



## DINÁMICA GLOBAL DEL JUEGO

### **Disposición:**

Dispondremos a todos los chavales en varios equipos. Cuanto más reducidos sean mejor, ya que implicará a todos en la resolución de los problemas y en la contestación de las preguntas.

### **Objetivo:**

El objetivo del juego es completar todos los datos de los campeones del mundo en la hoja de datos en el menor tiempo posible. El equipo que lo consiga gana la gymkhana.

### **Desarrollo:**

A cada uno de los equipos le daremos una hoja para anotar las soluciones de los problemas y las preguntas, un dossier con los problemas y preguntas a resolver, y una hoja para obtener apuntar los datos de los campeones del mundo que les solicitamos.

Distribuiremos por el patio, el colegio o el espacio del que dispongamos las fotos de los campeones del mundo con los datos a recoger (nombre, nacionalidad, posición y año en el que fue campeón). Es preferible que cada una de las fotos esté sola y no agrupada con las demás. Si no disponemos de mucho tiempo podemos agruparlas por datos.

Al comenzar el juego los equipos podrán escoger del dossier de problemas el que quieran resolver (cada uno de los problemas tiene un número). Una vez resuelto el problema correctamente y anotado en la hoja de soluciones en su casilla correspondiente, podrán ir a recoger el dato relacionado con dicho problema; es decir, si resuelven el problema número 7 sólo podrán obtener el dato número 7 que lo obtendrán con la foto número 7. Es importante que recojan únicamente los datos correspondientes con los problemas realizados y no todos los datos.

Una vez que el equipo ha conseguido el dato, vuelven y entregan la hoja de datos al monitor para comprobar el que dato que han obtenido






corresponde con el problema resuelto. Una vez que lo han hecho, pueden resolver otro problema y verificar la solución del mismo, y así hasta que obtienen todos los datos.

Una vez que todos los equipos han terminado de obtener todos los datos, los reunimos a todos y les explicamos quiénes eran estos campeones del mundo y la importancia que han tenido para el ajedrez.













Si no disponemos de demasiado tiempo y vemos que no nos va a dar tiempo, podemos dejarles que resuelvan varios problemas de una vez y obtengan los datos de los mismos.

Los problemas y preguntas deben estar al nivel de los chicos con los trabajamos. Es una actividad ideal para repasar todo lo trabajado tras un par de temas, por ejemplo, o como fin de trimestre. Además trabajamos la historia del ajedrez.

**HOJA DE DATOS:**

	Nombre:	País:	Campeón:	Posición:
	Nombre:	País:	Campeón:	Posición:
	Nombre:	País:	Campeón:	Posición:

**FOTOS**

<p style="text-align: center;"><b>1</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>5</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>9</b></p> 
<p style="text-align: center;">1. Wilhelm Steinitz</p>	<p style="text-align: center;">5. Bobby Fischer</p>	<p style="text-align: center;">9. Magnus Carlsen</p>
<p style="text-align: center;"><b>2</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>6</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>10</b></p> 
<p style="text-align: center;">2. Imperio Austrohúngaro</p>	<p style="text-align: center;">6. Estados Unidos</p>	<p style="text-align: center;">10. Noruega</p>
<p style="text-align: center;"><b>3</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>7</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>11</b></p> 
<p style="text-align: center;">3. 1886-1894</p>	<p style="text-align: center;">7. 1972-1975</p>	<p style="text-align: center;">11. 2013-actualidad</p>
<p style="text-align: center;"><b>4</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>8</b></p> 	<p style="text-align: center;"><b>12</b></p> 
<p style="text-align: center;">4. 1º</p>	<p style="text-align: center;">8. 11º</p>	<p style="text-align: center;">12. 16º</p>





