

# O jogo de xadrez (conhecimento básico)

## O QUE É O JOGO DE XADREZ?

Xadrez é um jogo espetacular que pode ser jogado e desfrutado por toda a vida. Para se progredir é necessário estudo e prática. A prática se adquire jogando com colegas e o estudo consultando livros. O xadrez é jogado em um tabuleiro com 64 casas, 32 claras e 32 escuras. Cada jogador possui um exército, claro ou escuro, formado por 16 peças. Vence o jogo quem capturar primeiro o líder do exército oposto (o Rei). Quando isto acontece declara-se o **Xeque-mate**, ou seja, captura do Rei.

## QUANDO FOI INVENTADO?

Ao que tudo indica, o xadrez surgiu ao norte da Índia, durante os séculos V e VI da era cristã. Nessa época não se chamava xadrez nem tinha a forma que conhecemos hoje (antigamente no xadrez existiam o vizir, o elefante, o cavalo, o navio e os soldados). Evoluiu a partir de um jogo chamado **chaturanga**, em que quatro jogadores moviam suas peças de acordo com o resultado de um dado arremessado.

O chaturanga tornou-se mais popular quando se converteu em um jogo para dois adversários. A Pérsia foi, provavelmente, a primeira nação a conhecê-lo e quando sendo conquistada pelos árabes, estes, o levaram juntamente com a expansão do islamismo, até a Europa.

Com o advento da Renascença, o jogo de xadrez sofreu as alterações definitivas, transformando-se em um jogo mais ágil. Novos poderes foram dados a algumas peças (dama, bispo, peões), nascendo, assim, o xadrez moderno.

## A LENDA DE SISSA

Certa vez, um sultão que vivia extremamente aborrecido ordenou que se organizasse um concurso, em que seus súditos apresentariam inventos para tentar distraí-lo. O vencedor do concurso poderia escolher qualquer prêmio, certo de que seria atendido pelo sultão. Estava de passagem pelo reino um sábio de nome Sissa. Este, apresentou ao sultão um jogo maravilhoso que acabara de inventar: o xadrez.

Entusiasmado com o jogo, o sultão ofereceu ao sábio a escolha de sua própria recompensa. Então, disse Sissa:

— Que teus súditos ponham um grão de trigo na primeira casa, dois na segunda, quatro na terceira, oito na quarta, e assim sucessivamente, dobrando sempre o número de grãos de trigo até a sexagésima quarta casa do tabuleiro.

O sultão concordou com o pedido, pensando que alguns sacos de trigo bastavam pra o pagamento. Sua alegria, porém, durou somente até que seus matemáticos trouxeram os resultados dos cálculos. O número de grãos de trigo era praticamente impronunciável:

Observando a produção de trigo da época, seriam precisos 61.000 anos para o pagamento de Sissa. Incapaz de recompensar o sábio, o sultão nomeou Sissa Primeiro-Ministro, retirando-se em seguida para meditar, pois o xadrez ensinava a substituir o aborrecimento pela meditação.

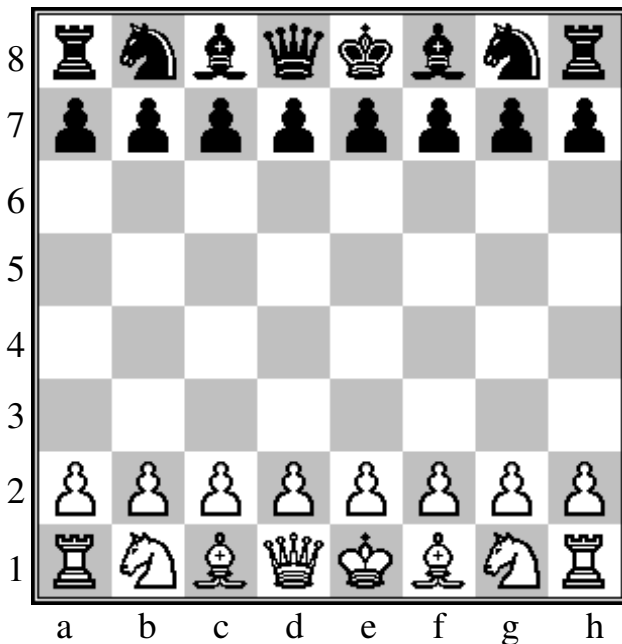
### CURIOSIDADE

*Caso alguém resolvesse contar o número de Sissa a partir do zero e gastasse um segundo para cada número durante 24 horas por dia, ele levaria exatamente 58 454 204 609 séculos!*

### O TABULEIRO E SUAS CASAS

A luta entre peças é travada em um tabuleiro de 64 casas (8x8). Alternadamente claras e escuras. Veja o diagrama abaixo.

