

## **INTRODUÇÃO - VALOR EDUCATIVO DO XADREZ**

O xadrez provou ter valor educativo, em nada parecido a outros jogos de mesa. Ele é praticado em todo o mundo e antes mesmo da criação da Federação Internacional de xadrez (FIDE) já eram organizados os Matches para a disputa do título de Campeão Mundial.

E, o xadrez é um esporte predominantemente intelectual sendo sua prática bem democrática e socialmente aceita. É praticado por pessoas de todas as idades, de ambos os sexos e de todos os setores da sociedade. É, também, o esporte com literatura mais abundante.

### **1 HABILIDADES INTELLECTUAIS ATRIBUÍDAS AO ESTUDO E PRÁTICA DO XADREZ**

Dadas características do xadrez, pesquisas realizadas, demonstraram que ocorrem em seus praticantes implicações educativas e de desenvolvimento de habilidades intelectuais nas seguintes áreas:

- Representação e concepção espacial. Uso da perspectiva, reconhecimento de posições e longitudes. Capacidade de observação e inteligência espacial;
- Inteligência verbal. Domínio da linguagem escrita: signos e símbolos;
- Desenvolvimento do autocontrole e da atenção; aplicação do pensamento aprofundado;
- Administração racional do tempo; busca de soluções em um período de tempo pré-estabelecido. Concepção e representação temporal;
- Desenvolvimento da capacidade da tomada de decisões; aumento de autonomia de pensamento;
- Empenho pelo progresso contínuo; busca de melhores resultados;
- Personalidade autônoma, autoestima e realização pelas conquistas;
- Criatividade, imaginação e fantasia;
- Reversibilidade;
- Visualização e potência de cálculo;

- Síntese. Pensamento abstrato, criativo;
- Capacidade para análise de controle na execução e fluidez de pensamento;
- Respeito à opinião alheia. Reconhecimento de erros próprios;
- Capacidade de observação, identificação e reconhecimento de padrões;
- Capacidade de autocrítica. O erro com fonte valiosa de aprendizagem. Busca da verdade e crescimento contínuo.

## 2 ATITUDES DE COMPORTAMENTO E VALORES FACILITADOS PELO XADREZ

Além do desenvolvimento de habilidades intelectuais e das posturas de comportamento as pesquisas, também, tem observado que a prática do xadrez estimula atitudes e valores:

- Estudo, verdade e dignidade;
- Criatividade, liberdade e beleza;
- Amizade, sabedoria e autocrítica;
- Solidariedade, saúde mental, disciplina;
- Justiça, mérito próprio e trabalho;
- Autoestima, perseverança e ordem.

Outras informações podem ser obtidas no livro:

FILGUTH, Rubens. A IMPORTÂNCIA DO XADREZ. Editora Artmed, p. 30. São Paulo, 2007.

## 3 ONDE SURTIU O XADREZ

O xadrez é uma arte milenar, e por ser uma atividade cuja origem em muitos locais é anterior à escrita buscar sua origem é percorrer um caminho de mão dupla, entre fatos históricos e lendas. Por exemplo, a principal narrativa antiga da origem do xadrez é uma lenda que indica a Índia no século VI o local onde um jogo cujo nome era *Chaturanga* foi apresentado ao rei da época por um sábio denominado Lahur Sessa.

Entretanto, foram encontradas evidências arqueológicas que indicam no Egito, há 3.000 anos antes de Cristo, era praticado um jogo primitivo similar ao jogo de xadrez. O autor Brunet (1890. p.53) afirma que o jogo de tabuleiro do Egito era bastante similar ao xadrez que conhecemos hoje, e que gregos e romanos o aprenderam lá quando dominaram aquele país por três séculos, antes da chegada dos árabes. E, foi na Europa que o xadrez ganhou o formato atual e as regras com as quais é praticado hoje.

