

Versão Online ISBN 978-85-8015-053-7
Cadernos PDE

VOLUME II

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS
DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
Produção Didático-Pedagógica

2009

UNIDADE 2

O CONHECIMENTO E O CONTEÚDO ESTRUTURANTE

XADREZ

Professor PDE: EDMAR KAZUHIRO TASACA

Área PDE: Educação Física

NRE: APUCARANA

Professor Orientador IES: ERNANI XAVIER FILHO

IES vinculada: UEL – Universidade Estadual de Londrina

UNIDADE 2

O CONHECIMENTO E O CONTEÚDO ESTRUTURANTE

XADREZ

Edmar Kazuhiro Tasaca¹

Ernani Xavier Filho²

INTRODUÇÃO

A Educação Física é uma das disciplinas do Currículo Escolar e de acordo com as Diretrizes Curriculares de Educação Física para Educação Básica, da Secretaria de Estado da Educação (2008), seus conteúdos estruturantes são: o esporte, a ginástica, os jogos e brincadeiras, as lutas e a dança.

A presente unidade pedagógica diz respeito ao Jogo de Xadrez como conteúdo estruturante da educação física, com algumas estratégias para um trabalho na perspectiva crítica desta temática. Visa também ampliar o entendimento deste conteúdo, contribuindo na formação dos (as) alunos (as) das escolas públicas estaduais do Paraná.

Esta Unidade torna-se relevante na medida em que se fundamenta nas Diretrizes de Educação Física, favorecendo o aprender do conteúdo Jogo de Xadrez no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física. No qual estão elencados alguns objetivos específicos: discutir o Jogo de xadrez na concepção proposta pelas Diretrizes Curriculares, identificar quais as contribuições do Jogo de Xadrez no processo de ensino e aprendizagem, compreender como o Jogo de Xadrez foi construído historicamente, apresentar alguns encaminhamentos metodológicos para o desenvolvimento deste conteúdo estruturante na Educação Básica.

¹ Professor PDE 2009. Professor de Educação Física, Apucarana – PR.

² Orientador, Professor Doutor da Universidade Estadual de Londrina, Londrina - PR.

É importante ressaltar que, para os objetivos serem alcançados, é necessária uma constante reflexão por parte dos professores (as) sobre as possibilidades de exploração deste conteúdo de ensino e suas possíveis adaptações/transformações, para que se alcancem os resultados desejados, numa perspectiva crítica de educação.

Conforme as Diretrizes Curriculares (2008, p.35), além do seu aspecto lúdico, o jogo pode servir de conteúdo para que o professor debata as possibilidades de flexibilização das regras e da organização coletiva. Essas ações permitirão que professores (as) e alunos (as) discutam e elaborem os objetivos das atividades, dentro de um processo criativo e de maneira que estas escolhas e decisões sejam conscientes.

SUMÁRIO DA UNIDADE II

| | |
|---|-----------|
| 1 – HISTÓRIA DO XADREZ | 66 |
| 2 - A LENDA DE SISSA | 67 |
| 3 - A EVOLUÇÃO DO XADREZ | 68 |
| 4 - APRESENTAÇÃO DO JOGO..... | 70 |
| 5 - APRENDENDO A JOGAR..... | 71 |
| 5.1 - O TABULEIRO..... | 71 |
| 5.2 - AS PEÇAS..... | 73 |
| 5.3 - MOVIMENTO E CAPTURAS DAS PEÇAS | 74 |
| 5.4 - COMEÇANDO UMA PARTIDA..... | 74 |
| 6 - CADA TIPO DE PEÇA OBEDECE A REGRAS DIFERENTES:..... | 74 |
| 6.1 - O REI..... | 74 |
| 6.2 - A DAMA..... | 75 |
| 6.3 - A TORRE..... | 75 |
| 6.4 - O BISPO..... | 75 |
| 6.5 - O CAVALO | 76 |
| 6.6 - O PEÃO..... | 76 |
| 7 - VALOR COMPARATIVO DAS PEÇAS | 77 |
| 8 - XEQUE E XEQUE-MATE..... | 77 |
| 9 - EMPATE..... | 78 |
| 10 - MOVIMENTOS ESPECIAIS | 80 |
| 10.1 - ROQUE | 80 |
| 10.2 - EN PASSANT | 81 |
| 10.3 - PROMOÇÃO OU COROAÇÃO | 82 |
| 10.4 - NOTAÇÃO..... | 82 |
| 11 - CONSELHOS PRÁTICOS | 83 |
| 12 - CONSELHOS ÉTICOS | 84 |
| 13 – PARTIDAS..... | 85 |
| 13.1. MATE DO LOUCO..... | 85 |
| 13.2. MATE DO PASTOR..... | 86 |
| 13.3. MATE LEGAL | 87 |
| 13,4. MATE DA ÓPERA | 87 |
| 13.5. MATE IMORTAL | 89 |
| 13.6. MATE DA SEMPREVIVA..... | 89 |
| 14. REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS | 91 |
| ANEXO CD POWER POINT O CONHECIMENTO E O CONTEÚDO ESTRUTURANTE XADREZ | |

1 – HISTÓRIA DO XADREZ

Xadrez é um jogo milenar conhecido no mundo inteiro, percorreu um longo caminho ao redor do planeta até ter o nome, as peças e regras que tem hoje. Sua história é cercada de muitas lendas e mitos. Há quem diga que foram os árabes, outros dizem que foram os chineses. E existem ainda histórias que trazem a participação dos egípcios e dos persas. Mas os mais sábios dizem que o xadrez surgiu na Índia, no século V ou VI depois do nascimento de Jesus, apesar de existirem sinais de que alguns jogos de tabuleiro parecidos já eram diferentes do atual, e recebeu o nome de Chaturanga.



www.lacompagniedupontdesarts.fr/DocUsers/Imag...

