

UNIDADE DIDÁTICA

XADREZ

A VIDA IMITA O JOGO

E O JOGO IMITA A VIDA

Professora PDE: Sandra Mara Boiko

Área PDE: Educação Física.

NRE: Curitiba.

Professor Orientador IES: Carlos Eduardo Schneider.

IES vinculada: UTFPR.

UNIDADE DIDÁTICA



XADREZ

A VIDA IMITA O JOGO E O JOGO IMITA A VIDA

O que devemos ter em mente quando traçamos um objetivo em nossas vidas? Será que costumamos prever ações, calcular resultados, antever e analisar situações, traçar metas? Ou agimos por impulso, impensadamente, sem nos preocuparmos com as conseqüências, imediatas ou não, de nossas atitudes? E, dependendo da importância desse objetivo para nós, nos mantemos atentos e concentrados a todos os detalhes?

O caminho para alcançarmos uma conquista nem sempre é fácil. Muitas vezes exige sacrifícios, tomadas de decisões rápidas (porém calculadas), e autonomia, tendo de assumir toda responsabilidade por nossas ações. Agora imagine um jogo em que você precisa analisar a sua jogada e a do seu adversário, calcular possíveis jogadas, usar a lógica para tentar prever o próximo passo do seu adversário, imaginando concretamente situações futuras e assim preparar uma resposta a altura, manter-se concentrado no seu objetivo, e ainda ter a possibilidade de rever seus passos e descobrir que havia um caminho melhor, corrigindo seus erros para que numa próxima oportunidade você tenha sucesso.

Nós estamos falando do Jogo de Xadrez, um dos jogos mais espetaculares já inventados pelo homem.

As várias situações encontradas num tabuleiro de Xadrez nos levam a desenvolver e aprimorar características, posturas, qualidades que nos auxiliarão em nossa formação e crescimento pessoal.

"No Xadrez, como na vida, o adversário mais perigoso é você mesmo" GM V. Smislov

O XADREZ E SUA HISTÓRIA

Lenda de Sissa

Sissa inventou este jogo com o objetivo de agradar o rei e combater seu tédio, mostrando-lhe depois que um rei sem seu povo está morto, pois não tem poder nem valor.

O rei fascinado com o jogo ofereceu a Sissa qualquer coisa que ele quisesse. Sissa decidiu dar ao rei uma lição de humildade, e pediu o seguinte: dois grãos de trigo na primeira casa do tabuleiro, quatro grãos pela segunda, oito pela terceira, dezesseis pela quarta, e assim sucessivamente até completar as sessenta e quatro casas.

O rei estranhou que alguém com tanta inteligência pediria algo aparentemente tão simples, ordenou que realizassem seu desejo. Em pouco tempo seu vizir lhe indicou que era impossível satisfazer a demanda, pois a quantidade de trigo que Sissa pedira era muitíssimo mais do que todos eles podiam chegar a ter.

O esporte da inteligência, esporte-arte-ciência, ginástica da inteligência, a arte de Caissa, jogo dos reis, jogo de loucos ou de gênios. Esses são uns dos nomes dados ao jogo que tem como a mais antiga fonte histórica, uma pintura indiana que retrata duas pessoas jogando algo parecido com ele, por volta de 3.000 a.C.

A história do xadrez vem de longa data. De um jogo rudimentar, atravessou os tempos sendo modificado conforme a influência predominante da época, até chegar ao seu formato atual. É praticado no mundo inteiro, só perdendo para o futebol em número de adeptos.

Curiosidade

Os alunos que aprendem xadrez passam a ter um rendimento 20% superior aos demais alunos, EM TODAS AS MATÉRIAS.

A EVOLUÇÃO DO XADREZ

Período Antigo (até 1600)
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 (de 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. Europeo (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. Em 1561 o padre espanhol Ruy Lopez de Segura, propôs a utilização do movimento especial denominado <i>Roque</i> , sendo aceito na Inglaterra, França e Alemanha somente 70 anos depois. O movimento <i>En Passant</i> já era usado em 1560 por Ruy Lopez, embora não se conheça o criador. O <i>duplo avanço</i> de peão em sua primeira jogada surgiu em 1283, em um manuscrito europeu. Mas as principais alterações aconteceram aproximadamente em 1485, com a transformação de uma peça, que era uma espécie de ministro chamado Ferz e que se deslocava uma casa por vez nas diagonais, em uma Dama (Rainha) ganhando o poder de mover-se em todas as direções, Bispos foram liberados para se movimentarem em todas as casas livres da diagonal e, por fim a promoção dos Peões que chegassem à última fila transformando-os em uma peça já capturada.

