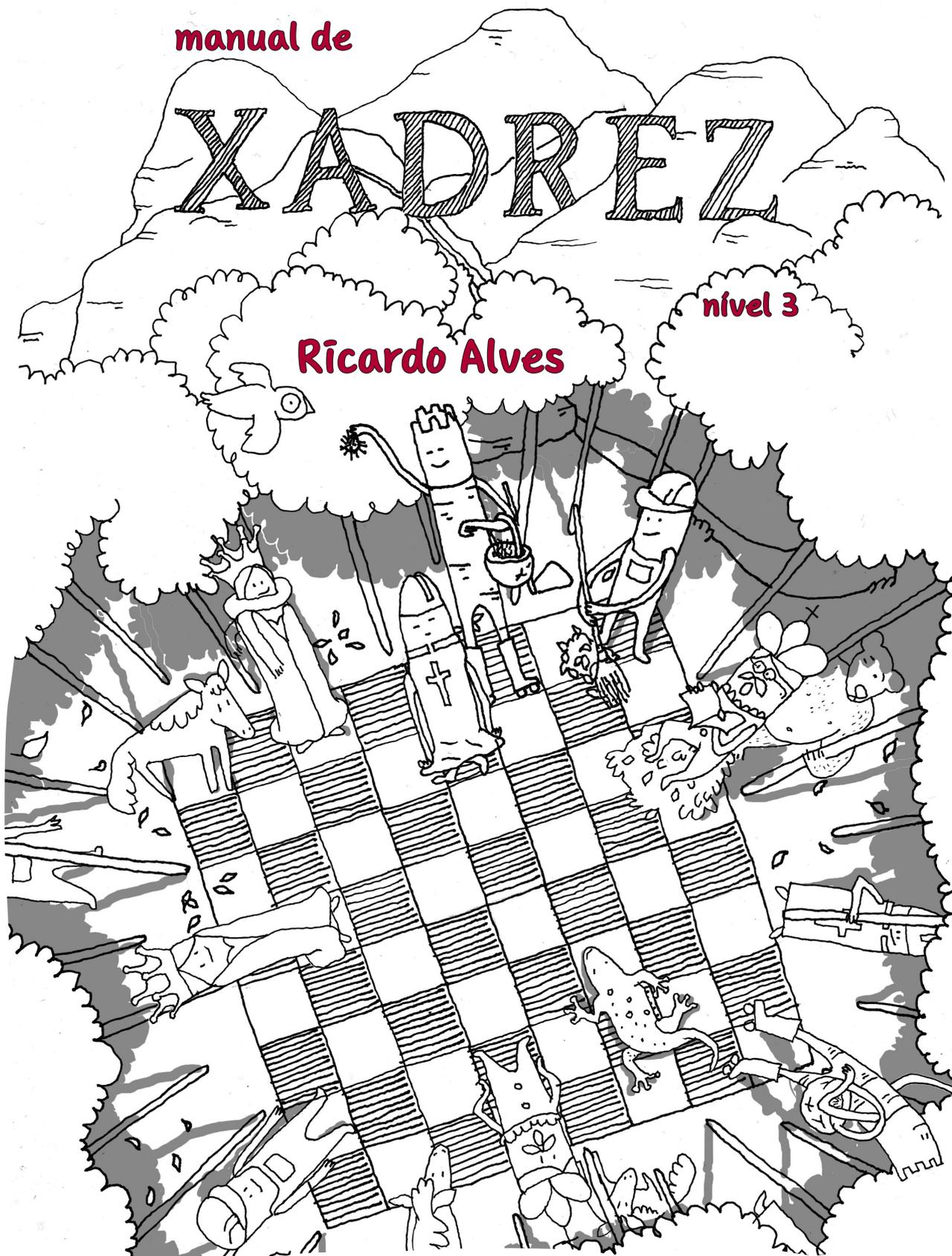


manual de

XADREZ

nível 3

Ricardo Alves



Este manual pertence a:

NOME

ESCOLA

TURMA

Título: Manual de Xadrez - Nível 3
Autor: Ricardo Alves
Ilustrações: Marta Sales - Ostraliana
Paginação: Richard Takvorian

1ª Edição Agosto 2021
Tiragem: 1000 exemplares
© Ricardo Alves, 2021
www.ensinaxadrez.pt

ISBN: 978-989-33-2229-1
Depósito Legal nº 487778/21

Impressão: Europress - Indústria Gráfica
www.europress.pt

Índice

Introdução para pais e professores	4
1. Táticas com uma peça: Ataque duplo, Cravada e Raio-X	5
2. Xeque-mate	15
3. Notação de xadrez	27
4. Ataque combinado	33
5. Eliminação da defesa	39
6. Ataque descoberto	47
7. Peças encurraladas	53
8. Empate avançado	59
9. As 3 fases do jogo	63
10. Treino Avançado	73



