

**ESCOLA MUNICIPAL IRMÃ FILOMENA RABELO**  
**DIRETORA: HELGA Z. FEILSTRECKER**  
**ORIENTADORA: VANDA FALCHETI HOFSTETER**  
**PROFESSOR: VICTOR ANGELO BECHI**  
**DISCIPLINA: EDUCAÇÃO FÍSICA**

**Olá, a atividade de hoje 08/07 (até 21/07) é a leitura da apostila(abaixo) “Xadrez para Iniciantes”. Qualquer dúvida entrar em contato com o professor. Bons estudos**

## **EDUCAÇÃO FÍSICA**

**Apostila:**

# **XADREZ PARA INICIANTES**

# **A importância do jogo de xadrez no ambiente escolar e na vida**

A prática do xadrez desenvolve habilidades tendo como destaque: memória, concentração, planejamento e tomadas de decisões.

O xadrez é considerado como um excelente suporte pedagógico visto que se relaciona com diversas disciplinas, tais como: Matemática; Artes; História; Geografia, além da Ética, etc. Na Matemática explora-se inicialmente o tabuleiro e a movimentação das peças associadas com a Geometria e suas dimensões.

Nas Artes, exploram-se as formas das peças através do uso da argila, pintura, técnicas com materiais recicláveis.

Na História, pode ser trabalhada a questão da origem do xadrez, a cultura dos seus povos e a relação entre aspectos sociais e políticos.

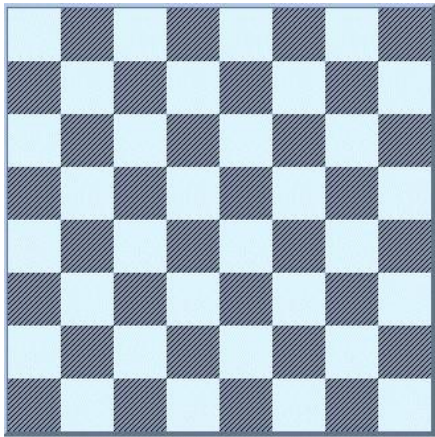
Na Geografia, pode ser abordada a localização onde o jogo de xadrez era praticado. E finalizando, quando se faz referência à Ética, seria quanto à importância das regras e o respeito que deve existir para com o parceiro de jogo.

A proposta pedagógica de inserir o jogo de xadrez no processo de ensino-aprendizagem visa preparar o aluno para que seja capaz de tomar decisões em situações que exigem o raciocínio rápido, e em busca de formar cidadãos íntegros através de uma atividade lúdica.

## **1. O tabuleiro**

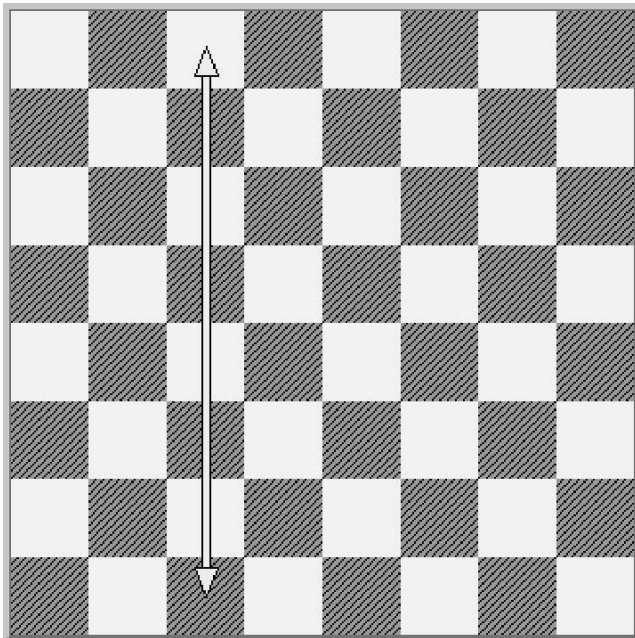
- Um tabuleiro de xadrez é dividido em 64 partes (8 horizontais x 8 colunas). Além de horizontais (linhas) e verticais (colunas), outro termo bastante utilizado é diagonais, que é tão somente formado por uma sequência de casas de mesma cor.
- O quadriculado é comumente chamado preto e branco mesmo que tenha outras cores, por exemplo marrom e amarelo, verde e branco, etc.

- Ao posicionarmos o tabuleiro para o início do jogo, é fundamental que se posicione-o de modo que a casa da primeira linha horizontal, direita, seja branca, como no figura ao lado. Isso deve ser sempre verificado antes de se iniciar a partida.

