajas grandes de material
- la importancia especial de las finales para la práctica
- ejecutar mediante partidas pequeñas competitivas el objetivo del juego
- despertar el interés y el placer de las finales (romperse la cabeza con tareas que llevan a mate)
- familiarizar a los niños con el reloj de ajedrez como un elemento estimulante y educativo

RECURSOS DIDÁCTICOS E ILUSTRATIVOS

tabla de demostración, 2 hojas de trabajo, el reloj de ajedrez

TRANSMISIÓN DEL TEMA

1. Sobre el significado de la enseñanza de las finales

Si suponemos que

- a) en la primera fase (la apertura) de una partida normal de ajedrez, hay el despliegue de los bandos que determina en gran parte el desarrollo de la partida,
- b) en la segunda fase de la partida (medio juego), la lucha estratégico-táctica se desencadena dinámicamente,
- c) en la última fase de la partida (final), se decide el juego definitivamente y se fija el resultado final, así que no es difícil de reconocer la importancia crucial de la última etapa de la partida.

☞ Como en la final, generalmente, sólo hay unas pocas piezas y peones en el tablero, es importante de tener en cuenta, que en la última fase cada error por más pequeño que sea, cada inexactitud ligera afecta en gran medida, a menudo decisivamente, el resultado de la partida.

2. Algunas características de la fase final en comparación con las otras fases de la partida

Primero: En las finales hay menos piezas y peones involucrados que en el medio juego.
Segundo: El objetivo de muchas finales solamente se puede resolver a través de una jugada correcta.
Tercero: A diferencia de las dos primeras etapas de la partida, el rey como figura débil se vuelve

- en un combatiente fuerte.
- Cuarto: Debido a que el material es reducido, la eficacia específica de cada pieza se intensifica.
- Quinto: La importancia de la interacción armoniosa de cada una de las piezas (y de los peones, p.e. de la cadena de peones) aumenta.
- Sexto: El valor de los peones crece. Algunos peones avanzados son más fuertes que piezas.

3. Zugzwang

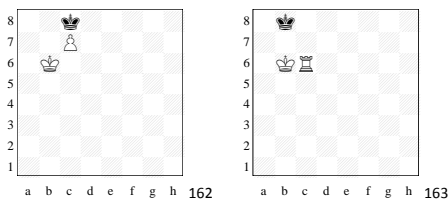
En la final domina una maniobra especial: el “Zugzwang” ¿Qué significa esto?

☞ Hablamos de “Zugzwang” cuando en una situación dada, por razones reglamentarias, el jugador, que tiene el turno está obligado a ejecutar una jugada, aunque ella deteriore mucho su posición.

Dos ejemplos ilustrativos del “Zugzwang” muestran los diagramas 162 y 163. Tocándole a Negro él tiene que aceptar desventajas significativas en ambos casos.

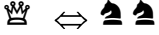
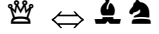

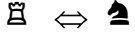
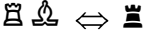
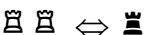
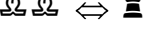
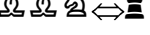

En el diagrama 162 al rey negro sólo le queda la casilla d7; así se desocupa la casilla c8 para la promoción del peón blanco.

En el diagrama 163, la jugada obligatoria (“Zugzwang”) del rey a a8 (sólo esta jugada es posible) tiene como resultado el mate.



4. Lucha entre varias piezas con el rey, pero sin peones (Sólo para profesores)

tipo de final	procedimiento metódico - plan de ganancia y/o de defensa	resultado
	El rey y la dama se acercan a las piezas negras. La torre será separada de su rey y capturada por los jaques del adversario. ¡Provocar posiciones de “Zugzwang”!	La dama gana; en casos de excepción: tablas.
	Las torres se cubren entre sí. Por otro lado, la dama da jaque y clava una de las torres.	tablas
	El rey y la dama se acercan por las casillas que tienen el color opuesto a las del alfil, fuerzan al rey enemigo al borde y lo ponen en jaque mate.	La dama gana
	El rey es forzado al borde y puesto en jaque mate.	La dama gana.
	Dando jaque repetidamente al rey negro con la dama blanca, el rey blanco avanza. Los alfiles negros son separados de su rey y capturados. Posición de tablas: fortaleza de piezas de Negro, por ejemplo Rg7, Af6, Ag6 (según Lolli).	La dama gana; en casos de excepción: tablas.

	Por jaque repetido el rey blanco es obligado a apartarse. Los caballos no pueden cubrirse entre sí a la larga. Posición de tablas: p.e. fortaleza de Negro: Rg7, Cf6, Cg6.	La dama gana; en casos de excepción: tablas.
	El rey es empujado hasta el borde, y mediante la maniobra de "Zugzwang" es puesto en jaque mate. Posición de tablas: p.e. piezas negras Rg8, Ag7, Ce5.	La dama gana; en casos de excepción: tablas.
	El rey negro trata de huir a la esquina que no puede ser ocupada por el alfil. Clavando el alfil se puede conseguir empate.	tablas, en casos de excepción: partida perdida
	El caballo siempre se queda cerca de su rey, y así impide la oposición en el borde. Sin embargo, bajo algunas condiciones, pueden surgir posiciones desfavorables que conducen a la pérdida del caballo.	tablas; en casos de excepción: partida perdida
	La torre negra impide el jaque mate poniendo en jaque al rey adversario y clavando piezas del otro bando. La final es difícil de manejar.	tablas; en casos de excepción: partida perdida
	El rey es apartado al borde por las dos torres y puesto en jaque mate. Así es posible intercambiar una torre.	Las dos torres ganan.
	Dos piezas menores (2 alfiles, y/o un alfil y un caballo) no pueden ganar contra la torre. Dando jaque y clavando piezas del adversario la torre impide el mate.	tablas
	Tres piezas menores empujan al rey enemigo al borde y lo ponen en jaque mate. Los jaques de torres se evitan interponiendo piezas entre la torre y el rey adversario.	2 alfiles y un caballo ganan.
	La torre se intercambia con el alfil, y se crea un final de tablas de dos caballos contra el rey.	tablas

EJERCICIOS / PRÁCTICA

1. Ejercicios para las finales (jugar las posiciones como partidas pequeñas)

Nº	Blanco	Negro	turno
1	Re3 Dd3	Re5 Tf5	Blanco
2	Re3 Dd3	Re5 Ad5	Blanco
3	Re3 Dd3	Re5 Cd6	Blanco
4	Re3 Dd3	Re7 Ae6 Cd6	Blanco
5	Re3 Td3 Tf3	Re5 Ta5	Blanco
6	Re2 Ad3 Ae3 Cf2	Re6 Td6	Blanco