Introdução para pais e professores

Este manual vem no seguimento do Manual de Xadrez – nível 2 e, portanto, espera-se que os alunos já saibam bem as regras básicas do xadrez bem como algumas das ideias mais avançadas vistas até aqui. No entanto, nos dois primeiros capítulos deste terceiro livro, fazemos uma revisão dos temas dados no nível 2, com alguns exercícios mais difíceis. No nível 3, a profundidade de cálculo exigida para resolver os exercícios mantém-se, mas vai ser necessário desenvolver uma visão espacial mais abrangente. Nos temas táticos aqui introduzidos, é preciso combinar a ação de diferentes peças para ganhar uma vantagem material. Isso requer calcular diferentes ordens de lances, iniciados por diferentes peças, para garantir o melhor resultado. É aqui que reside o acréscimo de dificuldade. É introduzida também a notação algébrica de xadrez o que requer que o aluno já esteja à vontade com a escrita e a leitura. Para os alunos mais novos ou que ainda tenham dificuldade em ler e escrever, a resolução dos exercícios pode ser feita através do desenho de setas, tal como feito nos níveis anteriores. O capítulo 9, As 3 fases do jogo, é apenas uma introdução a este tema e, portanto, as indicações dadas no manual são bastante gerais. Por esse motivo, aconselha-se que a correção dos exercícios seja acompanhada pelo professor e até discutida em grupo na aula. A própria resolução poderá ser feita em pequenos grupos de alunos ou a turma toda com o professor a acrescentar ideias sobre cada uma das posições dadas.

Tal como nos manuais anteriores, 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.

Táticas com uma peça: Ataque duplo, Cravada e Raio-X

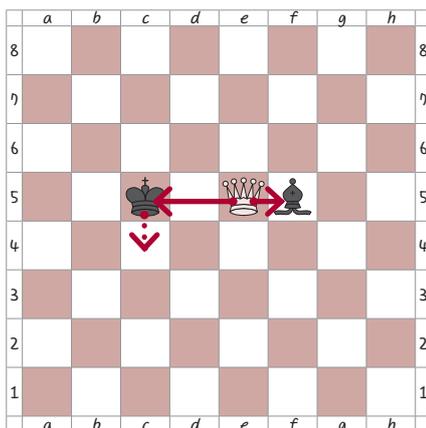
No nível 2 aprendemos três táticas simples para usar durante o jogo para se tentar ficar em vantagem material. Relembra cada uma delas:

- **Ataque duplo** – também chamada forquilha; nesta tática uma peça ataca dois alvos diretamente. Todas as peças podem fazer ataques duplos - ♔ ♚ ♖ ♗ ♘ ♙.
- **Cravada** – também chamada pregagem; nesta tática uma peça ataca um alvo diretamente (menos valioso) impedindo-o de se mover pois por trás está outro alvo (mais valioso) que é atacado indiretamente. Apenas as peças rápidas podem fazer cravadas - ♔ ♖ ♗.
- **Raio-X** – também chamada espeto; nesta tática uma peça ataca um alvo diretamente (mais valioso ou de igual valor) e outro indiretamente (menos valioso ou de igual valor) que está por trás. Apenas as peças rápidas podem fazer raios-x - ♔ ♖ ♗.

São alvos bons para atacar:

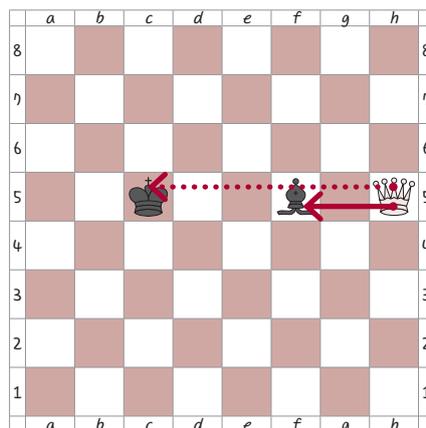
- o Rei – ou seja, fazer xeque ao Rei,
- Peças desprotegidas – ou seja, ameaçar capturar uma peça desprotegida,
- Peças protegidas mais valiosas – ou seja, ameaçar fazer uma troca vantajosa.

Ataque duplo



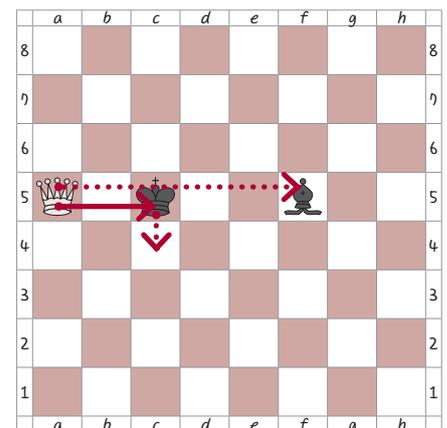
A Dama ataca o Rei e o Bispo diretamente.

