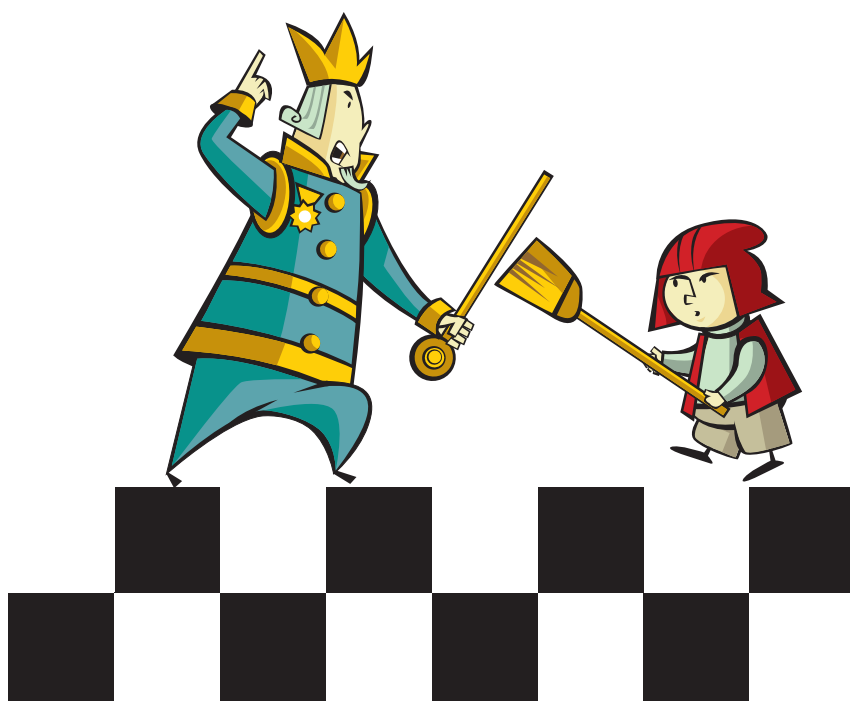


Xoga
e aprende

The illustration at the top shows a teacher with orange hair and a blue coat holding a book, a small knight in a blue helmet and tunic running, and a queen in a blue and yellow dress with a crown riding a white unicorn.

Educachess

3



Xoga e aprende



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

info@educachess.org
www.educachess.org



Edición:	Agosto 2014
ISBN:	978-84-15184-41-6
Depósito legal:	L-1435-2014
Diseño cuberta:	Pere Fradera Barceló
Maquetación:	Jordi Prió Burgués
Ilustracions:	Ramon Mayals Marbà

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



Reservados todos os dereitos.

Ningunha parte desta publicación pode ser reproducida, almacenada ou transmitida por ningún medio sen permiso do editor.

Índice

Presentación	5
O xadrez: un deporte de interese	6
 Unidade 1. Ameaza e defensa	9
A peza atacante ten maior valor	11
A peza atacante ten menor valor	13
A peza atacante ten igual valor	15
 Unidade 2. Mate con dúas torres	21
Posición final de xaque mate	23
Posición intermedia	25
Contratempos	27
 Unidade 3. Cambios	33
Cambios sinxelos	35
Presión e defensa	37
Erros típicos	39
 Unidade 4. Mate cunha dama	45
Posición final de xaque mate	47
Posición intermedia	49
Contratempos	51
 Unidade 5. A dobre ameaza	57
Tipos	59
Con que pezas?	61
Observacións	63

Unidade 6. Mate cunha torre	69
Posición final de xaque mate	71
Posición intermedia	73
Contratempos.....	75
Unidade 7. Raios X.....	81
Tipos	83
Con que pezas?	85
Observacións	87
Unidade 8. Xogadas especiais do peón	93
Coroación.....	95
Captura ao paso.....	99
Anexo	
Pezas recortables	105

Presentación

A colección Xoga e aprende pretende contribuír á educación integral dos alumnos e alumnas nos centros educativos de primaria utilizando o modelo das intelixencias múltiples.

Unha parte dos materiais preséntanse agrupados nestes seis libros, a través dos cales se potencian as capacidades intelectuais (razoamento, linguaxe, cálculo, percepción, memoria e intelixencia espacial). Ademais, o xadrez constitúe o centro de interese dos devanditos materiais, xa que fomenta o desenvolvemento das intelixencias múltiples. Por iso, ensínase simultaneamente e de forma moi elemental a xogar ao xadrez para que os alumnos e alumnas practiquen habitualmente este deporte.

Estes materiais permitirán mellorar o rendemento escolar de todo o alumnado, especialmente do que ten dificultades de aprendizaxe. Inicialmente, preténdese mellorar a atención, a concentración, o razoamento lóxico e o silencio para crear os hábitos correctos que favorezan a aprendizaxe das materias curriculares e das competencias básicas.

Metodoloxicamente, utilízase un deseño visual e atractivo, preséntanse os conceptos de forma progresiva e formúlanse exercicios de dificultade gradual, co obxectivo de favorecer a aprendizaxe das competencias e motivar o alumnado.

Os contidos de cada unidade están agrupados en dous bloques: o xadrecístico e o das capacidades intelectuais. No primeiro bloque, ensínanse conceptos moi básicos de xadrez que pode impartir o profesorado aínda que non teña coñecementos previos de xadrez. No segundo bloque, preséntanse exercicios relacionados coas capacidades intelectuais mencionadas anteriormente.

O material recollido neste libro permite ser traballado cos alumnos durante todo o curso escolar, cunha dedicación dunha a dúas horas semanais en horario lectivo (talleres, sexta hora, materia optativa etc.).

Estes libros forman parte do proxecto Educachess, que desexa contribuír a que o alumnado aprenda a ser competente e adquira uns bos hábitos e valores para afrontar a vida.

Máis información en www.educachess.org

O xadrez: un deporte de interese

O xadrez é un xogo de mesa recoñecido como deporte polo Comité Olímpico Internacional que presenta múltiples e interesantes vantaxes en todas as idades: non importa a idade que se teña para poder xogar unha partida; mulleres e homes poden competir entre si en igualdade de condicións; non existen diferenzas en cuestión de raza e, ademais, trátase dunha actividade popular e económica. Así pois, ante un taboleiro combinamos o entretemento coa formación integral da persoa.

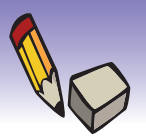
Psicólogos e pedagogos, á parte dos profesionais do xadrez, sinalaron os múltiples beneficios que achega este xogo-deporte:

- No ámbito intelectual, é un instrumento que fomenta o razoamento lóxico-matemático, propio da área curricular de matemáticas. Ademais, resulta fundamental na resolución de calquera tipo de conflito da vida cotiá; aumenta a capacidade de atención e concentración, o cal converte o xadrez en actividade especialmente recomendable para alumnos con hiperactividade. Respecto do esforzo que require responder á xogada do adversario, o xadrez potencia os procesos de análise e de síntese; é dicir, exerce o estudo obrigado dunhas premisas, co fin de chegar a achegar solucións. Finalmente, a imaxinación e a creatividade póñense en funcionamento nunha especie de intercambio mental co adversario cando fai falta descubrir a estratexia do contrincante e elaborar unha propia.
- En canto á personalidade, o xadrez fomenta o control emocional, a capacidade de organización, a expresión verbal, a responsabilidade na toma de decisións e, cando se vai avanzando na súa práctica, a autoestima.
- No ámbito deportivo, como noutras disciplinas, practicar xadrez contribúe a educar na aceptación das regras propias do xogo e dos resultados, o cal, nun sentido cultural máis extenso, implica axudar a formar individuos tolerantes, abertos a novas ideas e predispostos a coñecer distintos puntos de vista.
- No ámbito da saúde, a práctica do xadrez comporta a estimulación continua do cerebro. Esta ximnasia mental favorece, en persoas maiores, o reforzo da memoria e o atraso da aparición dos síntomas das enfermidades neurodexenerativas propias da idade.

Ameaza e defesa

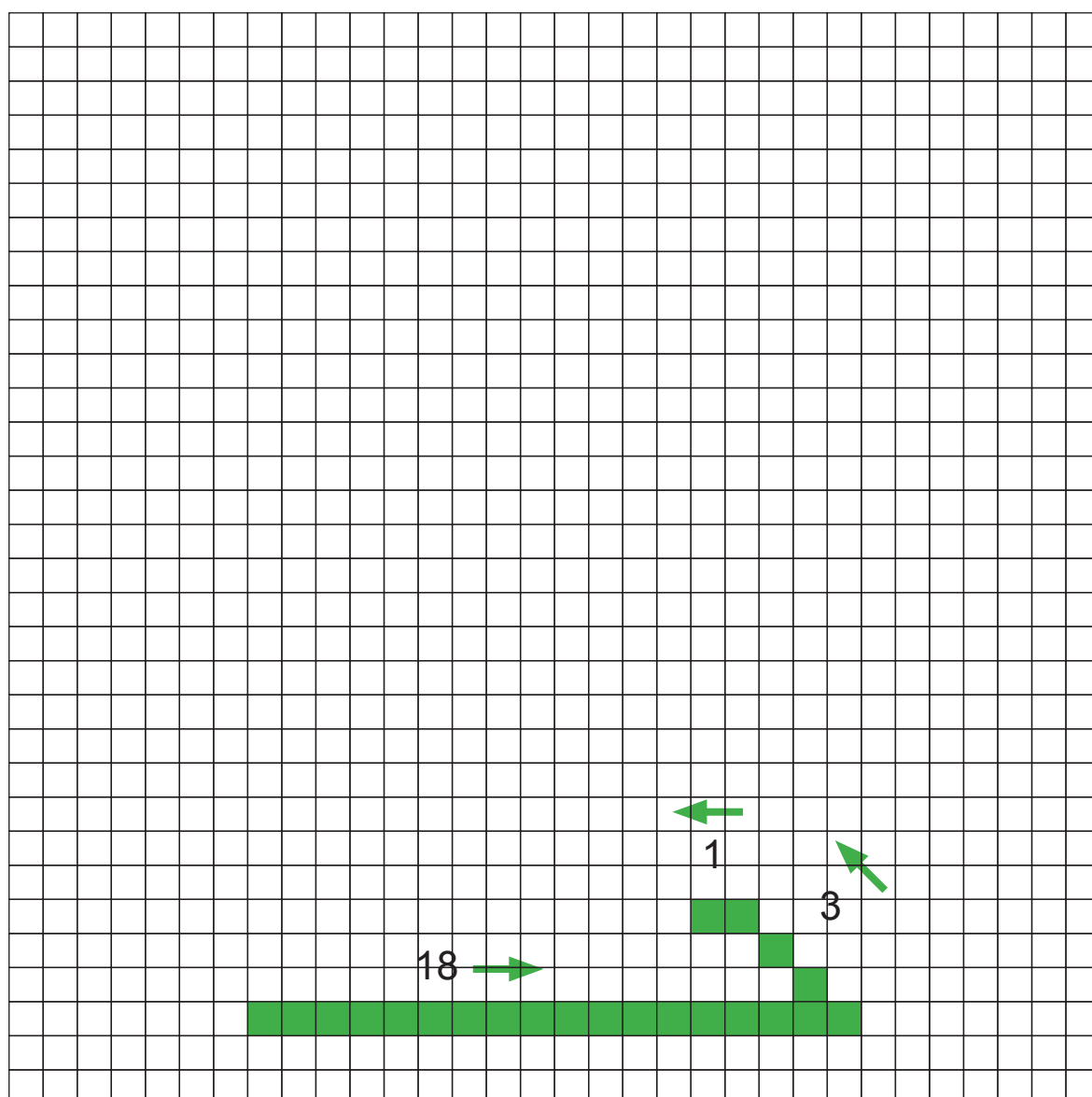
- A peza atacante ten maior valor
- A peza atacante ten menor valor
- A peza atacante ten igual valor





Pinta a cuadrícula siguiendo las instrucciones.

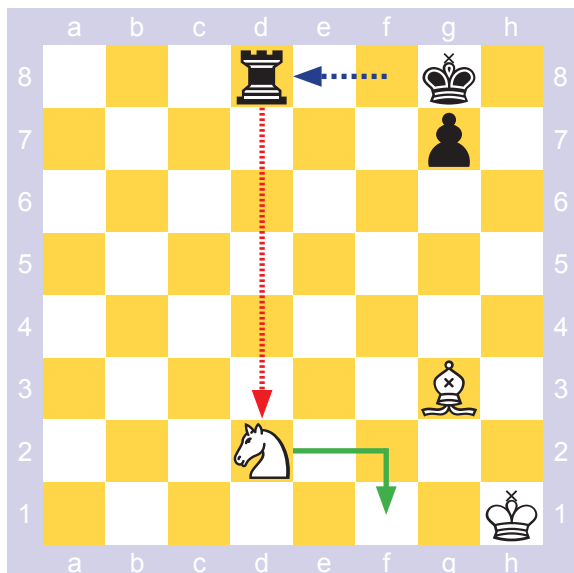
$3 \times 6 \rightarrow$	$8-5 \swarrow$	$1 \times 1 \leftarrow$	$5-4 \swarrow$	$2 \times 1 \nearrow$	$6-3 \swarrow$
$4-3 \nearrow$	$1+1 \rightarrow$	$7-6 \uparrow$	$3+2 \swarrow$	$1+2 \nearrow$	$0+3 \swarrow$
$8-7 \leftarrow$	$7-4 \swarrow$	$3 \times 1 \swarrow$	$4+1 \swarrow$	$6-5 \downarrow$	$9-7 \rightarrow$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





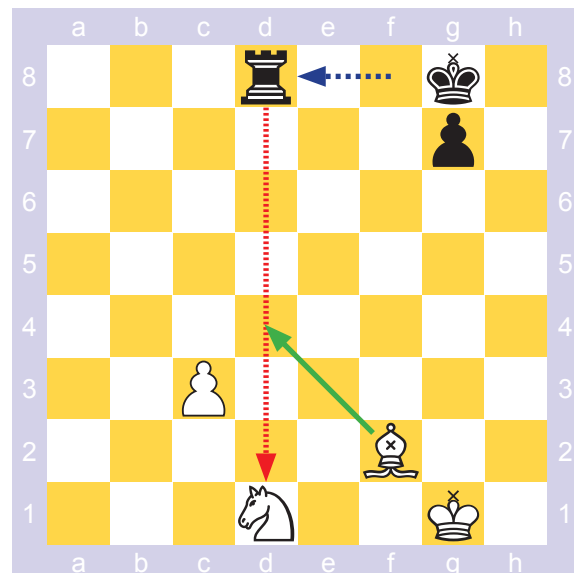
A peza atacante ten maior valor

Mover



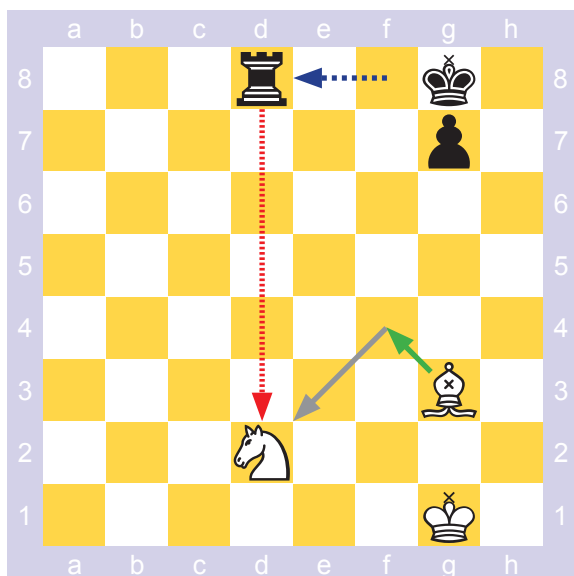
O cabalo (peza atacada pola torre) móvese a unha casa non ameazada.

Interpoñer



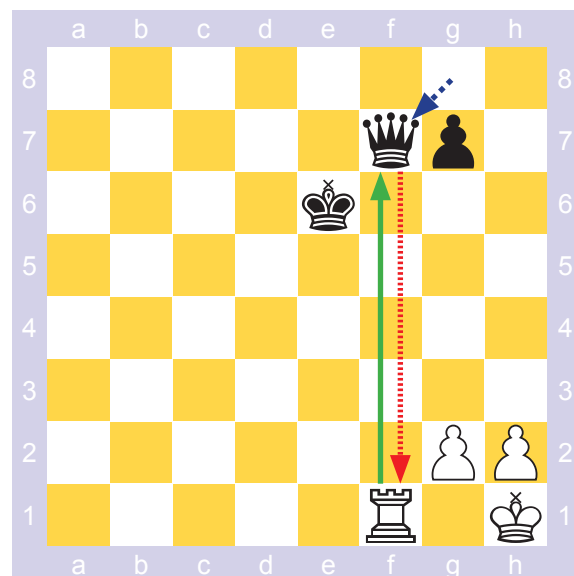
O alfil interpoñese entre a torre e o cabalo non defendido. O alfil queda defendido polo peón.

Defender



Se o cabalo se defende co alfil, á torre non lle interesa capturalo porque as negras perderían puntos.

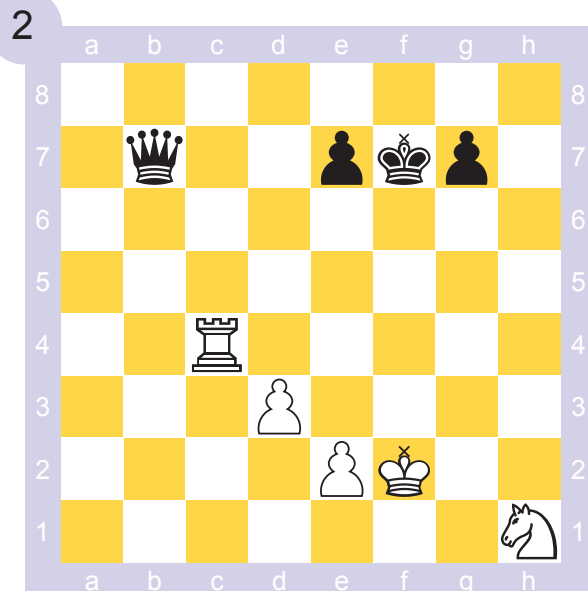
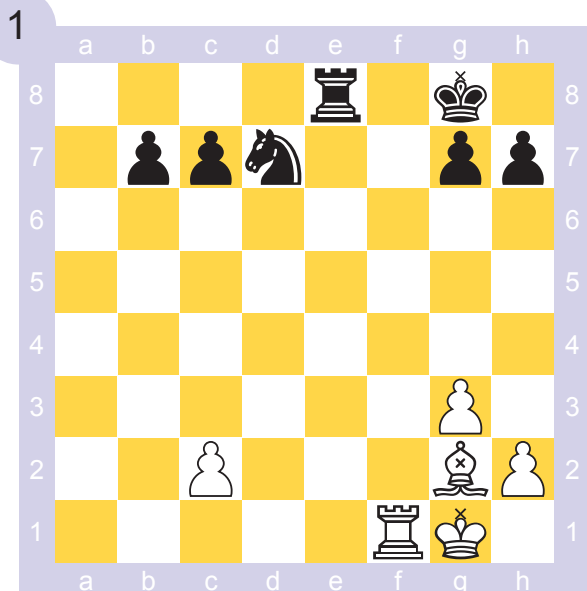
Capturar



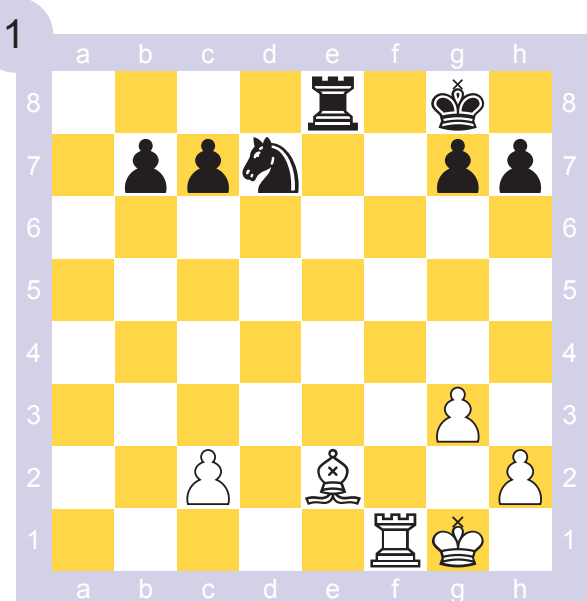
A peza atacante queda ameazada pola peza atacada. Ao cambiar a torre pola dama, as negras perden puntos.



Indica con flechas as xogadas correctas para defender a peza atacada.

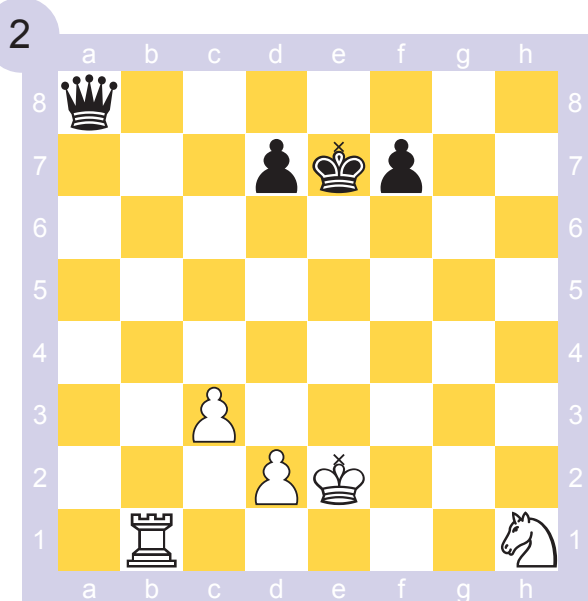


Pódese capturar a peza atacada sen perder puntos?
Xustifica a resposta.



Si

Non



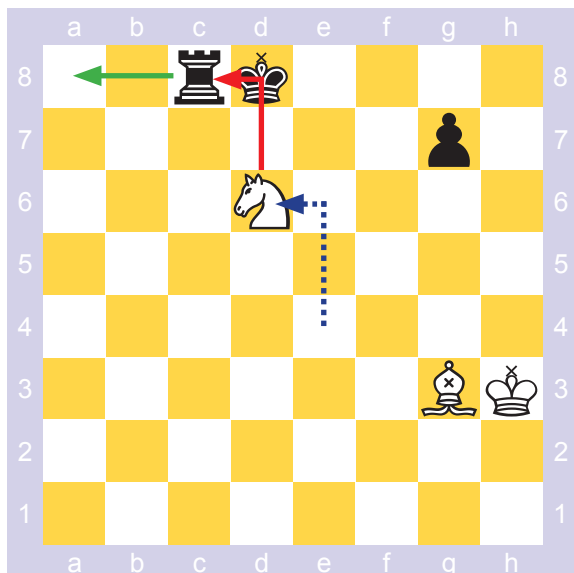
Si

Non



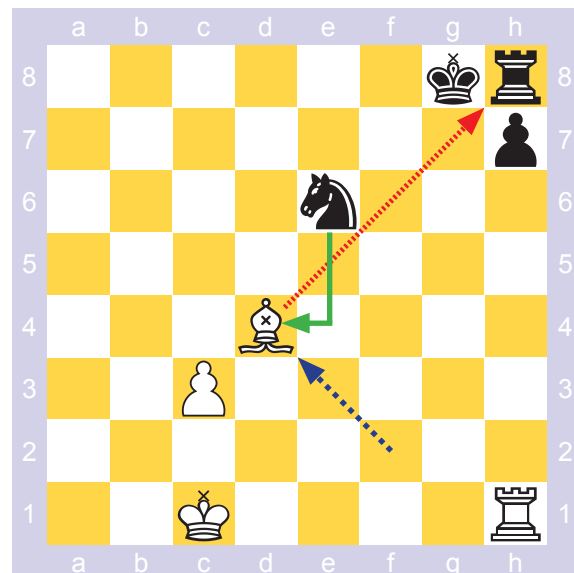
A peza atacante ten menor valor

Mover



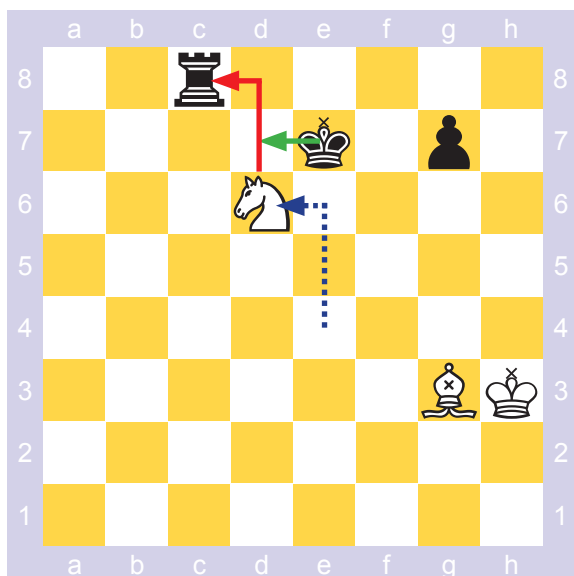
Se a torre non se move a unha casa non ameazada, será capturada polo cabalo e as brancas ganarían puntos.

Capturar



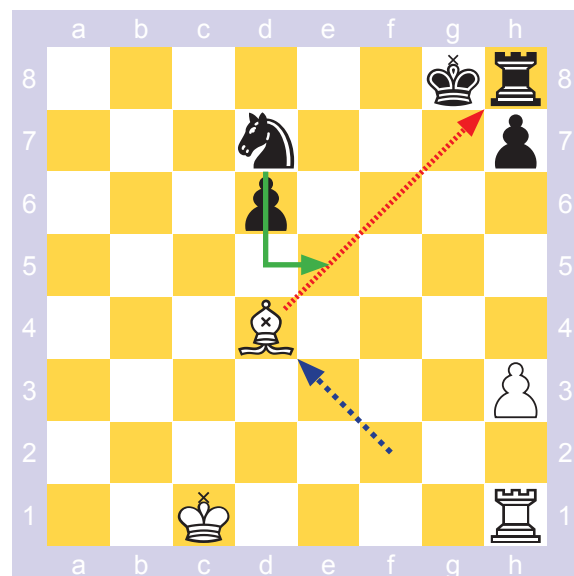
Se non se cambia o cabalo polo alfil, a torre sería capturada e as brancas ganarían puntos.

Defender



Esta opción non serve porque a peza atacada, que ten maior valor, pode ser capturada igualmente.

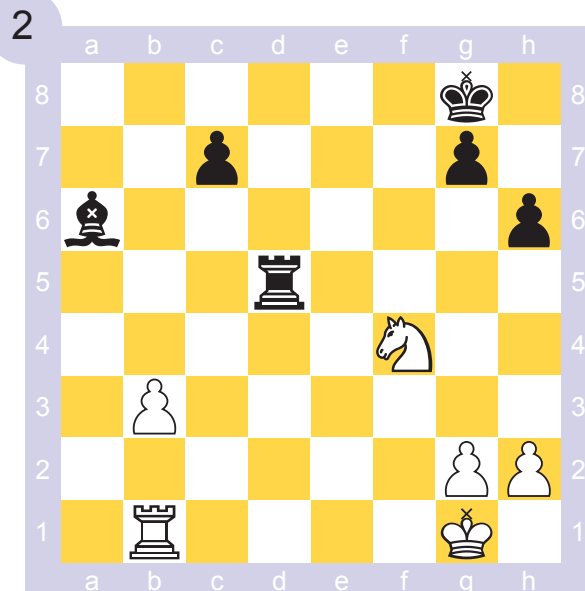
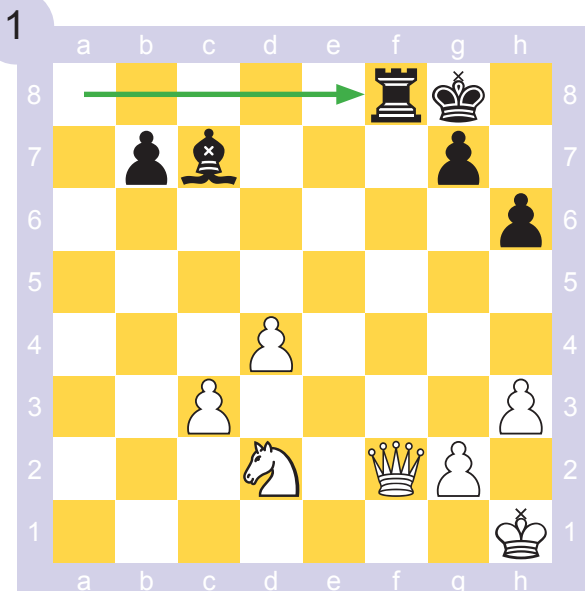
Interpoñer



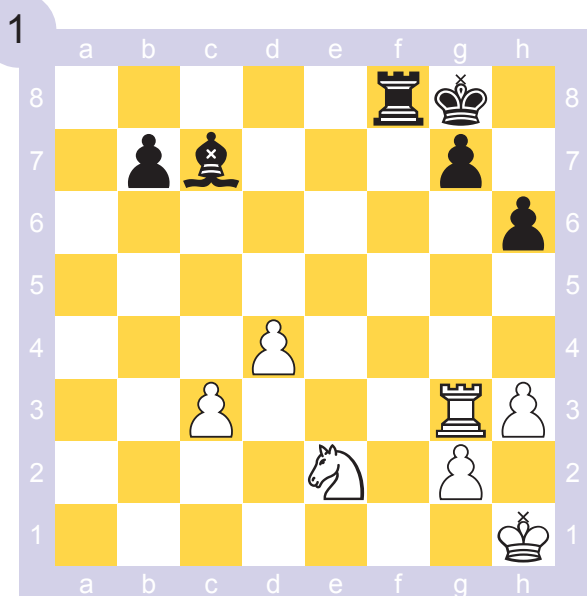
Se se interpoñe unha peza, esta debería ser de menor ou igual valor ca a peza atacante.



Indica con flechas as xogadas correctas para defender a peza atacada.

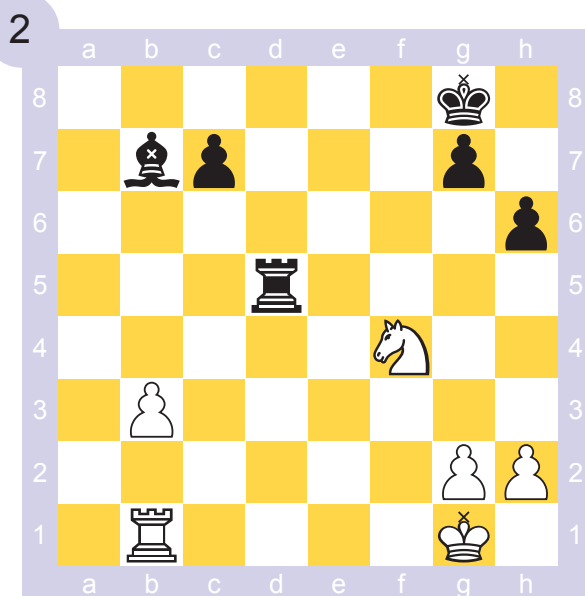


Pódese capturar a peza atacada sen perder puntos?
Xustifica a resposta.



Si

Non



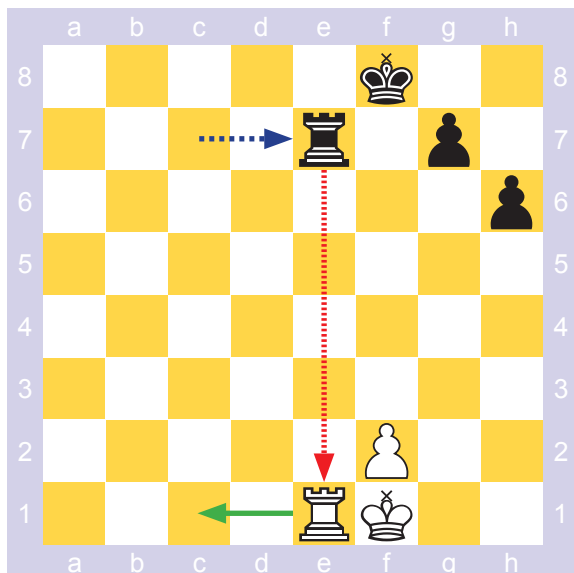
Si

Non



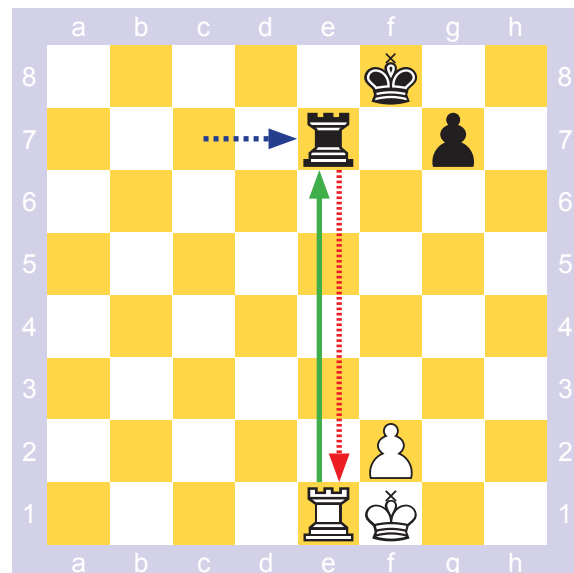
A peza atacante ten igual valor

Mover



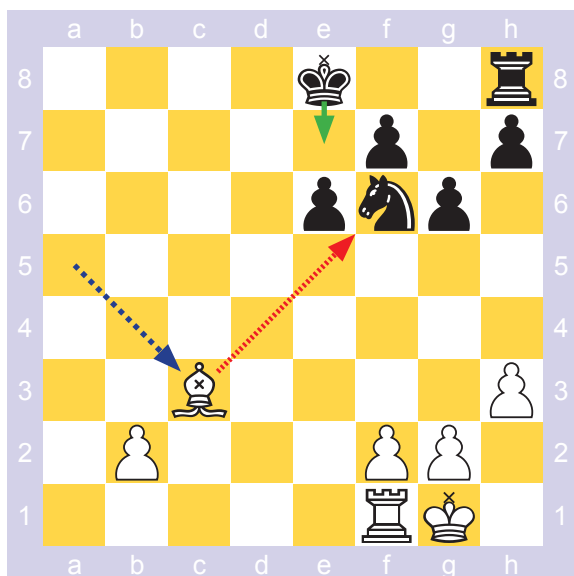
As brancas deciden non cambiar as torres porque só lles quedaría un peón.

Capturar



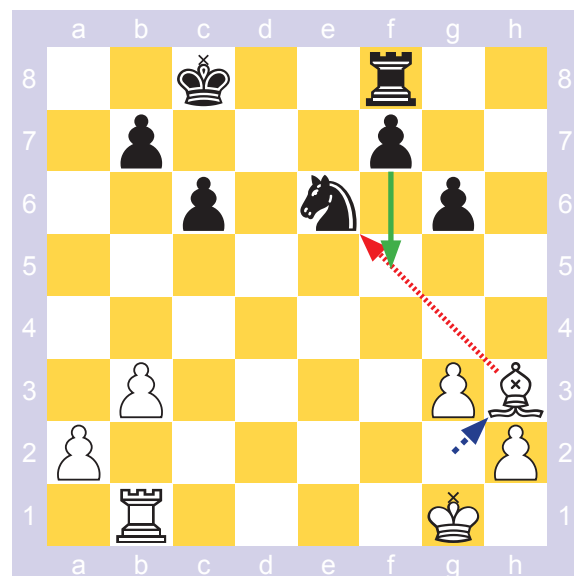
Se a torre branca captura a torre negra, nin se perden puntos nin ningún xogador consegue vantaxe.

Defender



Se o rei defende o cabalo, despois as negras poderán mover a súa torre.

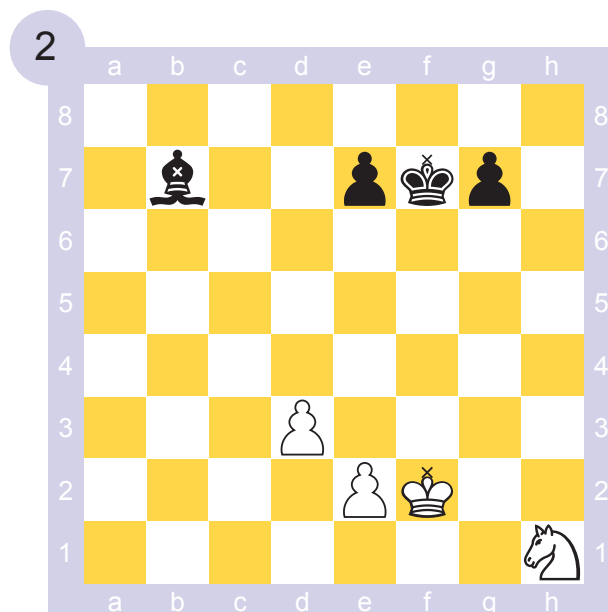
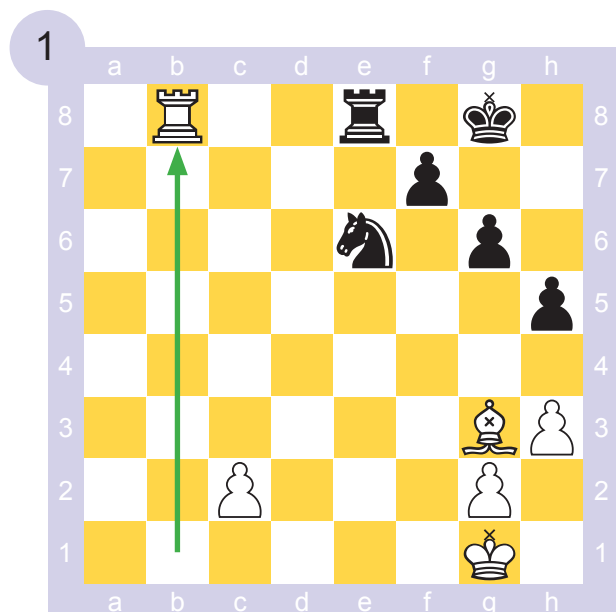
Interpoñer



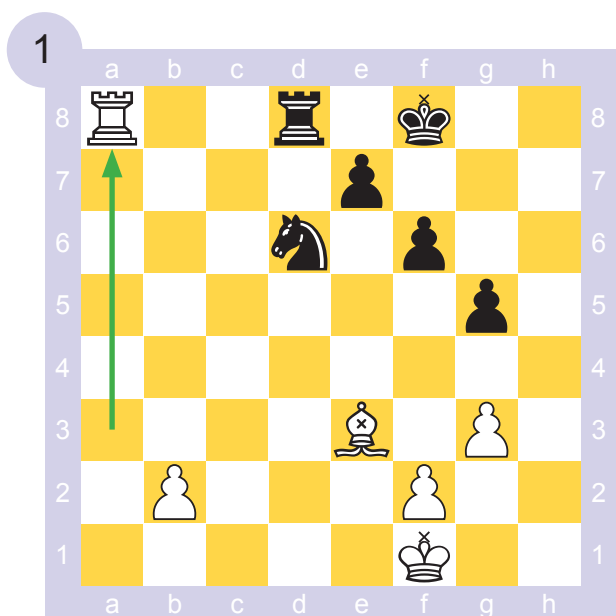
Se se interpoñ unha peza, esta debería ser de menor ou igual valor ca a peza atacante.



Indica con flechas as xogadas correctas para defender a peza atacada.

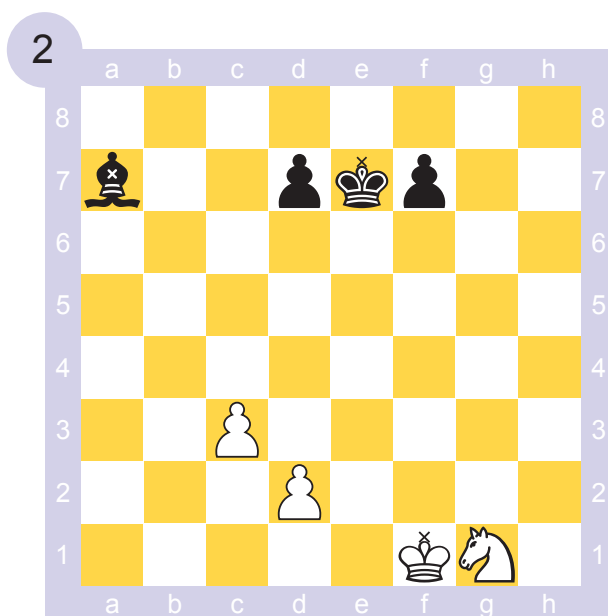


Pódese capturar a peza atacada sen perder puntos?
Xustifica a resposta.



Si

Non



Si

Non



Encontra tres números diferentes en cada taboleiro que sumen o número indicado na súa parte superior. Escribe todas as solucións.

1

50

3	5	7
8	10	12
15	20	22

22	20	8			

2

100

10	15	20
25	30	40
50	60	65

3

500

25	50	100
150	175	200
250	275	300



Ordena as letras de cada taboleiro para formar unha palabra sobre o xadrez. Escribe as palabras.

1

e	o	t	b
	r	l	
a		i	o

2

a	z		a
		m	
a			e

3

a	g		i
	d	n	
o		l	a

4

a	t		a
		r	
i	p		d



Ordena estas palabras para que formen unha frase. Escribe as frases.

1

polas sempre as O avanza peón columnas

2

cabalos Cada dous ten xogador

3

diagonais O desprázase polas alfil



Completa as series coa operación e o valor da pezas indicado ao inicio de cada fila.

1 +

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

+

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

+

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

+

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

2 -

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

-

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

-

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

-

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

3 +

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

+

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

-

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

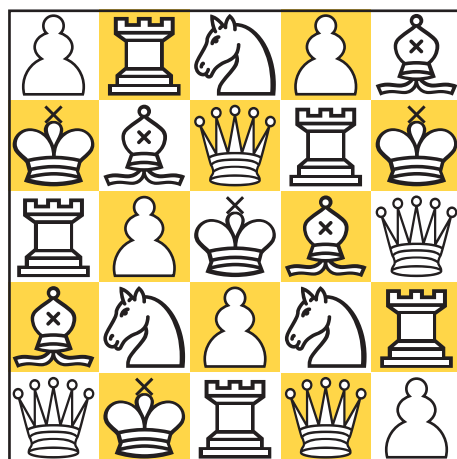
-

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



Rodea cun círculo as pezas indicadas ao pé do taboleiro.

