

## JOGOS PRÉ-ENXADRÍSTICOS

Estas reflexões objetivam oferecer alguns recursos metodológicos para quem vai ensinar o jogo de xadrez. A experiência mostra que ensinar a jogar com todas as peças do jogo, pode confundir o aluno no início.


























Neste sentido, pode ser útil a utilização de jogos mais simples para atuarem como coadjuvantes no ensino do xadrez.

Dessa forma, os jogos pré-enxadrísticos são todos os jogos que o educador inventar ou adaptar dos jogos existentes, com o intuito de atuarem como facilitadores no processo ensino-aprendizagem do xadrez.

Como muitos jogos podem atuar como jogos pré-enxadrísticos, não é do escopo deste trabalho tentar esgotar o tema, sendo que nos limitaremos a apresentar alguns exemplos destinados a fixar o movimento das peças.

Cada jogo é utilizado como uma função específica no ensino do xadrez e podemos agrupá-los da seguinte forma:

Tabela 1 – Jogos Pré-enxadristicos e Objetivos

N	Pré-Jogo	Objetivo	Nível
1	Gato e rato	Iniciação	F
2	Quadrado mágico	Tabuleiro	F
3	Batalha naval	Tabuleiro	F
4	Duelo de monarcas		M
5	Desafio das damas: 4, 5, 6, 7 e 8		F, F, M, M, D
6	Jogo da velha	  	F
7	Bispos contra peões	 	M
8	Cavalos trocados		D
9	Corrida do cavalo		F
10	Cavalos contra peões	 	M
11	Batalha de peões		M
12	Partida com as torres	 	M
13	Partida com os bispos	 	M
14	Partida com a dama	 	M
15	Partida com o rei	 	M
16	Partida com os cavalos	 	M
17	Mini xadrez	     	M

F= Fácil, M= Médio, D= Difícil.

Deve-se ter em mente que todo aluno quer jogar xadrez com todas as peças desde a primeira aula. Assim, é aconselhável que o professor ensine, na primeira aula, o movimento das peças e objetivo do jogo e deixar os alunos “matarem a vontade” de jogar com todas as peças. Pode-se também nesta primeira aula utilizar o jogo gato e rato, e, a partir daí, pode-se intercalar em cada aula um pré-jogo cujo objetivo é fixar a propriedade cinética (movimento) e as particularidades de cada peça.

## 1 Gato e rato

Regras:

- Utiliza-se um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- Peças: 4 Gatos e 1 Rato (Figura 1)
- Os Gatos se movem de uma em uma casa pela diagonal para à frente.
- O Rato se move de uma em uma casa pela diagonal para à frente e para trás.
- Não há captura.
- Os gatos vencem se bloquearem o rato como mostra a Figura 2.
- O rato vence se escapar do cerco dos gatos como mostra a Figura 3.

Comentário: este pré-jogo, cujos princípios são facilmente assimiláveis por uma criança, exercita conceitos que serão úteis no aprendizado do xadrez, tais como a noção de cooperação que deve haver entre as peças; a noção de como o peão captura; e também noções bastante elementares do que é xeque-mate. Este jogo pode ser ensinado antes de qualquer conteúdo enxadrístico.

Figura 1

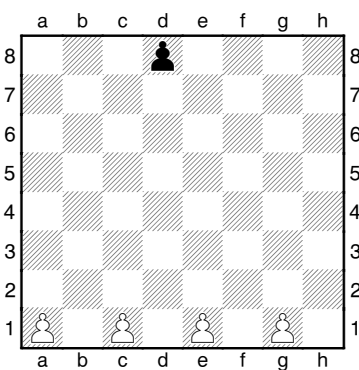


Figura 2

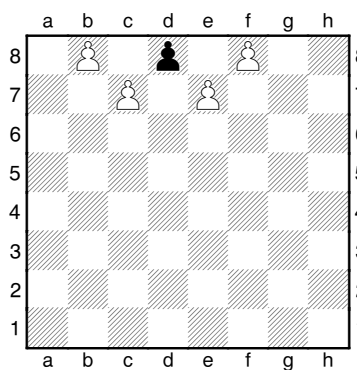
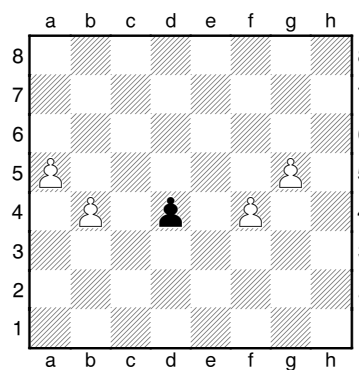


Figura 3



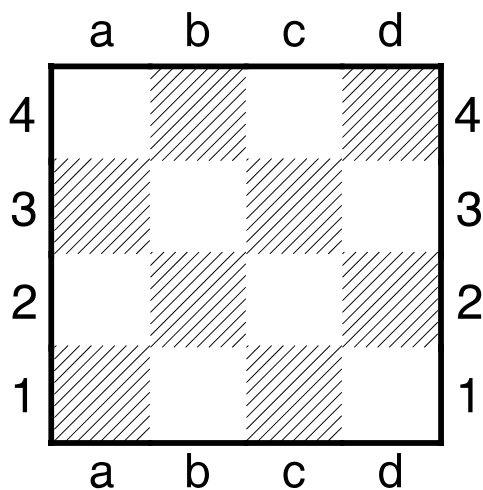
## 2 Quadrado mágico

Regras:

- Utiliza-se um tabuleiro de 16 casas (4x4) Figura 4.
- Fazer a pergunta: quantos quadrados existem nele?
- Quem acertar vence.

