

Ensino Fundamental

Caderno do ALUNO



Federação Mato-Grossense de Xadrez

XADREZ ESCOLAR

Nome do aluno(a): _____

Nome do Professor: _____

Escola: _____

**Edição:**

Cleiton Marino Santana

Organização e correção:

Federação Mato-Grossense de Xadrez

Todos os direitos reservados por Federação Mato-Grossense de Xadrez

Logradouro: Rodovia Emanuel Pinheiro, 18, Bairro: Jardim Florianópolis

CEP: 78055-799, Município: Cuiabá, Estado: Mato Grosso

(065) 3057-0966 – (65)99662-7072 – (65) 99964-1102

Santana, C. M;

Ensino Fundamental, Xadrez Escolar: Promoção e desenvolvimento do Xadrez

Escolar no âmbito Escolar no Estado de Mato Grosso: caderno do aluno/

1ª Edição. Cuiabá: FMTX - Xadrez escolar, 2023, 93 p.

Xadrez Escolar: Promoção e desenvolvimento do Xadrez Escolar no âmbito
Escolar no Estado de Mato Grosso– Ensino fundamental. I Santana, Cleiton
Marino.

ISBN: 978-65-00-68845-0

Índice para catálogo sistemático:**1. Xadrez Escolar: Ensino Fundamental**

2023

1ª Edição

1ª Impressão: Federação Mato-Grossense de Xadrez

SUMÁRIO

O JOGO DE XADREZ

Jogo de Xadrez.....	9
Termos fundamentais.....	14
Movimentos especiais.....	18
Xeque mate e Modos de empate.....	21
Anotação de partida.....	23
Planos de mate - parte 1.....	25
Planos de mate - parte 2.....	27

ESTUDO DE FINAIS

Ganho material.....	31
Final - Rei e Torre.....	34
Eliminando o defensor.....	36
Final - Dama e Rei.....	39
Encurralando o Rei.....	41
Finais básicos de peões	44
Posições de mate com a Dama.....	47

ESTRATÉGIAS E TÁTICAS

Fases do Jogo.....	51
Peças ativas.....	54
Táticas.....	57
Vantagem material.....	61
Mate em 1.....	64
Mate em 2.....	67

INÍCIOS DE PARTIDA

Gambitos.....	71
Análise de partida.....	75
Defesas.....	78
Tomada de decisões.....	81
Planos de mate - parte 3.....	83
Xadrez Digital.....	87

APRESENTAÇÃO



Este é o livro de Xadrez Escolar do projeto promoção e desenvolvimento do xadrez no âmbito Escolar no Estado de MT e com ele você irá aprender muitas coisas divertidas como: movimentos básicos do xadrez, jogadas e estratégias fundamentais para que você possa obter um excelente desempenho no xadrez e em diversas áreas da sua vida. Vamos fazer também várias atividades educativas para que você possa desenvolver sua inteligência e o mais importante, conhecer um mundo novo através do tabuleiro. E aí , vamos lá?



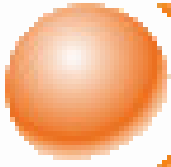
Federação Mato-Grossense de Xadrez

O JOGO DE XADREZ

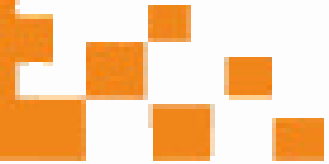




Federação Mato-Grossense de Xadrez



O JOGO DE XADREZ



ORIGEM DO JOGO



A HISTÓRIA

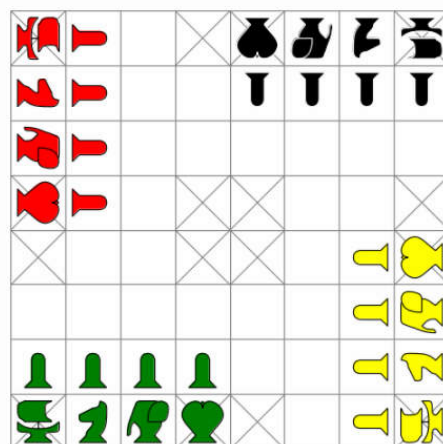
A origem exata do xadrez é misteriosa, conhecendo-se, até o presente momento, cerca de 40 lendas a este respeito. Dentre eles, uma menciona o herói grego Palamares como criador do Xadrez, durante o cerco de Tróia com o objetivo de distrair seus guerreiros. A tradição mitológica, indicava Palamedes como um personagem de grande criatividade, atribuindo-lhe, entre outras invenções, o alfabeto e os números.

Entretanto, é no Noroeste da Índia que se encontram as primeiras fontes arqueológicas reconhecidas como verdadeiras. Aproximadamente no ano 570 de nossa era, nasce o “jogo dos 4 membros” (Chaturanga, em sânscrito), o ancestral direto do xadrez. Participavam dele quatro parceiros, possuindo cada um 8 peças, sendo um Ministro (mais tarde a Dama), um cavalo, um elefante (hoje o Bispo), um navio (depois carruagem e então a Torre), e 4 soldados (atualmente os peões) dispostos nos 4 cantos do tabuleiro de 64 casas porem todas brancas.

As peças diferenciavam-se pelas cores pretas, vermelhas, verdes e amarelas. Os adversários jogavam individualmente e o lançamento de dados designava a peça a ser movimentada. Quando na face do dado surgia o número 1, movia-se o soldado ou o ministro. O número 2 obrigava o movimento do Navio, o três movia o cavalo e o 4 movia o elefante. Os números 5 e 6 eles consideravam, respectivamente como 1 e 4.

A evolução desse jogo indiano fez-se em 3 etapas:

- 1) Supressão de dados. Deveriam utilizar apenas seus raciocínios.
- 2) Reunião dos adversários diagonalmente opostos.
- 3) Substituição das alianças diagonais por alianças lado a lado.



O Chaturanga então foi exportado para duas direções.

- 1) Para o leste, onde ficou conhecido por “jogo do elefante” na China e “jogo do general” no Japão.
- 2) Para oeste, conhecido por “jogo de xadrez” na Pérsia e se torna muito popular. Ainda na Pérsia o número de jogadores passa a ser dois e os exércitos reduzidos as cores preto e vermelho. Simultaneamente cria-se uma nova peça: O Xá (Rei).

Por volta do ano 651 d.C., com a conquista da Pérsia, os árabes adotam esse jogo valorizando-o e o divulgando por todo o Norte da África e também alguns reinos europeus, como a Espanha, por exemplo, onde recebe o nome de Ajedrez; Em Portugal (Xadrez); a Sicília (Scachi); a Costa francesa (Eschec) e a Catalunha (Escacs).

No século XI, o xadrez é conhecido em toda a Europa, onde ele sofre uma curiosa modificação: o Ministro torna-se Rainha (Dama). A transformação de uma peça masculina em Rainha se deu ao fato da crescente valorização da mulher nesse período e pela ideia de casal monárquico.

No século XIII, as casas passam a ser divididas em duas tonalidades, o que facilita a visão dos lances e, conseqüentemente, o raciocínio dos enxadristas. Paralelamente, a Igreja Católica proíbe a prática desse jogo, muito relacionado com apostas em dinheiro.

Tais proibições não surtiram efeito e o xadrez continuou a ser praticado pelos nobres e religiosos, a tal ponto que o padre Espanhol Ruy Lopez de Segura é reconhecido como o melhor enxadrista de sua época, publicando até um tratado impresso sobre a “abertura espanhola”.

Em 20 anos, as inovações no xadrez espalham-se, e as duas modalidades (antiga e atual) passaram a ser muito jogadas. Mas a nova maneira de jogar é mais dinâmica e rica em combinações e logo o antigo xadrez cai no esquecimento.

Em 1737, o sírio Felipe Stamma, publica em Paris, um livro contendo o sistema de notação algébrica, utilizado até nos dias de hoje. Em 1749, o francês François-Andre Danican Philidor, publicou um outro livro apresentando o xadrez como uma ciência que possui princípios teóricos próprios estudados até hoje, além de regulamentar as ideias de casa branca a direita do jogador, peça tocada, peça jogada, peça largada, lance efetuado, promoção ilimitada, captura em passant, roque, etc. As regras internacionais de hoje em muito tem a contribuição de Philidor.

Em 1851 ocorre o primeiro Torneio Internacional de Mestres, disputado em Londres, vencido pelo alemão Adolf Anderssen, um professor de matemática. Evocar todos os sucessores de Anderssen seria tedioso (são muitos), mas, como não falar de Wilhelm Steinitz e Emanuel Lasker, responsáveis também pelo xadrez moderno.

Steinitz é considerado o criador da escola clássica, com planos inovadores. Mestre da defensiva ele é considerado o “pai” do Gambito de Dama e contribuiu para o aperfeiçoamento de inúmeras aberturas, dentre elas: Gambito Evans, Gambito do Rei, Giuoco Piano, Escocesa, Ruy Lopez, Vienense, Defesa Francesa, Defesa Holandesa e Defesa Petrof.

Emanuel Lasker, foi a maior personalidade da história do xadrez. Além de Doutor em filosofia, era também teatrólogo e um bom matemático (escrevendo até um livro sobre álgebra). De todos os campeões mundiais, ele é aquele que mais colocou títulos em jogo: sete vezes campeão, perdendo apenas, em 1921, para o cubano José Raúl Capablanca, após 27 anos de reinado.

Nessa época, após pensamentos divididos, além da escola Clássica, surgiu a escola Hipomoderna, cujos maiores representantes foram o tcheco Richard Reti, o húngaro Gyula Breyer, o russo-francês Xavier Tartakover, o letão-dinamarquês Aron Nimzovitch, o austríaco Ernst Grunfeld e mais discretamente, o russo-francês Alexander Alekhine.

Em 1924, é fundada em Paris a Federação Internacional de Xadrez (FIDE), que conta atualmente com 162 países filiados (a terceira maior federação do mundo).



O TEXTO



ATIVIDADE

1 Como era o jogo de xadrez antigo?

.....

.....

.....

.....

.....

- 2 Cite os nomes das pessoas que ajudaram na criação ou aperfeiçoamento de cada conceito abaixo:

Notação Algébrica:

Roque e en passant:

Regras Internacionais:

Aberturas e defesas:

- 3 Quem foi o 1º campeão mundial de xadrez e em que ano ocorreu essa vitória?

.....

- 4 Quem foi o mestre que colocou mais títulos mundiais em jogo? E quantos títulos ele recebeu ao todo?

.....

- 5 Segundo o texto, cite o nome dos representantes de cada escola citada abaixo:

Escola Clássica:

Escola Hipomoderna:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

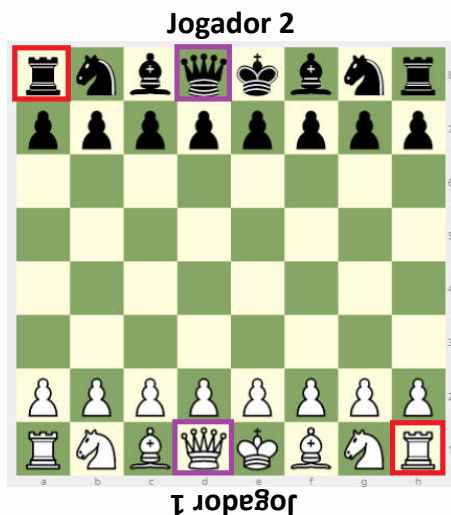
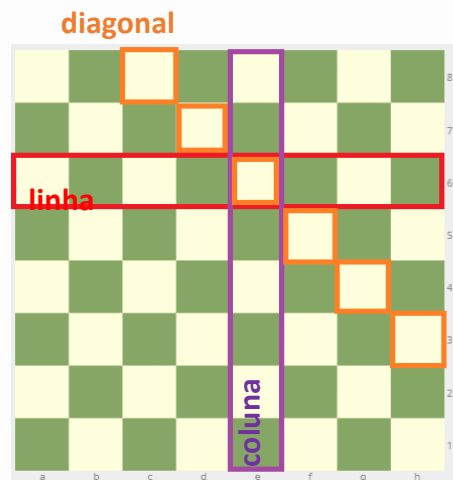
.....

.....

.....

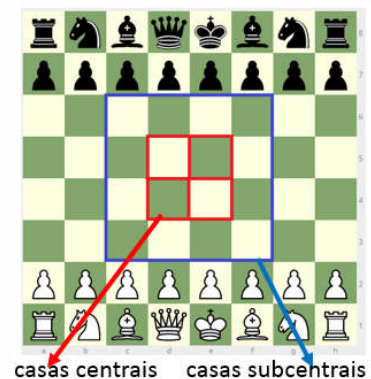
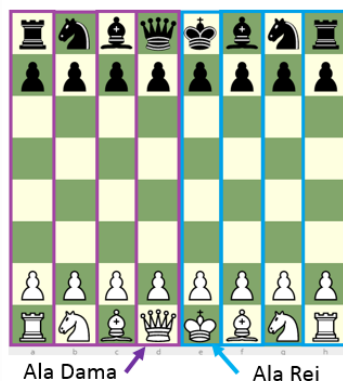
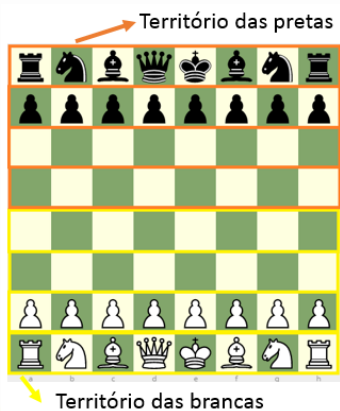
TERMOS FUNDAMENTAIS

Chamado de tabuleiro, o campo de batalha é composto por 64 casas, sendo 32 de cor clara e 32 de cor escura. Juntas, as casas dão origem a 3 direções: Linha, coluna e diagonais, pelas quais as peças realizam seus movimentos.



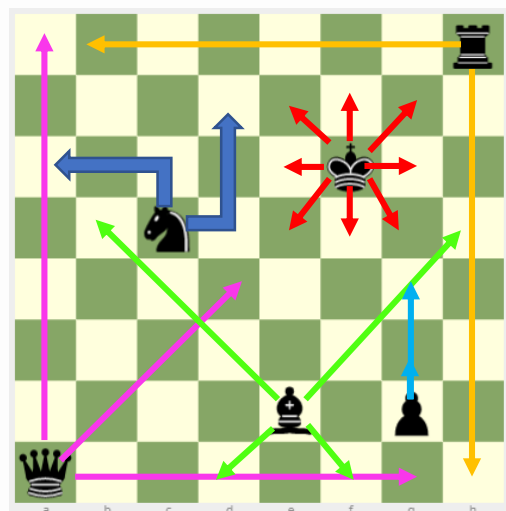
No início da batalha, as peças e o tabuleiro devem ser posicionados como no diagrama ao lado. É importante ainda, prestar atenção nessas duas dicas:

1. Observe se o tabuleiro está na posição correta, verificando se a casa do canto direito do tabuleiro é de cor clara.
2. Coloque sempre a Dama clara na casa de cor clara e Dama escura na casa de cor escura.



Movimento

O diagrama ao lado, representa o movimento que cada peça pode fazer no tabuleiro de xadrez, porém algumas peças possuem limitações em relação a quantidade de casas que podem se mover em cada vez: O rei = 1 casa; peão = 1 casa (podendo ser 2 casas se estiver na sua casa inicial); Cavalo = 3 casas (podendo pular peças nas casas 1 e 2 de seu movimento); Bispo = quantas casas precisar; Torre = quantas casas precisar e Dama = quantas casas precisar.

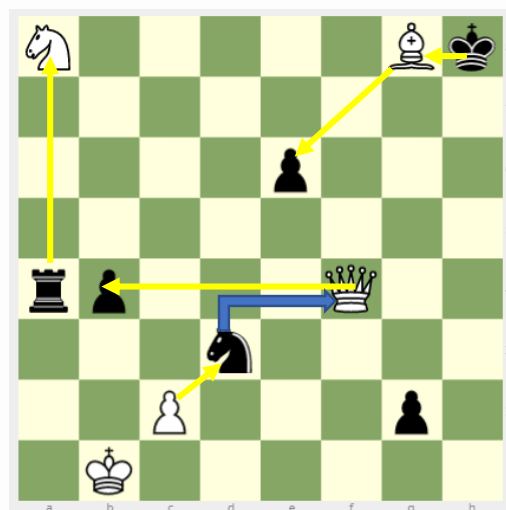


Captura

Após a captura, a peça do adversário é imediatamente, retirada do tabuleiro.

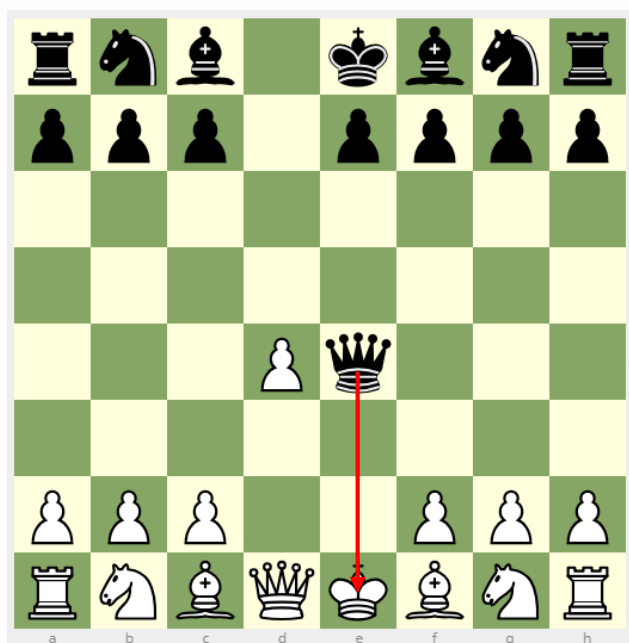
O **peão**, é a única peça que captura a do adversário de maneira diferente do seu movimento. A captura do peão é feita sempre uma casa para sua diagonal.

O **REI**, é a única peça que não pode ser capturada, e nunca pode mover-se de forma que cometa o suicídio, ou seja fazer um movimento onde o adversário tenha a possibilidade real de capturá-lo, sem ter como este REI se defender.



O xeque

O Rei estará em xeque, se estiver sob o ataque de uma ou mais peças do adversário, mesmo que essas peças não possam se mover. Não é obrigatório avisar o adversário sobre o xeque que você aplicou. Nenhuma peça pode ser movida de modo que exponha seu próprio Rei a xeque.



Se o Rei, durante a partida, cometer suicídio ou deixar de se defender é contado como lance impossível. Lembre que não se pode voltar lances no xadrez: Então, esse caso é considerado uma exceção a regra: É permitido a todas as peças voltar lances, se no lance efetuado ocorreu um lance impossível. Volta-se o lance e faz-se uma nova jogada, que realmente defenda o Rei. Até em uma partida amistosa isso deve ser respeitado. Em torneios de xadrez, é comum acontecer lances impossíveis, e dois erros destes cometidos, perde-se a partida.



É HORA DE JOGAR



GUERRA DAS PEÇAS

Objetivo: Praticar o movimento captura das peças de xadrez.

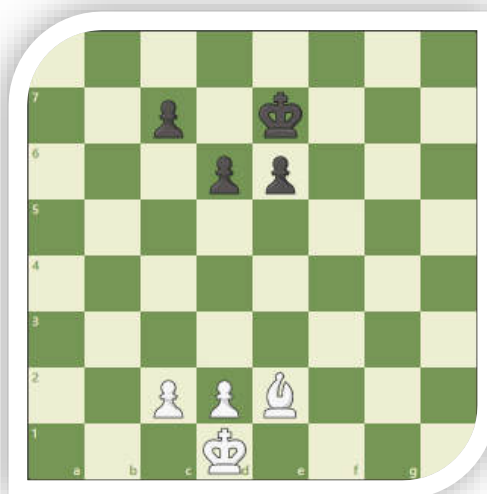
Regras:

- Os alunos deverão posicionar as peças no tabuleiro conforme os diagramas abaixo.
- Brancas começam o jogo.
- São 4 Jogos diferentes. Os peões e as peças movimentam e capturam normalmente.
- Vence o jogador que conseguir capturar mais peões ou levar um peão até o final do tabuleiro.

Dama VS Torre e Cavalo



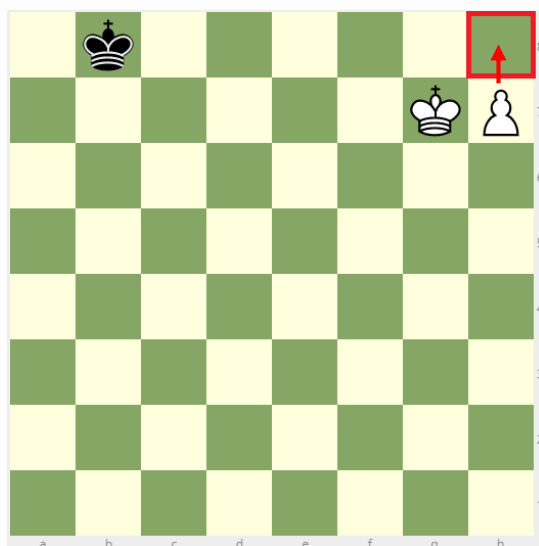
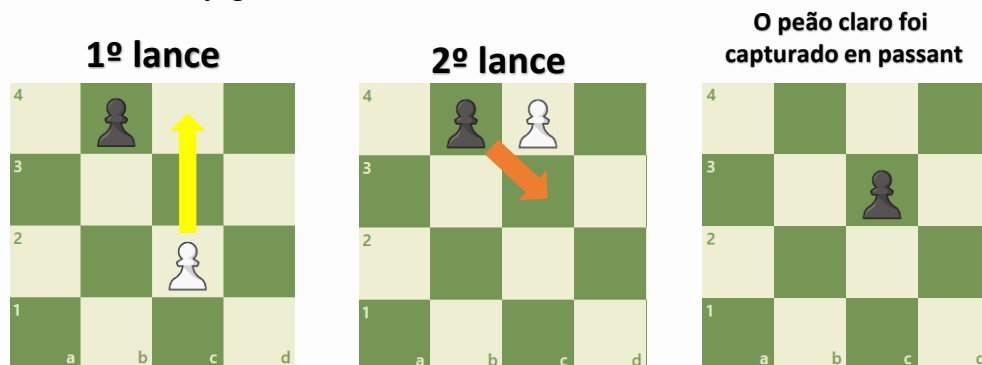
Rei VS Rei e Bispo



MOVIMENTOS ESPECIAIS

Quando o seu peão estiver atacando uma casa e o peão adversário atravessa a casa ameaçada, movendo-se duas casas a frente, partindo da casa de origem e parando exatamente ao lado esquerdo ou direito do seu peão, você poderá capturar esse peão que avançou parando o seu peão atrás dele como se ele tivesse avançado somente 1 casa.

