



En aquest bloc d'activitats, presentarem les peces a l'alumnat i, oralment, n'explicarem el moviment utilitzant un tauler mural o una pissarra digital.

13. El rei i l'escac

13.1. Presentació del rei i del moviment que fa

Presentació

És la peça més important del joc i porta una creu a la part superior. N'hi ha dos, un per a cada bàndol, i estan situats a les files 1 i 8, al mig, a la columna e.

En anglès, s'anomena *king*.

Moviment

El rei, pel fet de ser la peça més valuosa, s'ha de protegir molt bé i no és bo posar-lo en perill. És per això que es mou molt a poc a poc, de casella en casella, però cap a la direcció que vulgui. Així doncs, pot anar cap a qualsevol de les caselles que té al seu voltant.

13.2. Presentació del concepte d'escac

Hi ha dues regles bàsiques que cal tenir en compte respecte al rei: no es pot situar mai en una casella amenaçada i, quan una peça contrària l'amenaça, està obligat a buscar una solució per salvar-se.

Quan una peça amenaça el rei, diem que li fa «escac», i si el jugador d'aquest bàndol no pot salvar-lo de cap de les maneres (ni escapant, ni tapant-se amb cap peça, ni capturant la peça que l'amenaça), diem que li han fet «escac i mat» i la partida s'ha acabat. El jugador que aconsegueix acorralar el rei contrari fent-li escac i mat és el guanyador de la partida.

Activitats per realitzar al tauler mural o en parelles

13.3. El rei busca el camí

En un tauler, hi situem els dos reis en un lloc concret (pot ser la seva casella de col·locació inicial de la partida o bé una altra). En un altre lloc del tauler, hi situem un objecte que el rei hagi d'aconseguir agafar.

Podem posar les normes que vulguem, però hem de tenir molt present que el rei no es pot col·locar mai en una casella amenaçada, per tant, els reis no es poden posar l'un a tocar de l'altre.

Els jugadors i les jugadores han d'aconseguir trobar un camí per arribar al seu objectiu.

13.4. Cursa de peons amb els reis inclosos

Col·loquem els peons i el rei de cada bàndol a la seva casella inicial. El rei pot capturar peons i impedir que els peons rivals no arribin a l'altra banda del tauler, també pot ajudar els seus peons a arribar-hi.

13.5. Cursa de peons, reis i punts

El mateix que a l'exercici 2, però posant taps amb números a diferents caselles del tauler (el mestre pot dictar les coordenades on van els taps o bé pot deixar que els alumnes els situïn on vulguin). Guanyarà qui aconsegueixi agafar més taps.

Si un peó arriba a l'última fila, es deixa quiet allí i segueix la partida, fins que s'hagin capturat tots els taps del tauler.



14. La dama i l'escac i mat

14.1. Presentació de la dama i del moviment que fa

Presentació

Després del rei, la dama és la peça més valuosa del joc d'escacs. En trobem dues, una per a cada bàndol i, al començament de la partida, se situa al costat del rei, la blanca, a la casella *d1*, i la negra, a la *d8*. Molta gent es fixa en el fet que s'ha de col·locar a la casella del mateix color que ella (la dama blanca, a la casella blanca, i la dama negra, a la casella negra).

En anglès, s'anomena *queen*.

Moviment

El moviment de la dama és el mateix que pot fer el rei, però més extens. És a dir, es pot desplaçar tantes caselles com vulgui, tant horitzontalment, com verticalment, com en diagonal, cap a tots els sentits. Això la converteix en una figura molt veloç i que controla moltes caselles a la vegada.

Si hi ha una peça al seu recorregut, pot capturar-la i, en aquest cas, es queda al lloc d'aquesta.