Comentário: a criança poderá ver, através deste exemplo simples, que a primeira impressão não revela toda a informação contida em um tabuleiro. Deve-se aprender a ser cauteloso antes de dar uma resposta apresada sobre uma posição de partida, pois isto será de grande importância para o futuro enxadrista.

Figura 4



### 3 Batalha naval

Regras:

- a) Utilizam-se dois tabuleiros de 64 casas (8x8) sendo que um será o mapa de tiro (Figura 5) e o outro o seu esconderijo (Figura 6)
- b) Cada jogador possui 8 peças (Tabela 2) que deverão ser escondidas sem que o adversário as veja como mostra a Figura 7.

Tabela 2 – Peças da Batalha Naval

Formato	Significado	Símbolo	Total
	Submarino	S	3
	Destróier	D	2
	Porta-aviões	P	1
	Hidroavião	H	2

c) Ao esconder suas peças os participantes não devem colocá-las umas tocando as outras. Os destróieres e o porta-aviões não podem ser formados pelas diagonais, somente em colunas ou filas.

d) Disparar três tiros, usando as coordenadas, no esconderijo do adversário, que responderá água se os tiros não acertarem o alvo. Se o disparo acertar um alvo o adversário dirá a coordenada (casa) que foi atingida e o alvo acertado, que será devidamente assinalada no mapa de tiro (Figura 7) do atirador. Isto fará com que o

jogador que acertou uma parte do alvo, na próxima tentativa, busque afundar completamente o alvo, buscando as casas vizinhas da casa atingida, se o alvo for maior que um submarino, naturalmente.

Comentário: este jogo é excelente para se trabalhar o tabuleiro e suas coordenadas cartesianas.

Figura 5 – Mapa de tiro

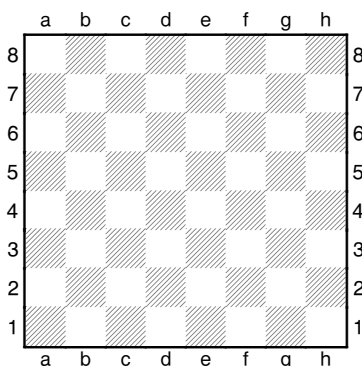


Figura 6 - Esconderijo

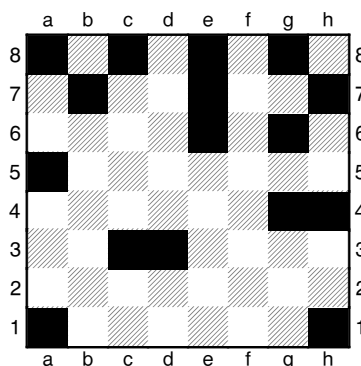
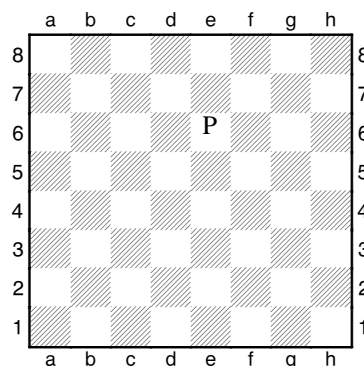


Figura 7 – Mapa de tiro



#### 4 Duelo de Monarcas

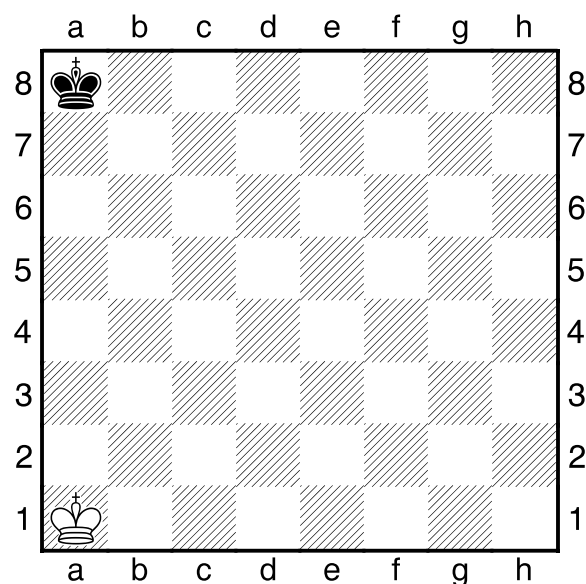
Regras:

- a) Utiliza-se um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- b) Usam-se 2 reis que se movem como no xadrez e são arrumados como mostra a Figura 8.
- c) O jogador com o rei branco inicia o jogo e deve colocar seu rei na casa **a8** ou **h8** para vencer a partida.
- d) O jogador com o rei negro, para vencer, deve impedir o rei branco de atingir o seu objetivo.

e) Não se deve esquecer que um rei não pode ocupar uma casa contígua ao outro.

