

# CONHECENDO O JOGO

Em princípio devemos entender o jogo como uma atividade que obedece ao impulso mais profundo e básico da essência animal.

Esta atividade inicia-se em nossas vidas com os mais elementares movimentos, complicando-se até dominar a enorme complexidade do corpo humano.

Os primeiros jogos que a criança faz são os chamados jogos de exercício, utilizando como principal objetivo o seu próprio corpo. Os bebês chupam suas mãos, emitem sons e repetem diversos movimentos sem finalidade utilitária.

A transição dos jogos de exercícios para os simbólicos marca o início de percepção de representações exteriores e a reprodução de um esquema sensório-motor fora de seu contexto.

Podemos dizer que o jogo simbólico é um jogo de exercício sendo o que exercita é a imaginação.

Ao chegar o período das operações concretas (por volta dos sete anos de idade) a criança, pelas aquisições que fez, pode jogar atendo-se a normas. Surgem então os jogos de regras, e ela terá que abandonar a arbitrariedade que governava seus jogos para adaptar-se a um código comum, podendo ser criado por iniciativa própria ou por outras pessoas, mas que deverá acatar limites porque a violação das regras traz consigo um castigo.

Isto ajudará a criança a aceitar o ponto de vista das demais, a limitar sua própria liberdade em favor dos outros, a ceder, a discutir e a compreender.

Quando se praticam jogos de grupo a experiência se engrandece já que a sociabilidade é agregada à vida da criança, surgindo assim os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo.

Quando a criança joga compromete toda sua personalidade, não o faz para passar o tempo. Podemos dizer, sem dúvida, que o jogo é o "trabalho" da infância ao qual a criança dedica-se com prazer.

Pode-se perceber através do que foi exposto o valor educativo que a prática lúdica possui. Muitos psicólogos afirmam que os primeiros anos são os mais importantes na vida do homem sendo que a atividade central manifestada é o jogo. É notável o que se pode aprender construindo seus próprios jogos, utilizando conceitos de plano inclinado, polias, velocidade, etc., coisas que só serão ensinadas muito depois no período escolar.

Um erro que muitos professores cometem é não valorizar em toda sua extensão esta atividade, extraíndo o que ela contém de educativo.

A criança que ingressa na escola deverá adaptar-se às rotinas escolares acarretando mudanças importantes na sua vida, e sua vida dedicada ao jogo terá uma mudança brusca.

Temos que aprender a diferenciar o que significa o jogo para o adulto e para a criança. Para nós, por que assim nos educaram, é o que fazemos quando não se tem alguma coisa mais importante, e desejamos preencher horas vazias com algum lazer. Para as crianças é todo um compromisso no qual lutam e se esforçam se algo não sai como querem.

Por isso o xadrez merece crédito, porque ensina as crianças o mais importante na solução de um problema, que é saber olhar e entender a realidade que se apresenta.

No xadrez, como as peças não têm valores absolutos, deve-se monitorar tanto as próprias como as do adversário para implementar sua estratégia. Dito de outra forma: ter a percepção da flexibilidade e reversibilidade do pensamento que ordena o jogo.

É comum notar crianças fracassando em matemática, por exemplo, por não entenderem o que enunciado do problema lhes diz. Não sabem analisá-lo, aprendem fórmulas de memória; quando encontram textos diferentes não acham a resposta correta.

Deve-se conseguir que as crianças encontrem seu próprio sistema de ação e para isso tem-se que evitar, sempre que possível, as soluções mecanizadas. Assim, no Ensino Médio, com os dados de um teorema e sua idéia, a demonstração pode ser encontrada pelo aluno, porém para que isso aconteça é importante um certo treino no Ensino Fundamental.

Em uma época na qual os conhecimentos nos ultrapassam em quantidade e a vida é efêmera, uma das melhores lições que a criança pode obter na escola é como organizar seu pensamento, e acreditamos que esta valiosa lição pode ser obtida mediante o estudo e a xadrez.