Cravada



A Dama ataca o Rei indiretamente e o Bispo diretamente.

Raio-X

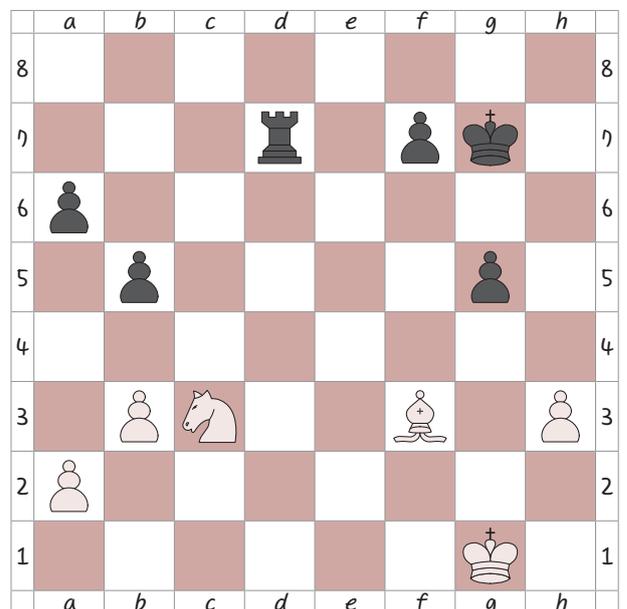
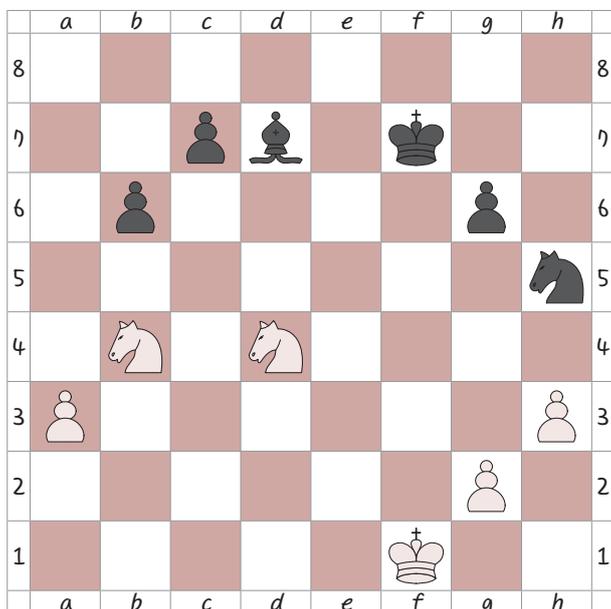
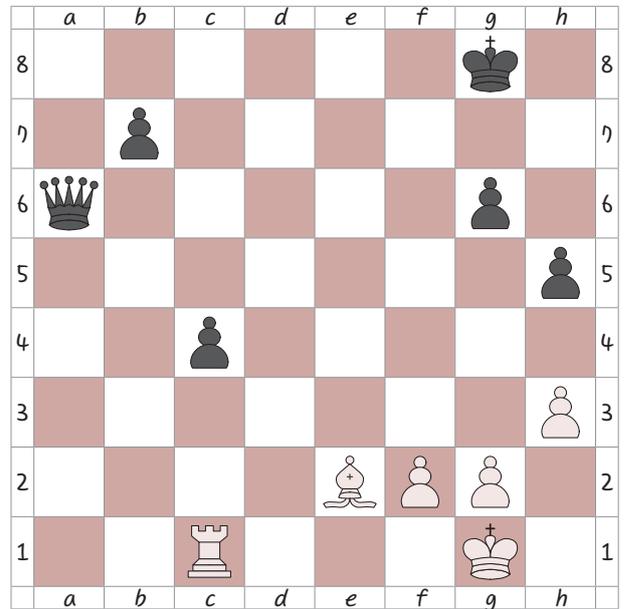
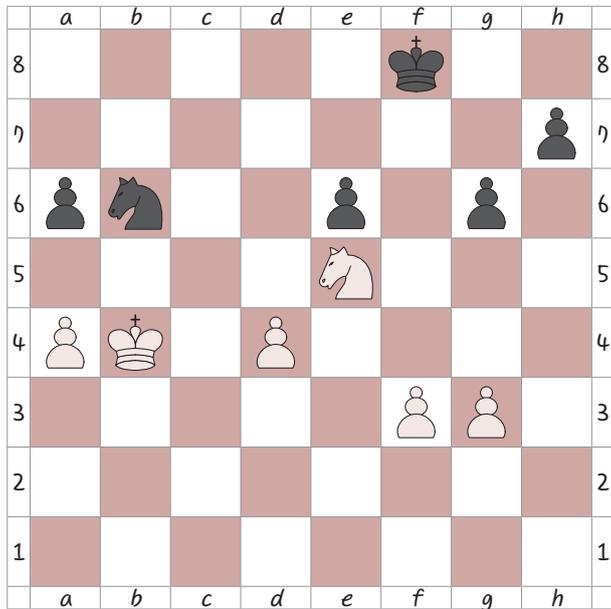
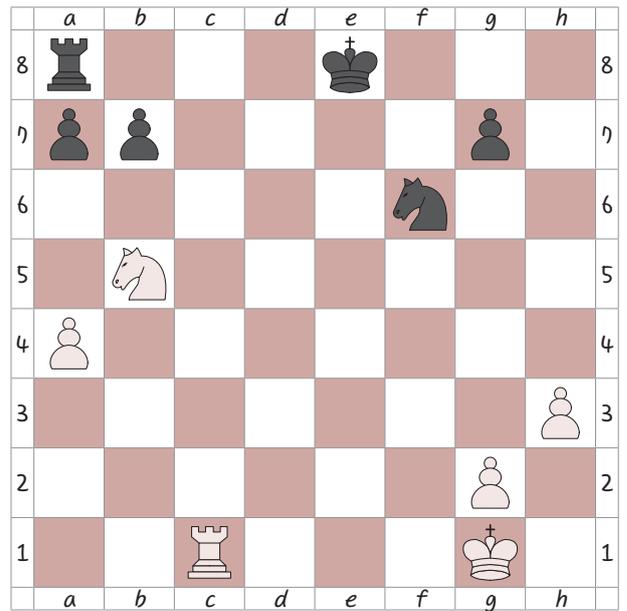
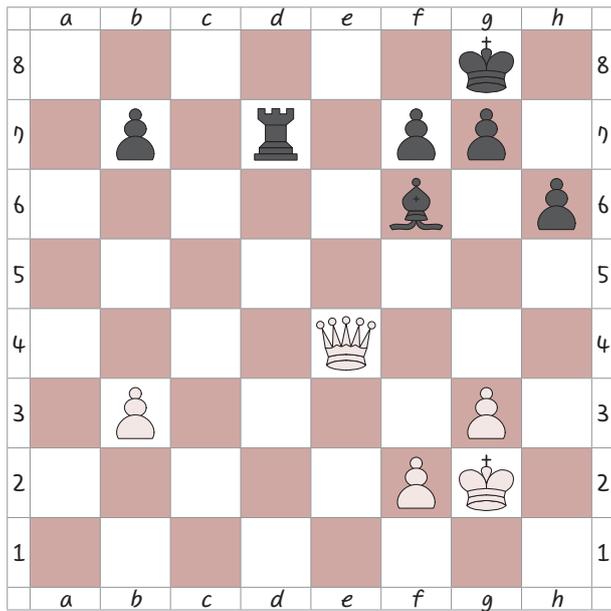