Comentário: este jogo tem por objetivo exercitar as particularidades do movimento do rei, como uma peça ativa na luta, e também o conceito de oposição, que é fundamental nos finais de partida.

Figura 8



## 5 O Desafio das damas

Regras:

- Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- Deve-se colocar 8 damas sobre este tabuleiro de tal forma que as damas não estejam ameaçadas umas pelas outras.

Comentário: este jogo foi originariamente pensado para 8 damas, mas é recomendável começar com 4 damas (Figura 9) e progressivamente passe para 5

(Figura 10), 6 (Figura 11), 7 (Figura 12), e finalmente 8 damas (Figura 13). Esta é uma ótima forma de exercitar o raio de ação longo da dama. Este problema, na versão das 8 damas, tem interessado matemáticos por muito tempo, e pode ser trabalhado em forma de concurso na escola.

Figura 9 – 4 damas

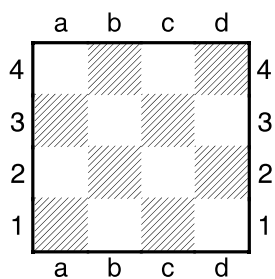


Figura 10 – 5 damas

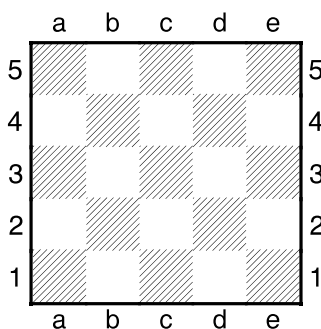


Figura 11 – 6 damas

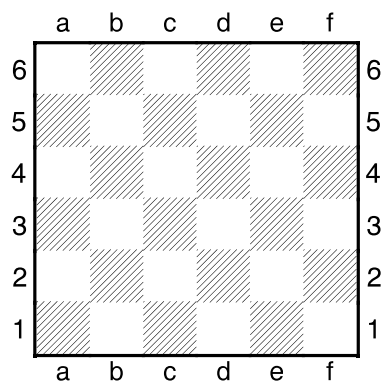


Figura 12 – 7 damas

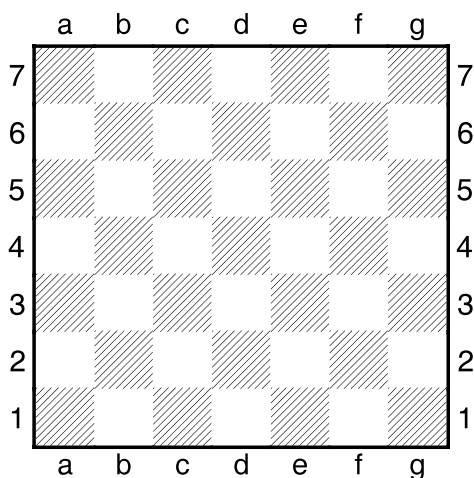
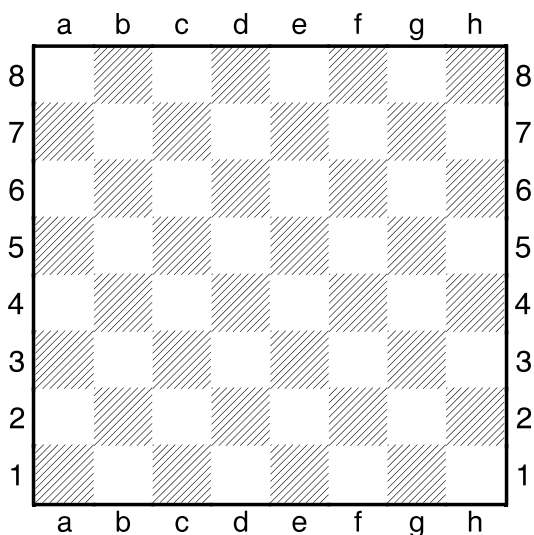


Figura 13 – 8 damas





## 6 Jogo da velha

Regras:

a) Tabuleiro de 9 casas (3x3) como na Figura 15, que pode ser feito separando-se um setor do tabuleiro da Figura 14.

b) Cada jogador possui três peças: torre, bispo e cavalo.

c) Os jogadores devem colocar as peças no tabuleiro tentando formar “três em linha”, como mostra a Figura 16. Aquele que conseguir dispor suas peças desta forma por primeiro ganha o jogo.

d) Após colocar as peças e não havendo fechado “três em linha”, iniciam-se os movimentos alternados das peças como no xadrez, e tenta-se fechar a seqüência “três em linha”. Não existe captura.

e) Também obtém a vitória o jogador que imobilizar as peças de seu adversário, como mostra a Figura 17, onde o lance é das pretas e estão bloqueadas.

