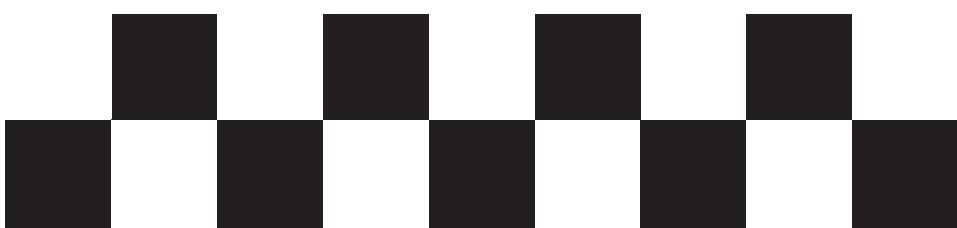


Juga i apren

A group of stylized chess pieces dressed as a royal court. From left to right: a king with a crown and red robe, a queen with a crown and red robe, a knight with a horse head and red robe, a bishop with a mitre and red robe, a rook with a crown and red robe, and a pawn with a red cap and red robe. They are all smiling and standing together.

Educachess

1



Juga i aprèn



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edició 3a:
ISBN:
Dipòsit legal:

setembre 2013
978-84-15184-68-3
L-1701-2013

Disseny cobertes:
Maquetació:
Il·lustracions:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservats tots els drets.

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

Índex

Presentació.....	5
Els escacs un esport d'interès	6
Unitat 1. El tauler.....	9
Les caselles	11
Les línies.....	13
Les peces.....	15
Unitat 2. El peó	21
El moviment	23
Limitacions al moviment.....	25
La captura	27
Unitat 3. La torre	33
El moviment	35
Limitacions al moviment.....	37
La captura	39
Unitat 4. L'alfil.....	45
El moviment	47
Limitacions al moviment.....	49
La captura	51
Unitat 5. La dama	57
El moviment	59
Limitacions al moviment.....	61
La captura	63

Unitat 6.	El rei	69
	El moviment	71
	Limitacions al moviment.....	73
	La captura	77
Unitat 7.	El cavall	83
	El moviment	85
	Limitacions al moviment.....	87
	La captura	89
Unitat 8.	Escac	95
	Escac al rei	97
	Escac i mat	99
	Ofegat	101

Presentació

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

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

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

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

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

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

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

Més informació a www.educachess.org

Els escacs: un esport d'interès

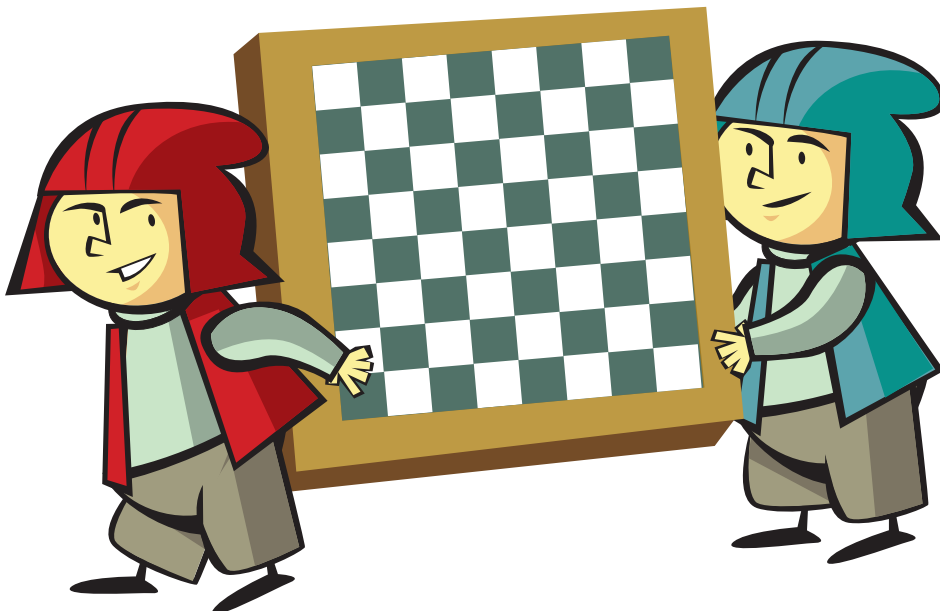
Els escacs són un joc de taula reconegut com a esport pel Comitè Olímpic Internacional que presenta una munió d'avantatges interessants per a grans i petits: tant se val l'edat que es tingui per poder-ne jugar una partida, homes i dones poden competir entre si en igualtat de condicions, no existeixen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

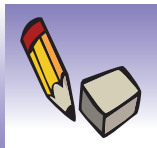
Psicòlegs i pedagogs, a banda dels professionals dels escacs, han assenyalat els múltiples beneficis d'aquest joc:

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

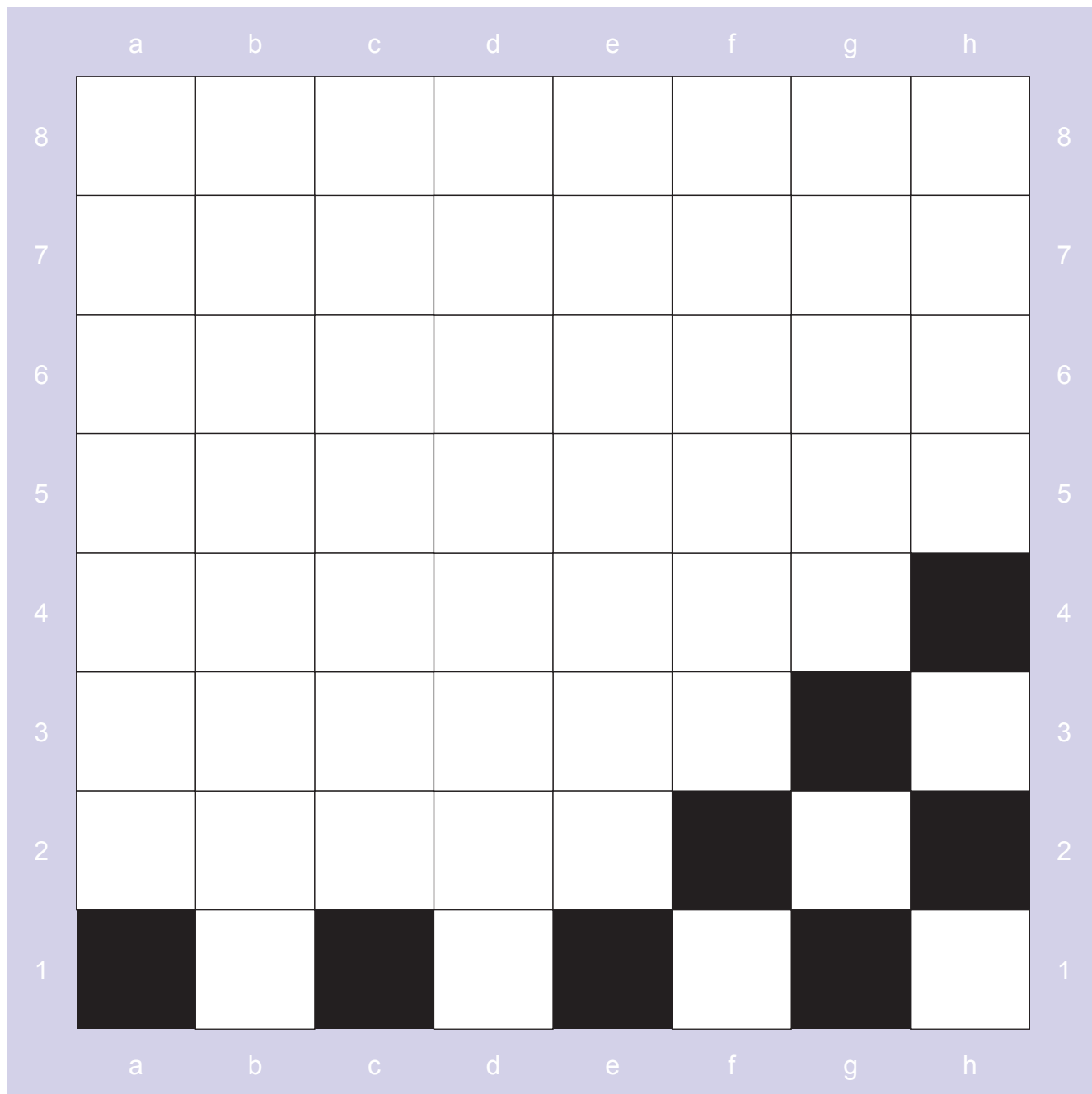
El tauler

- Les caselles
- Les línies
- Les peces





Acaba de pintar les caselles del tauler.

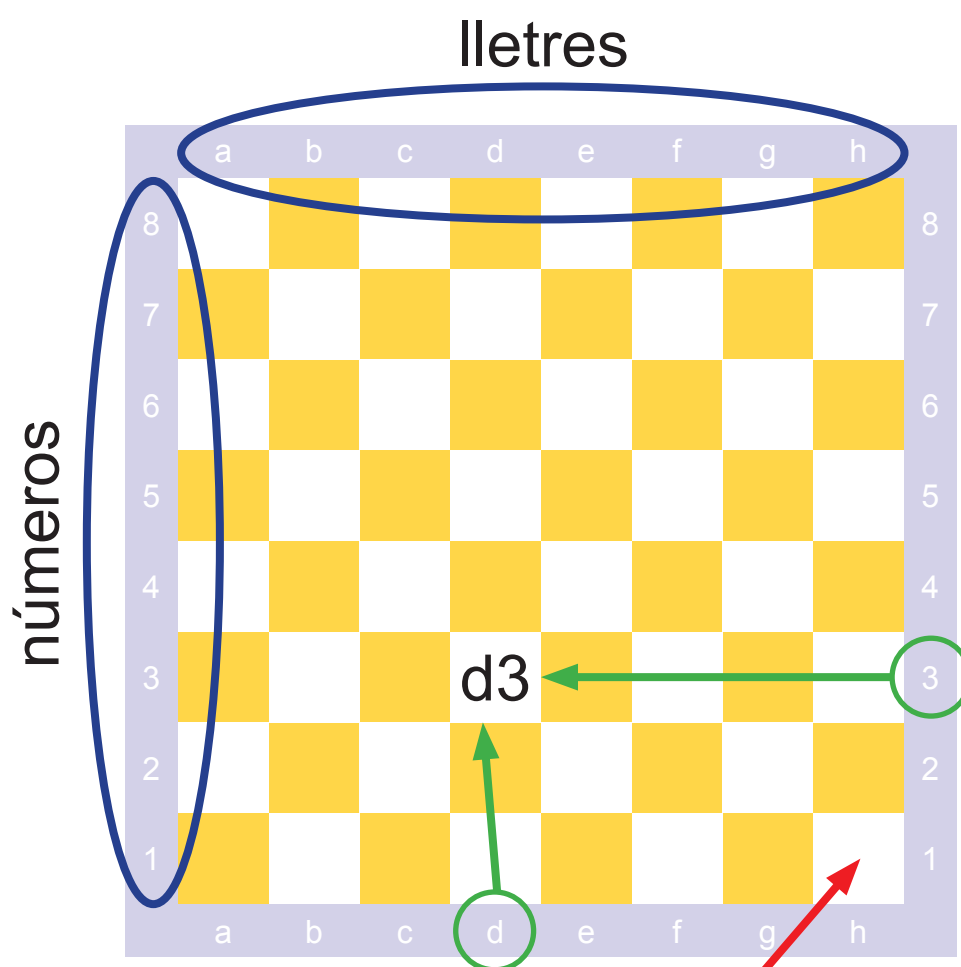


El tauler està format per 32 caselles blanques i 32 caselles negres.



Les caselles

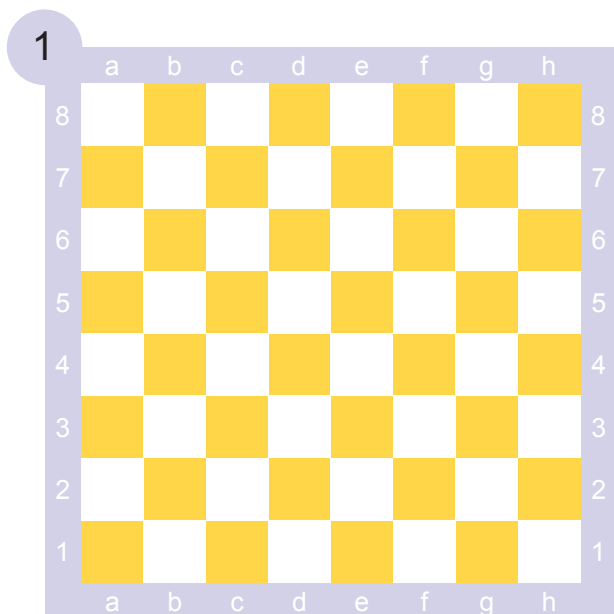
Cada casella del tauler té un nom, format per una lletra i un número.



El tauler estarà ben col·locat si aquesta casella és blanca.

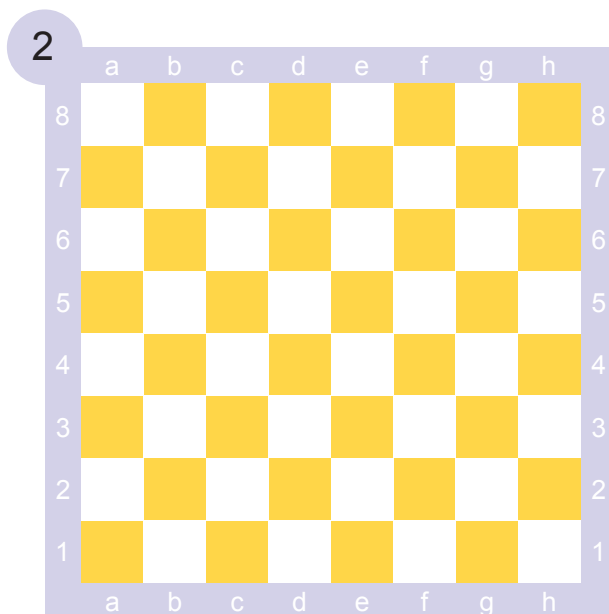


Posa una rodona a les caselles indicades.



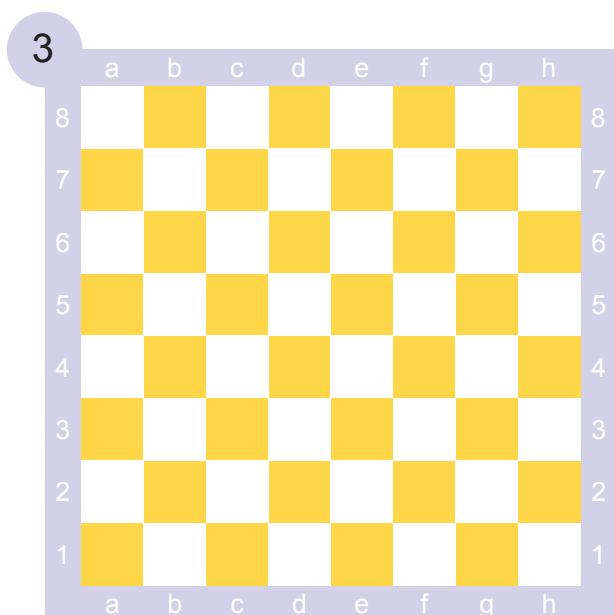
c5

h2



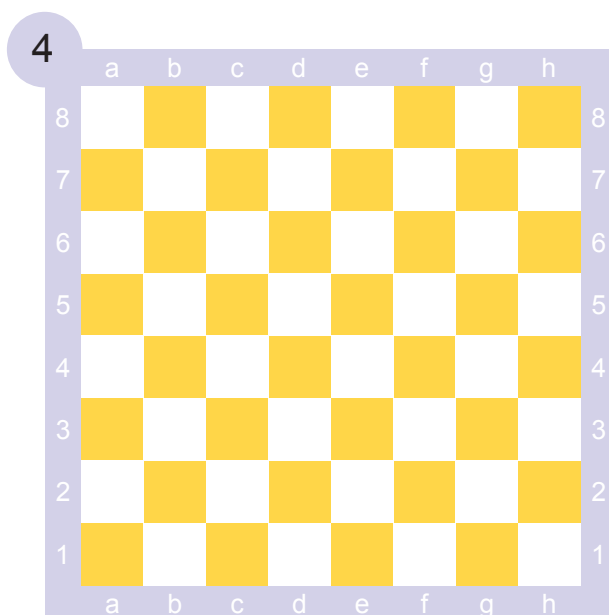
b8

g1



a6

e4



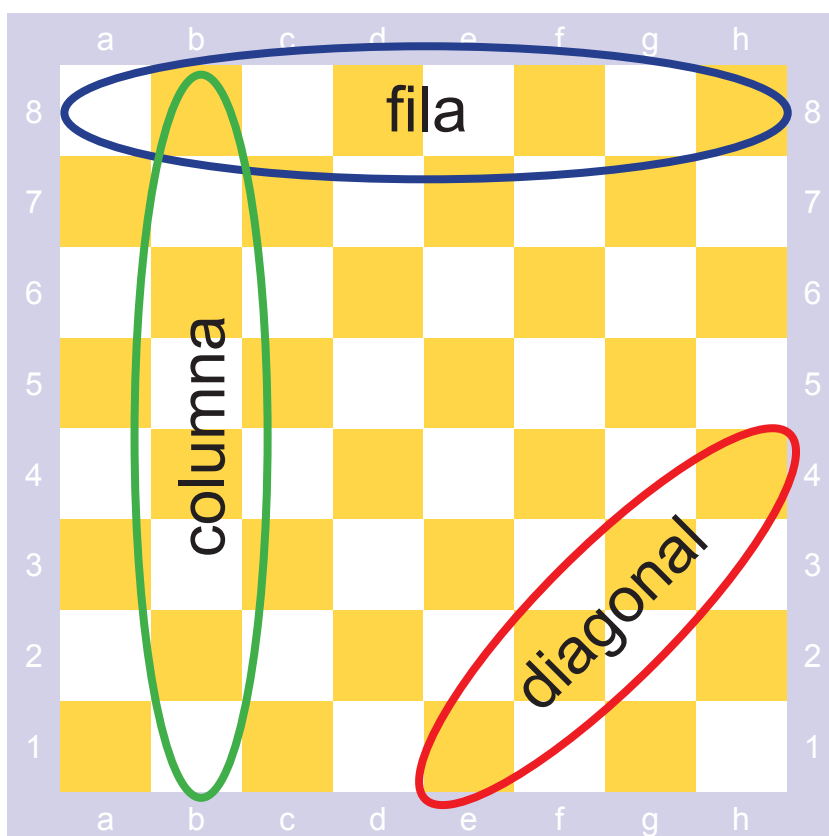
d3

f7



Les línies

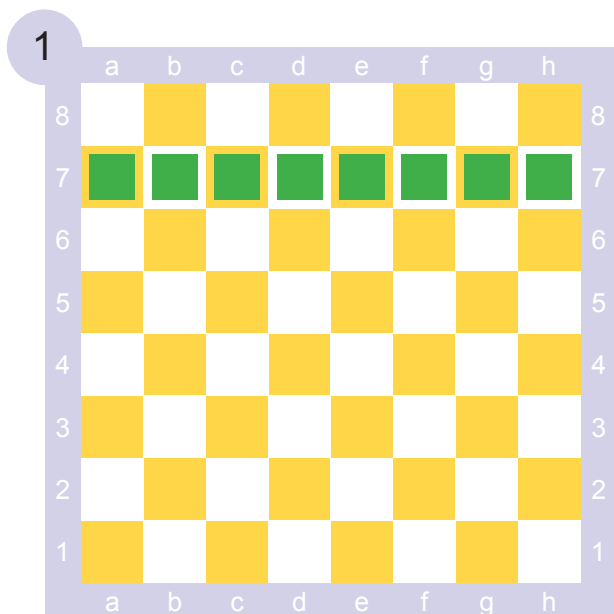
Les caselles del tauler es poden agrupar en files, columnes i diagonals.



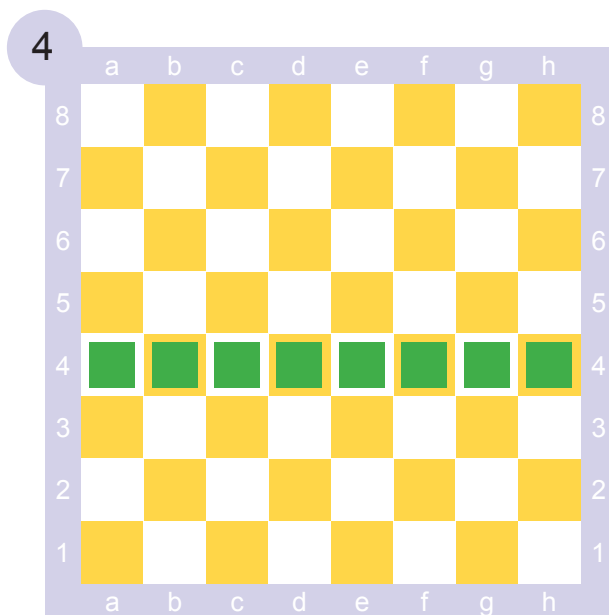
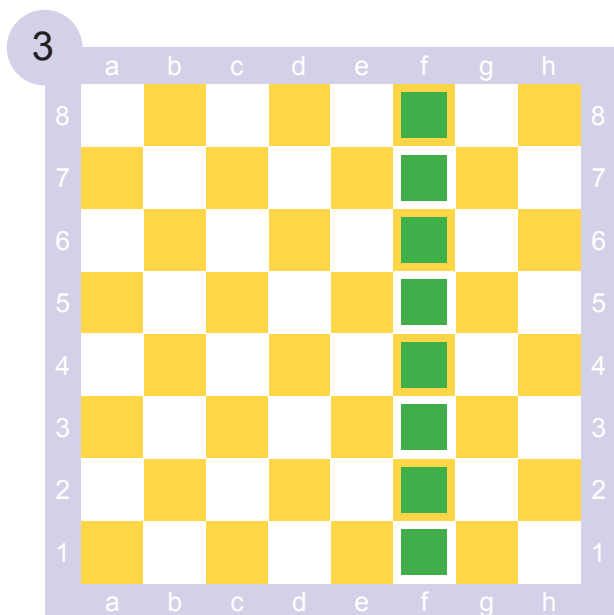
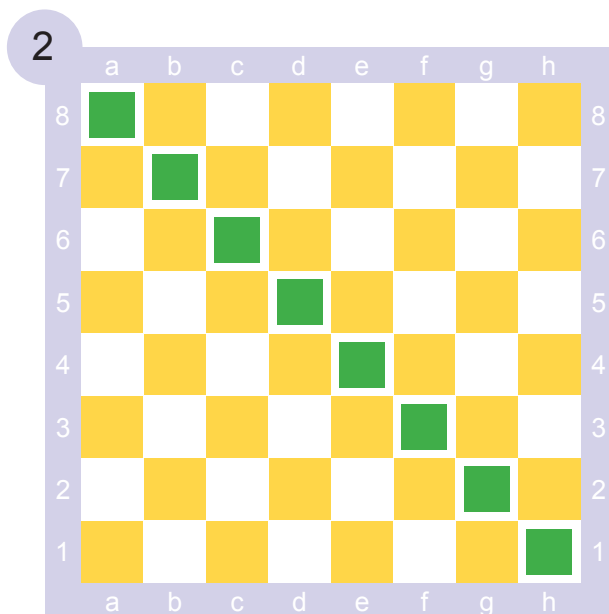
Les files són línies horitzontals.
Les columnes són línies verticals.
Les diagonals són línies inclinades.



Escriu quins tipus de línia formen les caselles marcades de color verd.



fila





Les peces

el peó



la torre



el cavall



la dama



l'alfil



el rei

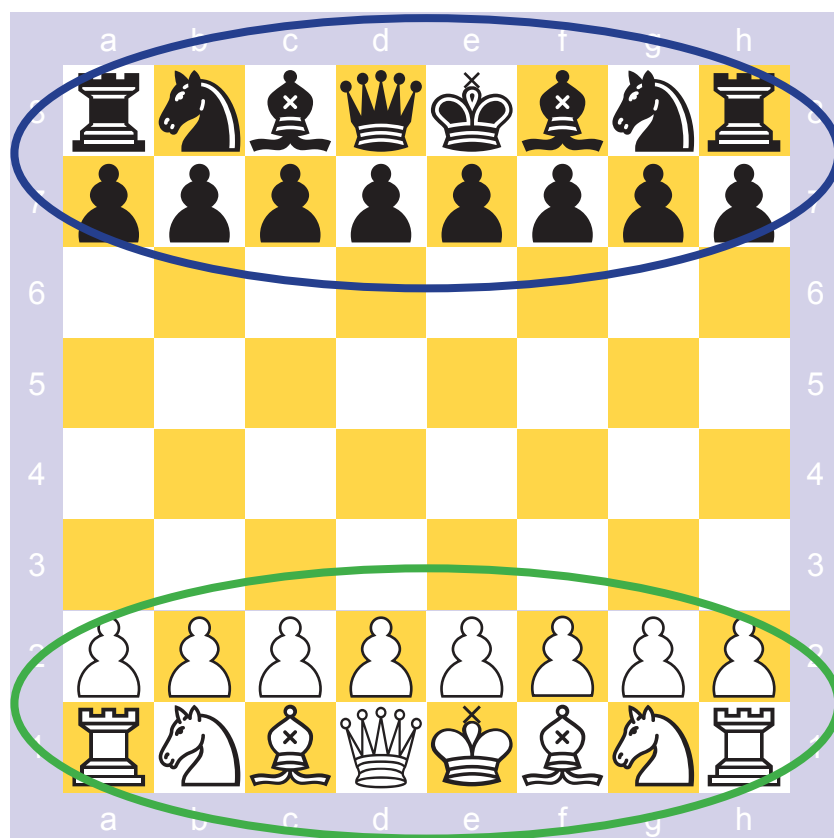


Les peces poden ser blanques o negres.
Cada jugador té totes les peces del mateix color.



Col·locació de les peces al començament de la partida.

negres



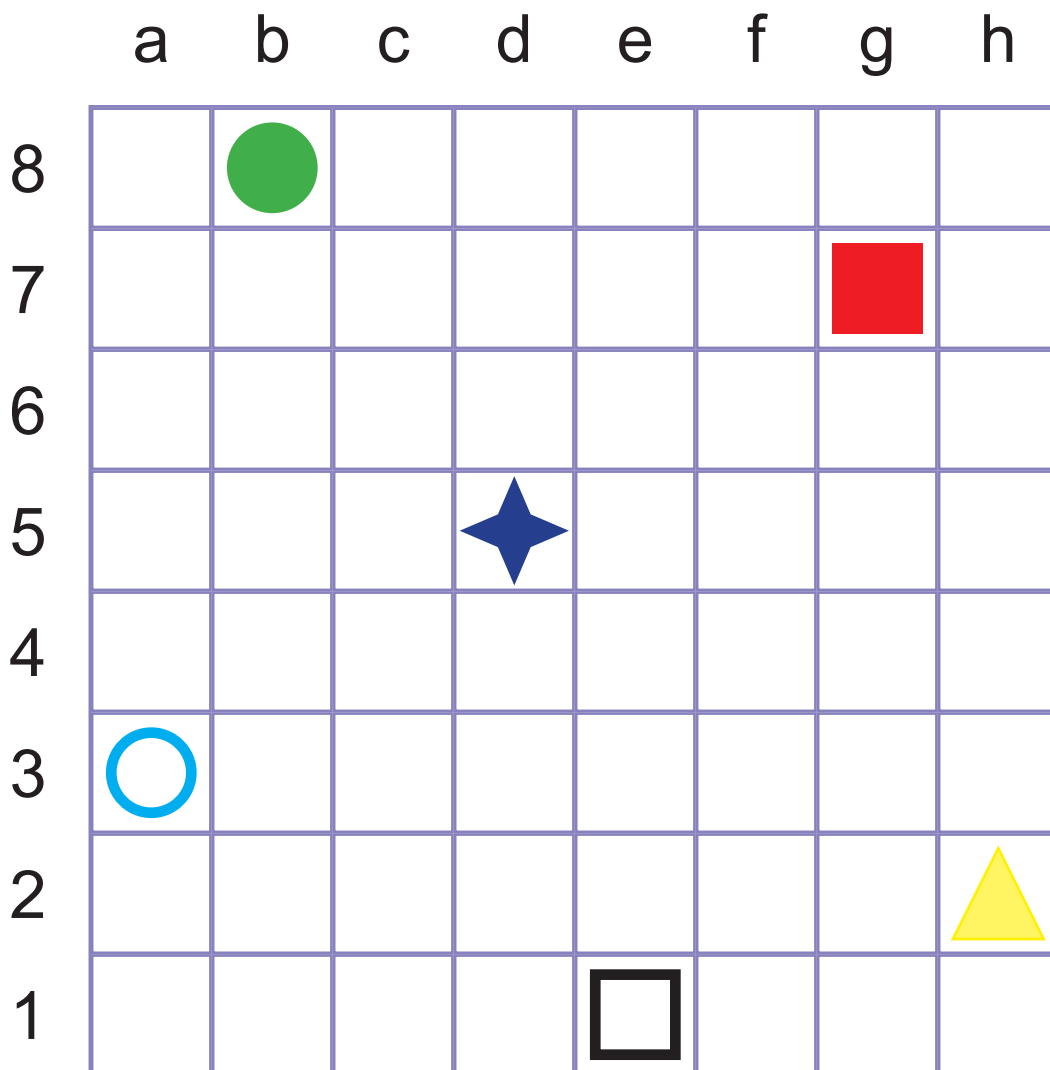
blanques



La casella de la dama és del mateix color que la peça i la casella del rei és de diferent color.



Escriu en quines caselles es troben les figures següents.





Busca les següents paraules en el tauler.
Poden estar en files, columnes o diagonals.

TAULER
CASELLA
LLETRA
NÚMERO

FILA
COLUMNA
DIAGONAL
PEÓ

D	C	A	S	E	L	L	A
C	I	L	E	T	P	A	C
O	T	A	U	L	E	R	O
L	S	L	G	O	Ó	S	F
U	A	V	G	O	N	Z	I
M	U	A	T	R	N	A	L
N	L	L	E	T	R	A	A
A	N	Ú	M	E	R	O	L



Compta les vegades que trobes aquestes peces del mateix color en el tauler de la pàgina 16.



