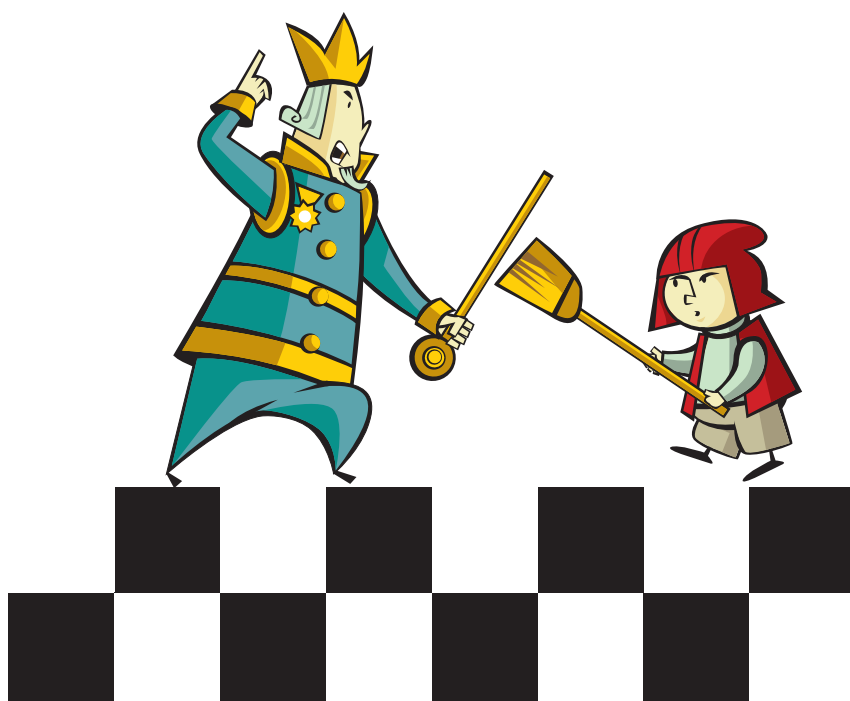




Juga i aprèn

Educachess

3



Juga i aprèn

3



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edició:
ISBN:
Dipòsit legal:

agost 2014
978-84-15184-79-9
L-1328-2014

Disseny cobertes:
Maquetació:
Il·lustracions:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
Joaquín Fernández Amigo
Imma Farré Vilalta
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservats tots els drets.

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

Índex

Presentació.....	5
Els escacs: un esport d'interès	6
Unitat 1. Amenaça i defensa.....	9
La peça atacant té més valor	11
La peça atacant té menys valor	13
La peça atacant té igual valor	15
Unitat 2. Mate amb dues torres	21
Posició final d'escac i mat	23
Posició intermèdia.....	25
Contratemp	27
Unitat 3. Canvis	33
Canvis senzills	35
Pressió i defensa	37
Errades típiques.....	39
Unitat 4. Mat amb una dama.....	45
Posició final d'escac i mat	47
Posició intermèdia.....	49
Contratemp	51
Unitat 5. La doble amenaça	57
Tipus	59
Amb quines peces?.....	61
Observacions	63

Unitat 6.	Mat amb una torre	69
	Posició final d'escac i mat	71
	Posició intermèdia.....	73
	Contratemp	75
Unitat 7.	Raigs X.....	81
	Tipus	83
	Amb quines peces?.....	85
	Observacions	87
Unitat 8.	Jugades especials del peó	93
	Coronació.....	95
	Captura al pas.....	99
Annexe	Peces retallables.....	105

Presentació

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

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

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

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

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

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

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

Més informació a www.educachess.org

Els escacs: un esport d'interès

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

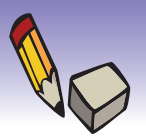
Psicòlegs i pedagogs, a banda dels professionals dels escacs, han assenyalat els múltiples beneficis d'aquest joc:

- Quant a l'àmbit intel·lectual, és una eina de foment del raonament lògicomatemàtic, 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.

Amenaça i defensa

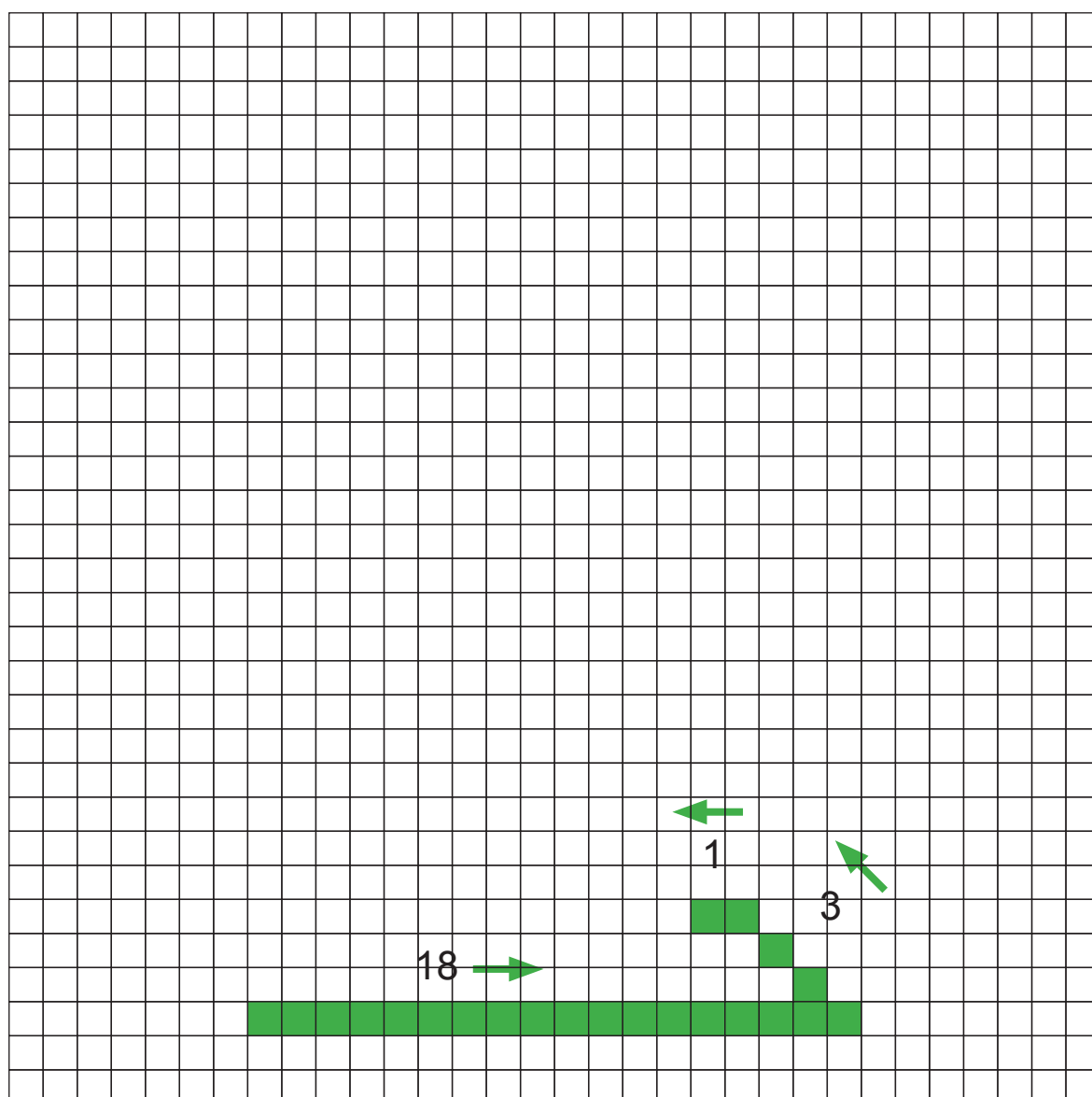
- La peça atacant té més valor
- La peça atacant té menys valor
- La peça atacant té igual valor





Pinta la quadrícula seguint les instruccions.

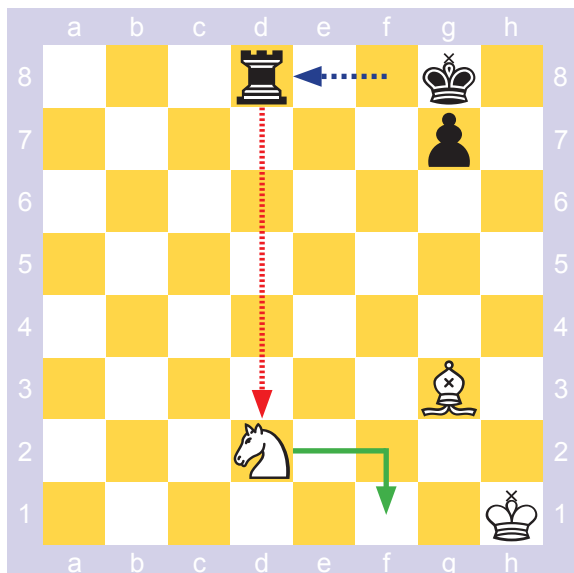
$3 \times 6 \rightarrow$	$8-5 \swarrow$	$1 \times 1 \leftarrow$	$5-4 \swarrow$	$2 \times 1 \nearrow$	$6-3 \swarrow$
$4-3 \nearrow$	$1+1 \rightarrow$	$7-6 \uparrow$	$3+2 \swarrow$	$1+2 \nearrow$	$0+3 \swarrow$
$8-7 \leftarrow$	$7-4 \swarrow$	$3 \times 1 \swarrow$	$4+1 \swarrow$	$6-5 \downarrow$	$9-7 \rightarrow$
$10-9 \swarrow$	$10-7 \swarrow$	$2+0 \swarrow$	$9-8 \swarrow$	$1-0 \leftarrow$	$11-9 \swarrow$





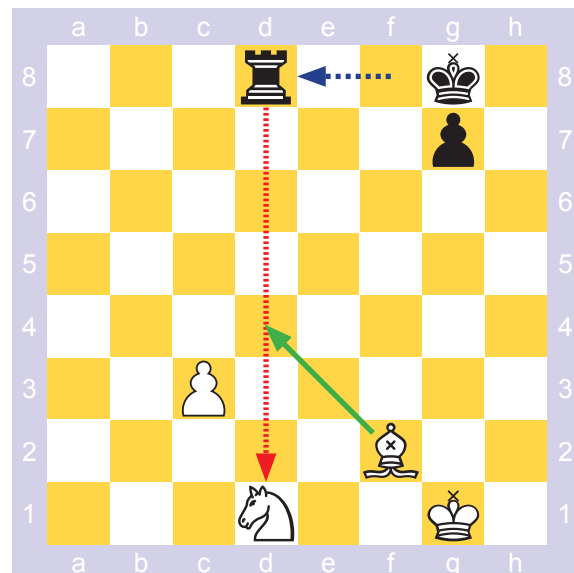
La peça atacant té més valor

Moure



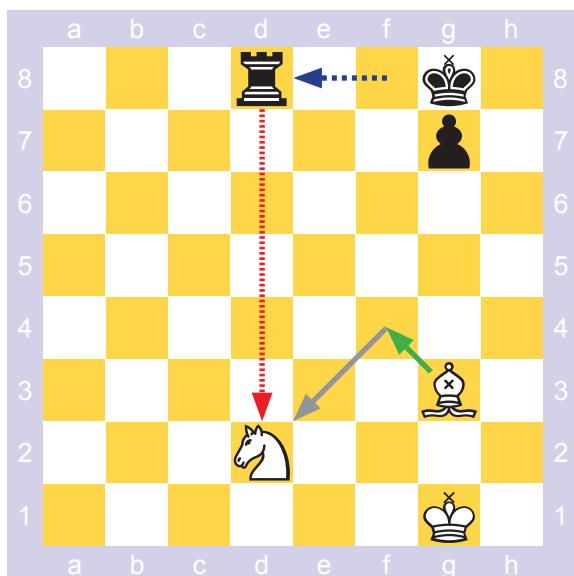
El cavall (peça atacada) per la torre (peça atacant) es mou a una casella no amenaçada.

Interposar



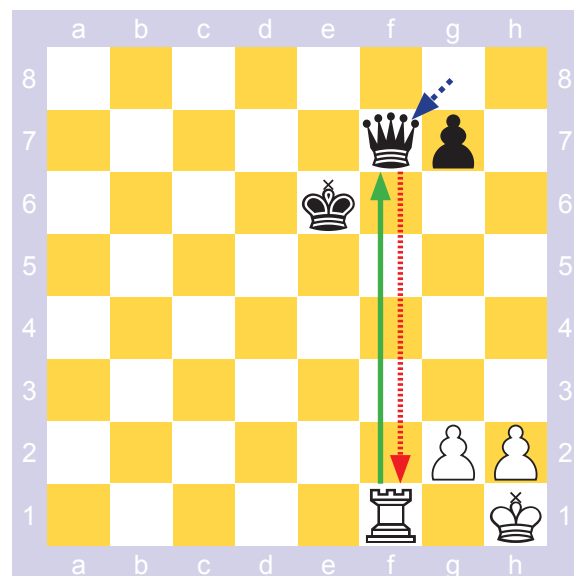
L'alfil s'interposa entre la torre i el cavall no defensat. L'alfil queda defensat pel peó.

Defensar



Si el cavall es defensa amb l'alfil, ja no interessa a la torre capturar-lo perquè les negres perdrien punts.

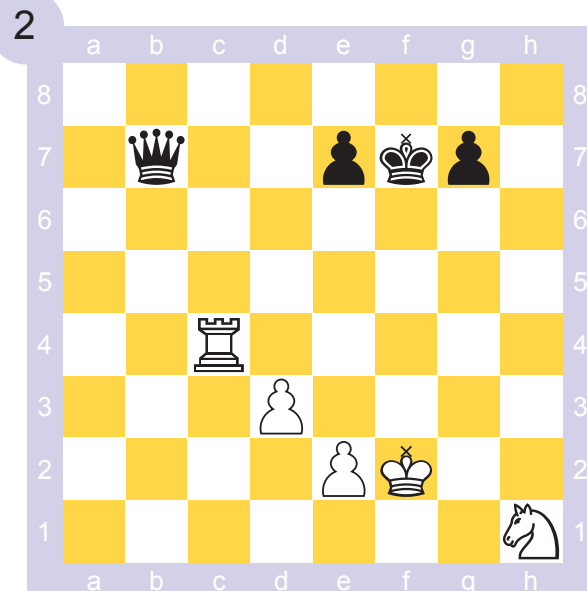
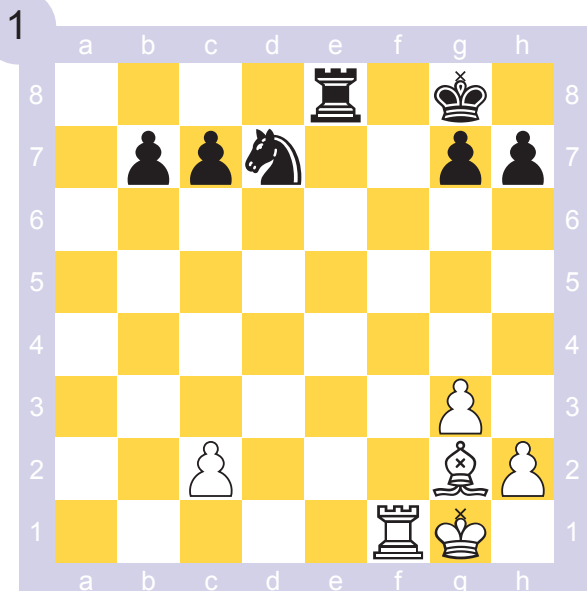
Capturar



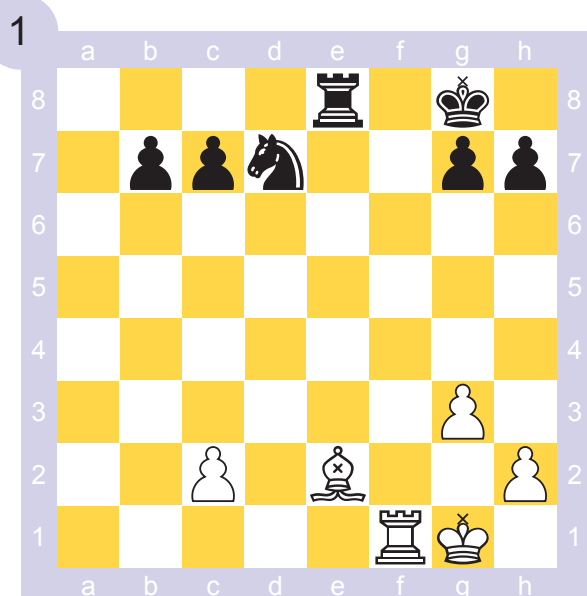
La peça atacant queda amenaçada per la peça atacada. Quan la torre es canvia per la dama, les negres perden punts.



Indica amb fletxes quines jugades cal fer per defensar la peça atacada.

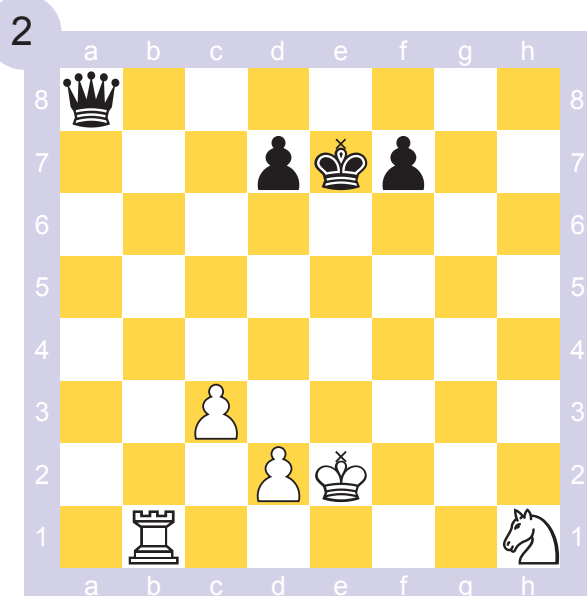


Es pot capturar la peça atacada sense perdre punts?
Justifica la resposta.



Sí

No



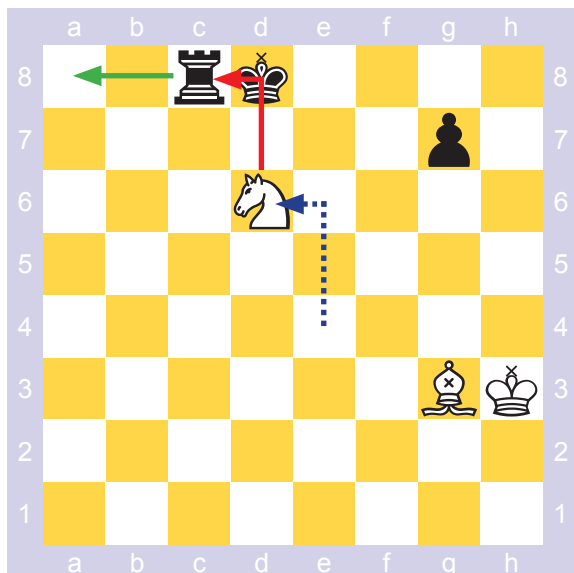
Sí

No



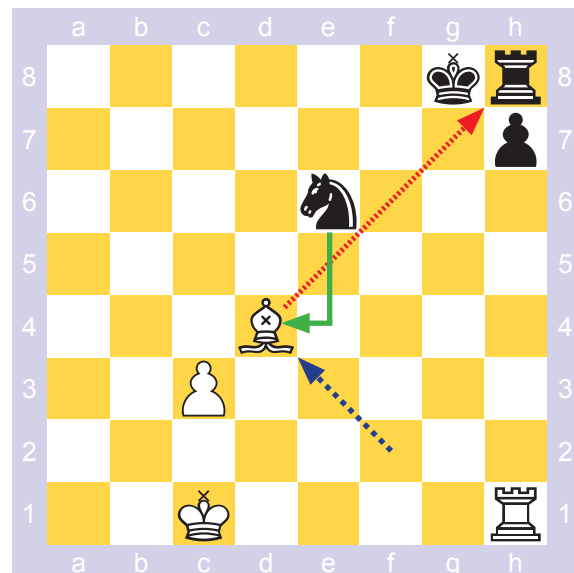
La peça atacant té menys valor

Moure



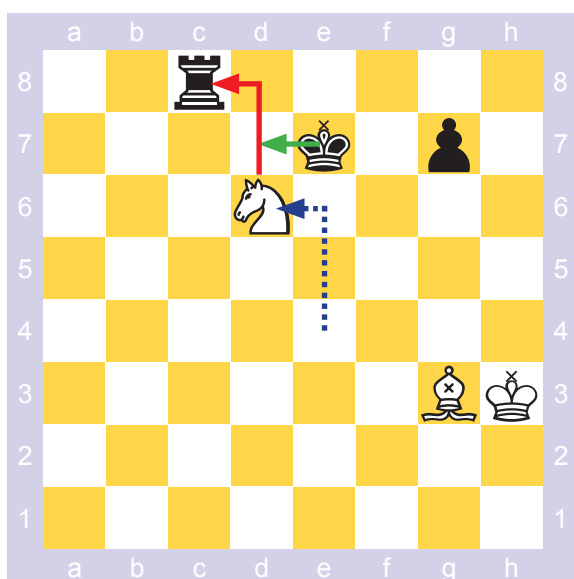
Si la torre no es mou a una casella no amenaçada, la capturarà el cavall i les blanques guanyaran punts.

Capturar



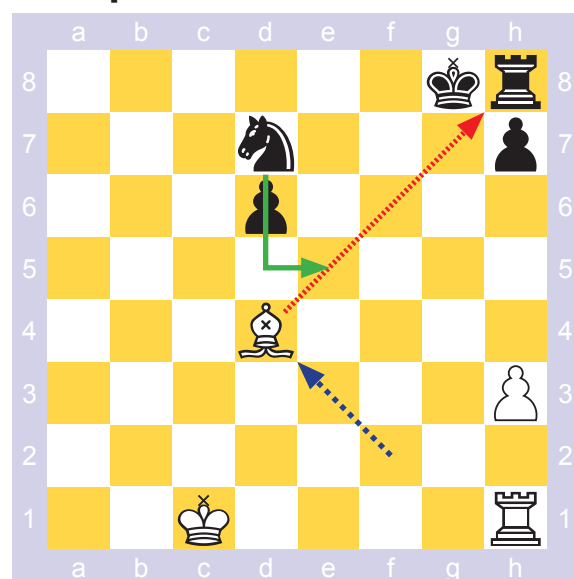
Si no es canvia el cavall per l'alfil, la torre serà capturada i les blanques guanyaran punts.

Defensar



Aquesta opció no serveix perquè la peça atacada, que té més valor, pot ser capturada igualment.

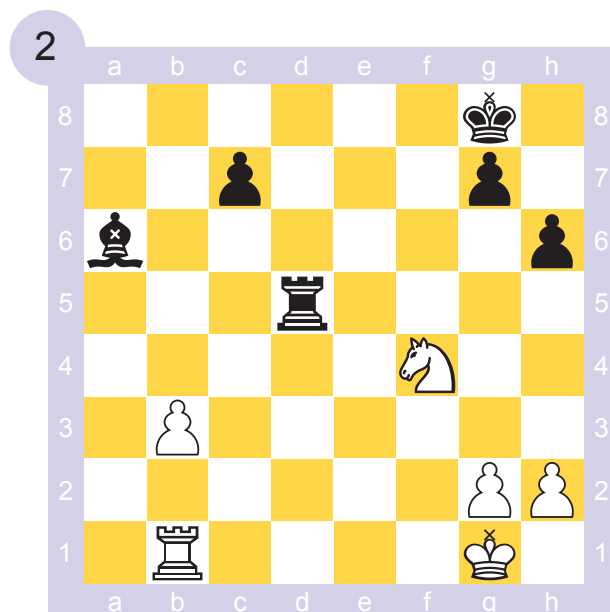
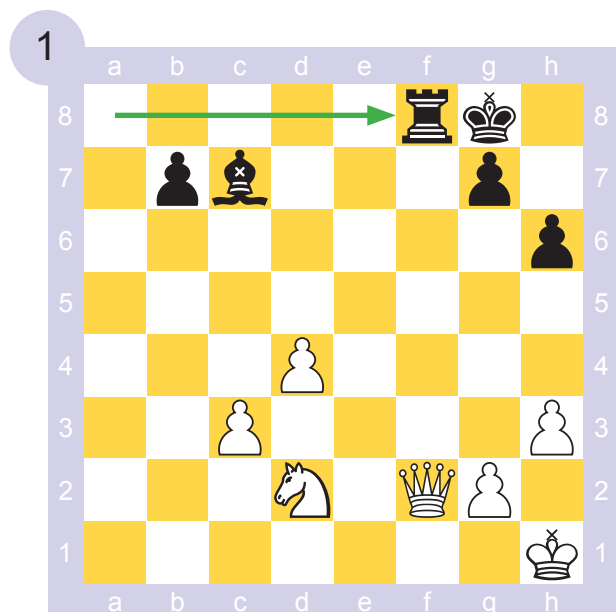
Interposar



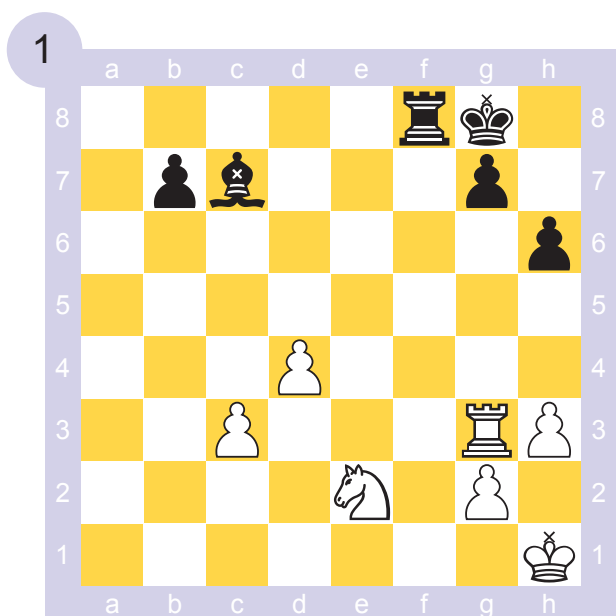
Si s'hi interposa una peça, aquesta haurà de ser de valor igual o inferior que la peça atacant.



Indica amb fletxes quines jugades cal fer per defensar la peça atacada.

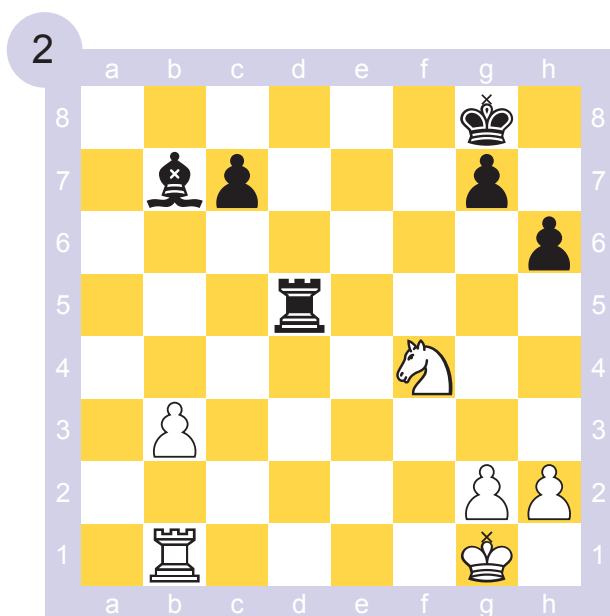


Es pot capturar la peça atacada sense perdre punts?
Justifica la resposta.



Sí

No



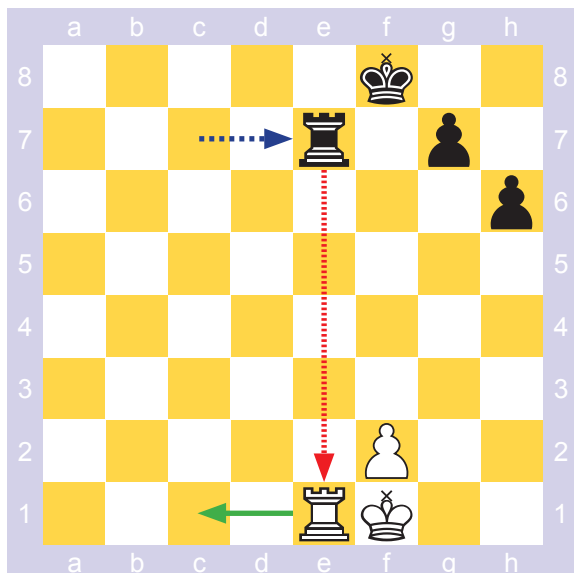
Sí

No



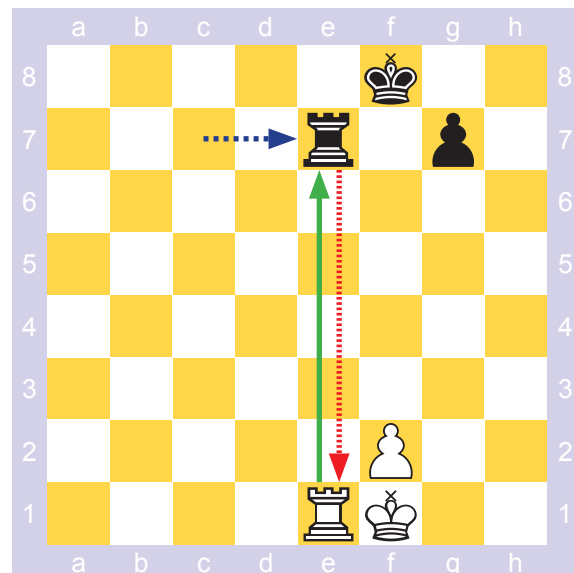
La peça atacant té igual valor

Moure



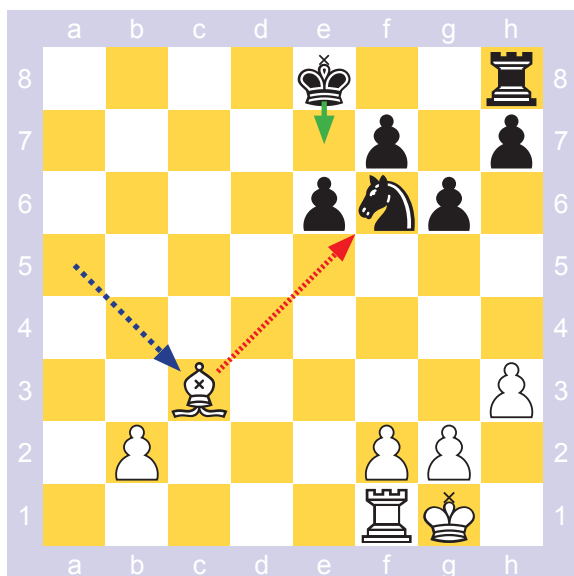
Les blanques decideixen no canviar les torres perquè només els quedaria un peó.

Capturar



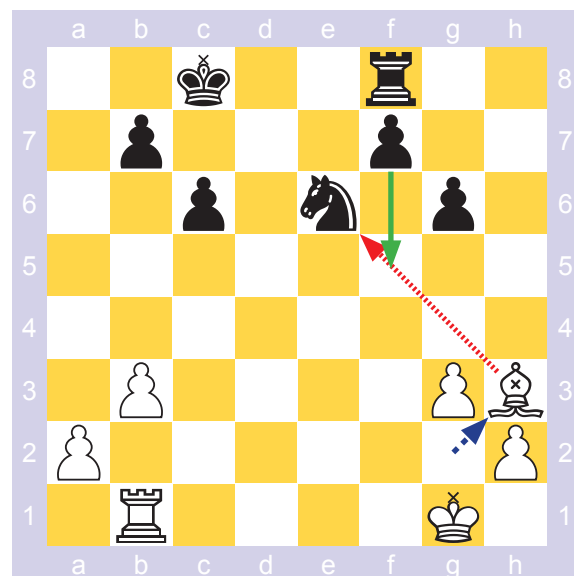
Si la torre blanca captura la torre negra, ni es perden punts ni cap jugador aconsegueix avantatge.

Defensar



Si el rei defensa el cavall, després les negres podran moure la seva torre.

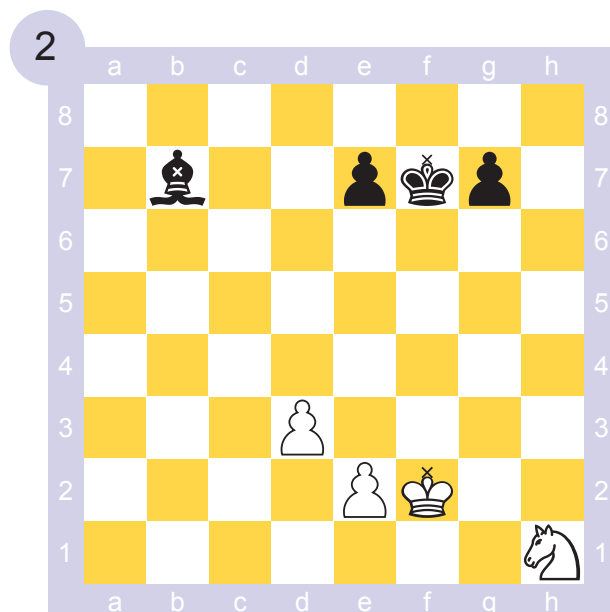
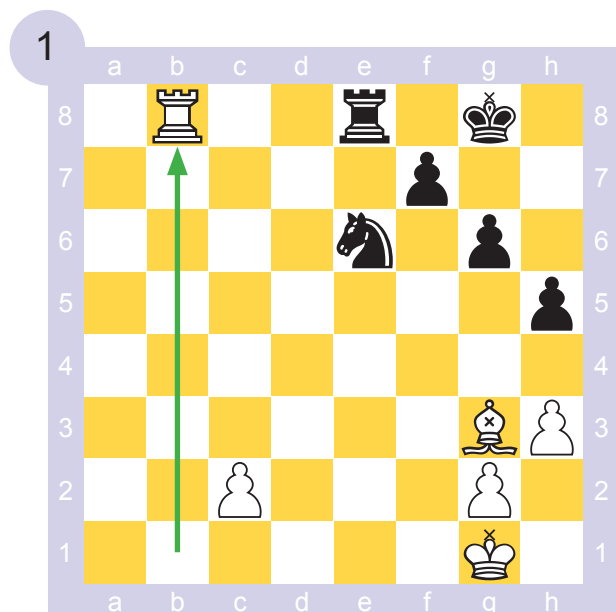
Interposar



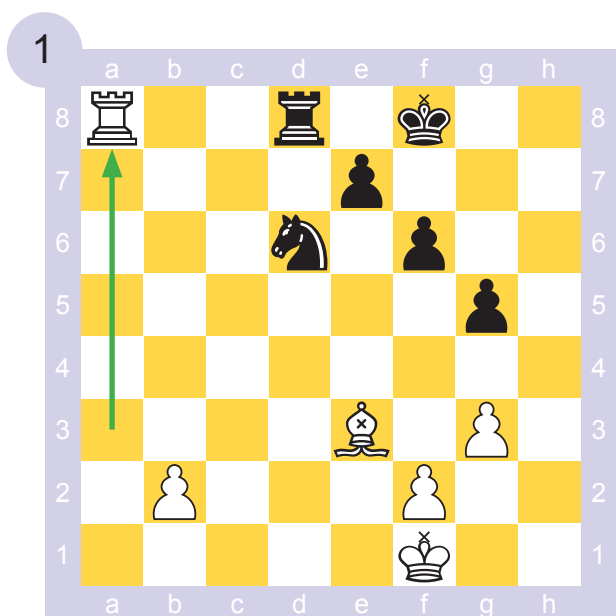
Si s'hi interposa una peça, aquesta haurà de ser de valor igual o inferior que la peça atacant.



Indica amb fletxes quines jugades cal fer per defensar la peça atacada.

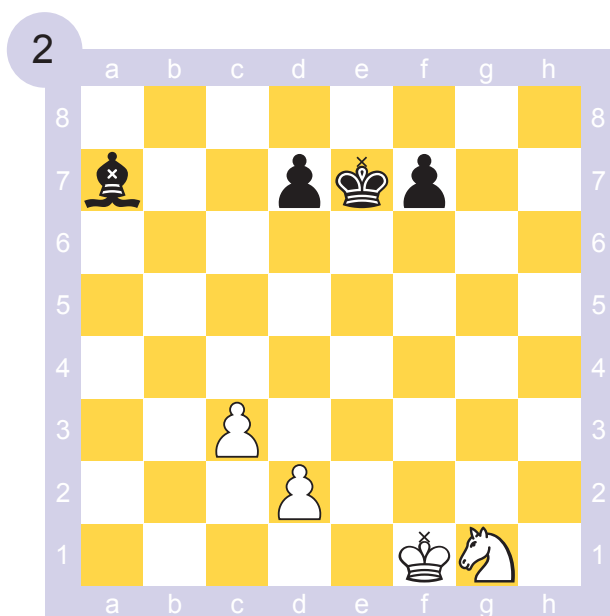


Es pot capturar la peça atacada sense perdre punts?
Justifica la resposta.



Sí

No



Sí

No



Troba tres números diferents en cada tauler que sumin el nombre indicat en la part superior del tauler. Escriu totes les solucions.

1

60

1	5	10
15	20	25
30	35	40

40	15	5			

2

100

10	15	20
25	30	40
50	60	65

3

500

25	50	100
150	175	200
250	275	300



Ordena les lletres de cada tauler per formar una paraula sobre els escacs. Escribe las palabras.

1

u			t
	r	l	
a			e

2

a	ç		a
	n	m	
a			e

3

a	g		i
	d	n	
o		l	a

4

a	t		a
		r	
i	p		d



Ordena aquestes paraules perquè formin una frase i escriu-la.

1

per sempre les El avança peó columnes

2

cavalls Cada dos té jugador

3

es diagonals L' desplaça per alfil les



Completa les sèries amb l'operació i el valor de les peces indicades a l'inici de cada fila.

1

+

8	11	14					
---	----	----	--	--	--	--	--

+

11							
----	--	--	--	--	--	--	--

+

13							
----	--	--	--	--	--	--	--

+

9							
---	--	--	--	--	--	--	--

2

-

45	43	41					
----	----	----	--	--	--	--	--

-

51							
----	--	--	--	--	--	--	--

-

76							
----	--	--	--	--	--	--	--

-

83							
----	--	--	--	--	--	--	--

3

+

	10			28			
--	----	--	--	----	--	--	--

+

			55				99
--	--	--	----	--	--	--	----

-

		70				58	
--	--	----	--	--	--	----	--

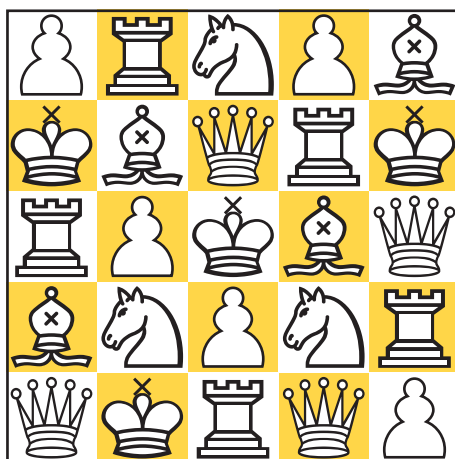
-

					55		
--	--	--	--	--	----	--	--



Encercla les peces indicades al peu del tauler.

1



torre

2



cavall

3



alfils negres

4



peons blancs

5



reis

6



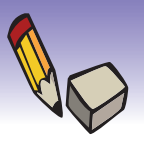
dames

Unitat 2

Mat amb dues torres

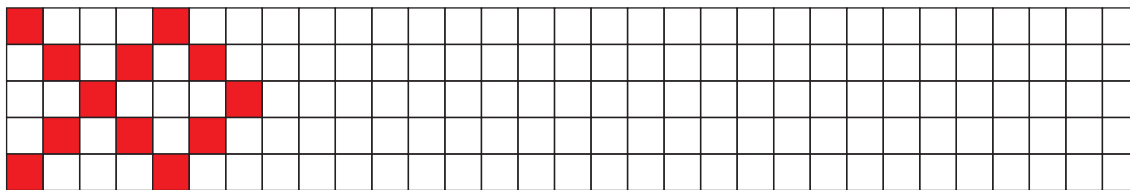
- Posició final d'escac i mat
- Posició intermèdia
- Contratemp



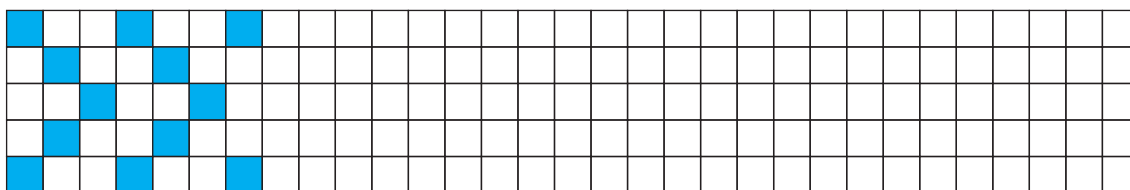


Pinta la quadrícula per completar les sanefes següents.

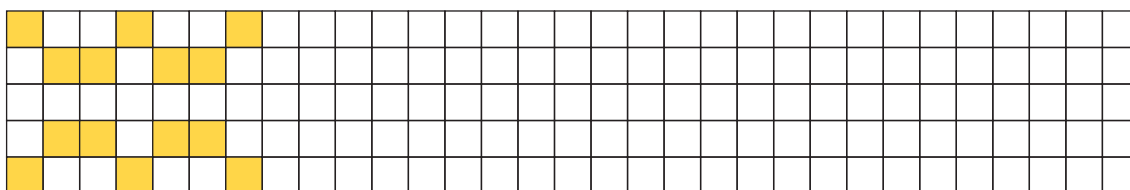
1



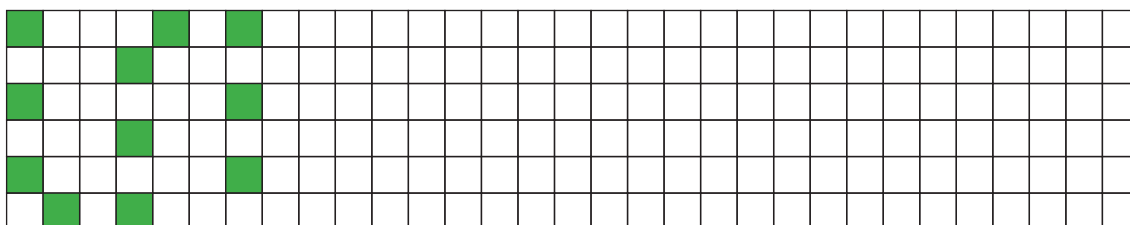
2



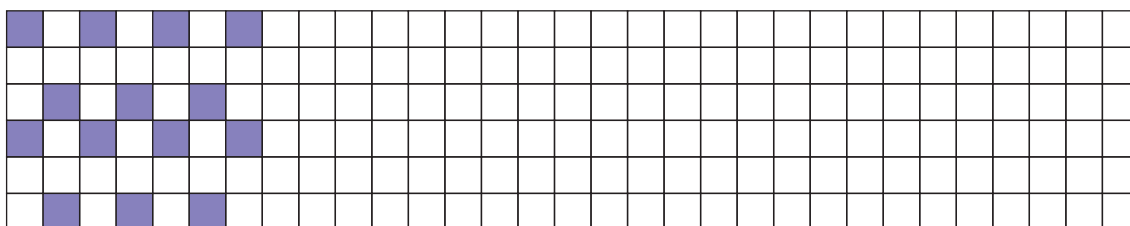
3



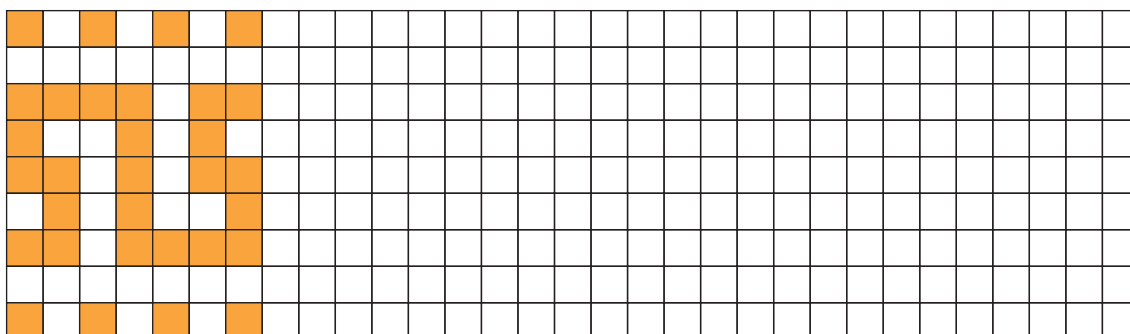
4



5



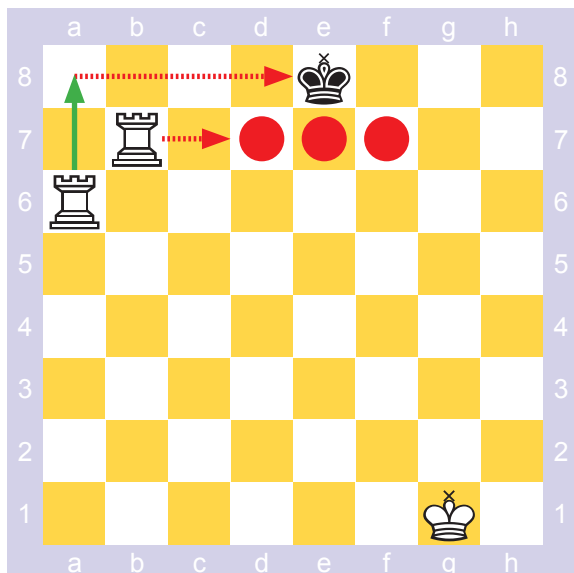
6



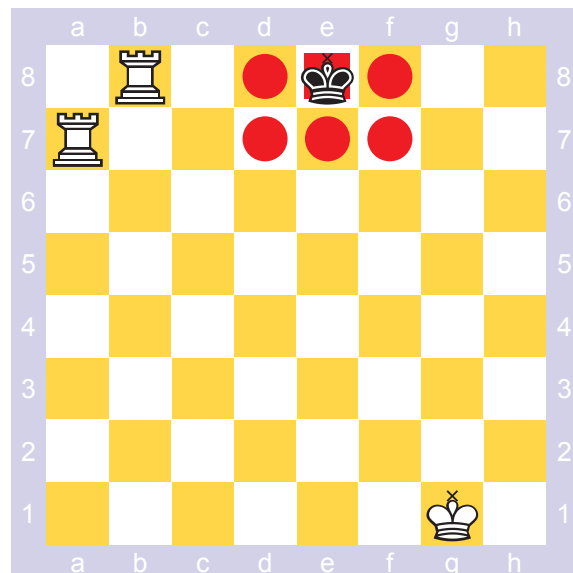


Posició final d'escac i mat

Mat a la fila 8

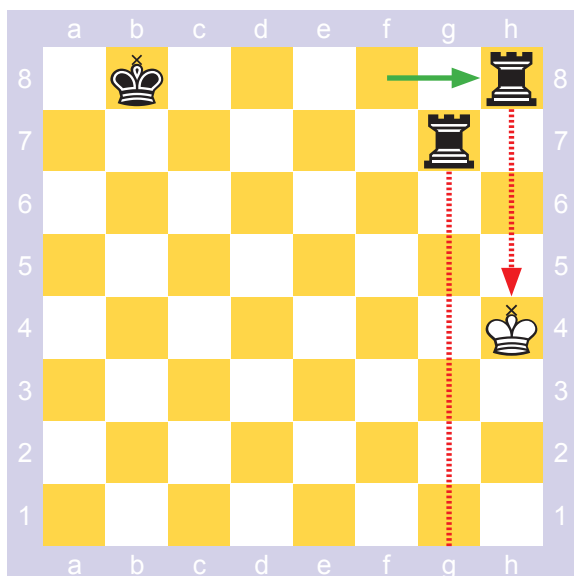


Una torre a la setena fila evita que s'escapi el rei.

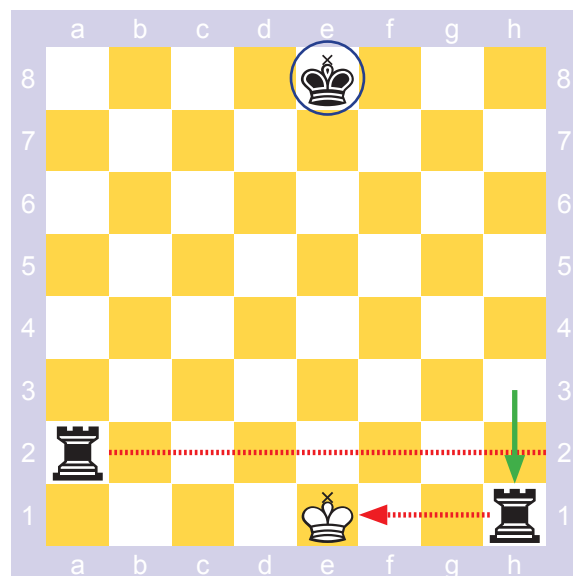


L'altra torre, en avançar a la vuitena fila, fa escac i mat.

Mat a la columna h



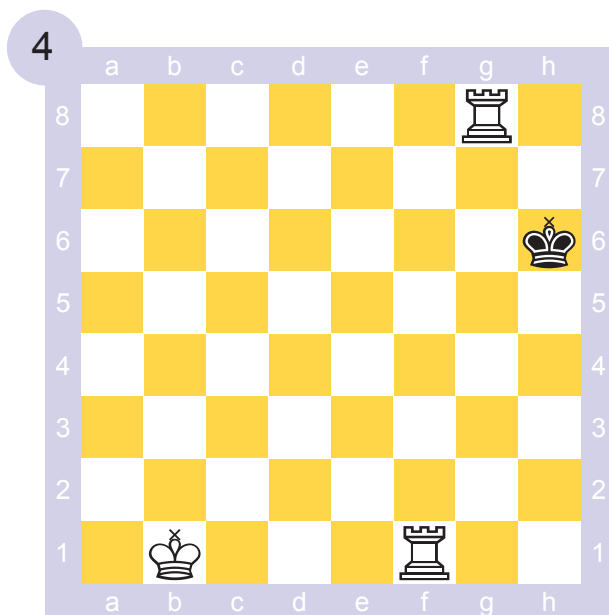
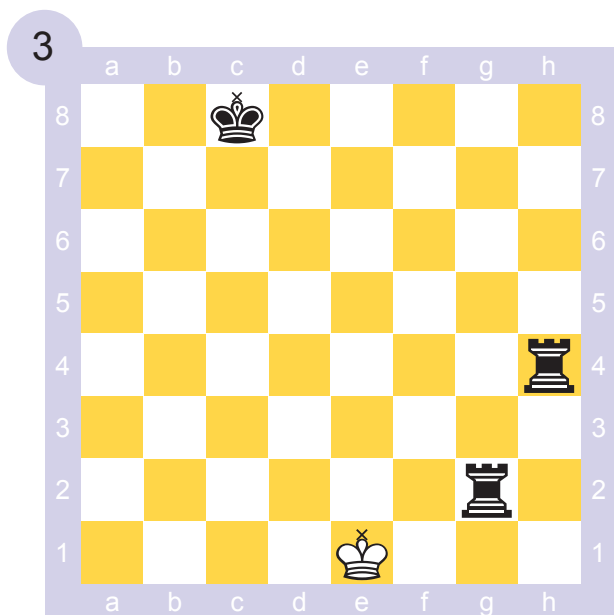
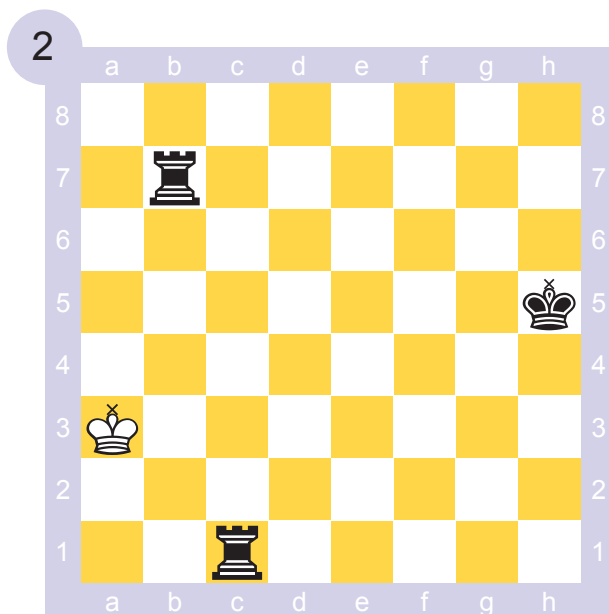
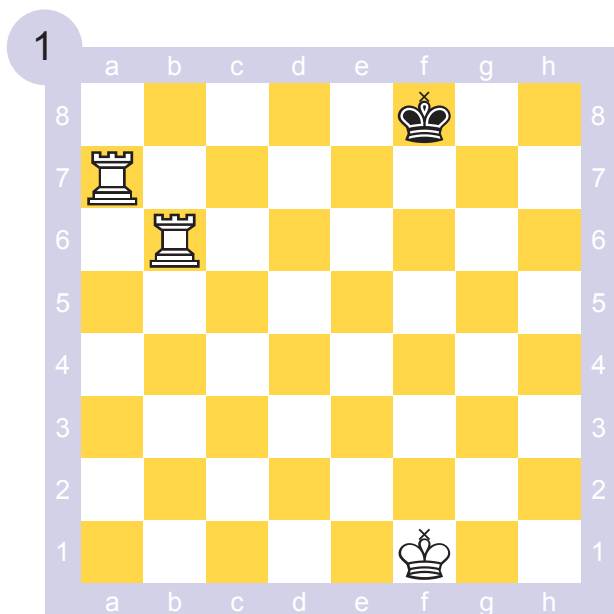
Es pot fer mat a les files 1 o 8 o, també, a les columnes a o h.



Per fer escac i mat no és necessari que el rei hi participi.

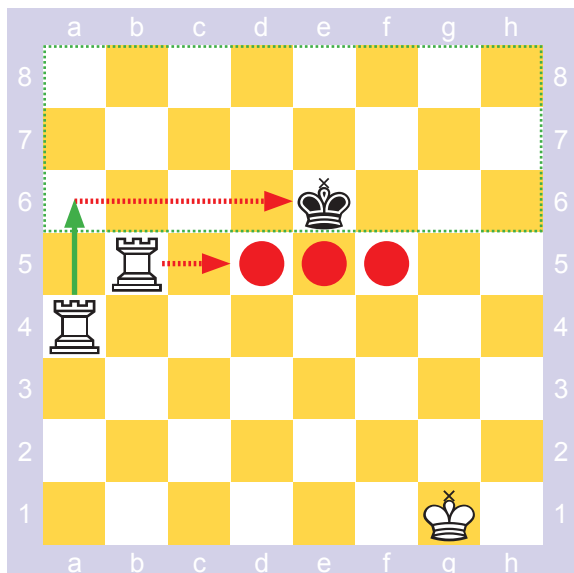


Indica amb fletxes les jugades correctes per fer escac i mat.

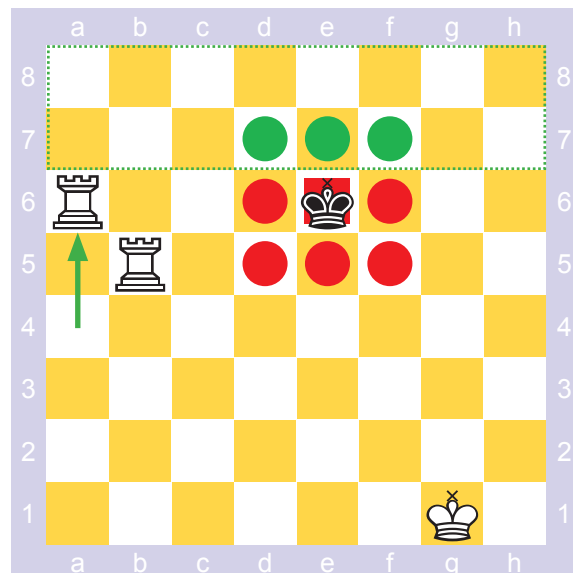




Posició intermèdia

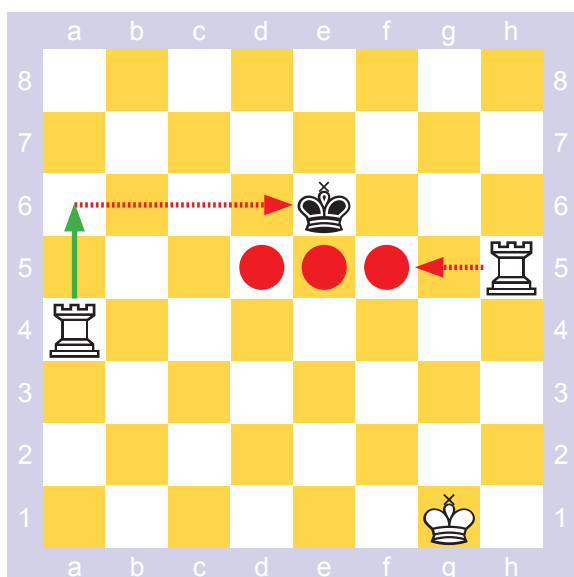


Les torres avancen juntes, una al costat de l'altra.



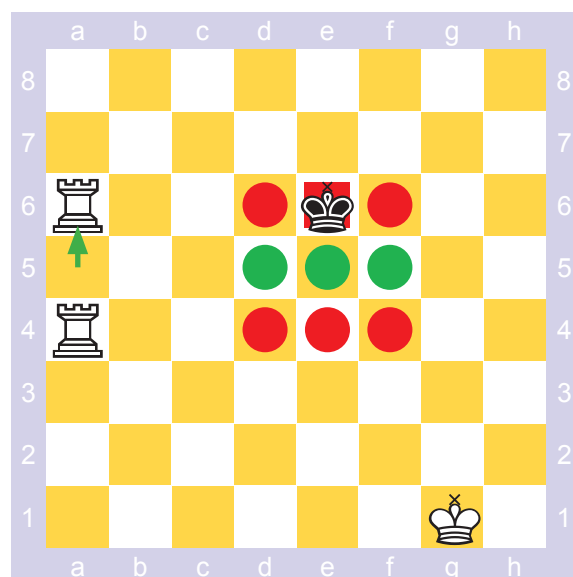
El rei no es pot escapar i es veu obligat a retrocedir una fila.

Correcte



Les torres també poden avançar per les columnes més exteriors (a i h).

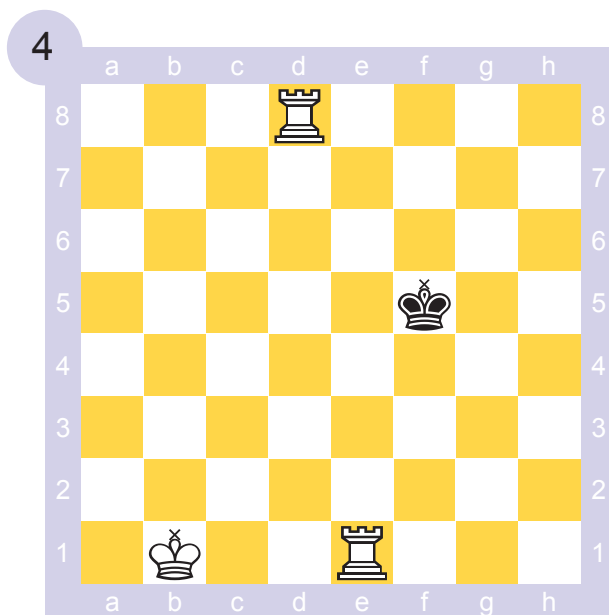
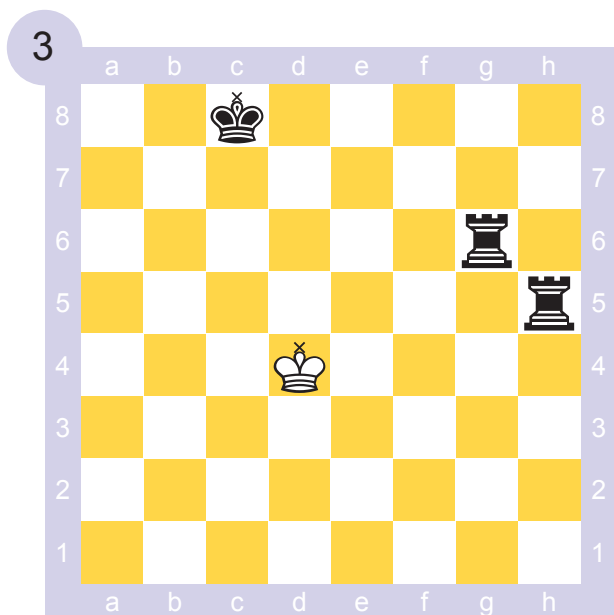
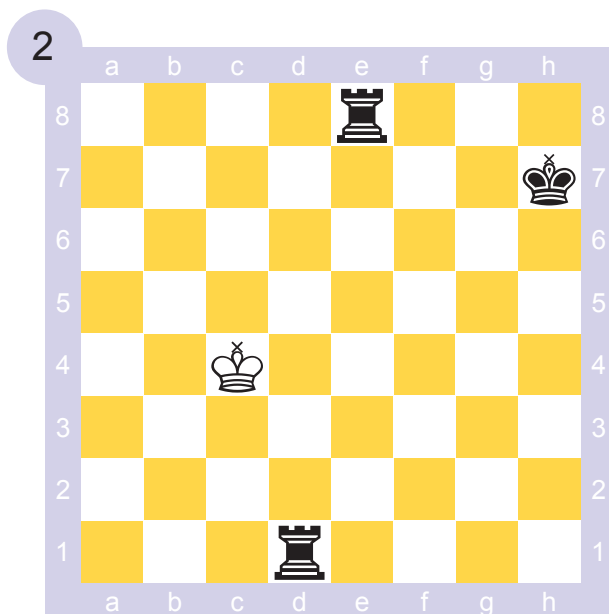
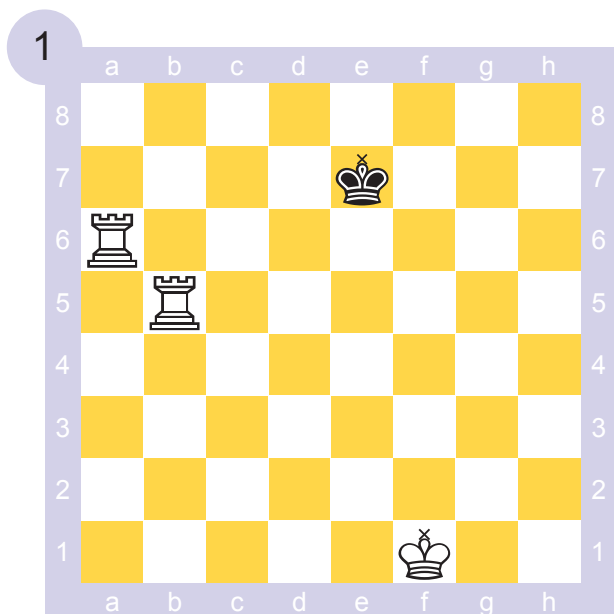
Incorrecte



Si les torres ocupen la mateixa columna, es molesten per avançar correctament. El rei pot anar a les caselles amb cercles verds.



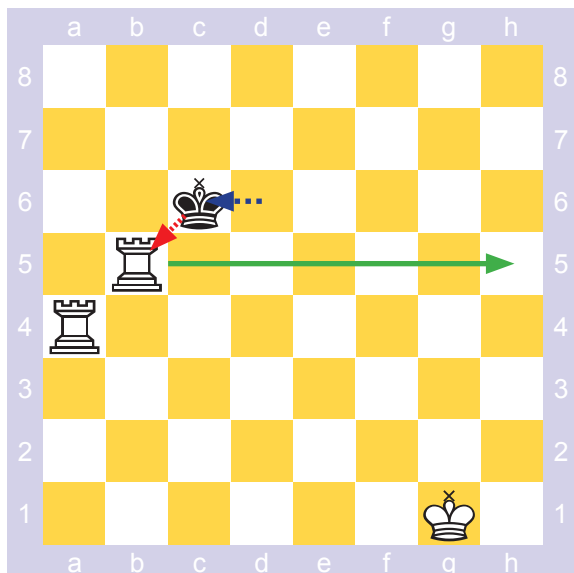
Indica amb fletxes quines jugades cal fer per obligar a retrocedir el rei.



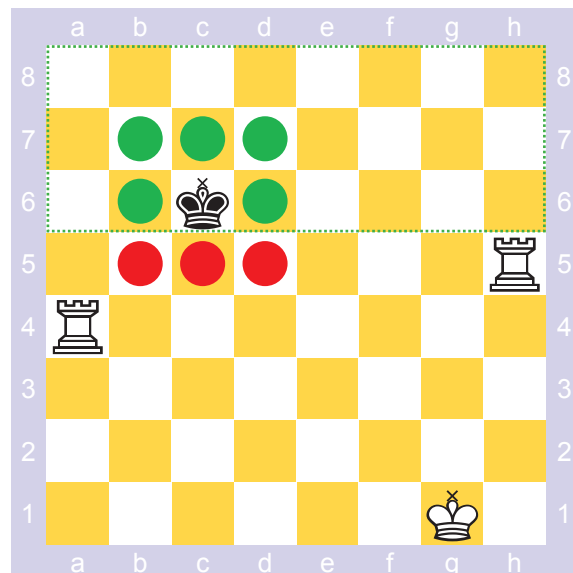


Contratemps

Si el rei amenaça una torre

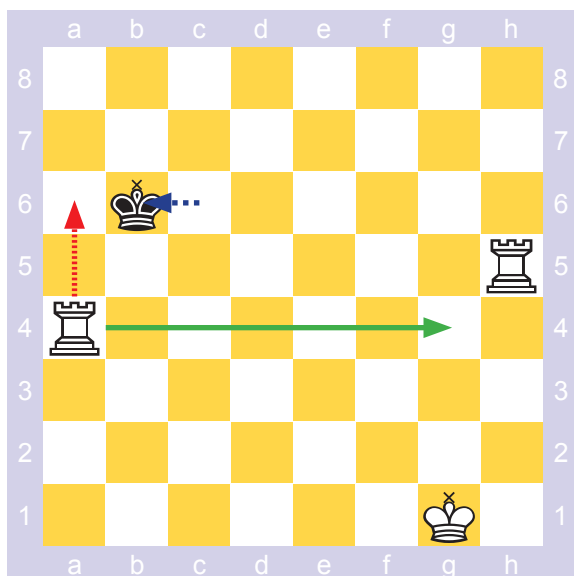


Si el rei amenaça una torre, aquesta fa una jugada d'espera.

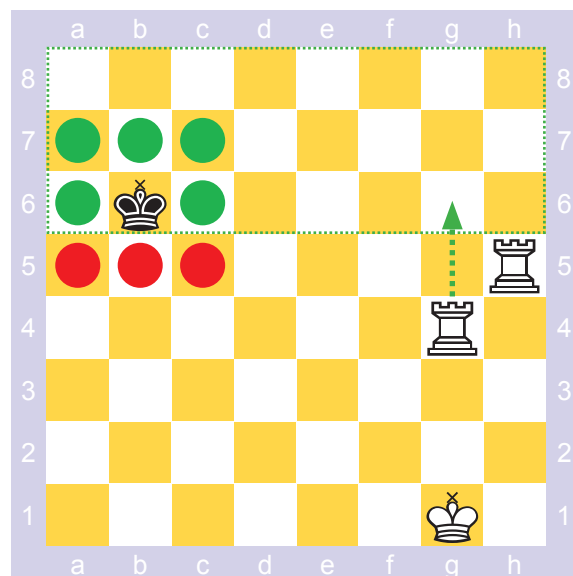


La torre amenaçada es col·loca a la columna exterior h.

Si la torre endarrerida no pot avançar



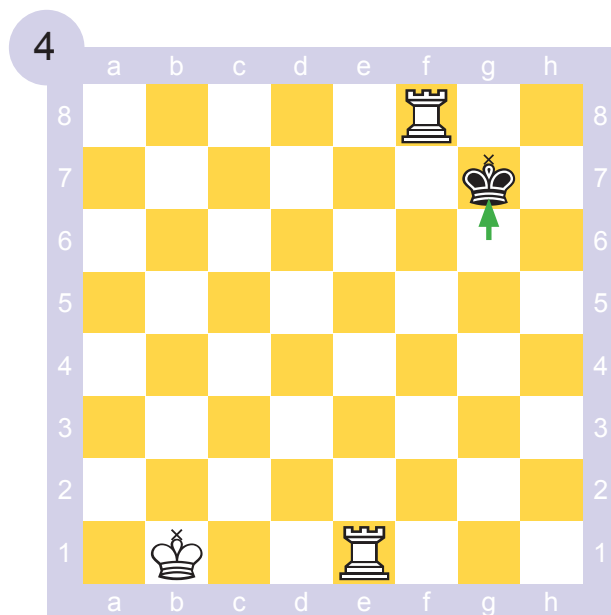
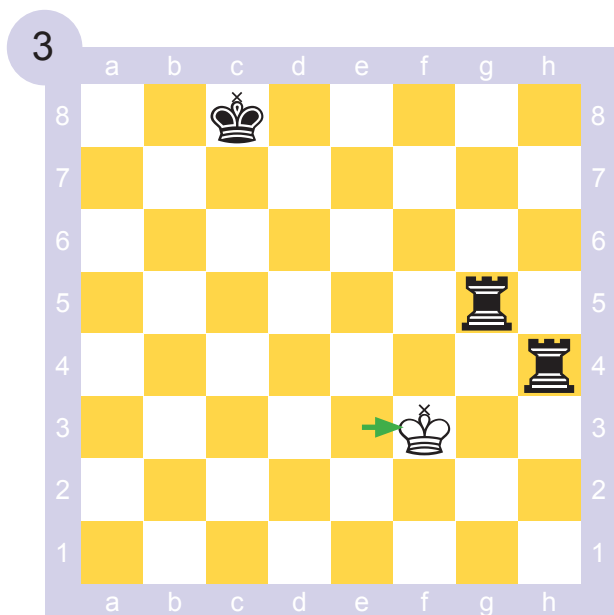
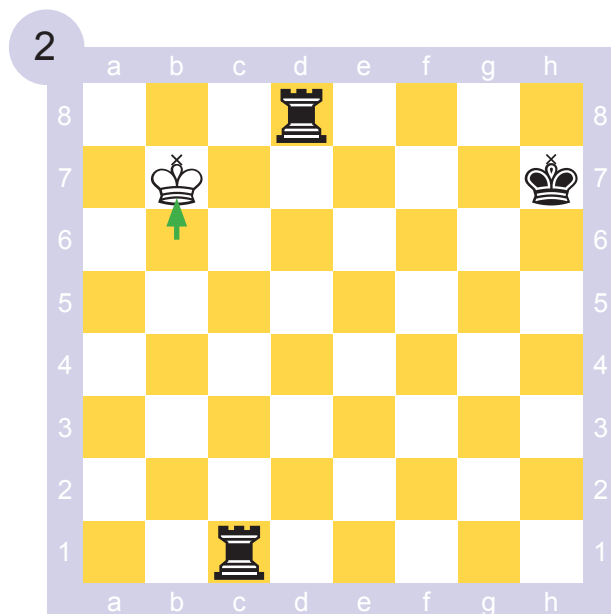
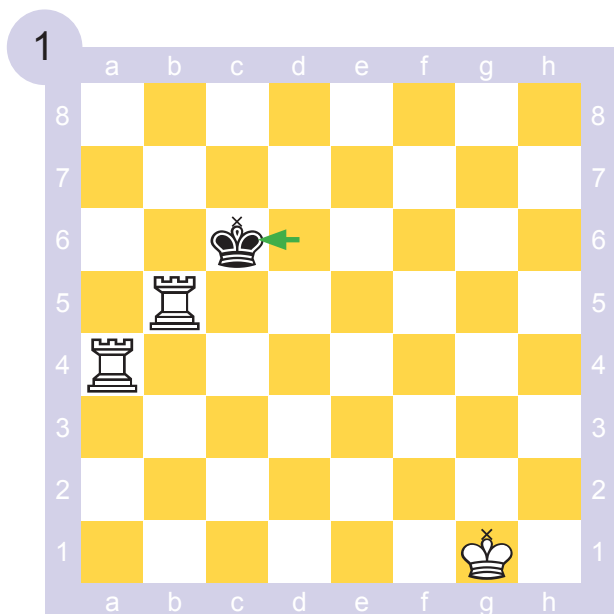
Si la torre endarrerida avança a la casella a6, el rei negre podrà capturar-la.



Lavors fa una jugada d'espera i se'n va a l'altre costat (columna g).



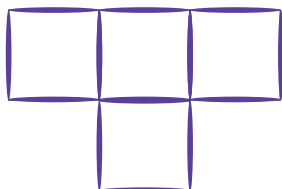
Indica amb fletxes les jugades correctes per tal que el rei adversari ni avanci ni pugui capturar una torre.



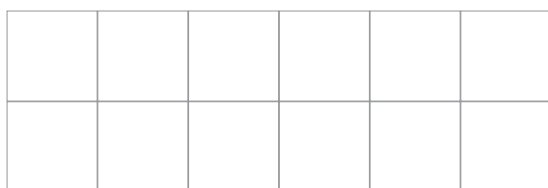


Elimina o mou els escuradents indicats, per obtenir una altra figura amb el nombre de quadrats iguals als especificats. Marca els escuradents moguts o eliminats.

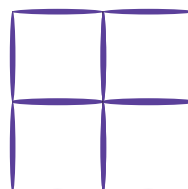
1



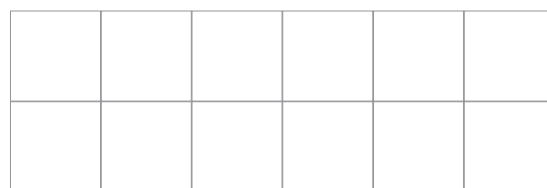
Eliminar 1 → 3 quadrats



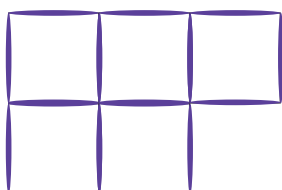
2



Moure 3 → 3 quadrats



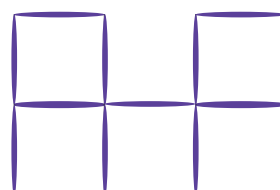
3



Eliminar 3 → 3 quadrats



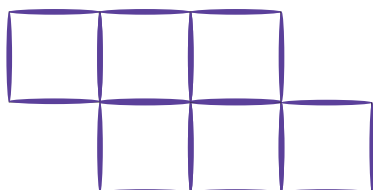
4



Moure 2 → 5 quadrats



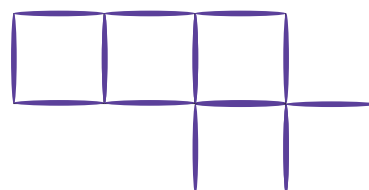
5



Eliminar 2 → 4 quadrats



6



Moure 2 → 4 quadrats





Ordena alfabèticament les següents llistes de paraules.

1

1

cavall

2

torre

3

fila

4

alfil

5

rei

6

dama

2

1

casella

2

rei

3

columna

4

rellotge

5

tauler

6

captura



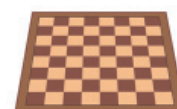
Escriu la paraula que representa cada imatge.
Després ordena alfabèticament aquestes paraules.



1

2

3



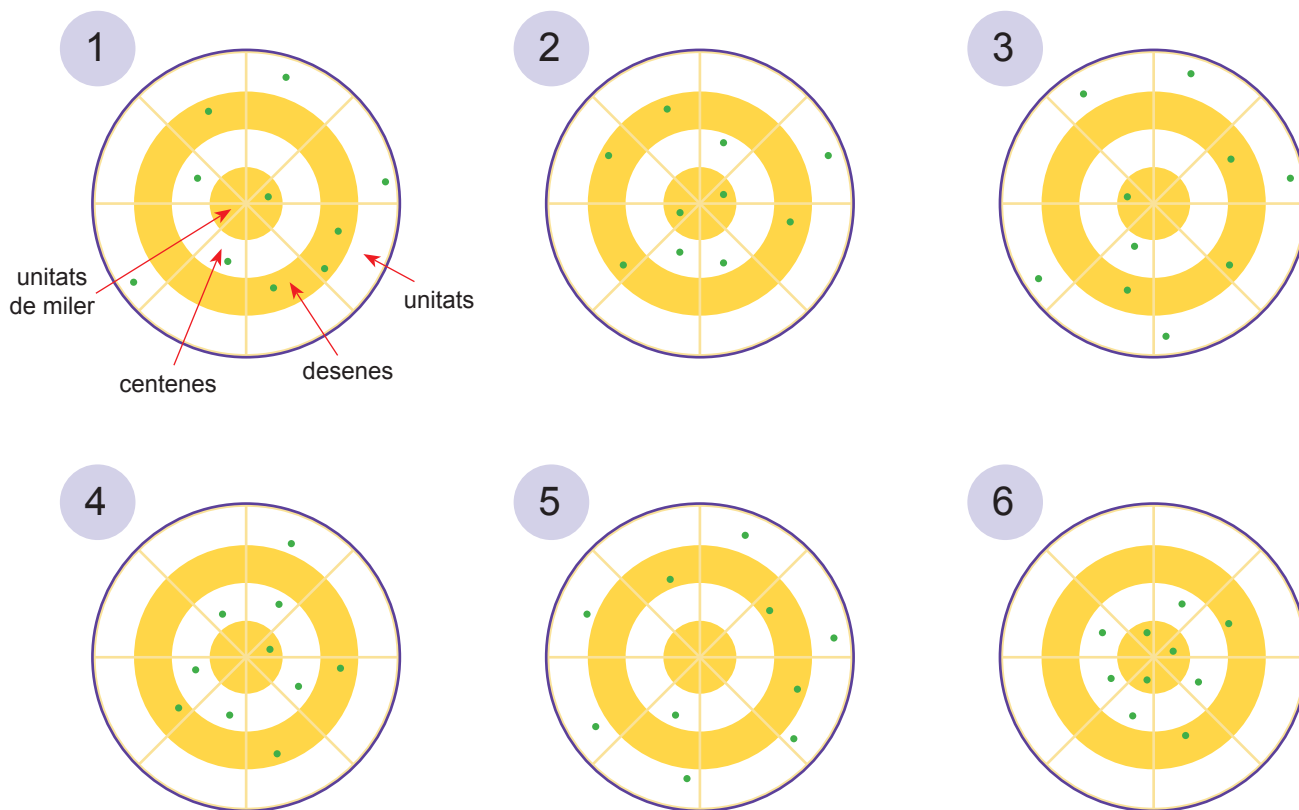
4

5

6



Cada jugador que ha tirat 10 pilotes adhesives a la diana. Calcula'n la puntuació.



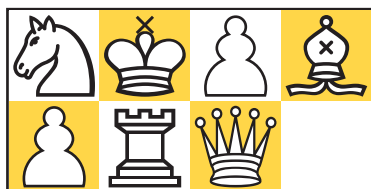
Completa la taula per a cada jugador:

Jugador	Unitats de miler	Centenes	Desenes	Unitats	Puntuació
1	1	2	4	3	1.243
2					
3					
4					
5					
6					



Encercla la peça o imatge repetida en cada tauler.

1



2



3



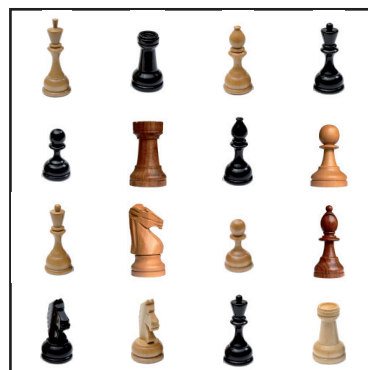
4



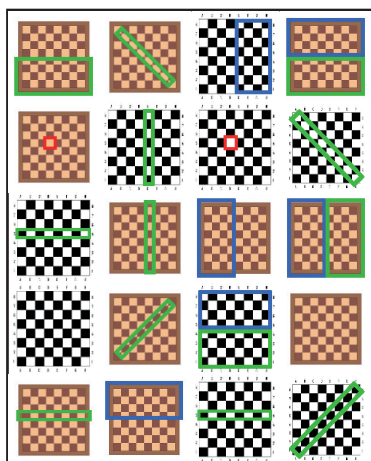
5



6



7



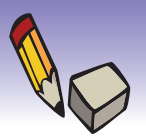
8



Canvis

- Canvis senzills
- Pressió i defensa
- Errades típiques

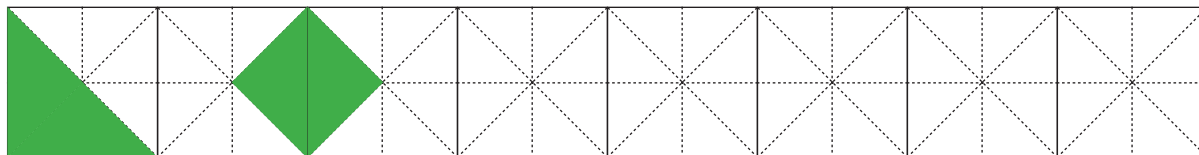




Forma figures poligonals diferents i, per això, pinta triangles contigus. Troba tots els que puguis.

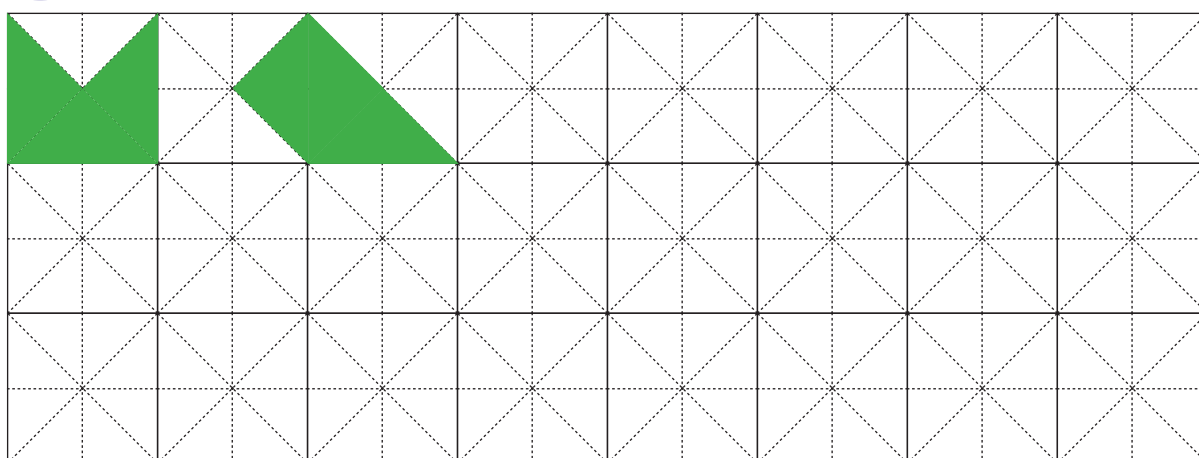
1

Amb 2 triangles



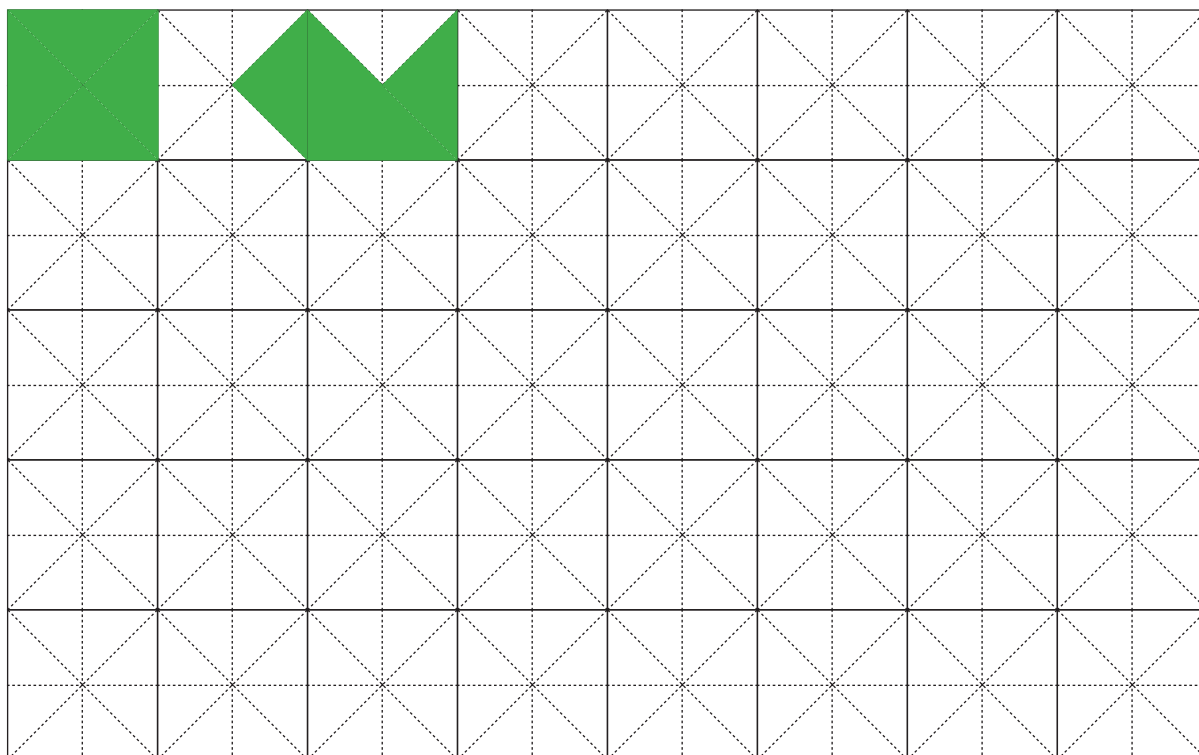
2

Amb 3 triangles



3

Amb 4 triangles





Canvis senzills

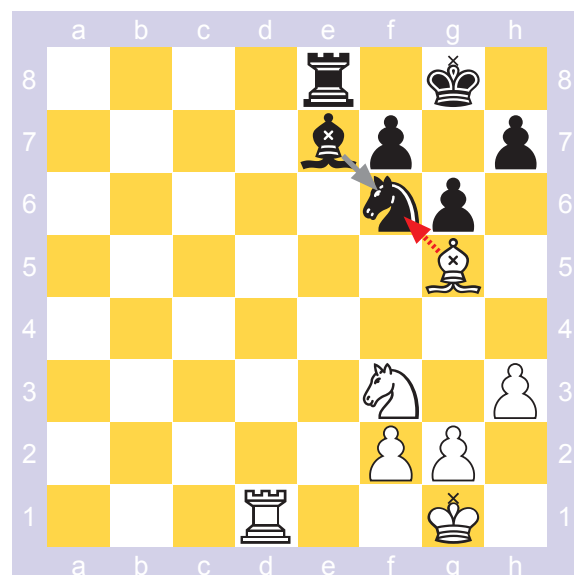
Si es captura una peça que està defensada, es pot produir un canvi de peces.

En una partida d'escacs es produeixen molts canvis.

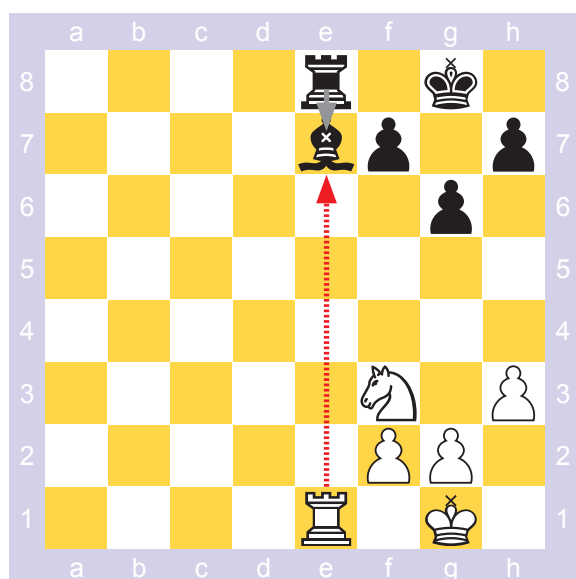
En un canvi s'han de comptar els punts de les peces capturades.

Pauta a seguir:

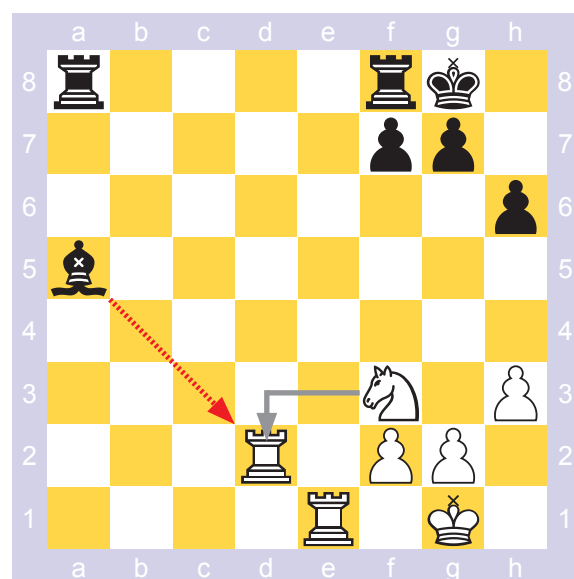
El jugador que inicia el canvi ha d'evitar perdre punts.



El cavall és capturat per l'alfil i aquest, per l'altre alfil. Amb aquest canvi no es guanyen ni es perden punts.



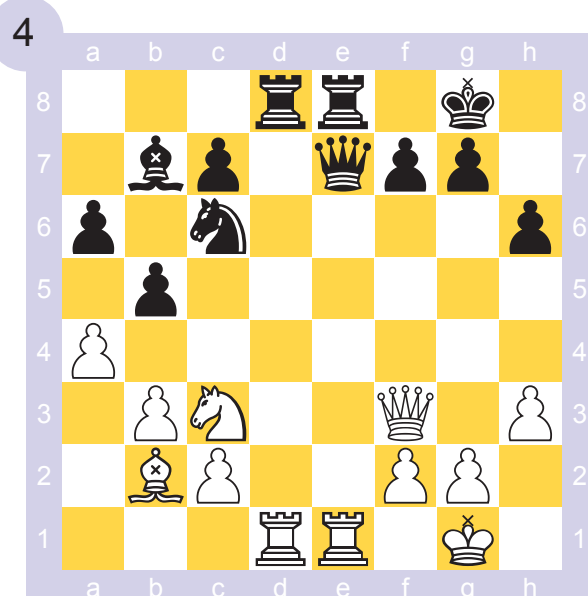
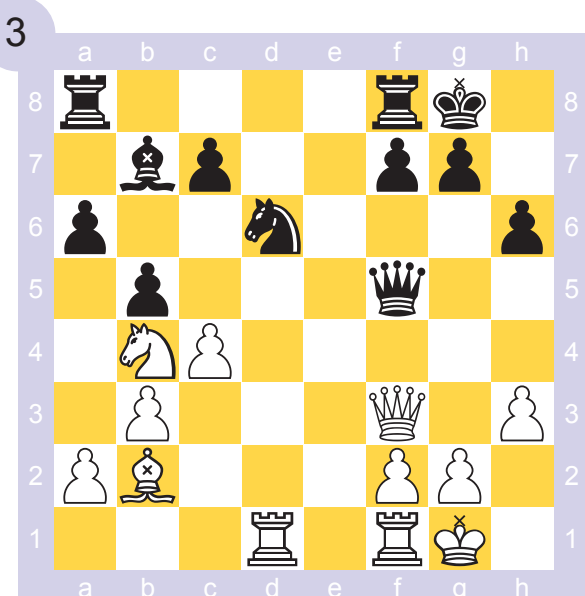
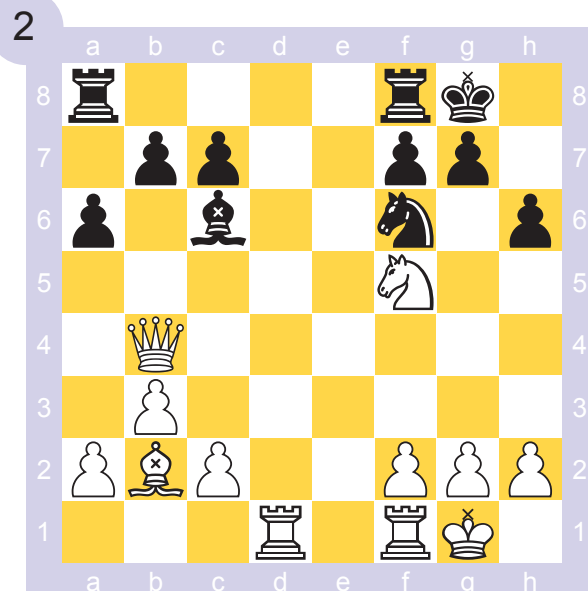
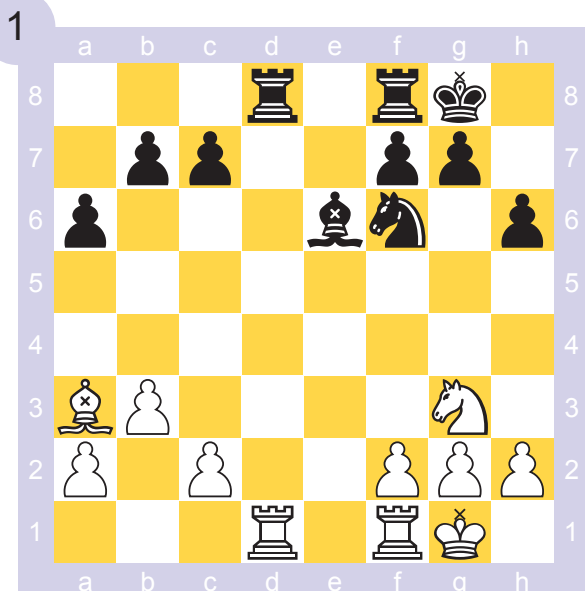
L'alfil és capturat per la torre i aquesta, per la torre negra. El canvi és desfavorable per a les blanques.



La torre és capturada per l'alfil i aquest, pel cavall. El canvi és favorable per a les negres.



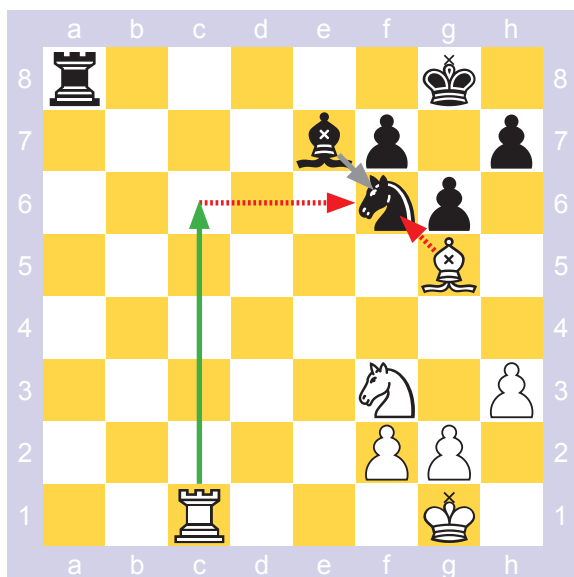
Si les blanques inicien un canvi, indica amb fletxes les millors jugades per guanyar punts o, almenys, no perdre'n.



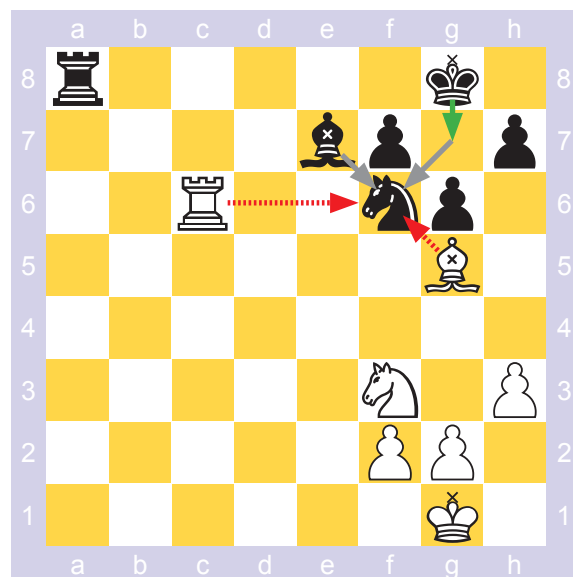


Pressió i defensa

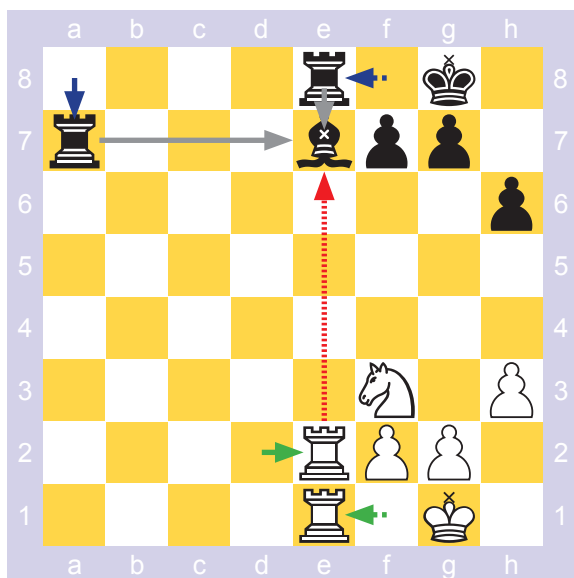
Normalment una peça estarà defensada per més d'una quan hi ha diverses peces que l'amenacen.



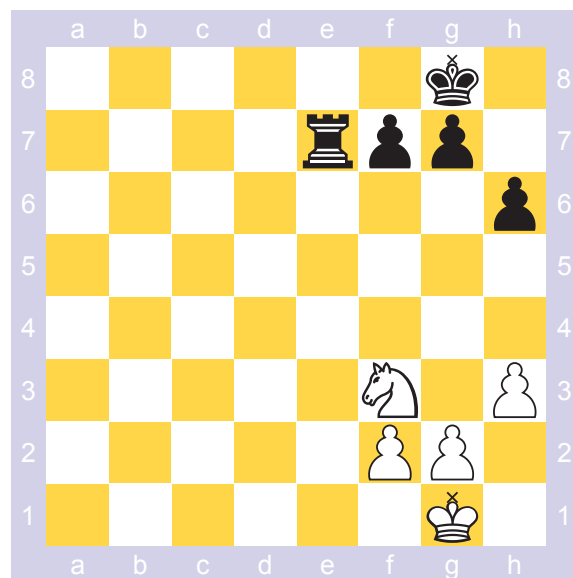
La torre avança per amenaçar amb l'altra peça el cavall negre. Les blanques augmenten la pressió sobre el cavall negre.



Les negres mouen el rei per defensar el seu cavall. Ara el cavall té dues peces que el defensen.



Dues torres ataquen l'alfil, que és defensat per altres dues torres.

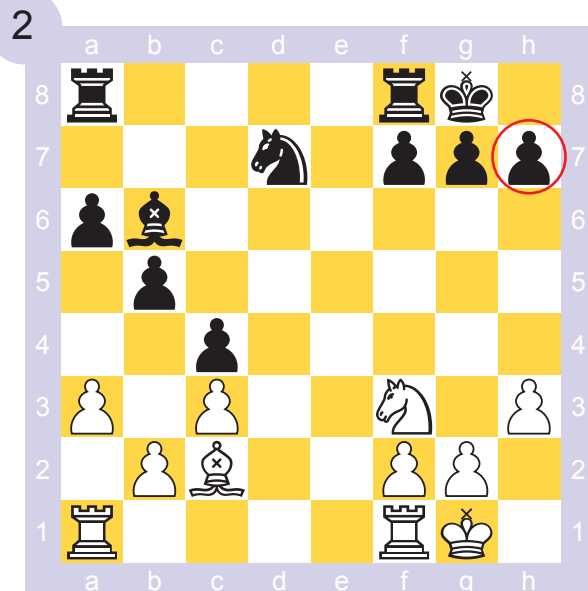
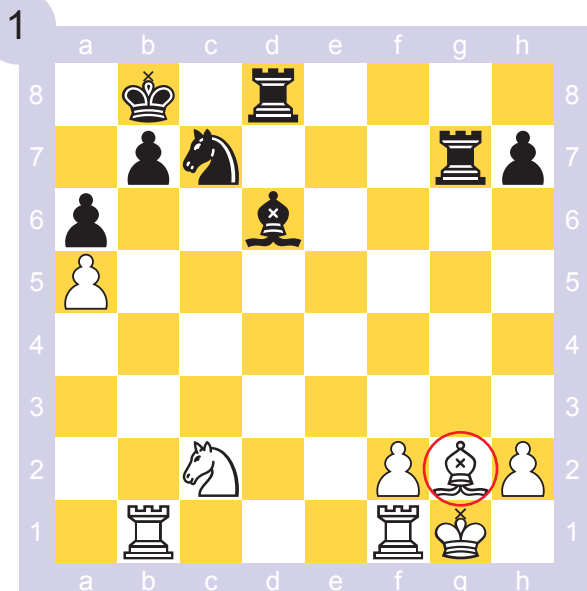


Si es produeixen els canvis, les blanques perdran punts.

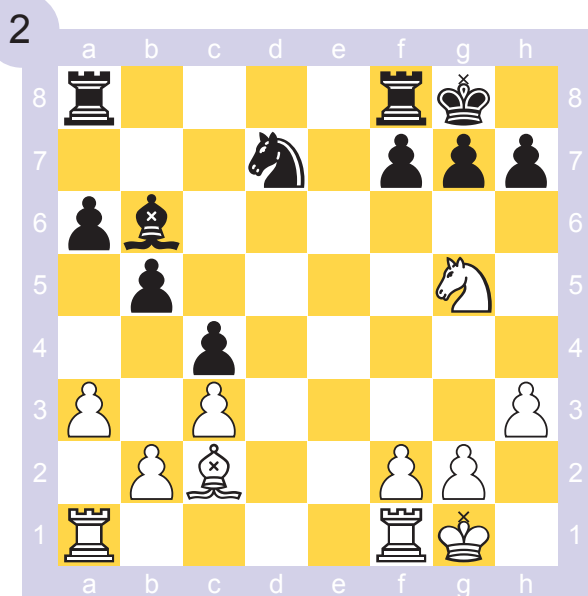
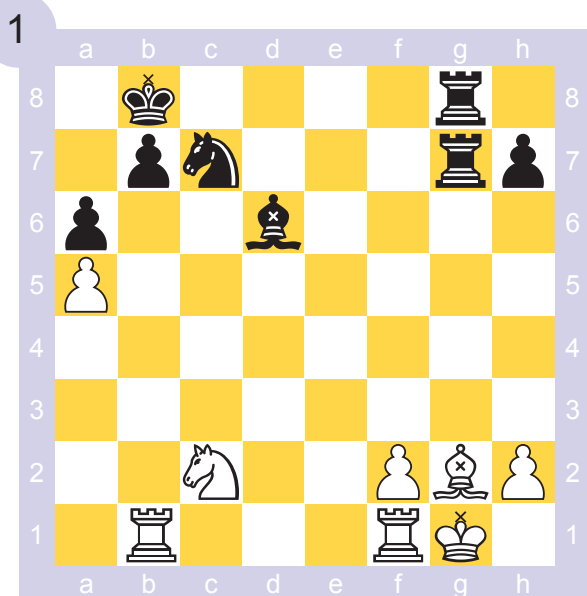
$$\text{Rook} + \text{Rook} > \text{King} + \text{Bishop}$$



Indica amb fletxes les jugades correctes per augmentar la pressió sobre la peça atacada (encerclada).



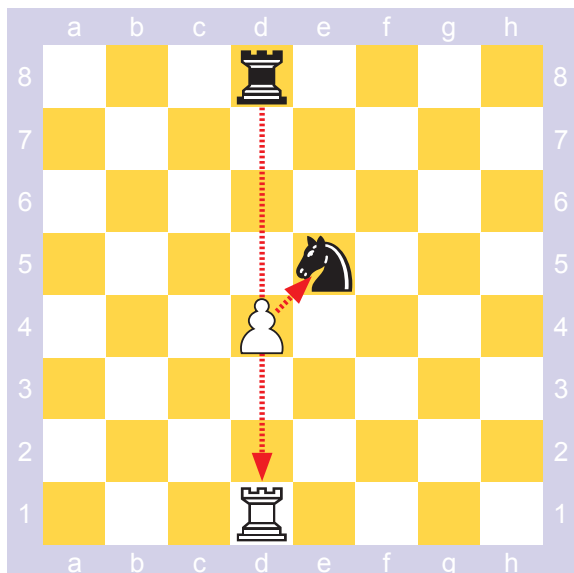
Indica amb fletxes les jugades correctes per defensar la peça atacada.



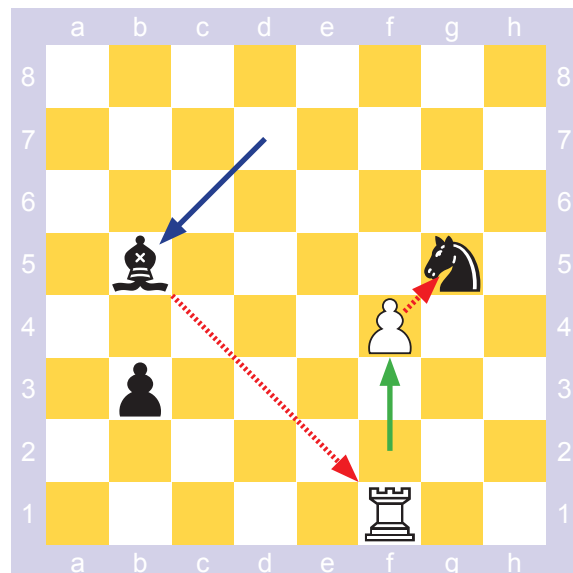


Errades típiques

Evitar capturar una peça si provoca perdre punts

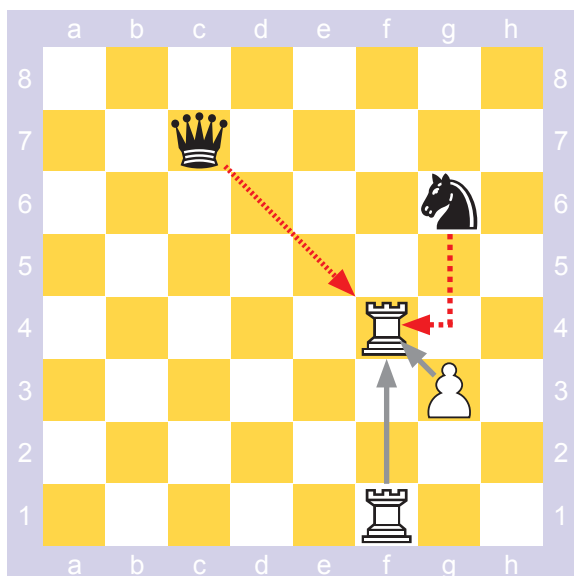


Si el peó captura el cavall, la torre negra podrà capturar la torre blanca.

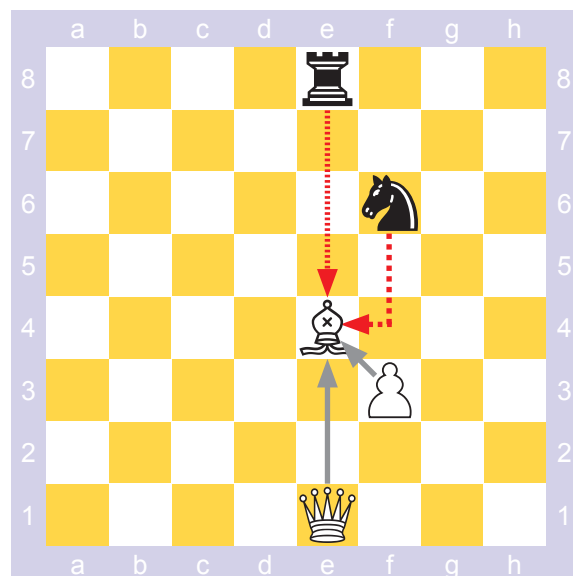


Després d'avançar el peó, l'alfil amenaça la torre. Si les blanques capturen el cavall, les negres capturen la torre.

Evitar capturar amb la peça de més valor



Si les negres només capturen la torre amb el cavall, guanyaran punts. Si ho fan amb la dama, en perdran.

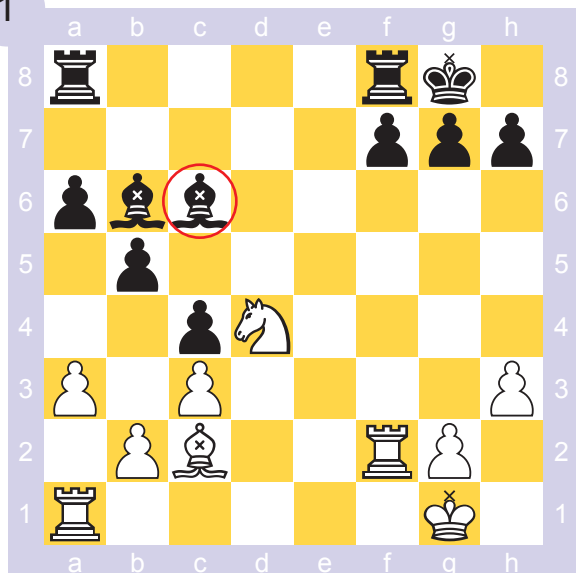


Si les negres capturen l'alfil amb el cavall, les blanques han de capturar amb el peó. Si ho fan amb la dama, perdran punts.



És correcte capturar la peça encerclada?
Marca la resposta correcta.

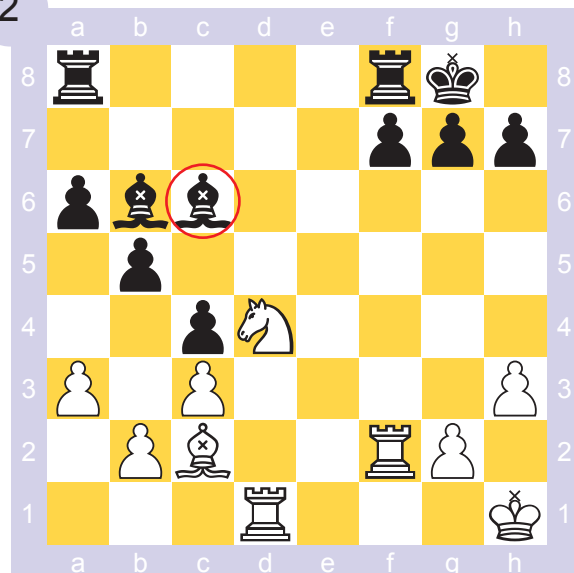
1



Sí

No

2



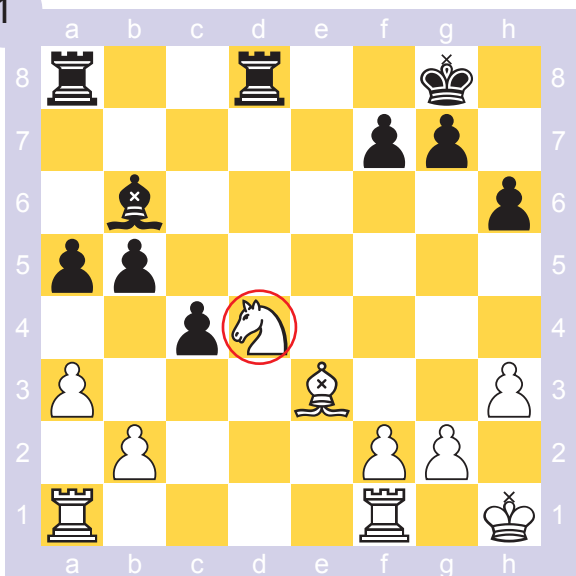
Sí

No

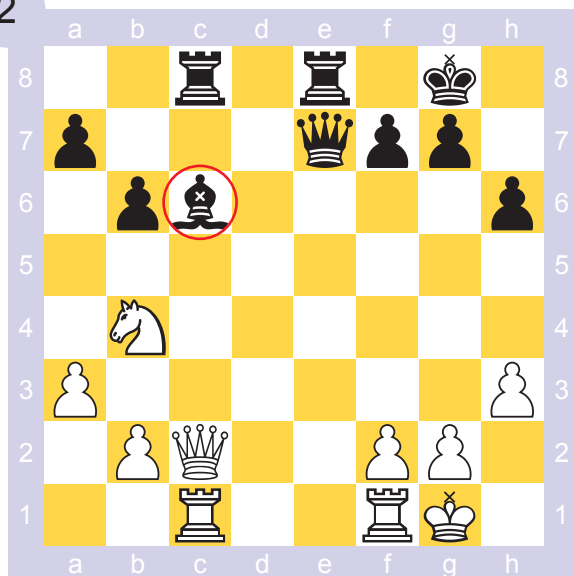


Indica amb fletxes quines jugades cal fer per capturar correctament la peça encerclada.

1



2





Relaciona les longituds dels objectes de l'esquerra amb les mesures de la dreta.

1

	5 cm
	7 cm
	9 cm

2

	45 cm
	20 cm
	7 cm



Estima la mesura dels objectes de l'esquerra amb els de la mesura de la dreta.
Encercla la resposta correcta.

1

9 cm	?

12 cm

25 cm

70 cm

2

10 cm

45 cm

150 cm



Ordena les frases per tal que el diàleg tingui sentit.

1

1

No, demà podem jugar una altra vegada.

2

Escac i mat! He guanyat.

3

Juguem una partida d'escacs?

4

Comences tu, que tens les blanques.

5

Tornem a jugar una altra partida?

6

Sortegem el color de les peces i les col·loquem.



Ordena:

2

1

Genial! Molt bona idea.

2

Tothom ens mira les disfresses.

3

Què et sembla si el fem sobre escacs?

4

El meu pare és dissenyador de roba i ens ajudarà amb els vestits.

5

Aquest any, de què ens disfressarem per Carnestoltes?

6

Han quedat fantàstics!



Ordena:



Realitza les següents operacions amb el valor de les peces.

1

	+
	5
	3
	8

2

	-
	5
	3
	2

3

	+

4

	-

5

	x

6

	+

7

	-

8

	x



Després de fer 30 jugades en les partides següents, es van capturar les peces indicades mitjançant canvis. Completa les taules.

1

B		N	
	5		10
	3		5
	3		3
	3		3
	1		1
	1		1
	1		1
	1		

18 > 24
=
<

2

B		N	

>
=
<

3

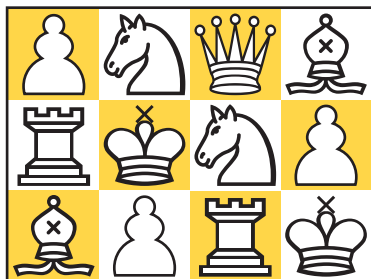
B		N	

>
=
<



Encercla la peça o imatge no repetida en cada tauler.

1



2



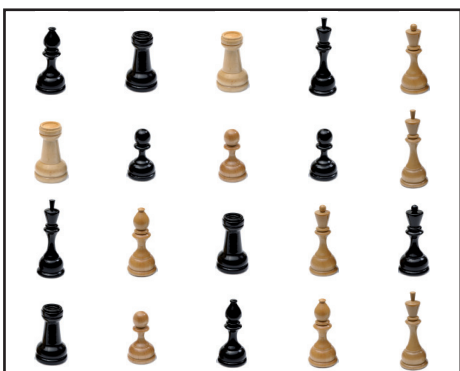
3



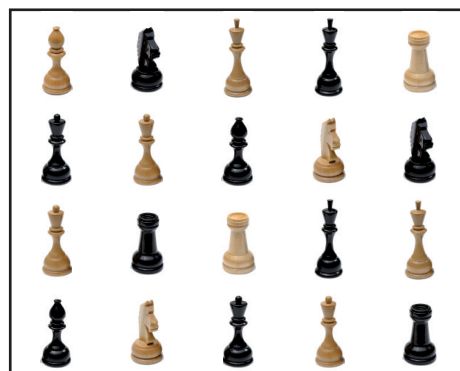
4



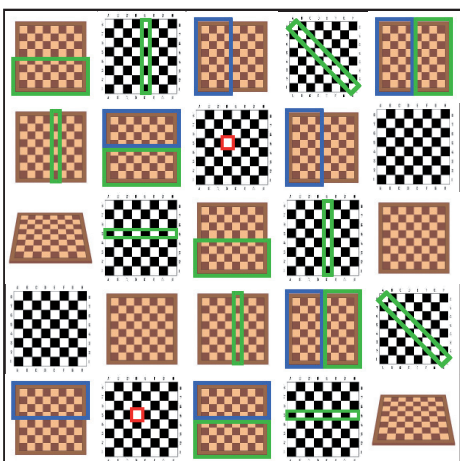
5



6



7



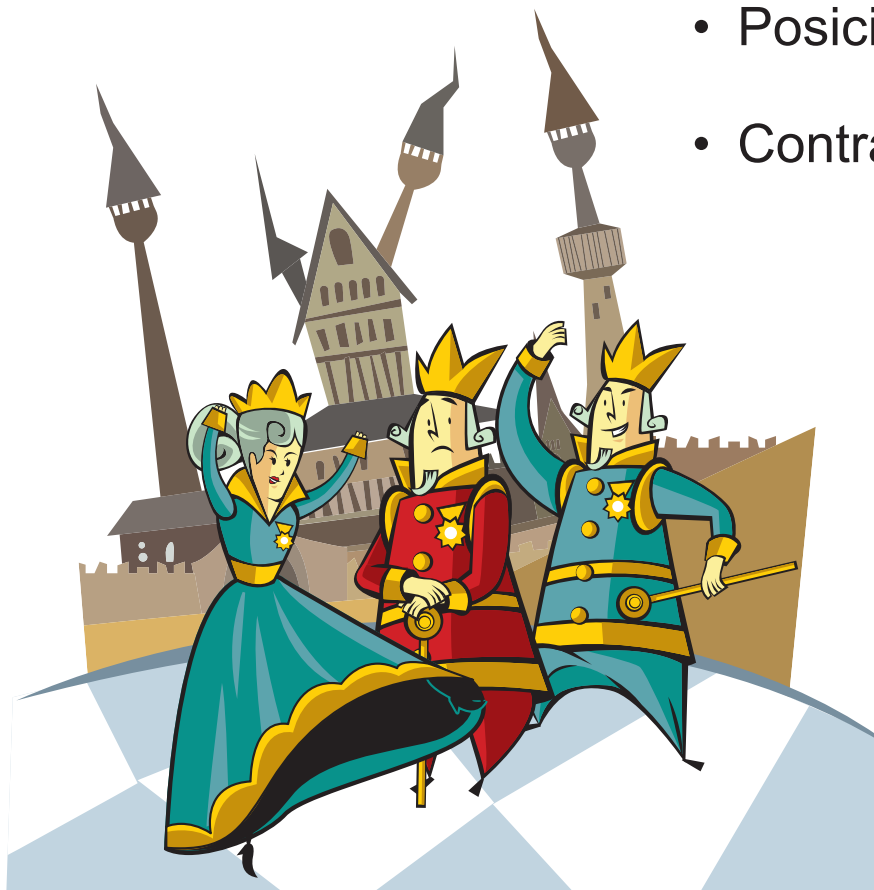
8

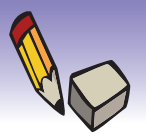


Unitat 4

Mat amb una dama

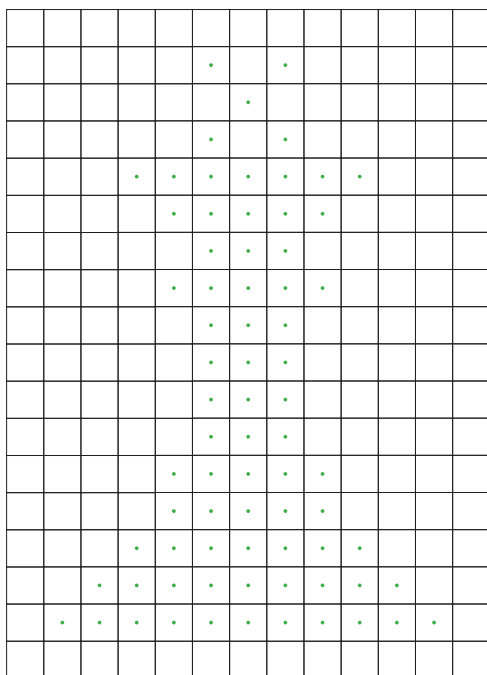
- Posició final d'escac i mat
- Posició intermèdia
- Contratemp



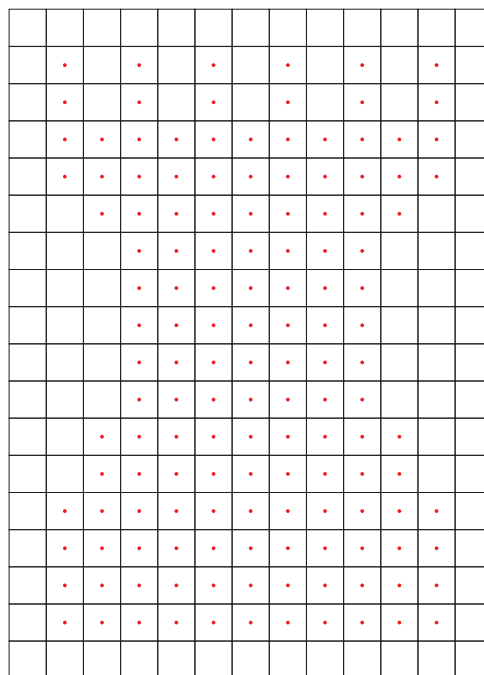


Escriu el nom de la peça d'escacs que resulti de pintar les caselles que tenen un punt en el seu interior.

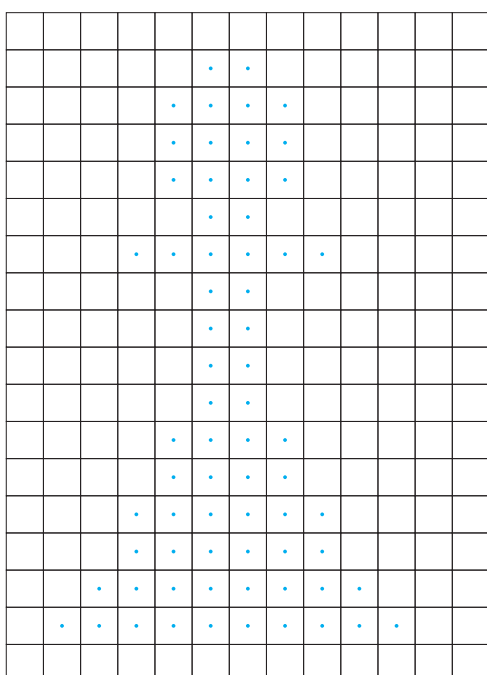
1



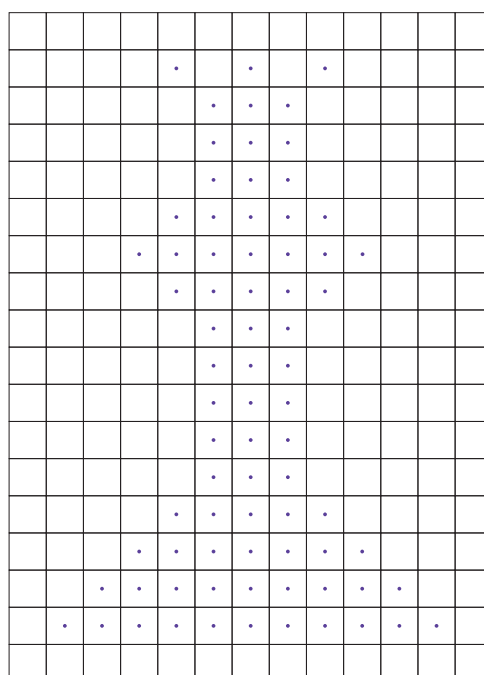
2



3



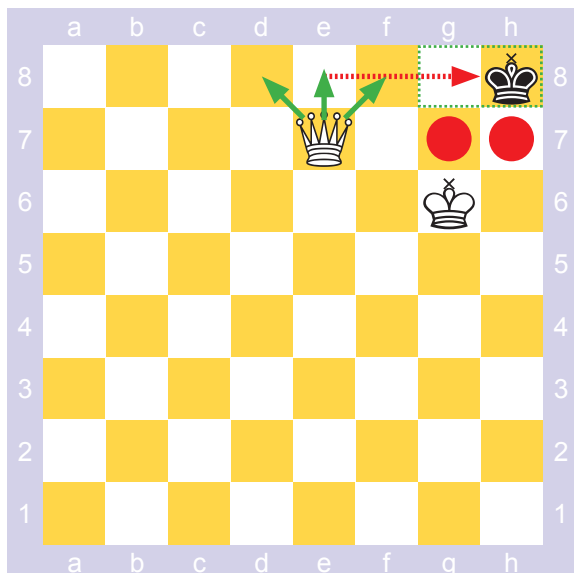
4



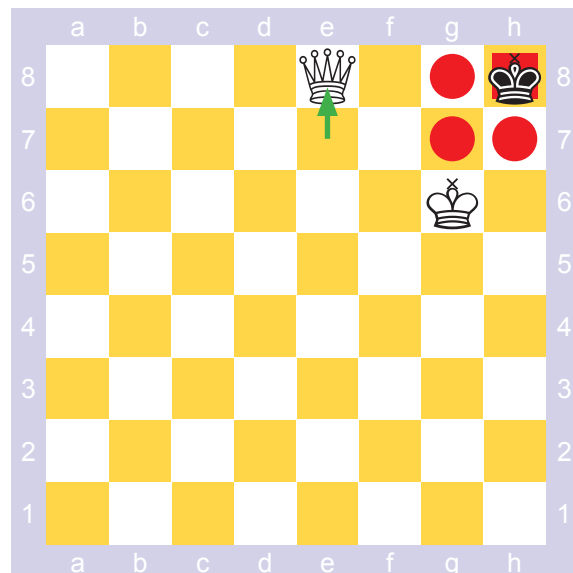


Posició final d'escac i mat

En un racó

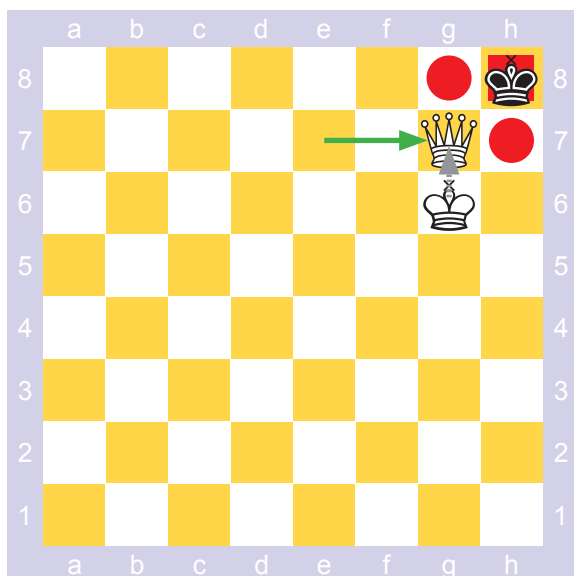


Sempre s'han de deixar dues caselles al rei negre per tal que pugui moure's abans de fer escac i mat.

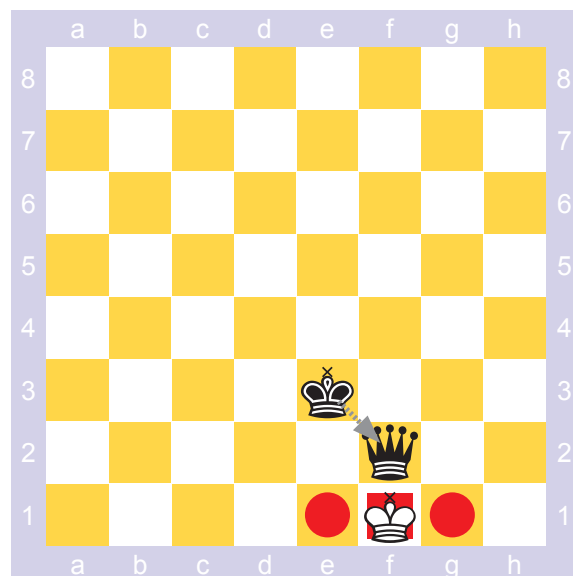


La dama necessita el seu rei per fer escac i mat.
En aquesta posició el rei evita que s'escapi el rei adversari.

Dama defensada pel rei



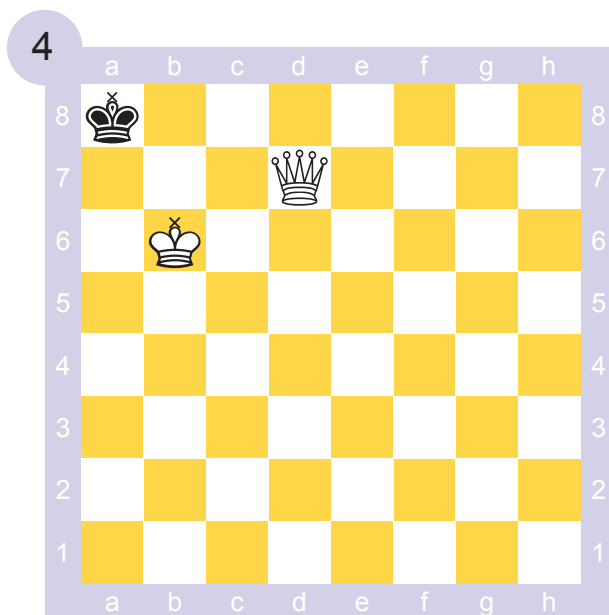
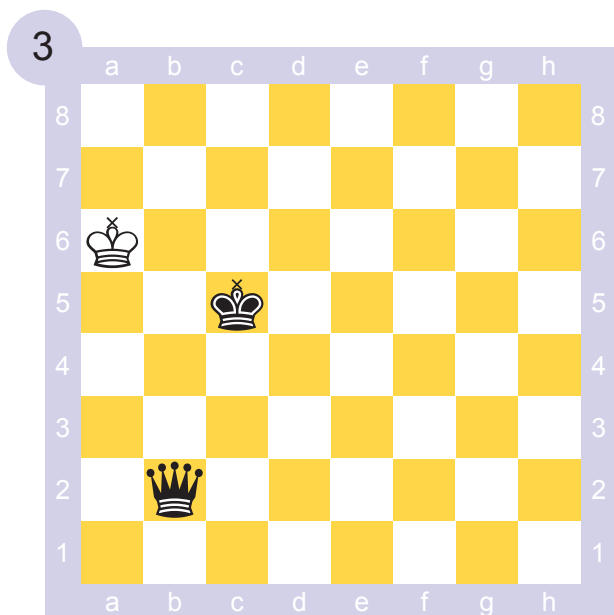
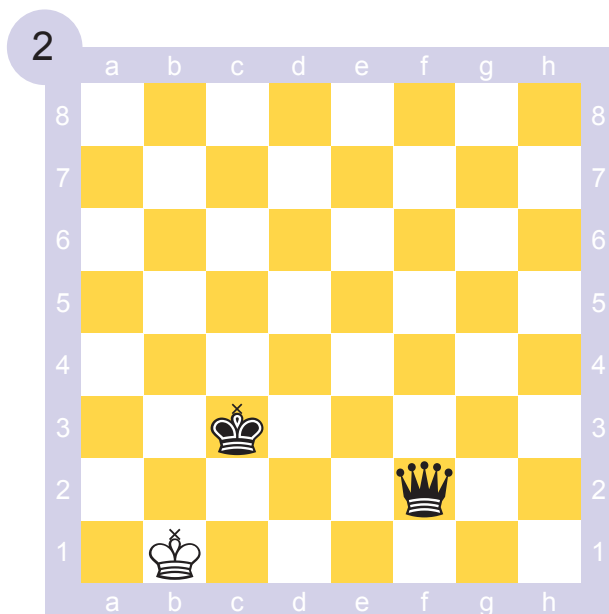
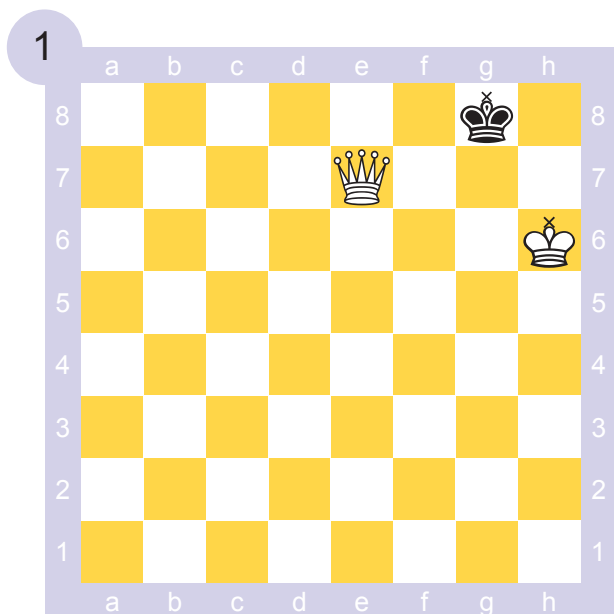
En aquesta posició, la dama també pot fer mat a g7 o h7 perquè el seu rei la defensa.



Malgrat que el rei blanc no està en un racó, la dama negra li fa mat perquè el seu rei la defensa.



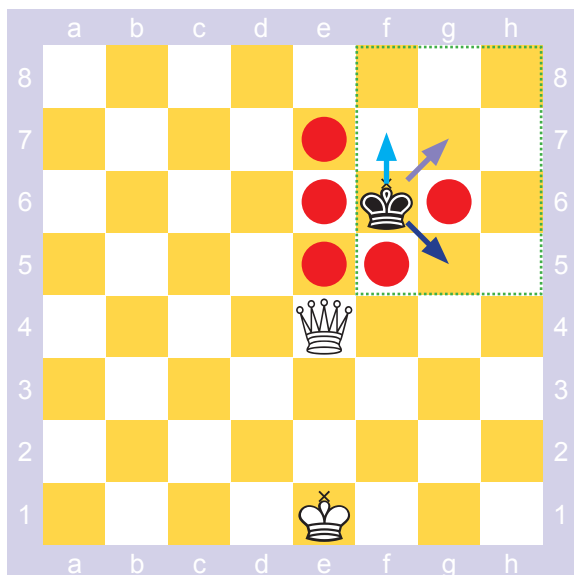
Indica amb fletxes les jugades correctes per fer escac i mat.



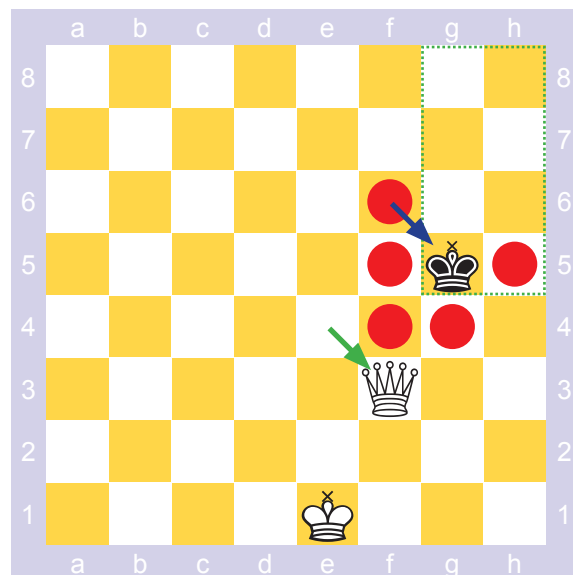


Posició intermèdia

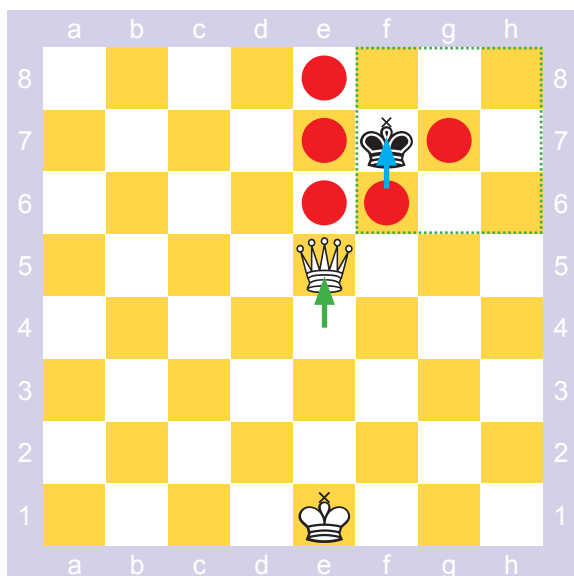
La dama s'ha de situar a un salt de cavall del rei adversari.



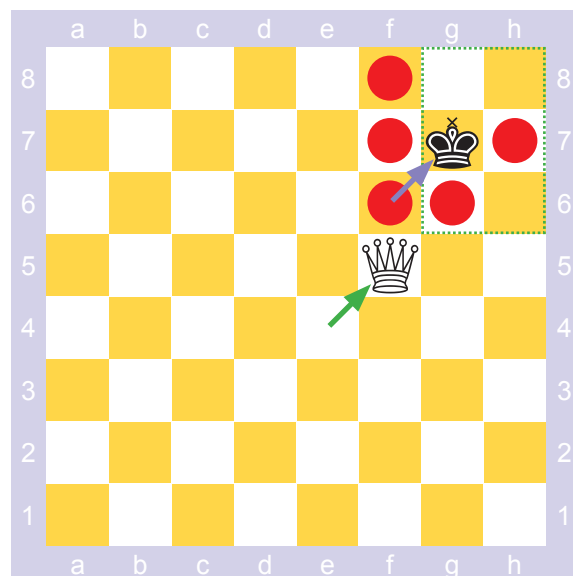
Només amb la dama es pot arraconar el rei en una fila o columna exterior. El rei negre té tres jugades.



En aquest primer cas, el rei negre disposarà d'una columna menys per moure's.



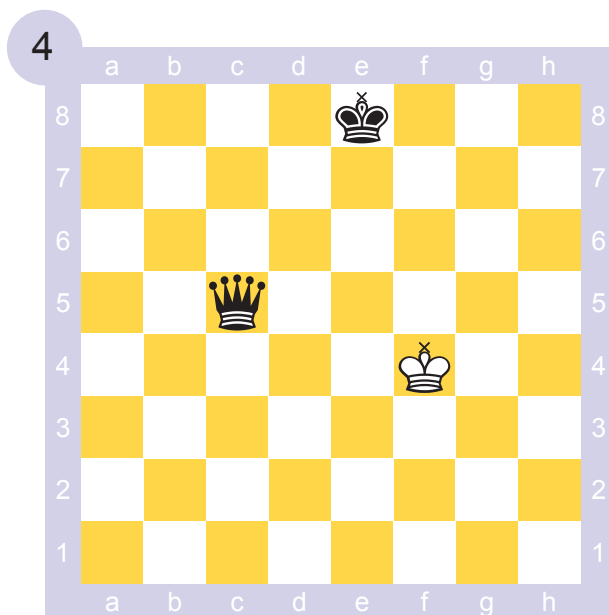
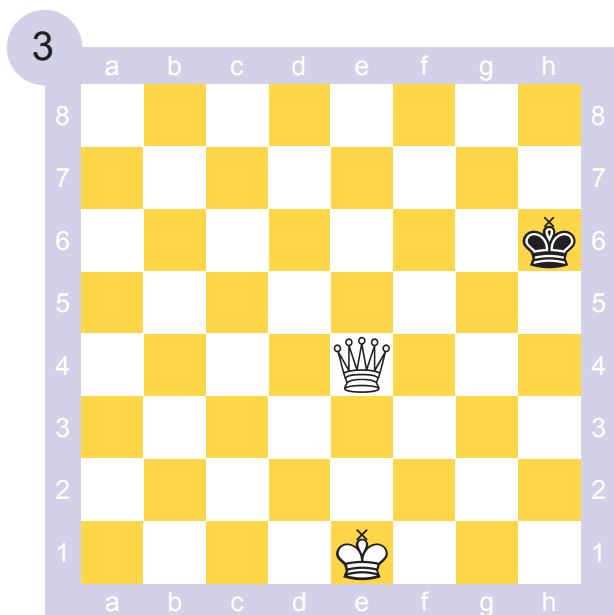
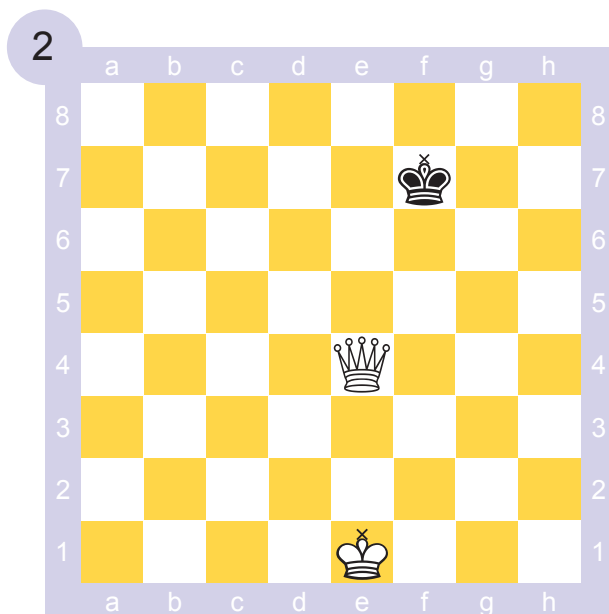
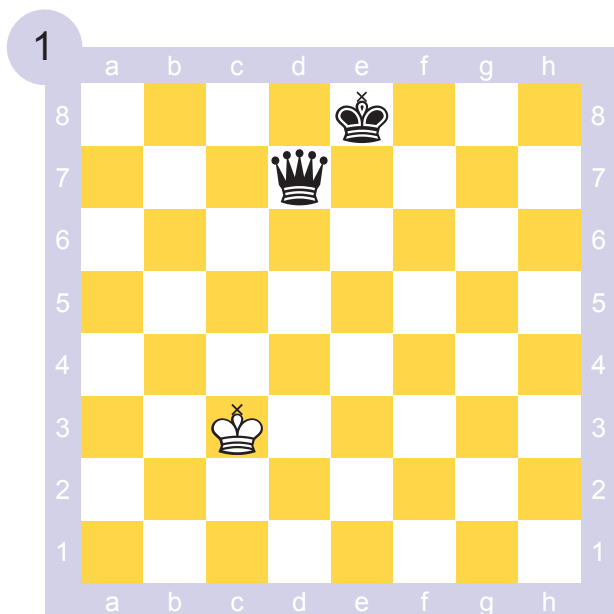
En aquest segon cas, el rei negre disposarà d'una fila menys per moure's.



En aquest tercer cas, el rei negre disposarà d'una fila i una columna menys per moure's.



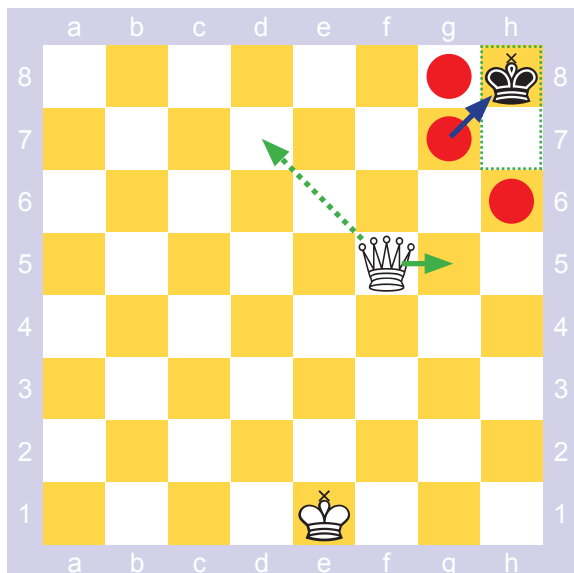
Indica amb fletxes quines jugades cal fer per obligar a retrocedir el rei.



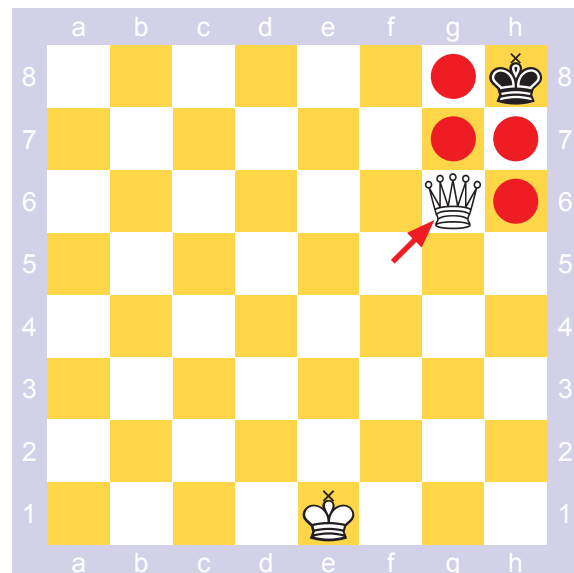


Contratemps

Si el rei es col·loca en un racó

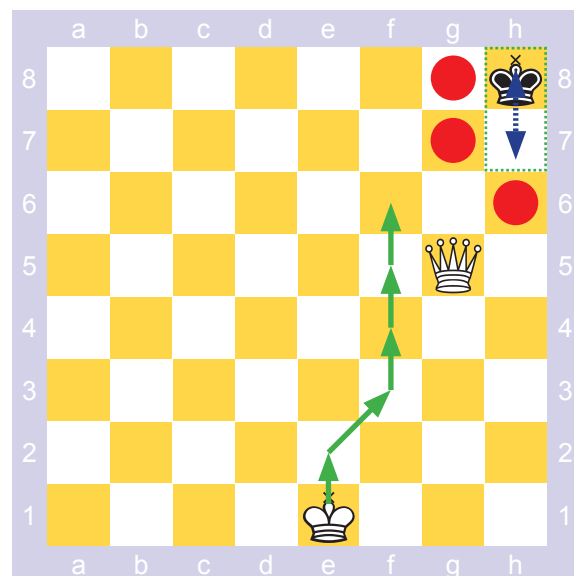
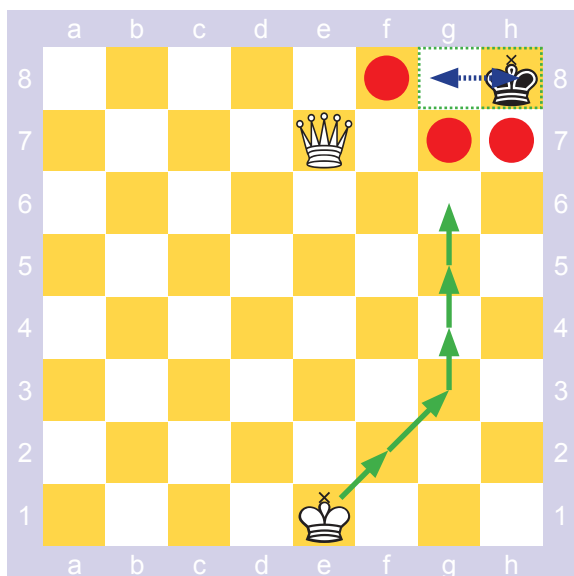


La dama ha de deixar almenys dues caselles sense amenaçar en una fila o columna exterior, per tal que el rei adversari pugui moure's.



S'ha d'evitar col·locar la dama a salt de cavall perquè s'ofega el rei adversari.

Quan el rei queda tancat en un racó

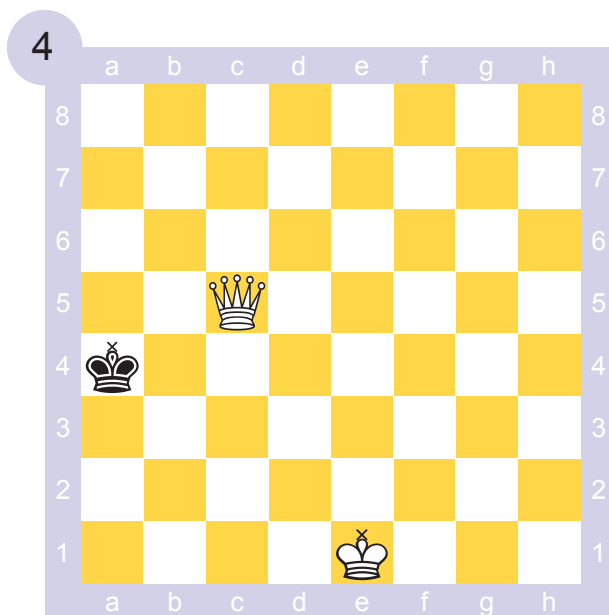
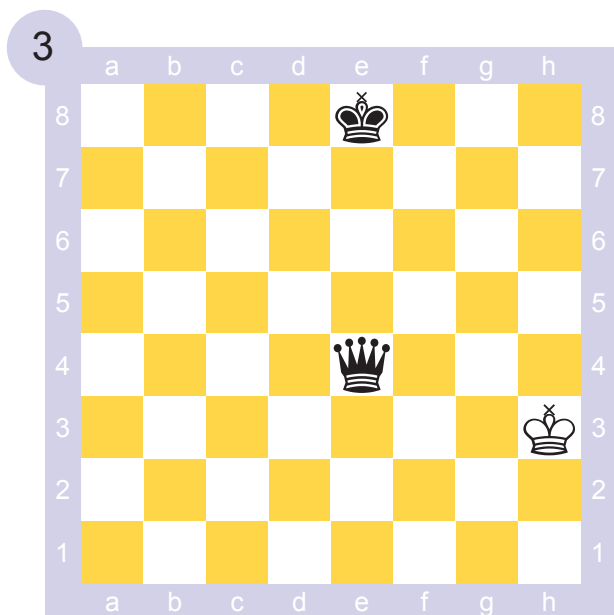
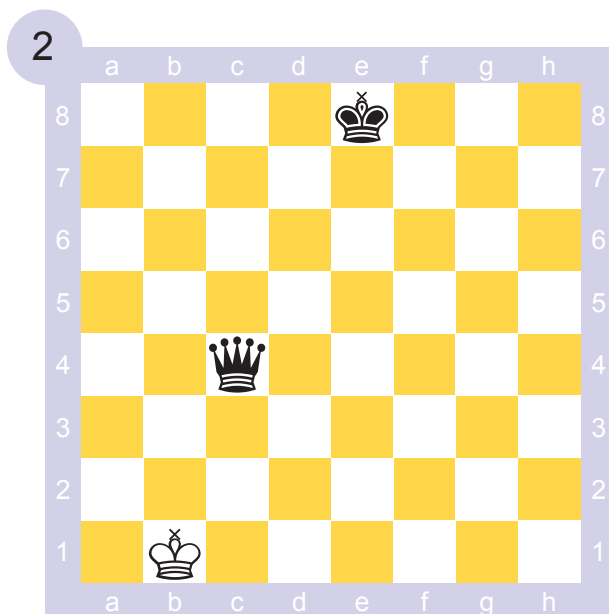
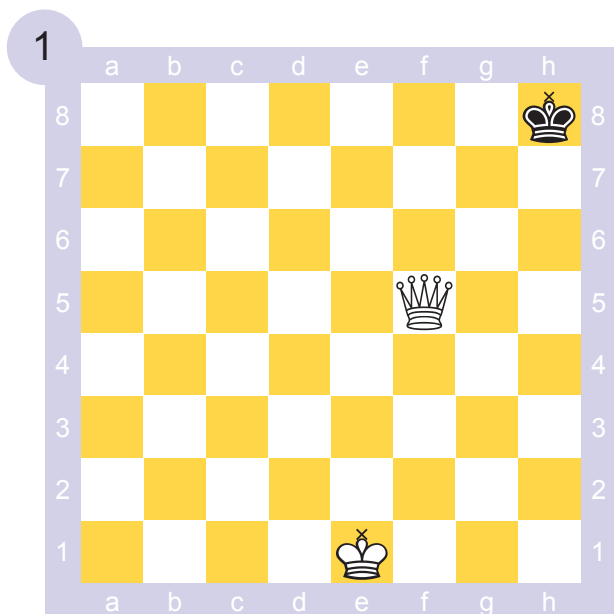


S'avança el rei blanc fins aconseguir una posició final de mat, ja explicada en la pàg. 47.

Cada una d'aquestes dues posicions es deriva de les superiors, en funció de si s'arracona en una fila o en una columna.

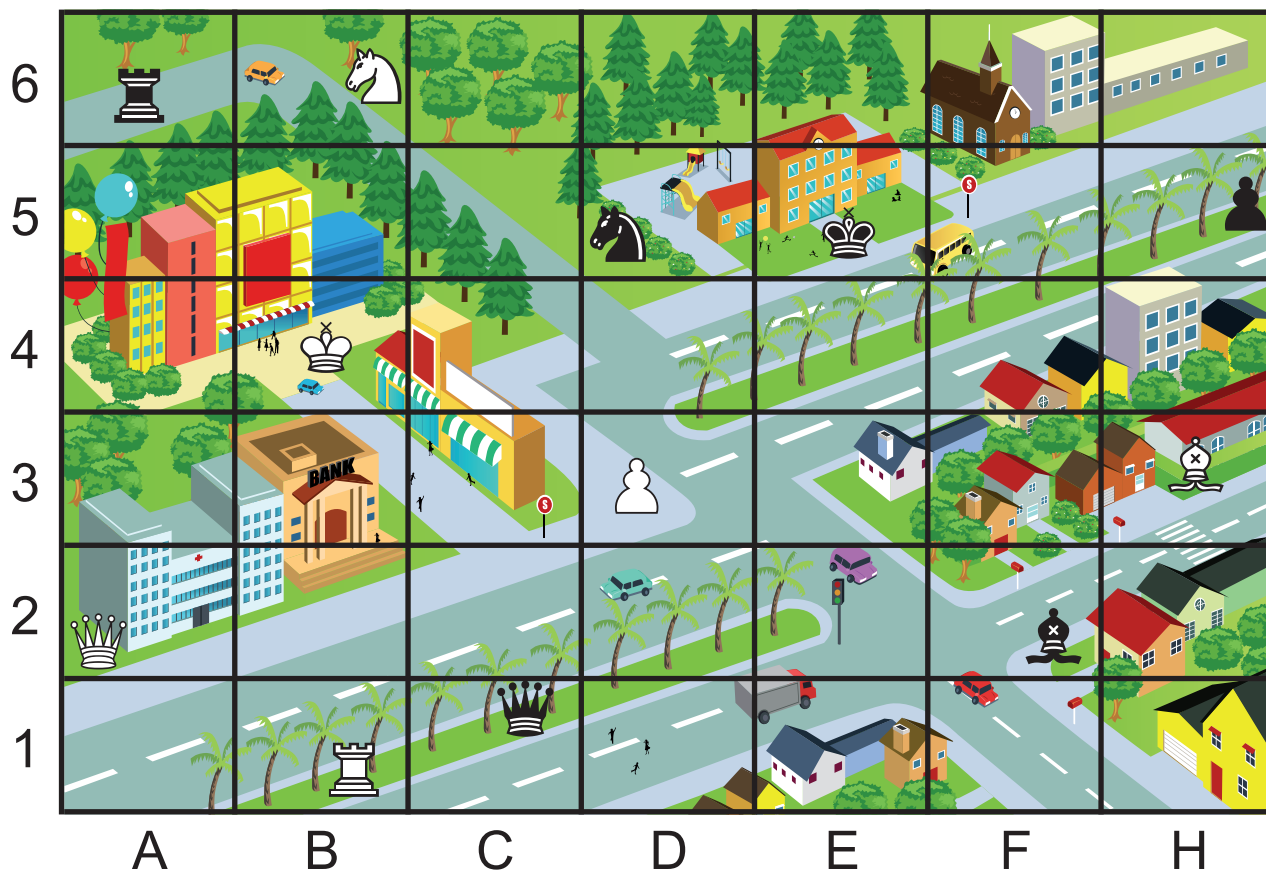


Indica amb fletxes les jugades correctes que realitza la dama per tal que el rei quedi arraconat en una fila o columna exterior.





Escriu les coordenades on es troben situades en el plànol les peces d'escacs.



E 5					



Relaciona amb fletxes cada imatge d'aquests jocs de taula amb la descripció més idònia.



1

1

Joc entre dues persones. Cada jugador té 16 peces iguals. Per guanyar s'han de capturar totes les de l'adversari.



2

2

Joc amb quatre sortides. Cada jugador té quatre fitxes del mateix color. Es tracta de fer-les arribar a la casella central amb l'ajuda d'un dau.



3

3

Joc entre dues persones. Cada jugador té 16 peces que es mouen sobre un tauler de 64 caselles. Es guanya quan es fa escac i mat.



Relaciona amb fletxes cada imatge amb la descripció més idònia.



1

1

Les partides d'escacs damunt de taulers gegants són seguides amb entusiasme per moltes persones.



2

2

Els escacs són un joc que facilita passar una estona divertida amb la família.



3

3

La pràctica dels escacs permet a la gent més gran mantenir la ment en bona forma.



Completa les següents sèries numèriques amb peces d'escacs.

Les peces retallables es troben en l'última pàgina del llibre.

	2	4	6			
1						
2						
3						



Completa les següents taules de multiplicar amb peces d'escacs.

X	1	2	3	4	5	6
2						
3						
5						



Encercla les paraules de la dreta que representen una imatge de l'esquerra i viceversa.

1



peó negre

alfil blanc

rei blanc

cavall negre

torre negra

dama blanca

2



torre blanca

rei negre

cavall negre

alfil blanc

dama blanca

peó negre

3



tauler

rei negre

torre negra

dama blanca

cavall blanc

peces negres

4



casella

peces blanques

alfil negre

2 reis

2 torres

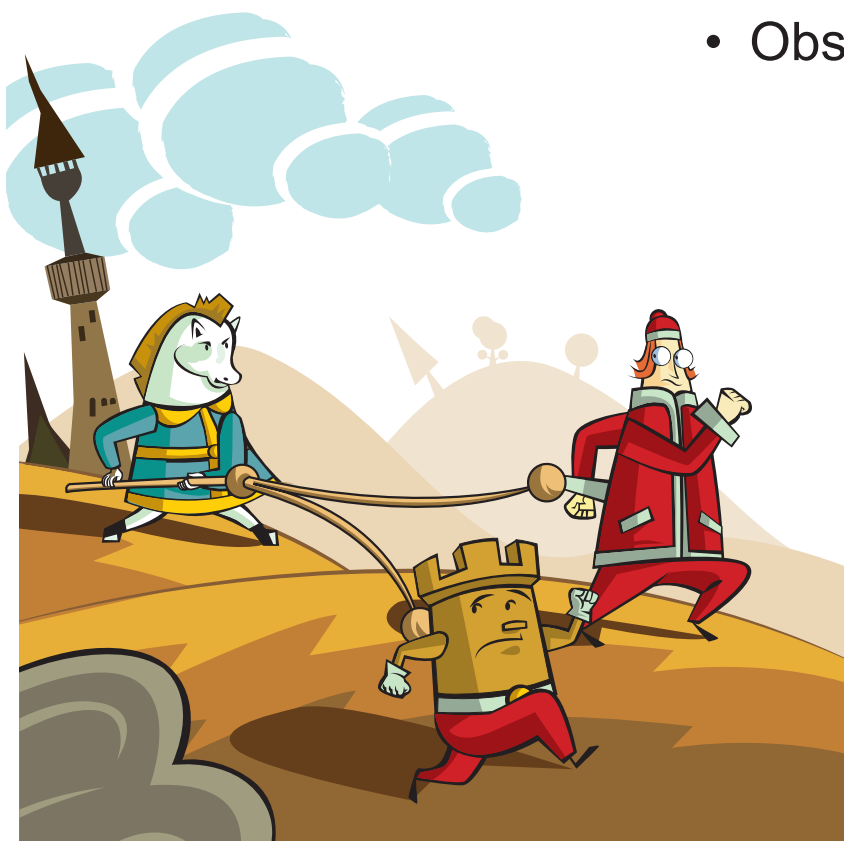
tauler

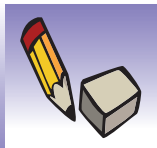
columna

torre negra

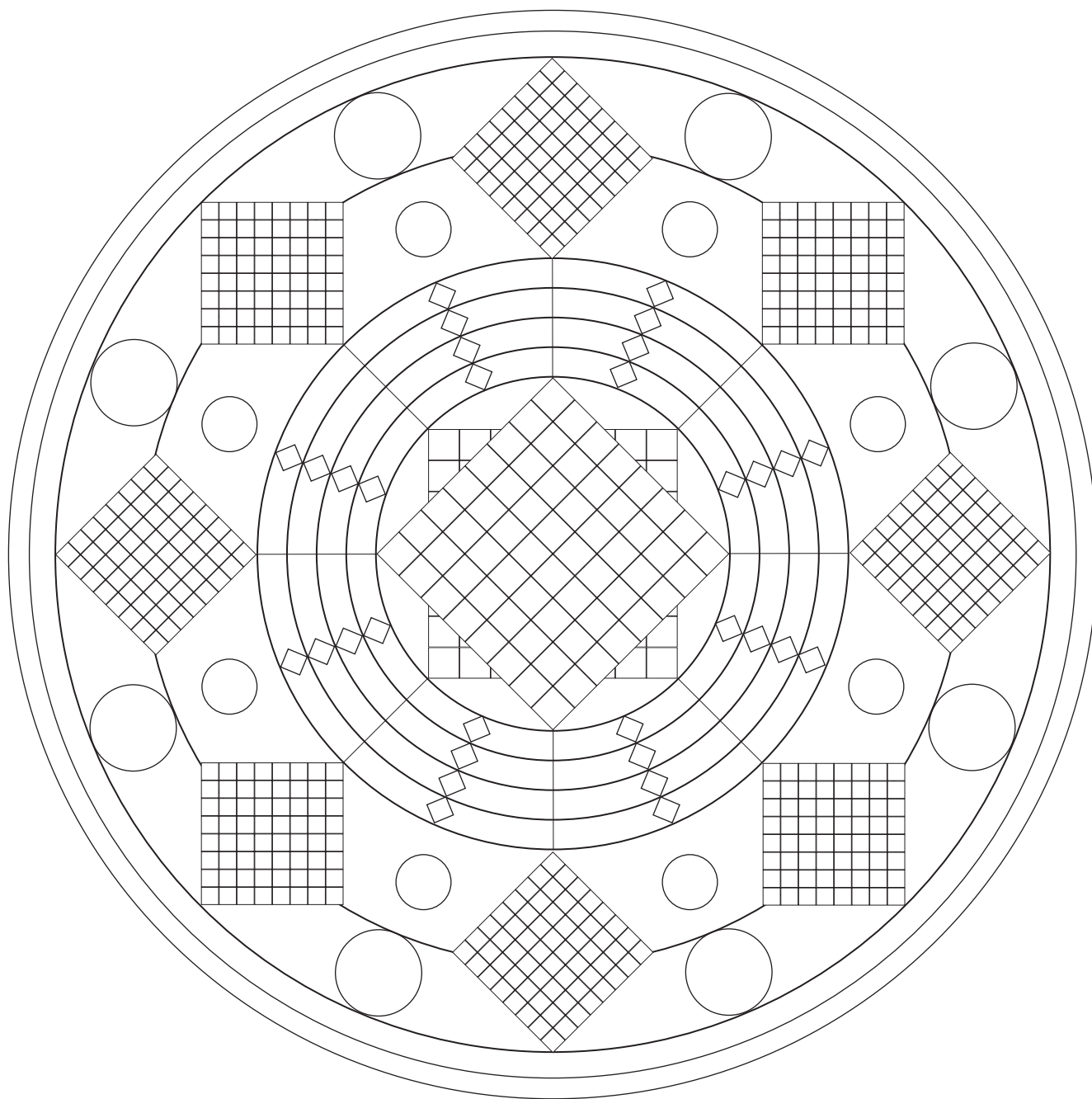
La doble amenaça

- Tipus
- Amb quines peces?
- Observacions





Pinta el dibuix amb els colors que més t'agradin.



Aquests tipus de dibuixos s'anomenen **mandales**.

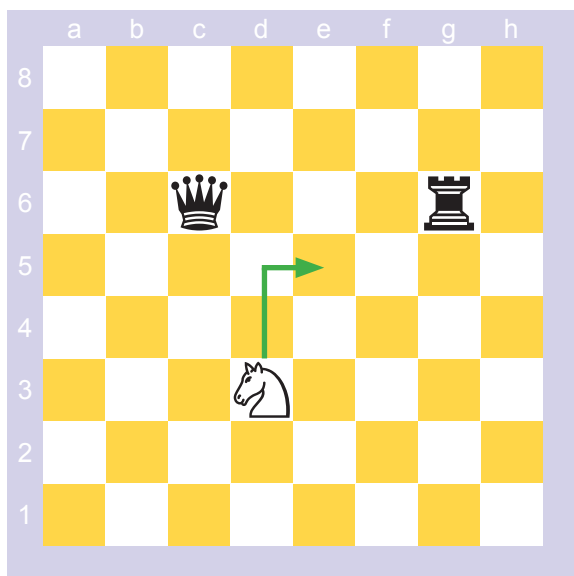
Consisteixen en una sèrie de formes geomètriques concèntriques organitzades en diversos nivells visuals. Les formes bàsiques més utilitzades són cercles, triangles, quadrats i rectangles.



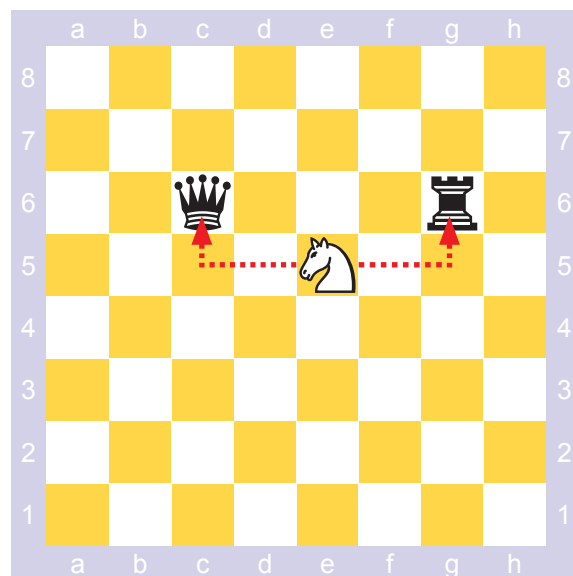
Tipus de doble amenaça

La doble amenaça consisteix a atacar dues peces alhora amb la mateixa peça.

Sense escac

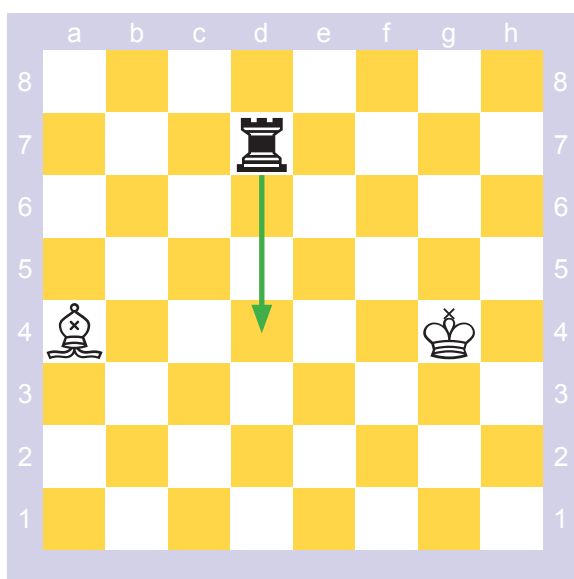


El cavall ataca dues peces a la vegada.

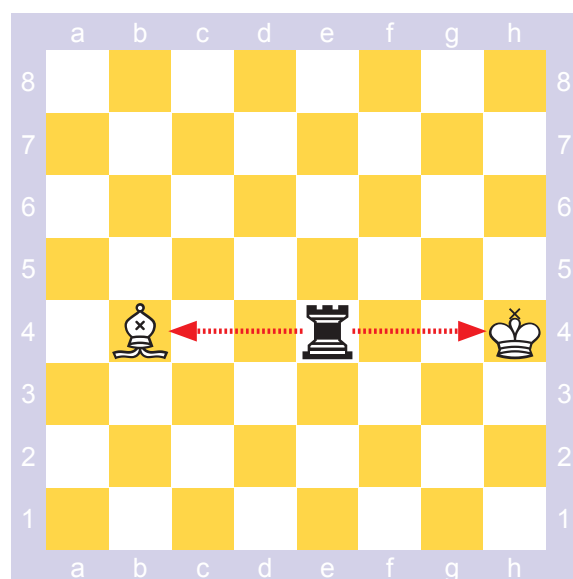


Quan les negres mouen la peça de més valor, se'n captura l'altra.

Amb escac



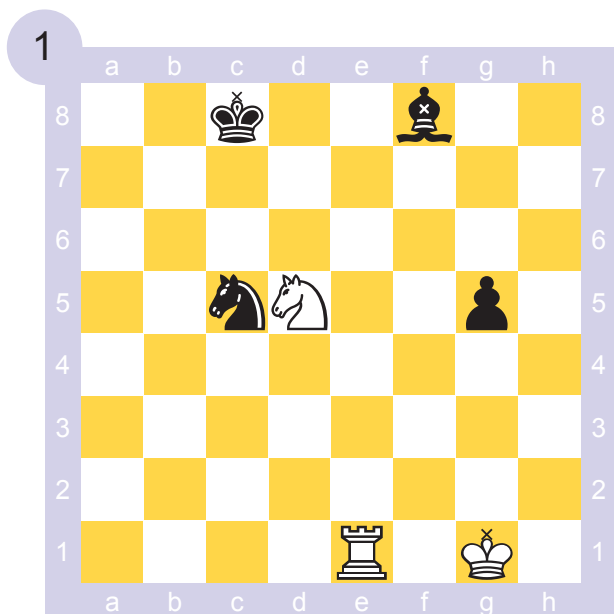
La torre fa escac al rei i també ataca l'alfil.



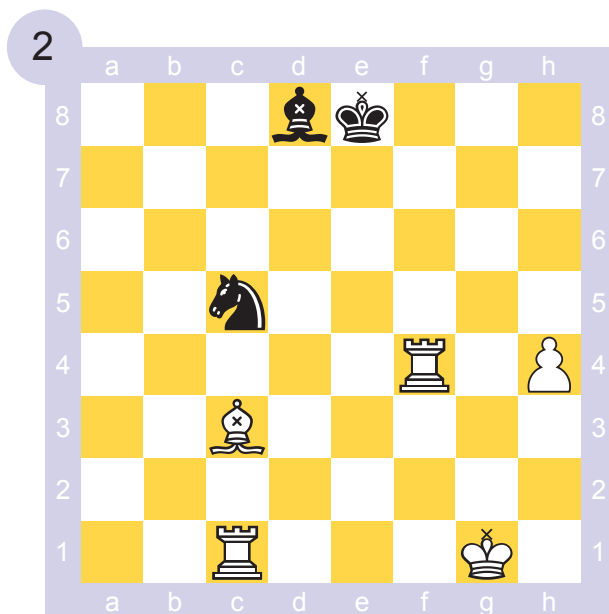
Quan el rei es mou, la torre captura l'alfil.



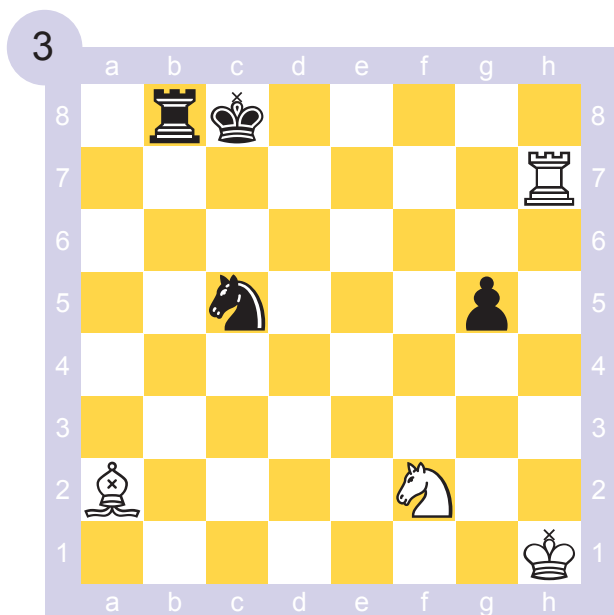
Indica amb fletxes quines jugades cal fer per realitzar una doble amenaça.



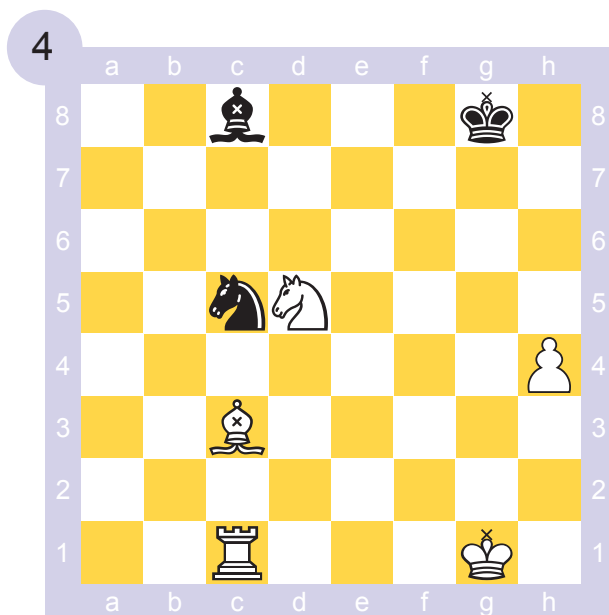
Juguen blanques



Juguen negres



Juguen negres



Juguen blanques

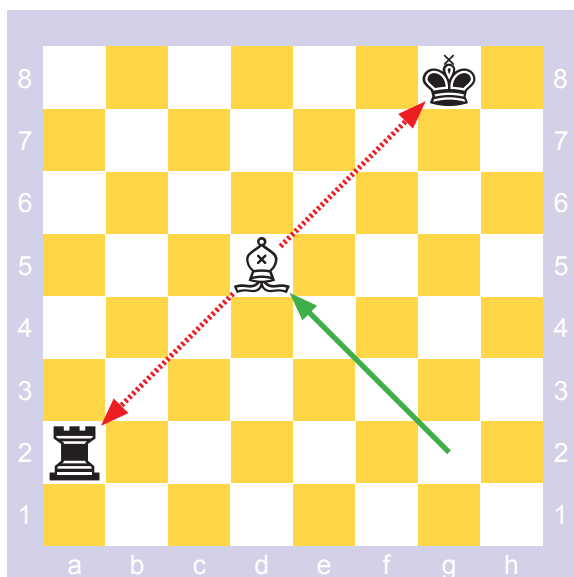


Amb quines peces?

Totes les peces poden realitzar dobles amenaces.

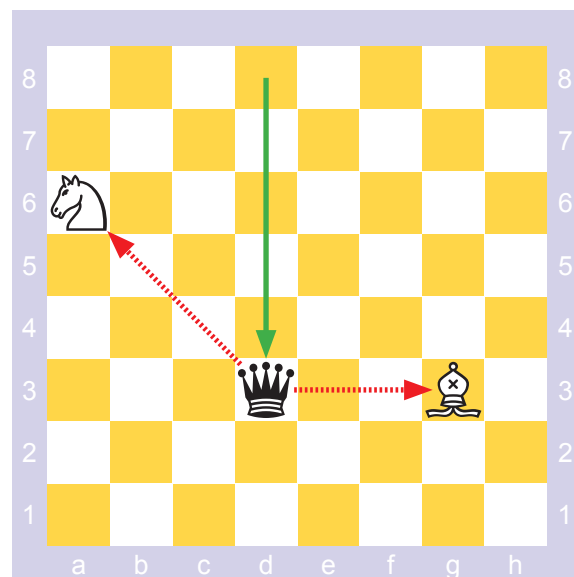
A la pàg. 59 s'ha exposat la doble amenaça amb cavall i torre.

Alfil



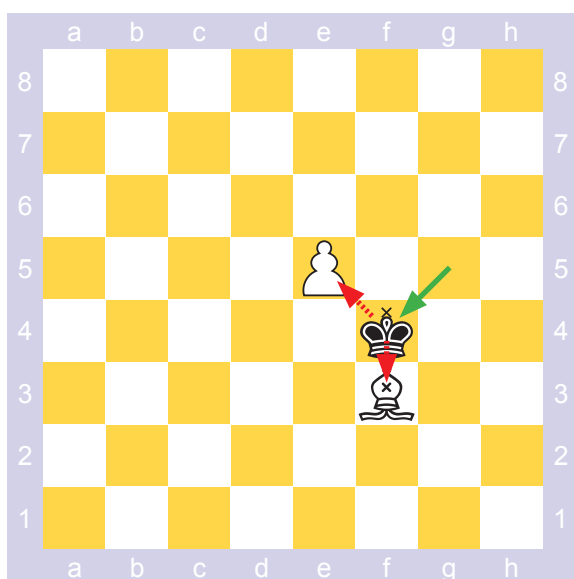
L'alfil pot amenaçar només per les diagonals.

Dama



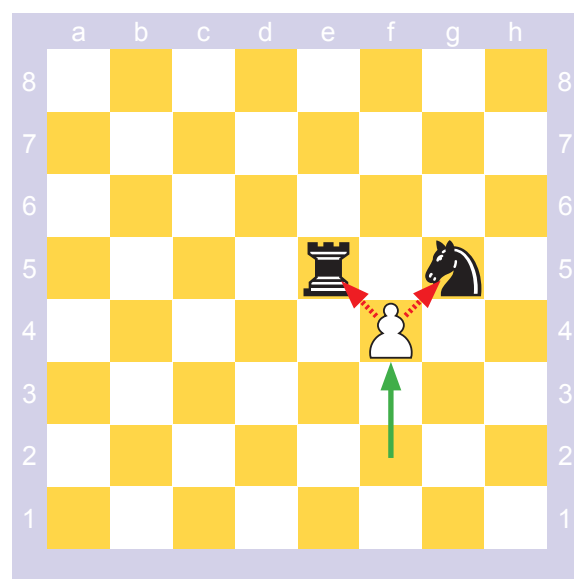
La dama pot amenaçar per diagonals, files i columnes.

Rei



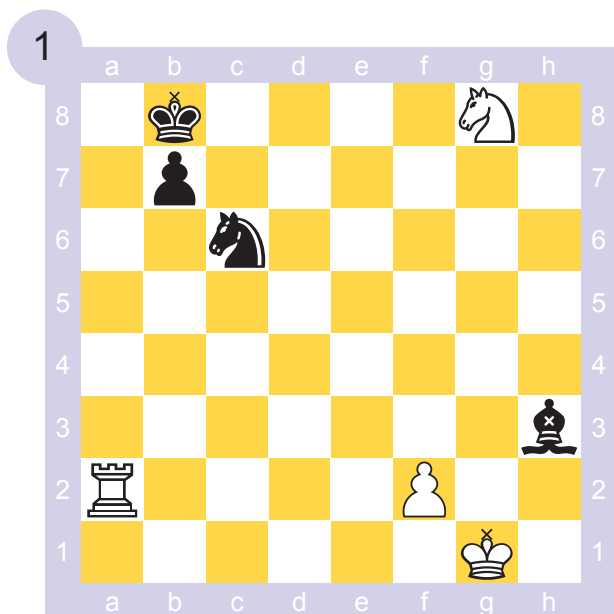
El rei i el peó són les peces amb menor capacitat per realitzar dobles amenaces.

Peó

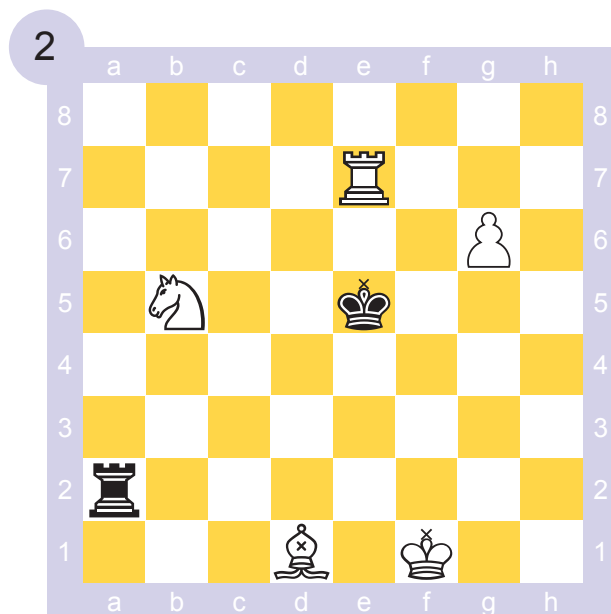




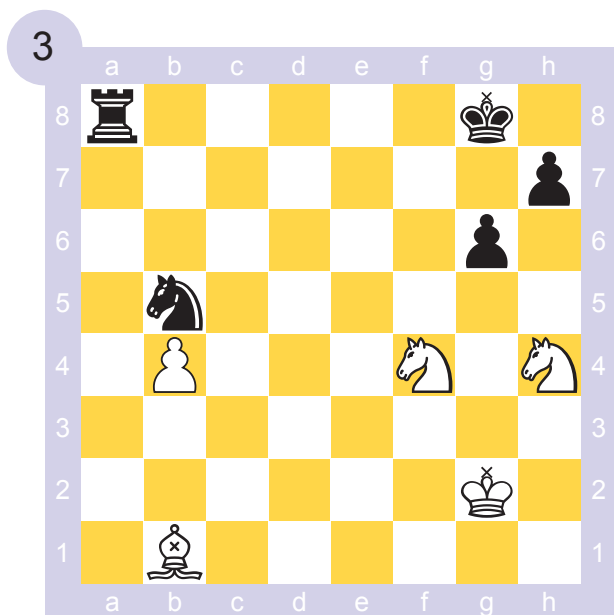
Indica amb fletxes quines jugades cal fer per realitzar una doble amenaça.



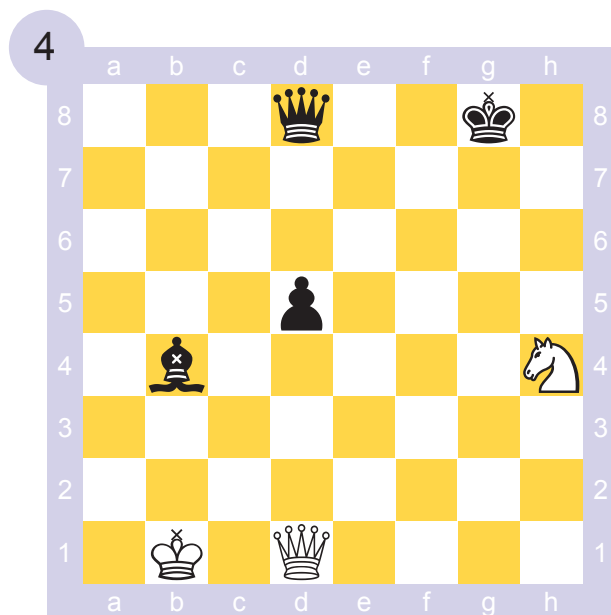
Juguen negres



Juguen negres



Juguen negres

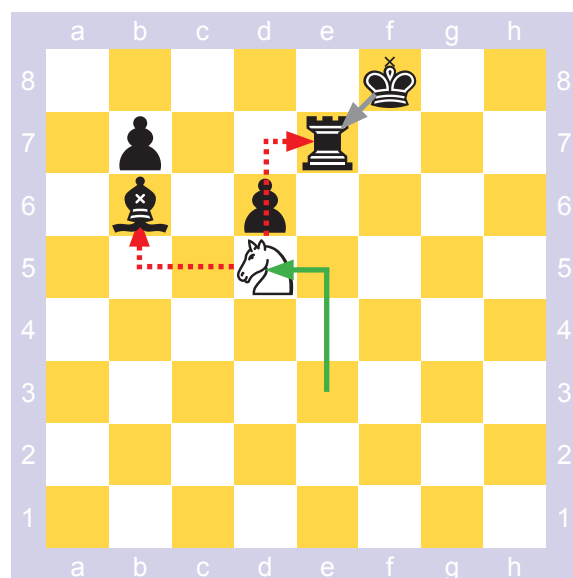
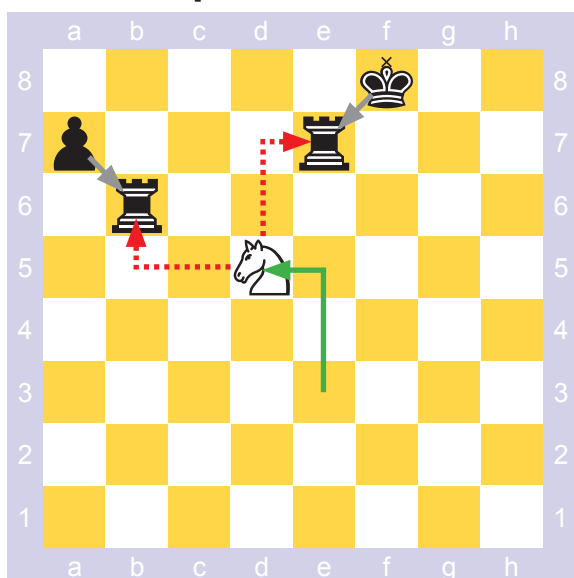


Juguen blanques



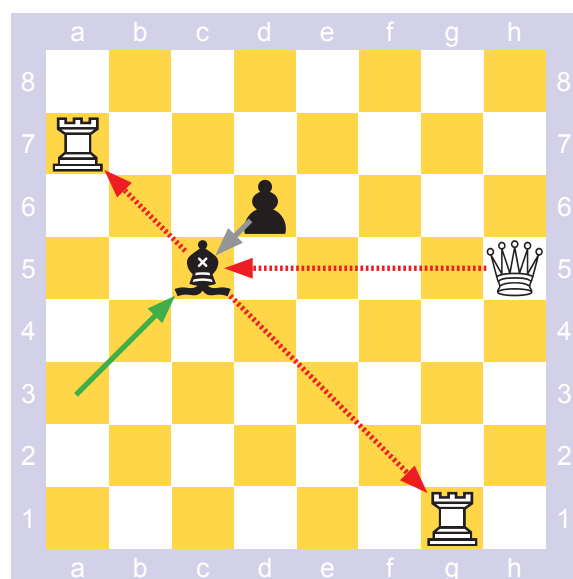
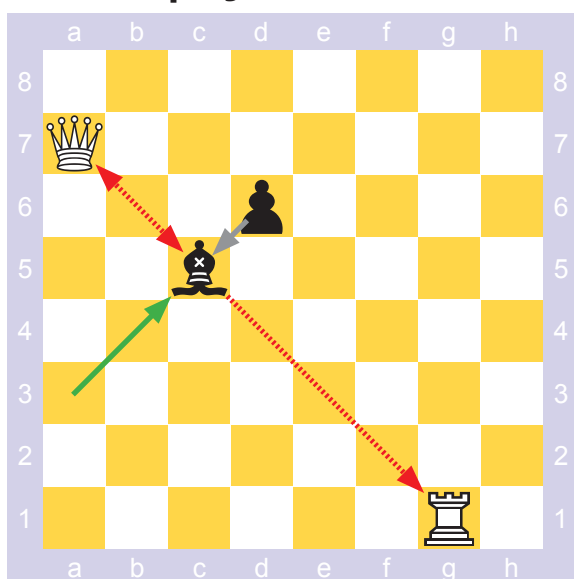
Observacions

Amb les peces atacades defensades



Per aconseguir guanyar punts, la peça atacant ha de tenir menor valor que les peces atacades i defensades.

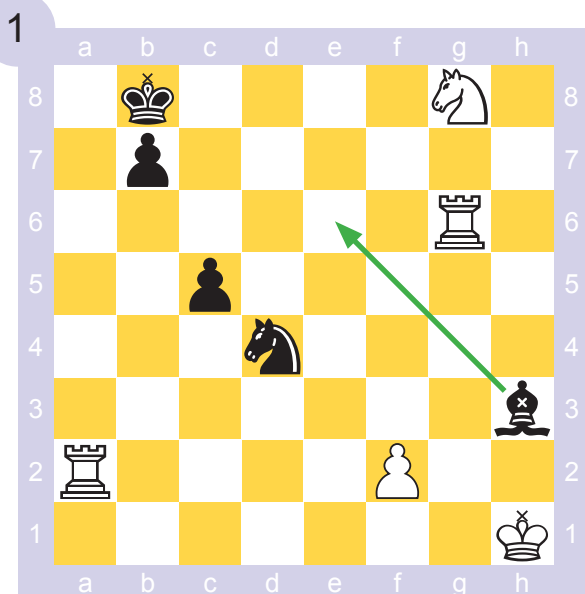
Amb la peça atacant defensada



No importa si la peça atacant està amenaçada per una peça de l'adversari de més valor.

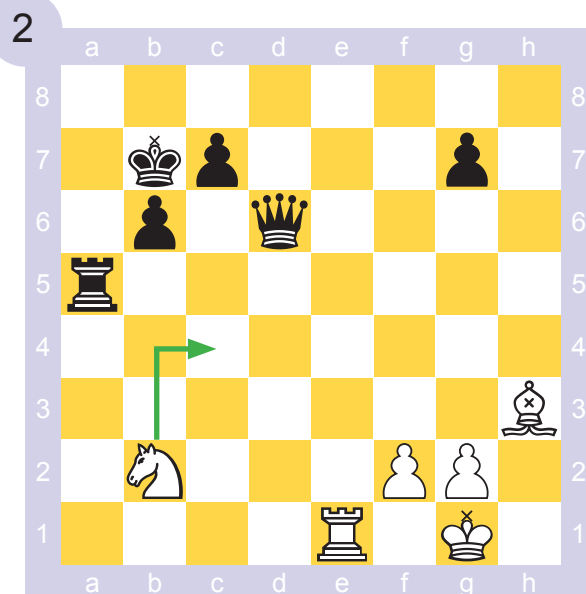


Indica si les següents jugades són una doble amenaça efectiva. Encercla la resposta correcta i, en cas negatiu, indica el motiu.



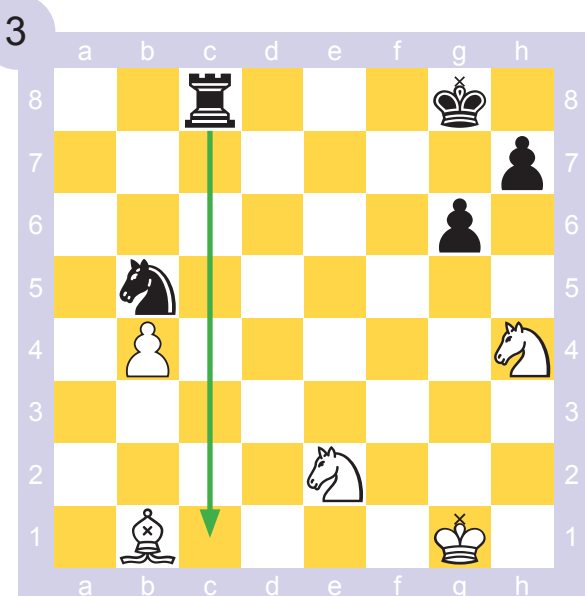
Sí No

- A** Una peça atacada té igual valor i està defensada.
- B** La peça atacant pot ser capturada.



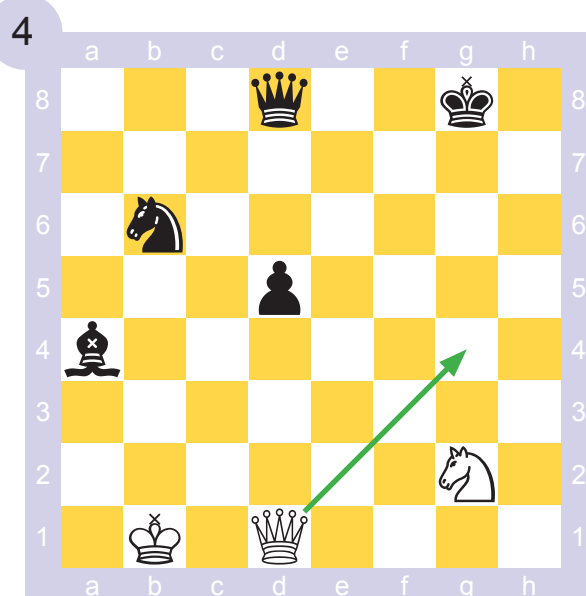
Sí No

- A** Una peça atacada té menor valor i està defensada.
- B** La peça atacant pot ser capturada.



Sí No

- A** Una peça atacada té menor valor i està defensada.
- B** La peça atacant pot ser capturada.



Sí No

- A** Una peça atacada té menor valor i està defensada.
- B** La peça atacant pot ser capturada.



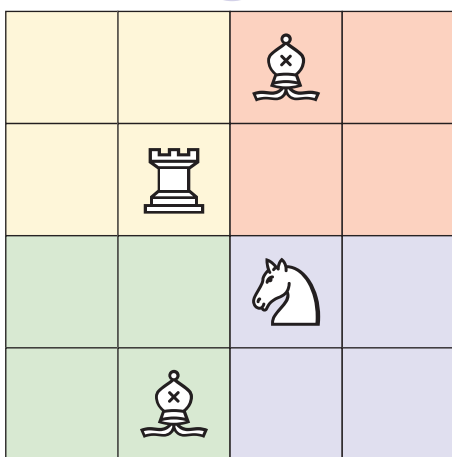
Resol els següents sudokus 4x4 amb peces d'escacs.

En totes les caselles has de col·locar una de les peces d'escacs indicades al peu del tauler.

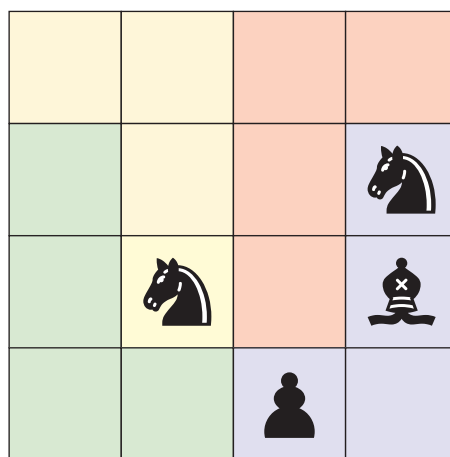
Dues peces iguals no poden estar en la mateixa fila, columna o en caselles del mateix color.

Les peces retallables es troben en l'última pàgina del llibre.

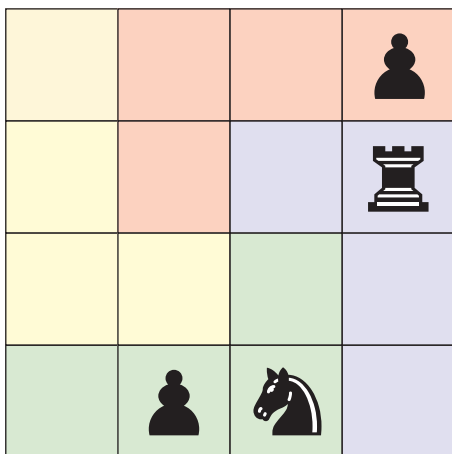
1



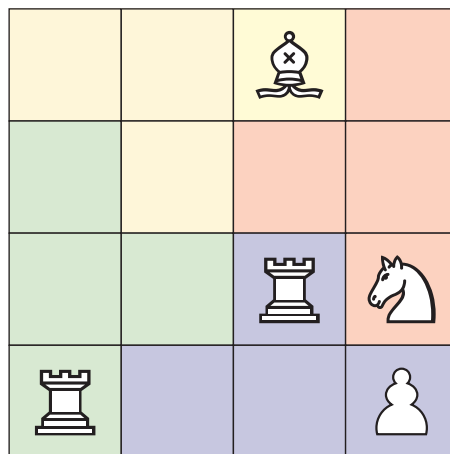
2



3



4





Relaciona mitjançant fletxes les vinyetes amb el tipus de frase utilitzada.



1

Interrogativa

2

Exclamativa

3

Enunciativa



Relaciona mitjançant fletxes cada vinyeta amb la frase que hi manca.



1

Juguem als escacs!

2

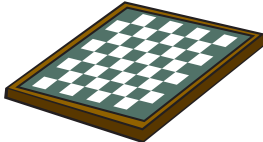
Juguem als escacs.

3

Juguem als escacs?



Observa el preu d'aquests objectes i respon a les preguntes següents.

		
15 €	9 €	42 €

1 Quant costa un joc d'escacs?

$$\begin{array}{c} \text{Box of pieces} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Chessboard} \end{array} = \boxed{15} + \boxed{9} = \boxed{24 \text{ €}}$$

2 Quant costa un joc d'escacs i un rellotge?

$$\begin{array}{c} \text{Box of pieces} \\ \text{on chessboard} \end{array} + \begin{array}{c} \text{Alarm clock} \end{array} = \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

3 Quant costen 10 jocs complets d'escacs (tauler, peces i rellotge)?

$$\boxed{} \times \begin{array}{c} \text{Box of pieces} \\ \text{on chessboard} \\ \text{with alarm clock} \end{array} = \boxed{} \times \boxed{} = \boxed{}$$

4 Què costa més: 5 taulers o un rellotge?

$$\boxed{} \times \begin{array}{c} \text{Chessboard} \end{array} \begin{array}{l} < \\ = \\ > \end{array} \boxed{} \times \begin{array}{c} \text{Alarm clock} \end{array} \rightarrow \boxed{} \begin{array}{l} < \\ = \\ > \end{array} \boxed{}$$

Què costa més: 5 taulers o 3 jocs de peces?

$$\boxed{} \times \begin{array}{c} \text{Chessboard} \end{array} \begin{array}{l} < \\ = \\ > \end{array} \boxed{} \times \begin{array}{c} \text{Box of pieces} \end{array} \rightarrow \boxed{} \begin{array}{l} < \\ = \\ > \end{array} \boxed{}$$



Observa que damunt de cada continent hi ha una peça d'escacs. Relaciona cada silueta del continent amb el seu nom i amb la peça d'escacs.



Àfrica



Amèrica
del Nord



Amèrica
del Sud



Àsia



Europa

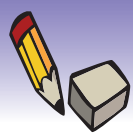


Oceania

Mat amb una torre

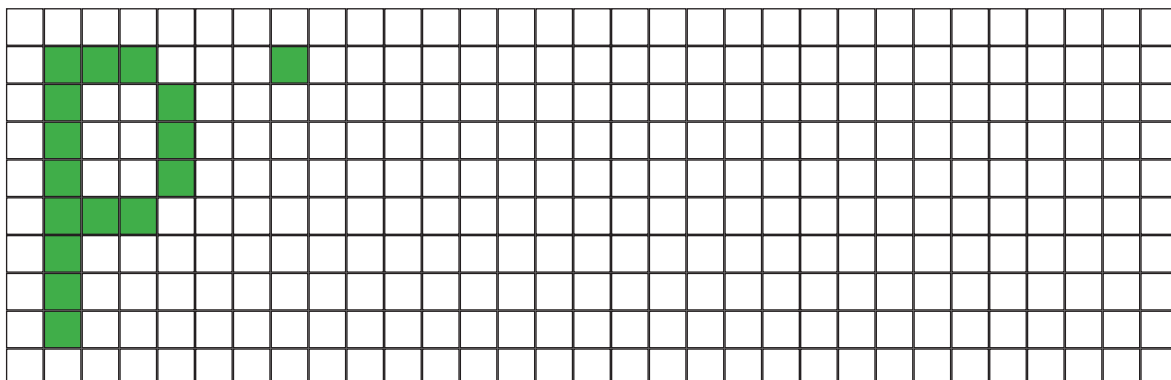
- Posició final d'escac i mat
- Posició intermèdia
- Contratemp



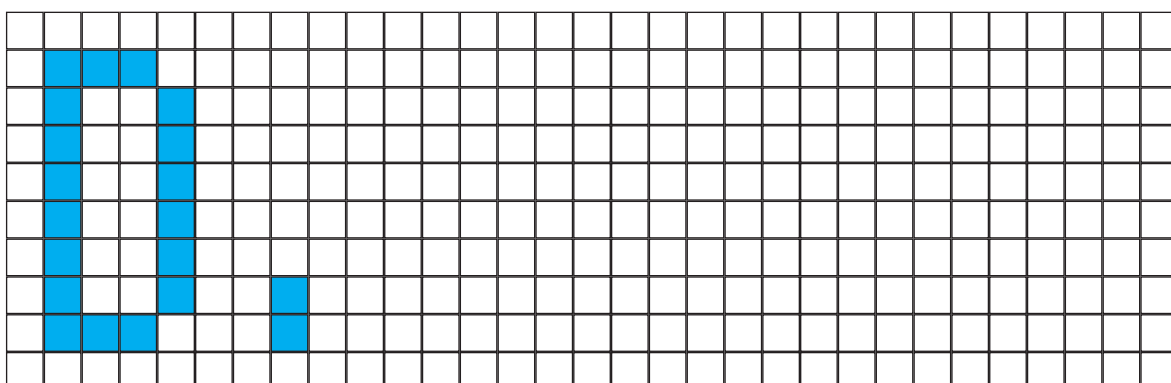


Continua les sanefes següents, per tal que aparegui el nom de les peces dels escacs que tenen algun moviment en diagonal.

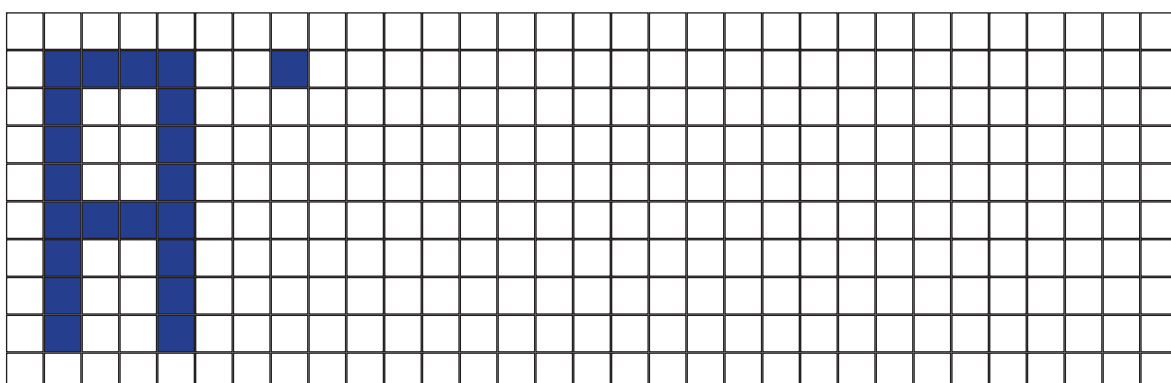
1



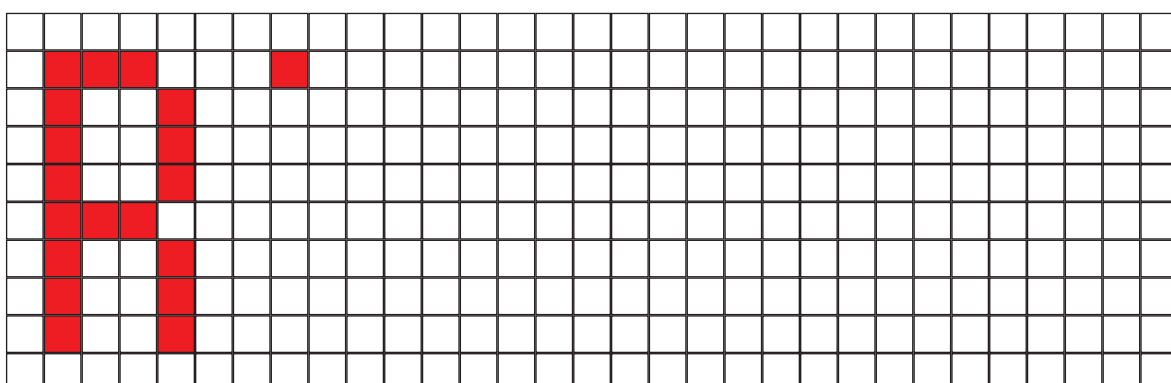
2



3



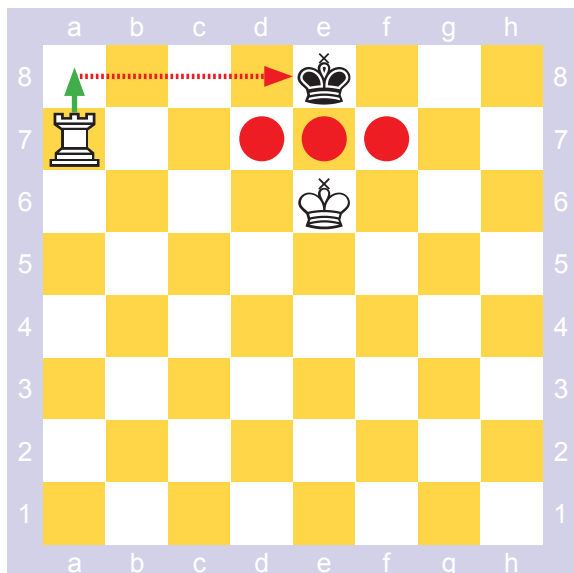
4



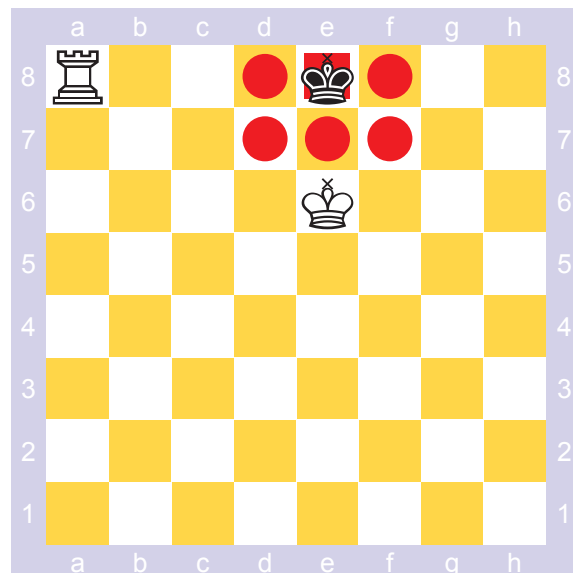


Posició final d'escac i mat

Mat a fila 8

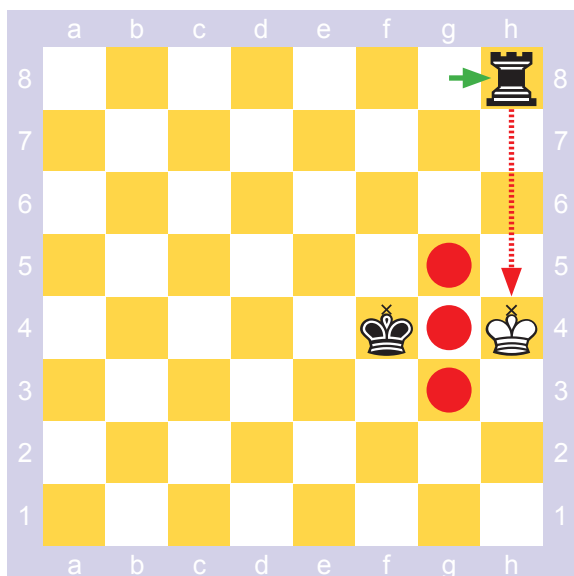


El rei a la sisena fila i enfront de l'altre rei evita que aquest s'escapi.

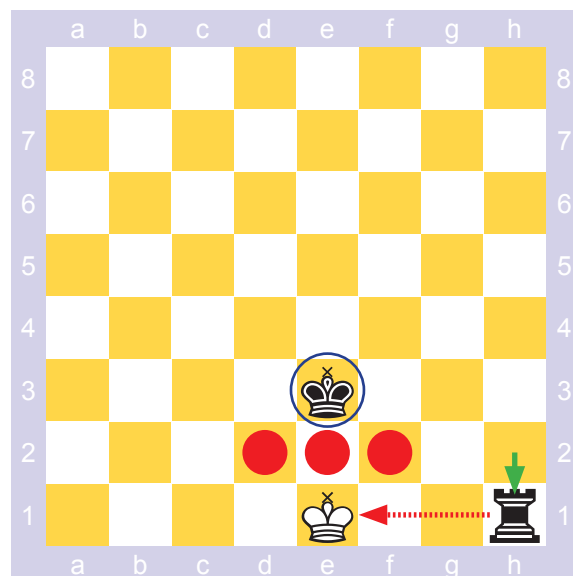


I la torre, en avançar a la vuitena fila, fa escac i mat.

Mat a la columna h



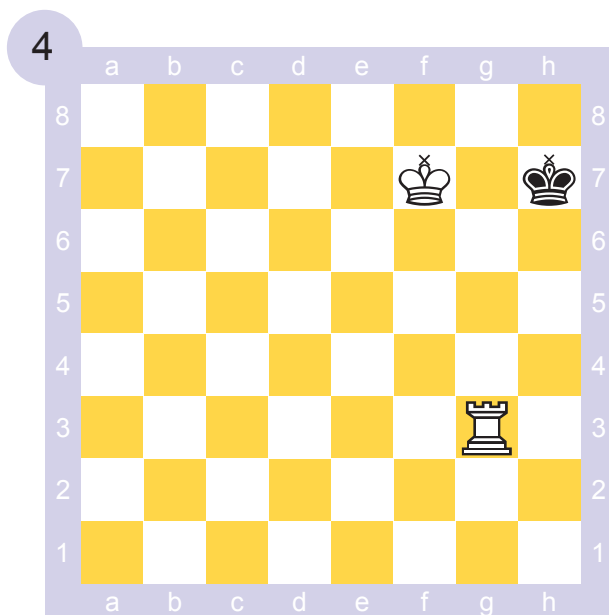
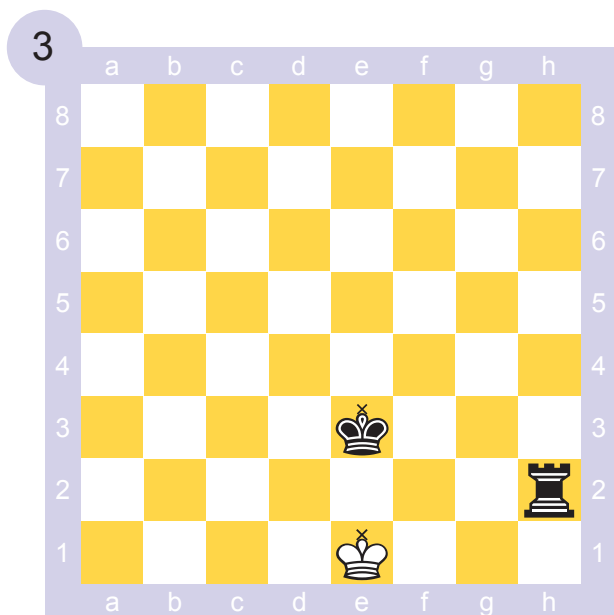
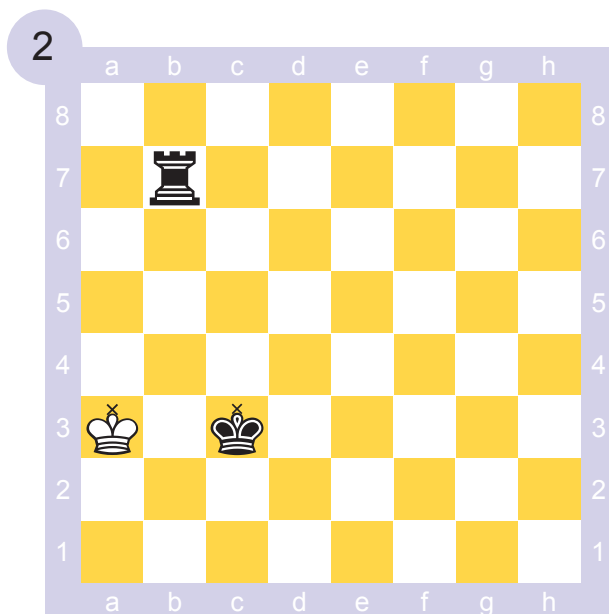
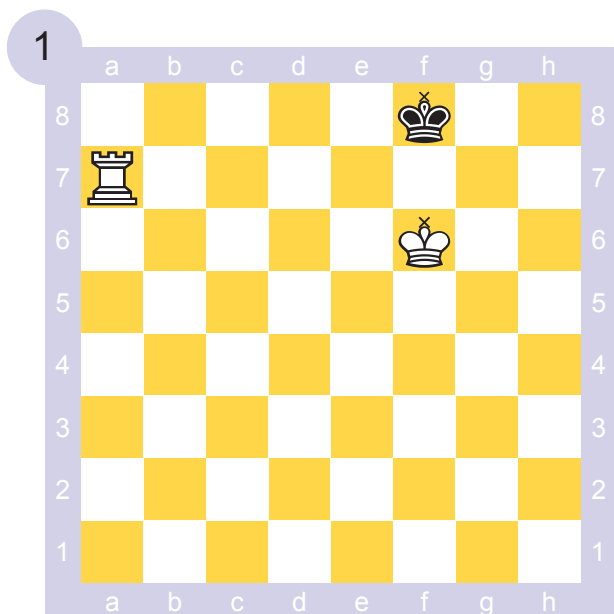
Es pot fer mat a les files 1 o 8 o també a les columnes a o h.



Per fer escac i mat és necessari que el rei controlï les caselles de fugida quan avanci la torre.



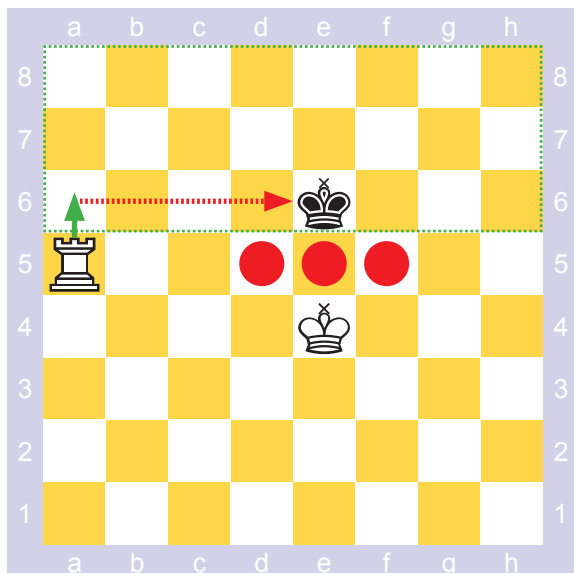
Indica amb fletxes les jugades correctes per fer escac i mat.



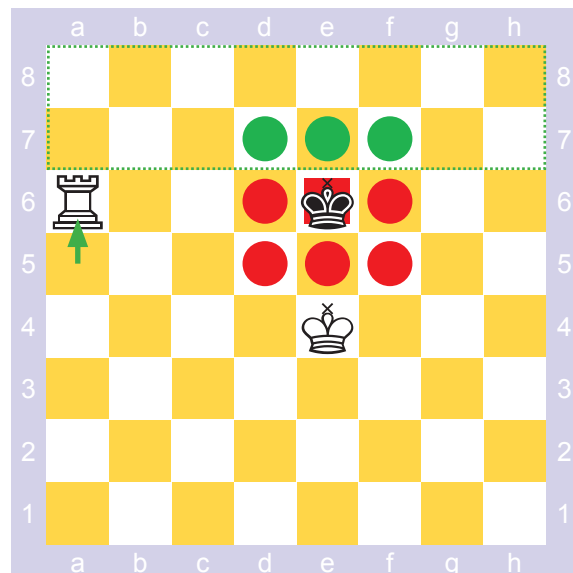


Posició intermèdia

Reis en oposició

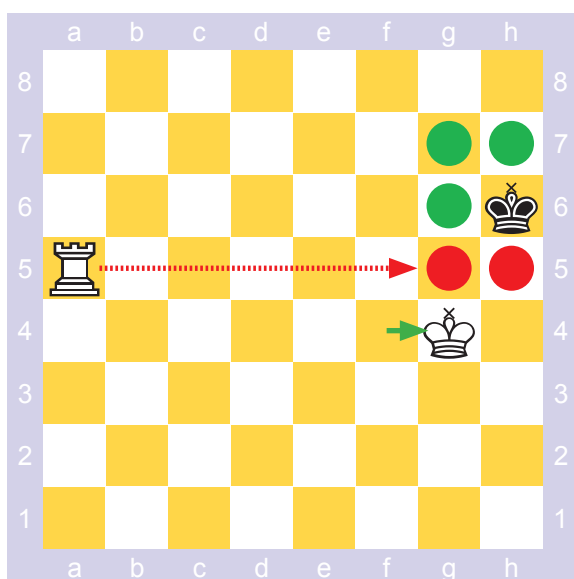


La torre avança quan els reis es troben en oposició (reis separats per una casella i a la mateixa columna).



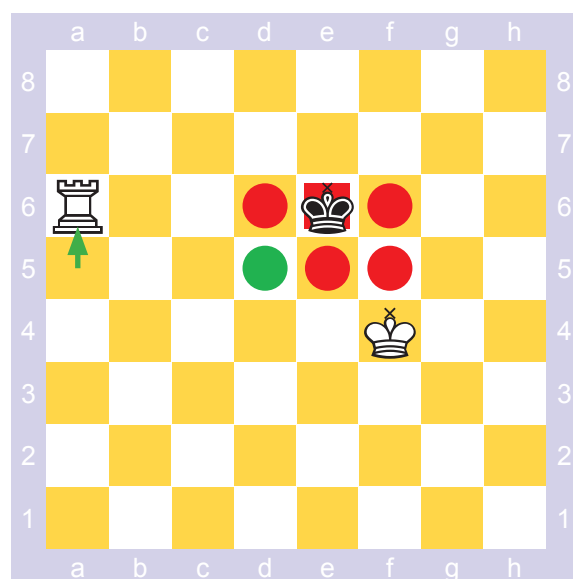
El rei no es pot escapar i es veu obligat a retrocedir una fila.

Correcte



El rei blanc sempre s'ha de situar a un salt de cavall de l'altre rei. El rei negre o retrocedeix o es col·loca en oposició.

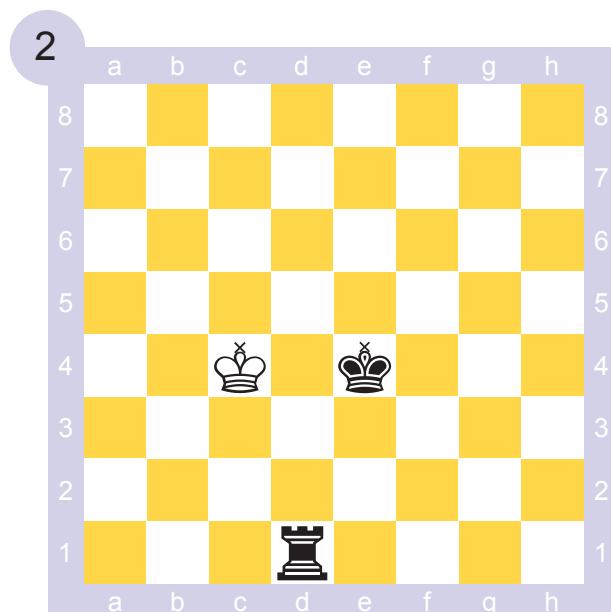
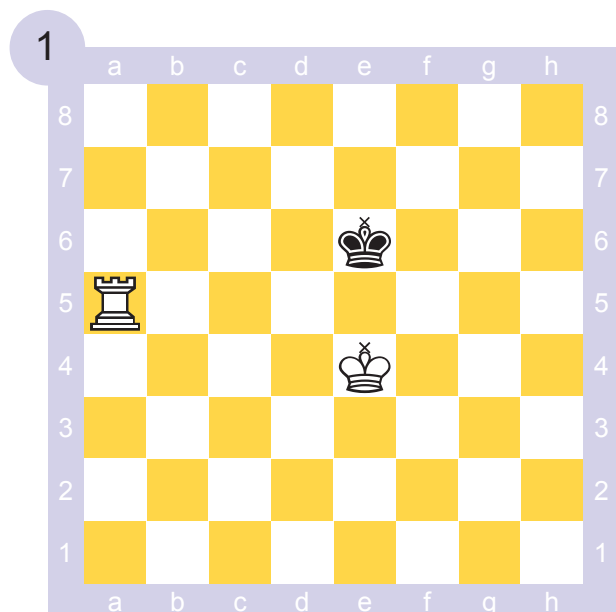
Incorrecte



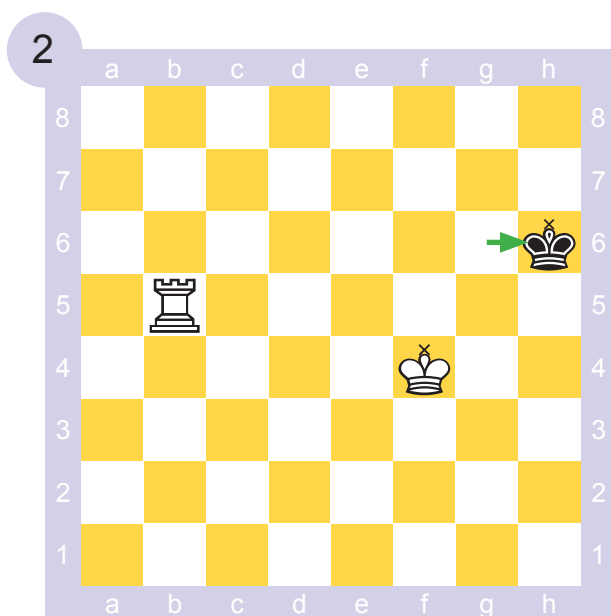
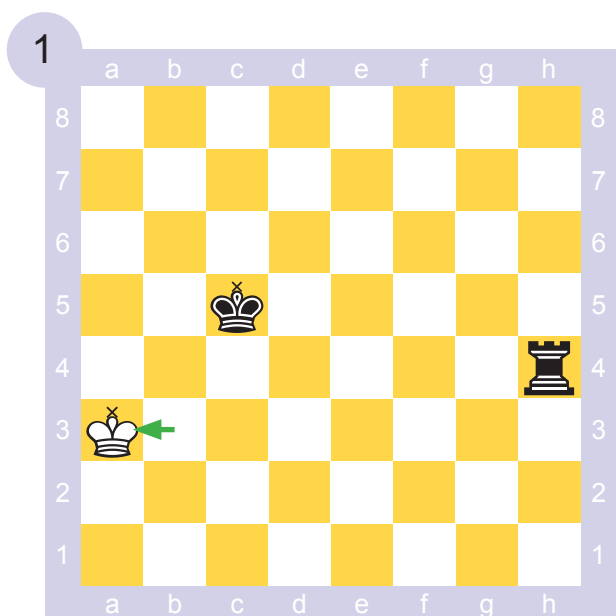
Si la torre avança i els reis no estan en oposició, el rei negre no cal que retrocedeixi perquè pot anar a la casella verda.



Indica amb fletxes quines jugades cal fer per obligar a retrocedir el rei.



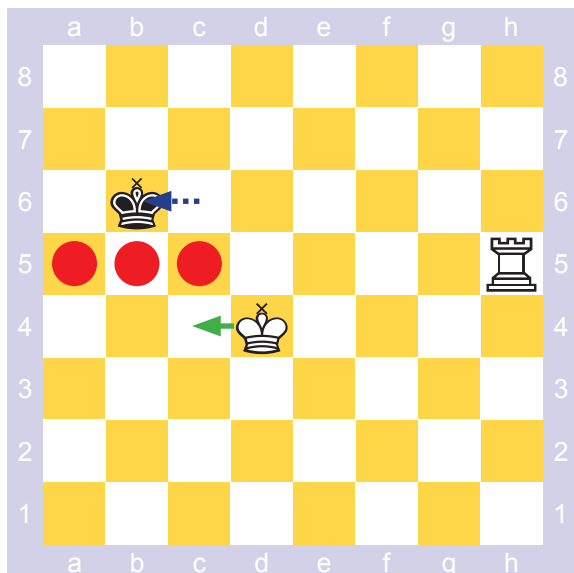
Indica amb fletxes quines jugades cal fer per obligar a retrocedir el rei o a situar-se en oposició.



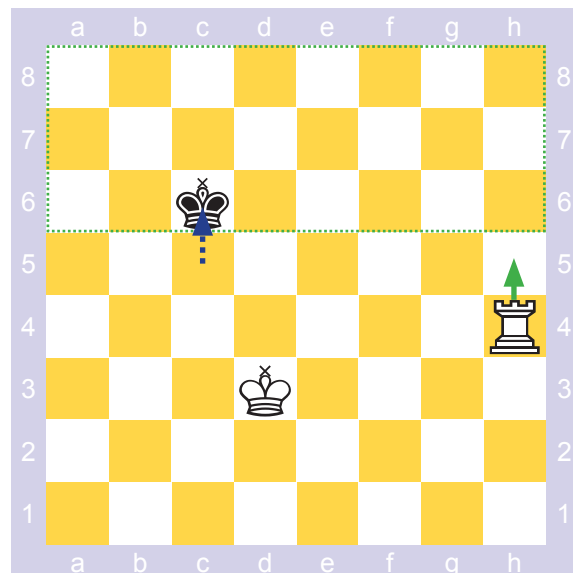


Contratemps

Si el rei negre s'allunya

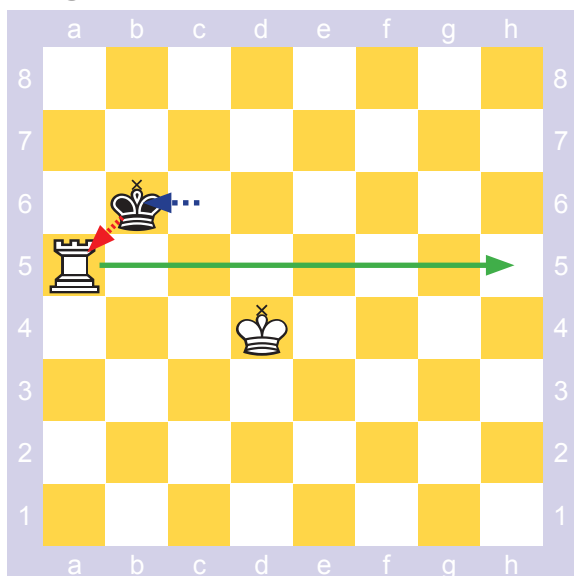


Si el rei negre s'allunya una casella, el rei blanc se li atansarà una altra casella.

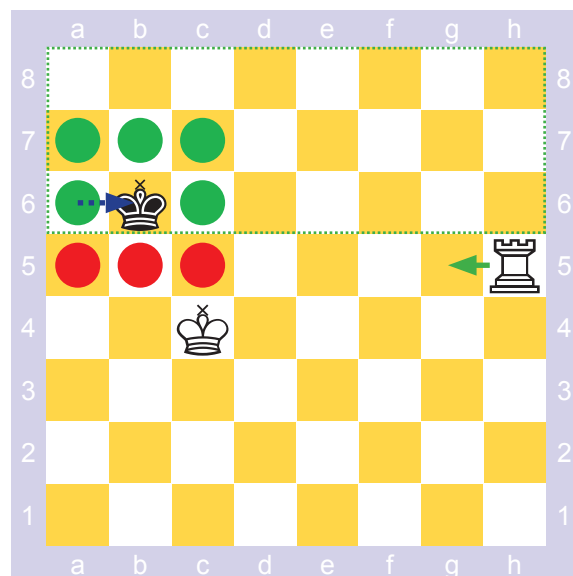


Si el rei retrocedeix una fila, la torre també n'avança una i redueix les caselles del rei negre.

Jugades d'espera amb la torre



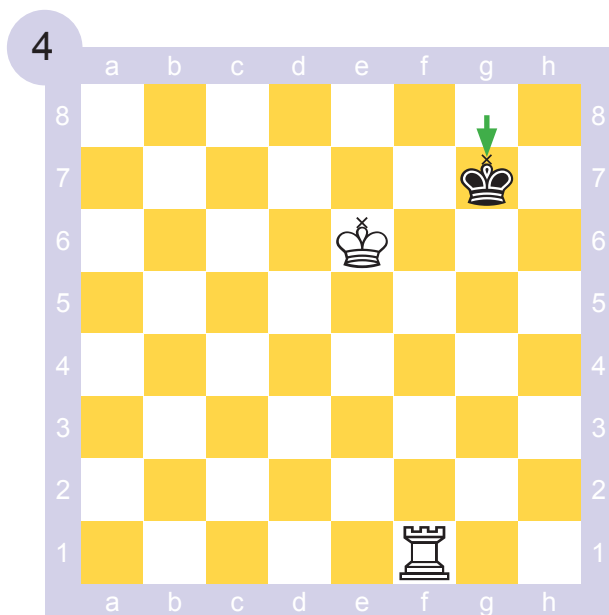
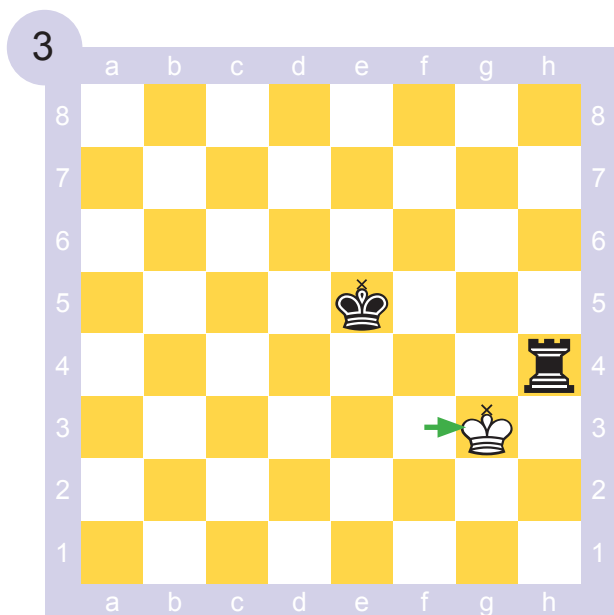
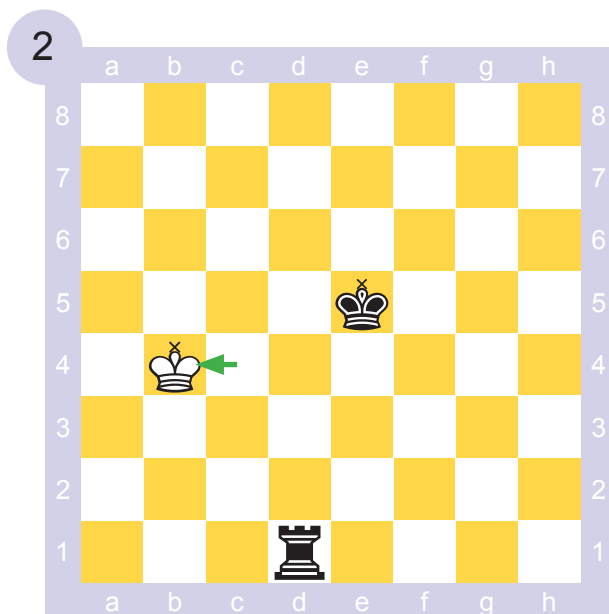
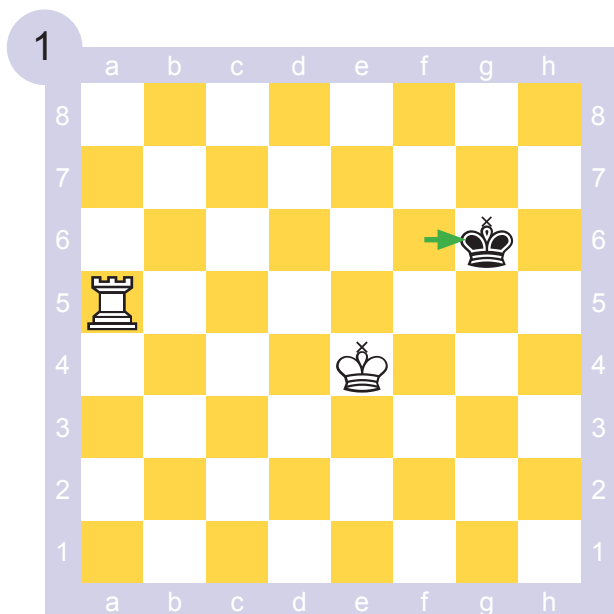
Si el rei amenaça una torre, aquesta es mou a l'altra columna exterior.



Si el rei negre se situa a un salt de cavall del rei blanc, la torre es mou a una casella.



Indica amb fletxes les jugades correctes.





Desxifra el missatge.

Codi

4	E	B	P	F	I	N	Z
3	S	R	M	J	T	V	Ç
2	D	L	A	X	N	Y	W
1	U	C	G	K	O	H	'
	A	B	C	D	E	F	G

A4 B2 A3 A4 A3 B1 C2 B1 A3

C2 D3 A1 A2 A4 E2 C2

C4 A4 F4 A3 C2 B3 C2 B4 C2 E2 A3

A2 G1 C2 B1 E3 A1 C2 B3



Llegeix atentament la llegenda de la història dels escacs.

Fa molt temps reinava a l'Índia un rei, anomenat Ladava, que estava molt trist i avorrit. Res el divertia.

Un dia va aparèixer el pastor Sissa i va explicar al rei un joc que s'havia inventat, al qual va anomenar ESCACS.

El rei es va divertir molt i va quedar impressionat per l'enginy de Sissa. Agraït, li va oferir elegir entre una bossa plena d'or, joies, palaus, terres i altres coses.

El pastor "només" li va demanar els grans de blat que resultessin de la condició següent:

Un gra per a la primera casella del tauler, dos per a la segona, i així es doblava la quantitat successivament fins a l'última casella del tauler d'escacs.



Els cortesans es varen riure de Sissa davant aquesta petició.

Després de comptar tots els grans, es va comprovar amb gran sorpresa que no hi havia tants grans de blat en el seu regne.

El nombre era enorme!

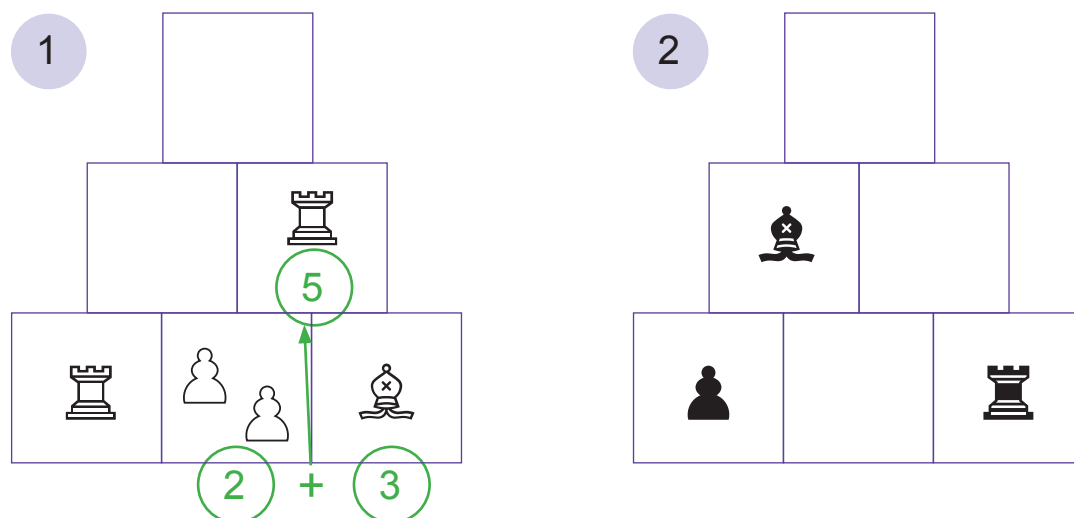
Encercla la resposta correcta.		Cert	Fals
1	El rei estava alegre.	C	F
2	El joc inventat era els escacs.	C	F
3	El pastor volia or i joies.	C	F
4	El rei s'anomenava Ladava.	C	F
5	La història succeix a la Xina.	C	F
6	El rei no pot pagar al pastor.	C	F
7	El nom del pastor era Pissa.	C	F
8	Al rei li va agradar el joc d'escacs	C	F
9	A la segona casella del tauler, 4 grans de blat.	C	F
10	Ningú no va burlar-se del pastor.	C	F



Completa les següents piràmides amb les peces d'escacs.

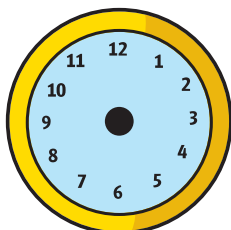
Si sumes els valors de les peces de dues caselles que estan juntes, una al costat de l'altra, el resultat serà la casella que està al damunt.

Les peces retallables es troben en l'última pàgina del llibre.

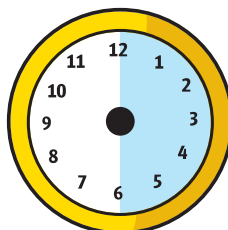


Fixa't en cada rellotge i respon a les preguntes següents.

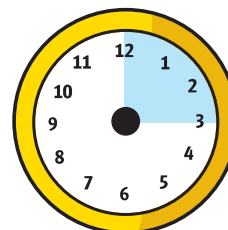
1 Quants minuts ha durat la partida d'escacs?



Una hora = 60

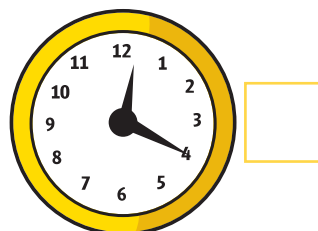
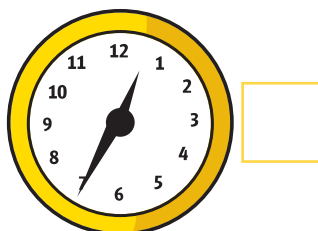
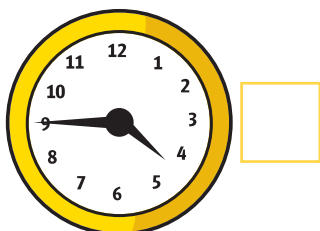


Mitja hora =



Un quart d'hora =

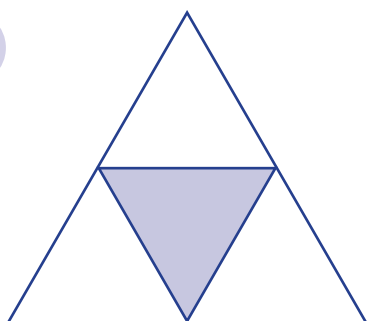
2 Quants minuts passen de l'hora en punt?



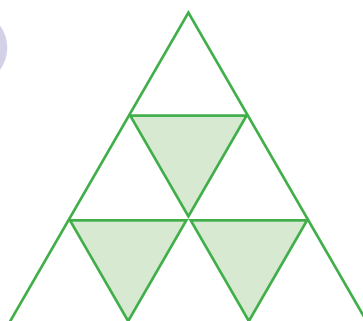


Quants triangles pots trobar en els següents taulers triangulars?

1



2



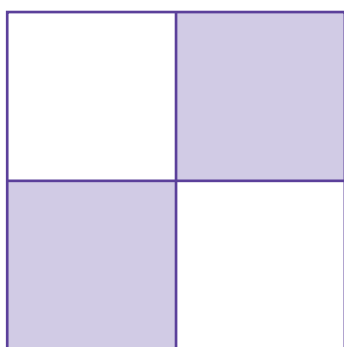
Compta'ls ordenament.

Figura		Triangles			Total
		Petits	Mitjans	Grans	
1				-	
2					

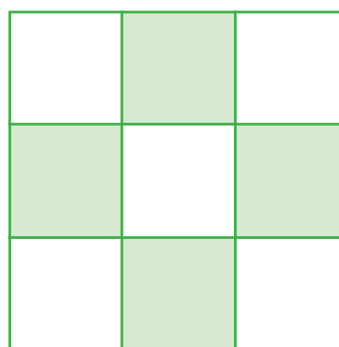


Quants quadrats pots trobar en els següents taulers quadrats?

1



2

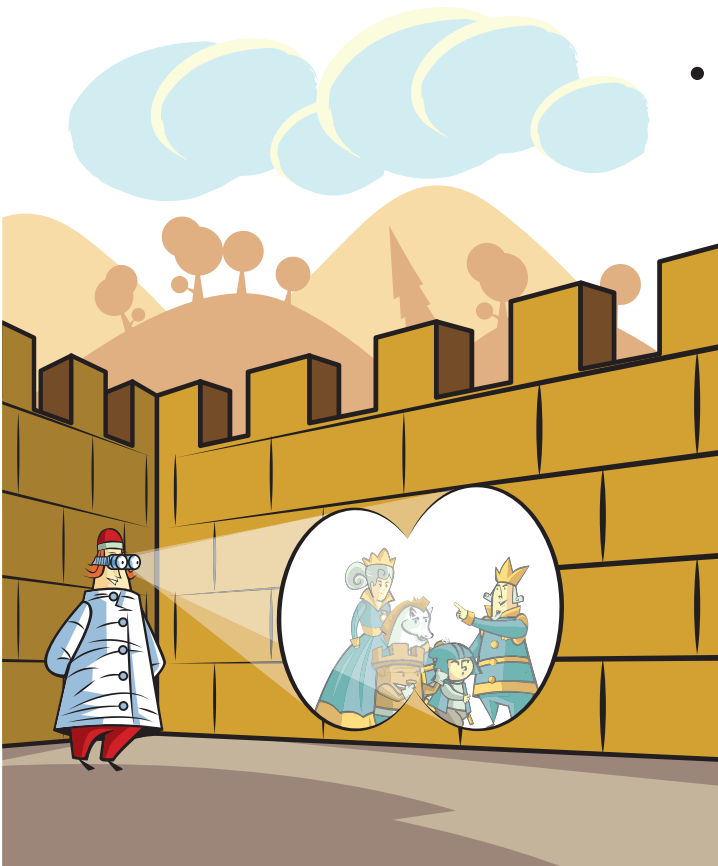


Compta'ls ordenament.

Figura		Quadrats			Total
		Petits	Mitjans	Grans	
1				-	
2					

Raigs X

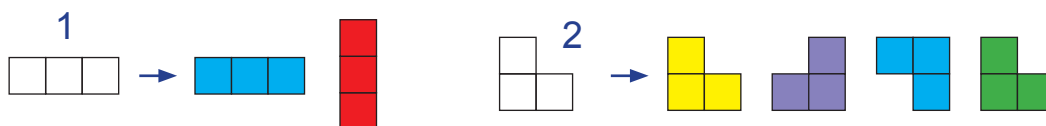
- Tipus
- Amb quines peces?
- Observacions



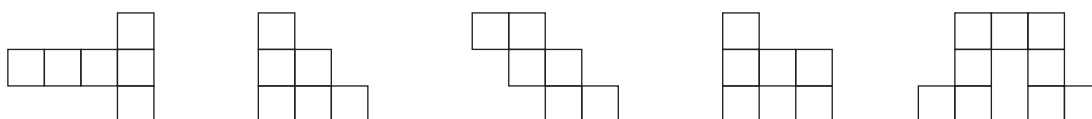


Pinta els següents mosaics amb tríminos (figures formades amb 3 caselles). Existeixen 2 tipus de tríminos diferents.

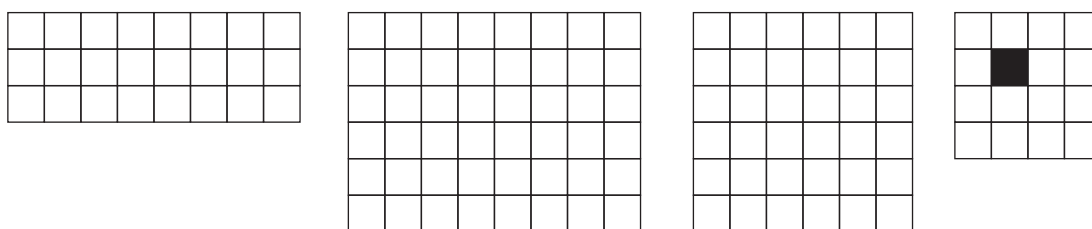
Totes les caselles s'han de tocar, com a mínim, per un costat amb alguna de les altres caselles. Cada un d'aquests tipus pot estar en diferents posicions.



1 Cada figura està formada per dos tríminos.

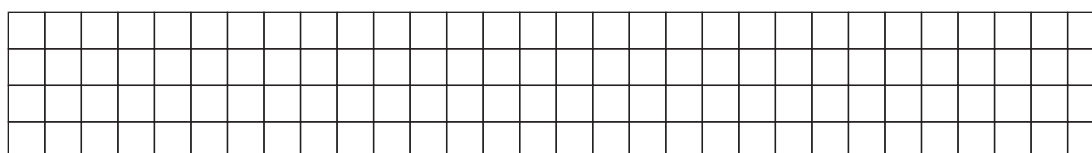


2 Cada figura està formada solament per tríminos del tipus 2. Utilitza colors diferents per tal de poder distingir els tríminos.

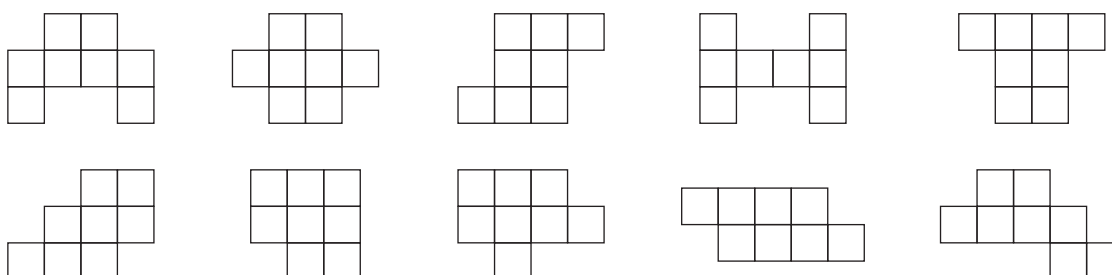


Pinta els següents mosaics amb tetràminos (figures formades amb 4 caselles). Existeixen 5 tipus de tetràminos diferents.

1 Troba els 5 tipus de tetràminos diferents. Utilitza colors variats.



2 Cada figura està formada per dos tetràminos. Utilitza 2 colors diferents.

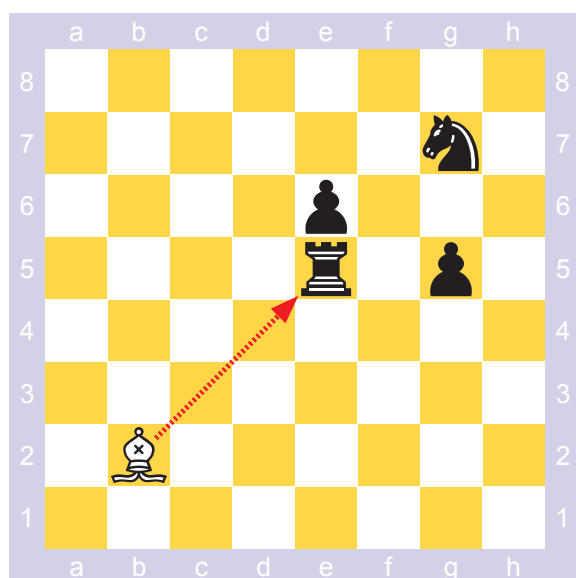




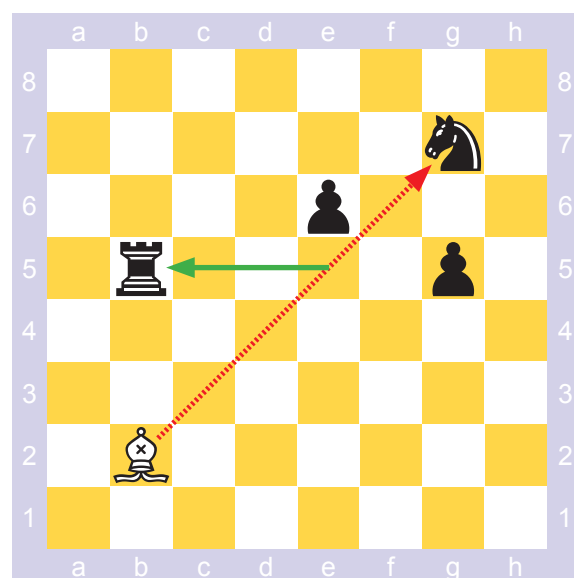
Tipus de raigs X

S'ataca una peça i, quan aquesta es mou, es pot capturar l'altra peça que anteriorment no estava amenaçada.

Sense escac

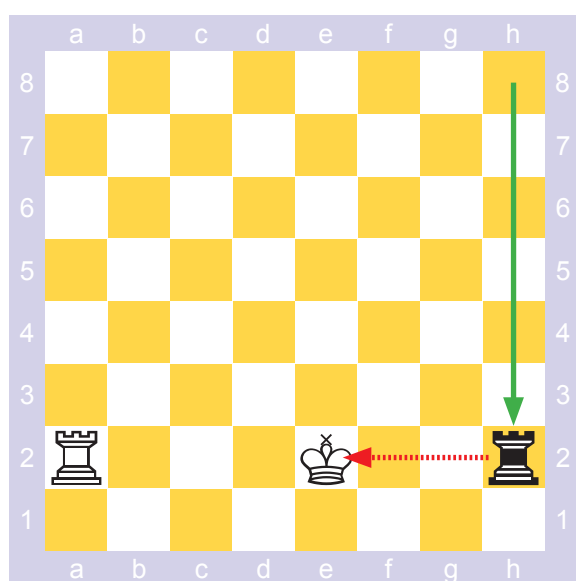


L'alfil ataca la torre. L'alfil, la torre i el cavall es troben a la mateixa diagonal.

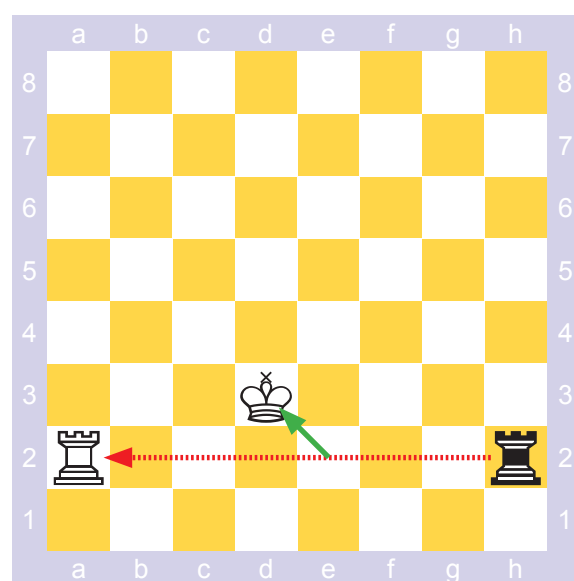


Quan la torre es mogui, l'alfil podrà capturar el cavall.

Amb escac



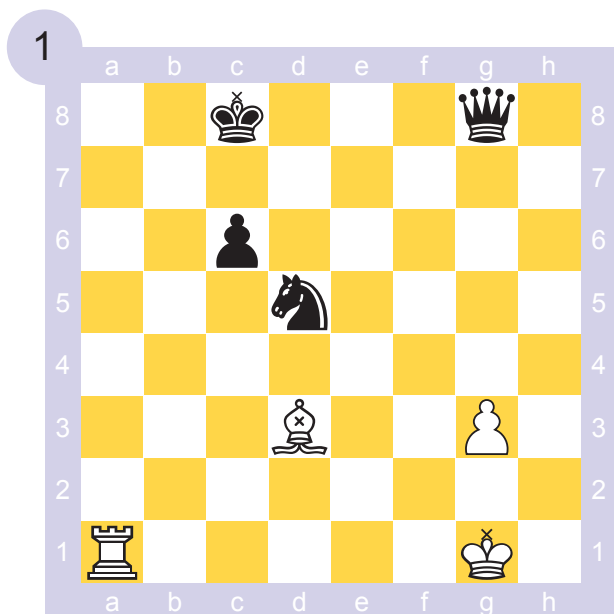
Es fa escac al rei. Les dues torres i el rei es troben en la mateixa fila.



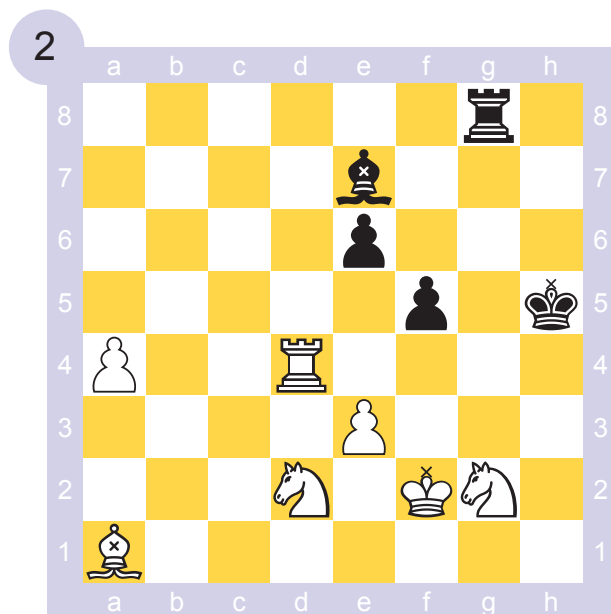
Quan el rei es mogui, la torre negra podrà capturar l'altra torre.



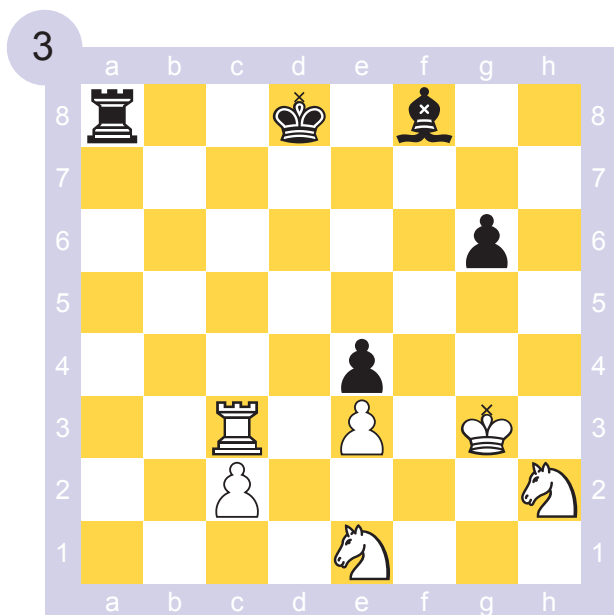
Indica amb fletxes quines jugades cal fer per realitzar raigs X.



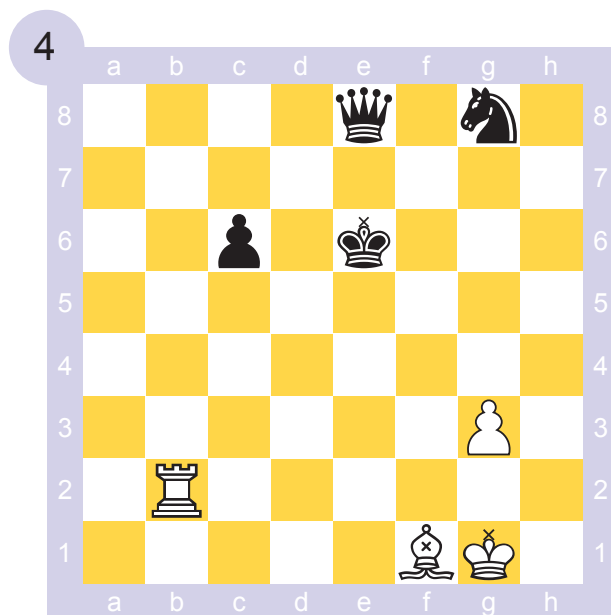
Juguen blanques



Juguen negres



Juguen negres



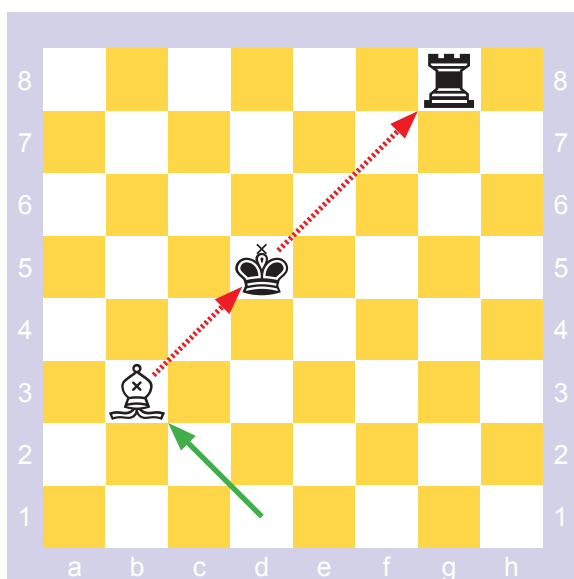
Juguen blanques



Amb quines peces?

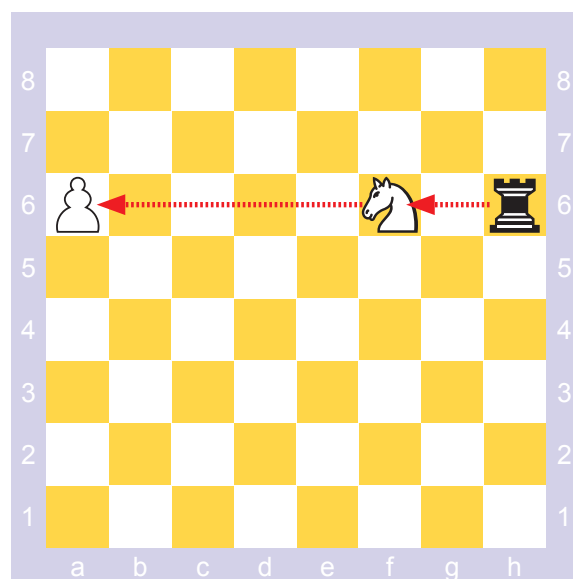
Només l'alfil, la torre i la dama poden dur a terme raigs X perquè són les peces que es mouen per les diagonals, files i columnes.

Alfil



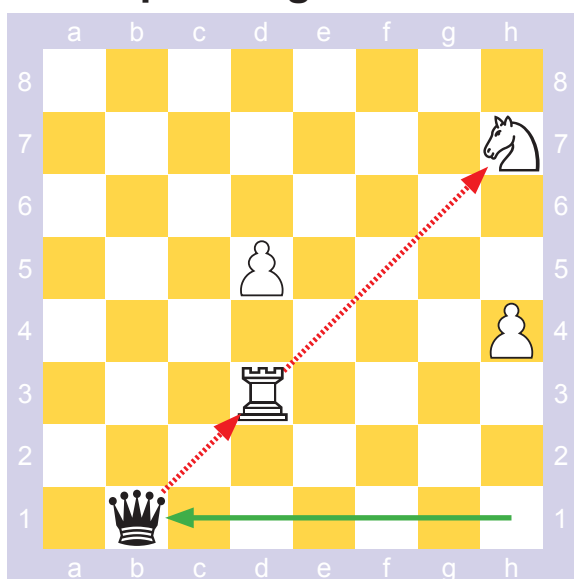
L'alfil fa escac. Quan es mou el rei, es captura la torre.

Torre



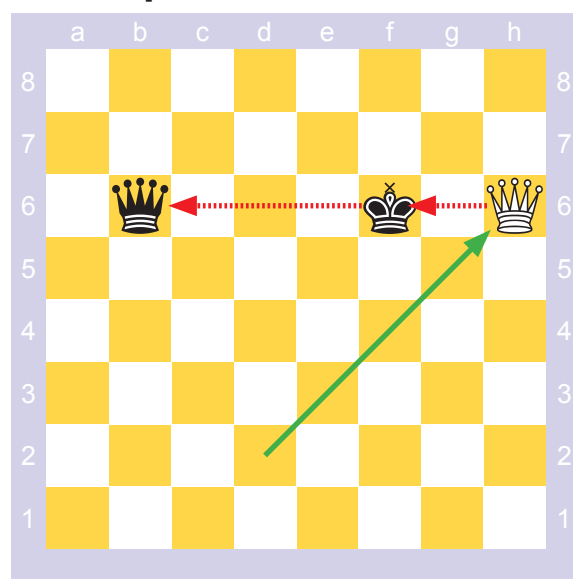
La torre ataca el cavall. Quan es mou el cavall, es captura el peó.

Dama per diagonals



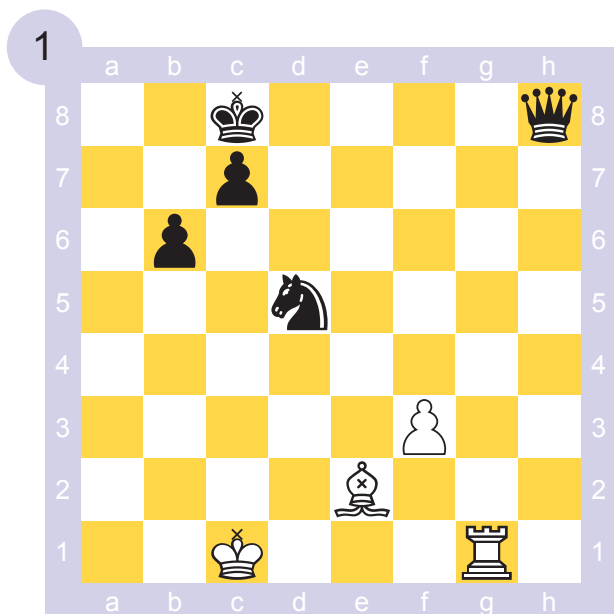
La dama és la peça amb més capacitat per realitzar raigs X perquè combina el moviment de l'alfil i de la torre.

Dama per files o columnes

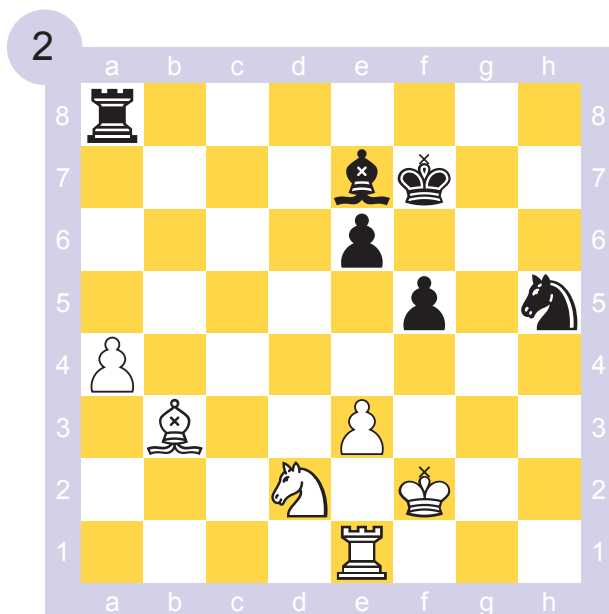




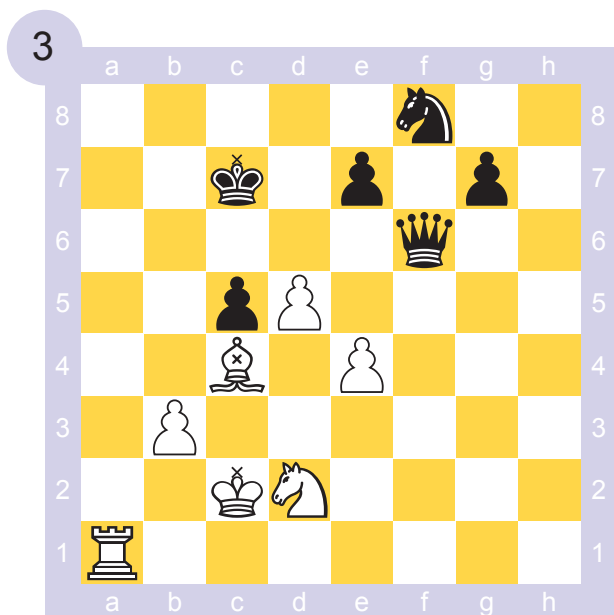
Indica amb fletxes quines jugades cal fer per realitzar raigs X.



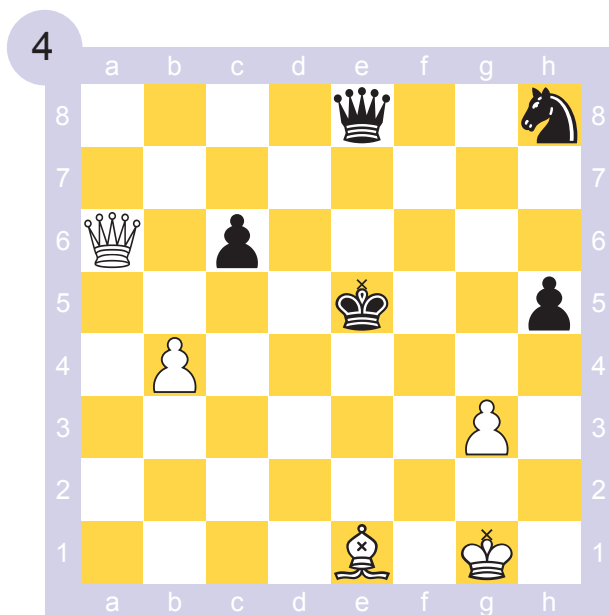
Juguen negres



Juguen negres



Juguen blanques

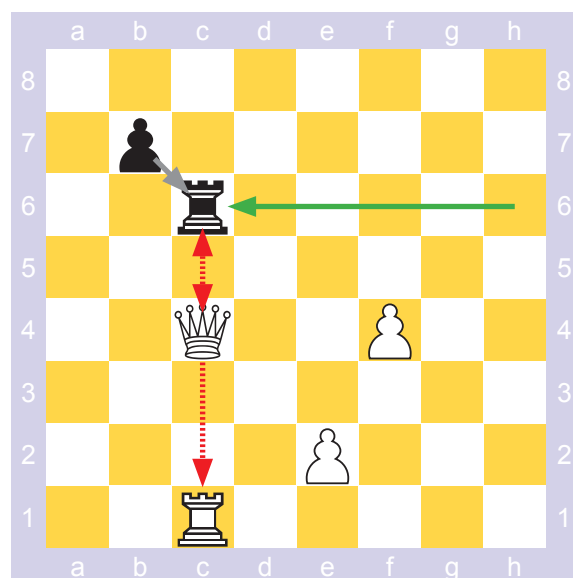
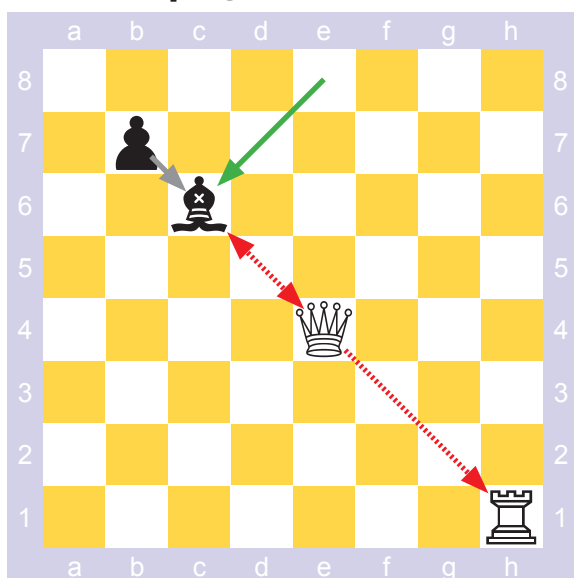


Juguen blanques



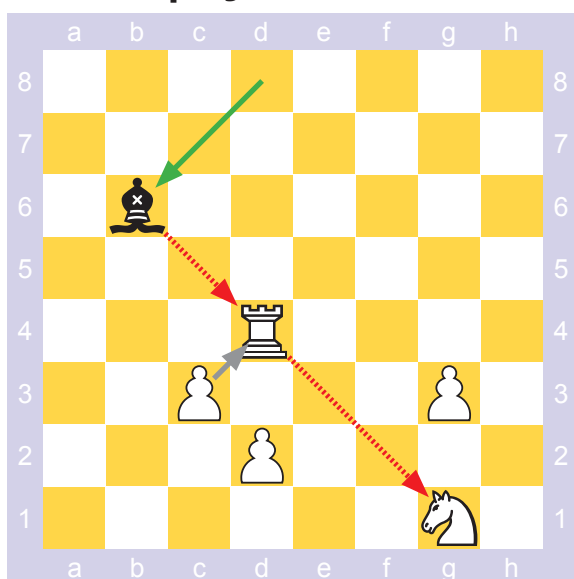
Observacions

Amb la peça atacant defensada

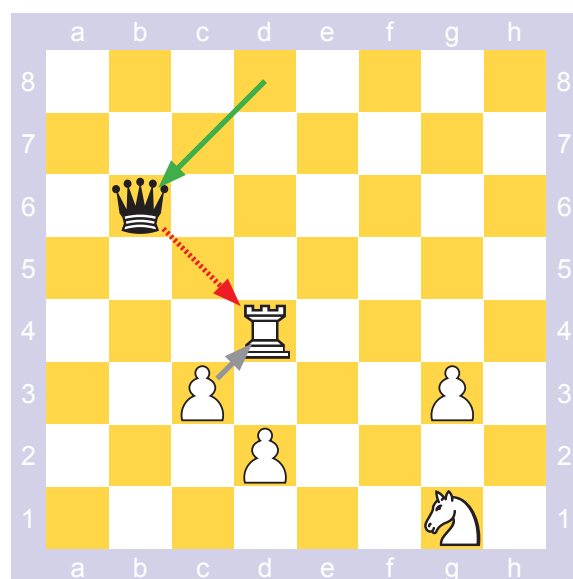


No importa si la peça atacant (alfil o torre) està amenaçada per una peça de l'adversari de més valor.

Amb la peça atacada defensada



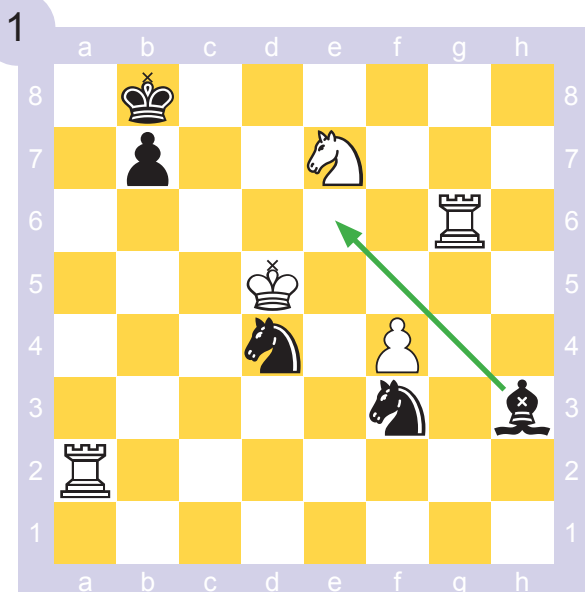
Com que la peça atacada té més valor que l'atacant, es mourà i es podrà capturar el cavall que no està defensat.



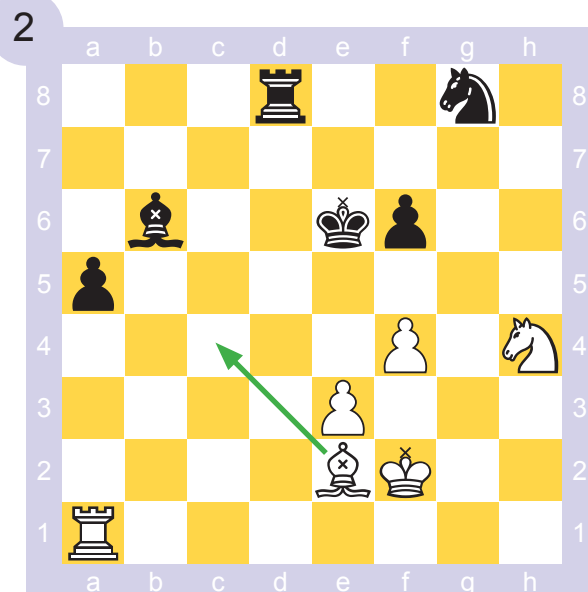
Com que la peça atacada té menys valor que l'atacant, no es mourà per tal d'evitar la captura del cavall.



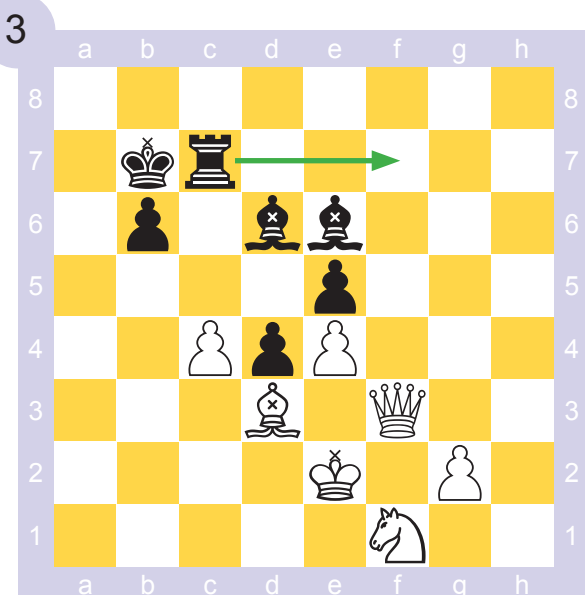
Indica el motiu pel qual les jugades següents no són uns raigs X efectius. Encercla la resposta correcta.



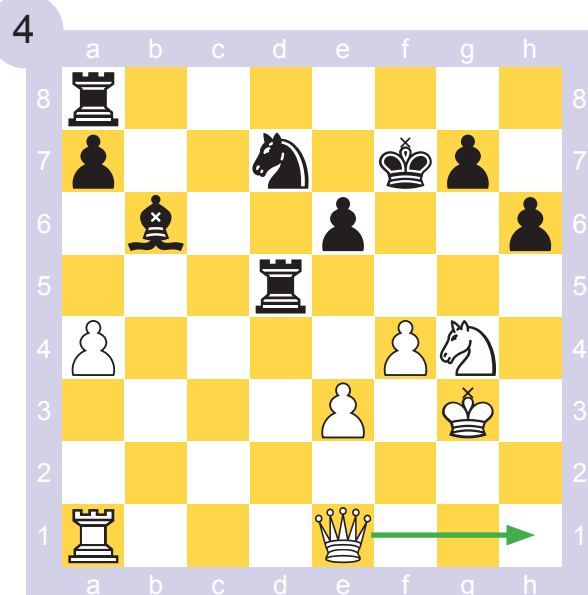
- A** La peça atacada té menor valor i està defensada.
- B** L'altra peça atacada té menor valor i està defensada.
- C** La peça atacant pot ser capturada.



- A** La peça atacada té menor valor i està defensada.
- B** L'altra peça atacada té igual valor i està defensada.
- C** La peça atacant pot ser capturada.



- A** La peça atacada té menor valor i està defensada.
- B** L'altra peça atacada té menor valor i està defensada.
- C** La peça atacant pot ser capturada.



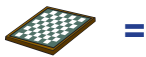
- A** La peça atacada té menor valor i està defensada.
- B** L'altra peça atacada té menor valor i està defensada.
- C** La peça atacant pot ser capturada.



Troba el valor de cada objecte.

1

			= 30
			= 50
			= 20



=



=



=

2

			= 35
			= 60
			= 45



=



=



=



Completa amb peces d'escacs. Cada fila i columna ha de sumar el valor indicat. El valor màxim de cada casella és 3 punts. Només pot haver-hi una casella sense peces.

Les peces retallables es troben en l'última pàgina del llibre.

1 4 2

↓ ↓

5 →		
1 →		

2 1 2

↓ ↓

2 →		
1 →		

3 3 6

↓ ↓

5 →		
4 →		

4 6 5

↓ ↓

5 →		
6 →		

5 3 1

↓ ↓

3 →		
1 →		

6 2 6

↓ ↓

5 →		
3 →		



Llegeix el mite sobre Caissa i tria la resposta correcta per a cada pregunta.

Tot i que Caissa és la musa dels escacs, aquest joc es va inventar molt abans perquè Caissa no és cap deessa de la mitologia grega ni romana.

Aquest mite es va originar arran del poema anomenat "Caissa", escrit el 1763 per Sir William Jones, un jove de 17 anys.

En aquest poema, el déu de la guerra, Ares, s'enamora de Caissa però la nimfa grega el rebutja inicialment.

Ares busca l'ajuda del déu Hermes de l'Olimp, el qual crea el joc dels escacs per tal que Ares el regali a Caissa i aconseguixi l'admiració de la seva estimada.

Sir William Jones es va inspirar en el poema "Scacchia Ludus", escrit el 1527 pel poeta italià Marco Girolamo Vida.

Caissa és la forma poètica de dir escacs i, per això, se la considera la protectora dels escaquistes.



Respostes

1 De quina nacionalitat era Caissa?

a

Italiana

b

Grega

c

Anglesa

2 A qui protegeix la musa Caissa?

a

Mestres

b

Escriptors

c

Escaquistes

3 Quin déu s'enamora de Caissa?

a

Ares

b

Apol#lo

c

Hermes

4 Qui va originar el mite de Caissa?

a

Marco Girolamo

b

William Jones

c

Ares

5 Què significa Caissa per als escaquistes?

a

Amor

b

Escacs

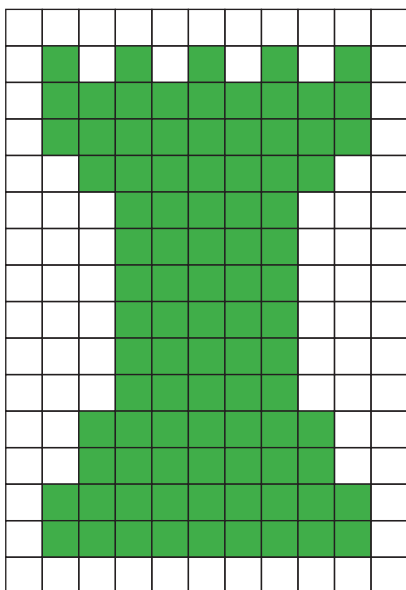
c

Esport



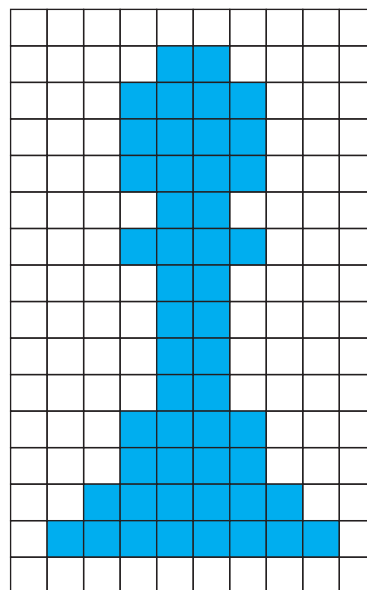
Calcula el perímetre de les figures següents.
El costat de cada casella equival a 1 cm.

1



cm

2

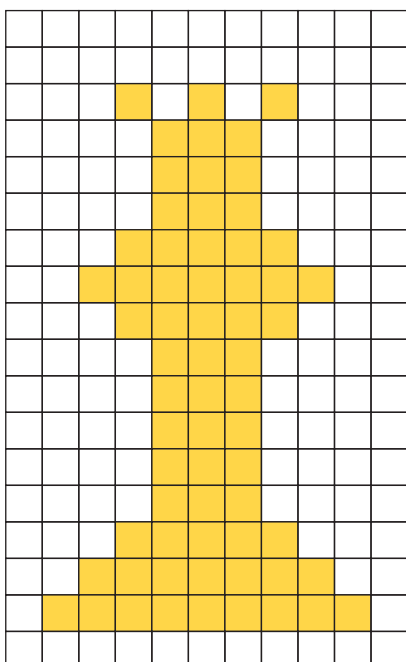


cm



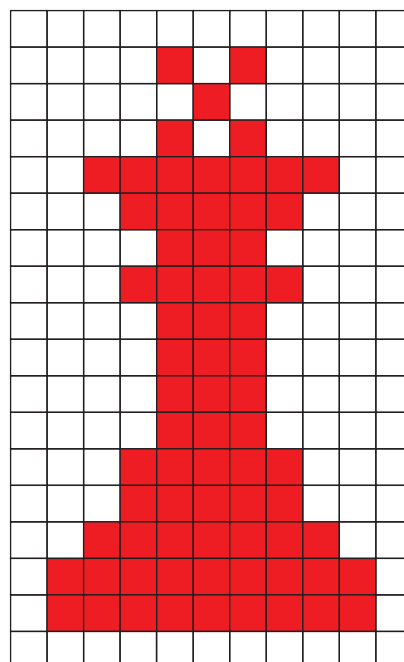
Calcula l'àrea de les figures següents.
L'àrea de cada casella equival a 1 cm².

1



cm²

2



cm²

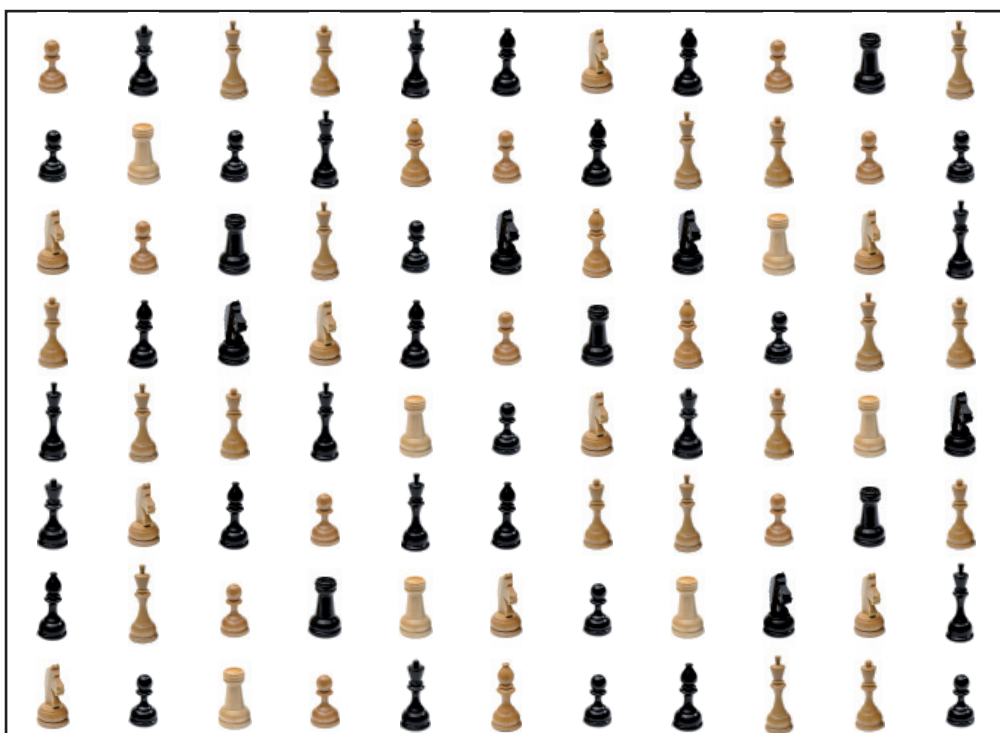


Troba quantes vegades es repeteixen en les seqüències indicades al peu de cada tauler. Marca cada seqüència.

1

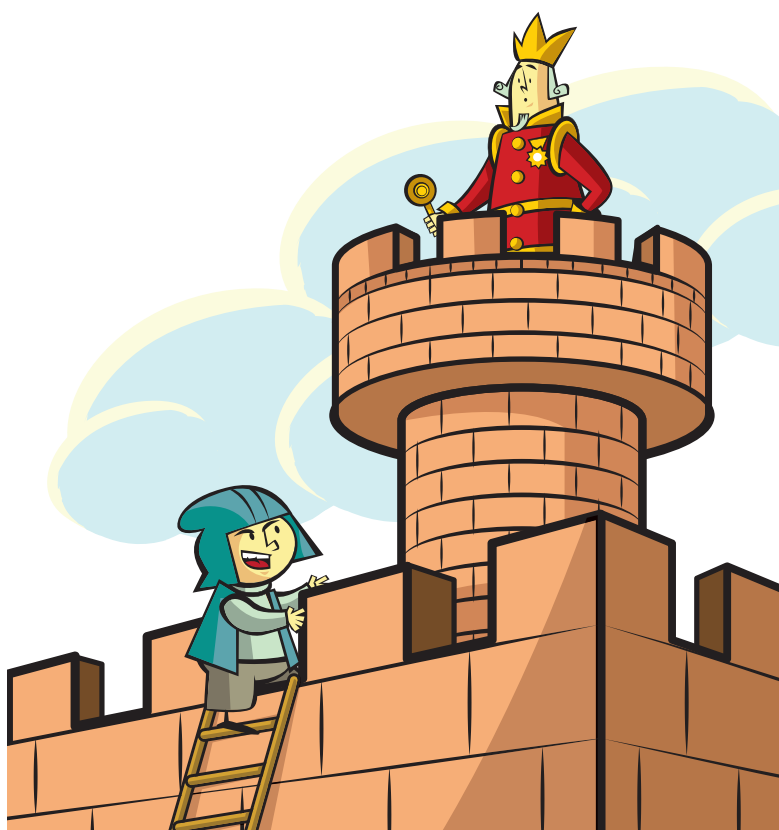


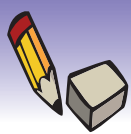
2



Jugades especials del peó

- Coronació
- Captura al pas

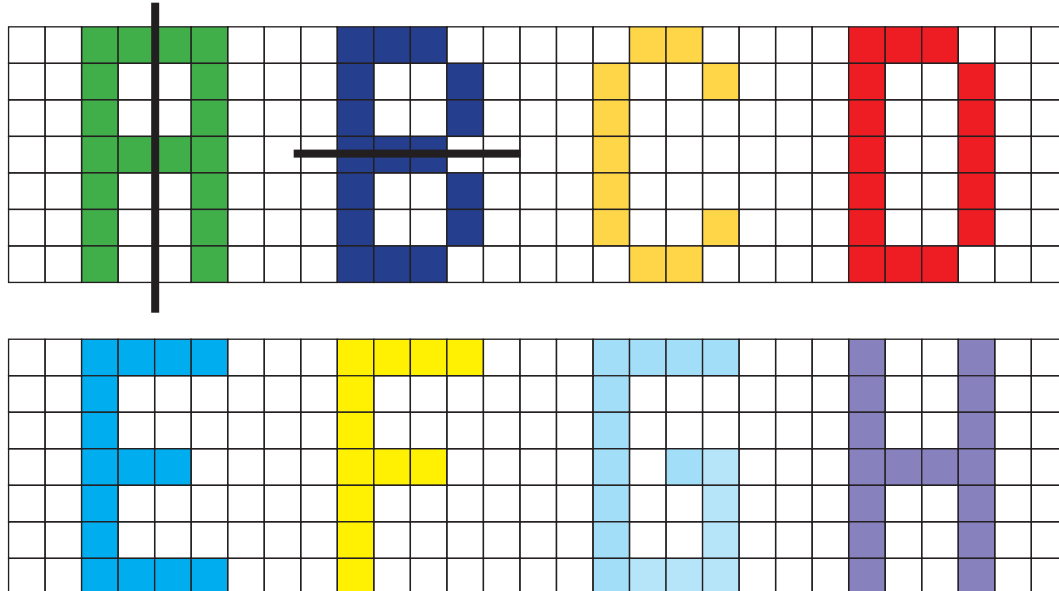




Traça tots els eixos de simetria i encercla les lletres i números que no tinguin cap eix.

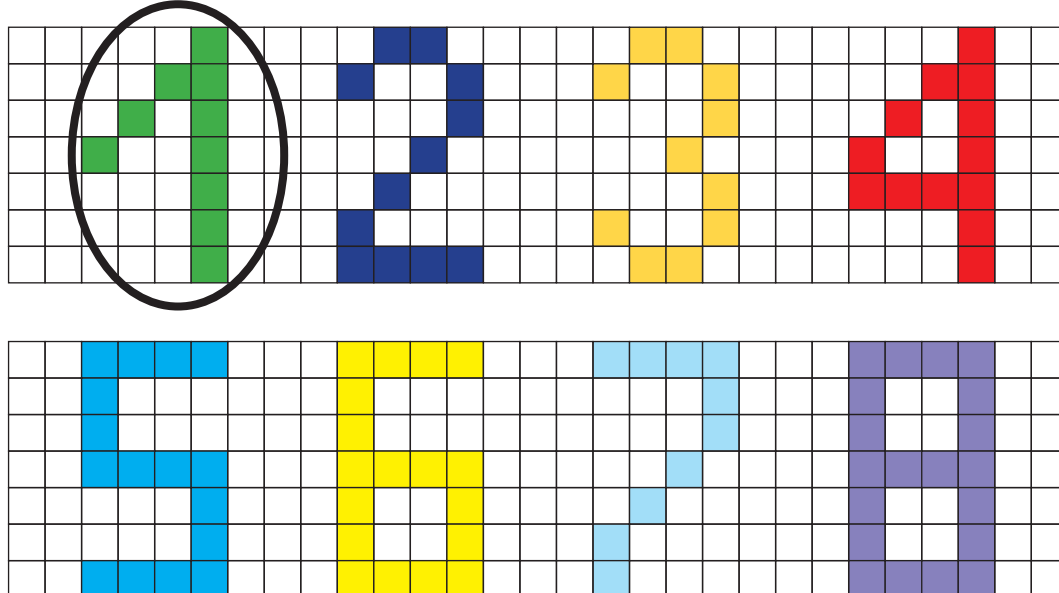
1

Lletres del tauler



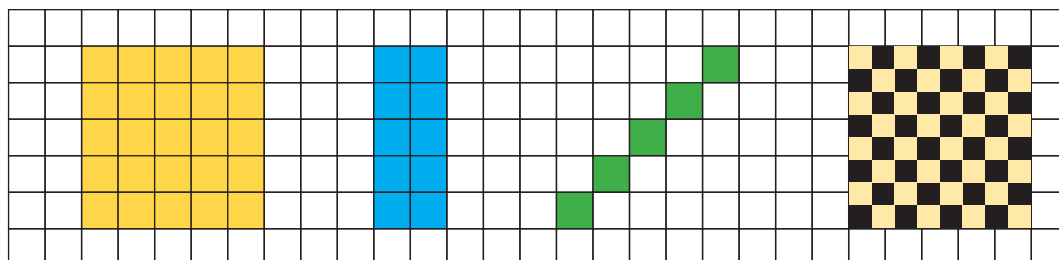
2

Números del tauler



3

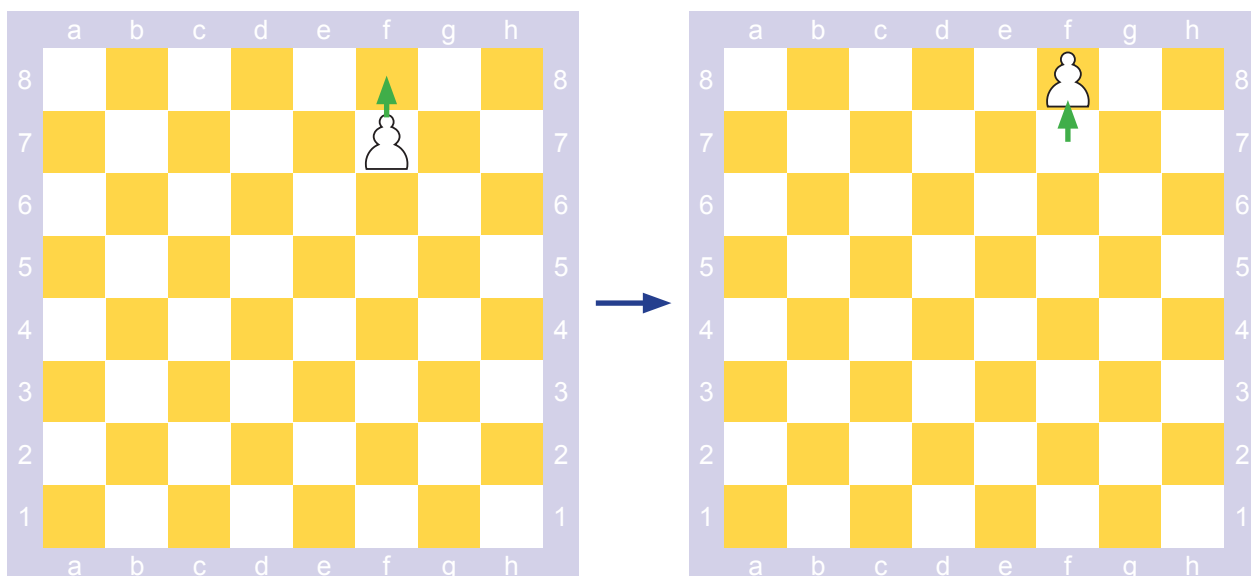
Agrupacions de caselles en el tauler





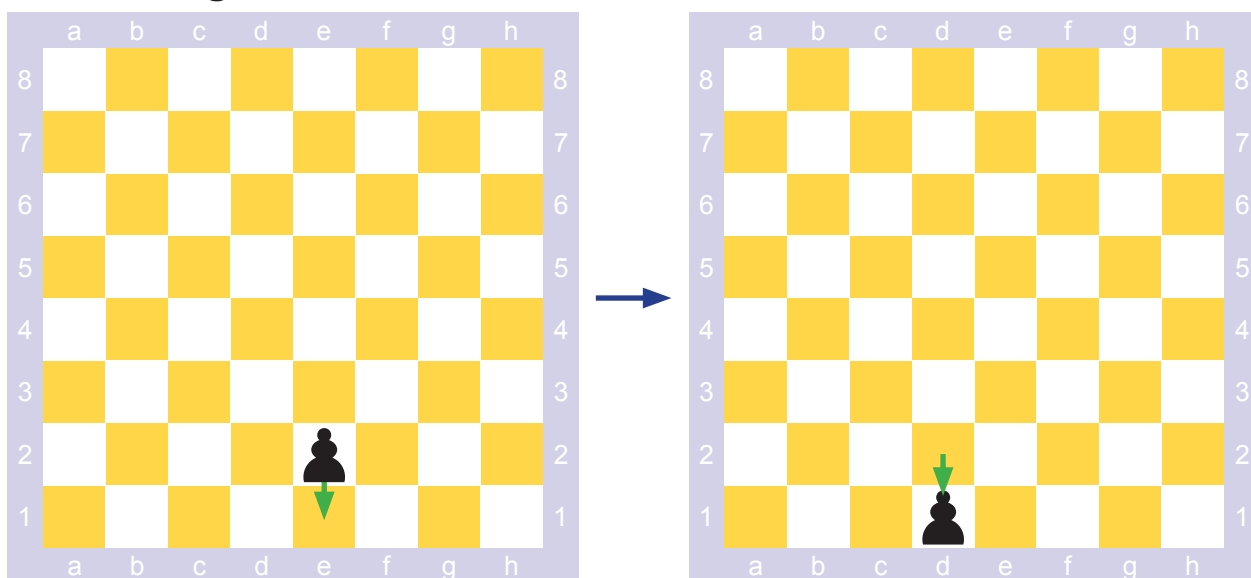
Coronació

Peons blancs



Un peó blanc corona quan arriba a la fila 8.

Peons negres



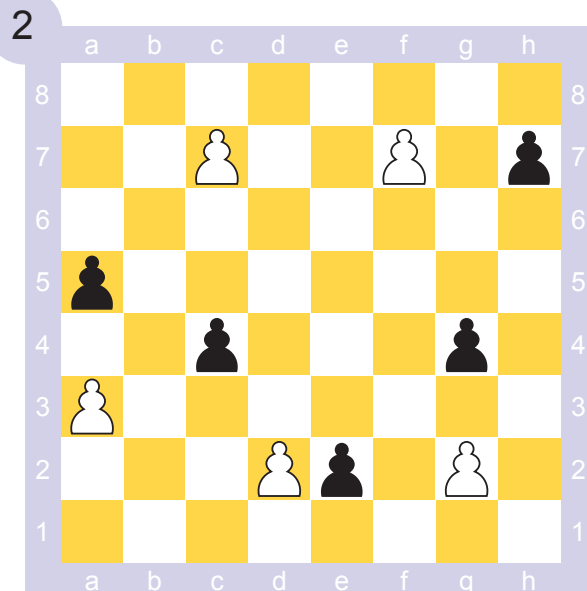
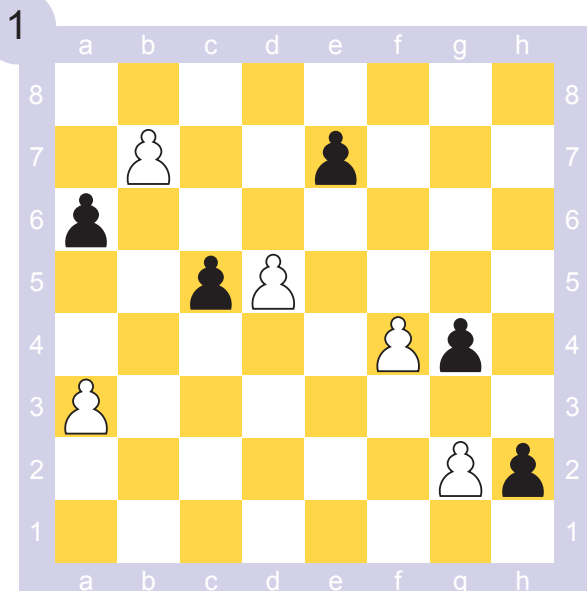
Un peó negre corona quan arriba a la fila 1.

També es pot utilitzar la paraula **promoció**.

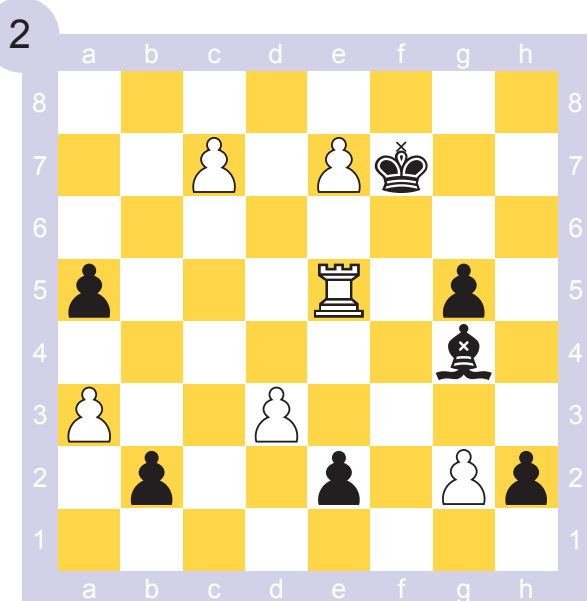
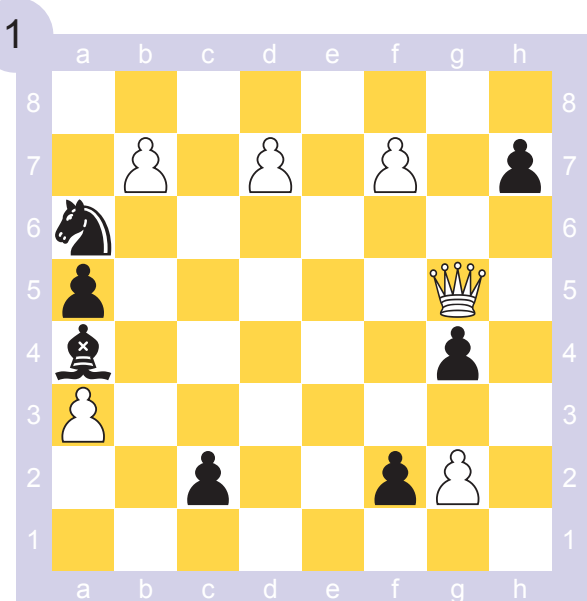
Quan un peó corona o promociona s'ha de canviar per una altra peça del seu mateix color, tal com s'explica en la pàg. 97.



Encercla els peons que poden coronar en una jugada.

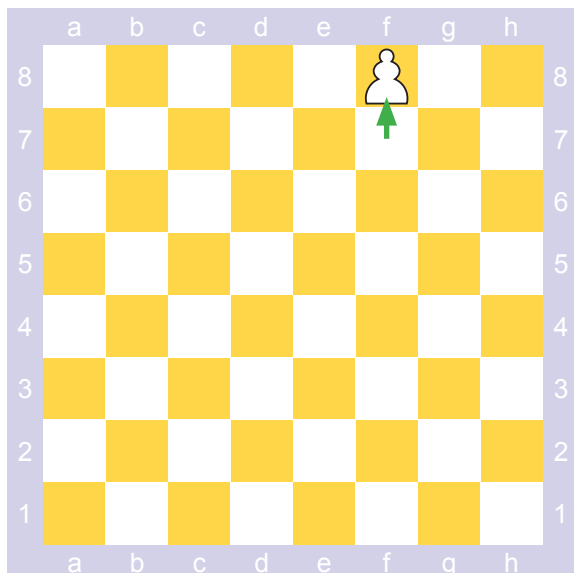


Encercla els peons que poden coronar en una jugada sense ser capturats. Només es poden moure els peons.

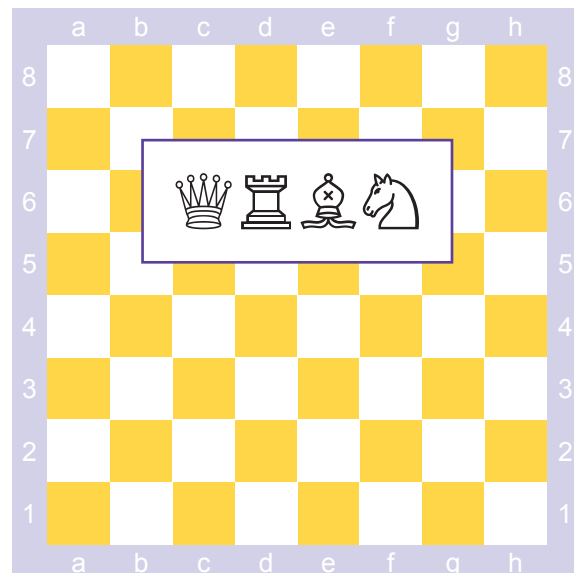




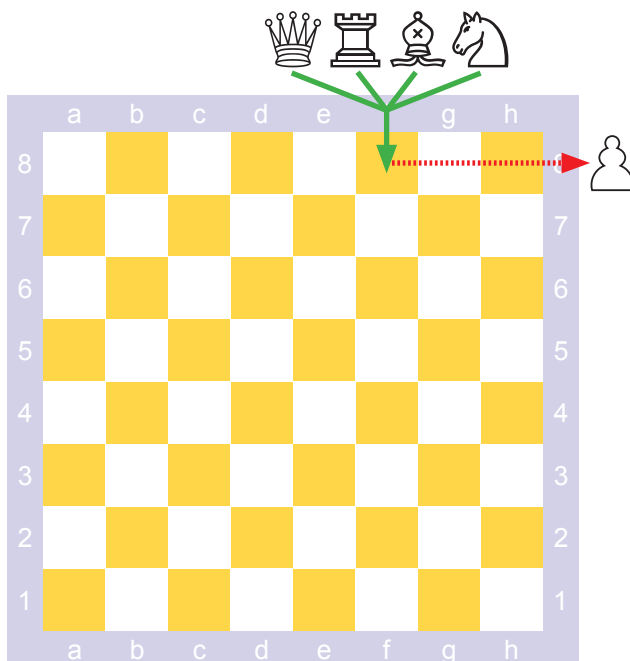
Si corones 8 peons, pots tenir fins a 9 dames.



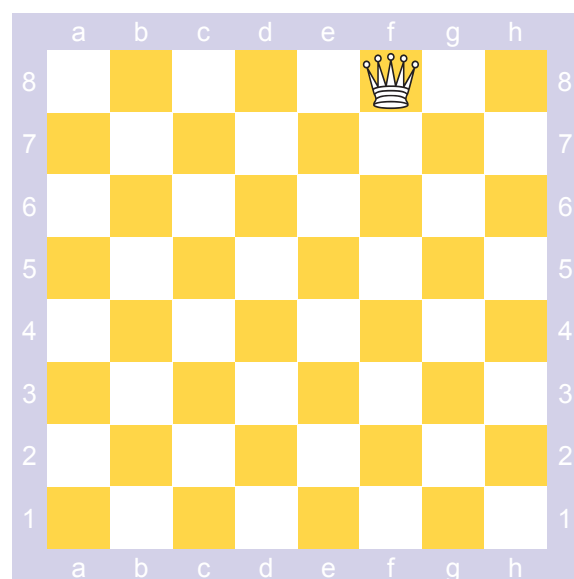
En la mateixa jugada que es corona el peó cal canviar-lo per una altra peça.



Es pot triar entre una dama, una torre, un alfil o un cavall.



Es col·loca la peça escollida a la casella on el peó ha coronat i el peó es col·loca fora del tauler.

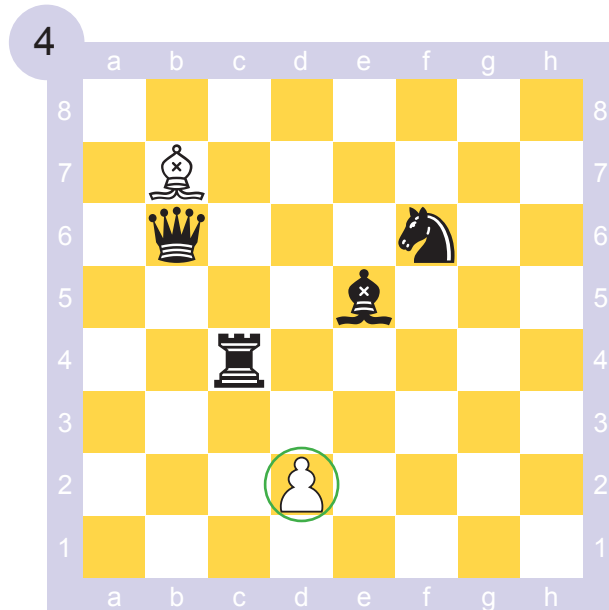
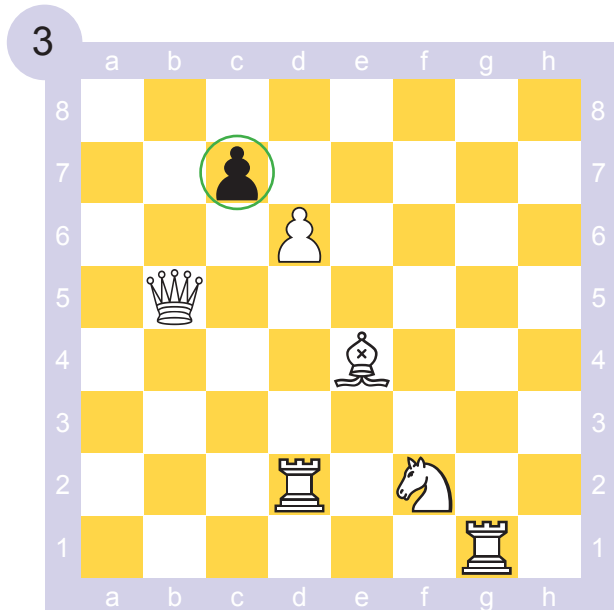
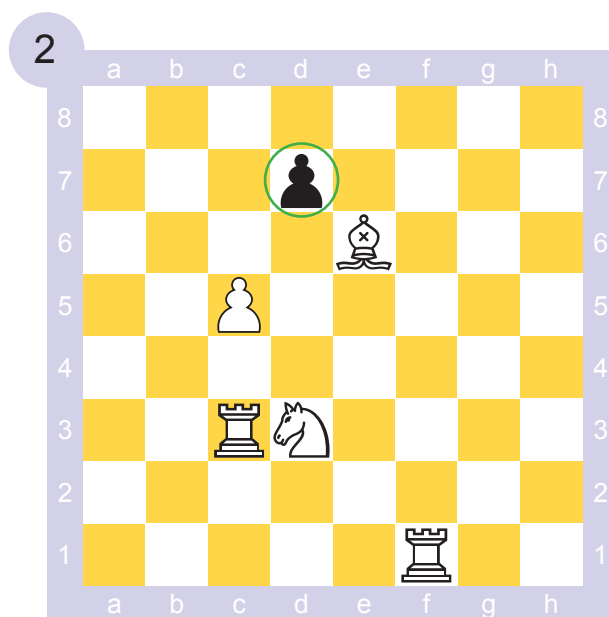
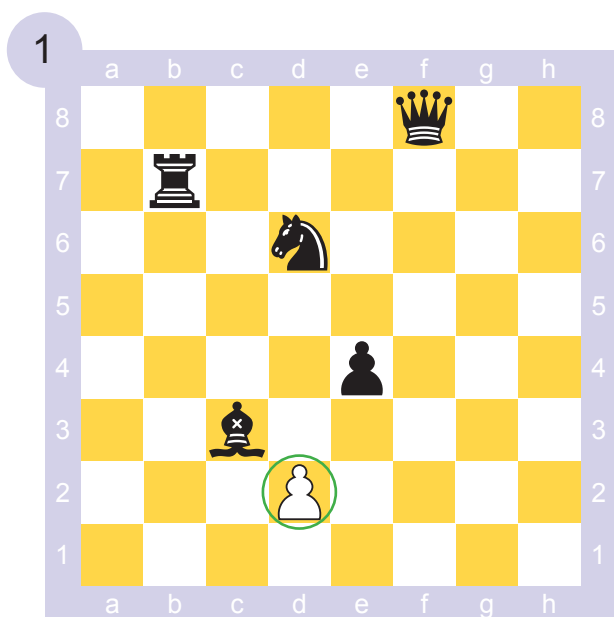


Normalment, es tria una dama.



Indica amb fletxes les jugades necessàries per tal que els peons coronin i aconseguixin la màxima quantitat de punts.

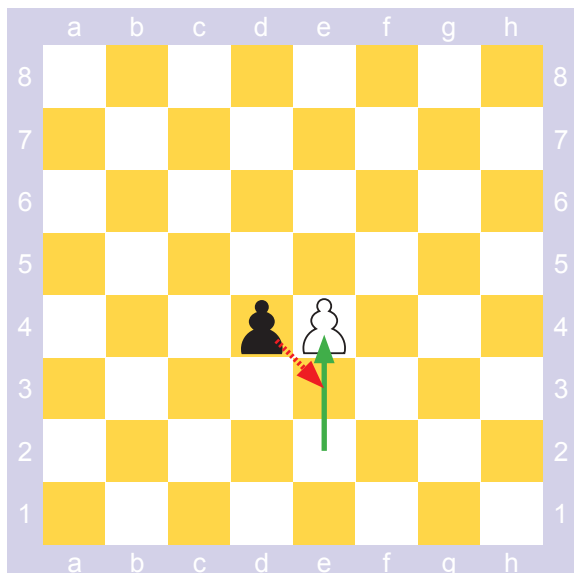
Les jugades són consecutives i només es mou el peó indicat.



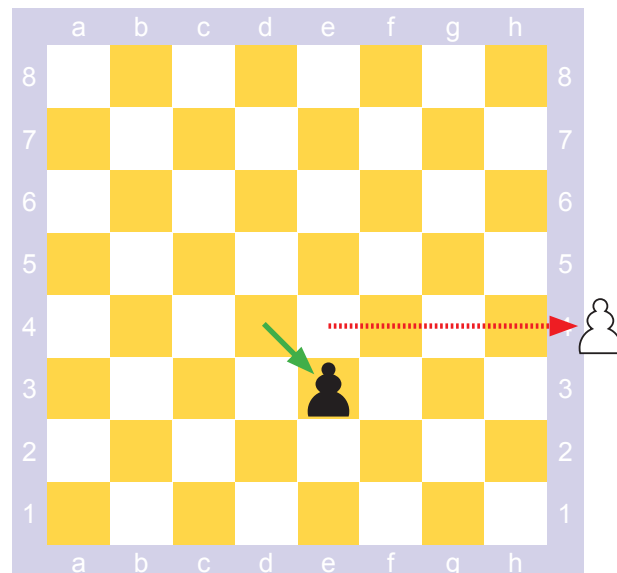


Captura al pas

Quan es pot capturar al pas?

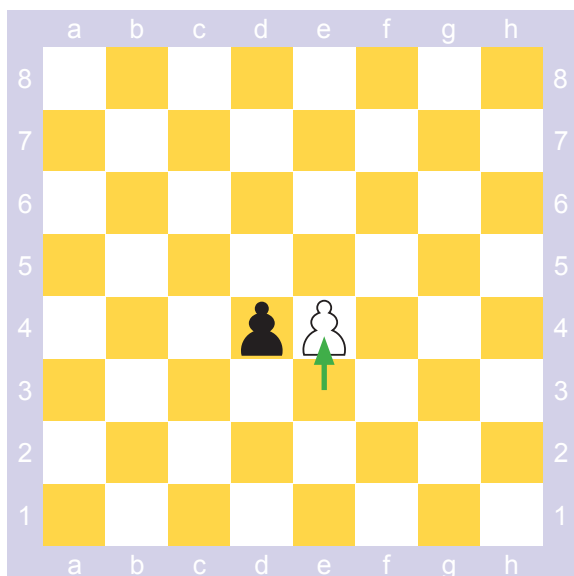


Només quan un peó avança dues caselles i queda al costat d'un altre peó adversari.

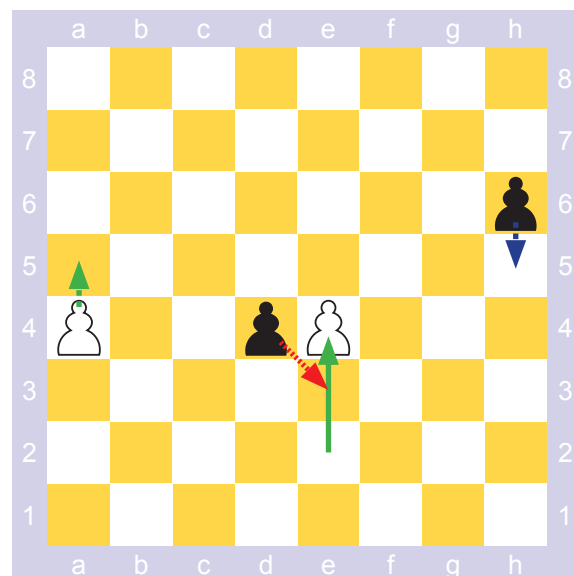


El peó negre només pot capturar el blanc en la següent jugada. Llavors es col·loca en la casella que estava amenaçant.

Quan no es pot capturar al pas?



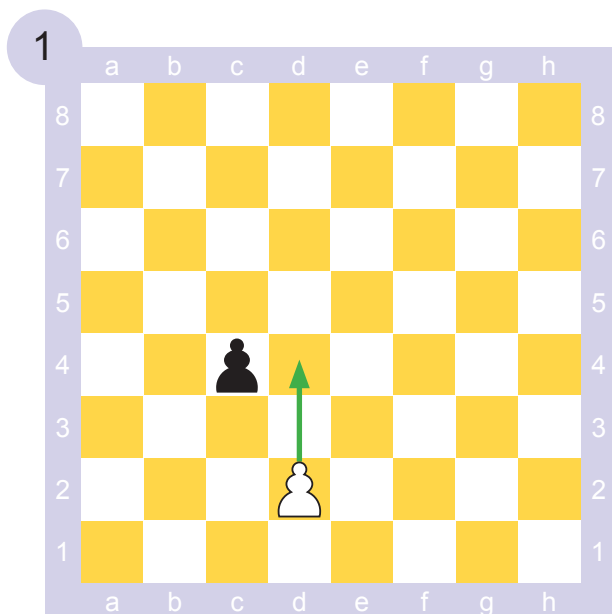
Quan el peó avança només una casella.



Si en la següent jugada no es captura el peó e4, ja es perd l'opció de capturar-lo al pas.

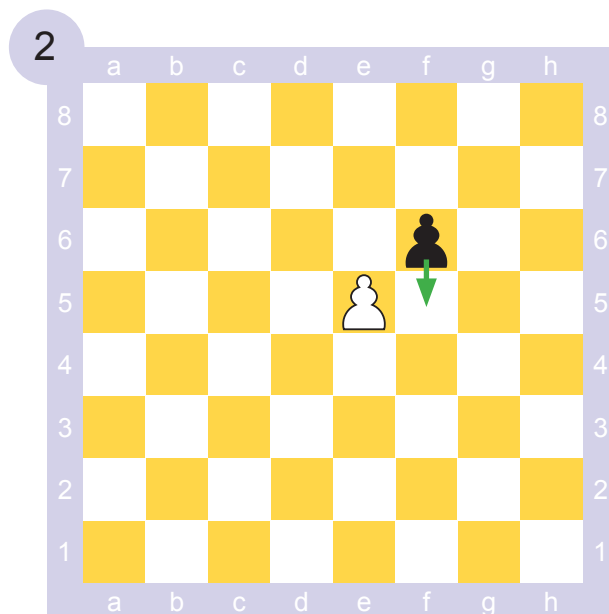


Indica si es pot capturar al pas el peó jugat. Encercla la resposta correcta i, en cas afirmatiu, també el peó que realitza la captura.



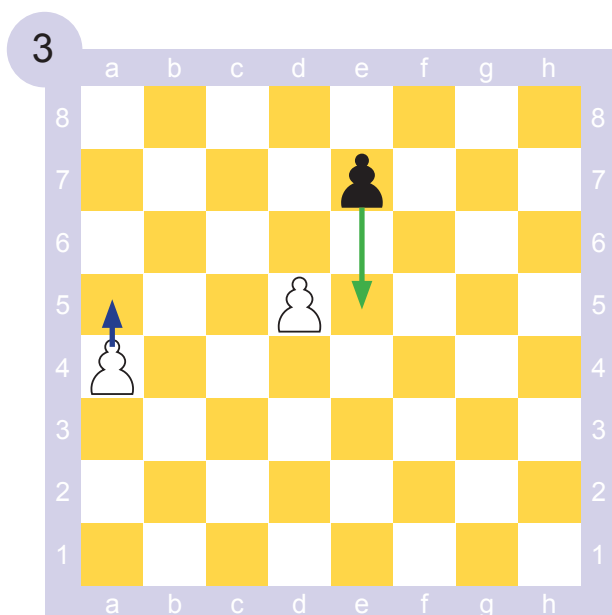
Sí

No



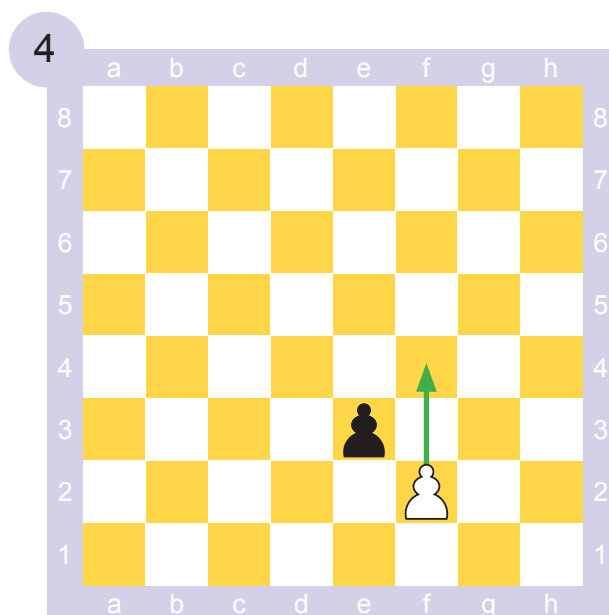
Sí

No



Sí

No



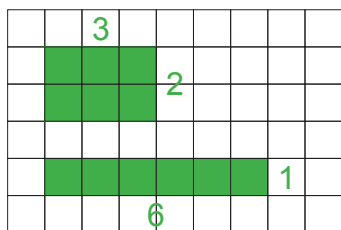
Sí

No



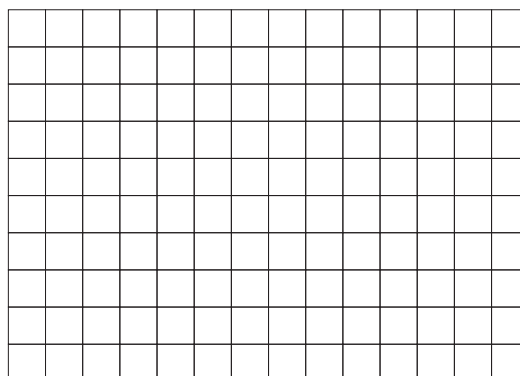
Pinta les caselles per formar un rectangle que tingui per àrea el nombre indicat. Troba totes les solucions.

1



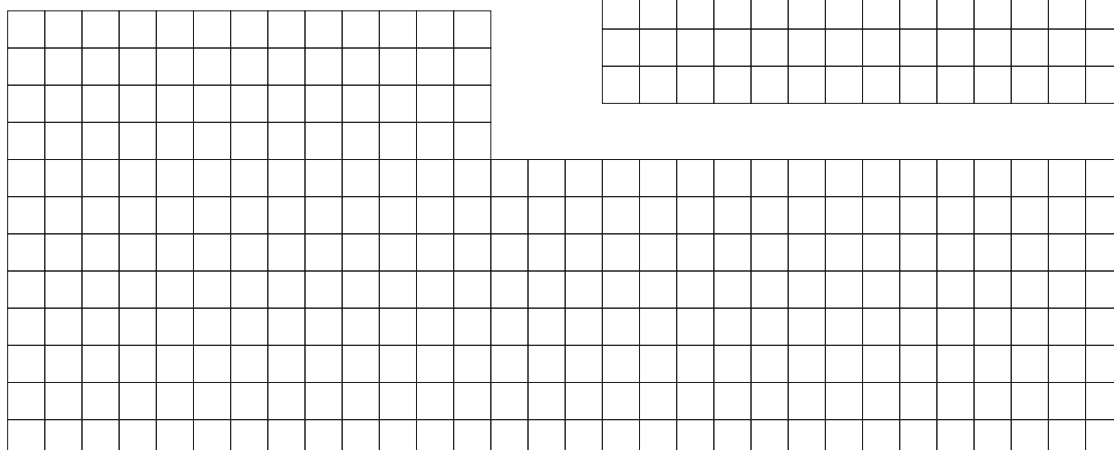
6

2



12

3

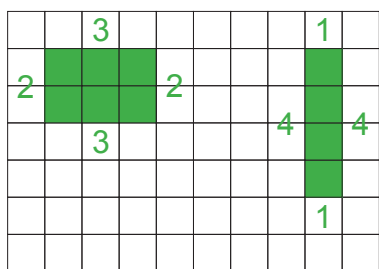


24



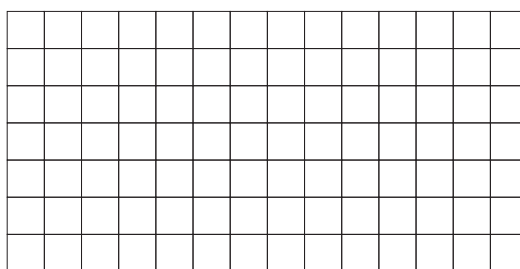
Pinta les caselles per formar un rectangle que tingui per perímetre el nombre indicat. Troba totes les solucions.

1



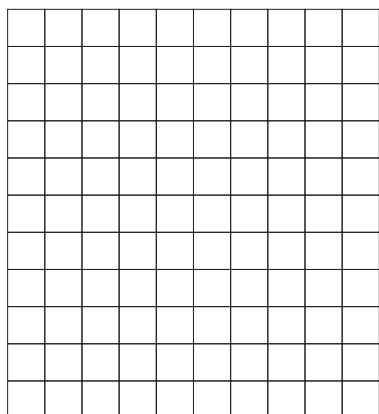
10

2



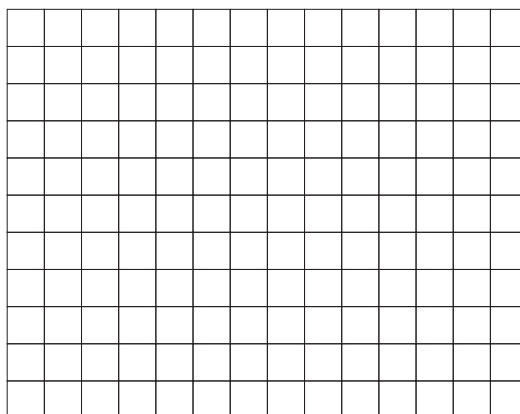
12

3



14

4



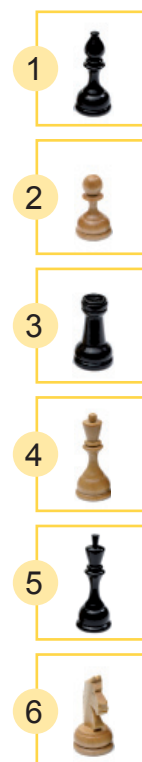
16



Relaciona amb fletxes els adjectius que millor defineixen les següents peces d'escacs.

Tots els adjectius estan en femení perquè es refereixen a les característiques de les peces.

- | | |
|-----------|---|
| ràpida | 1 |
| blanca | 2 |
| valuosa | 3 |
| alta | 4 |
| saltadora | 5 |
| negra | 6 |
| baixa | 7 |
| lenta | 8 |



Relaciona amb fletxes les paraules (centre) amb el seu sinònim (esquerra) i el seu antònim (dreta).

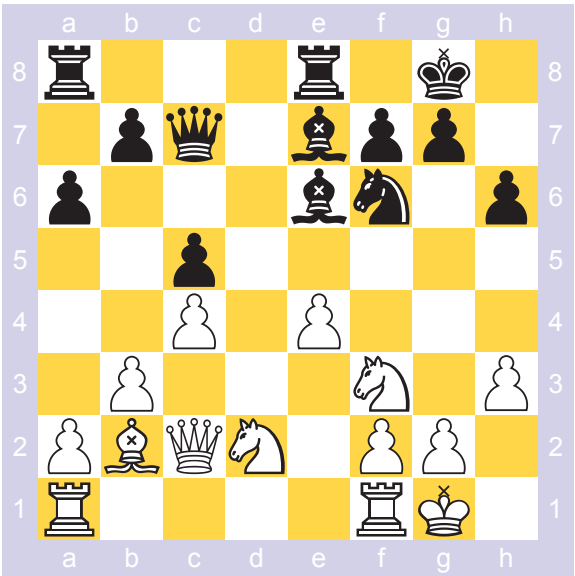
- | | |
|-------------|---|
| enorme | 1 |
| vasta | 2 |
| fosc | 3 |
| previngut | 4 |
| quadriculat | 5 |
| alegre | 6 |
| extensa | 7 |
| triomf | 8 |

- | | | |
|---|----------|---|
| 1 | contenta | 1 |
| 2 | èxit | 2 |
| 3 | prudent | 3 |
| 4 | negre | 4 |
| 5 | quadrat | 5 |
| 6 | gran | 6 |
| 7 | llarga | 7 |
| 8 | ample | 8 |

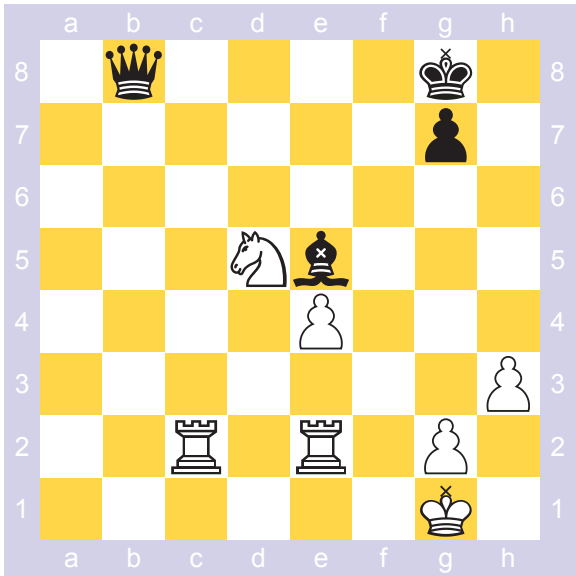
- | | |
|---|------------|
| 1 | curta |
| 2 | estreta |
| 3 | petit |
| 4 | arrodonida |
| 5 | blanc |
| 6 | atrevit |
| 7 | trist |
| 8 | fracàs |



Observa les posicions en els taulers, completa la taula de dades i acaba la gràfica. Fixa't en l'exemple dels peons.

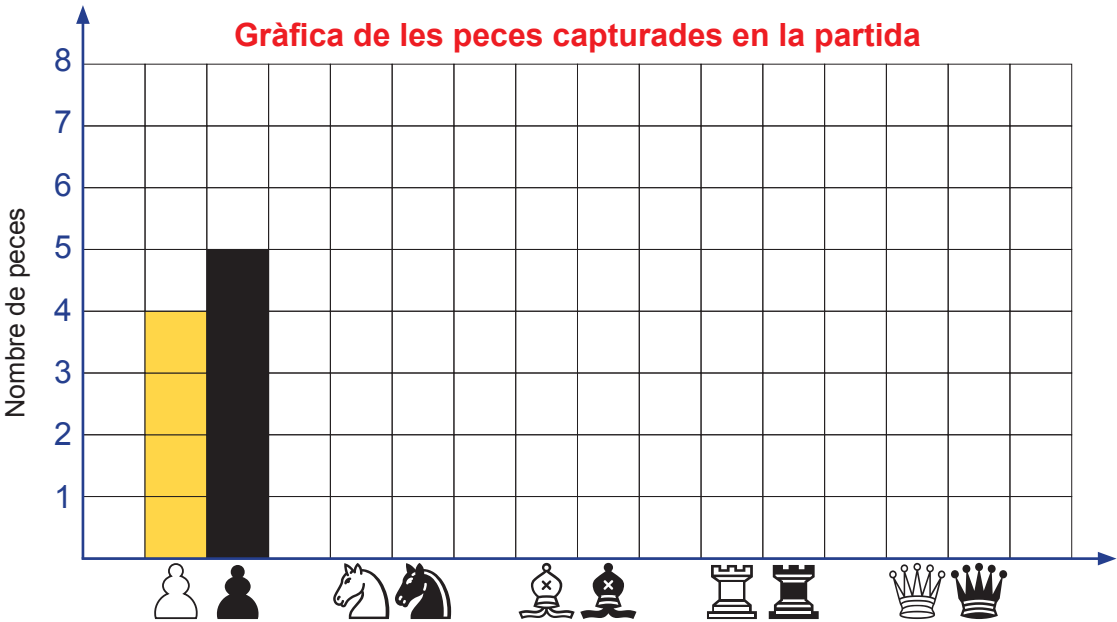


Posició inicial



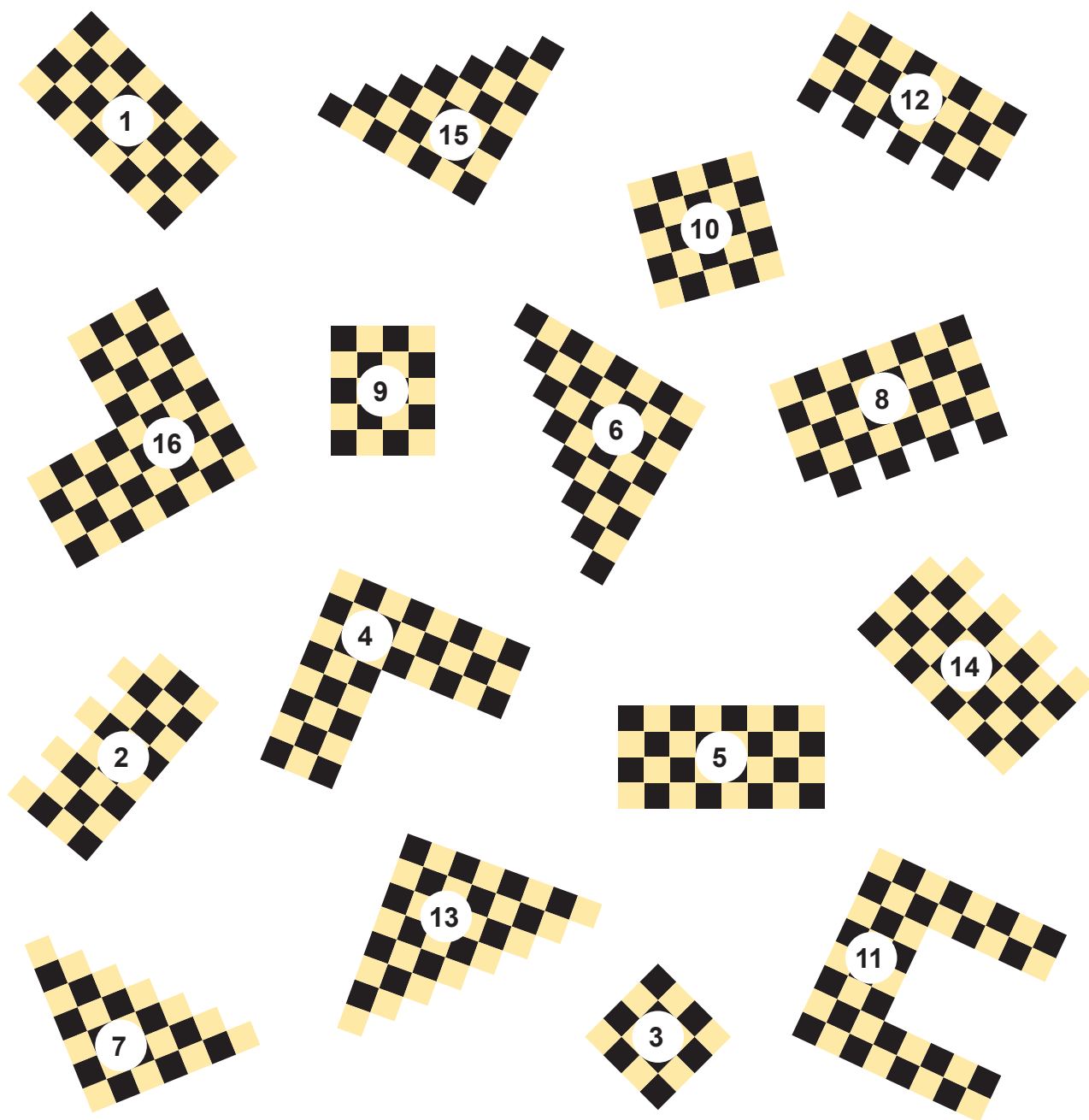
Posició final

Taula de dades	Blanques					Negres				
Nombre de peces										
Posició inicial	7					6				
Posició final	3					1				
Peces capturades	4					5				





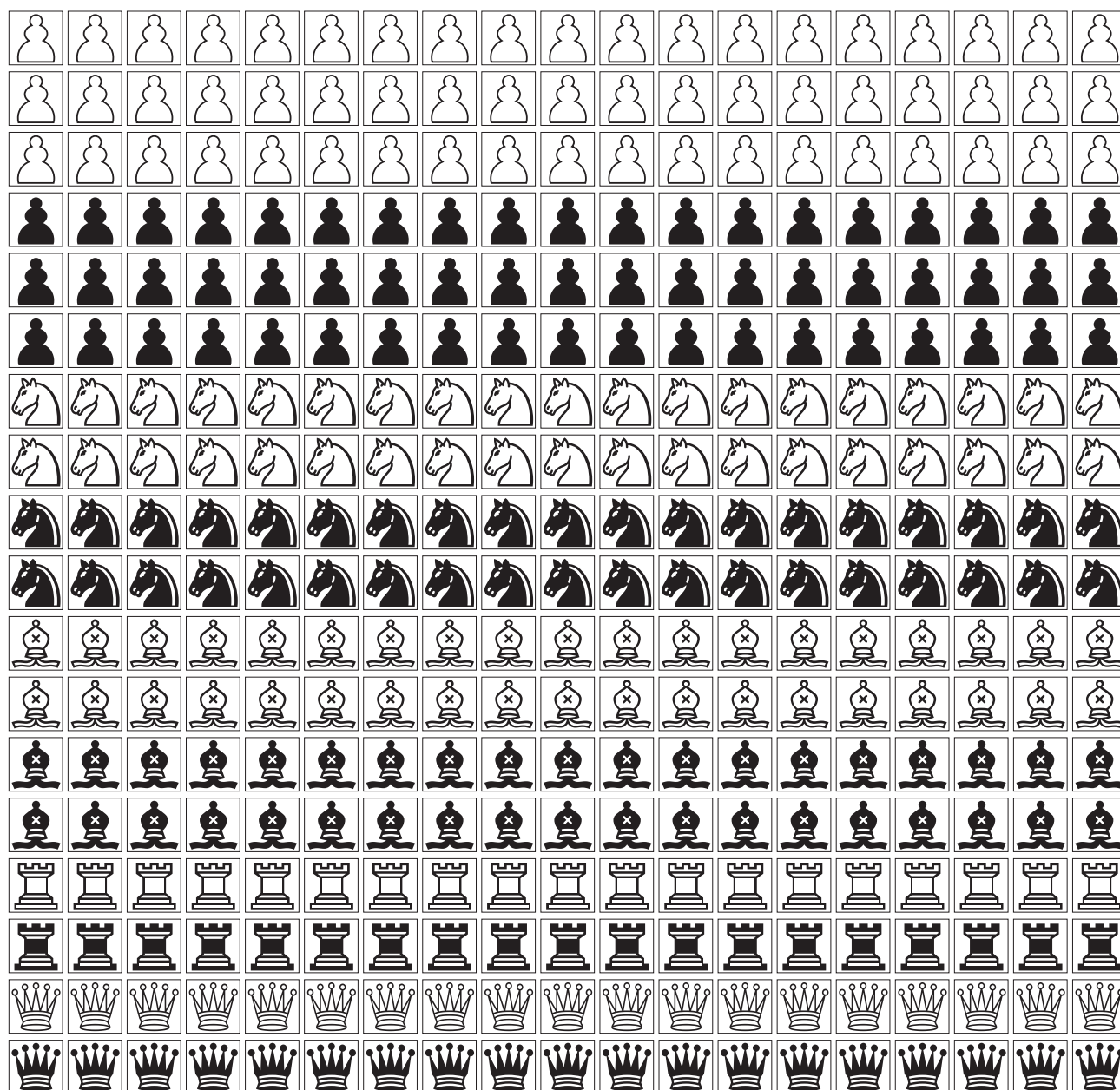
Forma taulers d'escacs amb aquestes peces.



Indica els números de les peces que formen aquests 8 taulers.

1			2			3			4		
5			6			7			8		

Peces retallables per als exercicis de les pàg. 55, 79 i 89.



Peces retallables per als exercicis del sudoku (pàg. 65).





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.

3

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.