

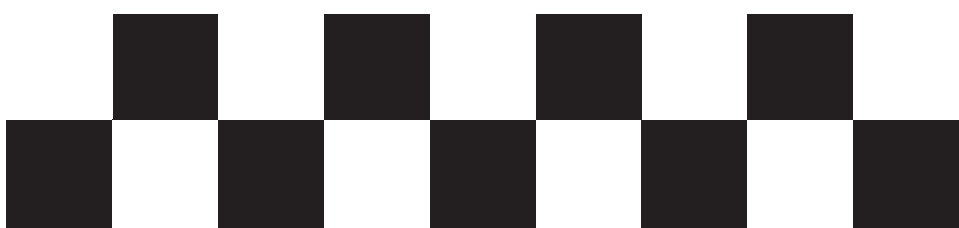


Juga i aprèn



Educachess

4



Juga i aprèn

4



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edició:
ISBN:
Dipòsit legal:

desembre 2014
978-84-15184-90-4
L-1371-2014

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. L'enroc	9
L'enroc	11
Tipus d'enroc	13
Condicions per a l'enroc.....	15
Unitat 2. Mats simples	21
Esquemes de mat	23
Evitar l'escac i mat	25
Unitat 3. La descoberta.....	33
Tipus	35
Amb quines peces?.....	37
Observacions	39
Unitat 4. Mats amb ajuda	45
Esquemes de mat	47
Evitar l'escac i mat	49
Unitat 5. La clavada.....	57
Tipus	59
Amb quines peces?.....	61
Observacions	63

Unitat 6.	Mat del petó	69
	Esquemes de mat	71
	Evitar l'escac i mat	73
Unitat 7.	Intercanvis	81
	Nombre de peces atacants i defensores	83
	Errades típiques	85
	Casos típics	87
Unitat 8.	Mat de les fletxes	93
	Esquemes de mat	95
	Evitar l'escac i mat	97
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

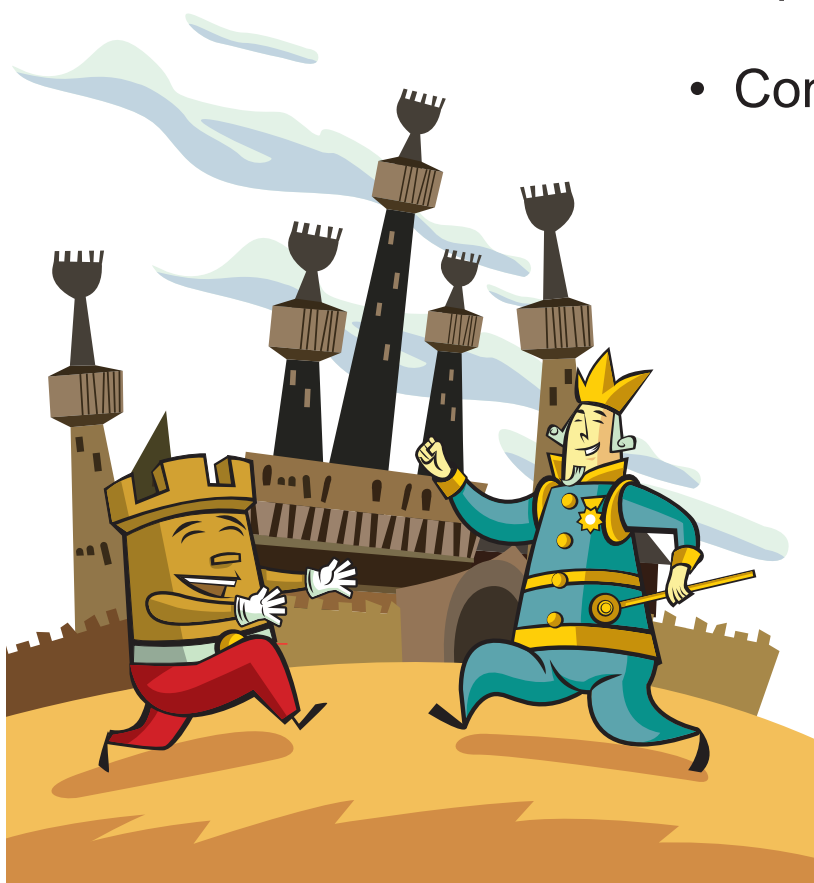
Els escacs són un joc de taula reconegut com a esport pel Comitè Olímpic Internacional que presenta una munió d'avantatges interessants per a grans i petits: tant se val l'edat que es tingui per poder-ne jugar una partida, homes i dones poden competir entre si en igualtat de condicions, no existeixen 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.

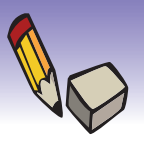
Psicòlegs i pedagogs, a banda dels professionals dels escacs, han assenyalat els múltiples beneficis d'aquest joc:

- 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.

L'enroc

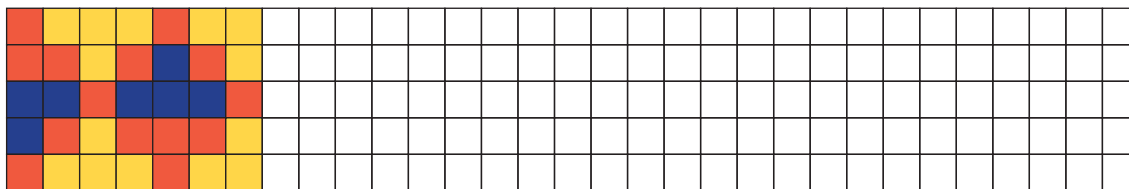
- L'enroc
- Tipus d'enroc
- Condicions per a l'enroc



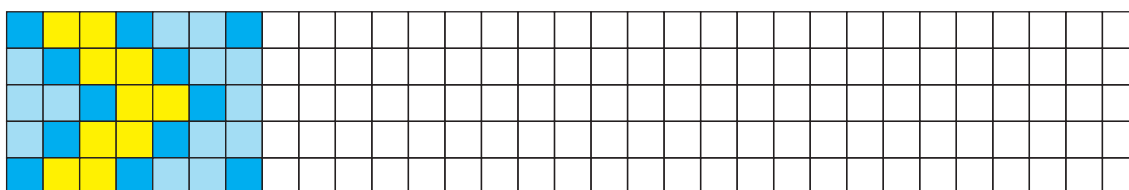


Pinta la quadrícula per completar les següents sanefes.

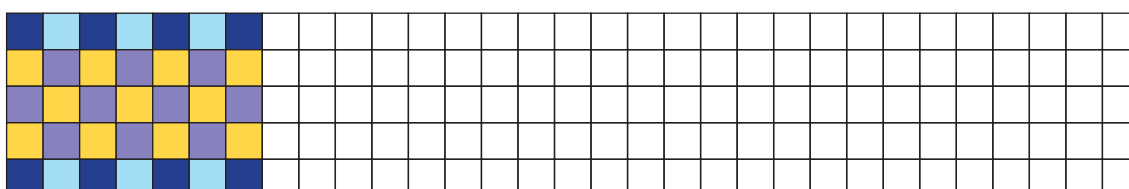
1



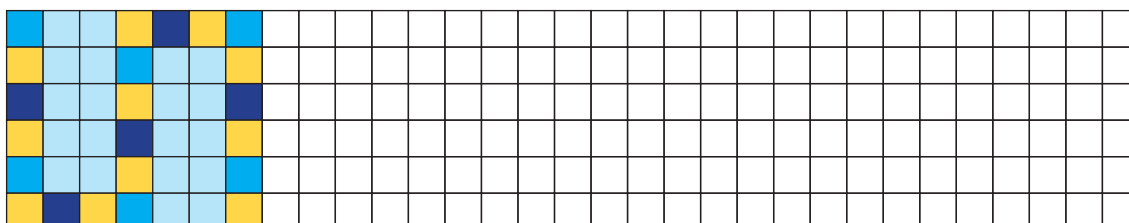
2



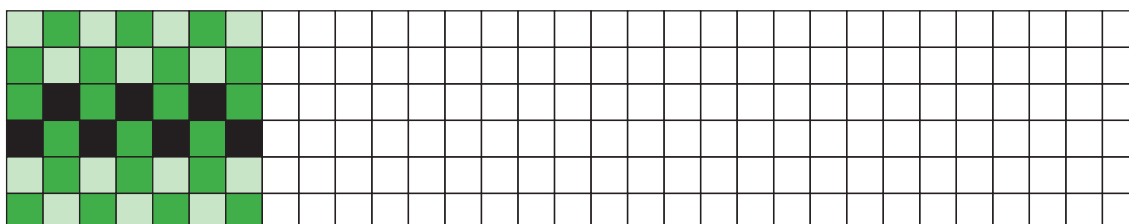
3



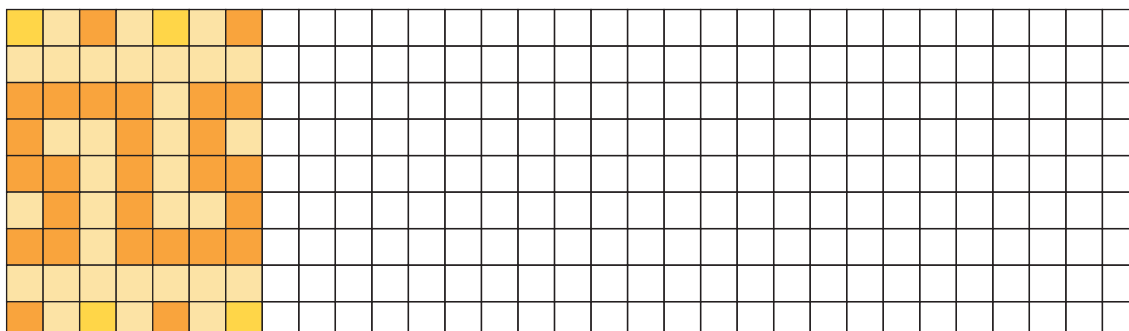
4



5



6

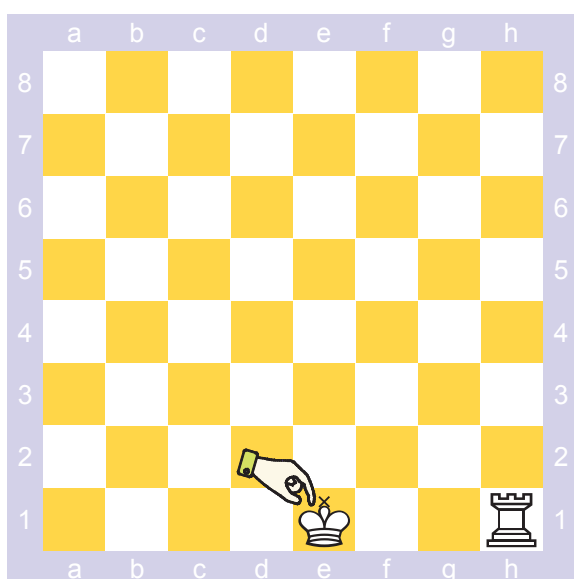




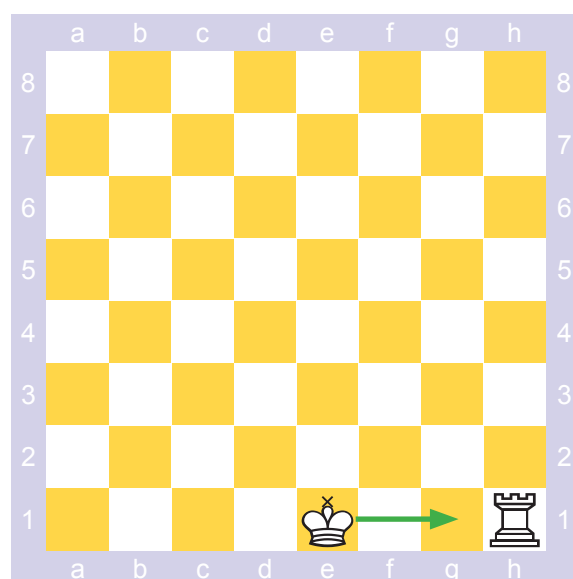
L'enroc

L'enroc és una jugada que permet defensar millor el rei i posar en joc una torre.

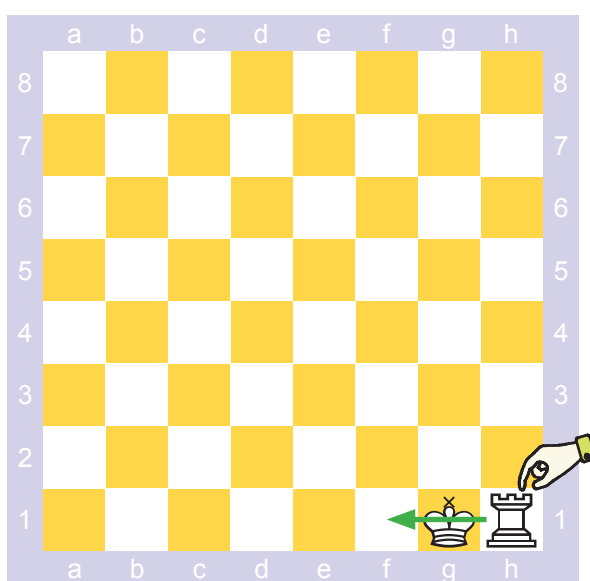
L'enroc és l'única jugada que permet moure dues peces en la mateixa jugada



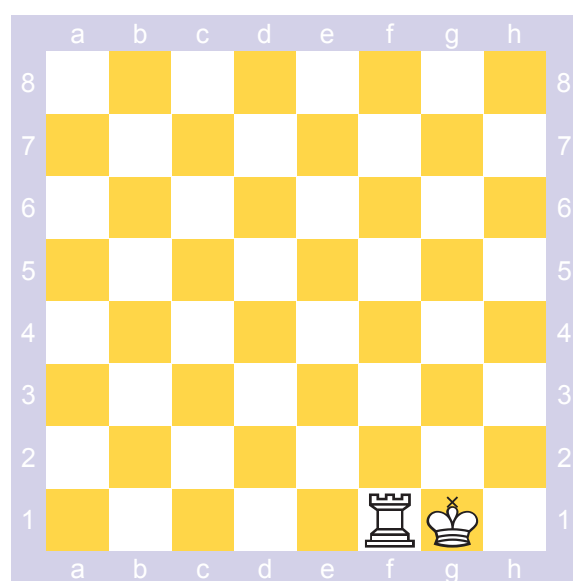
Primer s'agafa el rei. No es mouen mai les dues peces alhora.



El rei es desplaça dues caselles en direcció a la seva torre.



Després s'agafa la torre...



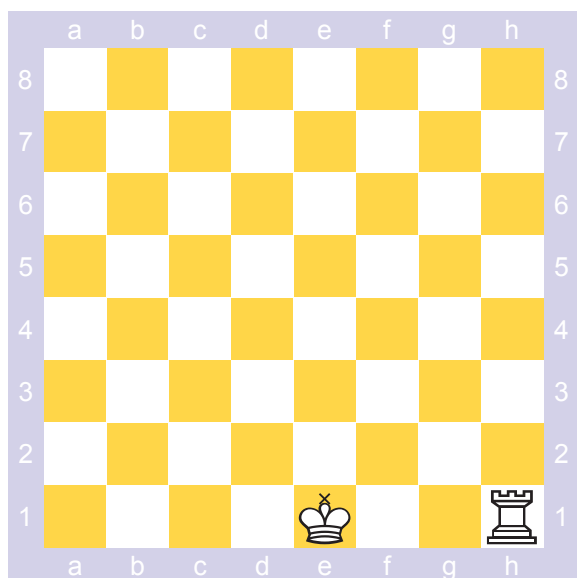
...i es col·loca a l'altre costat del rei.



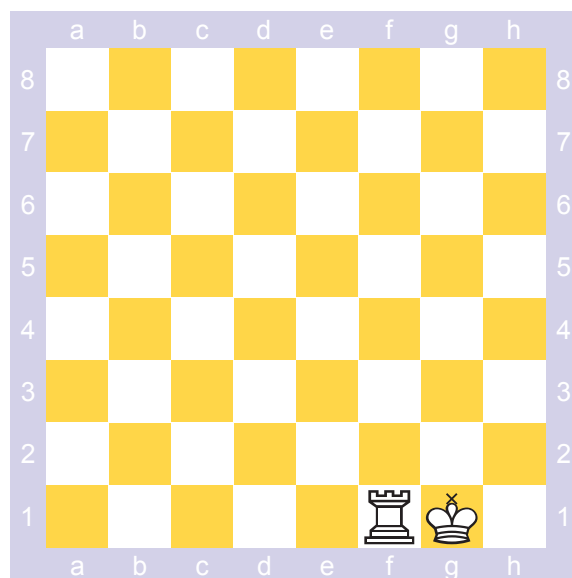
Tipus d'enroc

L'enroc és una jugada que cada jugador només pot fer un cop durant tota la partida.

Enroc curt

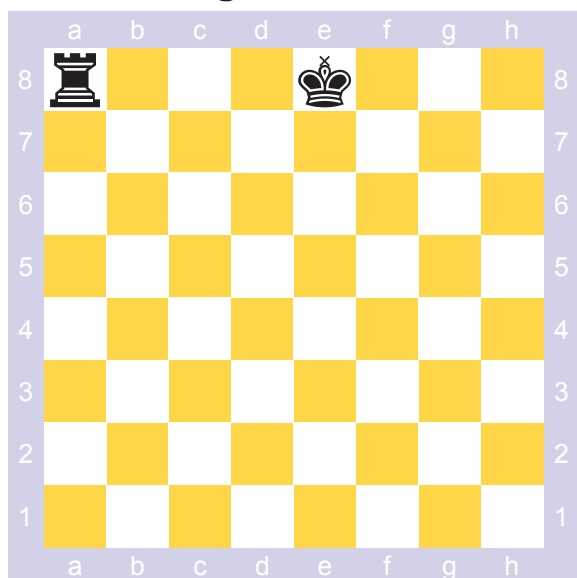


Inicialment, hi ha dues caselles entre el rei i la torre.

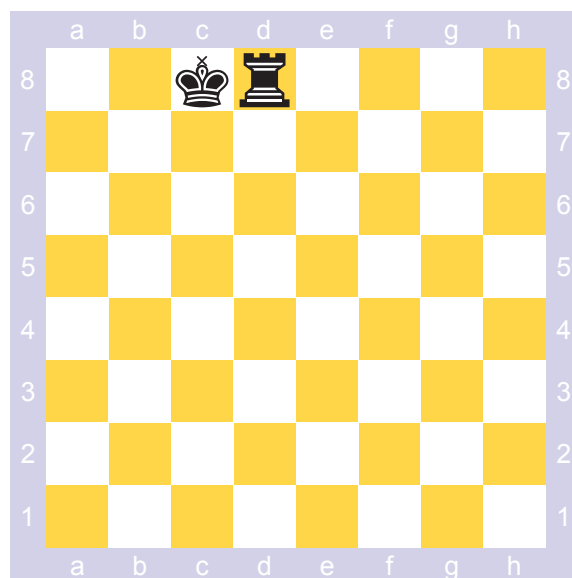


L'enroc curt es fa amb la torre del costat del rei.

Enroc llarg



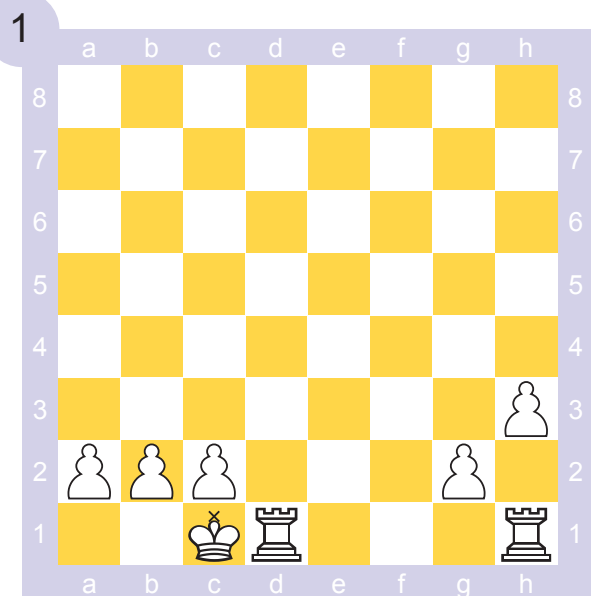
Inicialment, hi ha tres caselles entre el rei i la torre.



L'enroc llarg es fa amb la torre del costat de la dama.

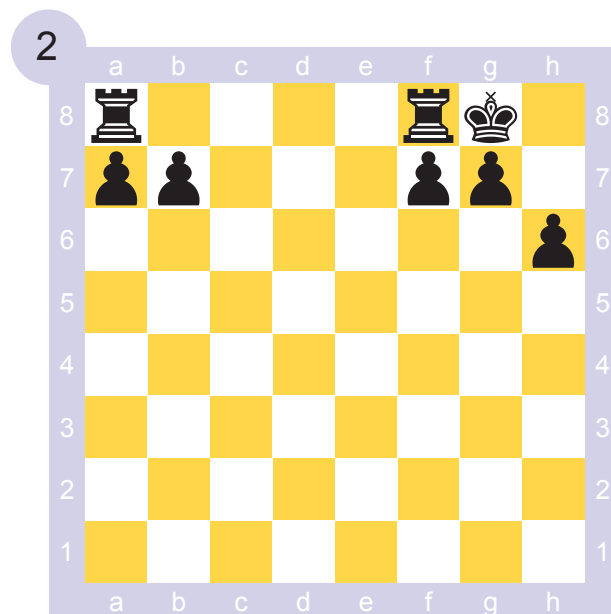


Encercla el tipus d'enroc executat.



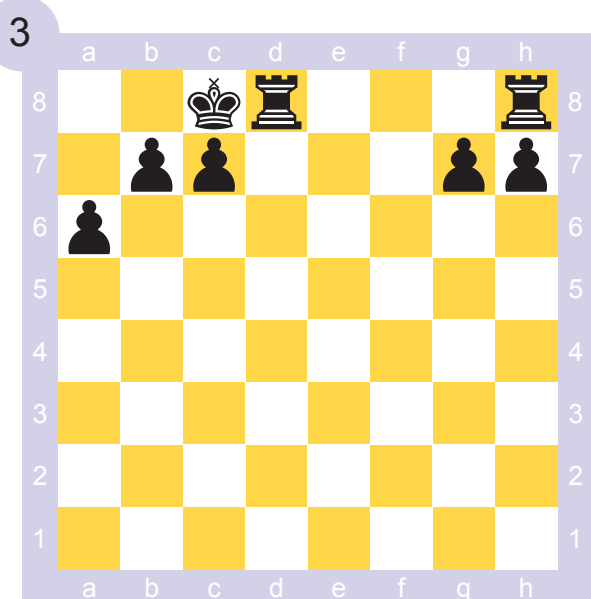
Curt

Llarg



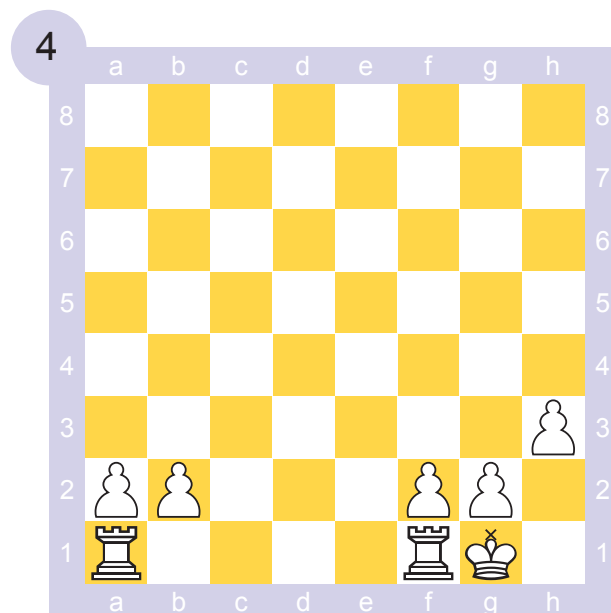
Curt

Llarg



Curt

Llarg



Curt

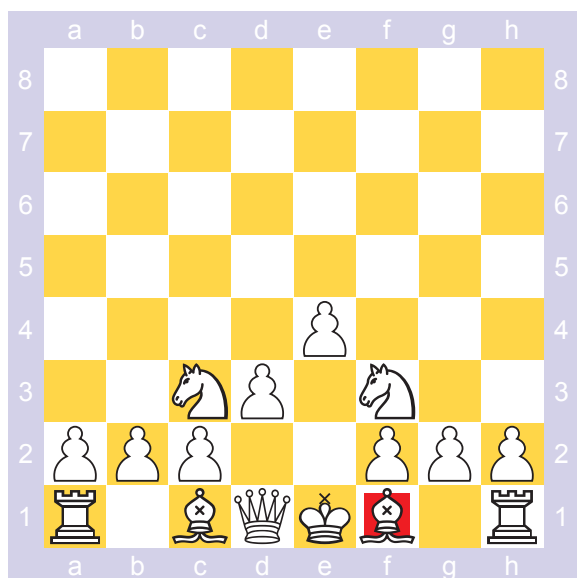
Llarg



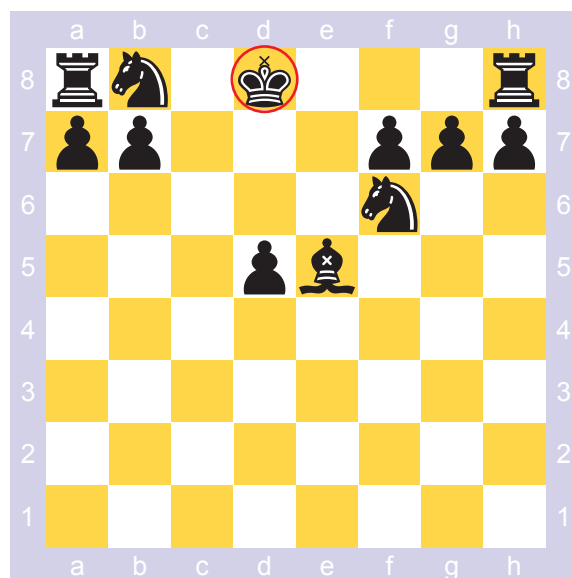
Condicions per a l'enroc

Quan la torre està amenaçada es pot dur a terme l'enroc.

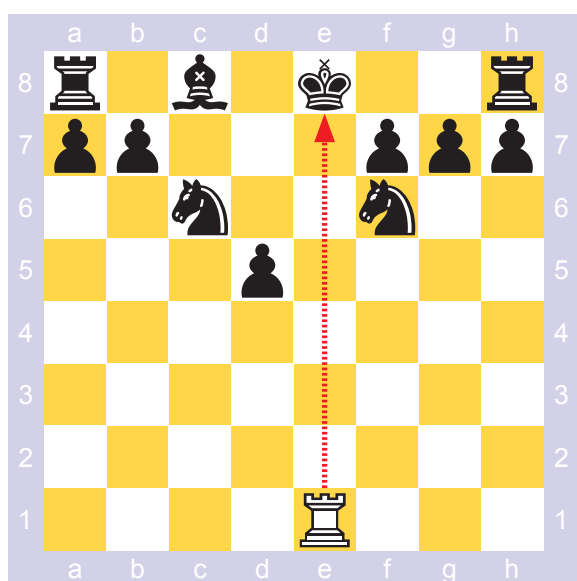
Abans hauràs de comprovar que es compleixen les quatre condicions següents:



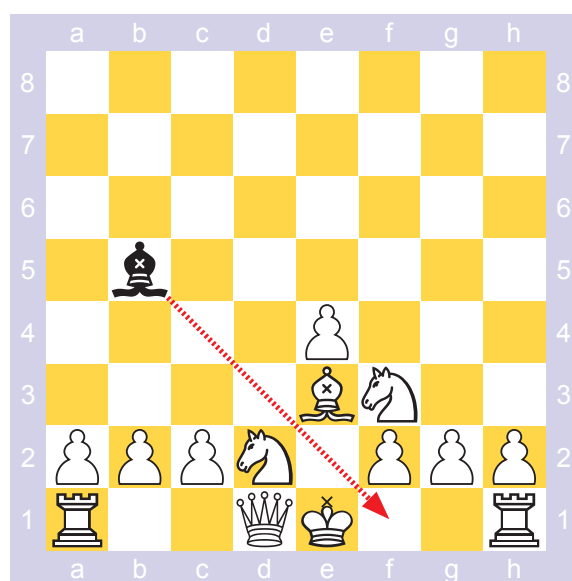
A. Entre el rei i la torre no hi ha d'haver cap peça.



B. El rei i la torre no s'han d'haver mogut en cap jugada anterior.



C. El rei no pot estar en escac.

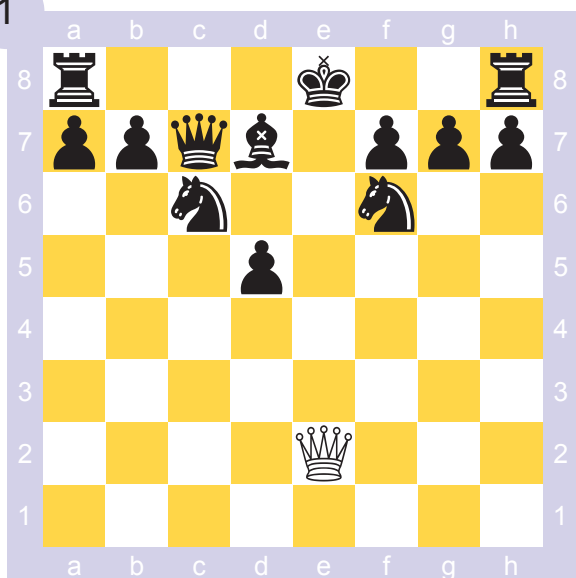


D. Les caselles per on passarà el rei no poden estar amenaçades.



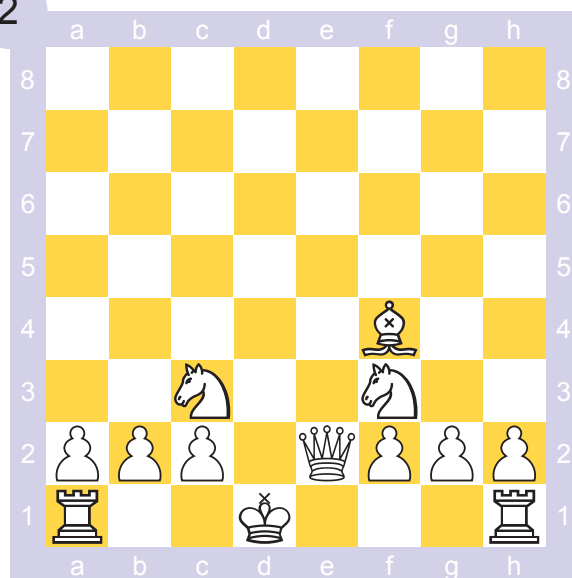
Encercla la condició per la qual el rei no es pot enrocar.
Si és possible, marca els impediments amb fletxes, rodones
o cercles.

1



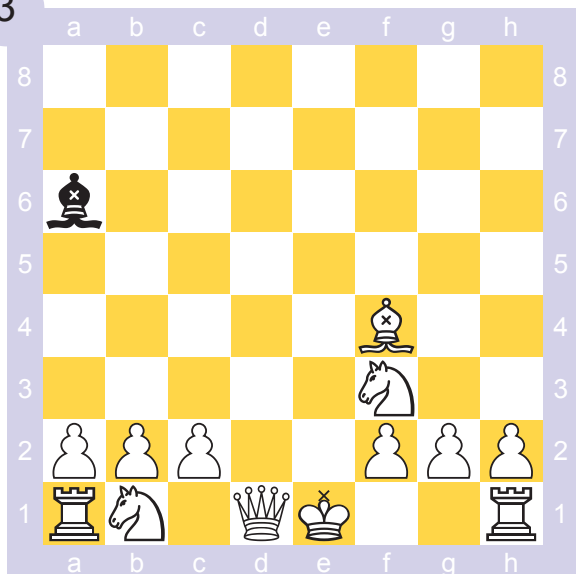
A B **C** D

2



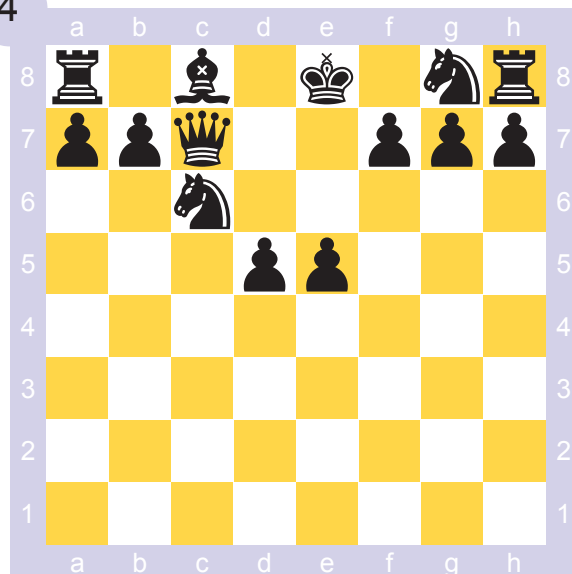
A B C D

3



A B C D

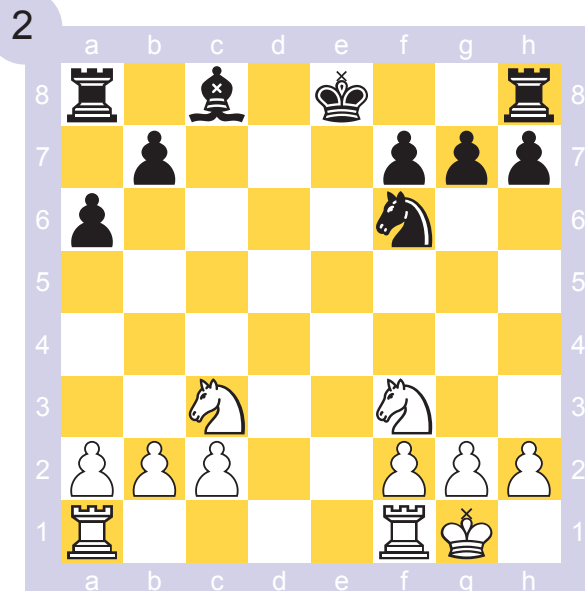
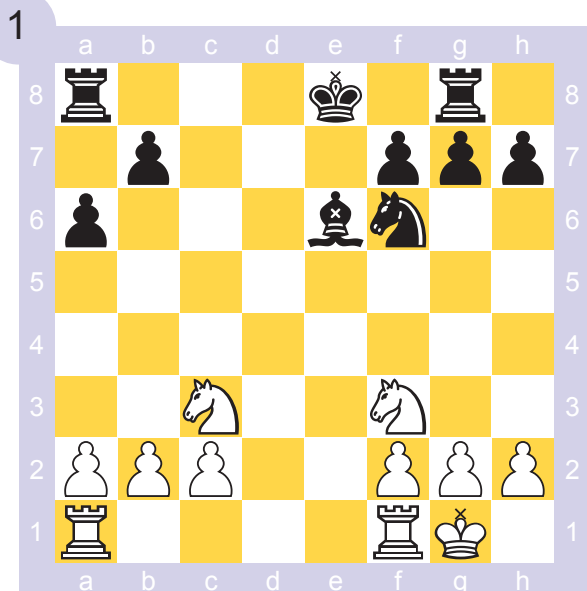
4



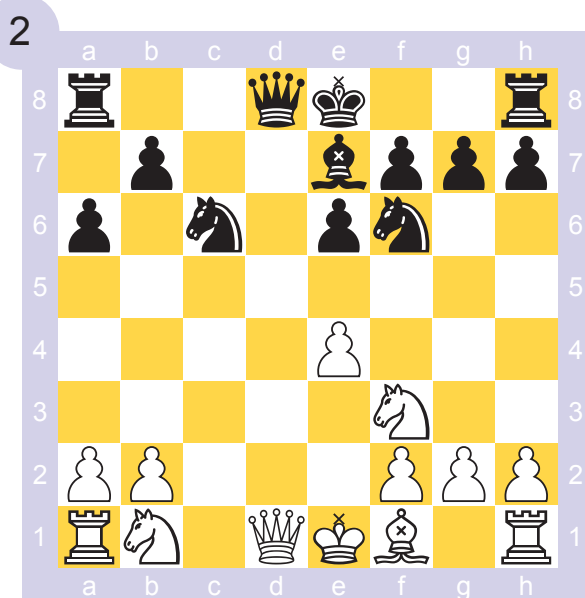
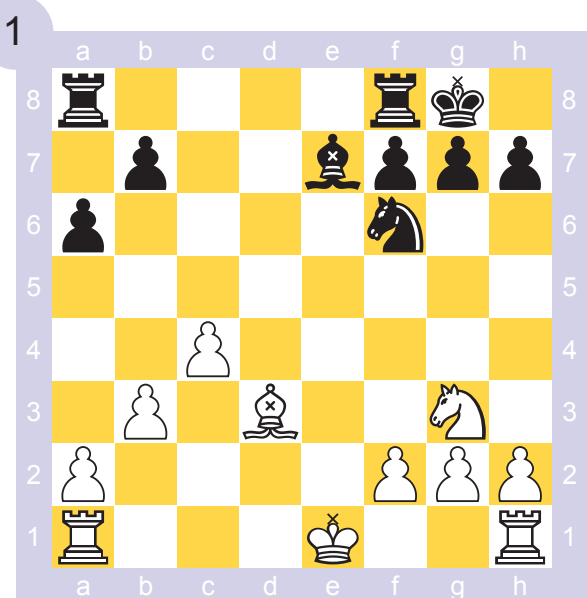
A B C D



Indica amb una fletxa quina jugada faran les blanques perquè les negres no puguin enrocar-se en la propera jugada.

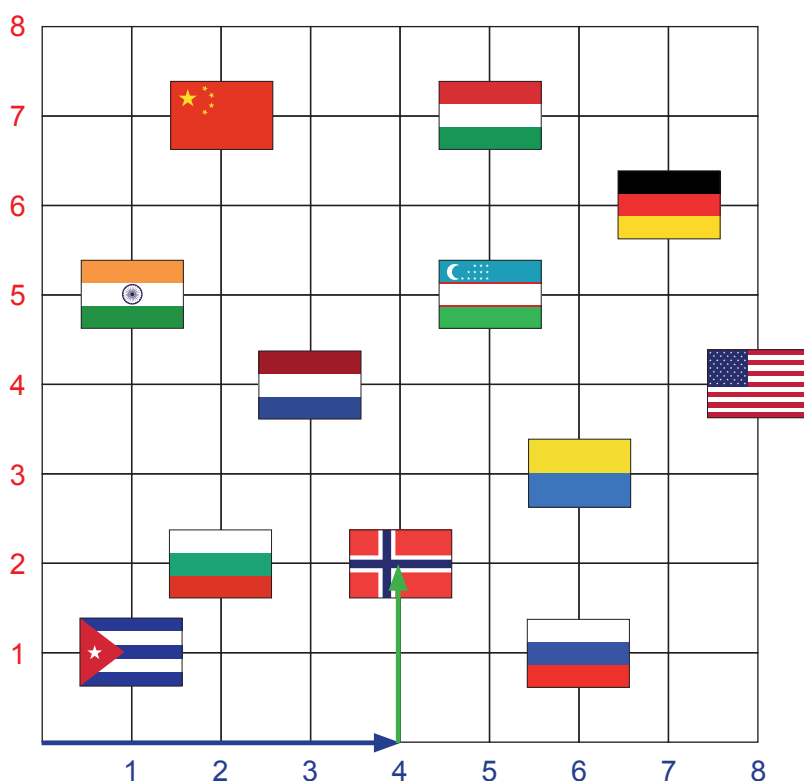


Indica amb una fletxa quina jugada faran les negres perquè les blanques no puguin enrocar-se en tota la partida.





Observa la quadrícula i escriu les coordenades de las banderes. Relaciona els campions i campiones mundials d'escacs següents amb les banderes del seu país.



Coordenades Bandera

(4 , 2)		1	(,)		5	(,)		9
(,)		2	(,)		6	(,)		10
(,)		3	(,)		7	(,)		11
(,)		4	(,)		8	(,)		12

Magnus Carlsen Noruega	1	Rustam Kasimdzhanov Uzbekistan		Aleksandra Kosteniuk Rússia	
Viswanathan Anand Índia		Garry Kasparov Rússia		Zsuzsa Polgar Hongria	
José Raúl Capablanca Cuba		Anatoly Karpov Rússia		Antoaneta Stefanova Bulgària	
Max Euwe Holanda		Vladimir Kramnik Rússia		Anna Ushemina Ucraïna	
Bobby Fischer Estats Units		Emanuele Lasker Alemanya		Hou Yifan Xina	



Llegeix atentament el text següent sobre l'origen dels escacs.

A Egipte, dins la tomba de Tutankamon (1300 a. C.) es va trobar un tauler quadriculat i peces similars a la dels escacs actuals.

La majoria dels experts coincideixen que els escacs provenen de l'evolució del xaturanga, que es jugava a l'Índia. Alguns pensen que anteriorment el xaturanga es va fusionar amb un altre joc grec més antic, anomenat "petteia". Aquest era un joc reflexiu i estratègic.

Una variant del xaturanga va ser el shatranj, que principalment es jugava a Pèrsia. Aquests

dos tenen en comú diverses peces, com l'alferza (predecessora de la reina), l'elefant (anomenat "alfil", derivat de "al pil" en persa), la torre o carro de guerra, el rei, que defineix el final del joc i els peons, soldats o infanteria.

Més endavant, els àrabs van realitzar la primera gran difusió mundial del shatranj i són els primers a estudiar amb un cert aprofundiment aquest joc, tal com reflecteixen diversos llibres i en el desenvolupament del sistema algebraic.

Un vegada a Europa, el shatranj acaba evolucionant fins a convertir-se en el conegut i divertit joc dels escacs.



Tria les respostes correctes.

