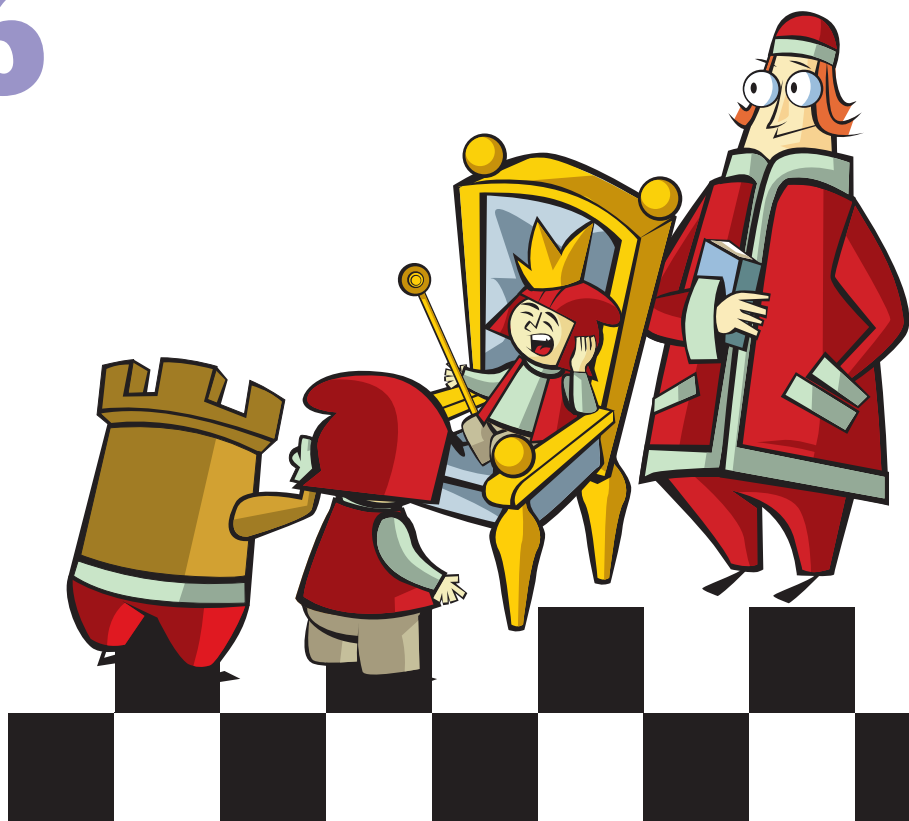


Juga i aprèn

Educachess

6



Juga i aprèn

6



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edició:
ISBN:
Dipòsit legal:

setembre 2015
978-84-15184-33-1
L-1225-2015

Disseny cobertes:
Maquetació:
Il·lustracions:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Joaquín Fernández Amigo
Imma Farré Vilalta
Balàgium 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. Mat de la guitza	9
Esquemes de mat	11
Evitar l'escac i mat	13
Unitat 2. Evitar la descoberta	21
Recursos.....	23
Observacions	25
Unitat 3. Mat de l'escala.....	33
Esquemes de mat	35
Evitar l'escac i mat	37
Unitat 4. Evitar la clavada	45
Recursos.....	47
Observacions	49
Unitat 5. Mat del vergonyós.....	57
Esquemes de mat	59
Evitar l'escac i mat	63

Unitat 6.	Contraatac	69
	Amenaçant escac i mat.....	71
	Amenaçant una altra peça	73
	Observacions	75
Unitat 7.	Resultat d'una partida	81
	Tipus de resultat.....	83
	Material insuficient	85
	Observacions	87
Unitat 8.	Taules per repetició	93
	Repetició de jugades.....	95
	Escac continu.....	97
	Observacions	99
Annexe	Peces retallables.....	105

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.

Mat de la guitza

- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat

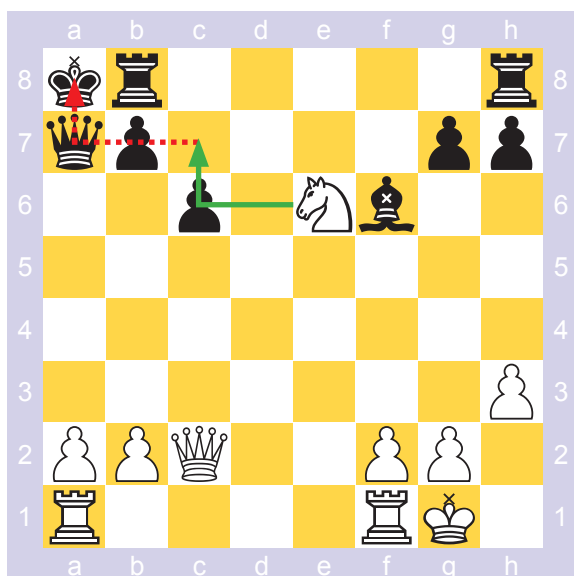




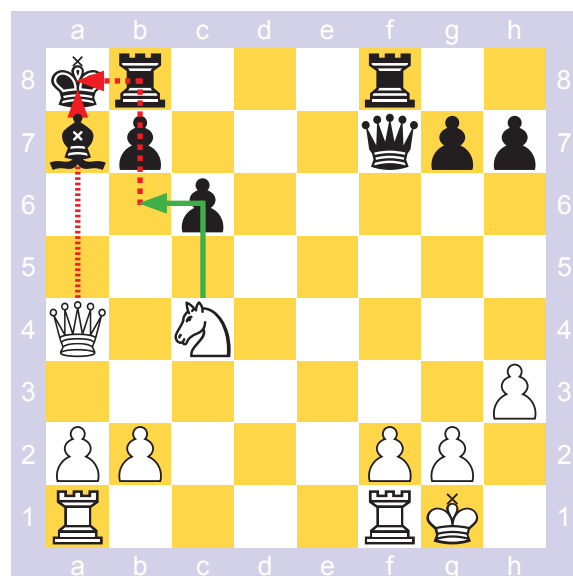
Esquemes de mat

Normalment aquest mat es fa en un racó del tauler quan totes les caselles adjacents al rei estan ocupades per peces de la mateixa banda.

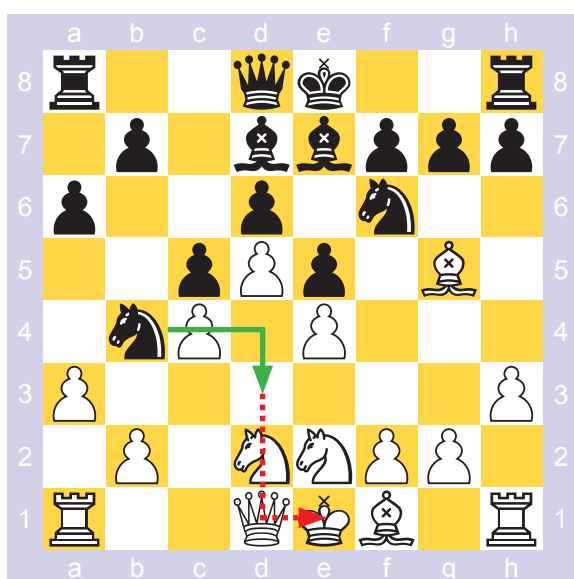
Es realitza amb un cavall.



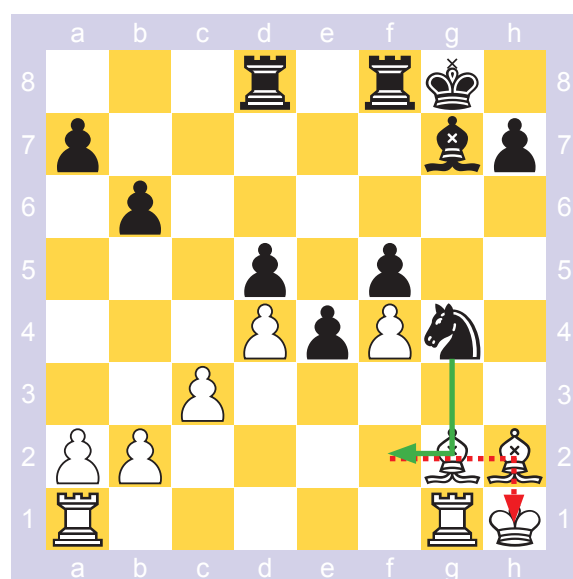
El cavall fa escac i mat perquè el rei negre no es pot moure.



L'alfil negre no pot capturar el cavall que fa escac i mat, perquè està clavat per la dama blanca.



Encara que el rei blanc és al centre del tauler, també es troba envoltat completament per les seves peces.

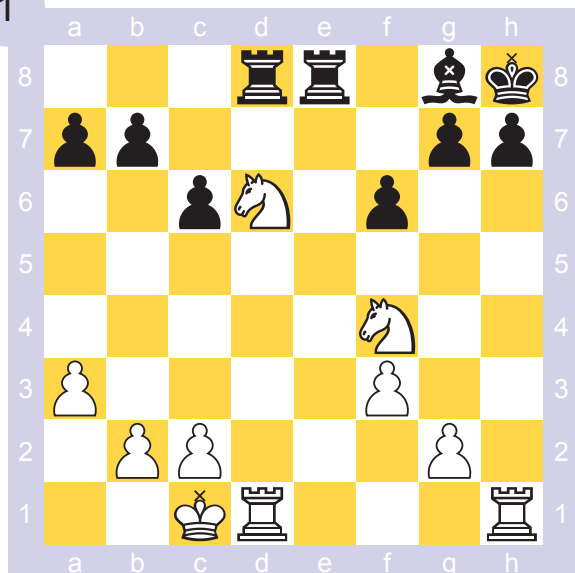


El cavall fa escac i mat perquè el rei blanc es troba totalment bloquejat en el seu enroc.

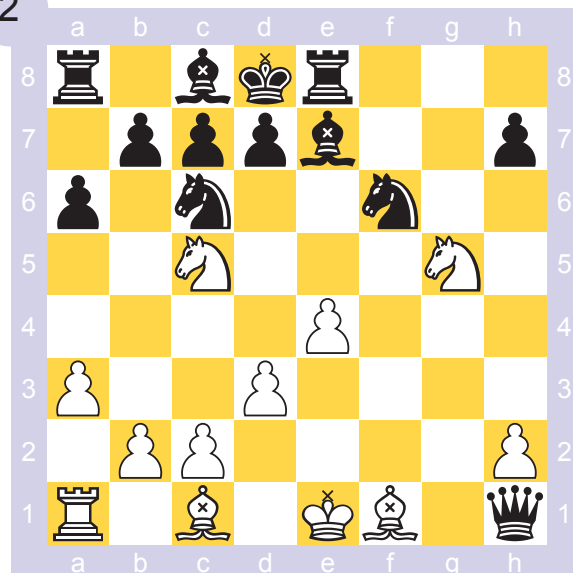


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.

1

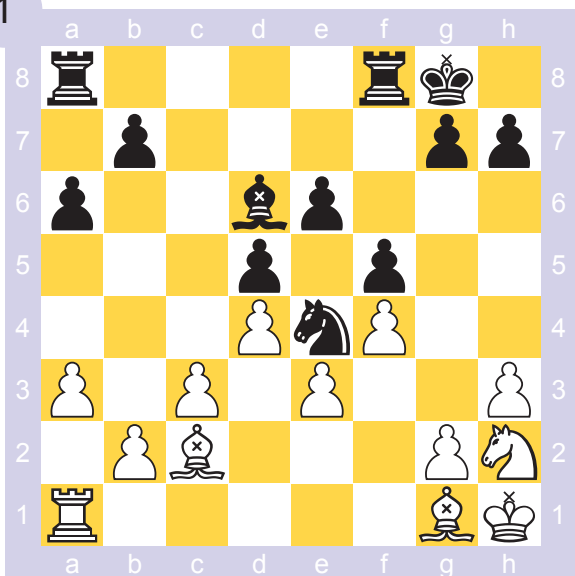


2

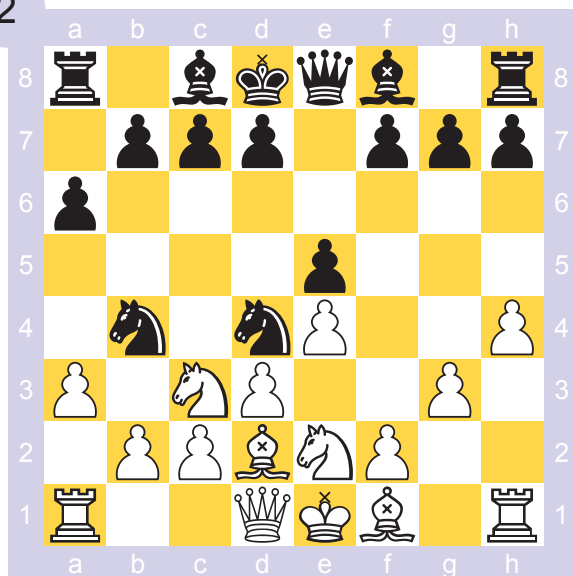


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.

1



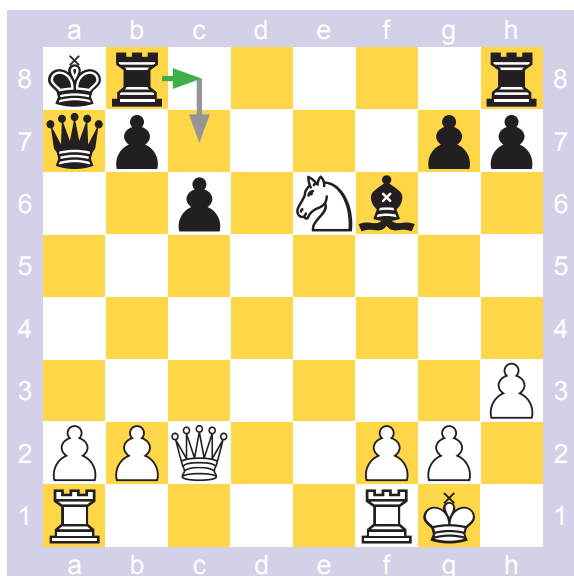
2



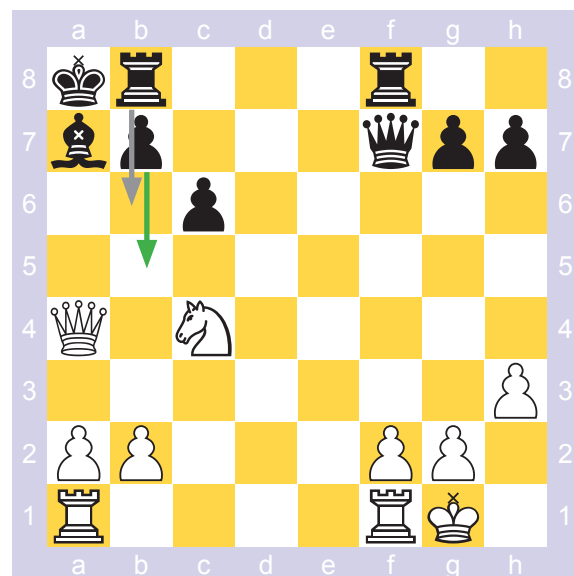


Evitar l'escac i mat

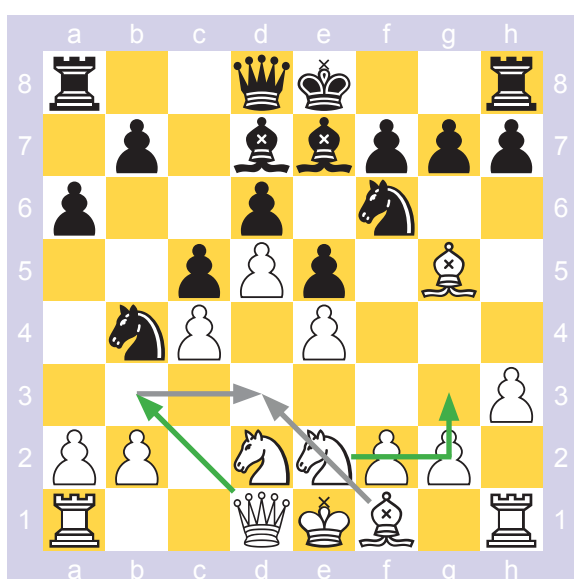
Normalment s'ha de moure alguna peça perquè el rei disposi de caselles d'escapatori o, també, es pot defensar la casella on el cavall amenaça de fer escac i mat.



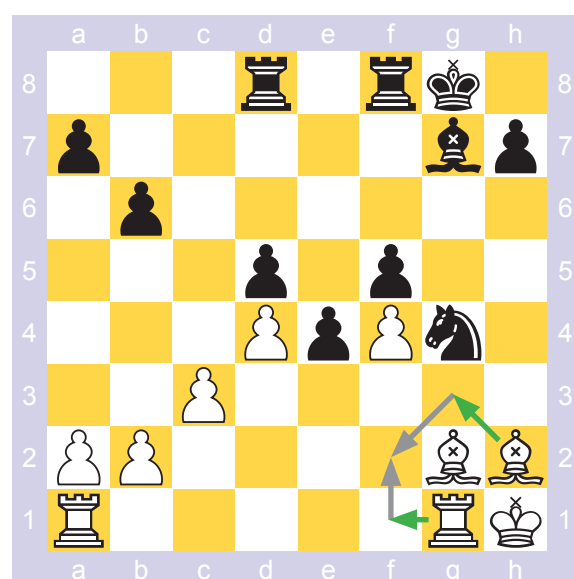
La torre defensa la casella c7 i també genera una casella d'escapatori per al rei negre.



En aquest cas es defensa la casella b6 i, a més a més, es realitza una doble amenaça.



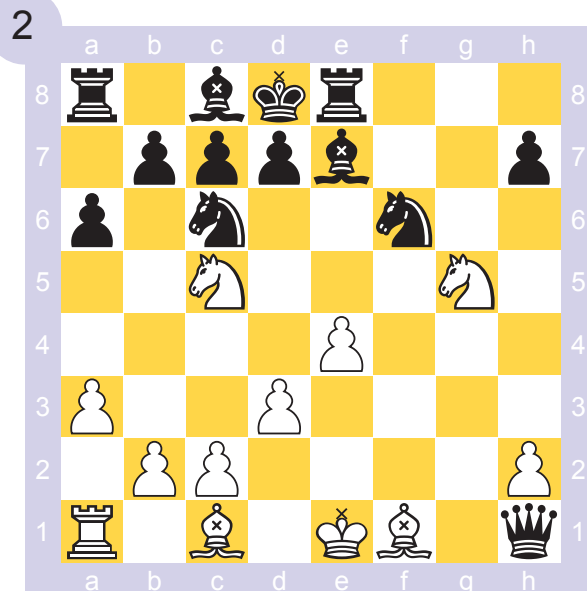
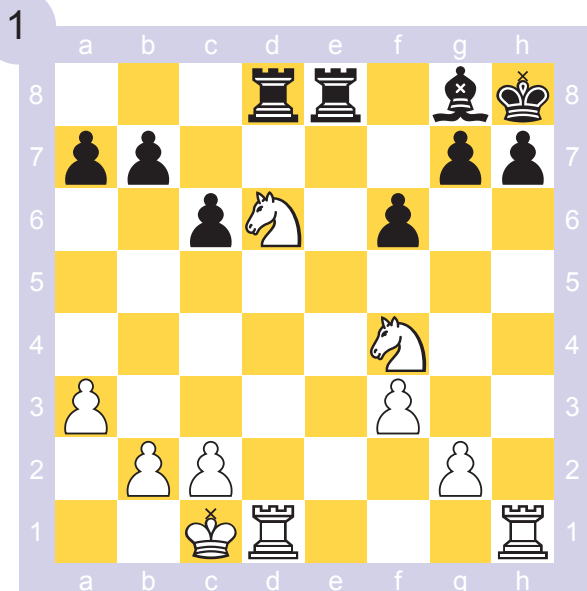
Hi ha diverses alternatives per defensar la casella d3. El més interessant seria moure la dama o l'alfil per tal de fer l'enroc al més aviat possible.



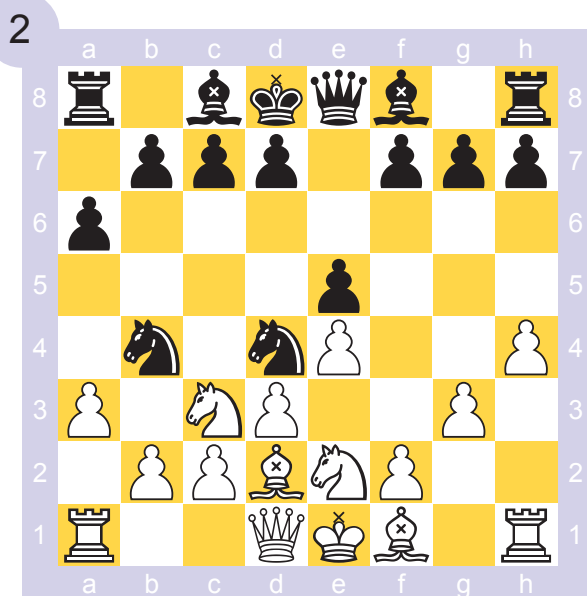
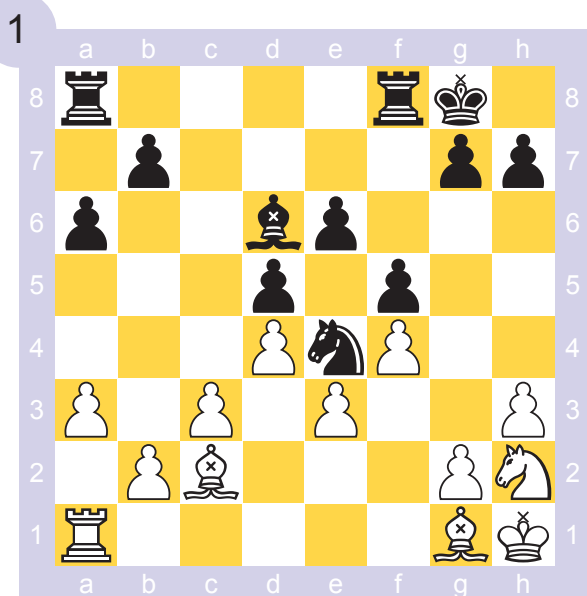
En tots aquests casos es defensa la casella on el cavall amenaça escac i mat i, també, es generen caselles d'escapatori.



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



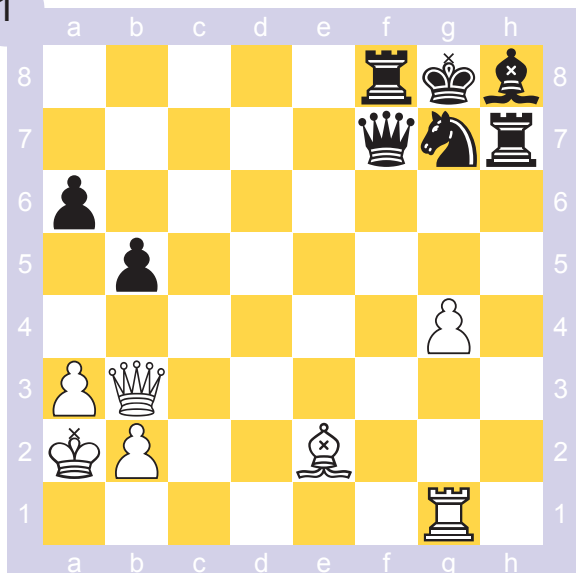
Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.



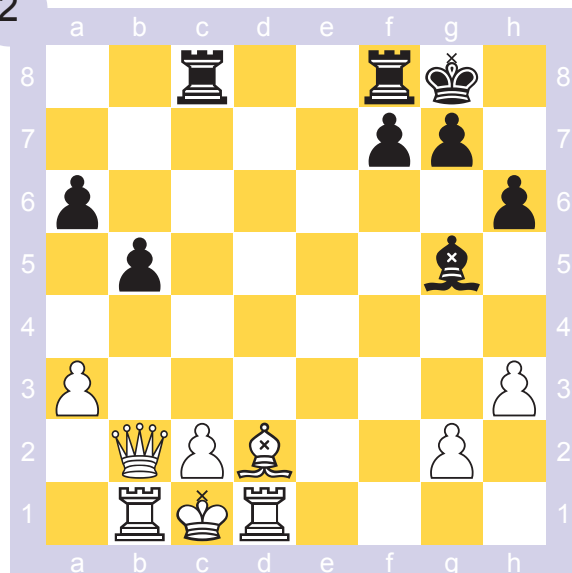


Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

1

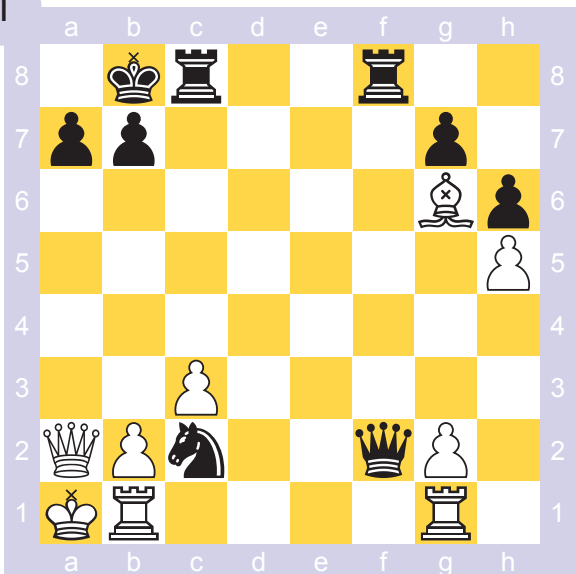


2

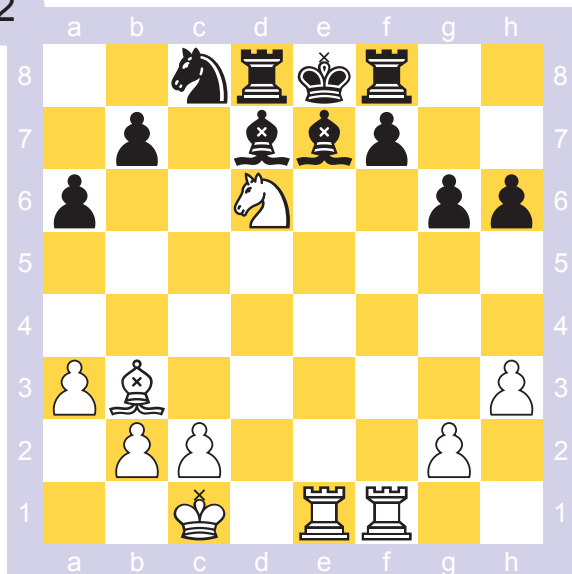


Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.

1



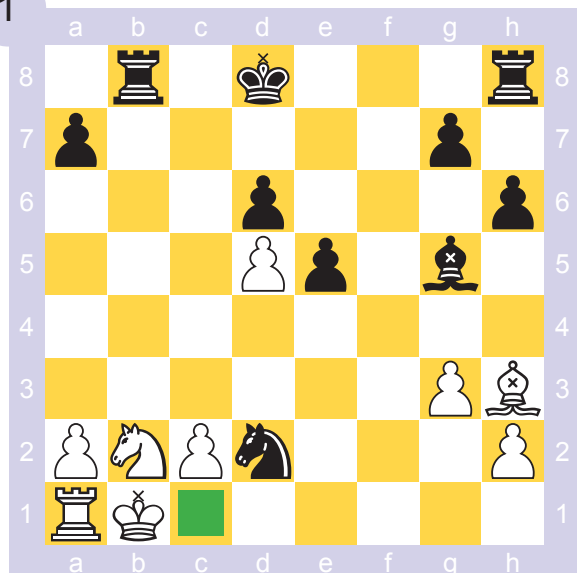
2



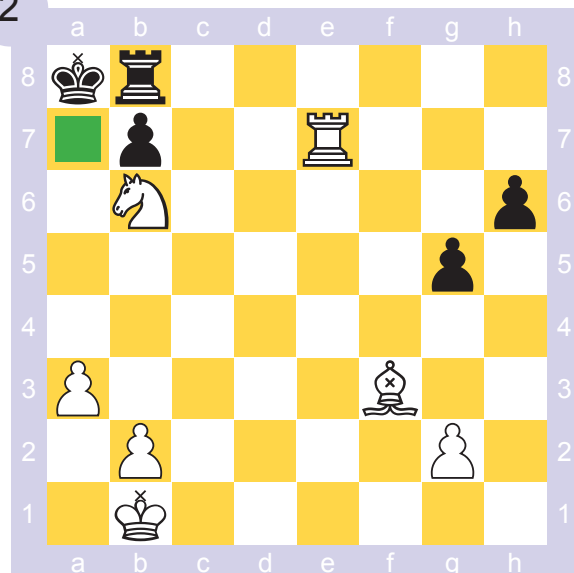


Encercla les peces del peu del tauler que, situades en la casella indicada, aconseguirien una posició d'escac i mat.

1

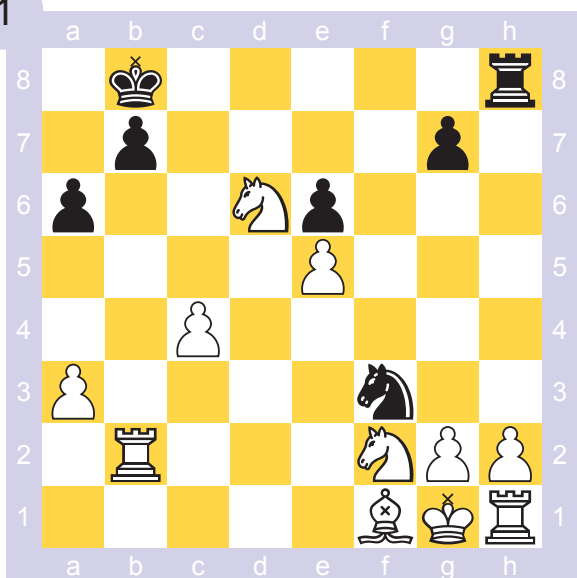


2

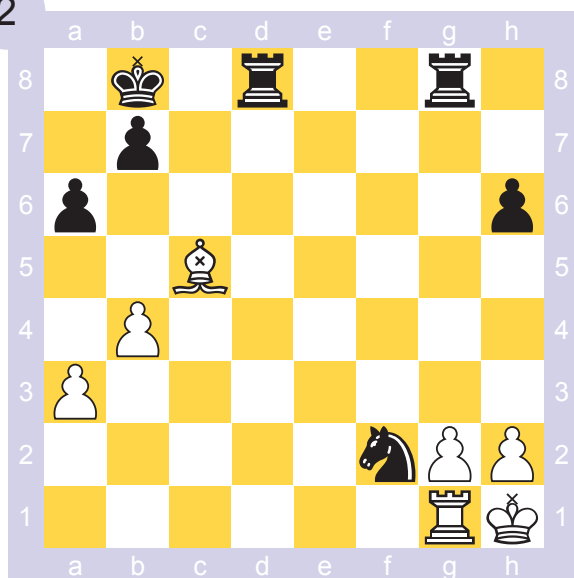


Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedés una posició d'escac i mat.

1

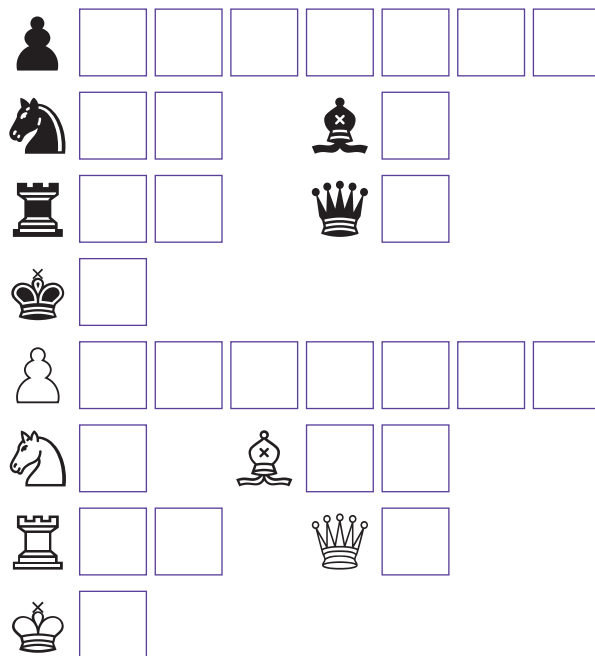
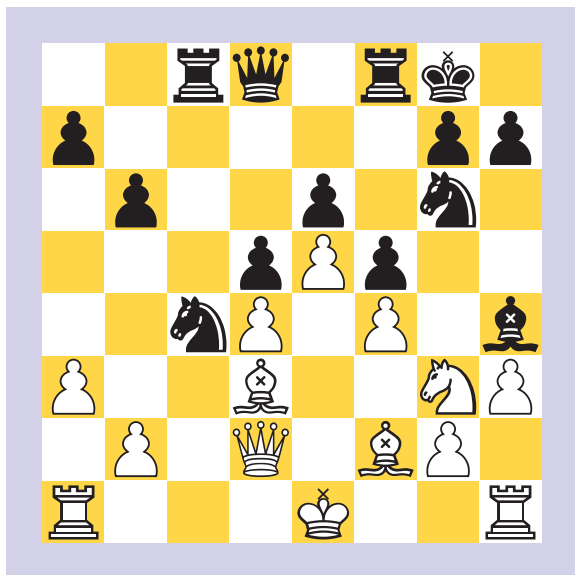


2



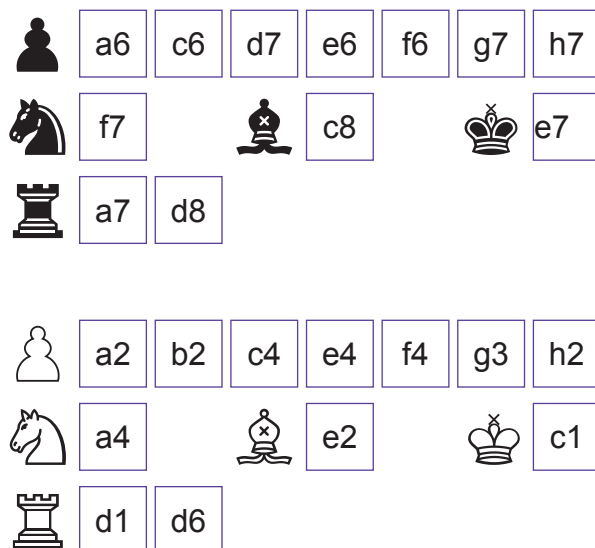
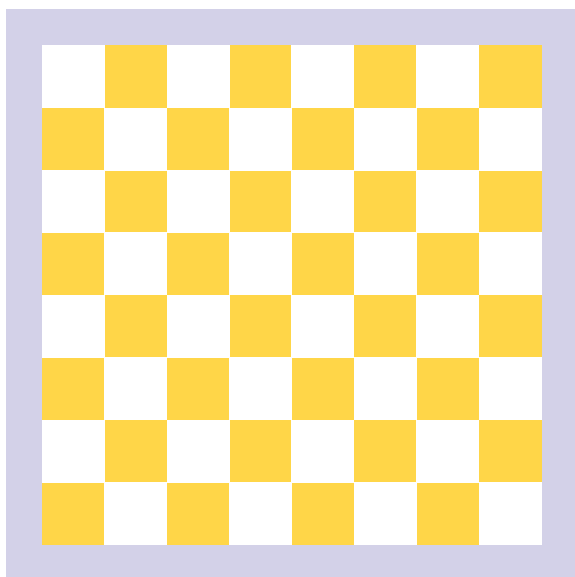


Indica les coordenades de les peces de la següent posició.



Col·loca les següents peces en el tauler segons les coordenades indicades.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.





Ordena i classifica els següents textos corresponents a la biografia de dos dels millors jugadors de la història dels escacs.



Garry Kasparov



Magnus Carlsen

☐ ☐ ☐
☐ ☐
☐ ☐ ☐

1

Es va proclamar, per primera vegada, campió mundial el 2013 en vèncer Viswanathan Anand. És el primer escaquista que és model de roba masculina i està patrocinat per Microsoft.

2

Magnus va dir sobre el seu exentrenador i assessor Garry: "Garry realment m'ha ajudat molt. No només en les obertures, on és el millor expert del món, sinó també pel que fa a la psicologia".

3

Es va convertir en el Campió del Món més jove de la història el 1985. Ha continuat sent campió del món d'escacs fins a l'any 2000. A més, ha guanyat en onze ocasions l'Òscar dels escacs.

4

Va néixer a Noruega l'any 1990. Als vuit anys es va començar a interessar pels escacs. Quan tenia 13 anys i participava en el prestigiós torneig de Wijk aan Zee (Holanda) se'l va anomenar el "Mozart dels escacs".

5

Garry Kasparov i Magnus Carlsen han estat els dos jugadors més joves que es van convertir en campions mundials d'escacs. També els dos han aconseguit superar els 2800 punts d'ELO FIDE.

6

Conegut per les seves partides contra computadores i programes d'escacs, especialment el 1997 davant Deep Blue. Es va retirar el 2005 per dedicar el seu temps a la política i a l'escriptura sobre temes d'escacs.

7

Els més entesos creuen que reuneix el millor dels grans mestres de la història, convertint-se en un jugador inigualable a hores d'ara. La genialitat de Fisher, l'estratègia de Karpov, la tremenda agressivitat de Kasparov...

8

Va néixer a Bakú (Azerbaidjan) l'any 1963 (antiga URSS). Abans dels set anys, va començar a estudiar escacs seriosament després que els seus pares li proposessin un problema d'escacs.



Càlculs sobre l'aigua consumida pels jugadors en un torneig d'escacs.



134 jugadors

Total 9 rondes (partides)
5 al matí
i 4 a la tarda



0,5 litres

1 botella = 0,19 €



1 pack = 12 botelles

1 lot = 18 packs

1

Si en les rondes del matí es dóna una botella per jugador, quantes botelles es necessiten?

$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

2

Si en les rondes de la tarda es donen dues botelles per jugador, quantes botelles es necessiten?

$$\boxed{} \times \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

3

Quantes botelles es necessiten durant tot el torneig?

$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

4

Quants packs?

$$\boxed{} : \boxed{} = \boxed{}$$

5

Quants lots?

$$\boxed{} : \boxed{} = \boxed{}$$

6

Quants euros costen totes aquestes botelles?

$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

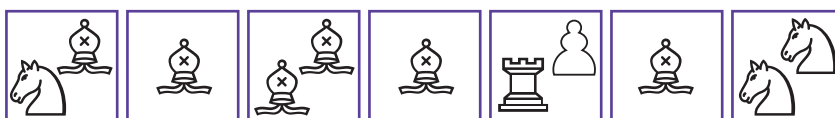


Sopa de números.

Troba i encercla els següents números en les files, columnes i diagonals del tauler.

1	5	3	1	4	1	6	9	2	8
4	3	7	1	3	5	7	4	3	1
2	2	5	2	9	5	1	4	1	3
3	5	1	7	3	2	7	8	3	6
7	6	3	6	3	6	3	6	5	3
3	4	3	7	5	4	3	4	7	6
9	6	5	4	4	3	3	9	5	3
5	7	3	6	6	9	2	2	3	6
3	2	5	6	7	8	5	8	1	3
1	4	2	1	3	5	3	1	9	4

1



=

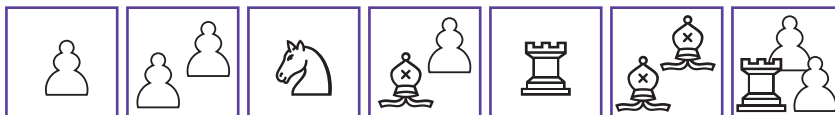
6363636

2



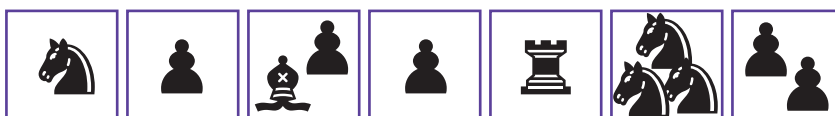
=

3



=

4



=

5

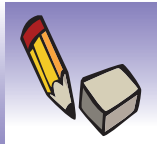


=

Evitar la descoberta

- Recursos
- Observacions



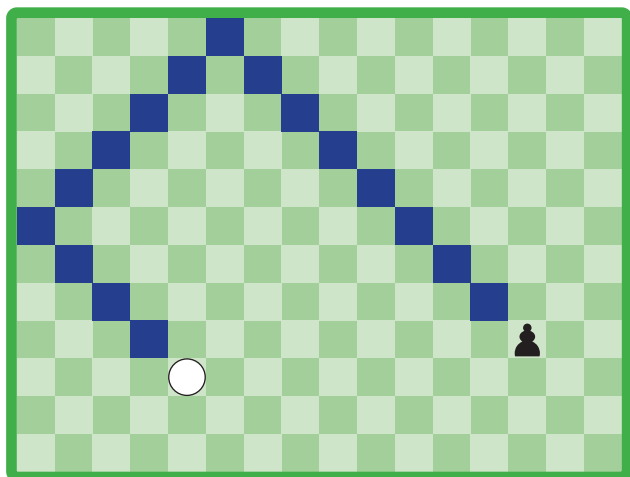


L'alfil jugador de billar.

Pinta les caselles perquè la bola arribi a tocar la peça després de rebotar el nombre de vegades indicat.

