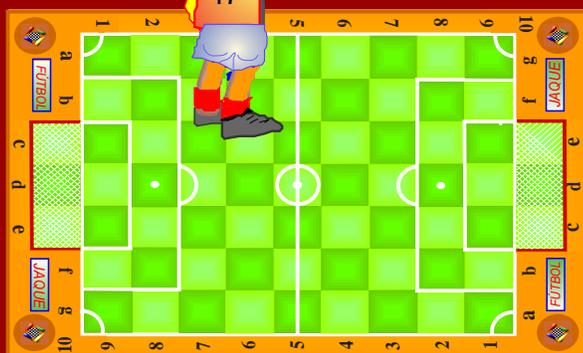


SANTIAGO DEL RÍO PORRAS

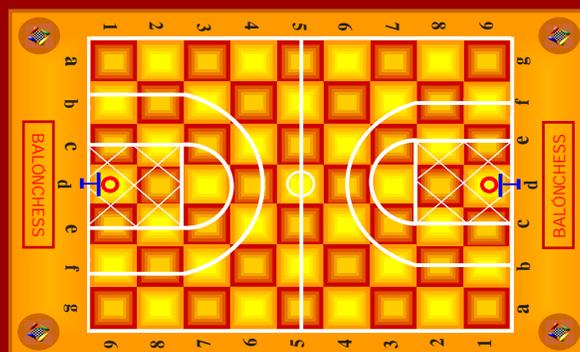
JUEGOS REUNIDOS DE AJEDREZ EDUCATIVO

¡ Adiós a la desidia, al acoso y violencia en las aulas !

GAMIFICACIÓN Y TRANSVERSALIDAD DEL AJEDREZ CON FÚTBOL - JAQUE, AJETREO, AJETRES Y BALONCHESS.



FÚTBOL-JAQUE



BALONCHESS



AJEDREZ EN PAREJA, AJETRES Y PARCHIS-CHESS



Juegos reunidos de ajedrez educativo

Santiago del Río Porras



AJETREO

Registro General de la Propiedad Intelectual asiento n° : 16 / 2006 / 6064

FÚTBOL-JAQUE

Registro General de la Propiedad Intelectual n° de Expediente : 09-RTPI-01616.1/2019

Ref. Documento : 09/017974.5/19

BALONCHESS

Registro General de la Propiedad intelectual n° de Expediente : 09-RTPI-05923.7/2019

AJETRES

AUTOR

Santiago del Río Porras

E-mail: santiago.delrioporras@hotmail.com

JUEGOS REUNIDOS DE AJEDREZ EDUCATIVO



Santiago del Río, nacido en Madrid el 3 de agosto de 1944, miembro de la red internacional de ajedrez educativo << ajEdu DIM >> y colaborador de << Ajedrez a la Escuela >> del gobierno de Aragón, realizó toda su vida laboral en la antigua empresa de Standard Eléctrica S.A, en la actualidad Alcatel, ejerciendo su trabajo como técnico de telecomunicaciones, realizando como autodidacta infinidad de inventos, por lo que siguiendo sus pasos, nos ofrece ahora estos seis juegos, con los que, de una forma divertida, los alumnos en las escuelas o en casa podrán estudiar o repasar en sus diferentes cursos, cualquier asignatura de forma diferente.

Los juegos llevan también incorporadas tarjetas de preguntas para adultos de cultura general y propuestas de programas de televisión.

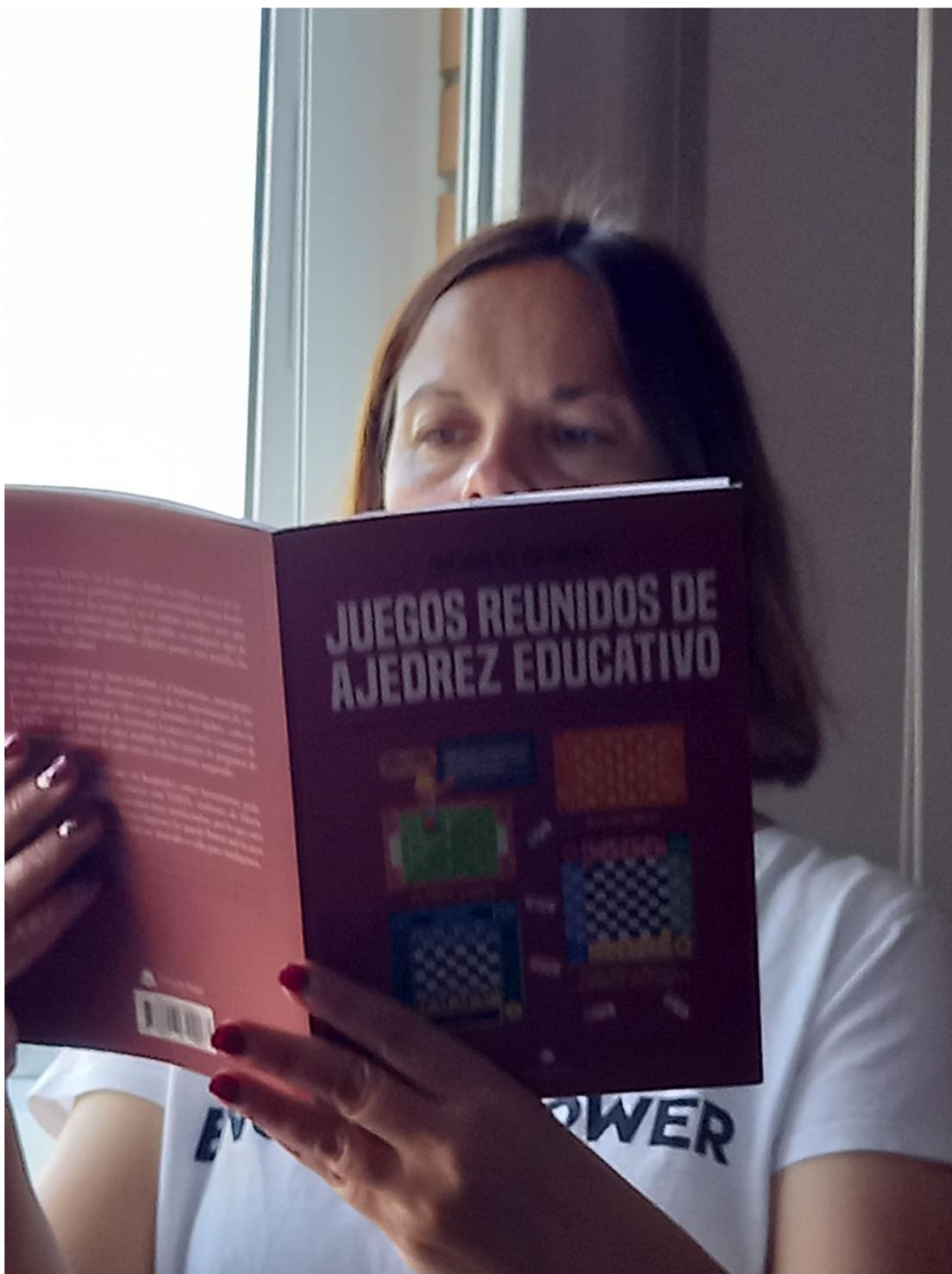


Imagen cedida por la integrante de ajEdu, Adoración Gómez (Albacete).

INTRODUCCIÓN

Fútbol-Jaque, Balonchess, Ajetreo, Ajetres, Ajedrez en pareja y Parchís-Chess son seis juegos reunidos basados en el ajedrez, aplicando la gamificación y la transversalidad como fondo, para su utilización en las escuelas y en el ámbito familiar, para que todos los alumnos puedan repasar lo aprendido en cualquier tipo de asignaturas de una forma divertida.

Dada la popularidad que tiene el fútbol y el baloncesto, y que, a instancia del parlamento europeo, el parlamento español aprobó por unanimidad de todos los partidos políticos una proposición no de ley para utilizar el ajedrez como herramienta pedagógica en los colegios, estos juegos son ideales para que los alumnos, a través de los movimientos de sus piezas, aprendan muchos valores, como la empatía, la memoria, la lateralidad, la disciplina, el pensamiento flexible, la psicomotricidad, el autocontrol, la administración del tiempo, como lo ha explicado en infinidad de ocasiones **Leontxo García**, actual Consejero de la F.I.D.E, y que junto al valor añadido de las tarjetas de preguntas de temas curriculares utilizados en cada clase de los distintos niveles, cuando se trate de capturar una pieza, en las que los profesores podrán poner lo que más les interese que aprendan sus alumnos, el éxito estará asegurado.

Otro de los objetivos de estos proyectos, aparte de jugar partidas en las aulas, sería el de celebrar campeonatos entre colegios, y como colofón, convocar a los mejores para un programa de televisión, ya que, desgraciadamente, no se realiza ningún evento de este tipo, en el que los estudiantes encontrarían un aliciente más para interesarse por sus estudios, evitando con ello la desidia en las aulas, el fracaso escolar, y en buena parte, el acoso que padecen los más estudiosos.

Una de las críticas de Leontxo es que cuando se coge un periódico deportivo, casi todo el mundo se entretiene leyendo los deportes, y cuando llegan a la página del ajedrez, pasan de largo porque piensan que es un tanto aburrido, por lo que estos juegos son ideales para demostrar lo contrario, ya que se jugará de igual forma, pero sin visualizar el tablero del ajedrez clásico, sino observando un campo de fútbol, de baloncesto o de otro tipo.

Los juegos, normalmente, desaparecen o se pasan de moda, pero el ajedrez sigue vivo, lo único que le falta es promoción para que siga vigente durante muchos siglos.

Estos juegos no pretenden cambiar las reglas actuales del ajedrez, sino que su misión consiste en aprovechar sus cualidades para que los niños y jóvenes aprendan y lleguen al objetivo final; haber conseguido inculcarles el espíritu deportivo y el no a la violencia, para después introducir a los más interesados en la alta competición del ajedrez clásico actual.

Además, teniendo en cuenta que el ajedrez es un deporte intelectual y que no exige un esfuerzo físico, estos juegos ofrecen también la posibilidad de servir de trampolín para que la mujer consiga la igualdad con respecto a los hombres en dicho deporte, ya que, al poderse jugar en equipo, es tan ameno que poco a poco podrán incorporarse a la alta competición.

** Sigue viva la polémica de si el ajedrez es un deporte o un juego. Mi opinión está clara. Según Leontxo, es un deporte mental y con razón, porque si lo tratamos como juego, es el único en el que no influye la suerte, sino los conocimientos y la estrategia. Por lo tanto, merece ser tratado como un deporte.*

CONTENIDO DE LA CAJA

Un manual con las reglas de los seis juegos.

Un tablero impreso de un campo de fútbol para jugar al Fútbol-Jaque, y otro en el dorso de baloncesto, para jugar al Balonchess.

Un tablero impreso para jugar a Ajetreo, y otro en el dorso para jugar a Parchís-Chess y Ajedrez en pareja.

64 piezas de ajedrez en los cuatro colores básicos.

Una plantilla de anotaciones de Ajetres.

Una plantilla de tarjetas en blanco a doble cara para las escuelas.

Un juego de tarjetas de preguntas a doble cara para adultos.

Un juego de billetes de €drez.

Un juego de billetes de puntos de enceste.

Un cubilete ancho, para jugar al Ajetres.

Cuatro cubiletes pequeños para jugar al Parchis-Chess.

Cuatro dados con la grabación de las seis figuras del ajedrez o iniciales.

Dos dados numéricos.

Dos relojes de arena



Campus
ATLETICO GRANADA
 "Campus Verano 2022"
 Campo Fútbol Molino Nuevo • Piscina Almanjéyar

Fútbol
 Running
 Natación
 Fútbol Jaque
 Control de balón


ATLETICO GRANADA
 Club Atlético




Benjamines
ATLETICO GRANADA
 Club Atlético

Edad...
4 a 9 años

2014 - 2015 ... Benjamines
 2016 - 2017 ... Pre-benjamines
 2018 - 2019 ... Chupetines



Turnos...
 Horario...
 Precio...
 Inscripciones...





Imagen cedida por Mario Liñán de (Atlético Granada).

JUEGO DE MESA DE FÚTBOL - JAQUE

FÚTBOL - JAQUE



! A mi de mayor me gustaría entrenar a la selección... !



FÚTBOL DE PIZARRA
SOBRE LA MESA

Santiago del Rio Porras





1. ELEMENTOS PARA JUGAR:

Un manual con las reglas del juego.

Un tablero impreso de un campo de fútbol.

22 piezas de ajedrez (dos equipos con un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y tres peones en dos colores).

Un juego de tarjetas de preguntas a doble cara para adultos.

Una plantilla de tarjetas en blanco a doble cara para las escuelas.

Dos relojes de arena.

2. COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO.

El tablero tiene una medida de 62x42 cm y se compone de 69 casillas en forma de , con colores verdes claros y oscuros, imitando el césped. Sobre el mismo se colocarán los dos equipos de salida con una alineación de 3-4-3, como se observa en la figura 1, con el fin de que no haya ninguna captura directa; es decir, los peones, los alfiles y los caballos de los dos equipos enfrentados.

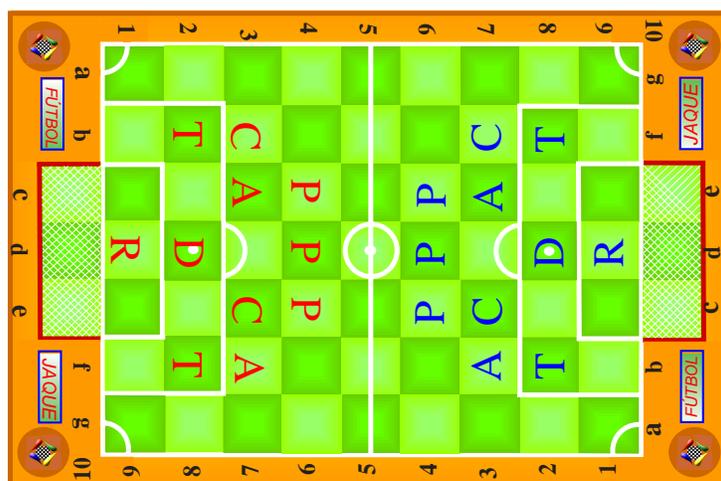


Fig. 1

3. DESARROLLO DEL JUEGO

3.1 Sortear el orden de salida. Antes de comenzar el juego, si no se tuviera un árbitro, se mezclarán las tarjetas con todos los temas, barajándolas, y seguidamente se repartirán la mitad de ellas entre los adversarios, de forma que no las pueda visualizar el rival, colocándolas por la cara A. Una vez utilizada la tarjeta, se pondrá la última por la cara B, para que no se repita, y cuando se terminen, se intercambiarán con el rival para que pueda contestar a las mismas preguntas.

3.2 El juego consiste en trasladar cualquier pieza de tu equipo, con los mismos movimientos utilizados en el ajedrez convencional, a la portería contraria, detrás de la raya que bordea el campo, marcando el único gol de la partida, al que llamaremos << el gol de oro >>. Esto se hará en turnos alternativos. --- El balón, no visible, lo lleva la pieza consigo.

