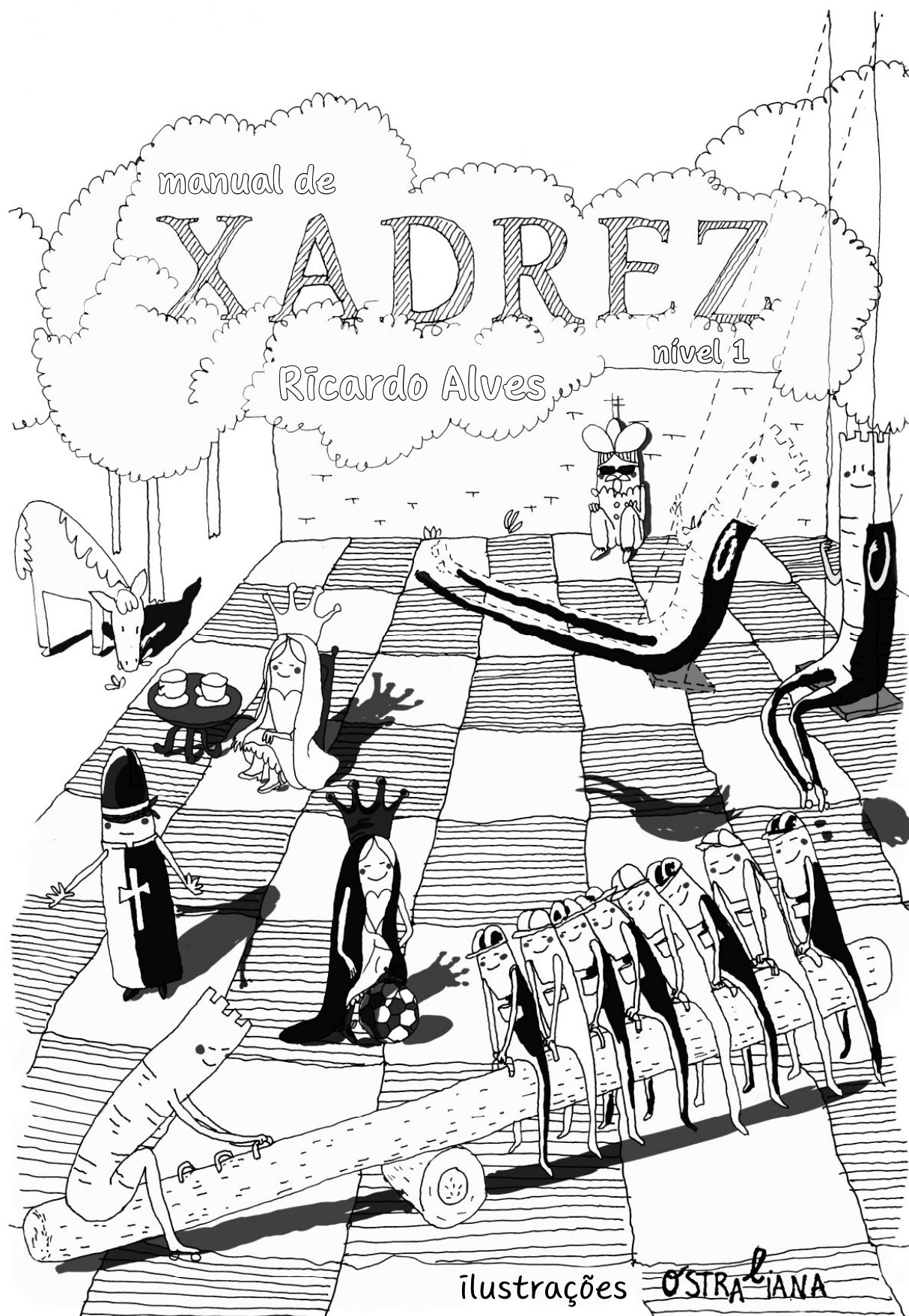




Este manual pertence a:

Agradecimentos

Várias pessoas deram valiosas contribuições para a concretização deste manual, mas quero agradecer especialmente à Marta Sales pelas deliciosas ilustrações, ao Richard Takvorian pela clareza do desenho gráfico, sugestões técnicas e permanente disponibilidade, à Nádía Neves e Carla Julião pela imprescindível ajuda na conclusão da paginação, e ao Pedro Grave pela ajuda no tratamento de imagem.

Título: Manual de Xadrez - Nível 1

Autor: Ricardo Alves

Ilustrações: Marta Sales

Paginação: Richard Takvorian

3ª Edição Setembro 2020

Tiragem: 1000 exemplares

© Ricardo Alves, 2019

ISBN 978-989-20-9795-4

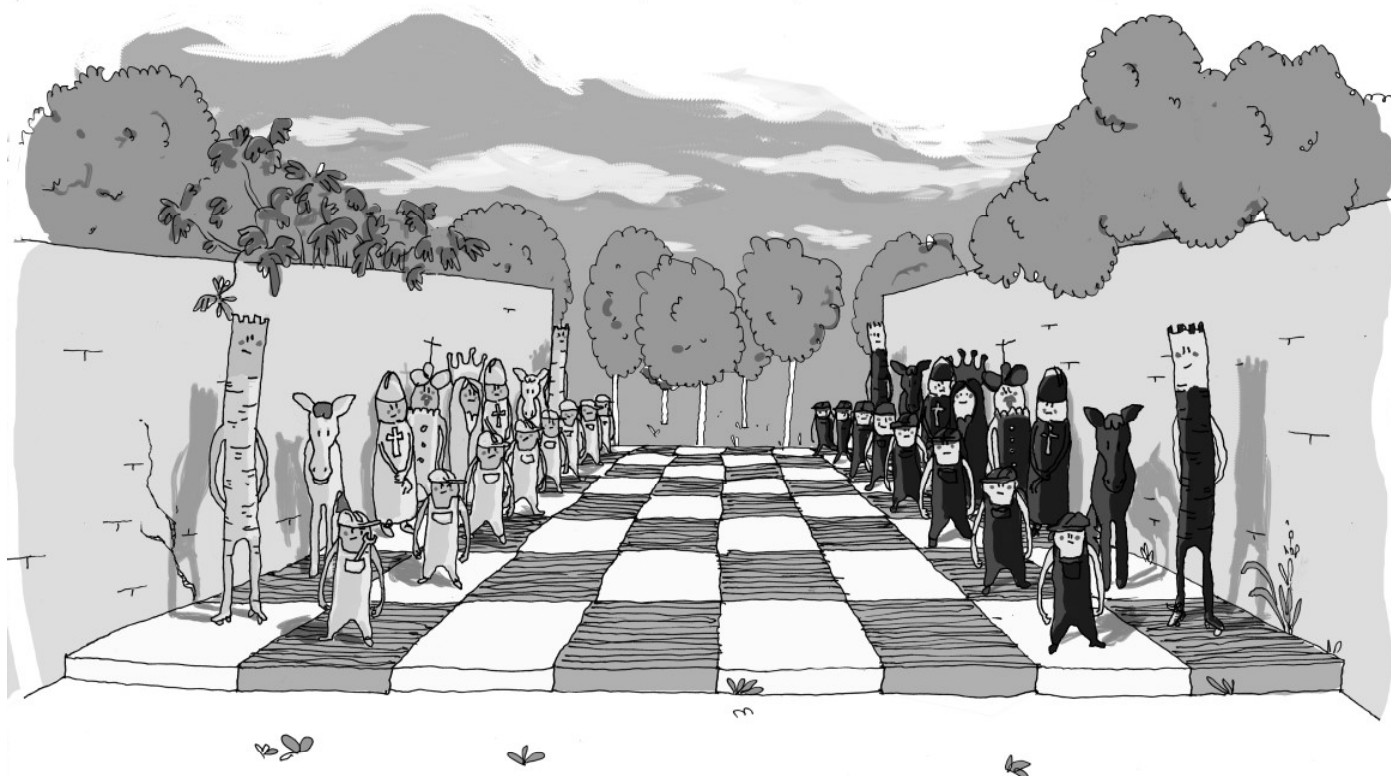
Depósito Legal nº 460284/19

Impressão: Europress - Indústria Gráfica

www.europress.pt

Índice

Introdução para pais e professores	4
1. O tabuleiro e as peças	5
2. O Xeque ao Rei	16
3. O Xeque-mate	22
4. O Roque	32
5. As jogadas ilegais	36
6. O valor das peças	42
7. A captura de peças desprotegidas e as trocas vantajosas	44
8. A defesa de peças em perigo	51
9. O Empate	58
10. A Captura na passagem	65
11. O Xeque-mate das escadinhas	68
12. Treino avançado	71



