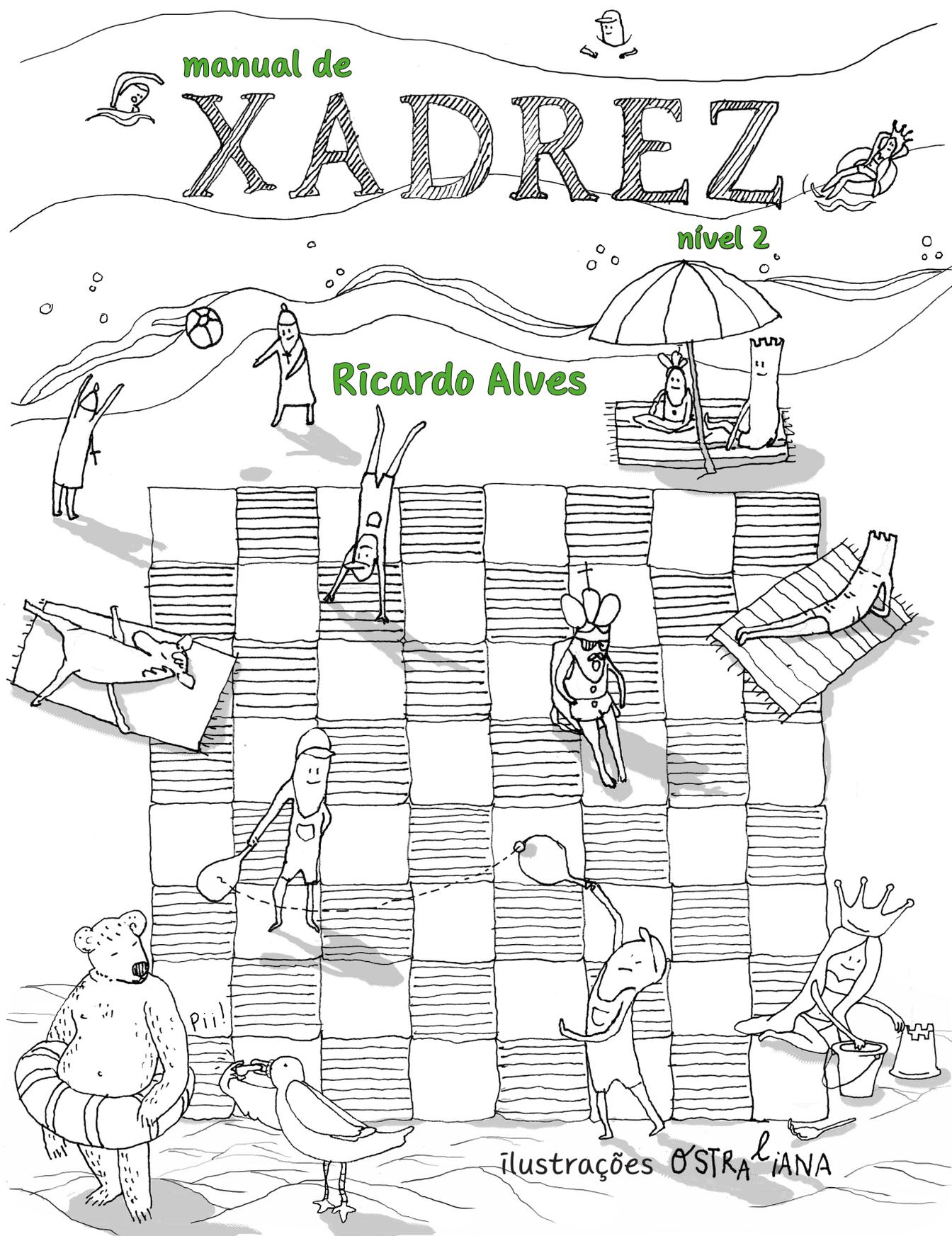


manual de

XADREZ

nível 2

Ricardo Alves



ilustrações OSTRALIANA

Este manual pertence a:

NOME

ESCOLA

TURMA

Título: Manual de Xadrez - Nível 2

Autor: Ricardo Alves

Ilustrações: Marta Sales

Paginação: Richard Takvorian

1ª Edição Outubro 2020

Tiragem: 1000 exemplares

© Ricardo Alves, 2020

ISBN 978-989-33-0890-5

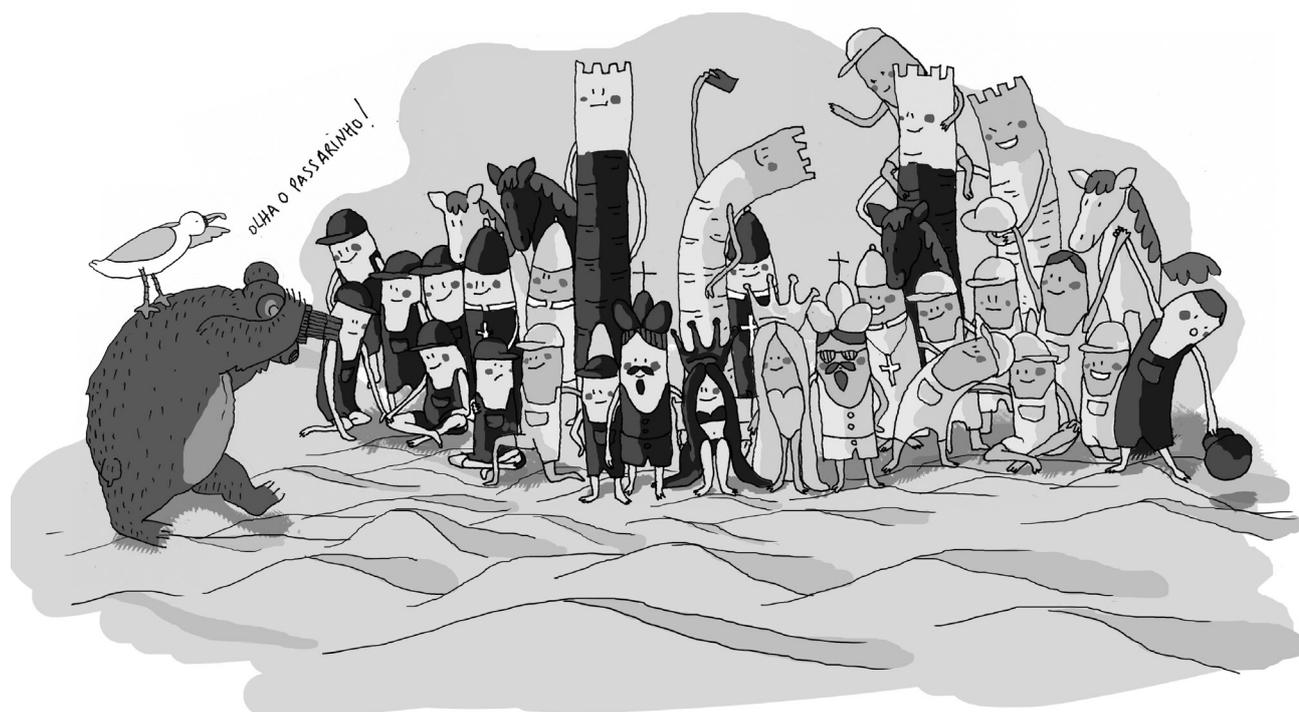
Depósito Legal nº 475146/20

Impressão: Europress - Indústria Gráfica

www.europress.pt

Índice

Introdução para pais e professores	5
1. Xequ e ao Rei, Xequ-mate e Xequ-mate das escadinhas	6
2. Boas jogadas: Defender e Atacar	17
3. Roque e Captura na passagem	25
4. Jogadas ilegais e Empate	31
5. Ataque Duplo	41
6. Cravada	47
7. Raio-X	53
8. Xequ-mate da Dama imitadora	59
9. Xequ-mate Avançado	65
10. Treino Avançado	73



