

# LOS PEONES

Son ocho por bando  
Unos negros otros blancos.

Al inicio  
los negros en la séptima ya estarán  
y los blancos en la segunda se colocarán.

Un solo paso pueden dar  
o dos, si desean avanzar.

Nunca jamás podrán retroceder  
y su columna han de recorrer.

En diagonal podrán capturar  
y al enemigo eliminar.

¡Si llegas a coronar,  
por **dama** podrás cambiar!

Son fuertes si van ligados,  
son débiles si están doblados.

Son fuertes si están acompañados  
son débiles si están bloqueados.

Al paso (**a.p.**) podrás comer  
si tus dominios quieren recorrer.

Y al final,  
si juegas bien tu partida  
ésta no la tendrás perdida,  
si tienes más que tu contrincante  
ya que ellos son muy interesantes.

(Elaboración propia)

# EL REY

Es lo que está en juego  
cuando lo maten  
habrá que empezar de nuevo.

Al inicio,  
el blanco, en la casilla "e1" estará  
y el negro en "e8" se colocará.

Es un personaje majestuoso,  
avanza en todas las direcciones  
paso a paso, casilla a casilla,  
no da saltos, camina respetuoso.

Para poder capturar,  
a su enemigo debe vigilar;  
si una pieza no está defendida  
ésta puede ser comida.

A su homónimo enemigo debe controlar;  
pero nunca a su lado se podrá colocar.

Podrá ir a cualquier lado  
hacia arriba o hacia abajo,  
pero nunca se puede poner  
en una casilla donde le puedan comer.

Si no puedes avanzar  
porque estás "ahogado",  
otra partida has de comenzar  
porque ésta ya ha terminado.

Cuando jaque recibas  
tres cosas has de realizar:  
**"HUIR, PROTEGER O CAPTURAR"**,  
pero si ninguna puedes hacer,  
la partida ya ha terminado  
porque **jaque mate** te han dado.

# L A D A M A

Es la pieza más poderosa,  
se parece a una antigua diosa.

Al inicio,  
estará, junto a su **rey** colocada,  
en la casilla "d1" señalada.

Por su gran movilidad  
y por tener gran agilidad,  
a cualquier casilla, sin saltar,  
ella, veloz, se puede desplazar.

Dos **alfiles** y un **caballo** luchando  
ella, en valor, les va ganando.

Dos **caballos** junto a un **alfil**  
valen menos que ella, por su ardid.

Una **torre**, un **alfil** y un **peón**,  
valen menos, por su gran corazón.

Es muy poderosa, no camina, ella corre,  
pero vale menos que un **caballo** y una **torre**.

Dos **torres** valen más  
en una lucha desigual.

Está hecha para atacar,  
no la dejes nunca arrinconar.

Déjale libertad de movimiento  
para que pueda atacar sin consentimiento.

Cuando la tengas que sacrificar,  
procura que sea por otra igual.

# L A T O R R E

Ocupando las esquinas  
en sus puestos ya están,  
en "a1" y "h1" las blancas  
se colocarán,  
y las negras en "a8" y "h8"  
esperarán.

Sólo por columnas o filas  
ellas se moverán.

Podrán, si lo desean,  
a cualquier pieza eliminar.

No las pongas en juego  
desde el primer momento  
porque pueden ser atrapadas  
y pierdes un buen elemento.

Espera a que el juego  
se desarrolle,  
para que se puedan mover,  
sin que otra pieza  
las arrolle.

Se protegen como buenas aliadas  
si las colocas en columnas o filas  
bien dobladas.

Cuando las tengas que cambiar  
procura que sea por otra igual.

Protegiendo a un peón,  
que quiera coronar,  
siempre detrás de él,  
la debes colocar.

# EL ALFIL

Es ágil y veloz,  
cada ejército posee dos.

Al inicio  
en "c1" y "f1" los blancos estarán  
y los negros en "c8" y "f8" esperarán.

Su diagonal, en color, deben recorrer,  
porque si cambias, trampas has de hacer.

Si una pieza enemiga,  
en su recorrido está,  
él, si lo desea,  
la puede capturar.

Si quieres hacer "**Fianchetto**"  
basta con que los coloques  
en la diagonal del centro,  
y ya está hecho.

Para que sea más eficaz,  
ninguna pieza, en su recorrido,  
debe estar.

Cuando tengas que cambiar,  
procura que sea por otra igual.

Un consejo te voy a dar,  
para que lo tengas siempre presente;  
si al final de la partida,  
al rival le queda uno con vida,  
ésta no la tendrás perdida,  
si colocas tus piezas en color diferente  
donde no te pueda matar.

