

# CURSO DE AJEDREZ INICIACIÓN 1

Índice.....	1
Prólogo.....	3
<b>UNIDAD 1. EL TABLERO Y LAS PIEZAS.</b>	
Introducción a la UNIDAD 1.....	4
TEMA 1. El tablero. Casillas, columnas y diagonales.....	5
TEMA 2. Las partes del tablero. Las diagonales.....	7
TEMA 3. Las piezas. Posición inicial del juego.....	9
Lectura I. Una leyenda sobre el Ajedrez.....	11
<b>UNIDAD 2. EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS.</b>	
Introducción a la UNIDAD 2.....	12
TEMA 4. El movimiento de la Torre. La jugada. La captura.....	13
TEMA 5. El movimiento del Alfil. El ataque.....	15
TEMA 6. El movimiento de la Dama. El Ataque Doble.....	17
TEMA 7. El movimiento del Caballo.....	19
TEMA 8. El movimiento del Peón.....	21
TEMA 9. El movimiento del Rey. El Jaque.....	23
Lectura II. El Chaturanga.....	25
<b>UNIDAD 3. CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA.</b>	
Introducción a la UNIDAD 3.....	26
TEMA 10. La notación de las jugadas. El Sistema Algebraico abreviado.....	27
TEMA 11. La Apertura. Reglas generales.....	31
TEMA 12. El valor de las piezas. El cambio.....	34
Lectura III. El Chatrang.....	37

## UNIDAD 4. EL JAQUE MATE. LAS TABLAS.

Introducción a la UNIDAD 4.....	38
TEMA 13. La defensa del Rey. La Clavada legal.....	39
TEMA 14. El Jaque Mate. El Beso de la Victoria.....	42
TEMA 15. Las Tablas. El Ahogado y el Jaque continuo.....	55
Lectura IV. El Shatranj.....	59

## UNIDAD 5. MOVIMIENTOS ESPECIALES.

Introducción a la UNIDAD 5.....	60
TEMA 16. La captura al paso del Peón.....	61
TEMA 17. La Promoción del Peón.....	64
TEMA 18. El Enroque.....	68
Lectura V. Los Grandes Maestros árabes.....	71

## UNIDAD 6. MATE TÍPICOS. MATE TÁCTICOS.

Introducción a la UNIDAD 6.....	72
TEMA 19. Mate del callejón.....	73
TEMA 20. Mate Árabe.....	77
TEMA 21. Mate con dos Torres. Mate de la escalera.....	81
TEMA 22. Mate con ayuda de la Clavada Legal.....	85
TEMA 23. Mate con ayuda del Jaque a la Descubierta.....	89
TEMA 24. Mate con ayuda del Jaque Doble.....	93
Lectura VI. El Ajedrez. Alfonso X el Sabio.....	97
Soluciones.....	98
Índice del Libro Iniciación 2.....	104
Índice del Libro Iniciación 3.....	105

# PRÓLOGO

"La enseñanza del Ajedrez ha de ser una formación en el pensamiento y en el juicio independientes. La misión del Ajedrez en los Centros de Enseñanza no es la instrucción para conseguir campeones. El aprendizaje mediante el Ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo". Dr. Emmanuel Lasker, Campeón Mundial durante los años 1894-1921.

Con la edición de este libro, apporto mi experiencia (más de treinta años de profesor en Centros de enseñanza, Escuelas Municipales de Ajedrez y clases particulares), en la elaboración de un material pedagógico formativo y válido en el aula, para enseñar la cultura general del Ajedrez a partir de la edad de 8 años.

Este manual es el primero de una serie de tres que forman un Curso de Iniciación cuyo objetivo es enseñar los principios básicos del juego.

Los métodos empleados en el libro se basan principalmente en ejercicios, como fichas activas y resolución de problemas, haciendo hincapié en potenciar la creatividad del alumno.

Sólo me queda añadir que he incorporado un nuevo recurso para la comodidad del lector, basado en colocar los diagramas desde el punto de vista del que juega.

**Sobre el plano intelectual**, la práctica del juego del Ajedrez implica y ejercita:

Una atención de tipo distributivo, diversos tipos de memoria (a largo y corto plazo), control de la actividad creadora.