Introdução para pais e professores

Este manual vem no seguimento do *Manual de Xadrez – nível 1* e, portanto, as ideias introduzidas aqui só devem ser dadas aos alunos depois destes terem completado aquele livro com sucesso. No entanto, no segundo nível de xadrez muitas das ideias vistas no primeiro nível estão esquecidas ou mal sabidas. É necessário, portanto, destinar uma boa parte deste nível à revisão da matéria anterior - *Quando é que se pode fazer roque? O que é a captura na passagem? Quais são as diferentes maneiras de empatar um jogo?* Por este motivo, nos primeiros capítulos deste segundo livro, faz-se uma revisão dos temas mais importantes dados no nível 1 – as regras básicas e algumas ideias simples de jogo. Os alunos mais avançados não ficarão aborrecidos pois os exercícios propostos para esta revisão têm um maior grau de dificuldade e eles sentem-se desafiados ao resolvê-los. Assim, o *Manual de Xadrez – nível 2* pode ser também o primeiro manual de algum aluno que já saiba as regras elementares do jogo, que já jogue habitualmente, mas que nunca tenha tido uma formação estruturada.

Tal como o manual de nível 1, este manual está pensado para um ano letivo 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 de duração. Está dirigido sobretudo a crianças que frequentem o 1º ciclo do ensino básico, embora também seja apropriado para alunos mais velhos. Cada capítulo tem uma introdução ou resumo da respetiva matéria seguida de exercícios para fazer pelo aluno. É, principalmente, uma ferramenta de apoio ao professor e não um livro de auto-aprendizagem, embora possa ser utilizado como tal.

Uma aula típica inicia-se com o ensino do tema do respetivo capítulo, durante 15 a 20 minutos, seguido de exercícios no manual e sua correção 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.

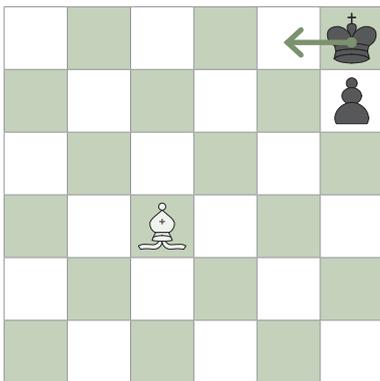
Xeque ao Rei, Xeque-mate e Xeque-mate das escadinhas

Quando o Rei está em xeque é obrigatório salvá-lo. Existem três maneiras diferentes de **defender o Rei** – fugir, comer e bloquear.

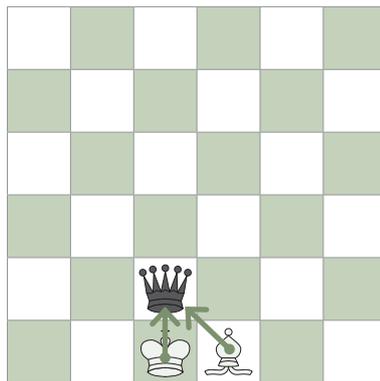
A melhor peça para fazer xeque-mate é a **Dama**: encosta-se ao Rei, protegida por outra peça e assim está a atacar o Rei e todas as casas à sua volta e como está protegida o Rei não a pode capturar.