2. Con la última jugada la torre negra tuvo que alejarse de su propio rey (por "Zugzwang").
¿Cómo puede tomar Blanco ventaja de ello? Blanco: Rc6 Dd8, Negro: Ra7 Tb1
3. ¿Cómo se debe valorar en la final la posición dama contra dos piezas menores (Da igual quién juega primero)?
 - 3.1 Blanco: Re8 Dh5, Negro: Rg8 Ag7 Ce5
 - 3.2 Blanco: Rf4 Dc6, Negro: Rf7 Ae6 Af6
4. En la final, torre contra alfil, el rey negro se encuentra en la esquina del mismo color de su alfil.
¿Cómo puede ganar Blanco? Blanco: Rg6 Tf7, Negro: Rg8 Ag1

RECOMENDACIONES DIDÁCTICO-METÓDICAS

- ☞ Primero, hay que destacar especialmente la importancia de los conocimientos de las finales de una partida para aumentar la calidad del jugador. Esta comprensión fomenta el grado de la cooperación y participación de los niños.
- ☞ Es beneficioso utilizar los ejercicios en forma de partidas pequeñas para entrenar la lucha entre las diferentes constelaciones de piezas (con el rey blanco y negro, sin los peones).
- ☞ Bajo la instrucción "Ejercicios prácticos de las finales (jugar las posiciones en partidas pequeñas)" se entiende el entrenamiento en parejas bajo condiciones competitivas y simplificadas, p.e. la notación de las jugadas por el profesor y/o a probar el uso del reloj de ajedrez con tiempo breve para reflexionar.

MÓDULO DE ENSEÑANZA VIII

TEMA: las partidas finales de peones

OBJETIVOS DE FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

- conocer los procedimientos básicos metódicos de las partidas finales de peones
- llevar a los niños a una actitud abierta hacia las partidas finales de peones más frecuentes
- comprender a los peones como el "alma de la partida". No tratar descuidadamente a las piezas más débiles del tablero.

RECURSOS DIDÁCTICOS E ILUSTRATIVOS

Tablero de demostración, juegos de ajedrez, 3 hojas de trabajo

TRANSMISIÓN DEL TEMA

Observaciones preliminares sobre el tema

Prácticamente en los finales de ajedrez el tipo del final de peones es relativamente común. De ahí se deduce la importancia de entrenar este tipo de final. Ya en el siglo 18 Philidor llamó a los peones "el alma del ajedrez". Ellos forman el armazón de una posición y determinan en gran medida sus características peculiares. La idea principal de cada partida final de peones es la promoción de un peón por una dama o por otra pieza cuya posición corresponde más o menos a la de la dama.

☞ Los siguientes temas están dedicados, principalmente, para la capacitación de los profesores. La idea fundamental de las partidas finales de peones también puede ser explicada a los niños más avanzados.

Reglas básicas de finales de peones que facilitan jugar correctamente

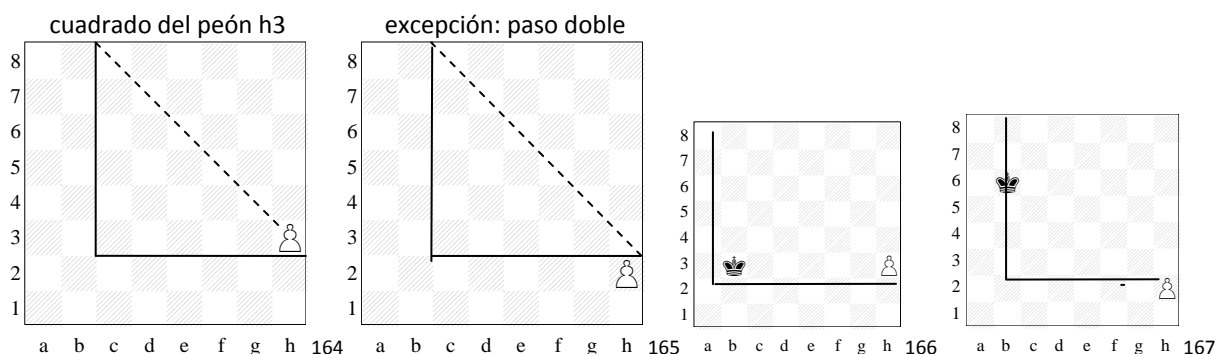
1. REGLA DEL CUADRADO
2. REGLA DE LA OPOSICIÓN
3. REGLA SOBRE LA (RELATIVA) INUTILIDAD DEL PEÓN E TORRE
4. PROCEDIMIENTO DE CÁLCULO MENTAL

1. REGLA DEL CUADRADO

PROPÓSITO: reconocer rápida y previsiblemente, si la promoción de un peón puede ser llevado a cabo o no.

CONDICIÓN PREVIA: El rey está tan lejos que no puede proteger a su propio peón.

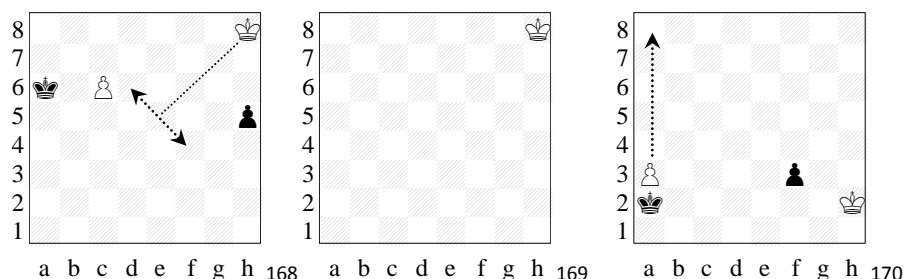
MÉTODO: Mentalmente se traza una línea diagonal desde el lugar del peón (en la dirección del rey adversario) hasta la última fila y a partir de esta casilla se desarrolla un cuadrado (véase diagrama 174).



El diagrama 165 muestra la única excepción de la regla del cuadrado que resulta por el hecho de que el peón todavía se encuentra en su posición inicial, y así puede avanzar dos casillas. En el diagrama 166, el rey negro no puede detener al peón blanco, si Blanco tiene el turno. El diagrama 167 sólo es válido, si Blanco juega h2-h4. Si el rey negro se encontrara en cualquier casilla dentro del cuadrado marcado, entonces él llegaría antes que el peón a la casilla de promoción.

