XADREZ

Coleção
Jogos de Tabuleiro

Secretaria Municipal de Educação de São Paulo

CIDADE DE
SÃO PAULO
EDUCAÇÃO

Prefeitura da Cidade de São Paulo
Bruno Covas
Prefeito

Secretaria Municipal de Educação
Bruno Caetano
Secretário Municipal de Educação

Minéa Paschoaleto Fratelli
Secretária Adjunta de Educação

Pedro Rubez Jeha
Chefe de Gabinete

Secretaria Municipal de Educação de São Paulo

Jogos de Tabuleiro

XADREZ

São Paulo | 2020

CIDADE DE SÃO PAULO
EDUCAÇÃO

COORDENADORIA DOS CEUs – COCEU
Maria de Fátima de Brum Cavalheiro - Coordenadora

EQUIPE TÉCNICA
Francisco Wilton Duarte de Matos
Lilian Tavares Dias
Marcos Renato Cezar
Paula Leocádia Pinheiro Custódio
Roberta Guasti de Paula e Silva Claussen
Valdecir da Silva
Valdirene Pires Floriano

EQUIPE DE COORDENAÇÃO E ELABORAÇÃO

COORDENAÇÃO GERAL
Elayne Fernandes Pinheiro
Marcos Renato Cezar

ELABORAÇÃO DE TEXTOS
Égnon Viana
Jefferson Pelikian
Marcos Renato Cezar

RELATOS DE PRÁTICA
Ari Comparini Moretti
Márcia de Lima Bispo
Waldomiro Dias Machado

ASSESSORIA TÉCNICA DO PROGRAMA JOGOS DE TABULEIRO
Felipe Herman Ferreira Van Riemsdijk
Jefferson Pelikian
Liliane Pereira Braga
Marcele Garcia Guerra

REVISÃO TEXTUAL
Roberta Cristina Torres da Silva

REVISÃO TÉCNICA
José Antônio dos Santos
Marcos Renato Cezar

PROJETO EDITORIAL

CENTRO DE MULTIMEIOS
Magaly Ivanov - Coordenadora

NÚCLEO DE CRIAÇÃO E ARTE
Ana Rita da Costa - Revisão de Arte
Angélica Dadario
Cassiana Paula Cominato - Projeto Gráfico e Ilustração
Fernanda Gomes Pacelli
Simone Porfirio Mascarenhas

Qualquer parte desta publicação poderá ser compartilhada (cópia e redistribuição do material em qualquer suporte ou formato) e adaptada (remixe, transformação e criação a partir do material para fins não comerciais), desde que seja atribuído crédito apropriadamente, indicando quais mudanças foram feitas na obra. Direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais podem limitar o uso do material, pois necessitam de autorizações para o uso pretendido.

A Secretaria Municipal de Educação de São Paulo recorre a diversos meios para localizar os detentores de direitos autorais a fim de solicitar autorização para publicação de conteúdo intelectual de terceiros, de forma a cumprir a legislação vigente. Caso tenha ocorrido equívoco ou inadequação na atribuição de autoria de alguma obra citada neste documento, a SME se compromete a publicar as devidas alterações tão logo seja possível.

Disponível também em: <educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br>

Consulte o acervo fotográfico disponível no Memorial da Educação Municipal da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo.
educacao.sme.prefeitura.sp.gov.br/Memorial-da-Educacao-Municipal
Tel.: 11 5080-7301
e-mail: smecopedmemorialeducacao@sme.prefeitura.sp.gov.br

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

São Paulo (SP). Secretaria Municipal de Educação. Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados.
Xadrez.[livro digital] – São Paulo : SME / COCEU, 2020. (Coleção Jogos de Tabuleiro, v. 4).
194 p. : il.

Livro digital
Formato PDF
Bibliografia
ISBN: 978-65-88021-05-7 (Coleção Jogos de Tabuleiro)
ISBN: 978-65-88021-07-1 (vol. 4)

1. Jogos de tabuleiro. 2. Jogos na Educação. I. Título. II. Coleção.

CDD 794

Código da Memória Documental: SME169/2020
Elaborado por Patrícia Martins da Silva Rede – CRB-8/5877

Prezados Educadores

Com entusiasmo, entrego à Rede Municipal de Ensino de São Paulo essa coleção de livros que, mais do que ensinar a jogar, apresenta uma proposta de educação que agrega conhecimentos culturais e filosóficos de outras regiões e povos. Essa "visão de mundo" é o resultado que buscamos nas salas de aula. Até porque, no Brasil e mais especificamente em São Paulo, essas "culturas representadas" estão ao nosso lado, nas ruas, lojas e escolas.

O Programa Jogos de Tabuleiro, da Secretaria Municipal de Educação, aproxima as pessoas com uma eficácia merecedora de elogios. Após uma valorosa aula de Mancala Awelé, os estudantes compreendem a necessidade de se repartir o alimento, em que a vitória a todo e qualquer custo é substituída pelo "comer" e "dar de comer", termos utilizados no próprio jogo. Nas vivências com o Jogo da Onça e as brincadeiras indígenas, nossas crianças aprendem que lutar pela sobrevivência implica em uma ação conjunta, coletiva, em que meros cachorros tornam-se fortes para resistir aos ataques de uma onça. No Xadrez, a força de um avanço ordenado de Peões, que pode ocasionar uma valorosa promoção à Dama, demonstra que até os excluídos têm vez, quando uma nação democrática proporciona condições favoráveis. E nos ensinamentos filosóficos da cultura oriental, representados no Jogo de Go, a visão da ocupação territorial comprova a necessidade de um planejamento que possibilite construir uma estrutura organizada, utilizando-se de estratégias muito bem elaboradas.

E nos quatro jogos em comum, aprendemos muito, sobretudo, sobre a história do povo brasileiro, com suas origens migrantes e imigrantes, de muita luta, suor, trabalho e, acima de tudo, construtora de uma sociedade multicultural e inclusiva. Pelo menos essa é a tarefa que, apesar de não ser fácil, a educação vislumbra para a geração que se apresenta.

Deixo a todos vocês, prezados educadores, os estudos a serem realizados com essa coleção e um fraterno abraço, com a certeza de que a Secretaria Municipal de Educação da Cidade de São Paulo caminhará sempre em busca da qualidade pedagógica que todos almejamos.

Bruno Caetano
Secretário Municipal de Educação

SUMÁRIO

Introdução 7

25 anos de Comprometimento 17

Prefácio 19

O Jogo de Xadrez: definição, generalidades e regras básicas 31

Técnicas e Táticas do Jogo de Xadrez 55

História do Xadrez 87

O Xadrez no Brasil 117

Exercícios 125

Experiências com o Jogo de Xadrez na Rede Municipal de Ensino de São Paulo 163

Referências 190

Introdução

A Secretaria Municipal de Educação - SME publica quatro volumes que descrevem o Programa Jogos de Tabuleiro, com a proposta de ser muito mais que a divulgação dos trabalhos realizados na Rede Municipal de Ensino - RME com tais jogos, ultrapassando também o objetivo de ensinar os jogos aos educadores e educandos que ainda não tiveram a oportunidade de realizar as formações, pois não é apenas uma referência didática. É uma tentativa de dimensionar o quanto uma ideia inovadora cresceu e tornou-se uma grande ação na maior Rede Municipal de Ensino do Brasil. E antes que a presente leitura realize a imersão na especificidade desse livro, o convite é para conhecer um pouquinho da história contada por um levantamento histórico entre publicações, comunicados, portarias e crianças. Sim, muitas crianças - embora a maioria delas, atualmente, já são adultas.

Iniciamos com o Xadrez no Comunicado nº 741, de 6 de setembro de 1994, que divulgava a realização do curso optativo "Fundamentos do Xadrez", oferecido exclusivamente a professores da Rede Municipal de Ensino. Organizado pela Superintendência Municipal de Educação, representada pela Diretoria de Orientação Técnica por meio do Núcleo de Ação Cultural Integrada da Secretaria Municipal de Educação, em parceria com a Federação Paulista de Xadrez, o curso oportunizava a 40 professores (uma turma), criteriosamente divididos entre as 11 DREMs[1]. Na inscrição, o professor precisava apresentar um memorando expedido pelo Diretor da Unidade Educacional contendo os dados pessoais autorizando-o a participar do curso.

Passados os anos, o Comunicado nº 412, de 20 de maio de 2019, divulgava a realização do Curso "Iniciação ao Jogo de Go – tabuleiro 9x9", organizado

1 As atuais 13 Diretorias Regionais de Educação - DREs eram divididas em apenas 11 Diretorias Regionais de Ensino Municipal - DREMs. Por isso, é difícil fazer um paralelo setorial entre elas, já que parte de algumas DREs eram divididas em outras DREMs. Ainda assim, para facilitar a localização de cada uma, apresentamos uma "aproximação" entre as DREMs e DREs: DREM-01: DREs Santo Amaro e Ipiranga; DREM-02: DRE Jaçanã/Tremembé; DREM-03: DRE Freguesia/Brasilândia; DREM-04: DREs Butantã e Pirituba/Jaraguá; DREM-05: DRE Campo Limpo; DREM-06: DREs Capela do Socorro e Santo Amaro; DREM-07: DRE Penha; DREM-08: DREs Ipiranga e São Mateus; DREM-09: DREs Itaquera e São Mateus; DREM-10: DREs Penha e São Miguel; DREM-11: DRE Guaianases.

pela Coordenadoria dos Centros Educacionais Unificados - COCEU, da SME, envolvendo as 13 DREs[2], que encaminham turmas próprias, descriminando os horários de abertura dos links de inscrição, que os interessados devem acessar.

Entre os dois Comunicados, são 25 anos de atuação dos professores com projetos envolvendo os Jogos de Tabuleiro como recurso pedagógico nas Unidades Educacionais da Prefeitura de São Paulo. Projetos que atingem números impressionantes, que respaldam a aposta feita duas décadas e meia atrás. E, além de números, é possível perceber também o quanto a Educação Integral pode ser propulsora do desenvolvimento do estudante em todas as suas dimensões (intelectual, física, social, emocional e cultural), de propor avanços sociais, econômicos, políticos e ambientais, promovendo uma mudança na atuação dos estudantes envolvidos, na escola e na vida.

Onde tudo começou: Projeto Xadrez Movimento Educativo

A partir da 1ª publicação, citada anteriormente, percebe-se qual era a expectativa sobre o oferecimento de um curso do jogo de Xadrez na RME. No dia 16 de setembro, apenas 10 dias após a publicação da formação no Diário Oficial, um novo Comunicado, nº 784/94, revogava o anterior com uma mudança expressiva: reduzia as vagas pela metade. O curso passava a oferecer apenas 20 vagas, sem dispensa de ponto, ocorrendo em diversos dias da semana, numa logística impensável atualmente. Em uma semana, o curso ocorreria na 2ª, 4ª e 6ª feira, e na outra, na 3ª e 5ª feira. Na 3ª semana, voltava ao primeiro formato, encerrando na 4ª semana com aulas na 2ª, 4ª, 5ª e 6ª feira. O horário também era pouco convidativo, marcado para entre as 9 e 11 horas, exceção feita à aula inaugural, ocorrida das 11h30 às 13h30.

A equipe da Secretaria Municipal de Educação se reuniu com diretores da Federação Paulista de Xadrez para reformulação do modelo de formação, que, por causa do baixo número de inscritos, não parecia que seria continuada, pois apenas 9 (nove) educadores o concluíram. Mas, poucos meses depois, uma nova publicação dava indícios de que não seria tão simples abandonar o ambicioso projeto. A Convocação nº 9/95 formava o primeiro grupo de debates sobre o futuro do então "Projeto Xadrez nas Escolas". Coordenado pela equipe da então chamada Diretoria de Orientação Técnica - DOT 2[3], dezessete professores que haviam concluído a formação do ano anterior debateram, entre outros assuntos, um novo formato de curso que abordasse questões pedagógicas do ensino de Xadrez. E dessa reunião resultou o Comunicado 498/95, divulgando o Curso Optativo "Xadrez Movimento Educativo", devidamente dirigido

2 Em 2019, as 13 Diretorias Regionais de Educação são: Butantã, Campo Limpo, Capela do Socorro, Freguesia/Brasilândia, Guaianases, Ipiranga, Itaquera, Jaçanã/Tremembé, São Miguel Paulista, Penha, Pirituba/Jaraguá, Santo Amaro e São Mateus.

3 Atualmente SME/COCEU

aos "professores que tenham interesse em implantar o projeto em suas Unidades Escolares", conforme a própria publicação. O caráter já estava explícito, com 44 vagas, distribuídas entre as 11 DREMs com a clara indicação de que era necessário serem de "quatro Unidades Escolares diferenciadas" e serem "professores em regência de classe para futura implantação do projeto". Para conseguir a vaga, os interessados teriam, ainda, que passar por uma entrevista com a coordenação do projeto, entregando o memorando assinado pelo Diretor da escola em que estava lotado. Essa formação teve dispensa de ponto, demonstrando o esforço para que o curso tivesse adesão.

As mudanças foram consideráveis e o intuito era claro: expansão do Jogo de Xadrez na RME. Tanto que o Comunicado foi encerrado com a seguinte observação: "Será publicada listagem dos professores selecionados, concluintes do curso, para viabilizar-se futuro acompanhamento". Foram comprados e distribuídos 66 (sessenta e seis) kits, contendo um mural magnético, quatro relógios de Xadrez e quinze conjuntos de peças e tabuleiros para que os professores desenvolvessem o ensino do jogo de Xadrez. Após o Comunicado inicial e sua retificação, em 1994, finalmente uma publicação no Diário Oficial dava esperança de um efetivo Projeto que considerasse o ensino de jogo de tabuleiro na escola. No mês seguinte ao Comunicado, uma nova turma foi aberta "devido à grande procura e aceitação por parte da RME". Não houve inscrições, pois se tratava de professores que não haviam sido contemplados na 1ª turma, o que gerou a necessidade de abertura da 3ª turma. As formações eram ministradas pela coordenação do Projeto, que tinha como um dos objetivos "a oportunidade de conhecer o Jogo de Xadrez, valendo-se dele como instrumento para o desenvolvimento das habilidades mentais".

Com professores formados e os projetos ocorrendo nas escolas, era necessário dar mais um passo para implantação do Xadrez na Rede como recurso pedagógico. Para tanto, foi publicado um Comunicado nº 1.137/95 divulgando o módulo II do curso "Xadrez Movimento Educativo" e também o I Torneio de Xadrez. O curso, agora para 50 educadores, tinha como pré-requisito a conclusão do módulo I, e expedia, além do habitual certificado, uma credencial de árbitro FIDE (Federação Internacional de Xadrez), desde que, após a formação, o(a) professor(a) acompanhasse o Festival, que ocorreria entre os dias 30 de novembro e 3 de dezembro, durante a 2ª Mostra do Ensino Municipal (a data oficial seria escolhida durante a formação). Podemos concluir, então, que o 1º torneio de Xadrez[4] da RME contou com os próprios professores atuando como árbitros. Tanto o curso como o Festival foram organizados pela equipe da SME e membros da Federação Paulista de Xadrez - FPX.

No dia seguinte à publicação do módulo II, uma Convocação 95/95 fora feita com a intenção de avaliar o crescimento da ação e também dos projetos nas escolas. Uma lista com 66 Unidades Educacionais foi divulgada no Diário Oficial, evidenciando o crescimento do

4 Equivalente à atual "Final Municipal de Xadrez Individual".

Programa. Cinco meses depois, nova Convocação nº 406/96 atualizava a quantidade de escolas: já eram 86. Nesse ano, as formações começaram a se expandir pela cidade, a começar pela DREM-10, seguida pela DREM-9, com curso oferecido para 50 educadores da região.

Para o "II Torneio de Xadrez das Escolas Municipais", que ocorreria no dia 11 de setembro de 1996, novamente junto com a "III Mostra de Ensino Municipal", os professores foram convocados para uma formação que tinha como objetivo "capacitar os educadores a atuarem como árbitros no sistema Suiço de emparceiramento". O formato do torneio começava a ser criado e as inscrições eram exclusivas às Unidades Educacionais que faziam parte do projeto "Xadrez Movimento Educativo". Cada escola poderia inscrever apenas nove jogadores, sendo que seis jogariam e os outros três seriam reservas (algo diferente, tratando-se de torneio individual), divididos em três categorias: A) de 7 a 10 anos; B) de 11 a 13 anos; e C) 14 a 16 anos.

Enquanto as formações seguiam multiplicando-se pela cidade, os torneios regionais começavam a ocorrer.

A DREM-10 foi a pioneira, realizando o que chamou de "I Mostra de Xadrez", no dia 26 de junho de 1996. Em novembro, a SME organizava o "Torneio de Xadrez Arte de Caissa". Item curioso: a publicação solicitava que os estudantes levassem almofadas e fossem com sapatos de solado de borracha. A razão da almofada é que o torneio seria disputado no chão, sem cadeiras e mesas, enquanto o solado era para não danificar o solo do atualmente conhecido "Centro Olímpico de Treinamento e Pesquisa Marechal Mário Ary Pires - COTP", local de realização do evento. Os resultados do torneio, que teve a participação de 204 estudantes, foram publicados no Diário Oficial por meio do Comunicado 324/97. A reunião de avaliação do Projeto, em 1996, reuniu nada menos que 110 Unidades Educacionais.

A equipe do projeto manteve, em 1997, as formações e eventos. O principal deles foi intitulado "Oficinas de Xadrez", ministrados pela Campeã Brasileira de Xadrez, Ivone Moyses - falecida em 21 de outubro de 2018, em São Paulo.

No ano de 1997, os torneios regionais foram oficializados, com as devidas instruções: "Assim sendo, estamos solicitando a cada DREM (exceto a DREM 11 porque recentemente realizou a 1ª fase do seu 1º Festival de Xadrez) que organize o seu torneio de Xadrez (Festival ou Mostra de Xadrez), envolvendo todas as EMPGs/EMPSGs, principalmente as participantes do Projeto Xadrez Movimento Educativo". Comunicado nº 809/97, em questão, apresentava os primeiros números do Projeto, com 185 escolas e mais de 10 mil estudantes participantes.

Na publicação, as orientações já deixavam claro que as fases regionais seriam classificatórias para a fase Municipal, modelo utilizado até hoje pelo Xadrez e Mancala Awelé. As categorias também foram ajustadas, ficando da seguinte forma: sub 9, sub 11, sub 13, sub 15, sub 17 e sub 21.

O "3º Torneio Municipal de Xadrez das Escolas Municipais" ocorreu nos dias 11 e 13 de novembro de 1997, no Clube de Xadrez São Paulo, na região central

da capital. Contou com a presença de 245 estudantes, de 74 escolas das 11 DREMs. E, pela primeira vez, houve premiação às escolas, de acordo com as pontuações conquistadas nas categorias. A campeã dessa edição, repetindo as duas etapas anteriores, foi a EMPG Marina Vieira de Carvalho Mesquita, da DREM-01[5]. Ao final desse ano, havia 222 escolas inscritas no Projeto Xadrez Movimento Educativo.

Nos anos seguintes, com os eventos Regionais, a Final Municipal e as formações já consolidadas, o Projeto continuou ganhando força nas Unidades Educacionais. No "IV Torneio Municipal de Xadrez", as categorias em disputa foram adequadas para o que temos até hoje[6]: sub 8, sub 10, sub 12, sub 14, sub 16, sub 18 e Livre. Ocorrido nos dias 17 e 19 de novembro, novamente no Clube de Xadrez São Paulo, o evento contou com 366 estudantes classificados, dentre os 2.352 inscritos nas fases regionais, e teve a EMEF Capistrano de Abreu, da DREM-10 (atualmente faz parte da DRE São Miguel) como campeã. Pouco menos que a disputa de 1999, que contou com 400 estudantes, dentre cerca de 2.500 inscritos nas fases regionais, que se deu nos dias 23 e 25 de novembro, no mesmo local, e com a EMEF Professora Clotilde Rosa Henrique Elias, da DREM-11 (atualmente, da DRE Itaquera), como campeã geral.

Crescimento do Projeto nos anos 2000

Já no ano 2000, algumas alterações foram realizadas para o "VI Torneio Municipal de Xadrez Escolar", como o local da disputa, SESC Itaquera, e a apresentação do espetáculo cultural Teatro de Bonecos Mamulengo durante o torneio. Foi criada neste torneio, uma categoria denominada "Especial" que reuniria os campeões das fases regionais da categoria Sub 14 em diante, mas a inovação mais importante foi a realização do "1º Torneio Municipal dos Professores Orientadores de Xadrez Escolar". O torneio ocorreu nos dias 09 e 10 de novembro, com 534 estudantes e cerca de 30 professores participantes, dentre os 2.124 inscritos nas fases Regionais, e foi vencido pela EMEF José Américo de Almeida, da DREM-10 (a escola, atualmente, faz parte da DRE São Miguel).

O sucesso do Projeto Xadrez Movimento Educativo fez com que crescesse a busca por formações por parte do corpo docente e a procura dos estudantes por vagas no projeto. Em 2001, surgiram os NAEs (Núcleos de Ação Educativa), substituindo as DREMs. As mudanças não afetaram o Projeto Xadrez Movimento Educativo, que, mesmo em menor quantidade, continuou oferecendo as formações. O "VII Torneio Municipal de Xadrez Escolar" fez parte do evento organizado pelo SESC Itaquera chamado "Reino Mágico do

5 A sigla EMPG (Escola Municipal de Primeiro Grau) foi substituída por EMEF (Escola Municipal de Ensino Fundamental). A atual região da Unidade Educacional é DRE Santo Amaro.

6 Exceção ao Sub 16, excluído, e ao Sub 6, acrescentado.

Xadrez", que, além do torneio, contou com simultâneas[7] com Mestres Internacionais, exposição de fotos, peças raras e quadros de Xadrez, clínicas do jogo nos níveis iniciação e intermediário, apresentação teatral, sessões de filmes e Xadrez Gigante.

No ano seguinte, mesmo com mudança na equipe coordenadora, o Projeto manteve a qualidade e apresentou inovações, como a implantação do Congresso Técnico que antecedia os eventos regionais e a implantação do curso "Xadrez Movimento Educativo – módulo Avançado", com 34 horas de formação aos professores que já trabalhavam com o projeto nas Unidades Educacionais. Foi também o ano com maior número de participantes no VIII Festival Municipal, com cerca de 650 estudantes na disputa.

Os anos seguintes foram de manutenção e fortalecimento do projeto, com a equipe sendo ampliada, e continuando o processo de inovação das ações. A multiplicação dos formadores foi a maior delas. A responsabilidade que, até então, era restrita aos coordenadores da SME, passou a ser dividida com educadores da RME. Mas essa ação só seria oficializada alguns anos mais tarde, quando foi instituído o projeto "Professor Formador de Xadrez", em 2011.

Com as inaugurações dos Centros Educacionais Unificados - CEUs, surgiu um novo espaço para a realização dos Festivais Regionais e mais opções aos estudantes. O primeiro evento exclusivamente voltado ao jogo de Xadrez que aconteceu em um CEU foi o "Festival Olímpico de Xadrez", organizado pelo Núcleo de Esportes do CEU Inácio Monteiro, na DRE Guaianases, que contou com a participação de 400 estudantes.

Em 2006, com uma nova equipe responsável pelo Projeto na SME, foi dado início a outra parceria de sucesso: Estádio Paulo Machado de Carvalho, o Pacaembu. O ginásio do Estádio abrigou os Jogos entre 2006 e 2013, sendo carinhosamente lembrado pelos professores e estudantes que participaram na época. Além de acolhedor e espaçoso, o local trazia consigo a mágica e força de um ambiente famoso e histórico, culturalmente reconhecido. Nele está instalado o Museu do Futebol, que recebe diariamente visitas das Escolas Municipais a partir do site do Projeto Visitas Monitoradas[8].

O ano seguinte ficou marcado por novas mudanças e importantes inovações no projeto. A Portaria nº 1.697/07 instituía os – a partir de então chamados - "Jogos Estudantis de Xadrez" da RME. Houve também a inclusão da categoria sub 6 e a alteração no período de realização dos Jogos Regionais, passando para o 1º semestre, mas a grande notícia foi a parceria entre a Secretaria Municipal de Educação - SME e a Secretaria Municipal de Esportes - SEME que culminou em uma Portaria Intersecretarial, que instituía as Olimpíadas Estudantis da Rede Municipal de Ensino. O evento iniciou com nove modalidades esportivas, dentre elas o Xadrez. A modalidade em que o jogo seria disputado era por "Equipe", na qual, dentre os

7 Simultânea é uma atividade conhecida no Xadrez, onde um grande jogador enfrenta vários outros ao mesmo tempo, simultaneamente.

8 https://visitassme.wixsite.com/monitoradas

seis estudantes inscritos, quatro titulares seriam escolhidos pelo professor para representar a escola. Cada mesa colocaria em disputa um ponto, atribuído ao vencedor. Em caso de empate, o ponto seria dividido, indo 0,5 para cada enxadrista. A derrota não somava ponto à equipe. A escola sairia vencedora se somasse, no mínimo, 2,5 pontos. Só compunham as disputas os estudantes que fizessem parte das categorias sub 10, 12 ou 14. Esse sistema foi aprovado pelos professores, que solicitaram a continuidade da modalidade nos anos posteriores.