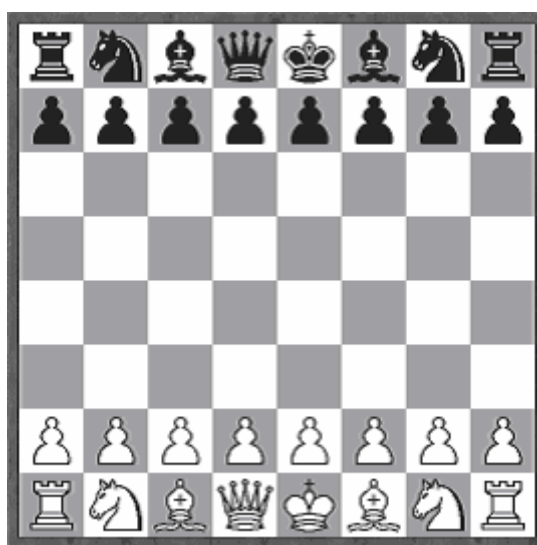
<b>Características do xadrez</b>	<b>Implicações nos aspectos educacionais e de formação do caráter</b>
Fica-se concentrado e imóvel na cadeira.	O desenvolvimento do autocontrole psicofísico.
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo.	Avaliação da estrutura do problema e a distribuição do tempo disponível.
Movimentar peças após exaustiva análise de lances.	Desenvolvimento da capacidade de pensar com abrangência e profundidade.
Após encontrar um lance, procurar outro melhor.	Tenacidade e empenho no progresso contínuo.
Partindo de uma posição a princípio igual, direcionar para uma conclusão brilhante (combinação).	Criatividade e imaginação.
O resultado indica quem tinha o melhor plano.	Respeito à opinião do interlocutor.
Dentre as várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa.	Estímulo à tomada de decisões com autonomia.
Um movimento deve ser conseqüência lógica do anterior e deve apresentar o seguinte.	Exercício do pensamento lógico, autoconsistência e fluidez de raciocínio.

# Regras do Xadrez

## Introdução

O jogo de Xadrez é jogado por dois jogadores. Um jogador joga com as peças brancas o outro com as pretas. Cada um inicialmente tem dezasseis peças: Um Rei, uma Dama, duas Torres, dois Bispos e oito Peões.

O posicionamento inicial das peças assim como o formato do tabuleiro é como o que se mostra na figura seguinte:



As peças na linha de baixo e da esquerda para a direita são: Torre, Cavalo, Bispo, Dama, Rei, Bispo, Cavalo e Torre.

Os jogadores movimentam alternadamente uma das suas peças, sendo sempre o jogador com as brancas o primeiro a começar. Um movimento consiste em pegar numa peça e coloca-la numa nova casa respeitando as regras de movimento. Só o Cavalo é que pode passar por cima de outras peças.

Existe um movimento especial denominado Roque em que um jogador pode movimentar duas peças simultaneamente.

Um jogador pode Capturar peças do adversário, para fazê-lo tem de movimentar uma das suas peças para uma casa que contenha uma peça inimiga, respeitando as regras de movimento. A peça capturada é retirada do tabuleiro. (A captura não é obrigatória).

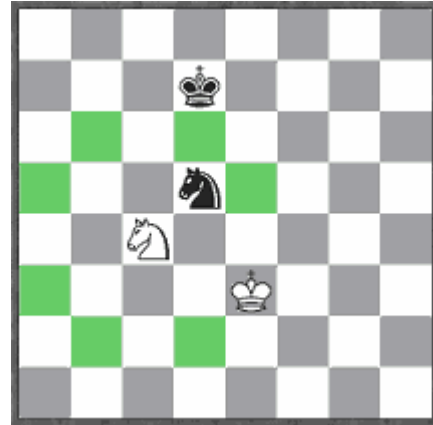
O jogo termina quando se atingir o mate ou uma situação de empate.



## Cavalo

O Cavalo movimenta-se em forma de L, e é a única peça que pode "saltar" por cima de outras.

O movimento do cavalo define-se como: duas casas numa direcção e outra na perpendicular.

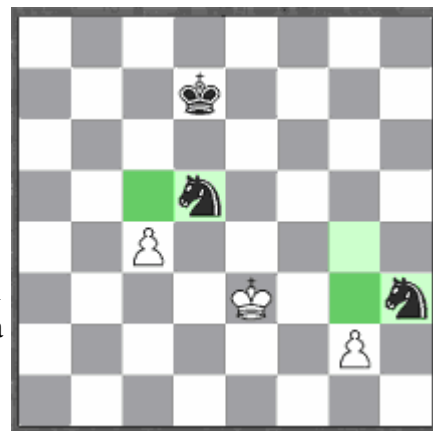


## Peão

O peão move-se de formas distintas quer se esteja a mover ou a capturar uma peça.

