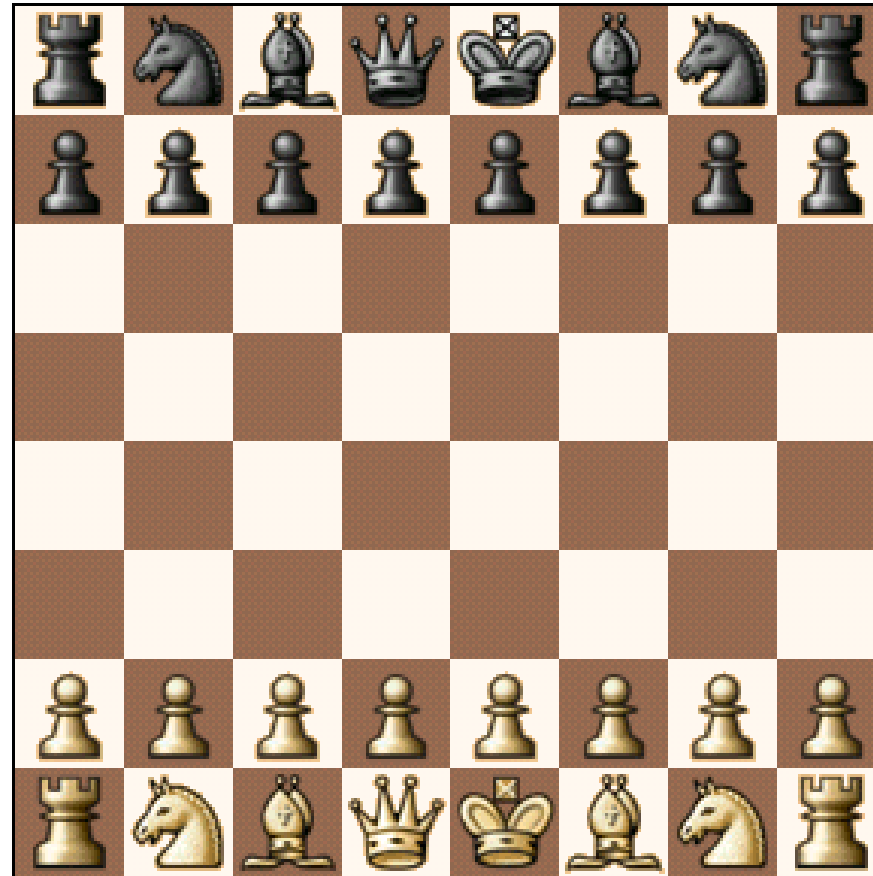


Minicurso

XADREZ



ELIZEU CALANDRINI NETO
e-mail: m.i.netto@hotmail.com

Conteúdos:

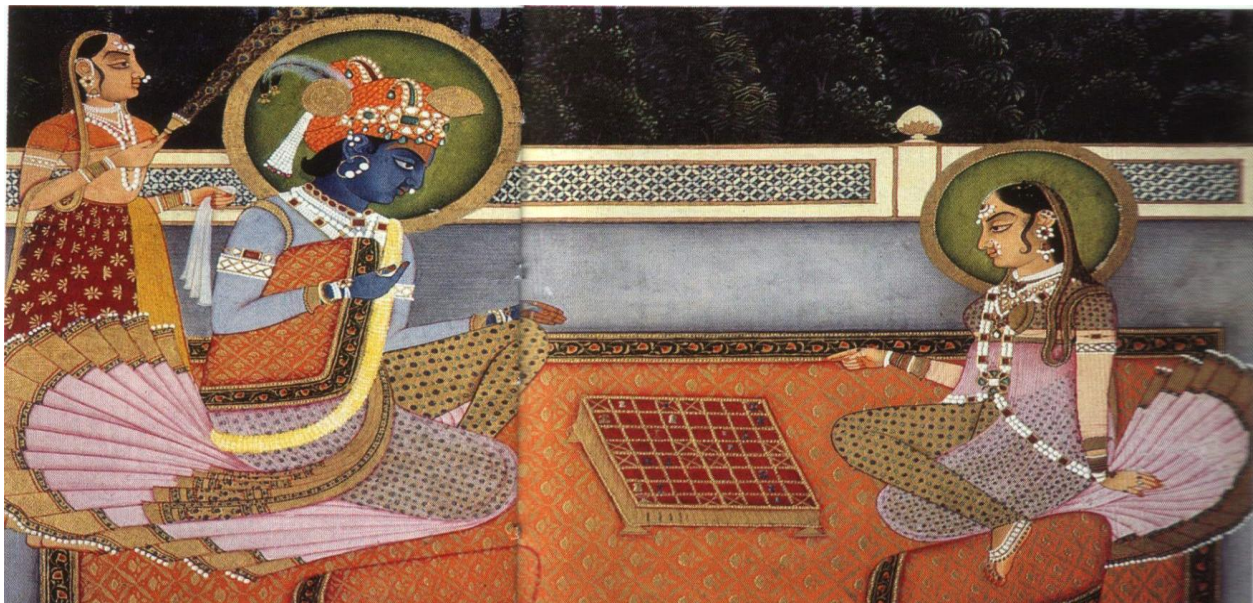
- ▶ História do Jogo de xadrez;
- ▶ Regras do jogo de xadrez;
- ▶ Movimentos e capturas das peças;
- ▶ Traçar estratégias de jogo.

Origem do jogo de xadrez

- ▶ Não se sabe ao certo a origem do jogo de xadrez, alguns defendem sua origem na Índia, outros na Grécia ou no Egito. O fato é que todos concordam que é um jogo milenar e continua atraindo muitas pessoas pelos seus aspectos que envolvem: arte, esporte, ciência e cultura.

História do Xadrez

- ▶ Para alguns historiadores, foi na China que surgiu o xadrez. No entanto, a maioria inclina-se para ter sido na Índia o local onde efectivamente nasceu este jogo.



História do Xadrez

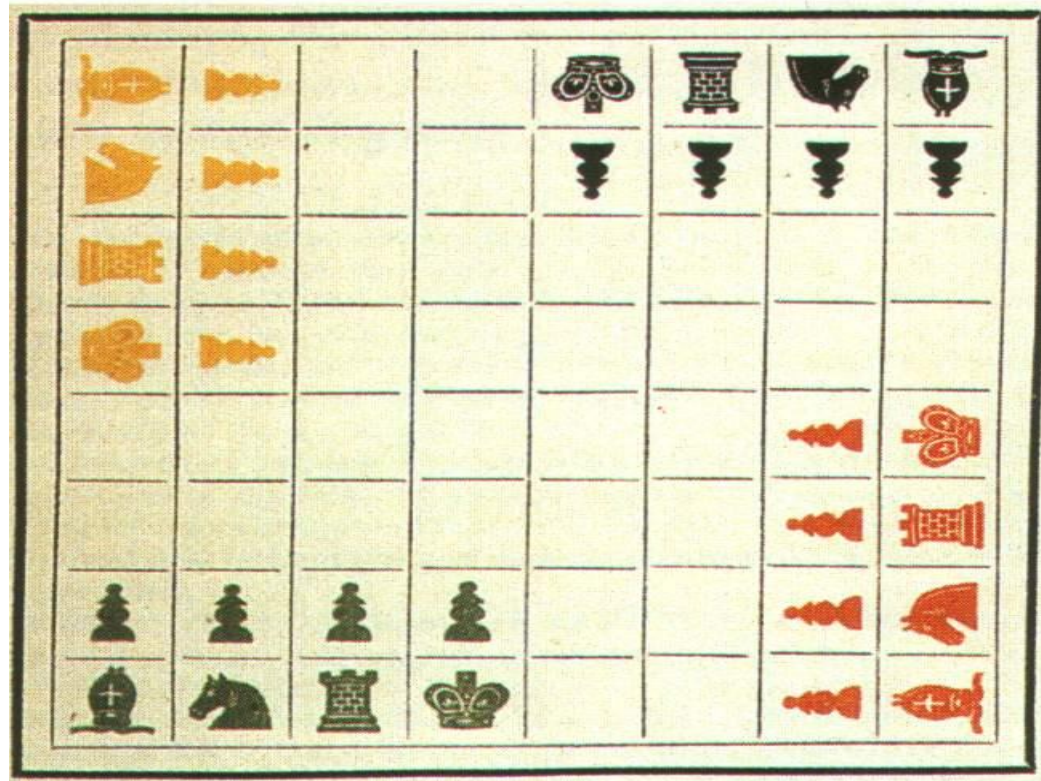
Nessa época não se jogava ao xadrez, tal como o conhecemos hoje, mas a um jogo chamado **Chaturanga**, ou seja, um jogo antepassado do xadrez. **Chaturanga** significa quatro (**chatur**) membros (**anga**). É feita alusão às quatro classes de forças DE que se compunha o exército hindu: **infantaria** (os peões), **cavalaria** (os cavalos), **elefantaria** (torre) e os **carros** (bispos).



Indian Chessmen

História do Xadrez

Tal como está na figura, este jogo era disputado entre quatro jogadores, tendo cada um a sua cor (verde, amarelo, negro e vermelho).