Xadrez Movimento Educativo: de Projeto a Programa

Em 2008, o torneio por Equipes foi mantido, mas ainda dentro das Olimpíadas Estudantis, com a inclusão da categoria Sub 16. No ano seguinte, foi instituído o "Programa Xadrez Movimento Educativo", deixando de ser "Projeto" e passando a assumir caráter de "Programa" dentro da SME. Isso abria ainda mais portas ao Xadrez na RME, que passava a ter uma sistematização nas formações e eventos, antes dependente das ações dos gestores e coordenadores. Prova disso foi justamente o projeto "Professor Formador de Xadrez"[9], que passou a preparar os professores para serem formadores, com cursos regulares ministrados pelo Mestre Internacional de Xadrez, atualmente assessor técnico da SME, Jeferson Pelikian. Foi a abertura, também, para a criação de "Clubes de Xadrez" nos CEUs, possibilitando oferecer aulas do jogo a toda a Comunidade, deixando de ser restrito aos estudantes da RME. Segundo a equipe coordenadora, em entrevista publicada no Diário Oficial[10], "a mudança garantiu a unificação da forma de ensinar Xadrez nas escolas" e possibilitou "estruturar melhor o trabalho que está sendo feito na ponta". O ano de 2009 ainda reservou a oficialização dos "Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes", a partir de então, sob responsabilidade e organização do Programa Xadrez Movimento Educativo.

Nos anos seguintes, o crescimento do Programa andou paralelamente ao sucesso das formações. Os cursos passaram a ter três módulos sequenciais, oferecidos pelas 13 Diretorias Regionais de Educação, ministrados pelos Professores Formadores. Os Festivais foram organizados de maneira que o 1º semestre era reservado aos "Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes", enquanto no 2º seriam realizados os "Jogos Estudantis de Xadrez Individual". Em 2011, foi organizado o "I Seminário de Xadrez Escolar", nos dias 2 e 3 de setembro, no Anhembi, com a

9 A primeira, dentre oito oferecidas, foi publicada no dia 19/08/2011.

10 Publicação de capa do Diário Oficial da Cidade, de 10/06/2010.

presença de Garry Kasparov[11]. O evento contou com autoridades políticas e pesquisadores, que palestraram para um público composto de professores de toda a RME. Em 2014, foi realizado o "Seminário Internacional de Xadrez Escolar", que contou com a Grande Mestre Susan Polgar[12] e o Grande Mestre Miguel Illescas[13], que se revezaram realizando partidas Simultâneas contra estudantes nas Diretorias Regionais de Educação.

Programa Jogos de Tabuleiro

O Programa chegou a um nível de organização que permitiu o aumento da demanda do setor, sendo criado um plano de ampliação que abrangesse outros jogos de tabuleiros. Os jogos deveriam ter a representatividade da Rede, portanto, uma escolha estratégica. Após pesquisas e discussões com outros setores da SME, os jogos indicados foram Mancala Awelé, devido à necessidade de trazer a representatividade da cultura africana; o Jogo da Onça, no intuito de divulgar a cultura dos povos indígenas das Américas e o jogo de Go, como introdução à cultura asiática.

E foi em 2015 que o jogo Mancala Awelé teve seu primeiro curso na RME publicado com o Comunicado nº 1.576/15. A base legal para que o curso fosse realizado foram as Leis Federais nº 10.639/03 e nº 11.645/08, que tornam obrigatório o ensino de história e cultura afro-brasileira, africana e indígena em todas as UEs. Os objetivos, segundo o Comunicado, eram claros: "possibilitar aos participantes conhecimentos quanto aos fundamentos teóricos e práticos do jogo de Mancala Awelé, voltados a uma metodologia de ensino, dando enfoque aos aspectos históricos, cultural e filosófico de sua origem africana, destacando-o como uma ferramenta no ensino das diversas áreas do conhecimento por meio da interdisciplinaridade".

Em 2016, os formadores das 13 DREs passaram, a partir do mês de abril, a oferecer o curso "Iniciação ao Jogo de Mancala Awelé". Para fixar o jogo como parte pertencente à SME, em agosto foi realizado o "I Festival de Mancala Awelé da Rede Municipal de Ensino", nos dias 24 e 25 de agosto, no Clube Esperia. O formato do evento foi baseado na experiência do Xadrez, com mudanças que consideraram as características do Mancala.

11 Garry Kasparov é um Grande Mestre e ex-campeão mundial de Xadrez, escritor e ativista político nascido em Baku, na República Socialista Soviética do Azerbaijão, União Soviética (atual Azerbaijão), no dia 13 de abril de 1963. É considerado por muitos o maior enxadrista de todos os tempos. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Garry_Kasparov

12 Susan Polgar nasceu em Budapeste, no dia 19 de abril de 1969, sendo uma enxadrista húngara naturalizada estadunidense. Ela é membro-executivo da Federação Estadunidense de Xadrez, sendo autora na área de Xadrez e promotora-chefe do Instituto Susan Polgar para Excelência no Xadrez, na Texas Tech University. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Susan_Polg%C3%A1r

13 Miguel Illescas Córdoba nasceu em Barcelona, Espanha, em 3 de dezembro de 1965.Tem como grandes façanhas ter ajudado na programação do Deep Blue, computador que venceu Garry Kasparov na década de 1990, além de ter sido treinador de Vladimir Kramnik, outro que venceu Kasparov, dessa vez, na disputa do título mundial em 2000. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Miguel_Illescas

A divisão das categorias foi feita levando-se em conta o ano/ciclo dos estudantes, acrescentando a Educação de Jovens e Adultos - EJA ao Festival, portanto, com quatro categorias:

1. Ciclo de Alfabetização;
2. Ciclo Interdisciplinar;
3. Ciclo Autoral;
4. EJA.

"O Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas" foi o nome dado à formação, que tinha como objetivos contribuir para inserir uma ferramenta educacional de alcance interdisciplinar, possibilitando aos professores do ciclo de alfabetização, introdução às teorias acerca da filosofia, história e cultura dos povos indígenas. Além disso, propiciar a formação de professores em Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas na Rede Municipal de Ensino, visando a implementação de medidas direcionadas à ampliação do tempo de permanência dos estudantes nas Unidades Educacionais. Esse foi o terceiro jogo inserido e a formação para formadores ocorreu no 1º semestre de 2016. O curso oferecido às DREs só ocorreu em 2017, entre os meses de julho e outubro.

Após as formações de Mancala Awelé e O Jogo da Onça, enfim foi oficializado o Programa que passaria a reger as ações do setor: "Programa Jogos de Tabuleiro". A Portaria nº 7.240, de 21 de outubro de 2016, ampliou as variações dos jogos de tabuleiros, que passaram a ser Xadrez, Mancala Awelé, Jogo da Onça e Go, revogando assim a Portaria anterior que instituiu o "Programa Xadrez Movimento Educativo". Além das formações, estavam programados eventos direcionados para cada um dos jogos:

- Jogos Estudantis de Xadrez por Equipe e Individual;
- Festival de Mancala Awelé;
- Festival de Jogo da Onça;
- Meijin Estudantil de Go.

Porém, até o ano de 2019, apenas os três primeiros foram colocados em prática (referência: outubro de 2019).

O Jogo de Go, o próximo a ser introduzido na RME, teve a 1ª Formação para Formadores ocorrida em abril de 2017. Dividido em três módulos, de acordo com o tamanho dos tabuleiros, que também são determinantes para as fases de aprendizagem do jogo, o curso inicia com o tabuleiro de 9x9, progredindo para 13x13 e 19x19, que, aos poucos, foram sendo introduzidos aos educadores. O segundo curso, de tabuleiro 13x13, ocorreu logo em seguida, em junho, e a terceira e última, de tabuleiro 19x19, em agosto. Em setembro do mesmo ano, uma formação piloto na DRE Capela do Socorro foi oferecida aos professores, mas foi apenas em 2018 que os educadores da RME tiveram a oportunidade de conhecer a riqueza da cultura asiática. O Comunicado nº 617/18 oferecia aos professores 330 vagas, distribuídas em 11 turmas. A formação tinha como objetivo proporcionar aos participantes conhecimentos sobre os fundamentos

teóricos e práticos do jogo de Go, com enfoque nos seus aspectos pedagógicos e culturais.

O Festival do Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas foi implantado em 2019, sendo criado a partir de discussões e reflexões de um Grupo de Trabalho - GT formado por professores, representantes das DREs e da SME. Já o Meijin Estudantil de Go encontra-se em fase de estudos, com a intenção de ser implantado em 2021.

O Programa Jogos de Tabuleiro valorizou e deu visibilidade para o trabalho realizado nas Unidades Educacionais da Rede Municipal de Ensino da Cidade de São Paulo. Utilizando os jogos de tabuleiro como recurso pedagógico, o Programa possibilitou aos professores da Rede Municipal atuarem no Programa São Paulo Integral, Mais Educação São Paulo e dentro da própria sala de aula. A partir da ludicidade, da curiosidade e da organização do pensamento científico, os estudantes podem aprender conceitos, desenvolver habilidades e competências, favorecendo as aprendizagens e a vivência de algo oriundo de outras culturas, como os jogos de tabuleiros, que a maioria dos estudantes e professores não tinha muito conhecimento.

Num movimento de memória dos 25 anos do Xadrez, primeiro jogo de tabuleiro instituído na RME, valorizaremos cada estudante, professor, formador, assessor, coordenador, gestor, funcionário das DREMs, NAEs, DREs, SME e todos os que, de alguma forma, atuaram ensinando ou aprendendo, lendo ou escrevendo, jogando ou assistindo, em um dia ou por vinte e cinco anos.

Com o olhar educativo, em que a formação, a aprendizagem e a integralidade do ser são trabalhadas de maneira lúdica e agradável, com amigos, professores ou colegas, a partir de vitórias ou derrotas, existe uma gama de possibilidades pedagógicas que nasceu há 25 anos, se transformou e se reinventou, superando os momentos difíceis e encontrando espaços nas mentes e corações de quem cruzou esse caminho.

Desejamos ótimas leituras!

25 anos de Comprometimento

Nesses 25 anos, muitos profissionais fizeram parte do processo de criação, crescimento, expansão, inovação e pertencimento dos Jogos de Tabuleiro na RME. Foram diversas gestões, com diversos coordenadores e equipes empenhadas em levar o Programa aos quatro cantos da maior cidade da América Latina. Um trabalho transmitido de mão em mão, mente em mente, com todo o cuidado e responsabilidade que merece.

Diante disso, não podemos deixar de agradecer aos mais importantes profissionais desse exitoso processo:

- Todos os incentivadores, em especial Sólon Borges dos Reis (in memorian), Paulo Ricardo Mullas Faria, Alfredo Gerab Júnior, senhores Secretários de Educação e Prefeitos entre 1994 e 2019;
- Todos os jogadores, técnicos e professores de Xadrez, em especial aos Mestres Internacionais de Xadrez Alexandru Sorin Segal (in memorian), Cícero Braga, Herman Claudius Van Riemsdijk e Jefferson Pelikian;
- Todas as equipes que atuaram nos festivais, em especial os Árbitros Internacionais Edmundo Aoyama, Estevão Tavares Neto, Cláudio Yamamoto (in memorian) e Rodolpho Baptista Carmona;
- Todas as pessoas que ampliaram os conhecimentos técnicos e culturais dos profissionais que atuam na Rede Municipal, em especial a equipe de Assessores Técnicos, Eliane Costa Santos, Felipe Herman Van Riemsdijk, Jefferson Pelikian, Liliane Pereira Braga e Marcele Garcia Guerra;
- E todos os educadores, equipes gestoras, quadro de apoio e equipes das DREs, em especial às equipes responsáveis pelo Projeto Xadrez Movimento Educativo, Programa Xadrez Movimento Educativo e Programa Jogos de Tabuleiro:

1994: Marcelo Pascoli

1995: Marcelo Pascoli e João Carlos Rolim Rosa

1996: Marcelo Pascoli, João Carlos Rolim Rosa e Geraldo Majela da Silva

1997 e 1998: Geraldo Majela da Silva e Aguinaldo Ramos de Miranda

1999: Geraldo Majela da Silva e Arnaldo Ribeiro da Silva

2000: Geraldo Majela da Silva

2001: Geraldo Majela da Silva e Ana Silvia de Almeida

2002: Ana Silvia de Almeida

2003 e 2004: Ana Silvia de Almeida e Marcos Evangelista de Medeiros

2005: Ana Silvia de Almeida, Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira e Pedro Frederico Puttow

2006: Ana Silvia de Almeida, Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira e Égnon Viana

2007: Égnon Viana e Eugênia Hideko Motoyama Martins de Oliveira

2008 a 2014: Égnon Viana e Sandra Regina Roberto

2015: Égnon Viana e Érika de Oliveira Haydn

2016 a 2018: Égnon Viana

2019: Marcos Renato Cezar

- Por fim, aos pais, familiares, amigos e conhecidos que incentivaram a prática dos Jogos de Tabuleiro, em especial aos mais importantes de toda essa história: nossos ESTUDANTES, que foram o motivo de todo esse processo de implementação do Programa, que chegou onde está na Rede.

Obrigado!

Prefácio

Impossível falar em Xadrez sem mencionar o nome de Jefferson Pelikian. Porém, narrar sua longa trajetória não é tarefa simples, embora prazerosa para quem, como eu, logo cedo se apaixonou por esse esporte, arte e ciência. Esse versátil profissional esteve presente nos principais campeonatos nacionais, internacionais e na própria história do Xadrez brasileiro.

Além disso, treinou premiados enxadristas; atuou como técnico da seleção brasileira de equipes infantojuvenis em campeonatos internacionais, de 1998 a 2009; obteve o Prêmio Preto e Branco como "Melhor Professor de Xadrez" do Brasil, na única eleição realizada em nosso país, foi recordista brasileiro de partidas simultâneas (enfrentou 201 enxadristas ao mesmo tempo). Vale lembrar também que ele treinou campeões como Giovanni Portilho Vescovi, considerado, aos 12 anos, sucessor de Henrique da Costa Mecking, o célebre Mequinho, maior jogador brasileiro de todos os tempos, Rafael Leitão e as enxadristas Bárbara Farah e Estela Farah. É também o atual bicampeão Pan-Americano Sênior, títulos conquistados, em 2017, na Colômbia e, em 2018, nas Ilhas Virgens.

Pelikian sempre acreditou que um bom jogador deve se dedicar com abnegação ao Xadrez; eis o segredo para se destacar nesse universo. Isso explica a importância e a diversidade das realizações desse mestre. Jamais desistiu de se consagrar a sua divulgação, à multiplicação de novos professores e de sucessores num esporte que transcende um mero jogo de tabuleiro, revelando-se uma atividade mental de suma relevância no despertar da concentração, do desenvolvimento da memória e da autoconfiança.

Daí ser essencial a publicação do livro O Jogo de Xadrez. Seu objetivo é apresentar um histórico do Programa de Xadrez na Prefeitura de São Paulo e dar algumas dicas para quem deseja aprender ou saber um pouco mais sobre esse jogo estratégico e tático. Este projeto teve início nos anos 1990; vários professores, estudantes e mestres se engajaram neste projeto.

Sendo assim, o Programa Jogos de Tabuleiro vem conquistando frutos expressivos nestes últimos tempos. Muito, claro, deve-se à dedicação de Pelikian a esse trabalho, o que lhe conferiu uma qualidade ímpar na formação de outros multiplicadores das técnicas de Xadrez na Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

O que dizer sobre o Projeto "Xadrez Movimento Educativo"? Como nasceu esse programa?

Em 1986, a Federação Internacional de Xadrez – FIDE e a UNESCO criaram a Comissão para o Xadrez em Escolas, com o objetivo de semear esta prática entre professores e estudantes como instrumento pedagógico-

-cultural. Esta medida propiciou o surgimento de vários projetos de Xadrez escolar em todo o país. Um dos primeiros projetos de Xadrez, anterior à Comissão da FIDE, surgiu em 1935, no município de Araraquara - SP.

Em 1994, houve uma tentativa oficial de se trabalhar com Projeto de Xadrez nas escolas do Município de São Paulo. A Secretaria Municipal de Educação, por meio de convocação em Diário Oficial, propôs às escolas da RME que entregassem sugestões de trabalhos com o Xadrez. Naquele momento, a Secretaria recebeu quatro propostas. Escolheu-se o projeto "Clube de Xadrez nas Escolas".

Nesta ocasião, foi realizado o 1º curso de Xadrez, ministrado pelo Mestre Internacional Alexandru Sorin Segal (in memorian). Porém, apenas nove docentes se formaram. Somente em 1995, após convocação, pelo Diário Oficial, de professores de Xadrez atuantes na Rede Municipal de Ensino, o projeto começou a vingar. Naquele contexto, coube à Secretaria Municipal de Educação formar novos docentes para atuarem no Projeto "Xadrez Movimento Educativo", nas escolas municipais.

Para isso, a Rede Municipal de Ensino contou com o apoio da Universidade de Brasília – UnB, da Federação Internacional de Xadrez – FIDE, da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – UNESCO e o Instituto Paranaense de Desenvolvimento Educacional – FUNDEPAR, obtendo autorização para reproduzir "Cartilhas de Xadrez", até então utilizadas no Distrito Federal, recebendo a doação de 300 exemplares delas. Já a FUNDEPAR permitiu a cópia do guia "Xadrez: Primeiros Passos".

O maior objetivo, ao implementar o Projeto de Xadrez na Rede Municipal de Ensino, foi colaborar para a preservação e o desenvolvimento dessa prática nas escolas do Município de São Paulo e, também, alimentar um intercâmbio constante com outros programas enxadrísticos, aproximando a atividade escolar da atuação comunitária.

Pode-se perguntar: qual o valor educacional dessa prática para os estudantes?

É comprovado que o aspecto lúdico do Xadrez leva o estudante a criar um pensamento mais estruturado e a desenvolver sua criatividade, permitindo-lhe uma compreensão mais ampla do mundo. Contribui com o aprimoramento da paciência, da concentração, da memória, da interação social, sem falar no aumento da autoestima, propiciando ao aprendiz maiores probabilidades de sucesso, pois lhe oferece instrumentos essenciais - tática e estratégia.

Como afirma o neurologista e neurocirurgião mineiro Ítalo Venturelli, em sua palestra no Fórum Mundial de Educação de 2004, com o tema "Porque o Xadrez deve ser ensinado nas escolas", este jogo é benéfico não só para quem apresenta alguma deficiência de aprendizado, mas também "é um exercício mental que ajuda a prevenir doenças degenerativas do cérebro, como o mal de Alzheimer".

Assim, de 1998 a 2001, o programa alcançou o montante de 581 educadores disseminando o Xadrez, por meio de um viés pedagógico, em aproximadamente 200 escolas municipais de São Paulo.

Vale destacar que essas escolas já atuavam em campeonatos de Xadrez, não só dentro das instituições educacionais, mas também em eventos externos - Festivais Regionais de Xadrez, Reino Mágico do Xadrez e Festival Gigante de Xadrez, (dois eventos que eram promovidos pelo SESC Itaquera), Domingo no Clube, que era realizado no Clube de Xadrez São Paulo, um dos mais antigos Clubes ainda em atividade no mundo, entre outros. Em 2000, criou-se o "Torneio Municipal de Xadrez para Professores", com o objetivo de motivar também os professores para a prática do jogo.

O Programa cresceu tanto que, em 2003, numa parceria entre a Secretaria Municipal de Educação e a Secretaria Municipal de Esportes, seus organizadores produziram uma série de partidas simultâneas entre 20 estudantes e o ex-campeão mundial Anatoly Karpov, para marcar a inauguração do CEU Inácio Monteiro, na zona leste de São Paulo. A esta altura, cerca de 8 mil estudantes já estavam engajados em movimentos ligados a esse esporte.

Em 2005, passei a integrar a Equipe de Xadrez da Secretaria Municipal de Educação. Antes, porém, em 2002, convidado pela direção da EMEI Margarida Maria Alves, em Cidade Tiradentes, adaptei esse esporte, com auxílio das docentes do Segundo Estágio, às necessidades dos estudantes de cinco anos.

Por meio de aulas diversificadas, divididas em três fases distintas, para que as crianças não ficassem cansadas, elas aprendiam, entre outras coisas, histórias vinculadas ao Xadrez e a lidar com a questão espacial no tabuleiro. Um ano depois, esses estudantes já tinham condições de integrar torneios de Xadrez na categoria "Dente de Leite".

O panorama tornou-se ainda mais favorável em 2006, quando uma Portaria regulamentou os "Jogos Estudantis de Xadrez Individual" - um dos mais tradicionais eventos de Xadrez Escolar do país, que é realizado desde 1995. Em 2007, foram instituídos os "Jogos Estudantis de Xadrez por Equipe". Ambos contemplam as fases Regionais e Final Municipal, que acontecem anualmente. É uma grande festa do Xadrez nas escolas do Município de São Paulo e um momento muito esperado por professores e estudantes.

Finalmente, em 2009, houve a regulamentação do Programa "Xadrez Movimento Educativo" pela Secretaria Municipal de Educação, até então carente de uma normatização por meio de uma Portaria específica, no qual apresentava as diretrizes para a implantação do Programa nas escolas da Rede Municipal de Ensino de São Paulo.

O Programa também teve o intento de multiplicar o número de professores de Xadrez nas escolas, os quais, por sua vez, formaram novos docentes, com o objetivo de atender uma maior quantidade de estudantes e garantir sua permanência por um tempo maior no interior das escolas.

Em 2010, foi instituído o Projeto "Professor Formador em Xadrez", que estendeu às 13 Diretorias Regionais de Educação formação docente, com o objetivo de atender à demanda sempre crescente pelos cursos de Xadrez. A administração deste curso coube ao Assessor e Mestre Internacional de Xadrez, Jefferson Pelikian.

Um ano depois, houve uma reestruturação dos cursos de Xadrez oferecidos na Rede Municipal de Ensino, passando a ser ofertadas três etapas na formação, com métodos pedagógicos diferentes para cada etapa de aprendizado. Assim, cumprimos o objetivo de formar mais docentes desse jogo de tabuleiro.

Após tantas novidades e mudanças, outro momento importante foi a realização do 1º Seminário de Xadrez Escolar, em 2011, que, entre outros convidados, contou com a participação do enxadrista, Garry Kasparov. Na época, o russo campeão mundial almejava inaugurar a Fundação Kasparov de Xadrez para a América do Sul, com sede em São Paulo. E Kasparov ficou muito impressionado ao encontrar tantos professores de Xadrez reunidos num único espaço.

Em 2014, o Programa obteve outro grande momento: a promoção do "Seminário Internacional de Xadrez Escolar", que contou com renomados palestrantes, como o International Grand Master – IGM, Miguel Illescas, da Espanha; Woman International Master – WIM, Adriana Salazar, Colômbia; International Master – IM, Jefferson Pelikian, Brasil; contando também com a participação da Grand Master – GM, Susan Polgar.

Foi essencial a oportunidade de reunir educadores da Rede Municipal de Ensino de São Paulo a profissionais de outros países, em uma troca de experiências e conhecimentos sobre os vários elementos pedagógicos que envolvem o ensino desse jogo em todo o mundo.

Em 2016, é instituído o "Programa Jogos de Tabuleiro" da Rede Municipal de Ensino. A partir de então, os jogos de tabuleiro considerados mais relevantes – o jogo Mancala Awelé, o Jogo da Onça e o Jogo de Go - foram integrados ao então Programa de Xadrez. São destinados aos estudantes das escolas da Prefeitura de São Paulo, matriculados nas EMEIs, EMEFs, EMEFMs, CIEJAs e nos Centros Educacionais Unificados – CEUs.

Ressalto que, junto com as técnicas desses jogos, os estudantes aprendem também a história e a vida cultural dos povos de quatro continentes. O Xadrez, apesar de suas origens Persa e Indiana, representa, neste contexto de ensino, algo que é universal. O Mancala vem de uma família de jogos de semeadura que são cultivados em todo o continente africano. O Jogo de Go é originário da Ásia, enquanto o Jogo da Onça é um legado da América. Assim, ao lado do desenvolvimento intelectual e lógico, há também um aperfeiçoamento cultural e social do estudante.

Enfim, em 2018, propôs-se a produção dos livros que pontuassem os tópicos históricos e didáticos do esporte, visando transmitir as técnicas dos quatro jogos presentes no Programa. Toda essa movimentação motivou um desenvolvimento quantitativo e qualitativo do Programa, refletindo nos ótimos resultados nas escolas e nos torneios protagonizados pelos estudantes a cada ano.

É um pouco da trajetória do Programa "Xadrez Movimento Educativo" que esta obra pretende delinear. Como participei ativamente dessa jornada, de 2005 até

fins de 2018, posso afirmar que acompanhei intimamente seus desdobramentos.

Ansioso por aprimorar a qualidade da educação nas escolas públicas, propus o ensino desse jogo, pela primeira vez, na EMEFM Oswaldo Aranha Bandeira de Melo, localizada em Cidade Tiradentes, na zona leste de São Paulo. Esse projeto foi realizado com estudantes do Ensino Fundamental I.

Acredito, como a Grand Master cubana Vivian Ramon, que o primeiro professor de Xadrez é essencial, pois é ele quem mais motiva os estudantes e lhes transmite o amor pelo esporte. Afinal, esse docente é o primeiro a moldar a personalidade enxadrística desses estudantes. É esse professor também que, aos poucos, torna o vocabulário desse jogo mais familiar para as crianças. Pode não parecer, mas isto propicia o aprimoramento da linguagem dos estudantes e torna possível uma maior compreensão, numa etapa posterior, das técnicas do Xadrez.