#### As Casas do Tabuleiro



Casa é o nome que damos a cada quadrado do tabuleiro. Algumas observações muito importantes devem ser feitas sobre as casas:

- As casas formam Colunas, fileiras e diagonais:
  - Colunas – 8 casas na vertical
  - Fileiras – 8 casas na horizontal
  - Diagonais – 2 a 8 casas inclinadas
- A casa do canto direito deve ser clara;
- Cada casa possui um nome dado pela letra de sua coluna seguida pelo número de sua fileira. Ex: e4, d5, c4, h7, etc.

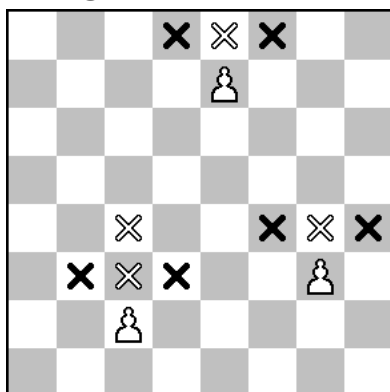
### VALOR COMPARATIVO DAS PEÇAS

No Jogo de Xadrez cada peça possui seu próprio valor em relação às outras peças. No quadro abaixo veremos cada peça do jogo de xadrez e seus valores individuais:

PEÇA	CARACTERÍSTICA	VALOR
Rei	Peça mais importante do jogo.	Absoluto
Dama	Peça mais ágil de longo alcance.	9
Torre	Peça de longo alcance.	5
Bispo	Peça de médio alcance.	3
Cavalo	Peça de baixo alcance.	3
Peão	Peça de baixíssimo alcance.	1

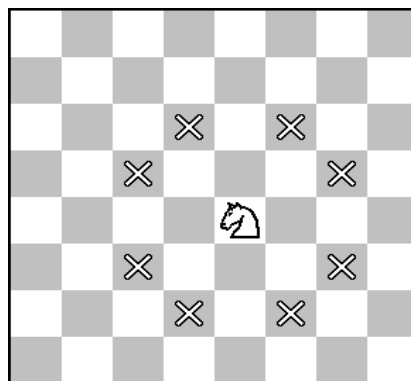
## O MOVIMENTO DAS PEÇAS

### PEÃO



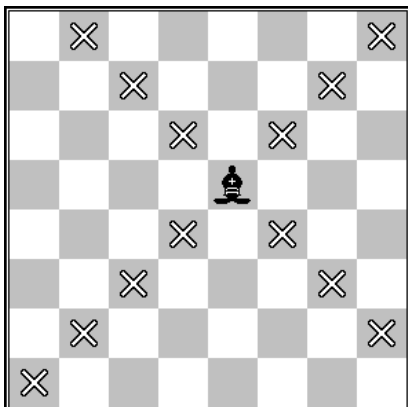
Movimenta-se para frente de casa em casa, e ataca nas diagonais. **Uma exceção:** na saída, pode avançar duas casas.

### CAVALO



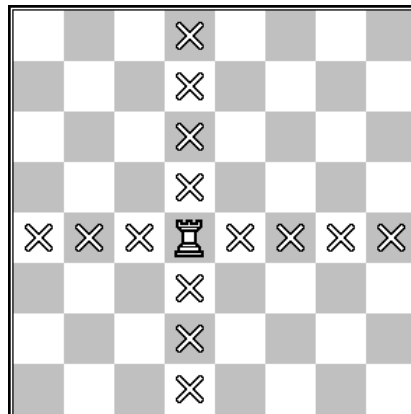
Move-se em "L", duas casas na vertical ou horizontal, ou vice-versa. É a única peça que "salta" sobre as outras.