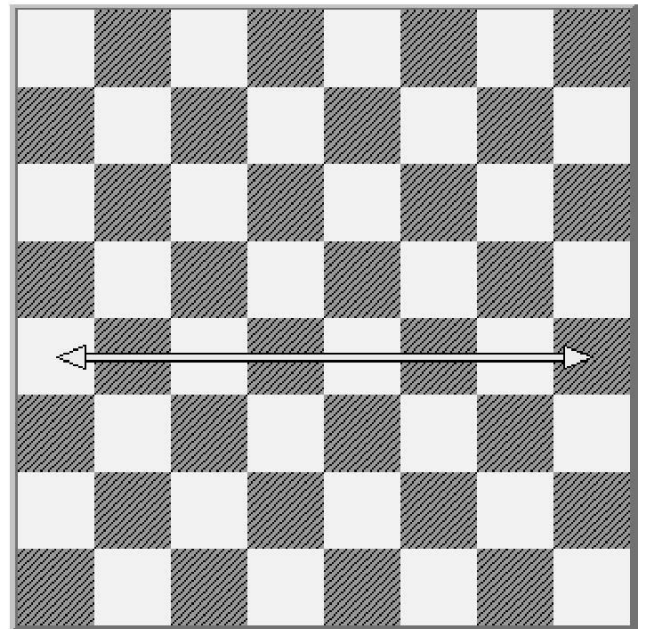


*Posição inicial do tabuleiro*

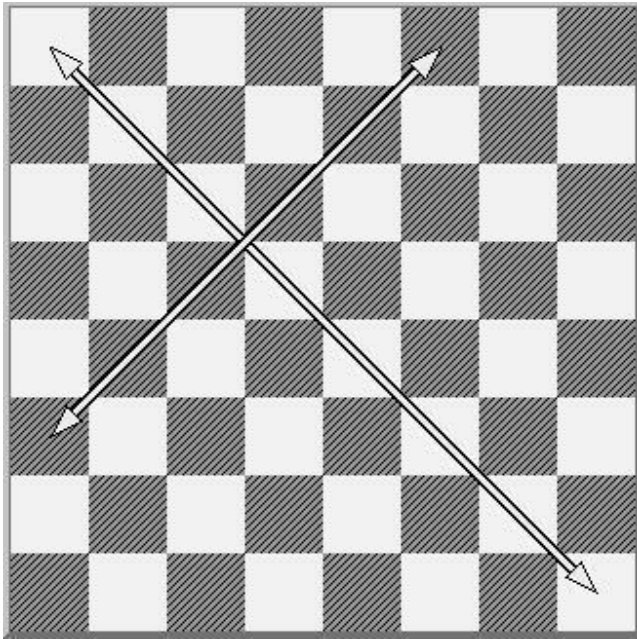
O tabuleiro é dividido em verticais (colunas), horizontais (linhas) e diagonais.



Vertical ou *coluna*



horizontal ou *linha*



*Diagonais*

### **O Relógio**

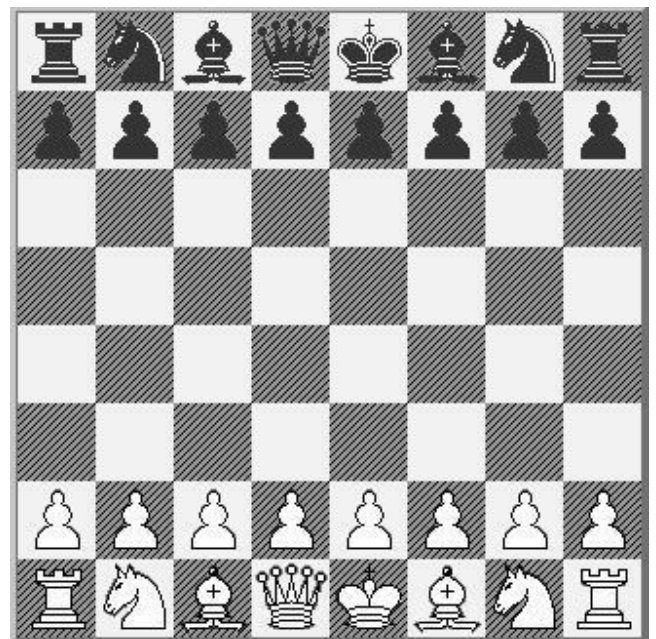
Um relógio de xadrez é composto na verdade por dois relógios, pois quando um jogador termina a sua jogada, isso aciona o relógio do adversário, assim sucessivamente.

O objetivo de jogar utilizando-se um relógio é fazer com que um jogador não fique "eternamente" pensando, uma vez que quem ultrapassa o tempo limite, perde o jogo. O relógio também possui uma extrema importância pois força a mente a raciocinar e calcular as probabilidades de maneira mais rápida, o que permite desenvolver uma capacidade cerebral fantástica.



### **2 . As peças: movimentos e capturas**

- Cada jogador de xadrez, usa 16 peças para jogar. 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, 1 rainha, 1 rei e 8 peões.
- Cada peça possui uma posição inicial no tabuleiro,
- As torres são posicionadas nas extremidades do tabuleiro, na primeira linha;
- Os cavalos deverão ser posicionados cada um ao lado interno de cada torre;
- Os bispos posicionam-se um ao lado interno de cada cavalo;
- A dama é posicionada no centro do tabuleiro, na casa de sua cor;





## ❓ A TORRE

**Movimento:** o movimento executado pelas torres é sempre em paralelas (linhas ou colunas), quantas casas desejar desde que haja espaço livre.

Lembre-se de que as peças não podem "saltar" outras, tanto horizontais quanto verticais, veja a ilustração ao lado.