Esta captura só pode ser realizada de imediato, caso contrário não poderá ser feita em outro momento do jogo.



A promoção

Quando o peão atravessa todo o tabuleiro e chega na oitava fileira, deve ser trocado por uma peça de maior valor, ou seja, bispo, cavalo, torre ou dama (conforme a preferência de cada jogador). Nesse caso, dizemos que este peão foi promovido ou coroado.

O roque

Veja ao lado como devem ficar as posições das torres e rei antes de iniciar o roque. Após retirar as peças entre as torres e o rei, desenvolvendo-as, o Rei deve andar duas casas em direção a torre e esta é transferida imediatamente para a casa que o rei acabou de atravessar. Existe o roque menor (com a torre do Rei) e o roque maior (com a torre da Dama).



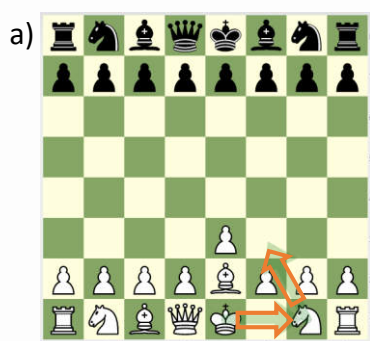
O roque não pode ser realizado se:

- O Rei já houver se movimentado antes.
- A torre a ser utilizada já houver se movimentado antes.
- O Rei passar ou parar numa casa ameaçada.

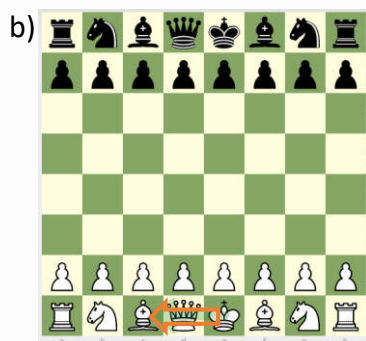


ATIVIDADE

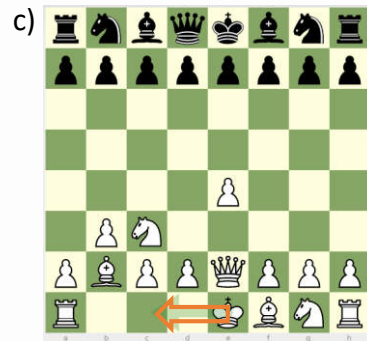
- 1 Descreva o que deve ser feito em cada tabuleiro abaixo para que o roque em destaque seja feito corretamente. Siga as setas laranjas.



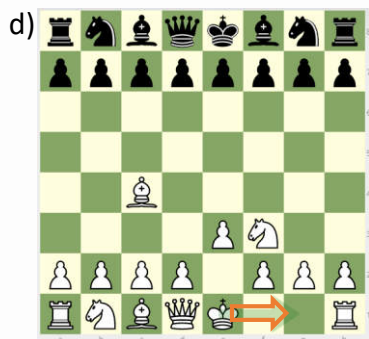
.....



.....



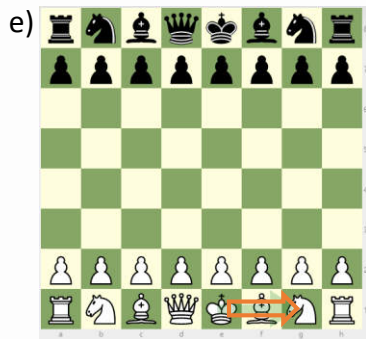
.....



.....

.....

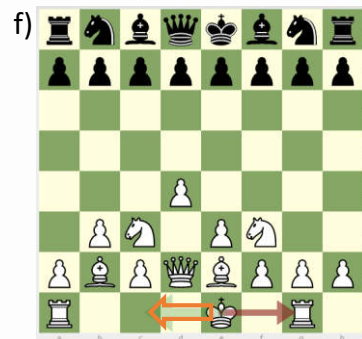
.....



.....

.....

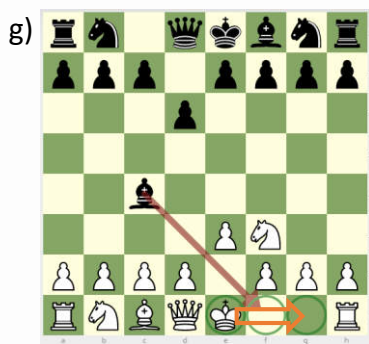
.....



.....

.....

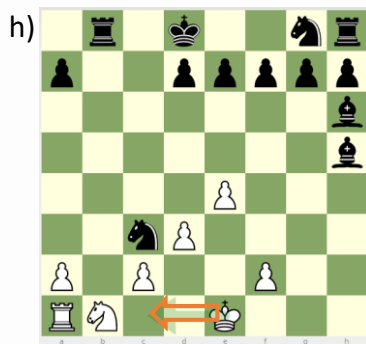
.....



.....

.....

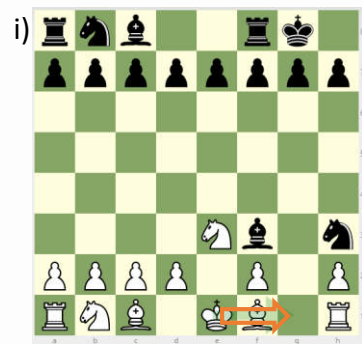
.....



.....

.....

.....



.....

.....

.....

GUERRA DAS PEÇAS

É HORA DE
JOGAR



Objetivo: Praticar o movimento das peças. Mesmas regras da aula anterior

Bispo VS Torre



Cavalo VS Torre

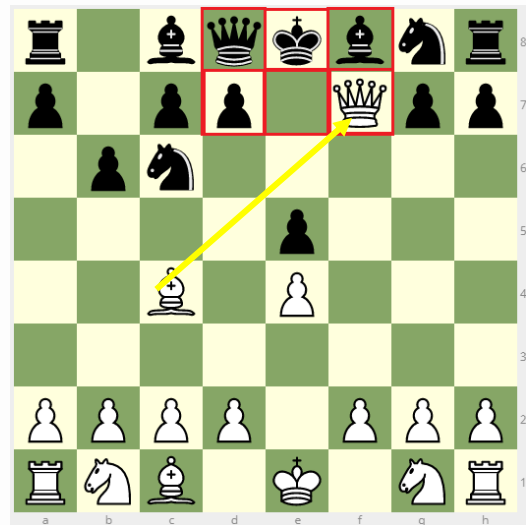


XEQUE MATE E MODOS DE EMPATE

O Xequemate

A partida de xadrez é vencida pelo jogador que der xeque-mate no Rei do oponente. Um rei estará em xeque-mate quando ocorrer os três requisitos abaixo:

- 1) Estiver sob ataque de uma ou mais peças.
- 2) Não puder movimentar-se sem ficar sob ataque das peças.
- 3) Não puder ser defendido por nenhuma peça de sua cor que possa bloquear ou capturar a peça que está dando xeque.

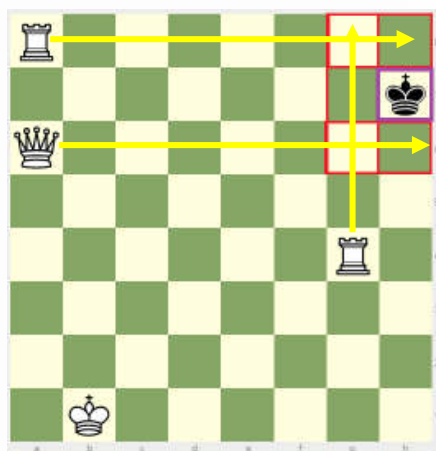


O abandono

Qualquer jogador pode abandonar a qualquer tempo e o oponente vence a partida. Isto acontece normalmente quando o jogador acredita que muito provavelmente irá perder a partida. Um jogador pode abandonar dizendo verbalmente ou indicando na planilha de três modos: (1) escrevendo "abandono", (2) circulando o resultado do jogo, ou (3) escrevendo "1-0" se as pretas abandonam ou "0-1" se as brancas abandonam. Deitar o rei no tabuleiro também indica o abandono, mas não é frequentemente utilizado e deve ser distinguido de acidentalmente derrubar o Rei no tabuleiro. Parar ambos os relógios não é uma indicação de abandono, uma vez que os relógios podem ser parados para chamar o árbitro. Uma oferta de aperto de mãos não é necessariamente uma desistência, uma vez que um jogador pode pensar que está sendo oferecido um empate.

A partida termina empatada quando:

- O jogador que tem a vez não possui lance legal para fazer, porém o seu Rei não está ameaçado e sim afogado.
- Ocorre uma posição em que nenhum dos dois jogadores consegue dar xeque-mate utilizando uma sequência de lances legais.
- Empate por comum acordo.
- Uma posição idêntica apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro.
- Após terem sido efetuados 50 lances (apedito do jogador) ou 75 lances (obrigatório empatar) consecutivos por ambos os jogadores sem mover peão ou sem capturar peças.



afogamento



É HORA DE
JOGAR

PARTIDA DE XADREZ

Objetivo: Praticar os movimentos das peças, xaque e xaque-mate.

Escolha um colega para jogar uma partida de xadrez e escreva o nome abaixo:

.....

ANOTAÇÃO DA PARTIDA

Atualmente a FIDE, Federação Internacional de Xadrez, reconhece um único sistema de notação algébrica para torneios oficiais, o sistema algébrico.

Nesse sistema, as peças são representadas pela letra inicial e maiúscula de seu próprio nome. Exemplo: **Rei = R**, **Dama = D**, **Torre = T**, **Bispo = B**, **Cavalo = C**.

As 8 colunas do tabuleiro são indicadas pelas letras minúsculas do alfabeto de a até h e as 8 linhas são indicadas pelos números de 1 até 8. Em consequência disso, cada casa é nomeada pela combinação de uma letra unida a um número.

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

Os **peões** não são representados por sua letra inicial, mas são facilmente reconhecidos pela sua ausência. Exemplo:

e4 O peão moveu para e4 anotamos apenas: e4.

Os outros lances são indicados pela letra inicial da peça, seguida da casa em que a peça parou. Exemplos:

Cf3 O Cavalo se moveu para a casa f3

Bg5 O Bispo parou na casa g5.

Quando uma peça realiza uma captura, utiliza-se a letra **x** entre a Inicial da peça e a casa na qual ela parou. Exemplos:

Cxf3 O cavalo capturou a peça que estava na casa f3.

exf3 O peão da coluna e capturou a peça de f3. Quando um peão realiza uma captura, devemos anotar também a coluna de onde ele saiu.

Caso duas peças idênticas possam ir para a mesma casa, para diferenciar a letra inicial devemos anotar em qual coluna ou linha a peça está. Exemplo:

C4f3 ou **C5f3** Dois cavalos podem se mover para a casa f3.

Símbolos essenciais

Lance bom	!
Lanec ótimo	!!
Lance ruim	?
Lance péssimo	??
Lance duvidoso	?!

Captura	x ou :
Roque menor	0-0
Roque maior	0-0-0
Promoção	=
Xeque	+
Xeque-mate	++ ou #
En passant	e.p



ATIVIDADE

- 1 Junte-se a um colega, e realizem uma partida pensada, seguindo as regras de notação estudadas. Preencha os dados da planilha ao lado podendo criar algumas informações caso não as tenham.

PLANILHA DE ANOTAÇÃO						
Torneio						
Data						
Branças						
Pretas						
Tempo						
Lances	Branças	Pretas		Lances	Branças	Pretas
1				11		
2				12		
3				13		
4				14		
5				15		
6				16		
7				17		
8				18		
9				19		
10				20		

PLANOS DE MATE

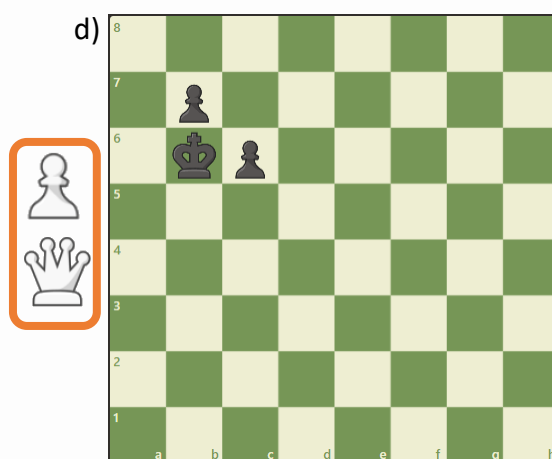
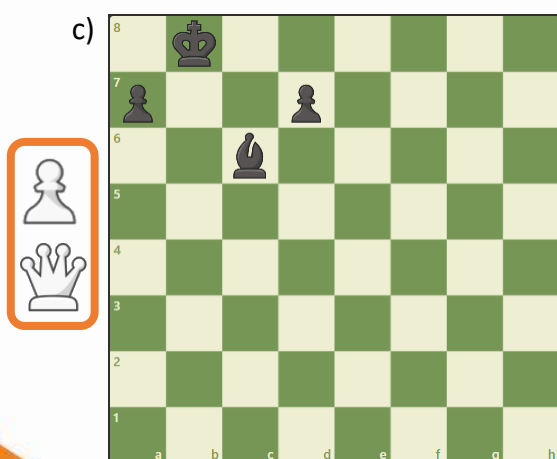
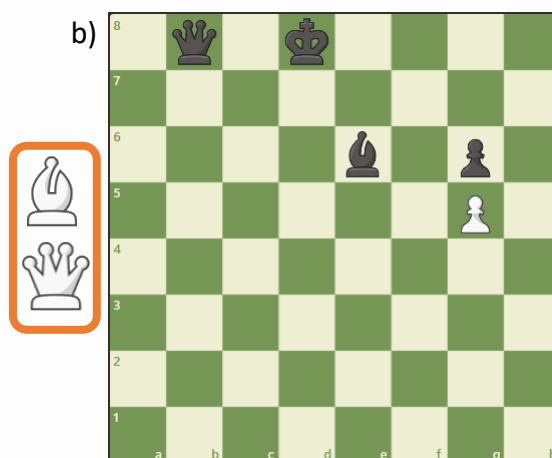
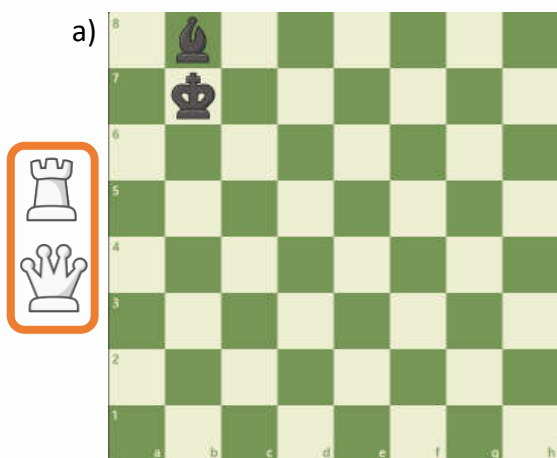
PARTE 1

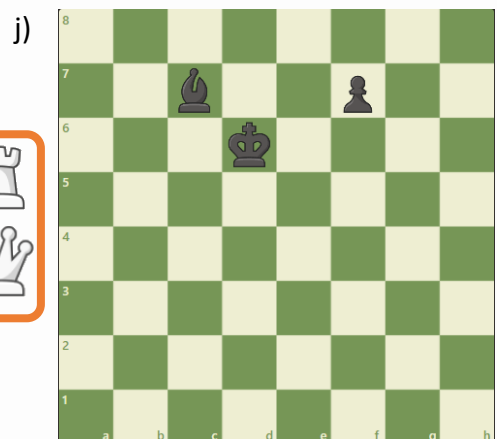
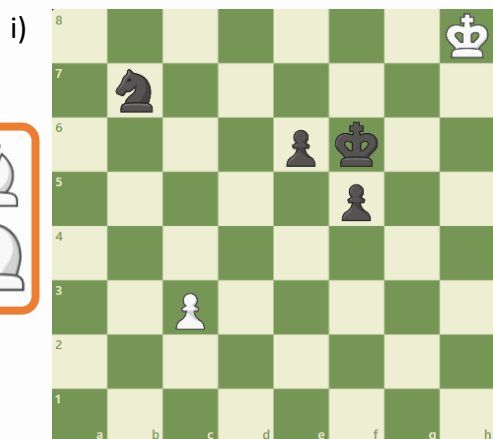
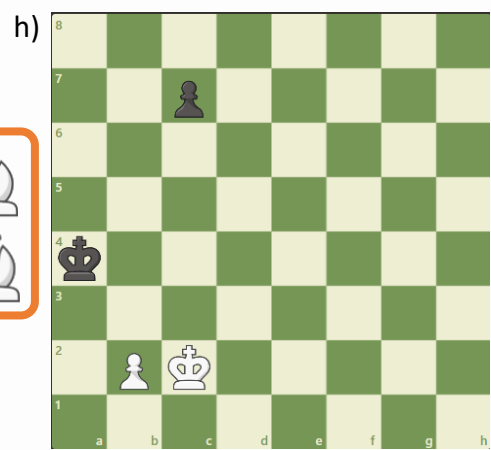
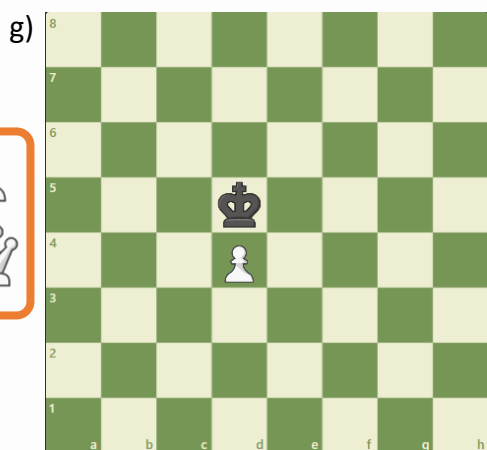
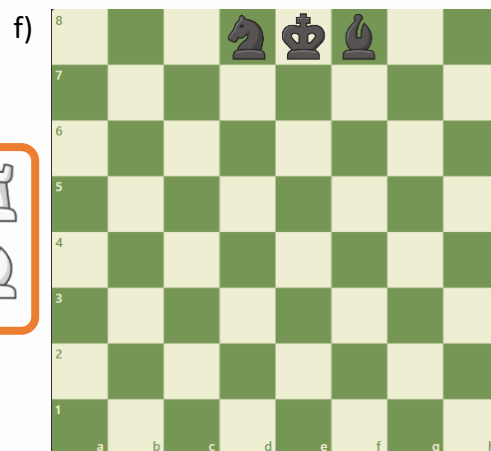
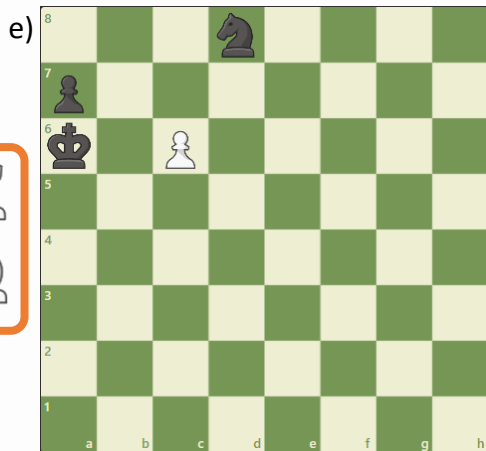
Nos capítulos 6 e 7, estudaremos diversos tipos de mate por meio de exercícios práticos, pois dessa forma podemos encontrar as oportunidades de aplicar xeque-mate com maior facilidade.



ATIVIDADE

- 1 Coloque ambas as peças no quadro de forma em que as pretas sofram xeque-mate. Lembre-se de que apenas uma peça pode estar dando xeque! Escreva a inicial da peça na casa que ela deve ficar.



