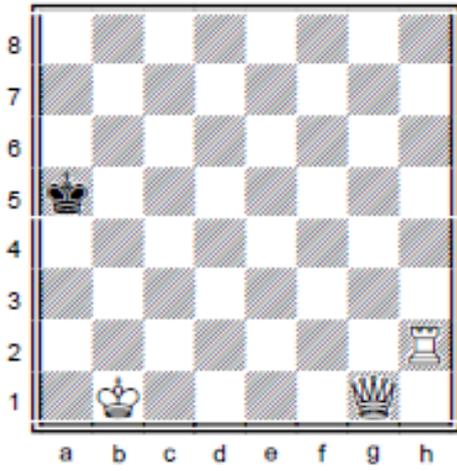


ANEXO

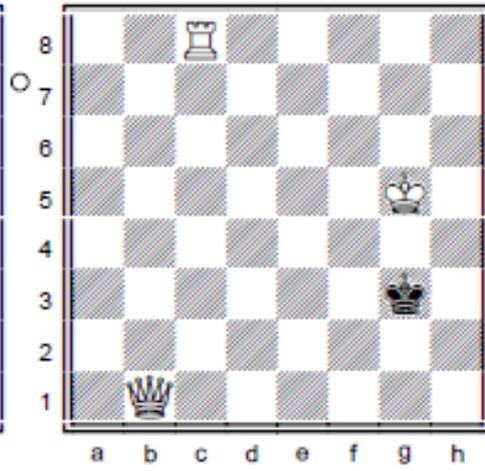
Ejemplo de materiales
elaborados y reportaje
fotográfico

MATE EN DOS JUGADAS. (Siempre mueven Blancas).

