



XADREZ PAPA-CHIBÉ

PARA INICIANTES - PARTE 3

Nº 03, Volume 1, edição 1 - Prof. Cláuber Martins

13/04/2020 - Belém/PA

Nesta edição:

As Inteligências Múltiplas e o Xadrez	1
O Ato de Mover as	2
O Sistema Algébrico	3
Exercícios	4

As Inteligências Múltiplas e o Xadrez?



O americano Howard Gardner pesquisou anos a fio para tentar encontrar a razão pela qual os testes de QI, usando quase que exclusivamente para descobrir se um indivíduo era ou não inteligente, prediziam com considerável exatidão o desempenho escolar, mas não mostrava de maneira satisfatória seu sucesso numa profissão depois de uma instrução formal. E indagava ainda: "será que um jogador de xadrez, um violinista ou um atleta que se destacam são inteligentes nessas atividades? Se eles são, então porque os testes de inteligência não conseguem identificá-los? Se não são, o que lhes permitem conseguir esses feitos espetaculares?"

O cientista encontrou uma resposta satisfatória: a das inteligências múltiplas. A inteligência seria um potencial biopsicológico, combinando, portanto, herança genética e propriedades psicológicas.

O talento seria um sinal desse

potencial, fazendo com que ela se desenvolvesse mais rapidamente. Gardner comprovou sua teoria de forma empírica e catalogou sete inteligências que considerou principais. São elas:

Lingüística: refere-se, naturalmente, ao domínio da linguagem. Os escritores e oradores, geralmente têm essa capacidade bastante desenvolvida.

Lógico-matemática: diz respeito ao senso de dedução, observação, capacidade de cálculo, entre outros. Os que se dedicam às ciências exatas a possuem em alto grau.



Musical: facilidade que as pessoas apresentam para o canto, lidar com instrumentos musicais etc. Mozart seria um dos maiores representantes desse domínio.

Corporal-cinestésica: capacidade de usar o próprio corpo para expressar uma emoção (como na dança ou no teatro).

e realizar atividades esportivas (tênis, voleibol, basquete...).

Espacial: solução de problemas espaciais são necessários na navegação, ao visualizar um objeto ou na criação de mapas.

Intrapessoal: o conhecimento dos aspectos internos de uma pessoa: sentimento da própria vida e das emoções. A pessoa com boa inteligência intrapessoal possui um modelo viável e efetivo de si mesma.

Interpessoal: baseia-se na capacidade de perceber distinções entre os outros, em especial, contrastes em seus estados de ânimo, temperamentos, motivações e inten-

ções. Em formas mais avançadas, permite a uma pessoa perceber as intenções e desejos dos outros, mesmo que elas os escondam.

Entramos nesse assunto porque o xadrez tem papel importante no desenvolvimento direto em pelo menos duas das inteligências citadas acima: espacial (fundamental na análise do controle territorial) e a lógico-matemática (em função do cálculo de variantes e deduções de caráter posicional que são empreendidos durante uma partida).

O Ato de Mover as Peças (continuação...)

No Roque

a) Se o jogador deliberadamente toca no seu rei e numa de suas torres ele deve rocar nesta ala se o movimento for legal.

No diagrama 01 o jogador das brancas tocou no rei e na torre devendo portanto efetuar o roque nesta ala (diagrama 02).