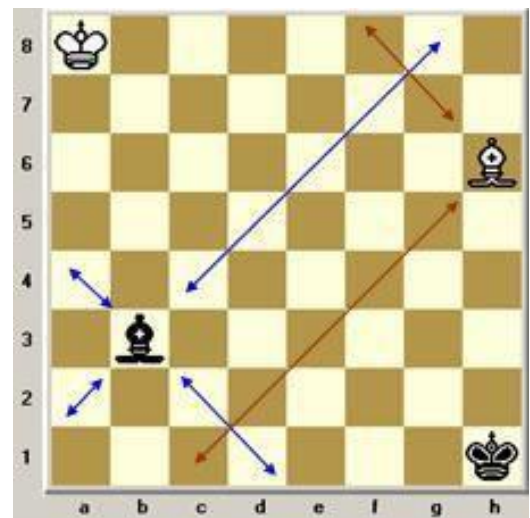
**Captura:** Em todas as casas em que pode se movimentar.



## ❓ O BISPO

**Movimento:** seu movimento é sempre em diagonal, obedecendo a cor de sua casa inicial, ou seja, o bispo da casa branca não pode ocupar uma casa preta e vice-versa, ficando eternamente na mesma cor desde o início até o final do jogo. Observe a ilustração ao lado. O bispo ao lado, por ser da casa de cor branca, jamais poderá conseguir ameaçar uma peça do adversário que ande nas casas de cor preta.

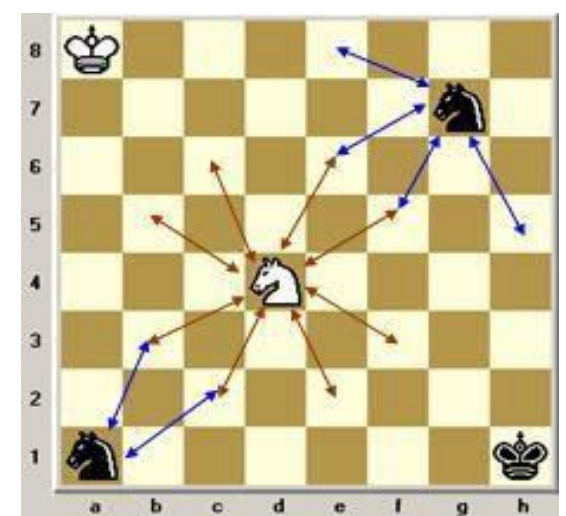
**Captura:** Em todas as casas em que pode se movimentar.



## ❓ O CAVALO

**Movimento:** o cavalo anda em um formato que reproduz a letra L, ou seja, duas casas, na direção horizontal ou vertical, e mais uma, em ângulo reto à direção anterior. É a única peça que pode pular as próprias peças ou as do adversário. Embora o número de movimentos possíveis do cavalo seja maior, seu uso é limitado pelo número de casas que ele consegue se mover (um em qualquer direção, outra em diagonal). Note que sempre se move o cavalo a partir de uma casa com determinada cor, passando-o para uma casa de outra cor.

**Captura:** A peça adversária que encontrar-se na casa onde o cavalo terminar seu movimento.



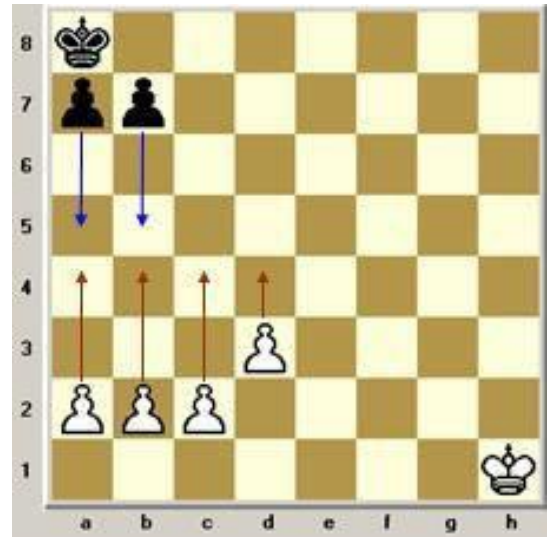
## ❓ O PEÃO

**Movimento:** Uma casa desocupada à frente. Quando o peão está em sua casa inicial, pode mover-se uma ou duas casas adiante, somente no primeiro movimento de cada peão. Se você andar pela primeira vez com o peão somente uma casa, na próxima jogada não é permitido usar a opção de abrir com 2 casas. O Peão não pode andar para trás em hipótese alguma.

**Captura:** Somente nas casas em diagonal (uma casa apenas) à frente, conforme mostra a flecha verde.

#### 4. Valor comparativo das peças

Atribuímos um valor aproximado às peças, válido tão somente para efeito do cálculo das trocas no decorrer de uma partida.



Peão = 1 ponto



Cavalo = 3 pontos



Bispo = 3 pontos



Torre = 5 pontos



Dama = 10 pontos



O Rei não tem valor de troca, já que ele não pode ser trocado com nenhuma outra peça. Perder o rei é, na verdade, a derrota no jogo de xadrez.

#### 5. Xeque e xeque-mate

✓ ***XEQUE***

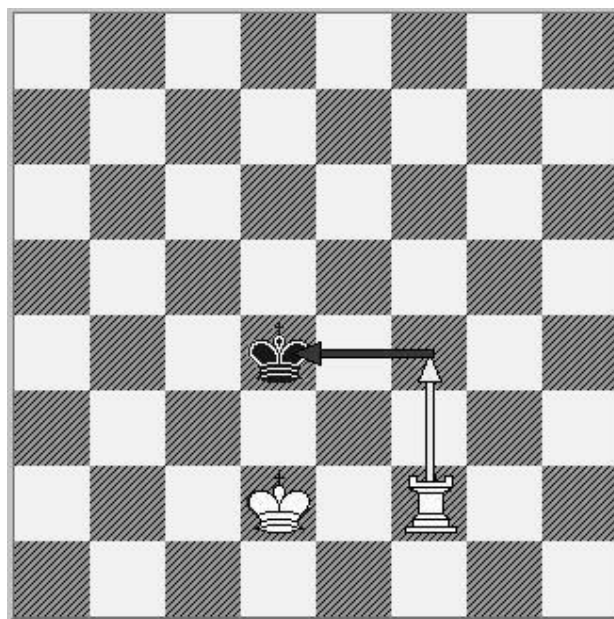
Toda vez que o rei estiver sob ataque direto, significa que ele está em xeque.

