

Sylvio Rezende

Xadrez na escola

Uma abordagem didática
para principiantes

2ª Edição

 EDITORA
CIÊNCIA MODERNA

Xadrez na Escola – Uma Abordagem Didática para Principiantes - 2ª Edição
Copyright© Editora Ciência Moderna Ltda., 2013

Todos os direitos para a língua portuguesa reservados pela EDITORA CIÊNCIA MODERNA LTDA.

De acordo com a Lei 9.610, de 19/2/1998, nenhuma parte deste livro poderá ser reproduzida, transmitida e gravada, por qualquer meio eletrônico, mecânico, por fotocópia e outros, sem a prévia autorização, por escrito, da Editora.

Editor: Paulo André P. Marques

Produção Editorial: Aline Vieira Marques

Assistente Editorial: Lorena Fernandes

Capa: Amarilio Bernard

Diagramação: Carlos Arthur Candal

Copidesque: Lorena Fernandes

Várias **Marcas Registradas** aparecem no decorrer deste livro. Mais do que simplesmente listar esses nomes e informar quem possui seus direitos de exploração, ou ainda imprimir os logotipos das mesmas, o editor declara estar utilizando tais nomes apenas para fins editoriais, em benefício exclusivo do dono da Marca Registrada, sem intenção de infringir as regras de sua utilização. Qualquer semelhança em nomes próprios e acontecimentos será mera coincidência.

FICHA CATALOGRÁFICA

REZENDE, Sylvio.

Xadrez na Escola – Uma Abordagem Didática para Principiantes – 2ª Edição

Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2013.

1. Xadrez. 2. Educação – Pedagogia.

I — Título

ISBN: 978-85-399-0404-4

CDD 794.1
370

Editora Ciência Moderna Ltda.

R. Alice Figueiredo, 46 – Riachuelo

Rio de Janeiro, RJ – Brasil CEP: 20.950-150

Tel: (21) 2201-6662/ Fax: (21) 2201-6896

E-MAIL: LCM@LCM.COM.BR

WWW.LCM.COM.BR

02/13

Sumário

Prefácio	VII
Introdução	XI
Capítulo 1 - O tabuleiro	1
Linhas do tabuleiro.....	2
Posição do tabuleiro de Xadrez.....	4
Áreas do tabuleiro.....	5
a- Centro.....	5
b- Ala do rei.....	6
c- Ala da dama.....	6
d- Zona de defesa.....	7
e- Zona de ataque.....	7
Capítulo 2 - As peças	9
Posição inicial.....	10
Movimento das peças.....	12
O Rei.....	13
O Peão.....	14
Movimento do Peão.....	15
Captura.....	15
Movimentos especiais.....	19
A- Promoção de Peão.....	19
B- Salto do Peão.....	20
Como fazer para defender o Rei do xeque (anular o ataque ao Rei).....	22
A Torre.....	25
Movimentos especiais.....	27
C- Roque.....	27
O Bispo.....	32
A Rainha.....	35
O Cavalo.....	37

IV | *Xadrez na escola*

Movimentos especiais.....	41
D– “EN PASSANT”.....	41
Avaliação.....	44
Capítulo 3 - Jogos preliminares — Protoxadrez.....	47
I – Ataque de infantaria (grupos I e II).....	47
II – Batalha de Xadrez (grupos I, II e III).....	48
III – Construção de mate (grupos I e II).....	50
IV – Jogo da Velha (grupos I e II).....	51
V – Rodeio.....	52
Capítulo 4 - Anotação de partidas.....	55
Notação Algébrica.....	55
Sinais convencionais.....	59
Anotação de posições.....	61
Capítulo 5 - Partidas curtas.....	63
A – Mates elementares.....	63
B – Cuidado com as peças “oferecidas”.....	65
C – Saída prematura da Dama.....	67
D – O perigo de jogar mecanicamente (falta de atenção).....	67
E – Aplicações do Mate do Louco.....	69
Soluções.....	71
Capítulo 6 - Como jogar uma partida – O que fazer?.....	73
Como jogar?.....	74
Fases de uma partida de Xadrez.....	75
A – Abertura.....	75
B – Meio Jogo.....	76
C – Final.....	78
Capítulo 7 - O final.....	79
1 - Oposição.....	79
1 - Regra do quadrado.....	80
A – Finais simples.....	81
Rei Afogado.....	87
B – Mais exercícios de Finais.....	89
1 – Regra do quadrado.....	91
2 – Oposição.....	93
3 – Casas Eficazes.....	93
4 – Casas Limite.....	95
C – Mais alguns Mates Elementares.....	96
Avaliação.....	99
Jogos Preliminares/Protoxadrez (Grupo III)	
VI – Xadrez Húngaro.....	100

