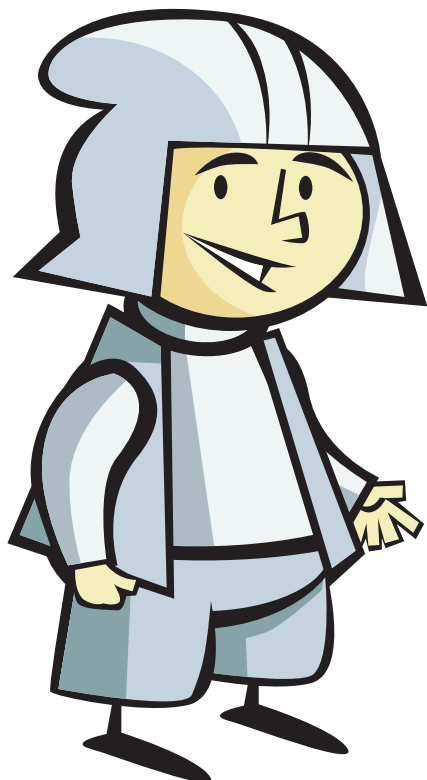


Guia didàctica

Escacs per a tothom

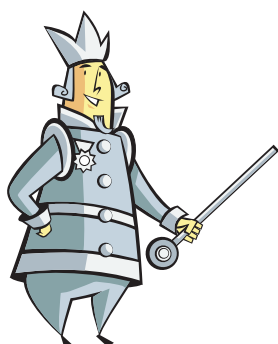
Iniciació

1



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

info@educachess.org
www.educachess.org

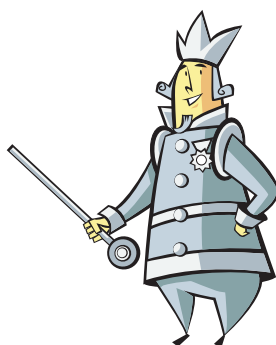


Edició 3a:

febrer 2011

Disseny cobertes: Jordi Prió Burgués
Maquetació: Jordi Prió Burgués
Il·lustracions: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
José Luis Vilela de Acuña
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Es reserven tots els drets.

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

Índex

Introducció

Objectius	2
Continguts del llibre	4
Estructura d'una unitat de la guia	5
Metodologia	6
Índex “Escacs per a tothom. Iniciació 1”	8

Unitats

Unitat 1. El tauler	11
Unitat 2. El peó	17
Unitat 3. Les figures	23
Unitat 4. El valor de les peces	29
Unitat 5. Juguem	35
Unitat 6. Escac al rei	43
Unitat 7. Combinacions	49
Unitat 8. L'enroc	55
Unitat 9. Resultat d'una partida	63
Unitat 10. Mats bàsics	73

Objectius

Col·lecció “Escacs per a tothom”

Generals

1. Donar a conèixer la visió i la missió global de la col·lecció “Escacs per a tothom”.
2. Explicar la metodologia utilitzada en el llibre de la col·lecció “Escacs per a tothom. Iniciació 1”.
3. Justificar l'estructuració i l'ordre de presentació dels continguts.
4. Saber com es poden utilitzar els llibres de la col·lecció “Escacs per a tothom”.
5. Facilitar la tasca als monitors o professors d'escacs, especialment a aquells que tenen poca experiència en aquest àmbit dels escacs.
6. Explicar com els pares i mares o els avis poden ensenyar el joc dels escacs als seus fills o néts, respectivament.

Escaquístics

1. Explicar quins són els objectius que es pretenen aconseguir amb els exercicis proposats als alumnes.
2. Explicar la metodologia específica utilitzada per explicar els continguts de cada unitat.
3. Presentar quines observacions podria remarcar el monitor.
4. Conèixer quines poden ser les principals dificultats que pot trobar l'alumne per a l'assimilació dels continguts de cada unitat.
5. Proposar suggeriments que ajudin a la comprensió dels continguts.

Llibre “Iniciació 1”

Generals

1. Donar una formació bàsica d'escacs.
2. Oferir un mètode fàcil d'aprenentatge del joc dels escacs, que serveixi tant per als més joves com per a la gent gran.
3. Plantejar tots els exercicis de manera que no s'hagi d'utilitzar l'anotació per a la seva resolució.
4. Presentar un material apte per a tothom, especialment per als no iniciats.
5. Afavorir que els avis o els pares i mares tinguin un mètode per poder ensenyar escacs als seus néts o fills, respectivament. Alhora que sigui un factor que ajudi a afavorir la relació intergeneracional.

Escaquístics

1. Conèixer els elements bàsics del joc: el tauler, les peces, etc.
2. Aprendre el moviment i com captura cada peça, el valor de las peces.
3. Assimilar els elements bàsics de la tàctica del joc.
3. Saber fer escac i mat al rei adversari d'una forma elemental.
4. Aprendre algunes jugades especials.
5. Saber reconèixer com i quan pot acabar una partida.
6. Ser capaç de jugar una partida completa d'escacs.

Continguts del llibre

● Unitats

Unitats 1-4: coneixement del tauler i de les peces (moviments i valor).

Unitats 5-8: explicació de com es juga i de combinacions senzilles amb peces diverses.

Unitats 9-10: comentari dels possibles resultats d'una partida i dels mats bàsics.

Vegeu el Sumari de la col·lecció, en aquesta guia, per poder ampliar els continguts de cada unitat.

● Relacions

Continguts anteriors

No cal tenir coneixements previs d'escacs ja que es comença a explicar tot des del principi.

Continua amb...

El segon llibre de la col·lecció, Iniciació 2, on s'amplien els continguts i ja s'utilitza l'anotació de partides.

Estructura d'una unitat de la guia

Objectius

S'enumeren els objectius que es volen aconseguir amb la unitat referida després de l'explicació dels continguts i la pràctica dels seus exercicis.

Continguts

S'enumeren els continguts principals de la unitat tractada.

Metodologia

S'explica la metodologia específica que s'ha utilitzat per al desenvolupament dels continguts de la unitat. S'acompanya d'algunes orientacions pedagògiques generals.

Tot allò que s'ha esmentat en la metodologia general de la col·lecció “Escacs per a tothom” és vàlid per a tots els llibres de la col·lecció; i allò que s'ha exposat en la metodologia del llibre, al qual es refereix la guia, és vàlid per a totes les seves unitats.

Observacions

S'exposen les observacions més interessants per poder millorar les explicacions i contribuir a la millora de la comprensió dels continguts de la unitat.

Generalment, en aquesta secció s'enumeren una sèrie de dificultats que pot tenir l'alumnat per assimilar alguns conceptes de la unitat. Cada una d'aquestes dificultats s'acompanya amb uns comentaris aclaridors.

Suggeriments

En aquesta secció es presenten des d'una sèrie de preguntes per fer a l'alumnat fins a la proposta de jocs o nous exercicis amb la finalitat que reflexioni i aprofundeixi en els conceptes explicats.

Exercicis

Cita els objectius que es pretenen aconseguir amb la pràctica de cada exercici o proporciona alguna informació relacionada amb l'exercici.

Les solucions dels exercicis es troben al solucionari respectiu en format pdf.

Metodologia

A continuació, s'exposaran els aspectes metodològics generals utilitzats per a la realització del llibre Iniciació 1 de la col·lecció Escacs per a tothom.

Aquest llibre presenta un major disseny visual perquè és el primer de la col·lecció i s'adreça a persones no iniciades. Per això els taulers són més grans, la lletra és un punt major i només hi ha símbols gràfics en els exemples perquè no s'utilitza l'anotació de partides. Les explicacions són el màxim de breus i clares.

La dificultat de tots els exercicis és a una jugada perquè totes les explicacions siguin molt assequibles i totes les persones puguin visualitzar i aprendre els continguts explicats.

Els exemples consten generalment de dos gràfics, en el primer es representa la posició inicial i en el segon la posició final després de realitzar la jugada corresponent.

Aquesta metodologia permet que les persones que comencin a aprendre escacs vagin assimilant els conceptes de manera fàcil i progressiva, tot augmentant la seva autoestima perquè observen els seus propis progressos.

Per intentar solucionar el contrasentit dels més joves de voler jugar partides sense saber els coneixements més elementals, s'incorporen bastants jocs en les quatre primeres unitats perquè puguin tocar les peces i entretenir-se.

Per fomentar la motivació dels més joves, pot organitzar-se un concurs durant tot el primer curs, on es vagin puntuant els resultats dels jocs de preescacs (es realitza una competició per a cada joc), les respostes a les preguntes del monitor (preguntes de l'apartat de suggeriments de cada unitat d'aquesta guia, altres pròpies del monitor), les respostes dels exercicis del llibre, etc. Seria convenient establir una escala de puntuació perquè tots els alumnes participants rebessin punts encara que fossin dels últims.

Els alumnes principiants que, realment, ja dominin el moviment de les peces poden començar per la unitat 5.

En aquest curs, a diferència de la majoria, es dedica molt temps a l'explicació del moviment i la captura per evitar problemes posteriors, encara que sembli que l'alumnat progressa lentament. Per això es proposen sis tipus diferents d'exercicis i una sèrie de jocs per a cada peça.

Una altra de les unitats de suma importància és la cinquena, on s'expliquen amb molt detall els tipus de jugades i les seves interrelacions per poder aprendre la base de la tàctica, que és una de les parts més agraïda i vistosa del joc.

L'estudi i la pràctica d'aquestes primeres cinc unitats provoca un major i millor ritme d'aprenentatge de les unitats posteriors.

En les unitats 6 i 10 s'ensenya com fer escac i mat; i amb la unitat 9, l'alumnat coneixerà totes les possibilitats d'acabar una partida.

Amb les unitats 5 i 7 l'alumne serà capaç d'utilitzar procediments per capturar material de l'adversari i tenir majors possibilitats de realitzar escac i mat a l'adversari.

En l'apartat "Metodologia" de cada unitat d'aquesta guia s'expliquen amb més detall les orientacions pedagògiques dels continguts propis de cada unitat.

Per finalitzar, la metodologia utilitzada i la forma de presentar els continguts fan idoni aquest llibre per poder ensenyar el joc dels escacs a tota mena de persones, tant a nens petits com a persones de la tercera edat.

Índex “Escacs per a tothom. Iniciació 1”

Unitat 1	El tauler	12 pàgs
	El tauler i les caselles	
	Les files i les columnes	
	Les diagonals	
	Les peces	
	Els flancs i les bandes	
Unitat 2	El peó	14 pàgs
	El moviment	
	La captura	
	La coronació	
	Captura al pas	
Unitat 3	Les figures	42 pàgs
	La torre	
	L'alfil	
	La dama	
	El cavall	
	El rei	
Unitat 4	El valor de les peces	10 pàgs
	Valor de les peces	
	Equivalències	
Unitat 5	Juguem...	26 pàgs
	L'amenaça	
	Tipus de jugades	
	Jugades d'atac	
	Jugades errònies	
	Jugades de defensa	
	Defensa d'un atac	
	Fases d'una jugada	
	Intercanvis	
Unitat 6.	Escac al rei	22 pàgs
	Escac al rei	
	Respostes a l'escac al rei	
	Escac i mat	
	Combinacions de mat	

Unitat 7	Combinacions.....	22 pàgs
	La clavada	
	Els raigs X	
	La doble amenaça	
	La descoberta	
	Evitar la clavada	
	Evitar els raigs X	
	Evitar la doble amenaça	
	Evitar la descoberta	
	La destrucció de defenses	
Unitat 8	L'enroc	8 pàgs
	L'enroc	
	Tipus d'enroc	
	Condicions per a l'enroc	
Unitat 9	Resultat d'una partida.....	14 pàgs
	Resultat d'una partida	
	Tipus de taules:	
	Pacte de taules	
	Regla dels 50 moviments	
	Material insuficient	
	Repetició de jugades	
	Escac continu	
	Rei ofegat	
Unitat 10	Mats bàsics.....	24 pàgs
	Mat amb dues torres	
	Mat amb una torre	
	Mat amb dama	

Unitat 1

Objectius

1. Identificar els diversos elements del joc: el tauler i les peces.
2. Aprendre a identificar les caselles a través d'un sistema de coordenades (lletres i números). Saber que les caselles poden ser de dos colors.
3. Aconseguir una percepció adequada de l'espai al tauler, incloent-hi els elements casella, fila, columna, diagonal, flanc i banda.
4. Reconèixer les peces dels escacs.
5. Ser capaç de col·locar les peces en la seva posició inicial correctament.
6. Saber orientar correctament el tauler.
7. Conèixer que hi ha dues bandes, corresponents a dos jugadors. I comença a moure la banda o jugador de les blanques.

Continguts

1. El tauler i les caselles.
2. Les files i les columnes.
3. Les diagonals.
4. Les peces i la seva col·locació inicial.
5. Els flancs i les bandes.

● Continguts anteriors

No cal tenir coneixements previs d'escacs ja que es comença a explicar tot des del principi.

● Continua amb...

El moviment de les peces (unitat 2 i 3).

Anotació de jugades (unitat 1 del llibre Iniciació 2).

Metodologia

A partir de la unitat bàsica d'espai al tauler, que és la casella, aquestes s'aniran agrupant en línies (una dimensió) o en àrees (dues dimensions).

Les línies possibles són les files (horitzontals), les columnes (verticals) o les diagonals (inclinades).

Les àrees més importants són els flancs (tauler dividit verticalment per la meitat en dues parts) o les bandes (tauler dividit horitzontalment per la meitat en dues parts).

Les lletres i números del tauler ajudaran a explicar millor els conceptes.

Una vegada conegut el tauler, es donen a conèixer el nom i la col·locació inicial de les peces que componen cada banda.

Observacions

Per facilitar l'aprenentatge posterior del moviment de les peces és necessari conèixer i treballar els diversos elements geomètrics del tauler.