### BISPO



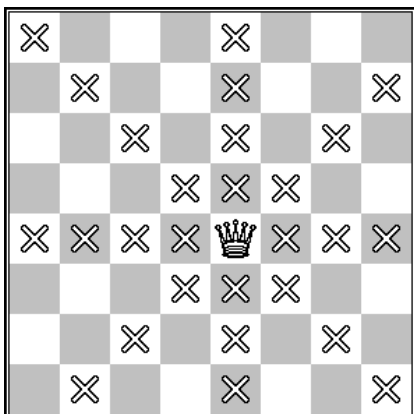
O bispo movimenta-se apenas pelas diagonais do tabuleiro.

### TORRE



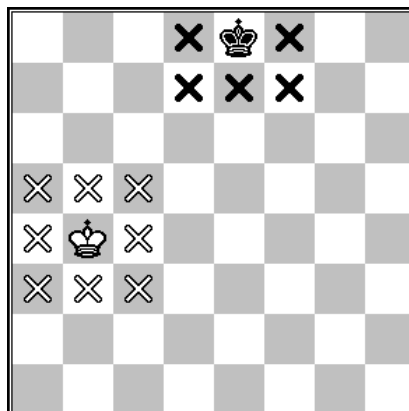
Desloca-se nas verticais e horizontais (colunas e fileiras).

### RAINHA



Move-se em qualquer direção, qualquer número de casas. Tamaña liberdade de movimentos torna a rainha a peça mais forte do Xadrez.

### REI



O rei é a peça mais importante do jogo. Move-se em qualquer direção, uma casa por vez, e só não pode ocupar as casas adjacentes à do rei adversário.

# MOVIMENTOS ESPECIAIS

No jogo de xadrez existem alguns movimentos que escapam às jogadas comuns das peças, por isso se chamam especiais, são eles: roque, captura de passagem e promoção do peão.

## O Roque

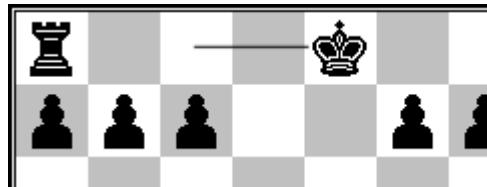
É um movimento combinado de Torre e Rei, que vale como uma jogada só. Tem como finalidade proteger o Rei de ataques inimigos. O roque consta de duas fases para ser realizado:

- I – O rei desloca-se duas casas em direção à torre que vai rocar;
- II – A torre pula o rei e coloca-se do lado dele.

O roque obedece a algumas regras:

- a) Não se pode rocar com o rei em xeque;
- b) O rei e a torre não podem ter sido movidos;
- c) O espaço entre o rei e a torre deve estar livre, sem peças;
- d) O rei não pode passar por uma casa atacada.

ANTES

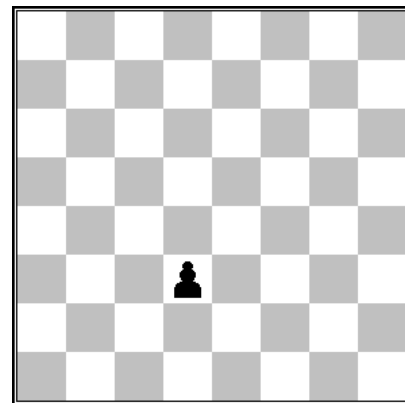
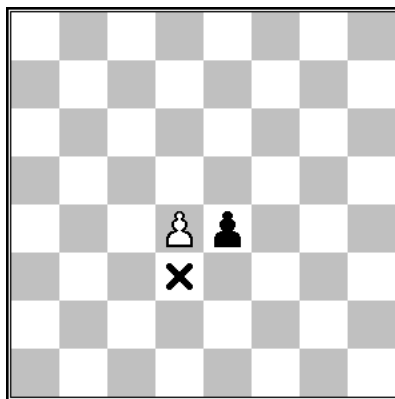
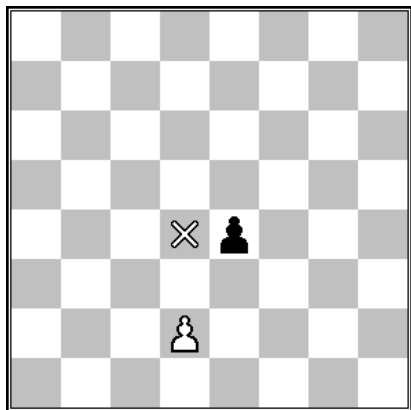


