



1º Y 2º DE PRIMARIA

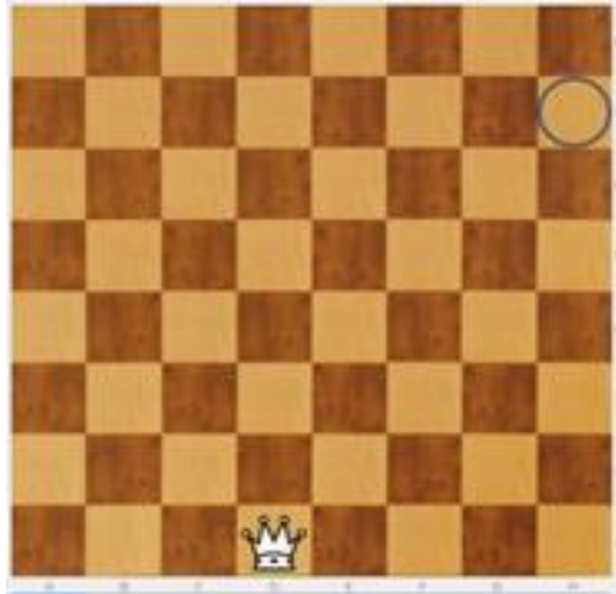
1. Paseando con la Dama Blanca
2. Clasificando y ordenando
3. Juego de oposición diagonal



1. PASEANDO CON LA DAMA BLANCA

Tengo la dama blanca en d1, tiene que moverse hasta h7.

¿Cuántas maneras tengo de hacerlo? Encuentra todos los caminos con dos movimientos y escribe las casillas por las que pasa.



Solución:

En dos movimientos hay **6** caminos. Son:

Dd7 Dh7

Dh1 Dh7

Dh3 Dh7

Db1 Dh7

Dc2 Dh7

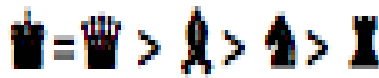
Dd3 Dh7



2. CLASIFICANDO Y ORDENANDO

Si nos fijamos, los peones son todos de la misma media y son más pequeños que el resto de piezas.

Observa, además, las piezas van disminuyendo si nos vamos acercando a la esquina.



Nuestro trabajo consiste en:

1. Encontrar 5 formas de **clasificar** las piezas de ajedrez, por ejemplo: según color, si saltan o no,...
2. Encontrar 5 formas de **ordenar** las piezas de ajedrez, por ejemplo, según su valor, la medida de su base,...

Posibles respuestas:

Clasificación

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Color de la pieza | <input type="checkbox"/> Luminoso o suave |
| <input type="checkbox"/> Puede/no puede moverse desde su posición inicial | <input type="checkbox"/> Peones o piezas |
| <input type="checkbox"/> Color de la casilla que ocupa inicialmente | <input type="checkbox"/> Más grande o más pequeña |
| <input type="checkbox"/> Recorrido largo / recorrido corto | <input type="checkbox"/> Deslizaderas / Saltadoras |
| | <input type="checkbox"/> Si pueden ponerse boca abajo |

Orden

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Altura | <input type="checkbox"/> Ir más rápido hasta el otro lado del tablero desde su posición inicial desbloqueada |
| <input type="checkbox"/> Diámetro de la base | <input type="checkbox"/> Alfabético (depende de la lengua) |
| <input type="checkbox"/> Valor de cambio | <input type="checkbox"/> Número de piezas que se pueden poner en una casilla |
| <input type="checkbox"/> Número de piezas de cada clase | |

Soluciones realizadas por alumnos:



(Actividad extraída de "Categorías de las piezas: 50 ejercicios de ajedrez y matemáticas en las escuelas")



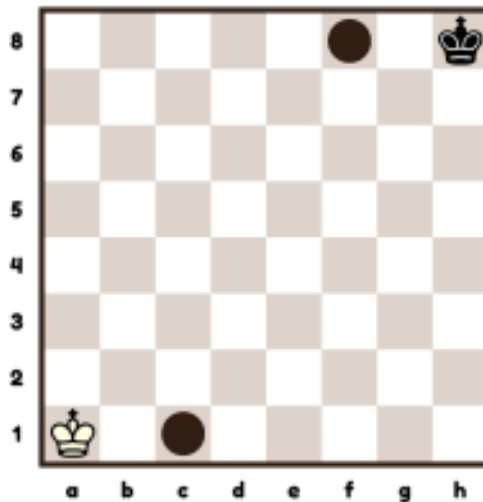
3. JUEGO DE OPOSICIÓN DIAGONAL

Colocamos los reyes en dos esquinas diametralmente opuestas.

Los reyes se mueven como en el ajedrez, moviendo primero el rey blanco.

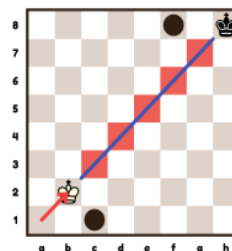
El primer jugador que ocupe la casilla de inicio del rey contrario o la casilla marcada en el otro lado, gana

¿Quién ganará?



Estrategia de juego:

La oposición a lo largo de una diagonal (en lugar de una fila o columna) se llama oposición diagonal. Este concepto es la idea principal de este juego.



(Actividad extraída de "Categorías de las piezas: 50 ejercicios de ajedrez y matemáticas en las escuelas")