No Chaturanga, em vez de dois, lutavam quatro exércitos, que usavam um dado para decidir a ordem das jogadas. As peças também eram bastante diferentes. O Rei era uma espécie de Rajá – um deus indiano – e o Bispo não parecia em nada com sua forma atual, pois era representado por um elefante. As Torres também mudaram muito, pois no Chaturanga eram carros de combate, e os Peões tinham o formato de soldadinhos. O único que manteve sua forma foi o Cavalo. A Dama não existia no Chaturanga, e sua figura só surgiu muito tempo depois, quando o jogo chegou às mãos dos grandes reinados da Europa. No começo do Século VII, lá pelo ano 601, o jogo sofreu sua primeira grande mudança, passando a ser jogado apenas entre dois exércitos. Agora cada exército tem dois Cavalos, dois Bispos e duas Torres.

O xadrez viajou o mundo todo, e recebeu ajuda de muitas nações para ter o formato atual. Da Índia ele foi para Europa, passando por países como Itália, Espanha e Inglaterra. Em terras européias foi jogado por grandes reis, e aos poucos ganhou novas regras. As peças ganharam nova cara e o jogo mudou de nome, passando a ser chamado de xadrez. Da Europa, o xadrez ganhou o mundo, e por onde passou conquistou inúmeros fãs. Hoje, é o segundo esporte mais praticado no mundo, perdendo apenas para o futebol. Para se tornar um Grande Mestre, que é como são chamados os melhores jogadores, é necessário muito estudo e dedicação.

2 - 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 fazer qualquer pedido ao sultão, certo de que seria atendido. Estava de passagem pelo reino um sábio de Nome Sissa. Apresentou este 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.

__ Que teus servos ponham um grão de trigo na primeira casa – disse Sissa – dois na segunda, quatro na terceira, oito na quarta, e assim sucessivamente, dobrando sempre o número de grão de trigo até a sexagésima quarta casa do tabuleiro.

O sultão concordou com o pedido, pensando que alguns sacos de trigo bastavam para o pagamento.

Sua alegria, porém durou somente até que seus matemáticos trouxeram os resultados de seus cálculos. O número de grãos de trigo era praticamente impronunciável.

Para recompensar Sissa seriam necessários exatamente 18.446.744.073.709.551.615 grãos de trigo.

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.

3 - A EVOLUÇÃO DO XADREZ

PERÍODO ANTIGO (até1600)

1. Primitivo (até 500 dC)

Existem historiadores que acreditam na possibilidade do xadrez ter evoluído de um jogo de corrida, embora essa questão esteja longe de ser consensual.

2. Sânscrito (de 500 a 600)

É geralmente aceito que o ancestral do xadrez mais antigo surgiu na Índia entre o século VI e VII da era cristã e chamava-se Chaturanga, que podia ser praticado tanto por duas quanto por quatro pessoas.

3. Persa (de 600 a 700)

Por volta do século VII o xadrez chegou a Pérsia, passando a chamar-se Chatrang.

4. Árabe (700 a 1200)

Com a conquista da Pérsia pelos Árabes o jogo passou a ser chamado de Shatranj, sendo difundido pelos árabes pelo norte da África e Europa, através da invasão da Espanha.

5. Europeu (de 1200 a 1600)

Por volta do século IX o xadrez foi introduzido na Europa por ocasião da invasão da Espanha pelos Mouros, e no século XI já era amplamente conhecido no velho mundo.

No século XIII as casas do tabuleiro foram divididas em duas cores facilitando a visualização dos enxadristas.

PERÍODO MODERNO (de 1600 até hoje)

1. Clássico ou Romântico (de 1600 a 1886)

Período caracterizado principalmente por uma preponderância do elemento criativo sobre o desportivo. Não bastava ganhar, mas sim ganhar com estilo: jogo aberto, ataque rápido, cheio de combinações, foi marca registrada desse momento. Em 1851 foi realizado o Primeiro Torneio Internacional, na Inglaterra.

2. Científico (de 1886 a 1916).

Neste período foi percebido que uma partida de xadrez gira em torno de um delicado equilíbrio de forças. Para se conseguir vantagem em um desses elementos (tempo, espaço e matéria), deve-se ceder algum tipo de vantagem de igual ou aproximado valor. Em outras palavras nada se obtém de graça em uma partida bem equilibrada de xadrez. Foi nesse período que atuaram vários dos melhores jogadores que o xadrez já teve.

3. Hipermoderno (de 1916 a 1946).

Em 1924, foi fundada em Paris a Fédération internationale des Echecs (FIDE). Com 156 federações nacionais filiadas representando mais de cinco milhões de jogadores registrados, é uma das maiores organizações esportivas mundiais reconhecidas pelo International Olympic Committee (IOC).

4. Eclético (de 1946 até hoje)

Este período é caracterizado pela incorporação e refinamento dos princípios descobertos anteriormente. Os grandes mestres deste período são exímios tanto na tática quanto na estratégia, embora muitas vezes seu estilo possa pender para o jogo posicional ou tático.