Defesas do Rei

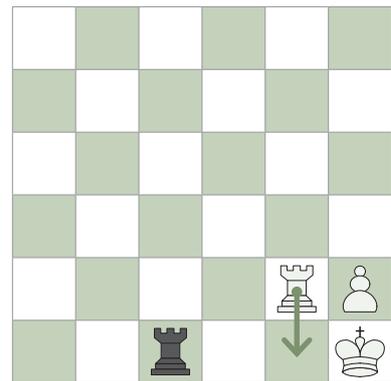
Fugir



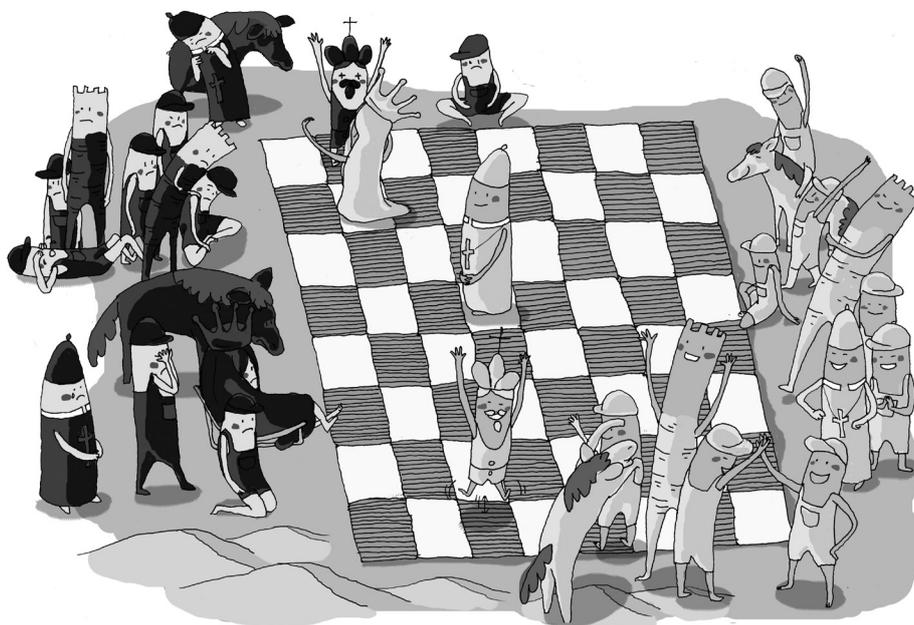
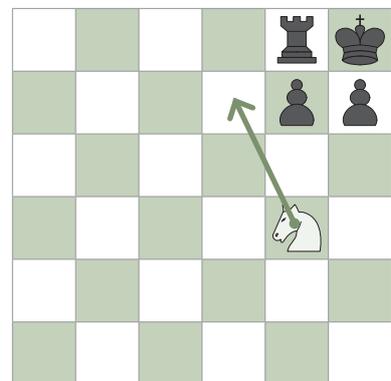
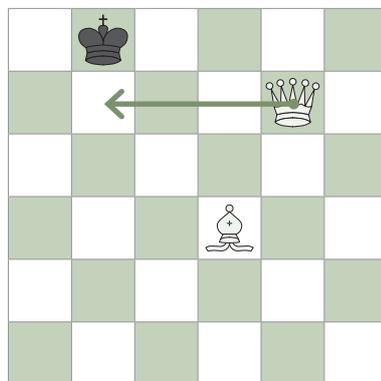
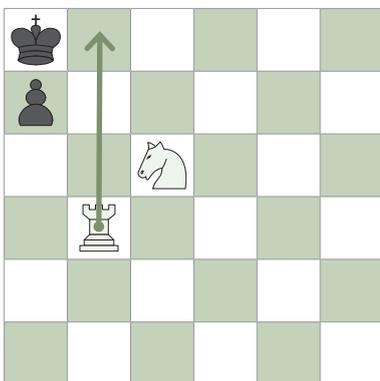
Comer