3.3 Del mismo modo que en el ajedrez clásico, cuando se produzca un jaque, el portero (el rey) tendrá la obligación de moverse a una de las ocho casillas adyacentes que estén dentro del campo, o tendrá que interponer una pieza propia entre ambas; y si estas casillas estuvieran amenazadas por las del contrario, se producirá un jaque mate, que se considerará penalty, otorgando dicho gol y terminando así la partida.

3.4 Si se produjera un ahogo al portero, por no poder moverlo, aunque sin estar en jaque, y por no tener otra pieza que se pueda utilizar, cometerá falta, dándole al portero la ventaja de dos turnos seguidos para librarse.

3.5 La principal novedad que tiene el desarrollo del juego, es que cuando se quiera capturar una pieza del contrario, antes se deberá contestar a una pregunta de las tarjetas destinadas para ello. Si se contesta correctamente, le cometerán falta y capturará la pieza por expulsión del rival, cobrando de la BANCA el valor en €drez de la pieza capturada. Si la respuesta fuera errónea perderá el "balón", y la pieza volverá a su sitio de origen, perdiendo el turno.

3.6 Los tiempos de duración de la partida serán por consenso o según interese a los profesores o responsables de campeonatos, por ejemplo, una hora; y los tiempos de movimientos de piezas y contestación de las preguntas serán iguales para los dos adversarios, siendo controlados por un reloj. Si no se cumplen se pierde el turno.

3.7 El vencedor de la partida será el que marque el gol de oro, y si en el tiempo previsto no se ha producido, la victoria será para el que más €drez tenga acumulados por sus capturas, según su valor. Para el peón, 10 €drez; caballo, 30 €drez; alfil, 30 €drez; torre, 50 €drez; y para la dama, 90 €drez.

** FÚTBOL- JAQUE también se podrá jugar sin tarjetas de preguntas como un ajedrez normal y así los entrenadores de fútbol podrán establecer estrategias para explicárselas a los jugadores y llevarlas al terreno de juego .*

** El juego se planteará entre dos rivales, pero también se podrá jugar en equipo y con el número de participantes que se quiera, haciendo la ruleta cuando les llegue su turno con el fin de que de forma individual, en el caso de las escuelas, el alumno no se sienta incapacitado en sus estudios y exista un mayor compañerismo.*

** Se han omitido los córner, fueras de banda y de juego, puesto que el balón no visible lo lleva la pieza consigo; y además, porque se trata prioritariamente de jugar al ajedrez clásico.*

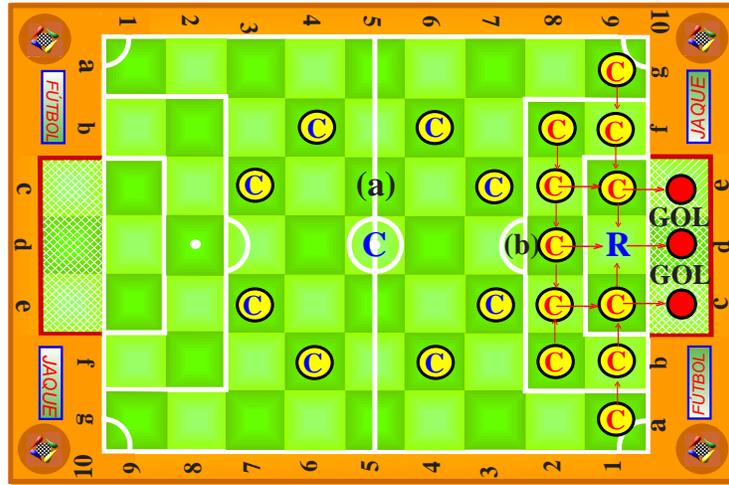


Fig. 3

4.3 EL ALFIL

El alfil realizará sus movimientos como en el ajedrez clásico; es decir, a lo largo de las diagonales que se cruzan en la casilla en la que esté situado, pudiendo capturar una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias (ver figura 4a), y podrá conseguir el gol según la figura 4b, introduciendo la pieza en la portería, pero no como en la figura 4c, por considerar que ha dado en el poste, al igual que si sucediera con el resto de piezas..

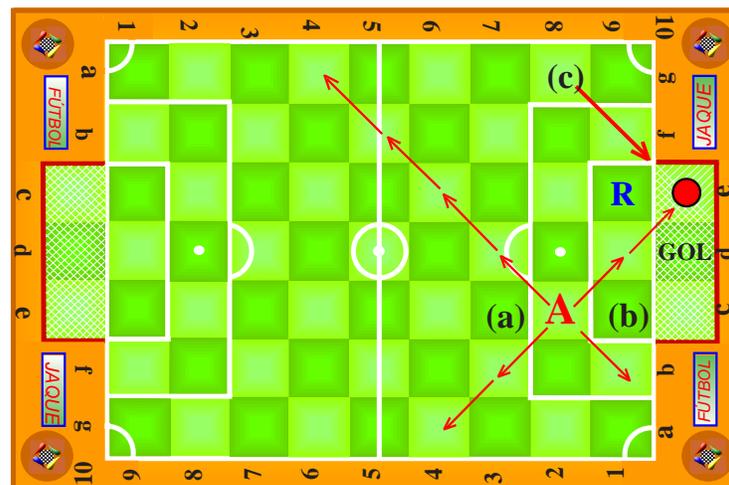


Fig. 4

4.4 LA TORRE

La torre se moverá como en el ajedrez clásico; es decir, en sentido horizontal y vertical tantas casillas como se quiera, con opción de capturar una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias. Podrá conseguir el gol según la figura 5, introduciendo la pieza en la portería.

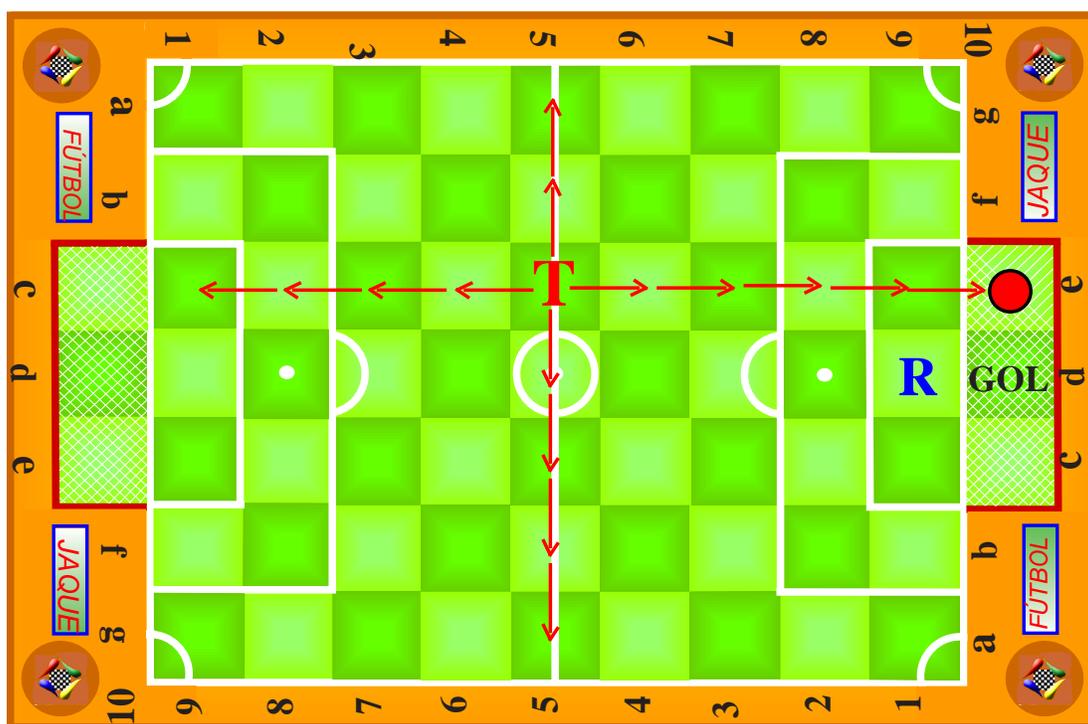


Fig. 5

4.5 LA DAMA

La dama ejecutará sus movimientos como en el ajedrez clásico ; es decir, podrá moverse en línea recta en las ocho direcciones, en horizontal, vertical y en diagonal, y en todo su recorrido, con opción de capturar una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias (ver figura 6a), y podrá marcar el gol según la figura 6b, introduciendo la pieza en la portería. .

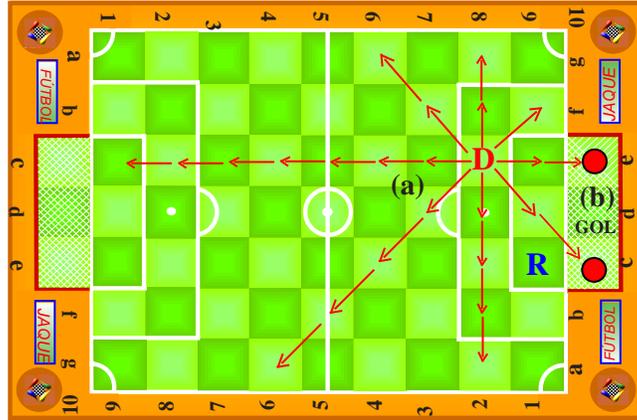


Fig. 6

4.6 EL REY

El rey se desplazará como en el ajedrez clásico; es decir, a una de las ocho casillas adyacentes, excepto a las del interior de la portería, y podrá capturar cualquier pieza que se encuentre en ellas (ver figura 7a). En el caso de que se produzca un jaque, se podrá interponer una pieza propia entre medias, y si no se pudiera, el portero tendrá la obligación de desplazarse a las casillas adyacentes que estén dentro del campo. Si estas estuvieran amenazadas por otra pieza, se producirá un jaque mate, que sería considerado como penalty, dando por válido el gol y terminando así la partida. Se podrá conseguir también el gol, según la figura 7b, introduciendo la pieza en la portería.

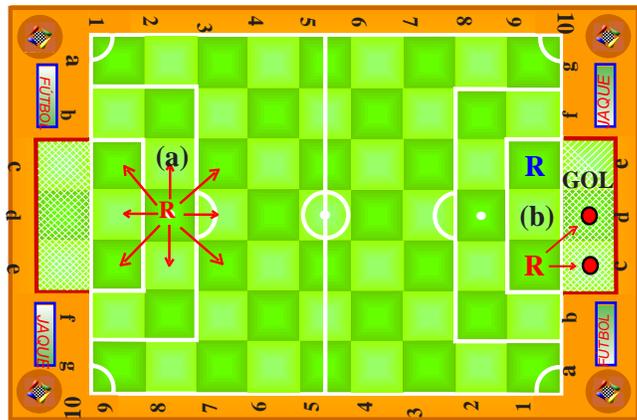


Fig. 7

CONCURSO DE TELEVISIÓN FÚTBOL-JAQUE

El objetivo de este concurso es el de crear unos campeonatos entre colegios, aunque se pueden realizar para el público en general.

Lo ideal para el programa, sería que los alumnos que participen sean los que hayan cursado el último de secundaria, para que sirvan de ejemplo al resto del alumnado.

Una modalidad muy interesante sería, que cada equipo contara con un entrenador; en este caso el profesor, o el alumno más aventajado de ajedrez, que sería el encargado de mover las piezas, y otros seis alumnos que representarían cada uno a las piezas; es decir, uno los peones, otro los caballos, otro los alfiles, otro las torres, otro la dama, y otro el rey, para cuando se quiera capturar a otra, el alumno de la pieza movida, sea el que conteste a las preguntas.

El panel de televisión y el desarrollo del juego serán a semejanza del juego de mesa; es decir, utilizando las tarjetas cuando se quiera capturar una pieza y cobrando en caso de acierto los euros de la pieza capturada, y nombrando los movimientos por coordenadas.

El valor de las piezas, será el mismo del ajedrez clásico añadiéndolas dos ceros; es decir:

Peón, 100 € caballo, 300 € alfil, 300 € torre, 500 € dama 900 €

En el plato se dispondrá de un marcador donde se registrarán los euros ganados y un reloj que marque los tiempos.

En el concurso para alumnos, los vencedores repartirán los euros ganados con todos los compañeros de su clase para un viaje de fin de curso, evitando con ello, en buena parte, el acoso escolar que padecen los más estudiosos y creando un ambiente entre todos mucho más sano y deportivo.

En el caso del público en general, el vencedor volverá al siguiente programa con los euros acumulados de programas anteriores, y al vencido se le hará entrega de una réplica del programa a través de un juego de mesa o de un videojuego.



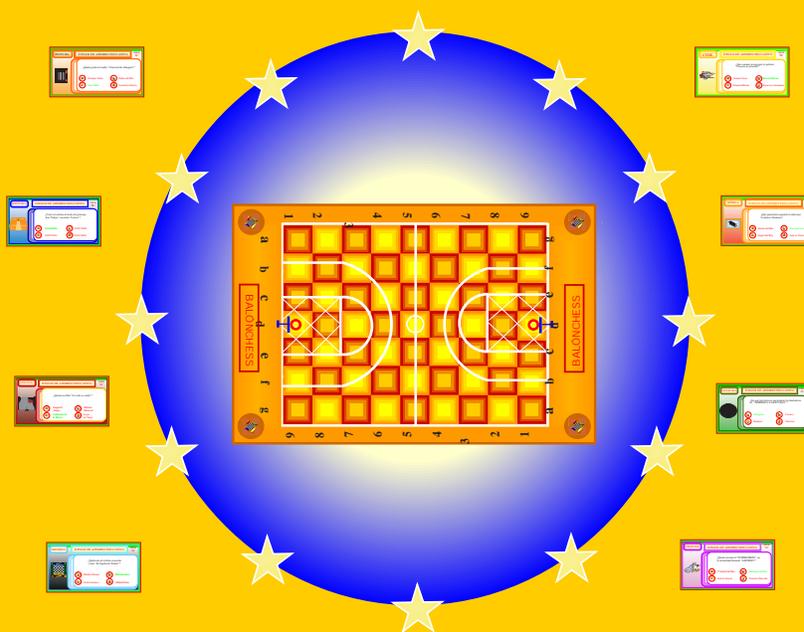
Joaquín Fernández Amigo, fundador y coordinador de la red internacional de ajedrez educativo ajEdu DIM, analizando el juego de Fútbol-Jaque.



Nerea y Alejandra, jugando a Fútbol-Jaque

JUEGO DE MESA DE BALONCHESS

BALONCHESS



¡Adiós a la desidia,
al acoso y violencia
en las aulas!



GAMIFICACIÓN DEL
AJEDREZ CON
BALONCHESS

Santiago del Rio Porras





1. ELEMENTOS PARA JUGAR

Un manual con las reglas del juego .

Un tablero impreso de un campo de baloncesto.

Diez piezas de ajedrez (una dama, dos torres, un alfil, y un caballo por cada equipo, de diferentes colores).

Un juego de puntos de enceste de €drez.