Foi nesse período que, mas precisamente 1986 que a FIDE e a UNESCO criaram o Committee on Chess in Schools (CCS) que tem um importante papel na difusão do ensino e democratização do xadrez enquanto instrumento pedagógico.

4 - APRESENTAÇÃO DO JOGO

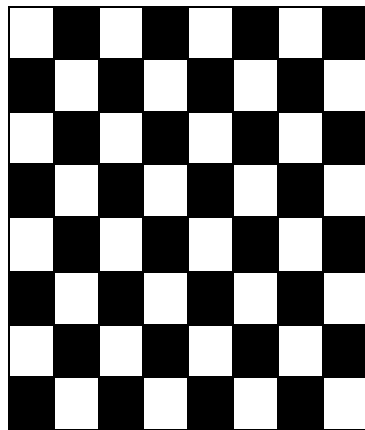
É um jogo extraordinário, é composto por dois jogos de dezesseis peças cada um em cores diferentes, um tabuleiro quadriculado contendo sessenta e quatro casas, sendo trinta e duas casas brancas e trinta e duas casas pretas, dentro do qual se trava uma batalha entre dois reinos, o objetivo principal é capturar o rei adversário e proteger o próprio rei.

5 - APRENDENDO A JOGAR

5.1 - O TABULEIRO

O tabuleiro é o campo de batalha das peças. Sua forma é quadrada e possui 64 casas, 32 casas brancas e 32 casas pretas.

O Tabuleiro é colocado de modo que a cada jogador fique com a sua primeira casa branca à direita.



O tabuleiro é composto de 8 linhas, 8 colunas e 26 diagonais.

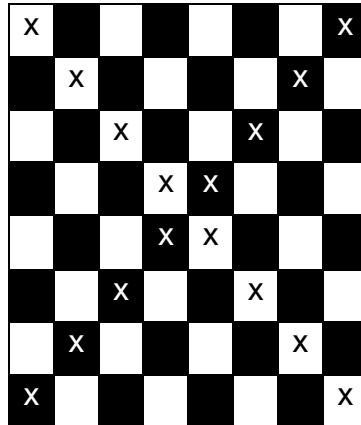
LINHA OU FILA é uma seqüência horizontal de 8 (oito) casas alternadas, brancas e pretas.



COLUNA é uma seqüência vertical de 8 (oito) casas alternadas, brancas e pretas



DIAGONAL é uma seqüência de casas da mesma cor, dispostas num mesmo sentido, variando de 2 (duas) a 8 (oito) casas.



Todas as casas do tabuleiro possuem uma denominação específica que é dada pelo encontro da fila com a coluna. As colunas recebem letras de “a” até “h” e as filas recebem números de 1 até 8.











Exemplo: o encontro da coluna “a” com a fila “1” vai originar a casa “a1”.

| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 |
| 7 | a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| 6 | a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| 5 | a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| 4 | a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| 3 | a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| 2 | a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| 1 | a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h |

5.2 - AS PEÇAS

São dois jogos de peças, sendo um na cor “branca e o outro na cor “preta”, com 16 (dezesesseis) peças cada jogador, totalizando um total de 32 (trinta e duas) peças.

No tabuleiro as peças “brancas ocupam as duas primeiras linhas denominadas 1 e 2 e as “pretas” as duas últimas linhas, denominadas 7 e 8.

| PEÇAS DE XADREZ | | | |
|---|----------------|--|--|
| BRANCAS | | PRETAS | |
|  R | Rei |  R | |
|  D | Dama ou Rainha |  D | |
|  B | 2 Bispos |  B | |
|  C | 2 Cavalos |  C | |
|  T | 2 Torres |  T | |
|  P | 8 Peões |  P | |

A posição inicial das peças no tabuleiro deve estar conforme o diagrama. As brancas iniciam a partida, que prossegue com lances alternados de pretas e brancas.



5.3 - MOVIMENTO E CAPTURAS DAS PEÇAS

Movimento é o deslocamento de uma peça de uma casa para outra, que não esteja ocupada.

Captura é o movimento de uma peça para uma casa já ocupada pelo adversário. Neste caso, tira-se a peça adversária, colocando a própria peça em seu lugar. A captura é opcional.

5.4 - COMEÇANDO UMA PARTIDA

- Quando inicia o jogo o primeiro lance (jogada) corresponde às brancas.
- Os lances são alternados: para cada lance (jogada) branco corresponde um lance (jogada) preto.

6 - CADA TIPO DE PEÇA OBEDECE A REGRAS DIFERENTES:

6.1 - O REI move-se uma casa de cada vez, captura peças em qualquer sentido, os Reis nunca podem se tocar. Para efeito de anotação usa-se a letra "R".

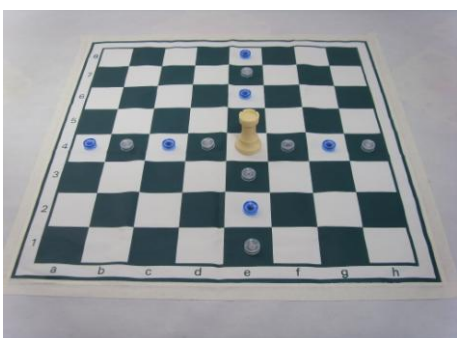
Obs.: O Rei é a única peça que não pode ser capturada.



6.2 - A DAMA é uma peça muito poderosa pelo seu raio de ação. Movimenta em todas as direções (linha, coluna e diagonal) quantas casas for conveniente desde que estas casas estejam livres dentro do seu raio de ação. Para efeito de anotação usa-se a letra “D”.