Introdução para pais e professores

Quando, há cerca de 10 anos, comecei a dar aulas de xadrez profissionalmente, apercebi-me que faltava algo que permitisse acompanhar individualmente cada um dos alunos e, através de alguns exercícios já preparados, perceber se eles estavam a acompanhar ou não o que estava ser ensinado. Comecei por preparar um conjunto de folhas com exercícios sobre a matéria que eram entregues em cada uma das aulas. Com o tempo, surgiu a ideia de compilar esse conjunto de folhas num volume a distribuir logo no início do ano lectivo. Depois de várias melhorias e alterações – praticamente todos os anos os exercícios e a estrutura do manual sofreram alterações – cheguei à versão actual. Para o fazer, baseei-me em manuais e livros em várias línguas. Não foi objectivo principal a originalidade ou a inovação mas sim suprir a actual inexistência de um manual em português pensado para um ambiente escolar e para a realidade xadrezística nacional em que trabalho.

Este é um manual de nível 1, pensado para um ano lectivo com uma duração de 30 a 35 semanas de aulas, com uma aula de xadrez por semana e cada aula com 45 a 60 minutos. Está dirigido sobretudo a crianças que frequentem o 1º ciclo do ensino básico, embora também seja apropriado para alunos mais velhos. O manual cobre todas as regras básicas do xadrez e algumas ideias simples para aplicar durante o jogo. Cada capítulo tem uma introdução ou resumo da respectiva matéria seguida de exercícios para fazer pelo aluno. É, principalmente, uma ferramenta de apoio ao professor e não um livro de auto-aprendizagem.

Uma aula típica inicia-se com o ensino do tema do respectivo capítulo, 15 a 20 minutos, seguido de exercícios no manual e sua correcção pelo professor, 15 a 20 minutos.

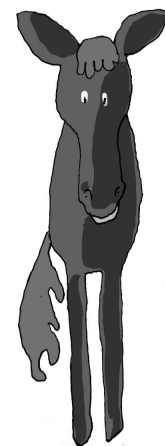
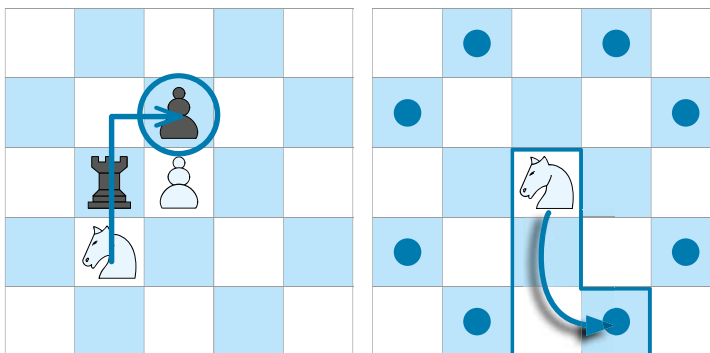
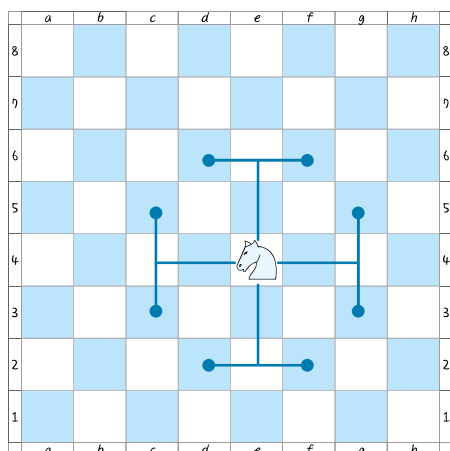
No tempo restante, os alunos jogam xadrez entre eles. Esta parte é muito importante e é o momento da aula que geralmente os alunos mais gostam. Por esse motivo, poderá, ou talvez deverá, haver aulas só de jogo, eventualmente iniciadas por uma breve revisão de um dos temas já dados. Lembrem-se: é a prática do xadrez que traz os seus conhecidos benefícios.

Esta terceira edição é o resultado da revisão minuciosa das edições anteriores. Alguns exercícios, poucos, foram substituídos e outros corrigidos para que a sua resolução não levante quaisquer dúvidas. No entanto, as alterações não são significativas ao ponto de se poder falar de um manual diferente e por isso o seu uso na sala de aula é perfeitamente compatível com as edições anteriores.



CAVALO, A PEÇA QUE SALTA POR CIMA DAS OUTRAS

Movimento e captura do Cavalo

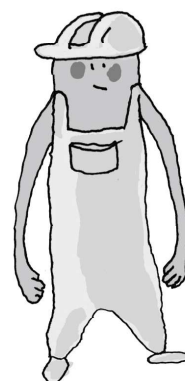
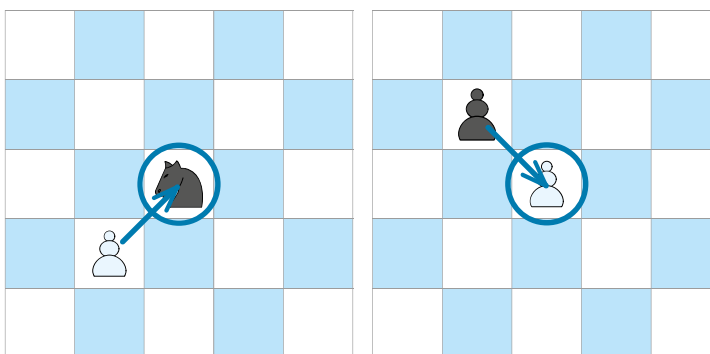
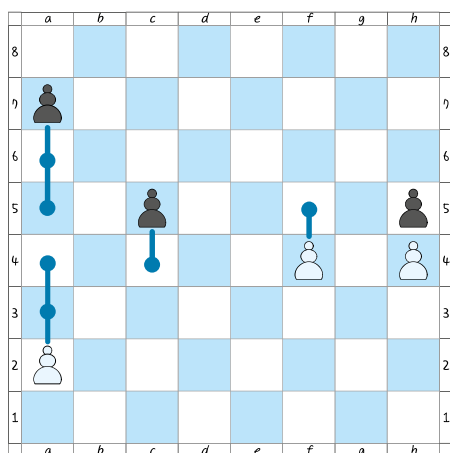


O Cavalo anda três casas – duas casas numa direcção e mais uma noutra. Por exemplo, pode andar duas casas numa coluna, para trás, e depois mais uma casa numa linha, para a direita. Não importa se há peças pelo meio, o Cavalo salta por cima delas! E se houver uma peça do adversário no final do salto, o Cavalo come-a. O salto do Cavalo faz lembrar a letra L!