O Jogo

- 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-estabelecidas, 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**

O Jogo



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

O Jogo

- ❑ Tabuleiro: 64 casas;
- ❑ Cada Jogador possui 16 peças;
- ❑ A peça mais importante é o Rei;
- ❑ O jogo acaba quando o Rei sofre um Xeque-Mate;
- ❑ Xeque: Sempre que o Rei é ameaçado
- ❑ Xeque-Mate: Quando o Rei não tem mais escapatória

Xadrez / Benefícios

- Durante uma partida os jogadores necessitam de pensar em muitas jogadas e avaliá-las para encontrarem a melhor, tendo que imaginar a posição das peças algumas jogadas mais à frente.
- Nas crianças, o xadrez pode melhorar a sua concentração, paciência e persistência e pode desenvolver a criatividade, a intuição, a memória, bem como competências ao nível da análise e da tomada de decisão. Também ensina a determinação, a motivação e o desportivismo.

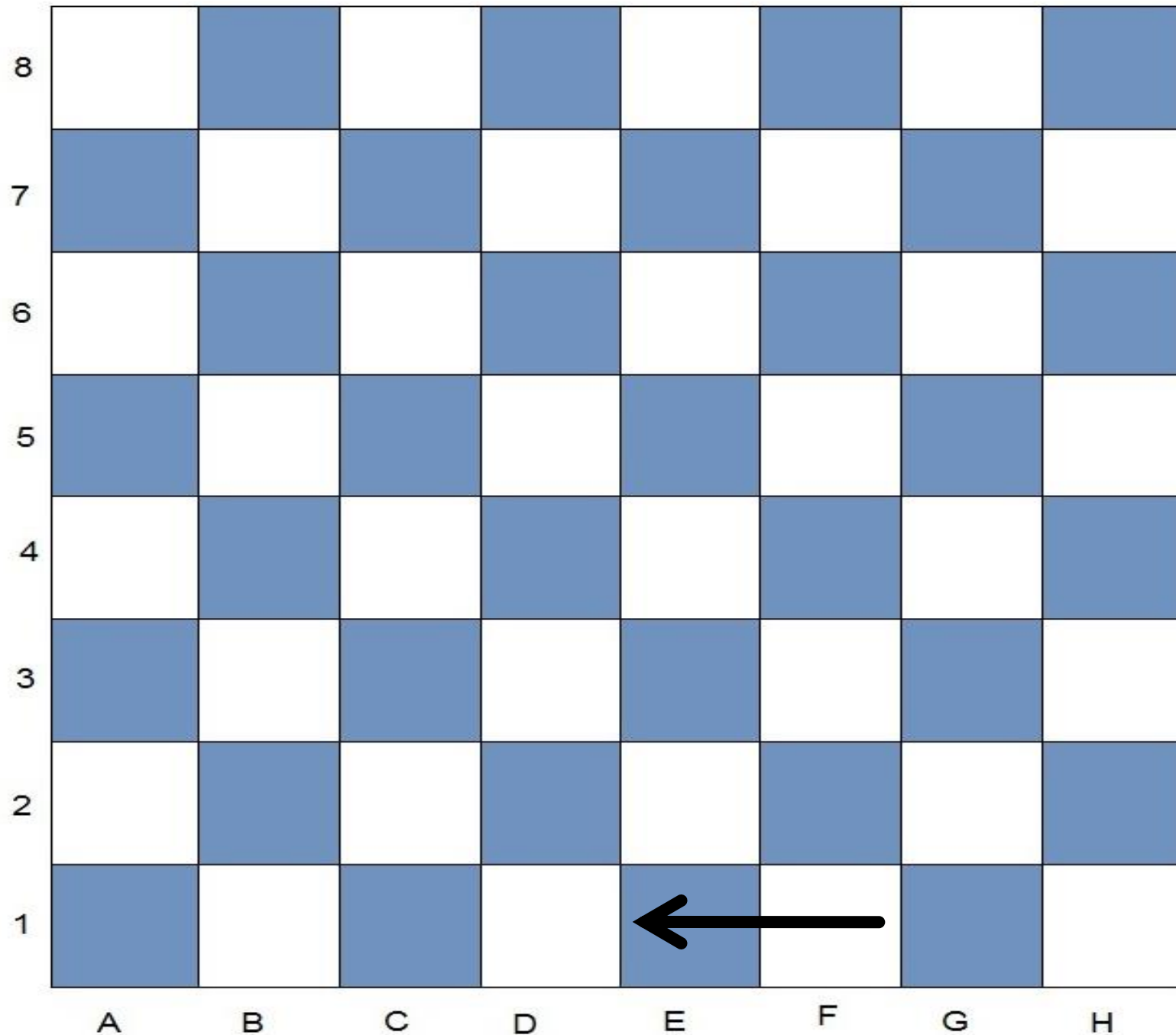
O Tabuleiro

The background features abstract, overlapping geometric shapes in various shades of blue, ranging from light sky blue to deep navy blue. These shapes are primarily located on the right side of the frame, creating a dynamic, layered effect. The overall aesthetic is clean and modern.

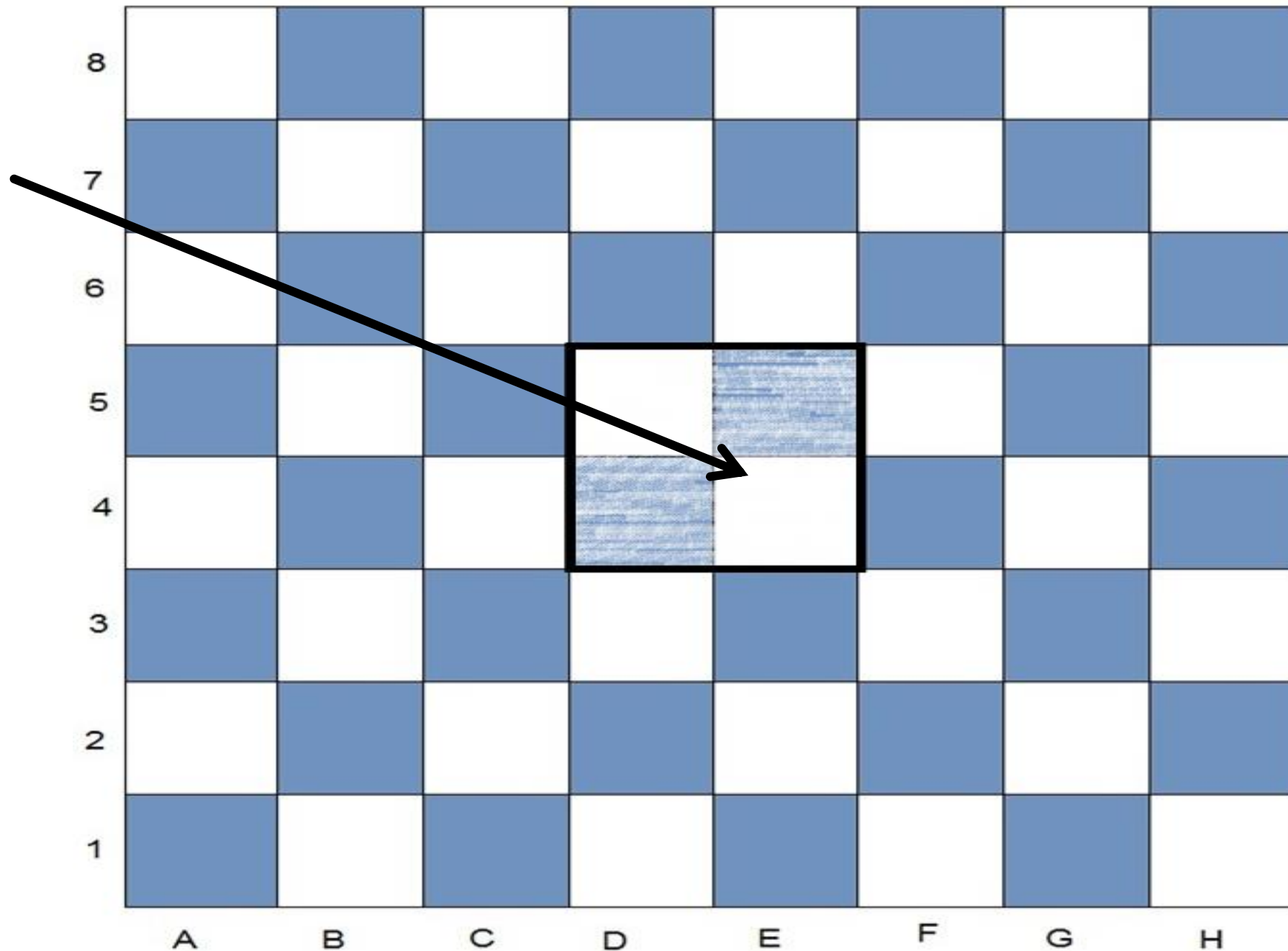
O tabuleiro

- Um tabuleiro de xadrez é dividido em 64 partes (8 horizontais x 8 colunas). Além de horizontais (linhas) e verticais (colunas), outro termo bastante utilizado é diagonais, que é tão somente formado por uma sequência de casas de mesma cor.
- O quadriculado é comumente chamado preto e branco mesmo que tenha outras cores, por exemplo marrom e amarelo, verde e branco, etc.
- Ao posicionarmos o tabuleiro para o início do jogo, é fundamental que se posicione-o de modo que a casa da primeira linha horizontal, direita, seja branca, como no figura ao lado. Isso deve ser sempre verificado antes de se iniciar a partida.

