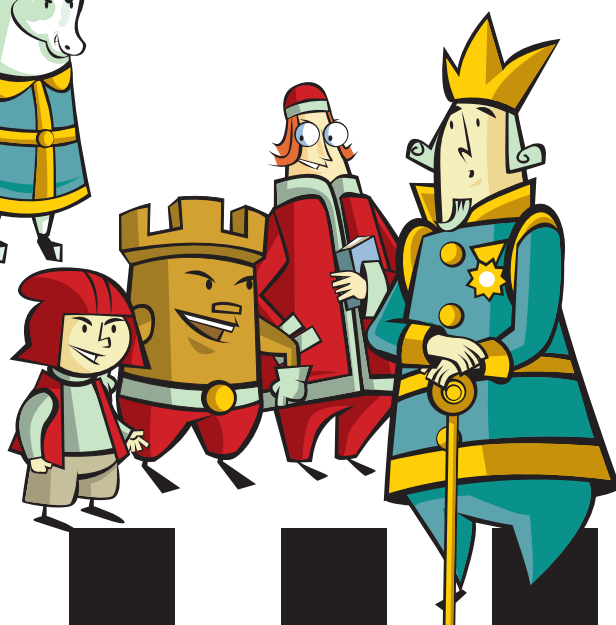


Juga i aprèn



Educachess

2



Juga i aprèn

2



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edició:
ISBN:
Dipòsit legal:

setembre 2013
978-84-15184-69-0
L-1702-2013

Disseny cobertes:
Maquetació:
Il·lustracions:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà

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



Reservats tots els drets.

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

Índex

Presentació.....	5
Els escacs un esport d'interès	6
Unidat 1. Moure	9
La torre i l'alfil.....	11
La dama i el rei	13
El cavall i el peó	15
Unidat 2. Valor de les peces	21
Valor de les peces.....	23
Equivalències.....	25
Unidat 3. Capturar	31
La torre i l'alfil.....	33
La dama i el rei	35
El cavall i el peó	37
Unidat 4. Atacar.....	43
Jugada d'atac.....	45
Jugada errònia	47
Podem capturar?	49
Unidat 5. Defensar.....	55
Moure.....	57
Capturar	59
Defensar	61
Interposar.....	63

Unidat 6. Escac al rei	69
Escac al rei	71
Respostes a l'escac al rei	73
1. Moure.....	73
2. Capturar.....	75
3. Interposar.....	77
Unidat 7. Escac i mat	83
Escac i mat	85
Evitar l'escac i mat.....	87
Combinació de mat	89
Unidat 8. Juguem!	95
Valoració	97
Jugada il·legal.....	99
Normes	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:

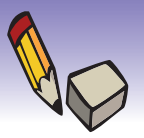
- Quant a l'àmbit intel·lectual, és una eina de foment del raonament lògic-matemàtic, propi de l'àrea curricular de matemàtiques, però igualment fonamental en la resolució de qualsevol mena de conflicte de la vida quotidiana; augmenta la capacitat d'atenció i de concentració, la qual cosa converteix 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.

Unitat 1

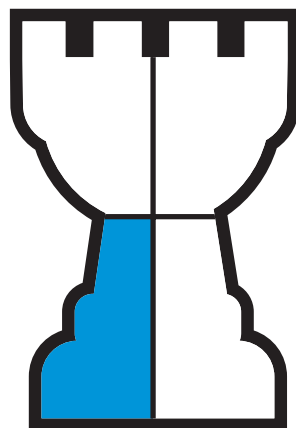
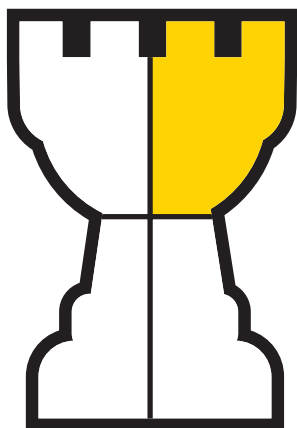
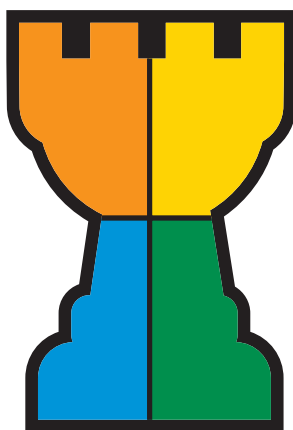
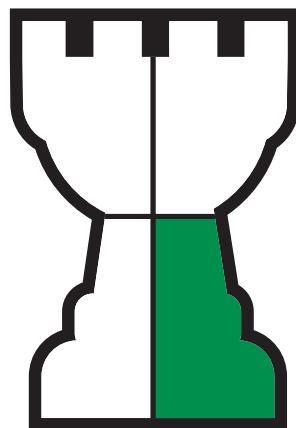
Moure

- La torre i l'alfil
- La dama i el rei
- El cavall i el peó





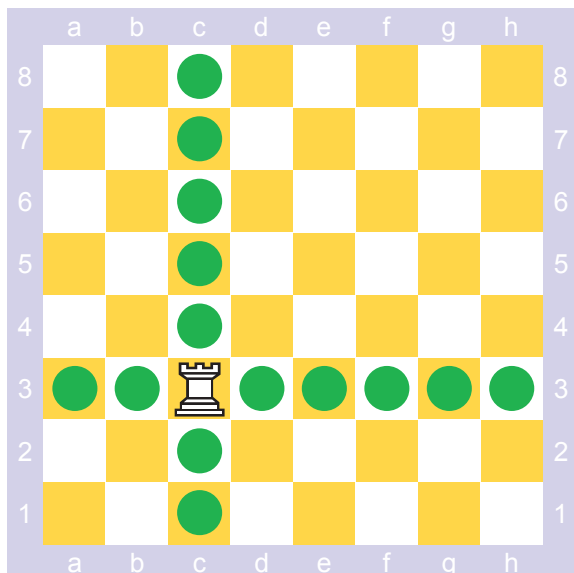
Acaba de pintar les peces segons el model.



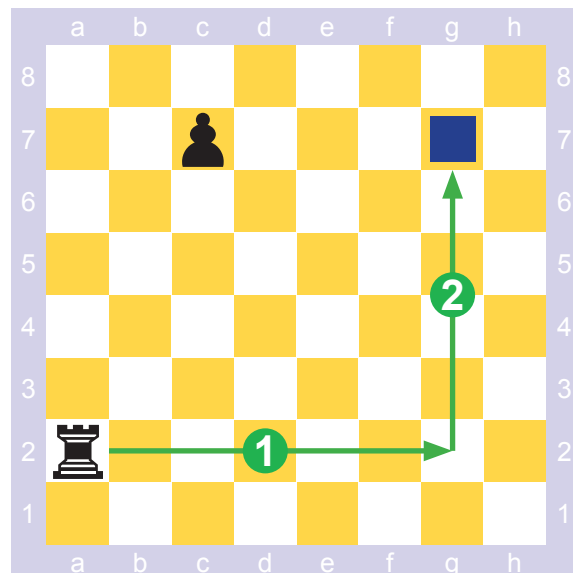


La torre i l'alfil

La torre

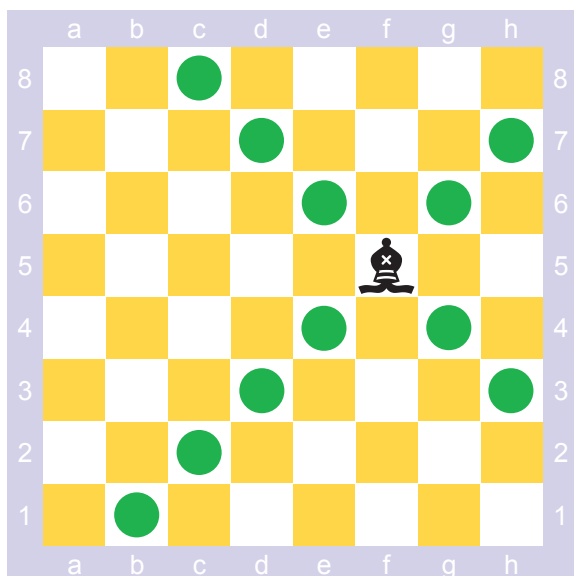


La torre, en una jugada, pot anar a qualsevol casella de la fila o columna on es troba.

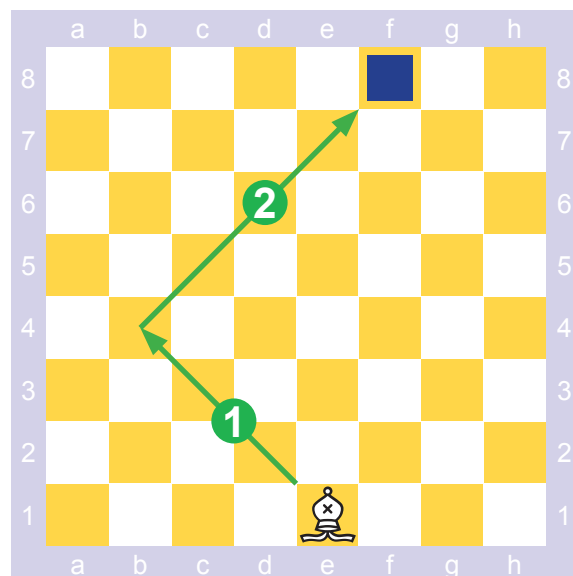


Les fletxes indiquen les jugades que fa la torre per anar al quadrat.

L'alfil



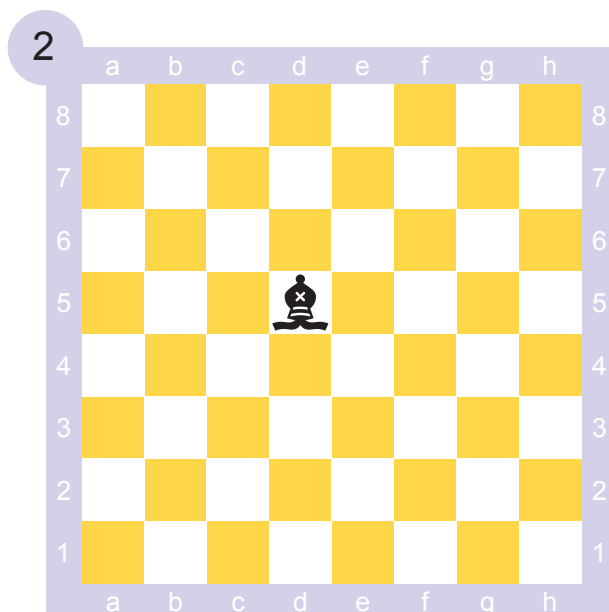
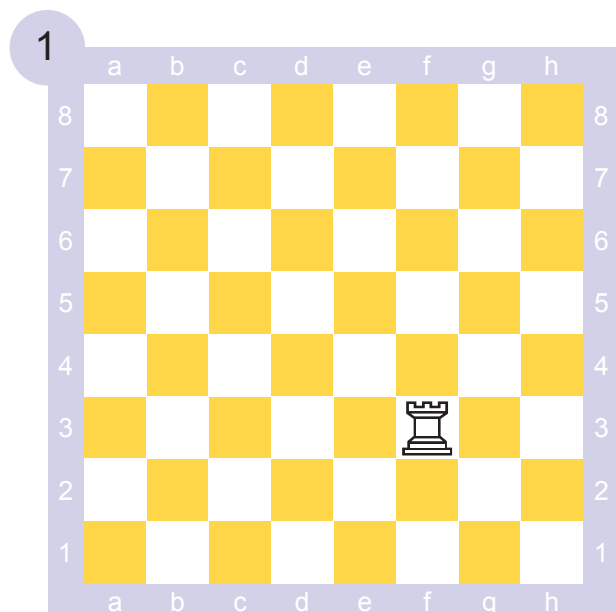
L'alfil, en una jugada, pot anar a qualsevol casella de les diagonals on es troba.



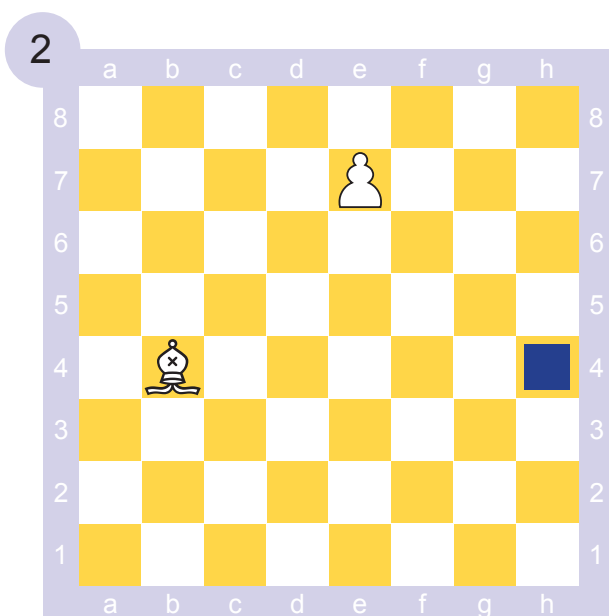
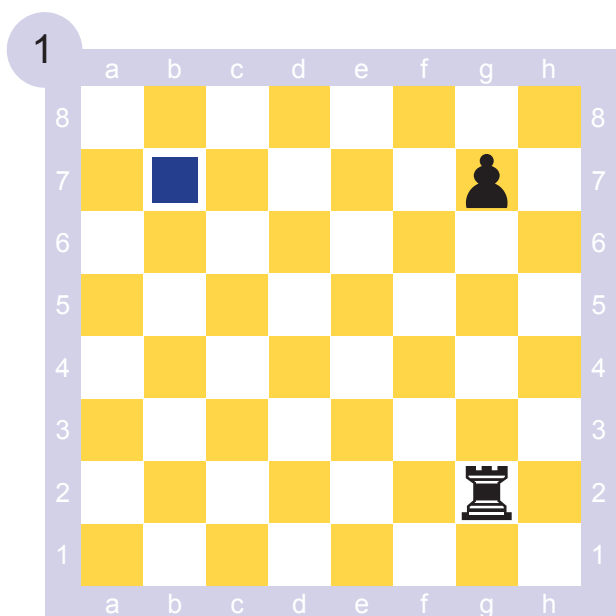
Les fletxes indiquen les jugades que fa l'alfil per anar al quadrat.



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



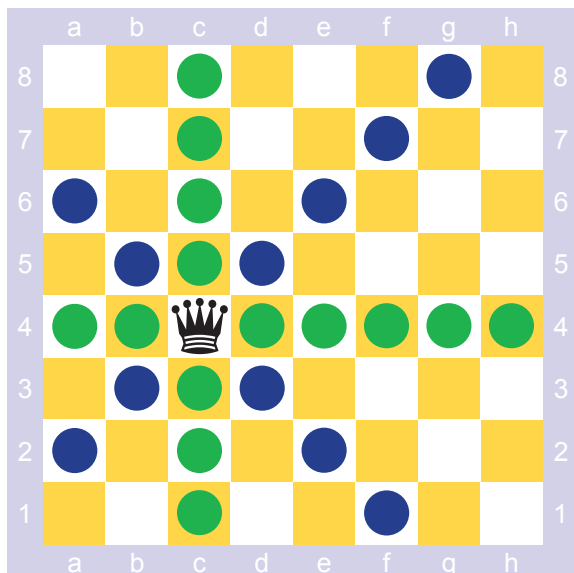
La torre i l'alfil han d'anar al quadrat. Indica amb fletxes les jugades.



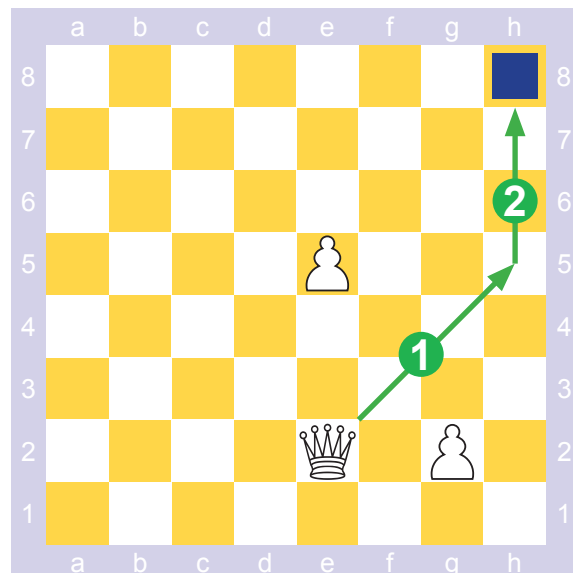


La dama i el rei

La dama

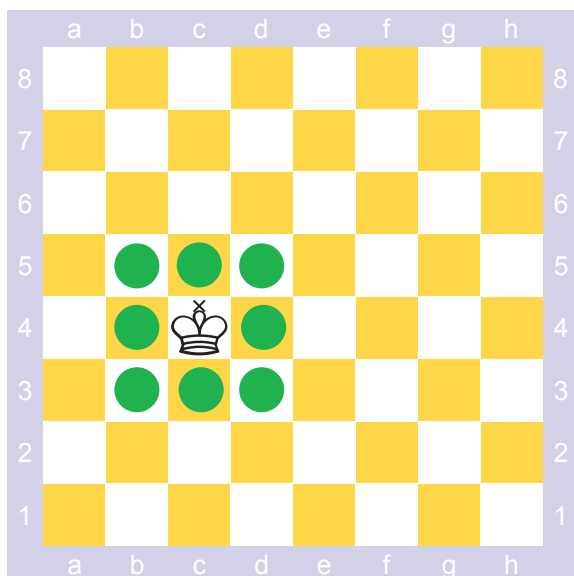


La dama es mou com la torre (cercles verds) o com l'alfil (cercles blaus).

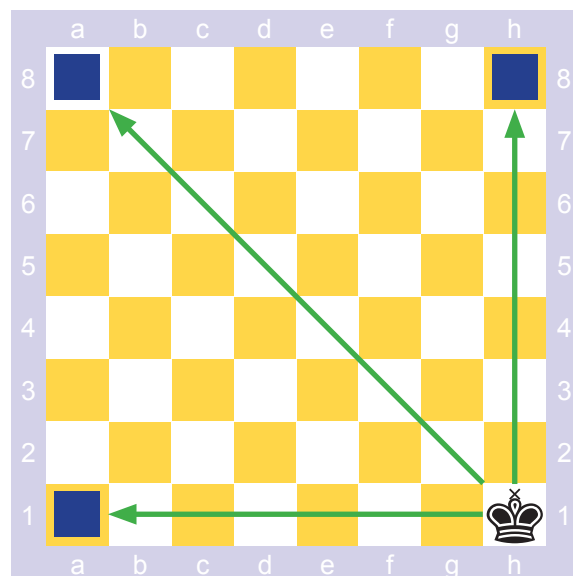


Les fletxes indiquen les jugades que fa la dama per anar al quadrat.

El rei



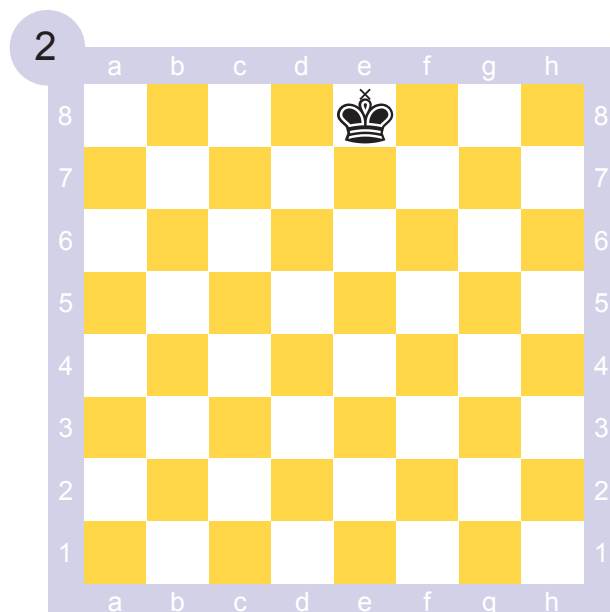
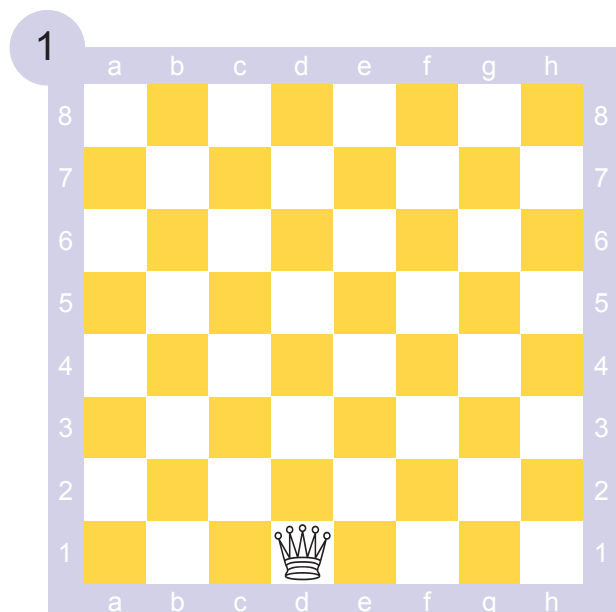
El rei, en una jugada, pot anar a qualsevol casella del seu voltant.



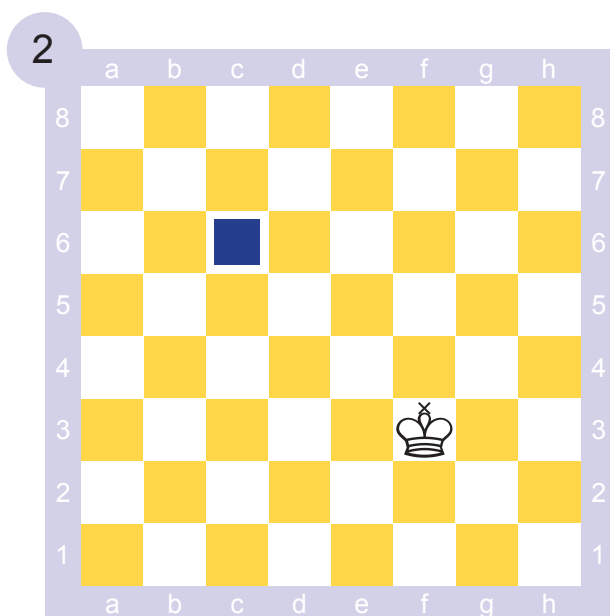
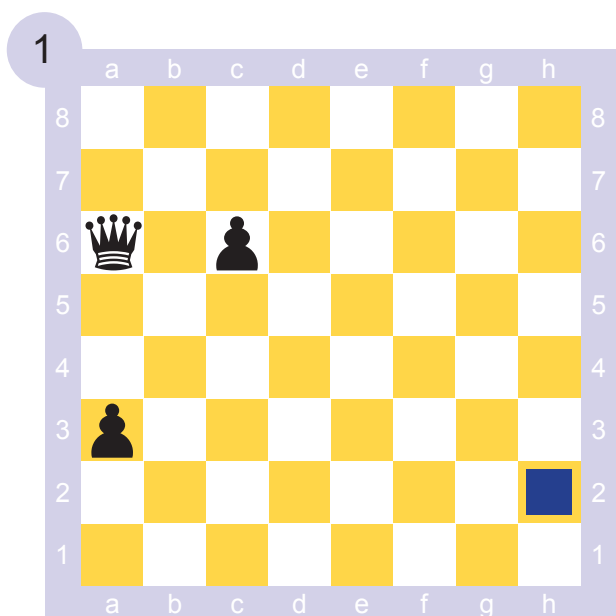
El rei, amb set jugades, va a qualsevol dels tres vèrtexs del tauler.



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



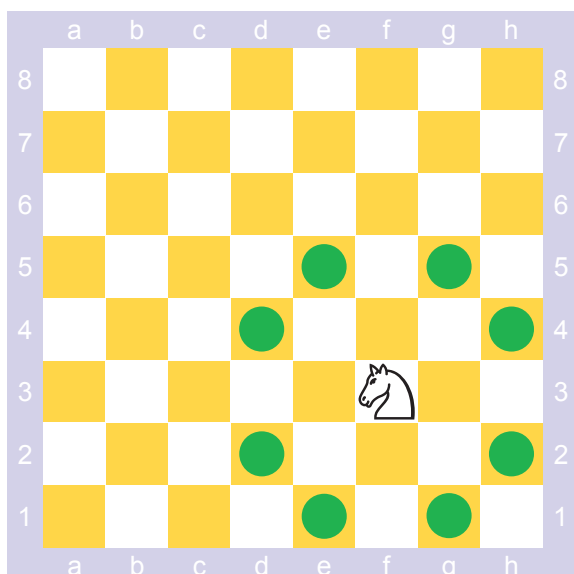
La dama i el rei han d'anar al quadrat. Indica amb fletxes les jugades.



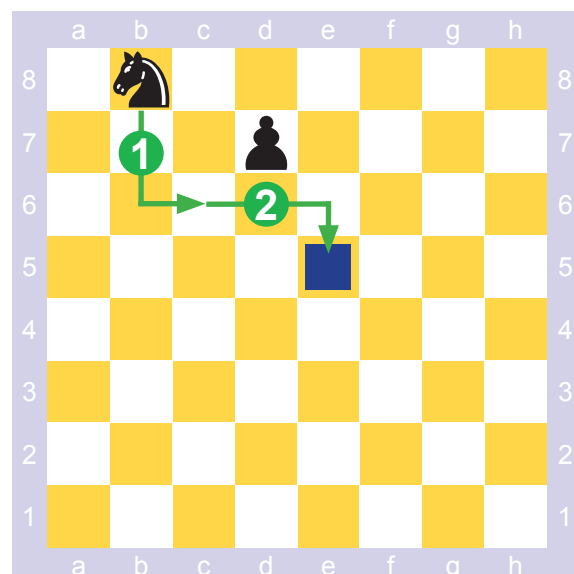


El cavall i el peó

El cavall

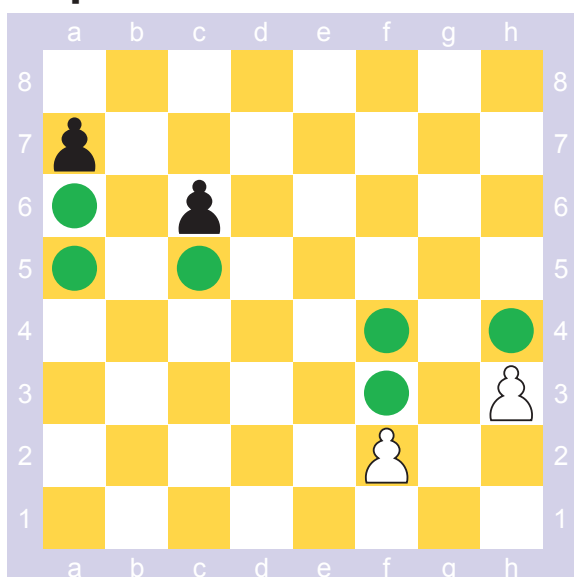


El cavall, en una jugada, pot anar a les caselles on hi ha un cercle verd.

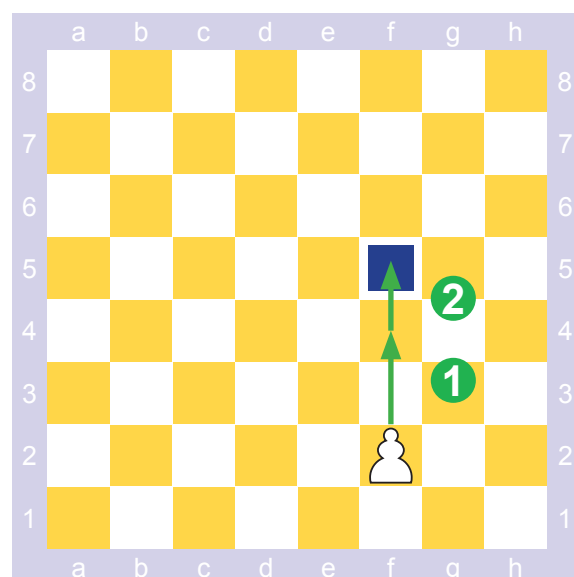


Les fletxes indiquen les jugades que fa el cavall per anar al quadrat.

El peó



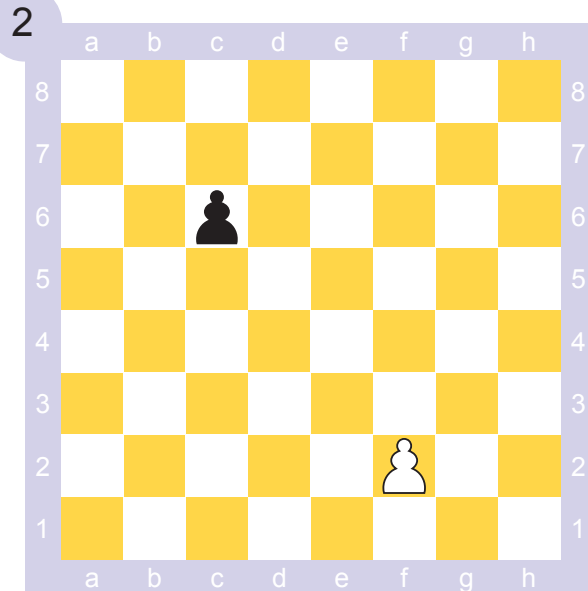
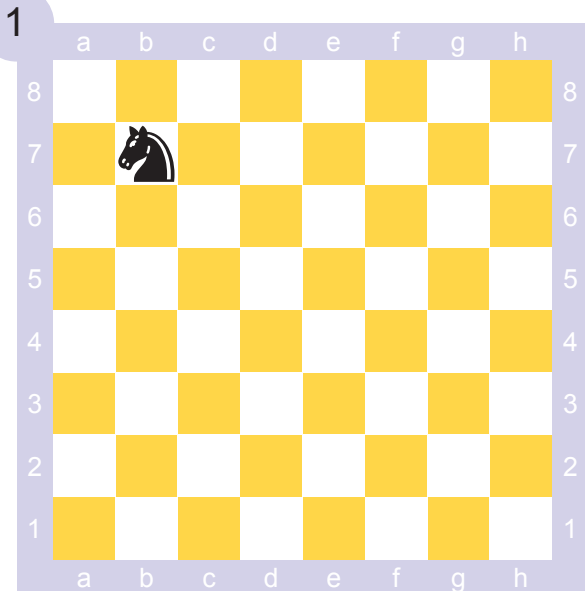
Los peones, en una jugada, pueden llegar a las casillas donde hay círculos verdes.



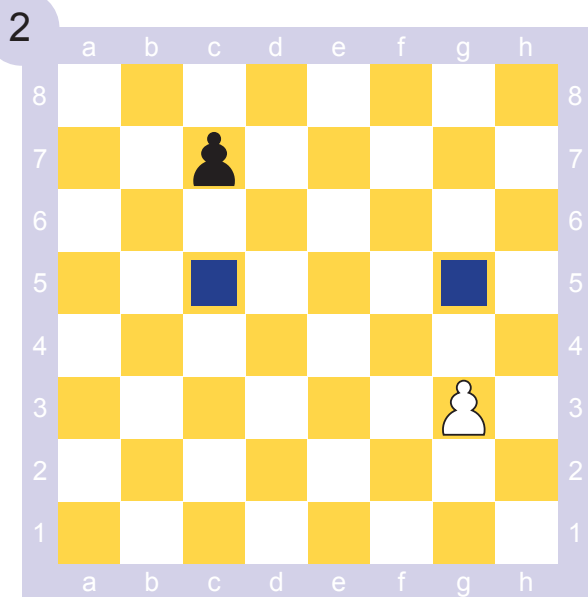
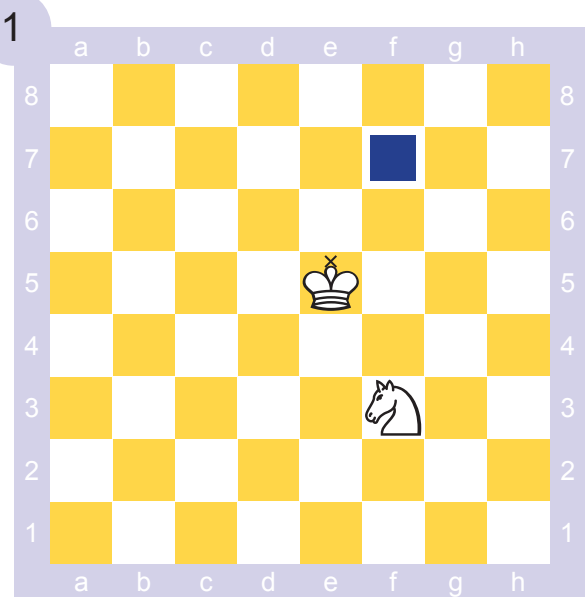
Les fletxes indiquen les dues jugades que fa el peó per anar al quadrat.