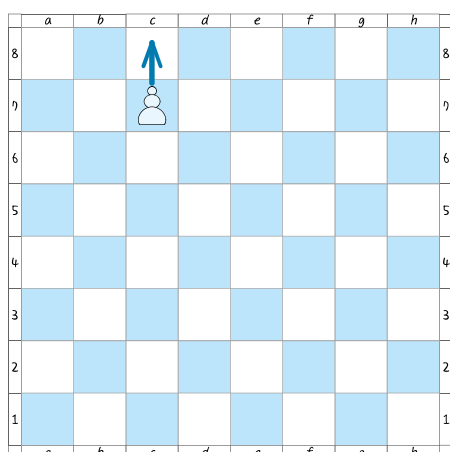
PEÃO, A PEÇA MAIS SURPREENDENTE DO XADREZ

Movimento e captura do peão



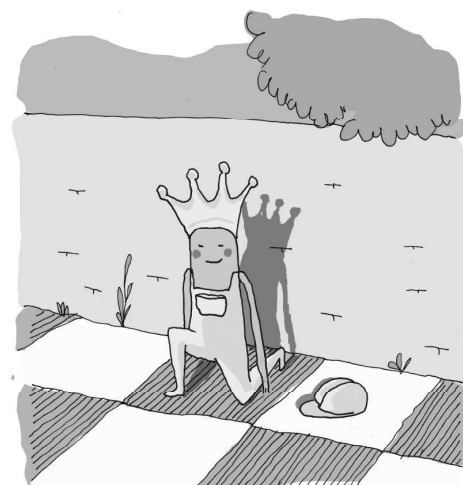
O peão anda uma casa de cada vez, sempre em frente. Quando ainda está na casa inicial pode avançar logo duas casas. Não pode andar para trás nem para o lado e, se estiver alguma peça à sua frente, não pode avançar. O peão consegue comer peças do adversário que estejam uma casa na diagonal.

Promoção do peão

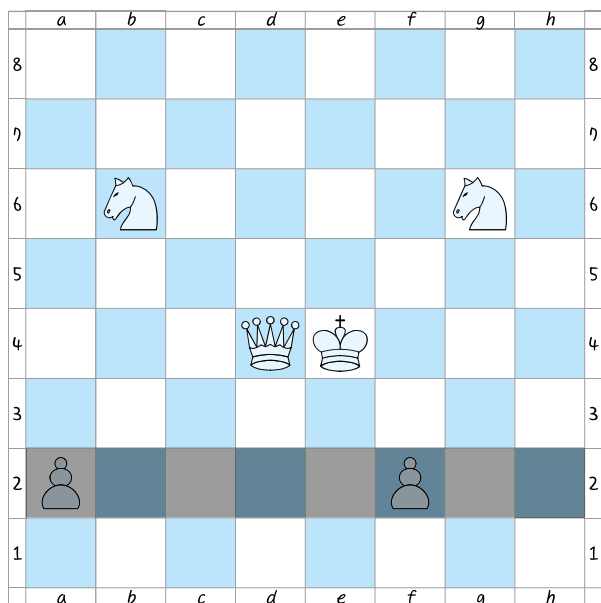


Quando um peão chega à última casa, transforma-se numa Dama, numa Torre, num Cavalo ou num Bispo (♔ ♖ ♘ ♙).

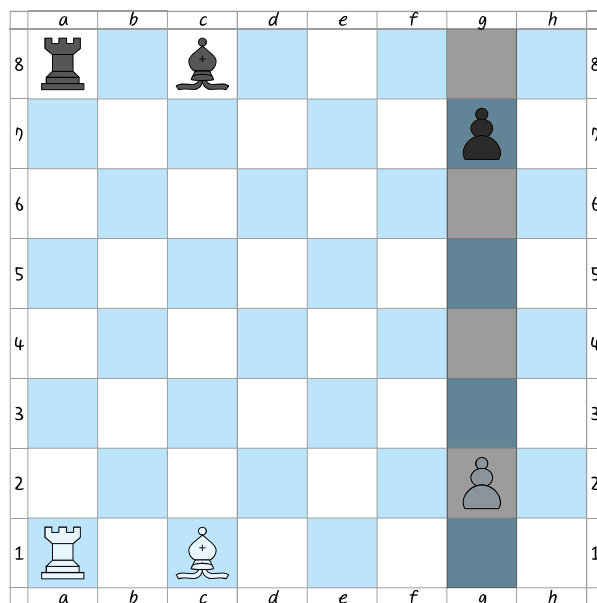
Um jogador pode ter em jogo duas Damas, ou mais, se conseguir promover um peão e ainda não tiver perdido a Dama, por exemplo.



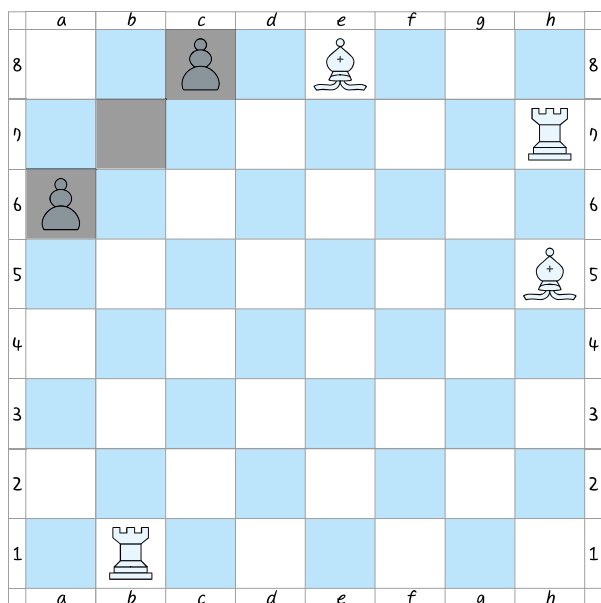
1 – Pinta as LINHAS que têm 2 peças.



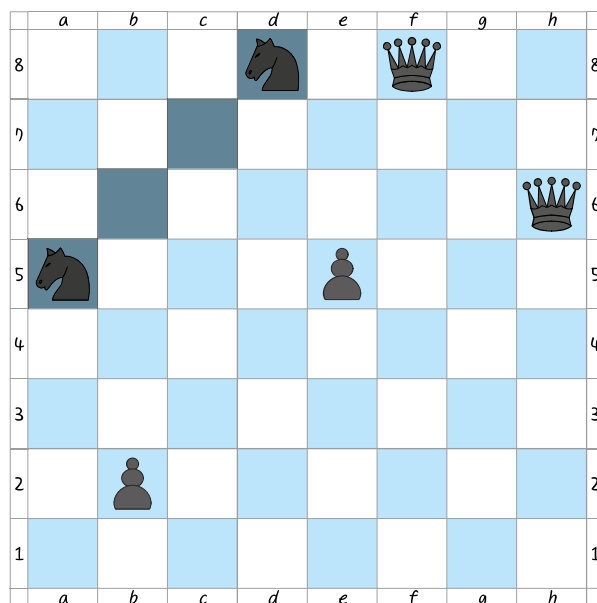
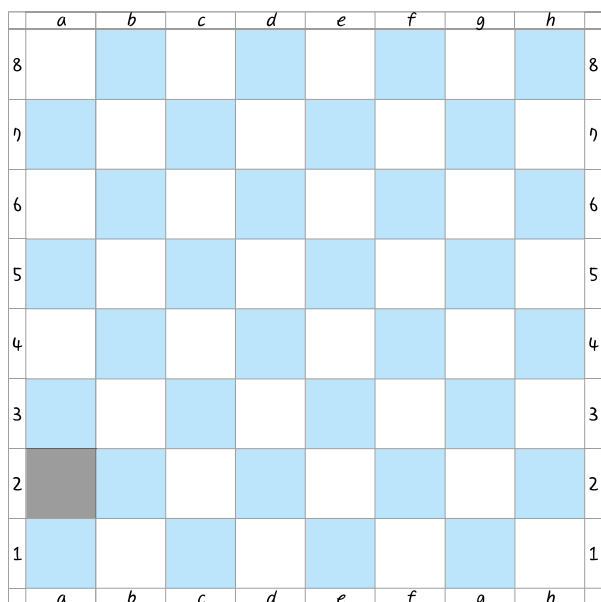
2 – Pinta as COLUNAS que têm 2 peças.



