

**Edição:**

Federação Mato-Grossense de Xadrez

**Organização:**

Cleiton Marino Santana

Letícia Infantino Menezes Leite

**Correção e Revisão :**

Ana Julia Cândida Ferreira

Todos os direitos reservados por FMTX - Federação Mato-Grossense de Xadrez  
Rodovia Emanuel Pinheiro, 18, Jardim Florianópolis, Cuiabá, Mato Grosso.  
CEP: 78.055-799.

Santana, C. M; Santos, Leite, L.I.M;

Xadrez no Mato Grosso: Encaixando as peças no Estado. Cleiton Marino  
Santana; Letícia Infantino Menezes Leite. Cuiabá: FMTX, 2022. 100p.

Xadrez; Xadrez Escolar; Projeto de Xadrez.

ISBN: 978-65-00-45644-8

CDD: 794

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

2022

1ª Edição



# FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ



## XADREZ COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO SOCIAL

Este projeto foi apoiado através de um convênio com o Governo do Estado de Mato Grosso, por meio da Secretaria de Estado de Assistência Social e Cidadania (SETASC), pelo Programa Estadual de Promoção da Cidadania, Segurança Alimentar e Inclusão Social. O projeto contou com o valor de R\$ 550.000,00 (quinhentos e cinquenta mil reais) para sua execução. A proposta foi assinada sob o número de convênio 0066-2024. A vigência do projeto é de 02/07/2024 a 30/07/2025. **Publicidade de Parceria – Art. 11 da Lei 13.019/2014.**

## Sobre o projeto:

O projeto "**Xadrez como Ferramenta de Inclusão Social**" tem como objetivo difundir a prática do xadrez em escolas do estado, focando em alunos em situação de vulnerabilidade social que estudam em instituições com baixo IDEB (Índice de Desenvolvimento da Educação Básica) nos anos finais do ensino fundamental e médio. Nossa meta é promover a inclusão social dos participantes, oferecendo-lhes a oportunidade de aprender um esporte que traz benefícios significativos para o desenvolvimento cognitivo e social. O xadrez desenvolve habilidades de estratégia, raciocínio lógico, tomada de decisão e paciência. Através do jogo, os alunos aprendem valores essenciais como respeito, disciplina, concentração e tolerância à frustração. Além disso, a prática regular do xadrez contribui para o fortalecimento da autoestima e autoconfiança, potencializando suas capacidades individuais. Nosso público-alvo são crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social. Para atingir nossos objetivos, serão criados quatro polos de xadrez nos municípios de Cuiabá, Campo Novo do Parecis, Rondonópolis e Diamantino. Cada polo contará com um professor qualificado e será equipado com materiais de qualidade para o atendimento, incluindo jogos de xadrez, livros de xadrez básico, relógios digitais, xadrez gigante e mural magnético. Através desta iniciativa, buscamos criar um ambiente de aprendizado que vai além da sala de aula, onde os alunos podem desenvolver habilidades que serão valiosas por toda a vida. "Investir no xadrez é investir na igualdade de oportunidades, capacitando crianças desfavorecidas com habilidades que transcendem fronteiras, promovendo integração social e desenvolvimento pessoal."

Tiele Almeida Melo  
Presidente

# Sumário

## XADREZ COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO

|                           |   |
|---------------------------|---|
| 1. Xadrez para todos..... | 9 |
|---------------------------|---|

## O JOGO DE XADREZ E O CAMPO DE BATALHA

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 1. História do Xadrez.....  | 19 |
| 2. O Tabuleiro do jogo..... | 22 |
| 3. Termos Fundamentais..... | 25 |
| 4. Colocação das peças..... | 28 |

## AS PEÇAS DO XADREZ MOVIMENTO E CAPTURA

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| 1. Peão – movimento e captura.....   | 33 |
| 2. Bispo – movimento e captura.....  | 36 |
| 3. Cavalo – movimento e captura..... | 39 |
| 4. Torre – movimento e captura.....  | 42 |
| 5. Dama – movimento e captura.....   | 45 |
| 6. Rei – movimento e captura.....    | 48 |

# Sumário

## OBJETIVOS DO JOGO E VALORES DAS PEÇAS

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| 1. Xaque e xaque-mate.....               | 53 |
| 2. Exercícios – captura e movimento..... | 57 |
| 3. Exercícios – xaque e xaque-mate.....  | 59 |
| 4. Somando os pontos.....                | 61 |

## CÓDIGOS DO XADREZ

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 1. Os lances e as jogadas.....      | 67 |
| 2. Códigos do Xadrez.....           | 69 |
| 3. Notação: xaque e xaque-mate..... | 71 |
| 4. Planilha do Xadrez.....          | 73 |
| 5. Mate do pastor e do louco.....   | 75 |
| 6. Fases do jogo.....               | 77 |

## MOVIMENTOS ESPECIAIS

|                    |    |
|--------------------|----|
| 1. O Roque.....    | 85 |
| 2. A promoção..... | 88 |
| 3. En passant..... | 90 |

# APRESENTAÇÃO



Esse é o livro de Xadrez Básico (xadrez como ferramenta de inclusão social). O xadrez é um dos esportes mais praticados do mundo, pois é uma atividade que exercita a mente humana. Uma verdadeira ginástica para o cérebro. Desenvolve o raciocínio e a concentração, além de ser um momento de entretenimento agradável. O xadrez é também um grande aliado para a promoção da inclusão social, pois TODOS podem aprender. E aí vamos lá?





## XADREZ PARA TODOS

É um dos esportes mais praticados do mundo, e não é por menos: o jogo de xadrez é uma atividade que exercita a mente humana. Uma verdadeira ginástica para o cérebro.

Desenvolve o raciocínio e a concentração, além de ser um momento de entretenimento agradável.

Observe a imagem do menino logo acima e converse com seu professor e colegas e pense sobre a atitude que esse menino está tendo diante do tabuleiro.



• O que você acha dessa atitude:

• Como deve ser o nosso comportamento ao jogar xadrez?

• O xadrez é um jogo que não se ganha por sorte, pois, depende da capacidade de cada um optar pelos melhores lances que lhe darão mais chances de vencer. Você concorda com essa afirmação? .....

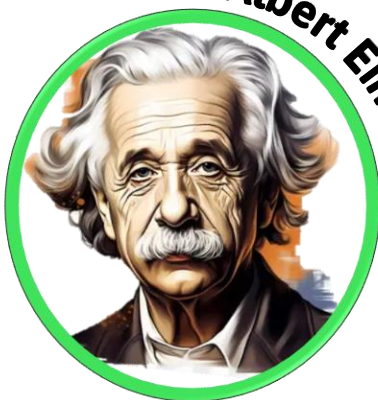


Antigamente as pessoas jogavam xadrez por passatempo, hoje o jogo já é usado em escolas, hospitais, clínicas, clubes, empresas e até mesmo em presídios. O xadrez aparece em filmes, novelas, minisséries, comerciais, revistas e em diversos outros meios de comunicação. Diversas pessoas famosas ou históricas jogavam ou jogam xadrez.

**Charlie Chaplin**



**Albert Einstein**



**Napoleão Bonaparte**



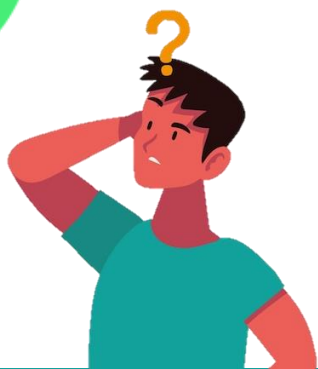
**Nicole Kidman**



**Arnold Schwarzenegger**



É interessante que até os anos 1970 o xadrez era considerado um esporte da elite e somente os intelectuais podiam jogar. Hoje já se sabe que, assim como qualquer outro esporte, o xadrez é para TODOS.



## VOCÊ SABE O QUE É INCLUSÃO?

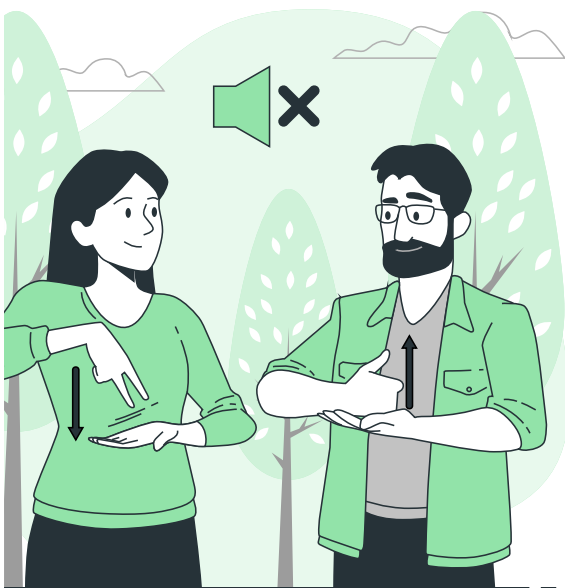
Segundo Fávero, incluir significa, antes de tudo, deixar de excluir. Pressupõe que todos fazem parte de uma mesma comunidade e não de grupos distintos. Diferentemente da integração que é a

mera inserção daquele que consegue se adaptar, a inclusão pressupõe a adoção de medidas que propiciem o acesso daqueles que estão em condição de desigualdade em relação aos demais, de forma a proporcionar equidade.



Como vimos anteriormente o xadrez é para TODOS. Sendo assim, observe a imagem ao lado e escreva que comunidade está sendo incluída no aprendizado do xadrez.





Você sabia que a comunidade surda também pode aprender xadrez? Acesse ao video pelo QR code e aprenda a linguagem de sinais das peças do xadrez!

## Vamos falar de inclusão social?



"Inclusão social é o ato de incluir na sociedade categorias de pessoas historicamente excluídas do processo de socialização" "Ao falar em inclusão, estamos de acordo com a Declaração Universal de Direitos Humanos e também com a Constituição Federal de 1988, que apresentam direitos que devem se estender a todas as pessoas, sem exceção"

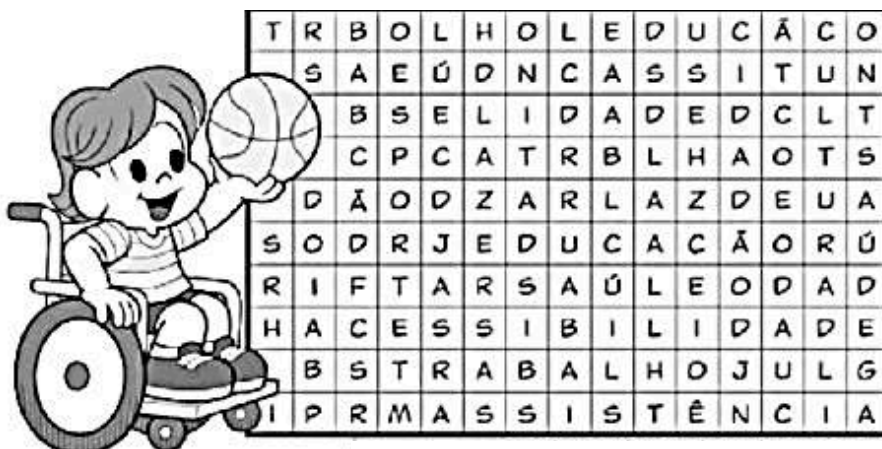
O que o xadrez e a inclusão social tem em comum segundo os textos lidos anteriormente? .....

Encontre no diagrama abaixo, as palavras grifadas do texto sobre inclusão social

## PASSATEMPOS

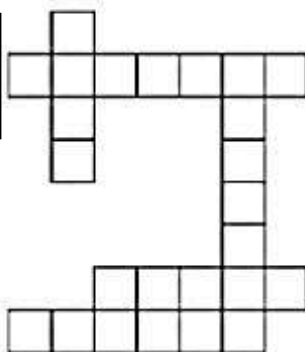
Vamos encontrar no diagrama abaixo as palavras grifadas do texto sobre inclusão social?

Todas as pessoas devem ser incluídas na vida em sociedade, sem restrições! Todo cidadão tem direito a **educação, saúde, trabalho, assistência social, acessibilidade, lazer, esporte e cultura**, não importando a classe social, a origem, a educação, idade, sexo ou necessidades especiais



Que tal encaixar no diagrama os cinco sentidos humanos?

- Visão
- Olfato
- Paladar
- Audição
- tato



Todas as pessoas devem ser incluídas na vida em sociedade, sem restrições! Todo cidadão tem direito à educação, saúde, Trabalho, assistência social, acessibilidade, lazer, esporte e cultura, não importando a classe social, a origem, a educação, idade, sexo ou necessidades especiais.

Pesquise juntamente com seu professor, o significado de cada símbolo abaixo.



O xadrez também possui algumas simbologias. Descubra o que significam pesquisando!

**R**      **C**  
**D**      **B**  
**T**

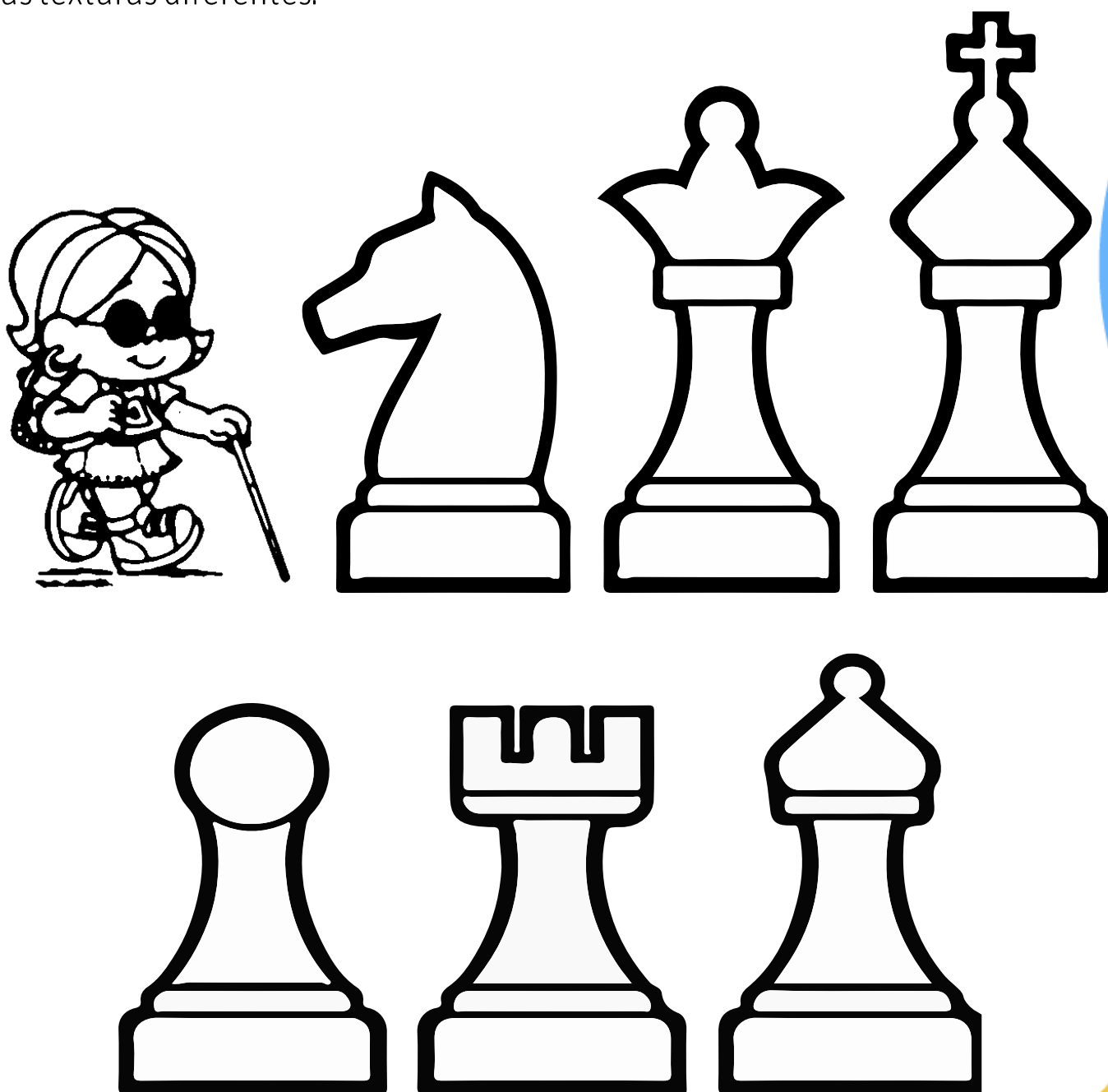
**+**      **x**  
**++**      **e.p**  
**#**

# SAIBA MAIS INCLUSÃO SOCIAL

1ª Parte



Inclusão começa na alma de cada pessoa! As pessoas cegas possuem sentidos sensoriais bem aguçados. Cole diferentes tipos de texturas em cada peça de xadrez abaixo. Depois feche os olhos e passe as mãos para perceber as texturas diferentes.





# **O JOGO DE XADREZ E O CAMPO DE BATALHA**



EDITORA E GRÁFICA  
***INTELLECTUS***  
*Sistema de Ensino em Xadrez*



# HISTÓRIA DO XADREZ

O **XADREZ** é especial por sua antiguidade histórica. Sua origem é incerta. Diz a lenda: O Jovem Lahur Sessa inventou o jogo para entreter o Rei ladava que estava em grande depressão por haver perdido seu filho, Príncipe Adjamir, em uma guerra. A maioria dos textos sobre a história do Xadrez registra que a Chaturanga era o passatempo dos governantes e se baseava na estrutura dos exércitos da Índia, utilizando um tabuleiro e tipos diferentes de peças.

O Xadrez é um jogo muito antigo, cheio de lendas e mitos. Sua invenção já foi atribuída a chineses, egípcios, persas e árabes, porém, não há confirmação a partir dos diversos fatos históricos até o presente momento. Várias possibilidades de sua origem já foram destacadas por historiadores, em diversas épocas, desde a apreciação de uma antiga pintura egípcia que mostra duas pessoas participando de um jogo parecido com o Xadrez, cerca de 3.000 anos a.C, lendas, como a de Sissa e Caíssa, chegando à Chaturanga, praticado em meados do século VI, ao norte da Índia. Vejam:



Mais tarde teria sido introduzido nos países ocidentais por intermédio das invasões árabes na busca por novas rotas comerciais. Passando por diversos países da Europa, o Xadrez foi jogado por grandes reis e, aos poucos, veio sofrendo alterações, ganhou novas regras e se tornou mais ágil, nascendo assim o Xadrez moderno.

Em resumo:

- Nasceu provavelmente na Índia com o nome de Chaturanga por volta do século VI.
- Era um jogo baseado na estrutura dos exércitos da Índia.
- A Origem não é certa pois existem lendas e até pinturas antigas sobre o xadrez.
- Foi modificando-se aos poucos na Europa até chegar ao Xadrez Moderno.

**Por que jogar Xadrez?** É um grande impulsionador da imaginação, que também contribui para o desenvolvimento da memória, da capacidade de concentração e da velocidade de raciocínio.



*Kasparov jogando contra Vladimir Kramnik no Botvinnik Memorial em Moscou, 2001*

*O duelo: Magnus Carlsen VS Sergey Karjakin*



**Objetivo:** Exercitar conceitos que serão úteis no aprendizado do xadrez, tais como a noção de cooperação que deve haver entre as peças; a noção de como o Peão captura; e também noções bastante elementares do que é xeque-mate. Este jogo pode ser ensinado antes de qualquer conteúdo enxadrístico.

**Brincadeira:** -Utiliza-se um tabuleiro de 64 casas (8x8). -Peças: 4 Gatos e 1 Rato (Figura 1). -Os Gatos movem-se de uma em uma casa pela diagonal à frente. -O Rato move-se de uma em uma casa pela diagonal à frente e para trás. -Não há captura. -Os Gatos vencem se bloquearem o Rato como mostra a Figura 2. -O Rato vence se escapar do cerco dos Gatos chegando ao final do tabuleiro como mostra a Figura 3.



Figura 1

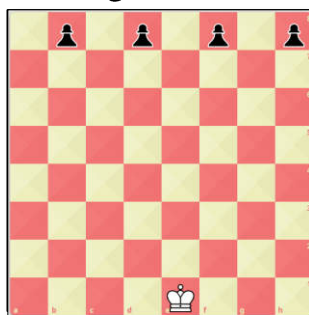


Figura 2

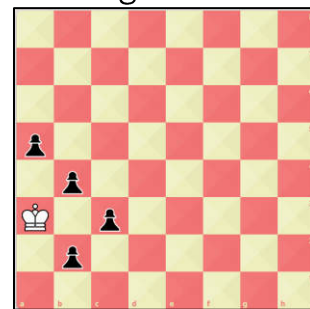
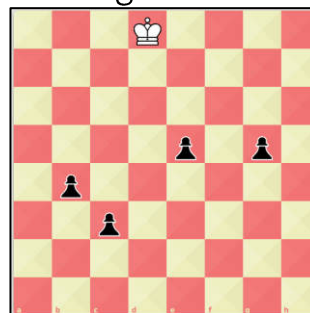


Figura 3

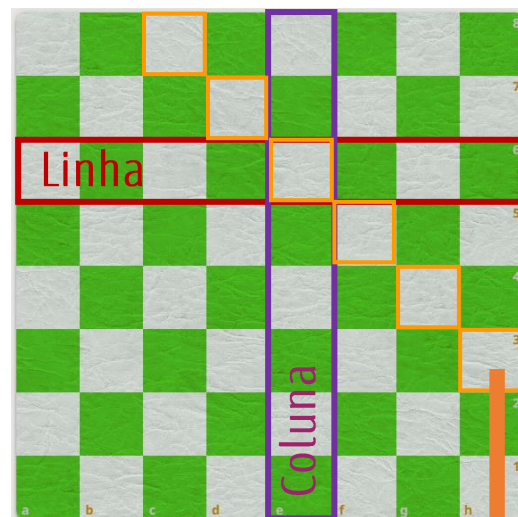




## O TABULEIRO DE XADREZ

### O campo de batalha

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



Diagonal



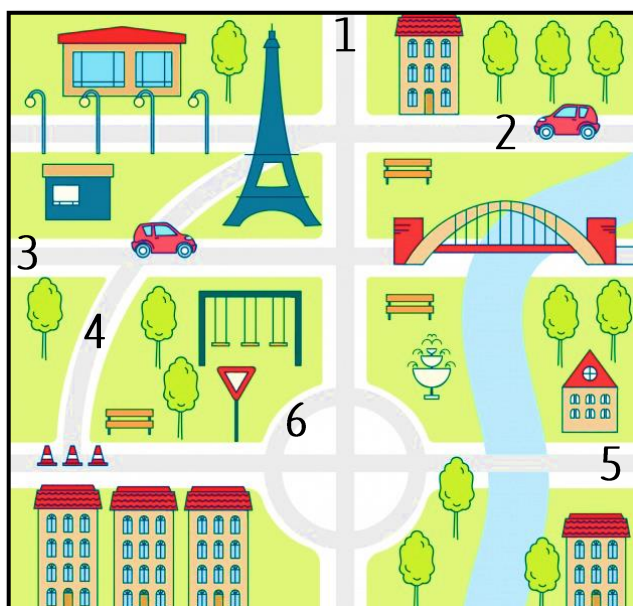
### ATIVIDADES

Observando o bairro boa vizinhança, podemos perceber que cada rua possui uma numeração diferente. Indique os caminhos que lembram:

Colunas: \_\_\_\_\_

Fileiras: \_\_\_\_\_

Diagonais: \_\_\_\_\_

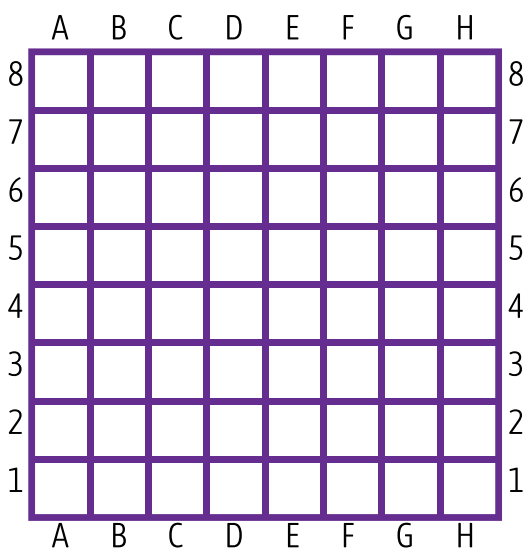
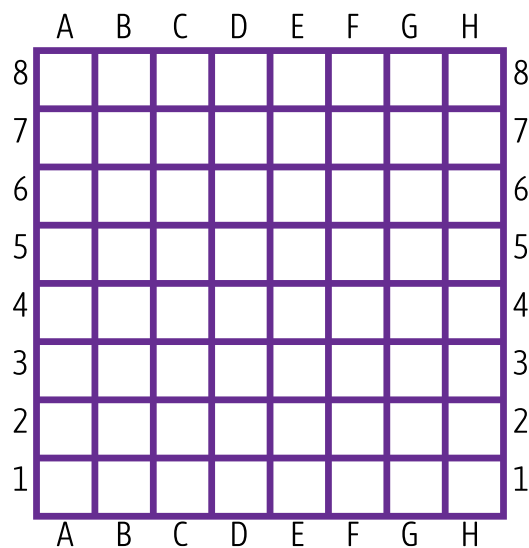


No tabuleiro ao lado, faça o que se pede:

Pinte 3 casas na fileira 1;

Pinte 4 casas na fileira 5;

Pinte 6 casas na linha 8.