Quando um peão se move avança uma casa na vertical em direcção ao lado do adversário. Se ele ocupar a sua casa inicial pode avançar uma ou duas casas.

Para capturar o peão move-se uma casa na diagonal.

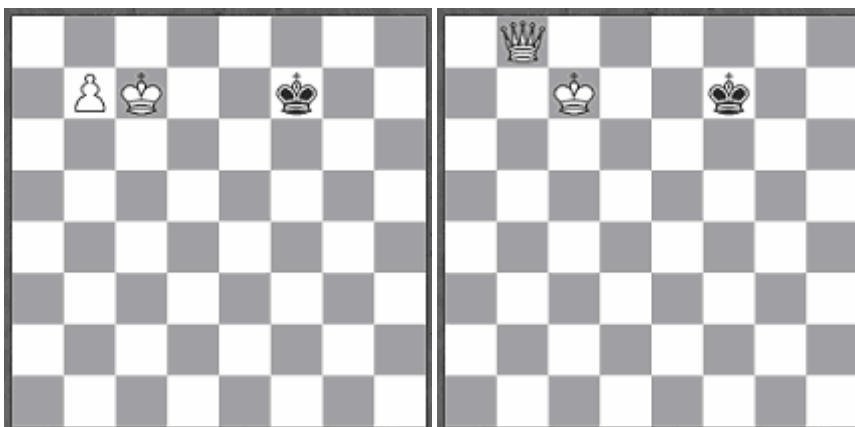


## Tomada *en-passant*



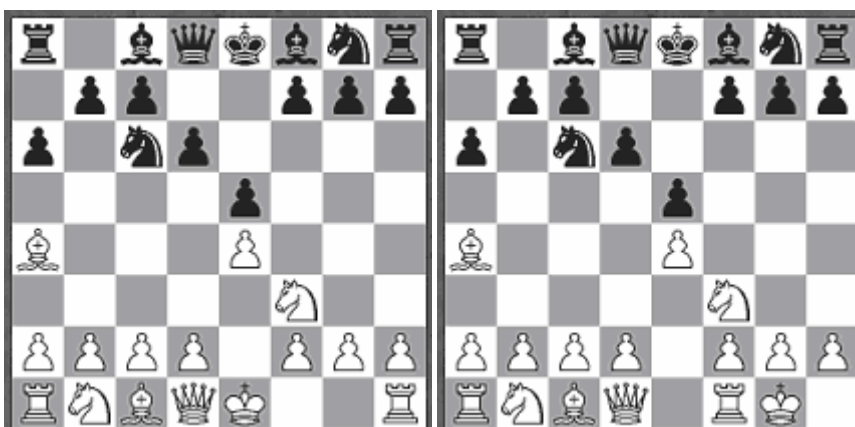
Um movimento especial dos peões chama-se tomada *en-passant*. Nas três figuras de cima pode ver-se uma tomada *en-passant*. Esta é possível quando um peão avança duas casas e quando simultaneamente um peão inimigo se encontra em posição de ataque à casa por onde o peão que se move passa. Nesse caso o peão atacante pode capturar o que se move movendo-se para a casa de passagem. Esta tomada só pode acontecer no lance seguinte ao movimento.

## Promoção



Outro movimento característico dos peões é a promoção. Esta acontece quando um peão atinge a última linha, ou inversamente a primeira do adversário. Quando isso acontece o jogador tem de converter o Peão numa Dama, Torre, Bispo ou Cavalos.

## Roque



O roque é um lance especial em que o Rei e a Torre se movimentam simultaneamente. Este só pode ser realizado uma vez por cada jogador.

Para o roque ser possível têm de se verificar as seguintes condições:

- O Rei que vai fazer o lance não se pode ter movido durante o jogo.
- A Torre vai fazer o lance não se pode ter movido durante o jogo.
- O Rei envolvido não está em xeque.
- Todas as casas entre o Rei e a Torre têm de estar desocupadas.
- O Rei não passa por uma casa atacada por uma peça inimiga durante o movimento.
- A casa de destino do Rei não está a ser atacada.
- O Rei e a Torre têm de ser do mesmo lado.