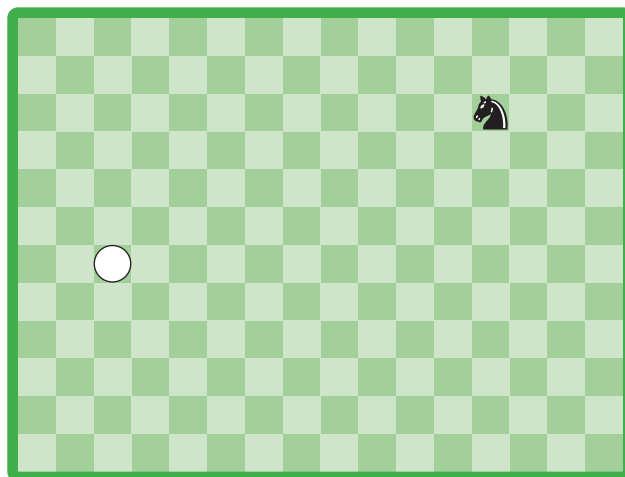
1

2 rebots



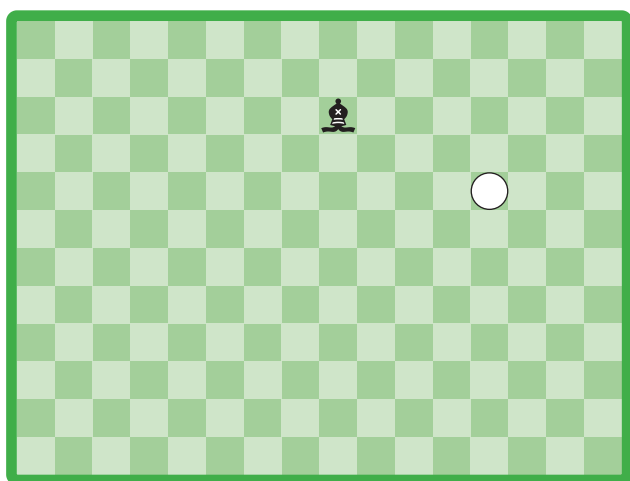
2

2 rebots



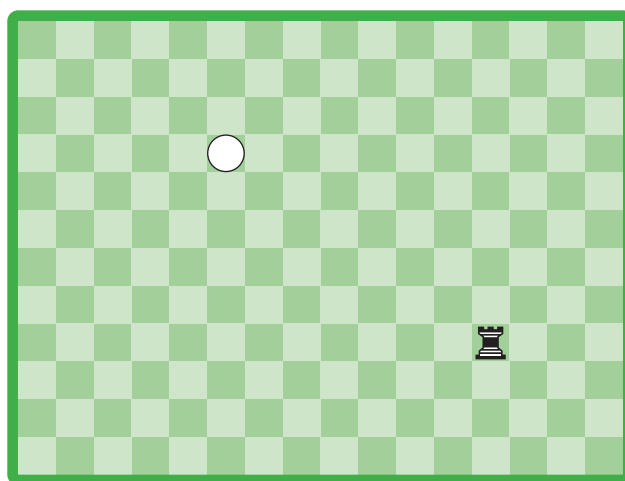
3

3 rebots



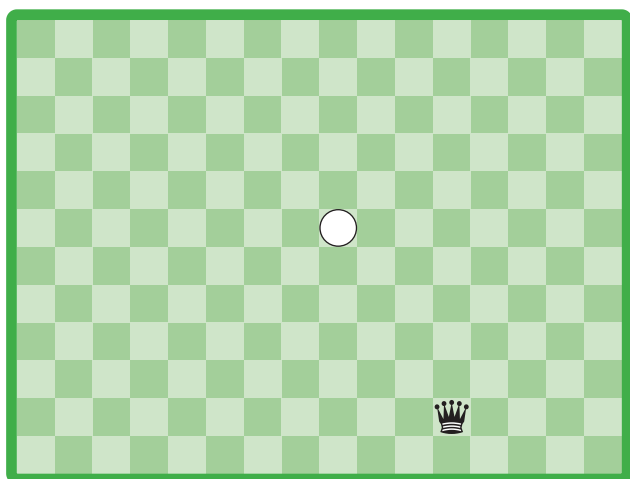
4

3 rebots



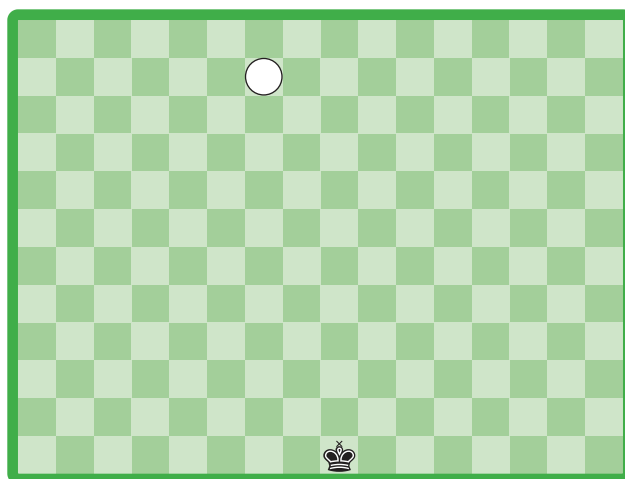
5

4 rebots



6

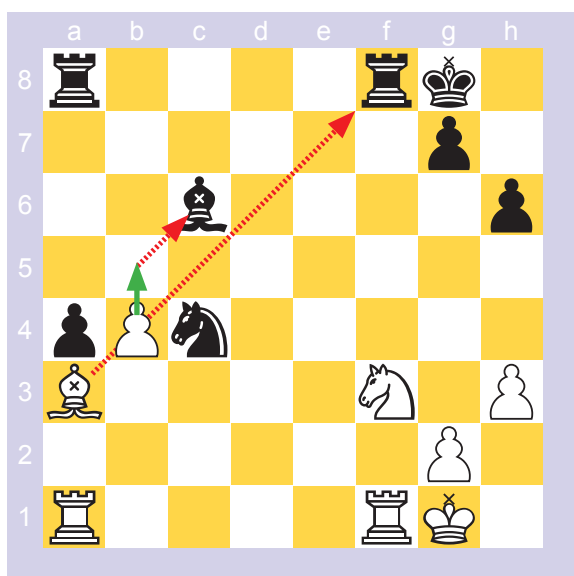
4 rebots



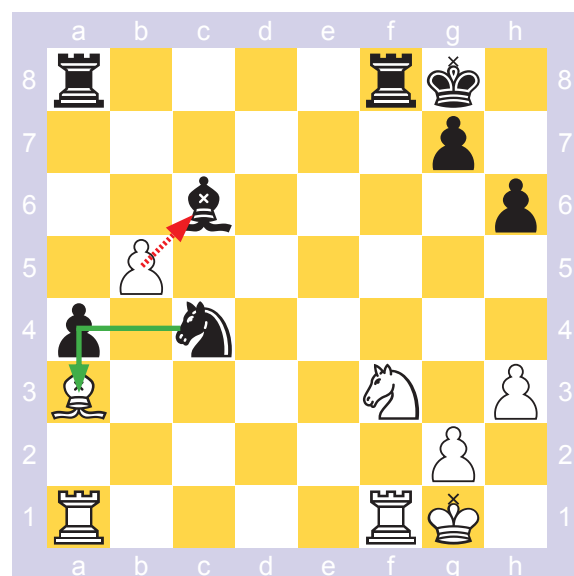


Recursos

Capturar una de les peces atacants

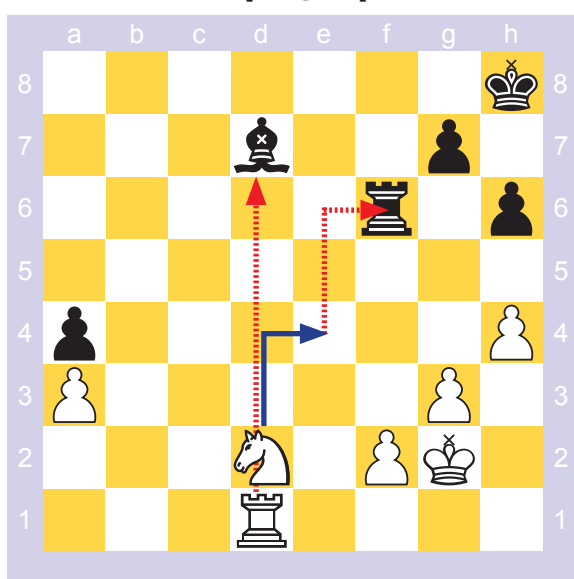


Les blanques amenacen l'alfil i la torre de les negres.

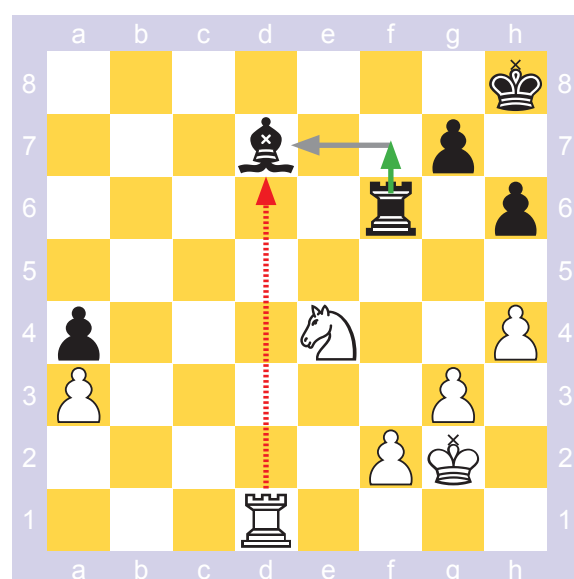


El cavall negre captura l'alfil blanc i les blanques podran capturar l'alfil negre.

Moure una peça per defensar l'altra



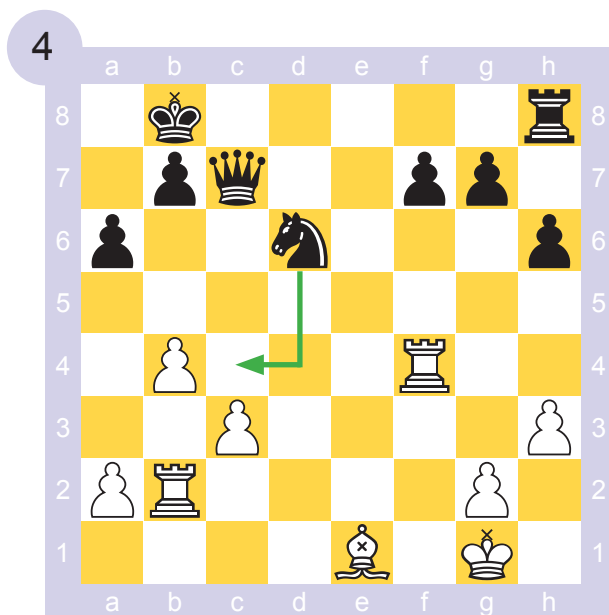
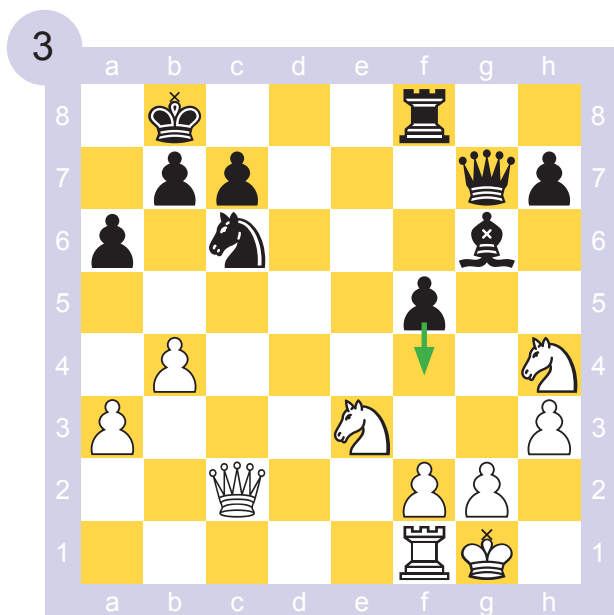
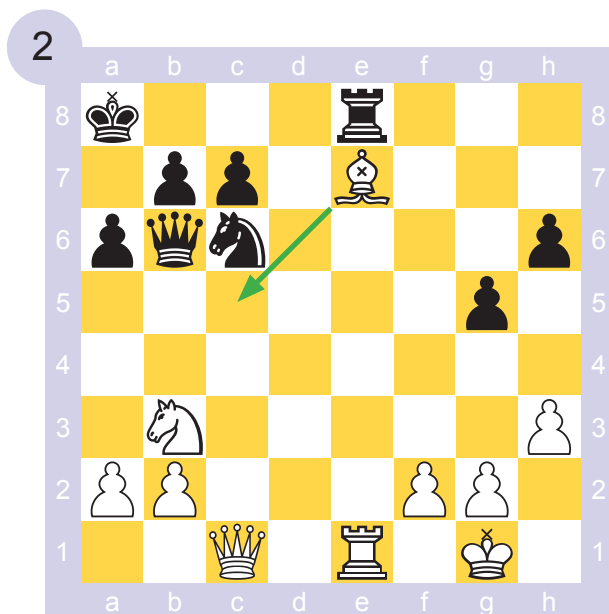
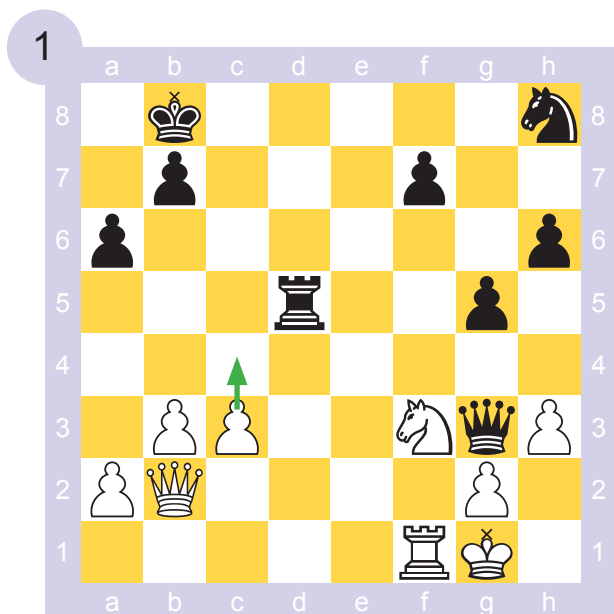
La torre i el cavall blancs amenacen la torre i l'alfil negres.



La torre amenaçada pel cavall es mou a f7 per defensar l'alfil. S'ha de moure la peça de major valor.



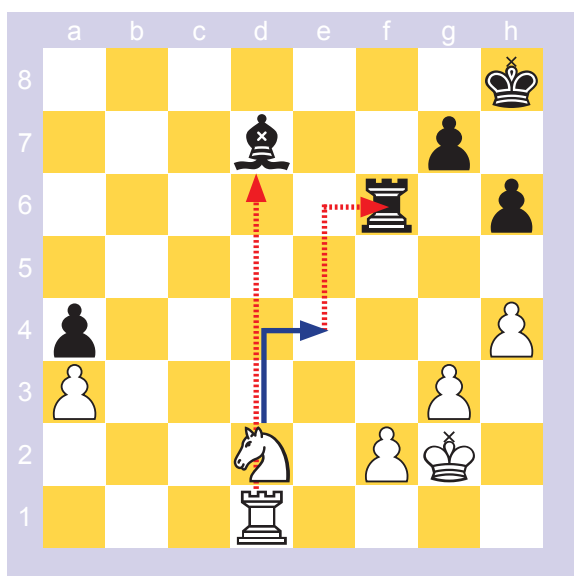
Indica amb fletxes les jugades per evitar les següents descobertes.



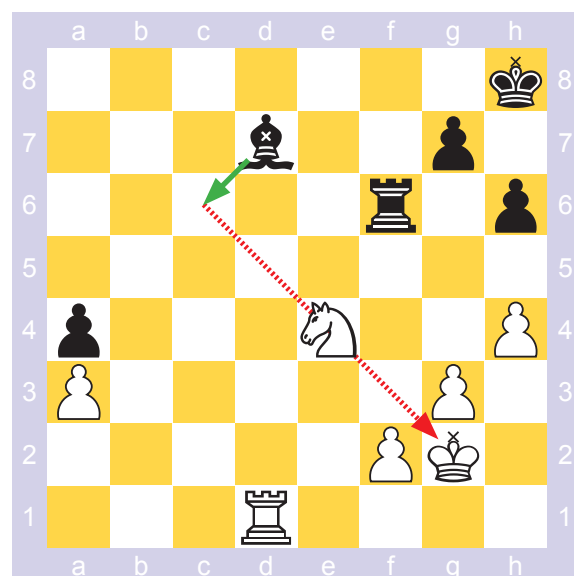


Recursos

Clavar la peça atacant

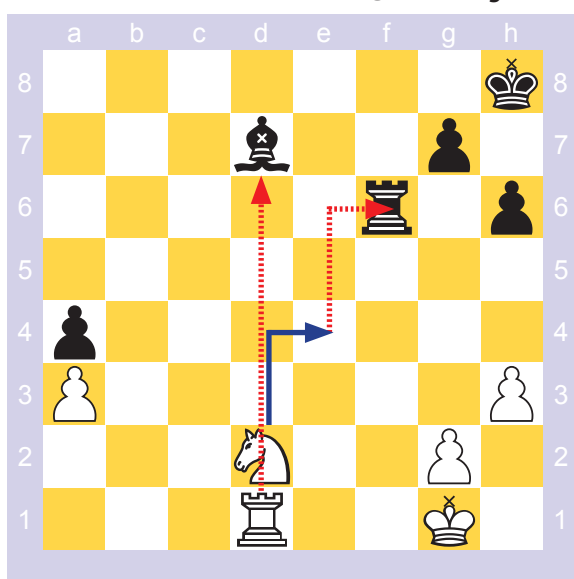


El mateix exemple de la pàgina 23 però amb una solució diferent.

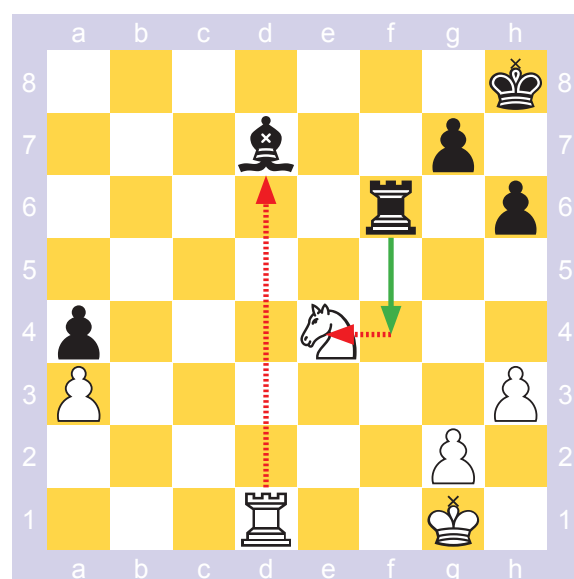


El cavall queda clavat i, per tant, la torre negra no pot ser capturada.

Crear una amenaça major o equivalent



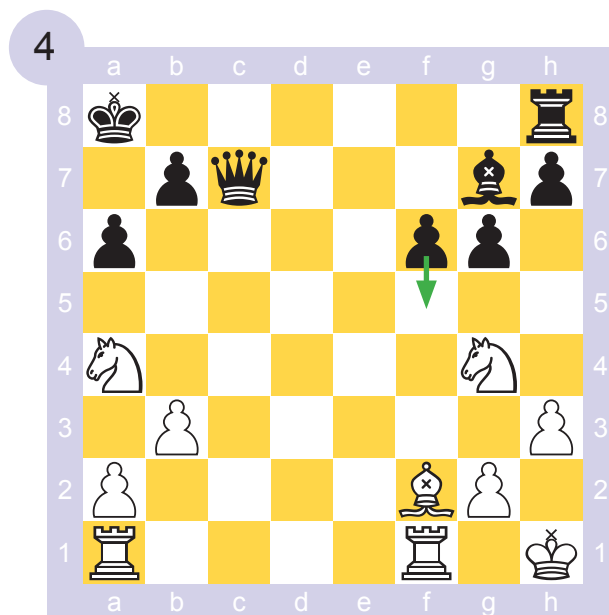
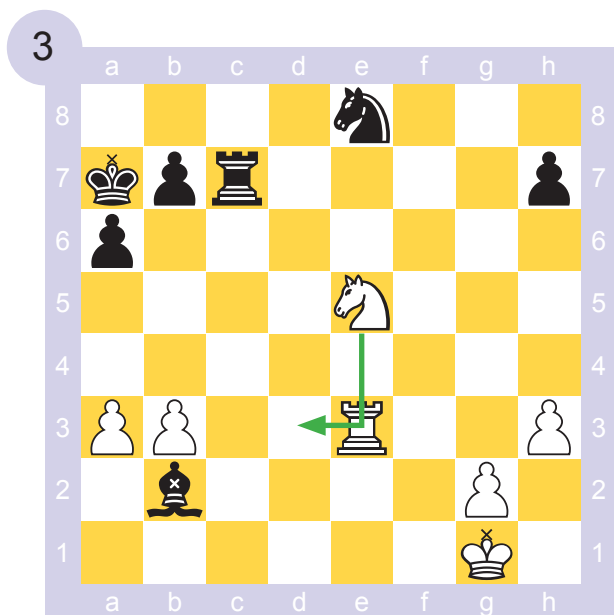
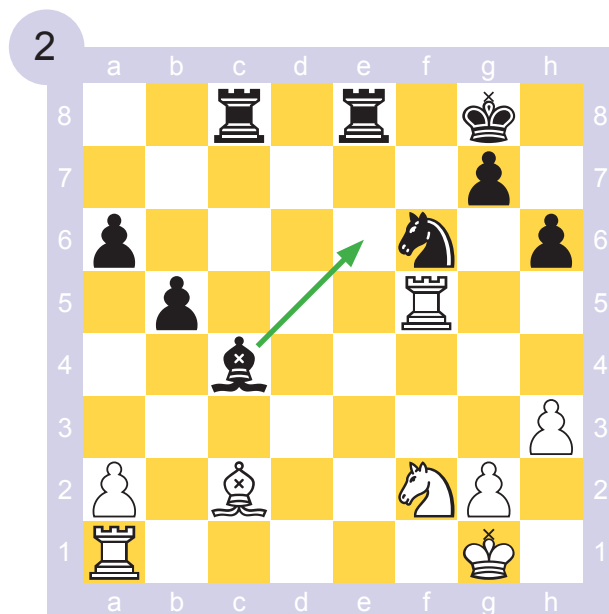
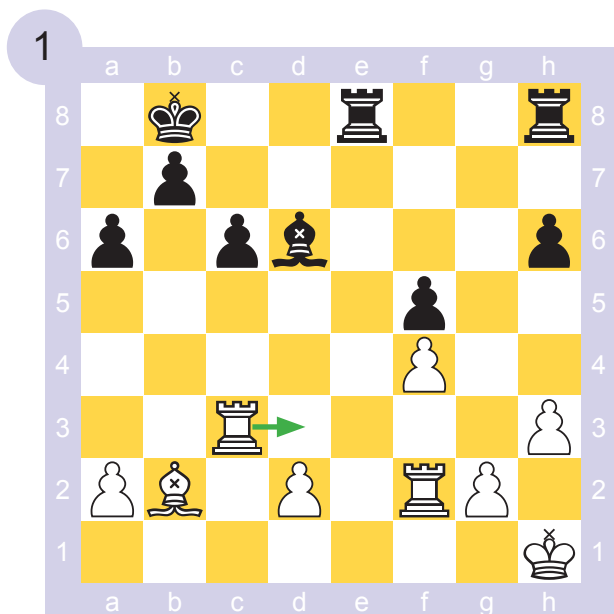
Un exemple similar a l'anterior però amb una solució diferent.



La torre negra amenaça el cavall. O es produeix un canvi d'alfil pel cavall o l'alfil es podrà moure a una casella no amenaçada.



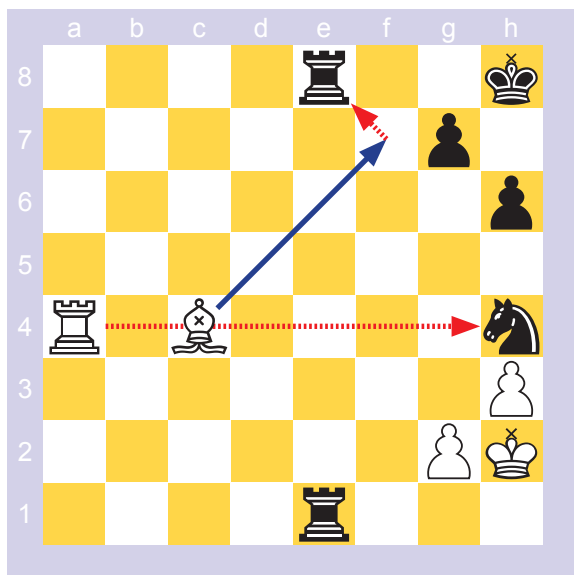
Indica amb fletxes les jugades per evitar les següents descobertes.



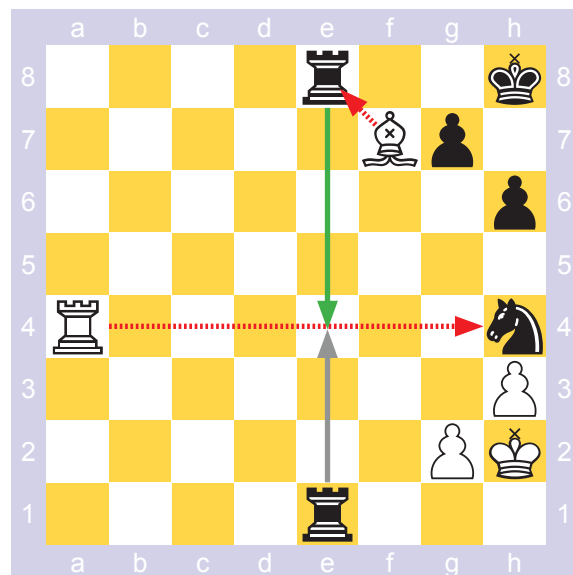


Observacions

Una de les peces amenaçades s'interposa a l'altra

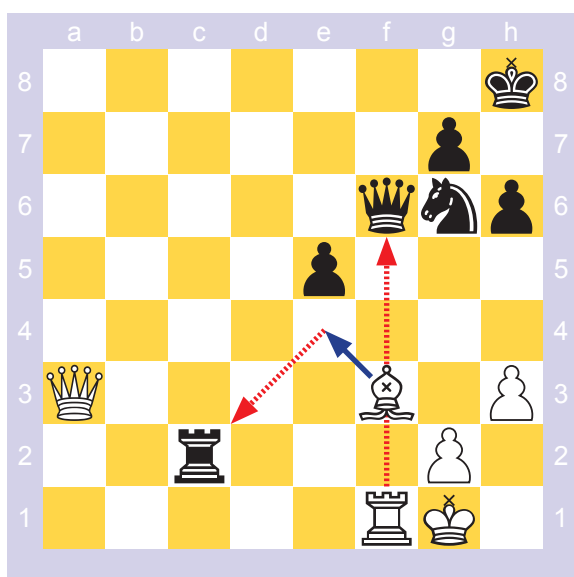


La torre i el cavall negres han quedat amenaçats.

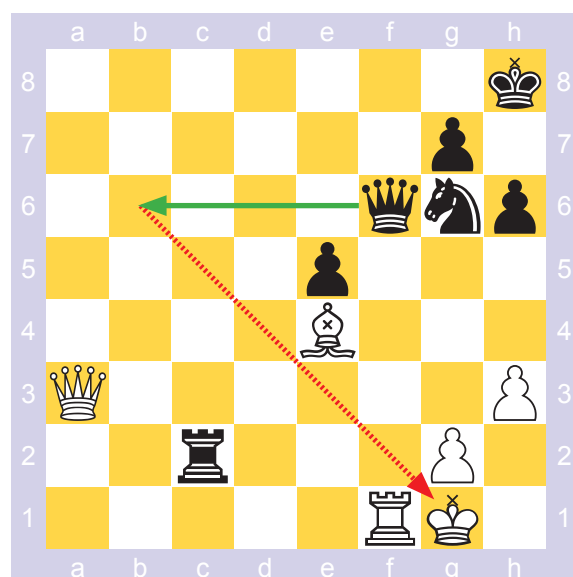


La torre amenaçada s'interposa entre el cavall negre amenaçat i la torre blanca.

Una de les peces amenaçades fa escac



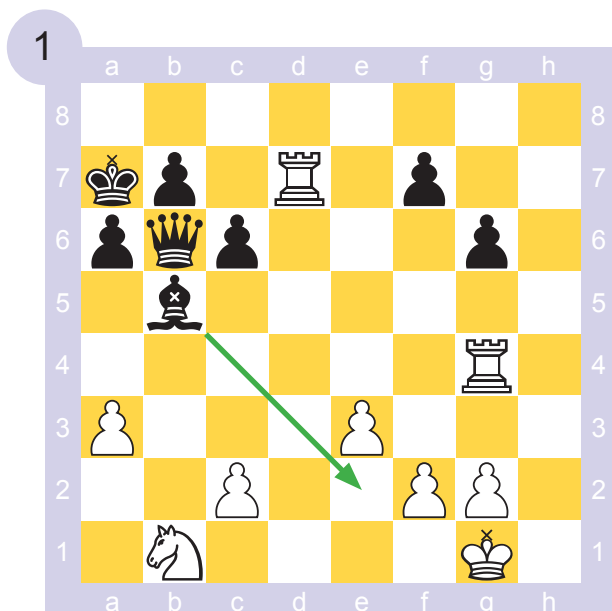
La dama i la torre negres han quedat amenaçades.



Amb l'escac obliguem el rei a moure's. Després la torre negra podrà anar a una casella no amenaçada.

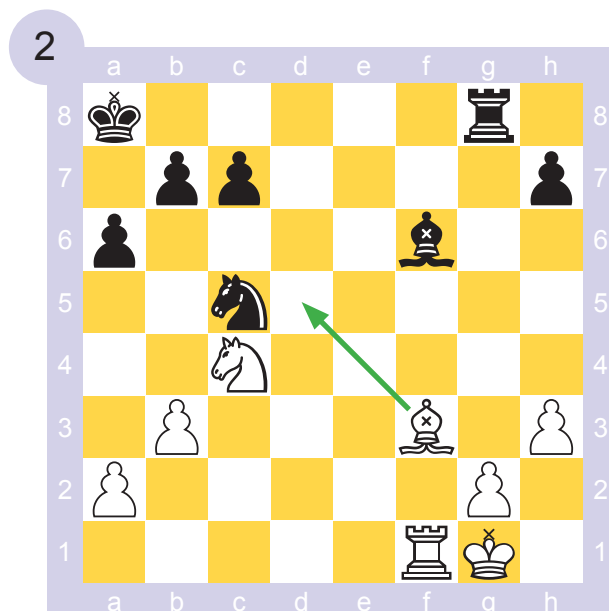


Indica si es poden evitar les següents descobertes.
En cas afirmatiu, indica les jugades amb fletxes.



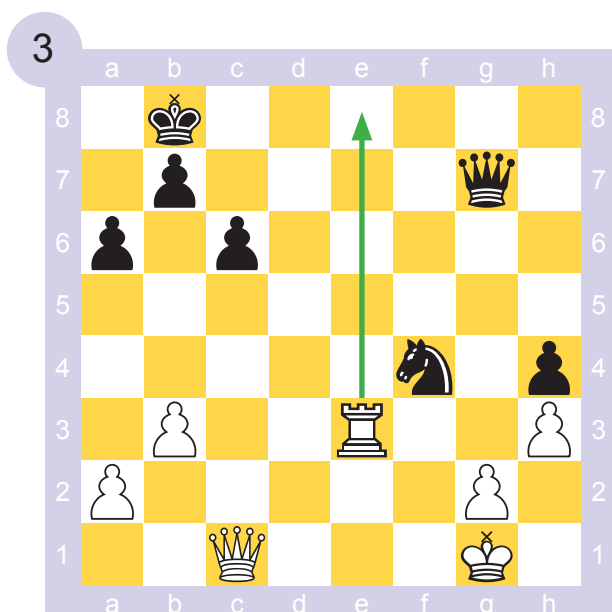
Sí

No



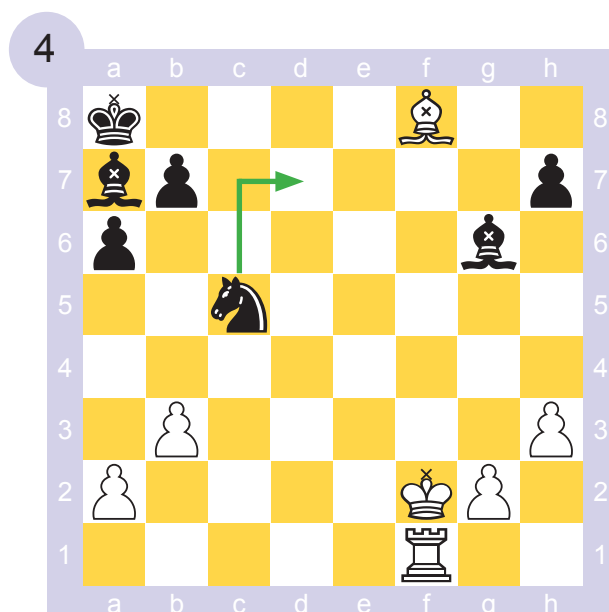
Sí

No



Sí

No



Sí

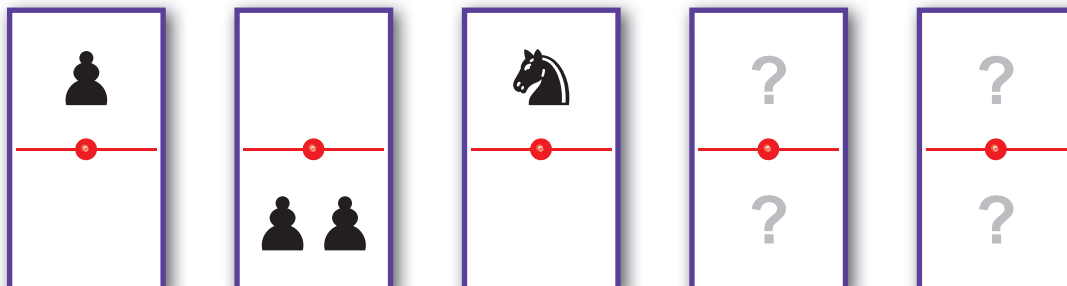
No



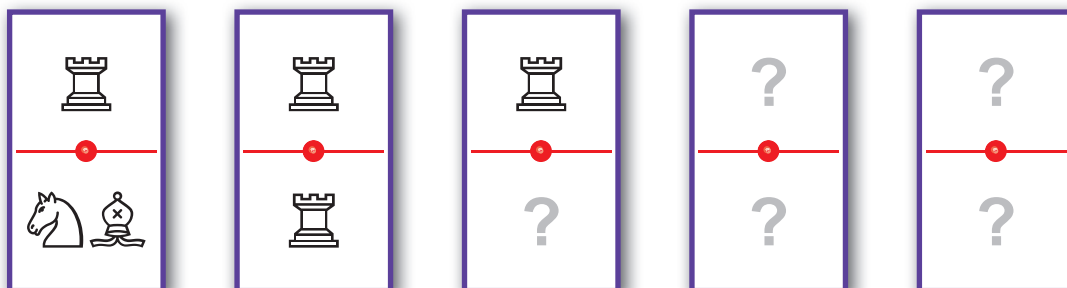
Completa les següents sèries de dòmino amb el valor de les peces d'escacs.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

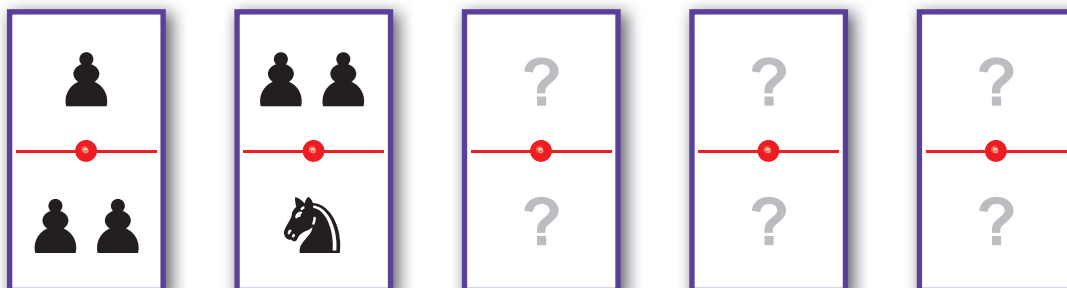
1



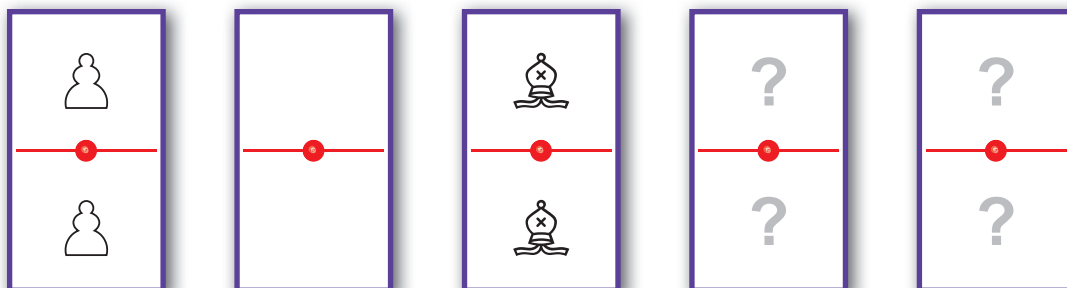
2



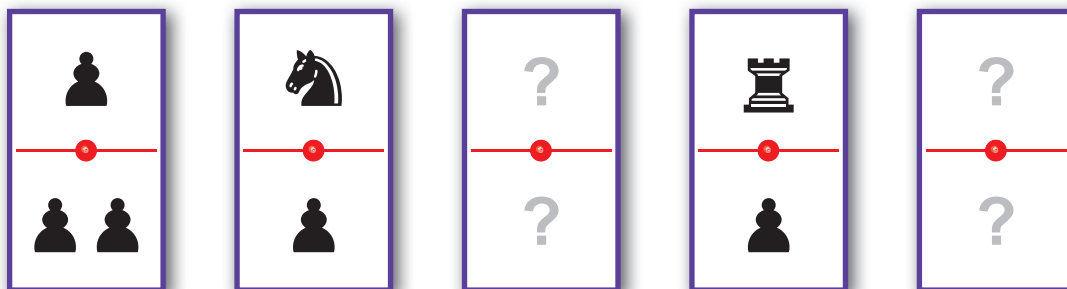
3



4



5





Llegeix aquest article de premsa “Escacs a les aules: arguments irrefutables” de Leontxo García (El País, 11.02.2015). Indica on s’han de col·locar els següents títols.

Entre les moltes raons de pes, i amb sòlida base científica per explicar els avantatges dels escacs, citem les deu següents:

1.

No només la cognitiva, també l’emocional, com indica un estudi de la Universitat de La Laguna (Tenerife) de 2012, publicat en espanyol i anglès. A més a més, els escacs desenvolupen almenys cinc de les vuit intel·ligències de Gardner: matemàtica, lingüística, espacial, intrapersonal i interpersonal (les altres tres són musical, corporal i naturalista).

2.

Hi ha prou indicis sòlids i estudis científics per afirmar que la pràctica freqüent dels escacs retarda l’envelliment cerebral, i per tant podria retardar durant anys la malaltia d’Alzheimer. És un excel·lent gimnàs mental.

3.

La llista d’experiències amb èxit en diversos països (moltes d’elles a Espanya) és llarga: nens hiperactius (TDAH), amb autisme, síndrome d’Asperger, superdotats, síndrome de Down, càncer infantil, tallers de desocupats, presons, reformatoris, rehabilitació de drogoaddictes....

4.

És l’únic esport que es pot practicar i ensenyar per Internet.

5.

La Federació Internacional (FIDE) compta amb 182 països afiliats; només el futbol i l’atletisme en tenen més.

6.

N’hi ha prou amb un tauler i unes peces, o ni això si es practica amb una aplicació per a ordinador o telèfon.



7.

Està lligat a la intel·ligència.

8.

La seva invenció es remunta, com a mínim, al segle V. Els escacs moderns, amb les regles actuals, es van inventar a Espanya –molt probablement a València- a finals del segle XV.

9.

Aquesta qualitat i l’anterior són recursos molt útils per fer més amè i eficaç el treball de pedagogia i difusió de professors i periodistes.

10.

Per exemple, els escacs, la música i les matemàtiques són les activitats que produeixen més nens prodigi. Cap computadora pot jugar encara perfectament als escacs –no ho faran fins que existeixin les quàntiques- perquè el nombre de partides possibles (un u seguit de 123 zeros) és superior al d’àtoms a l’univers conegut (un u seguit de 80 zeros).



Més de 15 segles d’història



Universal



Infraestructura de molt baix cost



Adaptat al segle XXI



Gimnàs de la ment



Desenvolupa la intel·ligència



Personatges fascinants



Altres aplicacions socials



Bona imatge

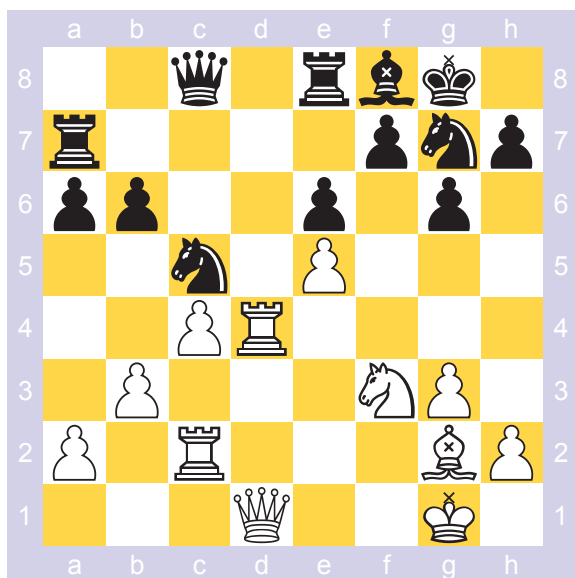


Connexions fascinants amb la ciència i l’art



Fraccions al tauler d'escacs.

- 1 Anota les fraccions de les caselles ocupades per les peces en la següent posició.