Ejemplos de aplicación

Entre más piezas haya en el tablero, tanto más difícil resulta la aplicación de la regla del cuadrado en la práctica. En todo caso, el rey obra como una figura de lucha fuerte que combina la persecución del peón adversario con la protección de las fuerzas propias (los peones). Las siguientes sustanciales finales (estudios) instructivos demuestran la importancia de la regla del cuadrado de los peones:



Ejemplo 1: ¡Blanco teniendo el turno mantiene tablas! (diagrama 168, estudio clásico de Reti, 1921).

En el primer momento, la situación parece no ofrecer posibilidades de éxito para Blanco. El peón negro de h5 busca ininterrumpidamente su promoción en h1. No obstante, el peón blanco avanzado en c6 también amenaza de ser promovido por la dama con ayuda de su rey.

Solución: El rey blanco tiene dos objetivos: acercarse a su peón y penetrar en el cuadrado del peón h5. Las jugadas son: 1.Rg7! h4 2.Rf6! Rb6 (si 2. ... h3, entonces 3.Re7 h2 4.c7 Rb7 5. Rd7 tablas) 3.Re5! h3 4.Rd6 h2 5.c7 tablas. O 1. ... Rb6 2.Rf6 h4 3.Re5! y en el caso de que el peón blanco sea capturado, el rey penetra por f4 en el "cuadrado" del peón negro (véase el diagrama 169 sobre la igualdad geométrica de las distancias en el tablero de ajedrez).

Ejemplo 2: ¡Teniendo el turno Blanco gana! (diagrama 170, estudio de H. Rinck, 1922). En este ejemplo se muestra de nuevo claramente que no se puede proceder esquemáticamente en el ajedrez. Mientras en el ejemplo 1, el rey blanco realiza dos amenazas en su marcha diagonal hacia el centro, este método falla debido a una pequeña idea táctica ingeniosa. A 1.a4 Rb3 2.a5 Rc4 3.a6 Rd3 4.a7 f2 5.a8D f1D sigue 6.Da6+ con la captura de la dama. El otro intento después de 1.a4 Rb3 2.a5 con ayuda de Rc3 de promocionar el peón propio rechaza Blanco con 3.Rg1! Rd4 4.a6 Re3 5.Rf1.

Cualquier otra jugada en vez de 3.Rg1 termina inevitablemente en tablas, por ejemplo 3.Rg3? Rd4! tablas o 3.a6? Rd2 tablas.

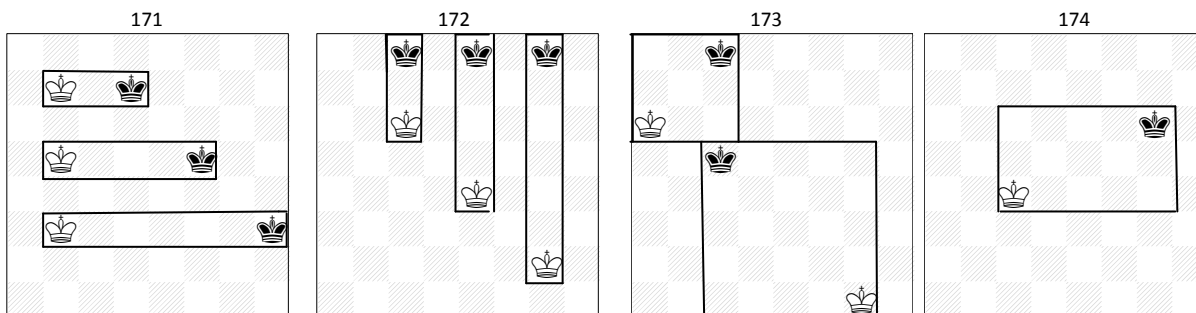
2. REGLA DE LA OPOSICIÓN

PROPÓSITO: Obtener la oposición es que se obliga al adversario a jugar una pieza determinada (“Zugzwang”). Además por lo general, se adquieren ventajas al obtener la oposición, y así casillas estratégicamente importantes pueden ser ocupadas.

DEFINICIÓN: "Los reyes están en oposición, cuando las esquinas del concebido rectángulo, ocupadas por los dos reyes, tienen el mismo color."

Se distinguen las siguientes formas de oposición:

Oposición horizontal cercana (o: directa, inmediata), la oposición horizontal distante (o: lejana, ampliada) (diagrama 171); la oposición vertical cercana, la oposición vertical distante (diagrama 172); la oposición diagonal cercana, la oposición diagonal distante (diagrama 173), la oposición virtual (diagrama 174)

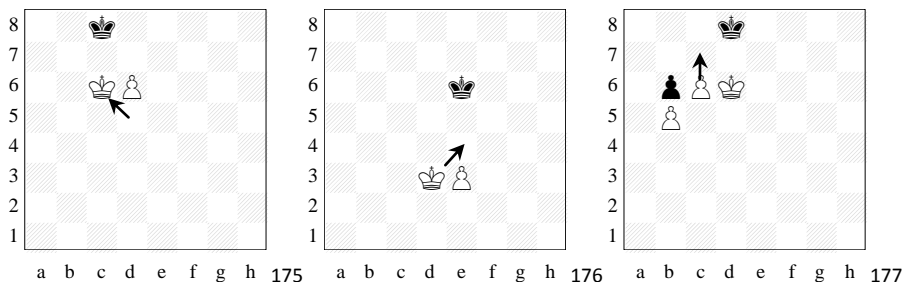


Notas: Ya se habla de oposición horizontal y vertical, cuando los reyes se encuentran uno al frente del otro estando en una casilla del mismo color. La oposición diagonal y la virtual deben, necesariamente, de establecerse de acuerdo a la definición.

La oposición cercana es dada cuando los reyes se enfrentan con sólo una casilla entre sí. Véase los ejemplos de diagramas 171 (Rb7-Rd7), 172 (Rc6-Rc8) y 173 (Ra6-Rc8). En todos los demás casos, hay oposiciones distantes.

Ejemplos de aplicación

Manteniendo la oposición se pueden conquistar casillas estratégicamente importantes. En la práctica es a menudo el caso, que, además de la obtención de la oposición, existen otros factores que son necesarios para lograr una ventaja decisiva. De todos los tipos de oposición sólo la oposición horizontal y vertical cercana traen un beneficio que rinde. Las otras formas tienen sólo un carácter transitorio. Por consiguiente, es importante de convertir otros tipos de oposición en una oposición horizontal o vertical cercana. Consideremos los siguientes ejemplos clásicos:



En el diagrama 175 Blanco jugó al final 1.Rc6! y de esta manera obtuvo la oposición vertical cercana. Después de 1. ... Rd8 el peón puede promocionarse 2.d7 Re7 3.Rc7 y 4.d8D.