Curiosidade

O Xadrez é o único esporte em que uma mulher conseguiu conquistar um campeonato nacional numa competição mista contra homens. Trata-se da campeã húngara Judit Polgar, considerada a melhor jogadora de todos os tempos.

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.

Atividade

1 - O jogo de xadrez foi criado de modo a simular as ações que aconteciam nas guerras, dando-se movimentos e limitações diferenciados e estabelecendo-se patentes entre as peças que obedeciam a uma hierarquia.

Se você fosse relacionar as peças de Xadrez com o meio em que vive, quem seria o rei, a dama, o bispo, a torre, o cavalo e os peões?

Justifique a posição que cada uma delas ocupa. (Você pode usar qualquer segmento social - família, escola, igreja, bairro, país, etc - para fazer essa representação)

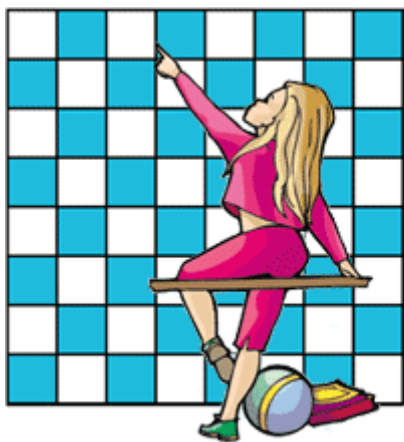
APRESENTAÇÃO DO JOGO

De uma maneira muito simplista, podemos dizer que esse extraordinário jogo é composto por dois jogos de dezesseis peças cada um em cores diferentes, e um tabuleiro quadriculado contendo sessenta e quatro casas, dentro do qual se trava uma batalha entre dois reinos, sendo que o objetivo principal é capturar o rei adversário e proteger a todo custo o próprio rei, fazendo uso de um complexo conjunto de regras.



APRENDENDO A JOGAR

O Tabuleiro



O tabuleiro é comparado a um campo de batalha. Seu formato é um quadrado, dividido em 64 casas (8x8), alternando casas claras e as casas escuras. Na linguagem enxadrística as casas claras se denominam “casas brancas” e as casas escuras, “casas pretas”, distribuídas conforme o diagrama ao lado:

O tabuleiro deverá ser colocado de modo que a casa à direita de cada jogador seja branca. O tabuleiro é composto de **linhas**, **colunas** e **diagonais**.

FILA OU LINHA é a seqüência horizontal de 8 (oito) casas alternando “brancas” e “pretas”.



COLUNA é a seqüência vertical de 8 (oito) casas alternando “brancas” e “pretas”.



Curiosidade:

Xadrez em:

Francês: Échecs

Inglês: Chess

Espanhol: Ajedrez

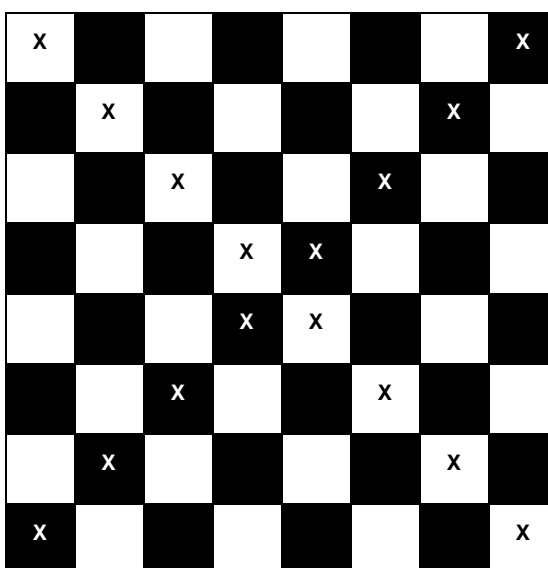
Polonês: Szachy

Italiano: Scacchi

Árabe : Shatranj

Alemão: Shach

DIAGONAL é seqüência de casas da mesma cor, disposta no 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** são numeradas de **1** a **8**.

