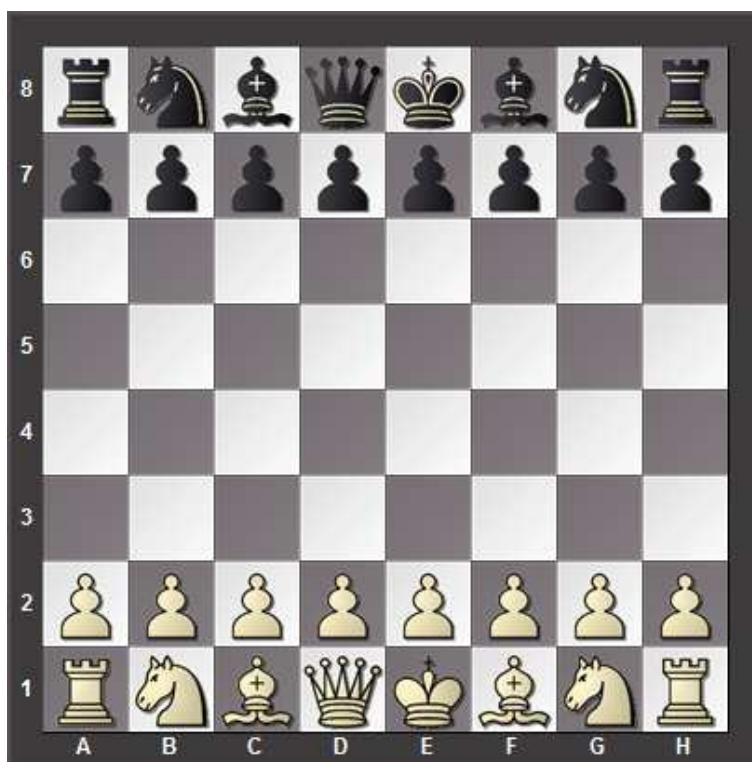


COME-COME

Posición inicial:



Consiste en:

- El que se quede antes sin piezas gana.
- El rey se puede comer. No hay jaques.
- Se puede coronar, y cuando se corona se puede elegir una pieza entre: caballo, alfil, torre o dama.
- Si la posición está bloqueada gana el que menos piezas tenga en el tablero.

Objetivo didáctico:

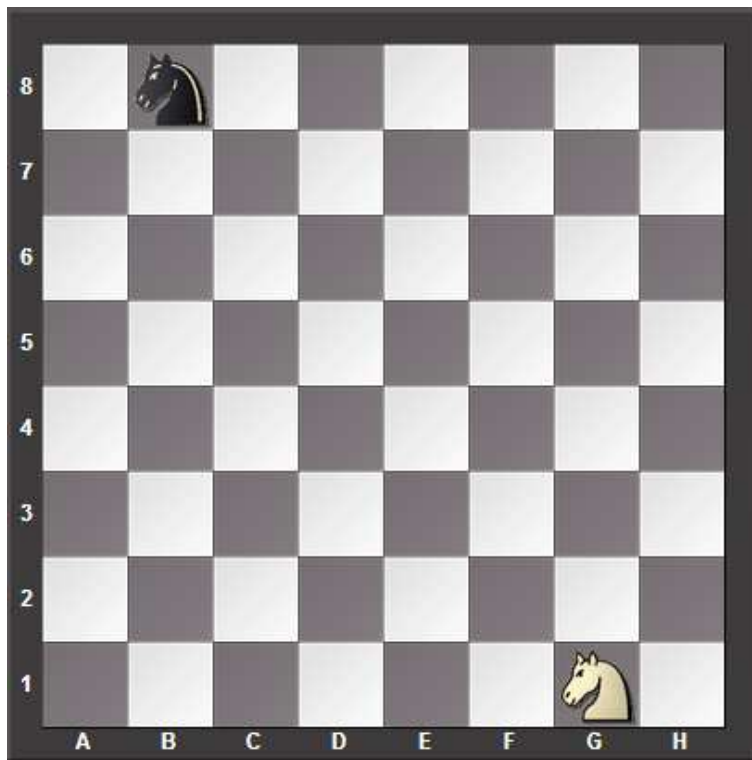
- Asimilar en qué casillas pueden capturar tus piezas.