O trabalho nessa escola prolongou-se por três anos – de 2000 a 2003 – e felizmente teve frutos consideráveis, uma vez que contribuiu para lapidar o aprendizado dos estudantes nas disciplinas curriculares, assim como aprimorou a participação deles em campeonatos de Xadrez realizados em diversas instituições.

A EMEFM Oswaldo Aranha Bandeira de Melo ganhou três vezes, entre 2001 e 2003, a "Final Municipal de Xadrez Individual", torneio organizado pela Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, um dos maiores e mais significativos eventos de Xadrez escolar de todo o país. Para se ter uma ideia, dele participam, todo ano, por volta de 15 mil estudantes das treze Diretorias Regionais de Educação.

Em 2001, dois estudantes competiram no Campeonato Paulista de Xadrez, categoria "Dente de Leite" (para jogadores até 8 anos de idade), conquistando os títulos nas duas categorias existentes nessa faixa etária: feminino e absoluto[14]. No ano de 2003, a EMEFM Oswaldo Aranha Bandeira de Melo obteve um feito inédito entre as escolas participantes do Programa: ocupou o terceiro lugar no Campeonato Brasileiro de Xadrez Escolar, realizado no município de Batatais, interior de São Paulo, torneio promovido pela Confederação Brasileira de Xadrez - CBX. Além disso, nesse mesmo ano, mais um estudante venceria o Campeonato Paulista de Xadrez, na categoria "Dente de Leite" (absoluto). Foram muitas as vitórias, sem falar nas incalculáveis benesses que esse projeto provocou na vida de cada estudante.

14 No Xadrez, as categorias oferecidas em relação aos gêneros são a Feminina, na qual só participam as meninas, e o Absoluto, em que podem participar meninos e meninas. A ideia é que, com a categoria Feminina, estimule-se o aumento da participação das mulheres nesse esporte, que, atualmente, é quantitativamente bem menor que a participação dos homens. Por outro lado, partindo-se do princípio que as capacidades enxadrísticas são semelhantes entre homens e mulheres, a categoria Absoluto permite que haja essa integração, ficando a cargo dos professores e até mesmo das próprias estudantes realizarem a opção que julgarem mais adequada no momento da inscrição.

Quanto ao Programa "Xadrez Movimento Educativo", embora seja promovido pela Secretaria Municipal de Educação, seu diferencial é ter nascido de iniciativas pessoais, de professores capacitados para ensinar este jogo. Estudantes interessados em aproveitar essa chance única abraçaram imediatamente esse Projeto, até então presente apenas em escolas privadas.

Prof. Égnon Viana num dos campeonatos de Xadrez da SME.

Claro que foi necessário percorrer um longo caminho, repleto de obstáculos e questões burocráticas, mas professores e estudantes fizeram a diferença. Os docentes estabeleceram diversos paralelos entre o Xadrez e a disciplina que ministravam, tornando o ensino atrelado aos Currículos da Cidade.

Seria impossível, nessa introdução, apresentar todos aqueles que assentaram um tijolo do seu trabalho na construção desse Programa impressionante realizado nas escolas do Município de São Paulo. Portanto, sintam-se todos representados por meio do trabalho de três docentes que, no capítulo final deste livro, demonstram como o xadrez pode fazer parte de uma educação pública de qualidade.

Hoje, após extensa jornada, pode-se ter uma ideia do seu desenvolvimento ao comparar o número de participantes no início dos anos 1990 – aproximadamente 300 estudantes e algumas escolas pioneiras – e as estatísticas relativas a 2018. Acredito que o Programa atingiu sua maioridade. Após 25 anos, passaram pelo Programa cerca de 200 mil estudantes, os quais tiveram aulas de Xadrez ao menos uma vez por semana. Formaram-se por volta de 12 mil professores em cursos de Iniciação ao Xadrez e Fundamentos Teóricos e Práticos do Jogo.

Além disso, nesse período, mais de 400 Unidades Educacionais desenvolveram alguma atividade de Xadrez. Sem contar os mais de 10 Clubes de Xadrez implantados nos Centros de Educação Unificados – CEUs. É surpreendente a quantidade de estudantes e escolas envolvidos nesse Programa, preparados para torneios e campeonatos nacionais e internacionais, prontos para o esporte e para a vida.

Professor Égnon Viana[15]

15 Nascido em Onda Verde, uma pequena cidade do interior de São Paulo, Égnon Viana é formado em História, pelo Centro Universitário Assunção – UNIFAI. É professor da Rede Municipal de Ensino de São Paulo desde 1997. Foi coordenador do Programa "Jogos de Tabuleiro" da SME, de 2004 a 2018. Realizou os primeiros trabalhos com o ensino de Xadrez entre os anos de 2000 e 2003, na EMEFM Oswaldo Aranha Bandeira de Melo, estendendo esse trabalho para a EMEI Margarida Maria Alves, ambas em Cidade Tiradentes, na zona Leste de São Paulo. Atualmente é professor de História, na EMEF Celso Leite Ribeiro Filho, na DRE Ipiranga.

Foto: Roberto Tersi/SME

Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes da RME

Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes da RME

Foto: Roberto Tersi/SME

Foto: Daniel Carvalho/SME

Cerimônia de homenagem aos 25 anos do xadrez na RME, ocorrida no Festival de Xadrez Individual, em novembro de 2019

Prezados Educadores

Este livro comemorativo aos 25 anos de implantação do Projeto Xadrez nas escolas tem como objetivo registrar esse ciclo e apontar os resultados do projeto. É bem conhecido no meio acadêmico que a utilização do jogo de Xadrez como ferramenta pedagógica traz inúmeros benefícios aos seus praticantes. Há um vasto material escrito (e em outras mídias) corroborando sua importância, e não sem razão, o Xadrez está disseminado em vários países como disciplina obrigatória no currículo escolar.

Na Introdução, o professor e coordenador do projeto durante quatorze anos, Égnon Viana, faz uma digressão histórica com análises importantes para o registro desse período. Os cursos de capacitação, torneios, material de apoio, eventos de prestígio internacional e a ampliação do projeto de Xadrez nas escolas com a introdução de outros jogos de tabuleiro - Go, Mancala e Jogo da Onça, com ênfase nos aspectos sociais, esportivos e culturais -, mostram a importância que a Rede Municipal de Ensino da Cidade de São Paulo assume em relação ao trabalho.

Nos três primeiros capítulos que correspondem à parte técnica do livro, procuramos abarcar as várias fases do jogo de forma sucinta e objetiva com o maior número possível de informações e dicas aos professores. No Capítulo seguinte, temos as experiências de implementação do projeto de três professores: Waldomiro Dias Machado Junior, Ari Comparini Moretti e Márcia de Lima Bispo. Os relatos justificam e motivam que mais escolas participem do Programa Jogos de Tabuleiro.

Espero que tenham uma proveitosa leitura!

Mestre Internacional Jefferson Pelikian[16]

16 Jefferson Pelikian, natural de São Paulo, foi técnico da Seleção brasileira infantojuvenil de Xadrez entre os anos de 1998 a 2009. Técnico das equipes de São Bernardo do Campo, Osasco e Bauru, foi o treinador de vários nomes significativos do Xadrez brasileiro como os Grandes Mestres Giovanni Vescovi e Rafael Leitão, e as campeãs brasileiras e Mestra Internacional Bárbara Farah e Estela Farah. Atualmente, é professor de Xadrez do Colégio Dante Alighieri, Escola Paulista de Medicina – UNIFESP, Clube Athlético Paulistano, Alphaville Tênis Clube e FEA-USP. Atua como Assessor da Secretaria Municipal de Educação no Programa Jogos de Tabuleiro desde 2011, formando professores Formadores de Xadrez para atuarem nas Diretorias Regionais de Educação.

O jogo de Xadrez: definição, generalidades e regras básicas

O Jogo de Xadrez, embora pareça de difícil aprendizagem, é simples e, com prática, de rápido entendimento. O primeiro passo é a fixação de conceitos sobre o tabuleiro e as peças, com suas possibilidades de movimentação e captura.

A metodologia adotada para esse livro é de ir apresentando as regras paralelamente aos tópicos básicos, de forma que o leitor que ainda não sabe jogar possa ter a possibilidade de fazê-lo de maneira gradual e dentro do contexto de cada capítulo.

Tabuleiro

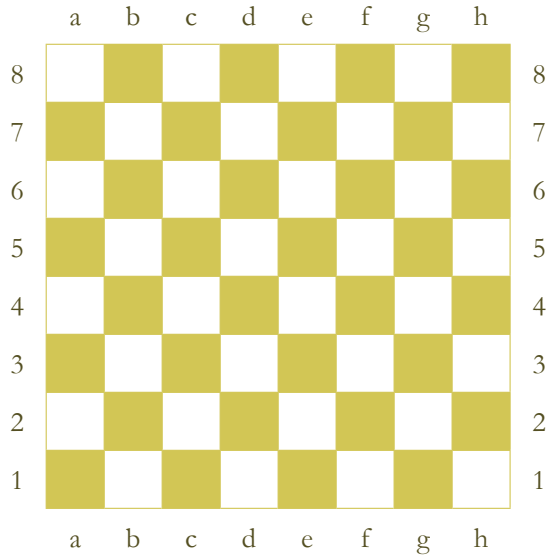


Diagrama 1

No diagrama 1, temos o tabuleiro com as **coordenadas**. O tabuleiro é formado por um quadrado de 8X8, com 64 casas alternadas em 32 claras e 32 escuras.

Linhas geométricas do tabuleiro

Oito horizontais também chamadas **filas** ou **fileiras** designadas pelos números. Oito verticais também chamadas **colunas** designadas pelas letras. Vinte e seis **diagonais**: as mais importantes são a grande diagonal clara que vai da casa *h1* à *a8* e a grande diagonal escura que vai da casa *a1* à *h8*.

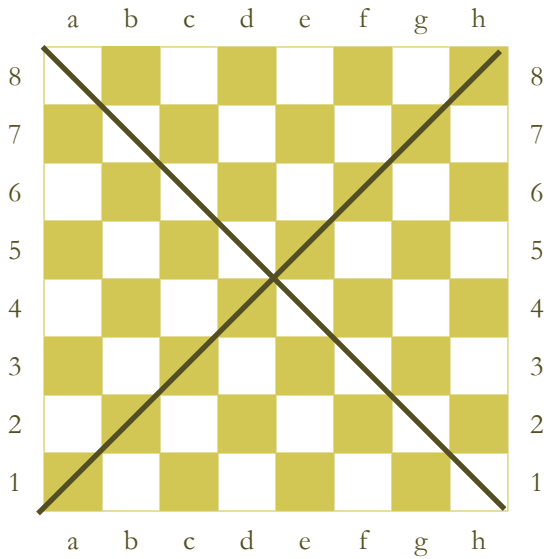


Diagrama 2

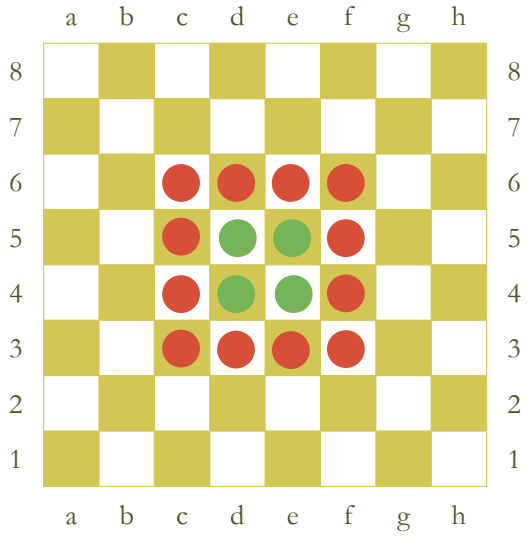


Diagrama 3

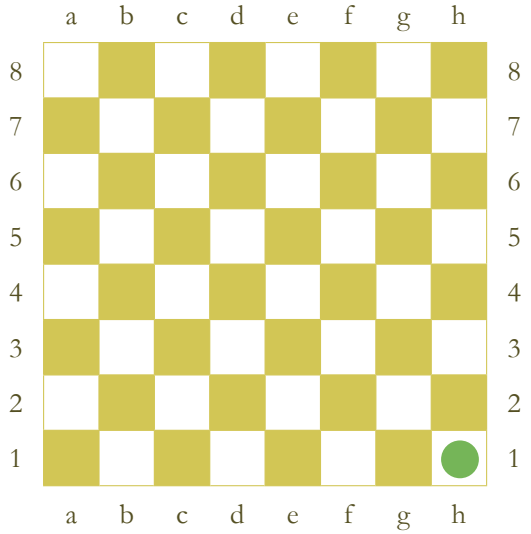


Diagrama 4

O diagrama 3 mostra a área que é chamada de "Centro do Tabuleiro". O pequeno centro é formado pelas casas verdes e o centro ampliado em vermelho.

No Xadrez, o tabuleiro deve ser colocado de forma que a casa clara fique à direita do jogador (diagrama 4). As peças brancas são colocadas nas filas 1 e 2 e as peças pretas são colocadas nas filas 7 e 8.

No diagrama 5, as casas verdes representam a ala (ou flanco) da Dama, enquanto as casas amarelas representam a ala (ou flanco) do Rei. O diagrama 6 revela o campo das peças claras, em amarelo, e o campo das peças escuras, representado pelas bolas verdes. Já o diagrama 7 mostra as bordas (ou beiradas) do tabuleiro (em verde).

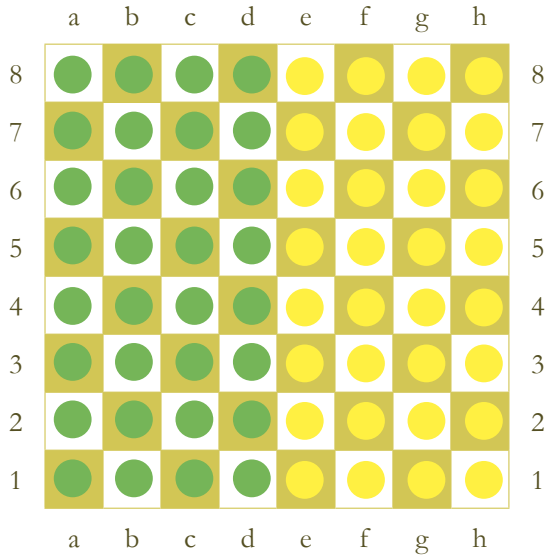


Diagrama 5

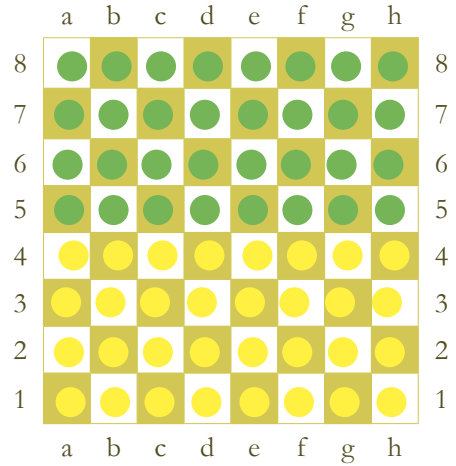


Diagrama 6

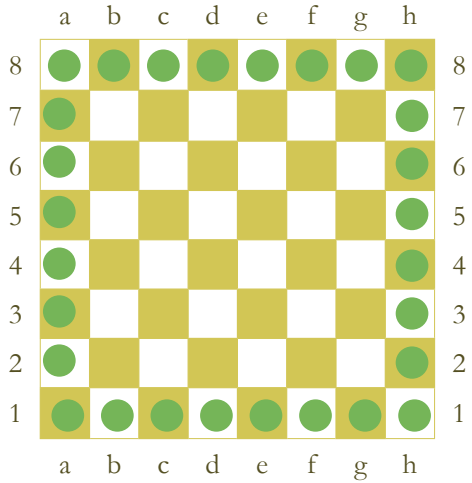


Diagrama 7

As definições acima, principalmente os conceitos de filas, colunas, diagonais, centro, alas, flancos, campos e bordas são importantes para entendermos as explicações táticas do jogo.

Sugestão de Atividade

Familiarizado com o tabuleiro, é possível ao professor pedir que o estudante diga a cor de uma casa, informando, como no jogo de batalha naval, apenas a coordenada geométrica da mesma (c4, por exemplo).

Outra dica é a utilização do site www.lichess.org, no qual o professor pode acessar a aba "aprender", clicando no item "coordenadas". Nele há um divertido treinamento, de 30 segundos, em que o estudante deverá clicar nas casas mencionadas aleatoriamente. Quanto mais casas clicadas, mais pontos!

É de suma importância que o professor trabalhe bem o tabuleiro e as coordenadas, afinal, sem o tabuleiro não seria possível jogar. Deve-se fazer um paralelo com o basquete e o futebol, por exemplo. Para praticar tais esportes, é preciso que se conheça muito bem as demarcações do campo de jogo.

Legenda

Nome	Peça Escura	Peça Clara
Rei	♚	♔
Dama	♛	♕
Torre	♜	♖
Bispo	♝	♗
Cavalo	♞	♘
Peão	♟	♙

As peças

Cada enxadrista possui 16 peças:

- **Um Rei**, representado pelo símbolo **R**
- **Uma Dama**, representada pelo símbolo **D**
- **Duas Torres**, representadas pelo símbolo **T**
- **Dois Bispos**, representados pelo símbolo **B**
- **Dois Cavalos**, representados pelo símbolo **C**
- **Oito Peões**, representados pela **COORDENADA** onde se encontra.

As peças devem ser montadas conforme o diagrama 8. Atente-se à posição exata de cada peça:

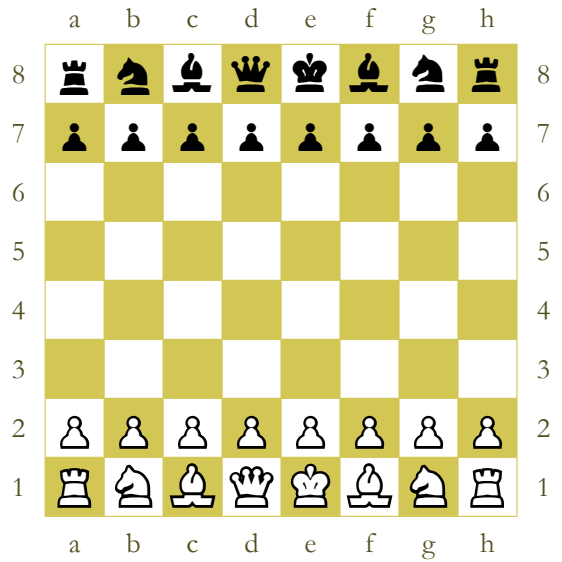


Diagrama 8

Movimentos, capturas e conceitos

Bispo

O Bispo movimenta-se em diagonal para quantas casas quiser, para frente ou para trás, desde que não haja em seu caminho algum obstáculo (outra peça). Começamos a partida com um Bispo na casa escura e outro na casa clara. Eles jamais mudarão a cor da casa.

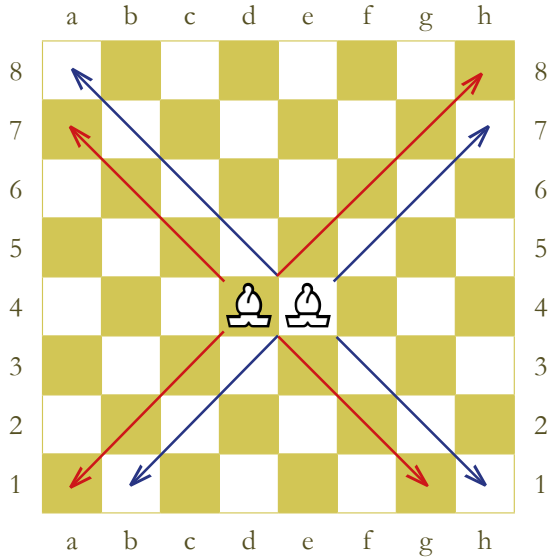


Diagrama 9

No diagrama 10, o Bispo pode capturar a Torre ou o Peão. O Cavalo bloqueia o acesso à casa *f1*. Ele tem a opção, ainda, de não capturar nenhuma peça, parando antes ou seguindo outra rota, desde que seja na diagonal.

Fique de olho

1. Não troque as posições de Bispos e Cavalos. Atente aos estudantes que os Cavalos devem sempre estar "amarrados" às Torres;
2. Reis e Damas possuem posições fixas. A dica é: a **Dama clara** se posiciona sempre na casa clara (d1) e a **Dama escura** se posiciona sempre na casa escura (d8);
3. Os Bispos são "conselheiros" e, portanto, devem ficar ao lado do Rei e da Dama;
4. O enxadrista com as peças claras sempre começa a partida!

Importante

No Xadrez, a peça que realiza a captura passa a ocupar a casa em que estava a peça capturada. Aqui surge outro ponto. No exemplo do diagrama 10, qual seria a melhor peça a ser capturada pelo Bispo? Para auxiliar os enxadristas, principalmente os iniciantes, existe um valor relativo atribuído a cada peça. Esse valor não se trata de pontuação, mas apenas da força que aquela peça exerce no jogo. É útil para casos como o do exemplo, ou quando existe a possibilidade de troca de peças.

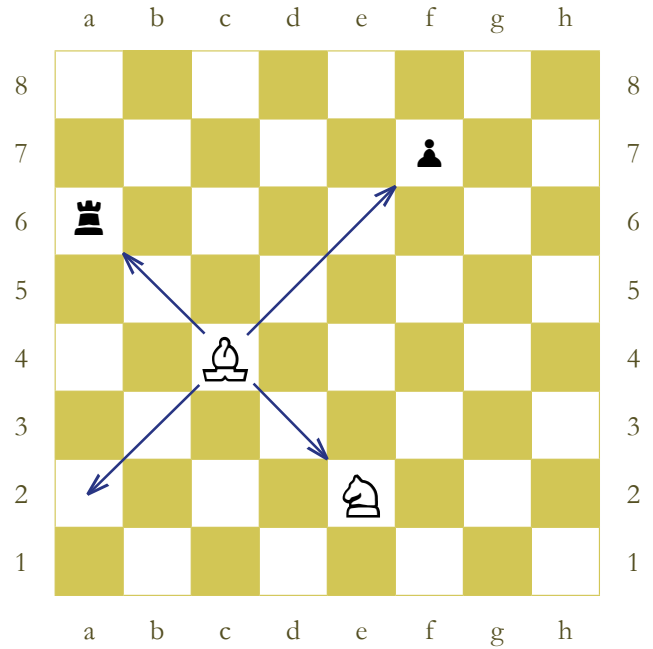


Diagrama 10

Valor Relativo das Peças

- Dama = **9**
- Torre = **5**
- Cavalo = **3**
- Bispo = **3**
- Peão = **1**
- Rei = **não tem valor definido, já que não existe a possibilidade de ser capturado.**

No caso do diagrama 10, já sabemos que a melhor captura para o Bispo seria a Torre, que tem valor 5, maior que Peão, com valor 1.

Torre

A Torre movimenta-se por colunas e fileiras, quantas casas quiser, desde que não haja em seu caminho algum obstáculo.

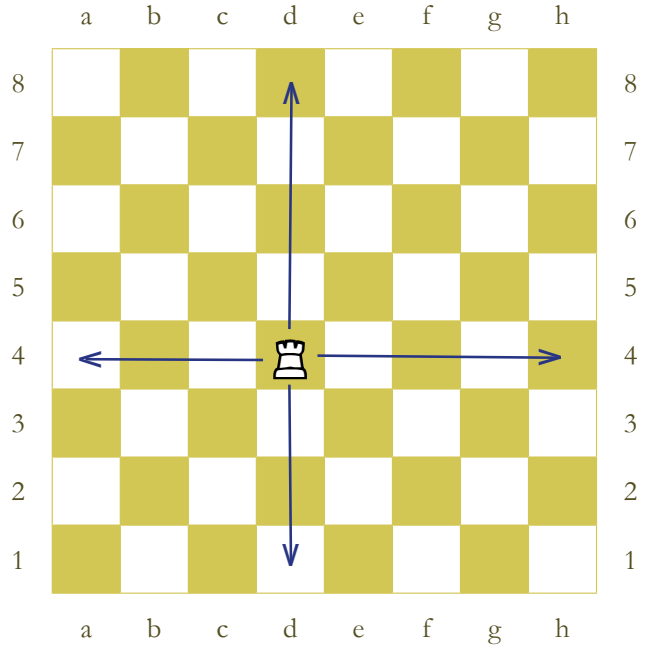


Diagrama 11

No diagrama 12, a Torre pode capturar o Peão ou o Cavalo e tem bloqueado o acesso à casa *a4* pelo Bispo.

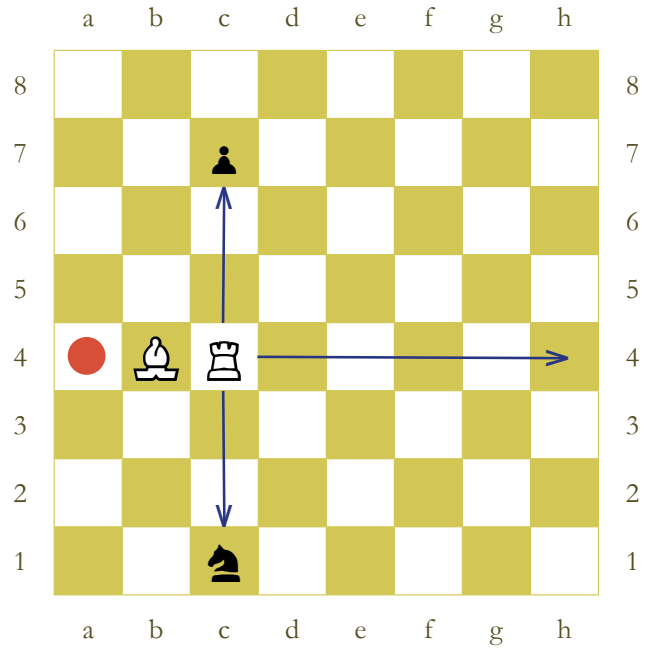


Diagrama 12

Dama

A Dama movimenta-se para todas as direções, em quantas casas quiser, desde que não haja obstáculos em seu caminho.