EXEMPLO: o encontro da coluna **a** com a fila **1** vai dar origem a casa **a1**.

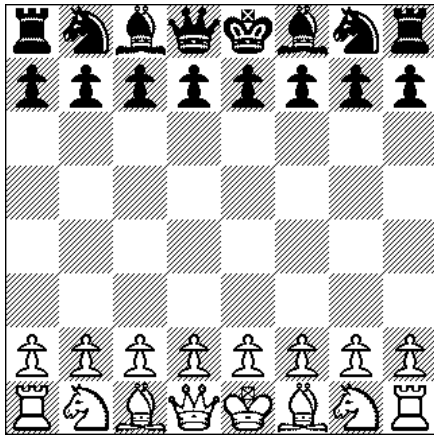
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

AS PEÇAS

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

<u>Peças de Xadrez</u>		
 R	<u>Rei</u>	 R
 D	<u>Dama ou Rainha</u>	 D
 B	<u>2 Bispos</u>	 B
 C	<u>2 Cavalos</u>	 C
 T	<u>2 Torres</u>	 T
 P	<u>8 Peões</u>	 P



Posição inicial das peças no tabuleiro deve estar conforme o diagrama.

Obs. Na posição inicial a dama branca ocupa a casa branca e a dama preta ocupa a casa preta.

MOVIMENTOS E CAPTURAS DA PEÇAS

MOVIMENTO é o deslocamento da peça de uma casa para outra que não esteja ocupada.

CAPTURA é o movimento da 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.

COMEÇANDO UMA PARTIDA

- ❖ Quando se inicia o jogo é preciso saber que o primeiro lance corresponde às brancas.
- ❖ Os lances são alternados: para cada lance branco corresponde um lance preto.

Curiosidade

Os estados do sul do Brasil têm o xadrez mais desenvolvido que no Nordeste, a exemplo de São Paulo, Paraná, Rio de Janeiro e outros.

"No Xadrez, como na vida, o melhor lance é sempre o que é realizado" Dr.S.Tarrasch

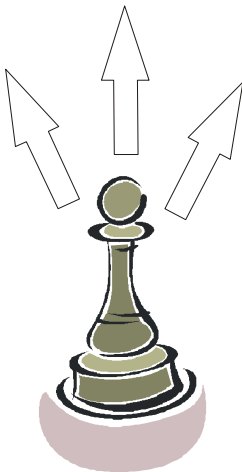
VALOR RELATIVO DAS PEÇAS

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

Peça	Valor
Dama	9 pontos
Torre	5 pontos
Bispo	3 pontos
Cavalo	3 pontos
Peão	1 ponto

AS PEÇAS E SEUS LIMITES

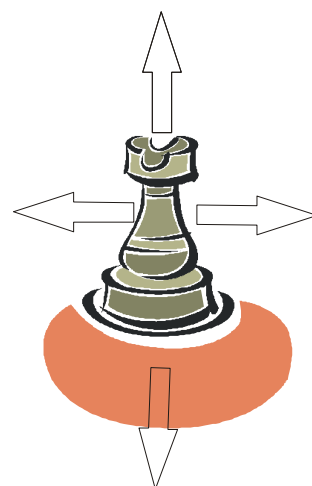
OS PEÕES



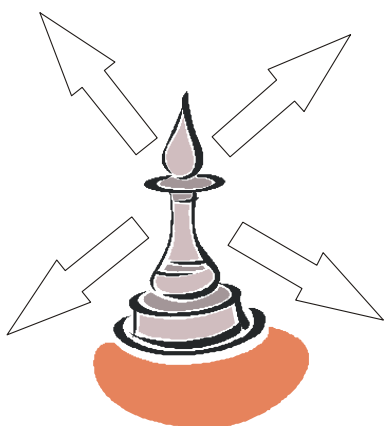
São as peças mais fracas do tabuleiro, mas de grande importância, pois geralmente funcionam como um escudo para as outras peças. Seu movimento é sempre para frente de casa em casa, não podendo recuar. Quando ainda em sua posição inicial, e se queira, pode avançar duas casas. O Peão não pode tomar a peça que está a sua frente, quando isto ocorre dizemos que o Peão está bloqueado. A captura pelo Peão é feita nas diagonais e somente uma casa. É, portanto, a única peça que tem seu movimento diferente da forma de captura. Não se usa nomenclatura para o peão para efeito de anotação, utiliza-se somente nome da casa para onde ele foi.