Historiadores modernos, então, dividem a história do xadrez em dois períodos cronológicos, observe o quadro abaixo:

<b>Período Antigo (até 1600)</b>	<b>Período Moderno (de 1600 até hoje)</b>
1. Primitivo (até 500)	1. Clássico ou Romântico (de 1600 a 1886)
2. Sânscrito (de 500 a 600)	2. Científico ou Moderno (de 1886 a 1916)
3. Persa (de 600 a 700)	3. Hipermoderno (de 1916 a 1946)
4. Árabe (de 700 a 1200)	4. Eclético ou Contemporâneo (de 1946 até hoje)
5. Europeu (de 1200 a 1600)	

Fonte: Centro de Excelência no Xadrez. Disponível em: [www.cex.org.br](http://www.cex.org.br)

E, cada período daquele é subdividido em escolas de pensamento de acordo com o nível de desenvolvimento da forma, das regras, das técnicas do jogo e do país onde estavam os principais jogadores do período.

## **CAPÍTULO I - 1 O TABULEIRO**

O tabuleiro é o local onde as peças são dispostas. É dividido em 64 casas das quais 32 de cor branca e 32 de cor preta.

Denomina-se **CASA** cada quadro que forma o tabuleiro. E, cada casa recebe uma nomeação de acordo com sua localização no tabuleiro.

1. **Colunas** - sequência de casas verticais. No tabuleiro existem 08 colunas. E, cada coluna recebe uma nomeação por letra (**A** até **H**).
2. **Filas** - sequência de casas horizontais. No tabuleiro existem 08 filas. E, cada fila recebe uma nomeação por número (**1** até **8**).
3. **Diagonais** - sequência de casas inclinadas de uma mesma cor.

## 2 AS PEÇAS

No xadrez existem 32 peças, 16 brancas e 16 pretas. Cada jogador inicia com 16 peças.

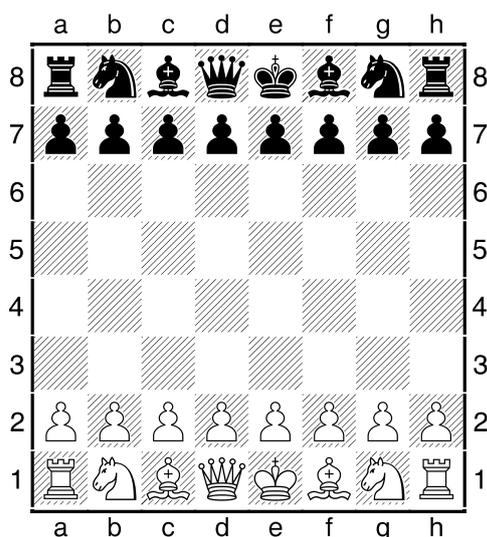
Tabela 2 – As peças que cada jogador possui no início da partida.

PEÇAS	QUANTIDADE DE UM JOGADOR	VALOR MATERIAL
REI	UM	07 PONTOS
DAMA	UMA	09 PONTOS
BISPOS	DOIS	03 PONTOS
CAVALOS	DOIS	03 PONTOS
TORRES	DUAS	05 PONTOS
PEÕES	OITO	01 PONTO

## 3 POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS NO TABULEIRO

Ao iniciar uma partida, as peças devem estar posicionadas da seguinte maneira:

Nº 05



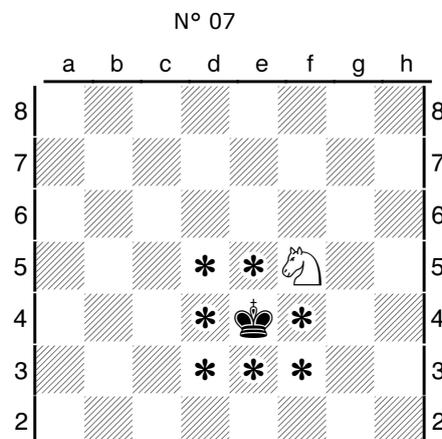
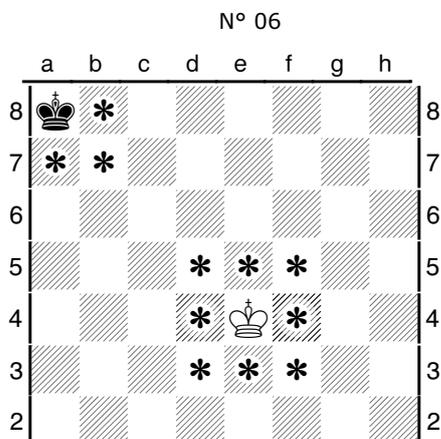
No início de uma partida as peças brancas devem ficar nas duas primeiras filas (1 e 2) e as pretas nas duas últimas filas (7 e 8).