O movimento de roque consiste no Rei movimentar-se duas casas na direcção da Torre e a Torre passar para a casa adjacente ao Rei do lado oposto ao que se encontra inicialmente.

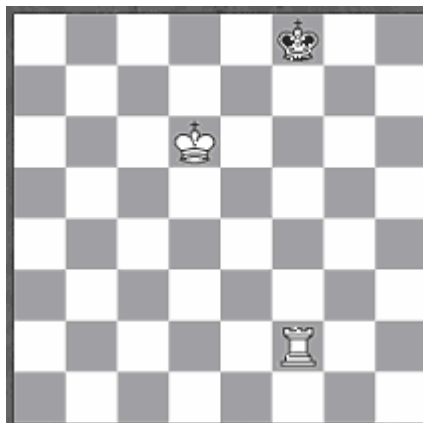
# Xeque, Mate e Empate

## Xeque

Quando o Rei está a ser atacado por uma peça inimiga diz-se que este está em xeque.

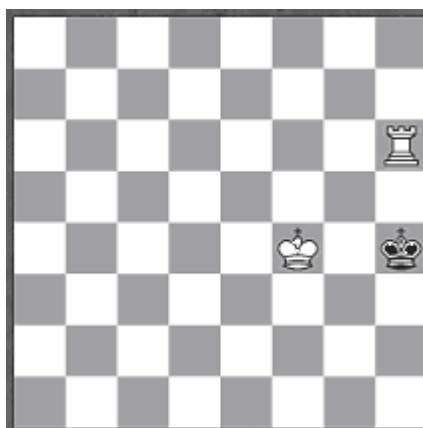
No final da jogada o Rei não pode ficar em cheque, se o jogador se enganar e deixar o Rei nessa situação este terá de refazer o lance, neste caso a regra piece tuche piece joue se possível tem de ser respeitada.

Caso não seja possível deixar o Rei sem estar em xeque a posição passa a ser de mate e o jogo termina com derrota para o lado que se move.



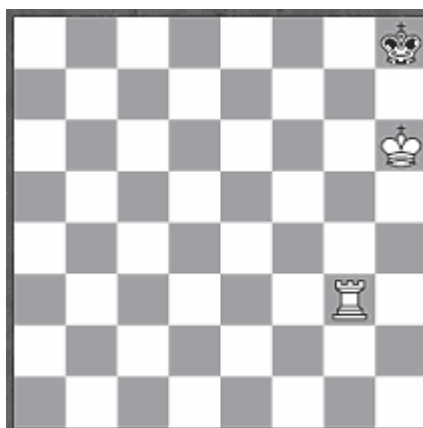
## Mate

O jogador que está em xeque não pode evitar que o seu Rei deixe de o estar no final do seu lance. Esta situação é designada mate e implica a derrota para o lado do Rei que está em xeque vitória para o outro.



## Empate

Quando o lado a mover não tem nenhuma jogada legal que possa realizar e não está em xeque o jogo termina com empate.



# **Outras Regras**

## **Desistência e Proposta de Empate**

Um jogador pode desistir a qualquer momento, o que implica a sua derrota.

Após realizar uma jogada um jogador pode propor empate. O adversário pode aceitar, o jogo termina com empate, ou recusar, o jogo continua regularmente.

## **Repetição de Posições**

Quando a mesma posição é atingida três vezes com o mesmo lado a jogar, este pode optar por terminar o jogo com empate.

De notar que posições antes e após roque são consideradas diferentes.

## **Regra das 50 jogadas**

Se existirem 50 jogadas consecutivas sem capturas ou movimentos de peões, isto é 50 lances para as brancas e 50 lances para as pretas, qualquer dos jogadores pode optar por terminar o jogo com empate.

## **Tocar nas Peças**

Esta regra diz que quando se toca numa peça esta tem de ser jogada, ou do francês: "piece touche piece joue".

# Fique por dentro – Dicas úteis

## 1. DESENVOLVA RAPIDAMENTE TODAS AS PEÇAS

A abertura é a fase do jogo na qual o principal objetivo é desenvolver as peças e fazer o roque o mais rapidamente possível. A abertura estará completa quando um ou ambos os jogadores tiverem as suas torres conectadas. O jogador que terminar o seu desenvolvimento primeiro, ganhará a iniciativa.