AS TORRES

Movimentam-se em linha e colunas quantas casas forem necessárias, desde que estas casas estejam livres dentro de seu raio de ação. Esta peça tem maior uso, geralmente, nos finais de partidas, por isso devem ser reguladas para esta fase do jogo. Move-se e captura para frente e para trás. Sua nomenclatura é “**T**” para efeito de anotação.



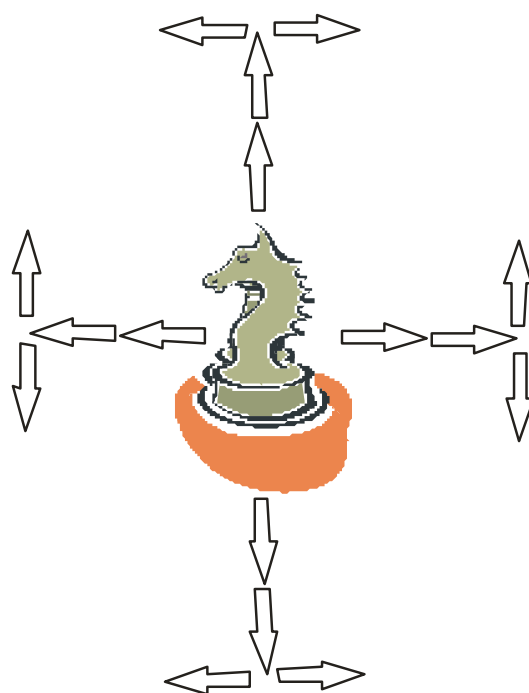
OS BISPOS



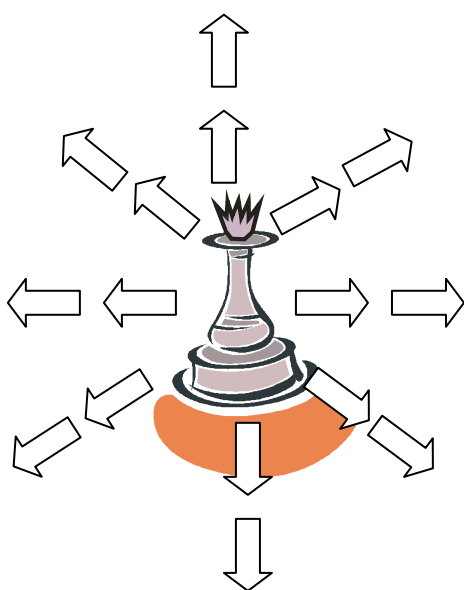
Tem somente o movimento em diagonal quantas casas forem necessária, desde que estas casas estejam livres dentro do seu raio de ação. Os Bispos sempre percorrem diagonais da mesma cor do início ao fim do jogo, sendo que cada jogador tem um bispo de casas brancas e um bispo de casas pretas. Move-se e captura para frente e para trás. Sua nomenclatura é “**B**” para efeito de anotação.

OS CAVALOS

Possuem uma movimentação particular bastante diferente das demais peças do tabuleiro. Move-se em “L” duas casas na vertical e uma na horizontal ou vice-versa. É a única peça que pode saltar sobre outra, sendo que a peça que o cavalo salta não é retirada do jogo. Observe que se o cavalo sai de uma casa preta irá para uma casa branca e vice-versa. Sua nomenclatura é “**C**” para efeito de anotação.



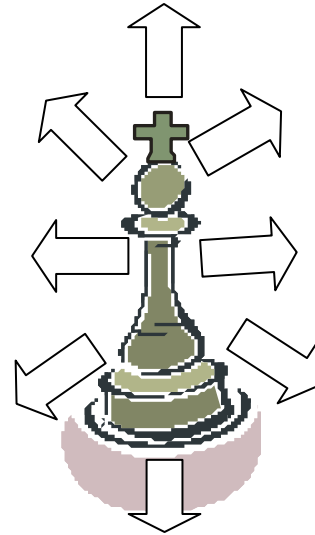
A DAMA OU RAINHA



É a peça mais poderosa do tabuleiro devido ao seu raio de ação. Ela movimenta-se em qualquer direção (linha, coluna e diagonal), desde que estas casas estejam livres dentro do seu raio de ação. Move-se e captura para frente e para trás. Sua nomenclatura é “**D**” para efeito de anotação.