No tabuleiro ao lado, faça o que se pede:

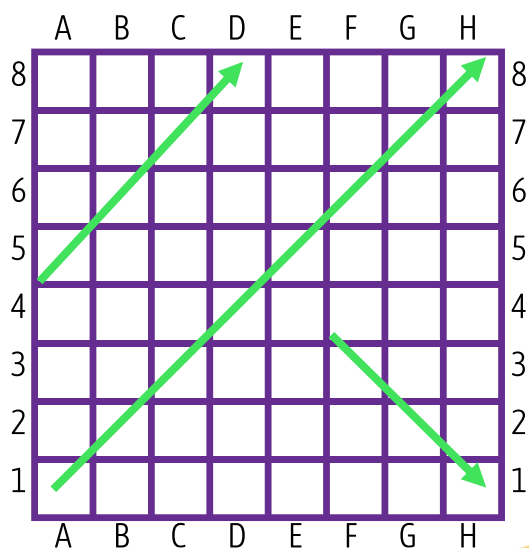
Pinte 3 casas na coluna A;

Pinte 4 casas na coluna C;

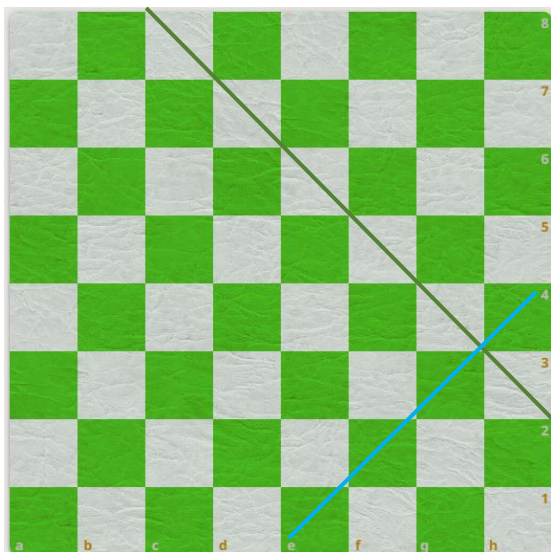
Pinte 6 casas na coluna G;

Pinte 8 casas na coluna F.

Pinte os quadrados indicados pelas diagonais no tabuleiro ao lado:



Desenhe todas as diagonais que você conseguir no tabuleiro abaixo e escreva quantas diagonais você desenhou ao todo. Lembre-se: O tabuleiro possui diagonais claras e escuras. Dica: utilize cores diferentes para traçar as diagonais e organizar a sua contagem.



Diagonais claras

Diagonais escuras

## Hora de Brincar

## ELEMENTOS DO TABULEIRO

**Objetivo:** Memorizar os elementos do tabuleiro de xadrez.

**Brincadeira:** Todos os alunos devem ficar posicionados ao lado de sua cadeira e em pé. Ao sinal do professor deverão fazer os gestos mencionados pelo mesmo da forma correta, caso errem os gestos, devem sentar-se e esperar até que se tenha um vencedor. Observe os gestos que serão citados pelo seu professor:

COLUNA



FILA



DIAGONAL

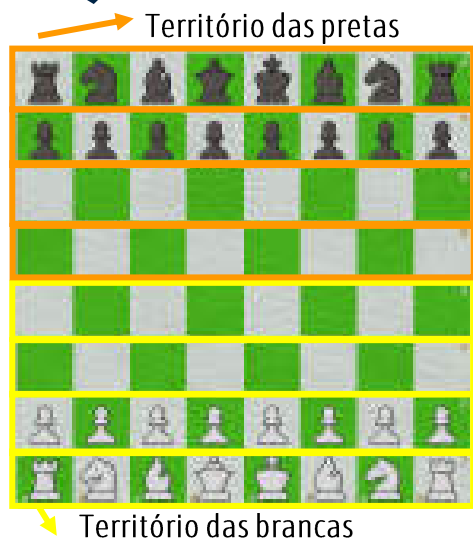


CASA



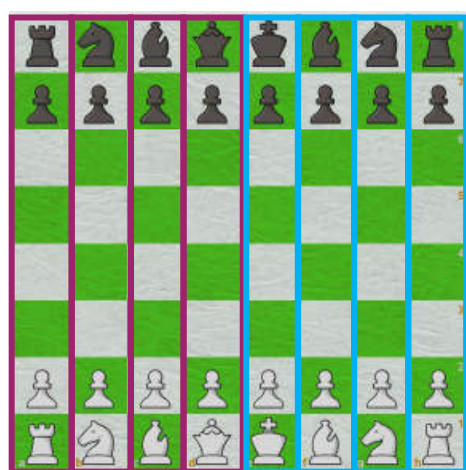


## TERMOS FUNDAMENTAIS



### Territórios

O tabuleiro de xadrez é dividido em dois territórios. As linhas 1, 2, 3 e 4 pertencem ao território das peças claras, já as linhas 5, 6, 7 e 8 pertencem ao território das peças escuras. Se você conseguir invadir o território inimigo com estratégias precisas, poderá obter grandes vantagens no jogo.

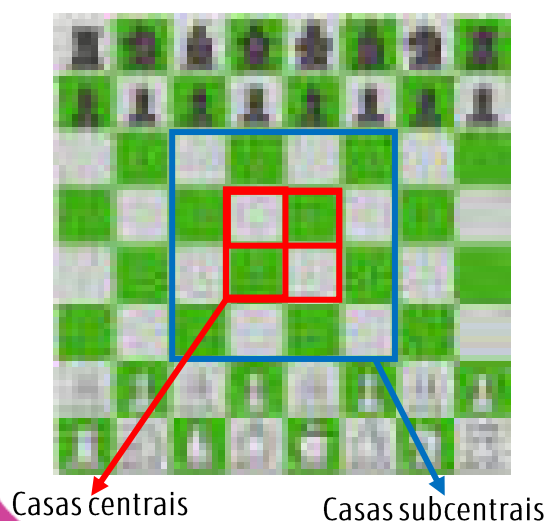


### Alas

O tabuleiro de xadrez é composto por duas alas. Ala da Dama composta pelas colunas de a até d e a ala do Rei composta pelas colunas e até h. Faremos estudos mais a frente tendo como referência esses termos, por isso precisamos conhecê-los.

### Centro e sub centro

Os quadrados centrais do tabuleiro destacados em vermelho ao lado, são chamados de centro. É lá onde suas peças devem ser posicionadas, pois no centro do tabuleiro elas podem atacar e defender um quantidade bem maior de casas. Estudaremos isso mais a frente.



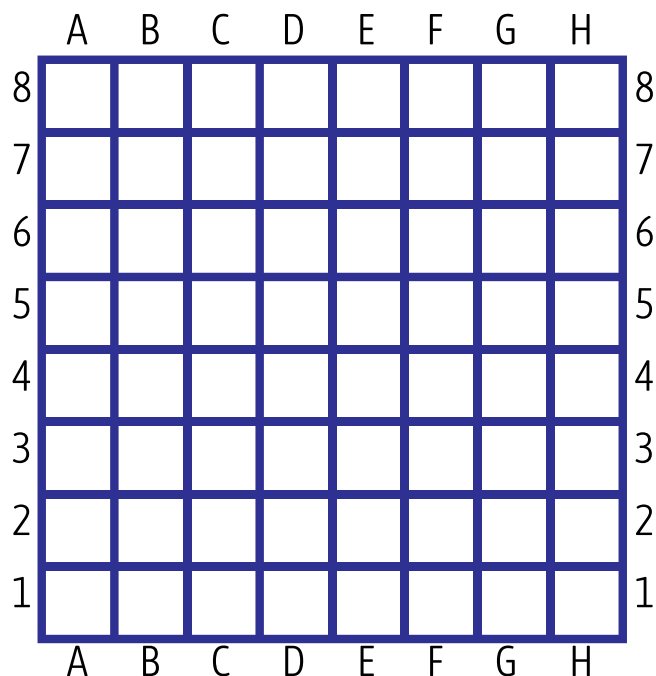
Vamos então, definir um dos termos mais utilizados: Casas! Cada quadrado do tabuleiro é chamado de casa. No tabuleiro abaixo as brancas colocaram o peão sobre a "casa e4". As Pretas possuem um peão na casa e5. Casa é uma área específica, apenas de uma cor.

Num tabuleiro de xadrez cada peça deve passar de "uma casa para outra" em cada movimento, e uma peça só pode ocupar uma casa por vez. Brancas mudaram o cavalo para a casa f3. Pretas moveram o cavalo para a casa c6. Cada casa possui um nome que é definido pela união de uma letra e um número (cada casa é exatamente o ponto de encontro entre a fila e a coluna).



## ATIVIDADES

Escreva o nome de todas as casas do tabuleiro no diagrama abaixo:



A1

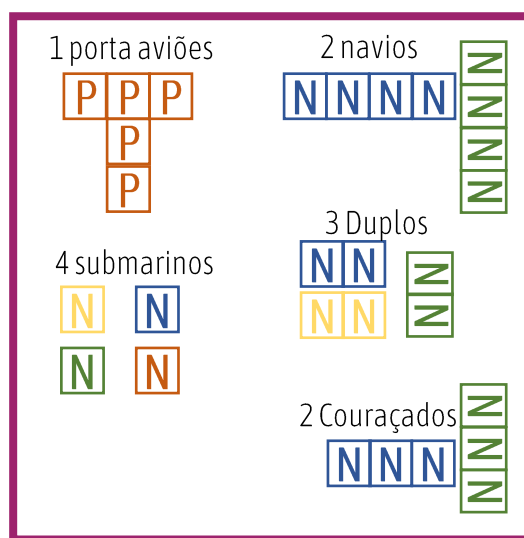
**Objetivo:** Conhecer o nome das casas do tabuleiro de xadrez.

**Jogo:** O aluno deverá colocar os navios ao lado na grelha de defesa escrevendo as letras na horizontal ou vertical. Quem começar deve indicar uma posição: G6 (ex). Cada jogador tem direito a três tiros por vez. O adversário deve avisar se o tiro acertou o navio (e qual o nome do navio) ou se o tiro não acertou nada (diz água). Vence o jogador que acertar mais partes do navio até o fim da aula.

GRELHA DE DEFESA

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| B |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| C |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| D |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| E |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| F |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| G |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| H |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| I |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| J |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

**Importante:** Cada jogador deverá anotar os seus tiros na grelha de ataque: um ponto se acertar o navio ou um x caso não acerte.



GRELHA DE ATAQUE

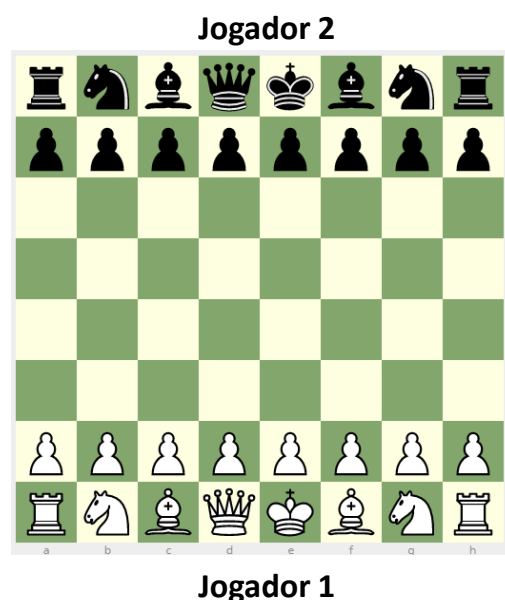
|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| A |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| B |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| C |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| D |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| E |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| F |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| G |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| H |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| I |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
| J |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |
|   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |



## COLOCAÇÃO DAS PEÇAS NO TABULEIRO

Observe como as peças ficam posicionadas no tabuleiro de xadrez. Para aprender a posicionar as peças corretamente vamos seguir a seguinte ordem.

1. Os peões brancos alinhados na fileira 2 e os peões pretos alinhados na fileira 7
2. Uma torre em cada canto do tabuleiro (atrás dos peões)
3. Ao lado de cada torre posicionar o cavalo
4. Ao lado de cada cavalo posicionar o bispo
5. A Dama fica sempre na coluna D e o Rei na coluna E



**Hora de Brincar**

**ARRUME AS PEÇAS!**

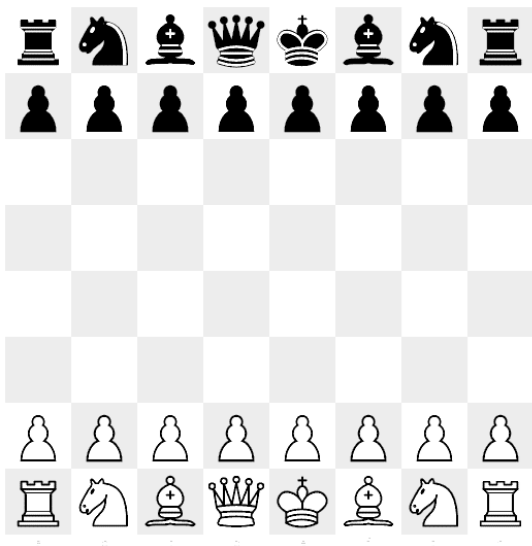
**Objetivo:** Posicionar corretamente as peças no tabuleiro de Xadrez.

**Brincadeira:** Os alunos devem formar duplas e farão uma disputa para ver que consegue arrumar corretamente as peças no tabuleiro de xadrez. Um deles deve posicionar as peças escuras e o outro deve posicionar as peças claras. Aquele que conseguir posicionar as peças primeiro vence a rodada. Fazer 5 rodadas. Quem vencer mais vezes, vence a disputa.

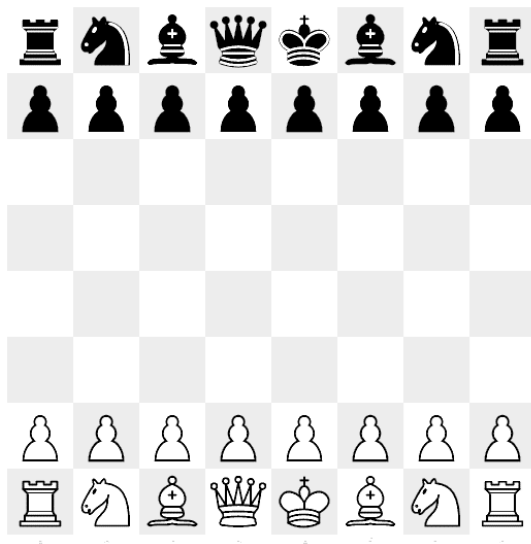


## ATIVIDADES

Pinte a ala da dama de uma cor e a ala do rei de outra cor



Pinte o território das pretas de uma cor e o território das brancas de outra cor



Responda as perguntas:

Quais são as colunas que pertencem a ala da Dama? \_\_\_\_\_

Quais são as colunas que pertencem a ala do Rei? \_\_\_\_\_

Quais são as fileiras que pertencem ao território das brancas? \_\_\_\_\_

Quais são as fileiras que pertencem ao território das pretas? \_\_\_\_\_

Com a ajuda do seu professor, indique o nome das casas centrais: \_\_\_\_\_

Agora, indique o nome das casas sub-centrais: \_\_\_\_\_



Pinte as casas centrais do tabuleiro ao lado de uma cor e as casas sub-centrais de outra cor.

# MOMENTO CURIOSO



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.



# **AS PEÇAS DO XADREZ**

## **MOVIMENTO E CAPTURA**



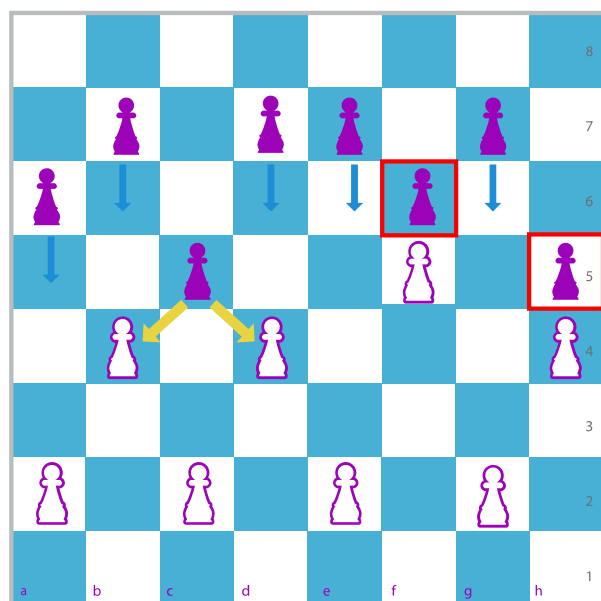
EDITORA E GRÁFICA  
**INTELLECTUS**  
*Sistema de Ensino em Xadrez*



## MOVIMENTO E CAPTURA DO PEÃO

O peão é a peça mais numerosa e menos poderosa no tabuleiro de xadrez. Peões são diferentes no seu movimento. De maneira geral, os peões se movem somente para frente, uma casa por vez. Uma exceção é a primeira vez que um peão é movido, quando ele pode se mover duas casas. O peão não pode pular outras peças.

Qualquer peça exatamente a frente de um peão bloqueia seu avanço para esta casa. O peão é a única peça que não pode mover-se para trás. O peão é também a única peça que não captura da mesma maneira que se move. Os peões capturam a peça adversária movendo-se diagonalmente uma casa - ele não pode capturar movendo-se para frente.



Pretas movem para baixo em direção a fila 1



Branças movem para cima em direção a fila 8

Os peões pretos destacados em vermelho encontram-se bloqueados, ou seja, não podem ser movimentados.

Os peões pretos destacados em vermelho encontram-se bloqueados, ou seja, não podem ser movimentados.



## ATIVIDADES

Faça por meio de setas os possíveis movimentos que os peões ao lado podem fazer e em seguida relate sobre como são os movimentos e a forma como eles podem capturar.

---

---

---

---

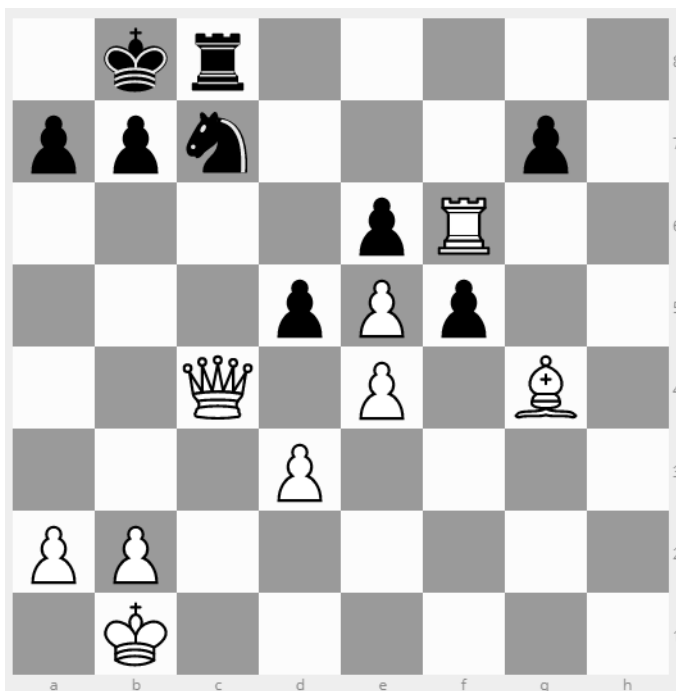
---

---

---



Pinte as peças que os peões escuros podem capturar:



Quantas peças os peões escuros podem capturar?

Quais são as peças que podem ser capturadas pelos peões escuros?

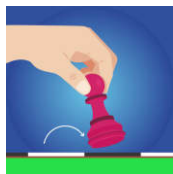


Responda sim ou não para as perguntas a seguir:

Os peões podem capturar as peças que estão em sua frente? \_\_\_\_\_

Os peões podem capturar peças em diagonal? \_\_\_\_\_

Os peões podem voltar linhas para capturar? \_\_\_\_\_



## É HORA DE JOGAR

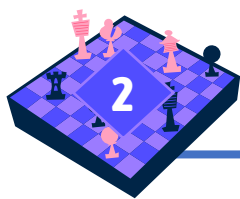
### BATALHA DE PEÕES

**Objetivo:** Compreender como é feita a captura e movimento da peça peão

**Jogo:** Batalha de peões. Todos os peões devem ser colocados em sua posição inicial. Os peões brancos ficam posicionados sempre na linha 2 e os pretos sempre na linha 7. Brancas se movem primeiro. Existem três maneiras de vencer esse jogo: (brancas começam)

- ✓ Levar um peão até o final do tabuleiro;
- ✓ Capturar todos os peões do seu adversário;
- ✓ Fazer com que seu adversário fique sem movimentos.



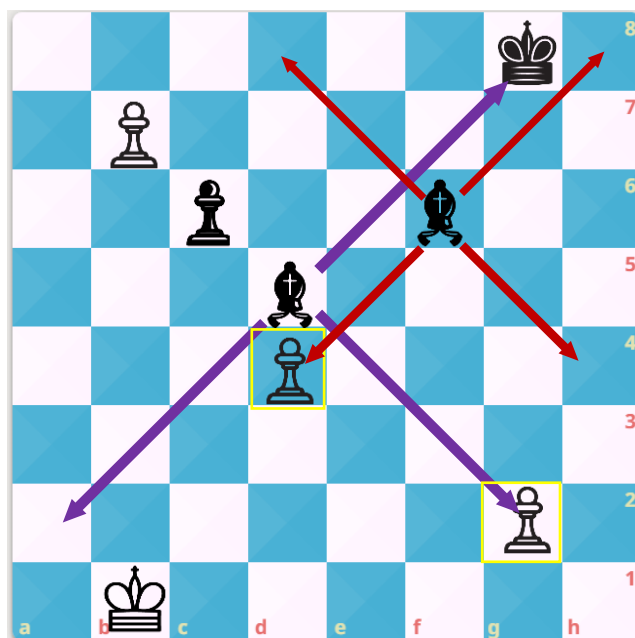


## MOVIMENTO E CAPTURA DO BISPO



O bispo se move em uma linha reta diagonalmente no tabuleiro. Ele pode mover-se por tantas casas quantas quiser, até encontrar o final do tabuleiro ou outra peça. O bispo não pode pular outras peças. O bispo captura no mesmo caminho em que ele se move, parando na casa da peça adversária que capturar. Cada Bispo sempre permanece nas casas da cor em que ele iniciou. Cada jogador possui dois bispos, chamados de bispo da “casa escura” e bispo da “casa clara”. Os bispos podem também ser chamados de acordo com o lado em que eles iniciam o jogo - bispo do rei e bispo da dama.

