

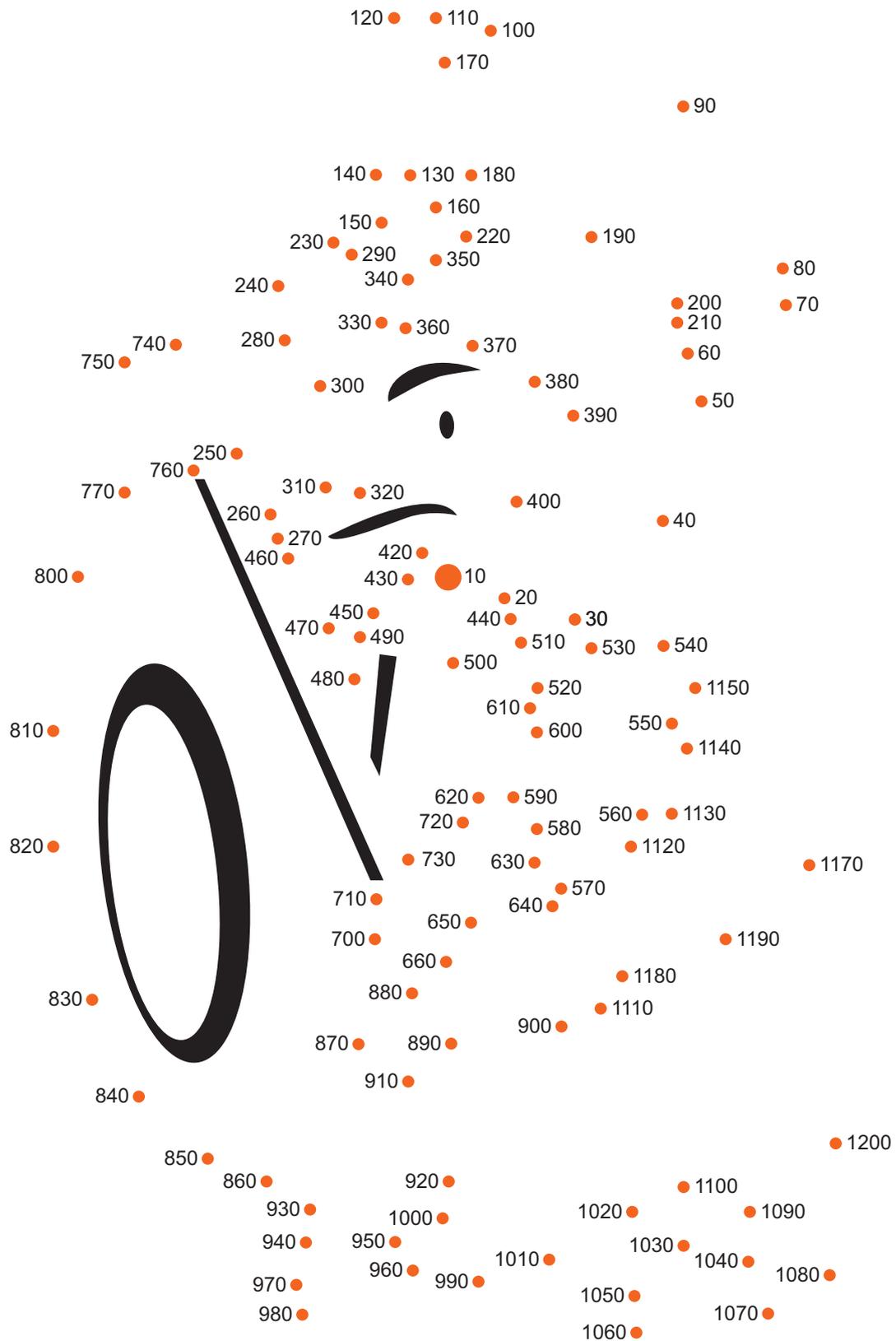
# Defender

- Mover
- Capturar
- Defender
- Interponer





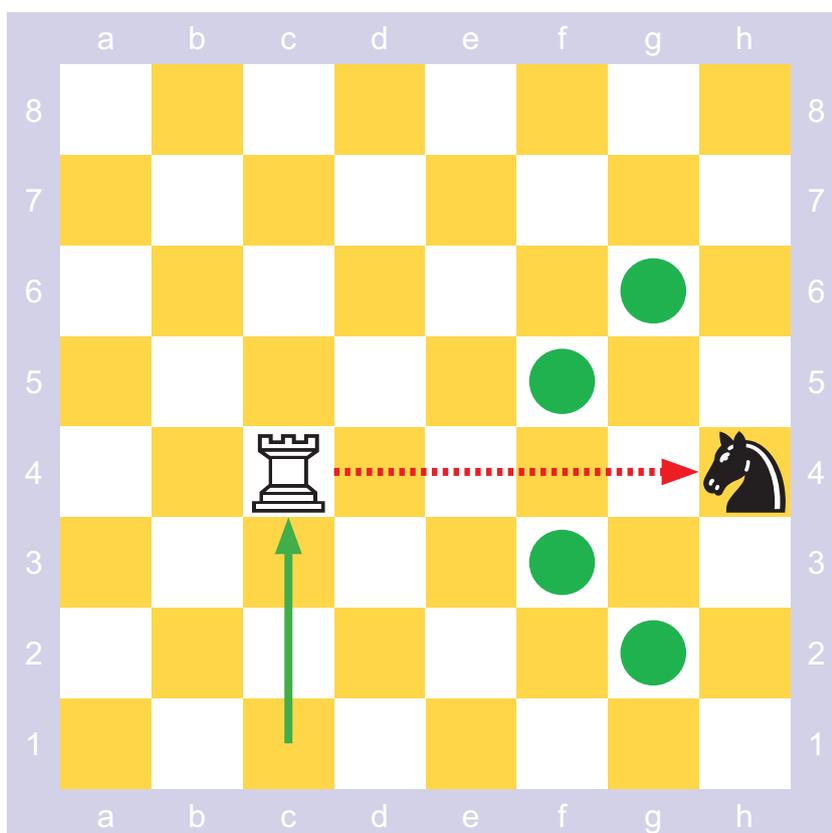
Acaba de dibujar la pieza siguiendo los números.





## Mover

La pieza atacada se desplaza a otra casilla que no está amenazada.