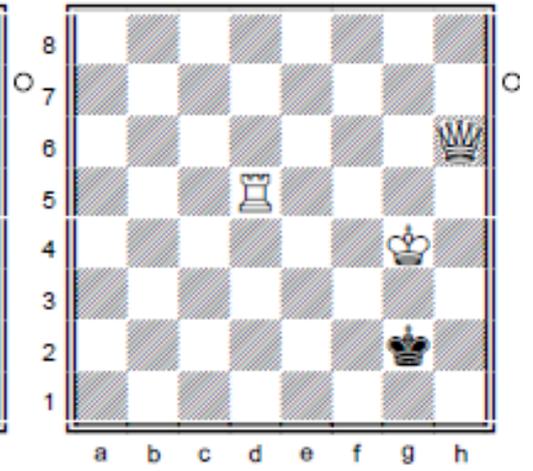
Diag.1



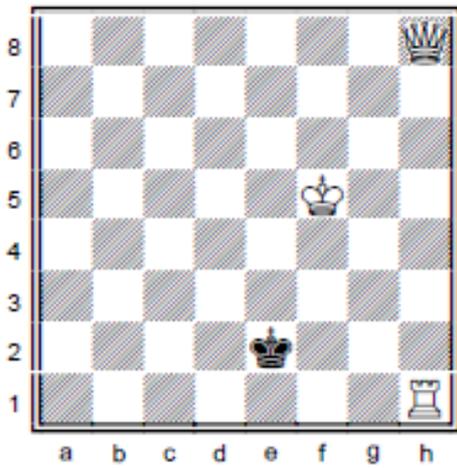
Diag.2



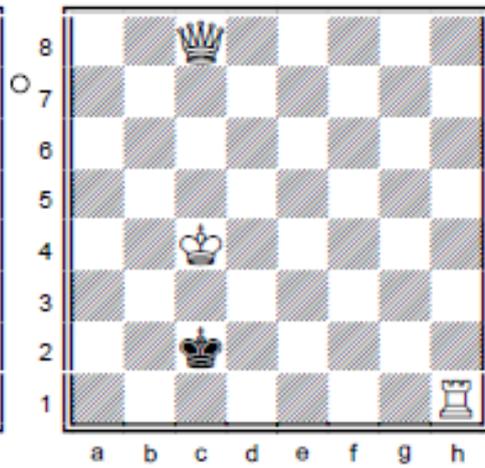
Diag.3



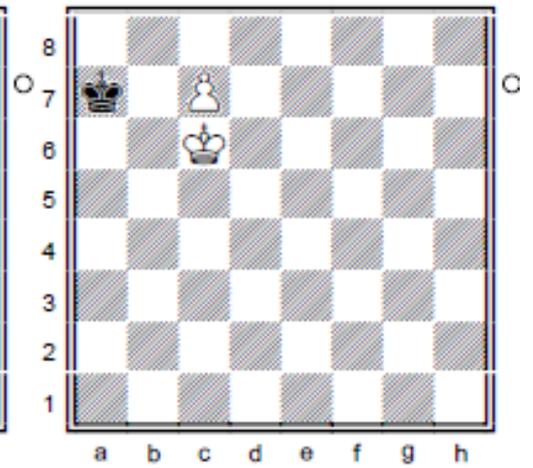
Diag.4



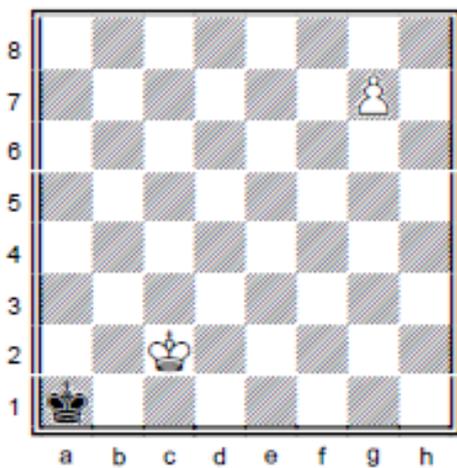
Diag.5



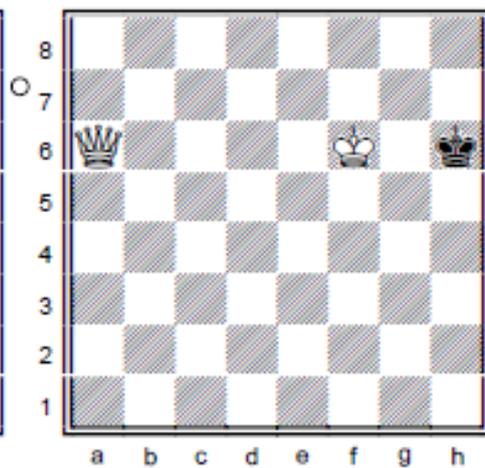
Diag.6



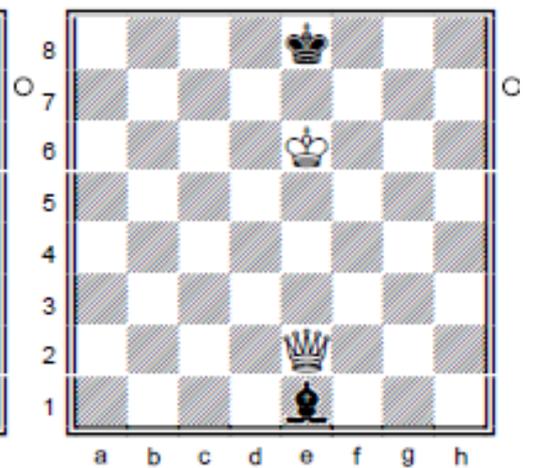
Diag.7



Diag.8



Diag.9



EJERCICIOS A CIEGAS (sin ver el tablero)

Jugamos con Blancas:

- 1.- Hacia donde realizamos el enroque corto, hacia la dcha. o izda.
- 2.- Por qué casillas camina el alfil de Dama: Blancas o Negras
- 3.- Si quiero realizar la apertura Española, cuál es la 1ª pieza que muevo y a qué casilla
- 4.- Por cierto, la casilla a la que acabo de mover esa pieza, de qué color es.
- 5.- Voy a realizar el enroque largo. En qué casilla debo colocar el Rey? Y la Torre?
- 6.- De qué color es la casilla donde acabo de poner el Rey.

