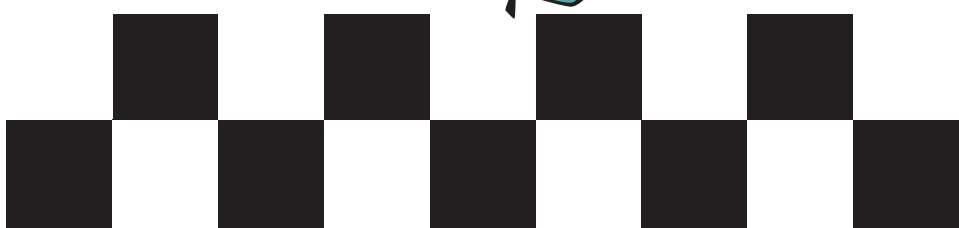
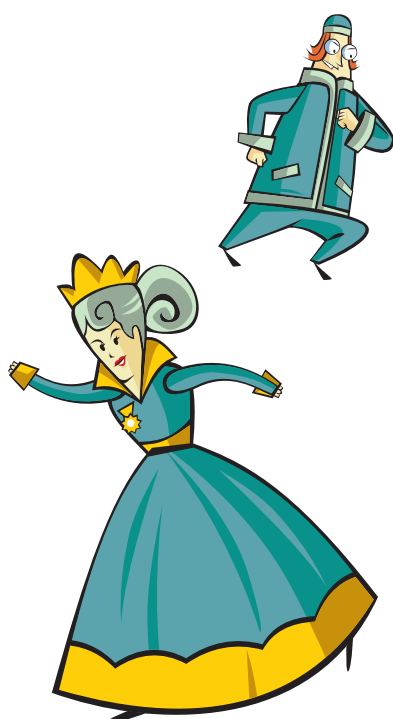




Juga i aprèn

Educachess

5



Juga i aprèn

5



Edita: Balàgum Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Edició:
ISBN:
Dipòsit legal:

setembre 2015
978-84-15184-32-4
L-1216-2015

Disseny cobertes:
Maquetació:
Il·lustracions:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Joaquín Fernández Amigo
Imma Farré Vilalta
Balàgum Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservats tots els drets.

Cap part d'aquesta publicació no pot ser reproduïda, emmagatzemada o transmesa per cap mitjà sense permís de l'editor.

Índex

Presentació.....	5
Els escacs: un esport d'interès	6
 Unitat 1. Eliminació de la defensa	9
Esquemes	11
Com evitar-la?.....	13
Observacions	15
 Unitat 2. Mat del passadís	21
Esquemes de mat	23
Evitar l'escac i mat	25
 Unitat 3. Evitar la doble amenaça	33
Recursos.....	35
Observacions	37
 Unitat 4. Mat del tub	45
Esquemes de mat	47
Evitar l'escac i mat	49
 Unitat 5. Evitar els raigs X	57
Recursos.....	59
Observacions	63

Unitat 6. Mat àrab	69
Esquemes de mat	71
Evitar l'escac i mat	73
Unitat 7. Taules per ofegat.....	81
Esquemes d'ofegat	83
Evitar l'ofegat	85
Unitat 8. Simplificacions.....	93
Eliminar peces defensores	95
Eliminar peces atacants	97
Imposar avantatge de material	99

Presentació

La col·lecció *Juga i aprèn* pretén contribuir a l'educació integral de l'alumnat en els centres educatius de primària tot utilitzant el model de les intel·ligències múltiples.

Una part dels materials es presenta agrupada en aquests sis llibres, mitjançant els quals es potencien les capacitats intel·lectuals (raonament, llenguatge, càlcul, percepció, memòria i intel·ligència espacial). A més, els escacs en constitueixen el centre de interès perquè fomenten el desenvolupament de les intel·ligències múltiples. Així, s'ensenya, simultàniament i de forma molt elemental, a jugar els escacs per tal que l'alumnat practiqui habitualment aquest esport.

Aquests materials permetran millorar el rendiment escolar de tot l'alumnat, en especial d'aquell que presenta dificultats d'aprenentatge. Inicialment es pretén millorar l'atenció, la concentració, el raonament lògic i el silenci, per tal de crear els hàbits correctes que afavoreixin l'aprenentatge de les matèries curriculars i de les competències bàsiques.

Metodològicament, s'utilitza un disseny visual i atractiu, es presenten els conceptes de forma progressiva i es plantegen exercicis de dificultat gradual amb l'objectiu d'afavorir l'aprenentatge de les competències i motivar l'alumnat.

Els continguts de cada unitat estan agrupats en dos blocs: l'escaquístic i el de les capacitats intel·lectuals. En el primer bloc, s'ensenyen conceptes molt bàsics d'escacs que pot impartir fins i tot el professorat que no té coneixements previs d'aquesta matèria. En el segon bloc, es presenten exercicis relacionats amb les capacitats intel·lectuals esmentades anteriorment.

El material recollit en aquest llibre permet treballar-lo amb els alumnes durant tot el curs escolar, amb una dedicació d'una a dues hores setmanals en horari lectiu (tallers, sisena hora, assignatura optativa, etc.).

Aquests llibres formen part del projecte Educachess, que vol contribuir a fer possible que l'alumnat aprengui a ser competent i que adquireixi uns hàbits i uns valors adequats per afrontar la vida.

Més informació a www.educachess.org

Els escacs: un esport d'interès

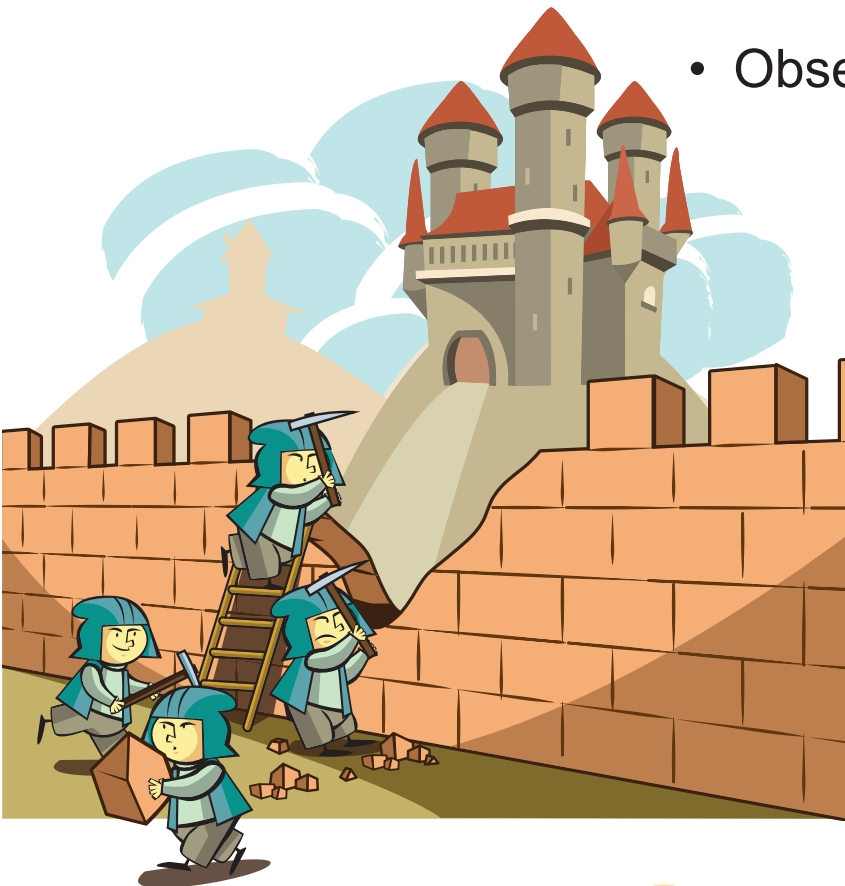
Els escacs són un joc de taula reconegut com a esport pel Comitè Olímpic Internacional que presenta una munió d'avantatges interessants per a grans i petits: tant se val l'edat que es tingui per poder-ne jugar una partida, homes i dones poden competir entre si en igualtat de condicions, no existeixen diferències per raó de raça i, a més, es tracta d'una activitat popular i econòmica. Així, doncs, davant del tauler competim en igualtat de condicions, però també, no hem d'oblidar-ho, combinem entreteniment i formació integral de la persona.

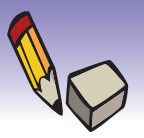
Psicòlegs i pedagogs, a banda dels professionals dels escacs, han assenyalat els múltiples beneficis d'aquest joc:

- Quant a l'àmbit intel·lectual, és una eina de foment del raonament lògic-matemàtic, propi de l'àrea curricular de matemàtiques, però igualment fonamental en la resolució de qualsevol mena de conflicte de la vida quotidiana; augmenta la capacitat d'atenció i de concentració, la qual cosa converteix els escacs en una activitat especialment recomanable per a alumnes amb hiperactivitat. En l'esforç que cal fer a l'hora de respondre a la jugada de l'adversari, els escacs potencien els processos d'anàlisi i de síntesi, és a dir, s'exercita l'estudi obligat d'unes premisses per tal d'aportar-hi solucions. Finalment, la imaginació i la creativitat es posen en funcionament en una mena d'intercanvi mental amb l'adversari, quan cal esbrinar l'estratègia del contrincant i elaborar-ne una de pròpia.
- Pel que fa a la personalitat, els escacs fomenten el control emocional, la capacitat d'organització, l'expressió verbal, la responsabilitat en la presa de decisions i, quan es va progressant en la seva pràctica, l'autoestima.
- Des de la perspectiva esportiva, com en altres disciplines, la pràctica dels escacs contribueix a educar en l'acceptació de regles, les pròpies del joc, i dels resultats, la qual cosa, en un sentit cultural més ampli, implica ajudar a formar individus tolerants, oberts a noves idees i predisposats a conèixer diferents punts de vista.
- En l'àmbit de la salut, la pràctica dels escacs comporta l'estimulació contínua del cervell. Aquesta gimnàstica mental propicia, en la gent gran, el reforç de la memòria i l'alentiment de l'aparició dels símptomes de les malalties neurodegeneratives pròpies de l'edat.

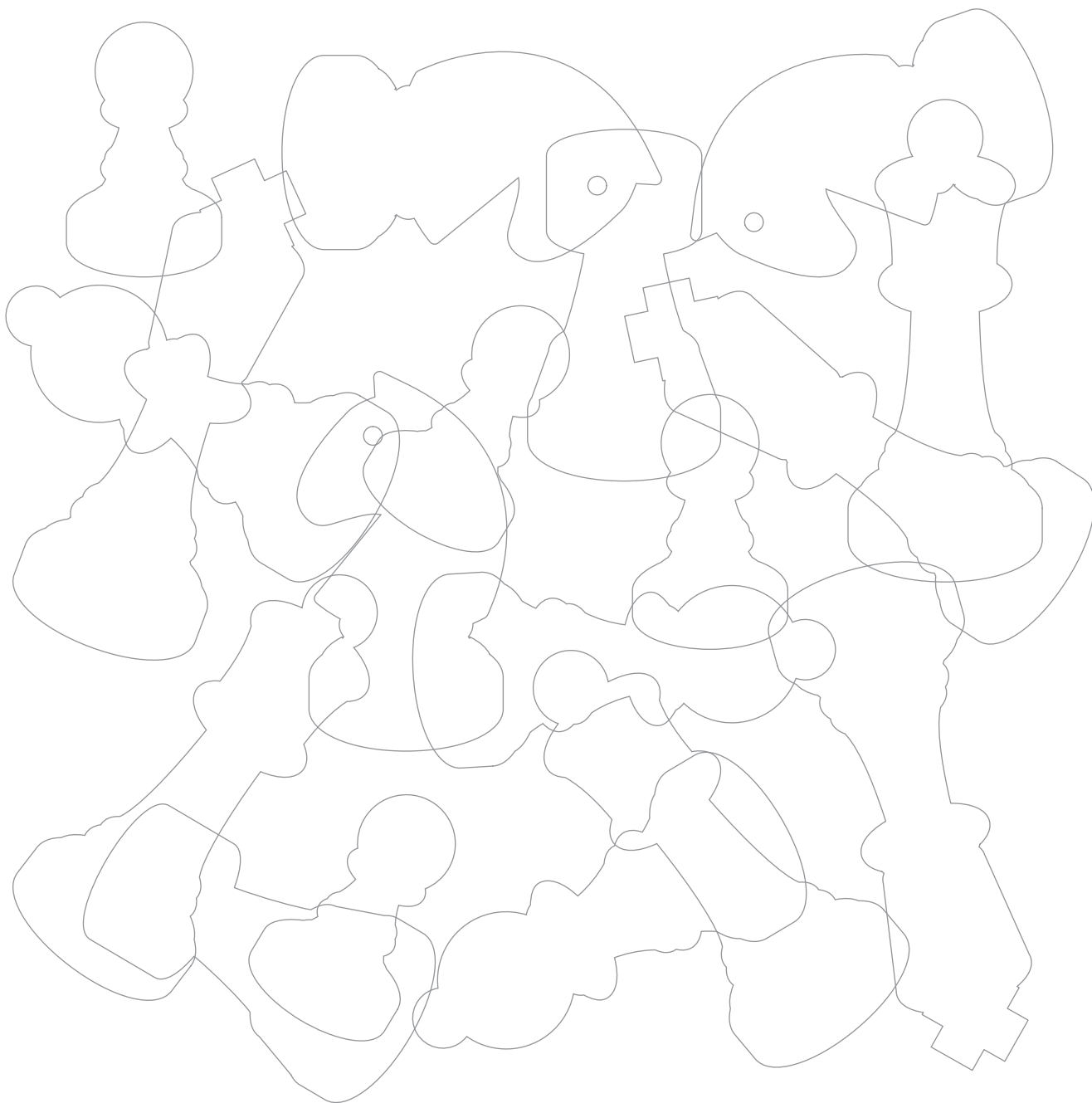
Eliminació de la defensa

- Esquemes
- Com evitar-la?
- Observacions





Busca les peces d'escacs i ressegueix-ne els contorns amb els colors indicats.



Anota la quantitat de peces trobades de cada tipus.











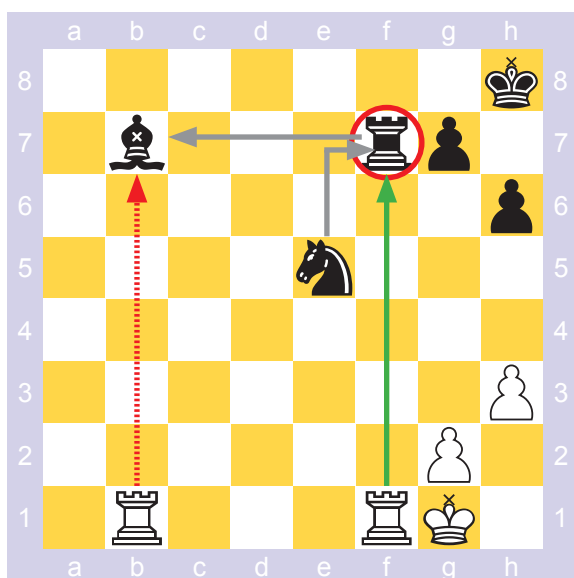




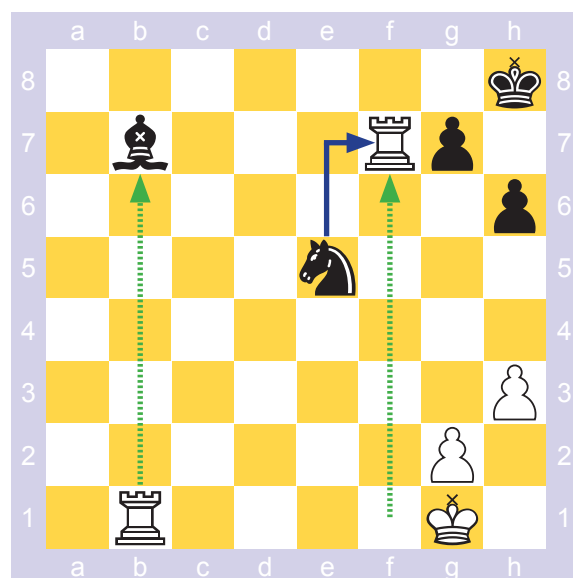
Esquemes

L'eliminació de la defensa consisteix en la captura d'una peça que n'està defensant una altra i que, alhora, també està amenaçada per una altra peça.

Sense escac

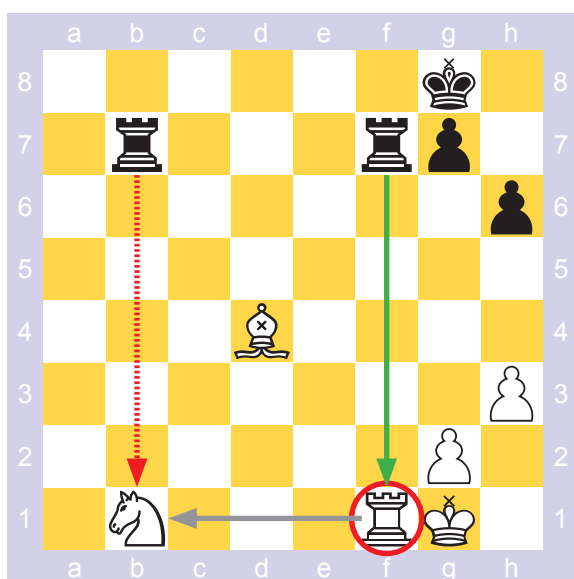


Una torre blanca amenaça l'alfil negre, que està defensat per la seva torre.

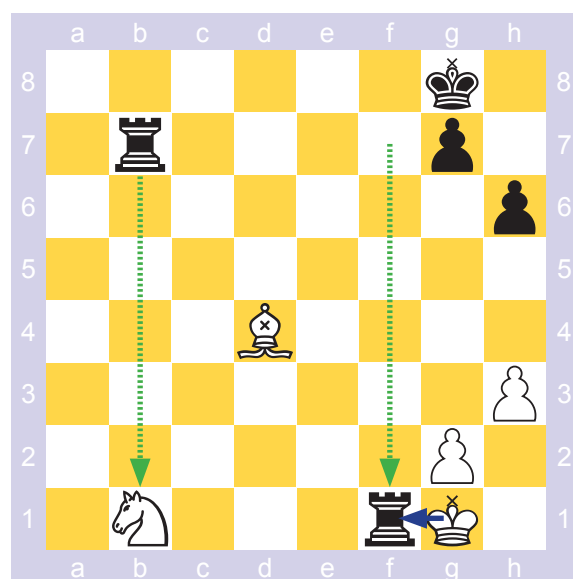


Després de canviar les torres en la columna f, les blanques capturen l'alfil.

Amb escac



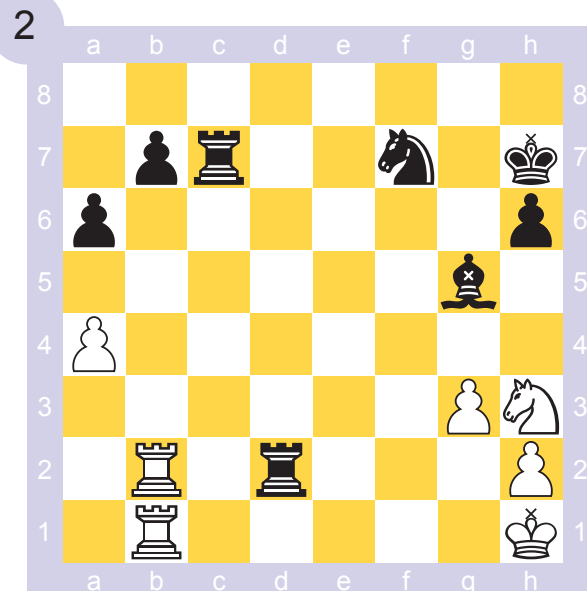
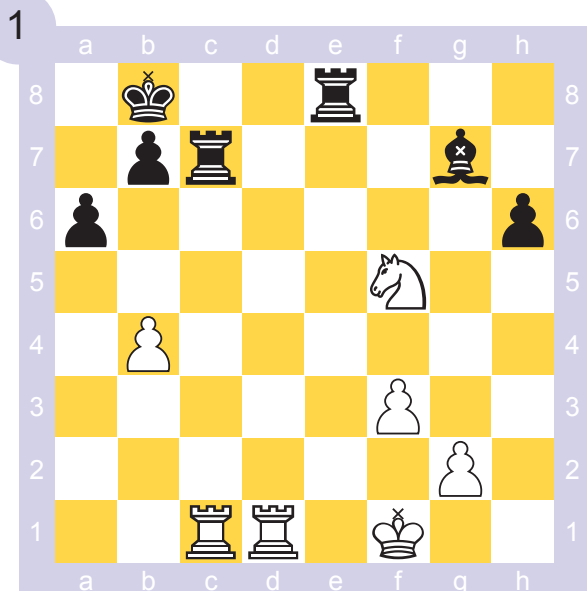
En aquest cas, en capturar la torre blanca es fa escac al rei blanc.



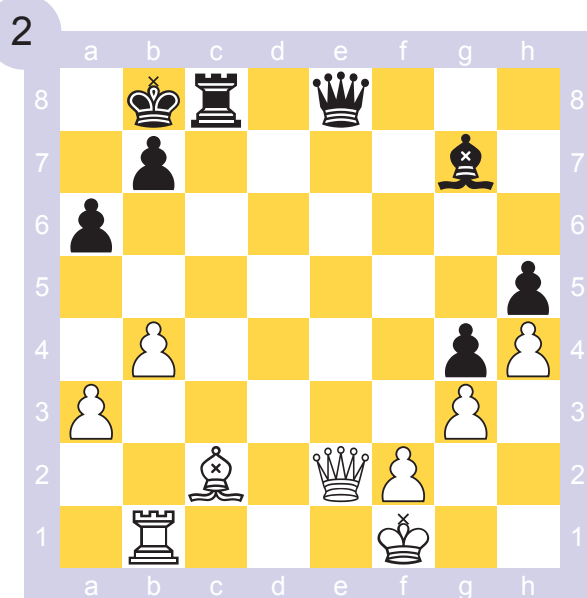
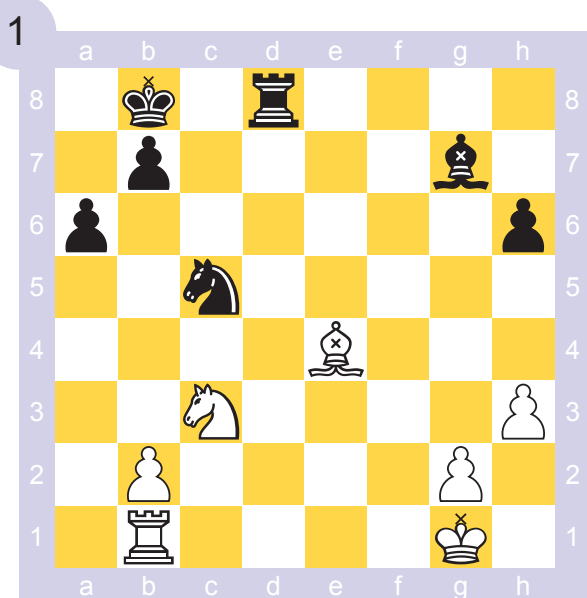
Si el rei blanc no captura la torre, les blanques perden més punts.



Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir l'eliminació de la defensa.



Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir l'eliminació de la defensa.

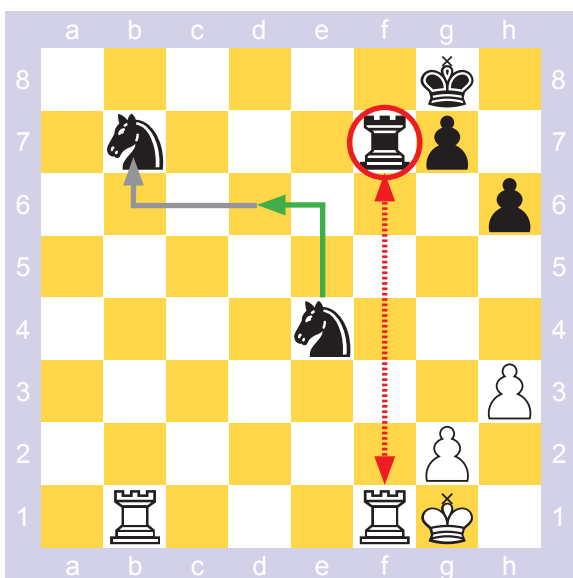




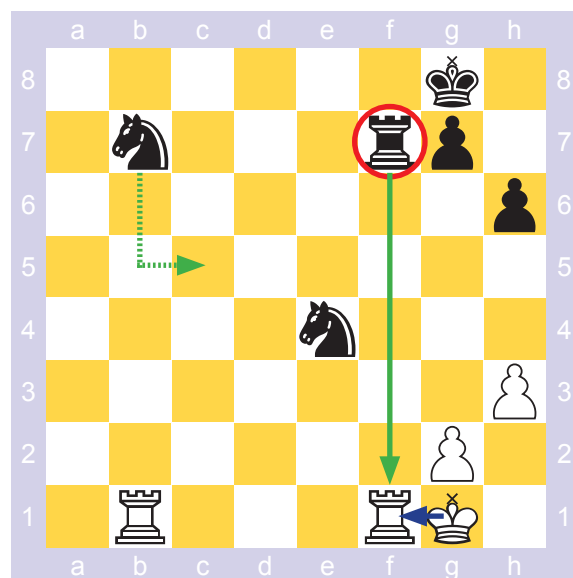
Com evitar-la?

Normalment, s'ha de moure una de les dues peces amenaçades.

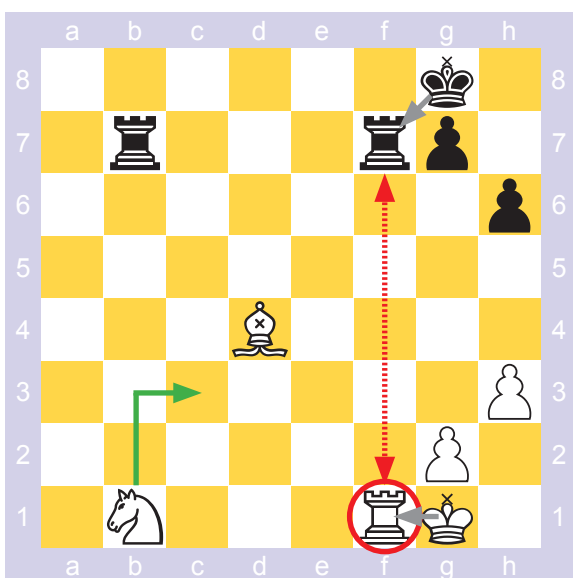
La peça que quedaria sense defensa després del primer canvi, podem també defensar-la amb una altra peça.



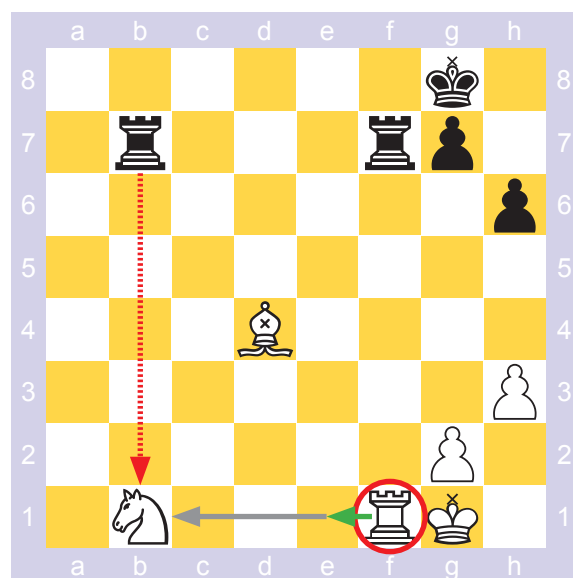
El cavall amenaçat es defensa amb l'altre cavall.



La torre negra captura la torre blanca tot fent escac al rei. Després es mou el cavall amenaçat.



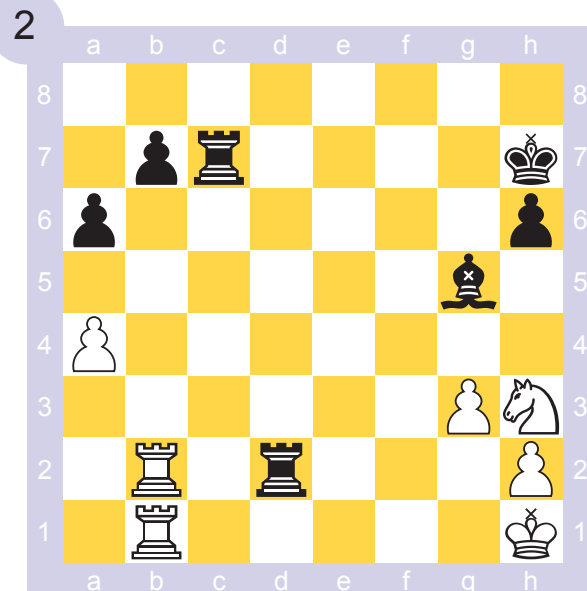
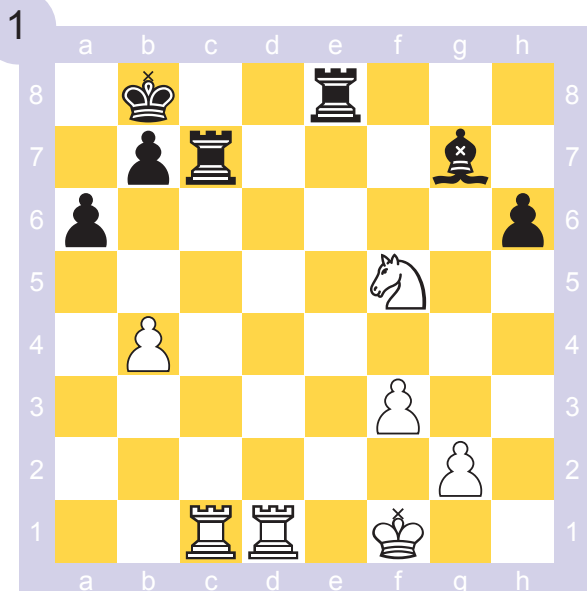
El cavall es mou a una casella no amenaçada.



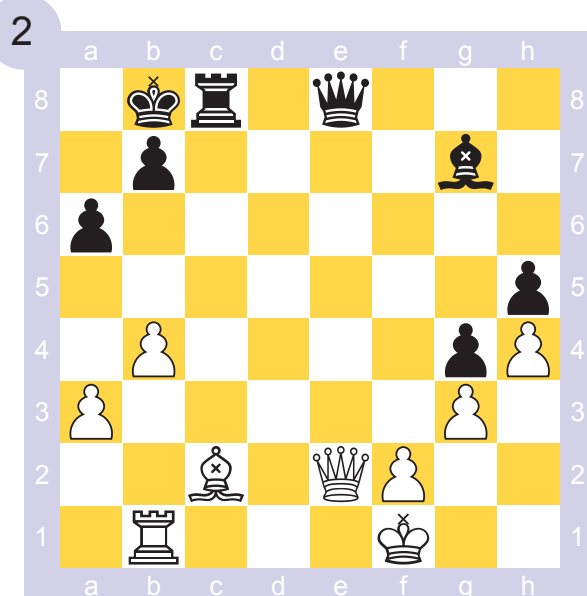
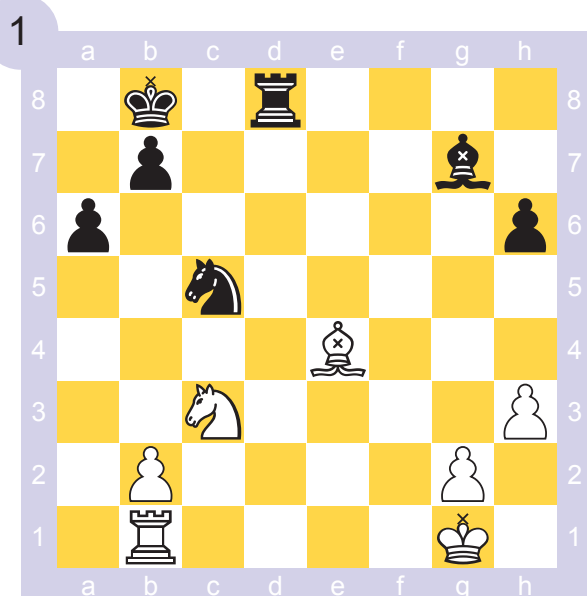
La torre blanca es mou a una altra casella de la mateixa fila perquè el seu cavall continuï defensat.



Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per evitar l'eliminació de la defensa.



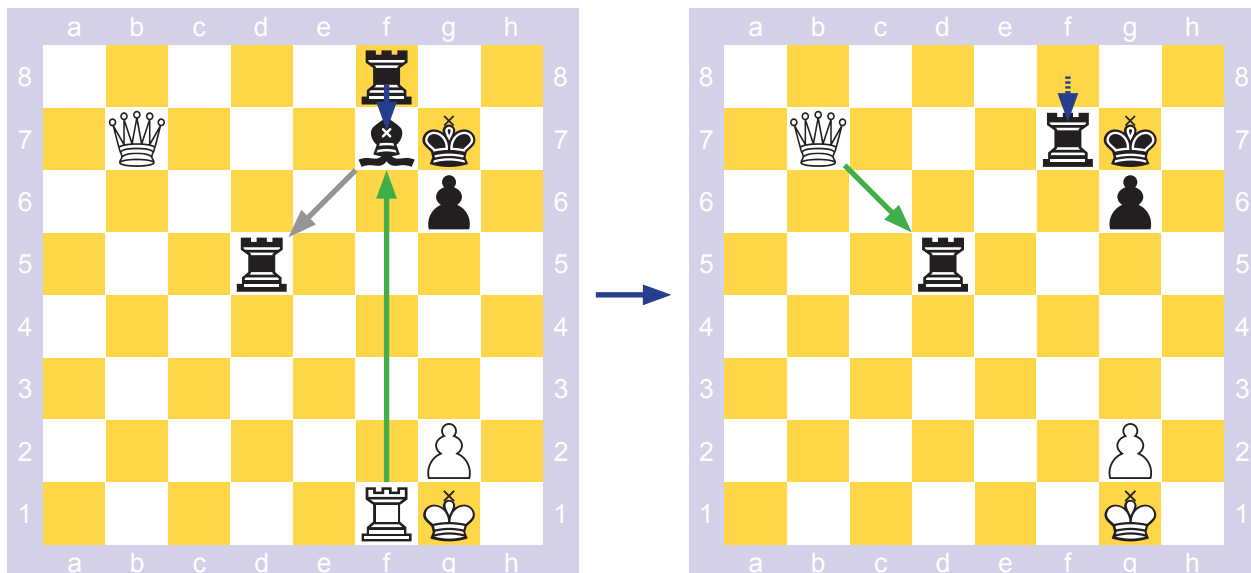
Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per evitar l'eliminació de la defensa.





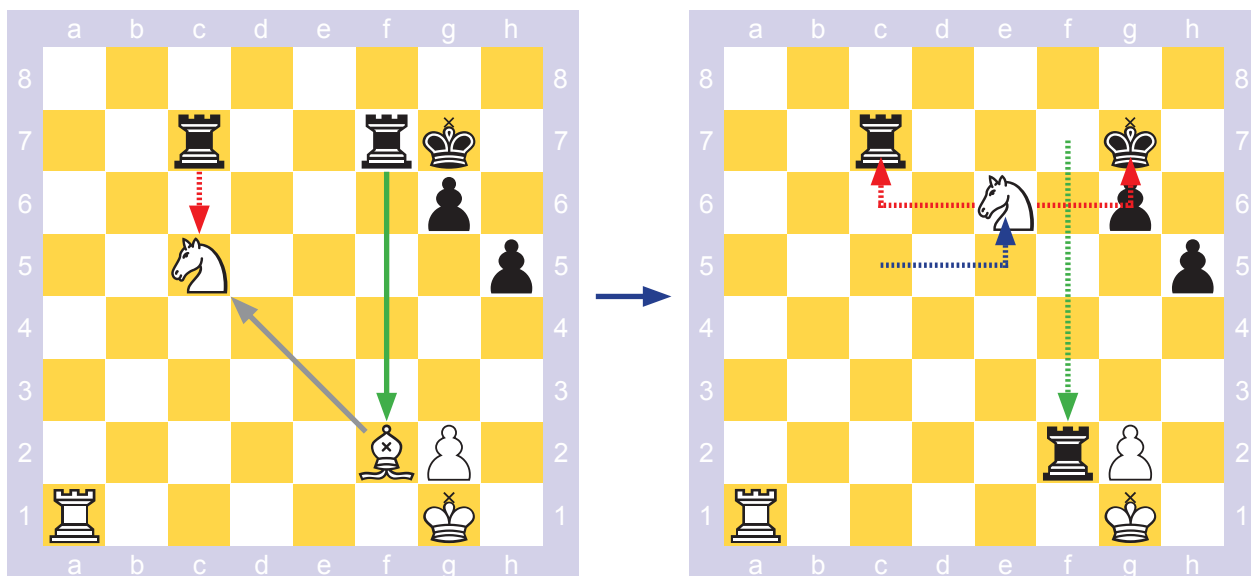
Observacions

Amb sacrifici de peça



Les blanques perden punts en el primer canvi de peces.
Però, després de la captura de la torre negra per la dama, es recupera la peça sacrificada i es guanyen punts (alfil negre).

No acceptant el canvi

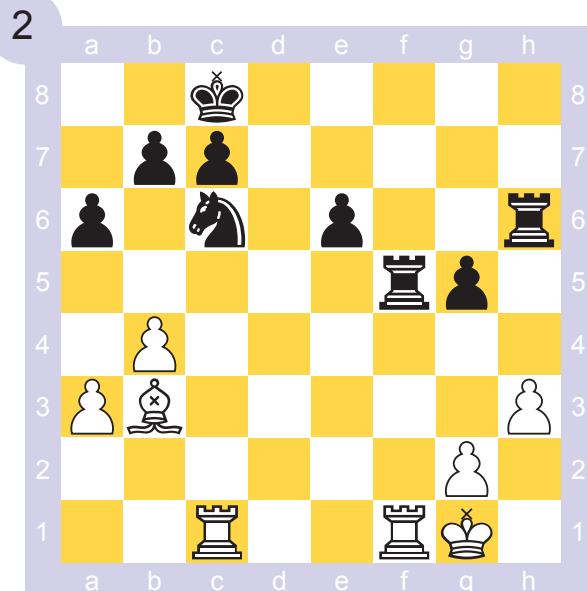
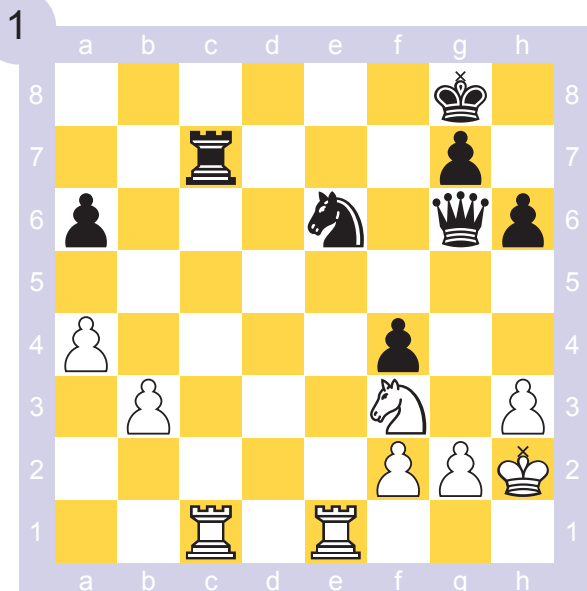


Les blanques no tenen l'obligació de capturar la torre negra amb el rei.
Si ho fan, les negres guanyen un punt (torre per alfil i cavall).

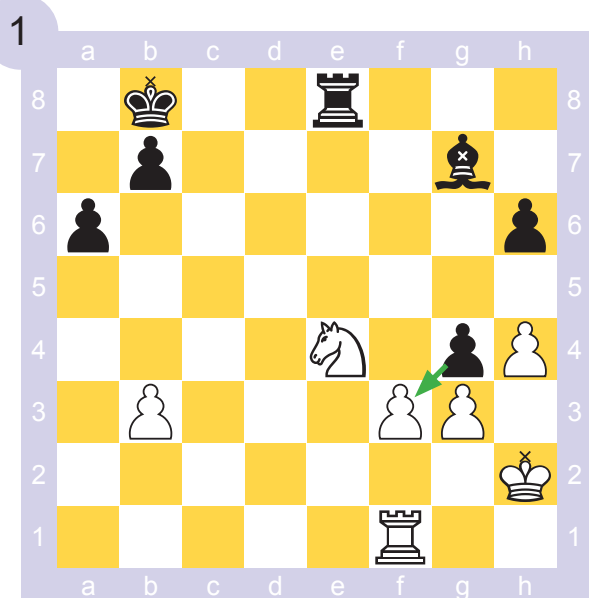
Si les blanques fan una doble amenaça amb el cavall, aleshores guanyen dos punts (alfil per torre).



Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir l'eliminació de la defensa.

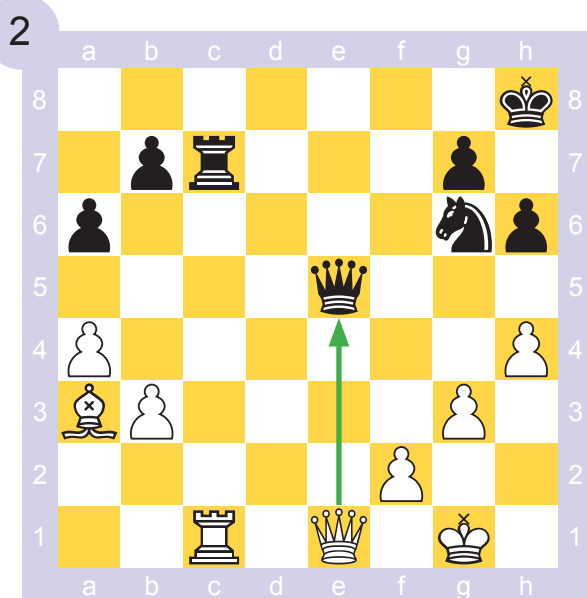


Indica si les següents jugades són una eliminació de defenses efectiva.
Indica amb fletxes la continuació de les jugades.