6.3 - A TORRE movimenta-se ou captura nas linhas e colunas quantas casas forem necessárias. Esta peça tem maior uso para finais de partidas. Para efeito de anotação usa-se a letra “T”.

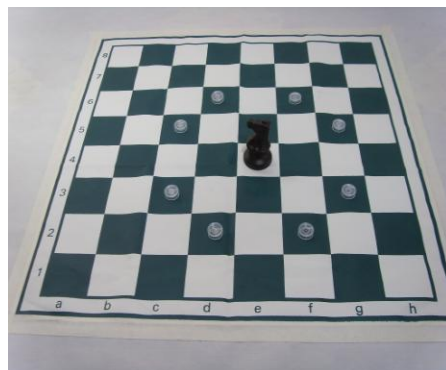


6.4 - O BISPO movimenta-se pelas diagonais, quantas casas forem necessárias, desde que estas casas estejam livres dentro do seu raio de ação. Cada jogador inicia com dois bispos: um anda pelas casas brancas e o outro pelas casas pretas. Para efeito de anotação usa-se a letra “B”.



6.5 - O CAVALO é a única peça que salta sobre as peças (pretas ou brancas).

O movimento do Cavalo assemelha-se à letra “L”, formada por quatro casas. O Cavalo captura somente a peça adversária que esteja na casa final do seu salto (movimento), sendo que as peças que o Cavalo salte não é retirada do jogo. Observe que se o Cavalo sai da casa preta irá para uma casa branca e vice-versa. Para efeito de anotação usa-se a letra “C”.



6.6 - O PEÃO move-se para a casa à sua frente, desde que não esteja ocupada.

- Ao ser movido pela primeira vez, cada peão pode andar uma ou duas casas.

- O Peão é a única peça que captura de maneira diferente do seu movimento.

- A captura é feita sempre em diagonal, uma casa apenas.

- Única peça que não se move e captura para trás.

- Única peça que pode ser promovida (Dama, Torre, Bispos, Cavalo) quando chega ao final da coluna.

- Para efeito de anotação não usa a letra, utiliza-se somente nome da casa onde ele foi.



7 - VALOR COMPARATIVO DAS PEÇAS

Atribui-se às peças um valor numérico:

| PEÇA | VALOR |
|--------|----------|
| Dama | 9 pontos |
| Torre | 5 pontos |
| Bispo | 3 pontos |
| Cavalo | 3 pontos |
| Peão | 1 ponto |

Estes valores não são absolutos e os utilizamos como referencial para as trocas. Existem casos que em que um peão pode valer mais que um bispo ou até uma Dama, mas na maior parte dos casos esses valores prevalecem.

8 - XEQUE E XEQUE-MATE

Xeque é quando o Rei está ameaçado por qualquer peça adversária.

Ele não pode permanecer em Xeque, deverá se defender escolhendo uma das três opções:

1- Mover o Rei para uma casa que não esteja ameaçada;

2- Capturar a peça que está ameaçando;

3- Mover qualquer peça para ficar entre ele e a peça que esta ameaçando.

A escolha das alternativas acima vai depender de cada partida. Se nenhuma delas for possível, o Rei estará em posição de Xeque-Mate. Neste caso a partida estará terminada, com a vitória do enxadrista que deu o Xeque-Mate.

Não pode colocar o próprio Rei em Xeque, pois é lance impossível.



antes



depois

Xeque-Mate é o ponto final de uma partida. Se o Rei está em Xeque e não existem casas para o Rei ocupar que não estejam ameaçadas, então o Rei está em “Xeque-Mate”, Xeque-Mate é uma expressão que vem do idioma persa e significa “O Rei está morto”, isto é, o Rei não tem saída.



xeque-mate



xeque-mate

9 - EMPATE

1) Quando o jogador não pode mover qualquer peça e o seu Rei não se encontra em xeque, a partida está empatada. Esta situação é denominada **PATE**. No Brasil, o patê também é conhecido como empate por **Rei Afogado**.

**PATE** ou Rei afogado

2) Quando uma mesma posição se apresenta pela terceira vez no tabuleiro, o interessado pode reclamar o empate. Esta situação é conhecida como **XEQUE PERPÉTUO**, que é o caso mais comum de empate por repetição de posição.



3) **EMPATE POR COMUM ACORDO**, quando um jogador, durante a partida, propõe o empate e seu adversário o aceita. Este caso de empate é muito comum quando as chances de vitória esgotaram-se e a posição está equilibrada.



4) **EMPATE POR INSUFICIÊNCIA DE PEÇAS**, o Xaque-Mate não será mais possível, quando a partida ficar reduzida aos seguintes finais: (Rei contra Rei), (Rei e Cavalo contra Rei) e (Rei e Bispo contra Rei).



5) EMPATE POR FALTA DE INICIATIVA, quando ficar provado que, durante 50 lances de cada lado, não houve captura de peças nem movimento de peão.

10 - MOVIMENTOS ESPECIAIS

10.1 - ROQUE é o único lance que envolve o movimento de duas peças ao mesmo tempo: o Roque é realizado com uma das Torres e o Rei, é importante observar que não é possível executá-lo quando:

- 1- O Rei ou a Torre já tiverem sido movimentados;
- 2- O Rei estiver em xeque;
- 3- O Rei ficar em xeque ao final do movimento;
- 4- O Rei passar por uma casa dominada por peça adversária;
- 5- Houver alguma peça entre o Rei e a Torre.

