

	Tablero nº	Nombre y Apellidos:		Nota
	Departamento de Matemáticas	Grupo:	Fecha: 7 de febrero	
	Sesión 14: 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 y contesta a las cuestiones de las actividades 1, 2, 3, 4, 6 y 7. Practica el mate del loco, del despistado y del pastor 3 veces y el mate de la coz y de legal al menos 5 veces. Recuerda que tres veces lo practicas con blancas y tres con negras, la semana que viene saldrás a la pizarra a explicar uno de los mates, elegido al azar. Al finalizar puedes jugar una partida.

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 o del rey encerrado**, 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 - dxe4	Cxe4 - Cd7
De2 - Cg f6	Cd6++		

¿Cuál es el gran fallo de negras? _____

Actividad 5: **Mate de Legal**, este mate se produjo en una de las partidas que disputó Legal, su rival sólo le duró 7 jugadas. Kermur Legal (blancas) jugaba con Saint Brie en Paris, año 1750. En la quinta jugada Legal tocó el caballo y Brie le reclamó "pieza tocada, pieza movida". Al mover el caballo, Legal perdería la dama. La sorpresa llegó dos jugadas después. Observa bien la partida, que contiene los siguientes movimientos:

e4 - e5	Cf3 - Cc6	Ac4 - d6	Cc3 - Ag4
Cxe5 - Axd1	Axf7 - Re7	Cd5++	

Actividad 6: **Mate del precavido**:

e4 - e5	Ac4 - Cc6	Cf3 - Cge7	Cg5 - h6
Axf7++			

¿Cómo pueden evitar el jaque mate? en lugar de h6 _____

Actividad 7: ¿Conoces otros mates? ____ ¿Cuáles? _____

¿Cuál es tu favorito? _____