Sí

No



Sí

No



Fíxa't en l'exemple i completa els altres minitaulers.

Operacions
possibles

+ -		1	7
6		4	+
1		9	-
			2

S'ha de donar el mateix resultat en les 3 operacions

Amb els 6 números s'han de formar 3 parelles

S'han d'escollir 3 dels 7 forats

+ -		2
4		4
6		2
		3

+ -		3
9		5
7		3
		2

+ -		4
8		3
2		3
		9

+ -		5
7		4
5		3
		2

+ -		6
9		8
3		5
		1

+ -		7
6		5
1		4
		3

+ -		8
3		1
2		2
		5

+ -		9
6		4
5		3
		1

+ -		10
11		6
2		5
		4

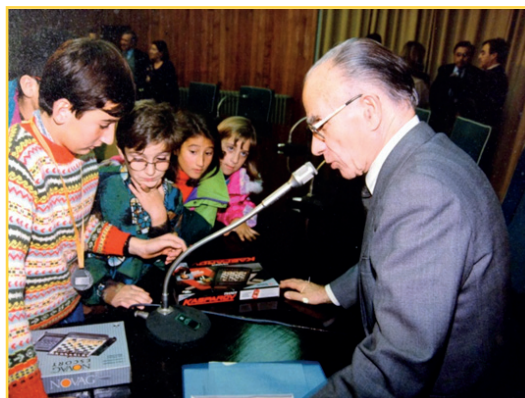


Llegeix atentament el següent text sobre la Fundació ESTEL de Balaguer.

“Mens sana in corpore sano” i la cultura de l'esforç van guiar la intensa tasca personal, social i esportiva del mestre i notari Lluís Pijuan Vilà (1914-1997).

Es caracteritzava pel seu compromís social, la seva passió pels escacs i la sensibilitat per les persones disminuïdes psíquiques (encoratjada per l'immens amor al seu fill Xavier, afectat per la síndrome de Down).

Fruit del seu activisme a Balaguer, Lluís Pijuan Vilà fou el Fundador del Club d'Escacs Balaguer l'any 1946 i el Promotor de la Fundació ESTEL l'any 1992.



Aquesta fundació promou activitats en els àmbits de l'educació, la protecció dels disminuïts psíquics i els escacs. El Premi Anual “Encarnació Vilà i Escoda”, mare de Lluís Pijuan Vilà, mestra i directora de l'escola pública Àngel Guimerà, les activitats artístiques de l'Associació Estel i el Memorial Pijuan per a joves escaquistes, que se celebra cada any a Balaguer, són els seus tres principals exponents.

Això explica que el projecte EDUCACHESS, sorgit posteriorment a Balaguer, comparteixi els mateixos objectius que van inspirar la vocació educativa que Lluís Pijuan Vilà va exercir al llarg de la seva dilatada vida.

Escull les respostes correctes.

Respostes

1 Quina era la professió d'en Lluís Pijuan?

a

escaquista

b

notari

c

periodista

2 A quina ciutat es va crear la Fundació ESTEL?

a

Barcelona

b

Benasc

c

Balaguer

3 Com es deia el fill d'en Lluís Pijuan amb síndrome de Down?

a

Lluís

b

Xavier

c

Encarnació

4 Per quina afició sentia molta passió en Lluís Pijuan?

a

escacs

b

música

c

cultura

5 Què és el Taller ESTEL?

a

fundació

b

escola

c

associació



Calcula el pes total d'un joc sencer de peces d'escacs.



16



29



23



28



32



34

(en grams)

1

Completa la següent taula per calcular el pes de totes les peces d'aquest joc d'escacs.

Taula de dades	Blanques					Negres				
										
Nombre de peces	8									
Pes per peça	16									
Pes total per peça	128									
Pes total per color										
Pes total peces										

2

Si la caixa sense peces pesa 230 g, quant pesa la caixa amb peces?



+



=

+

=

 g

3

I quant pesa en kg?

 g

:

=

 Kg



Relaciona cada peça amb la seva ombra.
Anota el número de l'ombra que correspon a cada peça d'escacs.

1



2



3



4



5



6















Relaciona cada peça amb la seva ombra deformada.
Anota el número de l'ombra que correspon a cada peça d'escacs.

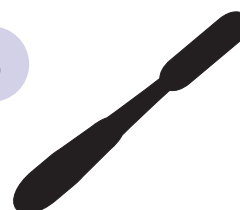
1



2



3



4



5



6









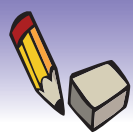




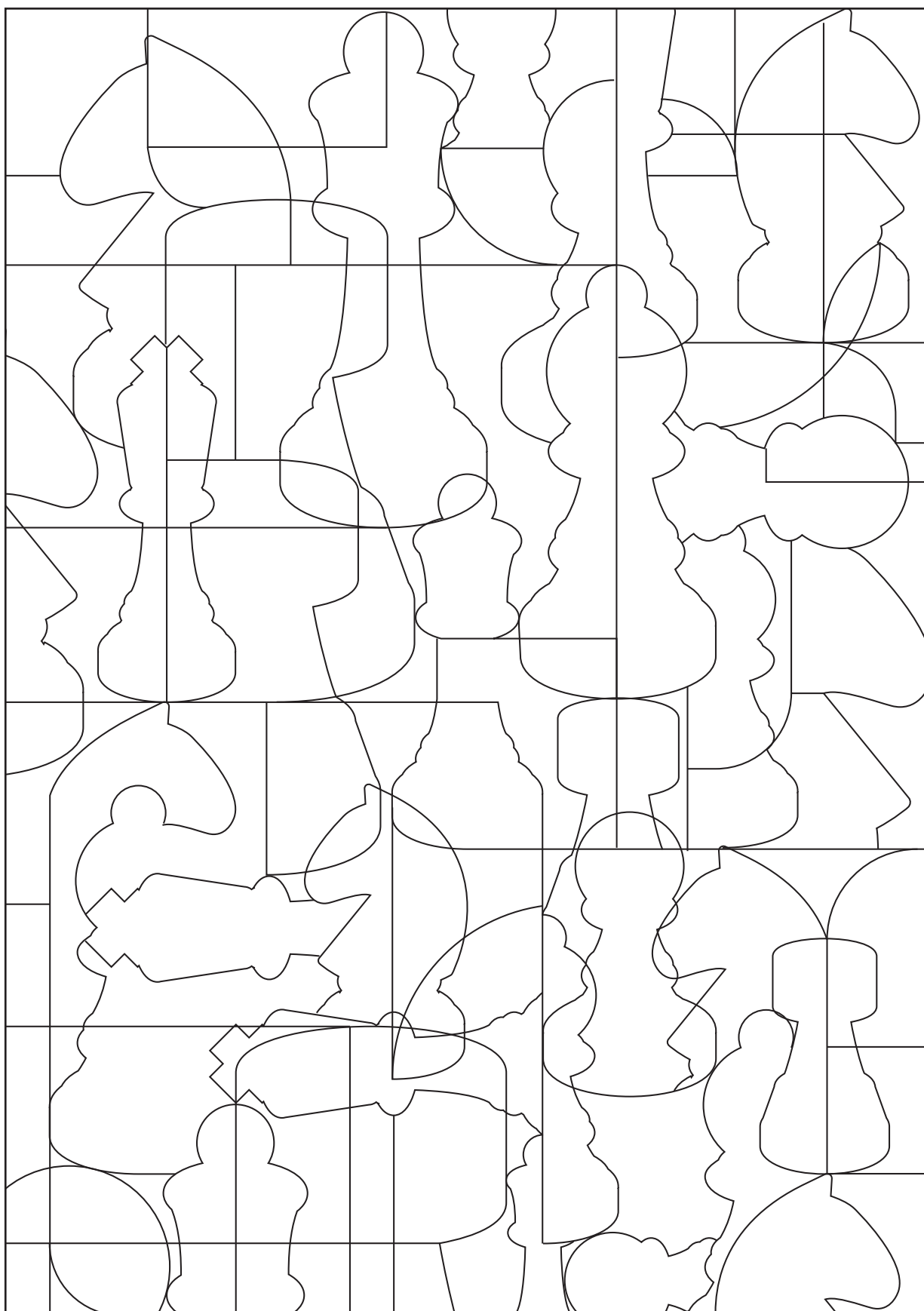
Mat del pasadís

- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat





Troba les 6 peces d'escacs amagades. Només has de pintar les peces senceres. Utilitza un color diferent per a cadascuna.

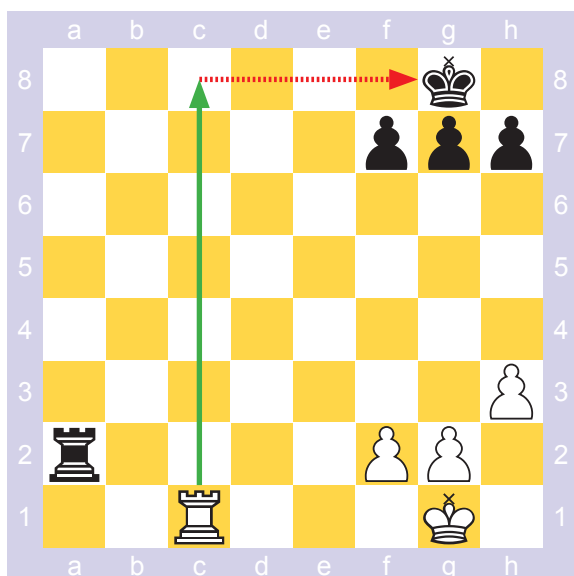




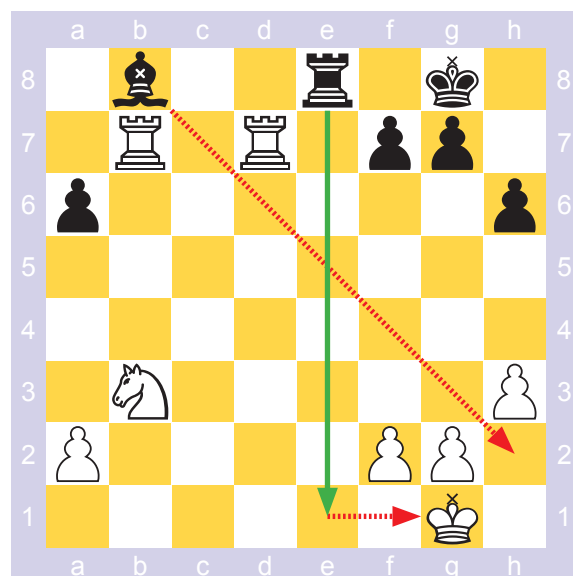
Esquemes de mat

El rei rep mat en la seva primera fila (fila 1 per a les blanques i fila 8 per a les negres).

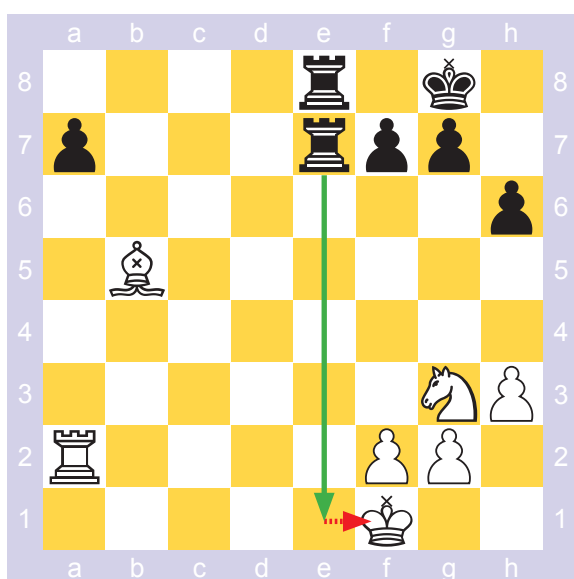
Aquest tipus de mat només es fa amb una torre o una dama.



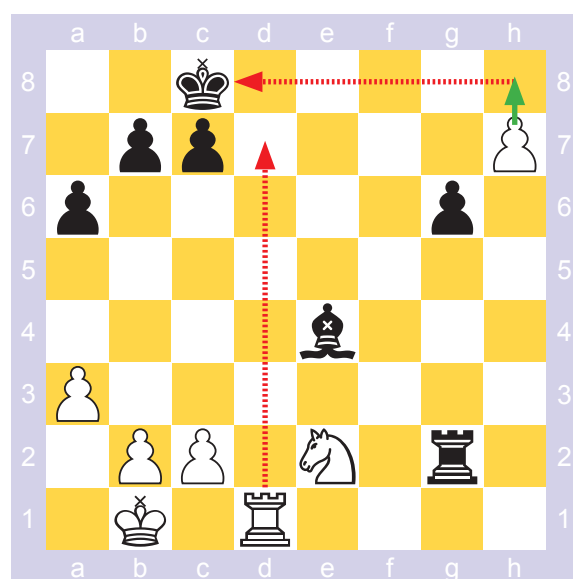
Els peons negres impedeixen que el seu rei es pugui escapar.



L'alfil negre evita que el rei blanc es pugui escapar a h2.



La torre a e8 està defensada per l'altra torre negra.

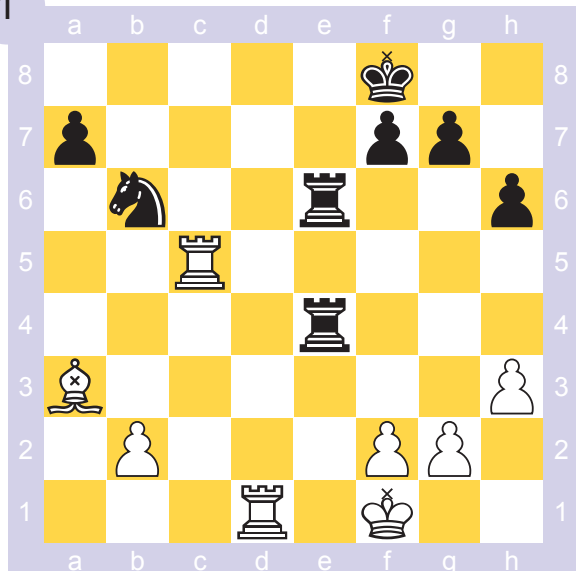


El peó, en coronar, es transforma en una dama o una torre.

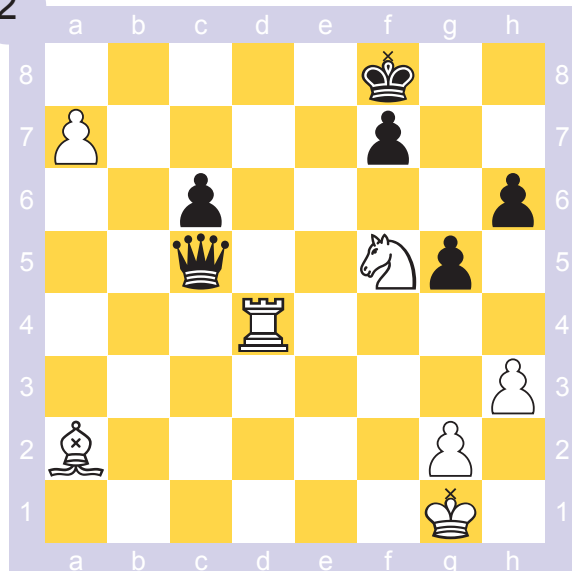


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.

1

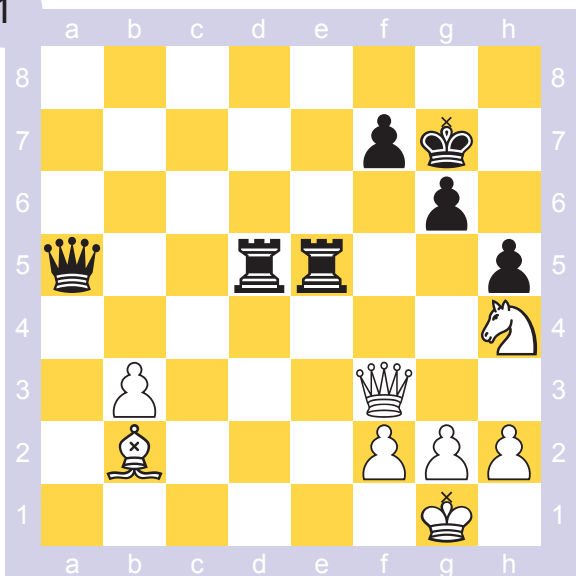


2

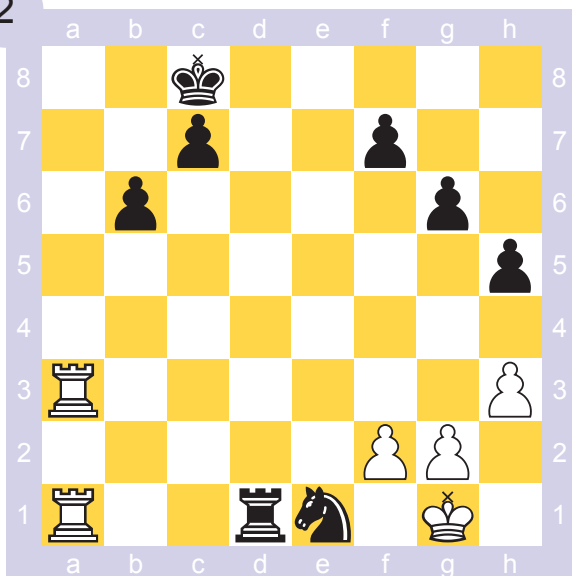


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.

1



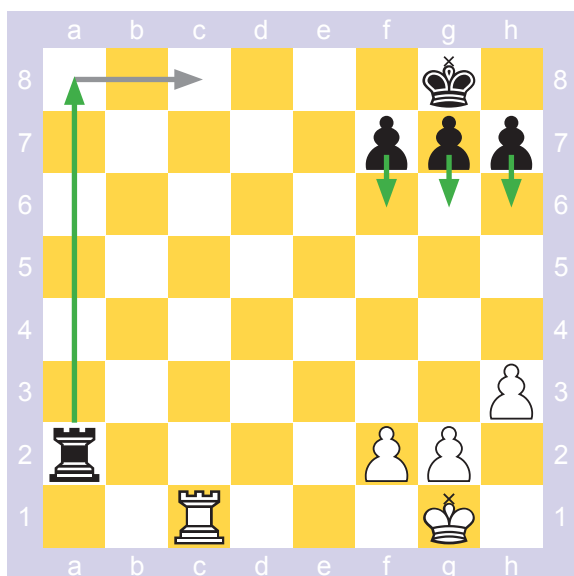
2



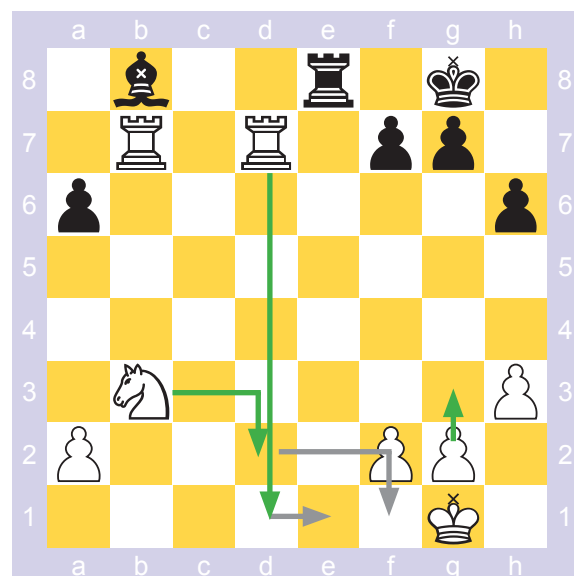


Evitar l'escac i mat

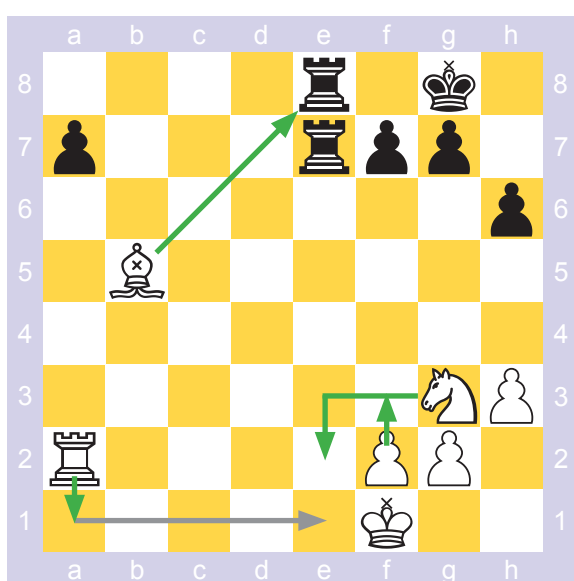
Normalment s'han de defensar les caselles de la fila del rei o s'ha de moure alguna peça per tal de disposar de caselles d'escapatòria.



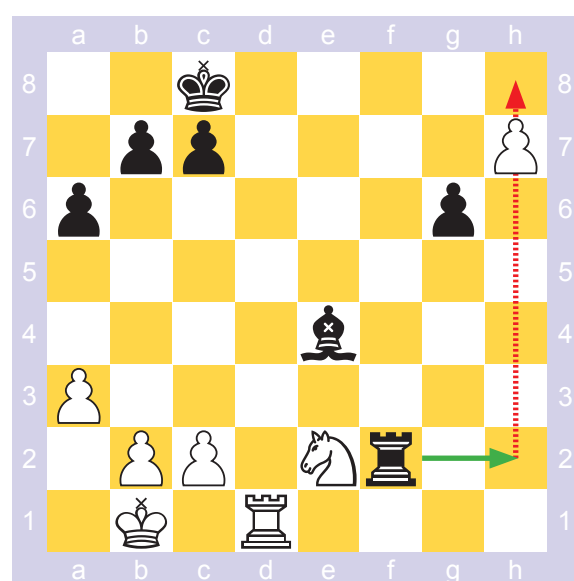
Les negres poden defensar amb la seva torre o avançar algun dels seus peons.



A més de les solucions anteriors, també es pot interposar el cavall a f1.



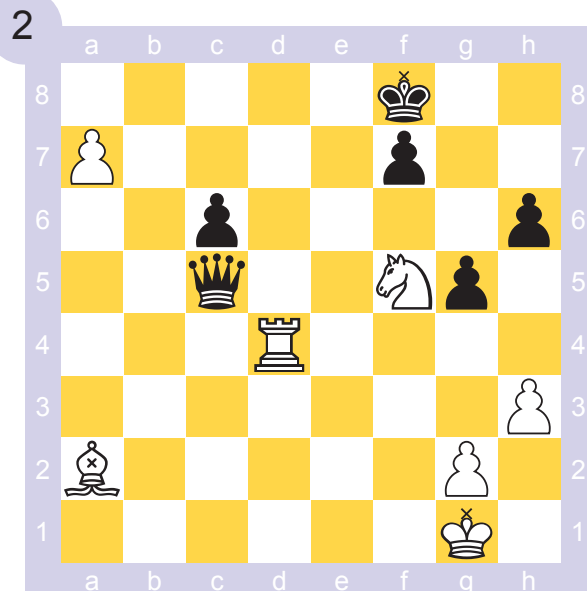
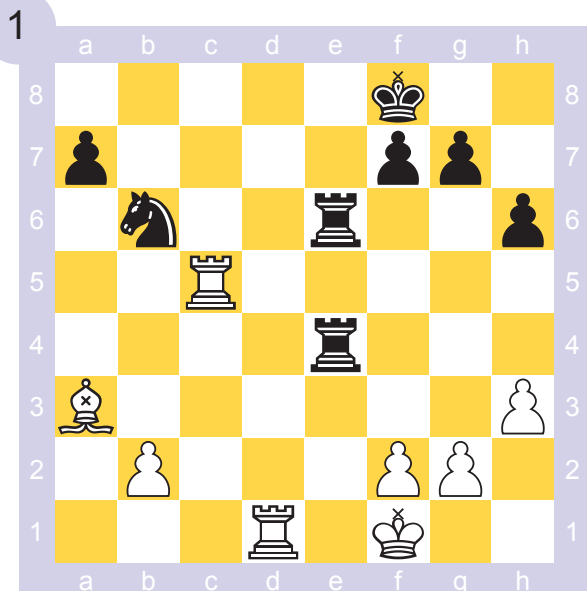
En aquest cas, també es pot capturar una torre negra amb l'alfil.



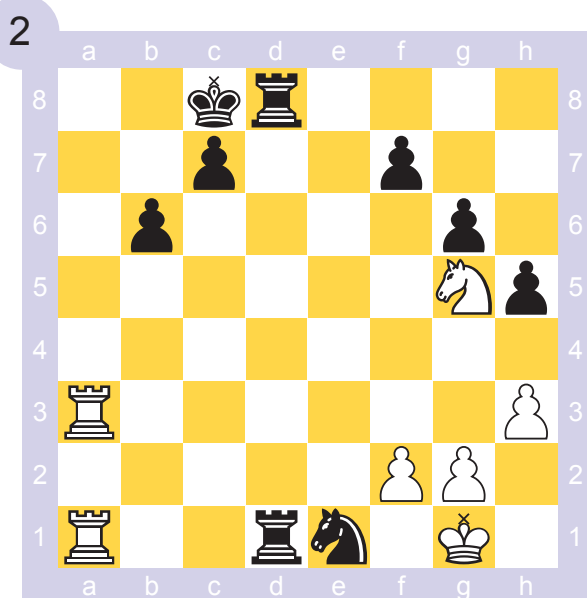
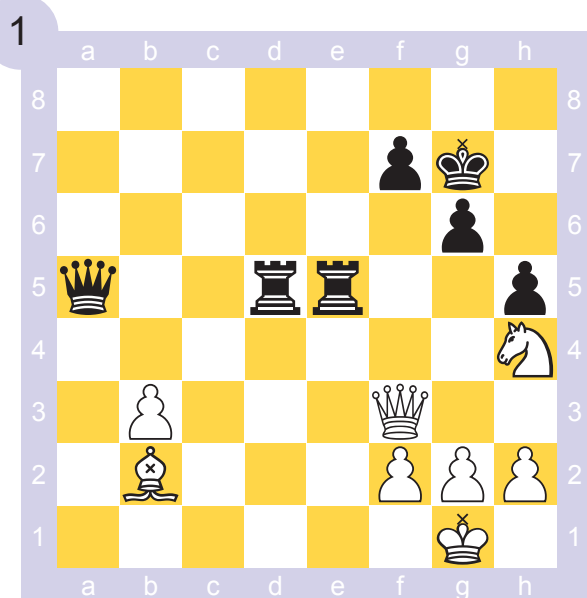
La millor defensa és anar a la casella h2 per tal de capturar el peó blanc a continuació.



Indica amb fletxes quines jugades poden fer les negres per evitar l'escac i mat.

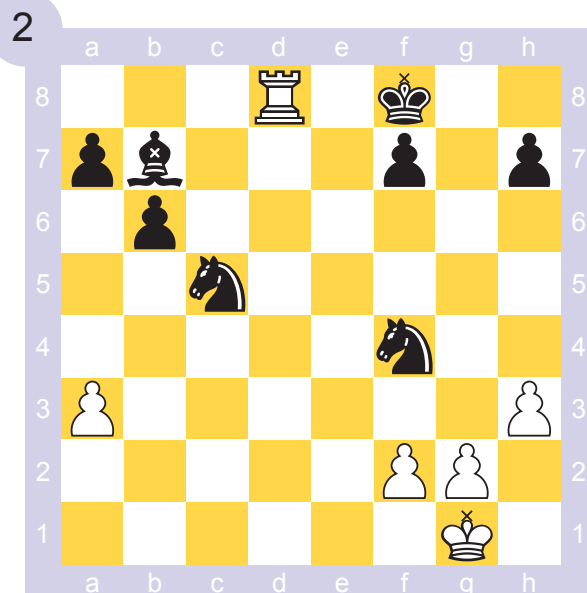
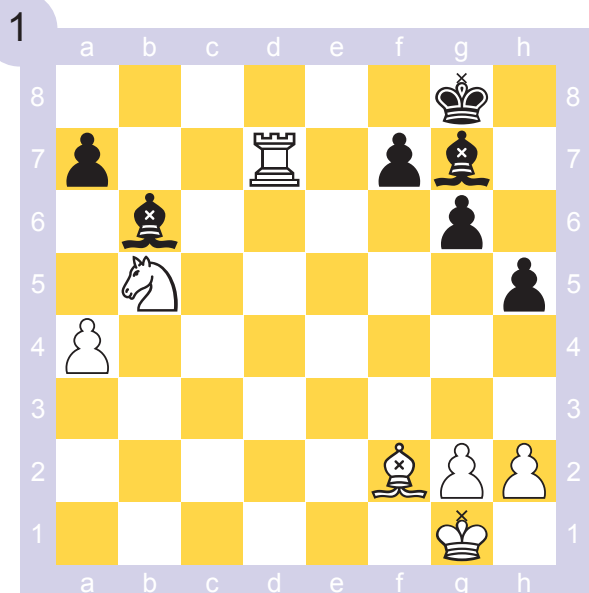


Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.

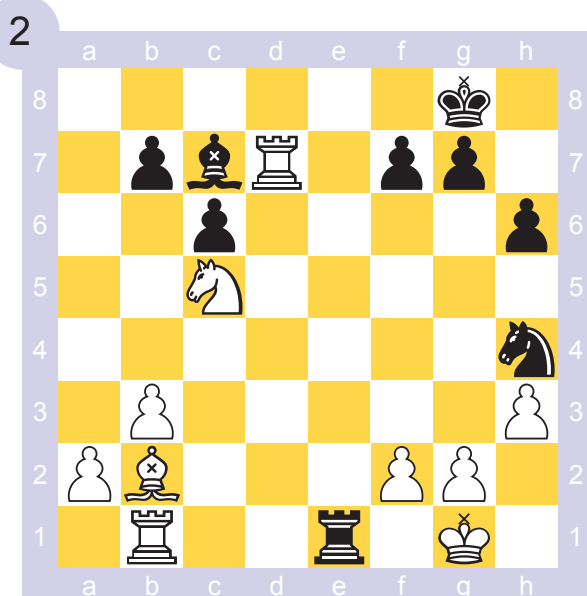
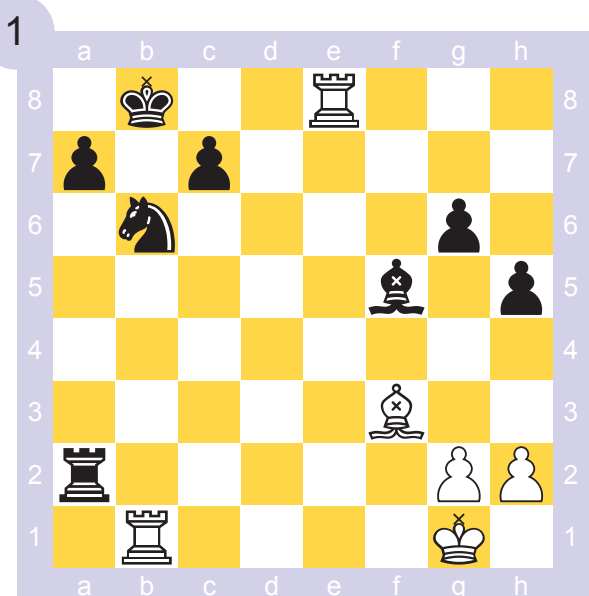




Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

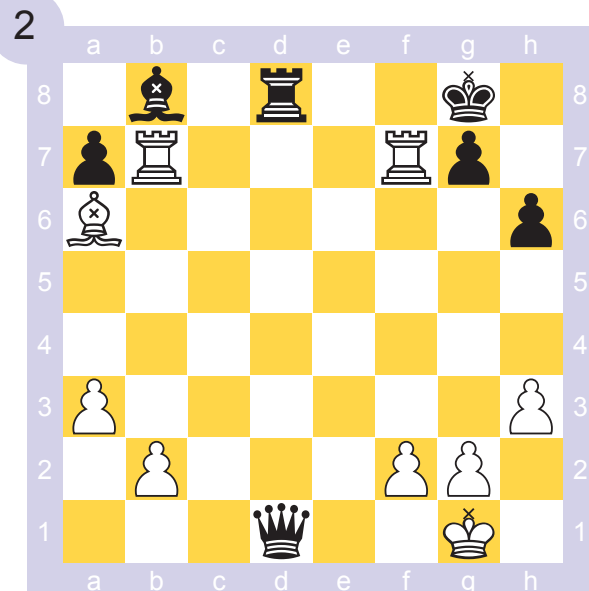
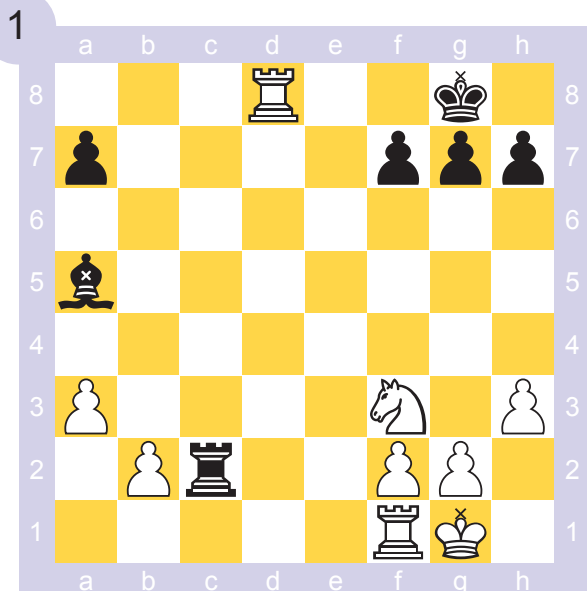


Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.

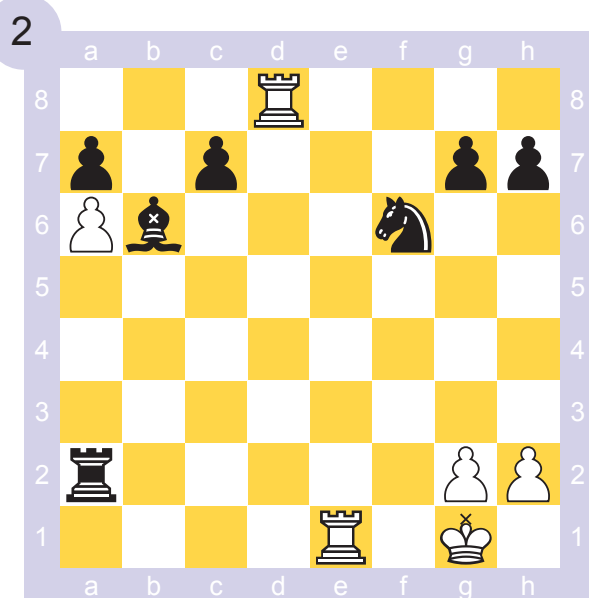
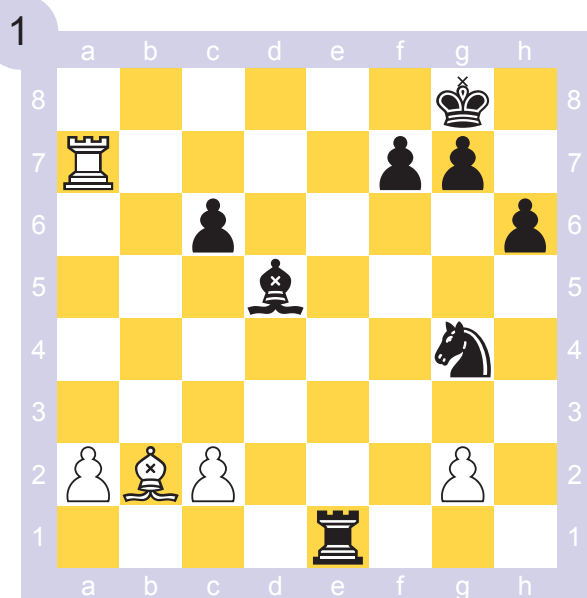




Marca les caselles on posaries la peça indicada al peu del tauler per convertir un escac al rei en escac i mat.



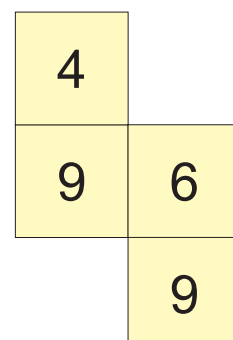
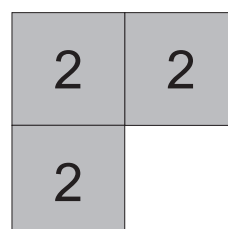
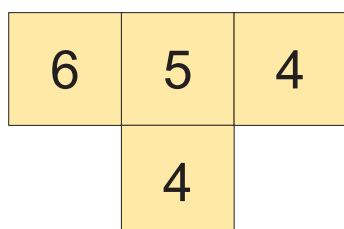
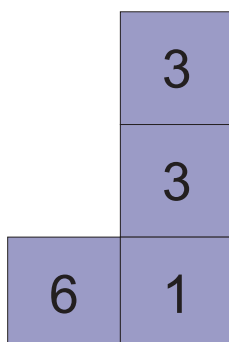
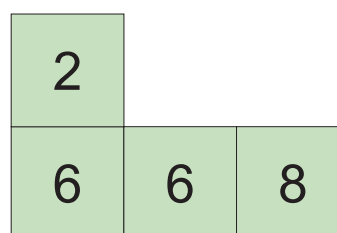
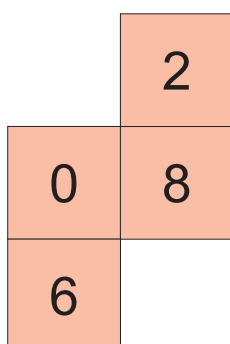
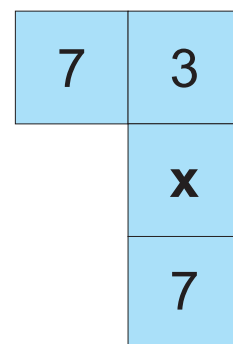
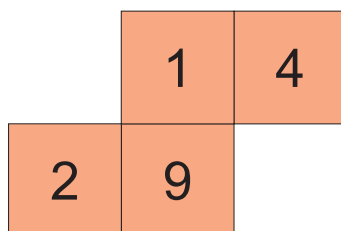
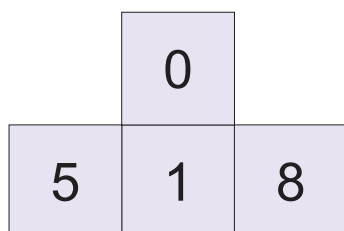
Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.





Col·loca les peces pintades del trencaclosques de la part inferior per tal que la multiplicació sigui correcta. Pinta les caselles del trencaclosques amb el color corresponent.

		7		3						4	
				x							
				7							





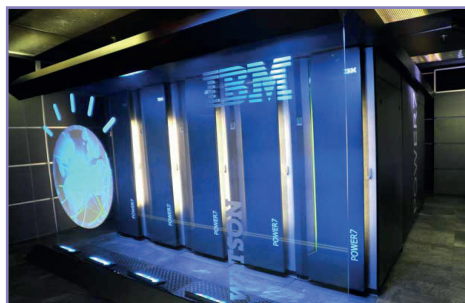
Classifica i ordena els següents paràgrafs per poder llegir correctament les dues notícies.

Anota els números dels textos en els quadrats.



Computadores d'escacs

--	--	--	--



Kasparov - Deep Blue

--	--	--	--

1

Era la primera vegada que una computadora derrotava un campió del món amb ritme de joc lent.

5

Les computadores anaven millorant el seu nivell d'escacs perquè s'anava incrementant la velocitat de càlcul dels nous processadors informàtics.

2

Actualment, hi ha centenars de motors d'escacs molt bons i gratuïts. Aquests motors s'utilitzen en programes d'ordinador per jugar als escacs.

6

El 1996, la computadora Deep Blue d'IBM va aconseguir que Kasparov perdés la seva primera partida contra una computadora.

3

El 1968, El MI David Levy va realitzar una aposta, que va guanyar. Va afirmar que cap computadora d'escacs seria capaç de derrotar-lo en deu anys, en condicions de torneig.

7

Això va originar un gran debat sobre si el jugador més fort d'escacs era una màquina (Deep Blue d'IBM).

4

Al maig de 1997, una versió millorada de Deep Blue va derrotar Kasparov en un enfrontament de 6 partides per 3'5-2'5.

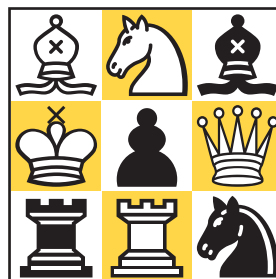
8

A finals del segle XX el mercat de les computadores dedicades als escacs ja no va poder competir amb els ràpids processadors de les computadores personals.



Encercla les imatges que només es trobin en un dels dos taulers.

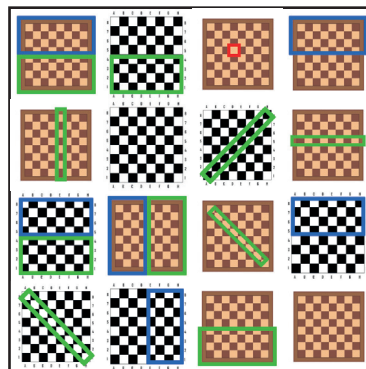
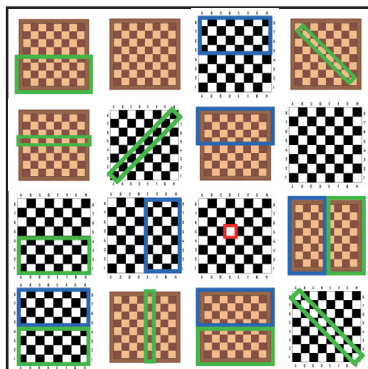
1



2



3



4

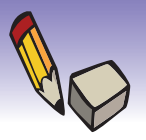


Unitat 3

Evitar la doble amenaça

- Recursos
- Observacions





Pinta el tauler en zones quadrades i rectangulars a partir dels números indicats.