Un juego de tarjetas de preguntas a doble cara para adultos.

Una plantilla de tarjetas en blanco a doble cara para las escuelas.

Dos dados numéricos.

Dos cubiletes.

Dos relojes de arena.

- * *En este juego, no se podrá capturar ninguna pieza.*
- * *El balón no visible, lo lleva la pieza consigo.*
- * *BALONCHESS, también está diseñado para que los entrenadores de baloncesto puedan establecer estrategias para explicárselas a los jugadores y llevarlas a los terrenos de juego.*

2. COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO

El tablero tiene una medida de 62x42 cm. Sobre el mismo se colocarán los dos equipos de salida, como se observa en la figura 1, colocando el alfil en el recorrido de las casillas blancas para poder encestar.

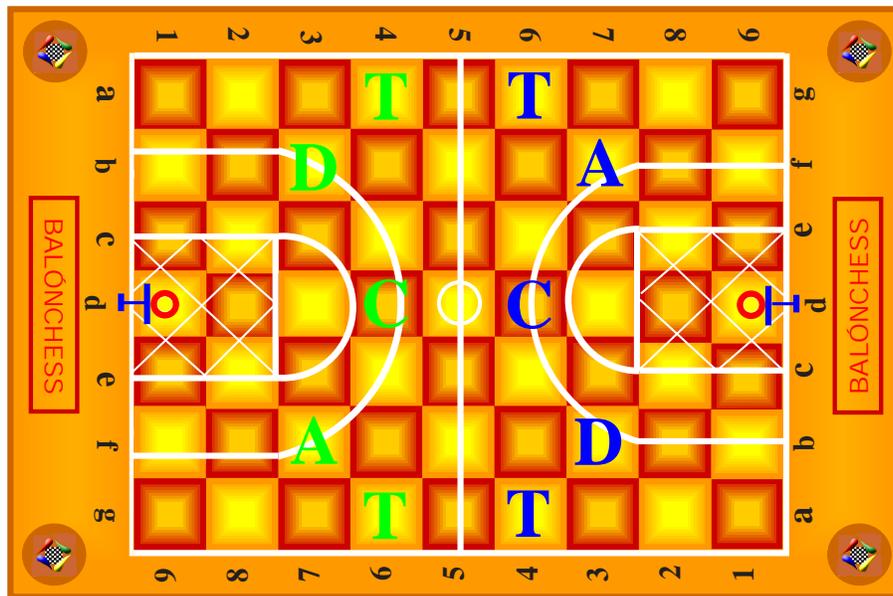


Fig. 1

3. DESARROLLO DEL JUEGO

3.1 Sortear el orden de salida con el dado, el número mayor sale y elige el color de las piezas. Seguidamente se mezclarán las tarjetas de preguntas de todos los temas, barajándolas.

3.2 Antes de comenzar el juego, si no se tuviera un árbitro, se repartirán la mitad de las tarjetas de preguntas a cada uno de los rivales, de forma que no las puedan visualizar, colocándolas por la cara A. Una vez utilizada la tarjeta, se pondrá la última por la cara B, para que no se repita, y cuando se terminen, se intercambiarán con el rival para que pueda contestar a las mismas preguntas.

3.3 El juego consiste en trasladar las cinco piezas de tu equipo, con el mismo movimiento utilizado en el ajedrez clásico, a posiciones desde las cuales puedan encestar, siempre y cuando no exista ningún rival por el camino, sin saltarlo, excepto en el caso del caballo. Se podrá encestar cuando se esté en línea recta con la canasta, bien sea por los lados o por los vértices, sin ocupar la casilla de la canasta en turnos alternos (ver figura 2).

- Casillas desde donde pueden encestar la torre y la dama.
- Casillas desde donde pueden encestar el alfil y la dama.
- Casillas desde donde puede encestar solamente el caballo.

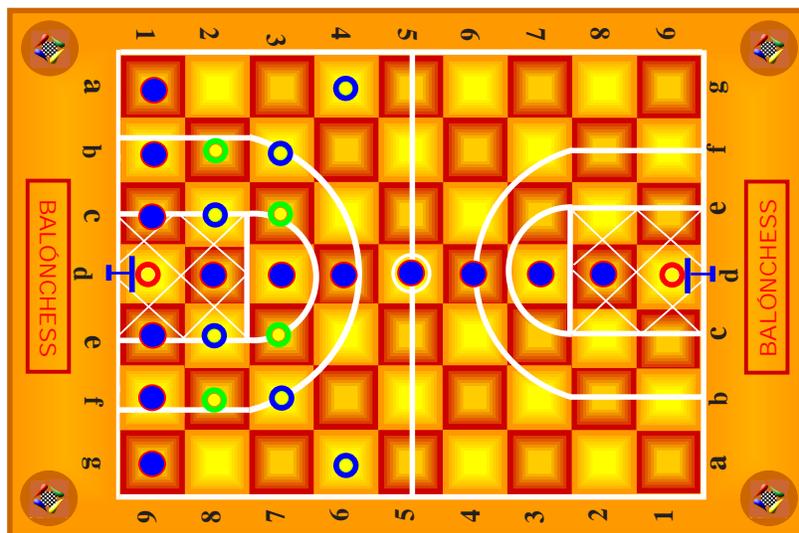


Fig. 2

3.4 Normas del lanzador

A) Cuando un jugador quiera lanzar un triple, ya sea desde su campo o en el campo del rival, estando el defensor a una distancia de dos casillas o más, podrá encestar tirando el dado y si sale un 5 o un 6 anotará tres puntos, errando el tiro si saliera 1, 2, 3 o 4 (ver figura 3a). Pero si el rival está a la distancia de una sola casilla (ver figura 3b). para conseguir los tres puntos, el lanzador tendrá que contestar a una pregunta de las tarjetas destinadas para ello.

Si la respuesta fuera correcta, tirará el dado para ver si encesta. Si lo consigue, tendrá un tiro extra por falta personal, y si no, serían tres los tiros libres, trasladando la pieza al área de castigo, sumando, si encesta, un punto más por cada lanzamiento correcto; y en su siguiente turno cambiará la pieza obligatoriamente, haya enceestado o no, a otra casilla que le interese, pero que esté fuera de la línea de lanzamiento.

Si fallara en su contestación, el defensa le robará el balón, y perderá el turno, y en el siguiente, cambiará dicha pieza obligatoriamente a otra casilla que le interese, con su movimiento habitual, pero fuera de la línea de lanzamiento.

Cuando se realicen los tiros desde el área de castigo, para poder encestar tendrán que salir en el dado los números 4, 5 o 6, por estar también más cerca de la canasta que en el triple, fallando el tiro si saliera 1, 2 o 3 (ver figura 3c), y en su siguiente turno cambiará dicha pieza obligatoriamente a otra casilla que le interese, pero que esté fuera de la línea de tiro. (Esta forma de actuar es para que el atacante no se quede estancado en la misma casilla para volver a tirar desde el mismo lugar, y de igual forma para todos los lanzamientos).

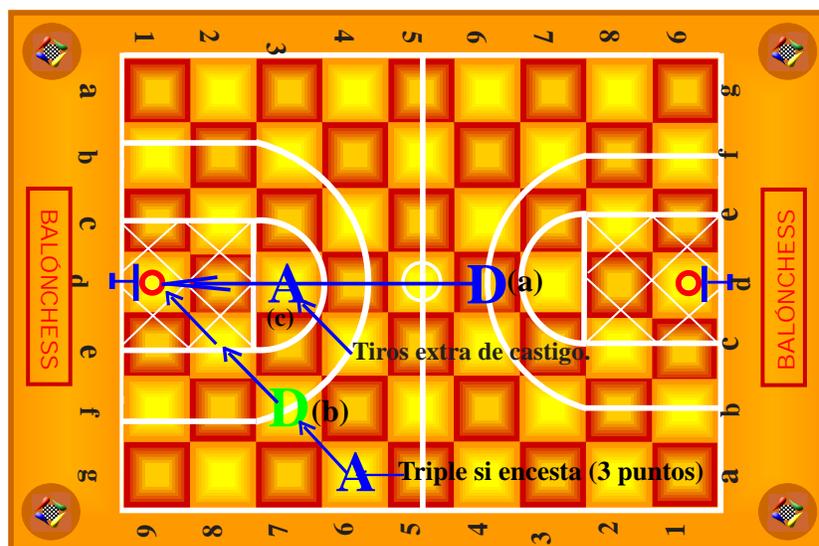


Fig. 3

El defensor, en el caso de haber cometido falta personal, por haber acertado el rival la pregunta, abandonará en el momento la casilla donde estuviera ubicada la pieza, con su movimiento habitual, pero en otra dirección. Si la pieza fuera un caballo, tendrá siempre dos turnos seguidos para defender o atacar, por ser más lento al tener solo un recorrido de tres casillas.

** Los encestes se contabilizarán cogiendo un billete de:
1 punto = 100 €drez, 2 puntos = 200 €drez y 3 puntos = 500 €drez.*

3.5 El defensor, en su turno, por el contrario, tendrá que interponerse en su camino para evitar el lanzamiento, colocándose en la casilla en la que pretenda ponerse el rival o en la de delante si ya la hubiera ocupado (ver figura 5a), bien sea por sus lados o por sus vértices.

En el caso del caballo verde, las piezas azules podrán defenderse en cualquier posición de las tres casillas, según se aprecia en la figura 5b, o podrá ocupar las casillas desde donde pueda encestar, porque si se coloca a la distancia de dos o más casillas, el rival podrá lanzar libremente. Reiteramos, si se decide a lanzar con un rival delante tendrá que contestar a una pregunta de las tarjetas. Si la respuesta es errónea, no podrá tirar, el rival le robará el balón, perdiendo su turno, y en el siguiente, cambiará la pieza a la casilla que más le interese, con su movimiento habitual, pero fuera de la línea de lanzamiento. Si acierta la respuesta le cometerán falta personal y el lanzador tirará el dado para ver si encesta, además de tener un tiro libre más (ver figura 5c).

** El alfil y el caballo, en el tiro de castigo, tienen permitido encestar fuera de su movimiento, pero tendrán que desplazarse desde allí una vez que hayan lanzado a canasta, encestando o no, en su siguiente turno y obligatoriamente, a la casilla que más le interese, con su movimiento habitual, pero fuera de la línea de lanzamiento.*

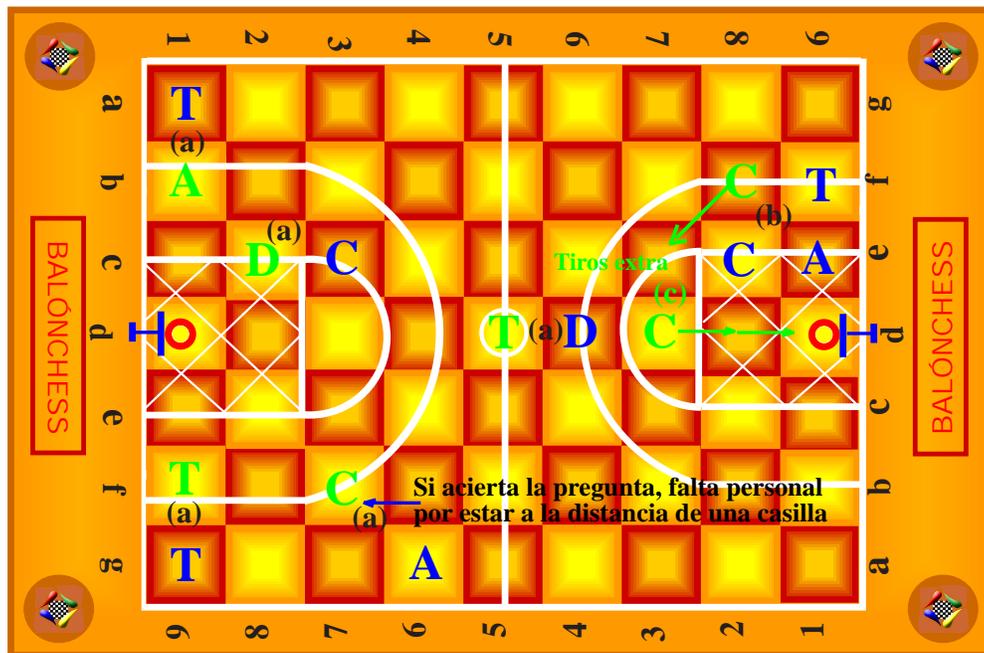


Fig. 5

3.6 Cuando una pieza entre en el campo rival y se sitúe en una casilla que esté en línea recta a la canasta, bien sea por sus lados o por los vértices, o como el caballo (a las tres casillas de la canasta con su movimiento), en su siguiente turno tendrá la obligación de intentar tirar a canasta, independientemente de que tenga o no un defensor delante. Esta forma de proceder es para que las piezas no se queden estancadas en las casillas más de un turno.

3.7 Reiteramos, la clave para una buena defensa consiste en ocupar las casillas desde las que el rival pueda encestar, o poner delante (ver figura 6a) piezas verdes. (En este caso se han elegido cinco casillas de las 23 posibles de enceste porque son cinco jugadores en cancha).

3.8 El tiempo de juego será según se acuerde, al igual que para los movimientos y preguntas para los dos rivales, siendo controlado por un reloj. Si no se cumplen los tiempos se perderá el turno.

3.9 El vencedor de la partida será el que, habiéndose cumplido el tiempo reglamentado, tenga más puntos. En caso de empate será el que más triples o € rez tenga acumulados.

● Las 8 casillas posibles desde donde se pueden lanzar triples serán las especificadas en la figura 6.

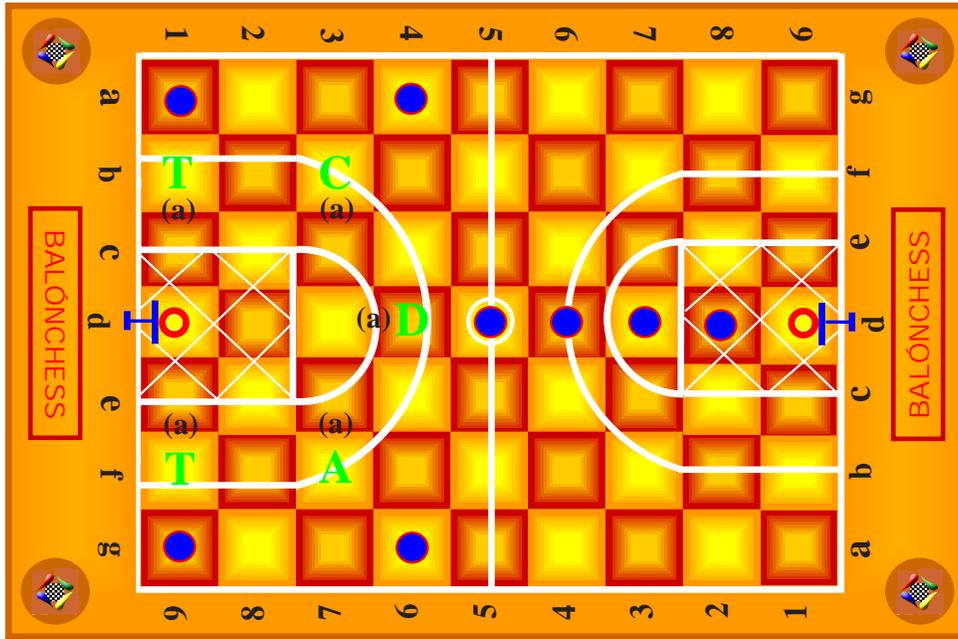


Fig. 6



NEWSBOREALSPORT

Granada, Jueves, 8 abril 2021 • Número 1

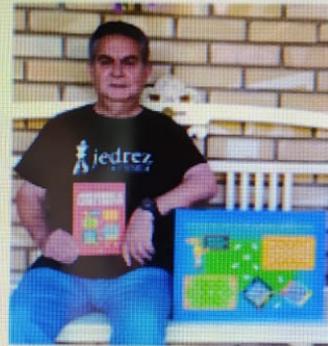
Ajedrez (España)

ESPAÑA A LA CABEZA EN LA INNOVACIÓN DE LA ENSEÑANZA DEL AJEDREZ.