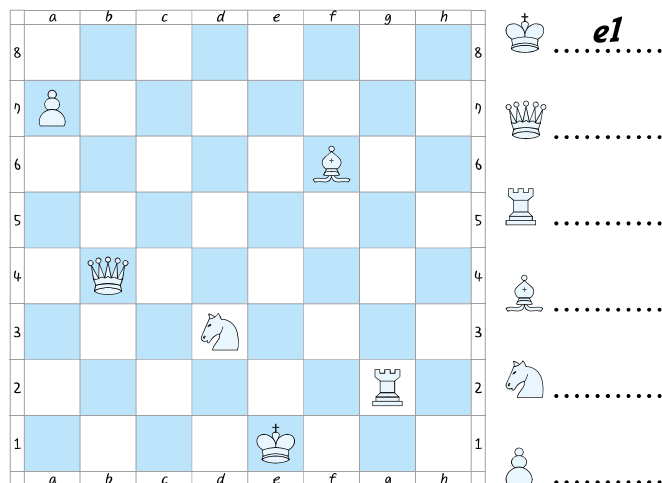
3 – Pinta as DIAGONAIS BRANCAS que têm 2 peças.



4 – Pinta as DIAGONAIS PRETAS que têm 2 peças.

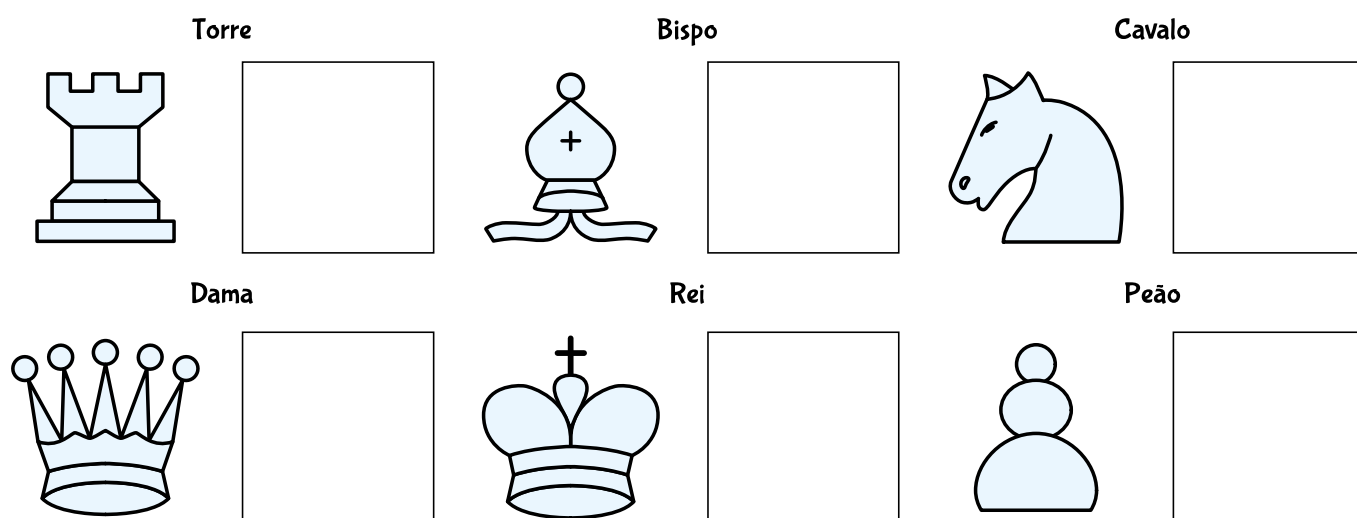
5 – Pinta as CASAS: ~~a2~~, b5, h1, e7, c2, g6.

6 – Escreve o nome das CASAS onde estão as peças.