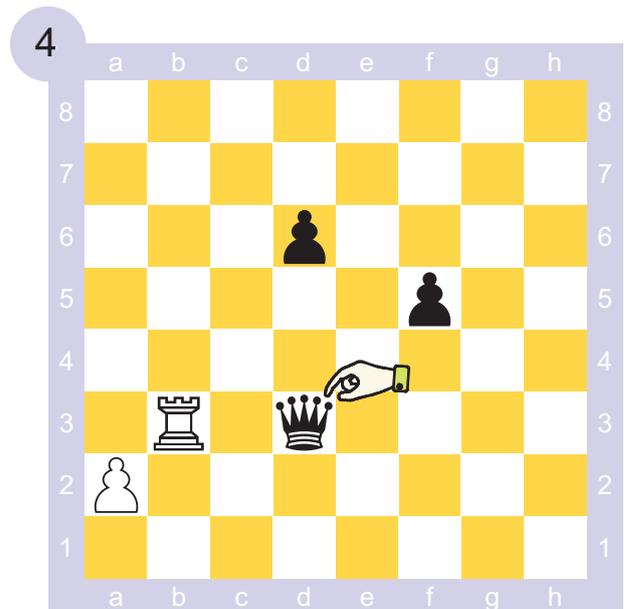
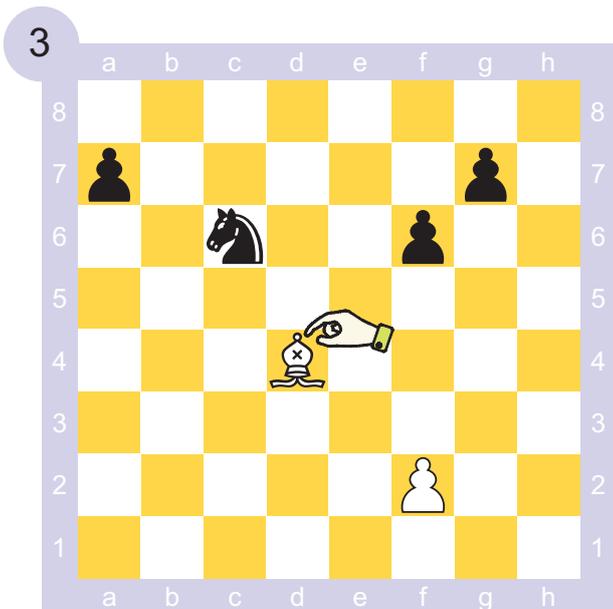
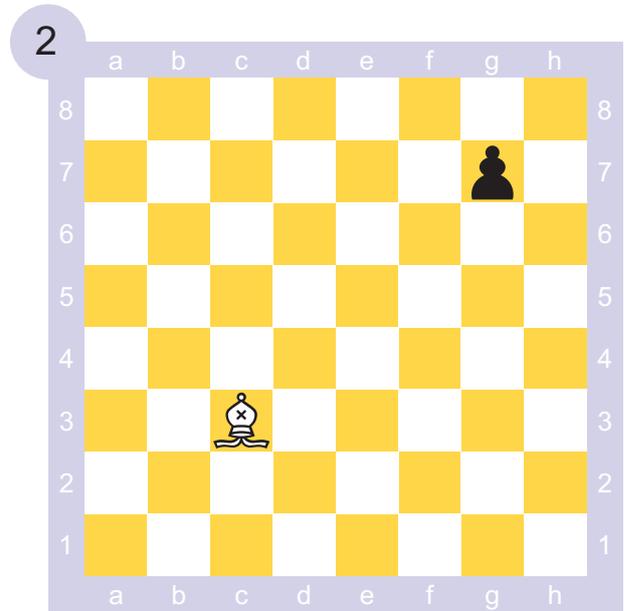
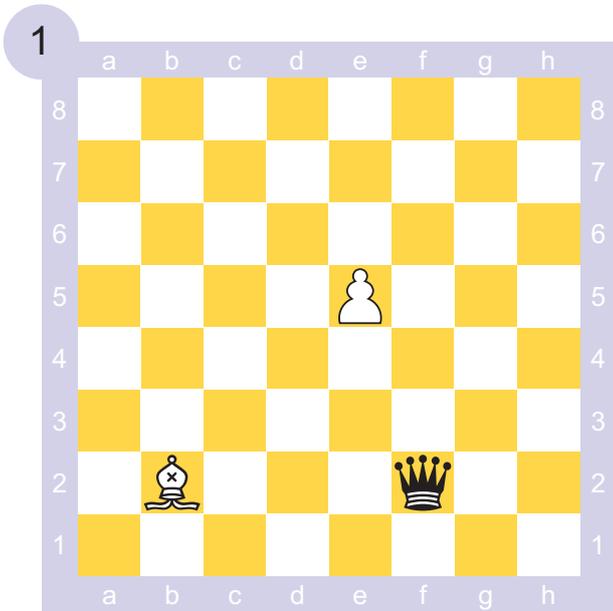
El caballo, que está amenazado por la torre, puede desplazarse a cualquiera de las casillas señaladas con círculos verdes.