	= $\frac{6}{64}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$

- 2 Calcula la suma de les fraccions de les caselles ocupades per les peces blanques.

$$\frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

- 3 Calcula la suma de les fraccions de les caselles ocupades per les peces negres.

$$\frac{6}{64} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

- 4 Calcula la suma de les fraccions de les caselles ocupades per totes les peces.

$$\frac{\quad}{\quad} + \frac{\quad}{\quad} = \frac{\quad}{\quad}$$

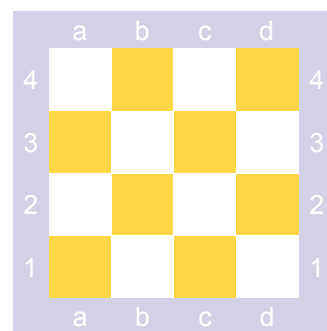
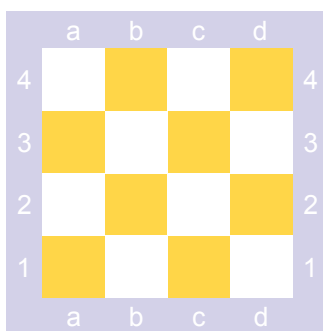
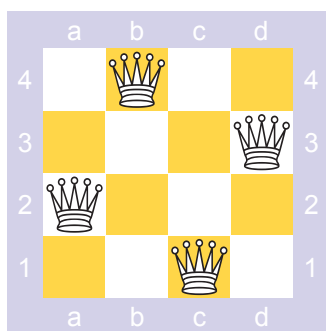


Col·loca dames en els següents taulers sense que s'amenacin entre elles.
Troba més solucions fent simetries.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

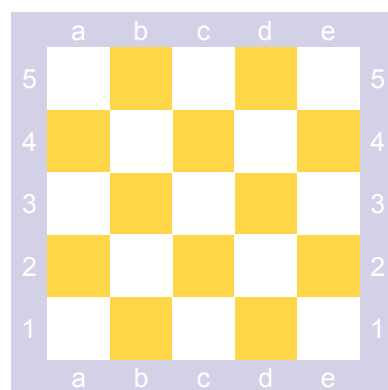
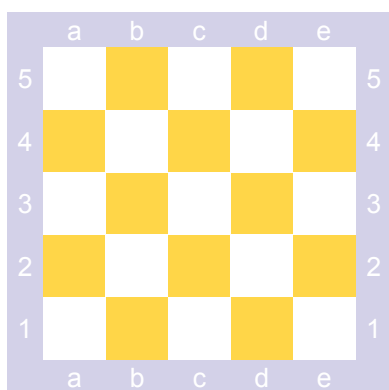
1

4 dames.



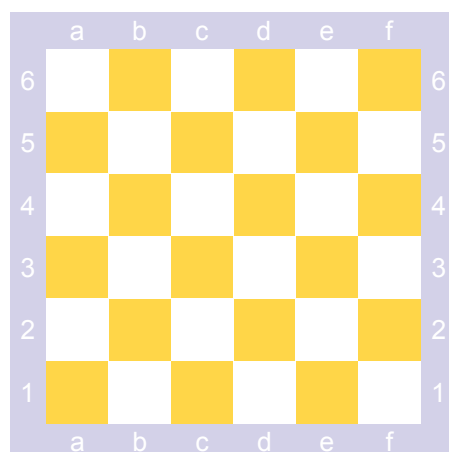
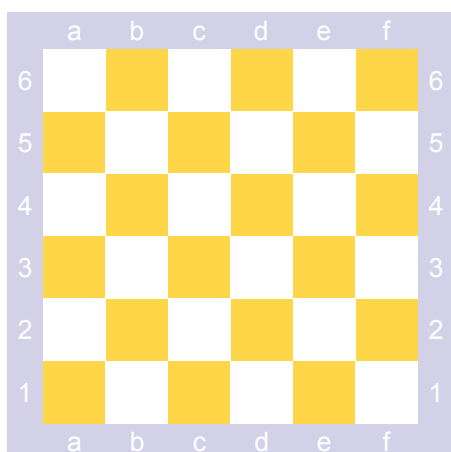
2

5 dames.



3

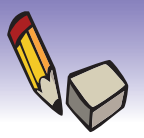
6 dames.



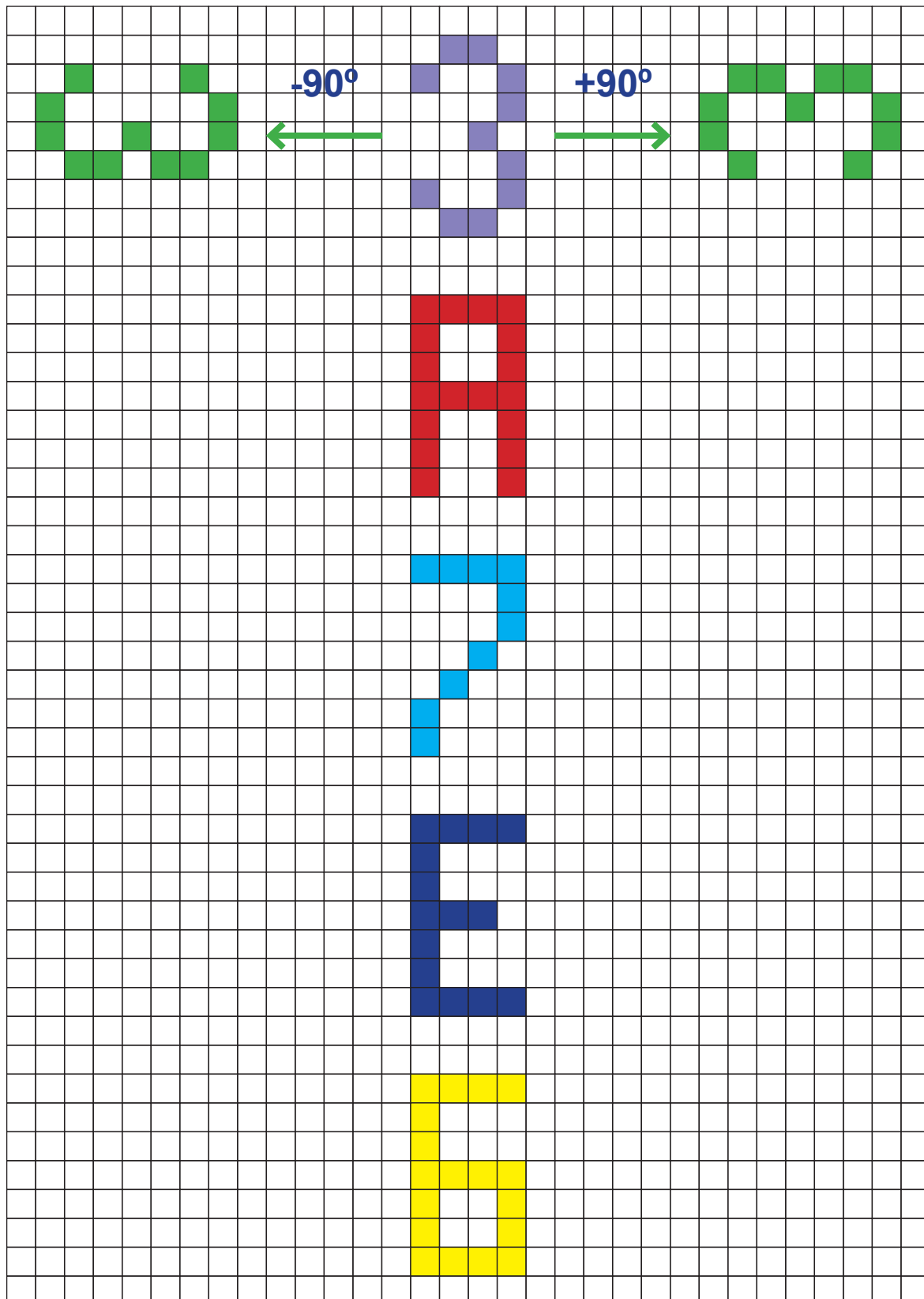
Mat de l'escala

- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat





Dibuixa les lletres i els números resultants després d'aplicar els girs indicats.



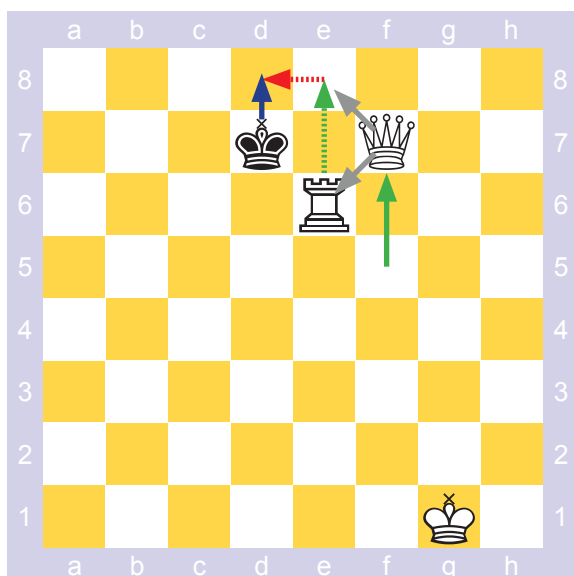


Esquemes de mat

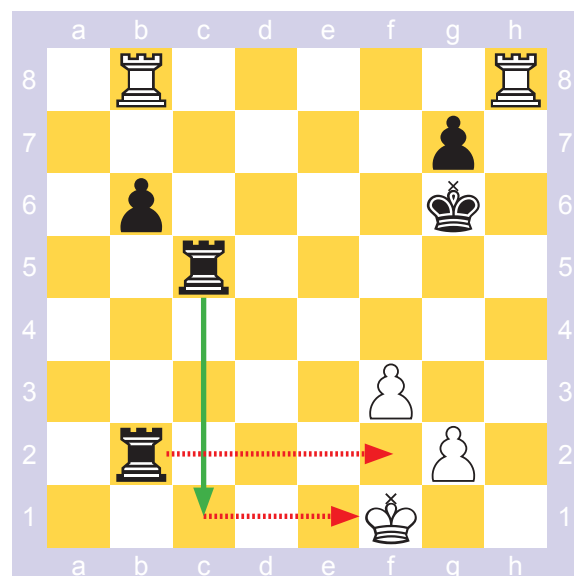
És un mat similar als mats del passadís o del tub.

S'utilitzen dues torres o una torre i una dama.

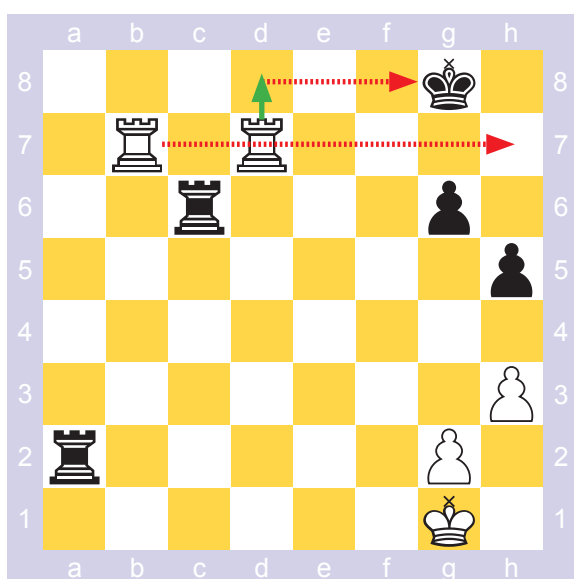
El cas de final de rei amb dues torres contra rei ja es va explicar en la unitat 2 del llibre 3.



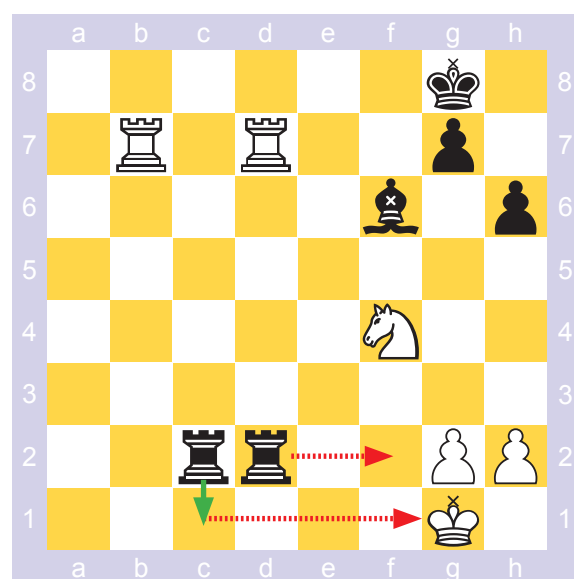
La dama i la torre avancen alternativament fins a fer escac i mat. La dama defensa la torre de ser capturada.



La torre fa escac i mat a la casella c1 i l'altra torre evita que el rei blanc pugui escapar-se.



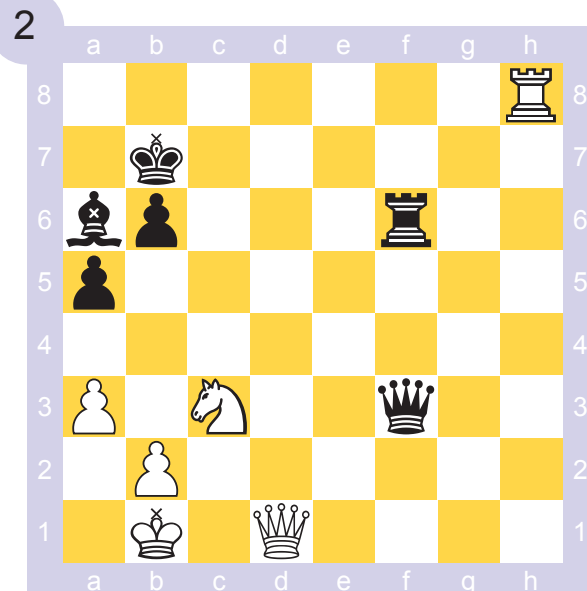
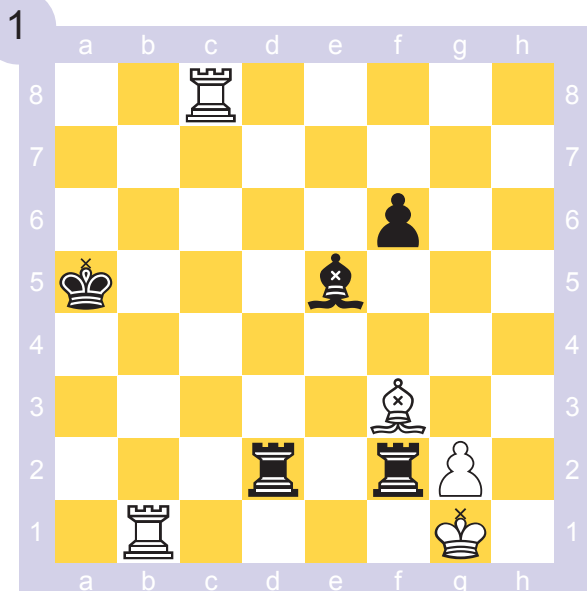
La torre blanca fa escac i mat a d8.



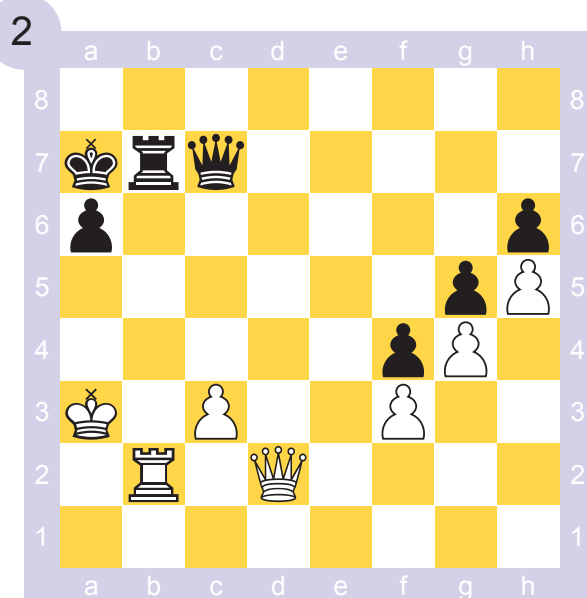
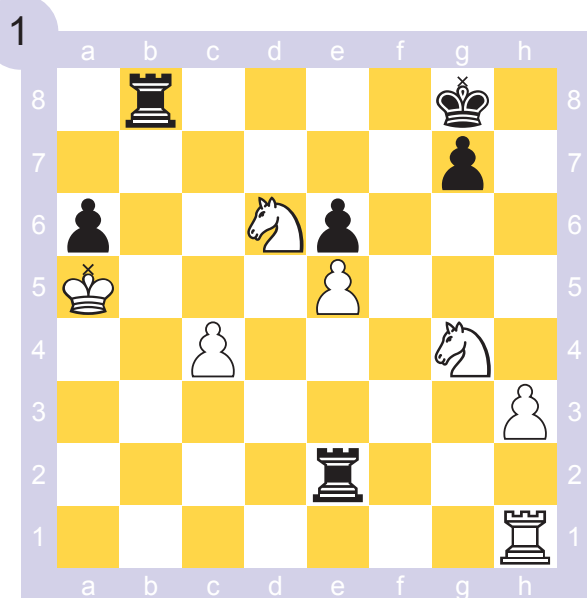
La torre negra de la columna c pot fer escac i mat; l'altra seria capturada.



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.

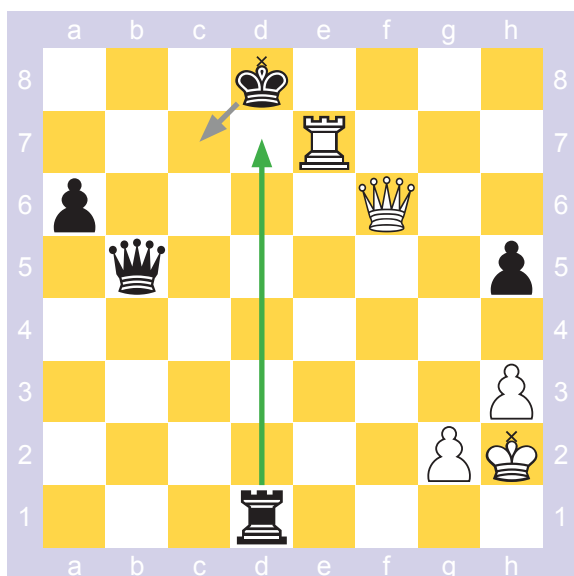




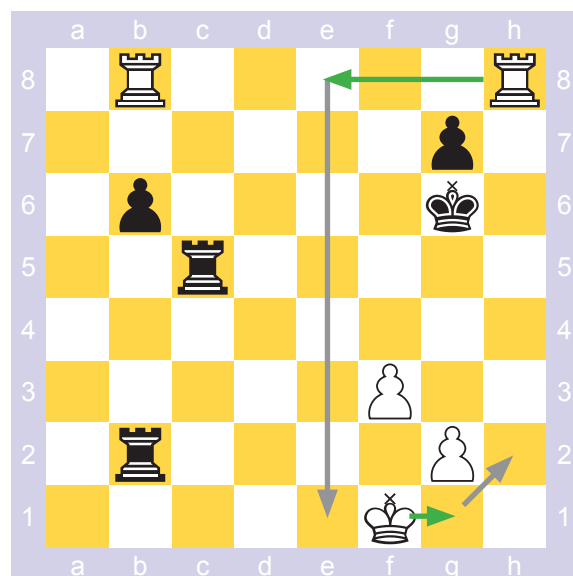
Evitar l'escac i mat

Generalment s'ha d'interposar una peça per generar caselles d'escapatòria o evitar l'escac i mat.

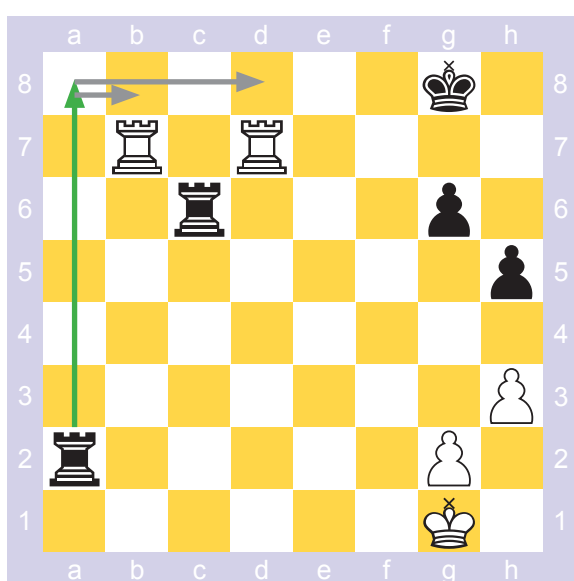
Si la peça interposada és una torre, permet una millor defensa.



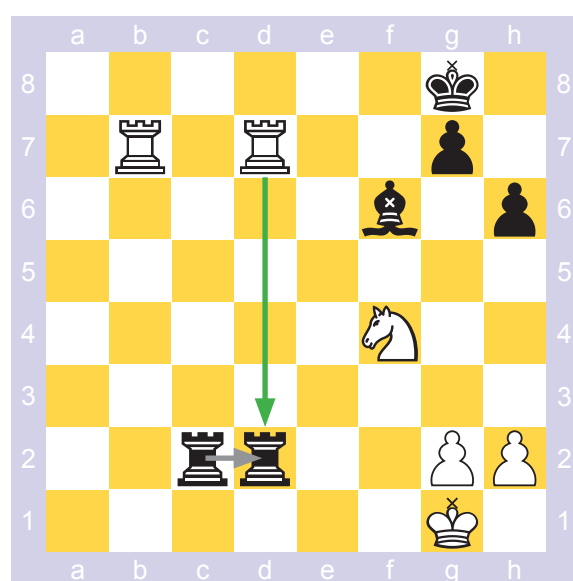
La torre negra a d7 permet al rei blanc escapar-se per c7 o intentar canviar les torres.



Es pot interposar una torre blanca a la columna e o moure el rei a la casella g1.



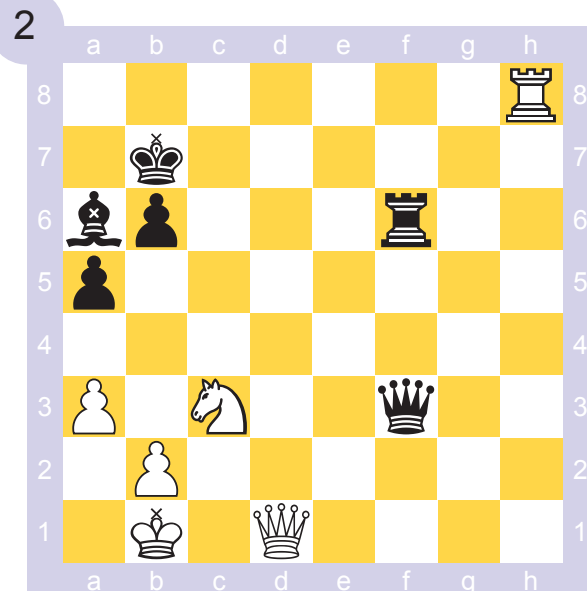
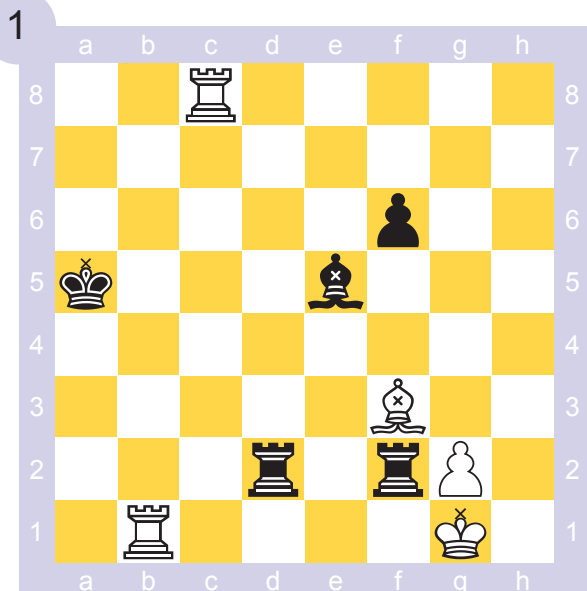
La torre negra es mou a la vuitena fila per evitar que l'avançament d'una torre blanca faci escac i mat.



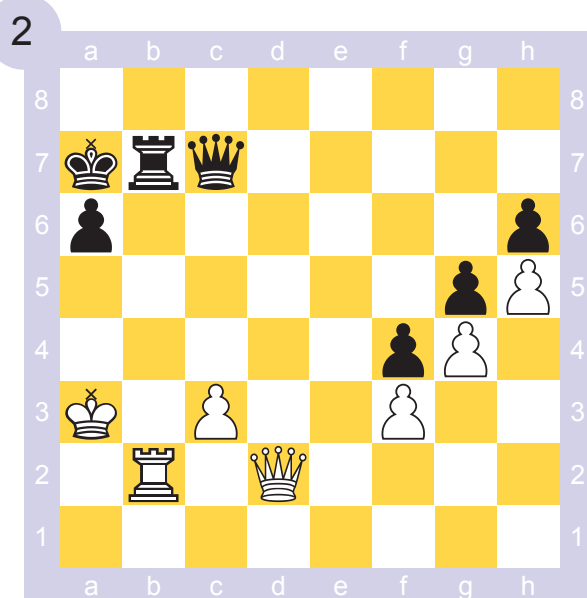
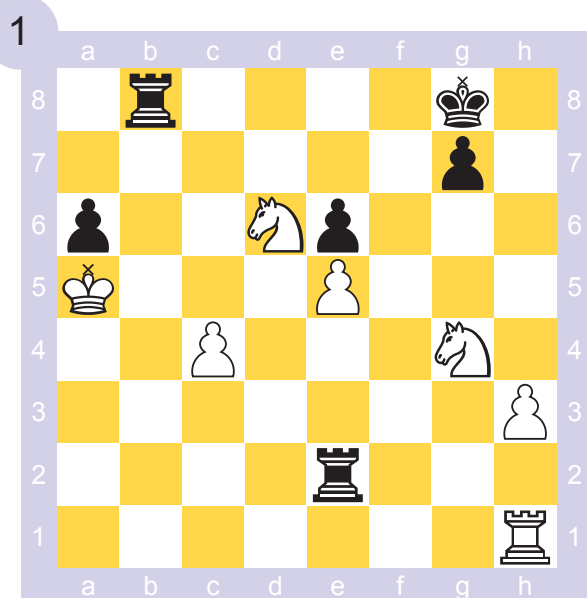
Es poden canviar torres a la columna d.



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



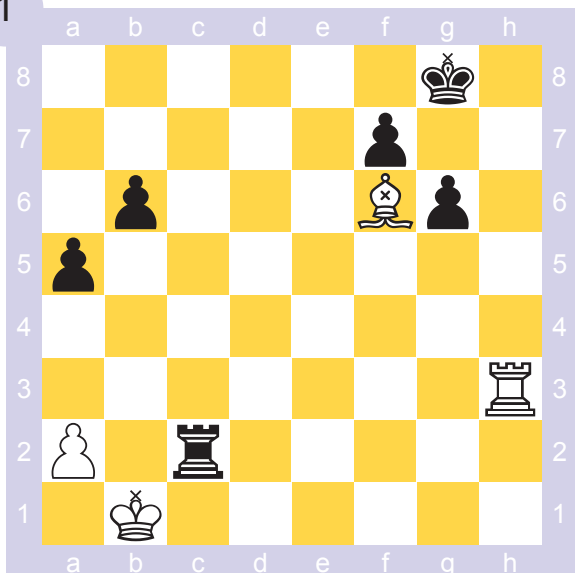
Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.



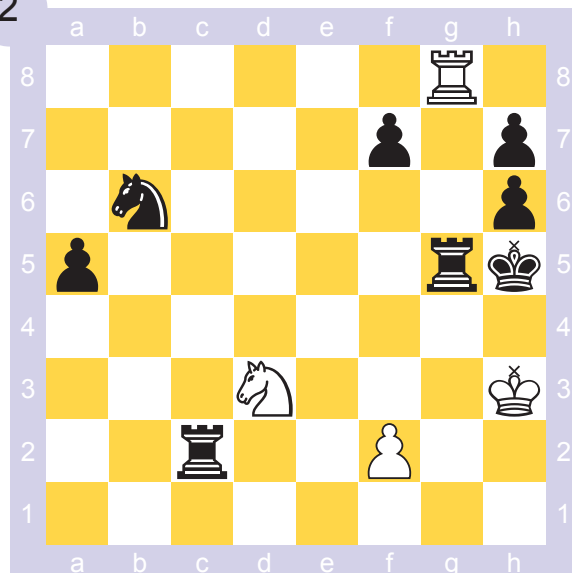


Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

1

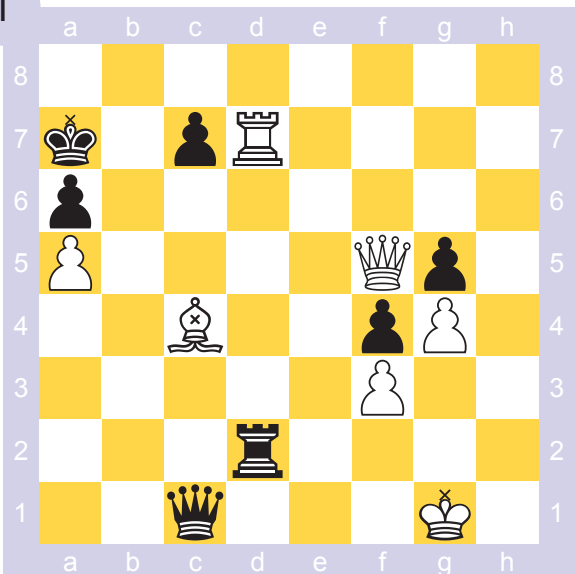


2

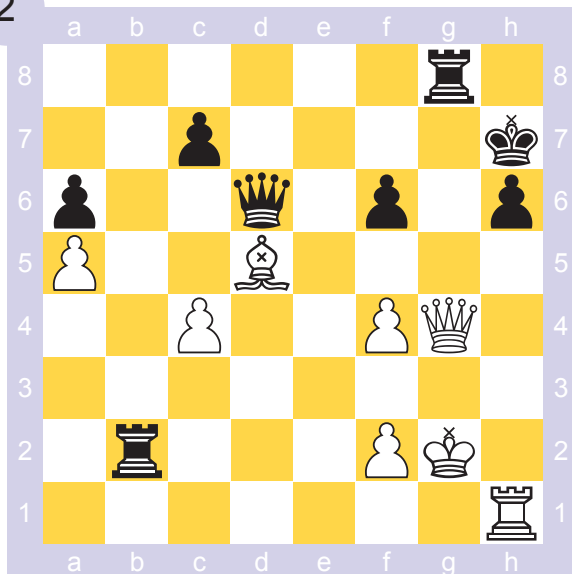


Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.

1

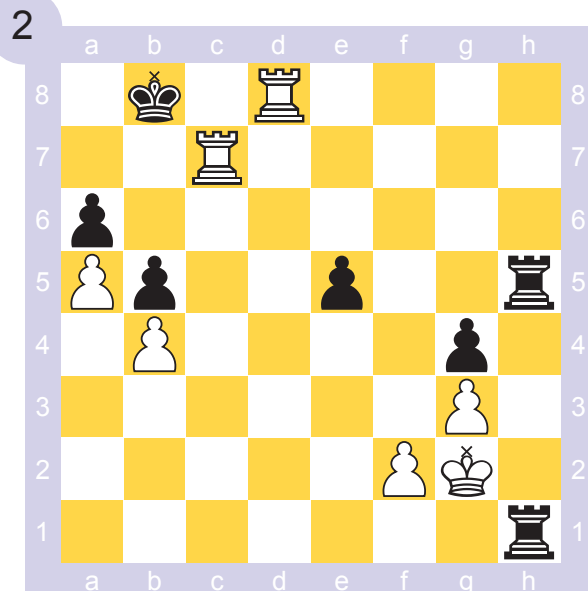
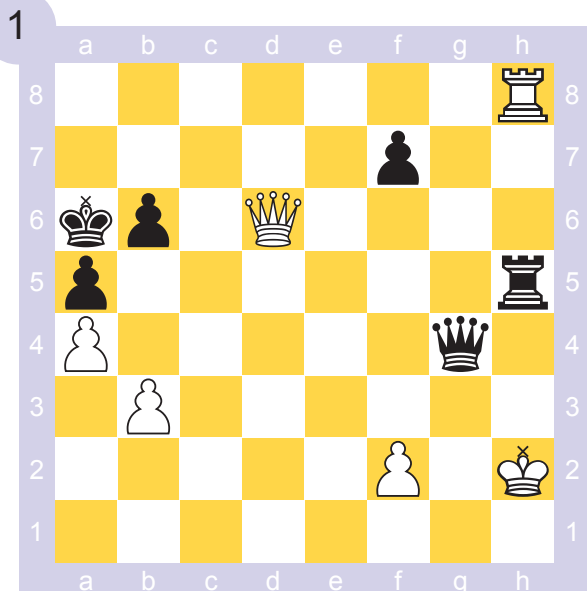


2

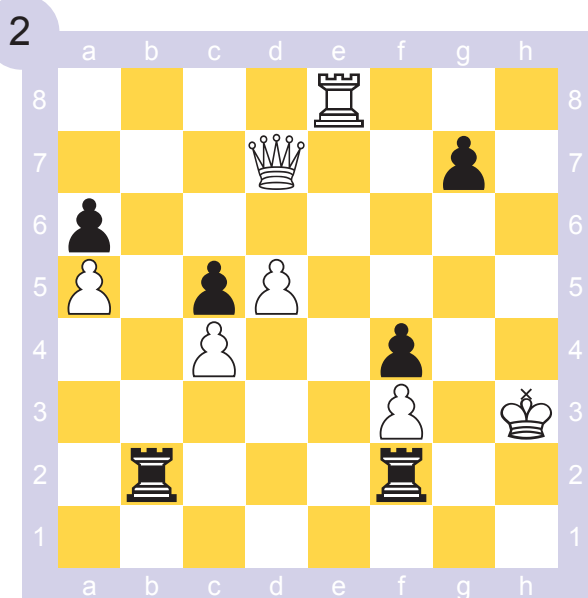
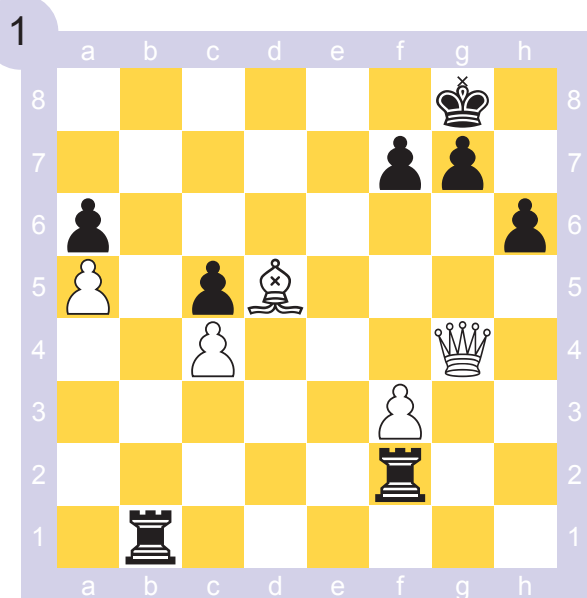




Marca les caselles on posaries la peça indicada al peu del tauler per convertir un escac al rei en escac i mat.



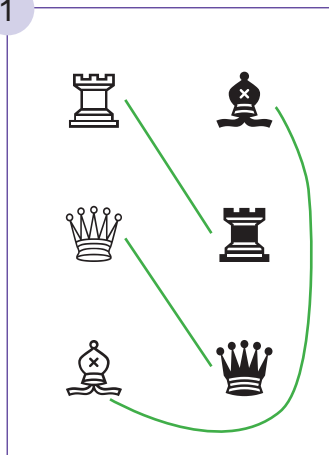
Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.



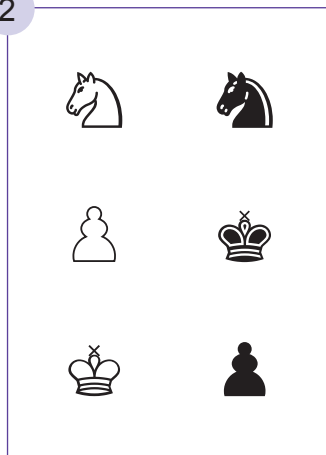


Uneix les peces d'escacs iguals, però sense que cap línia s'encreuï.

1



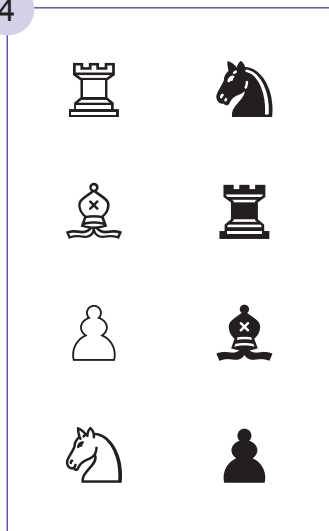
2



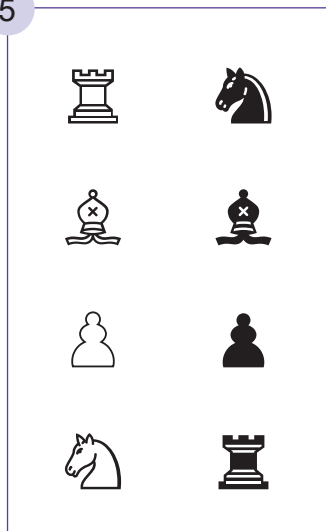
3



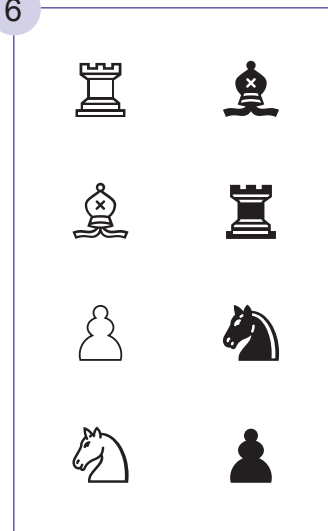
4



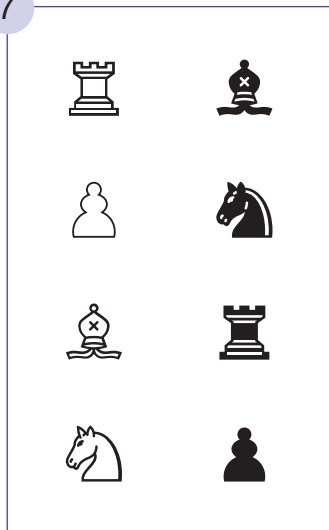
5



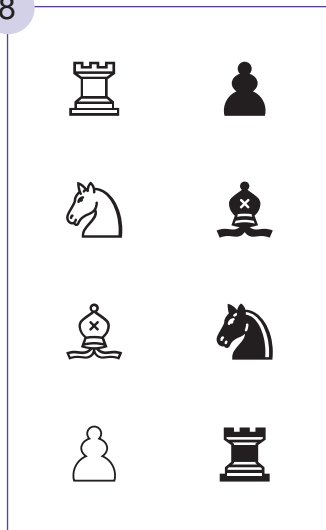
6



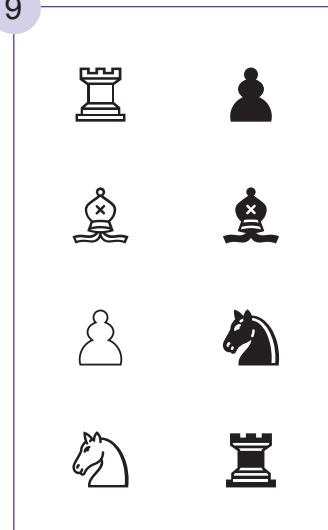
7



8



9





Classifica les següents conjuncions segons la tipologia. Anota el número de la tipologia en els requadres de les conjuncions.

1 copulatives

2 causals

3 disjuntives

4 modals

5 condicionals

6 temporals

7 finals

8 consecutives

9 adversatives

☐ però☐ i☐ perquè☐ de manera que☐ com☐ quan☐ abans que☐ per tal que☐ o☐ ni☐ a fi que☐ mentre☐ sinó☐ si☐ ja que

Completa les frases amb la conjunció adequada. Anota el número de la frase en els requadres de les conjuncions.

☐ com

Prefereixes jugar una partida 1 mirar la televisió?

☐ i

Fes-te soci del club d'escacs 2 vols millorar.

☐ perquè

El meu adversari no va venir 3 no vaig poder jugar la partida.

☐ o

Avisa'm 4 acabis la partida d'escacs.

☐ però

Aquest jove pot ser tan bo 5 Magnus Carlsen.

☐ quan

Has perdut la torre 6 no has pensat la jugada.

☐ si

M'agrada jugar als escacs 7 escoltar música.

☐ de manera que

No jugaré el torneig 8 m'hauria agradat molt.



Bingo amb peces d'escacs.
Resol les operacions i ratxa els resultats en els cartons.

Encercla el cartó guanyador.



2		12	15	30
5	7	14	27	
6	10		29	45

	8	16	22	45
3	9		25	75
6	13	19	29	

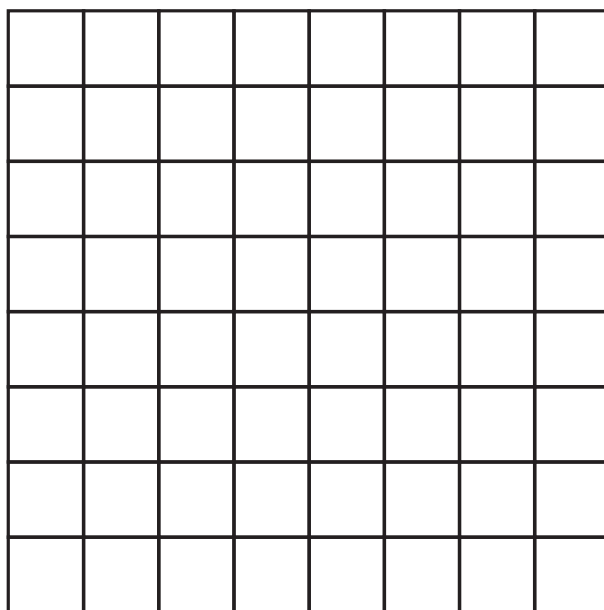
3		10	18	22
4	6	13		25
	9	15	20	30

- 1  X 
- 2  - 
- 3  X 
- 4  +  + 
- 5  + 
- 6  - 
- 7  X 
- 8  X  - 
- 9  + 
- 10  - 
- 11  X 
- 12  X  + 
- 13  X 
- 14  + 
- 15  + 
- 16  X  - 
- 17  X  - 
- 18  X  X 
- 19  X  X 
- 20  X  - 
- 21  X  + 
- 22  X  X 

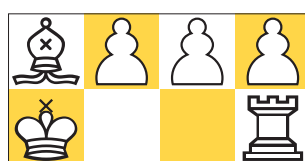


Reconstrueix la posició d'escacs a partir dels següents trossos de tauler.