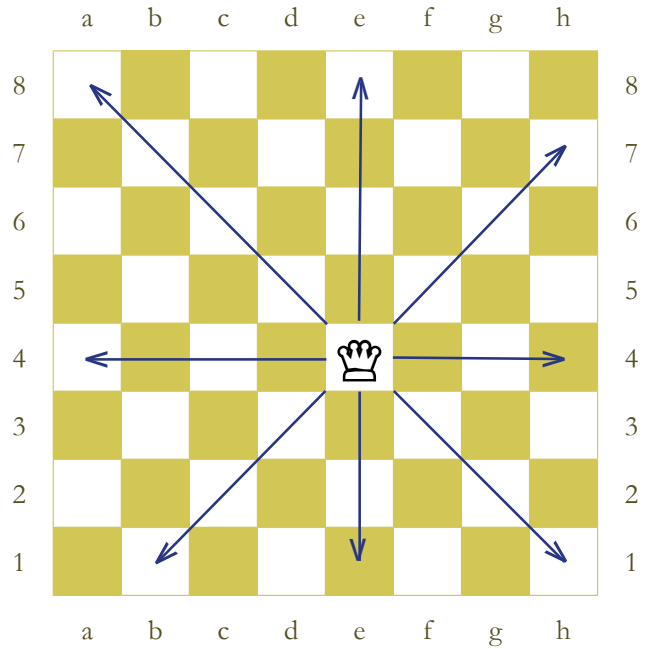


Diagrama 13

A Dama, neste exemplo, pode optar em capturar o Bispo, a Torre ou o Cavalo. O Cavalo branco bloqueia o acesso à casa *a3*. Com seu raio de ação muito extenso, a Dama é a peça mais poderosa do jogo.

Já conhecendo os valores relativos de cada peça, no diagrama 14, qual seria a melhor opção de captura para a Dama? A resposta correta seria a Torre, que tem valor 5. Tanto Cavalo como Bispo têm valor 3.

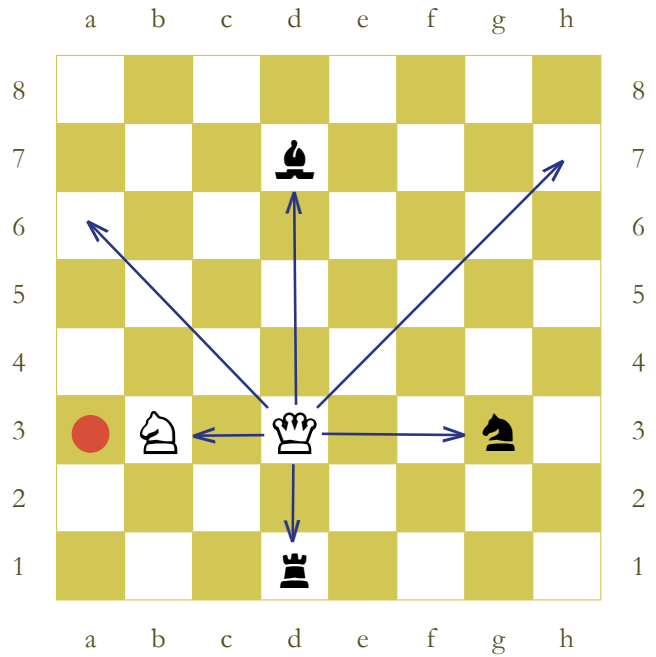


Diagrama 14

Rei

O Rei movimenta-se para todas as direções, porém, uma casa apenas. No diagrama, temos o Rei branco com seus movimentos restritos, pois se encontra no canto do tabuleiro, dispondo de apenas três casas. Já o Rei preto, está no centro do tabuleiro com o máximo de casas à disposição.

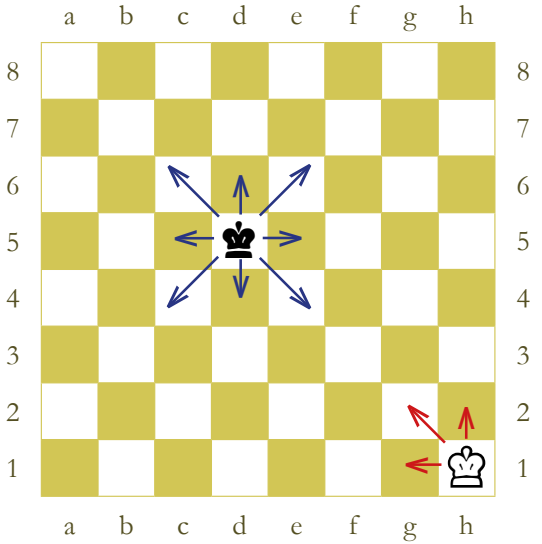


Diagrama 15

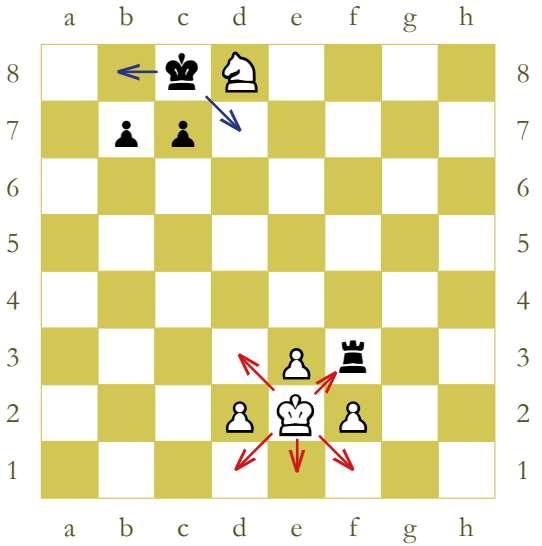


Diagrama 16

No diagrama 16, o Rei preto tem a opção de capturar o Cavalo ou escolher entre as casas *b8* ou *d7* para se movimentar. Os Peões pretos bloqueiam as demais casas. O Rei branco pode capturar a Torre e poderia optar entre as casas *d3, d1, e1* ou *f1* para se movimentar. Os Peões brancos bloqueiam as demais casas.

Cavalo

O Cavalo é uma peça que atrai a atenção das crianças devido ao seu movimento peculiar. Move-se no formato da letra *"L"*. Temos diversos modos de explicar esse movimento. O mais simples é: "duas casas na vertical ou horizontal e em seguida uma casa para o lado", sempre na vertical ou horizontal.

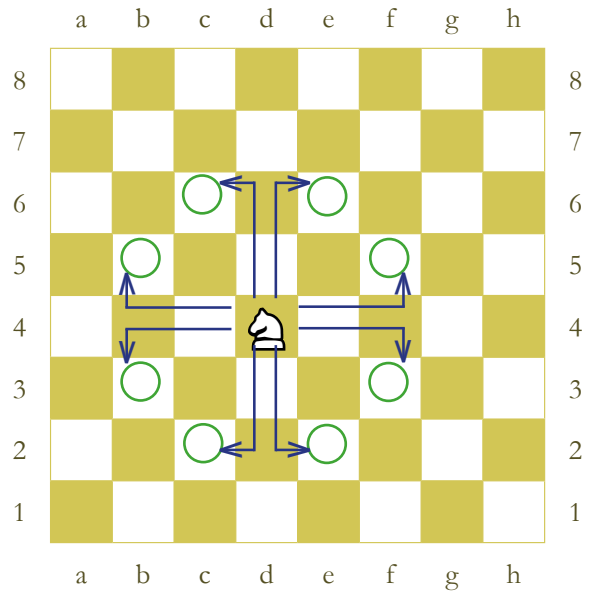


Diagrama 17

Importante

Como já foi citado no tópico "Valor Relativo das Peças", o Rei é a única peça do jogo que **não pode ser capturada**. Porém, ele pode atuar capturando peças adversárias, como veremos no próximo diagrama:

Para se utilizar nas aulas, podemos mostrar, dentre várias possibilidades, duas frases:

1. *"Uma, Duas e vira!"*, ou então
2. *"Ca, Va, Lo"* avançando uma casa em cada sílaba.

O diagrama 17 exemplifica com as setas o movimento. Na região central do tabuleiro, o Cavalo tem o máximo de casas para se movimentar (oito casas para escolher).

À medida que o Cavalo se aproxima da borda do tabuleiro os seus movimentos ficam mais restritos. No diagrama 18, o Cavalo preto, que se encontra no centro de uma das bordas, tem quatro casas possíveis para movimentação. Já o Cavalo branco, posicionado em uma das quinas do tabuleiro, só possui duas alternativas.

No diagrama 19, as peças brancas podem movimentar o Cavalo para as casas *a1, c1, d2, d4 e a5,* além de poder capturar a Torre situada na casa *c5*. As pretas podem movimentar o Cavalo para as casas *c7, d6* e *f6*, ou capturar o Peão em *g7*.

O Cavalo tem a propriedade particular de "saltar" as peças, ou seja, o seu movimento não fica impedido, tampouco pode capturar peças que estejam nas casas de "passagem". No diagrama 19, o Cavalo branco não pode, por exemplo, capturar o Peão preto de *b4*, mesmo ele estando "no caminho" até chegar em *a5* ou *c5*.

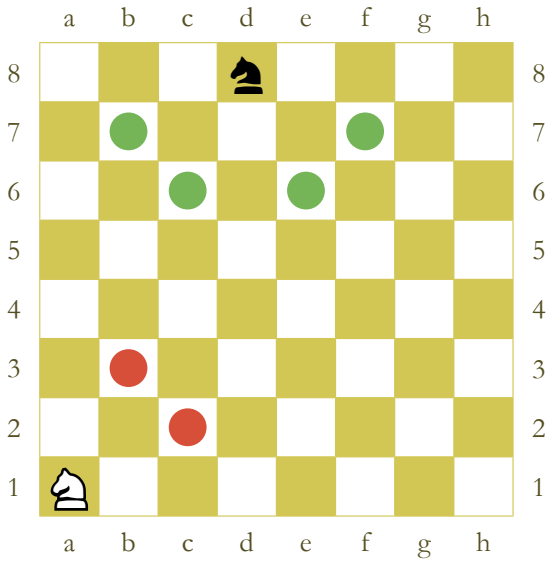


Diagrama 18

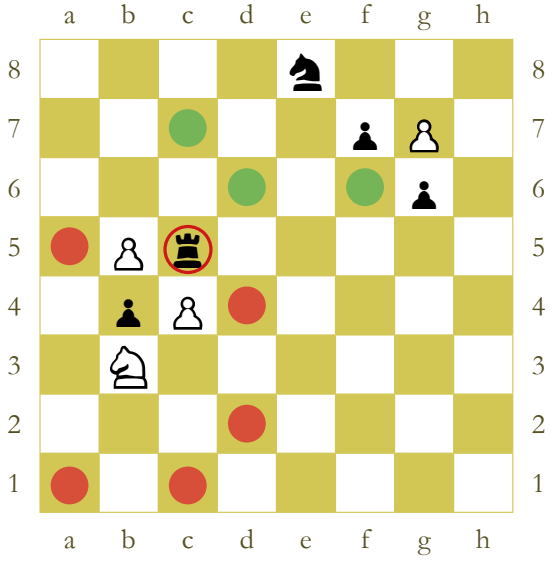


Diagrama 19

Peão

O Peão se movimenta sempre para frente, uma casa apenas. Exceção ao movimento inicial de cada Peão, onde ele pode escolher entre mover-se uma ou duas casas, sempre para frente.

No diagrama 20, tanto Peão branco como o preto se encontram em sua casa inicial, podendo escolher entre andar uma ou duas casas.

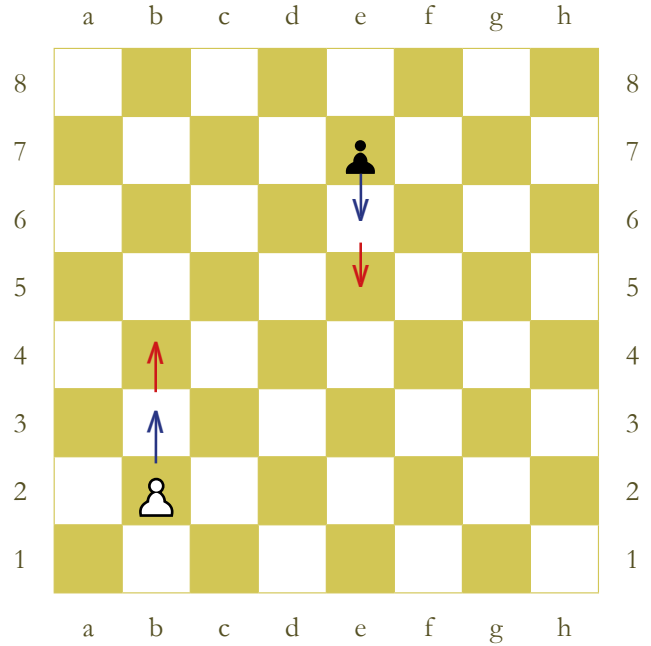


Diagrama 20

O Peão tem uma especificidade em relação às outras peças do Xadrez: move-se de uma forma e captura de outra!

A captura feita por um Peão só pode ocorrer na diagonal. No diagrama 21, temos a exemplificação com setas das possibilidades dos Peões brancos e pretos.

O Peão branco de *a2* pode optar por andar uma ou duas casas, assim como o Peão preto de *c7*. Já o Peão preto de *d6* não tem essa opção, já que não se encontra mais em sua casa original, só podendo andar uma casa. O Peão branco de *g2* tem três possibilidades: captura do Cavalo na diagonal *f3* ou andar uma ou duas casas para frente. O Peão preto de *f7* tem as mesmas três possibilidades: captura ou avançar uma ou duas casas.

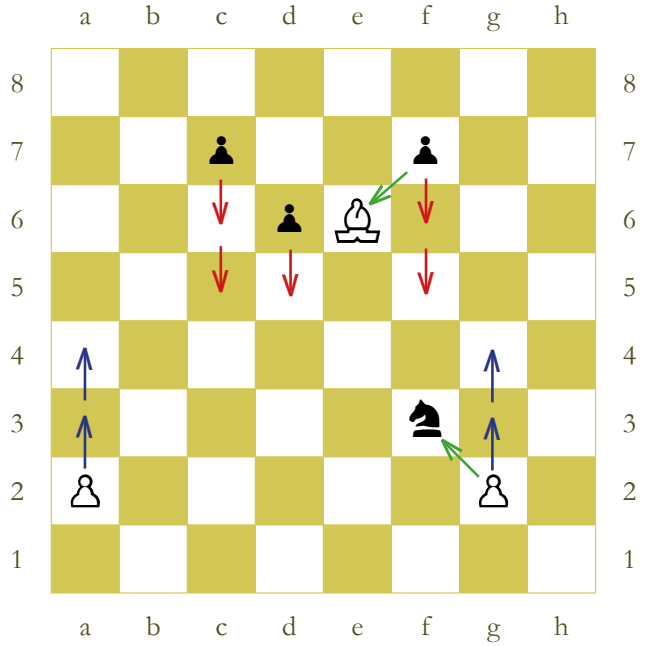


Diagrama 21

Lances Especiais

No jogo de Xadrez, existem três lances que fogem às regras de movimentação e capturas de peças, apresentadas anteriormente. Eles são chamados de lances especiais:

Promoção de Peões

Como o Peão só se movimenta para frente e não pode retroceder, quando atinge a última fileira tem o "direito" da promoção! Ou seja, pode ser promovido a Dama, Torre, Bispo ou Cavalo. O Peão vale um ponto, portanto, promovê-lo representa um incremento na força do exército que realizou essa promoção.

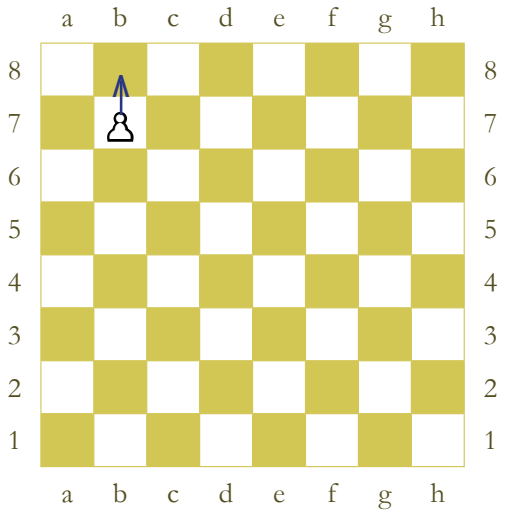


Diagrama 22

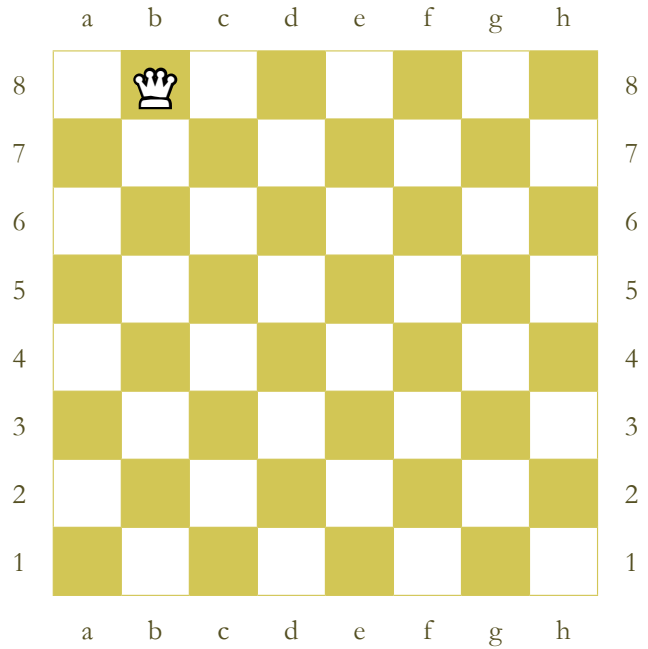


Diagrama 23

Dando continuidade, no diagrama 23 existe a promoção do Peão. As brancas optaram por promover o Peão a Dama, que é o lance mais comum, pois a Dama é a peça mais valiosa do jogo. Atente-se que a peça entra na mesma casa onde o Peão promoveu, substituindo-o.

Vale ressaltar que a peça escolhida para a efetivação da promoção independe do jogo em si. Ou seja, caso as brancas ainda possuam a sua Dama no jogo, elas podem colocar outra, no momento da promoção. Hipoteticamente, é possível ter até 9 Damas à disposição em uma partida, com 8 promoções e a Dama de origem.

Captura En Passant

Além da promoção do Peão, há outro movimento importante e que causa grandes problemas no ensino às crianças: a captura **en passant**, que significa "de passagem", em francês.

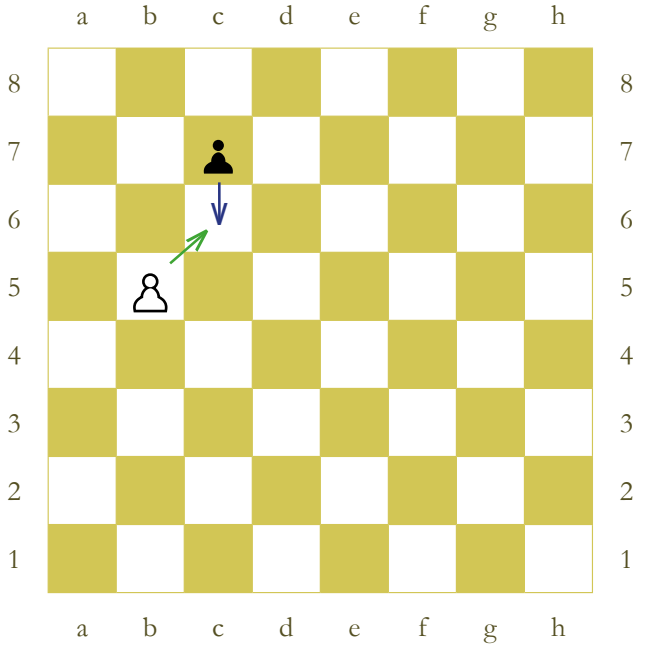


Diagrama 24

No diagrama 24, o Peão preto pode avançar uma ou duas casas, pois se encontra em sua posição inicial. Caso ele avance as duas casas de direito, o Peão branco, localizado na fileira 5, pode capturá-lo como se ele estivesse avançado apenas uma casa.

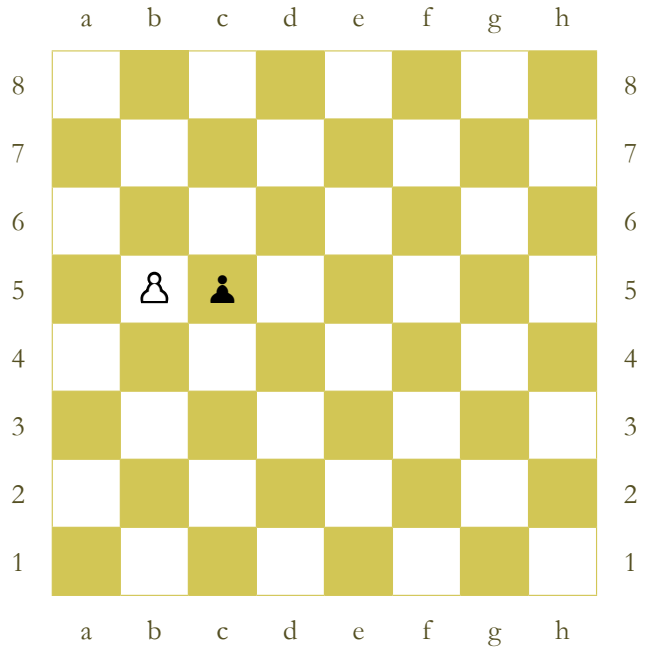


Diagrama 25

As peças pretas optaram por avançar duas casas, conforme diagrama 25. Dessa forma, as brancas ficaram com duas opções: avançar ou realizar a captura en passant (diagrama 26). Ao optar pela captura, o Peão branco assume a posição que o Peão preto estaria se tivesse avançado apenas uma casa (diagrama 27).

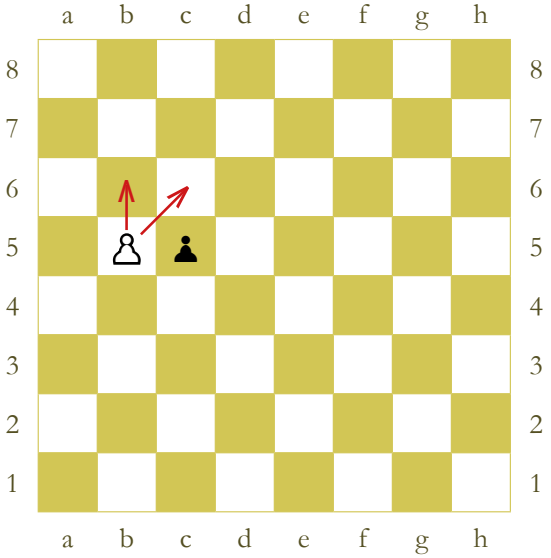


Diagrama 26

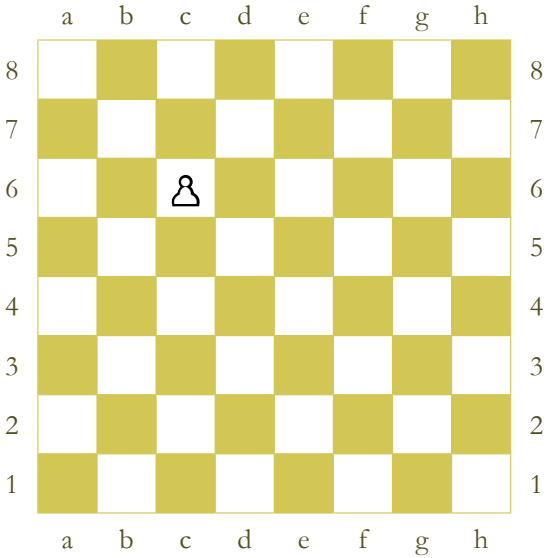


Diagrama 27

São condições essenciais para que a captura "en passant" seja possível:

1. só pode ocorrer entre Peões;
2. só existe a possibilidade quando o Peão adversário avança duas casas;
3. Peões brancos só podem realizá-la se estiverem na fila 5, enquanto os pretos só podem agir com tal captura se estiverem localizados na fila 4;
4. a captura deve ser imediata, ou seja, assim que o Peão adversário realizar o avanço de duas casas.