Jugamos con Negras:

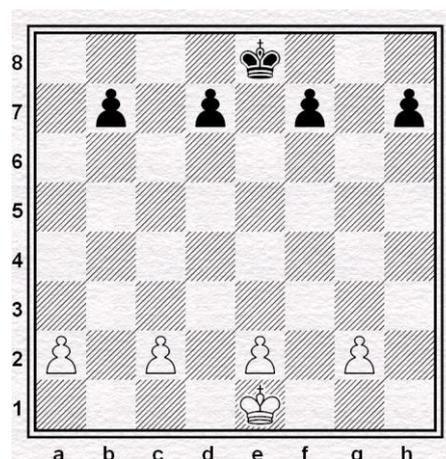
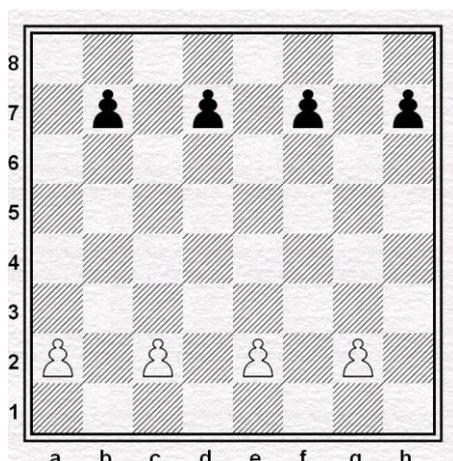
- 7.- El Alfil del Rey camina por casillas Blancas o Negras
- 8.- Hacia donde realizamos el enroque largo, hacia la dcha. o izda.
- 9.- Sólo hay 5 piezas en el tablero: los 2 Reyes, 2 Torres Negras y un Alfil Blanco. Las Torres negras están en su posición original (no las hemos movido). Di al menos 2 casillas donde debiera colocar el Alfil Blanco para que pudiese amenazar a una de las Torres.
- 10.- Lo mismo, pero ahora para amenazar a la otra Torre.

Juegos Relacionados con el Ajedrez

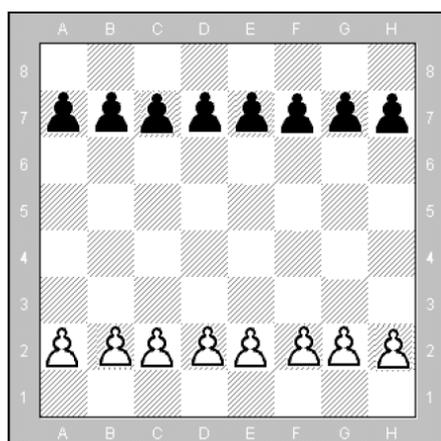
1.- Cuatro peones alternos.

Colocar los peones en columnas alternativas B y N y seguir las reglas normales. En la siguiente fase introducir, además, el Rey.