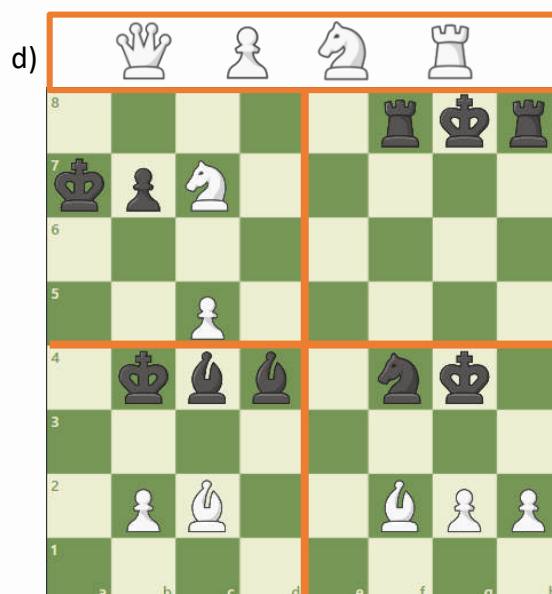
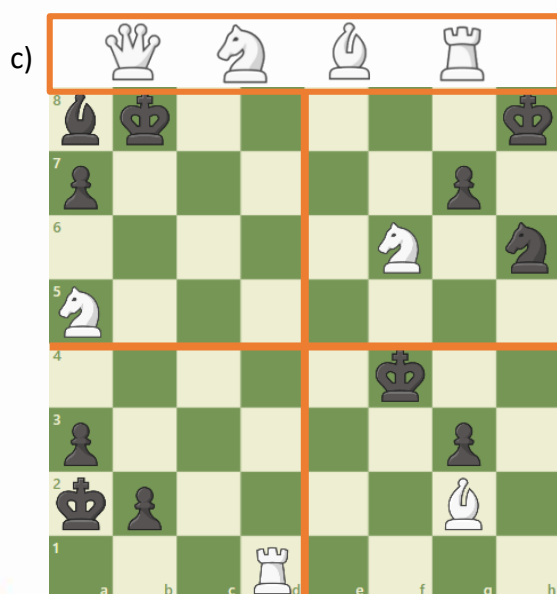
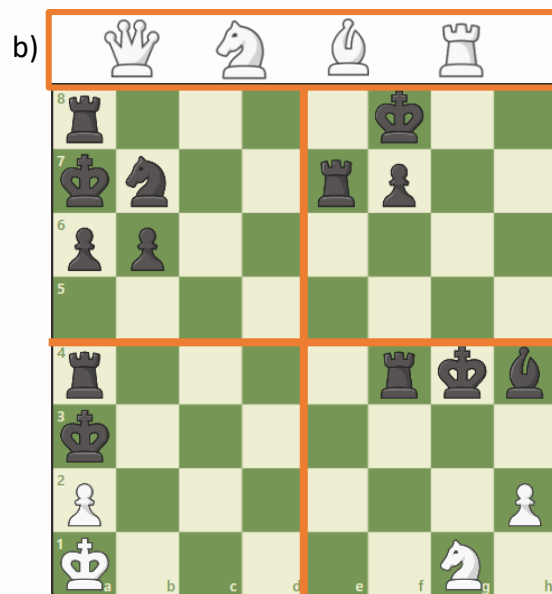
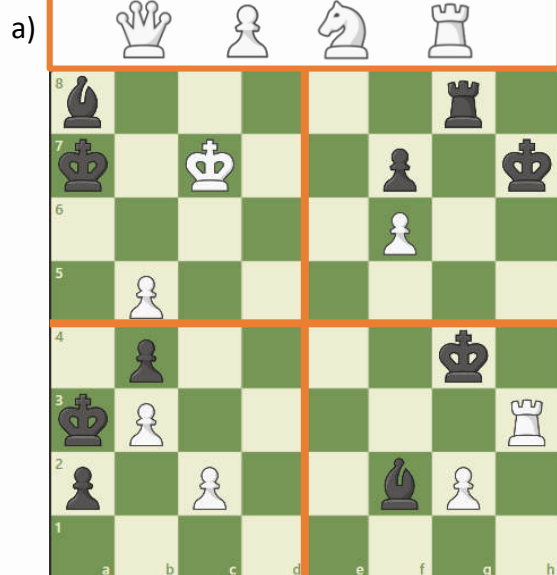


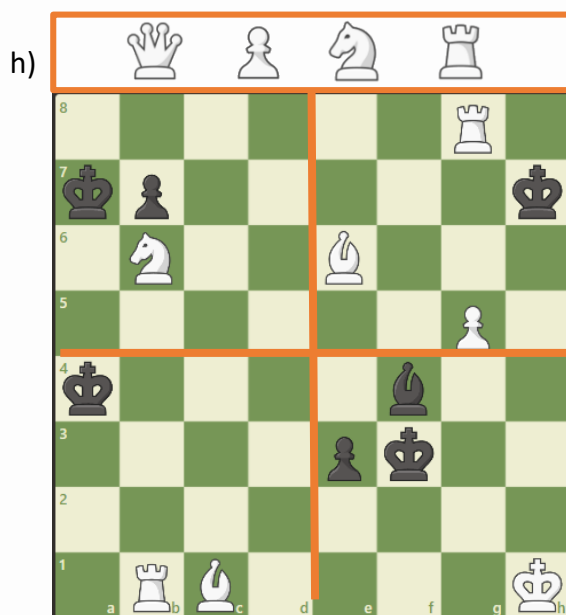
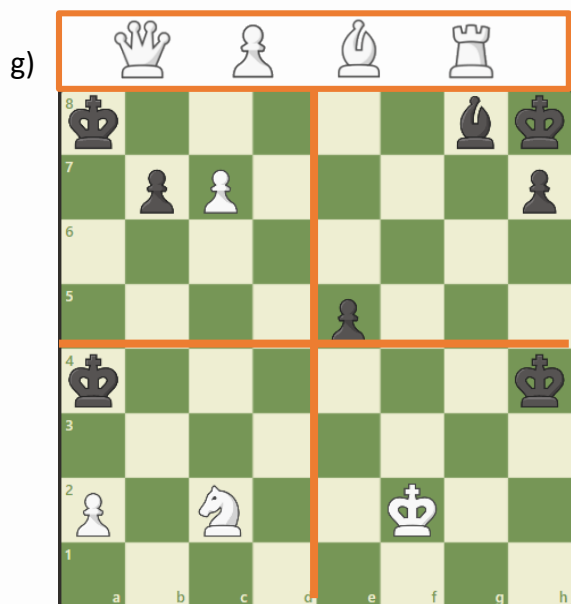
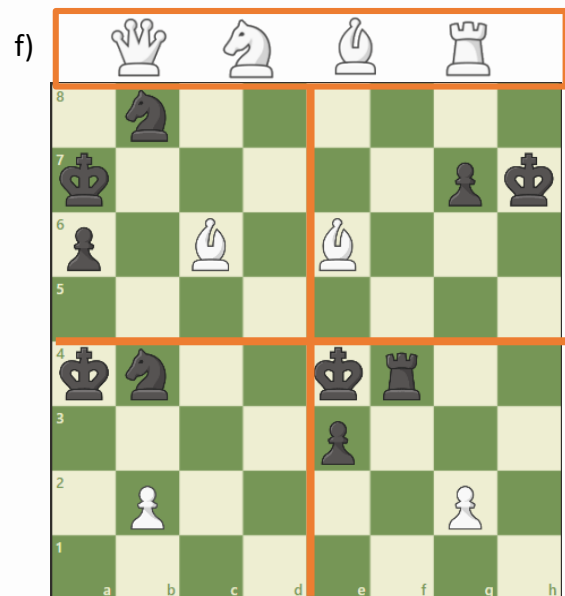
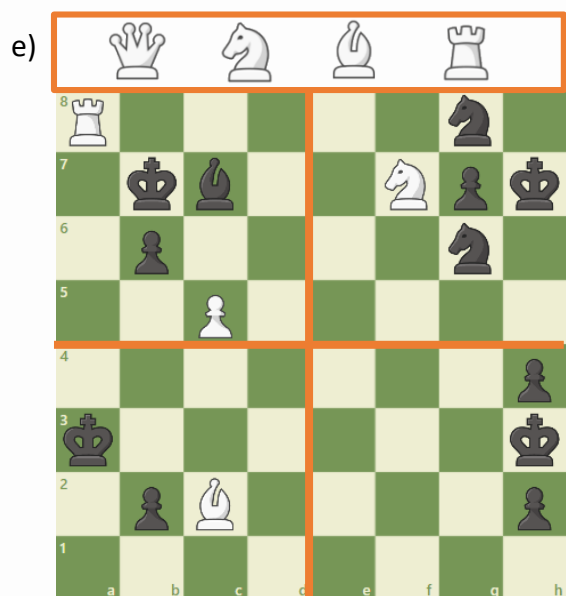
PLANOS DE MATE PARTE 2



ATIVIDADE

1 Escreva a inicial das peças em destaque em cada miniatura de tabuleiro de modo a criar um xeque mate. Observação: Utilize uma peça para cada miniatura.

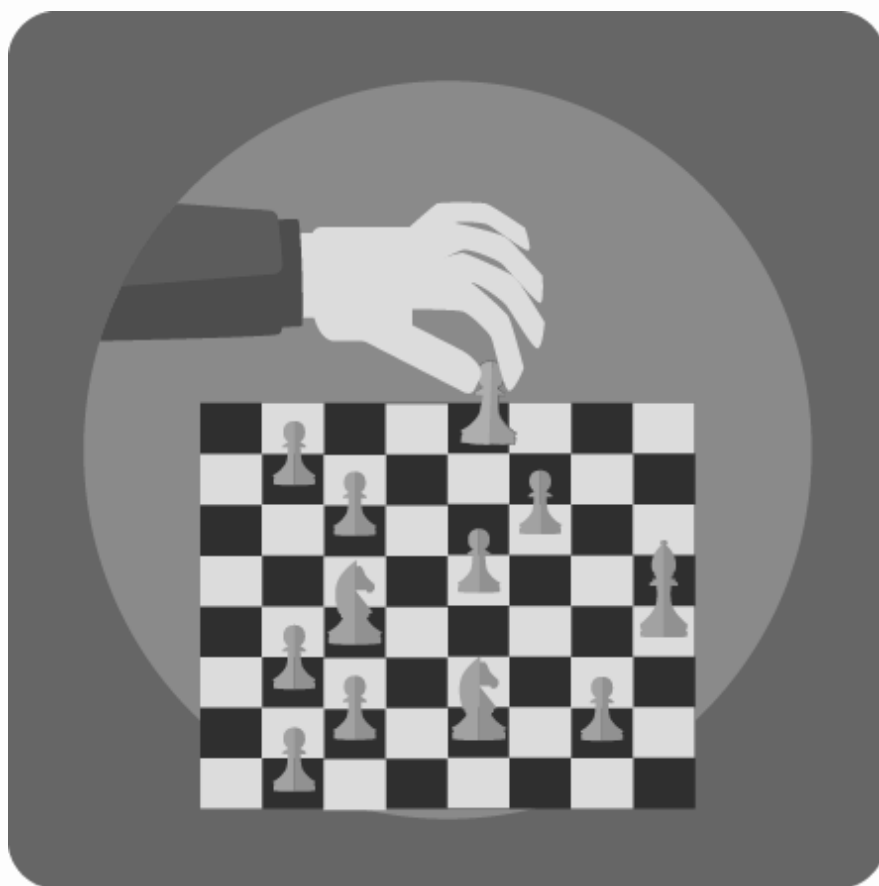




É HORA DE
JOGAR

PARTIDA DE XADREZ

ESTUDO DE FINAIS





Federação Mato-Grossense de Xadrez

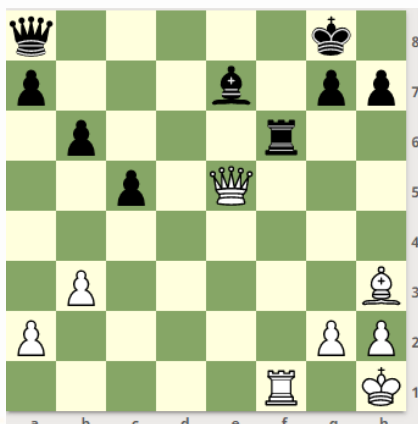
GANHO MATERIAL

Possuir vantagem material é o mesmo que possuir mais pontos que o seu adversário (em peças), mas devemos sempre nos lembrar que cada peça do jogo de xadrez possui um valor diferente. Em anos anteriores aprendemos que as peças vão recebendo pontos cada vez maiores, levando em consideração sua mobilidade (capacidade de movimentar-se). Observe:

VALORES DAS PEÇAS		Dama	Torre
		9	5
Bispo	3	Cavalo	3
		Peão	1
		Rei	0



Vantagem material: ocorre somente quando as trocas de peças resultam em uma vantagem em pontos para o jogador que iniciou as trocas.



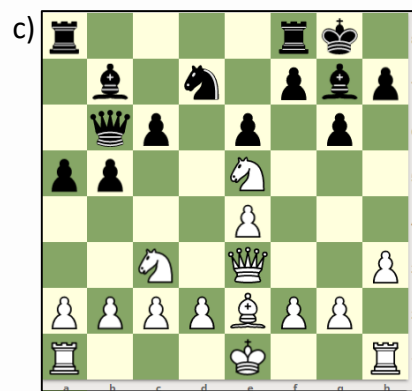
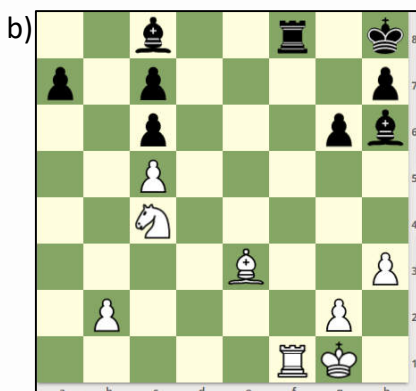
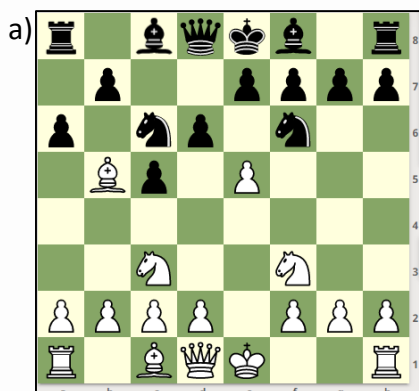
No tabuleiro ao lado, está na vez das brancas jogarem. Observe que a qualquer momento, torre preta dá mate em f1 (Txf1#). Logo, se a torre branca realizar a captura da torre adversária (Txf6), pretas terão duas escolhas:

- Se capturar a torre branca com o lance Bxf6, virá uma sequência de lances que os levará para o mate. (Be6+, Rf8, Dd7+, Re8, Dd7+, Rf8 e Df7#).
- Caso pretas escolham capturar a torre branca com o peão, perderão o bispo com o lance Dxe7 e obterão vantagem material. Nesse caso, quantos pontos brancas levarão de vantagem?

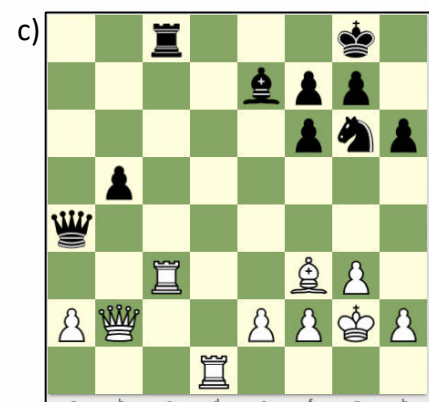
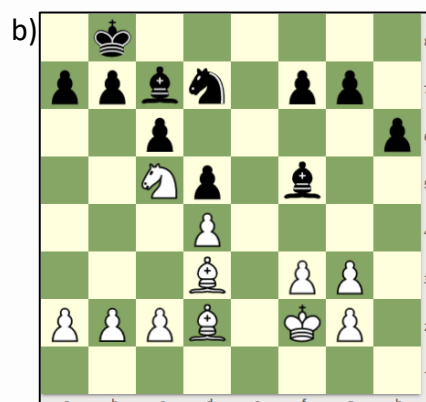
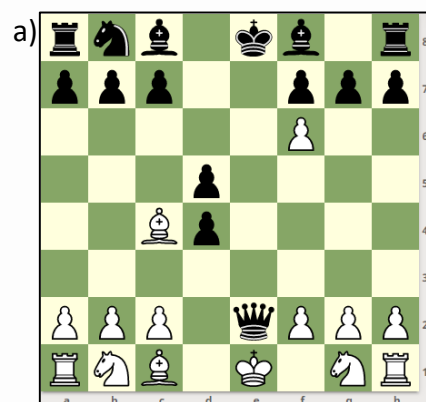


ATIVIDADE

- 1 Escolha a captura correta para as brancas. Existem várias capturas. Encontre aquela que o fará ter vantagem material. Utilize a notação algébrica para responder as questões.



- 2 Escolha a captura correta para as pretas. Existem várias capturas. Encontre aquela que o fará ter vantagem material. Utilize a notação algébrica para responder as questões.





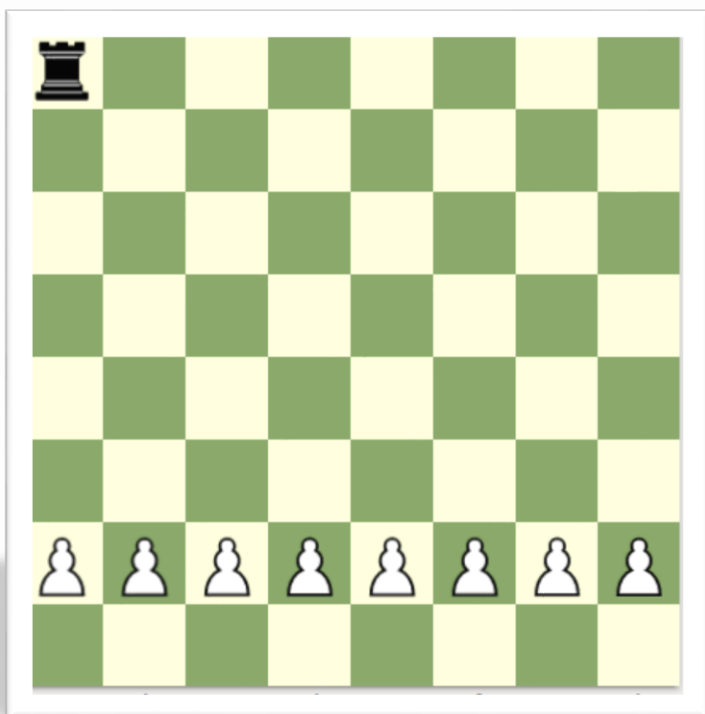
É HORA DE JOGAR

PROMOÇÃO DE PEÕES

Objetivo: Praticar movimentos com peões.

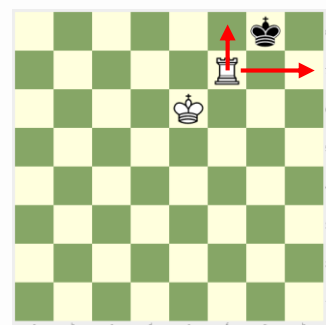
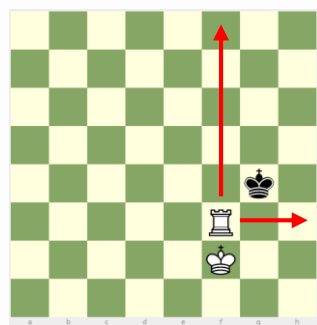
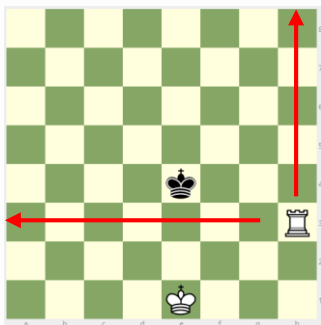
Jogo: Guerra de peões VS Torre.

Regra: Vence o jogador que, com as peças claras, consiga promover maior quantidade de peões. Cada jogador deverá Jogar 3 vezes com as peças claras. Soma-se as promoções das três rodadas no final. Anote-as.

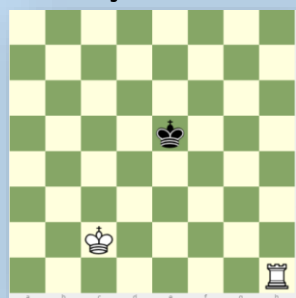


FINAL DE REI E TORRE VS REI

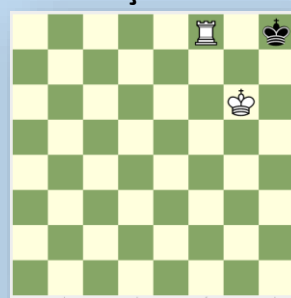
O xeque mate com Rei e uma Torre é muito simples, mas, exige muita cautela e paciência. Aqui você vai precisar da ideia de cerca. Veja nos diagramas abaixo como a Torre, com a ajuda do Rei, foi cercando o Rei inimigo e por fim o levou até o “corredor da morte” (borda do tabuleiro) dando xeque-mate. Após observar os diagramas observe as sequências de lances feitos entre a posição inicial e final.



Posição inicial



Posição final



**1. Th4! Rf5; 2. Rd3 Rg5; 3. Te4 Rf5; 4. Re3 Rg5; 5. Tf4 Rh5;
6. Rf3 Rg5; 7. Rg3 Rh5; 8. Tf5+ Rh6; 9. Rg4 Rg6; 10. Tf1!
Rh6; 11. Tf6+ Rg7; 12. Rg5 Rh7; 13. Tf7+ Rh8; 14. Rg6 Rg8;
15. Tf1 (a jogada de espera) Rh8; Tf8++**

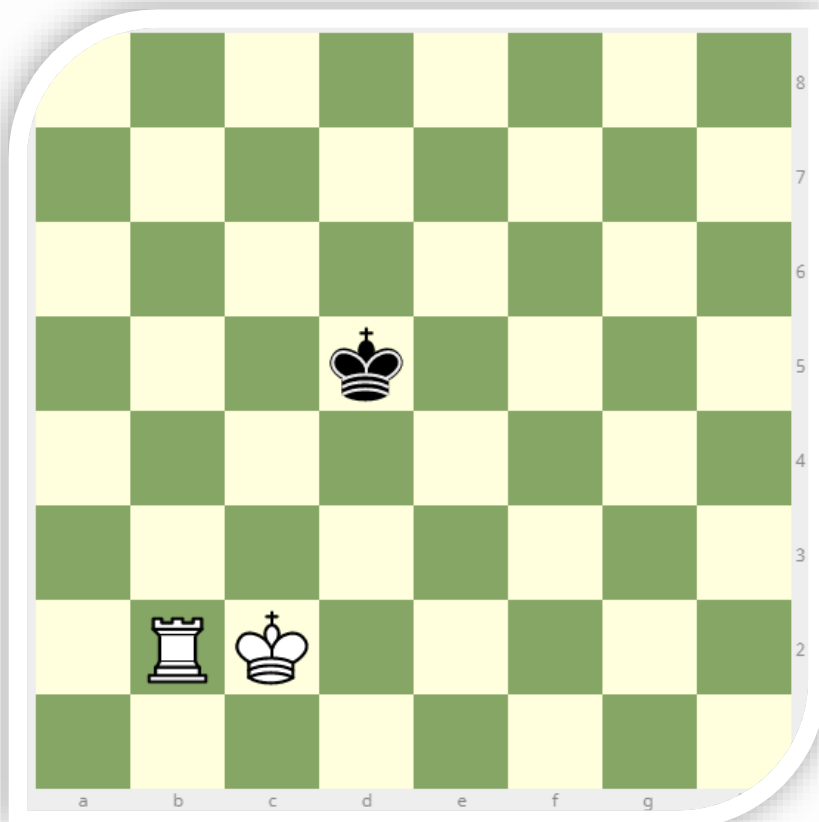


É HORA DE JOGAR

TORRE E REI VS REI

Objetivo: Praticar o final de Torre e Rei VS Rei.