REGLA MNEMOTÉCNICA: ☞ respecto a similares finales de peones: Si un peón alcanza la sexta (tercera) fila, la oposición de los reyes decide la victoria. Si un peón entra en la séptima (segunda) fila, la posición de ajedrez está tablas (con dar jaque) o ganada (sin dar jaque, por la promoción de un peón). Una excepción es el peón de borde.

Diagrama 176 muestra una final de peones fundamental en la que se requiere para la victoria la oposición y la posición del rey blanco delante del peón. Teniendo el turno Blanco cumple con 1.Re4! ambas condiciones, p.e. 1. ... Rd6 2.Rf5 (avanzando diagonalmente el rey conquista la quinta fila.) 2 ... Rd7 3.Re5 Re7 (aunque Negro ahora puede obtener la oposición, la pierde inmediatamente por la jugada del peón blanco ⇒ tiempo) 4.e4 Rf7 5.Rd6 (El mismo proceso se repite una vez más.) 5. ... Rf8 6. Rd7 Rf7 7.e5 Rf8 8.e6 y Blanco gana.

Teniendo el turno Negro con 1. ... Rd5! obtiene la oposición, y el rey blanco ya no puede moverse hacia delante de su peón. La partida termina tablas.

En el diagrama 177 la jugada del peón blanco no es la que decide la partida. Blanco gana en todo caso. Inicialmente el rey blanco está en oposición diagonal, luego en oposición horizontal, y finalmente en oposición vertical. Se inician las jugadas que llevan al éxito con el sacrificio de un peón: 1.c7+ Rc8 2.Re6 (oposición diagonal) 2. ... Rxc7 3.Re7 (oposición horizontal) 3. ... Rc8 4.Rd6 (va y vuelve repetidamente) 4. ... Rb7 5.Rd7 (oposición horizontal) 5. ... Rb8 6.Rc6 (va y vuelve repetidamente) 6. ... Ra7 7.Rc7 (oposición horizontal) 7. ... Ra8 8.Rxb6 (El peón negro fue capturado.) 8. ... Rb8 (Aunque ahora Negro obtuvo la oposición, no es esto decisivo para la posición del rey blanco en la fila 6. ¡Véase reglas mnemotécnicas!) 9.Rc6, y el peón blanco se desplaza a la séptima fila con ganancia sin dar jaque.

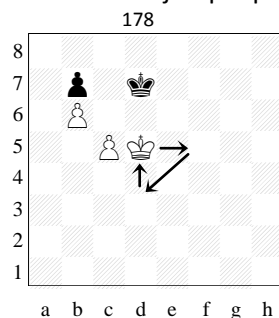
REGLA MNEMOTÉCNIA: ☞ Si el rey se desplaza a la sexta (tercera) fila antes que su peón, gana la partida. Esto es válido también, si el adversario tiene la oposición. Una excepción es el peón de borde.

El método del uso del triángulo

En algunas posiciones, la oposición por sí sola no es suficiente para ganar. Otra herramienta en la lucha para la conquista de las casillas es el uso del triángulo.

IDEA: Ejecutar tres en vez de dos jugadas. Ahora le toca al adversario. Después de tres movimientos el rey del bando más fuerte debe de estar entonces en su casilla de partida. El rey del adversario ya está en la casilla de partida después de dos jugadas, y ahora él tiene el turno.

Veamos un ejemplo práctico (Le toca a Blanco que gana).



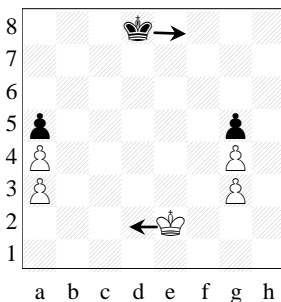
a b c d e f g h

En el diagrama 178, las casillas e5-d4-d5 forman el triángulo blanco. Si Negro pudiese formar el triángulo análogo e7-d8-d7, entonces la posición quedaría tablas. Pero eso no es posible. Por ejemplo 1.Re5 Re7 2.c6!, y el peón b va a la dama. Por este motivo el rey negro tendría que tomar un camino diferente que, sin embargo, por la aplicación del

178 "triángulo de uso" no es suficiente para tablas. P.e., 1. ... Kc6 2.Rd4 Rd7 3.Rd5 (Ahora se llegó a la misma posición que antes, pero esta vez le toca a Negro. Blanco empuja al rey contrario a la esquina y gana por un avance de peones.) 3. ... Rd8 4.Rd6 Rc8 5.Re7 Rb8 6.Rd7 Ra8 7.c6! bxc6 8.Rc7 c5! 9.b7+ y mate en dos jugadas. Si Blanco quiere ganar al instante con la posición de partida 1.c6+?, Negro puede mantener tablas con la jugada sorpresiva 1. ... Rc8!!.

el efecto de la oposición distante

Como se pueden conseguir ventajas con la ayuda de la oposición distante, muestra el ejemplo en el diagrama 179 (Teniendo el turno Blanco gana, teniendo el turno Negro tablas) Generalmente, la eficacia de la oposición distante se decide con la primera jugada.



Comencemos tocándole a Negro: 1. ... Re8! La oposición distante se extiende a través de cinco casillas. No importa adónde se mueva el rey blanco, Negro siempre toma la oposición y por lo tanto mantiene tablas, p.e. 2.Rd3 Rd7 3.Re4 Re6 o 2.Rd2 Rd8 3.Rc3 Rc7 etc.

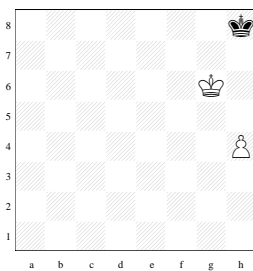
Por el contrario, teniendo el turno Blanco consigue la oposición con 1.Rd2!

Si el rey negro entra inmediatamente en la séptima fila, Blanco 179 obtiene la oposición en las correspondientes casillas (c7-c3, d7-d3, e7-e3). A 1. ... Rc8 sigue 2.Re3! con el objetivo de conquistar el peón g. El rey negro, por lo tanto, debe desplazarse rápidamente para ayudar 2. ... Rd7. Ahora no jugar 3.Re4? a causa de 3. ... Re6 (oposición), sino 3.Rd3! (oposición), y el proceso anterior está en peligro de repetirse. Si Negro permanece con 3. ... Rd6 en el medio, entonces 4.Rd4 (oposición), y ahora el rey negro tiene definitivamente que desviarse a un lado. Blanco gana un peón.