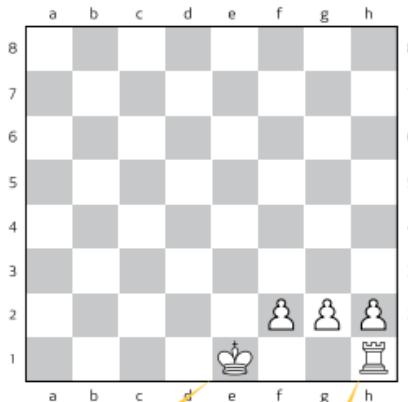


Diagrama 01

Tocou primeiro no rei Depois tocou na torre

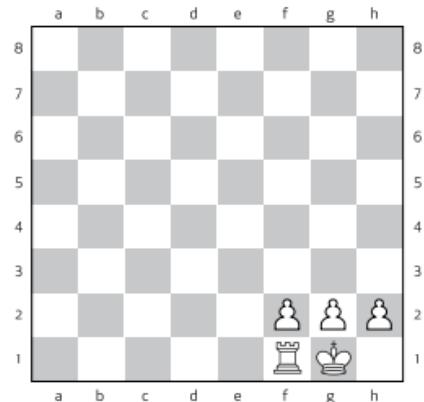


Diagrama 02

Tocou primeiro na torre Depois tocou no rei

Deve-se mover a torre para uma destas casas

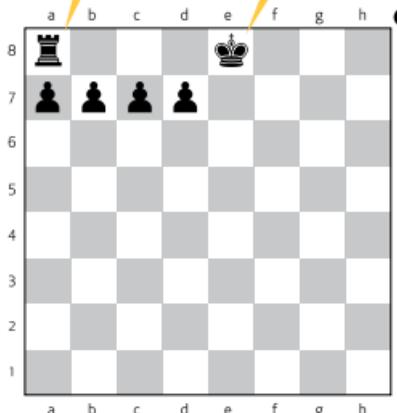


Diagrama 03

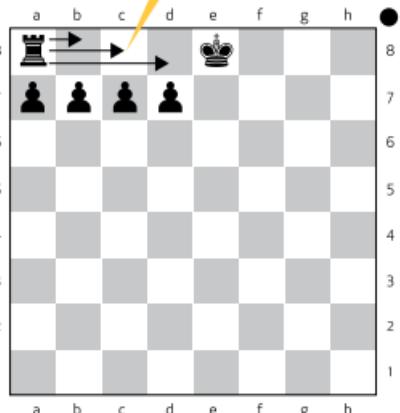


Diagrama 04

b) Se o jogador deliberadamente toca uma torre e em seguida em seu rei, não pode rocar nesta ala nesta jogada, devendo mover a torre. No diagrama 03, o jogador das pretas tocou primeiro na torre e depois no rei e deverá jogar a torre para uma das casas assinaladas no diagrama 04, não podendo fazer o roque.

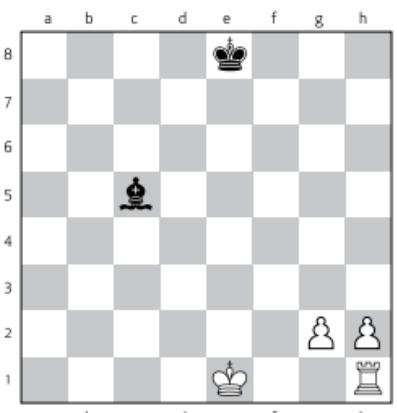


Diagrama 05

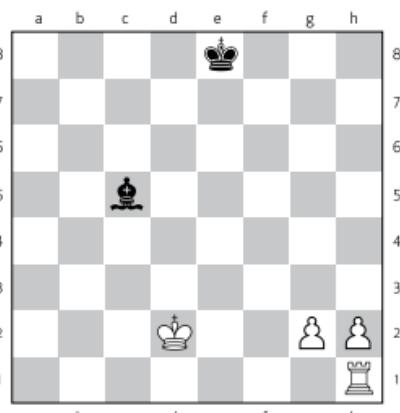


Diagrama 06

c) Se o jogador, pretendendo rocar, toca seu rei ou seu rei e uma torre ao mesmo tempo, mas o roque neste lado é ilegal, o jogador deve fazer outro lance legal com seu rei podendo optar inclusive por rocar para o outro lado. Se o rei não tiver nenhum lance legal, o jogador está liberado para fazer qualquer outra jogada legal.

No diagrama 05, o jogador das brancas tocou no rei e na torre, mas o roque é ilegal (porque o bispo preto domina a casa g1) o rei branco deve ser movimen-

“A beleza das jogadas do xadrez não reside na aparência, mas nos pensamentos que estão por trás delas” – Nimzovich



Na Promoção

Se o jogador promove um peão, a escolha da peça somente está finalizada, quando tiver tocado na casa de promoção. No diagrama 07, as brancas avançaram o peão para a casa f8, mas o lance somente estará completo quando o peão for trocado pela peça promovida (diagrama 08).

Se nenhuma das peças tocadas pode ser movida ou capturada o jogador pode fazer qualquer jogada legal. O jogador perde o direito de reclamar de uma violação, por parte do oponente, sobre tocar as peças, a partir do momento em que tenha deliberadamente tocado numa peça.