8





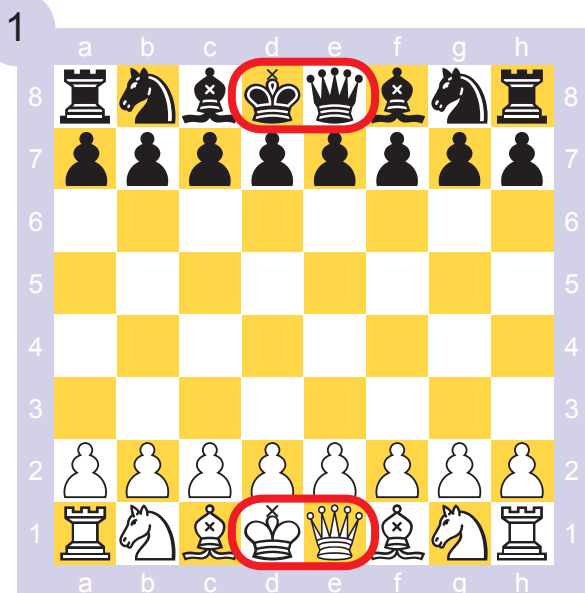




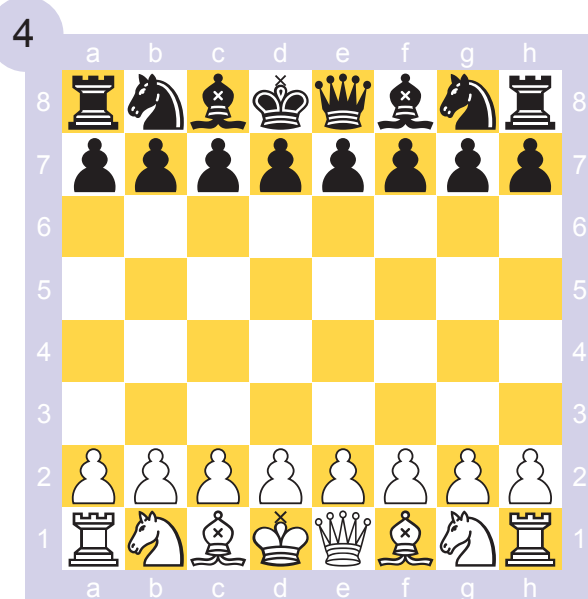
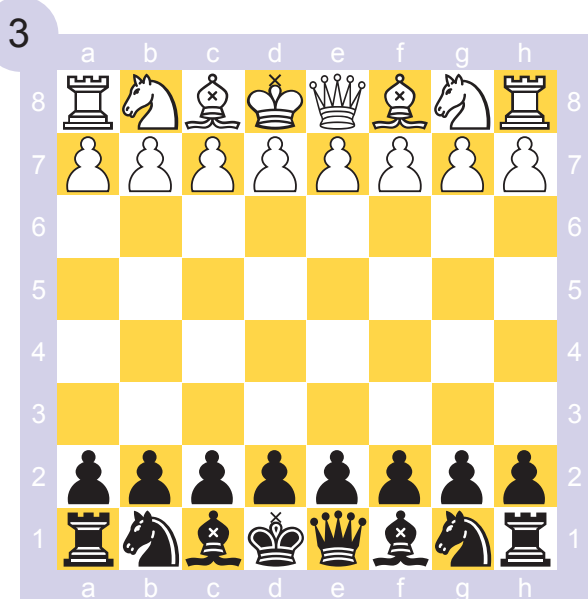
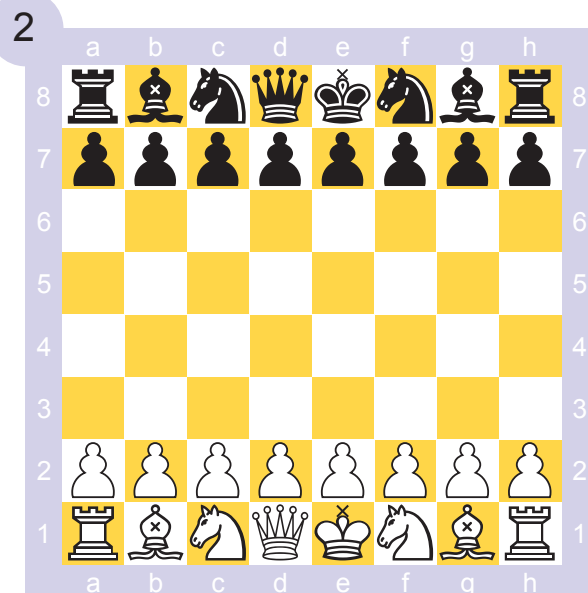




Encercla i escriu l'errada que observes en cada tauler.



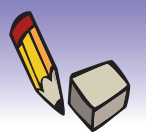
reis i dames
mal col·locats



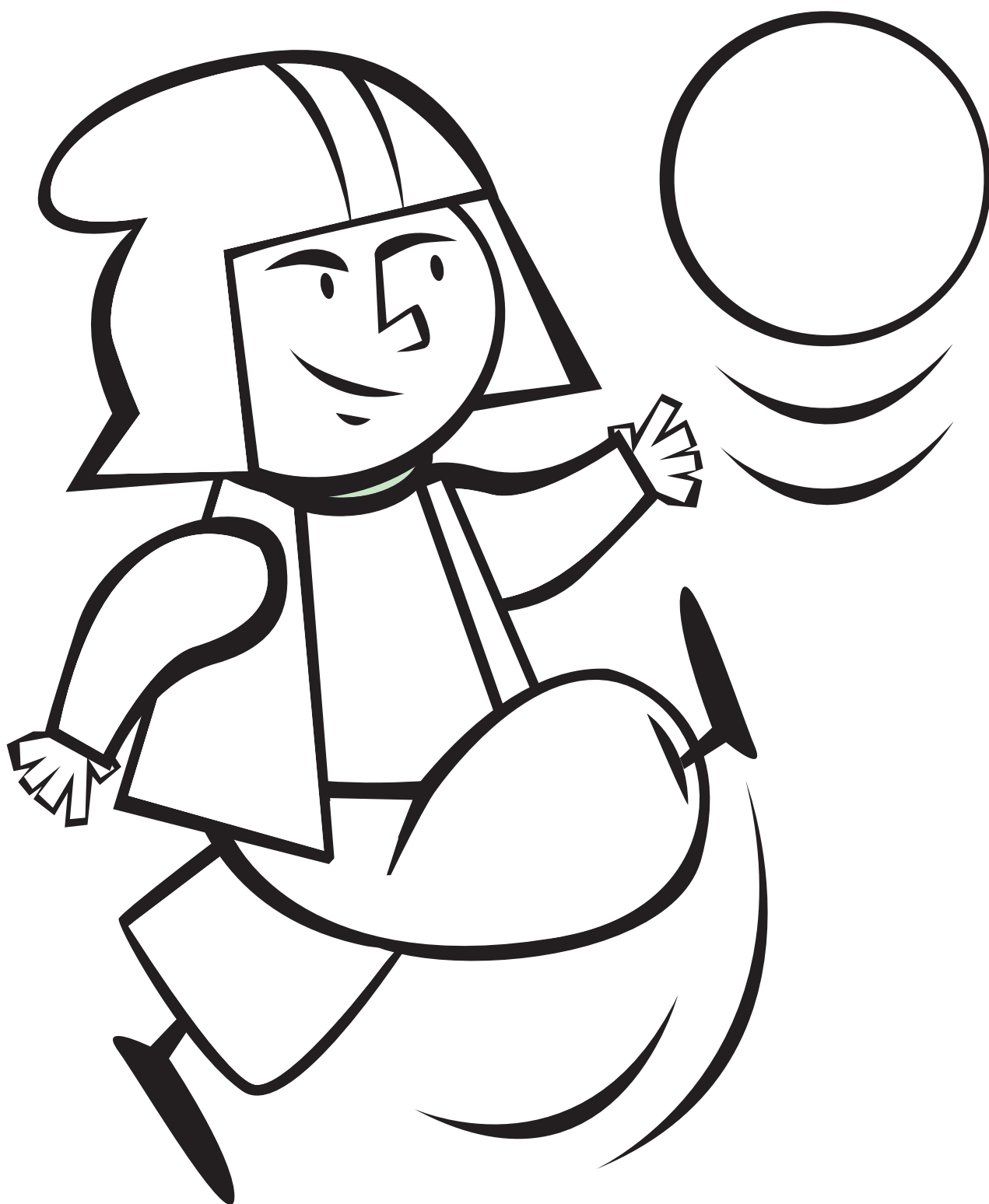
El peó



- El moviment
- Limitacions al moviment
- La captura



Pinta aquesta peça d'escacs.

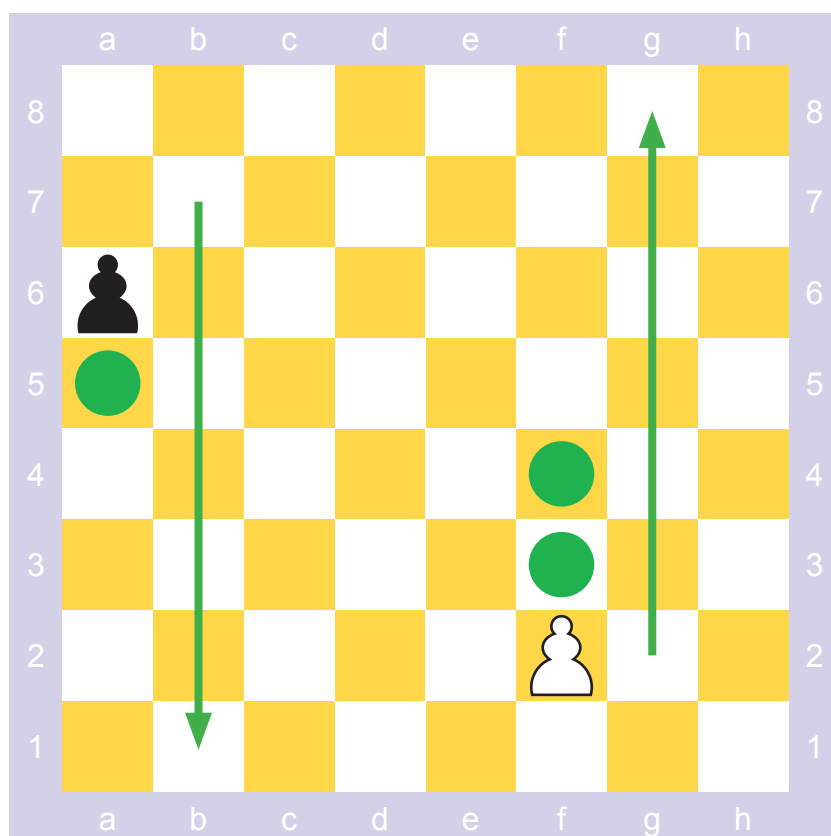




El moviment

El peó solament avança una casella cada jugada.

La primera vegada que movem un peó podem avançar dues caselles.



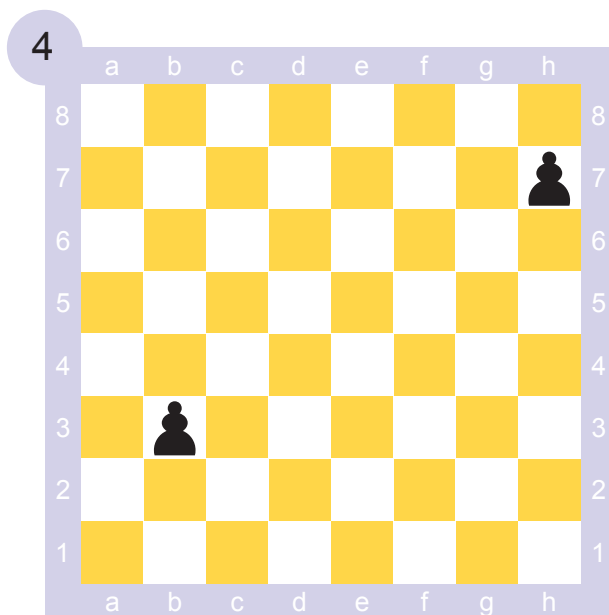
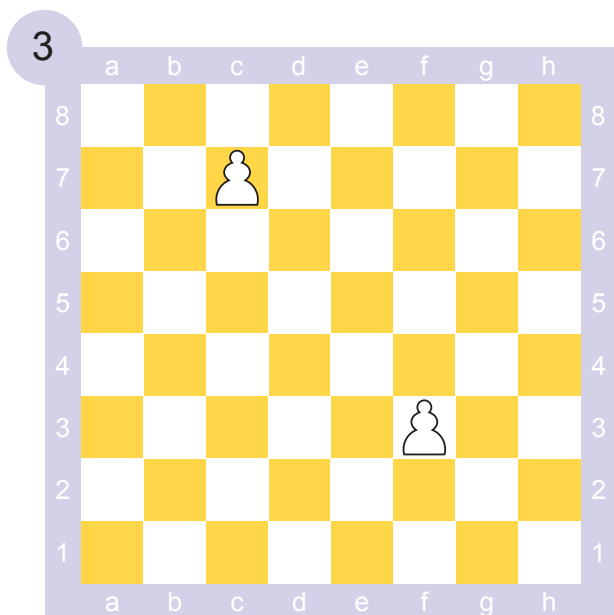
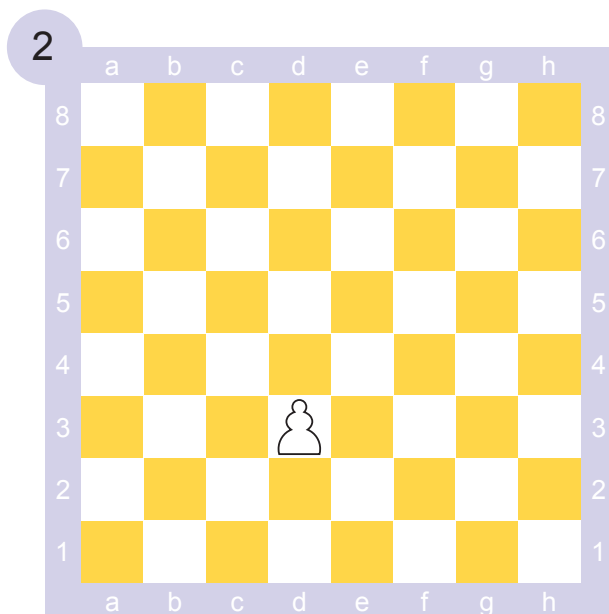
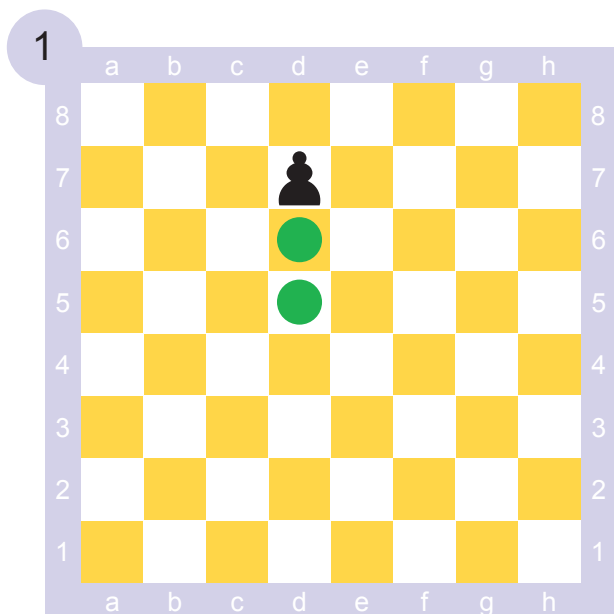
Les rodones verdes indiquen les caselles on poden anar els peons.



El peó no retrocedeix mai.



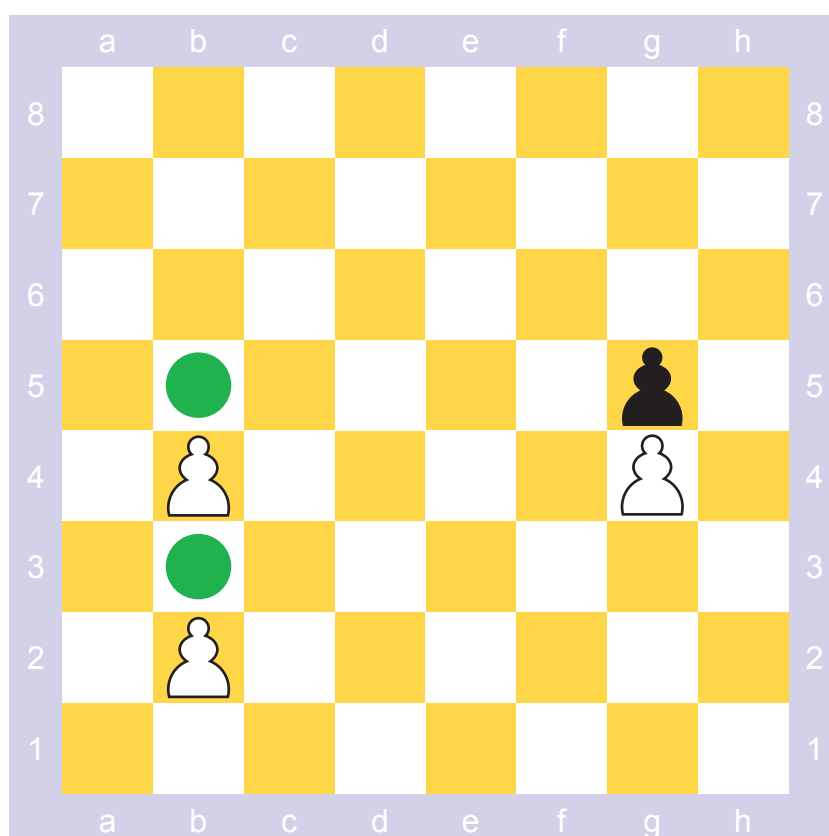
Posa una rodona a les caselles on poden anar els peons.





Limitacions del moviment

No es pot avançar el peó si té davant una altra peça. És igual si aquesta peça és de les seves o de l'adversari.



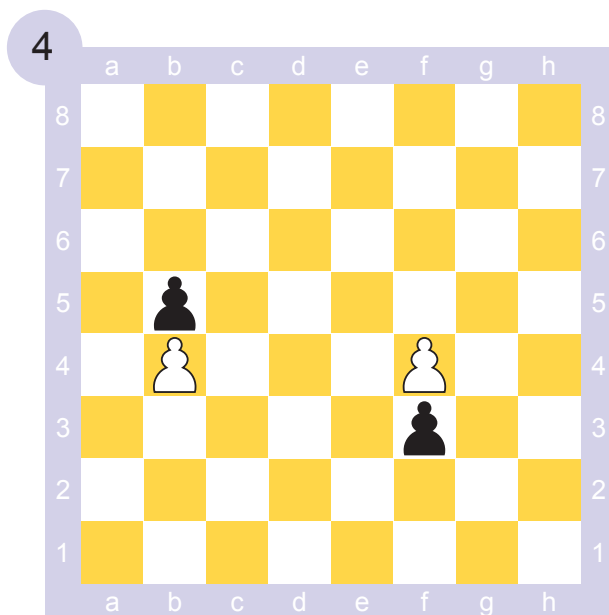
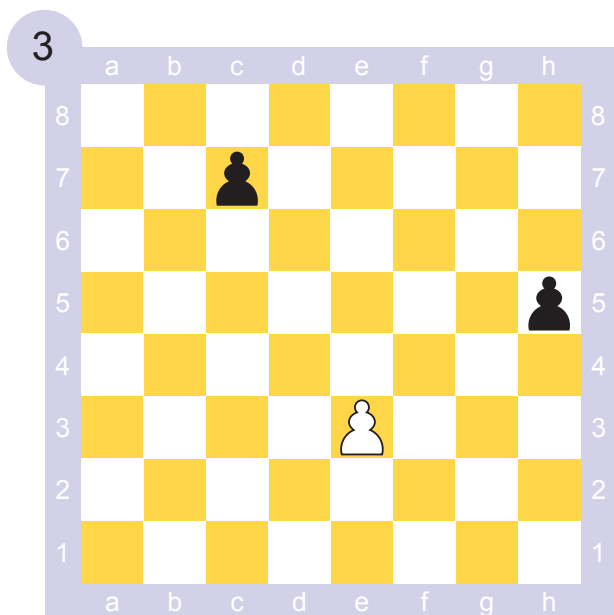
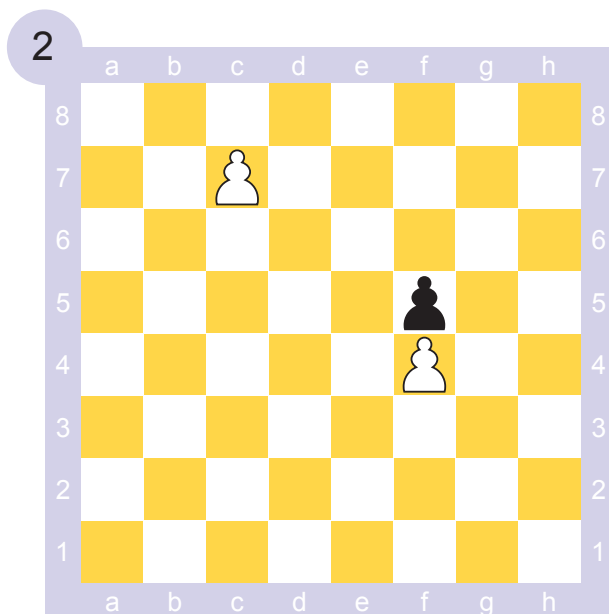
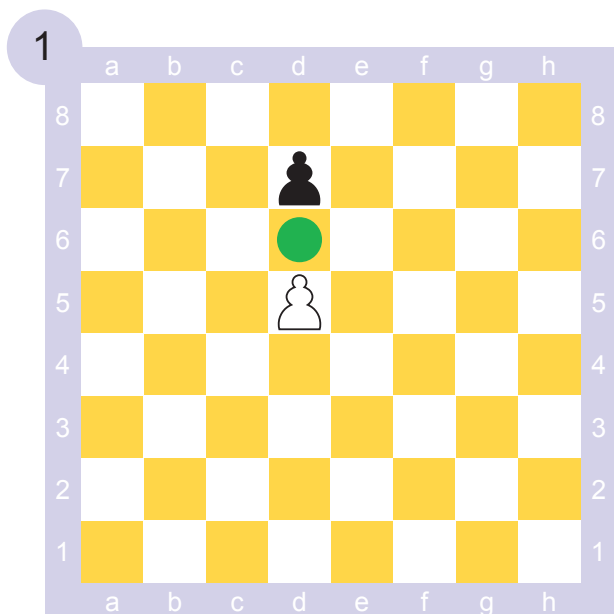
Les rodones verdes indiquen les caselles a les que els peons poden avançar.



Si el peó arriba a l'última fila, aconsegueix un premi (el peó es canvia per una dama, torre, alfil o cavall). Normalment es tria una dama.



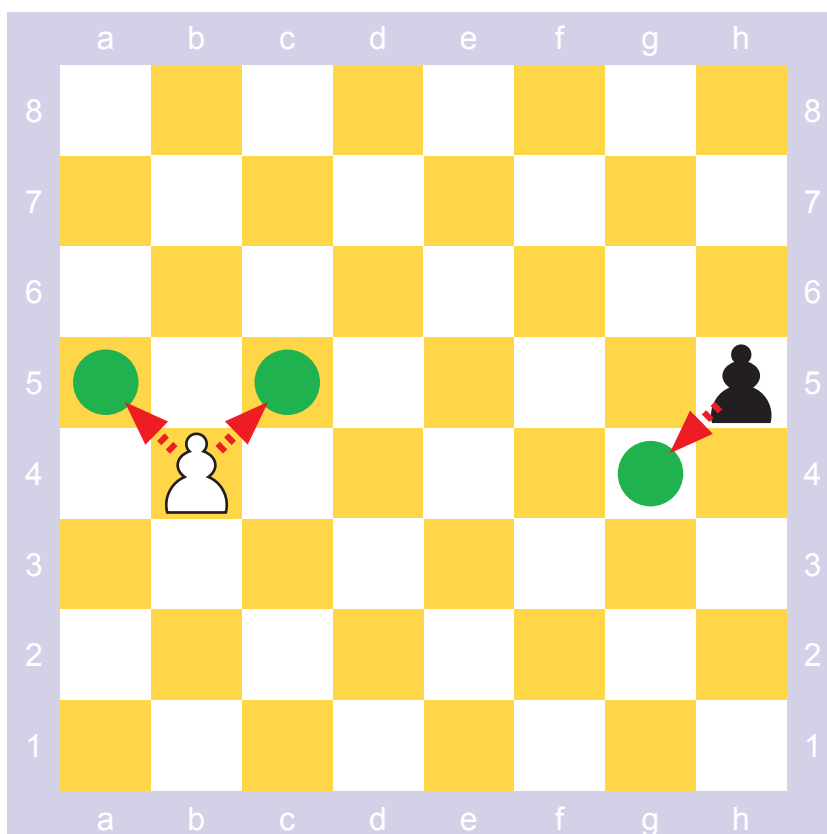
Posa una rodona a les caselles a les que poden avançar els peons.





La captura

El peó captura avançant una casella en diagonal.



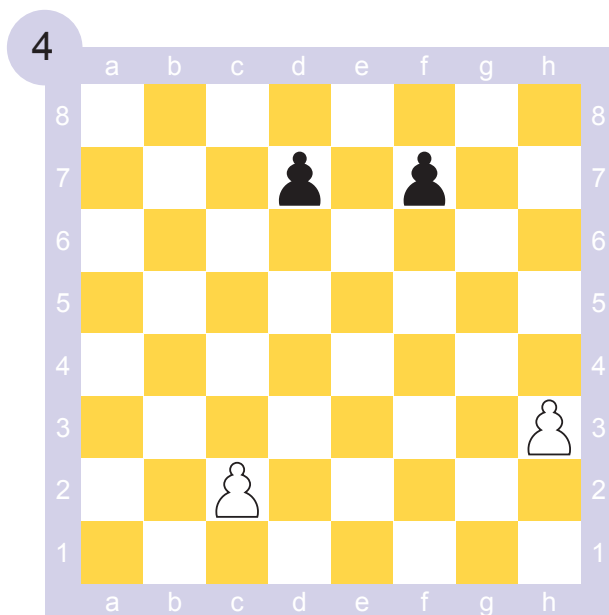
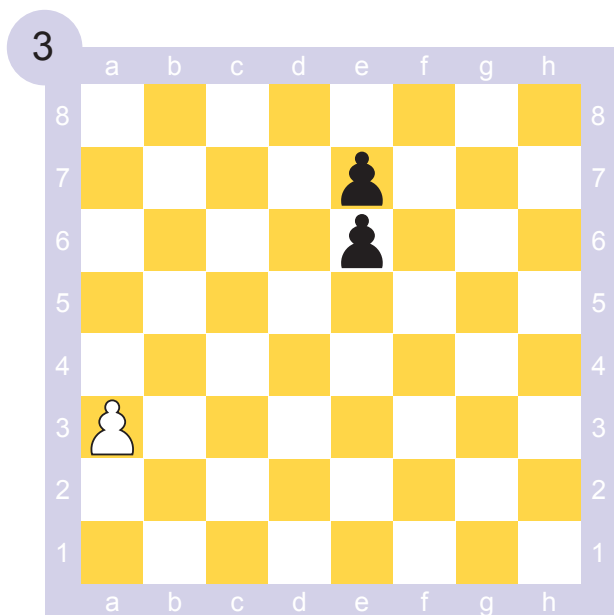
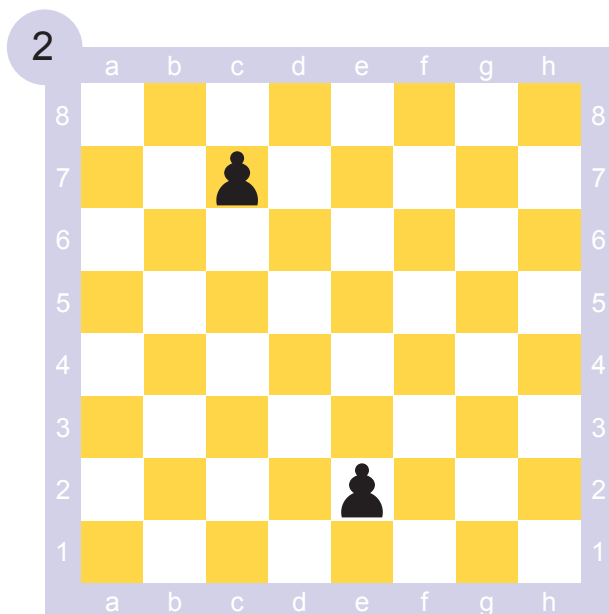
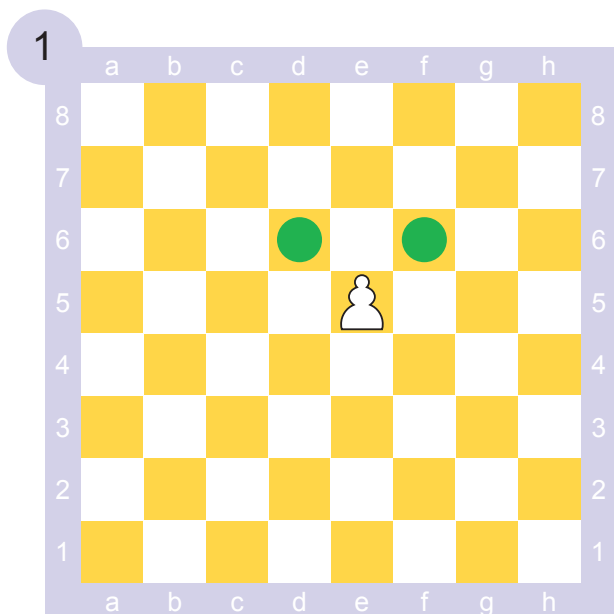
Els peons amenacen les caselles marcades amb una rodona. Si en alguna d'aquestes caselles hi hagués una peça adversària, els peons podrien capturar-la.



Solament es pot capturar una peça del adversari cada vegada.



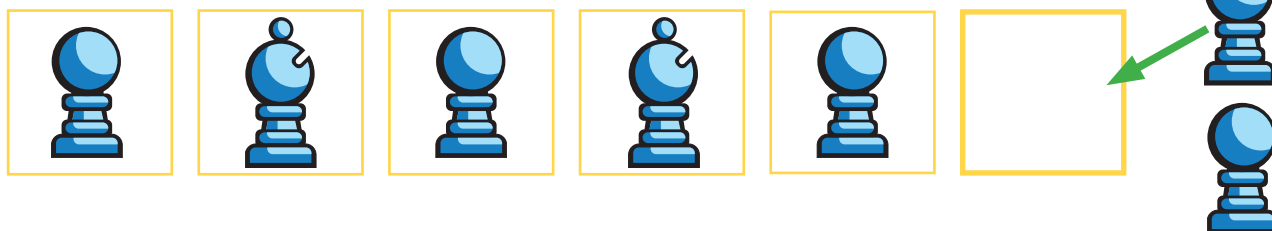
Posa una rodona en les caselles amenaçades pels peons.



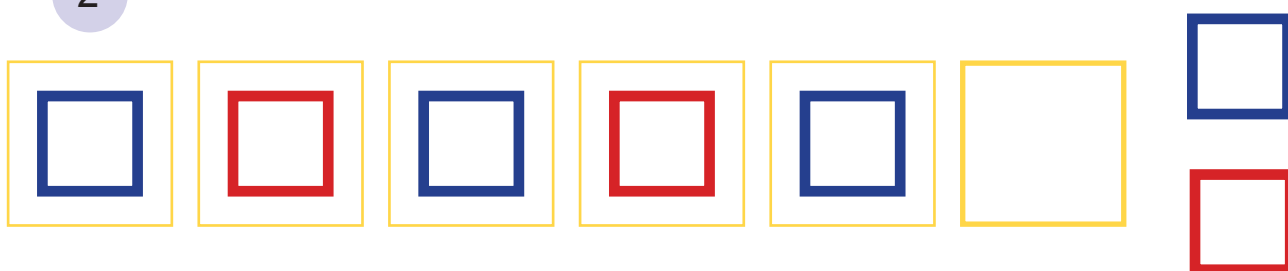


Indica amb una fletxa la figura que falta.

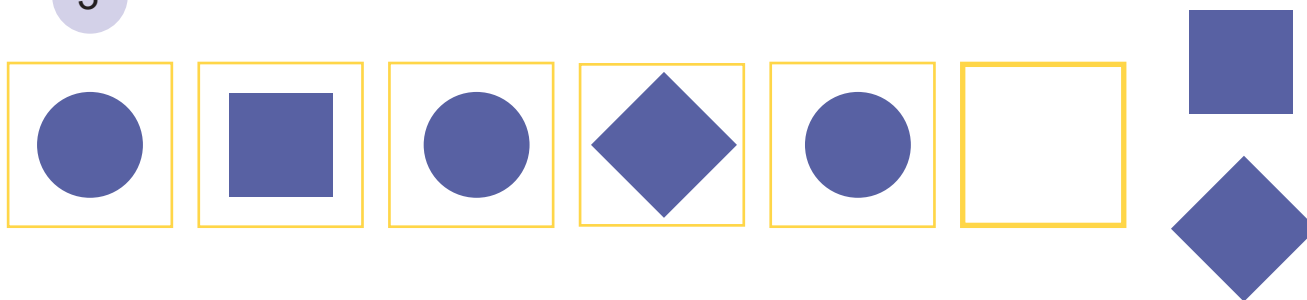
1



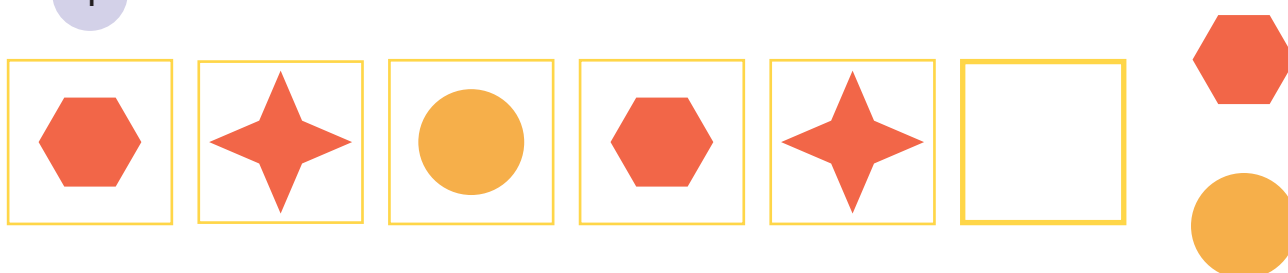
2



3



4





Relaciona els textos per construir les frases.

