

HORARIOS DE LA ESCUELA AJEDREZOLIVAR

INICIACIÓN

- VIERNES de 18:00 a 19:30 hs

¿Quieres aprender a jugar al Ajedrez? ¿Sabes mover las piezas pero quieres saber algo más?

Para los chicos que están empezando en el mundo del ajedrez.

De la mano de nuestro monitor Jesús Maisterra, conocerás los conceptos básicos y los primeros trucos que te permitirán empezar a competir.

AVANZADO

- LUNES de 18:30 a 20:00 hs - Grupo sub-12

- MARTES de 18:30 a 20:00 hs - Estrategia y Táctica Grupo sub-12

¿Ya sabes jugar al Ajedrez? ¿Le ganas a tu padre? ¿Has jugado en el cole y quieres saber más?

Este es tu nivel. Nuestros monitores Borja Sanmartín y Marino Veras, te darán las claves para aumentar tu nivel, y competir de tú a tú con el resto de escolares de Aragón.

PERFECCIONAMIENTO

- MIÉRCOLES de 18:30 a 20:00 hs - Grupo sub-14

CLASES PERSONALIZADAS

¿Eres el mejor de tu clase? ¿Eres el mejor de tu cole?

Si ya has entrado en el mundo de los torneos de Ajedrez y lo haces bien, y además quieres seguir progresando, puedes hacerlo con nuestro Maestro Internacional Diego Del Rey.

Únete a nuestra **Escuela AjedrezOlivar**. Disfruta del deporte mental por excelencia en uno de los mejores clubes de Aragón. Desarrolla tu mente, aprende a concentrarte y juega con los chicos de nuestra Escuela.

Para niños y niñas de 6 a 14 años

Estadio Miralbueno El Olivar. Argualas 50 Zaragoza

Tfno: 976 306 336 ajedrez@elolivar.com

ESCUELA AJEDREZOLIVAR

Para niñas y niños de 6 a 14 años



Con monitores titulados para los niveles de
Iniciación y Avanzado
Y el Maestro Internacional
Diego Del Rey para Perfeccionamiento

Información e inscripciones:

ajedrez@elolivar.com

tif.: 976 306 336

Ajedrez - el movimiento de las piezas y su valor



PEÓN = 1



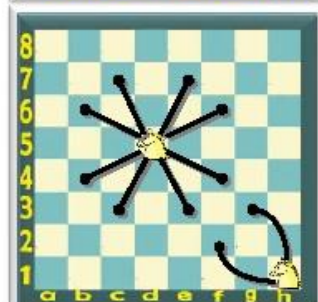
El peón puede moverse una o dos casillas hacia delante desde su posición inicial. Después siempre de una en una. Para capturar una pieza del contrario, moverá un cuadro en diagonal a derecha o izquierda.



CABALLO = 3



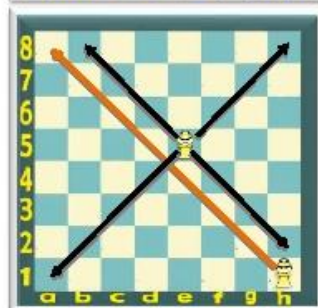
Lo mueve en forma de L. Cuenta dos cuadros hacia delante o atrás, y uno a derecha o izquierda, o al revés. Puede saltar por encima de otras piezas. Siempre va de cuadro blanco a cuadro negro, o al revés.



ALFIL = 3



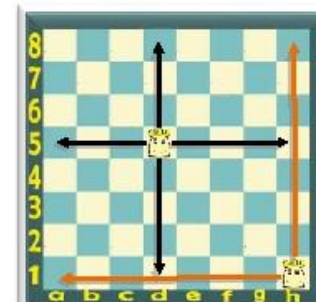
Mueve en diagonal. Tantos cuadros como quiera hasta que me encuentro otra pieza. Un alfil lo muevo por las casillas blancas, y el otro por las negras.



TORRE = 5



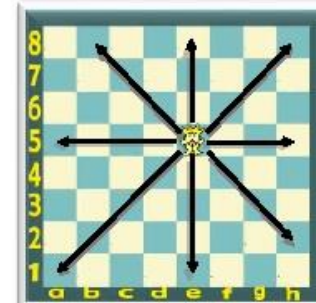
Mueve por las filas y por las columnas los cuadros que quiera hasta encontrar otra pieza. Una sola torre ayudada con el rey es suficiente para dar jaque mate al contrario.



DAMA = 10



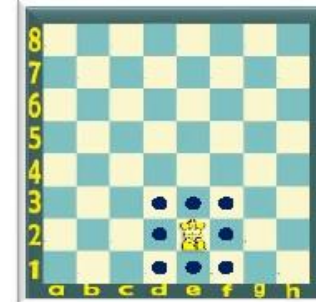
La mueve de un lado a otro, hacia delante y atrás y en diagonal. Tantos cuadros como quiera hasta que me encuentro otra pieza.



EL REY VALE LA PARTIDA



Lo mueve un solo cuadro hacia un lado u otro, hacia delante o atrás y en diagonal.



EN RESUMEN

- LAS PIEZAS VALEN MÁS CUANTO MAYOR ALCANCE TIENEN, ES DECIR, CUANTO MAYOR ES EL NÚMERO DE CASILLAS A LAS QUE PUEDEN IR.
- POR ESO LA DE MENOR VALOR ES EL PEÓN, Y LA DE MAYOR VALOR ES LA DAMA.
- TODAS LAS PIEZAS JUEGAN MÁS SI SE ENCUENTRAN EN EL CENTRO DEL TABLERO, YA QUE DESDE ALLÍ LLEGAN ANTES A CUALQUIER LADO.
- PARA QUE LAS PIEZAS TENGAN UN LARGO ALCANCE, NECESITAN DE ESPACIO LIBRE. ES DECIR, LOS ALFILES JUGARÁN MÁS POR DIAGONALES DESPEJADAS, LAS TORRES POR COLUMNAS ABIERTAS, ETC...