Lembrando que as damas ocupam as casas de suas cores correspondentes, ou seja, dama branca na casa branca e dama preta na casa preta.

Outro detalhe a ser observado, caso o tabuleiro não tenha diagramação, é a posição da diagonal branca h1-a8 que deve começar do lado direito do jogador.

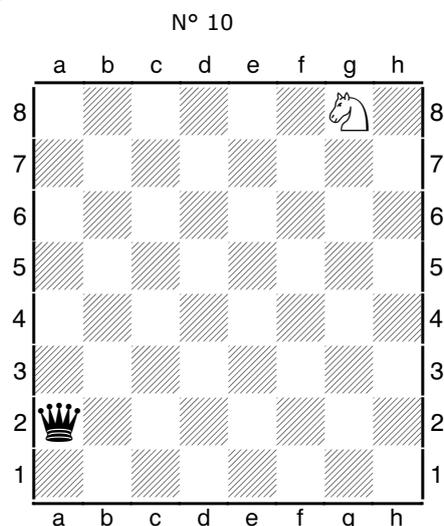
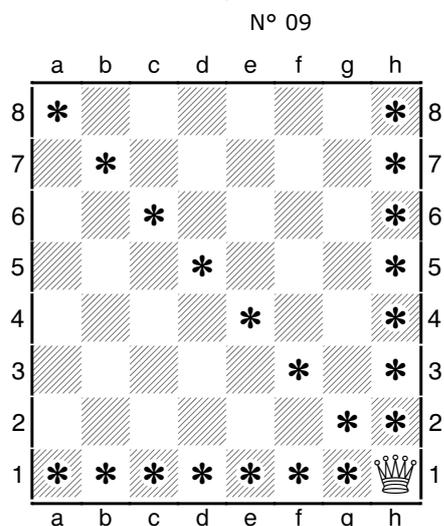
#### 4 O REI – MOVIMENTO E CAPTURA

O rei se movimenta por todas as casas ligadas à sua (primeira próxima), porém só em uma delas, e pode capturar também outras peças neste limite.



#### 5 A DAMA – MOVIMENTO E CAPTURA

A dama movimenta em linha reta pelas colunas, filas e diagonais quantas casas deseje num único lance, e captura no sentido do seu movimento. Veja abaixo:



No diagrama 09 a dama branca em **h1** pode movimentar para qualquer casa entre as 21 assinaladas. Localizada em **h1** a dama está na sua pior posição, e numa das casas do centro clássico na sua melhor posição (ataca 27 pontos). Se no xadrez o rei é a peça “sagrada”, pois não pode ser capturado, a dama é de longe a peça mais forte porque ataca e defende o maior número de casas.

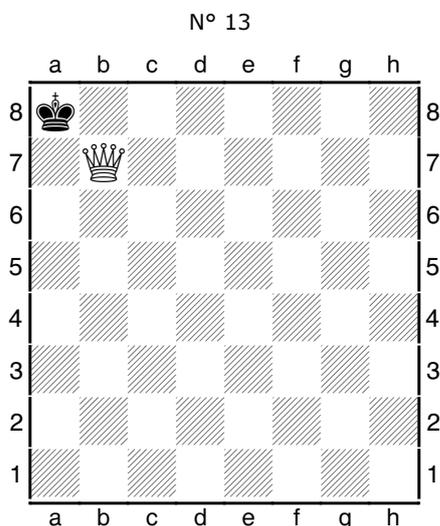
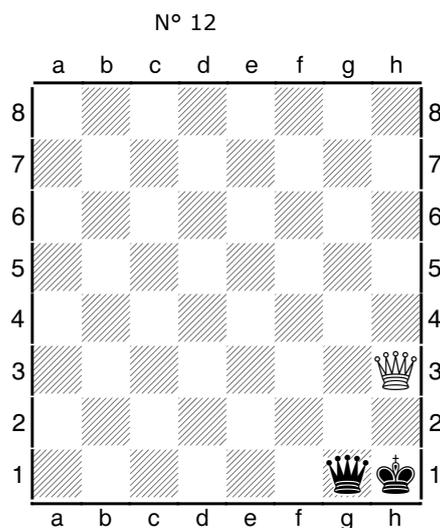
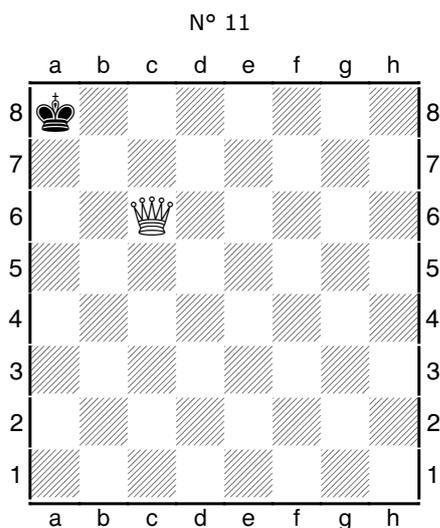
E, no diagrama 10 a dama preta, além de movimentar, pode capturar o cavalo branco localizado em **g8**.