REI

É a peça mais importante do tabuleiro. O Rei se movimenta em todas as direções de uma em uma casa. Porém, se estiver em perigo, todas as peças devem protegê-lo, caso contrário, se encurralado e capturado a partida termina. Ele pode tomar qualquer peça que esteja desprotegida, mas não pode mover-se para uma casa ameaçada por qualquer peça inimiga. Sua nomenclatura é “R” para efeito de anotação.



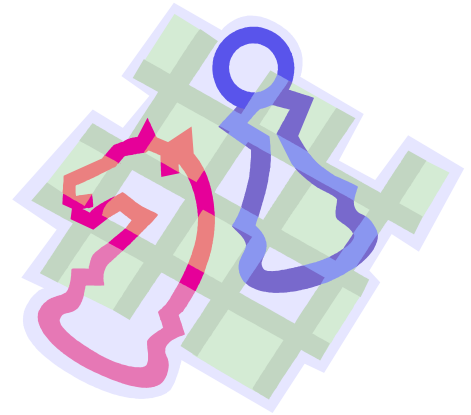
XEQUE E XEQUE-MATE

Xeque é sempre quando o Rei está ameaçado por uma peça adversária qualquer. Ele não pode permanecer em Xeque, procurando defendê-lo escolhendo uma das três opções:

- 1. Mover o Rei para uma casa não ameaçada;**
- 2. Capturar a peça que o está ameaçando;**
- 3. Mover qualquer peça para ficar entre ele e a peça ameaçadora.**

"Já se disse que a vida não é suficientemente longa para o xadrez. O defeito é da vida, não do xadrez." _Napier

A escolha de uma 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, isto é lance ilegal ou irregular.

Xeque-Mate é uma expressão que vem do idioma persa e significa “O Rei está morto”, isto é, o Rei não tem saída.

Curiosidade

Na União Soviética e em praticamente todos os países comunistas do leste europeu, o ensino de xadrez nas escolas é disciplina obrigatória. Não é a toa que os antigos países comunistas detêm até hoje a hegemonia nos torneios internacionais. Em vários países da Europa o ensino também se faz presente nas escolas.

Atividade

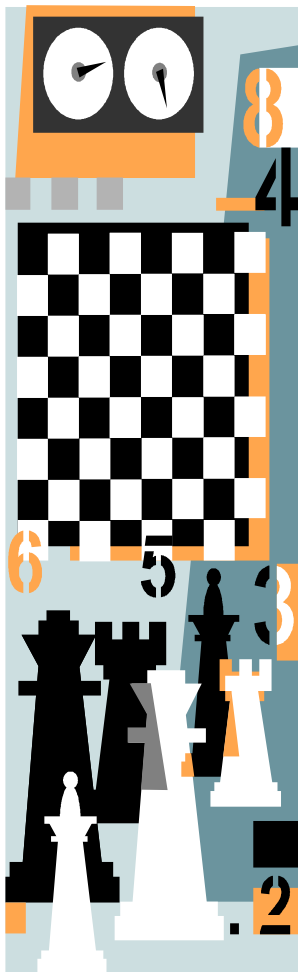
2. A lógica, o raciocínio e a imaginação são usados durante uma partida de xadrez.

Experimente exercitá-los com a atividade proposta abaixo:

Você tem um carro e o pneu fura. Quais os passos que você deve seguir para trocar o pneu, sem a ajuda de ninguém? Procure relacionar todos os detalhes, passo a passo.