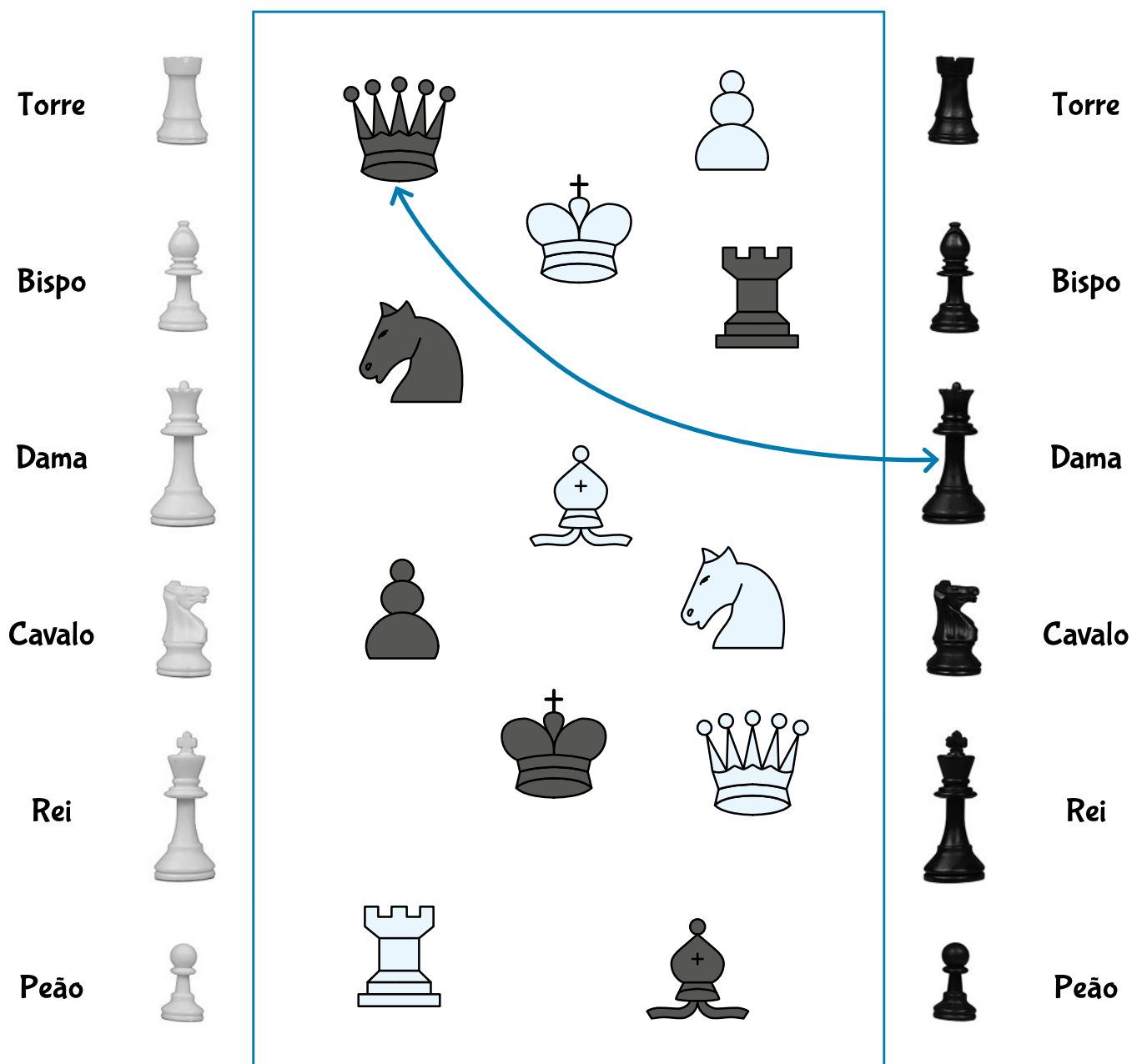


Exercícios

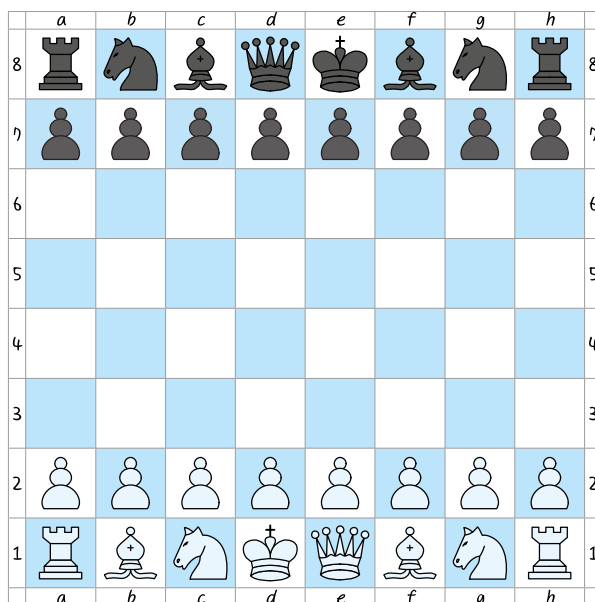
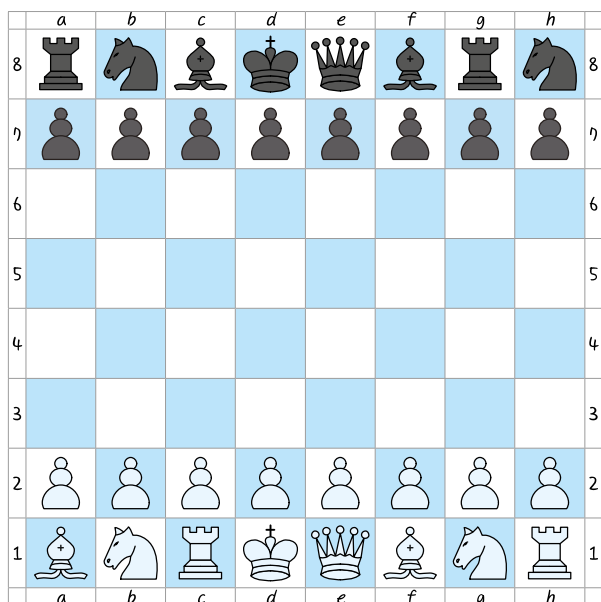
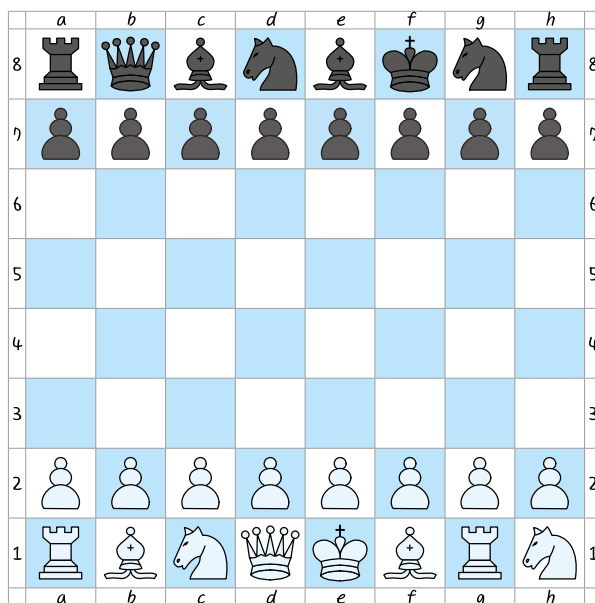
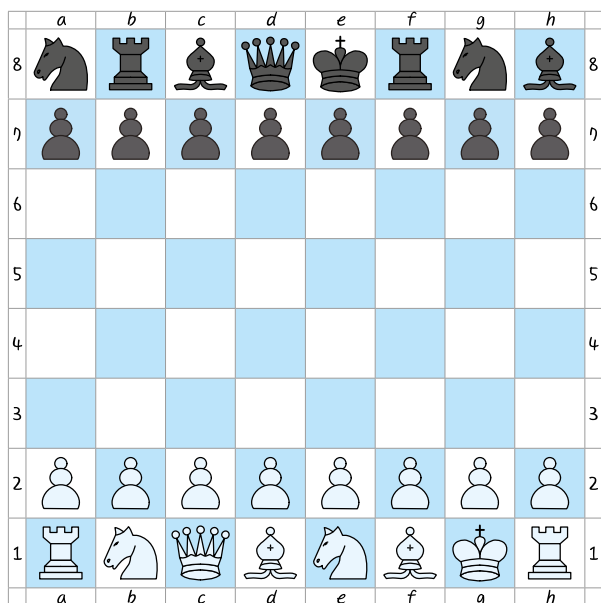
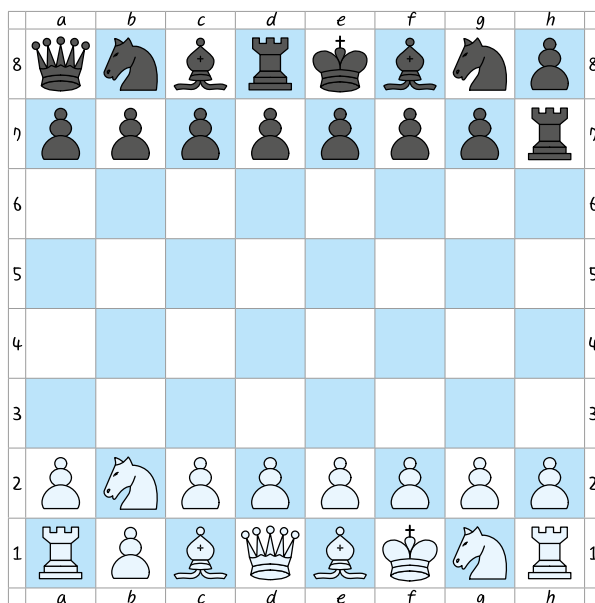
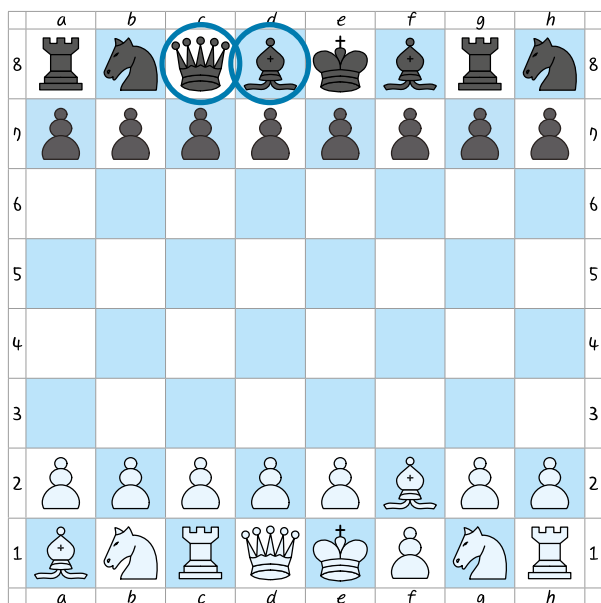
7 – Desenha estas peças do xadrez.