## 6 XEQUE, XEQUE-MATE E AFOGADO .

Para ganhar uma partida de xadrez é preciso prender o rei do adversário numa posição na qual ele não tenha mais defesa. Para isso, veja:

### 6.1 O XEQUE

Observe os diagramas abaixo, onde o rei preto está atacado por peça do adversário:



Nos três diagramas o rei preto está de **XEQUE**.

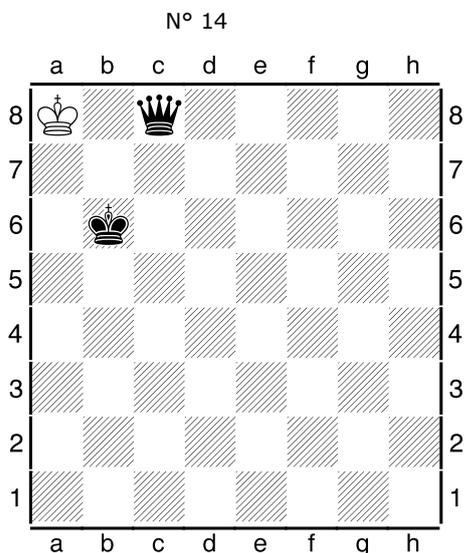
E, no xeque o rei pode ser defendido pela:

1. **FUGA**. No diagrama 11 o rei preto pode Fugir para a casa b8 ou a7.
2. **COBERTURA**. No diagrama 12 pode-se colocar a dama na frente do rei.
3. **CAPTURA**. No diagrama 13 o rei pode capturar a dama branca.

**Observação:** Numa partida de xadrez toda vez que o rei estiver de xeque ele deve ser obrigatoriamente ser defendido e a partida continua.

## 6.2 O XEQUE-MATE

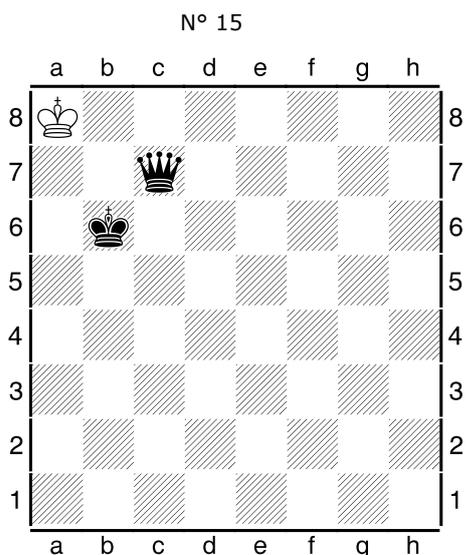
No diagrama 14 o rei branco está de **XEQUE-MATE**, observe ele não pode FUGIR, COBRIR ou CAPTURAR, seu atacante nesta posição é a dama preta.



**Observação:** Numa partida de xadrez toda vez que o rei estiver de XEQUE-MATE a partida termina imediatamente com VITÓRIA de quem aplicou o xeque-mate.