Dar xeque em um rei é movimentar uma peça cuja sua em que o raio de ação ataque diretamente o rei inimigo.

*Observe o exemplo a seguir:*

As brancas movem a torre (indicado pela flecha clara) atacando o rei inimigo (indicado pela flecha escura).

É importante dizer xeque, avisando o adversário do ataque ao rei. Isso permite ao adversário perceber a ameaça, pois, caso contrário, poderá pensar em outra jogada que não seja fugir do Xeque e você terá que avisá-lo depois para que volte a jogada e trabalhe na defesa do seu Rei. Afinal o adversário não pode ignorar o Xeque e fazer outro tipo de jogada que não seja a defesa do seu Rei quando ele estiver ameaçado.



Quando um rei está em xeque, ele tem apenas três alternativas: fugir, interceptar ou capturar a peça inimiga que o ameaça.

Quando uma peça é movimentada, fazendo com que uma outra ameace o rei e não a que foi movimentada, chama-se xeque descoberto.

#### ✓ **XEQUE-MATE:**

Xeque-mate é quando o rei está sob ataque de peça contrária e não tem como sair da situação. Significa o término da partida, com a vitória para quem deu o xeque-mate. Este é o objetivo do jogo: deixar o Rei inimigo totalmente encurralado e sem saída.

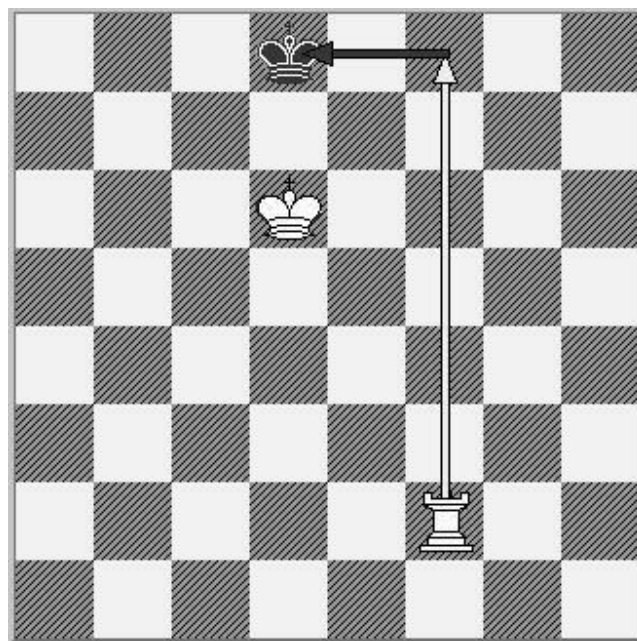
*Como no exemplo:*

A torre branca move-se (indicado pela seta) dando xeque-mate ao rei negro que fica sem possibilidade de escapar.

Observe que a diferença básica entre xeque e xeque mate é que, no primeiro caso, o rei ameaçado encontra uma saída, já no segundo caso, não existe saída possível e a derrota sobrevém.

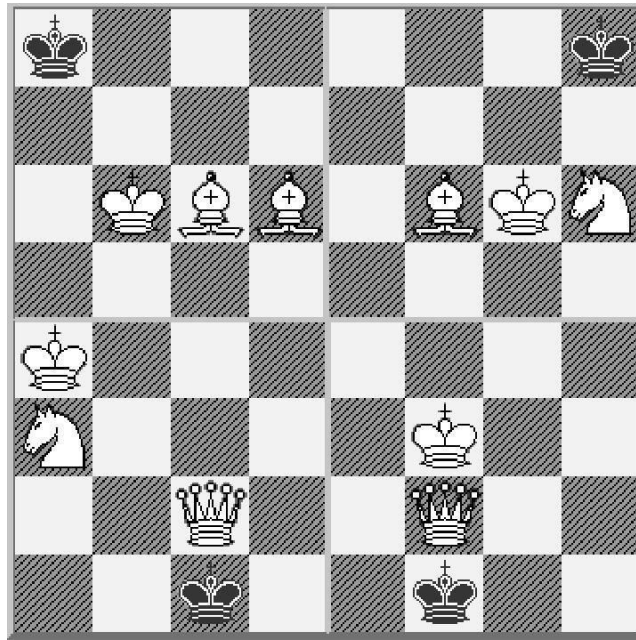
**Detalhe importante:** um Rei jamais pode estar em uma casa imediatamente próxima ao outro, ou seja, um Rei só pode se movimentar perto de outro com o mínimo de uma casa de distância em qualquer direção entre eles. Por isso a jogada acima é Xeque Mate, visto que o Rei preto não pode fugir da torre para as casas da outra linha pois isso o colocaria em contato imediato com o Rei adversário, o que não é permitido pois se colocaria em posição de Xeque. Não é possível dar um Xeque ou Xeque-Mate de um Rei no outro pelos motivos informados acima. Mas você pode usar o seu Rei como forma de encurralar o adversário conforme feito na ilustração acima.