1



torre

2



cabalo

3



alfís negros

4



peóns brancos

5



reis

6



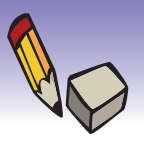
damas

Unidade 2

Mate con dúas torres

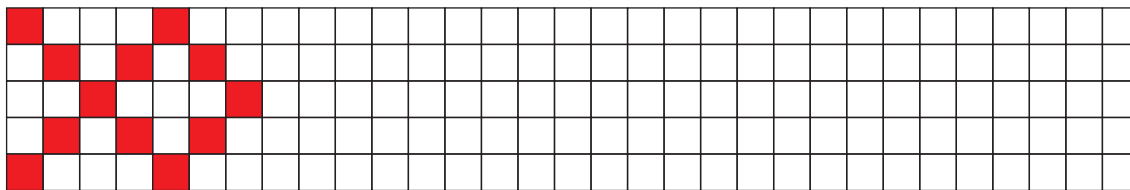
- Posición final de xaque mate
- Posición intermedia
- Contratempos



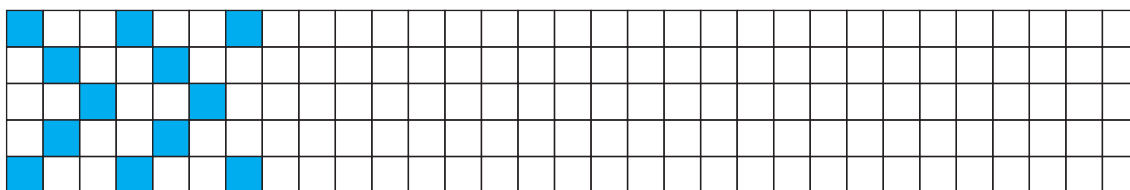


Pinta a cuadrícula para completar as cenefas seguintes.

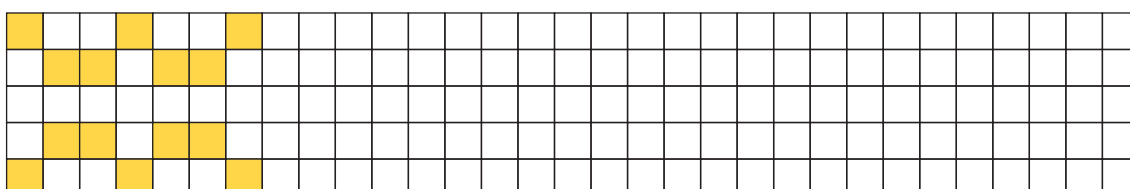
1



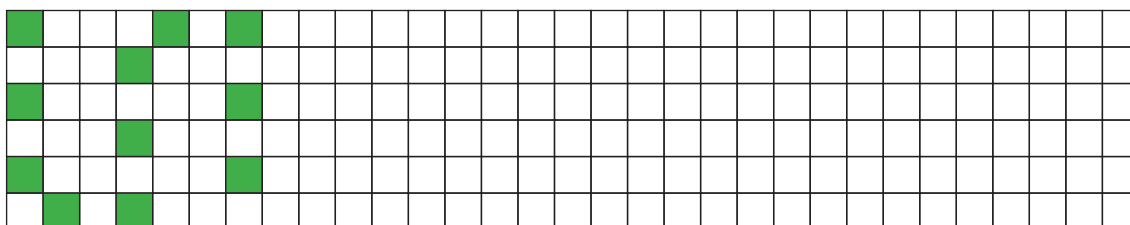
2



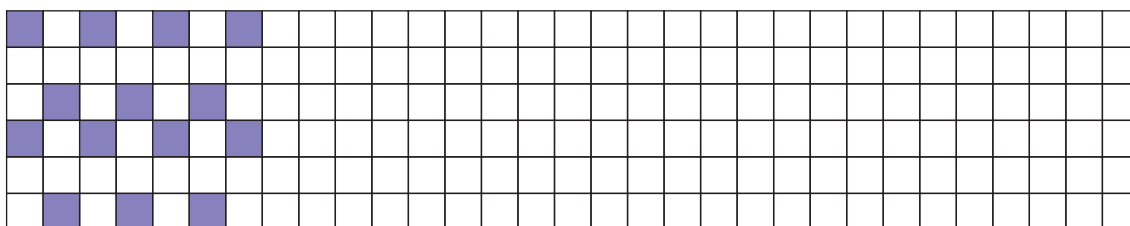
3



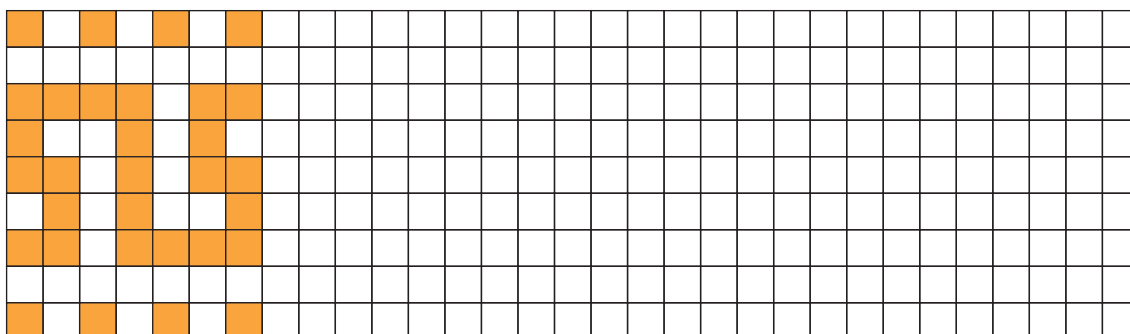
4



5



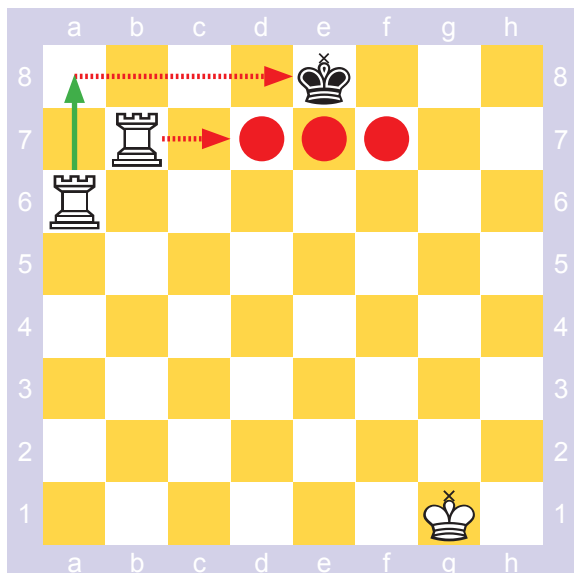
6



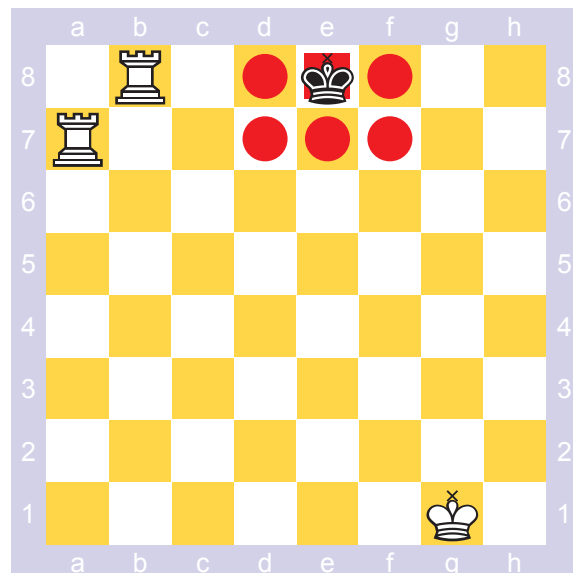


Posición final de xaque mate

Mate na fila 8

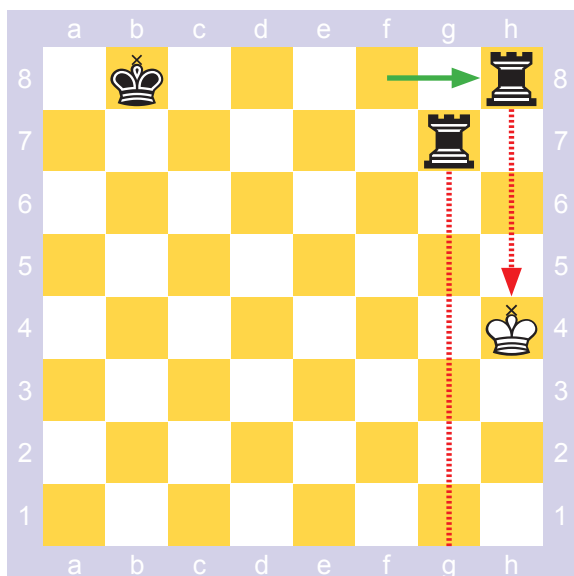


Unha torre na sétima fila evita que o rei escape.

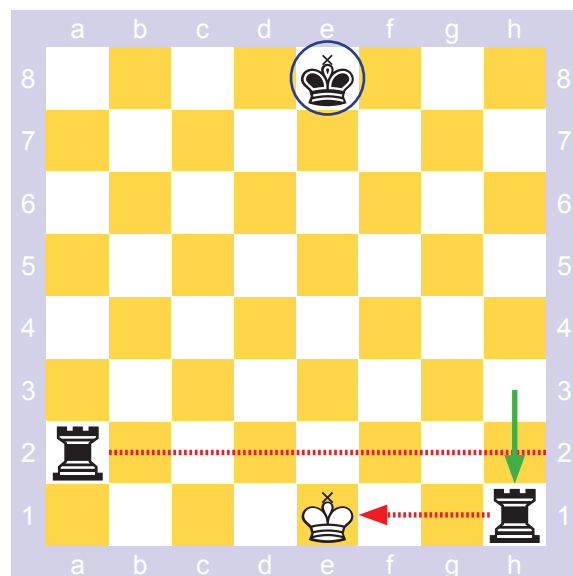


A outra torre, ao avanzar á oitava fila, dá xaque mate.

Mate na columna h



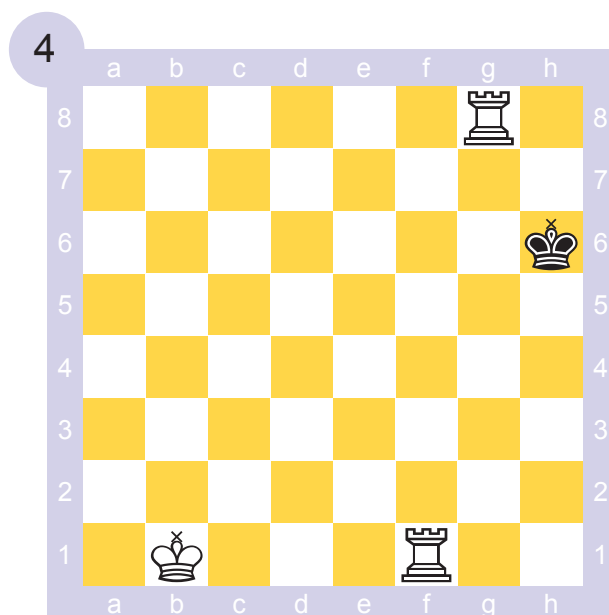
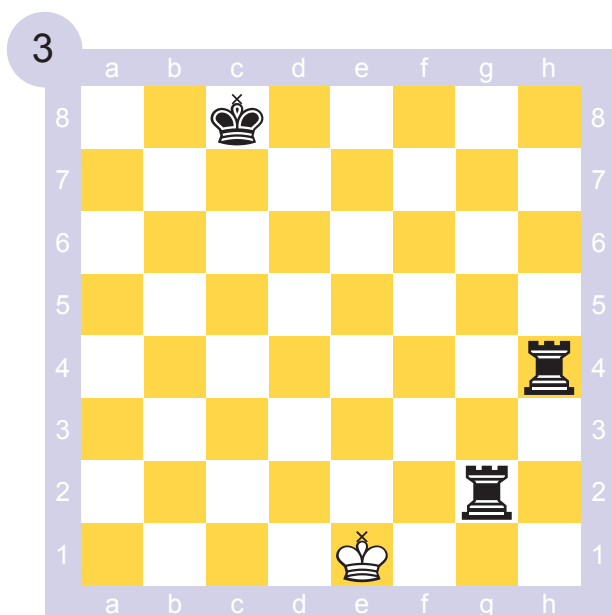
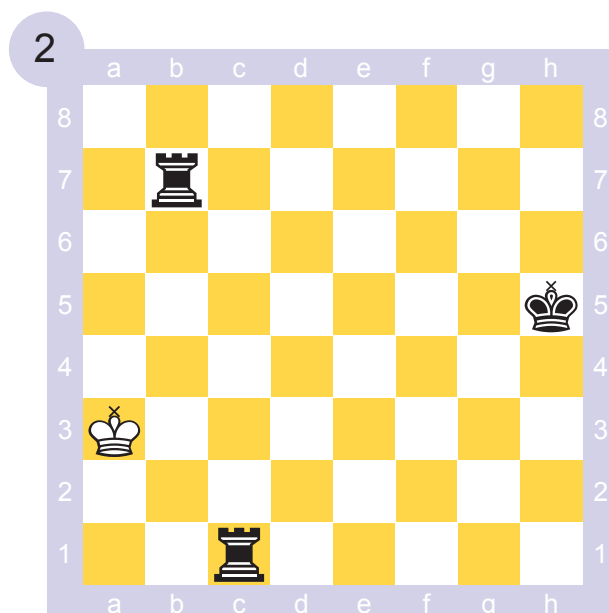
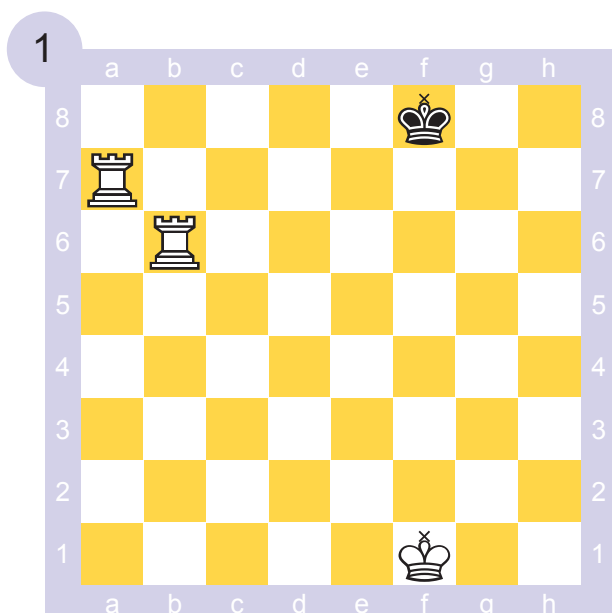
Pódese dar mate nas filas 1 ou 8, ou tamén nas columnas a ou h.



Para o xaque mate non é necesario que o rei participe.

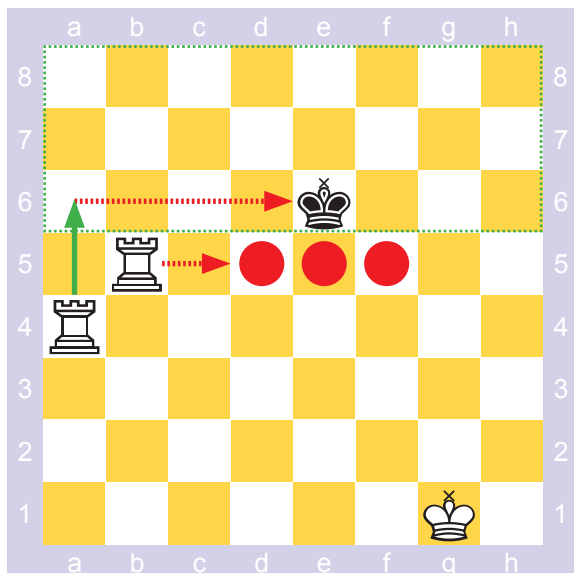


Indica con flechas las xogadas correctas para dar xaque mate.

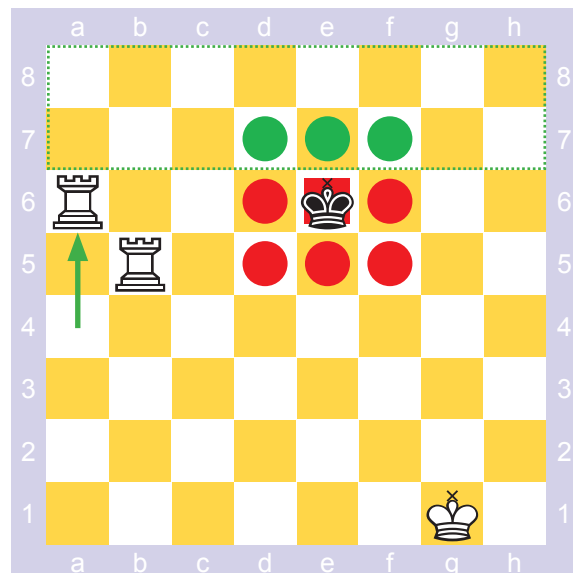




Posición intermedia

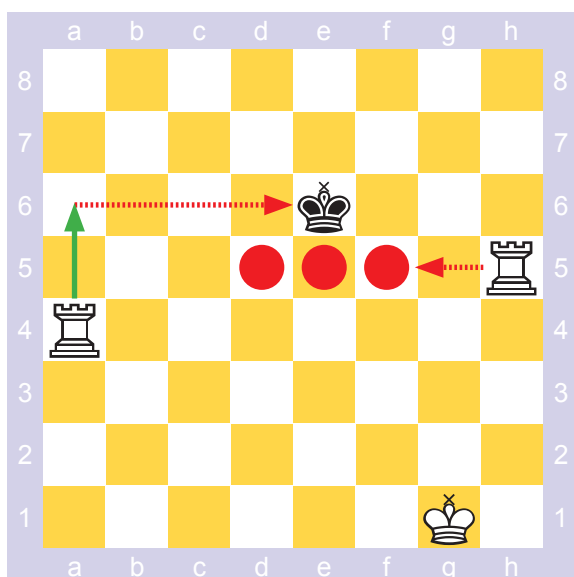


As torres avanzan xuntas, unha ao lado da outra.



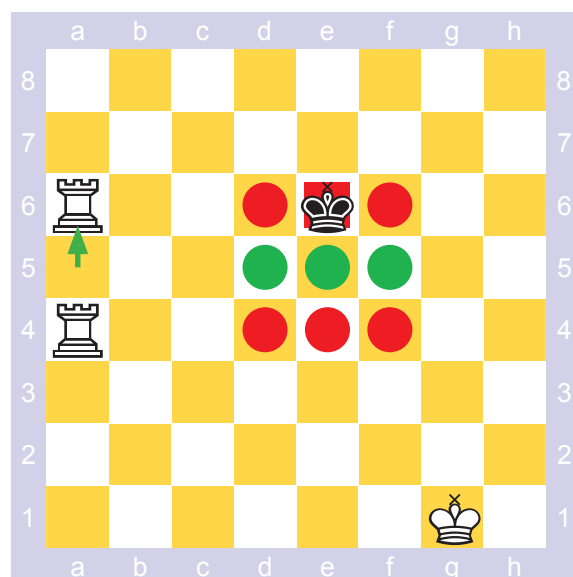
O rei non pode escapar e está obrigado a retroceder unha fila.

Correcto



As torres tamén poden avanzar polas columnas máis exteriores (a e h).

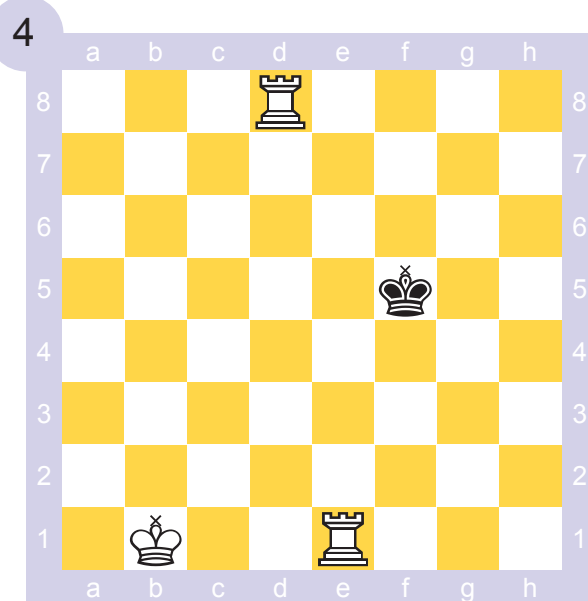
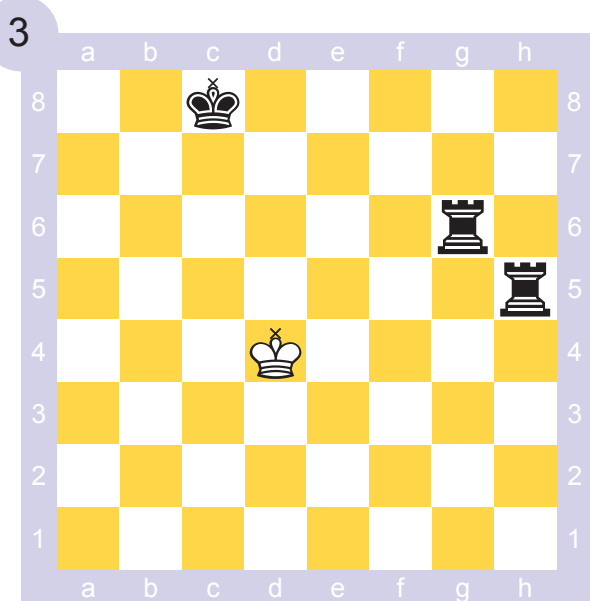
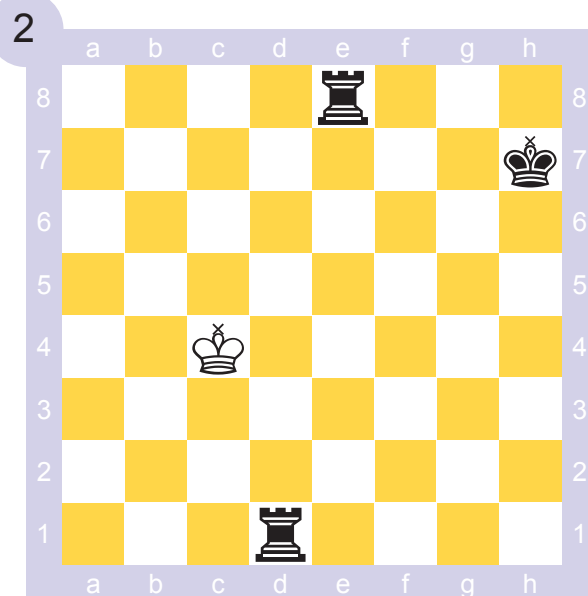
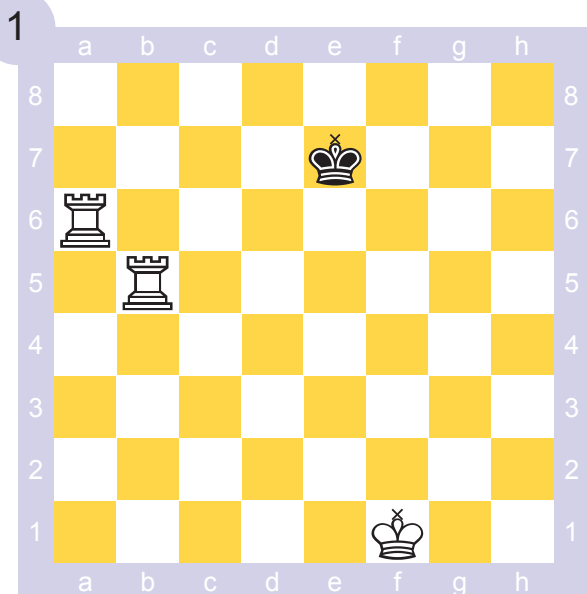
Incorrecto



Se as torres ocupan a mesma columna, moléstanse para avanzar correctamente. O rei pode ir ás casas con círculos verdes.



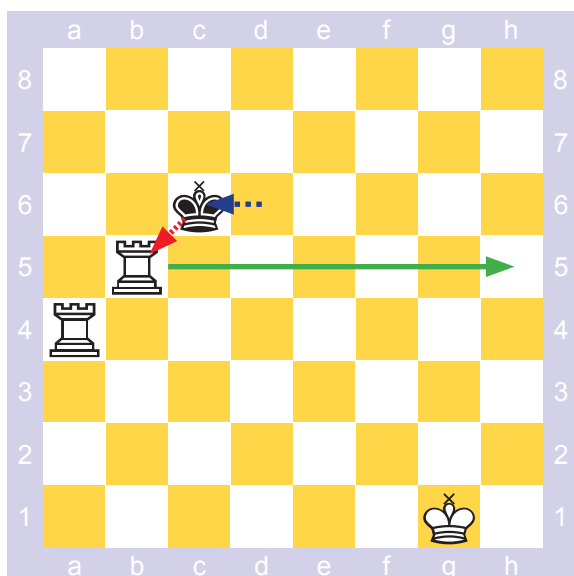
Indica con flechas as xogadas correctas para obrigar o rei a retroceder.



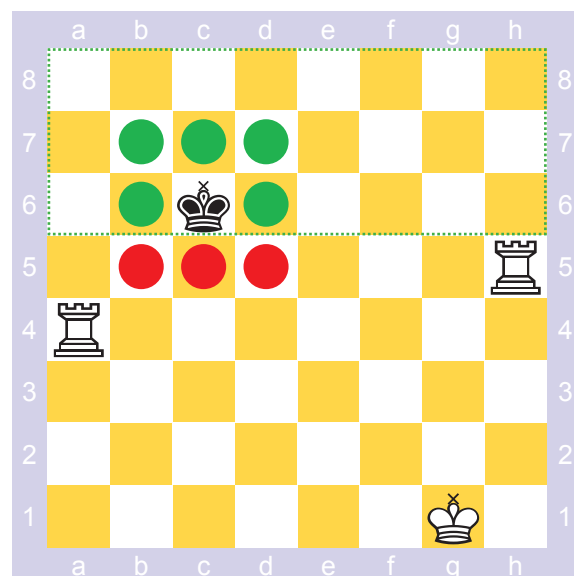


Contratempos

Se o rei ameaza unha torre

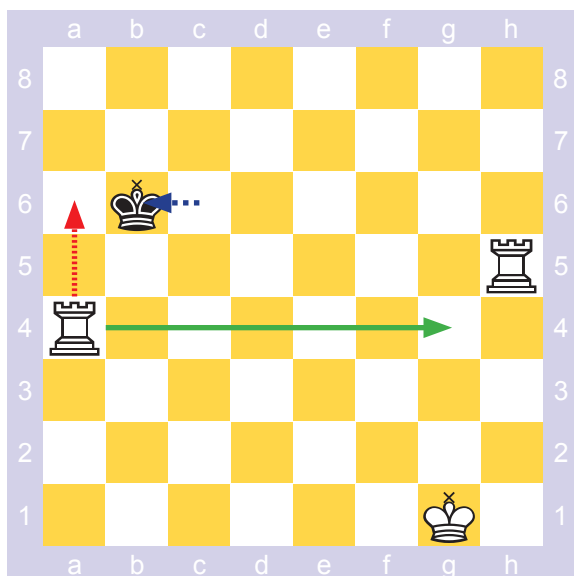


Se o rei ameaza unha torre, esta fai unha xogada de espera.

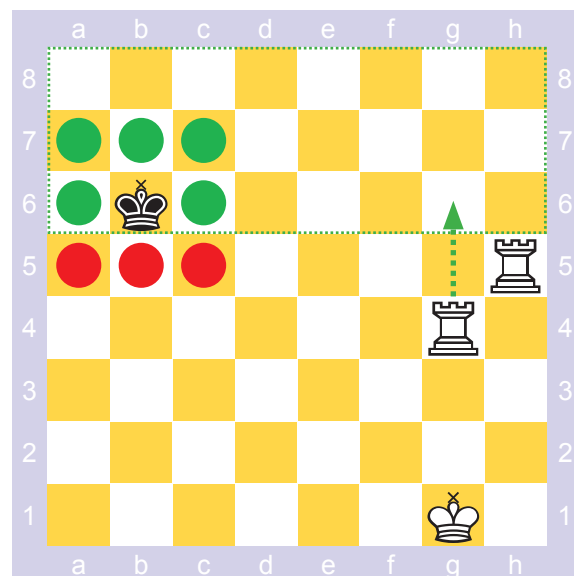


A torre ameazada colócase na columna exterior **h**.

Se a torre atrasada non pode avanzar



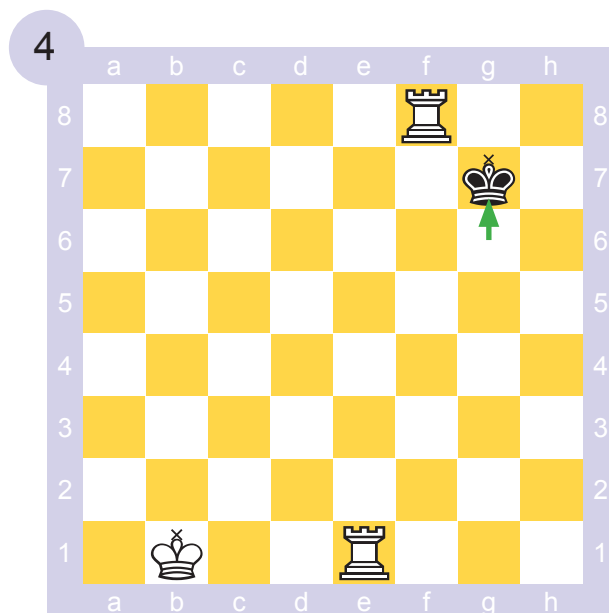
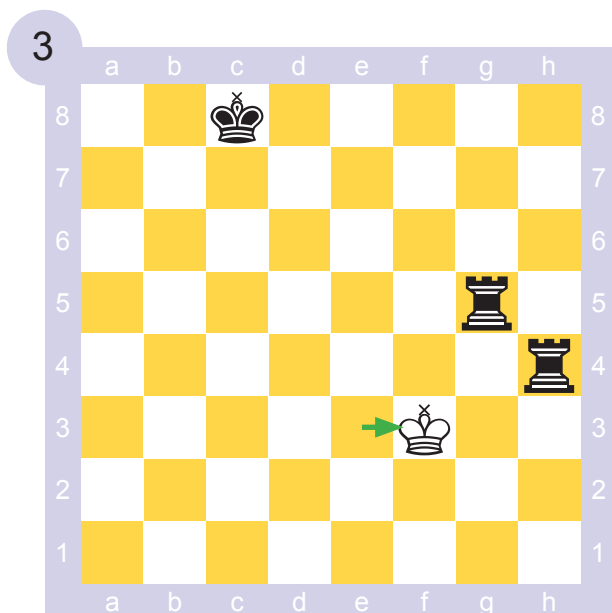
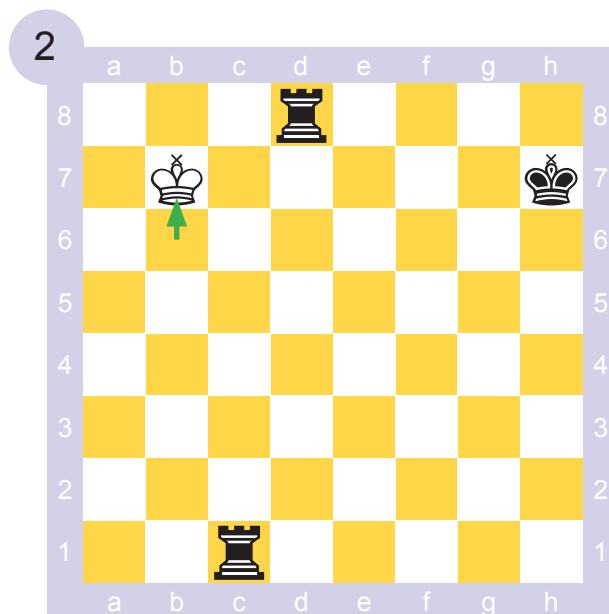
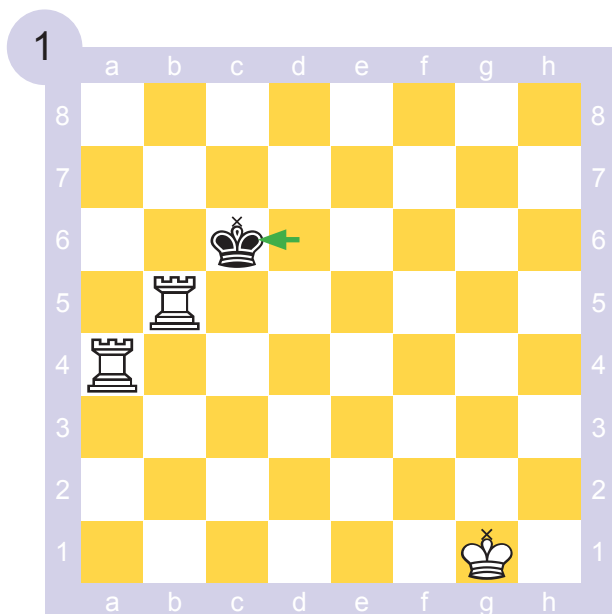
Se a torre atrasada avanza á casa a6, o rei negro podería capturala.



Entón fai unha xogada de espera e colócase ao outro lado (columna **g**).



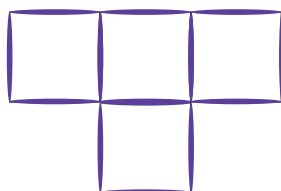
Indica con frechas as xogadas correctas para que o rei adversario nin avance nin poida capturar unha torre.



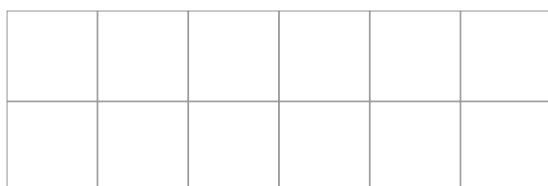


Elimina ou move os paus indicados para obter outra figura co número de cadrados iguais aos especificados. Marca os paus movidos ou eliminados.

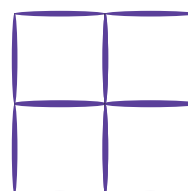
1



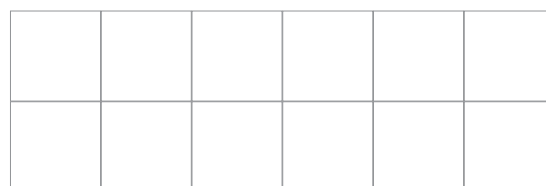
Eliminar 1 → 3 cadrados



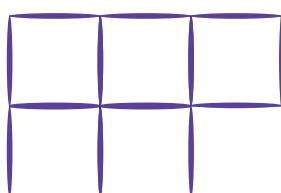
2



Mover 3 → 3 cadrados



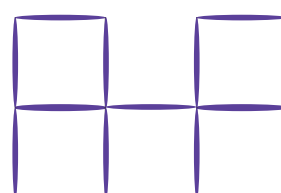
3



Eliminar 3 → 3 cadrados



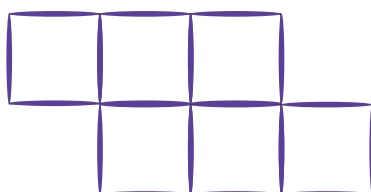
4



Mover 2 → 5 cadrados



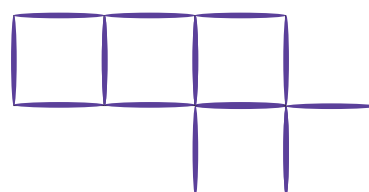
5



Eliminar 2 → 4 cadrados



6



Mover 2 → 4 cadrados





Ordena alfabeticamente as seguintes listas de palabras.

1

1

cabalo

2

torre

3

fila

4

alfil

5

rei

6

dama

2

1

casa

2

rei

3

columna

4

reloxo

5

taboleiro

6

captura



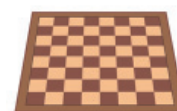
Escribe a palabra que representa cada imaxe. Despois ordena alfabeticamente estas palabras.



1

2

3



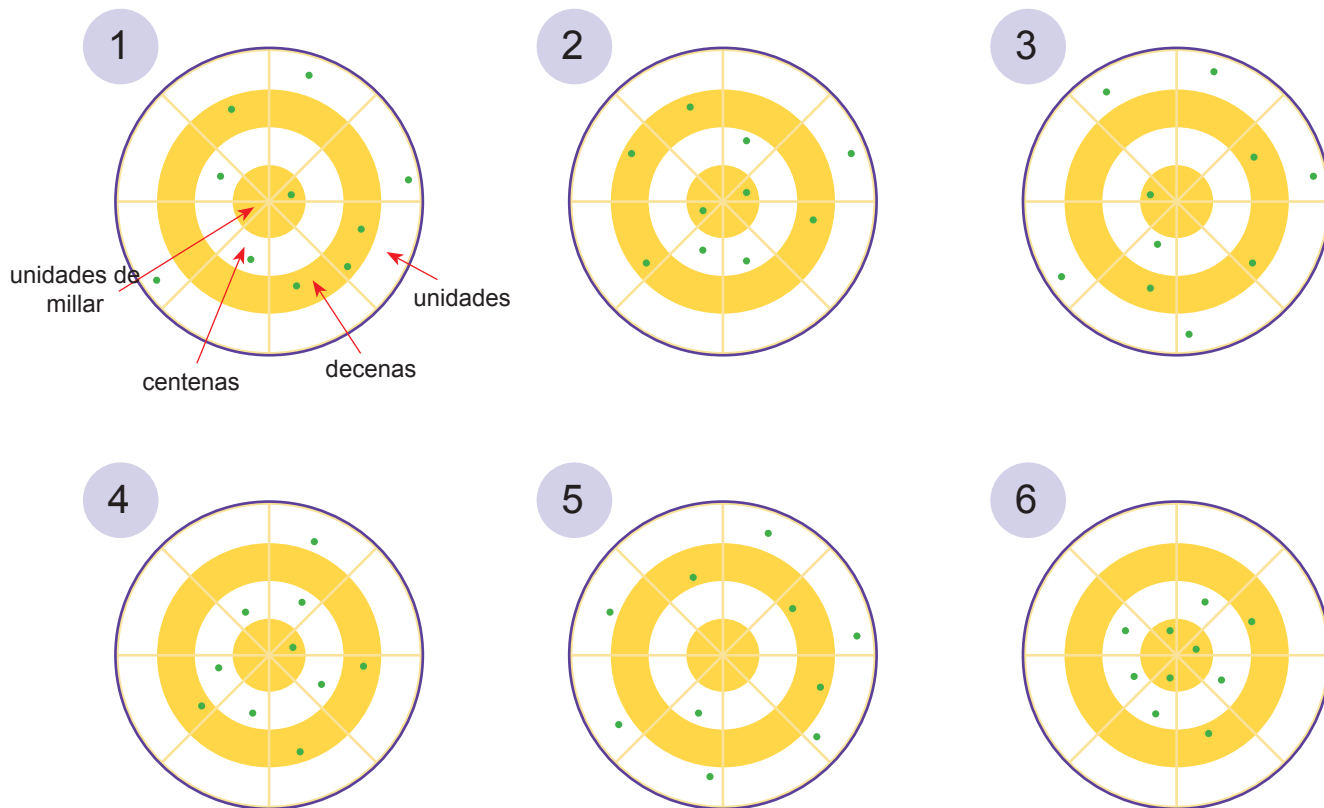
4

5

6



Calcula a puntuación de cada xogador que tirou 10 pelotas adhesivas á diana.



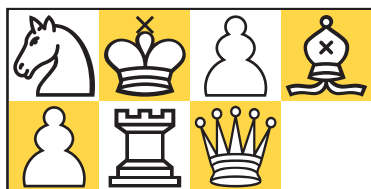
Completa a táboa para cada xogador:

Xogador	Unidades de millar	Centenas	Decenas	Unidades	Puntuación
1	1	2	4	3	1.243
2					
3					
4					
5					
6					



Rodea cun círculo a peza ou imaxe repetida en cada taboleiro.

1



2



3



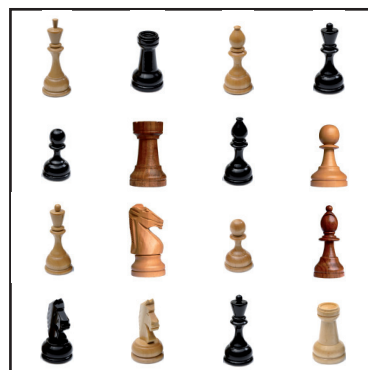
4



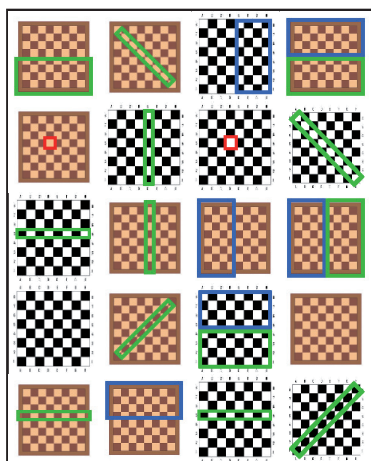
5



6



7



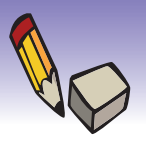
8



Cambios

- Cambios sinxelos
- Presión e defensa
- Erros típicos

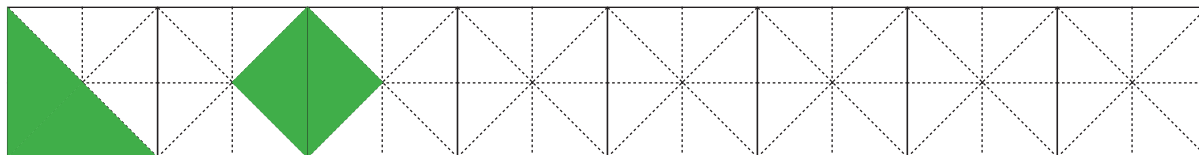




Forma figuras poligonais diferentes, pintando triângulos contíguos. Encontra todos os que poidas.