## 6.3 AFOGADO

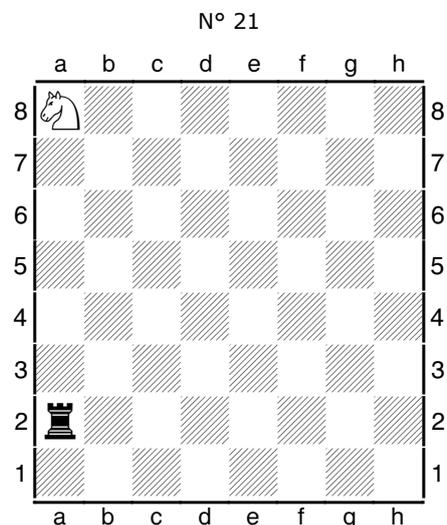
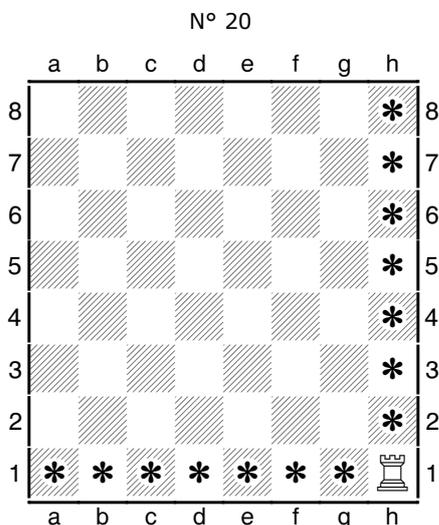
No diagrama 15 o rei branco **NÃO** está de **XEQUE-MATE**, nem mesmo de XEQUE. Cabendo ao branco jogar ele está afogado porque não possui um lance possível.



**Observação:** Numa partida de xadrez toda vez que o rei estiver AFOGADO a partida termina EMPATADA imediatamente.

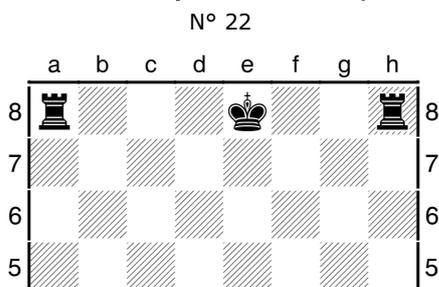
## 7 A TORRE – MOVIMENTO E CAPTURA

As torres movimentam pelas filas e colunas do tabuleiro, para trás ou para frente quantas casas quiser. E, a torre captura no mesmo sentido de seus movimentos.



No diagrama 20 a torre em **h1** pode movimentar entre as 14 casas assinaladas. Ela, em qualquer casa do tabuleiro, ataca 14 pontos diferentes, um número menor comparando-a com a dama que em sua pior posição ataca 21 pontos diferentes. É por esta razão que a torre é considerada a segunda peça em força no tabuleiro. E, no diagrama 21 a torre preta, além de movimentar, pode capturar o cavalo branco localizado em **a8**.

1. **O Roque** - Lance especial no qual movimentam torre e rei num único lance.

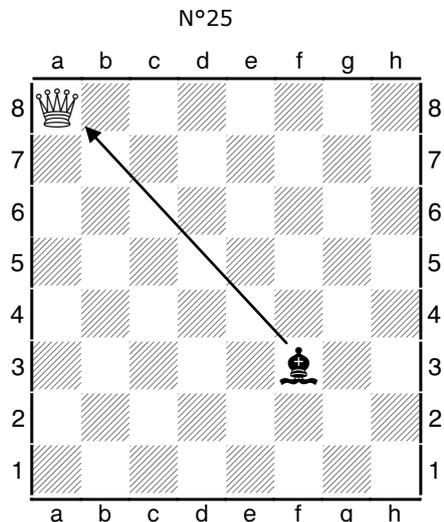
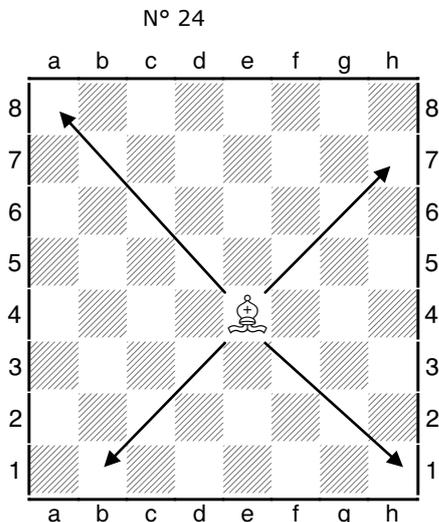


Observe no diagrama 22 o Rei e as Torres pretas estão em suas casas iniciais, e caso ainda não tenham movido podem realizar o Roque. Para isso basta mover o Rei duas casas em direção da Torre do lado aonde irá rocar e passar a Torre em seguida para o lado oposto ao Rei na primeira casa junto a ele.

