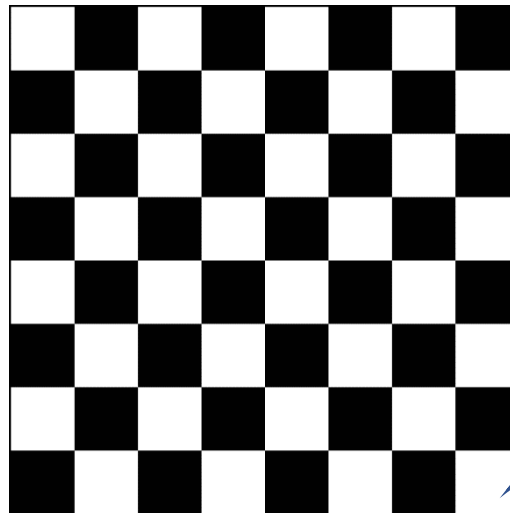


EL TABLERO DE AJEDREZ

El tablero de ajedrez es el campo de batalla donde se desarrolla el juego. Está formado por 64 casillas, 32 de color claro y 32 de color oscuro, normalmente blancas y negras. La colocación correcta del tablero es con una casilla blanca en la esquina inferior derecha del jugador.



Para jugar correctamente al ajedrez, la casilla de tu mano derecha debe ser del color claro (Blanca).

Filas, Columnas y Diagonales

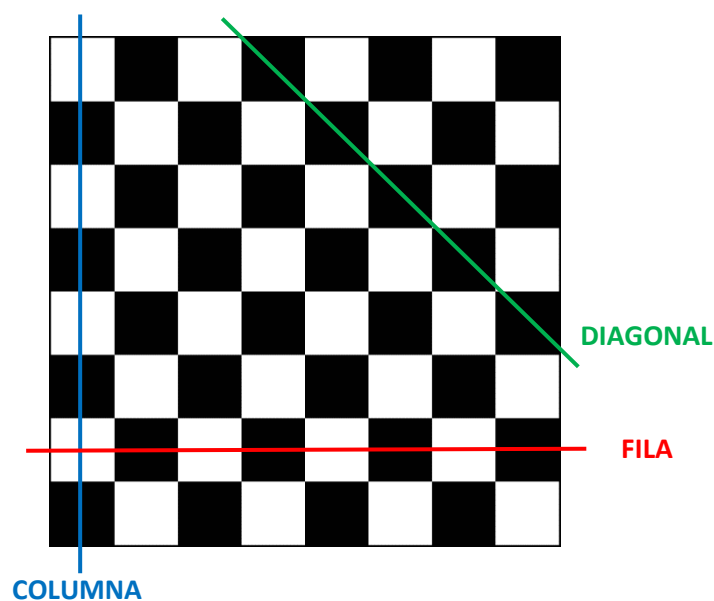
Las filas son las líneas horizontales del tablero. Se numeran del 1 al 8, comenzando desde el lado de las blancas.

Ejemplo: la fila 1 es la más cercana a las blancas, y la 8 a las negras.

Las columnas son las líneas verticales del tablero. Se nombran con letras minúsculas de la a a la h, comenzando desde la izquierda del jugador con las piezas blancas.

Ejemplo: la columna a es la más a la izquierda, y la h la más a la derecha.

Las diagonales son líneas formadas por casillas del mismo color unidas por sus vértices. Existen 26 diagonales en el tablero, 13 son de color claro y 13 de color oscuro.



Coordenadas

En ajedrez, cada casilla del tablero tiene un nombre único que permite registrar y comunicar jugadas. Este sistema de nombres se llama notación algebraica, y es el estándar oficial de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez).

Cada casilla se identifica combinando:

1. Letra de la columna (de a a h, empezando desde la izquierda del jugador con blancas).
2. Número de la fila (de 1 a 8, empezando desde el lado de las blancas).

Ejemplos:

a1: columna a, fila 1 (esquina inferior izquierda para las blancas).

h8: columna h, fila 8 (esquina superior derecha para las blancas).