Capítulo 8 - A abertura	103
Conceitos da abertura.....	104
A - Aberturas de Peão do Rei	106
1 – Abertura Italiana.....	106
2 – Abertura Rui Lopes.....	108
3 – Abertura Escocesa.....	109
4 – Abertura dos Quatro Cavalos.....	110
Avaliação.....	111
Jogos Preliminares	
VII – NOBRES X PLEBEUS.....	113
VIII – XADREZ DO SAPO.....	113
B – Defesas contra Peão do Rei.....	114
• Defesa Petrof.....	114
• Defesa Siciliana.....	116
• Defesa Caro-Kann.....	116
• Defesa Francesa.....	117
Exercícios de Finais.....	118
Soluções.....	119
Avaliação.....	121
C – Aberturas de Peão da Dama e Irregulares.....	122
Soluções.....	127
Avaliação.....	131
Capítulo 9 - Aperfeiçoamento	133
A - Meio Jogo.....	133
B - Partidas comentadas.....	135
C - Exemplos de Grandes Mestres.....	147
Soluções.....	155
Capítulo 10 - Exercícios diversos	157
Felix Sonnenfeld.....	157
Bibliografia	167

Xadrez escolar

O que é Xadrez Escolar?

É grande o número de pessoas, até mesmo bem intencionadas, que defende a inclusão do Xadrez nas escolas, sem saber mesmo os reais benefícios que esse esporte proporciona. Muito pelo contrário, impregnados dos tabus e misticismo sobre a “Arte de Caissa”, acreditam que o Xadrez deve ser praticado nas escolas porque “a criança fica mais inteligente”, “aprende melhor a matemática”, etc.

Muito se fala hoje em Xadrez Escolar, mas poucos realmente sabem do que se trata. A grande maioria que se refere ao assunto trata o Xadrez Escolar simplesmente para desenvolver o desporto de Xadrez dentro das escolas como uma atividade a mais entre as diversas modalidades esportivas oferecidas. Neste caso, a nosso ver, respeitadas as devidas proporções, a modalidade é oferecida como nos clubes. O Xadrez, porém, praticado nos clubes e voltado essencialmente para o aspecto competitivo (como desporto) não supre todas as exigências educacionais. Faz-se mister, seja trabalhado de forma pedagógica, como um verdadeiro instrumento educacional; daí a designação de **XADREZ ESCOLAR**.

Parece haver uma incoerência em nossas afirmações: Se defendemos o Xadrez Escolar e tecemos críticas à forma de inclusão do Xadrez na escola, por que o título de nosso livro é XADREZ NA ESCOLA?

Enfatizamos:

O título está corretíssimo com a nossa filosofia!

Devemos implantar o XADREZ NA ESCOLA como propõe o título de capa deste livro (em todas as escolas), mas sob o enfoque pedagógico de Xadrez Escolar como proposto em todo o conteúdo de nosso trabalho.

A educação moderna volta-se cada vez mais para encerrar o ciclo do ensino por adestramento, pela aprendizagem consciente, onde o aluno é estimulado continuamente a aprimorar a sua capacidade de pensar. Neste particular, o Xadrez é uma atividade primordial por excelência, não só por atender às características de desporto estimulando entre outros o espírito competitivo e a autoconfiança, como adequando-se sobremaneira às exigências da Educação moderna.

Entre muitas experiências realizadas em diversas partes do mundo, destacamos as seguintes:

Bélgica (1976) - O Dr. Johan Christiaen, depois de dois anos de experiências com dois grupos de 20 crianças entre 10 e 11 anos, comprovou que o aproveitamento escolar do grupo experimental foi **13,5% superior** ao do grupo do ensino regular.

New York-USA (1981) - Joyce Brown constatou considerável melhora no comportamento dos alunos — **60% menos incidentes e suspensões**, além da melhora no **aproveitamento escolar de até 50%** na maioria dos estudantes envolvidos.