El peó avança

1

1

8 peons.

El peó mai

2

2

per les columnes.

Cada jugador té

3

3

avança.

El peó sempre

4

4

retrocedeix.

Al tauler hi ha

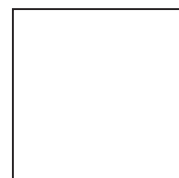
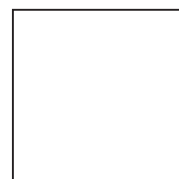
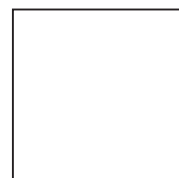
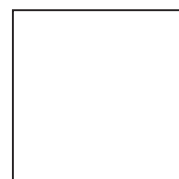
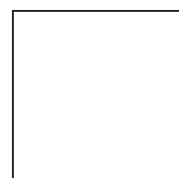
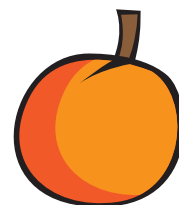
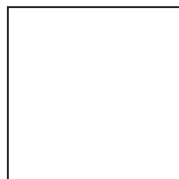
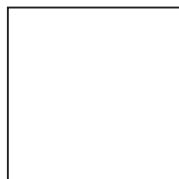
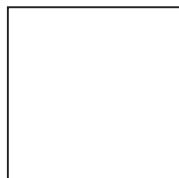
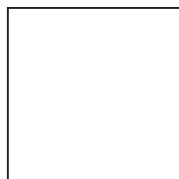
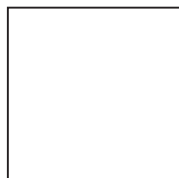
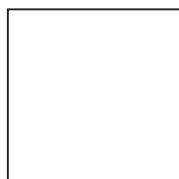
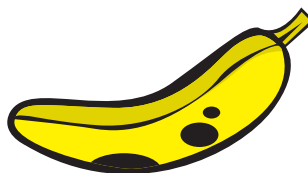
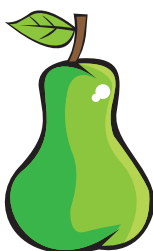
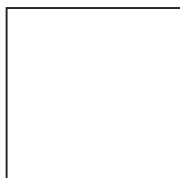
5

5

16 peons.



Encercla el peó que, avançant una casella cada vegada, serà el primer en arribar a la fruita.

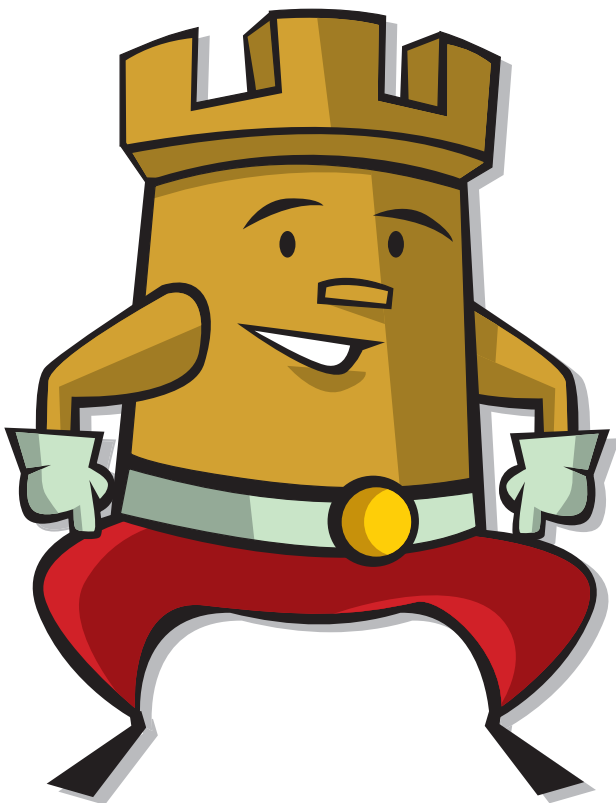




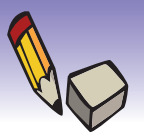
Agrupa de tres en tres els peons del mateix color.



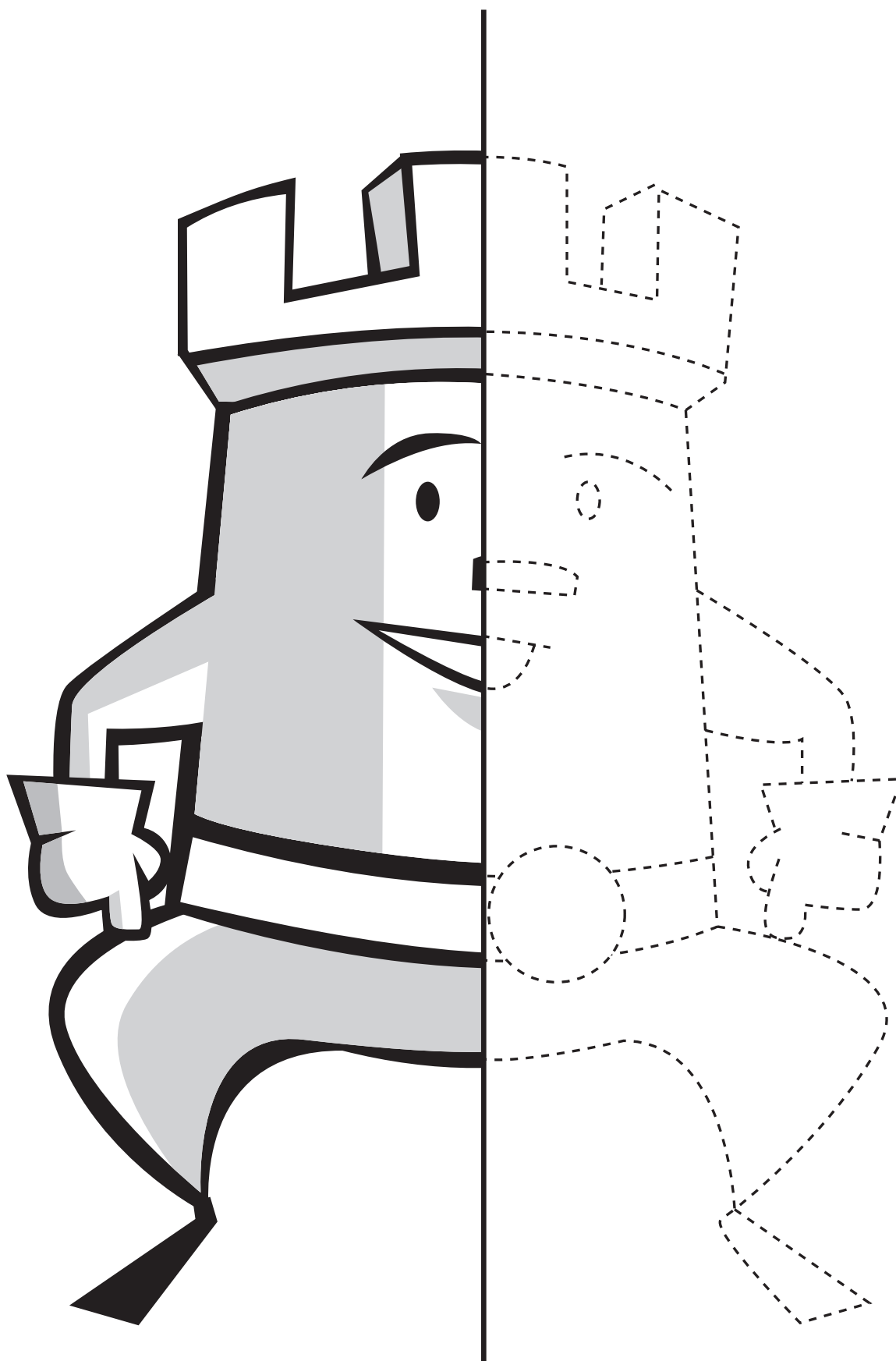
La torre



- El moviment
- Limitacions al moviment
- La captura



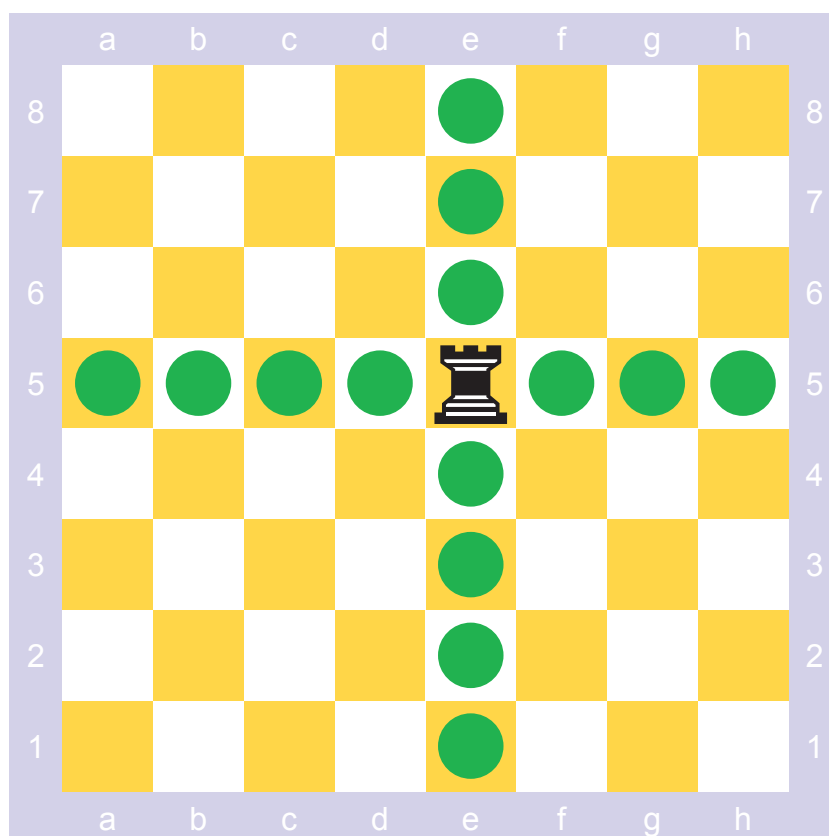
Acaba de dibuixar la peça seguint els punts i, en acabat, pinta-la.





El moviment

La torre es pot moure per les caselles de la seva mateixa fila o columna.



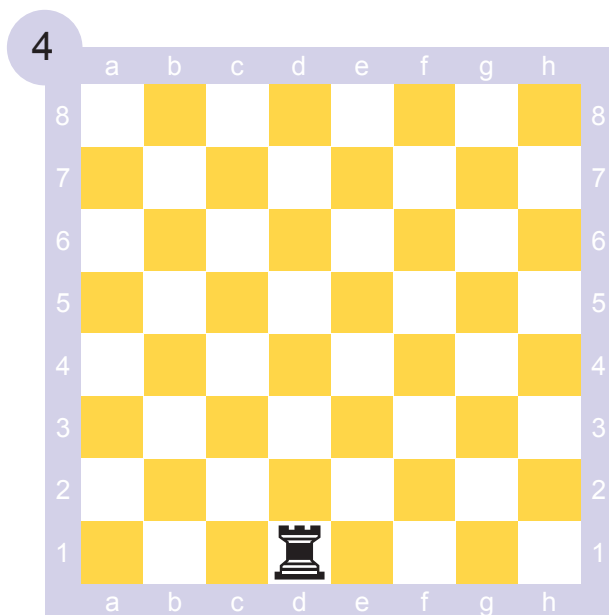
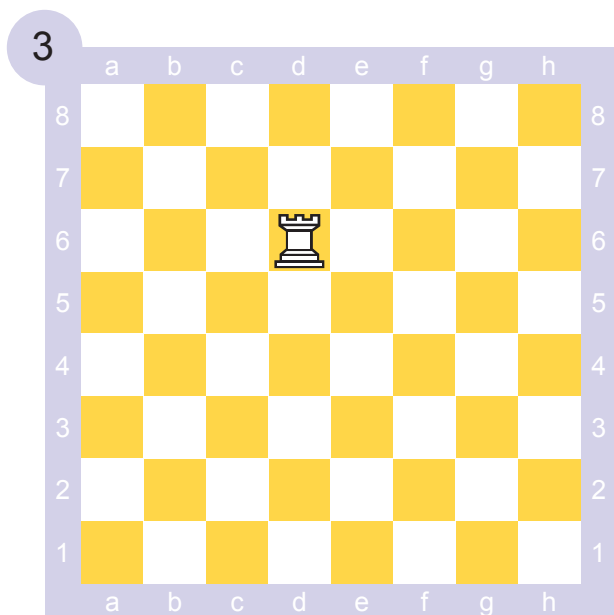
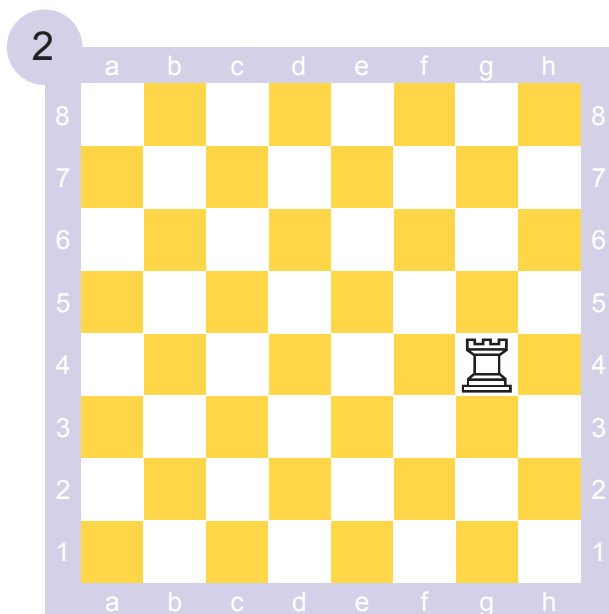
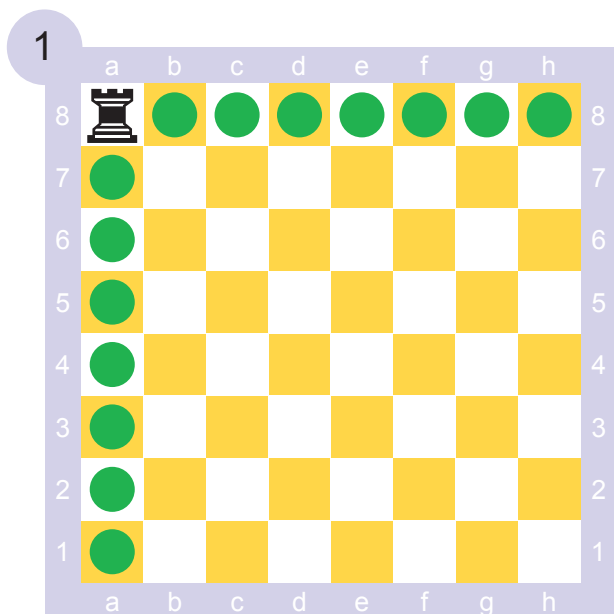
Les rodones verdes indiquen les caselles on pot anar la torre.



La torre es mou horitzontalment o verticalment.



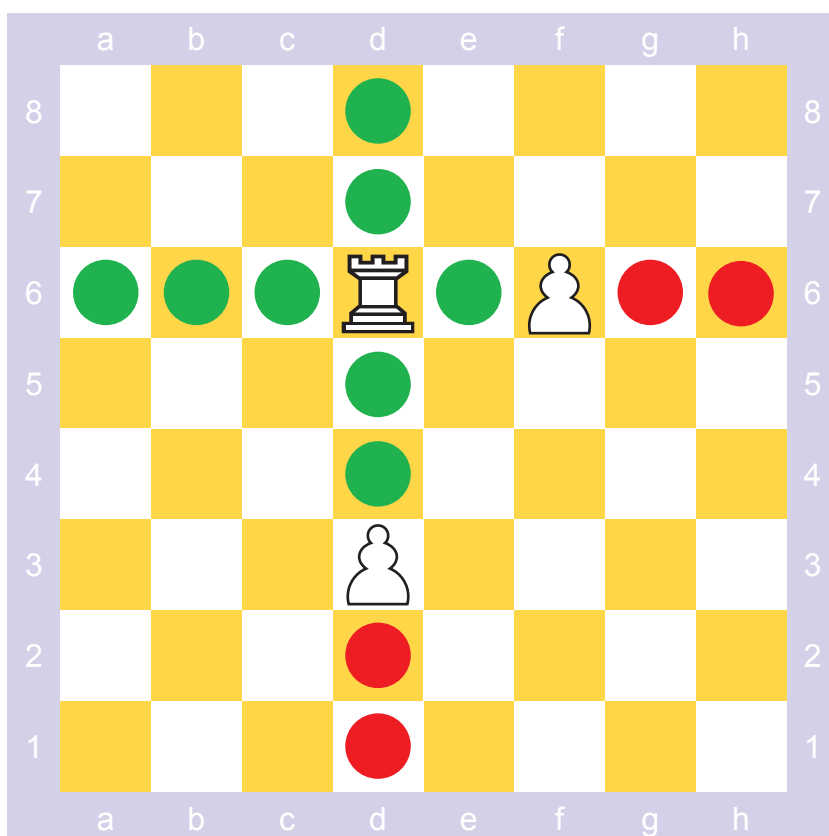
Dibuixa rodones a les caselles on pot anar la torre.





Limitacions al moviment

La torre no pot continuar avançant quan troba una altra peça en el seu camí.



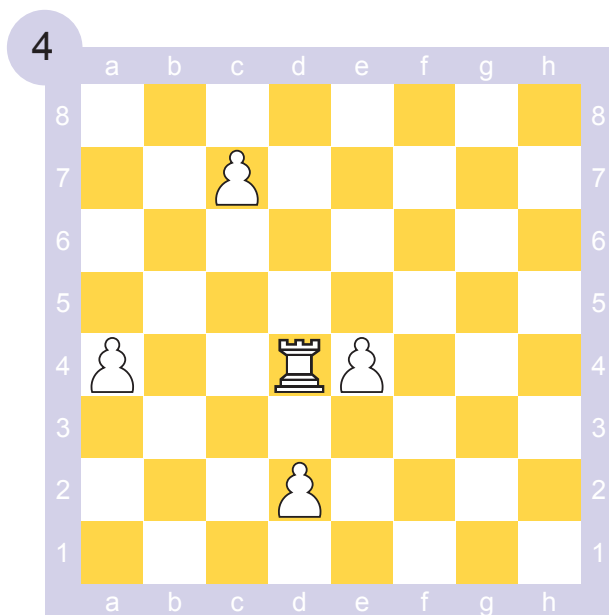
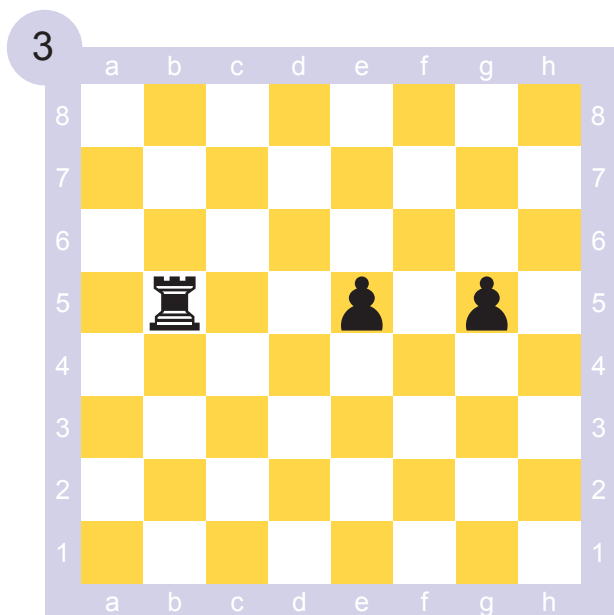
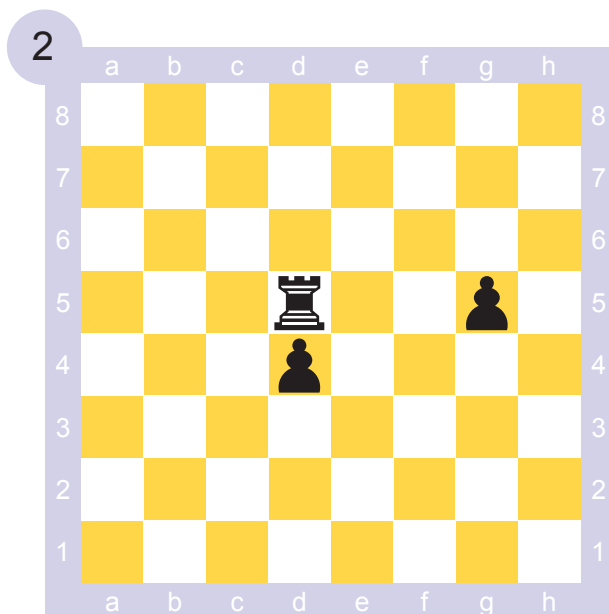
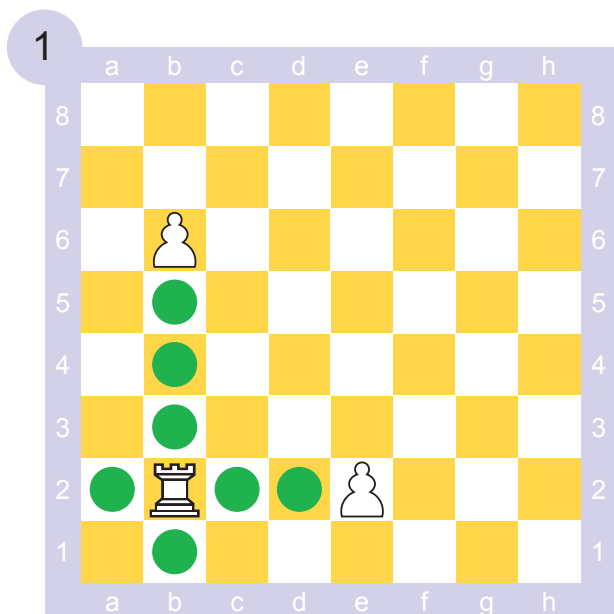
Les rodones vermelles indiquen les caselles on no pot anar la torre.



La torre no pot saltar per damunt de les altres peces.



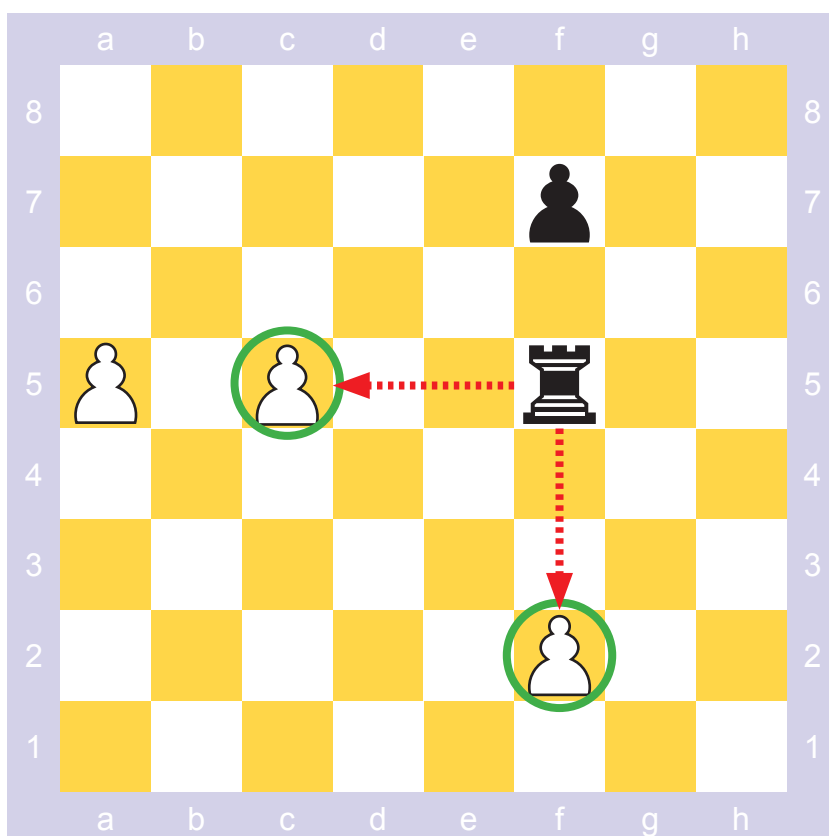
Posa una rodona a les caselles on pot anar la torre.





La captura

La torre pot capturar les peces adversàries de la seva mateixa fila o columna.



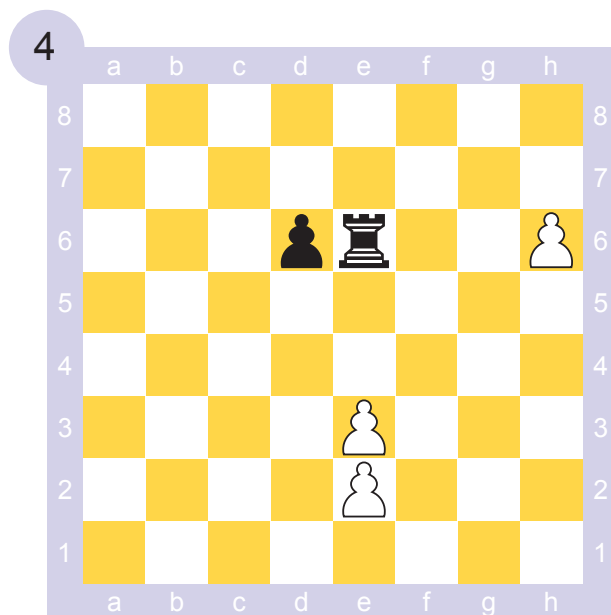
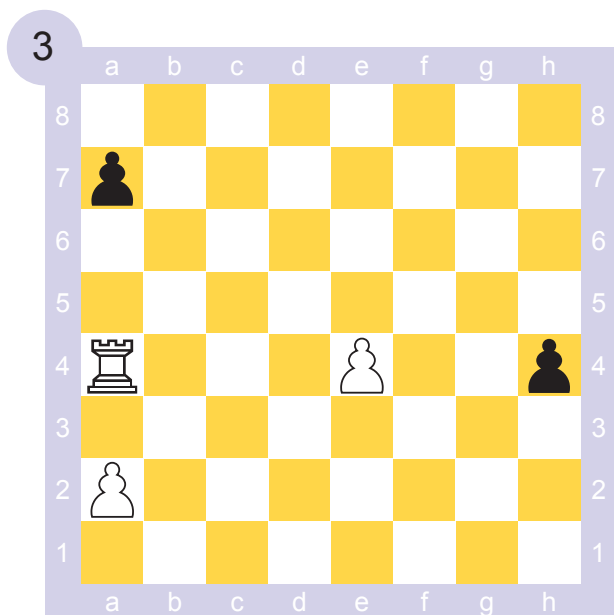
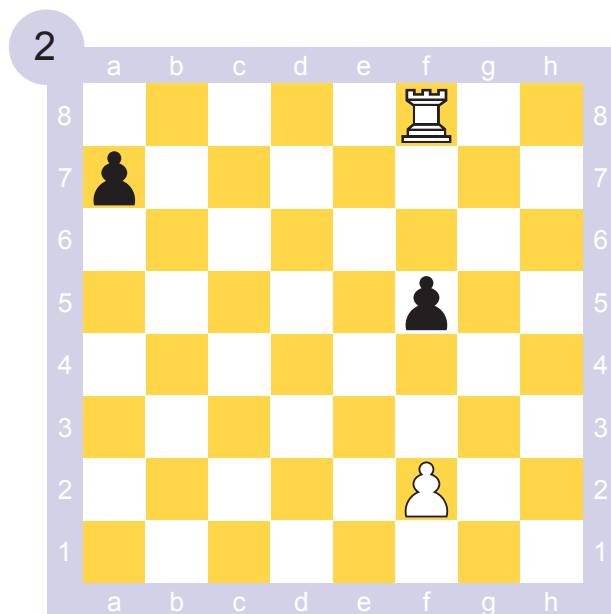
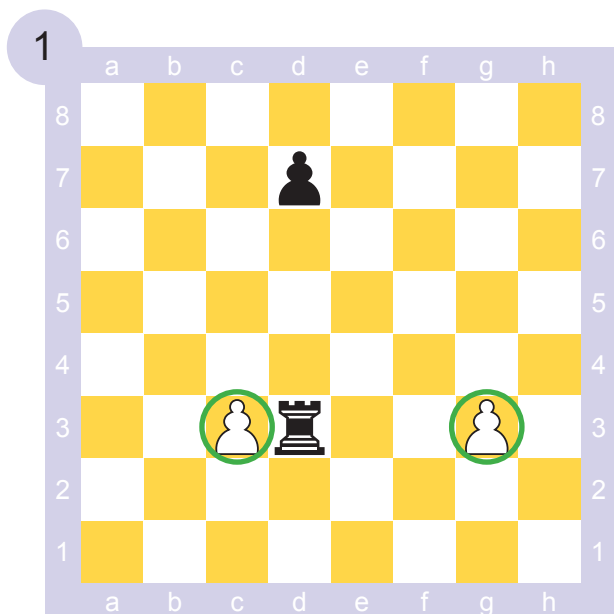
El cercle verd indica les peces que pot capturar la torre.



Solament es pot capturar una peça de l'adversari cada vegada.

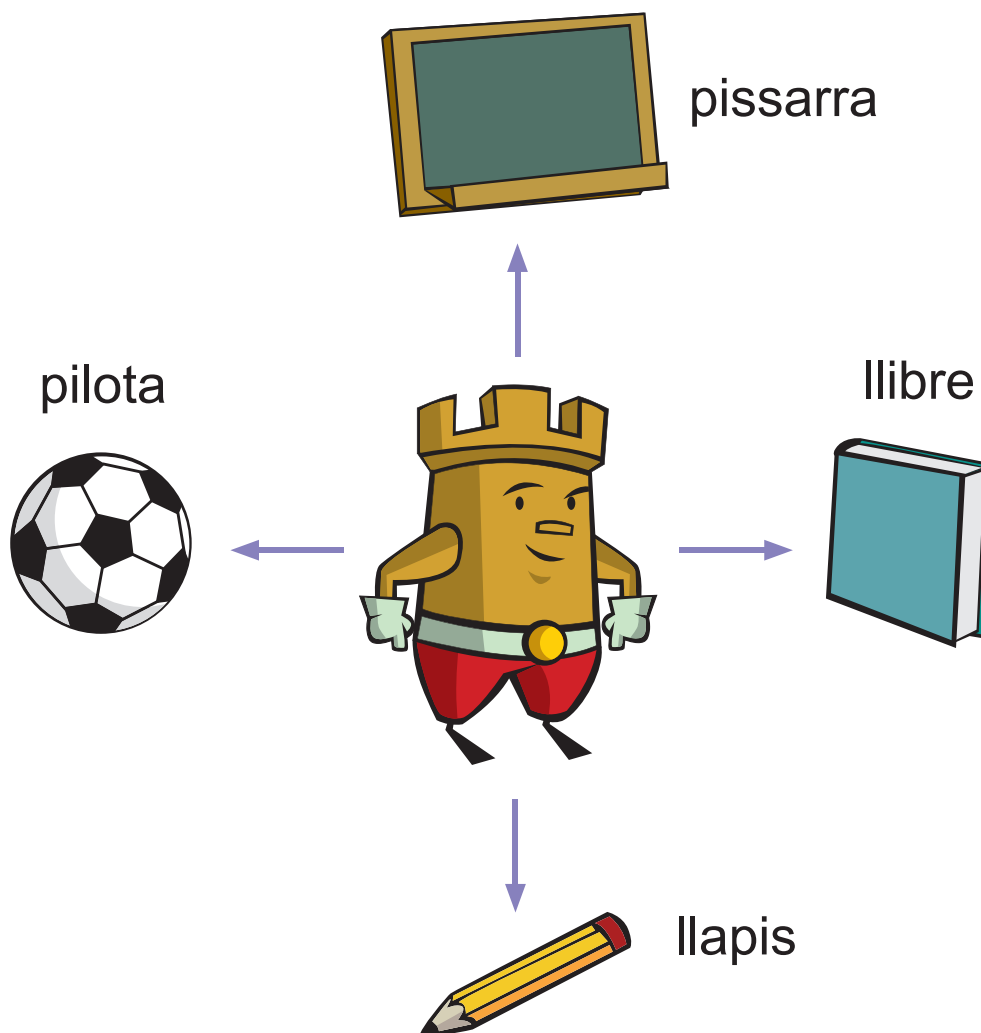


Encercla les peces que pot capturar la torre.