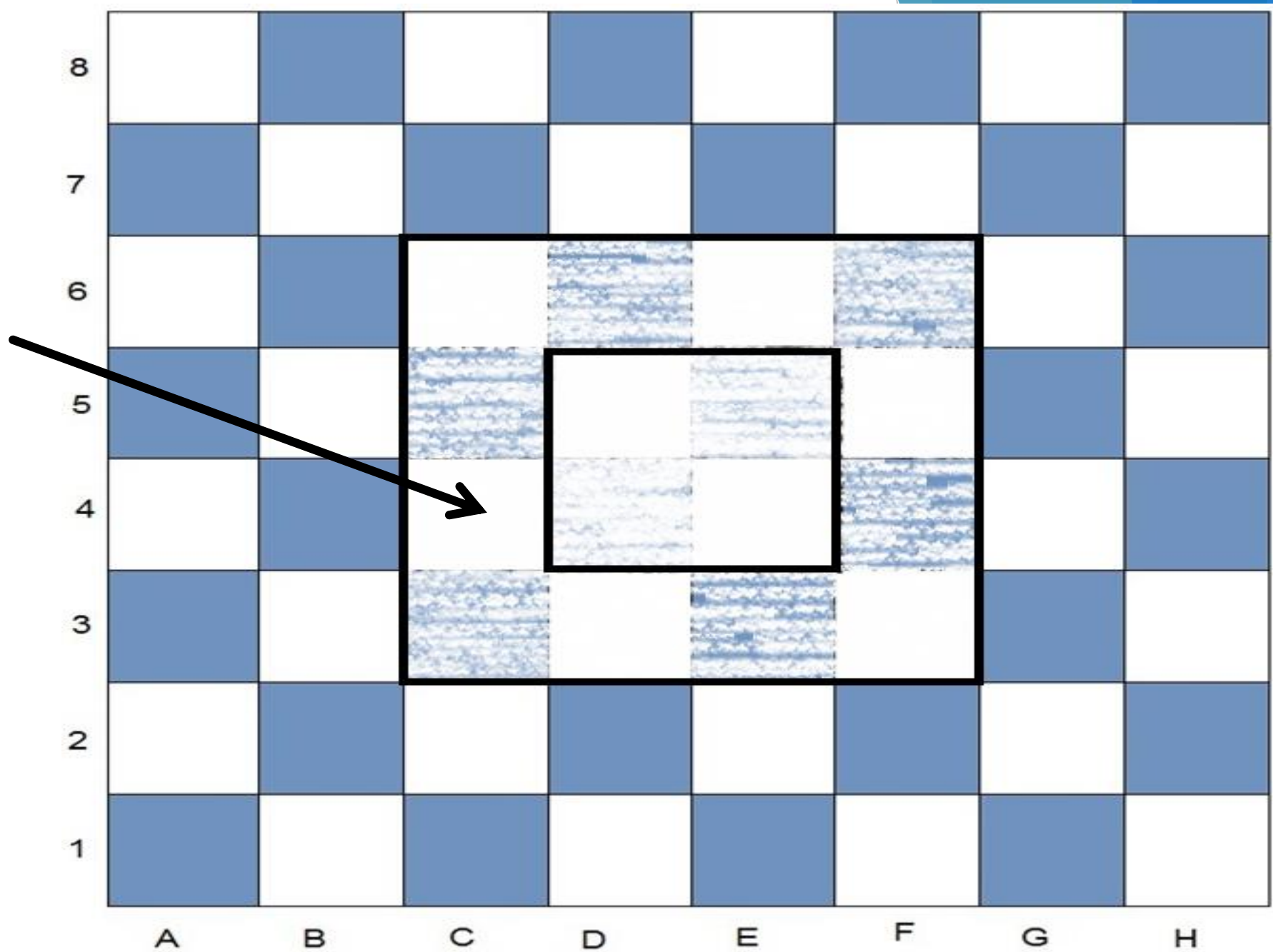
O tabuleiro
deve ser
posicionado
sempre com a
casa
Branca do canto
à direita do
jogador



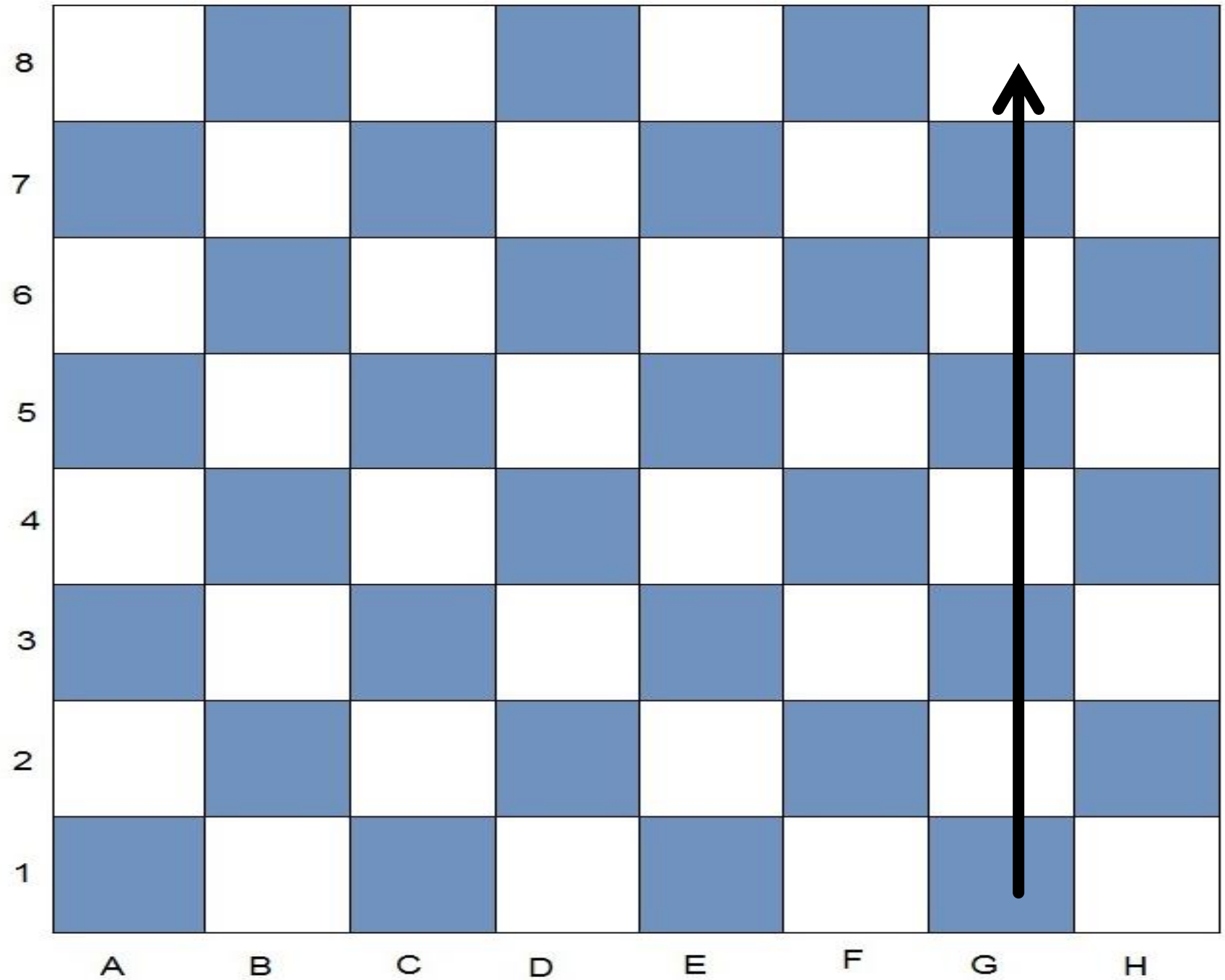
As 4 casas centrais formam o centro do tabuleiro