Respostes

1 On es jugava el xaturanga inicialment?

a

Pèrsia

b

Índia

c

Egipte

2 En quina peça d'escacs es converteix l'elefant del joc shatranj?

a

Alfil

b

Cavall

c

Torre

3 Quantes peces tenen en comú el shatranj i la xaturanga?

a

4

b

5

c

6

4 Quins varen ser els grans difusors del shatranj?

a

Grecs

b

Perses

c

Àrabs

5 ¿De quin joc deriven els escacs?

a

Petteia

b

Xaturanga

c

Shatranj

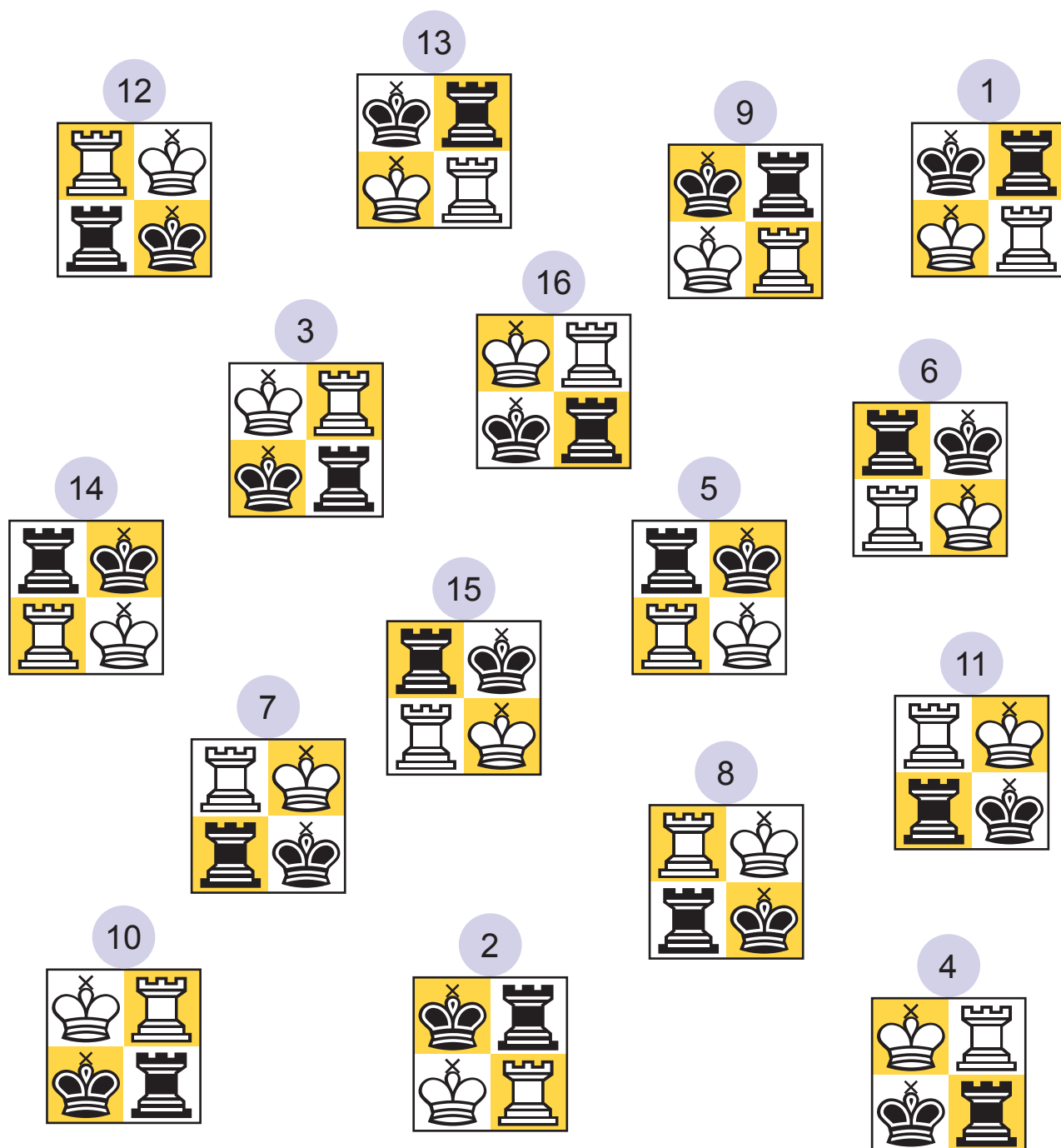


Combina les peces d'escacs perquè la suma dels seus valors sigui igual al número indicat. Utilitza la mínima quantitat possible de peces.

●	1	=	♟					
○	2	=	♙	♙				
●	3	=						
○	4	=						
●	5	=						
○	6	=						
●	7	=						
○	8	=						
●	9	=						
○	10	=						
●	13	=						
○	15	=						
●	18	=						
○	20	=						



Busca les parelles de minitaulers que siguin iguals.



Anota els números dels minitaulers que són iguals.

1			2			3			4		
5			6			7			8		

Mats simples

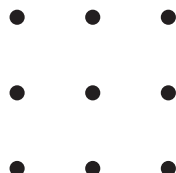
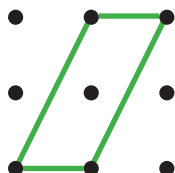
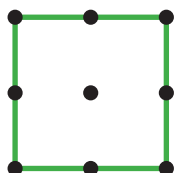
- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat



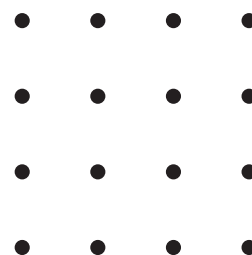
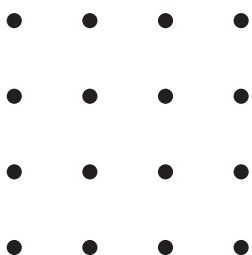
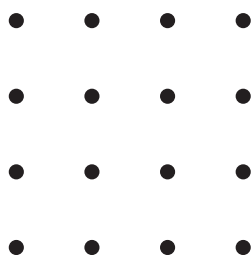


Representa els polígons que s'indiquen en les següents retícules de punts.

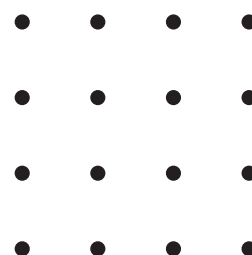
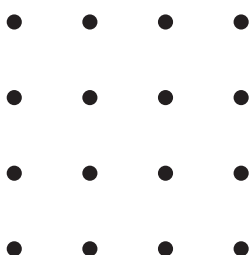
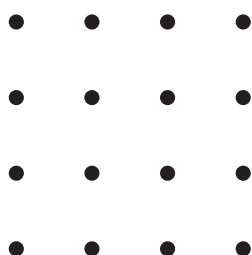
1 Quadrilàters (4 costats)



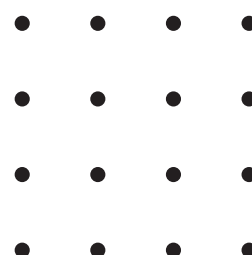
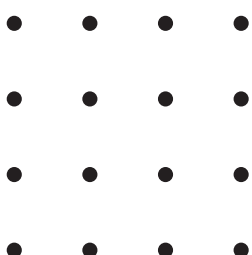
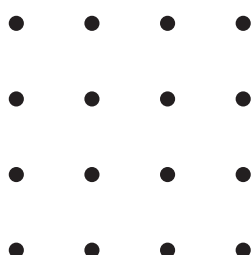
2 Pentàgons (5 costats)



3 Hexàgons (6 costats)



4 Octàgons (8 costats)

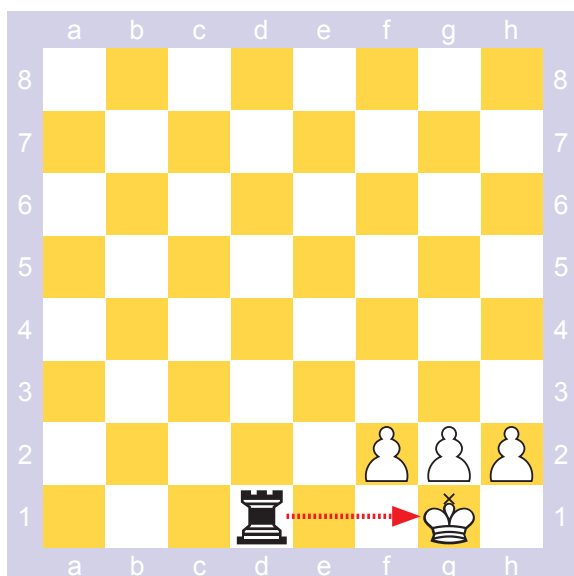




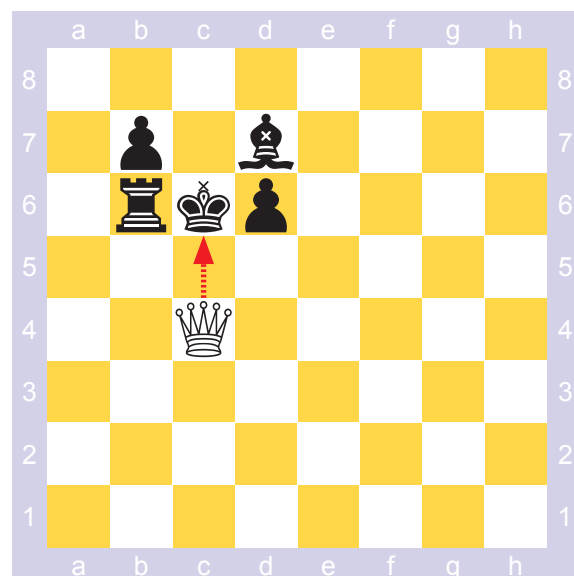
Esquemes de mat

A vegades amb només una peça es pot fer escac i mat.

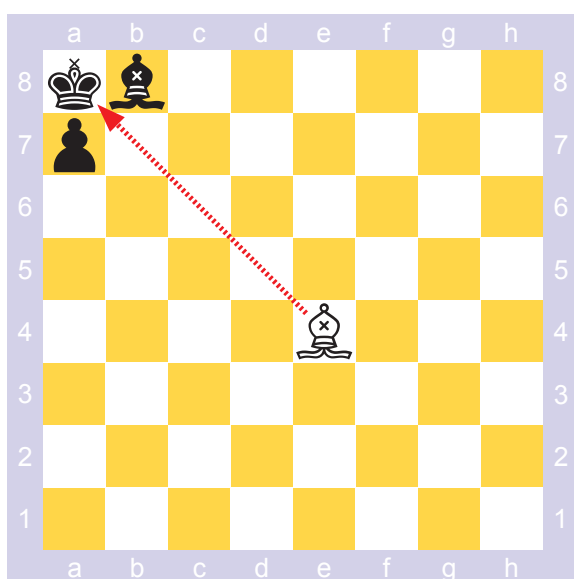
En aquests casos, totes les possibles caselles d'escapatori del rei estan ocupades per peces de la seva mateixa banda.



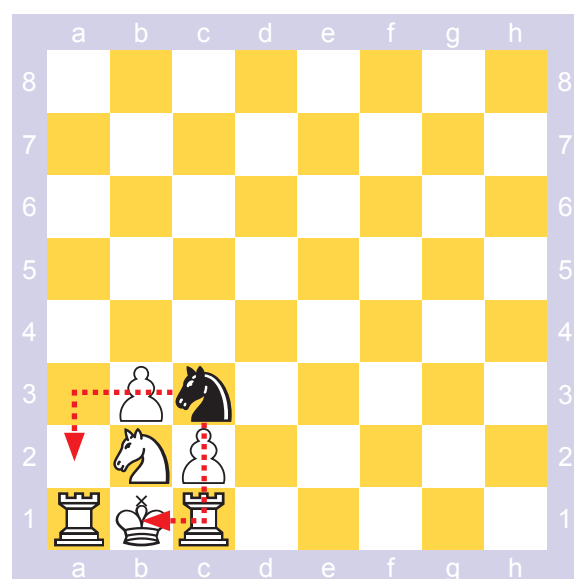
Els peons blancs impedeixen que el seu rei pugui escapar de l'escac i mat.



Les quatre peces negres impedeixen que el seu rei pugui escapar de l'escac i mat.



Quan el rei es troba en una cantonada del tauler és més fàcil fer escac i mat.

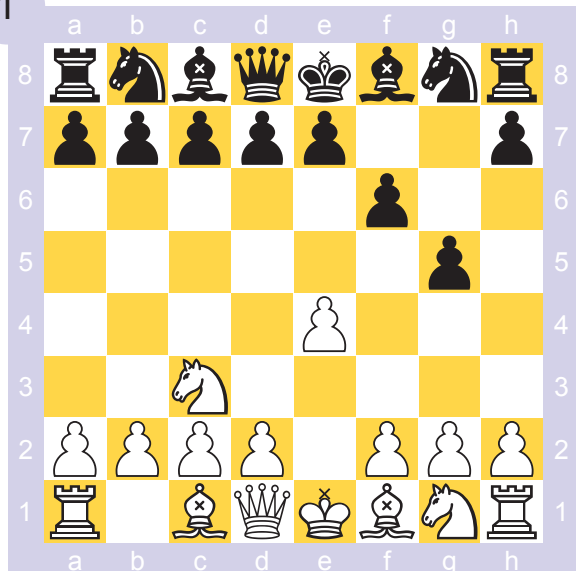


El cavall també amenaça la casella d'escapatori del rei.

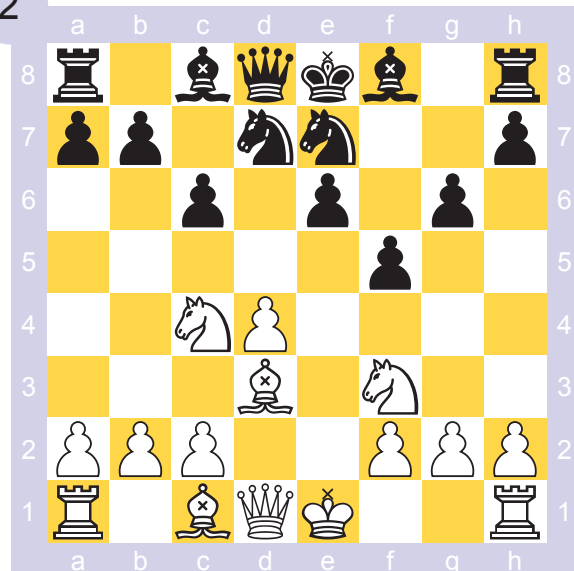


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.

1

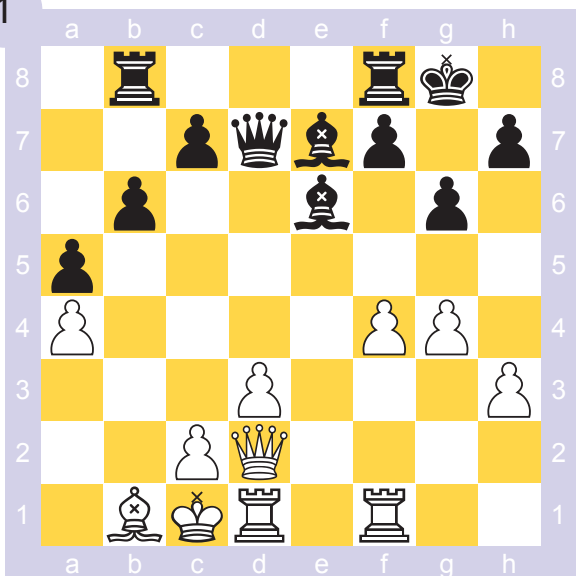


2

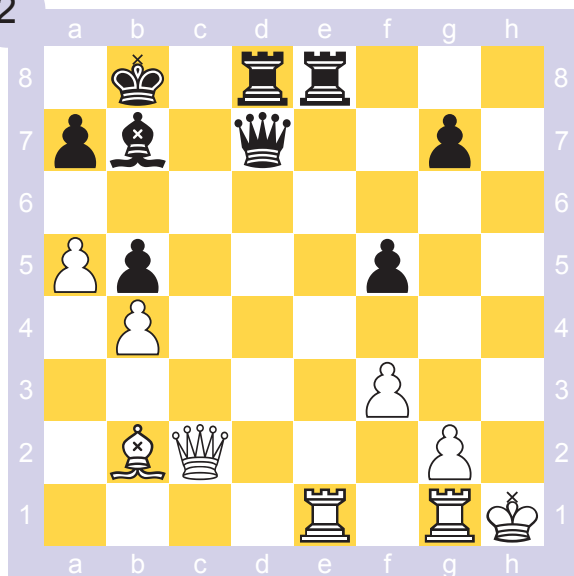


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.

1



2

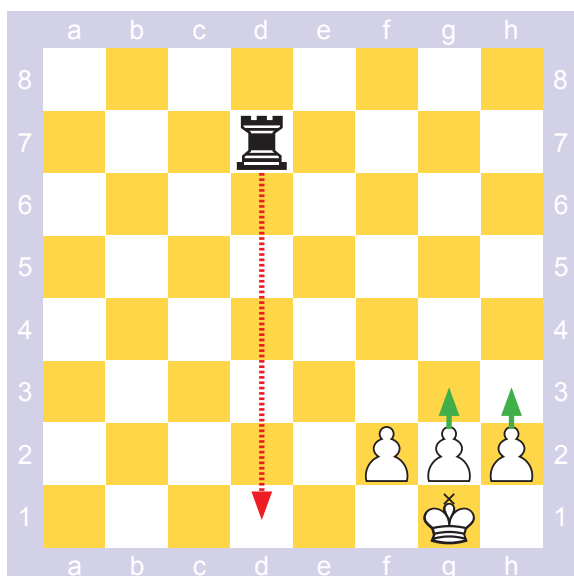




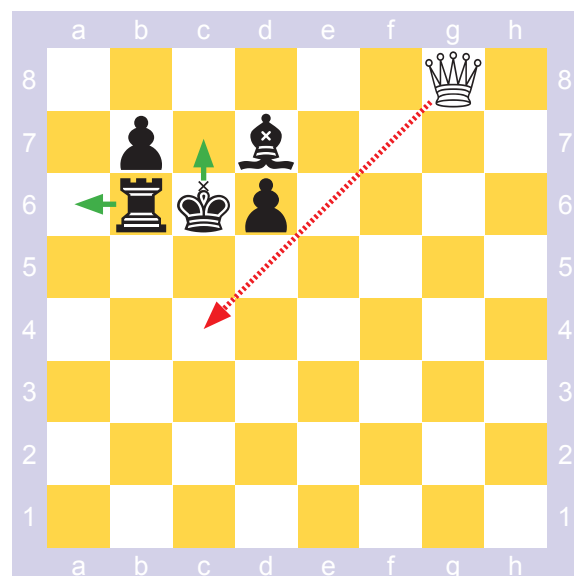
Evitar l'escac i mat

És aconsellable que el rei pugui disposar de caselles on anar en cas de ser amenaçat.

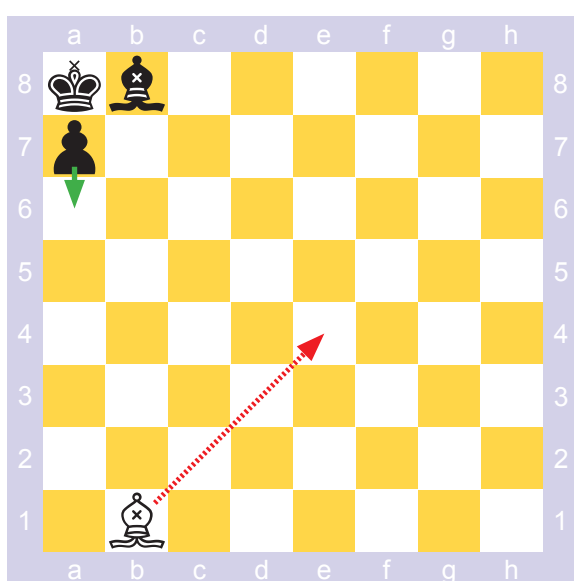
Per això, es pot moure el rei o alguna altra peça.



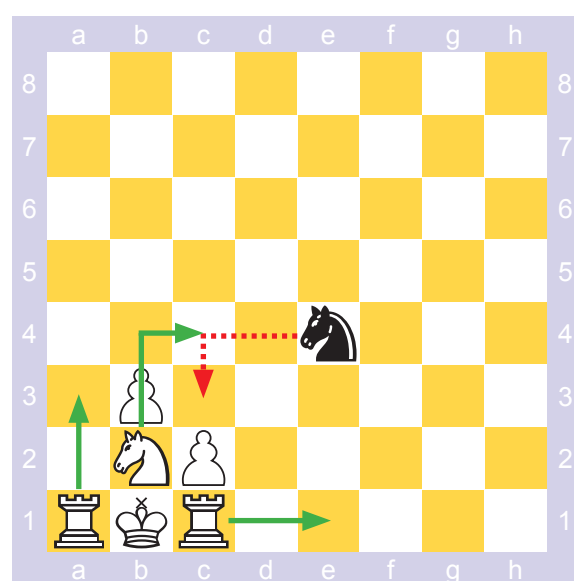
Es pot avançar un dels peons.



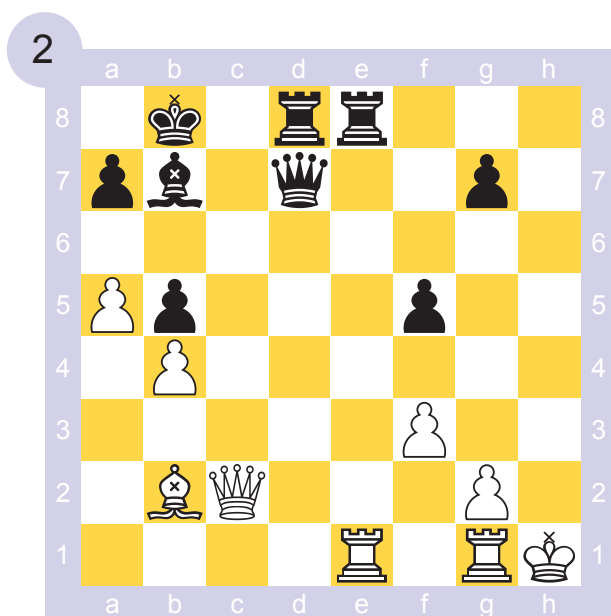
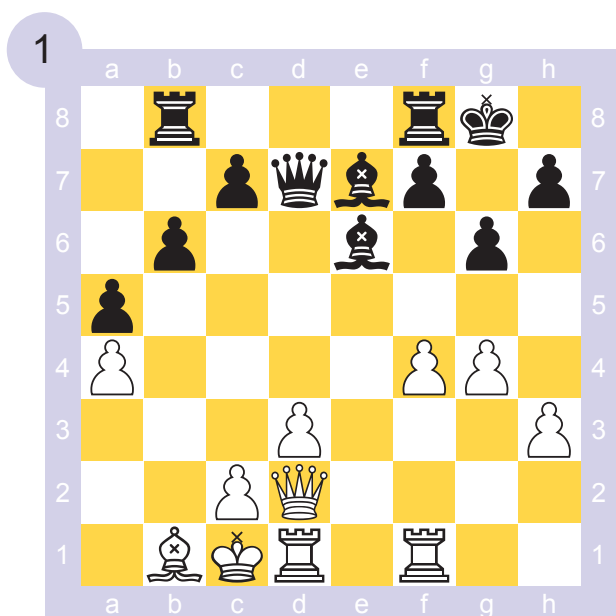
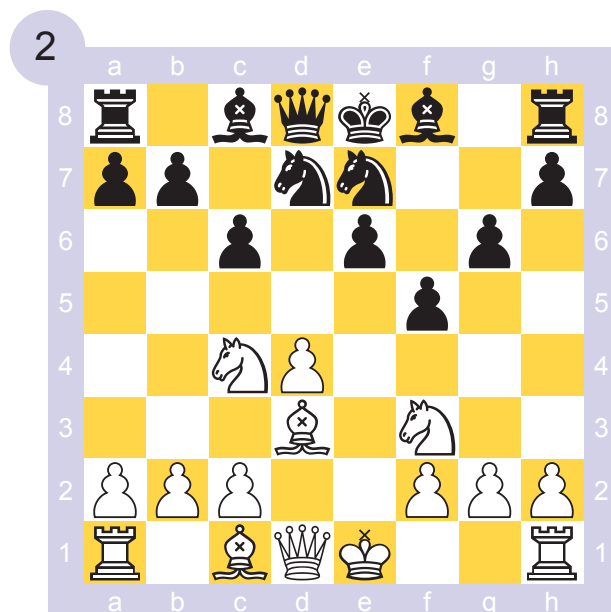
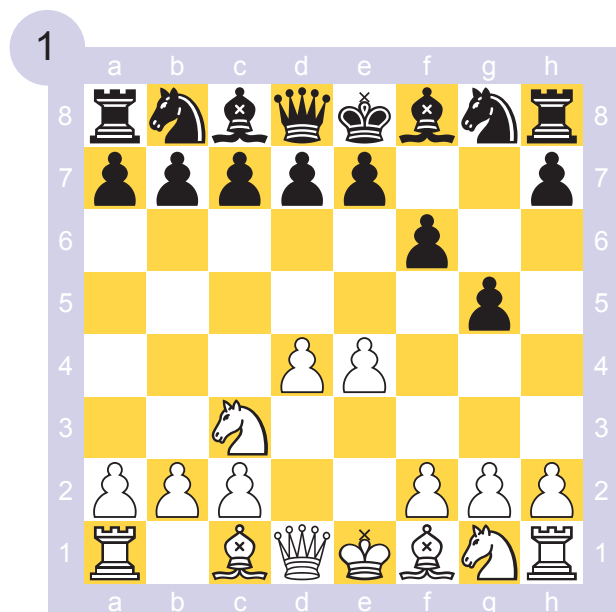
Es pot moure la torre a a6, el rei a c7...



Es pot avançar el peó, moure l'alfil o fins i tot el rei.

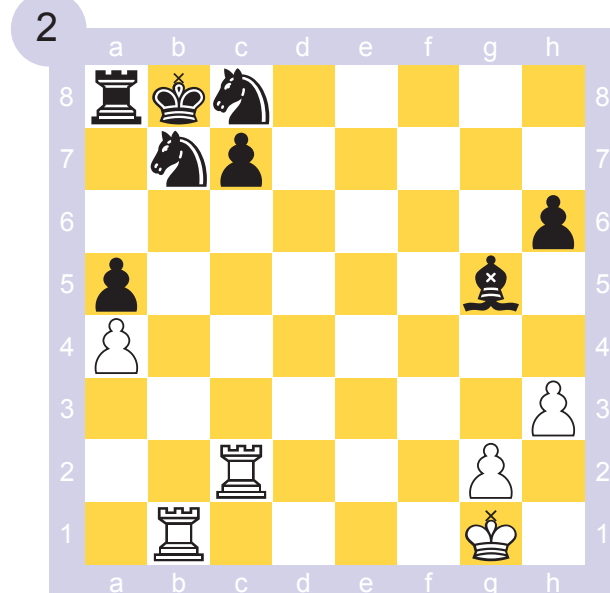
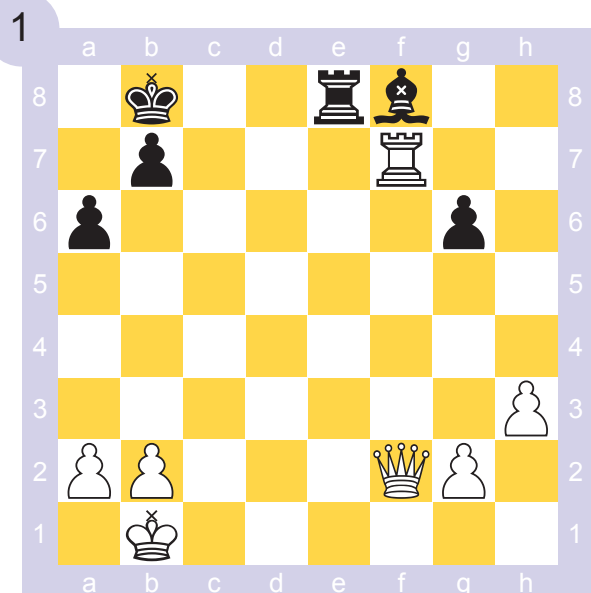


Es pot moure qualsevol de les dues torres, el cavall o també avançar el peó.

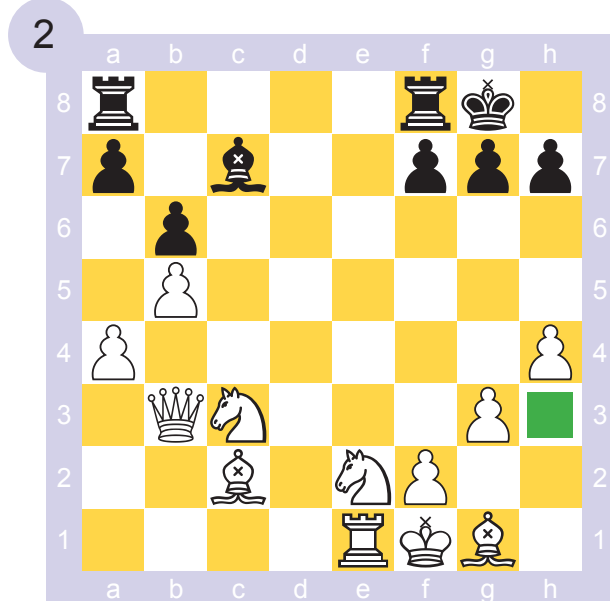
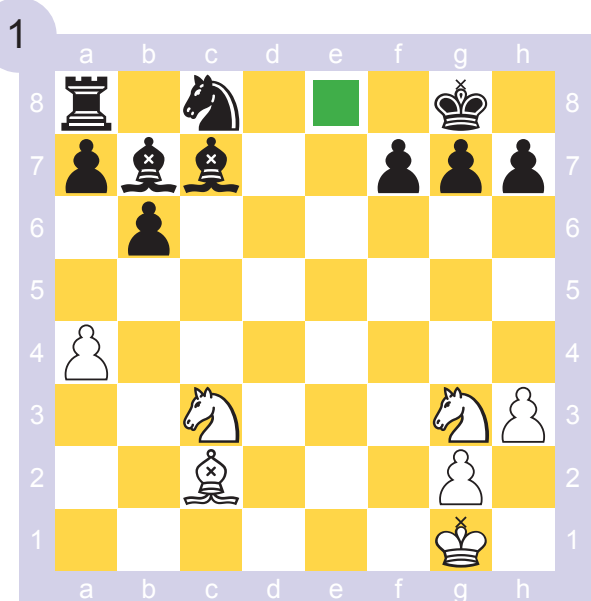




Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

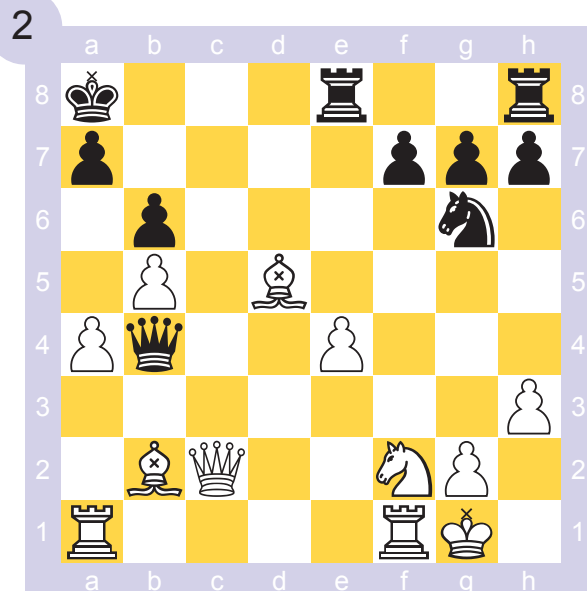
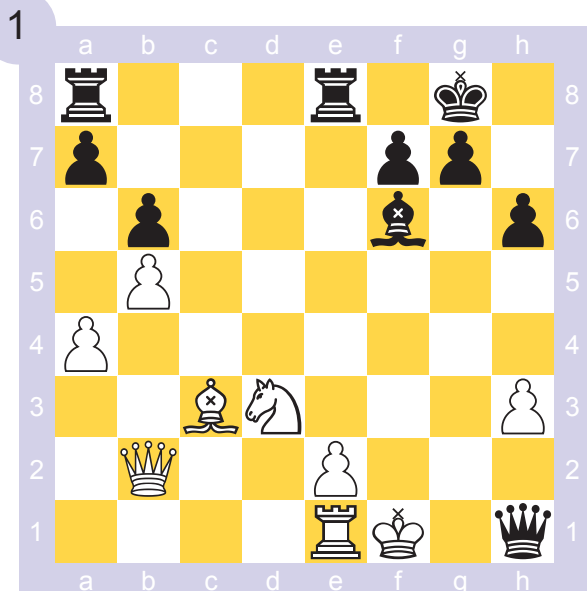


Encercla les peces del peu del tauler que, situades en la casella indicada, aconseguirien una posició d'escac i mat.

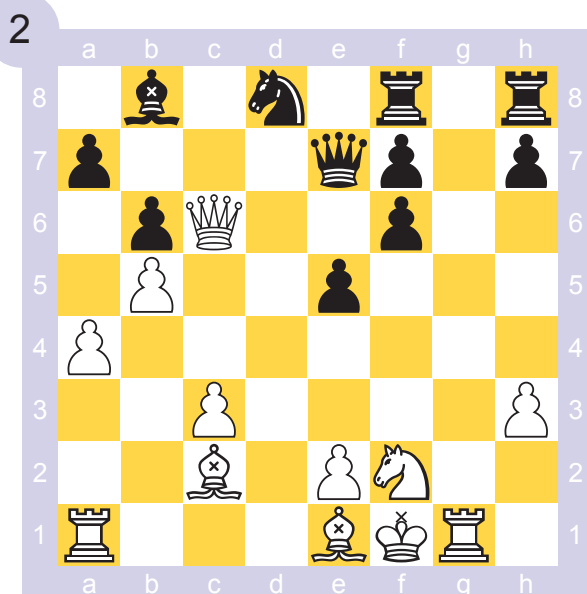
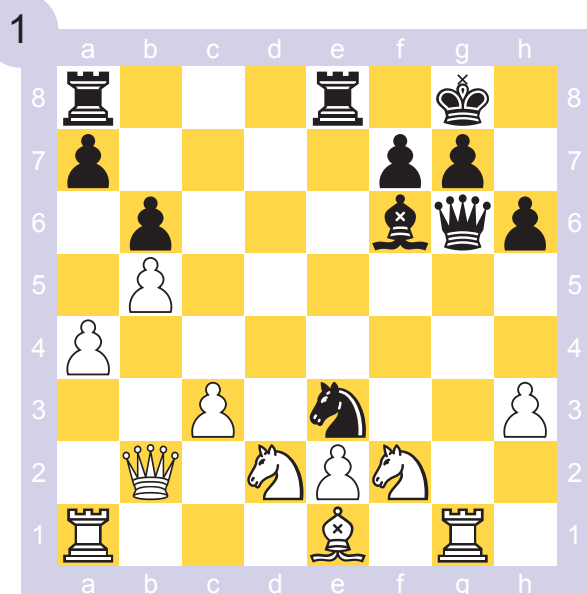




Marca les caselles on posaries la peça indicada al peu del tauler per convertir un escac al rei en escac i mat.



Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.





Elimina o mou els escuradents necessaris, per obtenir el que s'indica en cada exercici. Marca els escuradents eliminats.

1

Les lletres del tauler d'escacs.

2

Els números del tauler d'escacs.

3

El nombre d'una peça d'escacs.



Relaciona amb fletxes les següents paraules d'escacs amb altres dels seus possibles significats.

Una paraula és polisèmica quan té més d'un significat.

afogat 1

1 Persona que treballa en una feina que no requereix saber un ofici.

tauler 2

2 Travar-se (un ham, un art de pesca, un àncora, etc.) a les roques del fons del mar.

raigs X 3

3 Persona que mort per falta de respiració, especialment en l'aigua.

peó 4

4 Làmina preparada per fixar i exposar en ella al públic qualsevol cosa, com a anuncis.

enrocar-se 5

5 Ones electromagnètiques extraordinàriament penetrants que travessen el cos i serveixen per realitzar radiografies.



Completa les següents frases amb les paraules anteriors.

Les blanques avancen el

dues caselles.

En aquesta partida, no poden

el rei i la torre.

El rei blanc ha quedat

per una distracció de les negres.

Amb una jugada de

s'ha capturat una torre.

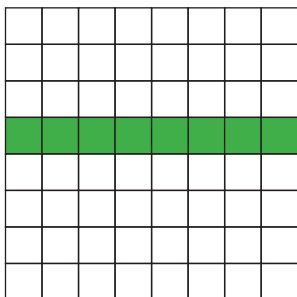
S'ha mogut el

i s'han caigut les peces.



Escriu la fracció representada en cada tauler.

1



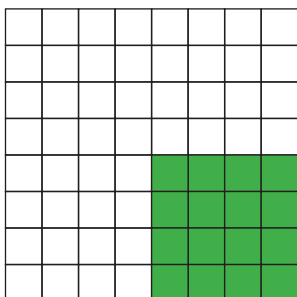
8

64

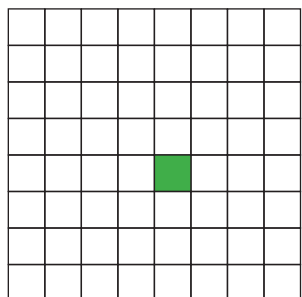
2



3

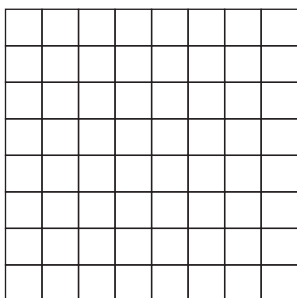


4



Pinta les parts del tauler per representar la fracció indicada.

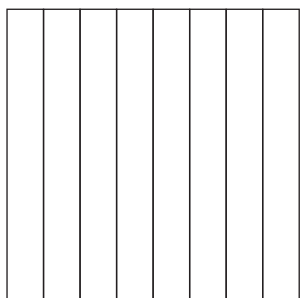
1



32

64

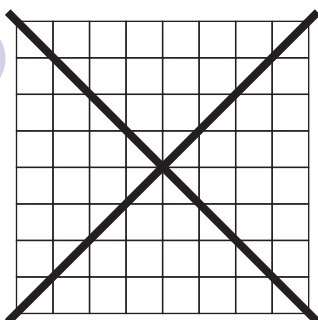
2



3

8

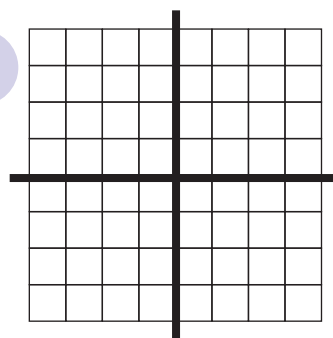
3



3

4

4

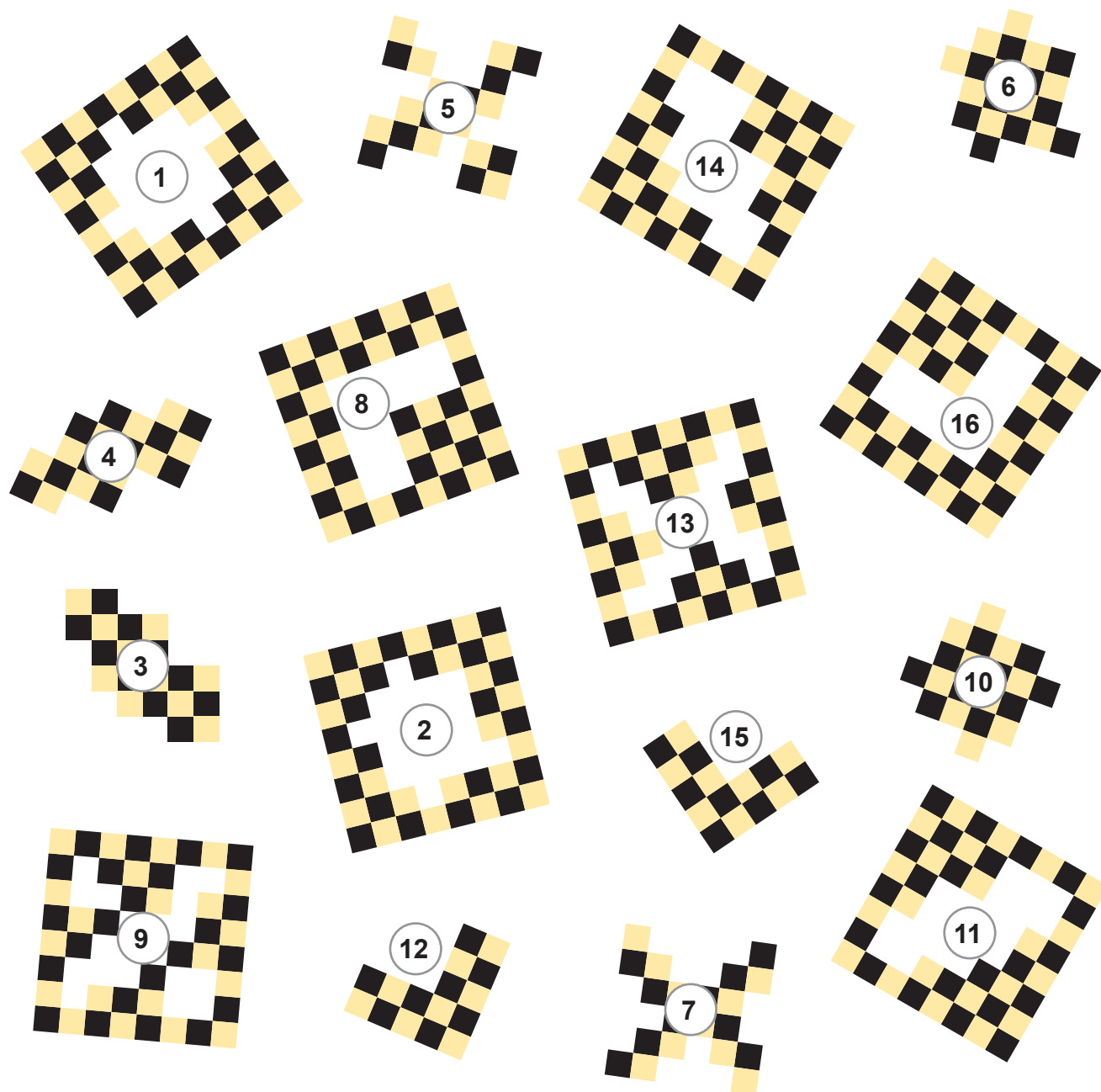


2

4



Forma taulers d'escacs amb aquestes peces.



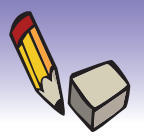
Indica els números de les peces amb què es formen aquests vuit taulers.

1			2			3			4		
5			6			7			8		

La descoberta

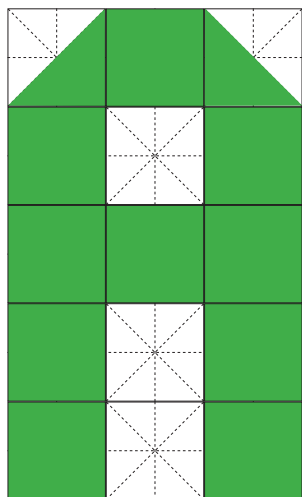
- Tipus
- Amb quines peces?
- Observacions



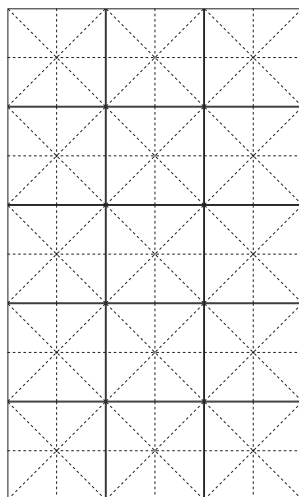


Pinta la fracció de superfície que s'indica per a cada lletra o número del tauler d'escacs. Es poden pintar quadrats complets o no.