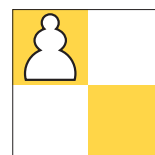
Escriu a les caselles del tauler el número del tros que cal col·locar damunt.



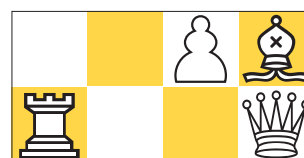
1



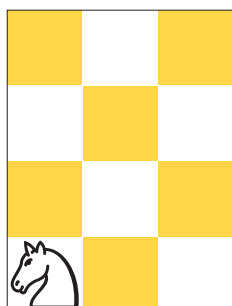
2



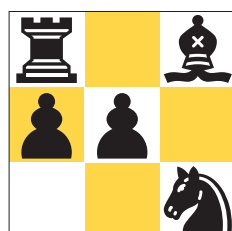
3



6



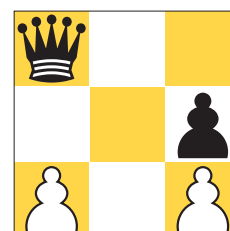
4



7



5

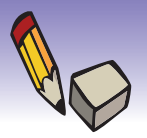


8

Evitar la clavada

- Recursos
- Observacions





Pinta i dibuixa les caselles del tauler amb els colors i les trames indicats a les caselles exteriors.

Color del fons

Trama del fons

Color del peó

Trama del peó

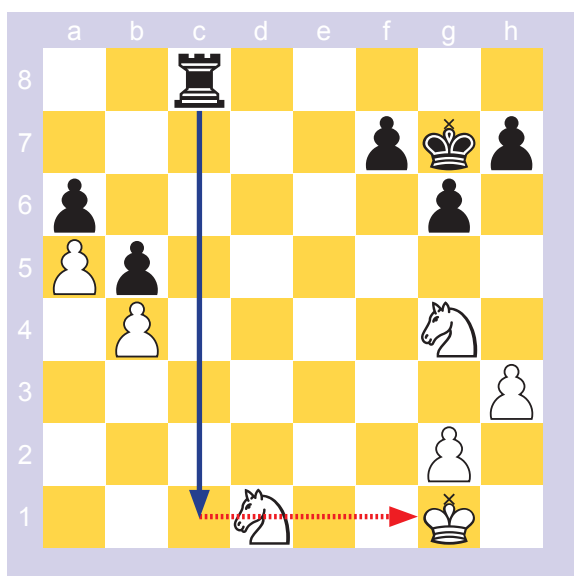
Trama del fons

Trama del peó

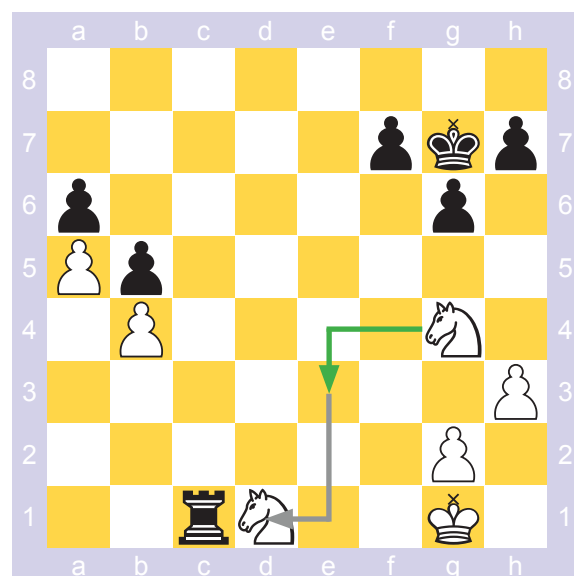


Recursos

Defensar la peça clavada

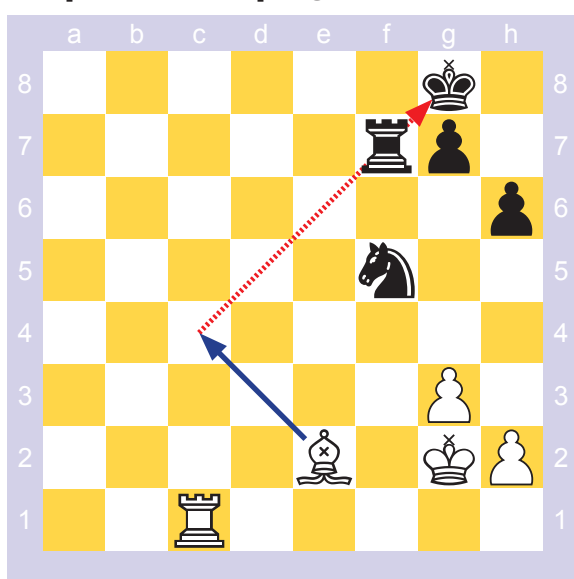


La torre negra clava el cavall blanc.

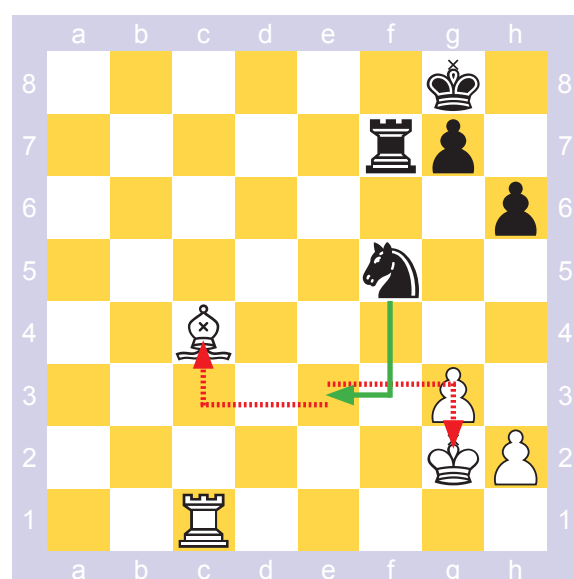


L'altre cavall defensa el cavall amenaçat.
Després, el rei blanc es podrà moure perquè el cavall ja no estigui clavat.

Capturar la peça atacant



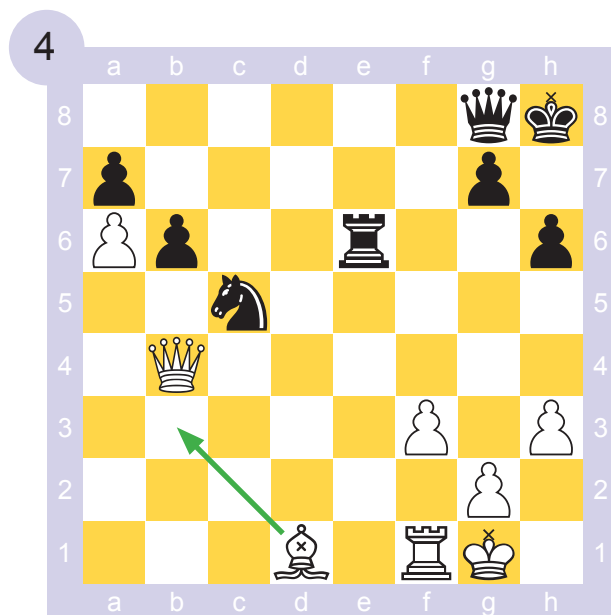
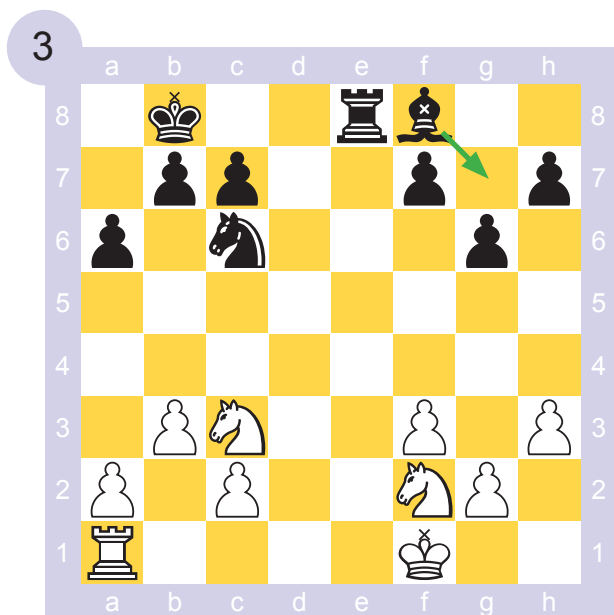
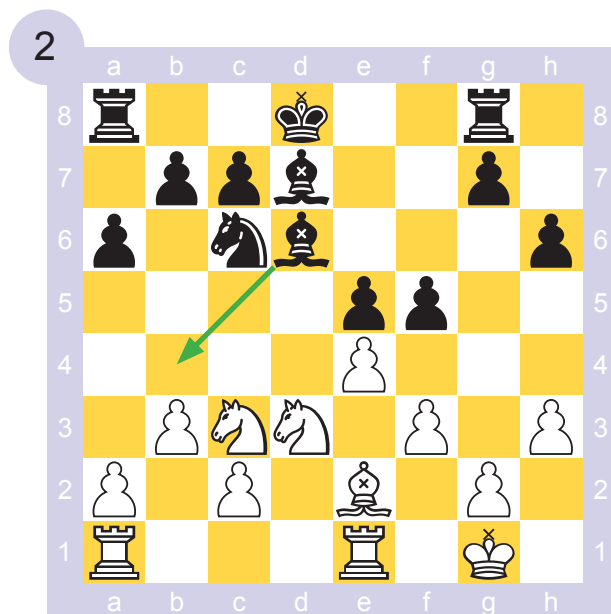
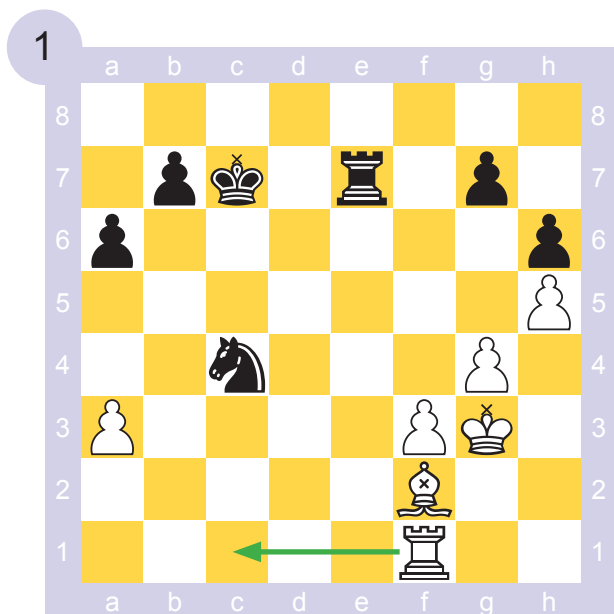
L'alfil blanc clava la torre negra.



El cavall fa escac al rei tot realitzant una doble amenaça.
Després de moure el rei, canviem el cavall per l'alfil.



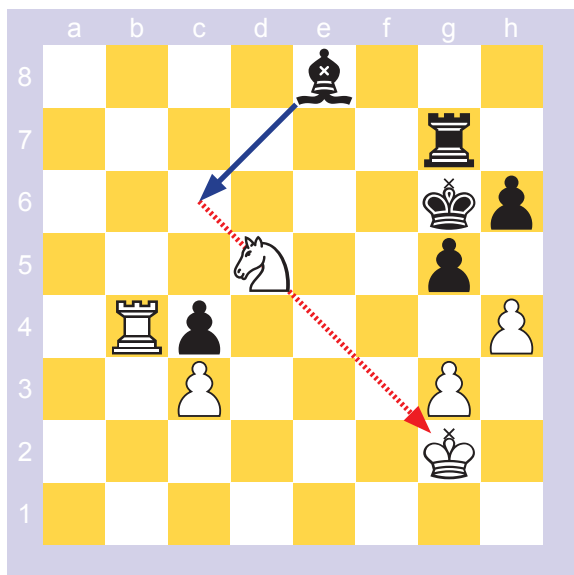
Indica amb fletxes les jugades per evitar les següents clavades.



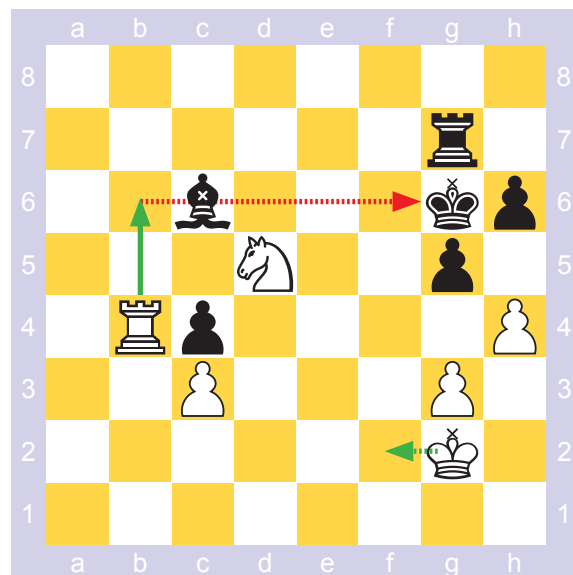


Recursos

Clavar la peça atacant

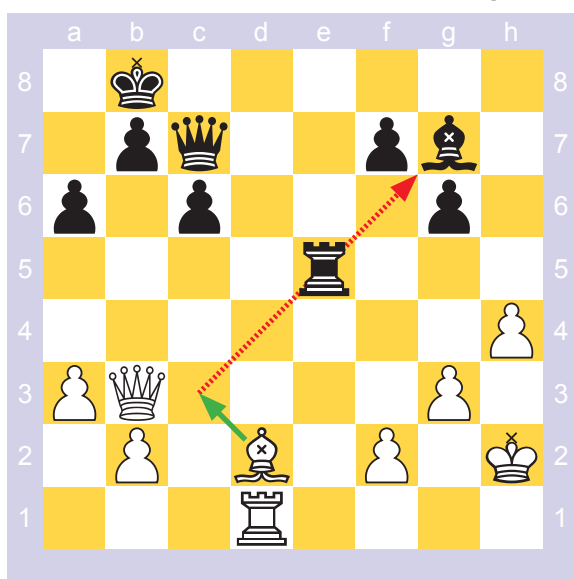


L'alfil negre clava el cavall blanc.

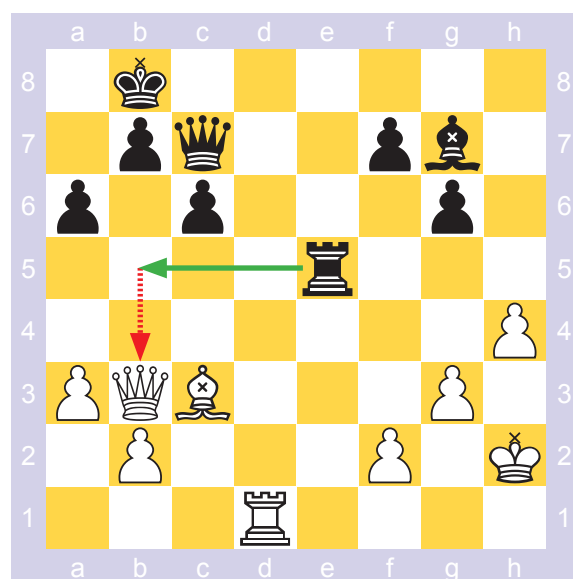


La torre blanca clava l'alfil negre.
Després es podrà moure el rei blanc per poder desclavar el cavall.

Crear una amenaça major o equivalent



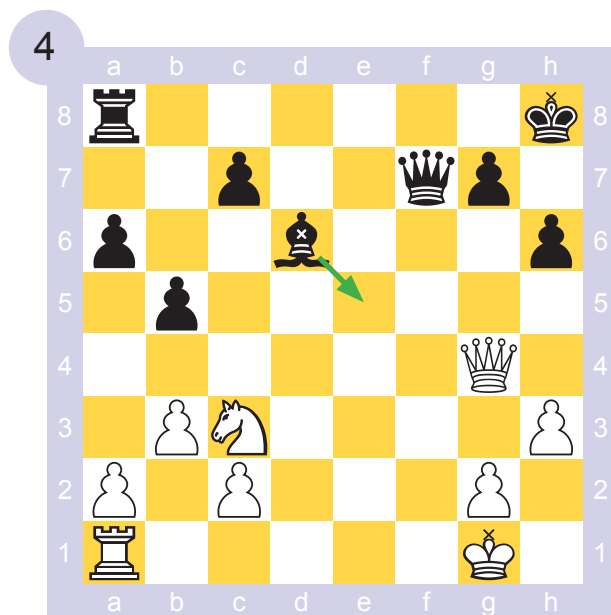
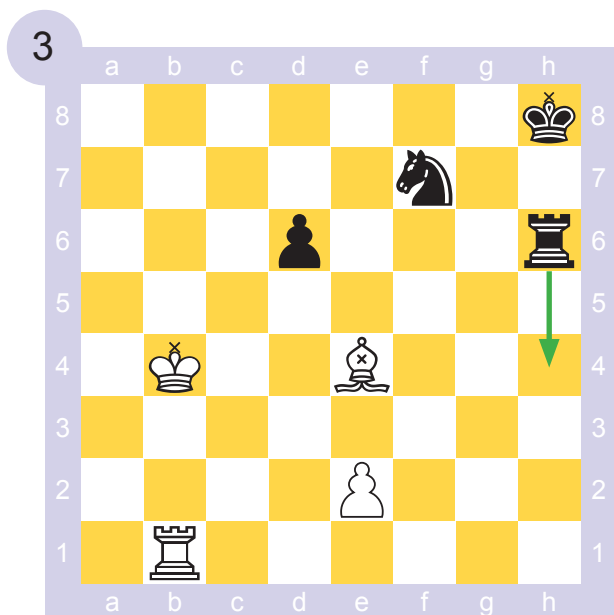
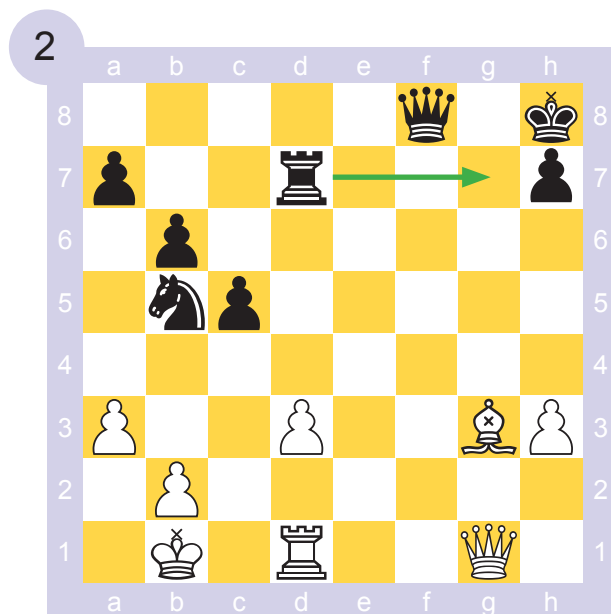
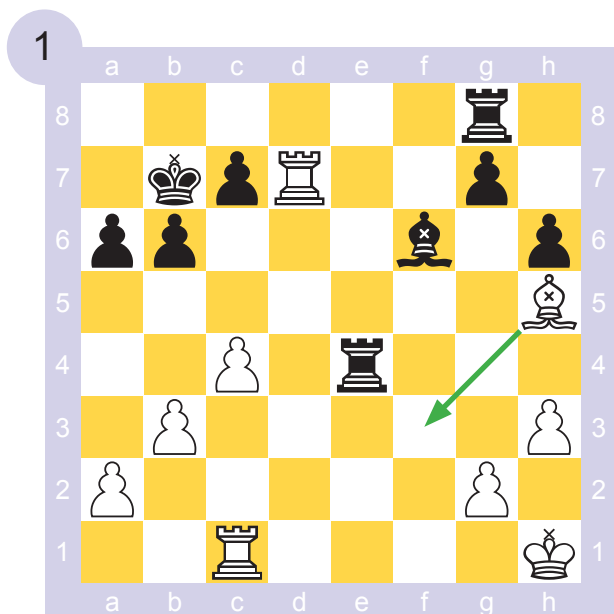
L'alfil blanc clava la torre negra.



La torre negra amenaça la dama blanca per tal de, posteriorment, poder moure o defensar l'alfil negre.



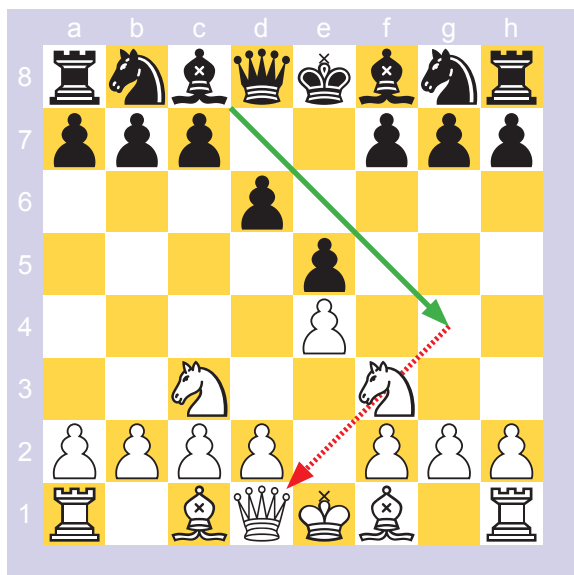
Indica amb fletxes les jugades per evitar les següents clavades.



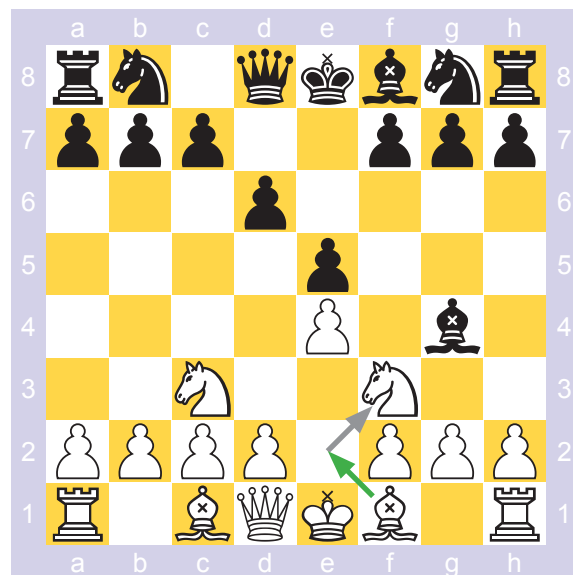


Observacions

Interposar una peça

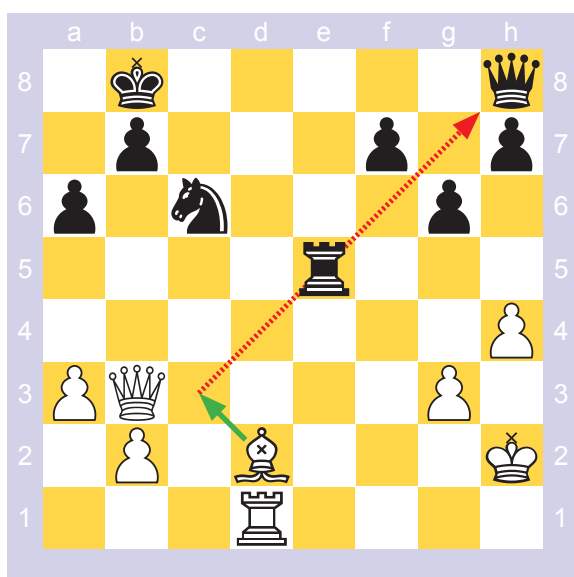


L'alfil negre clava el cavall blanc. L'alfil blanc es pot interposar per desclavar el cavall.

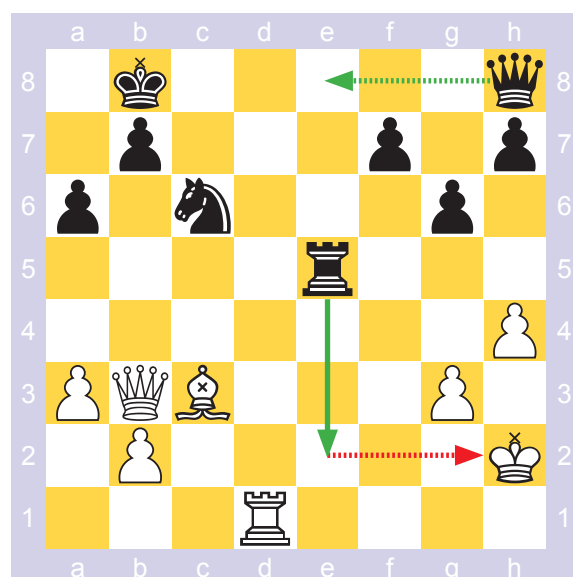


En aquest cas, la peça clavada i l'atacant tenen el mateix valor.

Una de les peces amenaçades fa escac al rei



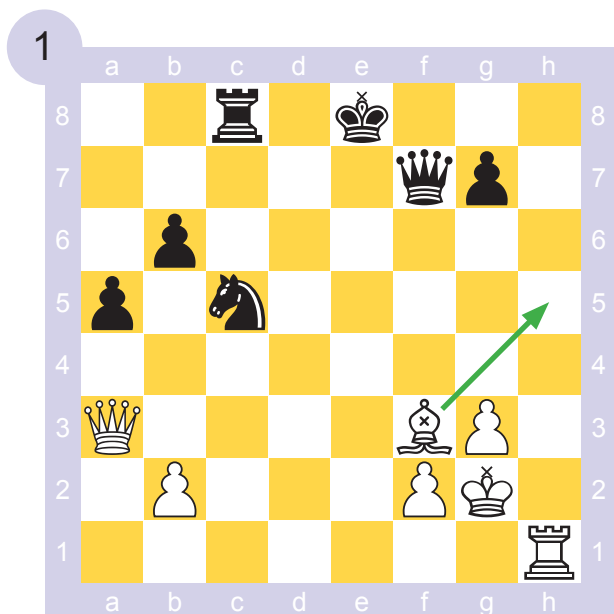
L'alfil blanc clava la torre negra.



La torre negra fa escac al rei per tal de poder moure la dama, posteriorment.

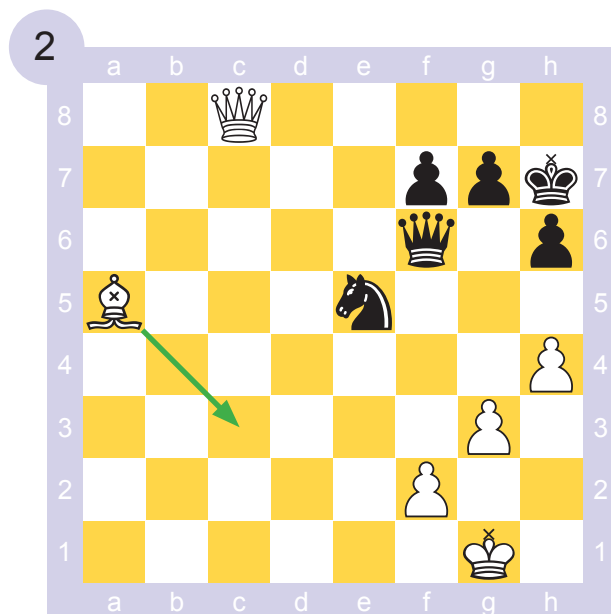


Indica si es poden evitar les següents clavades.
En cas afirmatiu, indica les jugades amb fletxes.



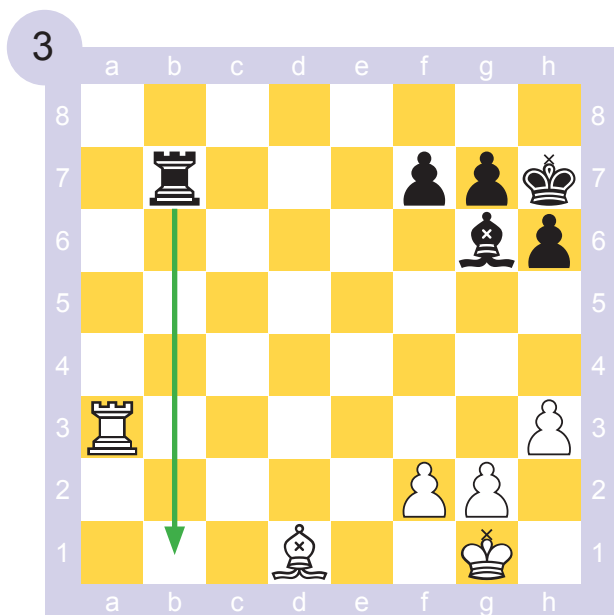
Sí

No



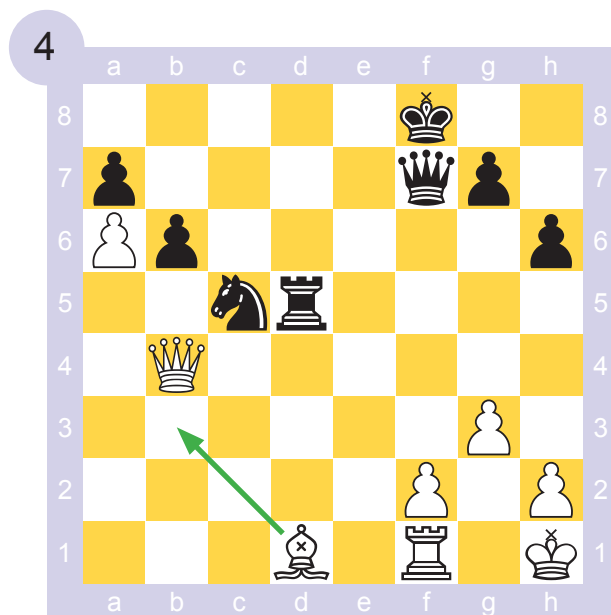
Sí

No



Sí

No



Sí

No

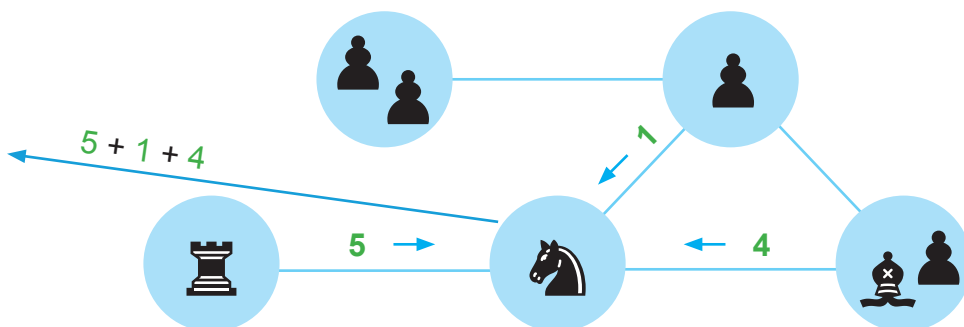


Completa els enllaços d'escacs amb les peces indicades de manera que la suma dels cercles connectats a cadascun doni el número indicat en la llista.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

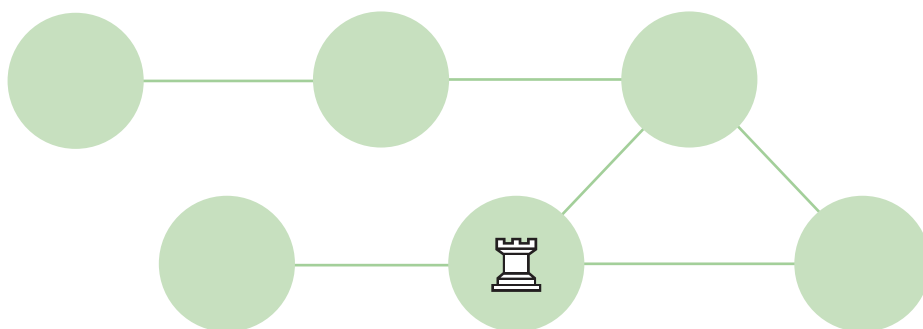
1

	→	9
	→	1
	→	10
	→	4
	→	3



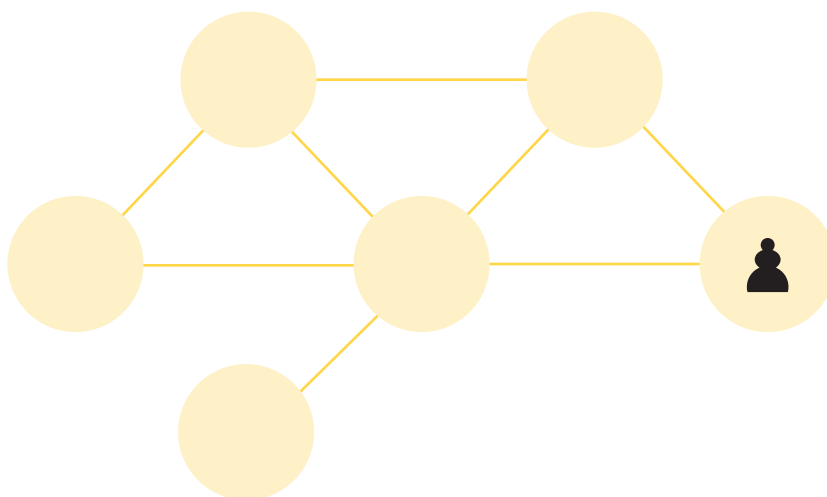
2

	→	8
	→	7
	→	8
	→	2
	→	10
	→	5



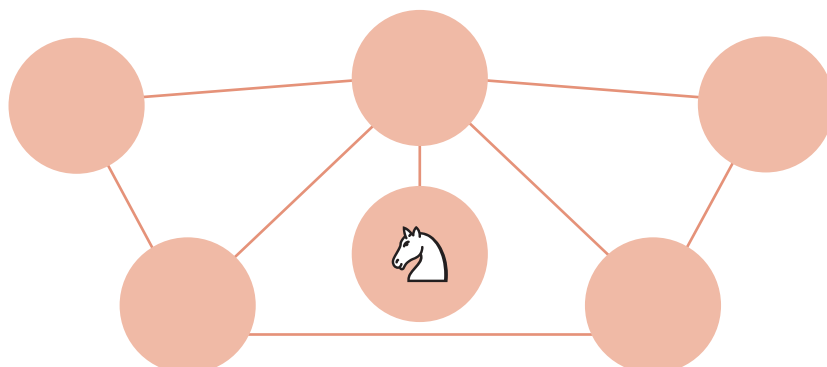
3

	→	9
	→	15
	→	4
	→	17
	→	7
	→	6



4

	→	11
	→	9
	→	5
	→	13
	→	16
	→	10





Pinta vint paraules de la següent entrevista per redactar amb elles un resum. Utilitza un altre full de paper.

[...] Al fil de l'anterior, aquesta cultura de l'**esforç**, la disciplina i la voluntat no creus que la tenim una mica "oxidada" o, almenys, oblidada? que ens estem "relaxant"?

Cert, i és natural, perquè la societat moderna ofereix moltes comoditats i ens presenta solucions prefabricades o estàndard per a gairebé tots els problemes que puguem trobar. Però només mitjançant l'esforç podrem trobar la millor solució, adaptar-la, millorar-la o fins i tot innovar, obrint nous camins. [...]

Quins són els patrons que diferencien els escaquistes a l'hora d'afrontar una decisió, respecte d'algú que, és aliè als escacs i no hi està entrenat?

N'hi ha molts, però destacaria tres qualitats decisives: màxima concentració, capacitat empàtica – constantment ens posem al lloc del rival – i criteri propi, no creiem en receptes màgiques.

M'interessa continuar aprofundint en aquest tema, crec que és on més podem aprendre tant les empreses com qualsevol de nosaltres. Parles de diversos àmbits que m'agradaria comentar:

1. Plantejes que és imprescindible avaluar i diseccionar els errors. Però quan sabem que estem davant un error?

Per desgràcia, moltes vegades comprenem els errors massa tard, quan en patim les conseqüències. Els errors són impossibles d'evitar, la clau està en acceptar-los, admetre la nostra responsabilitat i reaccionar al més aviat possible, minimitzant els danys. I per descomptat, prevenir, usant el sentit comú, per exemple, mai canviïs d'ordinador o telèfon mòbil just abans d'un viatge.

2. Parles d'un mètode d'avaluació, gairebé forense, que és analitzar el jugat cap endarrere per veure on va sorgir el problema, en què consisteix i com el podem aplicar fora dels escacs?

Als escacs analitzes amb el rival en acabar la partida: comprendre les raons de la derrota és l'única manera de trobar consol. L'anàlisi perfecta hauria de fer-se en sentit invers, partint de l'escac i mat i retrocedint jugada a jugada fins a trobar el moment crític en què es va trencar l'equilibri. A l'empresa podria fer-se igual, però poques vegades ens prenem el temps necessari per comprendre les raons reals d'un fracàs, s'acostuma a preferir el mètode d'assaig i error. Si quelcom no funciona provem una altra cosa. D'aquesta manera, el preu que es paga al final sol ser molt alt.

3. Un dels grans problemes és decidir davant infinites possibilitats (o moltes). Hem de gestionar la incertesa -no sabem què passarà en el futur-, hem de decidir i tenir tantes vies ens pot paraitzar, ¿com aborda aquest repte un escaquista i què li recomanes a algú que no sàpiga d'escacs?

Amb una necessària dosi de pragmatisme, l'escaquista aviat comprèn la importància de racionalitzar els objectius. No es pot pretendre jugar perfecte, però és necessari jugar millor que el rival. En la vida, i a l'empresa, succeeix quelcom semblant. No és imprescindible ser el número u, però hem d'esforçar-nos per ser prou bons per ser feliços i estar orgullosos del nostre exercici. [...]

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

<http://www.sintetia.com/miguel-illescas-para-ser-creativo-estudia-mucho-y-luego-duda-de-lo-que-aprendas/>



www.ajedrezyempresa.com



Miguel Illescas

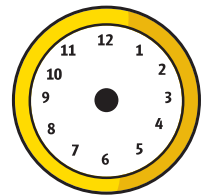
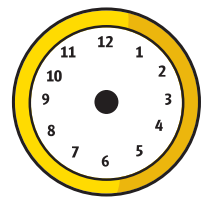


A tall, black, modern parking payment kiosk. It features a small screen at the top, a keypad, and a coin slot. There are yellow and black horizontal stripes near the top. A blue 'P' parking sign is attached to the side, along with a circular logo. The kiosk has a sleek, contemporary design.

A photograph of a curved bookshelf filled with books, with a bright light source visible at the top right.

1

An analog clock with a yellow border. The hour hand is between 9 and 10, and the minute hand is pointing at 5. The time is 9:25.



2

An analog clock with a yellow border. The hour hand is between 9 and 10, and the minute hand is pointing at 5. The time is 9:25.

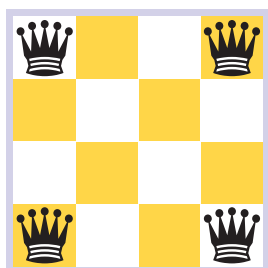




Col·loca el nombre de dames indicat en cada tauler.
En una mateixa fila, columna o diagonal no pot haver-hi tres dames alineades.

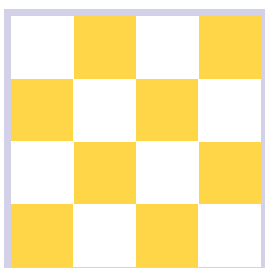
Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

1



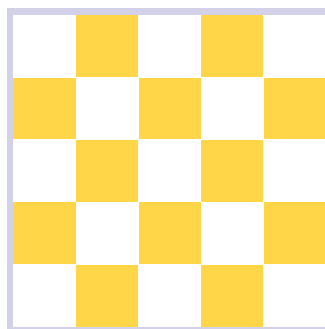
4 dames

2



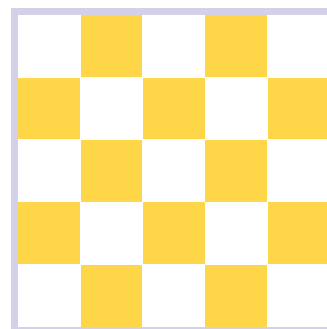
4 dames

3



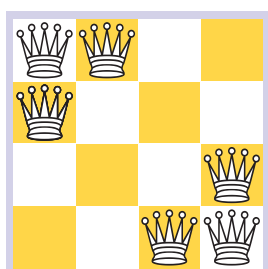
6 dames

4



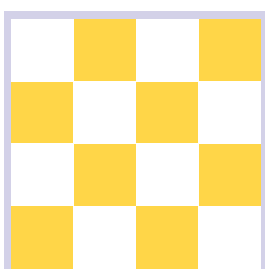
6 dames

5



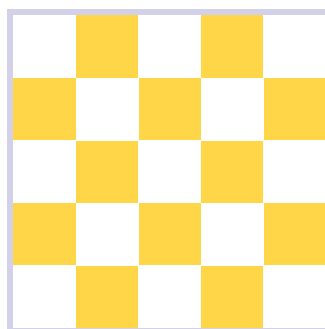
6 dames

6



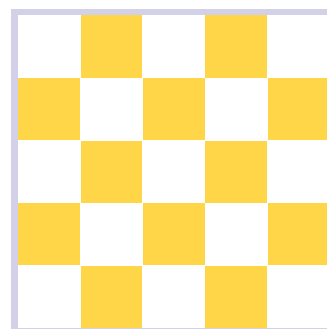
6 dames

7



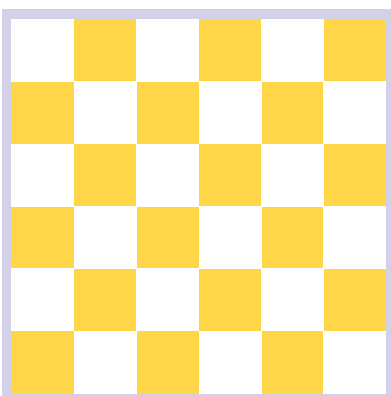
10 dames

8



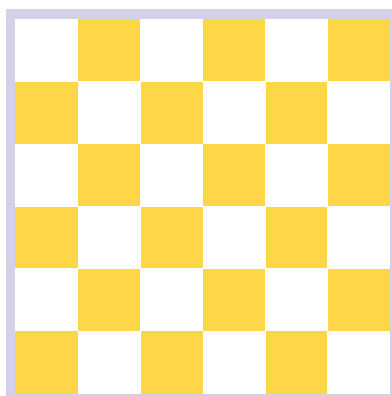
10 dames

9



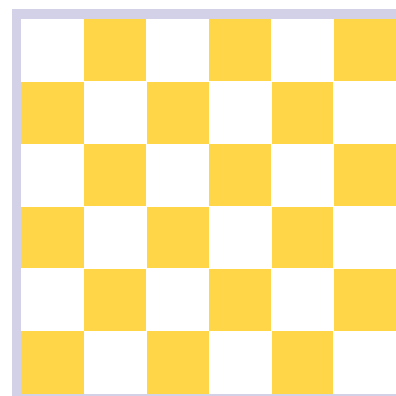
6 dames

10



8 dames

11

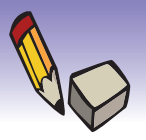


12 dames

Mat vergonyós

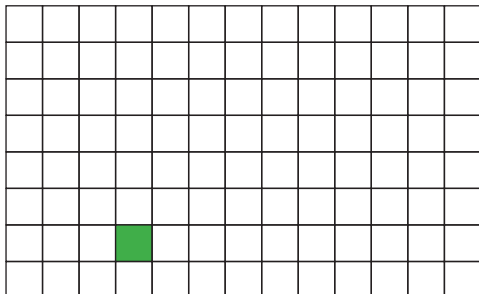
- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat



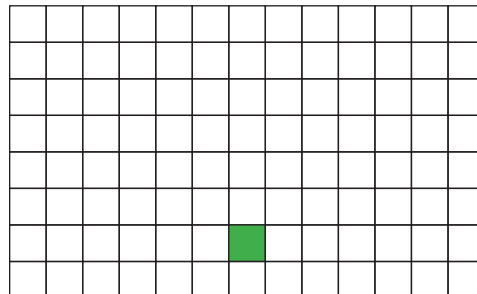


Pinta les caselles, a partir de la casella verda, per dibuixar dos segments que formin els angles indicats.