## 2. DESENVOLVA OS CAVALOS ANTES DOS BISPOS

Enquanto os bispos conseguem controlar várias casas de suas posições originais, se não houver peões obstruindo sua passagem, os cavalos, por serem peças de menor mobilidade, dominam apenas as casas vizinhas e demoram mais para chegar ao campo adversário.

## 3. NÃO MOVA DUAS VEZES A MESMA PEÇA DURANTE A ABERTURA

A cada lance, tente colocar suas peças nas melhores posições possíveis. Mexer a mesma peça mais de uma vez durante a abertura é uma perda de tempo e pode significar a perda da iniciativa.

## 4. NÃO FAÇA MOVIMENTOS DESNECESSÁRIOS DE PEÕES NA ABERTURA

Durante a abertura deve-se restringir ao máximo o movimento de peões. Pois, o tempo gasto com esses movimentos poderia ser utilizado para desenvolver uma peça. Geralmente, o movimento de peões é adequado quando tem a finalidade de ocupar o centro ou abrir diagonais para a dama e os bispos.

## 5. NA ABERTURA COLOQUE A DAMA ATRÁS DA SUA PRÓPRIA LINHA DE PEÕES

Por ser uma peça muito poderosa, a dama também é uma peça muito vulnerável e alvo constante de ataque adversário. Por isso, durante a abertura é conveniente colocá-la atrás de um peão, preferivelmente na segunda fila, liberando a primeira fila para o desenvolvimento das torres.

## 6. NUNCA TROQUE PEÇA DESENVOLVIDA POR PEÇA NÃO DESENVOLVIDA

Em geral é um péssimo negócio trocar uma peça bem colocada por uma peça má colocada. Quando você troca uma peça desenvolvida por uma peça não desenvolvida adversária, você perde o tempo consumido por aquela peça e a mesma coisa é válida se você trocar uma peça que se moveu várias vezes, por uma do adversário que moveu-se apenas uma vez.

## 7. FAÇA O ROQUE O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL

A segurança do rei é um dos mais importantes fatores durante a abertura e o meio-jogo.

O rei no centro, principalmente em posições abertas, estará sempre vulnerável a ataques do adversário.

Rocar significa colocar o seu rei confortavelmente atrás de uma barreira de peões e permitir o desenvolvimento de uma torre que rapidamente poderá ocupar uma coluna aberta ou semi-aberta.

## 8. O ROQUE PEQUENO É MAIS SEGURO DO QUE O ROQUE GRANDE

Além de mais rápido (você só precisa mover duas peças), o roque pequeno deixa o rei mais longe do centro e mais seguro atrás de uma fileira de peões protegidos. No entanto, fazer o roque na ala oposta ao do adversário, pode ser muito interessante para criar mais chances de ataque.

## 9. TENDE IMPEDIR O ROQUE DO SEU ADVERSÁRIO

Se o seu adversário está demorando muito para rocar, tente prolongar ainda mais a sua estadia no centro. Uma das maneiras mais usuais de se fazer isso é controlar uma das casas de passagem do rei (normalmente f1 ou f8, no caso do roque pequeno). Manter o rei adversário no centro, na maioria das vezes, vale o sacrifício de um peão.

## 10. DOMINE O MAIOR TERRITÓRIO POSSÍVEL

Aquele que possui vantagem de espaço dispõe de maior mobilidade para suas peças e, portanto, mais flexibilidade em transferir suas peças de uma ala para a outra. Enquanto que, aquele que está numa posição restringida, tem dificuldade de

manobrar suas peças, o que pode ser fatal se elas forem requeridas para a defesa do rei.

### 11. AVANCE PEÕES PARA GANHAR ESPAÇO

Embora o avanço de peões seja o principal recurso para restringir a posição inimiga, essa regra deve ser observada com cuidado, pois quanto mais distante os peões estiverem da sua base se tornam mais difíceis de serem defendidos.

Além do mais, cada avanço de peão cria fraquezas em suas adjacências, que podem vir a ser ocupadas por peças inimigas.