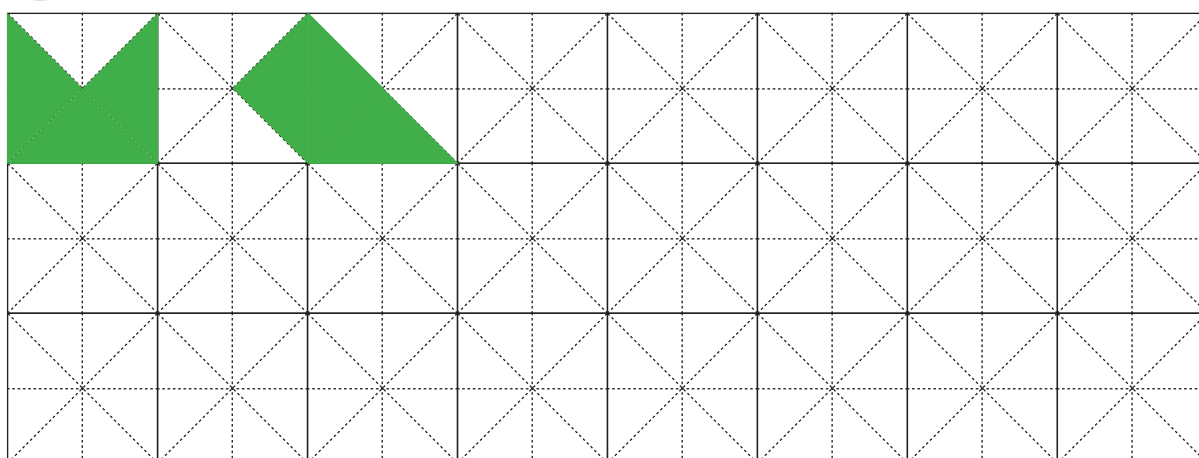
1

Con 2 triángulos



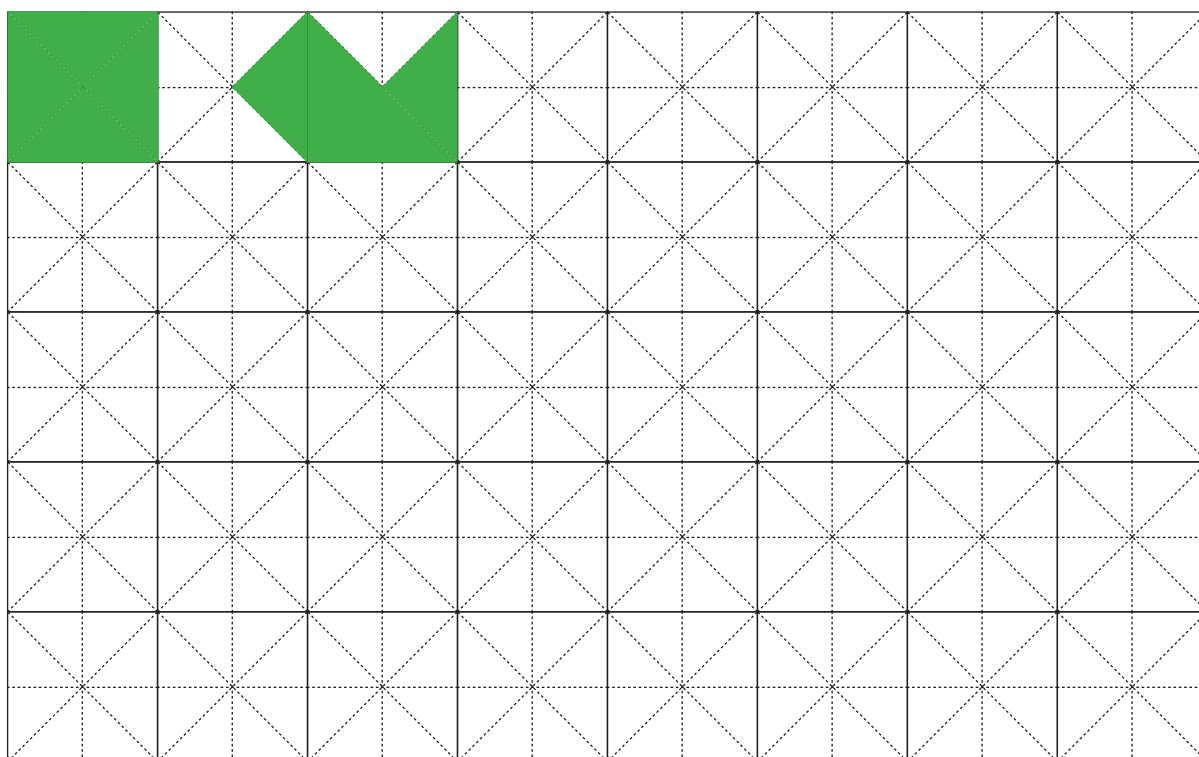
2

Con 3 triángulos



3

Con 4 triángulos





Cambios sinxelos

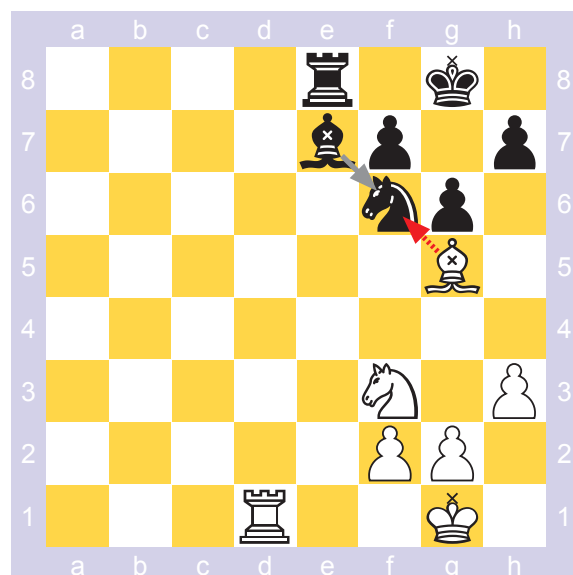
Se se captura unha peza que está defendida, pódese producir un cambio de pezas.

Nunha partida de xadrez prodúcense moitos cambios.

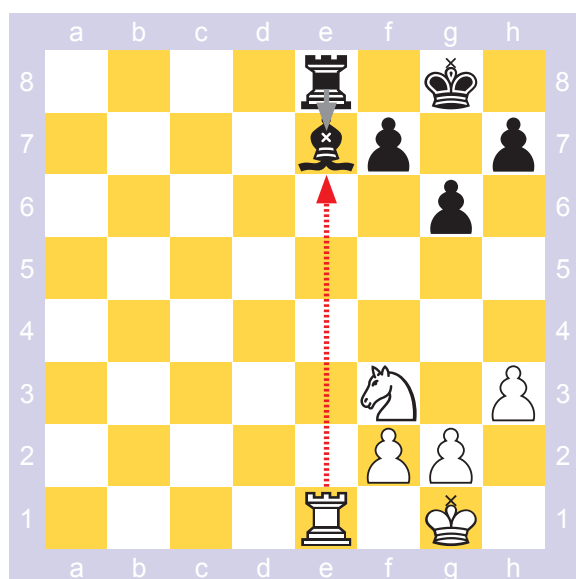
Nun cambio débense contar os **puntos das pezas capturadas**.

Pauta que se debe seguir:

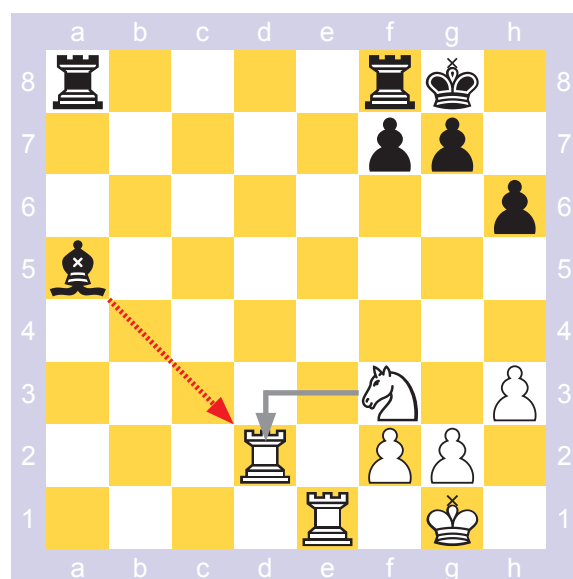
O xogador que inicia o cambio debería evitar perder puntos.



O cabalo é capturado polo alfil e este polo outro alfil. Con este cambio non se ganan nin se perden puntos.



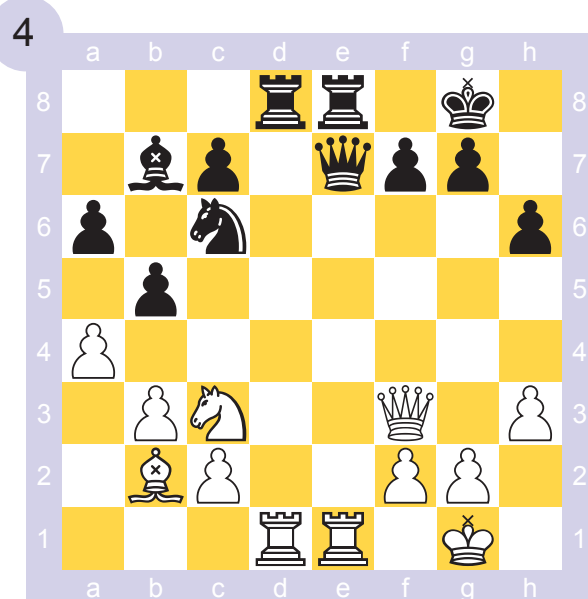
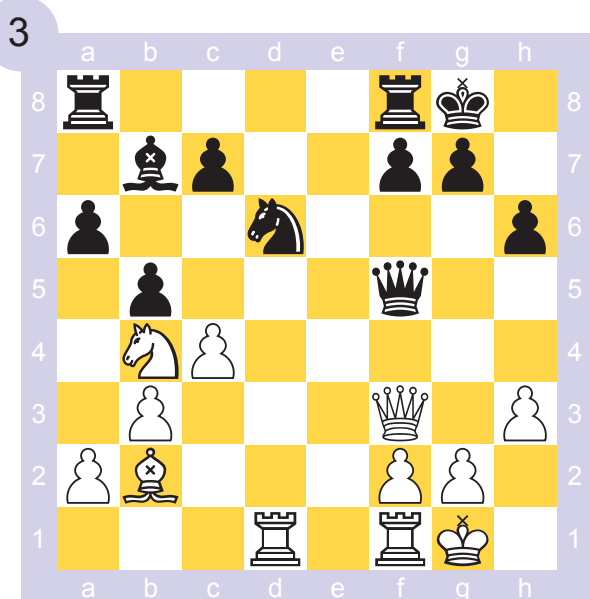
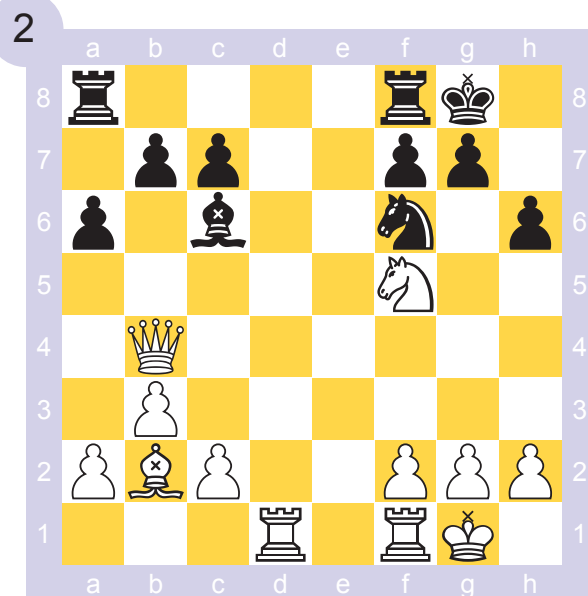
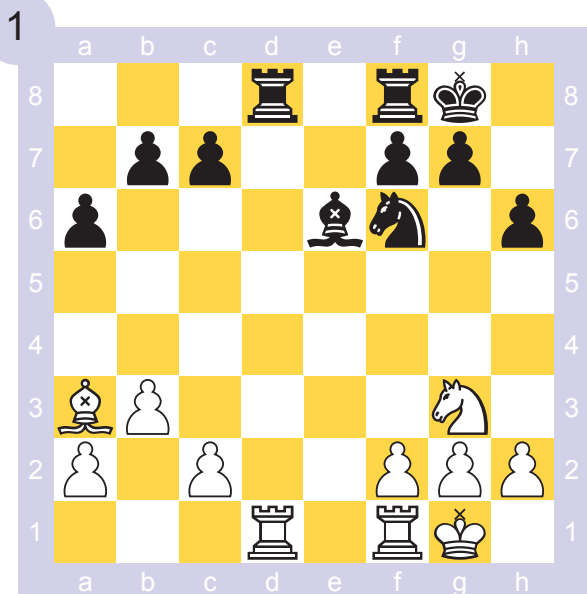
O alfil é capturado pola torre e esta pola torre negra. Cambio desfavorable para as brancas.



A torre é capturada polo alfil e este polo cabalo. Cambio favorable para as negras.



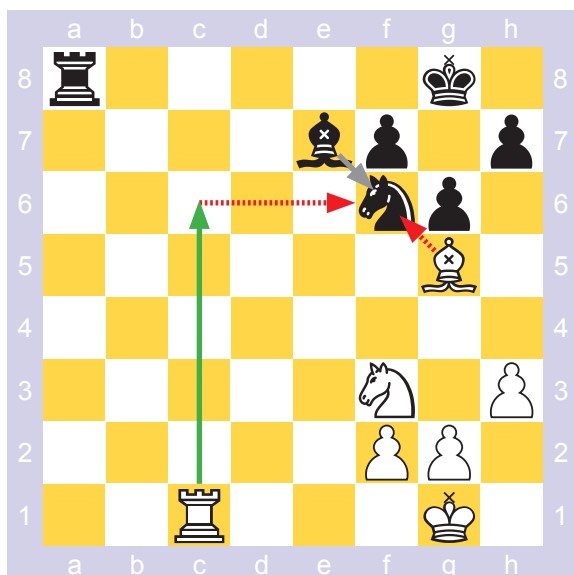
Se as brancas inician un cambio, indica con frechas as mellores xogadas para ganar puntos ou, polo menos, non perdelos.



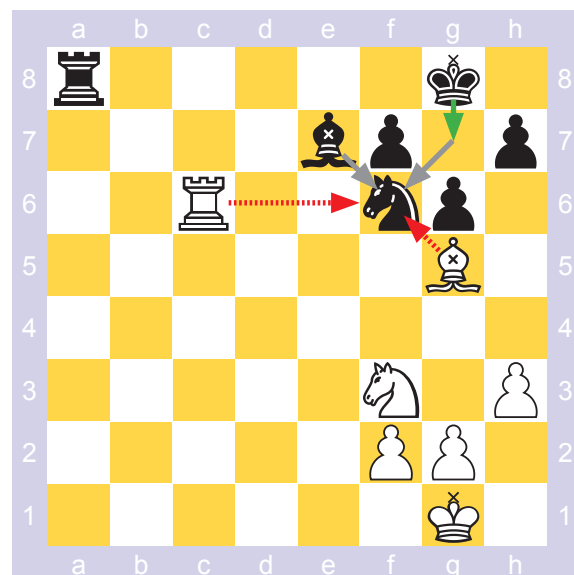


Presión e defensa

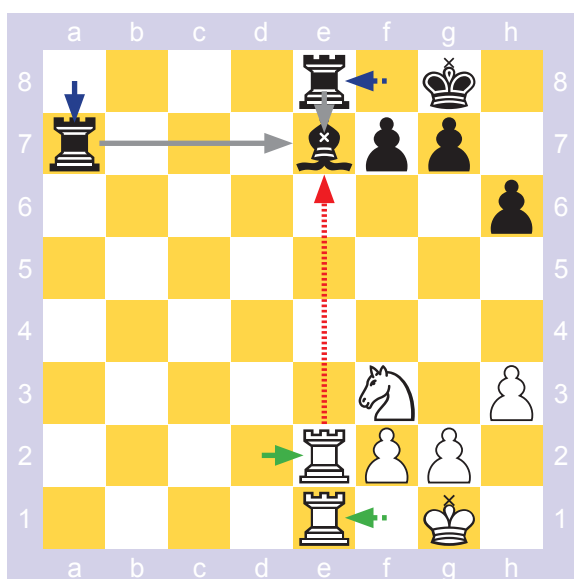
Normalmente unha peza estará defendida por máis dunha cando hai varias pezas que a ameazan.



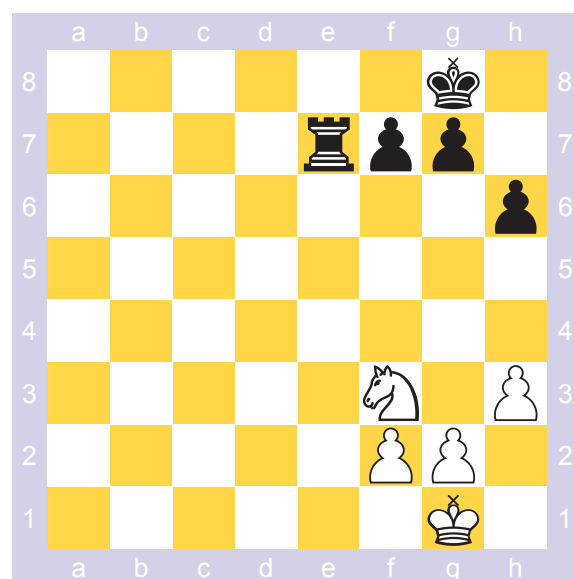
A torre avanza para ameazar con outra peza o cabalo negro. As brancas aumentan a presión sobre o cabalo negro.



As negras moven o seu rei para defender o seu cabalo. Agora o cabalo ten dúas pezas que o defenden.



O alfil está atacado por dúas torres e defendido por outras dúas torres.

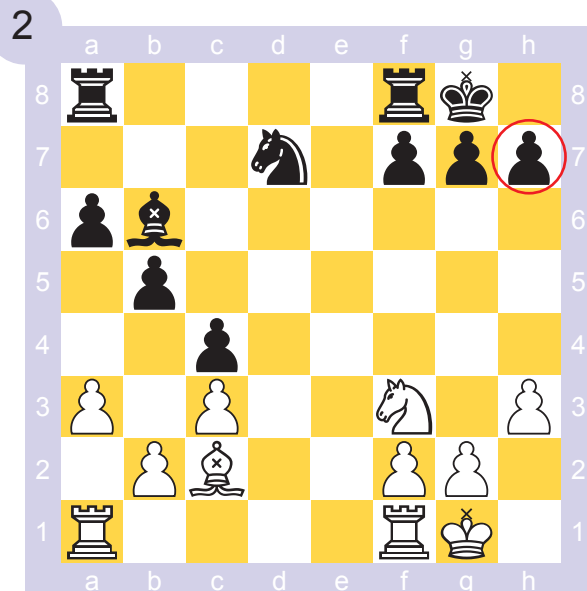
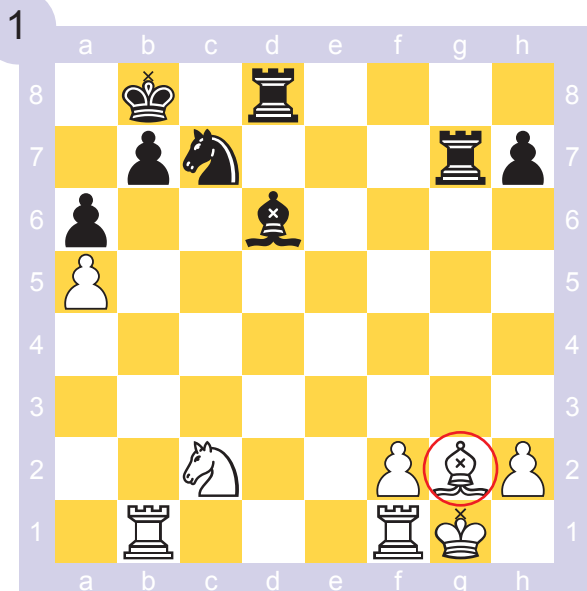


Se se producen os cambios, as brancas perderán puntos.

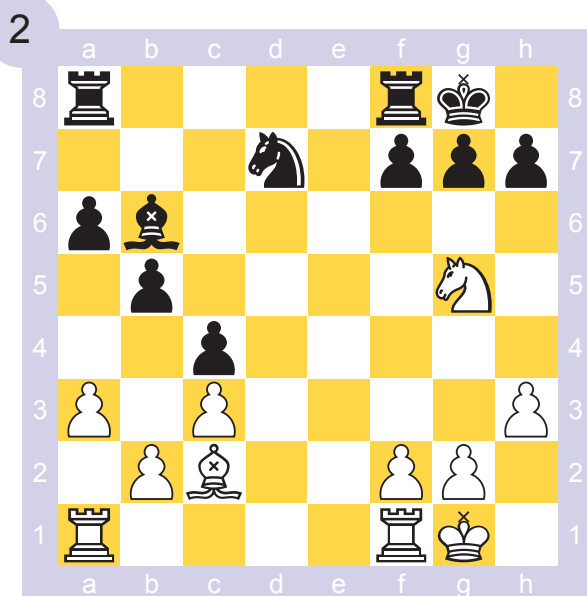
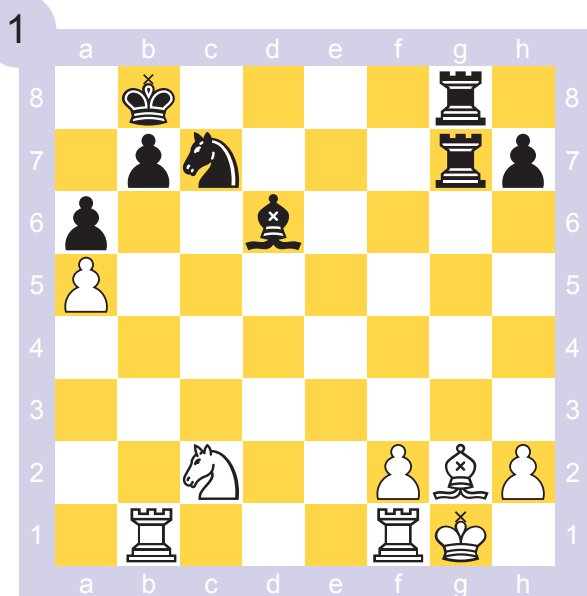
$$\text{Rook} + \text{Rook} > \text{Bishop} + \text{Knight}$$



Indica con flechas las xogadas correctas para aumentar a presión sobre a peza atacada (rodeada cun círculo).



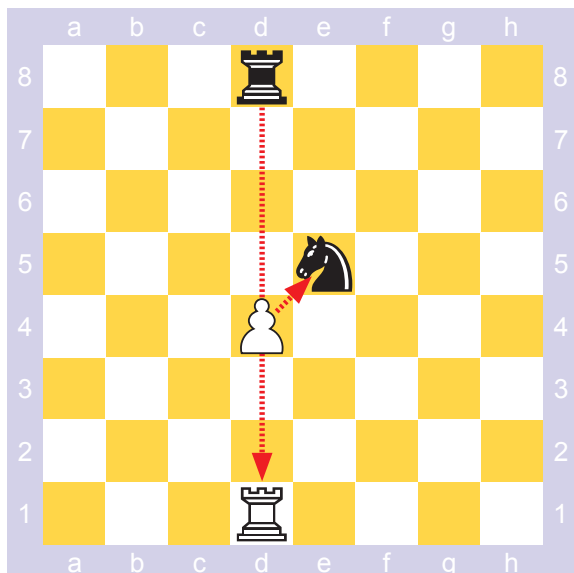
Indica con flechas as xogadas correctas para defender a peza atacada.



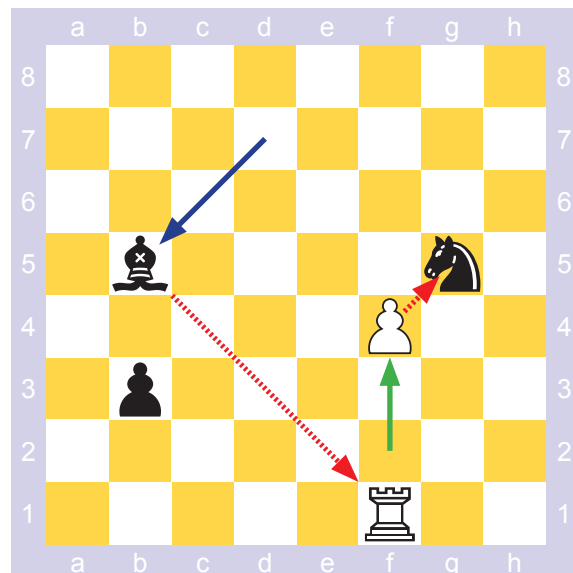


Erros típicos

Evitar capturar unha peza se supón perder puntos

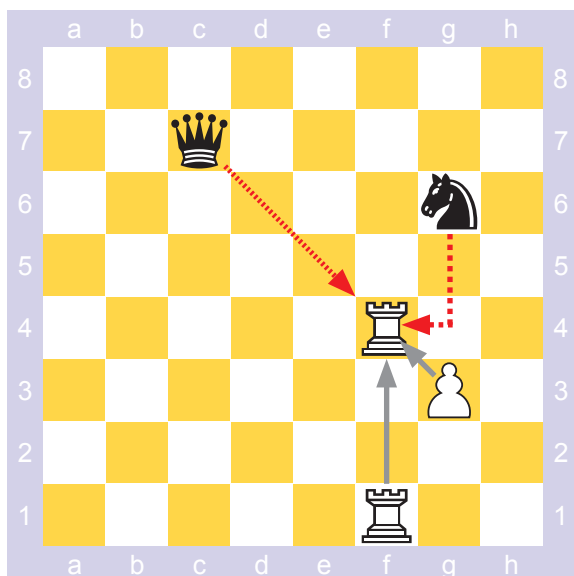


Se o peón captura o cabalo, a torre negra poderá capturar a torre branca.

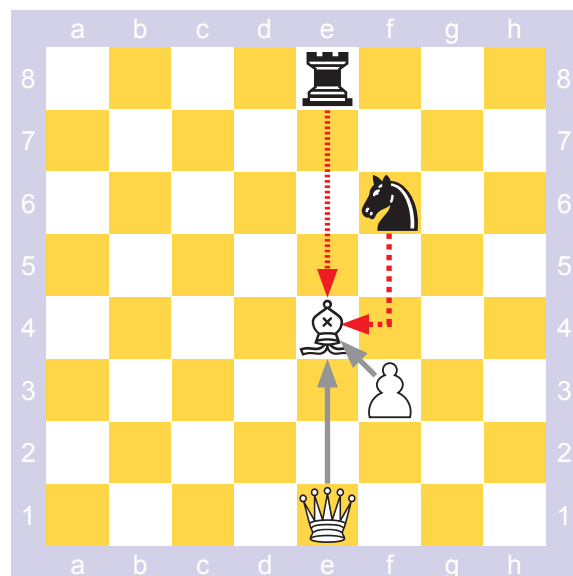


Despois de avanzar o peón, o alfil ameaza a torre. Se as brancas capturan o cabalo, as negras capturan a torre.

Evitar capturar coa peza de maior valor



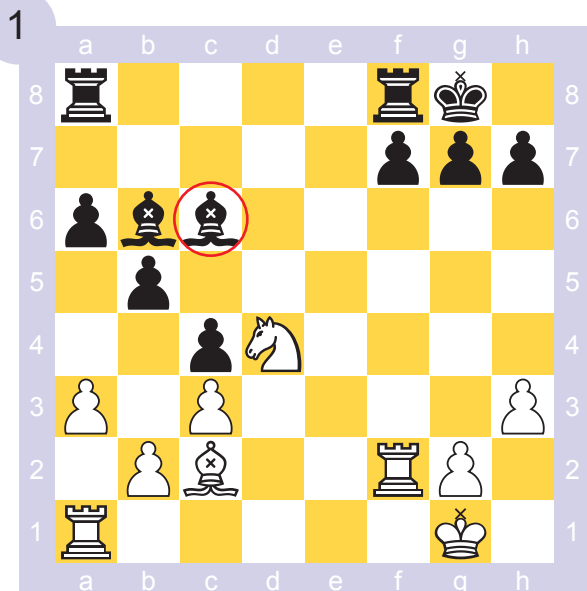
Se as negras só capturan a torre co cabalo, ganarán puntos. Se o fan coa dama, perderán puntos.



Se as negras capturan o alfil co cabalo, as brancas deben capturar co peón. Se o fan coa dama, perderán puntos.

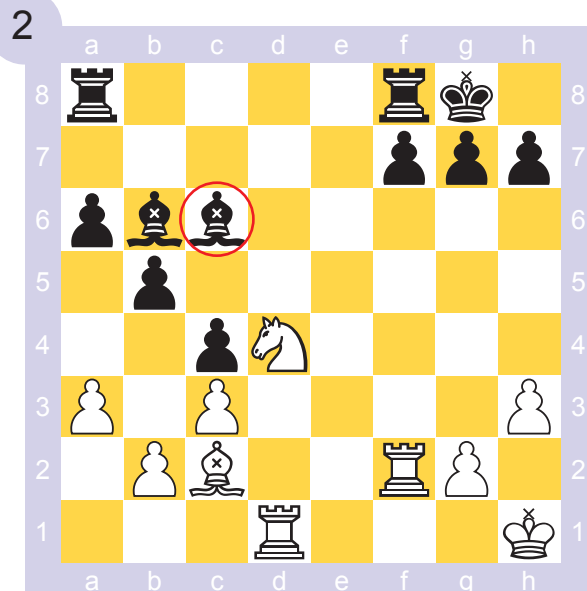


É correcto capturar a peza indicada cun círculo?
Rodea cun círculo a resposta correcta.



Si

Non

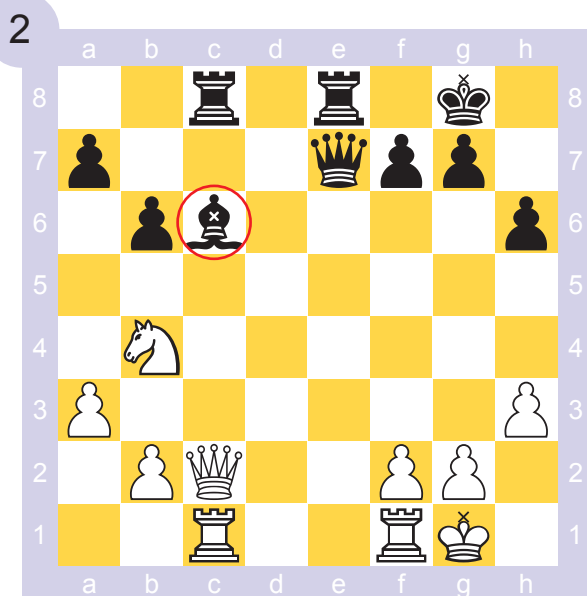
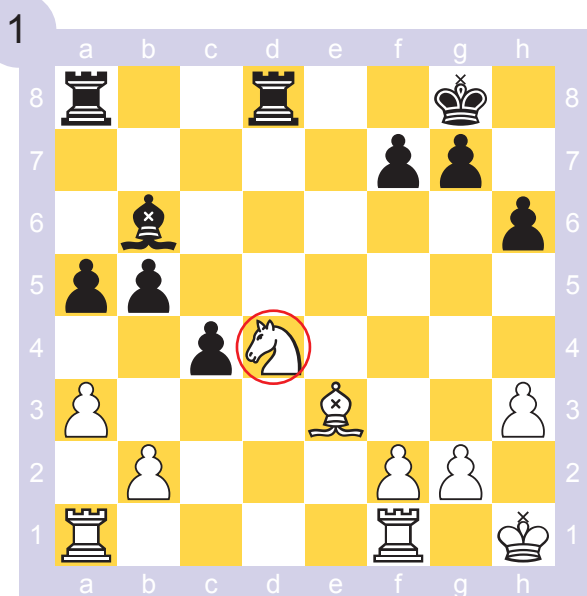


Si

Non



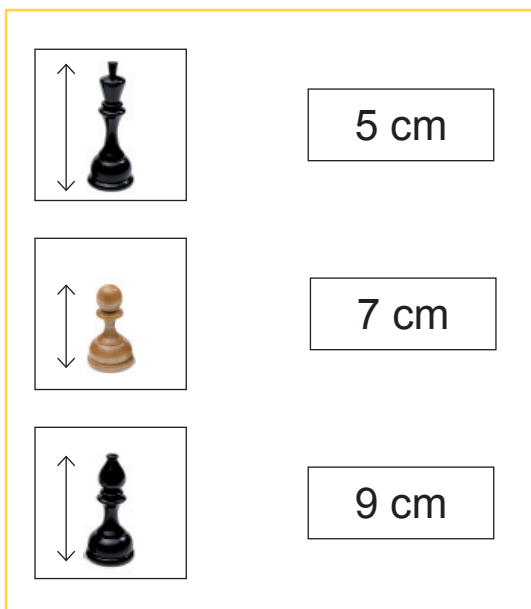
Indica con frechas as xogadas para capturar correctamente a peza indicada cun círculo.



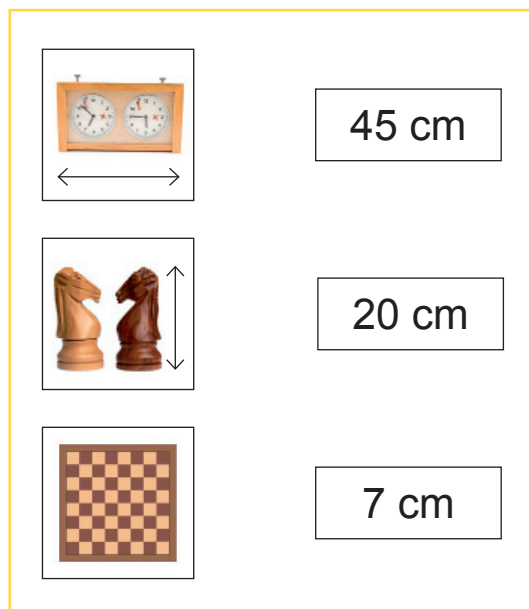


Relaciona as lonxitudes dos obxectos da esquerda coas medidas da dereita.

1

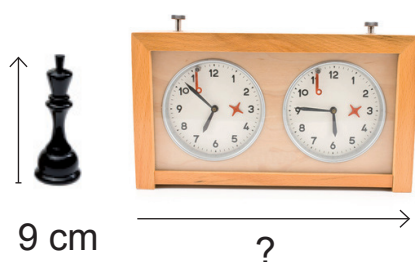


2



Estima a medida dos obxectos da esquerda cos da medida da dereita. Rodea cun círculo a resposta correcta.

1



12 cm

25 cm

70 cm

2



10 cm

45 cm

150 cm



Ordena a enumeración das frases para que o diálogo teña sentido.

1

1

Non, mañá podemos xogar outra vez.

2

Xaque mate! Ganei.

3

Xogamos unha partida de xadrez?

4

Empeza ti que tes as brancas.

5

Volvemos xogar outra partida?

6

Sorteamos a cor das pezas e colocámolas.



Ordena:

2

1

Xenial! Moi boa idea.

2

Toda a xente nos mira os disfraces.

3

Que che parece se o facemos sobre xadrez?

4

Meu pai é deseñador de roupa e axudaranos cos vestidos.

5

Este ano de que nos disfrazaremos para o Carnaval?

6

Quedaron fantásticos!



Ordena:



Realiza as seguintes operacións co valor da pezas.

1

	+	
	5	
	3	
	8	

2

	-	
	5	
	3	
	2	

3

	+	

4

	-	

5

	x	

6

	+	

7

	-	

8

	x	



Despois de facer 30 xogadas nas seguintes partidas, capturáronse as pezas indicadas mediante cambios. Completa as táboas.

1

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

18 > 24
=
<

2

B		N	

>
=
<

3

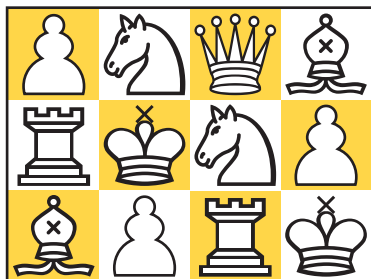
B		N	

>
=
<



Rodea con círculo a peza ou imaxe non repetida en cada taboleiro.

1



2



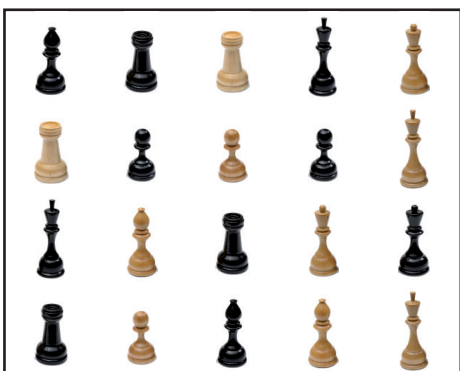
3



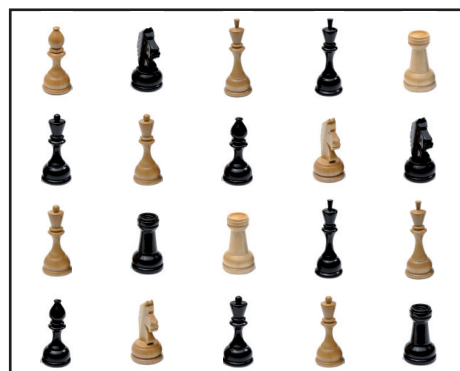
4



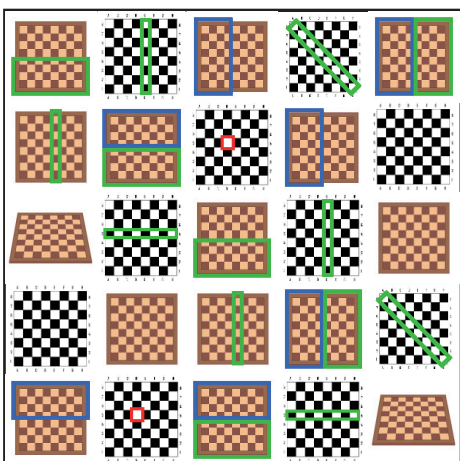
5



6



7



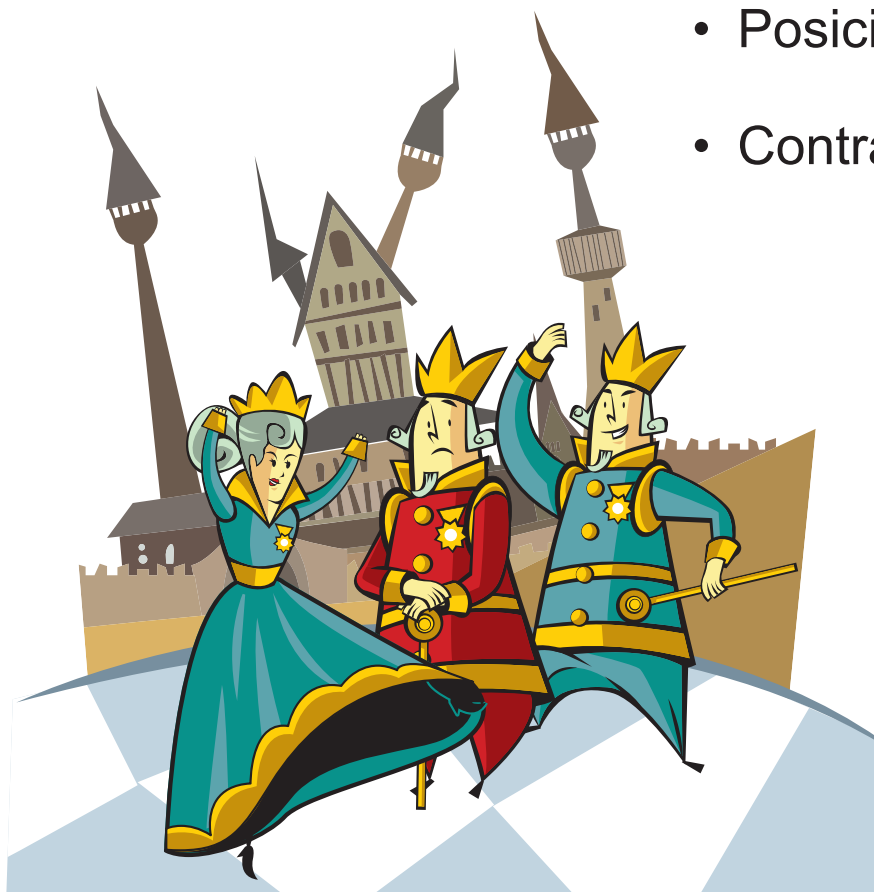
8

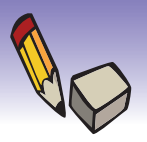


Unidade 4

Mate cunha dama

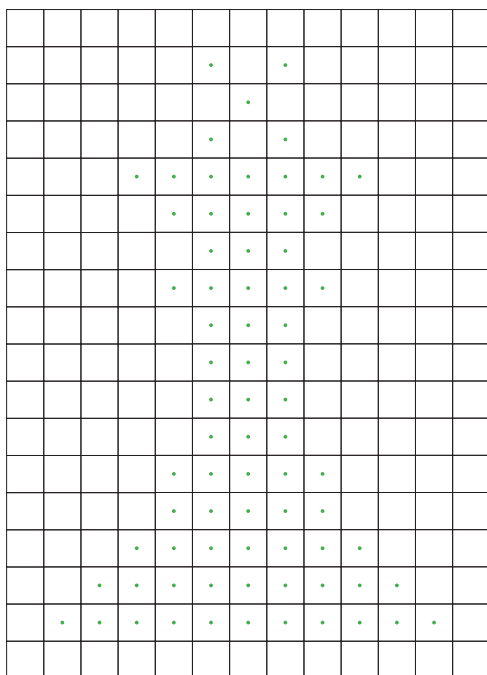
- Posición final de xaque mate
- Posición intermedia
- Contratempos



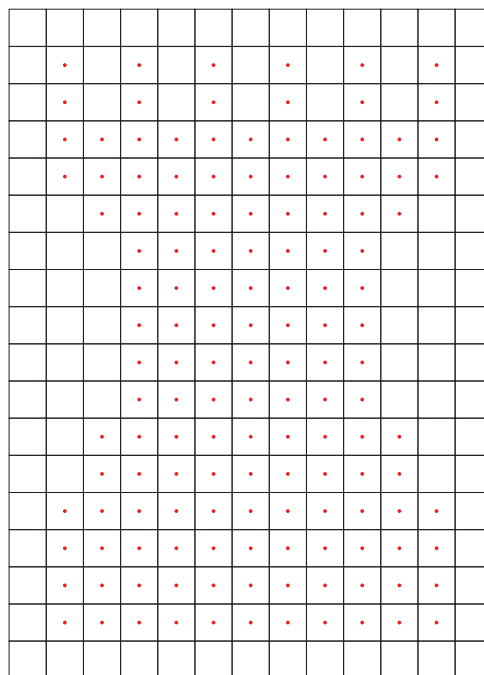


Escrebe o nome da peza de xadrez que resulte de pintar as casas que teñen un punto no seu interior.