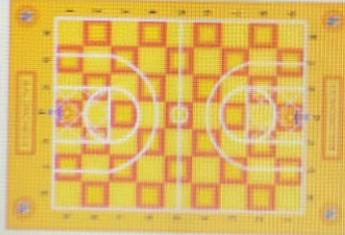
Los "Juegos Reunidos de Ajedrez Educativo", creados por Santiago del Río, facilitan y motivan el aprendizaje.

Un campo Fútbol (Fútbol Jaque) y otro de Baloncesto (BalonChess) acercan el deporte del Ajedrez a los niños y les motiva a adentrarse en el fascinante mundo de la táctica y la estrategia.

Enhorabuena a Santiago del Río por esta interesante propuesta que facilita y motiva el aprendizaje del Ajedrez en la Escuela.



"BalonChess"



"Fútbol Jaque"

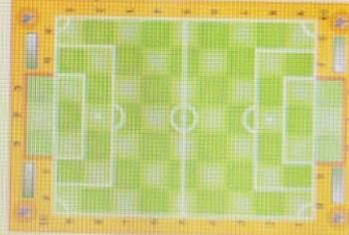


Imagen cedida por Mario Liñán (Granada)

CONCURSO DE TELEVISIÓN Y JUEGO DE MESA DE AJETREO

AJETREO



EQUIPO A		AJETREO								EQUIPO B	
CINE	8	h	g	f	e	d	c	b	a	1	VARIOS
MUSICA	7	[Chessboard]								2	LITERATURA
DEPORTES	6	[Chessboard]								3	CIENCIAS
GEOGRAFIA	5	[Chessboard]								4	HISTORIA
HISTORIA	4	[Chessboard]								5	GEOGRAFIA
CIENCIAS	3	[Chessboard]								6	DEPORTES
LITERATURA	2	[Chessboard]								7	MUSICA
VARIOS	1	[Chessboard]								8	CINE
TIEMPO		¿Cual es el pico más alto del mundo?								TIEMPO	
Euros	0 €	A ANETO		C EVEREST		Euros		5 €			
ULTIMO MOVIMIENTO		B TEIDE		D KILIMANJARO		ULTIMO MOVIMIENTO					
PEÓN	E2XE4									PEÓN	E2XE3

Santiago del Rio Porras





1. ELEMENTOS PARA JUGAR

Un manual con las reglas del juego.

Un tablero en el que figura un ajedrez clásico de 64 casillas, llevando grabados en ambos márgenes ocho temas de cultura general (ver figura 1) para el juego entre adultos.

En el caso de las escuelas, se cambiarán los temas de los márgenes del tablero por las de sus cursos, o los dedicados a una sola asignatura.

Por el dorso, otro ajedrez de 128 casillas, divididas en cinco zonas de colores para jugar de diferentes maneras.

64 piezas de ajedrez, en los cuatro colores básicos, (16 piezas de cada color).

Cuatro cubiletes.

Cuatro dados con la grabación de las seis figuras del ajedrez o iniciales.

Un juego de billetes de €drez.

Un juego de tarjetas de preguntas a doble cara para adultos.

Una plantilla de tarjetas en blanco a doble cara para las escuelas.

Dos relojes de arena.

2. COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO

2.1 En el ajedrez convencional, la colocación del tablero se realiza poniendo la casilla blanca de la primera fila a la derecha de los jugadores. En AJETREO ya viene colocada por los temas laterales.

2.2 Las piezas en el ajedrez clásico se sitúan teniendo en cuenta que las damas deberán estar en la casilla de su color. En AJETREO de 64 y de 128 casillas, de igual forma (ver figuras 1 y 2).



Fig. 1



Fig. 2

3. DESARROLLO DEL JUEGO

El juego de AJETREO consiste en aplicar las mismas normas que en el ajedrez clásico, pero con la innovación de que para hacer un movimiento o capturar una pieza se tiene que contestar correctamente a una pregunta del tema que figura en el margen izquierdo del tablero donde se sitúe la pieza. Si la respuesta fuera incorrecta, la pieza volverá a su casilla de origen sin capturarla (ver figura 1); como veremos más adelante en el concurso de TV.

4. MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS

Los movimientos de las piezas se realizarán de la misma forma que en el ajedrez clásico.

4.1 EL PEÓN

EL peón en el ajedrez convencional se mueve hacia adelante, en sentido vertical, una casilla (ver figura 3, peón azul A), aunque en la jugada inicial se permite que sean dos casillas; y puede capturar una pieza que se encuentre a su paso por su columna izquierda o derecha de la fila siguiente (ver figura 3, peón amarillo C), ubicándose en la casilla de la pieza. Además, es la única pieza que no puede retroceder.

El peón puede capturar a otro peón contrario en una jugada llamada << al paso >>. Esta jugada puede producirse cuando un peón contrario, al avanzar opcionalmente las dos casillas desde su punto de partida, se traslada junto al itinerario del peón contrario en la posición que ocuparía si hubiese avanzado solo una casilla (ver figura 3, peón amarillo B), situándola en la misma y apartando del tablero la pieza capturada. El peón en AJETREO de 64 casillas se comportará de la misma forma que en el ajedrez convencional (ver figura 3).



Fig. 3

El peón en AJETREO de 128 casillas, para que pueda atacar a cualquier adversario, en las 64 casillas centrales de blanco y negro, podrá moverse en el sentido de la torre solamente una casilla (ver figura 4, peón amarillo A y B) y capturará las piezas en diagonal, como el alfil sobre un solo casillero de los cuatro adyacentes (ver figura 4, peón amarillo C), excepto que se pretendiera capturar una pieza que se encontrase en la zona de colores propia, desde la zona de blanco y negro, en la que no podrá retroceder por comportarse en ese momento como en el ajedrez clásico (ver figura 4, peón amarillo D o F) ni desplazarse lateralmente dentro de los mismos (ver figura 4, peón amarillo E). En Parchís-Chess si se podrá realizar, porque en las casillas de todos los colores se moverá como la torre sobre una casilla y capturará como el alfil, en forma de aspa.

Otra norma que AJETREO introduce en el juego respecto al peón, en las modalidades de 128 casillas, está relacionada con la posición en que se encuentran los peones antes del comienzo de la partida. Como se podrá observar, los peones están en situación de captura directa. Pues bien, dicha captura está prohibida; es decir, estos podrán capturar cualquier pieza durante el desarrollo de la partida, pero nunca en su inicio invadirán dichas casillas para capturar a sus semejantes en cualquiera de las cuatro esquinas (ver figura 4, peón G), excepto si otro peón o cualquier pieza quisiera ocuparla durante su desarrollo.

En el ajedrez clásico, cuando un peón alcanza la última línea se sustituye por una dama, situando la pieza en dicha casilla. En AJETREO de 64 y de 128 casillas se comportará de igual forma.

En el caso de partidas con tres jugadores, el peón no podrá utilizar la última línea del jugador ausente para sacar pieza.

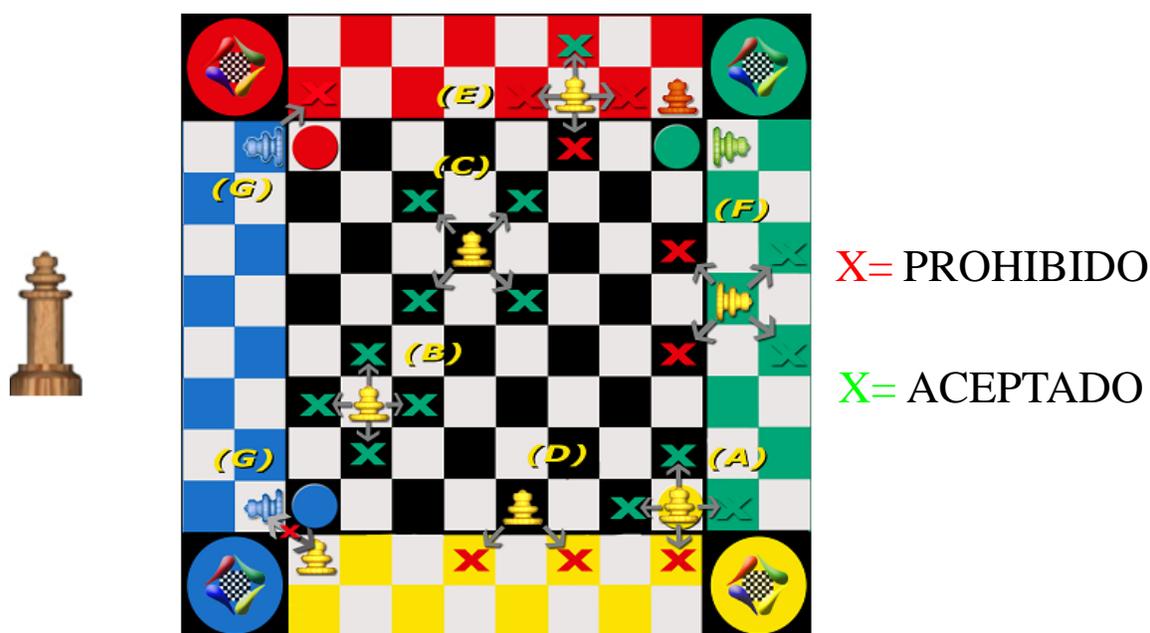


Fig. 4

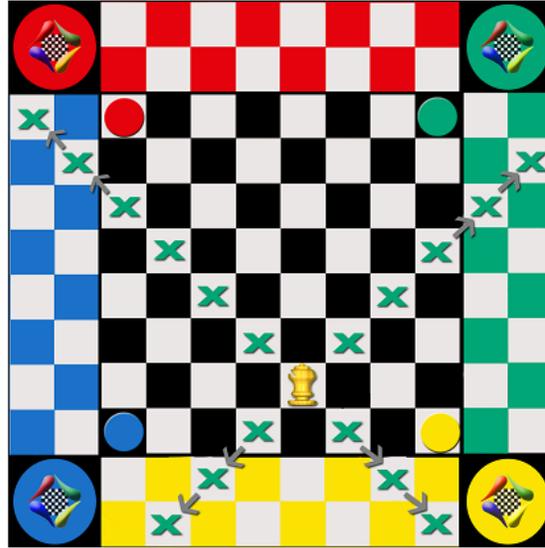


Fig. 6

4.4 LA TORRE

La torre en el ajedrez clásico se mueve solamente en sentido horizontal y vertical tantas casillas como se quiera, con opción de capturar una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias.

En AJETREO de 64 el de 128 casillas, igualmente, alargando su recorrido a la zona de colores (ver figura 7).

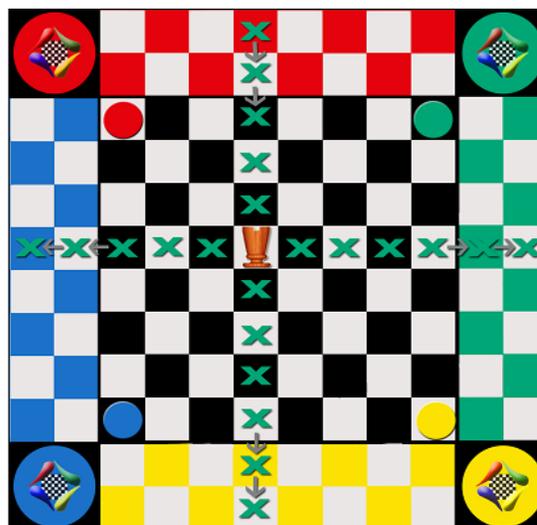


Fig. 7

4.5 LADAMA

La dama en el ajedrez convencional realiza sus movimientos como resultado compuesto del alfil y la torre; es decir, puede moverse en línea recta en todas sus direcciones, con opción de capturar una pieza que se encuentre a su paso, siempre que no exista una pieza propia entre medias.

En AJETREO de 64 y de 128 casillas, de igual manera, ampliando su movimiento a la zona de colores (ver figura 8).

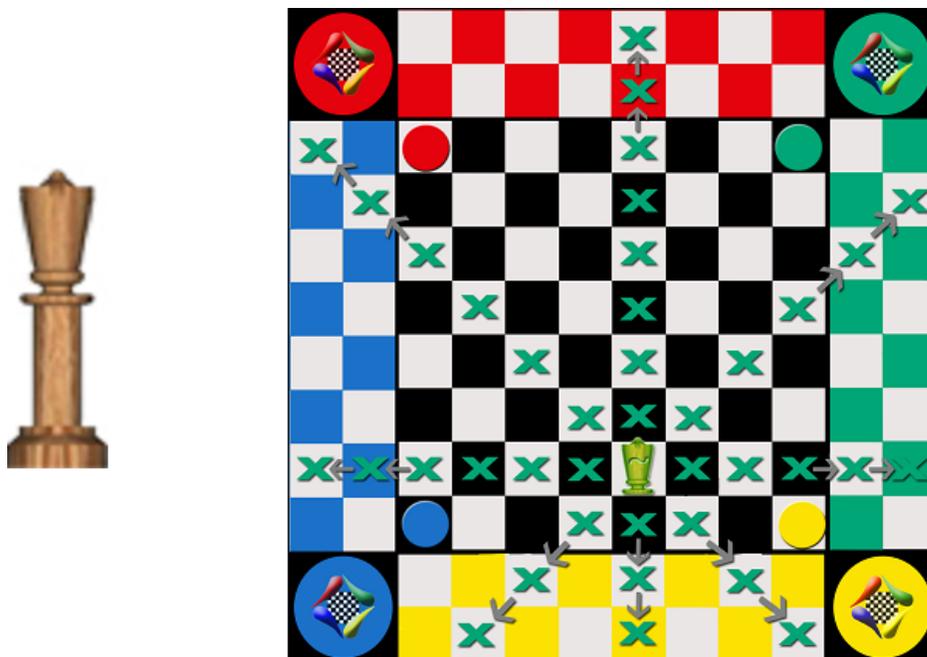


Fig. 8

4.6 EL REY

El rey en el ajedrez clásico se desplaza una casilla en todas sus direcciones; es decir, que puede situarse en una de las ocho casillas adyacentes, excepto en el caso del enroque, donde realizará un movimiento más largo, y puede capturar una pieza que se encuentre en cualquiera de ellas.