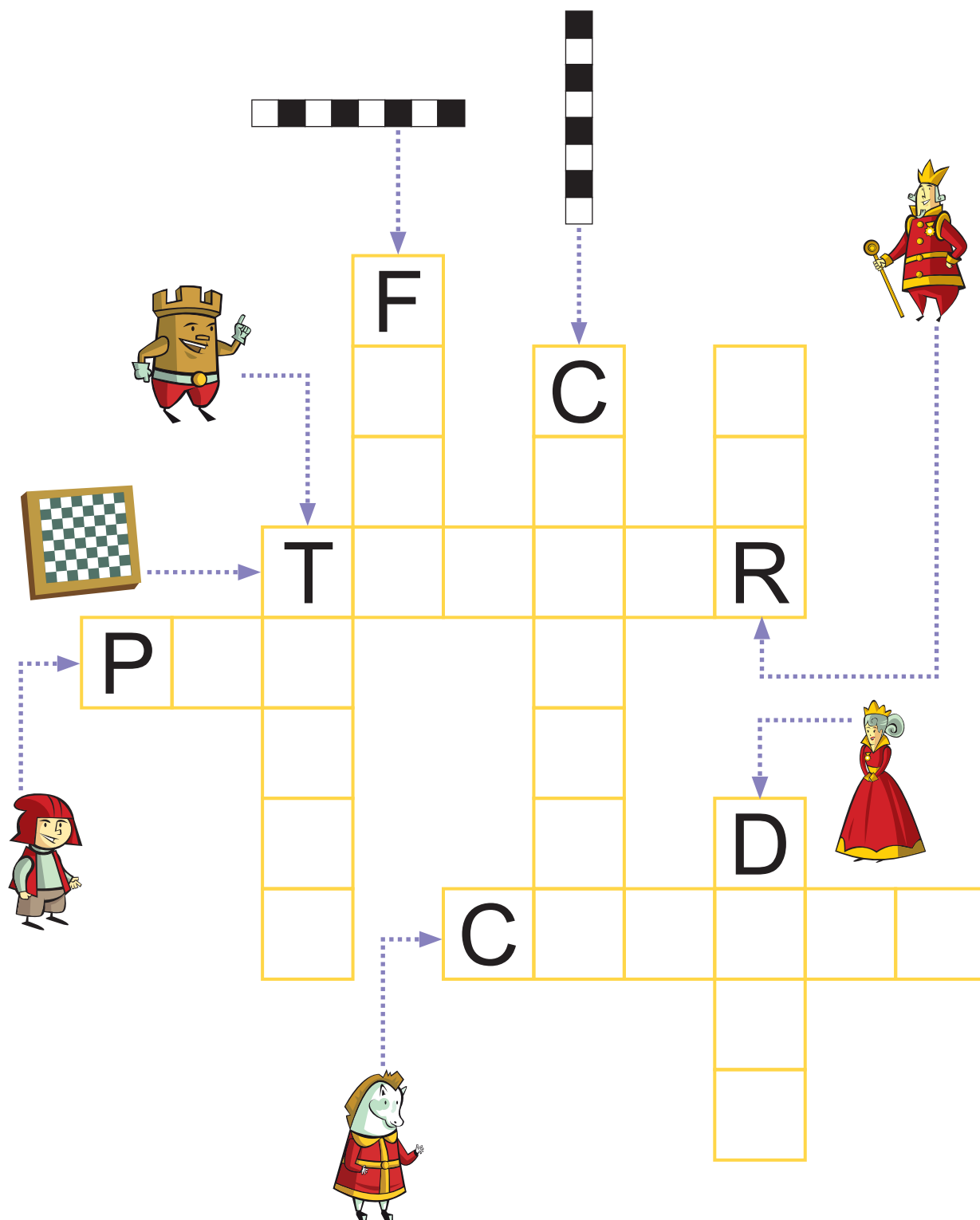
Escriu el nom dels objectes que hi ha al voltant de la torre.



Dreta	→	pilota
Esquerra	→	
A dalt	→	
A baix	→	

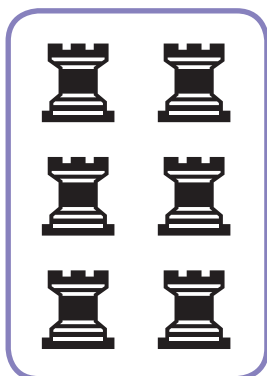


Completa aquest encreuat.

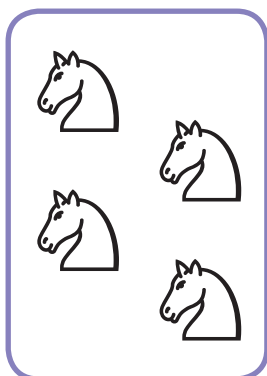




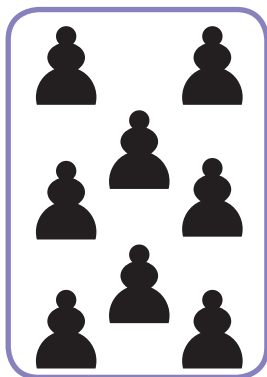
Relaciona les cartes amb els números.



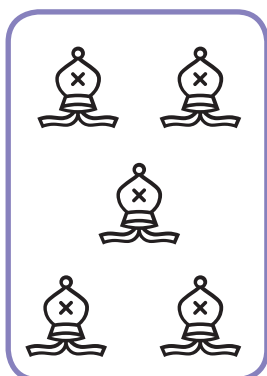
5



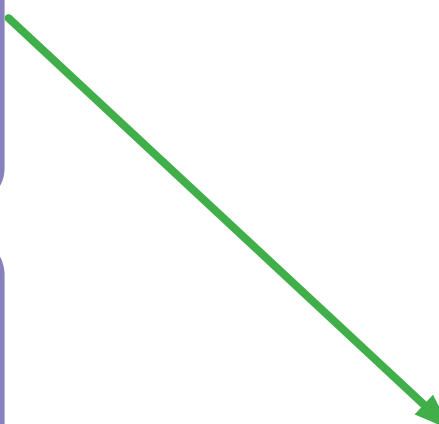
8



4

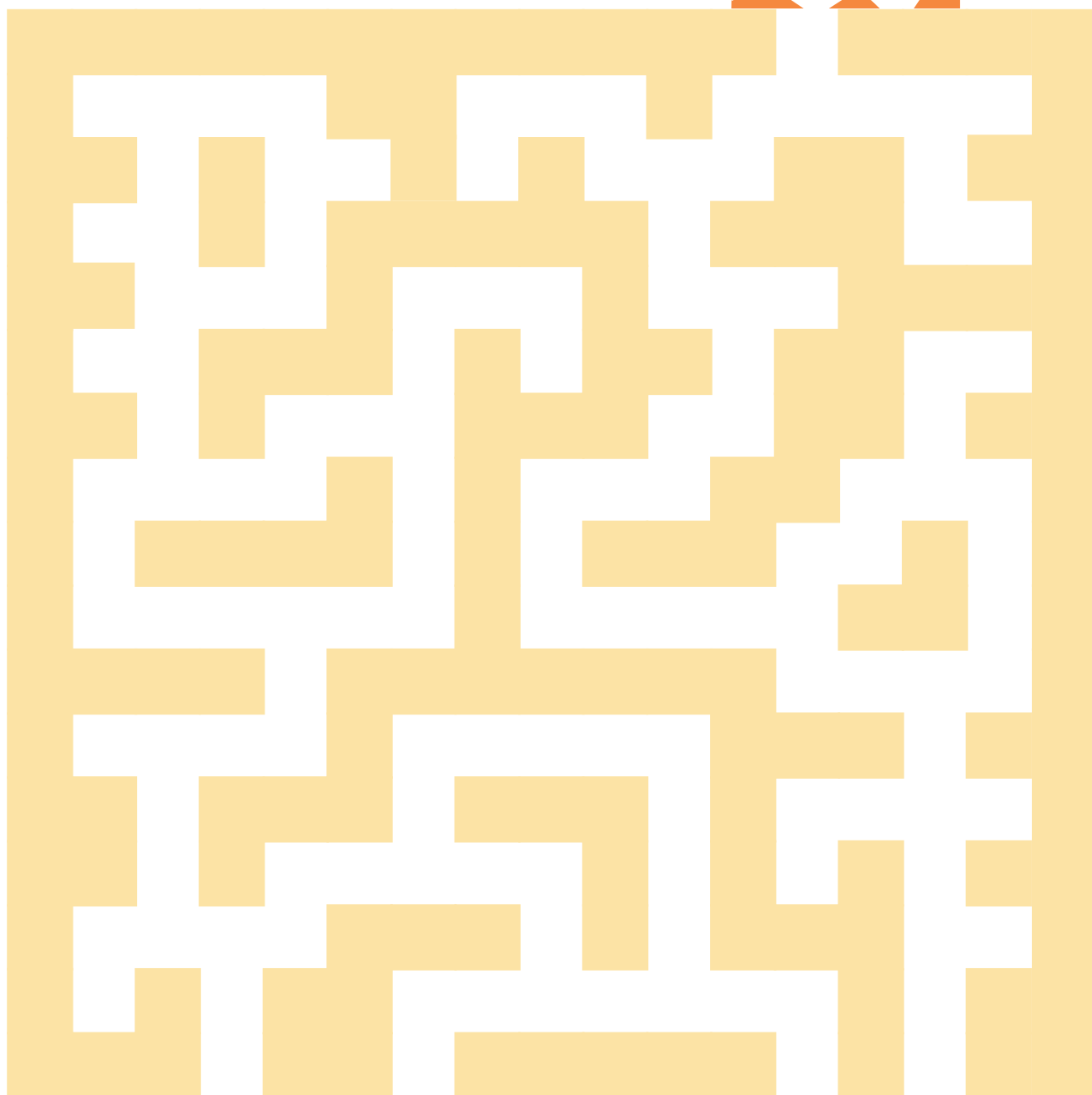


6





Indica el camí que farà la torre per arribar al castell.

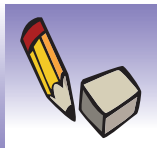


Unitat 4

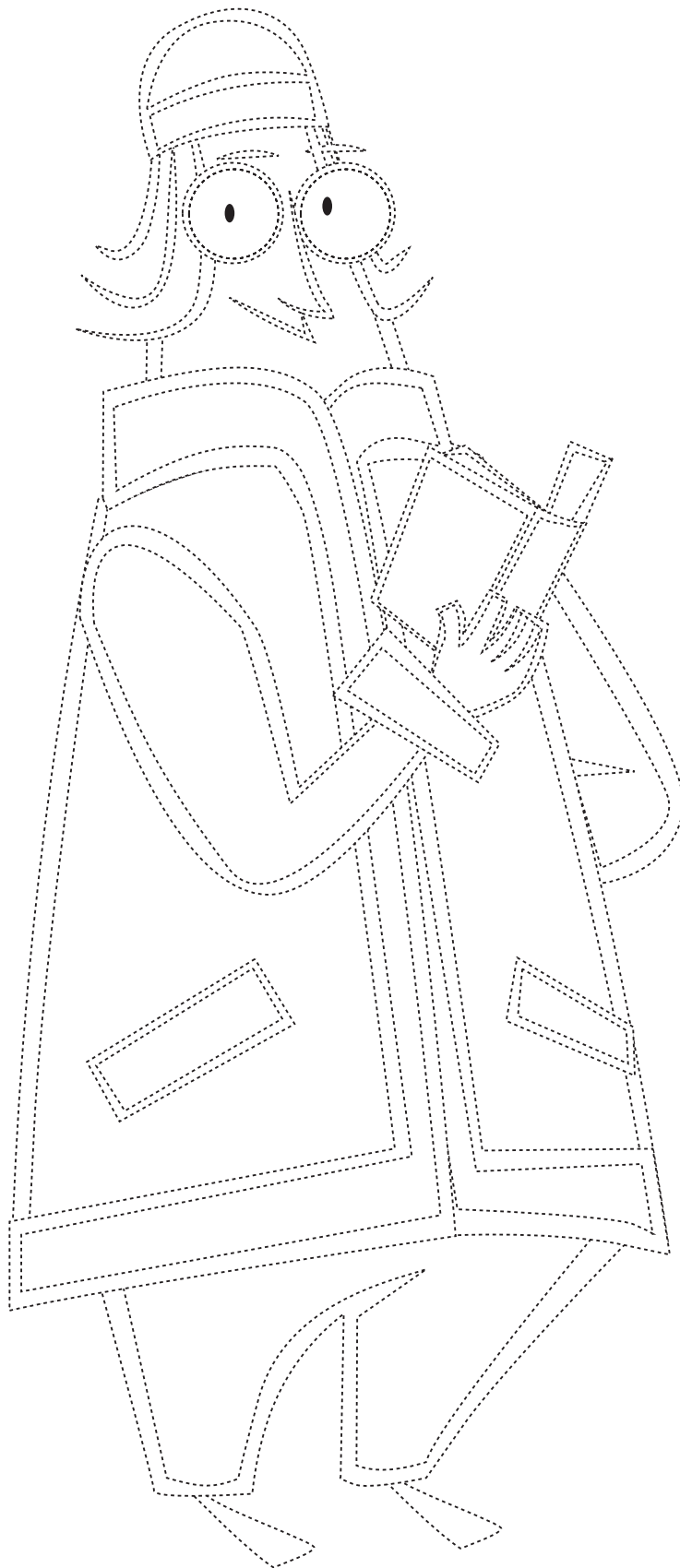
L'alfil



- El moviment
- Limitacions al moviment
- La captura



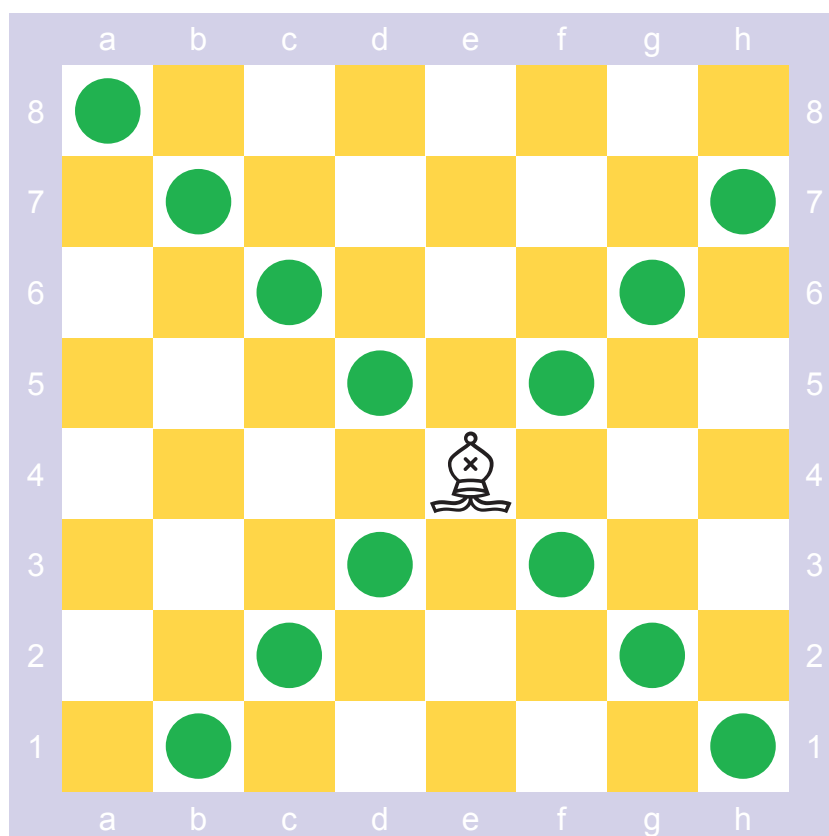
Acaba de dibuixar la peça seguint els puntets i, en acabat, pinta-la.





El moviment

L'alfil es pot moure per les caselles en sentit diagonal, des de la posició on es troba.



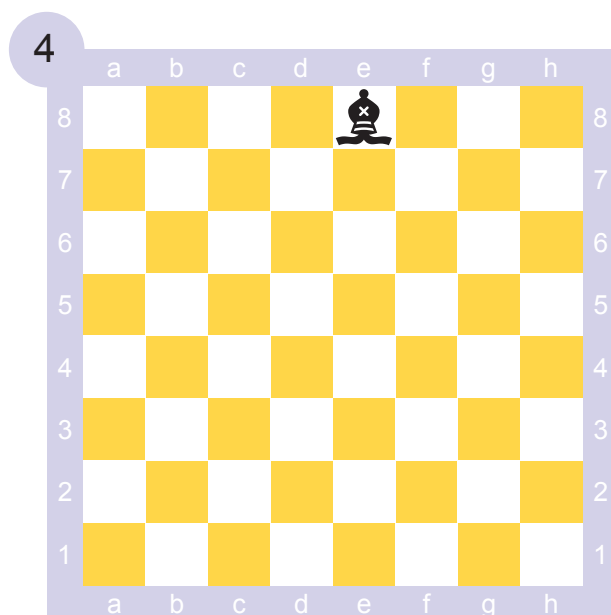
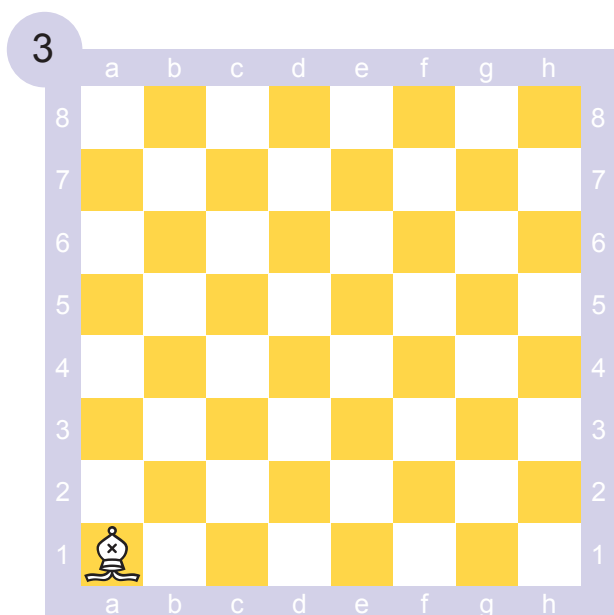
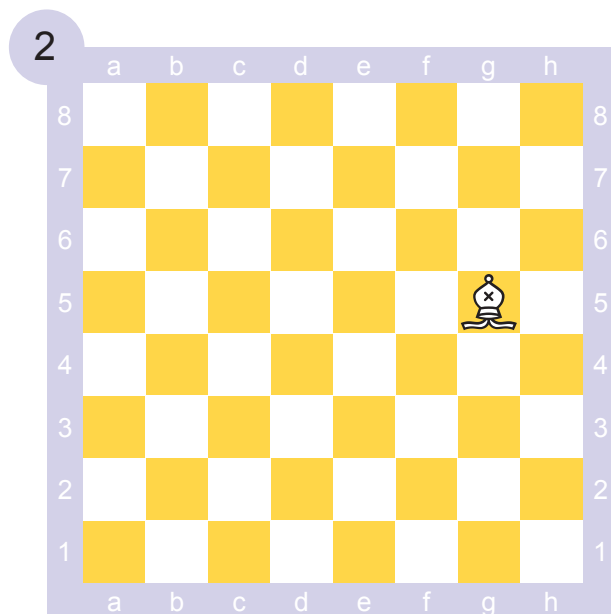
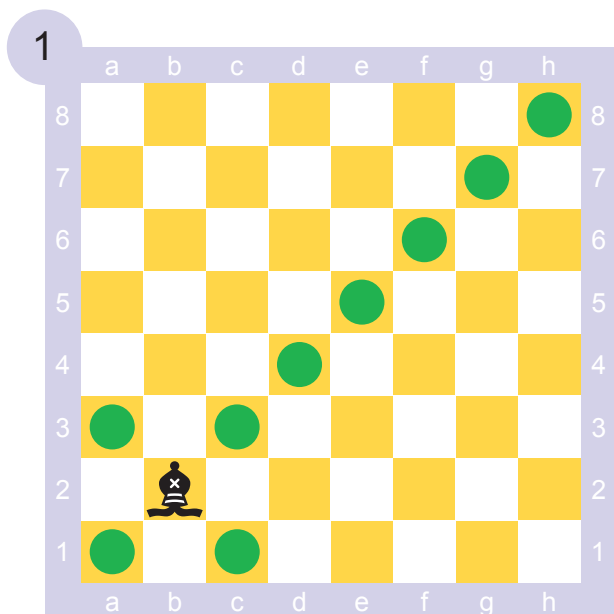
Les rodones verdes indiquen les caselles on pot anar l'alfil.



L'alfil sempre es mou per caselles del mateix color.



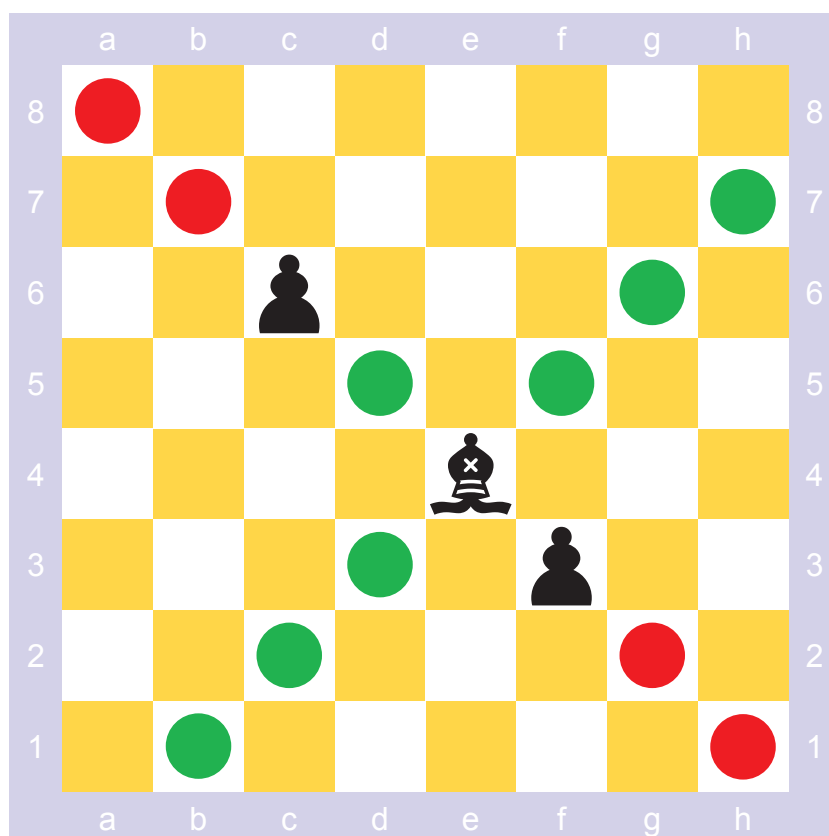
Dibuixa rodones a les caselles on pot anar l'alfil.





Limitacions al moviment

L'alfil no pot continuar avançant quan troba una altra peça en el seu camí.



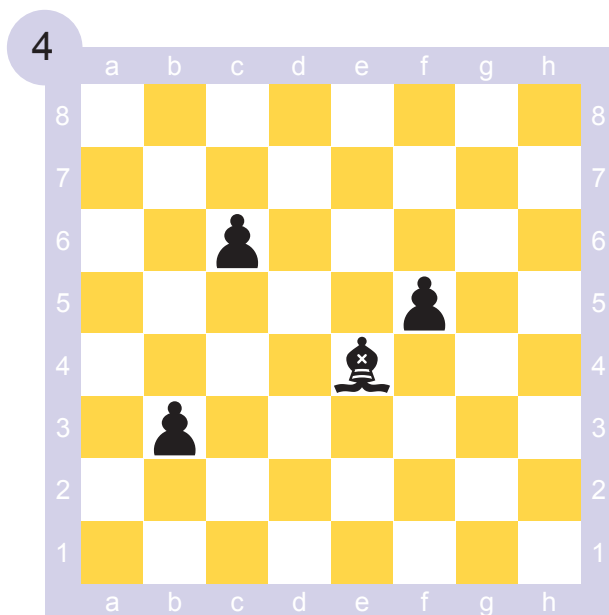
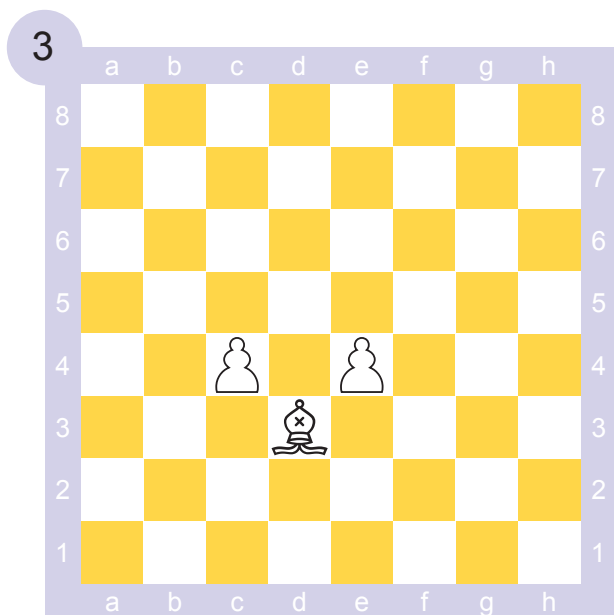
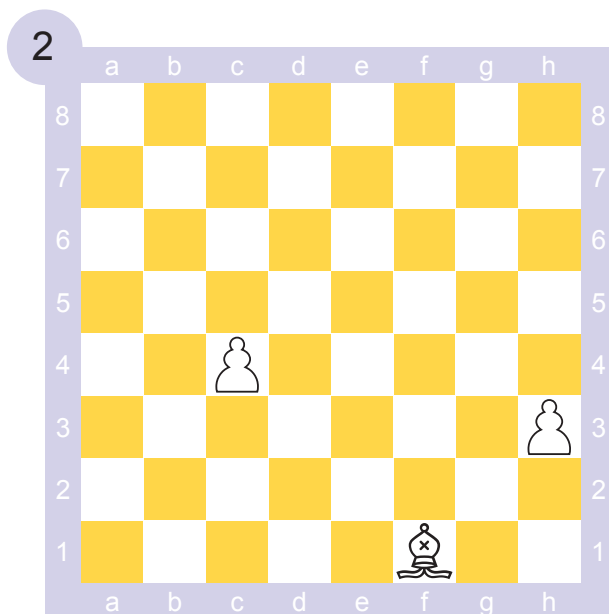
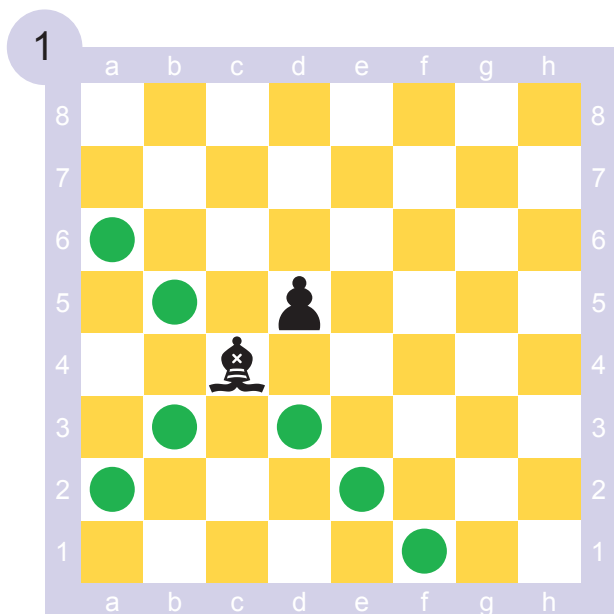
Les rodones vermelles indiquen les caselles on no pot anar l'alfil.



L'alfil no pot saltar per damunt de les altres peces.



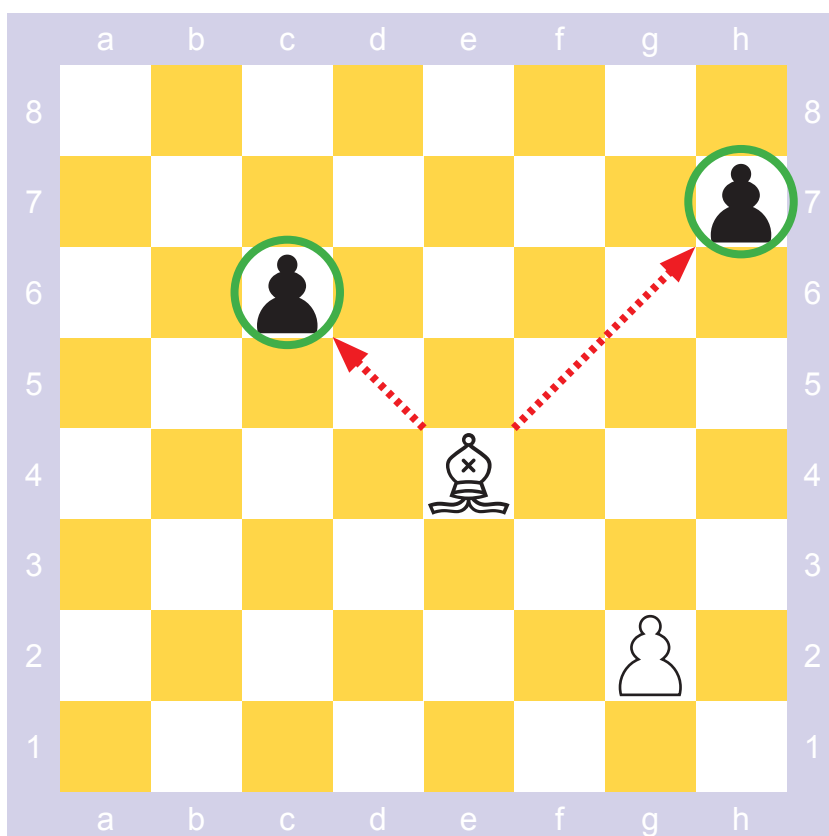
Posa una rodona a les caselles on pot anar l'alfil.





La captura

L'alfil pot capturar les peces adversàries que es troben en la mateixa diagonal.