Com per exemple, el moviment de la torre s'explicarà millor a partir dels conceptes fila i columna, el de l'alfil amb el de les diagonals, etc.

Hi ha dos recursos auxiliars que recomanem utilitzar per memoritzar la col·locació correcta de tauler i peces:

1. Casella blanca a la dreta (de cada jugador).
2. Dama blanca en casella blanca i dama negra en casella negra.

Dificultats

Per a un alumne de primària, el concepte fila equival a línia, per la qual cosa serà necessari remarcar les diferències. Per a ells, posar-se en fila significa alinear-se en qualsevol direcció.

Analogies

En l'ensenyament a nens, aquesta Unitat té la característica d'introduir un grup d'elements geomètrics bàsics, com són, per exemple, el quadrat, el rectangle, la recta, el vèrtex, la longitud, les direccions horitzontal, vertical i diagonal, les direccions dreta, esquerra, sota, dalt; també es comença a introduir, en lleugera referència preliminar, el sistema de notació algebraic, que està íntimament lligat amb el fonamental concepte matemàtic de coordenades cartesianes.

Suggeriments

- 1 Preguntar a l'alumne el color de diferents caselles (esmentant-les verbalment per la seva designació algebraica), sense que l'alumne miri un tauler (o sigui, com s'acostuma a dir "a la cega"). Al principi els alumnes solen equivocar-se o prendre's algun temps meditant per trobar la resposta correcta. L'habilitat adequada s'aconsegueix quan l'alumne respon amb rapidesa i sense cometre errors.
- 2 Per reflexionar i aprofundir sobre el tauler pot realitzar-se la pregunta següent:
Quines diferències observes vostè entre una columna o una fila i una diagonal?
Les diagonals estan compostes per caselles d'un mateix color mentre les columnes i files per caselles dels dos colors.
Les diagonals tenen un nombre variable de caselles mentre una columna o fila sempre té 8 caselles).
- 3 En el cas de nens suggerim la fabricació manual d'un tauler d'escacs a partir de cartó o cartolina.
- 4 Es poden fabricar amb cartolina els quadrats 4x4 del joc del final de la unitat i utilitzar un tauler d'escacs (o el construït anteriorment) per realitzar competicions entre l'alumnat.

Exercicis

1 i 2

1. Identificar les caselles del tauler.
2. Treballar les coordenades del tauler (lletres i números).

3 i 4

1. Distingir i identificar les files del tauler.
2. Distingir i identificar les columnes del tauler.

5

1. Distingir diagonals blanques i negres.
2. Visualitzar diagonals amb un nombre concret de caselles.
3. Pensar que l'exercici "a" només té una solució i en els "b" i "c", n'hi ha dues.
4. Reflexionar que per una casella sempre passen dues diagonals del mateix color, excepte en les cantonades del tauler.
5. Pensar que per dues caselles només hi pot passar una diagonal si es troben en la mateixa línia inclinada.

6

1. Observar si les peces estan ben col·locades en les seves posicions inicials.
2. Esbrinar quines peces falten abans de començar la partida i quines sobren.
3. Observar quines peces sobren un vegada començada la partida (estan tots els peons perquè no n'ha pogut coronar cap i no cal saber com es mouen les peces; per als exercicis d, e i f).

7

1. Identificar les caselles de cada flanc.
2. Identificar les caselles de cada banda.
3. Trobar caselles que compleixen diverses condicions (flanc, banda, color).

A

1. Visualitzar línies (files, columnes i diagonals).
2. Reforçar vocabulari d'escacs.

B (joc)

1. Visualitzar l'espai del tauler.
2. Trobar l'estratègia guanyadora. Intentar col·locar els quadres (4 caselles) perquè quedi un nombre parell de col·locacions. De vegades és possible posar un quadre en la meitat o en un extrem d'un rectangle de 4 x 2 caselles.

Unitat 2

Objectius

1. Aprendre com es mou el peó.
2. Aprendre com captura el peó les peces de l'adversari.
3. Aprendre en què consisteix la coronació d'un peó i els beneficis que comporta.
4. Aprendre com i quan es pot efectuar una captura al pas.

Continguts

1. El moviment del peó.
2. La captura amb el peó.
3. La coronació del peó.
4. La captura al pas amb el peó.

● Continguts anteriors

És necessari conèixer els conceptes de columna i diagonal.

● Continua amb...

L'obertura (unitat 2 del llibre Iniciació 2) i els errors de l'obertura (unitat 3 del llibre Iniciació 2).

Metodologia

Com que l'alumne encara no sap jugar una partida d'escacs, s'ha escollit començar amb el peó perquè presenta els avantatges següents:

1. Permet compaginar les explicacions amb jocs de peons que reforcen els conceptes de moviment i captura (el peó judoca, el peó corredor i el peó escalador).
2. Quan s'expliquen les altres peces permet realitzar partides de peons contra la peça explicada, com per exemple, torres contra peons, etc.
3. El peó és la peça més nombrosa (8 unitats per jugador), la que té menor valor (un punt) i la que normalment es mou en primer lloc en una partida.

En primer lloc, es comença a explicar el moviment del peó i després com captura les peces de l'adversari.

A partir de la primera peça que s'explica, s'introdueixen els conceptes següents:

1. Només es poden capturar les peces de l'adversari i la captura no és obligatòria.
2. Una peça no es pot moure en una jugada a les caselles de darrere d'una altra peça si això comporta saltar per sobre d'aquesta. Per aquest motiu, el cavall s'explica en últim lloc, perquè és l'excepció.

Observacions

S'ha d'insistir en el fet que el peó és l'única peça que no pot retrocedir, la qual cosa significa que no es pot rectificar un avançament del peó.

S'ha de recordar que els peons blancs avancen des de la fila 2 cap a la 8, i els peons negres, des de la fila 7 cap a la 1.

El peó quan avança per la seva columna no pot anar a una casella ja ocupada per una altra peça pròpia o de l'adversari.

El peó podrà canviar de columna si captura una peça.

En coronar un peó aquest ha de canviar-se obligatòriament per una altra peça que no sigui un rei. Com a conseqüència, es pot tenir més d'una dama o dues torres o dos alfils o dos cavalls. Si ens falta una d'aquestes peces, s'agafarà provisionalment d'un altre joc d'escacs (per a una segona dama no ha de posar-se una torre invertida). Generalment s'escull una dama, perquè aquesta és la peça més poderosa (qüestió que l'alumne podrà comprendre més endavant).

En la coronació d'un peó s'utilitza el concepte de recompensa o premi per haver aconseguit que un peó hagi arribat a la fila exterior.

Dificultats

El peó és l'única peça que té formes diferents de moure (avança per la seva columna) i capturar (en diagonal), a diferència de la resta de les peces, les quals mouen i capturen de la mateixa manera.

Les majors dificultats solen presentar-se amb l'assimilació de la captura al pas.

Per als alumnes més joves, l'explicació de la captura al pas es pot fer com un altre tipus de jugada especial dins la unitat 8 (l'enroc).

Per facilitar la comprensió i el perquè d'aquesta jugada, enunciem les idees següents:

- a) El jugador que té el peó a la casella inicial té el dret d'avançar dues caselles (l'altre peó no bloqueja el seu avançament perquè és en una altra columna).
- b) L'altre jugador tindria opció de capturar el peó anterior si aquest hagués avançat una casella en comptes de dues.
- c) Per respectar els drets d'ambdós jugadors amb els seus peons, es dóna l'oportunitat de capturar al pas només en la següent jugada, per la qual cosa es recomana explicar-ho amb deteniment.

Errorls habituals

1. De vegades, s'intenta avançar un peó dues caselles quan ja no és a la seva casella inicial perquè ja s'ha mogut en una jugada anterior.
2. Quan un principiant intenta avançar una casella els dos peons de les columnes de les torres en una mateixa jugada, se li ha d'explicar que és un moviment incorrecte encara que el facin alguns jugadors en partides de bar o de cafè.
3. Els que saben jugar al joc de les dames, de vegades, es confonen quan capturen una peça de l'adversari, perquè ho fan saltant en diagonal.

Exercicis

1

1. Reflexionar si el peó pot avançar una o dues caselles.
2. Pensar cap a on avancen els peons blancs i els negres.

2

1. Reforçar el mateix que en l'exercici 1.
2. Discernir si un peó no pot avançar perquè està bloquejat.
3. Reflexionar si un peó a la seva casella inicial no pot avançar dues caselles perquè una altra peça li ho impedeix.

3 (joc)

1. Practicar només l'avançament amb els peons perquè encara no s'ha explicat com capturen.
2. Començar amb tres peons per banda i anar-ne augmentant el nombre per tenir més possibilitats de joc.
3. Trobar l'estratègia guanyadora. Les negres han d'avançar el mateix nombre de caselles que ho fan les blanques (se suggereix, per despistar l'adversari, de fer-ho amb un peó d'una altra columna).

4

Visualitzar les caselles on es podria capturar una peça adversària si estigués allí.

5

Observar quins peons poden capturar i les peces que poden capturar. Per a això es posen peces del propi jugador o de l'adversari en caselles contigües a la del peó.

6

1. Visualitzar trajectes per on hauria de moure's el peó per poder coronar.
 2. Observar on quedaria bloquejat el peó en el seu avanç.
- Se suposa que les peces diferents al peó estan fixes, la qual cosa no succeeix en una partida d'escacs.

7 (joc)

1. Practicar el moviment i la captura amb la finalitat d'aconseguir coronar un peó.
2. Començar amb tres peons per banda i anar-ne augmentant el nombre.
3. Trobar possibles estratègies guanyadores. Intentar que l'adversari tingui peons febles retardats (peons que si avancen poden ser capturats).

8 (joc)

1. Practicar la combinació d'avançaments del peó tant en vertical (moviment) com en diagonal (captura).
2. Trobar l'estratègia guanyadora. Trobar les 5 caselles des d'on s'obliga l'adversari a moure a caselles perdedores.

9

1. Trobar quins avançaments de peons possibiliten que un peó adversari pugui capturar al pas.
2. Això permetrà reconèixer quan podrem tenir aquesta opció de capturar al pas i ser conscients de si un avanç de dues caselles d'un peó nostre permet a l'adversari de capturar-lo al pas.

Unitat 3

Objectius

1. Aprendre com es mouen i com capturen les diferents figures: torre, alfil, dama, cavall i rei.
2. Conèixer que el cavall és l'única peça que, en moure's, salta sobre peces pròpies i adversàries.
3. Aprendre que el rei és l'única peça que no es pot moure a una casella que estigui amenaçada per una peça de l'adversari.
4. Saber que el rei no pot ser capturat.

Continguts

El moviment i la captura de les figures següents:

Torre, alfil, dama, cavall i rei.

● Continguts anteriors

És necessari conèixer les diverses línies del tauler.

Saber moure els peons per poder fer partides de peons contra cadascuna de les peces.

● Continua amb...

El valor de les peces (unitat 4) està en funció de la capacitat de moviment de cadascuna.

Juguem... (unitat 5) explica el tipus de jugades quan es mou una peça i ensenya a valorar la possibilitat de capturar peces amenaçades.

L'obertura (unitat 2 del llibre Iniciació 2) dóna pautes sobre quines i com han de moure's les peces a l'inici d'una partida.

Metodologia

Es comença amb la torre perquè és la peça més fàcil de moure (es relaciona amb les columnes o files de la 1a unitat), després es continua amb l'alfil (anàleg amb les diagonals).

La dama s'explica com la combinació del moviment d'una torre i d'un alfil.

A continuació, el cavall com l'única peça que es mou saltant d'una casella a una altra sense tenir en compte si hi ha peces entremig.

Finalment, el rei perquè és l'única peça que només es pot moure a caselles no amenaçades per una peça de l'adversari.

Perquè s'assimilïn correctament el moviment i la captura amb cada peça s'ha proposat una col·lecció de sis bateries d'exercicis i diversos jocs per a cada peça.

Es recomana que els alumnes realitzin tots els exercicis de cada peça per a un bon aprenentatge (millor visualització dels possibles moviments de les peces). Dedicar-hi un major temps, comporta una millor assimilació dels continguts posteriors. Es pot aprofitar que alguns dels exercicis tenen més d'una solució per preguntar als alumnes si han trobat altres solucions.

Observacions

Normalment es presenta la paradoxa que els alumnes volen jugar partides d'escacs des del principi però encara alguns o bastants no saben moure correctament les peces.

Una de les possibles solucions consisteix a practicar amb diversos tipus d'exercicis i disposar de jocs de preescacs que evitin l'avorriment i l'ajudin en el seu aprenentatge.

Dificultats

1. El cavall és la peça que és més difícil d'aprendre perquè es mou de forma totalment diferent de les altres. Per als més petits és més pedagògic explicar que salta en forma de L, s'avança dues caselles per una fila o columna i a continuació una casella en direcció perpendicular.
2. Quan es mou el rei s'afegeix la dificultat de comprovar obligatòriament les caselles amenaçades per les peces de l'adversari.

Errors habituals

Alguns principiants cometen l'error de capturar el rei adversari. Se'ls ha d'esmentar que en les unitats 5 i 6 se'ls explicarà per què no es pot capturar el rei i com es guanya una partida.

Això pot succeir perquè un mou el seu rei a caselles amenaçades per peces adversàries o perquè quan s'amenaça el rei adversari es realitza una jugada que no ho evita (fins i tot de vegades es troben els dos reis amenaçats sense que se n'adonin).

Altres vegades es mou incorrectament el cavall, com per exemple, avançant dues caselles en diagonal.

Suggeriments

- 1 Per reflexionar i aprofundir sobre el moviment de les figures poden realitzar-se les preguntes següents:

Quines figures poden moure's per les files o columnes?

Quines figures poden moure's per les diagonals?

Quines figures no poden anar d'un extrem del tauler a l'altre en una o dues jugades?

Quina figura canvia sempre de color de casella en moure's?