- As flechas vermelhas indicam as diagonais dominadas pelo bispo da casa escura.
- As flechas roxas indicam as diagonais dominadas pelo bispo da casa clara.
- Os peões destacados são aqueles que os bispos podem capturar, pois estão na mesma diagonal que eles ocupam.
- Observe que o peão preto da casa c6 está impedindo o bispo que domina as diagonais claras capturar o peão de b7, que está quase chegando no final do tabuleiro.





## ATIVIDADES

Faça por meio de setas os possíveis movimentos que os bispos ao lado podem fazer e em seguida descreva seus movimentos e a forma como eles capturam:

---

---

---

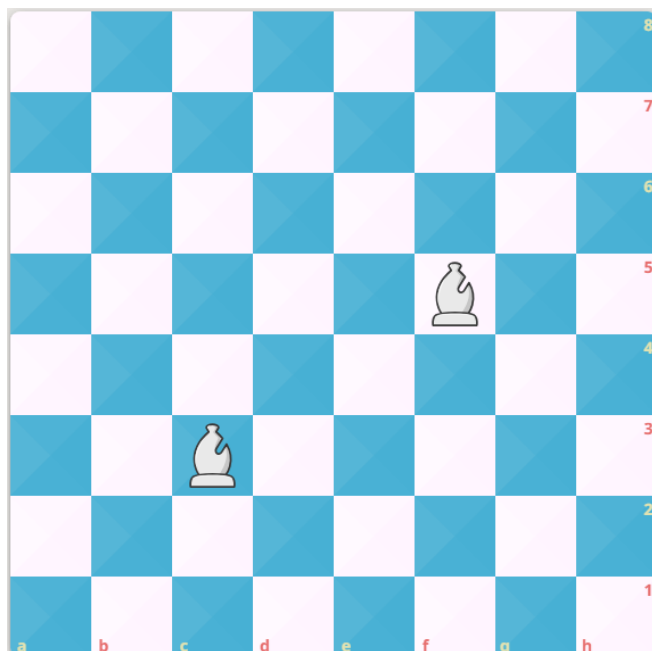
---

---

---

---

---

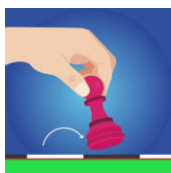
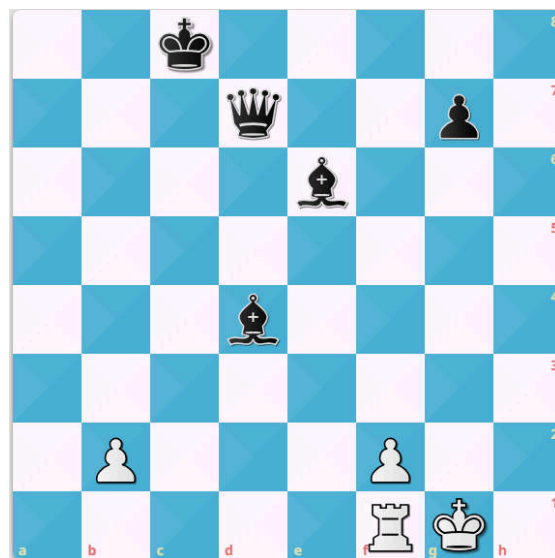


Pinte as peças que os bispos claros podem capturar:

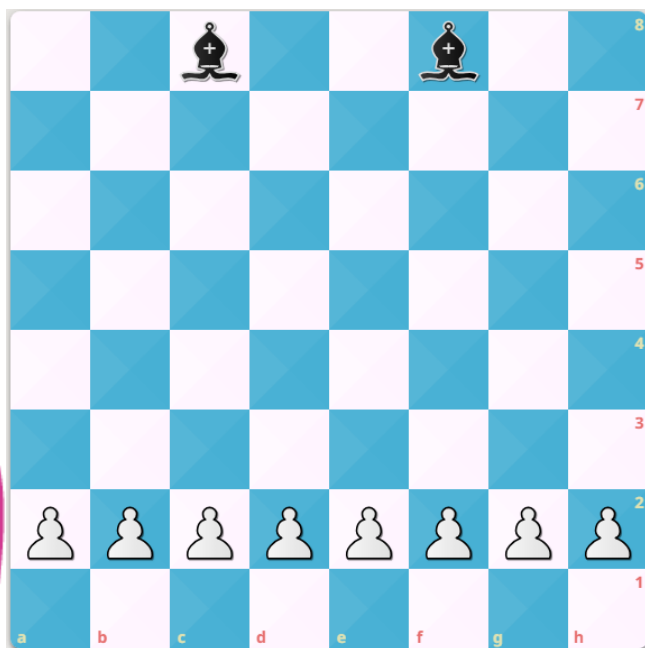
Quantas peças os bispos claros podem capturar?

Quais são as peças que podem ser capturadas pelos bispos claros?

Pinte todas as casas por onde os bispos escuros podem caminhar no tabuleiro ao lado e escreva o nome de cada uma delas.



## É HORA DE JOGAR

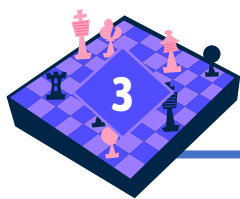


### BATALHA DE PEÕES VS BISPOS

**Objetivo:** Compreender o movimento e captura da peça BISPO.

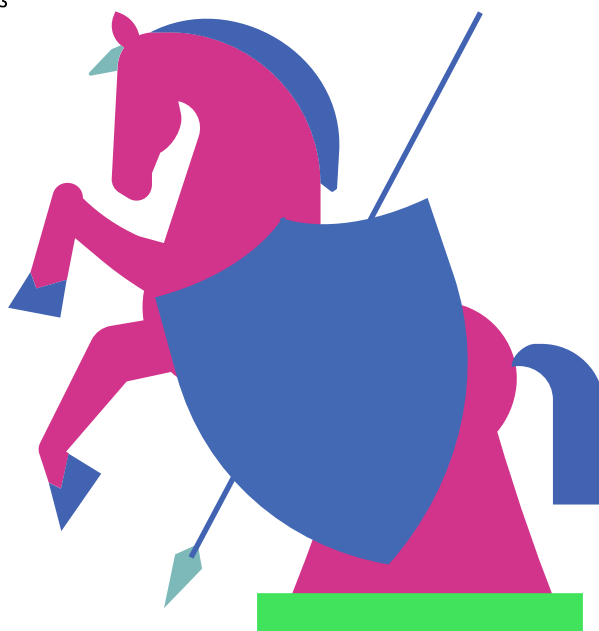
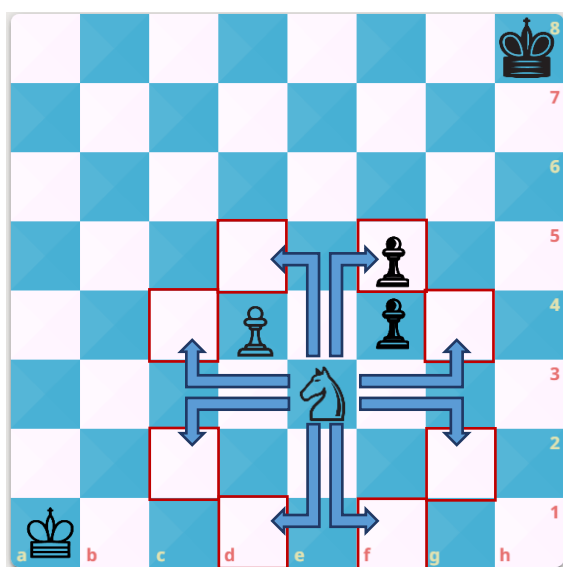
**Jogo:** Batalha de peões VS bispos. Todos os peões brancos ficam posicionados na fileira 2 e os bispos pretos em sua posição inicial na fileira 8.

Vence o jogador que conseguir capturar todos os peões brancos, ou o jogador que conseguir atravessar qualquer um de seus peões até o final do tabuleiro.



## MOVIMENTO E CAPTURA DO CAVALO

O cavalo é a peça mais especial no xadrez, possuindo uma flexibilidade que o torna poderoso. O cavalo é a única peça do tabuleiro que pode pular sobre outras peças. O cavalo move-se por duas casas horizontalmente ou verticalmente e então uma casa a mais em um ângulo reto. O movimento do cavalo forma um “L”. O cavalo sempre termina seu movimento em uma casa de cor oposta à inicial. O cavalo pode pular sobre peças de qualquer cor enquanto vai para sua casa de destino, mas ele não captura nenhuma das peças que pula. O cavalo captura quando termina seu movimento na casa de uma peça adversária. O cavalo não pode terminar seu movimento em uma casa ocupada por uma peça da mesma cor. Uma vez que o movimento do cavalo não é em linha reta, ele pode atacar uma rainha, bispo ou torre sem ser atacado reciprocamente por esta peça.



Todas as casas destacadas em vermelho são para onde o cavalo pode ir. Perceba que ele está na casa escura e suas opções são somente as casas claras. Quando ele está na casa clara suas opções são somente as escuras.

A única peça que o cavalo pode capturar no tabuleiro ao lado é o peão da casa f5.



## ATIVIDADES

Faça por meio de setas os possíveis movimentos que os cavalos ao lado podem fazer e em seguida descreva seus movimentos e a forma como eles capturam:

---

---

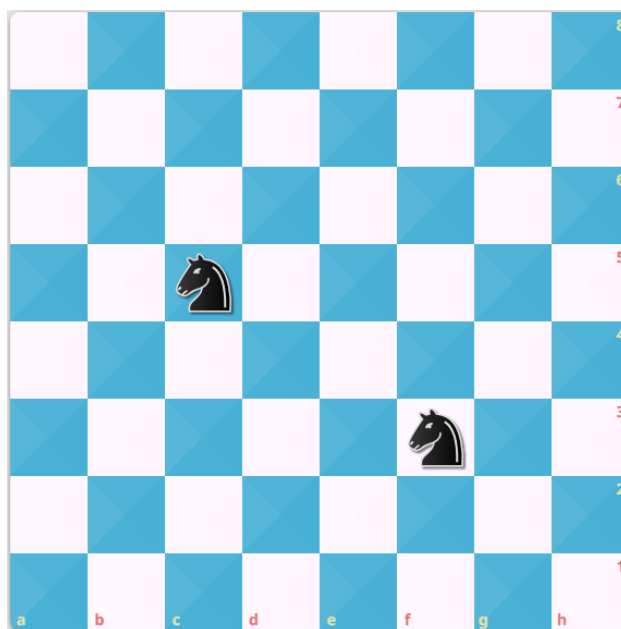
---

---

---

---

---



Pinte as peças que os cavalos claros podem capturar:

Quantas peças os cavalos claros podem capturar?

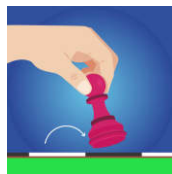
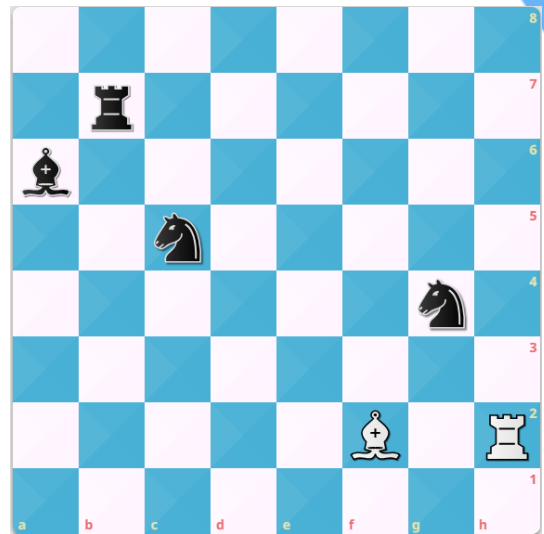
---

Quais são as peças que podem ser capturadas pelos cavalos claros?

---

---

Pinte todas as casas onde os cavalos escuros podem parar no tabuleiro ao lado e escreva o nome de cada uma delas.



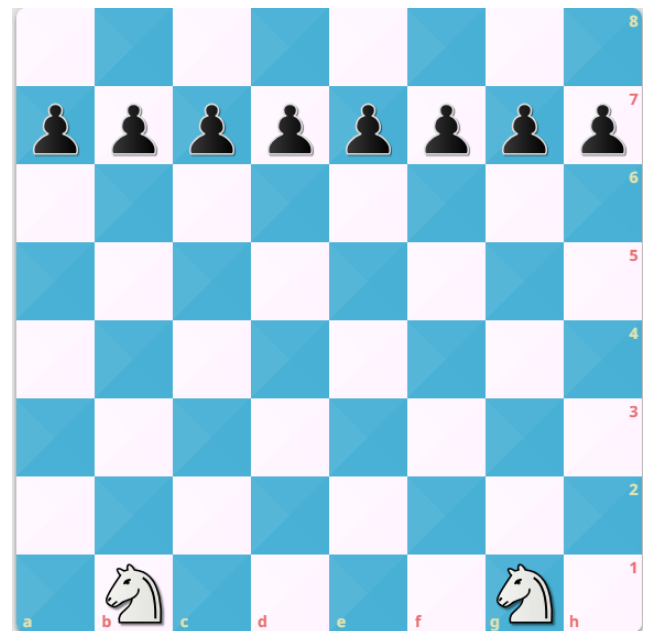
## É HORA DE JOGAR

### BATALHA DE CAVALOS E PEÕES

**Objetivo:** Compreender o movimento e captura da peça CAVALO.

**Jogo:** Batalha de peões VS cavalos. Todos os peões pretos ficam posicionados na fileira 7 e os cavalos brancos em sua posição inicial na fileira 1.

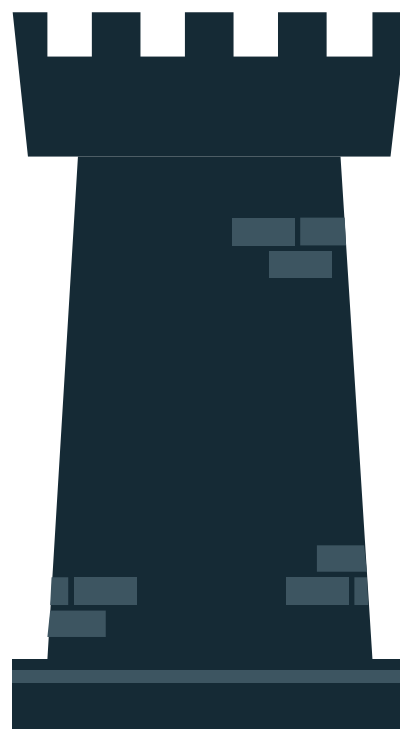
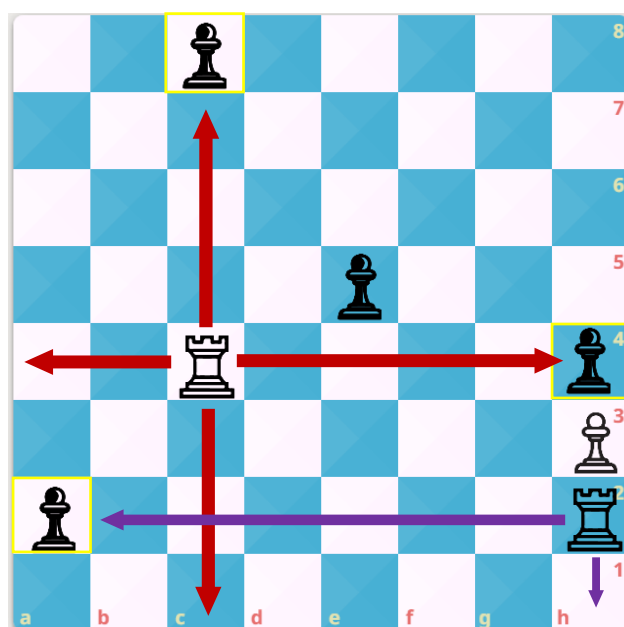
Vence o jogador que conseguir capturar todos os peões pretos, ou o jogador que conseguir atravessar qualquer um de seus peões até o final do tabuleiro.





## CAPTURA E MOVIMENTO DA TORRE

A torre se move em linha reta horizontalmente e verticalmente pelo número de casas não ocupadas, até atingir o final do tabuleiro ou ser bloqueado por outra peça. Ele não pode pular outras peças. A torre captura no mesmo caminho em que se move, ocupando a casa onde se encontra a peça adversária. A torre pode parar em qualquer casa do tabuleiro, sendo por isso uma das peças mais poderosas.



As flechas vermelhas indicam a coluna e fila dominada pela torre de c4;

As flechas roxas indicam a coluna e fila dominada pela torre de h2;

Os peões destacados são aqueles que as torres podem capturar;

Observe que o peão branco da casa h3 está impedindo a torre de h2 ameaçar o peão de h4.



## ATIVIDADES

Faça por meio de setas os possíveis movimentos que as torres ao lado podem fazer e em seguida descreva seus movimentos e a forma como capturam.

---

---

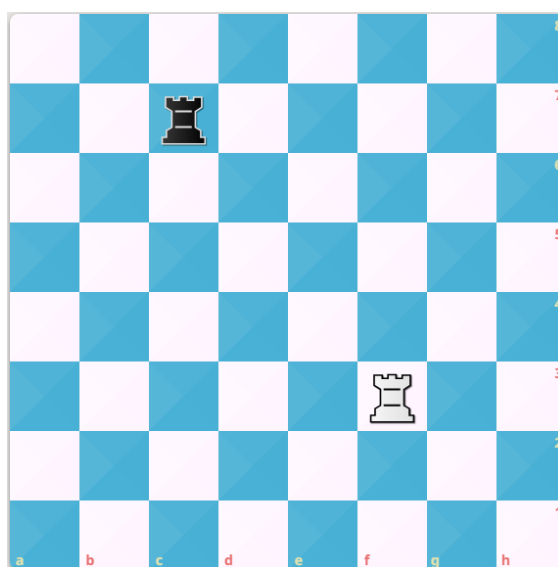
---

---

---

---

---

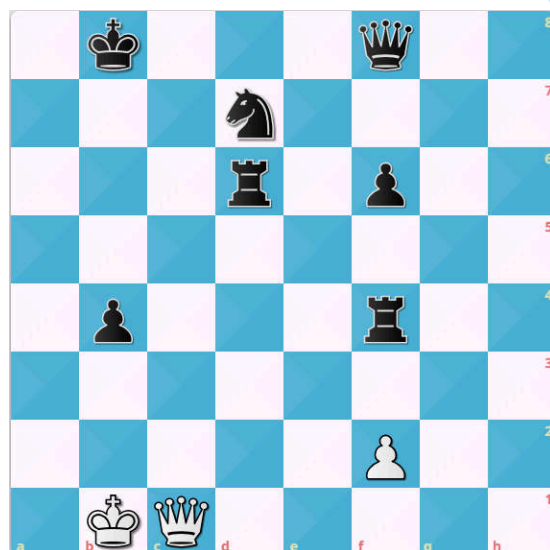


Pinte as peças que as torres claras podem capturar:

Quantas peças as torres claras podem capturar?

Quais são as peças que podem ser capturadas pelas torres claras?

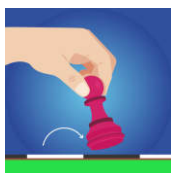
Pinte todas as casas por onde as torres no tabuleiro ao lado podem passar e escreva o nome de cada uma delas no espaço abaixo:




---



---



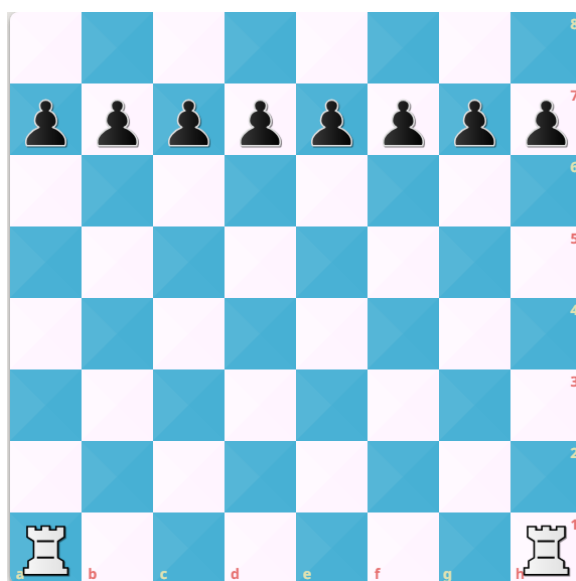
## É HORA DE JOGAR

### BATALHA DE TORRES E PEÕES

**Objetivo:** Compreender o movimento e captura da peça Torre.

**Jogo:** Batalha de peões VS torres. Todos os peões pretos ficam posicionados na fileira 7 e torres brancas em suas posições iniciais na fila 1.

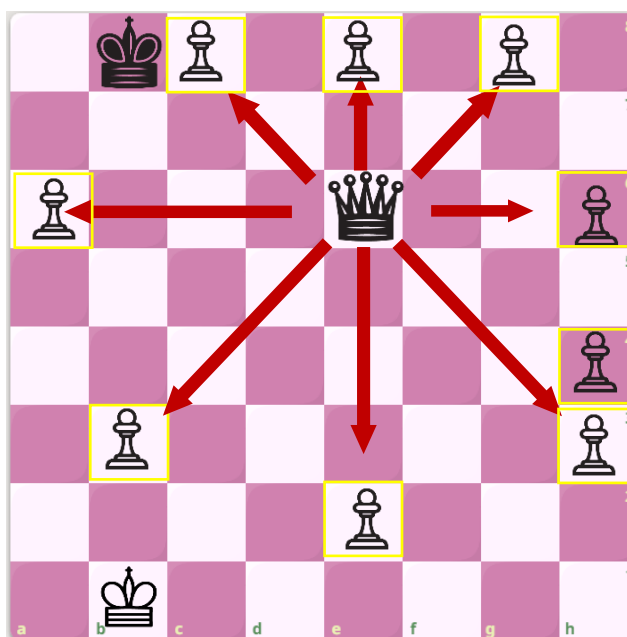
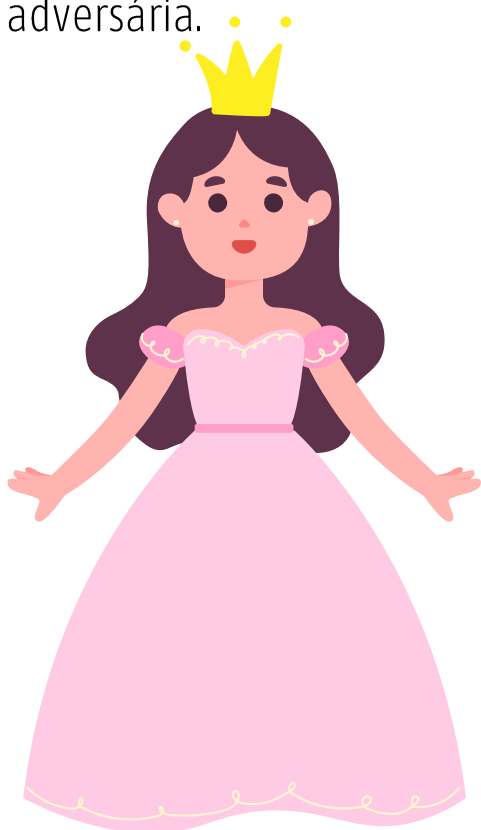
Vence o jogador que conseguir capturar todos os peões pretos, ou o jogador que conseguir atravessar qualquer um de seus peões até final do tabuleiro.





## MOVIMENTO E CAPTURA DA DAMA

A Dama é considerada a peça mais poderosa do tabuleiro. Ela pode mover-se qualquer número de casas em linha reta, verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente. A Dama se move como a torre e o bispo combinados. A menos que esteja realizando uma captura, o movimento deve terminar em uma casa desocupada e ela não pode pular outras peças. A Dama captura no mesmo caminho em que se move, ocupando a casa da peça adversária.



As flechas vermelhas indicam diagonais, fila e coluna dominadas pela dama.