Posa una rodona a les caselles on poden anar les peces.



El cavall i els peons han d'anar al quadrat. Indica amb fletxes les jugades.





Encercla en cada tira la peça diferent.

1



2

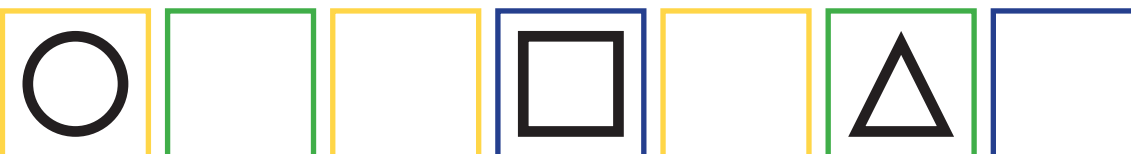


3



Dibuixa en cada casella la figura corresponent.

1



2



3





Pinta les paraules que tinguin la síl·laba CA.

roca

cavall

torre

cartes

escacs

casella

columna

trencaclosques



Separa les paraules i escriu les frases.

1

El peó no retrocedeix mai.

2

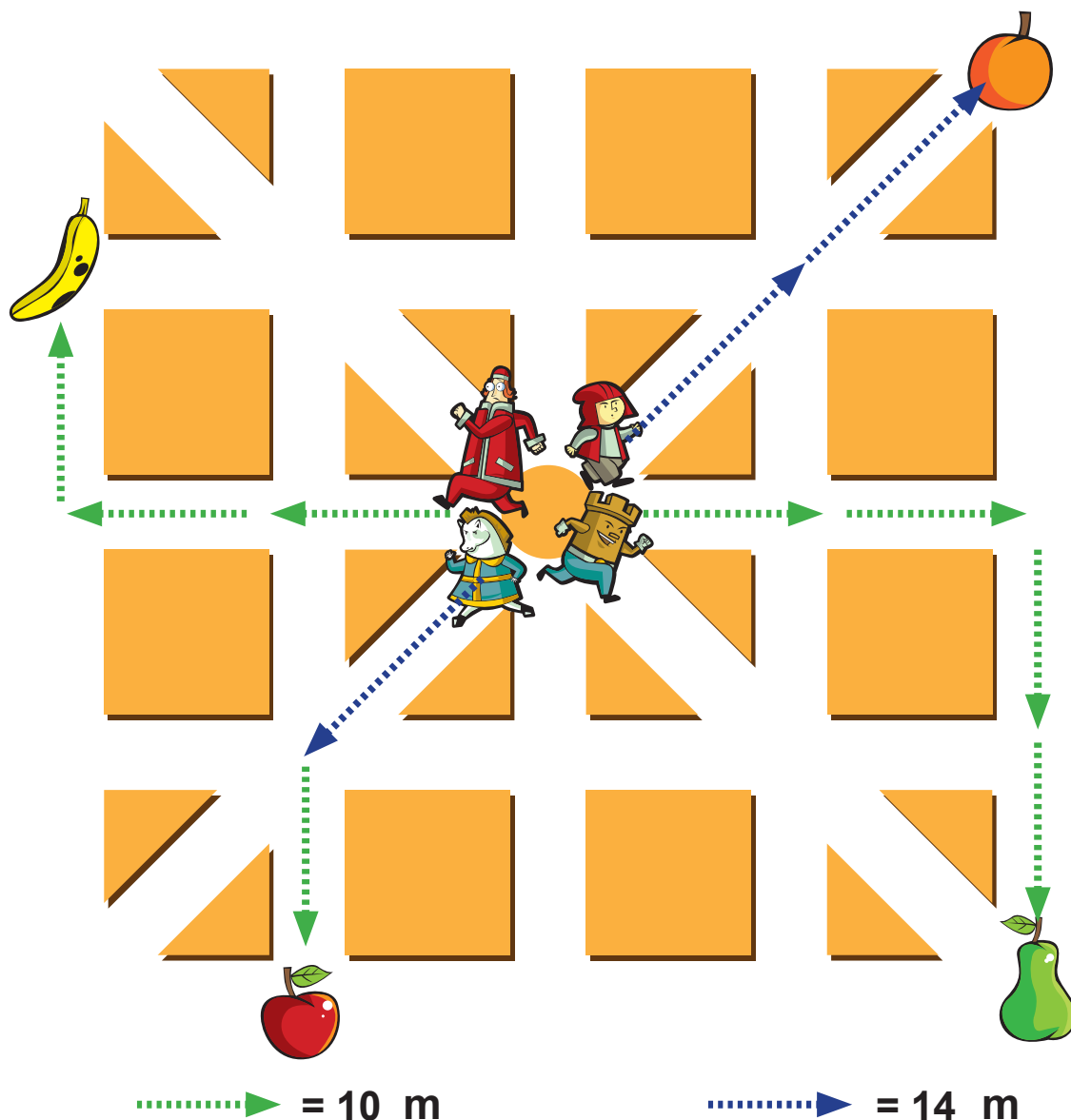
L'alfilesmou per les diagonals.

3

Cada jugador té dos cavalls.



Quants metres recorre cada peça per recollir la fruita?











Encercla les 8 diferències que hi ha en els dibuixos.

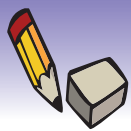


Unitat 2

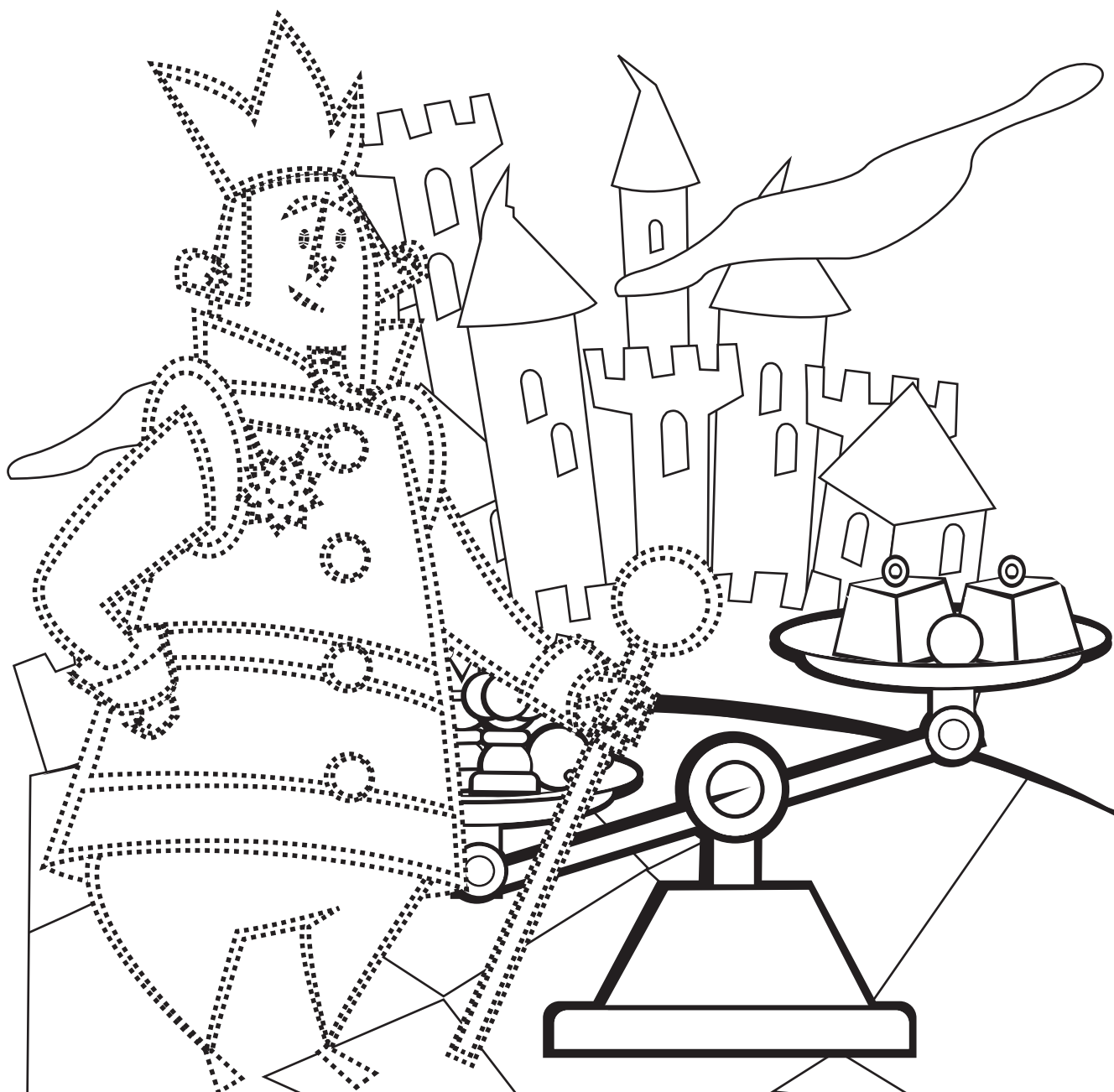
Valor de les peces

- Valor de les peces
- Equivalències





Ressegueix els punts i pinta aquest dibuix.





Valor de les peces

La peça té més valor com més caselles pot avançar o amenaçar en la mateixa jugada.



1 punt



5 punts



3 punts



10 punts



3 punts



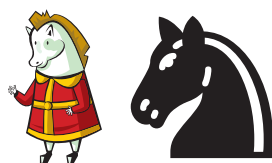
No té punts



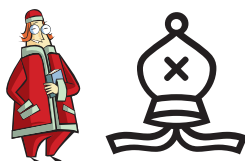
Sense el rei no es pot continuar la partida!



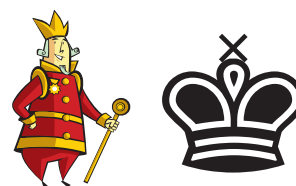
Ordena de més a menys valor les peces següents:



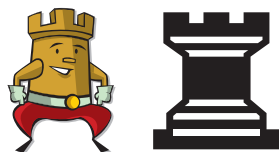
1



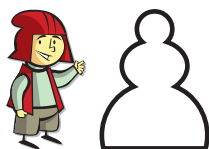
2



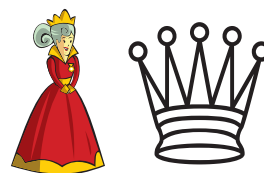
3



5



4



6

Resposta:



Equivalències

Cada peça, segons el seu valor, equival a una altra o a altres peces.

Exemples

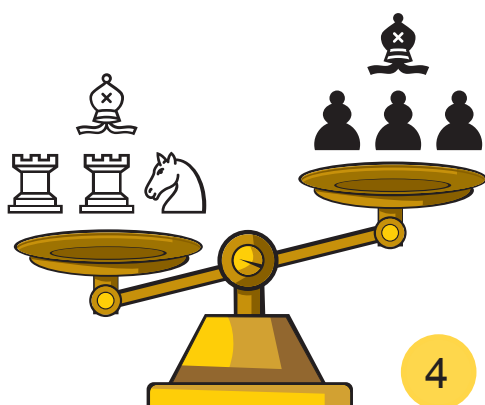
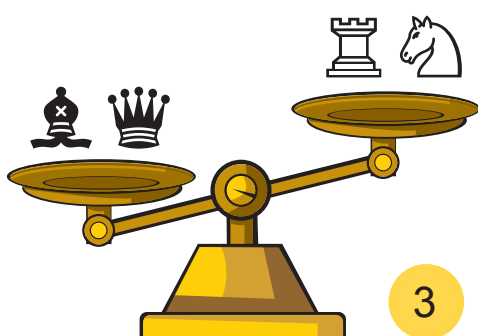
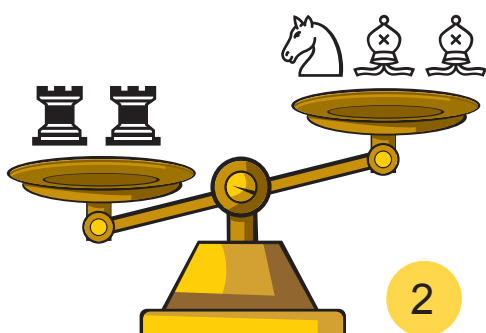
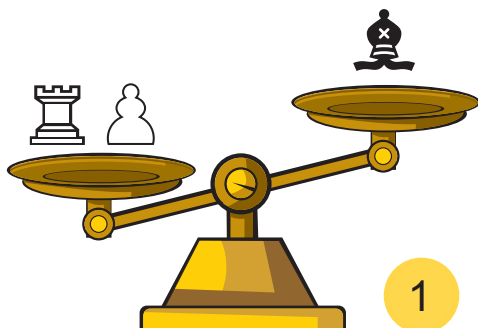
1				=	
2				=	
3				=	
4			=		



Durant la partida cal intentar tenir més punts que l'adversari.



Indica amb una fletxa la peça que falta per equilibrar els dos costats de la balança.





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



Relaciona amb fletxes l'article, el nom i el símbol de cada peça.

la

el

l'

rei

alfil

torre

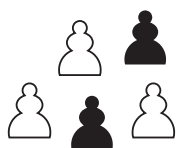
dama

peó

cavall



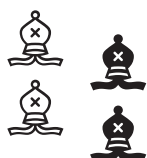
Escriu el nom d'aquestes peces en plural.







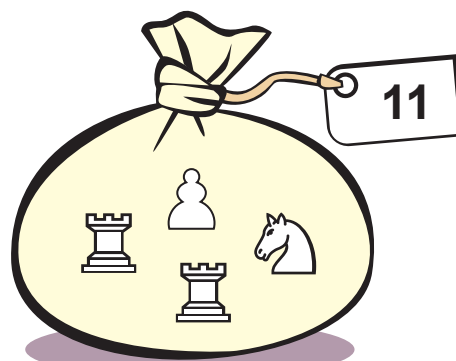
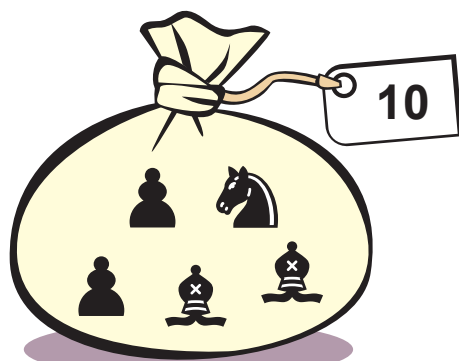
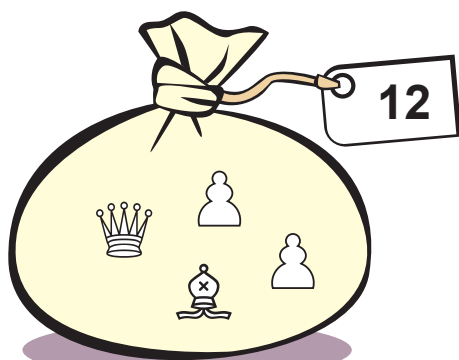
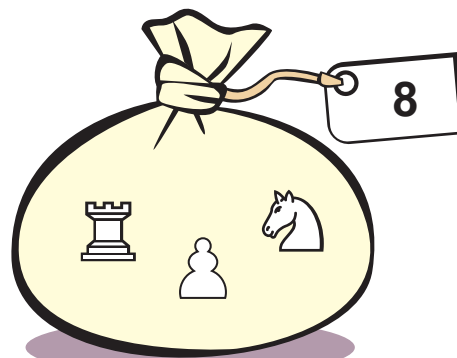








Encercla la peça que sobra perquè la resta sumi el valor indicat en l'etiqueta.





Encercla l'única diferència que hi ha entre aquestes dues il·lustracions.

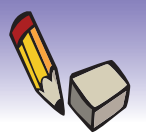


Unitat 3

Capturar

- La torre i l'alfil
- La dama i el rei
- El cavall i el peó





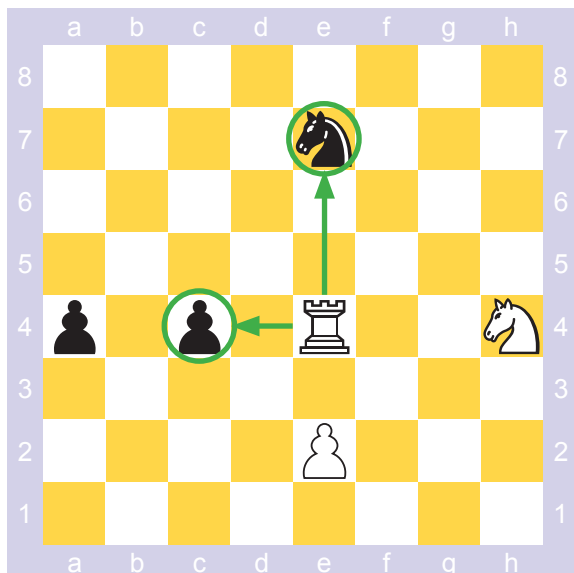
Pinta el dibuix amb els colors indicats.



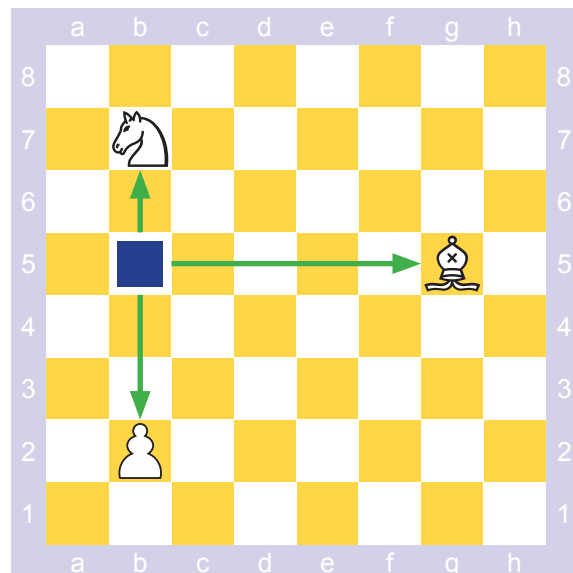


La torre i l'alfil

La torre

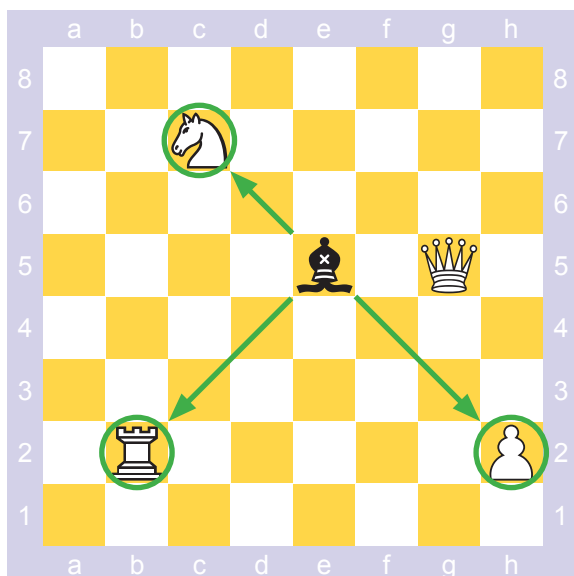


La torre, en una jugada, pot capturar qualsevol de les peces encerclades.

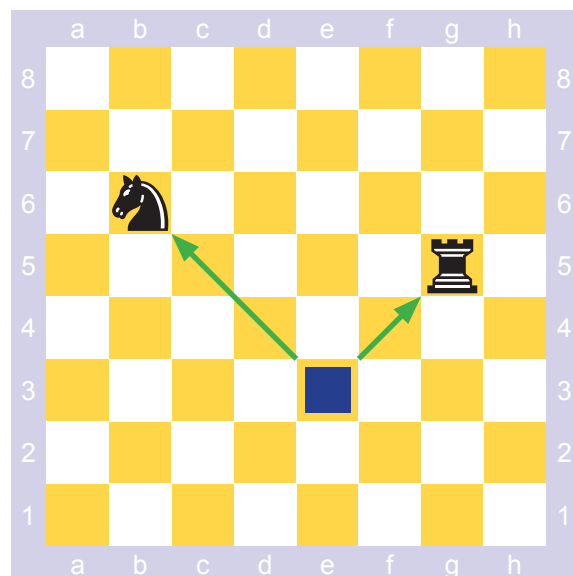


Des del quadrat, la torre pot capturar qualsevol de les tres peces.

L'alfil



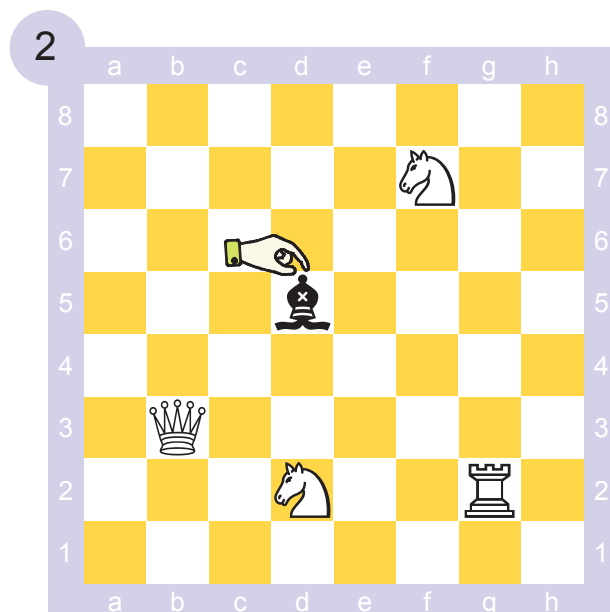
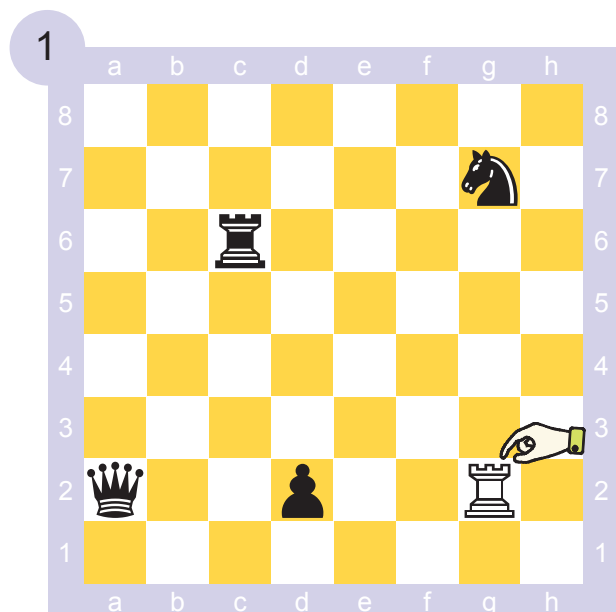
L'alfil, en una jugada, pot capturar qualsevol de les peces encerclades.



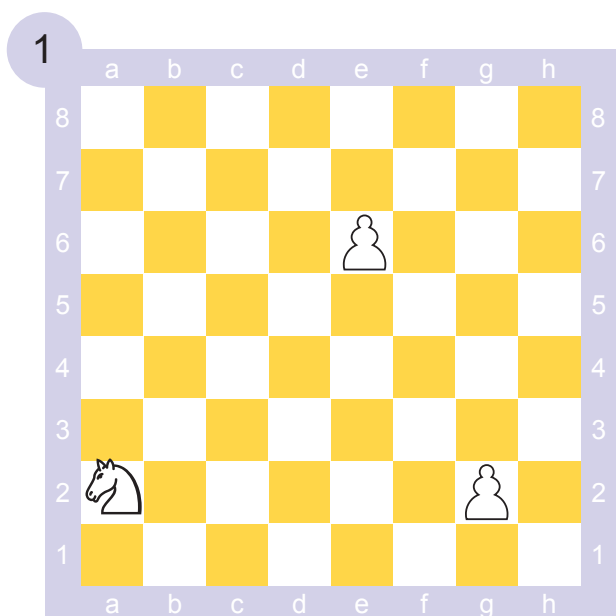
Des del quadrat, l'alfil pot capturar qualsevol de les dues peces.



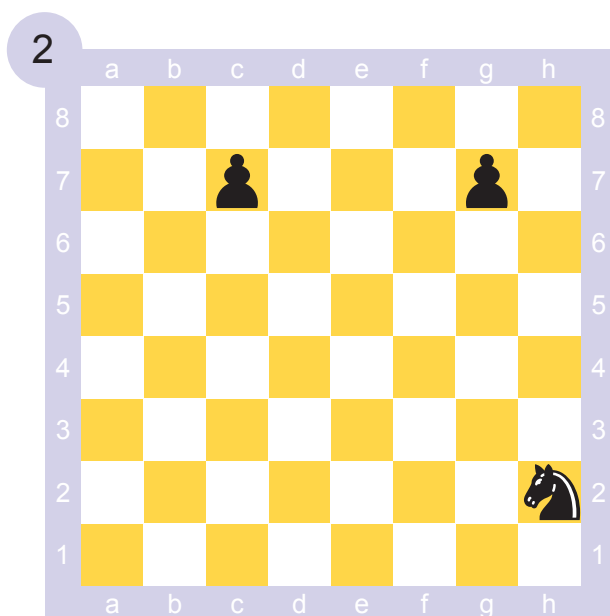
Encercla la peça de més valor que pot ser capturada per la indicada amb la mà.



Marca la casella des d'on la peça indicada podria capturar qualsevol peça de les que apareixen al tauler.



Una torre

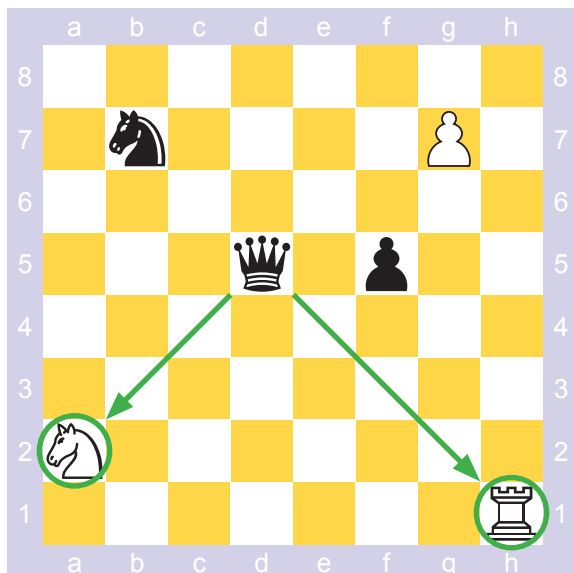


Un alfil

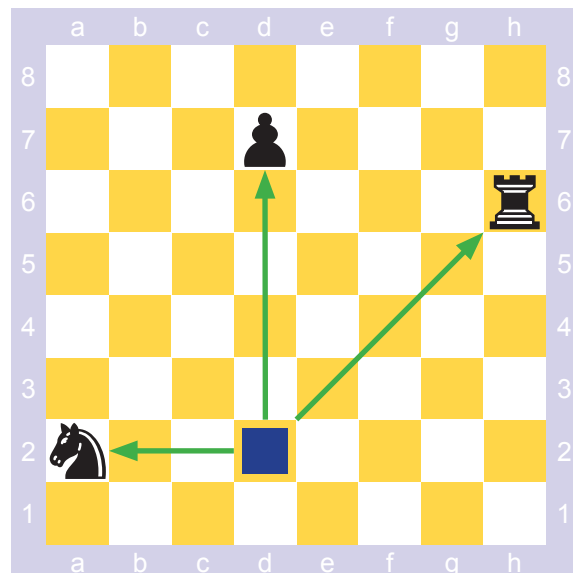


La dama i el rei

La dama

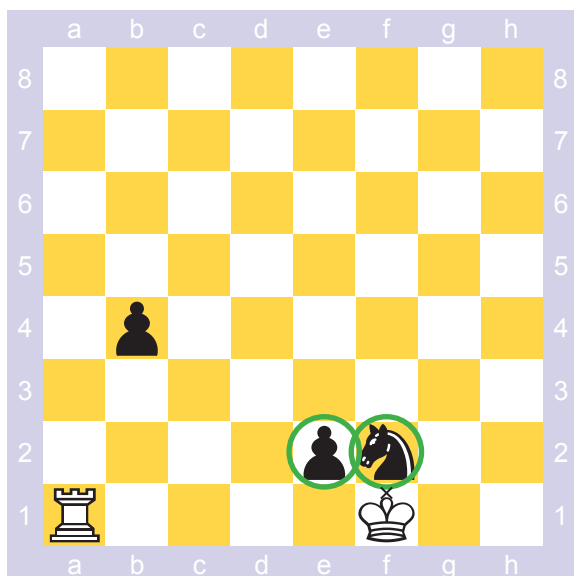


La dama, en una jugada, pot capturar qualsevol de les peces encerclades.

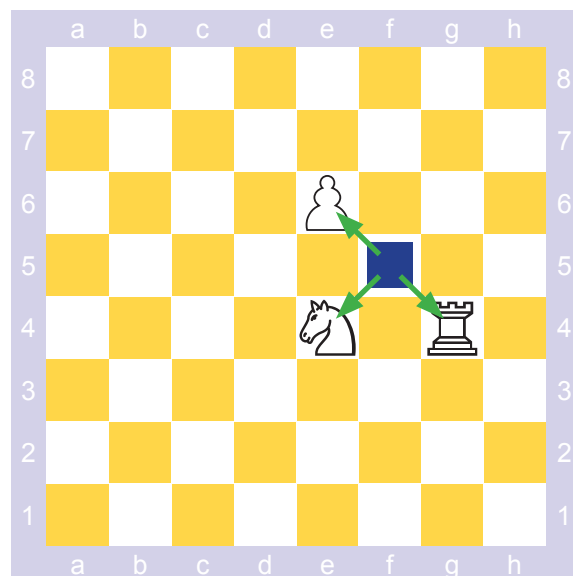


Des del quadrat, la dama pot capturar qualsevol de les tres peces.

El rei



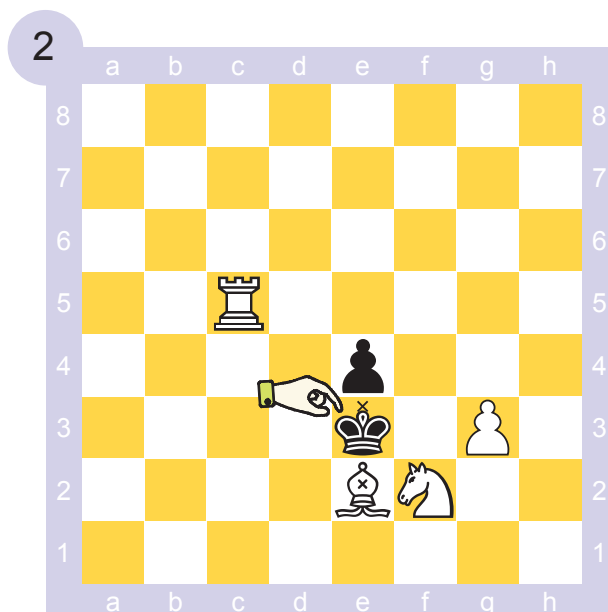
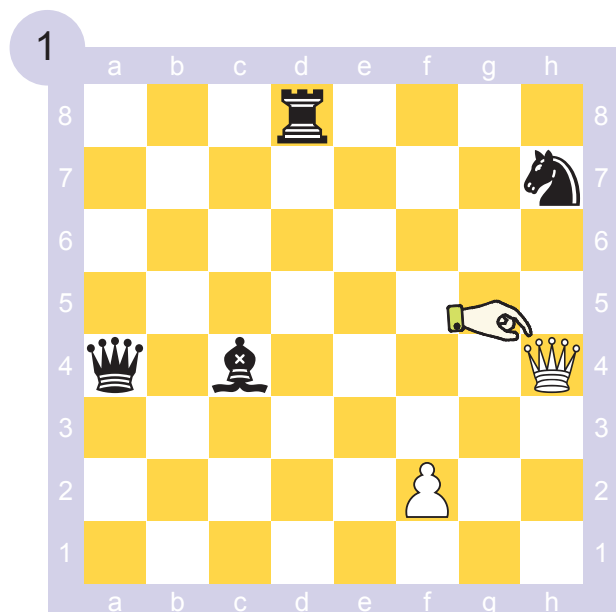
El rei, en una jugada, pot capturar qualsevol de les peces encerclades.



