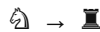


Tarjetas de motivos

Para el método 9 · Detectives de motivos

Cada pareja recibe solo tres o cuatro tarjetas de motivos ya tratados. En el Nivel 1 y 2 bastan “atacar” y “proteger”. El dibujo ayuda a los niños que aún no leen: la flecha señala una pieza del rival (negra) o una propia (blanca). Las tarjetas vacías son para otros motivos.

Tenedor Una pieza ataca a la vez a dos piezas del rival.	Clavada Un alfil, una torre o la dama ataca una pieza. Detrás, en la misma línea, fila o diagonal, hay una pieza de más valor o el rey. La pieza atacada no puede dejar esa línea, fila o diagonal, o solo perdiendo algo.	Enfilada Un alfil, una torre o la dama ataca una pieza de más valor o el rey. Si esa pieza se aparta, se puede capturar la de menos valor que hay detrás, en la misma línea, fila o diagonal.
Ataque a la descubierta Una pieza se aparta y abre el camino a un ataque de una pieza que está detrás.	Desviación Una pieza que defiende es apartada de su tarea.	Atracción Una pieza del rival es atraída a una casilla desfavorable.
Sobrecarga Una pieza debe cumplir dos tareas a la vez y no consigue las dos.	Mate en la última fila Mate en la fila del rey, porque sus propias piezas, casi siempre peones, le cierran la salida.	atacar  Una pieza amenaza una pieza del rival.
proteger  Una pieza protege una pieza propia.		