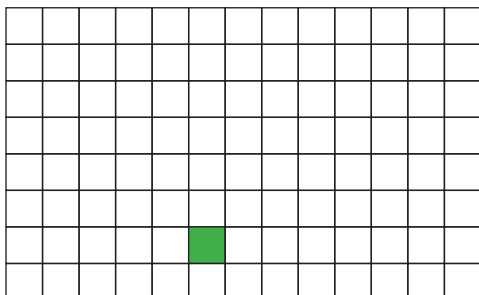
1 Agut



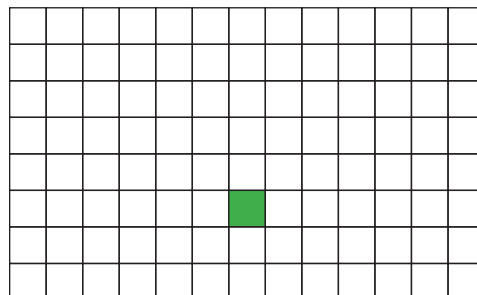
2 Obtús



3 Recte

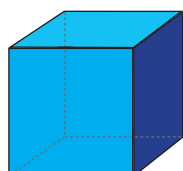
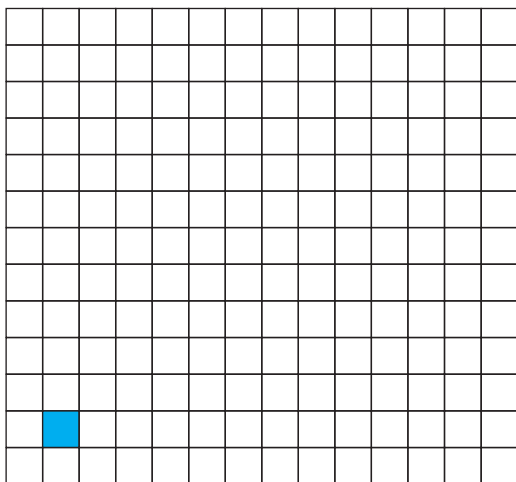


4 Pla

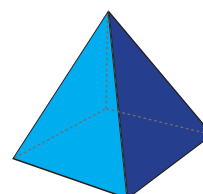
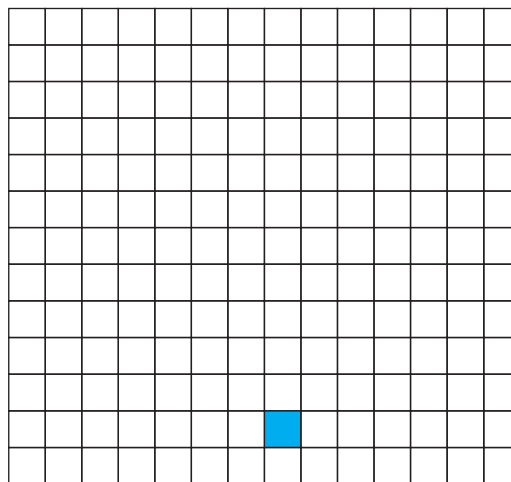


Pinta les caselles per dibuixar les arestes de les següents figures geomètriques. Les arestes posteriors, de color gris.

1 Cub



2 Piràmide de base quadrada

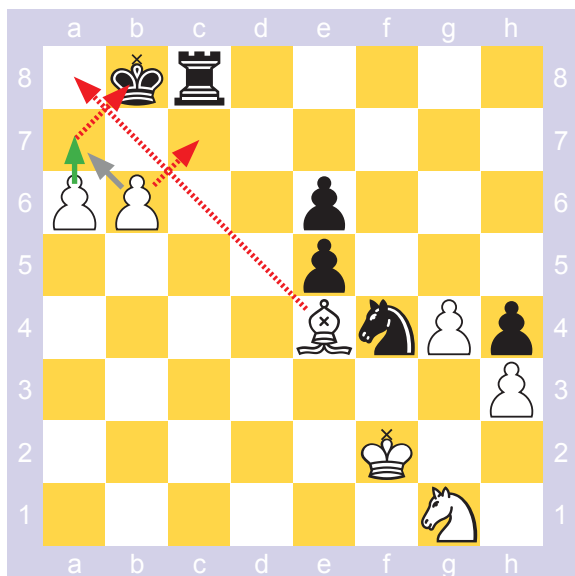




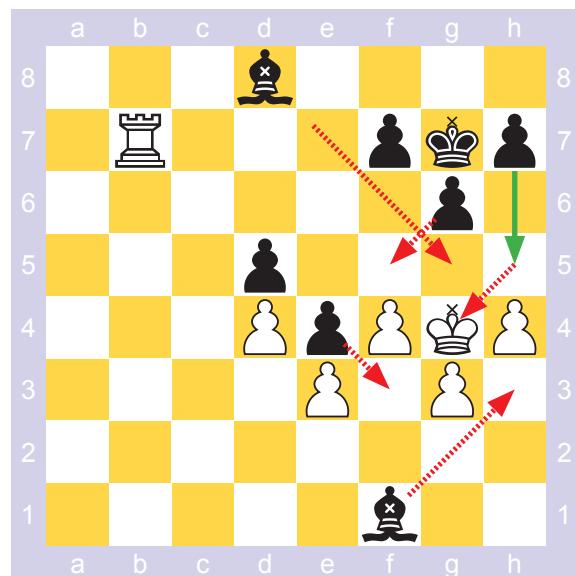
Esquemes de mat

Són mats que es fan amb un peó.

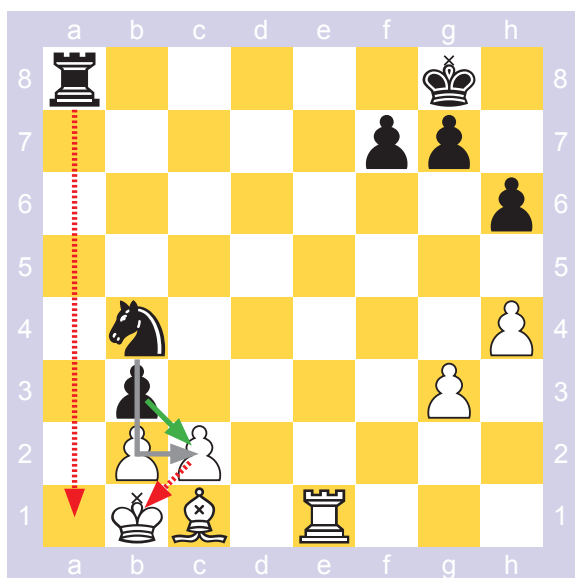
Per a això cal que col·laborin altres peces, ja sigui per defensar el peó, ja sigui per amenaçar les caselles d'escapatòria del rei.



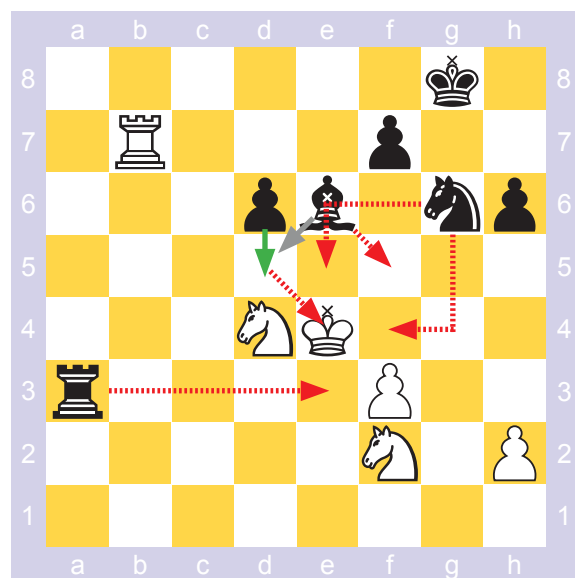
El peó avança una casella i fa escac i mat.
L'alfil i l'altre peó blancs amenacen les caselles d'escapatòria del rei negre.



El peó de la columna **h** fa escac i mat perquè totes les caselles d'escapatòria estan amenaçades.



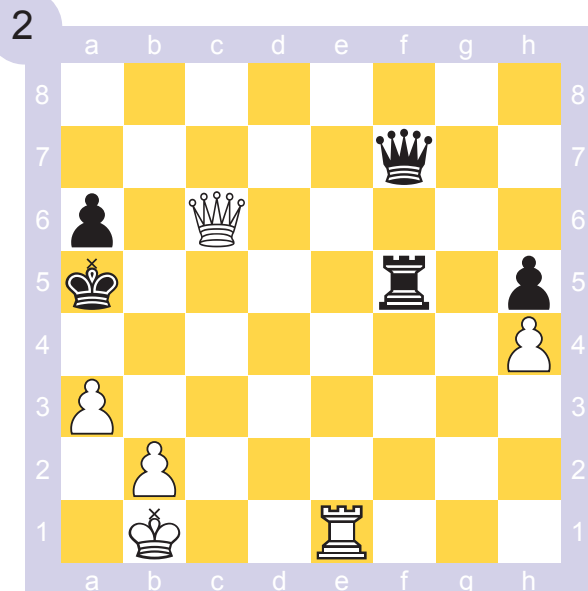
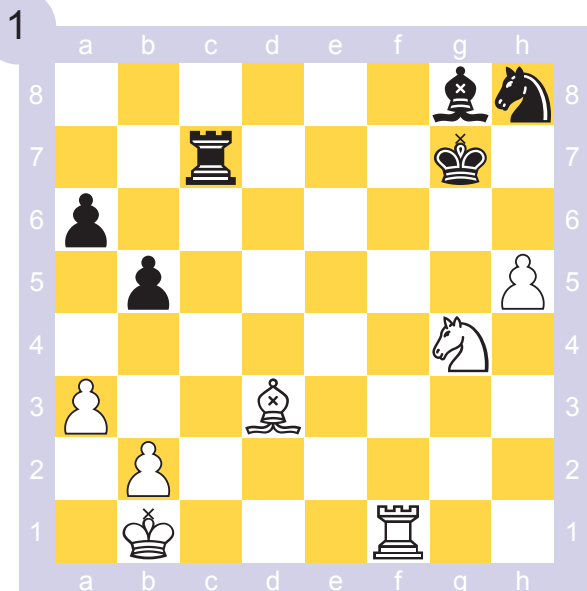
El peó negre captura el peó blanc i fa escac i mat. El peó queda defensat pel cavall.



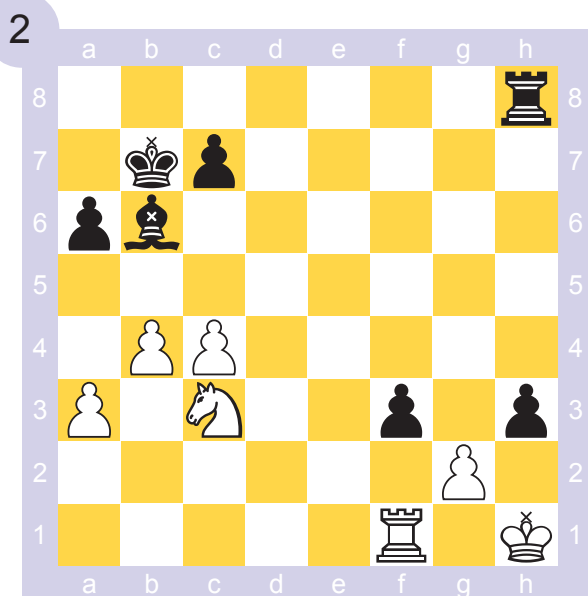
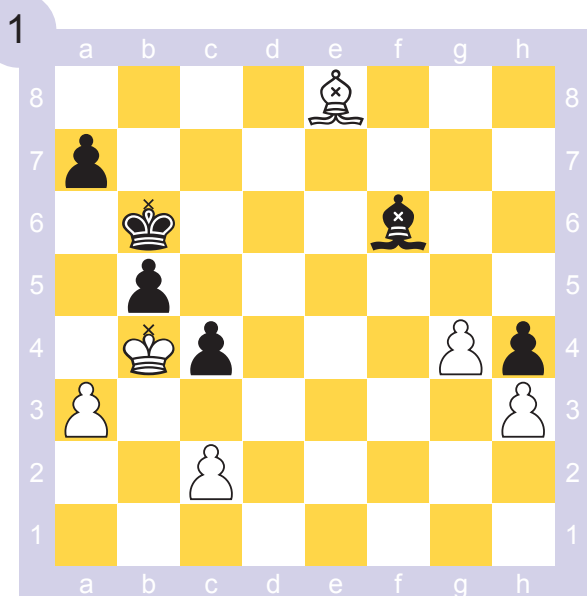
El peó fa escac i mat perquè les altres tres peces negres amenacen totes les caselles d'escapatòria del rei blanc.



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



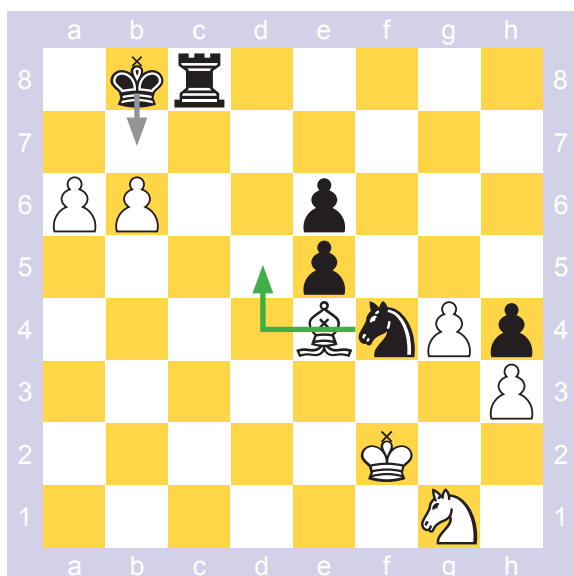
Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.



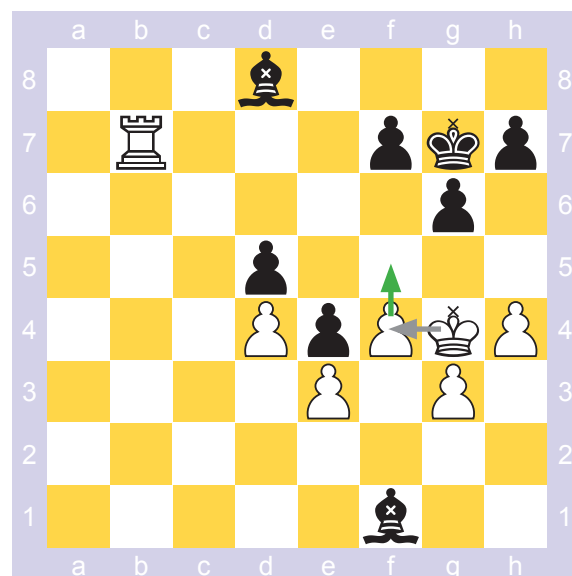


Evitar l'escac i mat

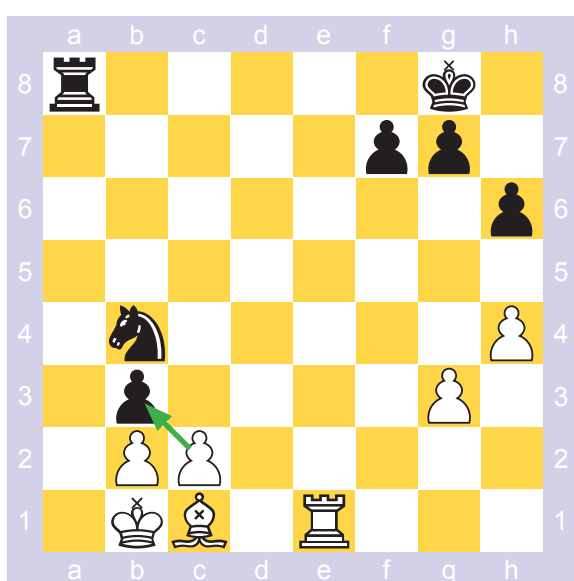
Normalment s'ha de moure alguna peça o se n'ha de capturar alguna de les de l'adversari per disposar de caselles d'escapatorià.



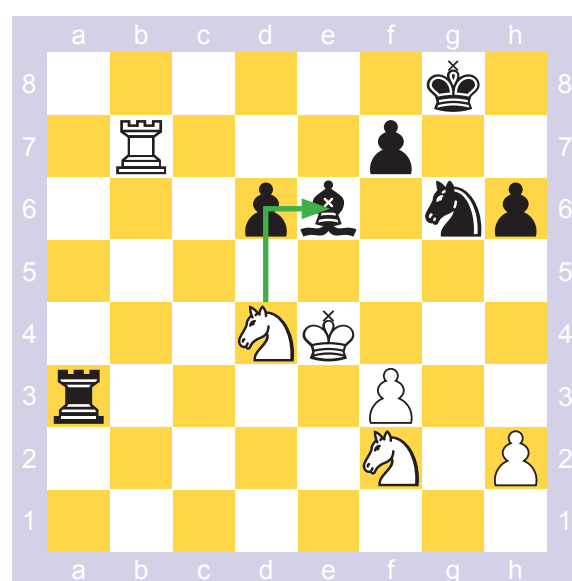
Si el peó de la columna **a** avança, el rei pot moure a b7 perquè el cavall ha bloquejat l'amenaça de l'alfil blanc.



En avançar, el peó blanc genera una casella d'escapatorià per al seu rei.



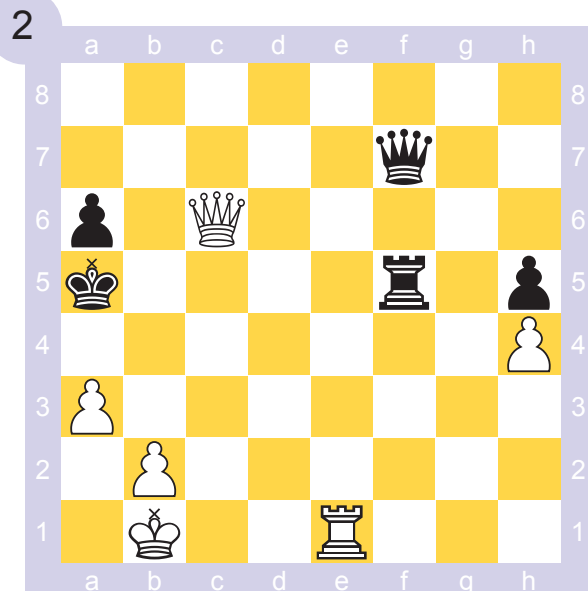
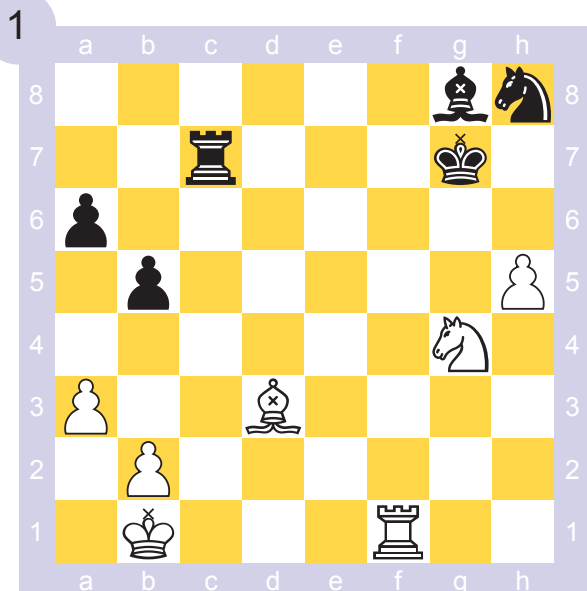
La captura del peó negre amb el peó blanc evita les amenaces de les negres.



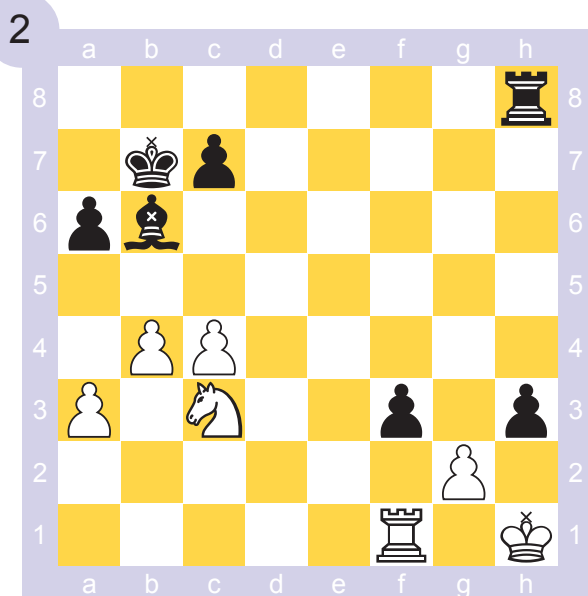
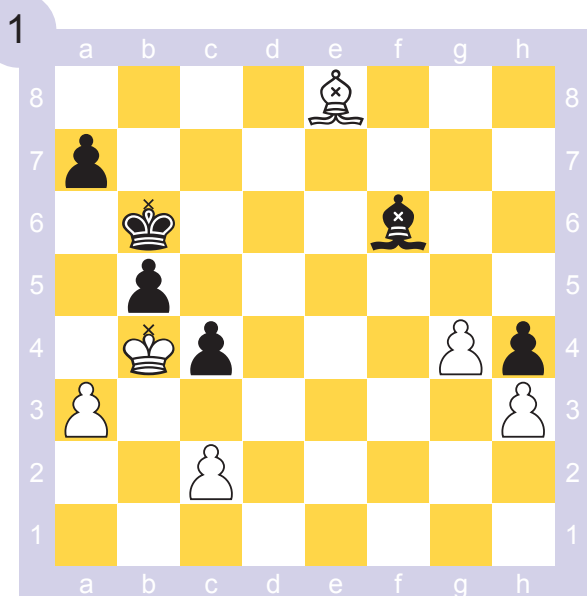
El canvi del cavall per l'alfil genera caselles d'escapatorià.



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



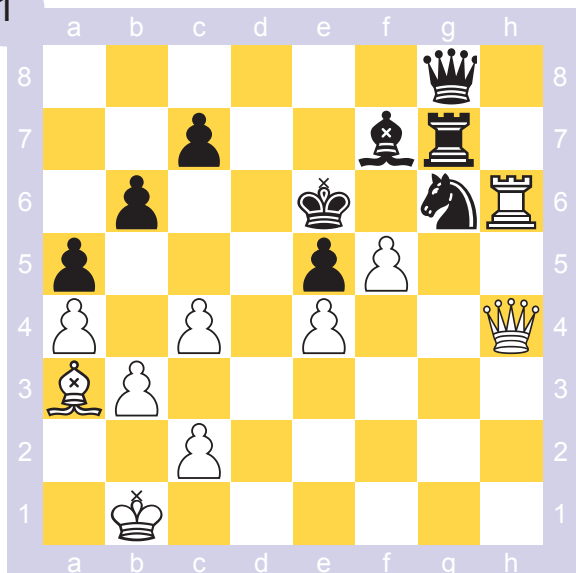
Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.



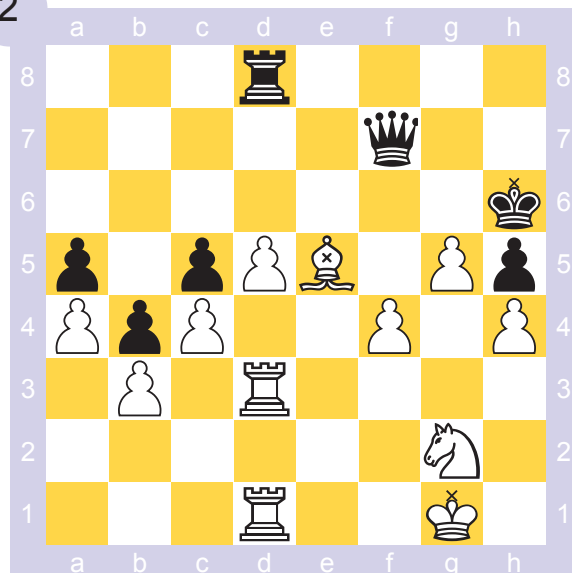


Marca les caselles on posaries la peça indicada al peu del tauler per convertir un escac al rei en escac i mat.

1

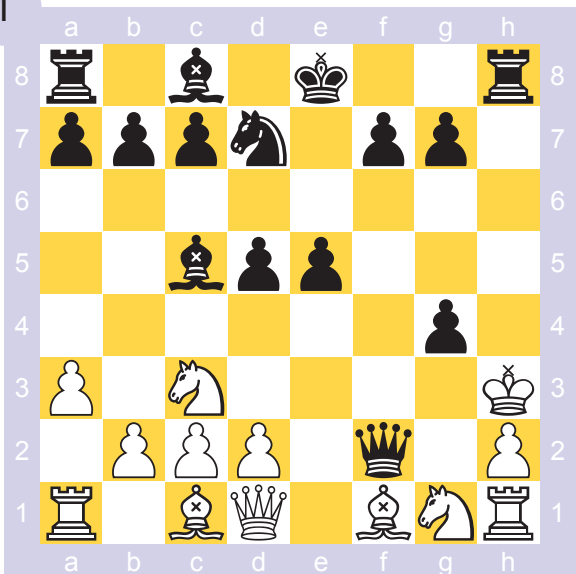


2

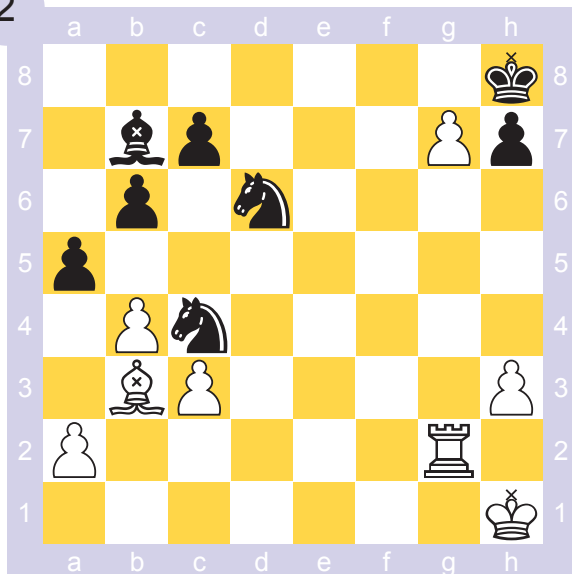


Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.

1

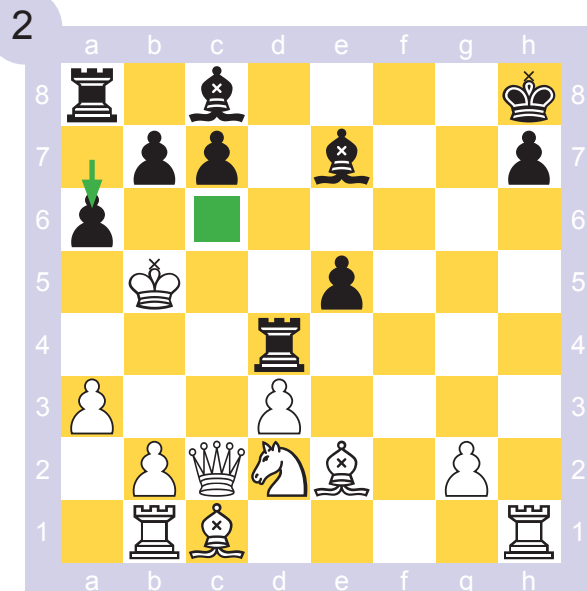
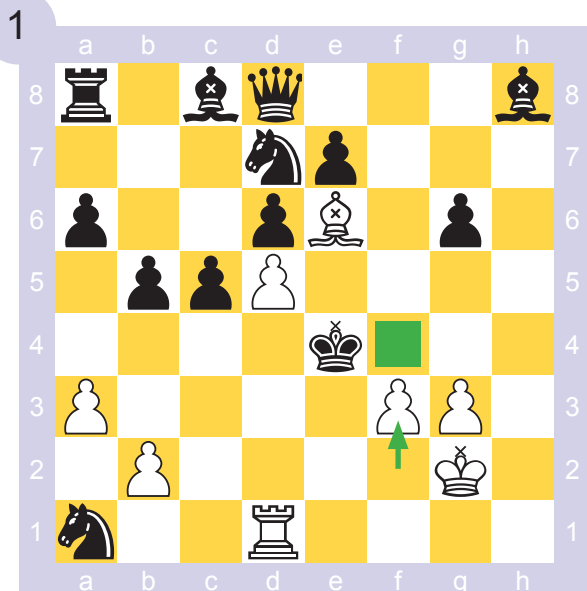


2

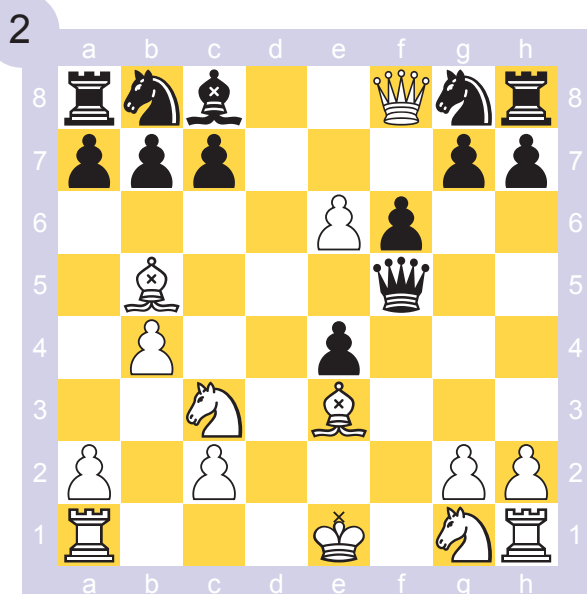
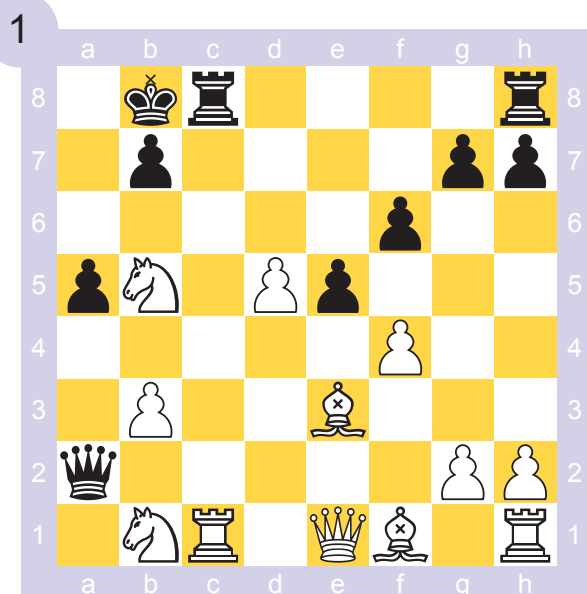




Encercla les peces del peu del tauler que, situades en la casella indicada, aconseguirien una posició d'escac i mat.



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





Resol els següents sudokus 4x4 especials amb peces d'escacs.

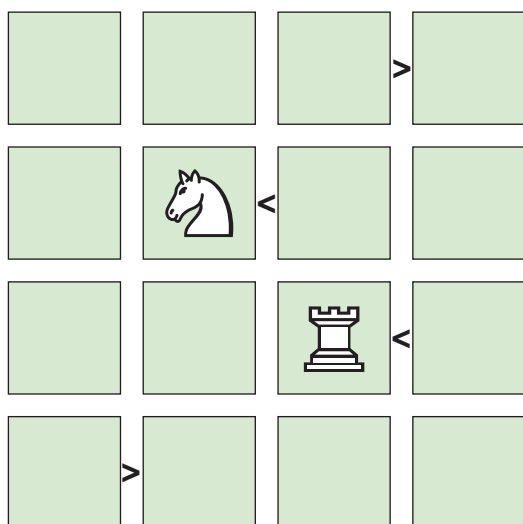
En totes les caselles s'ha de col·locar una peça d'escacs de les indicades al peu del tauler.

Dues peces iguals no poden estar en la mateixa fila o columna.

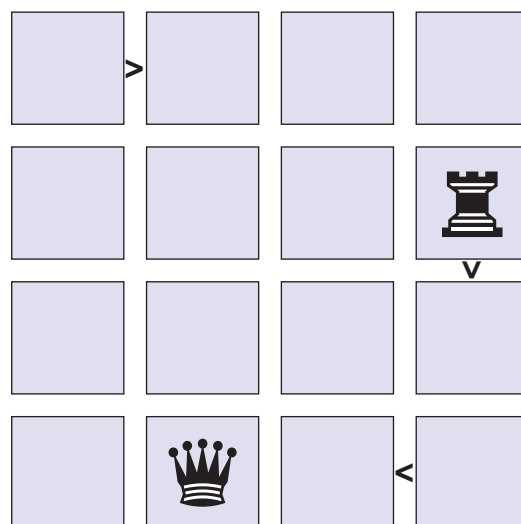
Els símbols < (menor que) i > (major que) poden servir d'ajuda.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

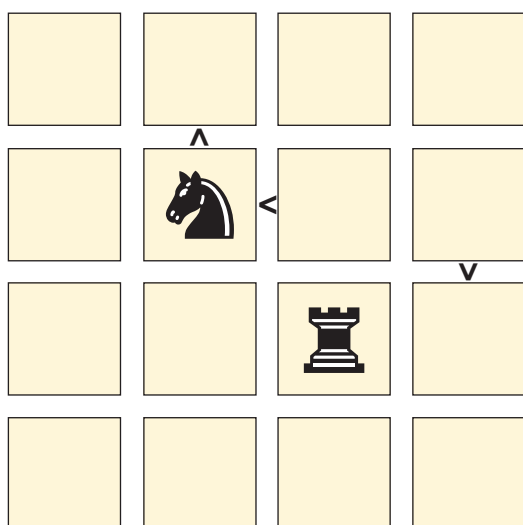
1



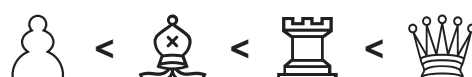
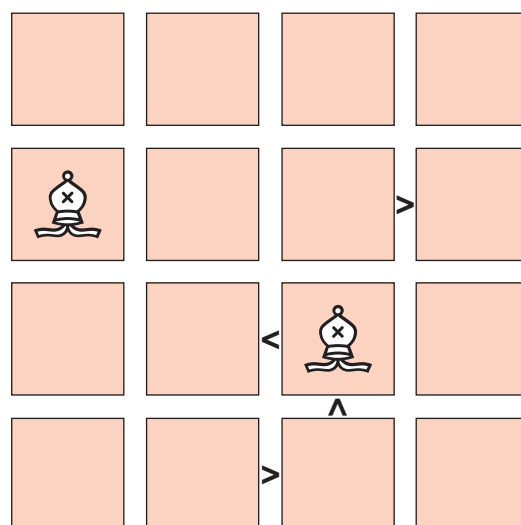
2



3



4





Ordena alfabèticament les següents preposicions.

1 cap	2 de	
3 amb	4 entre	5 per a
6 sense	7 sota	
8 envers	9 malgrat	10 en
11 contra	12 segons	
13 per	14 fins	15 sobre
16 des de	17 a	

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



Completa les frases amb la preposició adequada. Anota el número de la frase en els requadres de les preposicions.

☐ de	El cavall es col·loca ¹ la torre i l'alfil.
☐ per	Els jugadors es dirigeixen ² la sala de joc.
☐ en	Les partides de campionat no es poden jugar ³ rellotge.
☐ entre	Va guanyar el torneig ⁴ molta autoritat.
☐ a	Aquest llibre està signat ⁵ l'autor.
☐ segons	Magnus Carlsen és ⁶ Noruega.
☐ sense	A la sala de joc s'ha d'estar ⁷ silenci.
☐ amb	⁸ ell, aquesta partida la guanyaran les blanques.



Col·loca en els requadres blaus els signes de les operacions (x , + , -) per obtenir el resultat indicat.

Pots afegir parèntesis en els requadres grocs.

1 $(4 - 3) \times 2 - 1$

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14



Reordena les franges verticals per formar les següents imatges sobre escacs (d'esquerra a dreta).

1



1

2

3

4

5

6

7

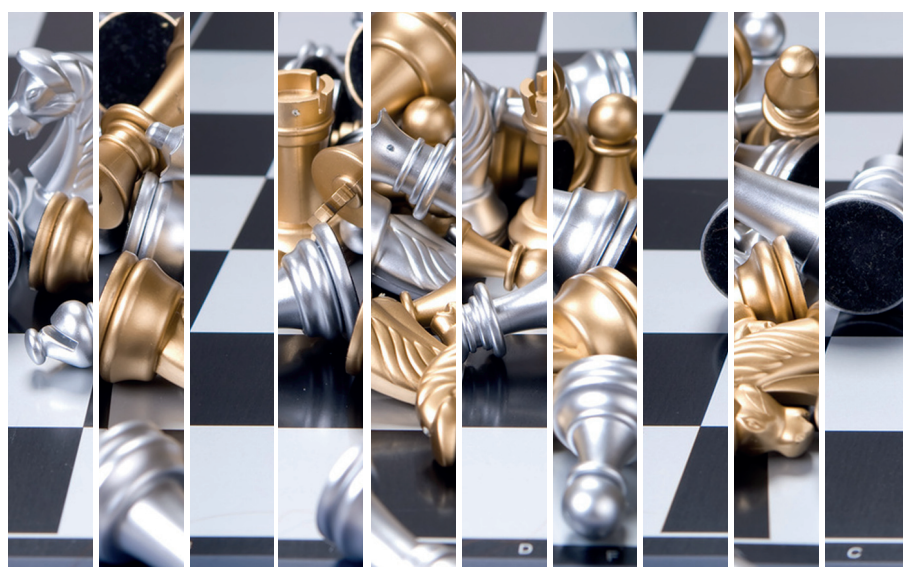
8

9

10



2



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Contraatac

- Amenaçant mat
- Amenaçant una altra peça
- Observacions





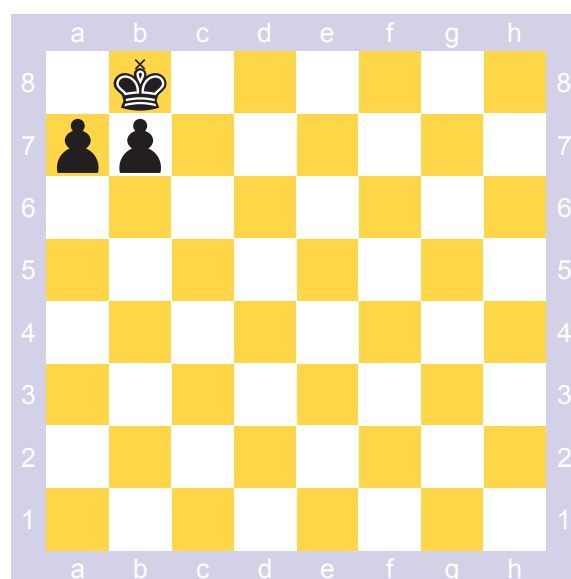
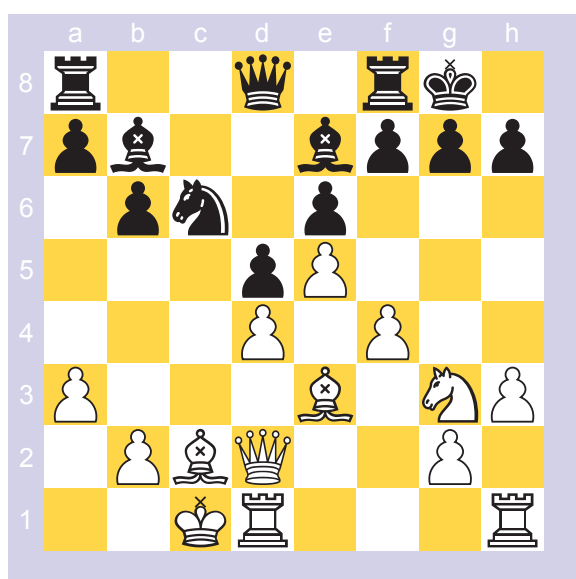
Col·loca les peces d'escacs als taulers de la dreta perquè en resultin posicions simètriques.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

1

Simetria vertical.