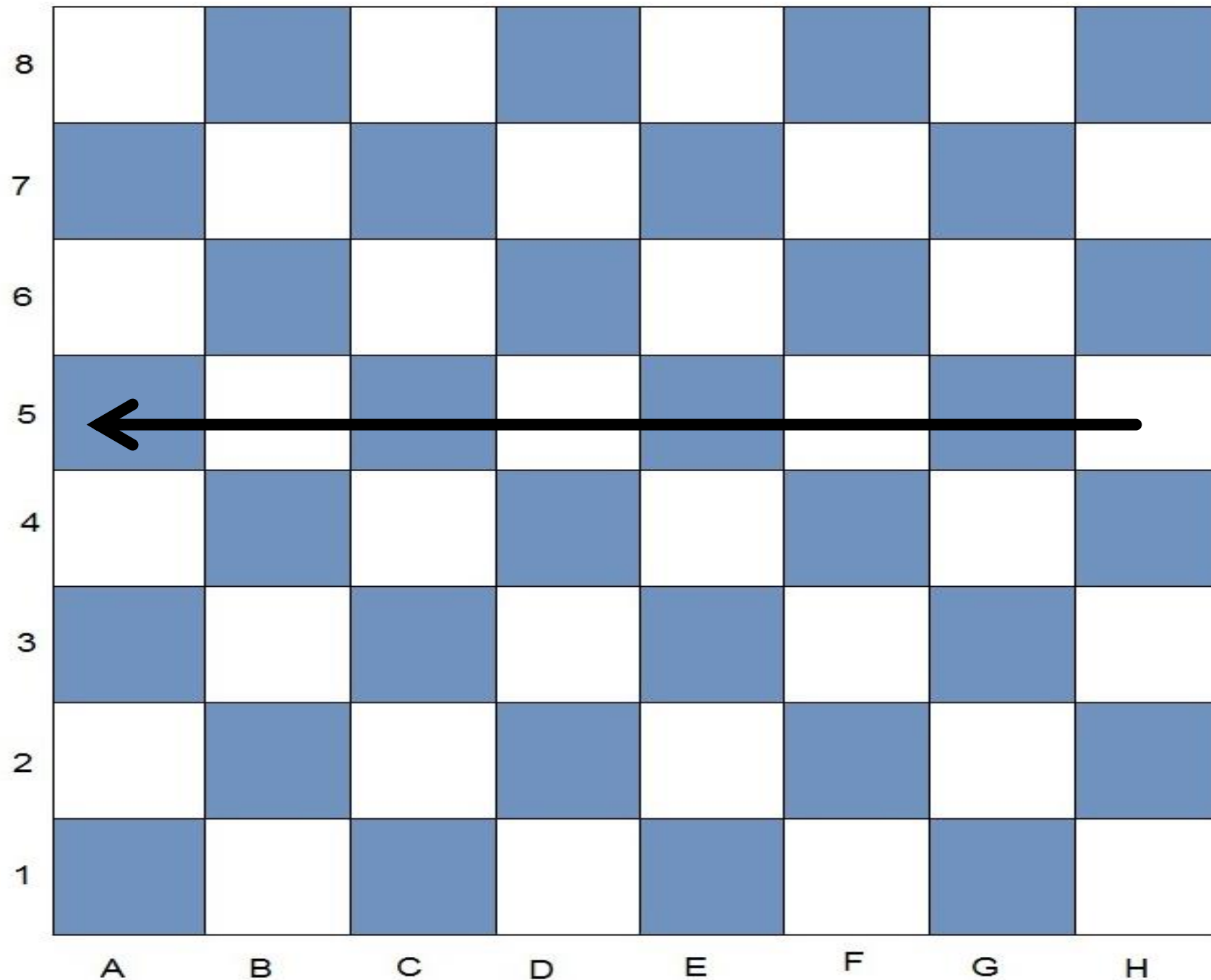
As 4 casas
centrais
Juntamente com
suas casas
adjacentes
formam o
grande centro



Oito casas
no sentido
vertical
formam
uma coluna



Oito casas
no sentido
horizontal
formam uma fila

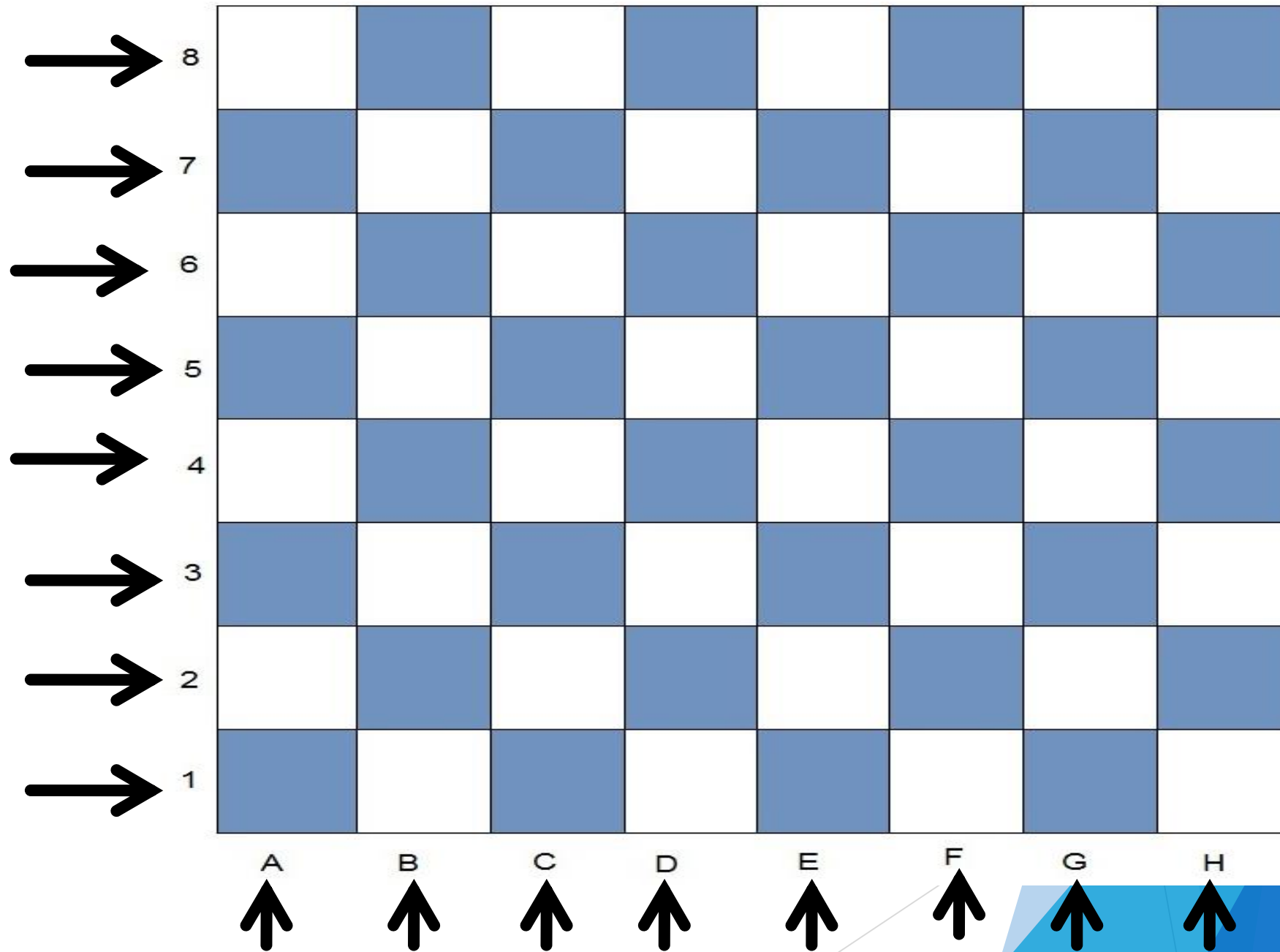


O tabuleiro é formado por oito
filas e oito colunas.

As filas são numeradas de 1 a 8.