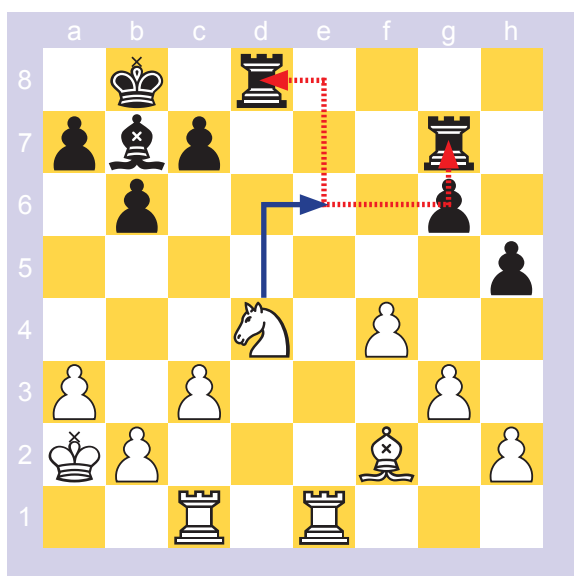
1. Totes les caselles formen part d'una única zona.
2. Cada zona conté tantes caselles com indica el seu número interior.
3. Utilitza colors diferents per a zones contigües.

2		4				3			
	4				8			5	
			2						3
3	6			3		4	2		
									4
1					2			6	
		9		4					
4						2			2
	6			5					
				1		3		2	

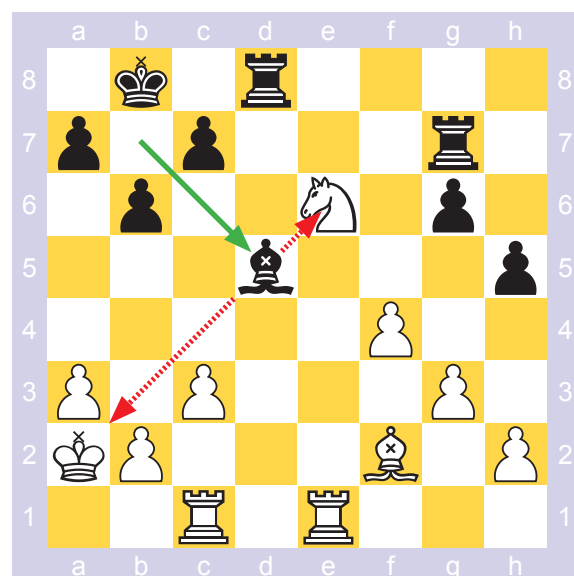


Recursos

Capturar la peça atacant

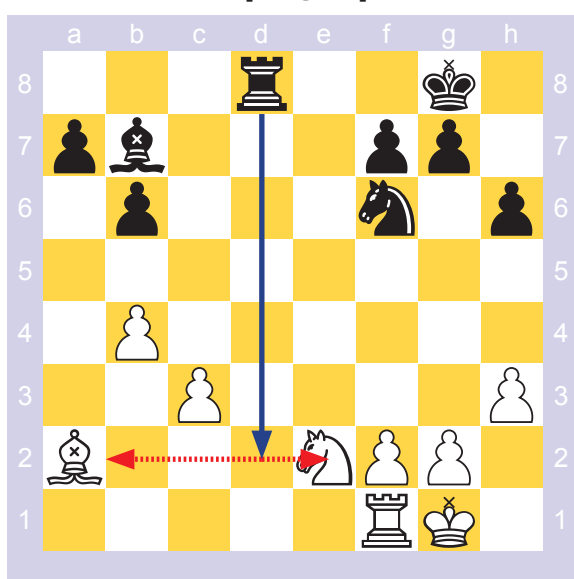


El cavall amenaça dues torres negres.

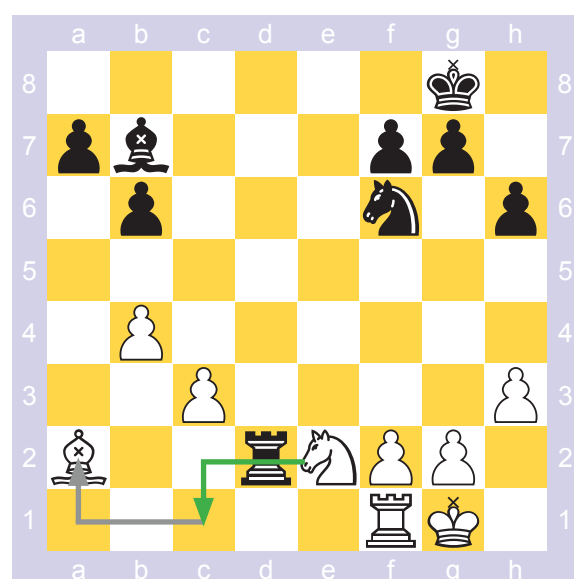


L'alfil negre també realitza una doble amenaça amb escac. Després l'alfil negre es canvia pel cavall blanc.

Moure una peça per defensar l'altra



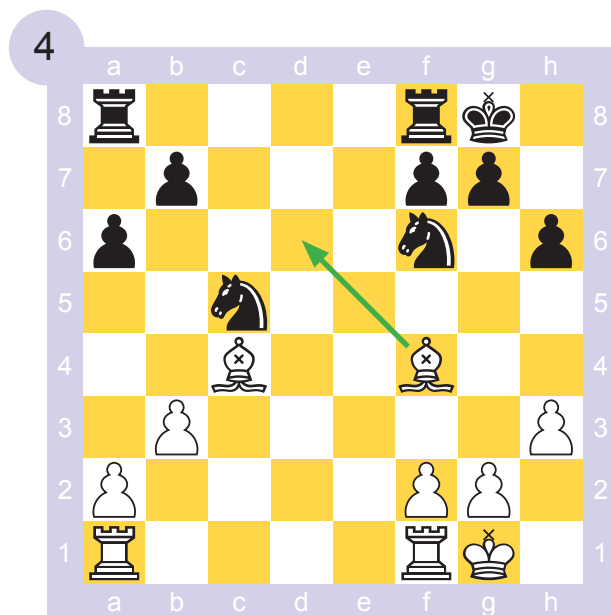
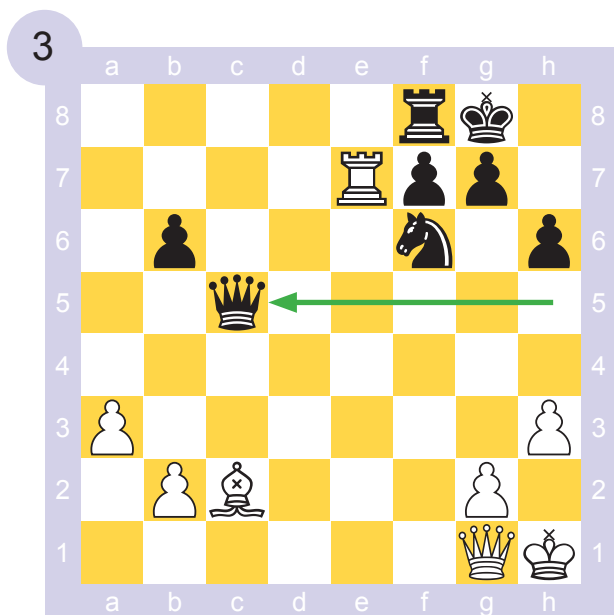
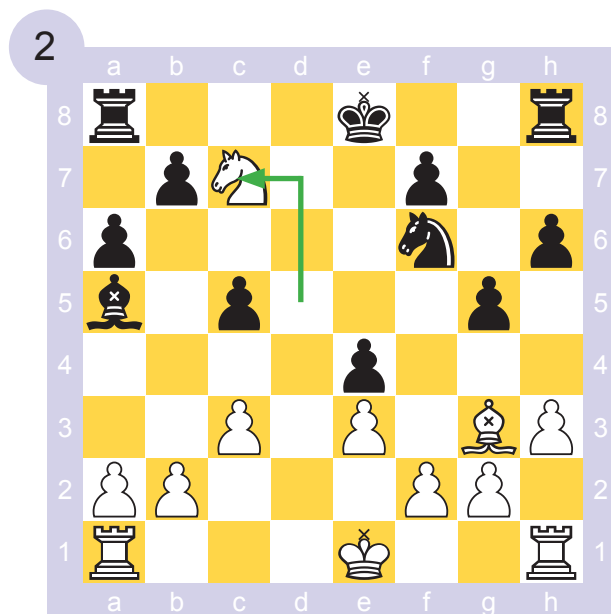
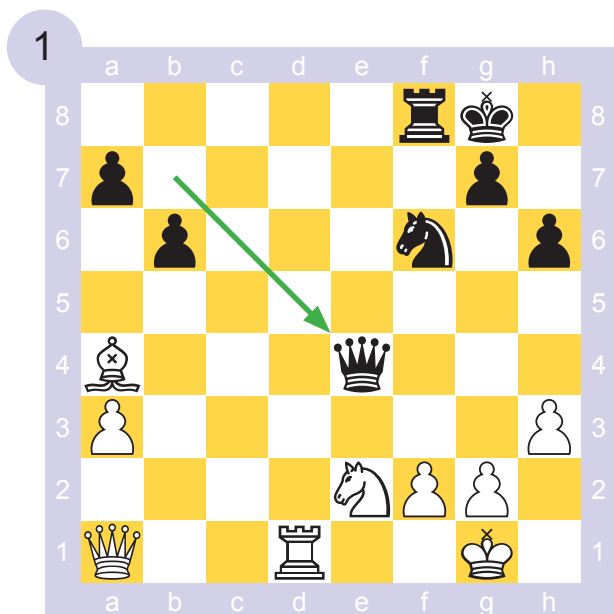
La torre amenaça el cavall i l'alfil blancs.



El cavall amenaçat es mou a c1 tot defensant l'alfil, l'altra peça amenaçada.



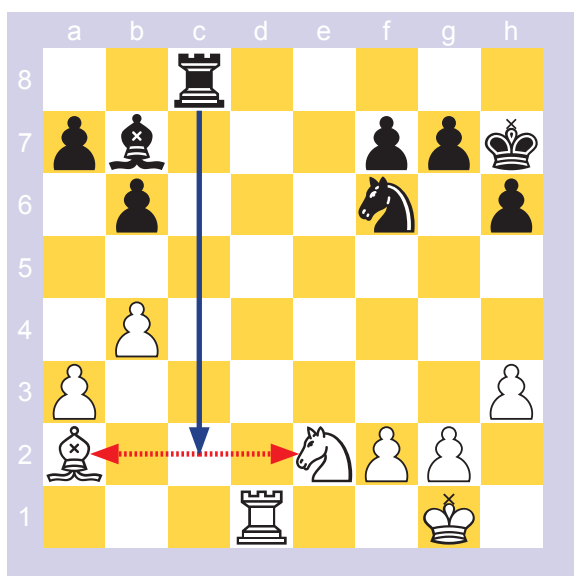
Indica amb fletxes les jugades per evitar les següents dobles amenaces.



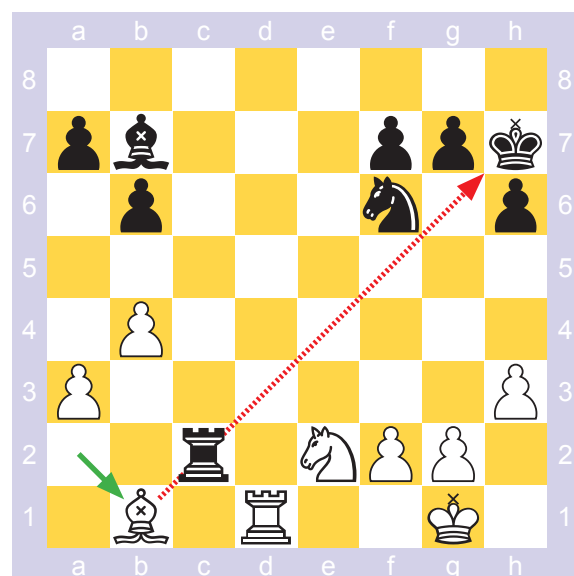


Recursos

Clavar la peça atacant

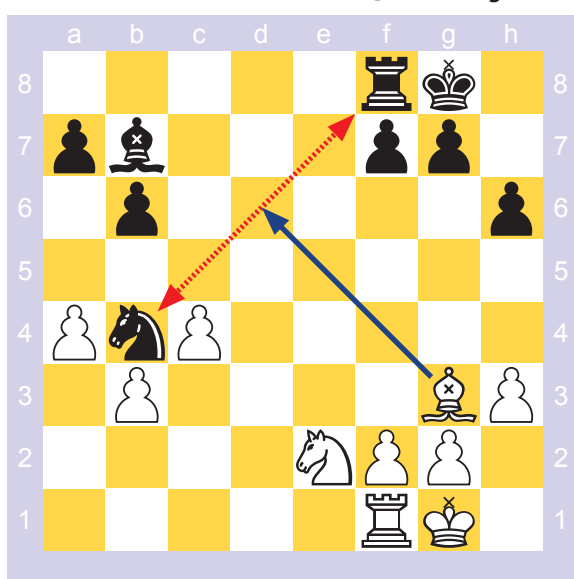


La torre amenaça el cavall i l'alfil blancs.

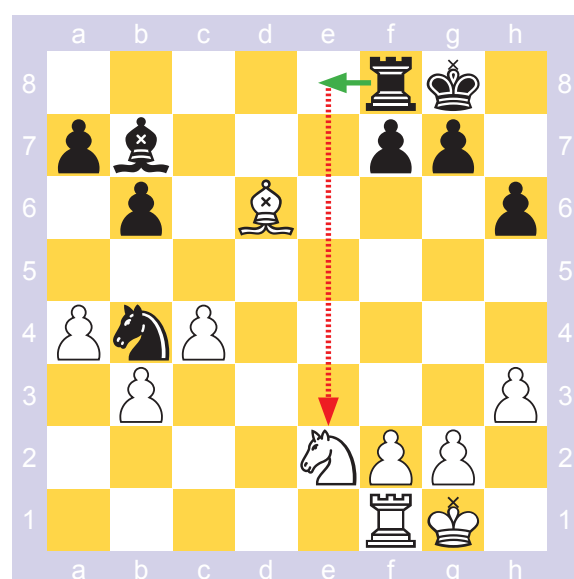


L'alfil blanc clava la torre negra i, per tant, aquesta no podrà capturar el cavall blanc.

Crear una amenaça major o equivalent



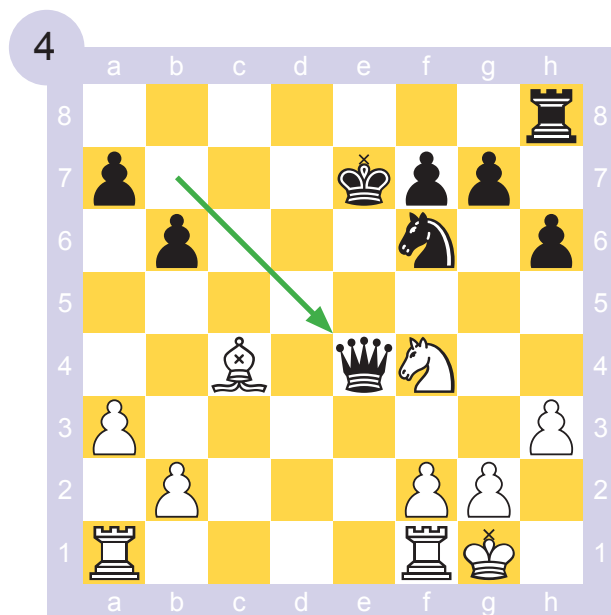
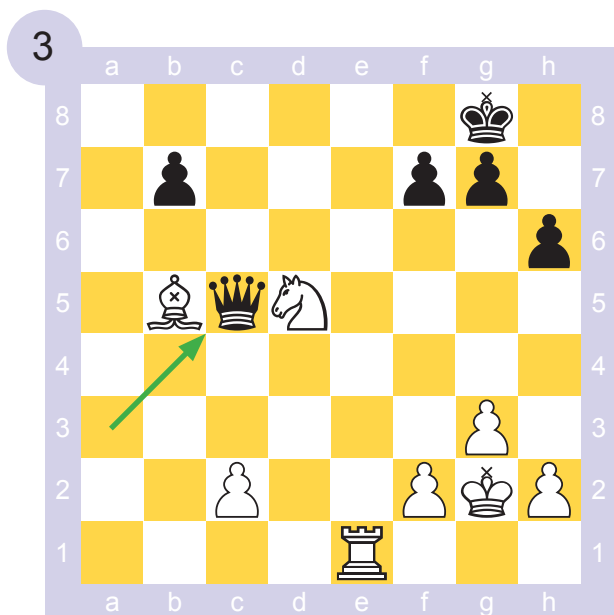
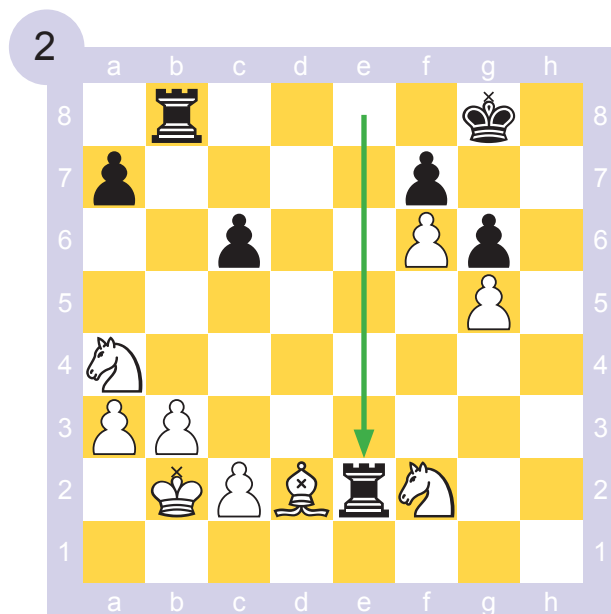
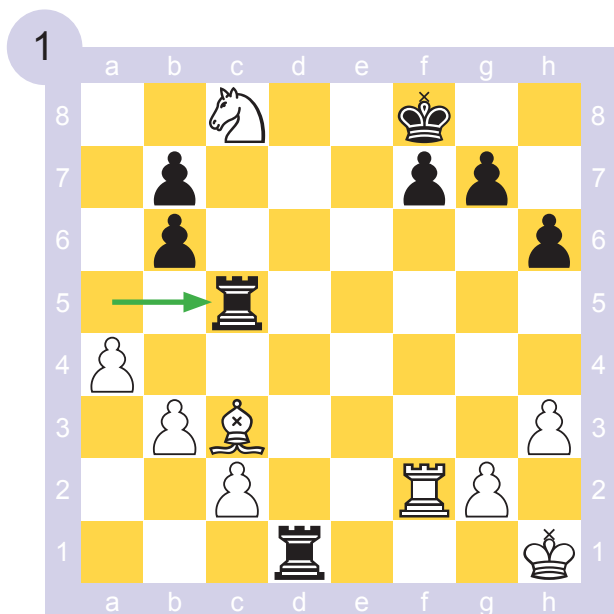
L'alfil amenaça la torre i el cavall negres.



La torre amenaçada es mou per amenaçar el cavall blanc.
Si es captura el cavall negre, també es captura el cavall blanc.



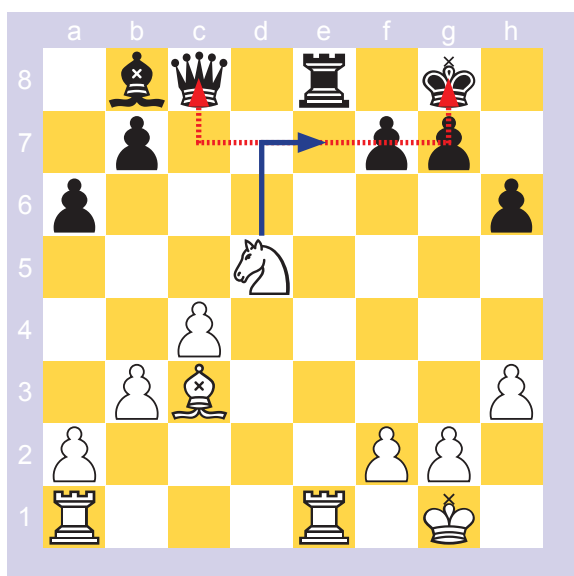
Indica amb fletxes les jugades per evitar les següents dobles amenaces.



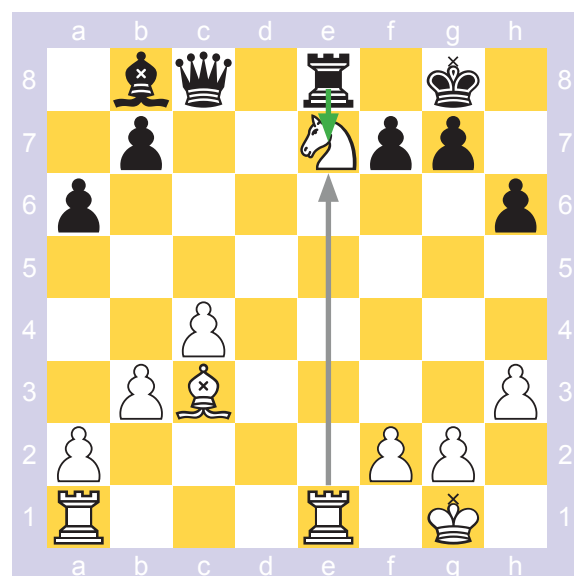


Observacions

Doble amenaça amb escac

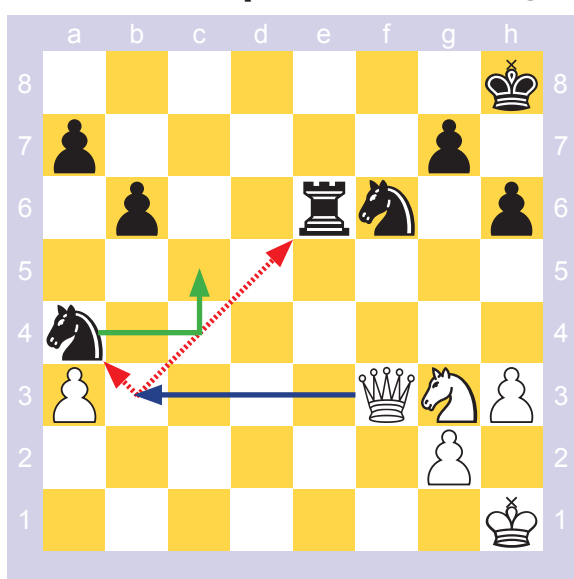


En aquest cas, l'única manera d'evitar-la és capturar la peça atacant.

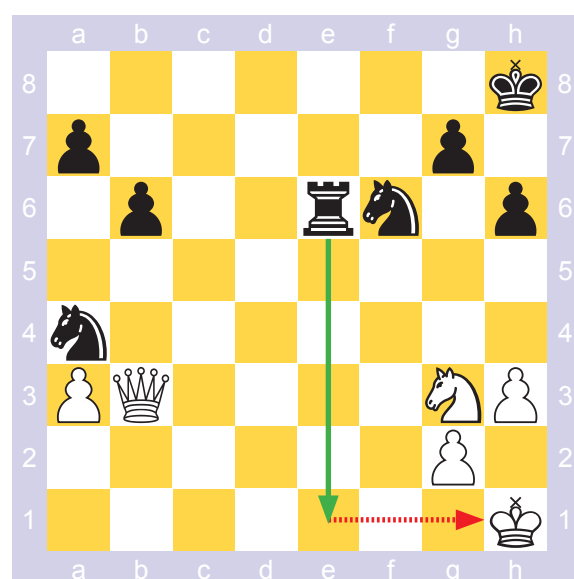


Si es canvia la torre pel cavall, s'evita perdre la dama, que val més punts que la torre.

Una de les peces amenaçades fa escac al rei



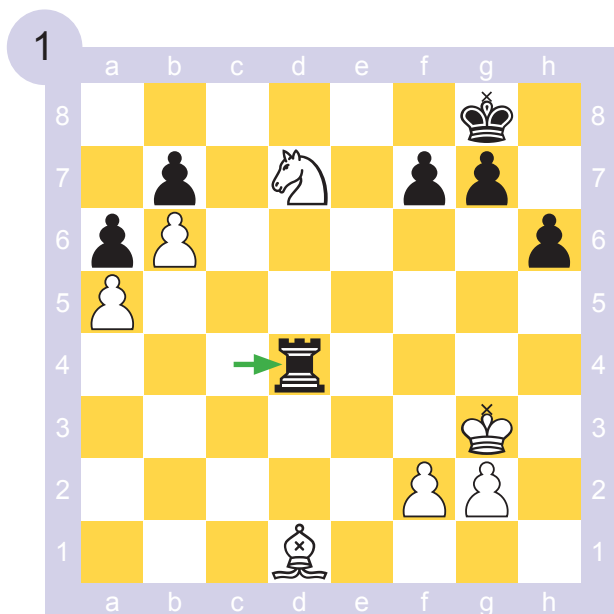
Si una de les peces amenaçades pot fer escac, evita que l'altra peça amenaçada sigui capturada.



Després que el rei es mogui a h2, el cavall es mou a c5.

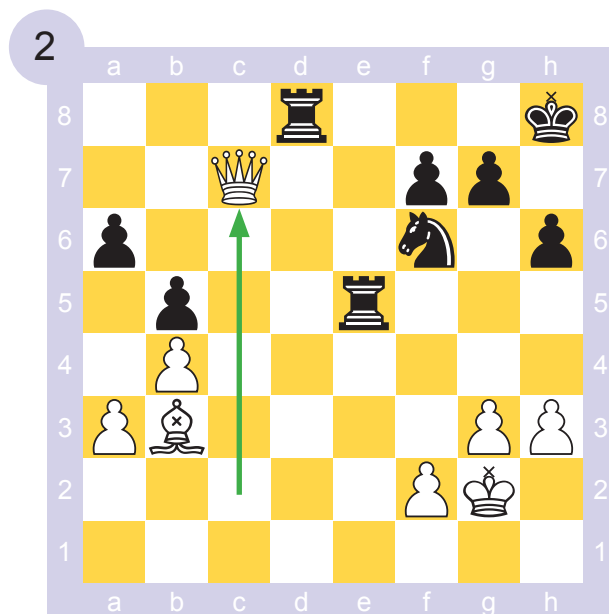


Indica si es poden evitar les següents dobles amenaces.
En cas afirmatiu, indica les jugades amb fletxes.



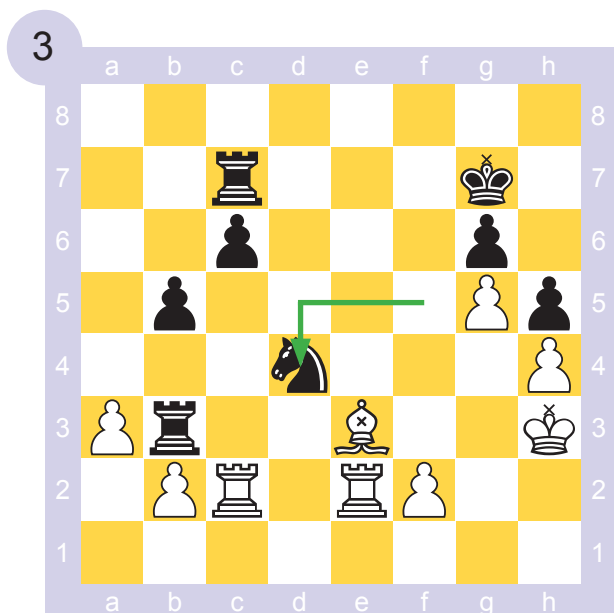
Sí

No



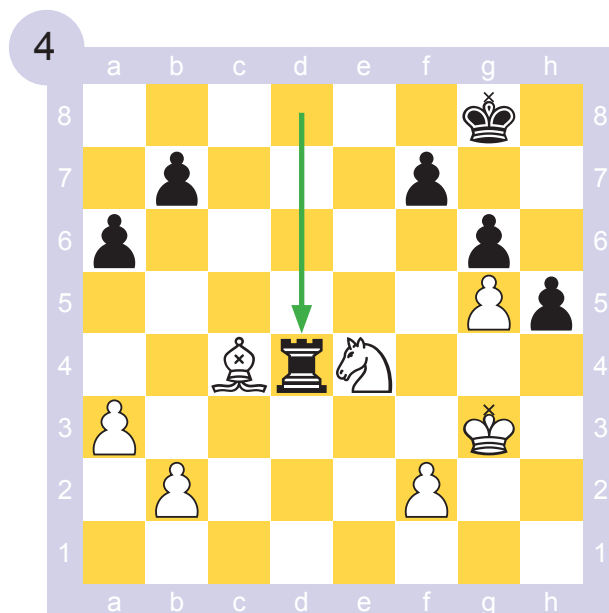
Sí

No



Sí

No



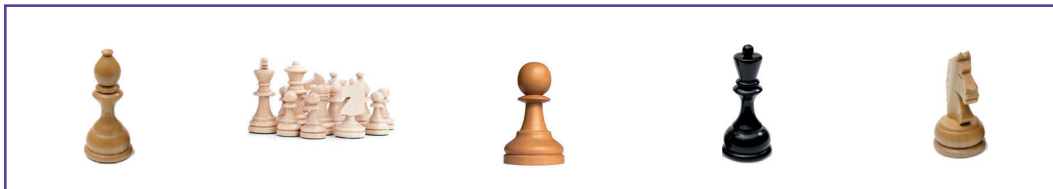
Sí

No



Encercla la imatge que no es correspon amb les altres.

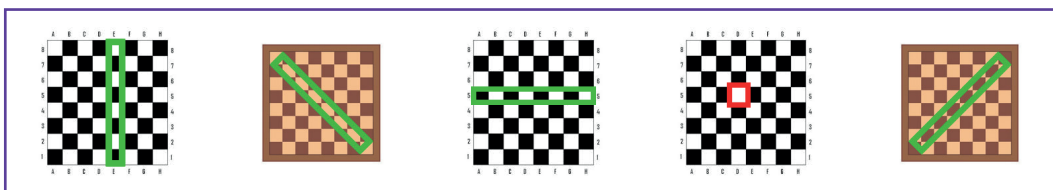
1



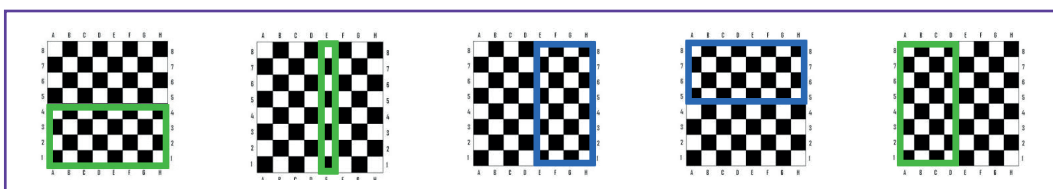
2



3



4



5



6





Canvia la forma dels verbs en infinitiu (entre parèntesis) per la seva forma verbal correcta.

Demà ¹ (venir) a l'escola un escaquista molt famós.

Jo sempre ² (perdre) la partida quan ³ (jugar) amb tu.

Anna sempre ⁴ (plorar) quan perdia la partida.

L'any vinent, Joan ⁵ (participar) en tots els torneigs escolars.

Ahir nosatres ⁶ (comprar) un rellotge digital d'escacs.

1		2		3	
4		5		6	



Completa les frases amb els temps verbals adequats dels següents verbs.

	Guanyar		Anotar		Anar
	Pensar		Perdre		Saludar

- 1 Jo un trofeu en el torneig d'escacs d'aquest passat estiu.
- 2 el teu rival en començar i en finalitzar la partida de matí.
- 3 El Pau la partida per un error en l'inici de la partida d'ahir.
- 4 les jugades perquè després puguis analitzar la partida.
- 5 molt bé la jugada perquè pots fer escac i mat en dues jugades.
- 6 La Irene a Balaguer per participar en el seu torneig d'escacs.

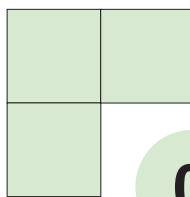
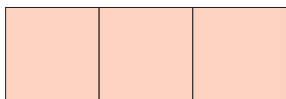


Descompon el tauler en els següents trímínos (pinta les caselles). El producte dels números de les caselles ha de ser igual al resultat indicat en cada trímíno.

x

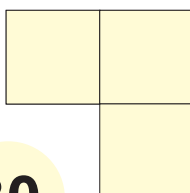
2	5	4	2	5	3
1	6	7	4	3	2
5	0	2	1	8	4
7	6	3	6	2	5

60



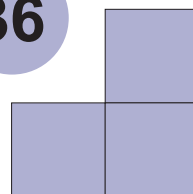
0

32

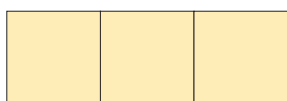


30

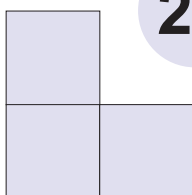
36



40



24

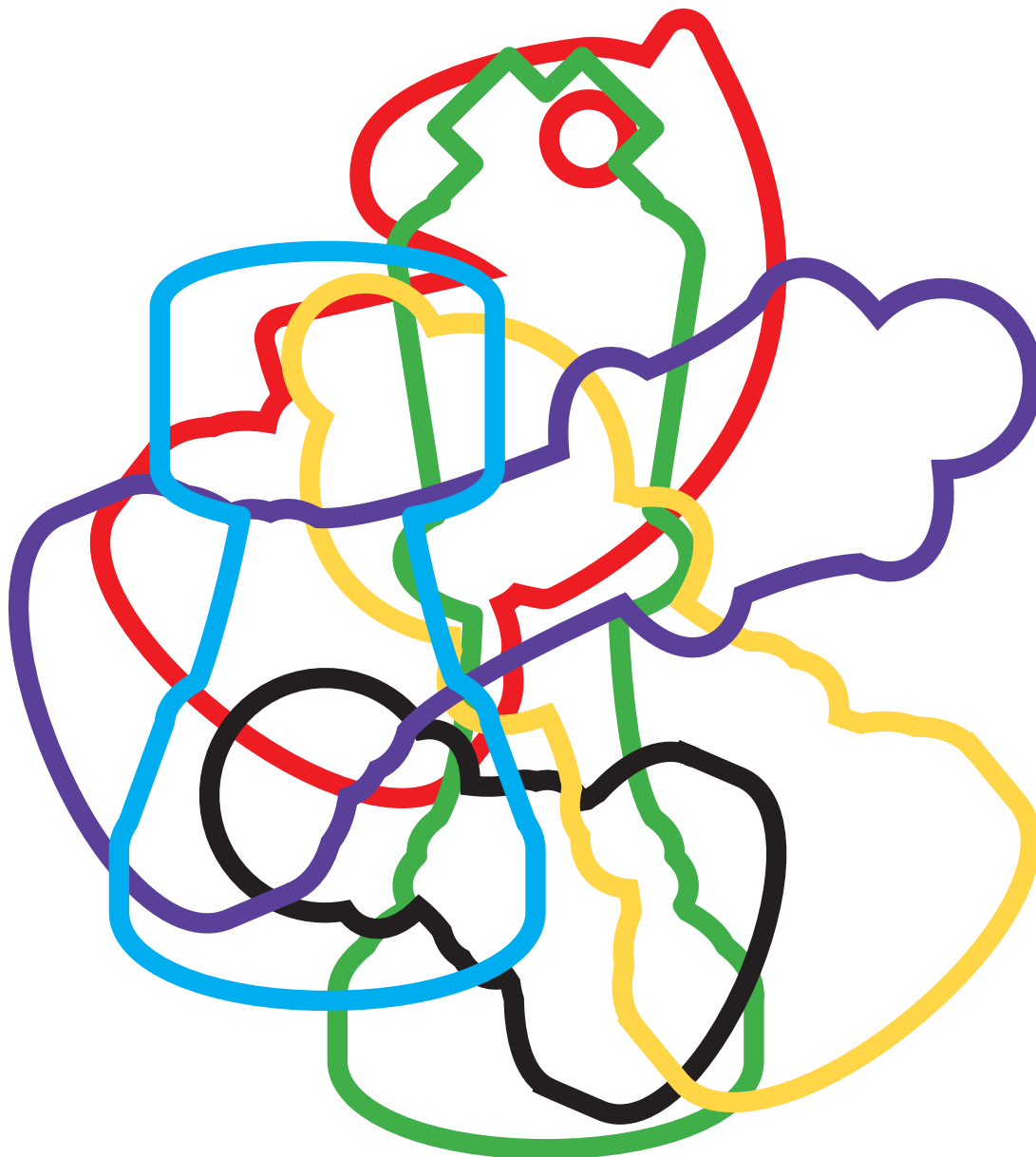


35





En quin ordre s'han col·locat aquestes peces d'escacs?



Indica el número que li correspon a cada peça d'escacs.

L'1 per a la que es troba damunt de totes les altres i el 6 per a la que està sota de totes les altres.









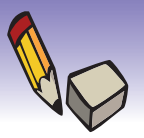




Mat del tub

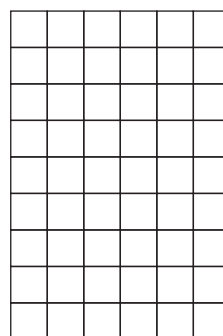
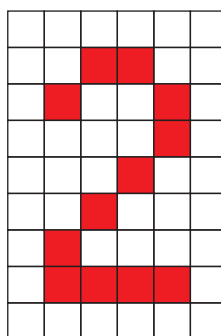
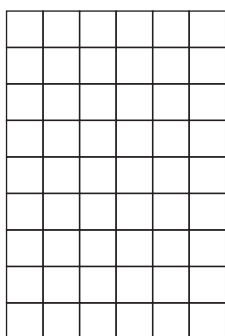
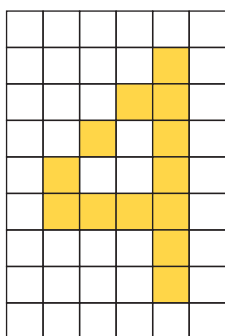
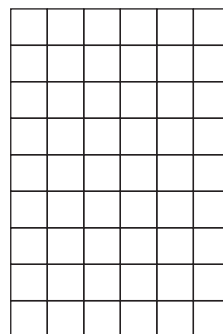
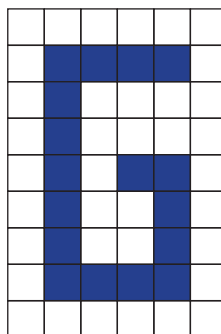
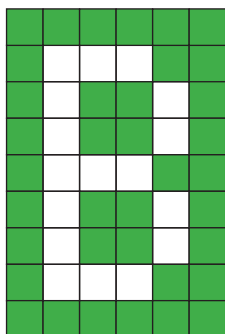
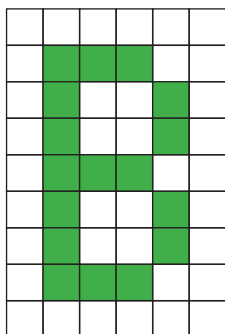
- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat



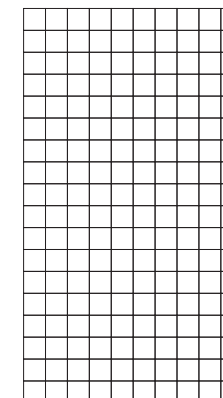
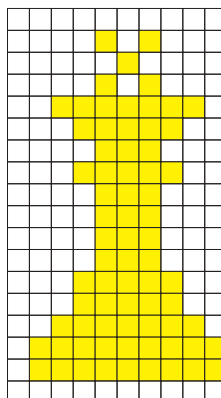
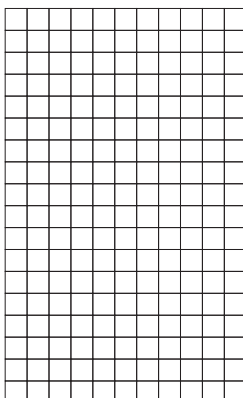
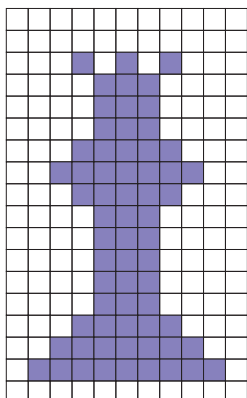
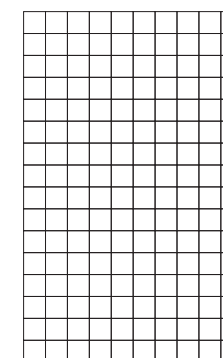
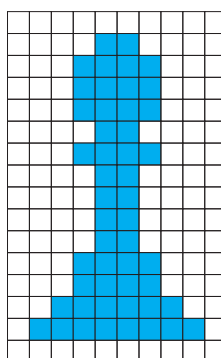
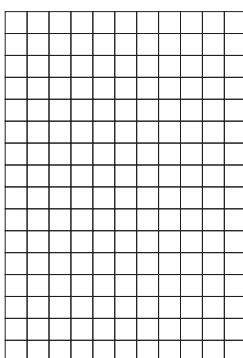
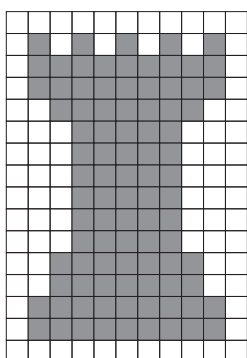


Pinta en la cuadrícula de la dreta les caselles que són blanques en la quadrícula de l'esquerra.