A Dama ataca o Rei diretamente e o Bispo indiretamente.

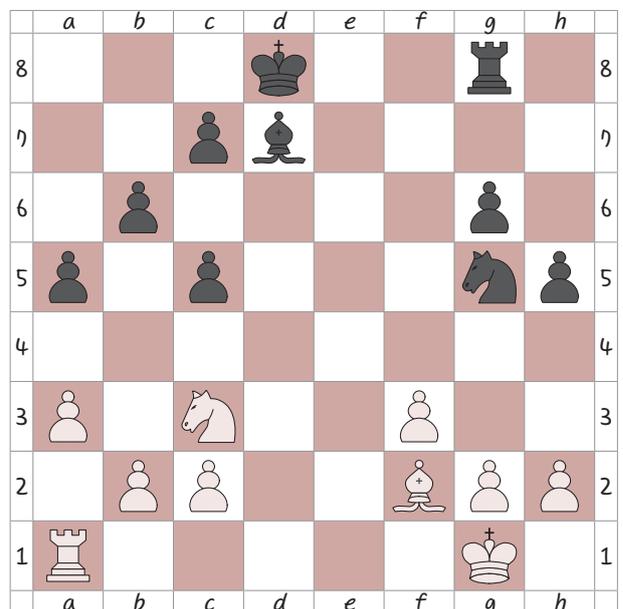
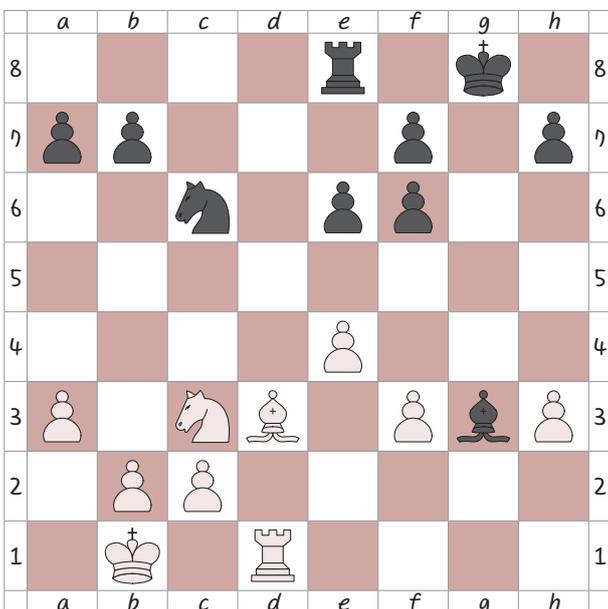
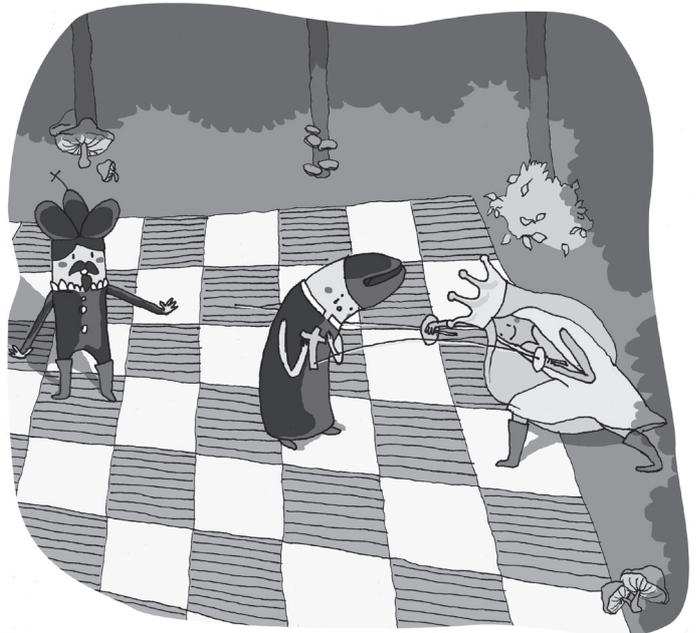
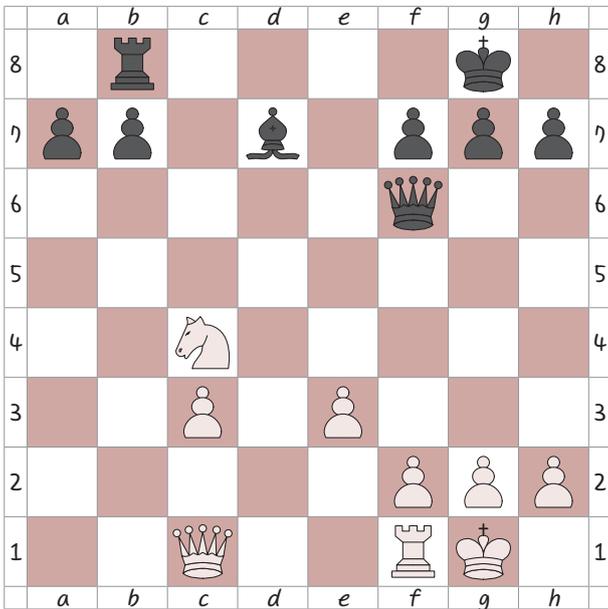
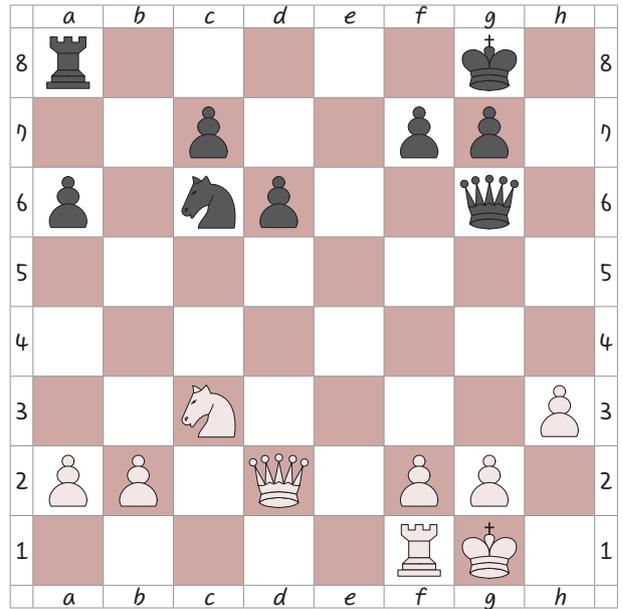
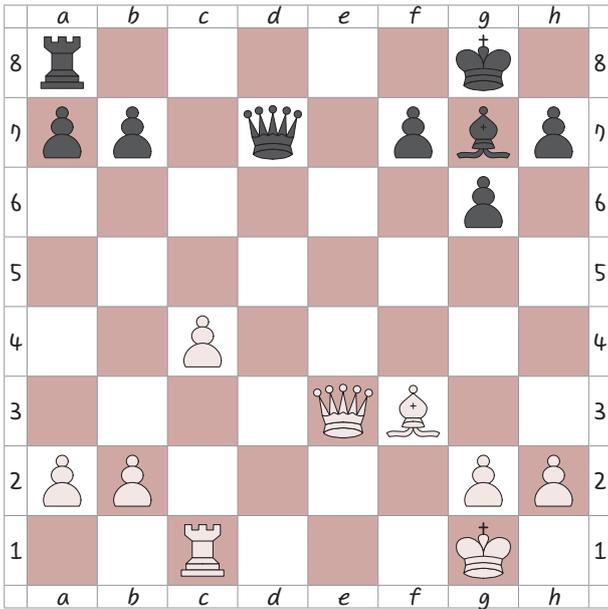