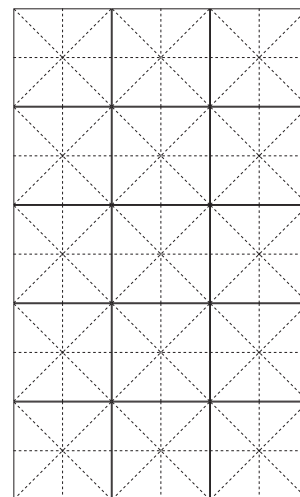
El denominador de les fraccions és el nombre de caselles. Cada casella està composta per 8 triangles.



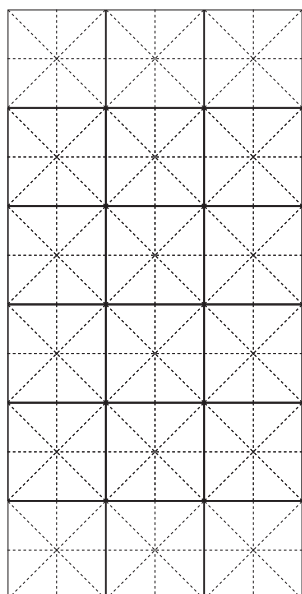
$$A = \frac{11}{15}$$



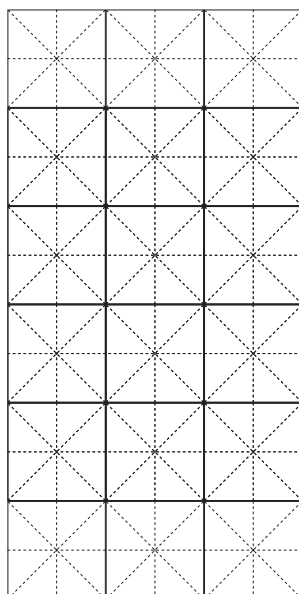
$$C = \frac{11}{15}$$



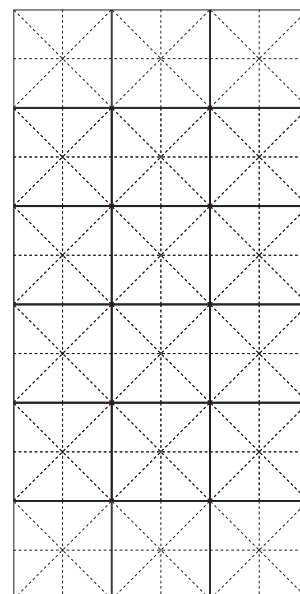
$$E = \frac{11}{15}$$



$$1 = \frac{8}{18}$$



$$2 = \frac{10}{15}$$



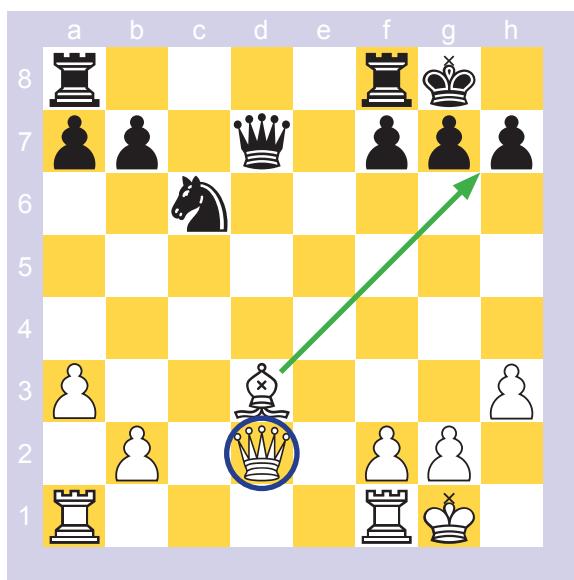
$$8 = \frac{12}{18}$$



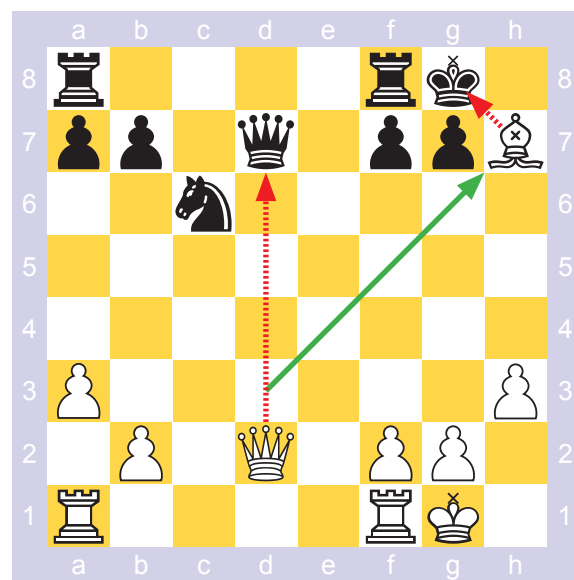
Tipus de descoberta

La descoberta consisteix a moure una peça de manera que aquesta i una altra n'amenacin dues de l'adversari.

Amb escac

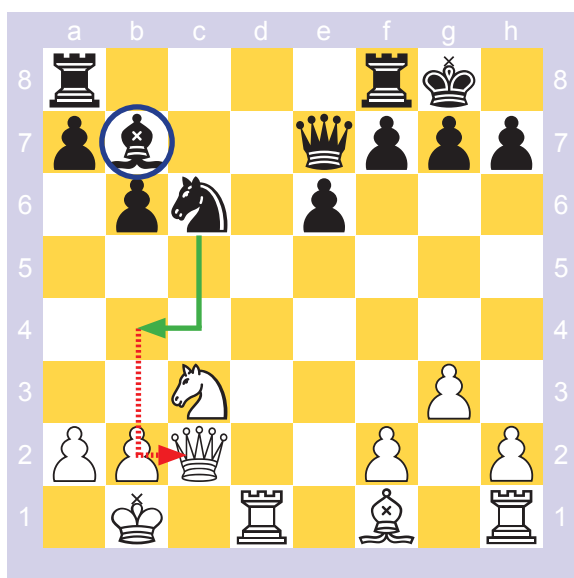


Després de moure l'alfil, la dama blanca queda amenaçant l'altra dama.

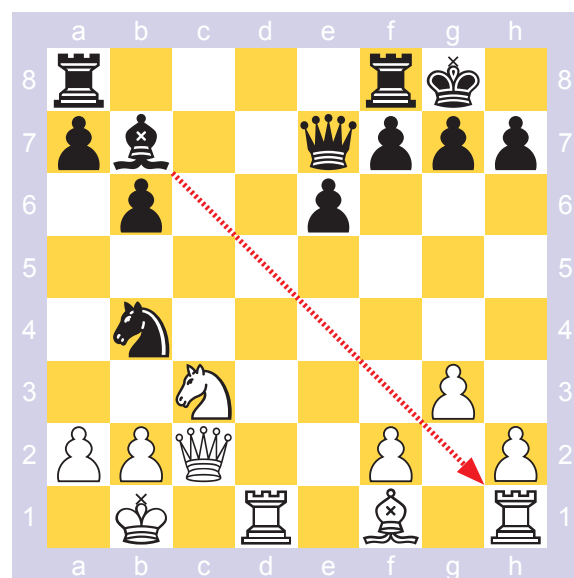


Com que l'alfil fa escac al rei, la dama blanca podrà capturar l'altra dama indefensa.

Sense escac



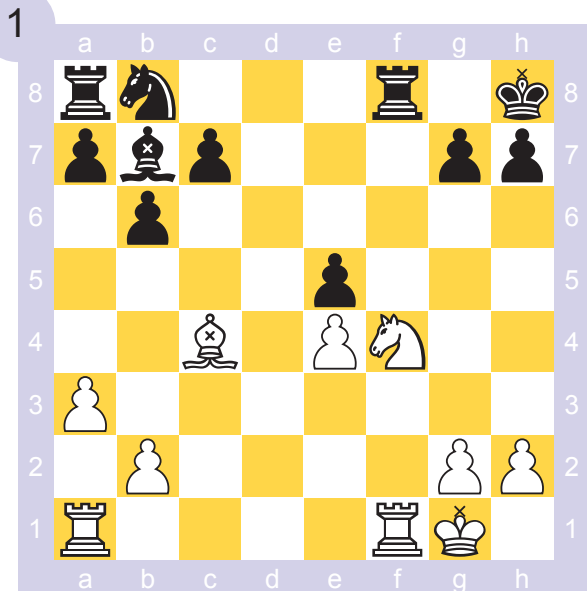
Després de moure el cavall, l'alfil queda amenaçant una torre.



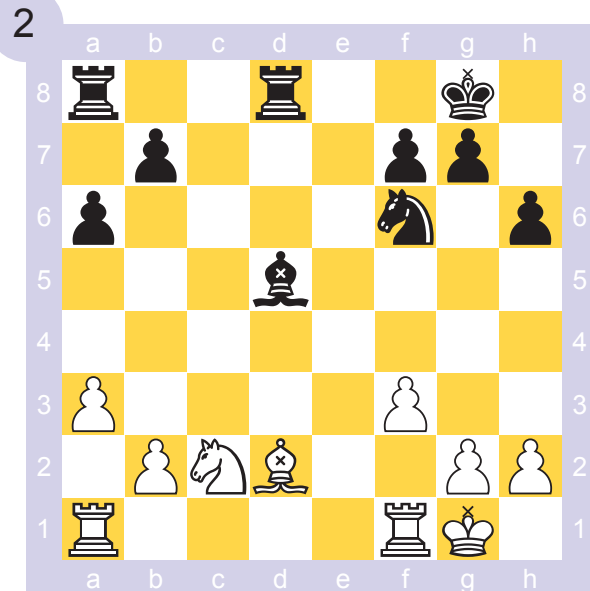
Quan la dama es mogui, l'alfil podrà capturar la torre.



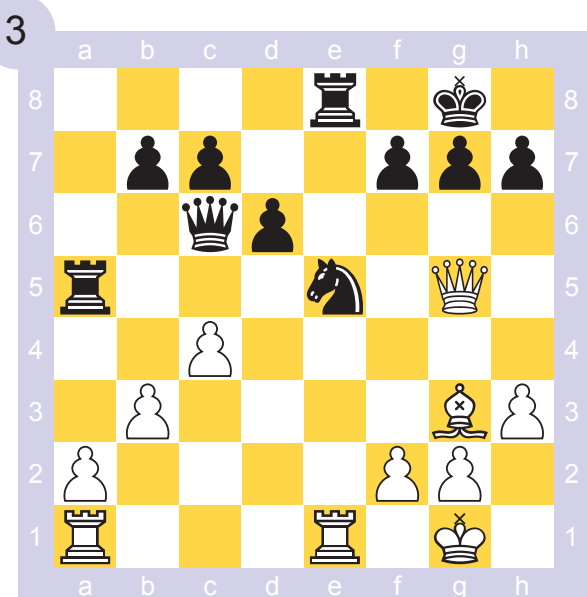
Indica amb fletxes les jugades per realitzar una descoberta.



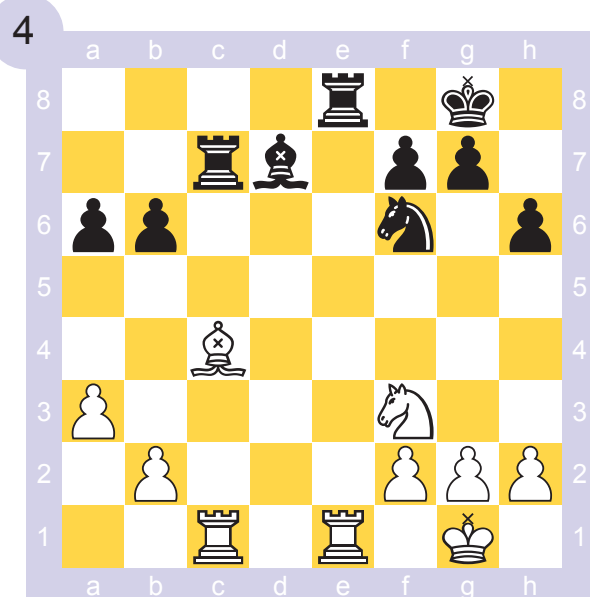
Juguen blanques



Juguen negres



Juguen negres



Juguen blanques



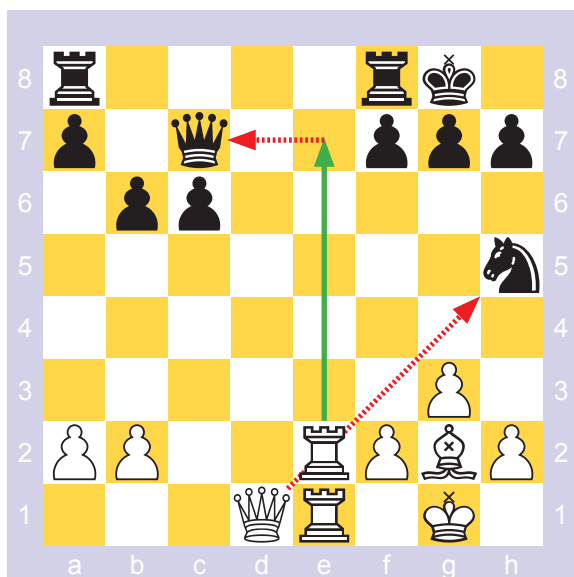
Amb quines peces?

La peça que es mou pot ser qualsevol.

La peça que no es mou té que ser una torre, un alfil o una dama.

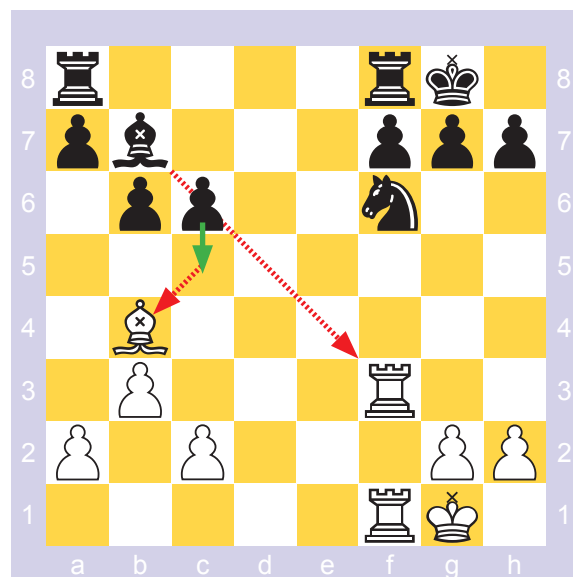
A la pàg. 35 s'ha exposat la descoberta amb el cavall i amb alfil.

Torre



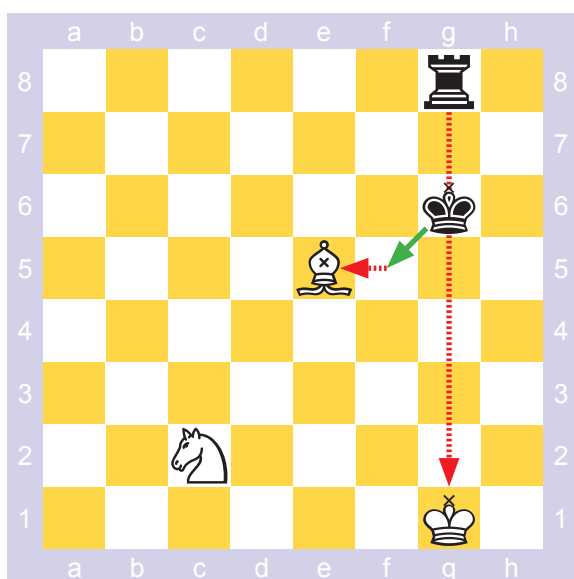
La torre amenaça la dama negra i la dama blanca ho fa al cavall.

Peó



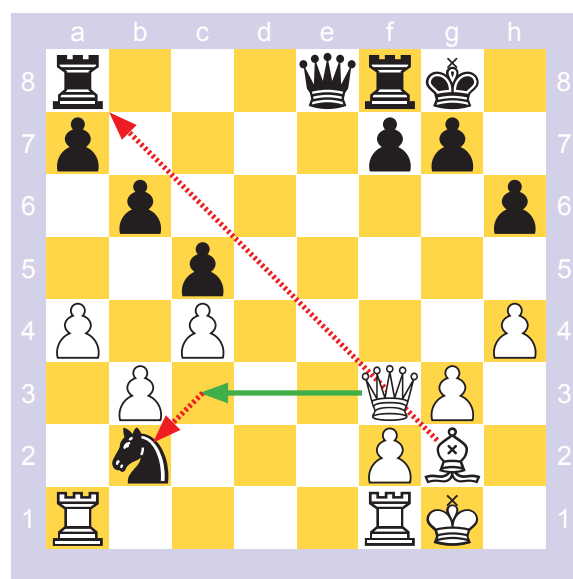
El peó amenaça l'alfil blanc i l'alfil negre ho fa a la torre.

Rei



El rei amenaça l'alfil i la torre fa escacs al rei.

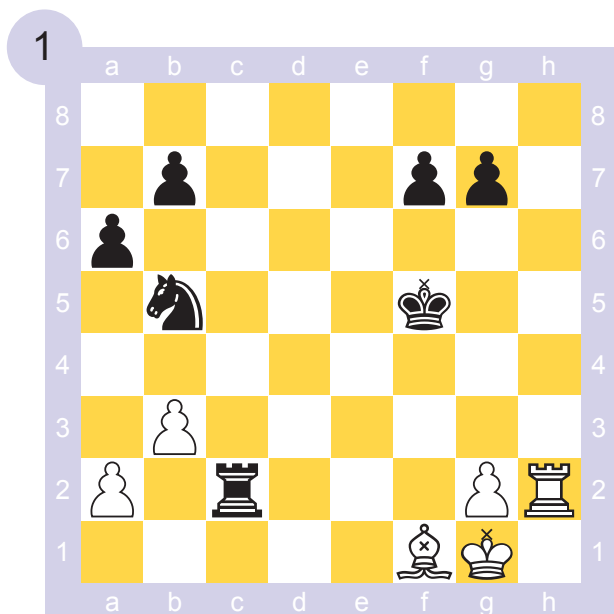
Dama



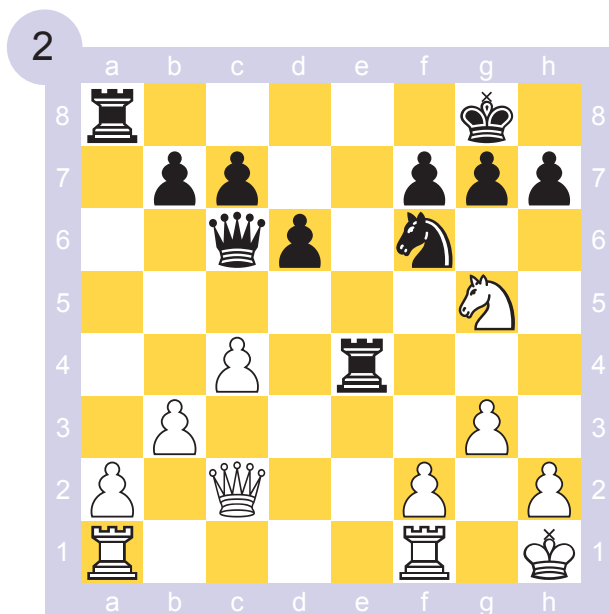
La dama amenaça el cavall i l'alfil ho fa a la torre.



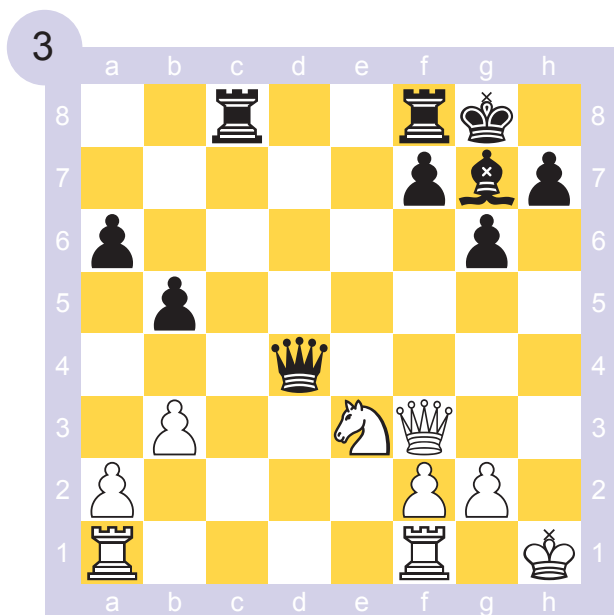
Indica amb fletxes les jugades per realitzar una descoberta.



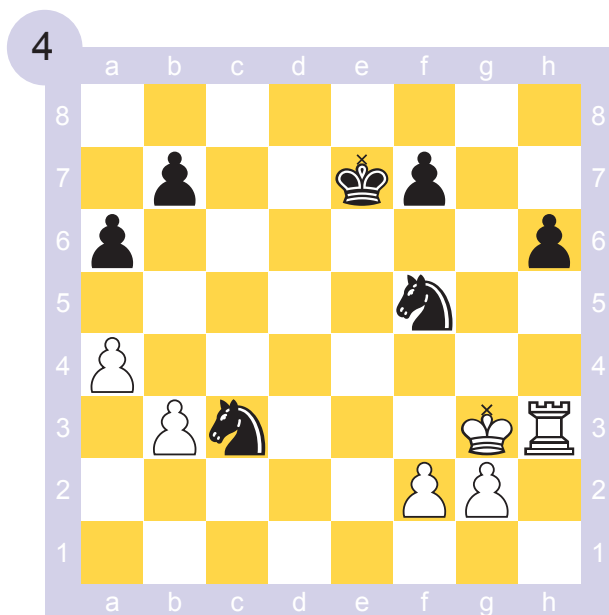
Juguen blanques



Juguen negres



Juguen negres

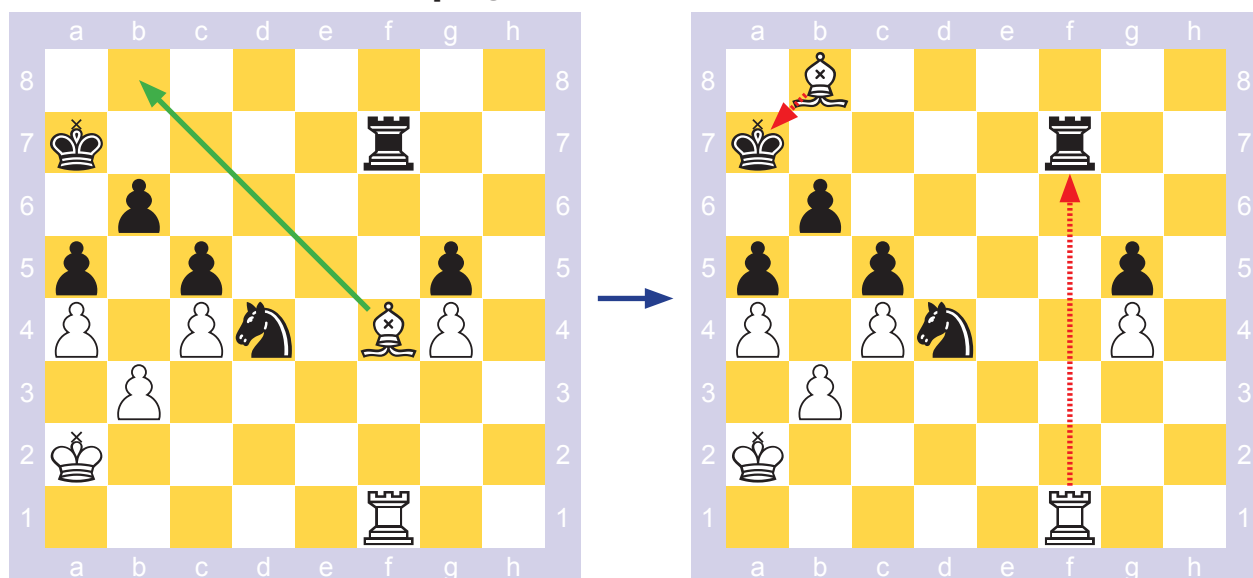


Juguen blanques



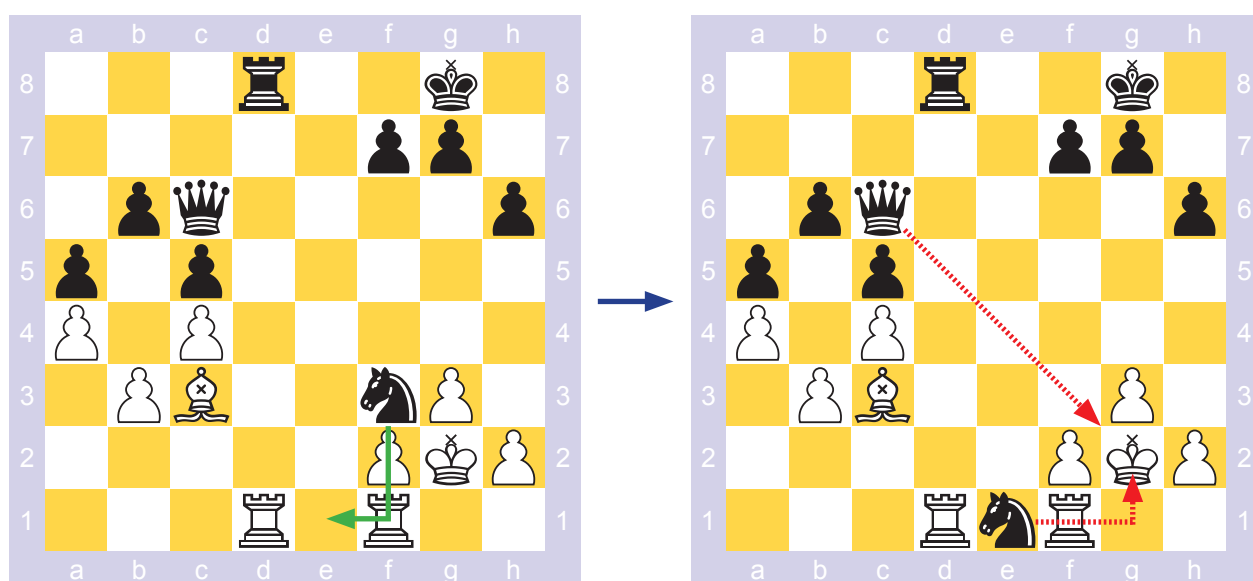
Observacions

Amb sacrifici d'una peça



Si l'alfil fa escac, la torre blanca podrà capturar la torre negra.
Malgrat que el rei pugui capturar l'alfil, les blanques guanyaran punts.

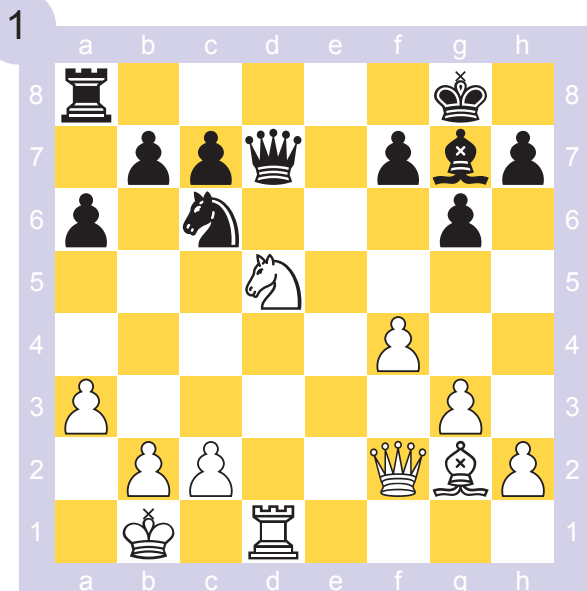
Amb doble escac



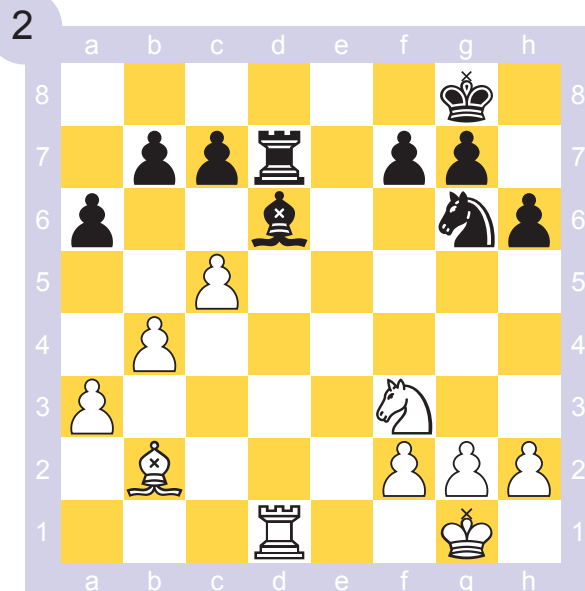
Quan les dues peces fan escac al rei, aquest ha de moure's obligatòriament, perquè no s'hi pot interposar una peça que eviti alhora els dos escacs.



Indica amb fletxes les jugades per realitzar una descoberta amb sacrifici.



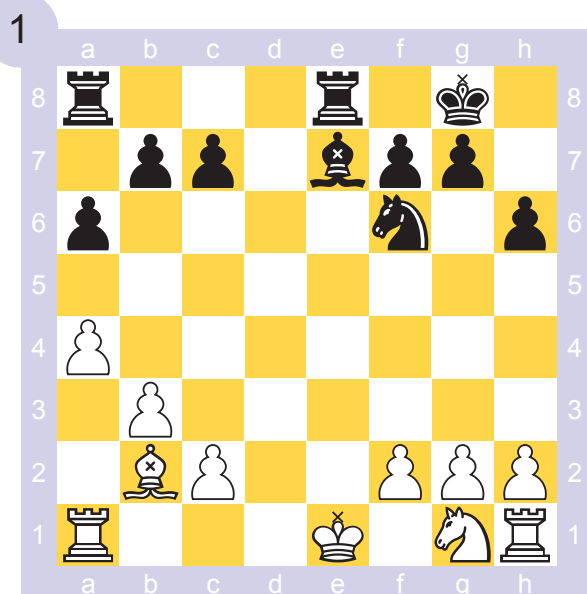
Juguen blanques



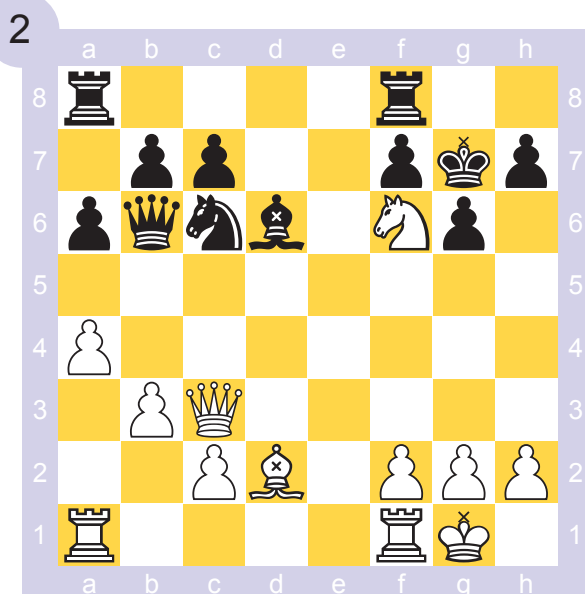
Juguen negres



Indica amb fletxes quines jugades calen per realitzar una descoberta amb doble escac.



Juguen negres

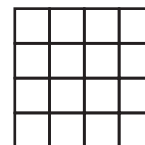
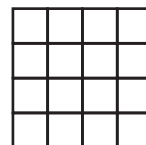
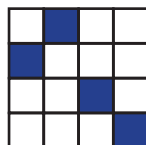
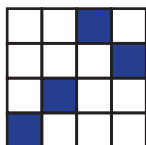
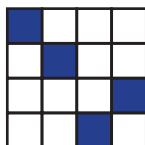


Juguen blanques

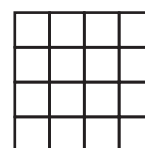
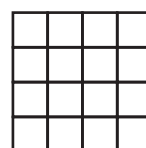
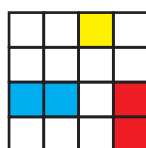
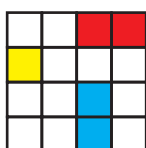
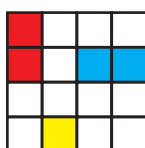


Pinta les caselles d'aquests minitaulers per tal de completar les següents sèries lògiques.

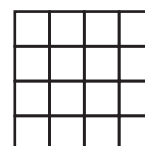
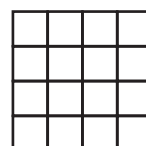
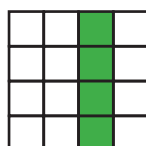
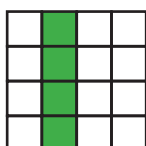
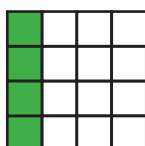
1



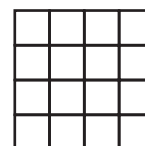
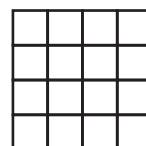
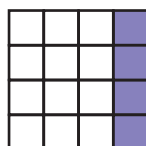
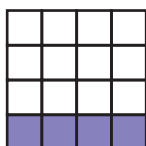
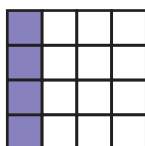
2



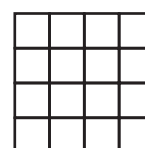
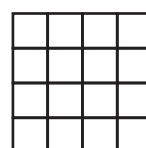
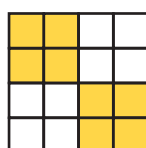
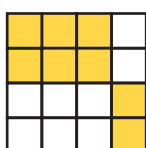
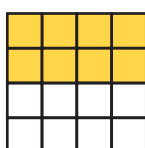
3



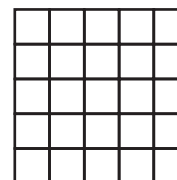
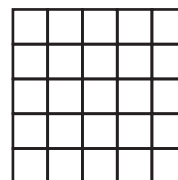
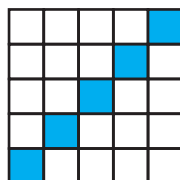
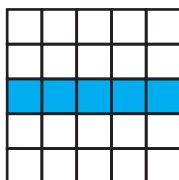
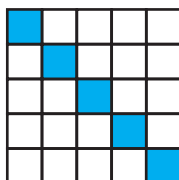
4



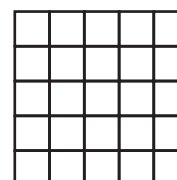
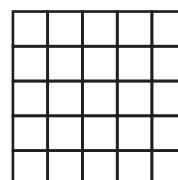
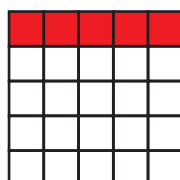
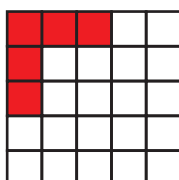
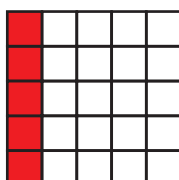
5



6



7





Classifica amb fletxes els noms següents.

- Judith Polgar 1
- ciutat 2
- jugador 3
- Barcelona 4
- país 5
- Magnus Carlsen 6
- Xina 7
- club d'escacs 8

1

Comuns

Serveixen per designar persones, animals o coses en general.

2

Propis

Serveixen per designar una persona, un animal o una cosa en particular.
La primera lletra dels noms propis s'escriu en majúscula.



Classifica amb fletxes els noms següents.

- peó 1
- blanques 2
- jugadora 3
- torre 4
- casella 5
- negres 6
- equip 7
- peces 8

1

Individuals

Designen només un element

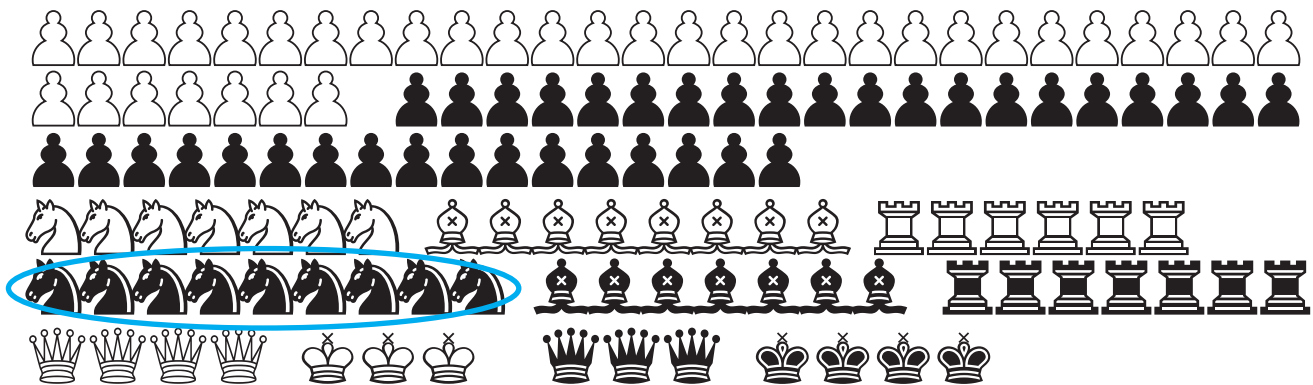
2

Col·lectius

Designen un conjunt d'elements



Quants jocs d'escacs podem formar amb les peces següents? Completa la taula i realitza les divisions.



Taula de dades		Blanques						Negres					
Peces													
Un joc complet té		8	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1
Nombre de peces									9				
Jocs complets									4				
Peces sobrants									1				
Jocs de cada jugador													
Jocs complets													



Cavalls negres $\leftarrow 9 \mid 2 \rightarrow$ Cavalls negres en un joc complet

Cavalls que sobren $\leftarrow 1 \mid 4 \rightarrow$ Nombre de jocs complets

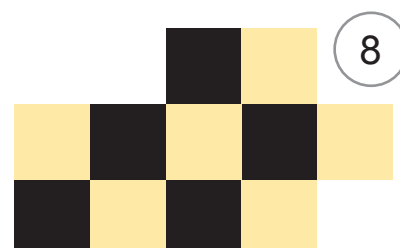
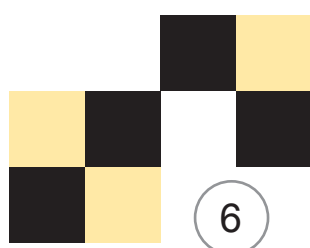
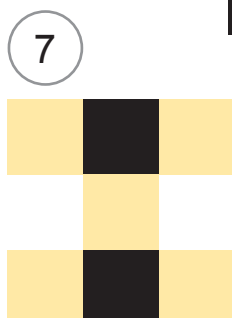
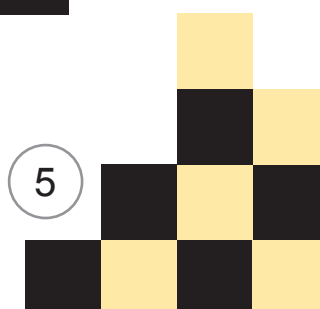
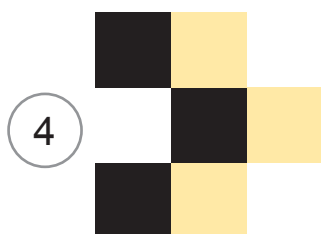
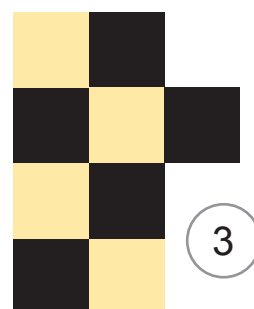
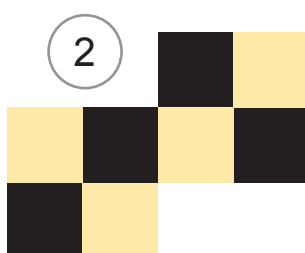
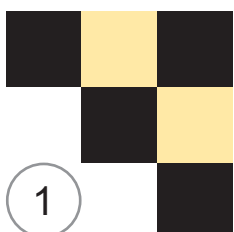
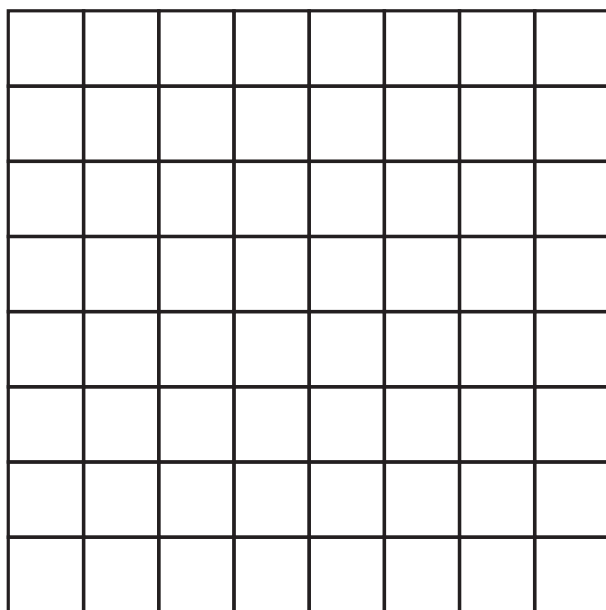
8	2	2	2	1	1
8	9 2	2	2	1	1
	1 4				



Amb les peces següents conpon un tauler d'escacs.

Escriu en les caselles del tauler el número de la peça que es col·loca damunt.

Fíxa't que el color de les caselles s'alterni correctament.

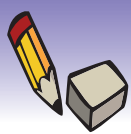


Unitat 4

Mats amb ajuda

- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat

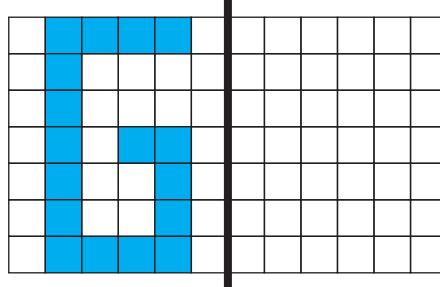
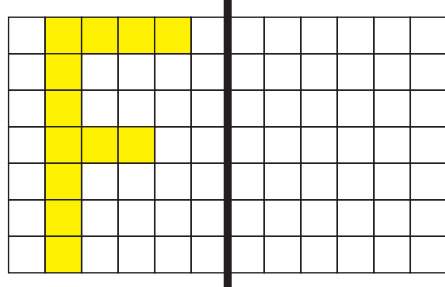
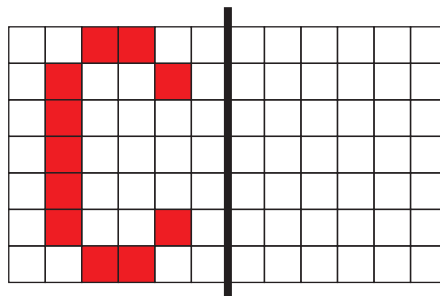
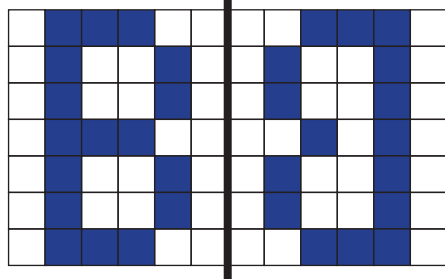




Dibuixa les lletres i números respecte l'eix de simetria indicat.