1 Lletres i nombres del tauler d'escacs



2 Peces d'escacs

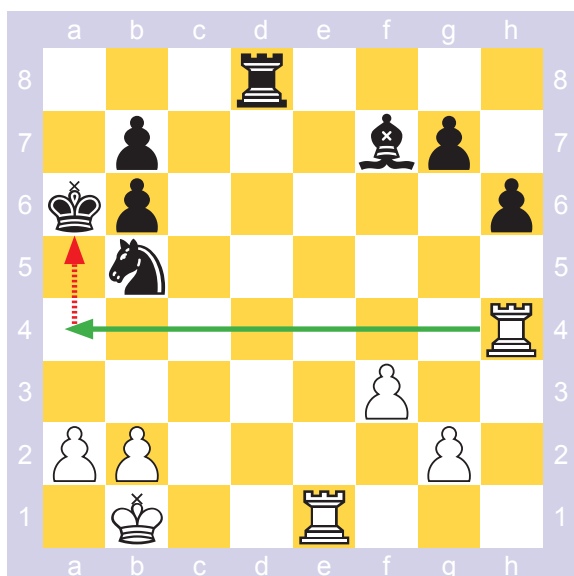




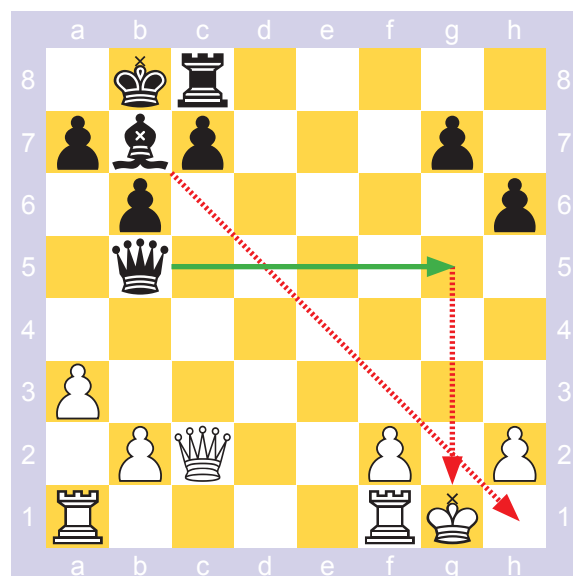
Esquemes de mat

Aquest tipus de mat és similar al mat del passadís (unitat 2 d'aquest llibre).

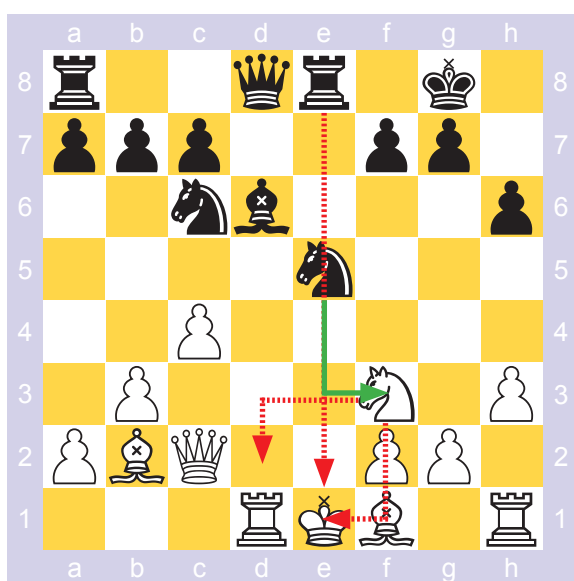
En comptes de fer-lo en una fila, l'executem en una columna.



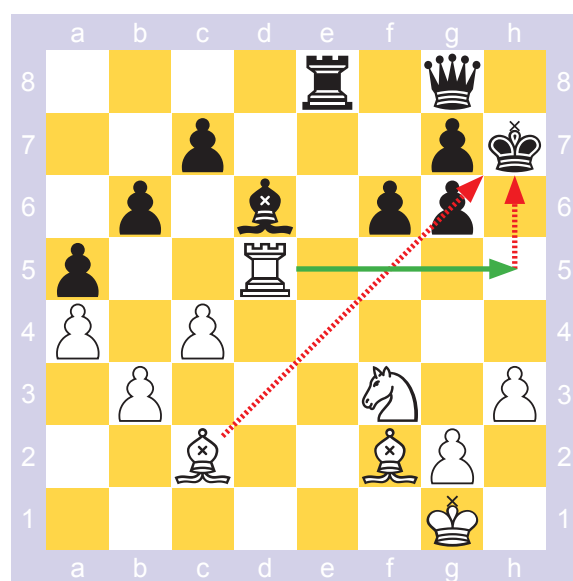
Les peces negres de la columna **b** impedeixen que el seu rei pugui escapar-se.



L'alfil negre evita que el rei blanc pugui escapar-se a h1.



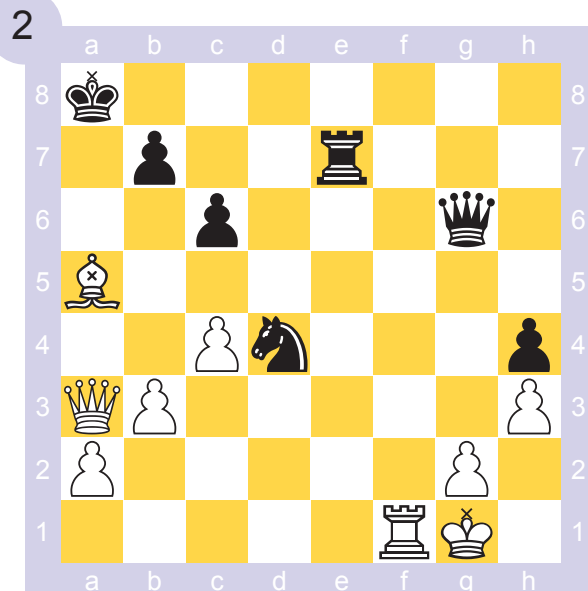
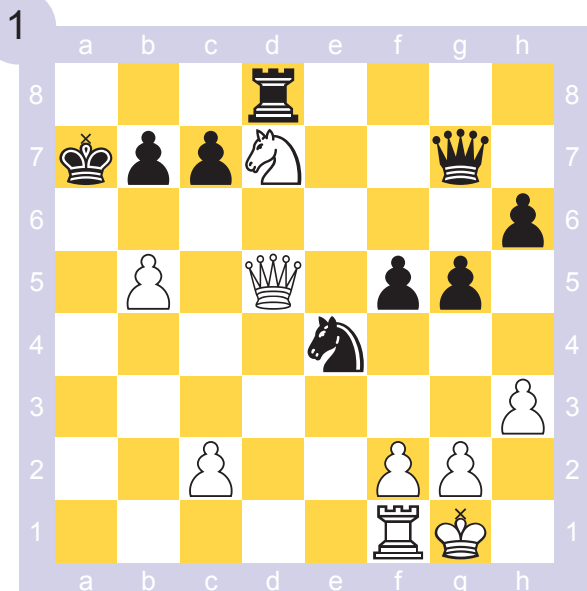
Després de la descoberta del cavall negre amb escac doble, les negres fan escac i mat.



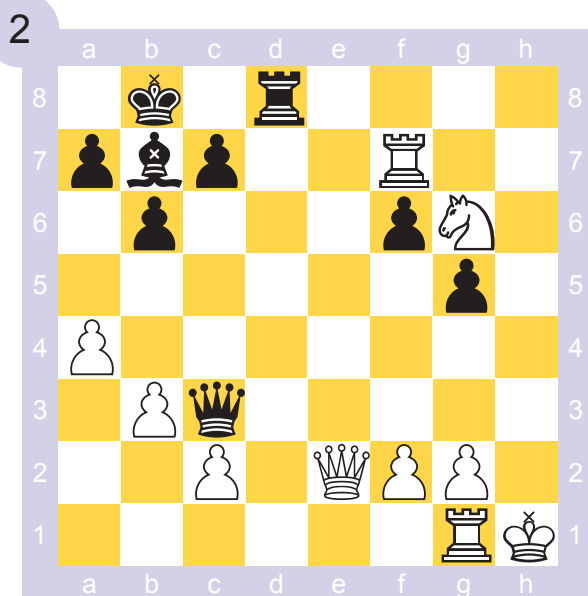
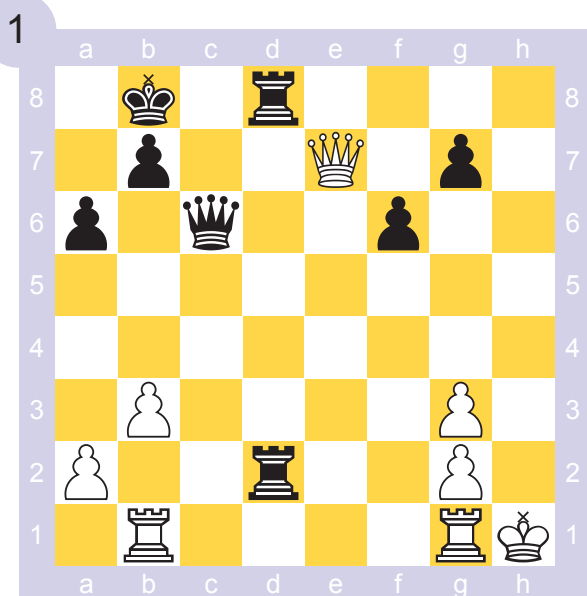
El peó de g6 no pot capturar la torre perquè està clavat per l'alfil blanc.



Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.



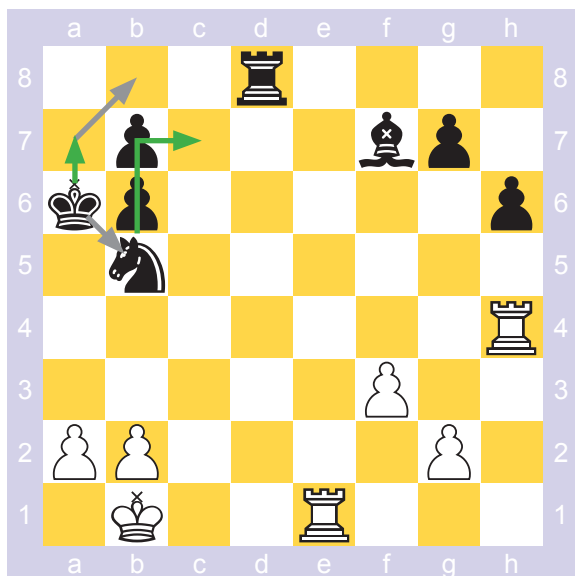
Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.



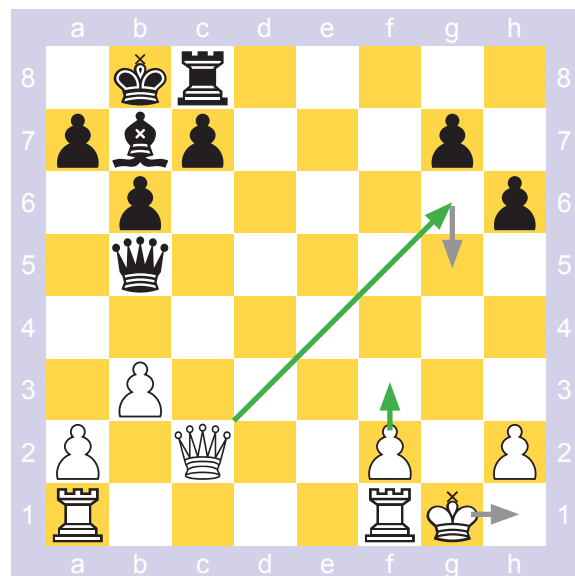


Evitar l'escac i mat

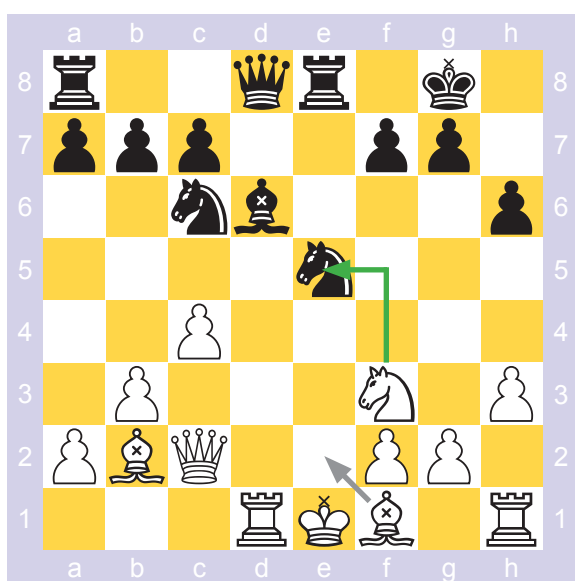
Normalment es defensen les caselles de la columna on es troba el rei, s'interposa una peça o se'n mou alguna altra per disposar de caselles d'escapatòria.



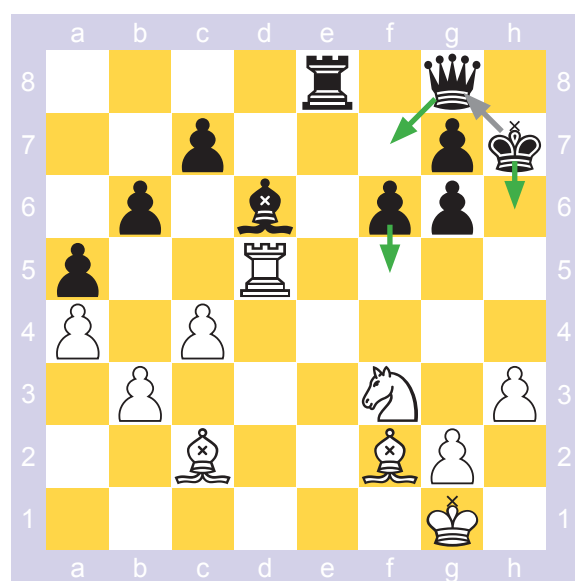
Amb aquestes jugades el rei negre tindrà caselles d'escapatòria.



La dama blanca evita l'escac al rei amb l'altra dama. El peó permet disposar d'una casella d'escapatòria.



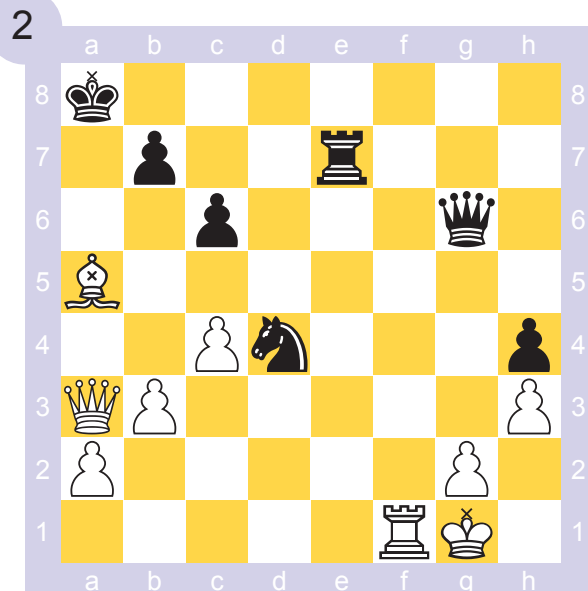
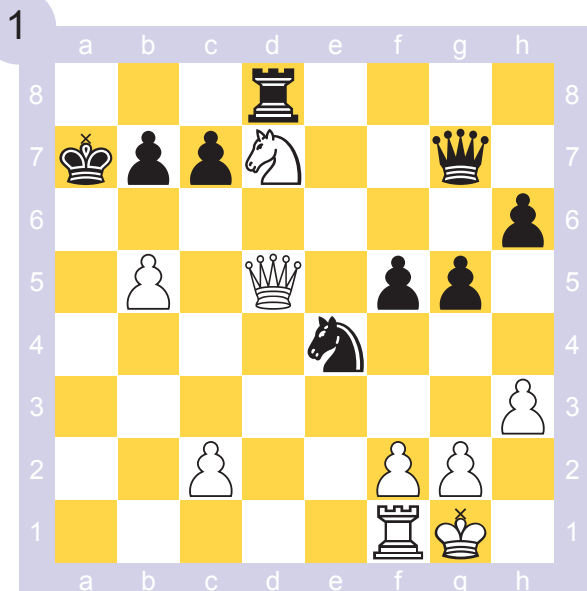
Les blanques capturen el cavall negre i després mouen el seu alfil a la casella e2.



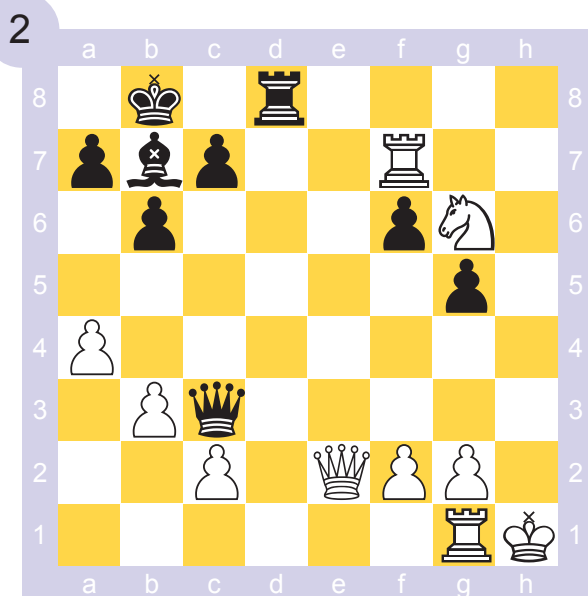
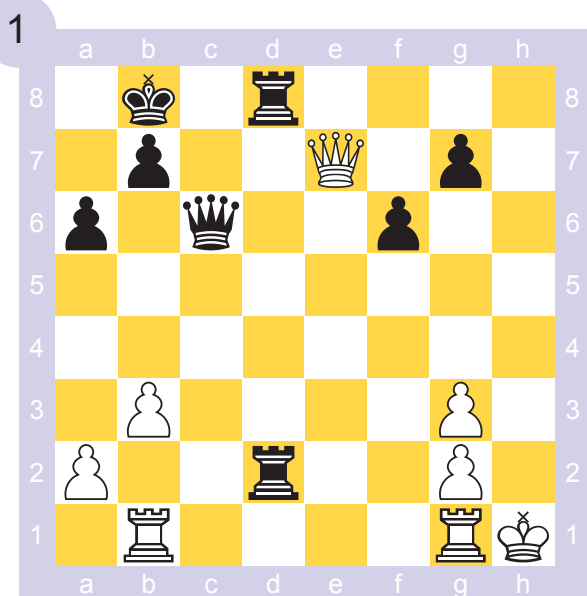
Hi ha diverses possibilitats: interposar el peó, moure el rei o la dama.



Indica amb fletxes quines jugades poden fer les negres per evitar l'escac i mat.



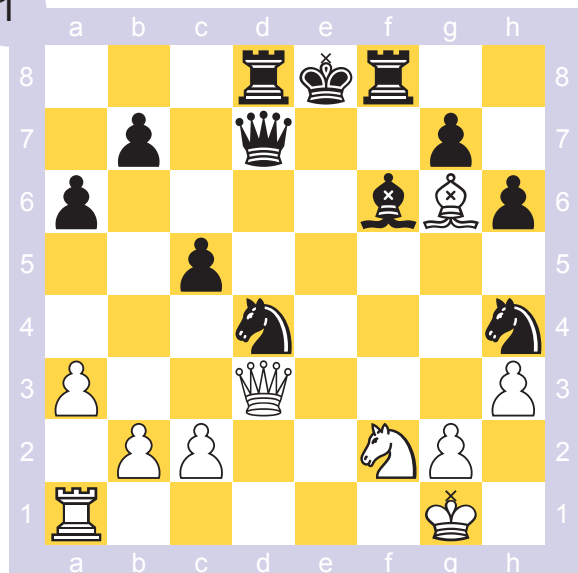
Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.



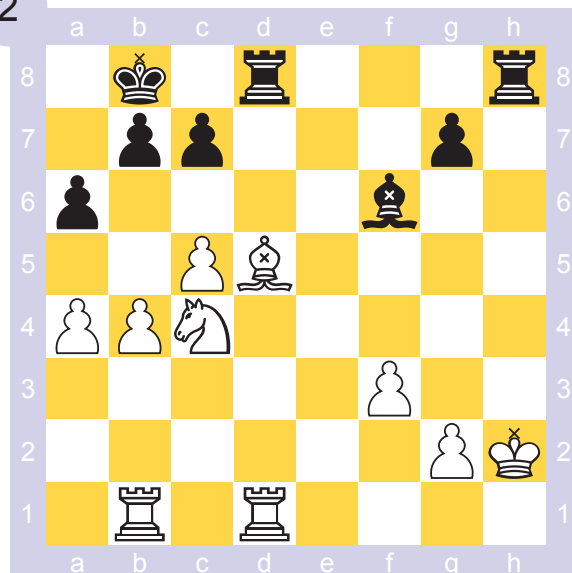


Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

1

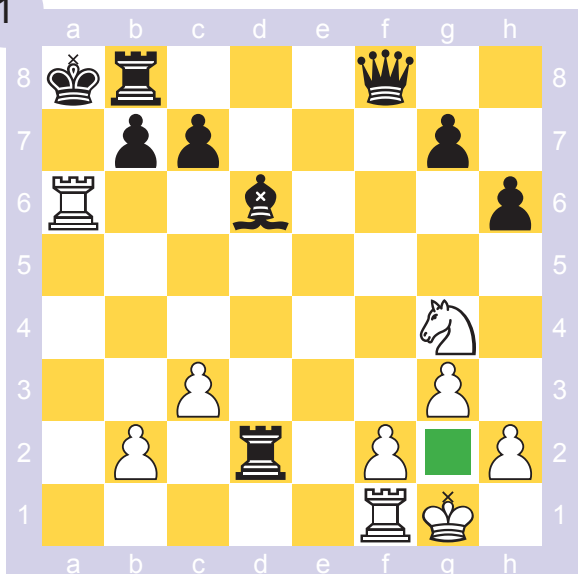


2

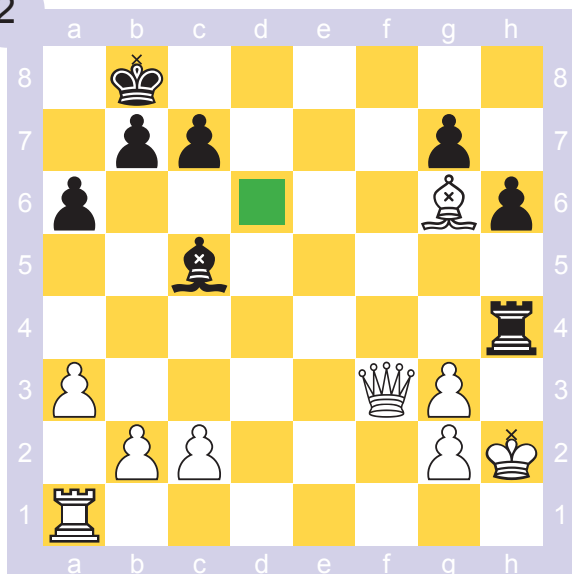


Encercla les peces del peu del tauler que, situades en la casella indicada, aconseguirien una posició d'escac i mat.

1

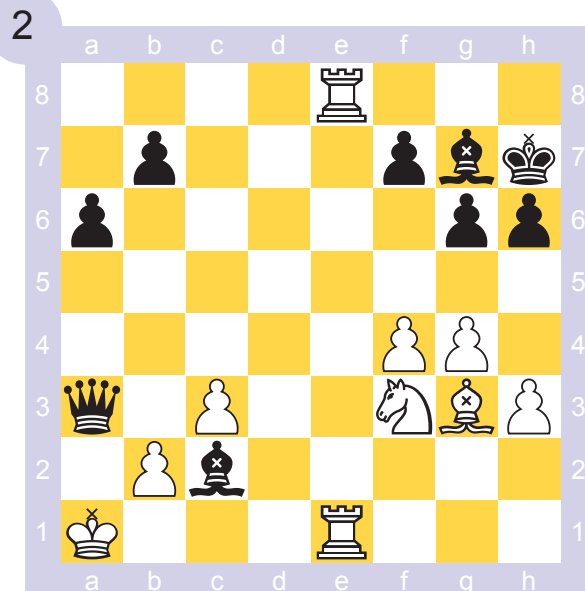
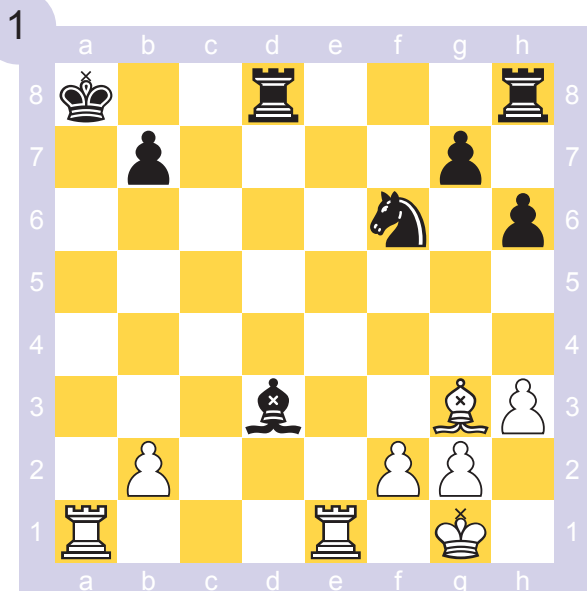


2

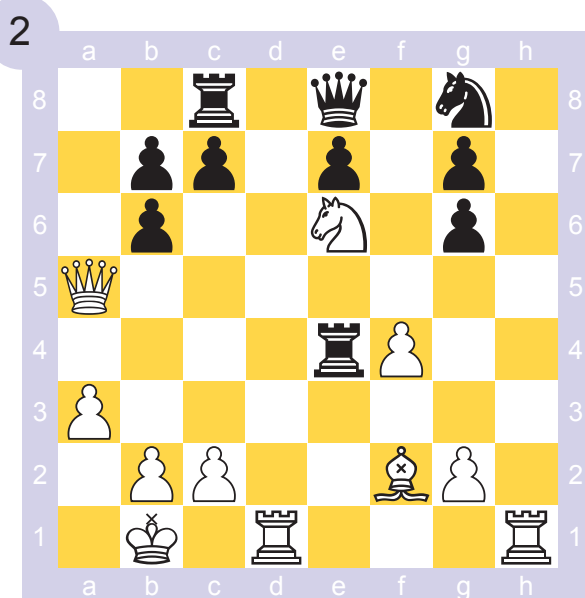
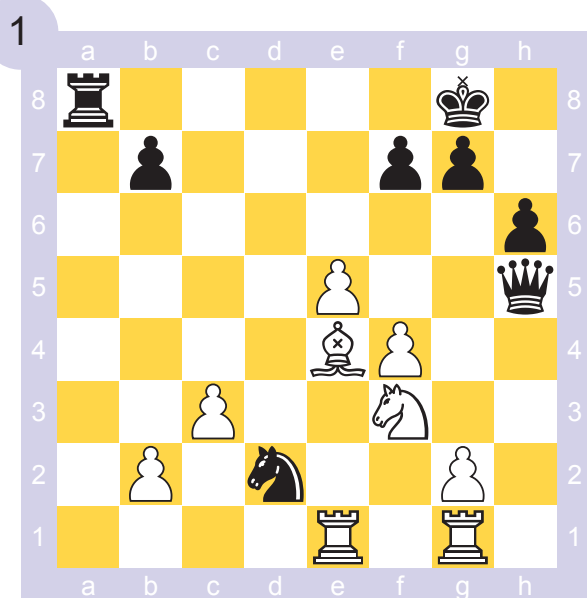




Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.



Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.

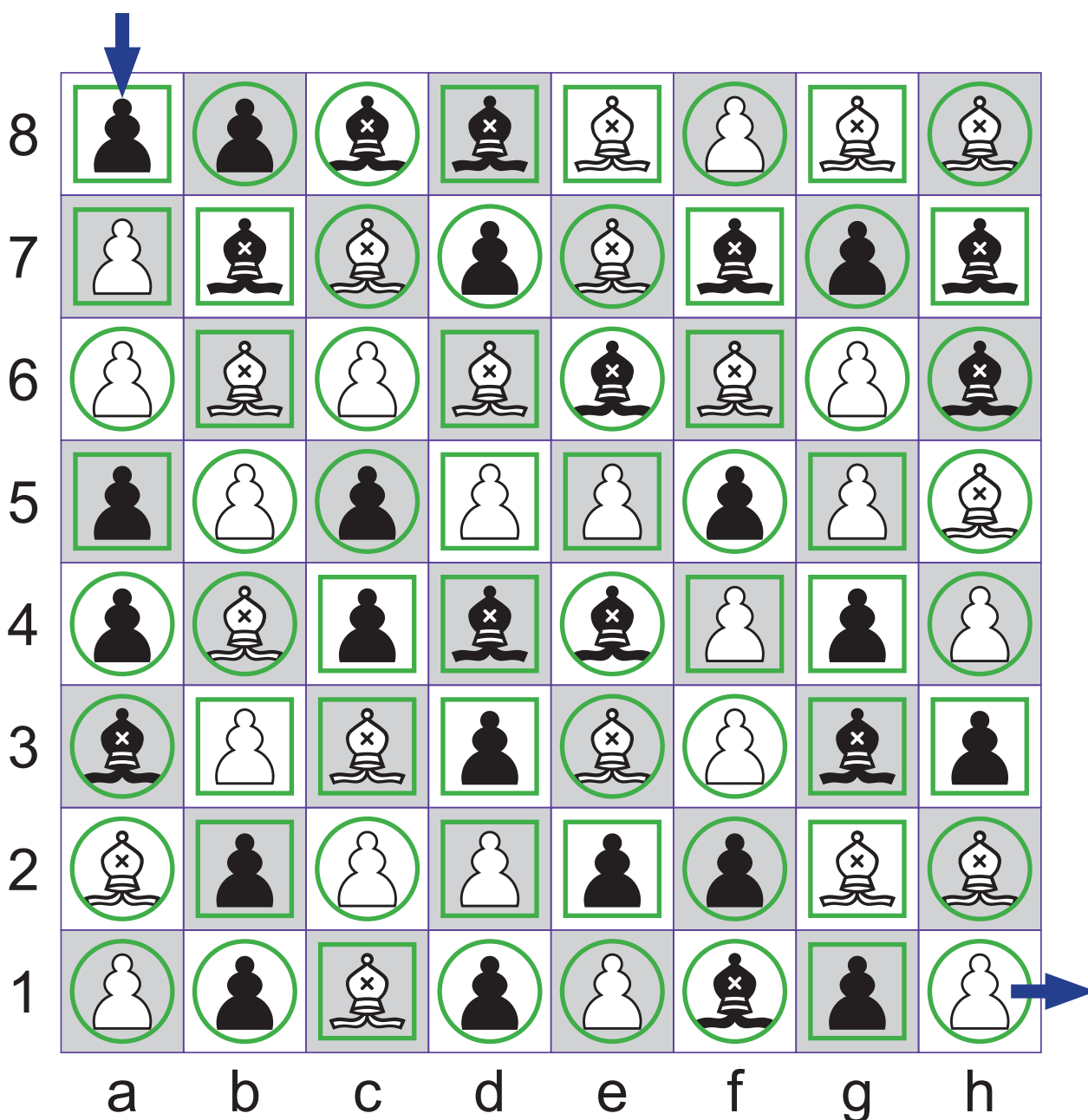




Amb el menor nombre de jugades recorre el tauler des de la casella d'entrada fins a la de sortida tot respectant les següents condicions.

1. En cada casella hi ha una imatge amb tres característiques: una peça d'escacs (peó o alfil), d'un color (blanca o negra) i dins un contorn (quadrat o cercle).
2. En cada jugada es pot avançar o retrocedir només una casella de forma horitzontal o vertical.
3. Només es pot realitzar la jugada si, en canviar de casella, les dues imatges tenen iguals dues de les tres característiques.

Per exemple, de b8 no es pot anar a b7 perquè canvien la peça i el contorn. Sí que es pot anar de c8 a c7 (només canvia el color) o a d8 (només canvia el contorn).





Classifica els següents adverbis segons la tipologia. Anota el número de la tipologia en els requadres dels adverbis.

1	temps	2	lloc	3	manera	4	dubte
5	quantitat	6	afirmació	7	negació		

☐ menys	☐ bé	☐ allí	☐ ara
☐ a prop	☐ ahir	☐ així	☐ mai
☐ gens	☐ molt	☐ tal vegada	☐ malament
☐ potser	☐ no	☐ sí	☐ sovint
☐ de pressa	☐ tampoc	☐ lluny	☐ sens dubte
☐ ben segur	☐ avall	☐ qui sap	☐ massa



Completa les frases amb l'adverbi adequat. Anota el número de la frase en els requadres dels adverbis.

☐ molt	Ens han dit que el torneig es juga 1 ..
☐ mai	Els escacs m'agraden 2 ..
☐ bé	 3 guanyaràs la partida d'escacs.
☐ aquí	Aquesta jugadora juga molt 4 ..
☐ aviat	Els peons 5 poden retrocedir.
☐ moltíssim	Aquesta sala de joc és 6 confortable.
☐ probablement	Si sortim ara, arribarem 7 al torneig.
☐ de pressa	 8 , et pots inscriure al torneig.



Completa les caselles del tauler perquè les operacions donin els resultats indicats a les caselles grogues.

1. Els números de les caselles blaves són el resultat de la suma dels quatre números que es troben a les caselles verdes del voltant.
2. A les caselles negres es col·loquen els signes de les operacions: suma, resta i multiplicació.
3. A les caselles verdes s'hi col·loquen els números.

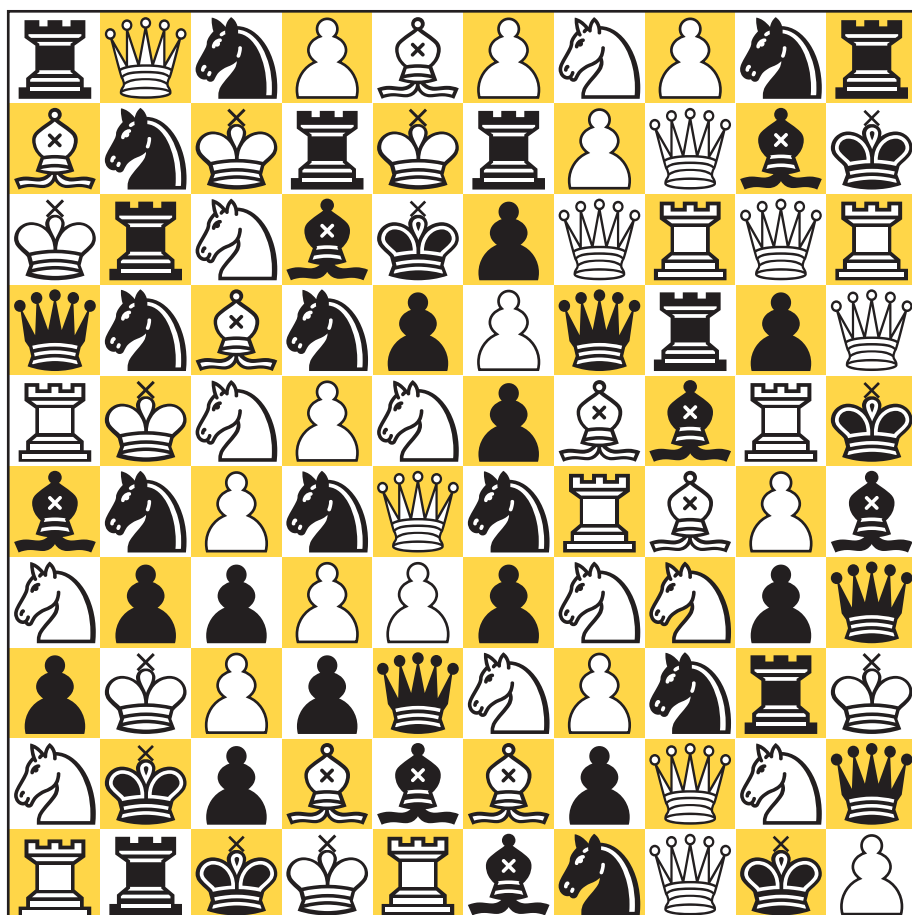
2		5		3		6	=	15
	12		15		18			
4							=	7
	21		24		27			
12							=	40
-	30	+	33	+	36	-		
2							=	140

=	=	=	=
18	28	9	31



Sopa de peces d'escacs.

Troba i envolta les següents seqüències a les files, columnes i diagonals del tauler.



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11

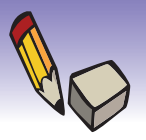


12

Evitar els raigs X

- Recursos
- Observacions

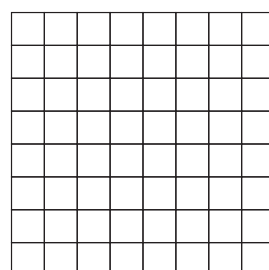
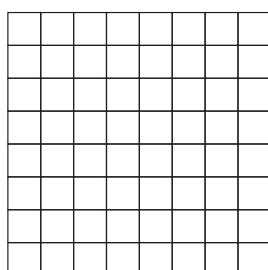
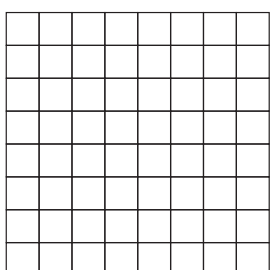
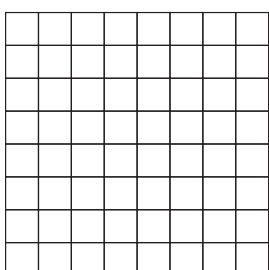
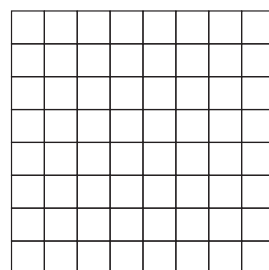
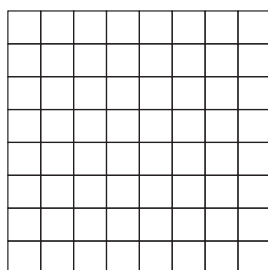
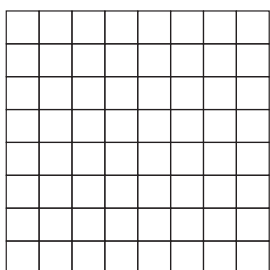
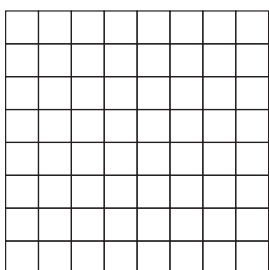
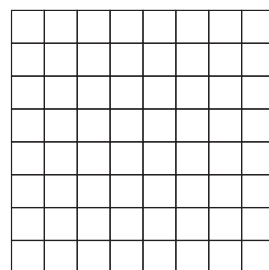
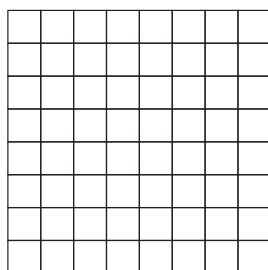
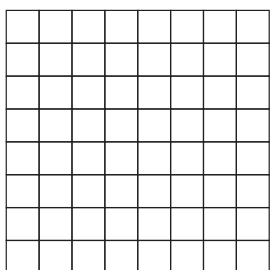
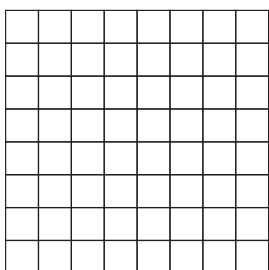
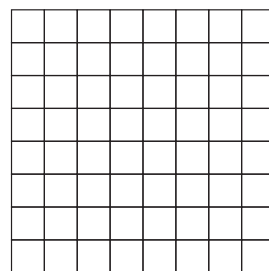
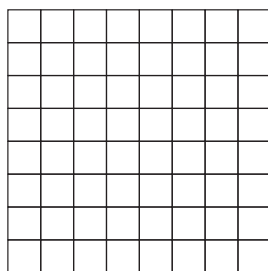
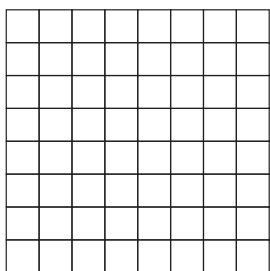
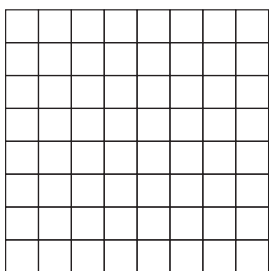
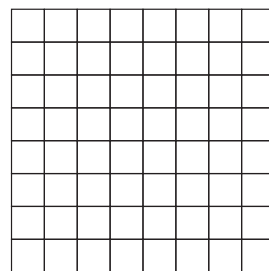
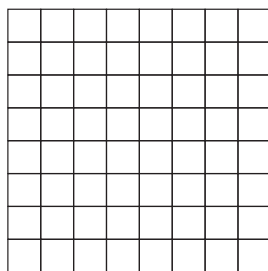
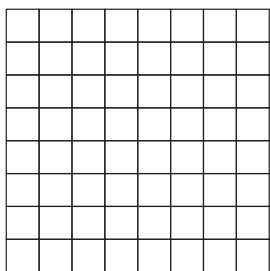
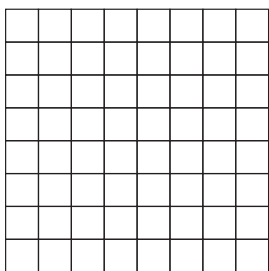




Pinta 32 caselles en cada tauler per representar diferents formes amb algun tipus de simetria. Troba'n la màxima quantitat possible.

La simetria pots aconseguir-la pintant combinacions de caselles, files, columnes, quadrants,...

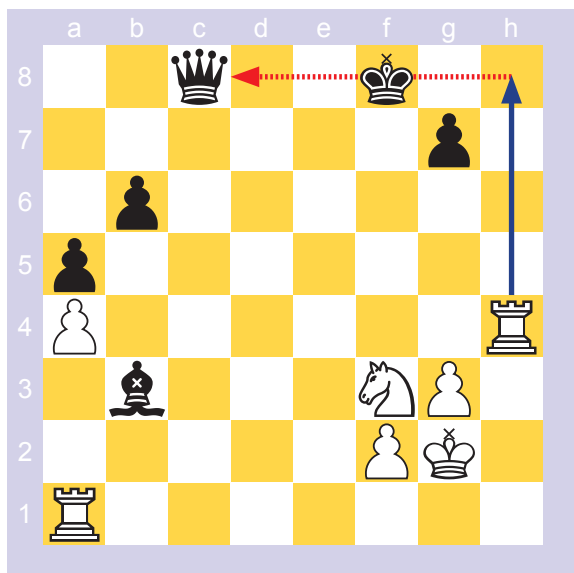
Intenta ser molt creatiu i evita repetir els dibuixos que s'aconsegueixin per girs de 90° o 180° .