Comentário: este pré-jogo é uma adaptação do jogo da velha e proporciona um excelente exercício para os movimentos de torre, bispo e cavalo. Após algumas partidas, os alunos não encontrarão mais dificuldades na movimentação destas peças.

Figura 14

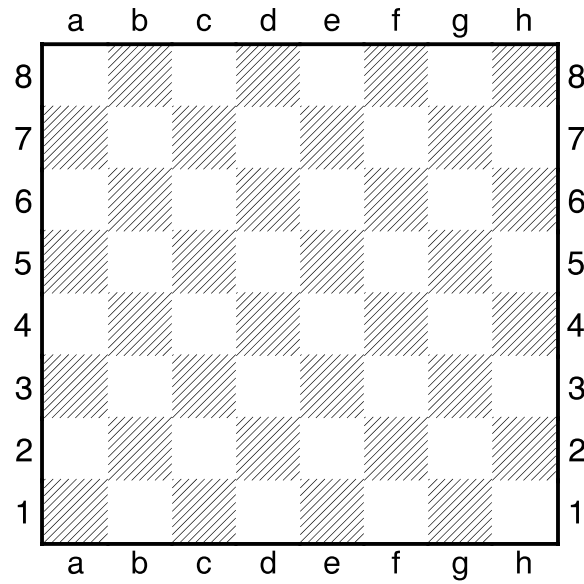


Figura 15

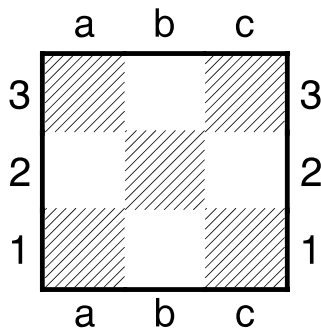


Figura 16

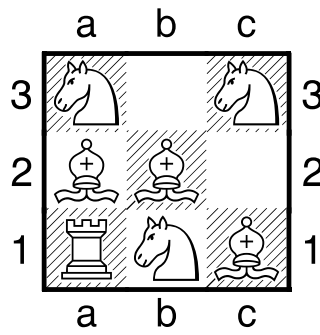
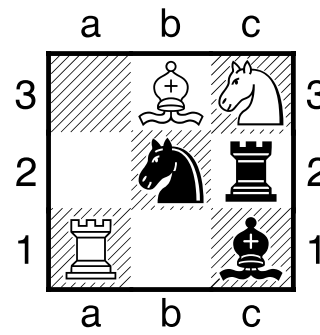


Figura 17



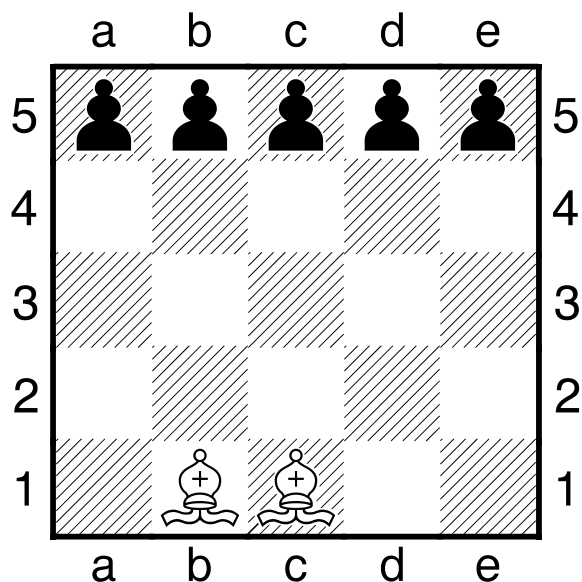
## 7 Bispos contra Peões

Regras:

- Utiliza-se um tabuleiro de 25 casas (5x5).
- O jogador das brancas inicia com dois bispos e o jogador das negras com cinco peões, que são arrumados como na Figura 18.
- As brancas iniciam e os peões andam de uma em uma casa.
- O jogador das brancas vence se capturar os peões.
- A vitória será das pretas se um peão atravessar o tabuleiro.

Comentário: pode-se observar que este jogo encerra um grau de complexidade maior, mas é muito eficiente no treino do movimento do bispo, do peão e da captura.

Figura 18



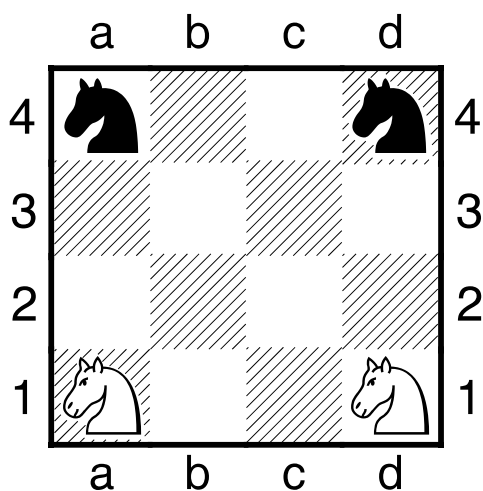
## 8 Cavalos Trocados

Regras:

- Utiliza-se um tabuleiro de 9 casas (Figura 19).
- Deve-se fazer os cavalos brancos trocarem de posição com os pretos.
- É um quebra-cabeça jogado individualmente. Portanto, move-se tanto nos cavalos brancos quanto nos pretos, podendo jogar mais que uma vez seguida com o mesmo cavalo, e não há captura.
- Após encontrar a solução deve-se buscar lembrá-la. Não há solução em menos de 16 lances.