DEPOIS



## A Captura de Passagem

É uma captura realizada apenas por peões, que ocorre quando um peão adversário “passa” por cima de uma casa atacada. Veja a ilustração abaixo:



## Promoção do Peão

Quando qualquer peão chega na última fileira do adversário ele pode se transformar em dama, torre, bispo ou cavalo. É proibido ao peão tornar-se rei ou continuar a ser peão.

## Xeque, Xeque-mate e Afogamento

**Xeque-mate** – é um ataque no qual o Rei não tem escapatória. Qualquer peça pode dar o xeque-mate, com exceção do Rei.

**Xeque** – é um ataque em que o Rei pode escapar seja por captura, fuga ou bloqueio.

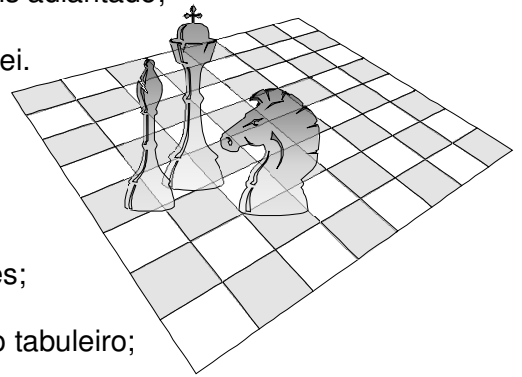
**Afogamento** – é uma situação em que o Rei está imobilizado, porém, não havendo xeque, por isso é um empate.

# O jogo de xadrez: objetivos, táticas e estratégias

O objetivo máximo de uma partida é, através de um plano bem elaborado, dar-se Xeque-mate no Rei adversário. Para atingir-se tal meta faz-se necessário seguir algumas regras muito importantes em cada etapa da partida.

## ABERTURA

1. Comece o jogo com os peões do centro: e4, d4 ou c4;
2. Jogue com os Cavalos e Bispos para deixar seu jogo mais adiantado;
3. Faça o roque o mais rápido possível para proteger seu Rei.



## MEIO-JOGO

4. Evite deixar seus Bispos bloqueados pelos próprios peões;
5. Coloque seus Cavalos em casas avançadas no centro do tabuleiro;
6. Jogue com suas Torres em colunas livres, isto é, sem peões;
7. A posição das suas peças é muito mais importante do que a quantidade delas;
8. Enfraqueça os peões de seu adversário, pois, cada vantagem pode ser decisiva;
9. Fique alerta para todas as jogadas do seu adversário, pois ele quer lhe vencer.

## FINAL

10. Avance seu Rei contra os peões inimigos quando houver poucas peças no tabuleiro;
11. Capture o maior número de peões que você puder;
12. As torres devem ficar atrás dos peões livres para apóia-los.
13. Para dar o xeque-mate serão necessários no mínimo: um par de bispos, ou uma torre, ou um bispo mais um cavalo ou uma dama;
14. Transforme seu peão livre em Rainha e dê **Xeque-mate**.

**Estratégia** – plano hábil e meticuloso utilizado para se atingir determinado fim.

**Tática** - meio hábil para se atingir um objetivo específico.

# O jogo de xadrez: Regras

Assim como qualquer esporte, o Xadrez possui um corpo de regras rígidas regulamentado pela **FIDE** (Federação Internacional de Xadrez).

Vejamos as mais importantes:

## I. A ÉTICA E O COMPORTAMENTO DOS JOGADORES

- I.1 – O jogador ou assistente deve manter silêncio durante uma partida de xadrez.
- I.2 – O jogador ou assistente não deve pedir ou dar conselhos durante uma partida de xadrez.
- I.3 – No ambiente onde se joga xadrez não deve haver ruídos, barulhos, conversas, comentá-rios, risadas etc. O enxadrista educado procura não interferir de nenhuma forma em jogo alheio e tem comportamento respeitoso e atencioso para com o seu adversário. Qualquer que seja a idade do mesmo.
- I.4 – Em situação de dúvidas um dos jogadores deve dirigir-se ao árbitro da competição de forma respeitosa e elegante.
- I.5 – O jogador deve cumprimentar seu adversário no início e no final da partida. Qualquer que seja o resultado.
- I.6 – O jogador de xadrez é pessoa educada, controla seus impulsos e tem grande consideração pelos seus adversários, de qualquer nível.