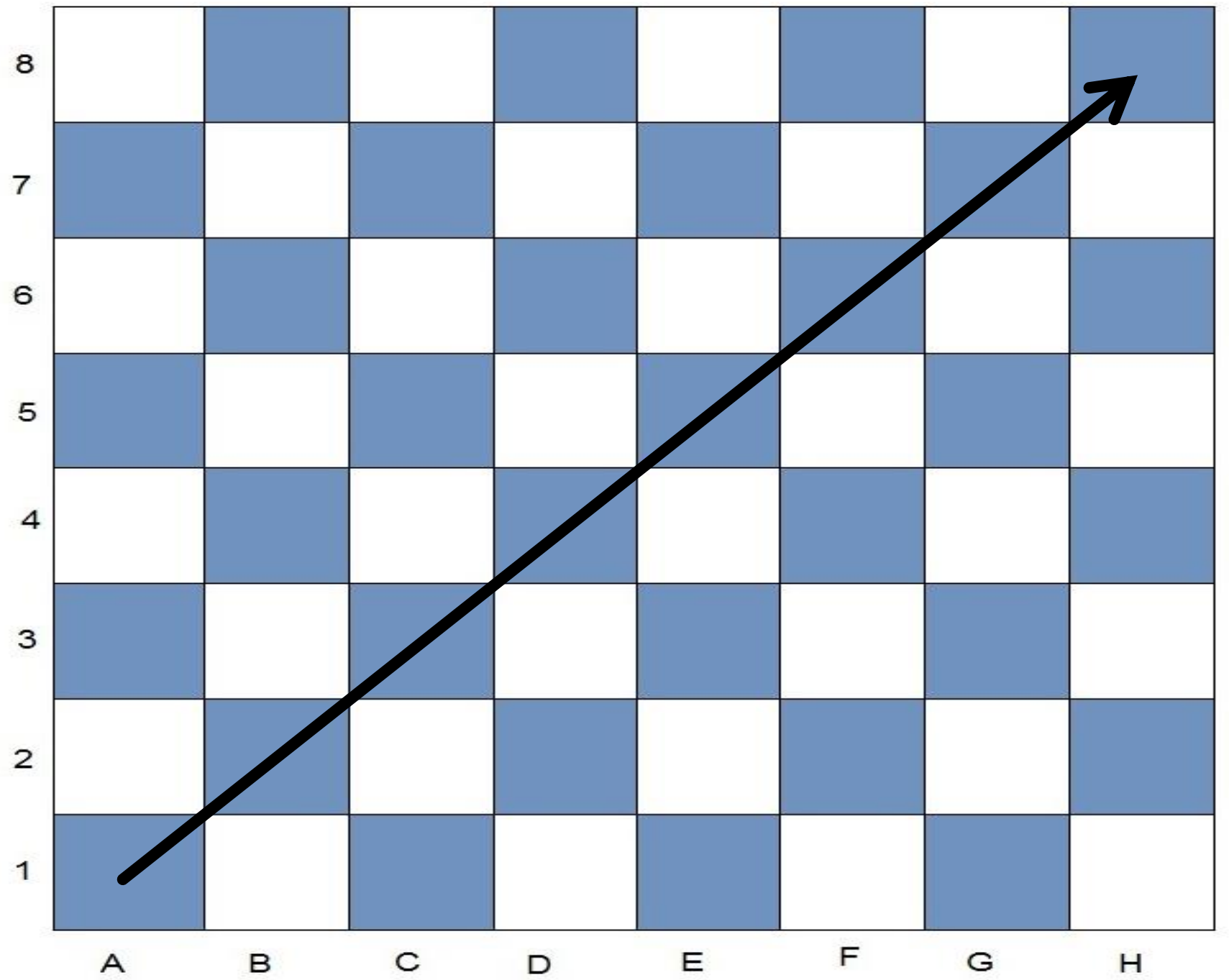
As colunas são ordenadas de A a H

Filas



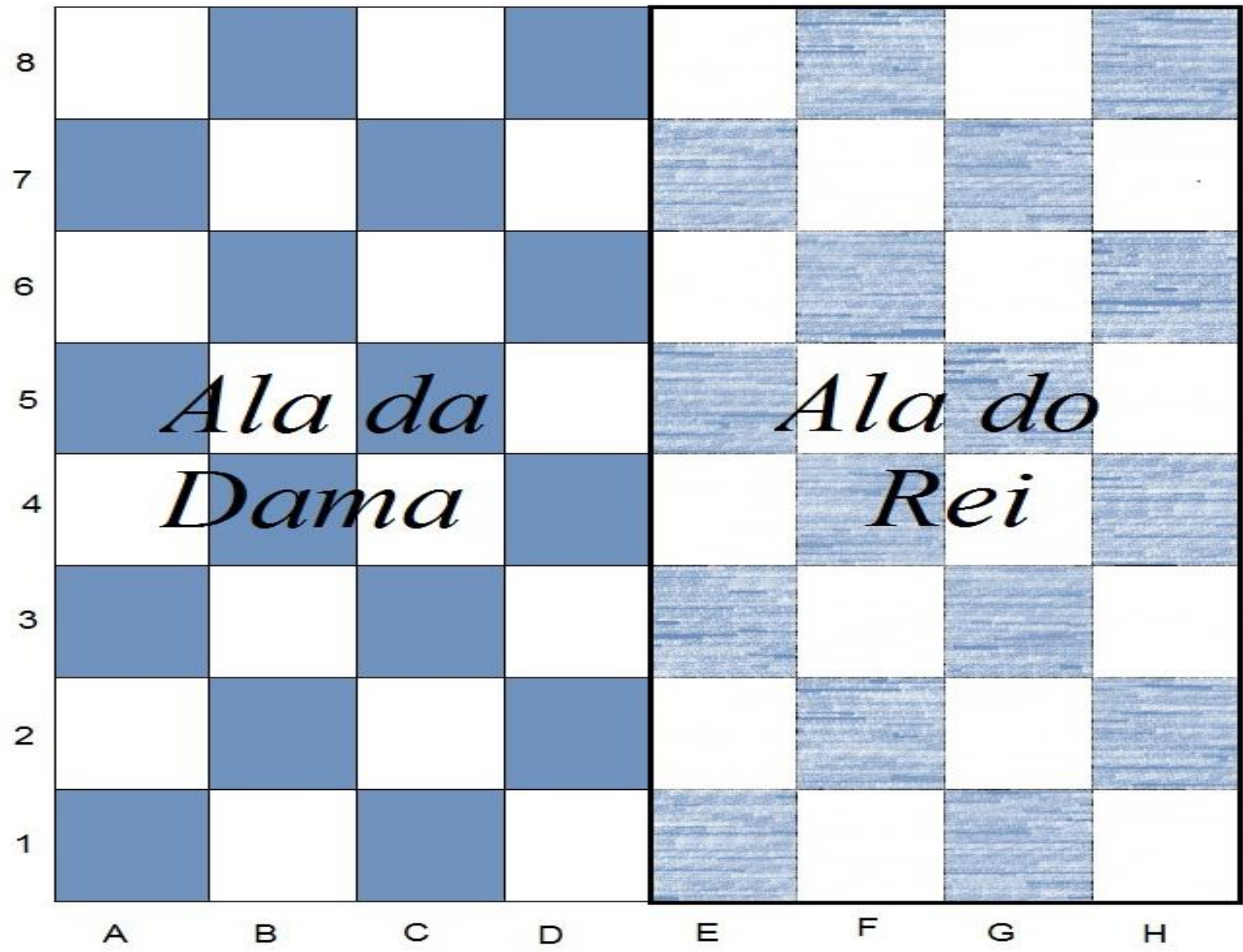
Colunas

Diagonais são agrupamentos de casas dispostas no sentido diagonal. Formam um ângulo de 45° com as colunas e as filas.




Podemos dividir o tabuleiro em duas metades:
uma, alojando os dois reis, e a outra alojando
as duas damas.

Por isso, são chamadas alas do rei e da
dama.



Cada casa do tabuleiro pode ser identificada por uma letra e um número.

A letra corresponde à coluna que a casa pertence, o número à sua fila; variando de A a H e de 1 a 8, respectivamente.

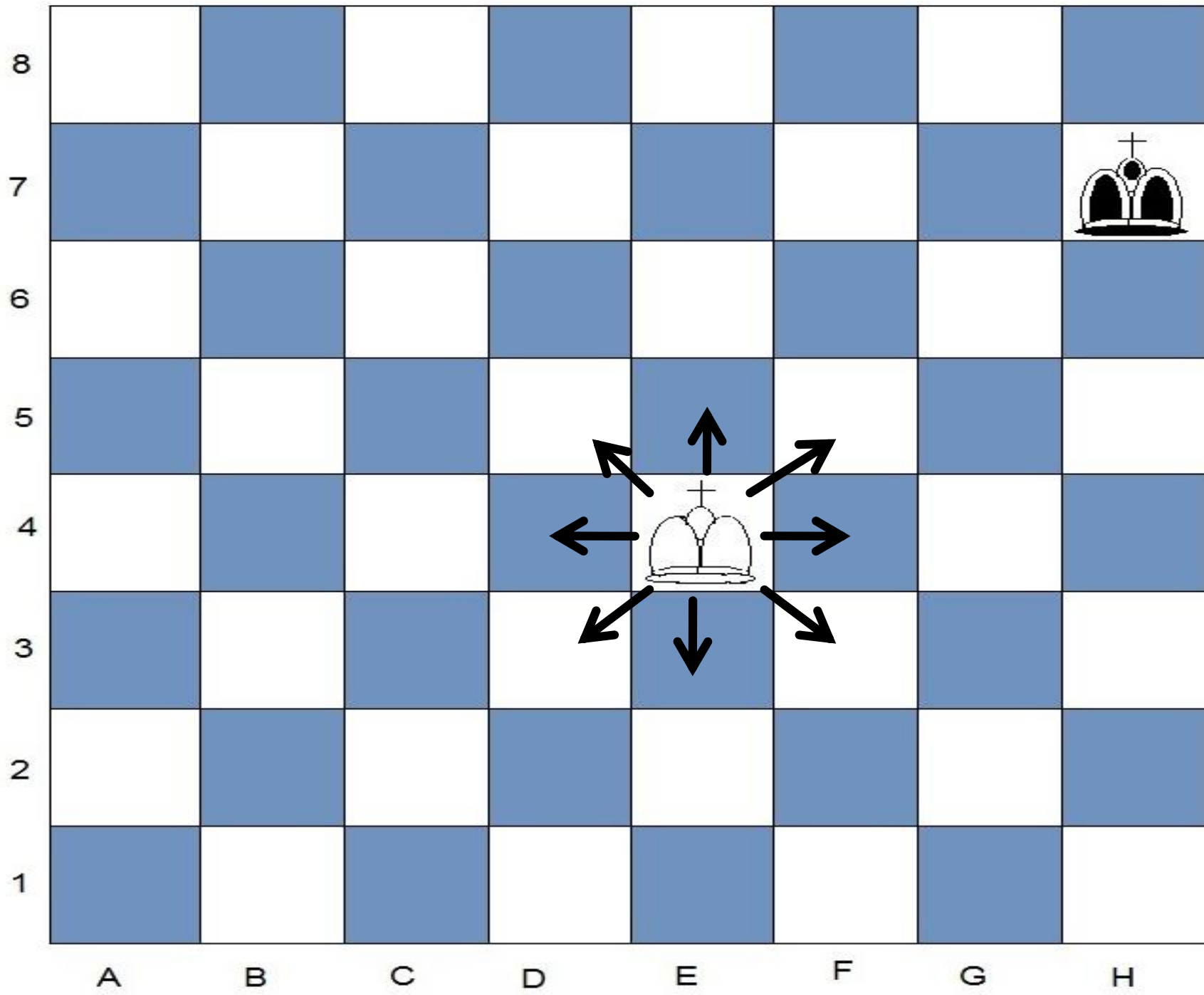


| | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | A8 | B8 | C8 | D8 | E8 | F8 | G8 | H8 |
| 7 | A7 | B7 | C7 | D7 | E7 | F7 | G7 | H7 |
| 6 | A6 | B6 | C6 | D6 | E6 | F6 | G6 | H6 |
| 5 | A5 | B5 | C5 | D5 | E5 | F5 | G5 | H5 |
| 4 | A4 | B4 | C4 | D4 | E4 | F4 | G4 | H4 |
| 3 | A3 | B3 | C3 | D3 | E3 | F3 | G3 | H3 |
| 2 | A2 | B2 | C2 | D2 | E2 | F2 | G2 | H2 |
| 1 | A1 | B1 | C1 | D1 | E1 | F1 | G1 | H1 |
| | A | B | C | D | E | F | G | H |