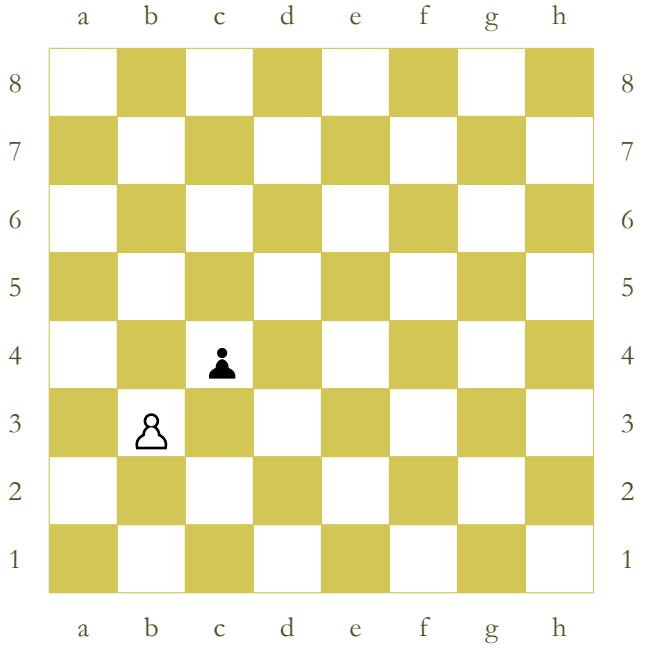


Diagrama 28

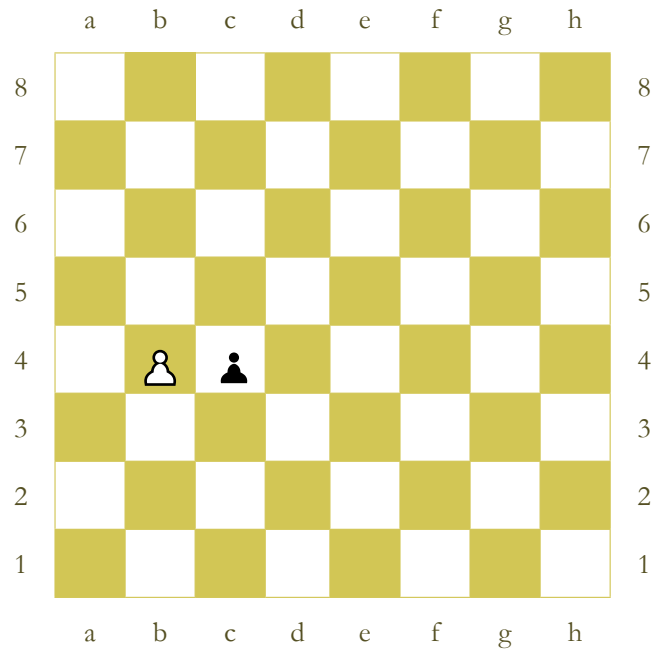


Diagrama 29

Nos exemplos dos diagramas 28 e 29, o Peão branco não se encontra na sua casa inicial. Caso avance para b4 (diagrama 28) ou *b5* (diagrama 29), as pretas não podem capturá-lo en passant.

Roque

O roque é um movimento entre o Rei e a Torre. No diagrama 30, temos tais peças em suas casas iniciais. Ao efetuar o roque, o Rei deve andar duas casas em direção à Torre, que, em seguida, coloca-se ao seu lado como se tivesse "saltado" o Rei.

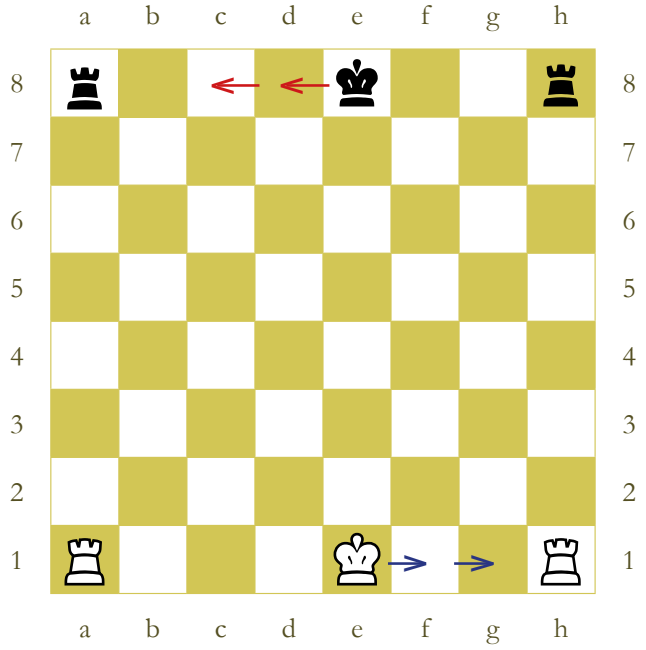


Diagrama 30

No diagrama 30, as peças brancas optaram por efetuar o roque pequeno (ou menor), enquanto as pretas escolheram por realizar o roque grande (ou maior). Tais nomes são devido à quantidade de casas que existem entre o Rei e a Torre.

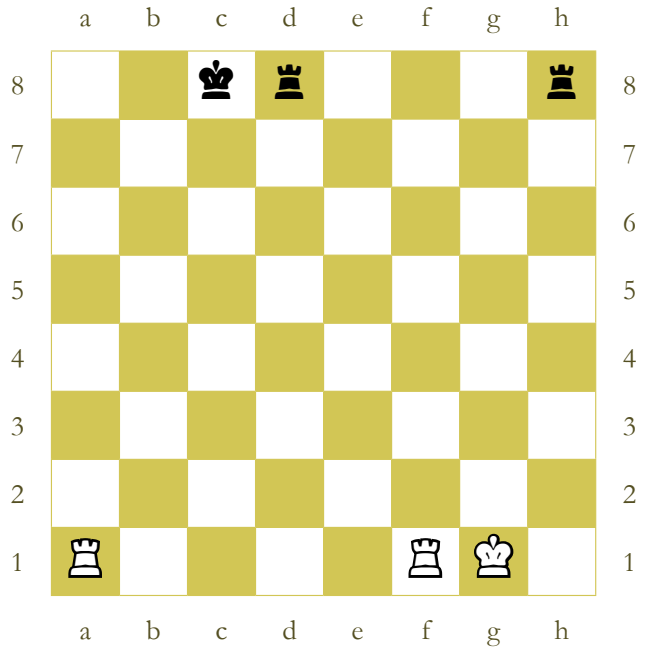


Diagrama 31

São **condições essenciais** para que o roque possa ser feito:

1. Rei e Torre que realizarão o roque não podem ter se movimentado na partida. Ou seja, ao efetuar o roque, ele deve ser o primeiro movimento de ambas as peças;
2. O Rei não pode estar em xeque (em ameaça);
3. Não haver ataque a nenhuma casa "de passagem" do Rei.

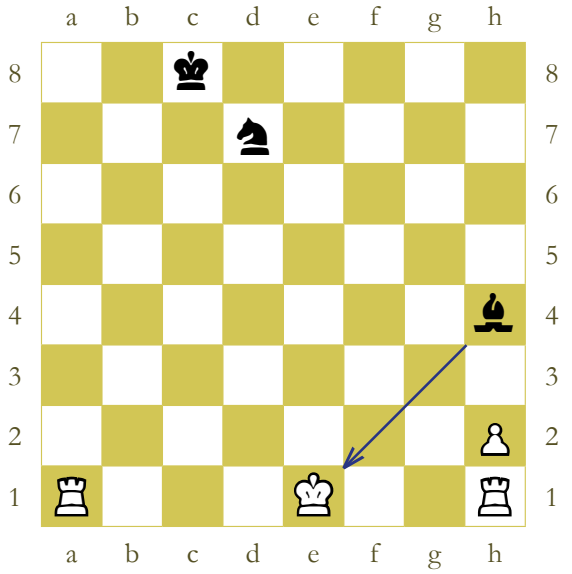


Diagrama 32

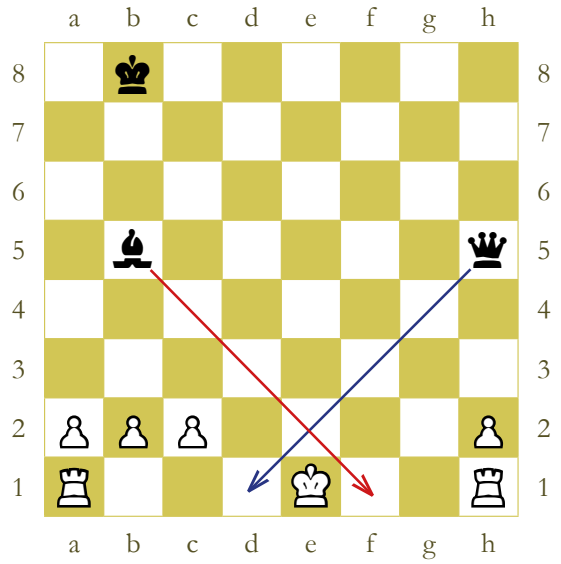


Diagrama 33

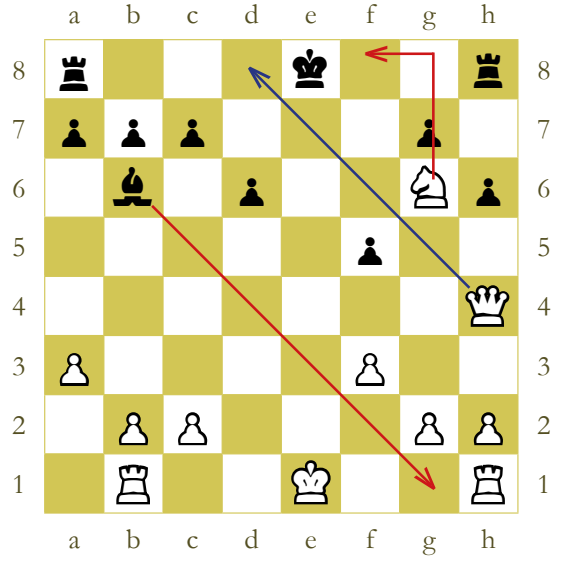


Diagrama 34

Os exemplos dos diagramas acima demonstram situações em que não pode haver roque. No 32, o Rei branco está sendo atacado pelo Bispo preto, em xeque (maiores explicações nas próximas páginas). No exemplo 33, o Rei não está atacado, porém, há ataque em casas que ele passaria para o lance: *d1*, pela Dama, e *f1*, pelo Bispo. No diagrama 34, as brancas não podem realizar o roque grande, pois a Torre branca já se movimentou e não podem "rocar" (verbo do mundo enxadrístico) pequeno, já que o Bispo preto em *b6* ataca a casa *g1*. Já as pretas, não podem rocar grande, pois a Dama branca em *h4* controla a casa *d8*, e não podem rocar pequeno, pois o Cavalo controla a casa *f8*, todas elas "de passagem".

As regras

No jogo de Xadrez, existem quatro maneiras de se vencer uma partida: desistência, lances ilegais, tempo ou Xeque-Mate. Existem, ainda, diversos casos que configuram empate, também culminando com o encerramento do jogo. Vamos conhecer tais possibilidades:

Desistência, lances ilegais e tempo

Durante uma partida de Xadrez, por vezes, um enxadrista se encontra em posição muito inferior ao adversário. Tal análise pode ser feita levando-se em

consideração a quantidade e/ou qualidade das peças ou até mesmo o posicionamento delas. Nesses casos, como no exemplo do diagrama 35, já sabendo que a derrota é certa, o enxadrista em desvantagem abandona o embate, informando o adversário da decisão. Em duelos de Grandes Mestres, um simples Peão pode ocasionar a desistência.

Como o próprio nome já diz, **lance ilegal** é uma jogada proibida no Xadrez. Ocorrem, geralmente, em partidas de iniciantes, em categorias com enxadristas de idades menores ou em torneios com pouco tempo de jogo. Mas, obviamente, são passíveis de aparecer nas demais ocasiões, graças a desatenções, pressa em realizar o lance ou, simplesmente, erro do jogador. Exemplos de lances ilegais são: movimentação errônea de alguma peça (exemplo: andar para trás com o Peão); captura de peça do próprio exército (exemplo: com a Dama branca, captura-se o Bispo branco); deixar o Rei sob ataque após o próprio lance; não obediência às condições essenciais para a realização dos lances especiais; realizar algum lance com uso de ambas as mãos (exemplo: com a mão direita eu realizo a captura e com a mão esquerda retiro a peça do adversário), dentre diversos outros. Nos torneios escolares, os regulamentos permitem, geralmente, um lance ilegal de cada jogador por partida. Ou seja: dois lances ilegais culminam com a derrota. Mas existem torneios em que não são permitidos sequer um lance ilegal.

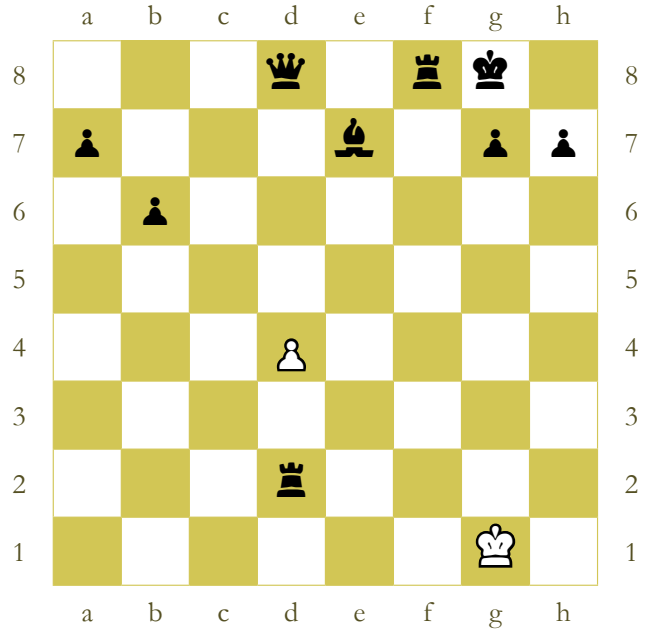


Diagrama 35

A fama histórica do jogo de Xadrez é em relação à demora do jogo. Para evitar possíveis excessos, os torneios contam com relógios, dispostos ao lado dos tabuleiros, que iniciam com tempos iguais, definidos antecipadamente através dos regulamentos. O equipamento, apesar de conhecido como relógio, na verdade comporta dois relógios: um para cada jogador. Conforme o jogador realiza seu lance, aciona sua tecla do relógio, que para o seu tempo e passa a contar o tempo do jogador da vez. Quanto mais o enxadrista demora em realizar o seu lance, menos tempo lhe sobra na partida. O jogador que tiver seu tempo esgotado perde a partida na maior parte das vezes.

Existe uma exceção aos casos de derrota por lance ilegal e tempo: falta de material do adversário. Caso um enxadrista só tenha o Rei – condição que torna impossível a vitória por Xeque Mate – ele não poderá vencer de outra forma, mesmo que o adversário cometa dois lances ilegais ou o seu tempo se esgote. Nesses casos, o árbitro apontará empate como resultado final da partida.

Xeque

No diagrama 36, as pretas estão atacando o Rei branco e quando isso ocorre dizemos que o Rei atacado está em Xeque. É preciso defender o Rei, e há três possibilidades que chamamos dos "três C's":

- Correr,
- Cobrir e/ou
- Comer.

Ao usar essas palavras, a criança grava melhor as possibilidades de defesa de um xeque. Adiante é possível orientá-la com os termos Fugir, Interpor e Capturar.

No caso do diagrama, o Rei branco está em Xeque, podendo "correr" para *b1*, "cobrir" o xeque com a Torre em *b2* ou "comer" o Bispo com a Dama. As três defesas seriam possíveis, embora apenas uma delas já fosse suficiente.

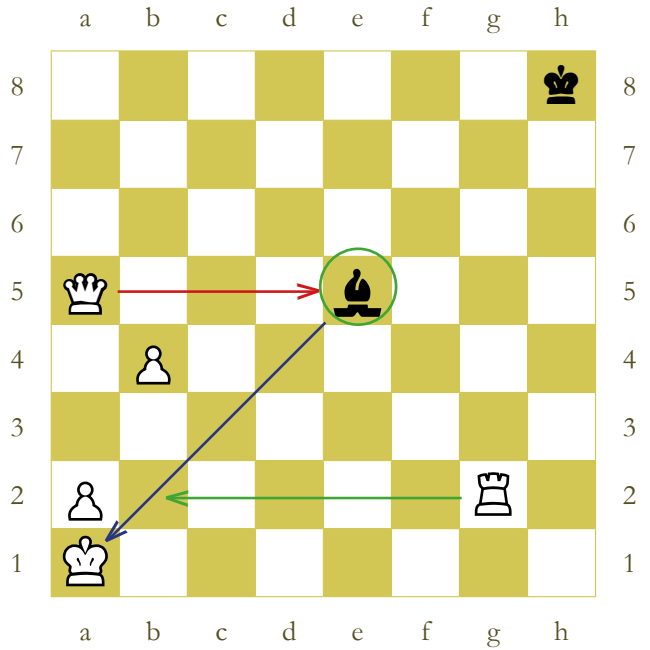


Diagrama 36

Xeque-Mate

O Xeque-Mate é o objetivo do jogo! Quando o Rei está sob ataque e não é possível tirá-lo da situação com os "três C's", o jogo está encerrado. Note que a partida termina "antes" da captura do Rei.

No diagrama 37, é vez das pretas, que jogam a Dama em *e1*. O Rei branco está atacado e não pode fugir, já que todas as casas possíveis estão sob ataque (*a2* e *b2* pela Torre e *b1* pela própria Dama). Também não existe possibilidade de captura e nem de cobertura. Portanto, após realizar o lance Dama em *e1*, a partida acaba com Xeque-Mate.

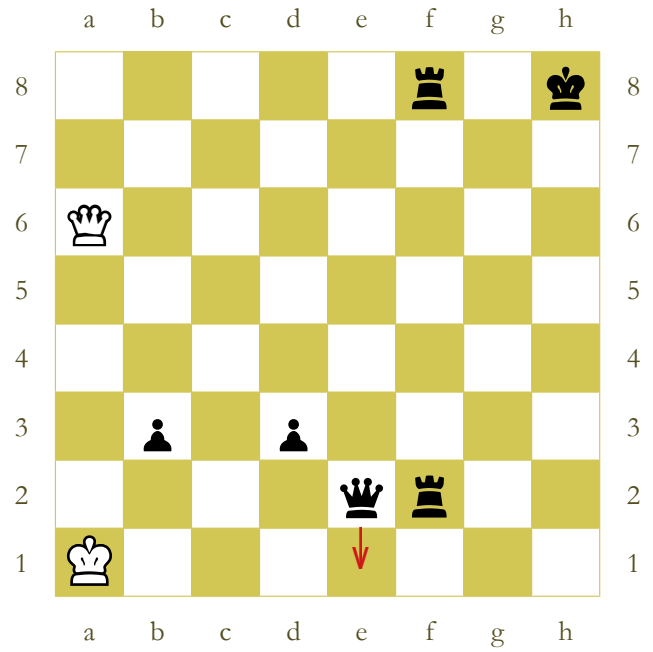


Diagrama 37

Regras de Empate

O empate é um resultado bastante comum no jogo de Xadrez, principalmente entre Grandes Mestres (GMs). Vamos conhecer as seis maneiras possíveis de se ocorrer:

1. **Empate por comum acordo**

Os enxadristas concordam em empatar a partida. A oferta de empate é efetuada por um dos jogadores e, caso aceita pelo adversário, o jogo é declarado empatado;

2. **Regra dos 50 lances**

Quando não houver captura de peças e movimento de Peões em 50 lances, um dos jogadores poderá exigir o empate;

3. **Repetição de Diagrama**

Quando uma mesma posição ocorrer três vezes, seguidas ou alternadas, o jogador poderá exigir o empate. Importante frisar que os diagramas deverão ter as mesmas possibilidades para as brancas e pretas. Ver diagrama 38.

4. **Falta de Material**

Quando não há a possibilidade de aplicar o xeque-mate por insuficiência de peças. Exemplos: Rei x Rei; Rei e Bispo x Rei e Rei e Cavalo x Rei.

5. **Empate por afogamento**

Esse é o empate que mais ocorre nas partidas entre as crianças que estão iniciando. Importante saber diferenciar empate por afogamento de xeque-mate. No empate por afogamento um dos jogadores não tem movimento possível e não se encontra em xeque.

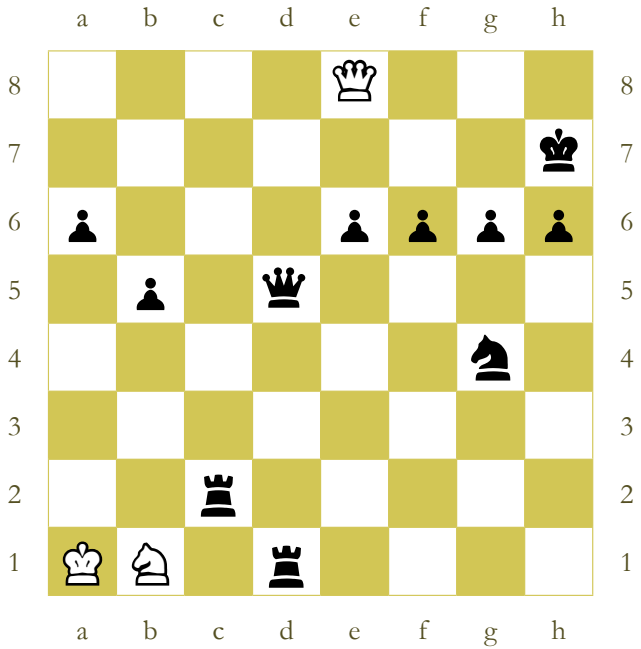


Diagrama 38

No diagrama 38, apesar da enorme vantagem material das pretas, é impossível evitar os xeques da Dama branca. O primeiro lance seria Dama em *f7*, sobrando como única alternativa ao Rei preto ir para a casa *h8*. Nesse momento, inicia-se o xeque perpétuo, com a Dama indo para *f8* e o Rei para *h7*. No xeque perpétuo o mais comum é a partida terminar pela regra da repetição de diagrama.

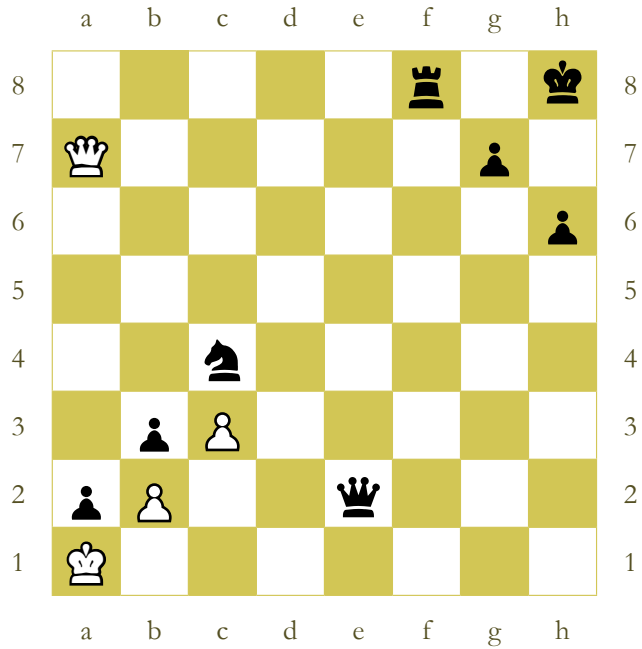


Diagrama 39

No exemplo 39, as brancas estão em situação desesperadora, porém, sacrificam a Dama, forçando o empate por afogamento.

Vez das brancas. Dama captura Peão em *g7* e dá xeque no Rei das pretas, que, por sua vez, só tem a possibilidade de capturar a Dama. Dessa forma, não resta mais nenhum lance possível às brancas, já que os Peões encontram-se bloqueados e os lances do Rei são proibidos (não pode capturar em *a2*, tampouco andar para *b1*). Como ele não está sob ataque, o jogo está afogado.

Notação Algébrica

A história do Xadrez é contada por fatos e partidas. Mas só podemos contá-la por meio das partidas por existir maneiras de se gravar cada lance realizado. Atualmente, a maneira mais utilizada em todo o mundo é a Notação Algébrica, desenvolvida em meados de 1737, por Phillip Stamma. Neste estilo de notação, cada linha, coluna, peça e movimento pode ser representado por uma letra, número ou símbolo:

Peça	Notação	Figurinos
Rei	R	♚ ♔
Dama	D	♛ ♕
Torre	T	♜ ♖
Bispo	B	♝ ♗
Cavalo	C	♞ ♘
Peão	Em letras minúsculas, registra-se a coordenada para onde se desloca	♟ ♙
Captura	X	
Roque Pequeno	O - O	
Roque Grande	O - O - O	
Xeque	+	
Xeque-Mate	++ ou #	
Lance Bom	!	
Lance Ruim	?	
En passant	Casa de captura seguido por e.p	
Promoção	Casa destino seguido pela letra da peça escolhida	

Daqui em diante, os conceitos táticos serão apresentados com a notação algébrica. Em caso de dúvidas, não se demore em consultar a tabela desta página.

Técnicas e Táticas do Jogo de Xadrez

Xeque-Mate de Rei e Dama contra Rei

Esse é o primeiro xeque-mate com poucas peças que o professor deve ensinar. No estudo do jogo de Xadrez, muitas dúvidas ocorrerão e é importante que elas sejam elucidadas com exemplos práticos.