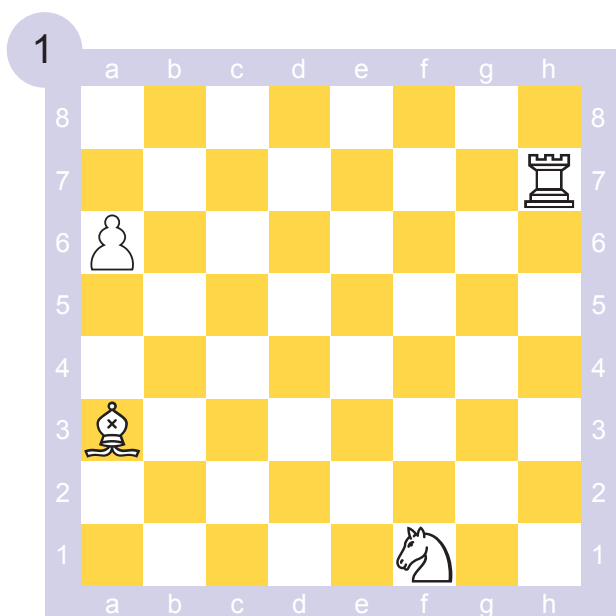
Des del quadrat, el rei pot capturar qualsevol de les tres peces.



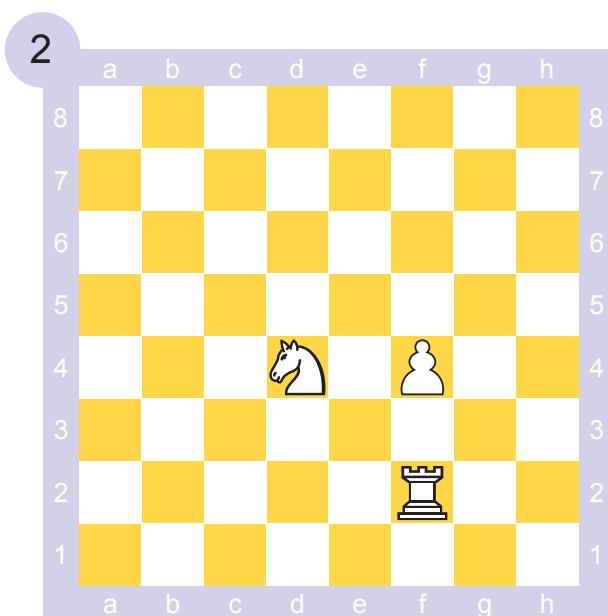
Encercla la peça de més valor que pot ser capturada per la indicada amb la mà.



Marca la casella des d'on la peça indicada podria capturar qualsevol peça de les que apareixen al tauler.



La dama

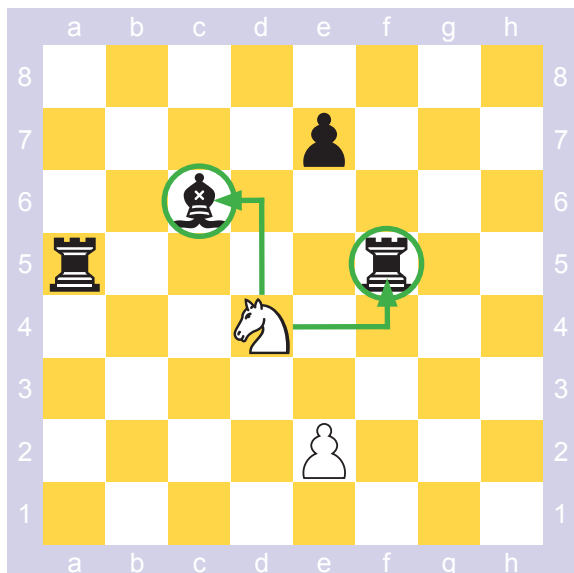


El rei

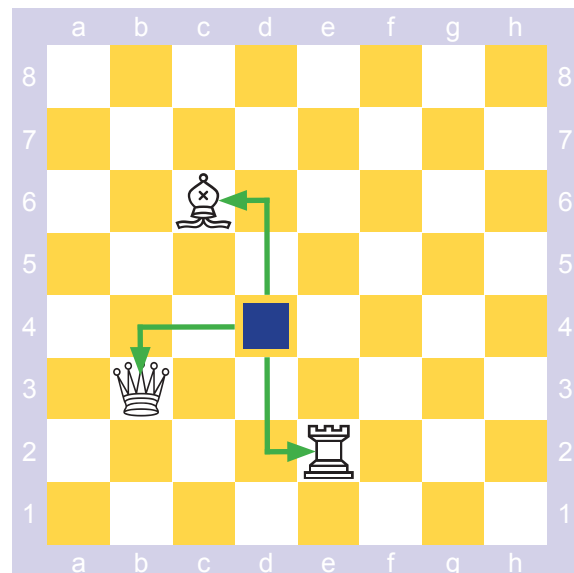


El cavall i el peó

El cavall

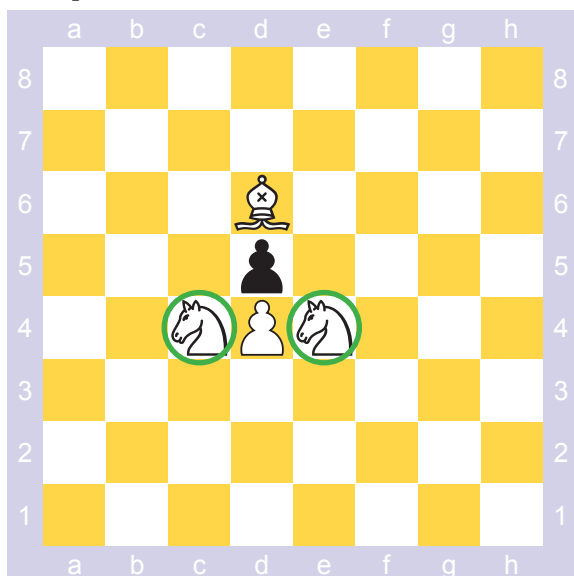


El cavall, en una jugada, pot capturar qualsevol de les peces encerclades.

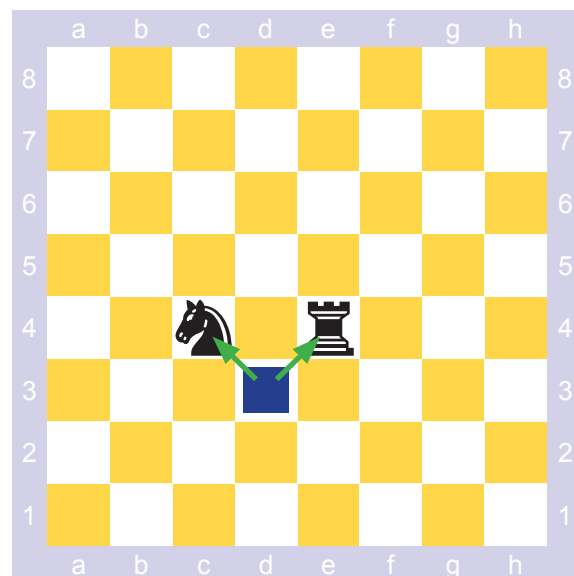


Des del quadrat, el cavall pot capturar qualsevol de les tres peces.

El peó



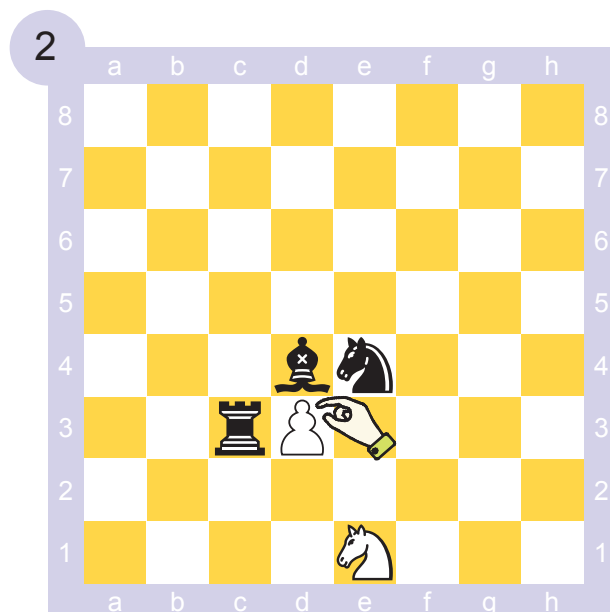
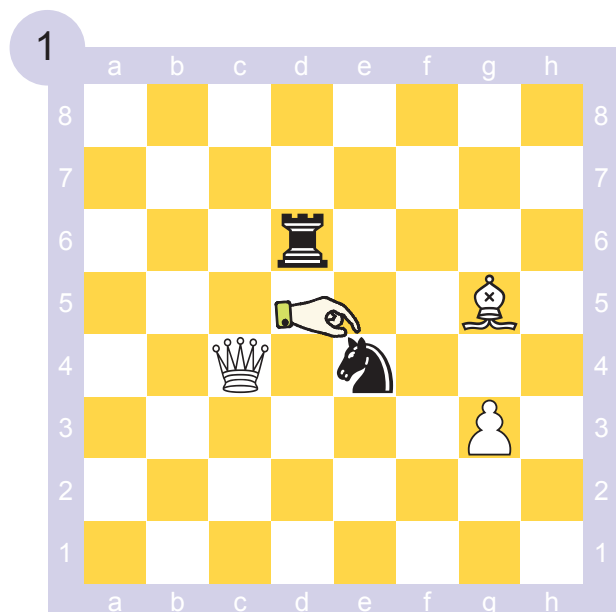
El peó, en una jugada, pot capturar qualsevol de les peces encerclades.



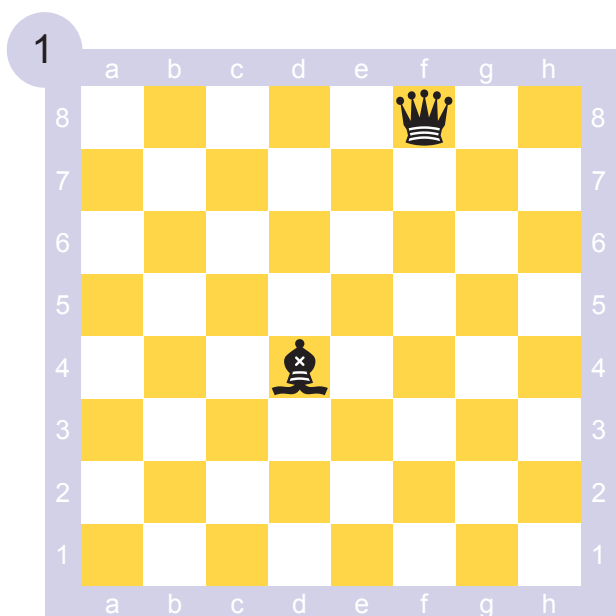
Des del quadrat, el peó pot capturar qualsevol de les dues peces.



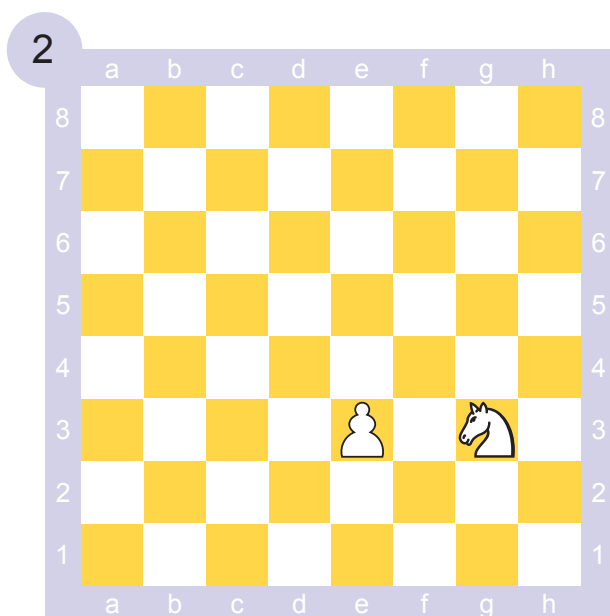
Encercla la peça de més valor que pot ser capturada per la indicada amb la mà.



Marca la casella des d'on la peça indicada podria capturar qualsevol peça de les que apareixen al tauler.



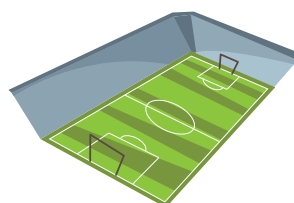
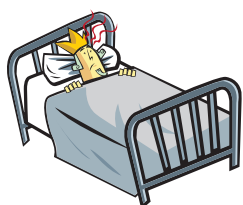
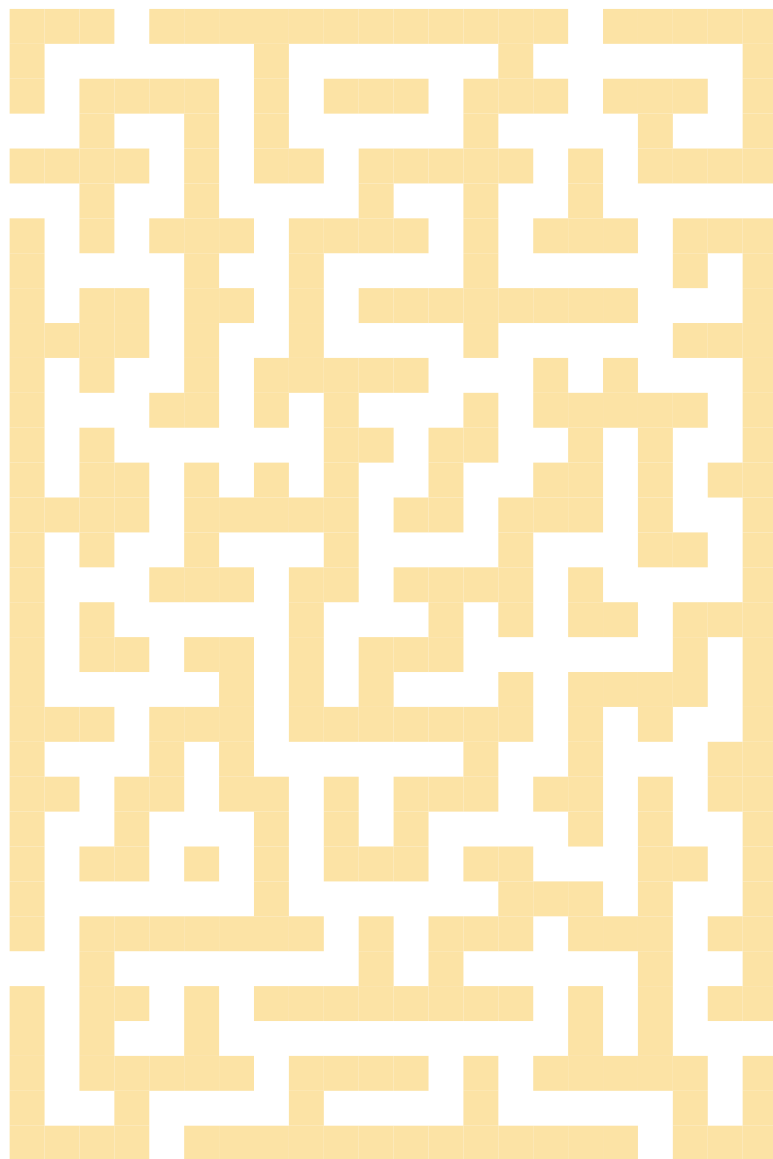
Un caballo



Un peón



Senyala el camí que ha de seguir cada peça per anar on li correspon. Pinta cada trajecte d'un color diferent.





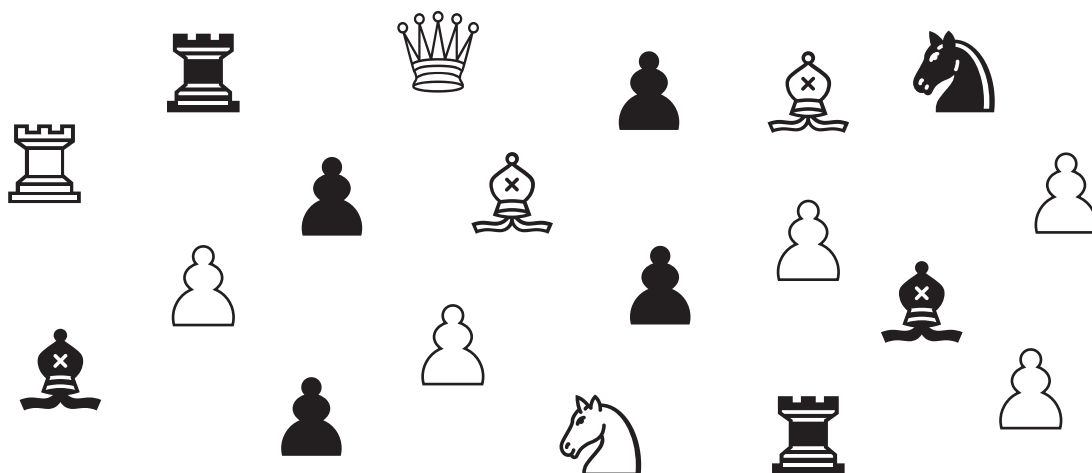
Uneix les lletres i forma les paraules que indiquen els dibuixos. Utilitza cada una de les lletres una sola vegada. Fixa't en l'exemple.

The puzzle grid contains the following letters and connections:

- Chessboard:** Connected to T (top left), which is connected to A (middle left), which is connected to U (middle right), which is connected to L (bottom left), which is connected to E (bottom left), which is connected to R (bottom left).
- Clock:** Connected to R (top right), which is connected to A (top right).
- King:** Connected to T (middle left), which is connected to O (middle left).
- Knight:** Connected to C (middle right), which is connected to V (middle right).
- Other letters:** R (top middle), E (top middle), L (middle right), R (middle right), L (middle right), A (middle right), O (middle right), E (middle right), L (bottom middle), T (bottom middle), G (bottom middle), E (bottom middle).
- Words formed:**
 - TAULER (King)
 - RA (Clock)
 - TO (King)
 - CV (Knight)
- Empty boxes for answers:**
 - Bottom left: Connected to L (bottom middle)
 - Bottom right: Connected to E (bottom middle)



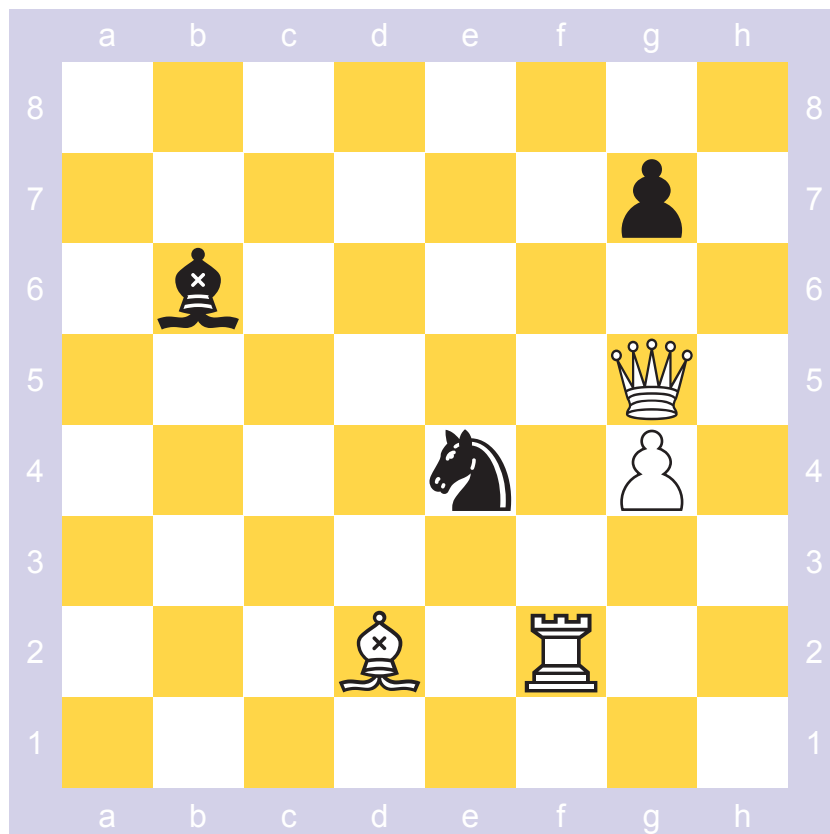
Anota la quantitat de cada tipus de peces capturades durant la partida. Després, digues si és un nombre parell o senar.



Dama	1	parell senar
Torre		
Alfil		
Cavall		
Peó		



Anota el nom de les caselles on es troben les peces a què es refereixen les indicacions següents.



1 No es pot moure.

g

4

2 Dues peces la poden capturar.

3 Captura la peça de menys valor.

4 Amenaça tres peces.

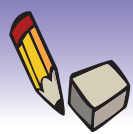
5 Té una sola casella on anar.

Unitat 4

Atacar

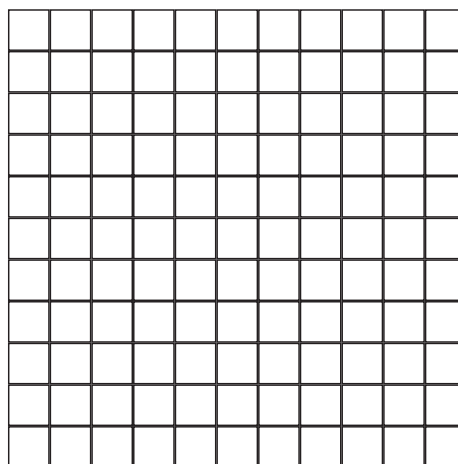
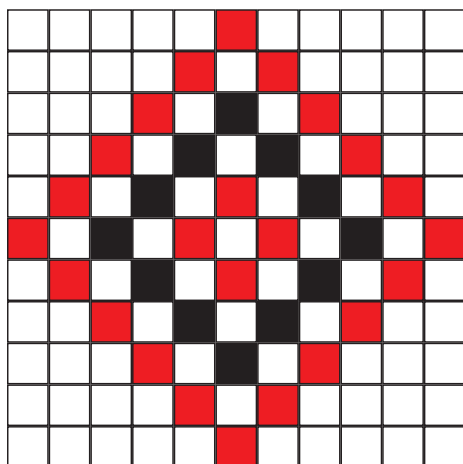
- Jugada d'atac
- Jugada errònia
- Podem capturar?



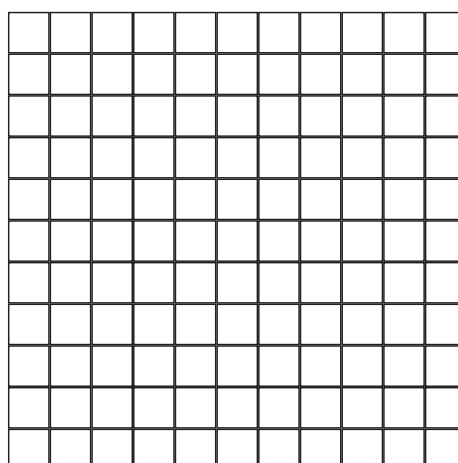
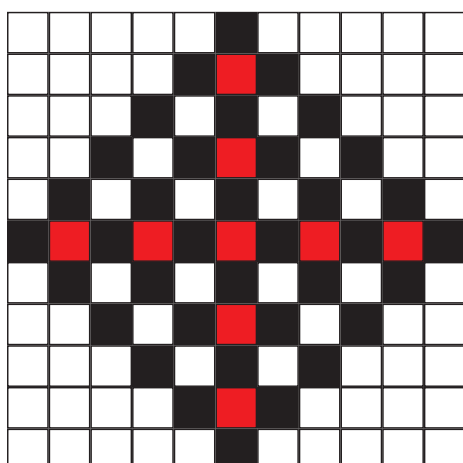


Pinta la quadrícula de la dreta segons les figures de l'esquerra.

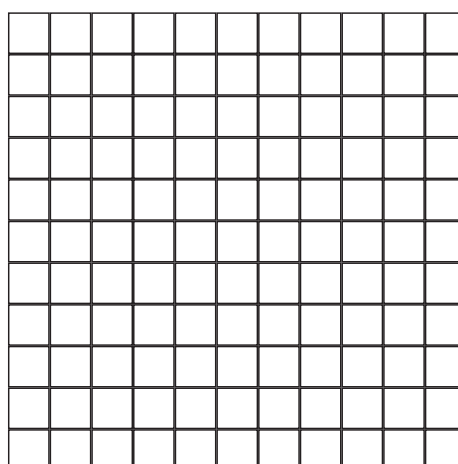
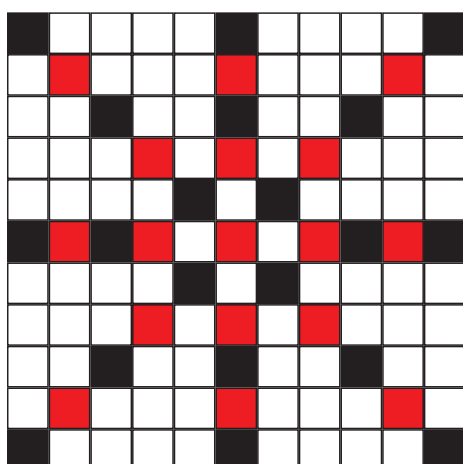
1



2



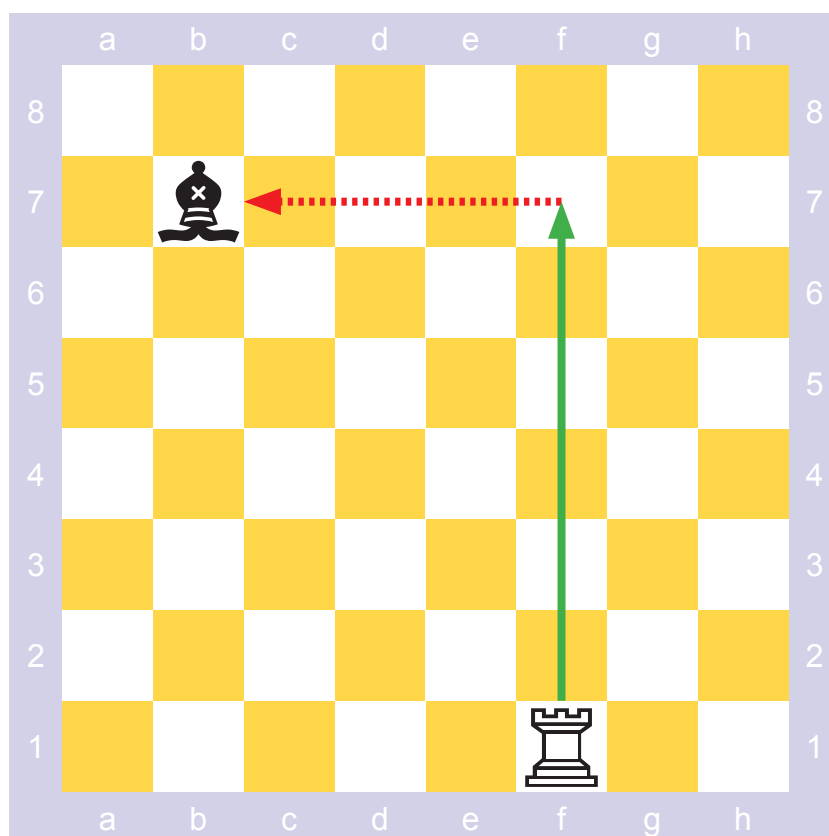
3





Jugada d'atac

Les jugades d'atac es fan per intentar capturar peces de l'adversari.



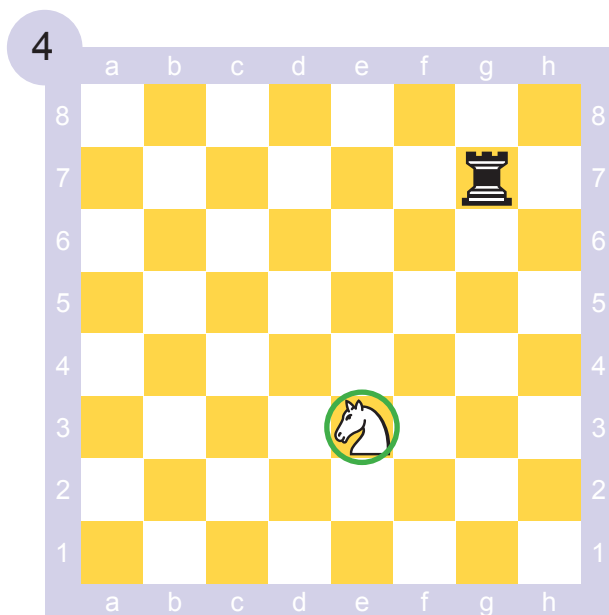
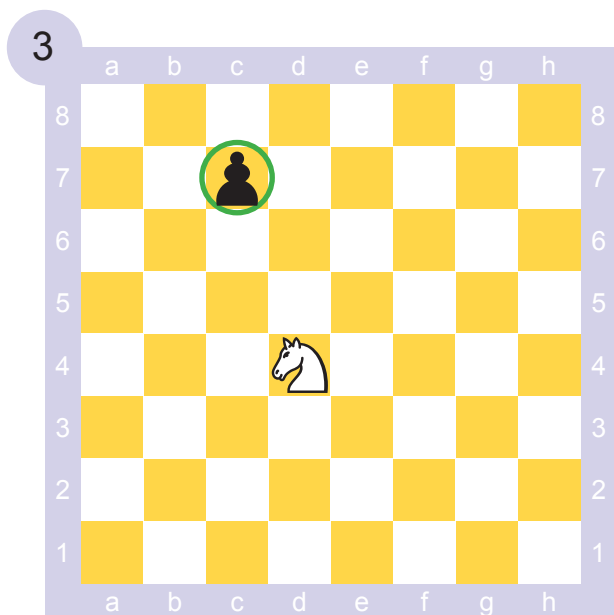
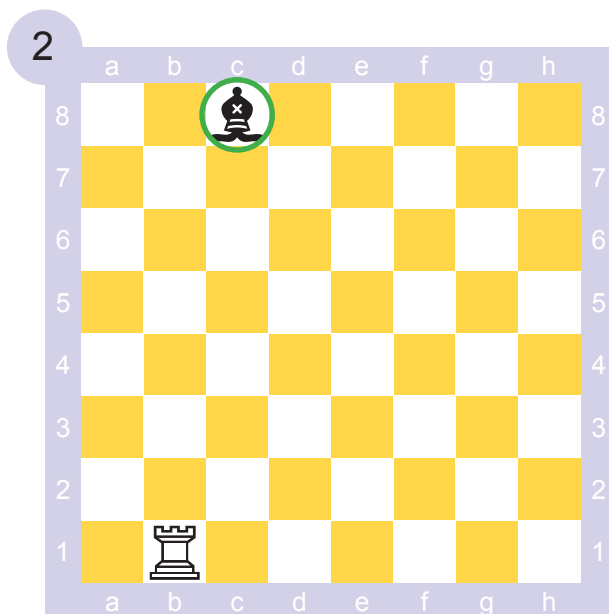
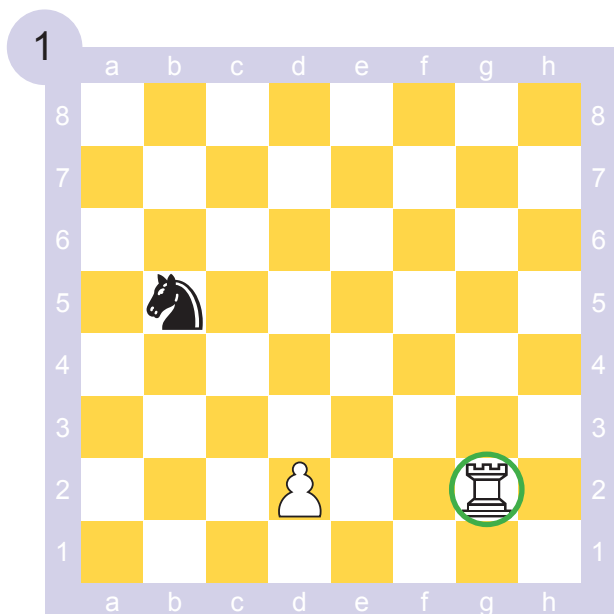
La torre blanca es mou a la casella f7 i amenaça l'alfil negre.