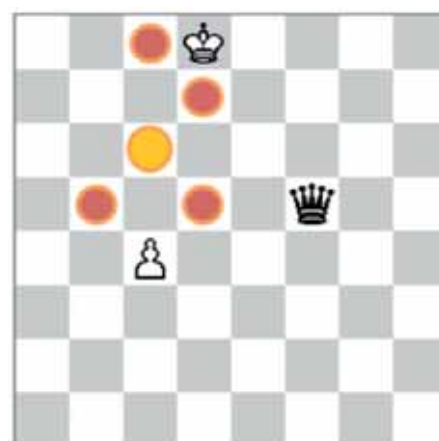
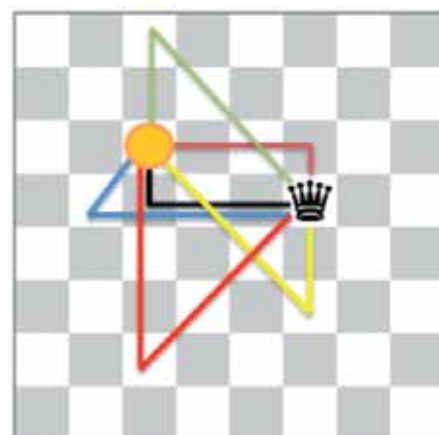
ACTIVITATS PER DUR A TERME AL TAULER MURAL O EN PARELLES

14.2. Trobem camins diferents

Marquem una casella del tauler i situem una dama en una altra casella. Quantes jugades necessita la dama per arribar-hi? Quants «camins» diferents pot agafar per arribar-hi?

A continuació, tenim alguns exemples de diferents recorreguts que pot seguir la dama per anar de la casella *f5* a la *c6* amb dos moviments. En aquest cas, hi hauria onze solucions possibles que s'haurien d'anar trobant. Aquesta activitat és molt bona per fer-la en veu alta, al tauler mural o PDI, ja que hi ha moltes solucions diferents. Els alumnes i les alumnes van deixant anar les seves idees i van prenent consciència del fet que es pot arribar al mateix punt per vies diferents. El mestre o els alumnes haurien d'anar assenyalant el camí i comptar els moviments necessaris en veu alta mentre indiquen el recorregut amb la mà (1-2).

Podem fer exercicis semblants, però afegint-hi algun element més (un rei i algun peó) i vigilar que no ens capturin la dama. Al diagrama següent, hi veiem marcades les caselles des de les quals la dama podria anar a *c6*, però, en aquest cas, ens la capturarien.



14.3. Cursa de peons i dames

Guanya qui aconsegueix capturar tots els peons de l'adversari o bé la dama de l'altre. Està permès que els peons puguin capturar la dama i que les dames es puguin capturar entre elles.



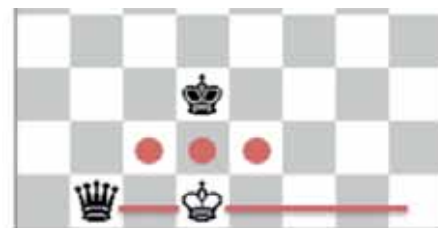
14.4. Presentació del concepte d'escac i mat

L'escac i mat

Quan una peça fa escac al rei i aquest no es pot salvar de cap manera, diem que és «escac i mat».

Exemple: la dama negra fa escac al rei blanc i aquest no pot salvar-se, ja que, si va cap als costats, seguiria estant amenaçat per la dama i, si va a la fila 2, n'estaria pel rei negre. El rei blanc no pot escapar, no pot capturar la dama negra ni tampoc pot protegir-se amb res.

Aquesta posició és escac i mat i, si hi haguéssim arribat, la partida s'hauria acabat. El jugador de les blanques no pot fer cap moviment «legal», perquè el capturarien a tot arreu on anés.



ACTIVITATS PER TREBALLAR L'ESCAC I MAT

14.5. Inventem posicions

Tenim un tauler amb els dos reis i una dama. L'alumnat ha d'inventar una posició d'escac i mat (han de col·locar les peces de tal forma que un dels reis estigui en aquesta situació). És bo fer aquesta activitat sense haver-ne posat cap exemple, només havent explicat el concepte a l'alumnat. Això obliga els infants a pensar com hauria de ser una posició d'escac i mat i elaborar diferents hipòtesis.

