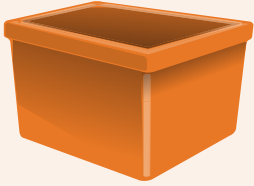


Actividad 4 : Los Peones



EQUIPO NECESITADO:

Tablero de ajedrez
Peones claros y oscuros
Tarjeta del peón

Empecemos aquí:

- 1. Coloca** todos los peones en sus casillas iniciales. Cuenta los peones. Hay 8 peones de cada color.
- 2. ¿Quieres** hacer una carrera? Pon un cronómetro o haz una predicción de cuánto tiempo te tomará configurar todos los peones de un color.
- 3. Quita** 5 peones de cada color del tablero. ¿Cuántos peones quedan en el tablero? (3 de cada color) (Fig 1)
- 4. Explique** que los peones se mueven una casilla hacia delante. Cada color toma turnos después de hacer un movimiento, hasta que queden atascados y no pueden avanzar. (Fig 2)
- 5. Tomen** turnos moviendo un peón hacia delante.
- 6. Vean** la posible posición final a la derecha, la suya podría verse diferente.

PALABRAS CLAVES

- Frente a frente
- Atascado
- Hacia delante
- Peón

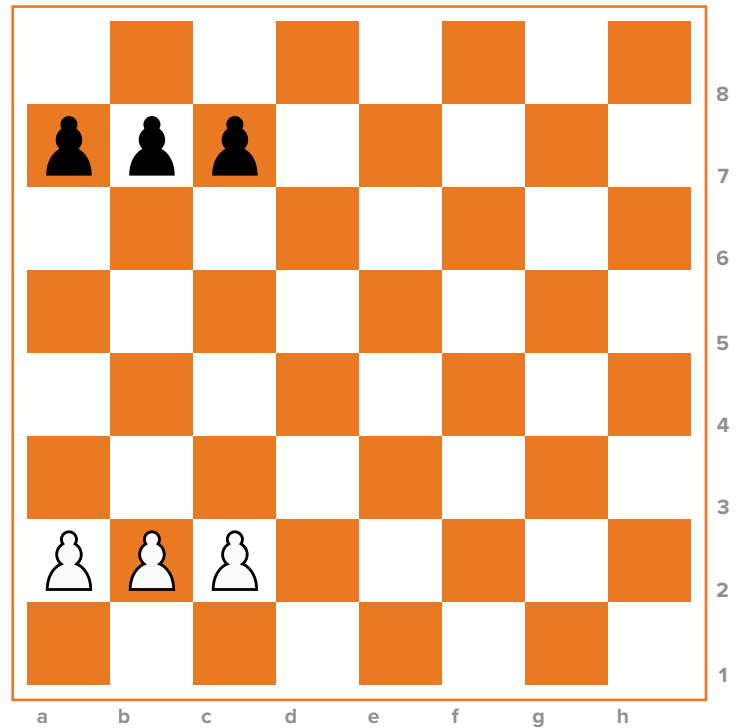


Fig 1: Tres peones de cada color quedan en sus casillas iniciales.

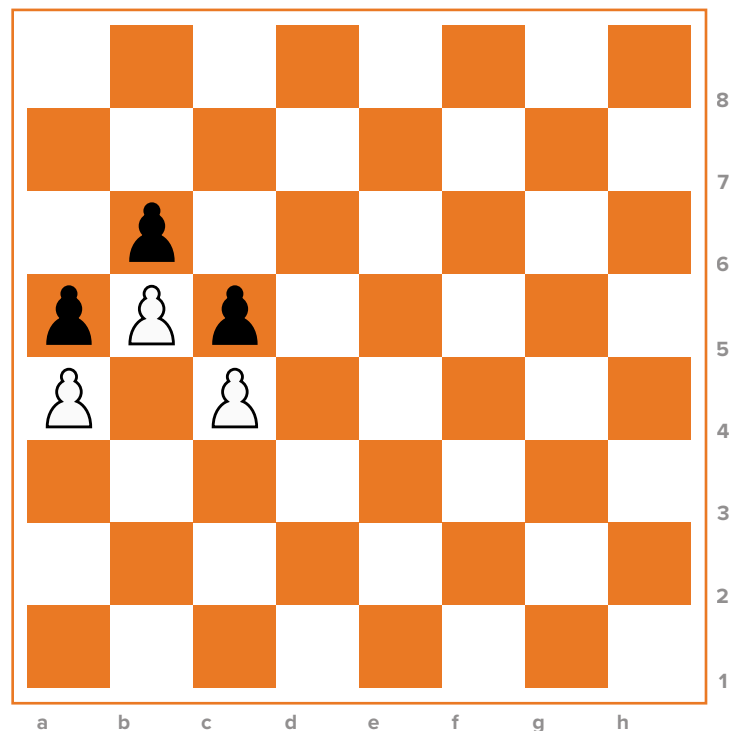


Fig 2: Los peones claros y oscuros se mueven hacia delante 1 casilla a la vez hasta que se queden atascados.