### 12. MANTENHA SUAS PEÇAS O MAIS PRÓXIMO POSSÍVEL DO CENTRO

Uma peça no centro controla mais casas do que em qualquer outra parte do tabuleiro. Enquanto um cavalo colocado no centro pode se mover para oito casas, um cavalo situado em um dos cantos tem apenas duas opções de movimento. O controle do centro também é importante porque é através dele que as peças se movimentam de um lado para o outro do tabuleiro e, se as suas peças conseguem se movimentar mais rapidamente do que as peças do seu adversário, então você terá mais chances de criar um ataque bem sucedido.

### 13. NÃO DÊ CHEQUES DESNECESSÁRIOS

Cheque desnecessário é aquele que pode ser facilmente defendido pelo adversário. Durante a abertura a maioria dos cheques pode ser defendida com lances que favorecem o desenvolvimento.

### 14. EVITE OS PEÕES DOBRADOS

Peões dobrados são dois peões da mesma cor, numa mesma coluna. Os peões dobrados têm menos mobilidade que os peões normais e são mais vulneráveis ao ataque inimigo, especialmente quando são isolados. Contudo, nem sempre peões dobrados são uma desvantagem. Muitas vezes, o domínio da coluna aberta ou semi-aberta adjacente ou o controle adicional do centro, pode ser uma compensação suficiente.

## 15. EVITE OS PEÕES ISOLADOS

Peões isolados são aqueles que não têm peões da mesma cor nas colunas vizinhas. Portanto, quando são atacados, não podem ser defendidos por outro peão, mas devem ser defendidos por peças. A principal fraqueza de um peão isolado é que a casa em frente dele é débil porque não pode ser controlada por outro peão e pode ser ocupada por uma peça inimiga. Os peões isolados são ainda mais vulneráveis quando estão em colunas semi-abertas, pois são alvos fáceis para as torres adversárias.

## 16. EVITE AS ILHAS DE PEÕES

Cada grupo de peões separados por uma ou mais colunas é chamado de ilha. Cada ilha possui uma base que deve ser defendida por peças. Portanto, quanto mais ilhas de peões você tiver, maior a dificuldade para defendê-las. Sempre que fizer uma troca é muito útil considerar como ela influenciará a sua estrutura de peões. Nos finais de partida, o menor número de ilhas de peões pode ser considerada uma vantagem significativa.

## 17. EVITE AVANÇAR OS PEÕES COLGANTES

Chamamos peões colgantes, quando dois peões vizinhos não possuem amigos em suas colunas adjacentes.

Se eles estiverem numa mesma fila, eles podem controlar várias casas à sua frente, o que é uma vantagem, mas em compensação eles não podem ser defendidos por outros peões.

Se um deles avança, se cria um peão atrasado e uma casa débil que pode ser explorada pelo adversário.

## 18. SEMPRE QUE POSSÍVEL, CRIE UM PEÃO PASSADO

Peão passado é aquele que não possui peões adversários no seu caminho, tanto na coluna onde está como nas colunas vizinhas.

O peão passado é considerado uma arma muito perigosa pois tem a possibilidade de avançar até a oitava fila e se promover.

### 19. COLOQUE SEMPRE UMA TORRE ATRÁS DE UM PEÃO PASSADO

As torres se tornam mais ativas quando estão atrás de um peão passado, tanto para apoiar os seus próprios peões, quanto para atacar os peões adversários.

### 20. BLOQUEIE SEMPRE OS PEÕES PASSADOS DO ADVERSÁRIO

Um peão passado, principalmente quando está bem defendido por peças inimigas, pode se tornar uma arma muito poderosa e por isso deve ser bloqueado o mais rápido possível. Bloquear um peão significa conter o seu avanço colocando uma peça no seu caminho. O cavalo e o bispo são consideradas as melhores peças para fazer o bloqueio.

### 21. EVITE AVANÇAR OS PEÕES QUE PROTEGEM O SEU REI

Cada movimento de peão cria uma debilidade que, embora pareça irrelevante à primeira vista, pode vir a ser explorada mais tarde pelo adversário.

### 22. EVITE TROCAS DESNECESSÁRIAS

Como regra geral você só deve trocar peças:

Quando o seu adversário detém a iniciativa;

Quando você tiver uma posição restrita;