B: a2, c2, e2, g2 // N: b7, d7, f7, h7



2.- Ocho por ocho



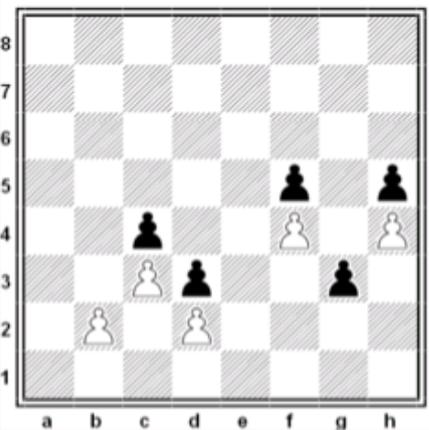
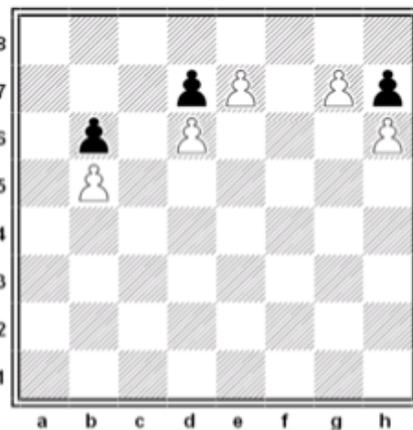
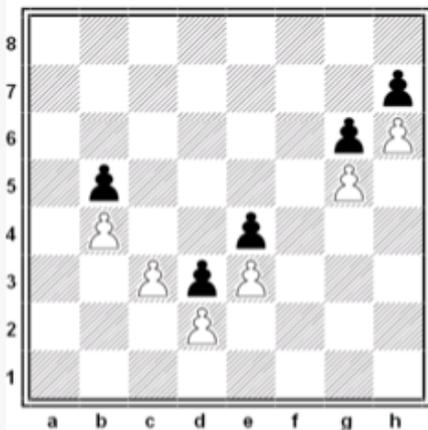
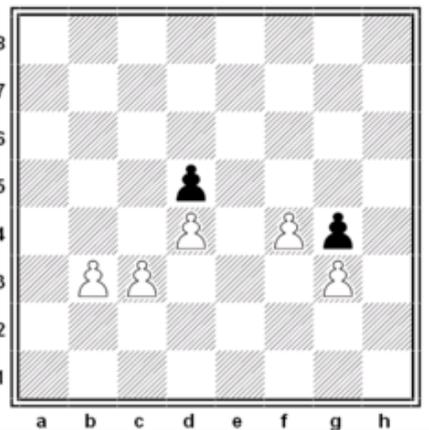
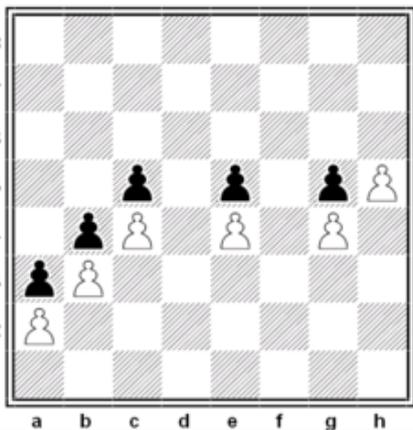
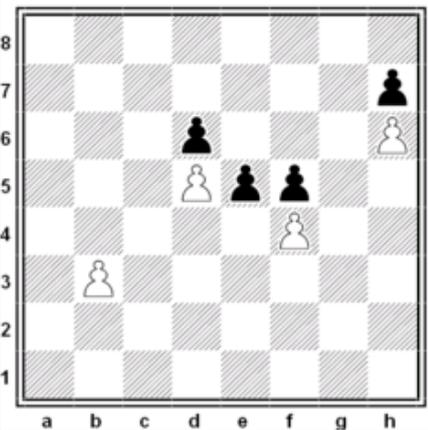
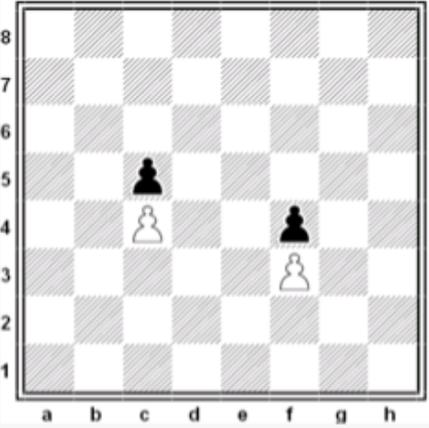
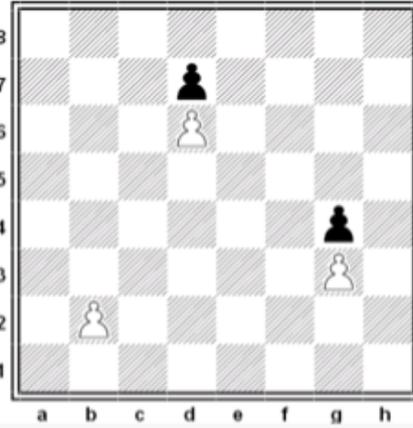
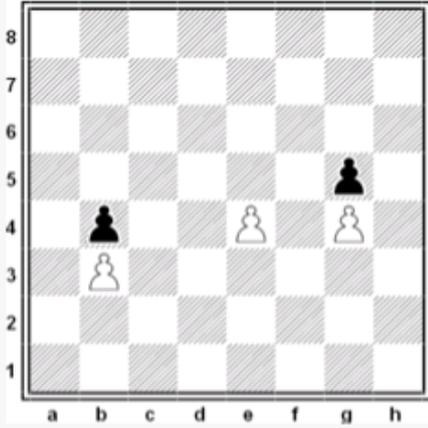
Un juego recomendado para la iniciación al ajedrez, ó aprendizaje de este. El juego consiste en jugar la fila de ocho peones contra los ocho peones del oponente.