8 – Liga as peças ao seu nome.



9 – Os tabuleiros seguintes não foram colocados na posição inicial correcta. Quais as peças que estão na casa errada?

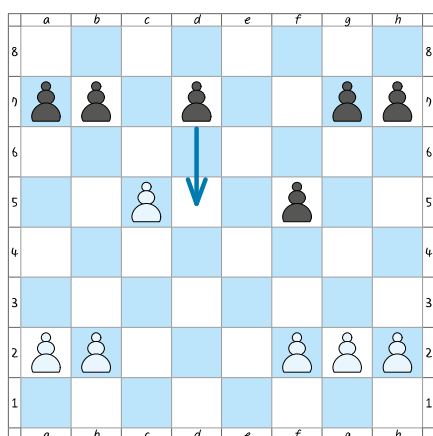


A Captura na passagem

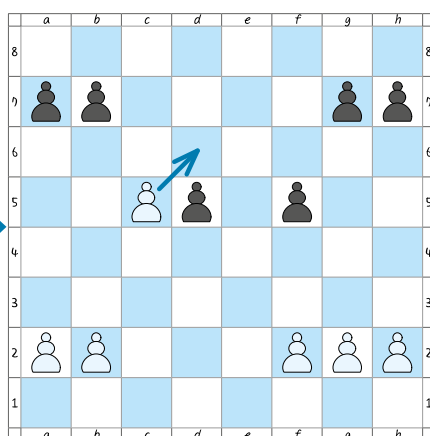
A captura na passagem é uma regra especial do xadrez que permite a um jogador comer um peão do adversário que acabou de avançar duas casas. Para isso é preciso ter um peão que esteja na coluna ao lado desse peão. O peão é comido na casa de passagem como se só tivesse avançado uma casa em vez das duas que andou.

Captura na passagem com as brancas

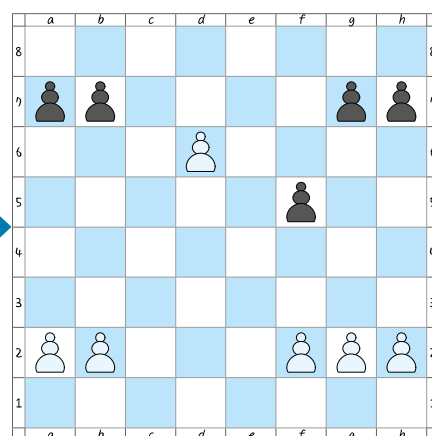
Peão preto na casa inicial avança 2 casas.



Peão branco na casa ao lado come-o na casa de passagem.

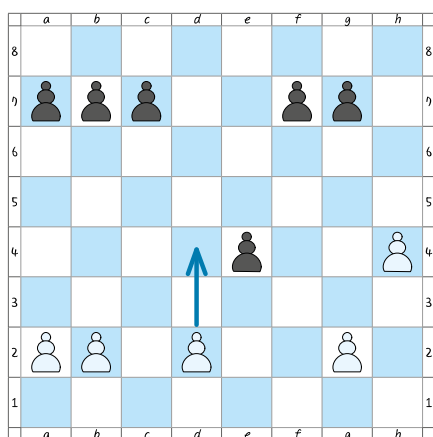


Posição final

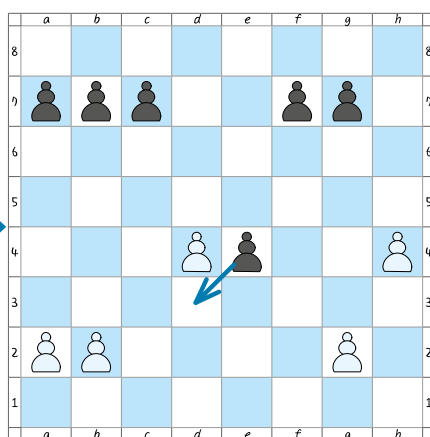


Captura na passagem com as pretas

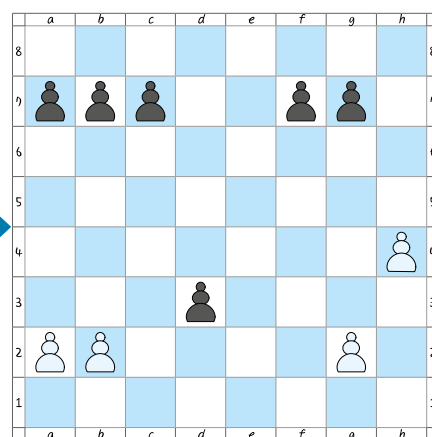
Peão branco na casa inicial avança 2 casas.



Peão preto na casa ao lado come-o na casa de passagem.



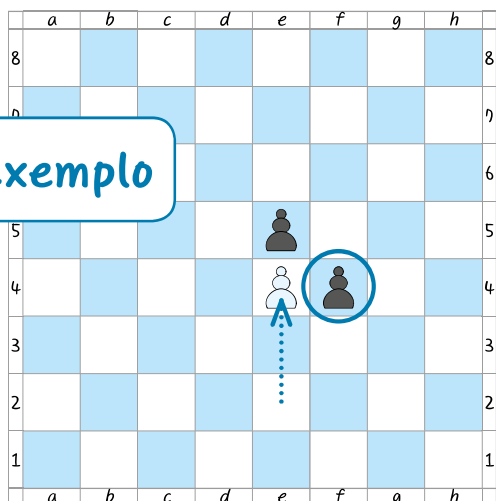
Posição final



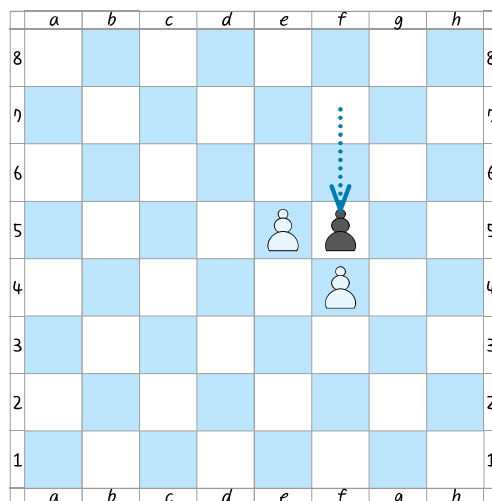
Exercícios

1 – Que peão pode comer na passagem?