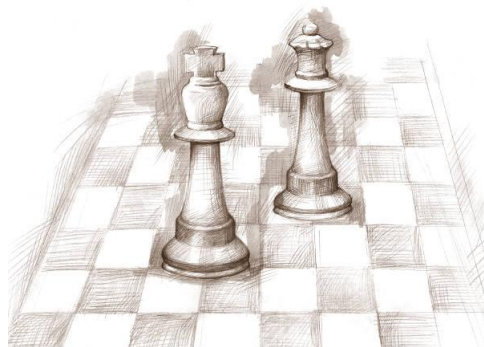
CASOS DE EMPATE

Existem 6 (seis) maneiras de uma partida de Xadrez acabar empatada



1. Empate por comum acordo: ocorre quando um jogador, durante a partida oferece empate e seu adversário aceita. Este caso de empate é muito comum quando as chances de vitória esgotaram-se e a posição está equilibrada.
2. Empate por falta de material: nesta situação, o Xeque-Mate não é possível porque o jogador não possui peças suficientes.
3. Empate por afogamento: Ocorre quando o jogador não se encontra em Xeque e não pode fazer nenhuma jogada.
4. Empate por xeque-perpétuo: Nesta situação, o jogador não consegue escapar dos xeques sucessivos que o adversário lhe aplica.
5. Empate por tripla repetição: é quando a mesma posição das peças aparece três vezes, podendo não ser consecutivas, e a qualquer momento do jogo.
6. Empate pela regra dos 50 lances: Se durante a partida for provado que 50 lances foram feitos sem que ocorram capturas ou movimentos de peão, a partida está empatada.

ALGUMAS JOGADAS ESPECIAIS



ROQUE

São dois movimentos em um lance realizado somente uma vez a cada partida. O Roque é realizado com uma das Torres e o Rei. É importante observar que só é possível executá-lo quando:

1. O Rei e a Torre do lado escolhido para o Roque não foram movimentados;
2. Não haver peças entre o Rei e a Torre.
3. O rei não pode estar em Xeque;
4. As casas em que o Rei irá passar não podem estar ameaçadas;
5. O Rei, ao **rocar**, não pode terminar em xeque.

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.

EM PASSANT

Antigamente o Peão andava sempre de casa em casa. Algum tempo depois, se permitiu que os peões em sua casa inicial andassem duas casas. Quando um Peão em sua casa de origem avança duas casas e fica ao lado de um peão adversário, este pode capturá-lo como se houvesse simplesmente andado uma casa. A captura por “em passant” (de passagem) deve ser feita

imediatamente ao avanço do Peão, devendo o Peão adversário ocupar a casa que o Peão capturado estaria se tivesse avançado uma casa.



O peão preto avança duas casas. O peão branco tem o direito de tomar o peão preto, como se ele tivesse avançado somente uma casa.
<http://xadrezonline.uol.com.br/tutorial/captura.htm>. página visitada 28/11/08

PROMOÇÃO OU COROAÇÃO

Quando um Peão chega a qualquer uma das oito casas da última fileira, ele é promovido, podendo ter seu valor ampliado se tornando qualquer peça do jogo, menos o Rei. Geralmente trocamos o Peão por uma Dama por ser a peça mais poderosa do jogo, porém há casos que é vantagem trocar por outra peça: cavalo, torre ou bispo. Não é necessário que seja trocado por uma peça já retirada do tabuleiro.



Curiosidade

O Xadrez é a única modalidade esportiva que permite a uma pessoa enfrentar grande número de adversários ao mesmo tempo, em condições de aproximada igualdade.

REGISTRO OU ANOTAÇÃO DE LANCES

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

Fazendo uso do Registro ou Anotação, você poderá após terminada 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.

Branças	Pretas
1. _____,	_____
2. _____,	_____
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

Branças	Pretas
1 - <u> Re4 </u> ,	<u> Dh5 </u>

Onde no lance das brancas R é a inicial da peça movimentada (Rei) e e4 a casa para onde foi a peça. E no lance das pretas D é a inicial da peça movimentada (Dama) e h5 a casa para onde foi a peça.

Sinais convencionais	
0-0	roque pequeno
0-0-0	roque grande
X	captura
+	xeque
++	Xeque mate
ep	Em passant
=	promoção

Sinais convencionais	
R	rei
D	dama
B	bispo
T	torre
C	cavalo
P	peão

Curiosidade

Ao contrário do que se pensa, não é um jogo para velhos. Quanto mais cedo se aprende, melhor (a partir dos 5 anos). Os campeões começam cedo a jogar. As pessoas velhas não têm o mesmo rendimento dos jovens, pois a partir de certa idade começam a perder neurônios. Também não é um jogo monótono. Os jogadores chegam a ficar suando e a ter taquicardia (batimentos rápidos do coração) nas partidas. É muito emocionante e as pessoas chegam a ficar noites inteiras jogando. Todavia, no início é necessário um pouco de paciência para “entender” a beleza do jogo.