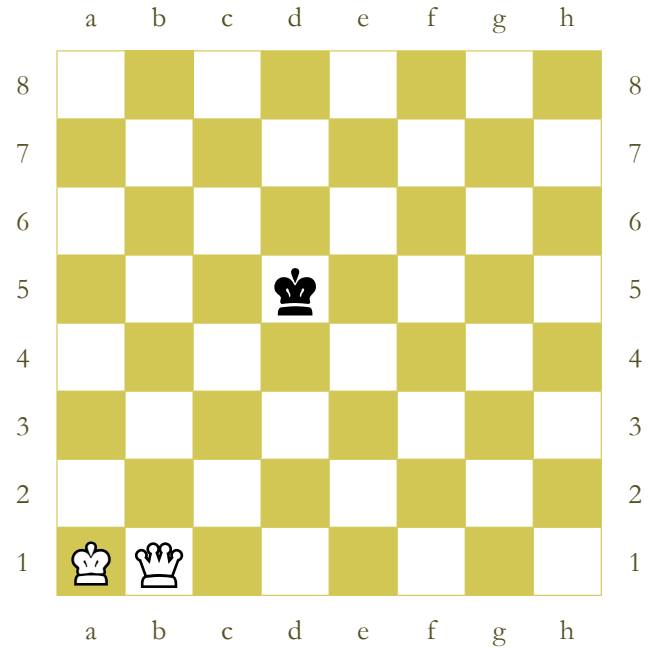


Diagrama 40

No diagrama 40, as peças brancas conseguem aplicar o xeque-mate da seguinte maneira:

1.Db4 - as brancas aproximam a Dama deixando-a a uma distância de um "pulo de Cavalo" em relação ao Rei, restringindo os movimentos dele. Outra possibilidade: (*1.Dd3 + Rc5 2.Dc3 + Rd5 3.Dd3+ Rc5 4.Dc3+ Rd5 5.Dd3+*). Essa situação ocorre frequentemente entre as crianças, podendo ocorrer o empate por repetição de jogadas!

1...Re6 - nesse final (consideramos final a última fase de uma partida de Xadrez que é composta por: 1 - aberturas; 2 - meio jogo; e 3 - final), as brancas devem aplicar o xeque-mate em menos de 50 lances, pois não há mais Peões e a única captura possível seria do Rei preto à Dama branca;

2.Dc5 - (*2.Dd6+* Um erro grave! As pretas capturam a Dama e ocorre o empate por falta de material. *2...Rxd6*)

2...Rd7 3.Db6 Re7 4.Dc6 Rd8 5.Db7 (a Dama vai "imitando" os movimentos do Rei, restringindo cada vez mais suas casas).

5...Re8 6.Dc7 Rf8 7.Dd7 Rg8 8.De7 Rh8 9.Rb2 (o famoso "Rei pobre tem que trabalhar", muito utilizado nas aulas. Para efetuar o Mate, as brancas necessitam do auxílio do Rei); outra possibilidade: (*9.Df7* Opa! Aqui as brancas "exageram" na imitação e deixam o Rei preto sem casas. Ocorre o empate por afogamento. Regra: quando o Rei em desvantagem estiver no canto, a Dama não deve imitar o movimento);

9...Rg8 10.Rc3 Rh8 11.Rd4 Rg8 (enquanto o Rei branco se aproxima, o Rei preto está preso com apenas dois movimentos);

Dicas de aplicativos e sites

Para que os estudantes possam aprimorar tais conteúdos:

- ChessCoach
- Chess Trainer
- O site www.chesspuzzles.com.

Eles possuem exercícios de mate em 1, 2 e 3 lances, algo absolutamente vital para qualquer progresso do enxadrista.

12.Re5 Rh8 13.Rf6 Rg8

14.Dg7#

Finalmente, com o apoio do Rei, as brancas efetuam o famoso **Mate do Beijo Fatal**. Observe quantos conceitos nesse simples final:

1. O plano de restringir o Rei adversário com movimentos de imitação da Dama;

2. As brancas conseguem, apenas com a Dama, "levar" o Rei preto para o canto do tabuleiro;

3. O apoio essencial do Rei branco para aplicar o xeque-mate. Vejam as várias regras de empate que poderiam ocorrer: falta de material, caso a Dama branca fosse capturada pelo Rei preto; regra dos 50 lances, caso as brancas não tivessem um plano específico (ocorre muitas vezes com crianças que dão xeques sem nenhum propósito, ocorrendo o empate por repetição de jogadas); e - o mais comum - empate por afogamento.

Após os ensinamentos das regras, o professor deve ir aos poucos trabalhando as três fases da partida. Em um primeiro momento, é absolutamente vital que os estudantes consigam entender os conceitos de xeque - e as defesas possíveis - e o xeque-mate.

Para o domínio do xeque-mate, há uma quantidade enorme de material na internet, em blogs e sites que o professor poderá utilizar. Reiteramos que a tática é fundamental, e o estudante poderá estudar por conta própria. A estratégia é mais difícil, necessitando muito mais do auxílio do professor.

Mate do Louco

O mate do louco é o mais rápido do Xadrez. Tem esse nome, segundo a lenda, porque só um "louco" seria capaz de perder uma partida dessa forma. Seguem os lances:

1.f3 e5 2.g4 Dh4#

As brancas deixam a diagonal *e1–h4* enfraquecida expondo de forma definitiva o Rei. Com o lance da Dama preta ocupando a casa *h4*, a partida é encerrada, sem possibilidade de defesa ao Rei branco.

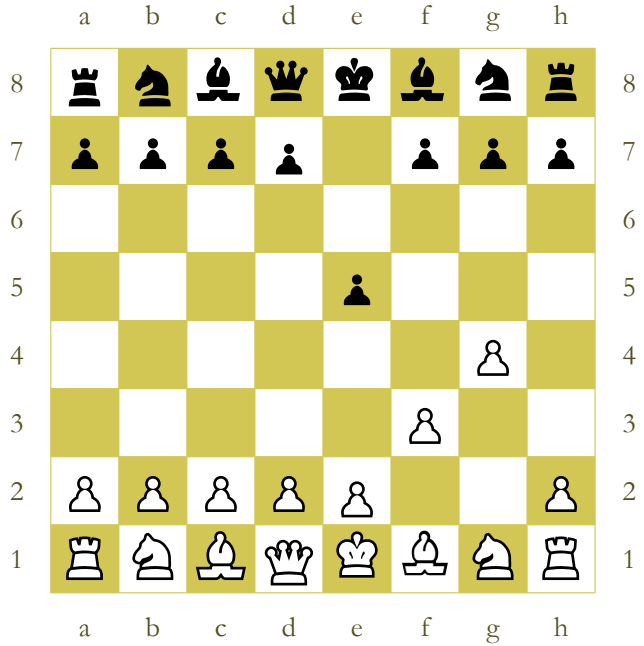


Diagrama 41

Curiosidade

Entre um exercício e outro, podemos apresentar aos estudantes algumas curiosidades do mundo enxadrístico. A primeira que apresentaremos é uma "composição", ou seja, uma partida inventada pelo jogador Sam Loyd, na qual o objetivo é chegar ao afogamento com todas as peças brancas no jogo, em número mínimo de lances. Aqui, a eficiência das jogadas não importa e sim o objetivo do enunciado. (É importante, aos aprendizes, remontar os movimentos no tabuleiro, tornando a notação algébrica visual):

1.d4 d6	7.Ta3 c5
2.Dd2 e5	8.Tg3 Da5+
3.a4 e4	9.Cd2 Bh4
4.Df4 f5	10.f3 Bb3
5.h3 Be7	11.d5 e3
6.Dh2 Be6	12.c4 f4

Em 12 lances, final da partida: empate por afogamento.

Importante

Quando estudamos partidas de Xadrez comentadas, como é o caso desse livro, nos deparamos com algumas regras, que devem ser explicadas. É o caso do número do lance. Quando o número vem acompanhado por um ponto (exemplo: **6.**) significa "lance das brancas". Se o número vier acompanhado por três pontos (exemplo: **6...**) quer dizer "lance das pretas".

Quando os lances são colocados sem nenhuma intervenção do autor do livro, seguirão continuamente o número do lance (exemplo: **6. Cf3 Cf6**), marcando os lances dos dois jogadores.

Lances em itálico, entre parênteses, significa que são "possibilidades de lances para aquela formatação de partida". Trata-se de uma análise para se encontrar melhores continuidades, diferentes da qual o jogador decidiu realizar.

O professor poderá utilizar partidas curtas com esse mesmo enfoque. No Xadrez, é imprescindível que o estudante se familiarize com um determinado tema tático ou estratégico.

Nos próximos exemplos, utilizaremos as peças pretas como vencedoras para facilitar o entendimento da fraqueza da diagonal *e1–h4* (a mesma do mate do louco).

Partida Modelo 1:

1.d4 Cf6

As brancas começam a partida com o Peão dominando o centro do tabuleiro (d4) e as pretas respondem também com um lance que domina o centro (Cf6). Na fase inicial, conhecida como **abertura**, é importante que o estudante tenha em mente os seguintes princípios:

1. **Desenvolvimento das peças**
2. **Domínio do Centro do tabuleiro**
3. **Proteção ao Rei**

Somente após os itens anteriores deve-se atacar.

2.Cd2 - Lance duvidoso, pois bloqueia o Bispo de *c1* e a Dama;

2...e5 - sacrifício duvidoso de Peão.

3.dxe5 Cg4

4.h3?? - erro gravíssimo. As brancas deveriam jogar o simples 4.Cgf3 (Cavalo de g em f3). (Ver diagrama 42)

4...Ce3! - a Dama está sem defesa e caso aceitem o "presente de grego", perdem de maneira semelhante ao "mate do louco"

5.fxe3 Dh4+ 6.g3 Dxg3#

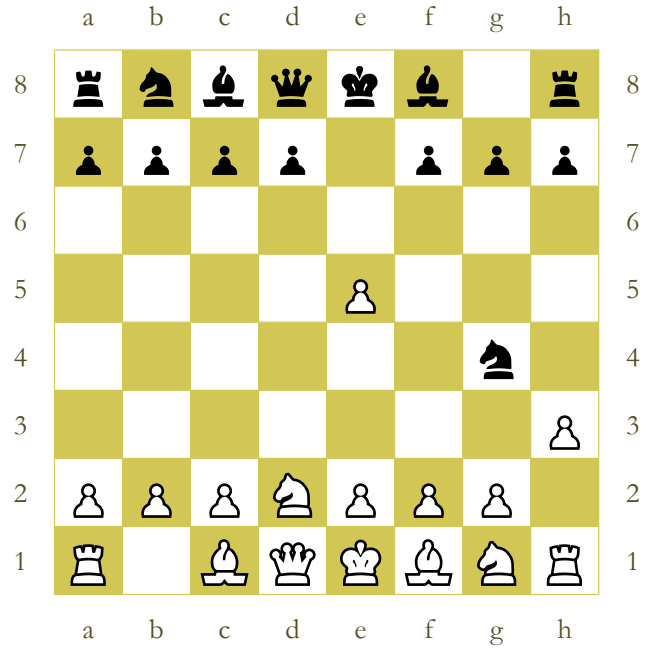


Diagrama 42

Partida Modelo 2:

1.a3e5 2.b3 d5 3.Bb2 - as brancas atacam o Peão que será protegido pelas negras. "O que ameaça?", deve ser a pergunta formulada pelo professor de forma constante.

3...Bd6 4.f4? - as brancas especulam com a "grande diagonal", visando capturar a Torre em h8, mas esquecem da "diagonal do louco" (ver diagrama 43)

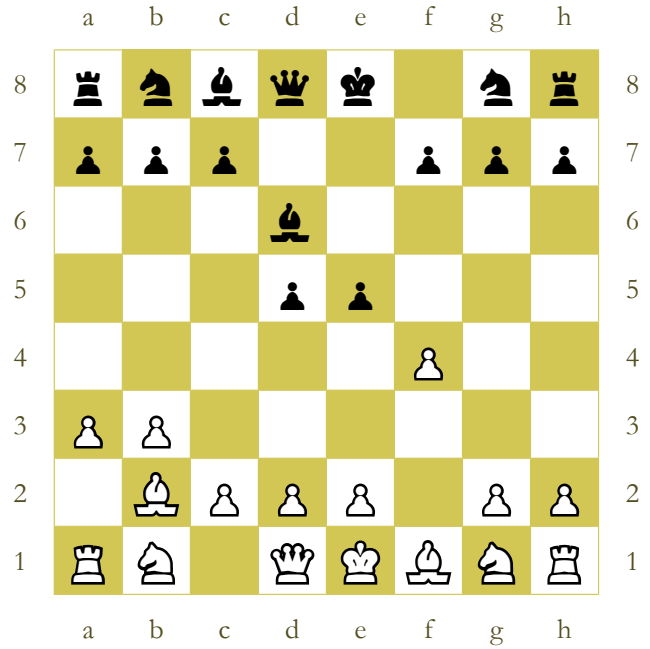


Diagrama 43

4...exf4! 5.Bxg7 Dh4+ 6.g3 fxg3

7.Cf3 - e, agora, o professor deve perguntar qual o melhor lance para as pretas. A resposta correta é a que culmina com o mate em dois lances.

7...gxh2+ - o Peão preto se movimenta, fazendo com que a Dama aplique o **"xeque descoberto"**[17] 8.Cxh4 Bg3# - após o sacrifício da Dama, a diagonal fica livre para o mate com o Bispo.

Partida Modelo 3:

1.a3 d5 2.f4 Bg4 - as pretas deixam o Peão de e2 **"cravado"**[18], pois, caso ele se movimente, as pretas capturariam a Dama com o Bispo.

3.h3 Bh5 4.g4 Bg6 5.f5 - tema tático conhecido como **"Arca de Noé"**: quando um Bispo fica aprisionado por Peões. Nesse caso, o **"tema do louco"** é mais importante, pois envolve o Rei adversário.

5...e6 6.h4 (no caso de: *6.fxg6 Dh4#*)

6...Bd6 7.Th3 (ver diagrama 44)

E agora temos o tema **"Peça Sobrecarregada"**. A Torre branca cumpre duas funções na casa *g3* e *h4*. Em situações como essa é possível um sacrifício de "desvio" para que uma casa fique desprotegida. Nesse exemplo, as pretas sacrificam a Dama com o intuito de desviar a Torre da casa *g3*, onde o Bispo fará o xeque-mate.

7...Dxh4+ 8.Txh4 Bg3#

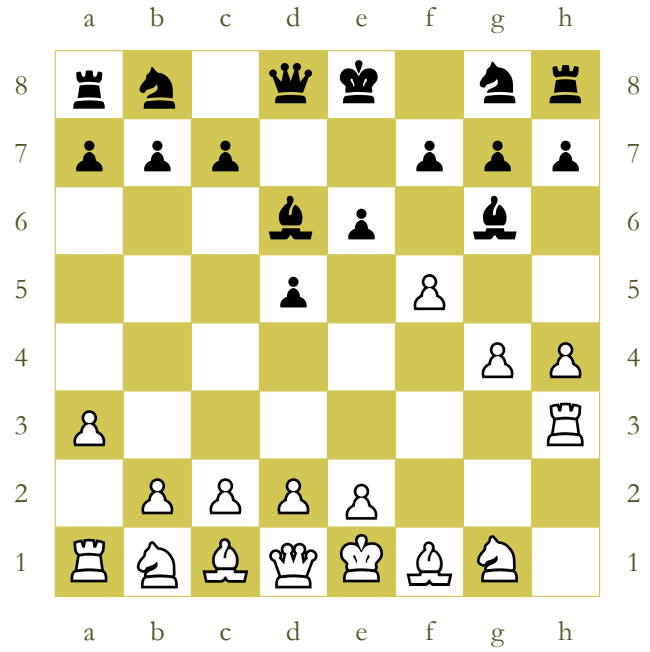


Diagrama 44

17 Termo utilizado para se referir a um xeque dado por uma peça diferente da que acabou de se movimentar. A peça estava "escondida" e, ao ser descoberta – no sentido de "sair da frente" –, ela atacou o Rei adversário.

18 Termo utilizado para se referir a uma peça que não pode se mover, ou seja, está cravada em sua posição. Geralmente por estar à frente de algum ataque ao Rei – cravada Absoluta - ou a outra peça de alto valor, como Dama e Torre – cravada Relativa.

Partida Modelo 4:

1.a3 e5 2.e4 Cf6 3.f3 Cxe4! - Aqui há um sacrifício de Cavalo para aproveitar a **"diagonal do louco"** - (diagrama 45)

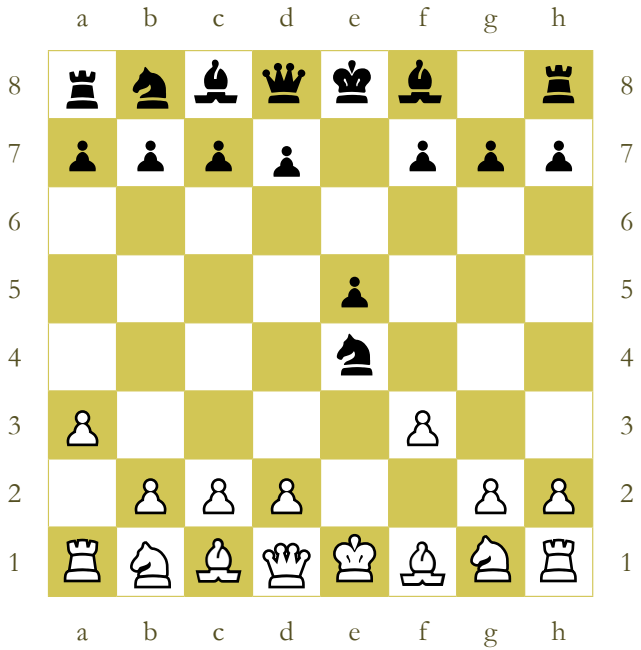


Diagrama 45

4.fxe4 Dh4+ 5.Re2 - se (*5.g3 Dxe4+*) **"ataque duplo"**[19] as pretas ganhariam a Torre em *h1*

5...Dxe4+ 6.Rf2 Bc5+ 7.Rg3 Df4+ Observe como o domínio central das pretas obriga o Rei adversário a realizar jogadas únicas. Neste exemplo, não ocorrerá o mate da diagonal do louco, porém, toda a sequência da partida é ditada por essa influência.

8.Rh3 d6+ - Xeque descoberto

9.g4 h5 - trazendo a Torre também para o ataque. Observe que o Peão branco em *g4* está cravado, não podendo sair da casa onde está.

10.Be2 hxg4+ - **Xeque duplo**[20]. Quando isso ocorre, a única defesa é "correr"

11.Rg2 Df2#

Neste último exemplo, as ameaças e golpes táticos tem um grau maior de dificuldade. Você consegue se lembrar dos já utilizados?

São eles:

1. xeque descoberto;
2. cravada;
3. peça sobrecarregada;
4. ataque duplo e
5. xeque duplo.

19 Outro termo muito utilizado por enxadristas e professores, o ataque duplo nada mais é do que um ataque feito a duas peças concomitantemente, com possibilidade de conquistar uma importante vantagem com o lance.

20 Trata-se de uma posição em que o Rei sofre ataque direto de duas peças concomitantemente.

Importante

Existem centenas de aberturas e defesas com nomes próprios no Xadrez, e é praticamente impossível decorar toda essa nomenclatura. Mas fique tranquilo(a)! Não é necessário saber de cor todos esses nomes. O fundamental é entender a ideia de cada jogada.

Abertura Bird

1.f4 e5 - respondida pelas pretas com o **"Gambito From"**. Nos gambitos, a ideia fundamental é a entrega de um Peão (em alguns casos até de uma peça maior) com o objetivo de acelerar o desenvolvimento.

2.fxe5 d6 3.exd6 Bxd6 4.Cf3 - evitando a forte ameaça de (*4.Cc3 Dh4+ 5.g3 Dxg3+ 6.hxg3 Bxg3#*).

4...g5 - um lance difícil, porém lógico. A ideia é expulsar o Cavalo para utilizar a casa *h4* para a Dama. Muitos estudantes jogam aqui *h3* e não veem o mate em *g3* com o Bispo. (ver diagrama 46)

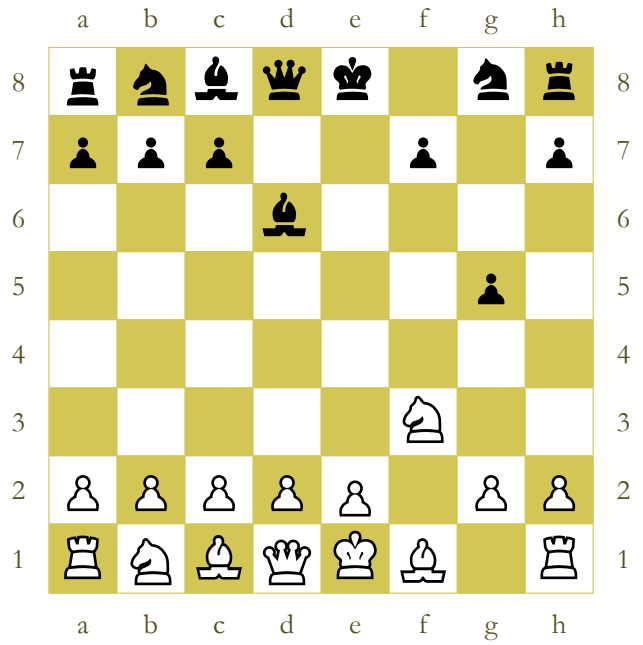


Diagrama 46

5.g3 (*5.h3 Bg3#*)

5...g4 6.Ch4 (se *6.Cg1 h5 7.Bg2 h4* - com grande vantagem para as pretas)

6...Ce7 - no Xadrez, é muito importante que os lances tenham uma lógica. Nesse caso, muitos estudantes jogariam o "correto" 6 –...*Cf6*. Porém, à medida que avançamos na compreensão do jogo, vemos que nem sempre os lances naturais são bons. O lance *Ce7* tem por objetivo expulsar o Cavalo de *h4*.

7.Bg2?? - erro grave. O melhor lance seria *7.d4* ou *7.e4*. A casa *g2* deveria ficar vaga para o Cavalo.

7...Cg6 8.Cxg6 hxg6 - a captura do Cavalo era forçada e, normalmente, devemos capturar com o Peão da "ponta" em direção ao centro do tabuleiro.

9.0–0 (*9.Cc3 Txh2 10.Txh2 Bxg3+ 11.Rf1 Bxh2* - com vantagem decisiva). Ver diagrama 47.

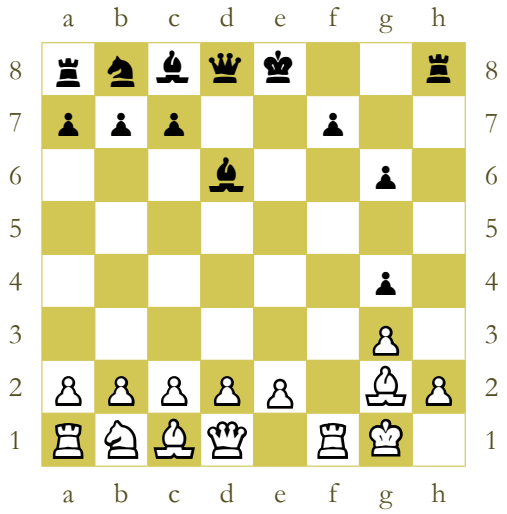


Diagrama 47

9...Txh2!! - sacrifício que destrói o roque das brancas.

10.Rxh2 Dh4+ - o Peão está cravado

11.Rg1 (*11.Bh3 Dxg3+ 12.Rh1 Dh2#*)

11...Bxg3 - ameaça de mate em *h2*

12.Tf3 Dh2+ 13.Rf1 gxf3 14.exf3 - as brancas devolvem o material para dar espaço ao Rei.

14...Bh3 15.De2+ (*15.Bxh3 Df2#*)

15...Rf8 - a partida já está definida

16.Cc3 Dh1# - o Bispo está cravado!

O Mate de Rei e Torre x Rei

Nossa análise se inicia com a posição do Diagrama 48:

1.Tc3 - nesse mate é importante que o trabalho seja feito em conjunto, entre as duas peças, que limitarão gradativamente o movimento do Rei adversário.

1...Rd4 2.Rc2 Re4

3.Td3 - "corta" um pouco mais o espaço do Rei

3...Re5 4.Rd2 Re4 5.Re2 Rf4

6.Te3 - o procedimento se repete

6...Rg4 7.Tf3 Rg5 8.Re3 Rg6 9.Tf4 Rg5

10.Re4 Rg6 11.Tf5 Rh6 12.Re5 Rg7

13.Tf6 - e as pretas já estão com o Rei próximo ao canto.

13...Rg8 14.Rf5 Rg7 15.Rg5 Rg8

16.Rg6 Rh8 17.Tf8#

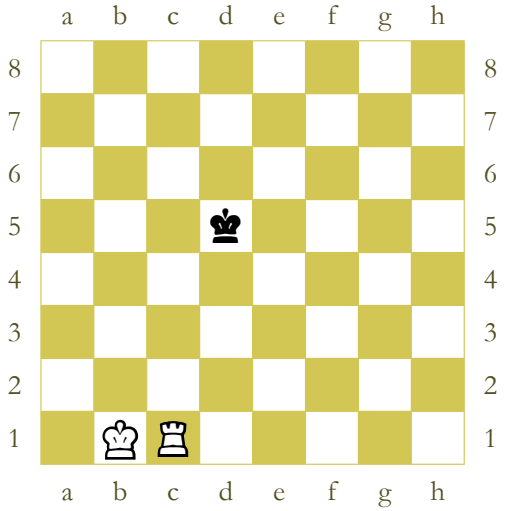


Diagrama 48

O Mate do "Pastor" ou "Pastorzinho"

1.e4 e5 2.Dh5 – ameaça o Peão em e5

2...Cc6 3.Bc4 – ameaçando o xeque mate no ponto fraco *f7* que está defendido apenas pelo Rei. Ver diagrama 49.