Material necesario:

- Tablero y piezas de ajedrez.

CABALLO BOMBA

Posición inicial:



Consiste en:

- Los caballos dejan minas por las casillas por las que pasan. Cada vez que mueve un caballo, ponemos una pieza (mina) -que no sea un caballo para evitar confusión- en la casilla que acaba de abandonar.
- Los caballos no pueden comerse entre sí.
- Las minas son peligrosas para ambos caballos, haya puesto quien las haya puesto.
- Cuando un caballo pisa una mina (una casilla que ya fue ocupada anteriormente), explota.

Objetivo didáctico:

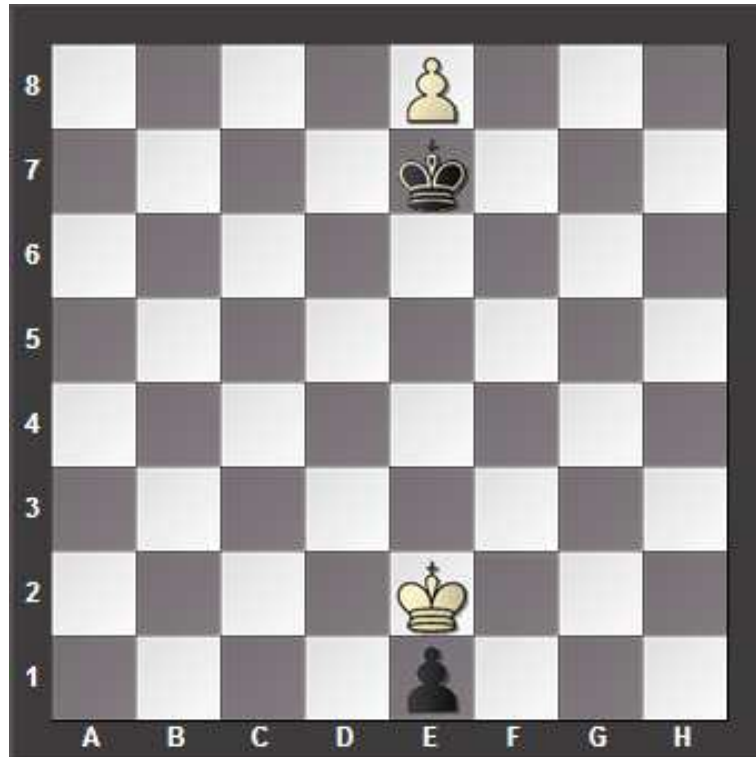
- Dominar el movimiento del caballo y preveer el zugzwang.

Material necesario:

- Se necesitan dos juegos completos de piezas y un tablero.

PEÓN PRISIONERO

Posición inicial:



Consiste en:

- Los reyes deben tocar al peón de su mismo color para salvarlo. El rey blanco tendrá que llegar a una casilla cercana a 'e8' (d8, d7, e7, f7, f8) y el negro tendrá que llegar a una casilla cercana a 'e1' (d1, d2, e2, f2, f1).
- Empieza moviendo el rey blanco.
- Los peones son prisioneros y no pueden mover.
- Los reyes no pueden acercarse entre ellos, sería jugada ilegal.

Objetivo didáctico:

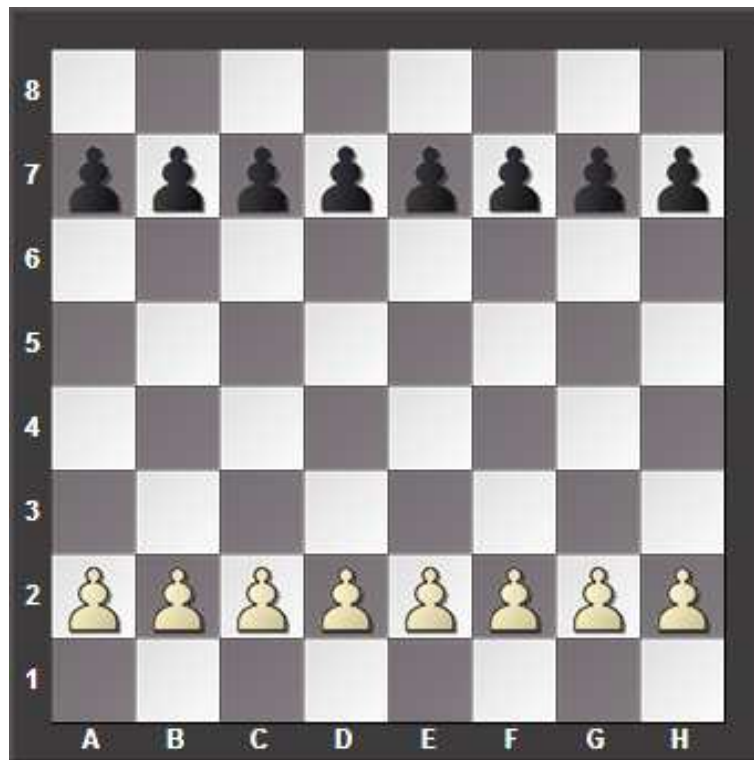
- Dominar el movimiento del rey y practicar la oposición de reyes.

Material necesario:

- Se necesita un juego de piezas y un tablero.

FUTBOLDREZ

Posición inicial:



Consiste en:

- Los peones deben avanzar y coronar. Cada peón que corona equivale a un gol. El equipo que más goles marque, gana.
- Empieza moviendo el equipo blanco.
- Si no se ha explicado en clase, no se permitirá comer al paso.
- Puede hacerse más atractivo para los niños/as si se ponen un nombre de equipo de fútbol. En lugar de jugar Luis contra Marta puede ser Valencia contra Madrid. También pueden introducirse otras figuras. Por ejemplo, podemos colocar una dama como portero que no pueda pasar de la segunda fila. Muy recomendable explicar la "catapulta", que se da cuando jugamos e6 para d5, o b6 para c5, etc.

Objetivo didáctico:

- Dominar el movimiento de los peones y aprender la coronación.

Material necesario:

- Se necesita un juego de piezas y un tablero.

REY DISFRAZADO

Posición inicial:



Consiste en:

- Los dos jugadores eligen una pieza que sustituya al rey. De este modo, habrá un rey falso, que será la pieza con forma de rey; y habrá un rey verdadero que habrán elegido los jugadores, por ejemplo los caballos. Si los caballos son el verdadero rey, pierde el equipo que se quede antes sin los dos caballos. Cada caballo vale medio rey, para ganar es obligatorio capturar el rey entero, es decir, a los dos caballos.
- No existen los jaques.
- Se puede coronar con normalidad.
- Cualquier pieza(s), incluso los 8 peones pueden ser el verdadero rey.

Objetivo didáctico:

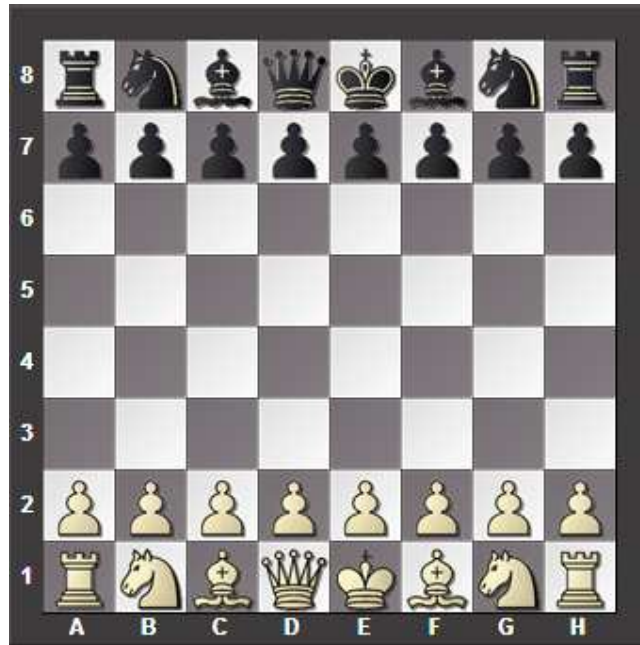
- Aprender a atacar de forma dinámica, ofreciendo sacrificios a cambio de capturar un objetivo concreto.