Esta opción de defensa es la más sencilla.



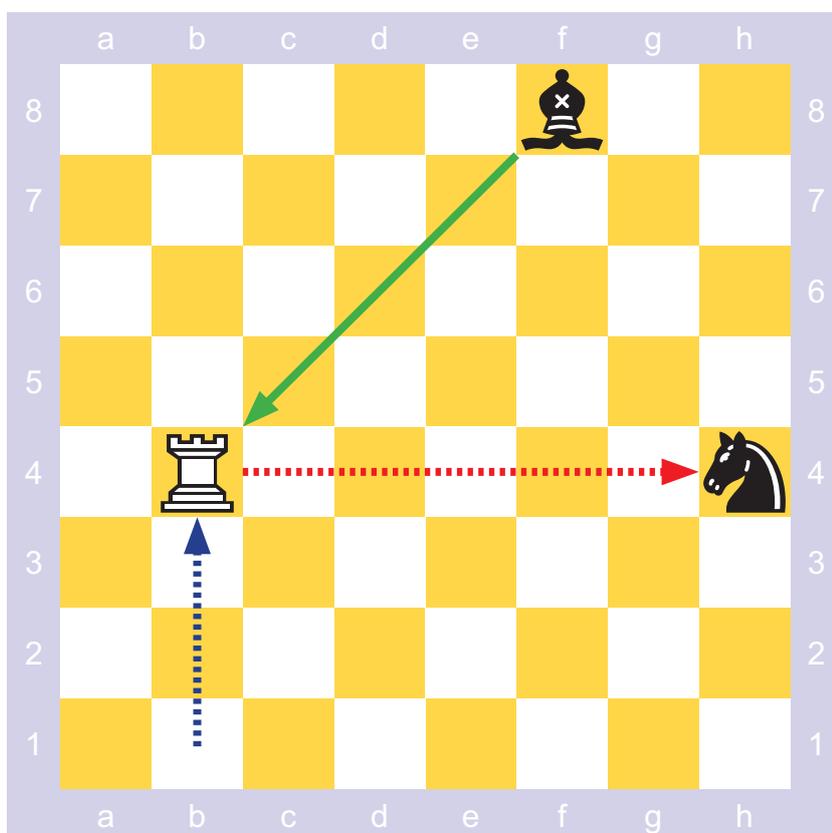
Traza un círculo en las casillas adonde puede ir la pieza amenazada.





# Capturar

La pieza atacante es capturada por la amenazada o por otra pieza.