Se em uma determinada partida, sobrarem somente os Reis, o jogo está empatado conforme será visto no capítulo sobre as regras gerais do jogo.





✓ 8 Exemplos de Xeque-Mate diferentes, todos contra o Rei preto:



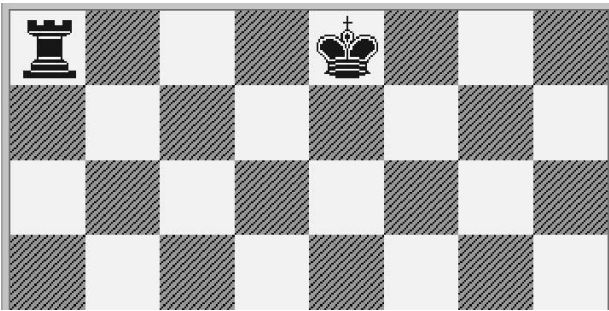
## 6. Movimentos extraordinários

### ✓ ROQUE

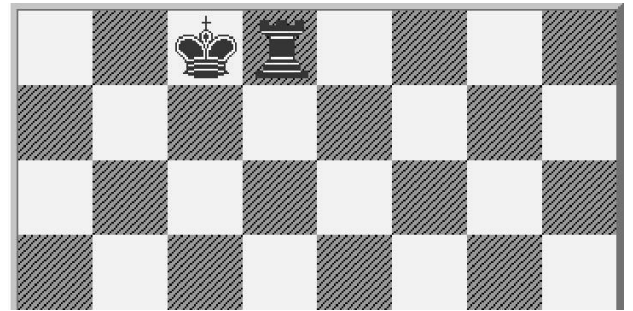
O roque é um movimento de rei completado por um movimento de uma torre. É o único momento do Xadrez onde é possível movimentar 2 peças em apenas um movimento. A regra é: o Rei anda duas casas em direção à torre, então a torre move-se por cima dele e pára na casa imediatamente ao seu lado. Os movimentos de rei e torre, consecutivos, valem como um único lance.

Temos o grande e o pequeno roque, ou também, vale dizer, roque maior e roque menor.

*Exemplo de roque maior:*

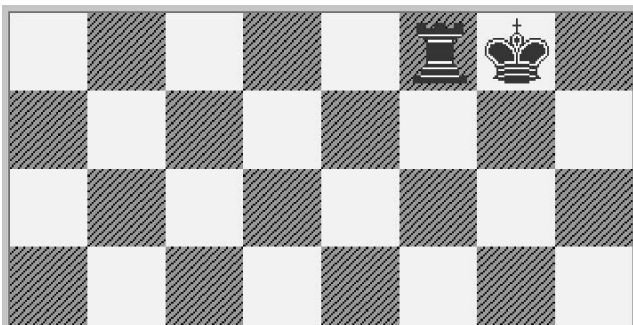


*antes*

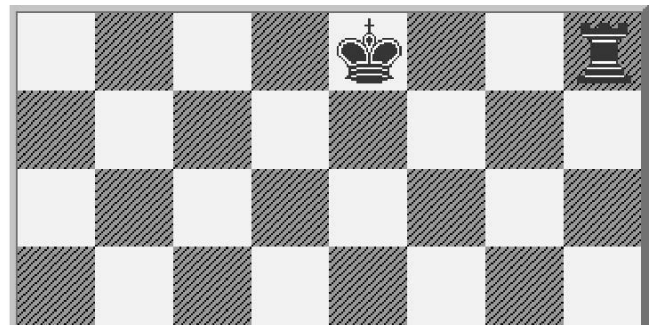


*depois*

*Exemplo de roque menor:*



*antes*



*depois*

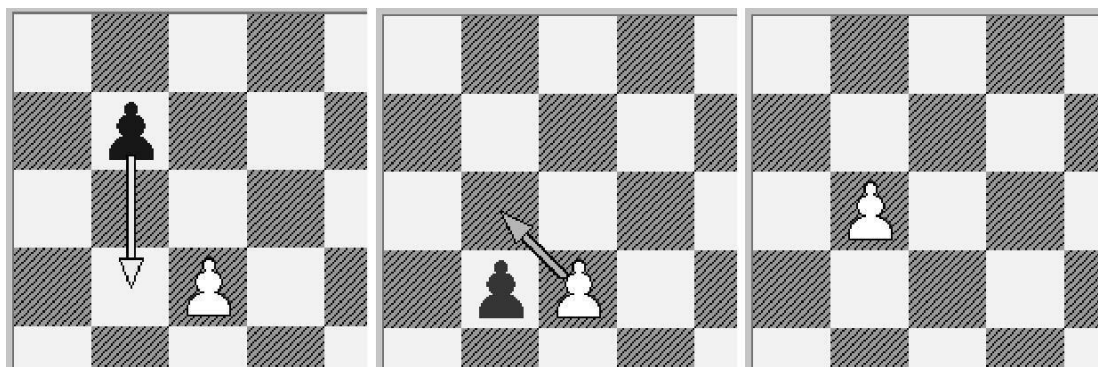
Mas atenção, é preciso observar os seguintes requisitos para se fazer o roque, tanto o maior, quanto o menor:

1. O rei não pode ter sido movimentado antes.
2. A torre que estiver no lado que você desejar realizar o Roque também não poderá ter sido movimentada antes.
3. Entre o rei e a torre não podem existir peças no caminho.
4. O rei não pode realizar o Roque se estiver em Xeque.
5. O rei, ao realizar o Roque, não pode parar em casa dominada por peça inimiga e se colocar em Xeque.
6. O rei, ao realizar o Roque, não pode passar nesse trajeto, por um Xeque, ou seja, no movimento que o Rei executar, não pode haver nenhuma peça do adversário ameaçando uma das casas pela qual ele irá passar no seu trajeto.