Pone en escena procesos metodológicos del pensamiento: análisis e investigación, cálculo, elaboración de conceptos generales, la duda metódica y científica, el esfuerzo de elección, el esfuerzo de prueba.

**Sobre el plano moral**, la práctica del Ajedrez necesita y forma:

La voluntad de ganar, la serenidad y el distanciamiento, la concentración, el autocontrol, el espíritu de decisión.

**Sobre el plano ideológico**, la práctica del juego conduce a:

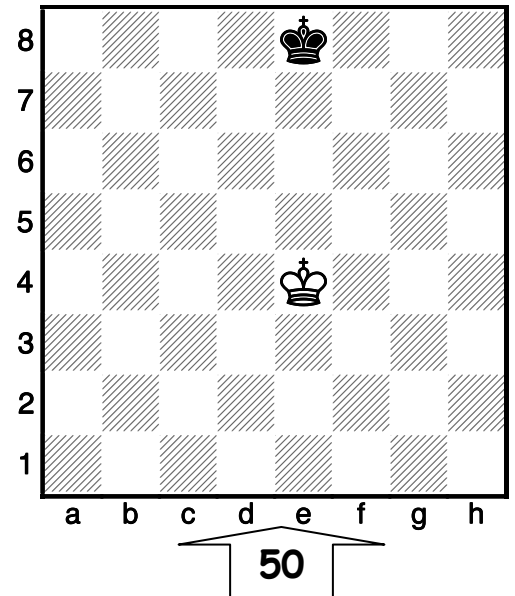
La toma de conciencia de la importancia de una actitud objetiva y del relativismo de sus propias ideas: una formación útil para la lucidez y la tolerancia.

Michel Roos

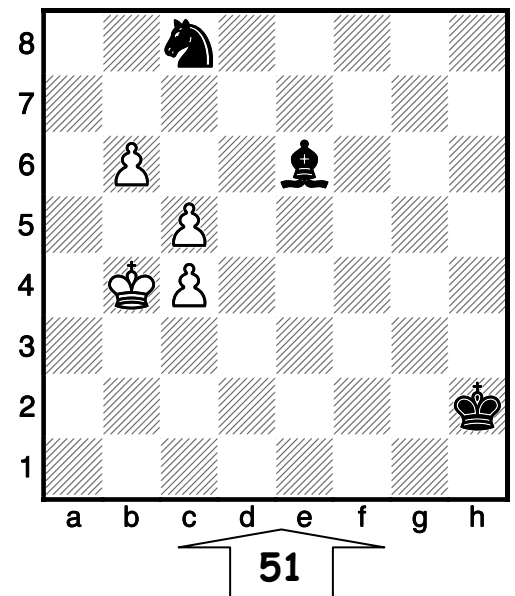
Universidad Louis Pasteur  
Estrasburgo, Alsacia Francia

**UNIDAD 2. EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS.**  
**TEMA 9. Ejercicios. El movimiento del Rey. El Jaque.**

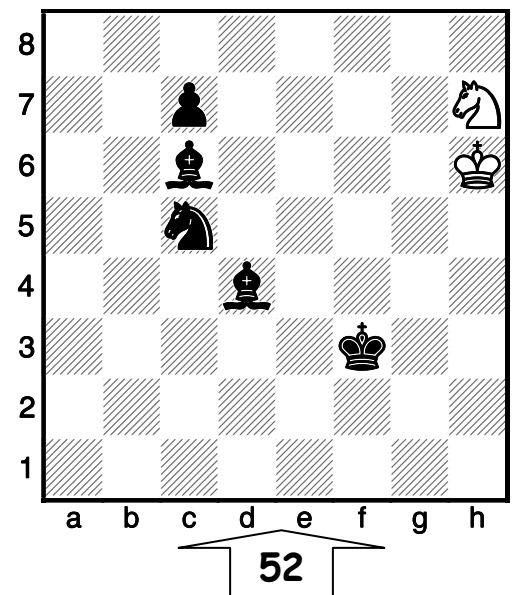
- 1) En el **diagrama 50**, pon una **x** en las casillas a las que los Reyes pueden jugar.
  - 2) *Píntalas de verde.*
  - 3) El Rey blanco, ¿a cuántas casillas puede mover?.....¿Y el Rey negro?.....
  - 4) El Rey blanco, ¿en qué parte del tablero está?..... ¿Y el Rey negro?...
- .....