O Roque é feito da seguinte maneira:

- O Rei anda duas casas em direção à Torre.
- A Torre pula o Rei e ocupa a casa ao seu lado.



Roque pequeno (antes)



Roque pequeno (depois)



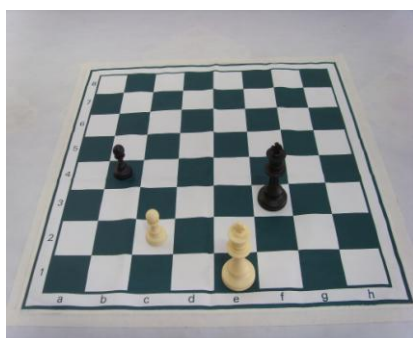
Roque grande (antes)



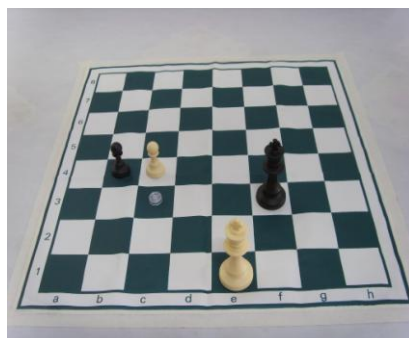
Roque grande (depois)

10.2 - EM PASSANT (de passagem)

Antigamente o peão andava sempre de casa em casa. Algum tempo depois foi permitido que os peões em sua posição inicial andassem duas casas. Quando um peão em sua casa de origem anda duas casas e fica ao lado de um peão adversário, este pode capturá-lo como se houvesse simplesmente andando uma casa. A captura por “em passant” (de passagem) deve ser executada imediatamente ao avanço do peão adversário, devendo o Peão adversário ocupar a casa que o Peão capturado estaria se tivesse avançado uma casa.



1. O peão preto atingiu a quarta linha e o peão branco está em sua casa inicial



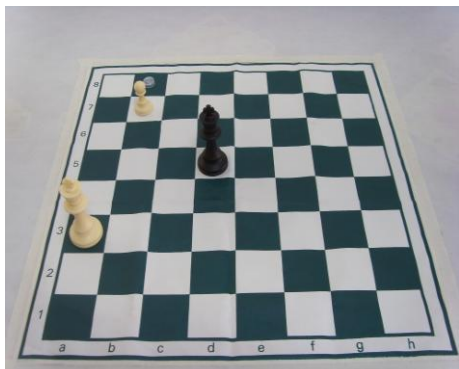
2.O peão branco salta duas casas e passa pela casa atacada pelo Peão preto marcada com um ponto.



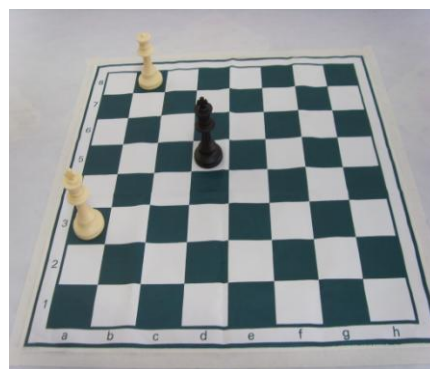
3. O peão preto pode capturar o peão branco "en passant", deslocando-se para a casa que ele atacava, como se fosse uma captura normal. O peão branco foi retirado do tabuleiro.

10.3 - PROMOÇÃO OU COROAÇÃO

Ocorre quando um Peão chega à primeira linha do adversário, devendo ser imediatamente substituído por Dama, Torre, Bispo ou Cavalos. A peça escolhida ocupará a casa em que o peão se encontrava quando foi promovido.



(antes)



(depois)

10.4 - NOTAÇÃO

Uma partida de xadrez pode ser anotada por vários sistemas. Através da notação, é possível jogar xadrez por correspondência, telefone, fax, telex, rádio, internet...

Atualmente, o sistema oficial é o algébrico.

À medida que o jogo vai se desenvolvendo, várias são as posições que ficam sobre o tabuleiro.

Fazendo uso da notação ou registro, você poderá após terminar a partida, fazer uma análise de suas jogadas e de seu adversário, permitindo assim melhorar suas ações em uma próxima ocasião.

Como anotar

“Anotar um lance” é como descrever o movimento da peça sobre o tabuleiro. Esta anotação pode ser feita em duas colunas: na direita o lance das pretas e na esquerda o lance das brancas. Cada lance é devidamente numerado.

| BRANCAS | PRETAS |
|-----------|-----------|
| 1. _____, | 1. _____, |
| 2. _____, | 2. _____, |
| 3. _____, | 3. _____, |

Partindo dessa ordem os lances são anotados um a um. Para anotarmos o lance utilizamos a inicial maiúscula da peça que será movimentada, seguida da denominação da casa onde ela ficará. A única peça que não colocamos a inicial é o Peão. Neste caso colocamos apenas a casa para onde ele foi.

Exemplo. Brancas Pretas

| BRANCAS | | PRETAS | |
|---------|------|--------|------|
| 1. | Ca3, | 1. | Ch6, |

Onde o lance das brancas C é a inicial da peça movimentada (Cavalo) e a3 a casa para onde foi à peça. E no lance das pretas C é a inicial da peça movimentada (Cavalo) e h6 a casa para onde foi à peça.