3. REGLA SOBRE LA (RELATIVA) INUTILIDAD DEL PEÓN DE TORRE

El poder menor del peón de torre en comparación con el resto de los peones radica en el hecho de que el rey "débil" no puede ser expulsado de la casilla (esquina) evitando la posible promoción del peón del adversario. En esta fase final, hay que tener presentes dos posiciones.

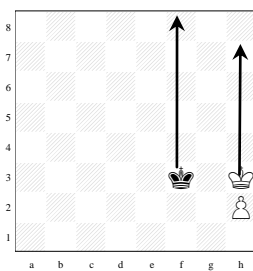
180



primera posición de tablas

En la primera posición de tablas (diagrama 180) ocupa el rey negro la esquina h8 y repetidamente se desplaza a g8 para después volver a h8. Si el peón se mueve a h7, entonces está en tablas.

181



segunda posición de tablas

En la segunda posición de tablas (diagrama 181), el rey blanco fue encerrado. El resultado es ahora una carrera de reyes en la columna h y f. Como el rey negro siempre es capaz de mantenerse a la altura de su concurrente, la carrera termina en tablas, y el rey blanco queda encerrado, o el rey negro llega a la esquina de h8. Por ejemplo 1.Rh4 Rf4

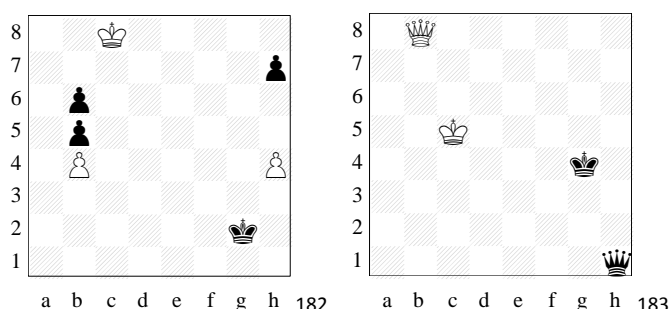
4. PROCEDIMIENTO DE CÁLCULO MENTAL

PROPÓSITO: reconocer rápido y con certeza las consecuencias de una secuencia larga de jugadas

MÉTODO: Primero, uno ejecuta todos sus movimientos mentalmente hasta que se reconozca un resultado preciso. Hay que acordarse del número de jugadas y del resultado de la secuencia de jugadas. A continuación, se visualizan todas las jugadas del adversario (el mismo número de jugadas). Después hay que comparar mentalmente las jugadas y sus resultados propias con las del adversario.

BENEFICIO: A diferencia de las movidas alternativas habituales (si se hace aquella jugada , entonces sigue ésta) se logra, mediante los procedimientos de cálculo mental, una mayor precisión.

Un ejemplo típico es el procedimiento de cálculo mental para capturar un peón distante.



Casos similares al del diagrama 182 son comunes en las partidas reales. Los jugadores avanzados ofrecen tablas después de una reflexión breve. ¿Por qué? Los dos jugadores calculan mentalmente, dónde estarán los dos reyes después de cuántas jugadas, así como quién será el primero cuyo peón puede ser promovido por la dama.

Blanco teniendo el turno podría, por ejemplo, hacer el siguiente cálculo: El peón negro h no puede ser conquistado, ya que puede ser cubierto a tiempo por su rey y este rey puede capturar en el camino al peón blanco h. Por ejemplo 1.Rd7 2.Re7 3.Rf7 4.Rg7. Después de cuatro jugadas de Negro 1. ... Rg3 2. ... Rxh4 3. ... Rg4 4. ... h5 Negro tiene un peón más para ganar la partida. Pero esto no puede ser el objetivo de Blanco! Así es que Blanco tiene que desarrollar un plan nuevo.

Otro objetivo del cálculo: ¿Quién conseguirá primero, después de haber capturado los peones adversarios, que uno de sus peones pueda ser promovido por la dama? ¿Se puede ganar la partida con la dama? Aquí se ve la necesidad de imaginarse visualmente de antemano las jugadas mediante el método del cálculo mental: 1.Rb7 2.Rxb6 3.Rxb5 4.Rc5 5.b5 6.b6 7.b7 8.b8D; 1. ... Rg3 2. ... Rxh4 3. ... Rg4 4. ... h5 5. ... h4 6. ... h3 7. ... h2 8. ... h1D. La evaluación de la posición después del pre-cálculo: tablas (véase el diagrama 183), ya que los jaques de la dama blanca no llevan a la captura de la dama del adversario.

EJERCICIOS / PRÁCTICA

1. ejercicios de la "regla del cuadrado"

Tarea	Blanco	Negro	preguntas
1	Rf1 a2 d4	Rf3 e6 f7	¿Cómo gana Blanco si tiene el turno?
2	Rc1 f4 h2	Rh4 a3 c7	¿Cómo gana Blanco si tiene el turno?
3	Ra4 c5	Rd8 h7	¿Cómo mantiene Blanco tablas si tiene el turno?
4	Rh7 c6	Ra6 a5	¿Cómo mantiene Blanco tablas si tiene el turno?
5	Rh5 c6	Ra6 f6 g7 h6	¿Cómo mantiene Blanco tablas si tiene el turno?

2. ejercicios de la regla de "oposición"

Tarea	Blanco	Negro	preguntas
1	Re8 b4 d4	Rb7 c6	¿Cómo mantiene Negro tablas si tiene el turno?
2	Rc7 a4 c4	Ra7 b6	¿Cómo gana Blanco si tiene el turno?
3	Rg5 f4 h4	Rg7 g6	¿Cómo mantiene Negro tablas si tiene el turno?

3. ejercicios relacionados con la inutilidad relativa del peón de torre

Tarea	Blanco	Negro	preguntas
1	Re4 h2	Ra2 h4 h5	¿Cómo mantiene Negro tablas si tiene el turno?
2	Rf3 h2	Re1 h3	¿Cómo mantiene Negro tablas si tiene el turno?