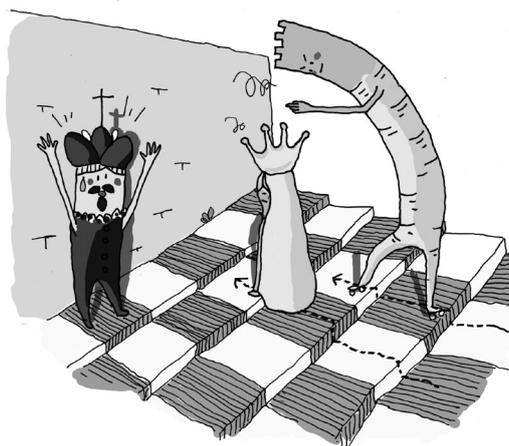
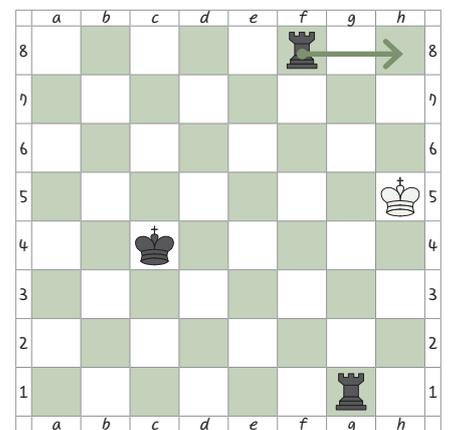
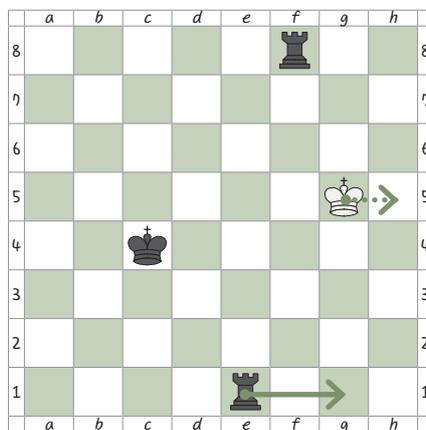
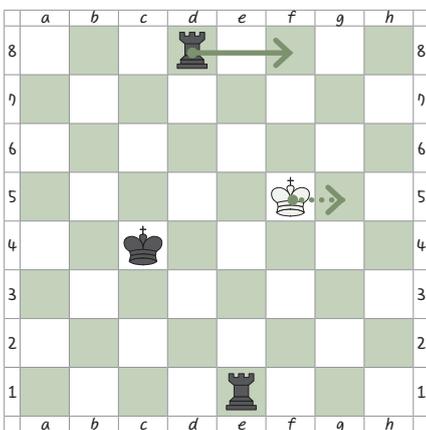
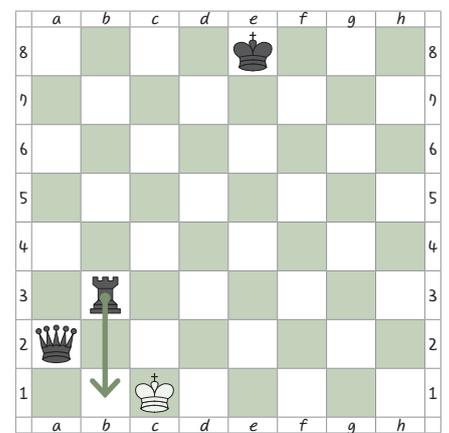