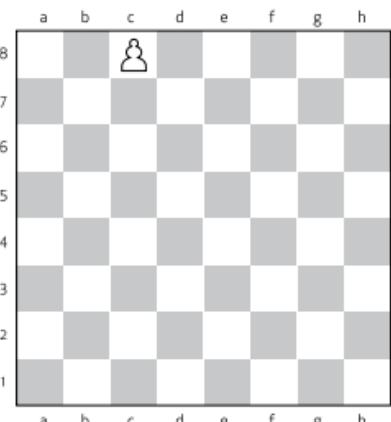


Diagrama 07

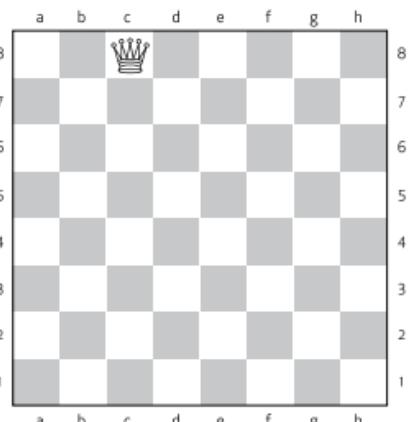


Diagrama 08

O Lance Completo

Quando uma peça for solta numa casa, como consequência de um lance legal ou parte de um lance legal, ela não pode no mesmo momento ser movida para outra casa.



A jogada é considerada implementada quando todos os requisitos relevantes sobre o movimento das peças tiverem sido cumpridos.

- a) no caso de uma captura, quando a peça capturada tiver sido retirada do tabuleiro e o jogador, após colocar a sua própria peça na nova casa, tiver soltado da mão a peça que capturou;
- b) no caso de roque, quando o jogador tiver soltado da mão a torre na casa previamente atravessada pelo rei. Após o jogador ter soltado da mão o rei, o lance não estaria implementado, mas o jogador não mais tem o direito de fazer qualquer outro lance a não ser rocar naquela ala, se isto for legal;
- c) no caso de promoção de peão, quando o peão tiver sido removido do tabuleiro e a mão do jogador tiver soltado a nova peça, após colocá-la na casa de promoção. Se o jogador já tiver soltado de sua mão o peão que alcançou a casa de promoção, o movimento ainda não está completo, mas o jogador não tem mais o direito de jogar o peão para outra casa.



O Sistema Algébrico

1 Nesta descrição “peça” significa qualquer peça, exceto peão.

2 Cada peça é indicada pela primeira letra, maiúscula, do seu nome. Exemplo: R=rei, D=dama, T=torre, B=bispo, C=cavalo.

3 Para primeira letra do nome da peça, o jogador está livre para usar a primeira letra do nome como é comumente usado em seu país. Exemplo: F = fou (Francês para bispo), L = loper (Holandês para bispo). Em periódicos impressos, recomenda-se o uso do figurino para as peças (♞, ♘, ♜, ♞, ♕, ♖).

4 Peões não são indicados por sua primeira letra, mas são reconhecidos pela ausência dela. Exemplo: e5, d4, a5.

5 As oito colunas (da esquerda para direita para as brancas e da direita para esquerda para as pretas) são indicadas por letras minúsculas, a, b, c, d, e, f, g e h, respectivamente.

6 As oito fileiras (de baixo para cima para o jogador das Brancas e de cima para baixo para o jogador das Pretas) são numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 8, respectivamente. Consequentemente, na posição inicial as peças brancas são colocadas na primeira e segunda fileiras; as peças pretas são colocadas nas oitava e sétima fileiras.

7 Como consequência das regras anteriores, cada uma das 64 casas é invariavelmente indicada por uma única combinação de uma letra com um número.

8 Cada lance de uma peça é indicado pela (a) primeira letra do nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Não há hífen entre (a) e (b). Exemplos: Be5, Cf3, Td1. No caso dos peões, apenas a casa de chegada é indicada. Exemplos: e5, d4, a5.

pretas							
a	b	c	d	e	f	g	h
a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Diagrama 09

9 Quando uma peça faz uma captura, um ‘x’ é inserido entre (a) a primeira letra e o nome da peça em questão e (b) a casa de chegada. Exemplos: Bxe5, Cxf3, Txd1. Quando o peão faz uma captura, não apenas a casa de chegada é indicada, mas também a coluna de saída, seguida por um ‘x’. Exemplos: dxe5, gxf3, axb5. No caso de uma captura ‘en passant’, a casa de destino é dada, indicando onde o peão ficou e as letras ‘e. p.’ são acrescentadas à notação.

10 Se duas peças idênticas podem ir para a mesma casa, a peça que é movida é indicada como segue:

10.1 Se ambas as peças estão na mesma fileira: por a) a primeira letra do nome da peça, b) a coluna da casa de saída, e c) a casa de chegada.

10.2 Se as duas peças estão na mesma coluna: por a) a primeira letra do nome da peça, b) a fileira da casa de saída, e c) a casa de chegada.

10.3 Se as peças estão em diferentes colunas e fileiras, o método (1) é preferível. No caso de uma captura, um ‘x’ é acrescentado entre (b) e (c).