Exercícios

1 - Indica com uma seta o lance que ganha material através de um ataque duplo.



4 – Indica com uma seta o lance que ganha material através de uma cravada.



Num torneio de xadrez oficial, cada jogador recebe uma folha de partida para anotar o jogo todo. A imagem ao lado é uma dessas folhas de partida, usada pela Federação Portuguesa de Xadrez.

Antes do jogo começar ambos os jogadores têm de preencher na sua folha de partida:

- a prova a que o jogo diz respeito, a ronda, o número da mesa em que jogaram, o local de jogo e a data;
- o nome, o clube e a pontuação (ELO) do jogador de brancas;
- o nome, o clube e a pontuação (ELO) do jogador de pretas.

Durante o jogo, devem anotar as jogadas das brancas e as jogadas das pretas.

Depois do jogo acabar, ambos os jogadores devem assinar as folhas de partida de cada um com o resultado preenchido:

- 1-0, se ganharam as brancas
- 0-1, se ganharam as pretas
- 1/2-1/2, se empataram

 Federação Portuguesa de Xadrez		FOLHA DE PARTIDA FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE XADREZ		Rua Sarmento de Beires nº 33 Loja A, 1900-411 Lisboa fpx@fpx.pt www.fpx.pt	
		PROVA	RONDA	MESA	
LOCAL	DATA				
BRANCAS	CLUBE	ELO			
PRETAS	CLUBE	ELO			

