

PEQUEÑO DICCIONARIO INFANTIL DEL AJEDREZ

ADMIRACIÓN: Signo ! que se le pone a las buenas jugadas en las revistas o libros.

AGUJA: Es la que levanta (el minutero del reloj de ajedrez) y que hace caer la flecha cuando se acaba el tiempo (cuando llega a las 12).

AHOGADO: Cuando al rey no se le da jaque y no se puede mover nada sin que lo coman.

AISLADO: Peón que ha perdido a sus dos compañeros de las columnas a sus lados.

AL PASO: Comida de peón en 5ª línea ante un peón contrario que se pone a su lado. Se hace como si hubiera jugado una menos.

ALEKHINE: Campeón mundial de hace 50 años, francés.

ALFIL: Pieza de valor de 3 ½ puntos que va por diagonales.

ALGEBRAICO: Forma de anotar con letras y números.

ALGORITMO: Forma de pensar calculando, como en las matemáticas donde todo resultado tiene que ser exacto.

AMENAZA: Ataque. Situación antes de comer una pieza.

AMERICANO: Forma de hacer torneos todos contra todos.

ANALIZAR: Estudiar con método una posición para realizar una buena jugada.

APERTURA: La parte que empieza una partida. Dura unas 10 a 15 jugadas y la mayoría de las veces debe tener el enroque y la salida de las piezas menores.

ATAQUE: Acción conjunta de piezas y peones hacia un objetivo: ganar algo.

ATENCIÓN: Lo que el ajedrez desarrolla: una energía especial que hay que saber manejar y sirve para todas las actividades de la escuela o de cualquier actividad.

AYUDADO: Tipo de problema en el que los dos bandos ayudan a conseguir la solución.

BLITZ: Otra forma de decir juego rápido o pinmgpong (a 5 minutos generalmente)

BLOQUEO: Cuando hay peones trabados (uno frente a otro y están inmovilizados).

BOTVINNIK: Ex campeón mundial de los años 50 a 60. Ingeniero ruso y experto en computación.

CABALLO: Pieza del juego que salta y camina una derecho y una diagonal. Vale 3 puntos.

CADENA: Grupo de peones que están en columnas una al lado de la otra y que se defienden entre sí.

CAMPORA: El mejor jugador argentino. Vive en España.

CAPABLANCA: Excampeón mundial de los primeros 20 años años de este siglo. Era diplomático cubano.

CAPTURA: Comida, cuando se gana una pieza.

CENTRO: Las cuatro casillas del medio del tablero. Son d4, e4, d5 y e5. Es la primera parte que hay que dominar del tablero.

CHATURANGA: El juego Hindú que se considera el origen del ajedrez.

CLAVADA: Cuando se inmoviliza a una pieza porque si se retira atrás cae una de mayor valor.

COLGANTES: Dos peones aislados juntos (que perdieron a sus compañeros de los costados).

COLUMNA: Conjunto de casillas verticales que van desde el borde de un jugador

hasta el del otro y se tratan de conquistar para llegar rápido hacia el campo contrario.

COMBINACIÓN: Dos o más jugadas que sorprenden al rival para conquistar un objetivo (un mate o una pieza).

COMER: Capturar, ganar una pieza.

COMPONGO: Palabra que se dice cuando uno quiere acomodar sus piezas y que no le cobren la regla de que pieza tocada hay que moverla.

COMPUTADORA: Equipo que tiene programas que pueden jugar contra una persona o sirven para manejar información sobre partidas.

CONCENTRACIÓN: Lo que hay que tener para mejorar la atención cuando se piensa en una partida.

COORDINACIÓN: Trabajo en equipo de las piezas. En especial, el conjunto de piezas y peones en el centro.

CORONACIÓN: Cuando un peón llega a la 7ª fila y se convierte en otra pieza, por lo general la dama porque es la más valiosa.

CUADRADO: Dibujo que se forma mentalmente para saber si un rey puede parar a un peón que se va a dama.

DAMA: La pieza más valiosa en ataque ya que mueve en diagonal y derecho. Vale 9 puntos.

DEBILIDAD: Cuando una casilla no está nada defendida o mal defendida (por piezas de mucho valor) y a uno le pueden comer allí.

DEEP BLUE: La supercomputadora que le ganó un encuentro al campeón mundial. Piensa 200 millones de posiciones por segundo y es de la IBM norteamericana.

DEFENSA: Forma de prepararse para un ataque. Se dice que las negras, como empiezan después de las blancas desarrollan una defensa.