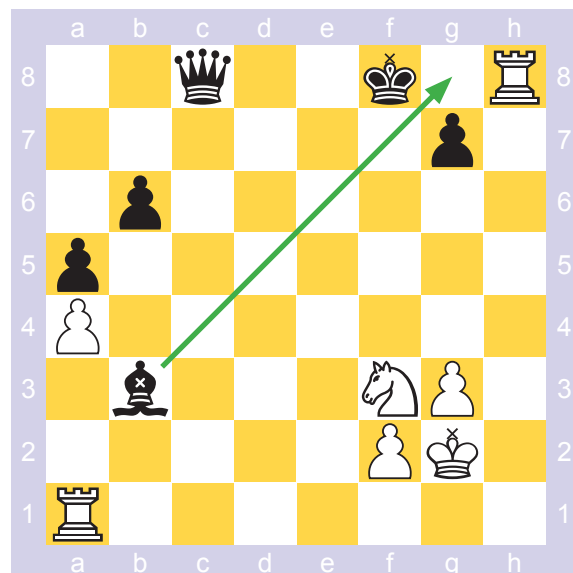


Recursos

Interposar una peça

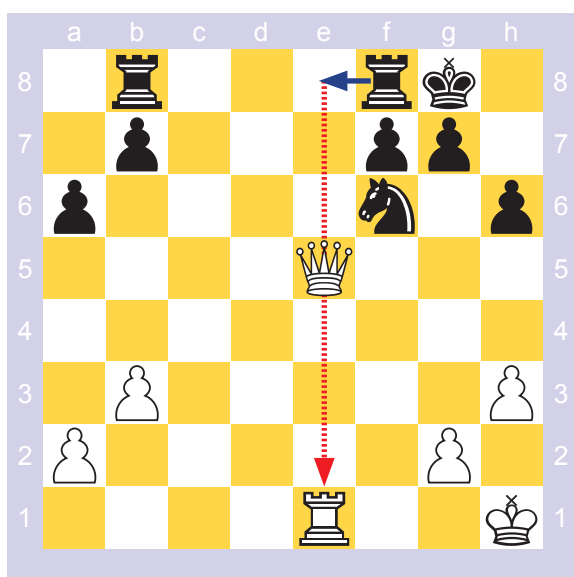


Si les negres mouen el seu rei, la seva dama serà capturada.

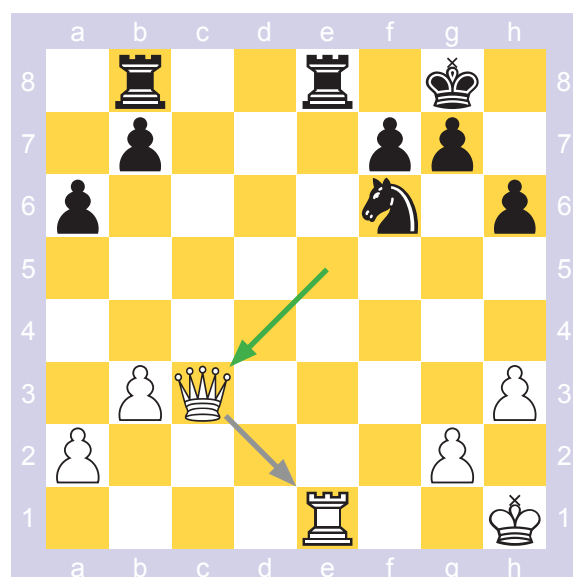


L'alfil negre s'interposa entre el rei i la torre que fa escac.

Moure una peça per defensar-ne una altra



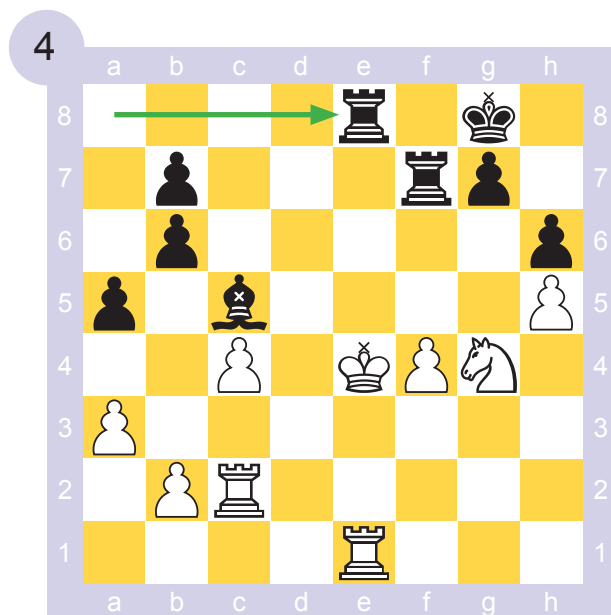
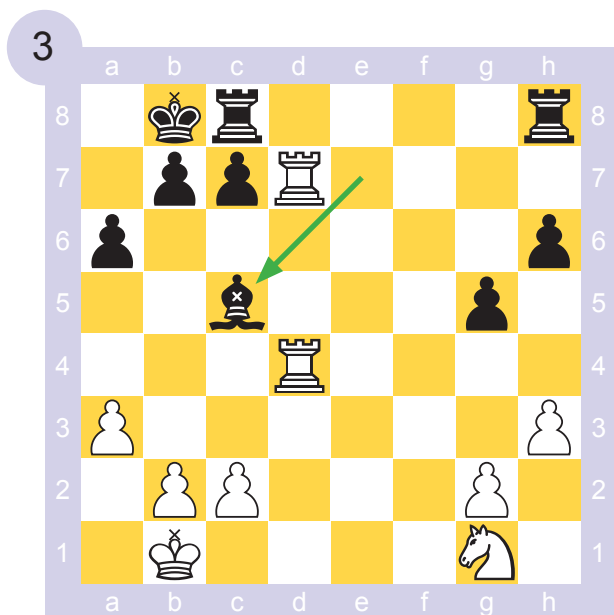
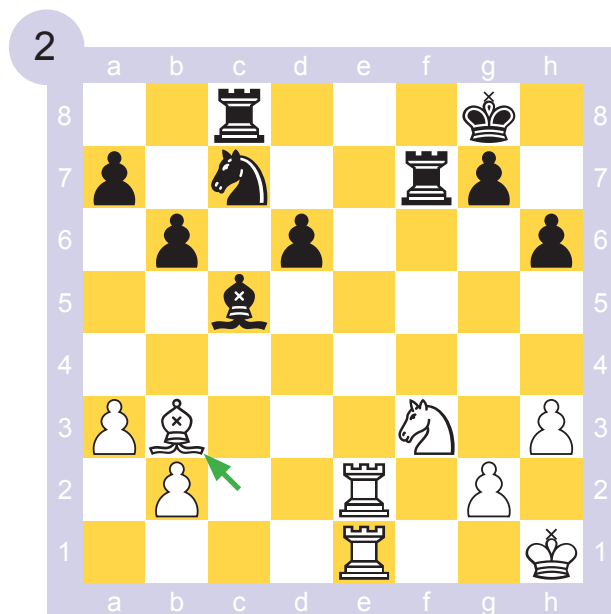
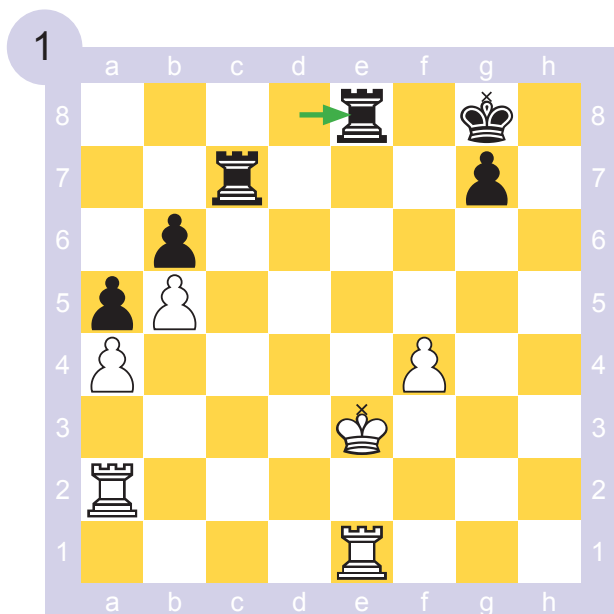
Si la dama captura la torre negra, les blanques perdran punts.



La dama es pot moure a c3, a1, a5 o g3 per defensar la seva torre.



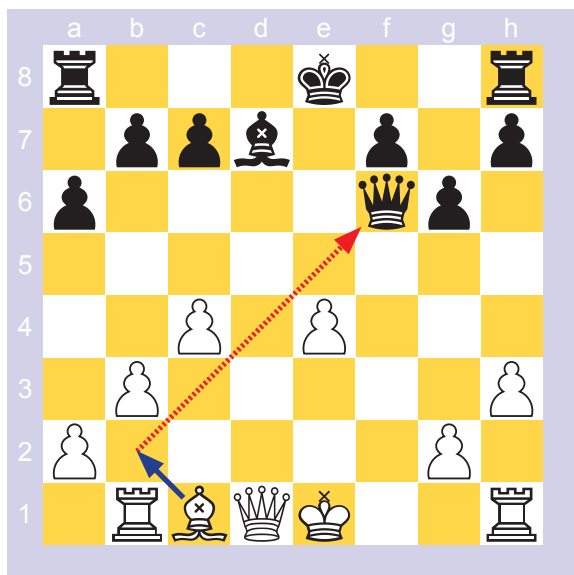
Indica amb fletxes les jugades per evitar els següents raigs X.



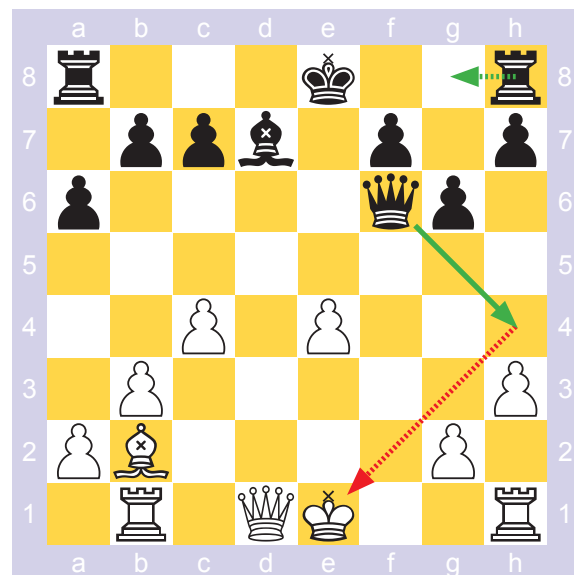


Recursos

Crear una amenaça major o equivalent

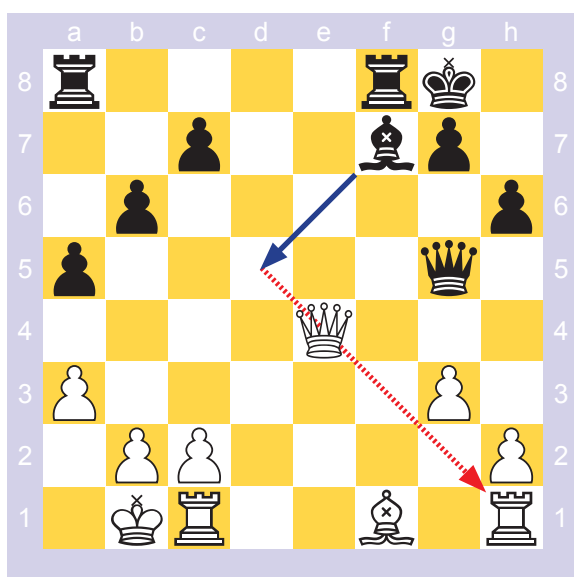


Si movem la dama, l'alfil blanc podria capturar la torre negra.

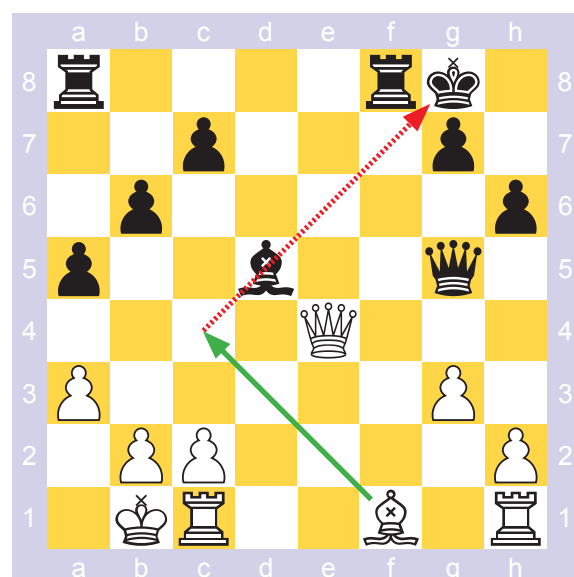


Tret que si la dama negra pugui fer escac al rei blanc.

Clavar la peça atacant (si no hi ha escac al rei)



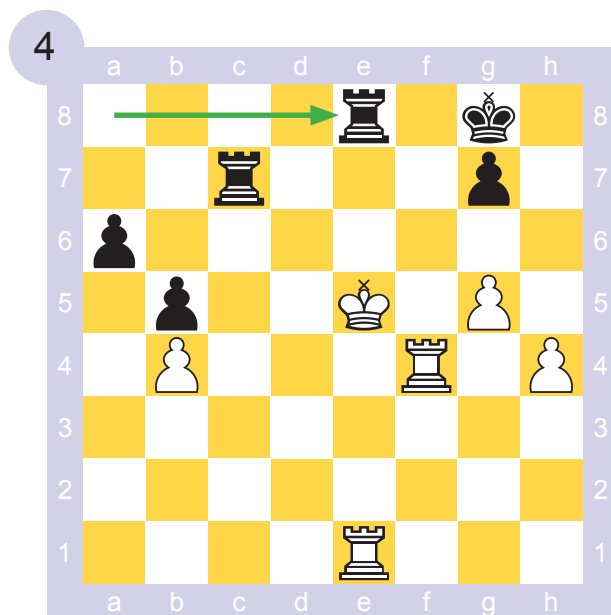
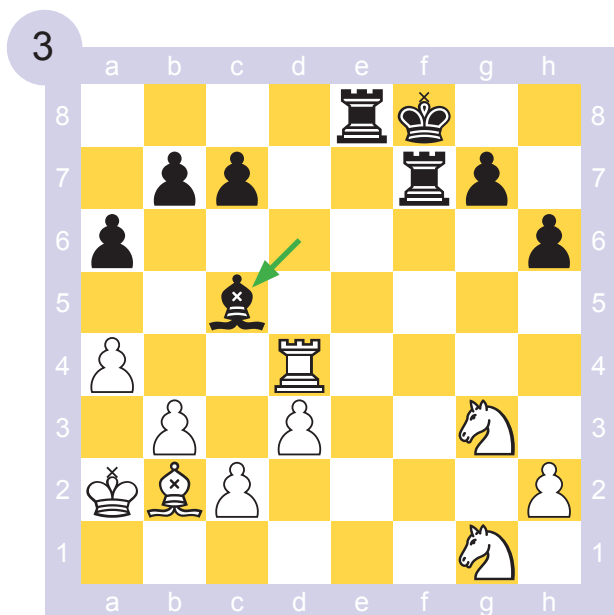
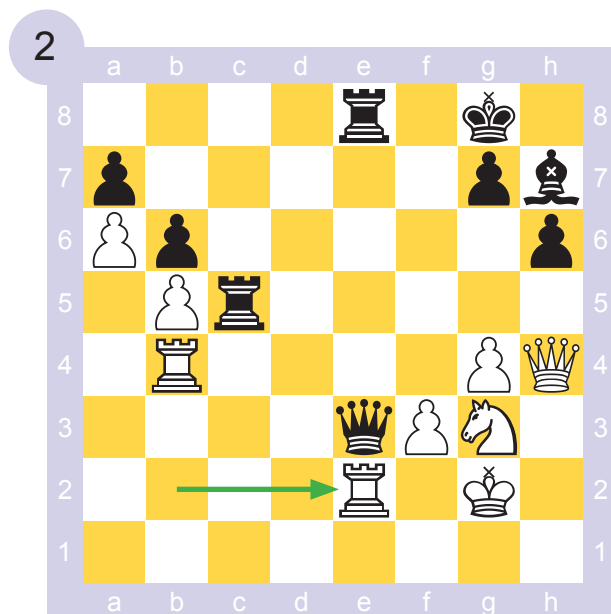
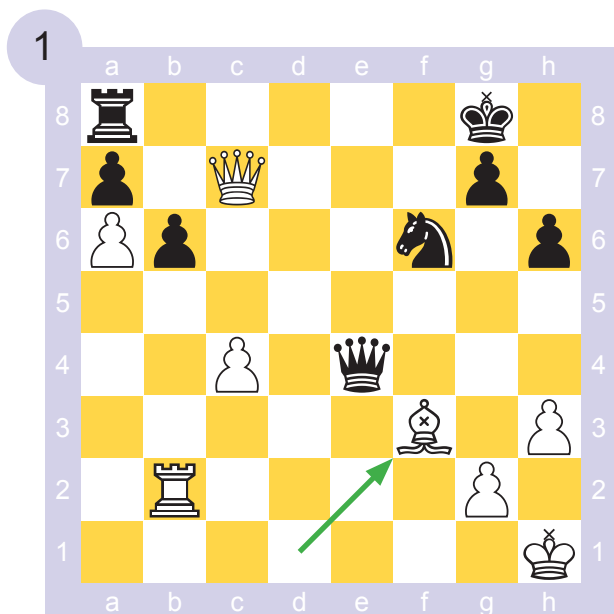
Si la dama blanca es mou, l'alfil podrà capturar la torre blanca.



L'alfil de les negres no pot capturar cap peça perquè queda clavat.



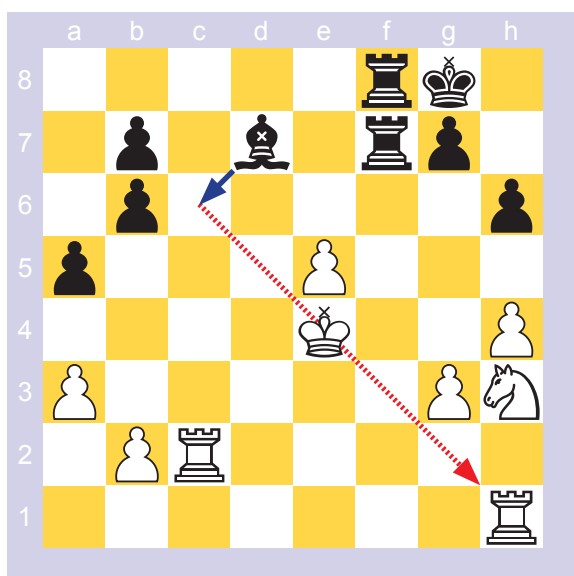
Indica amb fletxes les jugades per evitar els següents raigs X.



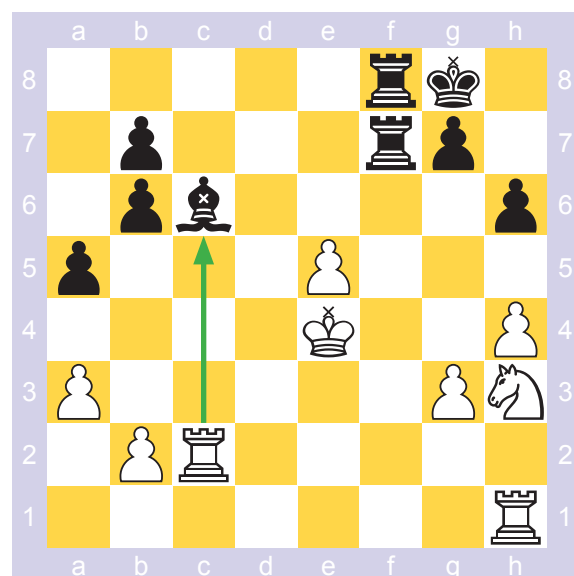


Observacions

Capturant la peça atacant

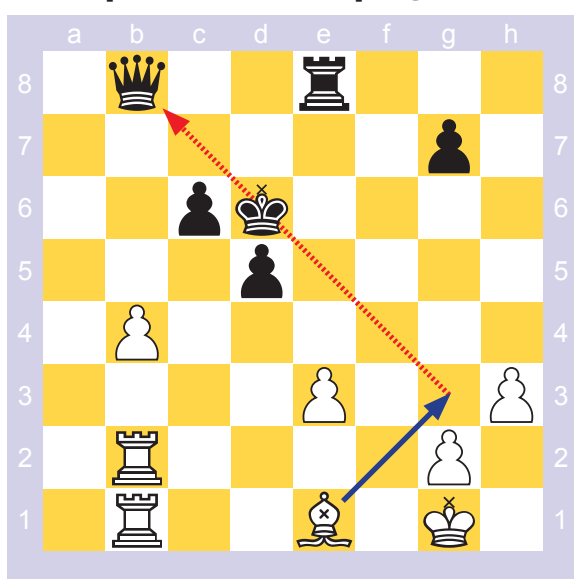


Si es mou el rei, l'alfil captura la torre i les blanques perden cinc punts.

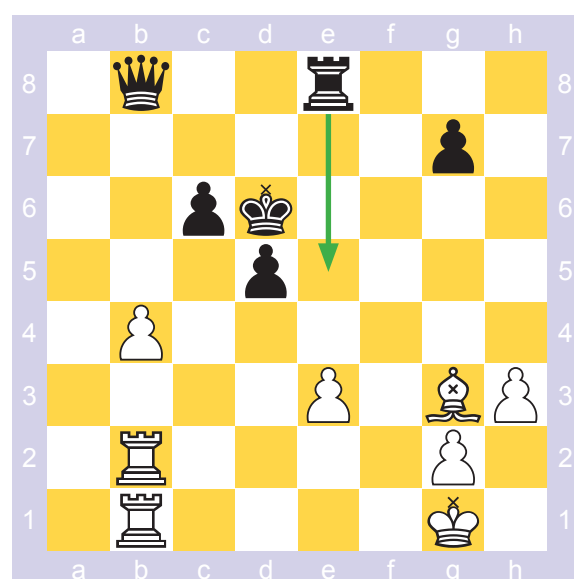


Si la torre captura l'alfil, el peó capturarà la torre i les blanques només perdran dos punts.

Interposant una peça



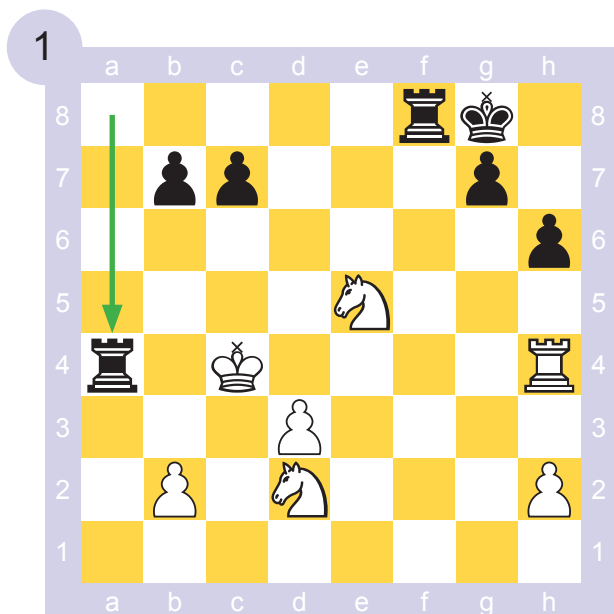
Si es mou el rei, l'alfil capturarà la dama i les blanques perdran set punts (alfil per dama).



Si les negres interposen la torre, es produirà un intercanvi d'alfil per torre i només perdran dos punts.

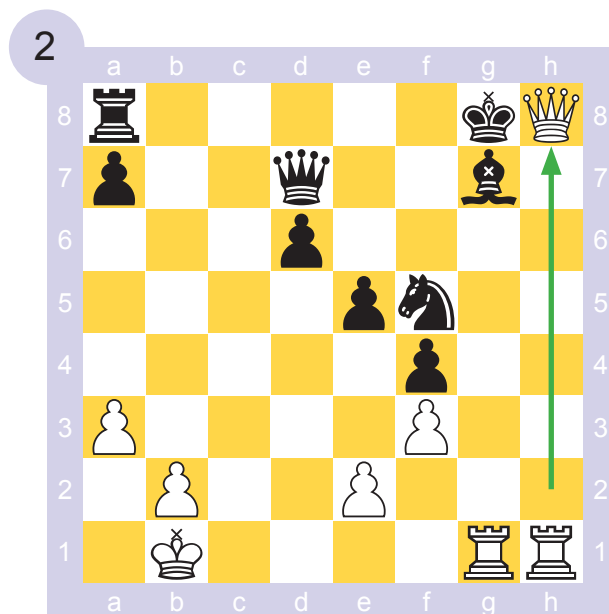


Indica si és possible evitar els següents raigs X.
En cas afirmatiu, indica les jugades amb fletxes.



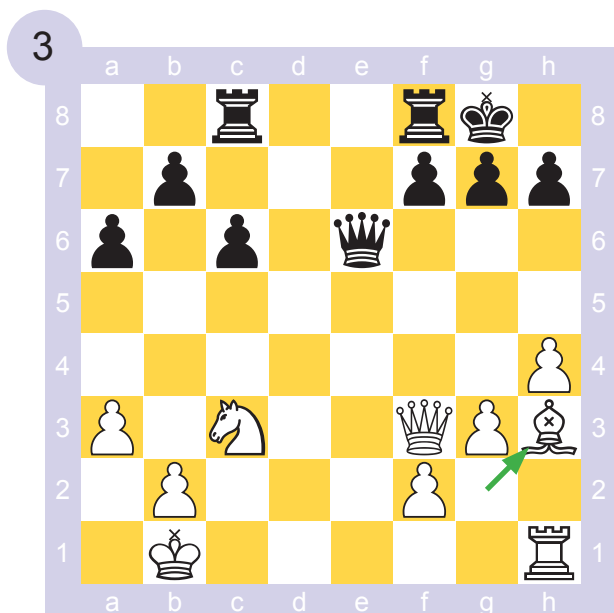
Sí

No



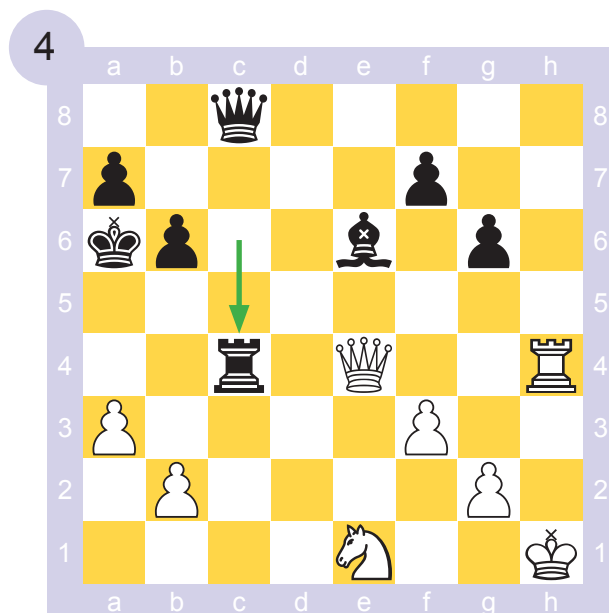
Sí

No



Sí

No



Sí

No



Pinta les caselles d'aquests minitaulers per completar les següents sèries lògiques.

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				



Llegeix el següent text sobre tipus de competicions d'escacs.

L'any 2014, la Federació Internacional d'Escacs (FIDE) tenia 182 països afiliats d'un total de 194; només el futbol i l'atletisme en tenen més.

La majoria de tornejos d'escacs estan organitzats i regulats mitjançant les normes de la FIDE. Es pot competir individualment o per equips.

Els sistemes de competició poden ser: "tots contra tots" o de lliga, sistema suís i per eliminació directa de jugadors.



Campionat del Món. Any 2014

La majoria dels tornejos d'escacs funcionen amb els següents controls de temps per jugador: partida Blitz o llampec (dura menys de 15 minuts); partida ràpida (dura més de 15 minuts i menys d'1 hora) i partida lenta (que dura més d'una hora).

Les Olimpíades d'Escacs van començar l'any 1927 i se celebren cada dos anys en format per equips. Xina va guanyar el campionat en l'edició de l'any 2014.



Els Campionats del Món es remunten al segle XIX i han tingut diversos formats de competició. Magnus Carlsen va guanyar els campionats en els anys 2013 i 2014. La xinesa Hou Yifan va guanyar els campionats femenins dels anys 2013 i 2014.

Open Internacional de Balaguer

Respostes

1 Quants tipus de control de temps hi ha majoritàriament?

a

2

b

3

c

4

2 Quantes federacions tenen més països afiliats que la FIDE?

a

Una

b

Dues

c

Tres

3 Qui és la campiona del món de l'any 2014?

a

Anand

b

Carlsen

c

Hou Yifan

4 Quants països estan afiliats a la FIDE?

a

194

b

201

c

182

5 Quants tipus de sistema de competició hi ha?

a

Dos

b

Tres

c

Quatre



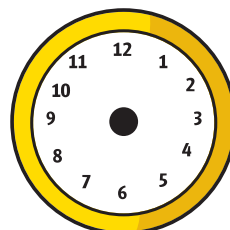
Suma temps sobre partides d'escacs.
Completa els següents exercicis.

1 Dibuixa les fletxes del rellotge de la dreta.



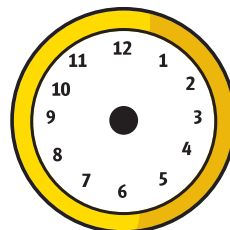
135

minuts



210

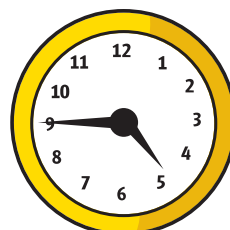
minuts



2 Quants minuts hi ha de diferència entre els dos rellotges?



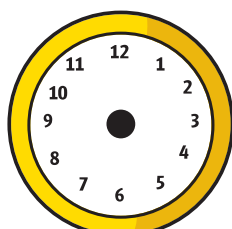
minuts



minuts

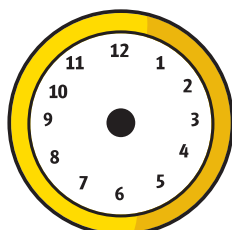
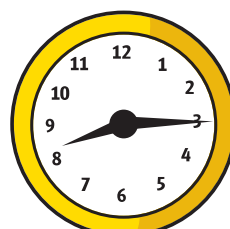


3 Dibuixa les fletxes del rellotge de l'esquerra.



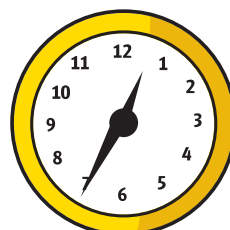
270

minuts



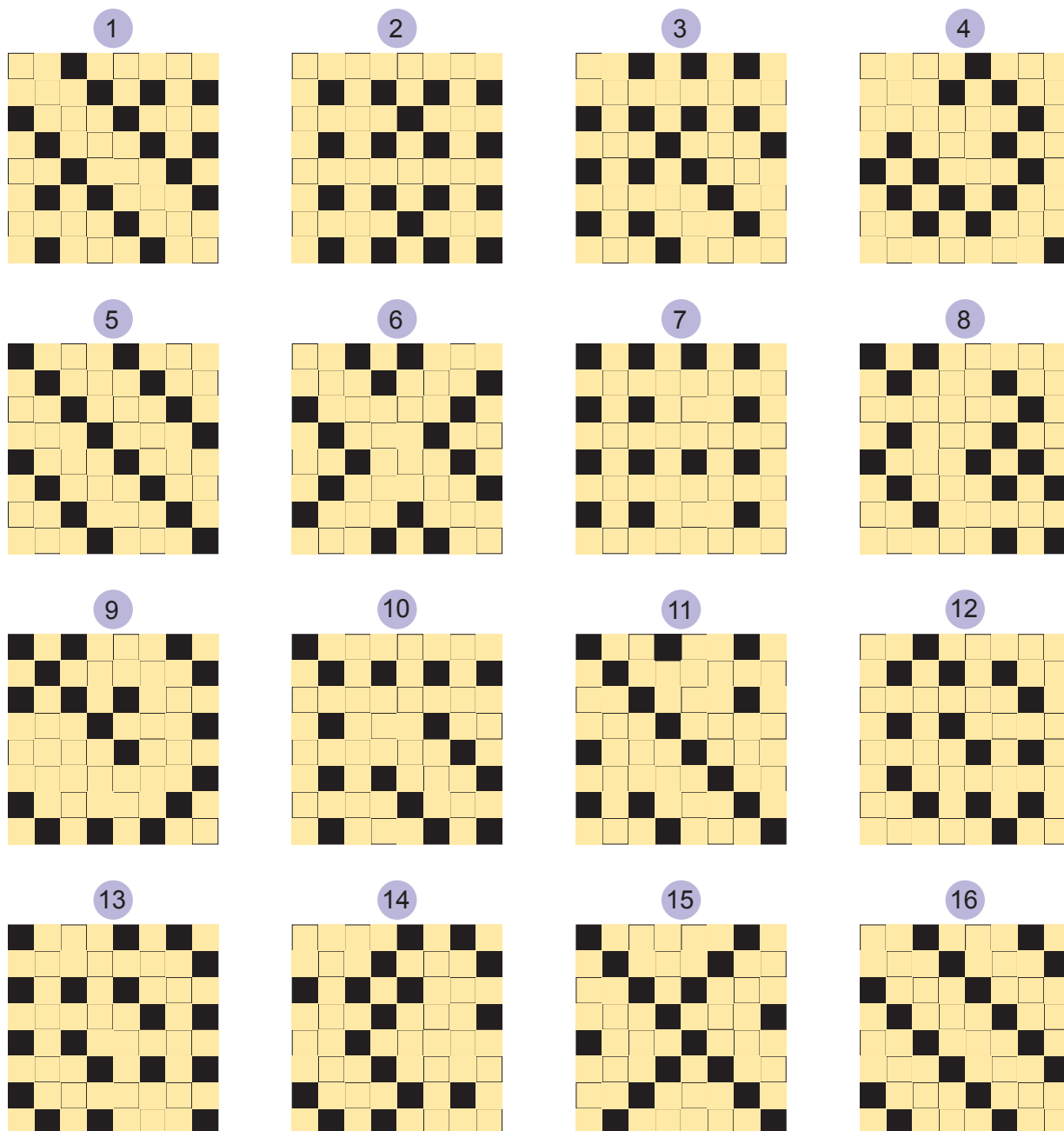
190

minuts





Forma taulers d'escacs superposant les caselles negres de dues peces.



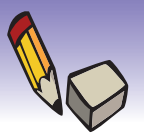
Indica els números de les peces que formen aquests 8 taulers.

1			2			3			4		
5			6			7			8		

Mat àrab

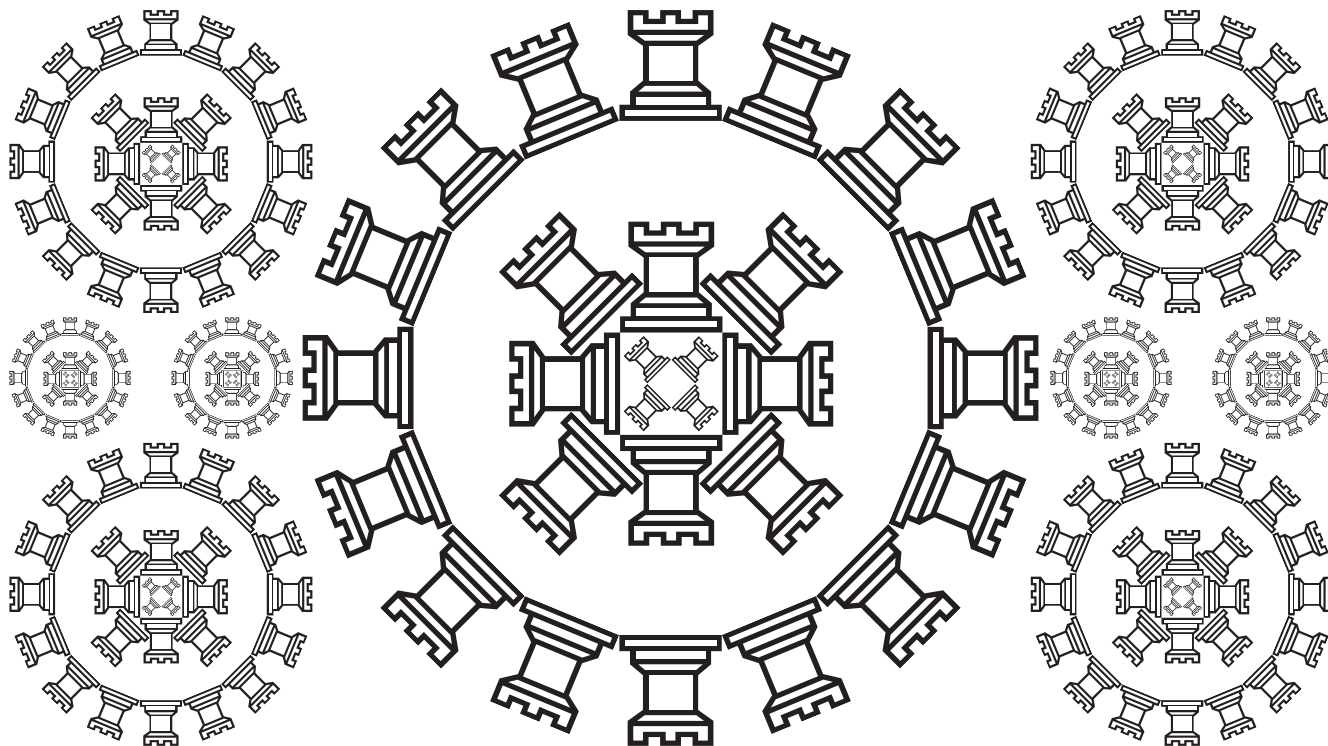
- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat



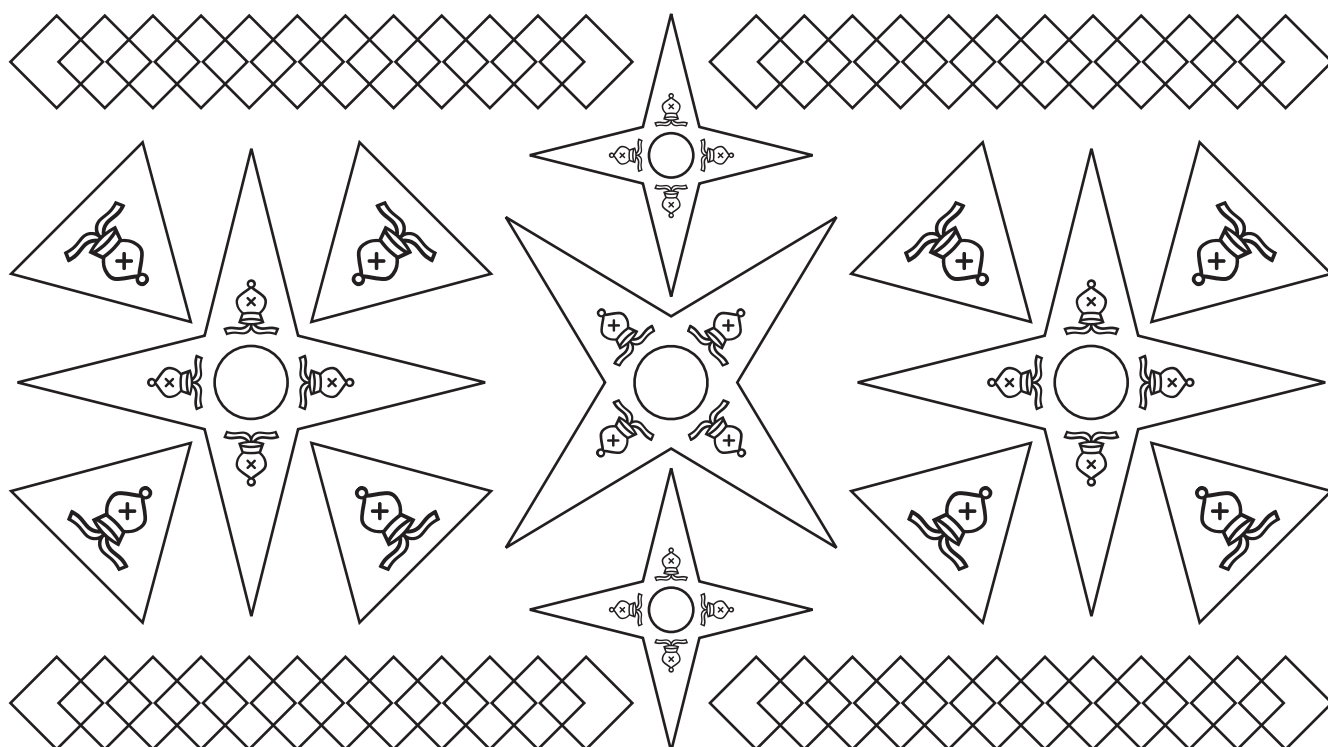


Pinta els dibuixos amb els colors que més t'agradin.

1



2

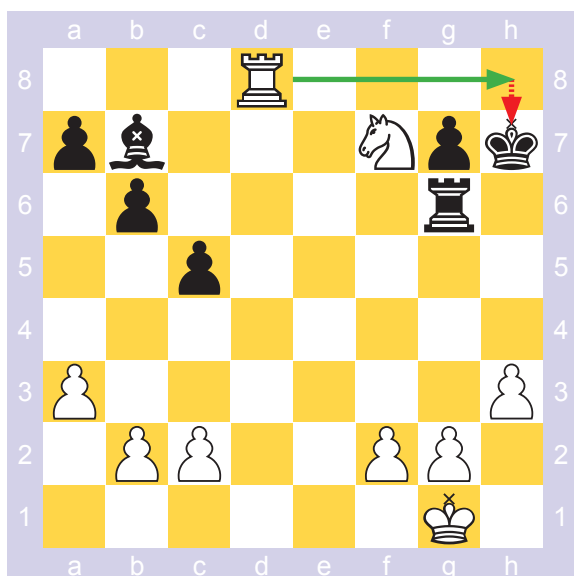




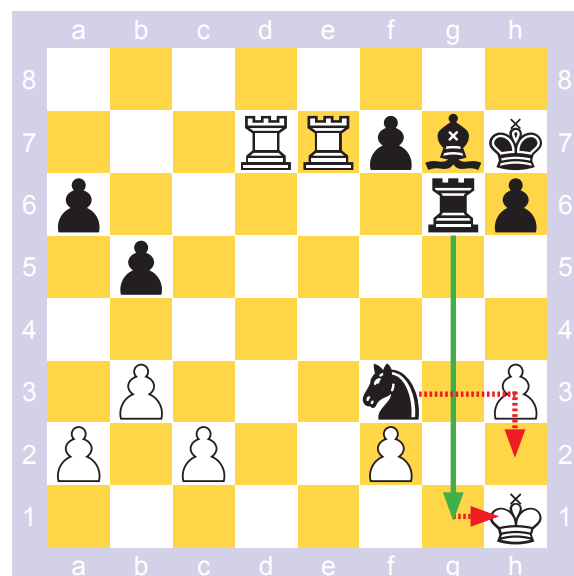
Esquemes de mat

Normalment es fa en els racons de l'enroc o quan el rei té peces a prop que impedeixen la seva escapatòria.