Ahora, intenta esto:

Tres peones acodados *(Fig 3)*

1. **Recoloquen** los peones en el tablero en ambos lados del tablero pero no directamente frente a frente.
2. **Hagan** predicciones de qué pasará esta vez.
3. **Los peones** claros se mueven primero, una casilla por una, hacia delante cruzando el tablero.
4. **Tomen** turnos moviendo los peones para ambos colores hasta que los peones se queden atascados o hasta que alcancen el otro lado del tablero.
5. **Repasen** las predicciones. Cambien de lado en el tablero y jueguen con los peones del otro color.

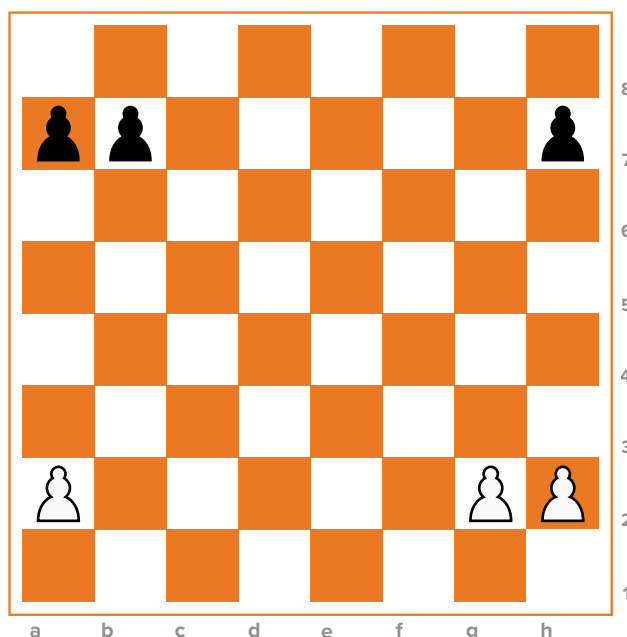


Fig 3: Los peones en casillas al azar en sus filas iniciales.

Tres peones al azar *(Fig 4)*

1. **Coloquen** 3 peones en cualquiera de las casillas iniciales.
2. **Hagan** predicciones sobre cuál de los peones cruzará el tablero primero y cuáles se quedarán atascados.
3. **Jueguen** de nuevo tomando turnos moviendo los peones una casilla a la vez y traten de llegar al otro lado del tablero.
4. **Consideren** que pasaría si más peones se agregaran a este juego.

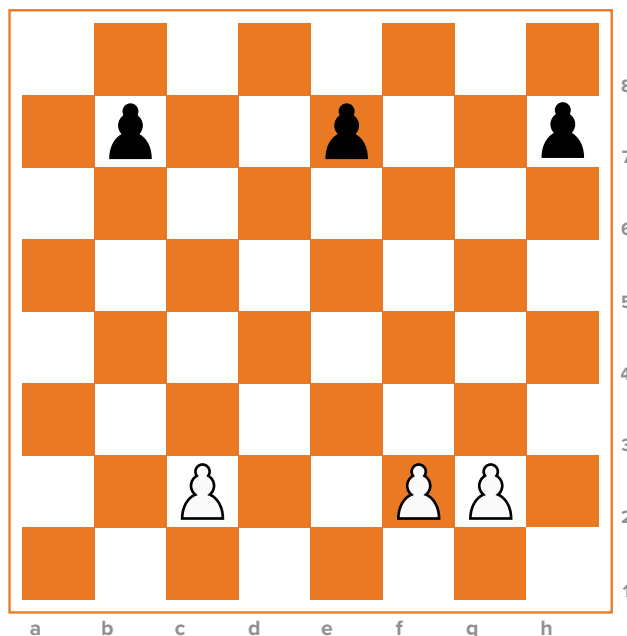


Fig 4: Peones en casillas al azar en sus filas iniciales.



1. Enseñe el gesto y diga la rima para el movimiento del peón.
2. Camina como los peones, una casilla a la vez. ¡Pongamos un pie enfrente del otro y caminemos contando cuántos pasos tomamos!