Exemplos:

Há dois cavalos, nas casas g1 e e1, e um deles se move à casa f3: ou Cgf3 ou Cef3, conforme o caso.

Há dois cavalos, nas casas g5 e g1, e um deles se move à casa f3: ou C5f3 ou C1f3, conforme o caso.

Há dois cavalos, nas casas h2 e d4, e um deles se move à casa f3: ou Chf3 ou Cdf3, conforme o caso.

Se uma captura acontece na casa f3, os exemplos prévios são mudados pelo acréscimo de um ‘x’:

a) ou Cgxf3 ou Cexf3, b) ou C5xf3 ou C1xf3, c) ou Chxf3 ou Cdxf3, conforme o caso.

11 Se dois peões podem capturar a mesma peça do oponente, o peão que se moveu é indicado por (a) a letra da coluna de saída, (b) um ‘x’, c) a casa de chegada. Exemplo: se há peões brancos nas casas e4 e e5 e uma peça preta em d5, a anotação do lance branco é ou cxd5 ou exd5, conforme o caso.

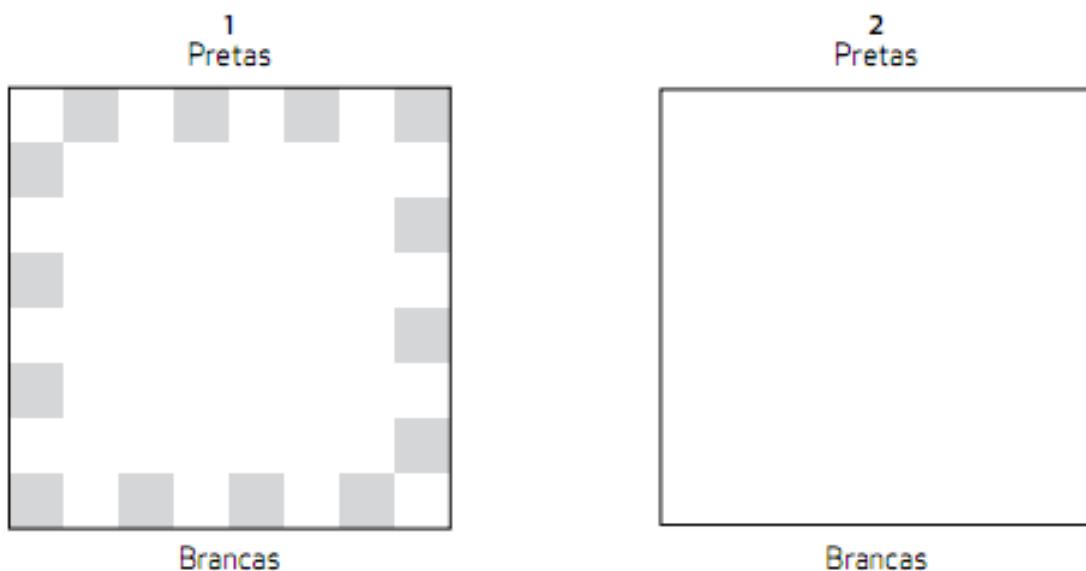
12 No caso de uma promoção de peão, o lance de peão é indicado, seguido imediatamente pela primeira letra da nova peça. Exemplos: d8D, f8C, b1B, g1T.

13 A oferta de empate deve ser sinalizada como (=)

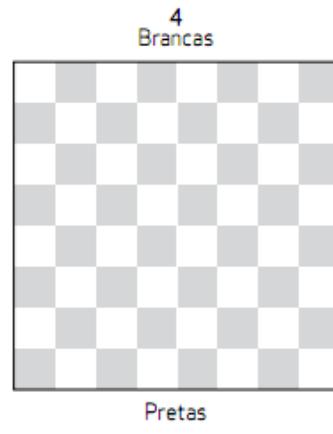
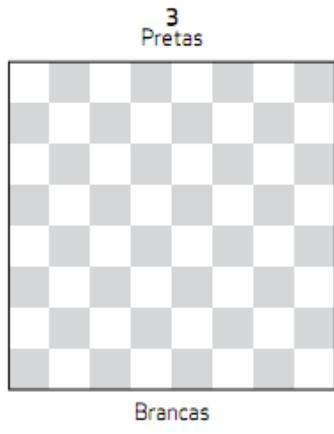
Exercícios