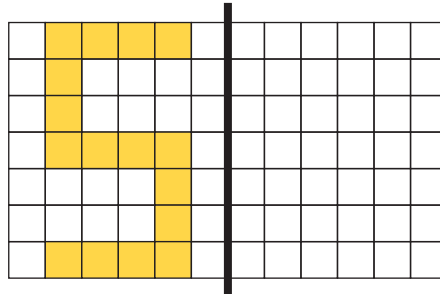
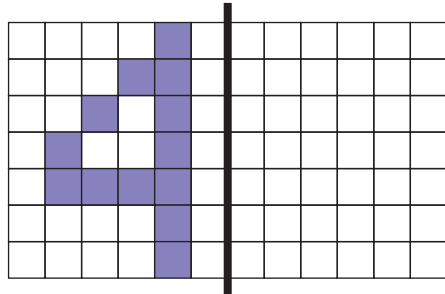
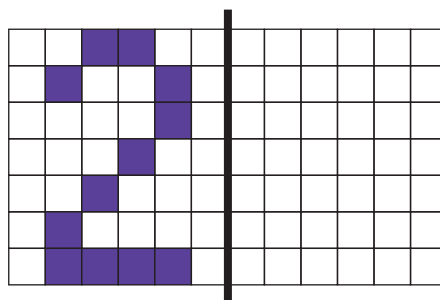
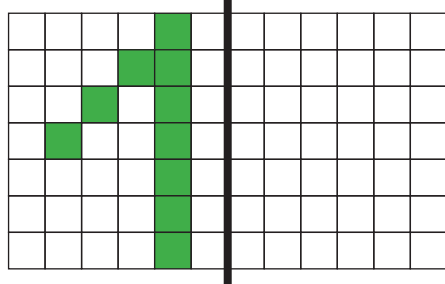
1

Lletres del tauler



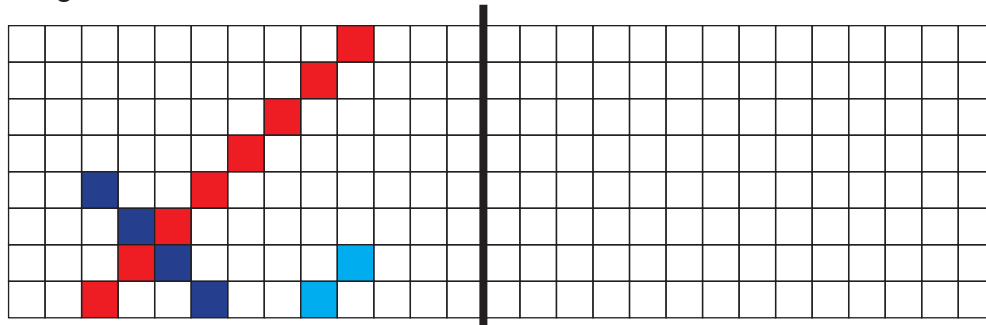
2

Números del tauler



3

Diagonals en un tauler

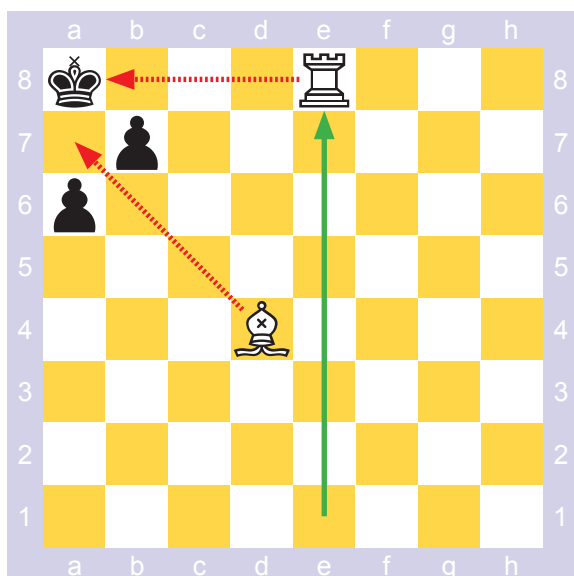




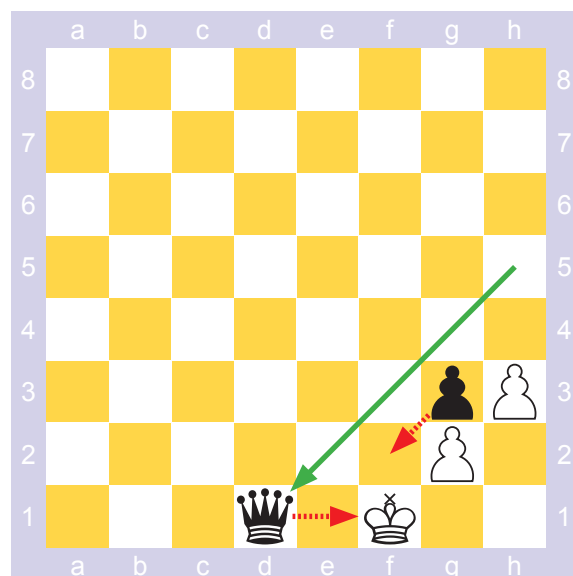
Esquemes de mat

Moltes vegades es fa escac i mat amb l'ajuda d'una o de més peces.

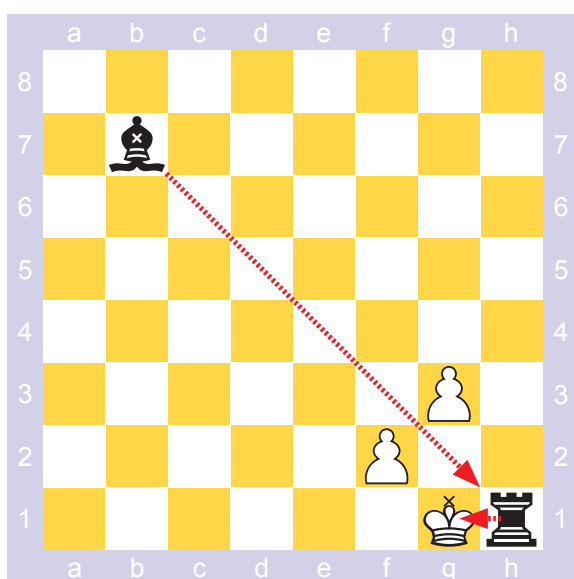
Aquestes altres peces serveixen per defensar la que fa el mat i/o per amenaçar les caselles per on el rei adversari podria escapar-se.



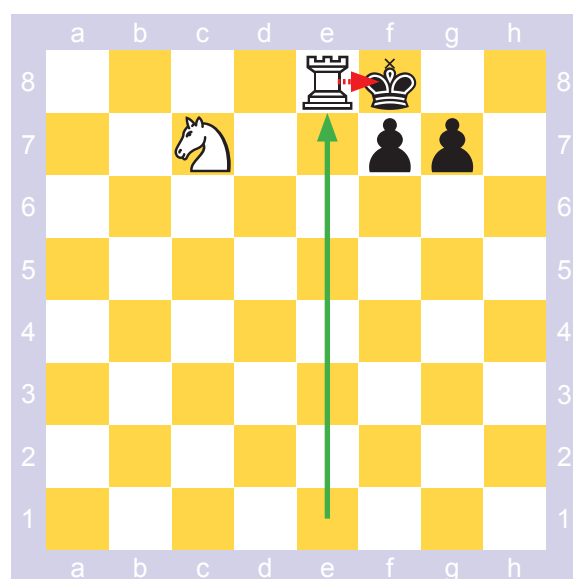
L'alfil impedeix al rei escapar-se per a7.



El cavall i el peó priven que el rei s'escapi a la fila 2.



L'alfil defensa la torre que fa l'escac i mat i també amenaça la casella d'escapatori del rei.

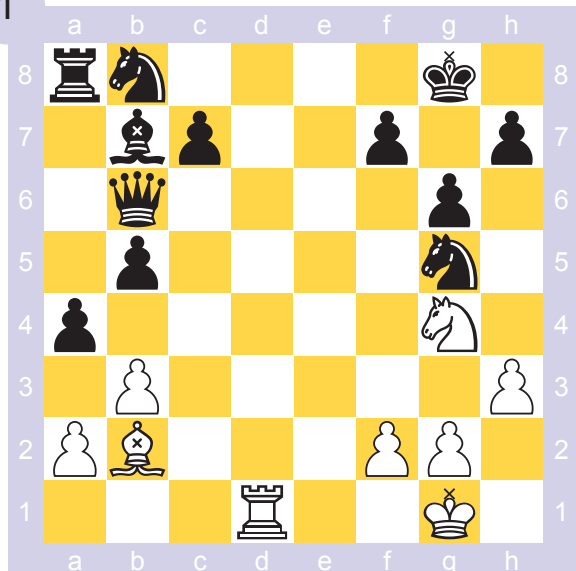


La torre que fa escac i mat està defensada pel cavall.

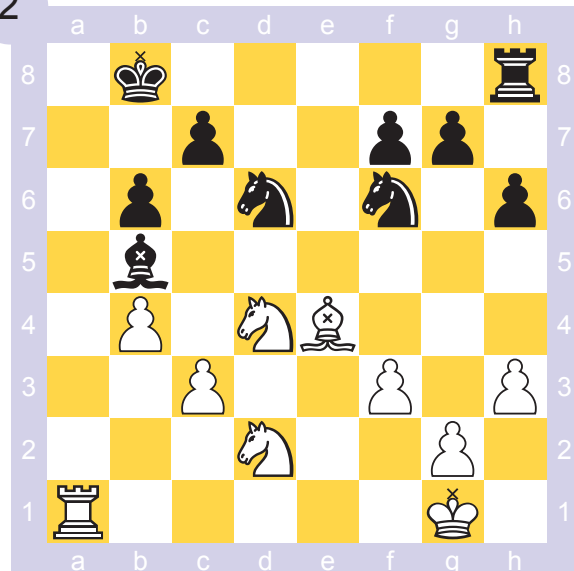


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.

1

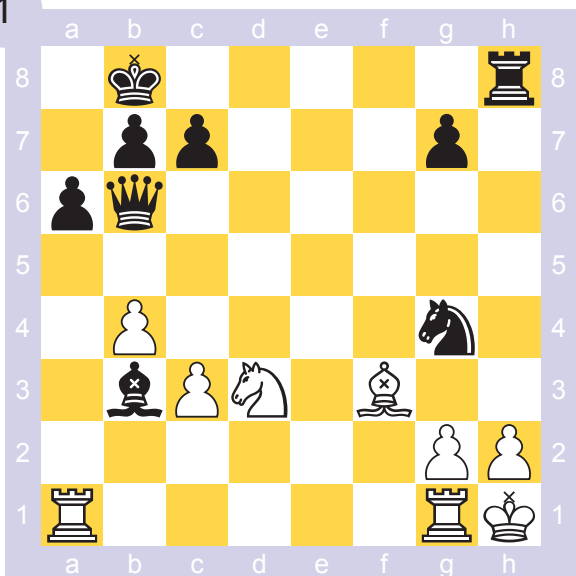


2

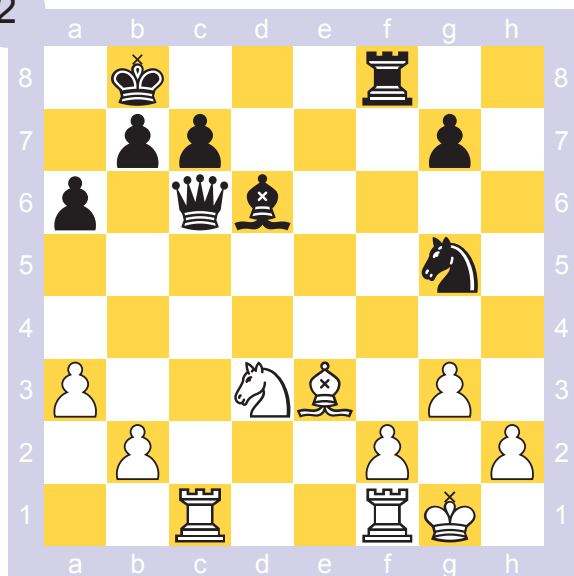


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.

1



2

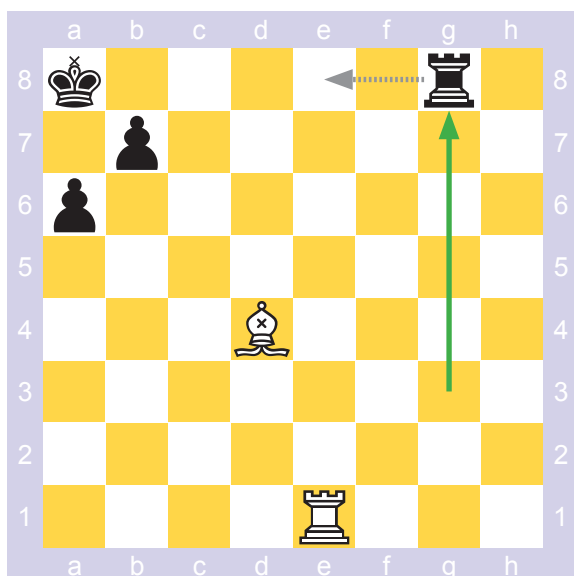




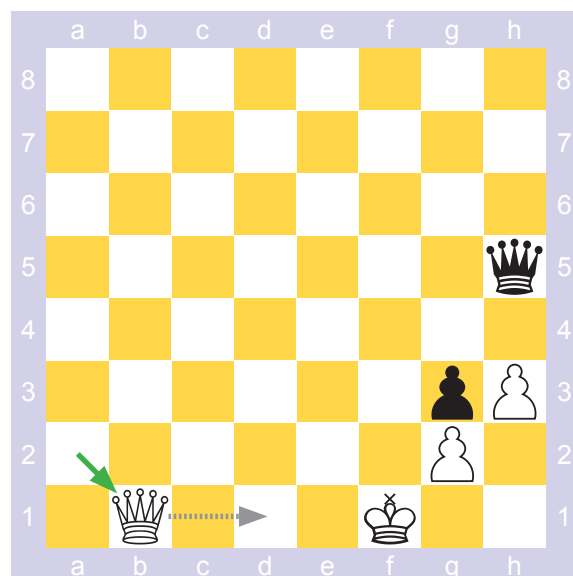
Evitar l'escac i mat

El més aconsellable és defensar la casella on l'adversari pretén fer l'escac i mat.

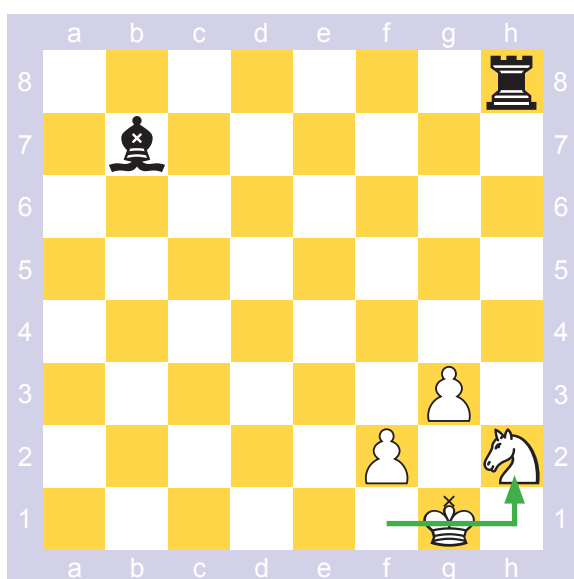
Per això, cal recordar com funcionen els canvis de peces.



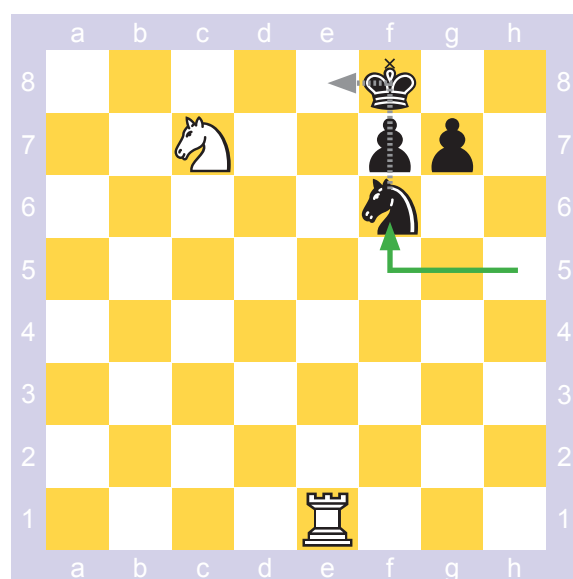
La torre negra defensa la casella e8 perquè la torre blanca no pugui fer escac i mat.



La dama blanca evita que l'altra dama faci escac i mat a c1.



El cavall evita que la torre arribi a la casella h1 per fer escac i mat.

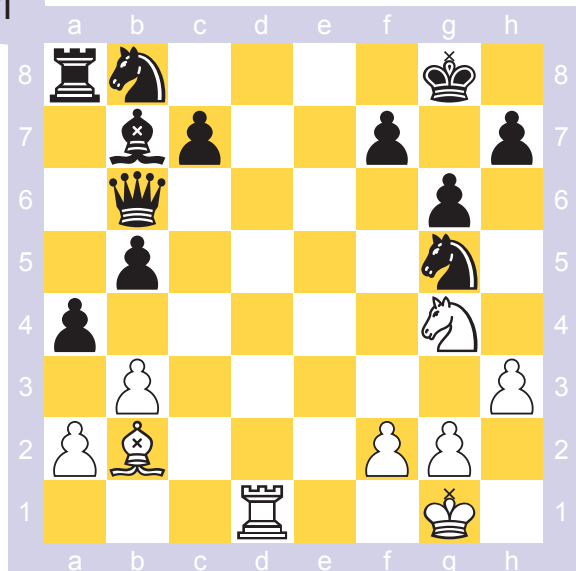


El cavall negre defensa la casella e8 i així s'evita l'escac i mat amb la torre.

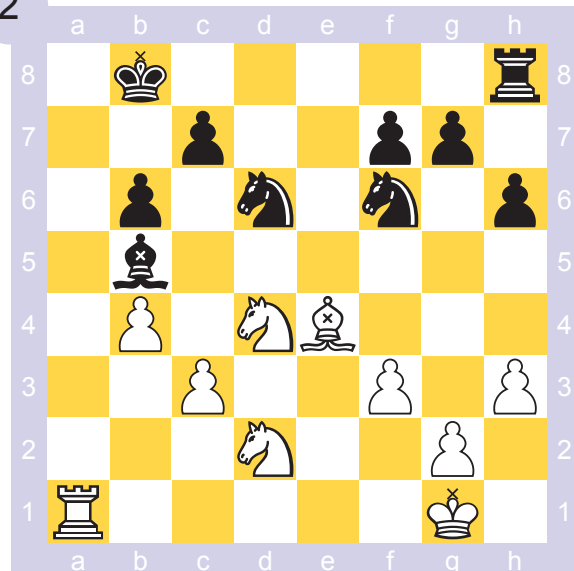


Indica amb fletxes quines jugades poden fer les negres per evitar l'escac i mat.

1

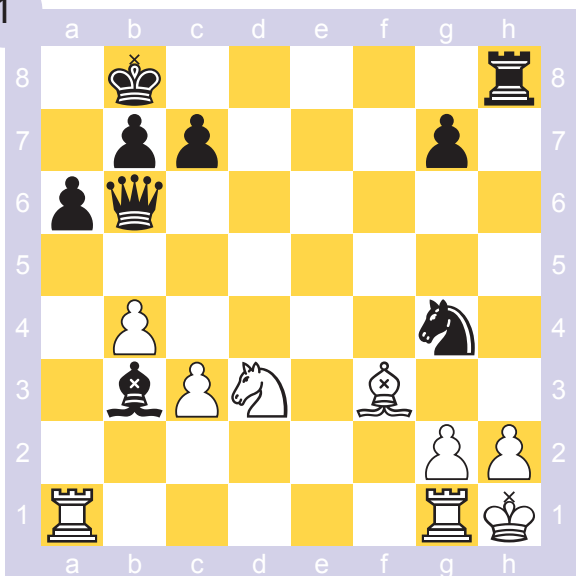


2

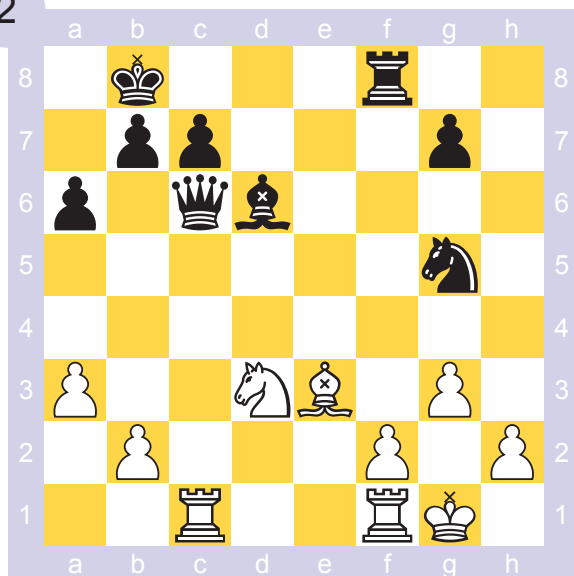


Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.

1



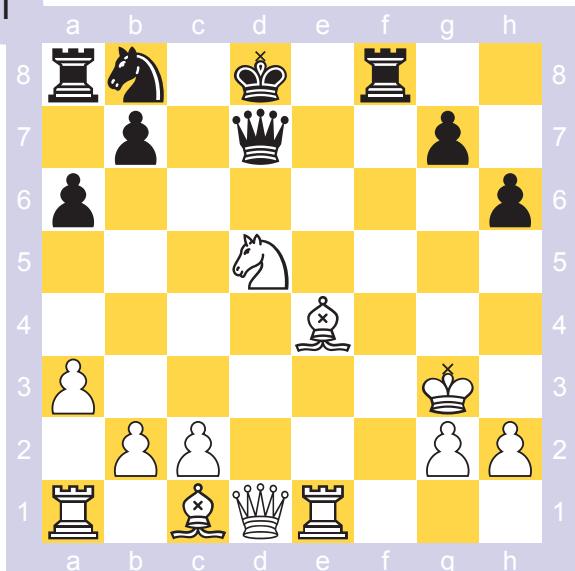
2



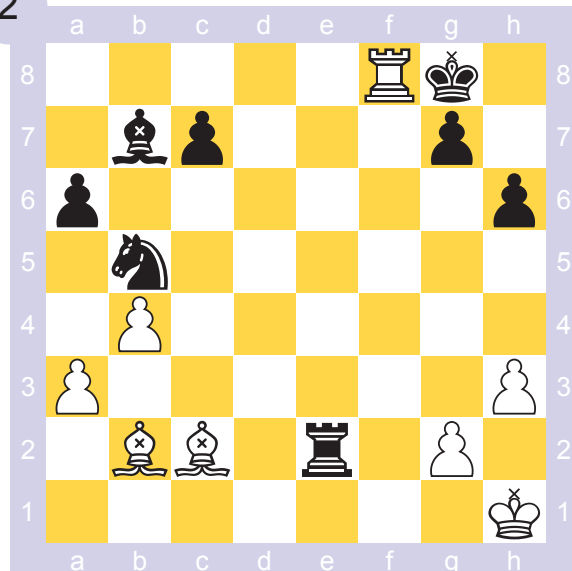


Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

1

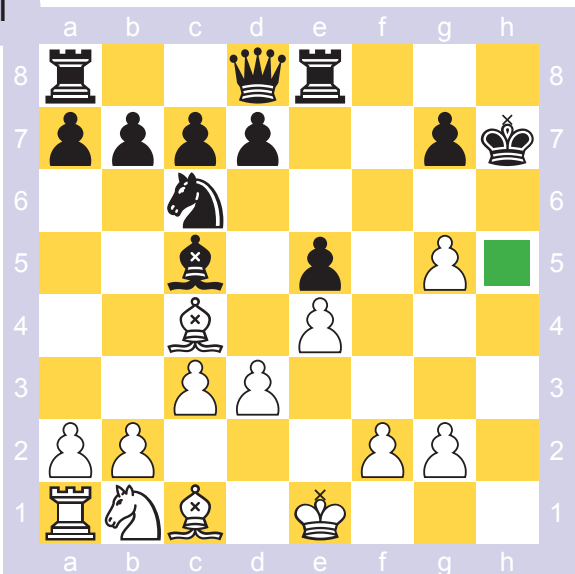


2

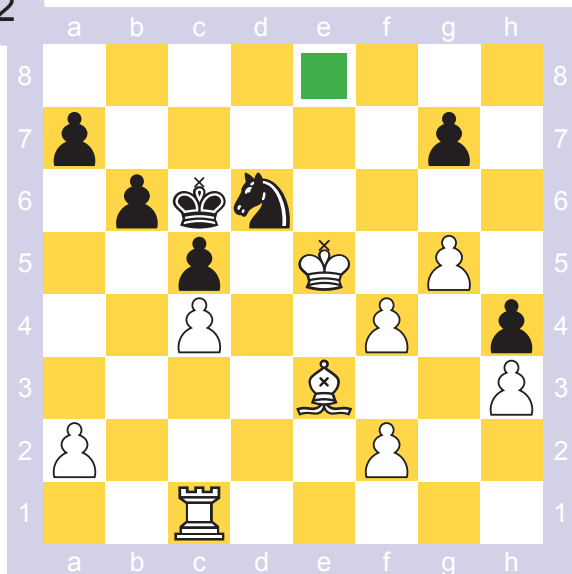


Encercla les peces del peu del tauler que, situades en la casella indicada, aconseguirien una posició d'escac i mat.

1



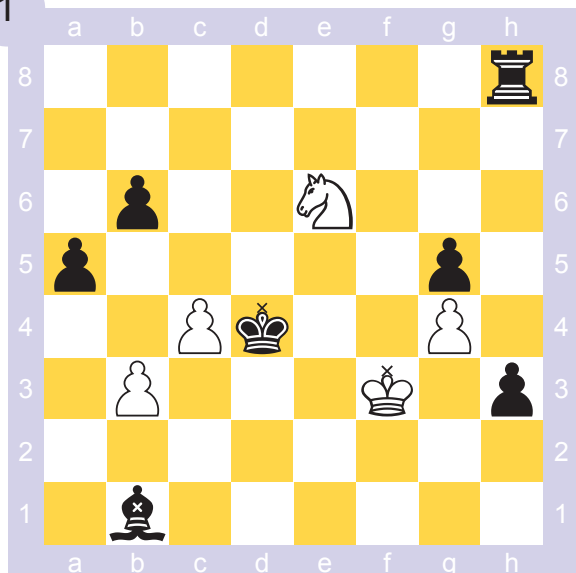
2



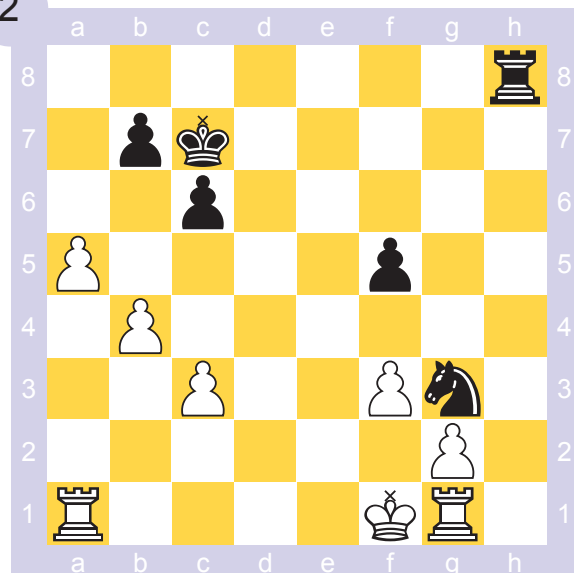


Marca les caselles on posaries la peça indicada al peu del tauler per convertir un escac al rei en escac i mat.

1

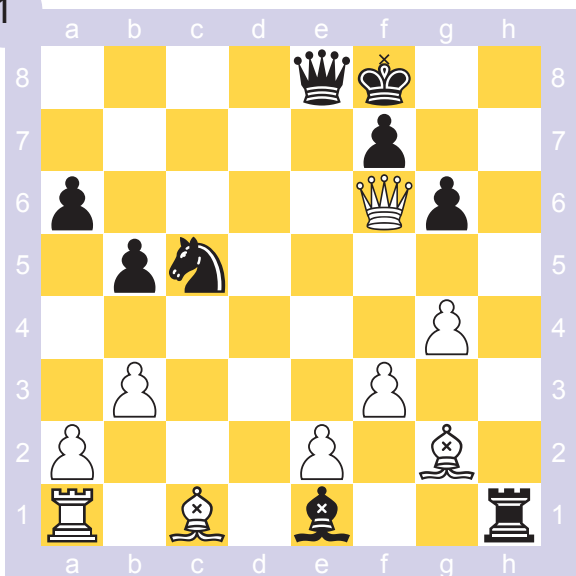


2

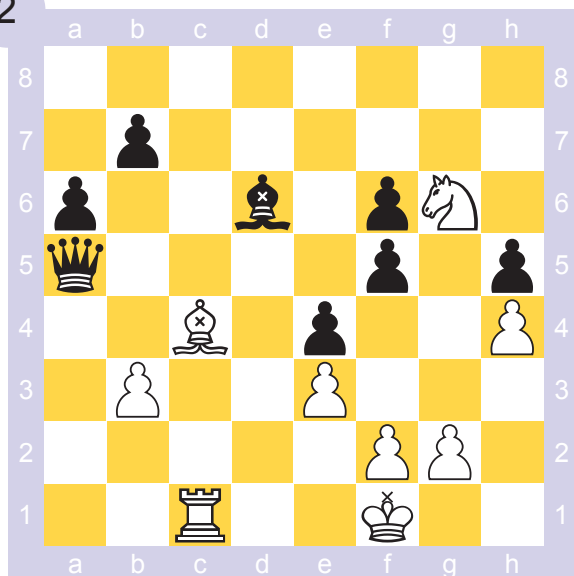


Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.

1



2



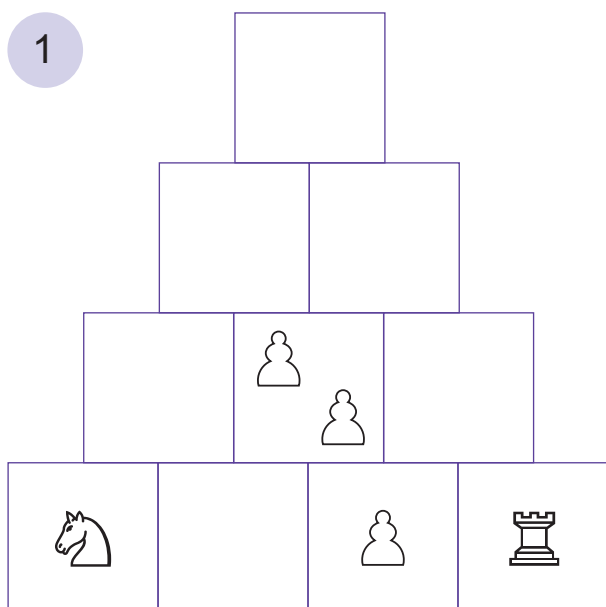


Completa les piràmides següents amb les peces d'escacs.

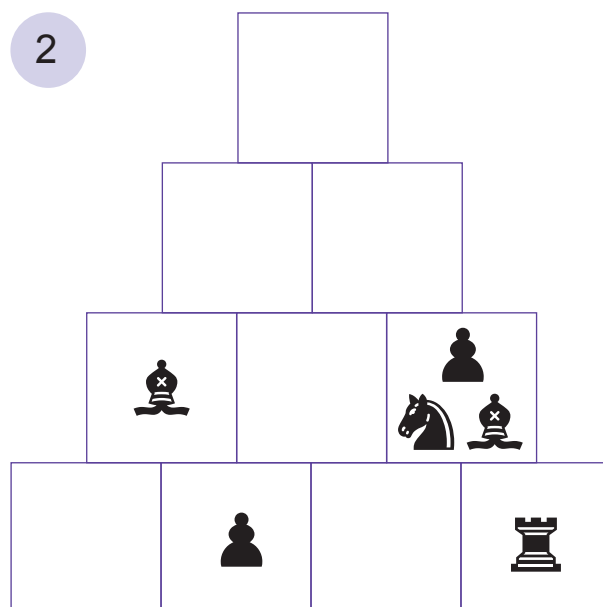
Si sumes els valors de les peces de dues caselles que estan juntes, una al costat de l'altra, el resultat serà la casella que està damunt.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

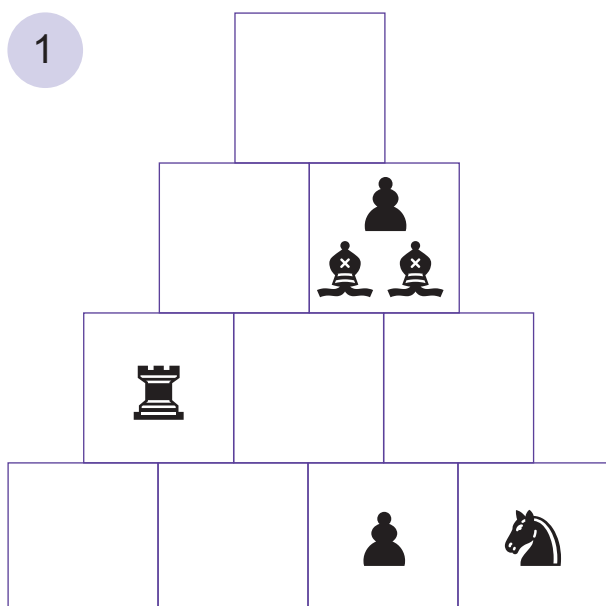
1



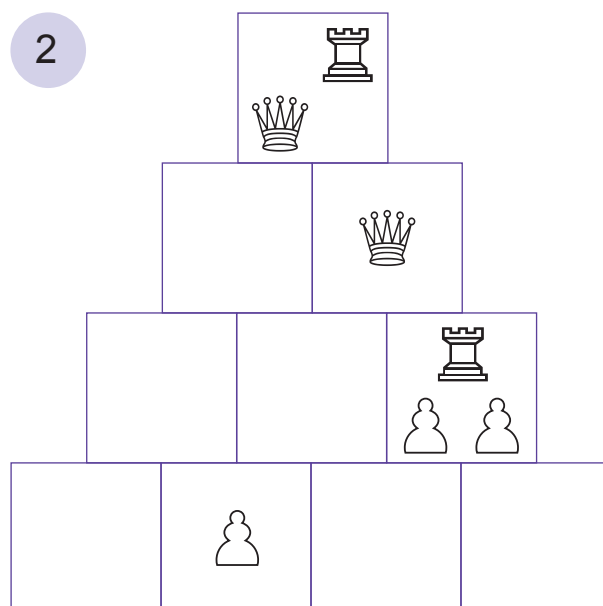
2



1



2





Relaciona amb fletxes cada paraula primitiva (esquerra) amb la seva paraula derivada (dreta).

Una família lèxica està formada per totes aquelles paraules que s'han format a partir d'una més curta.

La paraula més curta és la primitiva. Les altres són les derivades.

llibre	1	1	guanya
taula	2	2	peonet
jugada	3	3	llibreria
hora	4	4	escaquístic
cavall	5	5	tauler
guanyar	6	6	jugador
peó	7	7	cavaller
escacs	8	8	horari



Classifica les següents paraules derivades segons s'hagin creat afegint un prefix o un sufix.

contraatac	1	1	amb prefix
moviment	2		Afegint una partícula al davant de la primitiva
defensora	3	2	amb sufix
preescacs	4		Afegint una partícula al final de la primitiva
descoberta	5		
jugadora	6		
subcampionó	7		
escaquista	8		



Observa bé les imatges i respon a les preguntes següents.



28 €

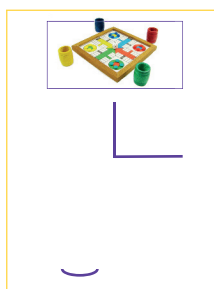
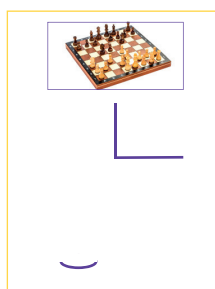


19 €

En una aula de 24 alumnes s'organitza un taller de jocs de taula.

1

Si tots juguen simultàniament al mateix joc, quants jocs d'escacs i parxís es necessitaran?



$$\text{Chessboard icon} = \boxed{} \text{ jocs}$$

$$\text{Board game icon} = \boxed{} \text{ jocs}$$

2

Quantes peces tindran aquests jocs d'escacs?



$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{} \text{ peces}$$

3

Quants euros costaran si es compren tots aquests jocs de taula?



$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{} \text{ €}$$

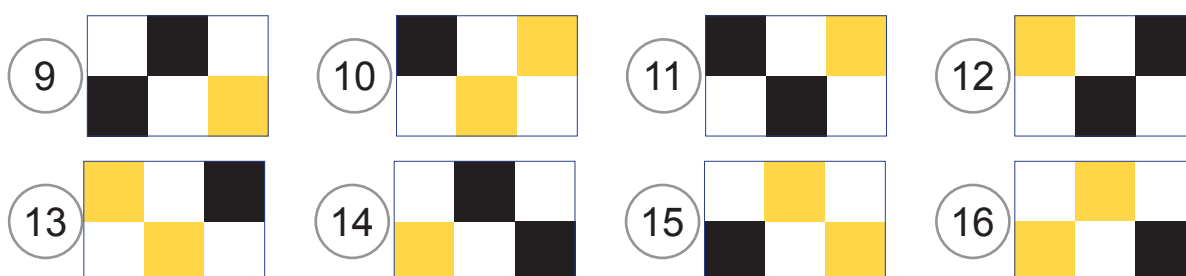
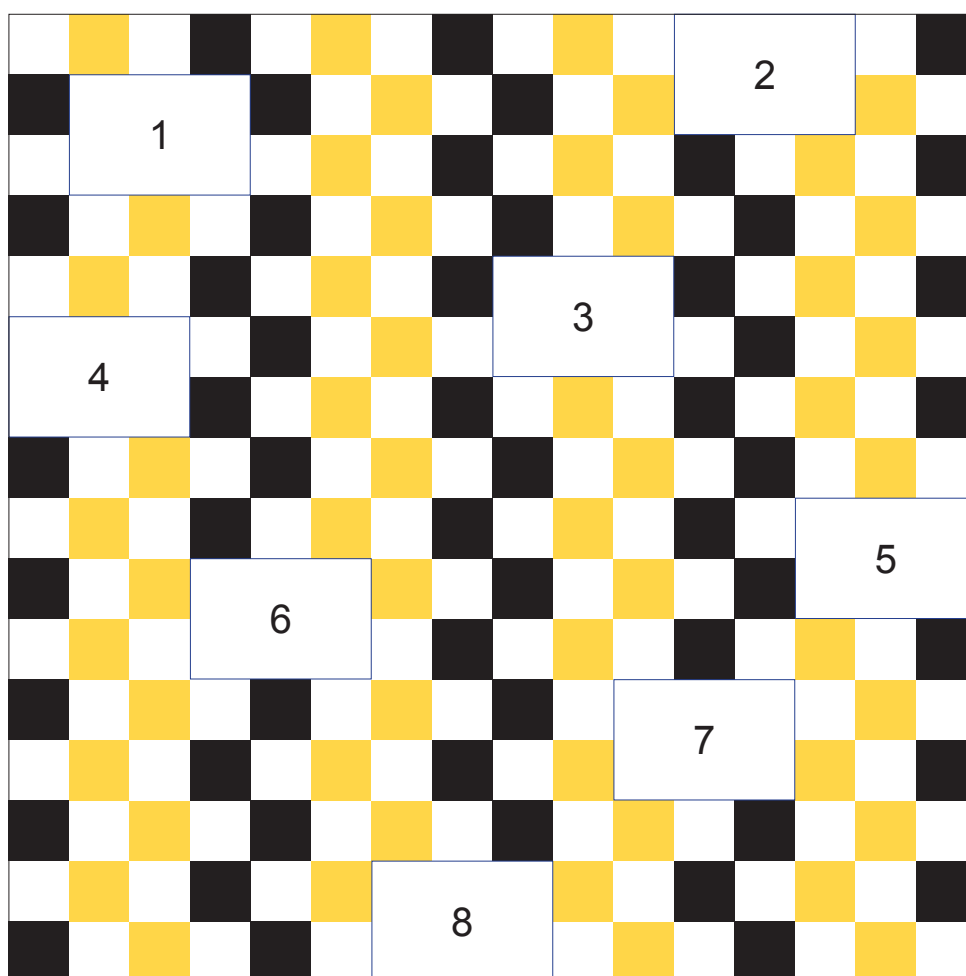


$$\boxed{} \times \boxed{} = \boxed{} \text{ €}$$

Import total: $\boxed{} + \boxed{} = \boxed{} \text{ €}$



Completa aquest tauler especial.



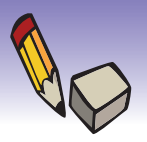
Indica els números de les peces i dels forats del tauler que encaixen entre si.

1			2			3			4		
5			6			7			8		

La clavada

- Tipus
- Amb quines peces?
- Observacions

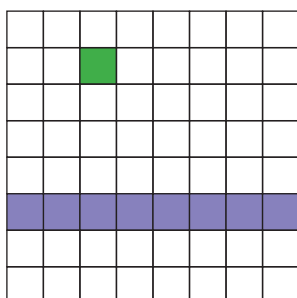




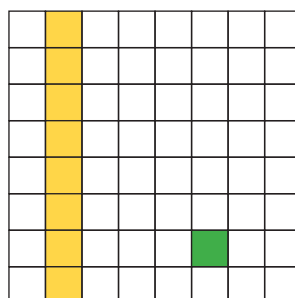
Pinta les files, columnes i diagonals completes a partir de la casella verd, tot seguint les instruccions.