Sinais Convencionais

| | |
|--------------|----------------------|
| 0-0 | Roque Pequeno |
| 0-0-0 | Roque Grande |
| X | Captura |
| + | Xeque |
| ++ | Xeque-Mate |
| ep | En passant |
| = | Promoção |

| | |
|----------|---------------|
| R | Rei |
| D | Dama |
| B | Bispo |
| T | Torre |
| C | Cavalo |
| P | Peão |

11 - CONSELHOS PRÁTICOS

- Mantenha a concentração: fique atento ao andamento da partida;
- Não responda apressadamente ao lance do seu adversário;
- Lembre-se que as peças à exceção do Peão, também capturam para trás;
- Evite troca de peças quando estiver no ataque, se isto facilitar a defesa do seu adversário;

- Troque peças quando estiver sendo atacado;
- Assuma a iniciativa, atacando as peças do adversário sempre que possível;
- Na prática dois Bispos são mais forte que dois cavalos; duas Torres são levemente superiores a uma Dama; três peças menores (Bispo e Cavalos) são levemente superiores a uma Dama;
- Evite perdas de materiais;
- Troque peças havendo ganho de material;
- Ataque peças ou casas desprotegidas;
- Quando estiver no ataque, não se descuide da defesa;
- Concentre a ação de várias peças no mesmo ponto do campo adversário;
- Analise sempre as ameaças do último lance adversário;
- Procure ter um plano ordenado;
- Jogue partidas, tanto com as peças brancas quanto com as negras;
- Anote a partida para analisá-la mais tarde, procurando descobrir e corrigir os seus erros;
- Não tenha medo de enfrentar adversário mais forte: é uma ótima oportunidade de aprender mais!
- Tenha em mente que o sucesso é alcançado depois de muitas derrotas, por isso não deixe de fazer um lance por medo de perder a partida;
- Após a partida, quando for guardar o material, faça a conferência das 16 peças brancas e das 16 pretas.

12 - CONSELHOS ÉTICOS

- Não peça para voltar lances: a regra “peça tocada, peça jogada” deve ser obedecida.
- Durante a partida não faça consultas, nem solicite conselhos a outras pessoas;
- Também evite tocar nas casas do tabuleiro;

- Tenha esportividade em suas atitudes: não mostre excesso de superioridade em suas vitórias, nem perca a serenidade nas derrotas;
- Não distraia, nem perturbe o adversário;
- Faça seus lances com discrição: capture as peças com tranquilidade e anuncie mate com naturalidade.

13 – PARTIDAS

13.1. MATE DO LOUCO

1. f3e5

2. g4

Este mate é conhecido por este nome, porque somente um louco jogaria sem proteger o próprio rei.

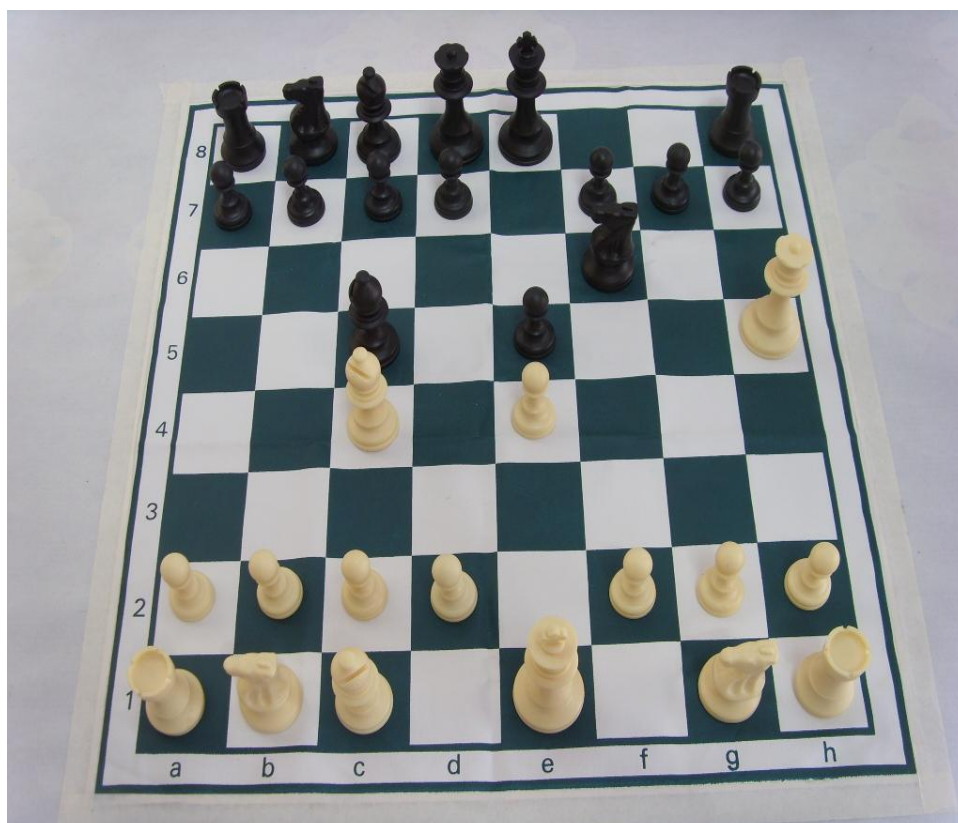


As pretas jogam e dão Mate em um lance

13.2. MATE DO PASTOR

1. e4 e5
2. Bc4 Bc5
3. Dh5 Cf6

Conta uma lenda que um rei passeava por seu reino, quando viu embaixo de uma árvore um pastor de ovelhas estudando xadrez. Intrigado o rei se aproximou, convidou-o para uma partida e levou este mate.