CONSELHOS E REGRAS DO XADREZ

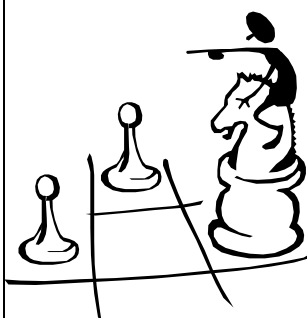


- ❖ Mantenha a concentração: fique atento ao andamento da partida;
- ❖ Não responda apressadamente ao lance do seu adversário;
- ❖ Observe todo o tabuleiro antes de realizar um lance;
- ❖ Se lembre que todas as peças, com exceção do Peão, capturam também para trás;
- ❖ Assuma a iniciativa, atacando as peças do adversário sempre que possível;
- ❖ Na prática dois bispos são mais fortes que dois cavalos;
- ❖ Nenhuma peça pode ocupar o lugar de outra peça da mesma cor;
- ❖ Exceto o Cavalo e a Torre com o Rei fazendo o Roque, nenhuma peça pode saltar sobre a outra;
- ❖ O jogo sempre começa com as peças brancas;
- ❖ Não pode por o Rei em xeque, é jogada ilegal ou irregular;
- ❖ A peça que for tocada tem que se jogada; e peça do adversário que for tocada, deve ser capturada.
- ❖ O tabuleiro tem que ser colocado de forma que o jogador tenha a sua direita a primeira casa branca;
- ❖ Quando o Rei estiver em xeque, o único lance permitido é para tirar o Rei da ameaça, se não for possível, caracteriza-se o mate.

"Que as guerras e as lutas entre as pessoas, fiquem apenas no tabuleiro de xadrez." - Mequinho.

CONSELHOS ÉTICOS

- ✚ Não peça para voltar um lance: “peça tocada é peça jogada”, e “peça do adversário tocada, é peça capturada”.
- ✚ Durante a partida não faça consultas, nem solicite conselhos de outras pessoas.
- ✚ Durante a partida não toque nas casas do tabuleiro.
- ✚ Tenha esportividade em suas atitudes: não mostre excesso de superioridade em suas vitórias, nem perca a serenidade em suas derrotas. Tenha equilíbrio.
- ✚ Não distraia nem perturbe o adversário.



Curiosidade

O campeão nacional absoluto mais jovem de todos os tempos e de todas as modalidades esportivas é um jogador de Xadrez. Trata-se do peruano Júlio Granda Zuñinga, campeão nacional aos 6 anos de idade.

Atividade

3. Quantas informações nos foram apresentadas nessa Unidade! Vamos ver o que conseguimos apreender?

Após a leitura dessa Unidade, elabore um texto, uma poesia ou uma narrativa que envolva o Jogo de Xadrez e suas particularidades, tentando relacioná-lo com fatos que acontecem em nossas vidas.

Glossário do Jogo de Xadrez

A

Abafado - Mate de cavalo contra um rei impedido de jogar pelas próprias peças. O mesmo que "afogado" ou asfixiado.

Abandonar - Declarar perdida uma partida, desistindo de continuar.

Abertura - É a fase inicial do jogo, compreendendo os primeiros dez a quinze lances de uma partida.

Ameaça - Agressão iminente a um ponto qualquer, exigindo providências defensivas imediatas.

Análise - Estudo pormenorizado das consequências de uma posição.

B

Baioneta - Ataque de peões sobre o roque adversário.

Base - O elemento mais atrasado em uma cadeia de peões.

Bispo mau - O bispo que é impedido de jogar, ou tem sua atividade restringida, devido à colocação dos peões próprios em casa da mesma cor.

Bloqueio - Obstrução do raio de ação de peças adversárias.

C

Cadeia de Peões.- Linha de peões apoiados entre si, e cujos extremos são a base e o posto avançado.

Casa angular - Cada um dos quatro cantos do tabuleiro.

Casa forte - Aquela aonde pode instalar uma peça sem o risco de ser atacada por peão adversário.

Chave - Ponto culminante de uma combinação. Solução de um problema de xadrez.

Cilada - Posição de aparência inofensiva, a que se quer atrair o adversário, com o objetivo de extrair alguma vantagem.

Cobertura - Proteção ao rei de algum xeque, por interposição da peça.

Cobrir um cheque - Bloquear o campo de visão de uma peça atacante contra o rei.