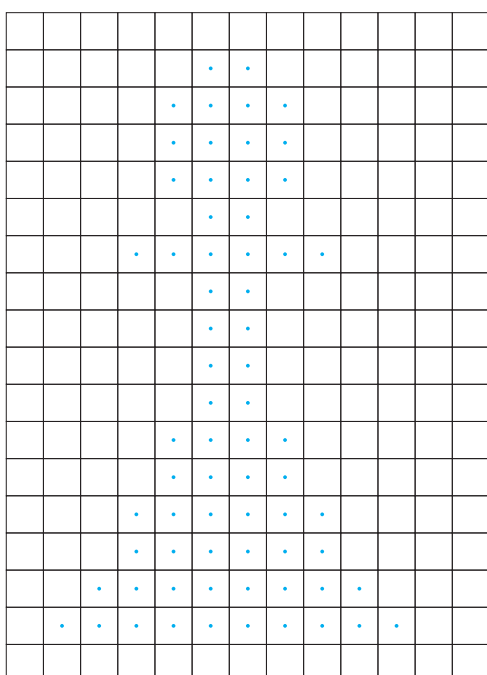
1



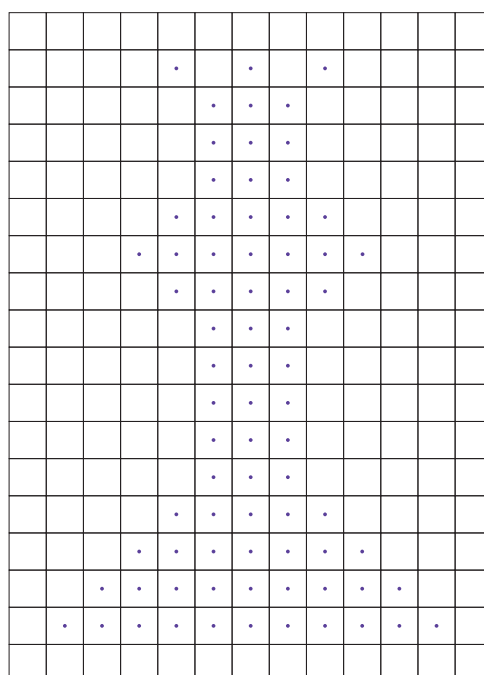
2



3



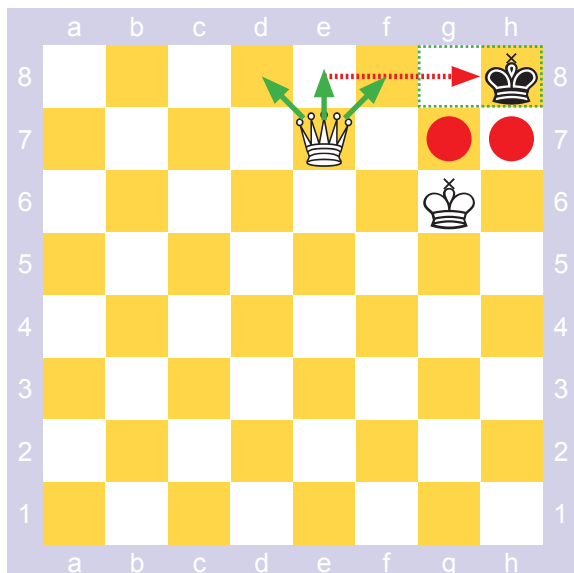
4



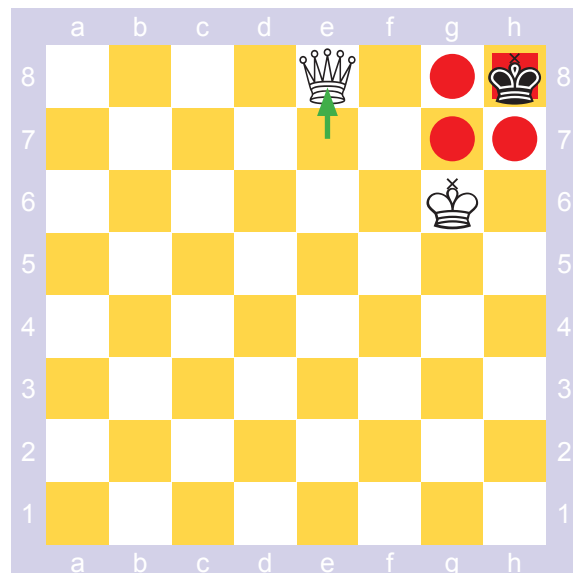


Posición final de xaque mate

Nunha esquina

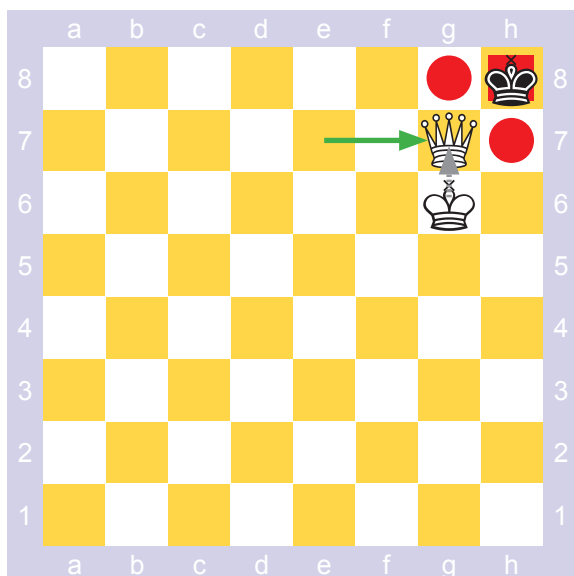


Sempre se lle deben deixar dúas casas ao rei negro para que se poida mover antes de dar xaque mate.

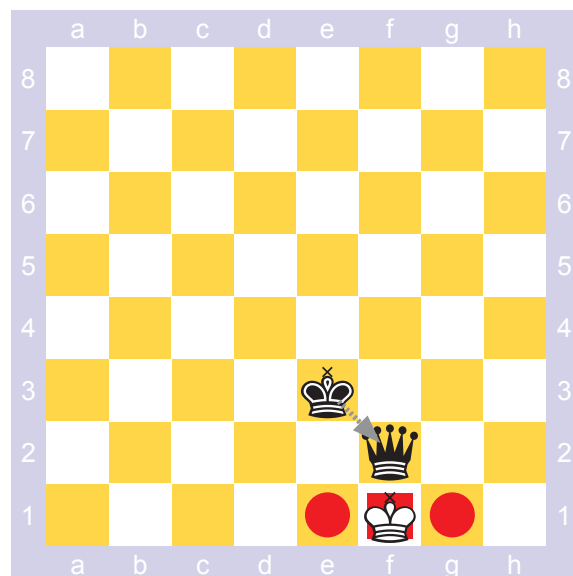


A dama necesita do seu rei para dar xaque mate. Nesta posición, o rei evita que escape o rei adversario.

Dama defendida polo seu rei



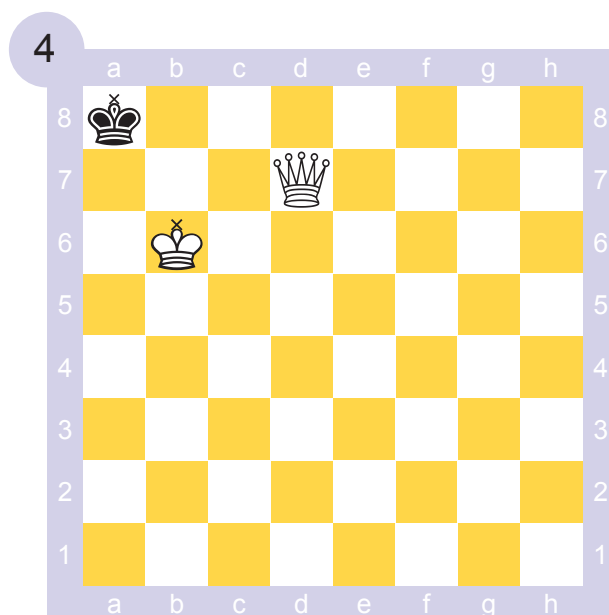
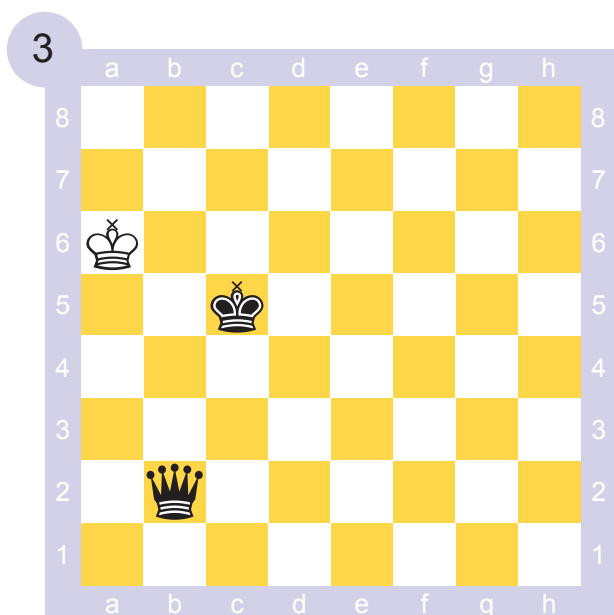
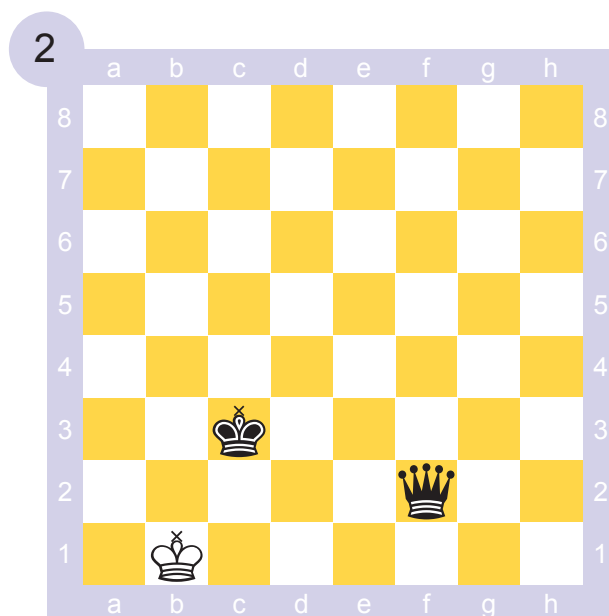
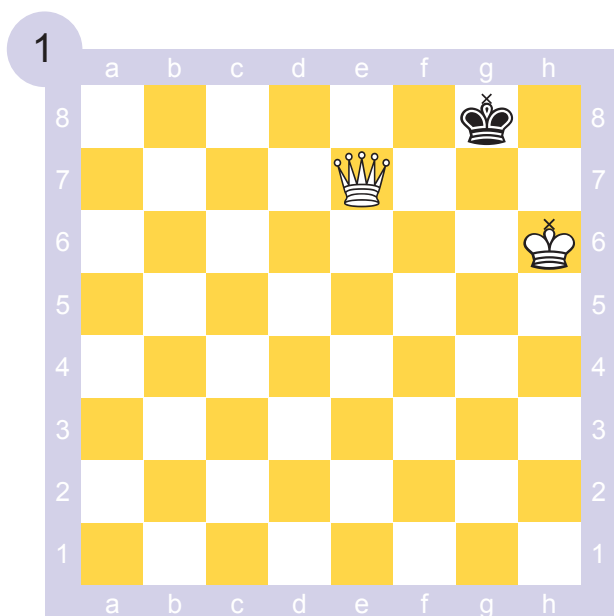
Nesta posición, a dama tamén pode dar mate en g7 ou h7 porque a defende o seu rei.



Aínda que o rei branco non estea nunha esquina, a dama negra dálle mate porque está defendida polo seu rei.



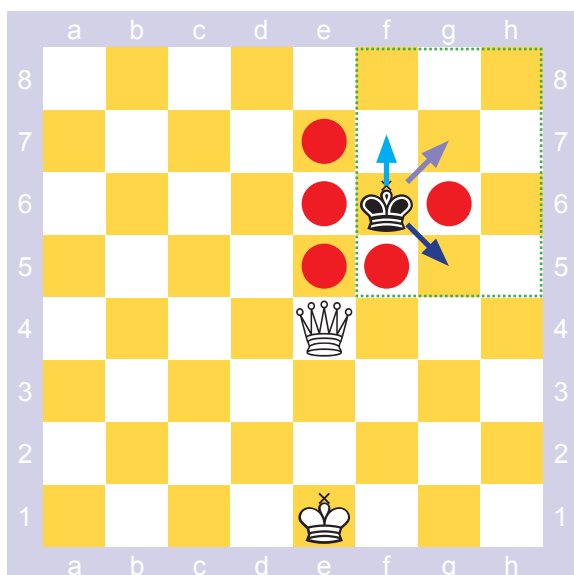
Indica con flechas las xogadas correctas para dar xaque mate.



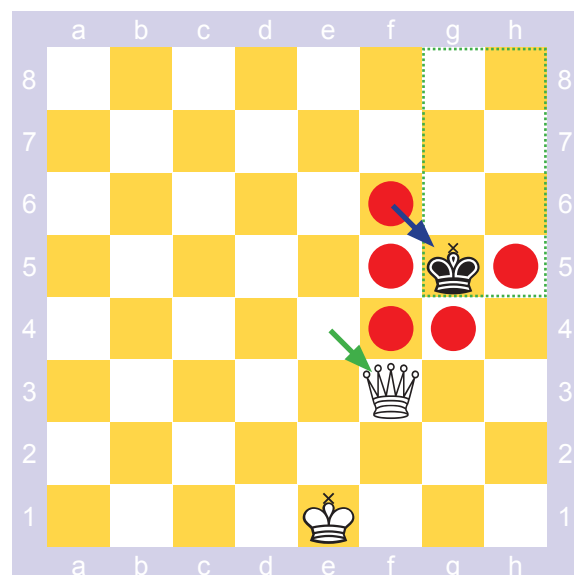


Posición intermedia

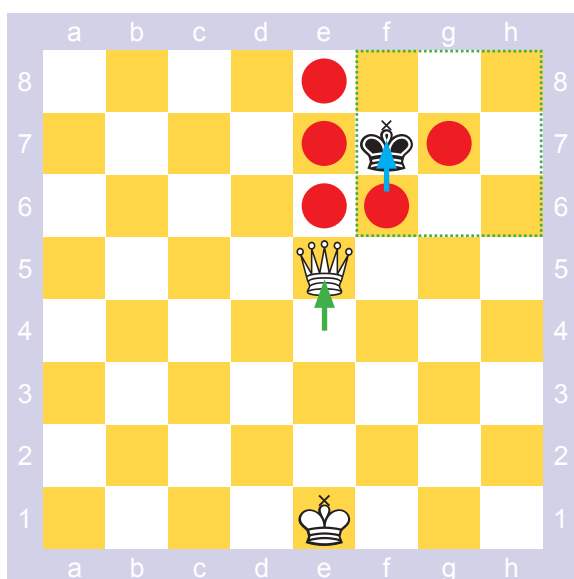
A dama débese situar a un salto de cabalo do rei adversario.



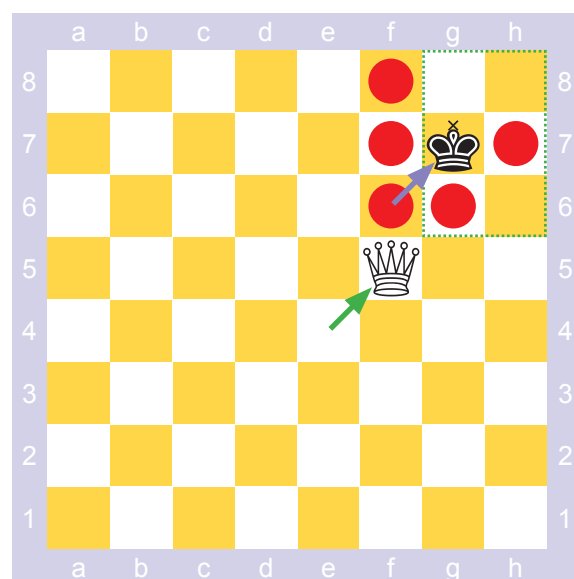
Soamente coa dama se pode acurralar o rei nunha fila ou columna exterior. O rei negro ten tres xogadas.



Neste primeiro caso, o rei negro disporá dunha columna menos para moverse.



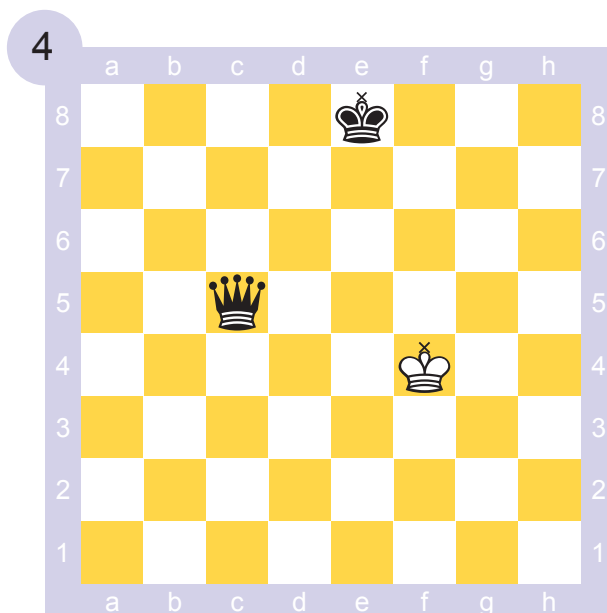
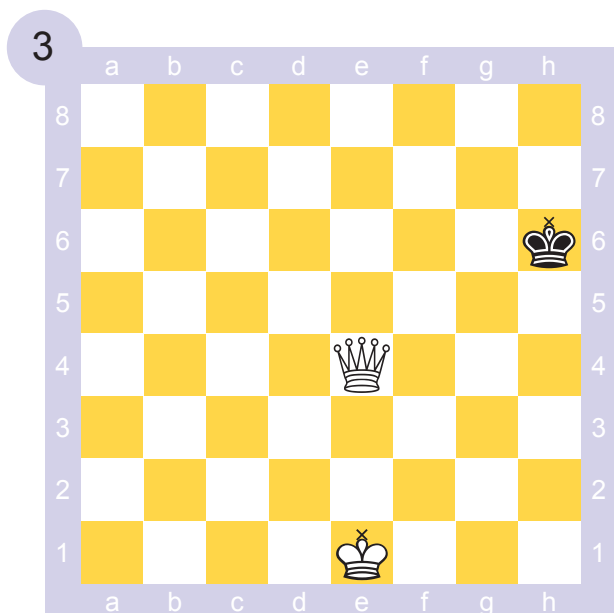
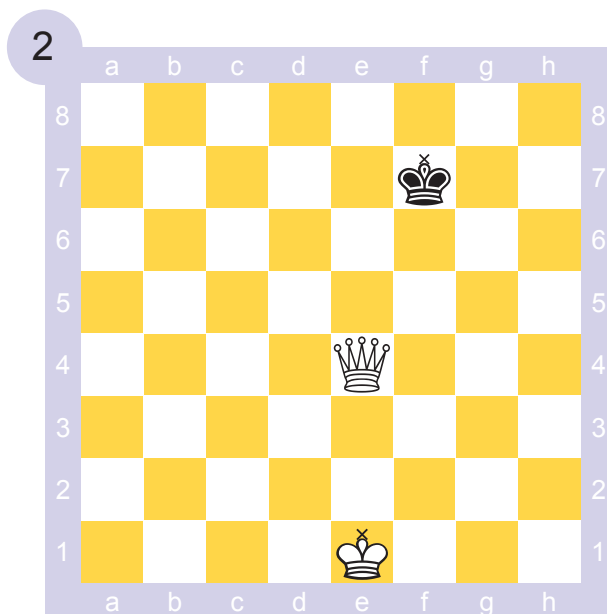
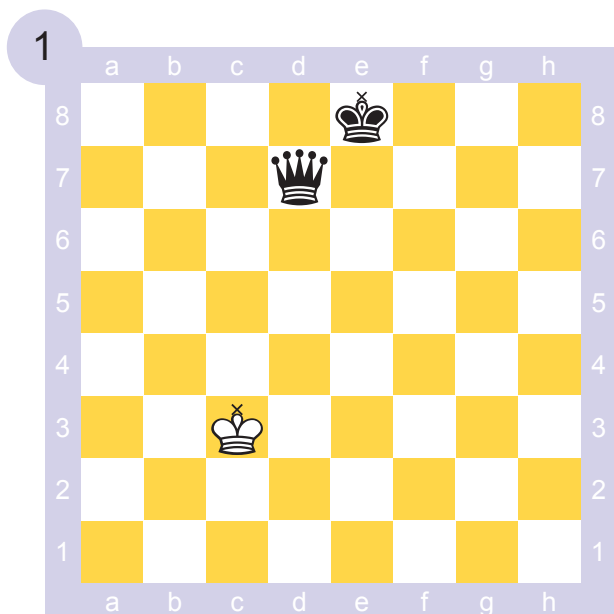
Neste segundo caso, o rei negro disporá dunha fila menos para moverse.



Neste terceiro caso, o rei negro disporá dunha fila e unha columna menos para moverse.



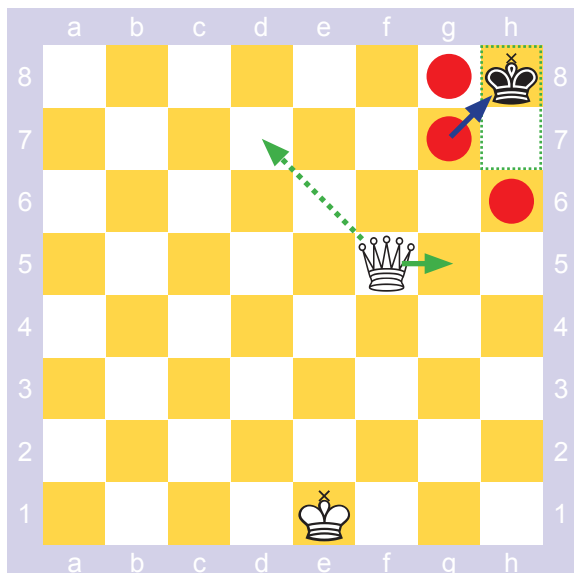
Indica con flechas las xogadas correctas que realiza a dama para obligar o rei a retroceder.



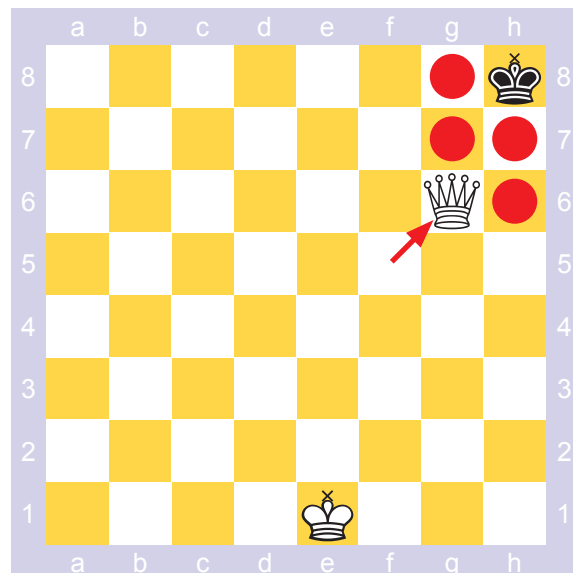


Contratempos

Se o rei se coloca nunha esquina

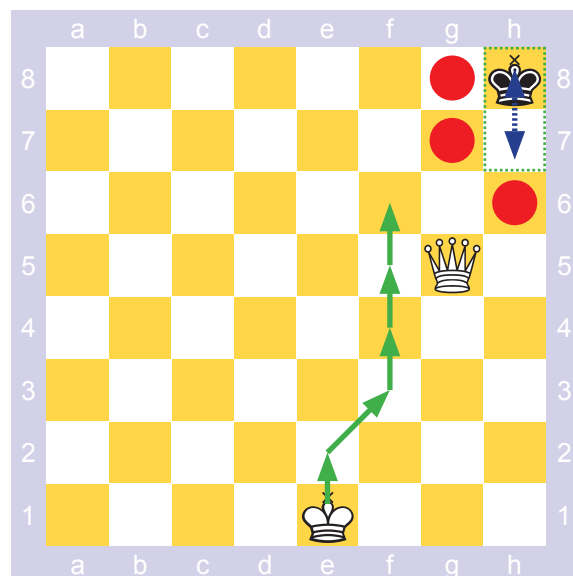
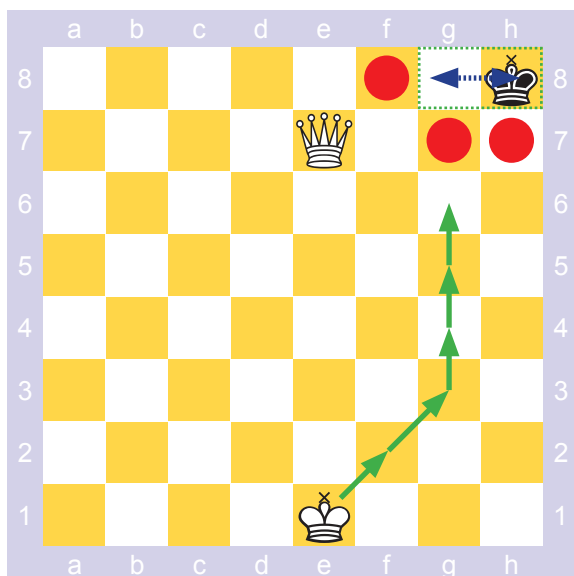


A dama debe deixar polo menos dúas casas sen ameazar nunha fila ou columna exterior para que o rei adversario poida moverse.



Débese evitar colocar a dama a salto de cabalo porque se afoga o rei adversario.

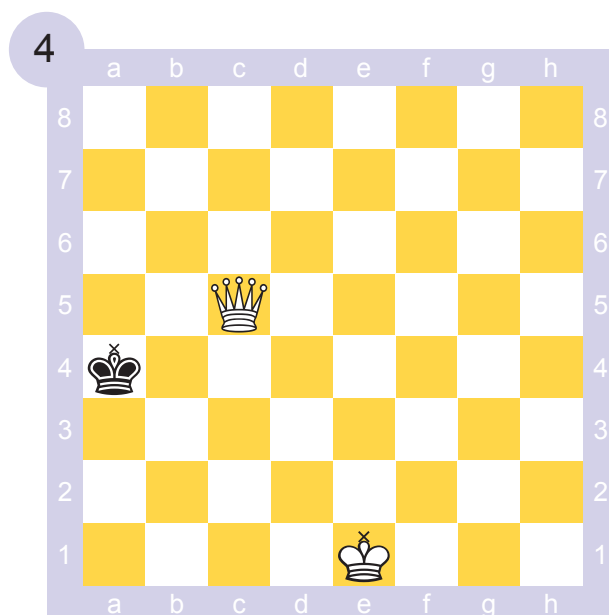
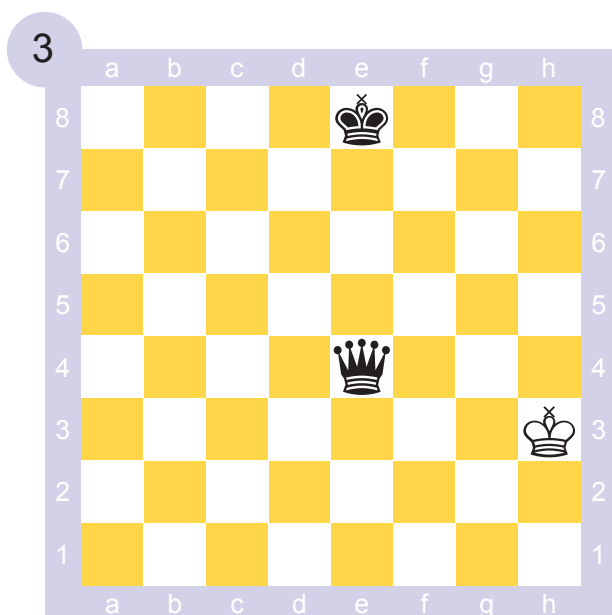
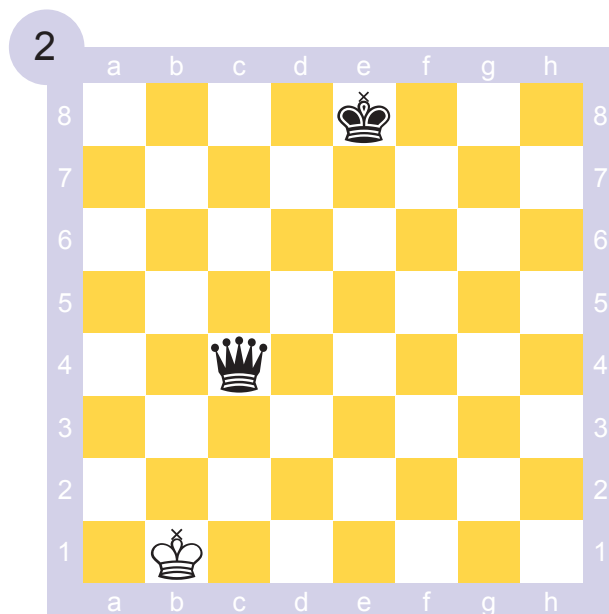
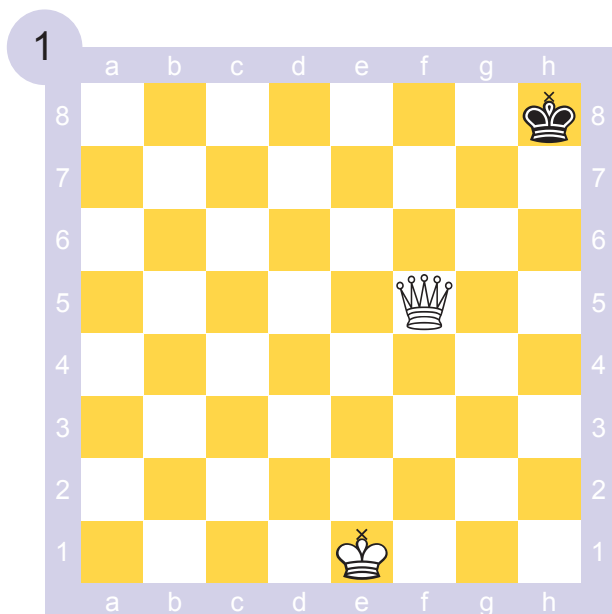
Cando o rei queda encerrado nunha esquina



Avánzase o rei branco ata acadar unha posición final de mate, xa explicada na páxina 47. Cada unha destas dúas posicións deriva das superiores, en función de se se acurrala nunha fila ou columna.

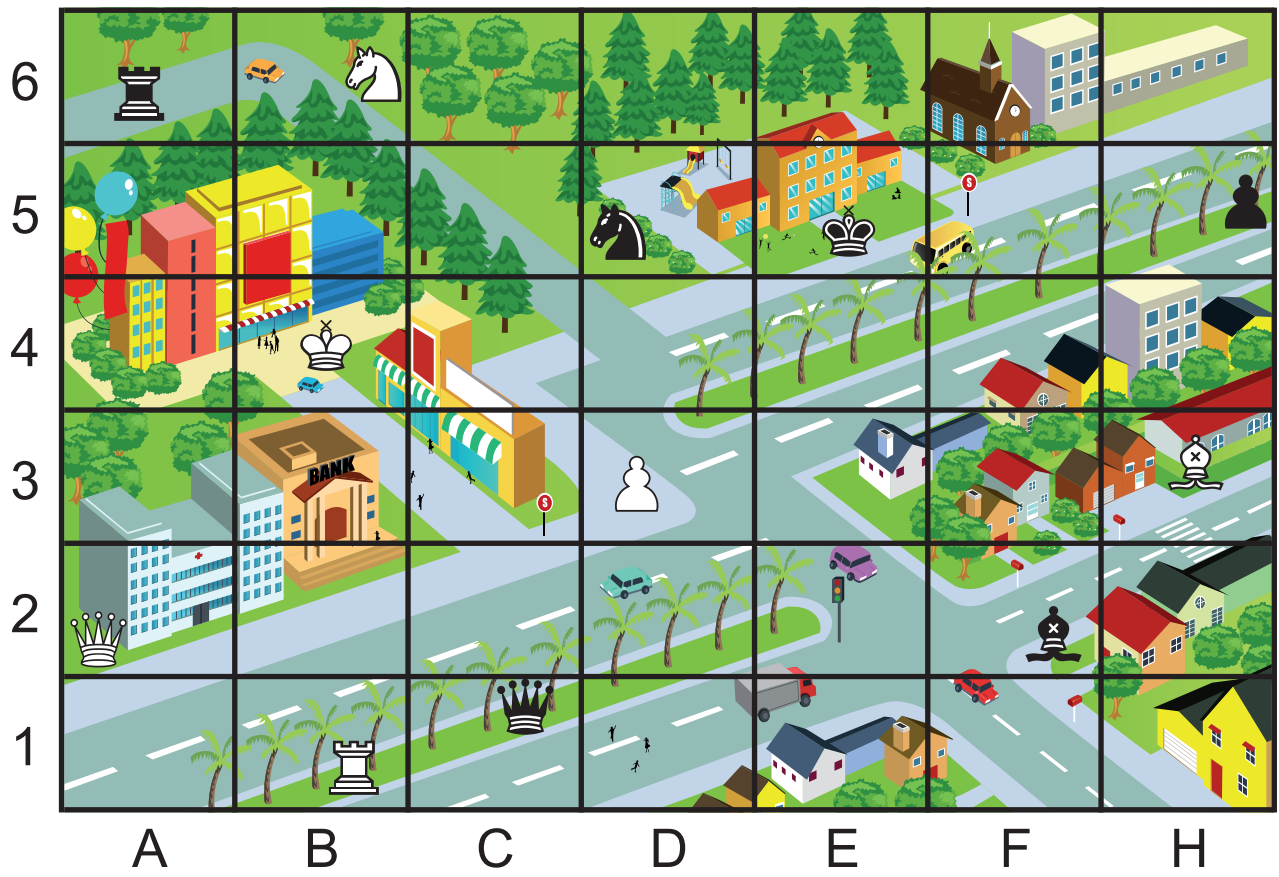


Indica con flechas as xogadas correctas que realiza a dama para que o rei quede acurralado nunha fila ou columna exterior.





Escreve as coordenadas onde se encontram situadas as peças de xadrez no plano.



E 5					



Relaciona con frechas cada imaxe destes xogos de taboleiro coa descrición máis idónea.



1

1

Xogo entre dúas persoas. Cada xogador ten 16 pezas iguais. Para ganar débense capturar todas as do adversario.



2

2

Xogo con catro saídas. Cada xogador ten catro fichas da mesma cor. Trátase de facelas chegar á casa central coa axuda dun dado.



3

3

Xogo entre dúas persoas. Cada xogador ten 16 pezas que se moven sobre un taboleiro de 64 casas. Gánase dando xaque mate.



Relaciona con frechas cada imaxe coa descrición máis idónea.



1

1

As partidas de xadrez sobre taboleiros xigantes son seguidas con entusiasmo por moitas persoas.



2

2

O xadrez é un xogo que facilita pasar un anaco divertido en familia.



3

3

A práctica do xadrez permítelle á xente maior manter a mente en boa forma.



Completa as seguintes series numéricas con pezas de xadrez.

As pezas recortables encóntranse na última páxina do libro.

2

4

6

1

2

3



Completa as seguintes táboas de multiplicar con pezas de xadrez.

X	1	2	3	4	5	6
2						
3						
5						



Rodea cun círculo as palabras da dereita que representen unha imaxe da esquerda, e viceversa.

1



peón negro

alfil branco

rei branco

cabalo negro

torre negra

dama branca

2



torre branca

rei negro

cabalo negro

alfil branco

dama branca

peón negro

3



taboleiro

rei negro

torre negra

dama branca

cabalo branco

pezas negras

4



casa

pezas brancas

alfil negro

2 reis

2 torres

taboleiro

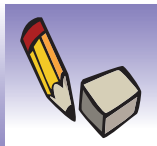
columna

torre negra

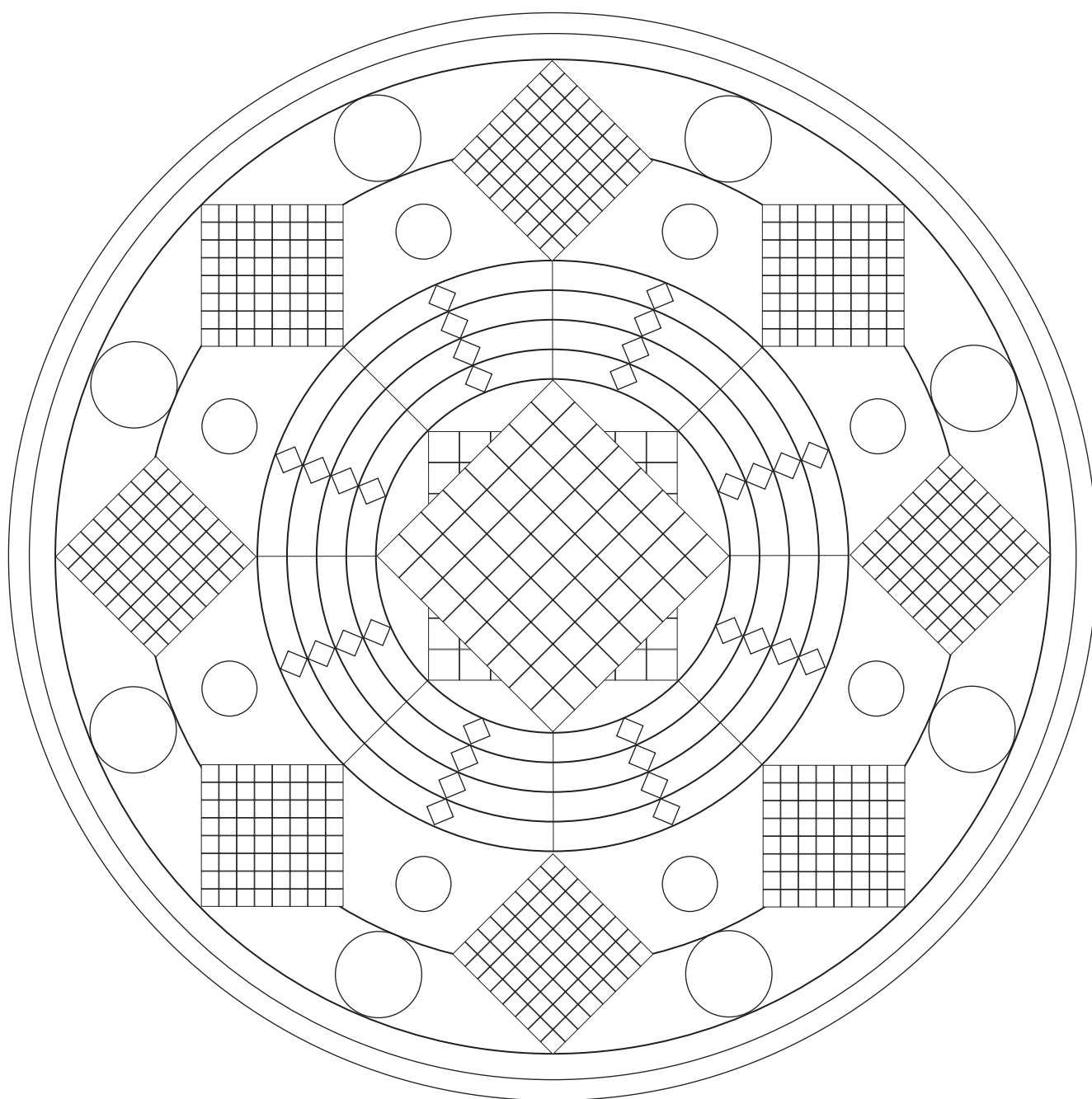
A dobre ameaza

- Tipos
- Con que pezas?
- Observacións





Pinta o debuxo coas cores que máis che gusten.



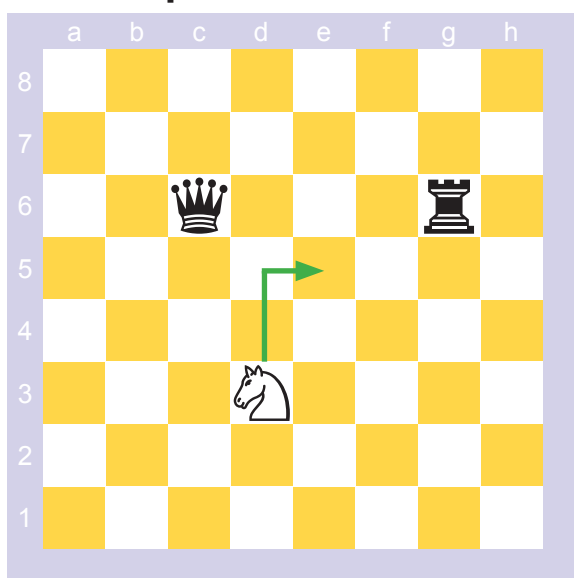
Estes tipos de debuxos denomínanse **mandalas**. Consisten nunha serie de formas xeométricas concéntricas organizadas en diversos niveis visuais. As formas básicas máis utilizadas son círculos, triángulos, cadrados e rectángulos.



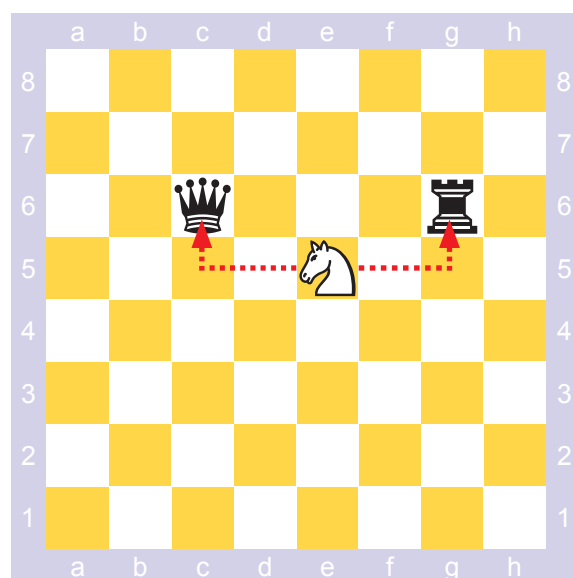
Tipos de dobre ameaza

Cando se atacan dúas pezas á vez coa mesma peza.