As brancas jogam e dão Mate em um lance

13.3. MATE LEGAL

- | | |
|------------|--------------|
| 1. e4 e5 | 4. Cc3 g6 |
| 2. Cf3 d6 | 5. Cxe5 Bxd1 |
| 3. Bc4 Bg4 | 6. Bxf7+ Re7 |

Esta partida foi jogada em Paris por De Kermur, Sire de Legal, em 1750. Saint-Brie, seu adversário, não protegeu a casa f7.

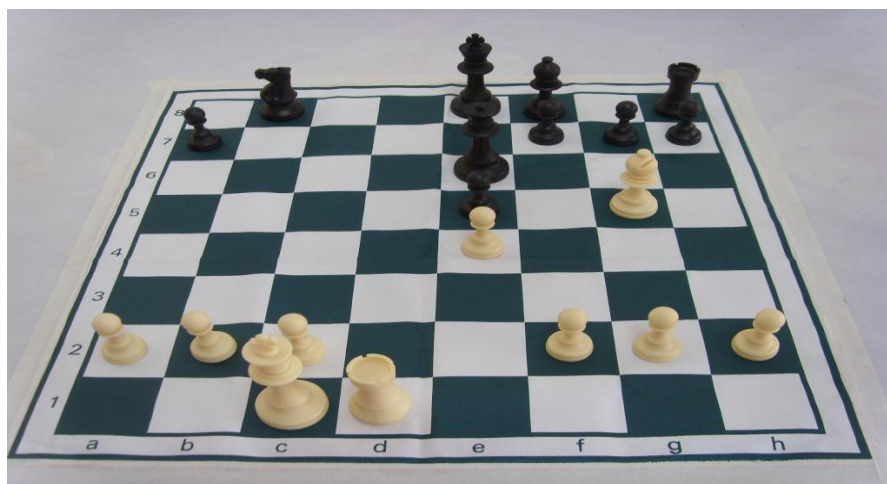


As brancas jogam e dão Mate em um lance

13.4. MATE DA ÓPERA

Em 1858, Paul Morphy, advogado americano, venceu esta belíssima partida no Teatro da Ópera de Paris. Seus adversários eram o Duque de Brunswick e o Conde de Isouard, que jogavam com as pretas.

- | | | |
|--------------|---------------|---------------|
| 1. e4 e5 | 7. Db3 De7 | 13. Txd7 Txd7 |
| 2. Cf3 d6 | 8. Cc3 c6 | 14. Td1 De6 |
| 3. d4 Bg4 | 9. Bg5 b5 | 15. Bxd7 Cxd7 |
| 4. dxe5 Bxf3 | 10. Cxb5 cxb5 | 16. Db8 Cxb8 |
| 5. Dxf3 dxe5 | 11. Bxb5 Cbd7 | |
| 6. Bc4 Cf6 | 12. 0-0-0 Td8 | |



As brancas jogam e dão xeque-mate em um lance

13.5. MATE IMORTAL

Esta célebre partida, conhecida como A imortal, foi ganha por Anderssen, em Londres, em 1851, contra Kieseritzky. O alemão Anderssen foi professor de matemática e um dos mais brilhantes enxadristas do século XIX.

- | | | | |
|-------------|--------------|---------------|---------------|
| 1. e4 e5 | 7. d3 Ch5 | 13. h5 Dg5 | 19. Re2 Bxg1 |
| 2. f4 exf4 | 8. Ch4 Dg5 | 14. Df3 Cg8 | 20. e5 Ca6 |
| 3. Bc4 Dh4+ | 9. Cf5 c6 | 15. Bxf4 Df6 | 21. Cxg7+Rd8 |
| 4. Rf1 b5 | 10. Tg1 cxb5 | 16. Cc3 Bc5 | 22. Df6+ Cxf6 |
| 5. Bxb5 Cf6 | 11. g4 Cf6 | 17. Cd5 Dxb2 | |
| 6. Cf3 Dh6 | 12. h4 Dg6 | 18. Bd6 Dxa1+ | |