Coordenadas del Tablero de Ajedrez

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

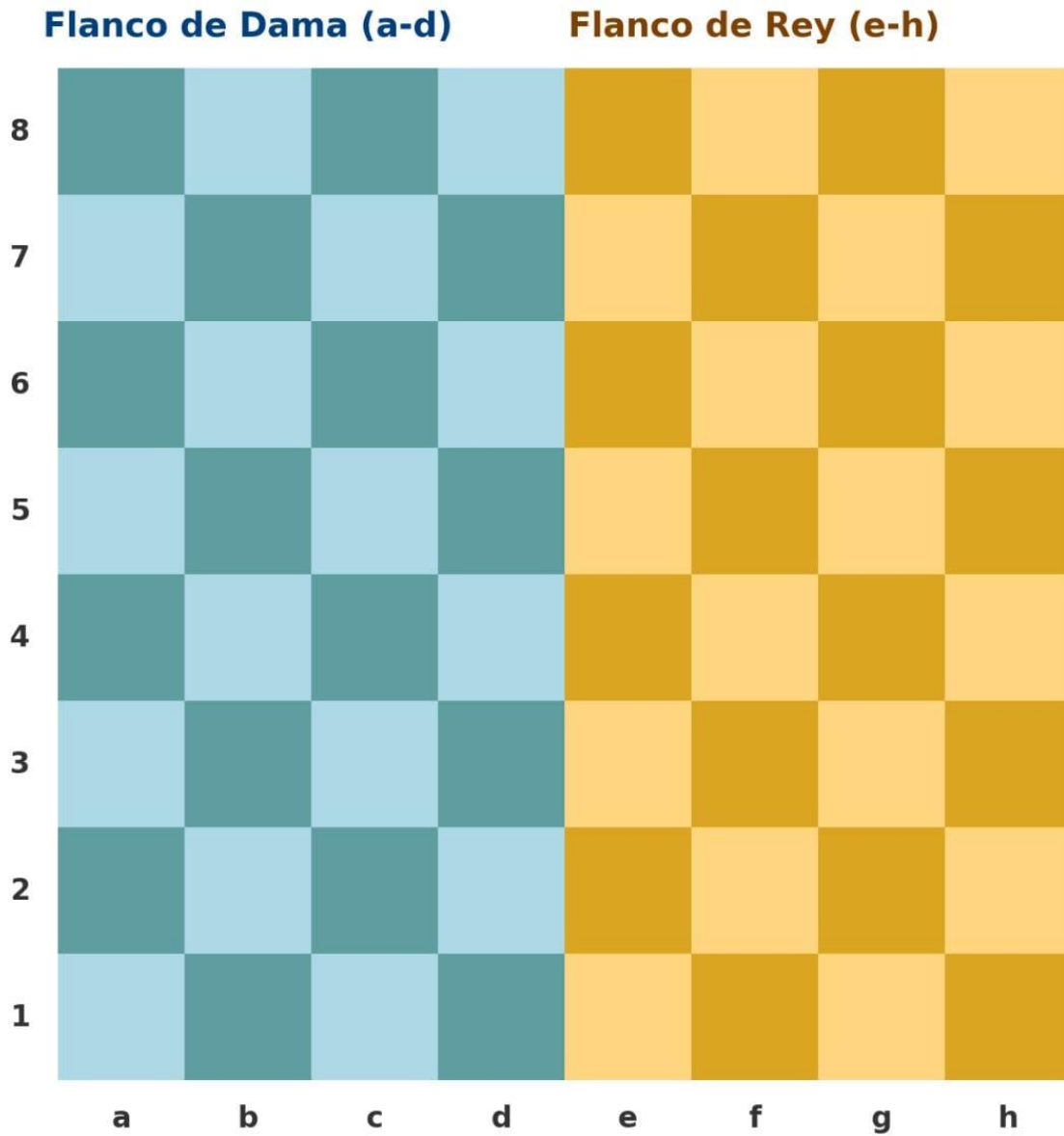
Flancos

El tablero puede dividirse en dos grandes zonas verticales:

Flanco de dama: columnas a, b, c y d.

Flanco de rey: columnas e, f, g y h.

Estos nombres provienen de la posición inicial de la dama y el rey.