Comentário: esta atividade exercitará o movimento do cavalo, mas principalmente a capacidade de planejamento, que é vital no jogo de xadrez. Como esta atividade é difícil, é importante o professor primeiro analise o problema com os alunos, antes de pedir que estes o resolvam.

Figura 19



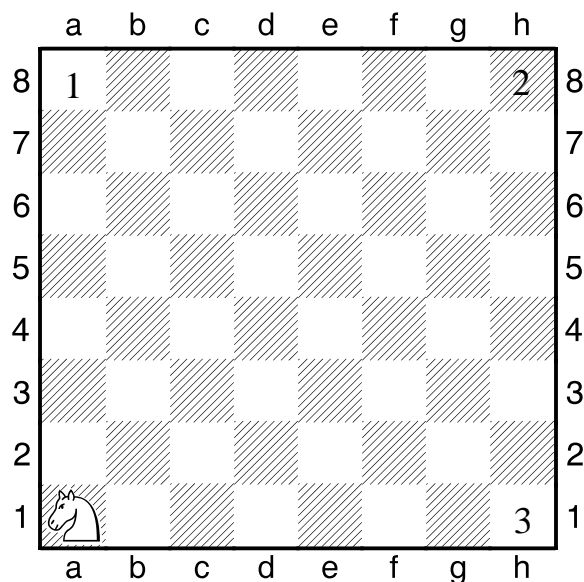
## 9 Corrida do cavalo

Regras:

- Utiliza-se um tabuleiro de 64 casas (8x8) e 1 cavalo, como na Figura 20.
- Deve-se conduzir o cavalo, que está situado em a1, até a casa marcada com o número 1, depois até o número 2, a seguir ao número 3, e finalmente retornar ao ponto de partida.
- Todo o percurso deve ser feito em 20 lances.
- O jogador que ultrapassar o número de lances deverá refazer o trajeto.

Comentário: esta atividade reforçará a aquisição do movimento do cavalo, exercitando no aluno a elaboração de um plano que o ajudará para a condução da partida.

Figura 20



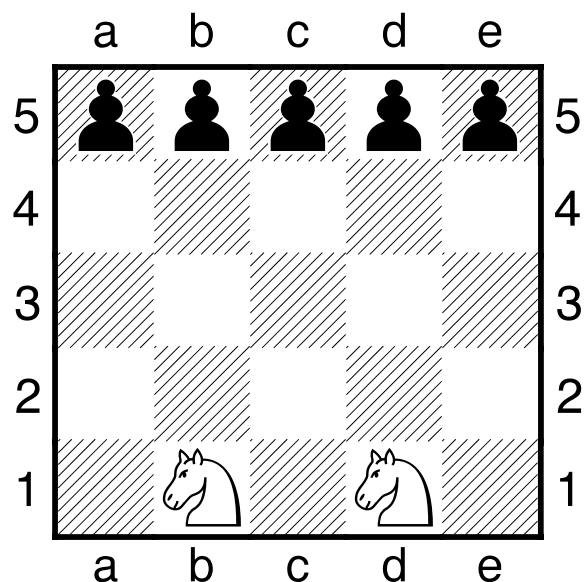
## 10 Cavalos contra peões

Regras:

- a) Utiliza-se um tabuleiro de 25 casas (5X5).
- b) O jogador das brancas inicia com dois cavalos e o jogador das negras com cinco peões, que são arrumados como na Figura 21.
- c) As brancas iniciam e os peões andam de uma em uma casa.
- f) O jogador das brancas vence se capturar os peões.
- g) A vitória será das pretas se um peão atravessar o tabuleiro.

Comentário: pode-se observar que este jogo encerra um grau de complexidade maior, mas mostra-se muito eficiente no treino do movimento do cavalo, do peão e captura.

Figura 21



## 11 Batalha de peões

Regras:

1. Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
2. Cada jogador possui oito peões que são arranjados como na Figura 22.
3. O jogador com as brancas inicia o jogo e os peões se movem como no xadrez, mas sem a captura *en passant*.
4. Ganha a partida quem eliminar os peões do adversário, ou fizer um peão chegar do outro lado do tabuleiro, ou imobilizar os peões do adversário.

Comentário: este jogo visa exercitar o movimento do peão. Sua prática possibilita um melhor domínio do movimento, captura e promoção do peão. Se o professor achar necessário ele pode adaptar este jogo para um grau de dificuldade menor simplesmente retirando os peões das colunas **a**, **b**, **g** e **h**, ficando uma batalha com 4 peões em cada lado, conforme pode ser visto na Figura 23.