La peça atacant fa l'amenaça i la peça atacada la rep.



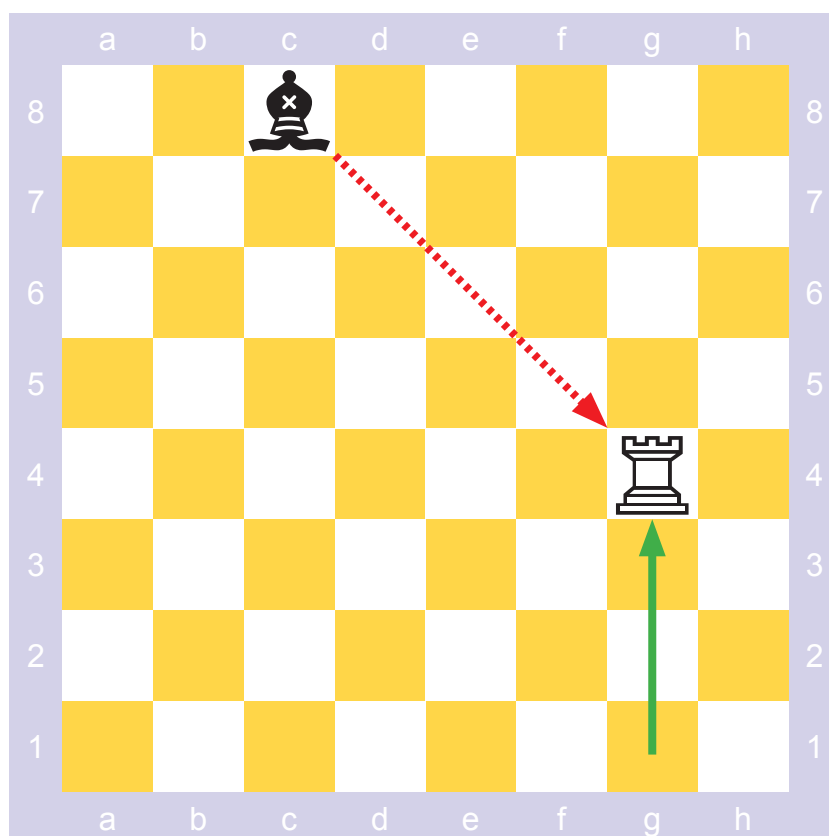
Fes una jugada d'atac amb la peça encerclada. Indica la jugada amb una fletxa.





Jugada errònia

Les jugades errònies es produeixen quan es juga massa ràpid o quan no ens fixem en les amenaces.



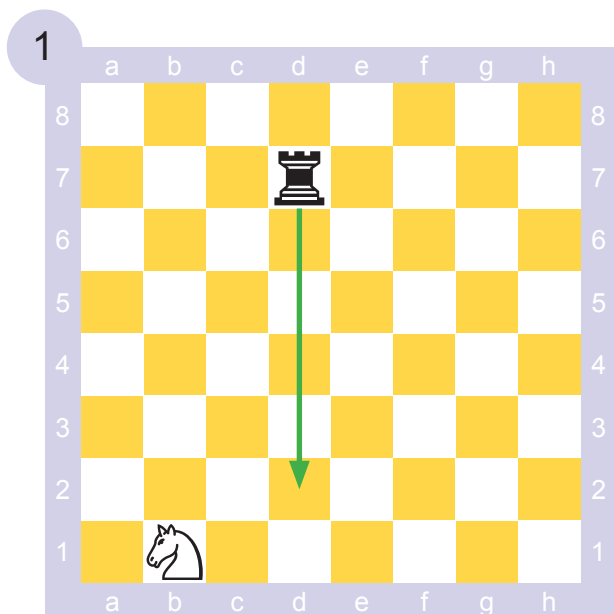
La torre blanca es mou a una casella amenaçada per l'alfil negre.



Si fas errades, perdràs la partida!

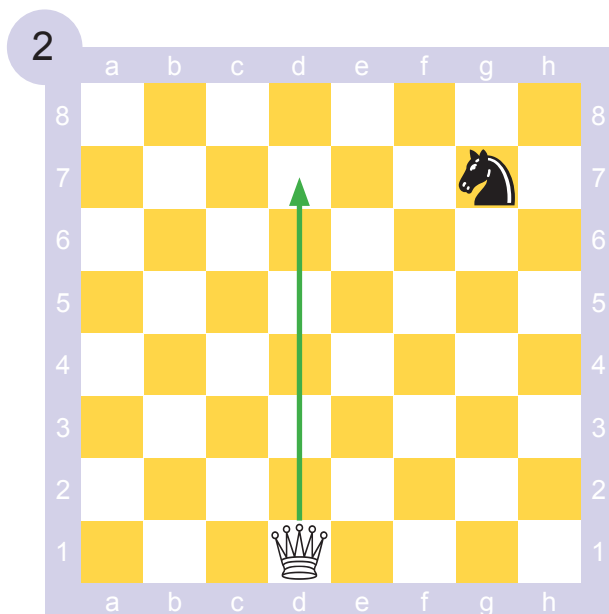


Indica si és una jugada d'atac o errònia.
Encercla la resposta.



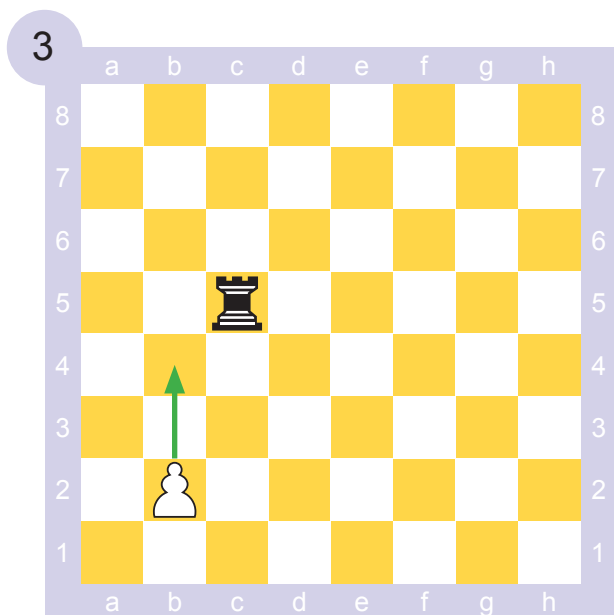
Atac

Errònia



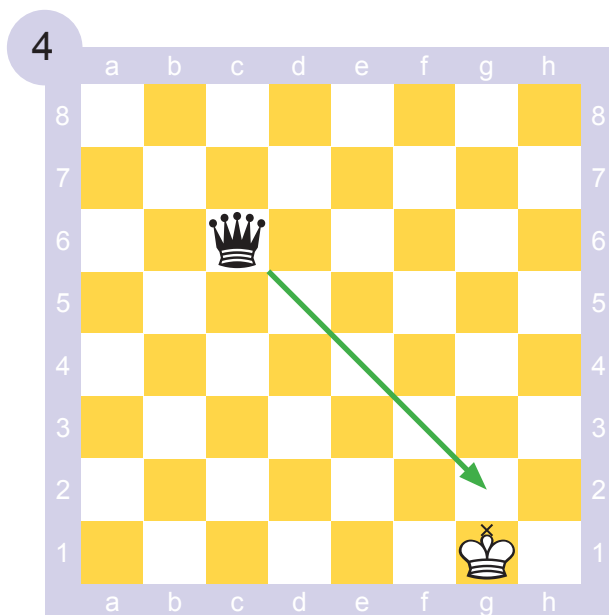
Atac

Errònia



Atac

Errònia



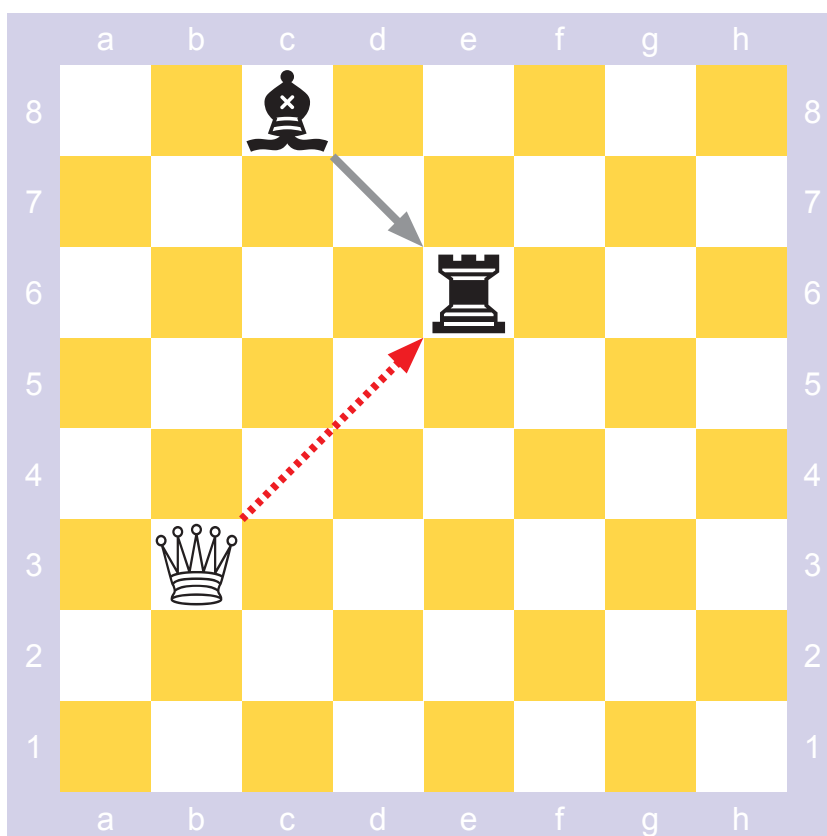
Atac

Errònia



Podem capturar?

És recomanable capturar una peça atacada si no es perden punts al fer-ho.



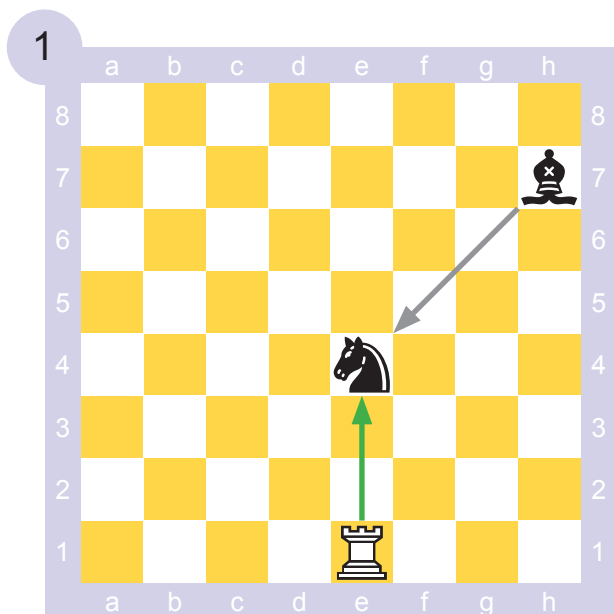
La dama no capturarà la torre negra perquè està defensada per l'alfil.
Les blanques perdrien la dama (10 punts) i les negres, la torre (5 punts).



Sovint, la peça que captura també és capturada per una altra.

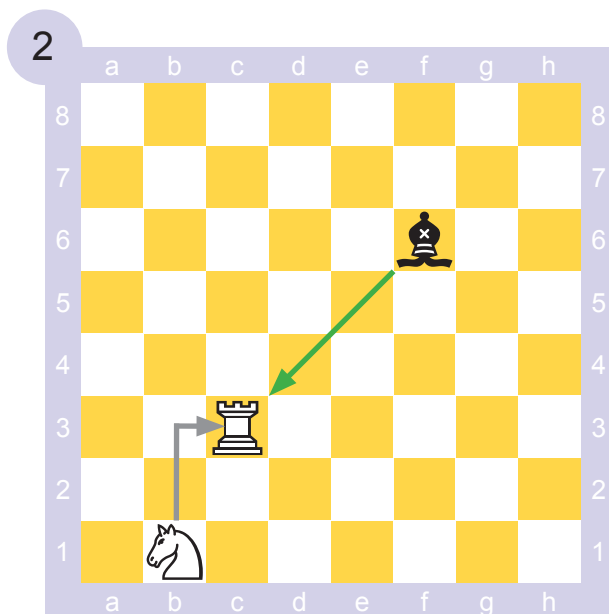


Encercla el jugador que guanya més punts si es captura la peça indicada.



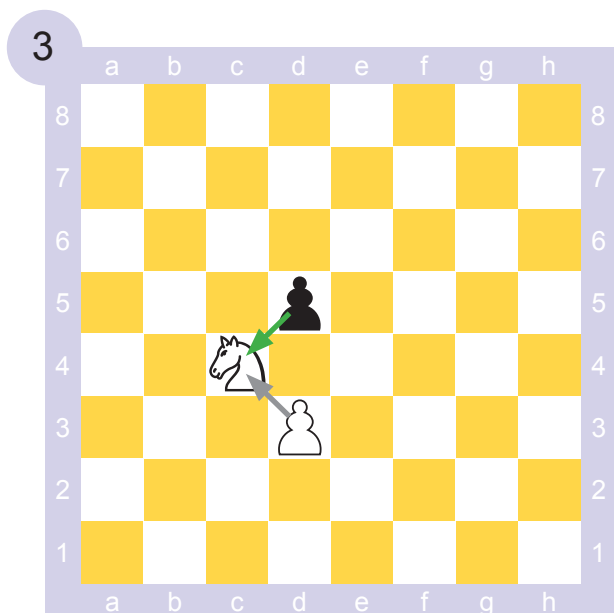
Blanques

Negres



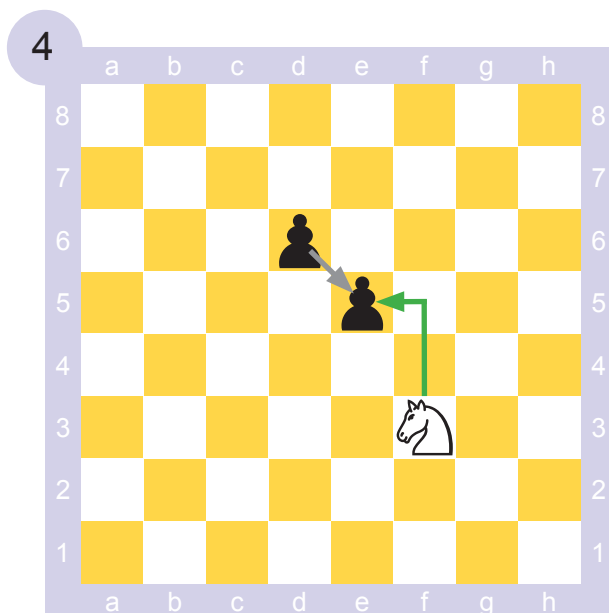
Blanques

Negres



Blanques

Negres



Blanques

Negres



Compta totes les rajoles del terra d'aquesta sala.



1 Quantes rajoles té d'ample?

2 Quantes rajoles té de llarg?

3 Quantes rajoles té la sala?



Relaciona els antònims (paraules amb significats oposats).

atacar

perdre

blanques

parar

guanyar

negres

mourre

defensar



Cada oració conté paraules que corresponen a una altra frase. Fixa-t'hi i escriu-les correctament.

1

Cada rellotge té un rei.

2

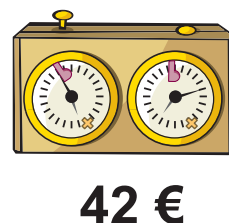
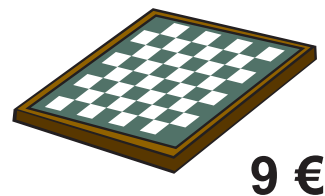
Miro jugador amenaçada.

3

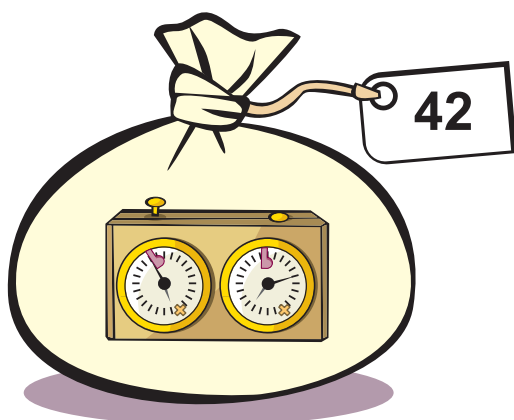
Poso la peça en funcionament.



Observa el preu d'aquests objectes i encercla quins no podries comprar amb 40 euros.



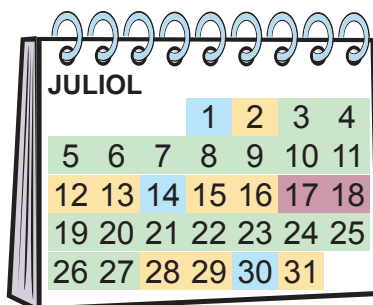
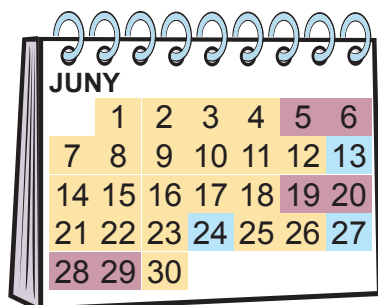
Si tens 50 euros per comprar cada objecte, quin canvi et tornaran en cada cas?







Observa el calendari de competicions següent.



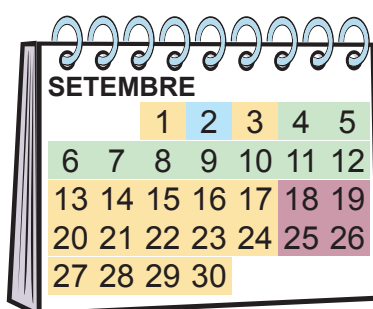
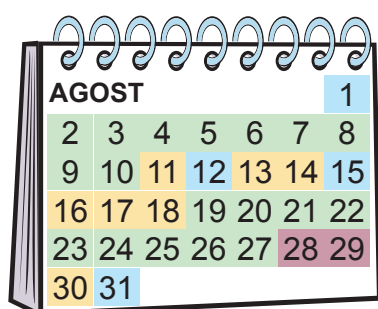
Torneigs d'estiu

 de 1 dia

 de 2 dies

 de 9 dies

 dies sense torneig



1 Quin mes es poden jugar més torneigs d'un sol dia?

2 En quin mes hi ha més torneigs de dos dies?

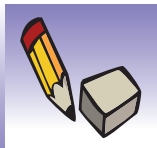
3 En quins mesos hi ha més torneigs de nou dies?

4 En quin mes no s'ofereixen els tres tipus de torneig?

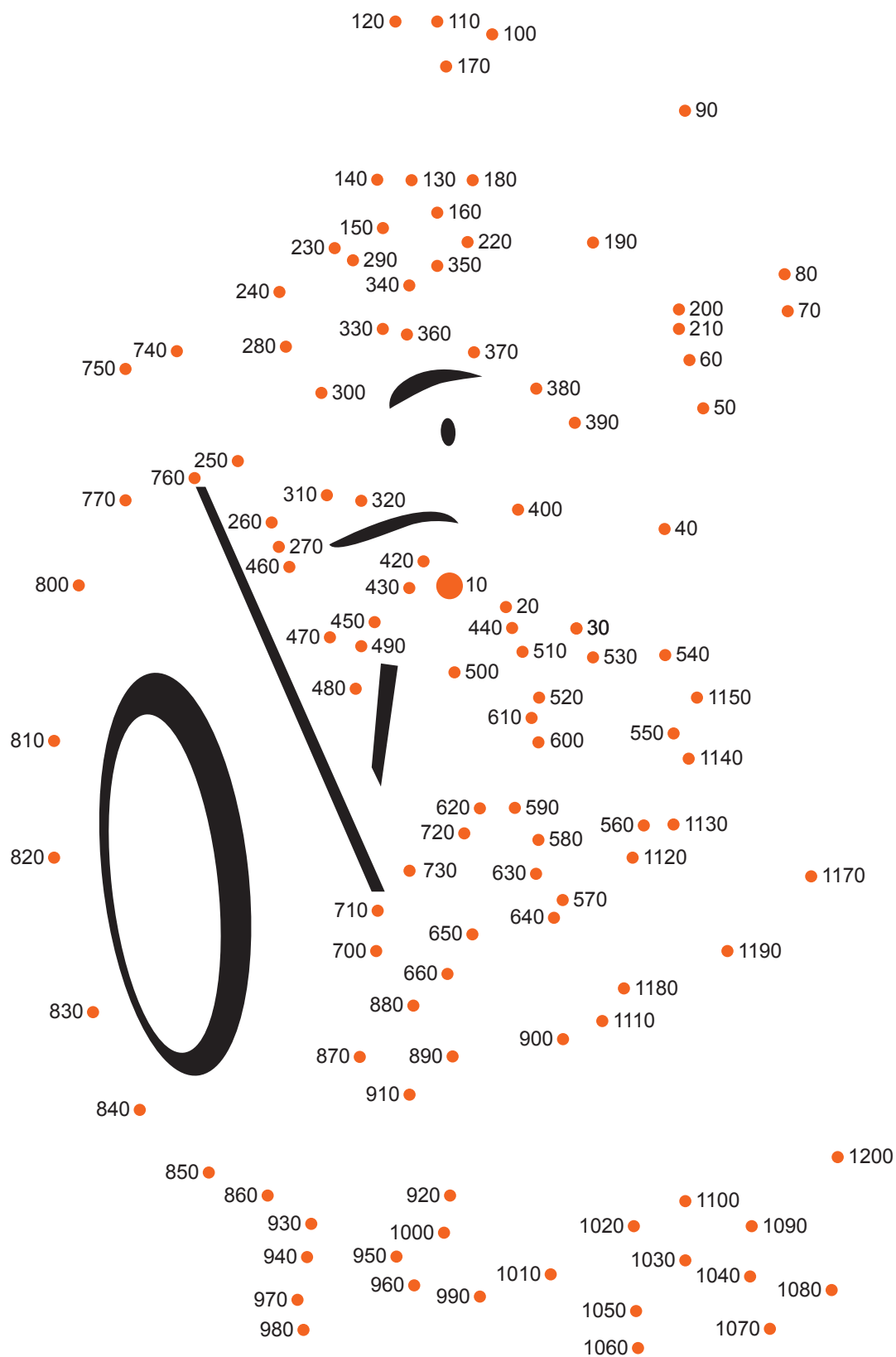
Defensar

- Moure
- Capturar
- Defensar
- Interposar





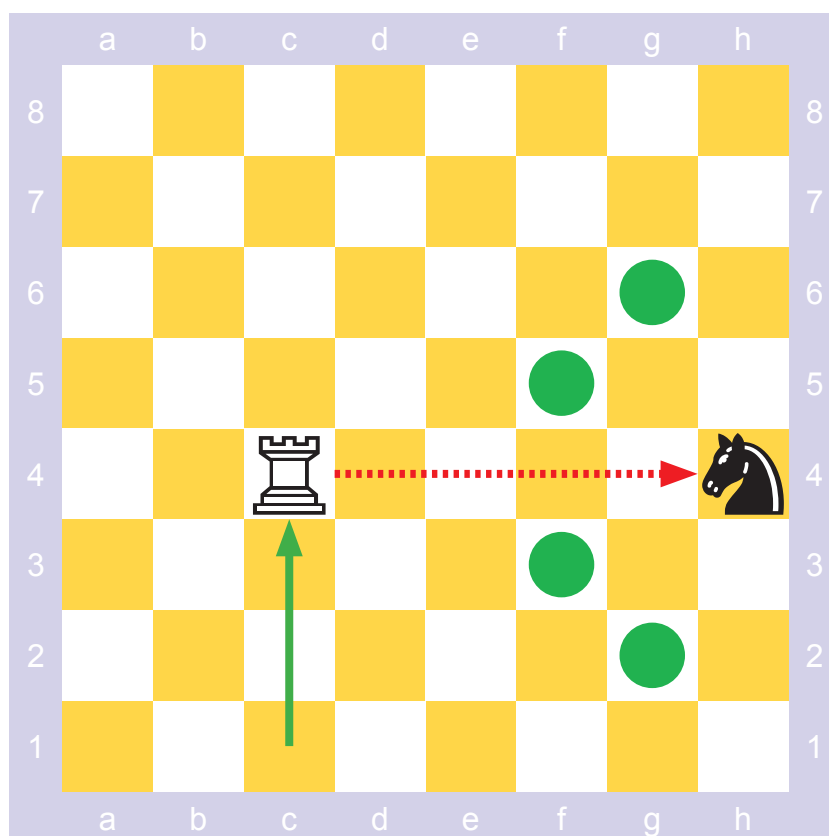
Acaba de dibuixar la peça seguint els números.





Moure

La peça atacada es mou a una altra casella que no està amenaçada.



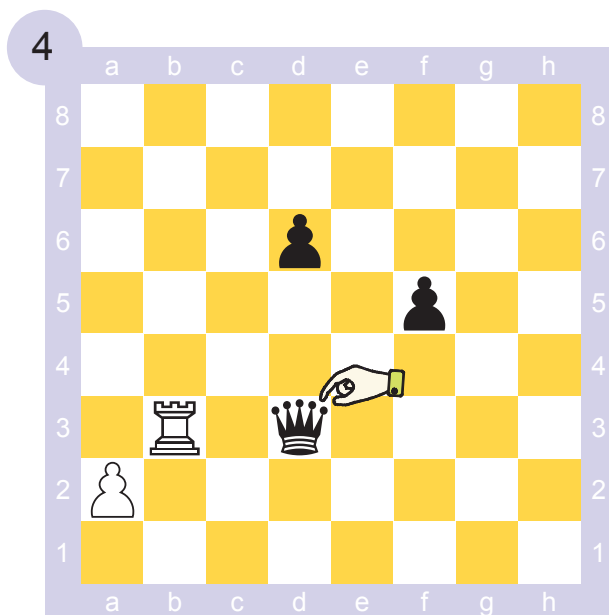
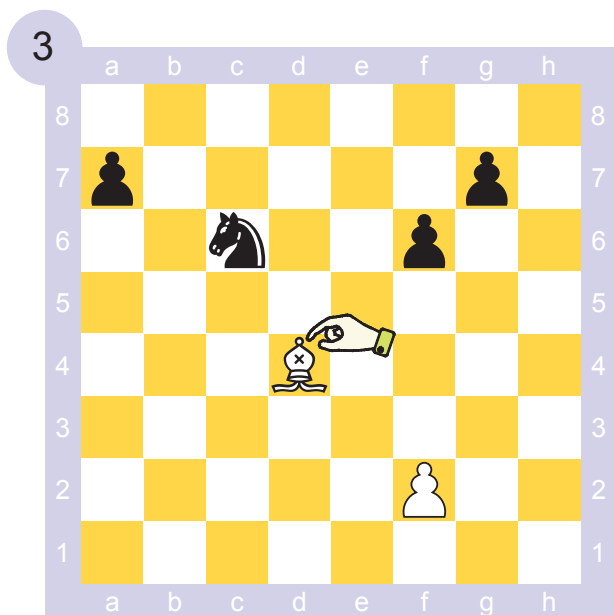
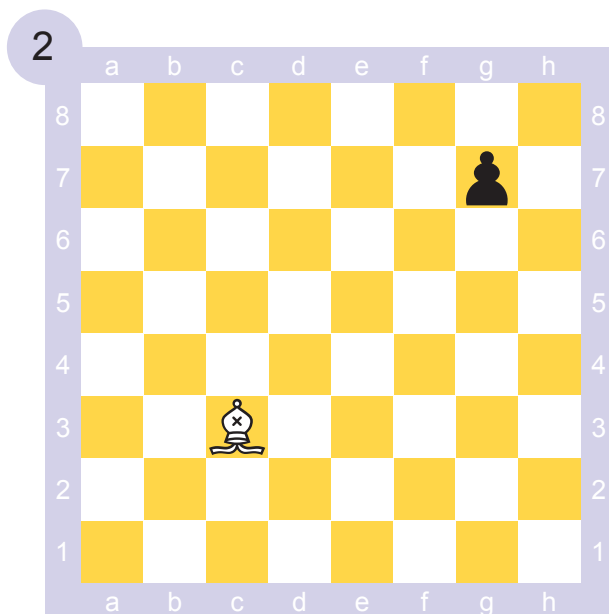
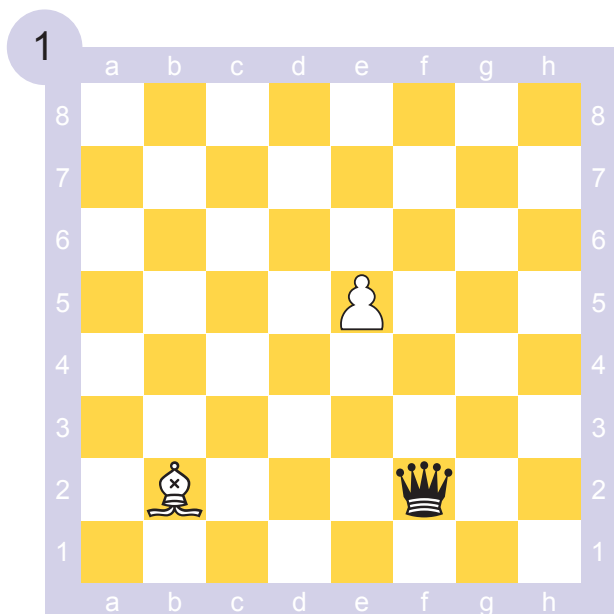
El cavall, que està amenaçat per la torre, pot moure's a qualsevol casella on hi ha un cercle verd.



Aquesta opció de defensa és la més senzilla.