O Tabuleiro

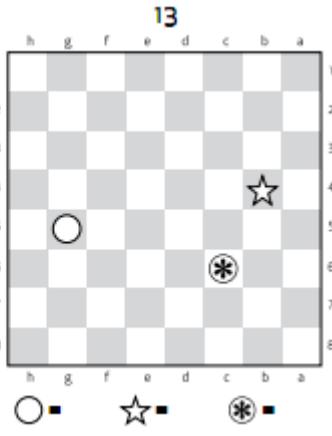
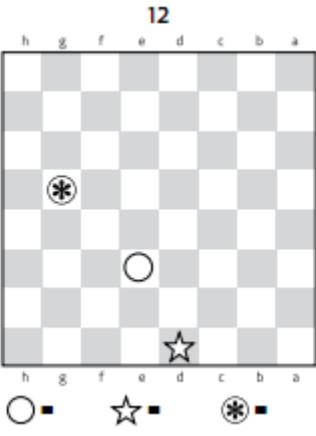
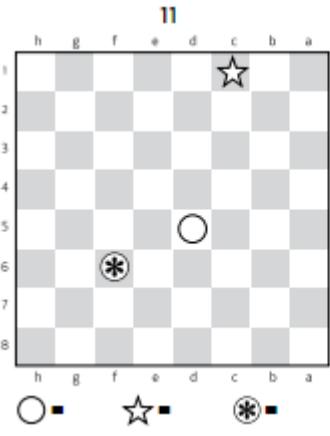
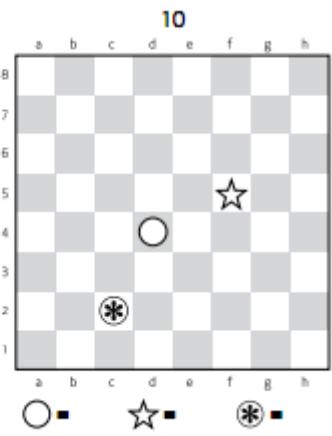
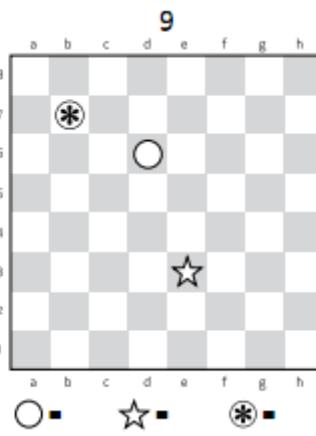
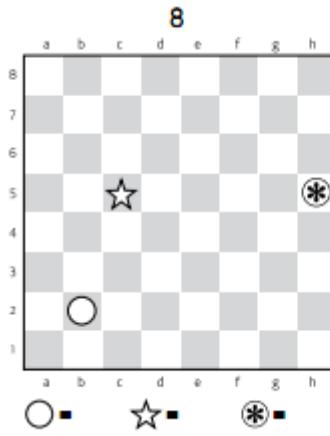
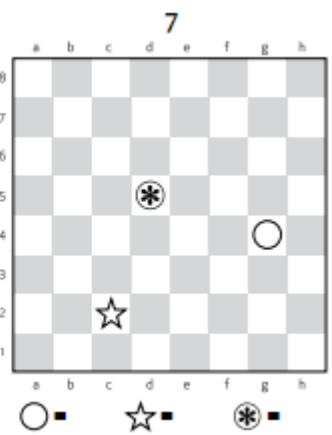
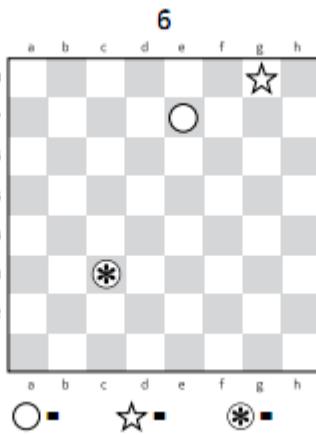
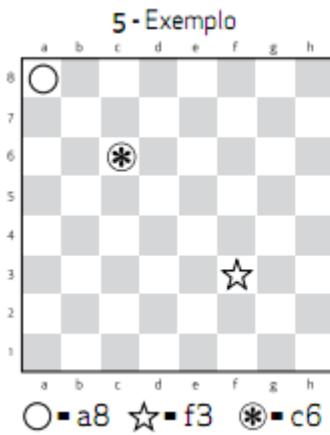
a) Complete as casas que faltam nos diagramas 1 e 2.



b) Acrescente as coordenadas cartesianas ao lado dos diagramas 3 e 4.



b) Acrescente as coordenadas cartesianas ao lado dos diagramas 3 e 4.



CLÁUBER MARTINS

<http://www.clauerfmartins.info.br/>



Continua.....

#FIQUEEMCASA