**A VIOLAÇÃO DE QUALQUER DESTAS REGRAS PODE ENSEJAR A PERDA DA PARTIDA.**

## II. A CONCLUSÃO DO LANCE

- II.1 – Um lance será concluído quando o jogador largar sua peça.
- II.2 – Quando a peça capturada for retirada do tabuleiro.
- II.3 – Quando o peão promovido for retirado e a mão do jogador tiver largado a nova peça.

## III. A PEÇA TOCADA

- III.1 – Se o jogador que tem o lance tocar uma das peças terá que jogá-la.
- III.2 – Se o jogador que tem o lance tocar uma peça adversária terá que tomá-la.
- III.3 – Se o jogador que tem o lance tocar uma ou mais peças com o objetivo de arrumá-las terá que avisar antes ao seu adversário da sua intenção.
- III.4 – Caso a peça tocada não possa ser movida ou tomada o jogador poderá fazer outro lance, porém sofrerá alguma penalização.

## IV. O LANCE ILEGAL

- IV.1 – Se um lance ilegal, portanto inválido, for realizado, o adversário deverá apontá-lo antes de dar seguimento a partida. A peça jogada ilegalmente deverá retornar à sua posição anterior e movida de acordo com as regras. Se esta peça não puder ser movida, outra peça poderá ser jogada. O jogador pode ser penalizado por fazer lance ilegal.

## V. A PARTIDA GANHA

- V.1 – A partida será ganha por um jogador quando ele der xeque-mate ao **REI** adversário.
- V.2 – Quando um dos jogadores abandonar ou desistir da partida.

## VI. A PARTIDA EMPATADA

- VI.1 – A partida será considerada empatada quando o **REI** do jogador que tem o lance é a única peça que pode ser movimentada, mas qualquer lance o coloca em xeque. É proibido forçar o suicídio do **REI**. Diz-se neste caso que o **REI** foi afogado.
- VI.2 – Quando restarem no tabuleiro as seguintes peças: **REI** contra **REI**; **REI** contra **REI** e **CAVALO**; **REI** contra **REI** e **BISPO**; **REI** e **BISPO** contra **REI** e **BISPO**.
- VI.3 – Quando o jogador que tem o lance demonstrar que foram realizados 50 lances (25 de cada lado) sem que tenha ocorrido a captura de nenhuma peça e movimento de peão.
- VI.4 – Quando o jogador que tem o lance reclamar que a mesma posição foi repetida sequencialmente 3 vezes.
- VI.5 – Quando houver comum acordo entre os jogadores.

# O jogo de xadrez: Repertório de jogadas

Cada jogador possui esquemas táticos e estratégicos bem definidos, é o que chamamos de repertório de jogadas.

Vejamos as mais populares:

## ARMADILHAS

### a) Mate do Pastor

1. e4 e5
2. Bc4 Bc5
3. Dh5 Cf6?
4. Dxf7++

### b) Mate de Legal

1. e4 e5
2. Cf3 d6
3. Bc4 Bg4
4. Cc3 g6
5. Cxe5! Bxd1?
6. Bxf7+ Re7
7. Cd5++

### c) Mate do Louco

1. g4 e5
2. f3? Dh4++

## AS ABERTURAS MAIS JOGADAS

Para se jogar bem a Abertura é necessário que sigamos três regras básicas:

- Dominar o centro do tabuleiro.
- Desenvolver as peças.
- Proteger o Rei.

Existem muitas aberturas que obedecem a essas regras. Veremos algumas das mais jogadas.