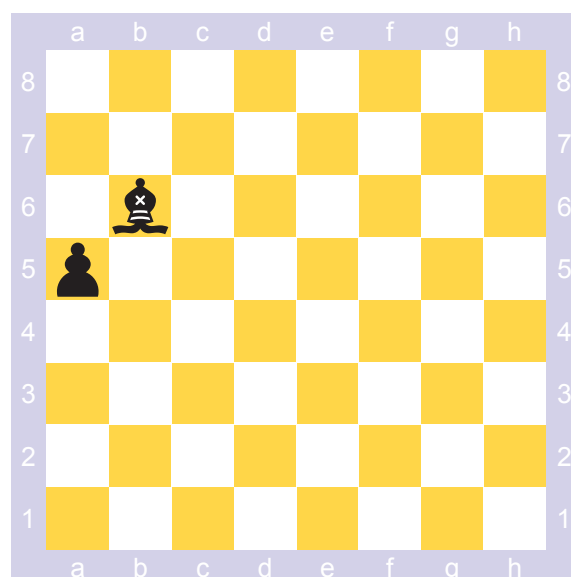
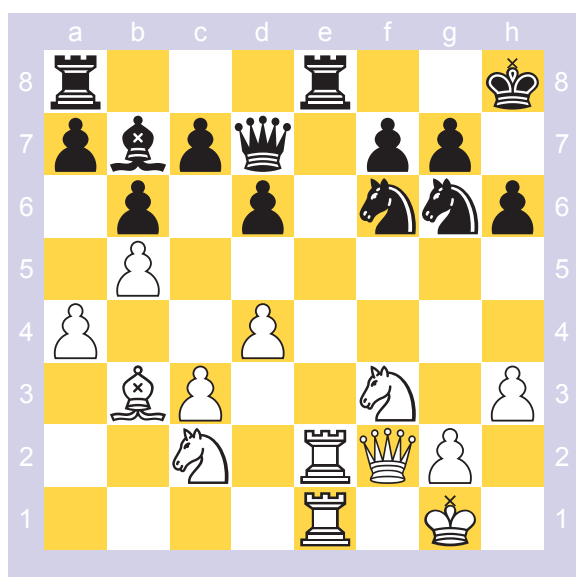
Al flanc de rei s'han de col·locar les peces del flanc de dama i viceversa.



2

Simetria horitzontal.

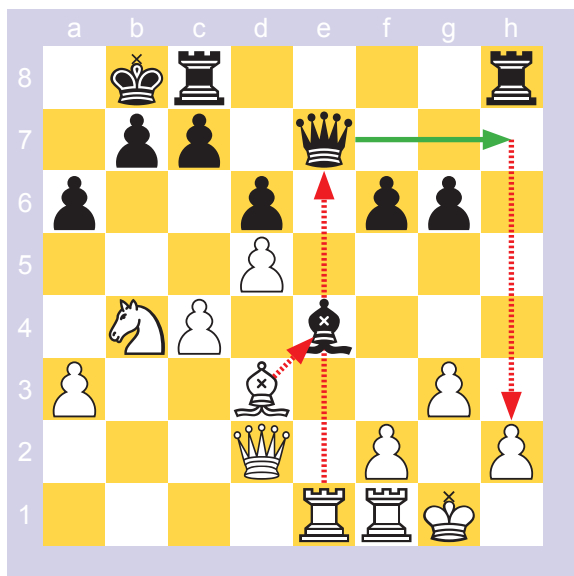
A la banda de les negres s'han de col·locar les peces de la banda de les blanques i viceversa.





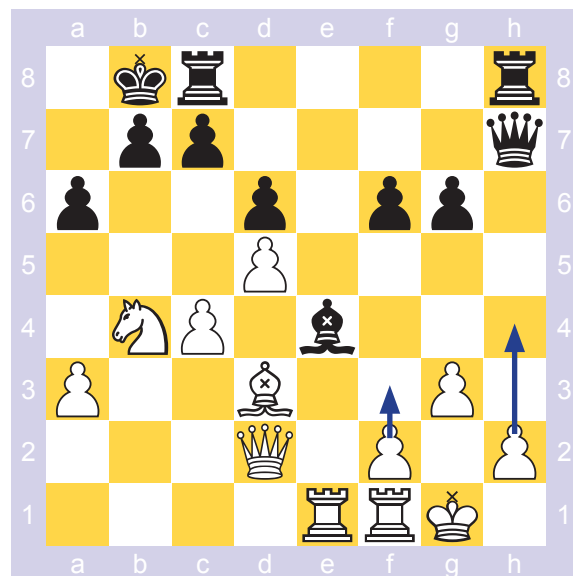
Amenaçant escac i mat

Si no hi ha possibilitat de defensar-se d'una amenaça, es pot intentar crear una altra amenaça a l'adversari, que l'obligui a defensar-se i no li permeti finalitzar la primera amenaça.

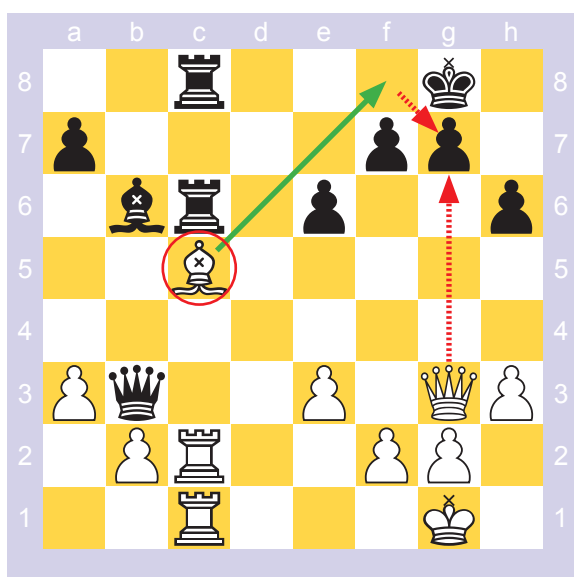


L'alfil negre està clavat i no es pot defensar.

La dama negra es mou a h2 per amenaçar escac i mat a h2.

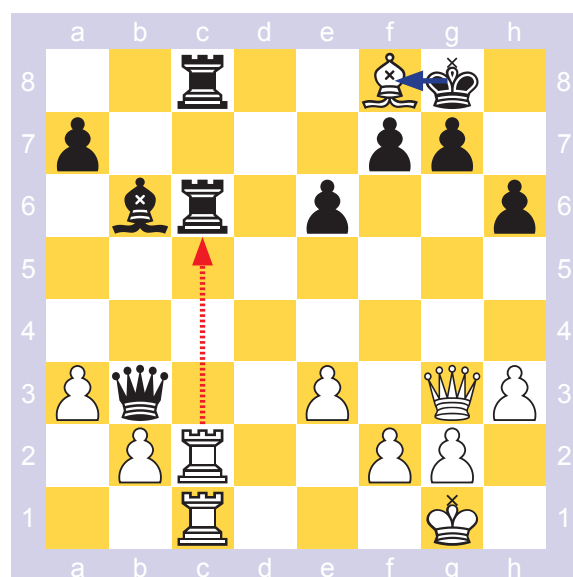


Un cop les blanques s'hagin defensat de l'escac i mat, l'alfil negre ja es podrà moure (canviant-lo per l'alfil blanc).



L'alfil blanc està clavat i no es pot defensar.

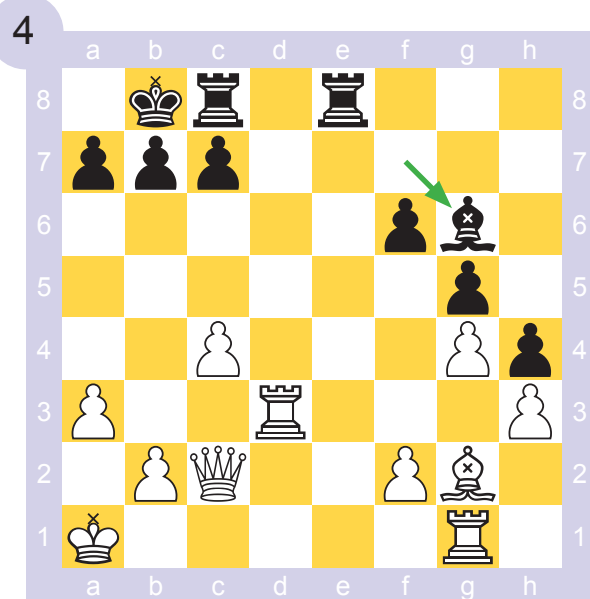
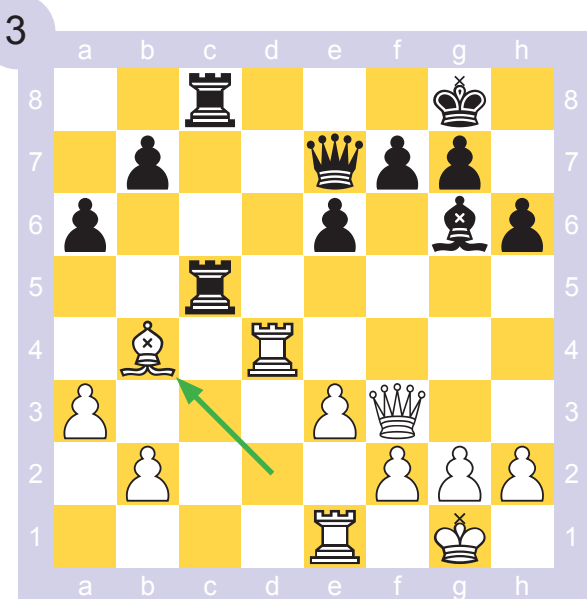
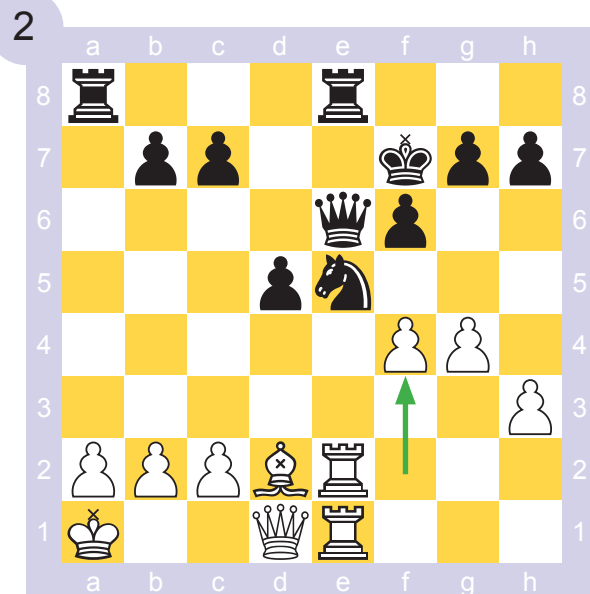
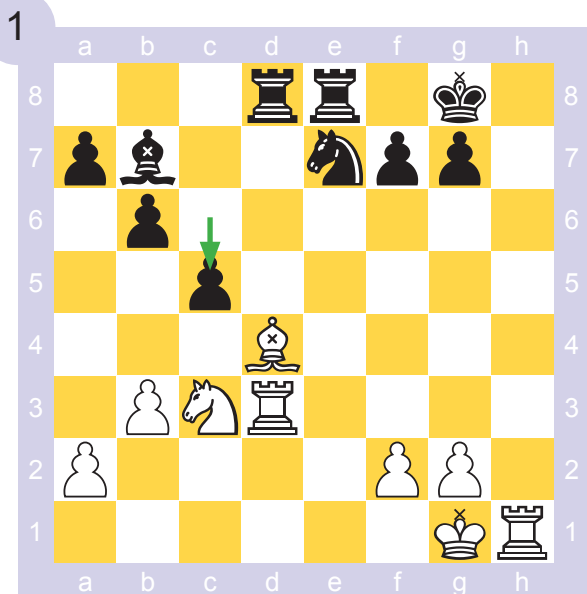
Es mou a la casella f8 perquè la dama blanca amenaci escac i mat a g7.



Quan les negres hagin capturat aquest alfil, les blanques capturaran una torre, tot guanyant material.

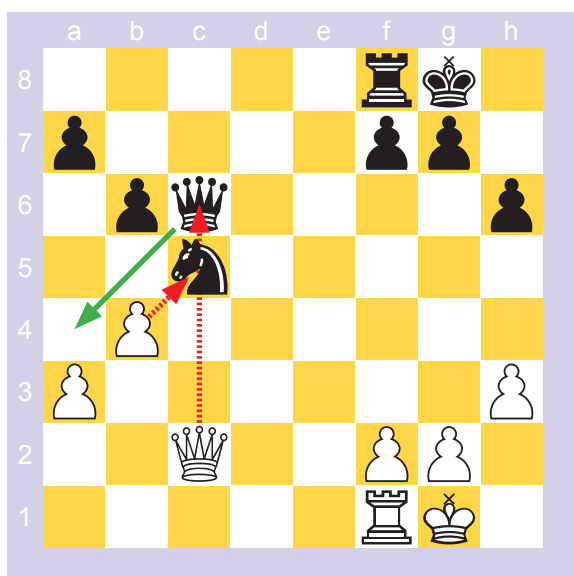


Indica amb fletxes les jugades per iniciar un contraatac amb amenaça d'escac i mat.

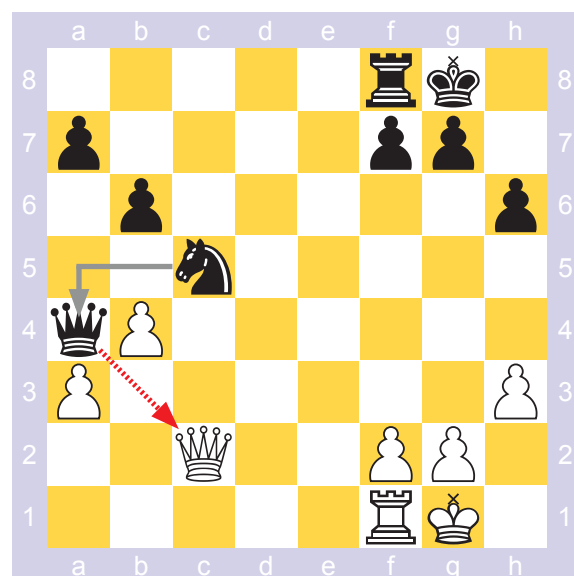




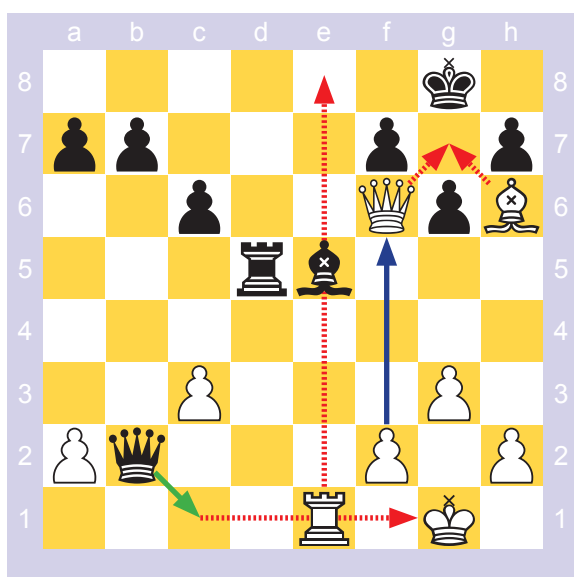
Amenaçant una altra peça



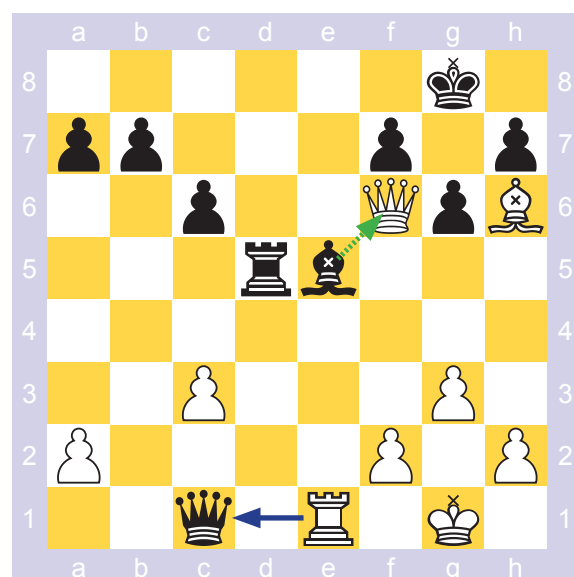
El cavall no es pot defensar ni moure perquè la dama negra seria capturada.



La dama negra ataca la dama blanca. Si no hi ha intercanvi de dames, quan la dama blanca es mogui, el cavall negre podrà desplaçar-se.



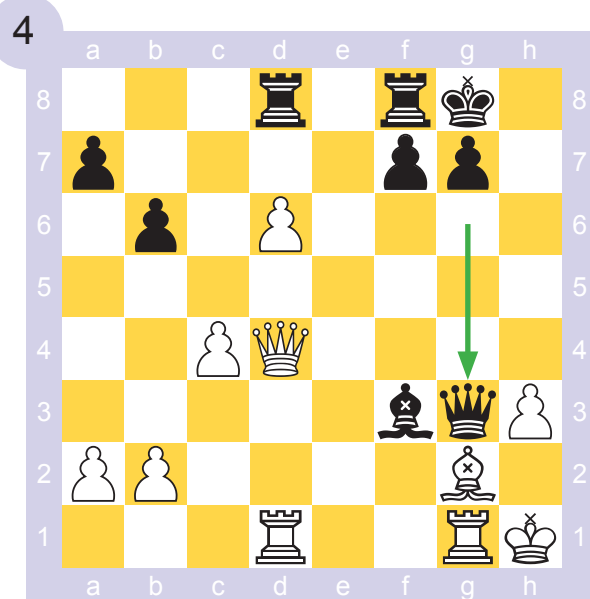
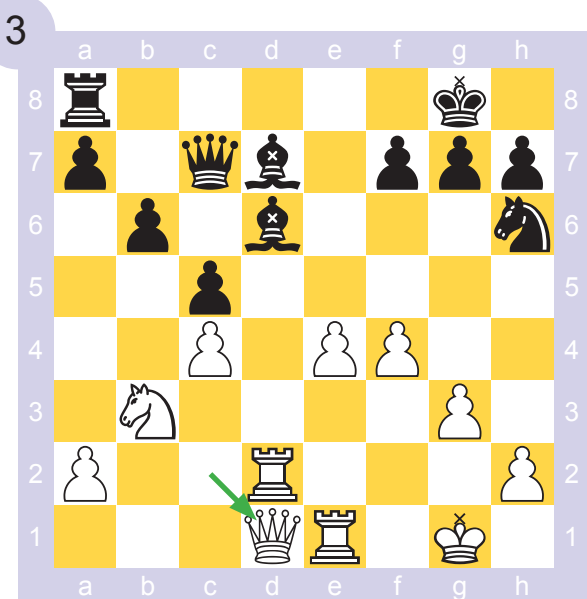
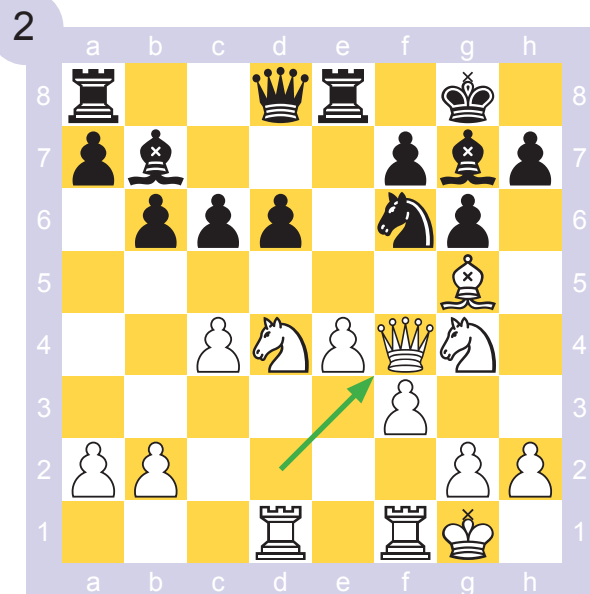
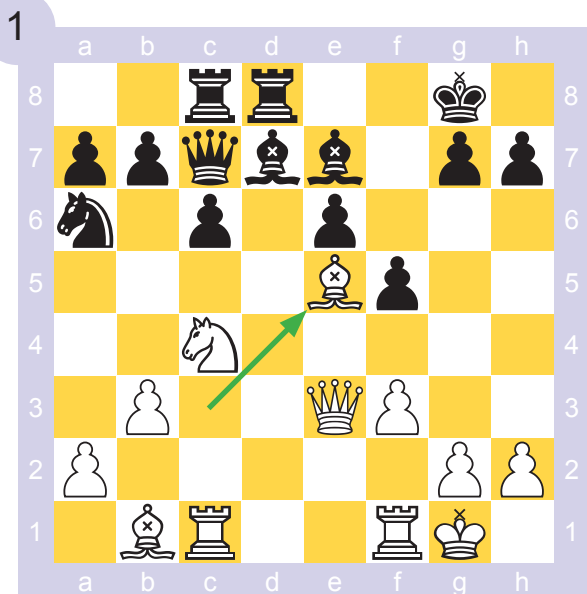
Les blanques amenacen de fer escac i mat. No s'ha de capturar la dama blanca a g8 amb l'alfil negre perquè la torre blanca faria escac a e8 i després mat a f8.



La dama negra clava la torre blanca, amb la qual cosa evita l'escac i mat al seu rei. Es produirà un canvi de dames o d'alfils.



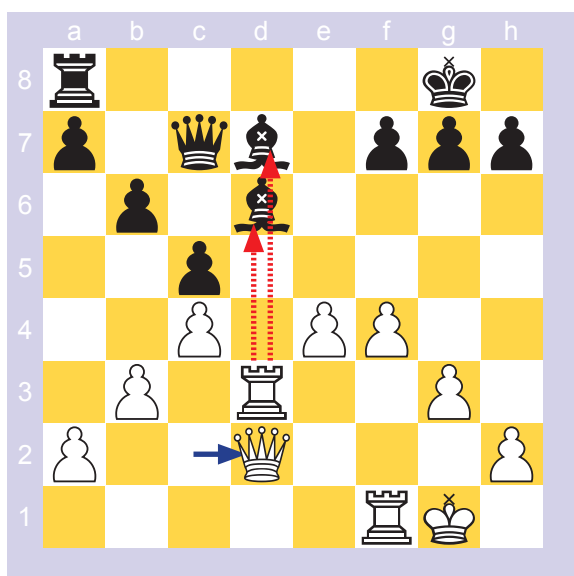
Indica amb fletxes les jugades per iniciar un contraatac tot amenaçant una altra peça.



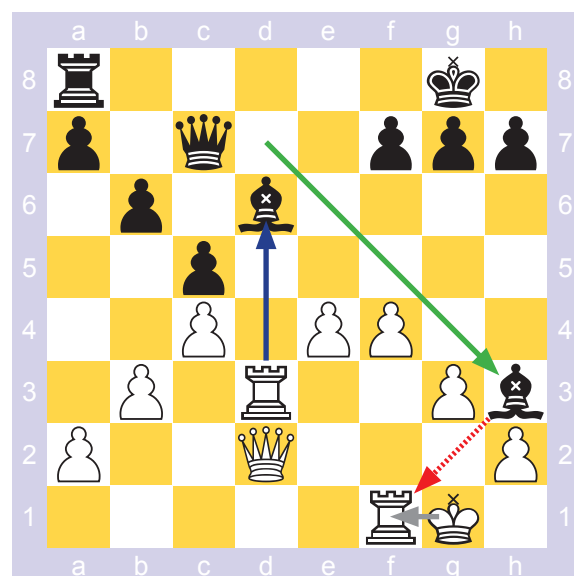


Observacions

Minimitzar la pèrdua de material (punts)



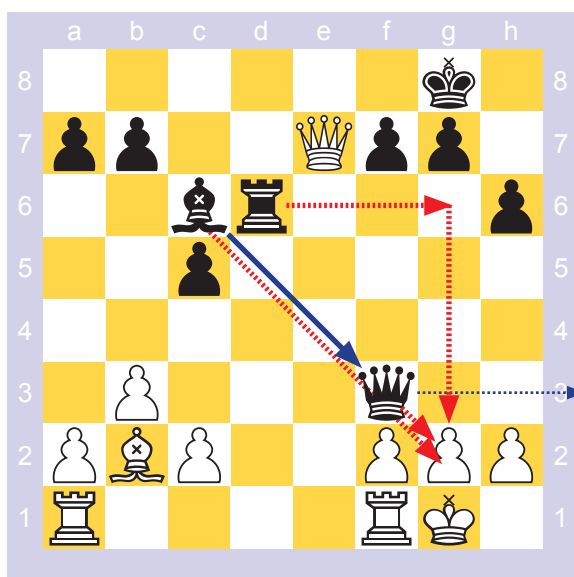
Un dels dos alfils negres no es pot defensar i serà capturat.



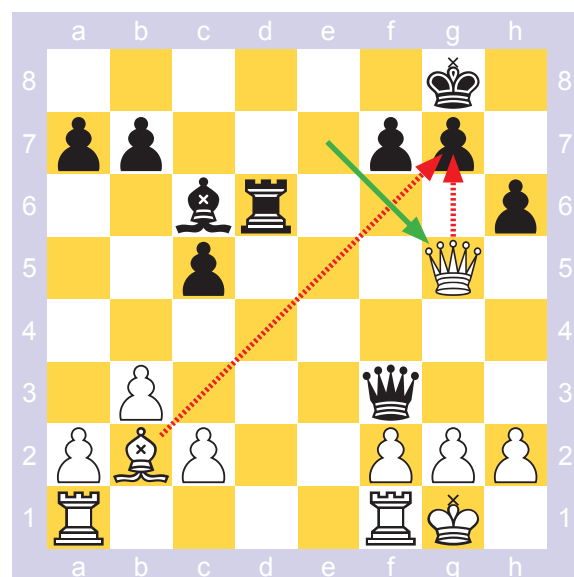
Amb l'amenaça de l'alfil negre sobre la torre, les blanques podran capturar els dos alfils negres a canvi d'aquesta torre.



Atenció amb el contraatac



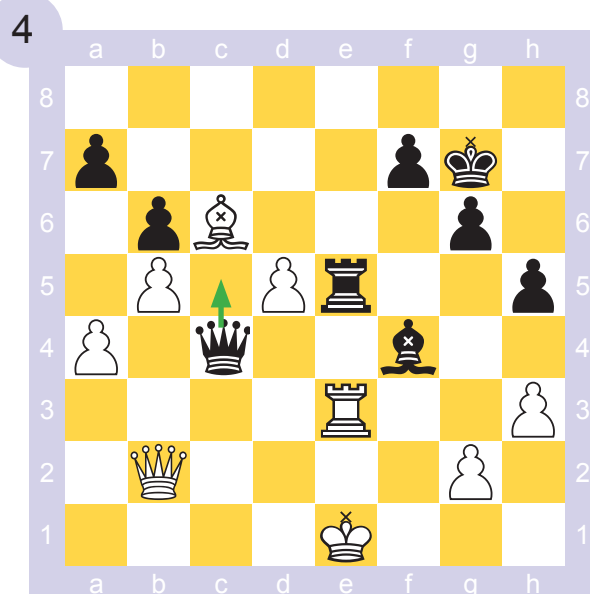
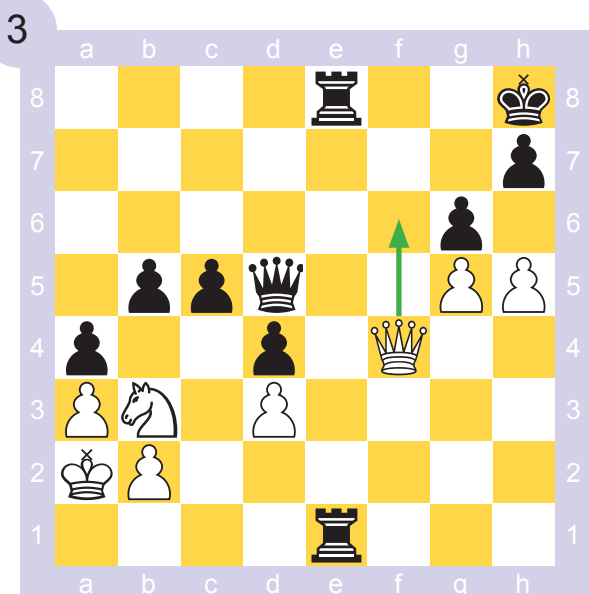
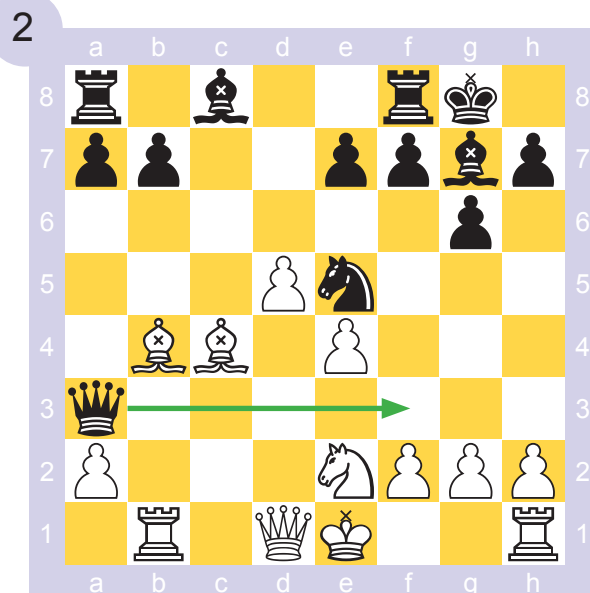
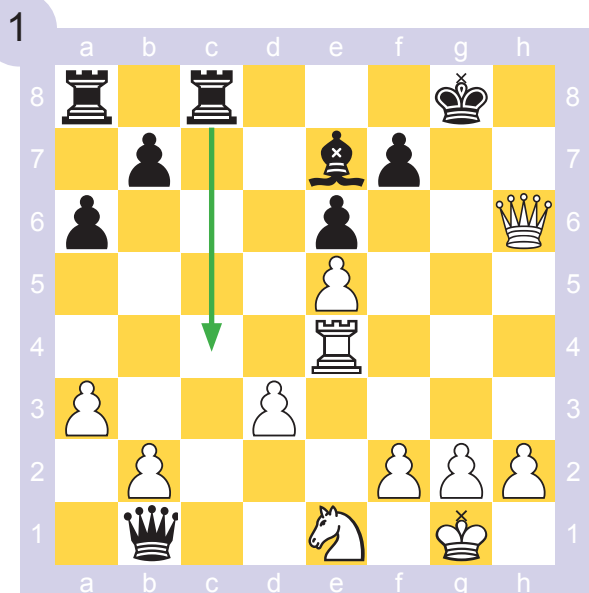
L'escac i mat a les blanques sembla inevitable. Si les blanques capturen la dama amb el peó, reben escac amb la torre a g6 i després escac i mat per la captura del peó f3 amb l'alfil negre.



L'amenaça d'escac i mat a g7 amb la dama blanca provoca el canvi de dames.



Relaciona les següents posicions amb els textos que expliquen aquests contraatacs. Indica les jugades amb fletxes segons els textos.



Si es captura la dama, l'adversari fa escac i mat en dues jugades amb el cavall i l'alfil.

Per no perdre la partida se sacrifica la dama i després es fa escac amb el peó perquè quedi una posició d'ofegat.

S'amenaga la torre. Si la torre blanca es mou a e3, la torre negra es mou a g4 per evitar l'escac i mat.

La torre no només rep una amenaça sinó que també queda clavada perquè, si es mou, es fa escac i després es fan raigs X per capturar la dama blanca.



El buscapeces d'escacs.

Esbrina on són les altres peces de cada tauler. Com a ajuda, ja en tens una de col·locada.

Els números de les caselles indiquen quantes peces hi ha a les caselles adjacents (files, columnes i diagonals).

Les peces no es poden tocar ni en horitzontal, ni en vertical, ni en diagonal. Tampoc poden ser a les caselles que contenen un número.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

1

4 

1			
			
	3		2
	1		

2

4 

			
		3	
1			
	2		1

3

5 

		1		
				1
	3		1	
			2	

4

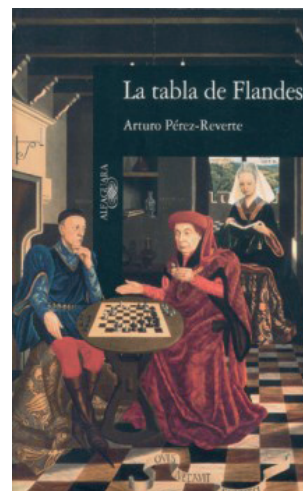
5 

		1	1	
				
2			1	
			2	



Llegeix aquest fragment de l'article de premsa "Les regles del joc" d'Arturo Pérez-Reverte (El Sol, 31.01.1990). Indica on s'han de col·locar les següents paraules.

És freqüent que un 1 nazca de una imagen. neixi d'una imatge. La taula de Flandes va néixer en un vagó-llit, a la claror d'un petit llum de tauleta de nit, entre les pàgines d'un llibre de problemes d' 2. De sobte, ho vaig veure. Una partida que es juga 3 enrere, una jove bella i silenciosa. I un misteri. Un quadre. Un quadre flamenc, del segle XV, en el qual dos personatges 4 una partida. La partida d'escacs. Un enigma 5 cinc-cents anys més tard. Quis necavit equitem. Qui va matar el cavaller. El món de la pintura, l'art com a enigma, la 6 com a joc. Una dona atrapada per un quadre. I un jugador ocult, misteriós, 7. Hi havia música allí, 8 de pintura. Notes que es repetien, començant novament un i altre cop. Com un dibuix d'Escher. I un tauler amb les 9 canviades, farcides de paranys que desorienten el jugador. El fossat en comptes del pont, la presó en lloc de la fonda, la mort amagada al jardí... Ja no vaig poder 10 el son aquella nit, enmig del sotragueig de les vies, en l' 11 llitera del vagó-llit. Van passar dos anys 12 que no vaig poder agafar novament el son.



La taula de Flandes és, sobretot, un minuciós joc en el qual 13 res no és com sembla ser. Al començament, quan 14 en l'esquema de la novel·la i tot era encara 15 nou com per divertir-me, reia sol tot posant miralls en comptes d'oques, semblant paranys, trucs i inversions. Alcía, Poe, 16, Aquil·les i la tortuga, Bach, Scaramouche i el Capità Garfi, entre altres, van avenir-se a donar-me un cop de mà. Van Eyck i Campin, de la seva banda, 17 responsables 18. La partida d'escacs, i el seu autor, Pieter van Huys –busquin a les enciclopèdies: Bruges, 1415-Gant, 1481–, pertanyin a l'escola 19 del segle XV. Ells, més bé que ningú, em van convèncer que qualsevol escena inofensiva i domèstica pot amagar simbolismes ocults, 20, sentits que 21 a l'observador, com la pròpia vida, com un enigma que cal resoldre. Tal com la música, la literatura, els escacs, els 22 de lògica o els nombres enters.

A La taula de Flandes, com en les meves altres novel·les, la Història hi és present. És més, tota la trama 23, en certa manera, s'hi 24, descansa sobre fonaments de cinc segles. (continua)

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

<http://www.perezreverte.com/articulo/perez-reverte/288/las-reglas-del-juego/>

- | | | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| ☐ Holmes | ☐ flamenca | ☐ treballava | ☐ gairebé |
| ☐ vida | ☐ argumental | ☐ recolza | ☐ prou |
| ☐ problemes | ☐ misteriosos | ☐ escapin | ☐ que |
| ☐ escacs | ☐ estreta | ☐ són | ☐ cap |
| ☐ llibre | ☐ omnipotent | ☐ juguen | ☐ a més |
| ☐ caselles | ☐ desvelat | ☐ agafar | ☐ fins |



Reparteix els números perquè, multiplicats entre ells, donin el mateix resultat en totes les seccions dels següents taulers.

1

--	--

2

3

5

6

8

10

2

1

2

3

4

5

6

8

10

3

3

4

5

6

10

12

15

20

4

9

45

30

20

18

6

10

4



Perfils de peons sobre un tauler.

Relaciona els perfils (números) amb el que es veu des de les direccions indicades per les fletxes (lletres).

1

peons vistos des de dalt

1 2 3 4

A B C D

3

2

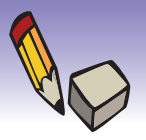
1 2 3 4

A B C D

Resultat d'una partida

- Resultat d'una partida
- Material insuficient
- Observacions



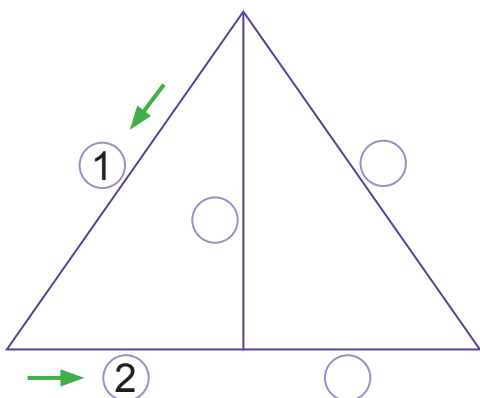


Movent-te com una dama, dibuixa les següents figures sense aixecar el llapis del paper i sense passar dues vegades per la mateixa línia.

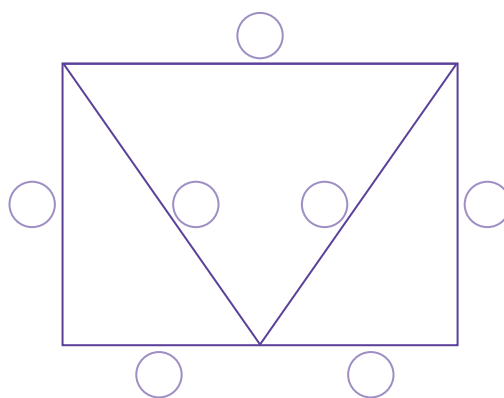
Prova-ho en un full de paper i, quan ho hakis aconseguit, indica un dels camins que s'ha de seguir.

Fixa't en l'exemple de la pàgina 94 del llibre 5 d'aquesta col·lecció.

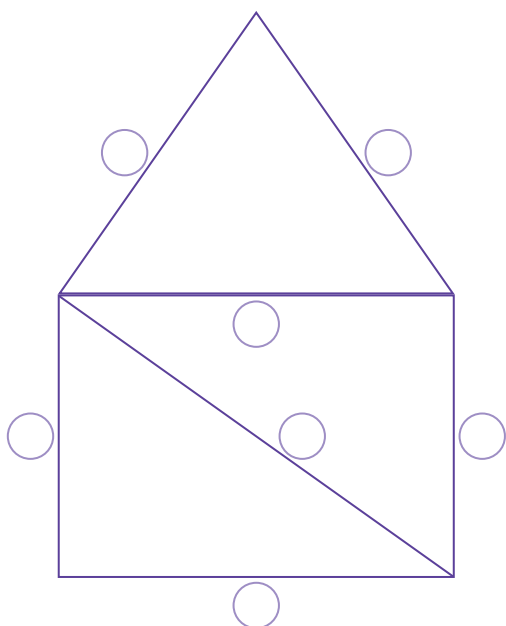
1



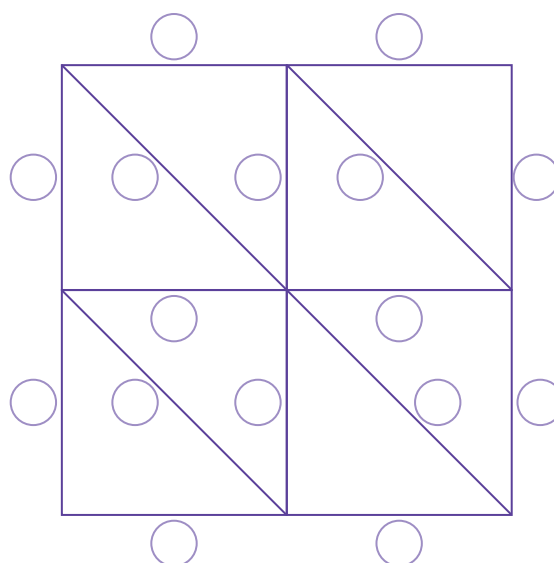
2



3



4

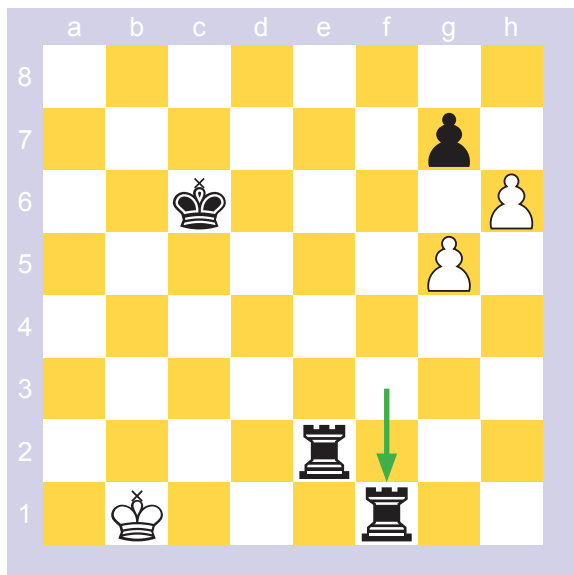




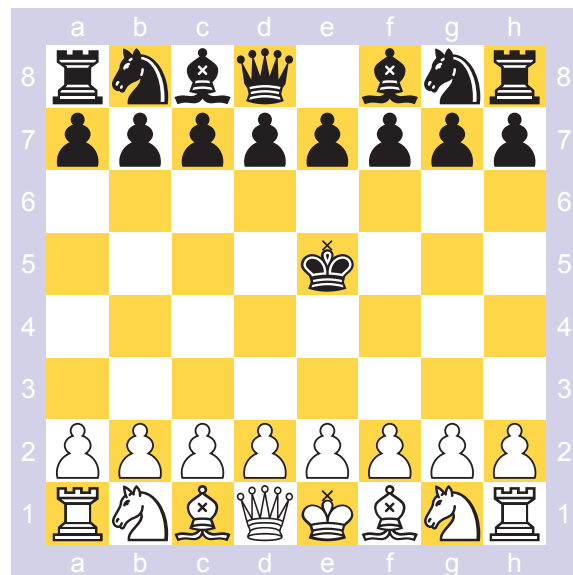
Resultat d'una partida

Una partida es pot guanyar, perdre o quedar en taules.