3...Cf6?? – isso ocorre com muita frequência nas partidas dos iniciantes. As pretas até que desenvolveram as peças de forma correta, e é exatamente isso que faz do Mate do Pastor o mais famoso de todas as configurações de mate: a sensação de estar jogando corretamente! O fato, entretanto, é que as pretas não se ativeram a uma pergunta de extrema importância: "O que as brancas ameaçam?" Essa deve ser a primeira tarefa do enxadrista, de forma que não seja pego de surpresa nas análises.

4.Dxf7#

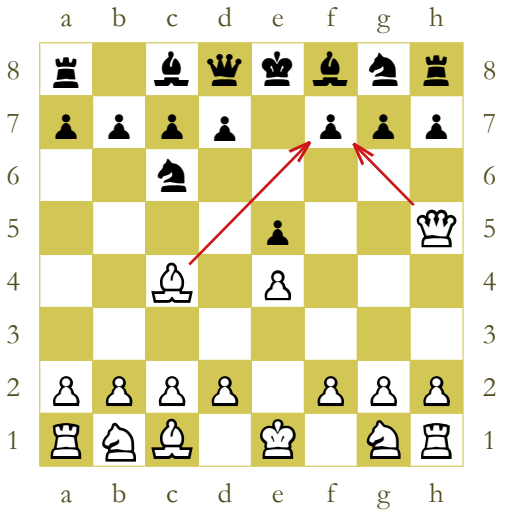


Diagrama 49

Como defender o mate do Pastorzinho

1.e4 e5 2.Dh5 Cc6 3.Bc4 g6! – agora sim: ataca a Dama e bloqueia a diagonal

4.Df3 – as brancas insistem no mesmo mate, contanto com a distração do adversário

4...Cf6! – correto. Protege o mate, bloqueando a linha de ataque da Dama branca.

5.g4? – o lance é um erro, pois não desenvolve peça alguma. As brancas já estavam em situação inferior por ter perdido tempo com a saída prematura da Dama. Apesar disso, a ideia é atacar o Cavalo em *f6* com o Peão, para que a linha de ataque da Dama fique aberta.

5...Cd4! – agora as brancas pagam o preço, precisando mover mais ainda a Dama. Ver diagrama 50.

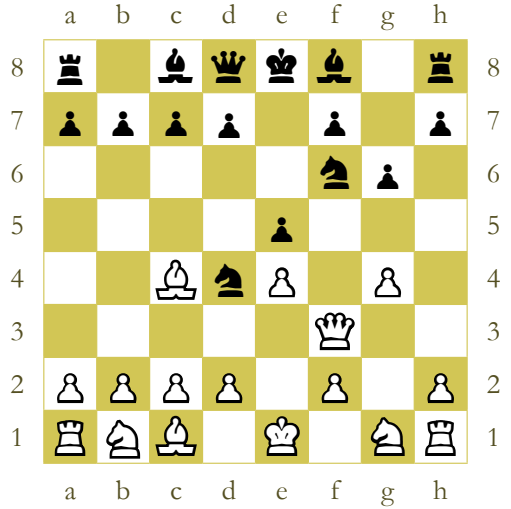


Diagrama 50

6.Dd1 – necessário pra defender o Peão em *c2*

6...Cxe4 – ganhando um Peão e obtendo vantagem no centro

7.f3?? – lembram-se da diagonal do Louco? Erro decisivo das brancas

7...Dh4+ 8.Rf1 Df2# – Mate do "Beijo Fatal"

Mate de Dois Bispos

Novamente, o trabalho em equipe é fundamental para um bom resultado. O primeiro objetivo das brancas é atingir a sexta fila horizontal com as peças, conforme marcado no diagrama 51.

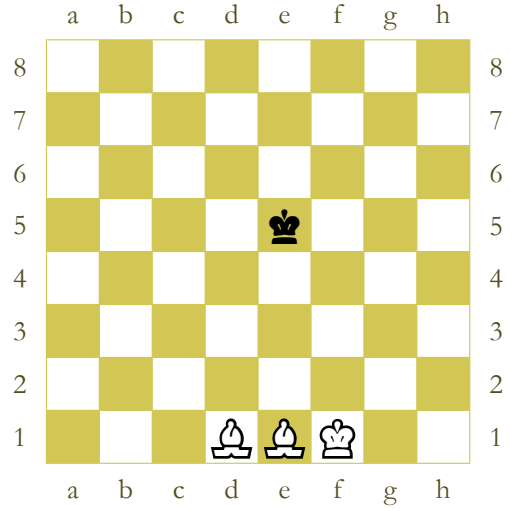


Diagrama 51

1.Be2 Rd4 2.Bd2 Re4

3.Rf2 - primeiro passo

3...Rd4 4.Rf3 Re5 5.Be3 Rf5
6.Bd3+ - segundo passo
6...Re5 7.Be4 Re6 8.Bd4 Rd6 9.Rf4

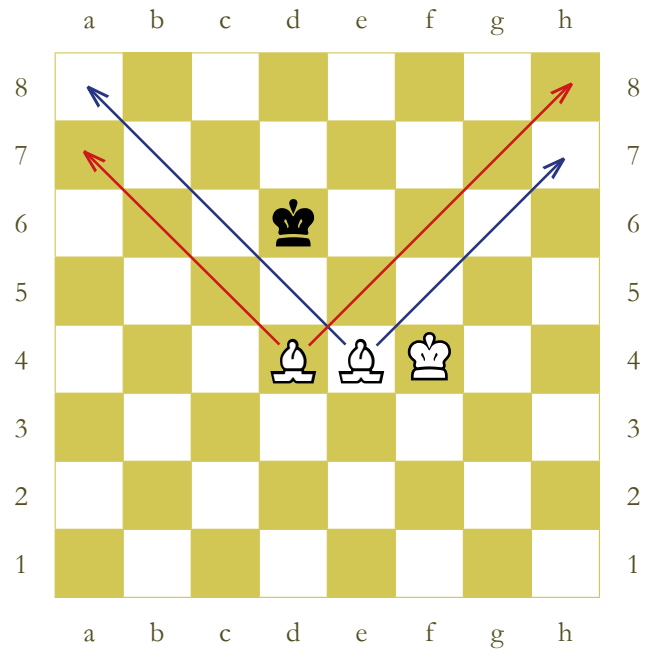


Diagrama 52

Observe a força dos Bispos coordenados limitando o espaço do Rei.

9...Re6 10.Be5 Re7 11.Bd5 Rd7 12.Rf5 Re7 13.Be6 Rd8 14.Bd6 Re8 15.Rf6 - finalmente atingindo a sexta fila. Agora o objetivo é "empurrar" o Rei para o canto do tabuleiro.

15...Rd8 16.Be5! - as brancas "passam ou perdem um tempo". Isso significa, basicamente, forçar o Rei adversário a mover para *e8*.

16...Re8 17.Bc7 - e o Rei deve ir a *f8*!

17...Rf8 18.Bd7 Rg8 19.Rg6! - evitando *Rh7*

19...Rf8 20.Bd6+ Rg8 21.Be6+ Rh8

22.Be5# - mate conhecido como "extrema unção"

Mate de Legal

O Mate de Legal é atribuído ao enxadrista francês Kermur de Legal, que viveu no século XVIII.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.Cc3 Bg4

4.Bc4 h6? - erro de principiante: o lance não domina o centro e tampouco desenvolve peça, além de permitir a pequena combinação das brancas. **"Combinação"** é uma sequência forçada de lances, normalmente envolvendo um sacrifício de Peão ou outra peça, com o objetivo de ganhar material (pontos) ou dar xeque-mate.

5.Cxe5! - as brancas sacrificam a Dama

5...Bxd1 - no caso de (**5...dxe5 6.Dxg4**) ganhando um Peão e com ampla vantagem no desenvolvimento.

6.Bxf7+ - lembrando que o Peão de *f7* é o mais fraco de todos na posição inicial do tabuleiro, por estar defendido apenas pelo Rei, ataques a ele são naturais, como o caso do "Pastorzinho"

6...Re7 7.Cd5# - ver diagrama 53

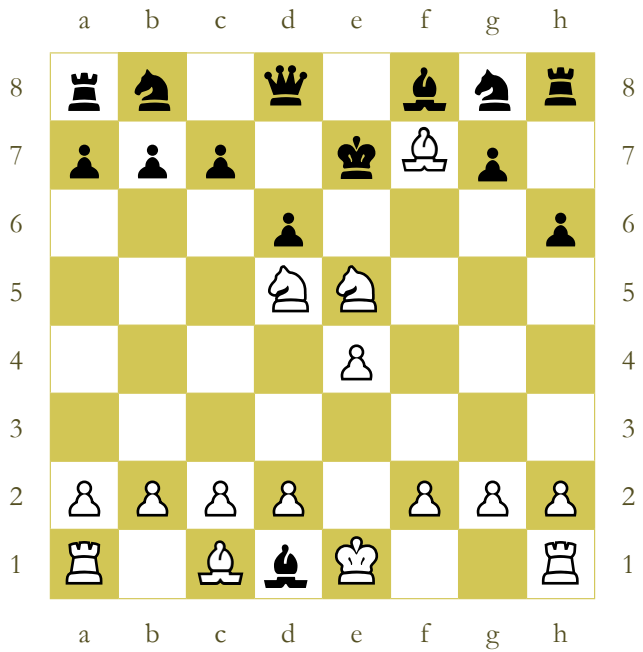


Diagrama 53

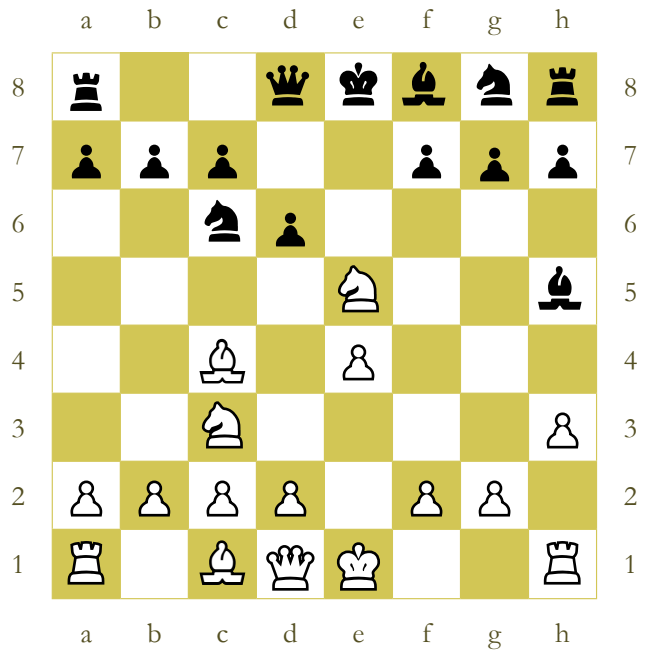


Diagrama 54

Variação do Mate de Legal

Importante o professor explicar as pequenas, mas importantes nuances entre as duas partidas:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 d6 4.Bc4 Bg4

5.h3 Bh5 - no caso de (*5...Bxf3 6.Dxf3*) ganhando tempo no desenvolvimento e ameaçando Mate do Pastor.

6.Cxe5!! – ver diagrama 54

Agora temos três linhas possíveis:

6...Cxe5 - ou

(*6...dxe5 7.Dxh5*) Recuperando o material e ameaçando mate.; ou

(*6...Bxd1 7.Bxf7+Re7 8.Cd5#*) O mesmo padrão de xeque-mate

7.Dxh5 - a impressão é que o sacrifício não funcionará nessa variante porém...

7...Cxc4 (*7...g6 8.De2*) Protege o Bispo

8.Db5+ - o ataque duplo recupera a peça!

8...c6 9.Dxc4 - com vantagem material e de posicionamento

Outra possibilidade, com a mesma ideia, é a sequência partindo do diagrama 55:

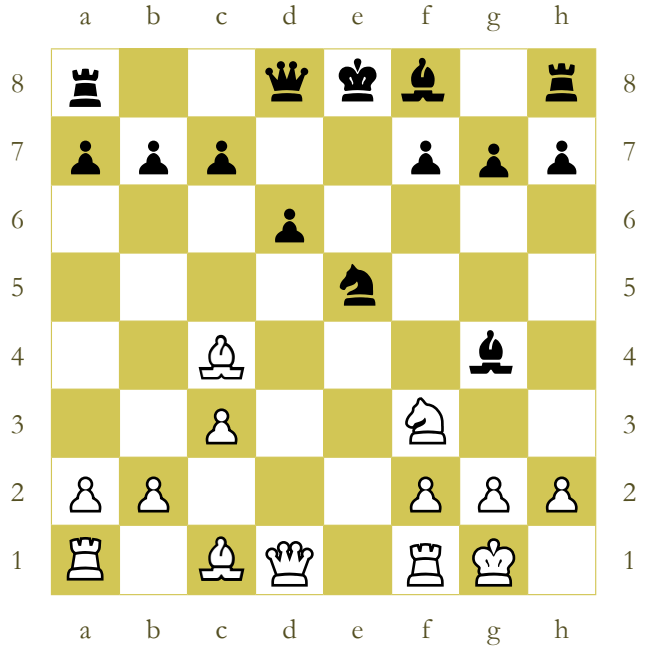


Diagrama 55

1.Cxe5! - sacrifício de Dama

1...Bxd1 2.Bxf7+ Re7

3.Bg5# - e o Bispo faz a função que o Cavalo fazia em d5 no mate de Legal.

Outro exemplo:

1.Cxf6+ gxf6

2.Cxe5 Bxd1 - erro grave em uma posição já comprometida. Melhor seria: (*2...fxe5 3.Dxg4*)

3.Bxf7+ Rf8

4.Bh6# - ver diagrama 56

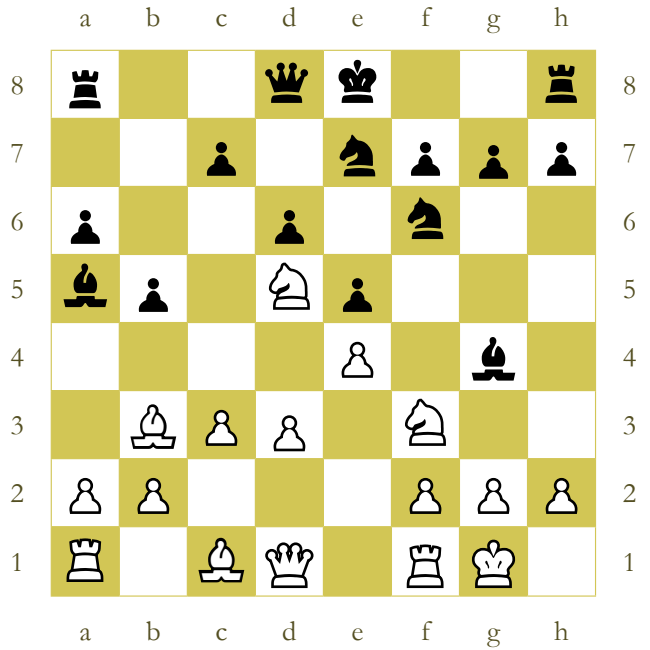


Diagrama 56

Mate da Escada ou Escadinha

O objetivo é "cortar" as casas de acesso do Rei na vertical ou horizontal até atingir a borda do tabuleiro, onde ocorrerá o mate.

1.Dd2+ Rc5 2.Tc3+ Rb5

3.Db2+ Ra6 4.Ta3#

Ver diagrama 57.

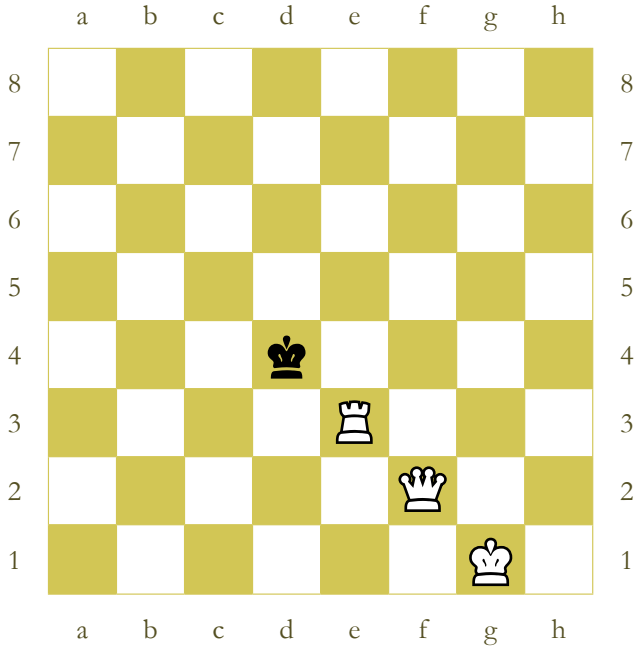


Diagrama 57

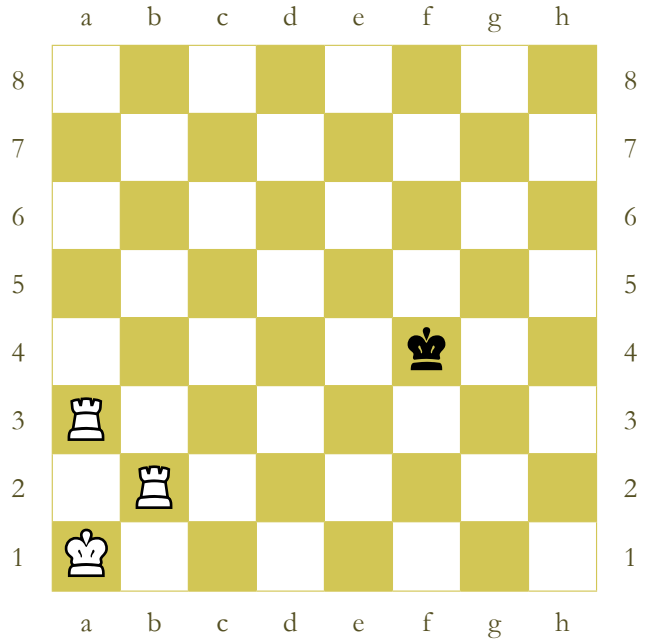


Diagrama 58

No diagrama 58, as Torres encurralam o Rei nas horizontais:

1.Tb4+ Re5 2.Ta5+ Rd6

3.Tb6+ Rc7

4.Th6 – aqui, é comum que as brancas joguem a seguinte sequência, com o argumento de "trocar" as escadas:

(4.Taa6 Rc8 5.Ta7 Rd8 6.Tb8# ou 4.Taa6 Rd8 5.Tb7 Rc8 6.Taa7 Rd8 7.Rb8#).

Entretanto, esse modo também atinge o objetivo.

4...Rb7 5.Tg5 Rc7 6.Tg7+ Rd8 7.Th8#

Desafio:

Nos diagramas 59 e 60, existe mate em uma jogada. Quais os lances?

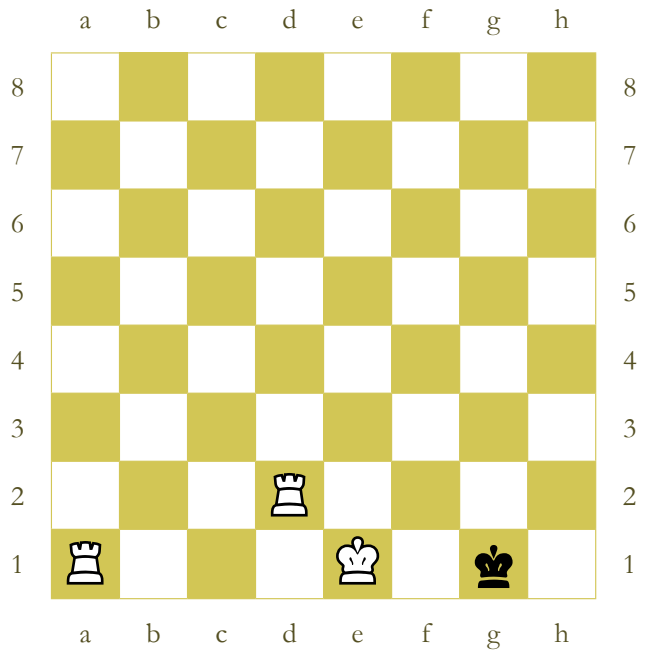


Diagrama 59

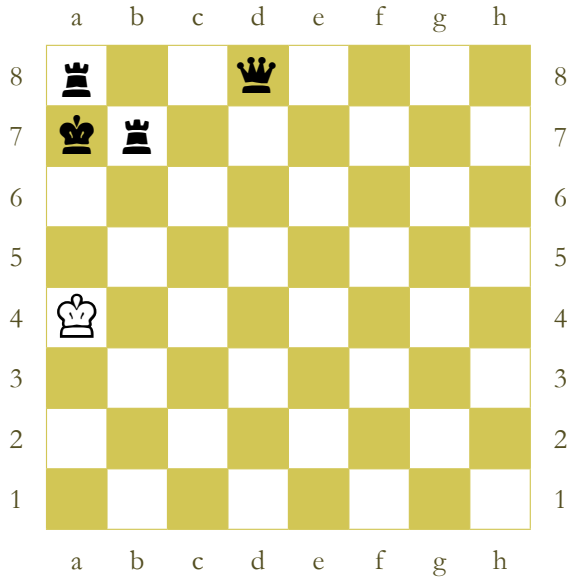


Diagrama 60

As respostas são:

Diagrama 59: 1.0-0-0#

Diagrama 60: 1...Rb8#

No diagrama 61, as brancas jogam e ganham. A impressão inicial é que o Rei preto capturará os Peões brancos, porém...

1.g6 hxg6 (*1...fxg6 2.h6! gxh6 3.f6*)

2.f6! gxf6 3.h6 f5 4.h7 f4

5.h8D+ Re4 - nesse exemplo, o sacrifício duplo de Peão sempre permite que o Peão remanescente consiga a coroação. Agora, a Dama e o Rei branco se aproximam e, em conjunto, são bem mais fortes que os Peões pretos

6.Rb1 f3 7.Rc1 Re3 8.Rd1 f2 9.Dh3+ Rf4

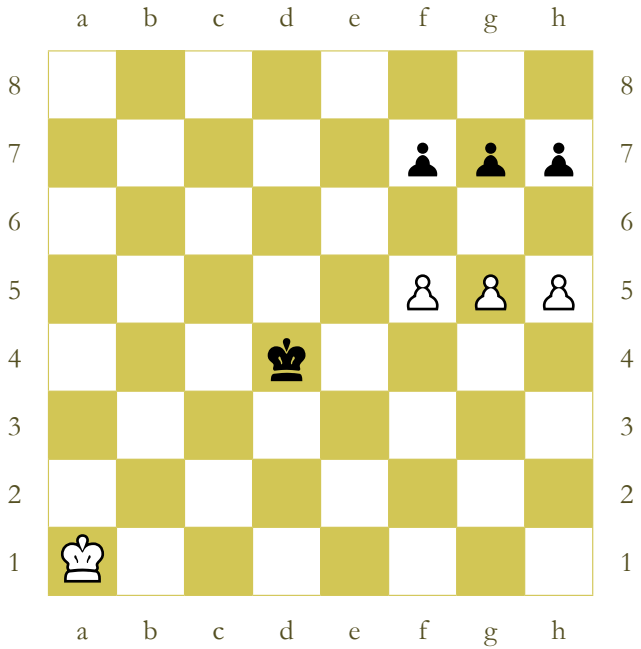


Diagrama 61

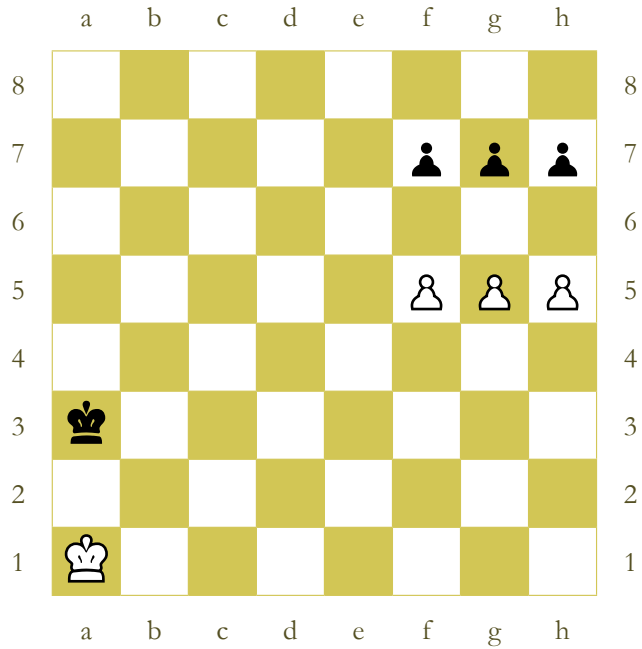


Diagrama 62

10.Re2 - e, gradativamente, as brancas capturam os Peões e vencem a partida

No diagrama 62, a posição é semelhante, porém, é a vez das pretas:

1...g6! - única jogada para não perder a partida! Evita o lance g6 das brancas, como no exemplo anterior. Outros lances seriam ruins: (*1...h6 2.f6 gxf6 3.gxh6*) e o Peão promove!.; ou (*1...f6 2.h6 gxh6 3.gxf6*) ganhando;

2.hxg6 hxg6

3.fxg6 fxg6 - o melhor que as brancas podem fazer é trocar os Peões para garantir o empate nesse final.