14.6. El mestre proposa posicions molt senzilles on s'hagi de fer escac i mat amb una jugada i es resolen entre tots.



15. La torre

15.1. Presentació de la torre i del moviment que fa

Presentació

Hi ha un total de 4 torres (2 per a cada bàndol). A l'inici de la partida, les blanques se situen a les caselles *a1* i *h1*, i les negres, a les caselles *a8* i *h8*.

En anglès, la torre s'anomena *rook*.

Moviment

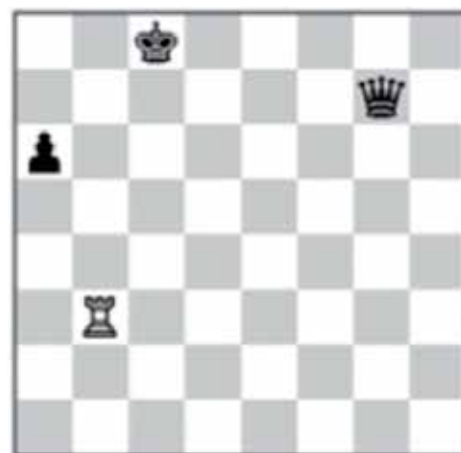
La torre és una peça que es mou al llarg de la fila o de la columna on està ubicada, per tant, sempre es desplaça en línia recta, tant horitzontalment com verticalment. Pot anar a la dreta, a l'esquerra, endavant i endarrere.

Si hi ha una peça al seu recorregut, pot capturar-la i, en aquest cas, es queda al lloc de la peça capturada.

ACTIVITATS PER TREBALLAR AL TAULER MURAL

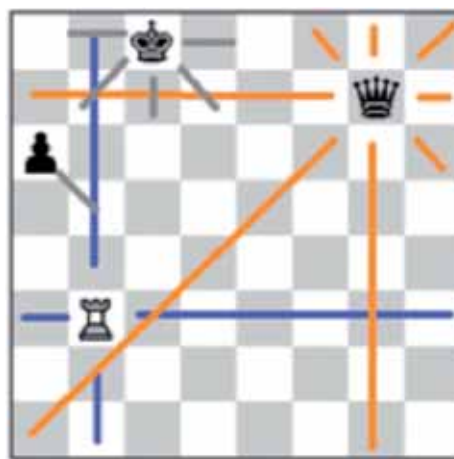
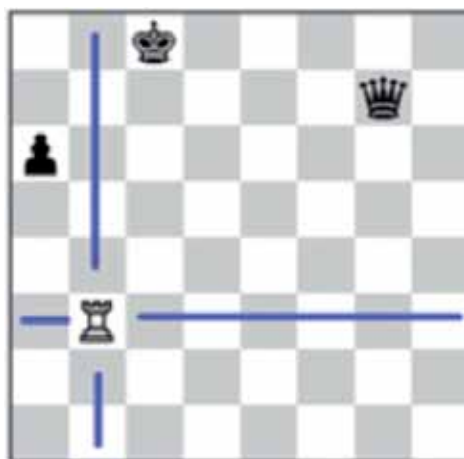
15.2. On pot anar la torre?

- > Situem una torre a la casella *a1*. A quantes caselles diferents pot anar? A quines?
- > Repetim aquest exercici amb ubicacions diferents i ho dibuixem.
- > A l'escaquer del costat, a quantes caselles diferents pot anar la torre? A quines? Ho dibuixem.
- > Fem exercicis similars.



15.3. On no ens convé que vagi la torre?

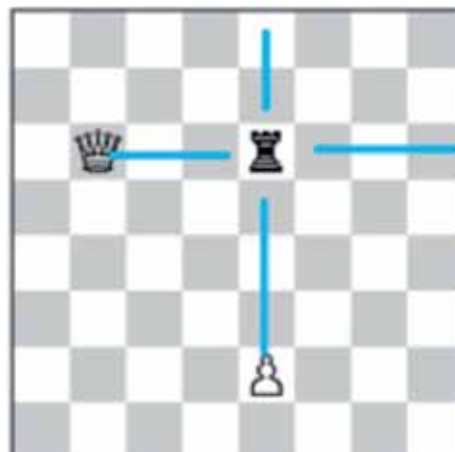
- > A l'escaquer de l'esquerra, on pot anar la torre blanca? On no ens convé que vagi? Observem, pensem, juguem.
- > Dibuixem on pot anar la torre blanca.
- > Dibuixem amb colors diferents les caselles dominades per cada peça.
- > La torre blanca no ha d'anar a les caselles situades a la intersecció de línies blaves amb línies de color diferent, és a dir, a *b?* i a *?3*. Pensem per què.





15.4. On ens convé que vagi la torre per capturar una peça contrària?

- > A l'escaquer de l'esquerra, on pot anar la torre negra? On ens convé que vagi per capturar una peça contrària?
- > Dibuixem on pot anar la torre negra (color blau).
- > Observem que la torre negra no pot anar a la casella e1 ni a la casella a6. Les peces blanques no la deixen passar.
- > Si volem capturar el peó blanc, on ha d'anar la torre negra? I si volem capturar la dama blanca?
- > Fem uns quants exercicis d'aquest tipus.



15.5. Quantes jugades necessito per arribar a un lloc concret?

- > Situem una torre blanca a la casella e4. Quantes jugades necessita per arribar a e8?
- > Fem exercicis d'aquest tipus amb ubicacions i destinacions diferents.
- > Ara observem l'escaquer de l'esquerra i ens preguntem quantes jugades necessita la torre per capturar el peó negre.
- > Practiquem uns quants exercicis alternant les situacions i insistint en l'observo, penso i jugo.





16. L'alfil

16.1. Explicació sobre l'origen del mot *alfil*.

La paraula

Antigament, l'alfil era l'elefant, que, en persa, es diu *pil*. Quan els escacs van arribar al món àrab, el pil va passar a dir-se *fil*, ja que allà no existia la lletra *p*. Més endavant, quan els escacs van entrar a la península Ibèrica, s'hi afegí l'article i passà a dir-se com avui: *alfil*.

Agafar un mapa i resseguir l'itinerari que fan els escacs tot assenyalant el canvi de nom de l'*alfil*. El mot *alfil* és agut, la síl·laba tònica és *fil*.

Proposar fer una llista de sis paraules agudes i sis de planes.

Posar exemples de paraules agudes que a vegades es pronuncien planes (interval, oboè, iber, xassís, elit, futbol, etc.) i construir-hi frases.

16.2. Presentació de l'alfil i del moviment que fa

Presentació

Hi ha un total de 4 alfils (2 per a cada bàndol). A l'inici de la partida, els blancs se situen a les caselles *c1* i *f1*, i els negres, a les caselles *c8* i *f8*. De quin color és la casella *c1*? De quin color és la casella *f1*?

Observar que tant els alfils blancs com els negres estan ubicats l'un en una casella blanca i l'altre, en una de negra.

En anglès, l'alfil s'anomena *bishop*.

Moviment

Una diagonal sempre és de caselles del mateix color, per tant, un es mou per les blanques i l'altre, per les negres. Si hi ha una peça enmig del recorregut que segueix, pot capturar-la. En aquest cas, es queda al lloc de la peça capturada.

ACTIVITATS PER TREBALLAR AL TAULER MURAL

16.3. On pot anar l'alfil?

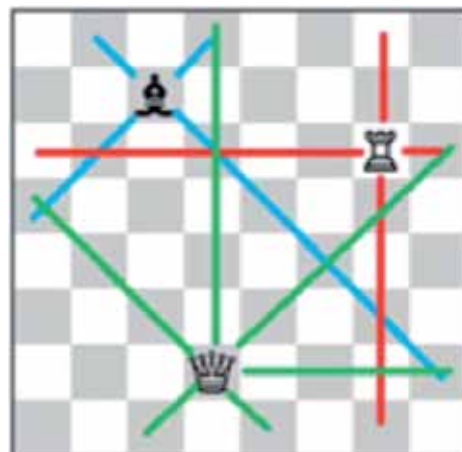
- > Situem un alfil a la casella *c1*. A quantes caselles diferents pot anar? A quines? Ho dibuixem.
- > Repetim els exercicis amb un alfil de color diferent.
- > Segons l'escaquer de l'esquerra, a quantes caselles diferents pot anar l'alfil? A quines? En dibuixem les diagonals.
- > Repetim exercicis d'aquest tipus i ho dibuixem.





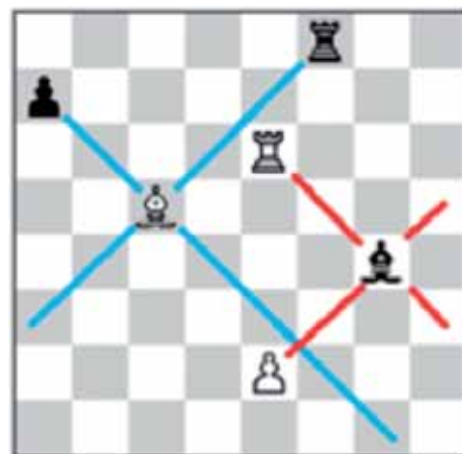
16.4. On no ens convé que vagi l'alfil?

- > Segons l'escaquer de l'esquerra, on pot anar l'alfil negre? On no ens convé que vagi?
- > Dibuixem on pot anar l'alfil negre i dibuixem en diferents colors les caselles dominades per la dama blanca i la torre blanca.
- > L'alfil negre no ha d'anar a les interseccions corresponents.
- > Reforçar el concepte d'*intersecció*.



16.5. On ens convé que vagi l'alfil per capturar una peça contrària?

- > Segons l'escaquer de l'esquerra, on pot anar l'alfil blanc? On pot anar l'alfil negre? On ens convé que vagi per capturar una peça contrària?
- > Observem que l'alfil negre no pot anar a la casella e7, ni a la c8, ni a l'h5, ni...
- > Si l'alfil negre captura el peó, a quina casella s'ha de posar?
- > Fem uns quants exercicis d'aquest tipus.



16.6. Quantes jugades necessito per arribar a un lloc concret?

- > Situem un alfil blanc a c3. Quantes jugades necessita per arribar a g7?
- > Observem que el moviment sempre és en diagonal. Cal recordar que no totes les diagonals tenen la mateixa llargada.
- > Observem l'escaquer de l'esquerra. Quantes jugades necessita l'alfil blanc per capturar el peó negre?
- > Fem uns quants exercicis d'aquest tipus.





17. El cavall

17.1. Presentació del cavall i del moviment que fa.

Presentació

El cavall és una peça molt especial, ja que és l'única que pot saltar per sobre de les altres. El seu moviment és el més complicat d'aprendre, per aquest motiu, l'hem deixat per al final. Al joc d'escacs, hi ha 4 cavalls, 2 per a cada bàndol.

En anglès, el cavall s'anomena *knight*.

Moviment

El cavall sempre es mou comptant dues caselles en línia recta i una canviant de direcció. Si ho dibuixem, ens surt una lletra L, però cap a tots els sentits. El pal llarg serien dues caselles i el pal curt, una. En veu alta, quan expliquem el moviment, podem anar dient «un, dos i al costat».

El cavall sempre canvia de color de casella quan es mou, és a dir, si està en una casella blanca, totes les caselles que controla són negres, i al revés.

El cavall pot saltar per sobre de les altres peces sense capturar-les. Només captura les que hi ha allà «on cau de peus».

ACTIVITATS PER DUR A TERME AL TAULER MURAL O BÉ INDIVIDUALMENT

17.2. Moviment del cavall

Situem un cavall a la casella *d4* i, amb l'ajuda de l'alumnat, anem marcant totes les caselles on pot anar el cavall (8). Ara posem un cavall a *h8* i fem el mateix (només pot anar a 2 caselles).

Preguntem a l'alumnat quin dels dos cavalls creu que és més important (el del centre o el de la cantonada). Observem que els cavalls són més forts al centre del tauler, perquè «vigilen» més llocs.

17.3. El cavall agafa taps

Situem 8 taps a la fila 2 del tauler i un cavall a la casella *b1*. Amb el cavall, hem d'aconseguir agafar tots els taps. Joc cooperatiu entre dos alumnes.

17.4. Invento un recorregut de cinc salts

Amb les rajoles de terra, juguem a fer salts de cavall (un, dos i al costat). Marquem la casella on anem a parar amb alguna cosa (un paperet amb un número 1 per al primer salt, 2 per al segon, etc. També poden ser taps numerats. Si els taps o paperets són de colors diferents, ens permetrà que diferents alumnes ho facin a la vegada, ja que els colors distingiran cada recorregut).

17.5. Recórrer tot el tauler sense passar dues vegades per la mateixa casella

En una quadrícula de 8 x 8 (que simula un tauler), posem el número 1 a la casella *a1*. A partir d'aquí, cal anar marcant els salts d'un cavall imaginari que va per tot el tauler sense poder passar per les caselles que ja ha trepitjat. Quan el cavall queda tancat, el joc ja s'ha acabat.

Aquest joc sol agradar molt als alumnes i és bo que el practiquin quan ja dominen una mica el moviment del cavall.



18. Les peces. Col·locació inicial

18.1. Explicació de la col·locació inicial de les peces al tauler mural

Es presentarà a l'alumnat la col·locació inicial de les peces.

La història que explicarem podria ser la següent: a les cantonades del tauler, hi trobem les torres, que són com si fos la muralla de la ciutat. Al costat de les torres, a punt de sortir per les portes, hi trobem els cavalls. Al costat dels cavalls, hi ha els alfils, que són molt savis, són els consellers del rei i la dama, i per això els han de tenir a prop. Al centre, hi trobem el rei i la dama, que sempre va de conjunt amb el color de la seva casella.

A la fila del davant, hi ha els peons, que representen la gent del poble, els vigilants de les muralles de la ciutat.

A mesura que es va explicant la història, es poden anar col·locant les peces al tauler mural.

19. El valor de les peces

19.1. Explicació del valor de les peces

Les peces tenen un valor numèric que s'utilitza per calcular si el canvi d'una per una altra ens resulta beneficiós o no. Mitjançant aquests valors, podem fer diferents activitats de càlcul mental (es pot anar introduint a mesura que s'explica cada peça).

Els valors que agafarem com a referència seran:

- > Dama: 10 punts.
- > Torre: 5 punts.
- > Alfil: 3 punts.
- > Cavall: 3 punts.
- > Peó: 1 punt.
- > Rei: infinit (el rei no l'utilitzarem per fer operacions, ja que no té cap número concret).

20. Rodolins i endevinalles

Aquesta activitat, a part de treballar aspectes clarament lingüístics, també està enfocada a tractar la creativitat de manera molt directa.

L'ensenyant explicarà què és un rodolí. Se'n poden llegir d'exemple i, després, es pot jugar a inventar-ne, primer, entre tots i, després, individualment o en grup. Els rodolins hauran de tractar sobre les peces o altres elements escaquístics.

El mateix procés el podem seguir treballant les endevinalles.



Annex sobre el peó. Jugades especials

El peó és una peça que pot semblar dèbil i de poc valor, perquè el moviment que realitza és molt limitat, però posseeix una qualitat que fa que pugui ser extremament important: quan arriba a l'altra banda de l'escaquer, pot coronar, és a dir, es pot «transformar» en la peça que vulgui del seu mateix color excepte el rei. És una mena de cosa «màgica». Si això passa, es canvia el peó per la peça escollida traient-lo del tauler i posant la peça al lloc on hi havia el peó.

Una altra jugada especial és la *captura al pas*, que la deixarem per a més endavant, perquè és força complicada i, a més, es practica poc.

Fitxa 4. Autoavaluació per realitzar un cop acabades les sessions

Llegeix el text atentament, pensa la resposta del que s'hi proposa i, seguint la pauta següent, pinta la casella del costat segons el que vulguis dir:

Verda: sí.

Taronja: una mica.

Vermella: no.

Sé explicar molt bé en veu alta el que penso.	
Escolto els raonaments dels meus companys i companyes.	
Quan algú parla, sé escoltar.	
Em sé concentrar.	
Sé estar en silenci.	
Ara sóc més ordenat que abans.	
Amb els escacs, he fet amics.	
Abans d'actuar, primer observo i penso.	