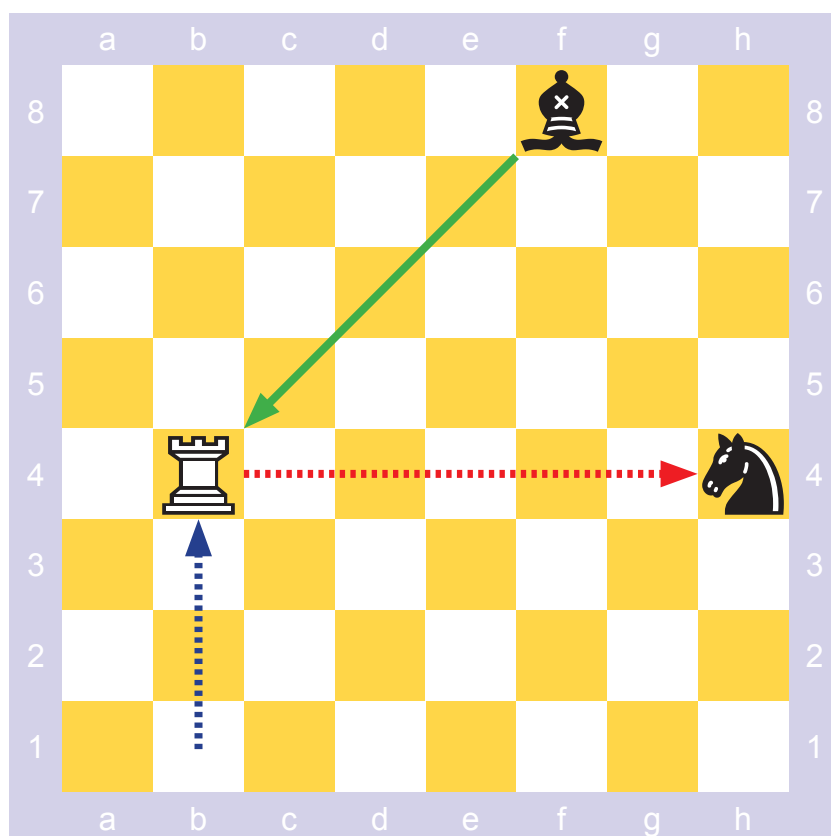
Posa una rodona a les caselles on pot anar la peça amenaçada.





Capturar

La peça atacant és capturada per l'amenaçada o per una altra peça.



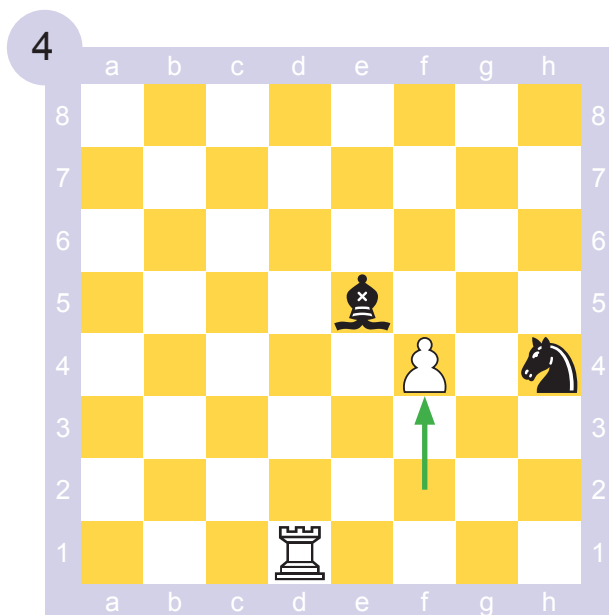
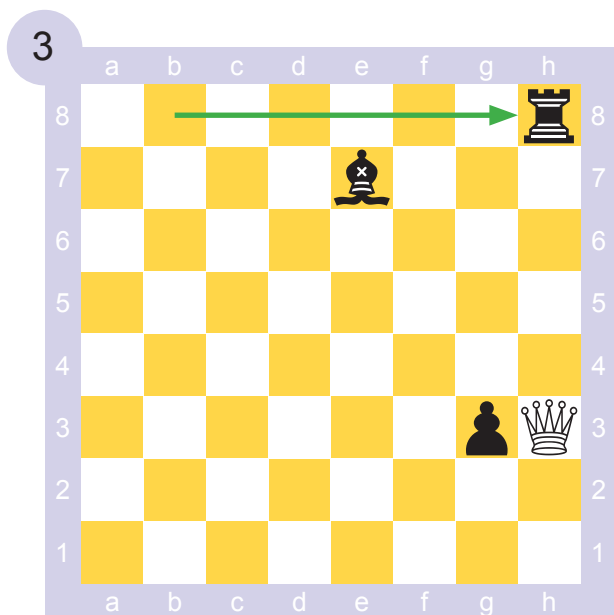
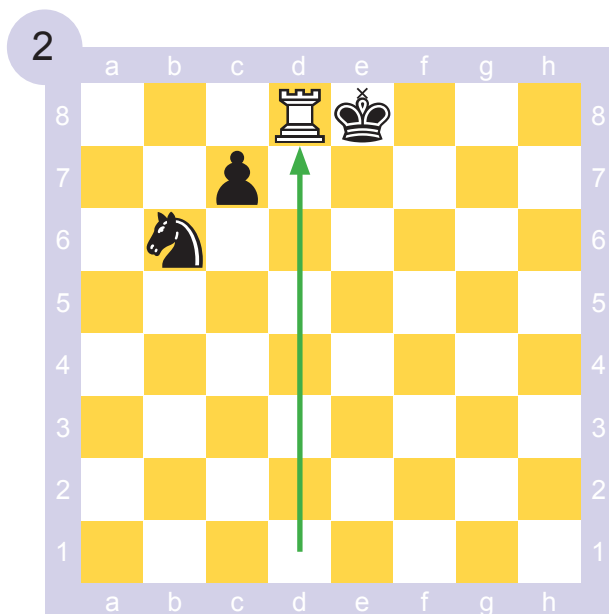
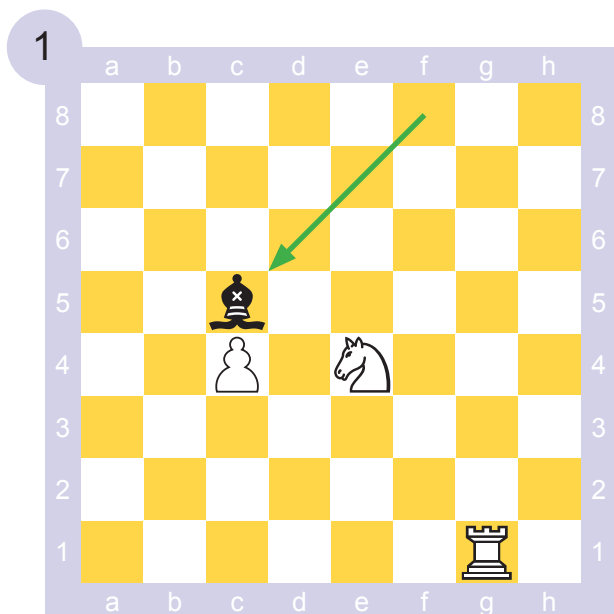
La torre, que està amenaçant al cavall, és capturada per l'alfil.



Si es captura, s'ha d'evitar perdre punts en l'intercanvi.



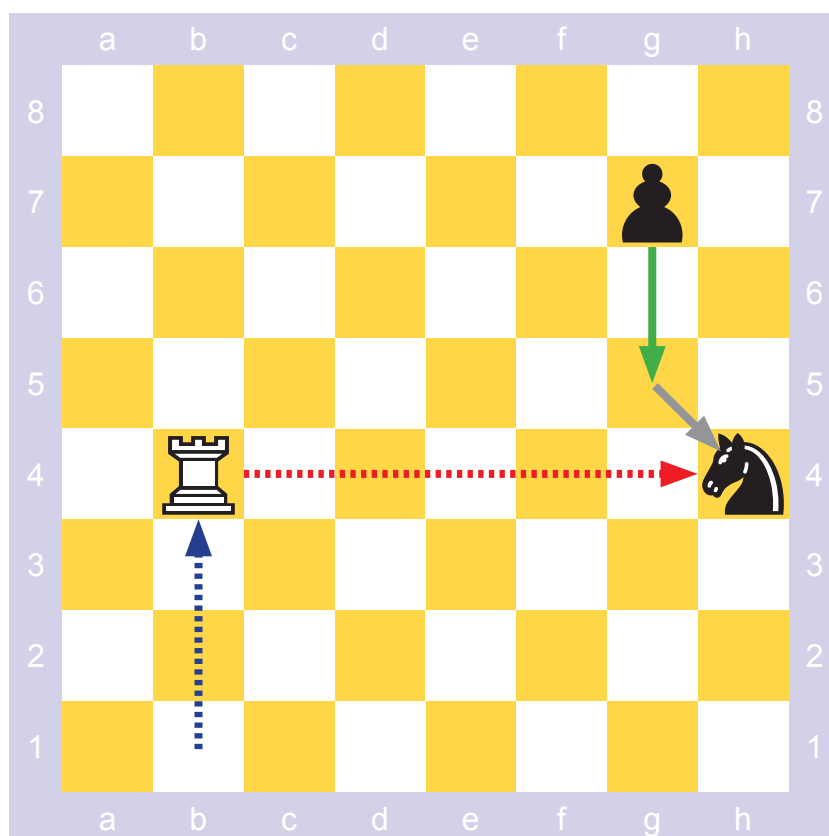
Indica amb una fletxa com es pot capturar la peça atacant.





Defensar

La peça atacada es defensa amb una altra peça.



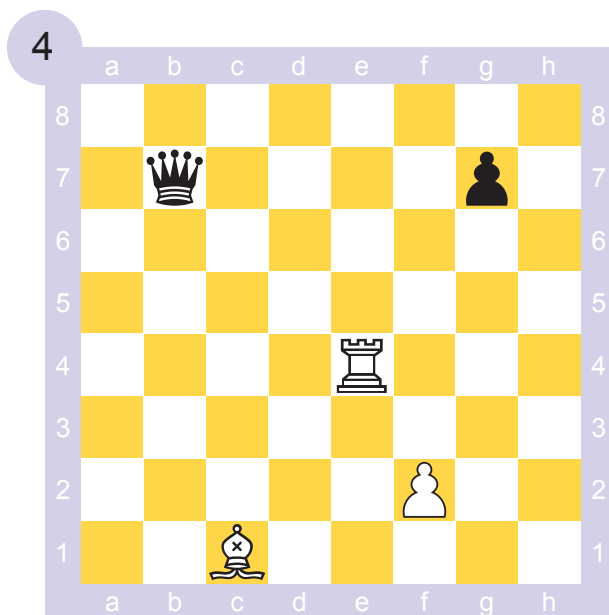
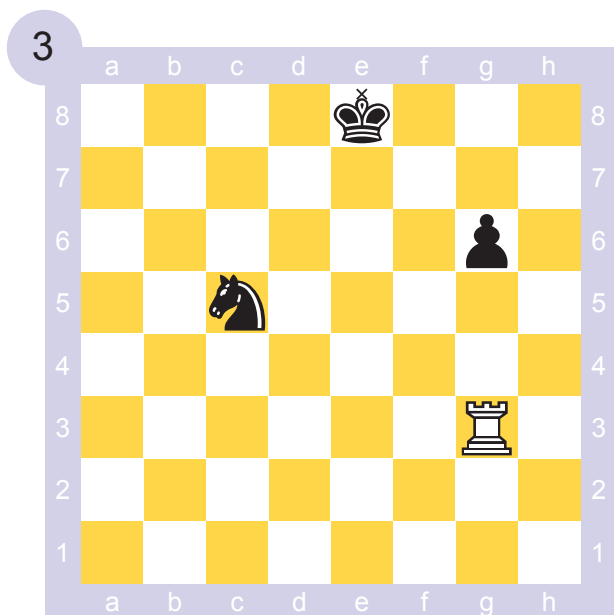
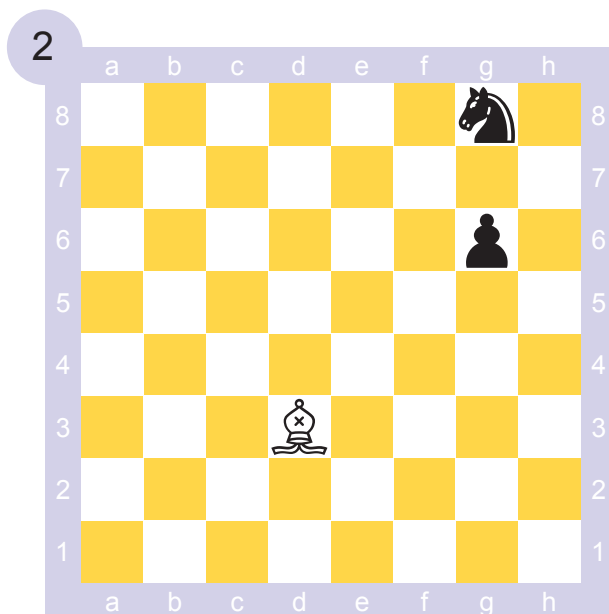
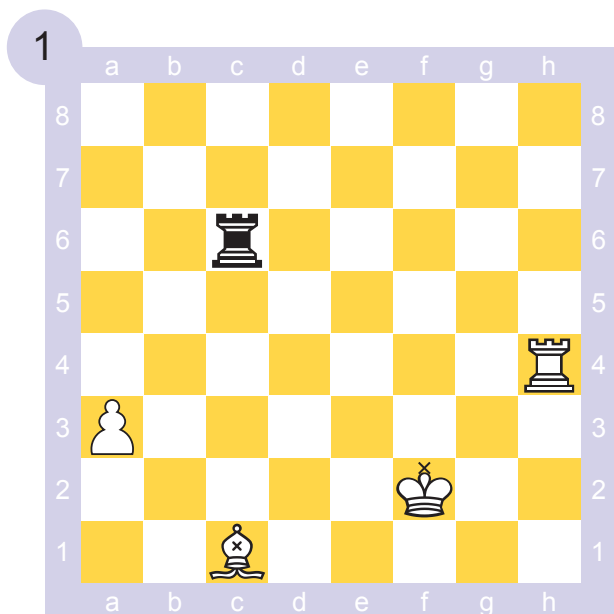
El peó avança dues caselles i defensa el cavall. Si la torre captura el cavall, el peó capturarà la torre.



Si la peça atacada té més valor que l'atacant, normalment és capturada.



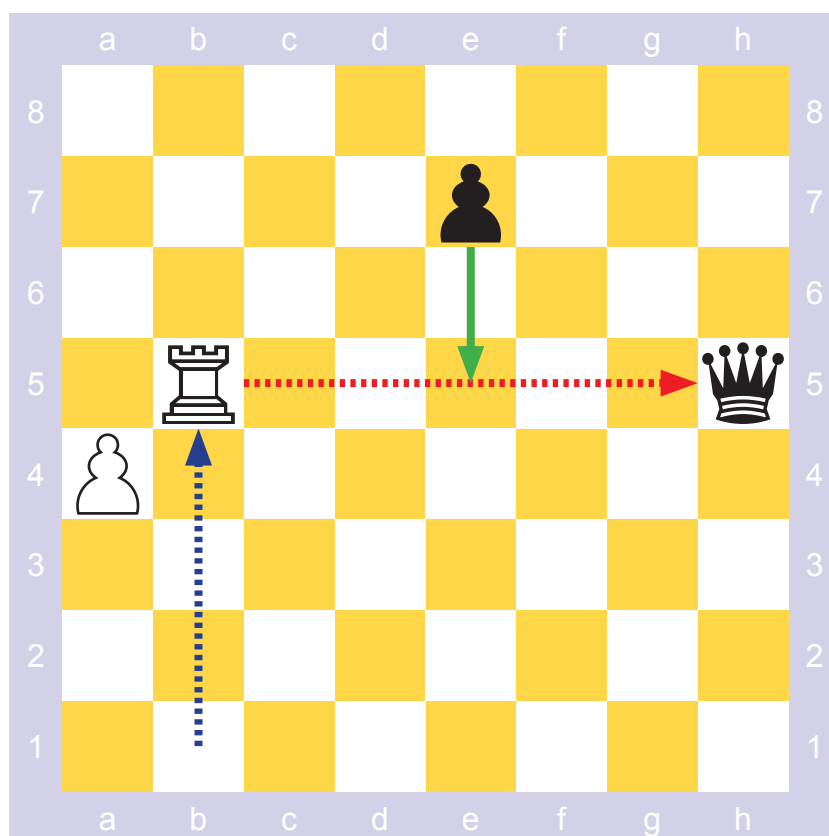
Encercla la peça atacada.
Indica amb una fletxa la jugada que faries amb una altra peça per defensar-la.





Interposar

Entre la peça atacant i l'atacada es col·loca una altra peça.



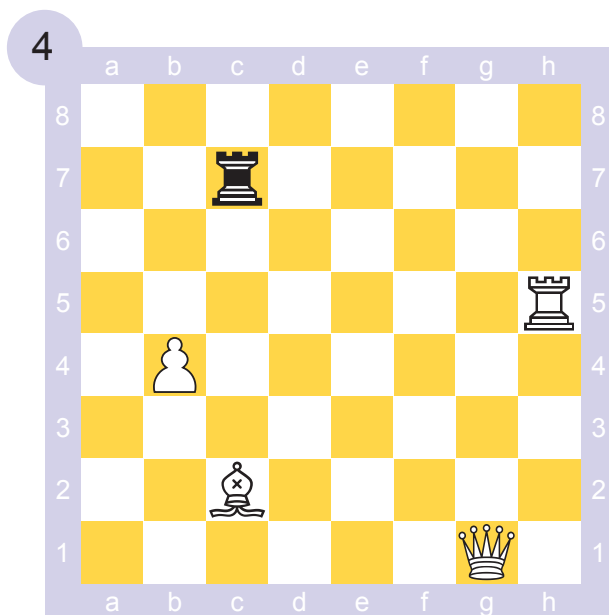
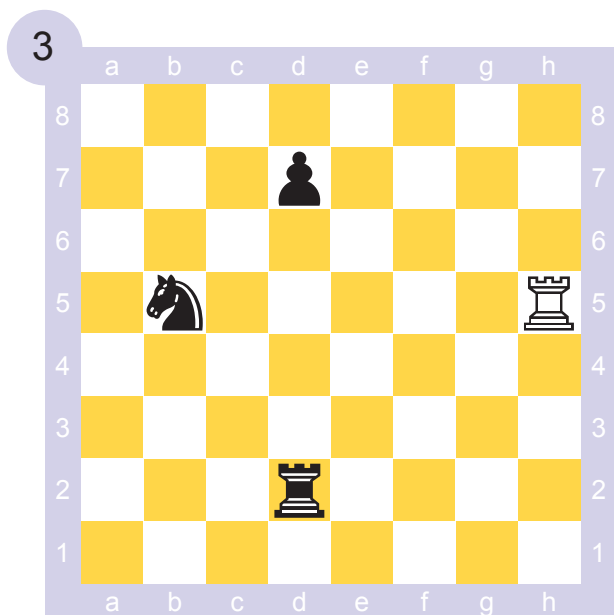
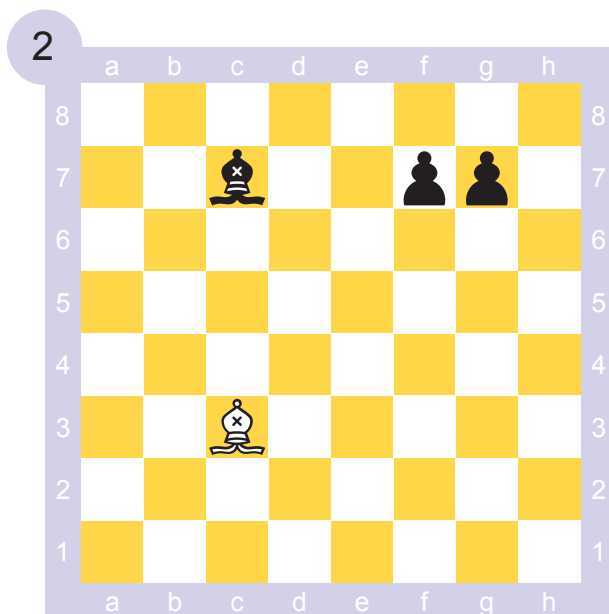
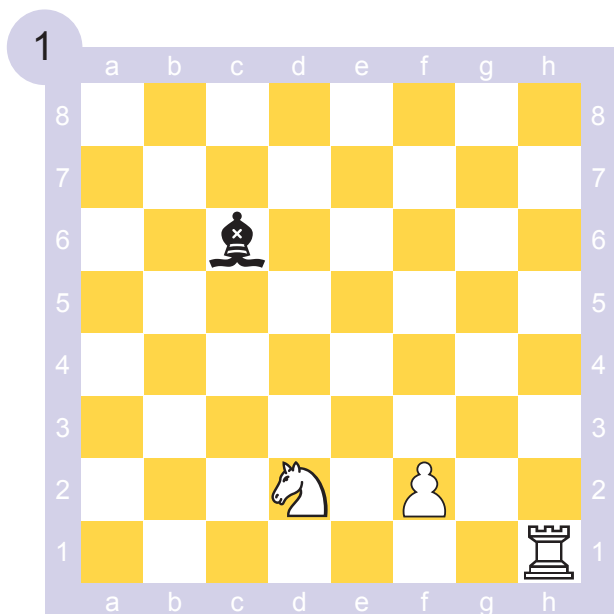
El peó s'interposarà entre la torre (peça atacant) i la dama (peça atacada).
La torre no capturarà el peó perquè està defensada per la dama.



Quan la peça atacant és el cavall, no es pot interposar cap peça.

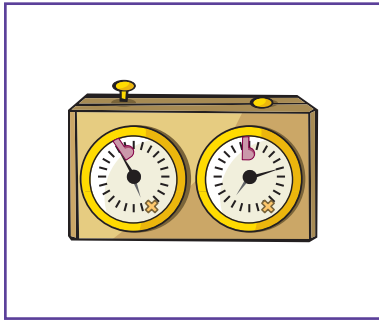


Interposa la peça més adient per tal de defensar l'atacada. Indica la jugada amb una fletxa.





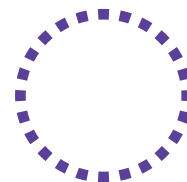
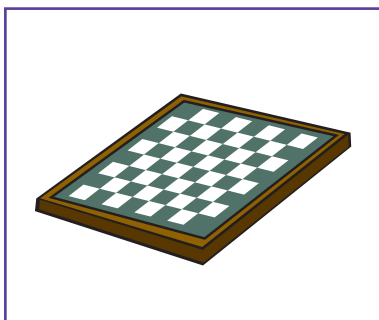
Fixa't en aquests objectes i indica amb quins tipus de formes geomètriques s'han dibuixat.



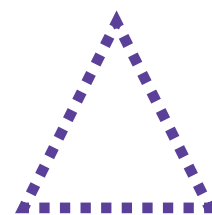
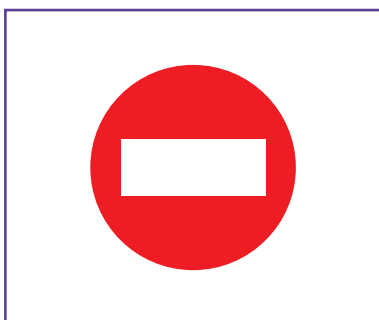
rectangle



quadrat



cercle



triangle



Busca en el cartell la informació del campus.



- 1 Quants dies dura el campus?
- 2 En quina població es dur a terme?
- 3 Es pot inscriure un noi o noia de 9 anys?



Escriu el número de la fletxa que el carter seguirà per repartir cada carta.



1

El Rei
c/ La Línia, 17
12345 Tauler

2

La Dama
c/ La Línia, 8
12345 Tauler

3

La Torre
c/ La Línia, 7
12345 Tauler

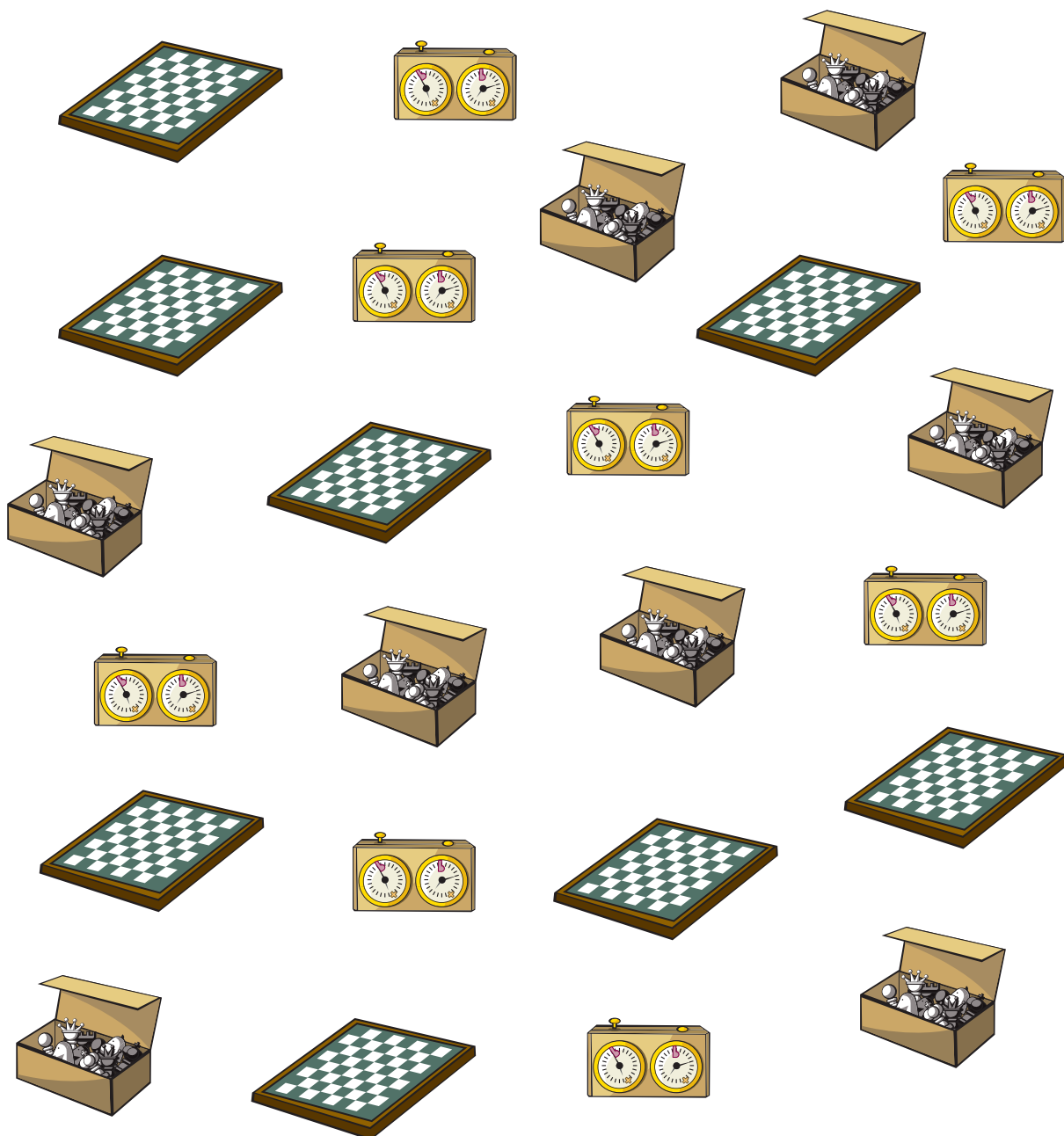
4

El Cavall
c/ La Línia, 18
12345 Tauler



Quantes partides es podran jugar amb aquests materials? Agrupa'ls.

Per jugar una partida es necessita un tauler, un joc de peces i un rellotge.



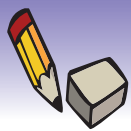
Les partides que es podran jugar són:



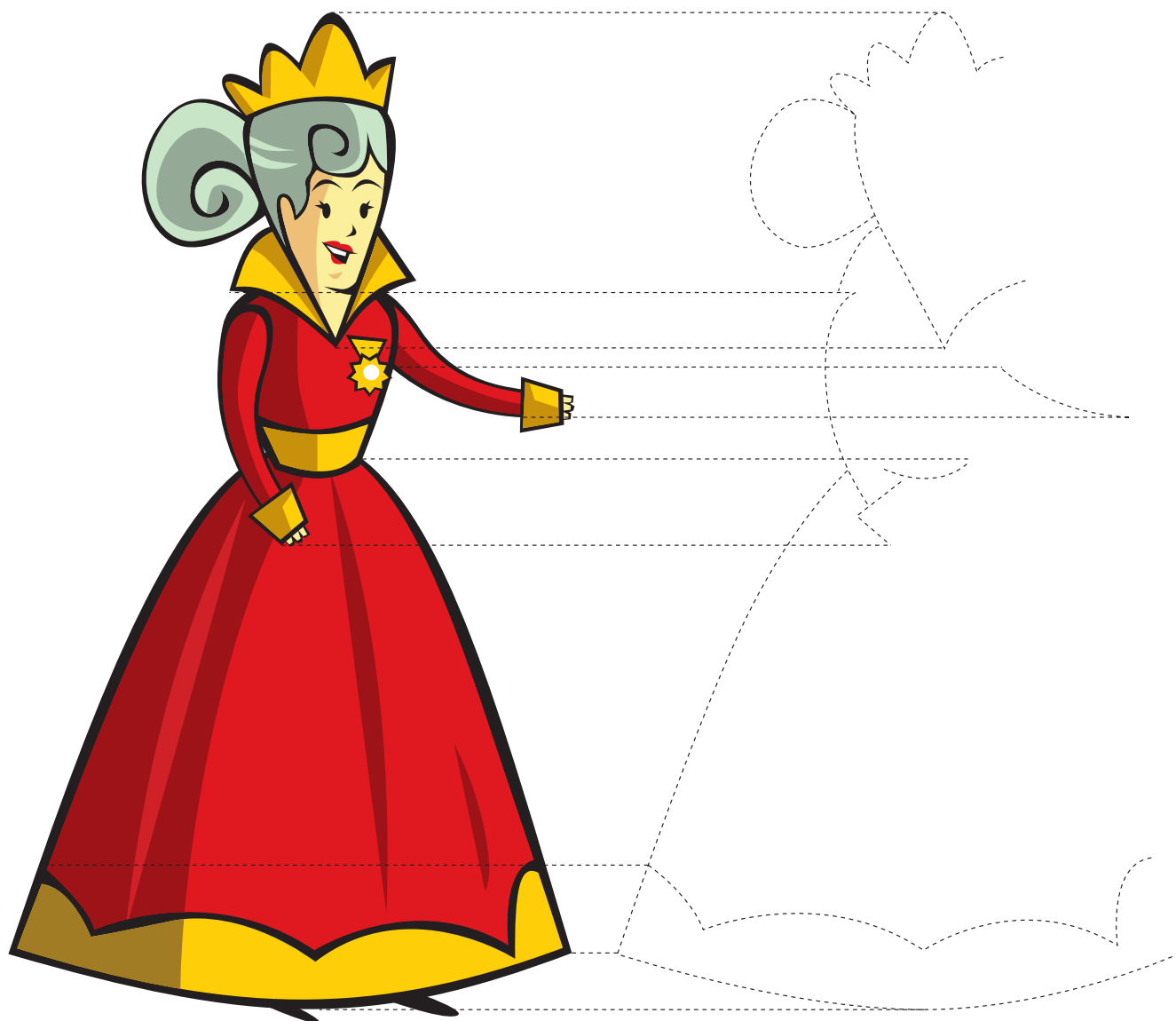
Escac al rei

- Escac al rei
- Respostes a l'escac al rei:
 1. Moure
 2. Capturar
 3. Interposar





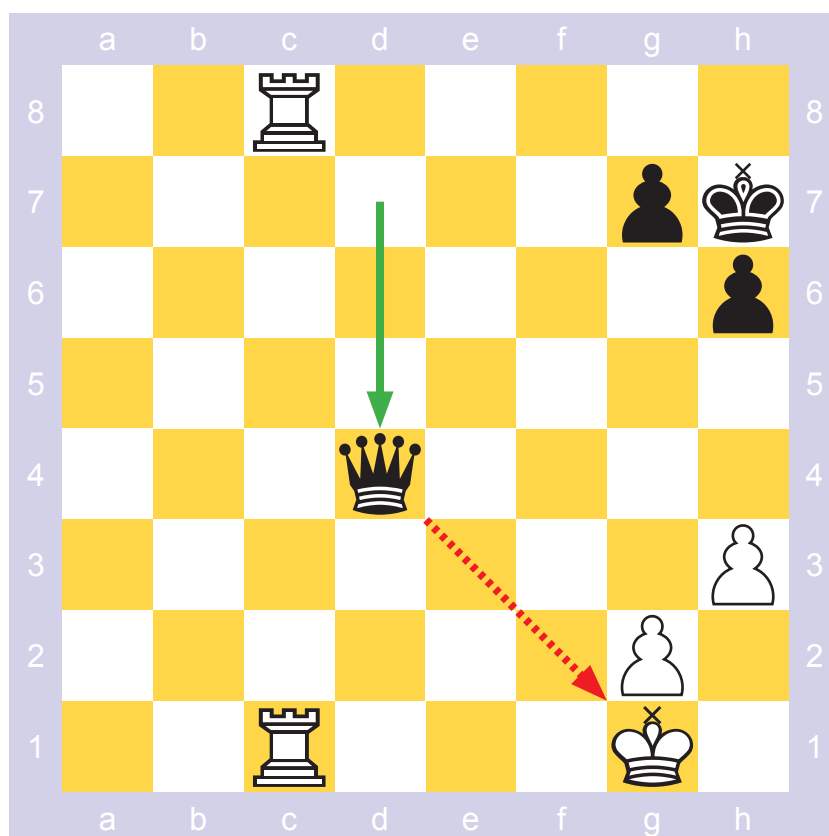
Acaba de dibuixar i pinta segons el model.