A quantes caselles pot anar cada figura en una jugada (sense que hi hagi altres peces sobre el tauler)? Depèn de la casella on es troba?

Quines són les caselles on les figures poden estar bloquejades més fàcilment per altres peces del mateix jugador?

Les respostes serviran per comprendre, posteriorment, el valor que s'assigna a cada peça i, també, proporcionarà idees per a l'inici d'una partida sobre com haurien de moure's les peces i en quin ordre.

- 2 Es poden realitzar campionats amb els diversos jocs.

En finalitzar la competició de cada joc s'atorgaran punts als alumnes en funció dels resultats.

La classificació final serà producte de la suma dels punts de cada campionat.

Exercicis

Per a cada peça es presenten sis tipus d'exercicis diferents per practicar el moviment a una o diverses jugades i la captura. Es treballa la intel·ligència espacial en provocar que l'alumne hagi de visualitzar mentalment el desplaçament de la peça.

Per al cas del rei, hi ha alguna bateria amb algunes variacions pel fet que el rei no pot anar a caselles amenaçades per peces adversàries.

En cada bateria d'exercicis es va incrementant la dificultat de la resolució (amb un nombre més gran de peces i augmentant la distància entre les caselles necessàries per a la resolució).

Els exercicis que tenen més d'una solució poden servir per estimular la participació dels alumnes i millorar-ne l'atenció.

1

Repasar on pot anar cada peça (sense que existeixin altres peces sobre el tauler). El mateix, però amb altres peces del mateix jugador que restringeixen el moviment.

2

Trobar quines peces de l'adversari es poden capturar (amb la presència d'altres peces pròpies).

3

Visualitzar el recorregut per anar a una casella des d'una altra amb el mínim nombre de jugades. Només hi ha peces del mateix jugador.

Per al cavall es presenten els casos típics d'anar a caselles en una, dues, tres o quatre jugades, la qual cosa facilita l'adquisició de patrons mentals del moviment del cavall.

4

El mateix que l'exercici 3 però amb la dificultat afegida que hi ha peces de l'adversari que es poden capturar (en el cas del rei no pot passar per caselles amenaçades per peces de l'adversari).

5

Trobar les caselles des d'on es pot capturar qualsevol de les peces del tauler. Ha de cercar-se la intersecció de les distintes línies de moviment.

6

Capturar totes les peces de l'adversari que es trobin al tauler amb el nombre menys gran de jugades. Ha d'evitar-se fer jugades de transició sense capturar cap peça si no cal.

Jocs

Jocs per anar comprenent com han de moure's les peces per ser més efectives durant una partida.

1. Partida de la peça contra peons.
2. Partida de les peces contra tots els peons.

Jocs per millorar la visualització dels moviments de les peces.

1. Col·locar diverses peces sense que s'amenacin entre elles.
2. Col·locar diverses peces de manera que controlin totes les caselles del tauler.
3. Jocs d'estratègia per arribar a una casella.

Unitat 4

Objectius

1. Comprendre bàsicament per què no totes les peces tenen el mateix valor.
2. Assimilar el valor comparatiu de les diferents peces.
3. Comprendre que, com que el rei no pot ser capturat, no té sentit comparar-lo en valor material amb les altres peces.
4. Ser capaç de valorar, en un nivell elemental, la conveniència o no de determinat intercanvi de peces.

Continguts

1. L'escala de puntuació per determinar el valor comparatiu entre les peces.
2. L'equivalència entre peces de diferents tipus.
3. L'excepcionalitat del rei pel fet que no pot ser capturat.

● Continguts anteriors

Conèixer el moviment de les peces.

● Continua amb...

A jugar... (unitat 5) perquè en conèixer el valor de cada peça es podrà començar a valorar la conveniència de possibles captures o a elegir el tipus de jugada a realitzar.

Metodologia

Després de conèixer com es mouen i capturen les diverses peces (unitats 2 i 3), s'estableix un valor per a cadascuna (excepte per al rei), que estarà relacionat amb la seva major o menor mobilitat i, per tant, amb la possibilitat de capturar les peces adversàries.

El fet de conèixer els valors assignats a cada peça introdueix una primera orientació per poder guanyar les partides: tenir més punts que l'adversari en comptabilitzar les peces de cada banda. Ha de tenir-se en compte que encara no s'ha explicat el concepte d'escac i mat (unitat 6) ni el de sacrifici (unitat 7 del llibre Intermedi 1).

Per això, es presenten una sèrie de bateries d'exercicis perquè s'aprengui a calcular els punts de cada banda d'una forma ràpida.

Després, basant-se en els valors establerts, es treballen les equivalències entre les diverses peces, cosa que servirà per comprendre i valorar els intercanvis entre peces diferents.

Un vegada apresos els tipus de jugades (unitat 5), el fet de conèixer el valor de les peces permet de valorar elementalment la conveniència de capturar o amenaçar una peça adversària, o què fer quan una peça nostra és amenaçada per una altra de l'adversari.

Observacions

L'escala de puntuació que s'ensenya en aquesta unitat és allò que alguns autors anomenen "valor absolut". Això ha de ser après aviat perquè l'alumne sigui capaç de jugar, des de les seves primeres partides, tenint una noció bàsica sobre la conveniència o no dels intercanvis de peces.

En l'ensenyament a nens, aquesta unitat té la característica d'introduir la noció d'escala de valors, en la qual s'associa un nombre enter a cada peça.

A més del valor absolut de les peces, existeix el que s'acostuma a denominar com a valor relatiu. "Una peça val pel que fa", és una forma de resumir el concepte de valor relatiu.

Explicat d'una altra forma, el valor absolut és el potencial mitjà que és capaç de desenvolupar la peça, mentre que el seu valor relatiu és el potencial real que té en una posició específica.

El valor relatiu d'una peça no es determina per cap taula de valors; apreciar-lo correctament més que una ciència és un art, i requereix d'un llarg procés d'aprenentatge a través de l'assimilació de models provinents de la pràctica.

Dificultats

1. Al principi costa entendre per què el rei no té assignat un valor en punts.
Es pot explicar que el rei no es pot capturar perquè l'objectiu final és fer escac i mat al rei (unitat 6) i, per tant, no tindria sentit continuar jugant una partida si no hi hagués un rei per cada banda.
2. En alguns llibres es donen valors amb decimals a algunes peces, com per exemple a l'alfil. Normalment, els més petits no tenen la capacitat de comprendre els nombres no enters i, tampoc cal afinar tant quan es tracta d'un valor aproximat teòric.

Suggeriments

- 1 Per reflexionar i aprofundir sobre el valor relatiu de les peces es poden utilitzar els exemples de l'annex 1, al final d'aquesta unitat, i plantejar les preguntes següents:
Si comparem les peces d'ambdues bandes, quines són diferents?
I sobre aquestes peces diferents quina no es pot moure o està immobilitzada? i quina té força major mobilitat?
Llavors quina d'aquestes peces diferents té major valor en aquesta posició?
- 2 Es pot construir amb cartolina un joc especial basat en el dòmino on apareixerien símbols (peces, tauler, fila, columna) dels escacs combinats amb un número.
Per exemple, hi hauria set valors diferents (el rei equivaldria a una fitxa blanca; el peó a l'u; el cavall i l'alfil al tres; la torre al cinc; la dama al deu; la fila i la columna al 8 (per les seves caselles); i el tauler al 64).
Cada fitxa tindria un símbol i un número. I per a cada valor es tindria la fitxa doble (número i símbol), tres fitxes amb el número i tres amb el símbol.
Es pot augmentar la dificultat del joc si amb el valor tres s'utilitza tant el cavall com l'alfil, i amb el vuit, tant la fila com la columna.

Exercicis

La finalitat d'aquests exercicis serà millorar l'agilitat en el càlcul de material. Per a això, serà necessari memoritzar el valor de les peces i reconèixer ràpidament patrons mentals de les equivalències bàsiques entre peces.

S'utilitzaran les operacions algebraiques de la suma i de la resta.

1

Comparar la mobilitat de les diferents peces des de diferents posicions del tauler. Servirà per comprendre el perquè dels diferents valors assignats a cada peça.

2

Distingir les característiques particulars que té cada peça; això té relació amb la mobilitat i, per tant, també servirà per comprendre millor el valor assignat a les peces.

3

Exercitar l'escala de valors acabada d'aprendre i millorar la percepció de les captures possibles i el valor relatiu entre elles.

4

El mateix que l'exercici 3, però amb la dificultat afegida que hi ha peces de l'adversari. Acostumar a realitzar la feina del recompte del balanç material de la partida, tasca aquesta que generalment es realitza mentalment moltes vegades durant la realització d'una partida.

5

El mateix que en l'anterior exercici, però la diferència és que se suggereix que en comptes de comptar el valor de totes les peces existents, es rebutgin les peces que ambdues bandes tenen per igual i es comptin únicament aquelles que són diferents en ambdues bandes.

6 i 7

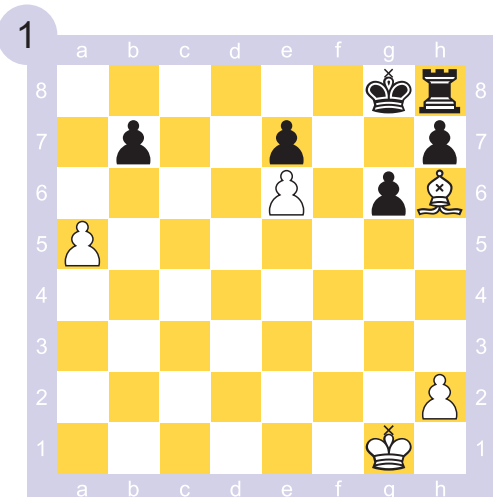
Per exercitar l'equivalència entre grups de peces de diferents tipus. Per això s'ha de trobar quina peça falta perquè ambdós grups de peces tinguin el mateix valor.

8

El mateix que en l'anterior exercici. Per a això s'ha de trobar quina peça s'ha de treure perquè tinguin el valor indicat.

Annex 1

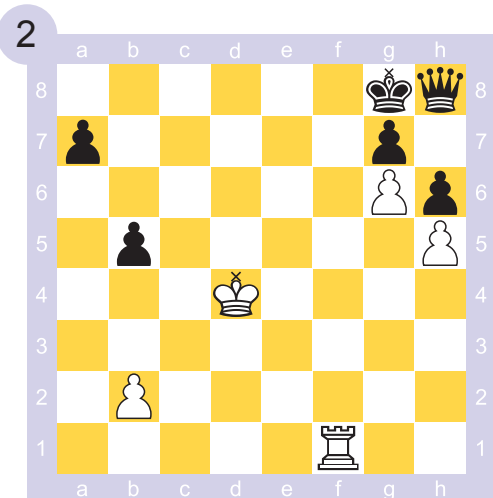
Aquests exemples serviran per millorar la comprensió del valor relatiu de les peces.



El valor absolut de la torre és 5 punts mentre que el de l'alfil és 3 punts.

Però la torre està completament immobilitzada, igual que el rei negre (sempre que l'alfil es mantingui a la casella h6).

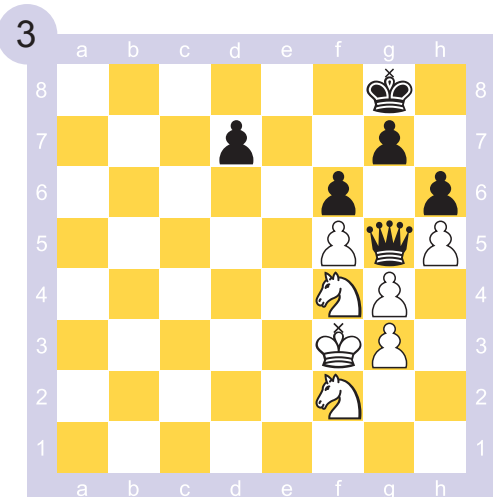
Per això en aquesta posició específica el valor relatiu de l'alfil és major que el de la torre.



El valor absolut de la dama és 10 punts mentre que el de la torre és 5 punts.

Però la torre manté sola immobilitzats la dama i rei negres.

Per això el valor relatiu de la torre és en aquesta situació superior al de la dama (les blanques guanyen amb gran facilitat).



El valor absolut de la dama és 10 punts mentre que els dos cavalls blancs sumen 6 punts.

Però la situació de la dama negra és de tancament total i les blanques la capturaran movent el cavall de f2 a e4 o a h3.

Unitat 5

Objectius

1. Comprendre el significat de casella amenaçada i peça amenaçada.
2. Aconseguir una percepció de les amenaces, en un primer nivell elemental.
3. Saber i distingir essencialment el sentit que tenen els diferents tipus de jugades.
4. Entendre la relació bàsica atac-defensa per comprendre com discorre el pensament escaquístic elemental.
5. Aprendre les regles fonamentals i les fases que regeixen l'execució de les jugades en una partida d'escacs (peça que es toca, peça que es mou i es deixa definitivament en una casella, necessitat d'anunciar quan s'arregla la situació d'una peça).
6. Comprendre què significa intercanvi de peces i saber valorar-ho d'una forma elemental.
7. Obtenir un primer nivell de comprensió dels conceptes de guany i pèrdua de material.

Continguts

1. L'amenaça
2. Tipus de jugada: jugada d'atac, jugada de defensa, jugada neutra, jugada errònia.
3. Defensa d'un atac.
4. Tipus de defensa (moure, capturar, defensar o interposar).
5. Fases d'una jugada.
6. Intercanvis.

● Continguts anteriors

Per entendre l'amenaça, tant d'una casella com d'una peça, és necessari haver après bé el moviment i captura amb les diferents peces (unitats 2 i 3).

Per entendre les relacions d'atac-defensa, els intercanvis de peces i el guany i pèrdua de material, cal conèixer bé el valor de les peces (unitat 4).

● Continua amb...

