

Solución Taller Símpsis

Tema: movimiento de las fichas del ajedrez

Motivación =

- que observas en la imagen?

R = una explicación de como va ubicada cada Fichq del ajedrez de manera correcta y el nombre de cada una de ellas.

- que pruebas observas?

R = pruebas de ajedrez que necesitan de mucha agilidad y concentración.

Ejercicios =

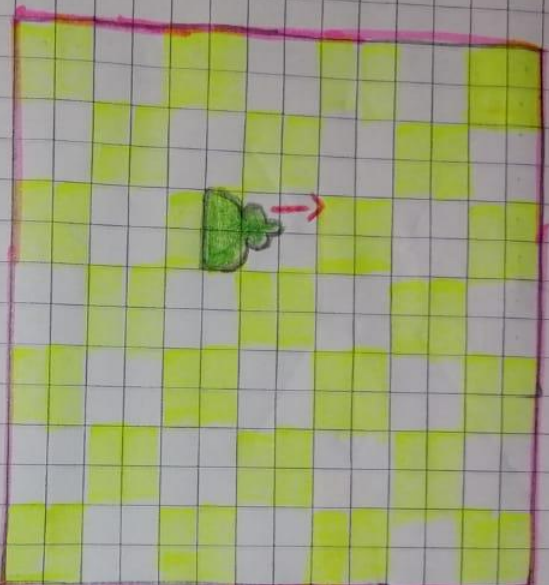
1. Realiza un esquema mental de los movimientos de las fichas del ajedrez.

R = ~~---~~

marfil

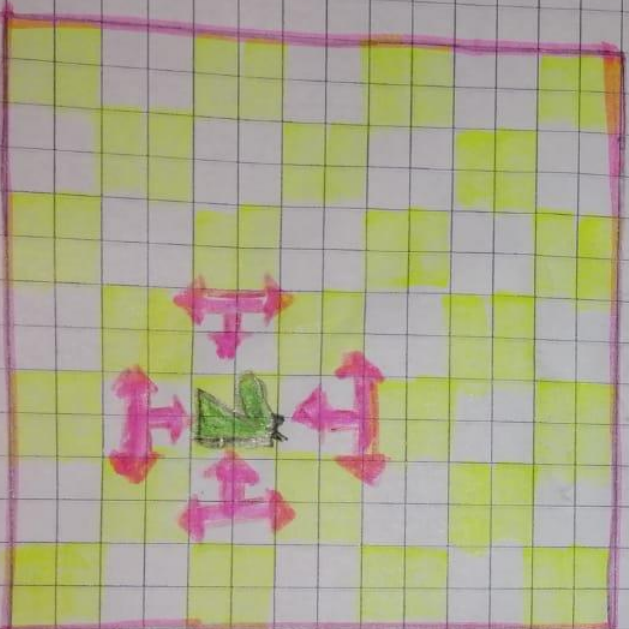
2. Dibuja por cada ficha un tablero e indique su movimiento ejemplo.

R= El Peón.



mueve un Paso hacia adelante. Al comenzar puede mover 2 si quiere Come un paso en diagonal.

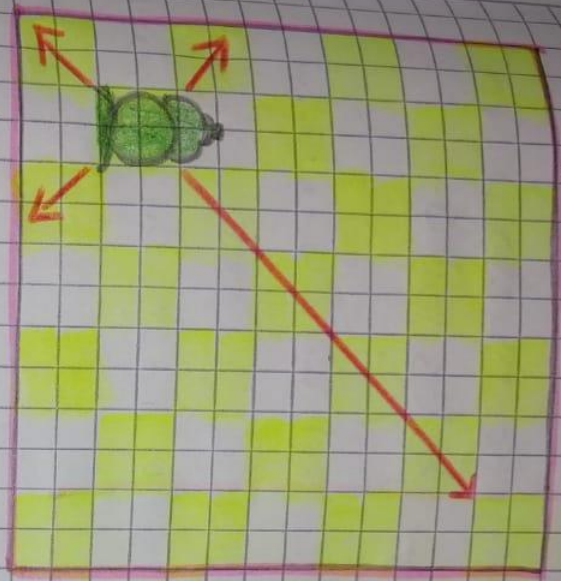
El caballo



mueve 3 casillas. Salta en forma una L.