Figura 22

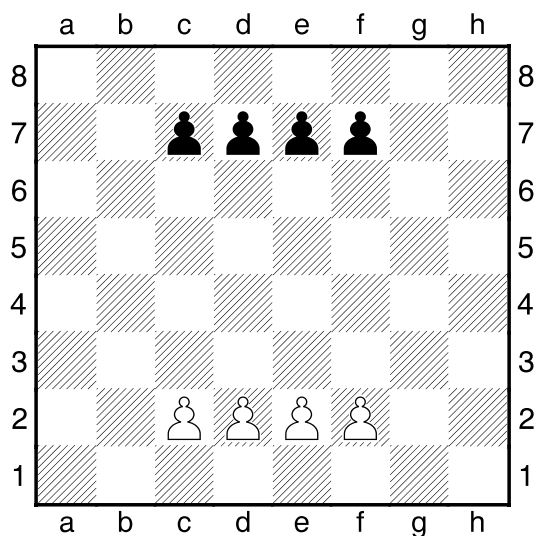
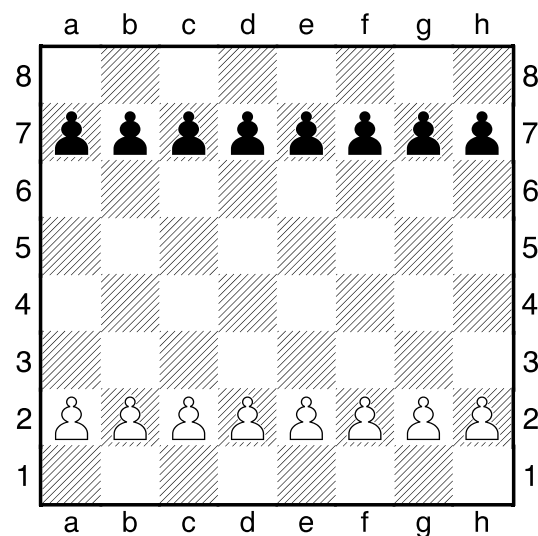


Figura 23

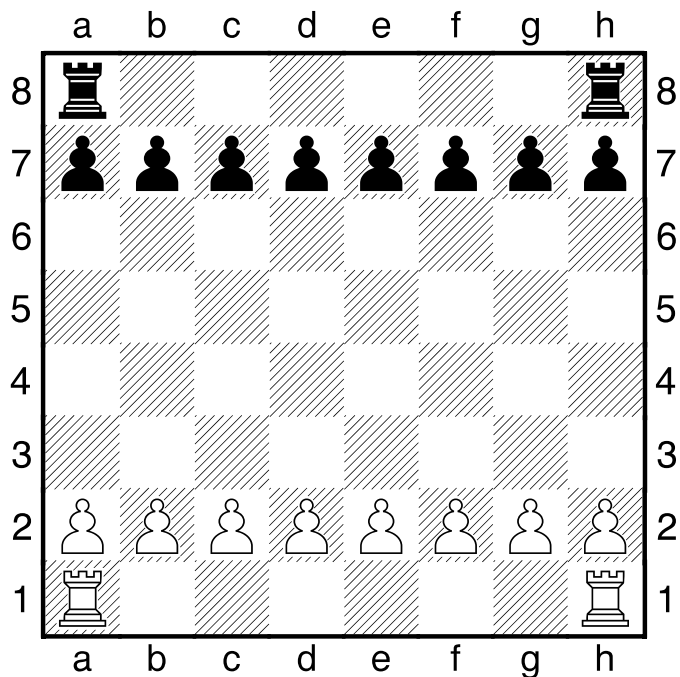


## 12 Partida com as torres

Regras:

- a) Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- c) Cada jogador possui duas torres e oito peões, que se movem como no xadrez, e são arrumados conforme mostrado na Figura 24.
- d) O jogador com as brancas inicia a partida e vence aquele que eliminar as peças do adversário, ou atravessar o tabuleiro com um peão.

Figura 24



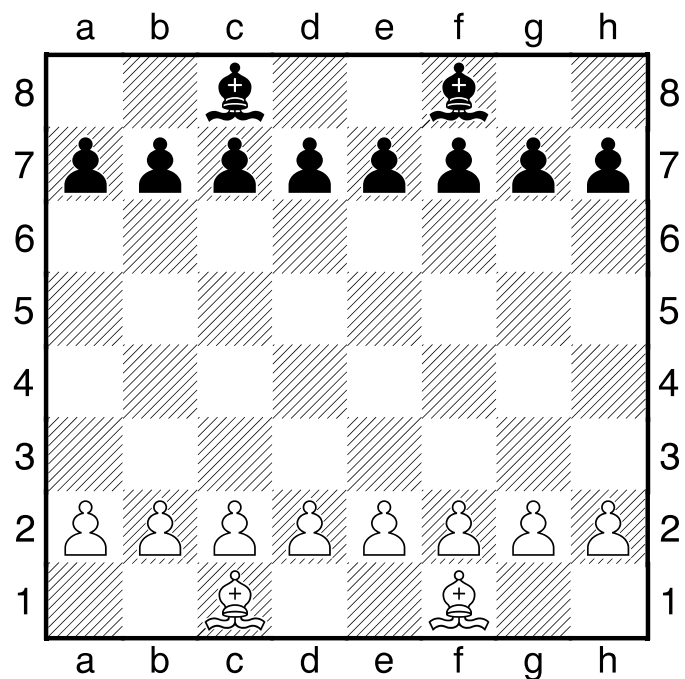


### 13 Partida com os bispos

Regras:

- a) Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- c) Cada jogador possui dois bispos e oito peões, que se movem como no xadrez, e são arrumados conforme mostrado na Figura 25.
- d) O jogador com as brancas inicia a partida e vence aquele que eliminar as peças do adversário, ou atravessar o tabuleiro com um peão.