Escac al rei

El rei adversari queda amenaçat després de fer una jugada.



La dama fa escac al rei perquè des de la casella d4 s'amenaça el rei blanc.

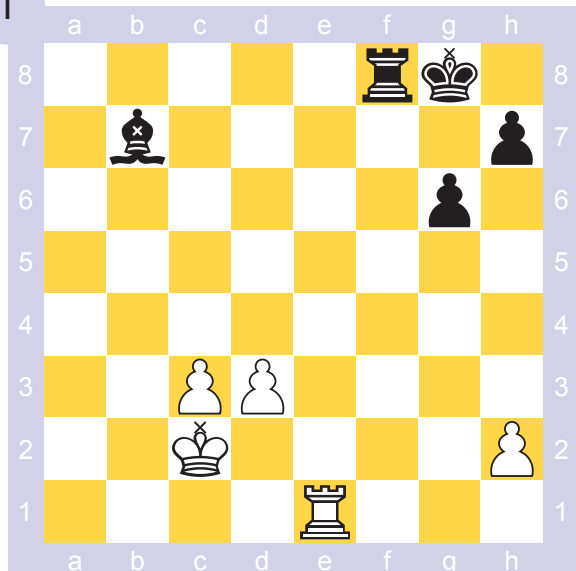


Totes les peces, excepte el rei, poden fer escac al rei adversari.

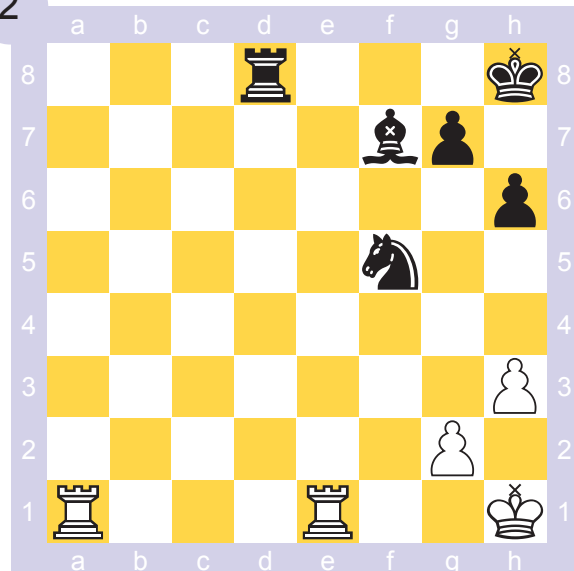


Indica amb una fletxa la jugada que poden fer les negres per fer escac al rei.

1

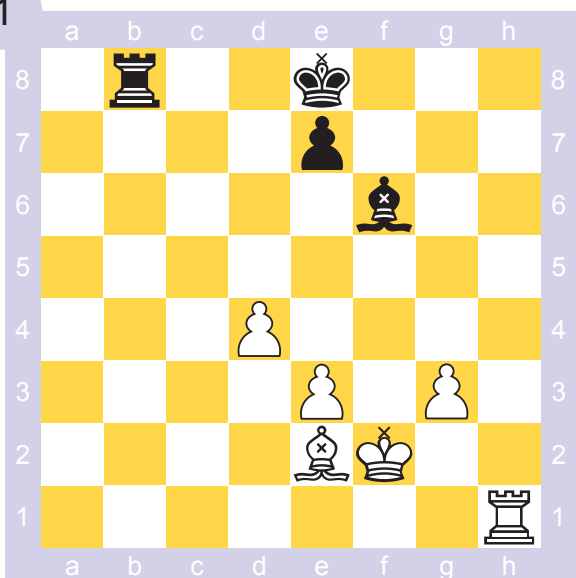


2

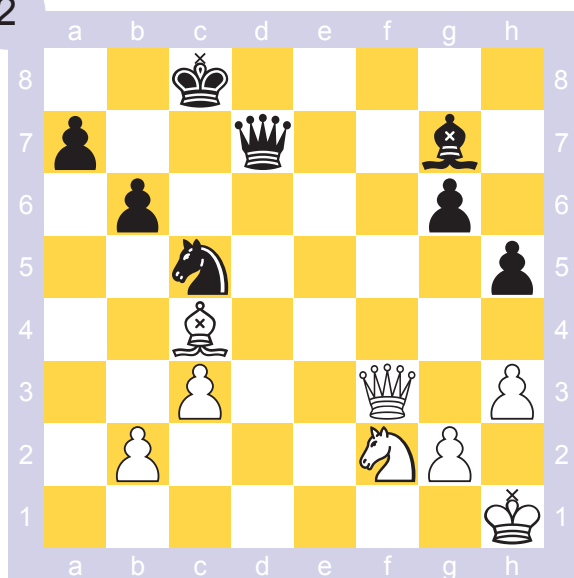


Indica amb una fletxa la millor jugada que poden fer les blanques per fer escac.

1



2

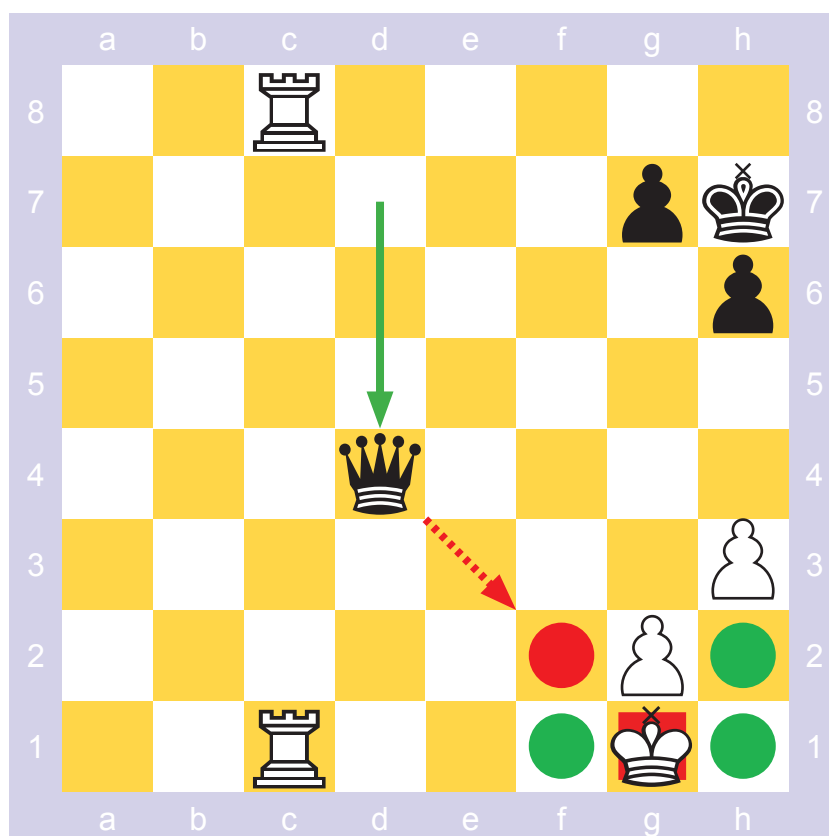




Respostes a l'escac al rei

1. Moure

El rei podrà anar a qualsevol casella que no estigui amenaçada per una peça de l'adversari.



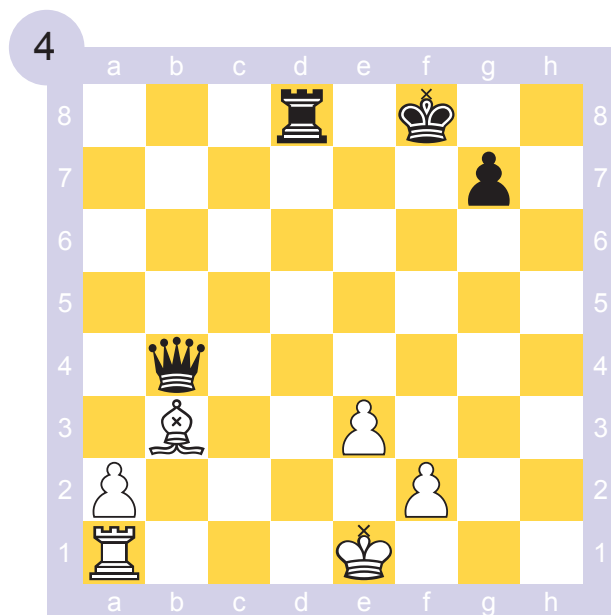
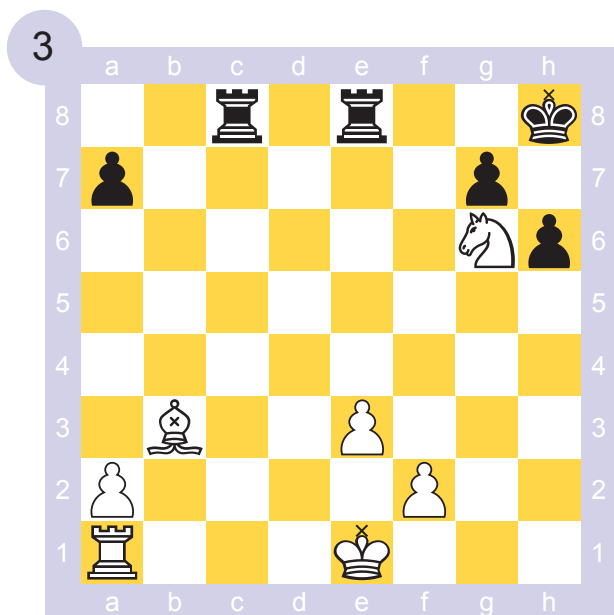
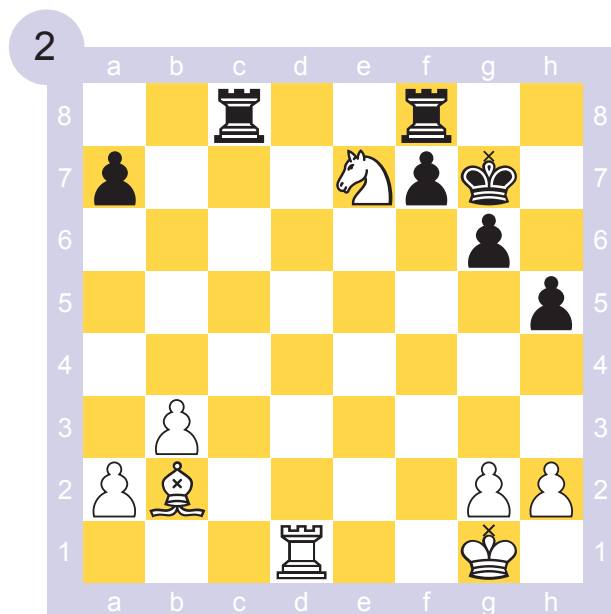
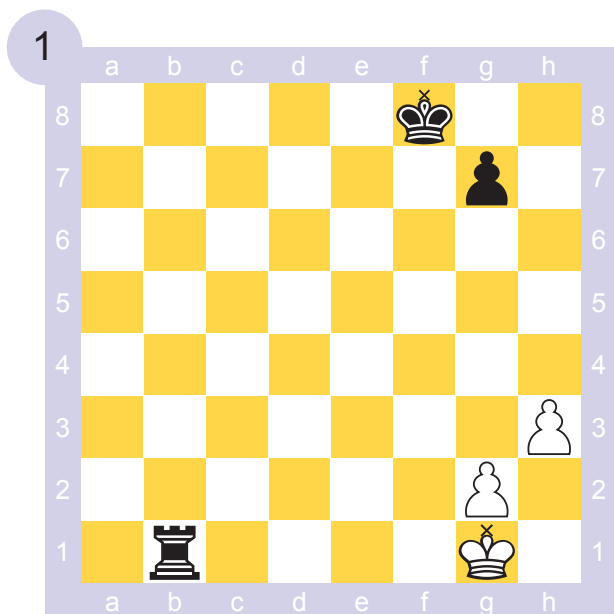
Els cercles verds indiquen les caselles on pot anar el rei i les vermelles, on continuaria estant en escac.



Recorda que el rei no pot anar a una casella amenaçada per una peça de l'adversari.



Posa una rodona en les caselles on pot anar el rei que està en escac.

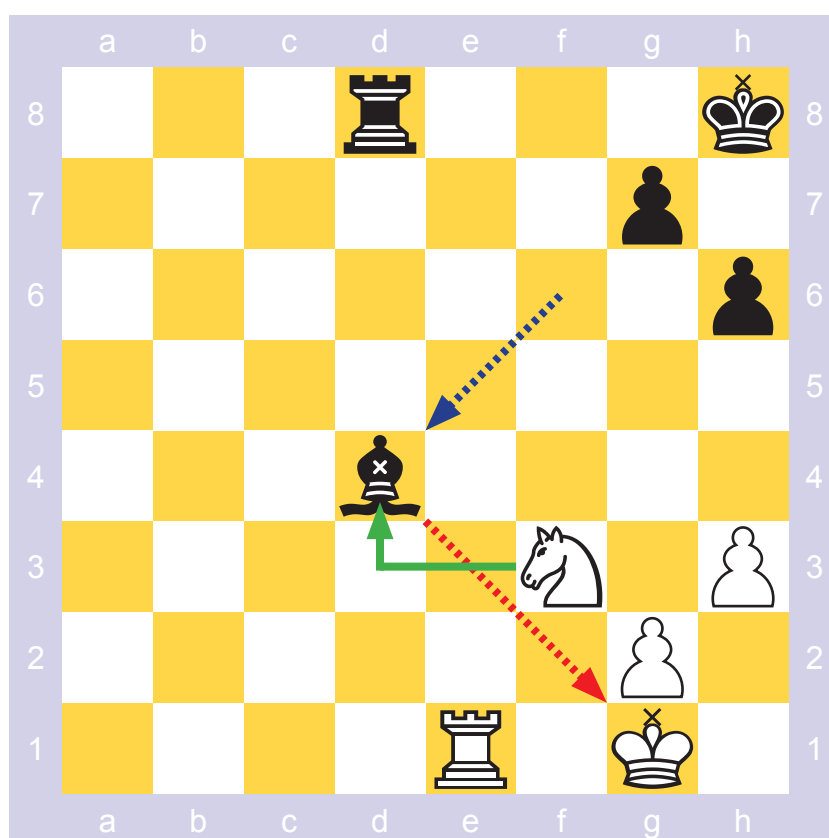




Respostes a l'escac al rei

2. Capturar

Es captura la peça que fa escac al rei.



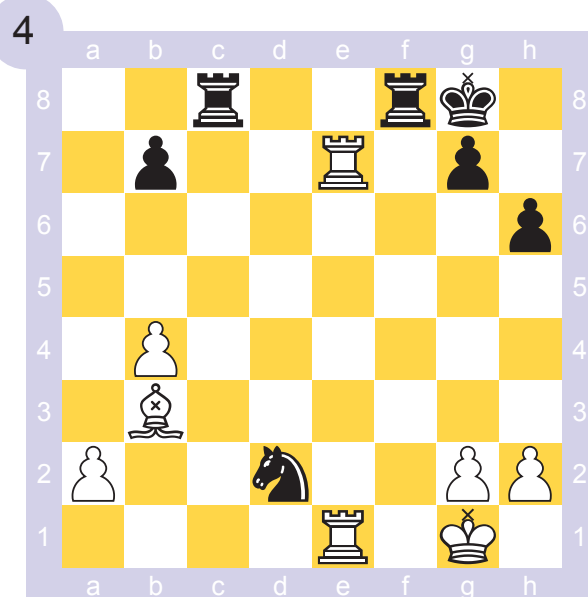
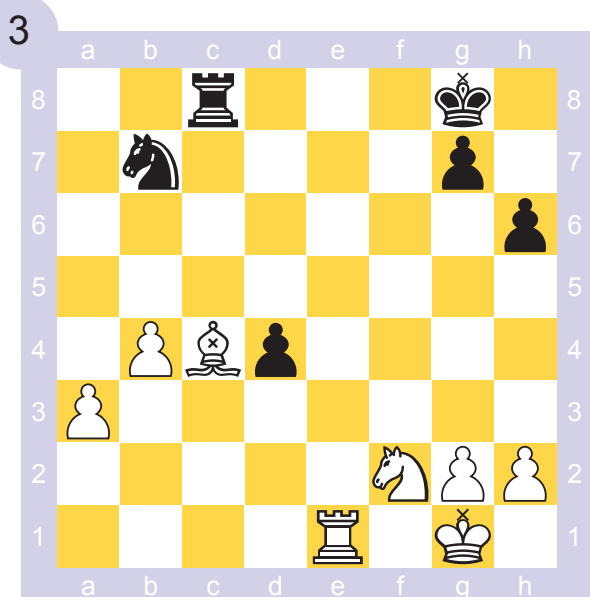
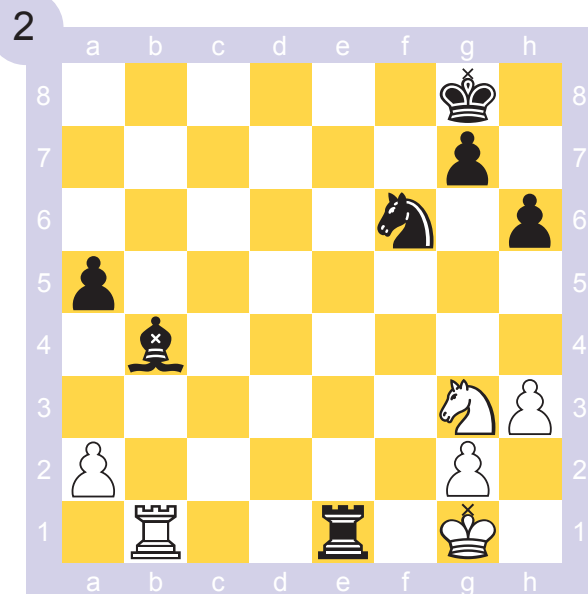
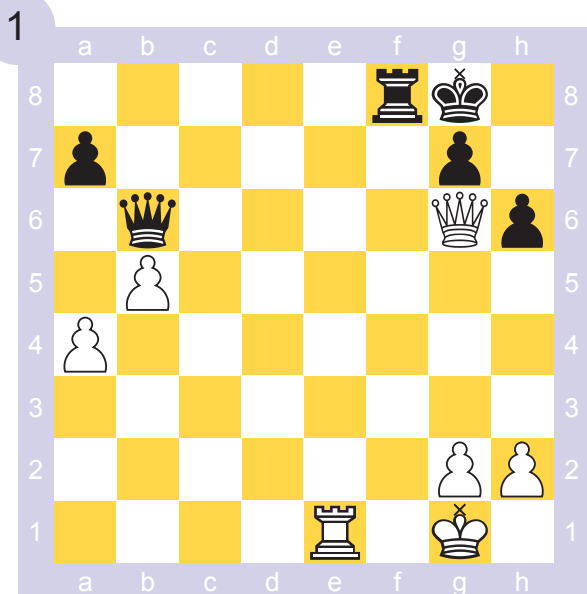
El cavall captura l'alfil i després la torre captura el cavall.



Recorda que el rei no pot capturar una peça de l'adversari que estigui defensada.



Encercla les peces que poden capturar la que fa escac al rei.

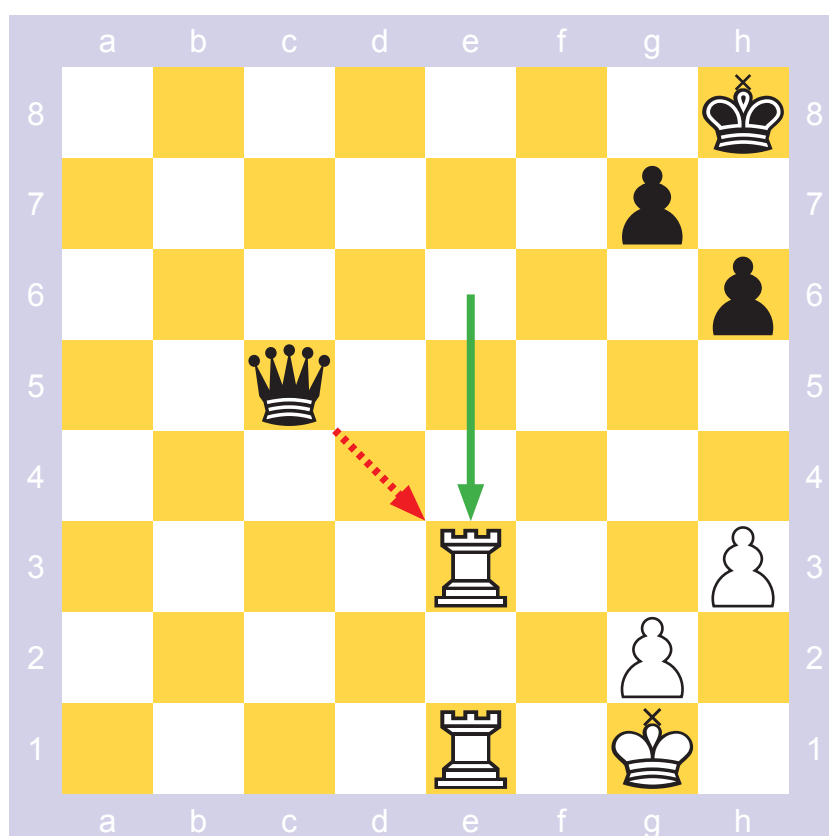




Respostes a l'escac al rei

3. Interposar

Es col·loca una peça entre el rei i la que fa l'escac.



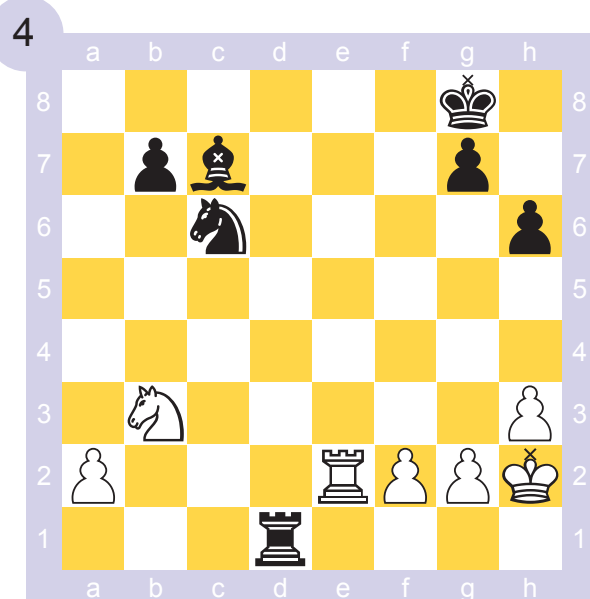
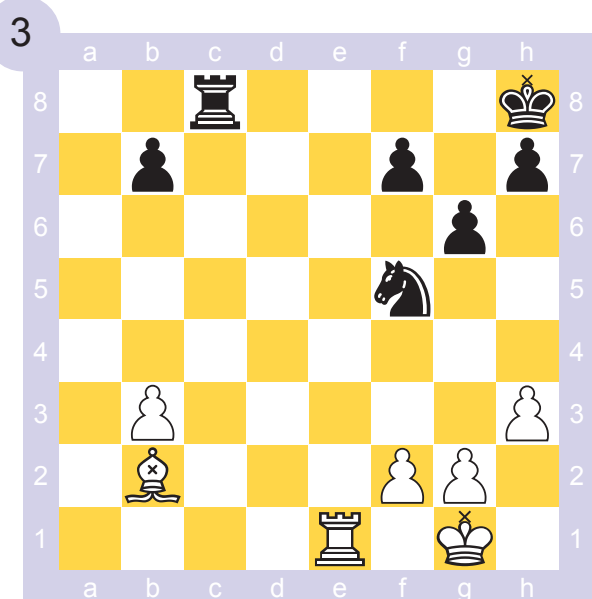
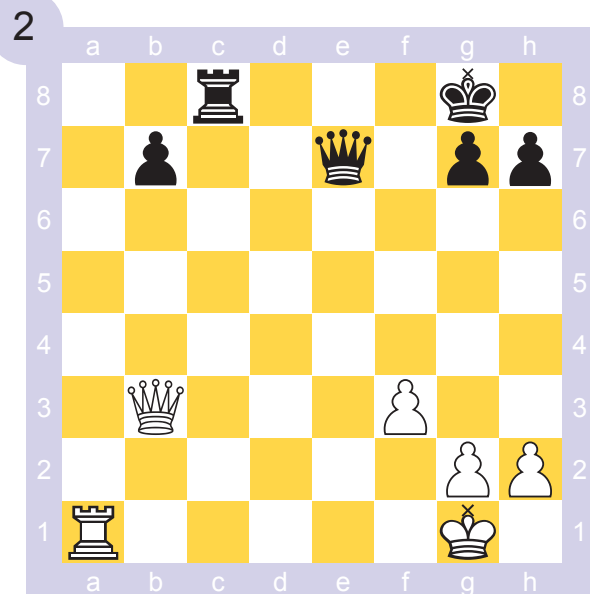
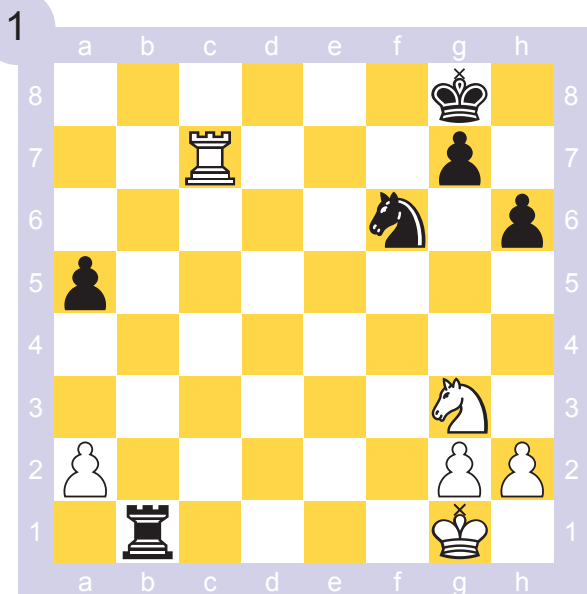
Al moure's la torre a la casella e3 evita que la dama continuï fent escac al rei.



Si el cavall fa l'escac, no es pot interposar cap peça.



Indica amb una fletxa la millor jugada d'interposició per evitar l'escac al rei.

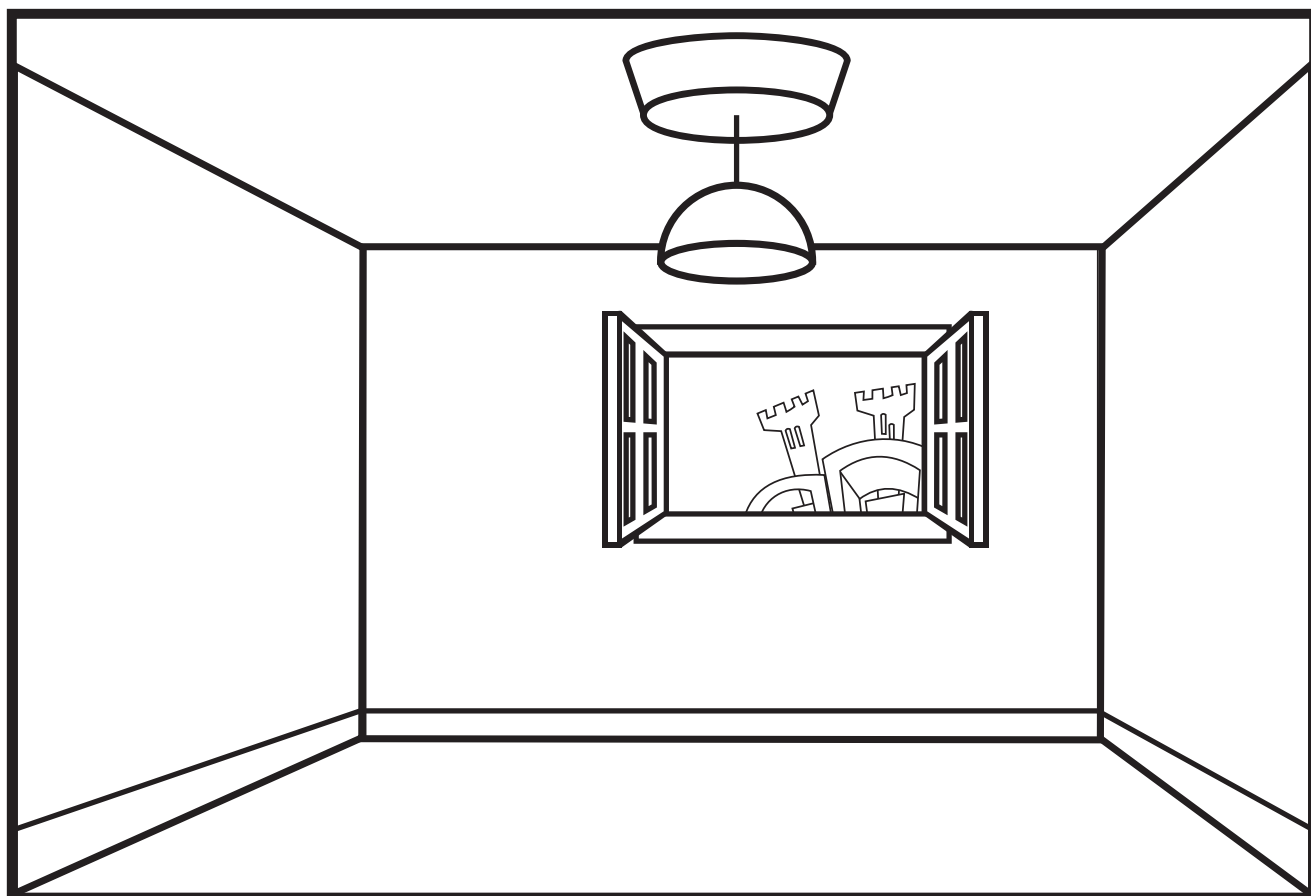




Llegeix les instruccions i pinta els objectes que s'indiquen.

A continuació, acaba de pintar el dibuix.

- 1 Una porta a la paret de l'esquerra.
- 2 El sol entre els núvols.
- 3 Un quadre a la dreta de la finestra.
- 4 Un rellotge a l'esquerra de la finestra.
- 5 Una catifa al terra.





Completa la frase amb les paraules següents.

capturar

rei

única

joc

escacs

peça

El

és l'

del

dels

que no

es pot



Classifica les paraules anteriors segons el nombre de síl·labes.