Os peões destacados são aqueles que a Dama pode capturar.

Observe que o peão branco da casa h4 está fora da diagonal de domínio da Dama, ou seja, não pode ser capturado pela mesma.



## ATIVIDADES

Faça por meio de setas os possíveis movimentos que as Damas ao lado podem fazer e em seguida descreva seus movimentos e a forma como capturam.

---

---

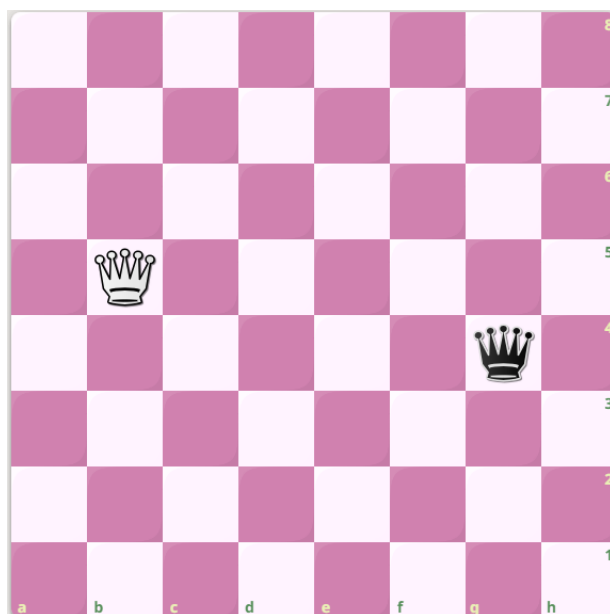
---

---

---

---

---



Pinte as peças que a dama clara pode capturar:

Quantas peças a dama clara pode capturar?

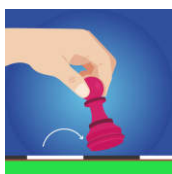
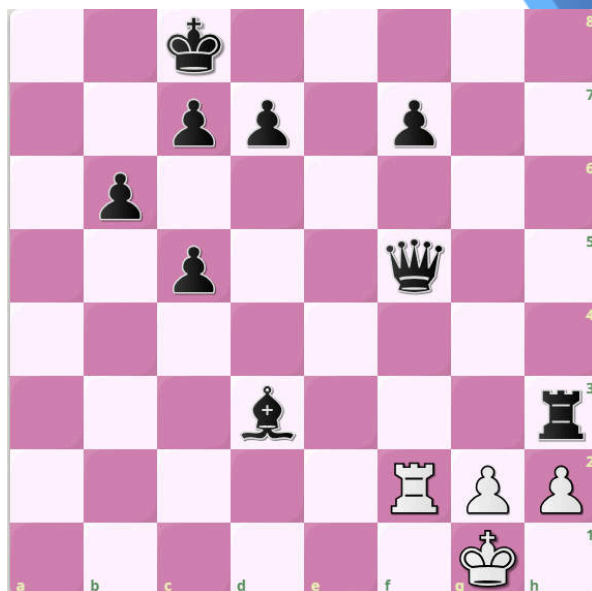
---

Quais são as peças que podem ser capturadas pela dama clara?

---

---

Pinte todas as casas por onde a dama no tabuleiro ao lado pode passar e escreva o nome de cada uma delas no espaço abaixo:

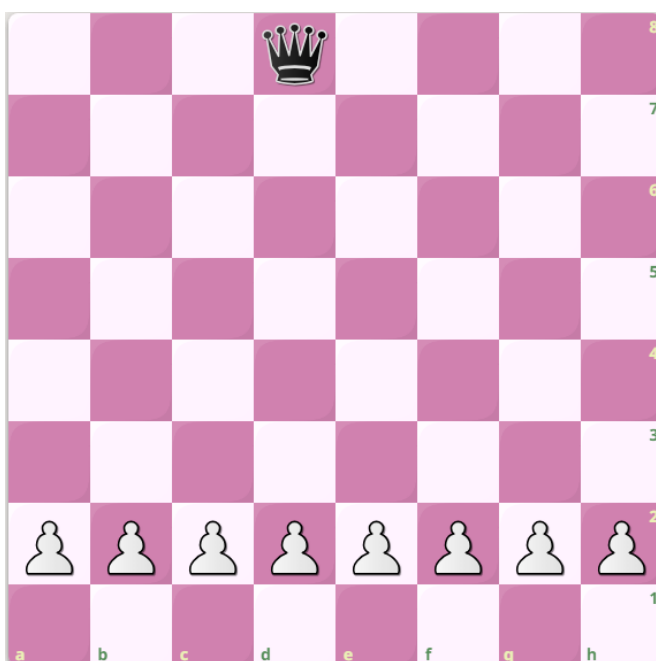


## É HORA DE JOGAR

### BATALHA DE DAMAS E PEÕES

**Objetivo:** Compreender o movimento e captura da peça Dama.

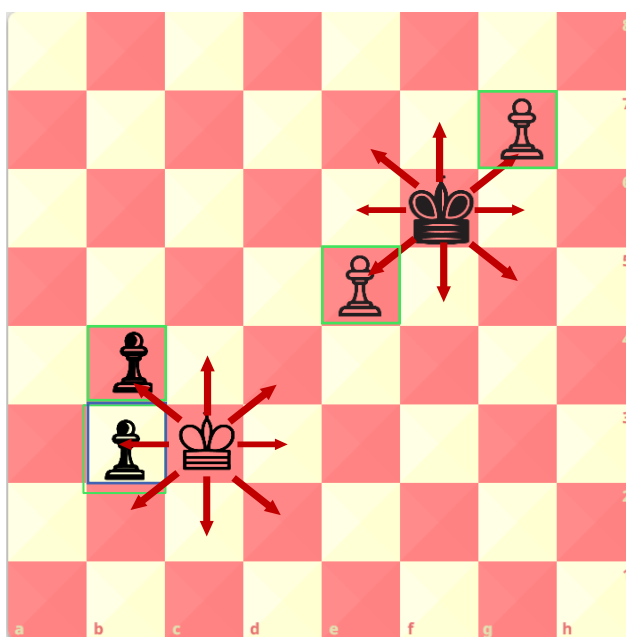
**Jogo:** Batalha de peões VS Dama. Todos os peões brancos ficam posicionados na fileira 2 e a Dama Preta em sua posição inicial casa d8. Vence o jogador que conseguir capturar todos os peões brancos, ou o jogador que conseguir atravessar qualquer um de seus peões até final do tabuleiro.





## MOVIMENTO E CAPTURA DO REI

O rei é a peça mais importante do xadrez. Se o rei for encurralado de modo que sua captura seja inevitável, o jogo termina e o jogador cujo o Rei foi capturado perde. O rei tem pouca mobilidade, assim ele é considerado também uma das peças mais fracas no jogo. O rei pode se mover para qualquer casa adjacente. Assim, ele pode mover-se uma casa em qualquer direção: horizontalmente, verticalmente ou diagonalmente. Ele não pode se mover para uma casa ocupada por uma peça da mesma cor.



O rei captura outra peça da mesma maneira que se move, ocupando a casa da peça adversária. Existe um limite adicional ao movimento do rei. O rei não pode se mover para uma casa que o coloque sob ataque de uma peça adversária (chamado de “xeque”).

As flechas vermelhas indicam todos os quadrados dominados pelo rei branco e preto.

Os peões destacados são aqueles que a Rei pode capturar.



## ATIVIDADES

Faça por meio de setas os possíveis movimentos que os Reis ao lado podem fazer e em seguida descreva seus movimentos e a forma como capturam.

---

---

---

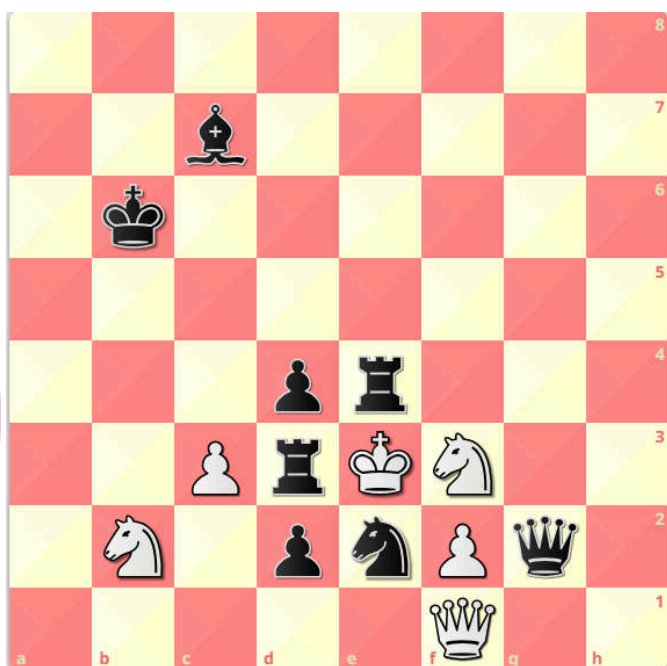
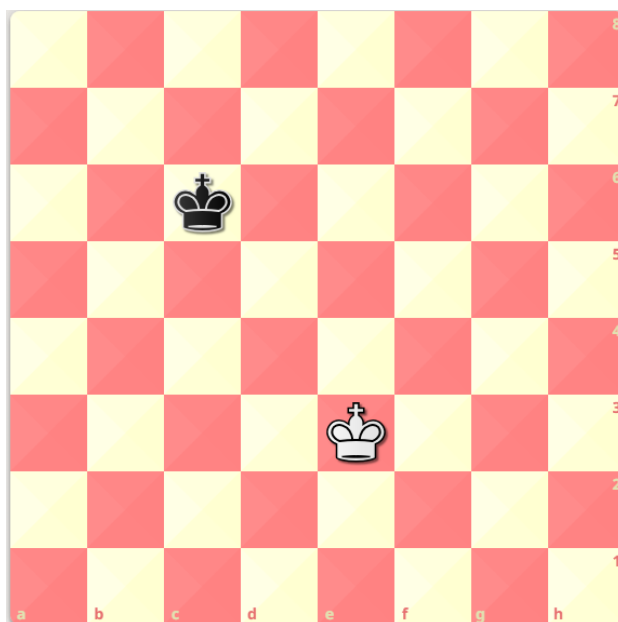
---

---

---

---

---



Pinte as peças que o Rei claro pode capturar:

Quantas peças o Rei claro pode capturar?

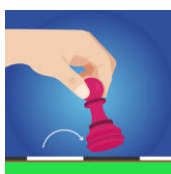
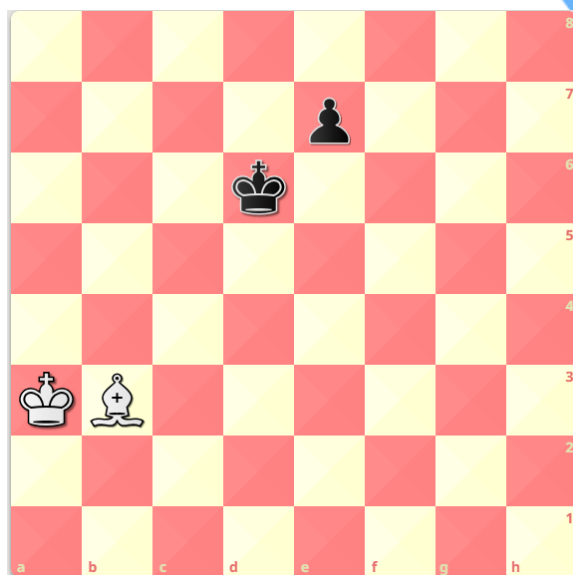
---

Quais são as peças que podem ser capturadas pelo Rei claro?

---

---

Pinte todas as casas por onde o Rei no tabuleiro ao lado pode passar e escreva o nome de cada uma delas no espaço abaixo:

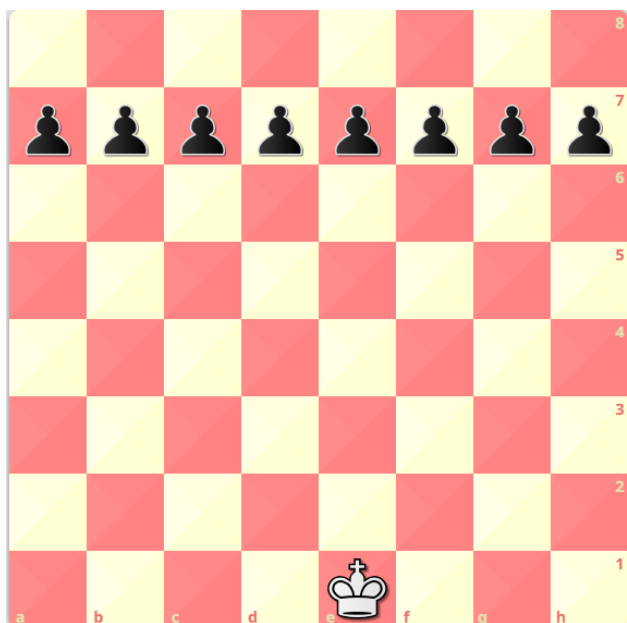


## É HORA DE JOGAR

### BATALHA DE PEÕES VS REI

**Objetivo:** Compreender o movimento e captura da peça Rei.

**Jogo:** Batalha de peões VS Rei. Todos os peões pretos ficam posicionados na fileira 7 e o Rei Branco em sua posição inicial casa e1. Vence o jogador que conseguir capturar todos os peões pretos, ou o jogador que conseguir atravessar qualquer um de seus peões até final do tabuleiro.





# **OBJETIVOS DO JOGO**

## **VALOR DAS PEÇAS**



EDITORA E GRÁFICA  
*INTELLECTUS*

*Sistema de Ensino em Xadrez*



## XEQUE E XEQUE-MATE

Quando um rei estiver sob ataque e ameaçado de ser capturado por uma peça do seu adversário, o rei está “em xeque”. O rei deve sair do xeque imediatamente.

Existem três modos possíveis de sair do xeque, observe:



**A**fastar o rei para fora do ataque e para uma casa segura que não estiver sob ataque pela peça adversária.

**B**loquear o ataque colocando uma peça entre o atacante e o rei. (Não pode ser feito se o ataque estiver sendo feito pelo cavalo ou peão.)

**C**apturar a peça atacante.

Se não existir um meio do rei escapar do xeque, a posição é chamada de “xeque-mate” e o jogo termina. O jogador que sofreu o xeque-mate perde o jogo. O rei nunca é de fato capturado ou removido do tabuleiro.



Como resultado da limitação de um Rei, **não poder** movimentar-se para uma casa ameaçada, dois reis **nunca poderão** estar ao lado um do outro - uma vez que mover-se para o lado do outro rei o colocaria em xeque. O rei pode também ser forçado a mover-se ou capturar, se estiver sob ataque ("xeque") e a única maneira de interromper o ataque for fazer algum desses movimentos.



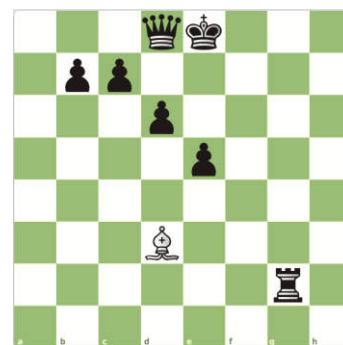
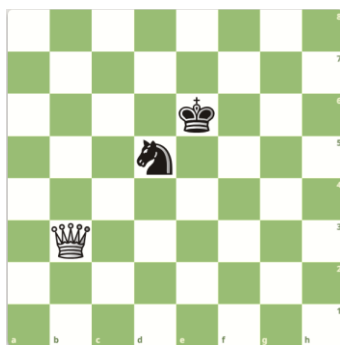
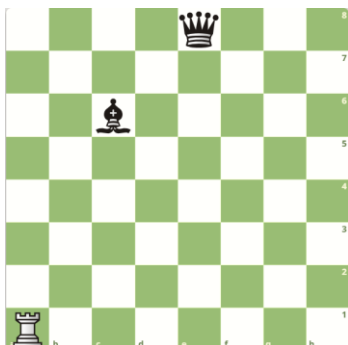
## ATIVIDADES

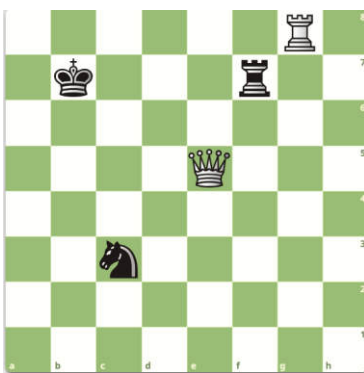
Observe os diagramas abaixo e escreva **X** para xeque somente e **X M** para quando for xeque mate. Em caso de xeque indique o movimento que salva o Rei.



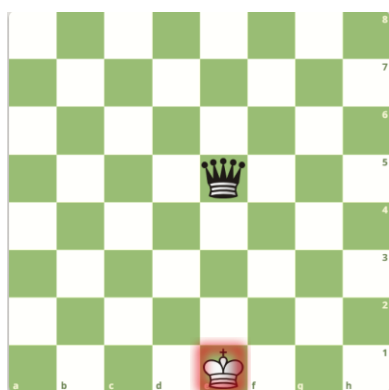


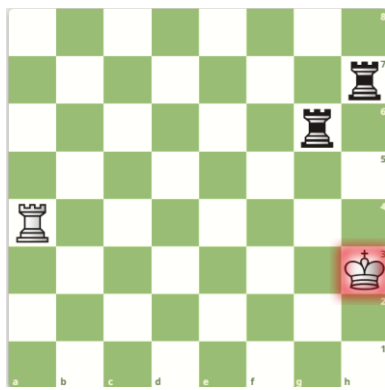

Indique com flechas o movimento que deve ser feito para que o Rei fique em xeque.

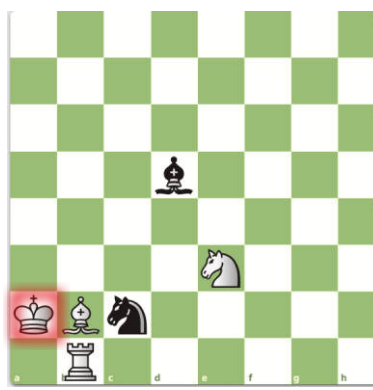




Indique o movimento que deve ser feito para que o Rei saia do xeque e escreva A se for afastando, B se for bloqueando ou C se for capturando.

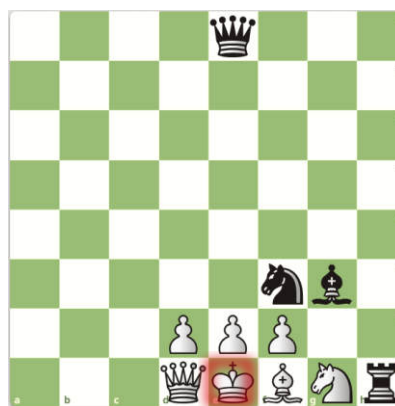




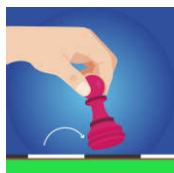
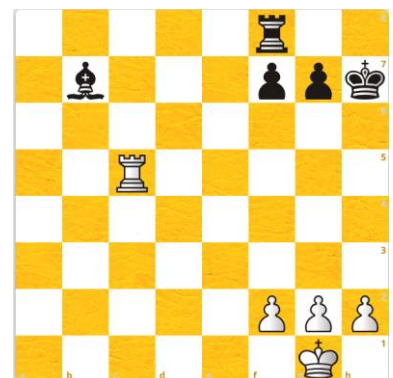
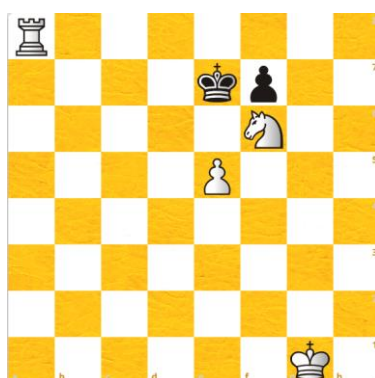
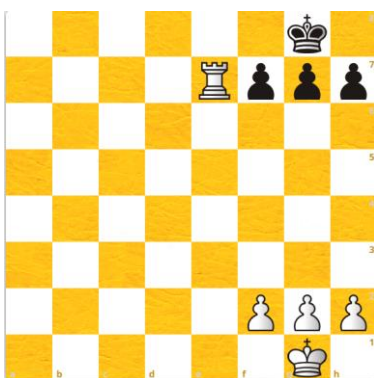
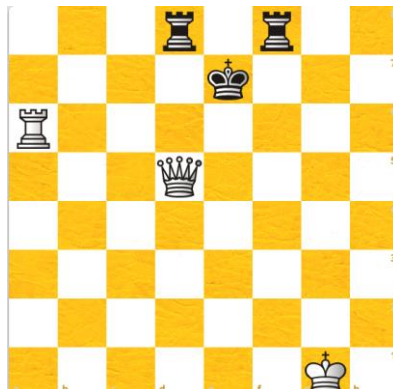
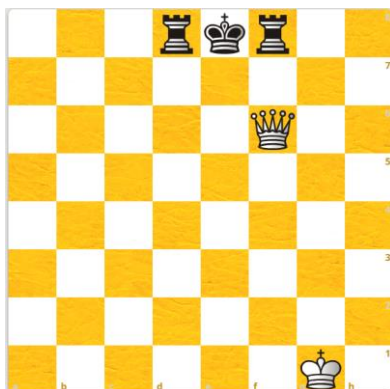
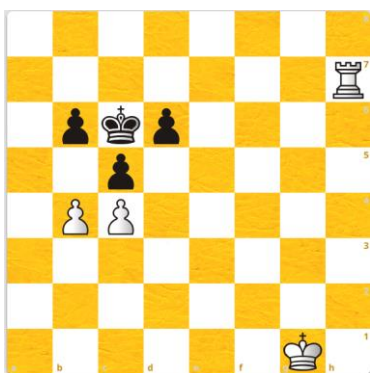
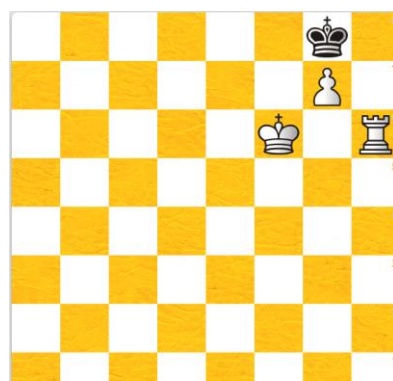
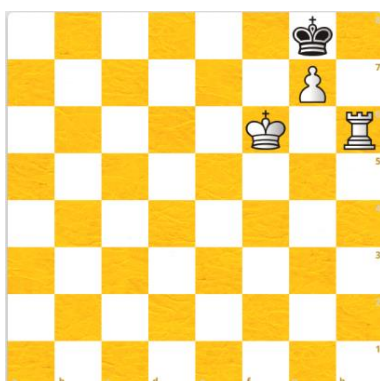
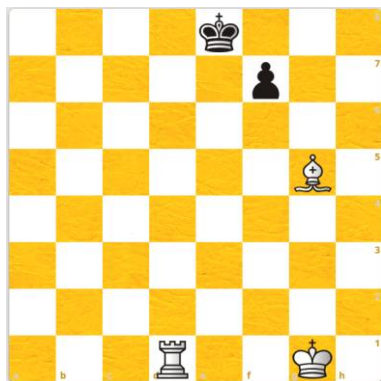








Indique o lance para que ocorra o xeque-mate em cada tabuleiro a seguir.  
Indique o movimento que deve ser feito com flechas.