### ✓ **DzEN PASSANTdz**

O "en passant" (*na passagem*, em francês) é um movimento especial que envolve exclusivamente a captura entre peões. É um lance facultativo, pois assim como em qualquer outra captura de peças no xadrez, é um direito que pode, ou não, ser exercido pelo jogador.

*Exemplo:*



(1)      (2)      (3)

- (1)      O peão negro, em seu passo inicial, avança 2 casas.
- (2)      O peão branco captura 'na passagem' o peão negro.
- (3)      Posição final, após a captura en passant .

O *en passant* ocorre quando se realiza o movimento permitido para o 1º lance do peão, que é o de andar inicialmente 2 casas. Ao fazer esse movimento, caso haja um peão do adversário conforme demonstrado na ilustração, o peão evita o confronto com o do adversário pois pulando 2 casas passa imediatamente por ele. Isso evita um confronto que certamente ocorreria se ele abrisse com apenas 1 casa e por isso quem realizou esse movimento pode ser seu peão capturado sem piedade se o oponente desejar.

### ✓ **PROMOÇÃO DO PEÃO**

O peão é a única peça que não pode recuar (andar pra trás). Não subestime a importância de um peão pois quando ele alcança a última linha do outro lado do tabuleiro (na região do inimigo), deve ser substituído por outra peça, isto é, necessariamente o jogador em questão deve substituir o seu peão por uma dama, uma torre, um bispo ou um cavalo, sem se importar com as peças restantes no tabuleiro. De tal maneira que, com a promoção do peão, o jogador pode passar a ter no tabuleiro 2 (duas) damas, 3 (três) cavalos, ou mais, conforme tenha sido sua escolha e a quantidade de peões que chegaram do outro lado. A ação da peça promovida entra em vigor imediatamente após a sua promoção. A quantidade de peões que chegarem do outro lado é a quantidade de peças que você poderá promover, ou seja, um total possível de 8 promoções de peão. Exemplo:



## 7. Resultados do jogo

### ✓ VITÓRIA OU DERROTA

A razão final do jogo de xadrez é dar xeque-mate ao rei adversário, pois cabe a vitória ao jogador que alcançar o xeque-mate, sendo este o principal objetivo do jogo. O objetivo de todas as jogadas é, direta ou indiretamente, atacar, e em seguida dar mate, evitando recebê-lo do adversário. Todavia, as partidas podem terminar sem esse final tão desejado. O jogador que perceber ser o mate inevitável, pode desistir do jogo, dizendo a palavra "abandono" e/ou tombando o seu rei.

*Quando for derrotado, cumprimente seu adversário!* Lembre-se, você foi livre para escolher seus lances, e não é apropriado no xadrez inventar desculpas, como falta de sorte, desatenção, ou outro subterfúgio qualquer. A atitude inteligente na derrota é analisar a partida, descobrindo os erros para evitar repeti-los no futuro.

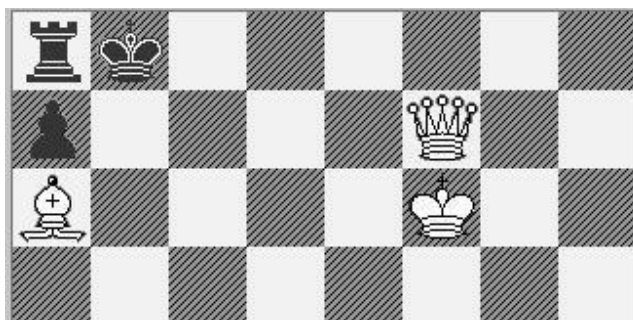
### ✓ EMPATE

As partidas nem sempre terminam em vitória para um dos lados. O empate ocorre nos seguintes casos:

#### 1. REI AFOGADO

Quando o lado que precisa jogar não pode realizar nenhum movimento legal, todas as peças estão impedidas de mover e o rei não está em xeque. Este tipo de empate é chamado de rei afogado.

*Exemplo:*

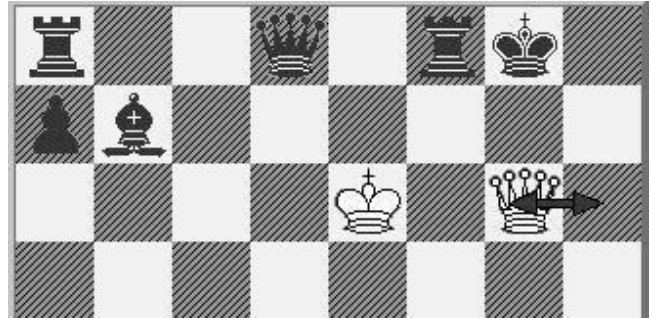


É a vez das pretas jogarem, e não podem mover a torre e nem o peão, pois estão travados por suas próprias peças e pelo bispo branco. O rei não está em xeque, e as casas em que ele poderia ir estão ameaçadas pelas peças brancas. Conforme já vimos, não é permitido ao rei jogar em casas dominadas por peças inimigas. O resultado é empate por afogamento, apesar da superioridade numérica do branco.