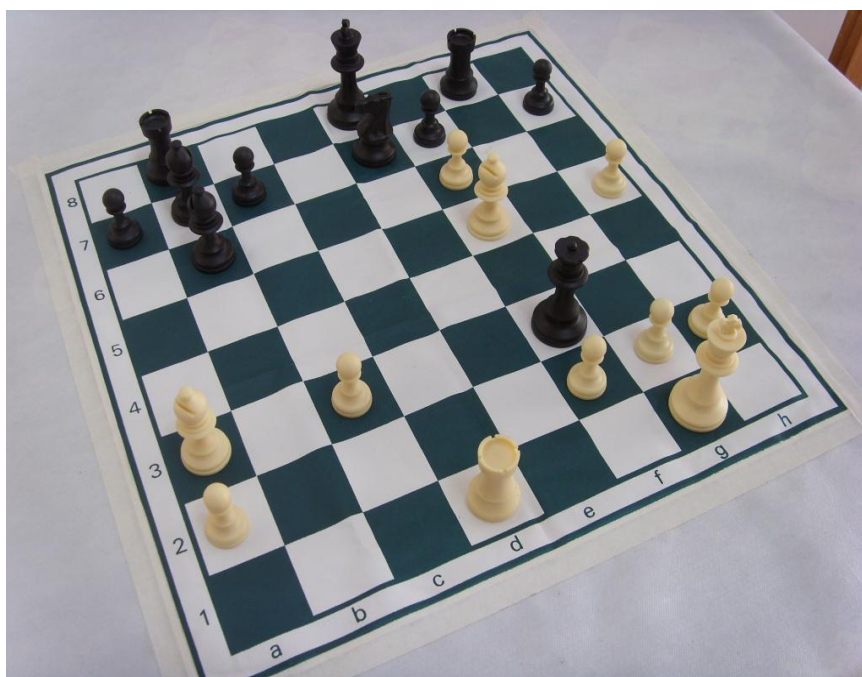
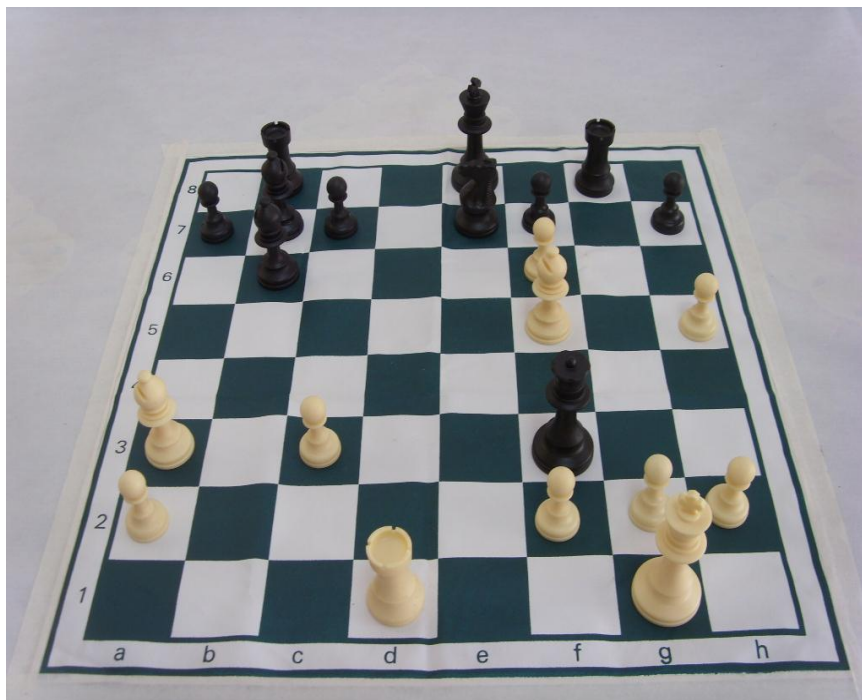


As peças brancas jogam e dão Mate em um lance

13.6. MATE DA SEMPREVIVA

Esta fantástica partida de Anderssen contra Dufresne foi jogada em Berlim em 1853. Ela é uma jóia do xadrez e se perpetuou através dos tempos sob o nome de Partida Sempreviva.

1. e4 e5
2. Cf3 Cc6
3. Bc4 Bc5
4. b4 Bxb4
5. c3 Ba5
6. d4 exd4
7. 0-0 d3
8. Db3 Df6
9. e5 Dg6
10. Te1 Cge7
11. Ba3 b5
12. Dxb5 Tb8
13. Da4 Bb6
14. Cbd2 Bb7
15. Ce4 Df5
16. Bxd3 Dh5
17. Cf6 gxf6
18. exf6 Tg8
19. Tad1 Dxf3
20. Txe7+Cxe7
21. Dxd7+Rxd7
22. Bf5+ Re



As peças brancas jogam e dão Mate em dois lance

14. REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

COLEÇÃO XADREZ PARA CRIANÇAS / Regina Lúcia Santos Ribeiro, Fernanda Letícia de Souza Loth. Ed. BrasiLeitura, Blumenau – SC.

DIRETRIZES CURRICULARES DE EDUCAÇÃO FÍSICA PARA EDUCAÇÃO BÁSICA, Secretaria de Estado da Educação do Paraná (2008).

TIRADO, Augusto; **SILVA**, Wilson Da. **Meu Primeiro Livro de Xadrez: curso para escolares**. Curitiba 1996, 2ª Ed, 1995.

XADREZ: Cartilha / Antonio Villar Marques de Sá, Sandro Heleno de Sene Trindade, Antônio Bento de Araújo Lima Filho, Adriano Valle de Sousa. 3.ed. – Brasília: Edição dos autores, 2003.

http://www.clubedexadrez.com.br/menu_teorias.asp?S=12. Acessado em: 29 de abr. 2010.

<http://www.clubedexadrez.com.br/portal/capelaxadrezclube/elementos.htm>. Acesso em 29 de abr. 2010.

<http://duvidasxadrez.blogspot.com/>. Acessado em: 29 de abr. 2010.

<http://xadreznasescolas.blogspot.com/2009/10/xadrez-o-ludico-na-cultura.html>. Acessado em 29 de abr. 2010.

www.portalsaofrancisco.com.br/ Acessado em 30 de abr. 2010

<http://images.google.com.br/imgres?imgurl=http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/xadrez/imagens/xadrez->

<http://xadrezonline.uol.com.br/tutorial/tabuleiro.htm>. Acessado em: 02 de mai. 2010.

<http://www.clubedexadrez.com.br/portal/capelaxadrezclube/generalidade.htm>. peças e tabuleiros, acessado em: 02 de mai. 2010.