## É HORA DE JOGAR

## PARTIDA DE XADREZ COM TODAS AS PEÇAS

**Objetivo:** Praticar os movimentos das peças, xeque e xeque-mate.  
Escolha um colega para jogar uma partida de xadrez e escreva o nome  
abaixo: \_\_\_\_\_



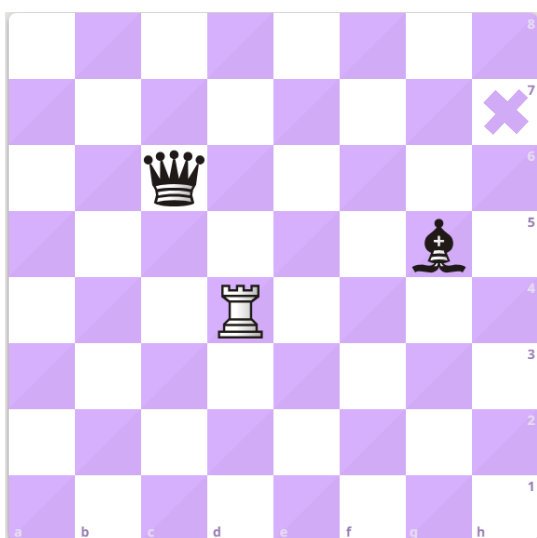
## MOVIMENTO E CAPTURA DAS PEÇAS



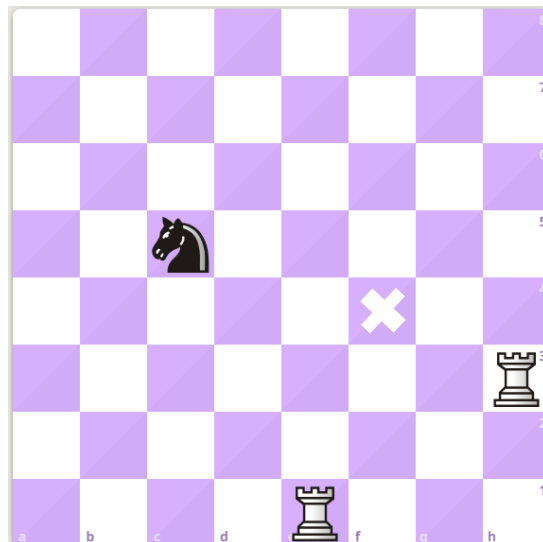
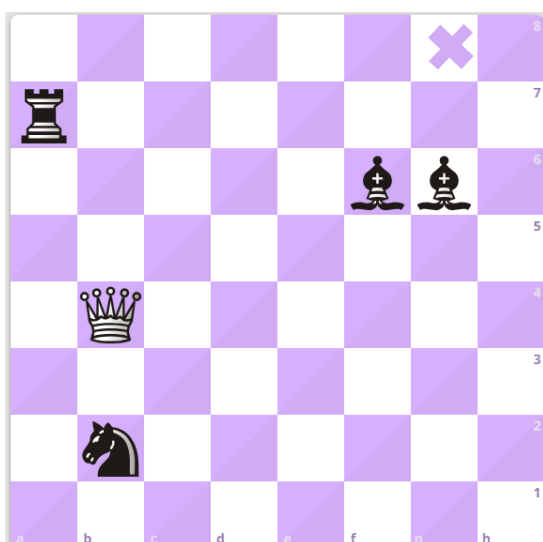
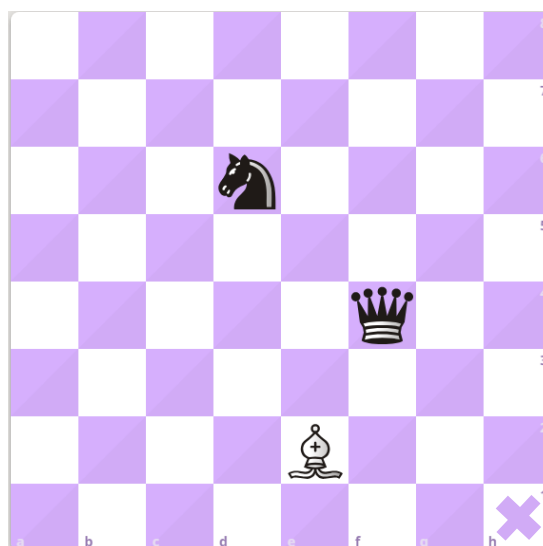
### ATIVIDADES

Capture o X em cada tabuleiro abaixo, sem que sua peça seja ameaçada pela peça adversária. Indique com flechas os possíveis movimentos e respeite a quantidade de lances permitidos. Observação: As peças adversárias não podem movimentar-se.

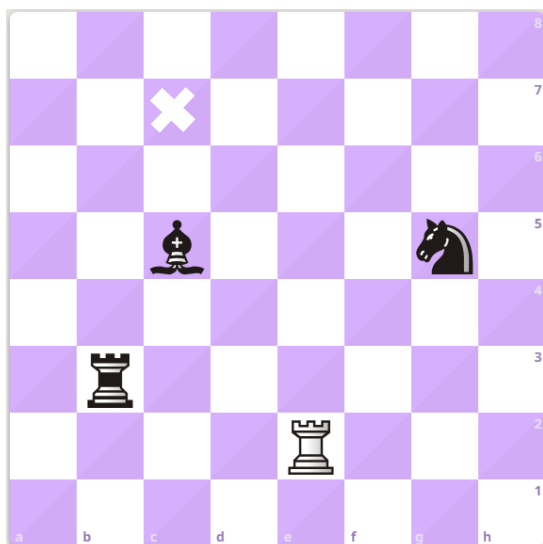
5 Lances



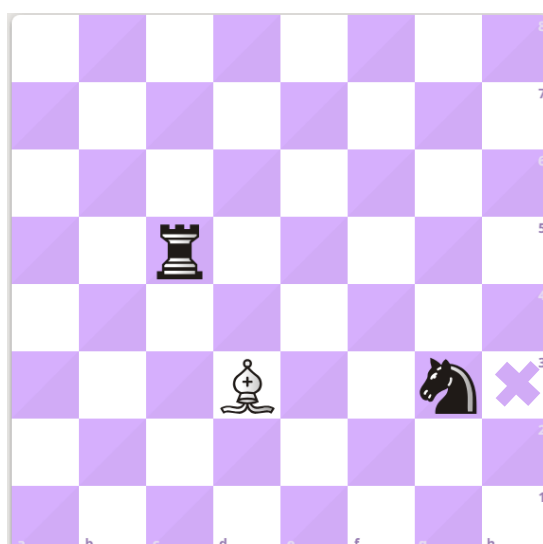
5 Lances



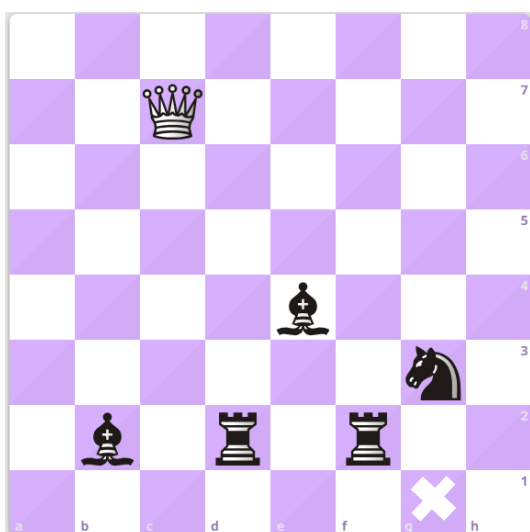
5 Lances



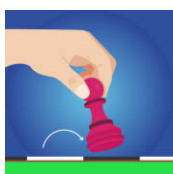
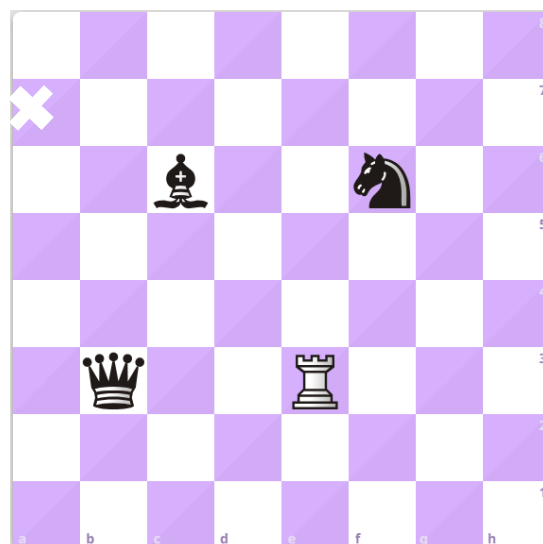
5 Lances



5 Lances



5 Lances



## É HORA DE JOGAR

### PARTIDA DE XADREZ COM TODAS AS PEÇAS

**Objetivo:** Praticar os movimentos das peças, xeque e xeque-mate.  
Escolha um colega para jogar uma partida de xadrez e escreva o nome abaixo:

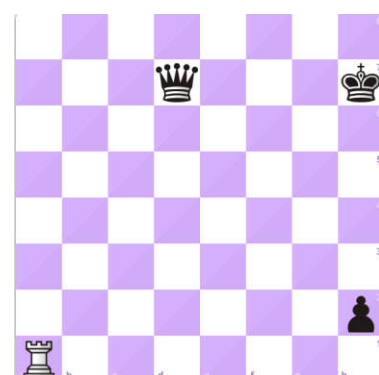
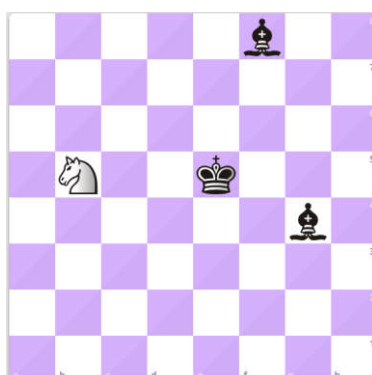
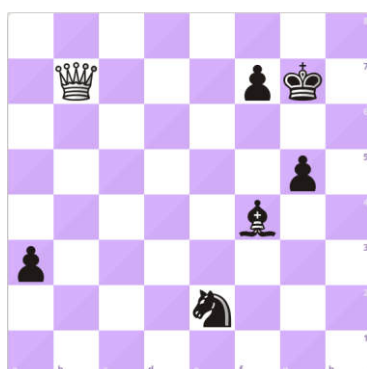
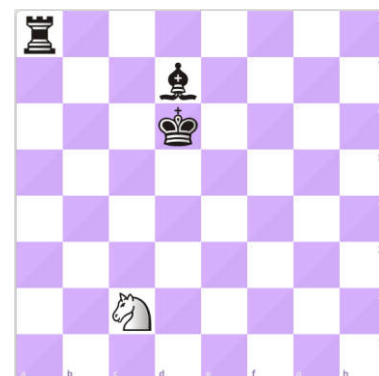
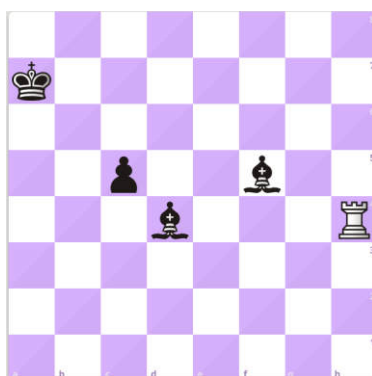
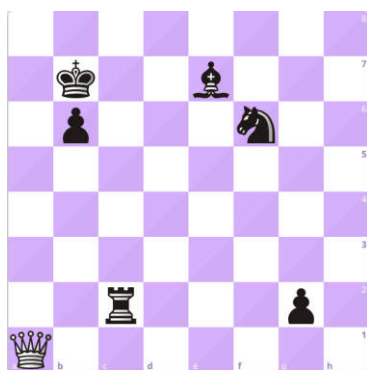
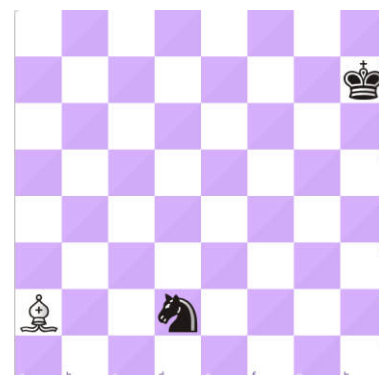
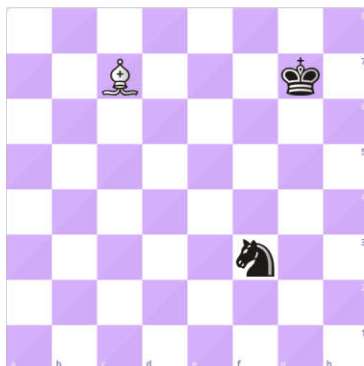
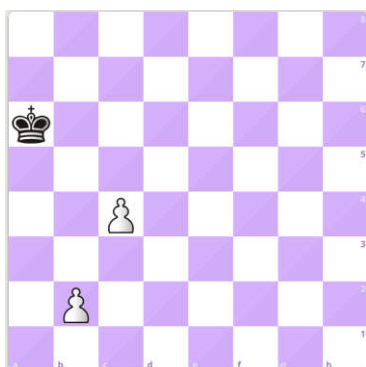


## XEQUE E XEQUE-MATE EXERCÍCIOS

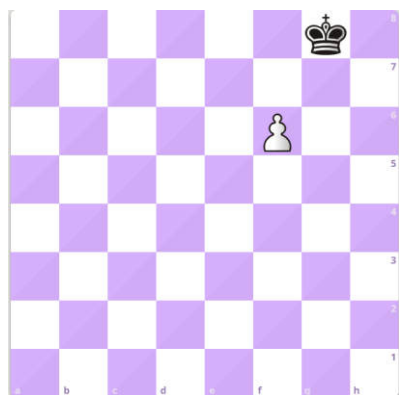


### ATIVIDADES

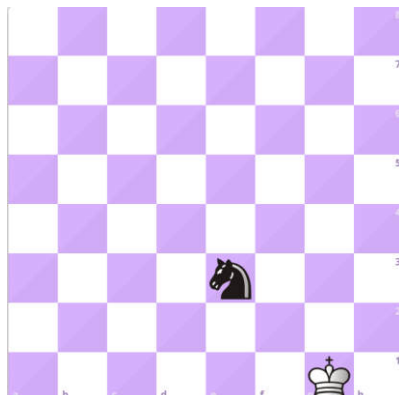
Em cada tabuleiro abaixo, indique com flechas dois movimentos para que o Rei fique em xeque, porém não pode utilizar as casas ameaçadas pelo seu adversário.



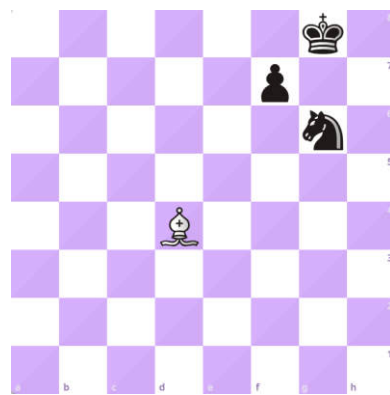
Desenhe as peças indicadas em cada tabuleiro de modo que seja xeque-mate.



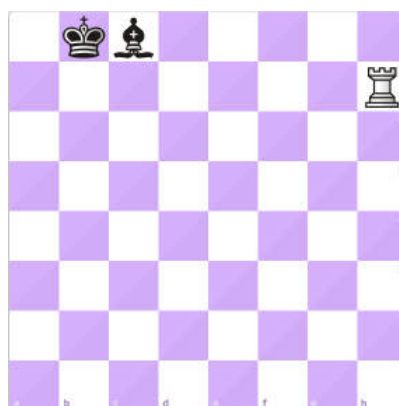
Dama



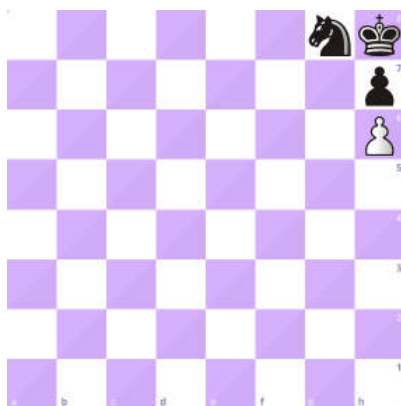
Dama



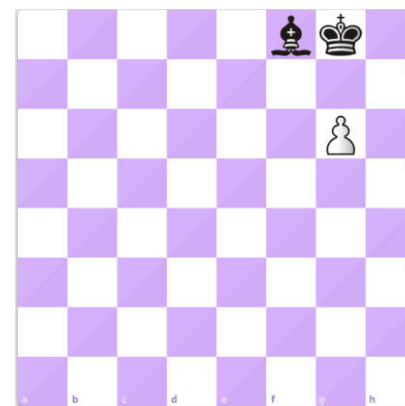
Dama



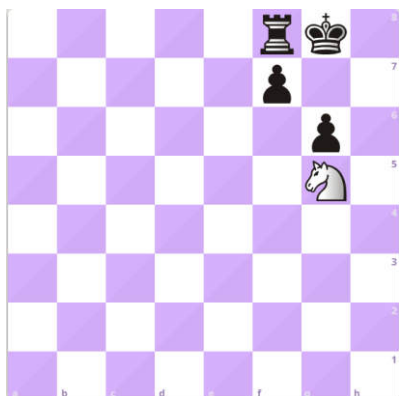
Dama



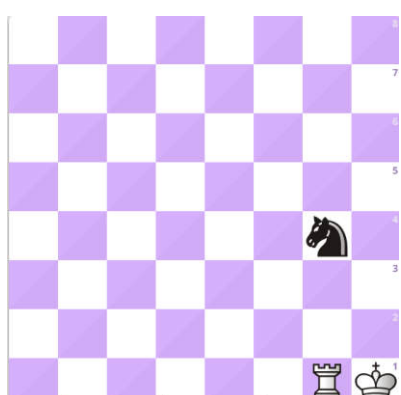
Bispo



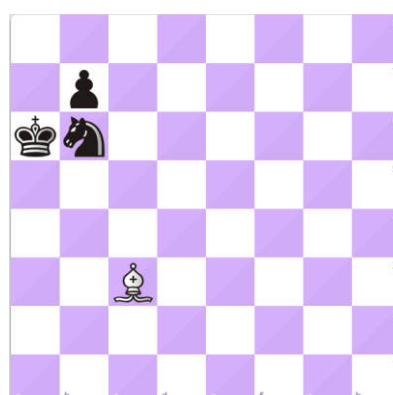
Dama



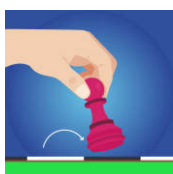
Dama



Torre



Torre



# É HORA DE JOGAR

## PARTIDA DE XADREZ COM TODAS AS PEÇAS



## SOMANDO OS PONTOS



Para se obter sucesso no Xadrez, é indispensável o planejamento de uma boa estratégia, algo que vá fazer a diferença em relação ao seu adversário. Por esse motivo, foram atribuídos pontos as peças do xadrez, para que assim seja mais fácil identificarmos quando devemos fazer uma troca ou não fazê-la. Cada peça no xadrez recebe a pontuação adequada de acordo com o poder que ela tem, observe.

| PEÇAS                                                                               | VALOR                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | 0<br>O Rei não pode ser capturado NUNCA, por esse motivo ele recebe pontuação 0.                                    |
|  | 1<br>O peão é a peça mais lenta de todo o exército e por isso recebe 1 ponto.                                       |
|  | 3<br>O Bispo não domina as duas cores das diagonais, então recebe 3 pontos.                                         |
|  | 3<br>O Cavalo é a segunda peça mais lenta do tabuleiro, mas pode pular peças então recebe 3 pontos.                 |
|  | 5<br>A Torre domina colunas e linhas inteiras, por esse motivo recebe 5 pontos.                                     |
|  | 9<br>A Dama se locomove nas três direções que existem no tabuleiro, é a peça mais rápida de todas. Recebe 9 pontos. |



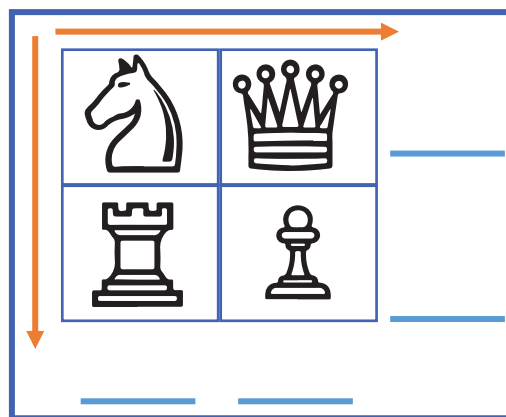
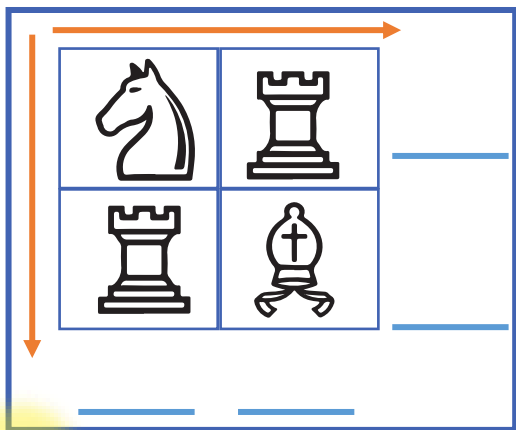
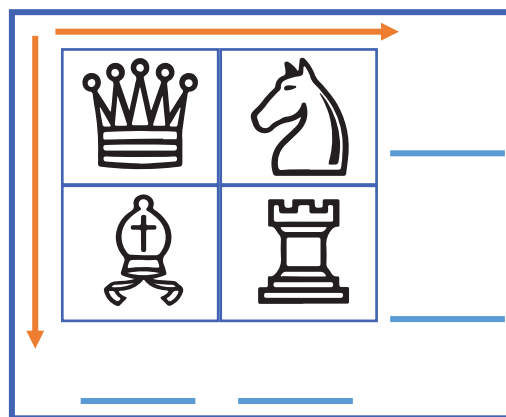
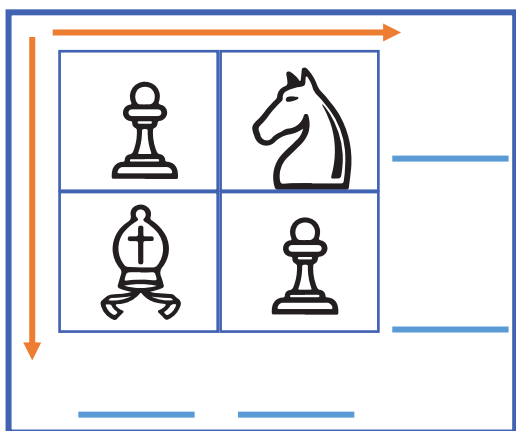
Apesar da baixa pontuação, é preciso cuidar muito bem de seus **peões**, pois, são eles que recebem os primeiros

**VOCÊ SABIA** ataques na maioria das vezes, logo, ficando sem eles, as suas principais peças ficam vulneráveis.



## ATIVIDADES

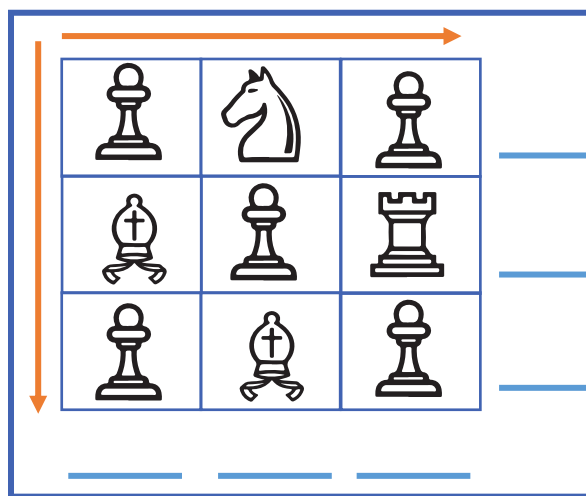
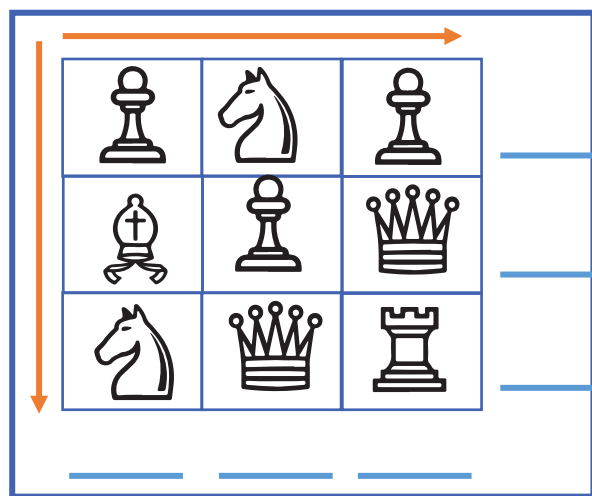
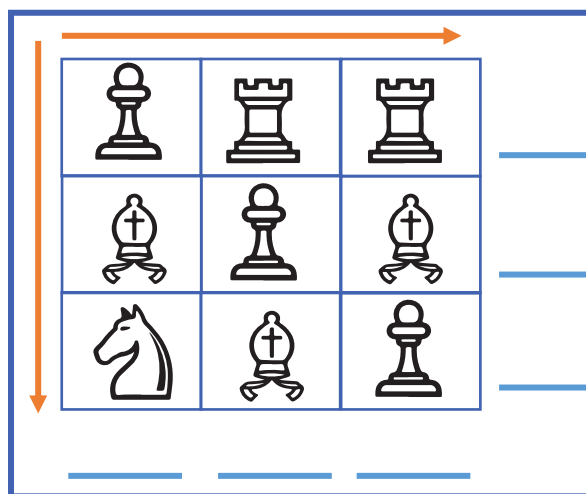
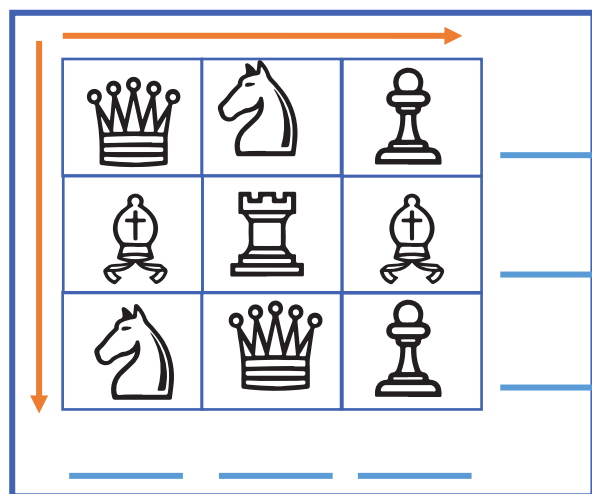
Some os pontos das peças conforme indicado pelas setas. Na horizontal e vertical.



