

	Tablero nº	Nombre y Apellidos:			Nota
	Departamento de Matemáticas	Grupo:	Fecha:		
	<b>Sesión 10: Tipos de mates.</b>				

**INFORMACIÓN** - La actividad debe hacerse limpia, ordenada y sin faltas de ortografía. Se debe hacer a bolígrafo y no se permite usar corrector. Realiza los ejercicios indicando la notación algebraica. Cada falta de ortografía: -0.1p | Poca limpieza: -0.5p

Cuando llegamos al final de la partida es bueno tener claro los distintos tipos de jaque, veamos algunos más sencillos:

Actividad 1: **Mate con Dama y Rey**. Debes tener en cuenta: coloca la dama a salto de caballo, cuidado al acorralar, corres el peligro de ahogarlo. Si la Dama queda junto al rey oponente y apoyada por su rey obtenemos un jaque mate llamado \_\_\_\_\_ y si la Dama da jaque en un lado y el rey corta las casillas de escape se llama \_\_\_\_\_.

Actividad 2: Coloca las piezas blancas en Dd1, Rd2 y negra en Rd5. Mueven blancas, anota los movimientos hasta conseguir jaque mate.

1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13		14		15	
16		17		18	

Actividad 3: **Mate con Torre**. Para hacer el mate con Torre y Rey hay que arrinconar al Rey enemigo contra el borde del tablero, la Torre limita la fila y el rey ayuda a arrinconarlo. Coloca en el tablero las piezas blancas Td7, Rf6 y rey negro en h5. Indica la forma de dar mate en 2 movimientos, mueven blancas.

1		2	
---	--	---	--

Actividad 4: Coloca en el tablero rey negro en b1, rey blanco en c3 y su torre en h8. Indica la forma de dar mate en 2 movimientos, mueven blancas.

1		2	
---	--	---	--

Actividad 5: **Mate con rey y dos alfiles**. Los dos alfiles deben ocupar el **centro**, arrinconar con el rey al rey oponente hasta la esquina y dar el mate. **Es muy importante tener cuidado para evitar las tablas por ahogado** que se suelen producir en esta posición. Coloca las piezas blancas en Ra1, Ac3, Aa4 y el rey negro en f6. Mueven blancas, anota cada movimiento. **Ánimo, no es fácil.**

1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13		14		15	
16		17		18	

## SOLUCIONES

Cuando llegamos al final de la partida es bueno tener claro los distintos tipos de jaque, veamos algunos más sencillos:

**Actividad 1: Mate con Dama y Rey.** Debes tener en cuenta: coloca la dama a salto de caballo, cuidado al acorralar, corres el peligro de ahogarlo. Si la Dama queda junto al rey oponente y apoyada por su rey obtenemos un jaque mate llamado **MATE DEL BESO** y si la Dama da jaque en un lado y el rey corta las casillas de escape se llama **MATE DEL PASILLO**.

**Actividad 2:** Coloca las piezas blancas en Dd1, Rd2 y negra en Rd5. Mueven blancas, anota los movimientos hasta conseguir jaque mate.

1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13		14		15	
16		17		18	

**Actividad 3: Mate con Torre.** Para hacer el mate con Torre y Rey hay que arrinconar al Rey enemigo contra el borde del tablero, la Torre limita la fila y el rey ayuda a arrinconarlo. Coloca en el tablero las piezas blancas Td7, Rf6 y rey negro en h5. Indica la forma de dar mate en 2 movimientos, mueven blancas. (solución Td5, Rh4, Th5++).

**Actividad 4:** Coloca en el tablero rey negro en b1, rey blanco en c3 y su torre en h8. Indica la forma de dar mate en 2 movimientos, mueven blancas. (solución Ta8, RNc1, Ta1++)

**Actividad 5: Mate con rey y dos alfiles.** Los dos alfiles deben ocupar el **centro**, arrinconar con el rey al rey oponente hasta la esquina y dar el mate. **Es muy importante tener cuidado para evitar las tablas por ahogado** que se suelen producir en esta posición. Coloca las piezas blancas en Ra1, Ac3, Aa4 y el rey negro en f6. Mueven blancas, anota cada movimiento. Ánimo, no es fácil.

1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13		14		15	
16		17		18	