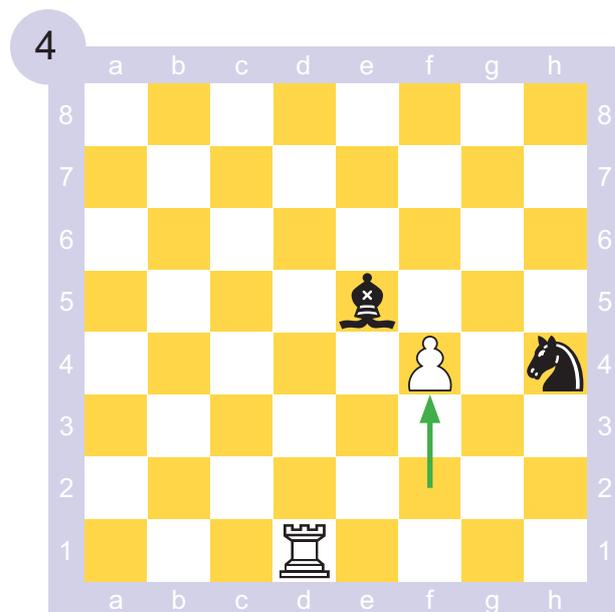
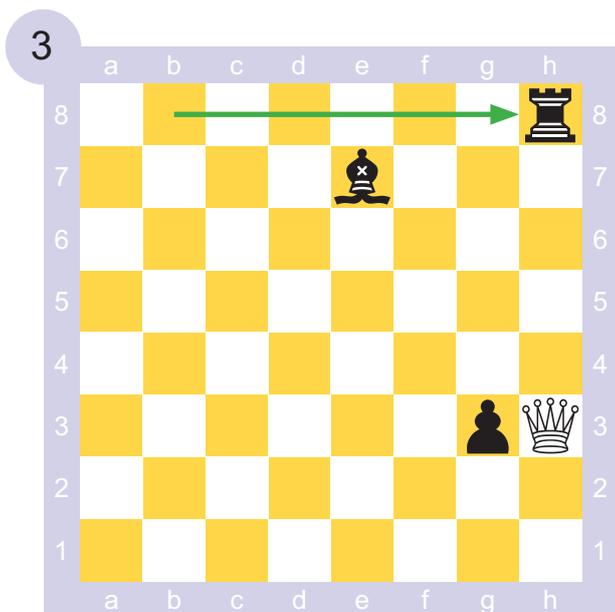
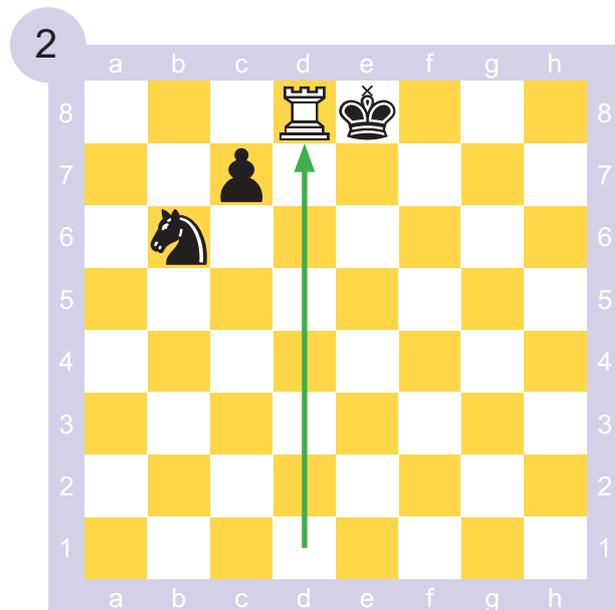
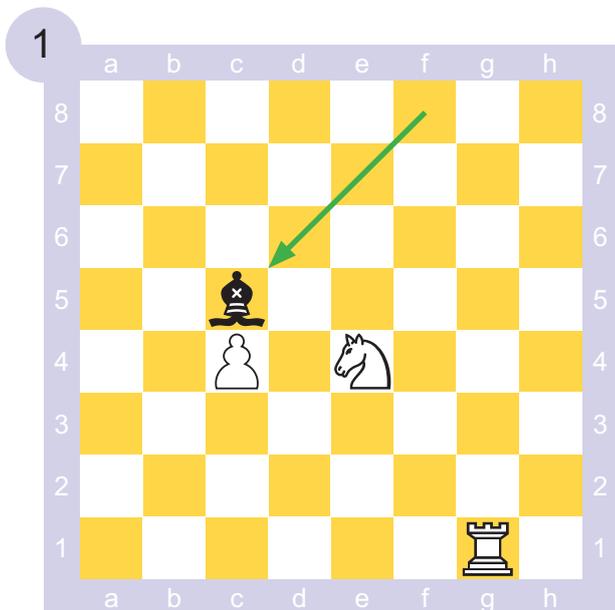
La torre, que está amenazando al caballo, es capturada por el alfil.