## 2. XEQUE PERPÉTUO

Quando um jogador demonstra que pode dar uma série perpétua de xeques ao rei adversário.

*Exemplo:*



As brancas podem optar, devido a grande desvantagem de material, por dar sucessivos xeques com sua dama nas casas assinaladas pelas setas. Note que o rei preto não consegue encontrar saída; empate por xeque perpétuo.

## 3. INSUFICIÊNCIA DE MATERIAL

Quando a partida se reduz a rei contra rei, ou rei contra rei e bispo, ou ainda, rei contra rei e cavalo. É o empate por insuficiência de material, por ser impossível aos jogadores, mesmo ao jogador em vantagem, dar xeque-mate.

## 4. COMUM ACORDO

Quando por decisão dos jogadores, em caso de considerarem a posição incapaz de proporcionar outro resultado, podem, em comum acordo, interromper a partida e dá-la por empatada.

## 5. LEI DOS 50 LANCES

Quando, decorridos 50 lances, ficar provado que não houve captura de uma só peça e nem movimento de peão. É o empate pela lei dos 50 lances

## 6. EMPATE POR REPETIÇÃO

Quando uma mesma posição se produzir três vezes durante uma partida. Como se a cada lance tirássemos uma foto do tabuleiro, antes da terceira foto repetida, deverá o interessado reclamar empate por repetição de lances, antes que a situação se modifique.

## 8. Regras Gerais e Objetivo do Jogo

- Se você está acostumado com o jogo de DAMAS, esqueça tudo. Não adianta trazer seus conhecimentos de dama para a realidade do Xadrez pois é tudo totalmente diferente. Ponha de lado as regras do jogo de DAMAS onde é possível pular peças, capturar várias ao mesmo tempo, ir e voltar com as peças quando bem entender. Também esqueça a captura de uma peça ao saltar por cima da outra. No Xadrez a captura SOMENTE ocorre quando a peça toma o lugar da outra no tabuleiro. O Xadrez é totalmente diferente, portanto, quando começar a aprender a jogar Xadrez, não se prenda aos seus conhecimentos sobre o jogo de DAMAS.

- Cabe as peças brancas o lance inicial. A escolha das cores é feita por sorteio.
- Cada jogador efetua uma jogada de cada vez, uma jogada para as brancas e uma para as pretas, e assim sucessivamente, até o fim da partida.
- Para efeito de contagem é considerado um lance completo aquele que contém um movimento das brancas e um movimento das negras.
- As peças não poderão saltar sobre outras, com exceção do cavalo;
- Não é permitido que se coloque o próprio rei em xeque, o jogador nesse caso deve ser avisado e a jogada retornada;
- Quando o rei estiver em xeque, este deve ser protegido, não sendo permitido outro tipo de jogada;
- Não é permitido a volta de lances, isto é, quando um jogador pega, intencionalmente ou não, em uma peça, deve, necessariamente, efetuar a jogada com esta peça. Salvo casos em que a peça tocada não tiver lance legal possível. E ainda, se, com sua mão ou peça, um jogador tocar em alguma peça do adversário, com a intenção de capturá-la ou não, deve, necessariamente, efetuar a captura. Salvo casos em que a jogada não for legalmente possível.
- Quando se deseja arrumar alguma peça sobre o tabuleiro deve-se pedir licença ao adversário. Costuma-se falar: *j adoube*, que significa, eu vou arrumar, em francês.
- O objetivo do jogo é tão somente tomar o rei adversário, ou seja, colocá-lo em uma situação que nenhum movimento é possível para que o adversário salve seu rei, deixando-o encurralado.
- Quando uma peça é movimentada ameaçando o rei adversário, sendo que o rei ainda pode ser salvo, chama-se a esta jogada, *xeque*.
- Caso o rei não possa ser salvo, chama-se *xeque-mate*, ou seja, fim de jogo.