1

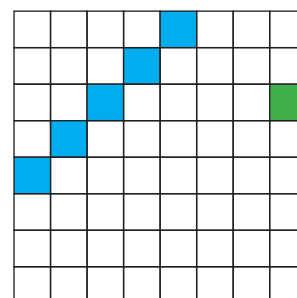
Paral·lela a la línia mostrada i que passi per la casella de color verd.



fila



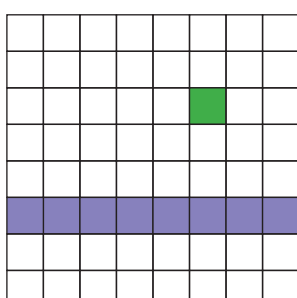
columna



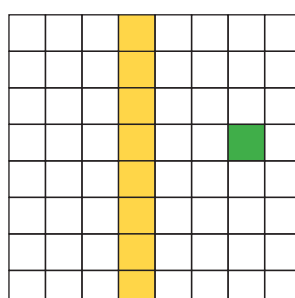
diagonal

2

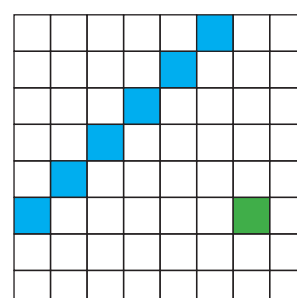
Perpendicular a la línia mostrada i que passi per la casella de color verd.



fila



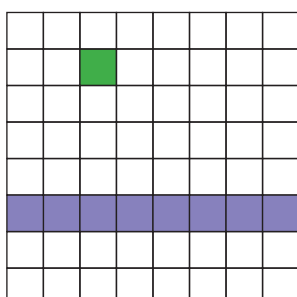
columna



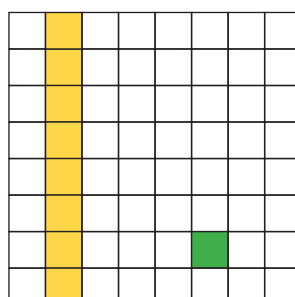
diagonal

3

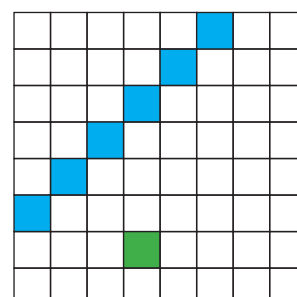
Secant a la línia mostrada i que passi per la casella de color verd. No pot ser perpendicular.



fila



columna



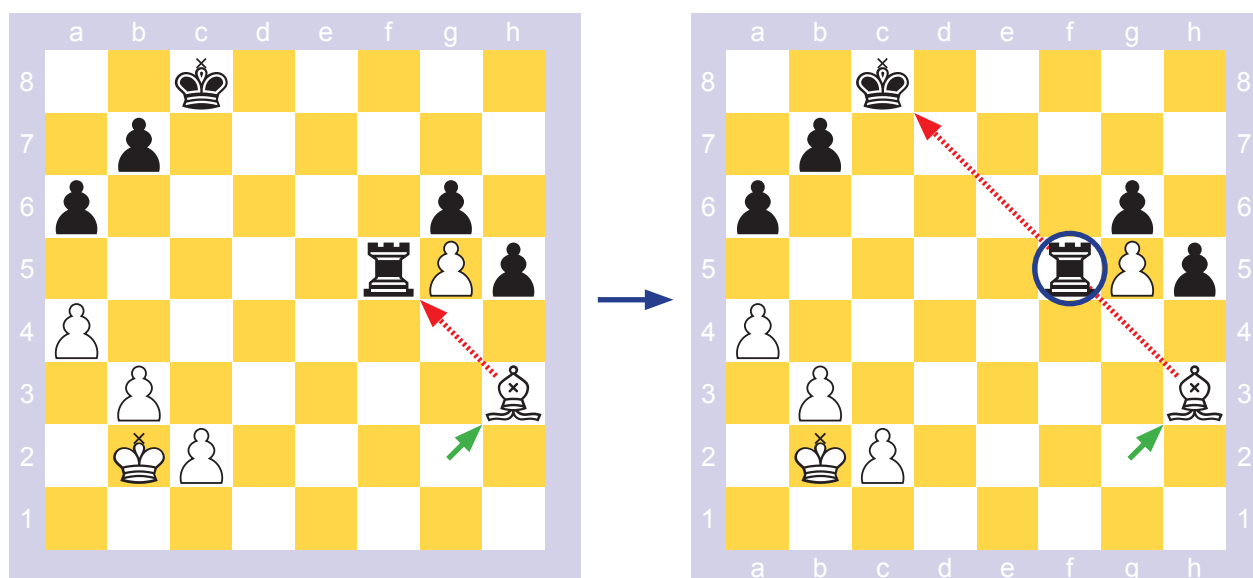
diagonal



Tipus de clavada

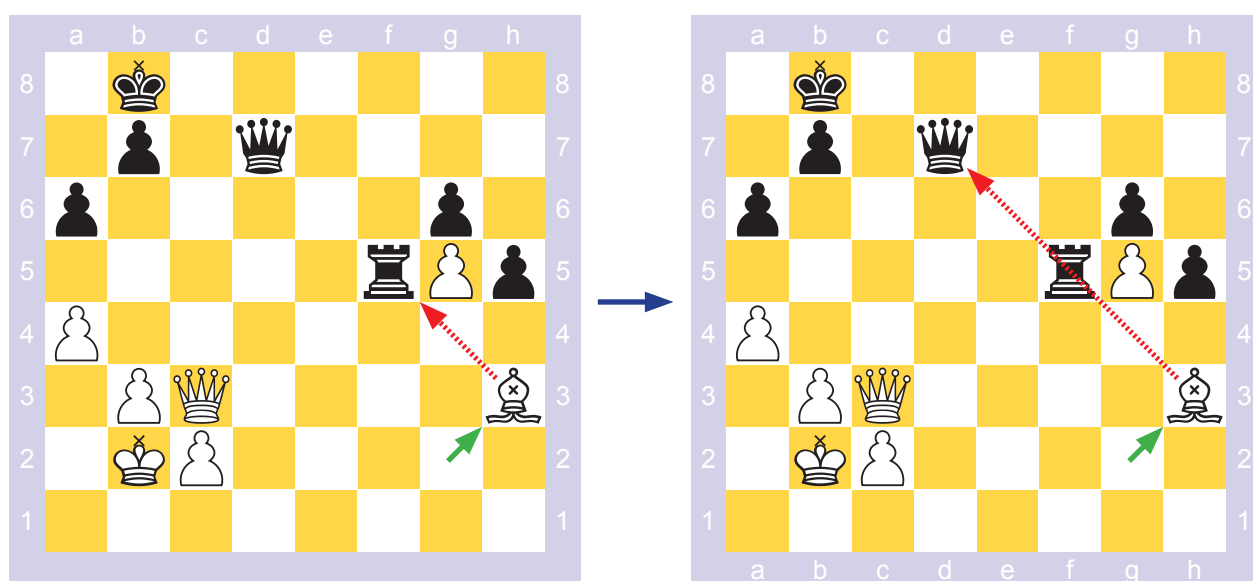
Una peça està clavada si no es pot moure, perquè, si ho fa, facilita que es pugui capturar una altra de les seves peces o bé el seu rei queda en escac.

Absoluta



La torre no es pot moure perquè el seu rei quedaria en escac (jugada il·legal). En la propera jugada, l'alfil podrà capturar aquesta torre.

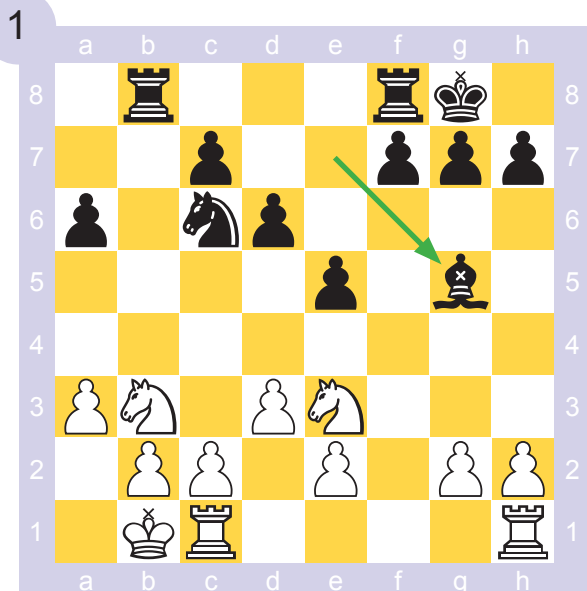
Parcial



En aquest cas, la torre es pot moure. Si ho fa, l'alfil podrà capturar la dama, i, si no es mou, podrà capturar la torre.

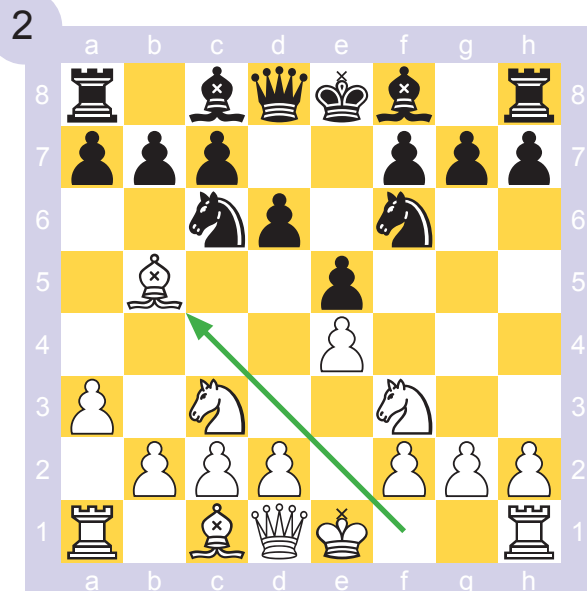


Encercla el tipus de clavada que es mostra en les posicions següents.



Absoluta

Parcial

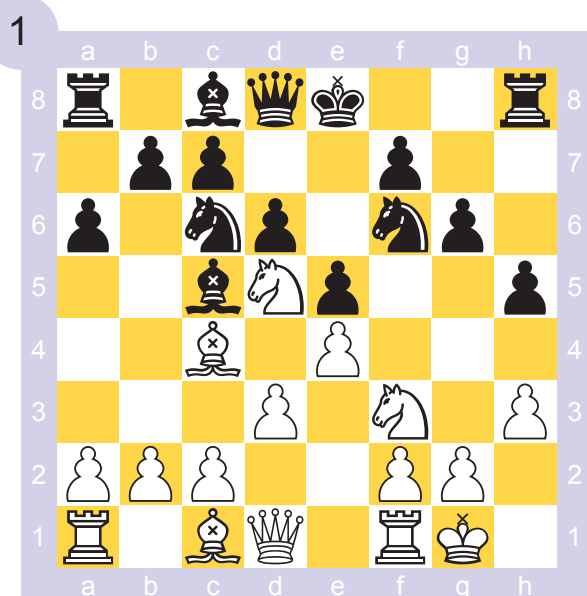


Absoluta

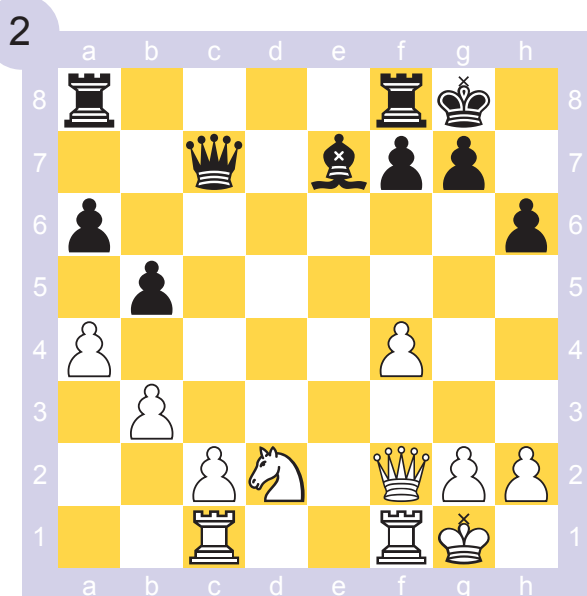
Parcial



Indica amb fletxes les jugades per realitzar una clavada.



Juguen blancs



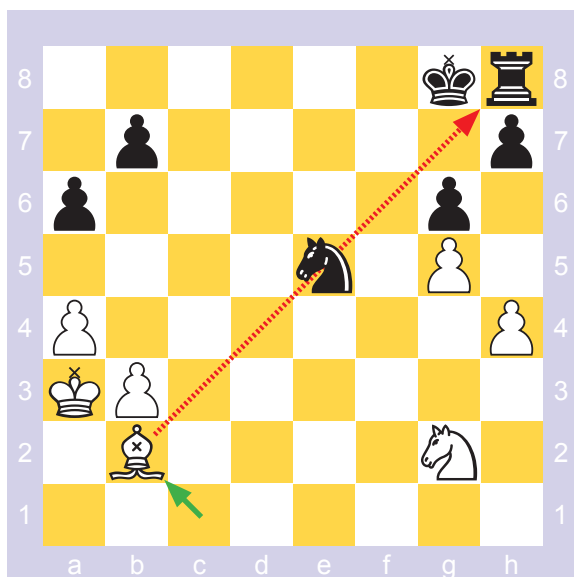
Juguen negres



Amb quines peces?

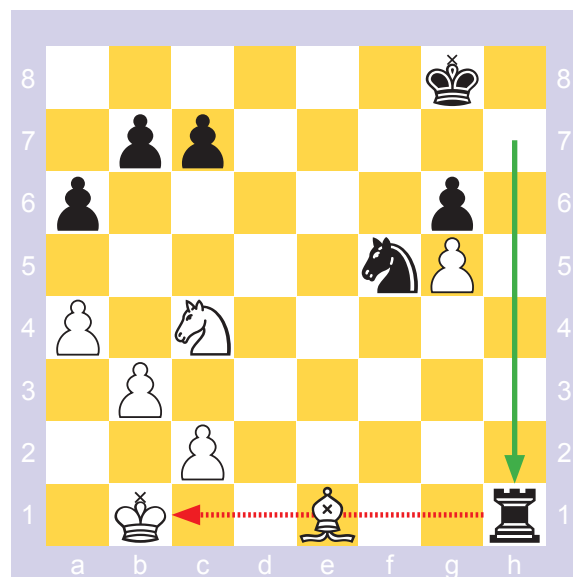
Només l'alfil, la torre i la dama poden realitzar clavades.

Alfil



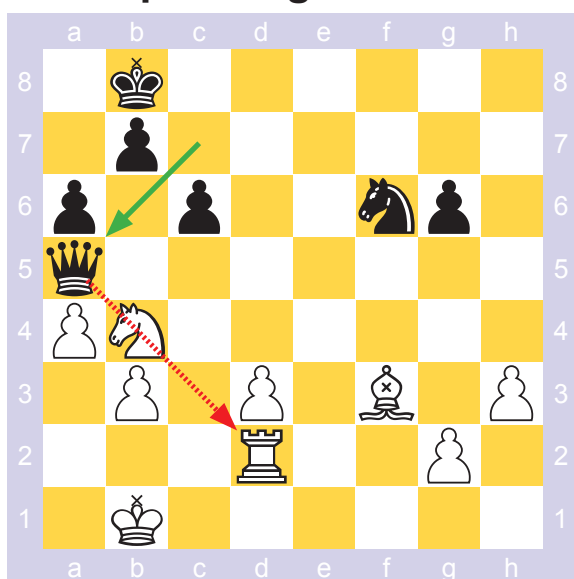
L'alfil pot amenaçar només per les diagonals.

Torre



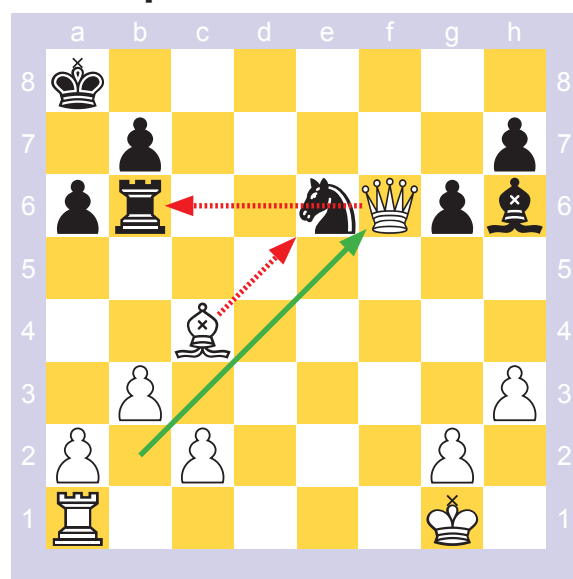
La torre pot amenaçar per les files i columnes.

Dama per diagonals



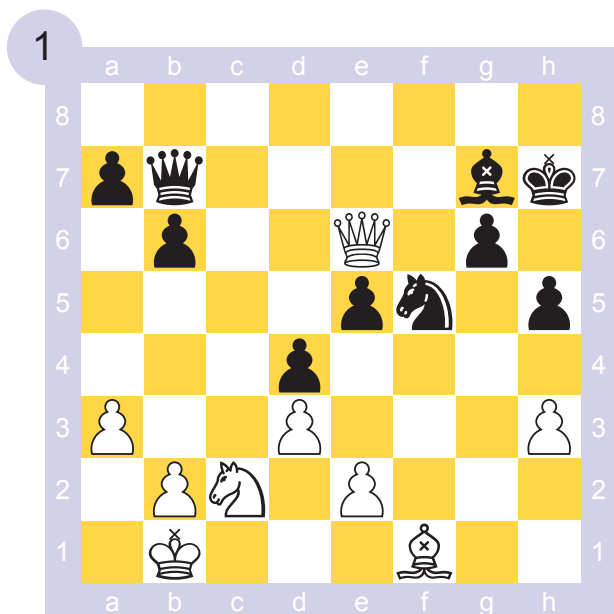
La dama pot amenaçar per les files, columnes i diagonals.

Dama per files o columnes

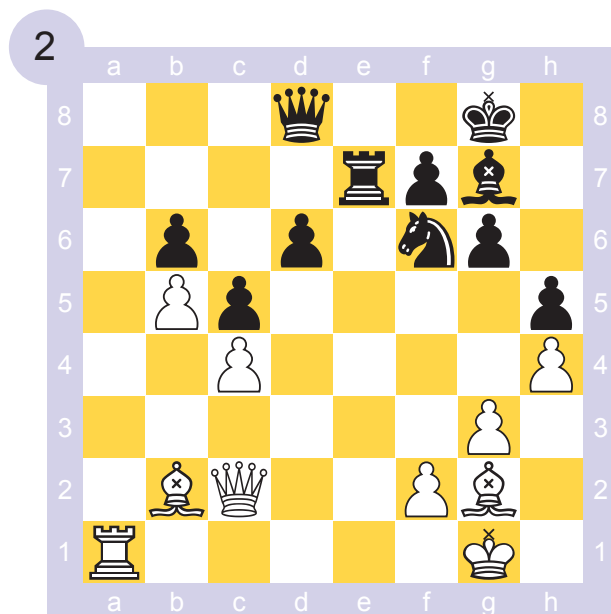




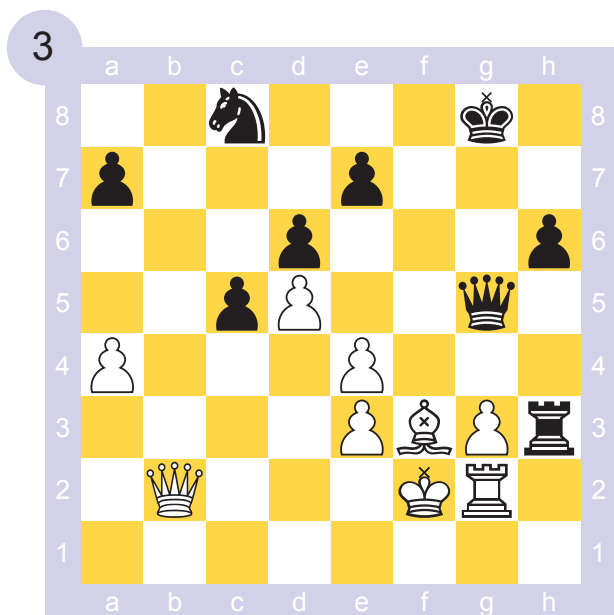
Indica amb fletxes les jugades per realitzar una clavada.



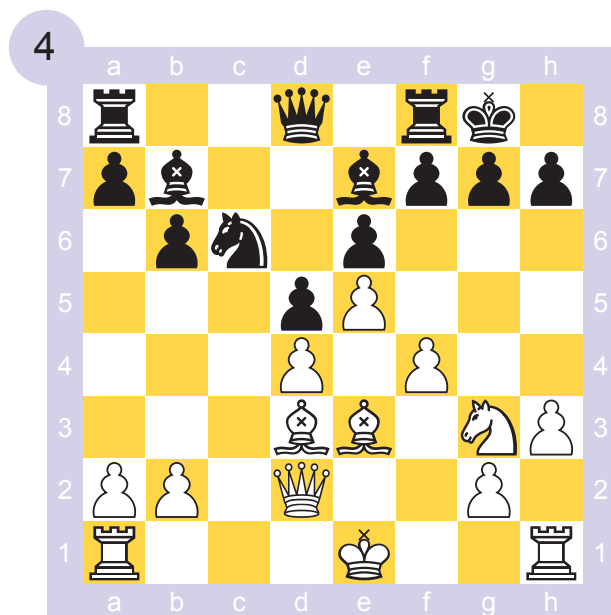
Juguen negres



Juguen blanques



Juguen blanques

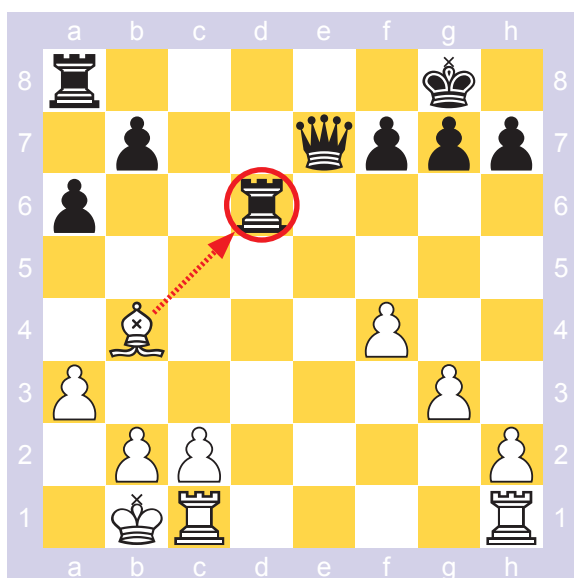


Juguen negres



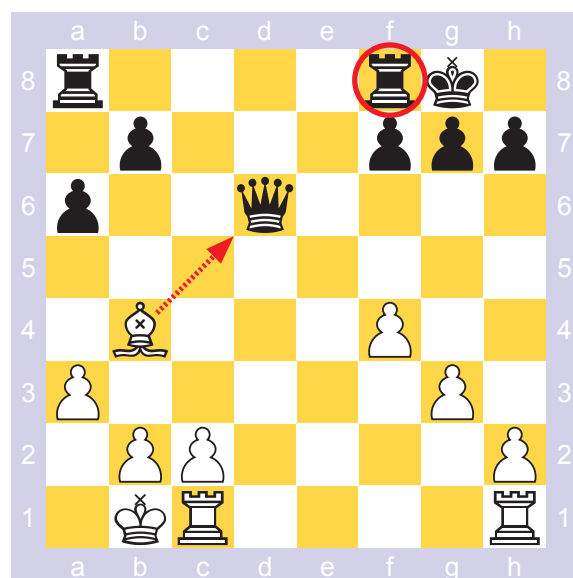
Observacions

Diferències entre clavada i raigs X



Clavada.

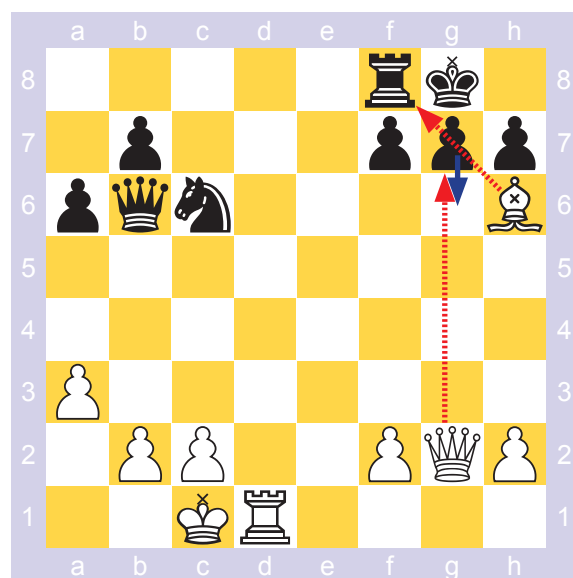
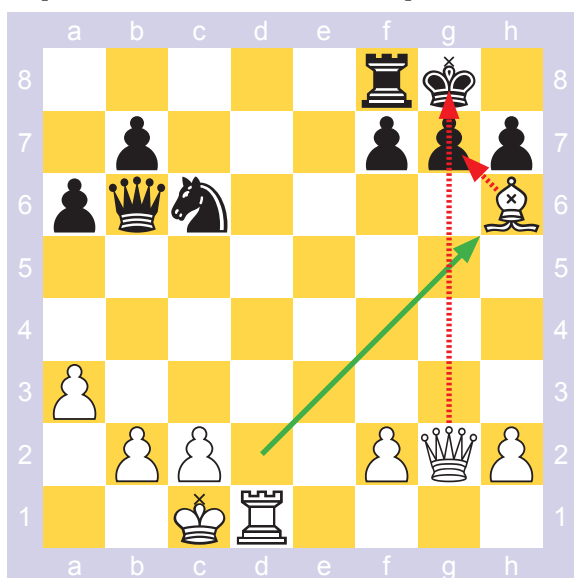
La peça amenaçada (torre) té menor valor que l'altra peça (dama).



Raigs X.

La peça amenaçada (dama) té més valor que l'altra peça (torre).

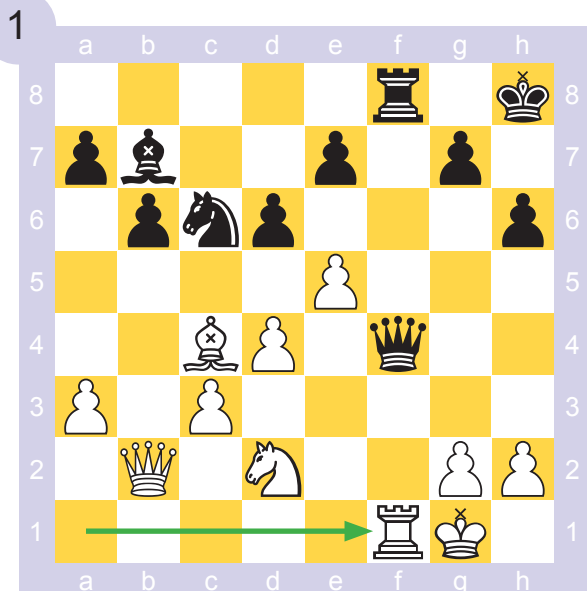
Aprofitar-se d'una peça clavada



El peó g7 està clavat per la dama. Per això, l'alfil es col·loca a h6 i s'amenaça amb escac i mat o capturar la torre.

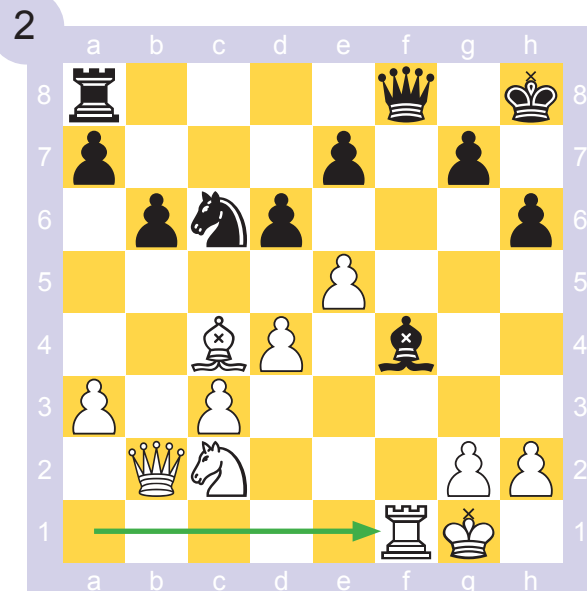


Indica si les següents jugades són una clavada o uns raigs X. Encercla la resposta correcta.



Clavada

Raigs X

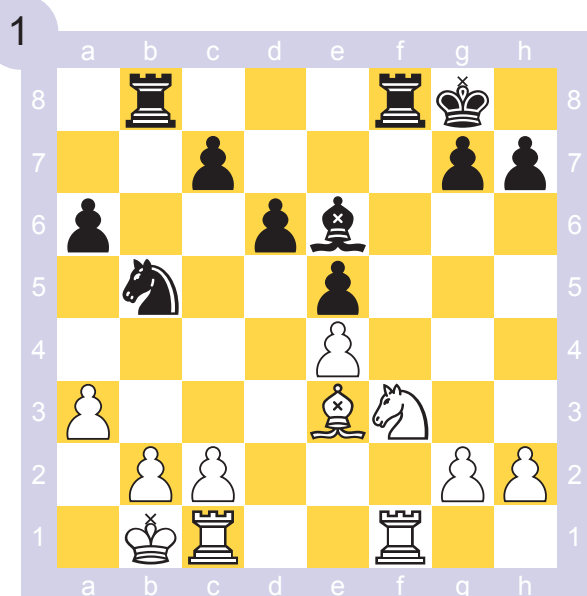


Clavada

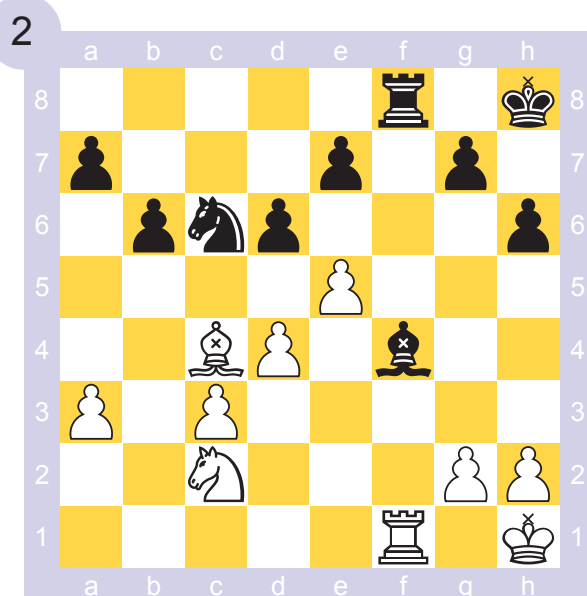
Raigs X



Indica amb fletxes les jugades que calen fer per aprofitar-se d'una peça clavada. Encercla la peça clavada.



Juguen negres



Juguen blanques



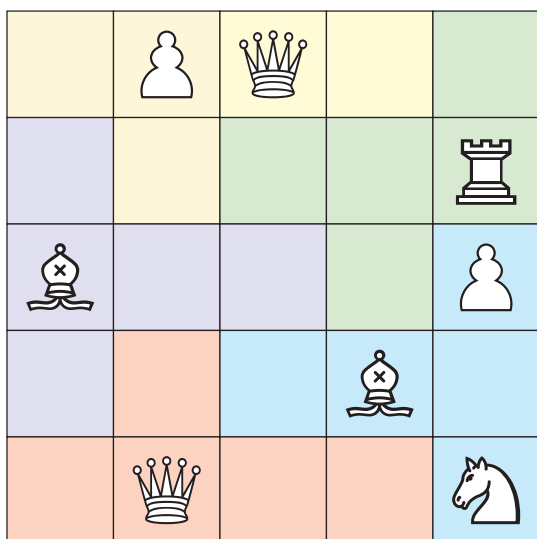
Resol els sudokus 5x5 següents amb peces d'escacs.

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

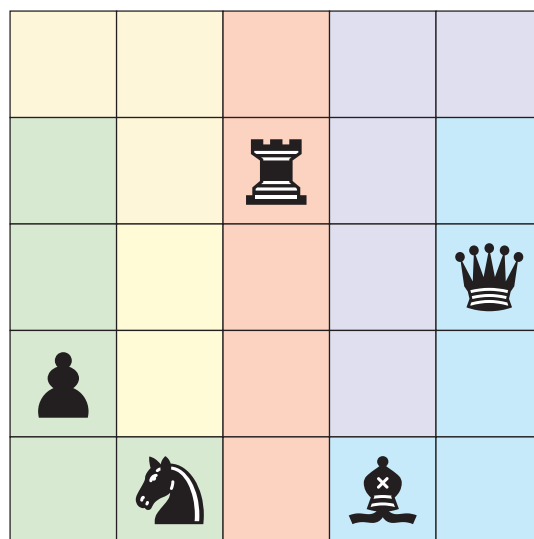
Dues peces iguals no poden estar en la mateixa fila o columna, ni en caselles del mateix color.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.

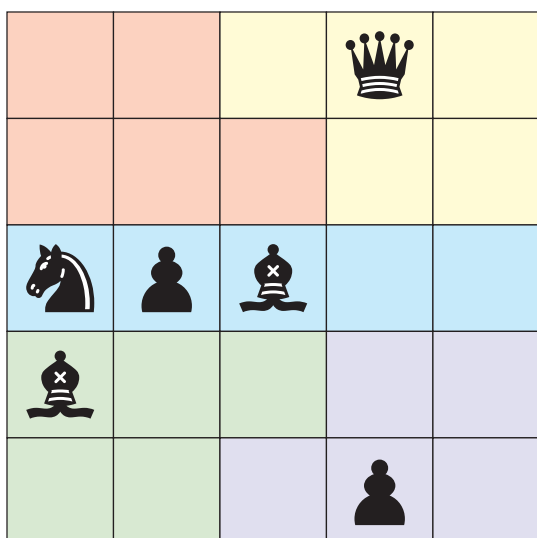
1



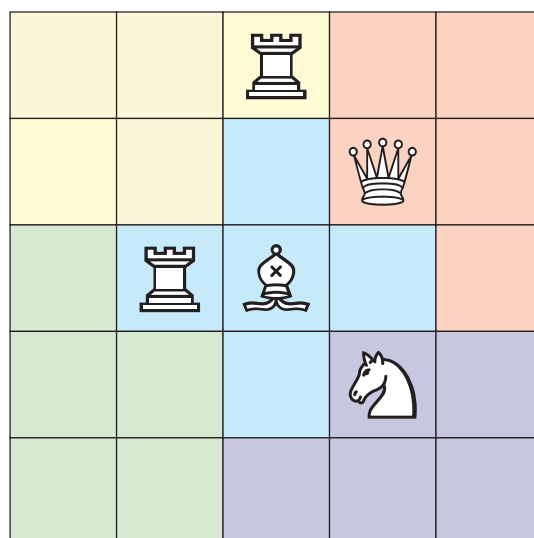
2



3



4





Llegeix el text següent sobre els escacs i l'Alzheimer.

El periodista Leontxo García Olasagasti ens comenta: “Hi ha estudis científics i indicis sòlids que he contrastat amb més de dos-cents neuròlegs que ens permeten afirmar que la pràctica dels escacs retarda l'envelliment cerebral i podria retardar, o fins i tot prevenir, l'Alzheimer.

Tots els estudis actuals per a la prevenció de l'Alzheimer demostren que el més important és l'exercici mental durant els decennis previs a la vellesa”.

L'experiment més conegut es va fer a l'Institut Albert Einstein de Nova York. Va demostrar que les persones grans que practicaven escacs, bridge o ballaven eren les que més augmentaven la seva potència cerebral i la seva reserva cognitiva a una edat que és habitual perdre-la.

Així com és aconsellable realitzar exercici físic per mantenir a to el nostre cos, per què no considerar els escacs com el gimnàs de la nostra ment?

El director d'aquest estudi, el Dr. Joe Verghese, ha arribat a afirmar que pròximament els metges ens receptaran, entre altres coses, una partida diària d'escacs.



https://www.youtube.com/watch?v=7m9FhkO_quA

Respostes

1 Quina és la professió de Leontxo García?

a

neuròleg

b

periodista

c

director

2 Quines persones pateixen principalment Alzheimer?

a

joves

b

adults

c

grans

3 Qui va dirigir un estudi sobre l'Alzheimer a Nova York?

a

Leontxo García

b

Albert Einstein

c

Joe Verghese

4 Quants anys cal fer gimnàstica mental abans de la vellesa?

a

10

b

20

c

60

5 Quin joc es recomana per prevenir l'Alzheimer?

a

dòmino

b

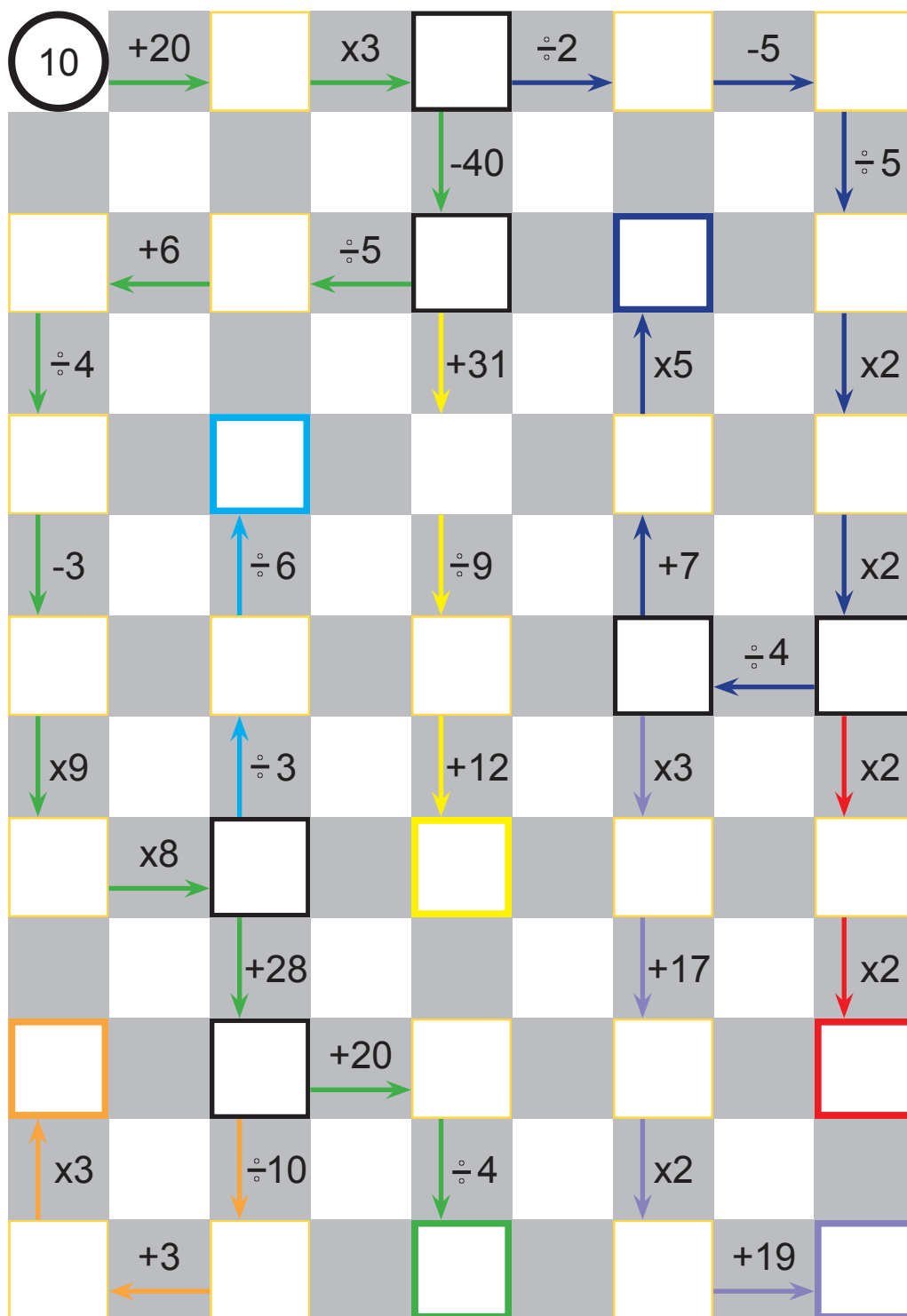
escacs

c

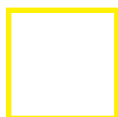
tennis



Segueix les fletxes en aquest tauler, realitza les operacions indicades i anota els resultats en totes les caselles.

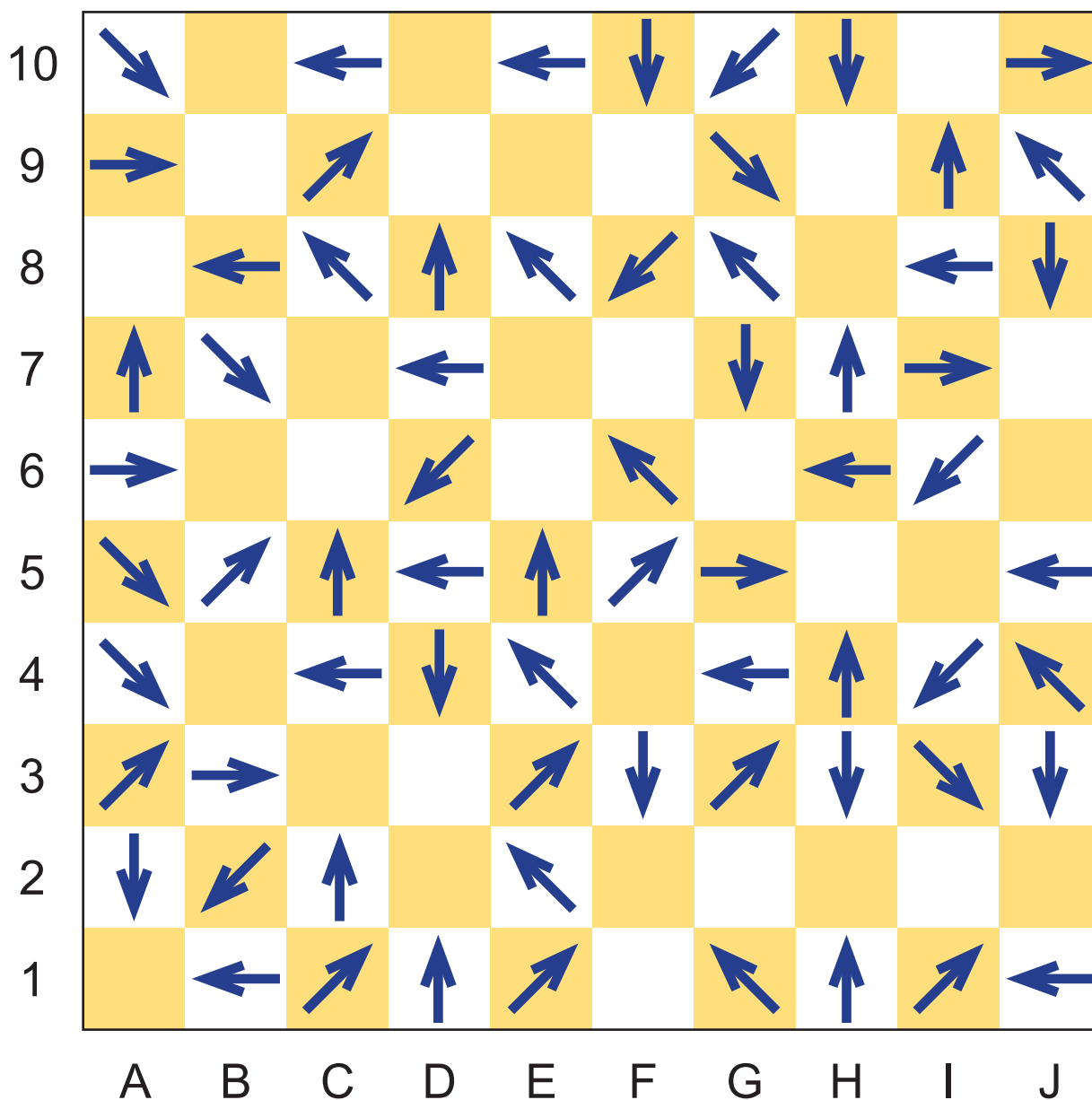


Anota els resultats finals de cada circuit numèric.