Sen xaque

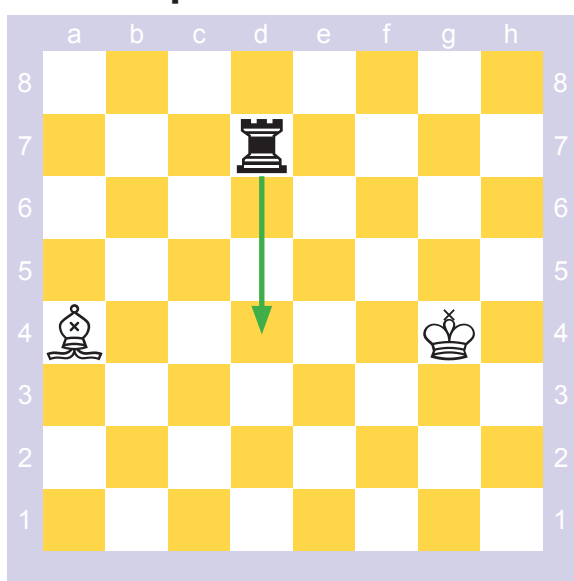


O cabalo ataca dúas pezas á vez.

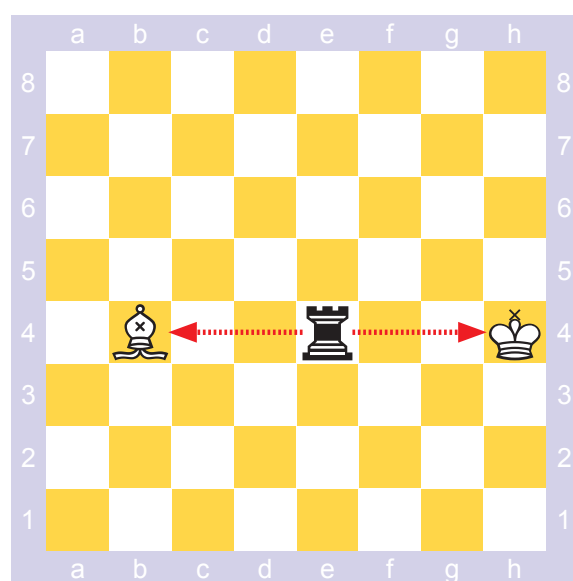


Cando as negras moven a peza de maior valor, captúrase a outra peza.

Con xaque



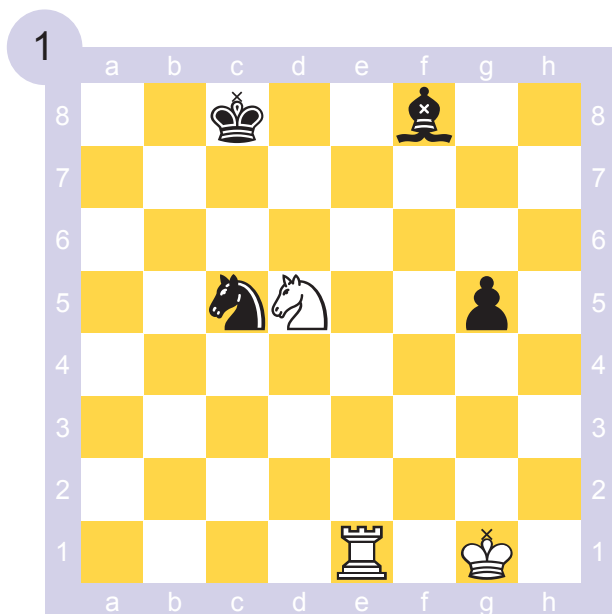
A torre dálle xaque ao rei e tamén ataca outra peza.



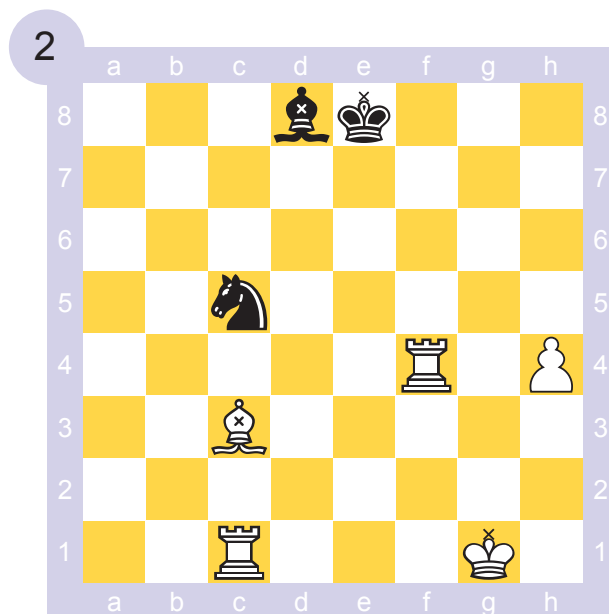
Cando se move o rei, captúrase a outra peza.



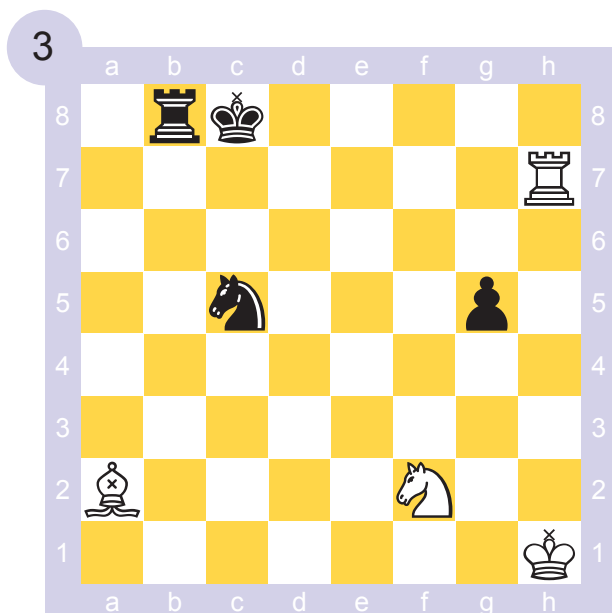
Indica con frechas as xogadas para realizar unha dobre ameaza.



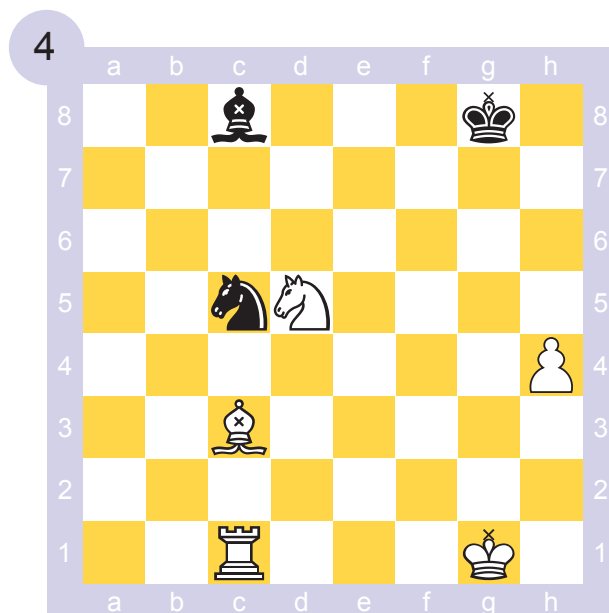
Xogan brancas



Xogan negras



Xogan negras



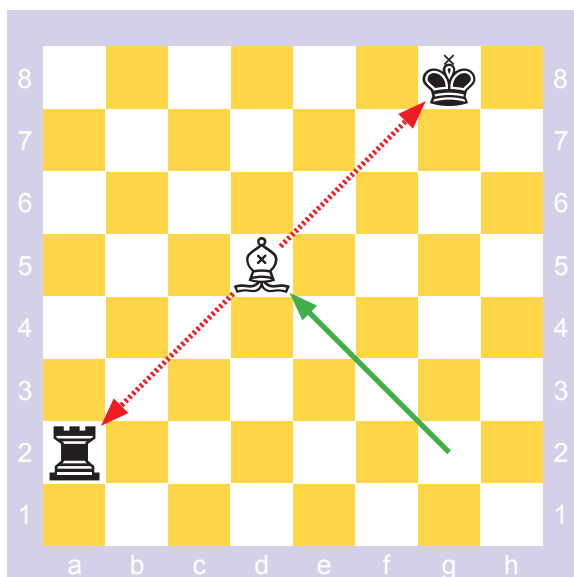
Xogan brancas



Con que pezas?

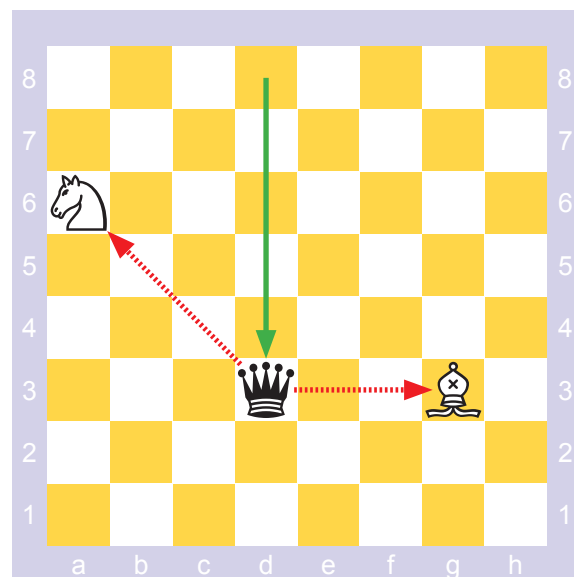
Todas as pezas poden realizar dobres ameazas. Co cabalo e a torre xa se amosaron na páxina 59.

Alfil



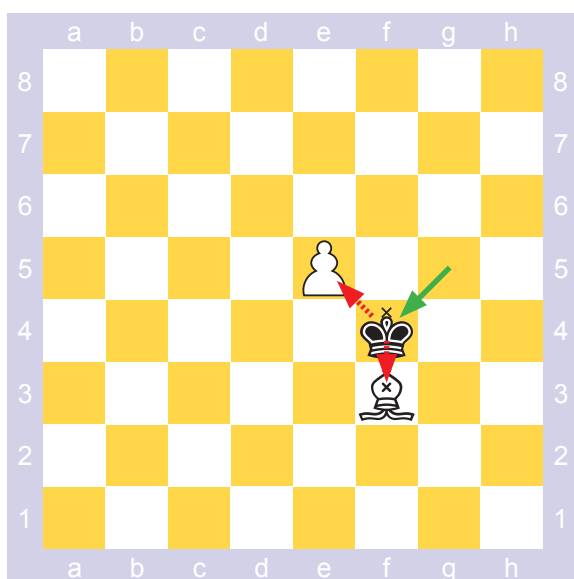
O alfil pode ameazar só polas diagonais.

Dama



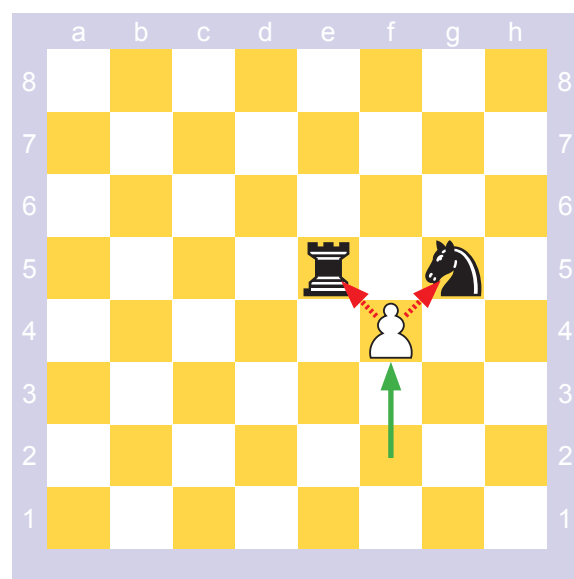
A dama pode ameazar por diagonais, filas e columnas.

Rei



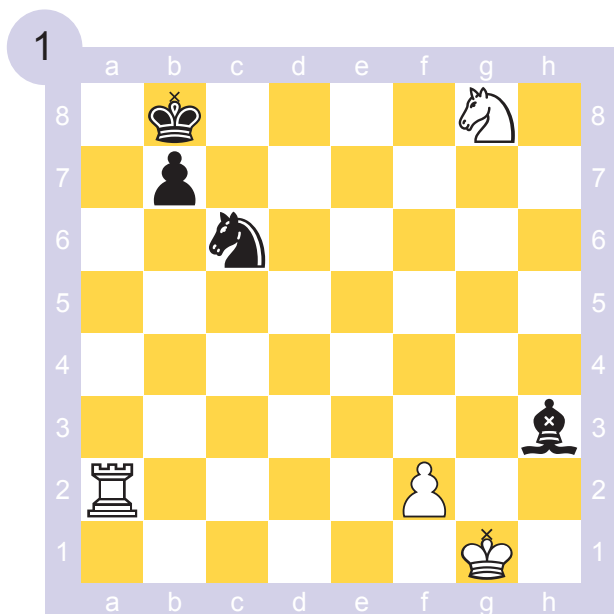
O rei e o peón son as pezas con menor capacidade para realizar dobres ameazas.

Peón

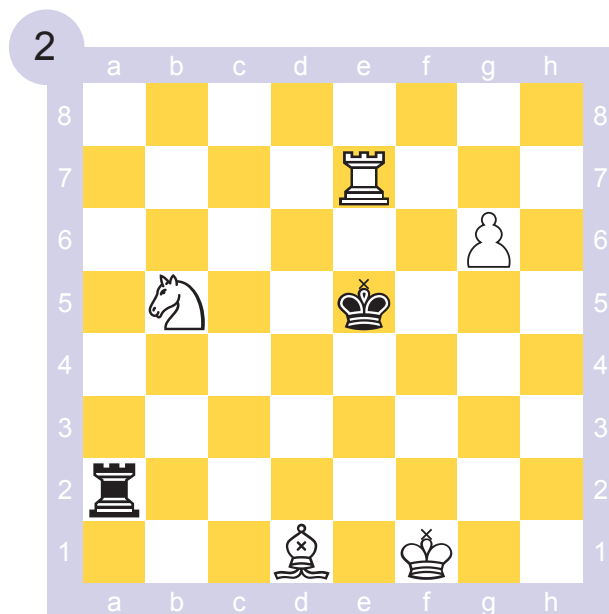




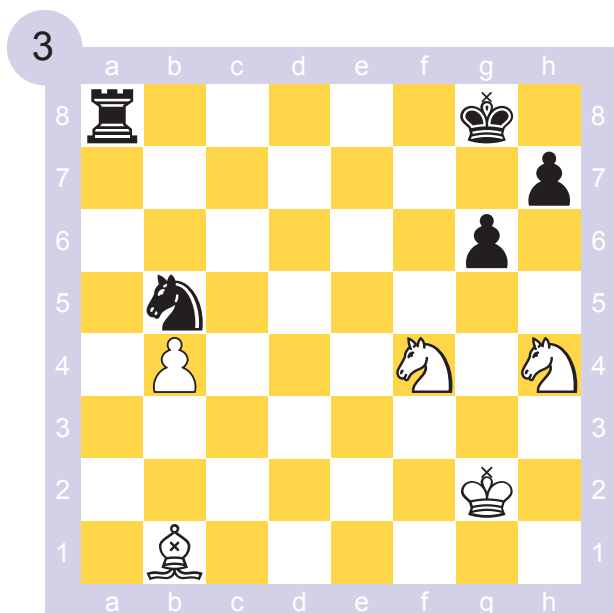
Indica con flechas as xogadas para realizar unha dobre ameaza.



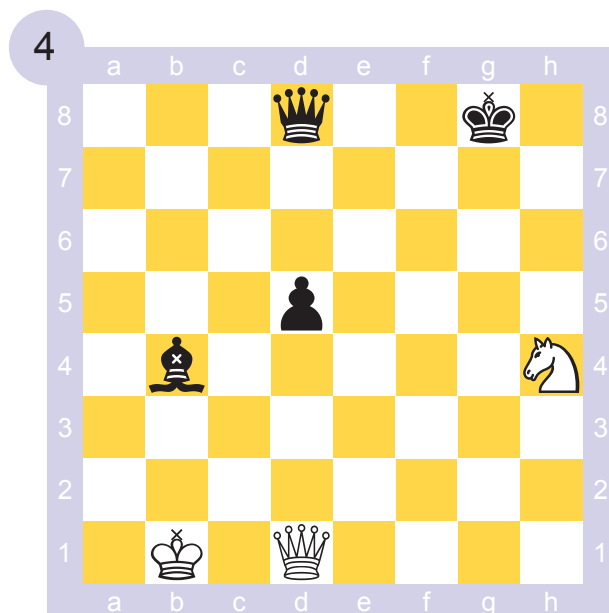
Xogan negras



Xogan negras



Xogan negras

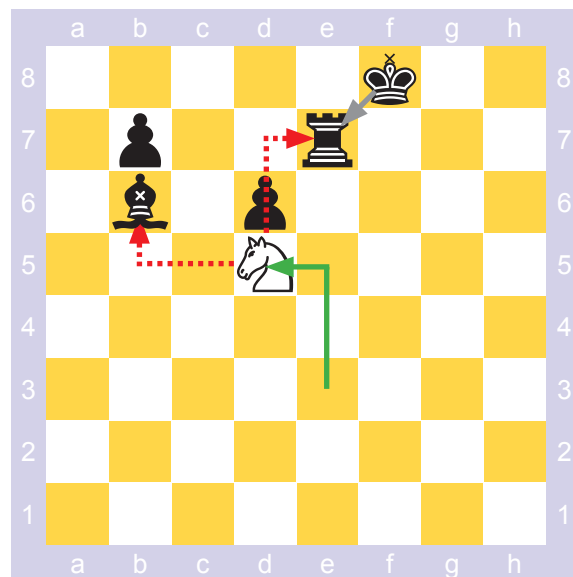
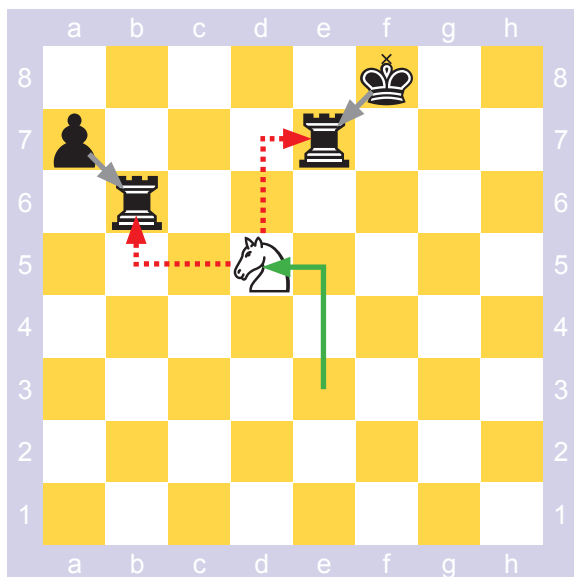


Xogan brancas



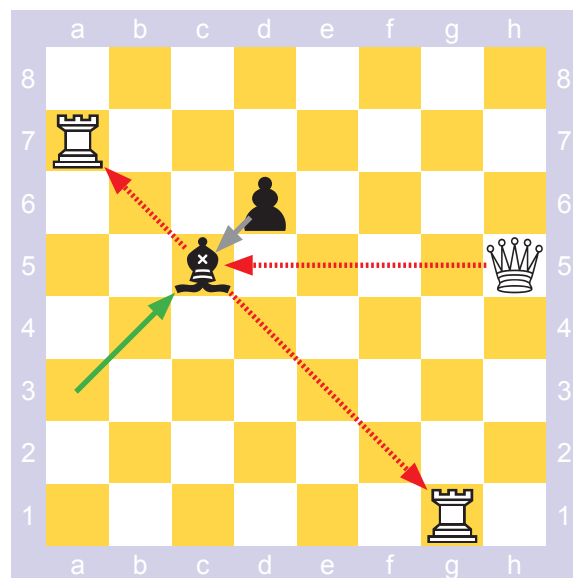
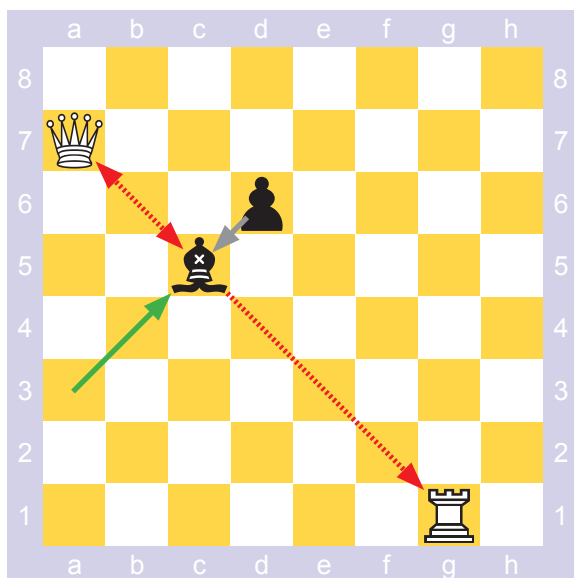
Observacións

Coas pezas atacadas defendidas



Para conseguir ganar puntos, a peza atacante debe ter menor valor ca as pezas atacadas e defendidas.

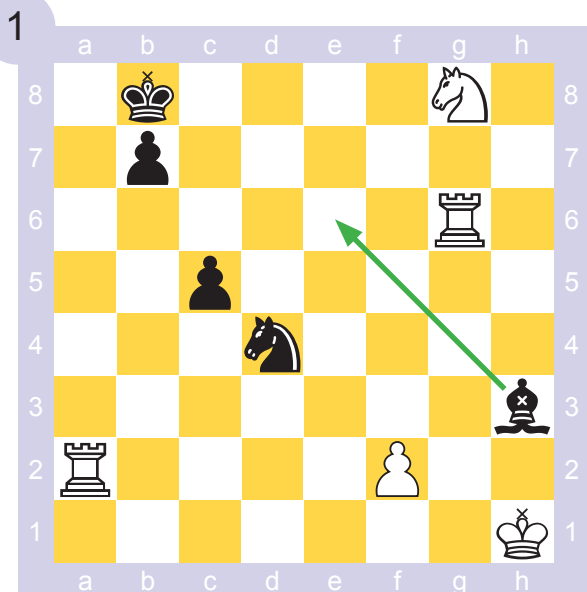
Coa peza atacante defendida



Non importa se a peza atacante está ameazada por unha peza do adversario de maior valor.

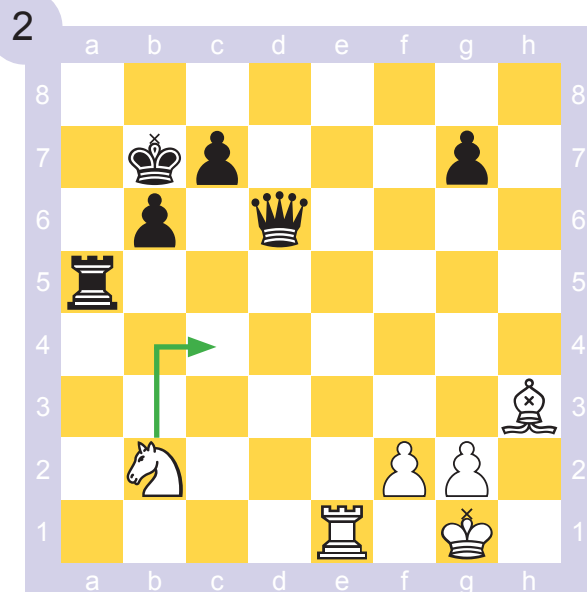


Indica se as seguintes xogadas son unha dobre ameaza efectiva. Rodea cun círculo a resposta correcta e, en caso negativo, indica o motivo.



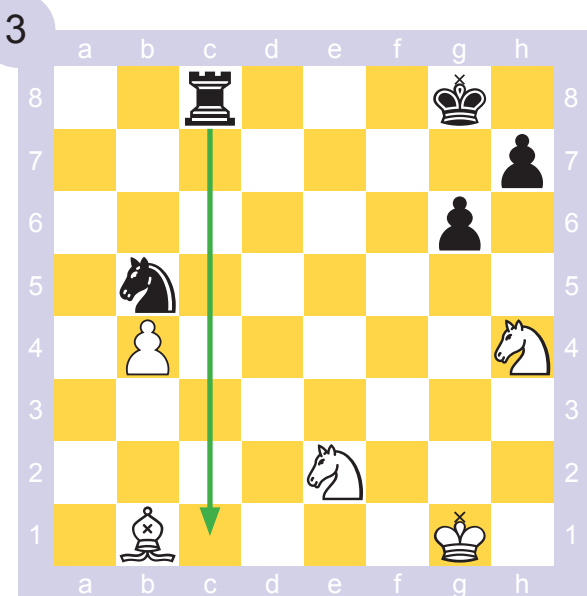
Si Non

- A** Unha peza atacada ten igual valor e está defendida.
- B** A peza atacante pode ser capturada.



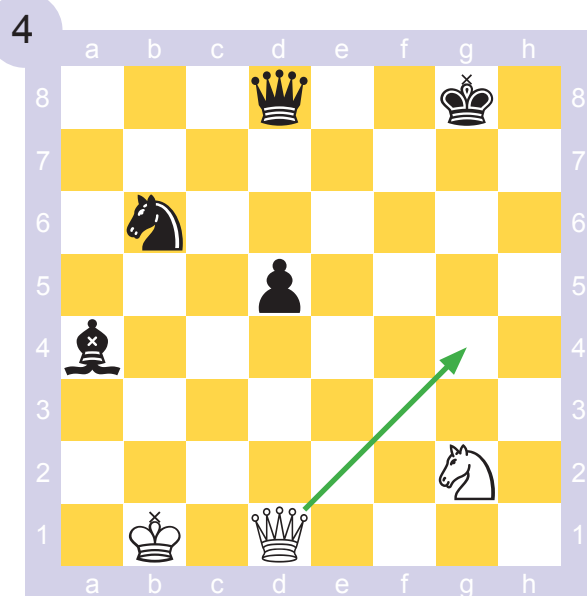
Si Non

- A** Unha peza atacada ten menor valor e está defendida.
- B** A peza atacante pode ser capturada.



Si Non

- A** Unha peza atacada ten menor valor e está defendida.
- B** A peza atacante pode ser capturada.



Si Non

- A** Unha peza atacada ten menor valor e está defendida.
- B** A peza atacante pode ser capturada.



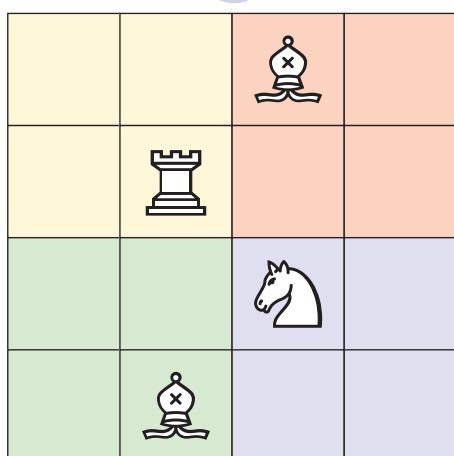
Resolve os seguintes sudokus 4x4 con pezas de xadrez.

En todas as casas debes colocar unha peza de xadrez das indicadas ao pé do taboleiro.

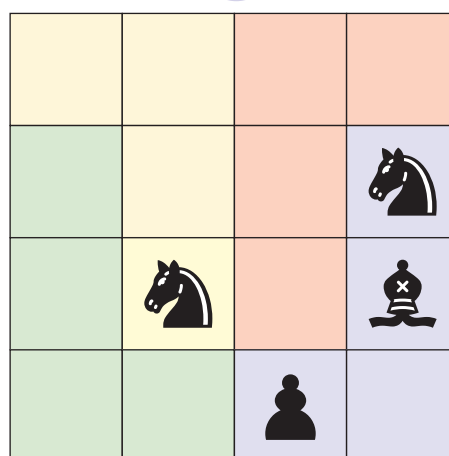
Dúas pezas iguais non poden estar na mesma fila, columna ou en casas da mesma cor.

As pezas recortables encóntranse na última páxina do libro.

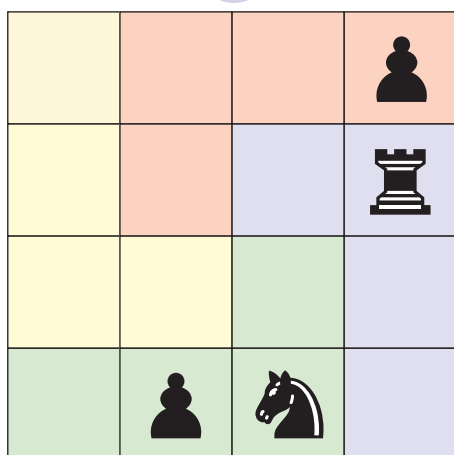
1



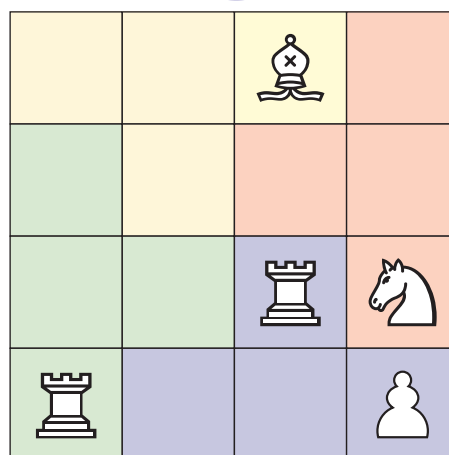
2



3



4





Relaciona as viñetas co tipo de frase utilizada mediante frechas.



1

Interrogativa

2

Exclamativa

3

Enunciativa



Relaciona os diálogos coas frases mediante frechas.



1

Xogamos ao xadrez!

2

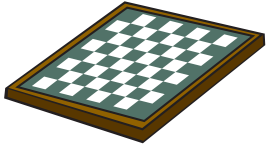
Xogamos ao xadrez.

3

Xogamos ao xadrez?



Observa o prezo destes obxectos e responde as seguintes preguntas.

		
15 €	9 €	42 €

1 Canto custa un xogo de xadrez?

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

2 Canto custa un xogo de xadrez e un reloxo?

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

3 Canto custan 10 xogos completos de xadrez (taboleiro, pezas e reloxo)?

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

4 Que custa máis, 5 taboleiros ou un reloxo?

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

Que custa máis, 5 taboleiros ou 3 xogos de pezas?

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



Observa que sobre cada continente hai unha peza de xadrez. Relaciona cada silueta do continente co seu nome e coa peza de xadrez.



África



América do Norte



América do Sur



Asia



Europa

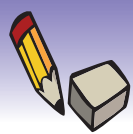


Oceanía

Mate cunha torre

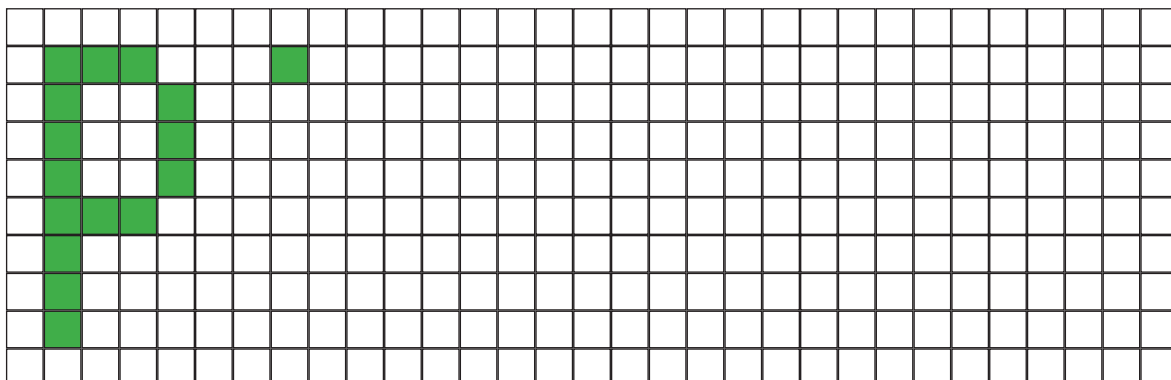
- Posición final de xaque mate
- Posición intermedia
- Contratempos



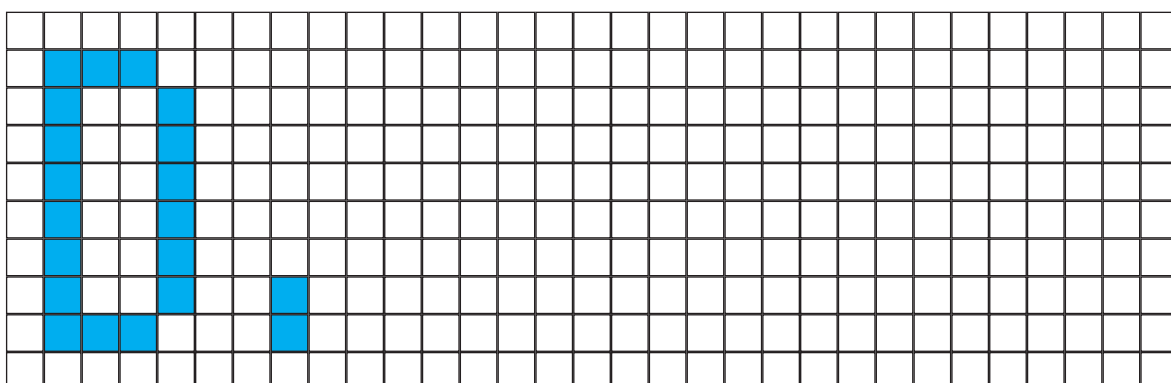


Continúa as cenefas seguintes, para que apareza o nome das pezas de xadrez que teñen algún movemento en diagonal.

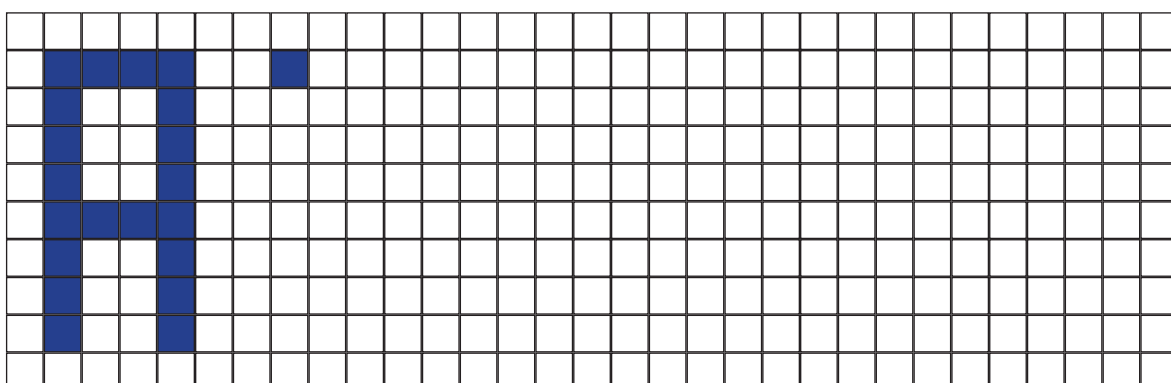
1



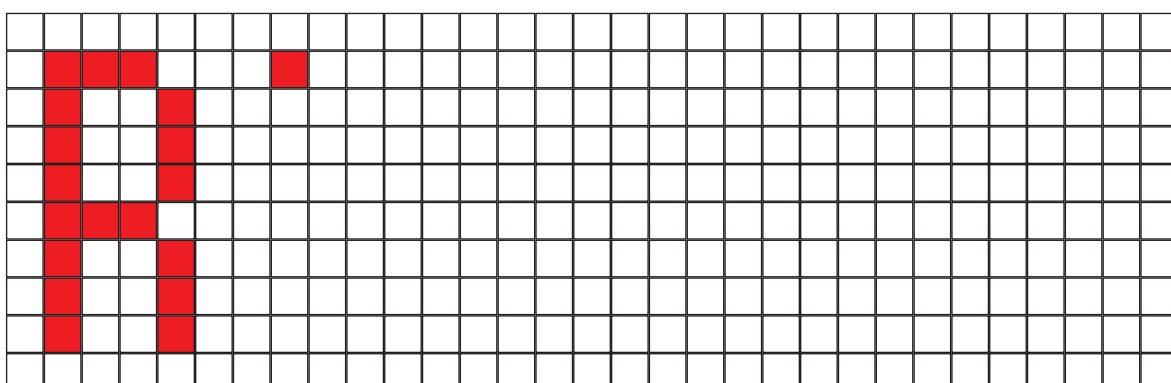
2



3



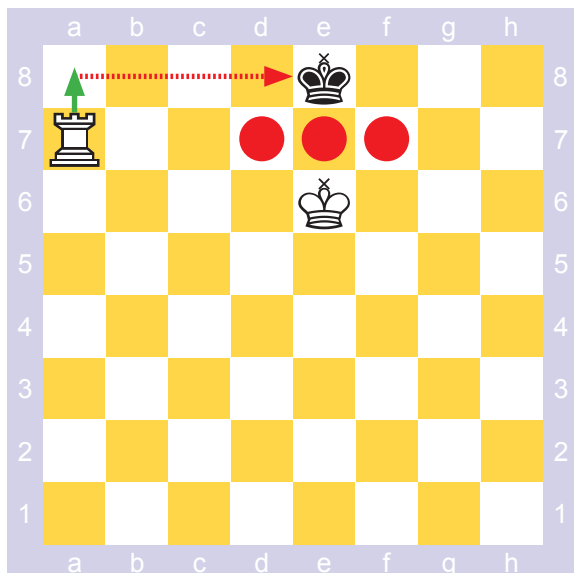
4



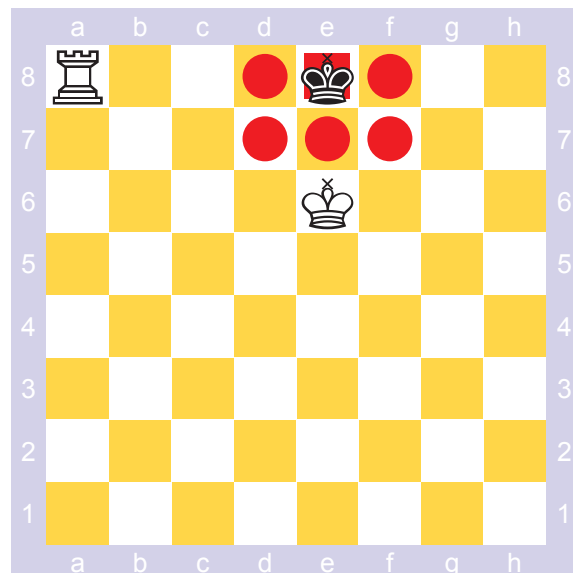


Posición final de xaque mate

Mate na fila 8

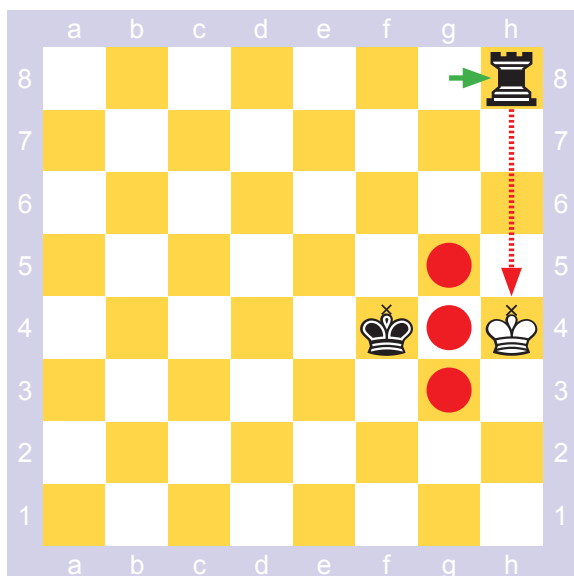


O rei na sexta fila e en fronte do outro rei evita que escape.

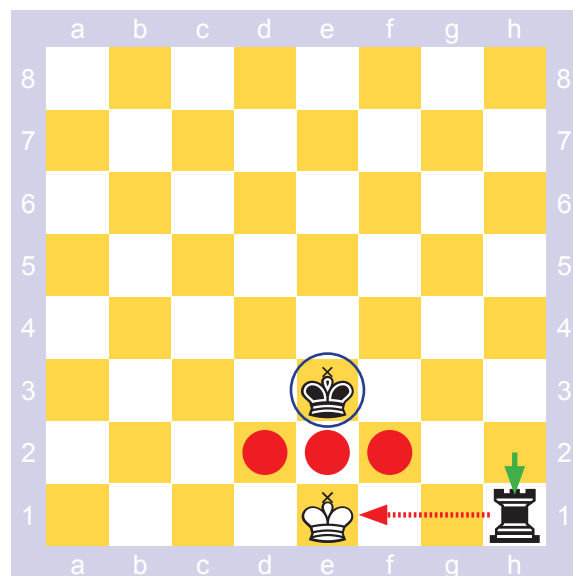


A torre, ao avanzar á oitava fila, dá xaque mate.