Si se captura, tenemos que evitar perder puntos con el intercambio.



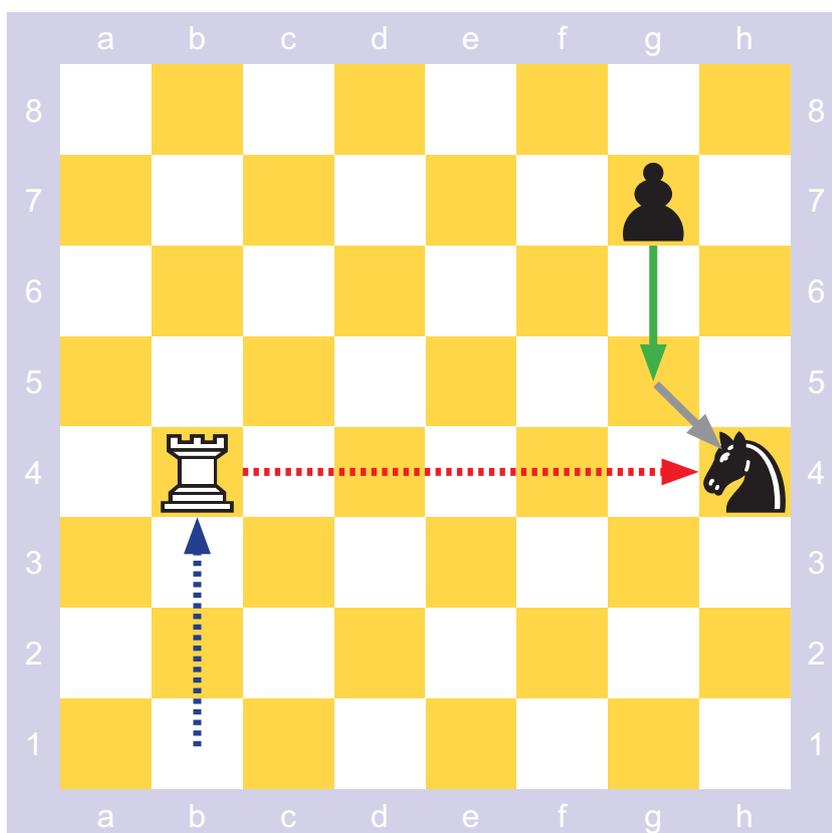
Indica con una flecha cómo se puede capturar la pieza atacante.





## Defender

La pieza atacada se defiende con otra pieza.