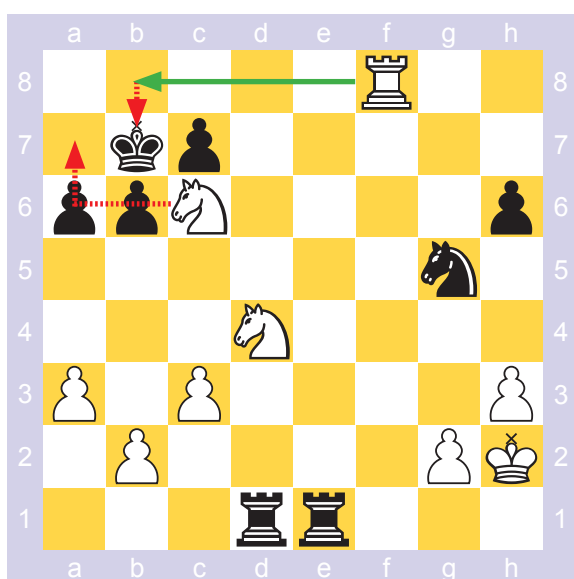
S'utilitza un cavall i una torre.



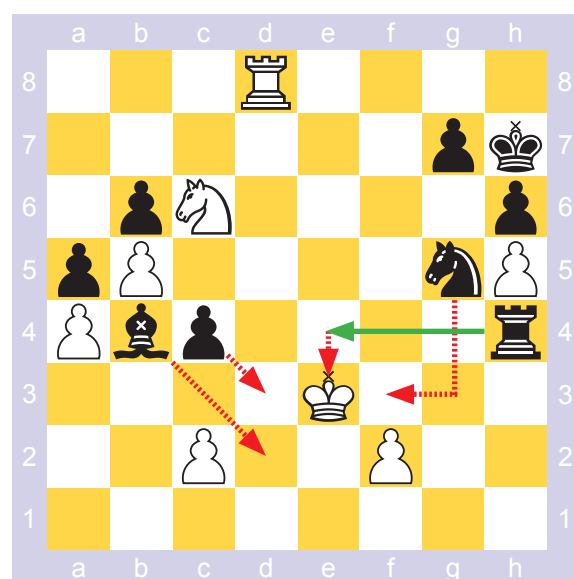
El cavall defensa la torre i les peces negres impedeixen que el seu rei tingui caselles d'escapatòria.



En aquest cas, el cavall també impedeix que el rei blanc s'escapi a la casella h2.



Els peons negres impedeixen que el seu rei es pugui escapar de l'escac i mat.

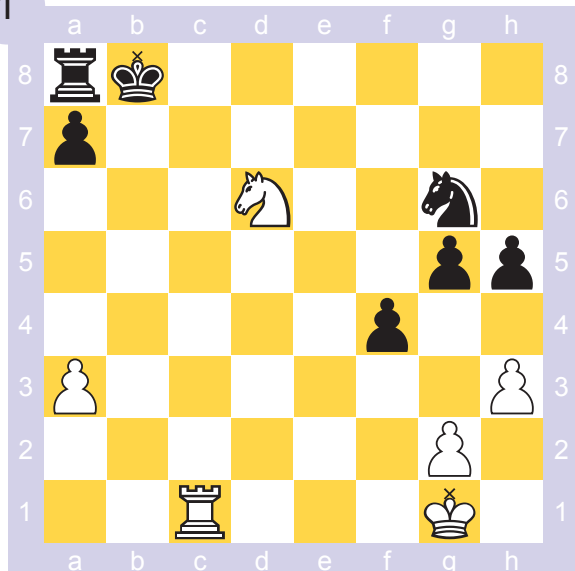


Si el rei està més centrat, generalment caldrà la col·laboració d'altres peces negres.

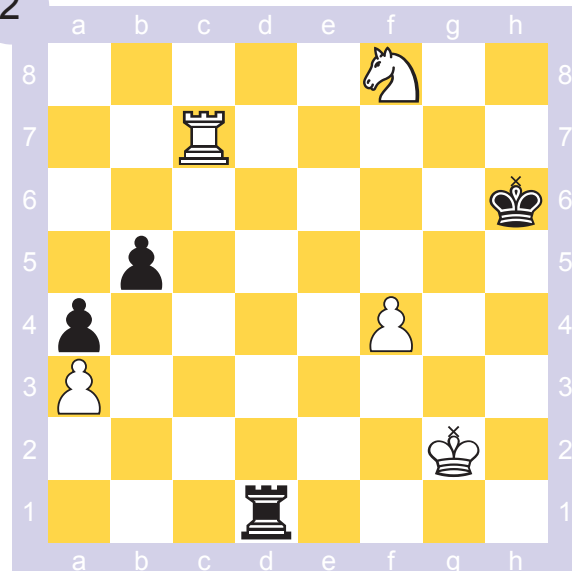


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.

1

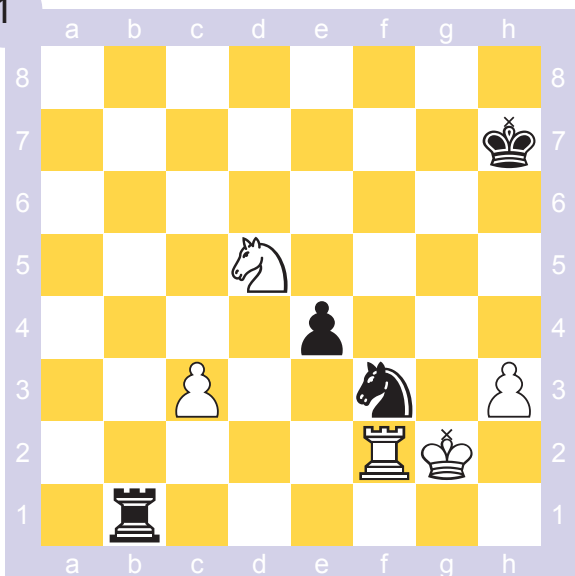


2

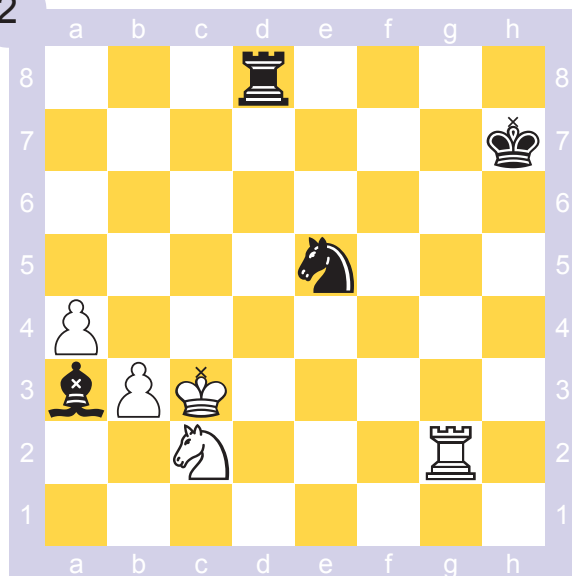


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.

1



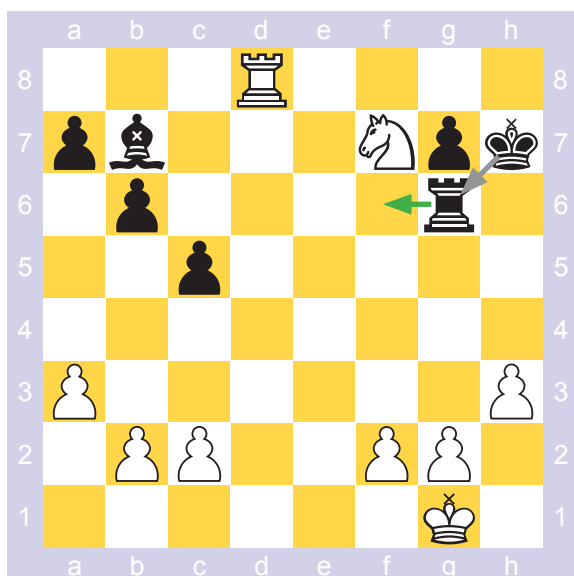
2



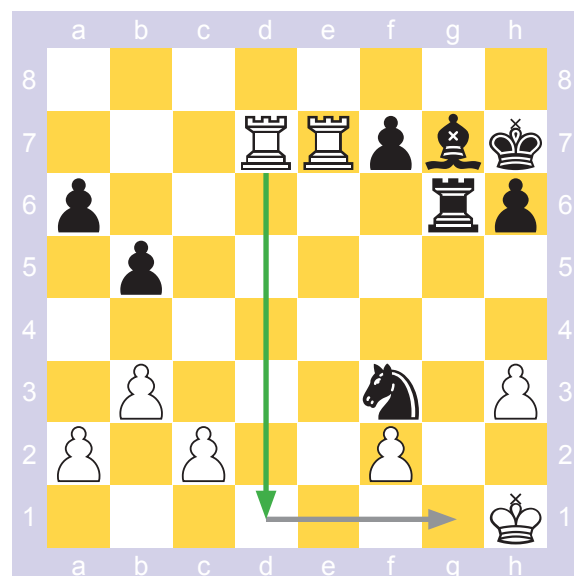


Evitar l'escac i mat

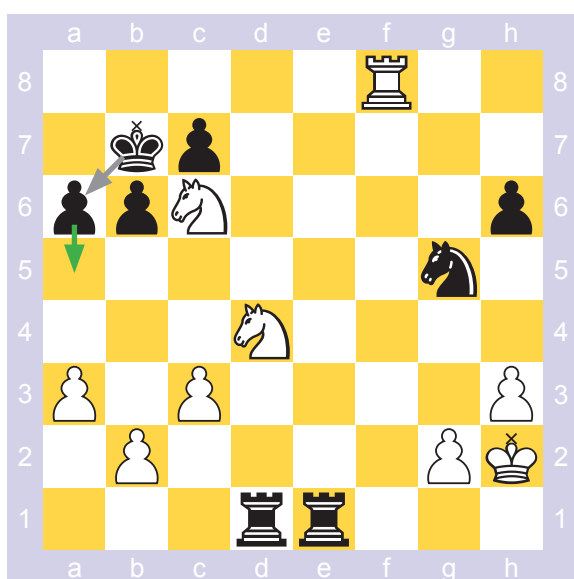
Normalment s'ha de defensar la casella on la torre fa escac i mat o cal moure alguna peça per generar una casella d'escapatòria.



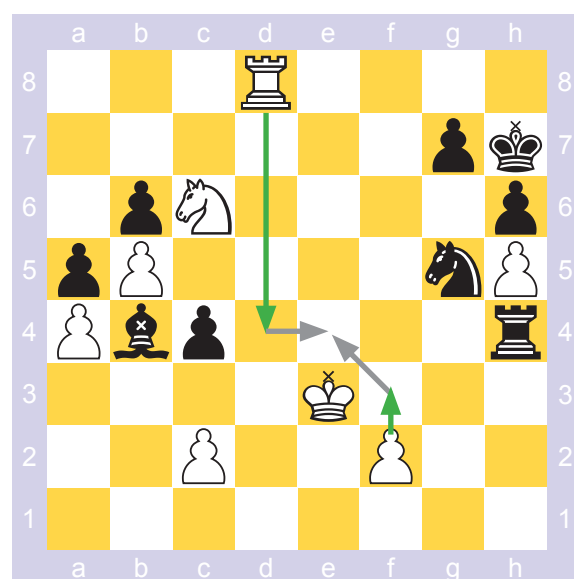
Si no es mou la torre negra, el rei no podrà evitar el mat.



L'única possibilitat per evitar l'escac i mat és defensar la casella g1.



En aquest cas, en avançar el peó negre, es genera una casella d'escapatòria.

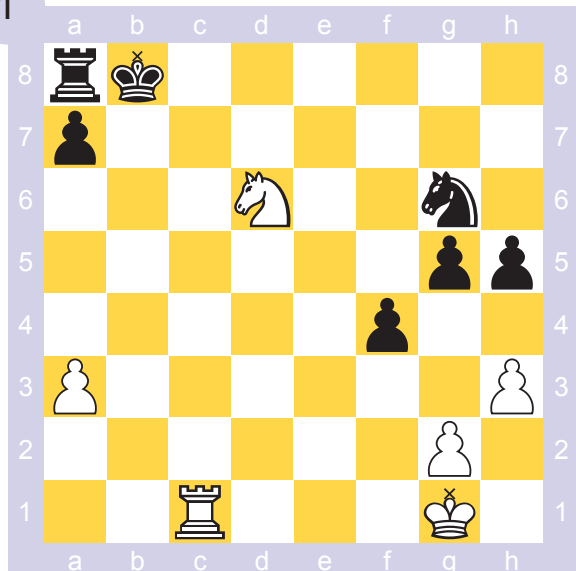


Aquestes dues jugades eviten que la torre negra faci escac i mat a e4.

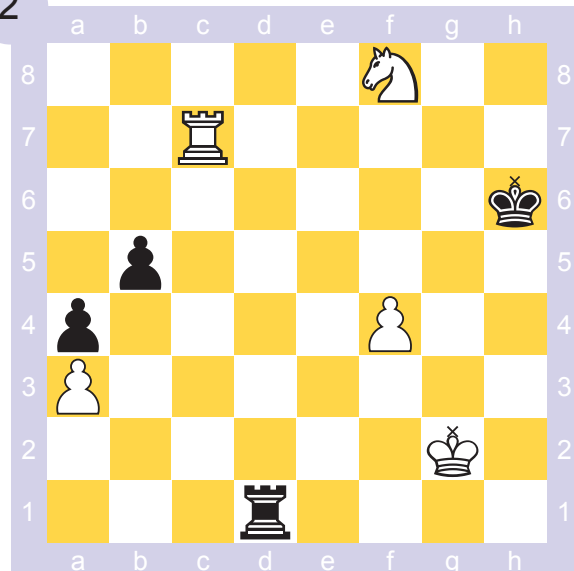


Indica amb fletxes quines jugades poden fer les negres per evitar l'escac i mat.

1

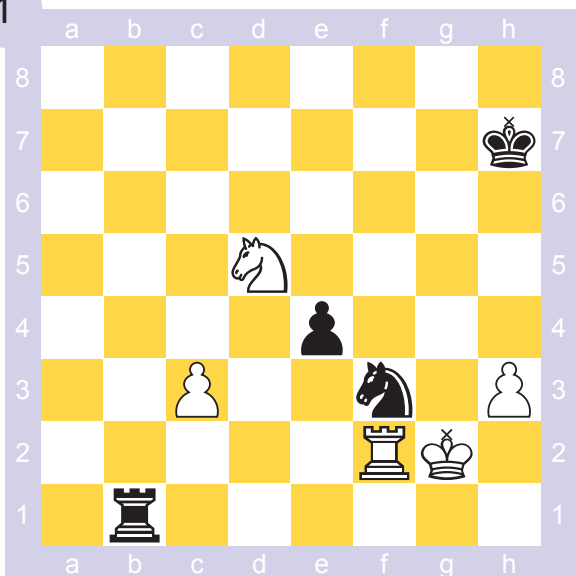


2

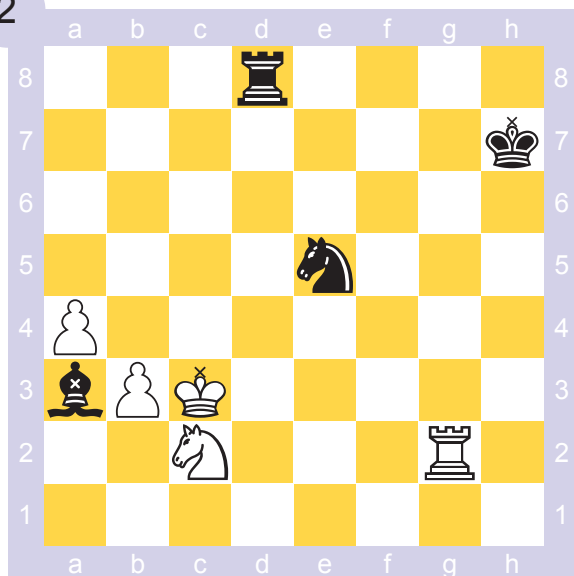


Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.

1



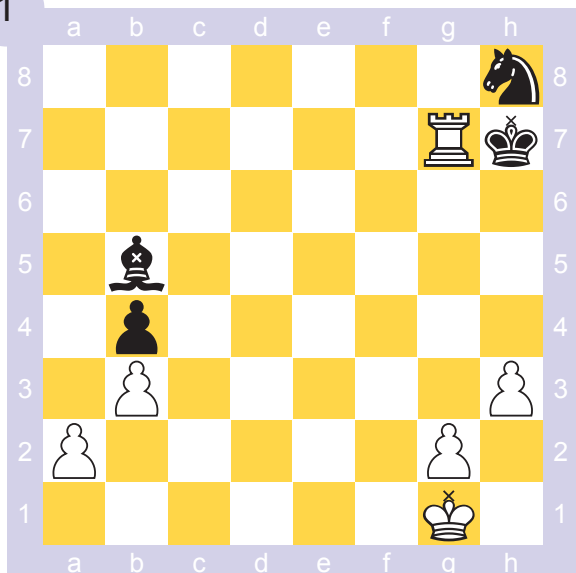
2



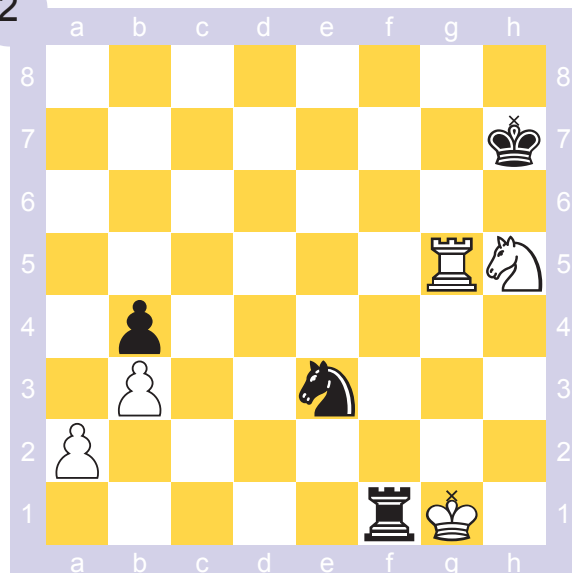


Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

1

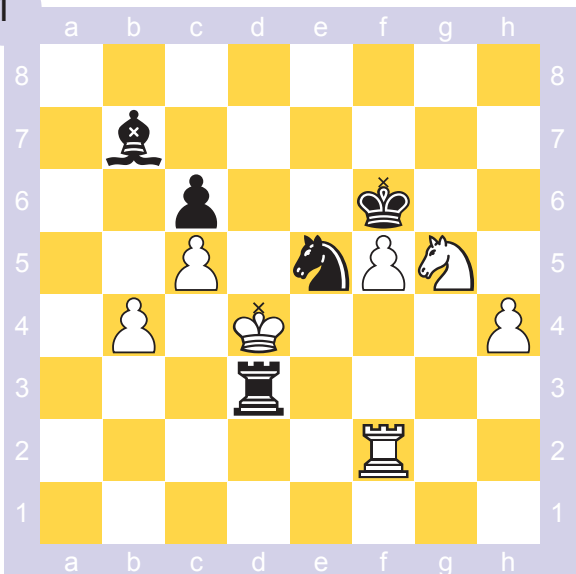


2

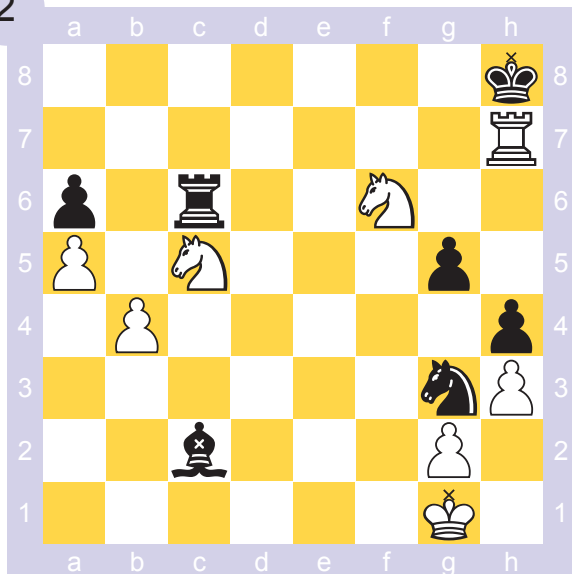


Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.

1

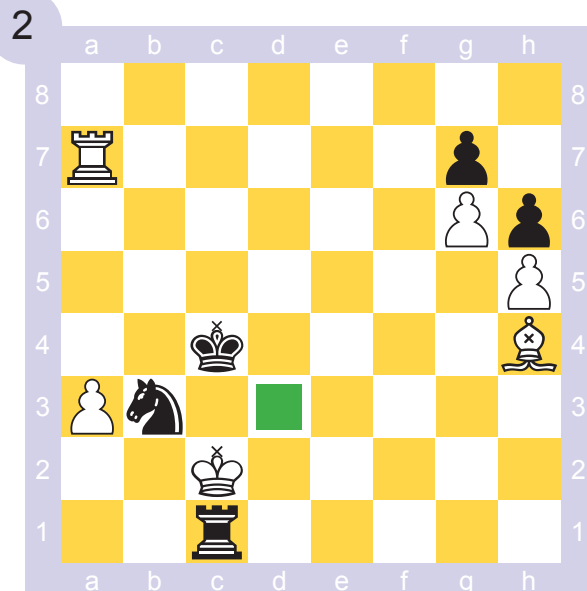
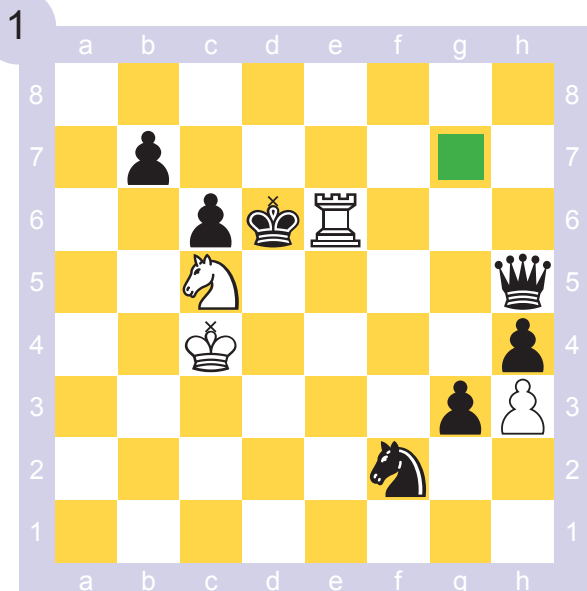


2

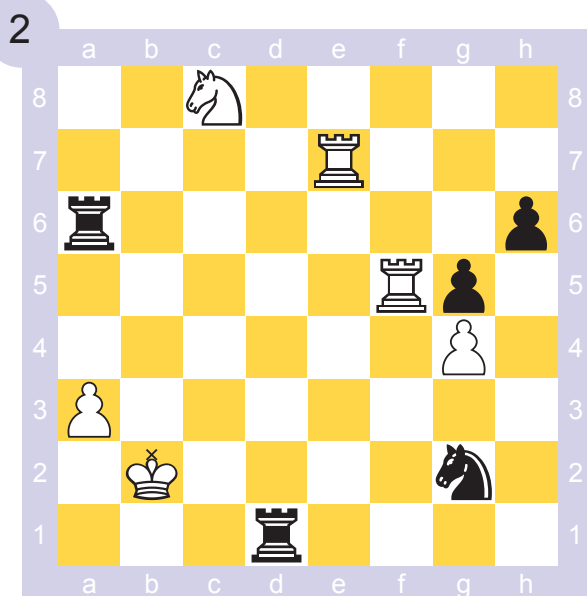
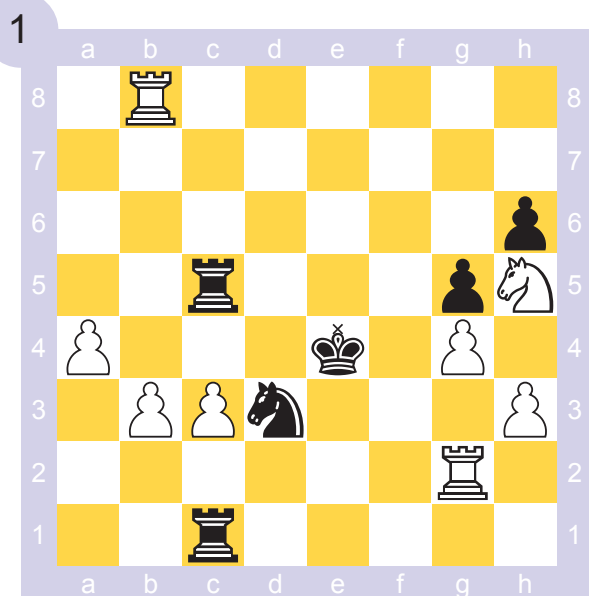




Encercla les peces del peu del tauler que, situades en la casella indicada, aconseguirien una posició d'escac i mat.



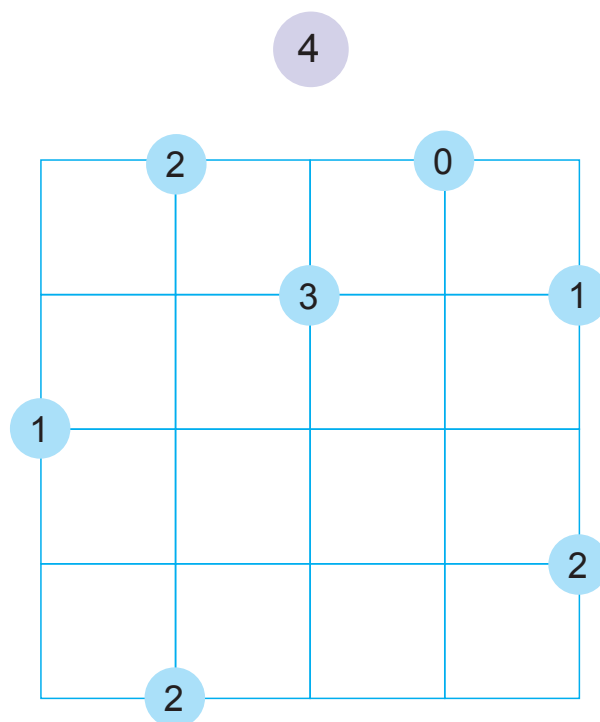
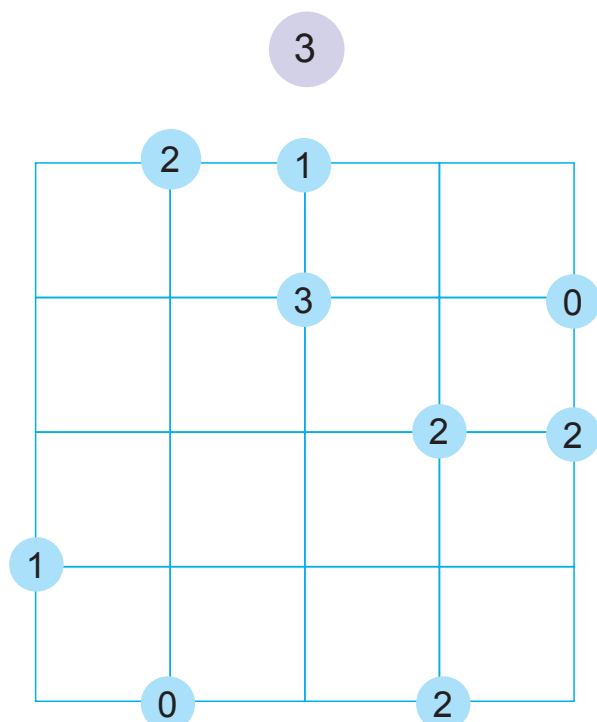
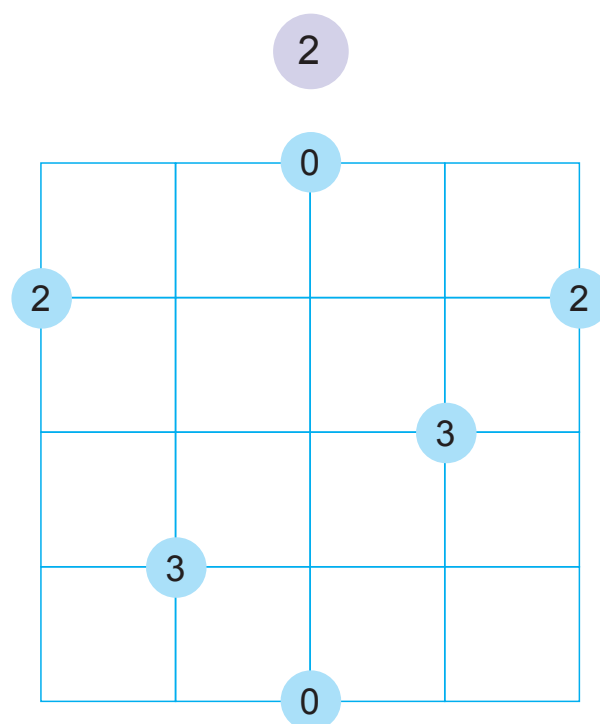
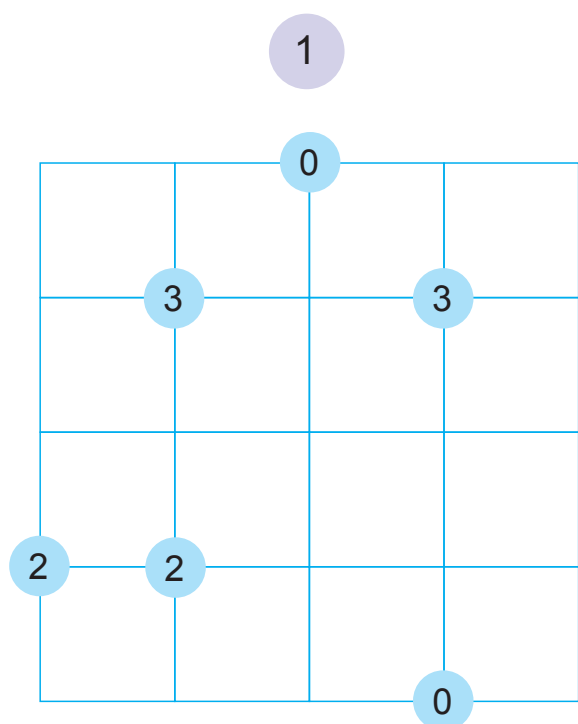
Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.





Dibuixa una diagonal en cada casella dels taulers.
El nombre de cada cercle indica el total de diagonals que passen pel vèrtex.

Les línies diagonals no poden formar circuits tancats.





Llegeix aquest fragment de l'article de premsa "El mestre d'escacs" d'Arturo Pérez-Reverte (XLsemanal, 08.04.2013). Indica on s'han de col·locar les següents paraules.

Visito un petit club d' 1, en una ciutat de províncies. Un lloc 2, en el saló del qual hi ha una dotzena de taules amb escaquers, peces i 3 de joc. Als vespres s'hi fan classes infantils, i la d'avui correspon a nens de sis a deu anys. És l' 4 de sortida del col·le, i els 5 galifardeus 6 acompanyats pels pares, amb motxilles multicolors, anoracs i gorres de llana. Amb unes innocents cares de panoli, en contrast amb aquelles mirades 7 a les quals res no escapa. Salutacions, converses, rialles. Xivarri. Nou nens i tres nenes. Es 8 de classes anteriors, i 9 vénen del mateix col·legi. Fan broma entre ells, parlen amb naturalitat de jugades, exercicis d'escacs i partides passades. Fa gràcia veure canalla de sis anys parlant amb aplom de mats del pastor i de reis ofegats. Sorprèn que 10 els més petits es comportin com a 11, amb la seguretat de qui està familiaritzat amb les peces i el tauler. També els pares la fan petar. No puc evitar de mirar-los amb admiració. Amb respecte. Ningú no els imposa que llurs fills 12 escacs. És més 13 dur-los a un parc, o a casa, i estalviar-se els trenta euros al mes que costen les classes. Qui pot pagar-los. Però aquí són, puntuals com 14 dimecres. Disposats a esperar mentre els petits juguen. Aprenen. Quallen.



No es 15 de fer campions. El meu amic Leontxo García, paladí dels escacs infantils, ho ha dit 16 vegades: és una fantàstica activitat complementària per als petits, perquè és divertida i perquè els acostuma a pensar 17 de fer les coses. A més, un nen familiaritzat amb aquest joc pot millorar fins a un 17 per cent la seva capacitat intel·lectual –hi ha connexió directa entre la lògica dels escacs i la lògica 18 – i també la seva comprensió lectora, ja que el tauler ajuda a interpretar signes, a associar-los i a 19 conclusions. Els pares que hi porten els fills en són conscients. Saben que així els doten d'una altra eina 20 per moure's pel territori hostil que sempre, al cap i a la fi, resulta ser la vida. Amb tres elements afegits, importants per a l' 21 d'un nen: la consciència que hi ha regles, el 22 per l'adversari –en els escacs i al carrer sempre hi haurà algú 23 llest que tu- i acostumar-lo a 24 victòries i derrotes amb naturalitat. Amb elegància. (continúa)

Podeu llegir l'article sencer en la versió original espanyola a:

<http://www.finanzas.com/xl-semanal/firmas/arturo-perez-reverte/20130407/maestro-ajedrez-5088.html>

- | | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ rellotges | ☐ còmode | ☐ treure | ☐ cada |
| ☐ respecte | ☐ matemàtica | ☐ encaixar | ☐ més |
| ☐ educació | ☐ útil | ☐ aprenquin | ☐ abans |
| ☐ veterans | ☐ perspicaces | ☐ coneixen | ☐ fins i tot |
| ☐ escacs | ☐ agradable | ☐ arriben | ☐ moltes |
| ☐ hora | ☐ petits | ☐ tracta | ☐ alguns |



Reparteix els números perquè sumin el mateix en totes les seccions dels següents taulers.

1

1	2	3	4
5	6	7	8

2

10	3	5	15
11	7	12	19

3

3	12	6	8
15	14	5	17

4

20	8	16	25
26	17	34	22

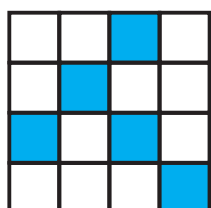


Indica els tres minitaulers iguals en cada sèrie.
Pensa que poden estar girats.

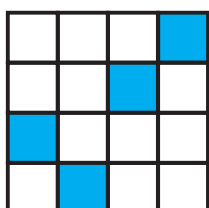
1



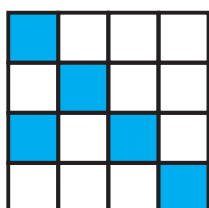
1



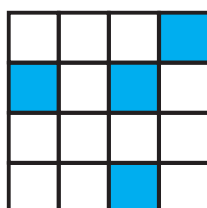
2



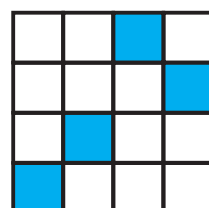
3



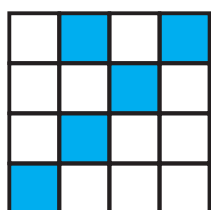
4



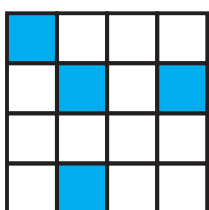
5



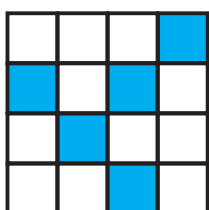
6



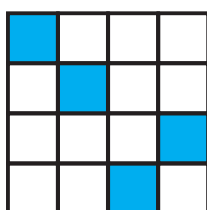
7



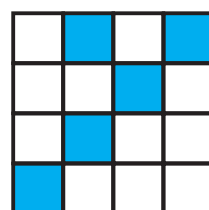
8



9



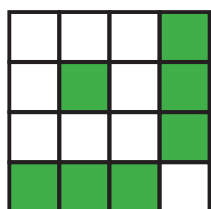
10



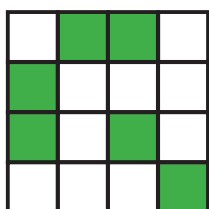
2



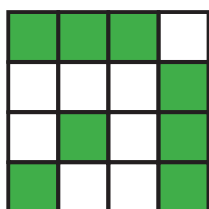
1



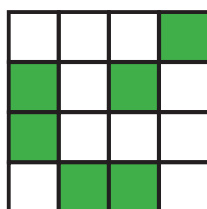
2



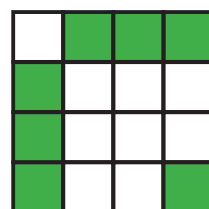
3



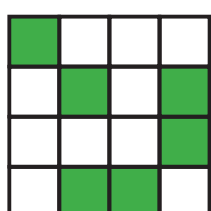
4



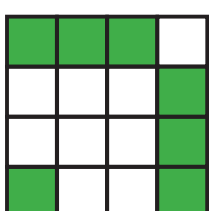
5



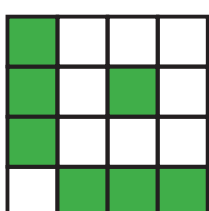
6



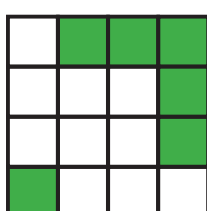
7



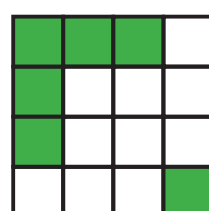
8



9



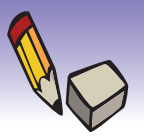
10



Taules per ofegat

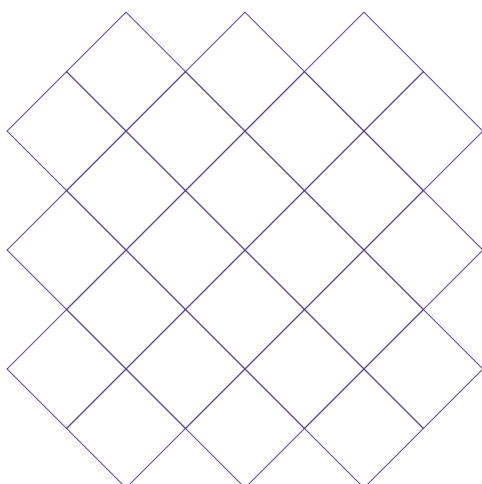
- Esquemes d'ofegat
- Evitar l'ofegat



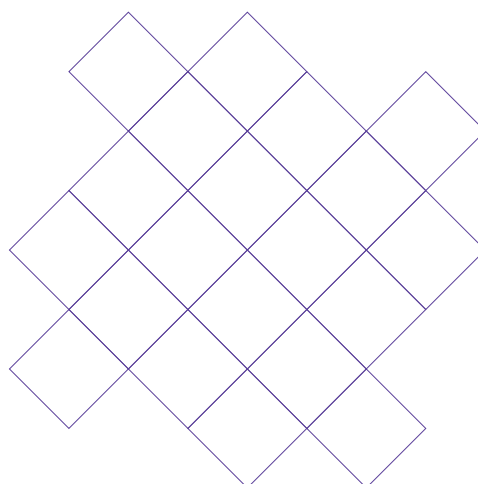


Divideix les següents figures en quatre parts iguals.
Pinta cada part amb un color diferent.

1

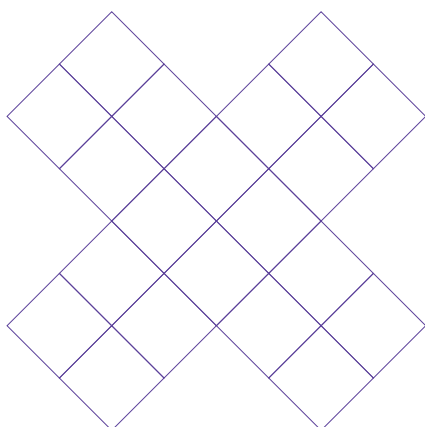


2

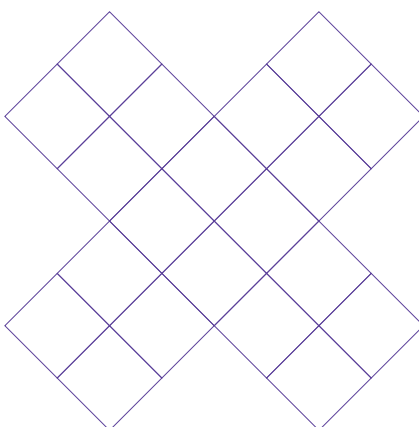


Cerca tres maneres diferents de dividir aquesta figura
en quatre parts iguals. Pots dividir les caselles en dues
meitats.