DESARROLLO: Sacar las piezas, una por una hasta sacarlas a todas una vez. Es muy importante al empezar.

DESCRIPTIVO: Anotación antigua del ajedrez que nombra a las piezas y casillas por las columnas donde originalmente estaban las piezas al empezar.

DESCUBIERTO: Jaque o ataque que se hace cuando una pieza destapa la acción de otra larga (alfil, dama o torre).

DESVÍO: Hacer que una pieza vaya a otro lugar y deje de defender la que interesa atacar. Muchas veces se hace con un jaque.

DIAGONAL: Línea oblicua que une las casillas por sus puntas y es por donde van la dama y los alfiles.

DIAGRAMA: Figura con una posición del tablero que indica cómo está una jugada.

DOBLADO: Dos peones que están uno encima del otro en una columna porque uno capturó.

DOBLE: Cuando una pieza ataca a dos al mismo tiempo. Sirve para que una se defiende pero caiga capturada la otra.

DOMINAR: Atacar una casilla, vigilarla para poder comer en ella si aparece una pieza contraria allí.

ENROQUE: Movida doble que se hace corriendo el rey dos pasos hacia la izquierda o derecha (se escribe 0-0 o 0-0-0) si se hace hacia el lado de la dama (enroque largo) o del rey (enroque corto) y sirve para proteger al rey de los lugares abiertos del centro. Por ello no hay que mover los peones que quedan enfrente del rey.

ERROR: Cuando uno se equivoca (se escribe con ? y con ?? cuando es un gran error).

ESCAQUE: Otra forma de decir Casillero o Casilla.

ESPAÑOLA: Apertura Ruy López 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. Ab5. Una de las más usadas

por los maestros.

ESTILO: Forma de jugar que corresponde a cada persona. Puede ser de estilo agresivo, defensivo, posicional, táctico.

ESTRATEGIA: Conjunto de planes e ideas (pueden ser largas y no concretas) que hacen desarrollar una partida con sentido y continuidad.

FADA: Federación Argentina de Ajedrez.

FIANCHETTO: Forma de sacar el alfil por la diagonal mayor haciendo por ejemplo con las negras g6 y Ag7.

FIDE: Fédération Internationale des Échecs. Federación Internacional de Ajedrez, que tiene sede en Suiza y su presidente es el presidente de la República rusa de Kalmikia.

FILA O LÍNEA: Horizontal del tablero. Hay 8 y se nombran con números al anotar.

FINAL: Cuando quedan pocas piezas en el tablero. Sobre todo cuando ya no hay damas.

FLANCO: Lado o sector del rey o de la dama.

FLECHA: Bandera de metal que cae cuando la aguja del reloj llega a las 12 e indica al caer que el tiempo se terminó y hace perder al que se le cae.

FRANCESA: Defensa que trata de preparar un contragolpe en el centro: 1. e4 e6.

GAMBITO: Jugada que se hace en la apertura con peones para desviar al peón contrario y ocupar uno el centro: 1. e4 e5 2. f4 Gambito del Rey o 1. d4 d5 2. c4 Gambito de la Dama.

HEURÍSTICA: Forma de pensar sin reglas fijas o matemáticas. Como se usa opinando o como en las ciencias.

HORIZONTAL: Línea o Fila. Casillas en relación de izquierda a derecha o al revés.

INDIA: Forma de defensa que empieza por sacar un caballo y sigue con un fianchetto.

INGLESA: Forma de empezar con 1.c4.

INTERCEPCIÓN: Poner en una línea una pieza o interrumpir la conexión entre otras dos.

INTERROGACIÓN: Signo ? que indica un error.

ITALIANA: Apertura que aprenden primero los chicos: 1. e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Ac4. Se llama también Giuoco Piano.

JAQUE: Amenaza al rey. Hay que defenderlo tapando, comiendo o escapando.

JAQUE MATE: Jaque que no se puede tapar ni comer al atacante ni escapar. Termina la partida.

KARPOV: Campeón mundial. Es de Rusia. Es actualmente campeón oficial de la Federación Internacional.

KASPAROV: El mejor jugador de la actualidad desde hace 10 años. Es el campeón considerado por todos como el mejor.

KRIEGSPIEL: Juego de la Guerra con el ajedrez. Sirve para entrenarse y se juega adivinando lógicamente los movimientos del contrario.

LASKER: Excampeón mundial de los primeros años del siglo.

LIBRE: Peón que se va a dama sin que tenga ningún peón contrario enfrente ni en columnas laterales.