Mate na columna h



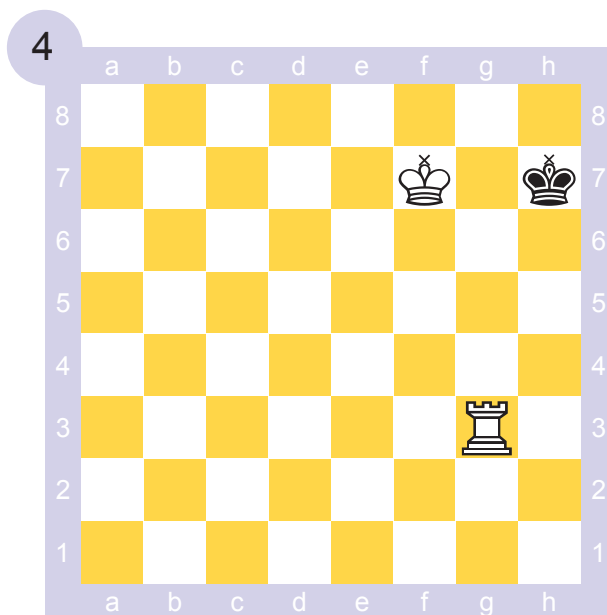
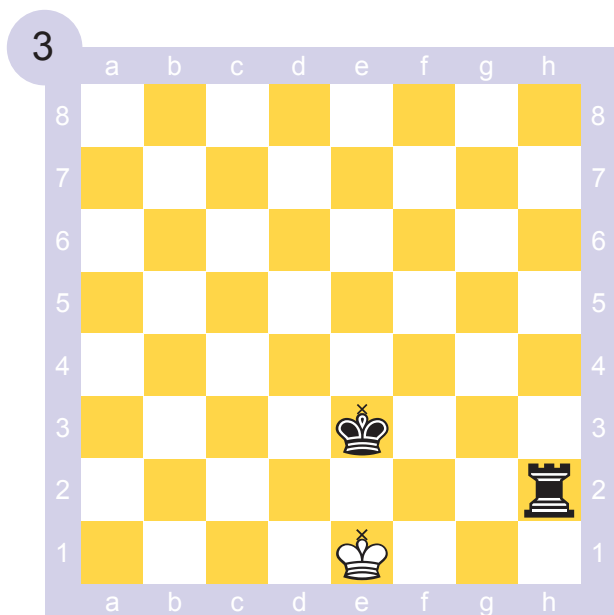
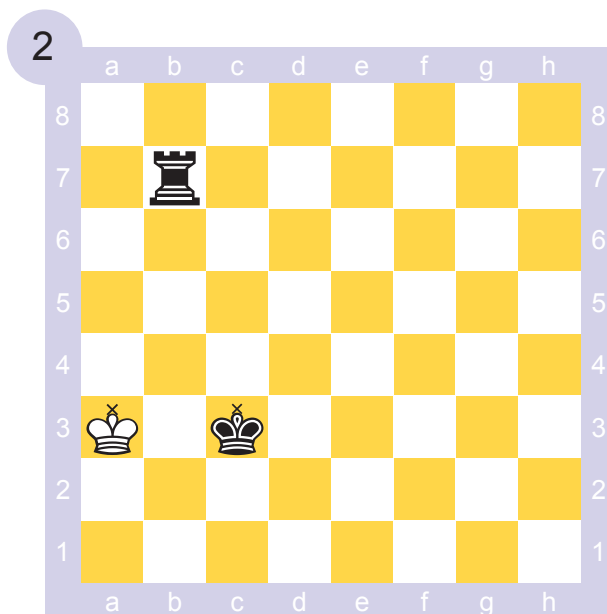
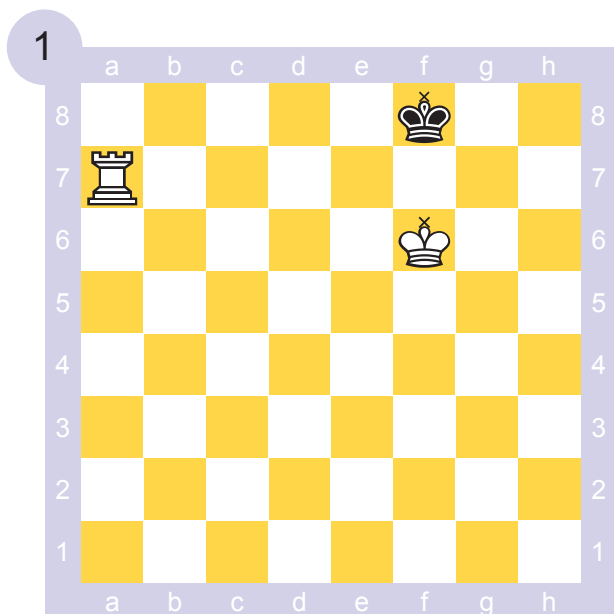
Pódese dar mate nas filas 1 ou 8, ou tamén nas columnas a ou h.



Para dar xaque mate é necesario que o rei controle as casas de escape cando avance a torre.



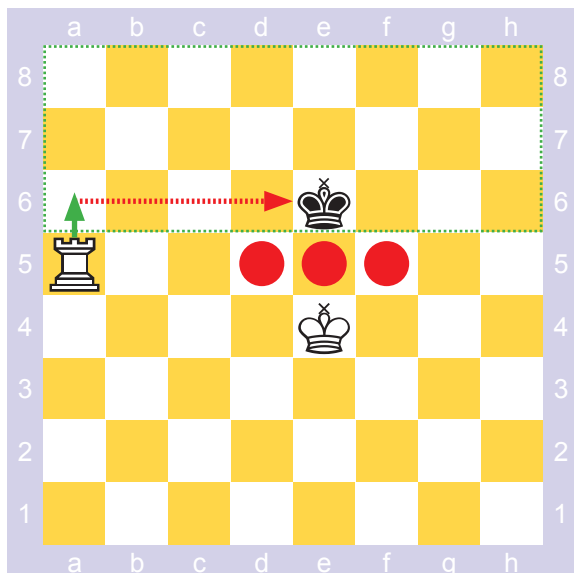
Indica con flechas las xogadas correctas para dar xaque mate.



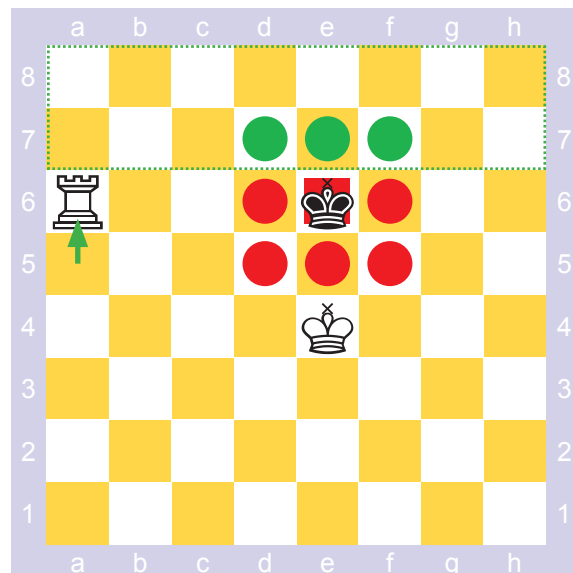


Posición intermedia

Reis en oposición

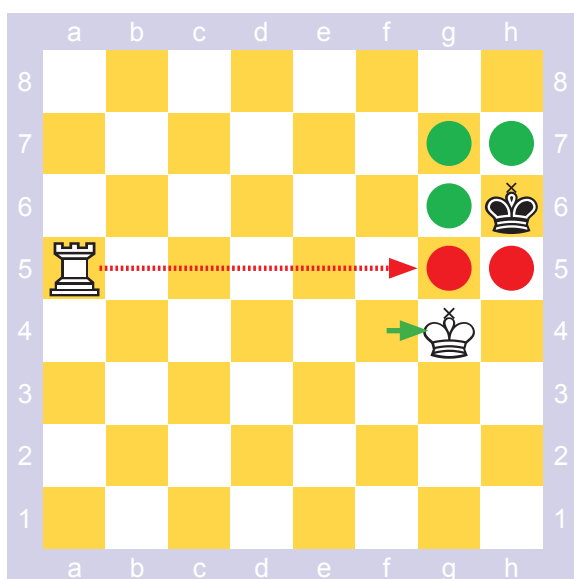


A torre avanza cando os reis se encontran en oposición (reis separados por unha casa e na mesma columna).



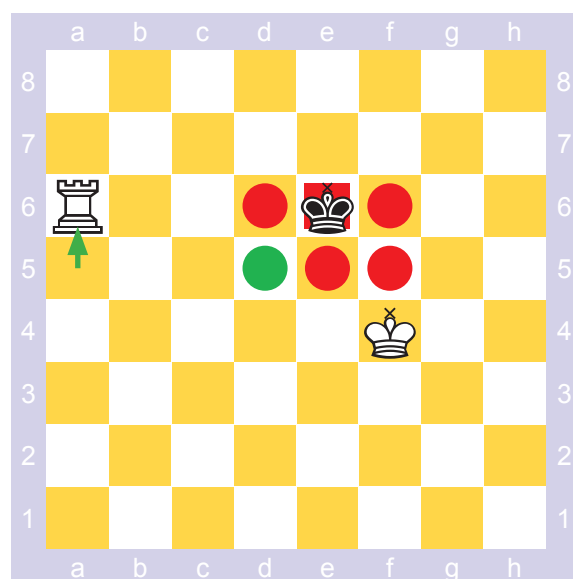
O rei non pode escapar e está obrigado a retroceder unha fila.

Correcto



O rei branco sempre se debe situar a un salto de cabalo do outro rei. O rei negro ou retrocede ou se pon en oposición.

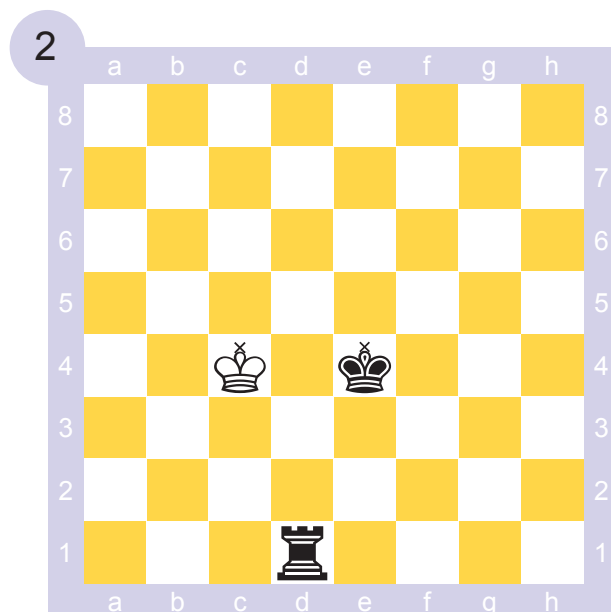
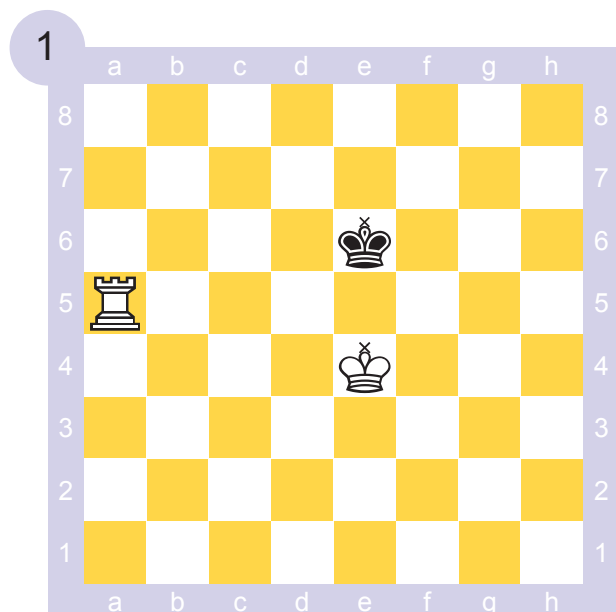
Incorrecto



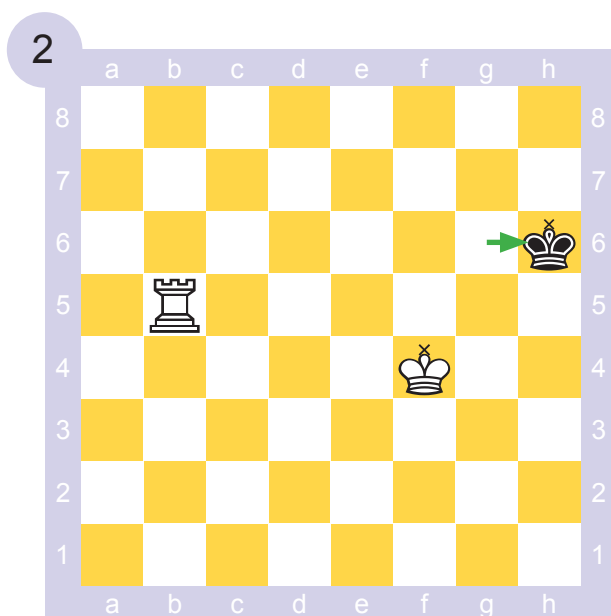
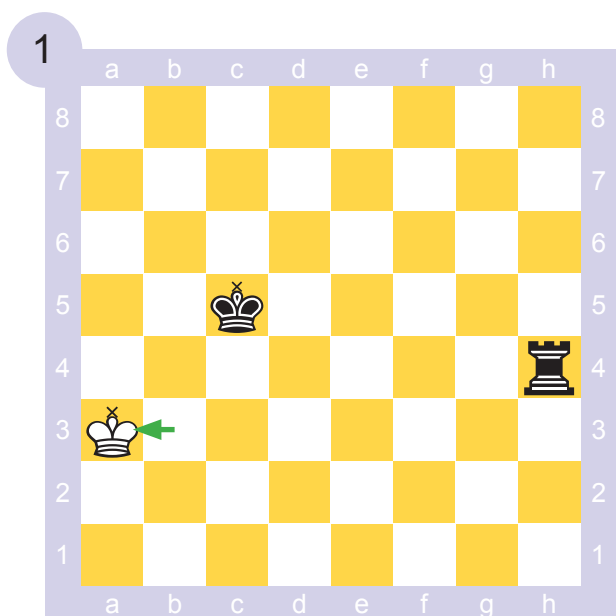
Se a torre avanza e os reis non están en oposición, o rei negro non está obrigado a retroceder porque pode ir á casa verde.



Indica con frechas as xogadas correctas para obrigar o rei a retroceder.



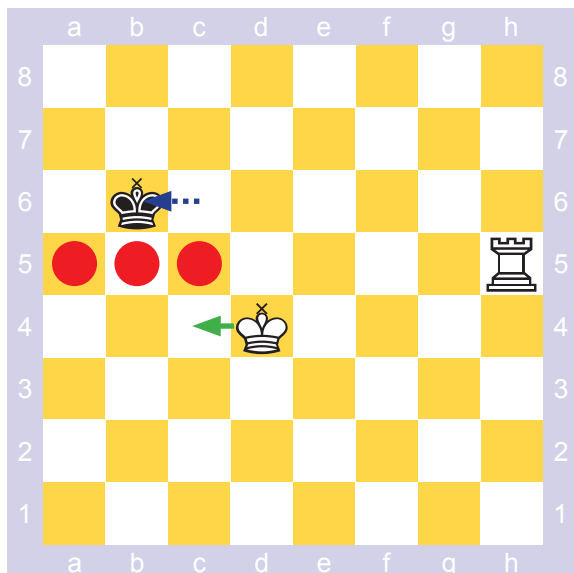
Indica con frechas as xogadas correctas para obrigar o rei a retroceder ou a situarse en oposición.



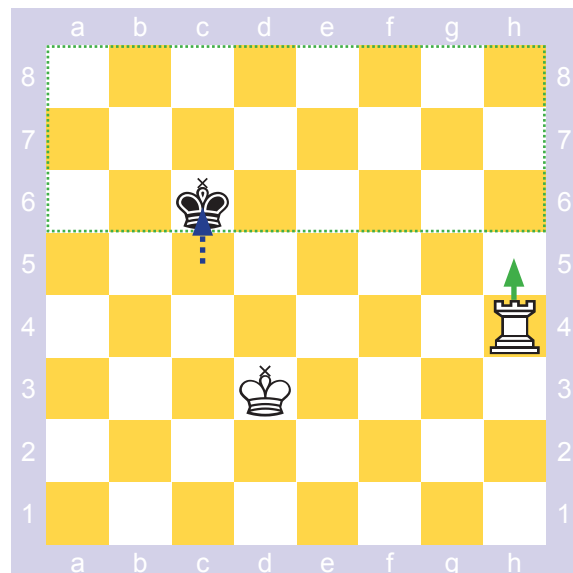


Contratempos

Se o rei negro se afasta

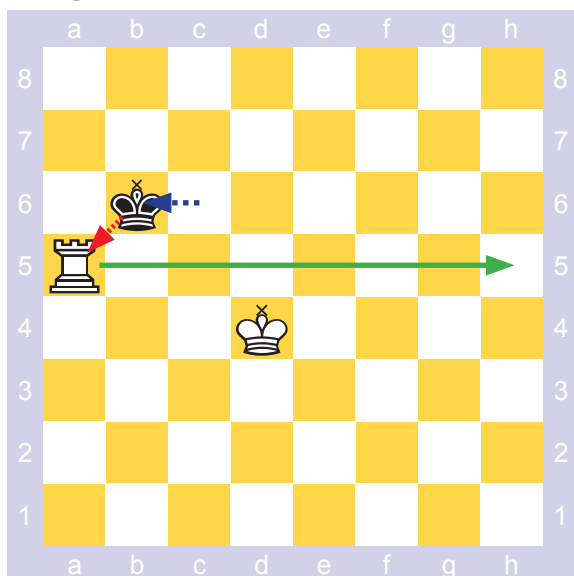


Se o rei negro se afasta unha casa, o rei branco achégaselle outra casa.

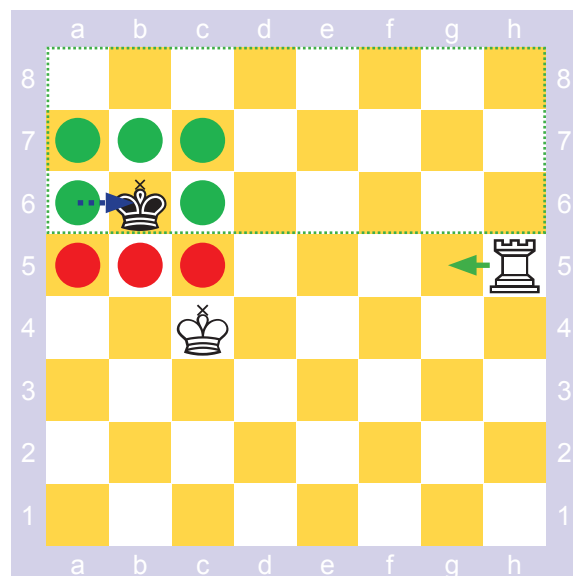


Se o rei retrocede unha fila, a torre tamén avanza unha fila e reduce as casas do rei negro.

Xogadas de espera coa torre



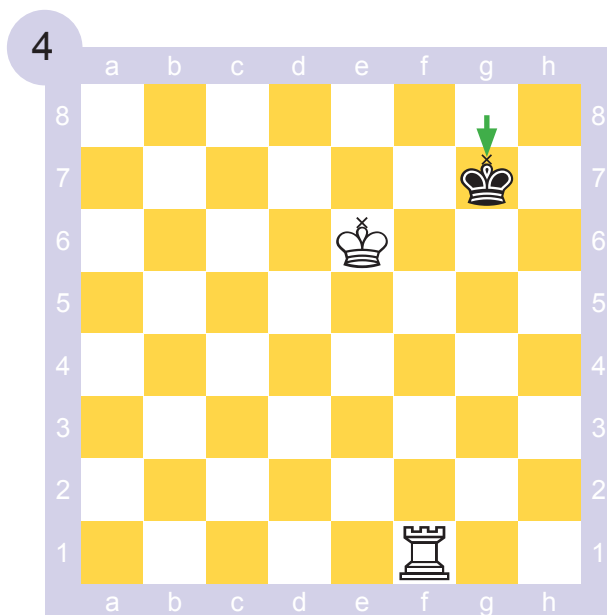
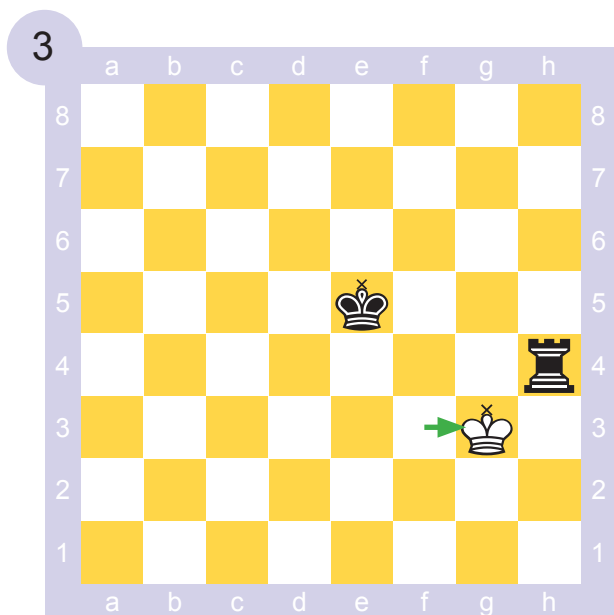
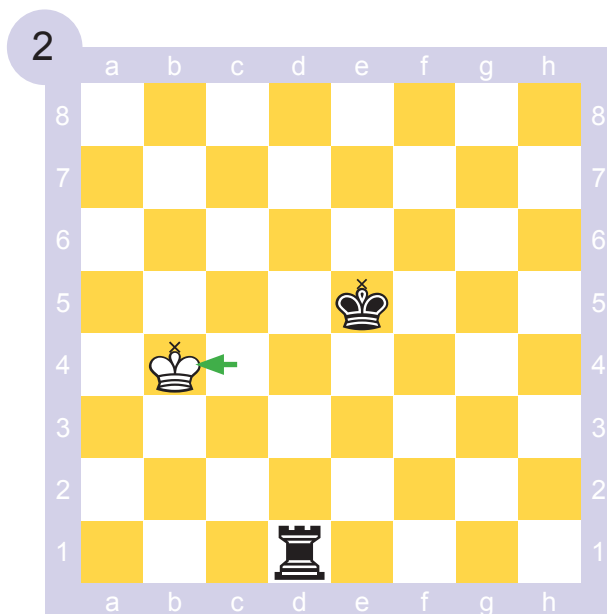
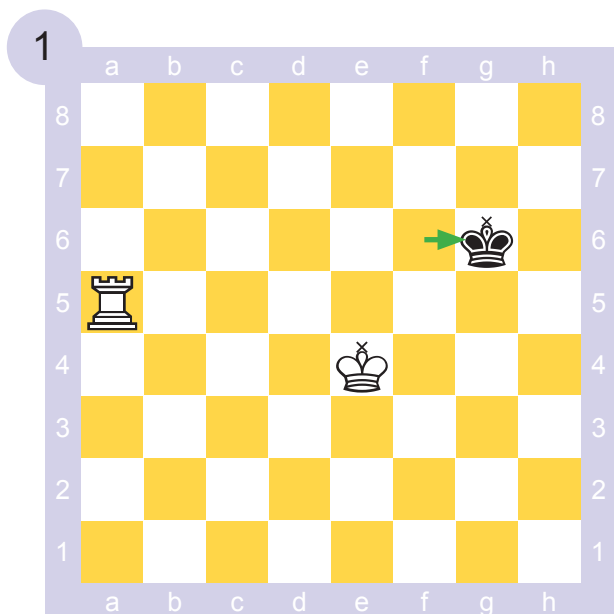
Se o rei ameaza unha torre, esta móvese á outra columna exterior.



Se o rei negro se sitúa a un salto de cabalo do rei branco, a torre móvese unha casa.



Indica con flechas las xogadas correctas.





Descifra a mensaxe.

Código

4	E	B	P	F	I	N	Z
3	S	R	M	J	T	V	Ñ
2	D	L	A	X	N		W
1	U	C	G	K	O	H	
	A	B	C	D	E	F	G

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

E1 D2 C2 A2 B3 A4 G4

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

C2 F2 A1 A2 C2 C2

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

C4 A4 F4 A3 C2 B3 C2 F4 E3 A4 A3

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

A2 A4 C2 B1 E3 A1 C2 B3



Le atentamente a lenda da historia do xadrez.

Hai moito tempo reinaba na India un rei que estaba moi triste e aburrido. Nada o divertía.

Un día apareceu o pastor Sissa e explicoulle ao rei Ladava un xogo que inventara, ao que lle chamou XADREZ.

O rei divertíuse moito e quedou impresionado polo i enxeño de Sissa.

Agradecido, ofreceulle elixir entre unha bolsa chea de ouro, xoias, palacios, terras ou outras cousas.

O pastor “só” lle pediu os grans de trigo que resultasen da seguinte condición:

Un gran pola primeira casa do taboleiro, dous pola segunda, e así dobrando sucesivamente ata a última casa do taboleiro de xadrez.



Os cortesanos ríronse de Sissa ante tal petición.

Despois de contar todos os grans, comprobaron asombrados que non había tantos grans de trigo no seu reino.

O número era enorme!

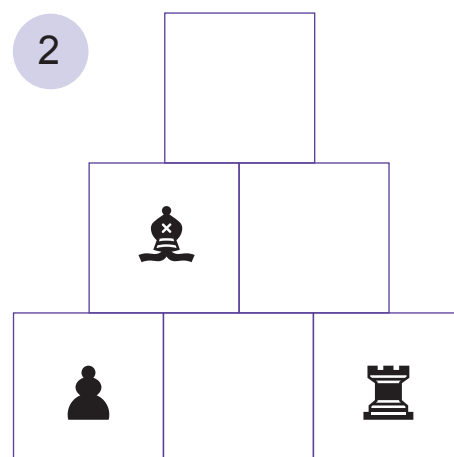
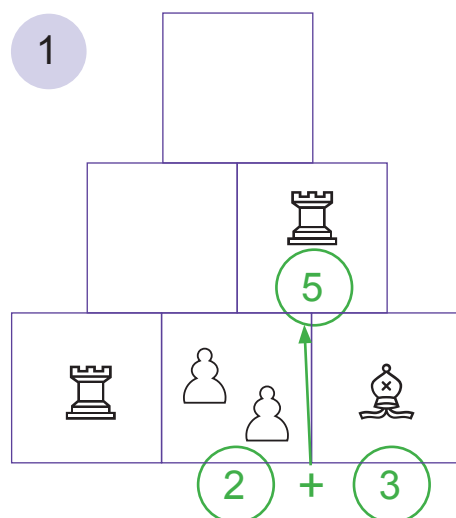
Rodea cun círculo a resposta correcta.		Verdadeiro	Falso
1	O rei estaba alegre.	V	F
2	O xogo inventado era o xadrez.	V	F
3	O pastor quería ouro e xoias.	V	F
4	O rei chamábase Ladava.	V	F
5	A historia sucede na China.	V	F
6	O rei non lle puido pagar ao pastor.	V	F
7	O nome do pastor era Pissa.	V	F
8	Ao rei gustoulle o xogo do xadrez.	V	F
9	Na segunda casa do taboleiro, 4 grans de trigo.	V	F
10	Ninguén se riu do pastor.	V	F



Completa as seguintes pirâmides coas pezas de xadrez.

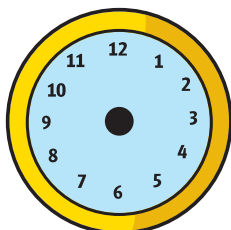
Se sumas os valores das pezas de dúas casas que están xuntas, unha ao lado da outra, o resultado será a casa que está encima.

As pezas recortables encóntranse na última páxina do libro.

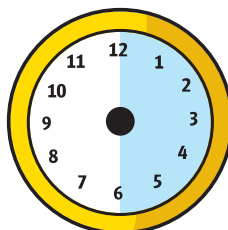


Fíxate en cada reloxo e responde as seguintes preguntas.

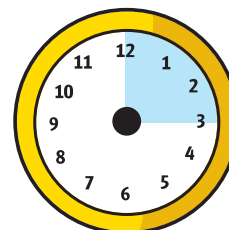
1 Cantos minutos durou a partida de xadrez?



Unha hora = 60

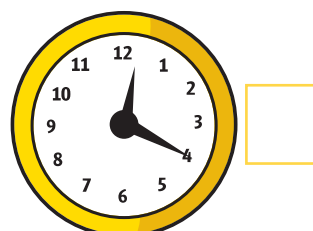
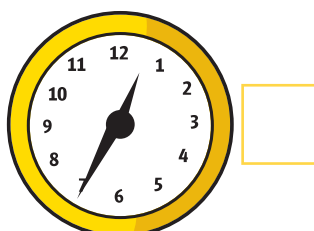
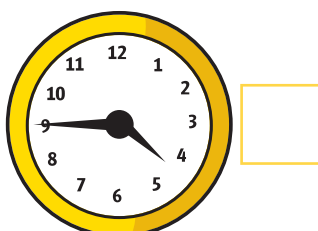


Media hora =



Un cuarto de hora =

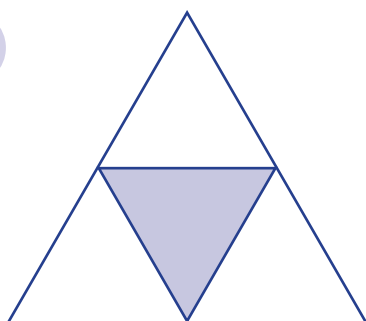
2 Cantos minutos pasan da hora exacta?



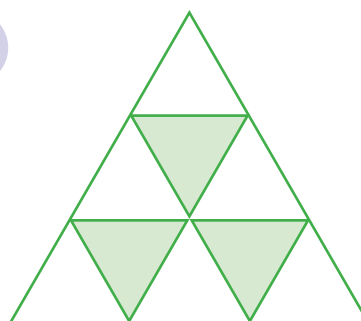


Cantos triángulos podes encontrar nos seguintes taboleiros triangulares?

1



2



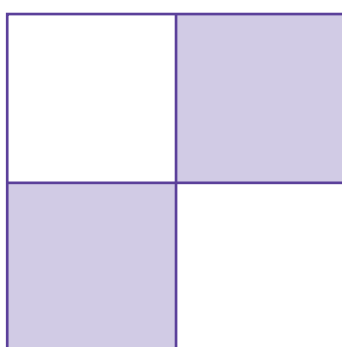
Cóntaos ordenamente.

Figura		Triángulos			Total
		Pequenos	Medianos	Grandes	
1				-	
2					

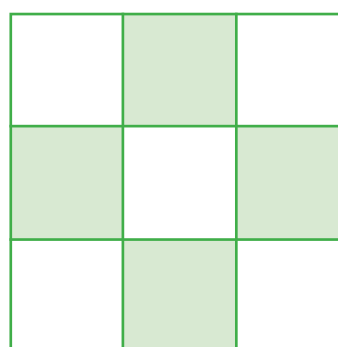


Cantos cadrados podes encontrar nos seguintes taboleiros cadrados?

1



2

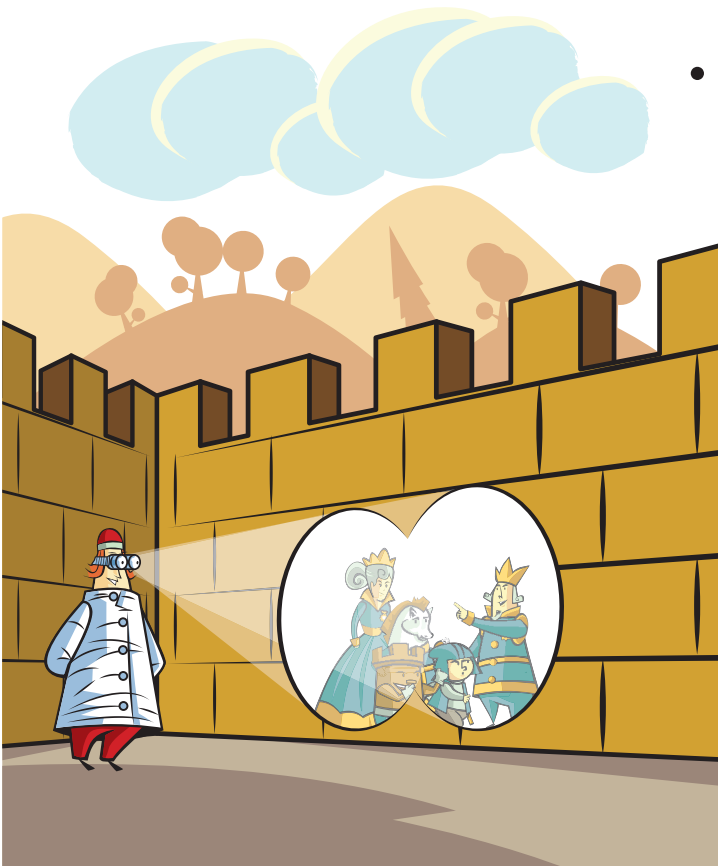


Cóntaos ordenamente.

Figura		Cadrados			Total
		Pequenos	Medianos	Grandes	
1				-	
2					

Raios X

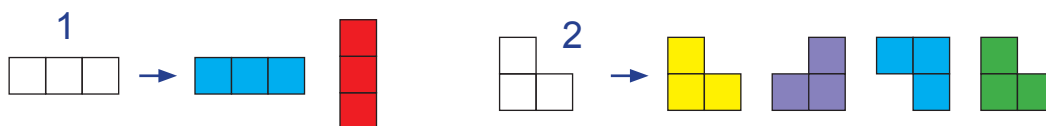
- Tipos
- Con que pezas?
- Observacións



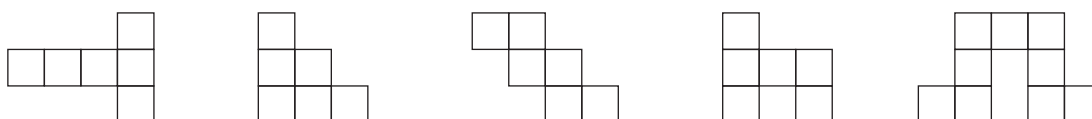


Pinta os seguintes mosaicos con triminós (figuras formadas con 3 casas). Existen 2 tipos de triminós diferentes.

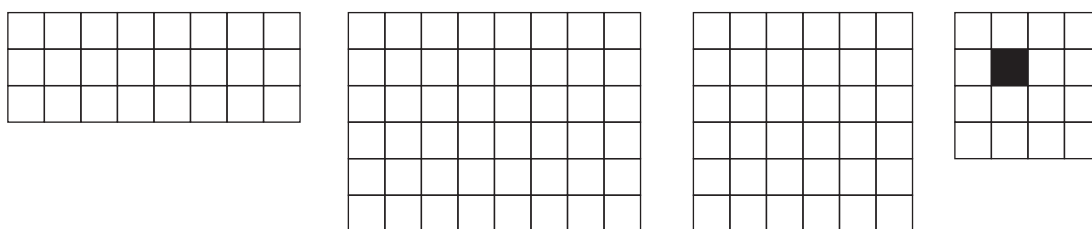
Todas as casas se deben tocar, como mínimo, por un lado con algunha das outras casas. Cada un destes tipos pode estar en diferentes posicións.



1 Cada figura está formada por dous triminós.

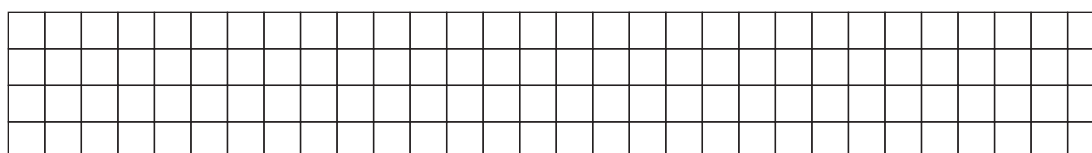


2 Cada figura está formada soamente por triminós do tipo 2. Utiliza cores diferentes para que se distingan os triminós.

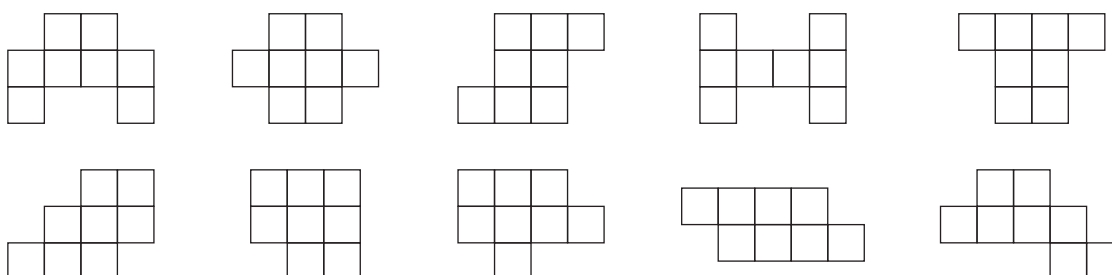


Pinta os seguintes mosaicos con tetraminós (figuras formadas con 4 casas). Existen 5 tipos de tetraminós diferentes.

1 Encontra os 5 tipos de tetraminós diferentes. Utiliza cores diferentes.



2 Cada figura está formada por dous tetraminós. Utiliza 2 cores diferentes.

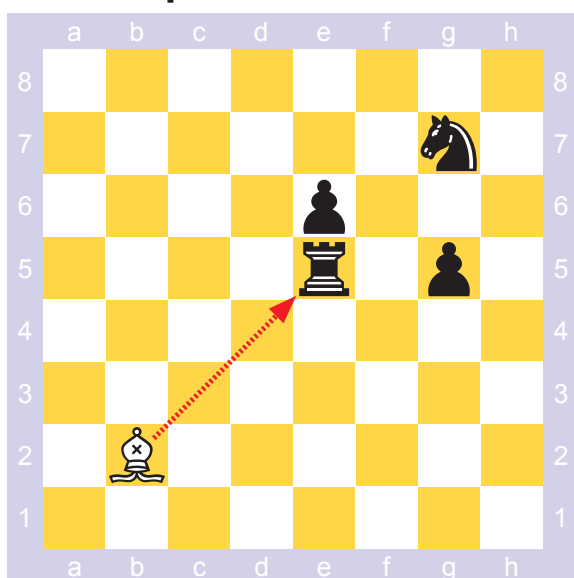




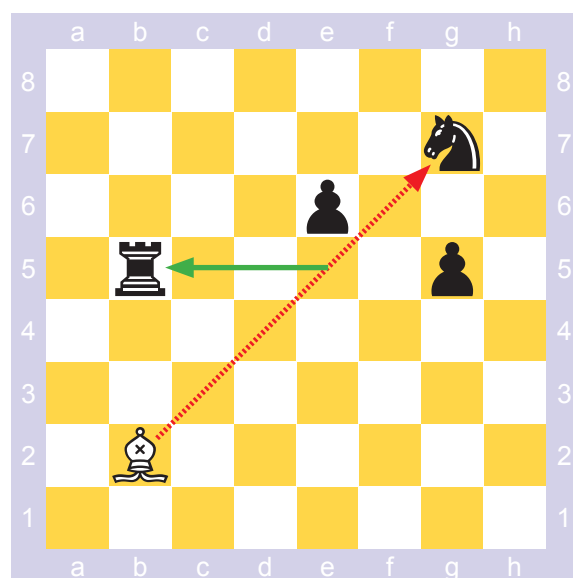
Tipos de raios X

Atácase unha peza e, cando esta se move, pódese capturar outra peza que anteriormente non estaba ameazada.

Sen xaque

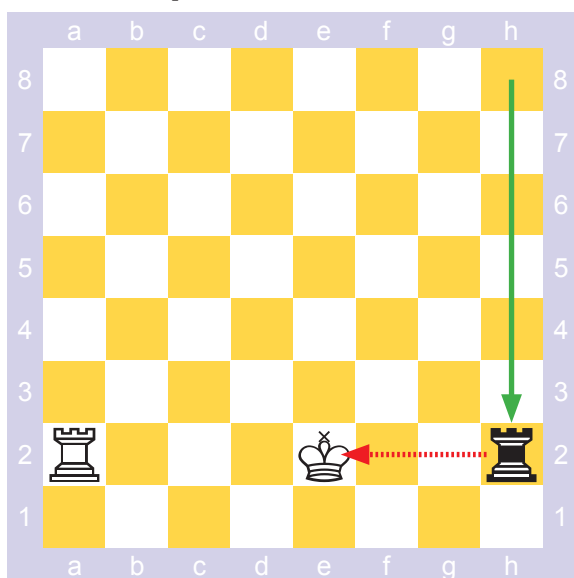


O alfil ataca a torre. O alfil, a torre e o cabalo encóntranse na mesma diagonal.

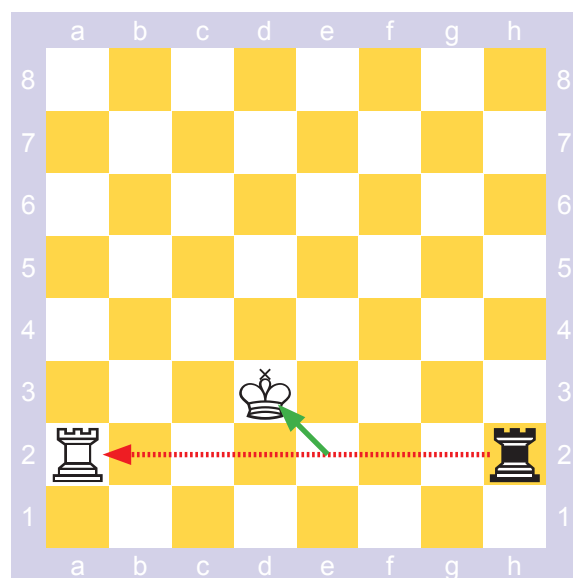


Cando a torre se move, o alfil poderá capturar o cabalo.

Con xaque



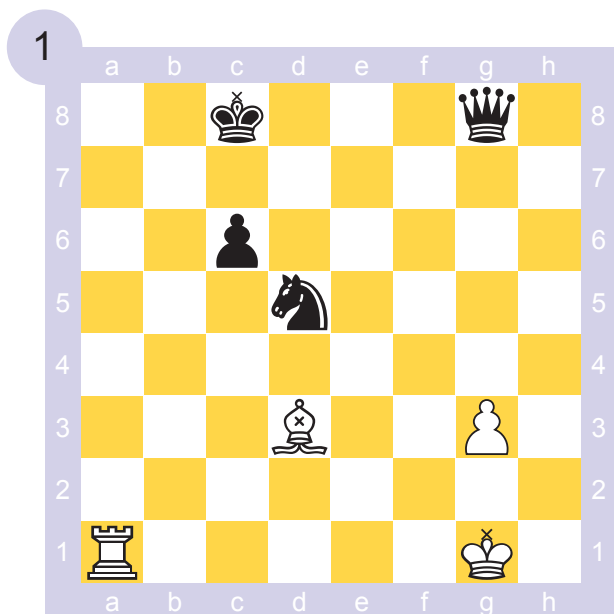
Dáselle xaque ao rei. As dúas torres e o rei encóntranse na mesma fila.



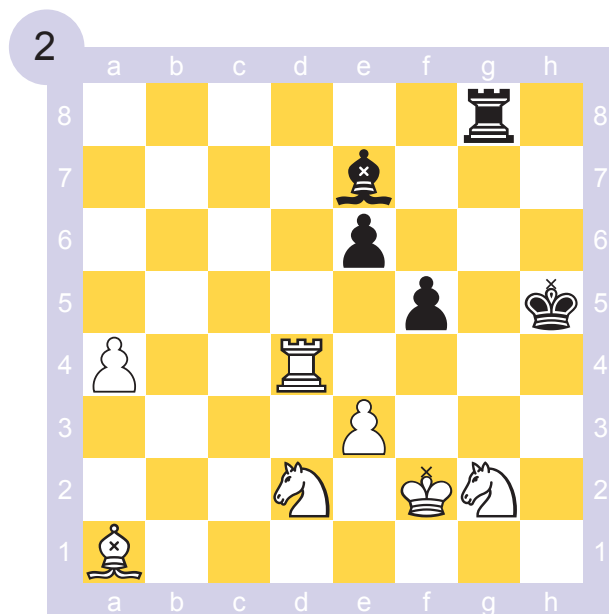
Cando o rei se move, a torre negra poderá capturar a outra torre.