Tant l'amenaça com les relacions atac-defensa i el guany i pèrdua de material són conceptes tan fonamentals dels escacs, que estan presents d'una forma o una altra en pràcticament totes les unitats a partir d'ara.

En particular el tema d'intercanvi de peces i guany o pèrdua de material es desenvolupa amb més profunditat a "Intercanvis" (unitat 5 del llibre Iniciació 2).

Metodologia

Es comencen a explicar les nocions bàsiques de peça amenaçada i casella amenaçada ja que estan relacionades amb el moviment i captura de les peces.

A continuació es classifiquen les possibles jugades d'acord amb si amenacen, defensen, o no fan cap d'aquestes dues accions. S'afegeix el concepte de jugada errònia, com la jugada en la qual es permet la captura gratuïta d'una peça pròpia.

S'introdueix el terme "atac", com a sinònim d' "amenança".

En el següent pas s'expliquen les formes diferents de defensar-se d'un atac (moure, capturar, defensar o interposar).

Un vegada s'hagi comprès bàsicament tot l'anterior, es podrà explicar quins tipus de jugades són idonis o contraproductius per a la defensa davant un atac, en funció de si el valor de la peça atacada és major, menor o igual al valor de la peça atacant.

Finalment s'introdueix el concepte bàsic d'intercanvis de peces i la seva valoració, com a aplicació directa de tot l'anteriorment explicat.

Amés a més, s'expliquen les regles fonamentals que regeixen respecte a la manipulació de les peces per part dels escaquistes i la forma correcta de realitzar una jugada.

En aquesta unitat es desglossen tots aquests conceptes i es presenten les relacions bàsiques que existeixen entre ells per facilitar l'assimilació dels continguts.

Amb la realització de les nombroses bateries d'exercicis es facilita un ràpid reconeixement visual de les amenaces simples i, també, s'afavoreix la presa de decisions correctes en aprendre a valorar les possibles respostes.

Observacions

1. En aquesta Unitat es comencen a desenvolupar percepcions que són fonamentals per jugar correctament als escacs. La percepció correcta de les amenaces i de les relacions atac-defensa s'aconsegueix com a resultat d'un procés que requereix temps de pràctica i concentració de l'atenció.
2. L'afirmació que apareix en la fitxa teòrica "L'amenaça" i que diu "Una casella està amenaçada quan una peça pot desplaçar-se allí en una jugada" es compleix per a totes les peces excepte el peó, evidentment, ja que el peó és l'única peça que no captura de la mateixa manera en què mou.
3. Tres de les quatre possibilitats que serveixen per defensar-se d'un atac (moure la peça amenaçada, capturar la peça atacant o interposar una altra peça) serviran per facilitar i introduir l'explicació en la següent unitat sobre què es pot fer per evitar tenir el rei en escac.

Dificultats

Es tracta d'automatitzar aquests processos mentals bàsics i la valoració d'intercanvis. Això es fa de manera anàloga al procés d'aprendre a llegir: al principi s'han de pensar tots els passos que s'han de seguir, com per exemple, com es formen les síl·labes a partir de les lletres, les paraules a partir de les síl·labes, la pronunciació, l'entonació, etc.; però un vegada assimilada la tècnica de llegir, s'executa automàticament parant atenció al contingut del missatge.

Error habituals

En una partida, els jugadors principiants no perceben gaires de les simples amenaces que es produeixen entre les diverses peces al tauler.

Com per exemple, el que succeeix en els casos següents:

1. Moure una peça a una casella amenaçada per una peça adversària (sense que quedi defensada).
2. Moure una peça que estava defensant-ne una altra que estava amenaçada, la qual cosa provoca la captura d'aquesta última.
3. Capturar una peça defensada i de menor valor que la peça atacant.
4. Defensar una peça atacada que té major valor que la peça atacant (la capturen igualment perquè es guanyen punts en l'intercanvi).
5. Interposar amb una peça de major valor que la peça atacant fet que, provoca la captura de la peça interposada.

Suggeriments

- 1 Per evitar aquests típics errors de principiants i per ajudar a l'automatització del procés de la percepció d'amenaçes i l'elecció de la jugada a realitzar es poden formular mentalment les preguntes següents:

Sobre l'última jugada de l'adversari, quin tipus de jugada ha realitzat?

Si és d'atac, quines peces amenaça? com es poden defensar?

Si és de defensa, quines peces defensa? podem capturar?

Sobre la peça que pensem moure, la casella destí està amenaçada?

Deixem de defensar alguna peça pròpia? la jugada serveix per atacar alguna peça adversària o per defensar alguna peça amenaçada?

Sobre un possible intercanvi de peces: quines peces ataquen i quines defensen la peça amenaçada?

Si ho iniciem, guanyem punts?

Si ho inicia l'adversari, perdem punts?

- 2 Per millorar la visualització del tauler mentalment, es poden realitzar preguntes dels tipus següents (perquè siguin respostes sense mirar el tauler):

Digues quines caselles són amenaçades per una peça situada en una determinada casella. Per exemple, un alfil situat a f3.

Digues si una peça situada en una determinada casella amenaça una altra peça en una altra casella, com per exemple, si una torre blanca situada a c4 amenaça un peó negre col·locat a d8.

Exercicis

1 i 2

Repasar el moviment de les peces.

Percebre peces amenaçades i caselles amenaçades per peces adversàries.

3

Reconèixer els tipus de jugades.

4

Visualitzar les amenaces que pot realitzar una peça.

5

Percebre les jugades on es perd material.

6

Reconèixer els diferents mètodes que existeixen per defensar una peça atacada.

7, 8 i 9

Practicar les formes per defensar-se d'un atac a una peça, en els casos que la peça atacant tingui menor, igual o major valor que la peça atacada.

10

Exercitar la presa de decisions basada en l'atac i defensa de peces.

11

Ajudar l'alumne a comprendre amb claredat el sentit de les regles per manipular les peces.

12

Practicar la percepció tant dels moviments possibles d'una peça, com de les amenaces.

13

Visualitzar peces amenaçades simultàniament per dues peces de l'adversari. Aquest exercici millora la percepció de possibles intercanvis de peces.

14

Analitzar i valorar el resultat d'un possible intercanvi en funció del valor de les peces capturades.

A

Practicar la capacitat de raonament a partir del plantejament d'un objectiu concret. Es desenvolupa la percepció d'amenaçes i defenses.

Unitat 6

Objectius

1. Aprendre en què consisteix l'escac al rei.
2. Aprendre que, quan el rei està en escac, és obligatori defensar-se'n immediatament, ja que el rei no pot ser capturat.
3. Comprendre les tres formes que existeixen per evitar l'escac al rei.
4. Aprendre en què consisteix l'escac i mat al rei.
5. Saber que la finalitat del joc consisteix a fer escac i mat al rei adversari.
6. Aprendre alguns procediments senzills per fer escac i mat.

Continguts

1. Escac al rei
2. Respostes a l'escac al rei:
 - Moure el rei
 - Interposar una peça
 - Capturar la peça atacant
3. Escac i mat
4. Combinacions de mat

● Continguts anteriors

Com que l'escac consisteix en una amenaça al rei, és necessari dominar bé tant el moviment i la captura de les peces com la defensa d'un atac (unitats 2, 3 i 5).

● Continua amb...

"Mats bàsics" (unitat 10) ensenya procediments elementals per fer escac i mat. I en el llibre Iniciació 2 (unitats 7 i 8) s'aprofundeix en la tàctica de combinacions de mat.

Metodologia

Es comença explicant que l'escac no és més que una amenaça al rei per part d'una peça adversària (excepte el rei adversari, ja que el rei és l'única peça que no pot fer escac; l'explicació és que en col·locar-se en una casella contigua al rei contrari per fer-li escac, senzillament estaria ell mateix col·locant-se en una casella amenaçada, la qual cosa no està permesa com ja sabem).

Es continua amb l'explicació de les tres formes en què el rei pot deixar d'estar en escac (moure's a una casella no amenaçada, capturar la peça que fa escac o interposar una peça).

A continuació s'explica que si no es pot realitzar cap jugada perquè el rei deixi d'estar en escac, llavors l'escac es converteix en escac i mat.

En aquest moment, s'enuncia que l'escac i mat al rei adversari és precisament l'objectiu del joc dels escacs. Ara ja es pot entendre per què no es pot capturar el rei, ja que si no hi hagués rei, seria impossible fer escac i mat.

Finalment es donen pautes o pistes per poder aconseguir, en una jugada, posicions d'escac i mat.

Observacions

L'escac i l'escac i mat són qüestions tan bàsiques, que estan presents de manera directa o indirecta en tot tema escaquístic.

Hi ha aspectes que han de quedar absolutament clars:

1. Un rei mai pot moure a una casella amenaçada per una peça adversària. Tampoc és possible que, en moure una de les seves pròpies peces, el rei quedi amenaçat per una peça de l'adversari.
2. Un escac al rei no pot ser ignorat; l'única resposta possible és evitar que el rei segueixi en escac. En canvi, una amenaça a una altra peça pot ignorar-se perquè poden ser capturades; una altra cosa és que sigui convenient no defensar una peça amenaçada.
3. L'objectiu fonamental en els escacs és fer escac i mat al rei adversari. S'ha de puntualitzar que guanyar material no és l'objectiu fonamental del joc, encara que succeeix en la majoria dels casos que en guanyar material es fa més fàcil poder fer escac i mat al rei adversari.
4. Quan es fa escac i mat acaba la partida, venent el jugador que l'ha realitzat, independentment de la quantitat de material que tingui cada jugador.

Dificultats

1. Al principi costa reconèixer posicions d'escac i mat perquè l'alumne tenia com a objectiu anar capturant peces de l'adversari.
2. Encara costa més visualitzar les combinacions de mat en què intervé més d'una peça atacant, perquè una peça ha d'amenaçar les caselles d'escapatòria mentre l'altra amenaça el rei.
3. De vegades els principiants es confonen perquè pensen que fan escac i mat al rei amb una peça que no està defensada i que és capturada, normalment pel mateix rei adversari.

Suggeriments

- 1 Malgrat que el reglament oficial de competició no exigeix que l'escac al rei sigui anunciat, recomanem que en les etapes inicials de l'aprenentatge els principiants anunciïn al seu adversari verbalment que fan escac.

Això ajuda al bon desenvolupament de les partides i a millorar la percepció dels escacs. Molts principiants es concentren tant en els seus plans i intencions, que no s'adonen que el seu rei està en escac.

Després d'un escac, qualsevol jugada que es realitzi deixant el rei en escac és una jugada il·legal i, per tant, serà necessari rectificar-la i fer-ne una altra al seu lloc.

- 2 Per millorar la creativitat i memorització de patrons mentals sobre l'escac i mat, es pot demanar a l'alumnat que proposi posicions d'escac i mat al tauler a partir d'una sèrie de peces que li dóna el monitor (es pot anar variant el nombre de peces; se'l pot obligar a posar totes les peces que se li proporcionin, etc.).

Exercicis

1

Desenvolupar la percepció d'escac, simultàniament amb la percepció d'amenaques sobre la peça que fa escac.

2

Desenvolupar la percepció de caselles amenaçades i no amenaçades, en el cas del rei que necessita escapar d'un escac.

3

Exercitar la interposició de peces com a mètode per defensar-se d'un escac, ha d'adonar-se no només que sigui possible realitzar la interposició, sinó que la peça interposada no estigui indefensa.

4

Practicar la percepció d'amenaça, en aquest cas d'una peça sobre la peça adversària que fa escac. En els exercicis e) i f) hi ha dues maneres de capturar la peça que fa escac, en una es perd material i en l'altra no, i es considera correcta la que no perd material.

5

Distingir entre escac i escac i mat. S'ha d'identificar primerament quin rei està en escac i després si aquest rei pot evitar d'alguna forma l'escac. Si no pot, llavors és escac i mat.

6

Reconèixer patrons d'escac i mat i trobar una jugada que el faci.

7

Trobar jugades que evitin una amenaça de mat. Ha d'identificar primerament com el seu adversari amenaça fer-li escac i mat (com que les posicions són les mateixes de l'exercici 6, però tocant jugar a les negres en comptes de les blanques, l'alumne ha de recordar la forma en què les blanques van executar l'escac i mat). Han d'evitar-se les solucions en què es perdi material si n'hi ha altres en què no cal entregar material.

8, 9 i 10

Desenvolupar la imaginació i la percepció de l'escac i mat amb accions diferents (afegir una peça, treure una peça, posar un rei).

Alguns dels exercicis tenen més d'una solució correcta. S'ha d'identificar sobre quina banda s'ha de fer escac i mat.

11, 12, 13 i 14

Practicar l'execució correcta de l'escac i mat, només en una jugada.

Ajudar a reconèixer els models o patrons bàsics d'escac i mat.

Unitat 7

Objectius

1. Conèixer cinc dels temes tàctics fonamentals que existeixen en els escacs.
2. Aprendre a executar en la pràctica les combinacions basades en aquests temes tàctics, en casos senzills i només en una jugada.
3. Comprendre les formes que, en algunes ocasions, es poden utilitzar per defensar-se davant aquests temes tàctics.
4. Aprendre a executar en la pràctica mètodes defensius davant aquests temes tàctics, en casos senzills

Continguts

1. La clavada
2. Els raigs X
3. La doble amenaça
4. La descoberta
5. La destrucció de defenses

● Continguts anteriors

Totes aquestes combinacions estan basades en relacions d'atac-defensa, per la qual cosa és necessari dominar bé les unitats 2, 3 i 5 d'aquest llibre. Algunes d'aquestes amenaces estan dirigides al rei, per la qual cosa també cal dominar allò que s'ha après en la unitat 6 referent a l'escac.

● Continua amb...

Aquestes combinacions basades en temes tàctics es continuen en la unitat 6 del llibre Iniciació 2, en aquest cas amb major aprofundiment.