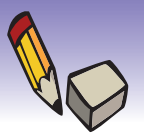
Busca les caselles buides que estan assenyalades únicament per tres fletxes. Escriu el nom d'aquestes caselles en la part inferior del tauler.



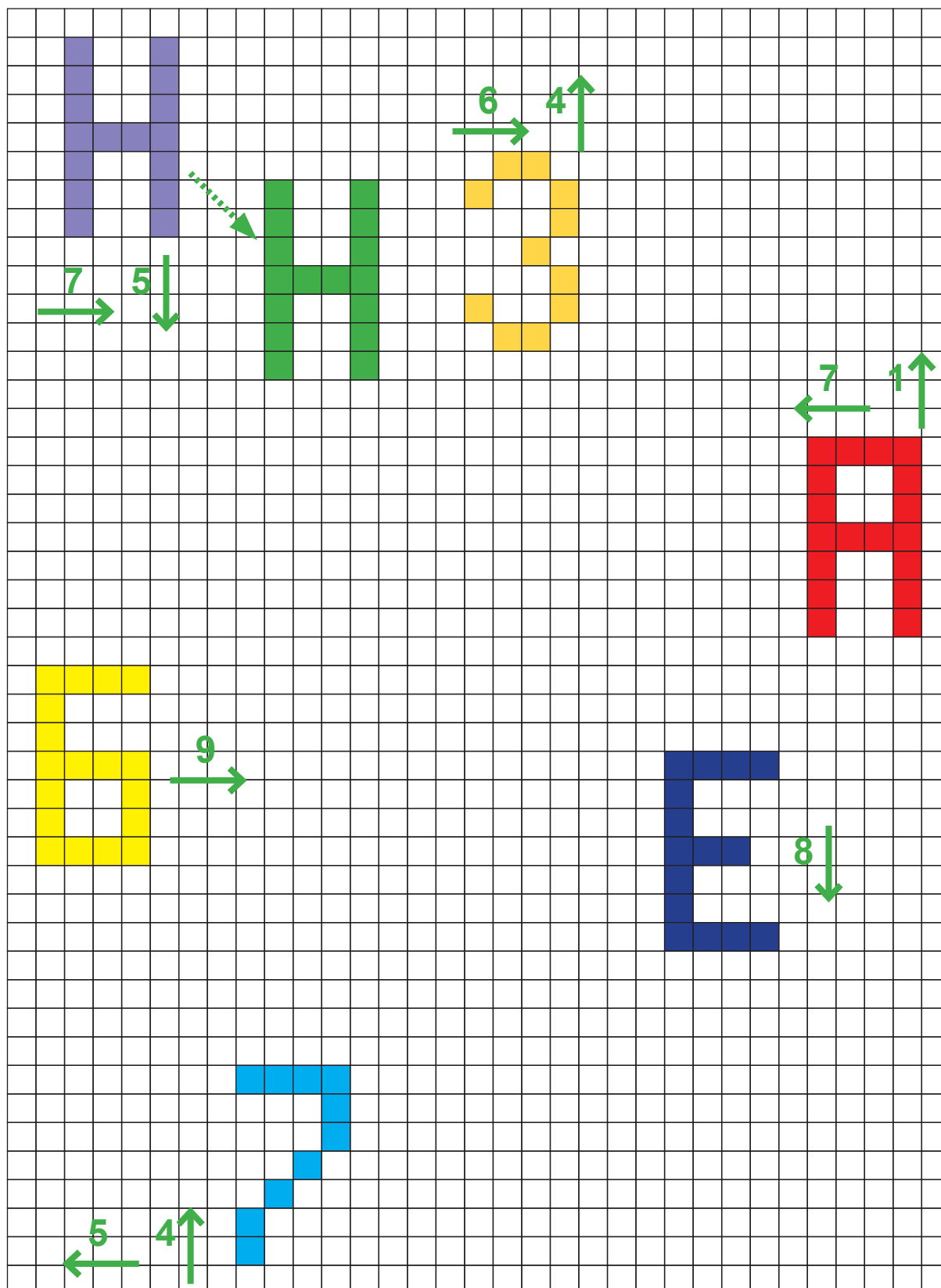
Mat del petó

- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat





Dibuixa les lletres i números resultants després d'aplicar les translacions indicades.

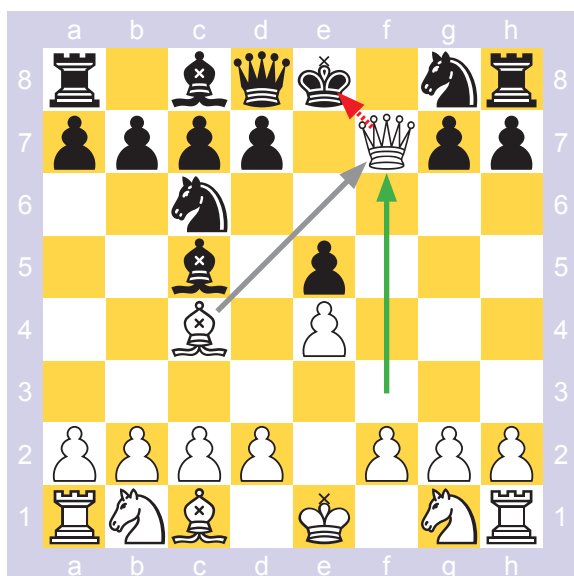




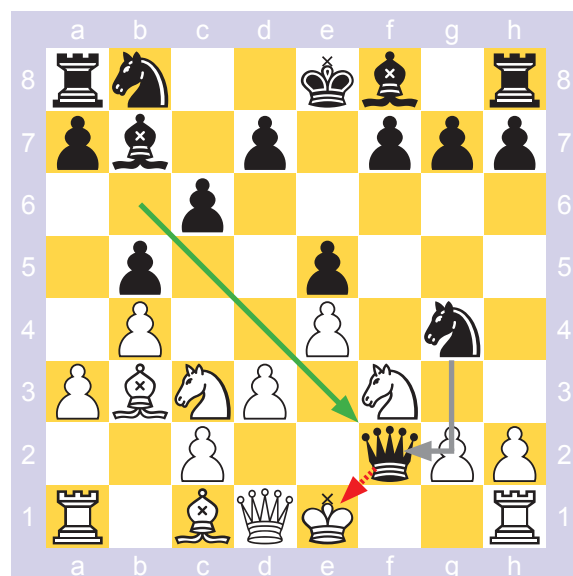
Esquemes de mat

La dama, defensada per una altra peça, fa escac i mat en una casella del costat del rei adversari.

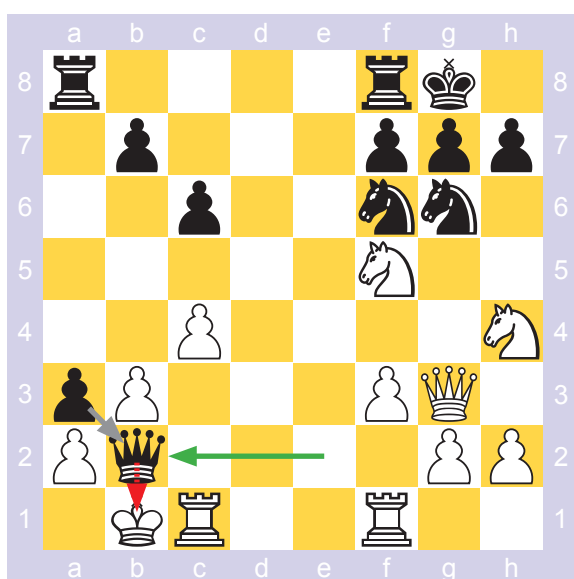
Normalment aquest mat es produeix en una fila o columna exterior del tauler.



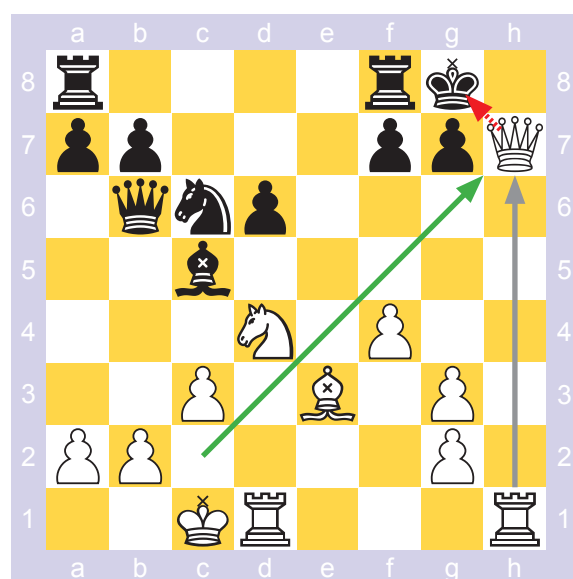
Dama defensada per un alfil.



Dama defensada per un cavall.



Dama defensada per un peó.

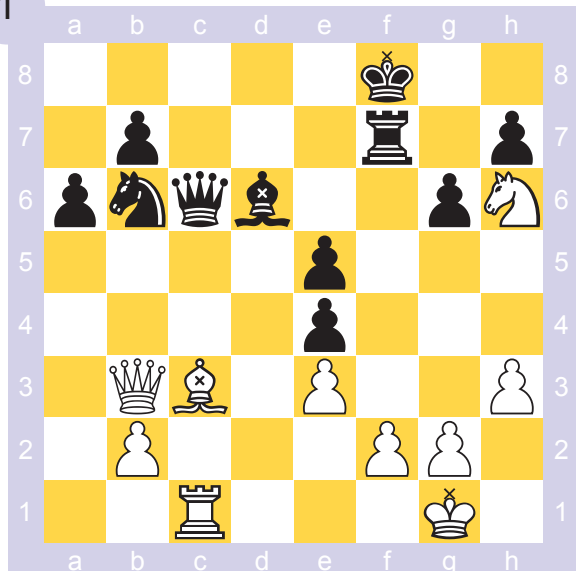


Dama defensada per una torre.

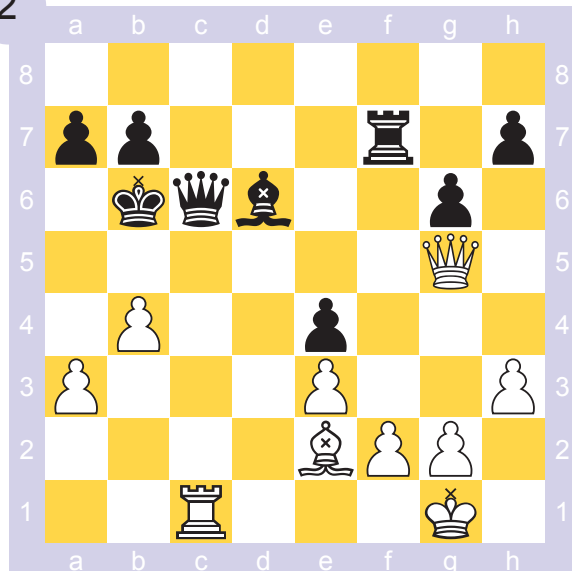


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.

1

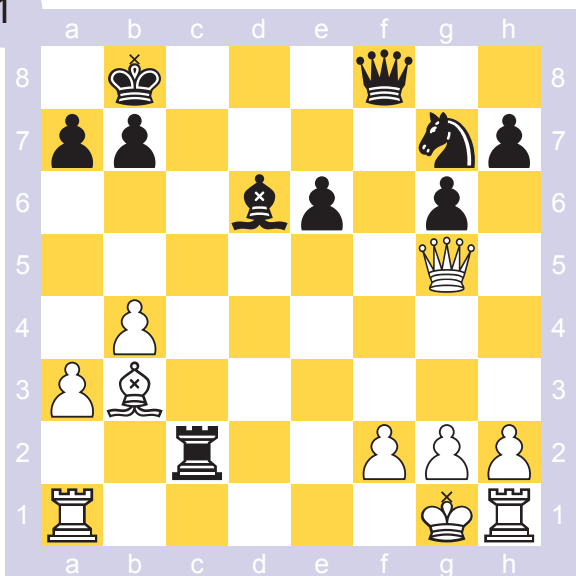


2

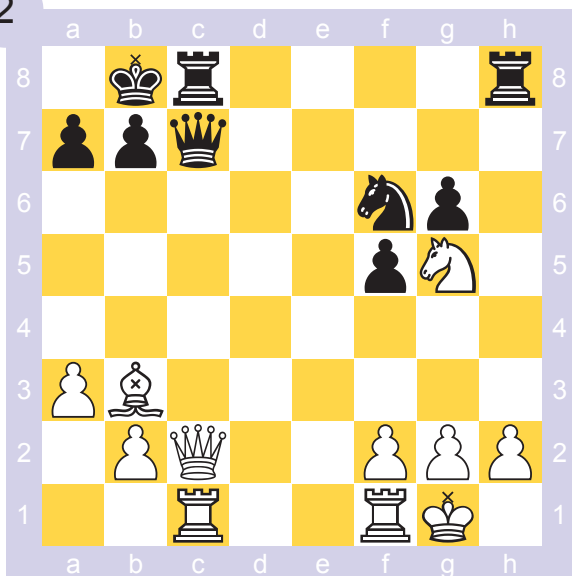


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.

1



2

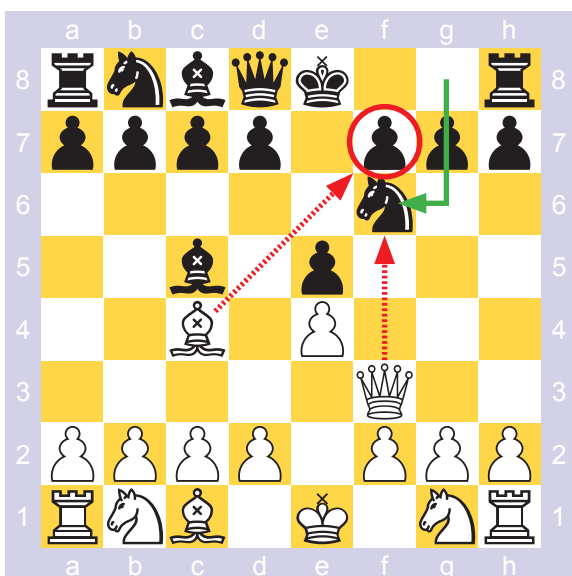




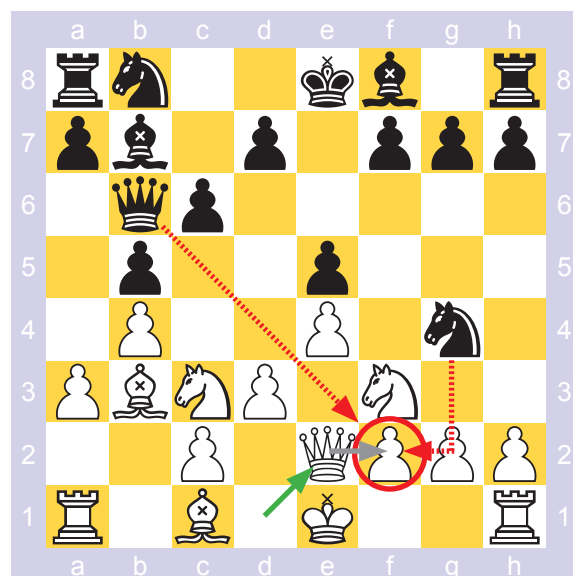
Evitar l'escac i mat

El més fàcil és defensar la casella on la dama farà l'escac i mat.

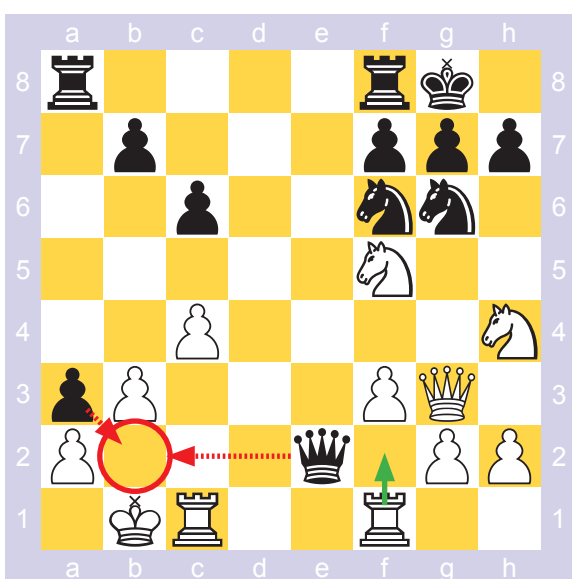
També es pot intentar capturar la peça que defensarà la dama o interposar-ne una perquè la dama no pugui anar a la casella de mat o no quedi defensada.



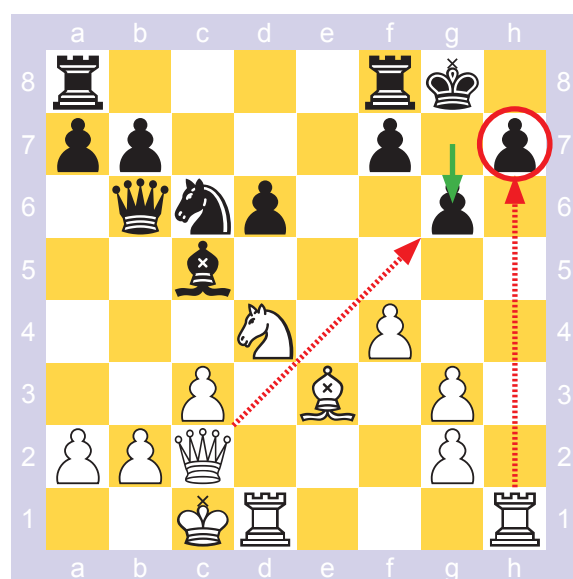
El cavall negre a f3 s'interposa entre la dama i la casella f7.



La dama blanca defensa el peó de f2.



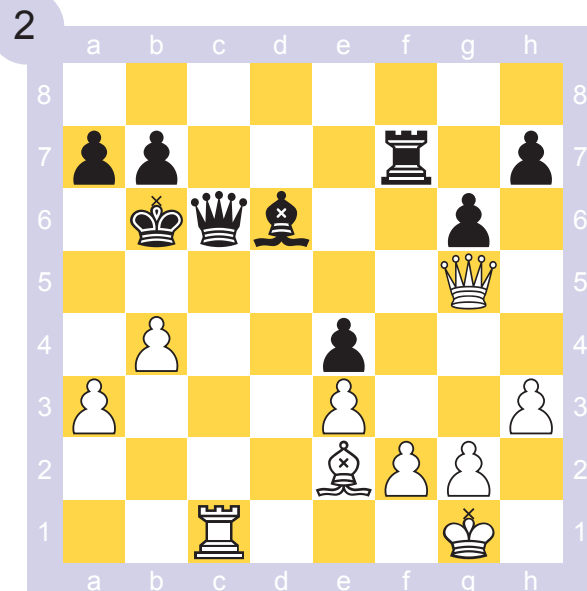
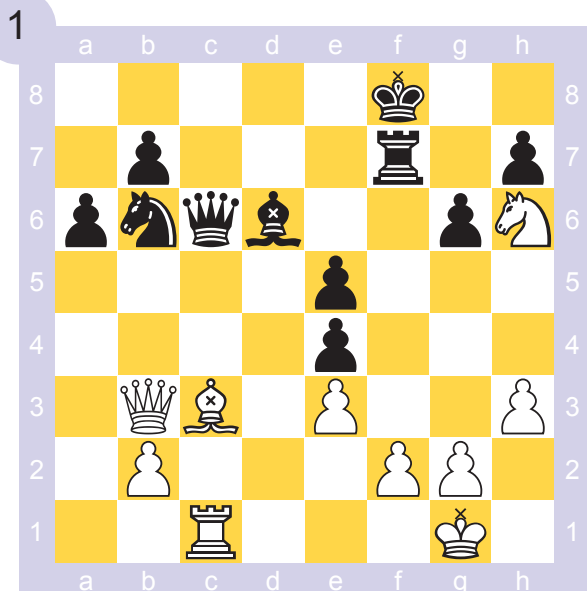
La torre amenaça la dama i defensa la casella de b2.



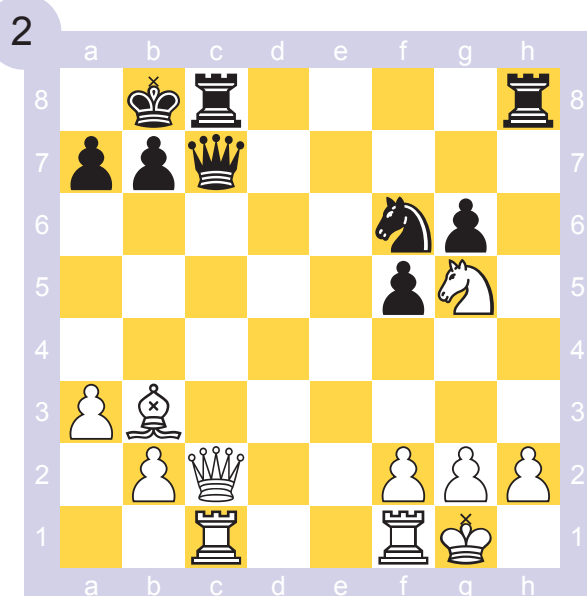
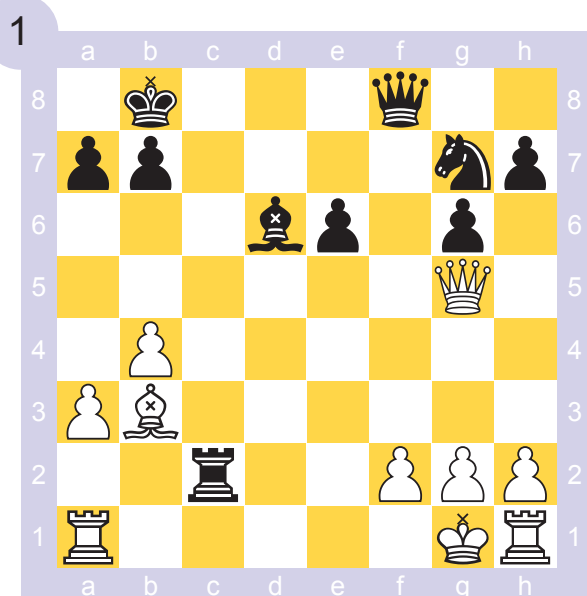
L'avançament del peó g7 impedeix que la dama pugui capturar el peó de h7.



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

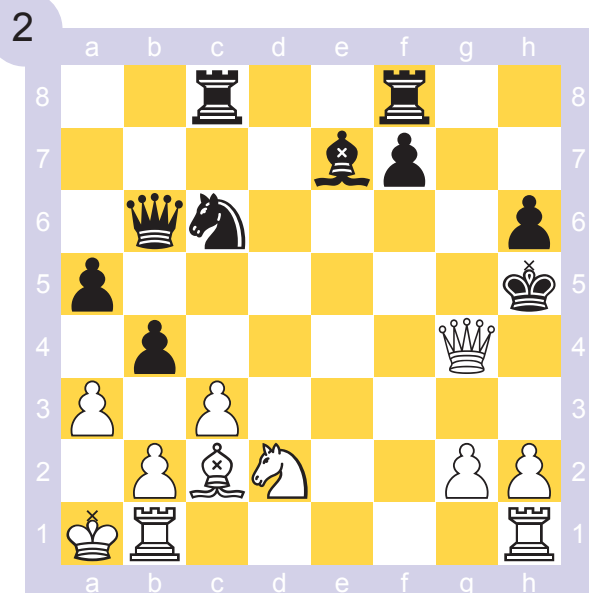
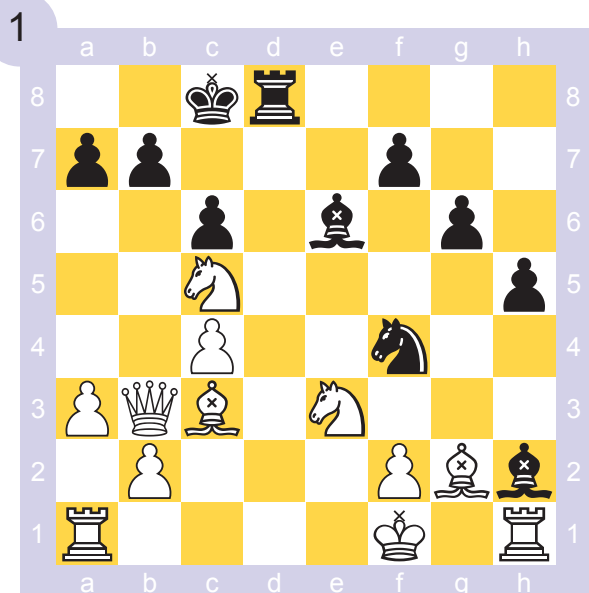


Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.

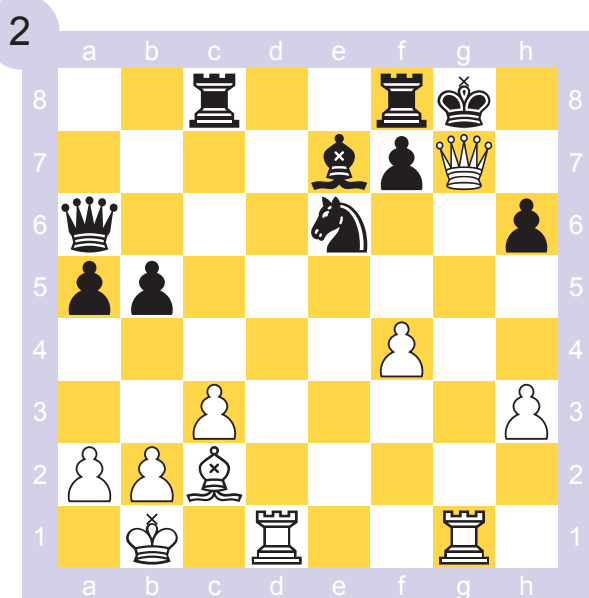
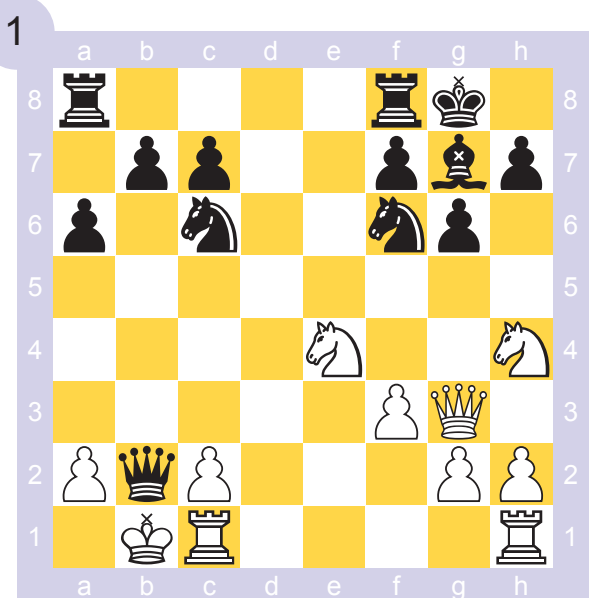




Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

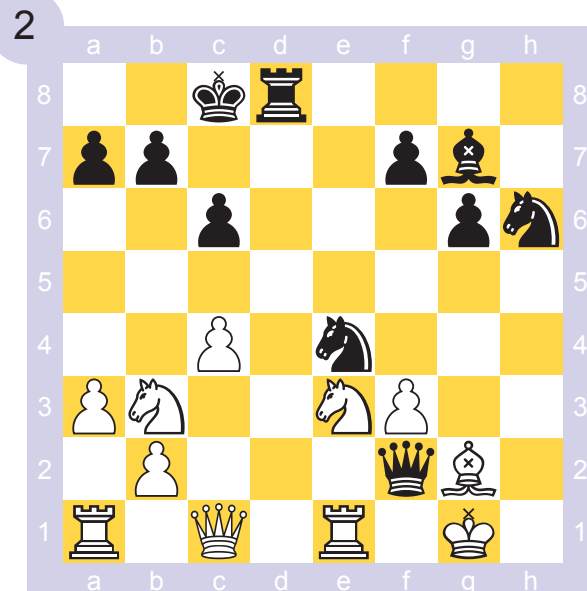
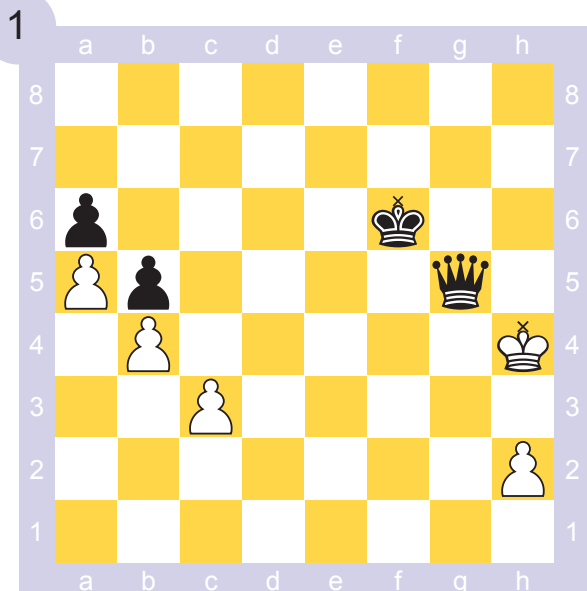


Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.

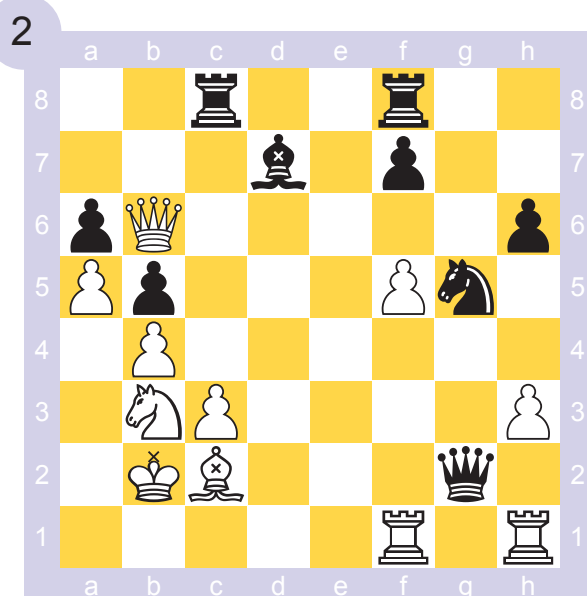
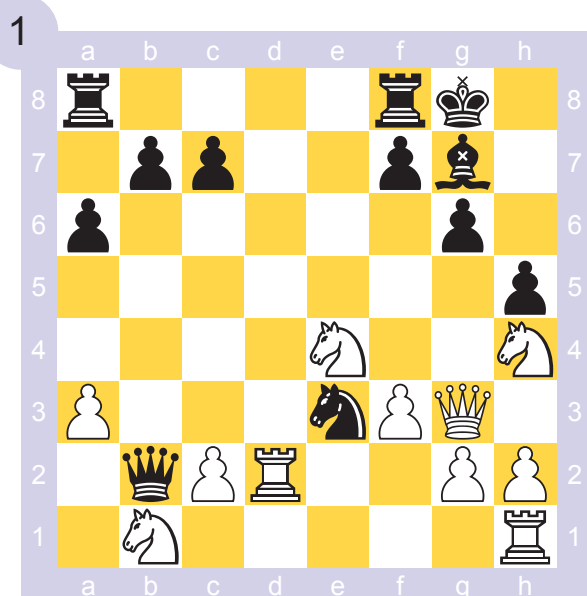




Marca les caselles on posaries la peça indicada al peu del tauler per convertir un escac al rei en escac i mat.



Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.





Troba tres sèries de vuit números en aquest tauler tot seguint les operacions indicades. Es mou com un rei d'escacs.

Pots triar la casella inicial de sortida per a cada sèrie.

8	35	21	14	7	99	52	60	48
7	28	5	3	8	83	91	52	67
6	34	7	12	75	12	60	83	75
5	5	41	34	17	67	17	75	27
4	48	10	22	27	43	51	22	67
3	55	15	27	26	21	16	59	27
2	46	62	36	32	24	42	11	32
1	51	41	69	76	37	16	8	6
	A	B	C	D	E	F	G	H

Anota el nom de les caselles (lletra i número) per a cada sèrie.

1

+



B6

C6

D5

2

-



3

-





Relaciona amb fletxes els signes de puntuació amb la seva funció en els textos.

El punt 1

1 Serveix per deixar incompleta una enumeració o una frase.

La coma 2

2 Serveix per indicar que comença una enumeració o un diàleg.

Els punts suspensius 3

3 Serveixen per separar oracions. El punt final serveix per tancar un text o enunciat.

Els dos punts 4

4 Serveix per separar paraules d'una enumeració o per interrompre la frase, si es vol realitzar una aclariment.



Relaciona amb fletxes aquestes frases famoses sobre escacs amb els signes de puntuació utilitzats en la mateixa.

Anatoly Karpov va dir: "Els escacs ajuden als nens a elevar el seu desenvolupament educatiu a baix cost". 1

Punt seguit

1 .

Faig errades... ¡Doncs existeixo! 2

2 ,

Els escacs són la gimnàstica intel·lectual. Wilhelm Steinitz. 3

3 ...

Als escacs, a l'igual que en tot, hi ha que arriscar-se. 4

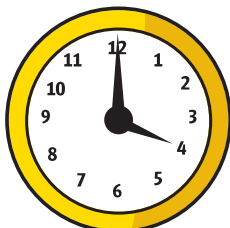
4 :

Realment els escacs són universals: passatemps, cultura, educació, esport... 5

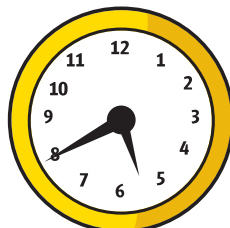


Fixa't en cada rellotge i respon a les preguntes següents.

Una partida d'un campionat d'escacs comença i acaba a les hores indicades en els rellotges següents.



Inici



Final



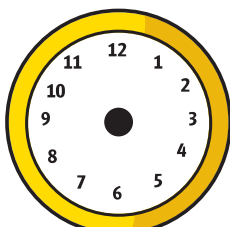
1 Escriu amb lletres les hores dels anteriors rellotges.

Hora inicial

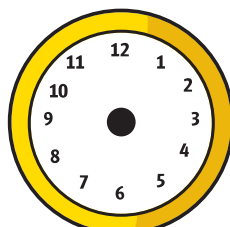
Hora final

2 Quants minuts ha durat la partida?

3 Un dels jugadors tarda 40 minuts a anar des de casa seva al local de joc. Indica les hores de sortida i de tornada a casa (dibuixa les agulles i escriu-les amb lletres).



Sortida



Tornada



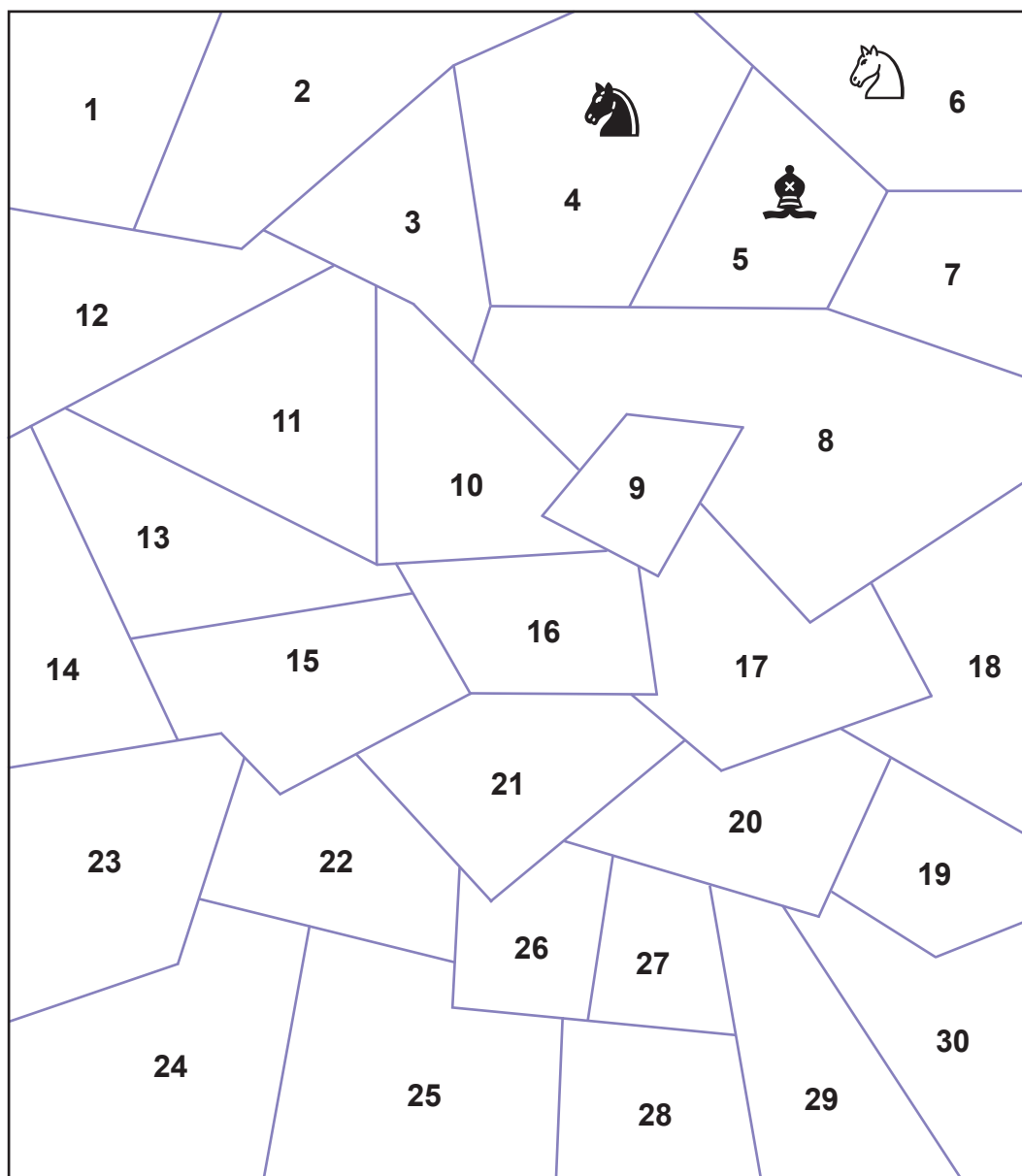
Hora sortida

Hora tornada



Assigna a cada tros del tauler una de les tres peces indicades, de manera que no hi hagi dos trossos adjacents amb la mateixa peça.

Les peces retallables són a l'última pàgina del llibre.



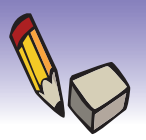
Indica els números dels trossos assignats a cada peça.

	4	7										
	6											
	5											

Intercanvis

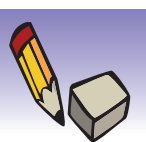
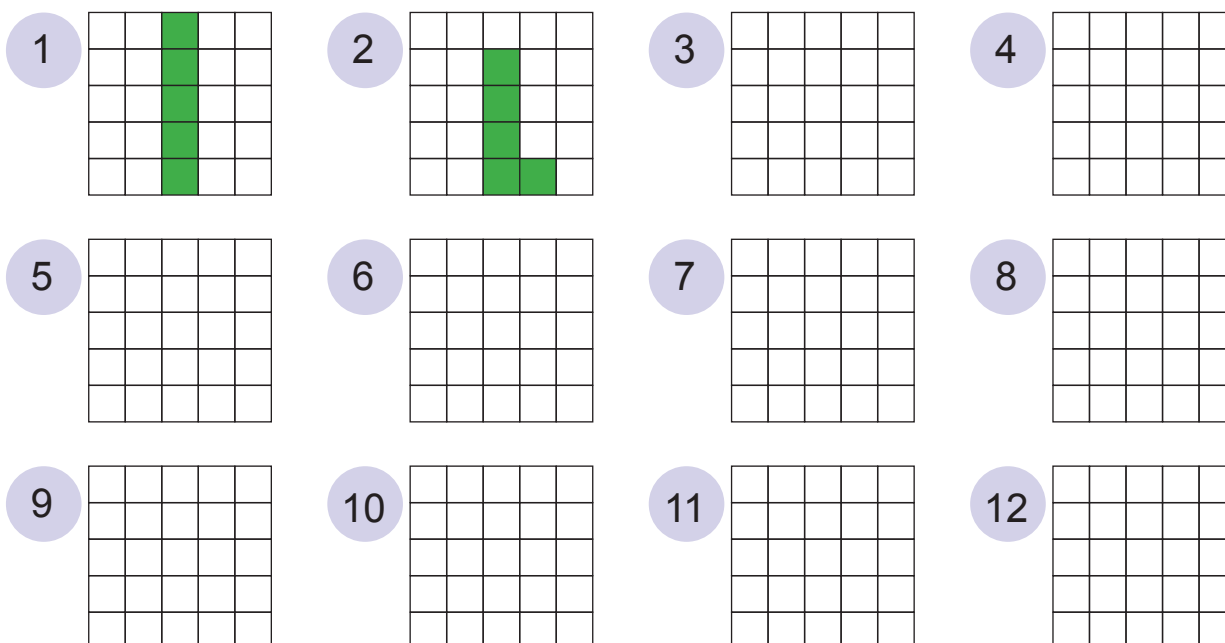
- Nombre de peces atacants i defensores
- Errades típiques
- Casos típics





Troba els 12 pentàminos (figures formades amb 5 caselles) diferents que existeixen.