### a) Abertura Italiana

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Bc4 Bc5
4. 0-0 Cf6

### b) Abertura Espanhola

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Bb5

### c) Defesa Siciliana

1. e4 c5
2. Cf3 d6
3. d4 cxd4
4. Cxd4 Cf6

### d) Defesa francesa

1. e4 e6
2. d4 d5
3. exd5 exd5
4. Bd3 Cc6

### e) Abertura do Peão da Dama

1. d4 d5
2. Cf3 Cf6
3. Bg5 e6
4. e3 Be7

### f) Abertura Inglesa

1. c4 e5
2. Cc3 Cf6
3. Cf3 Cc6
4. g3 d6

# Projeto para Ensino de Xadrez

## 1. Por que Ensinar Xadrez nas Escolas?

Em diversos países do mundo (Rússia, França, Inglaterra, Argentina, Cuba, Espanha, México, Brasil e Venezuela, entre outros), tem se iniciado projetos de xadrez nas escolas com base em pesquisas educacionais e sociológicas que atribuem ao jogo de xadrez uma série de importantes benefícios, vantagens ou virtudes que recomendam sua ampla difusão nos diferentes meios escolares.

Estes projetos de xadrez nas escolas justificam sua existência porque está demonstrado que o xadrez:

- É cultura: uma atividade lúdica de origem milenar que se tem distribuído por todos os países do mundo e que encerra um corpo de conhecimentos e experiências que constituem patrimônio cultural da humanidade.
- Tem uma base matemática: a matemática é instrumento e linguagem da ciência, da técnica e do pensamento organizado.
- Estimula o desenvolvimento de habilidades cognitivas tais como: atenção, memória, raciocínio lógico, inteligência, imaginação, etc...; capacidades fundamentais no desenvolvimento futuro do indivíduo.
- Estimula a auto-estima, a competição saudável e o trabalho em equipe.
- Pode ser utilizado como elemento estruturador do tempo livre do indivíduo.
- Por ser um jogo de regras, dita uma pauta ética em um momento propício para a aquisição de valores morais.
- Devido às suas múltiplas virtudes, contribui para a formação de melhores cidadãos.

## 2. Algumas Pesquisas Educacionais relacionadas com o Xadrez

Algumas pesquisas educativas relacionadas com o xadrez provam a influência positiva deste jogo/esporte sobre seus praticantes.

Por exemplo, há mais de cem anos, Binet (1891) foi o primeiro a estabelecer relações entre o xadrez e sua influência sobre aspectos da mente tais como: inteligência, concentração, imaginação e memória.

Rank (1974), trabalhando com dois grupos de estudantes, um que estudava o xadrez e outro sem instrução enxadrística, demonstrou que o grupo de estudava o xadrez em cursos dirigidos apresentava uma performance melhor tanto na parte de cálculos como na parte verbal.

Stephenson (1979), trabalhando com programas intensivos de xadrez provou o aumento do rendimento escolar nas atitudes, esforço, concentração e auto-estima em, pelo menos, 50% de seus estudantes.

Brown (1981), afirma que a difusão do xadrez no meio escolar contribui, não somente para se exercitar as qualidades pessoais de cada indivíduo como também ajuda a superar problemas de convívio em grupo e de conduta.

Fergusson, em 1983, demonstrou a influência decisiva do xadrez sobre o pensamento crítico de estudantes que haviam sido submetidos a cursos intensivos desta disciplina.

Piaget, concluiu que o jogo de xadrez constitui um jogo de regras e, portanto, contribui para a sociabilidade e a “alteridade” dos alunos que o praticam.

Para Vigotsky o xadrez é uma representação da realidade que pode ser modelada pela criança e ,como tal, apresenta-se como um instrumento de construção social.

### **3. Objetivos Gerais do Ensino do Xadrez**

- Desenvolver no estudante sua capacidade de atenção, memória, raciocínio lógico, inteligência e imaginação.
- Garantir ao aluno a aquisição de conhecimento, habilidades e destrezas básicas necessárias para incorporação em sua vida ativa.
- Permitir ao aluno estabelecer vínculos entre os conhecimentos e experiências enxadrísticas e a vida cotidiana, individual e social.
- Favorecer a assimilação das características do xadrez que contribuam com o harmonioso desenvolvimento intelectual, moral e ético da personalidade e que propiciem sua autonomia cognitiva e sua capacidade de raciocínio.
- Priorizar a resolução de problemas. O aprendizado orientado à resolução de problemas propiciará ao aluno a oportunidade de analisar, avaliar e propor alternativas de solução às situações da vida diária.
- Contribuir para a elevação da auto-estima.
- Favorecer o desenvolvimento da linguagem enxadrística e sua habilidade de argumentação.
- Resgatar, para seu uso pedagógico, o aspecto lúdico desta disciplina.
- Tomar em conta de maneira equilibrada as diferenças individuais.