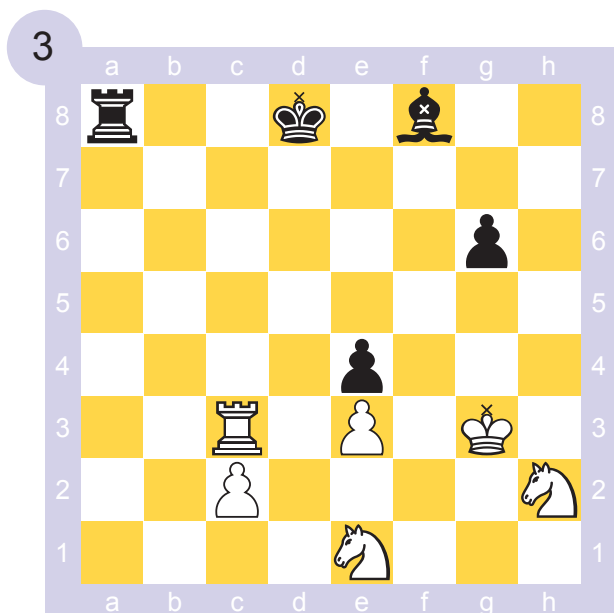
Indica con flechas as xogadas para realizar raios X.



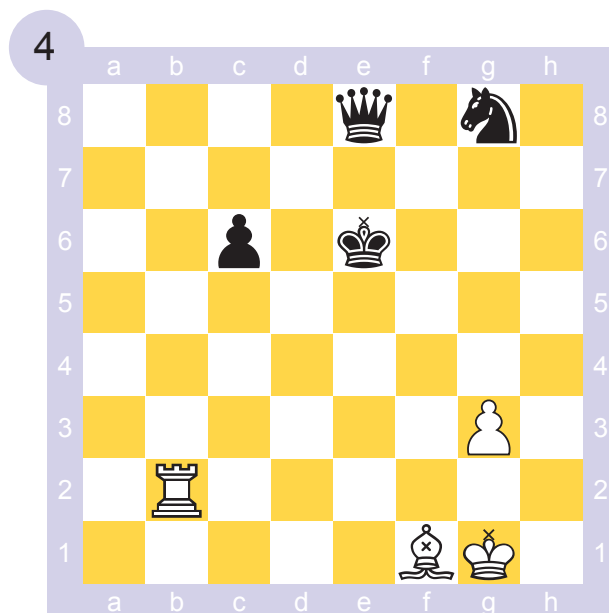
Xogan brancas



Xogan negras



Xogan negras



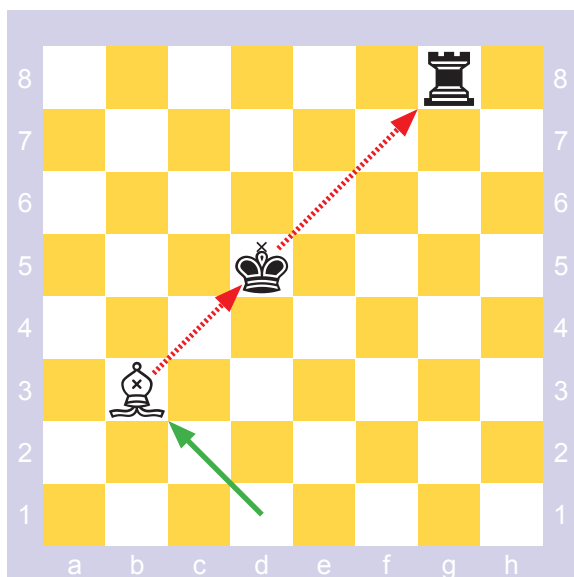
Xogan brancas



Con que pezas?

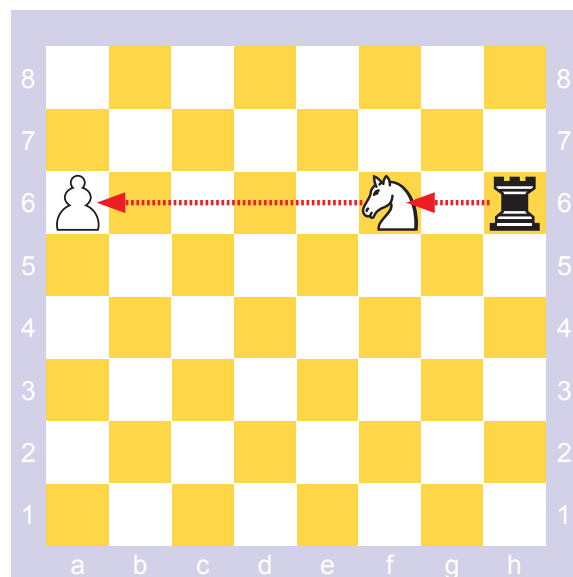
Soamente o alfil, a torre e a dama poden realizar raios X porque son as pezas que se moven polas diagonais, filas e columnas.

Alfil



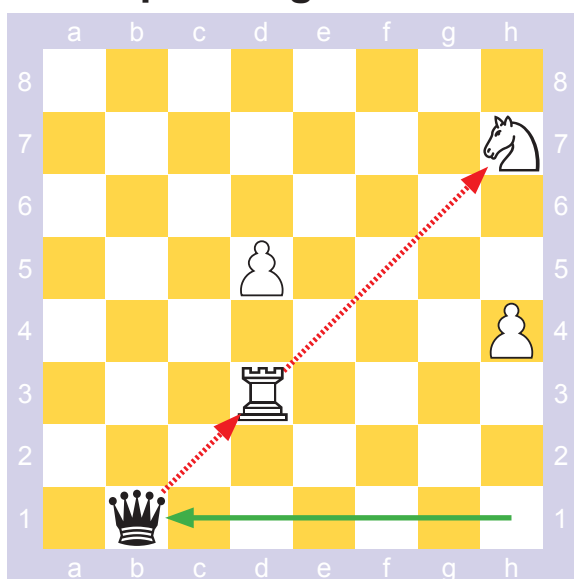
O alfil dá xaque. Cando se mova o rei, captúrase a torre.

Torre



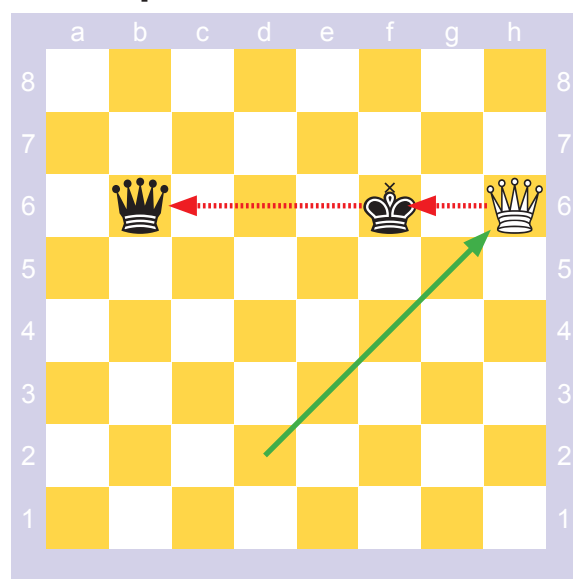
A torre ataca o cabalo. Cando se mova o cabalo, captúrase o peón.

Dama por diagonais



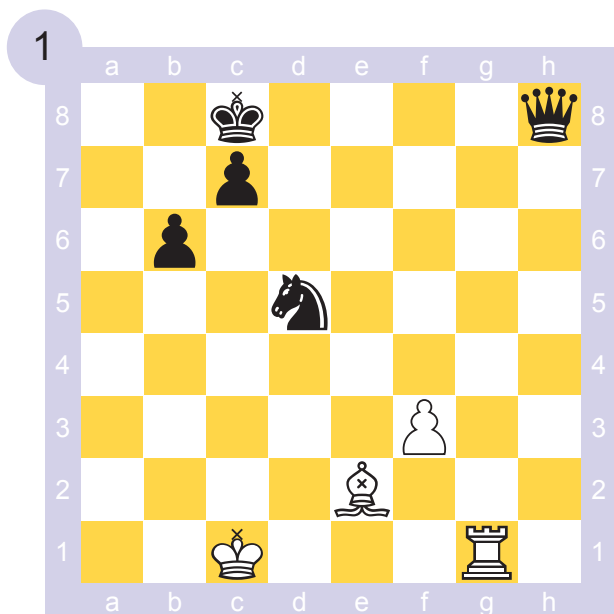
A dama é a peza con máis capacidade para realizar raios X porque combina o movement do alfil e da torre.

Dama por filas ou columnas

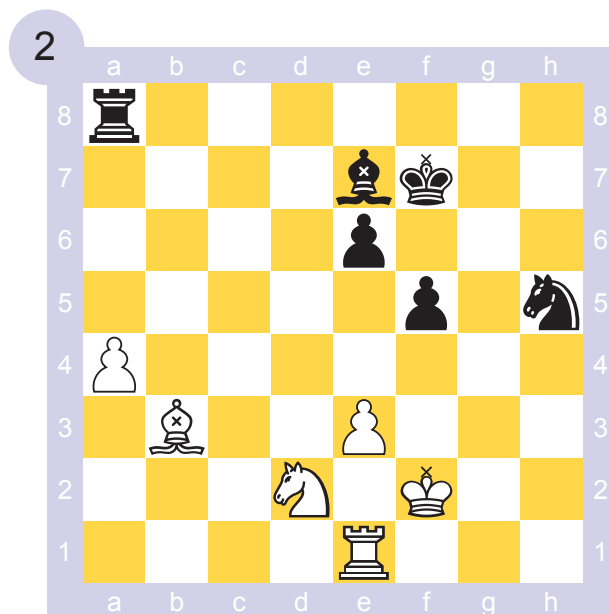




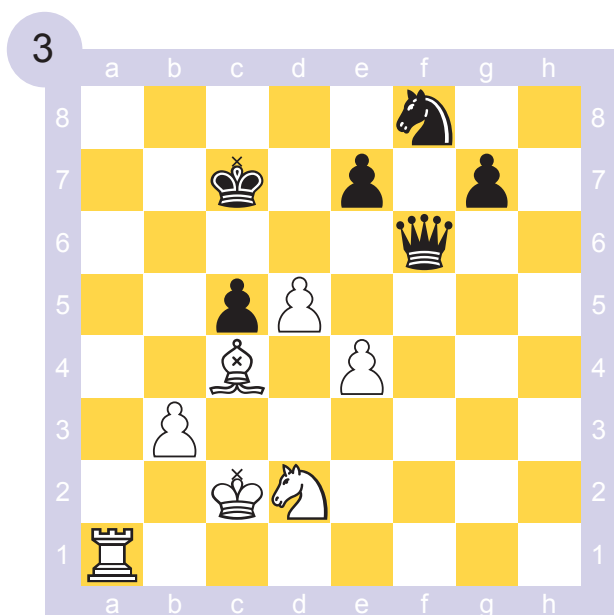
Indica con flechas as xogadas para realizar raios X.



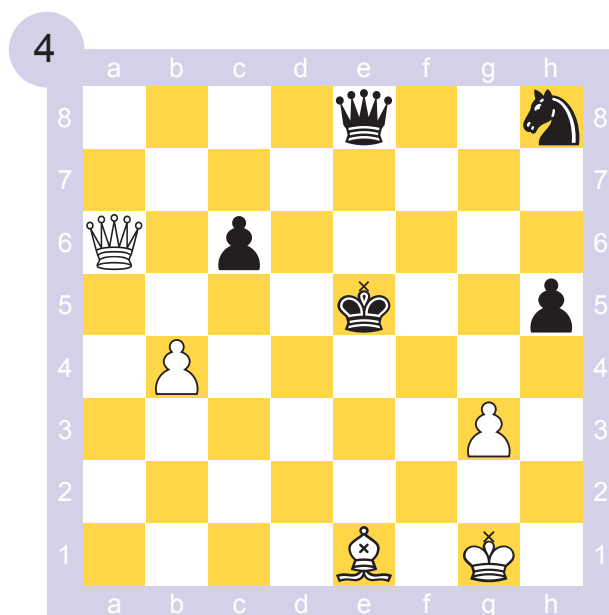
Xogan negras



Xogan negras



Xogan brancas

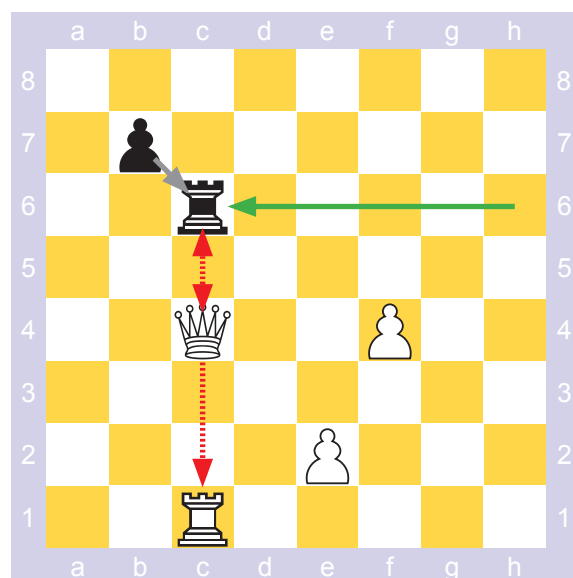
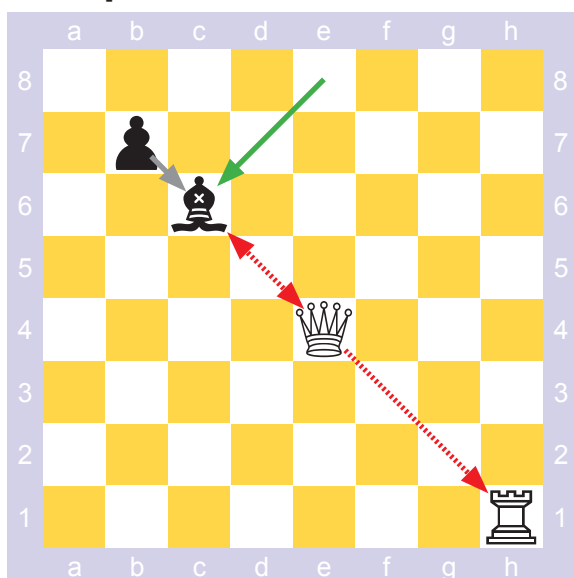


Xogan brancas



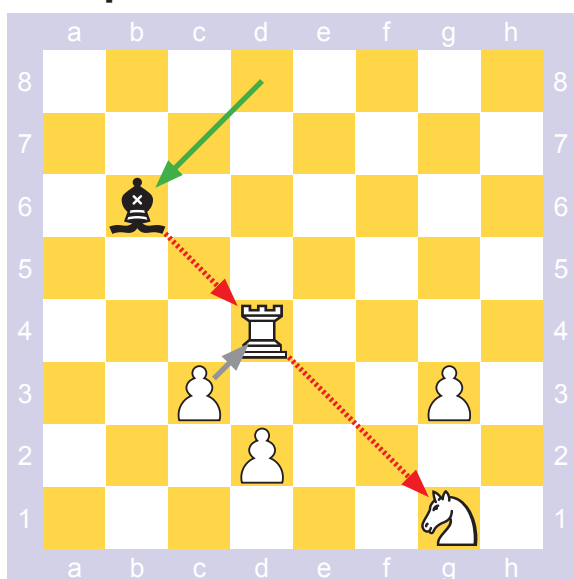
Observacións

Coa peza atacante defendida

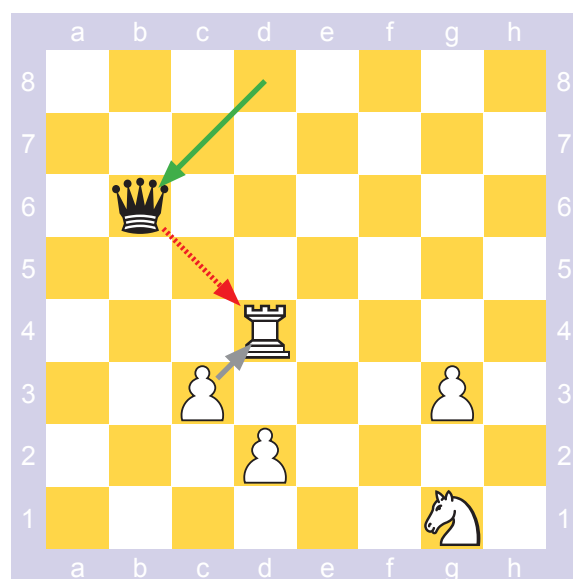


Non importa se a peza atacante (alfil ou torre) está ameazada por unha peza do adversario de maior valor.

Coa peza atacada defendida



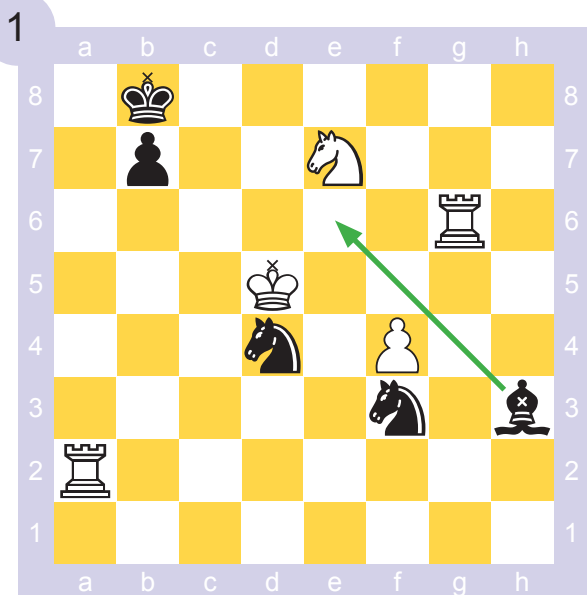
Como a peza atacada ten maior valor ca a atacante, moverase e poderase capturar o cabalo que non está defendido.



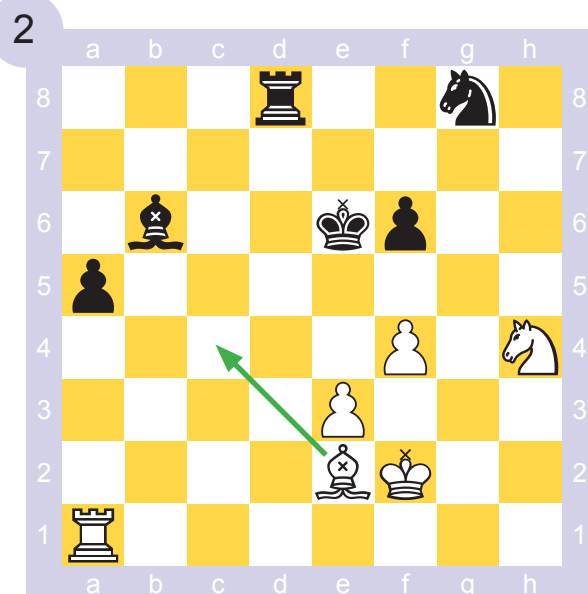
Como a peza atacada ten menor valor ca a atacante, non se moverá para evitar a captura do cabalo.



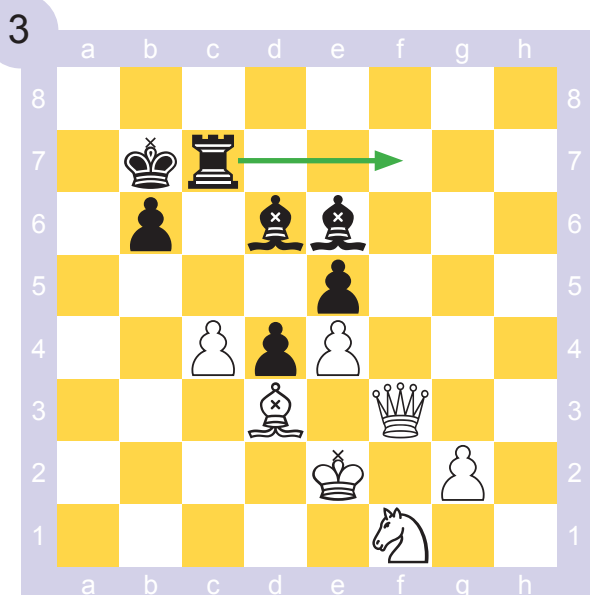
Indica o motivo polo cal as seguintes xogadas non son uns raios X efectivos. Rodea cun círculo a resposta correcta.



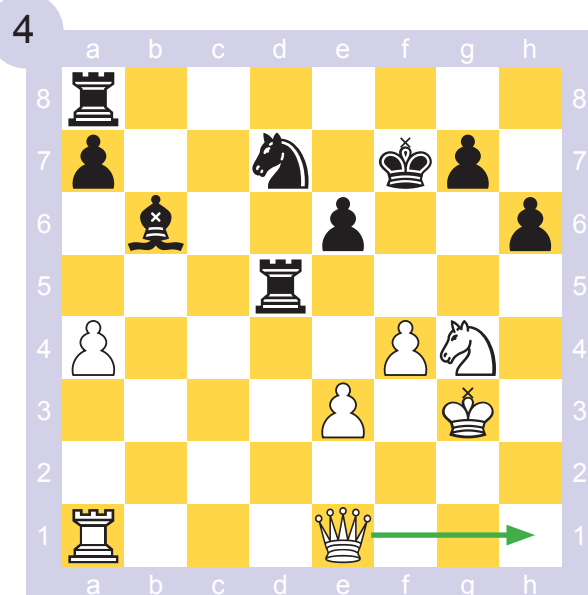
- A** A peza atacada ten menor valor e está defendida.
- B** A outra peza atacada ten menor valor e está defendida.
- C** A peza atacante pode ser capturada.



- A** A peza atacada ten menor valor e está defendida.
- B** A outra peza atacada ten igual valor e está defendida.
- C** A peza atacante pode ser capturada.



- A** A peza atacada ten menor valor e está defendida.
- B** A outra peza atacada ten menor valor e está defendida.
- C** A peza atacante pode ser capturada.



- A** A peza atacada ten menor valor e está defendida.
- B** A outra peza atacada ten menor valor e está defendida.
- C** A peza atacante pode ser capturada.



Encontra o valor de cada obxecto.

1

			=	30
			=	50
			=	20

2

			=	35
			=	60
			=	45

	=		=		=		=
	=				=		



Completa con pezas de xadrez. Cada fila e columna debe sumar o valor indicado. Máximo valor en cada casa: 3 puntos. Só unha casa sen pezas.

As pezas recortables encóntranse na última páxina do libro.

1 4 2

↓ ↓

5 →		
1 →		

2 1 2

↓ ↓

2 →		
1 →		

3 3 6

↓ ↓

5 →		
4 →		

4 6 5

↓ ↓

5 →		
6 →		

5 3 1

↓ ↓

3 →		
1 →		

6 2 6

↓ ↓

5 →		
3 →		



Le o mito sobre Caissa e elixe a resposta correcta para cada pregunta.

Aínda que Caissa é a musa do xadrez, este xogo inventouse moito antes porque Caissa non é unha deusa da mitoloxía grega nin romana.

Este mito orixinouse nun poema chamado “Caissa”, escrito en 1763 por Sir William Jones, un mozo de 17 anos.

Neste poema, o deus da guerra, Ares, namórase de Caissa, pero a ninfa grega rexéitao inicialmente.

Ares busca a axuda do deus Hermes do Olimpo, quen crea o xogo do xadrez como regalo para que Ares esperte a admiración da súa amada Caissa.

Sir William Jones inspirouse no poema “Scacchia Ludus”, escrito en 1527 polo poeta italiano Marco Girolamo Vida.

Caissa é a forma poética de dicir xadrez e por iso é considerada a protectora dos xadrecistas.



Respostas

1 De que nacionalidade era Caissa?

a

Italiana

b

Grega

c

Inglesa

2 A quen protexe a musa Caissa?

a

Mestres

b

Escritores

c

Xadrecistas

3 Que deus se namorou de Caissa?

a

Ares

b

Apolo

c

Hermes

4 Quen orixinou o mito de Caissa?

a

Marco Girolamo

b

William Jones

c

Ares

5 Que significa Caissa para os xadrecistas?

a

Amor

b

Xadrez

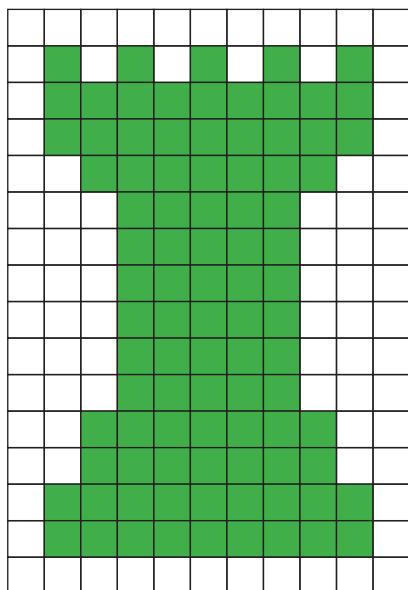
c

Deporte



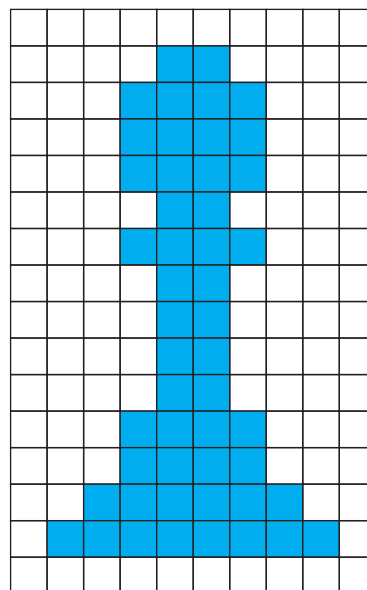
Calcula o perímetro das seguintes figuras.
O lado de cada casa equivale a 1 cm.

1



cm

2

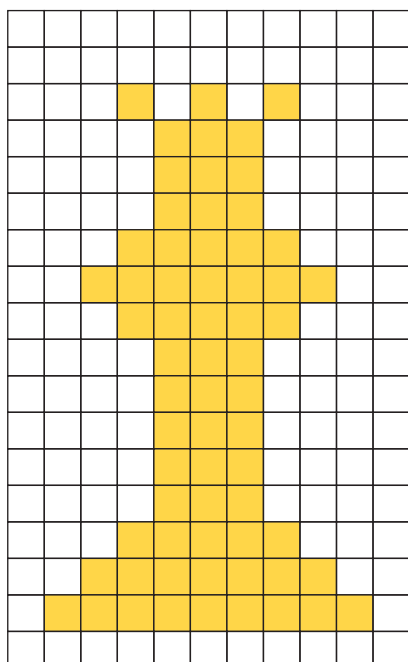


cm



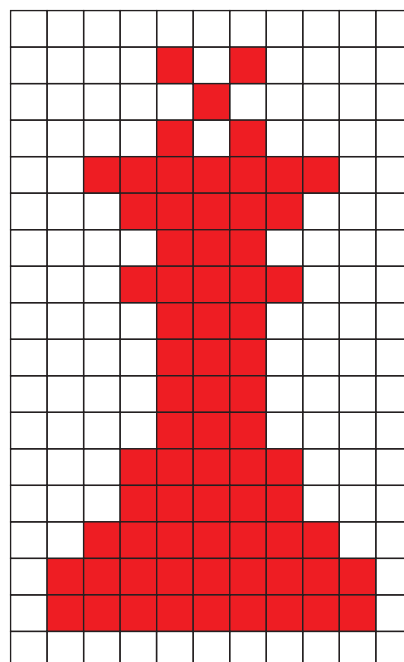
Calcula a área das seguintes figuras.
A área de cada casa equivale a 1 cm².

1



cm²

2



cm²



Encontra quantas vezes se repetem as sequencias indicadas ao pé de cada taboleiro. Marca cada sequencia.

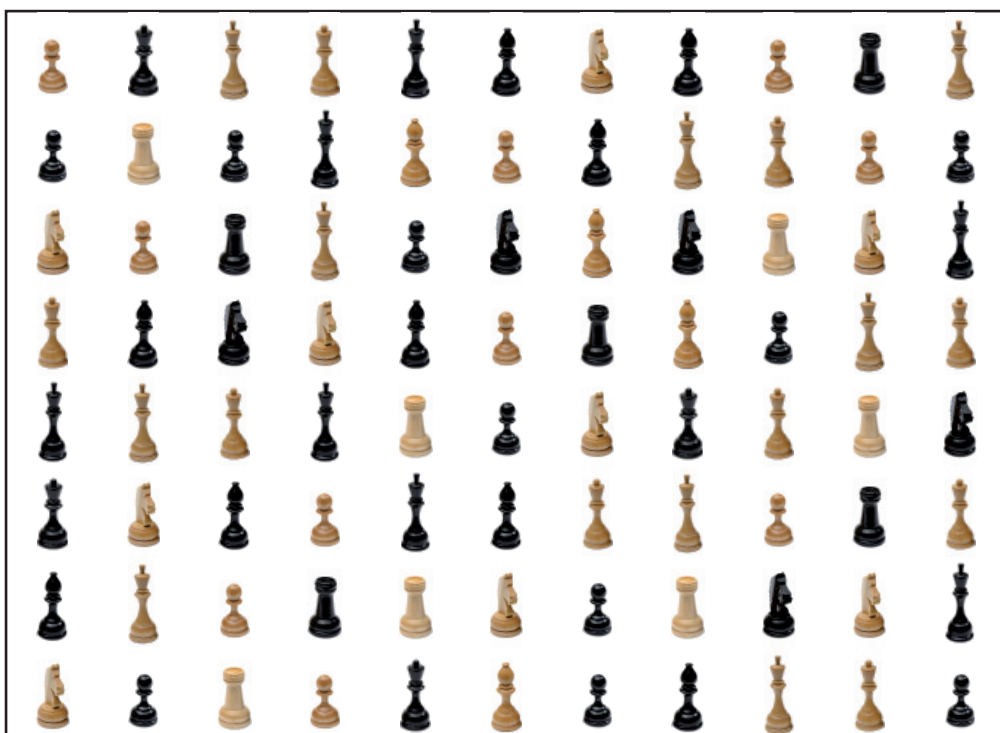
1



=

 =

2



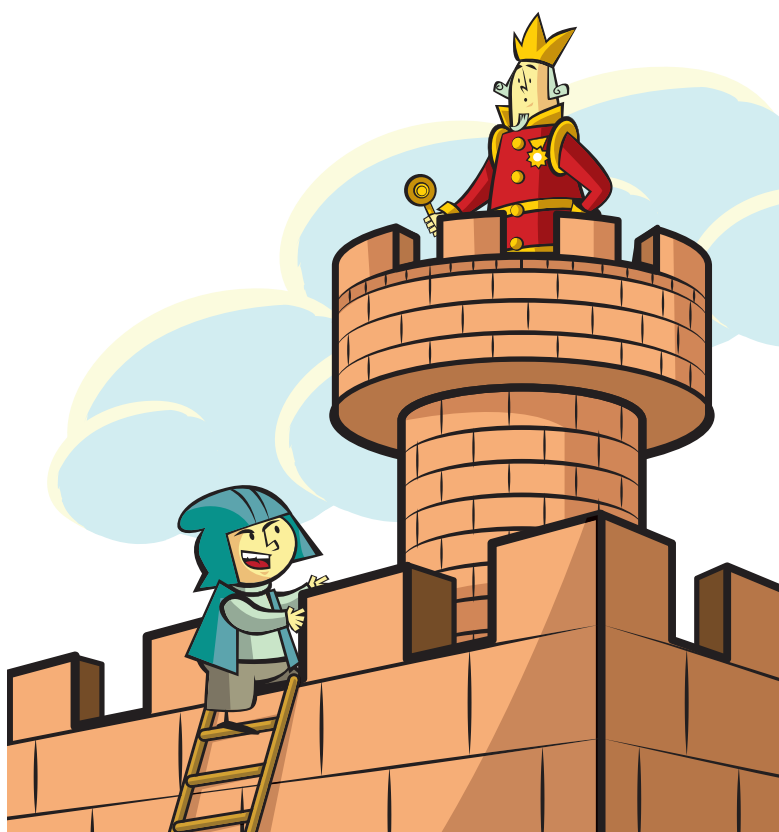
=

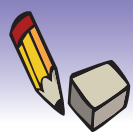
 =

Unidade 8

Xogadas especiais do peón

- Coroación
- Captura ao paso

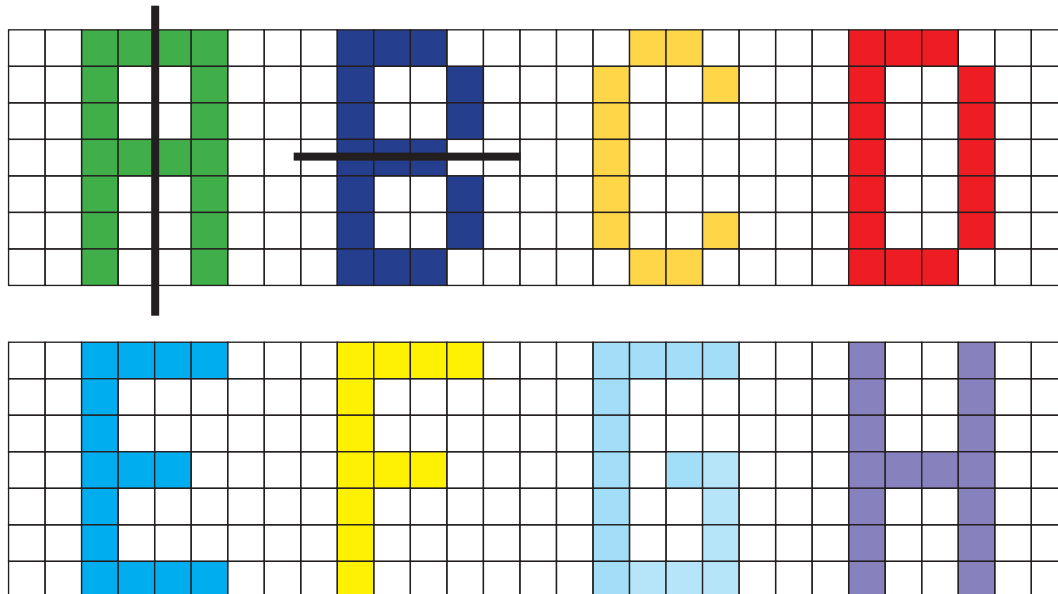




Traza todos os eixes de simetría e rodea as letras e números que non teñan ningún eixe.

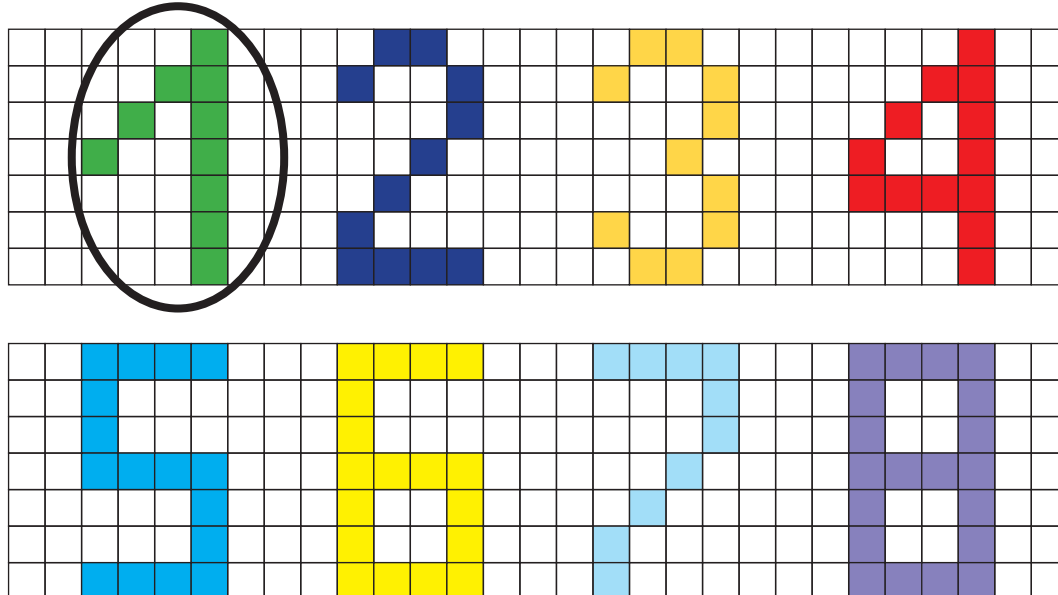
1

Letras do taboleiro



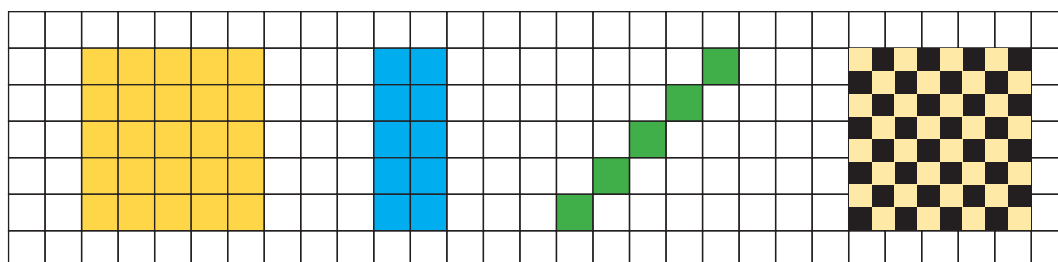
2

Números do taboleiro



3

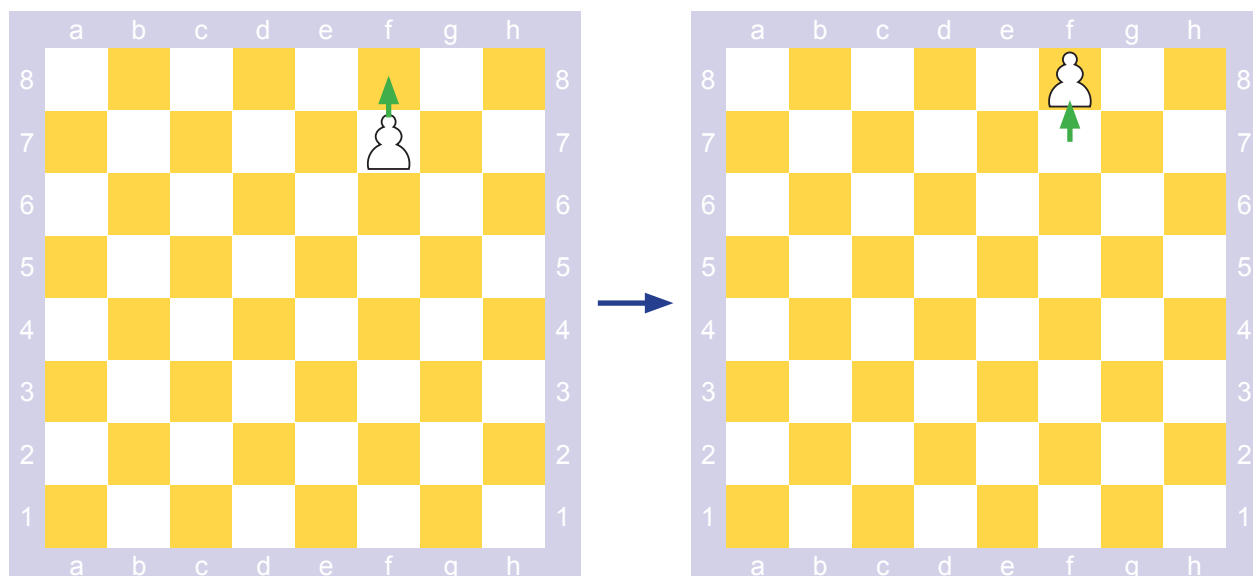
Agrupacións de casas no taboleiro





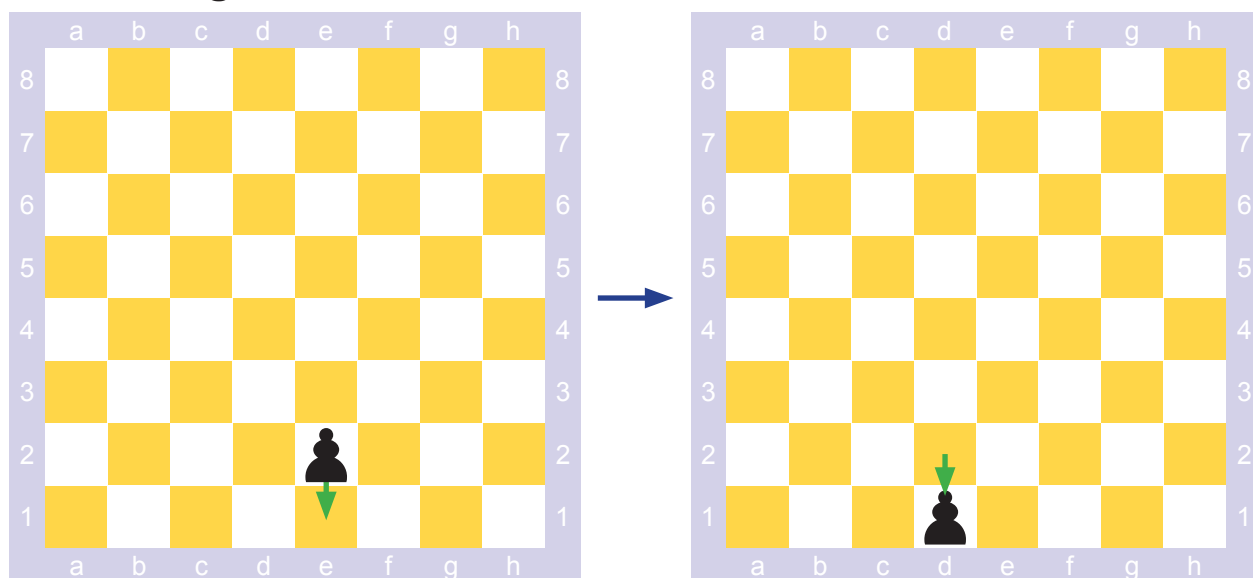
Coroación

Peóns brancos



Un peón branco coroa cando chega á fila 8.