4. ejercicios del método de procedimiento de cálculo mental

Tarea	Blanco	Negro	preguntas
1	Ra5 a3 g5	R2 a7 g7	¿Concluye calculando mentalmente (sin tocar las piezas), cómo hay que evaluar la partida, si Blanco tiene el turno!
2	Ra5 a3 g5	Rg2 a7 g7	¿Concluye calculando mentalmente (sin tocar las piezas), cómo hay que evaluar la partida, si Negro tiene el turno!
3	Rb2 a4 b4 h2	Rh3 b6 h5	¿Concluye calculando mentalmente (sin tocar las piezas), cómo hay que evaluar la partida, si Blanco tiene el turno!

RECOMENDACIONES DIDÁCTICO-METÓDICAS

☞ Al tratar temas de las finales hay que hacer hincapié repetidamente de la gran importancia de los peones en la fase final. Por lo demás, es la pieza más débil con un valor de 1.

☞ La idea de obtener oposición puede ser entrenada e ilustrada en forma de partidas pequeñas.

Por ejemplo: Ambos reyes están en la posición inicial (e1 y e8).

Objetivo: El rey blanco debe tratar de llegar a la octava fila. Negro tiene que evitar que esto se realice. Una partida podría desarrollarse así: 1.Re2 (oposición) Re7 2.Re3 (oposición) Re6 3.Re4 (oposición) Rd6 4.Rf5 Re7 5.Rg6 Rf8 6.Rh7 y Rh8. Adicionalmente, hay que variar las posiciones iniciales, por ejemplo Blanco Re1, Negro Rd8. Importante es 1.Rd2! oposición etc.

☞ En el cálculo mental hay que aspirar a un cálculo mental real de las jugadas. Mediante el “working in mind” ya entrenado anteriormente, no serán difíciles estos ejercicios mentales. Los resultados correctos pueden ser presentados en el tablero de demostración por los alumnos.

☞ En casi todos los grupos hay algunos niños que tienen conocimientos más profundos de ajedrez que los otros niños. Para ofrecerles suficiente “alimento intelectual” hay que darles ejercicios adicionales con los diagramas 168 y 170 (teoría del cuadrado de los peones).

SOLUCIONES

soluciones de las tareas que están descritas en los módulos de enseñanza I a VIII

MÓDULO DE ENSEÑANZA I

1. Bajo la tutela de sus profesores los niños deben de hacer un tablero de ajedrez propio, que pueden llevar a casa.
2. La esquina derecha siempre debe de ser una casilla blanca.
3. La serie de palabras familiares dadas en el apartado "transmisión del tema" con las letras A a hasta H h deben de ser ampliadas.
4. Al mismo tiempo que se anotan las palabras encontradas, también se practica de manera lúdica escribir los números.
5. las casillas borde de la 1ª fila: a1 h1
6. las casillas de borde de la columna a: a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8
7. casillas negras de esquina: a1 h8
8. Las diagonales más largas son las siguientes: a1-h8 → a1 b2 c3 d4 e5 f6 g7 h8 y h1-a8 → h1 g2 f3 e4 d5 c6 b7 a8

MÓDULO DE ENSEÑANZA II

1. Ejercicios para consolidar los conocimientos de la valorización de las piezas

Ejemplo	Blanco	¿Cuántos valores?	Negro	¿Cuántos valores?	¿Quién es mejor?
1	T	5	A	3	Blanco
2	T A	8	T C	8	igual
3	C C P	7	T A	8	Negro
4	T P	6	A C P P	8	Negro
5	T C	8	A A P P	8	igual
6	D	9	T C P	9	igual

2. Jugar partidas pequeñas

Mediante las diferentes partidas pequeñas (partidas con material reducido) que se encuentran en la parte metódica se deben entrenar las jugadas y capturas de piezas. Al mismo tiempo, los niños obtienen pequeñas experiencias de éxito lo que fomenta la motivación. La lucha de los ocho peones contra los ocho peones contrayentes se llama "Guerra de los peones".

3. Preguntas y ejercicios para consolidar la materia

- 3.1 La torre puede desplazarse a: a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 y b1 c1 d1 e1 f1 g1 h1.
- 3.2 El caballo puede brincar de b1 hasta la fila 8, por ejemplo, por c3, b5, c7, a8 o d2, c4, d6, c8.
- 3.3 Un peón necesita de la posición inicial 5 jugadas hasta que pueda ser promovido.
- 3.4 El alfil blanco en f1 puede desplazarse a las casillas e2, g2 y h3.
- 3.5 Las piezas blancas se mueven, una tras otra, hasta que todas las piezas estén en su posición "correcta" en la primera fila (véase posición inicial).

MÓDULO DE ENSEÑANZA III

¿Cómo se puede un bando defenderse contra un intento de dar jaque del adversario?

1. La torre negra se interpone 1. ...Te7 o el rey negro esquiva moviéndose hacia el lado.
2. El caballo negro captura al alfil que dio jaque. → 1. ...Cxf5 o el rey negro abandona su posición.
3. El rey negro se mueve fuera del jaque a c8.

Posiciones de ejemplo para el enroque

1. El enroque largo puede llevarse a cabo.
2. Blanco puede ejecutar ambos enroques.
3. Todos los cuatro enroques son posibles, si aún no se ha jugado ninguna pieza.

Anotación de jugadas y posiciones

1. Nº 28 Blanco: Dd3 - Negro: Ra6 Tb5, Nº 29 Blanco: Tb1 - Negro: Rb7 Tb6, Nº 30 Blanco: Ad1 - Negro: Ra4 Cb3, Nº 31 Blanco: Tc1 Tb1 - Negro: Rb7 Db6, Nº 32 Blanco: Rd2 Ad3 b3 c2 - Negro: Ra6 Ab5, Nº 33 Blanco: Ra1 Tb1 Th1 - Negro: Rb8 Db7
2. Nº 34 Blanco: Rc1 Tb1 - Negro: Rc4 Tb4, Nº 35 Blanco: Ra1 Aa2 - Negro: Rb4 Ac4, Nº 36 Blanco: Ra1 Cb1 - Negro: Rc4 Cc3, Blanco Nº 37: a2 b2 - Negro: b3 c4, Nº 38 Blanco: Rc1 Ac2 - Negro: Rb4 Ca4
3. 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 e5 5.Cf5 Cge7?? 6.Cd6++
4. p.e. de a1 a Cc2-Cd4-Cf5-Ch6-Cf7-Ch8
5. 1.Axf3 d4 2.Ad1