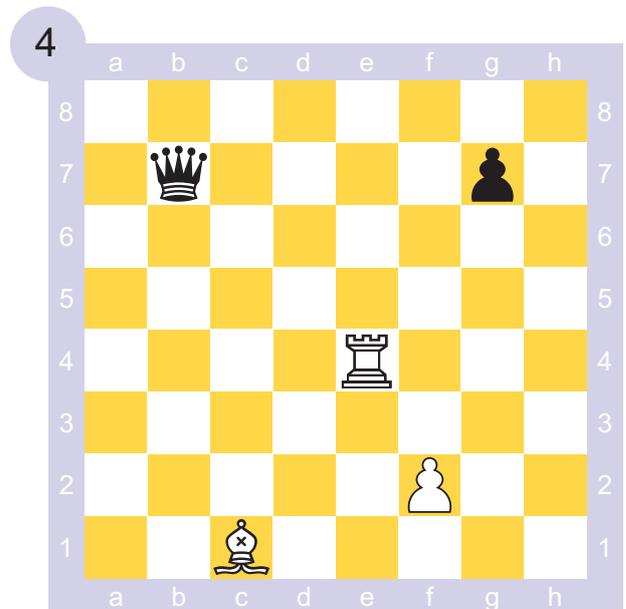
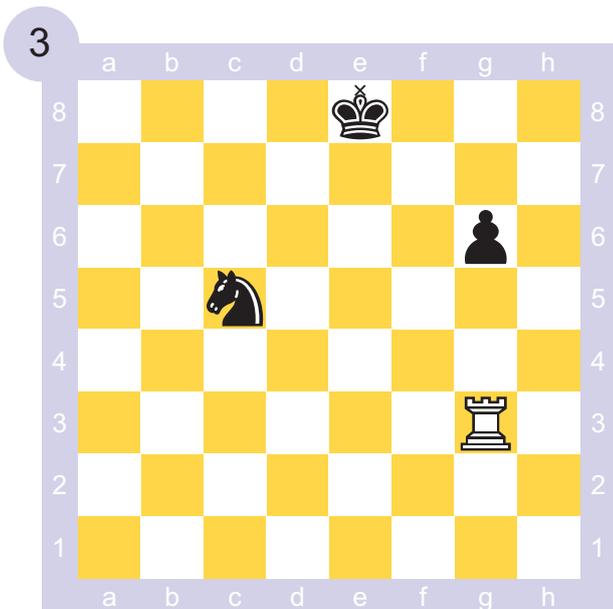
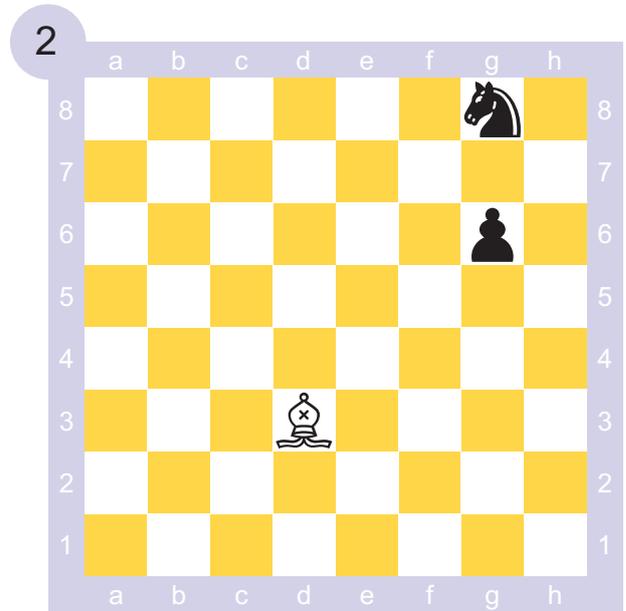
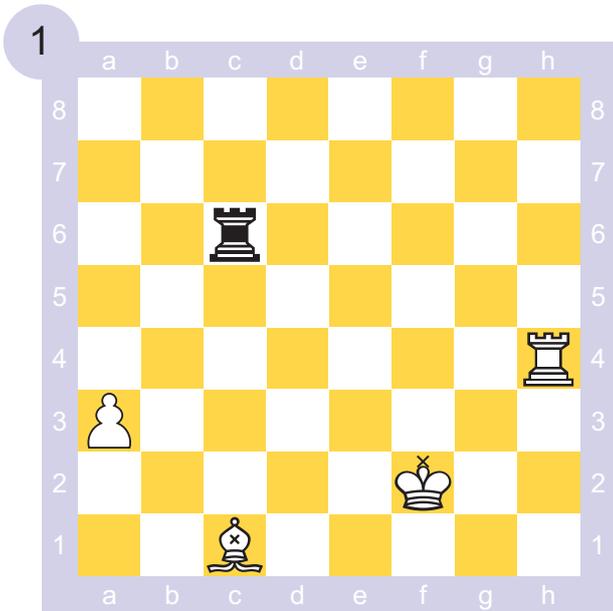
El peón avanza dos casillas y defiende al caballo. Si la torre captura al caballo, el peón capturará a la torre.



Si la pieza atacada tiene más valor que la atacante, normalmente es capturada.



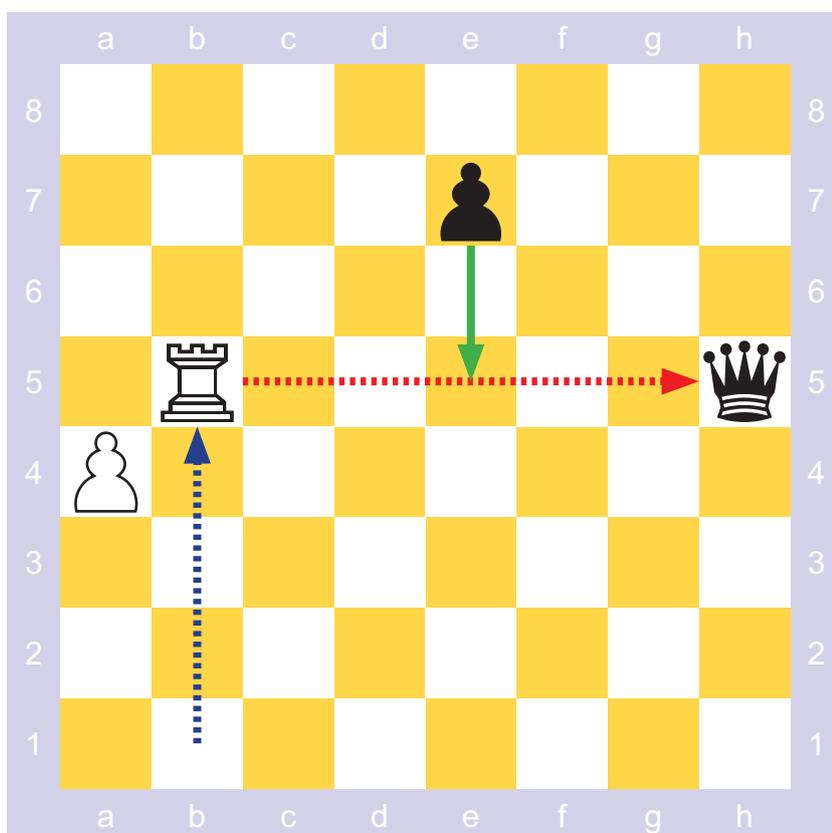
Rodea con un círculo la pieza atacada.  
Indica con una flecha la jugada que harías con otra pieza para defenderla.