Guanya el jugador que aconsegueix fer escac i mat a l'adversari.

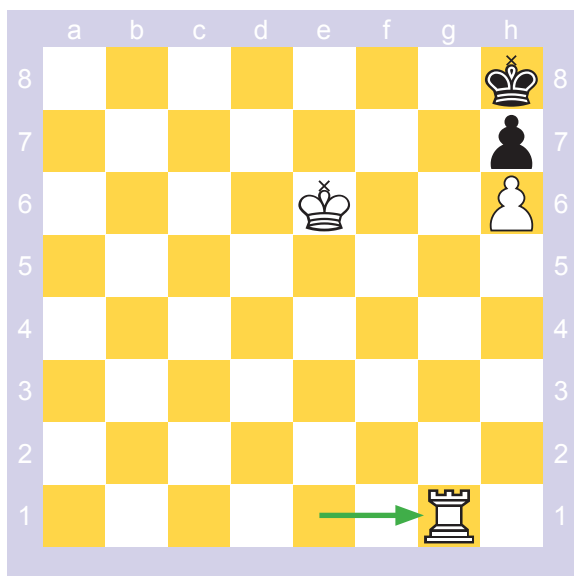


En aquest exemple, guanyen les negres (1 punt) i perden les blanques (0 punts).

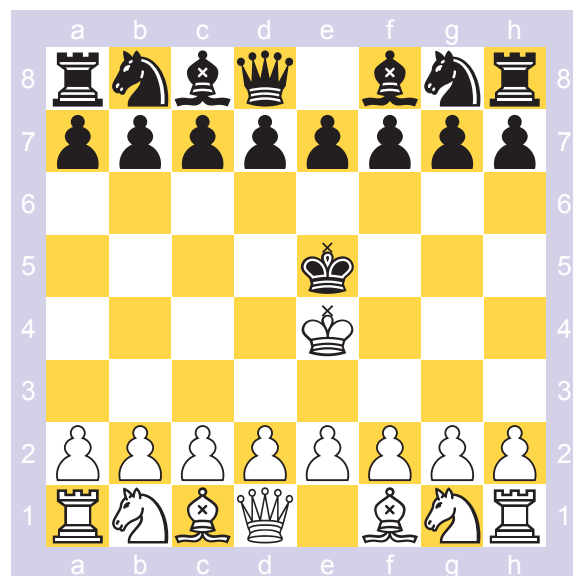


En acabar la partida, el guanyador col·loca el seu rei al centre del tauler.

Taules: Quan no guanya cap jugador, hi ha un empat (mig punt per a cada jugador).



Quan un jugador ofega el rei adversari, el resultat és taules.

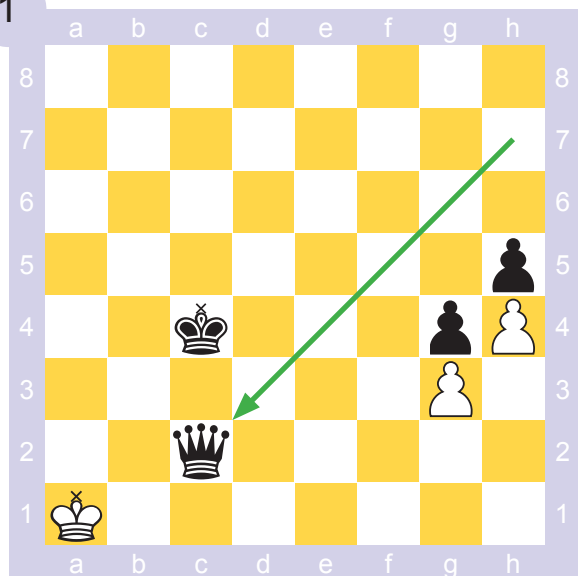


En cas de taules, es col·loquen els dos reis enmig del tauler.



Encercla el resultat de cada partida.

1

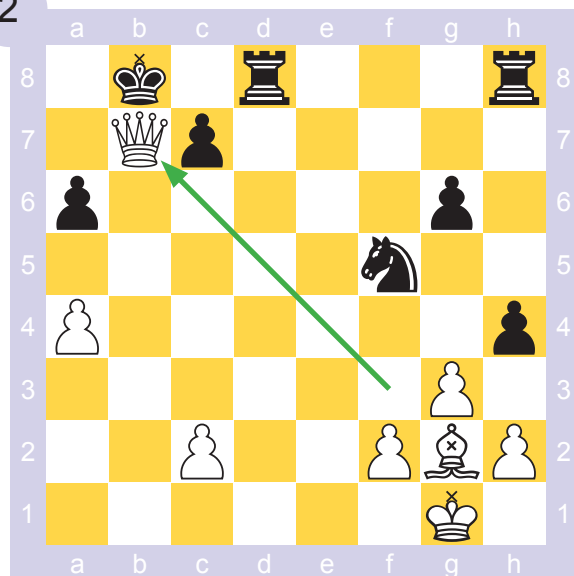


1 - 0

1/2 - 1/2

0 - 1

2

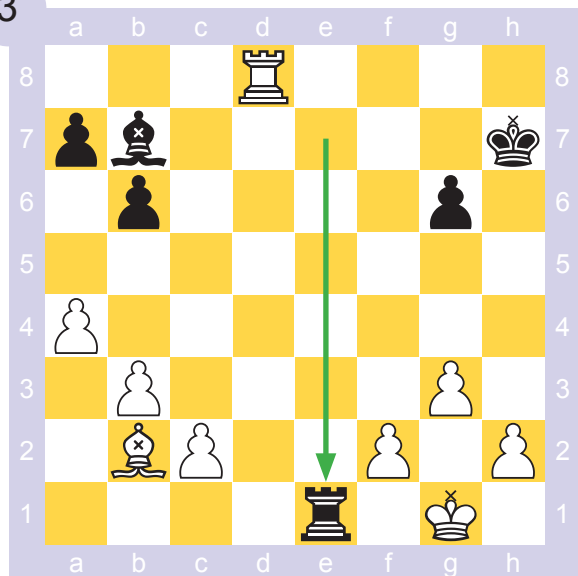


1 - 0

1/2 - 1/2

0 - 1

3

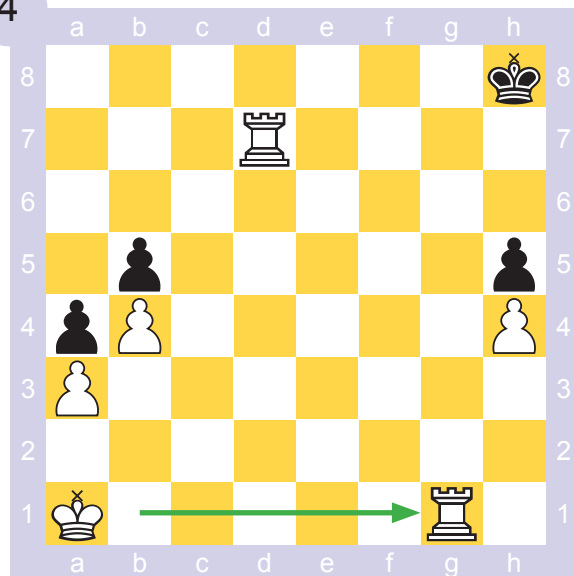


1 - 0

1/2 - 1/2

0 - 1

4



1 - 0

1/2 - 1/2

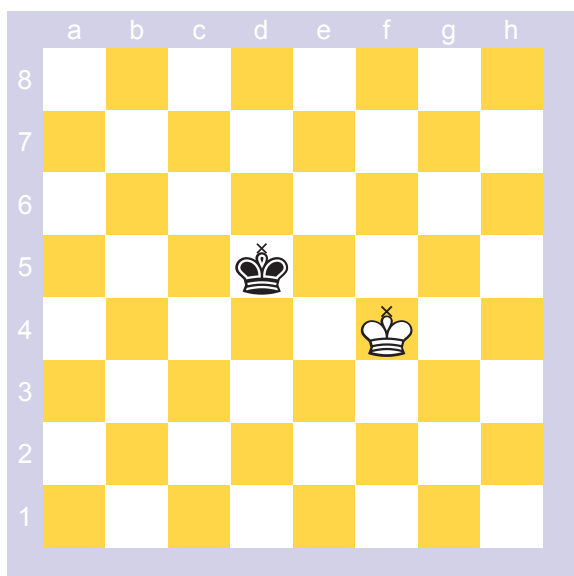
0 - 1



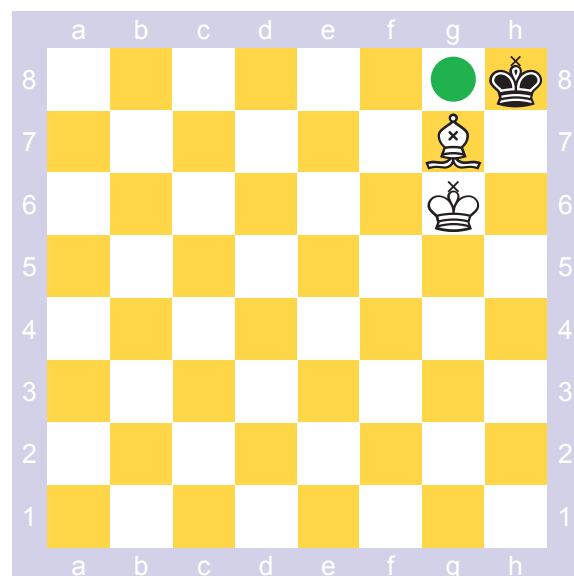
Material insuficient

Quan cap jugador disposa de les peces suficients per poder fer escac i mat al rei adversari, el resultat és taules.

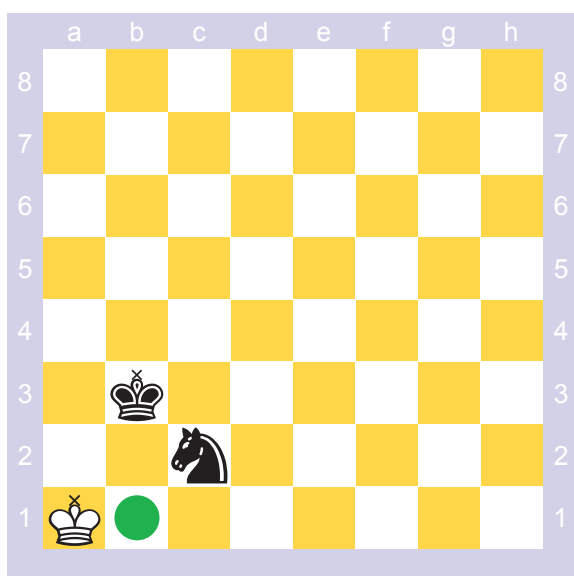
Només amb un rei no es pot guanyar mai una partida.



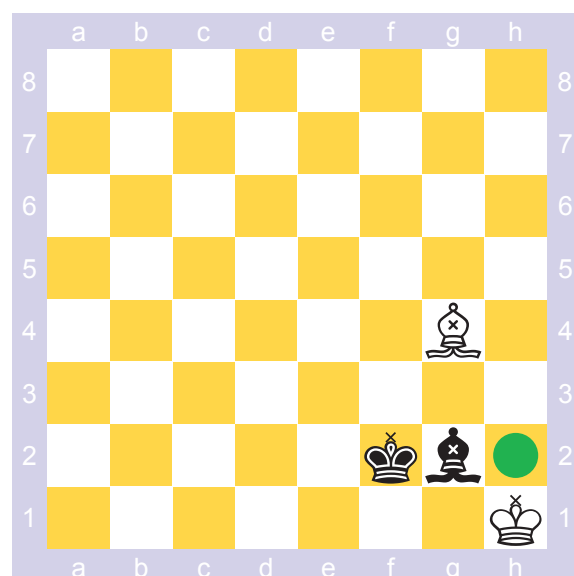
Un rei no pot capturar l'altre sense incórrer en una jugada il·legal.



Només amb un alfil no es pot fer escac i mat al rei.



Únicament amb un cavall, tampoc es pot fer escac i mat.



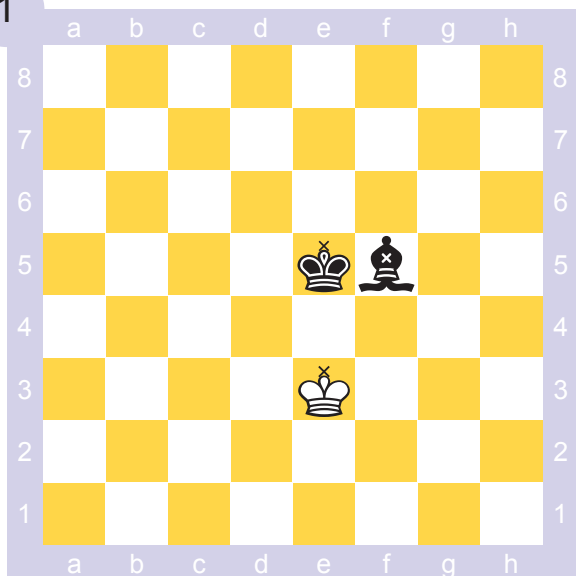
Amb alfils del mateix color (es mouen per caselles del mateix color), tampoc es pot fer escac i mat.

En els altres casos, el resultat dependrà de les jugades que es realitzin.



Indica si és taules per insuficiència de material.
Encercla la resposta correcta.

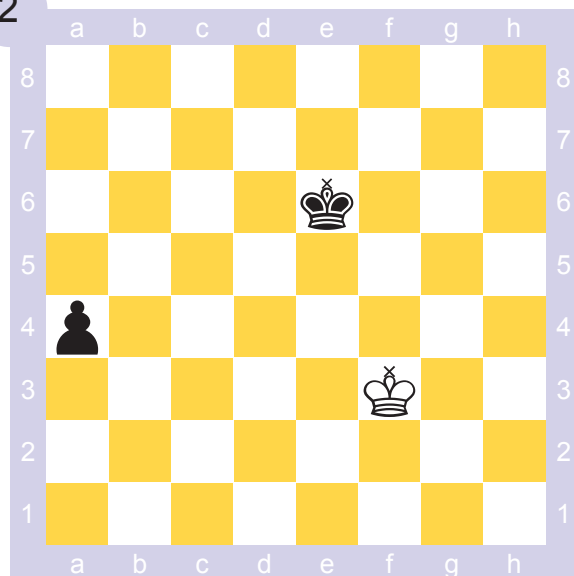
1



Sí

No

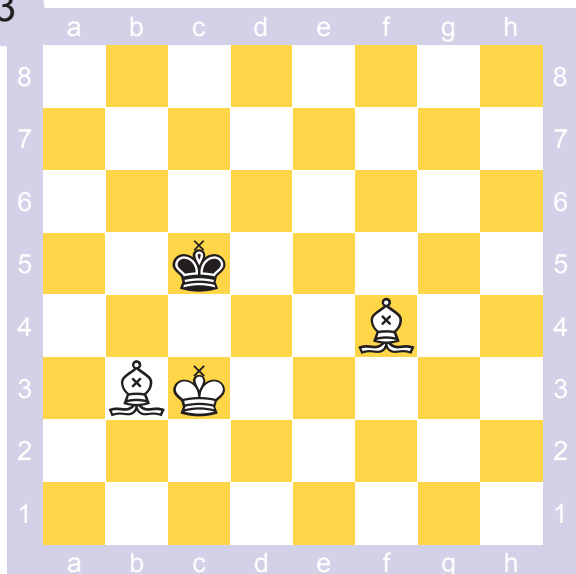
2



Sí

No

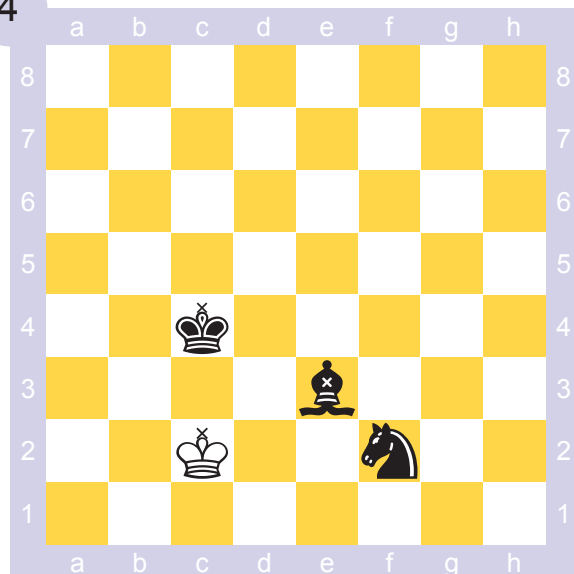
3



Sí

No

4



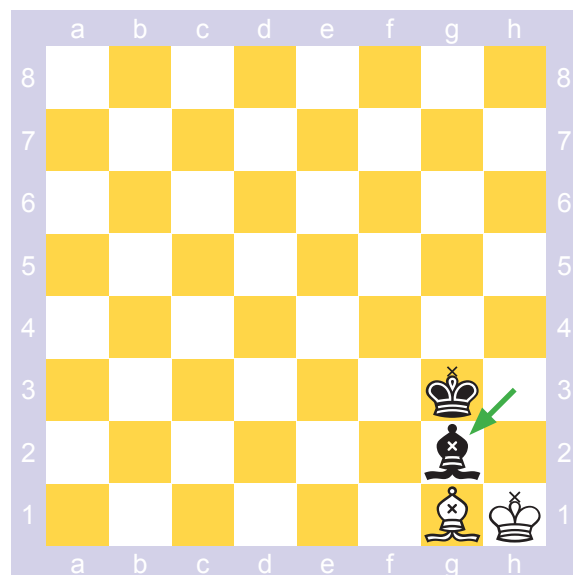
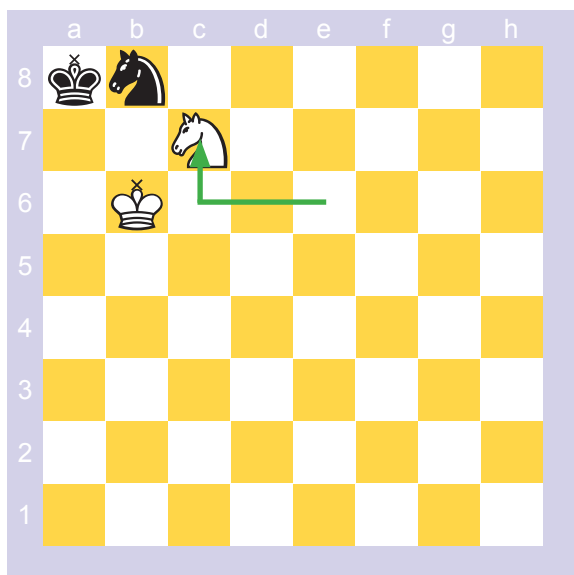
Sí

No



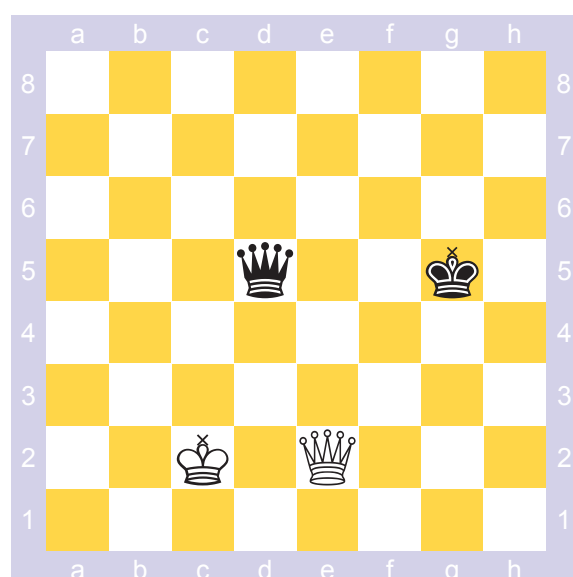
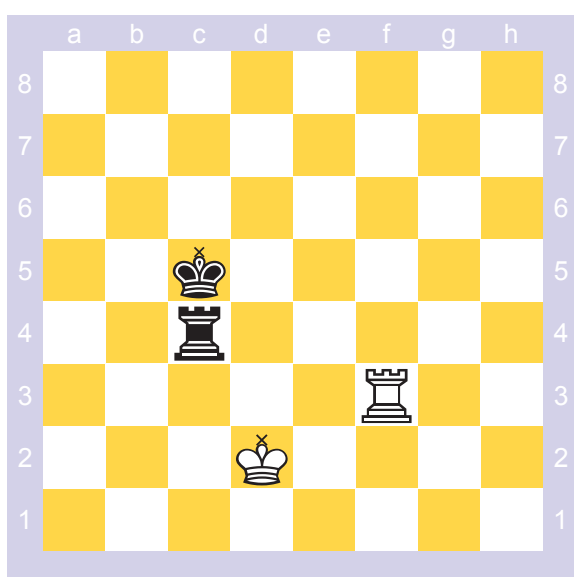
Observacions

Amb col·laboració de l'adversari



En aquests casos, perquè es pugui fer escac i mat, l'adversari ha de col·locar una de les seves peces a la casella per on es podria escapar el seu rei.

Igualtat de material

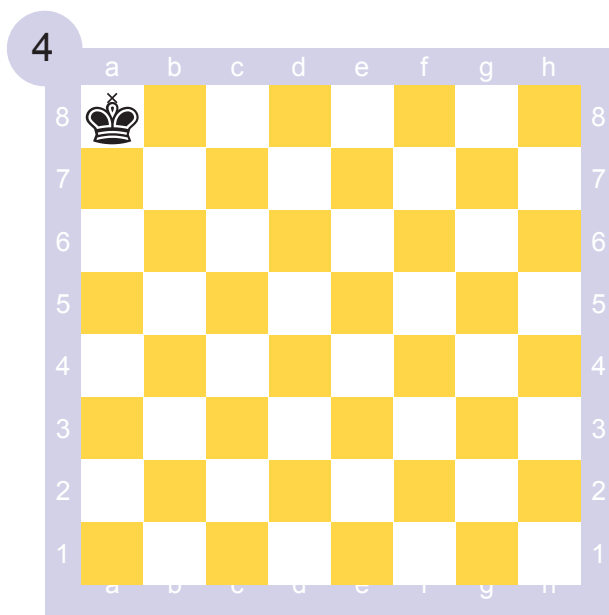
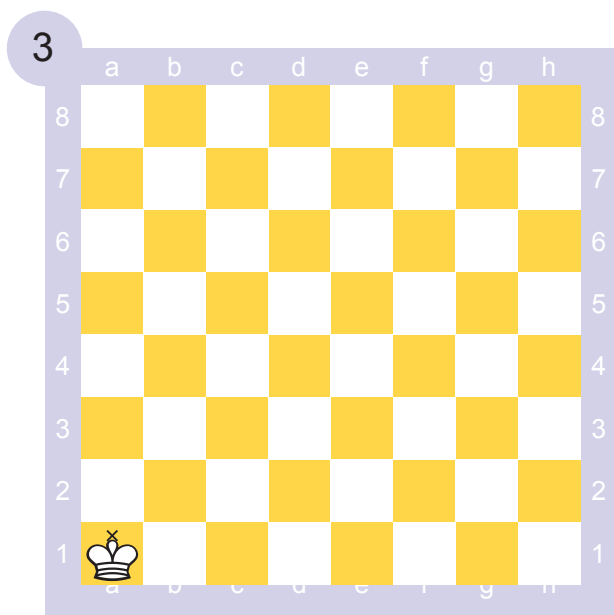
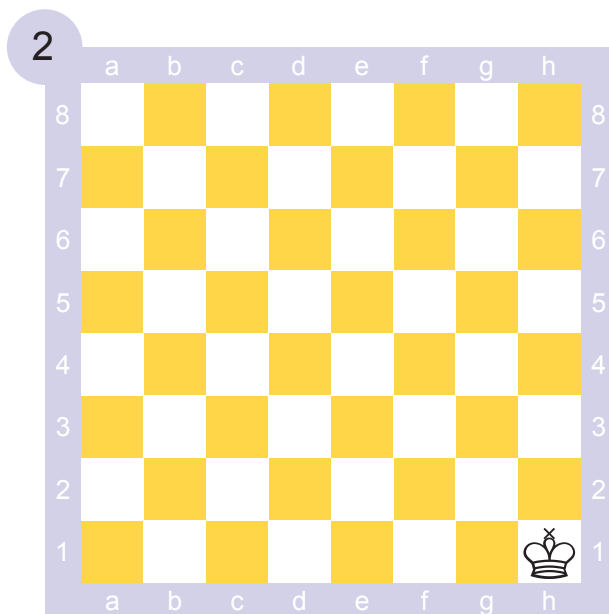
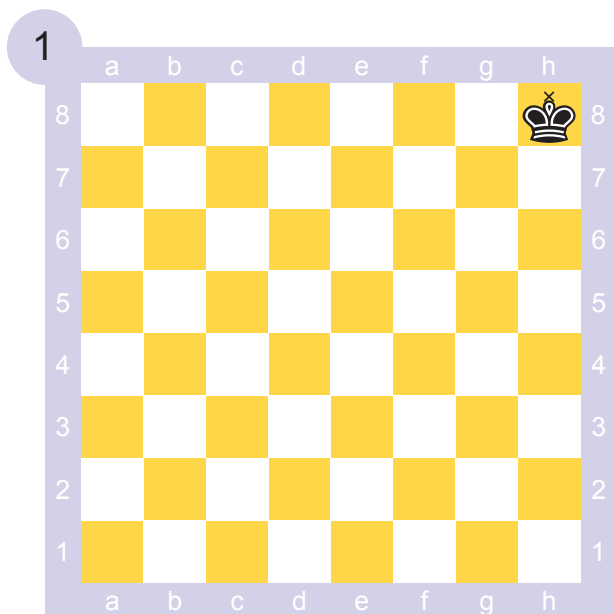


Normalment, en posicions amb molt poques peces i on cada jugador té les mateixes peces, el resultat és taules. Excepte si algun jugador comet un greu error.



Col·loca les peces del peu del tauler perquè quedi una posició de mat.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.





Completa els següents kakurochess.

La suma per files o columnes de totes les sèries de caselles blanques ha de donar els números indicats a la part esquerra o superior de cadascuna, respectivament.

Només es poden utilitzar els números de l'1 al 9.

En una mateixa sèrie de caselles per fila o columna no es pot repetir cap xifra.

En aquesta columna s'ha de posar un 1 i un 2.

		3	4	
	5	4	1	3
7				

En aquesta fila s'ha de posar un 1 i un 3.

		3	4	
	5	4	1	3
7			2	1

Es van completant les caselles perquè sumin el total indicat.

		3	4	
	5	4	1	3
7			4	2

		3	4	
	5	4	1	3
7		4	2	1

En els següents kakurochess substituirem les xifres per les peces d'escacs, que hi ha al final del llibre.



1

	3	10		
3	 		10	
8				
	3			4
	8			
		5		

2

			6	10	
		3			
	4	10			
10					3
3			4		
	10		3		
	6				



Pinta deu paraules diferents de cadascun dels següents tipus indicats.



Adverbis



Preposicions



Conjuncions

Els escacs a l'escola (Universo UP, Març 2015)

En estudiar les potencialitats educatives dels escacs, es dona un fenomen curiós. Hi ha nombrosos testimonis **sobre** la seva eficàcia per millorar la concentració, reduir la hiperactivitat, millorar la comprensió lectora **i** el càlcul matemàtic, hi ha països que els integren dins el seu sistema educatiu, **però** escassegen els estudis elaborats amb rigor científic.



José Antonio Marina

Fa unes setmanes, la comissió d'Educació del Congrés va donar el seu suport unànimement a la introducció dels escacs com a assignatura. Ja el 2012, el Parlament Europeu va demanar als estats membres que ho fessin. Té sentit aquesta proposta? Es tracta d'un afer més complicat del que sembla, perquè encara que jugar als escacs millora les funcions intel·lectuals, no sabem com s'esdevé.

Robert Ferguson ha revisat la literatura existent de la qual es desprèn que la pràctica dels escacs millora la comprensió lectora, la solució de problemes matemàtics, i ajuda a nens en situació de risc educatiu. [...] Per si això fos poc, un investigador, Fernand Gobet, ha criticat molt durament la qualitat tècnica d'aquestes investigacions, que en part es deu a la dificultat d'aïllar tots els factors que tenen rellevància educativa. A més, no sabem com es pot produir la transferència dels processos de raonaments aplicats als escacs a altres tipus de raonament. Un gran mestre d'escacs no té per què raonar bé en política. En resum, mentre no sapiguem com es produeixen aquestes millores en diferents actuacions, no podem estar segurs que els escacs siguin útils a l'escola.

Ara comencem a descobrir com es produeix, i el fet em resulta especialment important, perquè corrobora el model educatiu de la UP, que, com recordaran es basa en la importància de les funcions executives, és a dir, d'aquelles que dirigeixen, organitzen i avaluen les altres funcions mentals. Doncs bé, és molt probable que la utilitat pedagògica dels escacs derivi d'enfortir les funcions executives i que, com aquestes són transversals, el seu efecte pot donar-se en múltiples disciplines. En la Second Koltanowski International Conference on Chess and Education, S. Lipschultz va revisar les evidències neurològiques, i va assenyalar que el problema central per admetre la influència dels escacs en la millora d'activitats mentals era explicar el trànsfer de coneixements. Va suggerir que els beneficis no es donaven per la transferència de coneixements, sinó per la millora de les funcions executives. Aquesta és també l'opinió de Teresa Parr, que amb el seu equip ha rebut una ajuda del Departament d'Educació d'EUA per explorar la mal·leabilitat del control executiu. A "Can the Right Kinds of Play Teach self-Control" (New York Times Magazin, September 25 2009), Paul Tough escriu sobre el nou interès que els programes educatius per als joves concedeixen a l'autoregulació, que és una funció educativa: "L'habilitat dels nens i adolescents per controlar els seus impulsos emocionals i cognitius és un poderós indicador de l'èxit a curt i a llarg termini, acadèmic o d'un altre tipus. En alguns estudis, la capacitat d'autoregulació prediu els èxits acadèmics de forma més exacta que el Quocient Intel·lectual. No obstant això, alhora que es reconeix la importància de l'autoregulació, es reconeix també que aquesta capacitat està sent desenvolupada cada vegada pitjor en els nostres sistemes d'ensenyament. [...]"

Molts semblen estar d'acord que els escacs poden ensenyar autocontrol. [...]

Per això, ens sembla bé introduir els escacs a l'escola, però amb una condició. L'assignatura ha d'estar impartida no per jugadors d'escacs, sinó per pedagogs que sàpiguen utilitzar els escacs com a instrument educatiu.

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

<http://universoup.es/13/explorandoelhorizonte/el-ajedrez-en-la-escuela/>

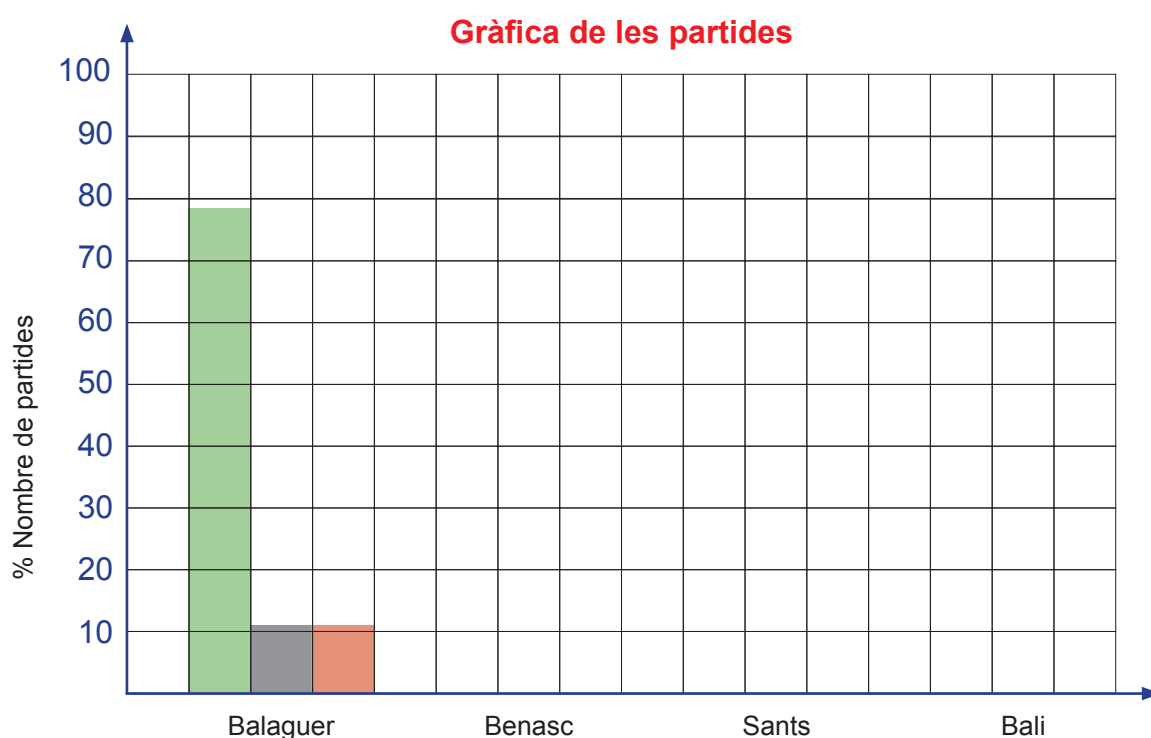


Estadístiques d'un jugador d'escacs.
Completa la taula de dades i el gràfic, tot seguit, respon les preguntes.

Resultats	Partides						
	Guanyades		Taules		Perdudes		Total
	Nombre	%	Nombre	%	Nombre	%	
Balaguer (Lleida)	7	77,78	1		1		9
Benasc (Osca)	6		1		3		
Sants (Barcelona)	8		0		2		
Benidorm (Alacant)	7		2		0		

$$7 : 9 \times 100 = 77,78$$

$$7 + 1 + 1 = 9$$



- 1 En quin torneig ha aconseguit el major percentatge de victòries?

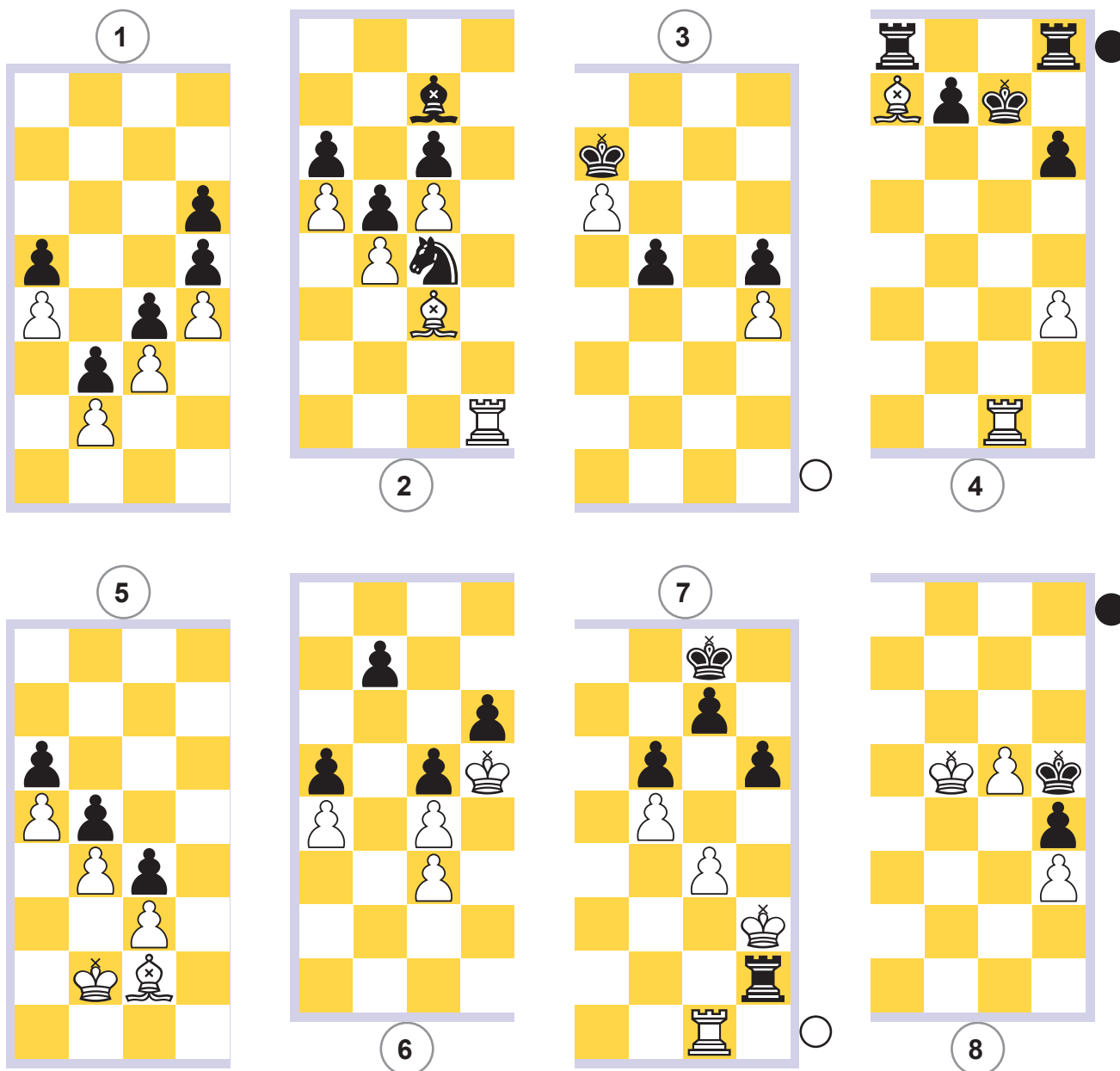
- 2 Quin percentatge total de victòries ha aconseguit?

$$\left(\square + \square + \square + \square \right) : \left(\square + \square + \square + \square \right) = \square$$



Relaciona els següents semिताulers per formar posicions de finals de partida amb els resultats indicats.

El cercle indica el jugador a qui tocaria de jugar.



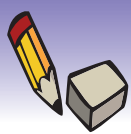
Indica els números dels semिताulers que formen aquests quatre finals de partida.

1			2			3			4		
	1 - 0			0 - 1			$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$			$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$	

Taules per repetició

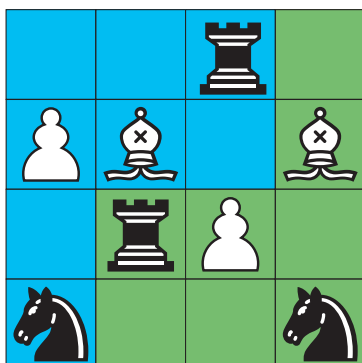
- Repetició de jugades
- Escac continu
- Observacions



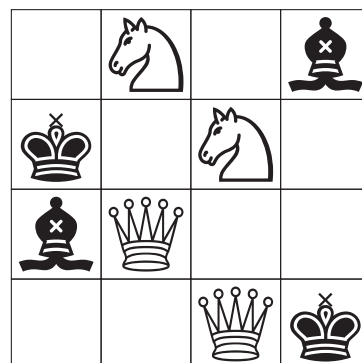


Divideix el tauler en dues parts iguals, tant de forma com de superfície. En cada part han de quedar les mateixes peces d'escacs.

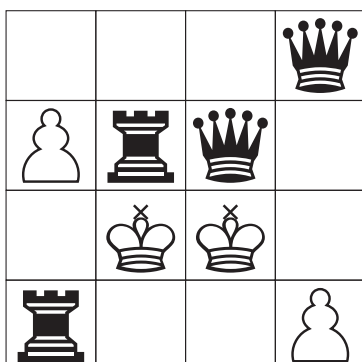
1



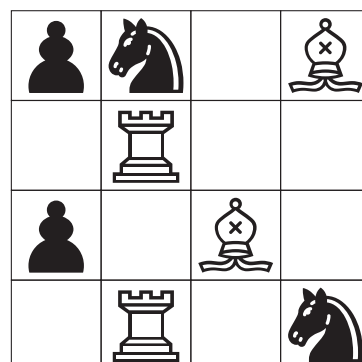
2



3

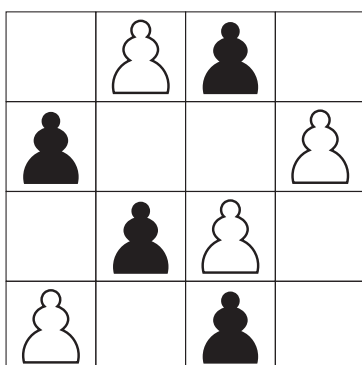


4

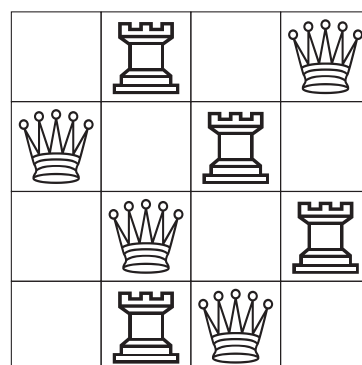


Divideix el tauler en quatre parts iguals, tant de forma com de superfície. En cada part han de quedar les mateixes peces d'escacs.