Observe: **1...0-0** o Roque efetuado na ala do rei chama-se Roque Curto. Ou **1...0-0-0** Roque longo. A **primeira** condição para efetuar o Roque diz respeito ao rei e a torre não terem movido, a **segunda** condição é que o rei não esteja em xeque e a **terceira** é que o rei não passe por casa atacada pelas peças do adversário.

## 8 O BISPO – MOVIMENTO E CAPTURA

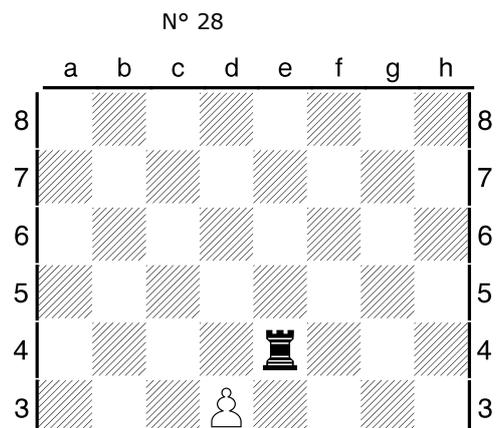
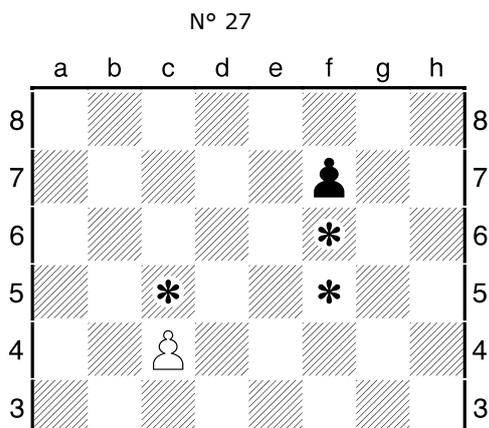
Os bispos movimentam pelas linhas diagonais, para frente e para trás quantas casas quiser. E, capturam também no sentido de seu movimento.



No diagrama número 25 o bispo branco em *e4*, numa casa do centro clássico, está na sua melhor posição e ataca 13 pontos diferentes do tabuleiro. E, no diagrama 26 o bispo preto, além de movimentar, pode capturar a dama branca.

## 9 O PEÃO - MOVIMENTO E CAPTURA

O peão movimenta uma casa para frente, contudo, todos os Peões que estão em suas casas iniciais possam no seu primeiro lance movimentar duas casas. O peão captura apenas na primeira diagonal à frente (esquerda ou direita). Veja abaixo:

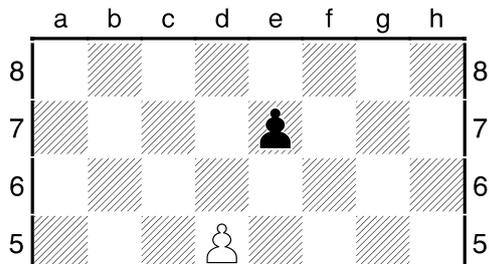


No diagrama 27 os Peões podem escolher uma entre as casas assinaladas para movimentar. E, no diagrama 28 o peão branco pode capturar a torre preta. Por seu raio de ação curto, andar apenas uma casa e capturar apenas na primeira diagonal da esquerda ou da direita, o peão é **aparentemente** a peça mais fraca do tabuleiro.