AS PEÇAS:

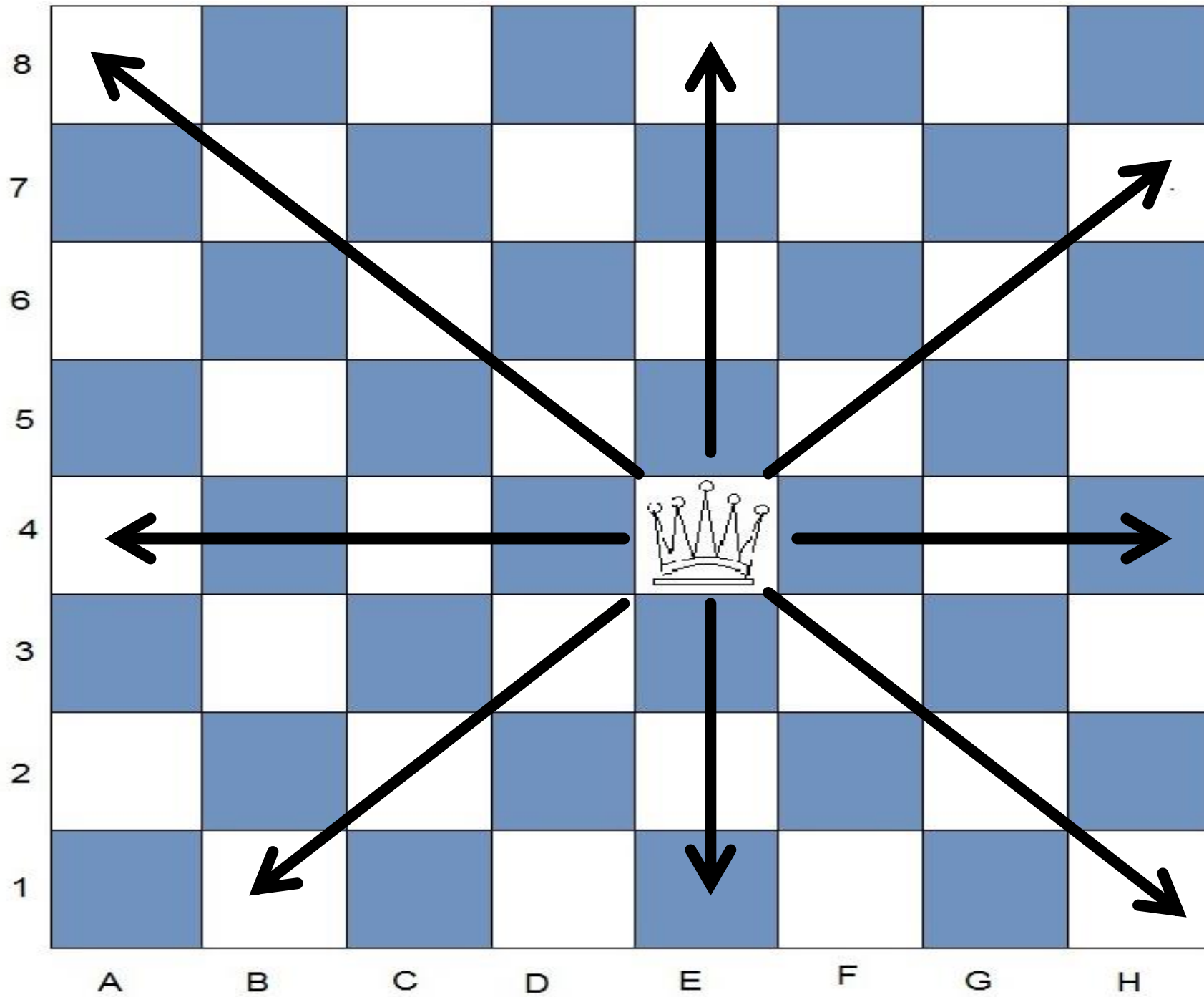
O REI:

- ▶ É a peça mais importante do jogo, o general do exército. É a única peça do jogo que não pode ser capturada. Se o rei estiver numa posição que não possa se defender, o rei está em xeque, ele perdeu a partida
- ▶ Movimenta-se para todas as direções, só que de casa em casa.



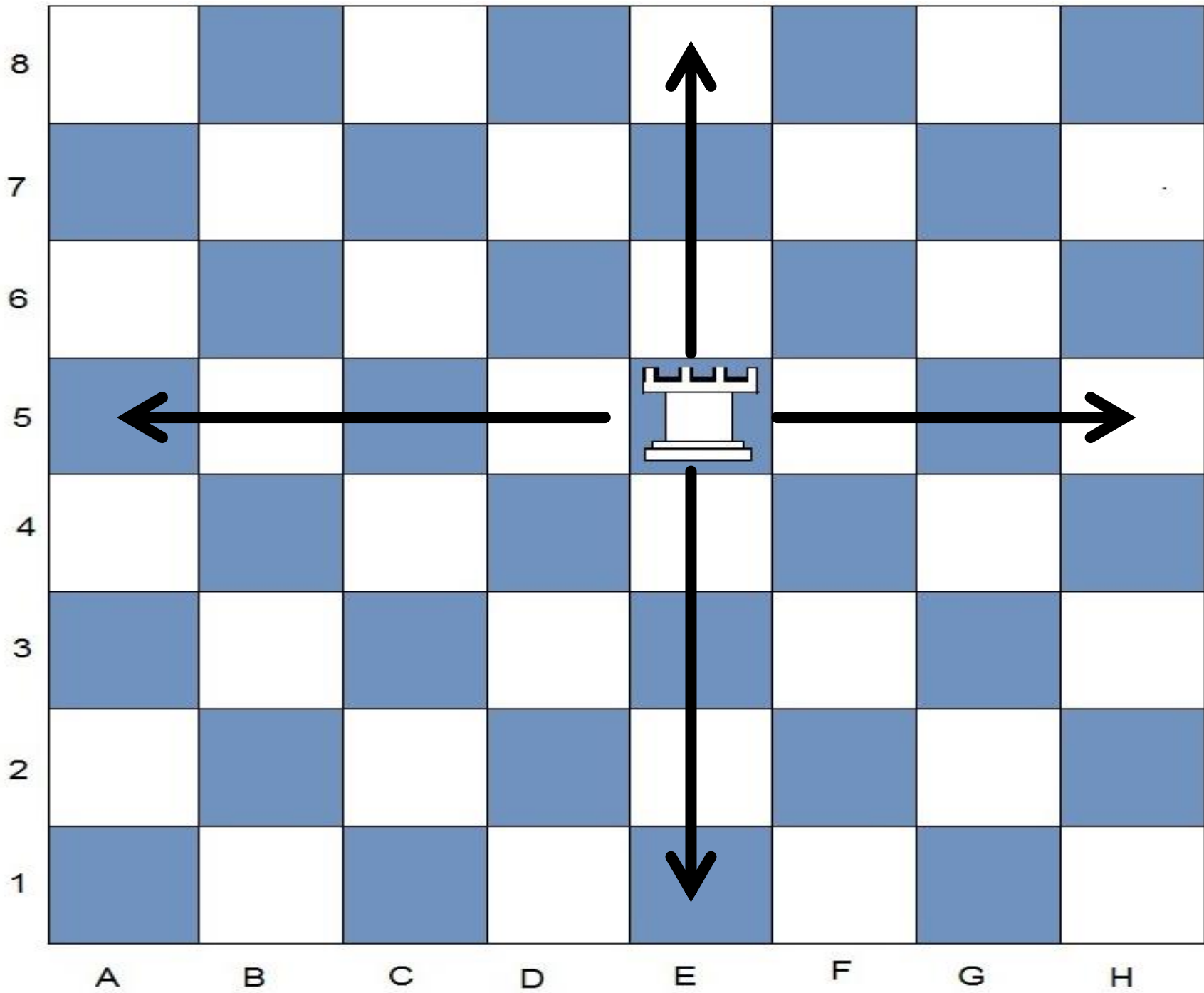
A DAMA:

- ▶ É a peça mais forte do jogo. Ela ataca e move-se em todas as direções. Vale 9 pontos.