En AJETREO de 64 y de 128 casillas, de igual manera, ampliando su dominio a la zona de colores (ver figura 9).

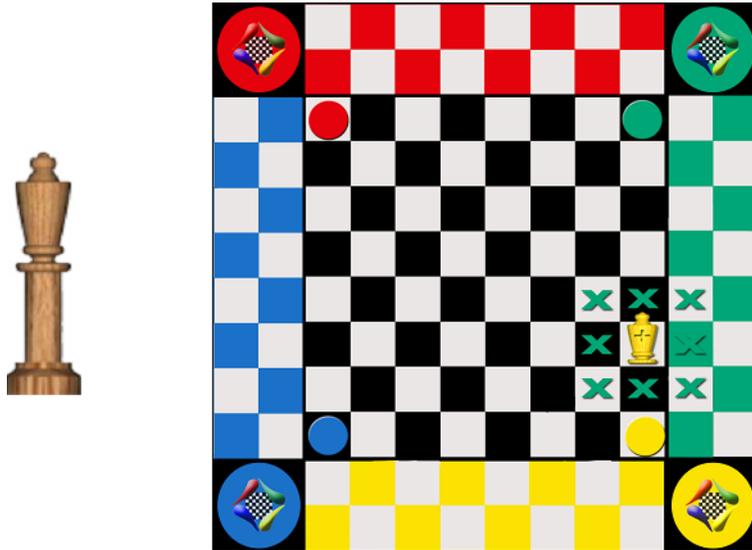


Fig. 9

4.7 ENROQUE

El enroque en el ajedrez clásico es un movimiento combinado del rey y la torre. Puede ser corto o largo y se utiliza para defenderse cuando se ve peligrar al rey propio.

El enroque corto consiste en colocar el rey en la casilla inicial del caballo más cercano al rey, mientras que la torre más cercana se coloca en la casilla del alfil más cercano.

El enroque largo se realiza a semejanza del anterior, pero usando la torre de la dama (ver figuras. 10 y 11).

Los enroques en el tablero de AJETREO, tanto en el de 64 casillas como en el de 128, se realizarán de la misma forma, pero teniendo en cuenta para el de 128 que debe consumarse en la primera fila de colores.

4.8 JAQUE

El rey, tanto en el ajedrez convencional como en AJETREO, se encuentra en jaque cuando una pieza adversaria ataca la posición que ocupa en ese momento (ver figura 12 A y C) siendo obligatorio avisar pronunciando la palabra <<jaque >>.

El ataque deberá ser contrarrestado con alguna solución, por ejemplo:

- Capturar la pieza que produce la amenaza.
- Poner entre esta y el rey propio una pieza cualquiera.
- Trasladar el rey a una posición fuera de la amenaza.

En el ajedrez clásico se dice que una partida queda en tablas, cuando el rey del jugador que debe mover en esa jugada no está bajo jaque, pero no puede realizar ningún movimiento (ver figura 12 B), o cuando se repita la jugada en más de dos ocasiones.

En AJETREO, tanto en el tablero de 64 casillas como en el de 128, se producirá de la misma forma, siempre que no se juegue con preguntas.



Fig. 10

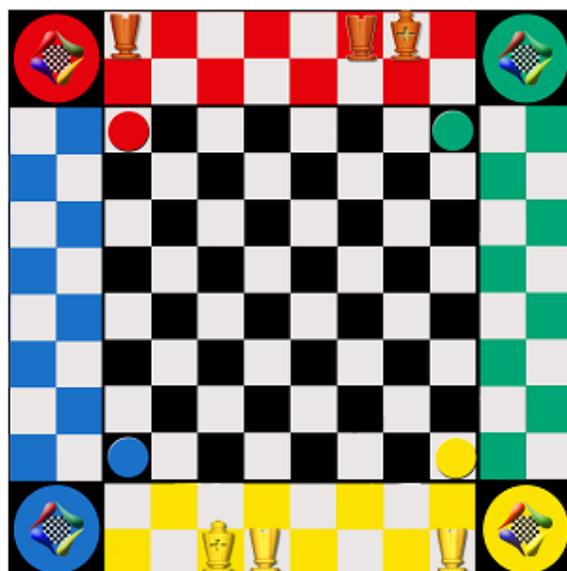


Fig. 11

4.9 JAQUE MATE

La victoria de la partida en el ajedrez clásico se consigue cuando se produce el jaque mate; es decir, cuando el rey, acosado por una pieza, no puede realizar el movimiento por tener el adversario otra pieza que amenace la casilla donde quisiera situarse, (ver figuras 12 C y D). De igual forma se producirá en el juego de parejas en alianza.



Fig.12

En AJETREO con preguntas, la victoria se conseguirá cuando se logre dar jaque mate al rey adversario acertando la pregunta correspondiente. Si un jugador o equipo diera un simple jaque, solamente con una pieza, y el rey para defenderse fallara su pregunta, al no realizar el movimiento el adversario acertando la siguiente respuesta podrá invadir el casillero del rey acosado, dando jaque mate, a diferencia del ajedrez clásico. De igual forma, si el atacante falla la respuesta, el contrario se podrá escapar si acierta la suya, y también si se juega en pareja.

5. MODALIDADES DE AJETREO

Las modalidades de AJETREO son muy diversas, por eso tenemos que distinguir a la hora de elegir la variedad que mejor se adapte a todo tipo de personas que quieran jugar.

Podemos optar por partidas serias y competitivas, culturales o muy divertidas, y sin límite de jugadores.

En las serias y competitivas no se utilizarán preguntas, billetes de €dreiz, ni dados. Las culturales se realizarán con preguntas y las muy divertidas, con los dados.

Atendiendo a este tipo de requerimientos, las modalidades son las siguientes:

5.1 Dos adversarios

Utilizando el tablero de 64 casillas para jugar partidas clásicas; es decir, sin preguntas (ver figura 1).

5.2 Dos adversarios

Utilizando el tablero de 64 casillas. Para mover o capturar una pieza, antes se deberá contestar a una pregunta del tema que figure en la fila de la columna del margen izquierdo del tablero donde se quiera ubicar la pieza. En caso de error en la respuesta, la pieza volverá a su sitio de procedencia, y sin capturar la pieza, perdiendo el turno.

5.3 Dos capitanes

Con sus respectivos equipos, sin límite de jugadores, en el tablero de 64 casillas y utilizando las tarjetas de preguntas. Los capitanes serán los encargados de mover pieza, con el consenso de los demás, en las preguntas, moviendo y capturando las piezas de la misma forma que en el punto 5.2.

5.4 Tres o cuatro adversarios

Jugando individualmente, utilizando el tablero de 128 casillas, con la opción de jugar con preguntas o sin ellas (ver figura 2).

5.5 Tres o cuatro capitanes

Con sus respectivos equipos, sin límite de jugadores en el tablero de 128 escaques, jugando como en el punto 5.2.

5.6 Cuatro jugadores formando dos parejas en alianza

Ocupando el tablero de 64 casillas y jugando con las mismas piezas; es decir, dos jugadores con blancas y otros dos con negras, de forma alternativa y sin tener ninguna conversación. Esta nueva modalidad es para averiguar la jugada que quiere hacer tu compañero y seguirle en el siguiente turno (ver figura 1).

5.7 Cuatro jugadores formando dos parejas en alianza

Ocupando el tablero de 128 casillas, jugando una pareja con piezas rojas y su compañero con amarillas, y la otra pareja con piezas verdes y su compañero con las azules. Permitido hacer jaque mate con una pieza propia, con la ayuda de la del compañero.

5.8 PARCHÍS-CHESS

Es la modalidad de AJETREO para jugar con dados y pasar unos momentos muy divertidos, dando ventaja a los neófitos del ajedrez por intervenir el azar. Piques y risas en el tablero de 128 casillas, con la opción de jugar con preguntas o sin ellas (ver figura 2).

6. REGLAS PARA JUGAR CON AJETREO

Elegida una modalidad de juego cualquiera, se tendrán en cuenta las reglas siguientes:

6.1 La colocación de las piezas será la especificada en el punto 2, y según las figuras 1 y 2.

6.2 Se sorteará con el dado el adversario que comenzará la partida, que será quien saque el rey. De haber empate, se resolverá de la misma manera y elegirá las piezas del color que quiera.

6.3 En las modalidades en las que se utilicen los dados o tarjetas de preguntas, se repartirán a cada jugador o equipo, antes de comenzar la partida 1.600 €drez distribuidos en billetes de:
1 de 500, 2 de 200, 3 de 100, 4 de 50, 5 de 20, 6 de 10 y 6 de 5.

6.4 En las modalidades que se juegue en tablero de 128 casillas el turno de juego será el contrario a las agujas del reloj.

6.5 En AJETREO de 64 casillas, en el caso de las escuelas, en el ámbito familiar, o entre amigos, cuando se utilicen las preguntas, se omitirán los temas que están en el margen izquierdo del tablero, establecidos para adultos, y se cambiarán por las de sus asignaturas o utilizando solamente las de una de ellas.

6.6 En AJETREO de 128 casillas, las preguntas las realizará el jugador de su izquierda o una persona que haga de banquero. Se tomará la primera del montón, colocándola después de la última y por la otra cara, para que no se repita.

6.7 En las modalidades donde se utilicen las tarjetas, una vez que se realice el movimiento, se efectuará la pregunta. En el caso de fallar la respuesta, la pieza movida volverá a la casilla de donde proceda.

Siempre que se acierten las respuestas se cobrará de la BANCA el billete de €drez que marque la pieza movida.

6.8 En las modalidades donde se utilicen las tarjetas de preguntas, si se quiere hacer un enroque se contestará a una de ellas. Si se falla la respuesta no se podrá llevar a cabo el movimiento y no se cobrará nada de la BANCA. Si se acierta, se cobrará el valor de la torre.

6.9 Si jugando con preguntas se captura una pieza después de acertar la respuesta, aparte de cobrar de la BANCA el valor de la pieza movida, el adversario le pagará el valor de la pieza perdida.

6.10 El tiempo empleado para los movimientos y respuestas será el mismo para los dos rivales y se controlará mediante el reloj; si no se realizan en el tiempo previsto, se pasará el turno.

6.11 No se podrá tener ninguna conversación durante la partida.

6.12 La victoria, en cualquier modalidad del juego, se conseguirá cuando se produzca jaque mate a un solo jugador o equipo.

Si se hubiera establecido un tiempo de finalización y no se hubiera producido el jaque mate, el vencedor por puntos será el que más €drez tenga acumulados, o el que más puntos tenga sumando el valor de las piezas situadas en el tablero.

6.13 El valor de las piezas será el del ajedrez clásico con un cero: peón, 10 €drez; caballo, 30; alfil, 30; torre, 50; dama, 90.

CONCURSO DE TELEVISIÓN - AJETREO

El objetivo principal de AJETREO como concurso de televisión es celebrar campeonatos entre colegios para que los estudiantes tengan una ilusión de participación por el esfuerzo en sus estudios, utilizando sus propias asignaturas, ya que desgraciadamente no se hacen este tipo de formatos como hace años con el programa <<Cesta y Puntos>>.

Si se consiguiera un programa de televisión, promocionaríamos el ajedrez en España, con unos resultados muy satisfactorios para la sociedad en general. Los estudiantes elevarían sus notas, y los adolescentes, educados desde pequeños, tendrían una alternativa más para no caer el día de mañana en el mundo del botellón y las drogas. Otro objetivo de AJETREO es la realización de programas para adultos, para que los televidentes disfruten desde sus casas, ya que les ofrece dos entretenimientos:

Pensar la jugada que podrían hacer ellos.

Poder contestar a las preguntas mentalmente, teniendo al mismo tiempo la oportunidad de concursar por teléfono.

MODALIDADES DEL CONCURSO PARA ADULTOS

1. Dos adversarios jugando individualmente en el tablero de 64 casillas, jugando con las preguntas de los temas que figuran en los márgenes del tablero de la pantalla. El ganador de cada programa asegura su participación en el siguiente y además acumula la cantidad de euros conseguidos en cada uno de ellos. Cada participante apeado del concurso recibirá el juego de mesa o videojuego de AJETREO.

2. Por equipos, con dos concursantes acompañados de dos famosos en el cual ellos ejercerán de capitanes, moviendo pieza y contestarán a las preguntas con el consenso de los otros dos.

MODALIDADES DEL CONCURSO PARA LAS ESCUELAS

1. Dos adversarios jugando individualmente en representación de su colegio realizando un campeonato.

2. En equipo, teniendo como entrenador a los profesores, o al alumno más aventajado en ajedrez, y que serían los que movieran las piezas, y seis alumnos que representen cada uno a las suyas; es decir, uno para cuando se utilicen los peones, otro para los caballos, otro para los alfiles, otro para las torres, otro para la dama, y otro para el rey, para cuando se quiera mover, o capturar una de ellas, contesten a las preguntas de sus asignaturas..

REGLAS DEL CONCURSO

a) Los movimientos y capturas de las piezas se realizarán igual que en el ajedrez clásico, nombrándolos por coordenadas.

b) Las partidas tendrán un tiempo establecido, y si en ese tiempo no se hubiera producido el jaque mate, el ganador será el que más euros tenga acumulados.

c) Al realizar el movimiento de una pieza, o de tratar de capturar a otra, se deberá contestar a la pregunta, que formularía el presentador con arreglo al tema que figura en los márgenes del panel, y que como en el caso del juego de mesa, la pregunta correspondería a la fila donde se trate de ubicar la pieza. En el caso de la portada para el equipo A (3e) peón blanco, que en este caso sería de ciencias, con cuatro opciones de respuesta, tres de ellas falsas. Si la respuesta es correcta, la persona o el equipo irá acumulando los euros estipulados para cada pieza en su casillero particular. Si la respuesta es incorrecta la pieza del equipo B (4d) peón negro, pregunta de historia, volvería a su posición anterior.

Si la respuesta fuera incorrecta, estos euros irán incrementando una hucha a la que tendrán acceso los concursantes telefónicos y que será uno de los premios escondidos en un panel de 64 casillas.