Metodologia

Es comença explicant, un per un, en què consisteix cada tema tàctic, i exemplificant-los amb situacions molt senzilles, només en una jugada. Es practica cada tema tàctic per anar memoritzant els patrons mentals de cadascun.

Després s'explica quins són els recursos defensius que hi ha davant cada tema tàctic. En realitzar la pràctica s'estan repassant tots aquests temes tàctics.

El tema tàctic "destrucció de defenses" es tracta al final de forma aïllada, pel fet que no té recursos defensius.

Finalment es proposen tres bateries d'exercicis en les quals hi ha casos barrejats de diferents temes tàctics, aquí no només cal executar la combinació correcta, sinó també identificar a quin tema tàctic pertany.

Aquests temes tàctics s'expliquen després d'haver treballat els tipus de jugades d'atac i defensa, l'escac i l'escac i mat perquè tots aquests conceptes són necessaris per entendre aquesta unitat.

A més a més, aquesta unitat servirà per donar orientacions i reconèixer patrons que permetin guanyar material i, per tant, facilitar fer escac i mat a l'adversari (si es té menys material serà més difícil defensar-se dels atacs).

Observacions

1. En el tema de la clavada, és bo comprendre la diferència que hi ha quan la peça que es troba darrere la peça clavada és el rei i quan n'és una altra. Quan es tracta del rei és impossible treure la peça clavada, perquè és il·legal deixar el rei propi en escac. Això és el que s'acostuma a denominar "clavada absoluta". Quan es tracta d'una altra peça que no és el rei, resulta possible moure la peça clavada (almenys en teoria, ja que la conseqüència no és una jugada il·legal, sinó una pèrdua de material). Això és el que s'acostuma a denominar "clavada relativa".
2. En el tema dels raigs X s'ha d'insistir que es pot realitzar, no només amenaçant el rei, sinó amenaçant peces majors o fins i tot peces menors (quan es mou per no ser capturada, s'aconsegueix capturar una altra peça encara que sigui de menor valor).
3. La destrucció de defenses pot servir per introduir d'una forma subtil el tema dels sacrificis perquè normalment s'intercanvia una peça de major valor per una altra de menor valor per capturar, a continuació, la peça que s'ha quedat sense defensar.
4. Moltes de les partides es guanyen després d'aplicar aquests procediments tàctics (amb guany de material important o, fins i tot, fent escac i mat).

Dificultats

1. Al principi costa reconèixer posicions en les quals es pot aconseguir guany de material en realitzar un procediment tàctic dels estudiats. Però a mesura que es va practicant s'aconsegueix major capacitat de combinació de les peces i agilitat mental per visualitzar els intercanvis.
2. La descoberta costa una mica més de visualitzar perquè l'amenaça d'una peça és efectiva quan s'ha mogut l'altra peça. En canvi, la doble amenaça és més fàcil de reconèixer perquè només actua una peça (amb el cavall costa més pel fet que el seu moviment és el més difícil d'aprendre).

Suggeriments

- 1 Quan s'explica cada tema tàctic és important fer reflexionar sobre quines peces poden realitzar-lo.

Es pot demanar als alumnes que proposin exemples per a cada cas possible. Fins i tot el monitor els pot proporcionar les peces perquè el realitzin (es pot anar variant el nombre de peces; se'l pot obligar a posar totes les peces que se li proporcionin; etc.).

- 2 Que cerquin les analogies i les diferències entre els diversos motius tàctics.

La clavada i els rajos X s'expliquen seguits perquè l'amenaça es produeix al llarg d'una línia (peça atacant, peça amenaçada i l'altra peça del darrere). A més a més, la diferència entre aquestes dues depèn del valor relatiu entre la peça amenaçada i la que es troba darrere d'ella.

En canvi, en la doble amenaça i la descoberta es tracta d'amenaçar com a mínim dues peces adversàries simultàniament (mitjançant una i dues peces, respectivament). En la destrucció de defenses s'amencen també dues peces de l'adversari mitjançant dues peces.

Exercicis

1

Desenvolupar la percepció del tema de la clavada.

Primerament s'identifica en quina línia del tauler (columna, fila o diagonal) coincideixen les peces adversàries que poden propiciar l'execució d'una clavada. I a continuació es determina la jugada.

2

Desenvolupar la percepció del tema dels raigs X.

De la mateixa manera que en l'anterior, s'identifiquen les línies del tauler en què coincideixen les peces adversàries i això facilita la trobada de la solució.

3

Desenvolupar la percepció del tema de la doble amenaça.

En aquest exercici funciona també el procediment esmentat en els anteriors. Aquest exercici és similar al 5 de la unitat 3 per a cada peça (es tractava de trobar la casella des de la qual s'amenaçaven totes les peces adversàries), però amb la dificultat afegida que ara no es diu ni la peça atacant ni les amenaçades.

4

Desenvolupar la percepció del tema de la descoberta.

Aquí identificar la línia, mitjançant la qual hi ha una amenaça potencial sobre una peça de l'adversari, ajuda a trobar la solució.

5, 6, 7 i 8

Desenvolupar l'enginy de l'alumne i la seva percepció de les formes de defensa que hi ha davant de cada tema tàctic. Es posen en pràctica diferents mètodes defensius.

9

Desenvolupar la percepció del tema de la destrucció de defenses.

El mecanisme de recerca de la solució és relativament senzill en aquests casos: identificar quines peces adversàries estan amenaçades i com es defensen aquestes peces entre elles. A continuació s'elimina la peça defensora.

10

Desenvolupar la creativitat de l'alumne i la seva percepció dels diferents temes tàctics tractats.

Aquí l'enginy de l'alumne és fonamental ja que hi ha una barreja dels diversos temes tàctics. Són importants tant la solució escaquística, com la identificació del tipus de combinació.

Unitat 8

Objectius

1. Aprendre a reconèixer i a efectuar correctament l'enroc, tant curt com llarg.
2. Comprendre els beneficis que té enrocar.
3. Aprendre quines són les condicions necessàries per poder enrocar i ser capaç d'aplicar-les correctament.

Continguts

1. L'enroc
2. Tipus d'enroc
3. Condicions per fer l'enroc

● Continguts anteriors

Per entendre bé les condicions que han de complir-se perquè es pugui efectuar l'enroc, és necessari dominar el concepte de casella amenaçada i el d'escac al rei, (unitats 5 i 6).

● Continua amb...

En la unitat 2 del llibre Iniciació 2, en la qual es tracta sobre l'obertura, es torna a comentar el tema de l'enroc com a part de les normes bàsiques de joc correcte a l'obertura.

Metodologia

Es comença explicant els avantatges d'enrocar-se (posar el rei en un racó del tauler on serà més difícil atacar-lo i situar la torre en joc).

A continuació s'explica com es realitza l'enroc curt. I aquesta mateixa explicació també serveix per a l'enroc llarg. Insistir que primer es mou dues caselles el rei cap a la torre i després es col·loca la torre a l'altre costat del rei.

A l'últim es dóna una explicació, una per una, de les quatre condicions que han de complir-se per poder-se enrocar.

Es pot entendre millor la utilitat d'aquesta jugada especial si s'explica després de saber què és un escac i mat. Ja que si l'objectiu principal és fer escac i mat al rei adversari, un altre dels objectius serà protegir el nostre rei dels atacs de l'adversari.

En els exercicis es proposa dificultar o impedir l'enroc de l'adversari perquè el rei perdi temps (faci més jugades) en intentar anar a un racó del tauler en la seva pròpia banda.

Aquests conceptes serviran per entendre algunes de les normes que es donen a l'obertura i que s'expliquen en la unitat 2 del llibre Iniciació 2.

Observacions

1. És l'única jugada en què es poden moure dues peces.
2. Insistir que enrocar-se simplifica el procés de portar el rei a un racó i posar la torre en una columna més central (si no existís aquesta jugada especial, s'haurien de realitzar força jugades perquè el rei i la torre quedessin en la mateixa posició).
3. Si en intentar enrocar s'agafa la torre primerament, s'interpreta que la intenció del jugador ha estat moure la torre i, per tant, haurà de fer-ho, i no podrà enrocar amb aquesta torre. En comparació, quan es pren el rei i se'l desplaça a dues caselles de distància de la seva posició original, aleshores s'indica clarament que la intenció del jugador és enrocar; ja que si la seva intenció hagués estat moure només el rei, llavors el desplaçament hauria estat només una casella. És per això que la forma correcta d'iniciar l'enroc és desplaçant el rei.
4. La majoria de vegades s'enroca pel costat curt, sobretot al principi perquè el rei queda més a prop del racó que si enroqués per l'altre costat.
5. S'ha d'insistir que abans d'enrocar-se s'ha de repassar si es compleixen les quatre condicions.

Dificultats

1. L'enroc és una de les qüestions que més confusió genera en els principiants. Per diverses raons: d'una banda hi ha dos tipus d'enroc que no són idèntics, d'altra banda hi ha quatre condicions que han de ser verificades perquè sigui possible enrocar.
2. Si el jugador s'oblida que ha mogut anteriorment el rei o la torre, encara que actualment estiguin en la seva posició inicial, i s'enroca, llavors es produeix una jugada il·legal (quan a continuació ho percep l'oblga a rectificar i moure obligatòriament el rei perquè l'ha tocat).
3. Si la torre amb què es vol enrocar està amenaçada o passa per una casella amenaçada, es pot enrocar si es compleixen les quatre condicions.
4. Després d'enrocar-se, el rei no pot quedar en escac (jugada il·legal).
5. Si s'ha mogut una torre encara és possible enrocar-se amb l'altra. En canvi, si es mou el rei ja és impossible enrocar-se durant la partida.

Suggeriments

- 1 Es presenten dos parells de posicions preparades (vegeu annex 1), amb enrocs i sense enrocs, i es formulen les preguntes següents:
En quina el rei està més a prop del racó?
En quina la torre té major mobilitat?
En quina el rei sembla estar millor protegit?
- 2 Es presenten una sèrie de posicions (veure annex 2) i es demana que es classifiquin segons si es pot enrocar, no es pot enrocar de moment o no es pot enrocar en tota la partida. S'ha de raonar la resposta en cada cas.
- 3 El mateix que en l'apartat anterior, però són els mateixos alumnes els que proposen posicions.

Exercicis

1

Reconèixer els dos tipus d'enroc encara que s'hagin realitzat algunes jugades amb posterioritat.

2

Percebre quan és possible enrocar-se. Serveix per repassar les condicions d'enroc i visualitzar quins impediments hi ha en els casos en què no sigui ja possible enrocar-se.

3

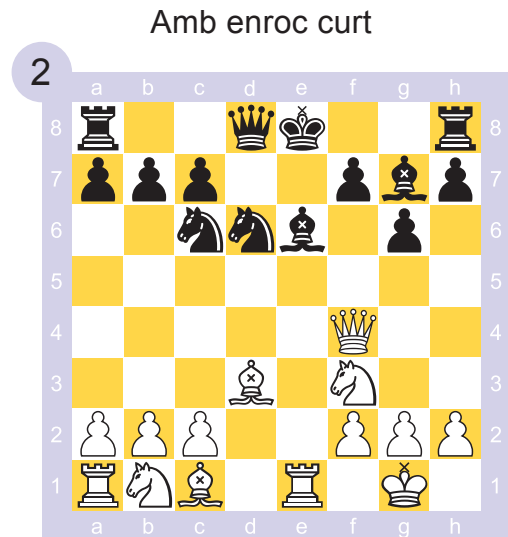
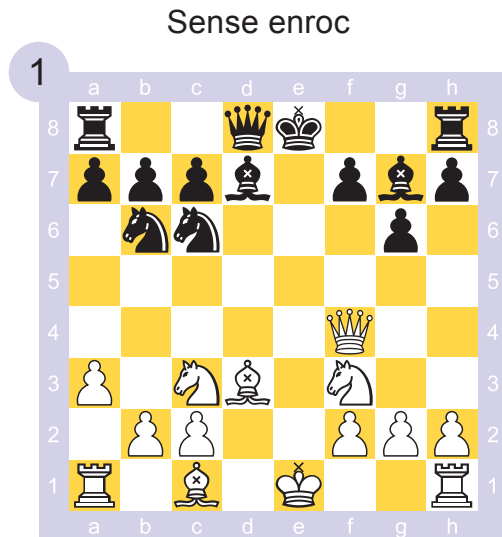
Desenvolupar la percepció dels requeriments per poder enrocar, ara en comptes d'avaluar una situació ja existent, ha de ser capaç de trobar ell mateix com evitar l'enroc de l'adversari. Mentre que en tots els exercicis, menys el b), les blanques realitzen una jugada que evita directament i immediatament l'enroc (almenys en aquest moment), en l'exercici b) la jugada que fan les blanques no l'evita de manera directa, però genera una amenaça de guany de material que, per defensar-se'n, les negres es veuen forçades a entorpir la seva possibilitat d'enrocar.

4

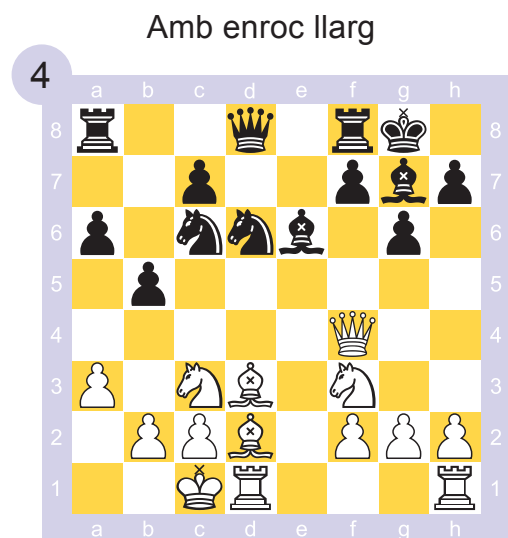
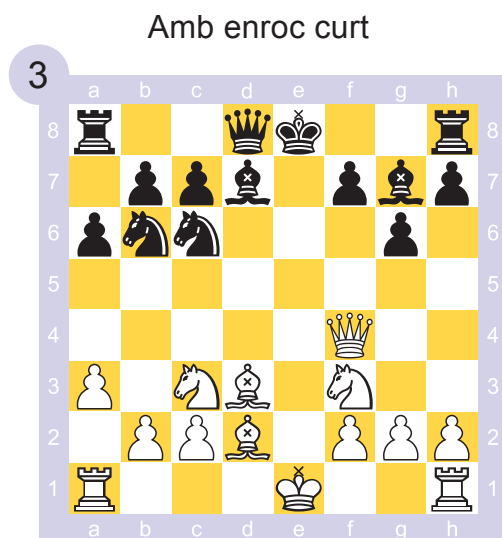
Semblat a l'exercici 3, però en aquest cas l'objectiu és més ambiciós perquè es pretén aconseguir que la banda adversària no pugui enrocar durant tota la partida.