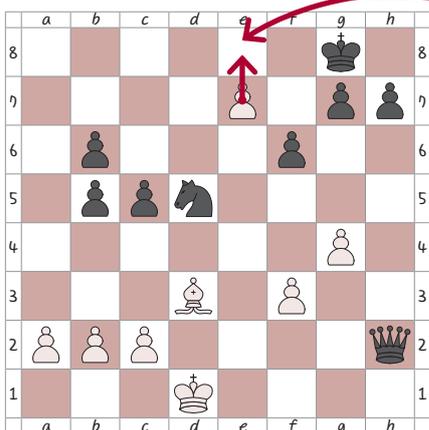
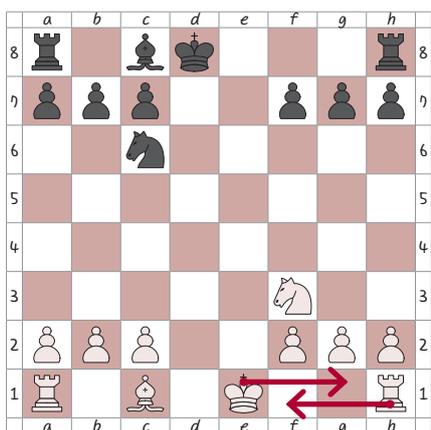
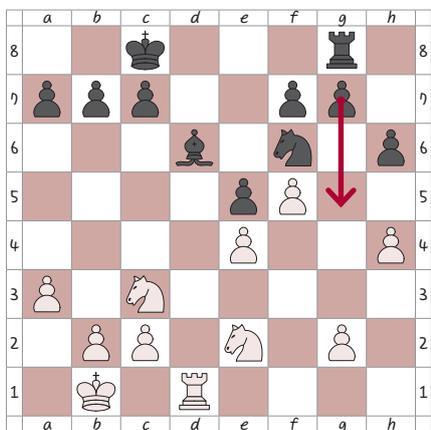
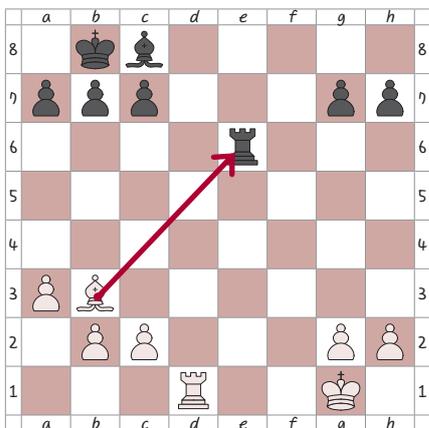
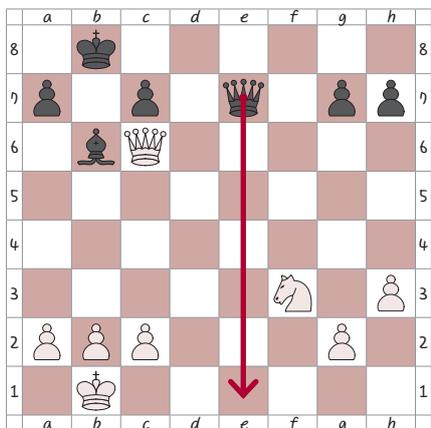
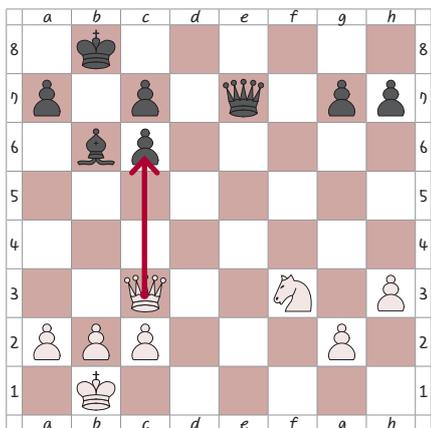
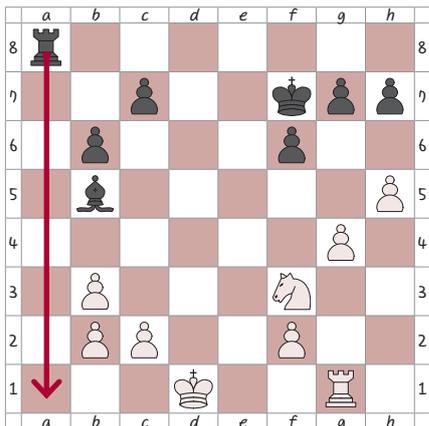
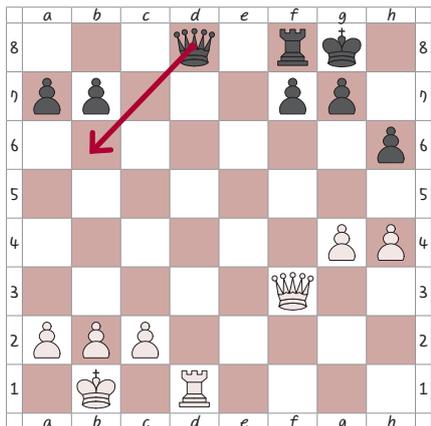
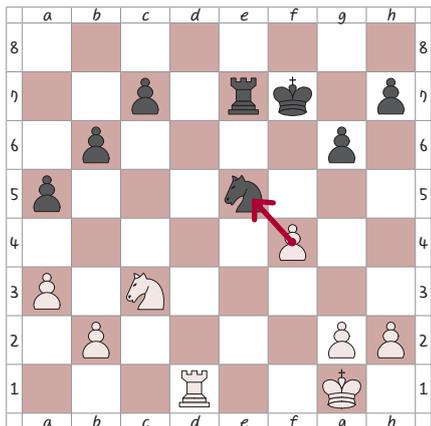
	BRANCAS	PRETAS	BRANCAS	PRETAS	BRANCAS	PRETAS
1			21		41	
2			22		42	