Una de las ventajas de tener los temas de las preguntas en el margen izquierdo es que puedes elegir la pieza a mover según la materia que mejor domines, aunque no sea la mejor opción ajedrecista, de ahí que digamos que AJETREO es un ajedrez con mucho jaleo.

d) Las preguntas tendrán un orden de dificultad; es decir, cuando el movimiento se efectúe con el peón, serán las más fáciles de contestar, y cuando se realice con la dama o el rey, las más difíciles.

e) En el caso de capturar una pieza, siempre que se haya acertado la respuesta, se cobrará de la BANCA el valor de la pieza movida y al adversario se le restará de su cuenta el valor de la pieza capturada, incrementándolo en la del contrario.

f) Los valores de las piezas traducidas en euros, serán los mismos del ajedrez clásico, añadiendo dos ceros; es decir: Peón, 100 €, caballo, 300 €, alfil, 300 €, torre, 500 €, dama, 900 €

g) En el caso de querer efectuar un enroque, el presentador formulará una pregunta perteneciente a la torre. Si la respuesta fuera incorrecta, el rey y la torre permanecerán en su sitio, no cobrando nada, pasando los euros del valor de la torre a incrementar la hucha y pasando el turno al contrario. Si la respuesta fuera correcta se cobrará el valor de la torre y se enrocará.

h) El tiempo en cuanto a movimientos y respuestas a las preguntas serán iguales para los rivales, siendo controlados por un reloj, pero si no se realizan en el tiempo estipulado, se perderá el turno.

i) Cuando un peón alcance la última línea se sustituirá por una dama o cualquier pieza capturada a elegir, situándola en dicha casilla.

j) La victoria del concursante o equipo se conseguirá cuando se logre dar jaque mate al rey adversario acertando su pregunta.

Si un participante o equipo diera el jaque solamente con una pieza y el rey, para defenderse, fallara su pregunta, al no realizar el movimiento, el adversario, acertando la siguiente respuesta, podrá invadir el casillero del rey acosado, dando jaque mate, pero antes el concursante con el rey acosado podrá disponer de un solo comodín de ayuda por teléfono con la persona que por azar sea elegida.

k) El concursante o equipo ganador conseguirá como premio lo acumulado durante las partidas y el vencido, como premio de consolación, el juego de mesa o videocasete del concurso.

l) En el concurso para las escuelas, los duros ganados se destinarán a un viaje final de curso para toda la clase (esto ayudará a tener más empatía, solidaridad y un mayor compañerismo).

m) Cuando un concursante o equipo falle la respuesta de la pregunta del rey acosado para evitar el jaque mate, como se dijo con anterioridad, podrá disponer de un solo comodín para que entre en concurso una persona al teléfono, adjudicándole la misma pregunta para ayudarle en su movimiento, con las tres opciones que le quedan de las cuatro anteriores (a,b,c,d) con el fin de dar capacidad a todos los televidentes y no solamente a los que sepan la respuesta, ya que para tener una mayor audiencia por azar se tendrá la oportunidad de acertar eligiendo una de ellas.

Si el concursante telefónico acierta la respuesta, aparte de ayudar a la persona o equipo a evitar el jaque mate, tendrá derecho a participar del panel de premios de BLANCAS Y NEGRAS.

En caso de error, el rey no podrá defenderse, y sólo tendría derecho a recibir como premio de consolación un juego de mesa o videojuego réplica del programa.

El panel de premios de BLANCAS Y NEGRAS consiste en un tablero de 64 casillas que tendrán un premio oculto. El concursante telefónico podrá elegir una casilla blanca y otra negra por el sistema de coordenadas (ver figura A).

Durante la llamada el reloj estará parado.

El concursante elegirá una casilla blanca y otra negra. Si coinciden las dos mitades, por ejemplo, de un crucero, un coche, un apartamento, o una hucha, objetivo conseguido, habrá ganado el premio; y si fueran dos logotipos de AJETREO tendrá derecho a elegir el premio que quiera del panel. Si en las casillas elegidas hubiera dinero, podrá llevarse las dos.

** La hucha consiste en depositar en ella durante todos los programas una cantidad fija de euros de forma acumulada y sumándola los procedentes de las preguntas falladas por los concursantes.*

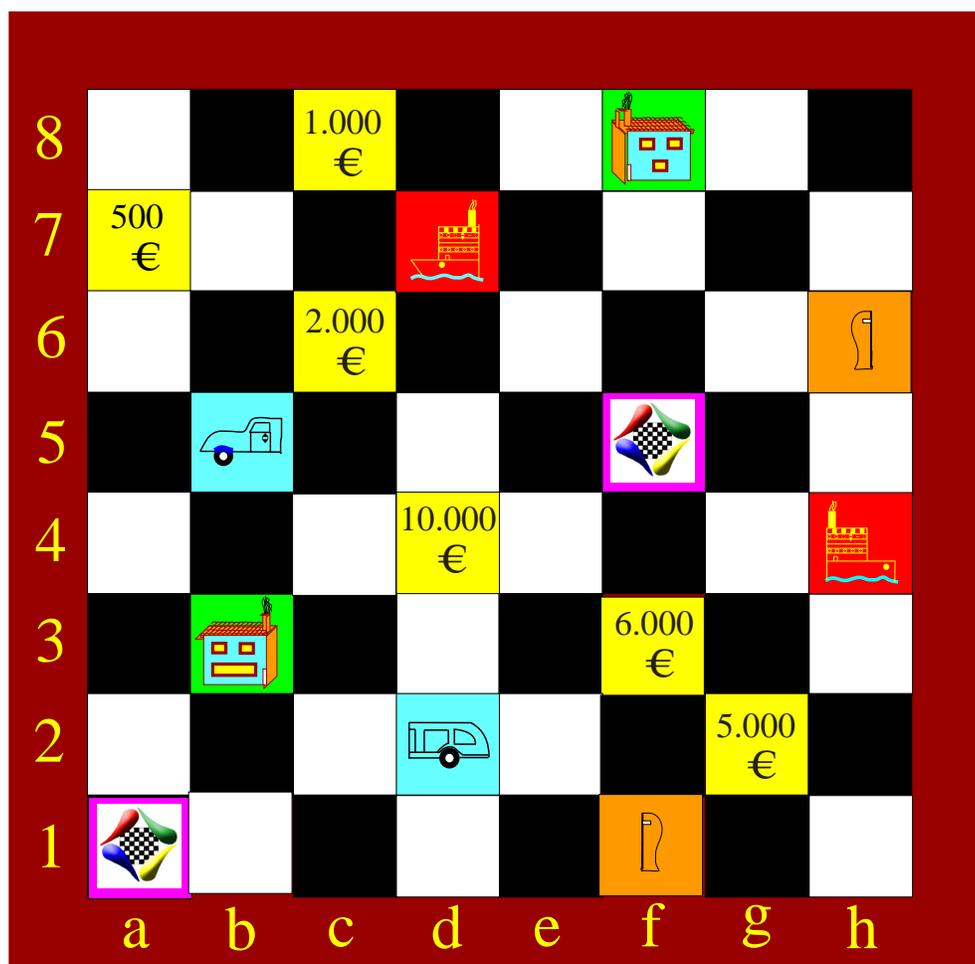


Fig. A

ENVÍO DE MENSAJES

Si queremos que el programa tenga el mayor éxito de audiencia, los premios tienen que ser también variados e importantes, y para ello se podrá poner un tercer panel con las 64 casillas del ajedrez, con una partida a falta de una jugada en la que se diga:

<< MUEVEN BLANCAS Y GANAN >>. Así, la audiencia, a través de mensajes enviados al programa con las coordenadas correctas (ver figura B, 1d x 8d), podrá conseguir dar un jaque mate fácil, y entrar en un sorteo ante notario, por ejemplo de 6.000 euros, comunicándolo al final del programa.



Fig. B



C.D Padre Huelin está en Almendros Almeria.

Publicado por IG C.D.B. PADRE HUELIN

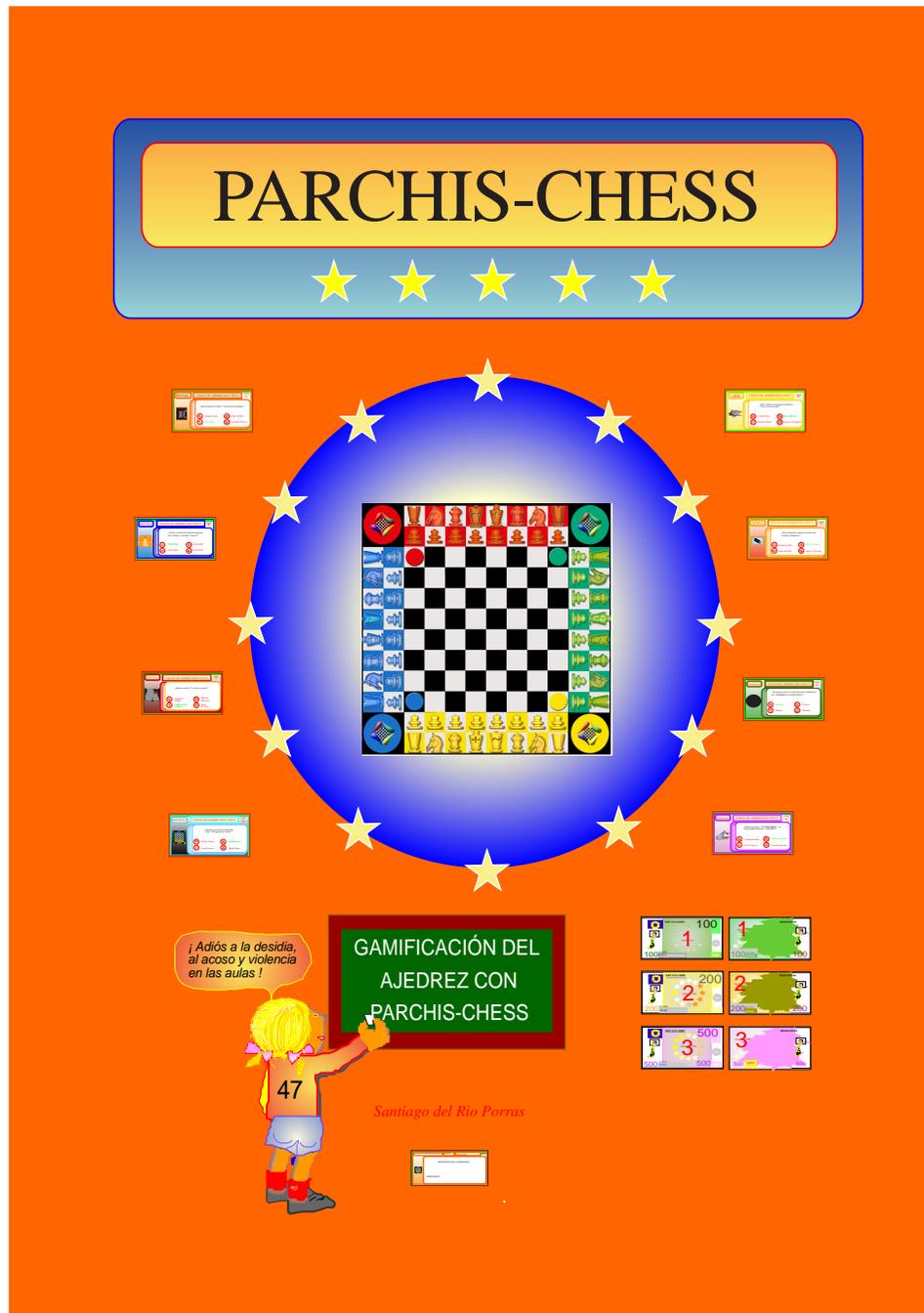
53 min · Almería · 🌐

Daniela nos presenta un nuevo libro para nuestra EDM de ajedrez . Juegos reunidos de ajedrez educativo de Santiago del Río Porrás, miembro de AjEdu (Red internacional de ajedrez educativo). Muchas Gracias Santiago por este divertido y magnífico libro. @aytoalm @almeriaesdeporte #padrehuelinajedrez



Daniela, presentando el libro en su escuela de ajedrez.

JUEGO DE MESA DE PARCHIS-CHESS



JUEGO DE MESA DE PARCHÍS-CHESS



Al utilizar esta modalidad habremos elegido una variedad para pasar un día divertido, dando los primeros pasos como neófitos del ajedrez; una modalidad en la que los adultos disfrutarán de la misma forma capturando piezas o arriesgando las propias, pues quizás al contrario no le salga en el dado la figura que pueda comerle a él.

Esta modalidad es una mezcla de parchís y ajedrez. El punto común entre ambos es que las piezas se mueven de la misma forma que en el ajedrez clásico, excepto el peón, que en todas las 128 casillas se moverá como la torre, pero en una solo escaque, y capturará las piezas como el alfil, y también sobre una sola casilla.

Cuando se capture una pieza, esta se trasladará a la casa del rival (cuadrante grande de su color, como en el parchís). De esta forma, la incógnita que se establece al sacar de casa una pieza capturada a su garita --- como en el parchís cuando se obtiene el cinco, es muy emocionante---, ya que puede romper la estrategia al contrario.

La garita es un seguro como en el parchís, que tiene un círculo de su color delante de su casa, donde ningún jugador puede capturar la pieza ubicada allí, excepto si le saliera en el dado al jugador de esa casa, la figura de la que tenga dentro.

Si la garita estuviera ocupada por una pieza propia y saliera en el dado, en su turno, una pieza para poder sacar y no poder hacerlo por ello, se tendrá derecho a mover cualquier peón que no se hubiera movido de la fila del inicio de la partida con el fin de liberar la salida de todas las piezas; y si estuviera ocupada por una pieza contraria, se podrá capturar dicha pieza. De igual forma, si por la colocación de las piezas en su inicio no se pudiera sacar la pieza obtenida en el dado, también se tendrá derecho a mover uno de estos peones para liberar sus salidas. Si todos los peones se hubieran movido de la fila inicial de salida, no se podrán utilizar si no es en el caso de que salga su figura en el dado, teniendo que pasar el turno sin mover.

Si la dama estuviera en su casa y le saliera en el dado su imagen, y no pudiera sacar la pieza por estar ocupada por una propia, se procederá de la misma forma; pero si los peones se hubieran movido, podrá tirar por segunda vez, como en el parchís cuando se saca el número seis, para ver si sale otra pieza, y así por tercera vez; y si no se produjera la salida en el dado de otra pieza, se correrá el turno.

Si la dama estuviera dentro del tablero y saliera en el dado su imagen, moverá la pieza a donde le interese o capturará una, volviendo a tirar por segunda vez para ir a otra casilla o para capturar otra. Pero si por tercera vez saliera en el dado su imagen, se retirará a su casa, al igual que en el parchís cuando sale el número seis tres veces.

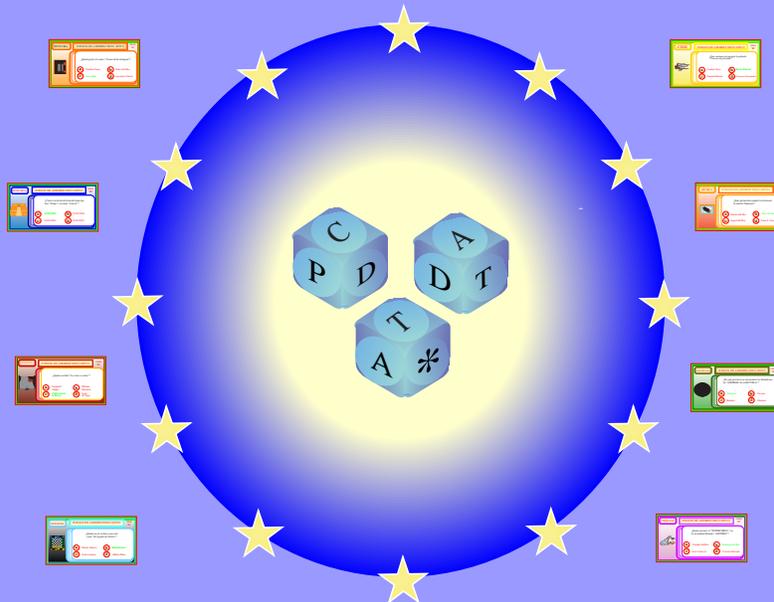
La victoria, como es obvio, será para el primero que consiga ocupar la casilla donde estuviera ubicado uno de los reyes contrario.