MÓDULO DE ENSEÑANZA IV

1. Blanco teniendo el turno da mate con una jugada: → diagramas 78: Ta3 (Ta4); 79: T3b2; 80: Tc1; 81: Ta1, 82: Tb1; 83: Db2 (Da4, Da5); 84: Da4; 85: Db2; 86: Db3; 87: Da2
2. Negro teniendo el turno da mate con una jugada: → diagramas 88: Ac3; 89: Ab2; 90: Cc2; 91: Cc2; 92: Ca 3; 93: b2; 94: cxb2, 95: c1D (T); 96: Txa2; 97: bxc2
3. 1.Th4++
4. 1.Tg8+ Rh5 2.Th1++
5. 1.Ad2 Rh7 2.Ae4+ Rh8 3.Ac3++

MÓDULO DE ENSEÑANZA V

1. Reconocer situaciones de empate

- 1.1 diagrama 133: Dg6 (Df7); diagrama 134: Tg5; diagrama 135: Ah7 o Ae6; diagrama 136: Cf6; diagrama 137: h7
- 1.2 Negro teniendo el turno pone en empate: diagrama 138: 1 ... Rxc5; diagrama 139: 1 ... a5
Blanco teniendo el turno se pone a sí mismo en empate: diagrama 140: 1.b4 axb4; diagrama 141: 1.Ra5 Rb7 2.b4
Negro teniendo el turno se pone a sí mismo en empate: diagrama 142: 1 ... Rb8! 2.Txc5 empate o 2.Cc6+ dxc6+ 3.Txc6 empate
- 1.3 tarea 1 → después de 1. ... Tg6+ 2.Dxg6 empate o 2.Rxg6 empate o 2.Rh5 Tg5+ 3.Rh4 Tg4+ 4.Rh3 Tg3+ empate etc.
- 1.3 tarea 2 → 1.b7+ Rxb7 2.c8+ Rxc8 empate
- 1.3 tarea 3 → 1.Dxc2+ Rxc2 (Dxc2) empate
- 1.3 tarea 4 → 1. ... Dd6+ Dxd6 empate
- 1.3 tarea 5 → 1. ... Dg4 fxg4 empate

2. ejercicios de jaque perpetuo

diagrama 143: en las casillas d7 y d8; diagrama 144: en las casillas d7, e7, f7; diagrama 145: 1 ... Rh7 (1. ... Rf7 2.Df5+ Re7? 3.Txe4+ gana): 2.De7+ Rg6 3.Dg5+ jaque perpetuo; diagrama 146 1.Cf7+ Rg8 2.Ch6+ Rh8 tablas.

3. ¿Cómo puede rescatarse Blanco al jaque perpetuo si tiene el turno?

1.Txb7+ Rxb7 2.Dd7+ Rb8 3.Dd8+ etc..

4. ¿Cómo puede rescatarse Negro al jaque perpetuo si tiene el turno?

1. ... Df3+ 2.Tg2 Df1+ 3.Tg1 Df3+ etc.

MÓDULO DE ENSEÑANZA VI

1. Éxito a través de un desarrollo rápido y decidido de las fuerzas

Mediante cinco partidas básicas de ejercicios metódicamente valiosos y educativos se debe de enseñar en el tablero de demostración que rápidamente se puede perder una partida, si se violan los principios básicos de apertura.

2. Lucha por una posición favorable de peones

Blanco posee la única columna medio abierta con sus dos torres y “cerca” al peón retrasado débil c. Hay una amenaza de Tc6 contra el peón negro a.

3. Lucha por un centro fuerte

En los tres ejemplos de partidas se da mucha importancia a una ocupación a tiempo del centro (d4 e4 d5 e5).

4. Sacar provecho de movimientos erróneos con los peones

Basados en el ejemplo conocido de las consecuencias de movimientos falsos con los peones, que existe desde ya hace muchos siglos (Ejemplo 1: 1.e4 e5 2.Cf3 f6?), demuestran los cuatro ejemplos de forma impresionante en que medida movimientos erróneos e inútiles en la fase de apertura pueden hacer perder una partida.

MÓDULO DE ENSEÑANZA VII

1. → La torre negra se pierde por el jaque. P.e., 1.Dd4+ Ra8 2.Dh8+ Ra7 (2. ... Tb8 3.Da1++) 3.Dh7+

2.1 → La posición es tablas, porque el rey blanco no puede acercarse al rey negro.

2.2 → La posición es también tablas, porque los dos alfiles negros impiden que el rey blanco se acerque.

3. → Blanco amenaza siempre con un mate en la fila básica (8ª fila) del rey negro. La torre blanca ataca de forma ininterrumpida el alfil hasta que éste sea capturado: 1.Tf1 Ah2 2.Th1 Ag3 3.Tg1 Ah2 4.Tg2! Ae5 5.Te2 Ad6 6.Te8+ Af8 7.Td8 (tiempo) 7. ... Rh8 8.Txf8++

MÓDULO DE ENSEÑANZA VIII

1. Regla del cuadrado

1.1 → 1.d5! (La única manera de ganar es bloqueándole al rey negro la diagonal e4 d5 c6 b7, que ya no puede detener al peón blanco) exd5 2.a4! d4 3.a5 d3 4.Re1 y gana (Bianchetti, 1925)

1.2 → 1.h3! (Para que el rey negro no pueda atacar de inmediato al peón blanco f) c5 2.Rb1! (Blanco quiere moverse sobre a2 a b3) c4 3.Ra2 c3 4.Rb3!! (¡Ahora tiene que moverse un peón negro!) a2 5.Rxa2 Rg3 (Negro quiere apoyar a su peón c) 6.f5 Rf4 7.f6 Re3 8.f7! c2 9.f8D c1D 10.Dh6+ y gana (Grigorjev, 1937)

1.3 → 1.Rb5 h5 (si 2. ... Rc7, entonces 3.Rc4 h5 4.Rd3 h4 5.Re2 Rf2 y captura el peón) 2.Rc6! Rc8 (en caso de Rb7 posible promoción del peón) 3.Rd5! y el rey blanco está en el cuadrado del peón negro con tablas (Moravec, 1952)

1.4 → 11.Rg6 (el rey intenta por todos los medios de llegar al cuadrado del peón negro y al mismo tiempo apoyar a su peón) a4 2.Rf5 a3 3.Re6 tablas; 1.Rg6 a4 2.Rf5 Rb6 3.Re5! a3 4.Rd6 tablas; 1.Rg6 a4 2.Rf5 Rb6 3.Re5! Rxc6 4.Rd4 tablas (Adamson, 1922)