**Respuestas:**

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






## PROBLEMAS

<p>1</p> <p>Juegan Blancas: Mate en 2</p>	<p>2</p> <p>Di una casilla desde la que el alfil tenga justo 11 posibilidades distintas de movimiento.</p>	<p>3</p> <p>Juegan Blancas, elige una opción:</p> <p>1 Cg6+ 2 Cc6+ 3 h4</p>
<p>4</p> <p>Mi rival se enroca estando en jaque. El árbitro le pita una ILEGAL. Por tanto, rectificas, deshaces el enroque y se cubre del jaque con un caballo. ¡2ª ILEGAL! ¿Por qué?</p>	<p>5</p> <p>Juegan Blancas: Mate en 3</p>	<p>6</p> <p>En ajedrez, la pieza que captura se coloca en la casilla que ocupa la pieza capturada. ¿Cuál es la única captura en que la captura se realiza moviendo a una casilla vacía?</p>



<p>7</p> <p>En qué casilla situarías un alfil negro para que el caballo se quedara sin movimientos</p>	<p>8</p> <p>El peón blanco va a coronar ¿Qué pieza elijo?</p>	<p>9</p> <p>El peón va a coronar ¿Qué pieza elijo?</p>
<p>10</p> <p>Juegan blancas, elige una opción: 1 Txc6 2 Axc6 3 g4</p>	<p>11</p> <p>En ajedrez, en cada movimiento, mueves una pieza, salvo... ¿Cuándo está permitido mover dos piezas a la vez?</p>	<p>12</p> <p>Juegan blancas: Mate en 2</p>

**HOJA DE CONTROL DEL MONITOR:**

	<p style="text-align: center;"><b>1</b></p> <p><b>Nombre:</b> Wilhelm Steinitz</p>	<p style="text-align: center;"><b>2</b></p> <p><b>País:</b> Imperio Austrohúngaro</p>	<p style="text-align: center;"><b>3</b></p> <p><b>Campeón:</b> 1886-1894</p>	<p style="text-align: center;"><b>4</b></p> <p><b>Posición:</b> 1º</p>
	<p style="text-align: center;"><b>5</b></p> <p><b>Nombre:</b> Bobby Fischer</p>	<p style="text-align: center;"><b>6</b></p> <p><b>País:</b> Estados Unidos</p>	<p style="text-align: center;"><b>7</b></p> <p><b>Campeón:</b> 1972-1975</p>	<p style="text-align: center;"><b>8</b></p> <p><b>Posición:</b> 11º</p>
	<p style="text-align: center;"><b>9</b></p> <p><b>Nombre:</b> Magnus Carlsen</p>	<p style="text-align: center;"><b>10</b></p> <p><b>País:</b> Noruega</p>	<p style="text-align: center;"><b>11</b></p> <p><b>Campeón:</b> 2013-actualidad</p>	<p style="text-align: center;"><b>12</b></p> <p><b>Posición:</b> 16º</p>

### SOLUCIONES A LOS PROBLEMAS:

<p>1</p> <p>1 Ta8+ Axa8 2 Tc8#</p>	<p>2</p> <p>Cualquiera comprendida entre c3-f3, c6-f6, más c4, c5, f4 y f5</p>	<p>3</p> <p>Cc6+ porque me como la Dama negra al tener que responder al jaque de la Dama blanca de e2.</p>
<p>4</p> <p>Es ilegal porque tengo que mover el rey y no el caballo, ya que es la primera pieza que he tocado</p>	<p>5</p> <p>1 Df7+ Rh8 2 Df8+ Txf8 3 Txf8#</p>	<p>6</p> <p>Es la captura al paso que la realiza un peón.</p>
<p>7</p> <p>En la casilla d4. El caballo saltará a casillas negras y d4, que es una casilla negra, le quita todos los posibles saltos.</p>	<p>8</p> <p>Coronaré una Torre, ya que si coronó un alfil o un caballo el resultado de la partida será tablas por material insuficiente y si coronó una dama será tablas por ahogado. Con una Torre daré mate en a8 en la siguiente jugada, al tener que ir el rey negro a a2</p>	<p>9</p> <p>Coronaré un caballo, ya que le doy jaque mate.</p>
<p>10</p> <p>Txc6, ya que si recaptura, yo capturo la torre con jaque.</p>	<p>11</p> <p>El enroque en el que movemos a la vez el rey y la torre.</p>	<p>12</p> <p>Es el mate de Lucena: 1 Dg8+ Txf8 2 Cf7#</p>