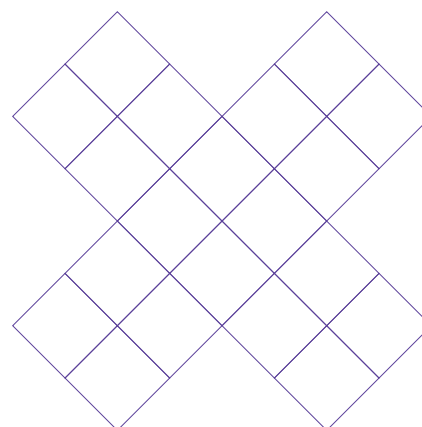
1



2



3

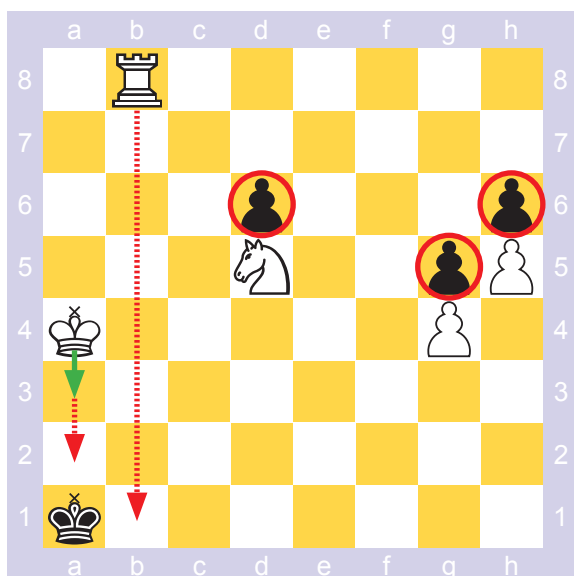




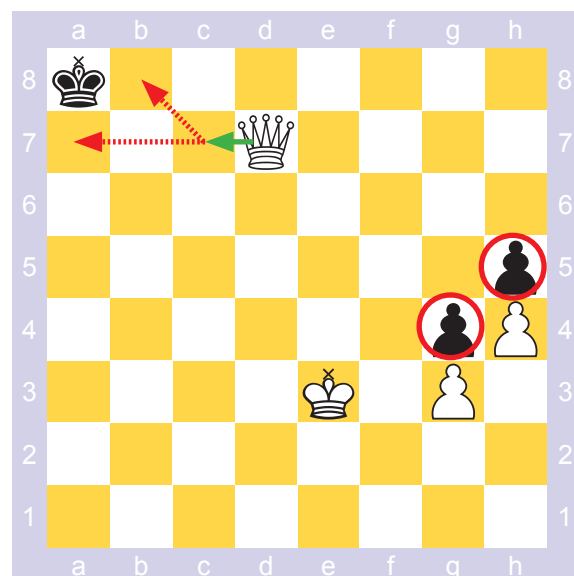
Esquemes d'ofegat

Un rei queda ofegat quan no està en escac i, havent de jugar, no pot moure cap de les seves peces.

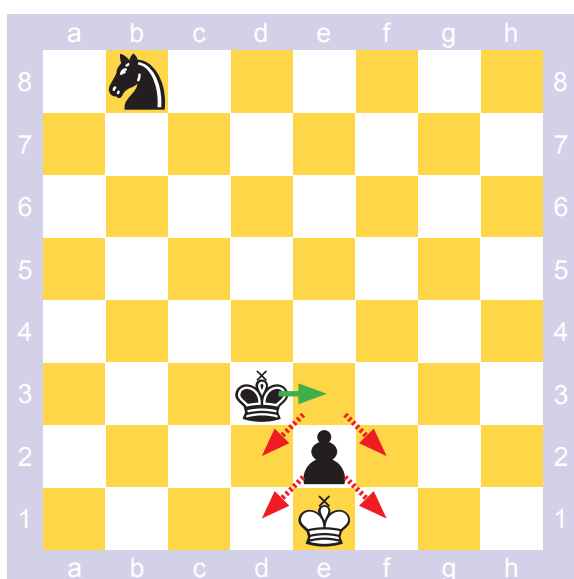
Abans de perdre una partida, podem intentar ofegar el propi rei per entaular (empatar).



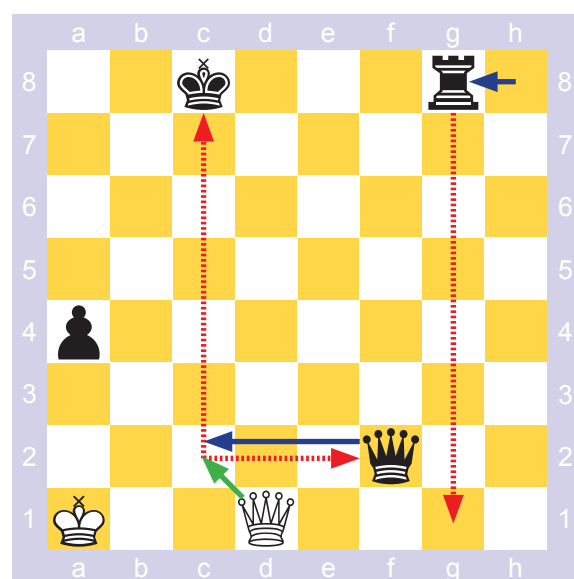
El rei negre queda ofegat perquè cap de les seves peces es pot moure.



L'avançament de la dama blanca ofega el rei negre perquè aquest no pot anar a cap casella.



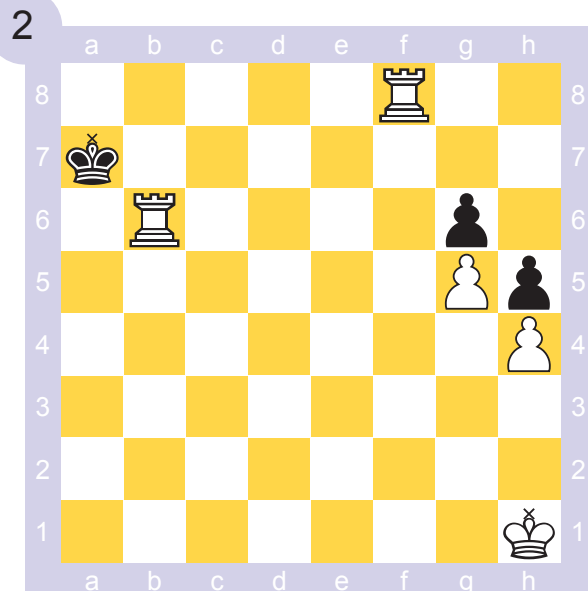
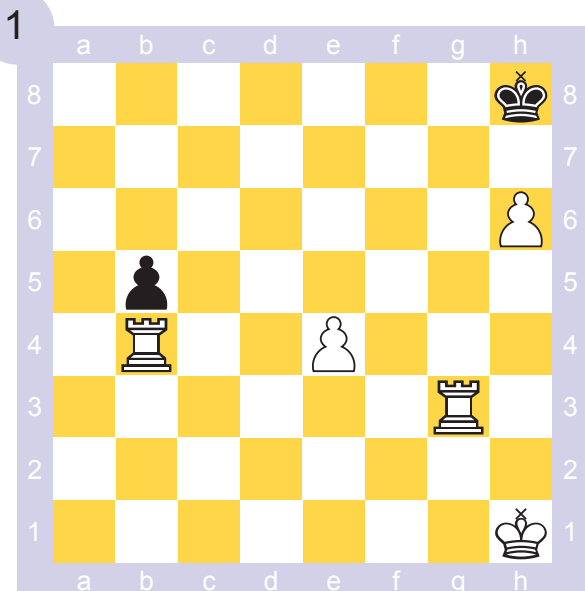
Si el rei negre es col·loca a la casella e3, el rei blanc queda ofegat.



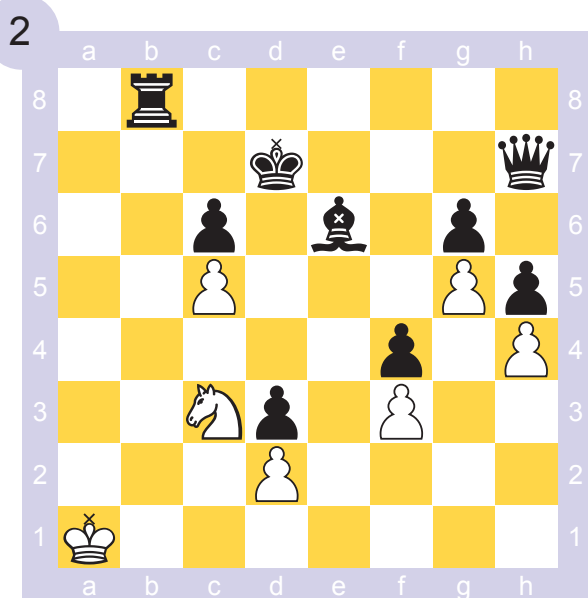
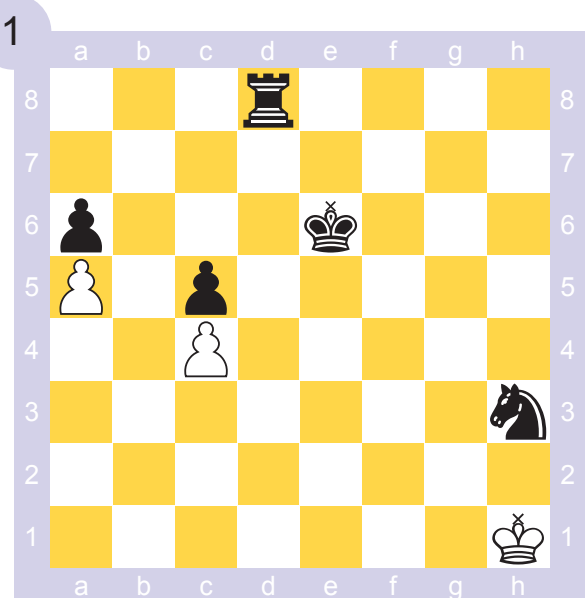
Per evitar perdre la partida, les blanques sacrifiquen la seva dama i aconseguen ofegar el seu rei.



Indica amb fletxes quines jugades de les blanques ofegarien el rei negre.



Indica amb fletxes quines jugades de les negres ofegarien el rei blanc.

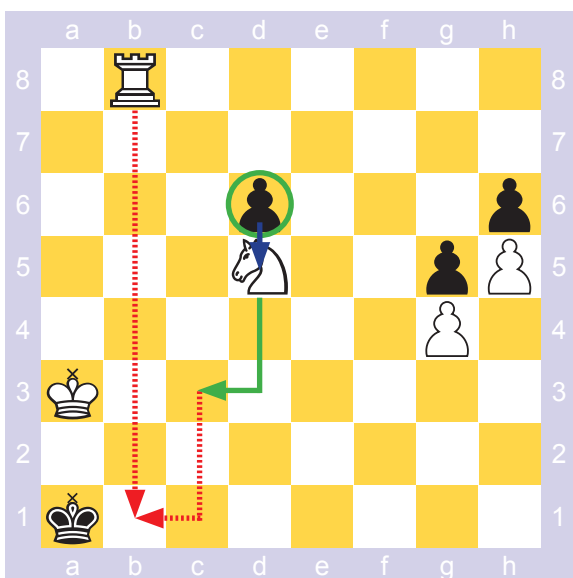




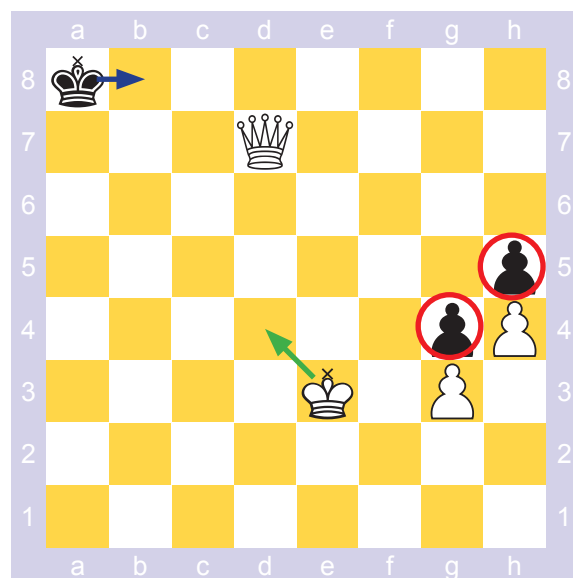
Evitar l'ofegat

Si un jugador té moltes possibilitats de guanyar la partida, ha d'evitar ofegar el rei adversari.

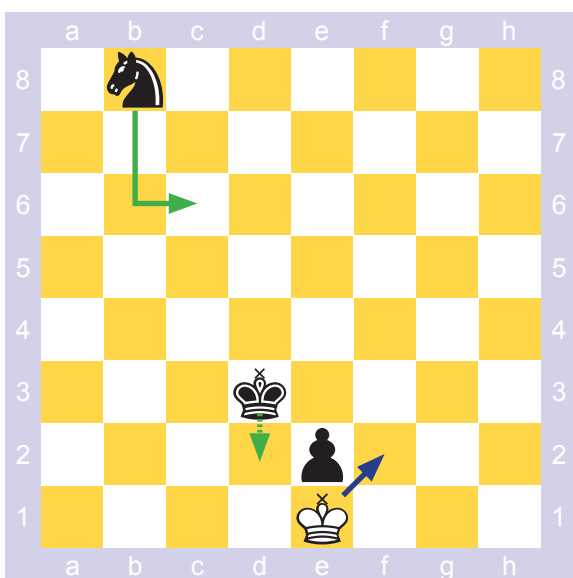
Si el rei adversari no està en escac, hem de comprovar que el seu rei tingui una casella on anar o que alguna de les seves peces es pugui moure.



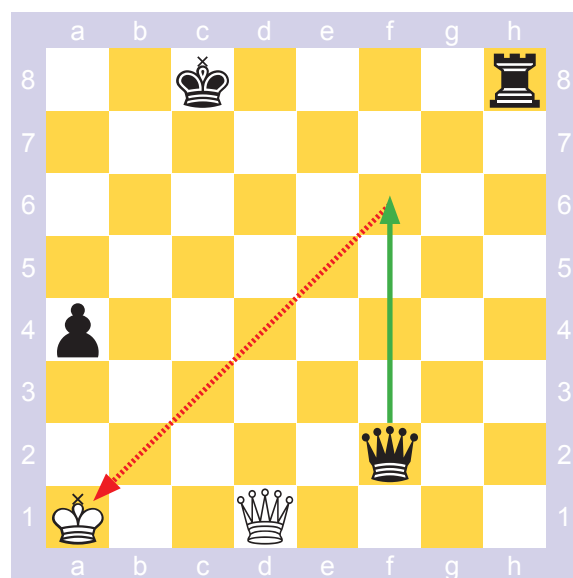
En moure el cavall blanc es prepara el mat àrab i, també, es permet a les negres avançar el peó d.



El rei blanc anirà avançant cap al negre per preparar el mat. El rei negre té una casella per moure's.



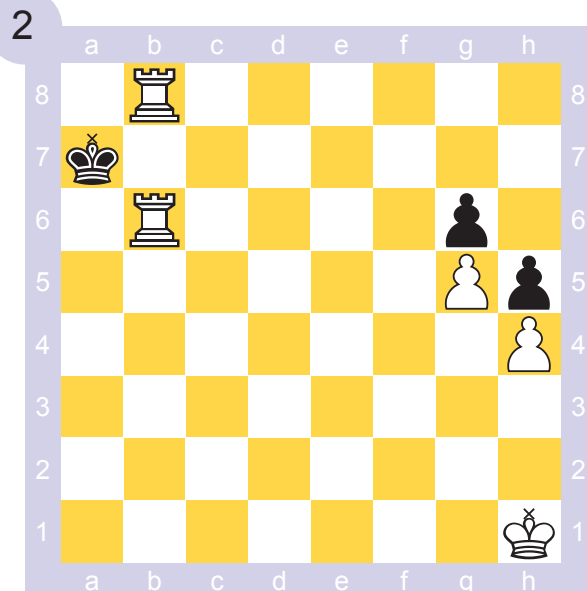
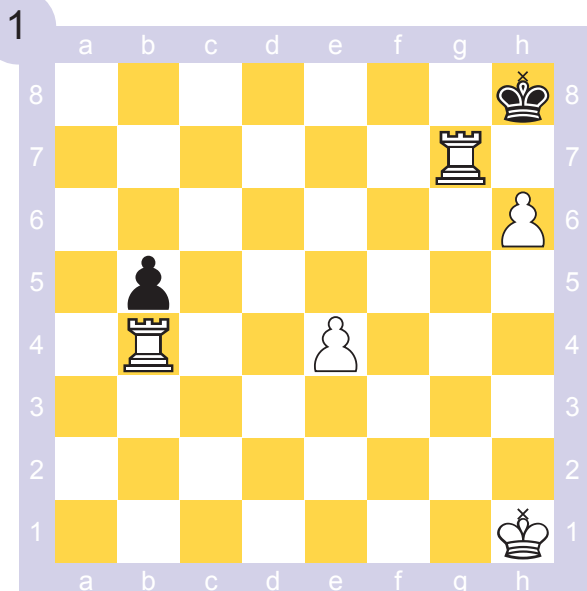
Es mou el cavall per obligar el rei blanc a anar a la casella f2. Després el rei negre mou a d2.



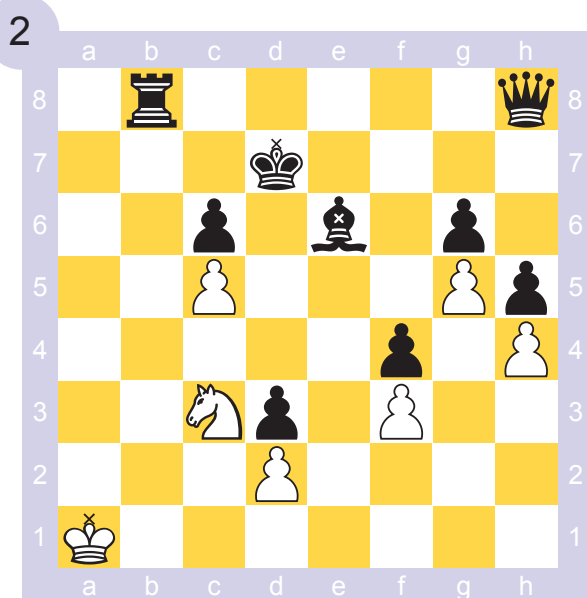
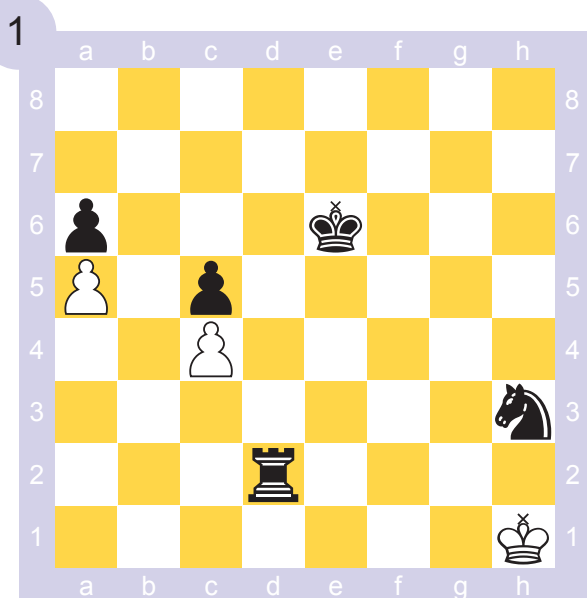
Amb l'escac al rei blanc se l'obliga a abandonar el racó i s'evita que es pugui ofegar.



Indica amb fletxes quines jugades de les blanques eviten que el rei negre quedi ofegat. Escull les millors.

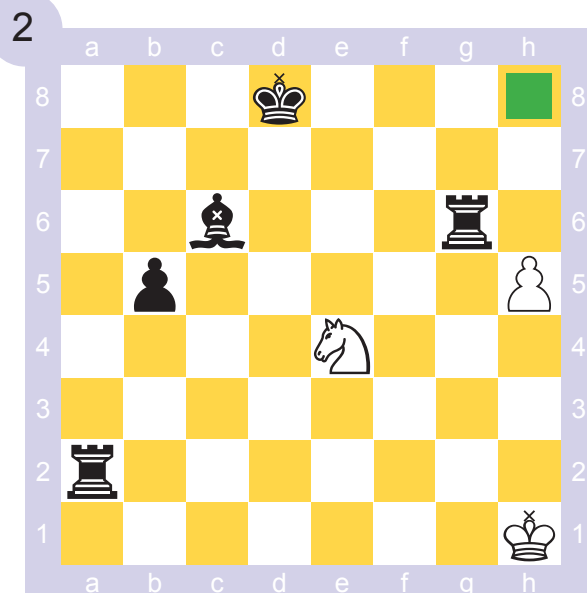
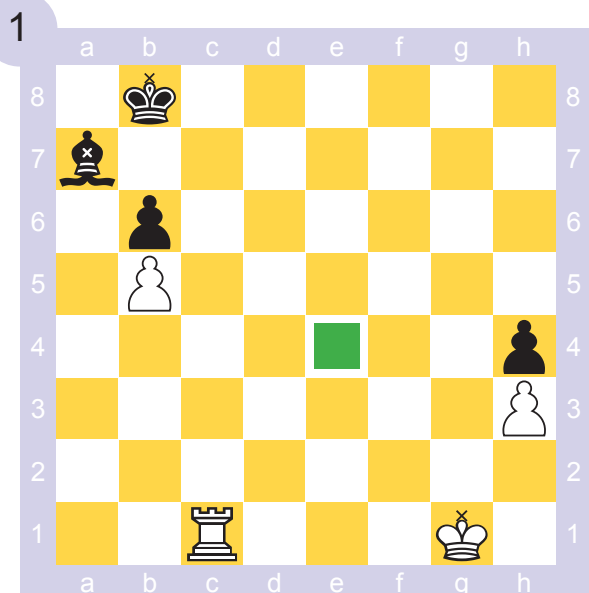


Indica amb fletxes quines jugades de les negres eviten que el rei blanc quedi ofegat.

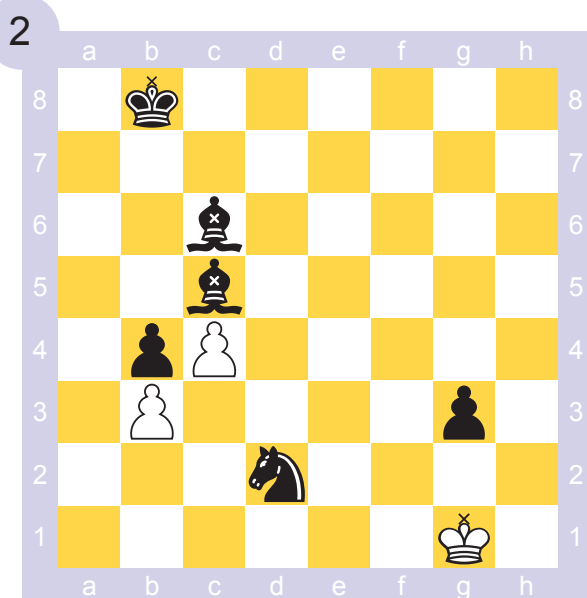
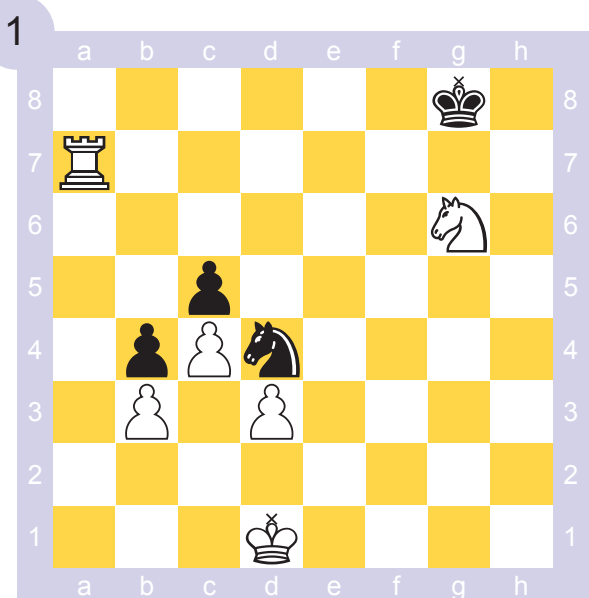




Encercla les peces del peu del tauler que, situades en la casella indicada, aconseguirien una posició d'ofegat.



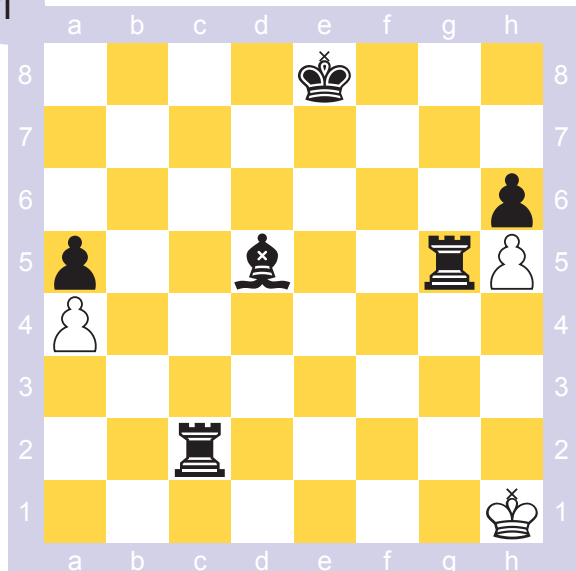
Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'ofegat.



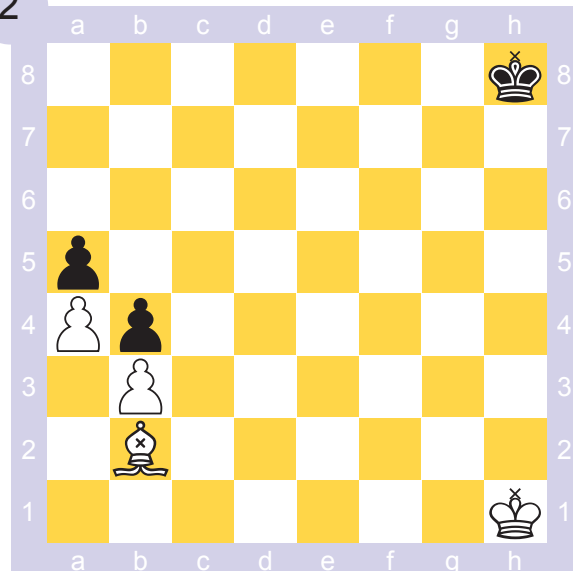


Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'ofegat.

1

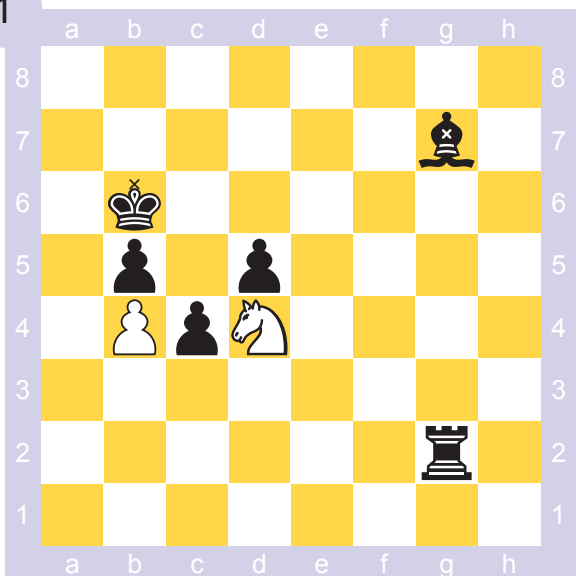


2

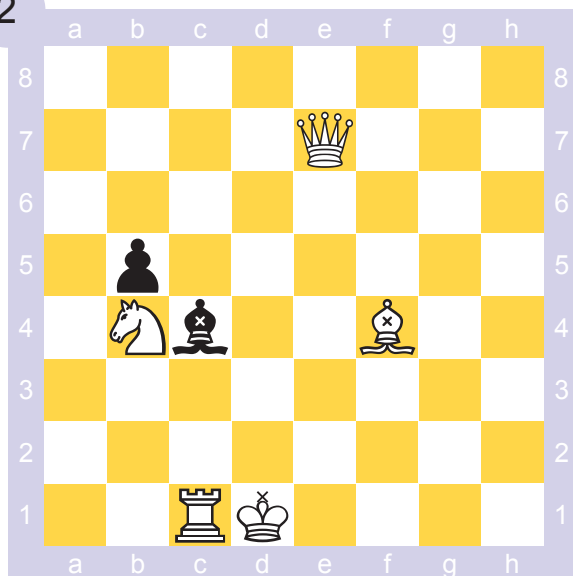


Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'ofegat.

1



2

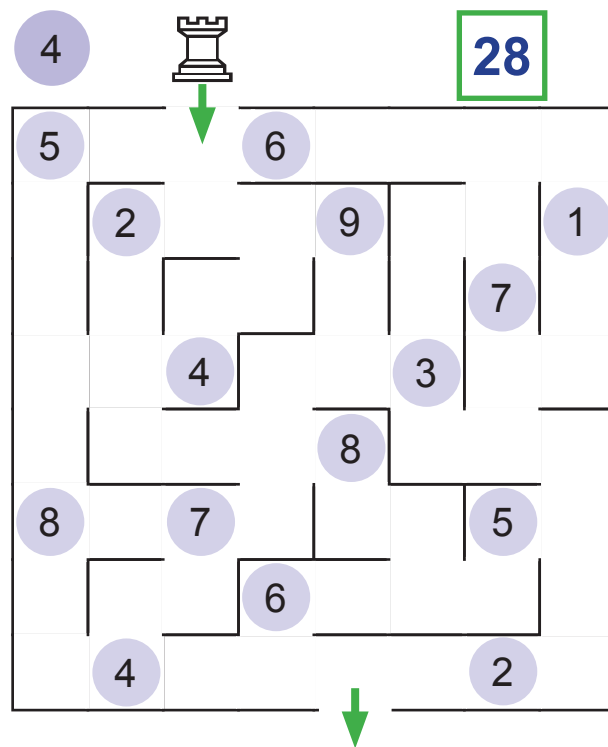
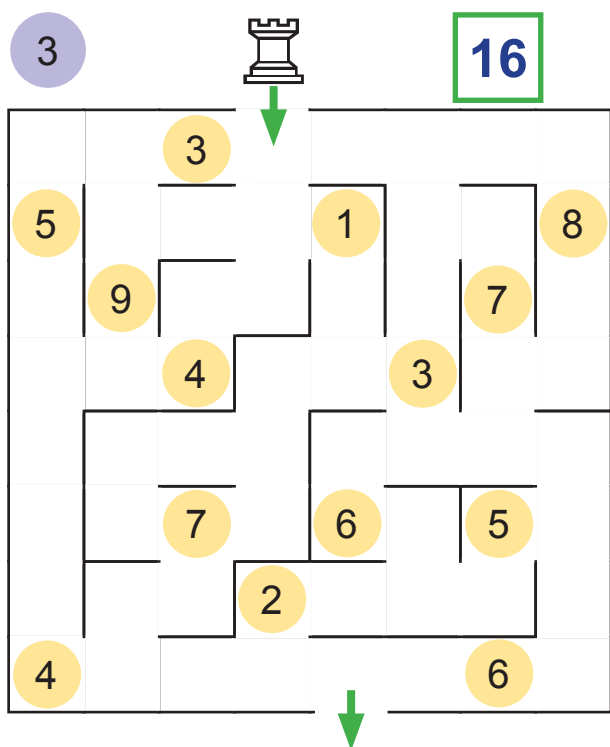
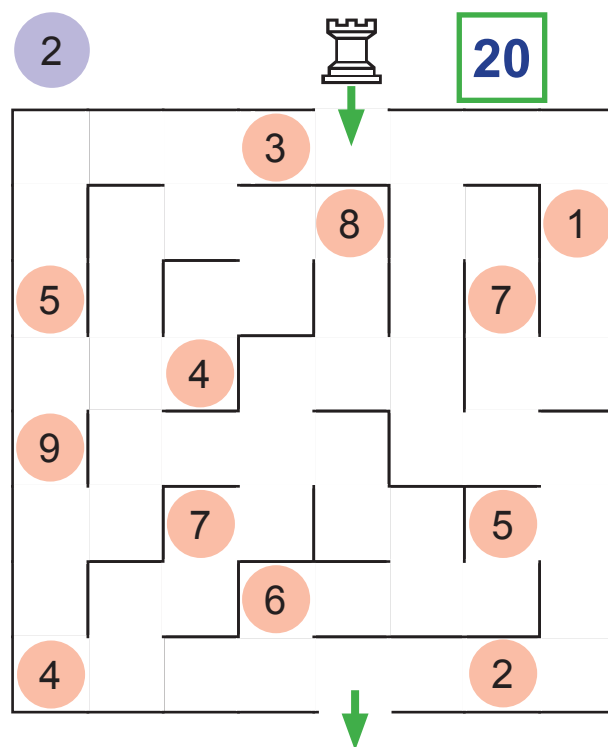
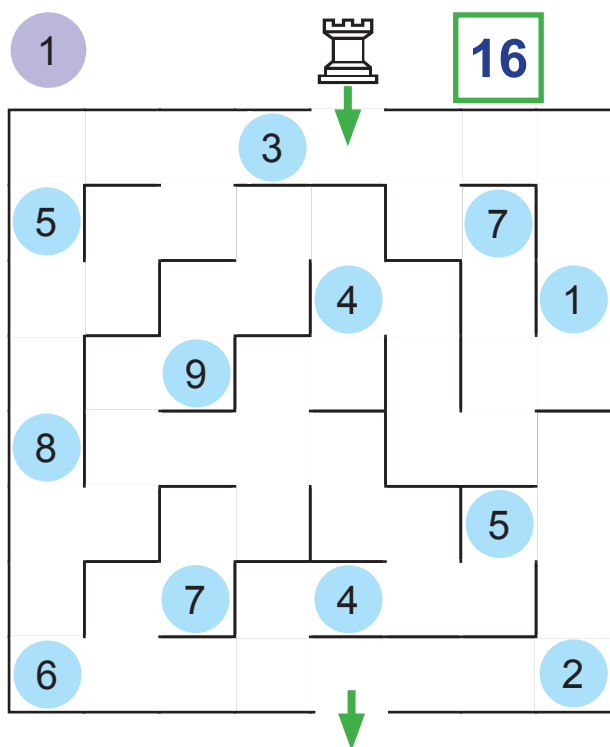




Laberints numèrics.

Indica amb fletxes el camí que seguirà la torre per aconseguir la sortida tot sumant els punts indicats.

No es pot passar dues vegades pel mateix lloc ni retrocedir verticalment.





Indica quin dels següents textos és el millor resum del text de la pàgina 6 d'aquest llibre.

1



Els escacs són un joc d'atzar que és molt popular al nostre país. Gairebé tothom hi juga.

Sembla que els beneficis es poden classificar en diversos àmbits: intel·lectual, perquè ens ajuda a raonar, a fomentar l'atenció...

El nostre control emocional, organització, expressió verbal i autoestima milloraran si juguem als escacs.

A nivell esportiu, ens ajuda a respectar normes i a acceptar la derrota, després d'analitzar la partida.

Respecte a la salut, fomenta la gimnàstica de les neurones, la qual cosa fa que ajudi a retardar l'aparició de malalties neurodegeneratives com el Parkinson o l'Alzheimer.

A més a més està reconegut com a esport pel COI (Comitè Olímpic Internacional).

2



Els escacs són un joc de taula i alhora un esport que és molt popular i econòmic.

Els beneficis que implica la seva pràctica s'estenen a diversos àmbits: intel·lectual, perquè ens ajudarà a raonar lògicament, a concentrar-nos, a analitzar i sintetitzar i a ser creatius.

Quant a la personalitat, fomenta el control emocional, l'organització, l'expressió verbal, la responsabilitat i l'autoestima.

A nivell esportiu, ens ajuda a respectar normes i a acceptar la derrota, la qual cosa crea individus més tolerants.

Quant a la salut, el cervell es veu estimulat amb la seva pràctica, fomentant la gimnàstica de les neurones, la qual cosa ajuda a retardar l'aparició de malalties neurodegeneratives de les persones grans.

3



Els beneficis que implica la seva pràctica són: a nivell intel·lectual, perquè ens ajudarà a raonar lògicament, a concentrar-nos i a ser creatius.

Quant a la personalitat, fomenta l'expressió verbal, la responsabilitat i l'autoestima.

A nivell esportiu, ens ajuda a respectar normes i a acceptar la derrota.

Quant a la salut, el cervell es veu estimulat amb la seva pràctica, la qual cosa ajuda a retardar l'aparició de malalties neurodegeneratives de les persones grans

Els escacs són un esport reconegut pel Comitè Olímpic Internacional. Cada dos anys se celebren les Olimpíades d'escacs encara que de moment no consta com a disciplina en els Jocs Olímpics d'estiu.

4



Els escacs són un joc de taula que és molt popular.

La seva pràctica continuada ofereix múltiples beneficis perquè ajuda a raonar, a analitzar i a ser creatius; a controlar-nos emocionalment i a ser més responsables.

També ens ajuda a respectar les normes i a saber guanyar i perdre. A més a més és una magnífica gimnàstica mental per al nostre cervell.

No importa l'edat, ni el gènere, ni la raça, ni la religió per jugar una partida en igualtat de condicions. Tot jugant als escacs es combina l'entreteniment amb la formació integral de la persona.

Els escacs són un eina excel·lent per ajudar a fixar l'atenció i la concentració. Per això són indicats per al tractament d'alumnat amb trastorn d'hiperactivitat (TDAH).



Indica tots els trios de números seguits que, en multiplicar-se, donin el resultat indicat. Poden estar en la mateixa fila, columna o diagonal.

1

48

2	6	8	16	8	12	2	24
4	8	4	3	4	1	6	3
6	2	1	8	24	2	8	1
4	8	4	6	16	4	3	48
16	1	24	4	8	24	8	1
6	3	12	6	12	2	12	6
2	12	2	16	2	8	3	16
3	4	6	2	2	1	48	4

2

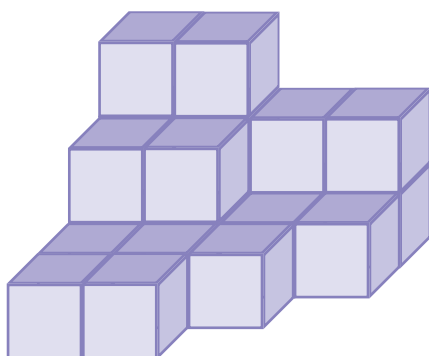
60

60	2	2	15	4	2	15	3
1	5	30	1	6	5	6	4
1	4	6	5	20	12	1	5
10	12	3	4	60	1	10	20
3	1	15	5	1	4	3	6
2	6	10	4	20	12	15	1
20	12	15	6	30	10	1	3
5	30	1	2	3	6	4	5

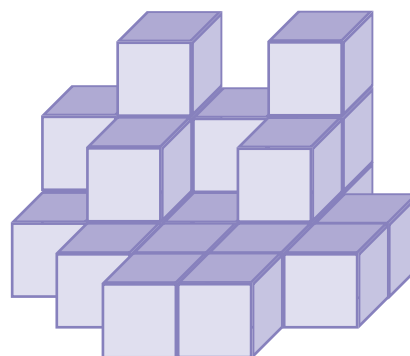


Indica quants cubs hi ha en cada figura.
En un tauler tridimensional, cada cub seria una casella.

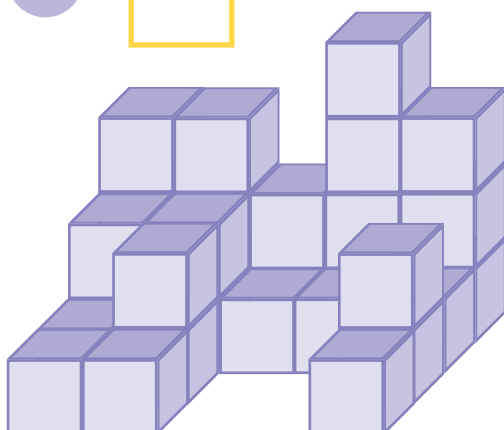
1



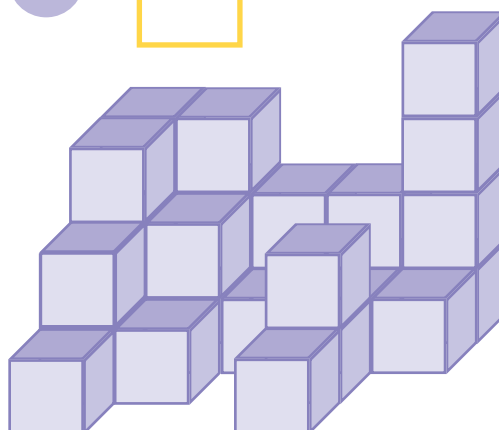
2



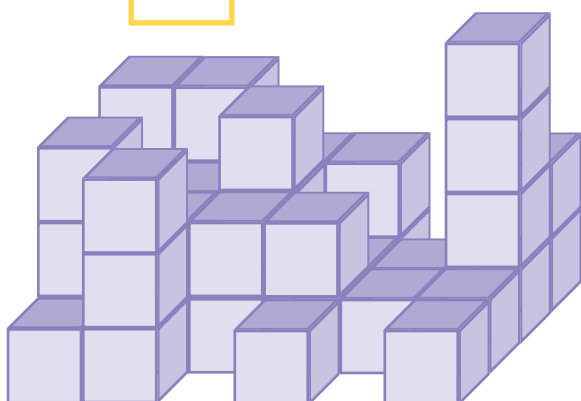
3



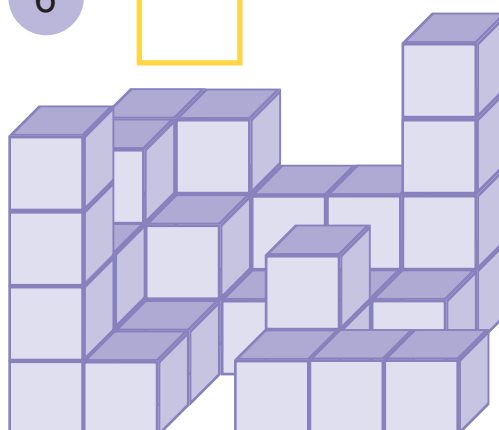
4



5



6



Simplificacions

- Eliminar peces defensores
- Eliminar peces atacants
- Imposar avantatge de material

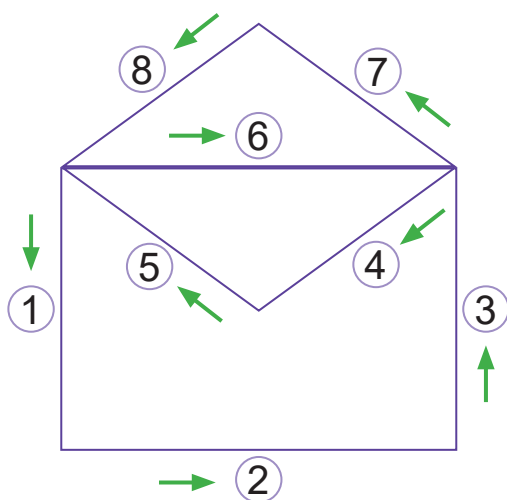




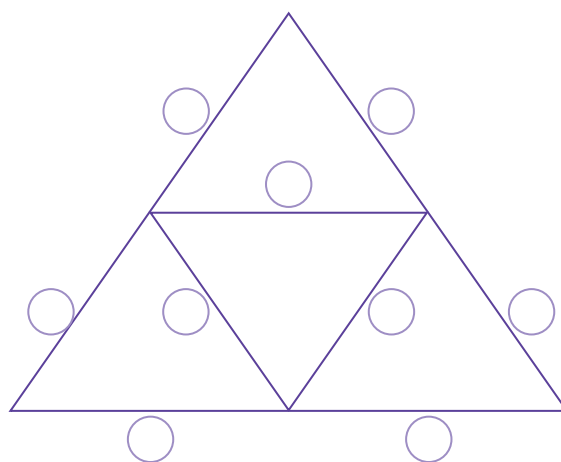
Movent-te com una dama, dibuixa les següents figures sense aixecar el llapis del paper i sense passar dues vegades per la mateixa línia.