## Interponer

Entre la pieza atacante y la atacada se coloca otra pieza.



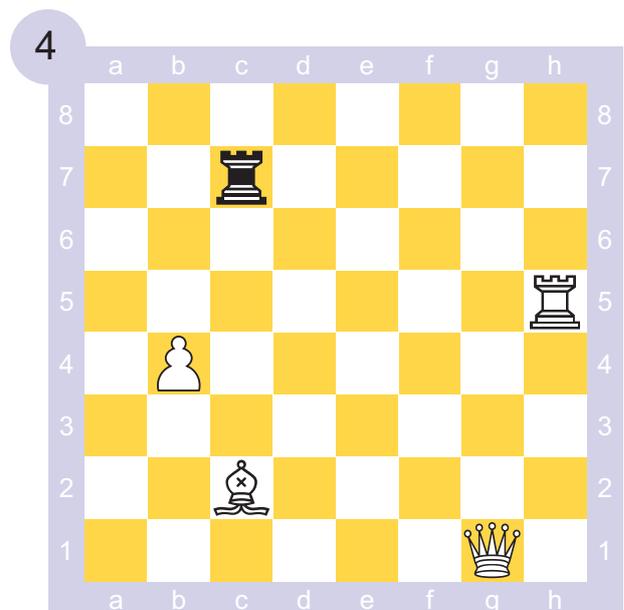
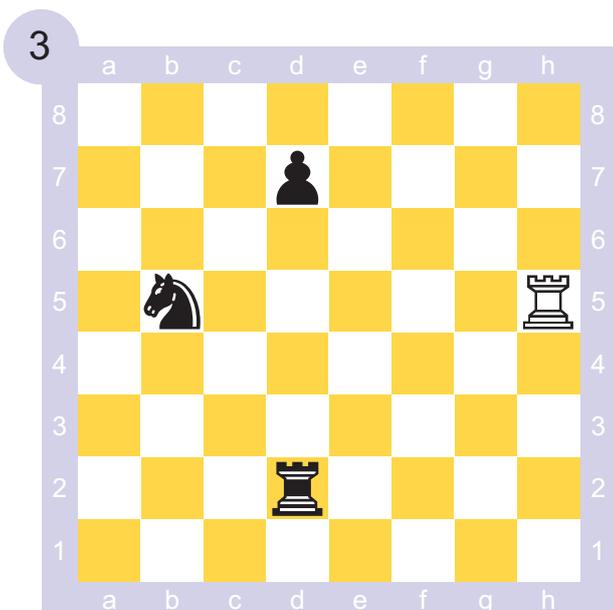
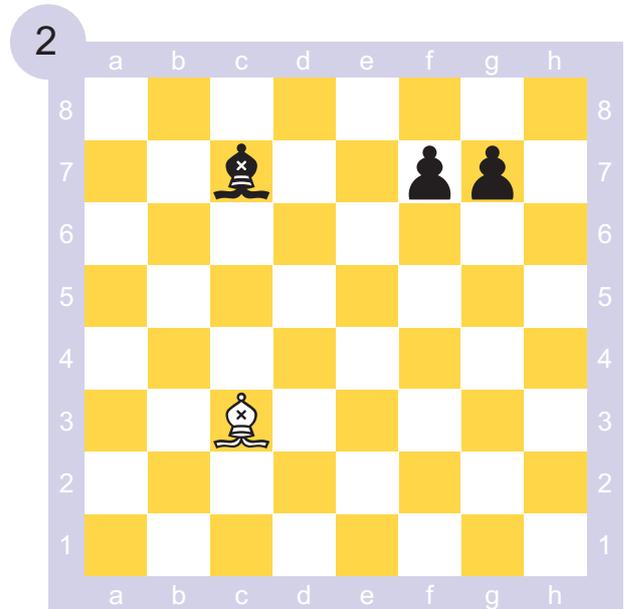
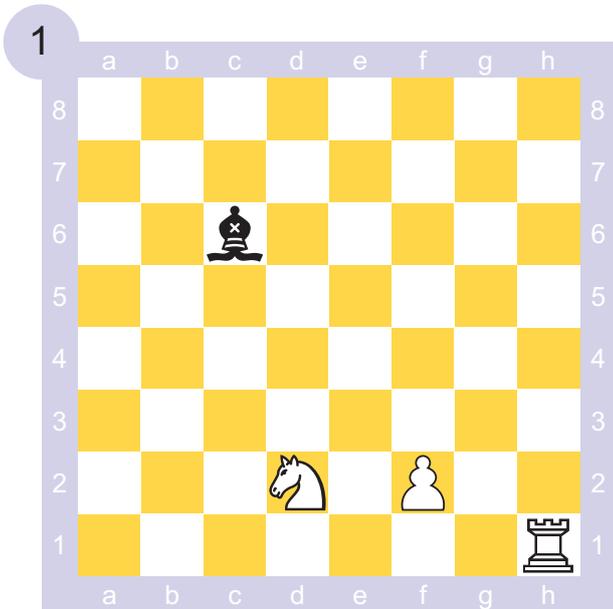
El peón se interpondrá entre la torre (pieza atacante) y la dama (pieza atacada).  
La torre no capturará el peón porque está defendido por la dama.