## FIQUE LIGADO

Sempre que for trocar peças, deve-se pensar se será ou não vantajosa a troca a ser efetuada. Por exemplo: Se perguntar sempre, é vantajoso capturar um peão e perder um bispo \_\_\_\_\_.  
É vantajoso capturar a Torre e perder a Dama \_\_\_\_\_.

Some os pontos das peças conforme indicado pelas setas. Na horizontal e vertical.

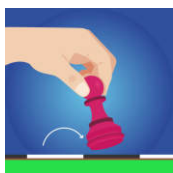
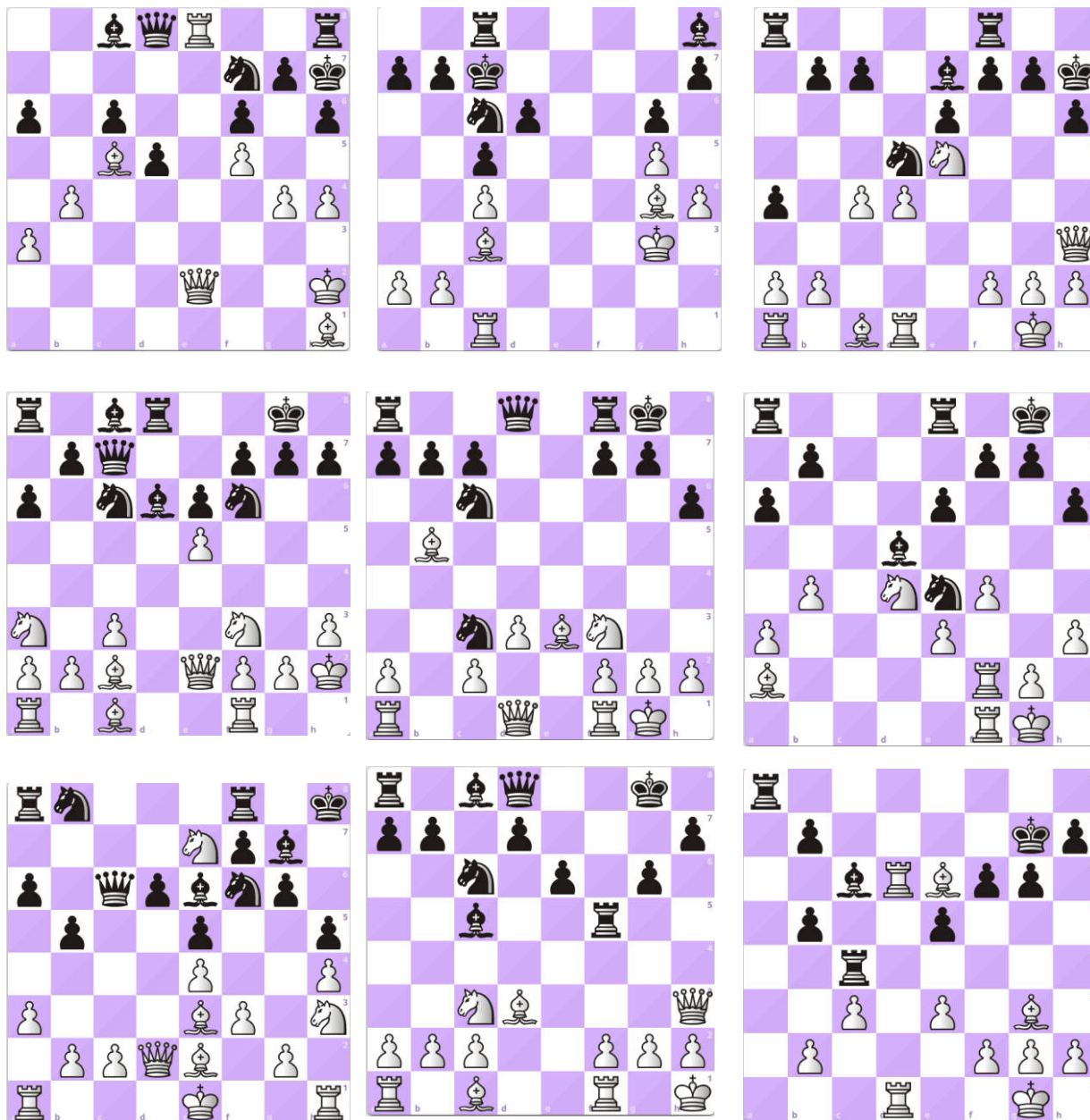


Encontre as palavras no quadro abaixo e pinte-as.

**XEQUE**  
**DIAGONAL**  
**VERTICAL**  
**HORIZONTAL**  
**CAPTURE**  
**XEQUE-MATE**

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| U | A | T | G | B | X | E | Q | U | E | M | A | T | E |
| A | A | S | M | U | I | N | X | S | A | X | L | F | J |
| F | S | A | H | O | R | I | Z | O | N | T | A | L | V |
| R | A | S | X | A | P | X | Z | Y | Y | N | D | T | D |
| G | A | T | E | O | D | H | A | T | S | A | C | V | A |
| H | T | X | Q | P | I | V | P | E | A | O | A | E | B |
| U | A | T | U | S | A | C | A | N | A | C | P | R | N |
| A | S | S | E | I | G | E | S | B | T | A | T | T | K |
| E | R | R | F | B | O | N | A | V | A | R | U | I | L |
| U | A | T | H | B | N | B | S | A | C | D | R | C | U |
| R | O | Q | U | E | A | V | S | U | T | A | A | A | O |
| O | P | E | A | T | L | A | T | S | P | R | O | L | C |
| I | A | N | A | N | K | U | A | O | P | O | L | C | N |

Encontre o lance cuja troca é vantajosa seguindo a regra de pontuação das peças. Indique o lance com flechas.



## É HORA DE JOGAR

### PARTIDA DE XADREZ COM TODAS AS PEÇAS

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



# CÓDIGOS DO XADREZ



EDITORA E GRÁFICA  
**INTELLECTUS**  
*Sistema de Ensino em Xadrez*



## OS LANCES – AS JOGADAS



Cada movimento feito pelos jogadores de xadrez é chamado de lance ou jogada.

Em partidas de xadrez os dois jogadores devem anotar cada lance ou jogada efetuados. Para isso foram criados alguns códigos que descrevem o movimento feito. Vamos primeiramente conhecer os códigos de cada peça.



**R**ei



**D**ama



**T**orre



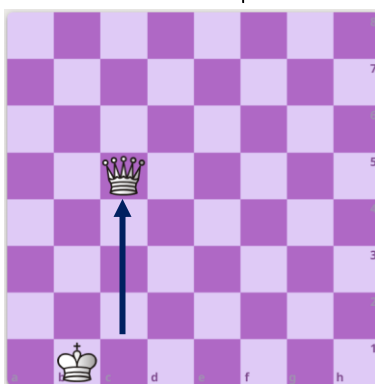
**B**ispo



**C**avalo

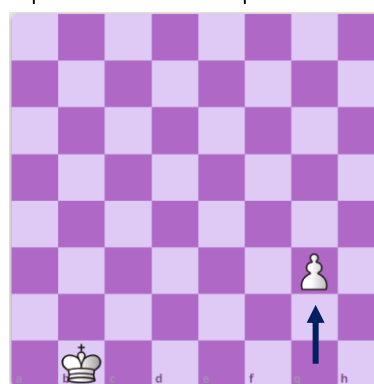
**Observação:** A peça peão não possui código para representá-lo, porém, há como escrever o movimento do peão normalmente assim como o movimento de cada peça que possui código. Para anotar o lance, devemos primeiro escrever o código da peça a ser movida (que é sua letra inicial maiúscula) e a casa onde ela parar. No caso do peão, devemos escrever somente a casa onde ele parar, observe:

A Dama se moveu para casa c5



**Dc5**

O peão se moveu para casa g3

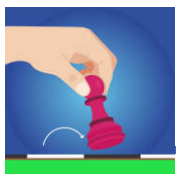
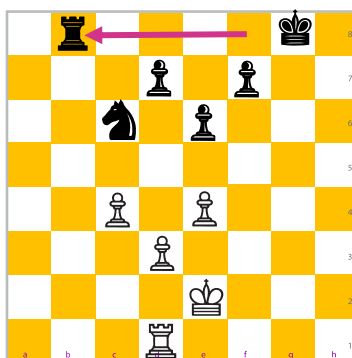
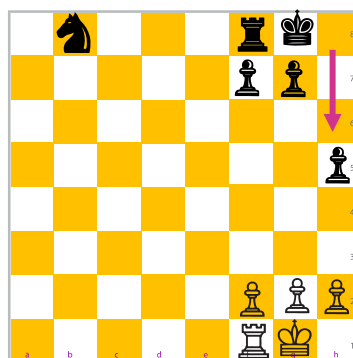
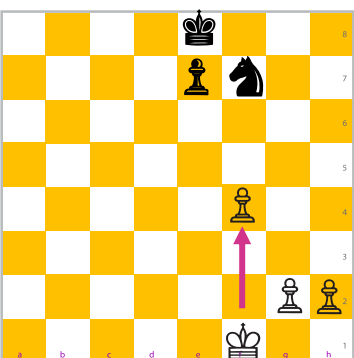
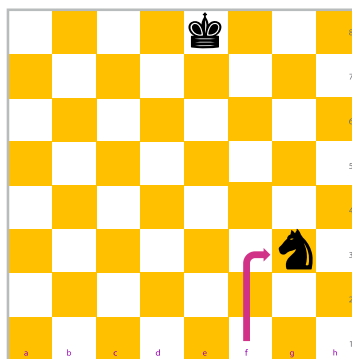
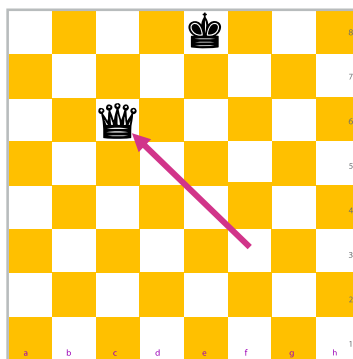
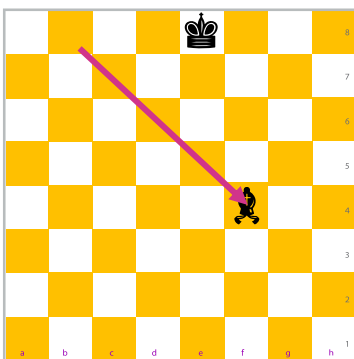
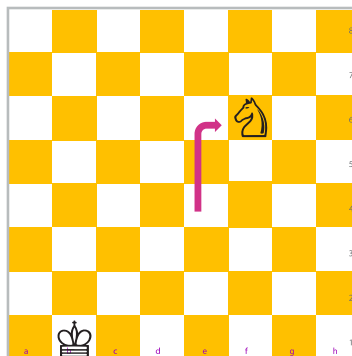
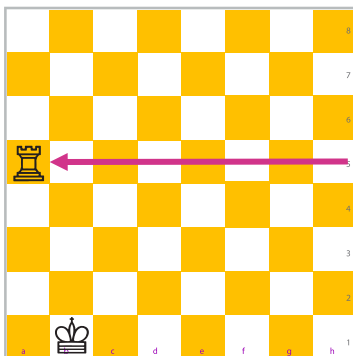
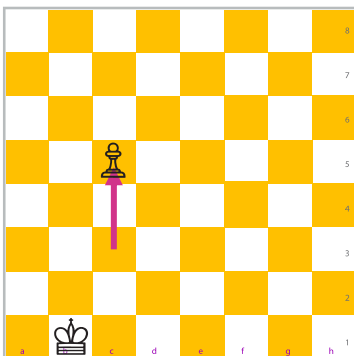


**g3**



## ATIVIDADES

Escreva a notação de cada lance indicado nos tabuleiros abaixo:



## É HORA DE JOGAR

PARTIDA DE XADREZ  
COM TODAS AS PEÇAS



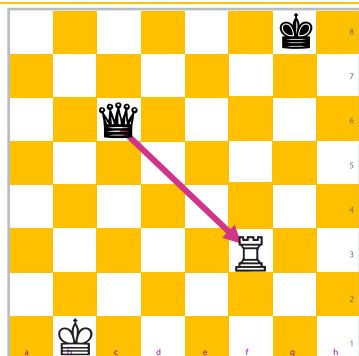
## CÓDIGOS DA CAPTURA



Para indicar uma captura, devemos escrever a inicial da peça que vai capturar seguida da letra X e por fim o nome da casa onde a peça parou após fazer a captura.

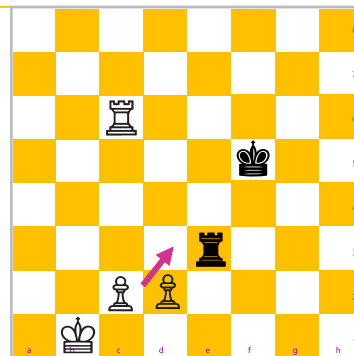
**Observação:** Como o peão não possui código para representá-lo, quando for sua vez de capturar, deve-se escrever a coluna (com letra minúscula) onde estava, seguido da letra X e então a casa onde ele parar após efetuar a captura. Não devemos anotar o código da peça que foi capturada nunca, observe.

A Dama captura a Torre da casa f3.



**D x f3**

O peão da coluna d captura a Torre da casa e3.



**d x e3**



## ATIVIDADES

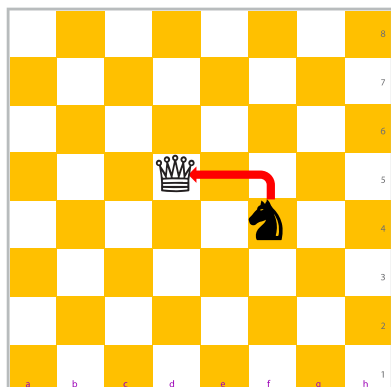
Complete de acordo com o que você acabou de aprender.

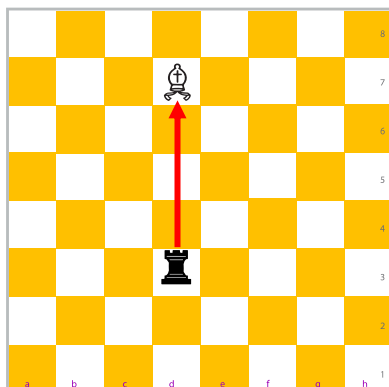
Para anotar um lance devemos primeiro escrever a \_\_\_\_\_ da peça e depois o nome da \_\_\_\_\_ onde a mesma parar.

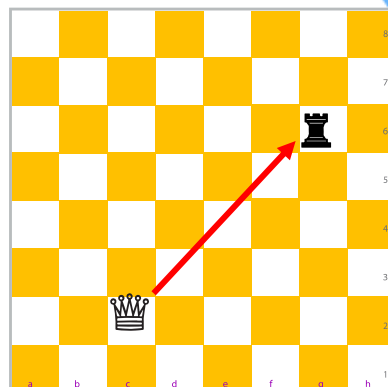
O código que indica uma captura é a letra \_\_\_\_\_.

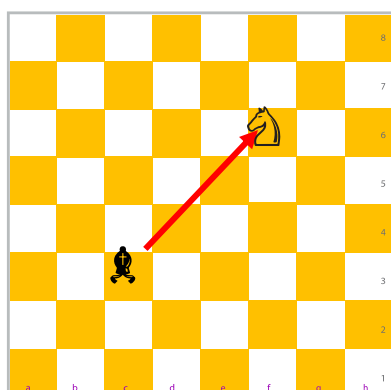
O \_\_\_\_\_ é a única peça que não possui código para representá-lo, devemos anotar somente o nome da \_\_\_\_\_ onde ele parar.

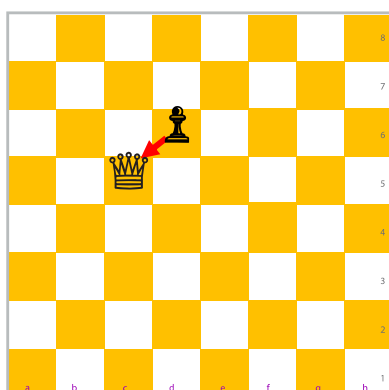
Escreva a notação de cada captura indicada nos tabuleiros abaixo:

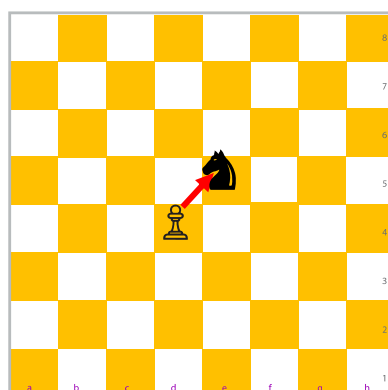


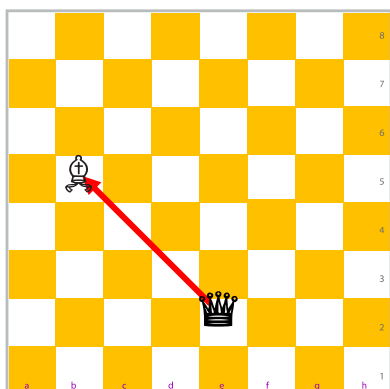


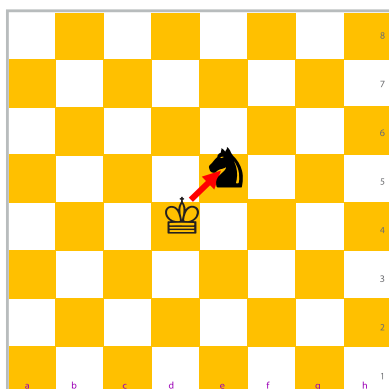


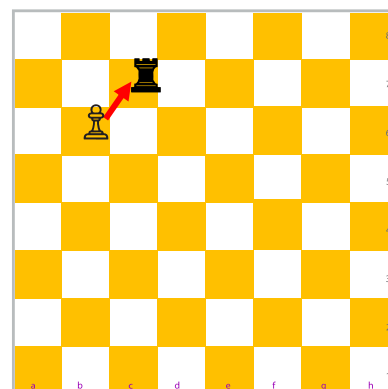


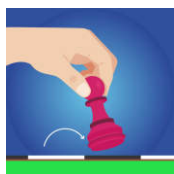










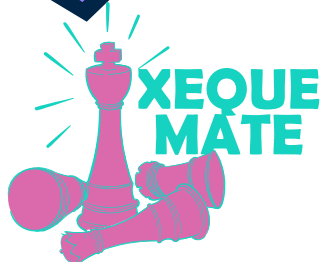


**É HORA DE JOGAR**

**PARTIDA DE XADREZ  
COM TODAS AS PEÇAS**



## NOTAÇÃO DE XEQUE E XEQUE-MATE

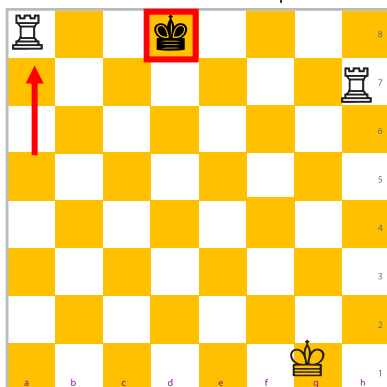


Para indicar que o Rei foi colocado em xeque após o movimento é utilizado o símbolo **+**.

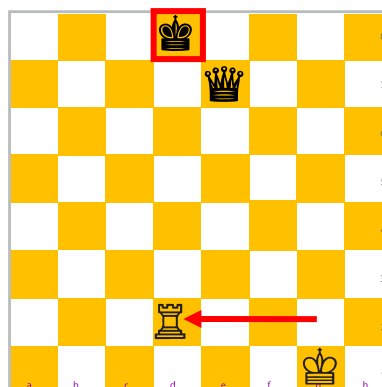
Para indicar que o Rei sofreu xeque-mate após o movimento é utilizado o símbolo **++**.

Observe:

A Torre se movimentou pra casa d2 e deu xeque.

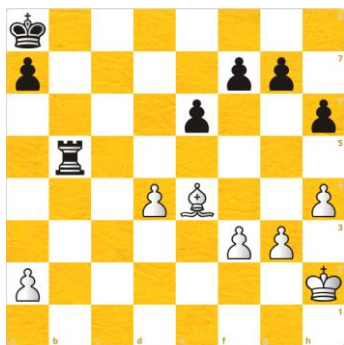


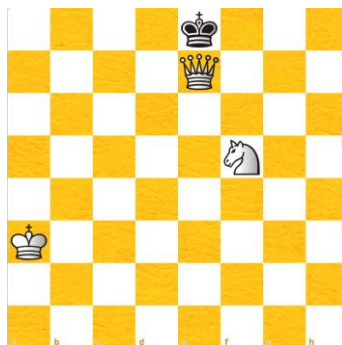
A Torre se movimentou pra casa a8 e deu xeque-mate.