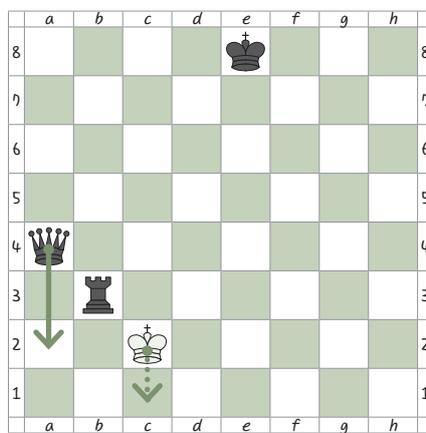
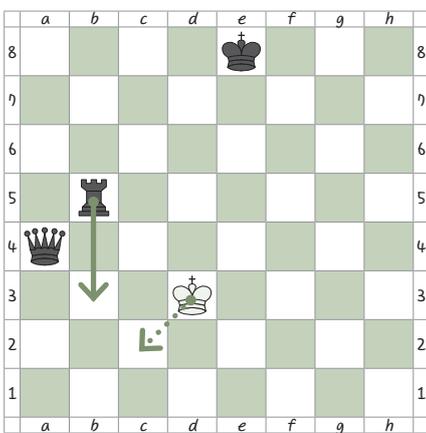
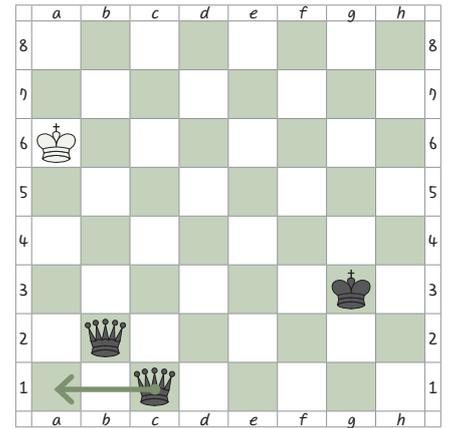
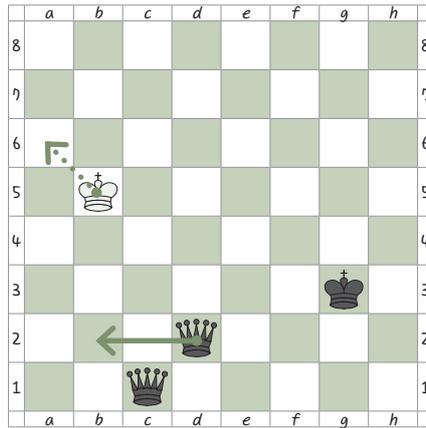
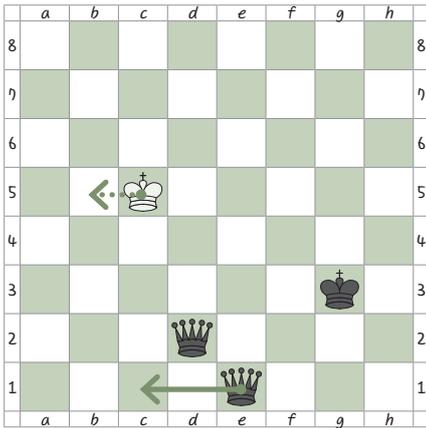
Bloquear