Material necesario:

- Se necesita un juego de piezas y un tablero.

PASAPIEZAS

Posición inicial:



Consiste en:

- Se juega por parejas, en 2 tableros. El miembro 1 del equipo llevará piezas blancas en el tablero A y el miembro 2 llevará las piezas negras en el tablero B.
- Las piezas negras que capture el miembro 1 (el miembro 1 lleva blancas) en el tablero A, se las pasará a su compañero, el miembro 2 (que lleva negras en el tablero B).
- Las piezas que te da tu compañero puedes ponerlas en el tablero donde quieras, salvo que hagan jaque mate. Sí puedes entrar en jaque.
- Poner una pieza es equivalente a hacer una jugada. No se puede hacer una jugada y colocar una pieza en el mismo turno.
- Los peones no pueden colocarse en las filas 1 u 8.
- Cuando se corona, no ponemos una pieza nuestra, sino que le quitamos a nuestro rival la pieza que queramos, excepto el rey.
- Gana el equipo que haga jaque mate antes, en uno de los dos tableros.

Objetivo didáctico:

- Aprender a atacar de forma dinámica, ofreciendo sacrificios a cambio de capturar un objetivo concreto.

Material necesario:

- Se necesita un juego de piezas y un tablero.

EL PUNTÓMETRO

Posición inicial:

No se juega en tablero. Se sientan los niños en el suelo haciendo un corro.

Consiste en:

- Se hace un corro y con una pelota vamos pasando el turno a nuestros compañeros.
- El profesor hace una pregunta: ¿cuántos puntos valen...? Por ejemplo, "¿cuánto valen 2 caballos?" Entonces el último que ha respondido pasa la pelota a un compañero, que será quien tendrá que responder a la pregunta. El niño/a responde "dos caballos son 6 puntos". Muy bien, el profesor formula la siguiente pregunta: "¿cuánto valen 1 torre + 1 alfil?" y el niño/a que acaba de responder le pasa la pelota al siguiente.
- Si un niño/a falla, tiene que pasar la pelota a otro/a.
- Se cuentan aciertos y fallos elaborando un ranking final, el que mejor puntuación obtenga ganará un positivo o punto verde.
- Esta rueda de preguntas puede formularse sobre cualquier tema de los libros: el enroque (para qué es, quiénes lo hacen, cuántas casillas se mueve el rey, puede hacerse cuando se está en jaque, etc), el ataque doble, la clavada, los movimientos de un peón...
- Pueden ofrecerse recompensas extraordinarios como un chupa-chups para todos los que tengan puntuación positiva, un positivo, punto verde...

Objetivo didáctico:

- Recordar los conceptos que el profesor considere importantes.

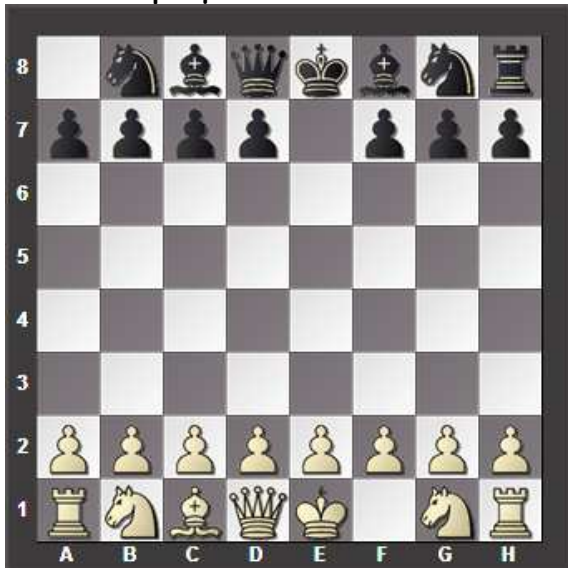
Material necesario:

- Se necesita una pelota y que el profesor haya preparado las preguntas previamente.