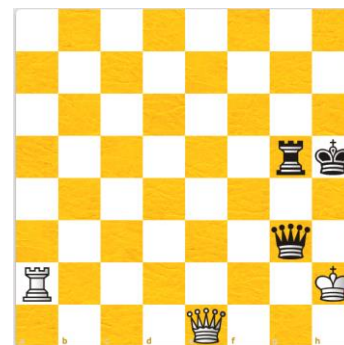


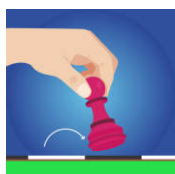
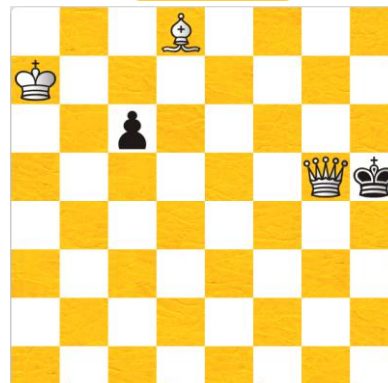
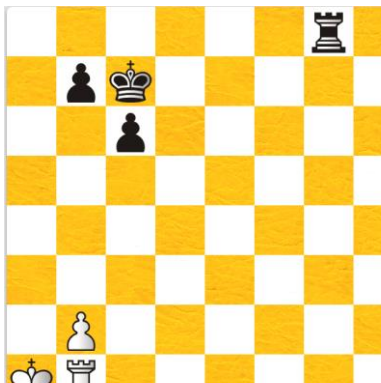
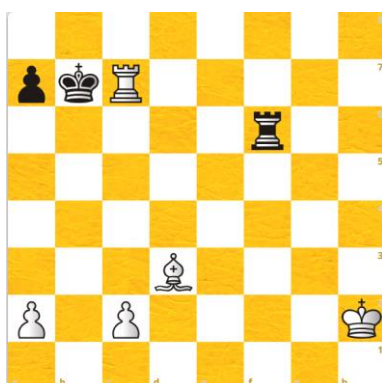
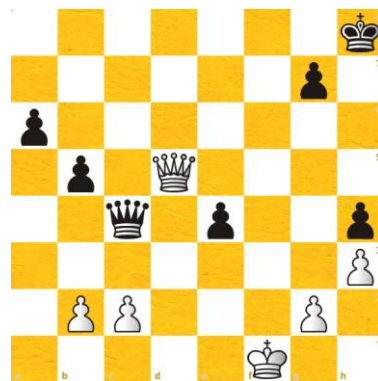
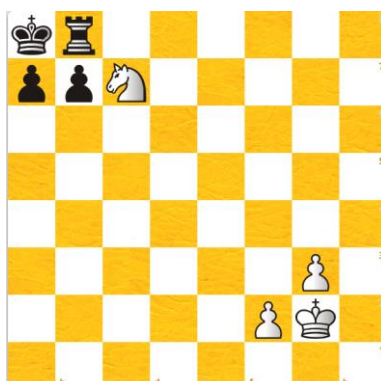
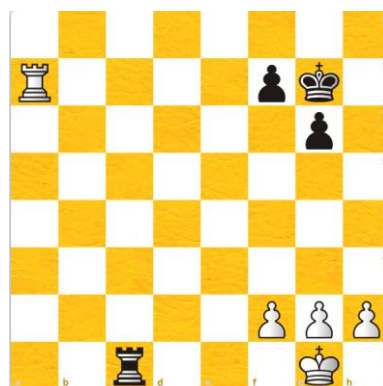
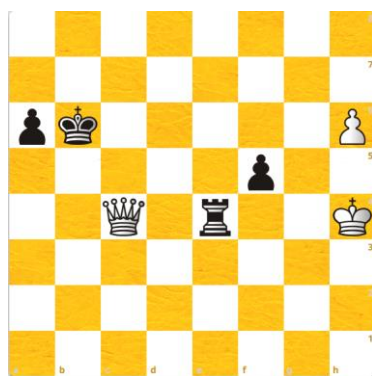
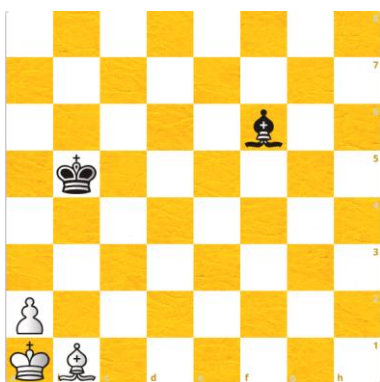
### ATIVIDADES

Analise as situações em cada tabuleiro e descubra se ocorreu xeque ou xeque-mate após o último lance feito. Depois que descobrir escreva corretamente cada movimento indicado de acordo com o que você aprendeu.









**É HORA DE JOGAR**

**PARTIDA DE XADREZ  
COM TODAS AS PEÇAS**



Data

## PLANILHA DO XADREZ



O que você acha que a criança ao lado está fazendo no papel com a caneta em sua mão?

Em torneios pensados de xadrez é obrigatório anotar todos os movimentos realizados. Cada jogador deve anotar o movimento das peças claras e também o movimento das peças escuras.



## ATIVIDADES

### Observe a planilha ao lado e responda

Qual o nome do jogador que está com as peças claras? \_\_\_\_\_

Qual o nome do jogador que está com as peças escuras? \_\_\_\_\_

Em que dia, mês e ano foi realizada essa partida? \_\_\_\_\_

Qual o nome do Torneio? \_\_\_\_\_

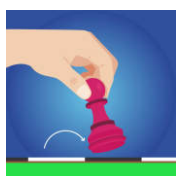
Quantos lances foram anotados até o término dessa partida? \_\_\_\_\_

Quem ganhou essa partida? \_\_\_\_\_

| Official Score Sheet                                                                                                    |         | ChessLife              |           | 13555 Bel-Red Road Suite 200 Bellevue, WA 98005 425-283-0549 www.chess4life.com |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| EVENT                                                                                                                   | Demo    | DATE                   | 6-30-2006 |                                                                                 |           |
| ROUND                                                                                                                   |         | BOARD                  |           | SECTION                                                                         |           |
| WHITE (name of player)                                                                                                  | Raphael | BLACK (name of player) | Rui Lopez | OPENING                                                                         | Hiavro 10 |
| WHITE                                                                                                                   | BLACK   | WHITE                  | BLACK     |                                                                                 |           |
| 1                                                                                                                       | e4      | e5                     |           | 26                                                                              |           |
| 2                                                                                                                       | Nf3     | Nc6                    |           | 27                                                                              |           |
| 3                                                                                                                       | Bb5     | Nf6                    |           | 28                                                                              |           |
| 4                                                                                                                       | Nc3     | Bc5                    |           | 29                                                                              |           |
| 5                                                                                                                       | O-O     | d5                     |           | 30                                                                              |           |
| 6                                                                                                                       | exd5    | Nxd5                   |           | 31                                                                              |           |
| 7                                                                                                                       | Nxd5    | Qxd5                   |           | 32                                                                              |           |
| 8                                                                                                                       | Bxc6+   | bxc6                   |           | 33                                                                              |           |
| 9                                                                                                                       | c3      | Q-O                    |           | 34                                                                              |           |
| 10                                                                                                                      | Ng5     | e4                     |           | 35                                                                              |           |
| 11                                                                                                                      | d4      | ? exd3 (cp) !          |           | 36                                                                              |           |
| 12                                                                                                                      | Qf3     | d2                     |           | 37                                                                              |           |
| 13                                                                                                                      | Qxd5    | dxc1=Q                 |           | 38                                                                              |           |
| 14                                                                                                                      | Raxc1   | cxd5                   |           | 39                                                                              |           |
| 15                                                                                                                      | Kx1     | Bb7                    |           | 40                                                                              |           |
| 16                                                                                                                      | f4      | Rfe8                   |           | 41                                                                              |           |
| 17                                                                                                                      | Nh3     | Rad8                   |           | 42                                                                              |           |
| 18                                                                                                                      | g3      | Bc3                    |           | 43                                                                              |           |
| 19                                                                                                                      | Rd1     | fe                     |           | 44                                                                              |           |
| 20                                                                                                                      | Rd1     | ?? d4+                 |           | 45                                                                              |           |
| 21                                                                                                                      |         |                        |           | 46                                                                              |           |
| 22                                                                                                                      |         |                        |           | 47                                                                              |           |
| 23                                                                                                                      |         |                        |           | 48                                                                              |           |
| 24                                                                                                                      |         |                        |           | 49                                                                              |           |
| 25                                                                                                                      |         |                        |           | 50                                                                              |           |
| RESULTS: <input type="checkbox"/> WHITE WON <input type="checkbox"/> DRAW <input checked="" type="checkbox"/> BLACK WON |         |                        |           |                                                                                 |           |
| SIGNATURE X                                                                                                             |         | SIGNATURE X            |           |                                                                                 |           |

Escolha um colega e reproduza os 8 primeiros lances da partida de um famoso jogo realizado no ano de 1996 pelos jogadores: Deep Blue VS Garry Kasparov na Filadélfia

| LANÇES | PEÇAS CLARAS | PEÇAS ESCURAS |
|--------|--------------|---------------|
| 1      | e4           | c5            |
| 2      | c3           | d5            |
| 3      | e x d5       | D x d5        |
| 4      | d4           | Cf6           |
| 5      | Cf3          | Bg4           |
| 6      | Be2          | e6            |
| 7      | h3           | Bh5           |



## É HORA DE JOGAR

**Objetivo:** Praticar notação de partida.

Preencha os espaços em branco. Crie o nome de um torneio e jogue uma partida com seu colega fazendo as anotações de forma correta na planilha abaixo. Não esqueça: você deve anotar os seus lances e o do seu adversário também.

Torneio:

| BRANCAS | PRETAS | BRANCAS | PRETAS |
|---------|--------|---------|--------|
|         | 1      |         | 19     |
|         | 2      |         | 20     |
|         | 3      |         | 21     |
|         | 4      |         | 22     |
|         | 5      |         | 23     |
|         | 6      |         | 24     |
|         | 7      |         | 25     |
|         | 8      |         | 26     |
|         | 9      |         | 27     |
|         | 10     |         | 28     |
|         | 11     |         | 29     |
|         | 12     |         | 30     |
|         | 13     |         | 31     |
|         | 14     |         | 32     |
|         | 15     |         | 33     |
|         | 16     |         | 34     |
|         | 17     |         | 35     |
|         | 18     |         | 36     |

Jogador de brancas

Jogador de pretas

Data

Árbitro

Resultado



## MATE DO PASTORE DO LOUCO

### Mate do Pastor

A história da origem deste xeque-mate curto (quatro lances) é que um antigo rei saiu para uma caçada e durante um descanso, resolveu jogar uma partida de xadrez. Como na sua equipe de apoio ninguém conhecia o jogo, ordenou que buscassem alguém nas redondezas. Os soldados nas buscas encontraram um pastor de ovelhas próximo do acampamento dizendo-se conhecedor do jogo. Foi levado ao rei e, após as saudações previstas, iniciaram uma partida. Para surpresa do rei, depois de apenas quatro lances, o pastor deu o xeque-mate. Surpreendido com a destreza do oponente, o rei denominou o rápido xeque-mate de xeque do pastor. Sequência do Mate Pastorzinho em notação algébrica ao lado. Reproduza-as em um tabuleiro.



| LANCES | PEÇAS CLARAS | PEÇAS ESCURAS |
|--------|--------------|---------------|
| 1      | e4           | e5            |
| 2      | B c4         | C c6          |
| 3      | D f3         | B c5          |
| 4      | D f7 ++      | -----         |

### Mate do Louco

Mate do Louco é o xeque-mate mais rápido possível do xadrez, sendo executado com o segundo lance das peças negras. É extremamente raro, já que para a sua ocorrência as brancas devem cometer erros incomuns, mesmo entre iniciantes, ao fazer duas das piores jogadas de abertura (início da partida) possíveis.

| LANCES | PEÇAS CLARAS | PEÇAS ESCURAS |
|--------|--------------|---------------|
| 1      | f3           | e5            |
| 2      | g4           | D h4 ++       |

Sequência do Mate do Louco em notação algébrica ao lado. Reproduza-as em um tabuleiro



## ATIVIDADES

Reproduza a partida do mate do pastor juntamente com o seu colega e faça uma lista de todos os lances possíveis para que esse tipo de mate seja evitado.

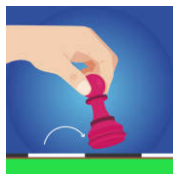
---

---

Reproduza a partida do mate do louco e explique por que é possível realizar esse mate.

---

---



## É HORA DE JOGAR

### PEÇAS TROCADAS

**Objetivo:** Praticar os movimentos das peças de xadrez.

**Regras:**

- Os alunos deverão posicionar as peças no tabuleiro conforme o diagrama ao lado.
- Brancas começam o jogo.
- Cada exército poderá movimentar-se somente pelo seu próprio território, ou seja, até a metade do tabuleiro.
- Ganha o jogador que conseguir colocar as peças em sua posição inicial primeiro, respeitando as regras de movimentação das peças.





## FASES DO JOGO DE XADREZ

### Três partes que são um todo



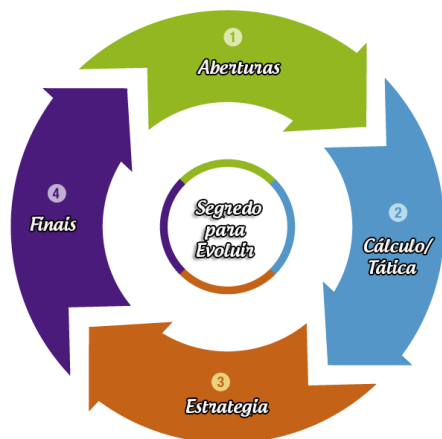
Os enxadristas dividem o jogo de xadrez em três fases: a abertura o meio de jogo e o final. Para melhor entender as demandas de cada uma das partes, você realmente precisa entender uma partida como um todo, e não apenas de acordo com os termos de suas partes separadas. Do contrário, jogar a partida pode 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, combinações, cálculo e estratégias 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.



Para evoluir no xadrez, devemos estudar o que cada uma dessas partes têm a nos ensinar. São padrões de jogo que ao serem estudados podem significar a diferença entre a vitória e a derrota. Vamos então começar a estudar cada uma dessas partes daqui pra frente.

## ABERTURA

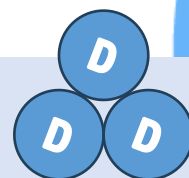
A abertura consiste em fazer com que as peças fiquem posicionadas da melhor forma possível no campo de batalha. A partida permanece na fase da abertura até que todas as peças, com exceção dos peões, tenham deixado sua posição inicial. No entanto, para o sucesso da estratégia do exército, é preciso que as peças se movam de forma coordenada e com um objetivo em comum. Os lances devem ter como meta a regra **DDD** que significa

**D**OMINAR O CENTRO, **D**ESENVOLVER AS PEÇAS E **D**EFENDER O REI.

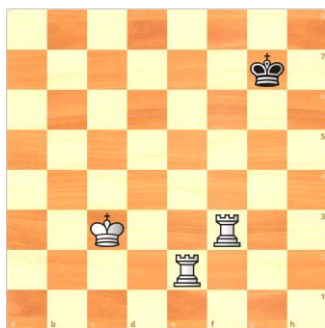


Em todo início de partida devemos lutar para controlar as casas centrais do tabuleiro de xadrez colocando nossas peças lá. Quem conseguir dominar o centro, terá um bom desempenho no meio-jogo e final da partida. Para alcançar tal objetivo, é necessário seguir estes passos:

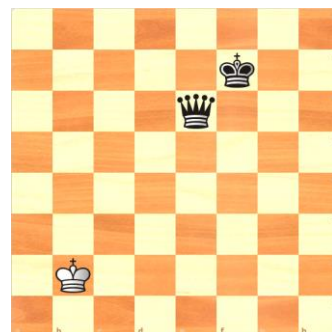
- 1) Desenvolva suas peças sempre posicionando-as no centro do tabuleiro.
- 2) Não mexa duas vezes a mesma peça na abertura para não perder tempo.
- 3) Os cavalos, bispos e peões centrais devem ser as primeiras peças a jogar, pois facilitam o domínio do centro.
- 4) Faça o **roque** o mais cedo possível. Além de dar maior segurança ao Rei, o roque coloca as Torres em jogo. Falaremos do roque mais a frente.
- 5) Todo lance deve ter um objetivo claro, que pode ser: desenvolver uma peça, atacar ou defender. Lances que conseguem reunir até dois objetivos destes citados são ainda melhores, por exemplo, desenvolver e atacar ao mesmo tempo.
- 6) Não saia com a Dama muito cedo, a não ser que haja possibilidade de golpes, pois ela pode ficar sujeita a ataques do adversário que o farão perder tempo para defendê-la.
- 7) Tenha em mente o valor de cada peça na hora da captura. Dama = 9; Torre = 5; Cavalo = 3; Bispo = 3 e peão = 1.
- 8) Faça lances que impeçam ou dificultem o desenvolvimento das peças do inimigo. Certamente ele tentará fazer o mesmo que você.
- 9) Movimento poucos peões na abertura (dois ou três é o suficiente) e pense sempre na **estrutura de peões** antes de realizar estes lances.
- 10) Procure as diagonais abertas para posicionar bispos e colunas abertas para posicionar as torres.



Observe os tabuleiros abaixo e descubra qual fase da partida de xadrez estão os jogadores. Escreva **A** para abertura, **M** para meio jogo e **F** para final.





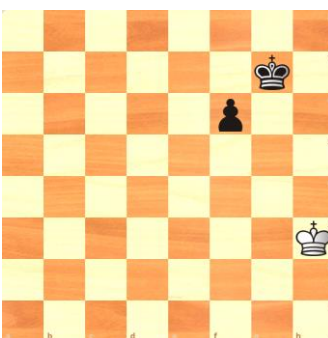




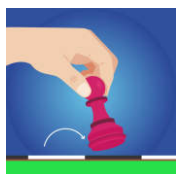






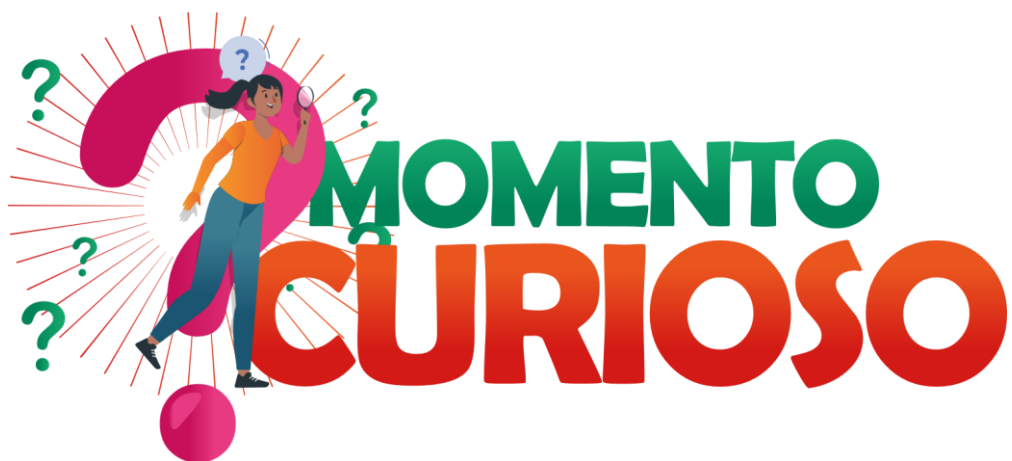






**É HORA DE JOGAR**

**PARTIDA DE XADREZ COM  
TODAS AS PEÇAS**



O Xadrez é disciplina escolar obrigatória na Romênia e as notas em Matemática dependem em 33% do desempenho no Xadrez.



**O que fazer um dia antes da prova?**

Para você desenvolver músculos é preciso malhar todos os dias, o mesmo vale com seu aprendizado. Para que você aprenda com eficácia e fazer uma boa avaliação, você precisa estudar todos os dias e não um dia antes! Confira mais dicas:

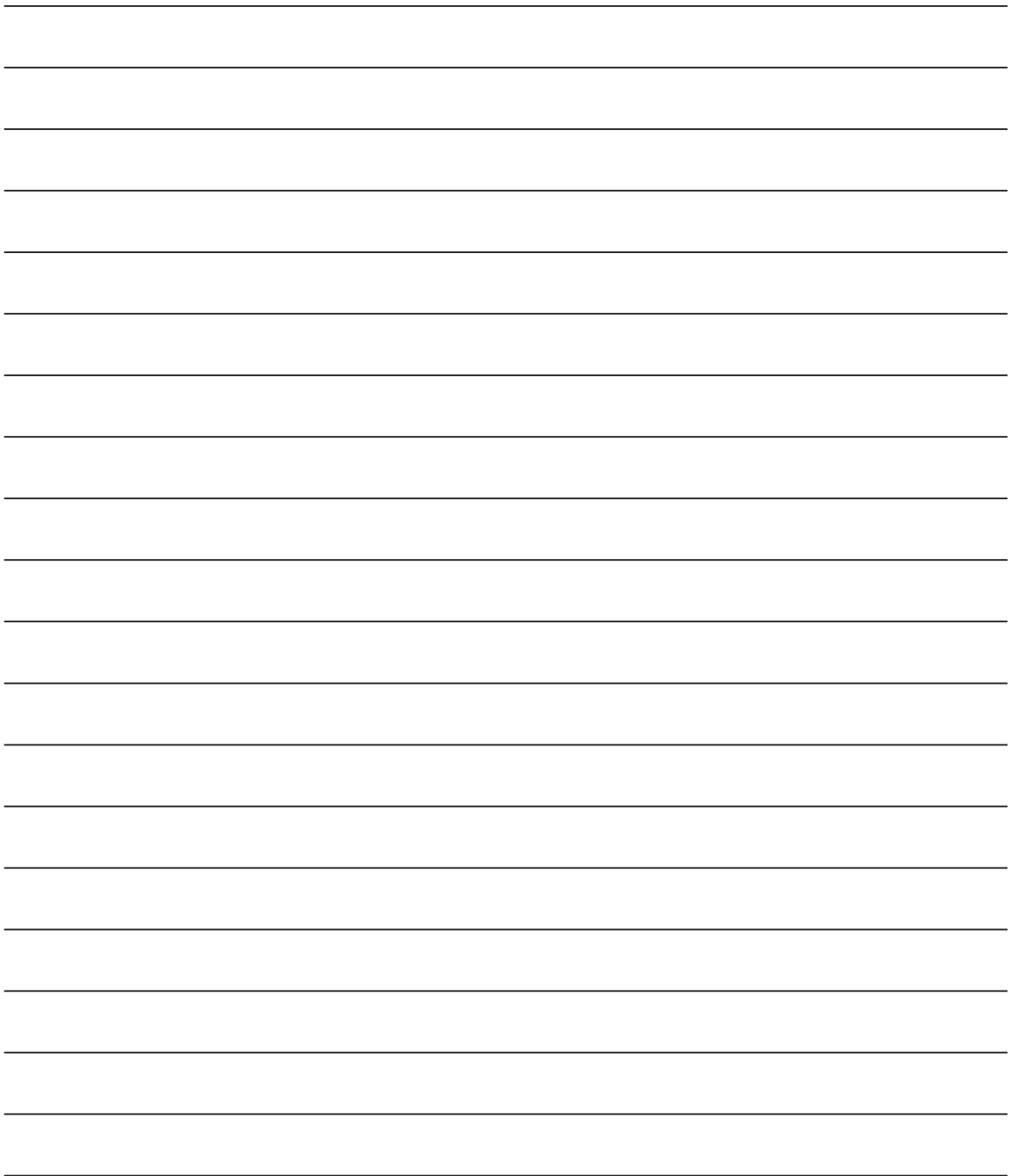


**Preparação Mental antes da prova.** Se você se preparou suficiente, estudou e se dedicou, não há motivos para pessimismo. Para evitar isso você deve acreditar na sua capacidade de sucesso.

**Alimentação antes da prova.** A alimentação é muito importante para repor suas energias, principalmente do cérebro.

**Deixe tudo organizado antes da prova e evite surpresas:** Ter tudo organizado com antecedência evita que você perca tempo e saia de casa estressado.

**Uma boa noite de sono ajudará você antes da prova.** O sono é responsável por grande parte da qualidade da sua memorização. Por isso, aproveite para descansar bem, durma cedo.