Figura 25

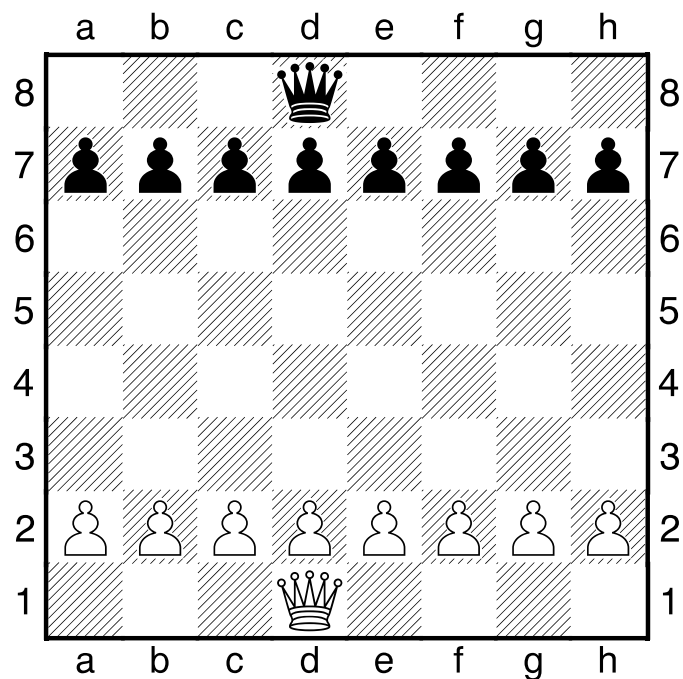


## 14 Partida com a dama

Regras:

- Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- Cada jogador possui uma dama e oito peões, que se movem como no xadrez, e são arrumados conforme mostrado na Figura 26.
- O jogador com as brancas inicia a partida e vence aquele que eliminar as peças do adversário, ou atravessar o tabuleiro com um peão.

Figura 26

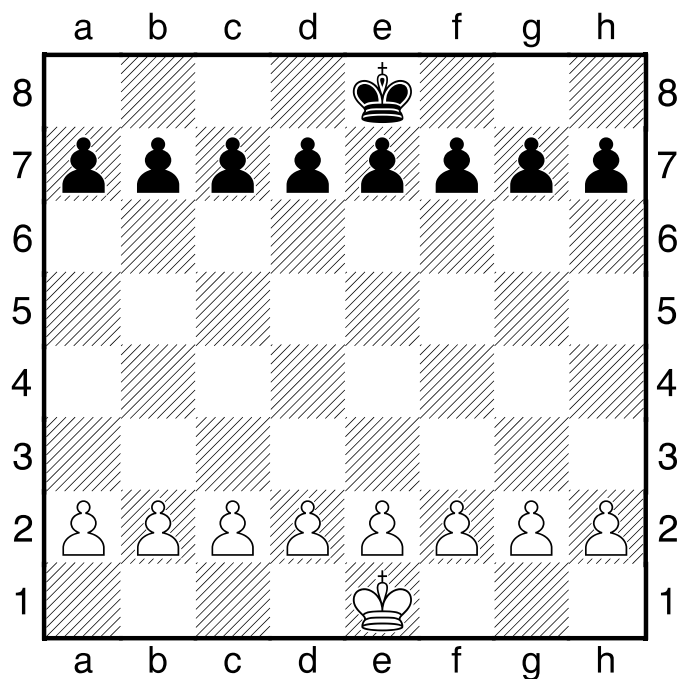


## 15 Partida com o rei

Regras:

- Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- Cada jogador possui um rei e oito peões, que se movem como no xadrez, e são arrumados conforme mostrado na Figura 27.
- O jogador com as brancas inicia a partida e vence aquele que eliminar as peças do adversário, ou atravessar o tabuleiro com um peão.