1.5 → 1.Rg6! (Sólo esta jugada posibilita tablas en la aparentemente desesperada situación) Rb6 2.Rxg7 h5 3.Rxf6 h4 4.Re5 h3 5.Rd6 con tablas; 1.Rg6! h5 2.Rxg7! h4 3.Rxf6 tablas; 1.Rg6 f5 2.Rxg7 f4 3.Rf6 f3 4.Re6 tablas; 1.Rg6 f5 2.Rxg7 f4 3.Rf6 Rb6 4.Re5 f3 5.Rd6 tablas o 1.Rg6 Rb6 2. Rxg7 f5 3.Rf6 f4 4.Re5 f3 5.Rd6 tablas (Réti, 1928)

2. Regla de la oposición

2.1 → 1. ... Ra8! (Sólo con la oposición distante se consigue tablas. La oposición cercana pierde, por ejemplo, 1 ... Rc8 2.Re7 Rc7 3.Re6 Rb6 4.Rd6 y ahora Blanco ofrece la oposición Rb5 5.Rc7 Rc4 6.Rxc6) 2.Re7 (2.b5 Rb7!) 2. ... Ra7! 3.Re6 Ra6! 4.Rd7 Rb7 5.Rd6 Rb6 6.Re5 Rb5 7.Rd6 Rb6 tablas (Neustadt)

2.2 → 1.Rd6! (Con esta jugada Blanco conquista la oposición y gana) Rb7 (realmente, tendría que esquivar a una casilla en la dirección opuesta) 2.Rd7 Ra6 (o a a8, b8) 3.Rc6 Ra7 4.Rc7 Ra6 5.Rb8 Ra5 6. Ra7 con victoria (Chéron, 1926)

2.3 → 1. ... Rf7! (pero no 1. ...Rh7, entonces sigue 2.h5! gxh5 3.Rxh5 Rg7 4.Rg5 Rf7 5.Rf5 y gana) y después 2.Rh6 Rf6 3.Rh7 Rf7 4.Rh8 Rf8 etc. (Chéron, 1926)

3. Regla sobre la relativa inutilidad del peón de torre

3.1 → 1. ... Rb3 2.Rf5 Rc4 3.Rg5 Rd5 4.Rxh5 Re6 5.Rxh4 Rf7 y el rey huye a la esquina con tablas

3.2 → 1. ... Rf1 2.Rg3 Re2! (2. ...Rg1 pierde 3.Rxh3 Rf2 4.Rg4 con h4) 3.Rxh3 Rf3 encierra al rey 4.Rh4 Rf4 5.Rh5 Rf5 etc.

4. Método de procedimiento de cálculo mental

4.1 → Blanco teniendo el turno gana. Él necesita 8 jugadas hasta conseguir una dama, y además tiene de nuevo el turno, mientras que Negro necesita 9 jugadas hasta obtener una dama. Negro teniendo el turno necesita 9 jugadas hasta la promoción y Blanco de nuevo 8, pero ahora ambos tienen una dama, y Blanco no puede beneficiarse de la jugada de su dama; p.e. 6 1.Ra6 2.Rxa7 3.Rb8 4.a4 5.a5 6.a6 7.a7 8.a8D respectivamente con Negro 1. ...Rg3. 2. ...Rg4 3. ...Rgx5 4. ...Rf4 5. ...g5 6. ...g4 7. ...g3 8. ...g2 9. ...g1D tablas.

4.2 → Negro teniendo el turno mantiene tablas: 1 ...Rg3 2.Ra6 Rg4 3. g6 Rg5 4.Rxa7 Rxg6 5.Rb7 Rf5 6.a4 g5 7.a5 g4 8.a6 g3 9.a7 g2 10.a8D g1D

4.3 → Blanco teniendo el turno gana, ya que necesita sólo 5 pasos hasta la promoción y no 7 como Negro; p.e. 1.a5 bxa5 2.bxa5 Rxh2 3.a6 Rg1 4.a7 h4 5.a8D h3, y la partida final de las damas es ganada con facilidad. Teniendo el turno Negro, el peón negro está en una casilla más adelantada, y el final de dama contra el peón de borde no se puede ganar, p.e. 1. ...Rxh2 2.a5 bxa5 3.bxa5 Rg1 4.a6 h4 5.a7 h3 6.a8D h2 tablas.

literatura primaria y secundaria

Awerbach, J., Beilin, M.: ABC des Schachspiels. Berlin 1983, 8. Aufl.

Bastian H.: Schach – Grundkurs 1. Themenheft 1 „Regeln“. Saarbrücken-Klarenthal 2002.

Bönsch, E.: Zur Methodik des Schachspiels. Ein Beitrag für den außerschulischen Kindersport. Diplomarbeit Deutsche Hochschule für Körperkultur, Leipzig 1955.

Bönsch, E.: Untersuchungen über die didaktisch-methodische Gestaltung der Schachausbildung unter besonderer Berücksichtigung der spieltheoretischen Entwicklung des Schachsports. Dissertation Philosophische Fakultät, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg 1977.

Bönsch, E.: Schachlehre – Ein Handbuch für Lehrende und Lernende. Berlin 1989, 3. Aufl.

Bönsch, E., Bönsch, U.: Schachlehre - Schachtraining. Methodisches Handbuch für Lehrende und Lernende. Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes. Berlin 2000.

Bönsch, E., Schreiber, R.: Schach für Kids. Kinder-Übungsheft 1 für den Elementar- und Primarbereich. Sprockhövel 2010.

Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Wissenschaftliche Forschungen zu den Werten des Schachspiels. St. Goar 2008.

Bönsch-Kauke, M.: Nervenkrieg – von Aura bis Zweikampf. Angewandte Psychologie für Trainer, Schachlehrer und Spieler. Berlin 2009.

Brunia, R., Wijgerden C. van: Schach lernen. Handbuch für Schachtrainer, Stufe 1, 2003-2008, 3. Aufl.

Chandler, M., Milligan, H.: Schach für Kinder. London 2008.

Chéron, A.: Lehr- und Handbuch der Endspiele, Band II. Berlin 1957.

DSJ: Schach lernen mit Chessy. Berlin 2007.

Karpow, A.: Disneys Schachbuch. München 1998.

Kasparow, G.: Schachmatt! Mein erstes Schachbuch. Zürich 2005.

Kindermann, St.: Schach! Für junge Einsteiger. München 2006.

Sommer, J., Rosen, B.: Hilfe, mein Kind spielt Schach! Ein Handbuch für Eltern, Trainer und Pädagogen. Mönchengladbach 2005.