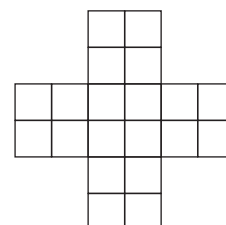
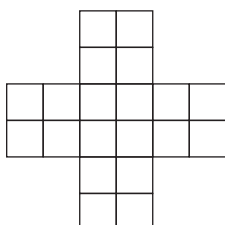
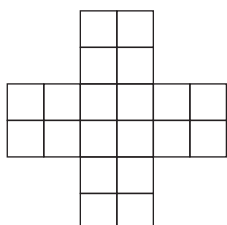
Els pentàminos obtinguts a partir d'altres per simetria axial o per rotació no compten com un pentàmino diferent (veure la pàgina 82 del llibre 3).



Pinta els mosaics següents amb pentàminos.

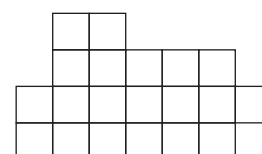
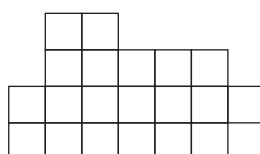
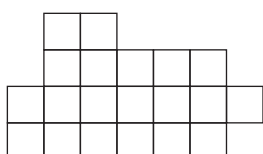
1

Aquesta figura es pot formar amb quatre pentàminos iguals. Troba les tres maneres diferents de fer-ho.



2

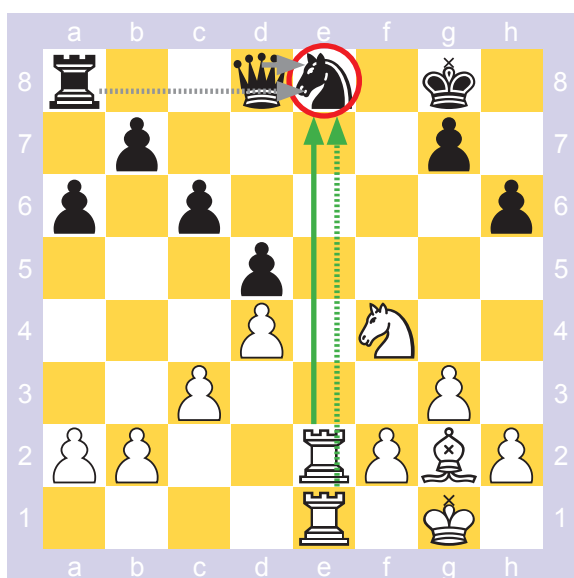
Utilitza tots els dotze pentàminos per formar les tres figures següents. En cada una d'aquestes, utilitza quatre pentàminos diferents.



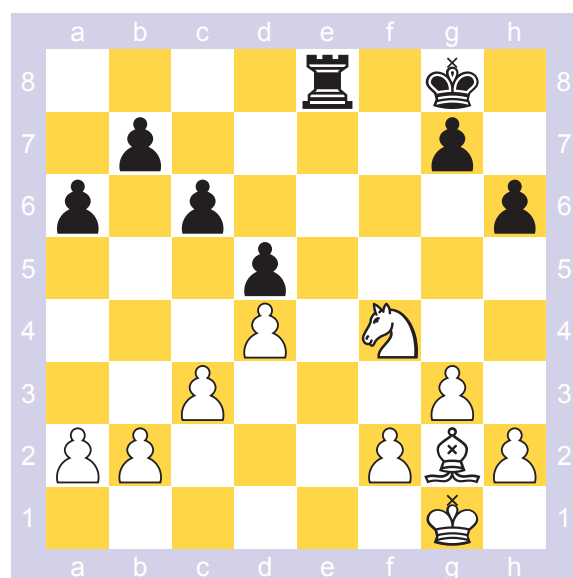


Nombre de peces atacants i defensores

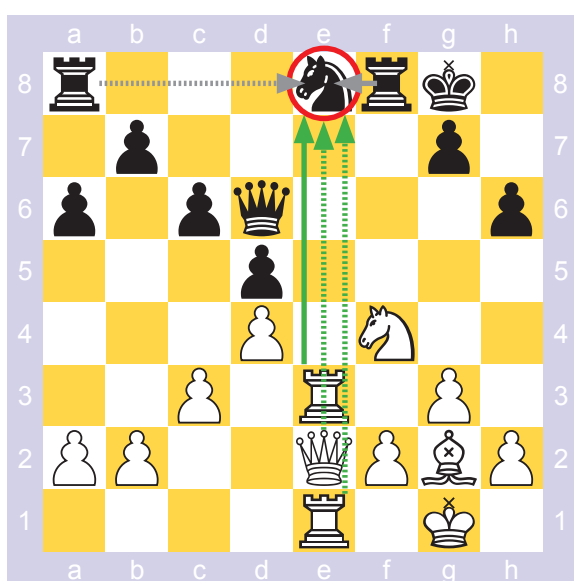
Hi ha un intercanvi de peces si els dos jugadors en capturen com a mínim una en jugades consecutives.



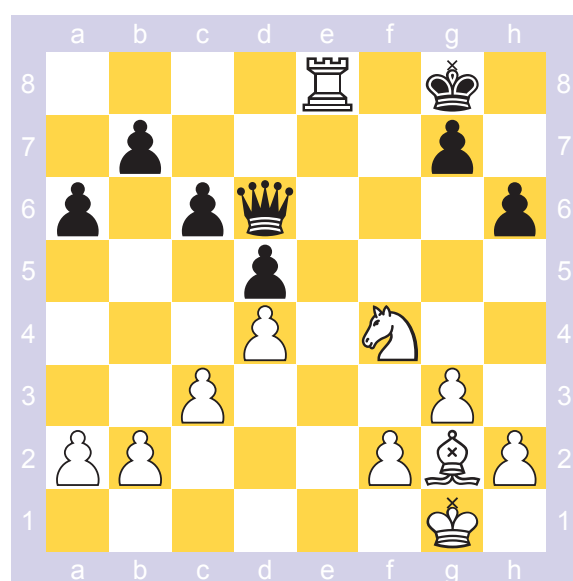
Dues peces atacants i dues peces defensores.



Com que la primera peça defensora és la dama, les negres perden material.



Tres peces atacants i dues peces defensores.

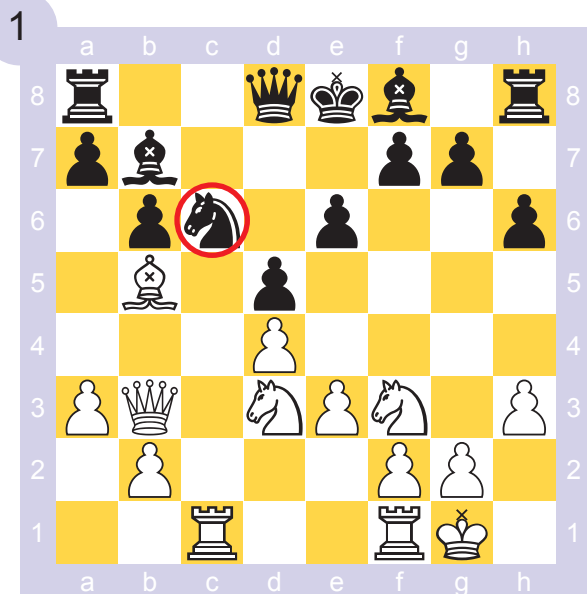


Les blanques perden punts perquè la segona peça atacant és la dama.





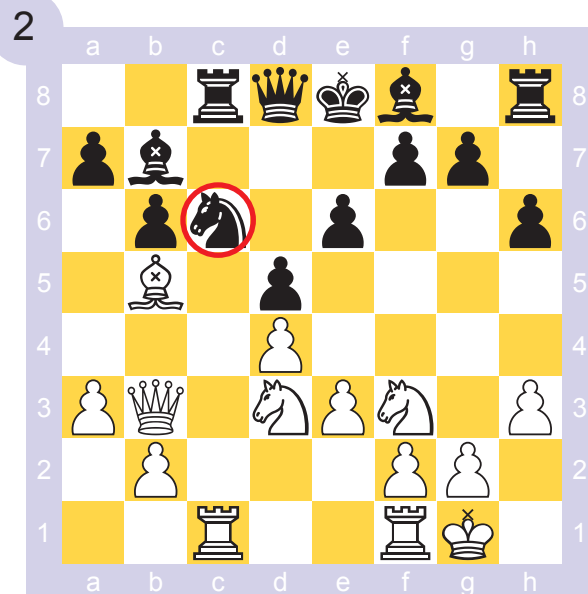
Indica amb fletxes vermelles les peces que ataquen i amb blaves les que defensen la peça encerclada. Es fan tots els canvis possibles.



Peces atacants

Peces defensores

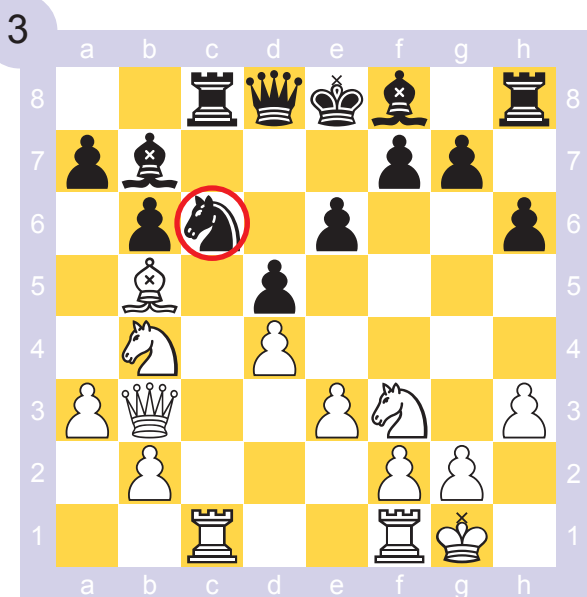
Guanya punts



Peces atacants

Peces defensores

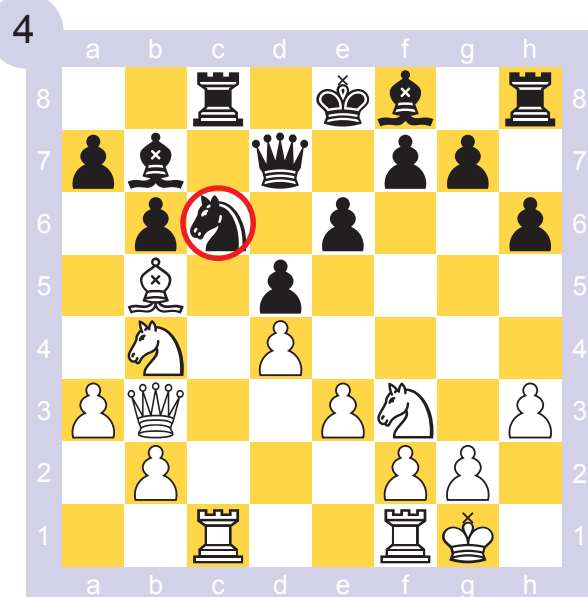
Guanya punts



Peces atacants

Peces defensores

Guanya punts



Peces atacants

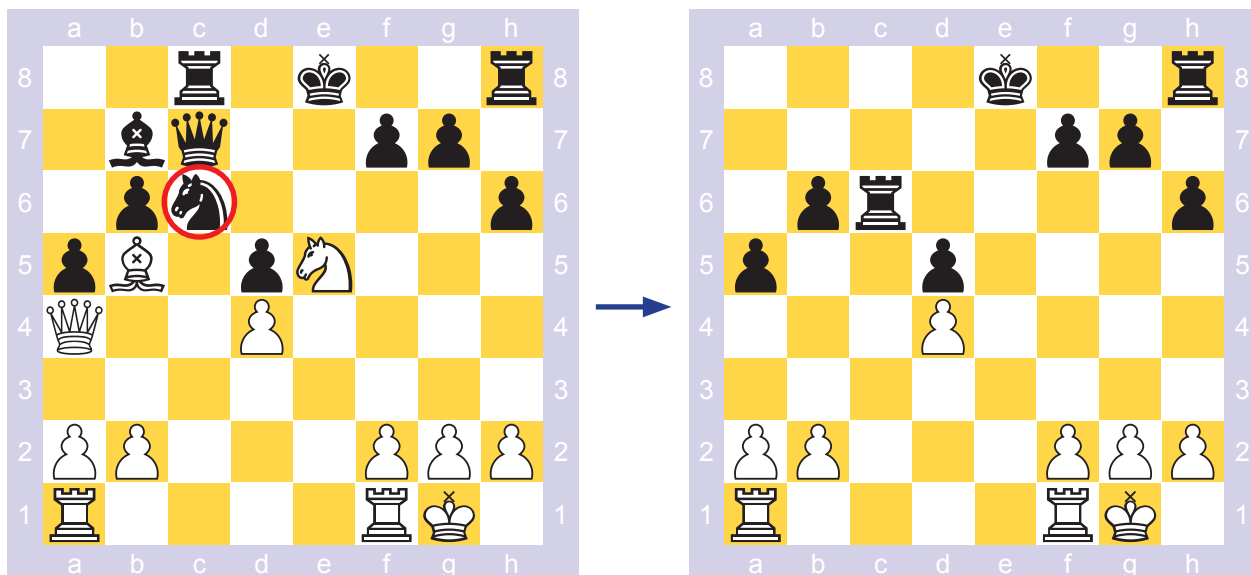
Peces defensores

Guanya punts



Errades típiques

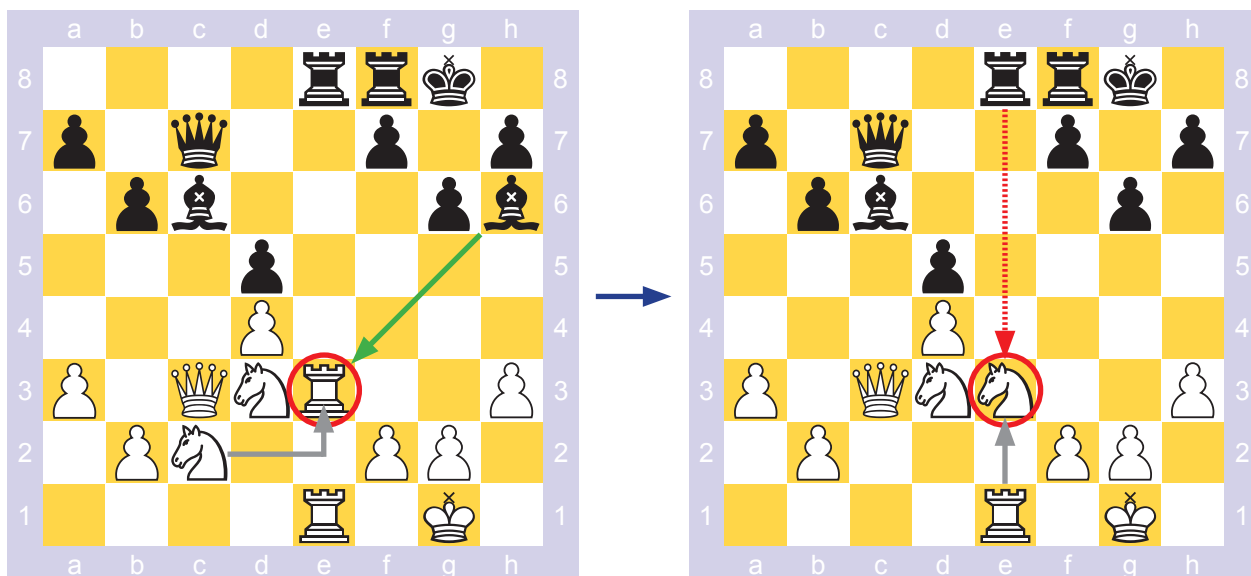
Evitar iniciar l'intercanvi si no hi ha benefici



Les blanques comencen l'intercanvi sense guanyar ni perdre punts. El cavall, alfil i dama de cada banda són capturats.

Les blanques podrien haver augmentat la pressió sobre el cavall negre amb la torre de a1.

Evitar tots els canvis si hi ha pèrdua de material

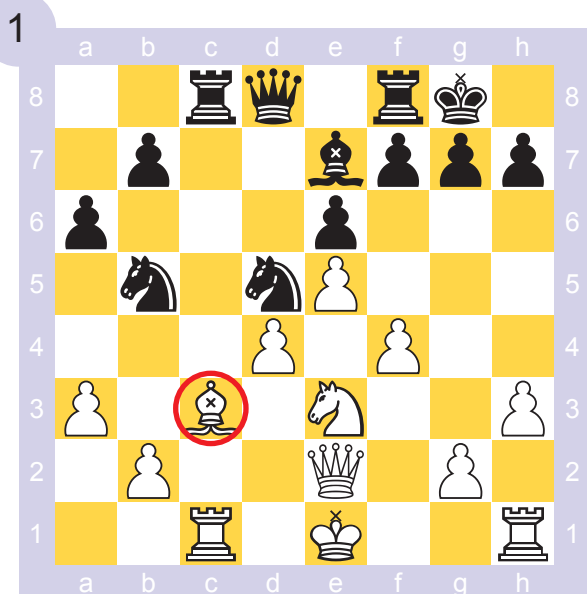


Amb el primer canvi (alfil negre per cavall blanc), les negres guanyen material.

Si les negres realitzen el segon canvi (torre per cavall), aleshores perdran l'avantatge de material guanyat en el primer canvi.

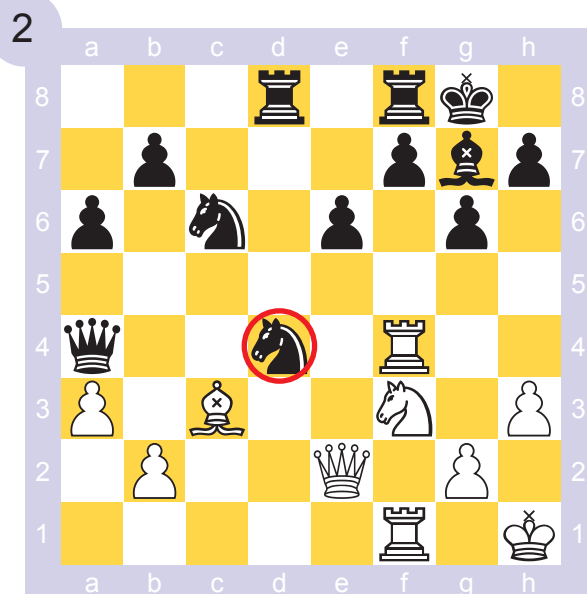


Si s'inicia la captura de la peça assenyalada, indica si hi ha benefici en l'intercanvi. Anota les peces capturades per cada banda.



Sí No

☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐

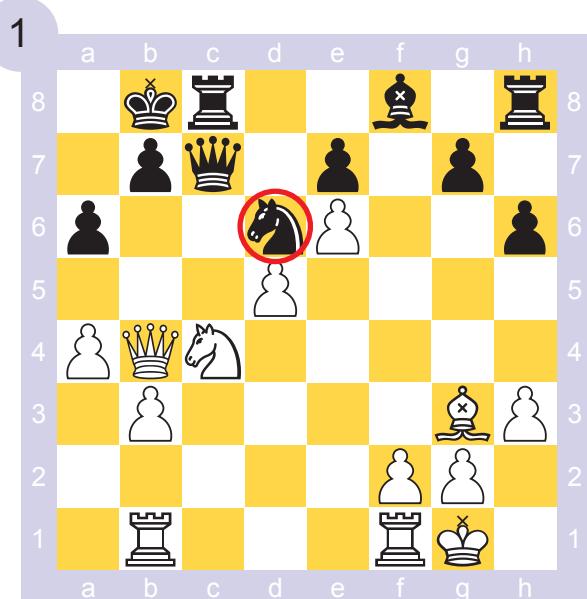


Sí No

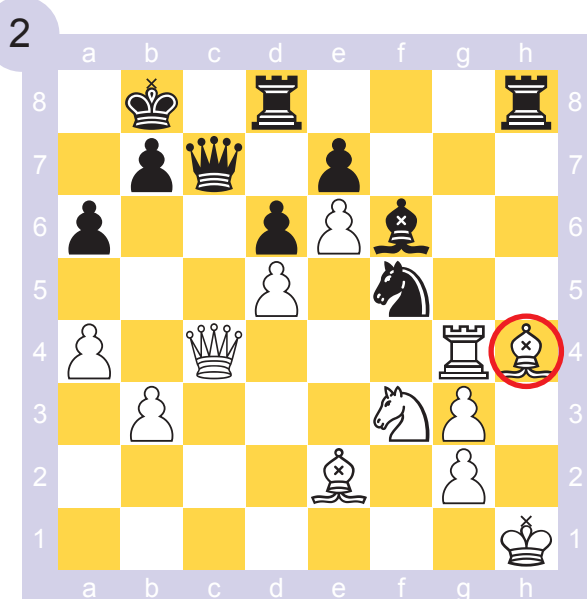
☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐



Si s'inicia la captura de la peça assenyalada, indica amb fletxes verdes les primeres jugades correctes i amb vermelles les posteriors jugades incorrectes.



☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐

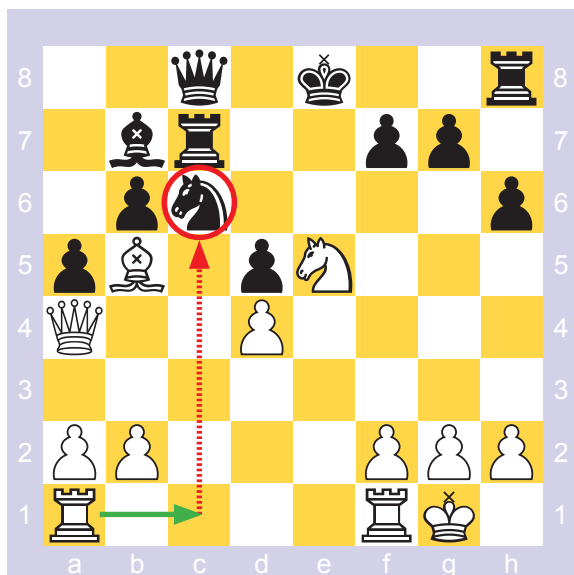


☐	☐	☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐	☐	☐

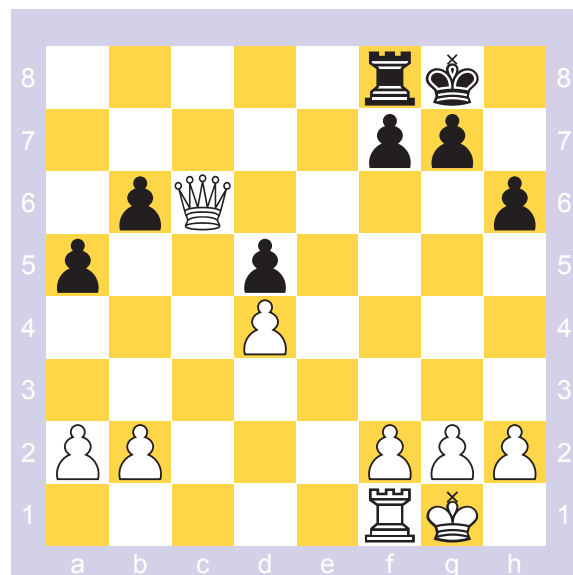


Casos típics

Peça clavada



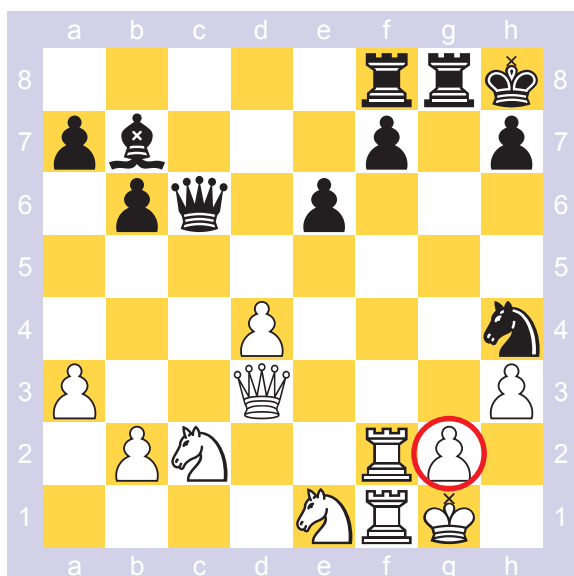
Amb la jugada de la torre s'augmenta la pressió sobre el cavall negre. Les negres no tenen més peces per defensar-lo i s'enroquen.



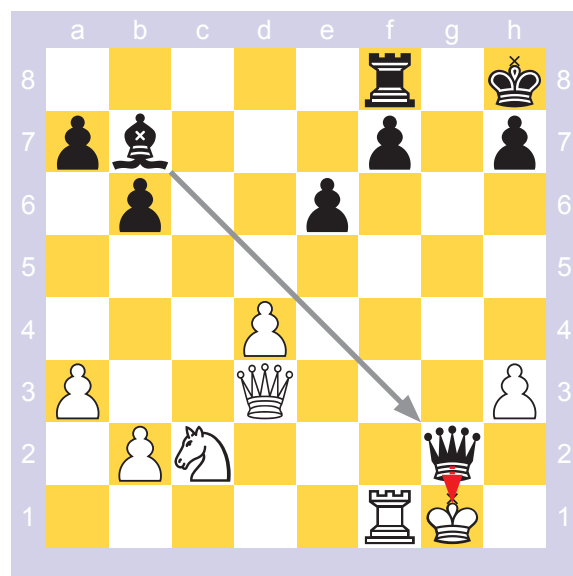
Després de l'intercanvi de peces, les blanques han guanyat una dama.



Combinació de mat



Hi ha quatre peces atacant i tres defensant l'escac i mat a g2.

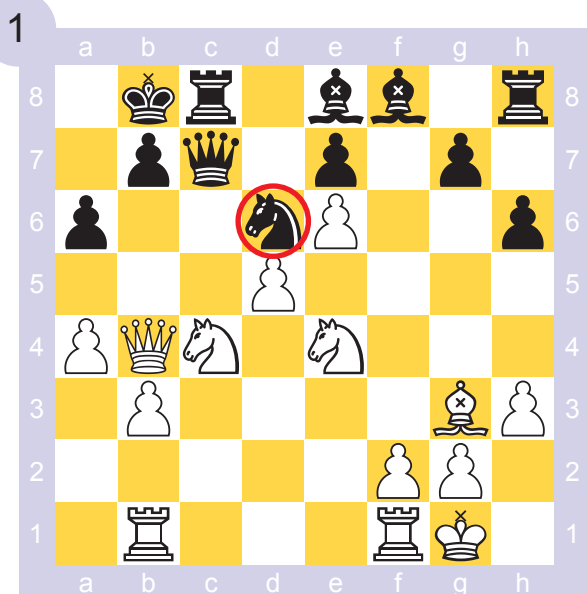


Després dels canvis, les negres fan escac i mat.

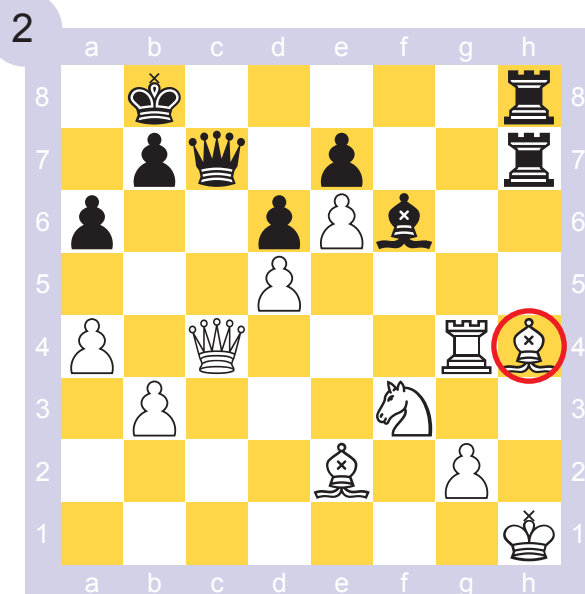




Si es captura la peça clavada, s'obté un guany de material?
Representa amb fletxes les jugades i anota les peces capturades.



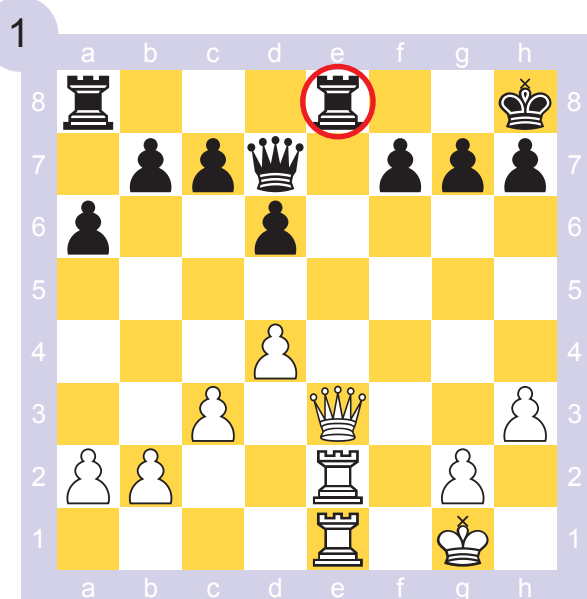
Sí No



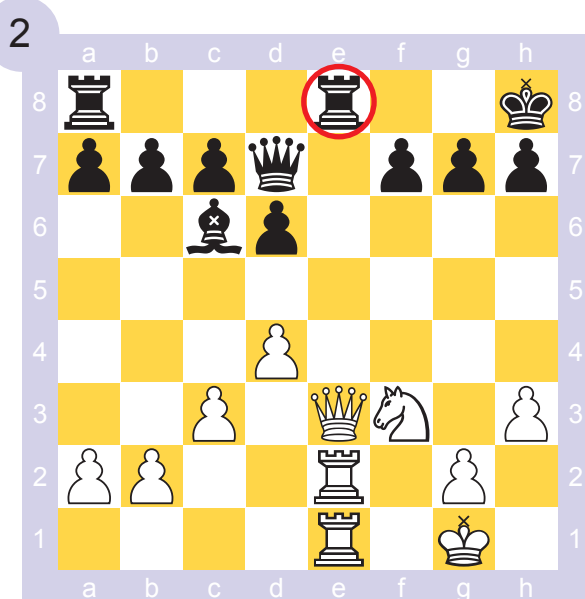
Sí No



Si es captura la peça indicada, s'aconsegueix fer escac i mat? Representa amb fletxes les jugades i anota les peces capturades.



Sí No



Sí No





Ordena tots els números de cada exercici de forma que els que col·loquis a sota de cada columna sigui igual a la suma dels que hi ha damunt.

El número més gran s'ha de col·locar a la primera fila.

1

6	5	13	6
7	16	5	21
13	21	16	7

2

		10	25
		19	5
		9	1
		6	13

3

			3	8	
			2	37	11
			31	23	4
			10	5	18

4

			1	20	
			8	4	44
			26	29	16
			7	13	12

5

			9	31	
			16	47	6
			3	51	7
			33	15	10

6

			13	5	
			6	36	14
			40	7	10
			1	23	9



Relaciona amb fletxes els següents sintagmes, per tal de formar frases.

Les blanques 1	1 guanyà 1	1 l'alfil
En les llibreries 2	2 val 2	2 pensar
Un joc d'escacs 3	3 ha capturat 3	3 gimnàstica intel·lectual
Les peces 4	4 hi ha 4	4 el mundial en 2013
Els escacs 5	5 hauràs de 5	5 llibres d'escacs
Magnus Carlsen 6	6 perdran 6	6 pocs diners
Abans de jugar 7	7 són 7	7 la partida
El cavall 8	8 es posen 8	8 damunt del tauler

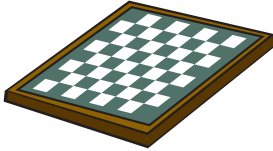


Relaciona amb fletxes els verbs amb el seu temps verbal.

guanyà 1	1 passat
val 2	2 present
ha capturat 3	3 futur
hi ha 4	
hauràs de 5	
perdran 6	
són 7	
es posen 8	



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

 Anna	 42,35 €  9,15 €  15,40 €
 Marc	

1 Quants diners té l'Anna? € i cèntims.



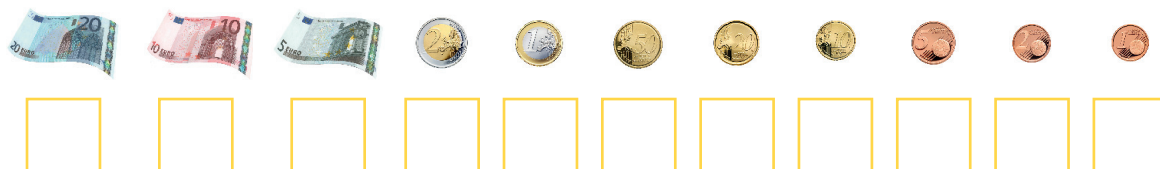
2 Quants diners té el Marc? € i cèntims.



3 Si l'Anna compra el rellotge, amb quins bitllets i monedes pagarà?



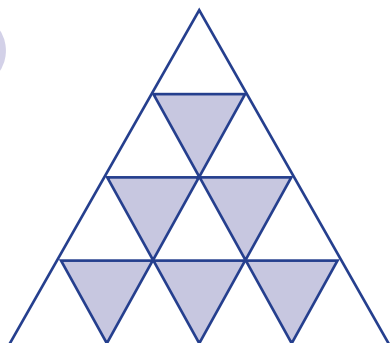
4 Si el Marc compra el joc de peces, amb quins bitllets i monedes pagarà?



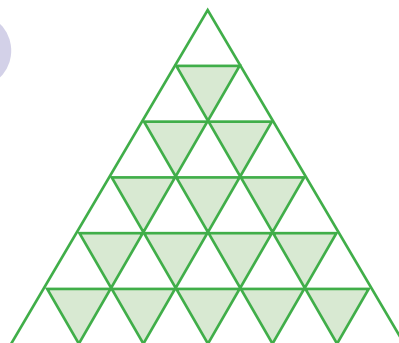


Quants triangles pots trobar en els taulers triangulars següents?

1



2



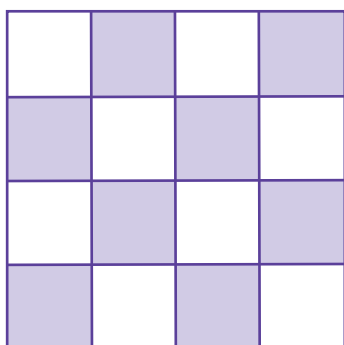
Compta'ls ordenadament.

Figura		Triangles amb ... caselles de costat								Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1						-	-	-	-	
2								-	-	

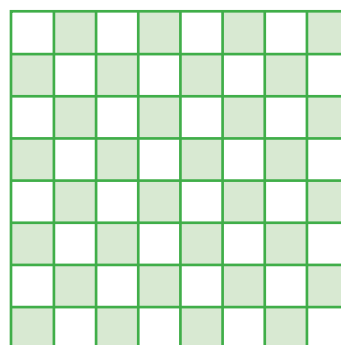


Quants quadrats pots trobar en els taulers quadrats següents?

1



2

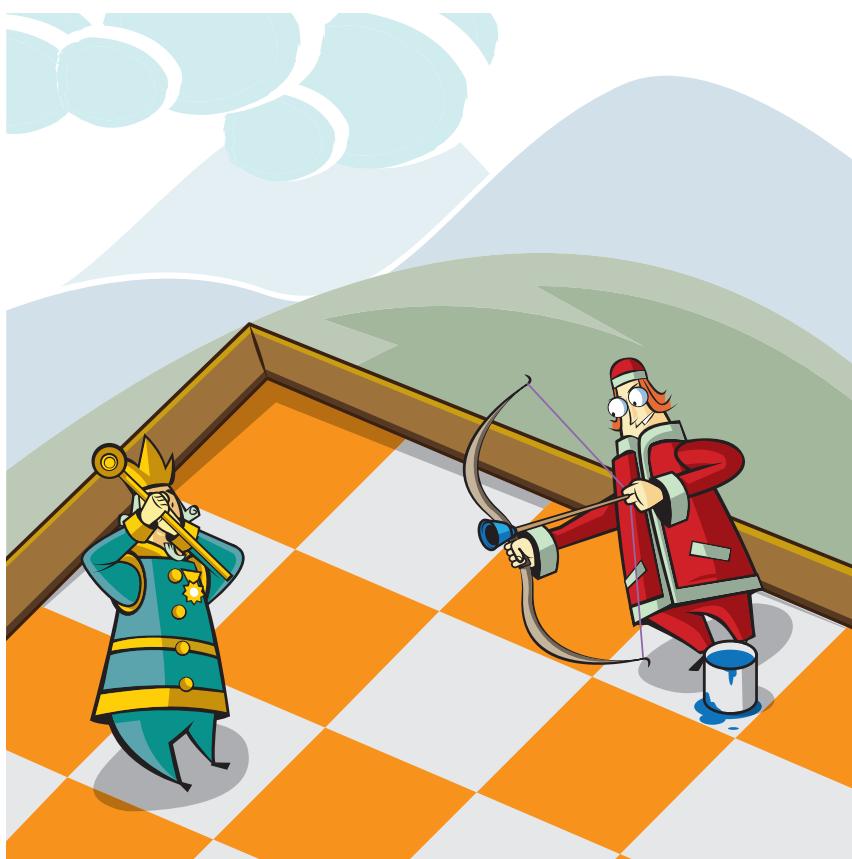


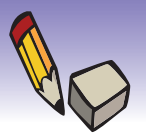
Compta'ls ordenadament.

Figura		Qaudrats amb ... caselles de costat								Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1						-	-	-	-	
2										

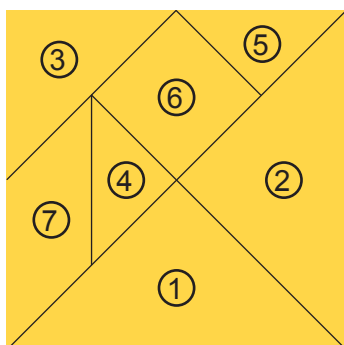
Mat de les fletxes

- Esquemes de mat
- Evitar l'escac i mat





Forma les figures següents amb les peces del tangram.
Les peces retallables es troben al final del llibre.



El tangram és un trencaclosques geomètric originari de la Xina.

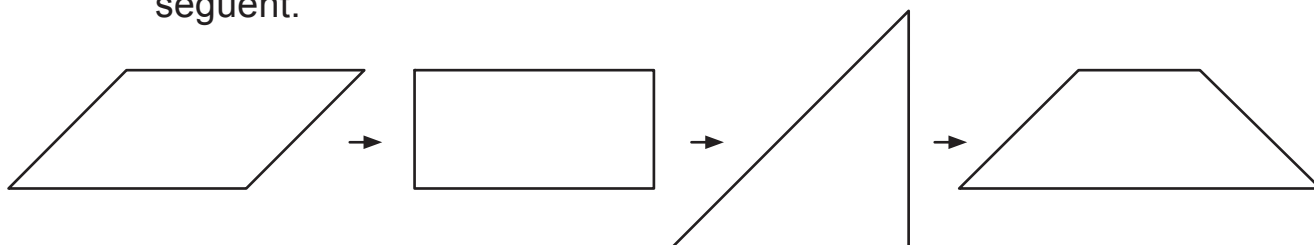
Consisteix en un quadrat compost per 7 peces (imatge de l'esquerra).

Tot combinant aquestes peces es poden formar multitud de figures.

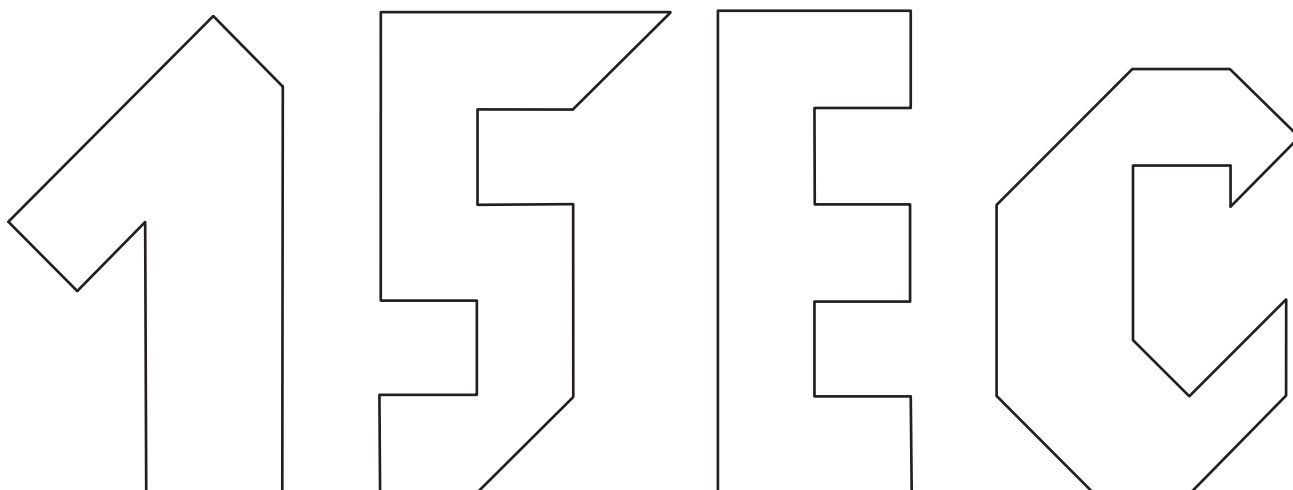
- 1 Troba diverses formes de construir un rectangle amb les peces 4, 5 i una altra tercera peça diferent per a cada u.



- 2 Les següents figures estan formades amb les peces 4, 5 i 7. Indica la peça que es mou cada vegada per transformar una figura en la següent.



- 3 Ambles 7 peces del tangram, forma els següents números i lletres d'un tauler d'escacs.

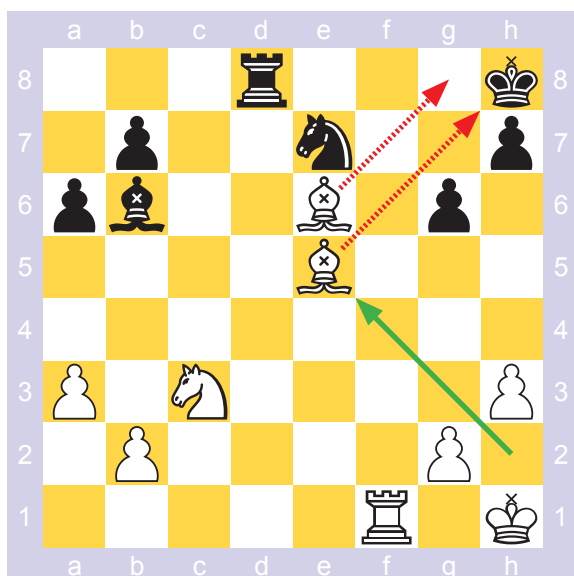




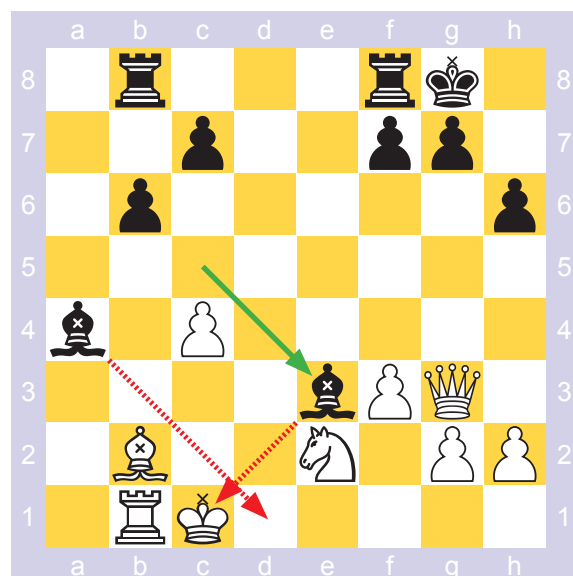
Esquemes de mat

Aquest mat s'executa mitjançant diagonals amb dos alfils, o dama i alfil.