Xeque-mate

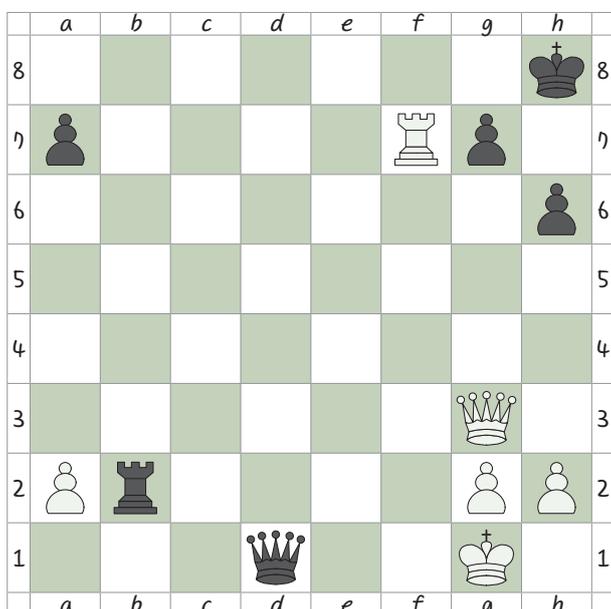
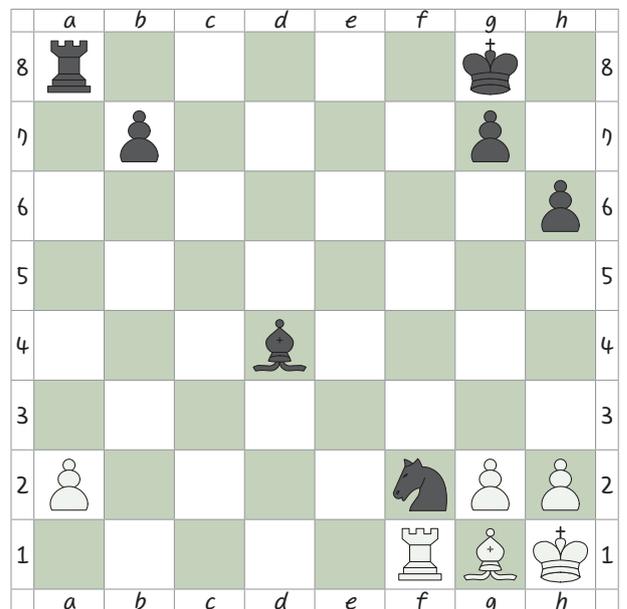
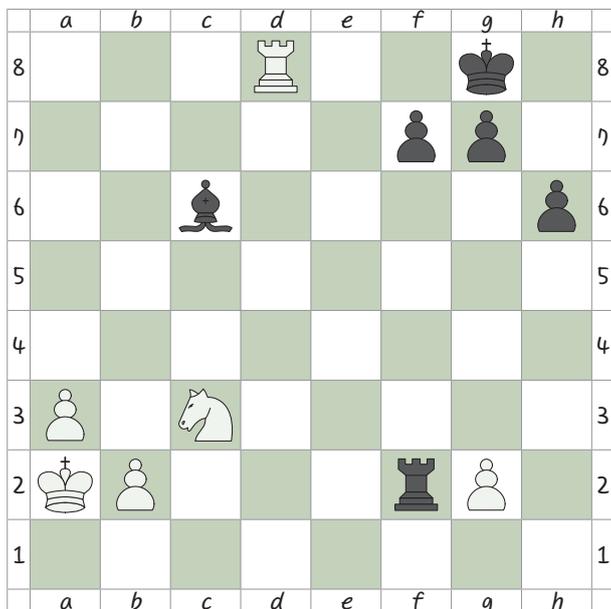
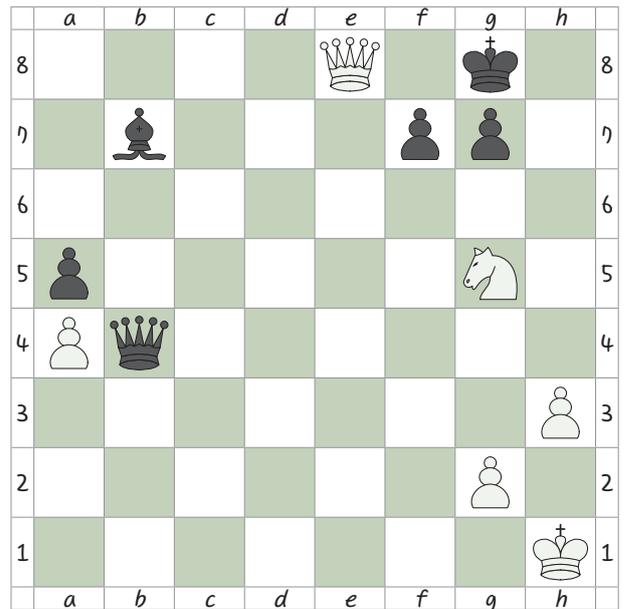
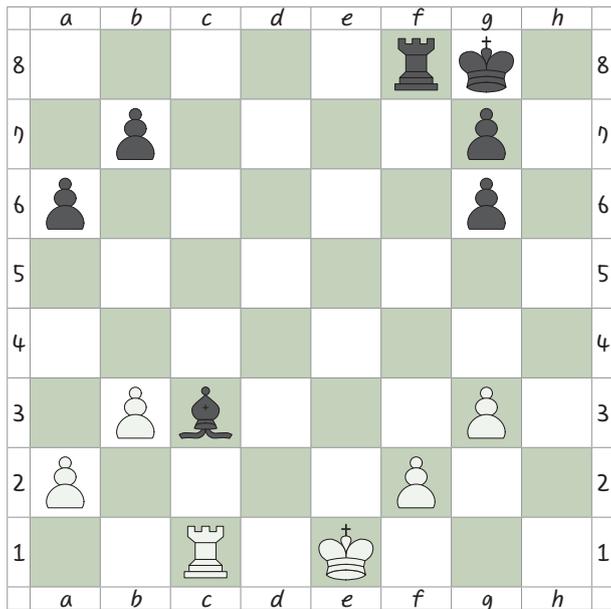


Xeque-mate das escadinhas - é uma estratégia para se chegar ao xeque-mate usando duas Damas, uma Torre e uma Dama ou duas Torres.