Cuando la pieza atacante es el caballo, no se puede interponer ninguna pieza.

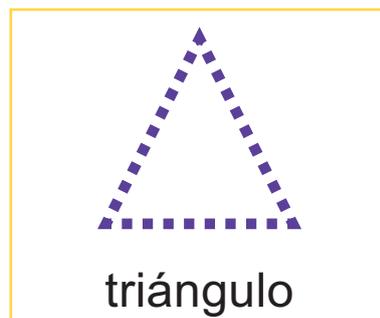
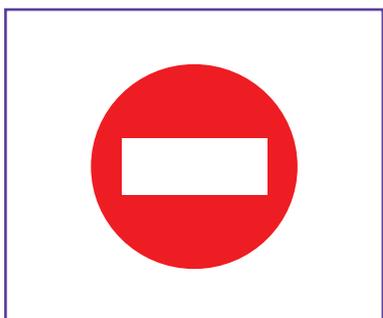
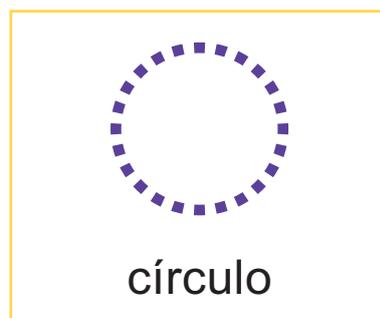
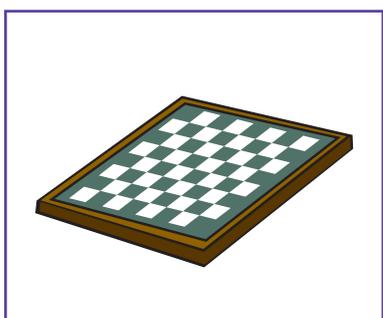
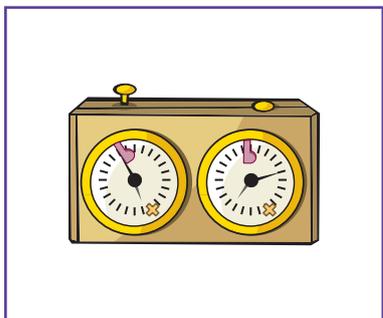


Interpón la pieza más adecuada para defender a la atacada. Indica la jugada con una flecha.





Fíjate en estos objetos y señala con qué tipo de formas geométricas se ha dibujado.





Busca en el cartel la información del campus.



1 ¿Cuántos días dura el campus?

2 ¿En qué población se realiza?

3 ¿Puede inscribirse un niño o niña de 9 años?



Escribe el número de la flecha que el cartero seguirá para repartir cada carta.



1  

El Rey  
c/ La Línea, 17  
12345 Tablero

2  

La Dama  
c/ La Línea, 8  
12345 Tablero

3  

La Torre  
c/ La Línea, 7  
12345 Tablero

4  

El Caballo  
c/ La Línea, 18  
12345 Tablero



¿Cuántas partidas se podrán jugar con estos materiales? Agrúpalos.

Para jugar una partida se necesita un tablero, un juego de piezas y un reloj.



Las partidas que se podrán jugar son: