

LOS PEONES

Somos ocho por bando.
Unos negros otros blancos.

Al inicio,
los negros en la séptima ya estarán
y los blancos en la segunda se colocarán.

Un solo paso pueden dar
o dos, si desean avanzar.

Nunca jamás podrán retroceder
y su columna han de recorrer.

En diagonal podrán capturar
y al enemigo eliminar.

¡Si llegas a coronar
por una dama podrás cambiar!

Son fuertes si van ligados.
Son débiles si están doblados.

Son fuertes si están acompañados.
Son débiles si están bloqueados.

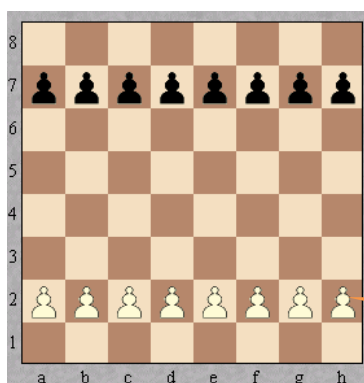
Al paso (a.p) podrás comer
si tus dominios quieren recorrer.

Y al final,
si juegas bien tu partida
ésta no la tendrás perdida,
si tienes más que mi contrincante
ya que ellos muy interesantes.

ACTIVIDADES

- 1.- Eres capaz de aprendértela de memoria y recítela.
- 2.- ¿Qué clase de número es "**séptima y segunda**", cardinal u ordinal?
- 3.- Explica la frase " **un solo paso puedo dar o dos si quiero avanzar**".
- 4.- Explica qué quiere decir "**coronar**"
- 5.- Explica el significado de:
 - a) "**ligados y acompañados**"
 - b) "**doblados y bloqueados**"
- 6.- Comenta la frase "... **si tus dominios quieren recorrer**"
- 7.- Explica por qué se dice que los peones son muy interesantes.

COLOCACIÓN



Los negros en la séptima fila
esperarán

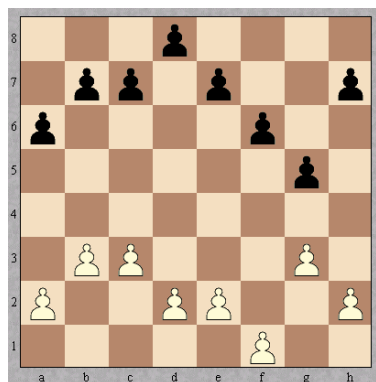
Los blancos en la segunda fila
colocarán

ACTIVIDADES

8.- COMPLETA

Los peones blancos van colocados en la fila

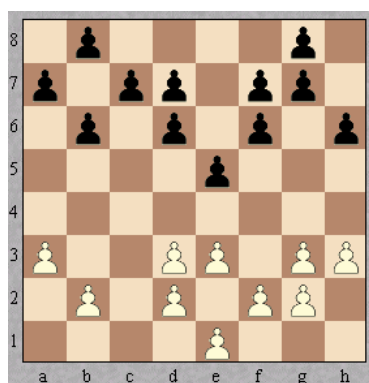
Los peones negros van colocados en la fila



9.- En este diagrama pinta del color que tú quieras las casillas donde están colocados los peones que están mal situados al inicio de la partida.

NÚMERO

Cada jugador posee ocho peones.



Fíjate bien en este diagrama y contesta a las siguientes preguntas:

ACTIVIDADES

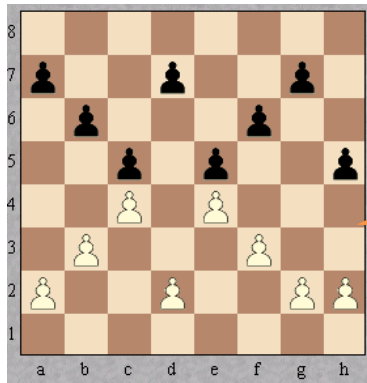
10.- ¿Cuántos peones negros hay?

11.- ¿Cuántos peones blancos hay?

12.- ¿Qué columna no está ocupada por peones blancos?

13.- Pinta, del color que tú quieras, las casillas donde están colocados los peones que están bien situados al inicio de la partida

MOVIMIENTO



- a) Al principio pueden dar un paso o dos.
- b) Después de uno en uno.
- c) Avanzan por su columna.
- d) No pueden retroceder.

ACTIVIDADES

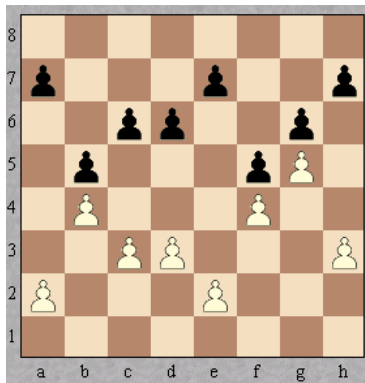
14.- ¿Los peones pueden retroceder?

15.- COMPLETA.- Los peones avanzan siempre hacia _____
por su _____

16.- ¿Cuántas casillas, si lo desea, puede avanzar un peón, de una sola vez, al inicio de la partida?

17.- Escribe la letra de las columnas de los peones negros que hayan avanzado dos casillas.

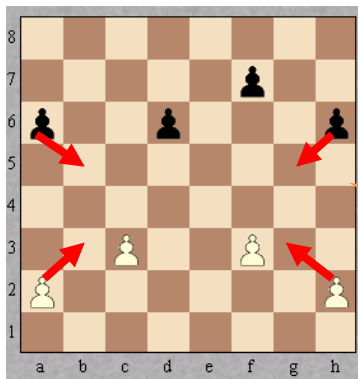
18.- Escribe la letra de las columnas de los peones blancos que hayan avanzado una sola casilla.



19.- Pinta, en este diagrama, de color:

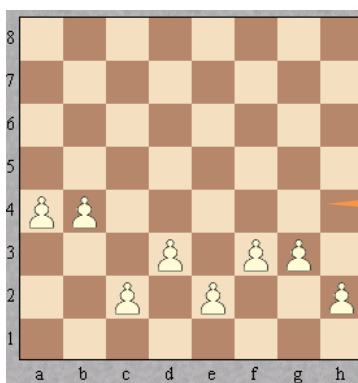
- a) Rojo.- Las casillas donde pueden avanzar los peones blancos
- b) Verde.- Las casillas donde pueden avanzar los peones negros-

DOMINO DE LOS PEONES EN EL TABLERO

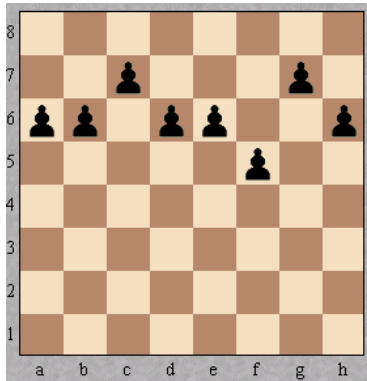


Todos los peones dominan dos casillas.
Si te fijas bien los peones de las columnas "a" y "h" sólo dominan una casilla.

ACTIVIDADES



20.- Pinta del color que tú quieras las casillas dominadas por los peones blancos.

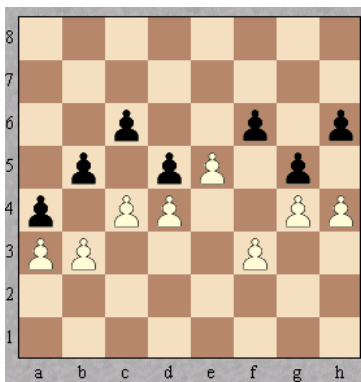


21.- Pinta del color que tú quieras las casillas dominadas por los peones negros.

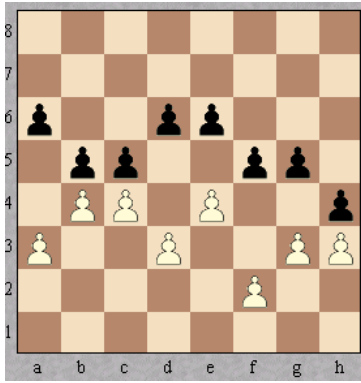
CAPTURA

Los peones capturan en diagonal.

ACTIVIDADES



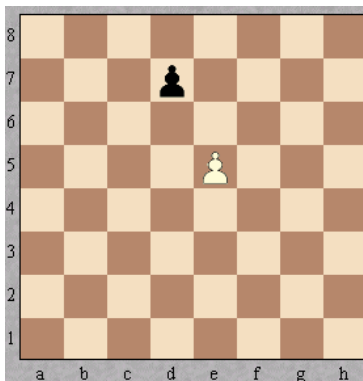
22.- Pinta del color que tú quieras las casillas donde están colocados los peones negros que pueden ser capturados.



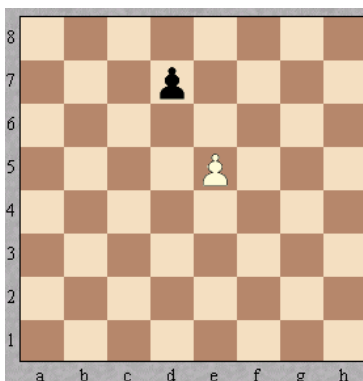
23.- Pinta del color que tú quieras las casillas donde están colocados los peones blancos que pueden ser capturados.

CAPTURAR AL PASO = (a.p)

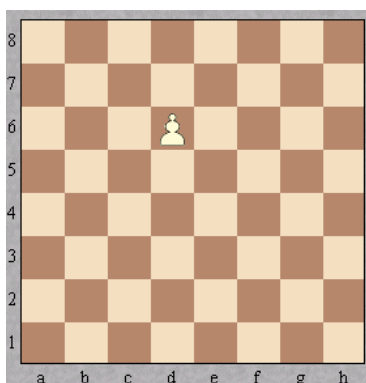
Cuando un peón desde su posición inicial avanza dos casillas y se sitúa al lado de un peón contrario, habiendo pasado por alguna casilla dominado por éste, este peón contrario, si desea, puede capturarlo, colocándose en la casilla que él dominaba y retirando al otro del tablero.



El peón negro "d7" quiere, en su primer movimiento, dar dos pasos y ocupar la casilla "d5"



Pero para ocupar la casilla "d5" ha tenido que pasar por la casilla "d6" que está dominada por el peón blanco.



El peón negro ha desaparecido del tablero y el peón blanco ocupa la casilla "d6"

Esta jugada se llama "CAPTURAR AL PASO" y se escribe (a.p.)

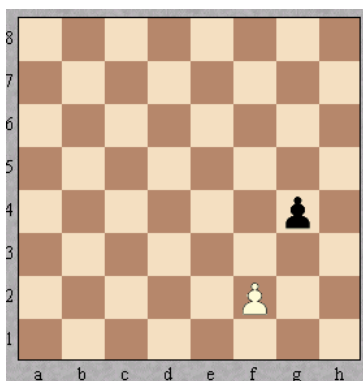
Sólo se puede "CAPTURAR AL PASO" con los peones.

Si quieres "capturar al paso" lo tienes que realizar en la jugada siguiente.

ACTIVIDADES

24.- ¿Se puede "capturar al paso" con un alfil o un caballo?

25.- ¿Cuándo se puede realizar la jugada de "capturar al paso"?



26.- El peón "f2" quiere mover a "f4".

Ahora te toca a ti.

Si quieres "capturar al paso" ¿Qué harías?

Escribe las jugadas.

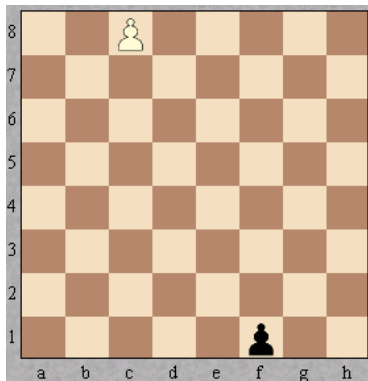
BLANCAS **NEGRAS**

1.

1.

CORONACIÓN

Cuando un peón blanco llega a la fila octava, (**8ª**); o un peón negro llega a la primera fila, (**1ª**), se dice que el peón ha coronado, ¡qué orgullo para un simple peón! Ahora puedes elegir la pieza que quieras, excepto el rey.



El peón "c" y el peón "f"
¡¡ Ya han coronado !!

Ahora pueden elegir la pieza
que quieran menos el rey.

Puedes tener repetidas todas las piezas que quieras.
Esta jugada se escribe de la siguiente forma:

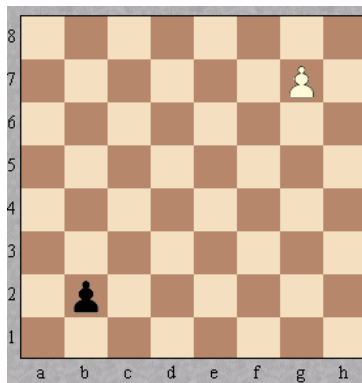
- la jugada realizada.
- seguida del signo =
- y a continuación la inicial en mayúscula de la pieza que has elegido.

ACTIVIDADES

27.- ¿Cuándo se "corona" un peón?

28.- ¿Se puede cambiar el peón por un rey?

29.- Escribe los tres pasos de la "coronación de peón"



En este diagrama el peón blanco está en "f7" y el negro en "b2"

Ambos coronarán. (Pide la pieza que quieras)

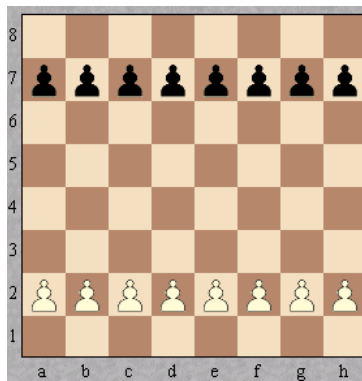
30.- Escribe correctamente las jugadas.

BLANCAS

NEGRAS

1.

1.



Juega a los peones con tus compañeros

OBSERVACIONES

Antes de empezar a jugar con tus compañeros debes tener presente estas observaciones:

- 1.- Comprueba que el tablero está bien colocado. (Recuerda que la primera casilla de tu mano derecha debe ser blanca)
- 2.- No hagas ruido ni molestes.
- 3.- Piensa antes de mover una pieza.
- 4.- Recuerda la regla: "**Pieza tocada pieza movida**"
- 5.- Felicita a tu compañero si te gana.