Figura 27

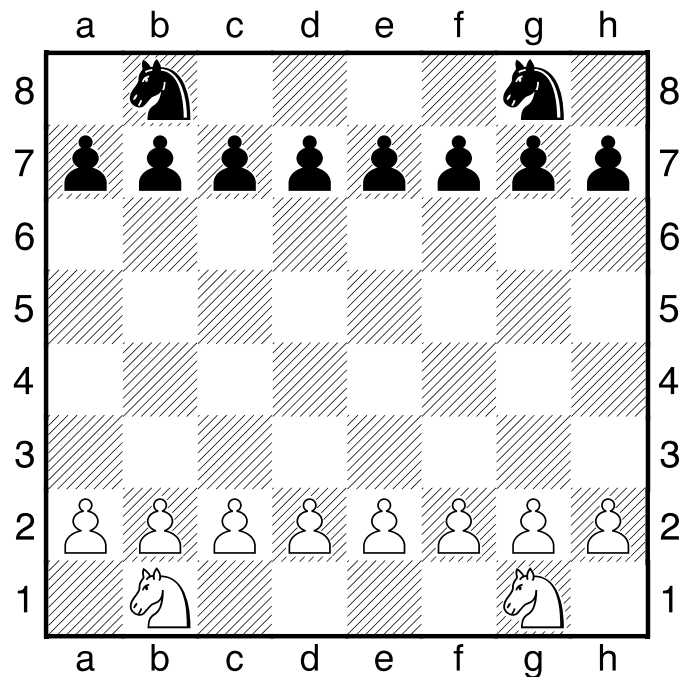


## 16 Partida com o cavalo

Regras:

- Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
- Cada jogador possui um cavalo e oito peões, que se movem como no xadrez, e são arrumados conforme mostrado na Figura 28.
- O jogador com as brancas inicia a partida e vence aquele que eliminar as peças do adversário, ou atravessar o tabuleiro com um peão.

Figura 28

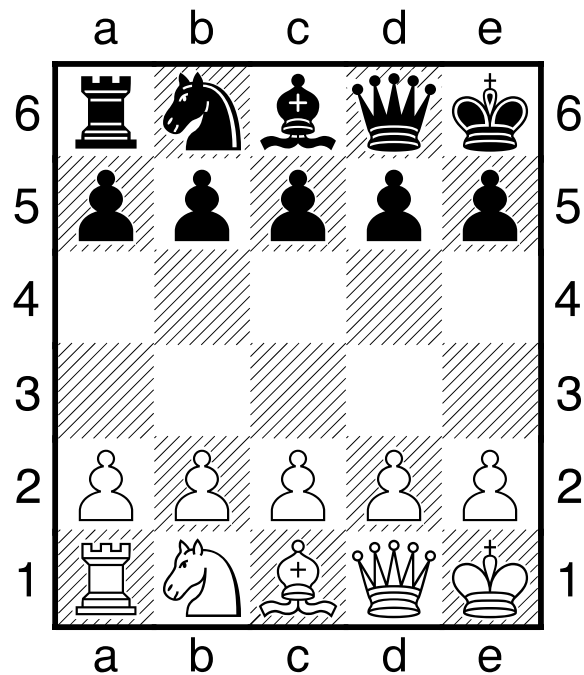


## 17 Mini xadrez

Regras:

- a) Joga-se em um tabuleiro de 30 casas (5x6).
- b) Cada jogador possui uma torre, um cavalo, um bispo, uma dama, um rei e cinco peões, que se movem como no xadrez, e são arrumados conforme mostrado na Figura 29.
- c) O jogador com as brancas inicia a partida e vence aquele que aplicar xeque-mate.

Figura 29 – Mini Xadrez



## PARTIDAS HISTÓRICAS

Nos primórdios do xadrez moderno, que surgiu no século XV, o ataque era mais baseado em ciladas, que buscavam o ganho fácil e rápido, como é o caso do *Mate do Louco*, do *Mate do Pastor* ou do *Mate de Legal*. Estes ataques, assim como toda armadilha, somente têm sucesso por que o jogador que cai na cilada não vê as reais intenções do seu adversário que irá aplicar o xeque-mate. Quando o jogador percebe o perigo da posição, desenvolve esquemas defensivos visando neutralizar o ataque, e assim como a co-evolução entre predador e presa, os avanços na planificação do ataque levam, por sua vez, a avanços similares no plano defensivo, como numa interminável corrida armamentista.

### 1. Mate do Louco

1.f3 e5 2.g4 ♖h4 mate.

Refutação: 1.e4.

### 2. Mate do Pastor

1.e4 e5 2.♖h5 ♗c6 3.♗c4 d6 4.♖xf7 mate.

Refutação: 3...♗f6.

### 3. Mate de Legal

1.e4 e5 2.♗c4 d6? 3.♗f3 g6 4.♗c3 ♗g4 5.♗xe5 ♗xd1? 6.♗xf7+ ♔e7 7.♗d5 mate.

Refutação: Consiste em jogar de acordo com os princípios gerais de desenvolvimento e domínio do centro.

### 4. Paul Morphy – Duque de Brunswick e Conde de Isouard

Paris, 1858

1.e4 e5 2.♗f3 d6 3.d4 ♗g4 4.dxe5 ♗xf3 5.♖xf3 dxe5 6.♗c4 ♗f6 7.♖b3 ♖e7 8.♗c3 c6 9.♗g5 b5 10.♗xb5 cxb5 11.♗xb5+ ♗bd7 12.0-0-0 ♖d8 13.♖xd7 ♖xd7 14.♖d1 ♖e6 15.♗xd7+ ♗xd7 16.♖b8+ ♗xb8 17.♖d8 mate.