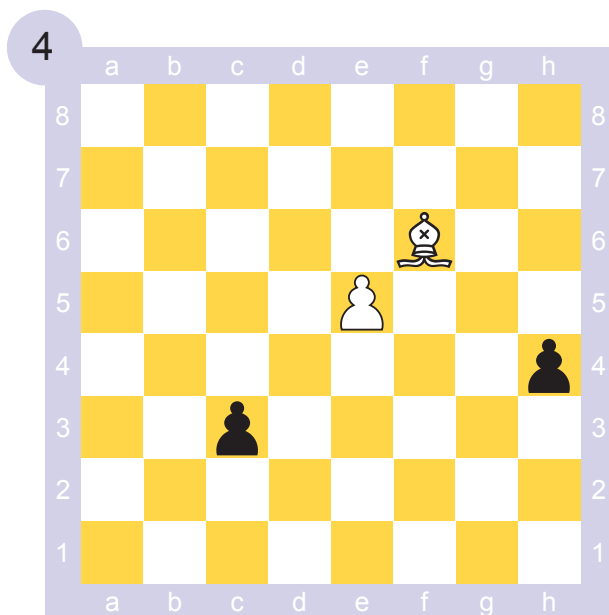
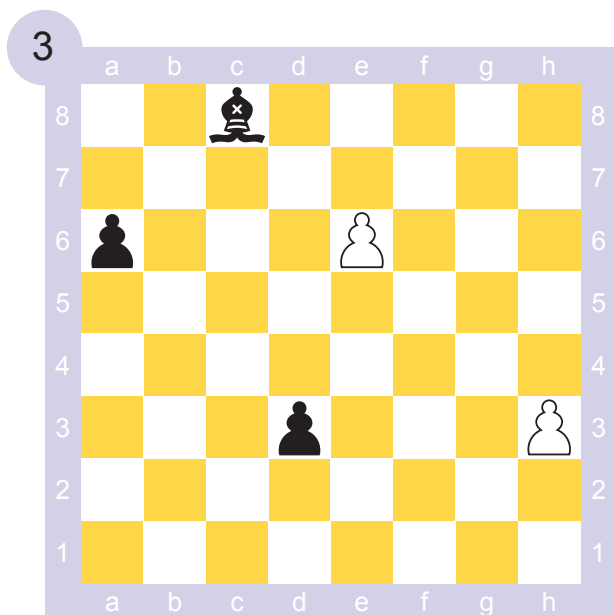
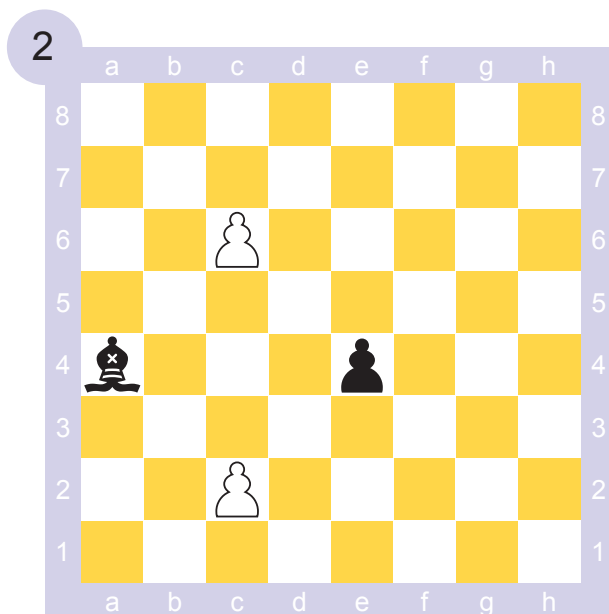
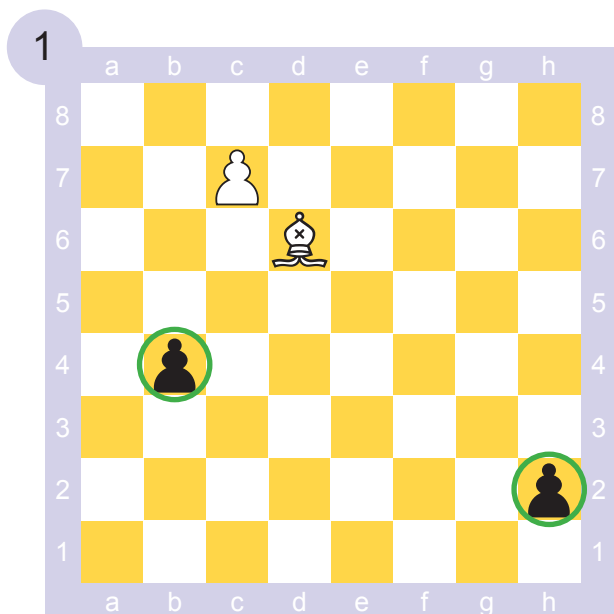
El cercle verd indica les peces que pot capturar l'alfil.



Solament es pot capturar una peça de l'adversari cada vegada.



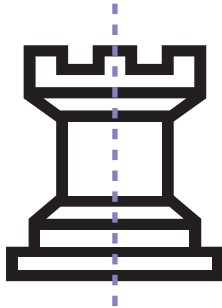
Encercla les peces que pot capturar l'alfil.





Indica si les imatges són simètriques respecte a l'eix.

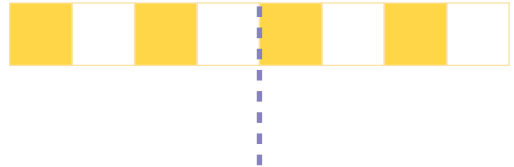
1



Sí

No

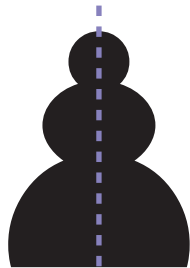
2



Sí

No

3



Sí

No

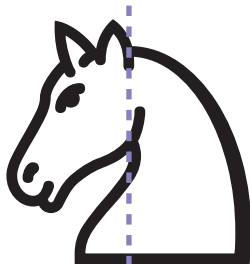
4



Sí

No

5



Sí

No

6



Sí

No



Saps la resposta d'aquesta endevinalla?

Entre reis i cavallers
s'hi estableix una gran guerra,
i viuen contents i amics
mentre ells amb ells peleien.



Resposta:

--	--	--

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



Continua escrivint els números de les caselles que no estan pintades.

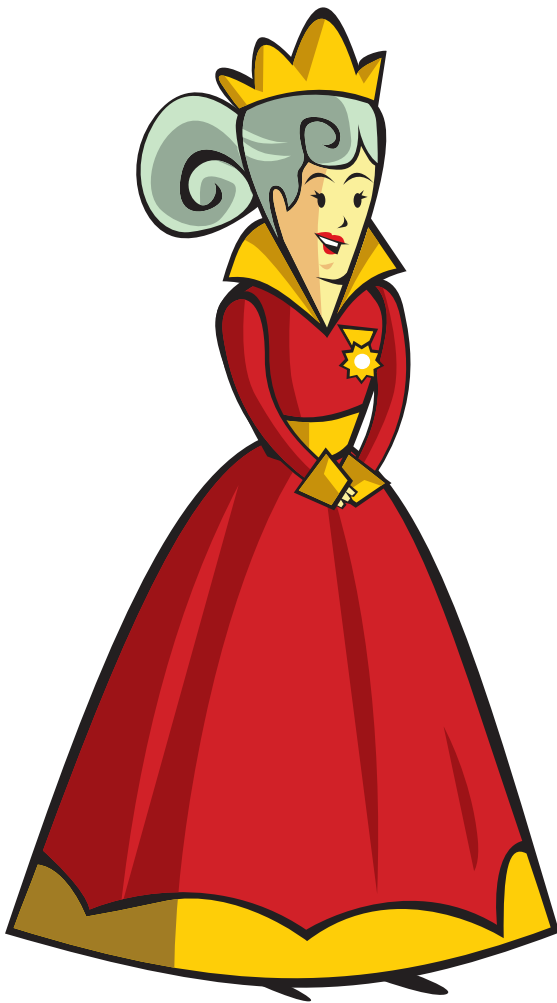
	10						
1			4			7	



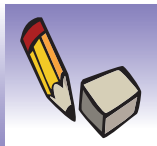
Busca las 6 diferències en aquests dibuixos.



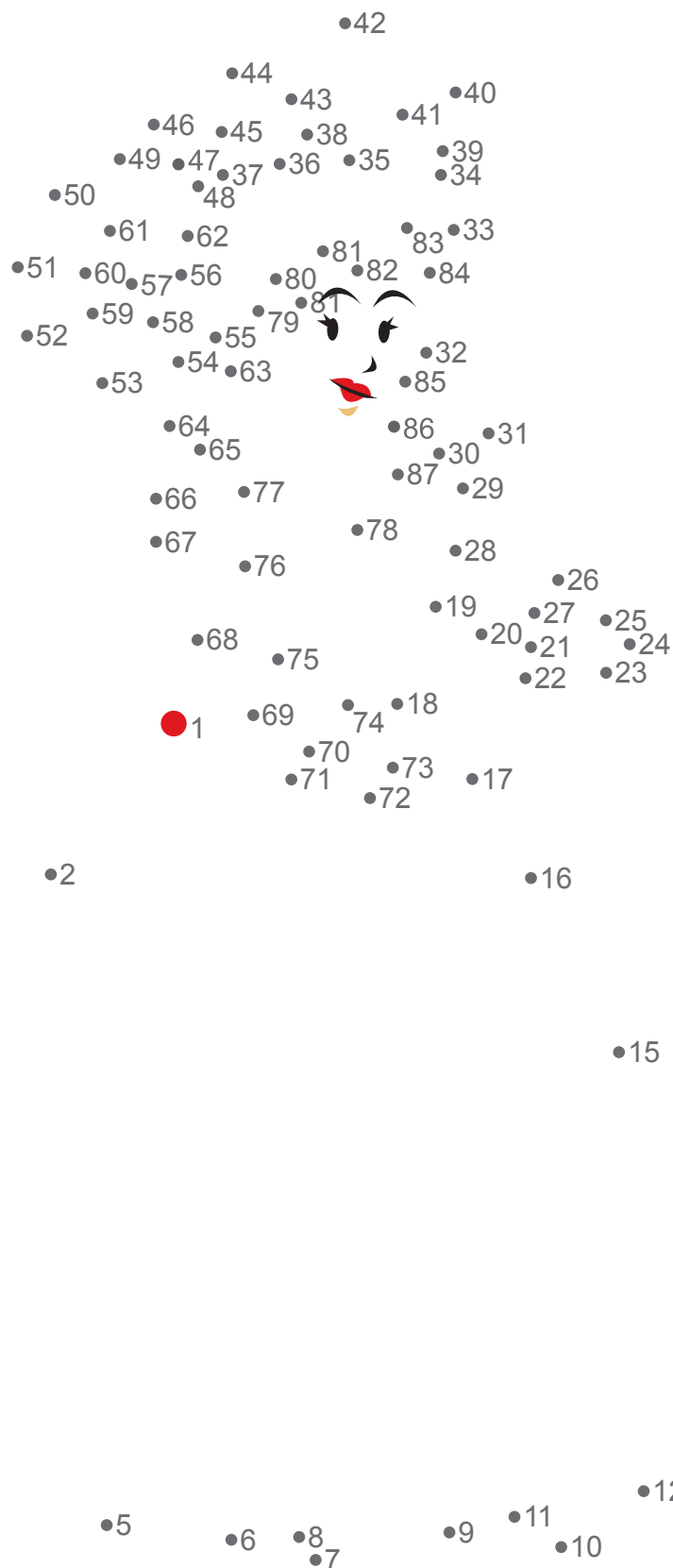
La dama



- El moviment
- Limitacions al moviment
- La captura



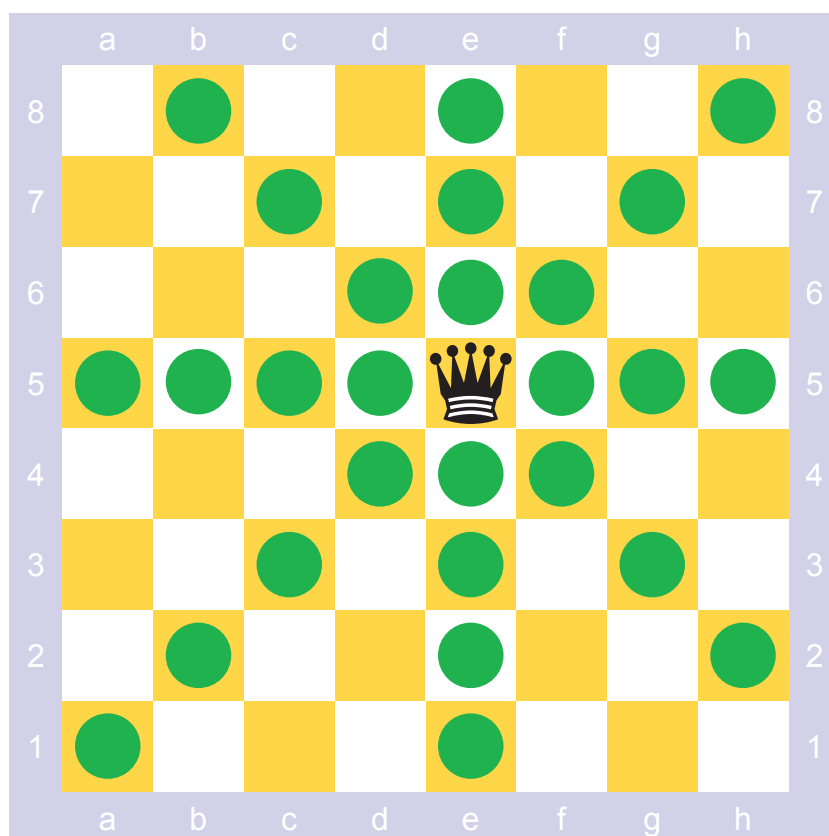
Acaba de dibuixar la peça seguint els números.





El moviment

La dama es pot moure per les caselles de la fila, columna o diagonals on es troba.



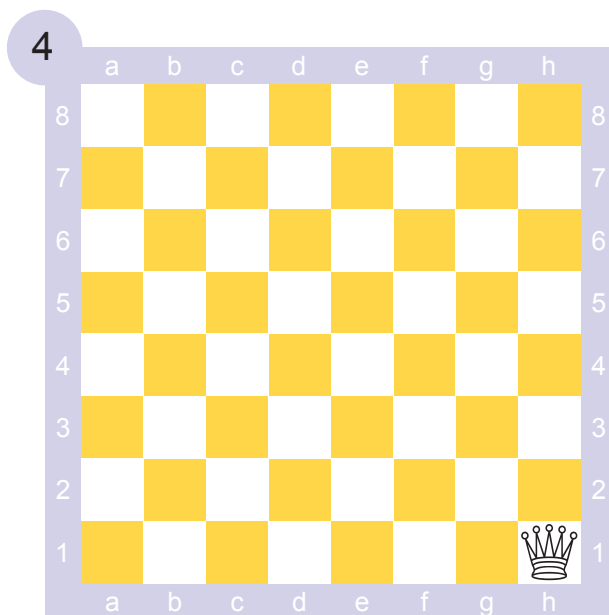
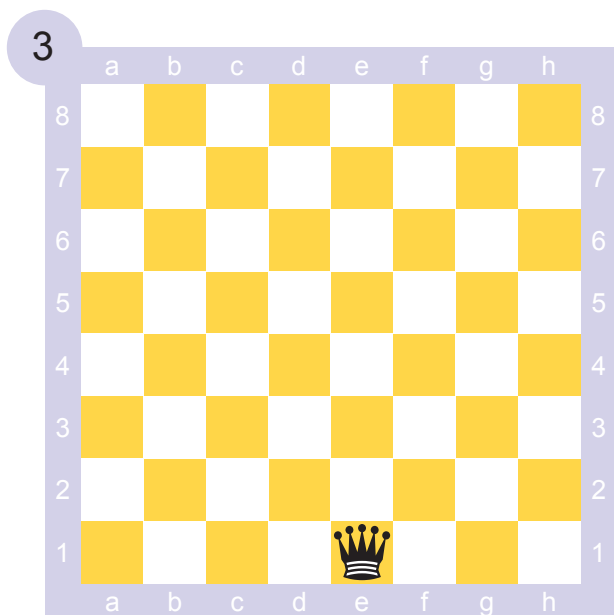
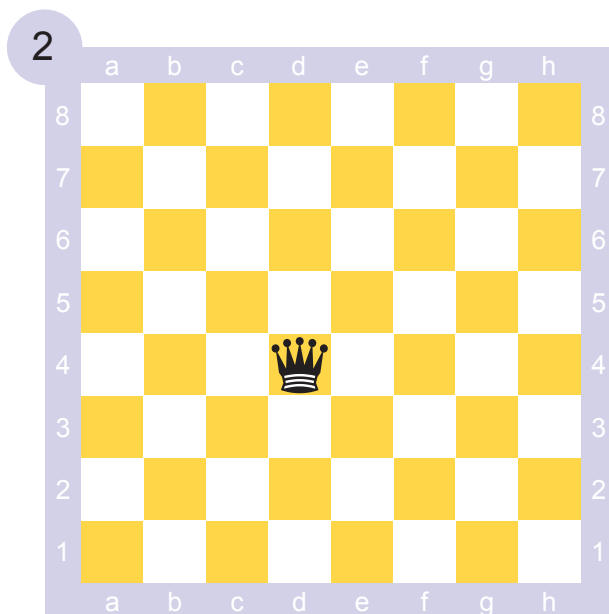
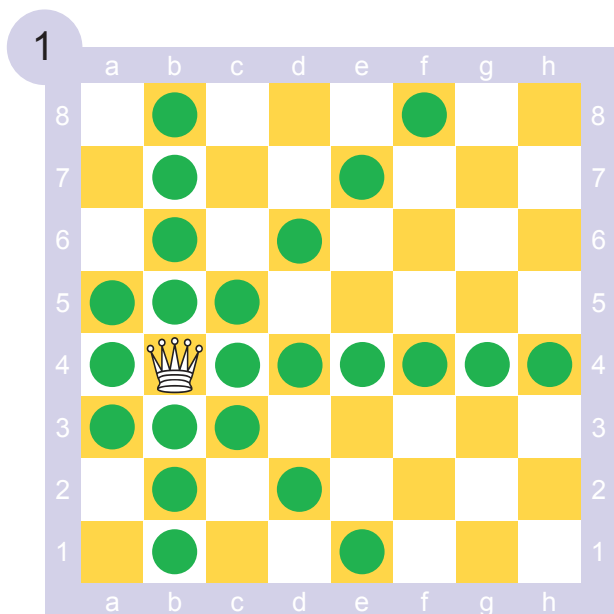
Les rodones verdes indiquen les caselles on pot anar la dama.



La dama és la peça que pot anar a més caselles.



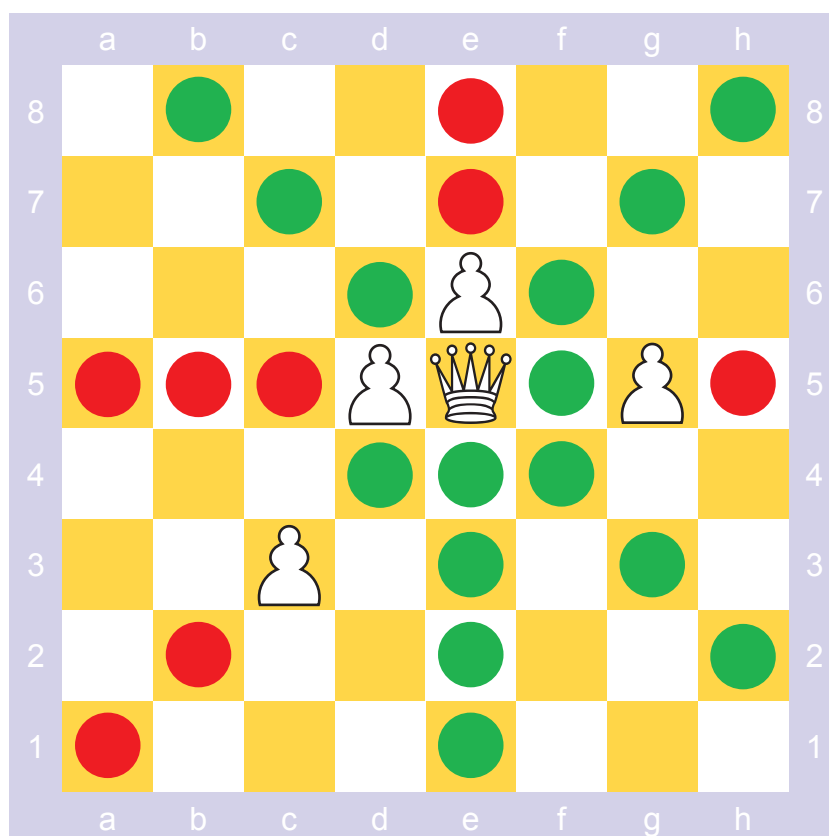
Posa una rodona a les caselles on pot anar la dama.





Limitacions al moviment

La dama no pot continuar avançant quan troba una altra peça en el seu camí.



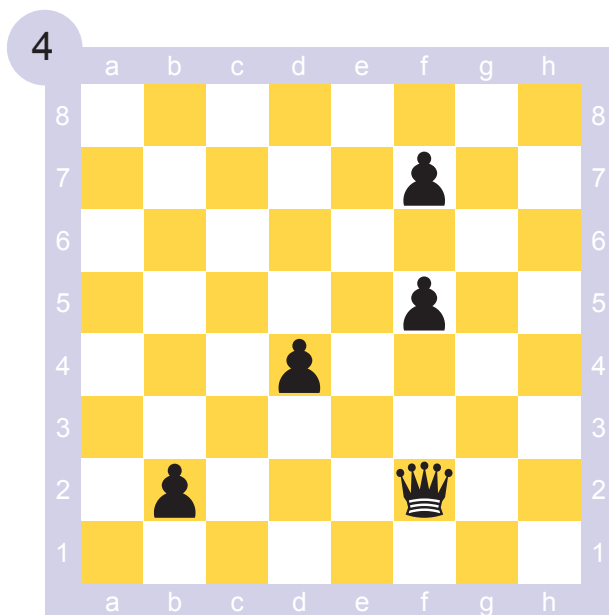
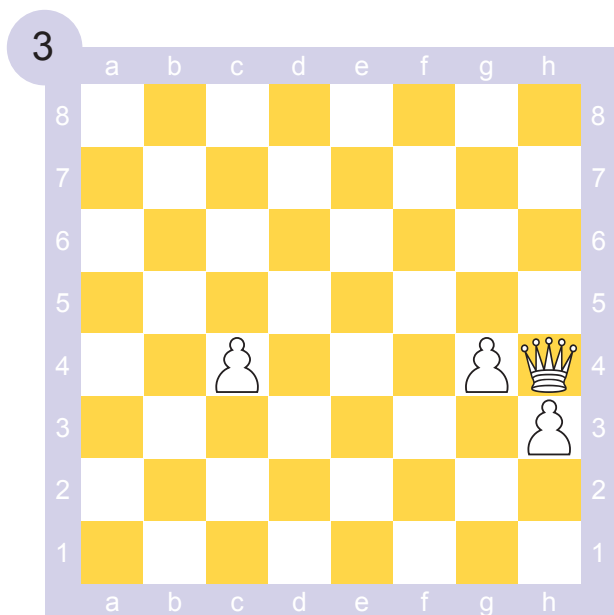
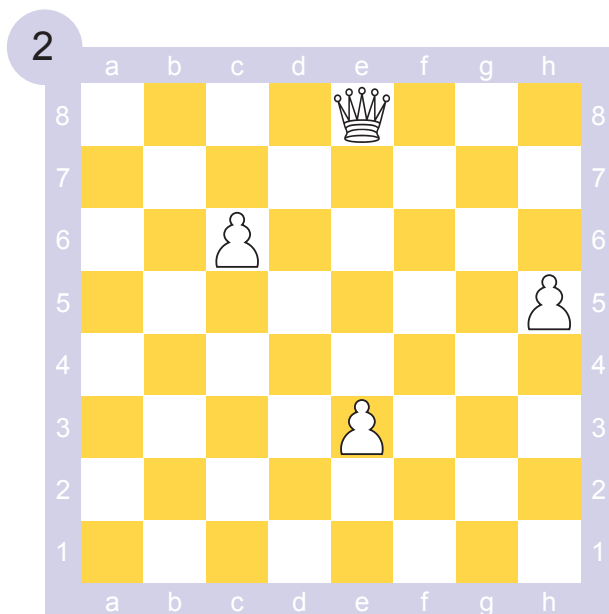
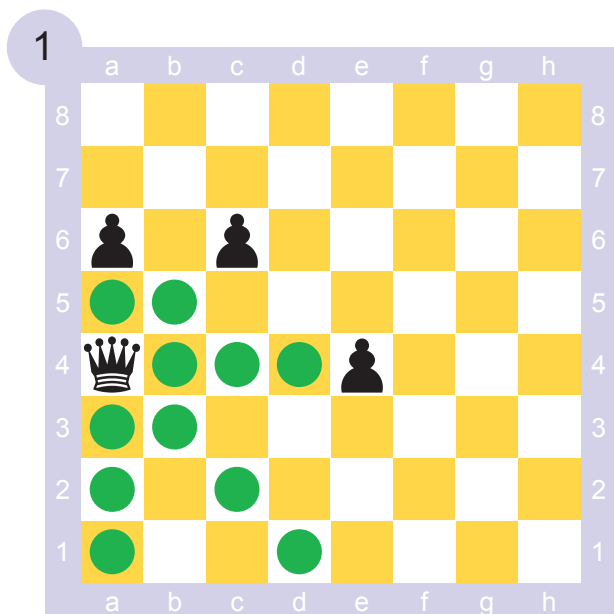
Les rodones vermelles indiquen les caselles on no pot anar la dama.



La dama no pot saltar per damunt de les altres peces.



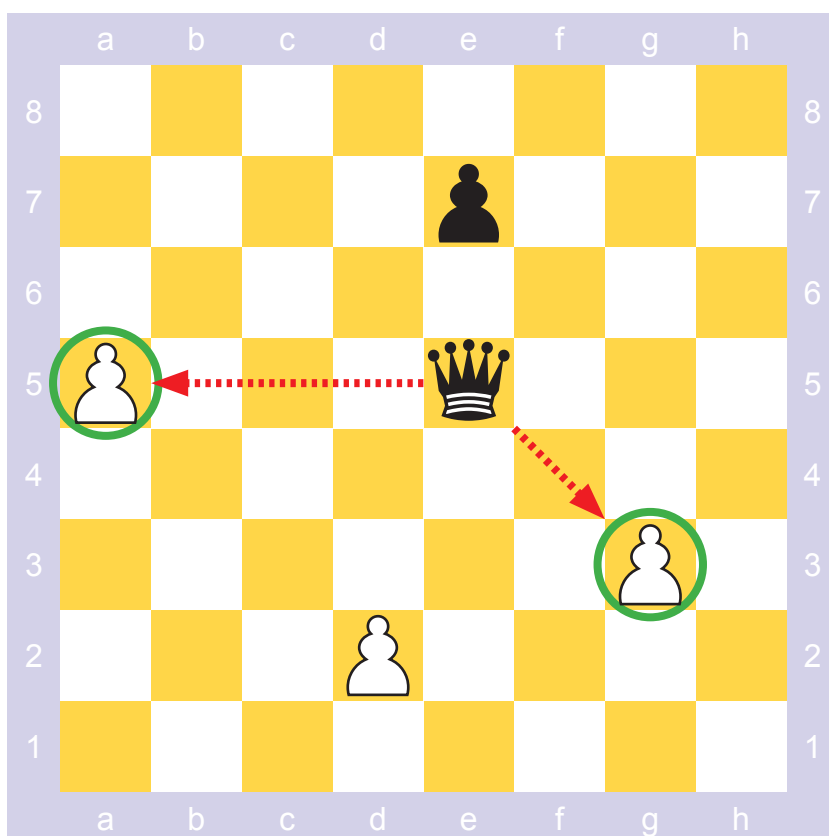
Posa una rodona a les caselles on pot anar la dama.





La captura

La dama pot capturar les peces adversàries de la mateixa fila, columna o diagonal on es troba.



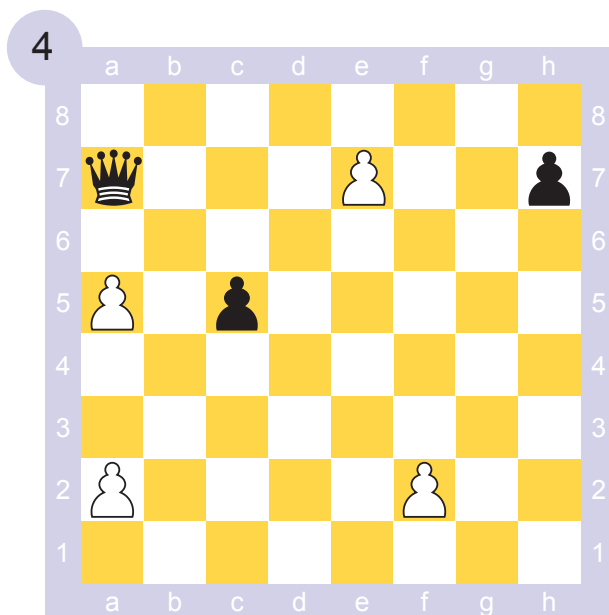
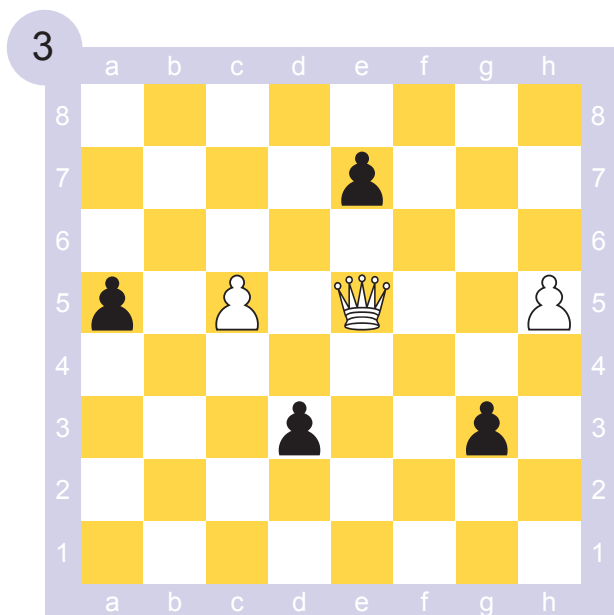
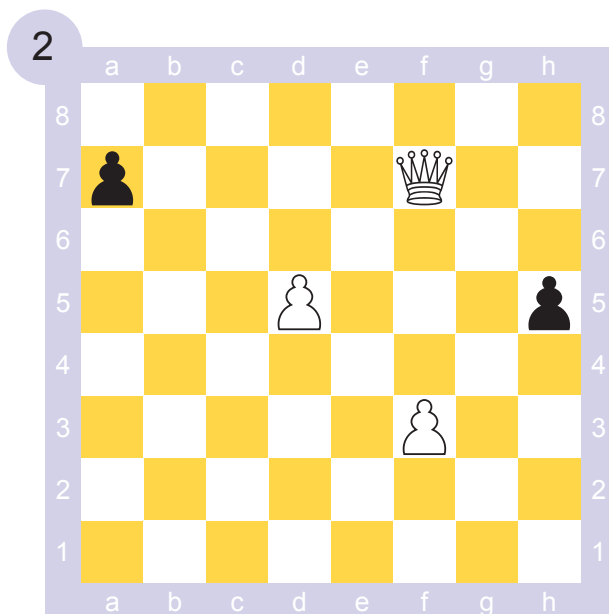
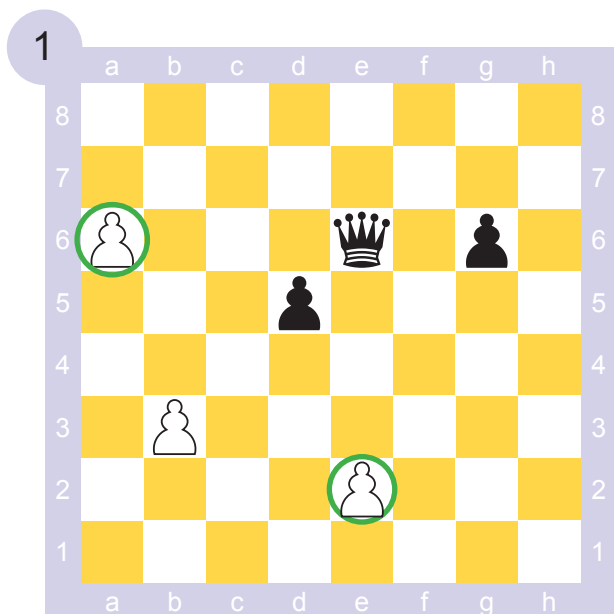
El cercle verd indica les peces que pot capturar la dama.



Solament es pot capturar una peça de l'adversari cada vegada.



Encercla les peces que pot capturar la dama.





Ordena, de més petita a més gran, les següents dames.



2



4



6



3



1



5

Resposta:



Numera els següents fragments perquè quedin ordenats.

es mou

La dama

les direccions

en totes

Escriu aquí la frase ordenada.



Indica la fila, columna o diagonal que passa per la dama i suma el número indicat.

1

5	4	7
3	♔	8
1	6	2

8

2

5	4	7
3	♔	8
1	6	2

11

3

5	4	8
6	♔	7
3	1	2

7

4

2	6	7
3	♔	5
1	4	9

10



Busca en les files, columnes i diagonals del tauler tres dames seguides (poden ser de colors diferents).