Peóns negros

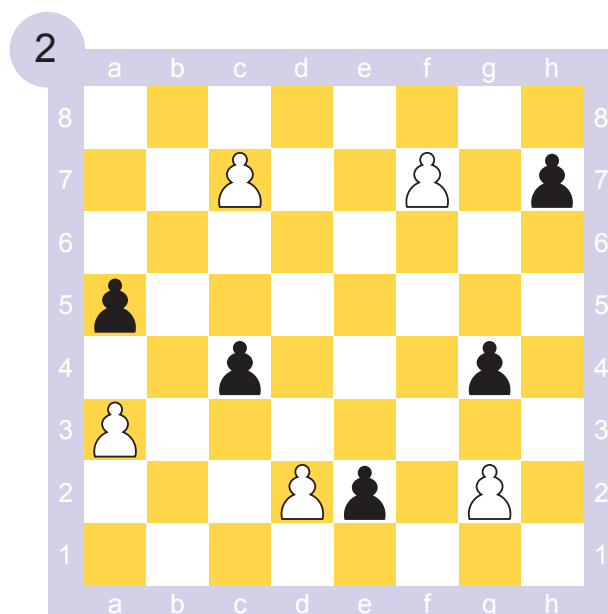
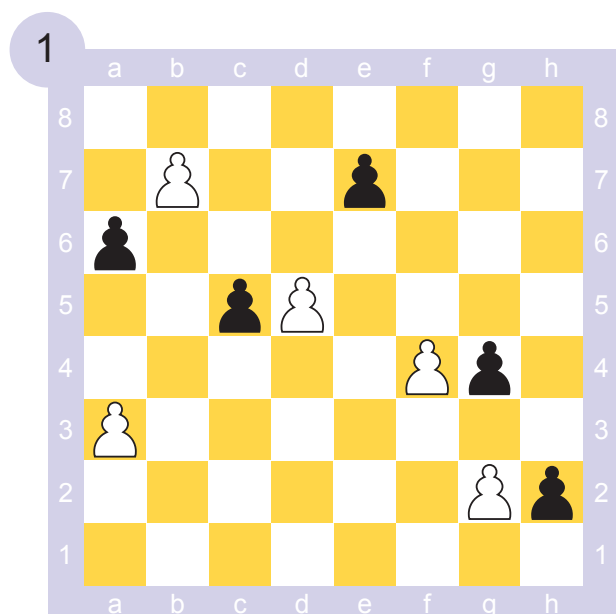


Un peón negro coroa cando chega á fila 1.

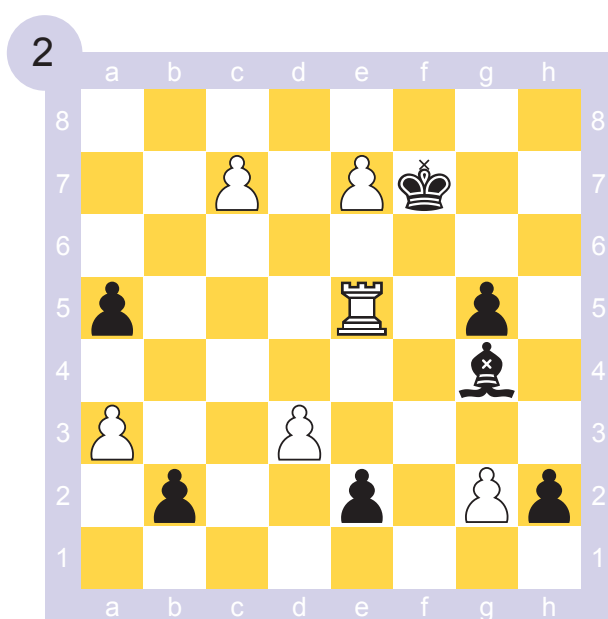
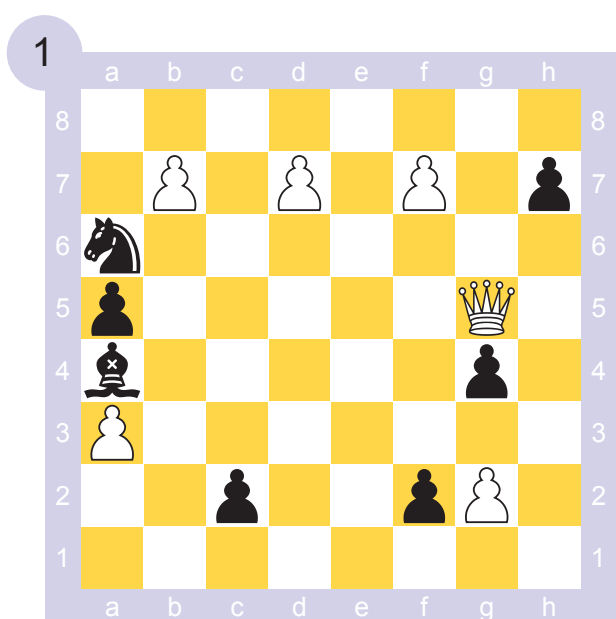
Tamén se pode utilizar a palabra promoción. Cuando un peón coroa ou promove, débese cambiar por outra peza da súa mesma cor, tal como se explica na páxina 97.



Rodea cun círculo os peóns que poden coroar nunha xogada.

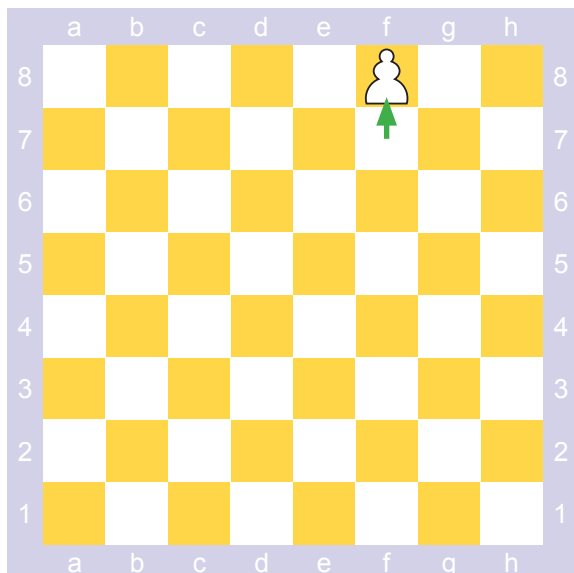


Rodea cun círculo os peóns que poden coroar nunha xogada sen seren capturados. Só se poden mover os peóns.

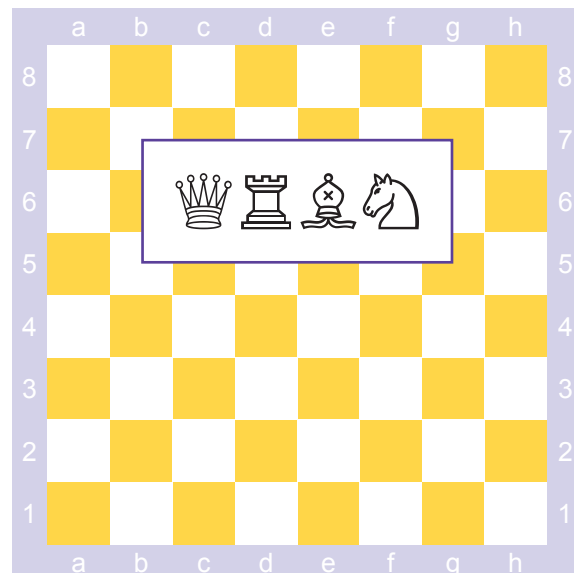




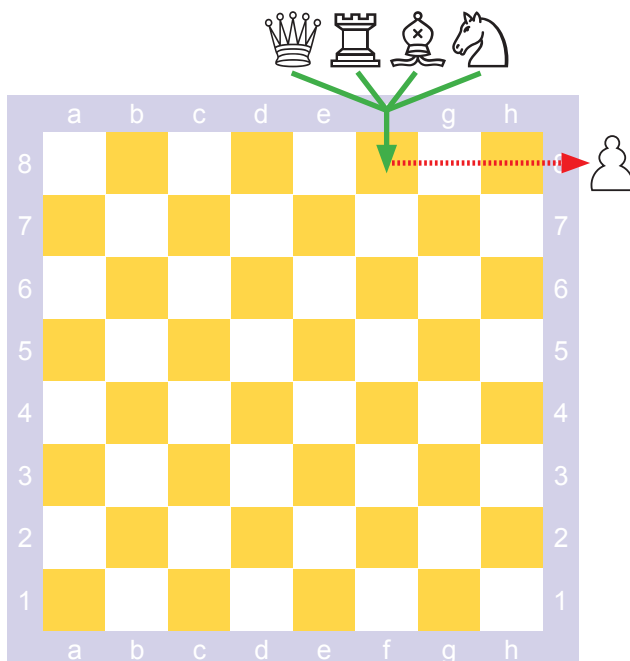
Se coroas 8 peóns, podes ter ata 9 damas.



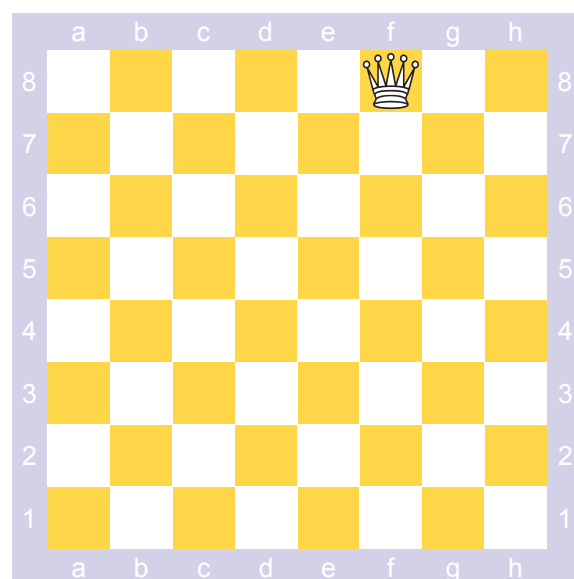
Na mesma xogada que coroa o peón, temos que cambialo por outra peza.



Pódese elixir entre unha dama, unha torre, un alfil ou un cabalo.



Colócase a peza elixida na casa onde o peón coroou e o peón colócase fóra do taboleiro.

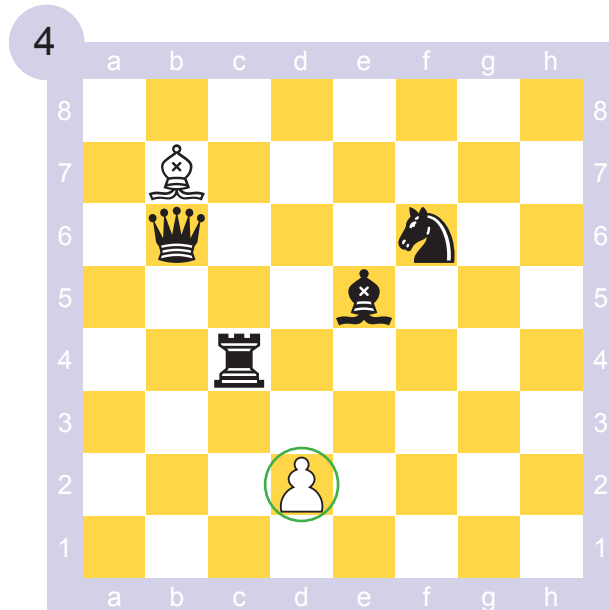
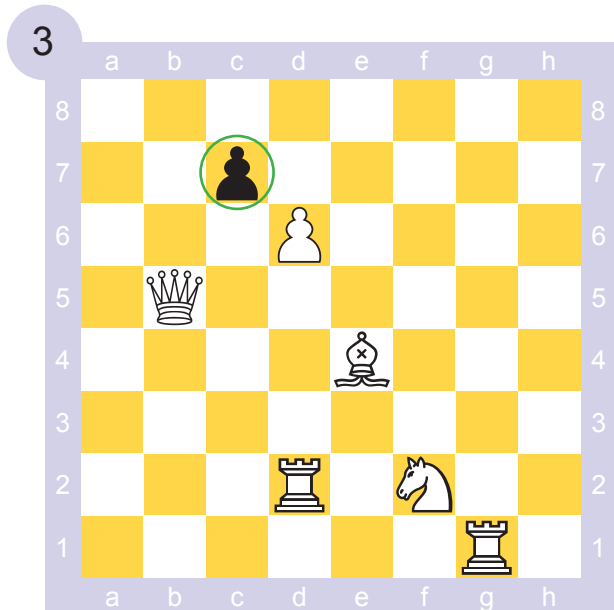
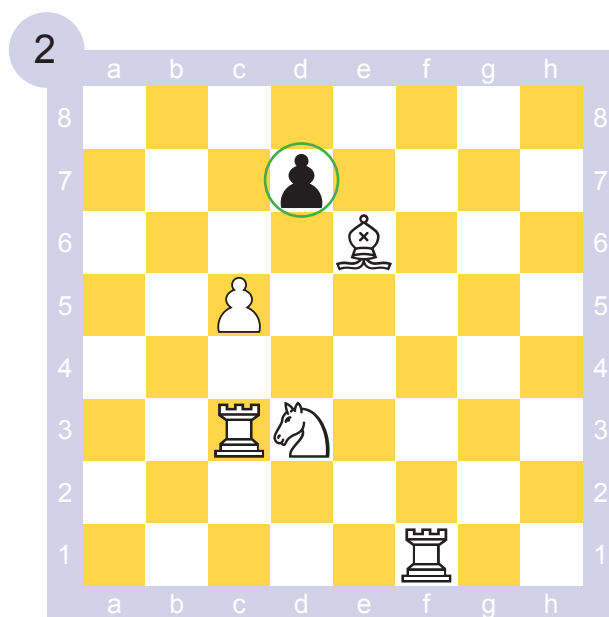
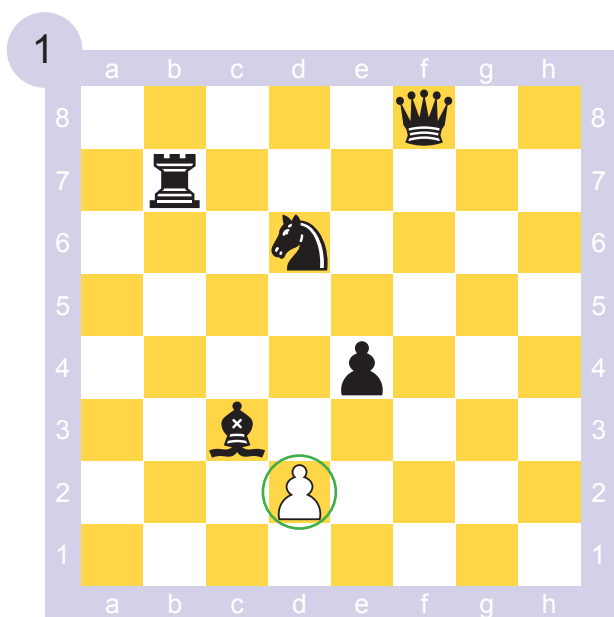


Normalmente, elíxese unha dama.



Indica con flechas as xogadas para que os peóns coroen conseguindo a máxima cantidade de puntos.

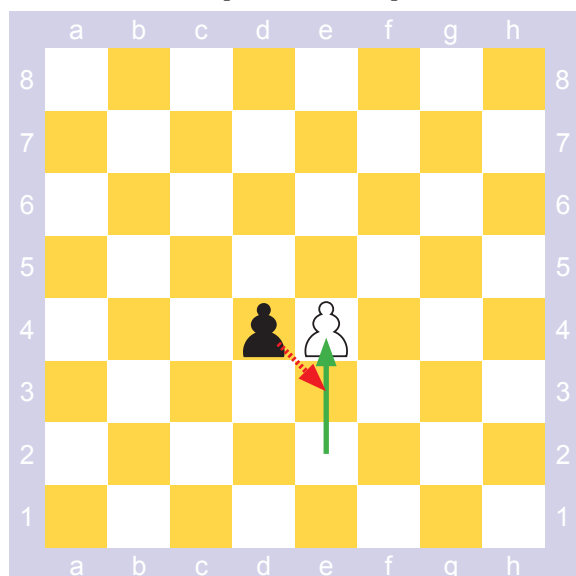
As xogadas son consecutivas e só se move o peón indicado.



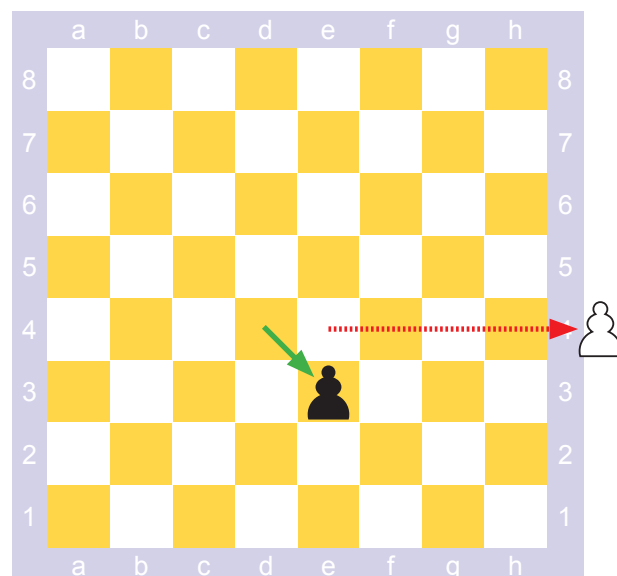


Captura ao paso

Cando se pode capturar ao paso?

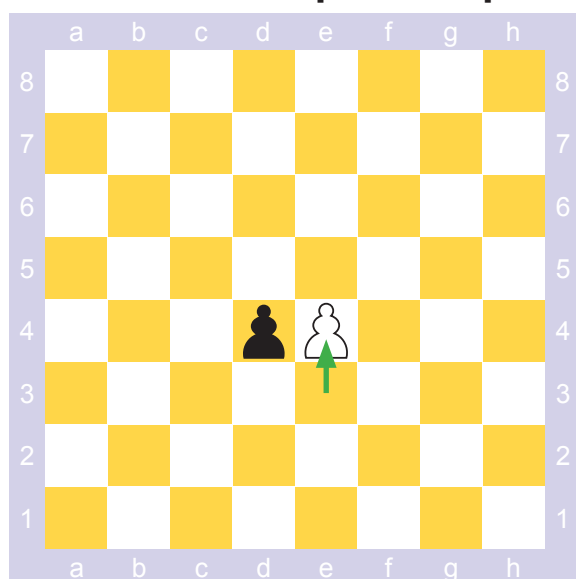


Soamente se un peón avanza dúas casas e queda ao lado doutro peón adversario.

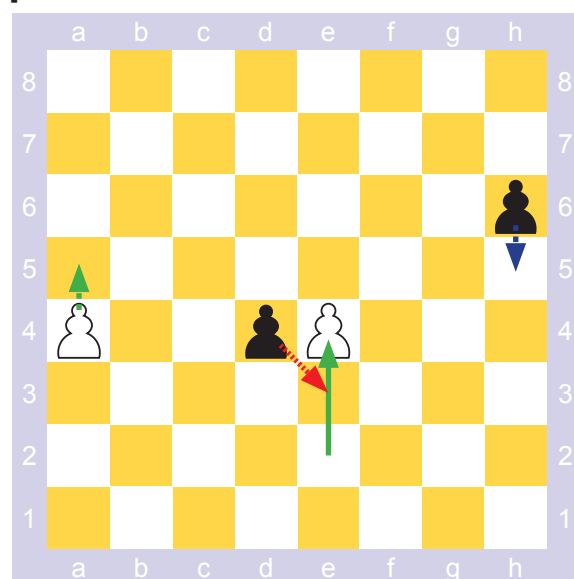


Este peón negro pode capturalo, só na seguinte xogada, e colócase na casa que estaba ameazando.

Cando non se pode capturar ao paso?



Se o peón avanza soamente unha casa.

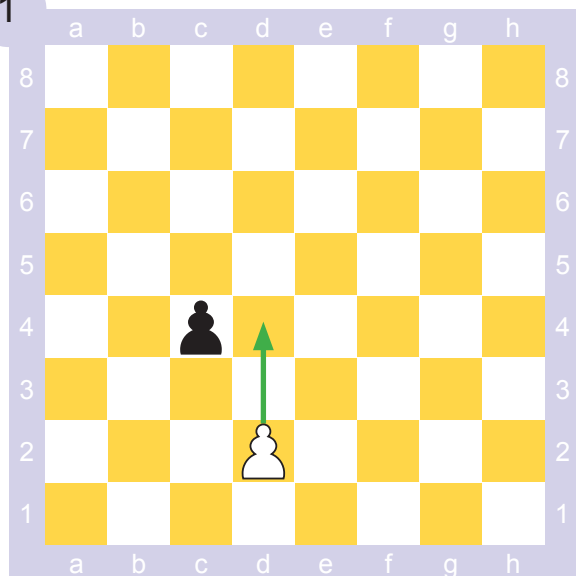


Se na seguinte xogada non se captura o peón e4, xa se perde a opción de capturalo ao paso.



Indica se se pode capturar ao paso o peón xogado.
Rodea cun círculo a resposta correcta e, en caso afirmativo, tamén o peón que realiza a captura.

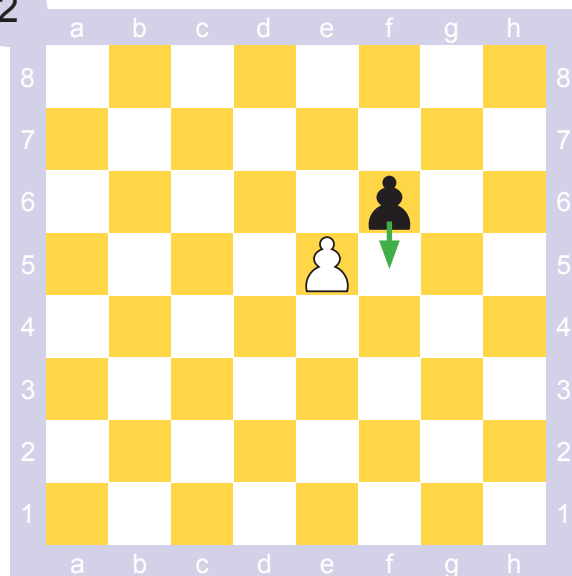
1



Si

Non

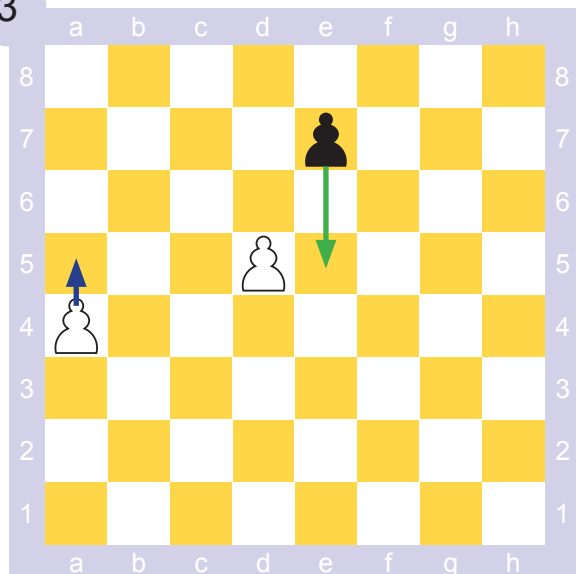
2



Si

Non

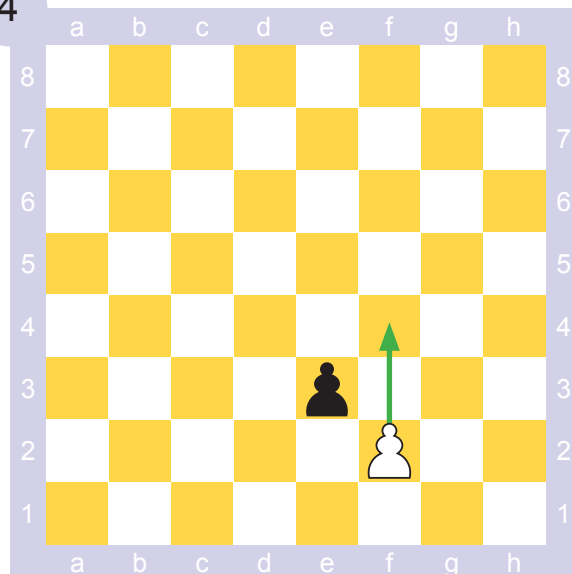
3



Si

Non

4



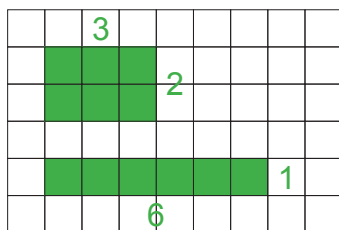
Si

Non



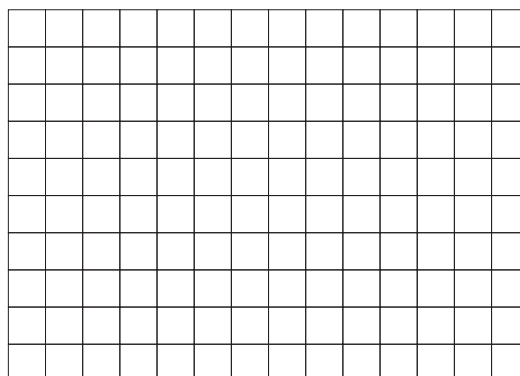
Pinta as casas para formar un rectángulo que teña por área o número indicado. Encontra todas as solucións.

1



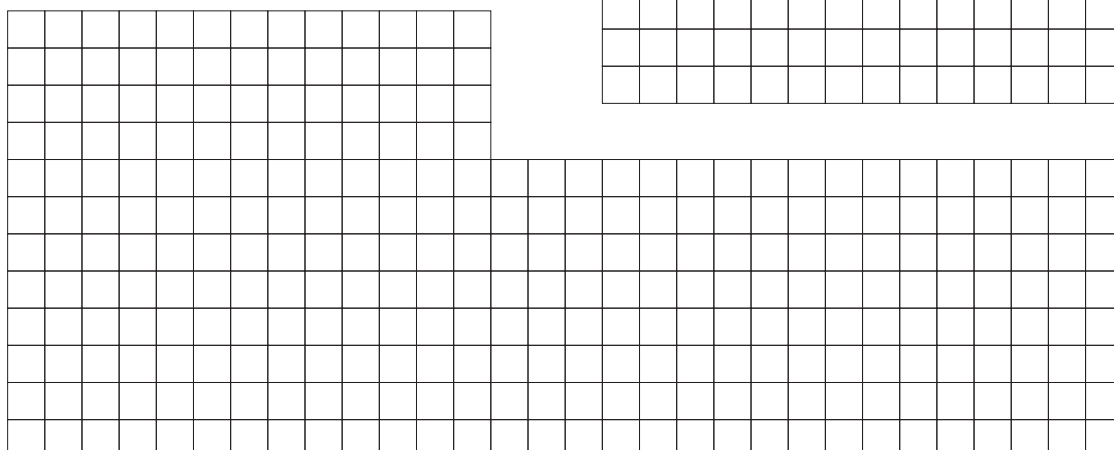
6

2



12

3

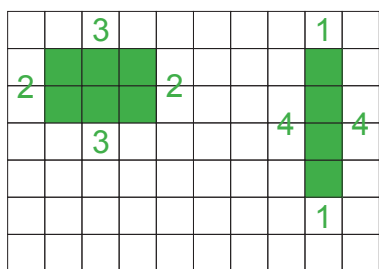


24



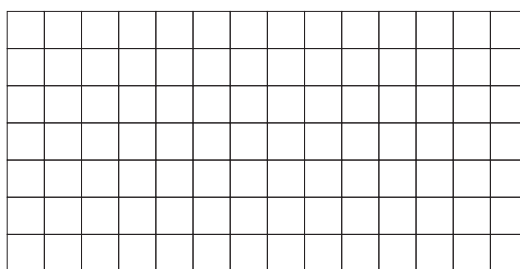
Pinta as casas para formar un rectángulo que teña por perímetro o número indicado. Encontra todas as solucións.

1



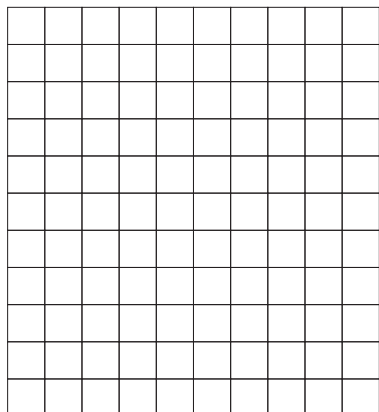
10

2



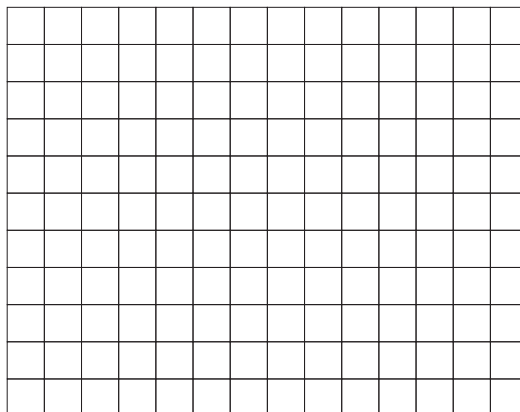
12

3



14

4



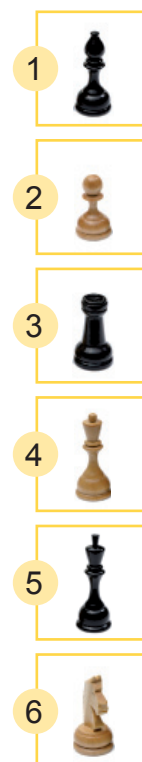
16



Relaciona con frechas os adxectivos que mellor definen as seguintes pezas de xadrez.

Todos os adxectivos están en feminino porque se refiren ás características das pezas.

- rápida 1
- branca 2
- valiosa 3
- alta 4
- saltarica 5
- negra 6
- baixa 7
- lenta 8



Relaciona con frechas as palabras (centro) co seu sinónimo (esquerda) e o seu antónimo (dereita).

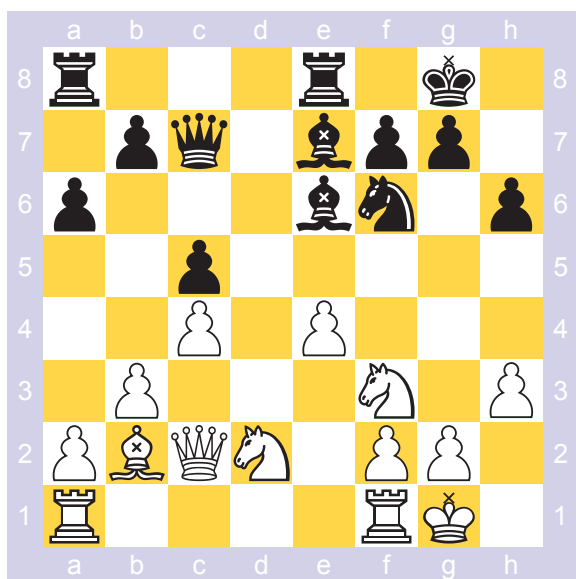
- enorme 1
- vasta 2
- escuro 3
- precavido 4
- cuadriculado 5
- alegre 6
- extensa 7
- triumfo 8

- 1 contenta 1
- 2 éxito 2
- 3 prudente 3
- 4 negro 4
- 5 cadrado 5
- 6 grande 6
- 7 longa 7
- 8 ancha 8

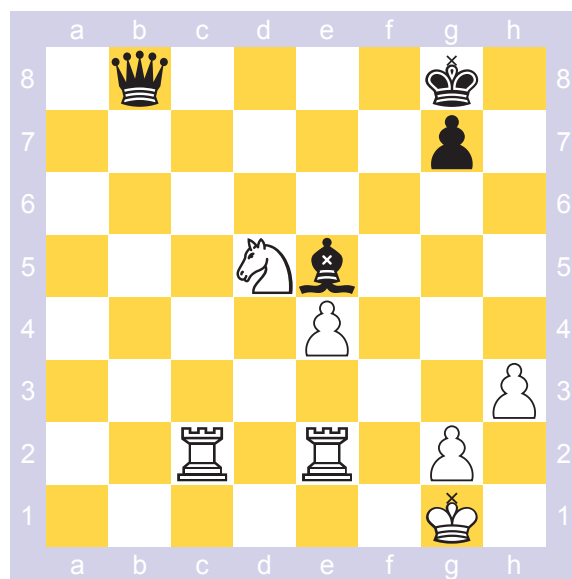
- 1 curta
- 2 estreita
- 3 pequeno
- 4 redondo
- 5 branco
- 6 atrevido
- 7 triste
- 8 fracaso



Observa as posicións nos taboleiros, completa a táboa de datos e termina a gráfica. Fíxate no exemplo dos peóns.



Posición inicial



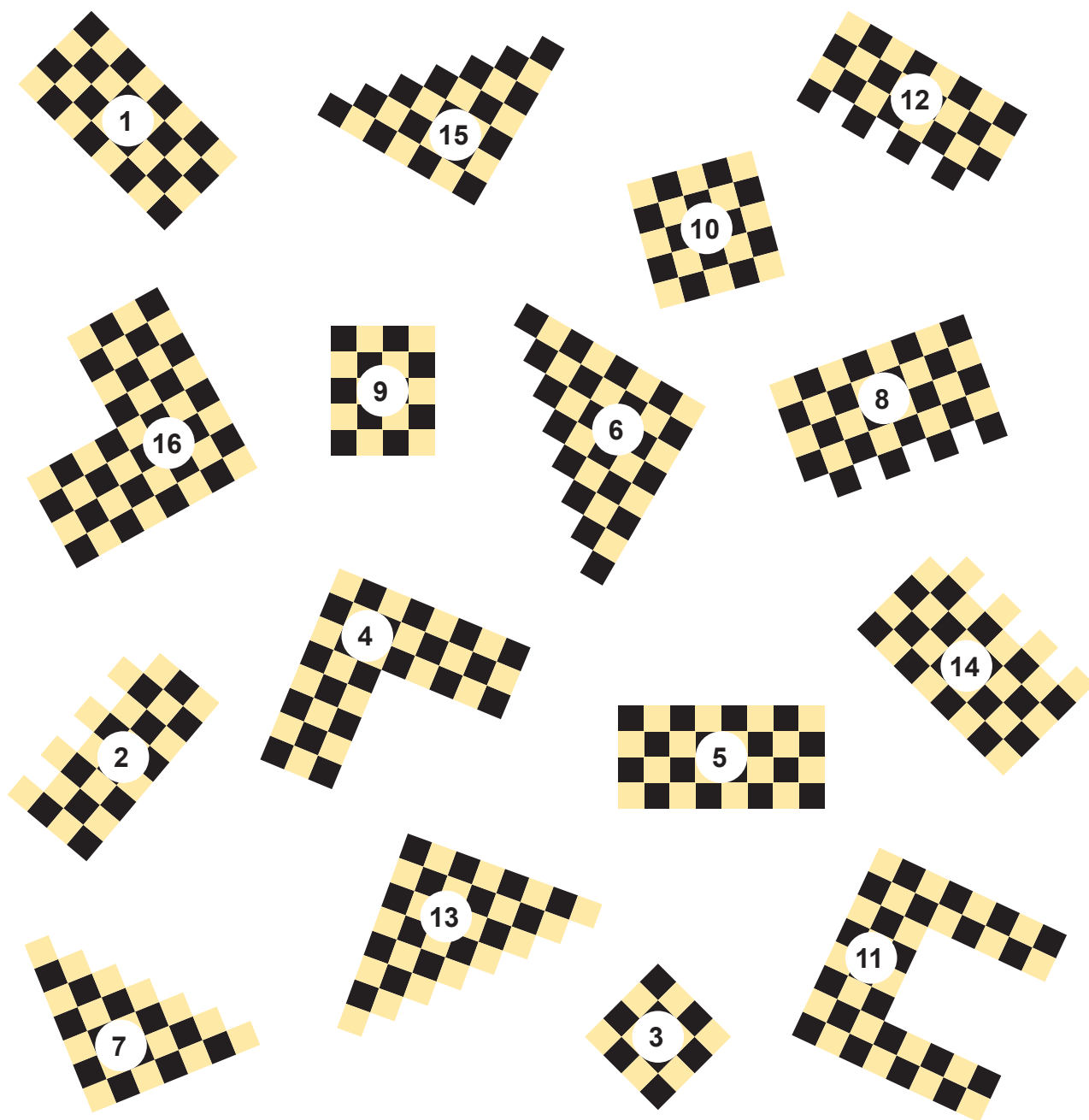
Posición final

Táboa de datos	Brancas					Negras				
Número de pezas										
Posición inicial	7					6				
Posición final	3					1				
Pezas capturadas	4					5				





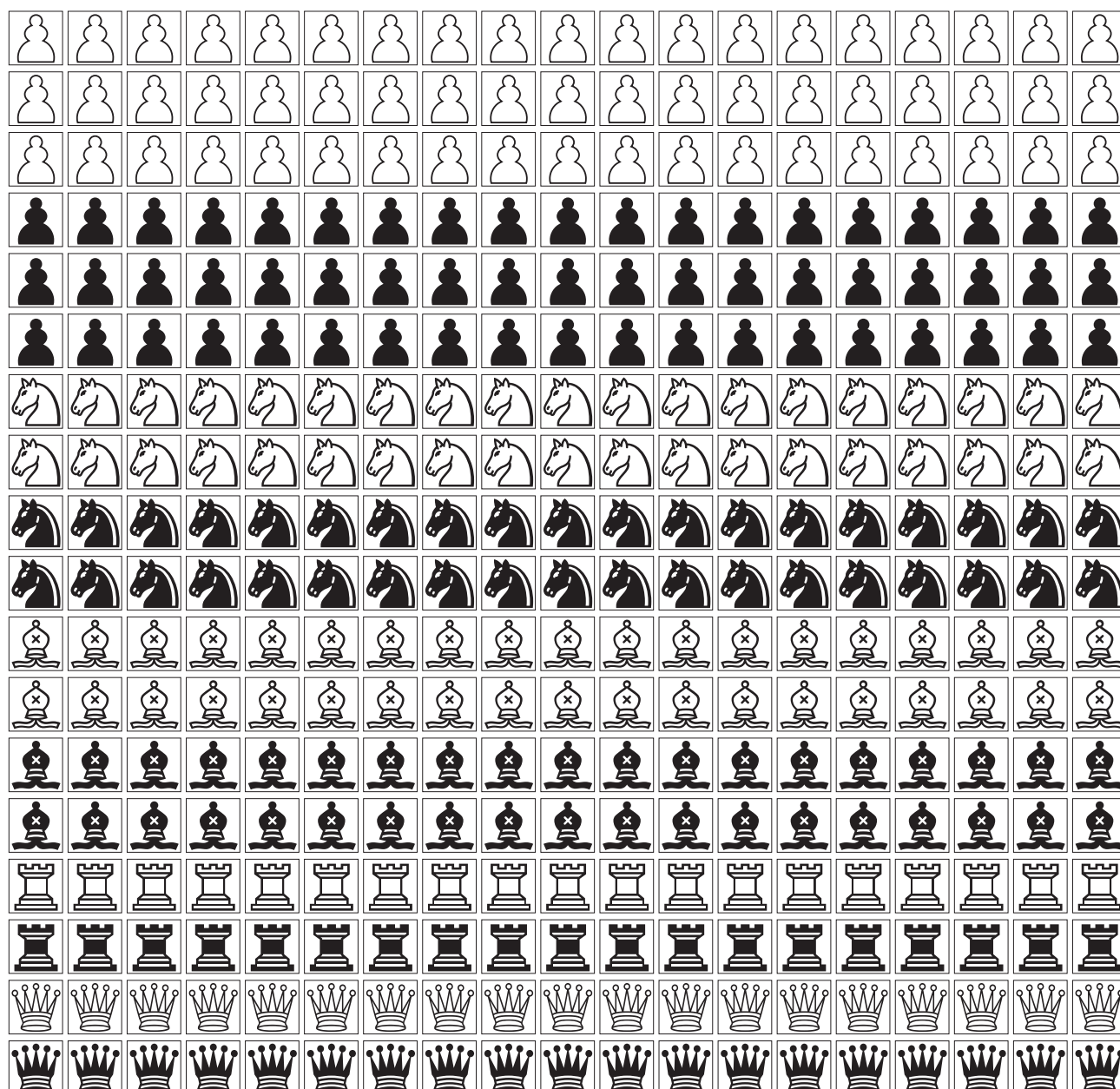
Forma tabuleiros de xadrez com estas peças.



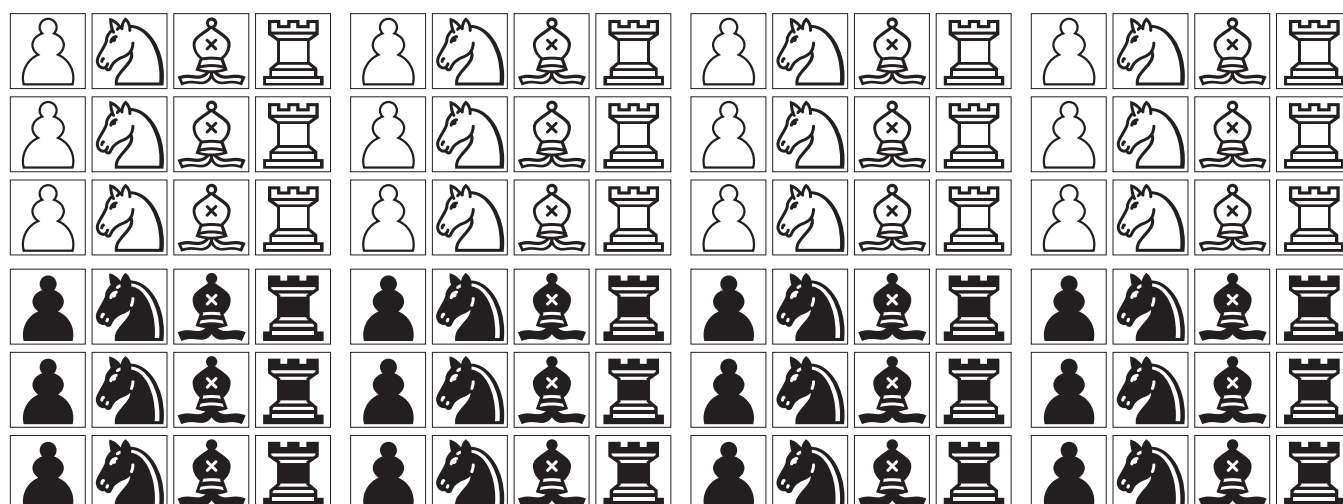
Indica os números das peças que formam estes 8 tabuleiros.

1			2			3			4		
5			6			7			8		

Pezas recortables para os exercicios das páxinas 55, 79 e 89.



Pezas recortables para os exercicios do sudoku (páx. 65).





Xoga e aprende

A colección Xoga e aprende pretende contribuír á educación integral dos alumnos e alumnas nos centros educativos de primaria, utilizando o modelo das intelixencias múltiples.

3

Unha parte dos materiais preséntanse agrupados nestes seis libros, a través dos cales se potencian as capacidades intelectuais (razoamento, linguaxe, cálculo, percepción, memoria e intelixencia espacial).

Ademais, o xadrez constitúe o centro de interese dos devanditos materiais, xa que fomentan o desenvolvemento das intelixencias múltiples. Por iso, ensínase simultaneamente e de forma moi elemental a xogar ao xadrez para que os alumnos e alumnas practiquen habitualmente este deporte.