Miriam Monreal, coordinadora de Ajedrez a la Escuela del gobierno de Aragón, presentando la maqueta de << Juegos Reunidos de Ajedrez Educativo >>, en un hotel de Zaragoza .

JUEGO DE MESA DE AJETRES

AJETRES



¡ Adiós a la desidia,
al acoso y violencia
en las aulas !



GAMIFICACIÓN DEL
AJEDREZ CON
AJETRES

Santiago del Río Ferrás



JUEGO DE MESA DE AJETRES

Ajetres, es un juego de azar muy divertido, sin límite de jugadores, que en el caso de las escuelas, sirve para repasar asignaturas.

En el caso de los adultos, también se podrá jugar sin preguntas.

1. ELEMENTOS PARA JUGAR.

Un manual con las reglas del juego.

Tres dados con las seis figuras de las piezas del ajedrez o sus iniciales.

Un cubilete ancho.

Un juego de tarjetas de preguntas a doble cara para adultos.

Una plantilla de tarjetas en blanco a doble cara para las escuelas.

Una plantilla de anotación de los puntos, para sacar fotocopias.

2. DESARROLLO DEL JUEGO.

El desarrollo del juego, consiste en obtener con solo una tirada en cada turno, un máximo de tres piezas iguales, para tener la mayor puntuación, pero si además, después de tirar, se contesta correctamente a una pregunta de las tarjetas, de los temas o asignaturas que se quieran trabajar, se doblará el número de piezas obtenidas. En el caso de error, solo se anotarán las obtenidas con los dados, y si no se consiguiera ninguna, y se acertara la pregunta, se anotaría una pieza.

El juego se compone de dos partes; es decir, de la suma de los puntos de dos partidas de todos los jugadores.

La primera consiste en tirar por turnos, una sola vez los tres dados, tratando de conseguir un máximo de tres peones de forma obligada, bien sea sin comodines o con la ayuda de ellos, para luego contestar a la pregunta y doblar su número.

Los comodines en este juego, serán los (*reyes), pero para que cuenten como una pieza más, se tendrá que sacar la muestra del peón, o de la que toque en la partida obligada, y en la opcional la que se quiera.

Seguidamente, se pasará el turno a los siguientes jugadores, y cuando le vuelva a tocar, repetirá su tirada de la misma forma que la vez anterior, para obtener el máximo de tres caballos, y así sucesivamente hasta conseguir los alfiles, las torres, y por último las damas.

Cada pieza tendrá su valor, y que será:
Para el peón, 1 punto; para el caballo, 3 puntos; para el alfil, 3 puntos; para la torre, 5 puntos; y para la dama, 9 puntos. El rey, al ser el comodín, tendrá el valor de la pieza obtenida o elegida.

Una vez terminadas las tiradas de todas las piezas, se multiplicarán por su valor, anotándolas en una copia de la plantilla (ver figura A).

A continuación, se procederá a jugar la segunda parte, de igual forma, pero en este caso, habiendo tirado los dados, el jugador podrá elegir con ¿qué pieza quiere quedarse?, y así sucesivamente hasta completar todas.

Cuando se acaben las dos partes, se multiplicarán las piezas obtenidas por su valor, procediendo a sumar los puntos, (ver ejemplo en la figura A).

El primer jugador, Santiago, ha iniciado la primera parte del juego, tirando los tres dados, para sacar obligadamente los peones, y ha obtenido, un caballo, un alfil y un rey, y como no ha salido ningún peón de muestra, el rey no puede ejercer de comodín, por lo que la puntuación debe de ser cero peones, y al haber fallado la respuesta a la pregunta, al multiplicarlo por su valor 1, se anotarán cero puntos.

Seguidamente, se pasará el turno al siguiente jugador, y cuando llegue nuevamente el suyo, volverá a tirar los tres dados, buscando obtener los caballos obligadamente, y que en el caso del ejemplo, se ha obtenido, un peón, un alfil, y una torre, por lo que al no sacar ningún caballo, y fallada la pregunta, se anotarán cero piezas, que multiplicado por su valor 3, los puntos serán también cero.

En su siguiente turno, tirará los dados para conseguir los alfiles, habiendo obtenido en el ejemplo, solo uno para anotar, ya que sacó también una dama y una torre que no cuentan, pero al haber contestado correctamente a la pregunta, serán dos alfiles los conseguidos, por lo que multiplicados por su valor 3, se le anotarán seis puntos.

Seguidamente, se pasará el turno a los siguientes jugadores, y cuando le vuelva a tocar, repetirá su tirada de la misma forma que la vez anterior, para obtener el máximo de tres torres, y que en el caso del ejemplo, ha obtenido un caballo, una torre, y un (*rey); por lo que al utilizar el comodín, y tener la muestra de la torre, habrá conseguido dos, que multiplicadas por su valor 5; se le anotarán solamente 10 puntos, al haber fallado su respuesta.

En su siguiente turno, tendrá que conseguir las damas, y en el caso del ejemplo, se obtuvieron tres, una dama y dos comodines (*reyes) habiendo sido su respuesta a la pregunta correcta, por lo que ha duplicado sus piezas, o sea 6, que multiplicadas por su valor 9; se le anotarán 54 puntos.

A continuación, se sumarán los puntos de todas las piezas, y comenzará la segunda parte de la partida, de la misma forma, pero para poder subsanar los puntos perdidos, después de tirar los dados, se podrá elegir la pieza que cada uno quiera apuntarse, y que haya salido en los dados, y si no interesan, se podrán apuntar cero peones, si no están anotados, o de otra pieza de menor valor.

En el caso del ejemplo, después de hacer la primera tirada, se obtuvo un peón, una torre, y una dama, y se erró la respuesta de la pregunta, por lo que al no interesarle el anotarse una sola dama, se anotó un peón, sumando solo un punto.

En su segunda tirada, obtuvo dos damas y un (*rey), y decidió quedarse con las damas, pero falló su respuesta, por lo que solo se anotó tres, y que multiplicado por su valor 9; sumó otros 27 puntos, y así hasta completar todas las piezas.

Una vez terminada la segunda parte, se sumarán los puntos de las dos, y el que más puntos haya conseguido, como es obvio, será el vencedor.



ANOTACIONES DE AJETRES

NOMBRE	PEÓN VALOR= 1	CABALLO VALOR= 3	ALFIL VALOR= 3	TORRE VALOR= 5	DAMA VALOR= 9	TOTAL PUNTOS
SANTIAGO						
OBLIGADA	0 X 1 = 0	0 X 3 = 0	2 X 3 = 6	2 X 5 = 10	6 X 9 = 54	70
A ELEGIR	1 X 1 = 1	1 X 3 = 3	2 X 3 = 6	1 X 5 = 5	3 X 9 = 27	42
	TOTAL = 1	TOTAL = 3	TOTAL= 12	TOTAL =15	TOTAL= 81	TOTAL=112

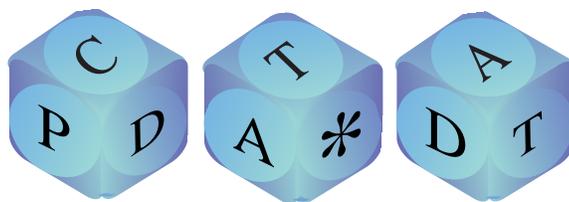
Fig. A

NOMBRE	PEÓN VALOR= 1	CABALLO VALOR= 3	ALFIL VALOR= 3	TORRE VALOR= 5	DAMA VALOR= 9	TOTAL PUNTOS
OBLIGADA	X 1 =	X 3 =	X 3 =	X 5 =	X 9 =	
A ELEGIR	X 1 =	X 3 =	X 3 =	X 5 =	X 9 =	
	TOTAL =	TOTAL =	TOTAL=	TOTAL =	TOTAL=	TOTAL=

NOMBRE	PEÓN VALOR= 1	CABALLO VALOR= 3	ALFIL VALOR= 3	TORRE VALOR= 5	DAMA VALOR= 9	TOTAL PUNTOS
OBLIGADA	X 1 =	X 3 =	X 3 =	X 5 =	X 9 =	
A ELEGIR	X 1 =	X 3 =	X 3 =	X 5 =	X 9 =	
	TOTAL =	TOTAL =	TOTAL=	TOTAL =	TOTAL=	TOTAL=

NOMBRE	PEÓN VALOR= 1	CABALLO VALOR= 3	ALFIL VALOR= 3	TORRE VALOR= 5	DAMA VALOR= 9	TOTAL PUNTOS
OBLIGADA	X 1 =	X 3 =	X 3 =	X 5 =	X 9 =	
A ELEGIR	X 1 =	X 3 =	X 3 =	X 5 =	X 9 =	
	TOTAL =	TOTAL =	TOTAL=	TOTAL =	TOTAL=	TOTAL=

FIGURAS AJETREO REALIZADAS EN LOS 4 COLORES BÁSICOS



MODELO DE DADOS AJETRES



TARJETAS DE PREGUNTAS PARA ADULTOS

PINTURA **JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO** cara "A"

¿Quién pintó el cuadro "Carnaval de Arlequin"?

a Carmen Varas **b** Pedro del Rio
c Joan Miró **d** Leontxo García

CINE **JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO** cara "B"

¿Qué cantante protagonizó la película "Canción de juventud"?

a Caridad Varas **b** Rocío Dúrcal
c Trinidad Martín **d** Francisca Fernández

HISTORIA **JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO** cara "B"

¿Cuál es la fecha de boda del príncipe don "Felipe" con doña "Leticia"?

a 22/05/2004 **b** 25/02/2004
c 24/05/2004 **d** 22/04/2004

MÚSICA **JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO** cara "A"

¿Qué guitarrista español revolucionó la música flamenca?

a Fausto del Rio **b** Paco de Lucía
c Ángel del Rey **d** Juan A. Gorospe

LITERATURA **JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO** cara "A"

¿Quién escribió "La vida es sueño"?

a Joaquín F. Amigo **b** Miriam Monreal
c Calderón de la Barca **d** Lope de Vega

GEOGRAFIA **JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO** cara "A"

¿En qué provincia se encuentran los fundadores de "AJEDREZ A LA ESCUELA"?

a Zaragoza **b** Cáceres
c Badajoz **d** Ourense

DEPORTES **JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO** cara "A"

¿Quién era el ciclista conocido como "El Águila de Toledo"?

a Eladio Alonso **b** Bahamontes
c Jesús Lorenzo **d** Alfredo Prieto

CIENCIAS **JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO** cara "A"

¿Quién inventó el "SUPERCHESS" en la actualidad llamado "AJETREO"?

a Caridad del Rio **b** Santiago del Rio
c José L. García **d** Concha Zancada

TARJETAS DE PREGUNTAS PARA LAS ESCUELAS

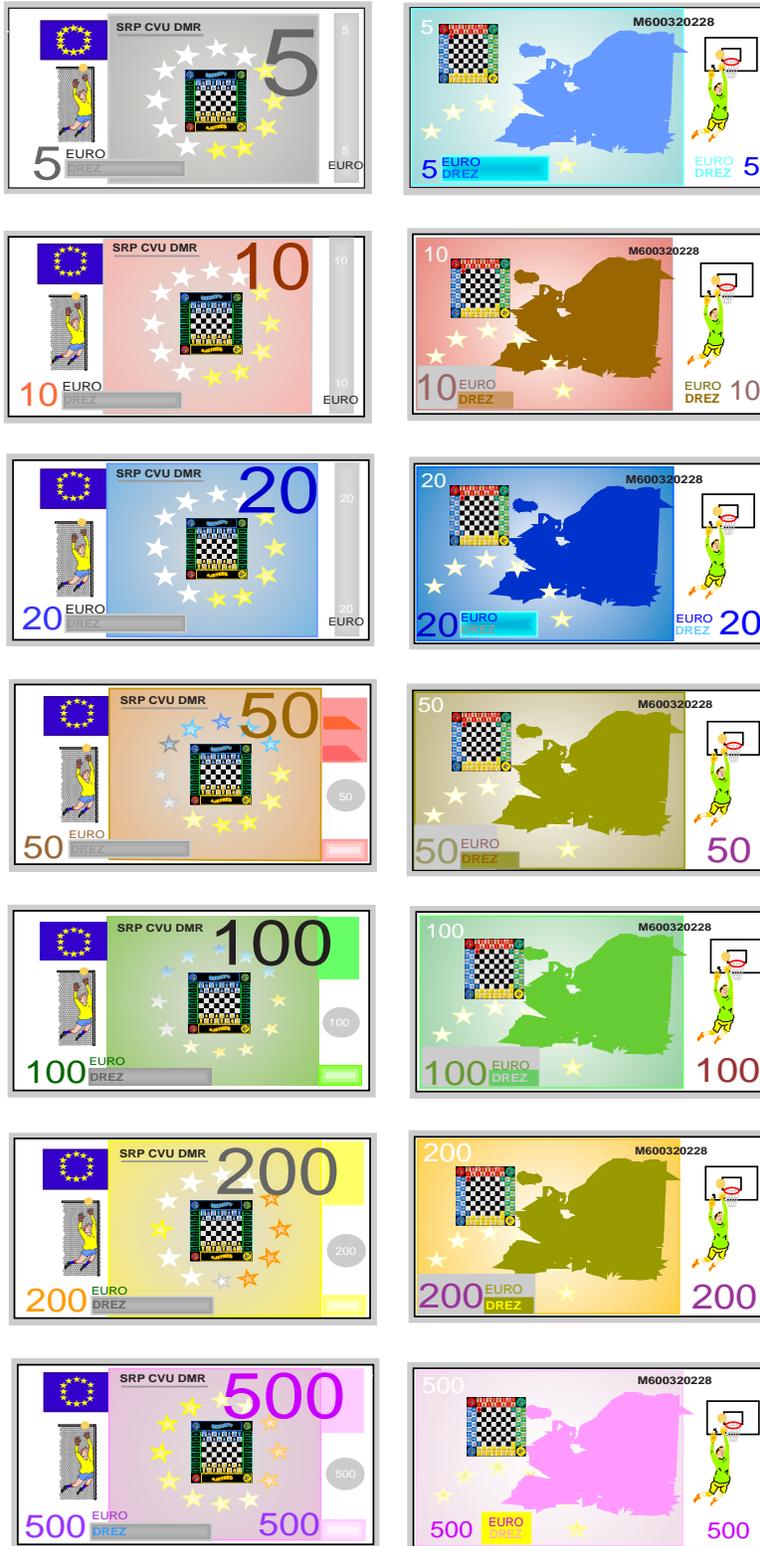
Estos modelos van dirigidos especialmente para su uso en las escuelas o en el ámbito familiar, por lo que en las tarjetas se insertarán preguntas de temas curriculares de los distintos cursos y asignaturas, en las que los profesores podrán poner lo que más les interese que aprendan sus alumnos, incluso preguntas de cursos anteriores para que no queden en el olvido, o preguntas relacionadas con el ajedrez, y que formen a los alumnos como personas para la vida civil.