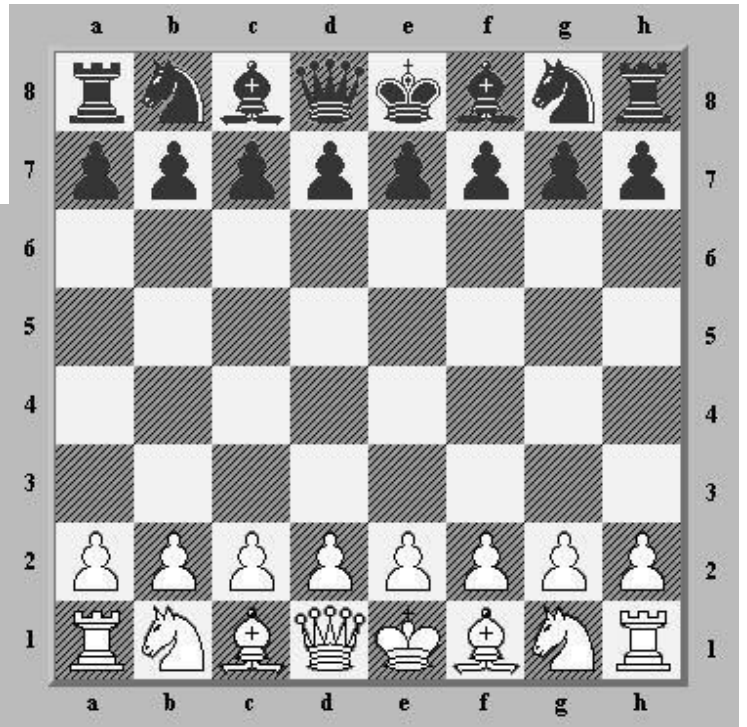
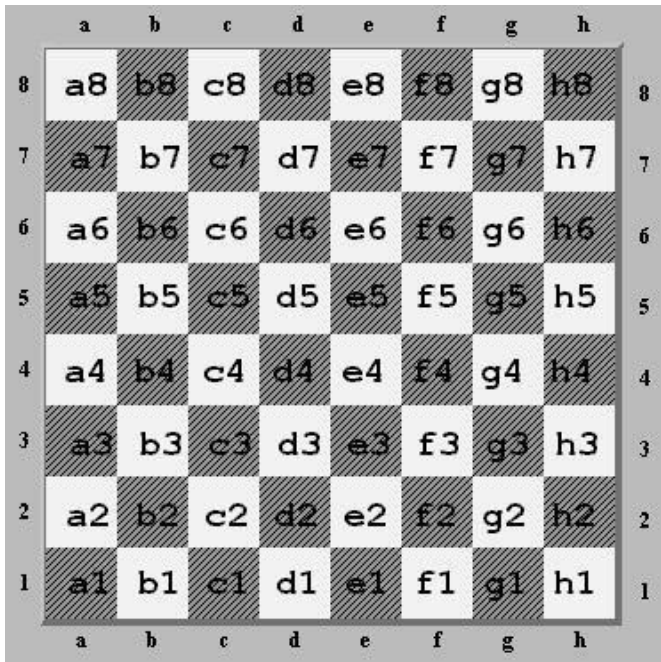
## 9 . Notação algébrica

A anotação de uma partida de xadrez é obrigatória em campeonatos oficiais de qualquer categoria, serve como documento e comprovação do cumprimento das regras regulamentares do jogo.

Por outro lado, saber anotar é também saber *ler xadrez*. Possibilita a reprodução de posições e partidas escritas em livros, jornais, programas de computador, etc. Este conhecimento poderá ser usado no estudo teórico do jogo, ou, simplesmente entretenimento.

O sistema algébrico de notação, que veremos a seguir, é o usualmente adotado no mundo inteiro. Bastante simples e fácil de aprender, é o sistema de notação oficial da F.I.D.E. (Federação Internacional de Desportos Enxadristicos).

O primeiro passo será darmos um código a cada uma das 64 casas do tabuleiro. Para tanto, nomearemos as colunas por letras e as filas por números. Conforme a gravura abaixo dispõe:



De tal maneira, o código das casas será dado pelo resultado da combinação entre:

- A letra da coluna ( a, b, c, d, e, f, g, h ), começando pela primeira reta vertical da ala da dama e terminando com a última reta vertical da ala do rei.
- O número da fila ( 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ), começando pela primeira reta horizontal do lado das brancas e terminando com a última reta horizontal do lado das pretas.

Repare como nominamos as colunas por letras minúsculas, e também como elas antecedem aos números das filas no código de cada uma das casas. Assim, o correto é falar em casa *b4*, casa *e5*, casa *g8*, etc.

Ao anotarmos as peças, utilizamos letras maiúsculas:

- R para o rei
- D para a dama
- T para a torre
- A para o bispo
- B para o cavalo

**Atenção:** O peão não recebe nenhuma abreviatura. Em um lance com peão, anotamos apenas o código da casa para onde ele foi.

Outros sinais utilizados:

- O – O para o roque menor
- O – O – O para o roque maior
- + para xeque + + para xeque-mate
- x para captura
- ! para lance bom (exclama)

? para lance ruim (interroga)

## 11. Reprodução de uma partida

Quem reproduz uma partida deve ter do seu lado as peças brancas, com o tabuleiro e as peças em suas posições corretas.

*Lê-se o lance localizando primeiro a casa mencionada para depois deslocarmos a peça até esta casa.* No caso de duas peças iguais (dois cavalos, por exemplo) poderem ir para o mesmo destino, devemos indicar a coluna ou a fila de onde partiu a peça jogada para diferenciá-la da outra não jogada.

Como exercício prático, vamos reproduzir uma partida considerada uma das mais bonitas da história do xadrez mundial, jogada em meados do século XIX, por um dos maiores enxadristas de todos os tempos, Paul Morphy.

1	e4	e5
2	Cf3	d6
3	d4	Bg4
4	dxe5	Bxf3
5	Dxf3	dxe5
6	Bc4	Cf6
7	Db3	De7
8	Cc3	c6
9	Bg5	b5
10	Cxb5	
11	Bxb5+	Cbd7
12	0-0-0	Td8
13	Txd7	Txd7
14	Td1	De6
15	Bxd7+	Cxd7
16	Db8+	Cxxb8
17	Td8++	



*posição após o 9º lance das negras*



*posição final*