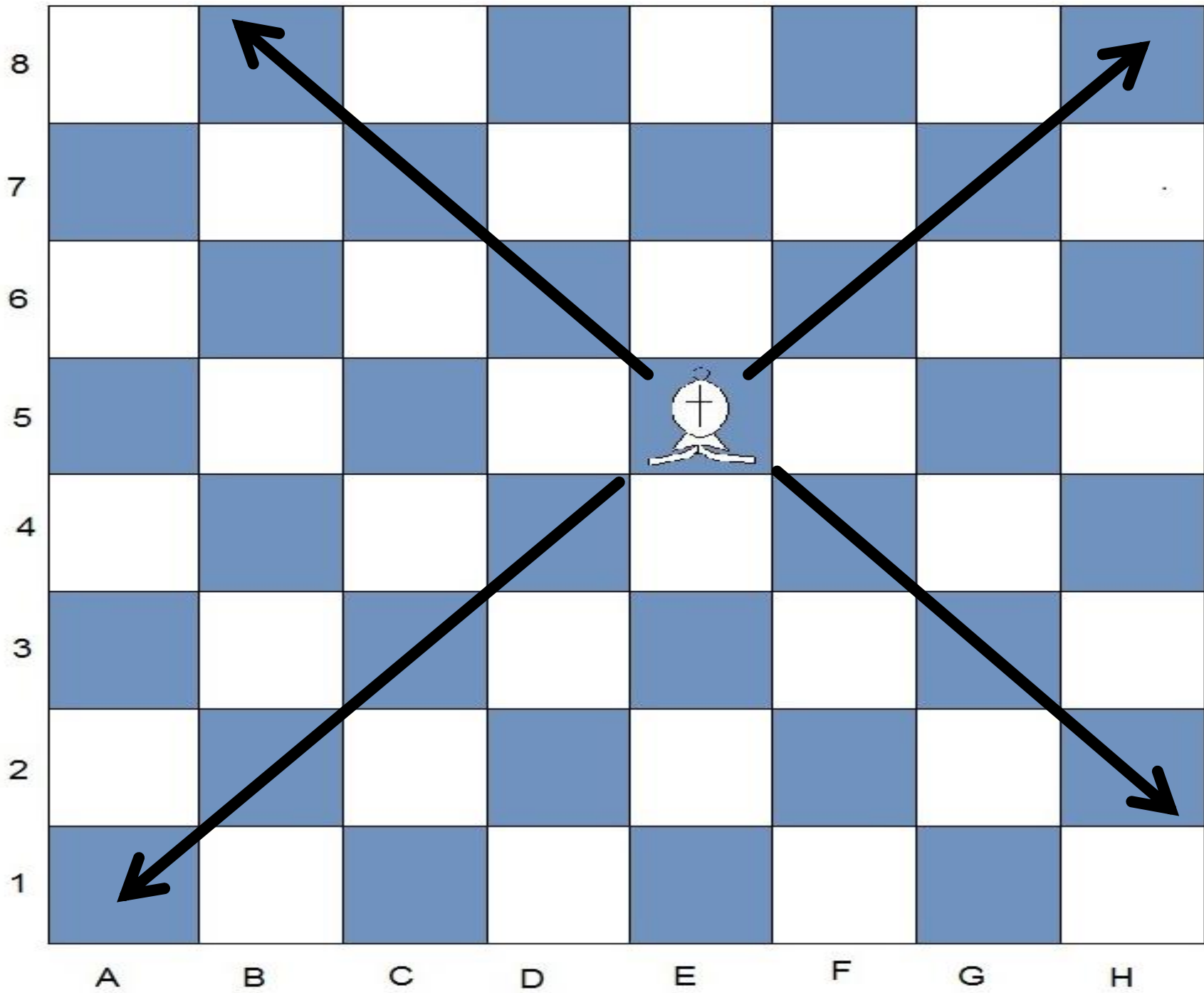
A TORRE:

- ▶ Depois da dama, é a peça mais forte. Ela ataca e sem move para frente, para trás e para os lados, mas não nas diagonais.



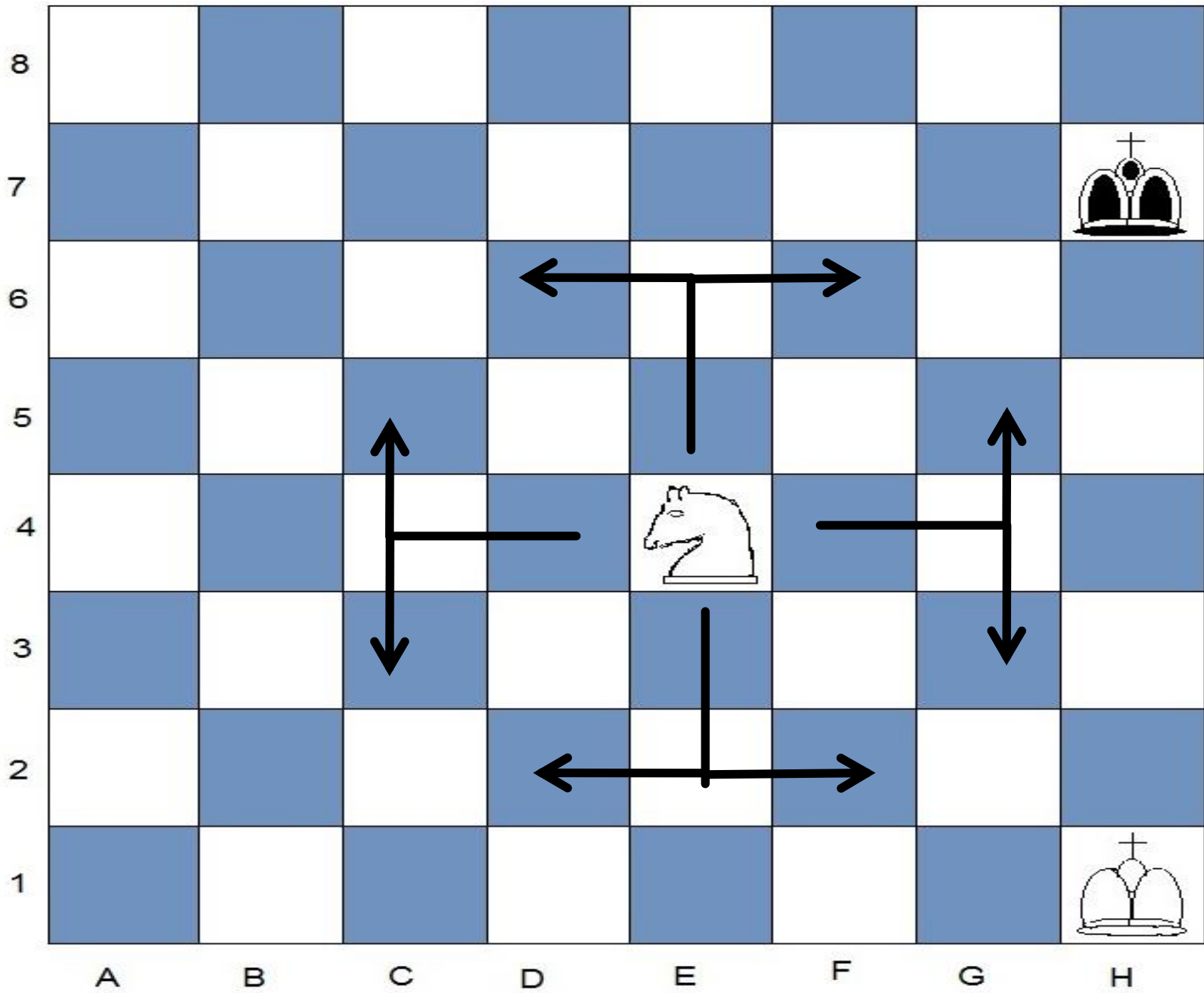
O BISPO:

- ▶ Anda e ataca apenas pelas diagonais. Cada jogador, ao começar a partida, tem um bispo que se movimenta nas casas brancas e outro nas casas pretas. Vale 3 pontos.