3			23		43	
4			24		44	
5			25		45	
6			26		46	
7			27		47	
8			28		48	
9			29		49	
10			30		50	
11			31		51	
12			32		52	
13			33		53	
14			34		54	
15			35		55	
16			36		56	
17			37		57	
18			38		58	
19			39		59	
20			40		60	

ASSINATURA (brancas)	-	ASSINATURA (pretas)

Escreve abaixo as jogadas que o professor fez no tabuleiro de demonstração:

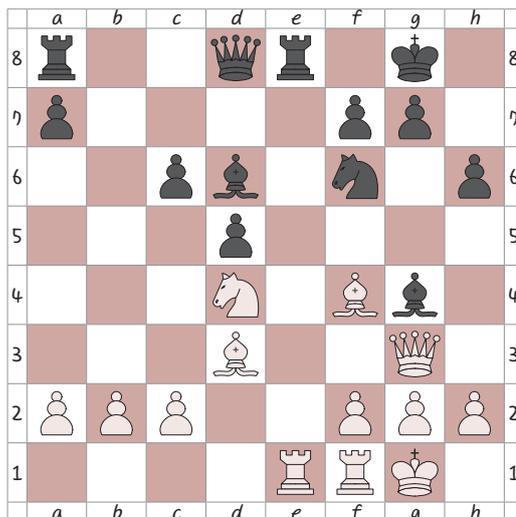
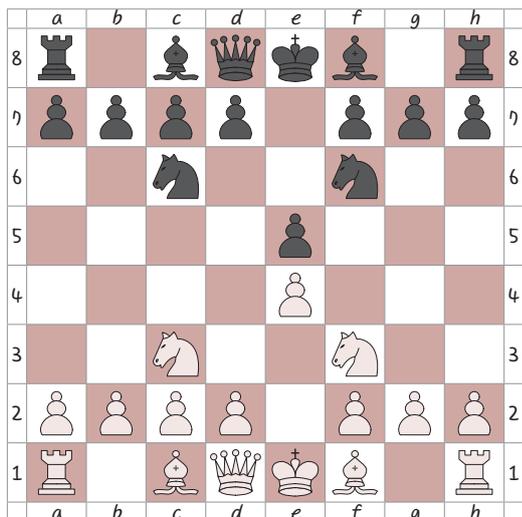
Exercícios