Annex 1

- Per comparar la situació del rei i de la torre de les blanques abans i després de l'enroc pel costat curt.



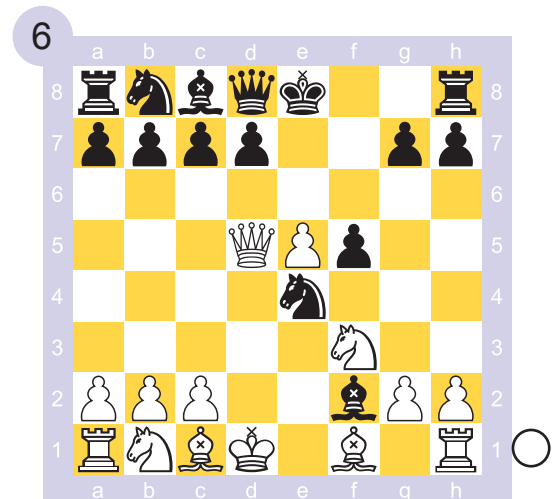
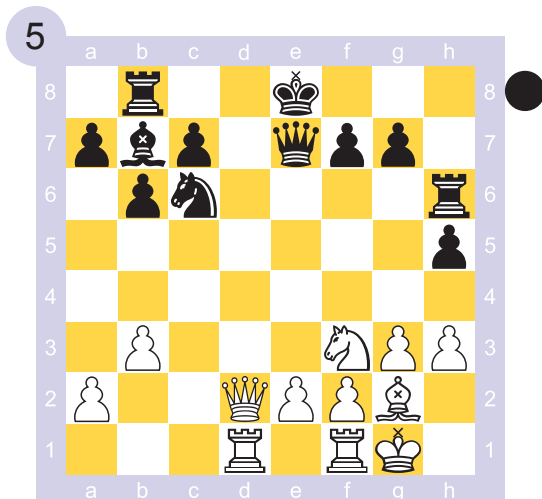
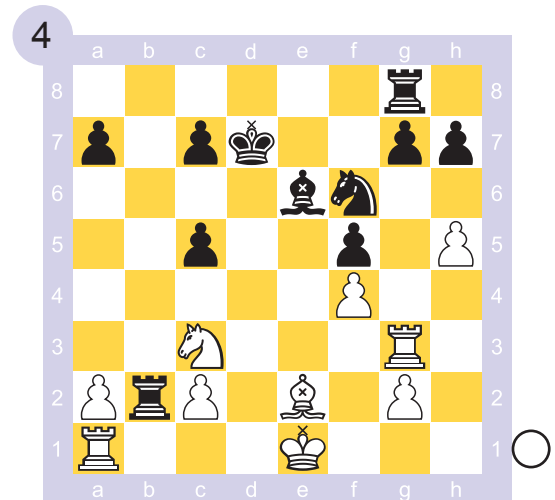
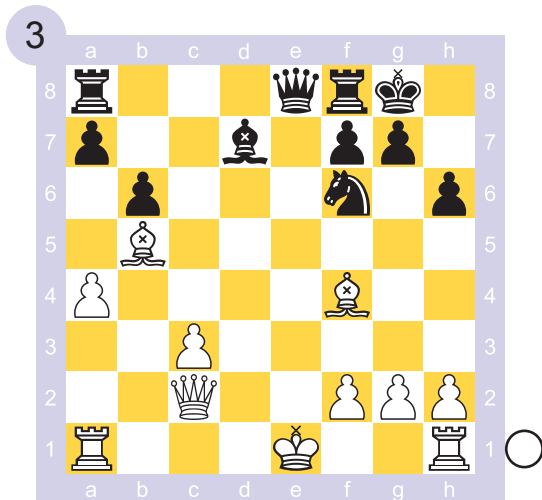
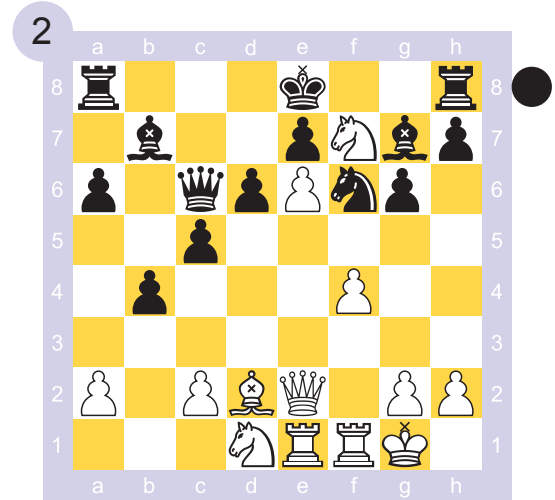
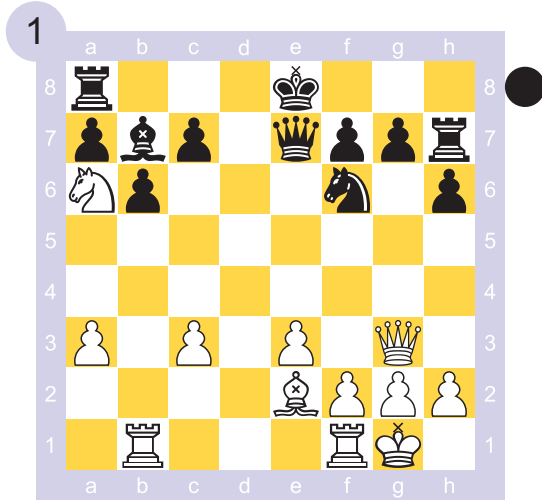
- Per comparar la situació del rei i de la torre de les blanques abans i després de l'enroc pel costat llarg.



- Per comparar la situació del rei i de la torre de les blanques si s'enroquen pel costat curt o pel llarg (posicions 2 i 4).

Annex 2

S'han de classificar per al jugador a qui li toqui de jugar (s'indica amb un cercle al costat de cada tauler).



Unitat 9

Objectius

1. Aprendre quins són els resultats possibles d'una partida i quina puntuació s'atorga a cadascun dels jugadors en cada cas.
2. Aprendre quines són les formes en què una partida pot acabar en taules.
3. Comprendre en què consisteix el rei ofegat i quina és la diferència amb l'escac i mat.

Continguts

1. Possibles resultats d'una partida.
2. Tipus de taules:
 - Pacte de taules
 - Regla dels 50 moviments
 - Material insuficient per fer escac i mat
 - Repetició de jugades
 - Escac continu
 - Rei ofegat

● Continguts anteriors

És necessari conèixer l'escac i mat, que és la forma en què es guanya una partida (unitat 6). Per entendre adequadament els casos de taules, és necessari dominar l'escac, l'escac i mat i l'amenaça, (unitats 5 i 6).

● Continua amb...

Alguns temes d'aquesta unitat, com per exemple, el rei ofegat i alguns casos de taules s'analitzen amb més detall en algunes unitats dels següents llibres (unitat 7 del llibre Intermedi 2).

Metodologia

Es comença explicant quins són els resultats possibles d'una partida d'escacs.

Després, una a una, s'expliquen les diferents formes en què una partida pot acabar en taules.

Alguns d'aquests casos de taules serveixen per evitar que la partida no s'acabi mai perquè els jugadors vulguin guanyar la partida, encara que sigui impossible o molt poc probable aconseguir-ho.

Altres casos són taules per repetició de jugades amb escac o sense; això és degut al fet que si no hi hagués repetició de jugades algun dels dos jugadors perdria la partida o quedaria en clara inferioritat.

El cas del rei ofegat és un recurs tàctic important per evitar perdre la partida o castigar el jugador principiant que, tot i tenir guanyada la partida, no sap fer escac i mat correctament.

Aquesta unitat acaba de completar els coneixements bàsics per jugar una partida completa.

Observacions

1. Quan la partida finalitza en taules (empat) s'atorga una puntuació de mig punt ($\frac{1}{2}$) a cada adversari.

2. En el cas de taules per material insuficient per fer escac i mat, és bo puntualitzar que s'entén que el material és insuficient quan és completament impossible que cap dels jugadors rebi escac i mat, encara que cometi qualsevol error. Com per exemple, rei contra rei, rei i alfil contra rei, rei i cavall contra rei.

No obstant això, rei i alfil d'un color de caselles contra rei i alfil d'un altre color de caselles no es considera igual perquè hi ha la possibilitat (encara que sigui remota) que un dels jugadors s'equivoqui i permeti un escac i mat (vegeu annex 1).

Però, com que aquesta és una possibilitat molt remota, en la pràctica el que sol succeir és que quan s'arriba a posicions amb només aquests alfils, els adversaris pacten taules de mutu acord.

Això mateix sol succeir, per exemple, quan es presenten finals de rei i cavall contra rei i cavall, o fins i tot rei i torre contra rei i torre, etc., en els quals hi ha una clara igualtat de material i seria necessari un error molt greu perquè pogués produir-se un escac i mat (vegeu annex 1).

Si els alfils correguessin ambdós per caselles del mateix color, llavors seria impossible que, tot i que algun dels jugadors s'equivoqués, es pogués produir una posició d'escac i mat (suggerim al lector que faci l'intent d'imaginar una situació d'escac i mat amb aquestes peces; vegeu annex 1).

Dificultats

És molt important aprendre bé el cas del rei ofegat, i saber diferenciar-lo de l'escac i mat. Ambdós casos tenen quelcom en comú: que totes les caselles a què el rei podria moure's estan amenaçades per l'adversari. No obstant, la diferència essencial és que en un cas el rei està rebent escac (cas de l'escac i mat) i en l'altre cas no està rebent escac (cas de l'ofegat). Interioritzar bé, també, que perquè existeixi situació de rei ofegat, no n'hi ha prou què el rei no es pugui moure; també cal que cap de les altres peces d'aquest rei pugui moure's.

O sigui que, dit d'una altra forma, l'ofegat és la situació en què una banda no té la possibilitat d'efectuar cap jugada legal (i a més a més el seu rei no està en escac). Com es pot veure, encara que se l'anomena rei ofegat, és una situació que té a veure amb totes les peces de la banda en qüestió: cap d'elles es pot moure (veure annex 2).

Suggeriments

- 1 Com a complementació de les posicions que apareixen en el llibre, suggerim que es presentin a l'alumne alguns exercicis en els quals la raó de no ser una situació de rei ofegat sigui que una altra peça diferent del rei es pugui moure (vegeu annex 3). Preguntar en quines es poden moure.
- 2 Presentar una sèrie de posicions on s'hagi de posar una peça concreta (un rei o una altra peça) perquè sigui una posició de taules per rei ofegat.
El mateix, però traient una peça del tauler (vegeu annex 4).
- 3 Que l'alumne proposi posicions de taules a partir d'una sèrie de peces donades pel monitor.

Exercicis

1

Identificar quin ha estat el resultat de la partida, en alguns casos basant-se en la posició final de la partida, en altres basant-se en la forma en què es recol·loquen les peces un vegada acabada la partida.

2

Analitzar si amb el material que es troba sobre el tauler és possible o no que es produeixi un escac i mat.

3

Visualitzar la forma d'eliminar material de tal manera que no quedi ja material suficient per realitzar un escac i mat.

4

Trobar la forma de fer escac de manera contínua al rei adversari.

5

Visualitzar la diferència entre escac i mat i ofegat.

6

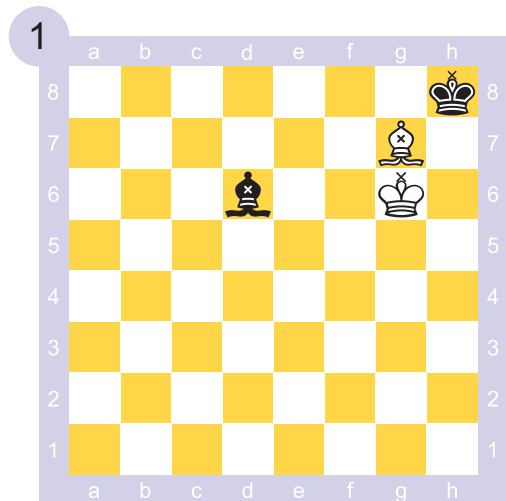
Normalment en els exercicis cal trobar jugades correctes. Aquí és al revés, les negres tenen situació guanyadora en tots els casos i la tasca consisteix a adonar-se de quina seria la jugada errònia que espatllaria la possibilitat de guanyar la partida, en produir una posició d'ofegat.

A

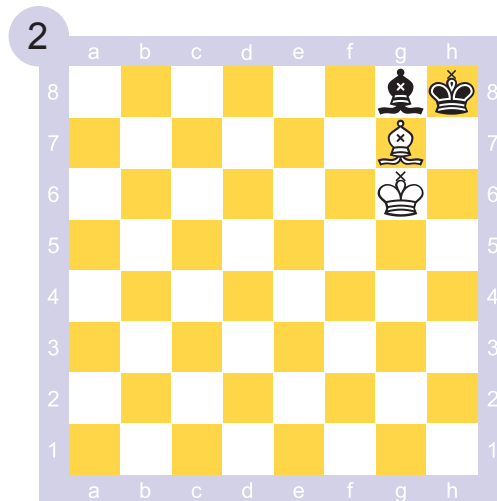
És una barreja de posicions el resultat de les quals és o serà taules; l'alumne ha de diferenciar a causa de quina raó, en cada cas, la partida acaba en taules.