1



2

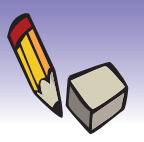


Unitat 6

El rei



- El moviment
- Limitacions al moviment
- La captura



Pinta cada part del rei amb els colors indicats:

Corona



Cap i mans



Pantalons



Vestit



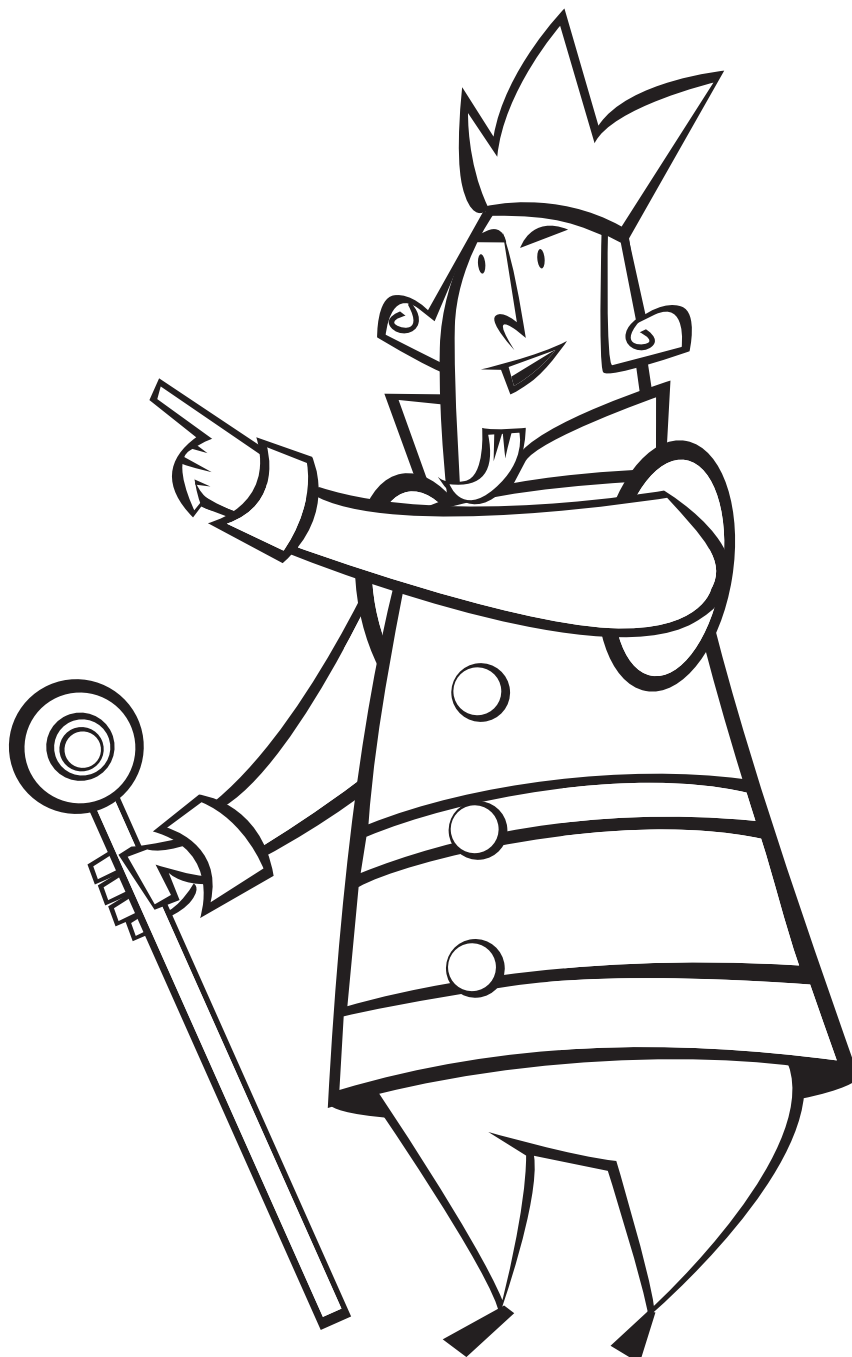
Botons



Cabells



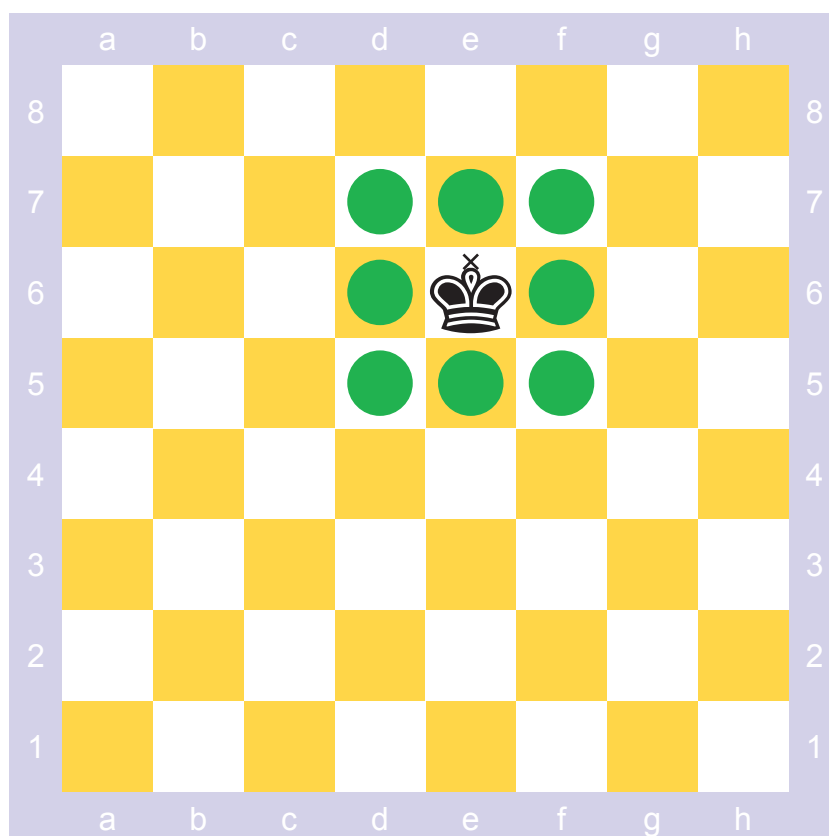
Bastó





El moviment

El rei es pot moure per totes les caselles del seu voltant.



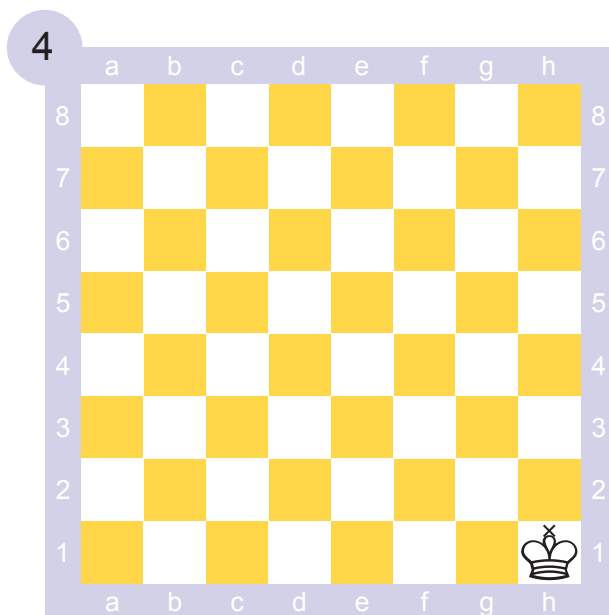
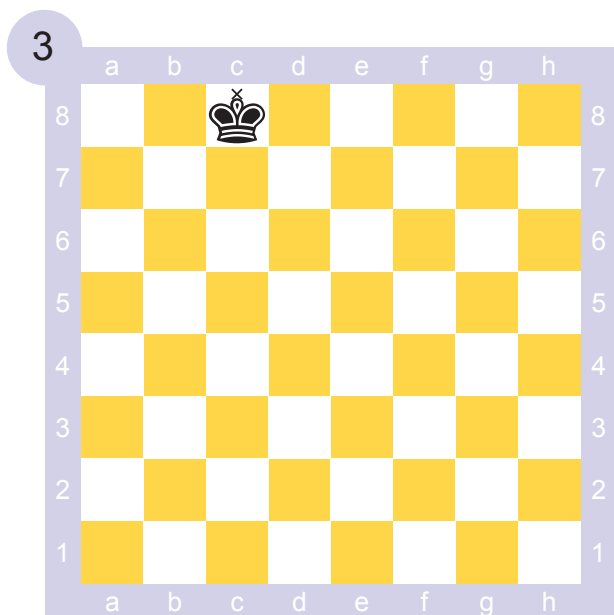
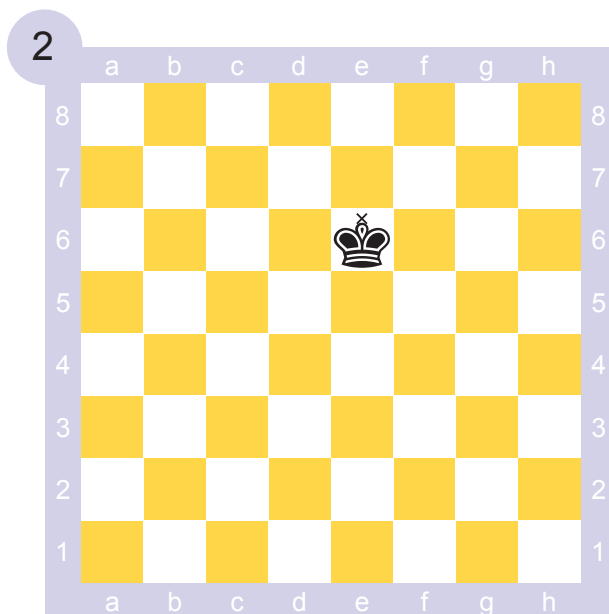
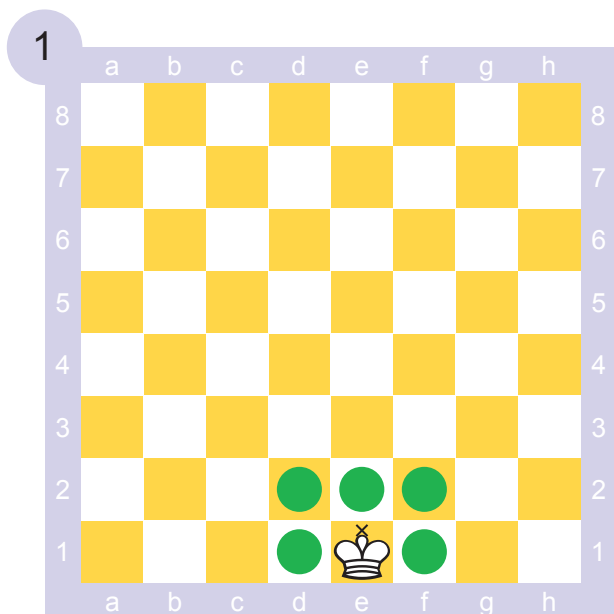
Les rodones verdes indiquen les caselles on pot anar el rei.



El rei solament pot avançar una casella cada vegada.



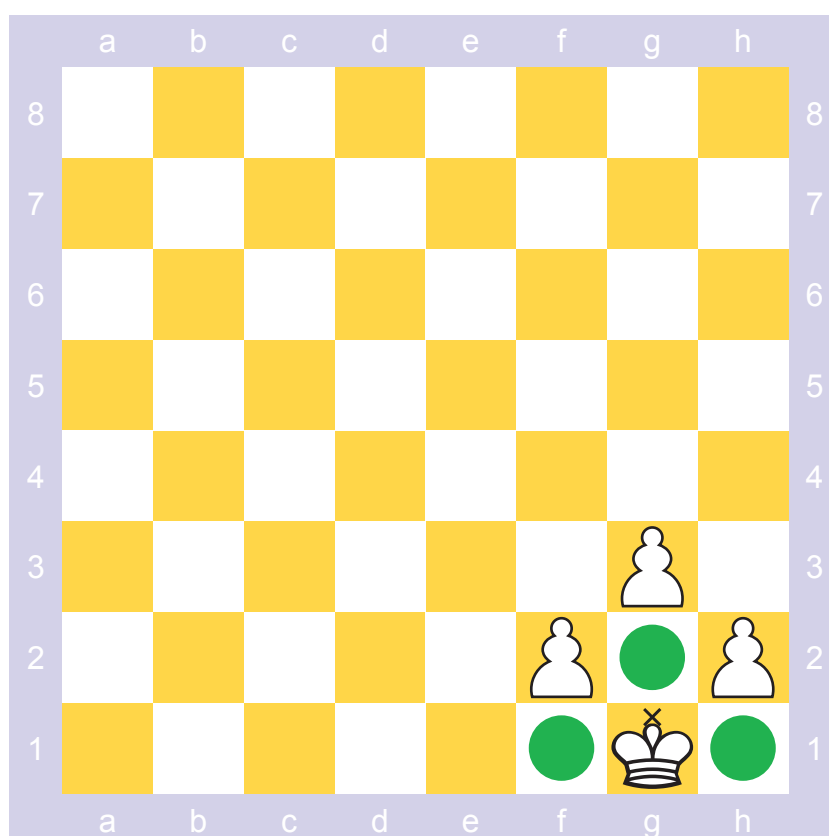
Posa una rodona a les caselles on pot anar el rei.





Limitacions al moviment

El rei no pot anar a una casella que estigui ocupada per una peça del mateix color.



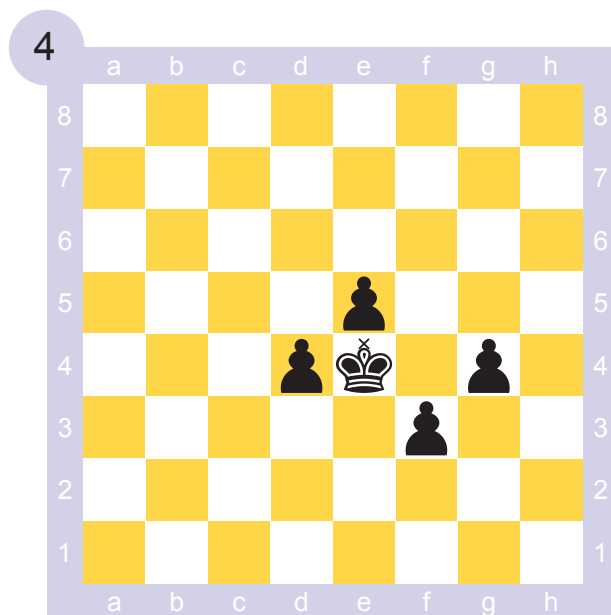
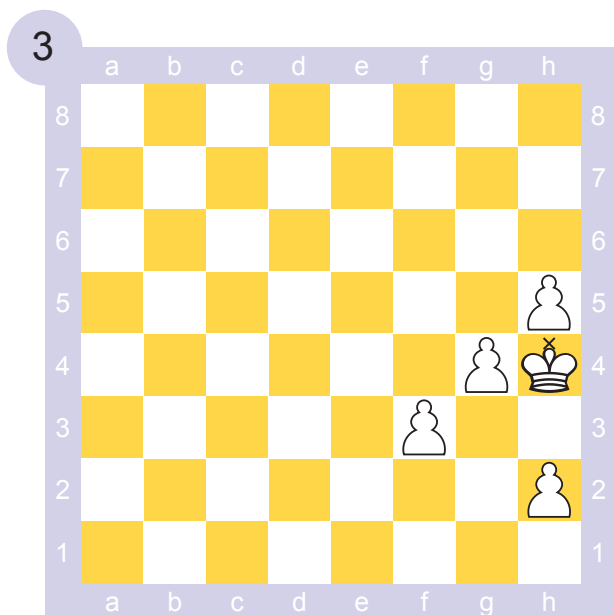
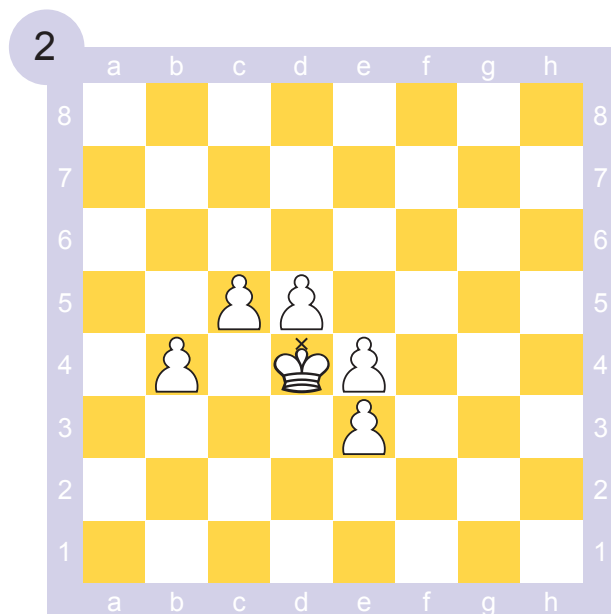
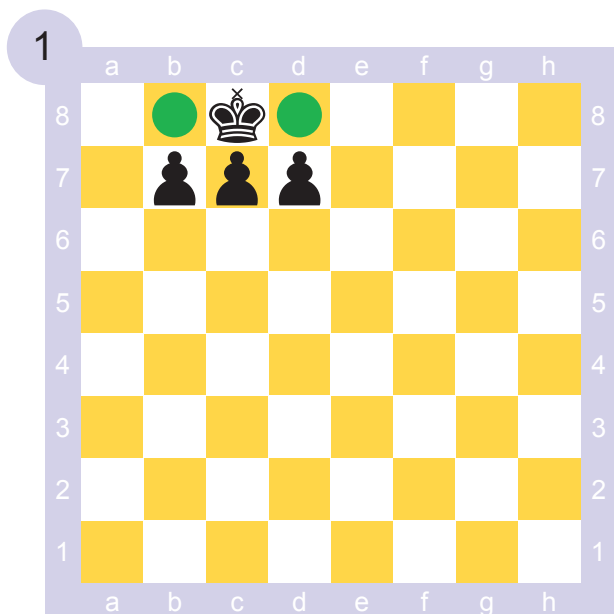
Les rodones verdes indiquen les caselles on pot anar el rei.



El rei no pot saltar per damunt de les altres peces.

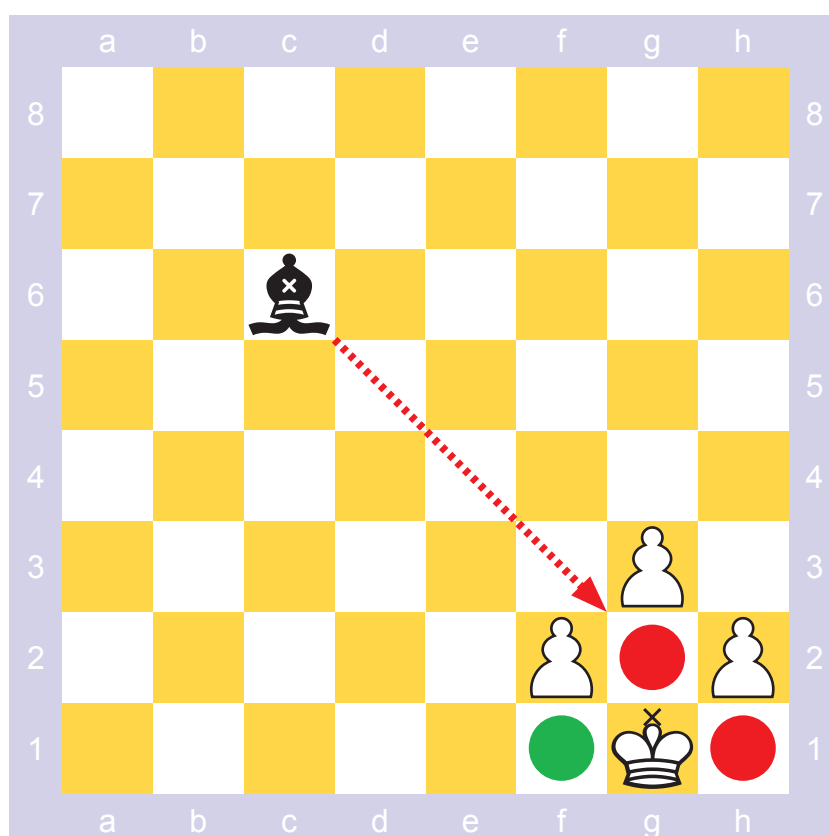


Posa una rodona a les caselles on pot anar el rei.





El rei no pot anar a una casella que pot ser ocupada en una jugada per una peça de l'altre jugador.



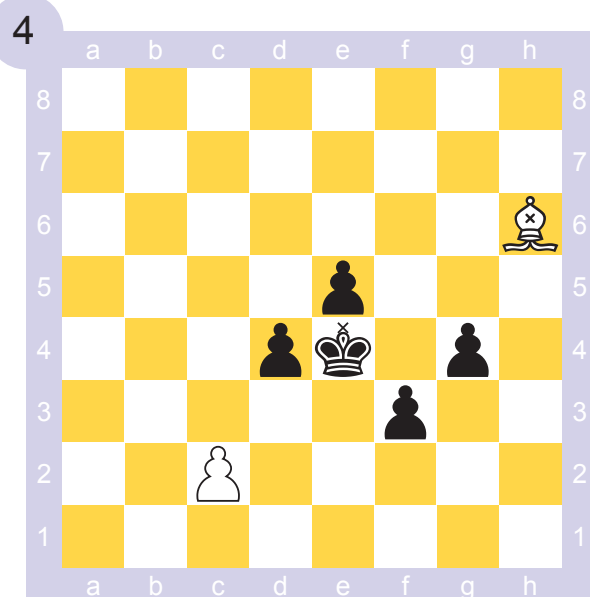
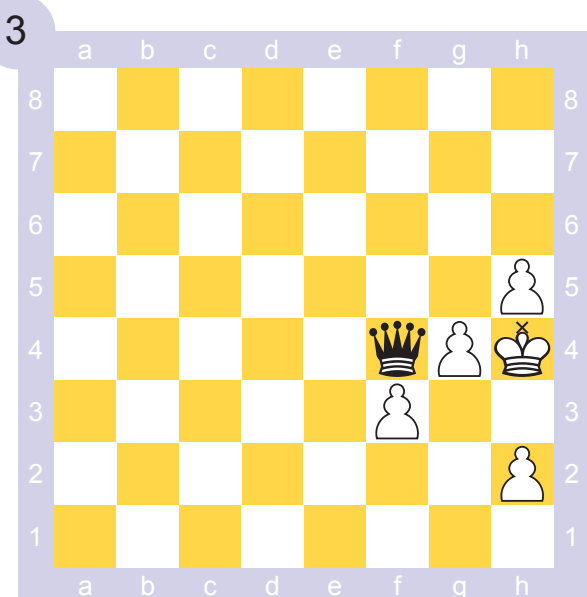
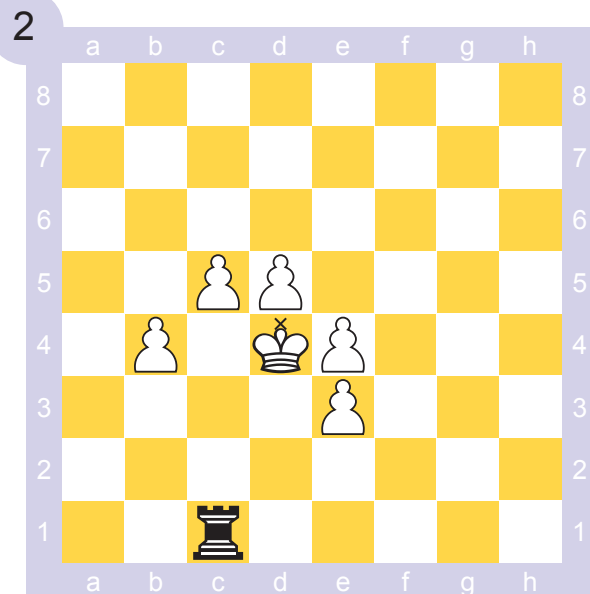
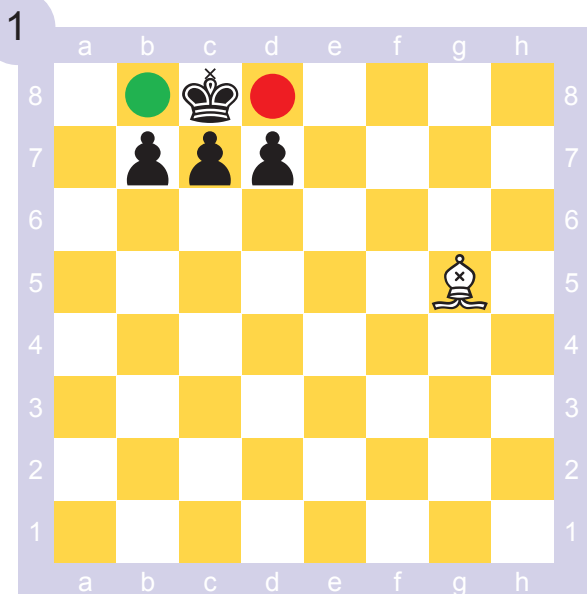
Les rodones vermelles indiquen les caselles on no pot anar el rei.
I les rodones verdes a les que sí pot anar.



El rei no pot ser capturat per les peces de l'altre jugador.



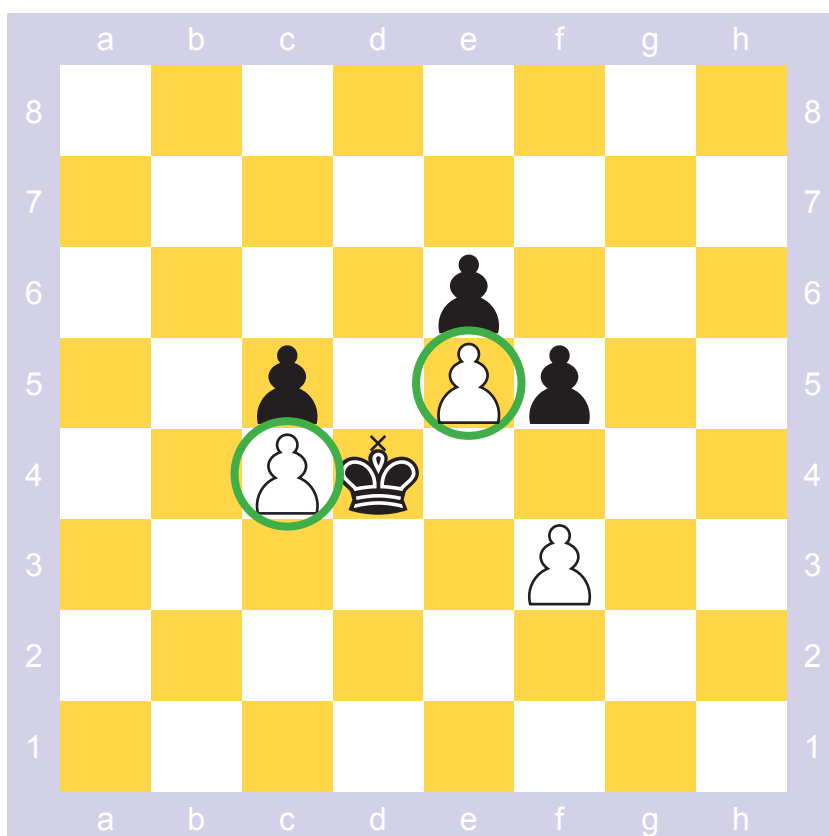
Posa una rodona verda en les caselles on pot anar el rei i una vermella en aquelles a les que no pot anar en una jugada.





La captura

El rei pot capturar les peces adversàries que són al seu costat.



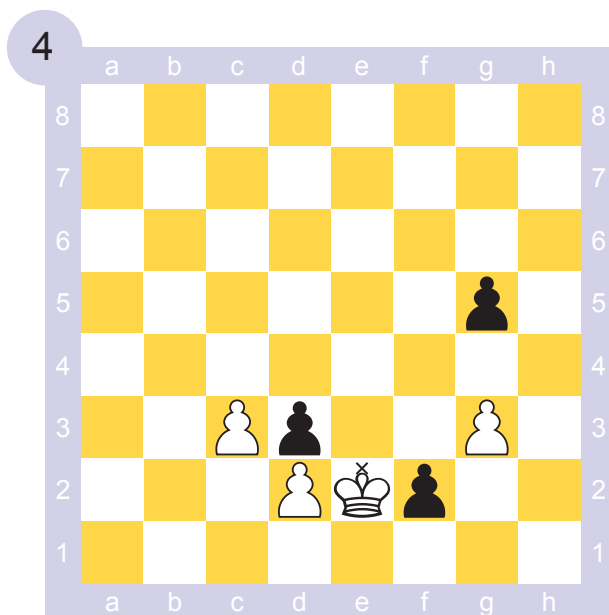
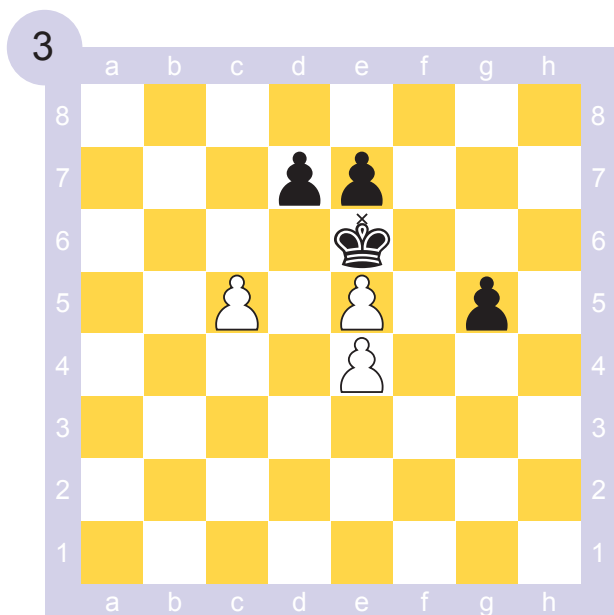
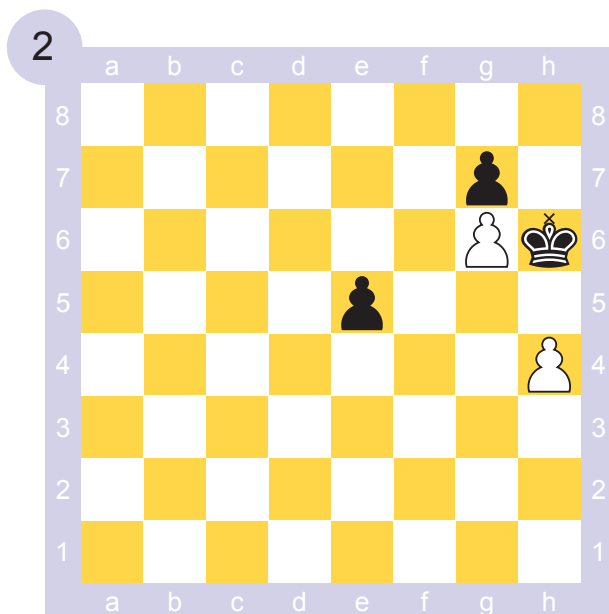
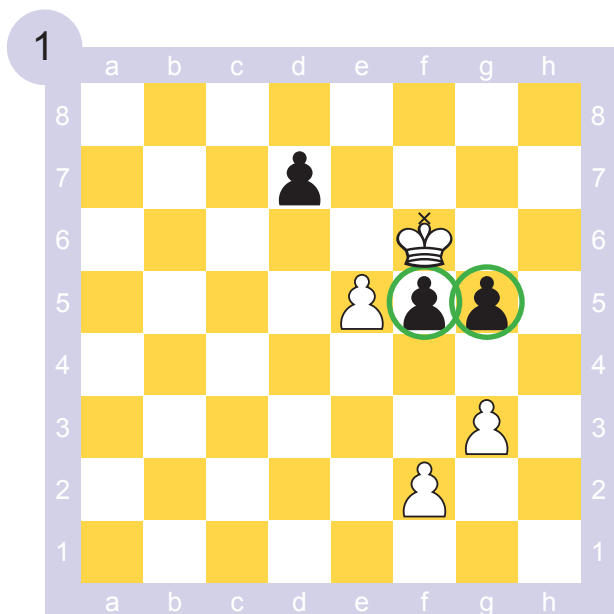
Els cercles verds indiquen les peces que pot capturar el rei. Una peça està amenaçada quan pot ser capturada.