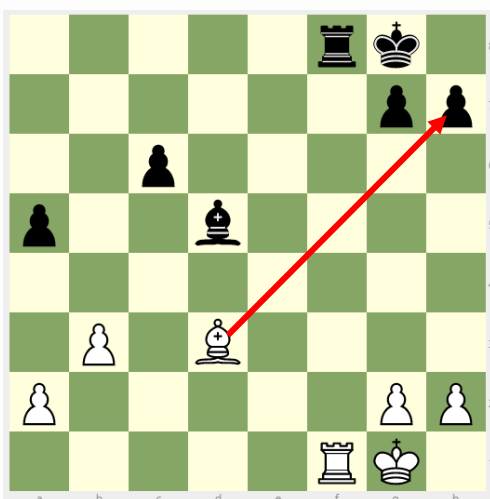
Jogo: Escolha um colega para jogar esse final de partida e escreva o nome dele abaixo. As peças deverão ser posicionadas conforme o desenho do tabuleiro abaixo. (cada jogador deverá jogar 3 vezes com as peças claras). _____



ELIMINANDO O DEFENSOR

Sempre que há uma peça atrapalhando o que você deseja fazer, então elimine-a para que sua meta seja concretizada. No tabuleiro ao lado, brancas podem dar mate em 1 lance, após eliminar o defensor das pretas. Qual é o lance? _____.

Mas há uma peça que está atrapalhando tudo. Nesse caso, brancas podem eliminar esse defensor capturando-o com o Bispo. Pretas não podem tomar o bispo com o peão, senão levam mate, sendo assim você ganhou material usando a estratégia de **eliminar o defensor**.



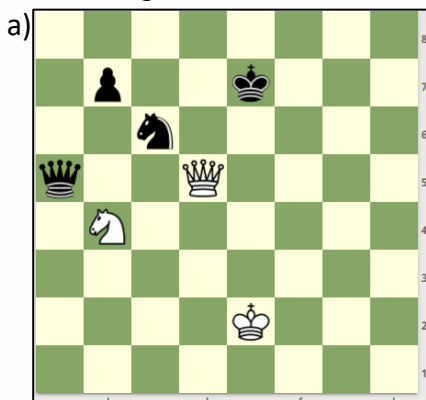
Às vezes, o lance pode não ser capturar peças, mas sim expulsá-las de lá. No tabuleiro ao lado a torre de f1 está ameaçando a torre em f8, mas, o Rei adversário está defendendo-a. Então é preciso forçar o Rei a se mexer dando xeque. A única peça disponível é o Bispo e então será feito um sacrifício, visto que a outra diagonal está ocupada pelo bispo adversário. O Rei é obrigado a tomar o Bispo de 3 pontos e a perder uma torre de 5 pontos. Vantagem material realizando sacrifício. (o defensor da torre não foi eliminado, mas foi afastado e isso também é válido).



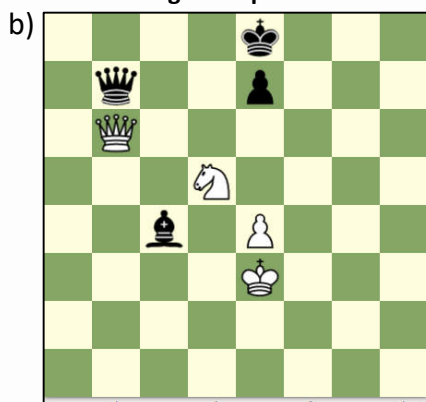
ATIVIDADE

- 1 Elimine uma defesa importante e ganhe material. Anote os 3 lances utilizando o sistema de notação algébrico.

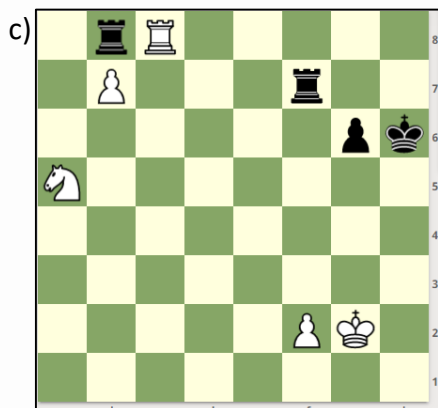
Jogam as brancas



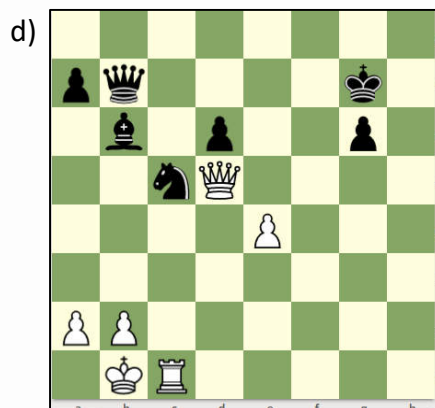
Jogam as pretas



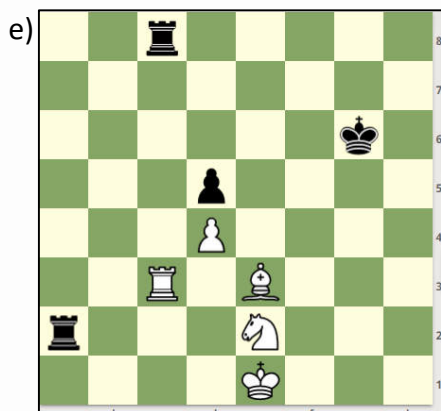
Jogam as pretas



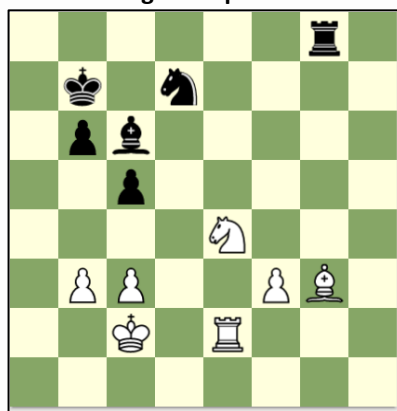
Jogam as brancas



Jogam as pretas



Jogam as pretas



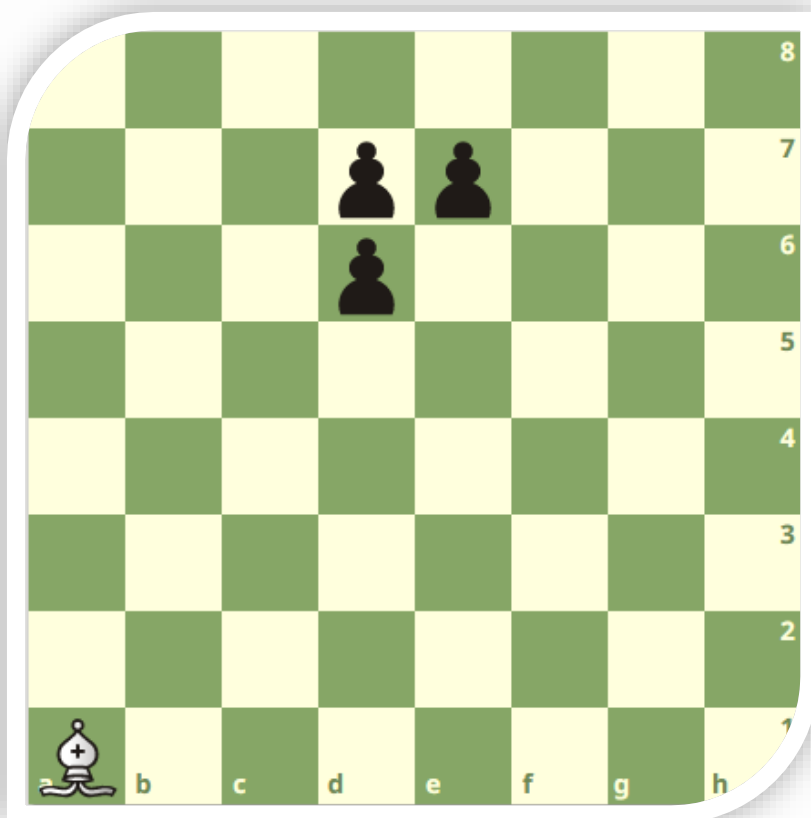


É HORA DE JOGAR

BISPOS VS PEÕES

Objetivo: Praticar BISPOS VS PEÕES.

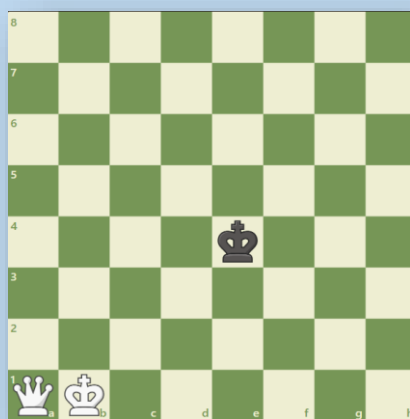
Jogo: Capture todos os peões pretos para vencer. O jogador com as pretas, conseguindo promover 1 peão, vence a partida. Cada jogador deverá jogar este jogo por três vezes com cada cor de peça.



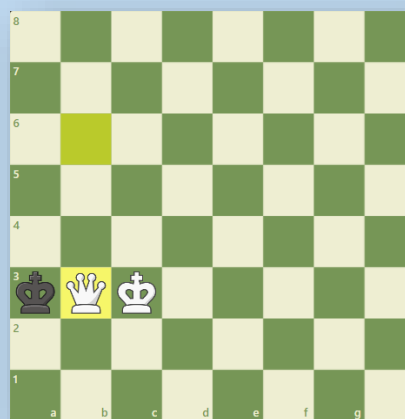
MATE DE DAMA E REI VS REI

Como a Dama é muito mais poderosa que a Torre, ela pode forçar um xeque-mate com mais facilidade. É esse poder, no entanto, que aumenta o perigo de um mate afogado. Por isso, precisa-se de um toque extra de cautela. O plano ainda é usar a ideia de cerca, mas, ao contrário da Torre, a Dama precisa conduzir o Rei para a borda do tabuleiro sozinha (imaginando que ela ataca como o cavalo), e só então o Rei irá se colocar em posição para ajudar a dar o xeque-mate.

Posição inicial



Posição final



**1. Df6 Re3; 2. Df5 Rd4; 3. De6 Rc5; 4. Dd7 Rb6;
5. Dc8 Rb5; 6. Dc7 Rb4; 7. Dc6 Rb3; 8. Dc5 Ra4
(o rei entrou na borda); 9. Db6 Ra3; 10 Rc2 (o rei branco
entra em ação: deve aproximar-se, porém não deve ficar na
mesma coluna que a dama e sim uma coluna antes a fim de
protege-la); Ra4; 11. Rc3 Ra3 e 12. Db3++**



É HORA DE JOGAR

DAMA E REI VS REI

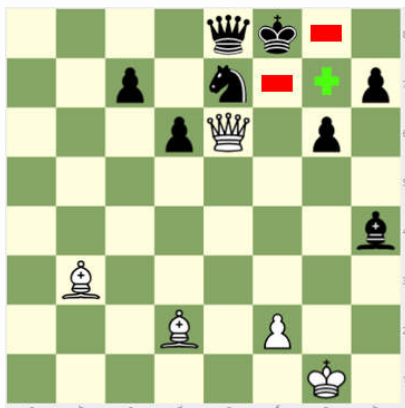
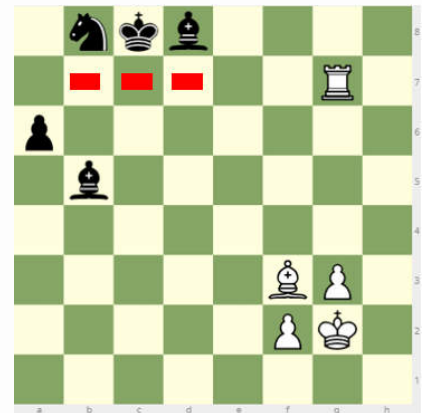
Objetivo: Praticar o final de Dama e Rei VS Rei.

Jogo: Escolha um colega para jogar esse final de partida e escreva o nome dele abaixo. As peças deverão ser posicionadas conforme o desenho do tabuleiro abaixo. (cada jogador deverá jogar 3 vezes com as peças claras). _____



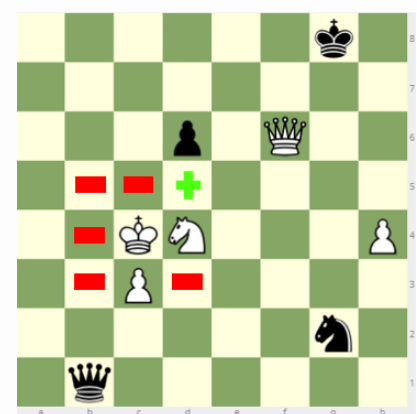
ENCURRALANDO O REI

Quando o rei do seu oponente não possuir mais casas para escapar, ou seja está cercado, isso é um sinal claro de que você deve estar precisando da ajuda de uma outra peça. Nesse caso, um xeque inteligente é suficiente. A torre no caso ao lado é o **guarda**, ou seja, está fazendo a função de ameaçar toda a linha em frente ao rei adversário, logo o bispo terá de ser o **caçador** e aplicar o xeque no rei, observe:



O rei preto ainda tem uma casa de escape. Você consegue ver como o bispo e a dama podem trabalhar juntos? Pretas tem proteção suficiente nas casas f7 e g8. Todas as peças (exceto o peão) podem dar xeque e retirar as casas de escape. No caso ao lado duas peças entram em jogo para dar xeque-mate. Indique o lance.

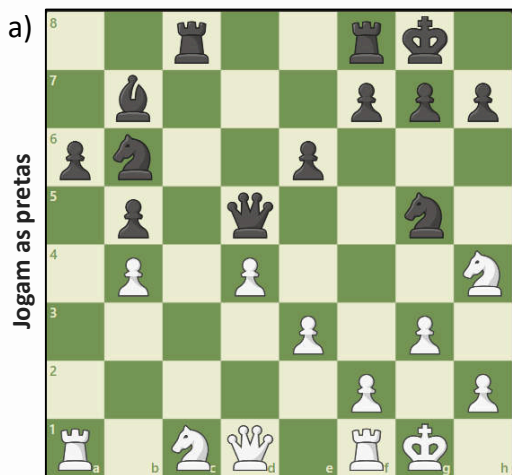
O rei ainda tem uma casa livre e poderá escapar. No exemplo ao lado podemos perceber claramente que o rei adversário ainda pode se mover. Qual deve ser o lance agora?



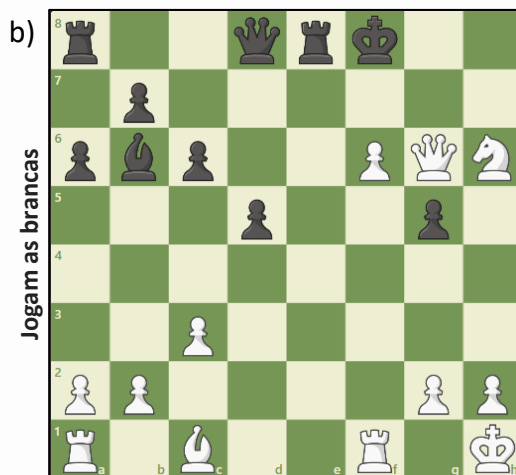


ATIVIDADE

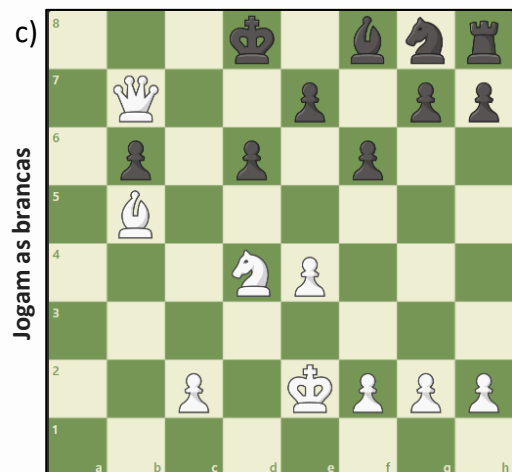
- 1 Encontre os caçadores do mate. Você pode dar mate de várias maneiras. Verifique todas as possibilidades de mate e indique quantos são possíveis de fazer.



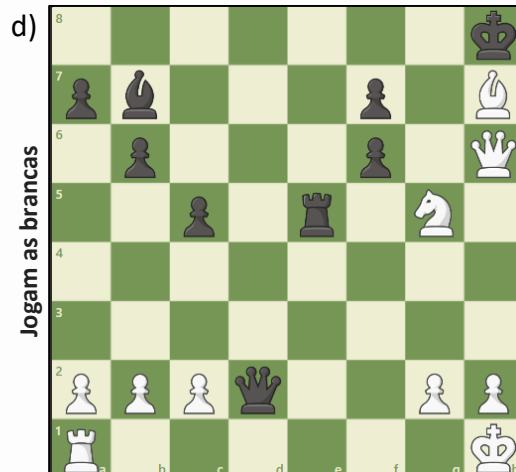
- ☐ 1 mate ☐ 4 mates
☐ 2 mates ☐ 5 mates
☐ 3 mates



- ☐ 1 mate ☐ 4 mates
☐ 2 mates ☐ 5 mates
☐ 3 mates



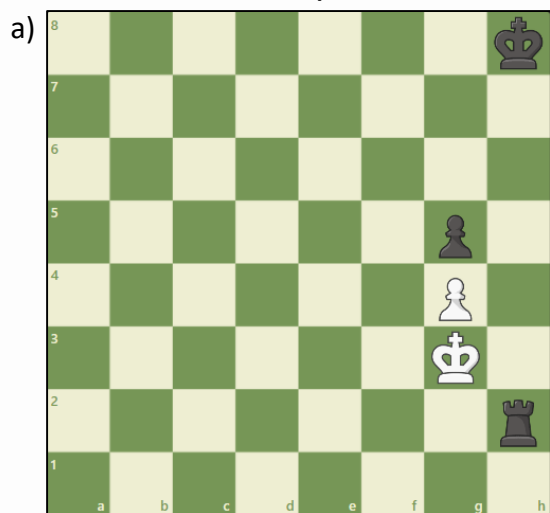
- ☐ 1 mate ☐ 4 mates
☐ 2 mates ☐ 5 mates
☐ 3 mates



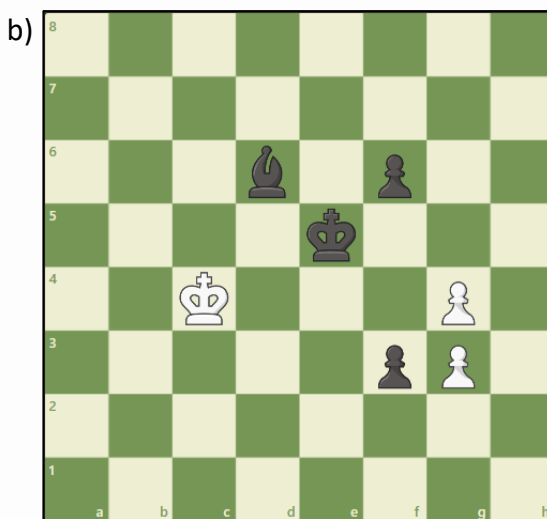
- ☐ 1 mate ☐ 4 mates
☐ 2 mates ☐ 5 mates
☐ 3 mates

- 2 Xequete mate com a Dama. Marque um x em todos os quadrados onde seja possível colocar a dama com o objetivo de finalizar a partida, ou seja, dar xeque mate.

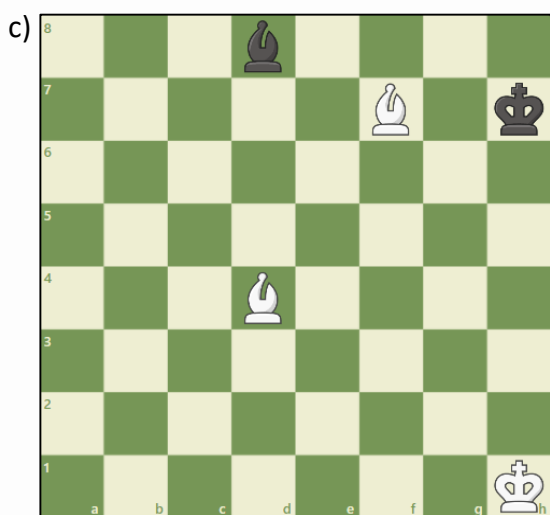
Mate das pretas



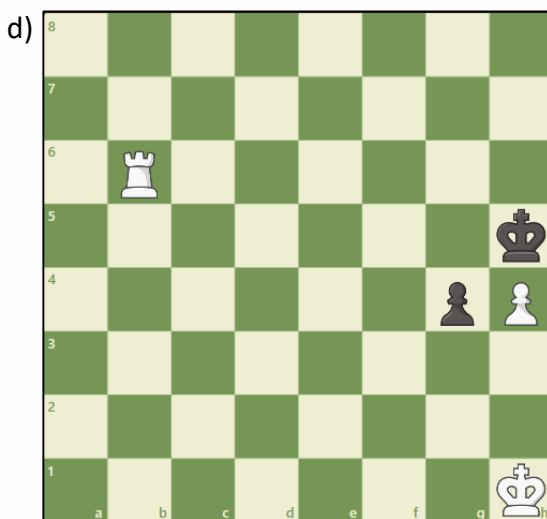
Mate das brancas



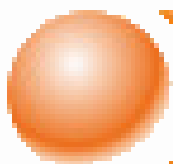
Mate das brancas



Mate das brancas



É HORA DE
JOGAR

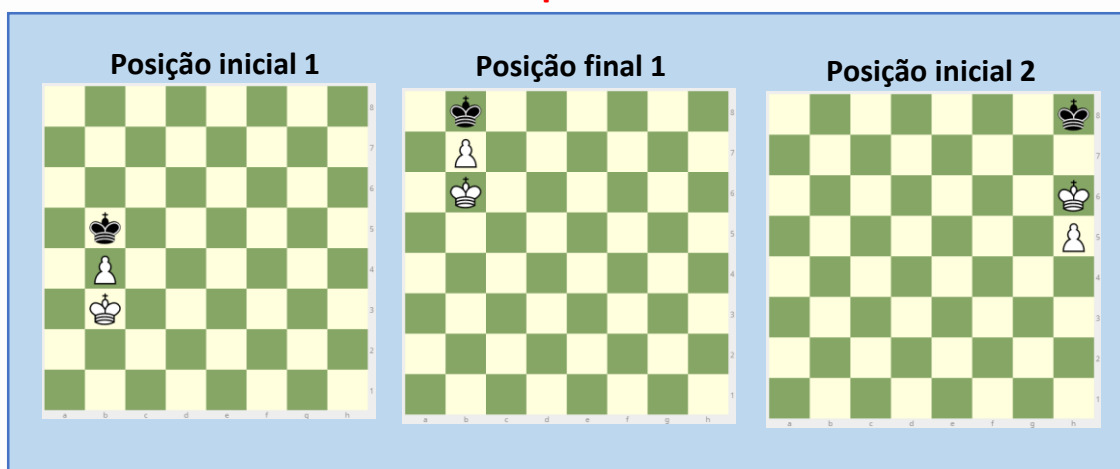


FINAIS BÁSICOS DE PEÕES

Agora, estudaremos alguns finais básicos de Rei e peão contra Rei. O primeiro princípio deve ser este: se o Rei defensor está diretamente em frente ao peão, o final resulta num empate (por afogamento: veja a **posição final 1** no diagrama logo abaixo) e isso vale para qualquer peão (de a até h).