El centro del tablero

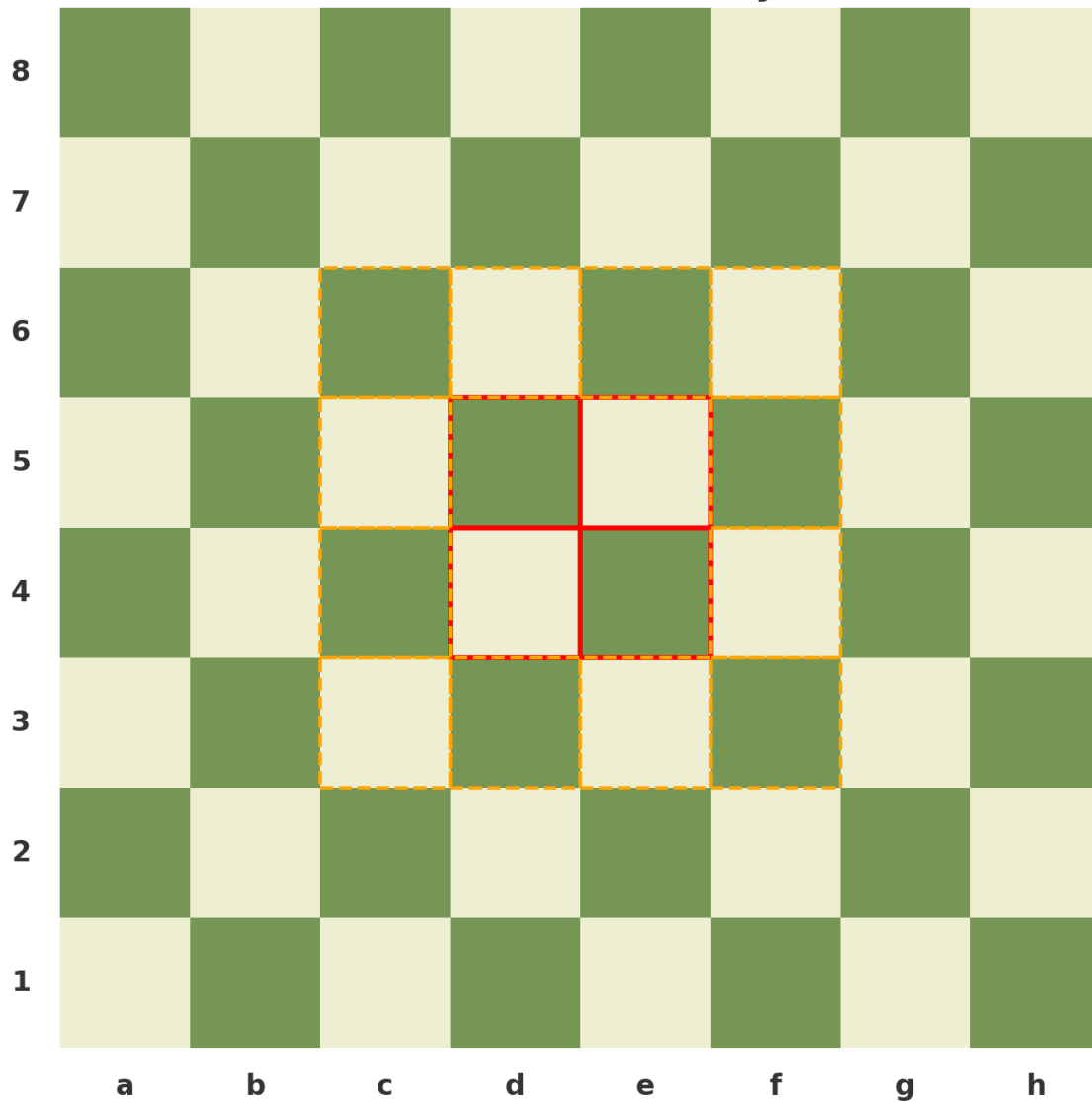
El centro del tablero está formado por las casillas d4, e4, d5 y e5.

Dominar el centro es clave, ya que desde allí las piezas tienen mayor movilidad y control.

El centro ampliado Incluye las casillas centrales y las que las rodean: c3, c4, c5, c6, d3, d5, e3, e6, f3, f4, f5 y f6.

Controlar el centro ampliado aumenta las posibilidades de ataque y defensa.

Partes del Tablero de Ajedrez



Los Bordes y Esquinas del tablero

El tablero de ajedrez tiene cuatro bordes y cuatro esquinas, y conocerlos es importante para la orientación y el estudio de posiciones.

Los bordes son las casillas más externas del tablero. Están formados por:

Columnas exteriores: a (izquierda) y h (derecha).

Filas exteriores: 1 (inferior) y 8 (superior).

En ajedrez, los bordes limitan la movilidad de las piezas. Por ejemplo: Un caballo en un borde tiene menos opciones de movimiento que uno en el centro.

Las esquinas son las cuatro casillas que se encuentran en la intersección de los bordes:

a1: esquina inferior izquierda (blancas).

h1: esquina inferior derecha (blancas).

a8: esquina superior izquierda (negras).

h8: esquina superior derecha (negras).

Bordes y Esquinas del Tablero de Ajedrez

8	a8							h8
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1	a1							h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Ejercicios y Actividades de Repaso

1. Pinta un tablero de ajedrez
2. ¿Cuántas casillas tiene un tablero?
3. ¿Cuántas son blancas?
4. ¿Y cuantas son negras?
5. ¿Como se coloca correctamente el tablero?
6. Pintar la columna a y e de rojo
7. Pintar la fila 2 y 7 de azul
8. Pintar una diagonal de 3 casillas de verde
9. Pinta de azul las casillas a3, c7 y e8
10. Pinta de verde las casillas h8, b2 y f1
11. Pintar de color naranja el centro del tablero
12. Pintar de color celeste el centro ampliado
13. Pintar de rosado el flanco de Dama
14. Pintar de gris el flanco de Rey
15. Pintar las esquinas del tablero
16. Pintar de marrón los bordes del tablero