- 5) En el **diagrama 51**, *captura al Alfil con el Rey en cuatro movimientos. Señala el camino con una x.*
  - 6) Escribe las casillas por las que mueve el Rey:
- |                |                |
|----------------|----------------|
| <b>1</b> ..... | <b>2</b> ..... |
| <b>3</b> ..... | <b>4</b> ..... |



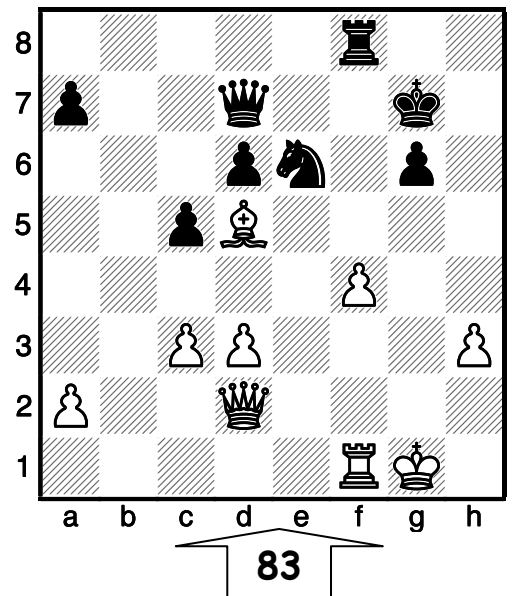
- 7) En el **diagrama 52**, *captura al Peón con el Rey en cinco movimientos. Marca el camino con una x.*
  - 8) Anota las casillas por las que pasa el Rey:
- |                |                |
|----------------|----------------|
| <b>1</b> ..... | <b>2</b> ..... |
| <b>3</b> ..... | <b>4</b> ..... |
| <b>5</b> ..... |                |



# UNIDAD 3. CÓMO EMPEZAR UNA PARTIDA.

## TEMA 12. El valor de las piezas. El cambio.

- El **valor de las piezas** depende de las casillas que controlan y su movilidad.
- Compara la siguiente relación de valor entre las piezas y el Peón:



- Cuando existe una captura inmediata por ambos bandos se produce un **cambio**.
- Podemos realizar un **cambio igual**, cuando las piezas tienen el mismo valor.
- Hacemos un **cambio desigual**, cuando las piezas tienen diferente valor.
- El Rey no tiene puntuación, al no poder cambiarse por ninguna pieza.

1) Suma el valor total de las piezas blancas y negras del **diagrama 83** de acuerdo con su puntuación:

<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
Dama =	Dama =
Torre =	Torre =
Alfil =	Caballo =
Peones =	Peones =
Suma total=	Suma total=

2) Escribe si es bueno, malo o igual *para el bando que mueve primero* los siguientes cambios que ocurren en el **diagrama 84**:

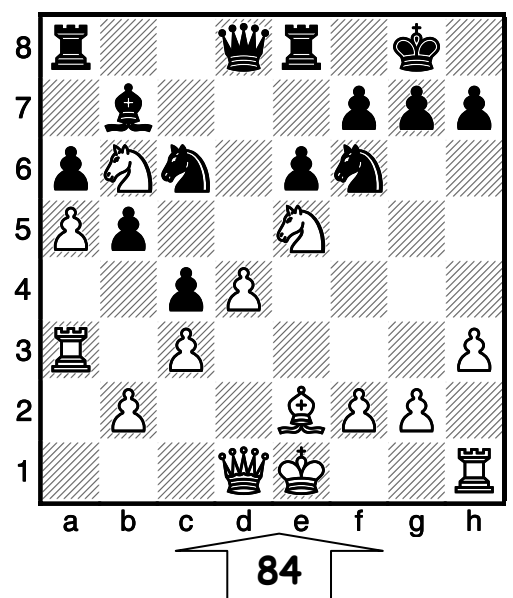
Las blancas juegan:

**1.Cxa8** y las negras **1...,Dxa8**. Es.....

**1.Axc4** y las negras **1...,bxc4**. Es.....

Las negras juegan:

**1...,Cxe5** y las blancas **2.dxe5**. Es.....

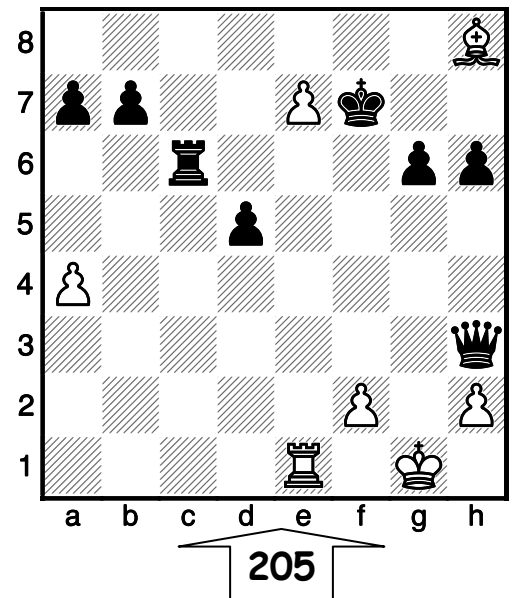


## UNIDAD 5. MOVIMIENTOS ESPECIALES.

### TEMA 17. La Promoción del Peón.

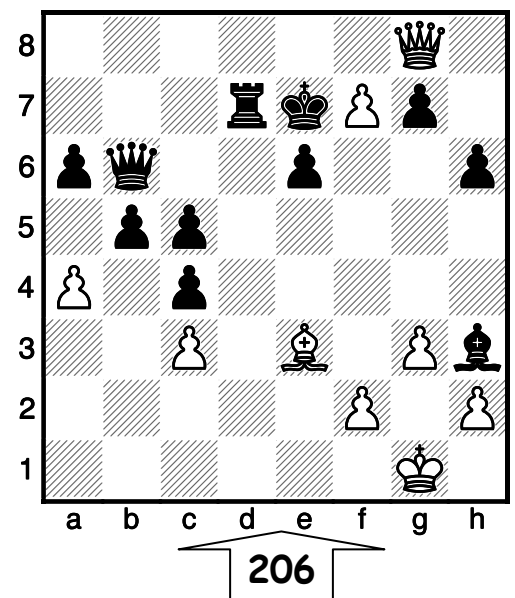
- La **promoción** ocurre cuando un Peón llega al borde horizontal del tablero.
- Es obligatorio cambiar al Peón por cualquier pieza (menos por el Rey).
- Para anotarla, se escribe la jugada del Peón seguida de la letra inicial de la pieza a promocionar.

1) En el **diagrama 205**, las blancas juegan **1.e8D++** y el Peón, al cambiarse por una Dama realiza el mate.



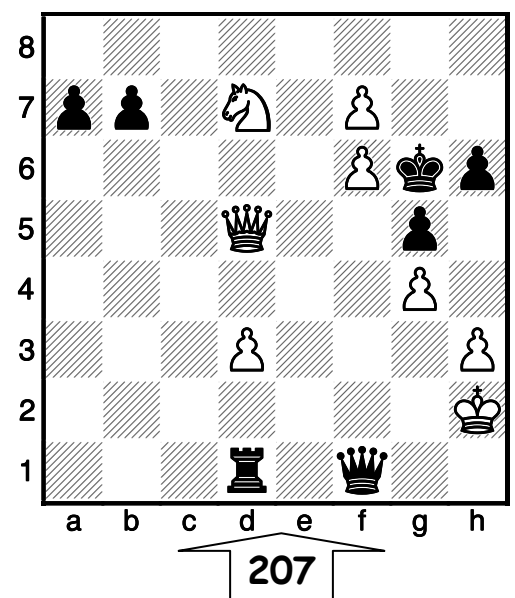
- Gracias a la promoción, puede haber en el tablero varias Damas del mismo color.

2) En el **diagrama 206**, el Peón blanco **f7**, ¿puede promocionar?.....  
 3) Las blancas juegan y dan mate en un movimiento. Anota la jugada:.....