1 - Escreve por baixo de cada tabuleiro as jogadas indicadas com uma seta.



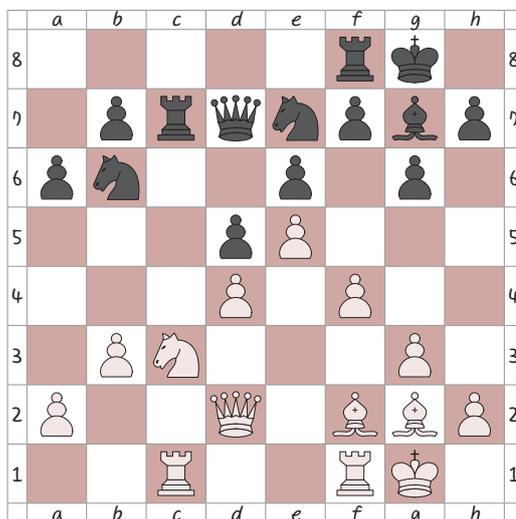
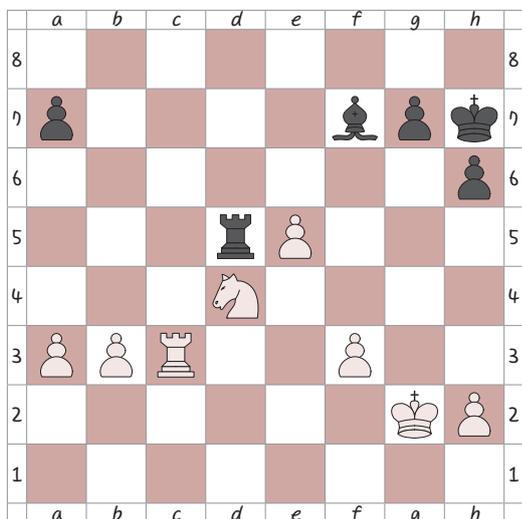
Exercícios

1 – Em que fase do jogo está cada uma das seguintes partidas? Escolhe a opção que te parece mais correta.



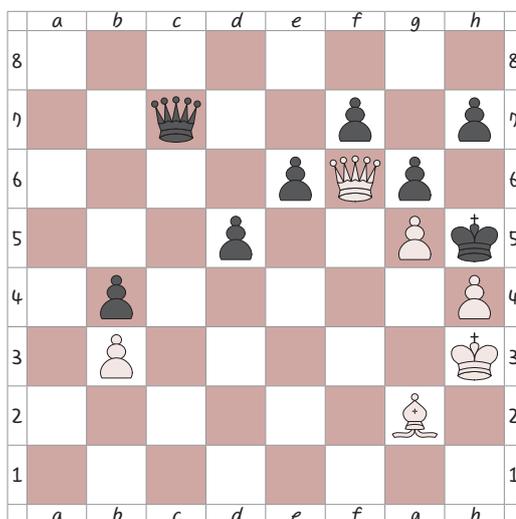
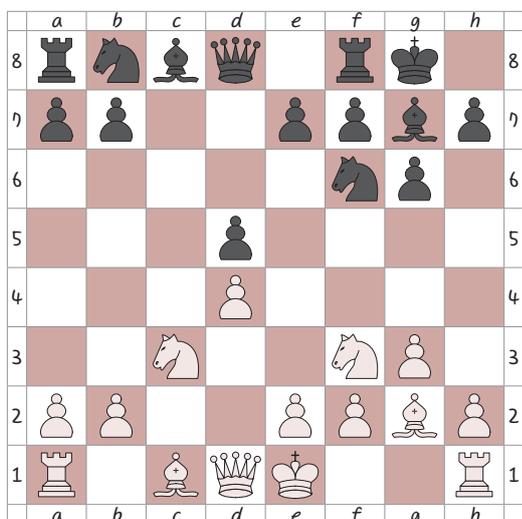
Abertura Meio-jogo Final de partida

Abertura Meio-jogo Final de partida



Abertura Meio-jogo Final de partida

Abertura Meio-jogo Final de partida



Abertura Meio-jogo Final de partida

Abertura Meio-jogo Final de partida