1 síl·laba

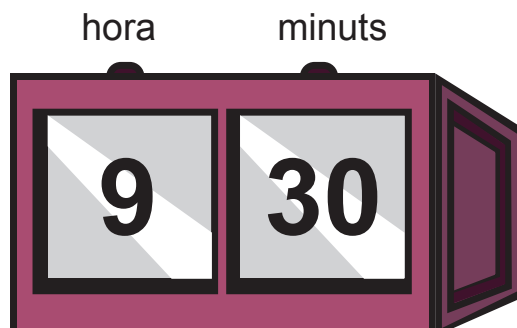
2 síl·labes

3 síl·labes

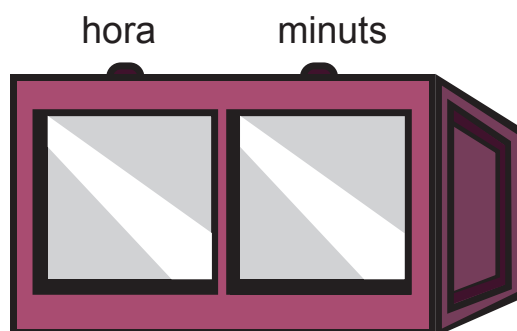


Escriu en els rellotges digitals l'hora i els minuts que indiquen els rellotges analògics.

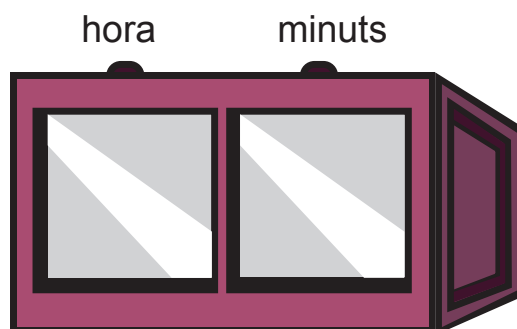
1



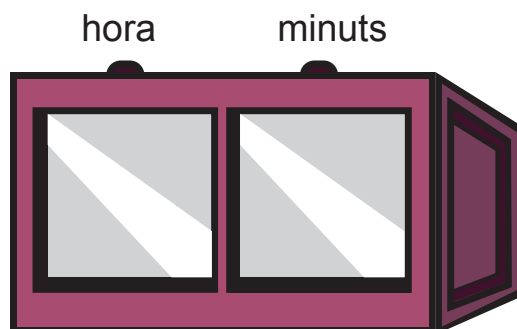
2



3



4





Anota al peu de cada dibuix el nom de l'estació corresponent.





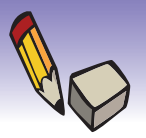




Escac i mat

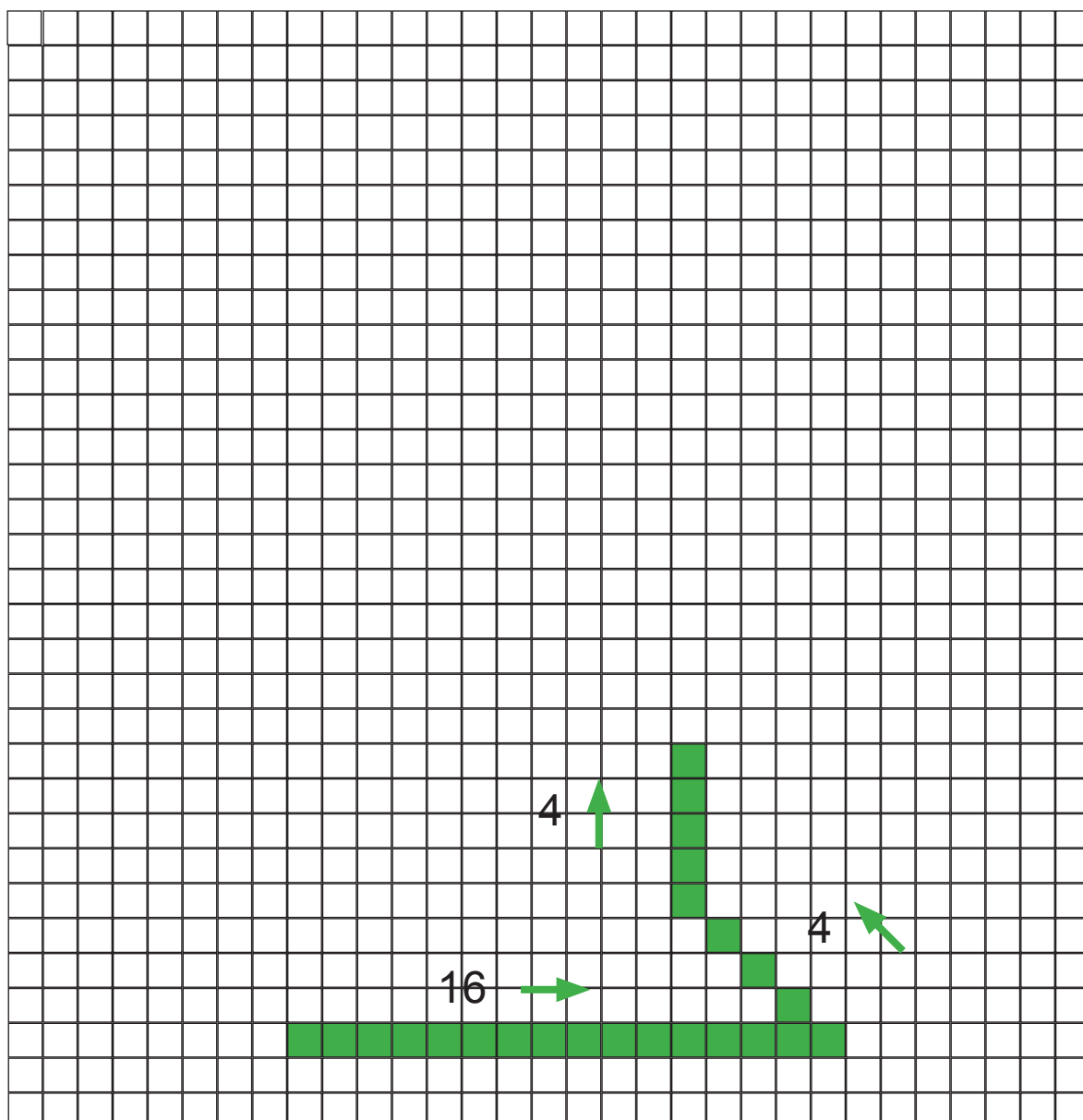
- Escac i mat
- Evitar l'escac i mat
- Combinació de mat





Pinta la quadrats seguint les instruccions.

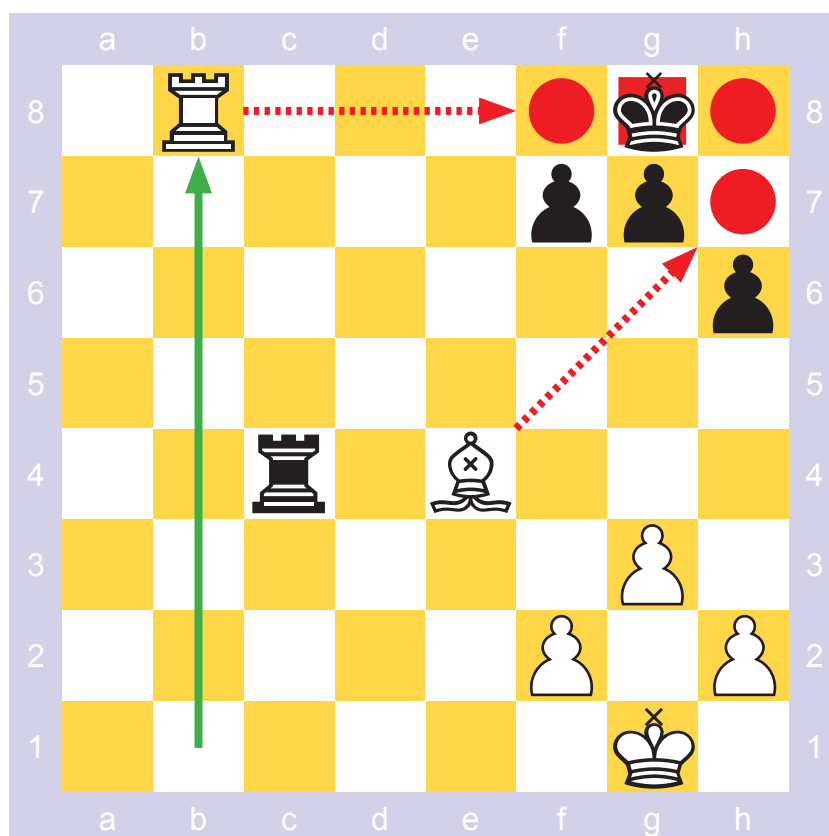
16 →	4 ↖	4 ↑	2 →	3 ↑	1 ↖
3 ↑	4 →	1 ↗	2 ↑	5 ↖	1 ←
3 ↖	1 ←	2 ↖	2 ↘	2 ↓	3 ↘
6 ↓	2 ↘	5 ↓	2 →	4 ↓	3 ↘





Escac i mat

Cap jugada pot evitar que el rei deixi d'estar en escac.



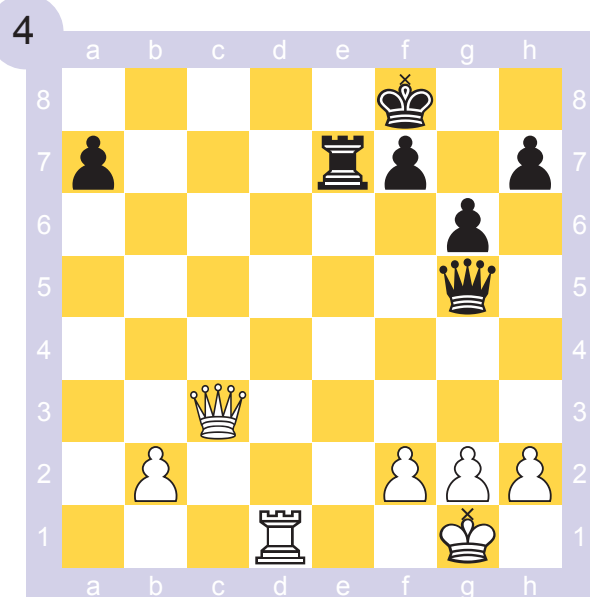
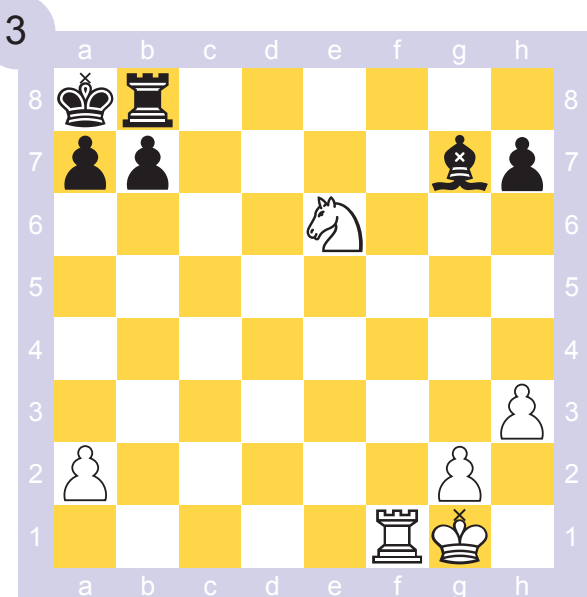
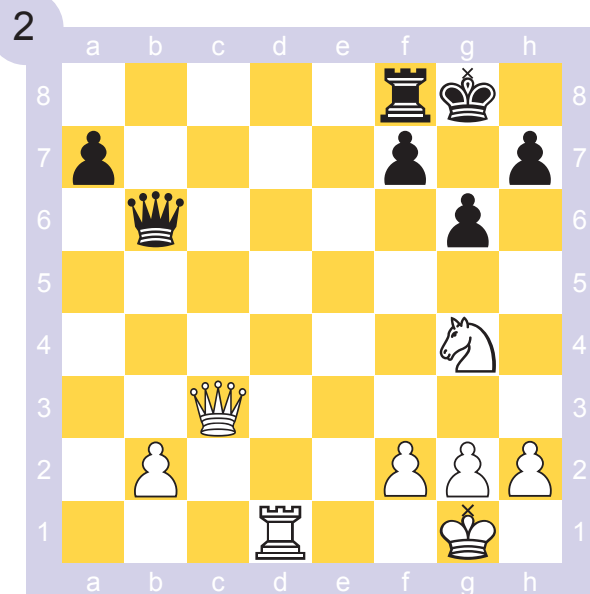
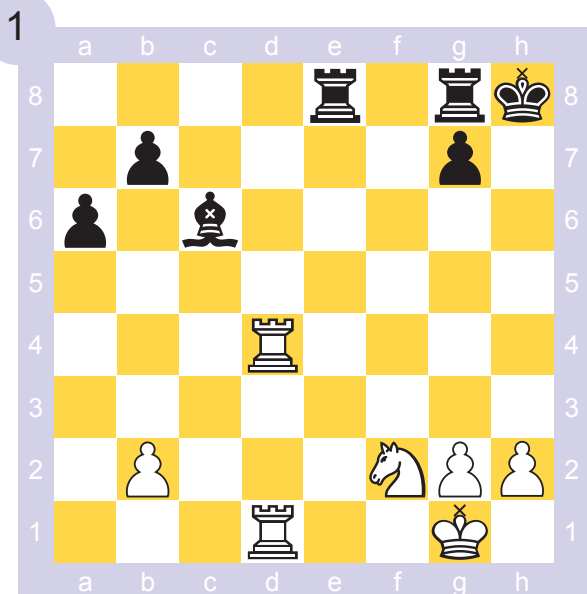
Després de fer escac al rei amb la torre, el rei negre no té cap casella on anar, no pot capturar la torre ni tampoc interposar cap peça.



S'acaba la partida quan un dels jugadors aconsegueix fer escac i mat.



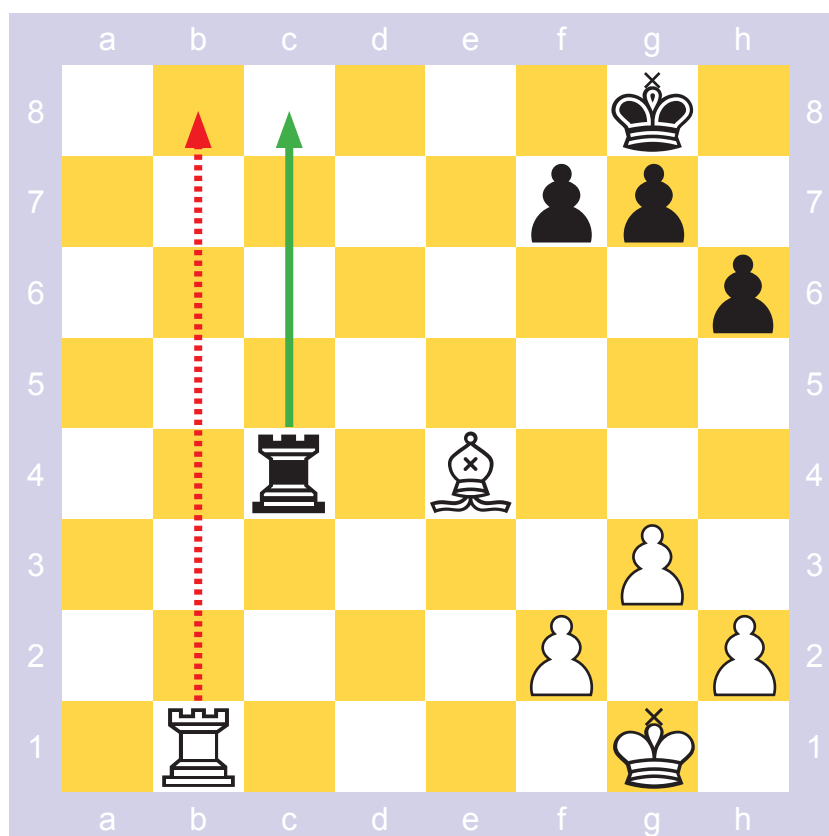
Indica amb una fletxa la jugada han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.





Evitar l'escac i mat

S'ha de procurar que el rei tenguí caselles on anar o peces que el puguin defensar.



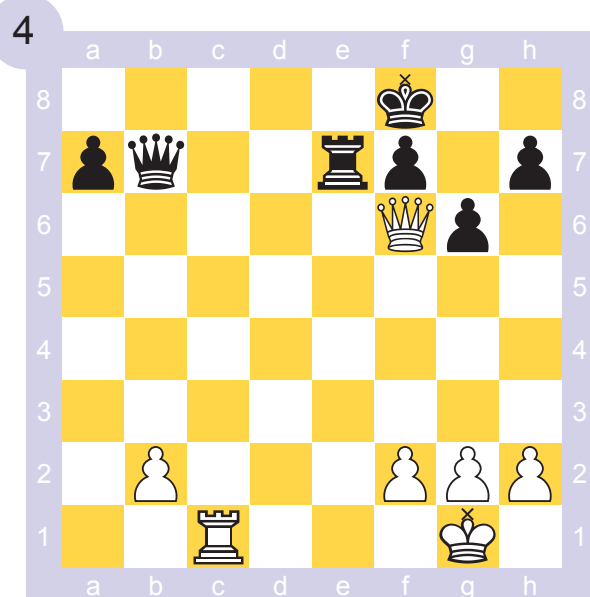
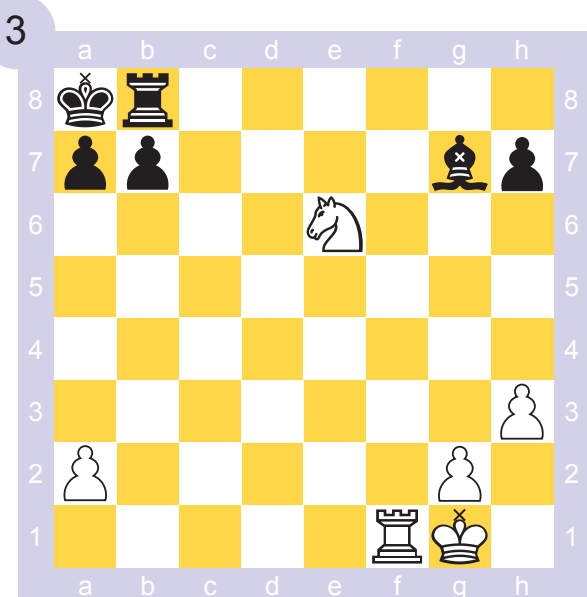
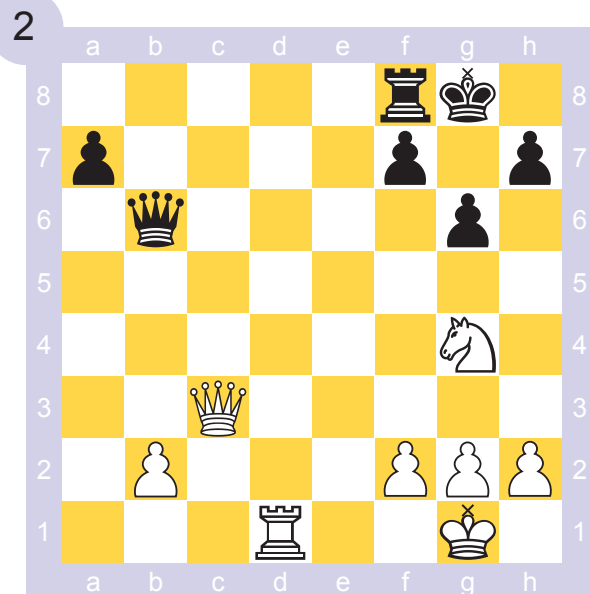
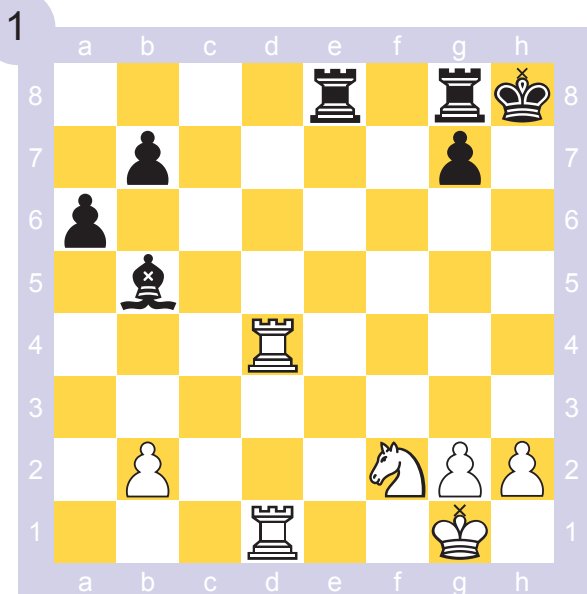
La torre negra evita que la torre blanca faci escac i mat.



En tot moment has de vigilar que no et puguin fer escac i mat.



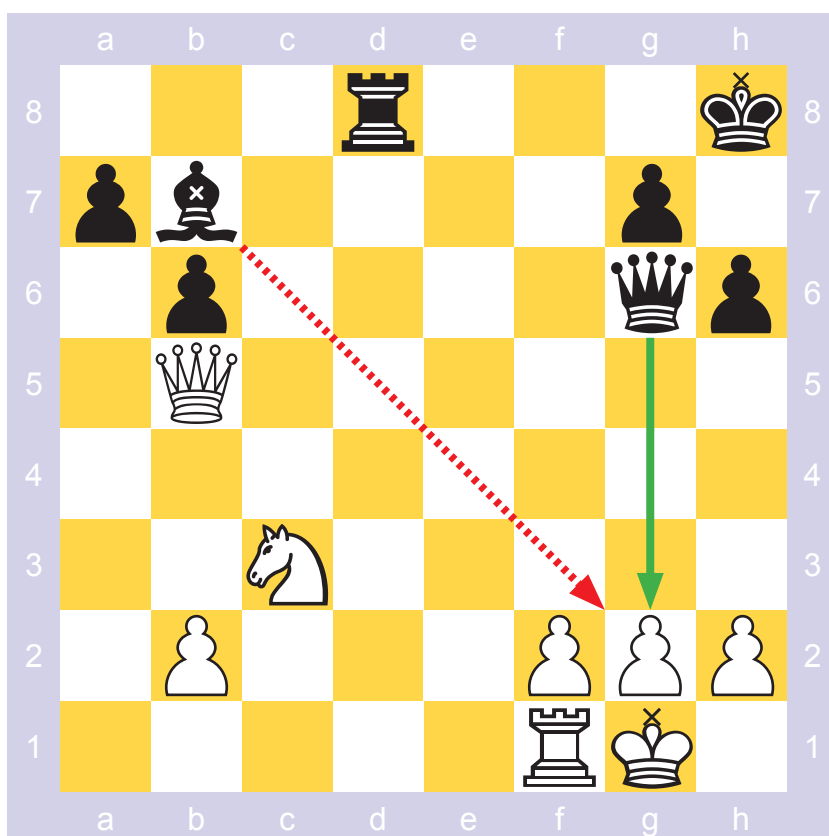
Indica amb fletxes les jugades que poden fer les negres per evitar l'escac i mat.





Combinació de mat

Són les jugades necessàries per tal d'aconseguir fer escac i mat.



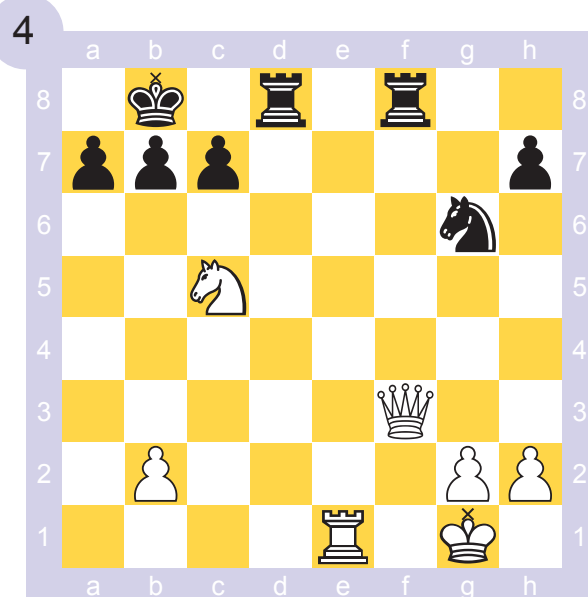
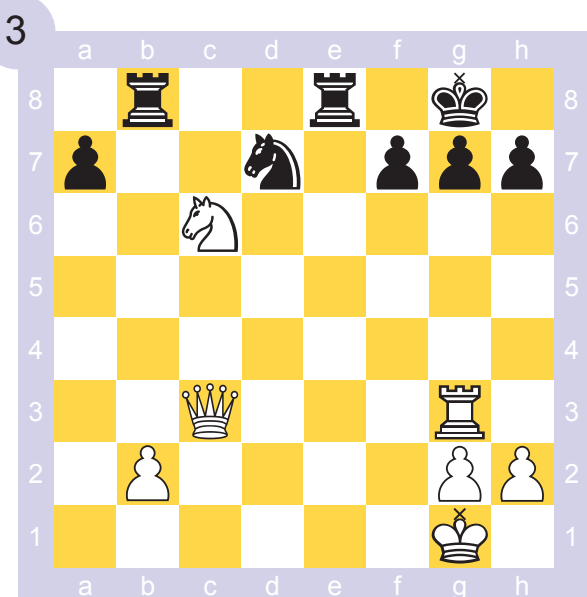
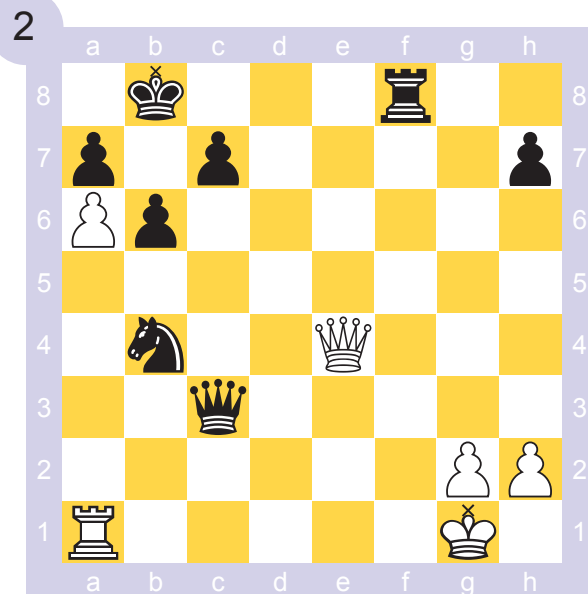
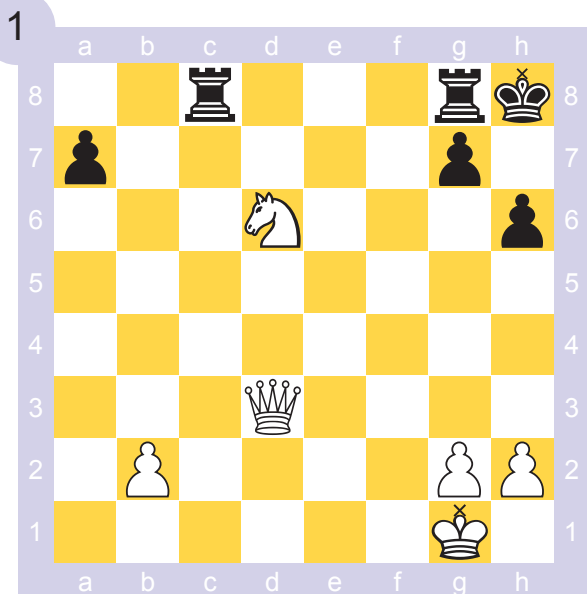
La dama captura el peó blanc i fa escac i mat perquè està defensada pel seu alfil.



Moltes vegades són necessàries diverses peces per fer escac i mat.



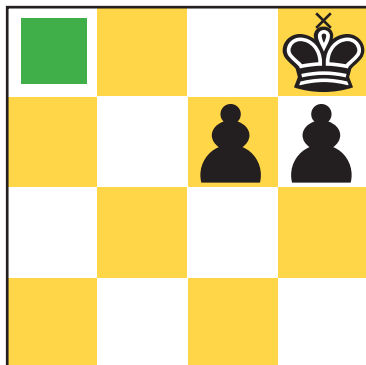
Indica amb una fletxa la jugada que poden fer les blanques per aconseguir l'escac i mat.



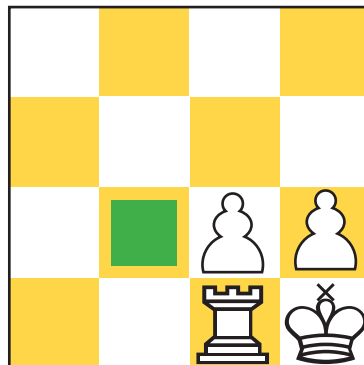


Indica la peça que s'ha de col·locar en el quadrat verd perquè es produeixi escac i mat en tots els minitaulers.

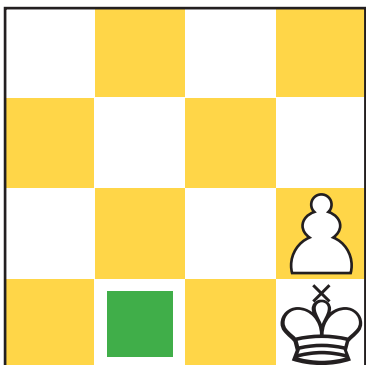
1



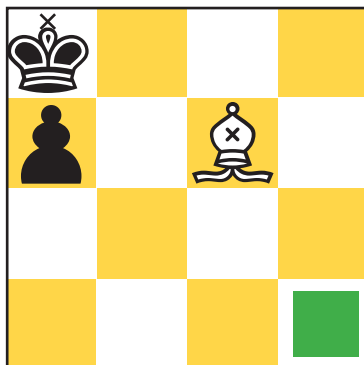
2



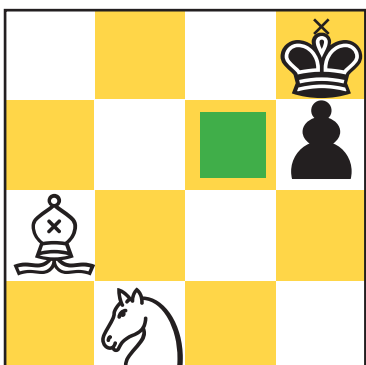
3



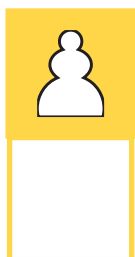
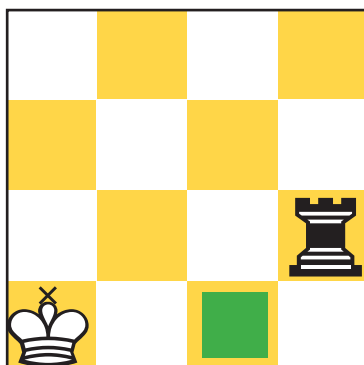
4



5



6





Ordena alfabèticament les paraules següents.

☐ tauler

☐ capturar

☐ rei

☐ mat

1 ☐ ofegat

☐ escac



Marca amb una creu les accions pròpies d'aquests oficis.

1


☐

cuinar

☐

apagar

☐

ajudar

☐

cosir

2


☐

córrer

☐

curar

☐

xutar

☐

cantar



Descodifica el missatge següent.

Códi

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
10	11	12	13	14	15	16	17	18
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
19	20	21	22	23	24	25	26	
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

$3 + 4$	3×7	$6 - 5$	2×7	5×5	$7 - 6$	$5 + 7$	1×1
G							

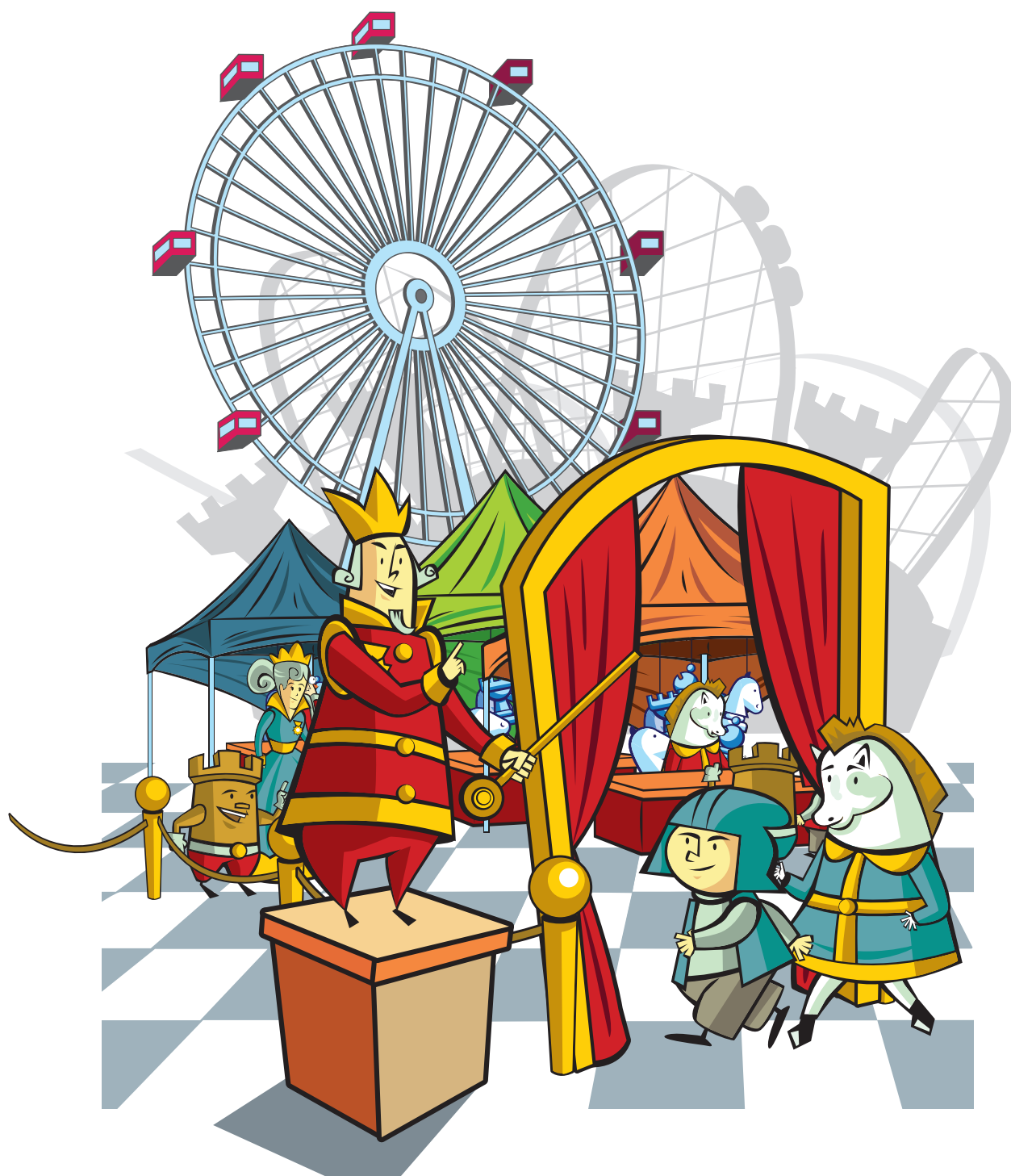
4×4	$1 + 0$	3×6	4×5	$3 + 6$	$9 - 5$	$4 - 3$

$9 + 8$	3×7	$2 + 7$	$1 + 5$	$8 - 7$

$3 + 2$	$11 + 8$	3×1	$3 - 2$	$1 + 2$	$1 + 8$	$5 + 8$	$1 - 0$	5×4



Observa bé el dibuix i localitza els objectes següents.



1



2



3



4



5



6

Juguem!

- Valorar
- Jugada il·legal
- Normes

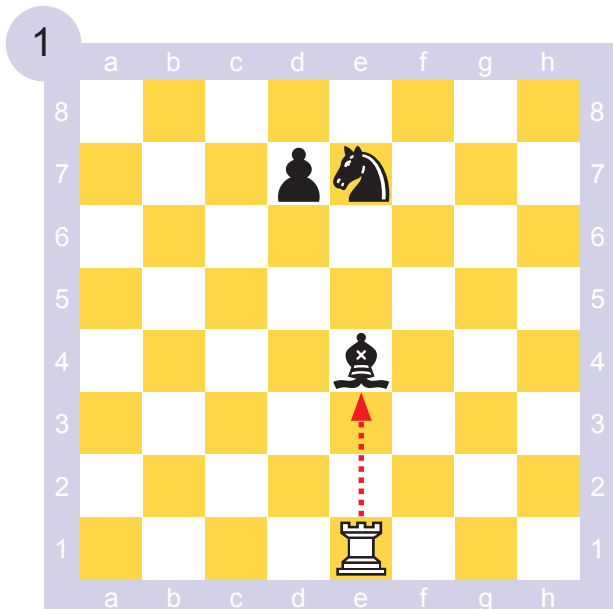




Valorar

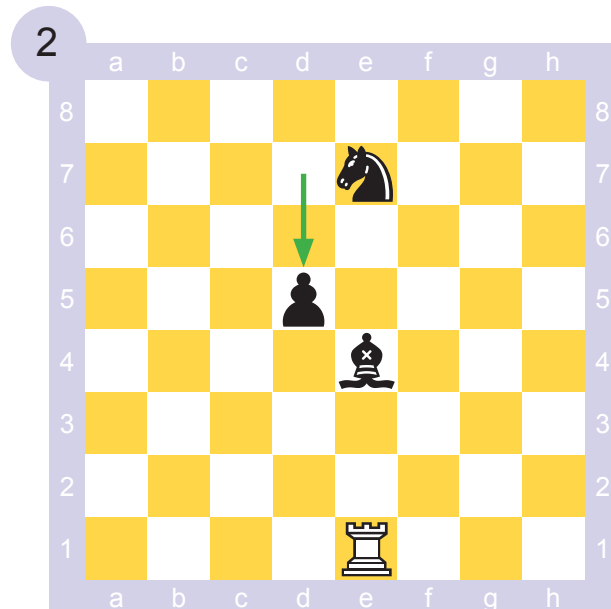
Abans de jugar, has de valorar la jugada que ha fet l'adversari. Després cal pensar quina és la millor jugada que pots fer.

Què fa l'adversari?



Las blanques amenacen l'alfil negre amb la torre.

Què pot fer?



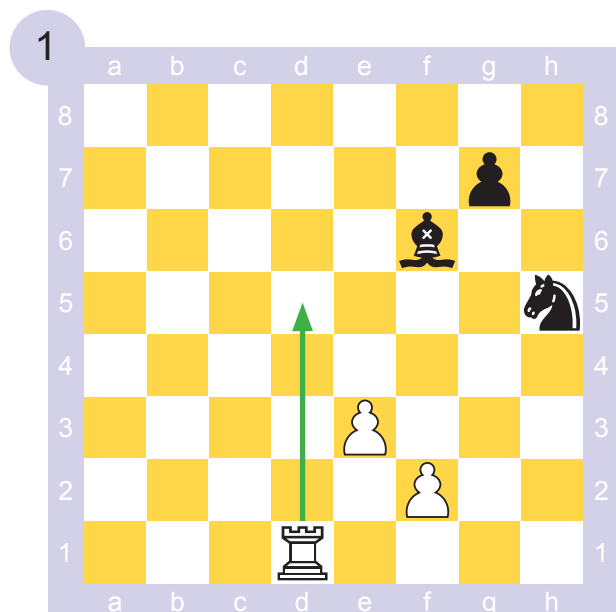
Si es mou l'alfil, es perd el cavall. Si s'avança el peó, es defensa l'alfil i la torre no el capturarà, perquè les blanques perdrien punts.



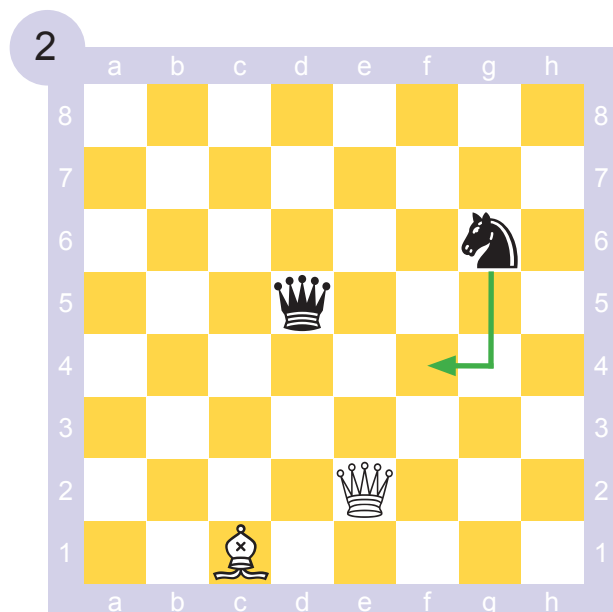
Un cop fet la jugada, no la pots rectificar.



Encercla el tipus de jugada que s'indica amb una fletxa.



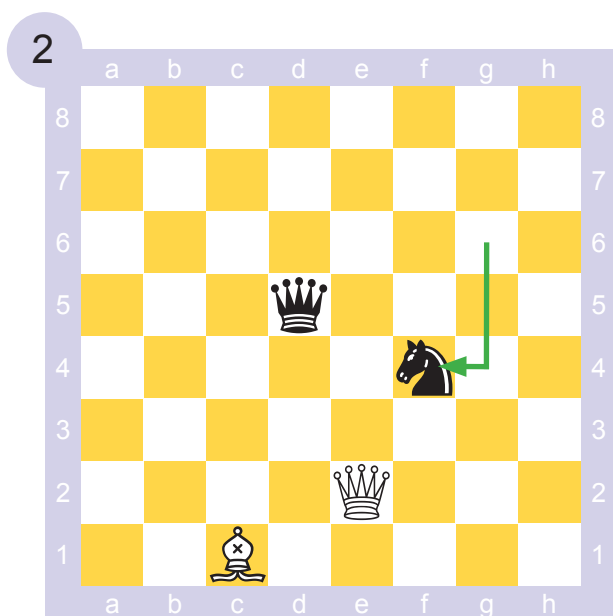
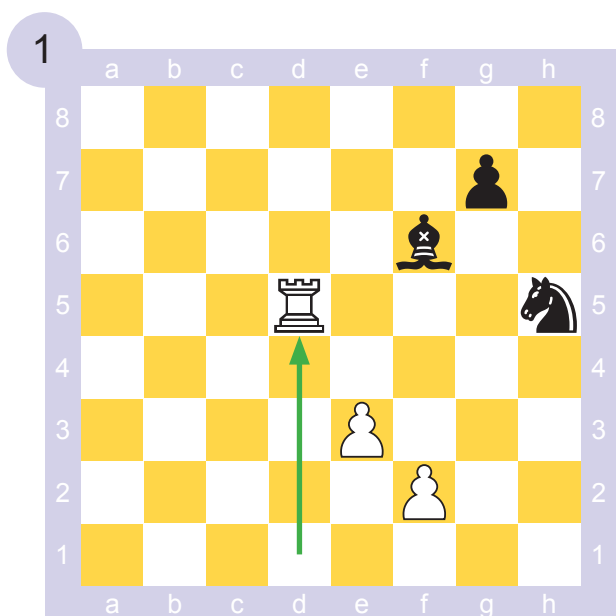
Atac Defensa Errònia



Atac Defensa Errònia



Indica amb una fletxa la millor resposta a les jugades anteriors.

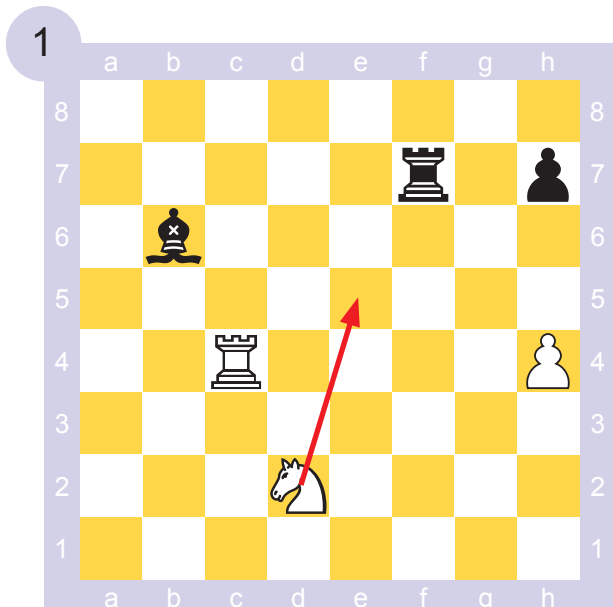




Jugada il·legal

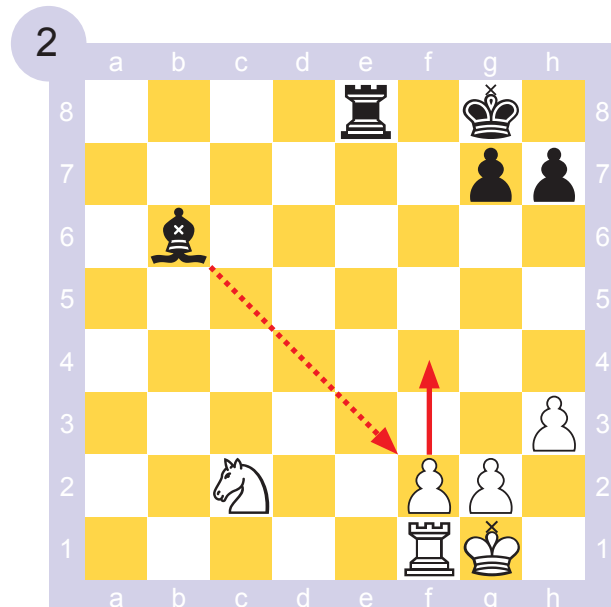
Un jugador col·loca una peça en una casella on no pot o, quan mou qualsevol peça, deixa el seu rei en escac.

Moviment erroni



El cavall blanc es mou a una casella on no pot anar en una jugada.

Rei amenaçat



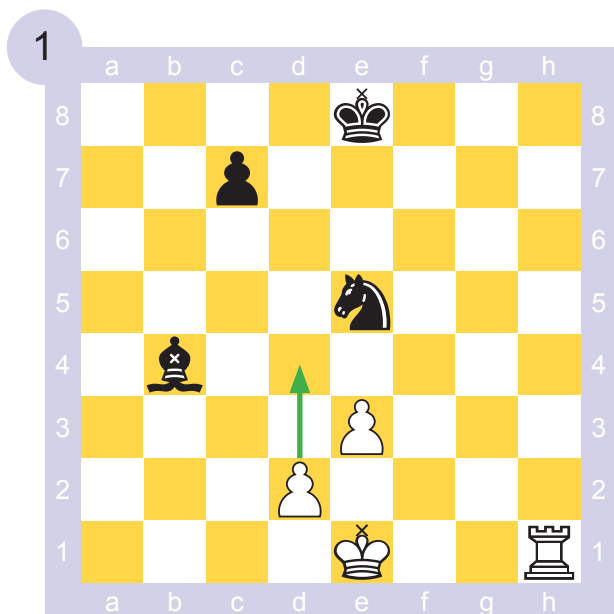
En avançar el peó blanc dues caselles, el rei queda amenaçat per l'alfil negre.



El jugador que fa una jugada il·legal haurà de rectificar i fer-ne una altra.

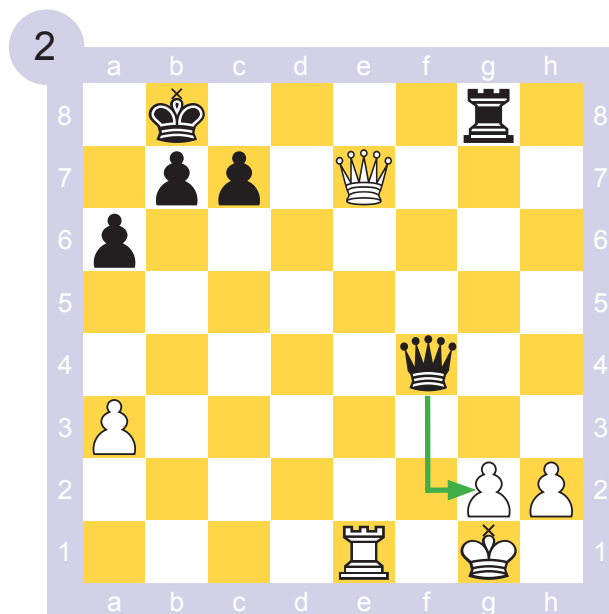


Indica el tipus de jugada il·legal.
Encercla la resposta correcta.



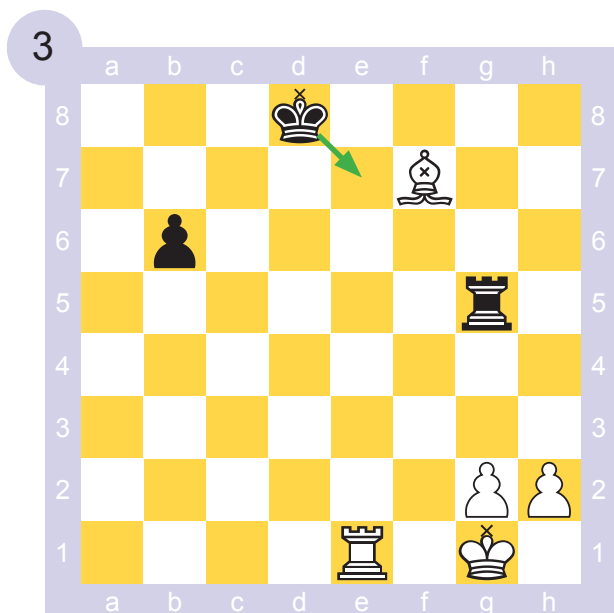
Moviment
erroni

Rei
amenaçat



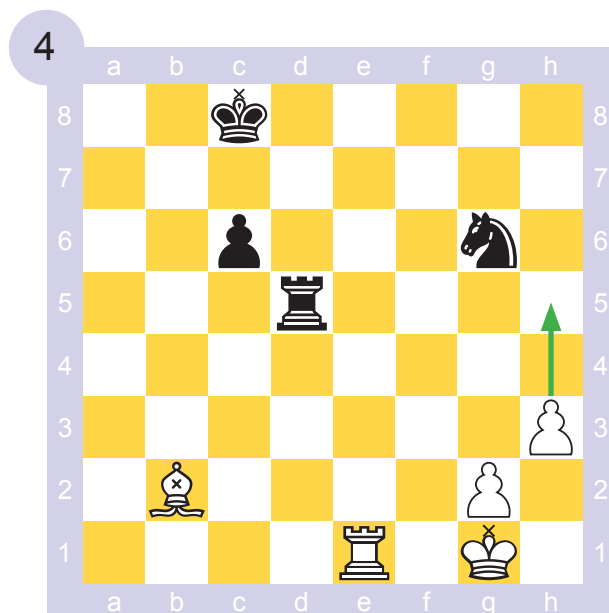
Moviment
erroni

Rei
amenaçat



Moviment
erroni

Rei
amenaçat



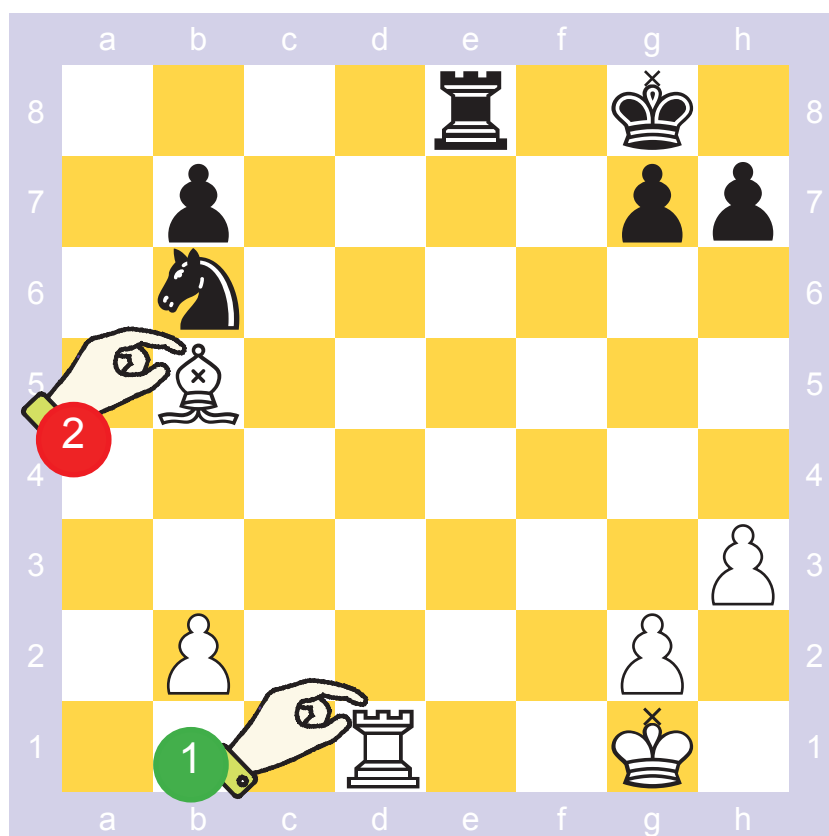
Moviment
erroni

Rei
amenaçat



Normes

Si un jugador toca una peça seva l'haurà de jugar, i si en toca una de l'adversari l'haurà de capturar, sempre que sigui possible en tots dos casos.



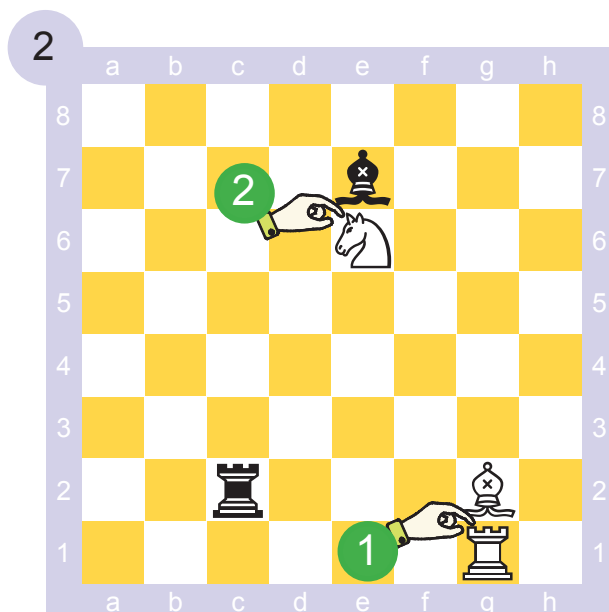
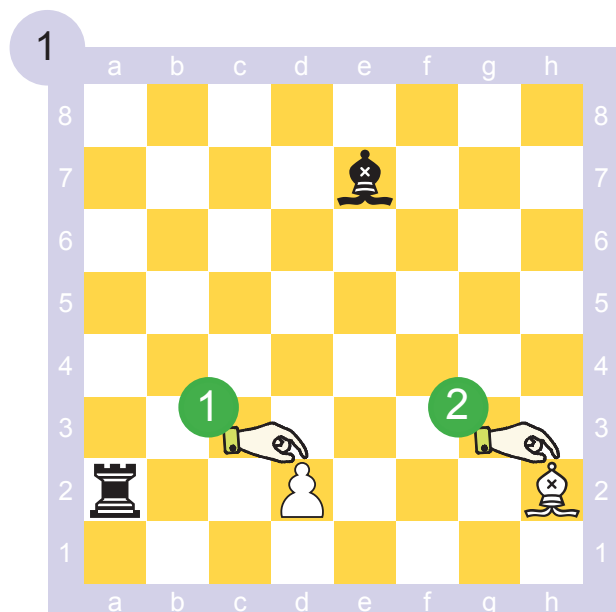
Las blancas han de jugar la torre, malgrat l'alfil pugui capturar la torre negra, perquè ha estat la primera peça tocada.



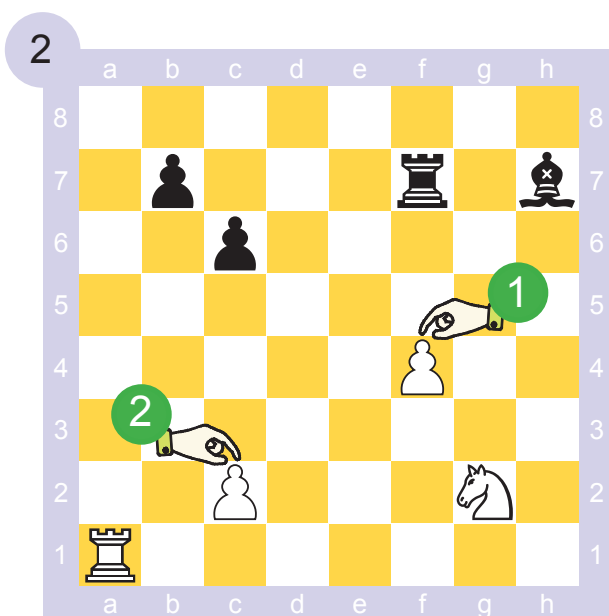
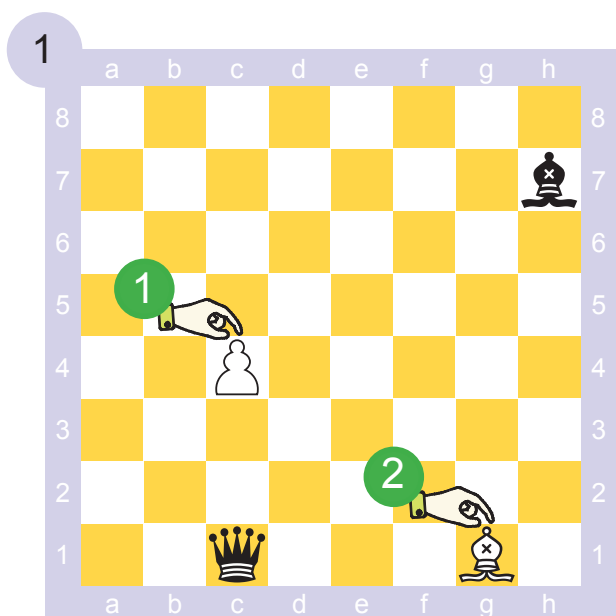
Per arreglar les pròpies peces en el tauler, abans cal dir “composo”.



Encercla la peça que s'ha de moure. Juguen les blanques.



Encercla la peça que s'ha de capturar i indica la jugada amb una fletxa. Juguen les negres.





Observa aquesta sala d'actes.



- 1 Escriu l'etiqueta en totes les butaques.
- 2 Quantes butaques buides hi ha?
- 3 En quines butaques s'asseuran dos que vulguin estar junts? o
- 4 On s'asseu la torre verda?



Ordena les paraules d'aquestes oracions.

1

més

la peça

adient.

mou

2

l'adversari?

quina

ha fet

jugada

3

fer.

què

valora

pots

Ordena les frases correctament i escriu-les per tal de repassar les fases d'una jugada.

En primer lloc,

1

A continuació,

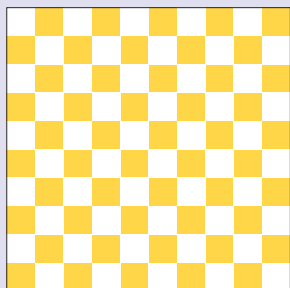
2

Finalment,

3



Escriu el número que els conjunts de caselles següents representen.



= 100

centenes



= 10

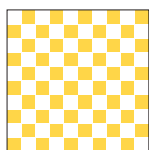
decenes



= 1

unitats

1

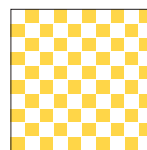
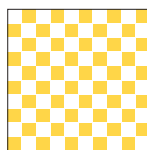


1

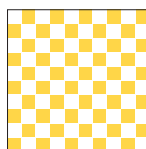
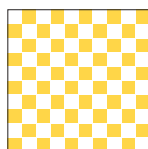
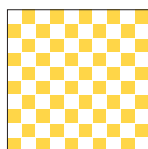
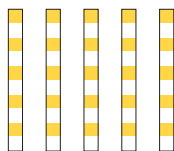
2

3

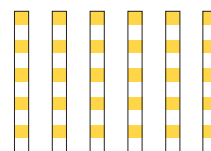
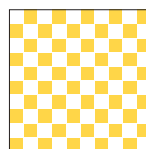
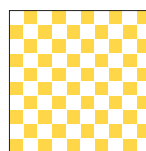
2



3

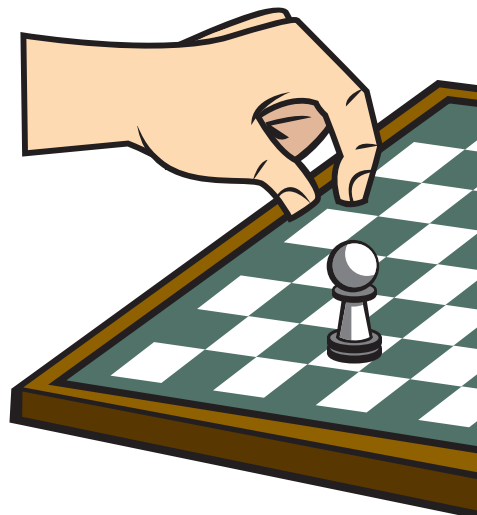
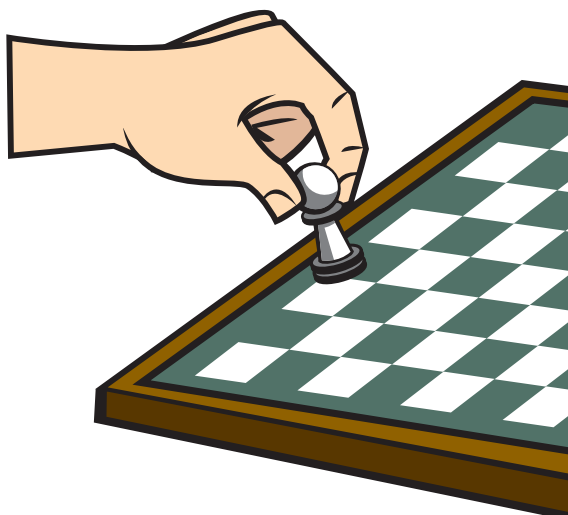
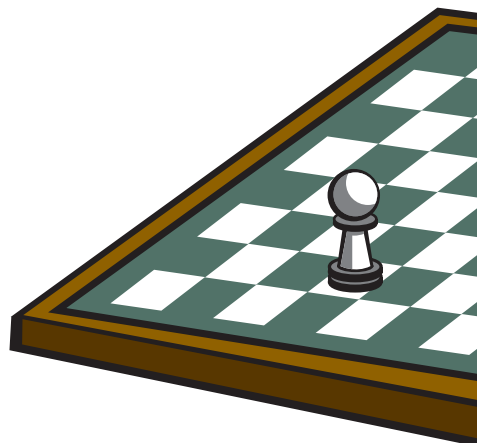
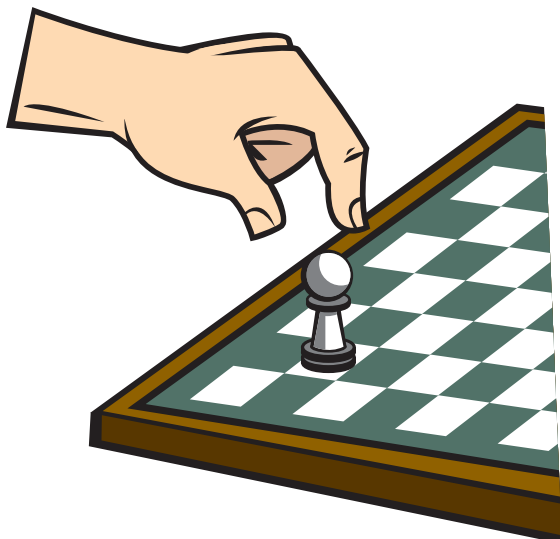


4





Ordena les vinyetes que representen l'execució d'una jugada d'escacs.





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.

2 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.



BALÀGIUM
editors



9 788415 184690