# MOVIMENTOS ESPECIAIS



EDITORA E GRÁFICA  
*INTELLECTUS*  
*Sistema de Ensino em Xadrez*



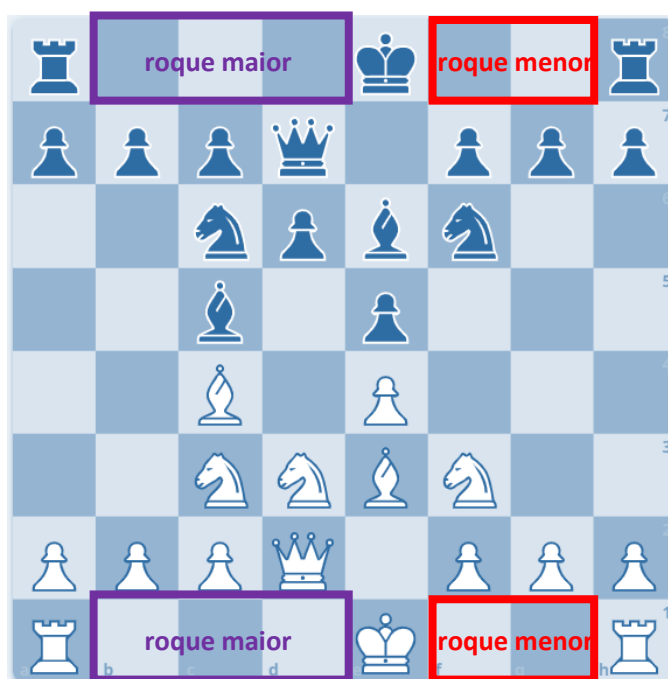
## MOVIMENTO ESPECIAL: O ROQUE

### O ROQUE

Como você viu na aula anterior, o roque é uma jogada que deve ser realizada na abertura do jogo de xadrez de forma rápida, pois se demorar demais para fazer o roque pode perdê-lo. Isso porque existem várias maneiras de impedir o roque do seu adversário na abertura do jogo e estudaremos isso depois: os ataques ao roque adversário. Porém o que é o roque? Como fazê-lo? Vamos as regras:

O roque é um movimento especial particular do Rei. Por esse motivo, o lance roque deve ser sempre iniciado por essa peça. O roque serve para tirar o Rei das colunas centrais e também trazer a torre que estava no canto para o jogo. Para realizar o roque deve seguir os passos:

- 1) Desenvolver as peças bispos, cavalos e a Dama que estão entre as torres e o rei.
- 2) Escolher qual roque fazer, o roque maior (longo) ou o roque menor (curto).
- 3) O Rei anda duas casas na linha em direção a Torre escolhida para fazer o roque, a torre pula o Rei e fica ao lado dele na mesma linha.

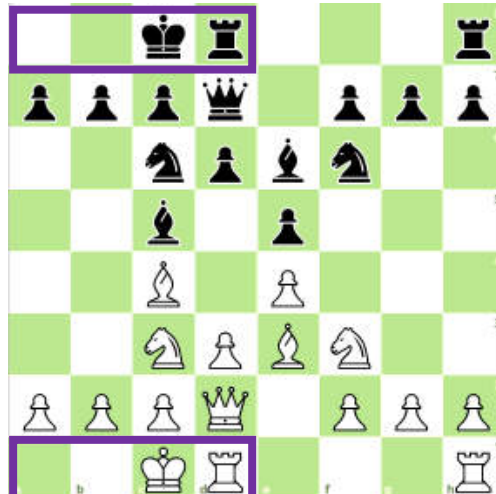


Observe como fica o roque menor.



Roque menor das peças claras:  
**Rei** vai para **g1** e **Torre** vai para **f1**  
 Roque menor das peças escuras:  
**Rei** vai para **g8** e **Torre** vai para **f8**

Observe como fica o roque maior.



Roque maior das peças claras:  
**Rei** vai para **c1** e **Torre** vai para **d1**  
 Roque maior das peças escuras:  
**Rei** vai para **c8** e **Torre** vai para **d8**

## Notação do Roque

Você aprendeu a fazer o roque, mas ainda precisa compreender como devemos fazer a notação do roque na planilha de xadrez. Mas isso é algo muito simples. Utilizamos o mesmo código para as peças claras e escuras.



Na planilha abaixo foram anotados os lances até o momento do roque, observe. As peças claras fizeram o roque menor ou maior: \_\_\_\_\_. Veja como ficou até o 4º lance das claras no tabuleiro.

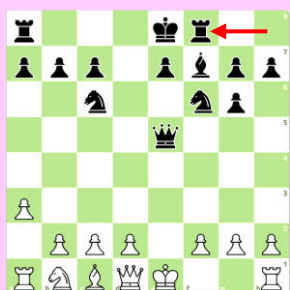
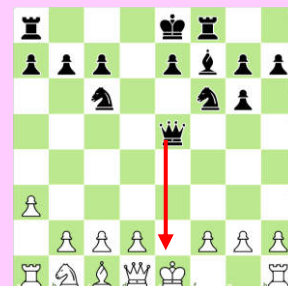
| LANCES | PEÇAS CLARAS | PEÇAS ESCURAS |
|--------|--------------|---------------|
| 1      | E4           | e5            |
| 2      | C c4         | C c6          |
| 3      | B c3         | B c5          |
| 4      | <b>0 - 0</b> | -----         |



## REGRA

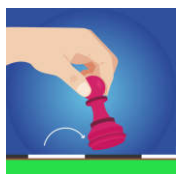
Existem alguns lances de roque que você não poderá fazer caso sejam impedidos: Você não pode fazer roque:

- Quando o Rei estiver em xeque (pode bloquear a ameaça e após isso fazer o roque). A dama escura deu xeque no rei claro, ele não pode fazer o roque nesse momento. Mas pode bloquear a ameaça com a Dama clara e no lance seguinte fazê-lo.



- Caso o Rei ou a Torre escolhida no roque já tenham se movido (pois deve ser o primeiro lance das duas peças Torre e Rei). Após o lance da Torre do roque menor, o rei escuro poderá fazer somente o roque maior.

- Se a casa por onde o Rei passa estiver sendo ameaçada por uma peça. No caso ao lado, o bispo claro está impedindo o roque maior de acontecer. Porém o roque menor pode ser feito sem problemas.



## É HORA DE JOGAR

## PARTIDA DE XADREZ COM TODAS AS PEÇAS

**Objetivo:** Praticar o movimento do roque Escolha um colega para jogar uma partida de xadrez e escreva o nome abaixo. Não se esqueça do que aprendeu, cuide dos lances e faça uma boa abertura, inclusive o roque:



## MOVIMENTO ESPECIAL: A PROMOÇÃO

### A promoção

Ocorre a promoção quando um peão chegar na última casa, ou seja, a casa mais distante da posição inicial. O Peão deve, então, ser imediatamente substituído por qualquer peça da mesma cor e de maior valor que ele, como parte de uma mesma jogada. Geralmente, o peão é promovido a Dama, que é a peça mais poderosa do tabuleiro. Mas pode ser promovida a qualquer outra peça da mesma cor (cavalo, bispo ou torre) dependendo da estratégia do jogador.

Sempre que promover seu peão verifique se a casa onde a nova peça vai se posicionar está ameaçada, caso contrário, poderá perdê-la, a menos que esteja defendida.



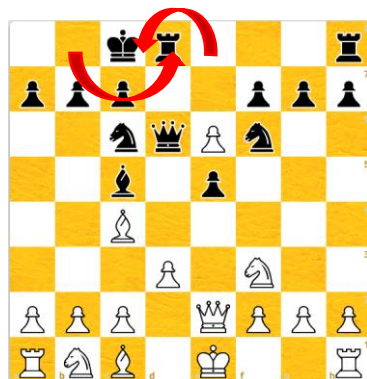
### Notação da promoção do peão

Assim que o peão claro chegar na linha 8 ou o peão escuro chegar na linha 1, deve-se fazer a notação da substituição que será feita. Para isso devemos escrever o nome da casa que ele está, o símbolo = e a inicial maiúscula da peça que você escolheu. Por exemplo: O peão escuro chegou na casa a8 e foi substituído por uma Dama. A notação fica assim: **a8 = D**



## ATIVIDADES

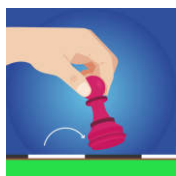
Agora é com você. Faça a notação dos lances a seguir.



Peão é trocado pela Dama.



Peão é trocado pela Torre.



## É HORA DE JOGAR

## PARTIDA DE XADREZ COM TODAS AS PEÇAS

**Objetivo:** Praticar o movimento do roque.

Escolha um colega para jogar uma partida de xadrez e escreva o nome abaixo. Não se esqueça do que aprendeu, cuide dos lances e faça uma boa abertura, inclusive o roque:



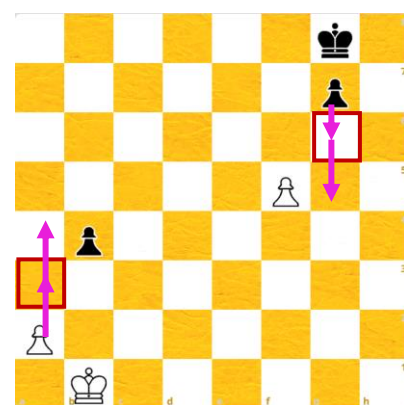
Data

## MOVIMENTO ESPECIAL: EN PASSANT

### En passant

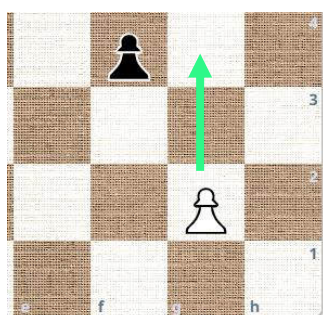
A captura "en passant" é um movimento especial feito pelos peões brancos que estiverem na quinta fileira ou pelos peões pretos que estiverem na quarta fileira do tabuleiro. Antigamente os peões podiam movimentar-se apenas uma casa por vez, o mundo passou a ficar mais rápido, então colocaram a regra de que o peão poderia, em sua primeira jogada, avançar duas casas. Mas então algo não ficou muito justo, pois se o peão chegasse na 3ª linha a sua frente, o peão adversário poderia avançar duas casas "pulando" assim uma casa ameaçada. Para igualar as coisas criou-se então a regra "en passant", por questão de justiça, este peão não pode mais se livrar da captura porque pode ser capturado pelo movimento "en passant" (este deve ser realizado imediatamente, do contrário não poderá ser feito em outro momento). Observe que o peão claro poderia pular uma casa ameaçada e se livrar de ser capturado, mas pela regra "en passant" o peão escuro da linha 4 poderá capturá-lo normalmente como se ele tivesse avançado somente uma casa.

Se o peão claro não quer ser capturado então não deve movimentar-se. O mesmo acontece com o peão escuro ameaçado pelo peão claro da linha 5. Mas lembre-se: O movimento "en passant" deve ser realizado de imediato, senão será perdido e só vale de peão pra peão.

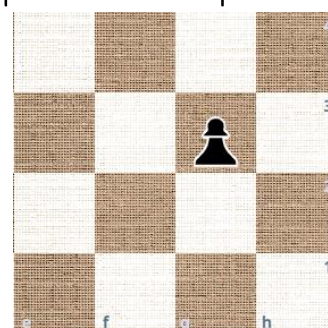


O peão claro foi capturado "en passant".

1º lance



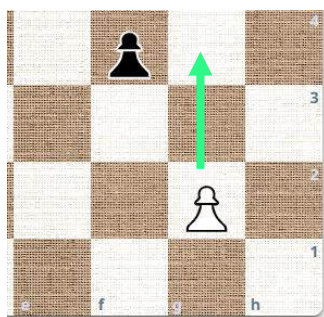
2º lance



## Notação do “en passant”

Para anotar corretamente na planilha de xadrez o movimento da captura “en passant”, devemos escrever a coluna de onde o peão que irá realizar a captura saiu, seguido da letra x (que indica captura), a casa onde ele parou seguido do símbolo e.p ou ep (em passant) veja no exemplo abaixo.

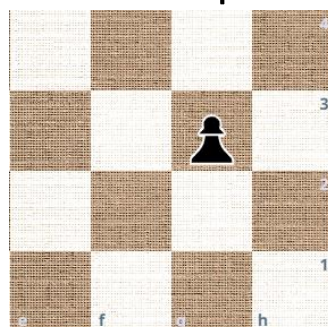
1º lance



2º lance

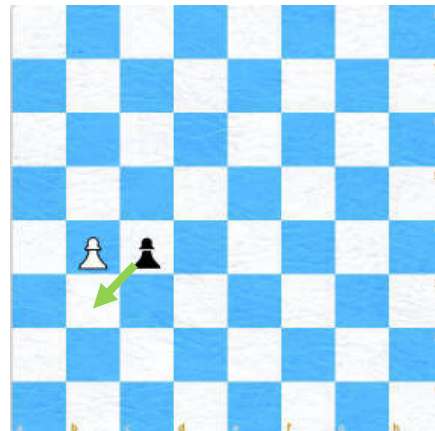
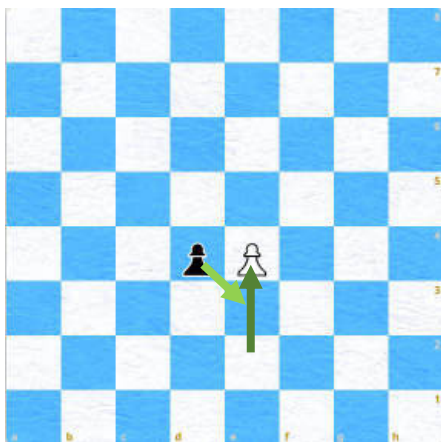


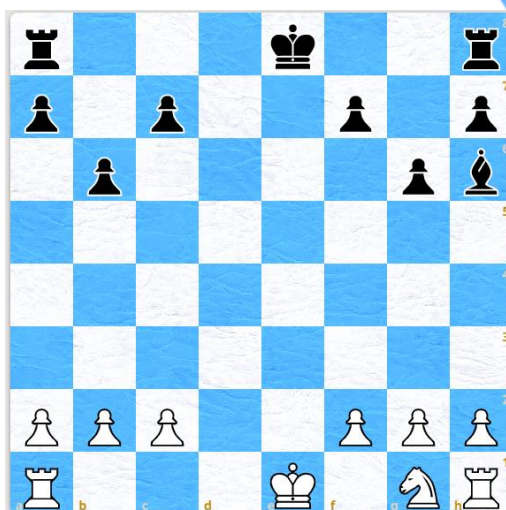
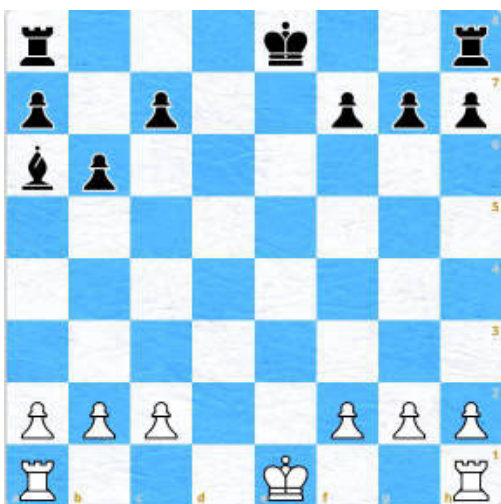
O peão claro foi capturado “en passant”.



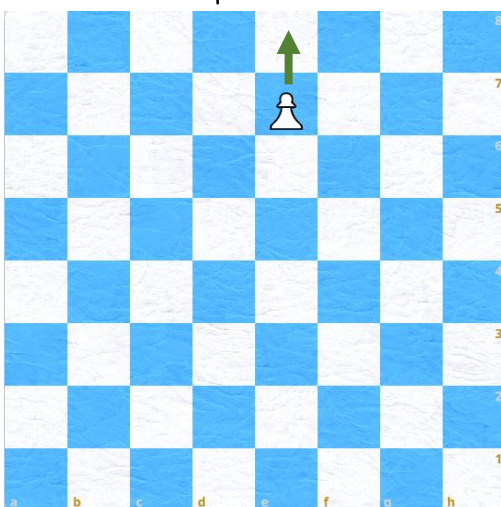
f x g3 e.p

Para cada lance efetuado nos tabuleiros abaixo, escreva a notação correta.

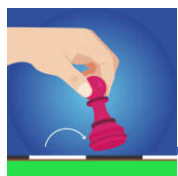
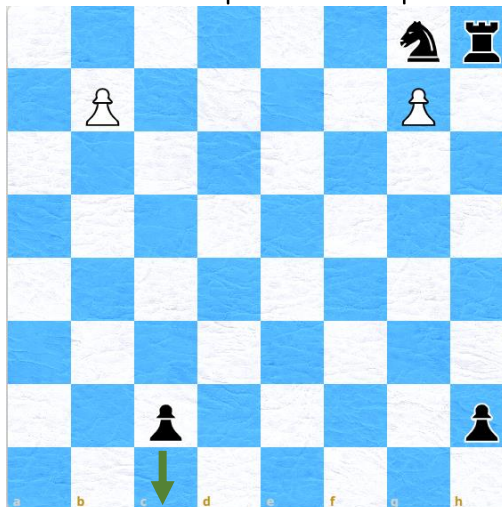




Promover o peão a Cavalo.

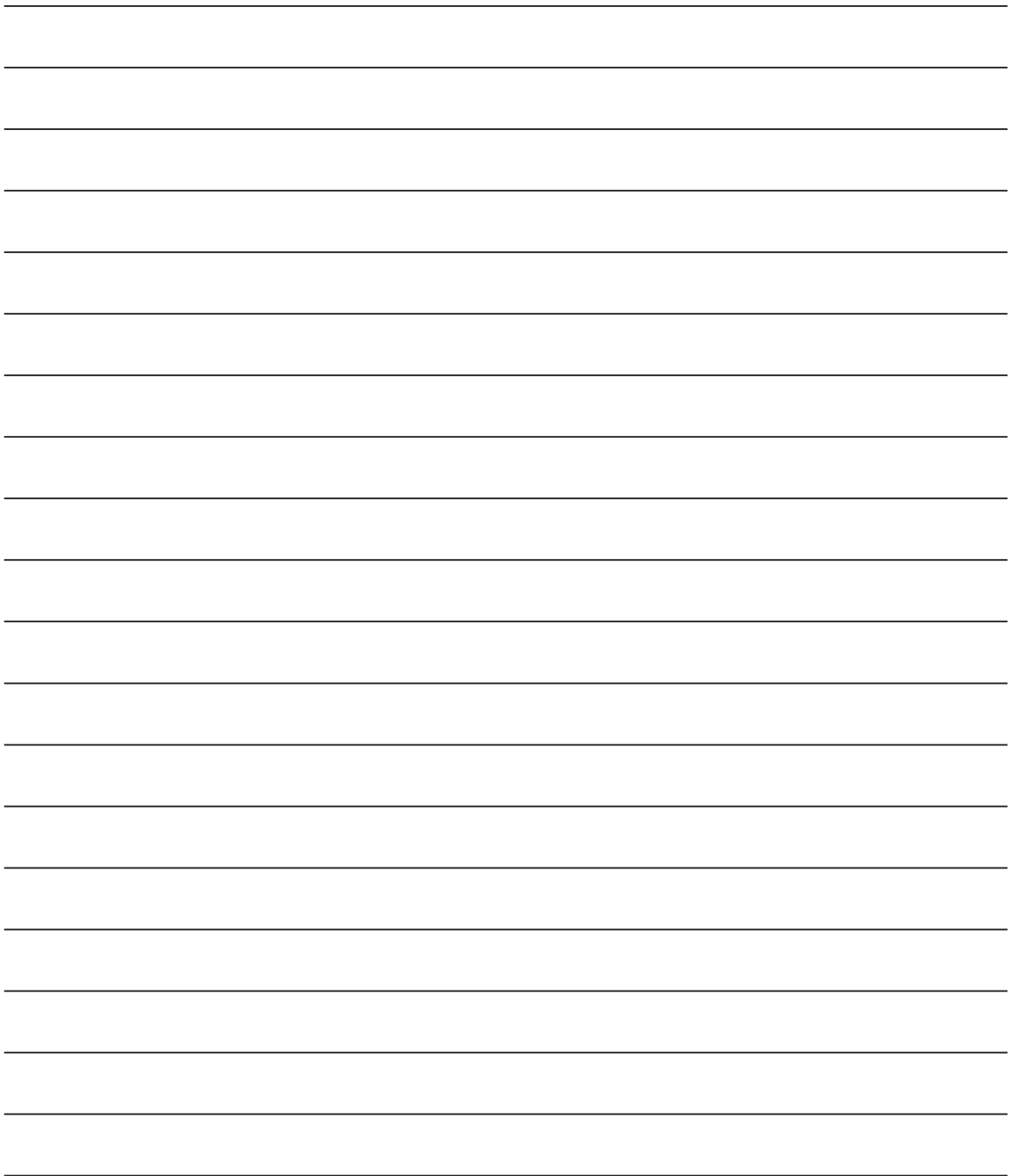


Promover o peão a Bispo.



**É HORA DE JOGAR**

**PARTIDA DE XADREZ  
COM TODAS AS PEÇAS**



# PLANILHA DE XADREZ

| Evento             |         |        | Data                 | Rodada  | Mesa   |
|--------------------|---------|--------|----------------------|---------|--------|
| Brancas            |         |        | 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    |         |        |

# 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

| JANUARY |   |   |   |   |   |   |
|---------|---|---|---|---|---|---|
| S       | M | T | W | T | F | S |
|         |   |   |   |   |   |   |

| FEBRUARY |   |   |   |   |   |   |
|----------|---|---|---|---|---|---|
| S        | M | T | W | T | F | S |
|          |   |   |   |   |   |   |

| MARCH |   |   |   |   |   |   |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| S     | M | T | W | T | F | S |
|       |   |   |   |   |   |   |

| APRIL |   |   |   |   |   |   |
|-------|---|---|---|---|---|---|
| S     | M | T | W | T | F | S |
|       |   |   |   |   |   |   |

| MAY |   |   |   |   |   |   |
|-----|---|---|---|---|---|---|
| S   | M | T | W | T | F | S |
|     |   |   |   |   |   |   |

| JUNE |   |   |   |   |   |   |
|------|---|---|---|---|---|---|
| S    | M | T | W | T | F | S |
|      |   |   |   |   |   |   |

| JULY |   |   |   |   |   |   |
|------|---|---|---|---|---|---|
| S    | M | T | W | T | F | S |
|      |   |   |   |   |   |   |

| AUGUST |   |   |   |   |   |   |
|--------|---|---|---|---|---|---|
| S      | M | T | W | T | F | S |
|        |   |   |   |   |   |   |

| SEPTEMBER |   |   |   |   |   |   |
|-----------|---|---|---|---|---|---|
| S         | M | T | W | T | F | S |
|           |   |   |   |   |   |   |

| OCTOBER |   |   |   |   |   |   |
|---------|---|---|---|---|---|---|
| S       | M | T | W | T | F | S |
|         |   |   |   |   |   |   |

| NOVEMBER |   |   |   |   |   |   |
|----------|---|---|---|---|---|---|
| S        | M | T | W | T | F | S |
|          |   |   |   |   |   |   |

| DECEMBER |   |   |   |   |   |   |
|----------|---|---|---|---|---|---|
| S        | M | T | W | T | F | S |
|          |   |   |   |   |   |   |

# ACADEMIA



## CERTIFICADO DE XADREZ

Certificamos que o aluno (a) \_\_\_\_\_  
completou o **CURSO DE XADREZ BÁSICO** do livro  
de Xadrez na Escola \_\_\_\_\_  
com média \_\_\_\_\_ no ano de \_\_\_\_\_.



\_\_\_\_\_  
ASSINATURA DO ALUNO

\_\_\_\_\_  
ASSINATURA DO PROFESSOR

# **CONECTE-SE**

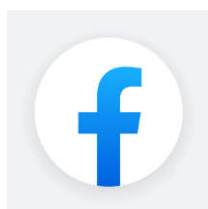
## **FEDERAÇÃO MATO-GROSSENSE DE XADREZ**



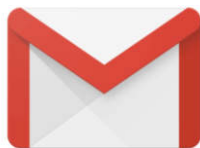
**Novafmtx.com.br**



**@fmtxadrez**



**www.facebook.com/FMTXadrez**



**fmtx2016@gmail.com**



**(65) 99662-7072**