Annex 1

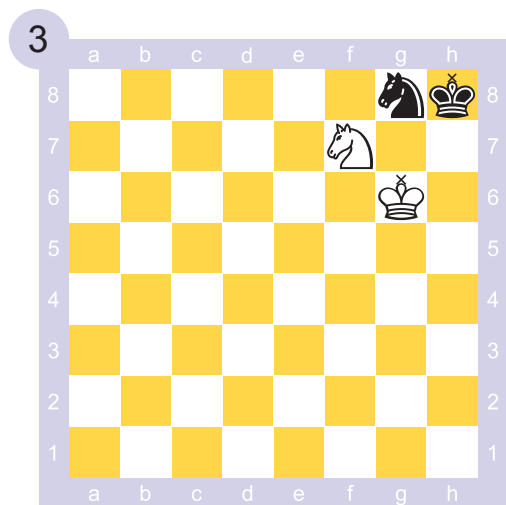
Aquests exemples serviran per millorar la comprensió de les taules en el cas d'insuficiència de material.



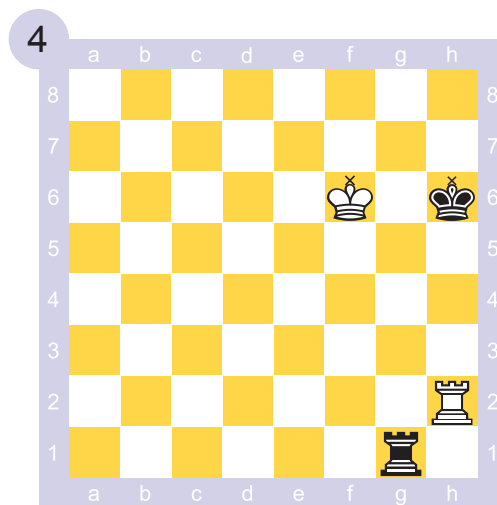
Ambdues bandes tenen alfils que es mouen per caselles del mateix color. Una posició com aquesta, on un dels reis està arraconat, seria el màxim que es podria aconseguir per qualsevol de les dues bandes. No obstant això, es col·loqui on es col·loqui l'alfil de les negres, la posició mai serà d'escac i mat.



Quan els alfils d'ambdues bandes es mouen per caselles de diferent color, existeix almenys una possibilitat que una de les bandes cometi un error greu i es pugui produir un escac i mat com el d'aquesta posició.



En el final de rei i cavall contra rei i cavall, hi ha la possibilitat remota que una banda cometi un error greu i es produeixi un mat com el d'aquest diagrama.

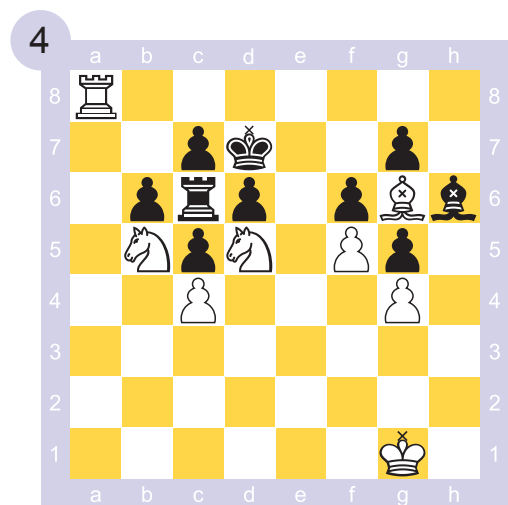
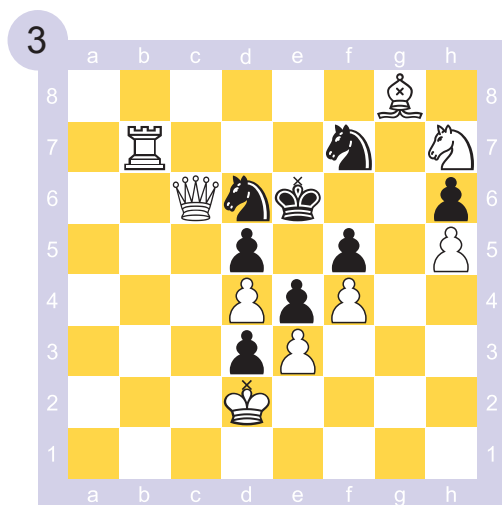
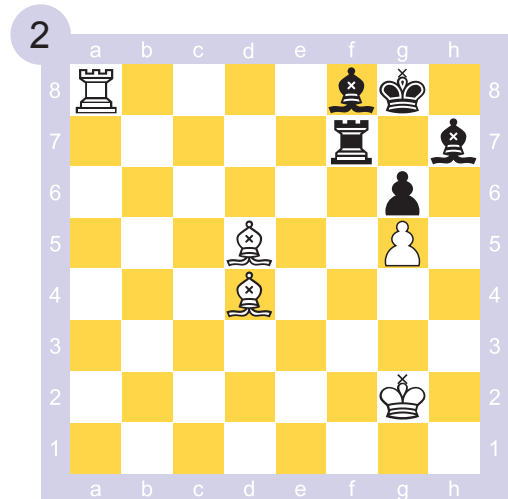
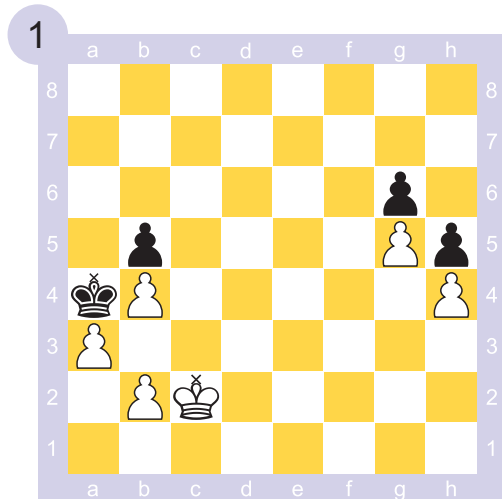


També podria produir-se un error greu en el final de rei i torre contra rei i torre, i donar-se-se un escac i mat, com per exemple el que es mostra en aquesta posició.

Annex 2

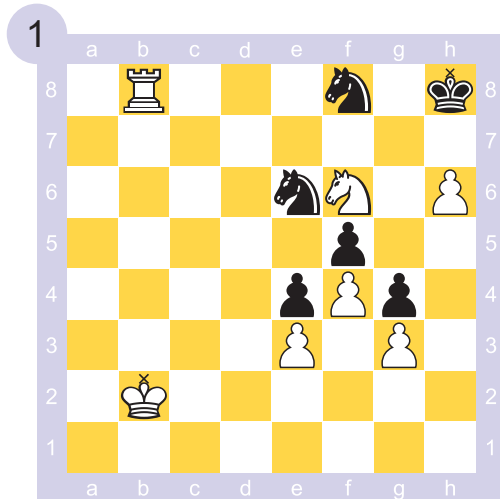
Aquests exemples serviran per millorar la comprensió de les taules pel cas del rei ofegat.

Juguen les negres.

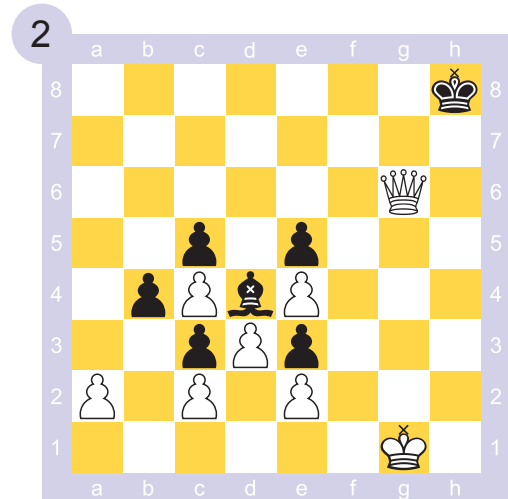


Annex 3

En aquests exemples juguen les negres i el rei negre no pot moure's. Els alumnes han d'indicar quina peça poden moure.

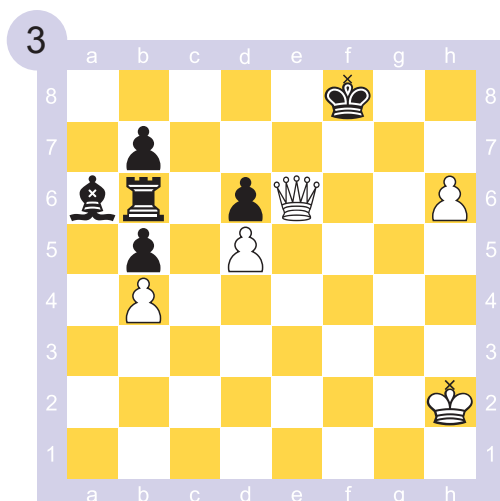


El cavall de e6.

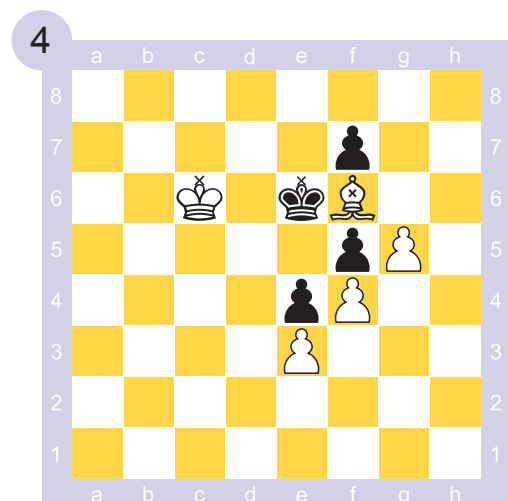


El peó b4 a b3.

La dama no deixa moure el rei de la casella h8.



La torre de b6 a c6.

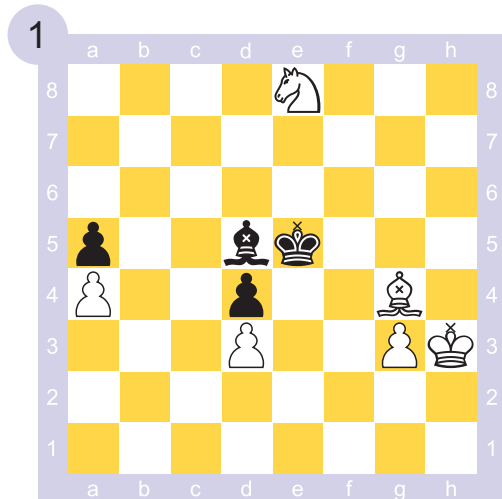


Les blanques han mogut el peó de f2 a f4 i les negres han de capturar al pas perquè no tenen cap altra jugada possible.

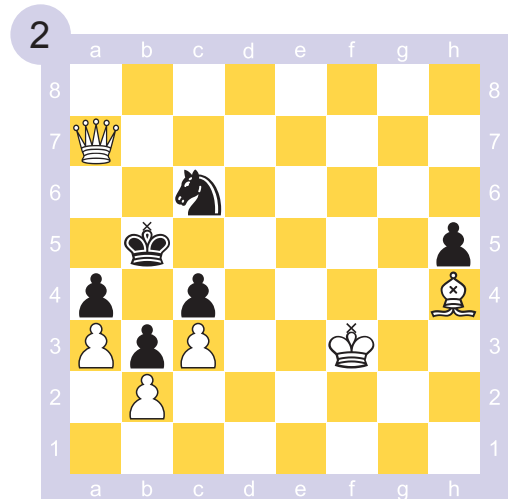
Annex 4

Aquests exemples serviran per millorar la comprensió de les taules pel cas del rei ofegat.

Afegir una peça al tauler perquè, en jugar les negres, sigui ofegat.

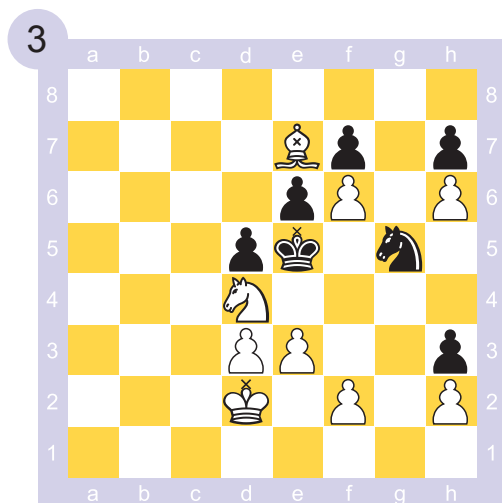


Una torre o una dama blanca a b5 o c5 perquè l'alfil negre no pugui jugar.

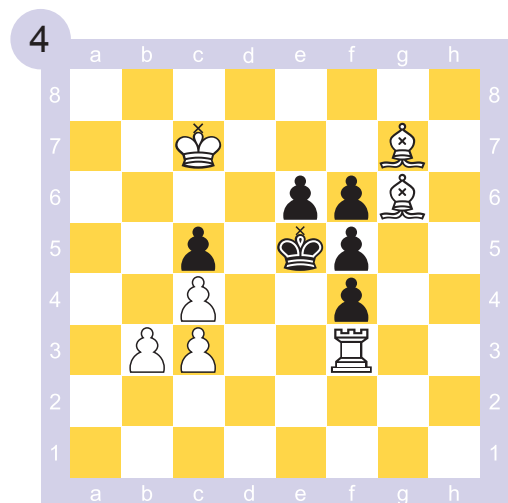


Un alfil blanc a d7 o e8 perquè la dama blanca no pugui capturar ni el cavall negre moure.