MEDIO JUEGO: Parte del juego que sigue a la apertura y dura desde la jugada 15 o 20 hasta el final o cuando se cambian las damas.

MEMORIA: Lo que el ajedrez desarrolla mucho, en especial la memoria visual y la memoria episódica. Hay que saber acordarse de muchas jugadas para jugar excelentemente.

MOVILIZAR: Poner en marcha las piezas o los peones.

NAJDORF: El más influyente jugador argentino. Nació en Polonia hace 87 años, pero se quedó en el país después de la 2ª Guerra Mundial. Se hizo muy rico y fue el que más apoya a los jóvenes. escribió en Clarín de los sábados.

OBLIGADA: Jugada que necesariamente debe ser contestada con una única forma.

PARTIDA: Juego o competencia entre dos personas. Las de campeonatos magistrales duran 6 horas, las rápidas, 5 minutos y las normales de los chicos a 15 o 30 minutos por cada jugador.

PASILLO: Mate que se hace cuando la última fila donde está el rey está desprotegida y con peones que impiden cualquier escape.

PEÓN: La pieza de menor valor. Mueve derecho un paso o dos cuando empieza y come una en diagonal. Vale 1 punto.

PETROSIAN: Excampeón mundial de la década del 60 al 70.

PINGPONG: Juego rápido, casi siempre a 5 minutos por jugador cuando se juega con reloj.

PLANILLA: Hoja de papel en la que se anota la partida. Tiene 40 casilleros para las primeras 40 jugadas.

PIEZA: Ficha del ajedrez.

PREMATURO: Ataque antes de tiempo. Por ejemplo cuando no se ha terminado el desarrollo.

PROPUESTA: Preguntarle al otro si desea empatar la partida.

REINA: Dama. Nombre que ya no se usa más.

RELOJ : Mide el tiempo con 2 cuadrantes, uno para cada jugador y una perilla para apretarlo después de pensar cada jugada. Hay relojes digitales que se pueden setear a muchas formas y descuentan el tiempo en vez de sumarlo. Cuando la aguja se cae se pierde.

RETI: Apertura inventada por el jugador del mismo nombre que fue un gran profesor y es empezar sacando el caballo: 1. Cf3.

REY: La pieza más importante, mueve como la dama pero de a una. Vale todo el partido.

RICARDI: El actual Campeón argentino. Escribe artículos en La Nación de los domingos.

RINCÓN: Las casillas de las puntas: a1, a8, h1 y h8.

RUSIA: El país que más campeonos tuvo en el mundo. Gana casi todo desde hace 50 años. Una sola vez perdió el mundial por equipos frente a Hungría.

RUY LÓPEZ: La apertura española y el nombre del monje que la inventó hace 500 años.

SACRIFICIO: Regalo de una pieza que sorprende al rival y lo tienta a entrar en una jugada que se prepara para conquistar un objetivo.

SIMPLIFICACIÓN: Cambiar piezas para hacer más fácil la victoria cuando se tienen

ventajas. Sirve para quitar fuerzas de oposición al rival.

SISTEMA: Conjunto de jugadas que sirven para desarrollar un plan de apertura o medio juego.

SPANGENBERG: El más talentoso joven Gran Maestro argentino.

SUIZO: Tipo de torneo en que juegan en cada rueda los que tienen igual puntaje y no se eliminan los que pierden.

TABLAS: Empate que puede ser por ahogado, acuerdo entre los dos jugadores o por otras cuestiones reglamentarias. Por ejemplo cuando se tiene Caballo y Rey contra un rey y no se puede dar mate con esas piezas.

TABLERO: Donde se juega al ajedrez. Tienen 64 casillas blancas y negras (una blanca nos tiene que quedar a la derecha). Los profesionales tienen hasta 4,5 cm de lado por cada casilla y son de madera fina, de hule, plástico y por lo general de cartón.

TACTICA: Forma de juego. Muy creativa busca de ganar algo rápidamente si es posible. A veces regalando piezas para llegar a los objetivos buscados. Los talentosos se muestran en la táctica y es lo primero que deben aprender los chicos para fomentar la creatividad y la imaginación.

TAHL: Ex campeón mundial de los años 70. Un gran táctico.

TÉCNICA: Lo que hay que tener para saber manejar las distintas partes de la partida.

TORRE: La pieza que mueve horizontal y vertical. Vale 5 puntos.

VALOR: Lo que valen las piezas cuando se cambian o comparan con otras en el tablero para saber quien va ganando.

ZARNICKI: Gran jugador joven argentino. Fue campeón mundial juvenil.