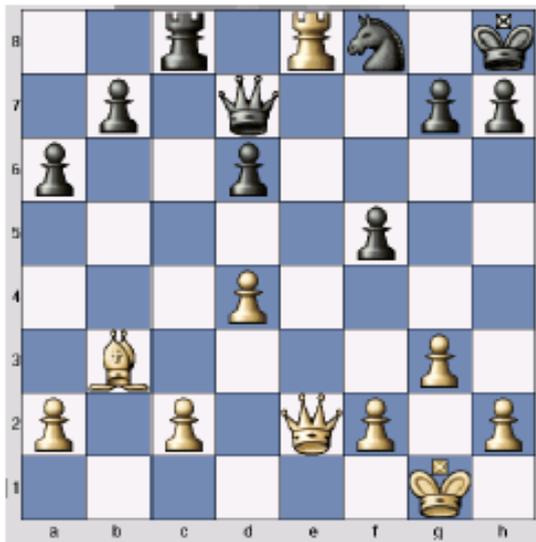
La disposición inicial es idéntica a la del ajedrez al igual que el movimiento de los peones. Ganará quien consiga llevar un peón a la última fila del contrario. Otra variante sería continuar a ver quien consiga llevar más peones hasta la última fila.

Es un juego que se puede aplicar a los tres ciclos de primaria pero suele despertar más interés en el primer ciclo (de 6 a 8 años) por la sencillez de este.

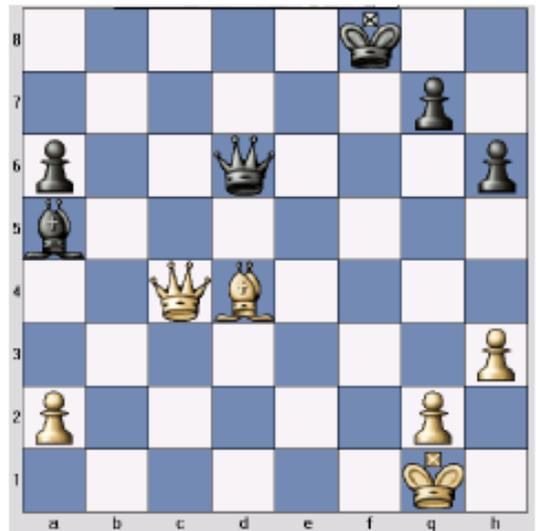
EJERCICIOS PARA APRENDER EL MOVIMIENTO DE PEONES

En estos primeros ejercicios hay que decir qué peón no está bloqueado y puede avanzar: ¿QUÉ PEÓN AVANZA?