MISSING

Posición inicial:

Para los pequeños



Para los mayores



Consiste en:

- Poner una posición en la que falten o sobren piezas.
- Los niños/as deben identificar qué piezas faltan y qué piezas sobran.
- Para los pequeños tienen que ser posiciones muy sencillas sobre cómo colocar las piezas.
- Para los mayores podemos complicar la posición tanto como queramos. Tendrán que decirnos qué piezas faltan y qué piezas están repetidas. También podemos variar la posición de las piezas y que identifiquen las que están mal colocadas.

Objetivo didáctico:

- Identificar las piezas, su colocación y número.

Material necesario:

- Un tablero mural.

PARTY

Posición inicial:

No se utilizan tableros ni piezas.

Consiste en:

- Se forman 2 equipos en clase.
- Se empiezan a hacer juegos por turnos.
- Juego de mímica. Un alumno/a tendrá que moverse como la pieza que el profesor le diga y sus compañeros/as tendrán que adivinarlo para ganar un punto para el equipo.
- Juego de sonidos. Un alumno/a tendrá que emitir sonidos para que sus compañeros/as acierten qué pieza es.
- Juego de dibujo. Un alumno/a tendrá que dibujar en la pizarra la pieza que le diga el profesor. Sus compañeros tendrán que adivinarlo para ganar un punto de equipo.
- Juego del ahorcado.

Objetivo didáctico:

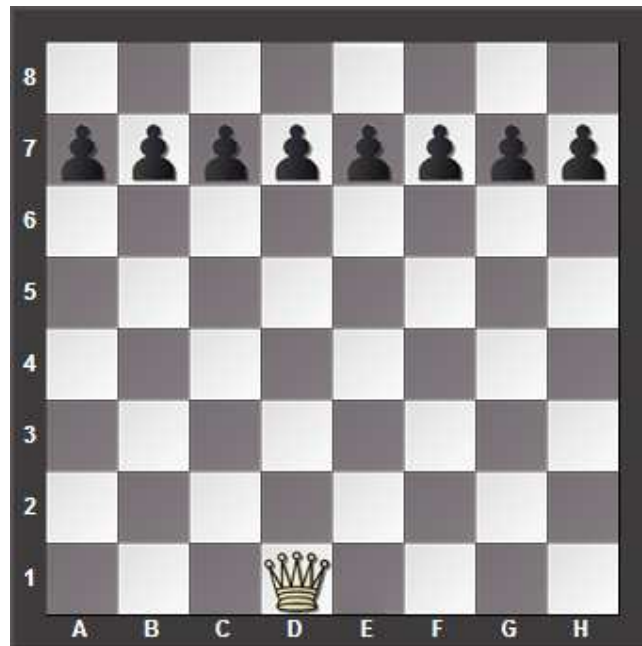
- Reforzar conocimientos básicos sobre los tipos de pieza y su forma.

Material necesario:

- Una pizarra y tiza.

EL GATO Y EL RATÓN

Posición inicial:



Consiste en:

- La dama es el gato y su misión es comerse a todos los ratones.
- Los peones son los ratones y su misión es que uno de ellos llegue a la 1ª fila. Si el ratón ha llegado a la casa del gato (1ª fila) gana, aunque el gato pueda capturarlo a la siguiente jugada.
- Los ratones son peones y mueven como peones. El gato es la dama y mueve como una dama. Los ratones pueden comerse al gato si éste se pone a tiro de un ratón.
- El que antes cumpla su misión gana.
- Empiezan los ratones (equipo negro).

Objetivo didáctico:

- Aumentar destreza de movimientos con peones y dama.

Material necesario:

- Un tablero y juego de piezas.