# XADREZ

# ESCOLAR

Guia do Professor

Danilo Soares Marques

# INTRODUÇÃO

Vilma Medina Diretora de Guiainfantil.com

O xadrez é um jogo de estratégia de muita profundidade, que requer concentração e habilidade do jogador. Grandes enxadristas da história começaram a jogar xadrez desde pequenos, por isso se recomenda aos pais que lhes ensine o quanto antes. Quanto mais cedo as crianças aprenderem, melhores e mais habilidosas se tornarão no xadrez.

Uma criança pode começar a jogar xadrez a partir dos quatro anos de idade. O jogo, para ela pode ter diferentes finalidades: diversão e treino, competição, melhora da concentração, memória e criatividade, complemento da educação e formação. Além de tudo isso se reconhece no xadrez muitos benefícios nas áreas de desenvolvimento intelectual, habilidades e no estado emocional.

Quanto à capacidade intelectual, o xadrez pode ajudar as crianças a melhorar:

- A atenção, concentração e memória.

- O poder de análise, síntese e organização.

- A capacidade de resolução de problemas e tomada de decisões sob pressão.

- A criatividade e a imaginação.

- O raciocínio lógico-matemático.

O xadrez pode ajudar as crianças a:

- Ter controle emocional, sabendo a conviver com êxitos e com a frustração.

- Ter sentido de transparência, sendo honestas e íntegras consigo mesmas e com as demais.

- Adaptar-se a diversas e inesperadas situações.

- Esforçar-se para conseguir o que se propõe e melhorar sua autoestima e confiança.

- Ter iniciativa.

- Ter empatia e compreender o oponente durante o jogo.

- Trabalhar em equipe e colaborar.

Como ensinar xadrez às crianças

A melhor forma de estimular e motivar uma criança é com o exemplo, sem pressões nem obrigações. Se a criança vê alguém ao seu redor jogando xadrez, sua curiosidade lhe

proporcionará desejo de aprender também. A imaginação infantil é um elemento que pode acrescentar muito na aprendizagem do xadrez.

Com efeito, é recomendável que se explique à criança o que realmente representa o jogo: como um tabuleiro em que estão representados dois reinos que lutam entre si para defender-se do oponente e capturar ao chefe do outro bando que é o rei. As peças de cada bando se unem para se apoiarem entre si, defender seu rei e lutar para capturar ao rei do outro bando. Uma criança é capaz de aprender o movimento das peças e logo compreender os temas táticos e superiores, mas tudo pouco a pouco:

- O primeiro é lhe mostrar o movimento das torres que são as peças mais simples.

- Logo, o movimento do bispo, outra peça que se move com movimentos retos.

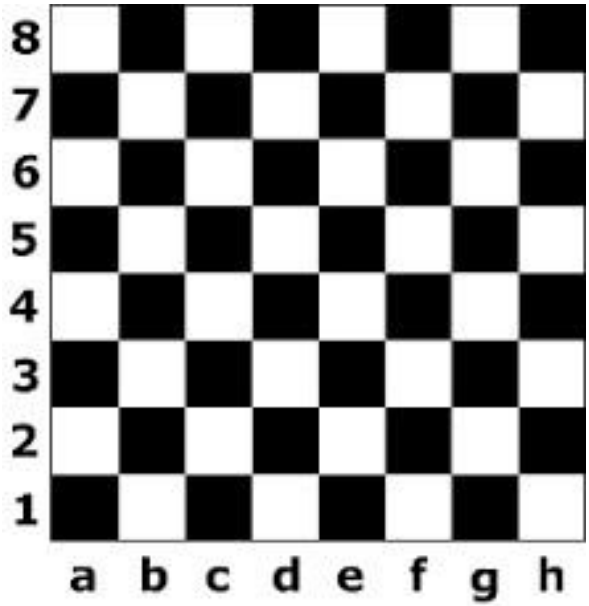
- Quando a criança já tenha assimilado os movimentos dessas duas peças, já pode ensiná-la como se movimenta a rainha, o rei, o cavalo e por último o peão.