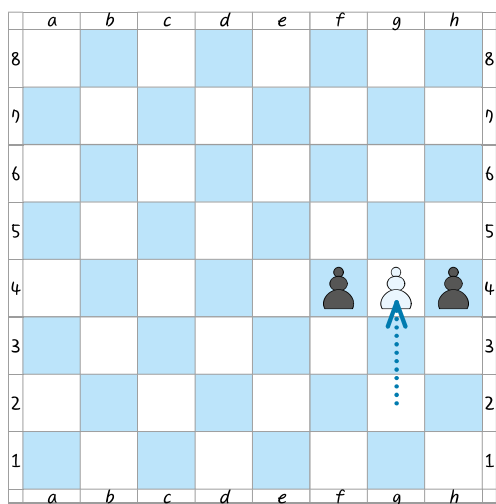
Exemplo



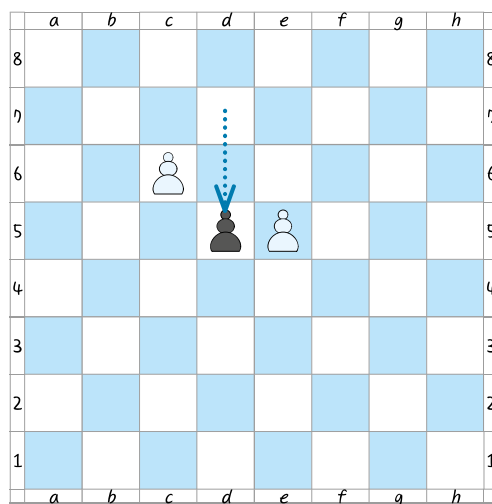
☐ Nenhum peão pode comer na passagem.



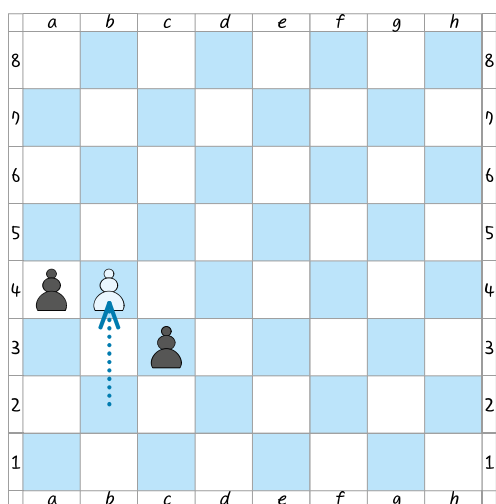
☐ Nenhum peão pode comer na passagem.



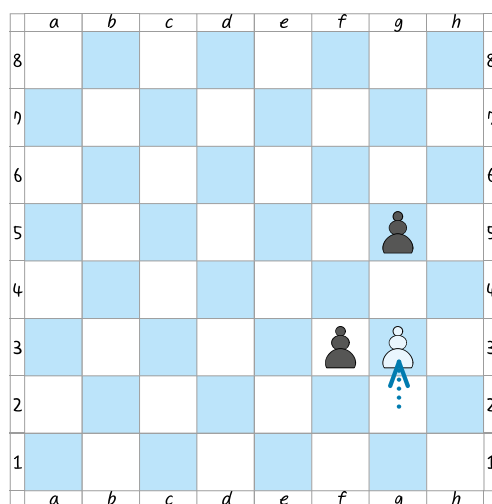
☐ Nenhum peão pode comer na passagem.



☐ Nenhum peão pode comer na passagem.



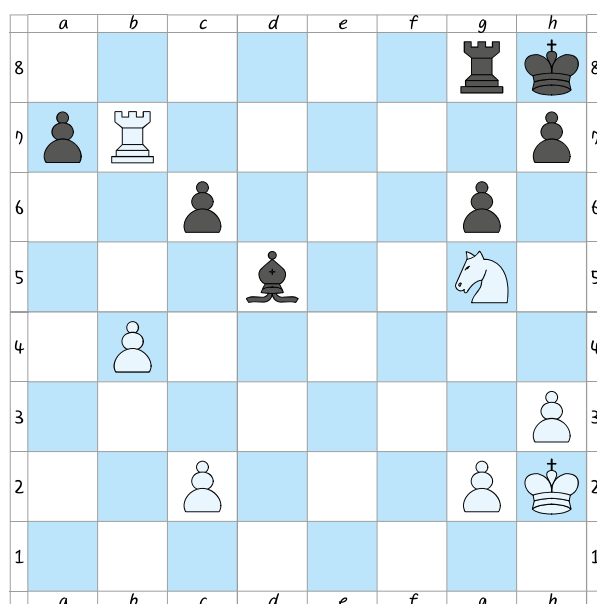
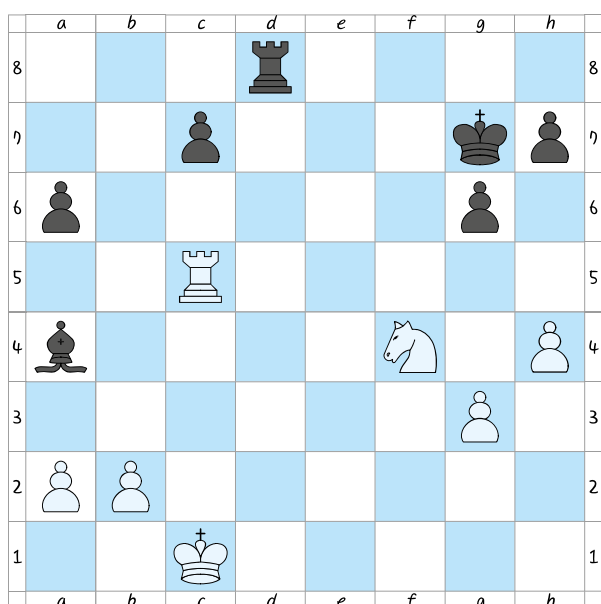
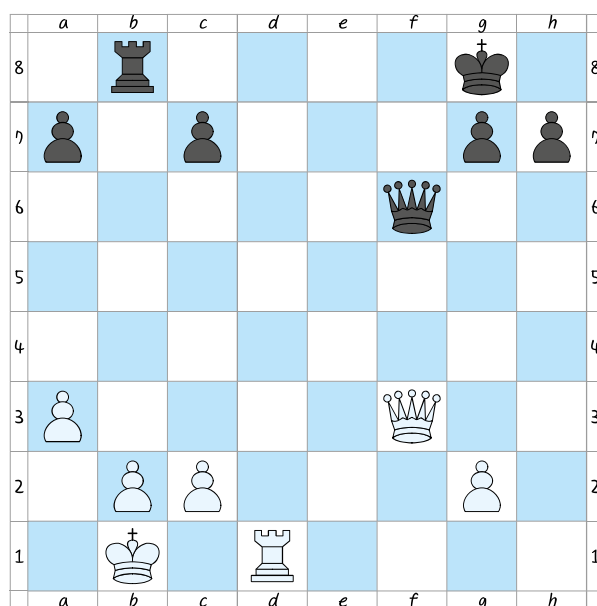
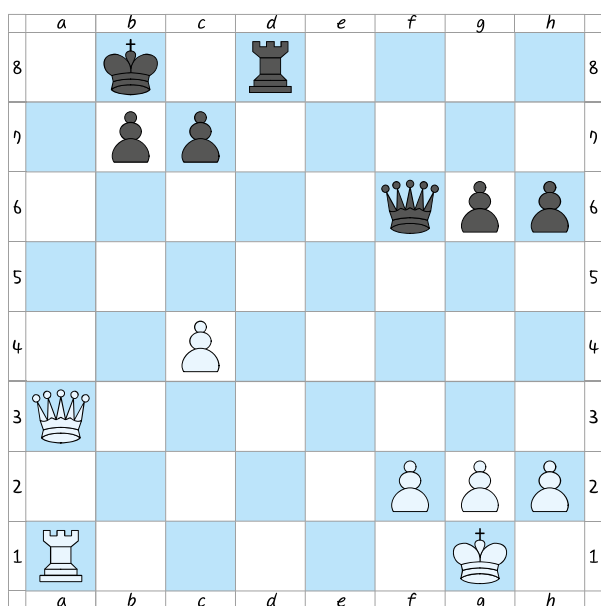
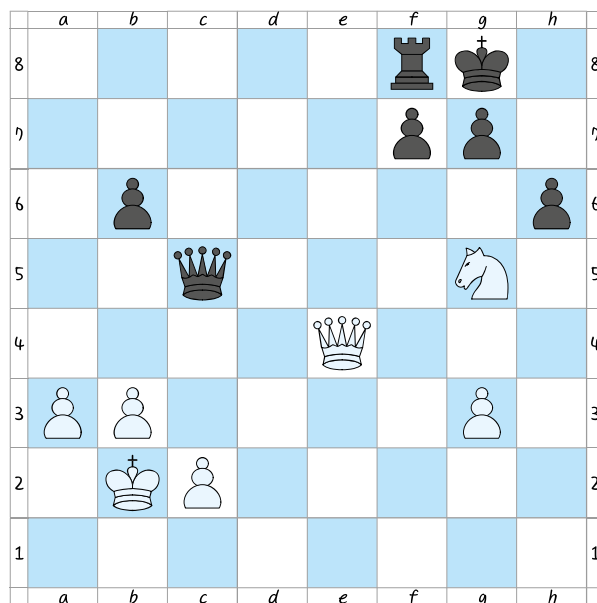
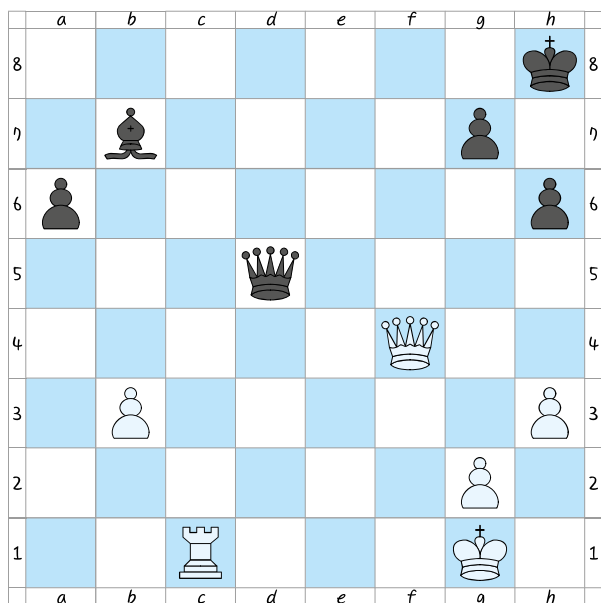
☐ Nenhum peão pode comer na passagem.