No **exemplo 1 (posição inicial 1 e 2)**, o Rei escuro deve efetuar lances que impeçam o Rei claro de ganhar a defesa da linha em frente ao seu peão.

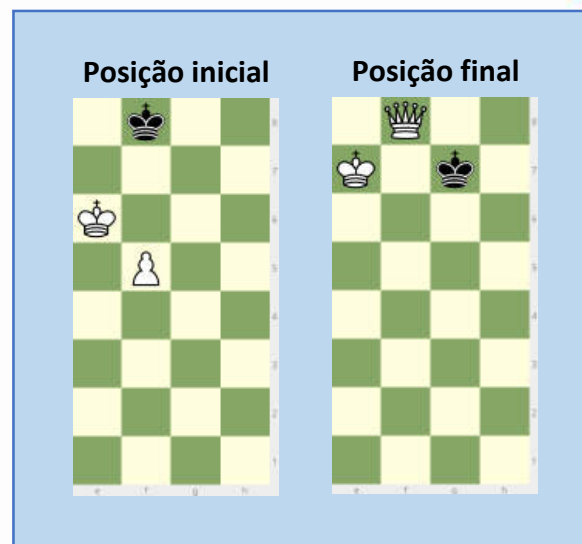
exemplo 1



Para isso ele deve jogar os lances de acordo com as posições que surgem:

- Se o Rei claro estiver na casa atrás do seu peão, o Rei escuro deve voltar 1 casa para trás na mesma coluna.
- Se o Rei claro estiver na diagonal esquerda ou direita de seu peão, tentando ganhar a linha do mesmo, o Rei escuro deve impedir fazendo a oposição, praticamente “imita” a direção do Rei claro impedindo que ele ganhe a linha desejada.

No **exemplo 2**, o lance Rf6 faz com que as brancas tenham a vitória, pois o Rei claro ganha a oposição e isso faz com que o Rei escuro deixe de dominar a coluna da direita ou da esquerda. Logo o Rei claro consegue proteger as três casas que o seu peão precisa passar antes de ser promovido. Mas se no 1º lance, o peão claro tivesse se movimentado para frente, jogando f6, a partida estaria empatada, pois o resultado final seria afogamento.



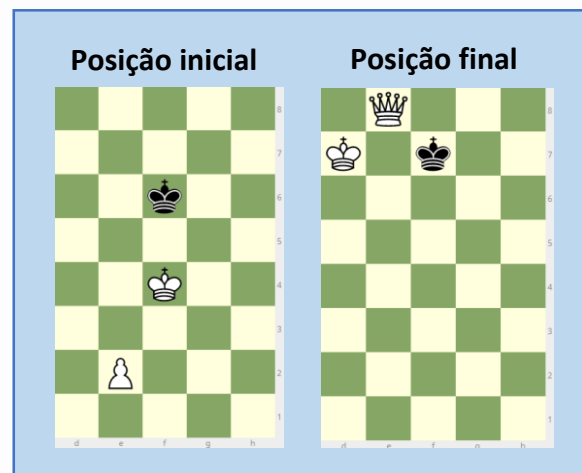
exemplo 2

Quando o peão é coroado a Dama, ainda precisa terminar a partida aplicando o final de Rei e Dama VS Rei, viu como é importante gravar vários finais de partida?

No **exemplo 3**, você deverá movimentar o Rei claro de modo que ele abra caminho para o seu peão subir até a casa de promoção e também deve manter a oposição.

Para isso, movimente o Rei claro na mesma coluna do peão, porém com uma casa de distância entre eles. Feito isso, há duas coisas a se fazer:

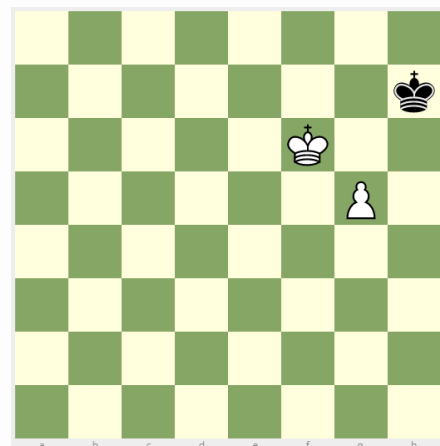
- Se o rei adversário entrar na oposição, deve subir seu peão. Quando ele sair da oposição, deve mover o rei claro na diagonal (em frente) oposta a casa de onde o Rei escuro parou.
- Caso ele desça para capturar o peão, você deve andar com o peão para a frente.
- Caso ele volte para a coluna e, você deve voltar o seu Rei claro para a coluna também, deixando uma casa de distância entre o seu peão e o seu Rei. Repita estes lances até que tenha chegado com o seu peão na casa de sua promoção.



exemplo 3

Agora, pense um pouco no diagrama ao lado, qual deve ser o lance das peças claras, para que a vitória seja das brancas? Converse com seu professor e colegas a respeito disso e juntos deem uma resposta.

Para que haja realmente um empate as pretas devem escolher o lance correto. Qual lance das pretas resultam em um empate, após brancas jogarem e6?



É HORA DE
JOGAR

REI E PEÃO VS REI

Objetivo: Praticar o final de Rei e peão VS Rei.

Jogo: Escolha um colega para jogar esses finais de partida. As peças deverão ser posicionadas conforme os diagramas abaixo. Você e seu colega devem revezar nas cores das peças.

- No diagrama 1, brancas devem jogar pela vitória (100% de chance de vencer, caso acertem todos os lances)
- No diagrama 2, pretas devem jogar pelo empate (100% de chance de empatar, caso acertem todos os lances)

Diagrama 1

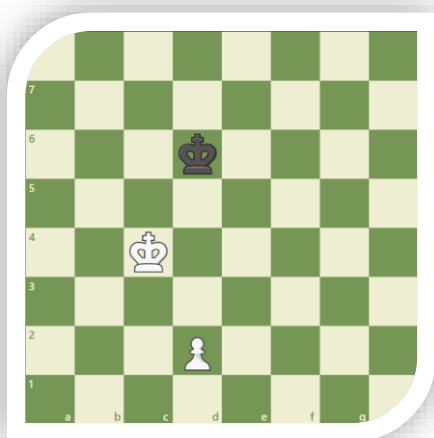


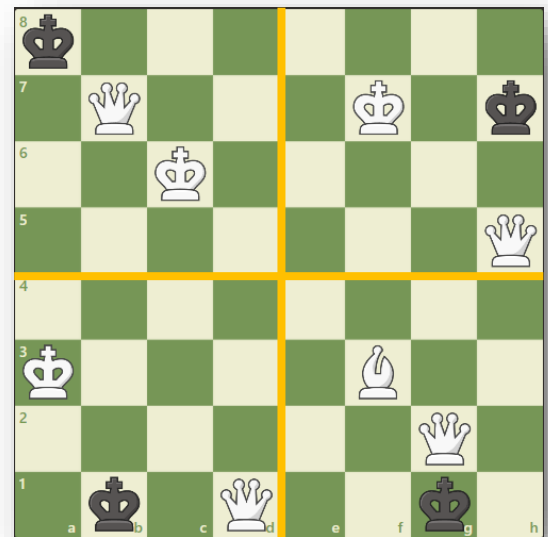
Diagrama 2



POSIÇÕES DE MATE COM A DAMA

Observe atentamente o diagrama ao lado e memorize as posições de mate que podemos construir utilizando a peça Dama. Nas quatro situações apresentadas podemos perceber que há:

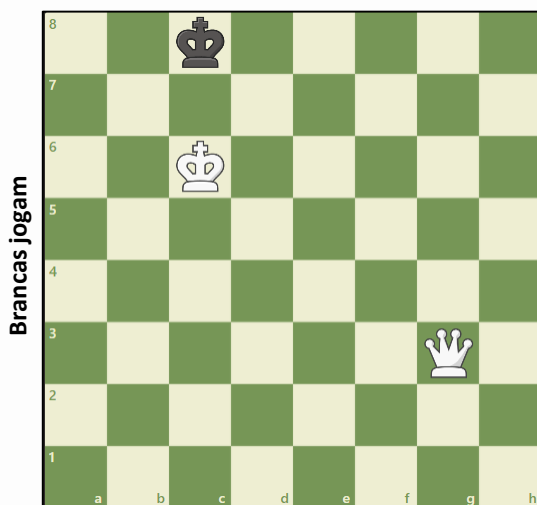
- Mate com a ideia de ajuda (a peça protege a Dama).
- Mate com a ideia de atacar as casas de fuga do rei adversário.
- Em todos os casos o rei adversário está na borda do tabuleiro (corredor da morte).



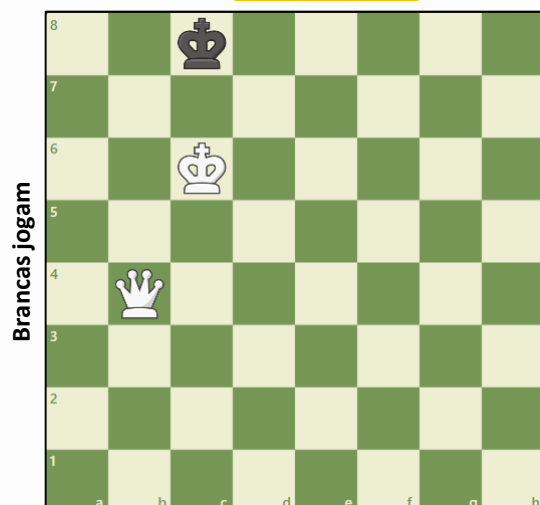
ATIVIDADE

- 1 Agora é com você. Utiliza as ideias acima e encontre o xeque-mate que pode ser aplicado no adversário e anote o lance escolhido.

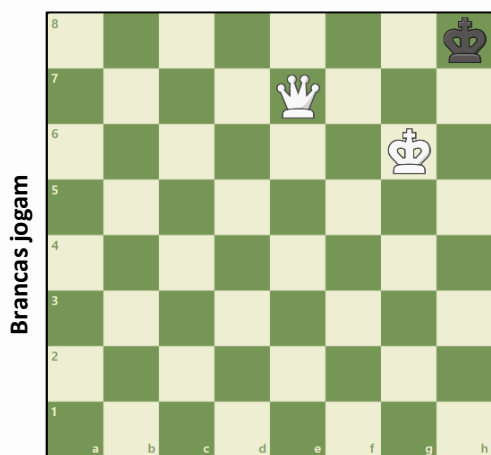
a)



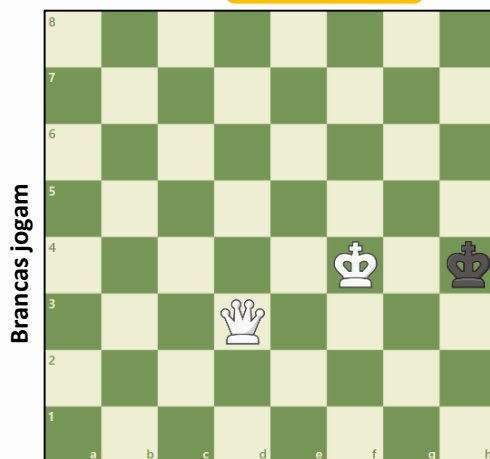
b)



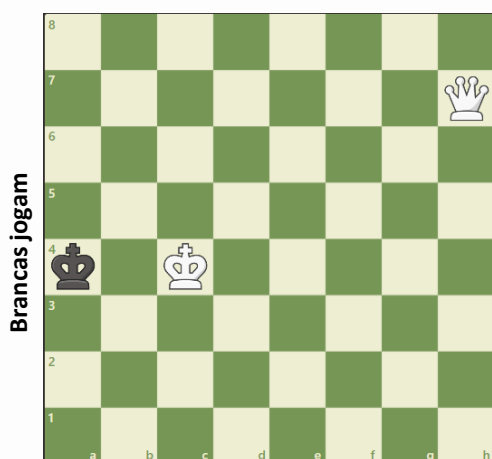
c)



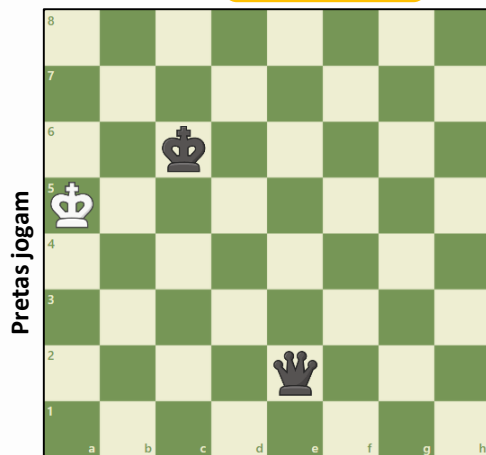
d)



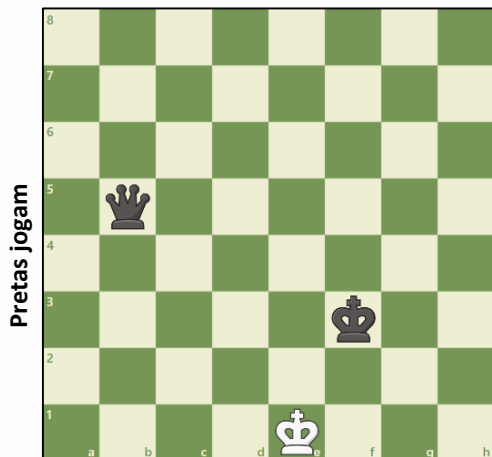
e)



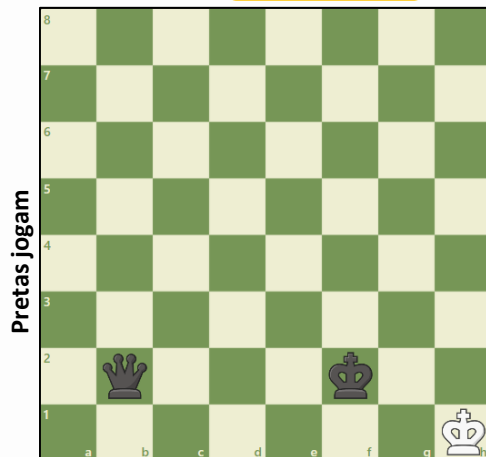
f)



g)



h)



ESTRATÉGIAS E TÁTICAS





Federação Mato-Grossense de Xadrez

FASES DO JOGO

Três partes que compõem um todo

Os enxadristas dividem o jogo de xadrez em três fases: a abertura, o meio de jogo e o final – para melhor entender as demandas de cada uma das partes, você realmente precisa entender uma partida como um todo, e não apenas de acordo com os termos de suas partes separadas. Do contrário, jogar a partida pode se parecer um pouco com comer comida chinesa com apenas um pauzinho. Eis aqui um rápido resumo do que cada fase abrange:

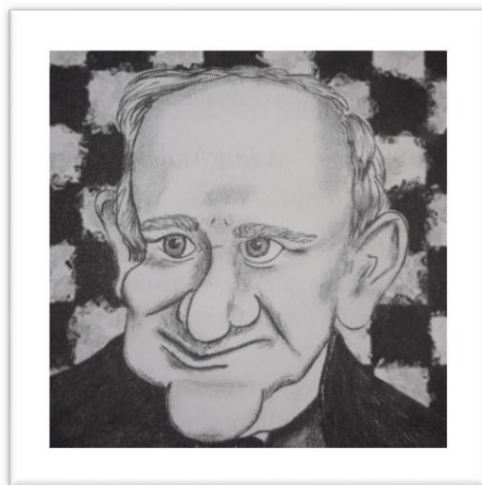
- **A abertura:** O principal objetivo dos movimentos de abertura é ativar de maneira eficaz as suas forças. O termo *desenvolvimento* refere-se a esse tipo de ativação.
- **O meio de jogo:** Esta fase é onde os exércitos oponentes entram em conflito com mais frequência. Os termos *táticas* e *combinações* são frequentemente usados para descrever esses conflitos.
- **O final:** Nessa fase, as forças foram altamente reduzidas em número, mas o xeque-mate ainda não foi dado.



Analisar uma partida de xadrez realizada por grandes mestres, nos ajuda a compreender essas três fases de um modo bem completo. Daqui pra frente incluiremos em nossos estudos análises de partidas com o objetivo de compreender temas estratégicos, como por exemplo, controle do centro, desenvolvimento, estrutura de peões e casas fracas, vantagem posicional e material. Abordaremos tanto a ideia de estratégia (planos) quanto a sua execução (tática) e também estudaremos aberturas, defesas e finais.

Lembra da história de xadrez que estudamos no início deste ano: Você lembra quem foi Adolf Anderssen?.....

- Ele nasceu em Breslau, Alemanha, em 1818. Estudou matemática e filosofia.
- A primeira vez que atraiu sua atenção para o mundo do xadrez, foi quando publicou alguns problemas de xadrez em 1842.
- Em 1846 se tornou editor.
- Em 1851, alcançou o primeiro posto internacional de Londres.
- Em 1858, foi derrotado pelo norte-americano Paul Morphy, em Paris: de 11 partidas Andersen ganhou 2, empatou 2 e perdeu 7.
- Três anos depois, em Londres no ano de 1862, Anderssen ganhou um evento internacional jogado pelo sistema schuring (todos contra todos), De 13 pontos possíveis fez 12.
- Em 1877, venceu o famoso torneio de Baden-Baden.



PARTIDA DE HOJE

Adolf Anderssen versus
Lionel Kieseritzky: A
Partida Imortal
Londres, 1851

Reproduza os lances a seguir juntamente com seu professor.

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	e4	e5
2	f4	exf4
3	Bc4	Dh4+
4	Rf1	b5
5	Bxb5	Cf6
6	Cf3	Dh6
7	d3	Ch5
8	Ch4	Dg5

Posição inicial



LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
9	Cf5	c6
10	g4	Cf6
11	Tg1	cxb5
12	h4	Dg6
13	h5	Dg5
14	Df3	Cg8
15	Bxf4	Df6
16	Cc3	Bc5
17	Cd5	Dxb2
18	Bd6	Bxg1
19	e5	Dxa1+
20	Re2	Ca6
21	Cxg7+	Rd8
22	Df6+	Cxf6

O diagrama abaixo está demonstrando como Anderssen construiu uma posição de mate jogando contra Lionel. O lance 23 não foi colocado na tabela, porém é o lance do mate. Você consegue encontrá-lo?

Posição final (do lance 1 ao 22)



Com a ajuda de seu professor, escreva o nome dos termos teóricos ou estratégicos que você reconheceu durante a partida de xadrez realizada pelos jogadores Adolf Anderssen e Lionel Kieseritzky

.....

.....



A PARTIDA



É HORA DE
JOGAR

PEÇAS ATIVAS

Uma peça ativa tem potencial para fazer muitos lances. No início das partidas, a maioria das peças não consegue se mover e cada um dos cavalos só pode se mover para duas casas. A melhor maneira de ativar as peças é movê-las em direção ao centro do tabuleiro.

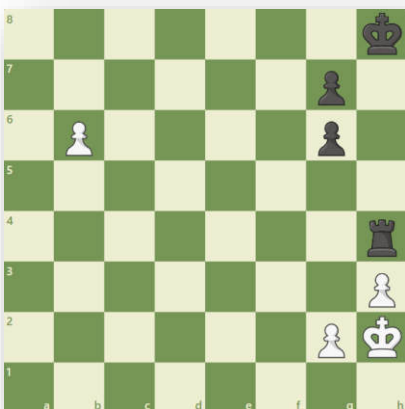


No tabuleiro ao lado podemos dizer que o bispo é uma peça inativa. Que lance podemos fazer para torna-lo ativo? (brancas jogam)

.....

No tabuleiro ao lado você deve procurar restringir a mobilidade das peças adversárias (tornando-as inativas). Que lance podemos fazer para que isso ocorra? (pretas jogam)

.....



No tabuleiro ao lado você deve procurar restringir a mobilidade das peças adversárias (tornando-as inativas). Que lance podemos fazer para que isso ocorra? (brancas jogam)

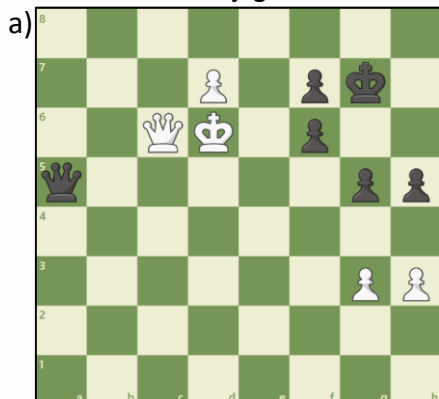
.....



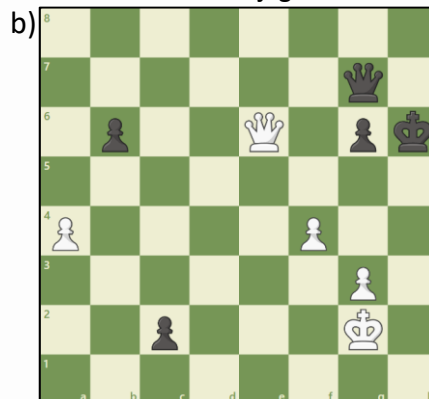
ATIVIDADE

- 1 Uma das peças do seu oponente está ativa ou está ameaçando se tornar ativa. Sendo assim, você deve restringir sua atividade, escolhendo a melhor jogada em cada situação. Responda utilizando notação algébrica.

