

	Tablero nº	Nombre y Apellidos:		Nota
	Departamento de Matemáticas	Grupo:	Fecha:	
	Sesión 23: Más tipos de mates.			

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

En esta ficha repasamos los mates ya conocidos y aprenderemos algunos nuevos.

Presta atención al nombre y movimientos de cada uno de los mates. Practica con tu compañero, al final de la clase tendrás que explicar uno de ellos.

Actividad 1: **Mate del loco**, tan solo dos jugadas para conseguir un jaque mate. Muy mal han tenido que jugar las blancas.

f3 - e5	g4 - Dh4++
---------	------------

¿Cuál es el gran fallo de las blancas?

Actividad 2: **Mate del despistado**, en este caso son las blancas las que dan jaque mate en la tercera jugada. Muy despistado anda el rey negro.

e4 - e5	Dh5 - Re7	Dxe5++
---------	-----------	--------

El inicio es el habitual, la dama se pone en juego demasiado rápido, pero el rey negro se despista!!! ¿Qué movimiento sería conveniente después de Dh5?

Actividad 3: **Mate del pastor**, son muchas las variables, en la tercera jugada hay varias malas jugadas que un jugador no concentrado puede hacer, Ac5 ó d6.

e4 - e5	Dh5 - Cc6	Ac4 - Cf6	Dxf7++
---------	-----------	-----------	--------

Coincide con el mate del despistado en Dh5 ¿Qué movimiento sería conveniente después de Ac4?

No debemos jugar a tratar de ganar a nuestro adversario con estos mates, es muy difícil que no lo conozcan. Solo conseguiremos que nuestra dama esté en juego demasiado pronto y la pongamos en riesgo.

Actividad 4: **Mate de la coz**, el caballo da jaque mate al rey que se ve encerrado por sus propias piezas. Para conseguir que el rey se "encierre" quizás tengamos que sacrificar alguna pieza.

e4 - c6	d4 - d5	Cc3 - xe4	Cxe4 - Cd7??
De2!! - Cg f6	Cd6++		