Las tarjetas están impresas por las dos caras, A y B, para que ocupen menos espacio, y vienen preparadas en cartulinas de 180 grs para evitar su deterioro, y valgan de plantilla para poder sacar fotocopias cuando se necesiten, y posteriormente recortarlas.

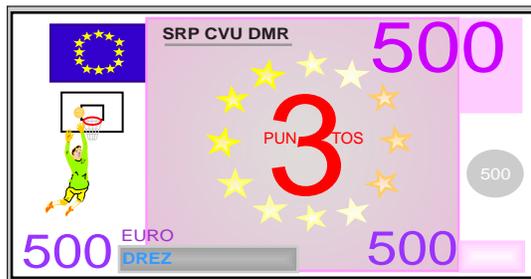
Esta forma de jugar con preguntas tiene una ventaja y un aliciente más para los alumnos, porque podrían ganar a un campeón del mundo de ajedrez si no las conocieran, o no las recordaran.

La imagen muestra una plantilla de una tarjeta de preguntas para escuelas, con un borde verde brillante. En la parte superior, hay un campo de texto con el título "JUEGOS DE AJEDREZ EDUCATIVO". A la derecha de este campo, hay dos campos de texto: "CURSO:" y "ASIGNATURA:". En la esquina superior derecha, hay un campo de texto con el texto "cara 'A'". A la derecha de este campo, hay un campo de texto con el texto "Al dorso cara 'B'". En el centro de la tarjeta, hay un campo de texto con el texto "DEFINICIÓN DE LA PREGUNTA". En la parte inferior izquierda, hay un campo de texto con el texto "RESPUESTA:". En la parte inferior izquierda, hay una imagen de un tablero de ajedrez.

DISEÑO DE BILLETES DE EUROSDREZ



BILLETES DE PUNTOS DE ENCESTE



** Los encestes de Balonchess se contabilizarán cogiendo el billete de puntos correspondiente de la forma siguiente:*

Para los encestes de un punto se cogerá un billete de 1 punto = 100 €drez.

Para los encestes de dos puntos se cogerá un billete de 2 puntos = 200 €drez.

Para los encestes de tres puntos se cogerá un billete de 3 puntos = 500 €drez.

DISEÑO DE LA CAJA



VIDEOJUEGOS

En estos videojuegos se podrá seleccionar el perfil de los jugadores por cursos, realizando campeonatos en los colegios con las asignaturas de los alumnos, para posteriormente competir con otros; y además se podrán almacenar las partidas finalizadas como las pendientes de finalizar.

Estos videojuegos permitirán partidas on line dentro de una red local de ordenadores y a través de los teléfonos móviles (APP).

De esta manera se aumenta la proyección del juego, compartiendo las posibilidades de diversión con personas del mismo colegio, curso, etc.

Al instalar estos videojuegos en un ordenador se incluirá una base de datos para cada jugador que se registre. Por tanto, se tendrá la facilidad de observar las estadísticas de progreso de los jugadores y comparar el temario en los que más fuertes se encuentran, puntos obtenidos y también el más débil, para potenciarlo.

En el caso de una red local de ordenadores, por ejemplo en el aula, de informática de una escuela, uno de ellos se instalará como anfitrión o maestro, donde, además de la base de datos, albergará las estadísticas de los jugadores dados de alta en cada ordenador.

Esta información es muy importante para el profesor de cada asignatura, jefe de estudios, tutores y padres, porque permite ver con claridad el grado de aprendizaje que lleva el alumno sin la tensión de un examen oral, manifestando de una manera divertida todo lo que sabe; y además permite una mayor integración entre profesor y alumno, o padres e hijos, ya que puede ser jugado al mismo tiempo por todos en cada nivel específico.

Estos videojuegos no solo pretenden conseguir los objetivos de estos proyectos en sí mismos, sino también promover el acceso a niños, adolescentes y adultos a las nuevas tecnologías de una manera sencilla para quien no está en contacto con ordenadores o Internet

Dentro del portal de Internet no solo se podrá jugar, sino que podrán existir áreas de debate y de consultas.

Durante el desarrollo de los juegos se ha incidido y reflexionado especialmente en la lucha contra la violencia, la desidia en clase, el fracaso escolar y a favor de la integración social.

Según la propia experiencia, y según la de profesores y alumnos consultados, estos juegos poseen las características necesarias para fomentar todo ello.

Tanto en las propias alegaciones como en las reflexiones de técnicos en educación, así como la de psicólogos y sociólogos especialistas en la docencia, se coincide que estos juegos consiguen de una forma divertida el aprendizaje de las asignaturas con unos resultados posiblemente mejores que por mecanismos actuales.

Esta técnica de aprendizaje se utiliza desde hace tiempo en la enseñanza de idiomas como parte indispensable del instrumento docente y es utilizada en países como Finlandia (país líder en Europa en sistema educativo).

En estos juegos se funden todos los aspectos y valores necesarios para la integración social, pero también para la familiar, permitiendo que padres e hijos puedan jugar juntos para repasar. Sin duda alguna, es una ayuda para todos y potencia la progresión cultural, así como la intelectual de cada individuo, sin la presión habitual de las evaluaciones.

¿Cómo innovar el ajedrez clásico sin que pierda su pureza?

La innovación consiste en realizar campeonatos de ajedrez al estilo COPA DAVIS de tenis, a nivel nacional e internacional, y en todos los ámbitos, realizando pruebas en las escuelas; es decir, que cada colegio escogiera su nº 1 y nº 2 entre los mejores y una pareja para la partida de dobles que puede ser mixta.

El enfrentamiento entre dos colegios consiste en jugar cinco partidas:

En la primera, el nº 1 de un colegio contra el nº 2 del otro.

En la segunda, el nº 2 del mismo colegio contra el nº 1 del otro.

En la tercera, la de dobles en pareja entre los dos colegios.

En la cuarta, se enfrentarían los dos nº 1 de los dos colegios.

En la quinta, en caso de empate, se enfrentarían los dos nº 2.

** La partida de dobles consiste en jugar en el mismo tablero del ajedrez clásico dos parejas de forma alternativa, una vez cada uno en su turno. Se trata de averiguar la jugada que quiere realizar tu compañero y seguirle en tu próximo movimiento sin tener ninguna conversación con él.*

** Creo sinceramente que si todos colaboramos con estos proyectos, en especial los profesores, los beneficios a la sociedad en general y de formación en todos los sentidos de los alumnos serán sorprendentes, por estar basados en algo ya consolidado durante siglos, como es el ajedrez, y porque se logra con esta herramienta pedagógica almacenar en el cerebro de los jugadores los estudios realizados.*

¿Por qué no se hacen programas culturales en televisión, para la juventud? ¿No es popular el fútbol, el baloncesto y ahora también el ajedrez?, pues sería la excusa perfecta para mejorar esta sociedad.

Otra de las ventajas de estos juegos, es la de ser muy útiles para que los entrenadores de fútbol y de baloncesto, puedan diseñar estrategias para explicárselas a los jugadores y llevarlas al terreno de juego, sirviendo al mismo tiempo, para que los aficionados conozcan mejor sus valores; que en la mesa, son los mismos que transmite el ajedrez.

** Si queremos que en los colegios poco a poco desaparezca la desidia, el acoso y la violencia en las aulas, utilicemos cualquier herramienta relacionada con el ajedrez, porque es el mejor método para generar empatía y solidaridad. Un ejemplo de ello, lo tenemos en la Red Internacional ajEdu DIM, Ajedrez a la Escuela del gobierno de Aragón, o la Fundación Chilena de Ajedrez Social y Terapéutico, sin ánimo de lucro, a la que pertenece esta instantánea del encuentro internacional de Ajedrez en Juegos, a la que asistí invitado por Alberto Paredes.*



AGRADECIMIENTOS

Mi agradecimiento a Leontxo García (consejero de la FIDE) por haberme inspirado en él para realizar estos proyectos a través de sus conferencias y entrevistas, y haberme presentado en un encuentro internacional de ajedrez en juegos, invitado por la Fundación Chilena, a la que les doy también las gracias.

A Miriam Monreal (coordinadora de Ajedrez a la Escuela del gobierno de Aragón) por sus aportaciones de mejora de los mismos.

A Joaquín F. Amigo (doctor en Educación, fundador y coordinador de la red internacional ajEdu DIM), por sus aportaciones tras sus análisis y valoraciones de los mismos.

A Hilario Blasco (médico de Psiquiatría Infantil y Adolescencia del Hospital Puerta de Hierro de Madrid) por considerar que estos juegos serían muy interesantes para tratar a niñ@s con TDAH, Síndrome de Down, Autismo, etc.

A Abel Segura (director de Programas de Ajedrez de Radio Kanal de Barcelona) por su narración y difusión del proyecto.

A Pere Marqués (director de la Red de Educadores DIM) por su colaboración para difundir estos proyectos y sacarlos adelante.

A Jordi Prió (catedrático en Matemáticas del IES y director del proyecto Educachess) junto a Apolonio Domingo (profesor y miembro de ajEdu) por tratar de ayudar a conseguir que este proyecto sea una realidad.

A Paco Cañanero (periodista de Salamanca) por sus consejos para editar este libro.

A Concha Zancada (coach ejecutivo) y José Luis García (Reestructuración y Estrategia Empresarial), por sus colaboraciones personales en ayudas técnicas de videos, etc.

A todos los integrantes de la red internacional ajEdu DIM, por sus aportaciones al grupo, y en agradecimiento quedarán inscritos sus nombres y la inicial de sus países en las tarjetas de preguntas para adultos.

Al gobierno de Aragón, darle la enhorabuena por ser los pioneros en la innovación del sistema educativo.

Fund. Chilena de Ajedrez Social y Terapéutico y Defensa de la Paz invitan al



ENCUENTRO INTERNACIONAL DE

Ajedrez en juegos & deportes mixtos

SÁBADO 19 DE DICIEMBRE DEL 2020
19:00 ESP | 15:00 CHI-ARG

Expositores:
Jonathan Rodríguez y Marcelino Sión (Chessboxing, ESP)
Santiago del Río (Fútbol Jaque, ESP)
Cesar Monroy (MateCube, COL)
Gustavo Martínez (Xecball, ESP)

Introducción:
FM Leontxo García (ESP)
Conducción:
WIM Milagros Brizzi (ARG)
FI Jesús Jugo (VEN)

Chessboxing 

Xecball 

Fútbol Jaque 

Matecube 



ENCUENTRO INTERNACIONAL DE

Ajedrez en juegos & deportes mixtos

19 DE DICIEMBRE DEL 2020

19:00 ESP | 15:00 CHI-ARG

SANTIAGO DEL RÍO PORRAS

Santiago es miembro de ajEdu DIM y colaborador de Ajedrez en la Escuela del gobierno de Aragón, España. Se desempeña como técnico de telecomunicaciones, y ha realizado de manera autodidacta una infinidad de inventos, que se reflejan en cinco juegos plasmados en su obra "Juegos reunidos de Ajedrez Educativo": Fútbol-Jaque, Ajetreo, Balonchess, Parchis Chess y Ajedrez en pareja.



Chessboxing 

Xecball 

Fútbol Jaque 

Matecube 



YouTube LIVE 

Leontxo García, consejero de la FIDE, invitado de honor y Santiago del Río como ponente, en un encuentro internacional realizado por la fundación chilena, con países latinoamericanos.

Índice:

INTRODUCCIÓN.....	7
CONTENIDO DE LA CAJA.....	9.
JUEGO DE MESA DE FÚTBOL-JAQUE.....	11
1. ELEMENTOS PARA JUGAR.....	12
2. COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO.....	12
3. DESARROLLO DEL JUEGO.....	13
4. MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS.....	15
CONCURSO DE TELEVISIÓN FÚTBOL-JAQUE.....	19
JUEGO DE MESA DE BALONCHESS.....	21
1. ELEMENTOS PARA JUGAR.....	22
2. COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO	23
3. DESARROLLO DEL JUEGO.....	23
CONCURSO DE TELEVISIÓN DE BALONCHES.....	29
JUEGO DE MESA DE AJETREO.....	31
1. ELEMENTOS PARA JUGAR.....	32
2. COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO.....	33
3. DESARROLLO DEL JUEGO.....	34
4. MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS.....	34
5. MODALIDADES DE AJETREO.....	43
6. REGLAS PARA JUGAR CON AJETREO.....	44

CONCURSO DE TELEVISIÓN DE AJETREO.....	46
MODALIDADES DEL CONCURSO PARA ADULTOS.....	46
MODALIDADES DEL CONCURSO PARA LAS ESCUELAS.....	47
REGLAS DEL CONCURSO DE AJETREO.....	47
PANEL DE PREMIOS DE << BLANCAS Y NEGRAS >>.....	50
ENVÍO DE MENSAJES.....	51
JUEGO DE MESA DE PARCHÍS-CHESS.....	53
JUEGO DE MESA DE AJETRES.....	57
1. ELEMENTOS PARA JUGAR.....	58
2. DESARROLLO DEL JUEGO.....	58
MODELO DE PIEZAS DE AJETREO.....	62
TARJETAS DE PREGUNTAS PARA ADULTOS.....	63
TARJETAS DE PREGUNTAS PARA LAS ESCUELAS.....	64
DISEÑO DE BILLETES DE EUROS DREZ.....	65
DISEÑO DE PUNTOS DE ENCESTE.....	66
DISEÑO DE LA CAJA.....	67
VIDEOJUEGOS.....	68
AGRADECIMIENTOS.....	71

Juegos reunidos basados en el ajedrez, donde la cultura reta a la inteligencia utilizando la gamificación y la transversalidad como fondo para su utilización en las escuelas y en el ámbito familiar, para que todos los alumnos puedan repasar lo aprendido en cualquier tipo de asignaturas de una forma divertida. ¿Quién ganará más partidas los inteligentes o los cultos?.

Dada la popularidad que tiene el fútbol y el baloncesto, estos juegos son ideales para que los alumnos a través de los movimientos de sus piezas aprendan los mismos valores que transmite el ajedrez, como lo ha explicado en infinidad de ocasiones Leontxo García (consejero de la FIDE) y que, junto al valor añadido de las tarjetas de preguntas de los temas curriculares de cada curso, el éxito estará asegurado.

El ajedrez ha sido utilizado en hospitales como herramienta pedagógica, donde se trata a niños/as con TDHA, síndrome de Down, autismo, etc., con unos resultados muy satisfactorios, por lo que estos juegos basados en él y en dichos deportes les puede llamar más la atención a todos los que lo consideran aburrido o solo para inteligentes.

Este manual trata simplemente de dar a conocer estos juegos para innovar el sistema educativo en las escuelas, para ocio del resto de personas y como posibles concursos de TV.