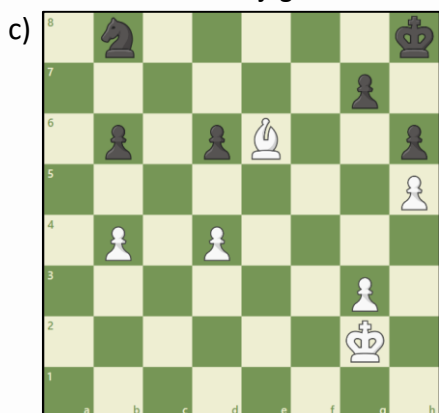
Pretas jogam



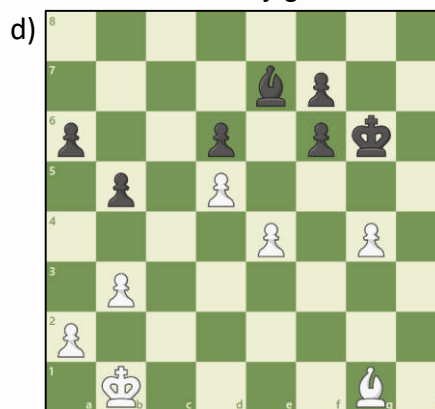
Branças jogam



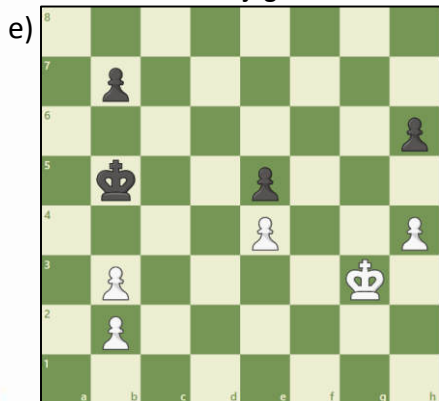
Branças jogam



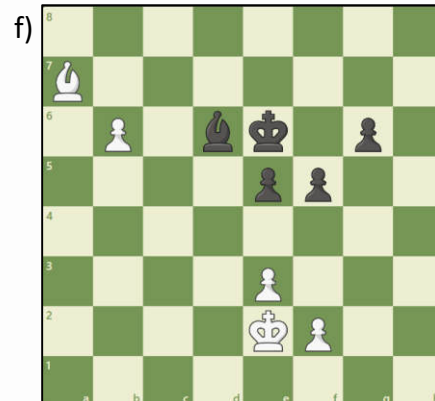
Branças jogam



Pretas jogam



Pretas jogam





É HORA DE PESQUISAR

Faça uma pesquisa com o objetivo de encontrar uma das grandes partidas realizadas por um mestre de sua preferência e registre os lances no espaço abaixo. Após isso, reproduza a partida pesquisada num tabuleiro juntamente com seu colega.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



É HORA DE JOGAR

Objetivo: Praticar finais de partida.

Jogo: Conclua o jogo dessa posição. Brancas vencem se encontrarem os melhores lances da partida. Dica: Utilize a ideia de restringir a mobilidade da peça adversária.

FINALIZE A POSIÇÃO



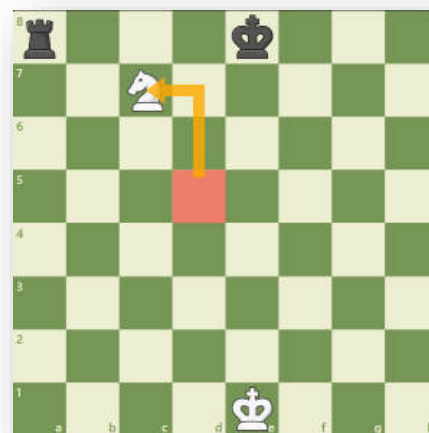
TÁTICAS

Uma *tática* é um movimento ou uma série de movimentos aplicados para trazer benefícios rapidamente, e isso geralmente leva a uma vantagem material. Assim, estudar os tipos básicos de táticas pode levar a uma melhora imediata em seus resultados nas partidas. É claro que você não encontrará um atalho para dominar o xadrez, mas, ao se tornar um forte tático, você pode embolsar muitos pontos no caminho.

Mas atenção! Não faça um movimento esperando que seu oponente não verá sua ameaça. Em vez disso, atenha-se aos princípios básicos do jogo. Muito importante é desenvolver rapidamente *todas as peças*. O jogador que terminar o seu desenvolvimento primeiro ganhará a iniciativa e dará importante passo para a vitória.

ATAQUE DUPLO OU GARFO

“Ataque duplo” é a denominação dada a um ataque a duas peças adversárias por uma peça de menor valor. No diagrama a seguir o cavalo branco ataca ao mesmo tempo o rei e a torre. Quando o ataque duplo envolve o rei, como nesta situação, a perda material é inevitável uma vez que o jogador é obrigado a proteger seu rei.



XEQUE DESCOBERTO

O “xeque descoberto” ou “ataque descoberto” é outra forma de ataque duplo. Na posição do diagrama abaixo, a torre ameaça indiretamente o rei preto. Após a retirada do bispo para a casa d5, o rei ficará em xeque pela torre e será obrigado a sair do raio de ação da torre, perdendo assim a dama de a1.

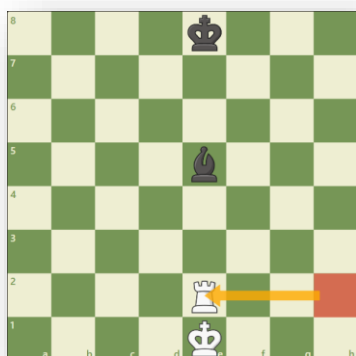


CRAVADA

Uma peça está “cravada” quando não pode ser movimentada, pois deixaria uma peça de maior valor desprotegida. Existem dois tipos de cravada:

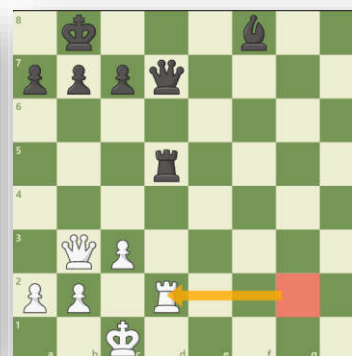
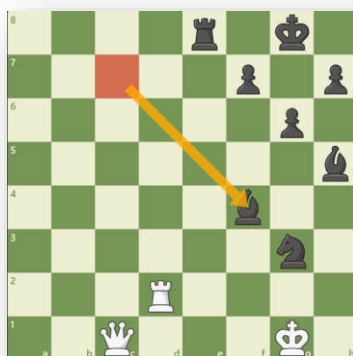
Cravada Absoluta

É quando o rei está atrás da peça cravada.



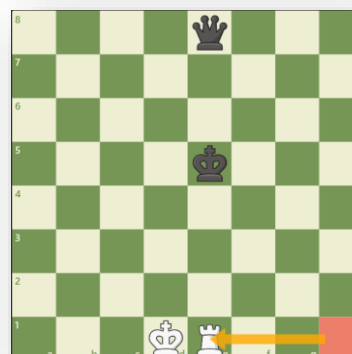
Cravada Relativa

É quando outra peça, exceto o rei, encontra-se atrás da peça cravada. A peça atrás da peça cravada tem maior valor que a peça cravada.



RAIO X

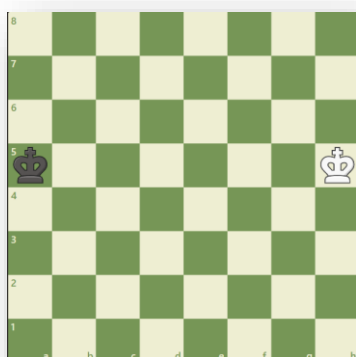
O “Raio X” nada mais é do que uma cravada ao inverso. Na cravada, uma peça ameaça duas peças inimigas ao longo de uma linha ou coluna em que exerce sua influência, e a peça inimiga de menor valor serve de escudo para a mais valiosa. No raio X, a peça de maior valor está diretamente ameaçada. Deve-se retirá-la deixando a peça de menor valor exposta à captura.



CRIANDO POSIÇÕES TÁTICAS

É fácil aplicar os golpes táticos durante uma partida de xadrez quando os conhecemos. Porém, na maioria das vezes deveremos construir essas posições (elas não aparecem prontas). Utilize as peças que preferir para que no tabuleiro ao lado tenhamos uma posição para a aplicação de um golpe tático.

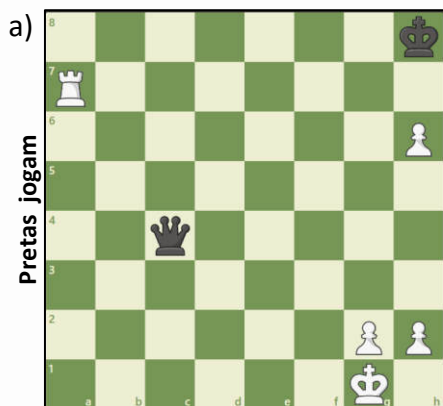
Isso que você acabou de fazer, planejar a construção de uma posição para o tático, fez com que você utilizasse a ideia de estratégia (plano) e quando esse plano dá certo, é que então ocorre a tática.



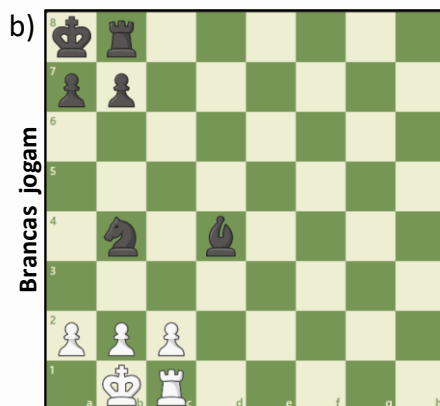


ATIVIDADE

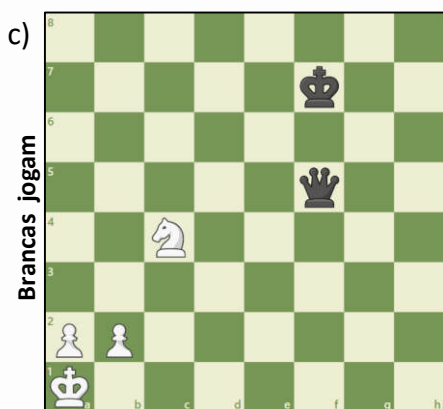
- 1 Em cada diagrama abaixo é possível aplicar um golpe tático estudado. Encontre-o, classifique-o e anote o lance utilizando notação algébrica.



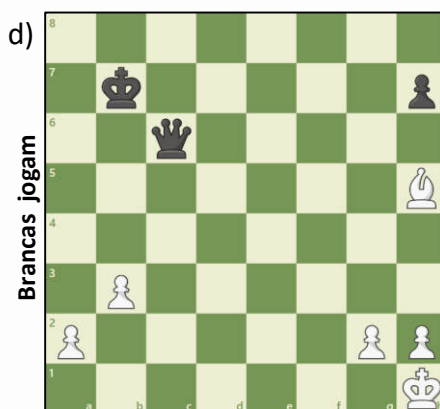
.....



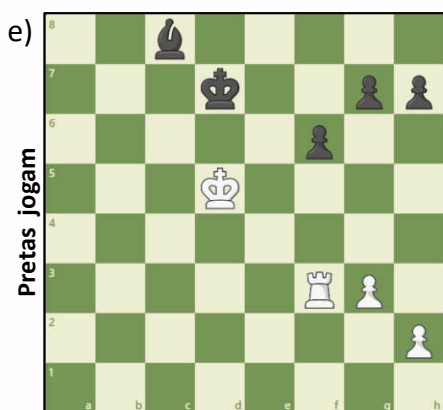
.....



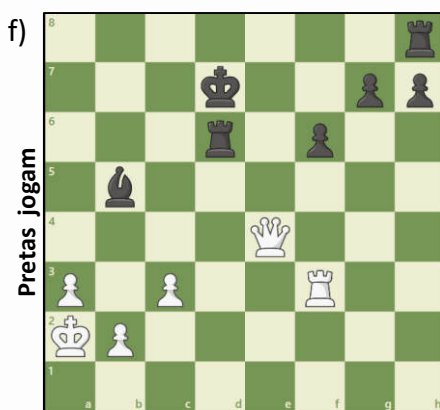
.....



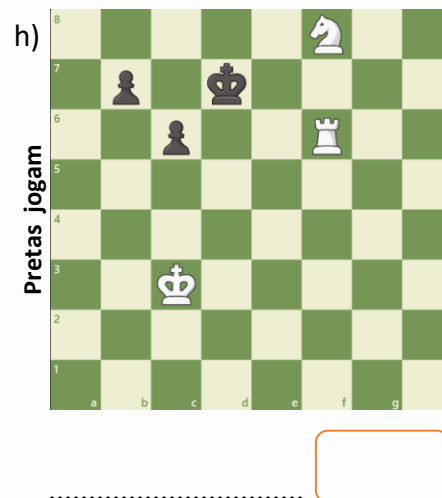
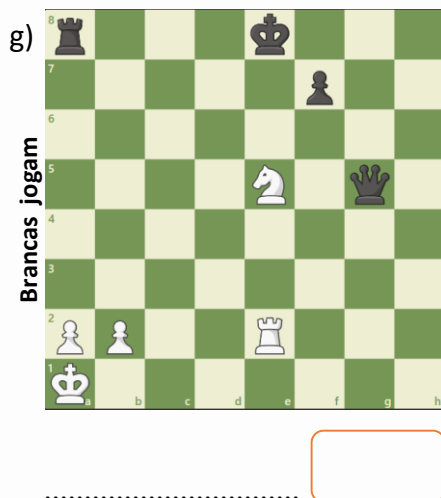
.....



.....



.....



É HORA DE JOGAR

Conclua o jogo desta posição.
 Brancas vencem se encontrarem os
 melhores lances em cada jogada. Cada
 jogador deverá jogar a posição por 3
 vezes com cada cor de peça.

FINALIZE A POSIÇÃO



VANTAGEM MATERIAL

Em capítulos anteriores você estudou que a vantagem material ocorre quando obtemos pontos (em peças) levando em consideração os pontos de cada peça. Você lembra quantos pontos cada peça vale? Então complete: Dama =; Torre =; Bispo =; Cavalo =; e Peão = A vantagem material pode ocorrer de 3 maneiras. Veja nos diagramas abaixo:

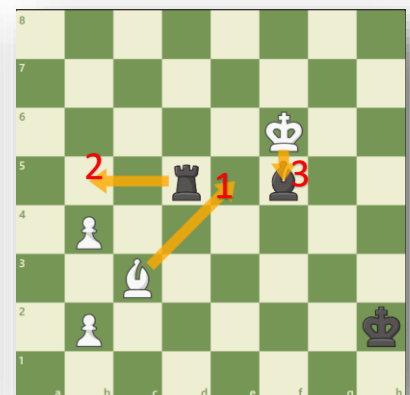
Capturar uma peça “solta” ou seja desprotegida



Capturar uma peça que vale mais que o capturante



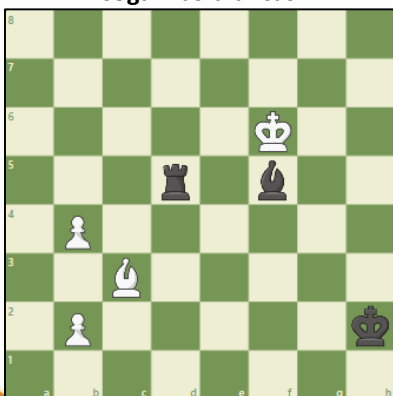
Realizar uma sequência de lances que darão vantagem



OBTENHA VANTAGEM MATERIAL

Faça uma análise dos tabuleiros abaixo e juntamente com seu professor indique as jogadas que farão com que o jogador obtenha vantagem material. Anote todas as jogadas.

Jogam as brancas



Jogam as brancas





ATIVIDADE

- 1 Neste exercício, dê uma boa olhada no que está acontecendo e ganhe material em dois lances. Faça a notação dos lances encontrados utilizando notação algébrica.

a) Jogam as brancas



b) Jogam as brancas



c) Jogam as brancas



d) Jogam as brancas



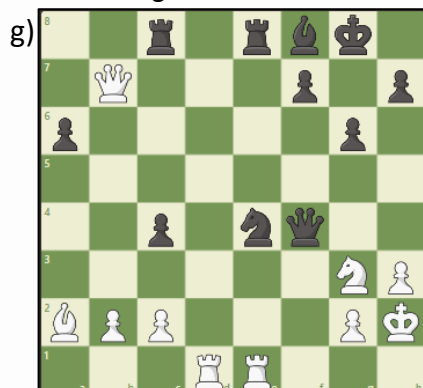
e) Jogam as brancas



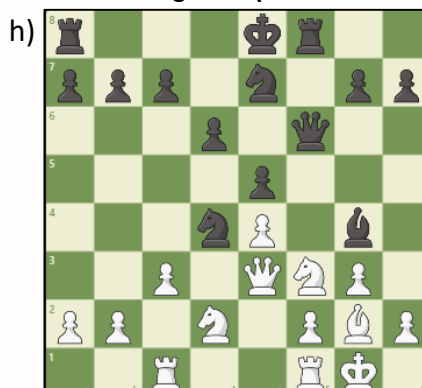
f) Jogam as brancas



Jogam as brancas



Jogam as pretas





É HORA DE JOGAR

Conclua o jogo desta posição.

Branças vencem se encontrarem os melhores lances em cada jogada. Cada jogador deverá jogar a posição por 3 vezes com cada cor de peça.

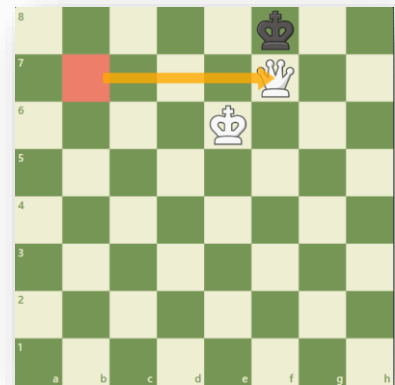
FINALIZE A POSIÇÃO



MATE EM 1

O *xequê-mate* ocorre quando um rei está em xeque e não consegue escapar, portanto, ele sinaliza o fim de jogo. O xequê-mate pode ocorrer a qualquer momento, com qualquer número de peças no tabuleiro, mas é bom se tornar proficiente em dar um xequê-mate com quanto menos peças for possível. Observe o diagrama abaixo para ver um exemplo de xequê-mate: O rei preto foi inicialmente colocado em xeque quando a rainha branca se moveu para f7 para atacá-lo (1. Df7#). Mas o rei preto não tem mais movimentos legais:

- Ele não pode capturar a rainha, pois o rei branco está protegendo-a.
- Ele não tem nenhuma outra peça preta para bloquear o xeque.
- Ele não pode fugir do xeque até uma casa que também não esteja sendo atacada.



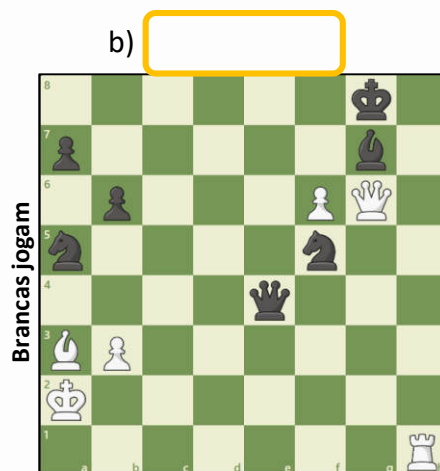
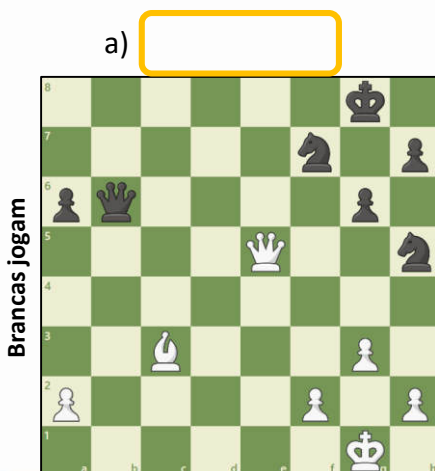
Portanto, o preto está em xequê-mate, e o branco grita vitória!. Lembre-se do velho ditado,

“É melhor dar o xequê-mate do que recebê-lo!”

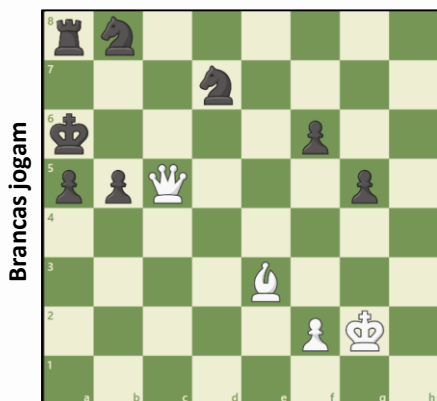


ATIVIDADE

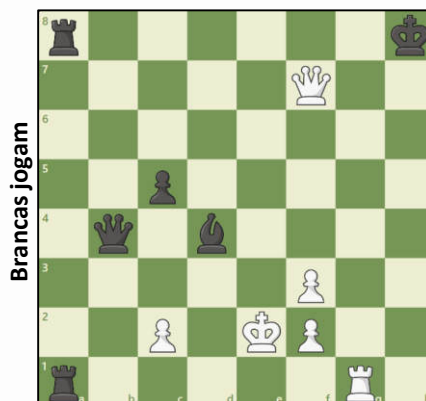
- 1 Em todos os tabuleiros, encontre o xequê-mate a ser realizado com apenas uma jogada. Não se esqueça de utilizar a notação algébrica para responder.