Exercícios

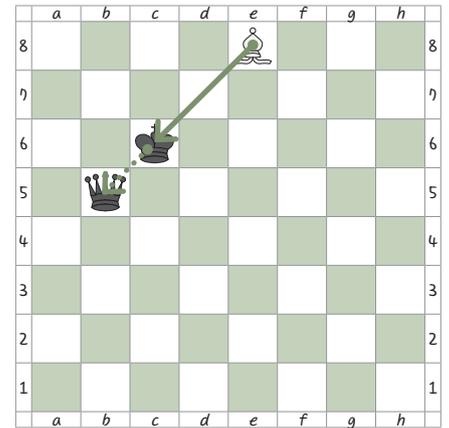
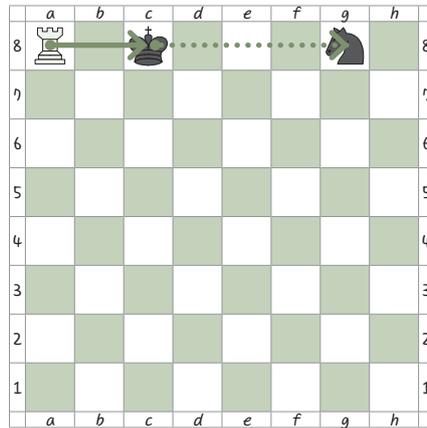
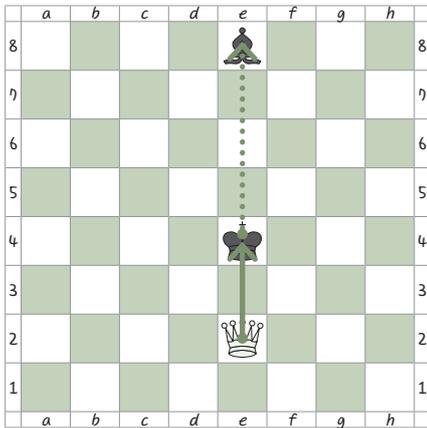
1 - Defende o Rei da melhor maneira possível.



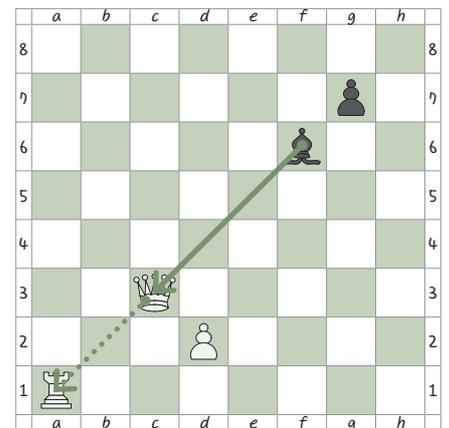
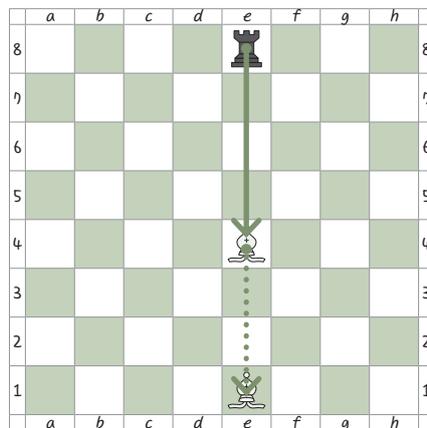
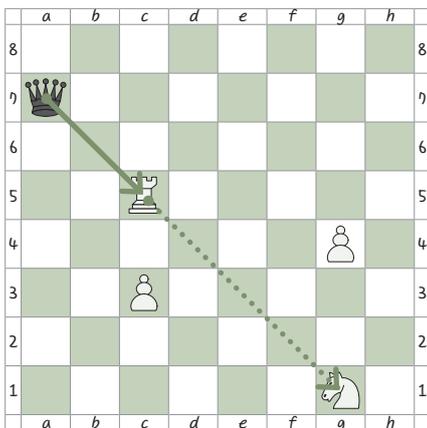
Raio-X

O Raio-X, ou espeto como também é conhecido, é uma tática muito parecida com a cravada. Na verdade, podemos imaginar o Raio-x como sendo o contrário da cravada – atacamos a peça mais valiosa para a obrigar a sair da frente e assim conseguir capturar a peça que está por trás. Tal como na cravada, apenas as peças rápidas podem fazer raios-x: as Damas, as Torres e os Bispos.

Raio-x com xeque ao Rei



Raio-x a peças desprotegidas ou peças protegidas mais valiosas



Exercícios

1 - Faz um raio-x.