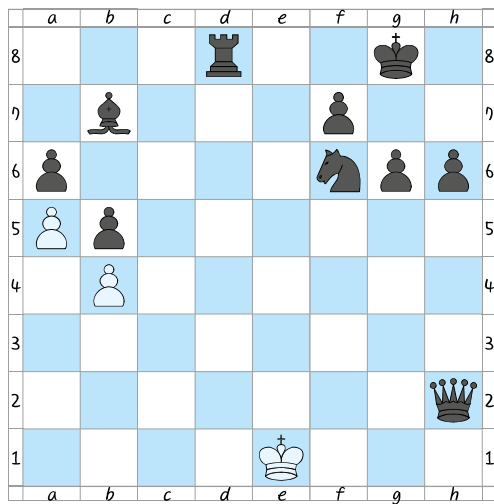
☐ Nenhum peão pode comer na passagem.

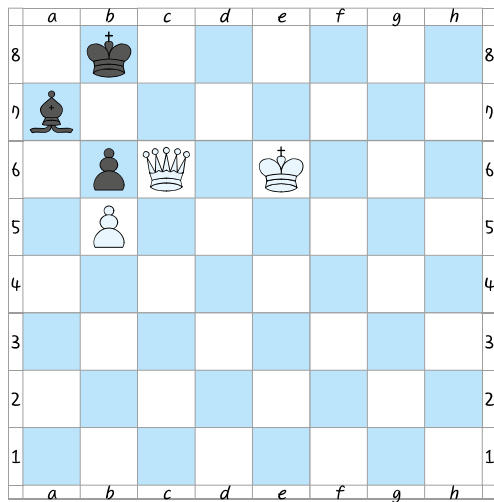
Treino avançado

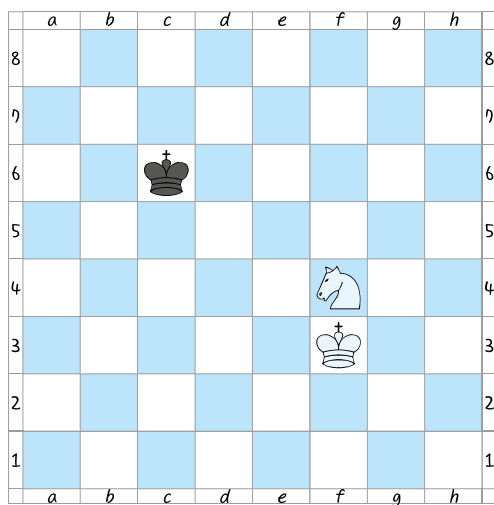
1 – Faz xeque-mate numa jogada.

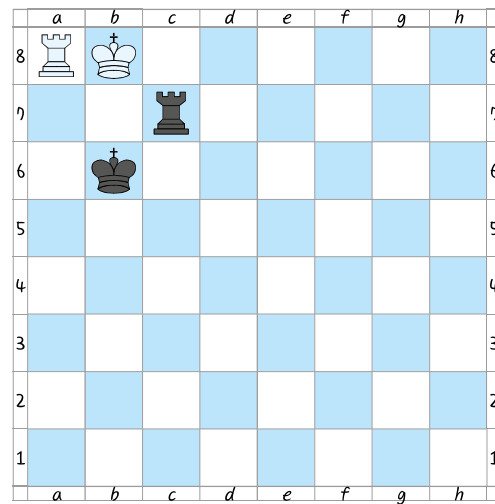


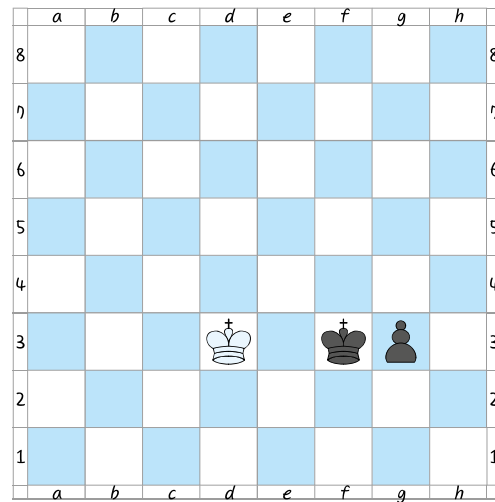
9 – Nesta situação o jogo termina empatado?

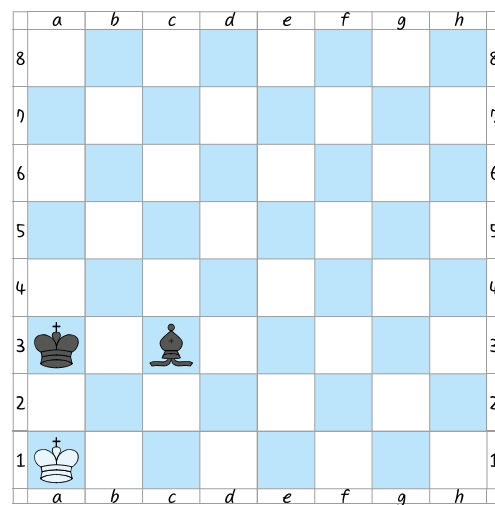

☐ Sim

☐ Não

☐ Sim

☐ Não

☐ Sim

☐ Não

☐ Sim

☐ Não

☐ Sim

☐ Não

☐ Sim

☐ Não