Marina, Califórnia-USA (1985) — George Stephenson, após 20 dias consecutivos desenvolvendo um trabalho com um grupo de estudantes, constatou os seguintes resultados entre os alunos que apresentaram maior aproveitamento escolar:

- ◆ **RENDIMENTO ACADÊMICO.....55%**
- ◆ **COMPORTAMENTO 62%**
- ◆ **ESFORÇO 59%**
- ◆ **CONCENTRAÇÃO 56%**
- ◆ **AUTOESTIMA 55%**

John Nash, John Harsanyi e Reinhard Selten, agraciados em 1994 com o **Prêmio Nobel de Economia**, fundamentaram seu trabalho na chamada Teoria dos Jogos. (“Durante anos, três acadêmicos que se dedicaram a estudar o comportamento da economia segundo a **lógica dos jogadores de Xadrez**,”.....”ganharam na semana passada o Prêmio Nobel de Economia” – Revista Veja, 19/10/94 – * Grifos nossos).

Mais recentemente, a revista Exame/julho-99 na área de Administração (pág. 86) publicou excelente matéria sobre a importância do Xadrez na formação empresarial.

Outra abordagem excelente foi publicada na revista *Seleções do Reader's Digest*/ setembro-99 (Apenas um jogo?, pág. 81).

Em nossos 37 anos de experiências e observações desenvolvendo o Xadrez não só em estabelecimentos de ensino, como em clubes e até em nível de projetos comunitários, podemos afirmar não só o acerto das experiências citadas, como em aspectos muito mais amplos como liderança, velocidade de raciocínio e integração social, entre diversos outros aspectos que, para serem melhor elucidados, precisariam ser abordados em trabalho específico*, que escapa dos objetivos para os quais nos propusemos na realização desta obra, voltada primordialmente para proporcionar a todos os interessados em trilhar os belos caminhos oferecidos pela "Arte de Caissa", um veículo que sirva de apoio e segurança na aprendizagem do "Esporte dos Reis".

* Ver: REZENDE, Sylvio. *O Xadrez como instrumento de educação*: Monografia do Curso de P.G. em Psicopedagogia: CEUAM. Rio de Janeiro, 1999.

AFORISMO

DEUS, com SUA sabedoria, criou o Homem;
O Homem inventou o Xadrez;
O Xadrez faz o homem PENSAR.
PENSAR torna o homem um Sábio.

Sylvio Rezende

Introdução

Xadrez

O jogo

O jogo de Xadrez, também chamado de Arte de Caissa, é jogado por dois jogadores sobre um tabuleiro de 64 casas de cor clara ou escura alternadamente, contando cada um com 16 peças diferentes por grupo, na forma, no nome e na qualidade.

No Xadrez, as casas e peças de cores mais claras são chamadas de BRANCAS e as mais escuras, de PRETAS ou NEGRAS.

Estas denominações devem-se ao fato destas cores serem mais generalizadas no jogo de Xadrez, porém poderão, eventualmente, serem encontrados jogos em cores ou materiais diferentes.

A peça mais importante a qual decide a partida é denominada **REI**. E o jogo consiste em movimentar as peças como em um combate, obedecendo aos princípios e regras pré-estabelecidos, com o objetivo de atacar o Rei adversário até o ponto em que o mesmo não possa mais evitar a conclusão do ataque com a ameaça de sua captura. É o chamado **Xeque-mate**.

Cada vez que o Rei é atacado, diz-se que está em **XEQUE**; quando o ataque for impossível de ser anulado, diz-se **XEQUE MATE** ou, simplesmente, **MATE**.

O jogador que conseguir dar o **Mate** no Rei adversário **vence a partida**. Convém, porém, esclarecer que para obter a vitória no Xadrez não importa o número de peças existentes no tabuleiro, nem o número de movimentos realizados. Importa apenas dar o MATE.

Nota

Quanto ao número de movimentos (lances), existe uma regra que diz que em determinadas situações, é obrigatório dar o Mate em 50 movimentos (lances), caso contrário, a partida será considerada empatada.

Existem também situações em que quer pelo número de peças, quer pela posição das mesmas é impossível dar o Xeque Mate por qualquer dos dois jogadores. Neste caso, a partida estará empatada.

Chama-se jogada ou lance cada movimento da peça no tabuleiro mudando a sua posição de uma casa para outra.

Origem do Xadrez

O XADREZ é um jogo muito antigo, não se sabendo, ao certo a sua verdadeira procedência. Admite-se, no entanto, como o mais certo que Xadrez tenha a sua origem na Índia. A mais famosa lenda sobre a sua origem é a de que o Xadrez teria sido inventado por um sábio hindu de nome Sissa ou Sessa como forma de entreter e alegrar um rei que havia perdido o filho numa batalha.