Coluna aberta - Coluna a que faltam os peões, e por onde as peças maiores podem penetrar em território inimigo.

Combinação - Sucessão de lances passível de precisão exata, envolvendo entrega de material e acarretando transformação violenta na posição.

Contra-jogo - Manobra pela qual um dos lados pretende apoderar-se da iniciativa, reagindo à pressão do adversário.

Contragambito - Gambito oferecido pelas peças pretas.

Corredor - Mate de torre ou dama, aplicado ao longo da primeira fila do rei contrário, fechado pelos próprios peões. O mesmo que mate de "gaveta".

Cravar - Impossibilitar o movimento de uma peça contrária por expor o seu rei ao cheque, o mesmo que pregar.

D

Duplo - Ataque simultâneo de uma peça a duas outras adversárias. O duplo de peão também é chamado de "garfo". Uma das peças pode ser o rei.

E

Estilingue - Mate de dama apoiada pelo bispo e correndo pela mesma diagonal, sobre um rei rocado.

F

Fases da Partida - São três, a saber: Abertura, meio-jogo e final.

Fianqueto - Desenvolvimento de um bispo pela casa 2c.

Flanco - Cada um dos setores, à esquerda e à direita, no tabuleiro. O primeiro é o flanco da dama e o segundo o flanco do rei. O mesmo que ala.

Força - Capacidade específica de ação de cada peça.

Forçar a partida - Vencer a partida conduzindo o adversário a uma série de lances inevitáveis.

G

Gambito - Entrega de material na abertura para conseguir melhor colocação das peças, ganho de tempo ou qualquer outra vantagem sobre o adversário, geralmente sacrificam-se peões.

Garfo - Ataque simultâneo de um peão a duas peças adversárias.

I

Igualdade - Posição que apresenta equilíbrio ou possibilidades recíprocas.

Inferioridade - Situação causada pelo desnivelamento posicional ou material, a favor do adversário.

J

J'adoube - Expressão francesa internacionalmente usada e que significa "eu arrumo". Utiliza-se, previamente, quando se quer advertir o adversário de que vamos tocar em alguma peça com a intenção de arrumá-la.

L

Lance - Movimento de peça no tabuleiro, o mesmo que "jogada".

Liquidar - Trocar sucessivamente várias peças e peões.

P

Pregadura - Peça impossibilitada de mover-se por expor seu rei ao xeque.

R

Relógio - Medidor especial de tempo para partidas de xadrez de campeonatos, com duplo mostrador indicando o dispêndio de tempo de cada competidor.

S

Sacrifício - Entrega de material para fins de ataque, pressão ou outro tipo de vantagem.

T

Triplo - Ataque simultâneo à três peças adversárias. Uma das peças pode ser o rei.

X

Xeque duplo - O ataque de duas peças simultaneamente ao rei adversário.

(glossário pesquisado no site <http://www.colegiosaofrancisco.com.br/alfa/xadrez/glossario-de-xadrez.php> - página visitada dia 28/11/2008)

Referências Bibliográficas

<http://www.colegiosaofrancisco.com.br/alfa/xadrez/glossario-de-xadrez.php> - página visitada dia 28/11/2008)

Tirado, Augusto; Silva, Wilson da Silva. **Meu Primeiro Livro de Xadrez: curso para escolares**. Curitiba,1999. Expoente, 4ª Ed,1995.

PIMENTA, Ciro José Cardoso. **Xadrez: esporte, história e sua influência na sociedade**. Disponível em: <HTTP://www.cdof.com.br/xadrez.htm>. Acesso em: 08 de ago. 2008.

Sites acessados em 30/11

<http://www.gnosisonline.org/Curiosidades/index.shtml>

<http://www.clubedexadrez.com.br/portal/capelaxadrezclube/curiosidades.htm>

<http://www.torre21.com/curiosidades/>

<http://bruxinhadocajado.blogspot.com/2008/09/regras-do-jogo-de-xadrez.html>

<http://curiosidadesdoxadrez.zip.net/>

http://www.cex.org.br/html/apresenta_template.php?template=sobre_curioso.tpl#topo

http://www.pt.chabad.org/library/article_cdo/aid/618375/jewish/O-Jogo-de-Xadrez.htm

http://www.ludomania.com.br/Tradicionais/xadrez_curiosidades.html

<http://xadreznajulinho.wordpress.com/>