#### 4. Programação Didática Sugerida

##### ANO I

<ul style="list-style-type: none"><li>• Introdução ao Jogo de Xadrez: definição e história</li><li>• O Tabuleiro e suas casas</li><li>• As Peças e seus movimentos</li><li>• Movimentos especiais</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• O Xeque, Xeque-mate e afogamento</li><li>• Valor comparativo das peças</li><li>• Casos de empate</li><li>• Torneios de Xadrez</li></ul>
---	---

##### ANO II

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Fases de uma partida</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Abertura: Regras básicas e tipos</li><li>- Meio-jogo: Posicionamento de peças e peões</li><li>- Final: Regras básicas e finais de peões</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Temas de Combinação:</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Xeque-mate em um lance</li><li>- Ataque duplo</li><li>- Bloqueio</li><li>- Sacrifício</li></ul></li><li>• <b>Torneios de Xadrez</b></li></ul>
--	--

##### ANO III

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Fases de uma partida</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Abertura: Classificação das Aberturas</li><li>- Meio-jogo: Estrutura de peões</li><li>- Final: Finais de Bispos, Cavalos e peões</li></ul></li><li>• <b>História dos Campeões Mundiais I</b></li><li>• <b>Torneios de Xadrez</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Temas de Combinação:</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Xeque-mate em dois lances</li><li>- Xeque descoberto</li><li>- Atração</li><li>- Sobrecarga</li><li>- Ataque ao roque</li></ul></li></ul>
---	--

##### ANO IV

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Fases de uma partida</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Abertura: Classificação das Aberturas</li><li>- Meio-jogo: Estrutura de peões e posicionamento das peças</li><li>- Final: Finais de Torres e peões</li></ul></li><li>• <b>História dos Campeões Mundiais II</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Temas de Combinação:</b><ul style="list-style-type: none"><li>- Xeque-mate em 3 lances</li><li>- Rupturas</li><li>- Asfixia do Rei</li><li>- Torres na 7ª fileira</li><li>- Raios-X</li></ul></li></ul>
--	--

## 5. Recursos Materiais

Recursos
Apostilas ou Cartilhas de Xadrez Escolar
Tabuleiro Mural
Jogos de Xadrez
Relógios de Xadrez (opcional)

### Material Complementar (Livros)

<b>Manual de Xadrez</b> - Idel Becker Livraria Nobel SA - São Paulo - SP	<b>Ataque e Contra-ataque no Xadrez</b> - Fred Reinfeld IBRASA
<b>Xadrez Básico</b> - Dr. Orfeu D'agostini EDIOURO	<b>Estratégias Vitoriosas no Xadrez</b> - Yasser Seirawan MAKRON Books do Brasil Editora Ltda - São Paulo – SP
<b>XADREZ - Partidas Selecionadas de V.V. Smyslov</b> IBRASA	<b>XADREZ Para Leigos</b> – James Eade .
	<b>A IMPORTÂNCIA DO XADREZ</b> - Rubens Filguth. Porto Alegre. Artmed.

## 6. Conclusão

A idéia básica de levar o xadrez até as escolas reside no fato de ele ser um esporte pedagógico, auxiliando no desenvolvimento das demais disciplinas curriculares. Quem não precisa, por exemplo, adquirir uma boa memória para guardar acontecimentos e datas quando está em uma aula de história? Qual de nós não tem necessidade de ter precisão nos cálculos matemáticos? Sem contar que o xadrez oferece um ambiente ímpar para desenvolvermos nossa criatividade, sendo ainda um excelente meio de recreação e de formação do caráter dos jovens.

Esses fatores, aliados a outros tantos, têm contribuído para que grande parte das escolas do sul do Brasil, além de inúmeras no Estado de São Paulo e também em diversas regiões do país, adotem o xadrez como disciplina obrigatória ou opcional.

Prof. Nadson Alves