O rei ficou tão entusiasmado que fez questão de presentear o inventor com aquilo que ele desejasse. Como Sissa viu-se praticamente obrigado a formular um pedido, fez ele um que impressionou pela simplicidade demonstrada e aparente humildade.

Pediu ele que fosse pago em grãos de trigo da seguinte maneira:

Um grão para a primeira casa do tabuleiro, dois para a segunda, quatro para a terceira e assim sucessivamente, dobrando sempre, até a última (64).

Este pedido, aparentemente irrisório, encerra um número tão grande que se torna impossível o pagamento da dívida. O número de grãos de trigo que Sissa havia pedido corresponde à seguinte fórmula matemática:

$$2^{64} - 1$$

Ou seja:

18 446 744 073 709 551 615

Para se ter uma idéia da grandeza deste número, caso uma pessoa deseje contar a partir de 1 até o final (1, 2, 3 etc), levando apenas um segundo para contar o número seguinte, trabalhando 24 horas por dia, sem parar até o final, seriam necessários 58 454 204 609 séculos, isto é, quase sessenta bilhões de séculos.

A história completa poderá ser encontrada em toda a beleza que Malba Tahan soube tão bem relatar em seu livro **O homem que calculava**.

Ver:

- ◆ **O homem que calculava**, Malba Tahan, pág. 127
- ◆ **Manual de Xadrez**, Idel Becker, pág. 259

Capítulo 1

O tabuleiro

O tabuleiro de Xadrez é um quadrado formado por 64 casas do mesmo tamanho (quadradas), sendo 32 claras (brancas) e 32 escuras (negras), dispostas alternadamente.

Existem 3 LINHAS no tabuleiro:

FILA, COLUNA e DIAGONAL.

- ◆ A disposição das casas na horizontal chama-se **FILA**.
- ◆ A disposição das casas na vertical chama-se **COLUNA**.
- ◆ A disposição das casas em linha reta da mesma cor (unidas pelos cantos) chama-se **DIAGONAL**.

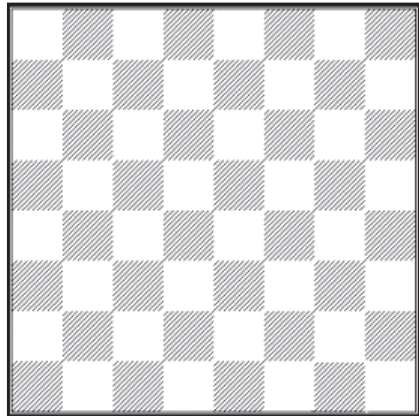
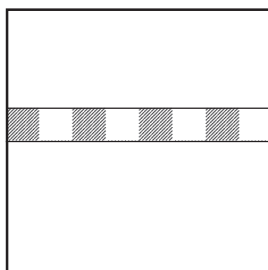


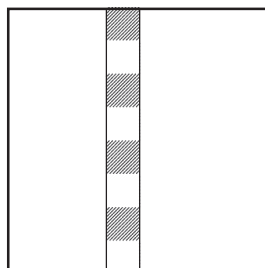
Figura 01

Estas linhas representam os caminhos (ruas) por onde passam as peças no “campo de batalha” do jogo de Xadrez.

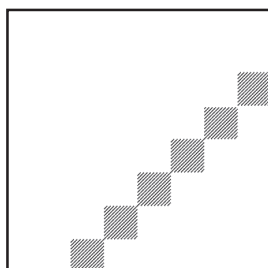
Linhas do tabuleiro



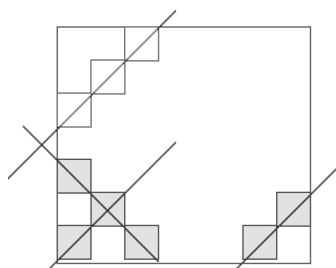
FLA



COLUNA



DIAGONAL



As linhas traçadas,
mostram diversas Diagonais.

Figura 02

Assim, temos em um TABULEIRO DE XADREZ:

- ◆ **8 FILAS ou FILEIRAS** numeradas de **1 a 8** da parte **inferior** do tabuleiro para a **superior** em relação ao jogador de peças brancas.
- ◆ **8 COLUNAS** identificadas por letras minúsculas de **a até h**, da **esquerda** para a **direita** em relação ao jogador de peças brancas. Dito de outra maneira: de **a até h**, contando sempre a partir da Torre do lado da Dama.
- ◆ **13 DIAGONAIS BRANCAS**
- ◆ **13 DIAGONAIS PRETAS**

Exercícios:**Observação**

Antes de responder a pergunta, por mais fácil que pareça, pense bem, pois a resposta correta nem sempre é a primeira que ocorre.

