



AGRUPAMENTO DE ESCOLAS
José Régio

Agrupamento de Escolas José Régio 135320
Escola Básica José Régio 341848



REPÚBLICA
PORTUGUESA

EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E INOVAÇÃO



Direção-Geral dos
Estabelecimentos Escolares
DSR Alentejo

CLUBE DE XADREZ



Cofinanciado pela
União Europeia

Fundamentação

O xadrez surgiu no Sudoeste da Europa na segunda metade do século XV, é muito mais que um jogo. Além de ser um dos jogos mais complexos que o Homem criou é um dos mais populares e antigos do mundo.

O escritor Johann Wolfgang Goethe, definiu-o há mais de dois séculos: “O xadrez é um excelente exercício mental”. A pesquisa de William Levy, do Departamento de Educação de Nova Jersey, nos Estados Unidos da América, revela que o jogo interfere também em questões pessoais, como a autoestima e confiança.

O xadrez é um jogo de raciocínio e inteligência. Com esforço e dedicação, os jovens passam de uma reflexão primeira (imediate) a uma reflexão mais elaborada (repensada), pois o jogo força o raciocínio por meio das supostas jogadas analisadas por si.

O Xadrez é um jogo de estratégia e tática onde os jogadores movem 32 peças num tabuleiro de 64 casas. As casas divididas de forma igual são alternadas em cores claras e escuras. A forma tradicional de jogar uma partida de Xadrez é presencial, dois jogadores estão presentes fisicamente. No jogo virtual, os xadrezistas disputam as partidas em computadores através de uma rede local ou da Internet. No início de uma partida cada jogador dispõe de 16 peças: 8 peões, 2 torres, 2 cavalos, 2 bispos, 1 dama e 1 rei. Cada uma das peças possui um valor e segue um movimento diferente. O objetivo do jogo é dar “Xeque-Mate”, que provém do persa “ShāhMāt” que significa “Rei morto”. Quando isto ocorre o rei está a ser atacado e não tem possibilidade de fuga.

O Clube de Xadrez do Agrupamento de Escolas José Régio pretende desenvolver o cálculo mental dos alunos, através de uma atividade lúdica, bem como potenciar o foco na tarefa, a atenção, o autoconhecimento e o respeito pelos pares. Bem como, proporcionar a prática do xadrez como instrumento e estratégia pedagógica, de socialização e de inclusão, a fim de se qualificarem os cidadãos ao nível das competências, princípios e valores fixados no Perfil dos Alunos à Saída da Escolaridade Obrigatória.

Horário do Clube:

- O clube de xadrez funciona durante dois tempos semanais, a saber:
4^afeiras, das 14h10 às 15h50

Público-alvo: alunos 2.º e 3.º Ciclos do Ensino Básico

Coordenador: Professor António Chambel

Contacto: antonio.chambel@aejr.pt

Objetivos gerais:

- Aumentar o interesse pelas aprendizagens e pela escola
- Aumentar os níveis de concentração dos alunos
- Desenvolver o cálculo mental, o raciocínio lógico e abstrato
- Desenvolver a tomada de decisões
- Estimular a memória
- Potenciar a imaginação e a criatividade
- Melhorar os resultados escolares
- Facilitar a inclusão e socialização

Objetivos específicos:

- Conhecer a origem e história do xadrez ao longo dos tempos
- Interpretar as vantagens do estudo e prática do xadrez
- Descrever o tabuleiro de xadrez

- Localizar uma casa do tabuleiro, dadas a sua coluna e linha
- Distinguir os diversos centros do tabuleiro
- Identificar, pela sua forma e tamanho, as peças do xadrez
- Colocar corretamente as peças na sua posição inicial
- Aplicar os princípios de notação algébrica ao registo das partidas
- Caracterizar as propriedades cinéticas das peças de xadrez
- Efetuar movimentos de tomar peão na passagem
- Efetuar movimentos de promoção de peões
- Deduzir o valor absoluto de todas as peças do jogo de xadrez
- Identificar o xeque como ataque sobre a casa que o rei ocupa
- Caracterizar posições em que exista xeque a descoberto
- Realizar os dois tipos de roque
- Distinguir fases da partida de xadrez
- Explicar os fundamentos do final da partida
- Calcular o material de peças mínimo necessário para forçar o xeque- mate
- Descrever um modelo de xeque-mate
- Caracterizar a fase do meio jogo
- Deduzir a importância da tática numa partida de xadrez
- Aplicar o conhecimento do valor absoluto das peças nas trocas que se efetuam durante a partida
- Descrever uma combinação em xadrez
- Experimentar combinações de ataque de mate com peças e peões
- Reconhecer o xeque duplo

Atividades a realizar:

- Prática semanal orientada.
- Prática livre.
- Torneios de xadrez.

Sequência de aprendizagem:

1. Origem do Xadrez
2. Utilidade do estudo do Xadrez
3. A natureza e objetivos do jogo de xadrez
 - Tabuleiro de Xadrez
 - Nome das casas
 - Coluna
 - Linha
 - Diagonal
 - Centro. Ala do Rei. Ala da Rainha
 - Campo de brancas e de pretas
4. Anotação
5. Regras de Xadrez
6. Peças de Xadrez
 - Quantas peças tem o jogo de Xadrez
 - Localização das peças no tabuleiro
 - O valor das peças
7. Peão
 - Posição inicial
 - Movimentos
 - Capturas
 - Valor
8. Torre
 - Posição inicial
 - Movimentos
 - Capturas
 - Valor
9. Bispo
 - Posição inicial
 - Movimentos
 - Capturas
 - Valor
10. Dama
 - Posição inicial
 - Movimentos
 - Capturas
 - Valor
11. Rei

- Posição inicial
- Movimentos
- Capturas
- Valor
- 12. Cavalo
 - Posição inicial
 - Movimentos
 - Capturas
 - Valor
- 13. Movimentos especiais
 - Promoção do peão
 - Captura na passagem
 - Roque (Roque grande e roque pequeno)
- 14. Xeque, Xeque-Mate
- 15. Empate
 - Rei Afogado
 - Xeque Perpétuo
 - Empate por repetição de jogada
- 16. Mates elementares
 - Xeque-mate com duas Torres
 - Xeque-mate com uma Dama
 - Xeque-mate com uma Torre
 - Xeque-mate com dois Bispos
 - Xeque-mate de Bispo e Cavalo
- 17. Aberturas
 - Jogos abertos
 - Jogos semiabertos
 - Jogos fechados
- 18. Gambitos

Regras de competição:

- 19. Relógio de xadrez
- 20. Irregularidades
- 21. Anotação dos lances
- 22. Partida empatada
- 23. Pontuação
- 24. Conduta dos jogadores

Apêndices

- 25. Partidas semirrápidas
- 26. Partida rápida ou Blitz
- 27. Notação algébrica