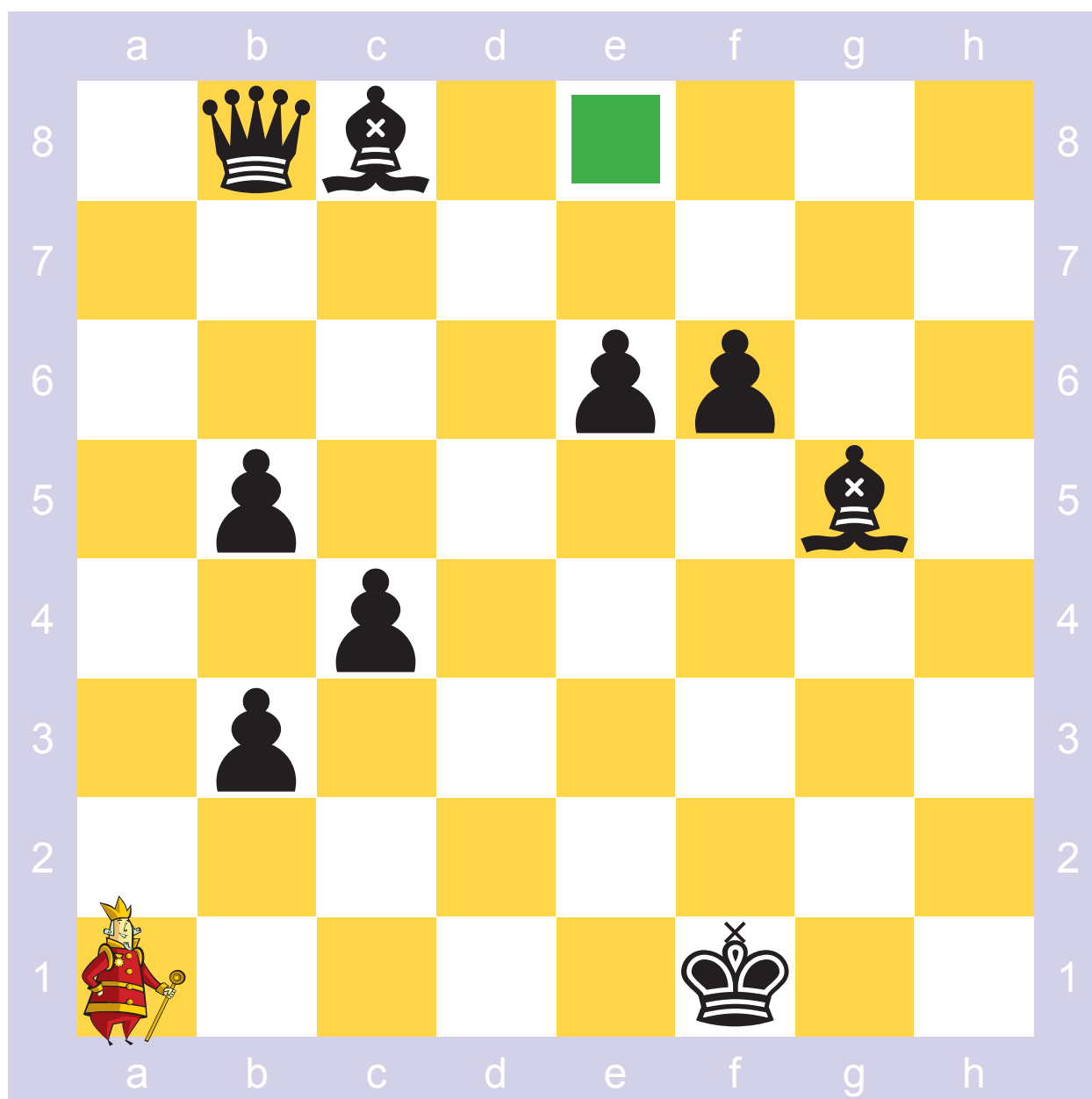
Solament es pot capturar una peça de l'adversari cada vegada.



Encercla les peces que el rei pot capturar.



El rei no es pot col·locar en les caselles
amenaçades per les peces negres.





Descodifica el següent missatge.

Codi

A	E	I	D	U	'

O	R	L	M	N	S

E						



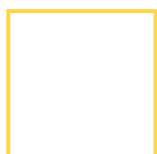
Marca el camí que farà el rei, comptant d'un en un.

55	54	53	52	51	45	35	34
56	59	60	50	46	36	44	33
57	58	61	47	49	37	43	32
7	6	5	62	48	38	42	31
8	64	63	4	39	40	41	30
9	10	3	18	19	20	21	29
11	2	17	16	23	22	26	28
1	12	13	14	15	24	25	27





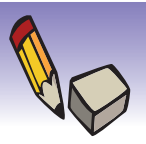
Ordena la seqüència d'aquesta historieta.



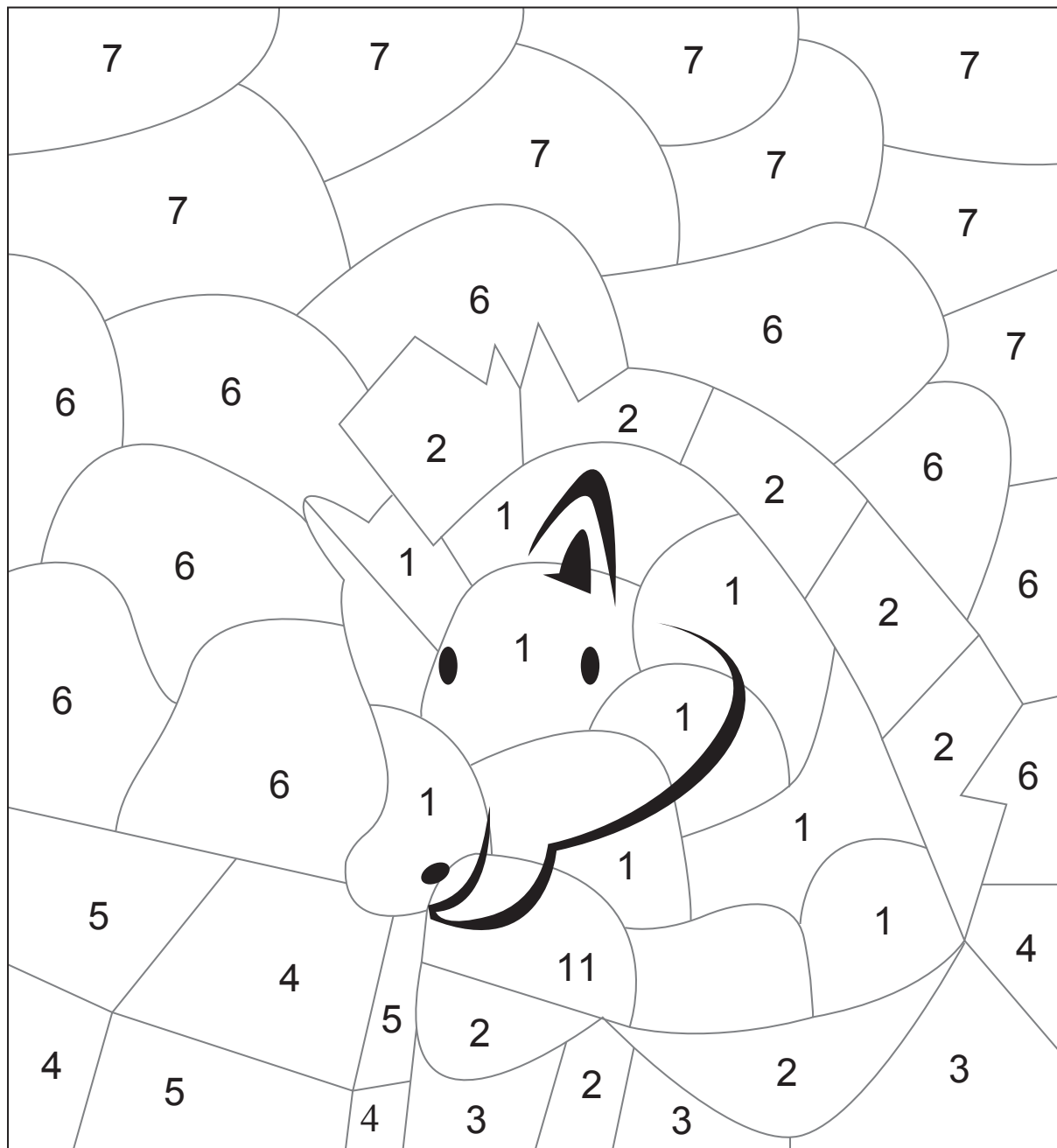
El cavall



- El moviment
- Limitacions al moviment
- La captura



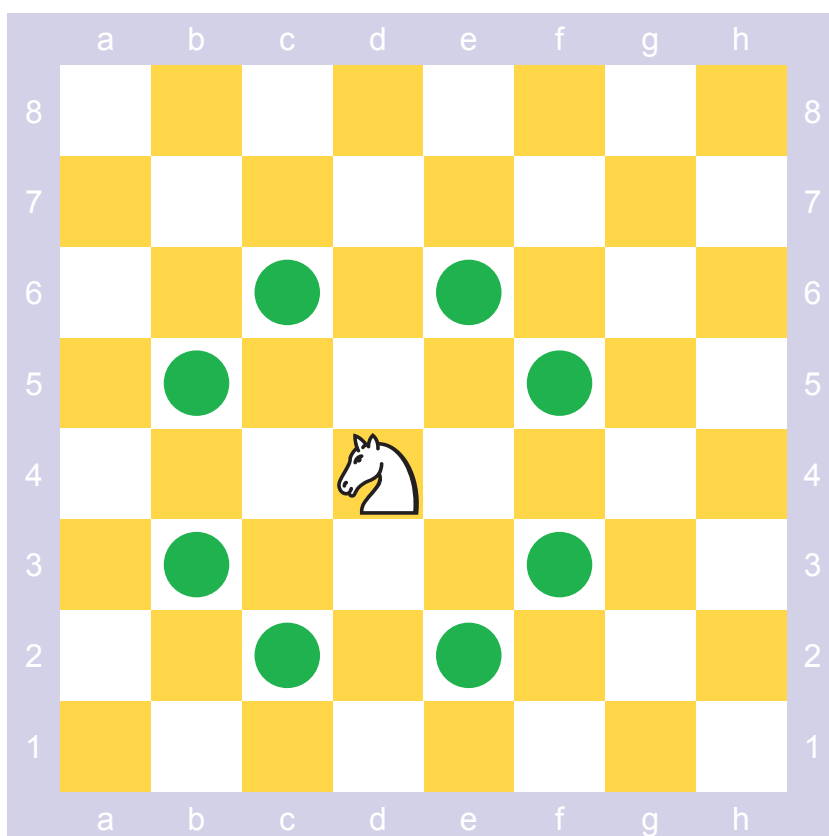
Pinta amb el color indicat les zones marcades.





El moviment

El cavall avança dues caselles per una fila o columna i després una altra casella a l'esquerra o a la dreta.



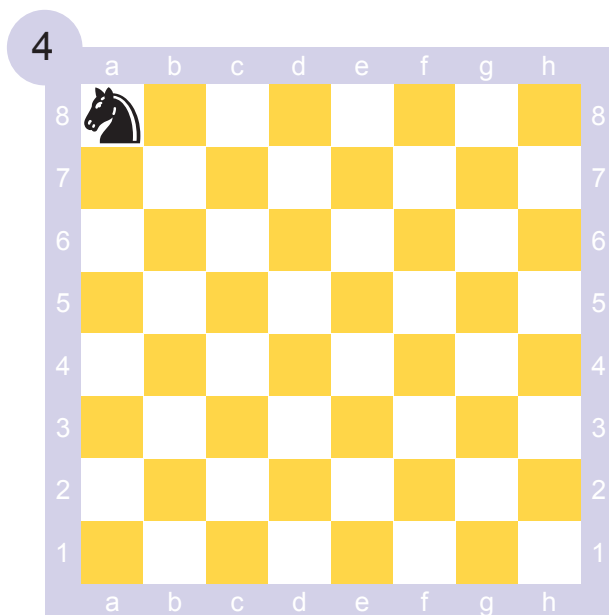
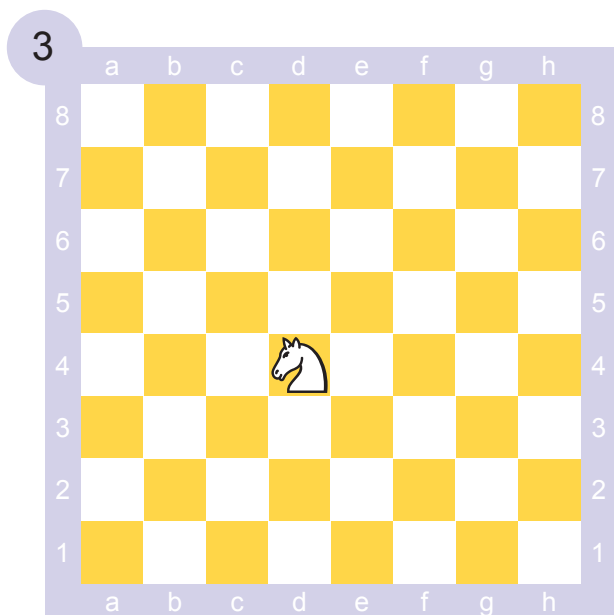
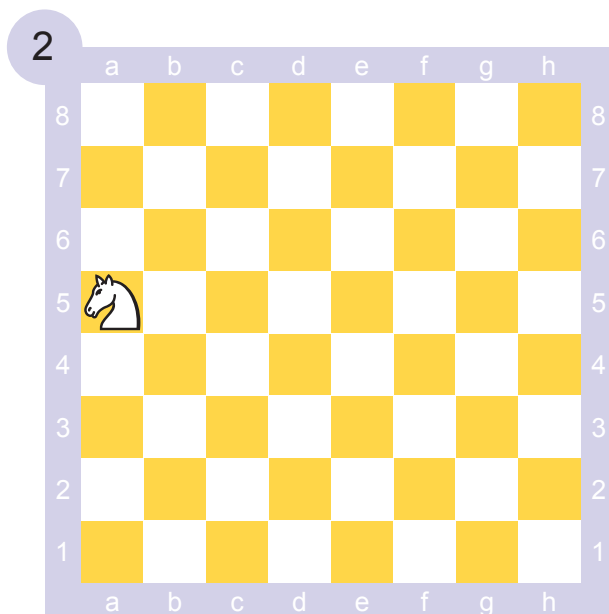
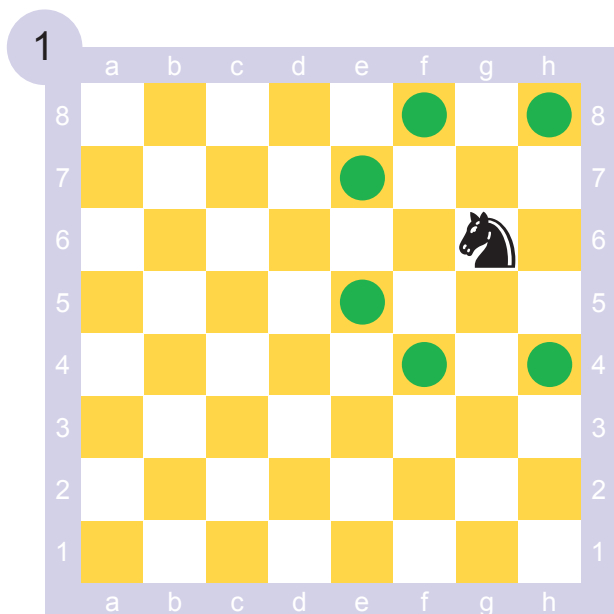
Les rodones verdes indiquen les caselles on pot anar el cavall.



En el moviment del cavall, la casella inicial i la final sempre són de diferent color.



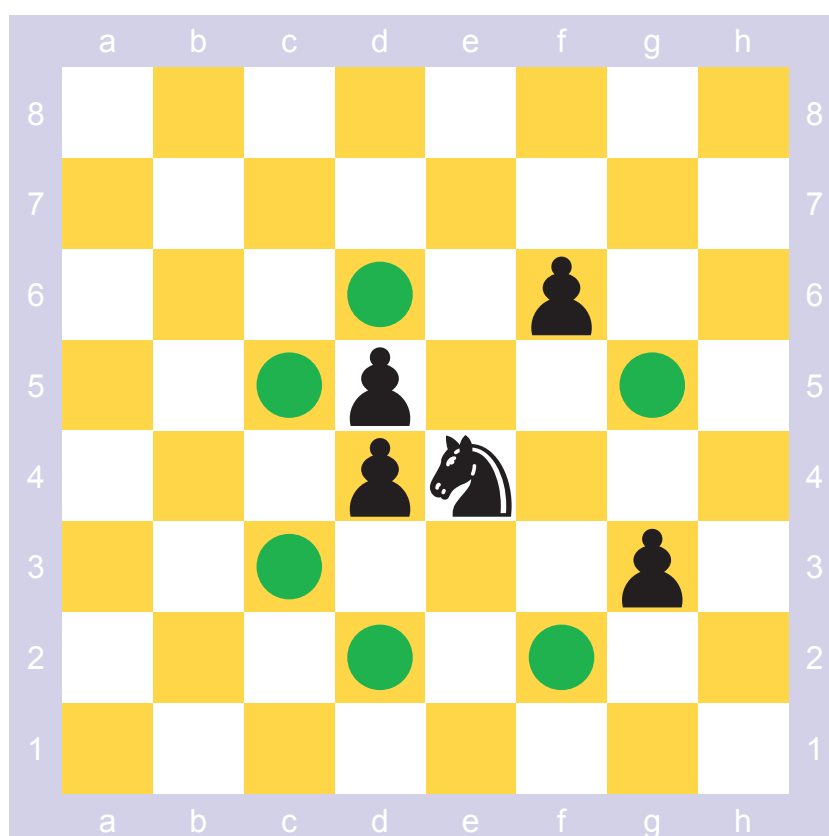
Posa una rodona a les caselles on pot anar el cavall.





Limitacions al moviment

El cavall no pot anar a una casella que estigui ocupada per una peça del mateix color.



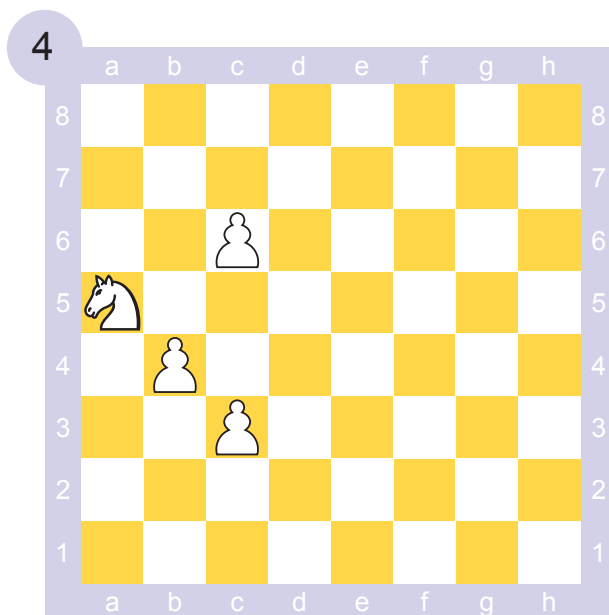
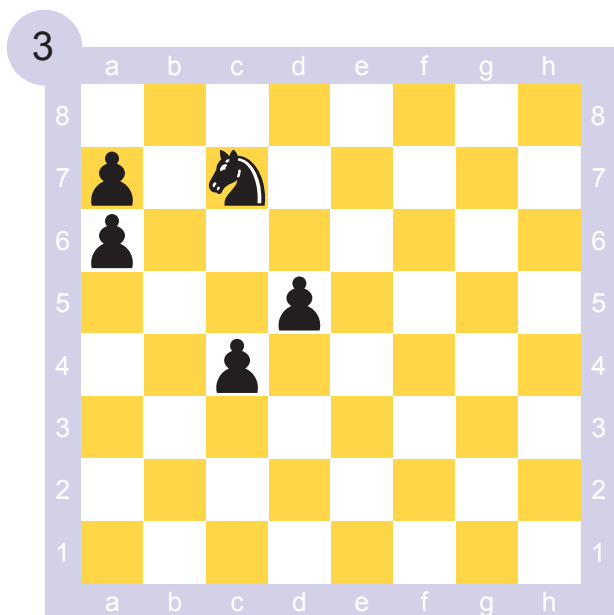
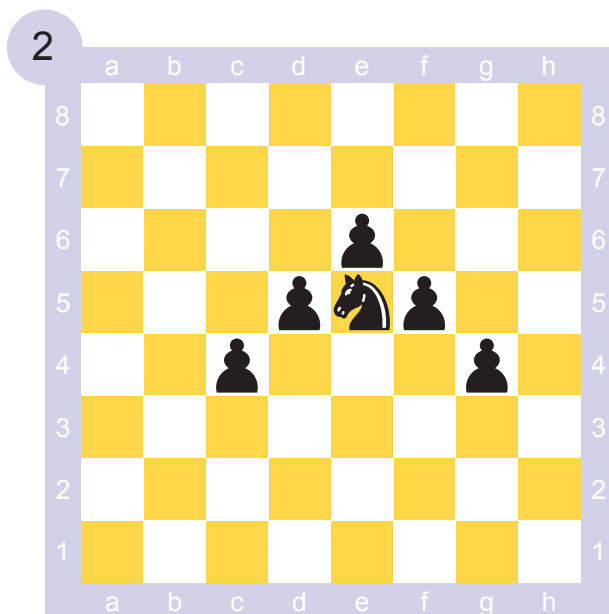
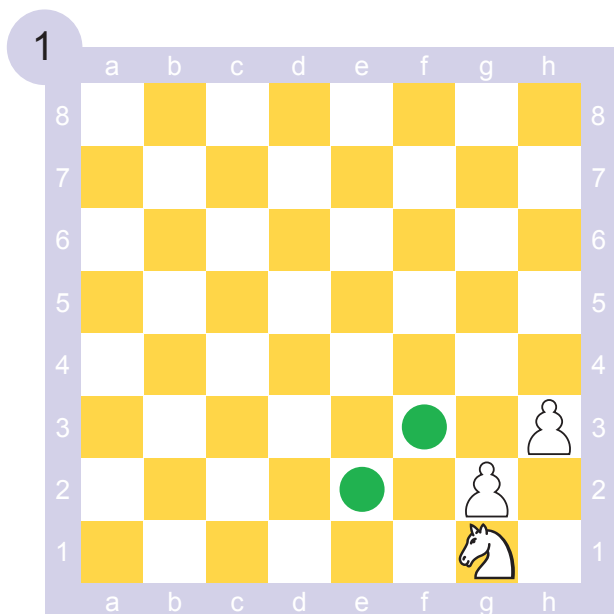
Les rodones verdes indiquen les caselles on pot anar el cavall.



El cavall és l'única peça que pot saltar per damunt de les altres.



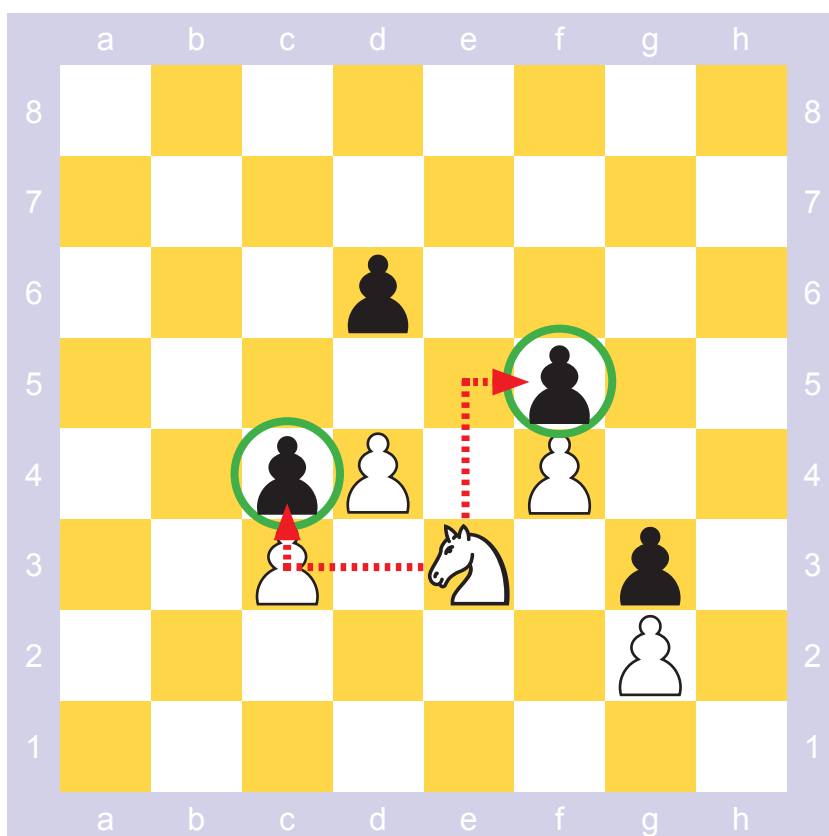
Posa una rodona a les caselles on pot anar el cavall.





La captura

El cavall pot capturar les peces adversàries que troba al final de cada salt.



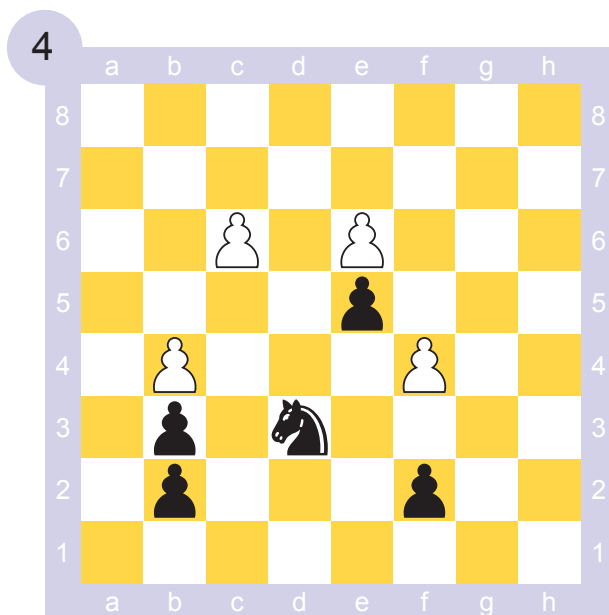
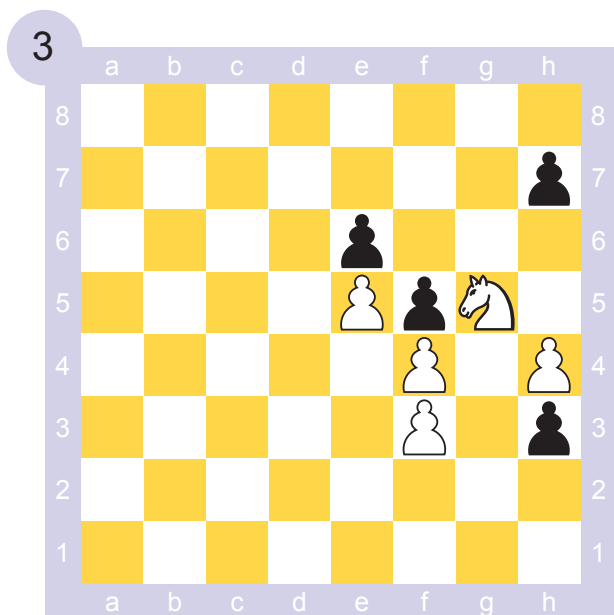
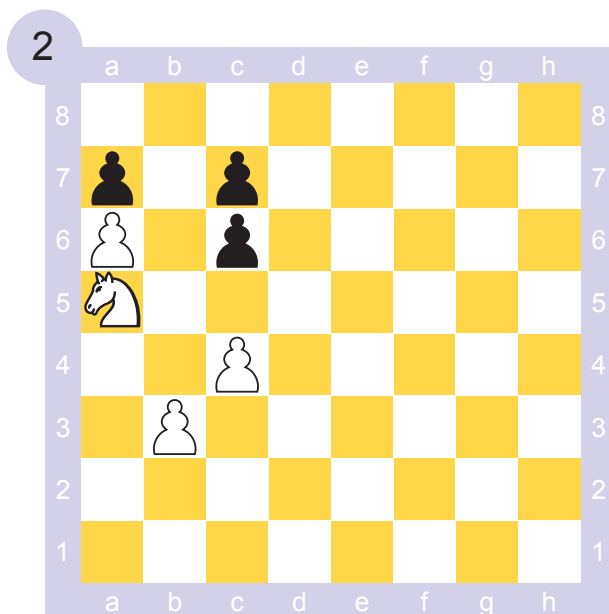
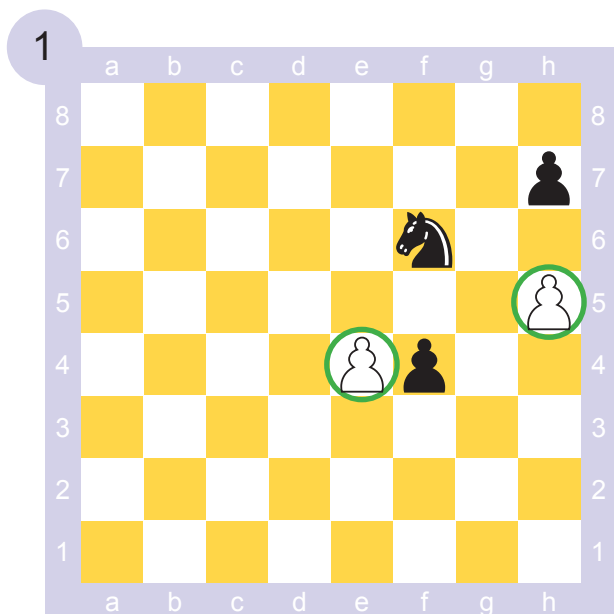
El cercle verd indica les peces que pot capturar el cavall.



Solament es pot capturar una peça de l'adversari cada vegada.



Encercla les peces que pot capturar el cavall.





Ordena les fitxes del dominó perquè estiguin correctament enllaçades.

Sèrie 1

1

2

5

3

4

6

Sèrie 2

1

2

5

3

4

6



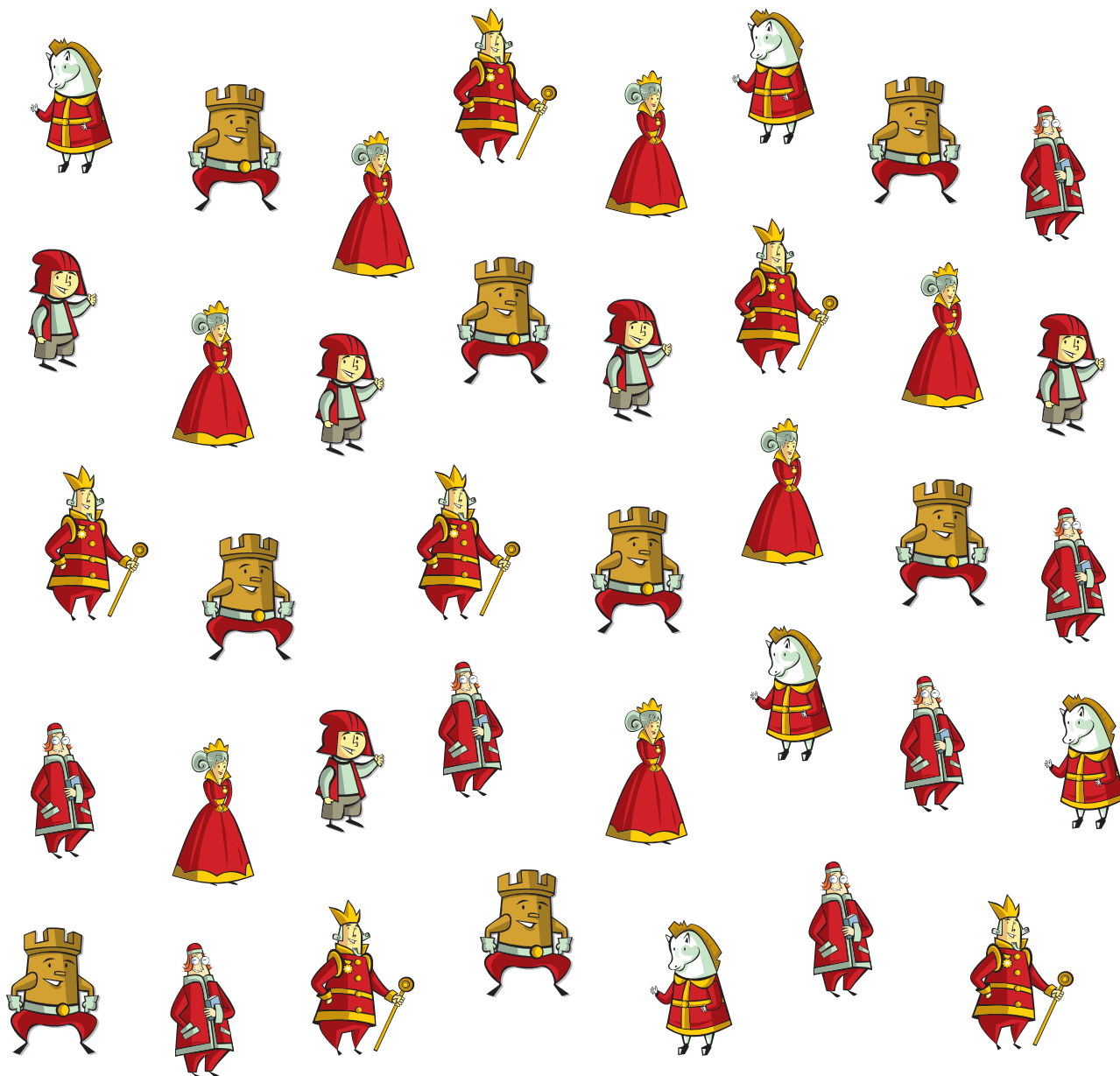
Desxifra aquest missatge fent el salt del cavall.

als	gent,	in-	Si
tel-	vols	ga	cacs.
ju-	es-	li-	ser

Escriu aquí el missatge.