- A veces es mejor cambiar al Peón por otra pieza diferente a la Dama.

4) En el **diagrama 207**, si las blancas coronan con la jugada **1.f8D??**, las negras darían mate en una: **1**.....  
 5) Sin embargo, las blancas pueden promocionar y dar jaque mate en una: **1**.....



# UNIDAD 6. MATES TÍPICOS. MATES TÁCTICOS.

## TEMA 20. Mate Árabe.

- El **mate árabe** se hace con la Torre y el Caballo.
- Es un ejemplo de unión en el ataque: mientras el Caballo controla las casillas de escape del Rey, la Torre realiza el mate.
- Es frecuente dar el mate árabe en la séptima u octava fila.

1) En el **diagrama 256**, el Rey negro, ¿por qué no puede mover a la casilla **g8**?

¿Y a la casilla **g7**?

2) Juegan las blancas y dan el mate árabe en una: **1**

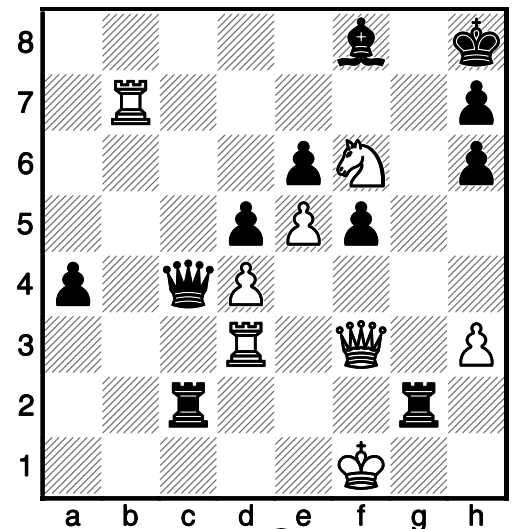
3) En el **diagrama 257**, escribe la casilla a la que podría mover el Rey blanco: .....  
¿Por qué no puede mover a la casilla **c2**?

¿Y a la primera fila?

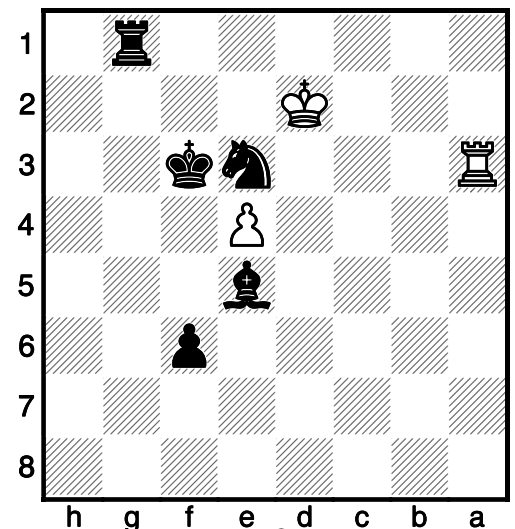
4) Juegan las negras y dan mate en una: **1**

5) En el **diagrama 258**, el Rey blanco, ¿puede mover?.....¿A qué casilla?.....

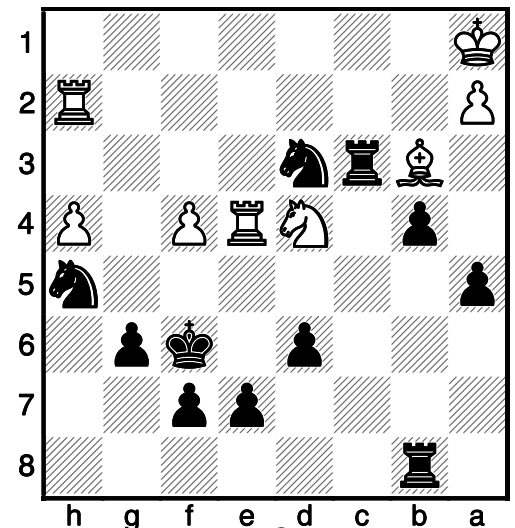
6) Juegan las negras y dan mate en una: **1**



256



257



258