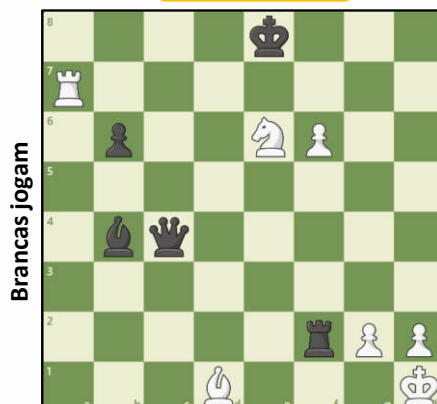
c)



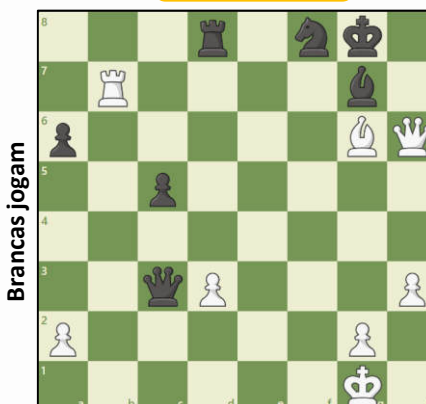
d)



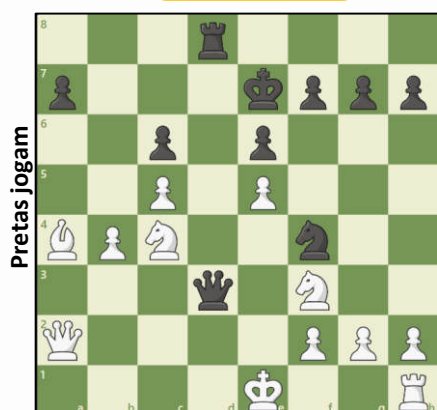
e)



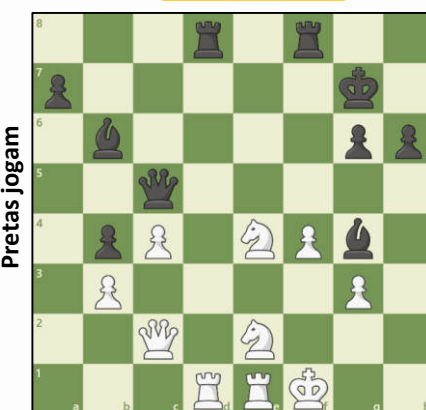
f)



g)



h)



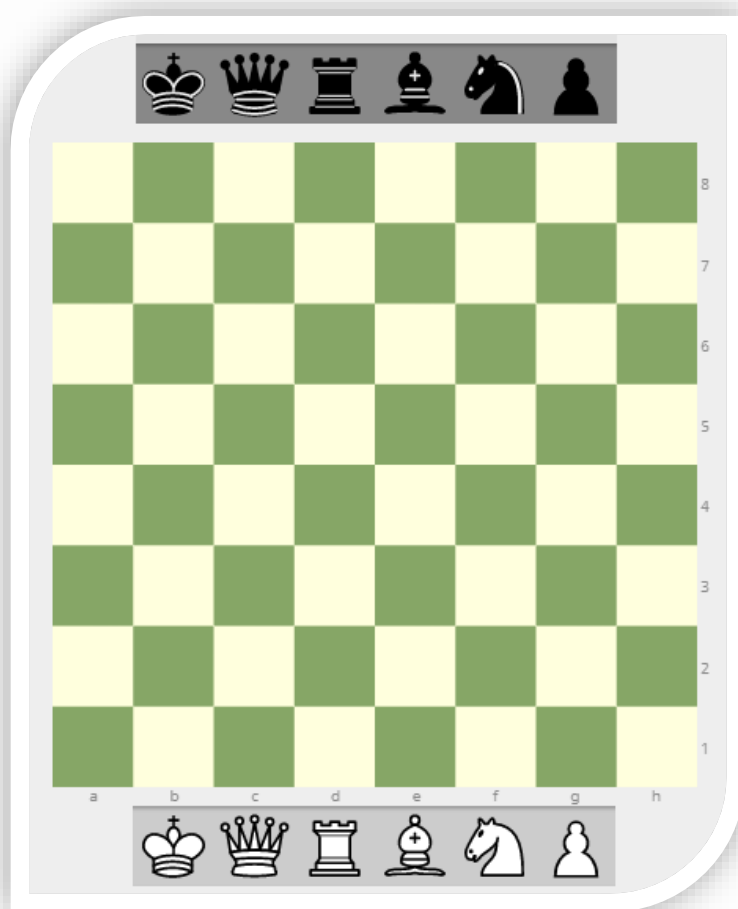


É HORA DE JOGAR

PEÇAS SEGURAS

Objetivo: Resolver problemas.

Jogo: Coloque a primeira peça no tabuleiro (brancas começam). Então seu oponente coloca a mesma peça no quadro. Coloque todas as peças destacadas de forma segura no tabuleiro, sem atacar ou ser atacado.



MATE EM 2

A resolução de problemas pode ser definida como a capacidade de encontrar uma ou mais soluções para uma problemática, seja ela complicada ou simples. É uma habilidade de extrema importância, pois envolve diversas outras, como trabalho em equipe, criatividade, persistência e resiliência. Para solucionar um problema, é necessário primeiramente:

- Fazer um diagnóstico da situação, refletir sobre possíveis soluções.
- Buscar vantagens e desvantagens e prever consequências de sua implementação, visando sempre ao melhor resultado.
- Treinar a habilidade para ver o todo, raciocínio complexo e dedicação.

No tabuleiro ao lado brancas podem aplicar xeque-mate nas pretas utilizando 2 jogadas. Por esse motivo o capítulo de hoje recebe o nome de “mate em 2”. Para resolver o problema proposto pelo diagrama ao lado da maneira correta, você deve anotar 3 jogadas: (resolva juntamente com seu professor).

O ataque:

A defesa:

O ataque final:

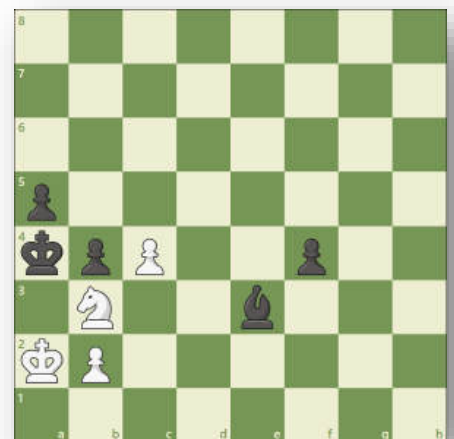
Agora é sua vez de tentar!

O ataque:

A defesa:

O ataque final:

Brancas jogam



Brancas jogam



ATIVIDADE

- 1 Continue resolvendo os diagramas abaixo utilizando apenas duas jogadas. Anote os três lances (incluindo o de defesa) utilizando a notação algébrica.

a) Pretas jogam

b) Pretas jogam

c) Brancas jogam

d) Brancas jogam

e) Brancas jogam

f) Brancas jogam

INÍCIOS DE PARTIDA





Federação Mato-Grossense de Xadrez

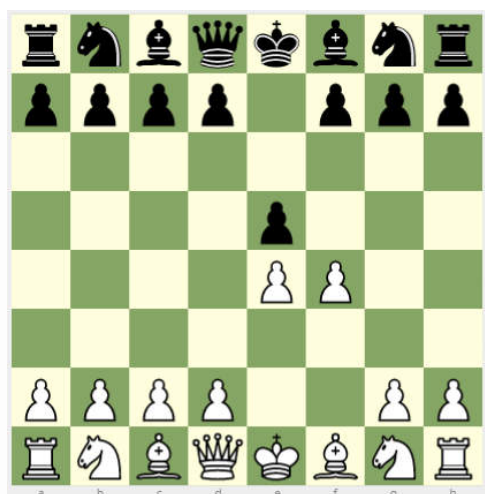
GAMBITOS

Gambito do Rei

Gambito do Rei é uma abertura de xadrez que se caracteriza pelos movimentos (em notação algébrica) mostrados na planilha abaixo: o movimento caracteriza-se pela oferta (entrega) do peão em f4 ao adversário. As brancas oferecem esse peão em troca do domínio e da iniciativa de jogo. Após a oferta de peão vamos estudar algumas variantes existentes para esta abertura.

Gambito de Rei

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	e4	e5
2	f4	

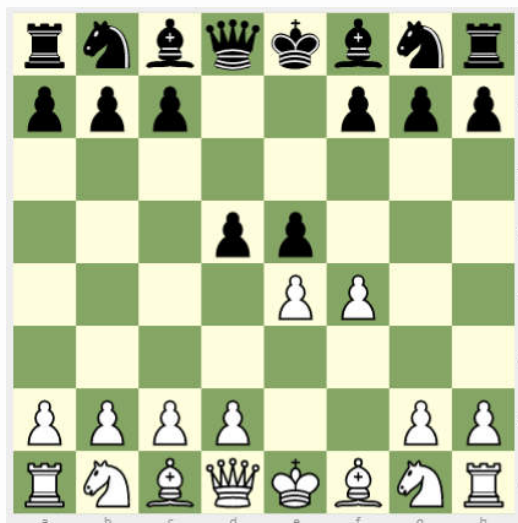


Gambito de Rei aceito

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	e4	e5
2	f4	exf4

contragambito Falkbeer.

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	e4	e5
2	f4	d5



Gambito de Rei aceito - cavalo

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	e4	e5
2	f4	exf4
3	Cc3	

Gambito de Rei aceito - bispo

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	e4	e5
2	f4	exf4
3	Bf4	





Bobby Fischer e o gambito do rei

Em 1960, Bobby Fischer produziu um artigo em que demonstrava como bater o gambito do rei. Suas análises foram publicadas na American Chess Quarterly e deram nome à defesa Fischer. A discussão em torno do gambito do rei é antiga. Favorita dos gênios da combinação no século XIX, na era moderna o romantismo do gambito do rei não é visto propriamente como uma virtude. O dogmático Tarrasch chegou a afirmar que 2.f4 seria um “erro decisivo” – o que não impediu que grandes jogadores o adotassem, inclusive campeões mundiais. No torneio de Mar del Plata, em 1960, Fischer sofreu sua única derrota ao enfrentar o gambito do rei de Boris Spassky. O episódio o motivou a escrever um artigo, intitulado “A bust to the kings gambit”, em que o futuro campeão mundial trata de provar o que Tarrasch afirmara anos antes. Mais de 50 anos depois, a verdade é que o gambito do rei continua sendo muito popular nos clubes e eventualmente aparece nas mãos de mestres como Hikaru Nakamura e até do atual campeão mundial Magnus Carlsen, que o empregou para vencer Wang Yue em 2010. Você pode conferir o artigo em

<https://xadrezdobrasil.files.wordpress.com/2014/12/bobby-fischer-a-bust-to-the-kings-gambit1.pdf>



Spassky VS Fischer

Gambito da Dama

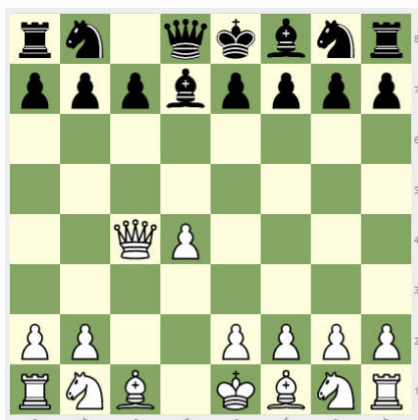
O Gambito da Dama é uma abertura de xadrez do grupo das aberturas do peão da dama caracterizada pelos movimentos:

Gambito da Dama

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	d4	d5
2	c4	



As principais variantes são Gambito de Dama recusado (pretas não capturam o peão) e o gambito de Dama aceito (pretas capturam o peão).



Gambito de Dama aceito 1

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	d4	d5
2	c4	dxc4
3	Da4+	(Bd7)
4	Dxc4	

jogada aleatória

Gambito de Dama aceito 2

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	d4	d5
2	c4	e6 ou c6



HORA DE
PRATICAR!

ANÁLISE DE PARTIDA

Vamos conhecer um pouco mais sobre a biografia desse grande enxadrista e analisar uma de suas partidas ocorrida no ano de 1855.

- Em 1850, com 12 anos de idade, ganhou três partidas contra o mestre húngaro Johann Lowenthal, que estava de passagem por New Orleans.
- Formou-se em direito aos 19 anos, jovem demais para exercer tal profissão, decidiu então dedicar-se ao xadrez.
- Aos 20 anos se tornou o 1º campeão dos EUA, em 1857.
- Morphy decide então viajar para a Europa, onde encontra e vence todos os grandes jogadores do Velho Continente, inclusive o vencedor do 1º grande torneio europeu, jogado em Londres no ano de 1851 e como vocês já sabem, ganhou 7 partidas contra o honorável Anderssen, empatou 2 e perdeu 2.
- Em 1858 ele retorna a Nova Iorque, mas em 1859 decide abandonar o xadrez. Sua carreira durou menos de 2 anos. “Ele revelou ao mundo uma estrondosa mistura de agressividade e precisão de cálculo.”

Reproduza os lances a seguir juntamente com seu professor.



PARTIDA DE HOJE

Alexander Meek
versus Paul Morphy
Mobile (EUA), 1855

LANÇES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	e4	e5
2	Cf3	Cc6
3	d4	exd4
4	Bc4	Bc5
5	Cg5	Ch6
6	Cxf7	Cxf7
7	Bxf7+	Rxf7
8	Dh5+	g6
9	Dxc5	d6
10	Db5	Te8
11	Db3+	d5
12	f3	Ca5
13	Dd3	dxe4
14	fxe4	Dh4+
15	g3	Txe4+
16	Rf2	De7
17	Cd2	Te3
18	Db5	c6!
19	Df1	Bh3
20	Dd1	Tf8
21	Cf3	Re8

Posição inicial



Posição final (do lance 1 ao 21)



O digrama acima está demonstrando como Morphy construiu uma posição de mate jogando contra Alexander. No lance 21 Alexander abandonou a partida pois percebeu que não havia mais como se defender contra os futuros ataques das pretas, você consegue encontrar os lances vitoriosos? Anote-os.



Que sem a existência e criação do sistema de notação algébrico não seria possível estudar as partidas dos grandes mestres: Essa partida que acabamos de analisar, ocorreu no século XIX, hoje estamos no século XXI, e ainda assim, partidas antigas como estas e muitas outras, são estudadas pelos enxadristas que desejam evoluir o seu jogo, pois são partidas ricas em estratégias e táticas que podemos visualizar e aplicar em nosso jogo.



A PARTIDA

Com a ajuda de seu professor, escreva o nome dos termos teóricos ou estratégicos que você reconheceu durante a partida de xadrez realizada pelos jogadores Meek e Morphy:

.....

.....

.....



É HORA DE PESQUISAR

Pesquise uma partida que foi realizada no século XIX e escreva-a nas linhas abaixo utilizando a notação algébrica.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DEFESAS

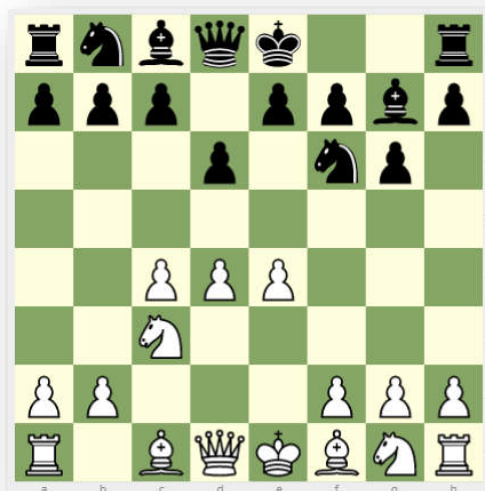
Defesa Índia do Rei

A Defesa Índia do Rei ou Defesa Indiana do Rei é uma defesa de xadrez pertencente ao grupo das Defesas Índias que ocorre após os lances 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 Bg7 4.e4 d6

Defesa Índia do Rei

LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	d4	Cf6
2	c4	g6
3	Cc3	Bg7
4	e4	d6

Posição final



Ela cede momentaneamente a ocupação do centro aos peões brancos visando um contra-ataque em momento oportuno. O condutor das pretas decide a formação da estrutura de peões que se formará no tabuleiro, podendo atacar o centro com e5 e o menos usual c5. As brancas no próximo lance decidem a variante, como :

A) Variante Clássica: 5.Cf3 ...

Uma das mais antigas e ainda hoje está entre as mais usadas entre os GMs. Apesar das diversas continuações, a mais comum às negras é o roque pequeno (0-0), com a continuação e5.

B) Variante do Fianchetto: 5.g3 ...

Variante também muito usada e sólida para as brancas, visando atuar na diagonal h1-a8 através do bispo. Variante muito usada entre os GMs também.

C) Variante Saëmisch: 5.f3 ...

Com possível ideia de roque grande das brancas e proteção às casas e4 e g4 , esta última, casa que o cavalo pode ocupar, atacando o Bispo que possivelmente se desenvolverá a e3.

D) Variante dos Quatro Peões : 5.f4 ...

Variante agressiva que visa o avanço central e o controle das casas d5 e e5. As negras geralmente atacam o centro após 0-0 , c5 e e6. Mas, a variante com 0-0 e Ca6, com ideia de e5, tem ganhado muito espaço entre os GMs.

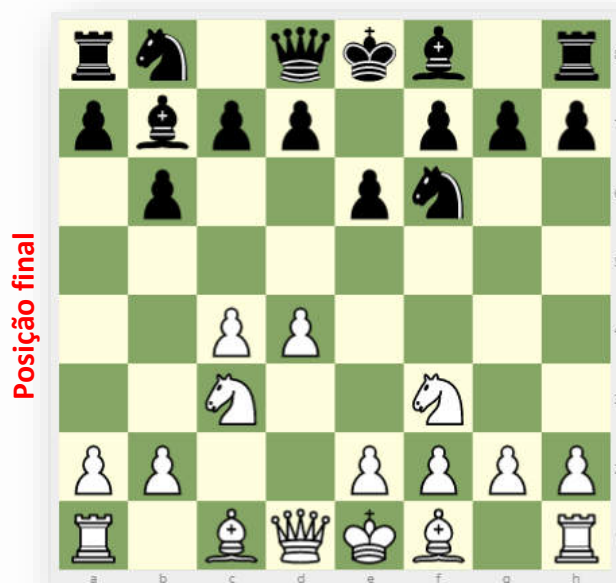
E) Sistemas :5.Bd3 ... 5.Bg5 ... 5.h3 ...

Sistemas também tem ganho muito espaço nas partidas de defesa índia do rei para fugir às variantes mais convencionais e conhecidas. Os sistemas acima são algumas ideias de variantes menos usadas e interessantes.

Defesa Índia da Dama

A Defesa Índia da Dama ou Defesa Indiana da Dama é uma defesa de xadrez pertencente ao grupo das Defesas Índias. A ideia básica é controlar a diagonal a8-h1 com o bispo da dama negro flanqueado, controlando a casa e4 e evitando a jogada e4 das brancas. Ela ocorre após os lances:

Defesa Índia Da Dama		
LANCES	PEÇAS CLARAS	PEÇAS ESCURAS
1	d4	Cf6
2	c4	e6
3	Cf3	b6
4	Cc3	Bb7



Posição final



Fique Ligado

Princípios básicos que um jogador deve saber para jogar partidas em campeonatos:

- Peça tocada, peça jogada
- Ao fazer o Roque, deve-se primeiro movimentar o Rei e depois a torre. Nunca comece o movimento pela torre, pois o roque é um lance especial do Rei
- O limite de lances para dar mate no rei, se este estiver sozinho no tabuleiro é de 50 lances, caso contrário será empate.
- 50 lances seguidos sem captura de peça ou peão resulta em empate.
- A proposta de empate deve ser feita pelo jogador antes que seu adversário faça o lance.



HORA DE PRATICAR!

Objetivo: Praticar as aberturas Gambito de Rei e Dama.

Escolha um colega para jogar uma partida de xadrez. Os dois jogadores devem iniciar com as brancas (alternando a vez de cada um) para praticar a abertura Gambito do Rei e Dama. O jogador das pretas pode aceitar ou recusar o gambito. Escreva o nome do seu colega abaixo:

.....

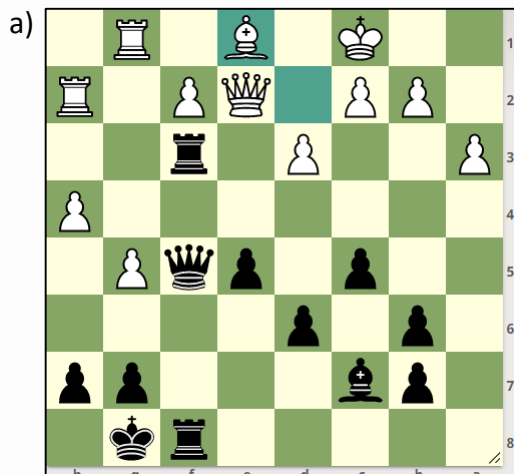
TOMADA DE DECISÕES

Durante uma partida de xadrez, estamos constantemente tomando decisões sobre, qual abertura irei utilizar, quais ataques posso construir e realizar, quais jogadas de defesa devo escolher, enfim, muitas das decisões tomadas nos levarão a ter uma consequência que pode ser boa (nos dando uma vantagem) ou ruim (trazendo uma desvantagem).

Desse modo, nesse capítulo, iremos tratar deste assunto: a tomada de decisões. Para cada diagrama abaixo você deverá encontrar a “melhor jogada”, a fim de que a consequência de sua escolha seja boa e te dê uma vantagem. Caso tenha escolhido um lance ruim, peça ajuda do seu professor, a fim de que você possa perceber onde errou, e tentar novamente escolher a jogada correta. Faça a anotação dos lances.

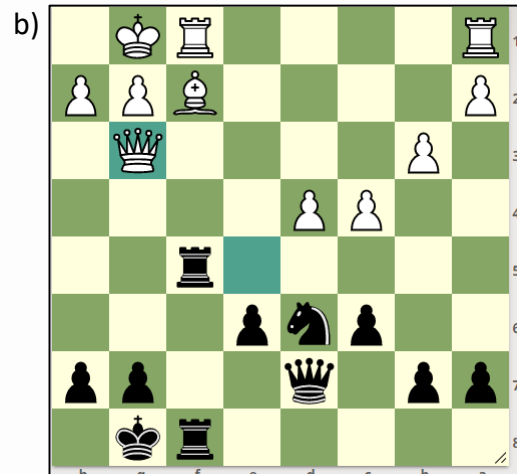
Observação: Ao escolher jogadas para o seu adversário, você deve contar com a ideia de que ele também irá optar pela “melhor jogada”, sendo assim, escolha bons lances pra você e pra ele.