Treure una peça del tauler perquè tocant jugar a les negres, sigui ofegat.



El cavall negre a g5.



El peó negre a f5.

Unitat 10

Objectius

1. Aprendre alguns mats molt senzills de realitzar amb torres o dama.
2. Aprendre a executar correctament el mat amb rei i dues torres contra rei.
3. Aprendre a executar correctament el mat amb rei i una torre contra rei.
4. Aprendre a executar correctament el mat amb rei i dama contra rei.

Continguts

1. Mat amb rei i dues torres contra rei
2. Mat amb rei i una torre contra rei
3. Mat amb rei i dama contra rei

● Continguts anteriors

S'apliquen en aquests mats els coneixements sobre el moviment de la torre, la dama i el rei (unitat 3) i sobre l'escac i l'escac i mat (unitat 6). També és important tenir en compte el concepte de rei ofegat (unitat 9).

● Continua amb...

Es completa el que es coneix com els mats elementals (rei + peça o peces contra només el rei) en la unitat 10 del llibre Intermedi 1, on s'estudiaran els mats elementals que falten: rei + dos alfils contra rei, i rei + alfil + cavall contra rei.

Metodologia

S'ha deixat per al final l'explicació d'aquests procediments elementals de fer escac i mat utilitzant només peces majors (torre o dama) i el rei contra només l'altre rei. El motiu d'això és degut al fet que es necessita comprendre bé tots els conceptes citats anteriorment en el subapartat Previs de Continguts.

Es comença pel mat amb dues torres perquè per executar-lo no és necessària la col·laboració del rei, les dues torres són suficients per fer-lo i, també, perquè és més ràpid d'executar que amb només una torre.

Després s'explica el mat amb només una torre. Aquest procediment necessita la col·laboració del rei.

Els mats en què s'utilitzen una o dues torres s'han explicat basant-se en la reducció d'espai a través de files o a través de columnes.

I, finalment, s'explica el mat amb la dama perquè la reducció d'espai es realitza simultàniament en files i columnes.

En els tres es parteix d'una posició final de mat per facilitar la memorització dels patrons mentals. A continuació s'estudia una situació intermèdia i es dona una sèrie d'instruccions bàsiques per poder arribar a la posició final.

Observacions

1. Aquests tres mats, és fonamental no només conèixer-los, sinó executar-los en la pràctica amb seguretat i rapidesa. Són bastant fàcils d'aprendre una vegada que es comprèn el principi essencial que els regeix, que és la reducció gradual de l'espai disponible per als moviments del rei que rebrà l'escac i mat.
2. És bo també reiterar que una torre o una dama, necessiten la col·laboració del seu rei per executar el mat, mentre que les dues torres el poden fer sense ajuda del seu rei.
3. Per aconseguir arribar a una posició final d'escac i mat s'ha de realitzar un procés de reducció de l'espai que es va materialitzant a través del que denominem en escacs "tallar el rei" (vegeu annex 1).
4. Un altre procediment alternatiu per fer escac i mat amb la dama consisteix a anar movent només la dama, sempre col·locant-la a salt de cavall del rei adversari, però reduint sempre les columnes o les files del rei adversari. Quan s'hagi portat el rei adversari al racó del tauler i només li quedin dues caselles per poder moure's, llavors ja no es mou més la dama, i senzillament es va acostant el rei cap al rei adversari fins a poder fer escac i mat amb la dama.

Dificultats

1. Un altre detall importantíssim que cal observar sempre és estar alerta de no ofegar el rei. En el procés de reduir gradualment l'espai al rei adversari, cal estar atent perquè, quan no se li faci escac, aquest sempre tingui almenys una casella on moure's, fins al moment final en què rep el mat. En el cas de la dama és quan es produeixen més posicions d'ofegat.
2. S'hauran d'evitar les jugades errònies que provoquin la captura d'una torre o de la dama. Per evitar aquests errors s'efectuen jugades d'espera com s'explica en la teoria.
3. En el cas de mat amb una torre, els principiants realitzen un excés de jugades perquè de vegades posen el rei en oposició quan hauria de ser el rei adversari qui ho fes.
4. Un altre error freqüent en els principiants es produeix quan avancen una torre fent escac per intentar reduir l'espai, però el rei adversari s'escapa per una fila o una columna que no està amenaçada (tallada) per l'altra torre o per l'altre rei.

Suggeriments

- 1 Proposar que els alumnes realitzin el procediment de la reducció de l'espai a través de les columnes (en els exemples del llibre s'executa a través de les files).

D'aquesta manera, es podrà escollir realitzar-lo per files o columnes en funció de la situació del rei adversari per executar el mat amb el menor nombre de jugades.

Això es pot fer per parelles, un intenta fer escac i mat i l'altre intenta oferir la màxima resistència i, després, s'intercanvien els objectius.

- 2 Presentar una sèrie de posicions on es pugui escurçar el nombre de jugades per realitzar l'escac i mat (vegeu annex 2).

Els procediments explicats en la teoria són molt simples i metòdics però de vegades necessiten realitzar un major nombre de jugades.

Exercicis

1 i 2

Per comprovar que l'alumne ha assimilat bé les idees del procediment per fer mat amb dues torres (reducció gradual de l'espai al rei a través de "talls" i escacs, allunyament de les torres en els moments en què correspongui, temps d'espera, etc.).

3 i 4

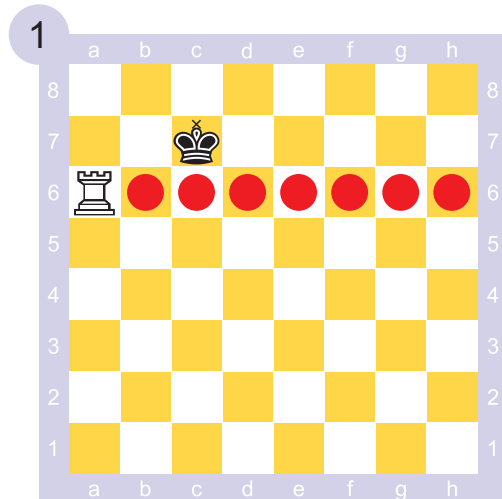
Per comprovar que l'alumne ha assimilat bé les idees del procediment ensenyat per fer mat amb una torre (reducció gradual de l'espai al rei a través de "talls" i escacs, jugada d'espera amb la torre quan és necessari, allunyament de la torre en els moments en què correspongui, avançament del rei que col·labora amb la torre, etc.).

5 i 6

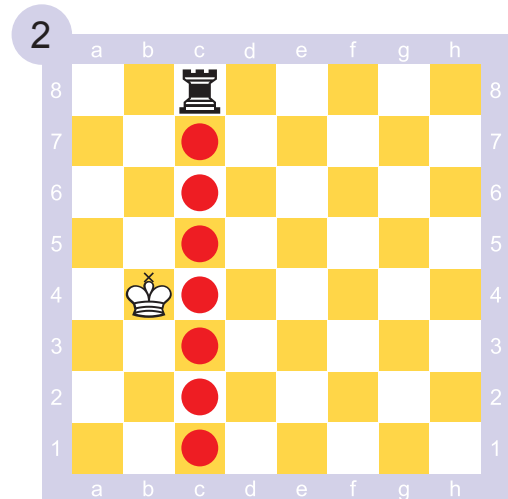
Per comprovar que l'alumne ha assimilat bé les idees del procediment ensenyat per fer mat amb una dama (reducció gradual de l'espai al rei a través de "talls" i escacs, avançament del rei que col·labora amb la dama, etc.).

Annex 1

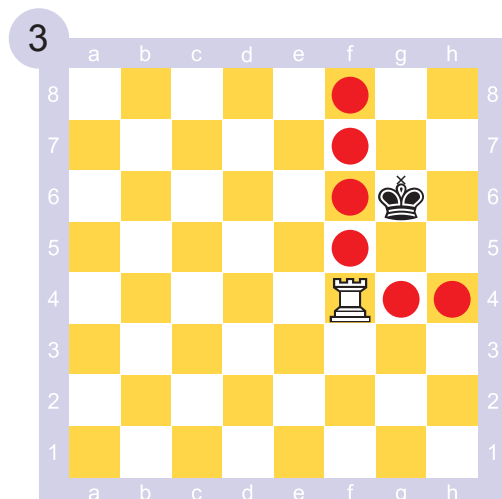
Aquests exemples serviran per comprendre i executar amb major facilitat els mats que estem tractant. Aquest concepte de “tallar el rei” és important en la tècnica escaquística, sobretot en els finals de partida. Als taulers s’han col·locat cercles vermells a les caselles amenaçades (tallades) per la torre o la dama.



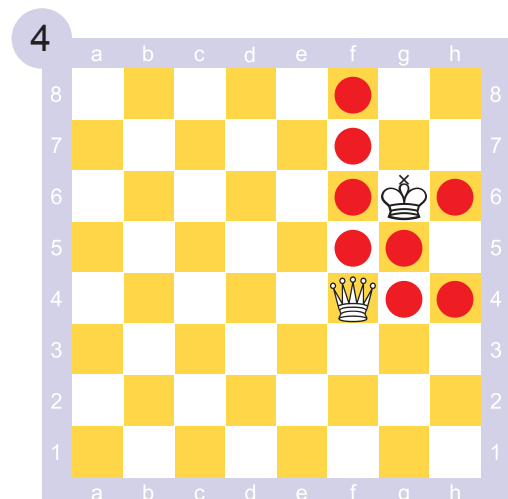
La torre talla principalment el rei negre al llarg de la fila 6.



La torre talla principalment el rei negre al llarg de la columna “c”.



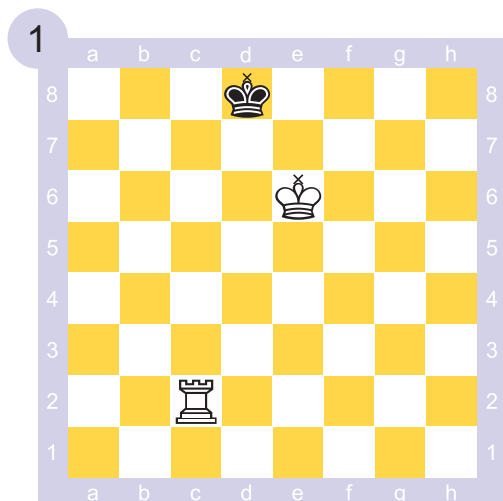
La torre blanca talla el rei negre, tant al llarg de la fila 4, com al llarg de la columna “f”. És a dir, que el rei està com tancat, en un rectangle delimitat per la fila 4 i la columna “f”, i no pot sortir d’aquest espai.



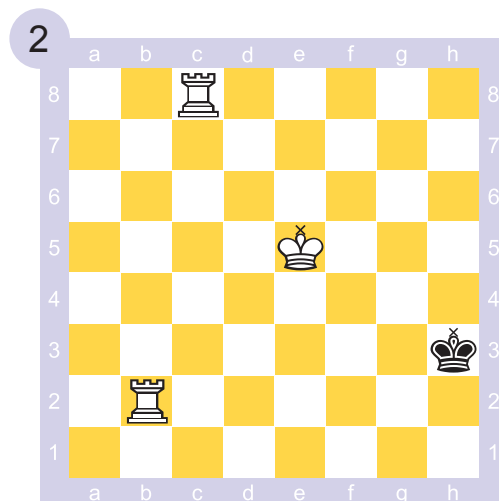
La dama negra talla el rei blanc de la mateixa manera que la torre. Però a més a més no permet que el rei es pugui acostar per amenaçar-la com podria fer-ho amb la torre.

Annex 2

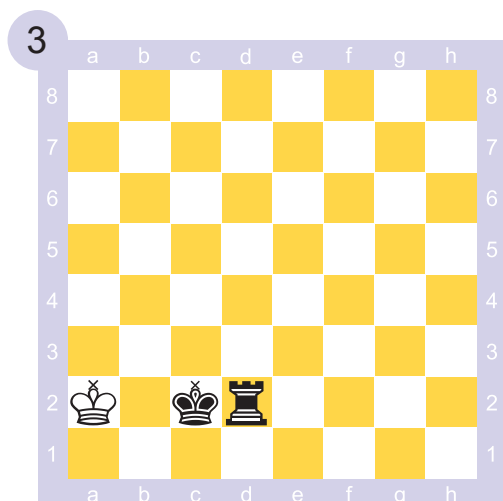
Aquests exemples serviran per millorar la comprensió i la visualització de la posició final d'escac i mat.



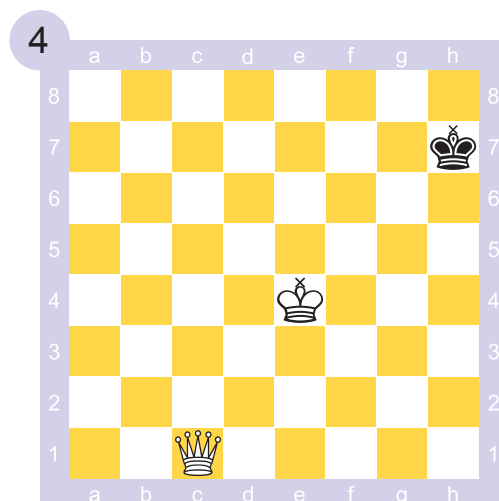
La torre de b2 a c2. El rei negre obligatòriament ha d'anar a e8. La torre fa escac i mat a c8.



La torre de c8 a g8. El rei negre obligatòriament ha d'anar a h4 i després l'altra torre fa escac i mat a h2.



La torre de d2 a d3. El rei blanc obligatòriament ha d'anar a a1 i després la torre fa escac i mat a a3.



La dama de c1 a g5. Al rei negre només li queda moure's entre h8 i h7. Mentrestant el rei blanc s'acosta per poder fer escac i mat.