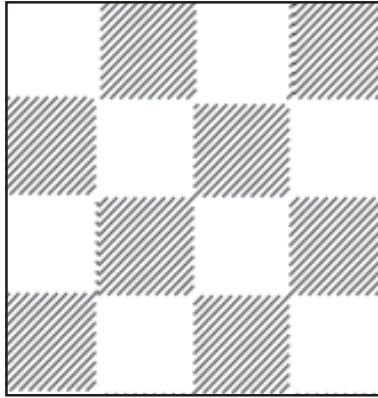


Figura 03

A - Observe atentamente a figura 3 e responda:

1 - Quantas CASAS existem?

2 - Quantas COLUNAS?

3 - Quantas FILAS?

4 - Quantas DIAGONAIS BRANCAS?

5 - Quantas DIAGONAIS PRETAS?

6 - Quantos QUADRADOS?

B - Trace com linhas retas na figura 3:

1 - Em vermelho as COLUNAS.

2 - Em verde as FILAS.

3 - Em amarelo as DIAGONAIS BRANCAS.

4 - Em preto as DIAGONAIS PRETAS.

Posição do tabuleiro de Xadrez

É importante a posição do tabuleiro de Xadrez para a colocação das peças.

Por exigência da regra do jogo, o tabuleiro de Xadrez deverá ser colocado de maneira que a primeira COLUNA à direita do jogador tenha na sua base uma **casa branca**.

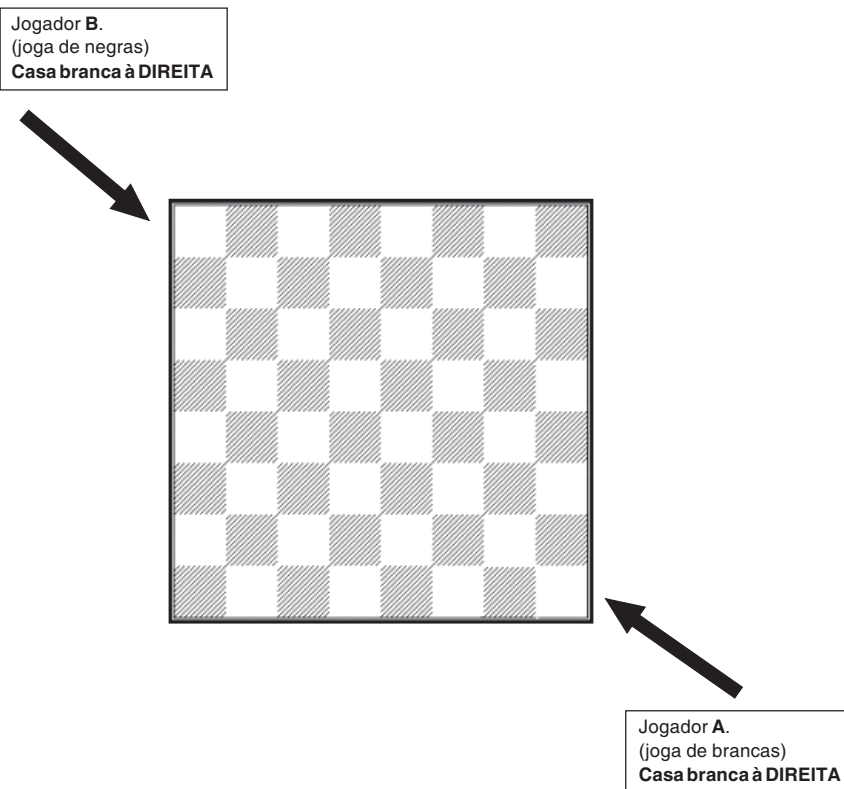


Figura 04

Graficamente, considera-se sempre a parte INFERIOR do tabuleiro como o lado das **peças brancas** e a parte SUPERIOR como o lado das **peças pretas**.

Assim, na figura 4, o jogador **A** estará jogando com as BRANCAS e o jogador **B**, com as peças PRETAS ou NEGRAS.

Áreas do tabuleiro

Podemos identificar diversas áreas no tabuleiro de Xadrez:

- a - CENTRO
- b - ALA DO REI
- c - ALA DA DAMA (ou ala da Rainha)
- d - ZONA DE DEFESA
- e - ZONA DE ATAQUE

a- Centro

O Centro, é formado pelas casas centrais do tabuleiro. É considerado como a área mais importante, pois, quem tem o controle do centro, tem maiores possibilidades de vencer a partida.