Jogam as pretas

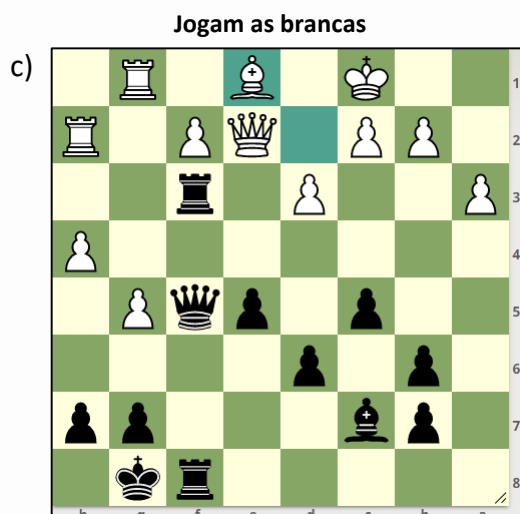


.....

Jogam as pretas



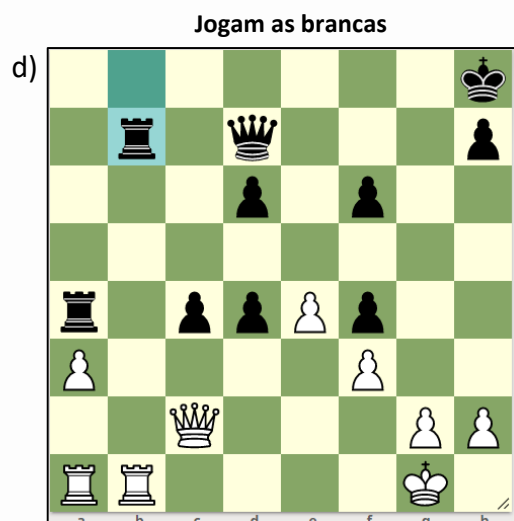
.....



.....

.....

.....

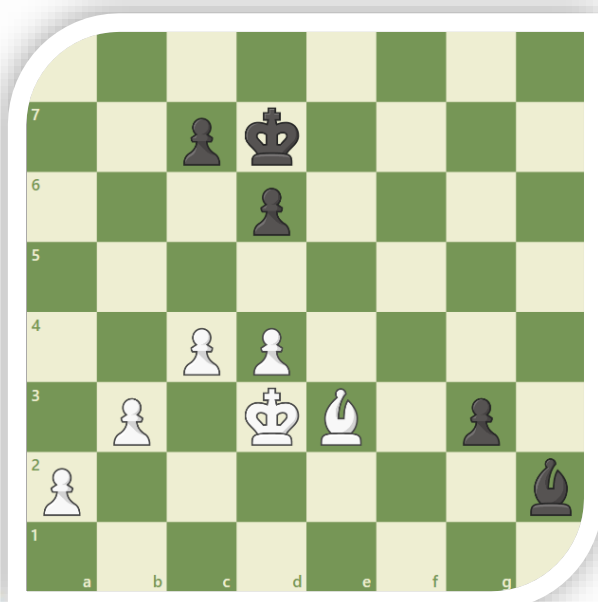


.....

.....

.....

FINALIZE A POSIÇÃO



É HORA DE JOGAR

Conclua o jogo desta posição. Brancas vencem se encontrarem os melhores lances em cada jogada. Cada jogador deverá jogar a posição por 3 vezes com cada cor de peça.

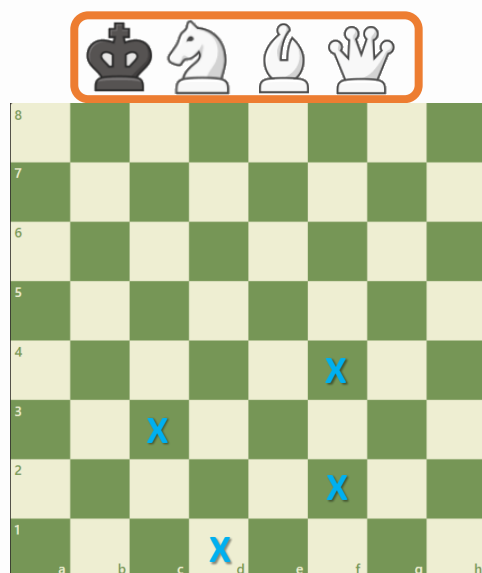
PLANOS DE MATE PARTE 3

Não se sabe se o jogo de xadrez foi inventado no Egito, na China ou na Índia, mas é fato que este jogo tem maravilhado pessoas ilustres como, coincidência ou não, o grande estrategista Napoleão Bonaparte: "No campo de batalha, ele (Napoleão) equivalia a 40 mil homens", disse seu inimigo, Duque de Wellington.

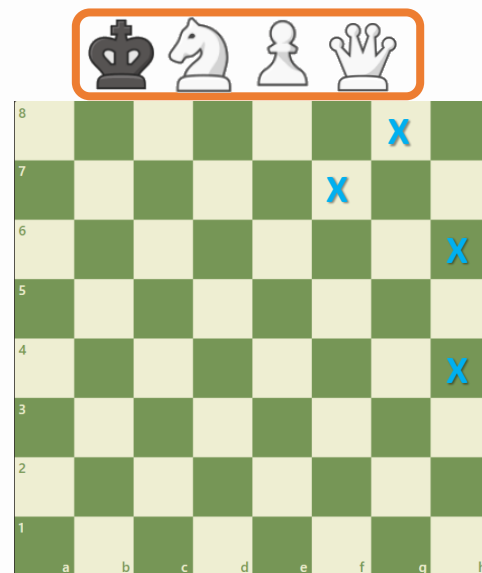
A maioria das pessoas pensa que jogar xadrez significa (apenas) calcular lances a serem seguidos. Na sua essência, jogar xadrez significa mais do que isso: é analisar a posição no tabuleiro (o "campo de batalha"), a posição do adversário ("concorrente inimigo"), a posição de todas as suas peças ("as armas") e a possibilidade de ser rendido ou de ganhar "a batalha" a qualquer momento, através de um golpe fatal (xeque mate); da análise resulta o planejamento do posicionamento "inteligente" das próprias peças no tabuleiro. Isto se chama "plano de jogo" ou "planejamento estratégico".

Pensando nisso, iremos agora realizar exercícios de planejamento, cujo objetivo é posicionar as peças em destaque, nas casas marcadas com um "x" de forma que ocorra xeque mate. Resolva os diagramas abaixo com a ajuda de seu professor.

Tabuleiro 1



Tabuleiro 2

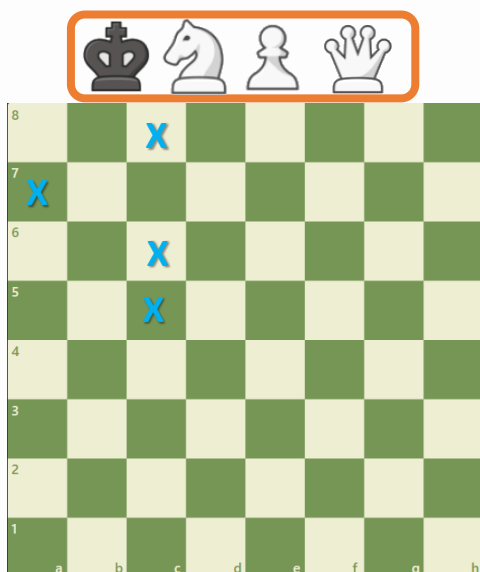




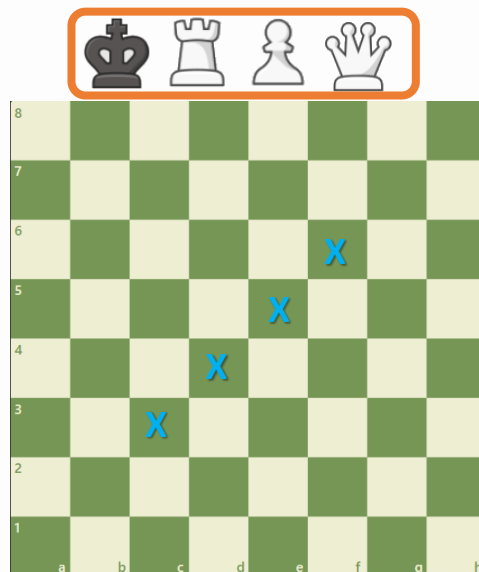
ATIVIDADE

- 1 Coloque as peças em destaque no lugar indicado no tabuleiro de xadrez, de modo que deem xeque-mate no rei adversário. Observação: Pode-se fazer o desenho da peça ou escrever sua inicial maiúscula em cima do X marcado.

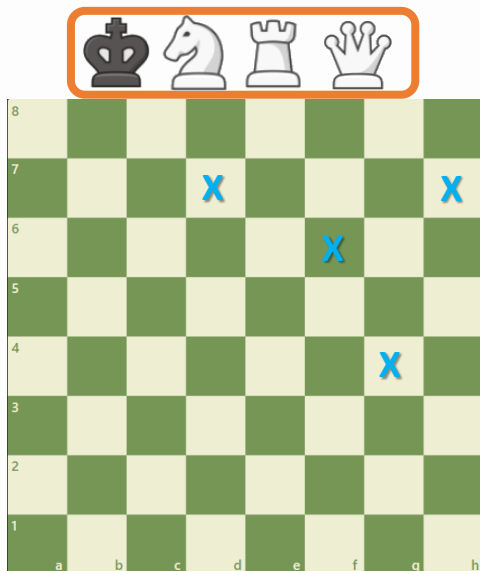
Tabuleiro 1



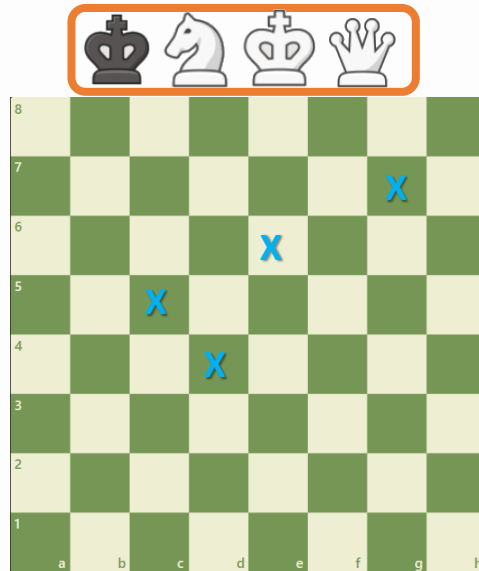
Tabuleiro 2



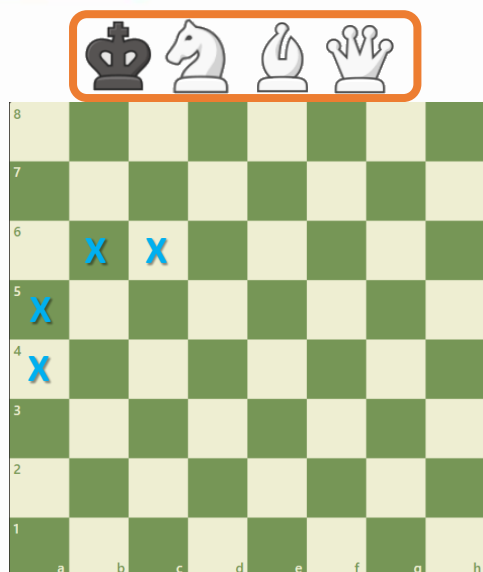
Tabuleiro 3



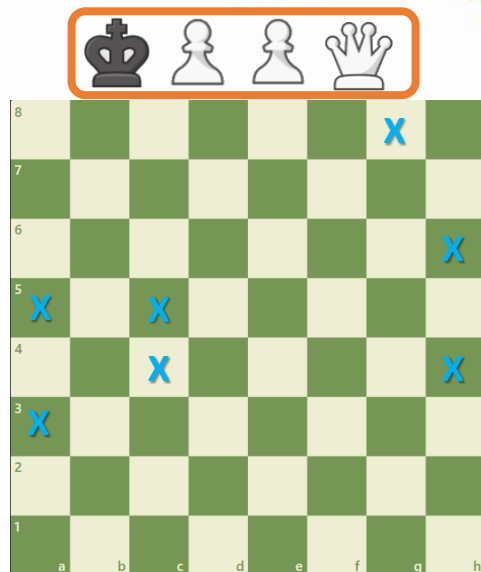
Tabuleiro 4



Tabuleiro 5



Tabuleiro 6



FINALIZE A POSIÇÃO



É HORA DE JOGAR

Conclua o jogo desta posição. Brancas vencem se encontrarem os melhores lances em cada jogada. Monte a posição num site de xadrez e jogue contra o computador no nível máximo.

Vamos conhecer um pouco mais sobre a biografia desse grande enxadrista.

- Anatoly Karpov nasceu em 1951 em Slatoust, Rússia. Foi campeão mundial de 1975 a 1985. Recebeu a coroa mundial após desistência de Bobby Fischer em defender seu título.
- Venceu 159 torneios de categoria máxima, um recorde absoluto até hoje.
- O poderoso instinto de sobrevivência de Karpov, multiplicado por seu talento singular, deu origem a uma extraordinária fusão do refinamento psicológico de Lasker com a técnica impecável, quase matemática, de Capablanca.



É HORA DE PESQUISAR

Faça uma pesquisa com o objetivo de encontrar uma das grandes partidas realizadas por “Anatoly Karpov”, registre os lances no espaço abaixo e reproduza num tabuleiro juntamente com seu colega.

.....

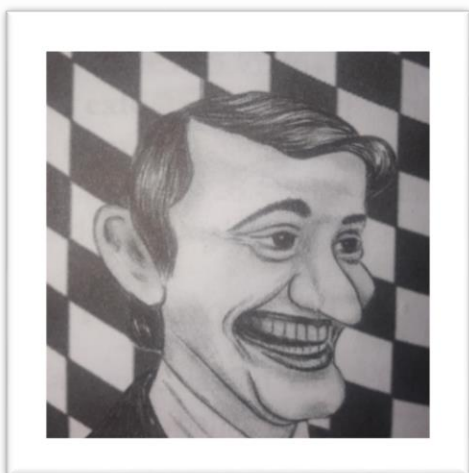
.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

.....

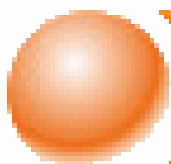
.....

.....

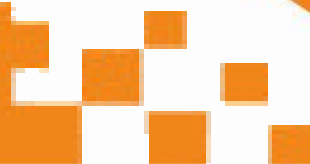
.....

.....

.....



XADREZ DIGITAL



No mundo de hoje, dispomos de diversos recursos que podem facilitar o treino de xadrez. Existem vários tipos de sites que proporcionam o jogo de xadrez, seja contra o computador ou com outras pessoas que estejam conectadas.

Da Internet

É interessante jogar xadrez na internet, porque as peças só podem ser movidas da maneira correta e podemos jogar com pessoas do mundo inteiro. Por isso xadrez se tornou o 2º esporte mais jogado no mundo, perdendo apenas para o futebol. Atualmente os grandes jogadores de xadrez, além de terem o seu treinador, utilizam *software* ou internet para melhorar seu nível.

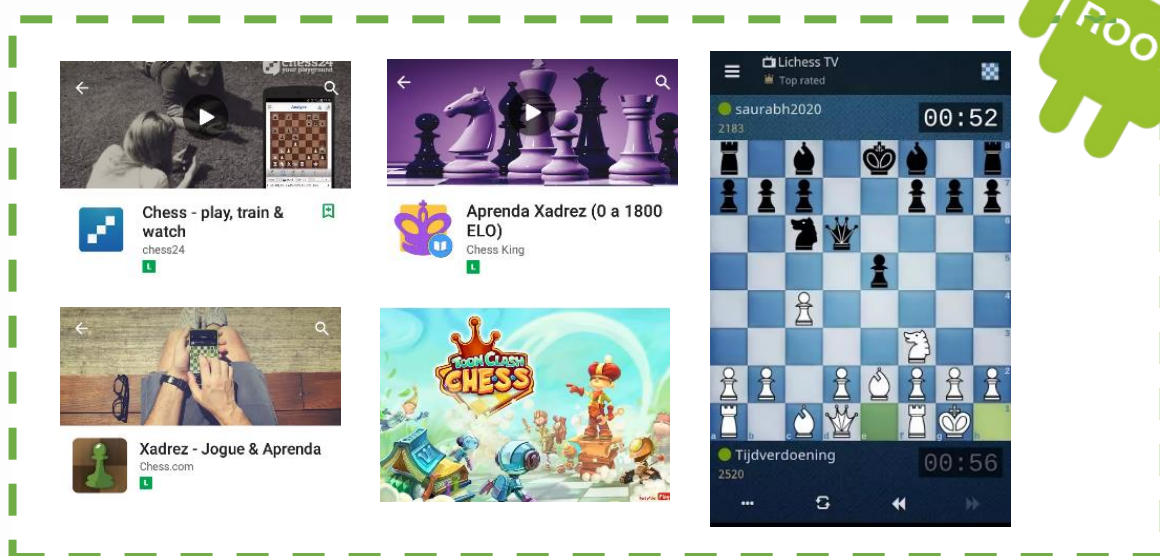
E jogar xadrez online é uma importante ferramenta para melhorar o nível do seu jogo. É inegável que os sites para jogar xadrez online têm um relevante papel no processo de aprendizagem e aprimoramento do seu jogo e há muitos deles espalhados pela rede, por isso, o primeiro passo para tirar o melhor proveito do material disponível na internet é fazer um bom filtro. Quais são os melhores sites: Abaixo estão apresentadas algumas sugestões, no site chess 24 em especial, podemos acompanhar as partidas realizadas pelos grandes mestres do xadrez. No site lichess.org encontramos vários torneios acontecendo em tempo real e por aí vai.



Dos Apps

Você que joga xadrez, provavelmente já sabe que os benefícios que essa prática pode trazer aos jogadores são inúmeros, certo? O exercício da concentração, o treino do raciocínio prático e a melhoria das relações interpessoais, são apenas algumas das habilidades que podem ser desenvolvidas a partir da prática de xadrez.

Porém, muitas vezes, com a rapidez e a agilidade dos dias modernos, encontrar tempo para se reunir com outros jogadores e praticar xadrez pode não ser uma tarefa muito fácil. Pensando nisso, aqui vão algumas dicas, para que você possa desenvolver suas habilidades de enxadristas em qualquer lugar, utilizando apenas seu smartphone para isso. Confira!



Tais aplicativos contam com artigos sobre o tema, vídeos explicativos, games para a prática de jogadas e resolução de desafios, além de oferecer a possibilidade de se entrar em contato com outros jogadores que estejam utilizando o app e desafiá-los em partidas. Alguns deles possuem exercícios, problemas, notícias de última hora relacionadas ao Xadrez, e muito mais.



O supercomputador Deep Blue, criado pela IBM (International Business Machines) para jogar xadrez, pesa 1400 kg, é formado por mais de 500 processadores trabalhando em paralelo e é capaz de analisar 200 milhões de posições por segundo; seu consumo é de 846 Watts.

O campeão Garry Kasparov, na década de 1990, jogando contra o Deep Blue, ganhou três partidas, empatou duas e perdeu uma. Foi o primeiro sistema de xadrez virtual que derrotou um campeão mundial.



É HORA DE PESQUISAR

Faça uma pesquisa de outros sites que oferecem jogos de xadrez on-line. Jogue e descubra o que eles oferecem. Anote o nome do site que você utilizou e o que o site tem a oferecer.

.....

.....

.....

.....



ÉTICA DO XADREZ

Um bom jogador de xadrez é aquele que, independentemente do seu nível técnico, respeita todos os princípios de esportividade. Os jogadores devem apresentar conduta e indumentárias corretas. As práticas incorretas mais frequentes são:

- Não avisar o árbitro de que estará ausente em uma rodada.
- Prolongar partidas desesperadas ou perdidas.
- Abandonar o torneio sem nenhuma razão extradesportiva válida.
- Ausentar-se da partida quando lhe compete jogar.
- Falar com outros jogadores em particular.
- Propor empate repetidamente.
- Fazer “acordo de salão”, ou seja, acertar o resultado de uma partida antes de ela começar.
- Recusar a mão estendida do adversário.
- Olhar fixamente o adversário.
- Propor empate em uma posição perdedora.
- Comer sentado a mesa do jogo.
- Preparar uma cilada e logo se lamentar como se fosse um engano promovendo a desconcentração do seu adversário.
- Não colocar a peça bem no centro da casa quando você realizar um movimento.
- Anotar um lance na planilha e fazer outro.

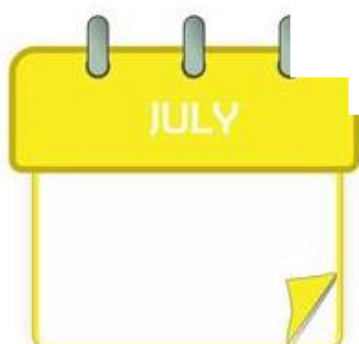


PLANILHA DE XADREZ

Evento			Data	Rodada	Mesa
Branças			Cidade/ Escola/ Sala		Ponto
Pretas			Cidade/ Escola/ Sala		Ponto
Nº	BRANCAS	PRETAS	Nº	BRANCAS	PRETAS
1			26		
2			27		
3			28		
4			29		
5			30		
6			31		
7			32		
8			33		
9			34		
10			35		
11			36		
12			37		
13			38		
14			39		
15			40		
16			41		
17			42		
18			43		
19			44		
20			45		
21			46		
22			47		
23			48		
24			49		
25			50		
			X		
Jogador de brancas			Jogador de pretas		



AGENDA ANUAL DE TORNEIOS





CERTIFICADO DE XADREZ

Certificamos que o aluno (a) _____
completou o PROJETO do livro de Xadrez Escolar da
escola _____
no ano de _____.

ASSINATURA DO ALUNO



ASSINATURA DO PROFESSOR