Prova-ho en un full de paper i quan ho hagi aconseguit, indica un dels camins que s'ha de seguir. Fixa't en l'exemple.

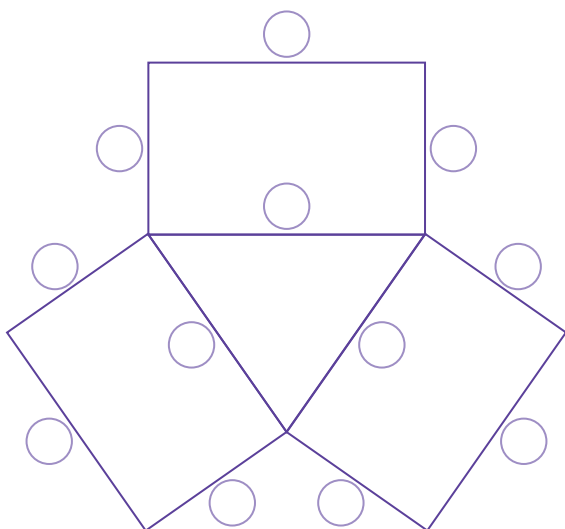
1



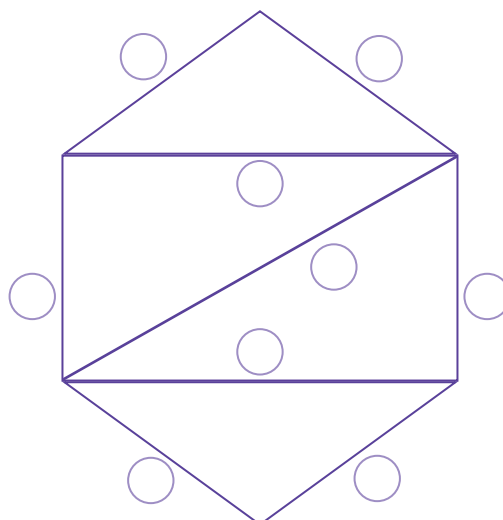
2



3



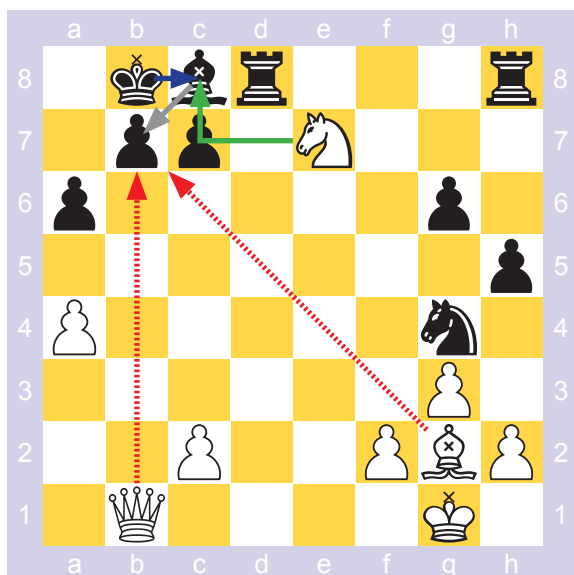
4



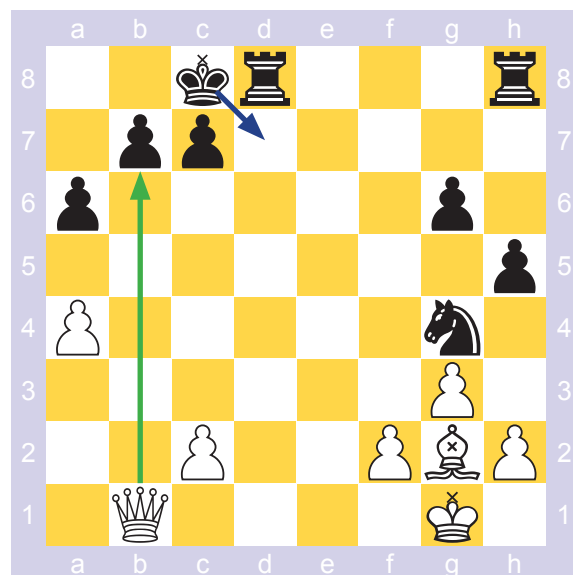


Eliminar peces defensores

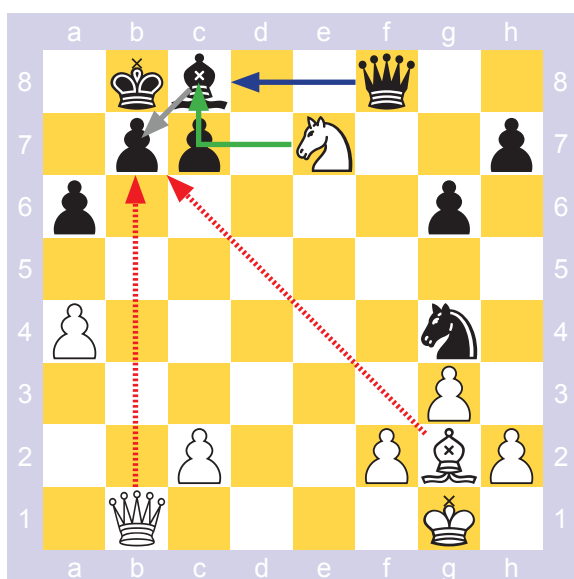
Una simplificació és un intercanvi de peces del mateix valor que s'utilitza per eliminar peces defensores, peces atacants, imposar un avantatge material, etc.



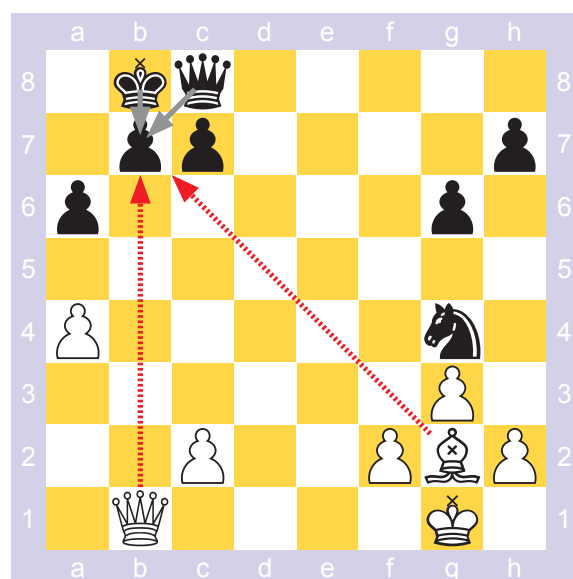
El cavall captura l'alfil (peça defensora) i és capturat pel rei negre (si fos capturat amb la torre, les blanques farien escac i mat).



Després del canvi, la dama blanca pot capturar el peó b7 i fer escac.



Després del canvi del cavall per l'alfil, la dama negra queda defensant el peó.



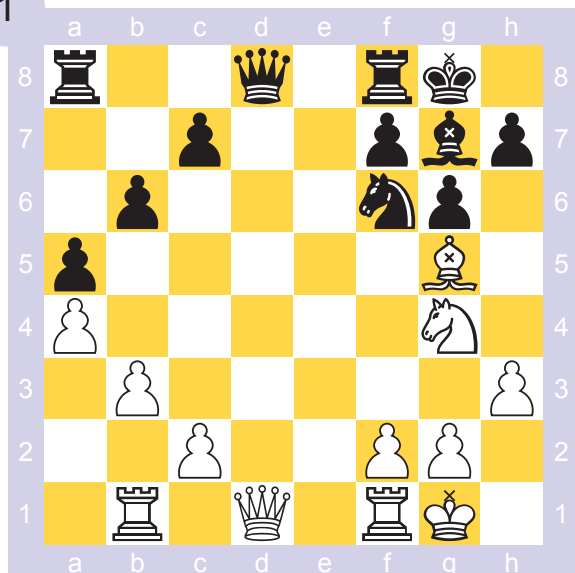
Si les blanques capturen el peó b7, perdran punts.



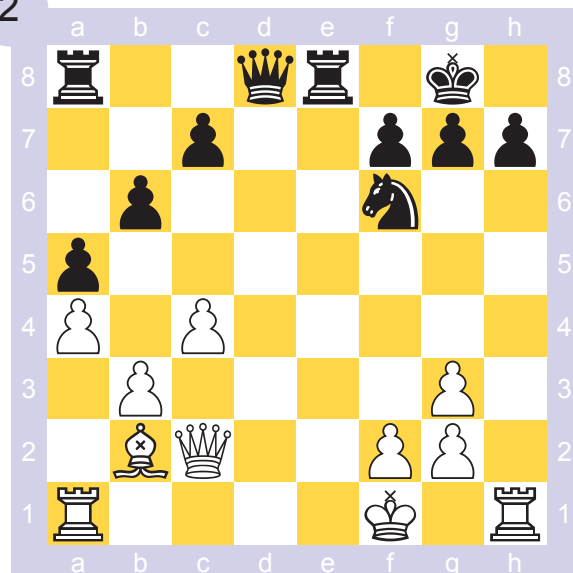
Encercla la peça atacada.

Indica amb fletxes les jugades que permeten a les blanques simplificar per eliminar o desplaçar peces defensores.

1



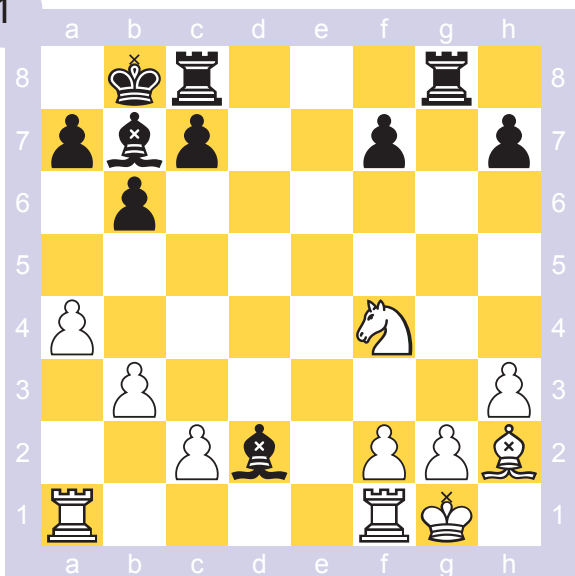
2



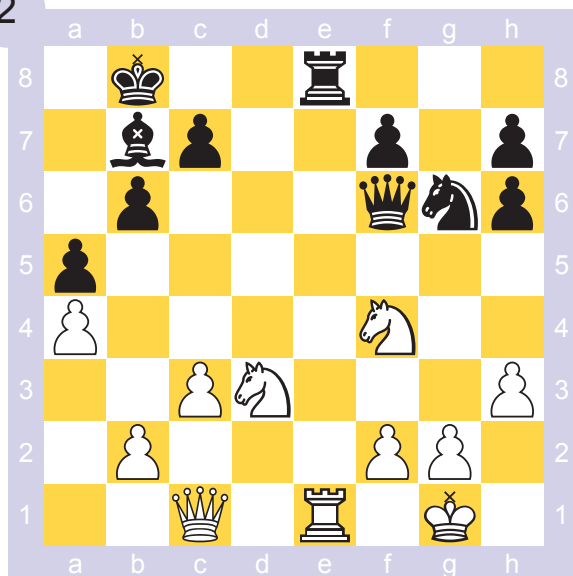
Encercla la peça atacada.

Indica amb fletxes les jugades que permeten a les negres simplificar per eliminar o desplaçar peces defensores.

1

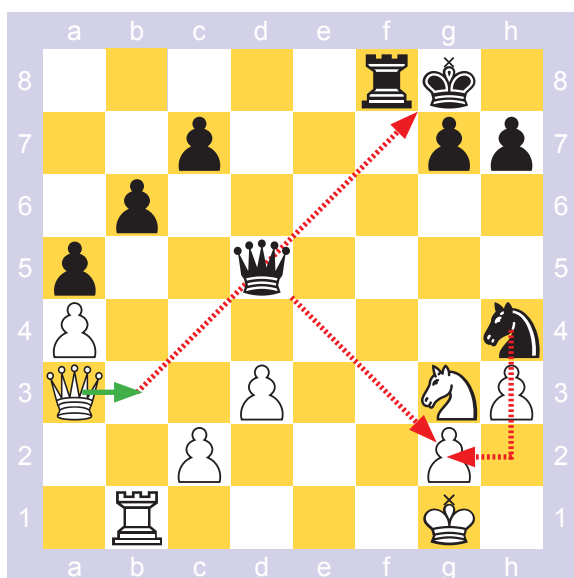


2

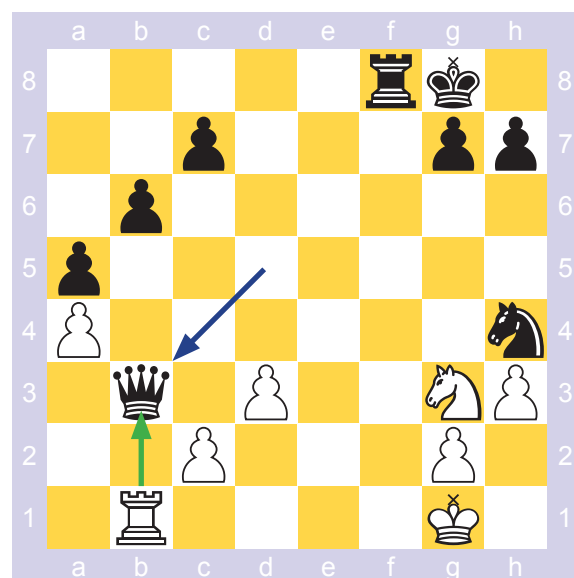




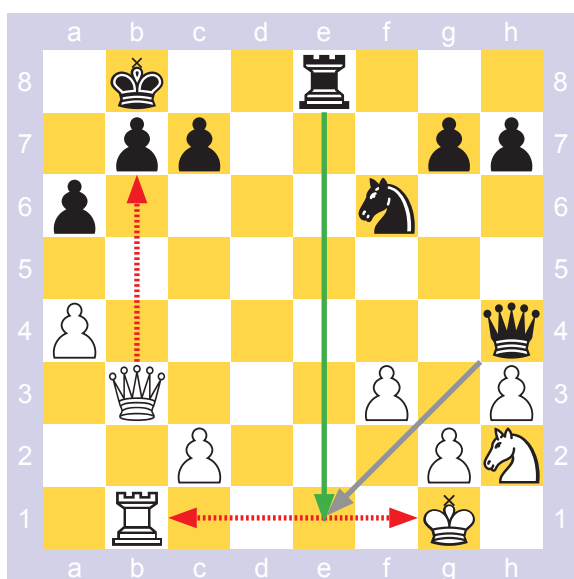
Eliminar peces atacants



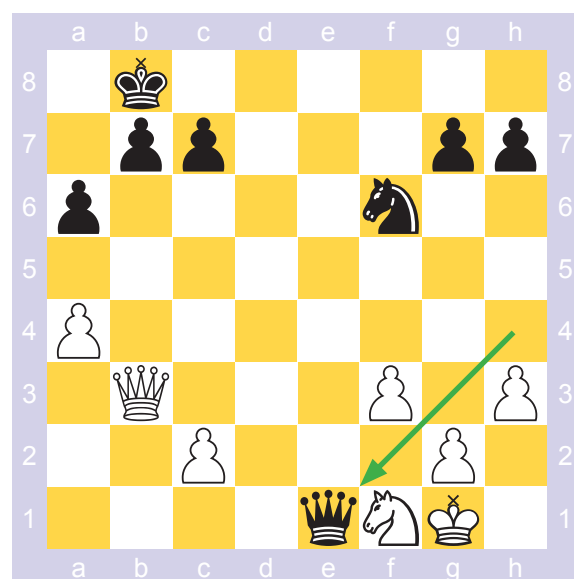
Les blanques per tal d'evitar l'escac i mat, claven la dama negra.



Així, es provoca el canvi de dames.



Les negres, per tal d'evitar l'escac i mat, fan una doble amenaça amb escac al rei blanc.

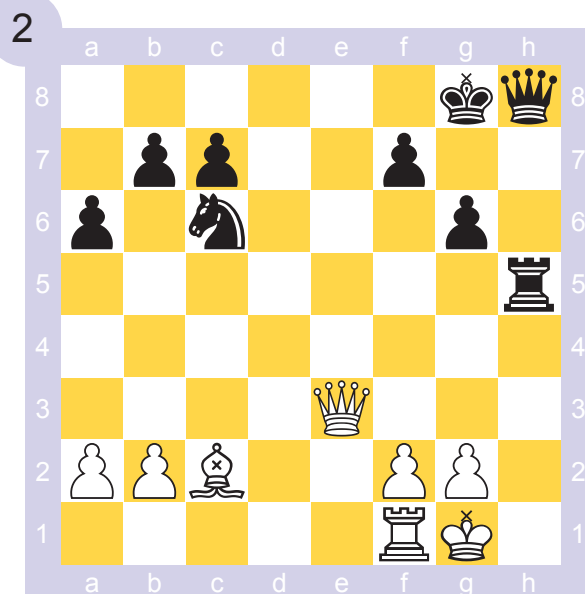
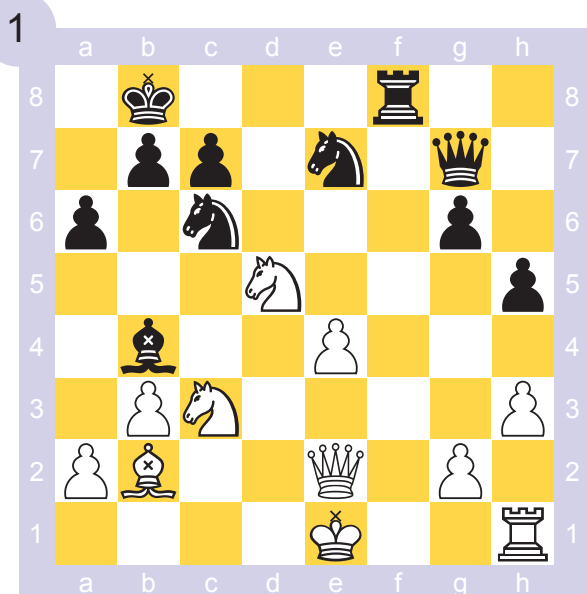


Després d'això, es produeix el canvi de torres.



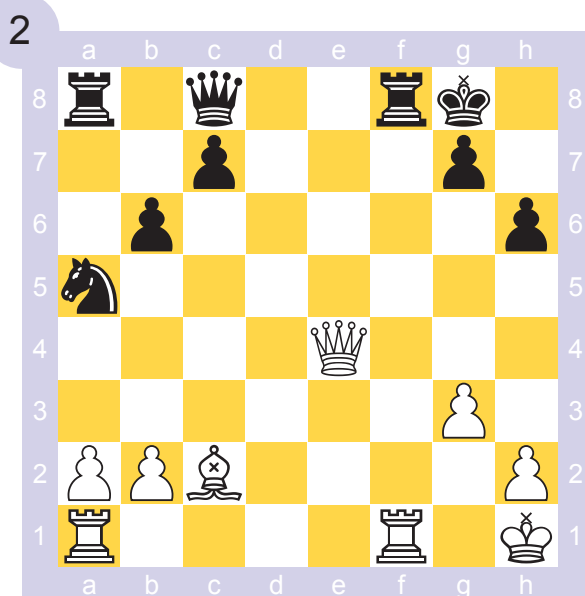
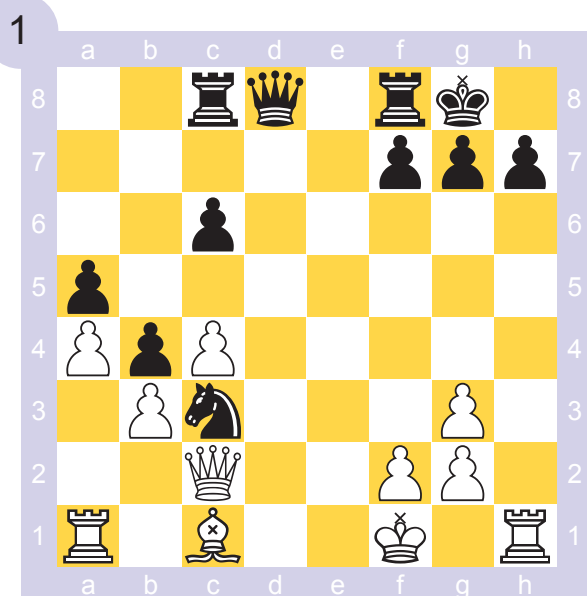
Encercla la peça atacada.

Indica amb fletxes les jugades que permeten a les blanques simplificar per eliminar peces atacants.



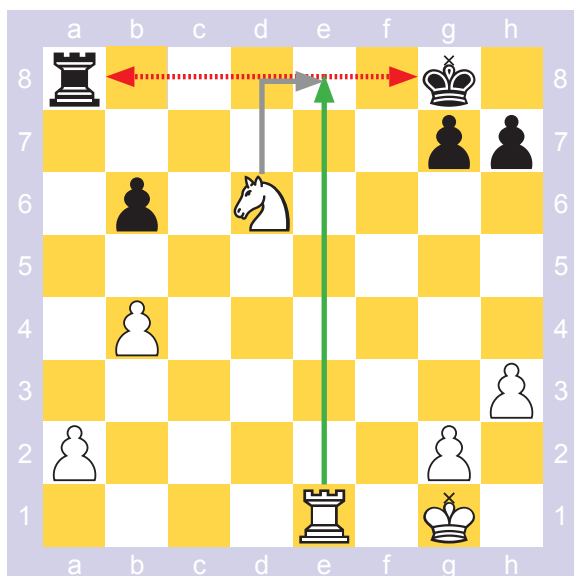
Encercla la peça atacada.

Indica amb fletxes les jugades que permeten a les negres simplificar per eliminar peces atacants.

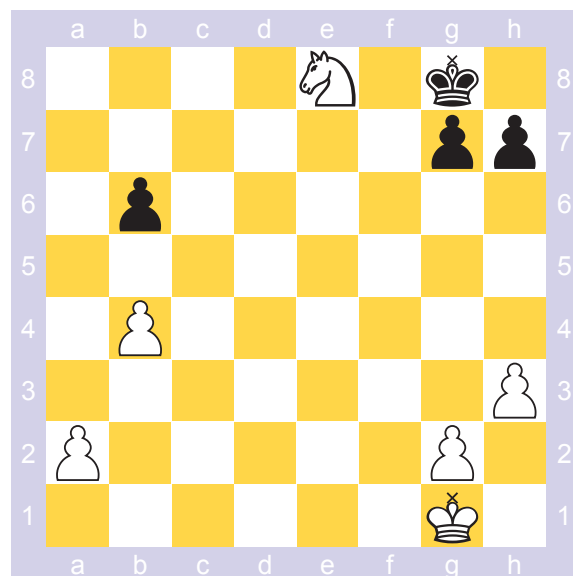




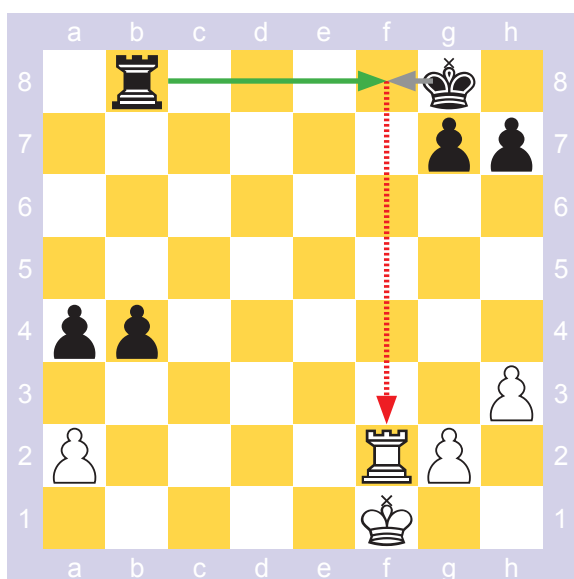
Imposar avantatge de material



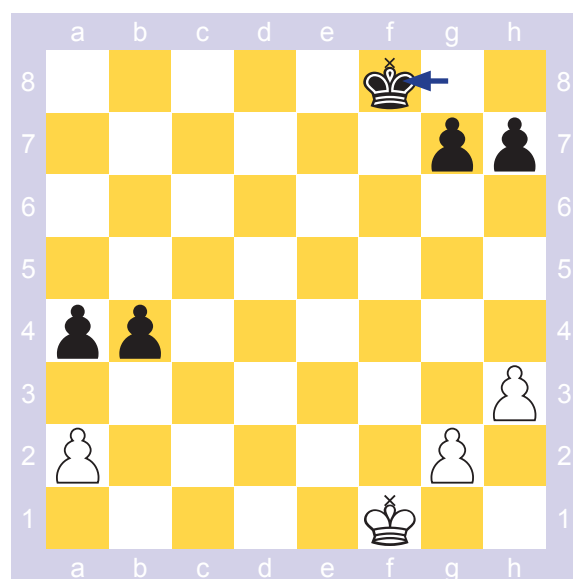
La doble amenaça de les blanques provoca el canvi de torres.



Sense les torres, les blanques poden guanyar fàcilment la partida perquè tenen més material (un cavall i un peó).



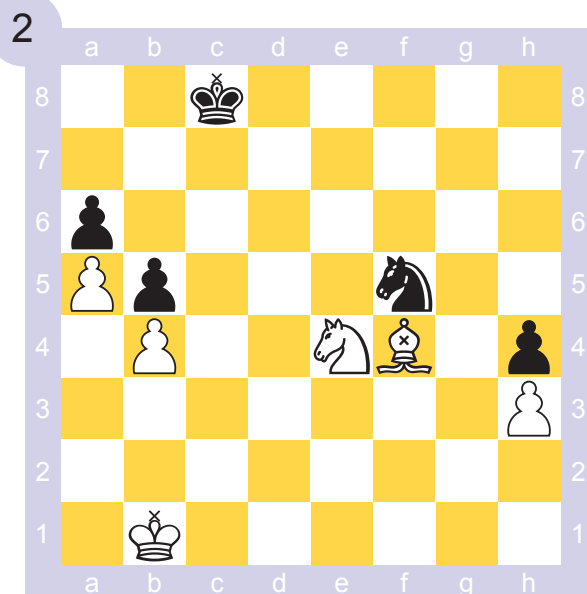
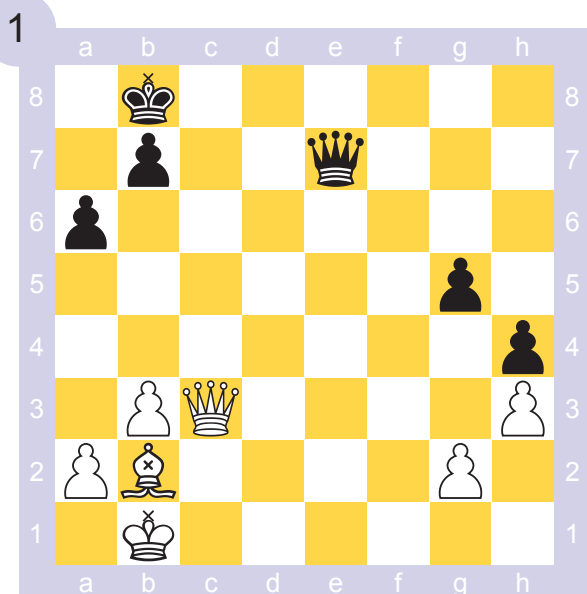
La torre blanca queda clavada per la torre negra. Per tant, es canvien torres.



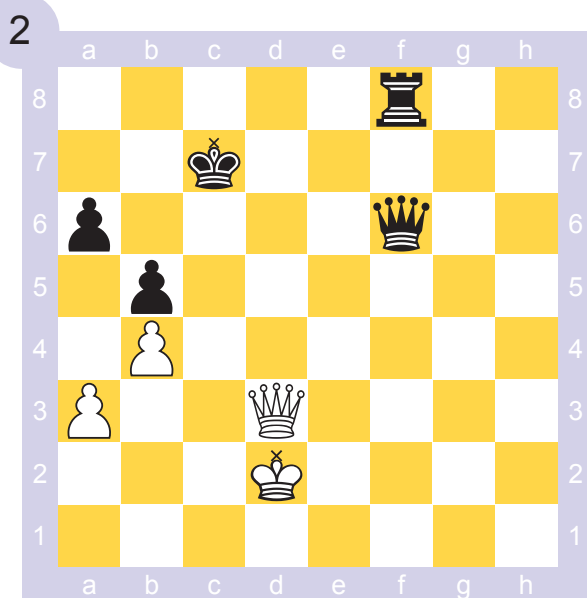
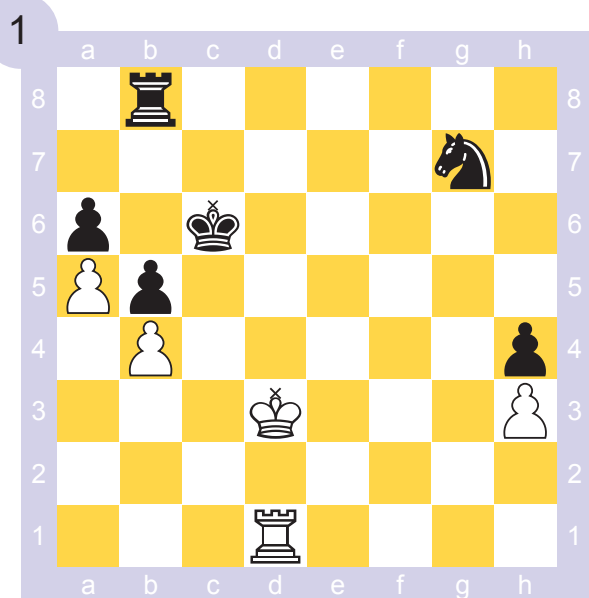
En aquest cas, les negres també poden guanyar fàcilment la partida.



Indica amb fletxes les jugades que permeten a les blanques simplificar per imposar un avantatge de material.



Indica amb fletxes les jugades que permeten a les negres simplificar per imposar un avantatge de material.





Troba el valor de cada objecte.

1

				38
				34
				44
				51
				45

	=	
	=	
	=	
	=	

2

				35
				29
				37
				25
				54

	=	
	=	
	=	
	=	



Ordena els següents textos (requadres grocs) i indica quin no està relacionat amb els altres (requadre vermell).



Sistema suís de competició



1

Per les seves característiques s'ha convertit en el sistema idoni perquè puguin competir en el mateix torneig tant els jugadors professionals com els aficionats.

2

En molts esports s'utilitza el sistema de lliga, on tots juguen contra tots i a doble volta. En altres, com el tennis, el sistema és per eliminació.

3

El suís constitueix el sistema de competició més usat en el món per als tornejos d'escacs, tant en les modalitats individuals com en les modalitats per equips.

4

És habitual la celebració de tornejos suïssos amb més de 100 participants i només 8 o 9 rondes. Els emparellaments es fan en funció dels punts aconseguits pels jugadors.



Relotges d'escacs



1

Hi ha dos tipus de rellotges d'escacs: els analògics i els digitals. Aquests últims són més precisos i permeten una major varietat de ritmes de joc.

2

Es va introduir el rellotge en els escacs de competició per controlar el temps total que pot durar una partida. Abans les partides podien allargar-se durant hores i hores (i fins i tot dies).

3

Fonamentalment permeten conèixer l'hora actual i s'han convertit en un objecte de joieria, símbol de distinció i elegància.

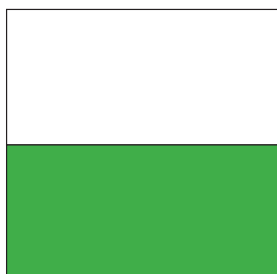
4

El rellotge d'escacs consisteix en un rellotge de doble esfera que comptabilitza el temps invertit per cada jugador a pensar les seves jugades durant una partida d'escacs.



Fraccions equivalents en un tauler d'escacs.

1 Pinta la part que indica la fracció.



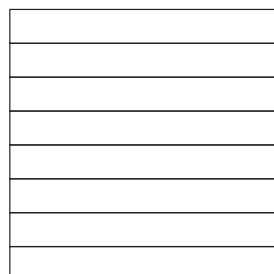
$$\frac{1}{2}$$

=

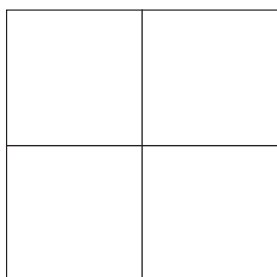


$$\frac{2}{4}$$

=

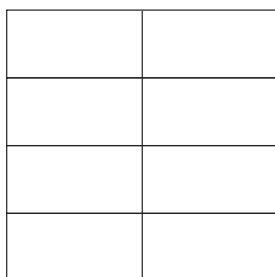


$$\frac{4}{8}$$



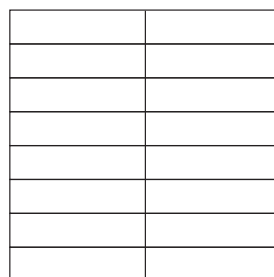
$$\frac{1}{4}$$

=



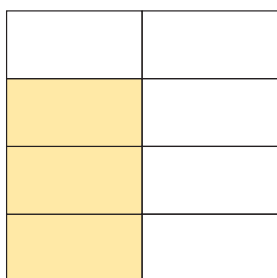
$$\frac{2}{8}$$

=



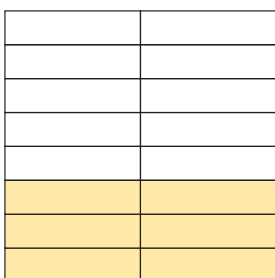
$$\frac{4}{16}$$

2 Anota les fraccions representades en els següents taulers.



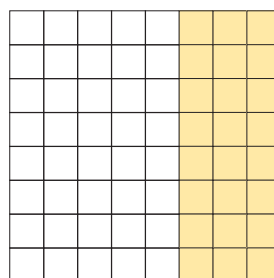
$$\frac{\quad}{\quad}$$

=

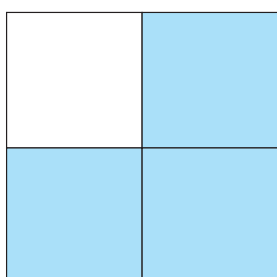


$$\frac{\quad}{\quad}$$

=

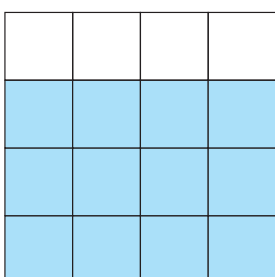


$$\frac{\quad}{\quad}$$



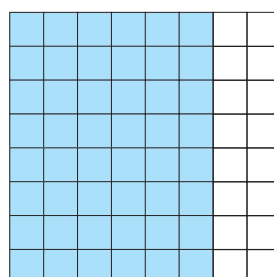
$$\frac{\quad}{\quad}$$

=



$$\frac{\quad}{\quad}$$

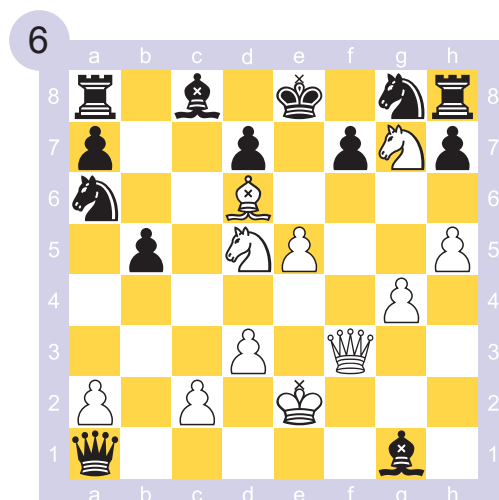
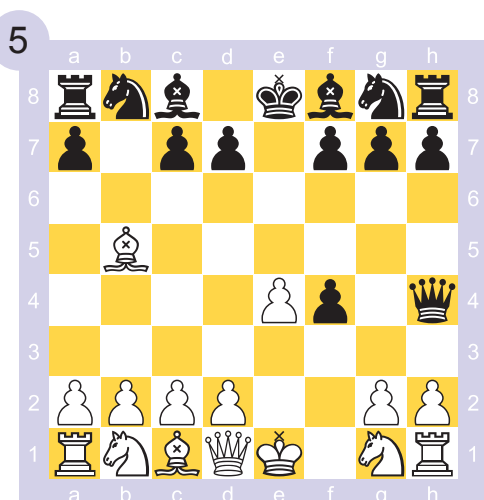
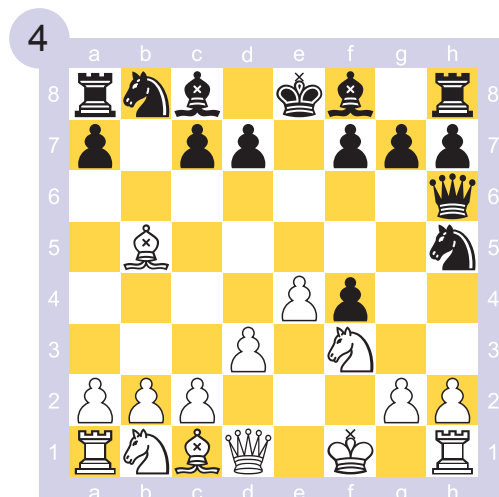
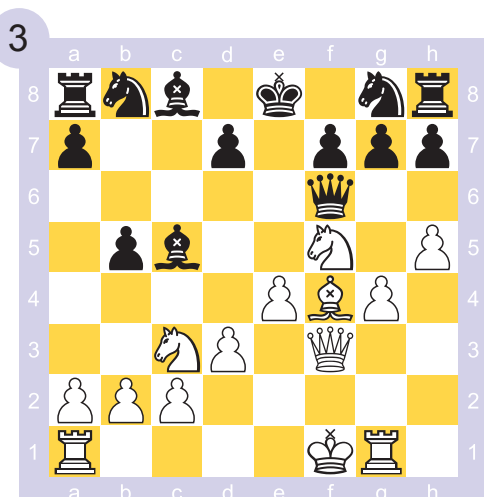
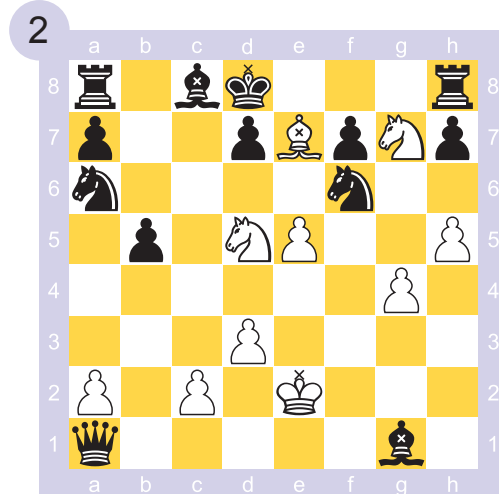
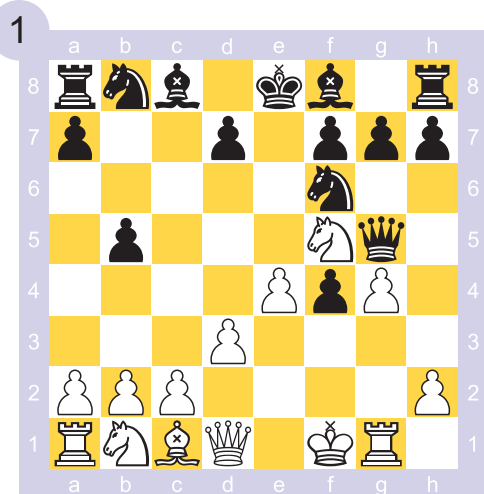
=



$$\frac{\quad}{\quad}$$



Ordena les següents posicions, des de l'inici de l'obertura fins a l'escac i mat, d'una de les partides més famoses dels escacs.



Ordre de les posicions:



Juga i aprèn

La col·lecció Juga i aprèn pretén contribuir a l'educació integral de l'alumnat en els centres educatius de primària i utilitzen el model de les intel·ligències múltiples.

5 Una part dels materials es presenten agrupats en aquests sis llibres, mitjançant els quals es potencien les capacitats intel·lectuals (raonament, llenguatge, càlcul, percepció, memòria i intel·ligència espacial). A més, els escacs constitueixen el centre de interès d'aquests materials, perquè fomenta el desenvolupament de les intel·ligències múltiples.

Per això, s'ensenya, simultàniament i de forma molt elemental, a jugar els escacs perquè l'alumnat practiqui habitualment aquest esport.