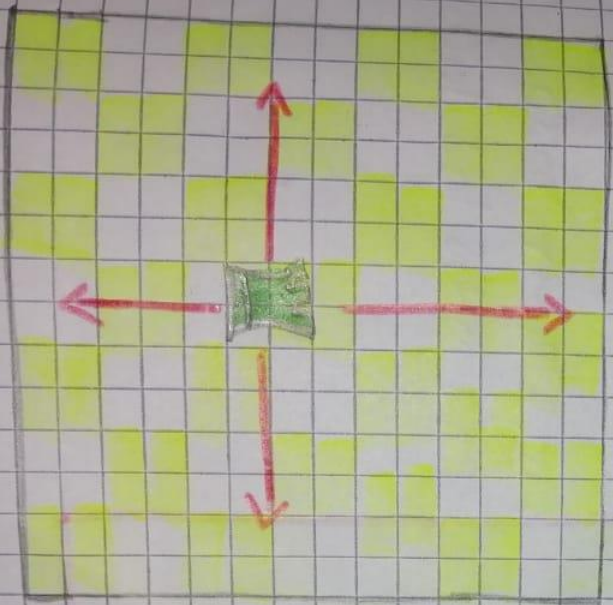
morfil

El alfil



Se mueve en diagonal

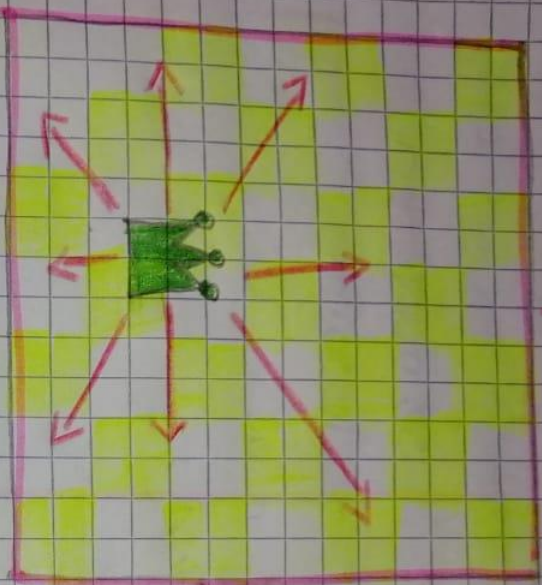
La torre



Se mueve en línea recta

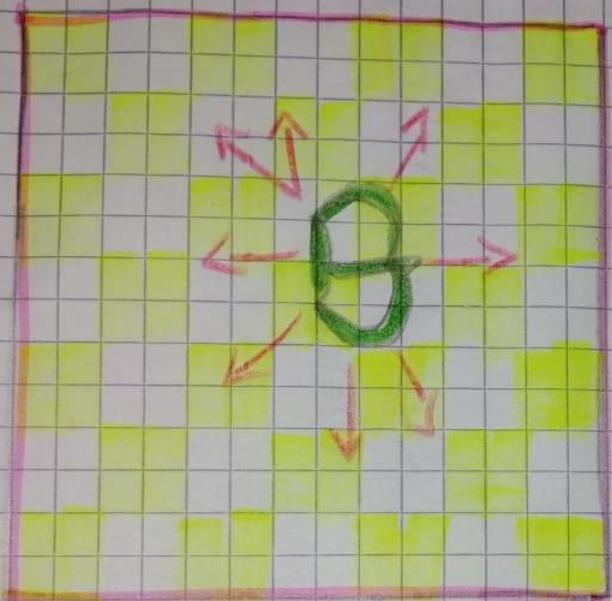
morfil

La reina



se mueve para
todos lados.

El rey



mueve un paso
para todos los lados

3. Escribe cual es el valor en puntos de cada
ficha en el ajedrez?
morfil

R=

- Dama = 9 puntos
- Torre = 5 puntos
- Alfil = 3.5 puntos
- Caballo = 3 puntos
- Rey = 4 puntos
- Peones = 1 punto

4. Enumere las formas de empate en el ajedrez?

R=

- Rey ahogado

- Jaque perpetuo
- Repetición de posiciones
- Regla de 50 jugadas
- Material insuficiente
- Corro acordado
- Un empate

5. Que es el jaque y el jaque mate?

R= cuando un jugador pone bajo amenaza directa al rey del rival, lo deja en jaque. En esta situación, el oponente debe **mover**.

realizar un movimiento que permita llegar el rey resguardado. Si no existe ningún lance posible que salve al rey, se trata de un jaque mate y la partida llega así final.

6. ¿Qué es el enroque y explique sus clases?

R = En el juego del ajedrez, jugada en la que se mueven simultáneamente el rey, que se desplaza dos casquos hacia un lado, y la torre que salta por encima del rey y se coloca junto a él.

• **Enroque corto** = Enroque que se efectúa con el rey y la torre derecha o de rey, que se desplaza dos casquos.

• **Enroque largo** = Enroque que se efectúa con el rey y la torre izquierda o de dama, que se desplaza tres casquos.

morfil

TOPO =

1. Escribe las reglas de los juegos chinos

- En el juego puede haber de 2 a 6 jugadores
- Se juega por turnos alternos
- En el turno cada jugador mueve una pieza propia.
- una ficha puede avanzar en cualquier dirección adelante, atrás, u diagonal.
- una ficha puede realizar varios saltos en un solo turno.
- no se debe efectuar es moverse en un punto y después saltar.
- Los turnos se llenan a cabo en sentido de los agujas del reloj