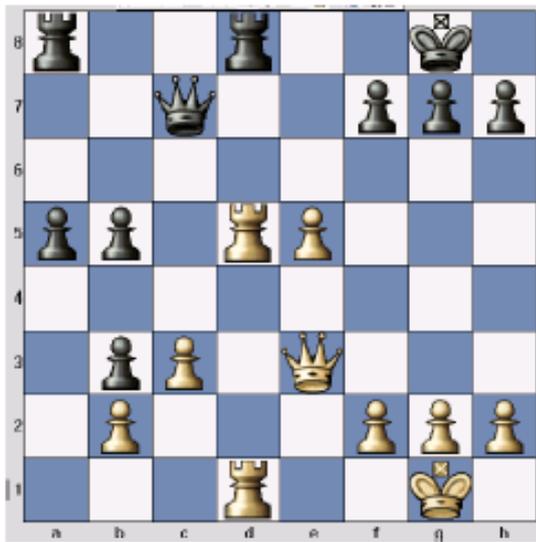




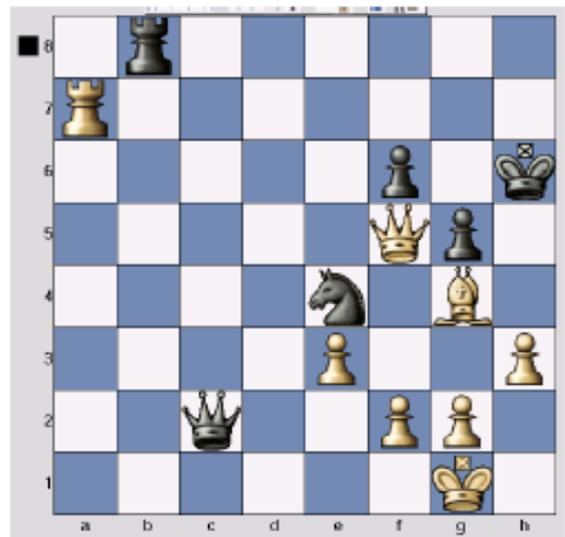
ATAQUE DOBLE



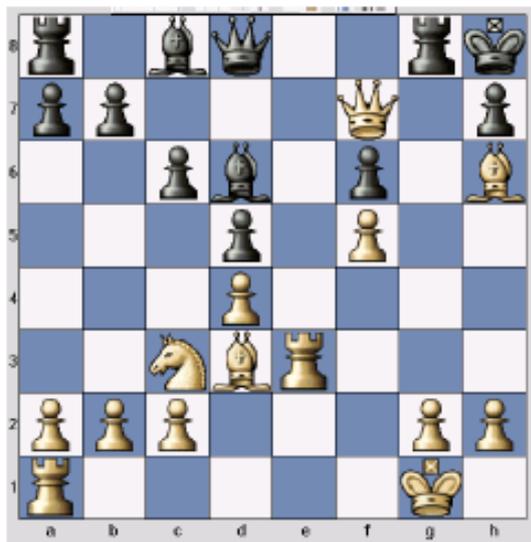
CLAVADA - RECLAVADA



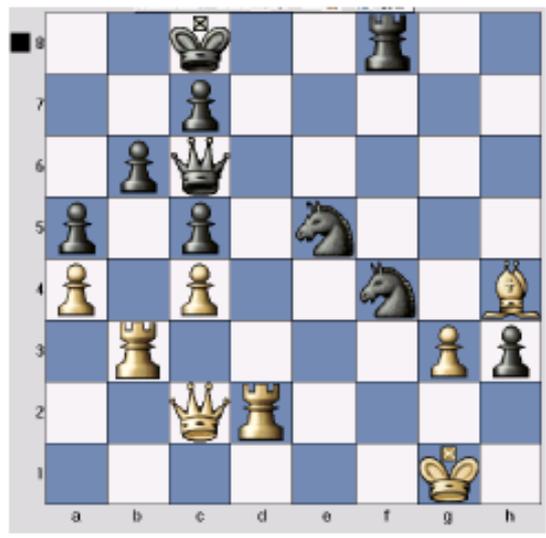
SOBRECARGA - DESVIACIÓN



JUEGAN NEGRAS - TABLAS



DESVIACIÓN



INTERCEPCIÓN Y DESPEJE DE COLUMNA - ATRACCIÓN Y MATE



TORNEO MEMORIAL FCO. BERNARDO



TORNEO SANTA BÁRBARA



IV EDICION TORNEO VIRIATO



LOS MAYORES ENSEÑAN A LOS COMPAÑEROS DE INFANTIL



LOS ALUMNOS DE 6º JUEGAN SIMULTÁNEAS CON EL RESTO DE COMPAÑEROS OTROS CURSOS



TORNEO "VILLA DE JARANDILLA"



CAMPEONATO DE EXTREMADURA FEMENINO (JARANDILLA)



JUDEX: FASE ZONAL MORALEJA Y JARANDILLA



JUDEX: FASE FINAL MONTANCHEZ



1ª EDICIÓN TORNEO ROMANGORDO



3er. DÍA DEL AJEDREZ (JARANDILLA)