O quadrado formado pelas casas em torno do CENTRO também é chamado de GRANDE CENTRO (doze casas). O que nos dá a ideia de que, quanto mais próximos do centro, maior a importância das casas e das peças ali colocadas.

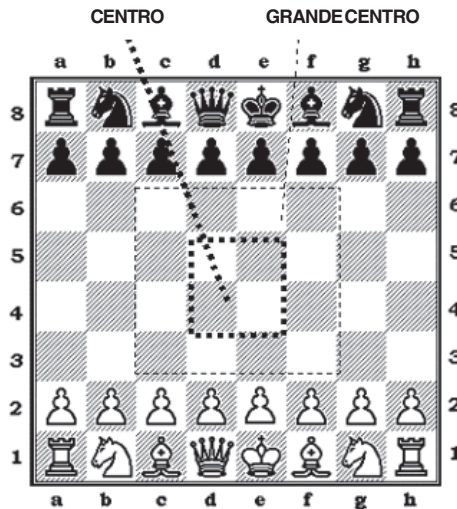


Figura 05

b- Ala do Rei

A ala do Rei é formada pela metade do tabuleiro do lado do Rei.

c- Ala da Dama

A ala da Dama é formada pela metade do tabuleiro do lado da Dama (ou Rainha)

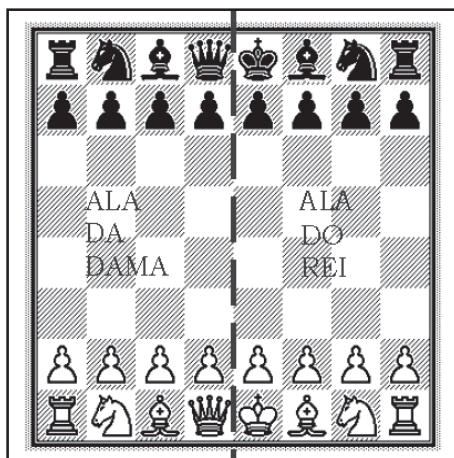


Figura 06

Importância das alas

As alas são importantes, pois é **pelas alas** que serão realizadas **manobras de ataque e de defesa** quando o Centro estiver bloqueado ou sob controle do adversário.



Figura 07

d- Zona de defesa

A zona de defesa é formada pela metade do tabuleiro mais próxima do jogador. Uma peça que ataca casas da zona de defesa é uma peça defensiva.

e - Zona de ataque

A zona de ataque é formada pela metade do tabuleiro mais próxima do adversário. Uma peça que ataque casas da zona de ataque é uma peça atacante ou agressiva.

Como podemos ver na figura 07, a zona de defesa do lado branco é a zona de ataque do lado negro e vice-versa.

As zonas de DEFESA e de ATAQUE são importantes para se definir a real força (valor) das peças e da própria situação do jogador na partida.

Observação

*O perfeito conhecimento da importância e da utilização das diversas áreas do tabuleiro é o que vai permitir ao jogador de Xadrez elaborar o seu **PLANO DE JOGO** para vencer a partida.*

Exercício

Observe com atenção a figura 08 abaixo e responda:

- a - Qual a casa que cada peça ocupa no tabuleiro?
- b - Que área (ou áreas) do tabuleiro cada peça ocupa?
- c - Quais as peças localizadas na área de ataque?
- d - Quais as peças localizadas na zona de defesa?

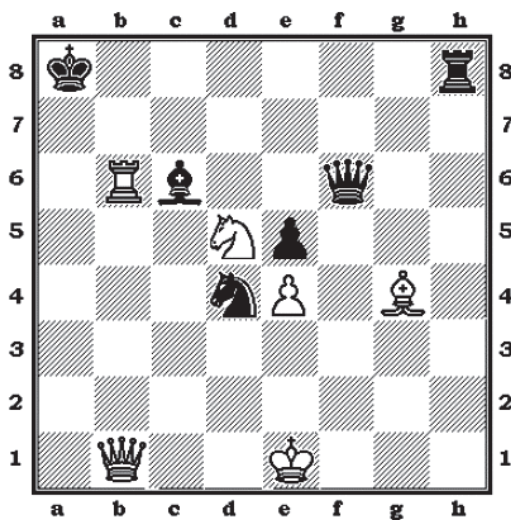


Figura 08

Observação

Lembre-se de que uma peça pode estar ao mesmo tempo em mais de uma área.