## 10 MOVIMENTOS ESPECIAIS DO PEÃO

**10.1 A Captura En Passant** – Consiste em capturar de passagem um peão adversário que acabara de fazer um salto duplo.

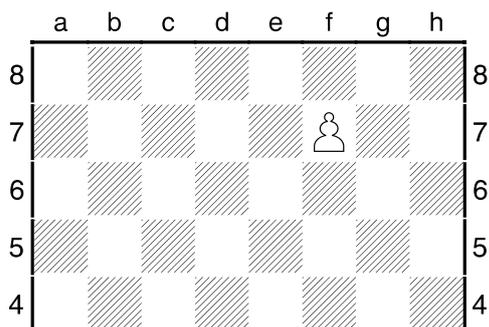
Nº 29



No diagrama 29 o Peão branco alcançou a 5ª fila do tabuleiro, e daquela posição está de guarda vigiando o avanço do Peão preto. Caso o peão preto movimente para 1...e6 poderá ser capturado normalmente. Contudo, o preto por ter seu Peão na casa inicial pode resolver jogar: 1...e5 passando pela casa normal de captura do Peão branco. A regra permite neste caso a Captura En Passant.

**10.2 A Promoção do peão** – Consiste em trocar por peça o peão que alcançou a última fila do tabuleiro.

Nº 30

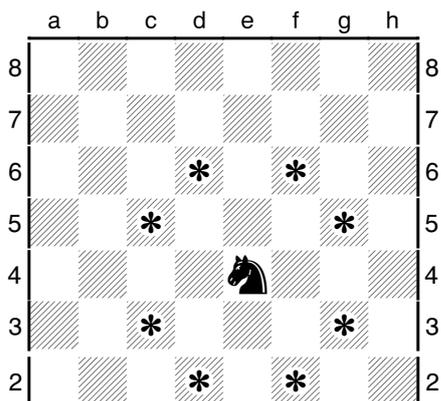


No diagrama 30 existe um Peão branco que irá alcançar a última fila do tabuleiro no seu próximo lance. Observe: 1.f8=D. Ao alcançar o última fila todo Peão deverá ser trocado imediatamente por uma peça.

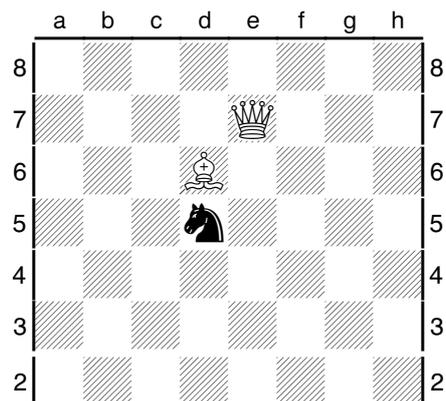
## 11 O CAVALO – MOVIMENTO E CAPTURA

O cavalo tem um movimento parecido com “L”, duas casas em linha reta e uma para um lado. E, captura as peças que estão na última casa de seu movimento.

Nº 32



Nº 33



No diagrama 32 o cavalo pode escolher uma entre as oito casas assinaladas para movimentar. Eles atacam no máximo oito pontos diferentes, menos que o bispo, entretanto, cavalo e bispo possuem o mesmo valor material porque o cavalo ao mover troca a cor da casa de ataque, o que bispo não pode fazer. E, no diagrama 33 o cavalo, além de movimentar, pode capturar a dama branca que está defendida pelo bispo

## PARA REFLETIR



## Motivação: uma grande aliada para enfrentar desafios

Para cultivar a motivação é preciso ter autoconfiança, saber extrair a essência de uma situação e produzir resultados, acreditando na oportunidade futura. A vida é cheia de possibilidades que leva o ser humano a ultrapassar seus limites, vencer desafios, transformando-se a cada dia, numa pessoa melhor! É preciso percorrer

um caminho que ainda não foi percorrido.

Aceite desafios. Eles são oportunidades. É preciso ousar, ter coragem, ir em frente e correr riscos, se necessário. Quando você está motivado, age com entusiasmo e sempre encontra um jeito de alcançar êxitos em suas ações.

Nunca perca de vista o lado positivo de uma experiência negativa. As dificuldades fazem parte da caminhada, os erros fazem parte do aprendizado em busca do sucesso que todos nós buscamos. Focalize seu sucesso e não o que pode te impedir de alcançá-lo.

Busque em Deus a sabedoria para a realização dos planos e dos objetivos em todas as áreas da sua vida. *Coordenação FBX 2012*