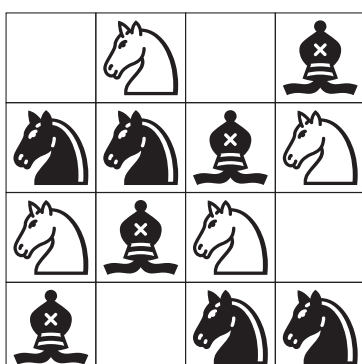
1



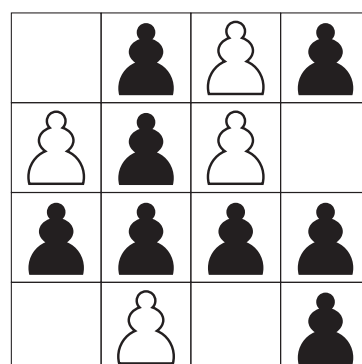
2



3



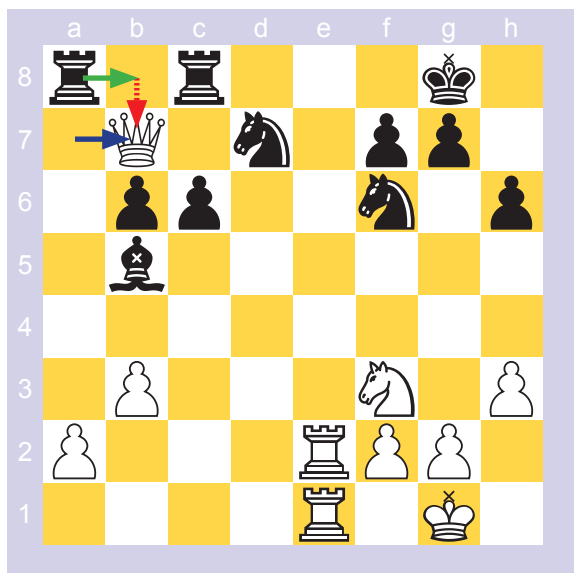
4



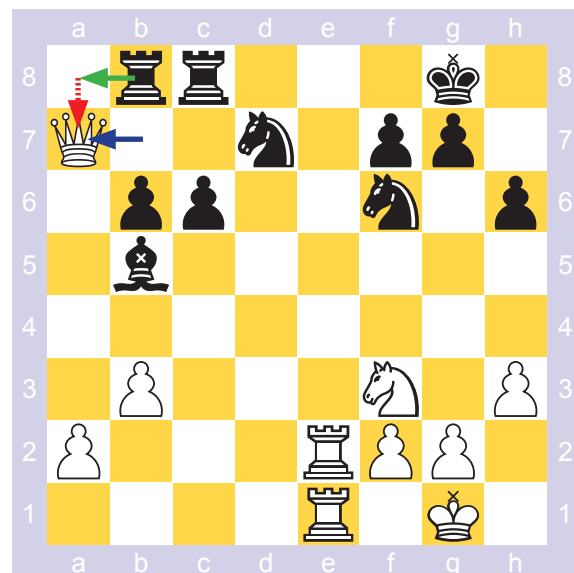


Repetició de jugades

Amb amenaça de capturar una peça important

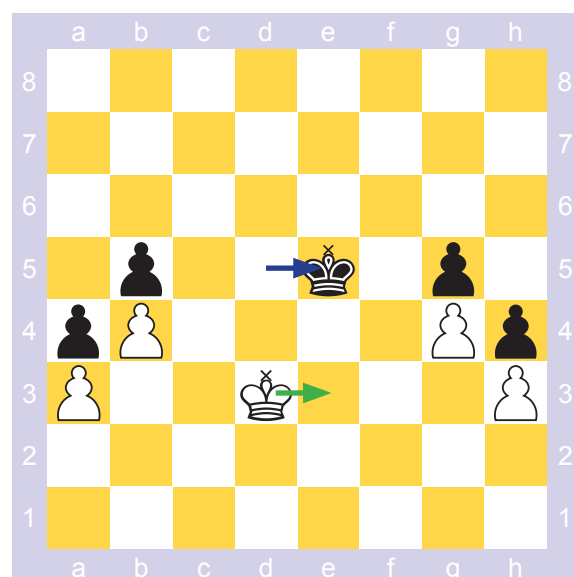
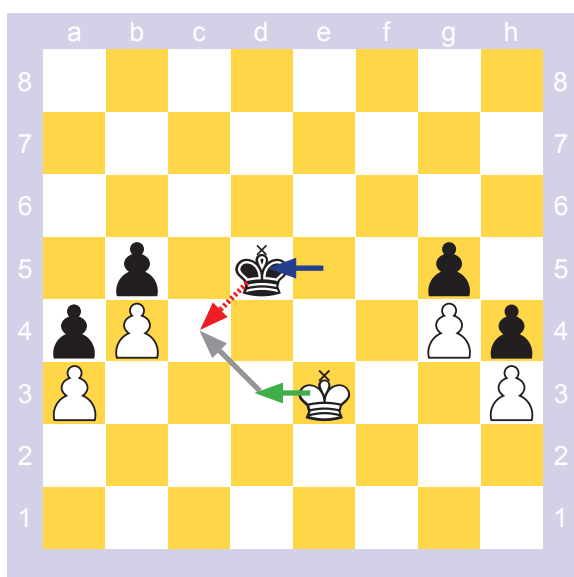


Les negres tenen menys material que les blanques però tenen atrapada la dama blanca.



La torre negra amenaça repetidament la dama blanca. A les blanques no els interessa canviar la seva dama per una torre perquè quedarien amb menys material.

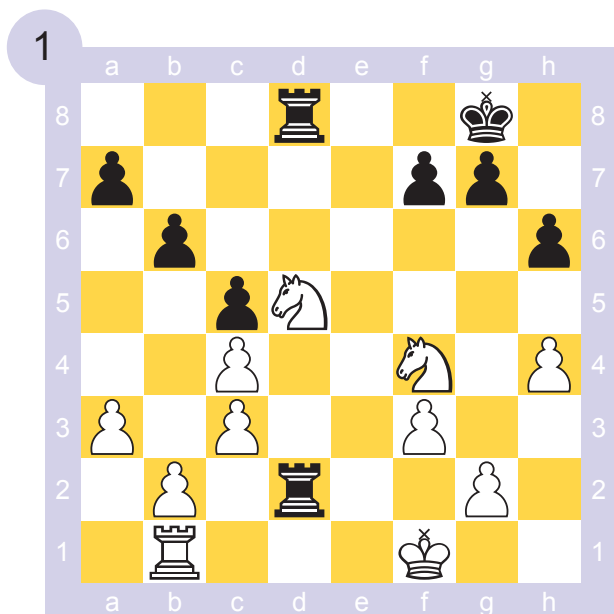
Amb oposició de reis



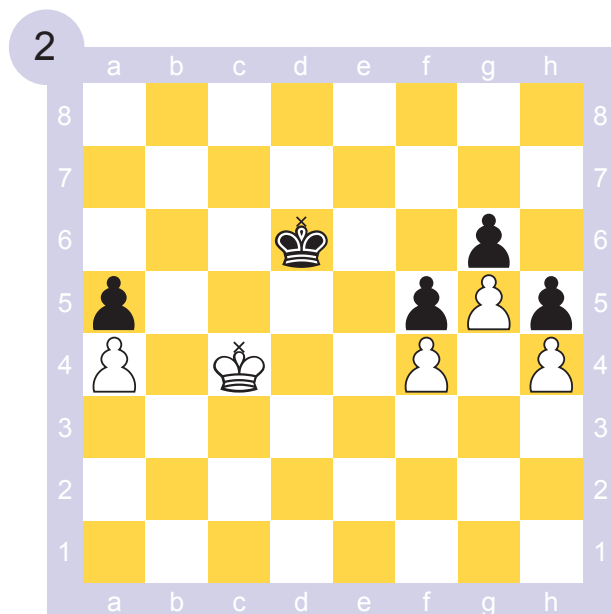
El rei blanc sempre es col·locarà davant el negre (oposició de reis) per evitar la possible captura d'algun dels seus peons.
Per tant, si no es comet cap error, el resultat és taules.



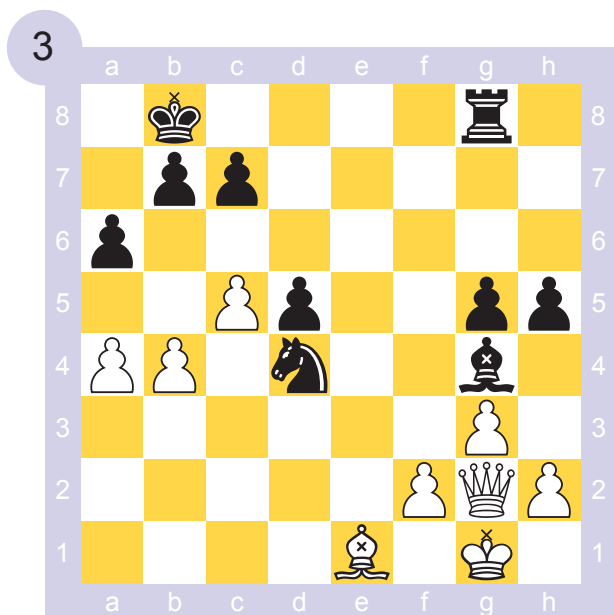
Indica amb fletxes les jugades per aconseguir taules per repetició de jugades.



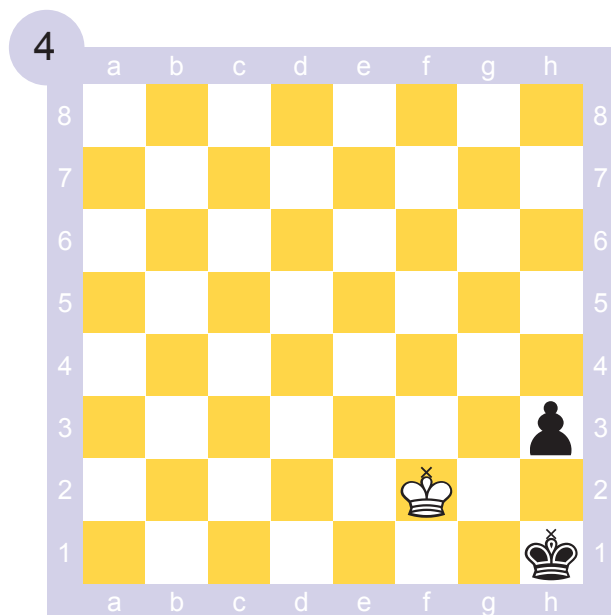
Juguen blanques



Juguen negres



Juguen negres

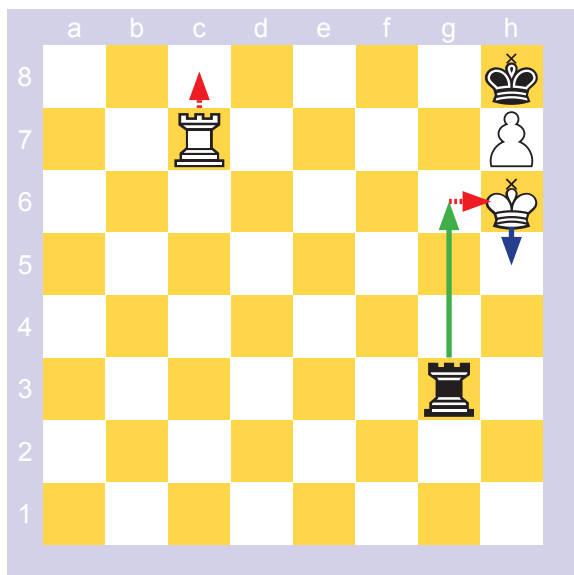


Juguen blanques

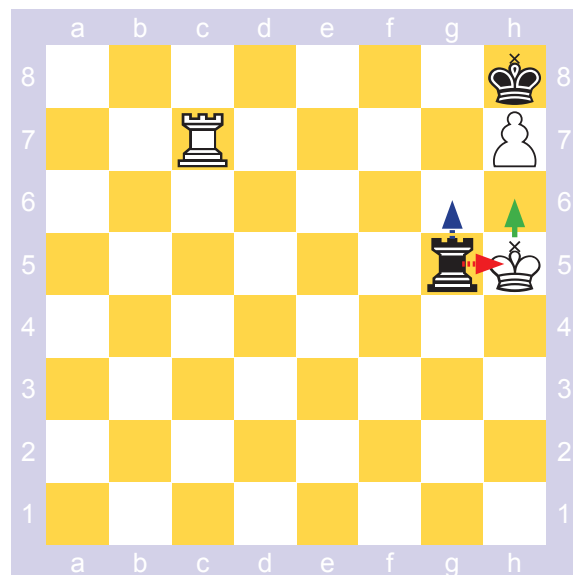


Escac continu

Amb la mateixa peça

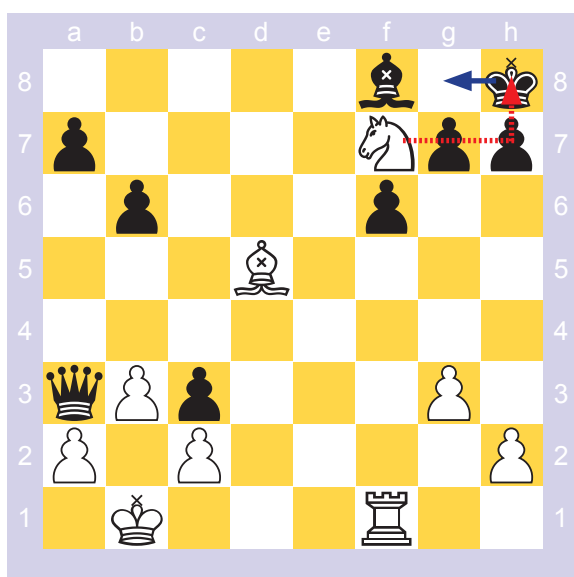


La torre blanca amenaça escac i mat a c8. L'única solució per a les negres és fer escac continu amb la seva torre des de les caselles de la columna **g**.

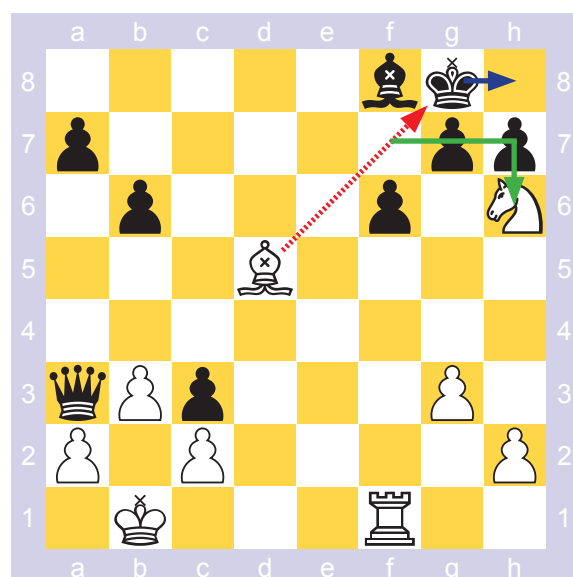


Si el rei blanc captura la torre negra, el rei negre queda ofegat.
Si el rei blanc mou a h4, també la torre es pot moure a g7 i després capturar el peó. Taules en tots els casos.

Amb doble escac



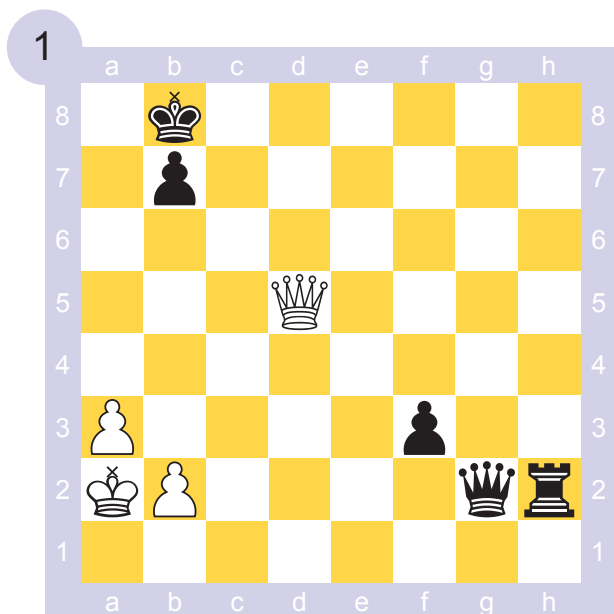
Les negres estan a una jugada d'escac i mat a b2.
L'única solució de les blanques és fer escac continu, primer amb el cavall.



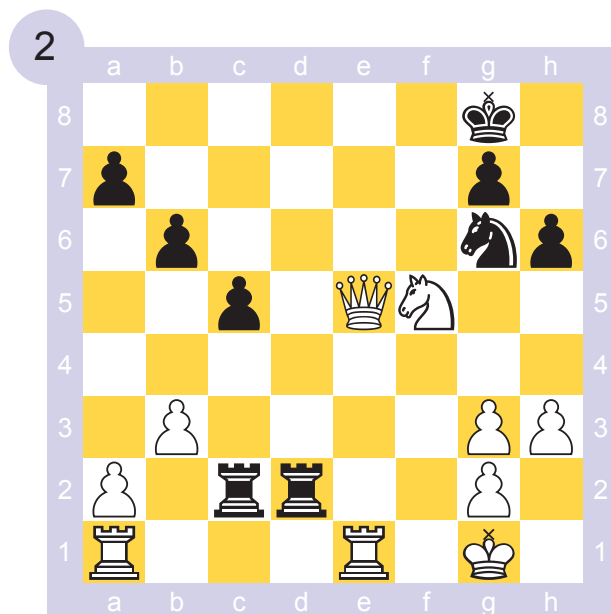
I després, fer escac doble amb el cavall i l'alfil.
El rei negre només pot anar de g8 a h8 i viceversa.



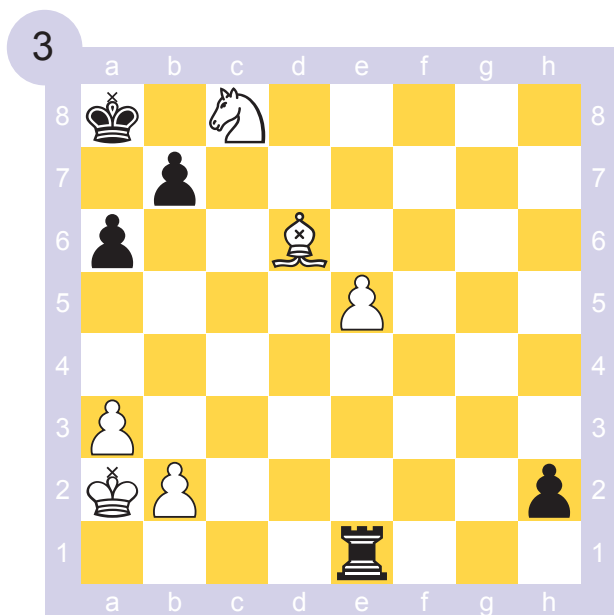
Indica amb fletxes les jugades per aconseguir taules per escac continu.



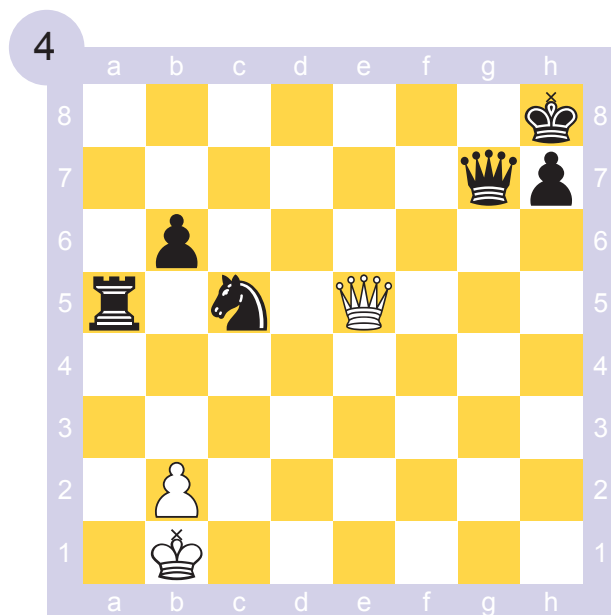
Juguen blanques



Juguen negres



Juguen blanques

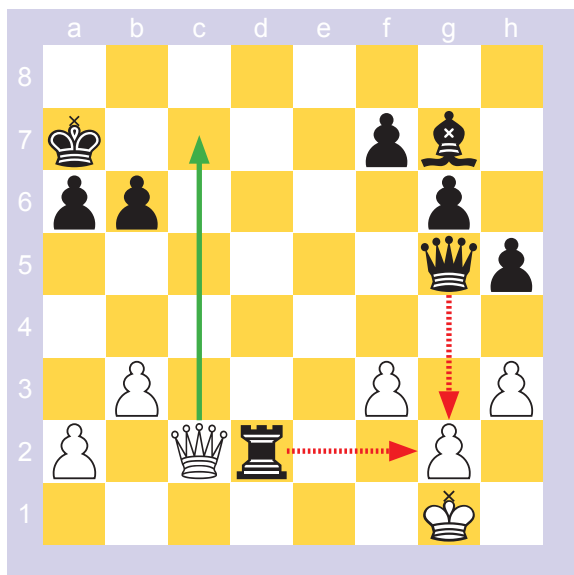


Juguen blanques

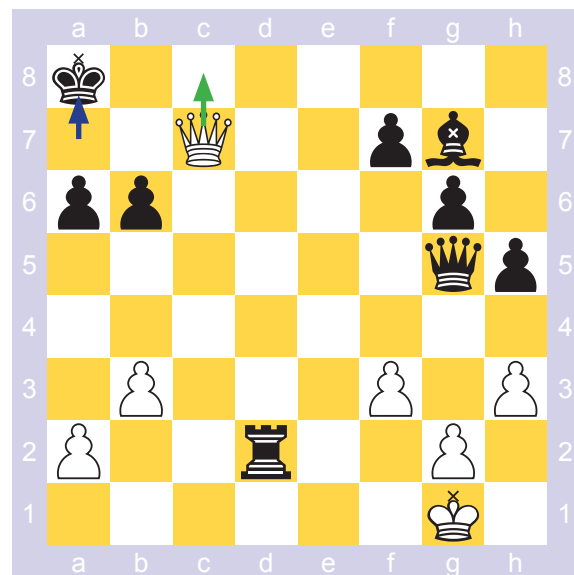


Observacions

Escac continu com a cas de repetició de jugades

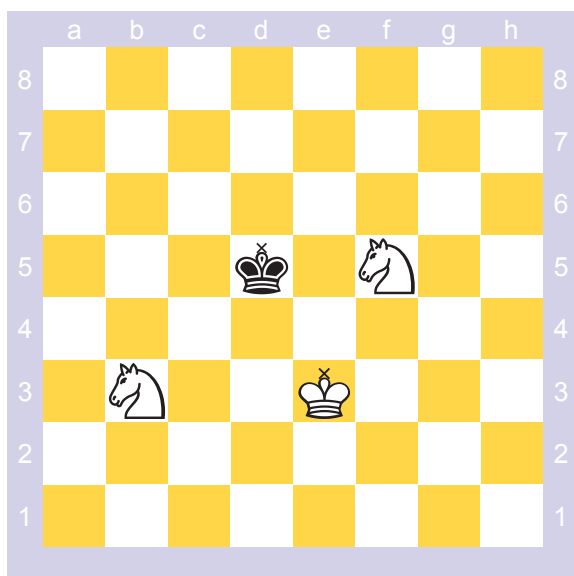


Les blanques per evitar perdre la partida només poden fer escac continu amb la dama des de les caselles c7 i c8.

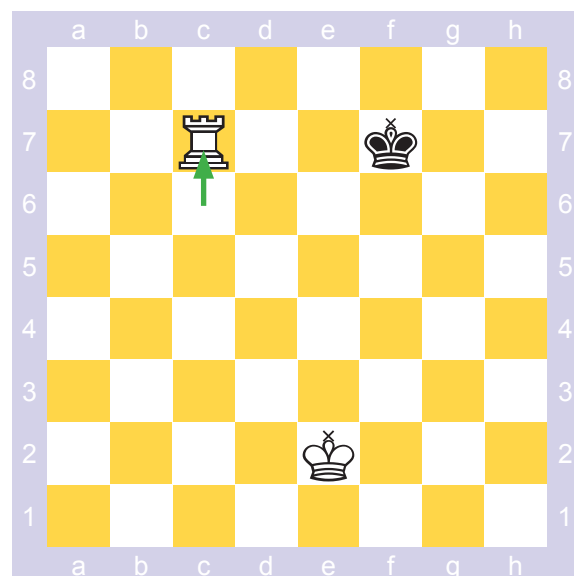


Aquest cas d'escac continu comporta una repetició de jugades.

Regla dels 50 moviments



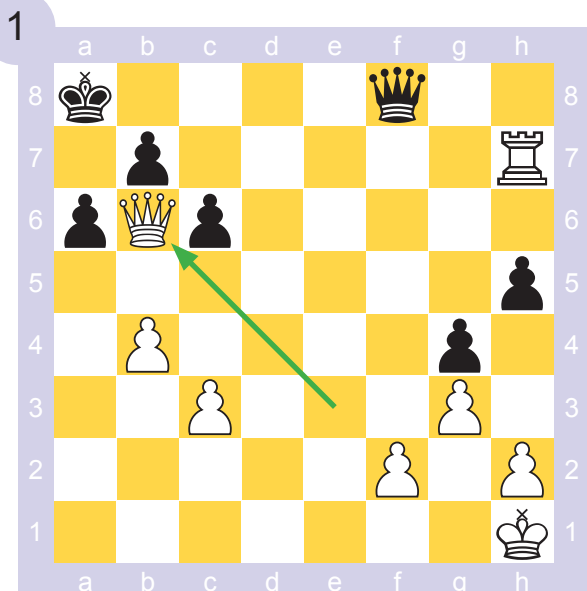
És taules si cada jugador fa, almenys, 50 moviments consecutius sense capturar cap peça ni moure cap peó.



Serveix per evitar que es prolongui indefinidament una partida quan un dels jugadors no sap guanyar-la o no disposa de suficient material per fer escac i mat.

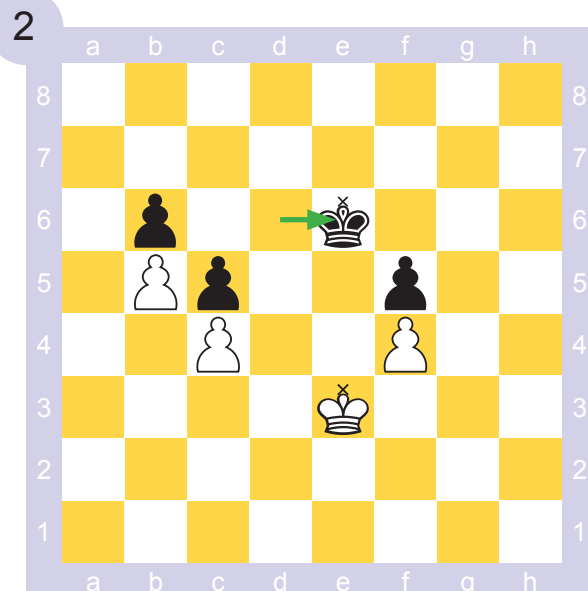


Marca el tipus de taules que s'aconsegueixen si es fan les jugades correctes. Indica les jugades amb fletxes.



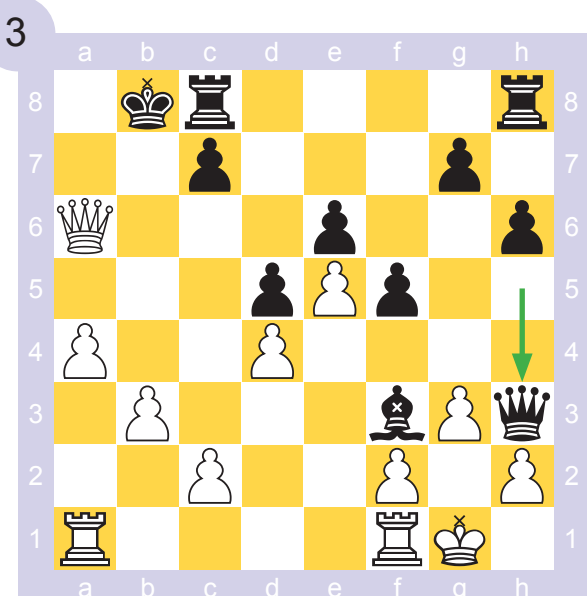
Per
repetició

Escac
continu



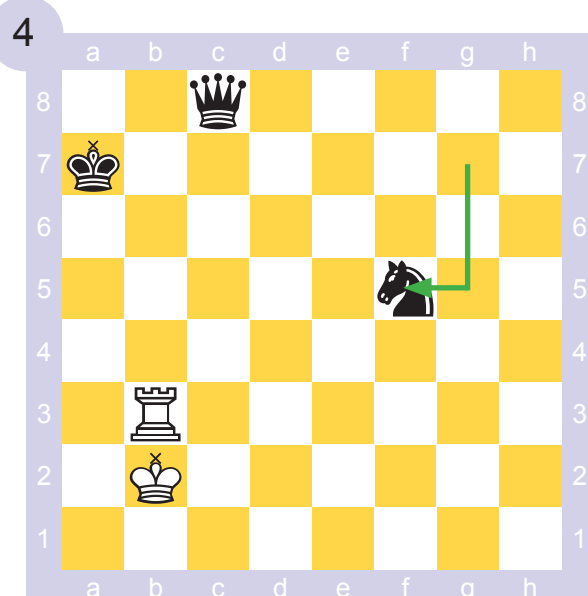
Per
repetició

Escac
continu



Per
repetició

Escac
continu



Per
repetició

Escac
continu



Taulers màgics.

La suma de cadascuna de les files, columnes i diagonals dóna el mateix resultat.

1

	9	

15

El resultat de la suma.

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

Completa els taulers amb els números indicats.

2

	15		
12			
		11	
13			16

34

1, 2, 3, 4, 5, 6
7, 8, 9, 10, 14

3

12			6
		16	
8	11		
1			15

34

2, 3, 4, 5, 7
9, 10, 13, 14

3

0	11		
		3	8
		7	4
12	-1		

18

-3, -2, 1, 2
5, 6, 9, 10

4

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

0

-1, -3, -5, -7
2, 4, 6, 8



Relaciona amb fletxes els complements del predicat amb les seves definicions i amb les preguntes que serveixen per identificar-los.

Complement directe 1	1 Un nom o adjectiu que diu qualitats del subjecte. 1	1 Quan?
Complement indirecte 2	2 És qui resulta beneficiat o perjudicat per l'acció del verb. 2	1 A qui?
Complement circumstancial 3	3 És la persona, animal o cosa sobre la qual recau directament l'acció expressada pel verb. 3	1 Com?
Atribut 4	4 Indica el temps, mode, lloc... de l'acció del verb. 4	1 On?
		1 Què?



Indica els diversos complements del predicat en les següents oracions. Utilitza els colors indicats.

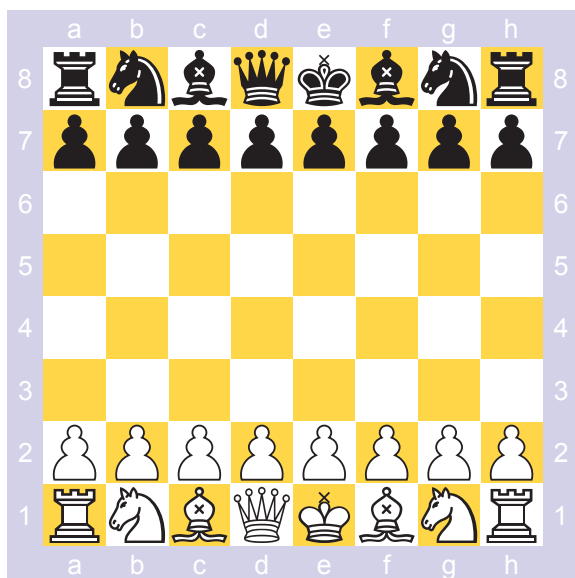
- 1 El professor ensenya **escacs** **als seus alumnes** **cada dimecres**.
- 2 Demà Kasparov farà unes simultànies a Balaguer.
- 3 Ahir el Joan va regalar dos llibres d'escacs a la Mònica.
- 4 Aquestes peces d'escacs són molt antigues.
- 5 L'Elena ha guanyat la partida al David molt fàcilment.
- 6 L'Anna va jugar molt bé als escacs en el campionat escolar.
- 7 Magnus Carlsen és jove i molt guapo.
- 8 El monitor planteja un problema als seus alumnes.

	C. Directe
	C. Indirecte
	CC de mode
	CC de lloc
	CC de temps
	Atribut



Probabilitats sobre un tauler d'escacs.

- 1 Anota les fraccions de les diverses peces respecte del total a l'inici de la partida.



	= $\frac{8}{32}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$
	= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$		= $\frac{\quad}{\quad}$

- 2 Si traiem una peça a l'atzar d'un joc complet d'escacs, quina és la probabilitat de sortir de cadascuna?

$$\text{Pawn icon} \quad \frac{8}{32} \xrightarrow{8 : 32} 0,25 \xrightarrow{\times 100} 25 \%$$

$$\text{Knight icon} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

$$\text{Bishop icon} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

$$\text{Rook icon} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

$$\text{Queen icon} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

$$\text{King icon} \quad \frac{\quad}{\quad} = \quad = \quad$$

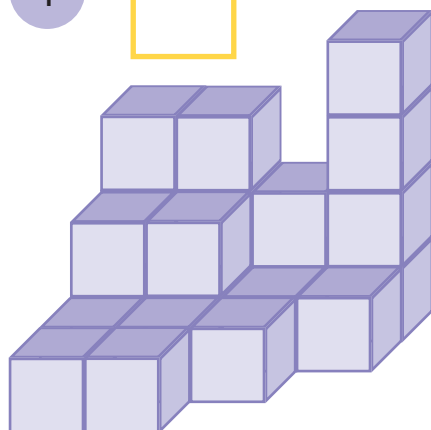
- 3 Encercla amb color verd les peces que tenen més probabilitat de sortir i amb blau les que en tenen menys.



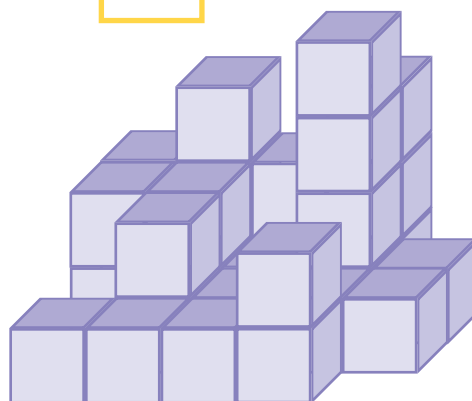


Indica quants cubs falten en cada tauler tridimensional.

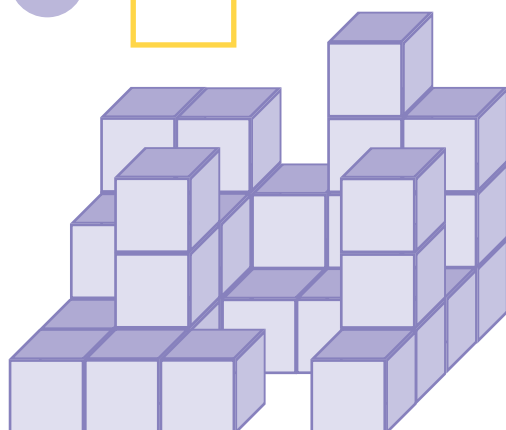
1



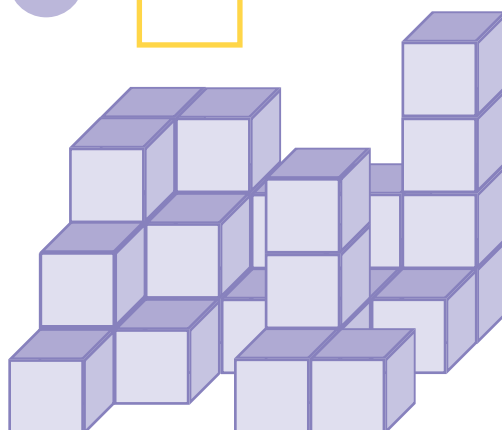
2



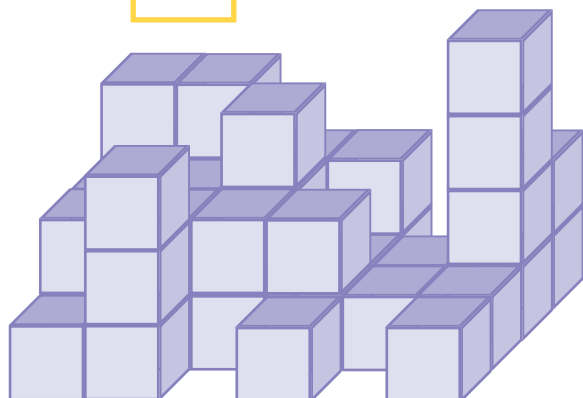
3



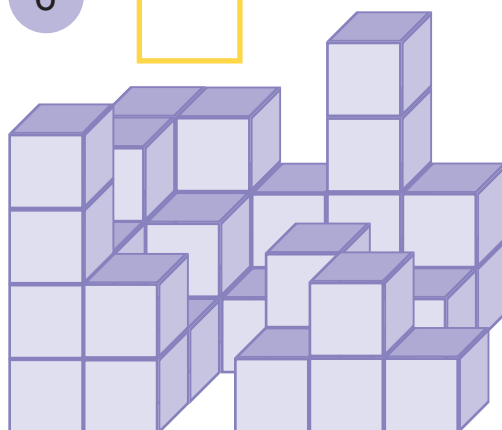
4



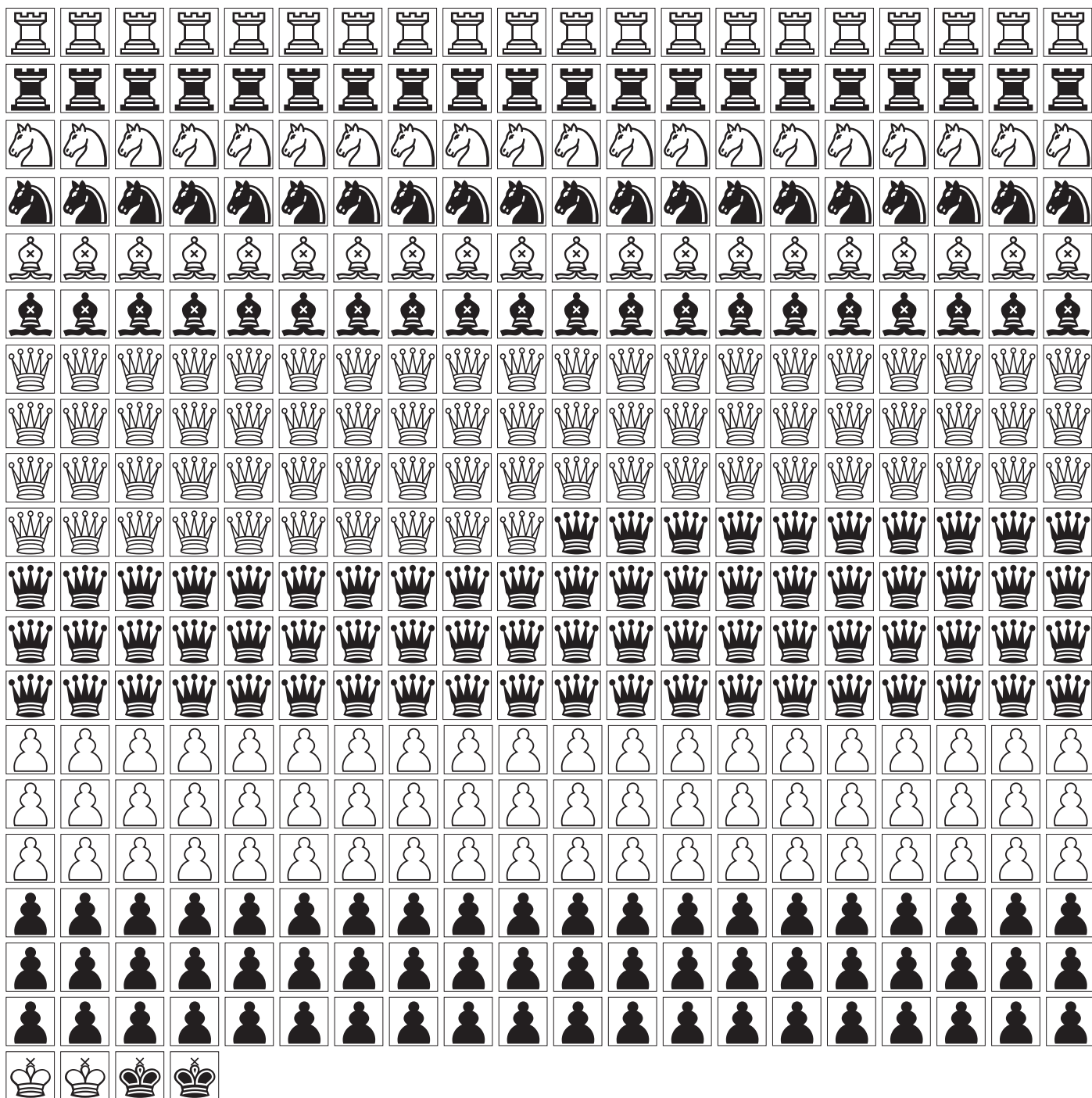
5



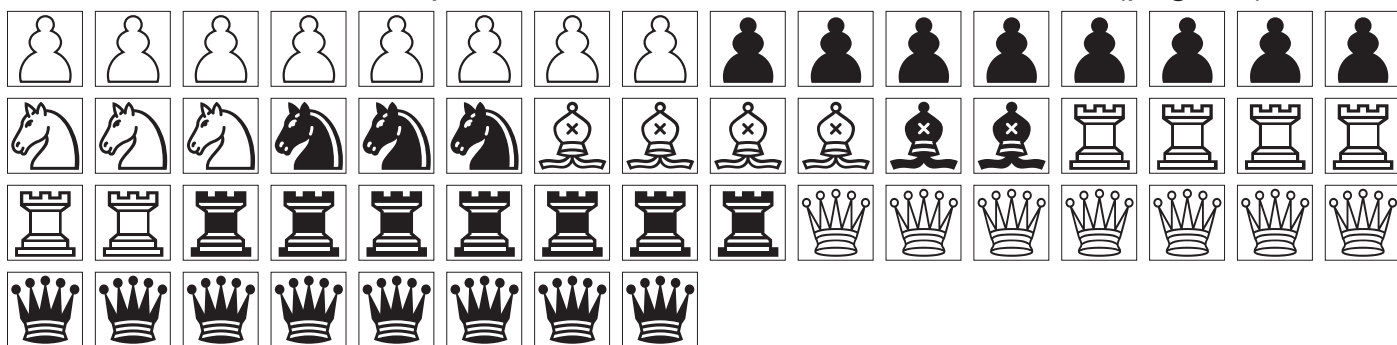
6



Peces retallables per als exercicis de les pàgines 29, 32, 53, 56, 70, 88 i 89



Peces retallables per als exercicis sobre els sudokuchess (pàg. 65).



Peces retallables per als exercicis sobre buscapeces (pàg. 77).



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.

6 Una part dels materials es presenten agrupats en aquests sis llibres, mitjançant els quals es potencien les capacitats intel·lectuals (raonament, llenguatge, càcul, 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.