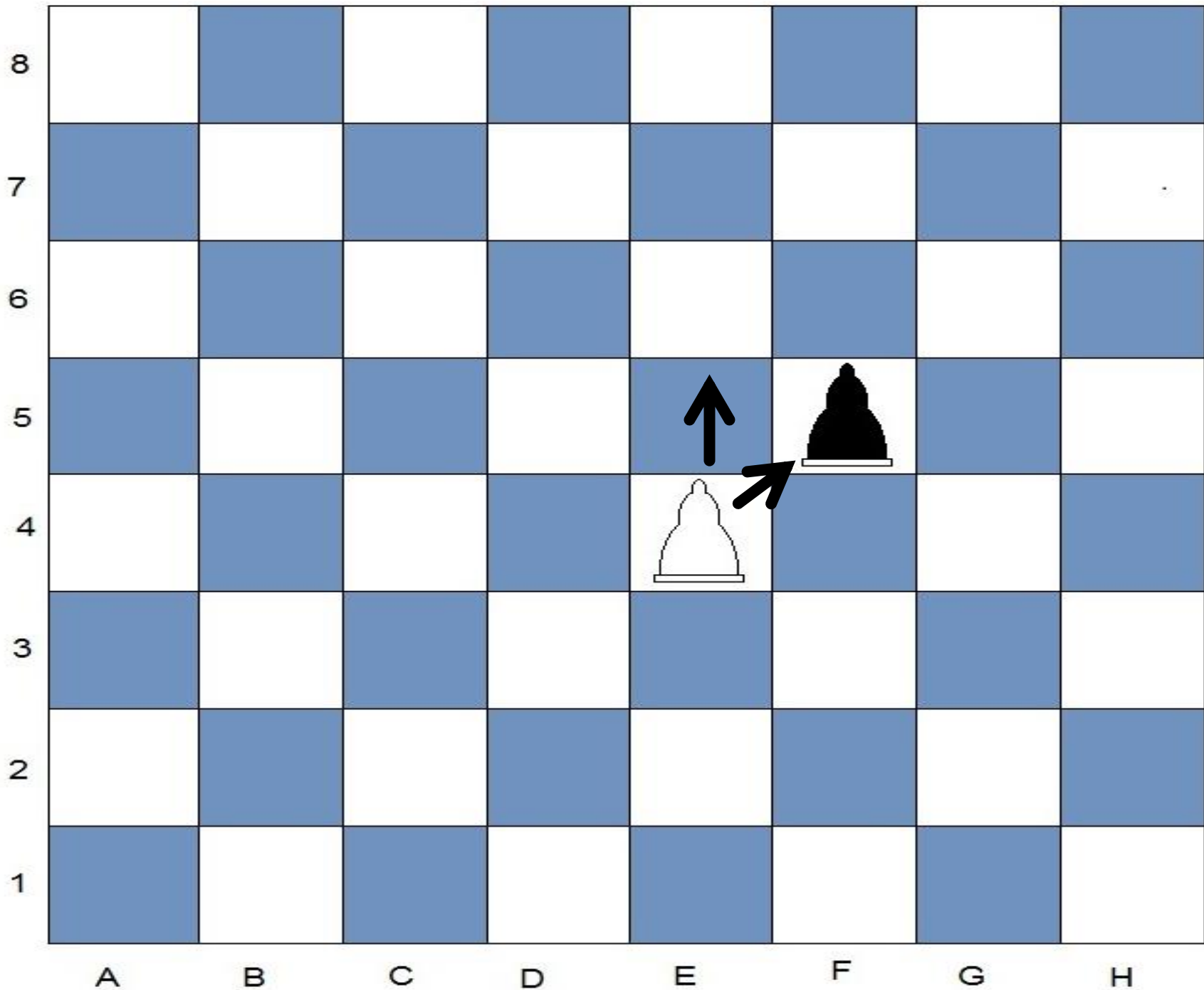
O CAVALO:

- ▶ Anda em forma de L, possui um alcance curto se comparado com as outras peças, porém, é o único que pode pular sobre as outras peças.



O PEÃO:

- ▶ É a peça mais fraca do jogo, anda apenas para frente e captura na diagonal. Se conseguir chegar à última fila, se transforma em qualquer peça, exceto o rei e o próprio peão (promoção do peão). Vale 1 ponto.



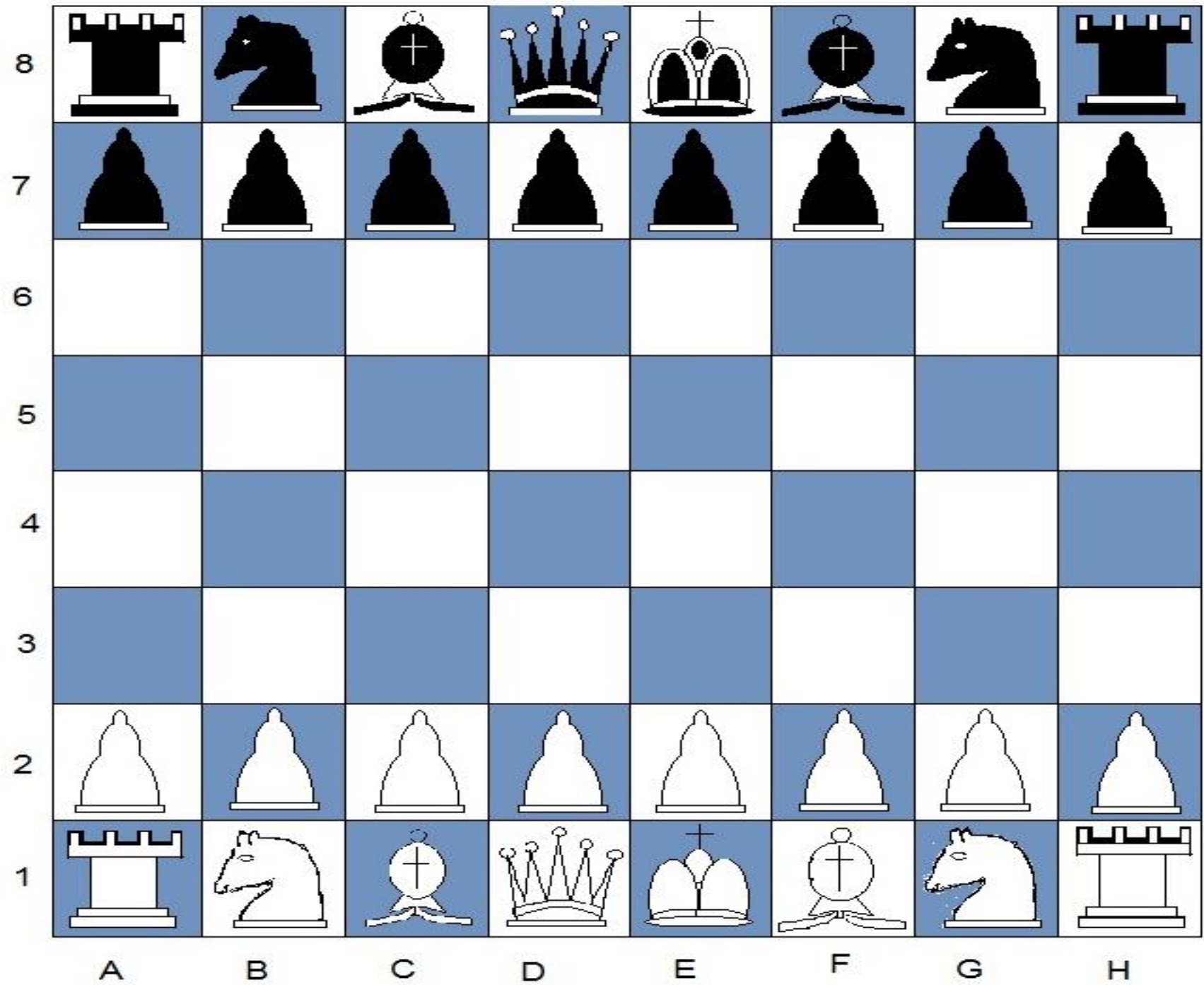
POSIÇÃO INICIAL

- ▶ Cada jogador começa o jogo com 16 peças:
- ▶ 1 rei;
- ▶ 1 dama;
- ▶ 2 torres;
- ▶ 2 bispos;
- ▶ 2 cavalos;
- ▶ 8 peões.

Regrinhas básicas:

- ▶ No xadrez, sempre começa o jogo quem tem as peças brancas.
- ▶ Peça tocada, peça jogada.
- ▶ Não é permitido voltar um lance, nem deixe que o seu adversário o faça!

O rei branco
deve sempre
Ficar na casa preta
E o rei preto na casa
Branca. Os dois reis
devem ficar na
Mesma coluna.



Referências:

- BREVE história do xadrez - Disponível em <http://www.slideshare.net/cxportimao/breve-historia-do-xadrez-5685827>. Acesso em 30/11/16.
- IMAGEM . [Atividade Jogos de Tabuleiro Caça Palavras - Atividades – SmartkidsSmartkids595 × 842Pesquisa por imagem](#). Acesso em: 01/12/2016.
- IMAGEM. Professor Luiz. Disponível em: www-mat-ams.blogspot.com1016 × 731Pesquisa por imagem. Acesso em: 01/12/2016.
- IMAGEM. ...saberladino.blogspot.com679 × 519Pesquisa por imagem. Acesso em: 01/12/2016.
- JOGO - Disponível em: <http://www.slideshare.net/gabiju12/jogo-8766092> . Acesso em: 30/11/2016.
- PROJETO de xadrez _ Disponível em: <http://www.slideshare.net/lzaBelCristina6/projeto-de-xadrez-14268433>. Acesso em 30/11/16.
- XADREZ apresentação minicurso - Disponível em: <http://www.slideshare.net/XadrezEscolar/xadrez-apresentao-minicurso> . Acesso em: 30/11/2016.

➤ XADREZ. <http://www.slideshare.net/genarui/xadrez-na-escola-12588652>.

Acesso em: 01/12/2016.

➤ XADREZ na escola - Disponível em: <http://www.slideshare.net/genarui/xadrez-na-escola-12588652>. Acesso em: 30/11/2016.

➤ XADREZ - O jogo e o Histórico - Disponível em: <http://www.slideshare.net/SauloBezerradaSilva/xadrez-18542713>. Acesso em: 30/11/2016.

➤ XADREZ - Tabuleiro. Disponível em: <http://www.tabuleirodexadrez.com.br/> <http://www.tabuleirodexadrez.com.br/> . Acesso em: 30/11/2016.

▶ FIM...



Site:<http://www.tabuleirodexadrez.com.br/>