Compta les peces i encercla la que apareix més vegades.



=



=



=



=



=



=



Observa aquestes peces i digues amb quins tipus de línies s'han dibuixat.



rectes



rectes i corbes

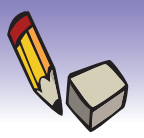


corbes

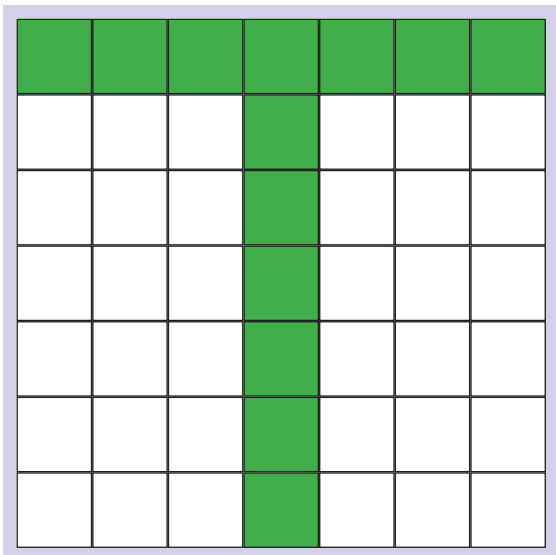
Escac



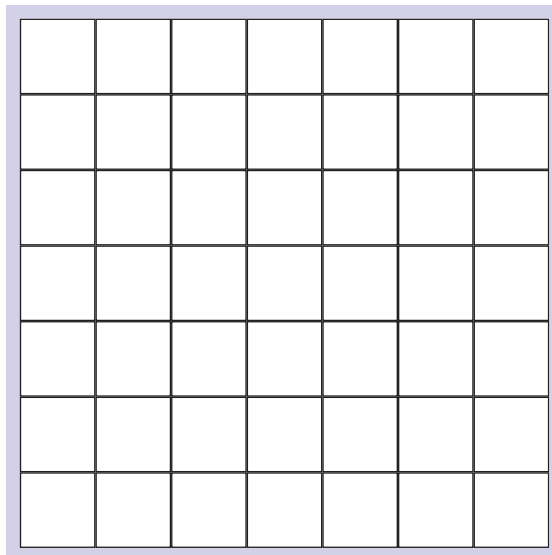
- Escac al rei
- Escac i mat
- Ofegat



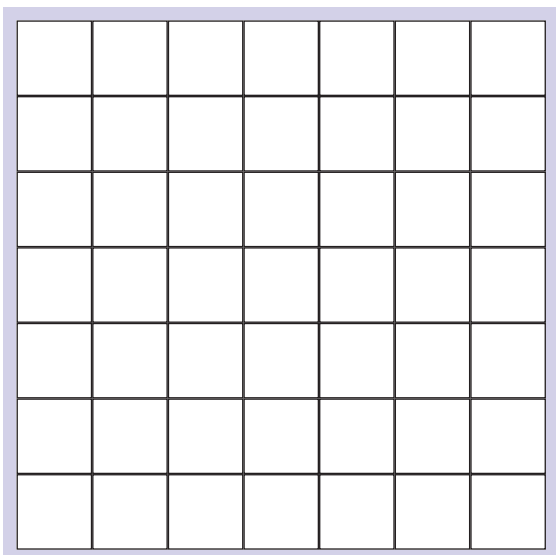
Dibuixa la lletra indicada pintant les caselles.



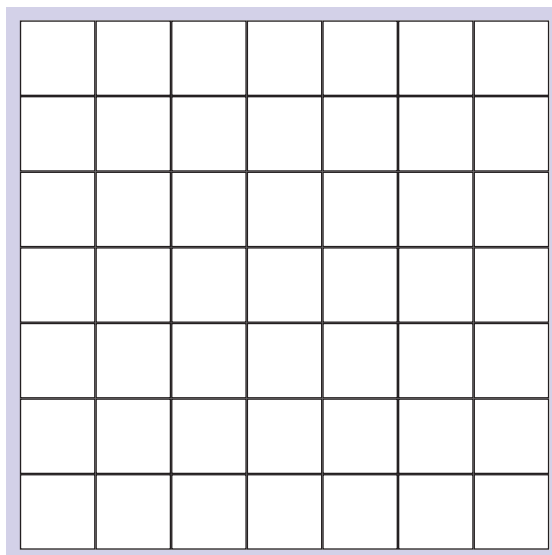
T



L



N



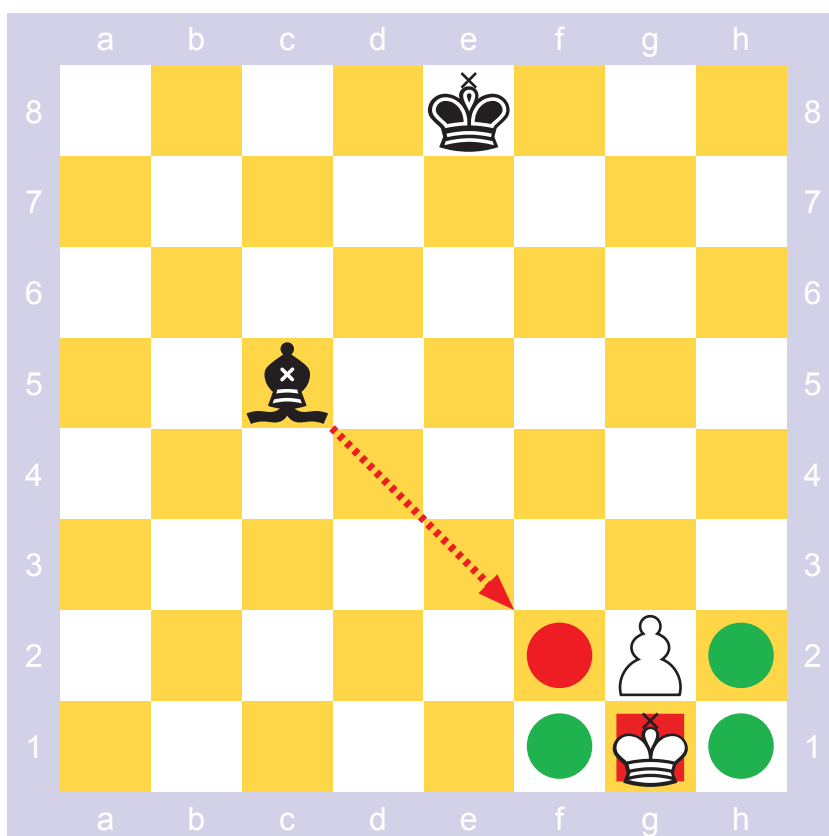
Z



Escac al rei

El rei està en escac quan una peça de l'adversari amenaça el rei.

Una peça amenaça una altra de l'adversari si la primera peça pot capturar la segona en una jugada.



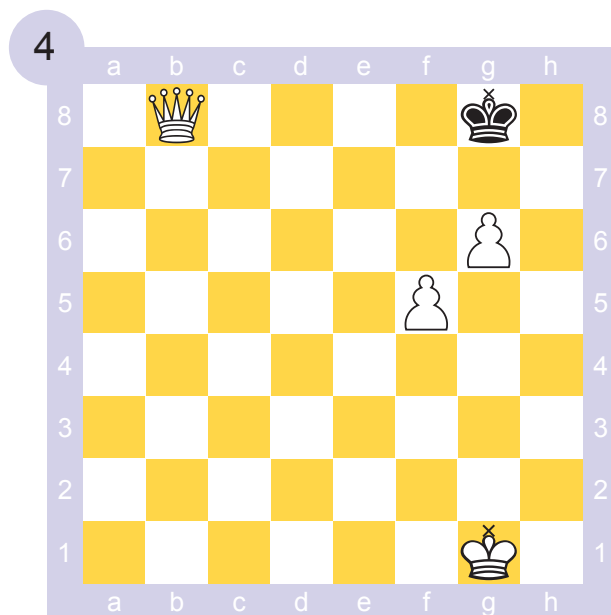
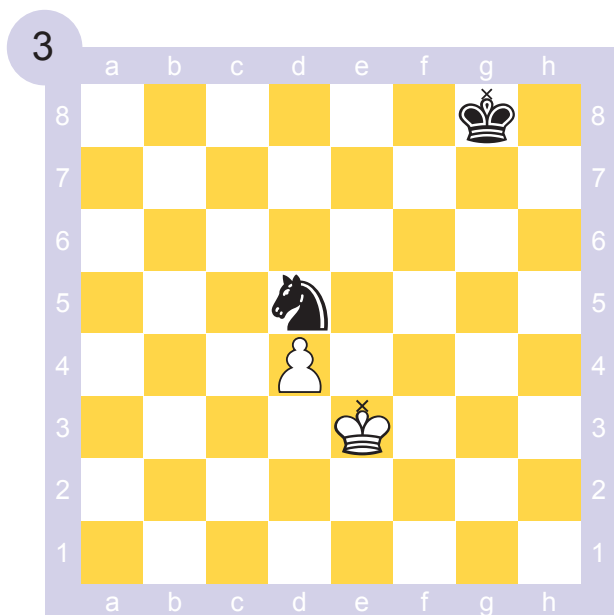
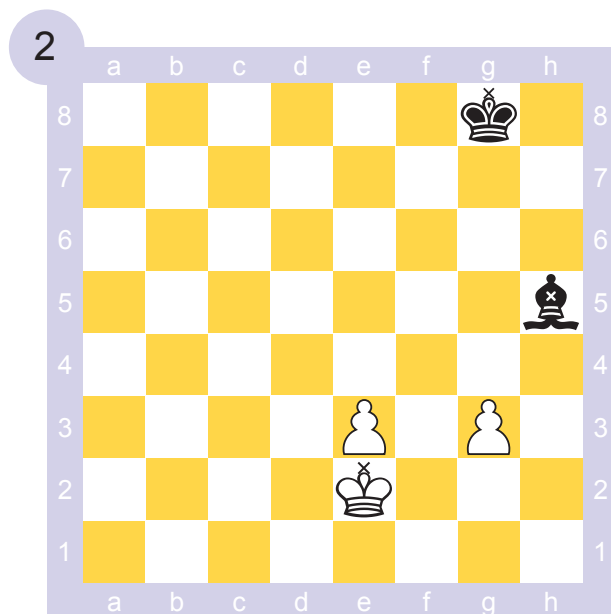
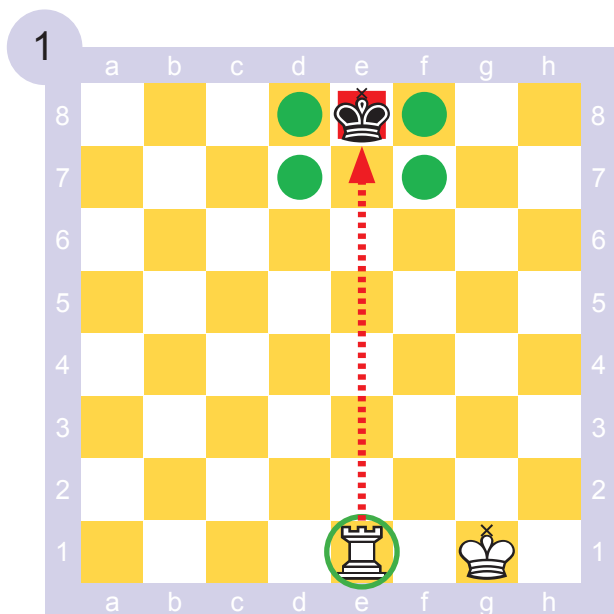
El rei, que està en escac, ha de col·locar-se en una casella no amenaçada (qualsevol de les marcades amb una rodona verda).



Un rei no pot amenaçar mai l'altre rei, perquè no pot anar a una casella amenaçada per una peça de l'adversari.



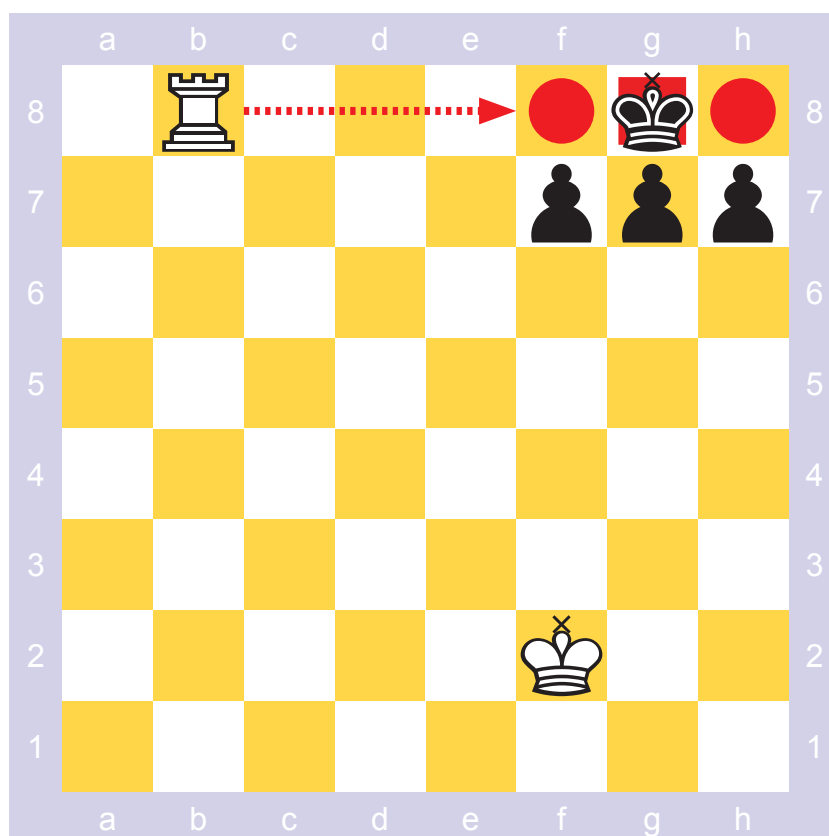
Encercla la peça que fa escac i indica-ho amb una fletxa. Posa una rodona a les caselles on pot anar el rei amenaçat.





Escac i mat

Hi ha escac i mat quan cap jugada pot evitar que el rei deixi d'estar en escac.



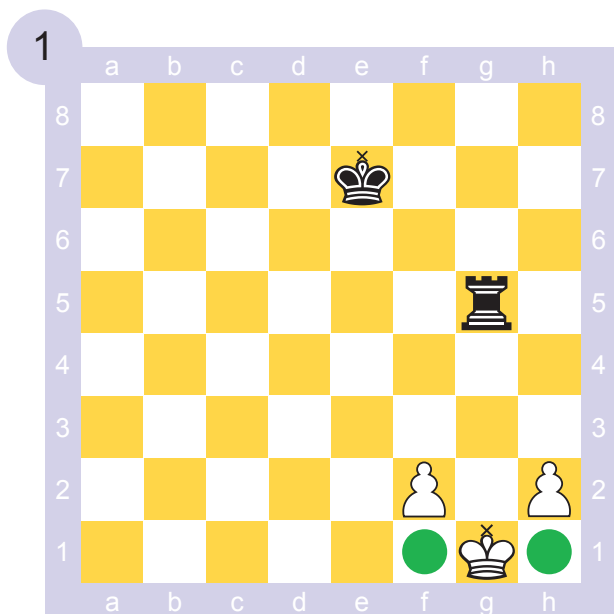
Les rodones vermelles indiquen que en aquestes caselles el rei continuaria estant en escac.



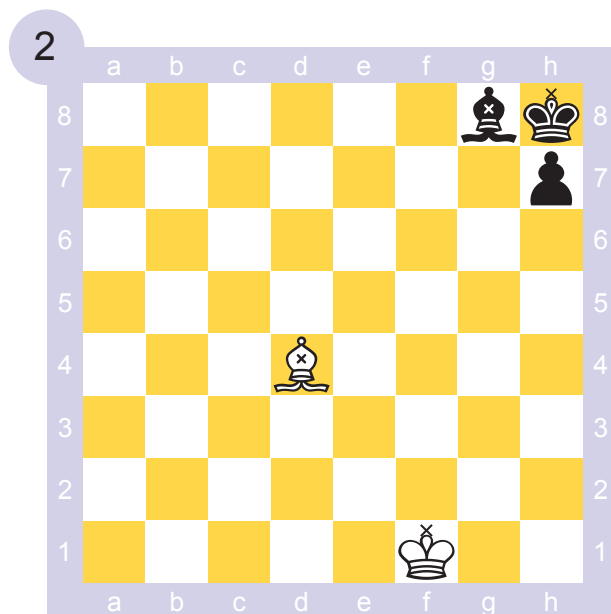
Qui aconsegueix fer escac i mat a l'altre rei, guanya la partida.



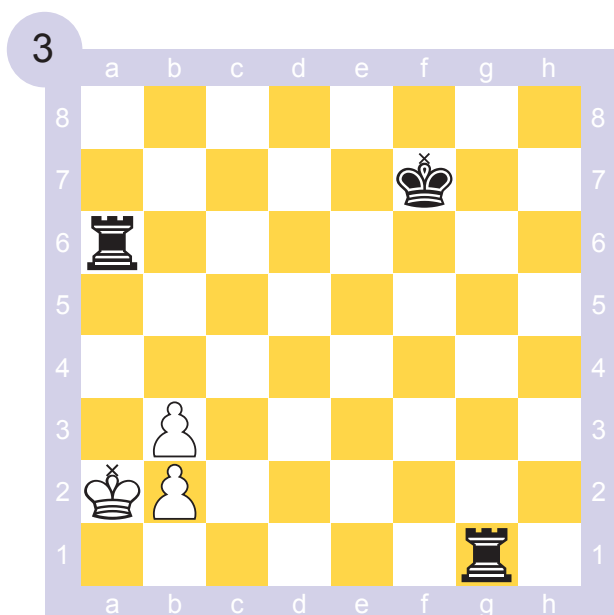
És escac i mat? Encercla la resposta.
En cas negatiu, posa una rodona a les caselles on pot anar el rei.



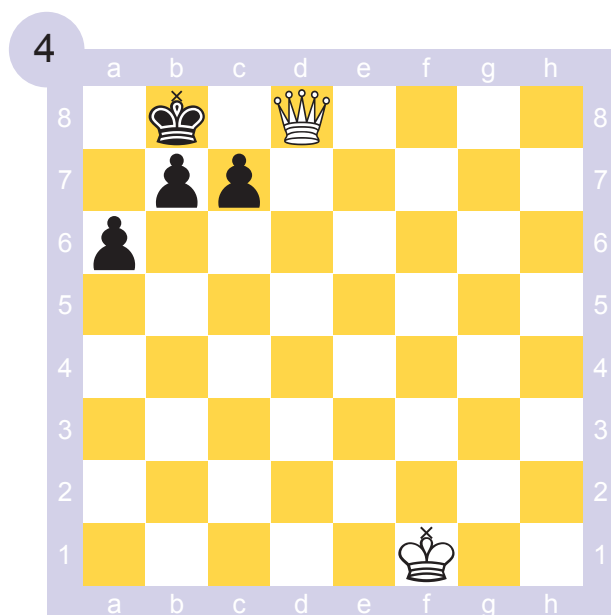
Sí No



Sí No



Sí No

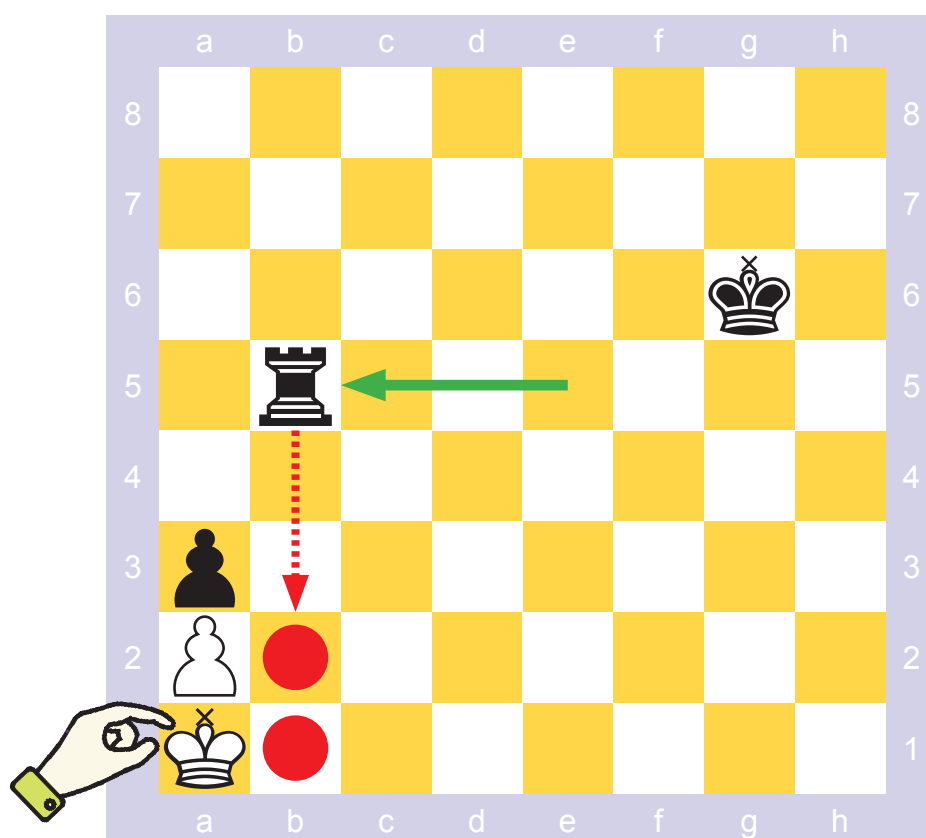


Sí No



Ofegat

Quan el jugador no pot moure cap peça, perquè hauria de posar el rei en una casella amenaçada per l'adversari.



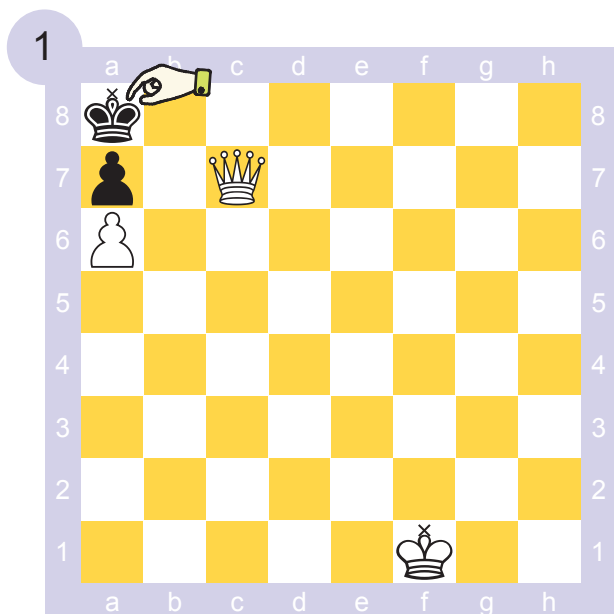
Les rodones vermelles indiquen les caselles on el rei no pot anar perquè estan amenaçades.



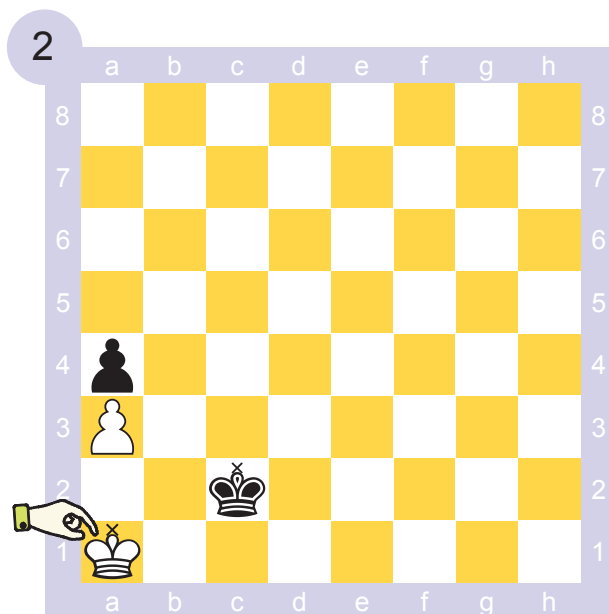
Amb l'ofegat, els jugadors empaten: ningú no guanya ni perd.



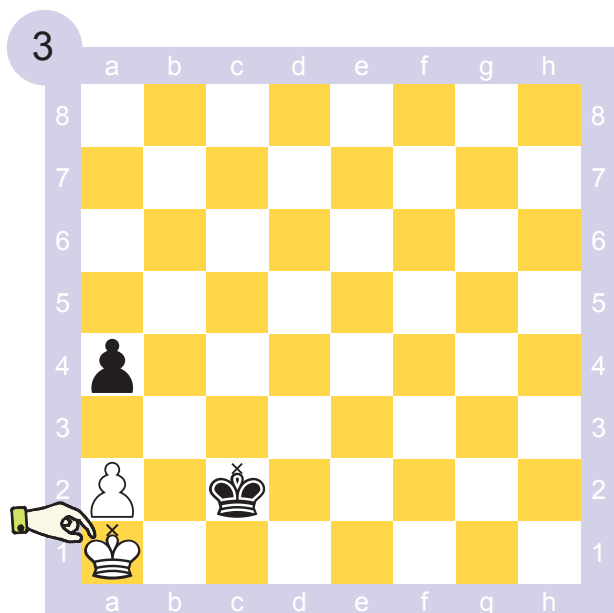
El rei està ofegat? Encercla la resposta.
En cas negatiu, posa una rodona a les caselles on pot anar el rei.



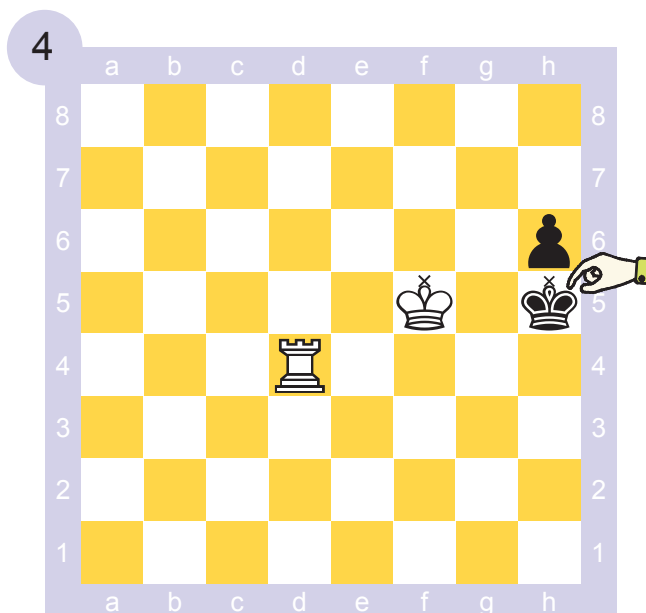
Sí No



Sí No



Sí No



Sí No



Llegeix les instruccions i pinta.

1. L'alfil petit és vermell.
2. El cavall és groc.
3. Les dues figures idèntiques són blaves.
4. La dama i el cavall són del mateix color.
5. Hi ha una peça verda.





Ordena les síl·labes per formar els noms de les imatges.

CO

LUM

MA

LER

NA

DI

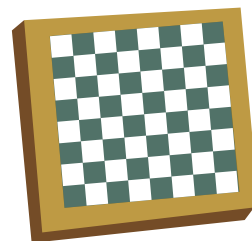
TAU

NAL

DA

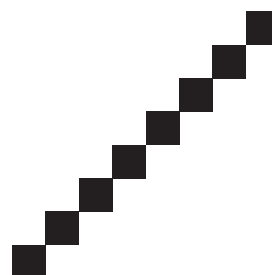
A

GO



TAU

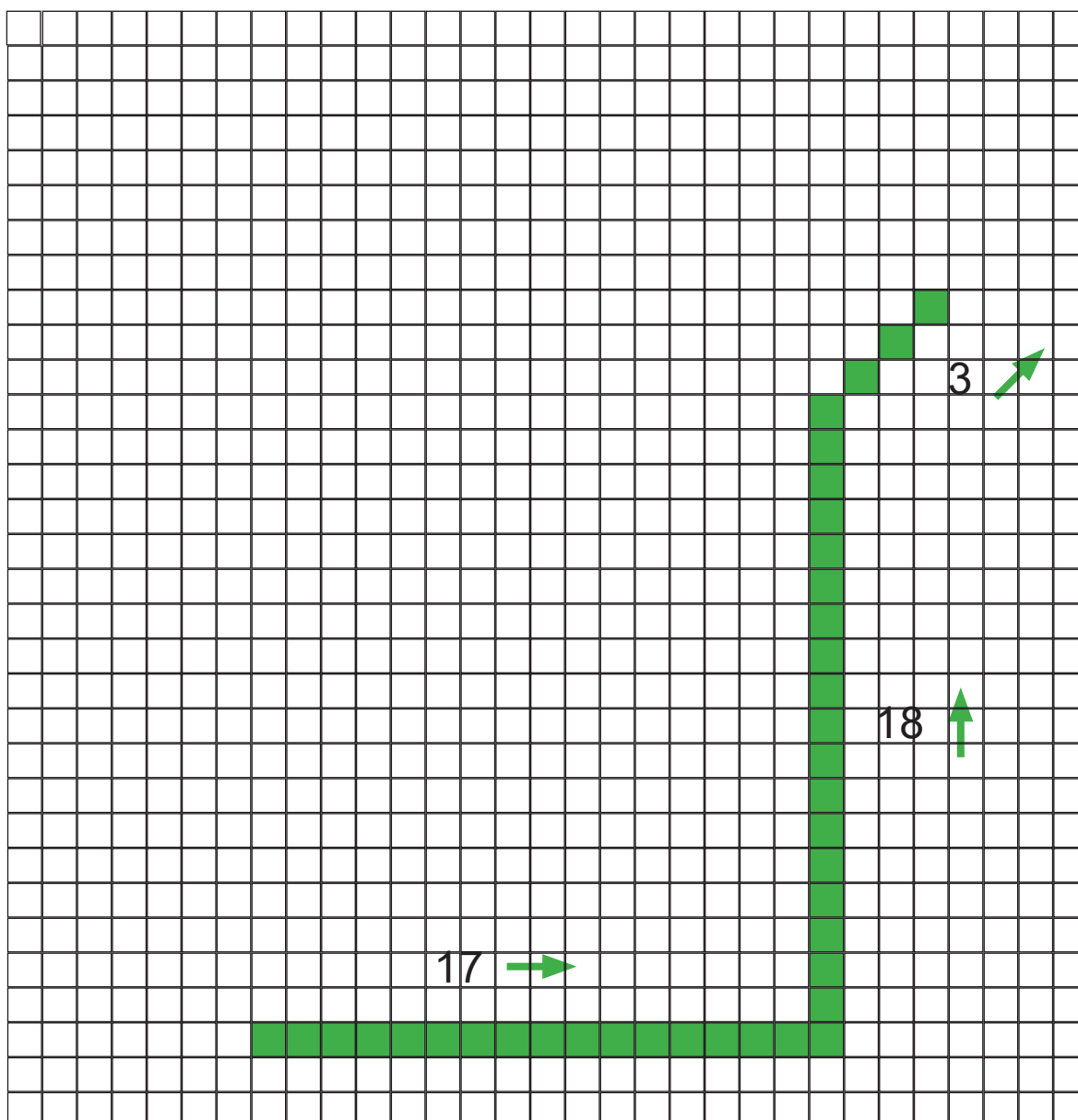
LER





Pinta la quadrícula seguint les instruccions.

17 →	18 ↑	3 ↗	6 ↑	5 ←
6 ↓	4 ←	6 ↑	4 ←	6 ↓
4 ←	6 ↑	5 ←	6 ↓	3 ↘
18 ↓				





Troba les tres figures que són iguals.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Resposta:

Juga i aprèn



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

1

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

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