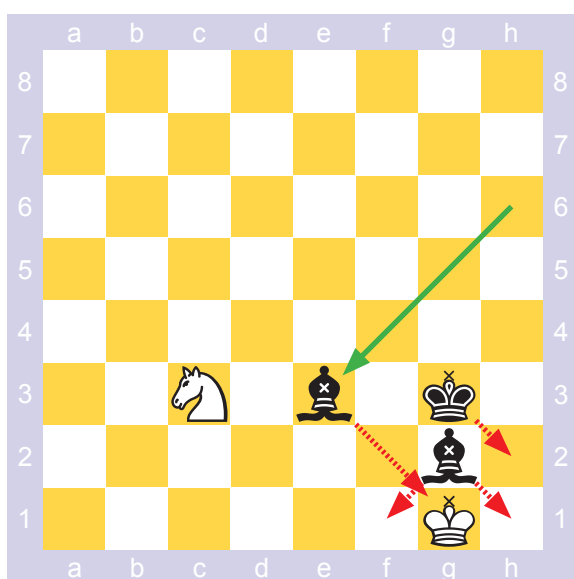
Poden col·laborar més peces per controlar altres caselles d'escapatori del rei adversari.



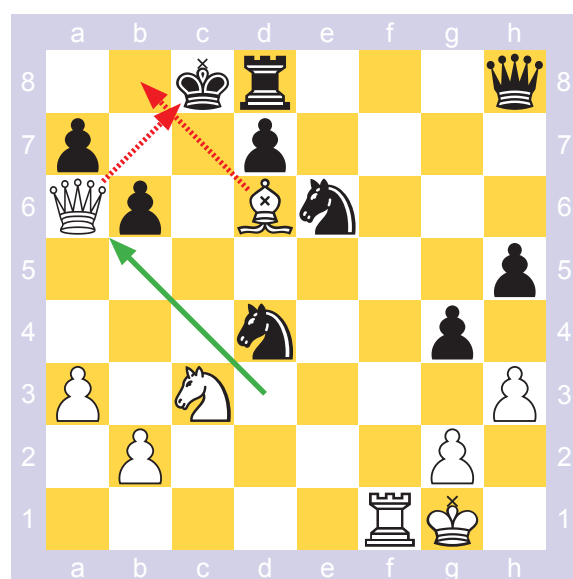
Les dues diagonals en paral·lel eviten que el rei negre es pugui escapar.



Les diagonals, a l'encreuar-se, deixen el rei blanc sense caselles d'escapatori.



El rei negre defensa el seu alfil negre i controla la casella d'escapatori h2.

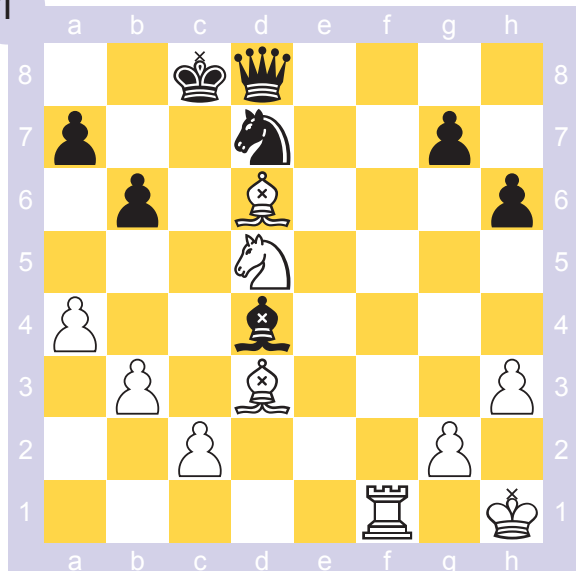


La dama blanca actua com si fos un alfil.

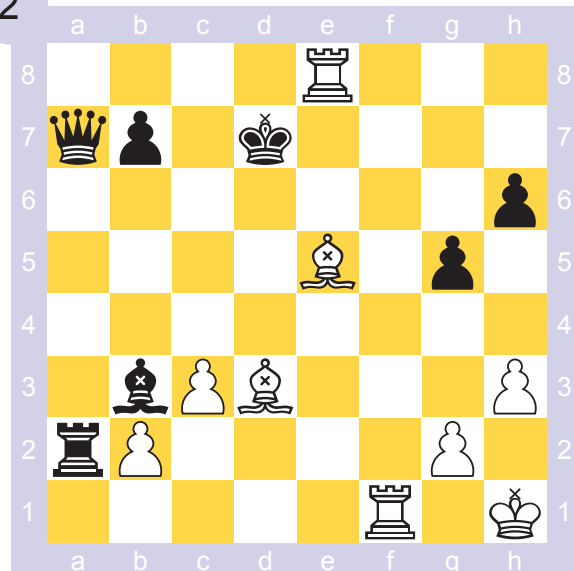


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les blanques per aconseguir escac i mat.

1

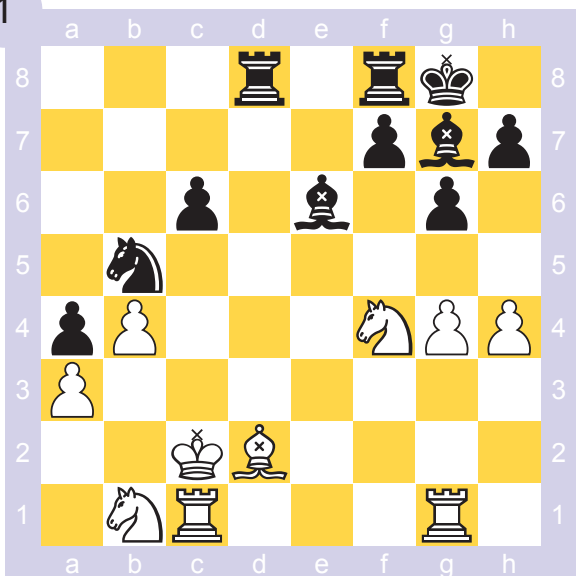


2

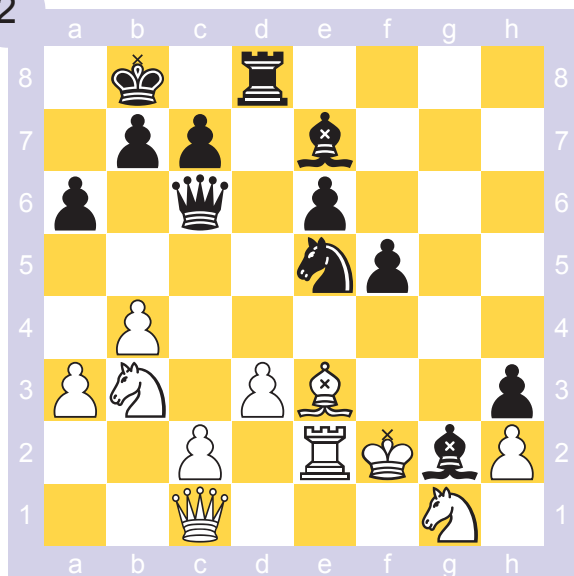


Indica amb una fletxa la jugada que han de fer les negres per aconseguir escac i mat.

1



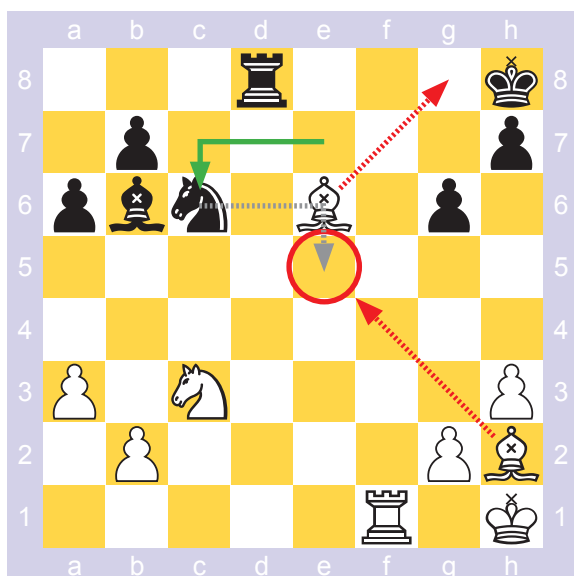
2



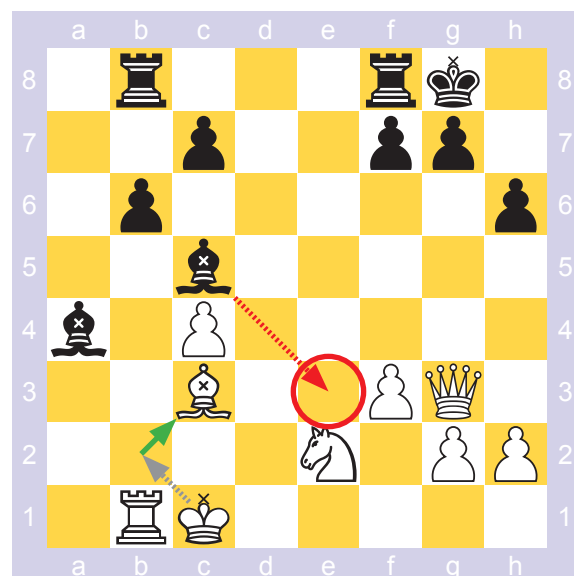


Evitar l'escac i mat

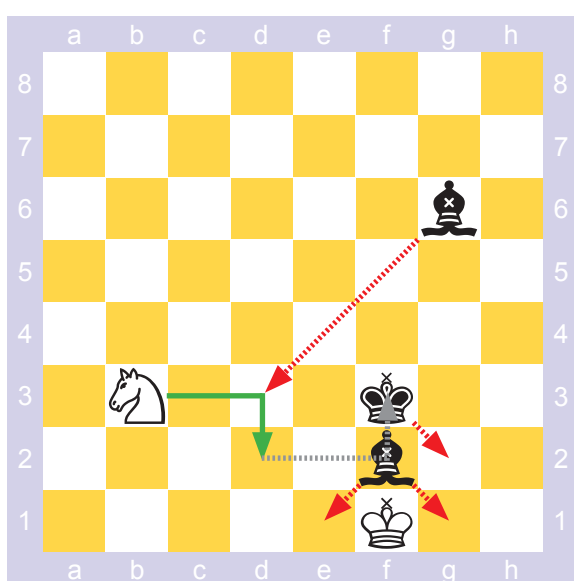
S'ha de defensar la casella on es fa escac i mat o moure alguna peça, per tal de disposar d'alguna casella d'escapatòria.



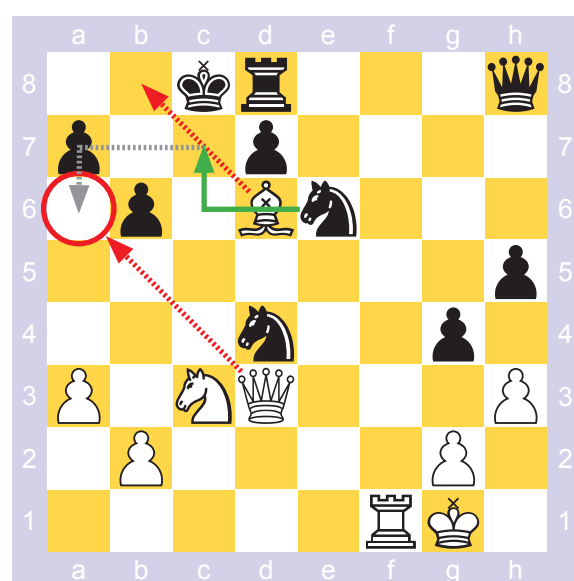
El cavall defensa la casella e5.



Al moure's l'alfil blanc, es genera una casella d'escapatòria a b2.



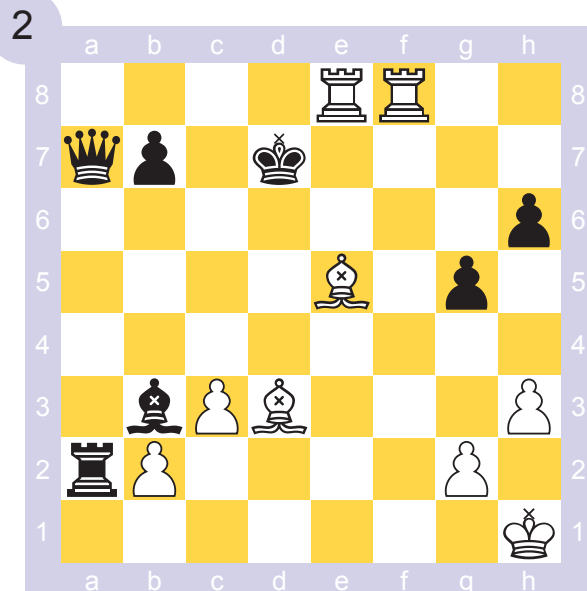
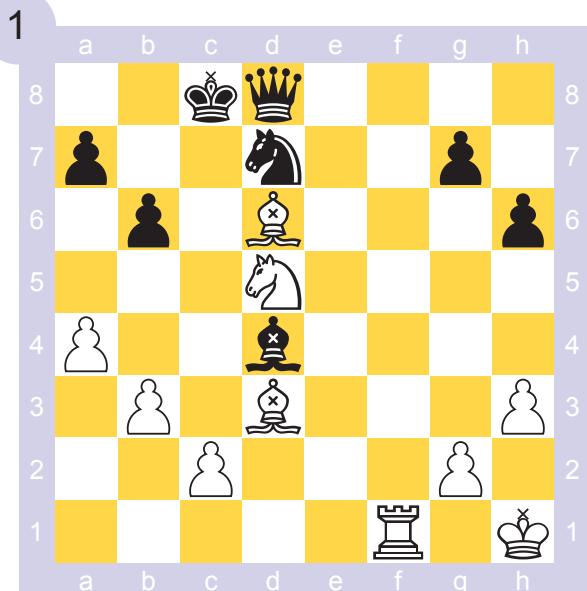
El cavall obliga el rei negre a moure's a e3 (es repeteix escac a c4) o g3 (el rei blanc s'escapa per e2).



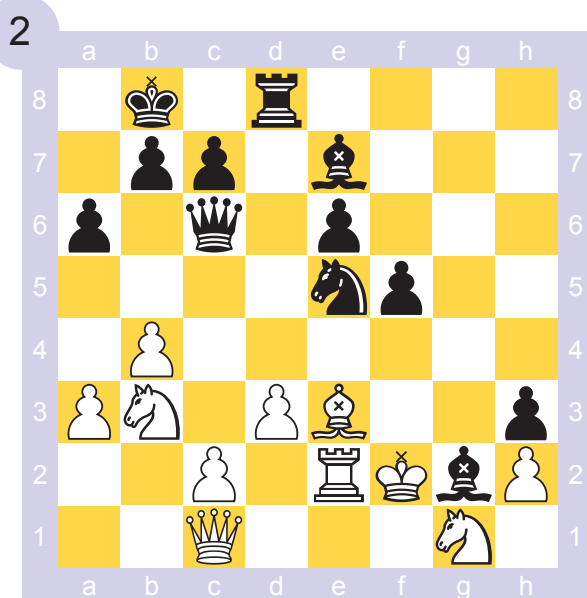
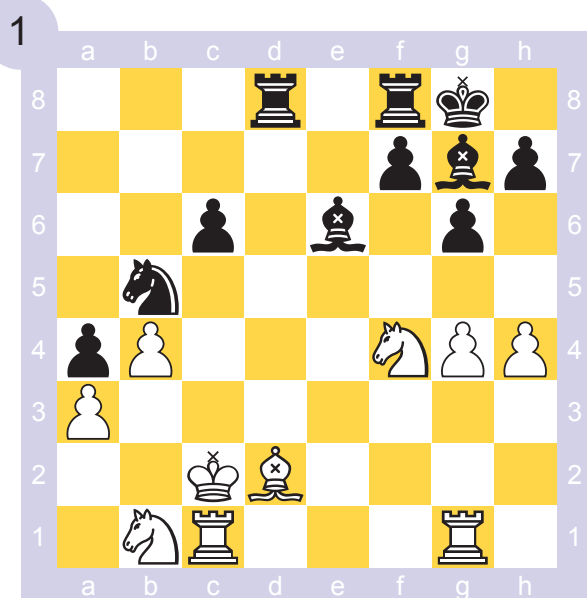
El cavall a c7 evita que la dama vagi a la casella a6.



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

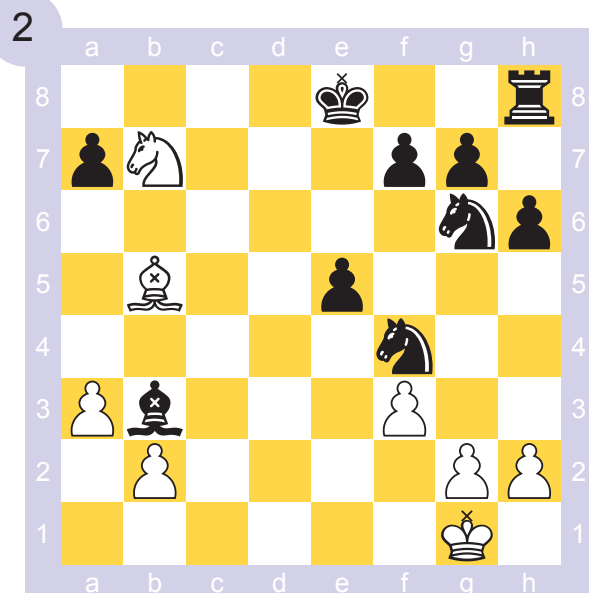
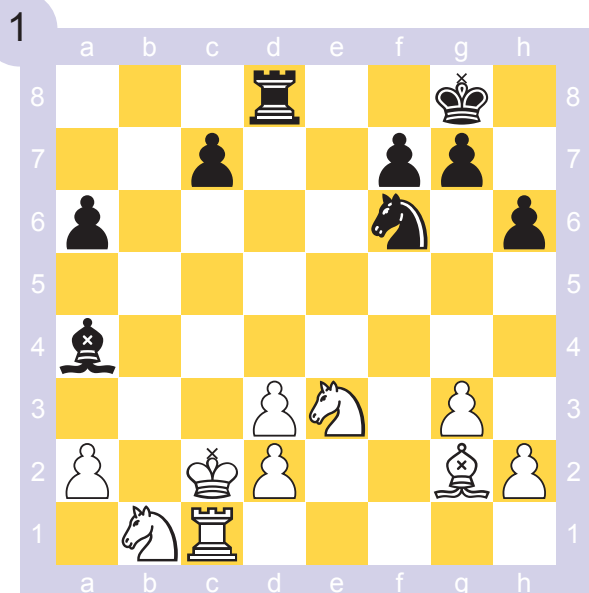


Indica amb fletxes quines jugades poden fer les blanques per evitar l'escac i mat.

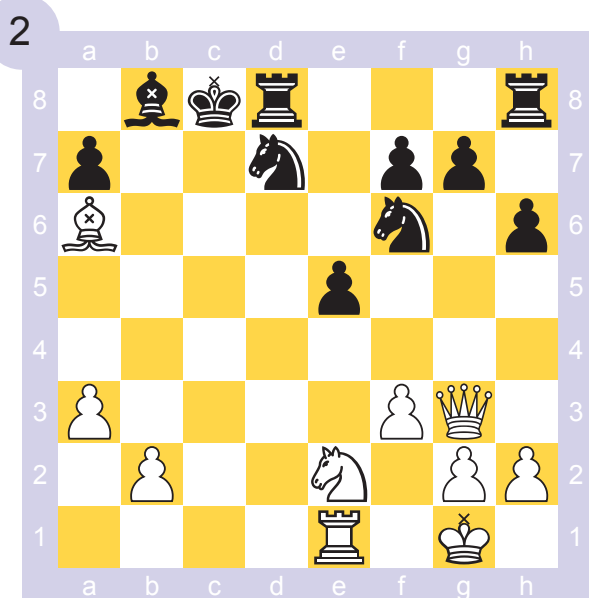
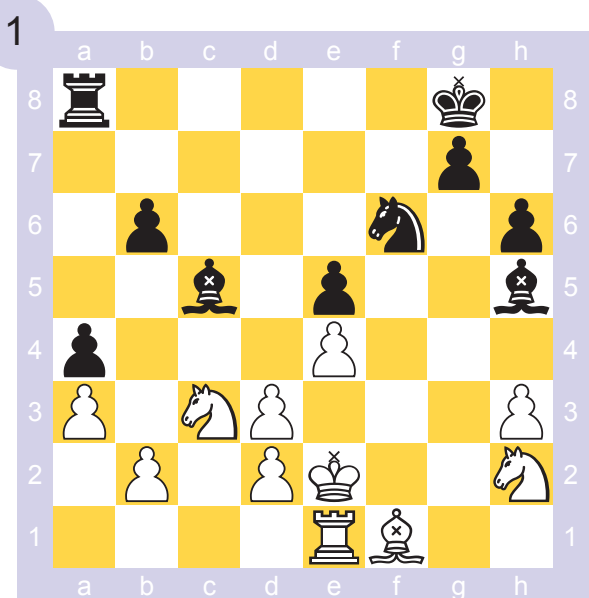




Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.

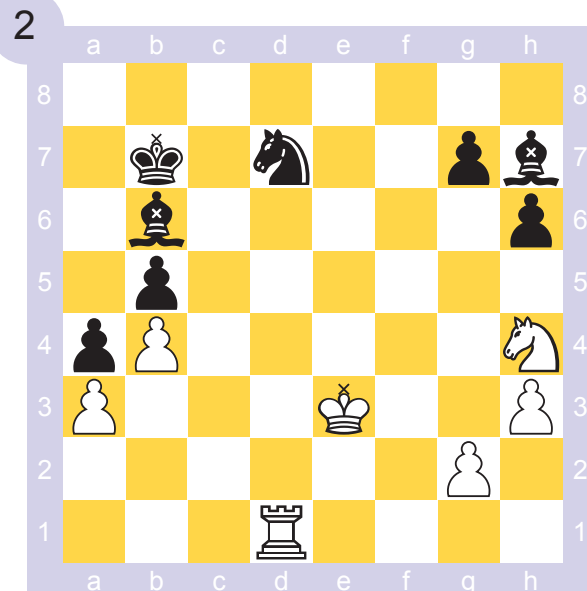
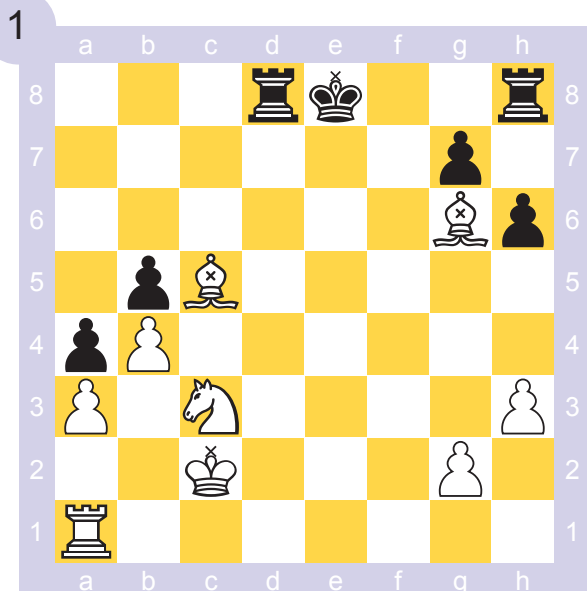


Encercla la peça sense la qual quedaria una posició d'escac i mat.

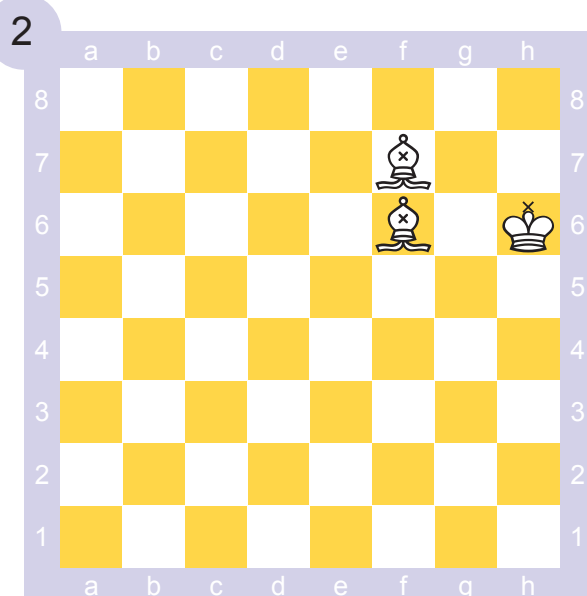
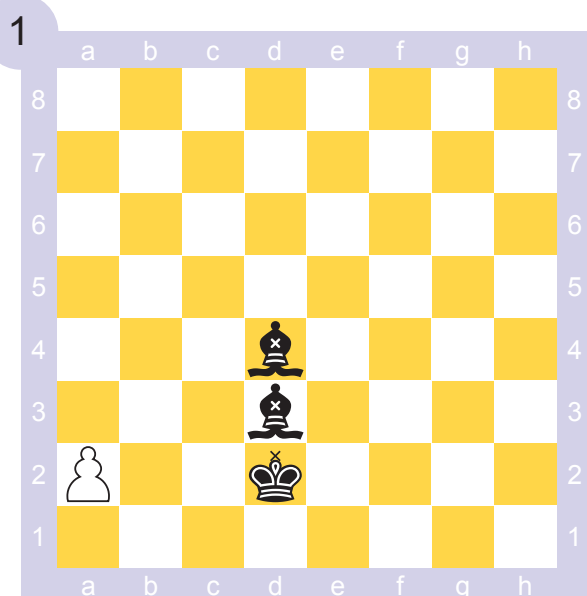




Marca les caselles on col·locaries la peça indicada al peu del tauler per tal d'aconseguir una posició d'escac i mat.



Marca les caselles on posaries el rei que falta perquè quedi una posició d'escac i mat.





Resol els següents trencaclosques Ken Ken 3x3 amb peces d'escacs.

Només es poden utilitzar els números de l'1 al 3.

No es poden repetir els números en la mateixa fila o columna.

Es poden repetir dins la mateixa zona sempre que no coincideixin en la mateixa fila o columna.

Els números col·locats en les caselles de cada zona (definides amb un color) s'hauran de combinar amb l'operació assenyalada a la part superior esquerra de la seva zona perquè doni el resultat indicat.

En les caixes amb només una casella s'haurà de posar el número indicat en la mateixa.

En els següents Ken Ken substituïrem les xifres per les peces d'escacs.

1

5+ 	5+ 	
	6+ 	
		2



2

4+ 	5+ 	1
		6+
2 		



3

1 	6x 	
6x 	3x 	
		2



4

6x 	2x 	
	3 	6x
1 		





Relaciona els següents textos amb la seva tipologia.

El moviment de la torre.

La torre es pot desplaçar a qualsevol casella de la fila o columna on es troba inicialment.

La torre no pot saltar per damunt de cap peça.

1

-M'han dit que s'organitza un torneig social al club d'escacs.

-Ja era hora que es fes. Et vas inscriure, Joan?

-Penso que sí. I tu, Laia?

-Evidentment que sí. Vinga, Joan, anima't!

2

El joc d'escacs es compon d'un tauler quadrat amb 64 caselles (32 blanques i 32 negres), i de 32 peces.

Hi ha dues bandes (les blanques i les negres) i cada una té 16 peces: 8 peons, 2 torres, 2 cavalls, 2 alfils, una dama i un rei.

3

Fa molt temps regnava a l'Índia un rei que estava molt trist i avorrit. Res el divertia.

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

El rei es va divertir molt i va quedar impressionat...

4

1

Narratiu

Relata fets que succeeixen a uns personatges en un lloc i temps determinats.

2

Descriptiu

Detalla com són els objectes, les persones, indrets, animals, sentiments i situacions.

3

Dialogat

Reprodueix literalment les paraules dels personatges.

4

Explicatiu

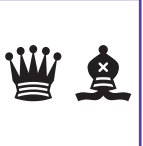
Explica de forma seqüencial els passos a seguir per realitzar una activitat determinada.



Combina tots els números de cada exercici amb les operacions (+ , -) per obtenir el número indicat.

Utilitza les peces d'escacs retallables del final del llibre.

1 3, 5 y 13.

●      = 

○      = 

2 6, 13 y 20.

●      = 

○      = 

3 1, 3, 5 y 10.

●        = 

○        = 

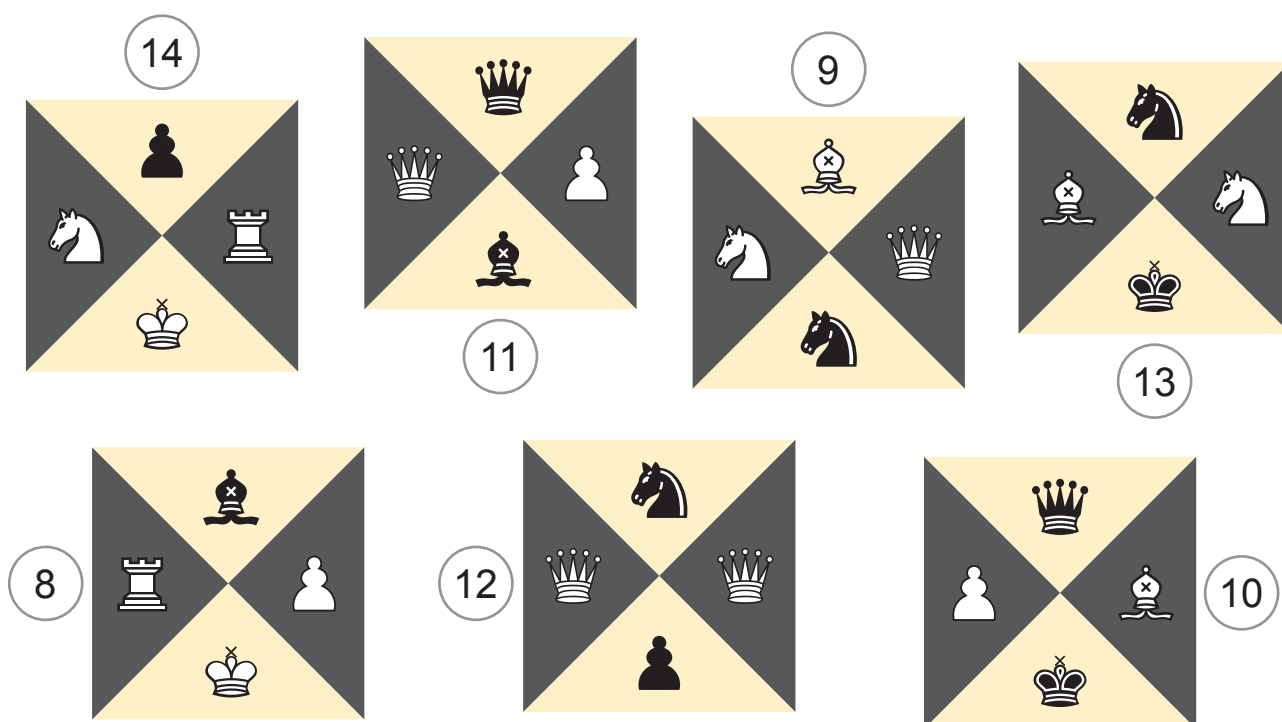
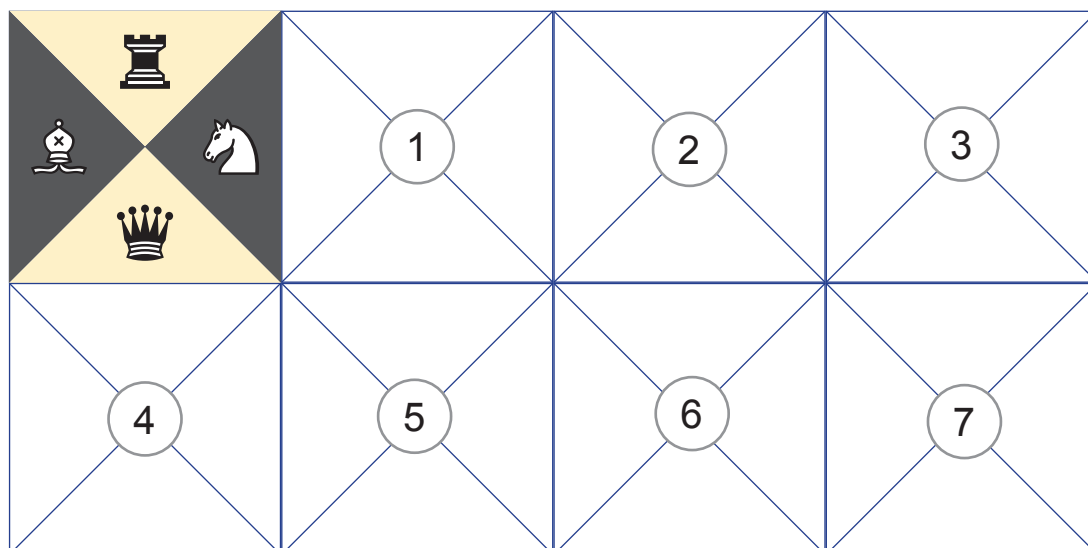
●        = 

○        = 

●        = 



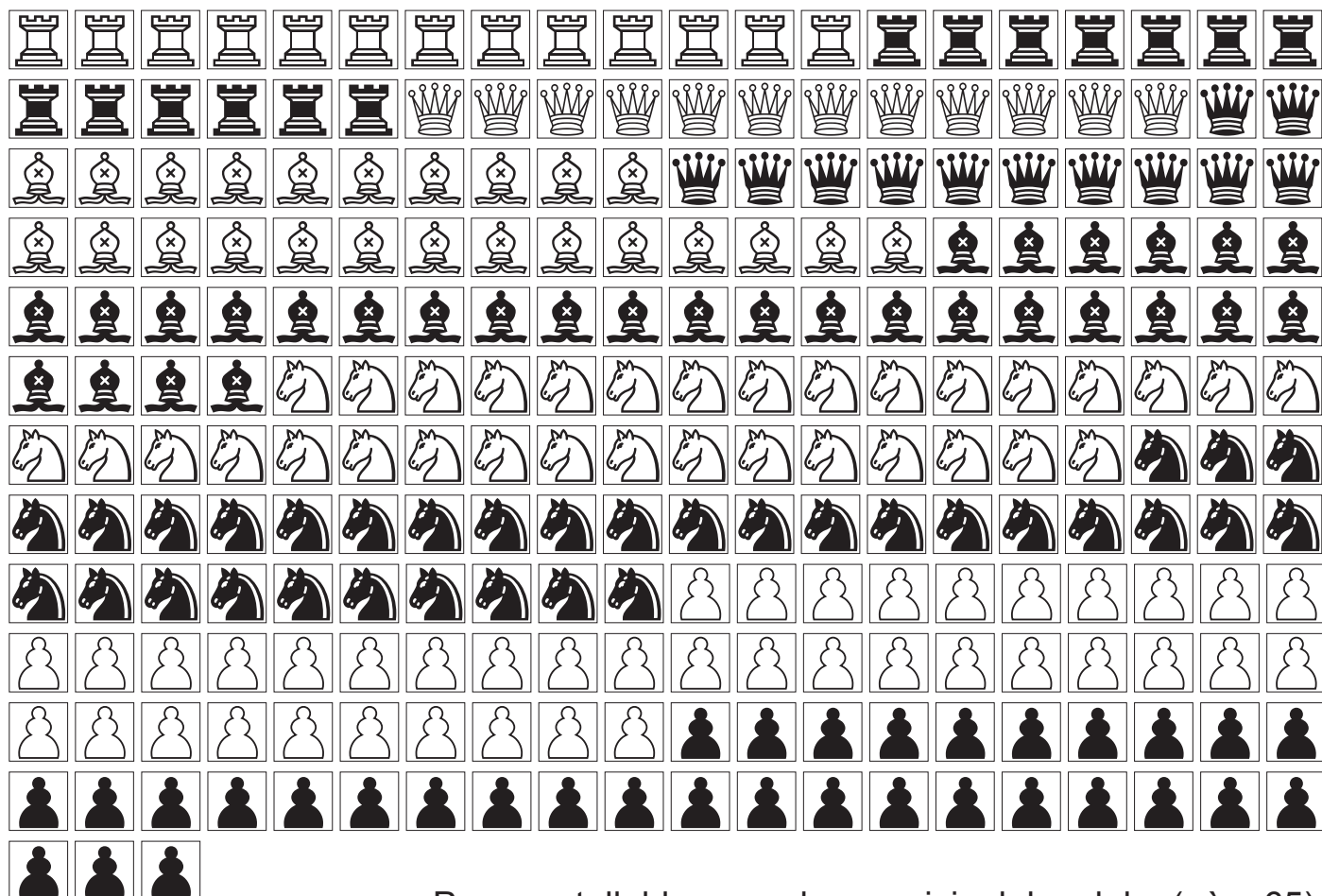
Col·loca les caselles al tauler de manera que les peces d'escacs de les cares que coincideixen siguin les mateixes.



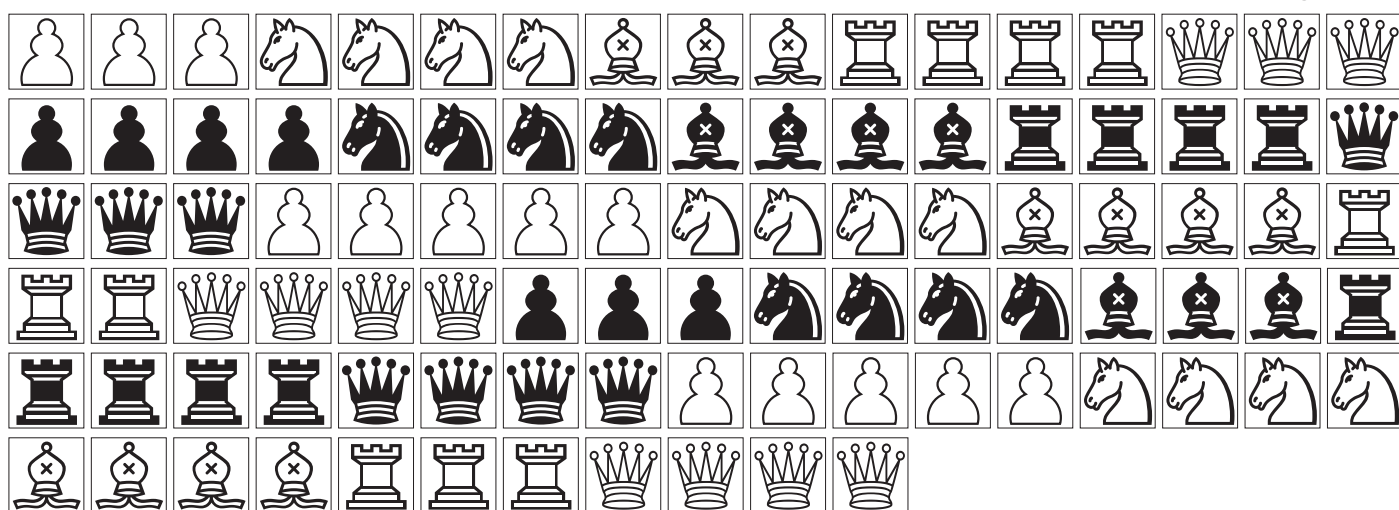
Aparella els números de les caselles.

1		2		3		4	
5		6		7			

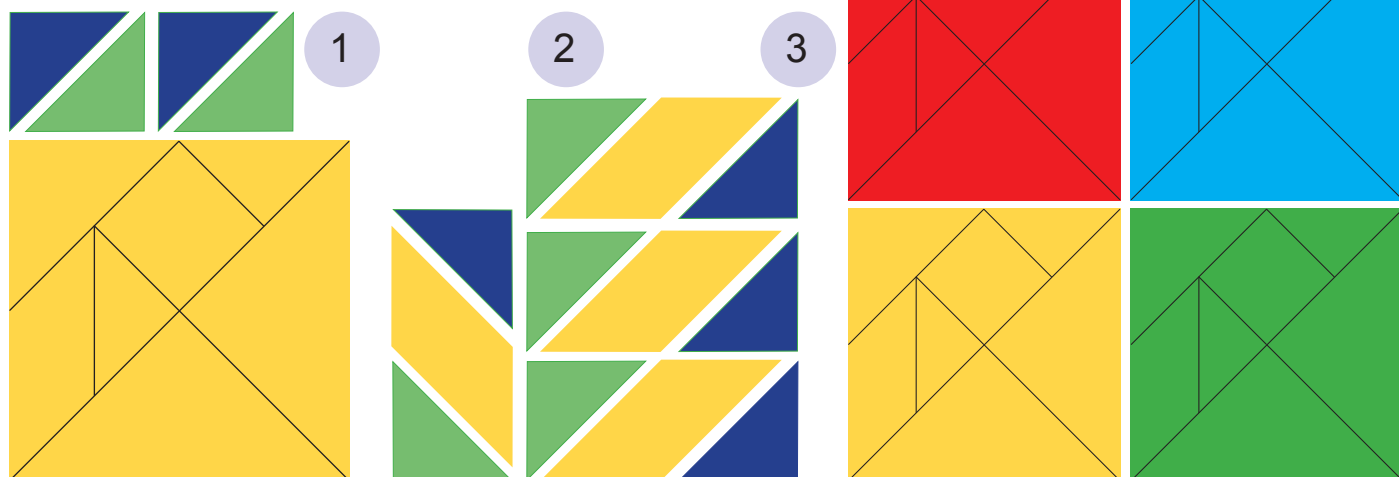
Peces retallables per als exercicis de les pàgines 19, 53, 80,101 i 103



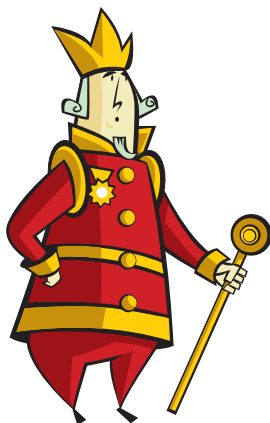
Peces retallables per als exercicis del sudoku (pàg. 65).



Pàg. 94. Tangram



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.

4

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.