# EL CABALLO

Es una pieza muy extraña  
pues te puede dar un susto,  
si te engaña.

Al inicio,  
los blancos en "b1" y "g1" estarán  
y en "b8" y "g8" esperarán.

Es la única pieza que puede  
saltar,  
y por encima de sus contrincantes  
atacar.

Si en casilla **negra**  
esperando está  
a una **blanca**, formando una "L",  
debe brincar.

Sólo podrá capturar  
a la pieza que ocupe  
la casilla donde él saltará.

Es mucho más eficaz  
en el centro del tablero,  
porque, si un **peón** contrario  
quiere coronar,  
él, con dos brincos,  
lo podrá capturar.

Cuando lo tengas que cambiar,  
procura que sea por otro igual.

# EL ENROQUE

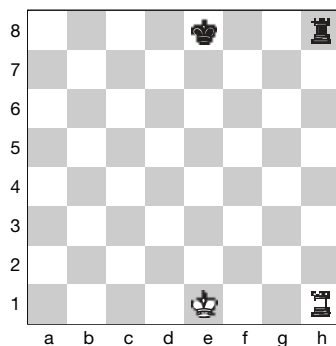
El "enroque" es el movimiento en que el **rey** se mueve al mismo tiempo que una de las **torres** y cuyos objetivos son

buscar la *seguridad del rey*, y poner en movilidad la **torre**.

Hay dos tipos de "enroques":

## ENROQUE CORTO

Es aquel en que el **rey** se desplaza desde su posición inicial, "e1", dos casillas hacia la derecha y la **torre** que está en "h1" se colocará a la izquierda del **rey**, en la casilla "f1". Su signo es "0-0".



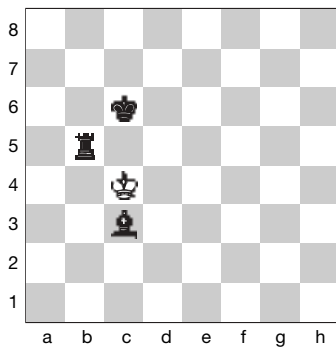
En este diagrama se observa las posiciones de los **reyes** y las **torres** al inicio de la partida.

# **Actividades complementarias**



Nombre \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_



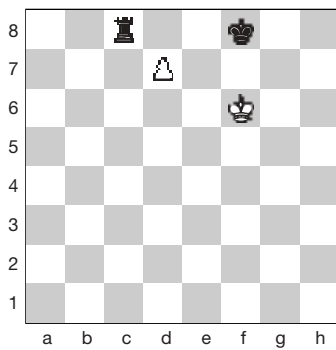
**Diagrama 1**

En esta posición el **rey blanco** sólo puede capturar una pieza **negra**.

Escribe a continuación la jugada que hace el **rey blanco** para comer \_\_\_\_\_

Explica por qué el **rey blanco** no puede comer a la **torre**

\_\_\_\_\_



**Diagrama 2**

Les corresponde jugar a las **blancas** y coronando su **peón** dan "**jaque mate**" en una sola jugada.

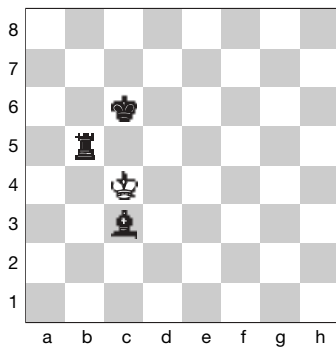
Escribe a continuación la jugada correcta

\_\_\_\_\_

# **Actividades complementarias: soluciones**

Nombre \_\_\_\_\_

Nivel \_\_\_\_\_

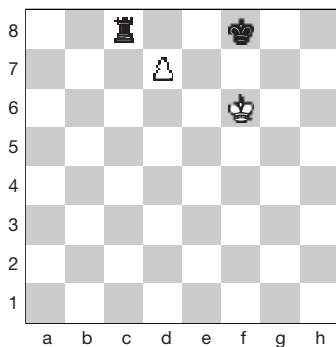


**Diagrama 1**

En esta posición el **rey blanco** sólo puede capturar una pieza **negra**.

Escribe a continuación la jugada que hace el **rey blanco** para comer **Rxc3**

Explica por qué el **rey blanco** no puede comer a la **torre**.  
Porque está defendida



**Diagrama 2**

Les corresponde jugar a las **blancas** y coronando su **peón** dan "**jaque mate**" en una sola jugada.

Escribe a continuación la jugada correcta **dxc8=D++**