Ensine à criança que o objetivo dos jogos iniciais não é o xeque-mate, mas a captura de todas as peças. A habilidade da criança chegará com a prática e a imaginação, até que consiga o xeque-mate, que é a imobilização e a captura do rei oponente. Com o xadrez, a criança aprenderá a observar, comparar, fazer

cálculos, a investigar, analisar, sintetizar, decidir e executar. Bom jogo!

# 01

# O Tabuleiro



O tabuleiro de xadrez consiste de 64 quadrados ou casas arrumadas em oito linhas e oito colunas. As casas são dispostas em duas cores alternadas, branco e preto. Muitos materiais diferentes são usados para se fabricar tabuleiros de xadrez, assim o material de cor mais clara é considerado como branco e o de cor mais escura como preto.

Partes do tabuleiro são conhecidas por nomes especiais:

- Fileira - as oito linhas horizontais do tabuleiro de xadrez são chamadas fileiras.
- Coluna - as oito colunas verticais do tabuleiro são chamadas de colunas.
- Diagonal - uma linha reta de casas da mesma cor em um ângulo indo de um lado do tabuleiro para outro lado do tabuleiro é chamado diagonal.
- Centro - as quatro casas encontradas no meio do tabuleiro são chamadas de centro.

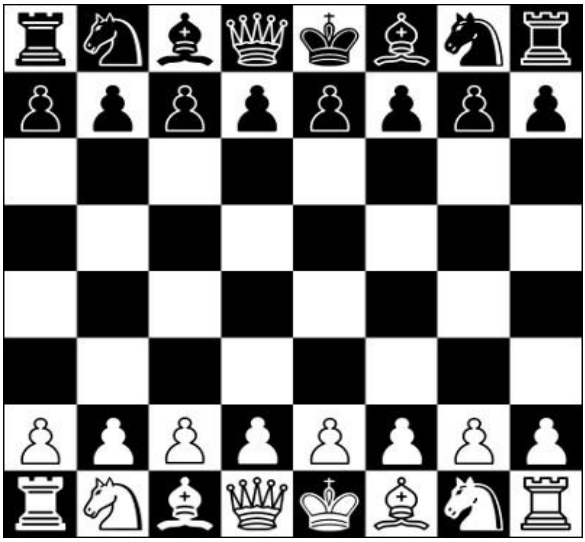
Cada casa individual possui um nome de maneira que o registro dos movimentos do jogo pode ser mantido. Diversos sistemas de nomes existem, mas a “notação algébrica” é o mais popular e é o sistema oficial. Neste sistema, cada casa é nomeada de acordo com a linha e coluna em que ela se encontra. As fileiras (linhas) são numeradas de 1 à 8 iniciando com o lado branco do tabuleiro e movendo-se para o lado preto. As colunas são rotuladas por letras em minúsculas de 'a' à 'h' da esquerda para a direita com base no ponto de vista do jogador das peças brancas. A casa é nomeada pela letra seguida do número. Assim, a casa inferior mais à esquerda é conhecida como 'a1'. A estrutura de nomes pode ser vista no diagrama a seguir:

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



O tabuleiro de xadrez é rotacionado de modo que existe uma casa branca na primeira linha à direita do jogador.

As peças são posicionadas no lado branco e preto do tabuleiro da mesma maneira. Na primeira linha, a partir das pontas e movendo-se para dentro, posicionamos a torre, o cavalo e o bispo. Para as duas casas restantes, posicionamos a Dama ou Rainha, na casa com a mesma cor do jogador. Coloque o rei na casa restante. Quando tiver completado, as mesmas peças estarão face a face no tabuleiro. Na segunda linha, coloque uma linha de peões. O tabuleiro final se parecerá com o diagrama abaixo.



# 02

# As peças de Xadrez

As peças do jogo de xadrez são:



Torre



Bispo



Peão



Dama



Cavalo



Rei