



Antonio José de Sucre
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

GUÍA PARA EL ENTRENAMIENTO DEL AJEDREZ





INTRODUCCIÓN

Esta guía es realizada y dirigida a todos los estudiantes de la corporación universitaria Antonio José de sucre, administrativos y docentes, con el fin de aprender un poco más sobre la disciplina del ajedrez, en la que incursionamos solo este año, también optamos por desarrollar los ejercicios básicos y así mantengan sus entrenamientos por medio de esta guía.

La coordinación de recreación y deporte invita a toda la comunidad en general a seguir con sus actividades deportivas, es aquí que por medio de esta guía pretendemos les sirva de herramienta educativa y deportiva, que les facilite el entrenamiento de este deporte.





CONOZCAN EL AJEDREZ

- ***CONOCE TODAS LAS PIEZAS Y SUS MOVIMIENTOS**
- ***COMPRENDER QUÉ SE ENTIENDE POR "JAQUE"**

Entiende el concepto:

En ajedrez, el propósito es hacerle un jaque mate al rey de tú oponente y viceversa. Si bien este es el objetivo primario, el segundo es, obviamente, evitar que le hagan jaque mate a tu rey. Todo esto se lleva a cabo capturando tantas piezas del oponente como sea posible

Prepara el tablero:

Ahora que conoces la función de todas las piezas, puedes colocarlas en el tablero. Alinéalo para que cada jugador tenga un cuadrado de color claro en la parte inferior derecha



*Si vas a jugar seriamente, considera aprender el sistema de filas y columnas. Cada casilla del tablero tiene una letra y un número correspondiente. Cuando alguien dice algo como "Caballo a C3", ese C3 es parte de este sistema; esto hace referencia a algo mucho más fácil.





COMENCEMOS A JUGAR

*Las blancas se mueven primero.

Túrnense. ¡Y así se desarrolla el juego! Tú y tu oponente se turnan, tratando de capturar al rey del otro y a las demás piezas en el camino.

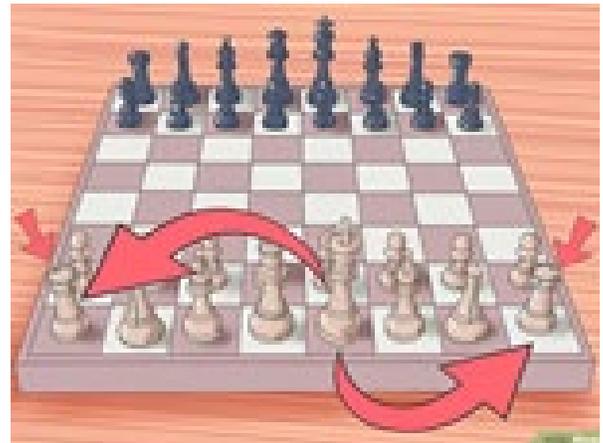
*Siempre piensa en una jugada adelante



*Aprende a "enrocar" Puedes enrocar solo si:

- No se ha movido el rey ni la torre que usarás para enrocar.
- El rey no está bajo jaque.
- No hay piezas en medio del rey y la torre.
- El rey no pasa ni termina en una casilla que está bajo el control de una pieza enemiga.

Enrocar: Mueve tu rey y tu torre de una sola vez (es decir, en un solo movimiento). Primero mueve al rey dos casillas en la dirección de la torre, luego coloca la torre en la casilla adyacente al rey en el otro lado. Si enrocas en el lado del rey, la torre se moverá un total de dos casillas. Si lo haces en el lado de la reina, la torre se moverá un total de tres casillas.



*Estudiar una estrategia

EJ: apertura italiana, apertura sistema Londres, apertura escocesa y apertura gambito de dama