4.Rb1 Rb3 *(4...Rb4 5.Rc2 Rc5 6.Rd2 Rd4)* não importa, aqui, o caminho do Rei preto

5.Rc1 Rc3 - essa manobra do Rei preto é a famosa **"Oposição"**: quando os Reis ficam separados por número ímpar de casas. O último Rei a jogar "ganha" a oposição. No caso mencionado, as brancas nunca conseguiriam sair da primeira linha se o Rei preto continuar mantendo a oposição.

6.Rd1 Rd3 7.Re1 Re3

8.Rf1 Rf4 – aqui, as pretas, evidentemente, deixam a oposição para capturar o Peão branco.

9.Rf2 Rxg5

10.Rg3! - único lance! As brancas ganham a oposição e conseguem o empate com a provável sequência:

10...Rf5 11.Rf3 - mantém a oposição

11...g5 12.Rg3 - Rei na frente do Peão

12...g4 13.Rg2 Rf4 14.Rf2! - novamente ganhando a oposição

14...g3+ 15.Rg2 Rg4 - agora o momento crucial. As brancas só empatam se jogarem dessa forma

16.Rg1!!

(*16.Rf1??* um erro grave pois, agora, as pretas ganham a oposição e a partida! 16...*Rf3 17.Rg1 g2 18.Rh2 Rf2 19.Rh3 g1D 20.Rh4 Dg6* "Pode voltar seu Rei" *21.Rh3 Dg3#*)

16...Rf3 (*16...Rh3 17.Rh1 g2+ 18.Rg1 Rg3*): (afogamento)

17.Rf1 g2+ 18.Rg1 Rg3 – (afogamento)

Bispo bom x Bispo mal

Nesse exemplo do diagrama 63, temos o conceito de Bispo Bom e Bispo Mal. As brancas têm enorme vantagem em espaço e seu Bispo ataca os Peões, enquanto o Bispo preto tem uma posição passiva, protegendo-os. O Bispo branco, nesse caso, é chamado de Bispo bom, e o preto, chamado Bispo mal, devido à sua passividade.

Apesar disso, vencer a partida ainda não é fácil, caso o enxadrista em vantagem não compreenda o conceito de "passar a vez", ou seja, para ganhar essa posição é absolutamente necessário que as pretas joguem:

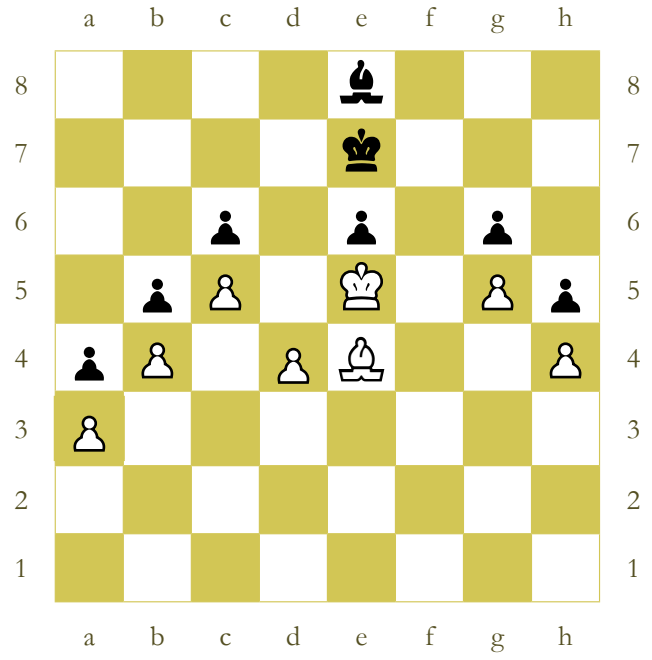


Diagrama 63

1.Bd3 Bf7

2.Bc2 - as brancas jogam um lance aparentemente sem objetivo. Porém, a ideia é forçar as pretas a atingir

a mesma posição, sendo a vez das brancas de jogar. Isso se atinge sempre em um número ímpar de lances.

Aqui, (2.Bb1) também funcionaria

2...Be8 3.Be4 - as pretas não têm lance viável e perdem a partida. Essa situação é denominada pelo termo em alemão **"Zugzwang"**, em que, ao efetuar o lance, o jogador piorará sua posição de forma irremediável.

3...Rd7 *(3...Bf7 4.Bxc6; 3...Bd7 4.Bxg6)*

4.Rf6 - e os Peões pretos são capturados

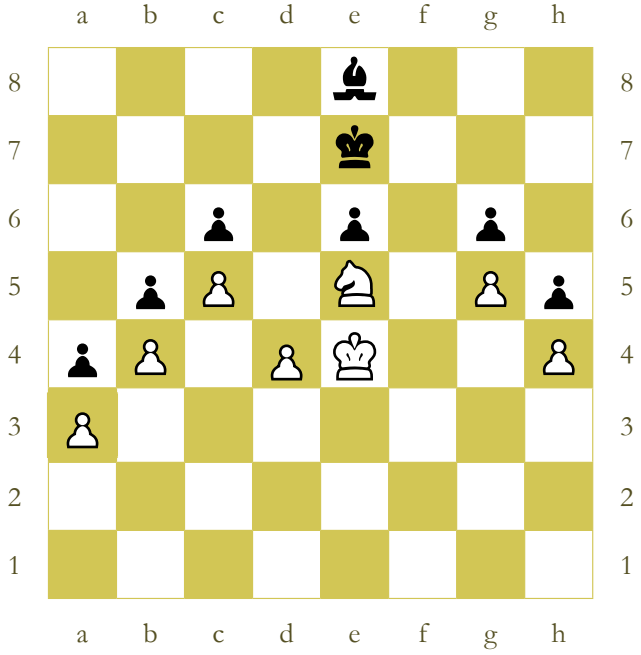


Diagrama 64

No diagrama 64 temos a mesma situação, porém, com o Cavalo branco no lugar do Bispo. Para vencer é muito mais difícil:

1.Cd3 Bf7

2.Re5 Be8 - primeira fase: as brancas melhoram a situação do Rei e ficam em oposição

3.Cf2 Bd7 4.Ce4 Be8

5.Cd6 - segunda fase: melhorar o posicionamento do Cavalo, que agora ameaça capturar o Bispo com entrada decisiva do Rei

5...Bd7 - mas, e agora? As brancas aparentemente reforçaram ao máximo sua posição, mas não há como ganhar. Aqui, novamente, temos que "passar a vez". A dificuldade, no entanto, é que o Cavalo não consegue manobrar com a mesma facilidade que o Bispo do exemplo anterior. O Cavalo sempre chegará à mesma casa onde se encontrava em um número par de lances. Nesse caso, temos um outro conceito que é a **"triangulação"**, que será feita pelo Rei branco, forçando o zugzwang na terceira fase.

6.Re4 Be8 7.Rf4 Bd7

8.Re5 - veja que o Rei preto não pode "triangular", pois há a influência do Cavalo em seu território. O Bispo também está restringido em seus movimentos. Agora, chegamos na mesma posição, mas o lance é das pretas

8...Rd8 9.Rf6 Be8 10.Cxe8 Rxe8

11.Rxe6 - e novamente os Peões são capturados.

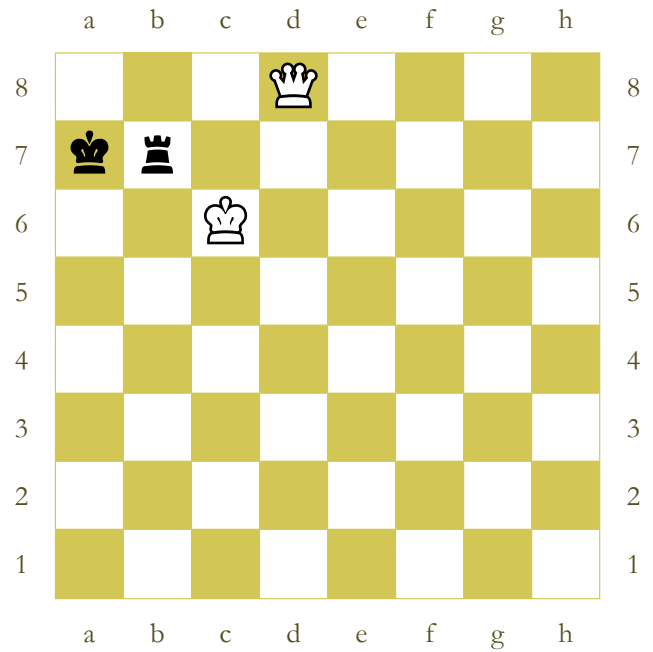


Diagrama 65

No diagrama 65, outro exemplo de Triangulação.

Aqui as pretas estão no auge da posição defensiva, com as peças conectadas. Para quebrar essa barreira, é preciso forçar a Torre a se deslocar, o que se consegue com a manobra da Dama.

1.Dd4+ Rb8 *(1...Ra6 2.Da4#)* **2.Dh8+ Ra7**

3.Dd8 - as pretas estão em zugzwang e perdem em qualquer variante

3...Tb3 *(3...Tb1 4.Dd4+ Ra8 5.Dh8+ Ra7 6.Dh7+ Rd8 7.Dxb1+ Rc8 8.Db7+ Rd8 9.Dd7#)*

4.Dd4+ Rb8 5.Df4+ Ra7

6.Da4+ - com as peças separadas, é possível realizar um **ataque duplo**

6...Rb8 7.Dxb3+ Rc8 8.Dg8#

Temas táticos

No diagrama 66, as brancas vencem da seguinte maneira:

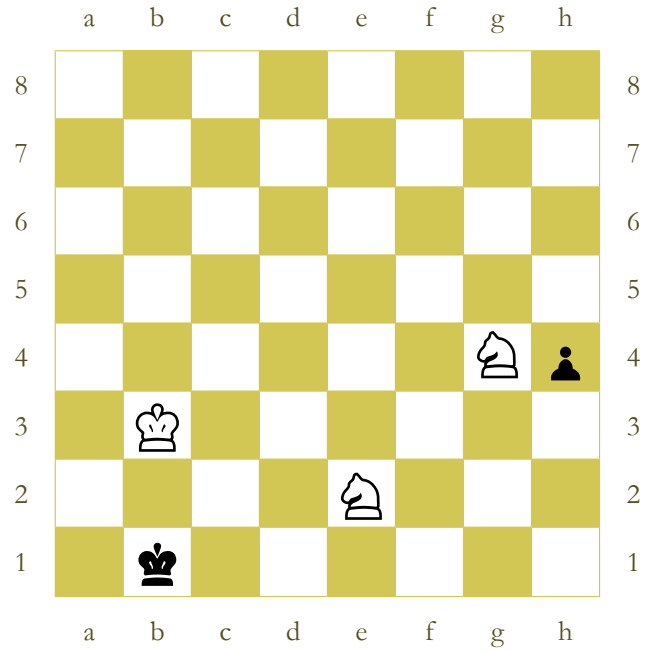


Diagrama 66

1.Cf2 h3

2.Ce4 *(2.Cxh3* esse seria um erro grave, pois dois Cavalos sozinhos não conseguem dar mate no Rei*)*

2...h2 3.Cd2+ Ra1

4.Cd4! - esse é o ponto chave! As pretas estão com o Rei preso, porém, não é afogamento, pois ainda há o Peão para se mover

4...h1D

5.Cc2#

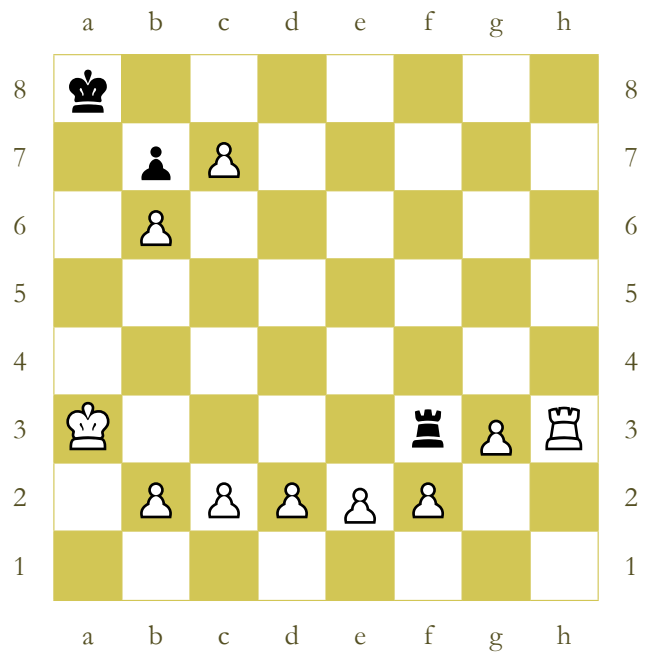


Diagrama 67

No diagrama 67, as brancas tem grande vantagem material. Porém, se capturarem a Torre preta, ocorrerá o empate por afogamento.

Uma sequência única de lances garante a vitória:

1.e3 Txe3+ 2.c3 Txc3+

3.Ra2!! *(3.Rb4 Tc4+ 4.Rb5 Tc5+ 5.Rb4 Tc4+)*

3...Ta3+

4.Rb1 - o "caminho de rato" para escapar da Torre "carrapato"

4...Ta1+ 5.Rc2 Tc1+ 6.Rd3 Tc3+ 7.Re2 Te3+ 8.Rf1 Te1+ 9.Rg2 Tg1+ 10.Rf3 Txg3+

11.Re2 Te3+ *(11...Txh3 12.c8D#)*

12.Rd1 Te1+ 13.Rc2 Tc1+ 14.Rb3 Tc3+ 15.Ra2 Ta3+ 16.Txa3#

Nos próximos exemplos, veremos o tema da saída precoce da Dama:

1.f4 e5 2.fxe5 Dh4+ 3.g3 De4

4.Cf3 - fica evidente a falta de critério ao movimentar a Dama de forma precoce, perdendo tempos valiosos na abertura

4...Cc6 5.Cc3 Df5 6.e4 De6 7.d4 (ver diagrama 68)

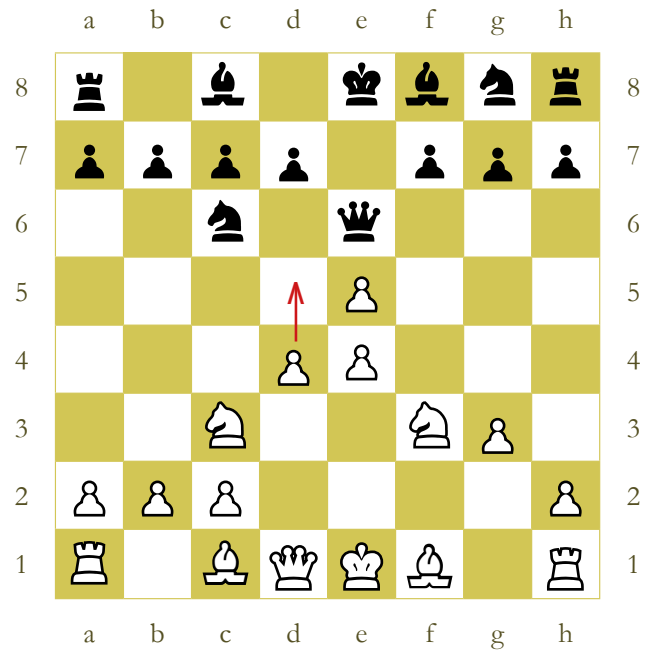


Diagrama 68

Aqui, há uma ameaça de "garfo" - tema tático relacionado ao ataque duplo

7...De7 8.Bg5 Db4 - importante observar o domínio central e o rápido desenvolvimento das brancas.

9.a3! – normalmente, a saída da Dama envolve a captura de Peão de Cavalo. Duas dicas básicas são:

1. **Não movimente a Dama sem objetivo na abertura.**
2. **Nunca capture um Peão de Cavalo com a Dama**

Claro são dicas com certa dose de exagero, pois cada posição deve ser avaliada de forma independente. Porém, para quem está iniciando, há um importante princípio estratégico.

9...Dxb2 10.Ca4 - e a Dama está sem casas

Tal partida é atribuída ao jogador calabrês Greco em 1620.

Defesa Escandinava

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 De5+ 4.Be2 Cc6

5.Cf3 - novamente ganhando tempos na abertura

5...Dc5 6.d4 Dd6 7.Cb5 Db4+ *(7...Dd8 8.Bf4)*

8.Bd2 Dxb2 9.Bc3 - e a Dama é capturada

A próxima partida foi jogada pelo Mestre Jefferson Pelikian em uma exibição simultânea, em que jogou contra 40 adversários:

1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Cc3 De5+ 4.Be2 Cd7 5.Cf3 De6

6.0–0 b6 - a falta de desenvolvimento e os lances inócuos da Dama causam uma derrota rápida

7.Cd4! - com a ideia de explorar a fraqueza da casa c6. Ver diagrama 69

7...Dd6 8.Ccb5 Dc5

9.b4! De5 (*9...Dxb4 10.Cxc7+ Rd8 11.Cc6+*), ganhando a Dama

10.Cc6! Dxa1 11.Cxc7#

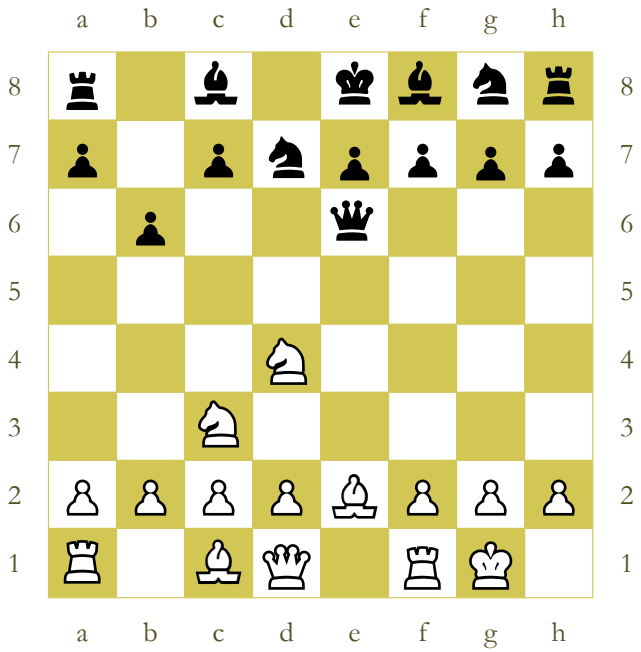


Diagrama 69

Gambito Dinamarquês

1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Bc4 cxb2 5.Bxb2 (ver diagrama 70)

No Gambito Dinamarquês, entregam-se dois Peões para um rápido desenvolvimento.

5...Dg5? - as pretas devem se preocupar em desenvolver as peças

6.Cf3 Dxg2 7.Tg1 Dh3

8.Bxf7+ Rd8 - as brancas tem um excelente desenvolvimento e domínio do centro. Não é novidade o arremate a seguir: *(8...Rxf7 9.Cg5+* ataque duplo!)

9.Txg7!! Bxg7 10.Bxg7 Dg4

11.Bxh8 Dxe4+ 12.De2 Dxe2+

13.Rxe2 - com vantagem material

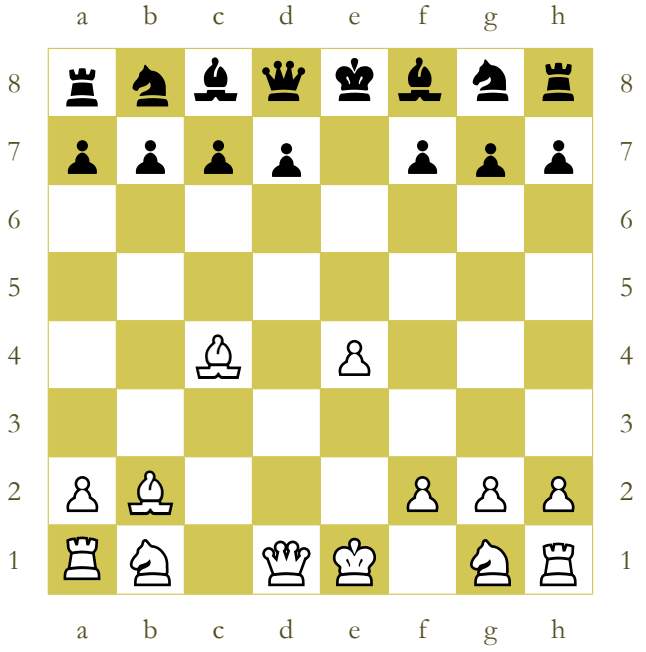


Diagrama 70

Dama Empacotada

Nos próximos exemplos o tema da "Dama empacotada":

Exemplo 1:

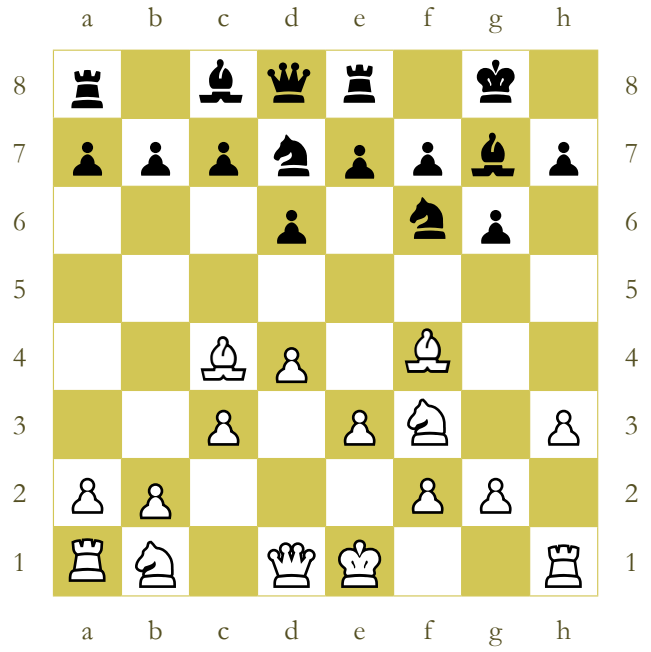


Diagrama 71

1.d4 Cf6 2.Cf3 g6

3.Bf4 - o "Sistema London", muito usado como esquema de abertura por estudantes iniciantes, é combatido pela defesa "Índia do Rei"

3...Bg7 4.e3 0–0 5.h3 d6

6.c3 - formação sólida de Peões

6...Cbd7 7.Bc4 Te8 – ver diagrama 71

O último lance das pretas configurou-se um erro. Ao pretender avançar o Peão do Rei, as brancas respondem com uma ótima sequência:

8.Bxf7+! Rxf7 9.Cg5+ Rg8

10.Ce6 - ganhando a Dama

Exemplo 2:

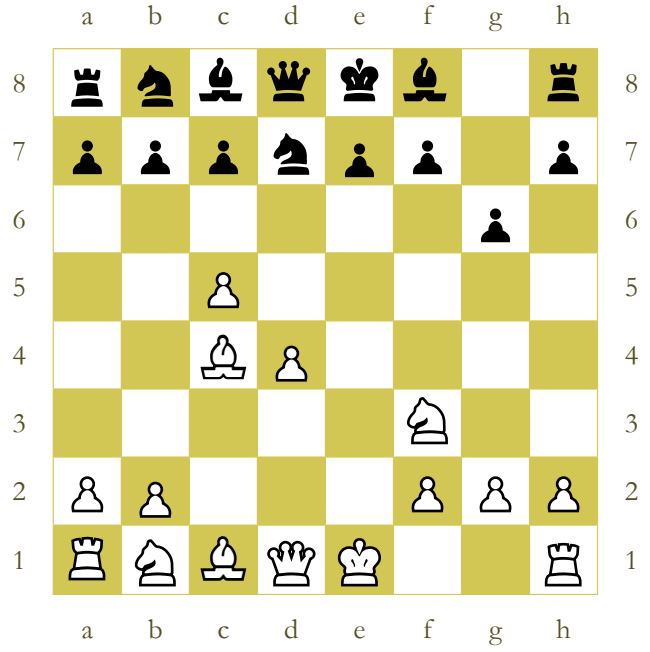


Diagrama 72

1.e4 d5 2.exd5 Cf6 3.d4 Cxd5 4.c4 Cb6 5.c5 C6d7 6.Cf3 g6 7.Bc4 – ver diagrama 72. Sempre a pressão no ponto *f7*!

7...Bg7?? - nesse momento, o professor deve comentar as variantes sem movimentar as peças, simulando uma situação de torneio

8.Bxf7+ Rxf7

9.Cg5+ Rg8 (*9...Re8 10.Ce6*); ou

(*9...Rf6 10.Df3#*); ou ainda

(*9...Rf8 10.Ce6+*)

10.Db3+ Rf8 11.Df7#

Defesa Pirc

1.e4 d6 – caracteriza a defesa Pirc

2.Cf3 g6 3.Bc4 Cd7?? 4.Bxf7+!! Rxf7

5.Cg5+ Rf6 – ver diagrama 73

Aqui, as brancas não ganham a Dama, porém, dão mate! **Atração do Rei.**

(*5...Rg7 6.Ce6+; 5...Re8 6.Ce6*)

6.Df3+ Rxg5 (*6...Re5 7.d4+ Rxd4 8.Dc3#*)

7.d3+ - Xeque Descoberto

7...Rh4 8.Dh3#

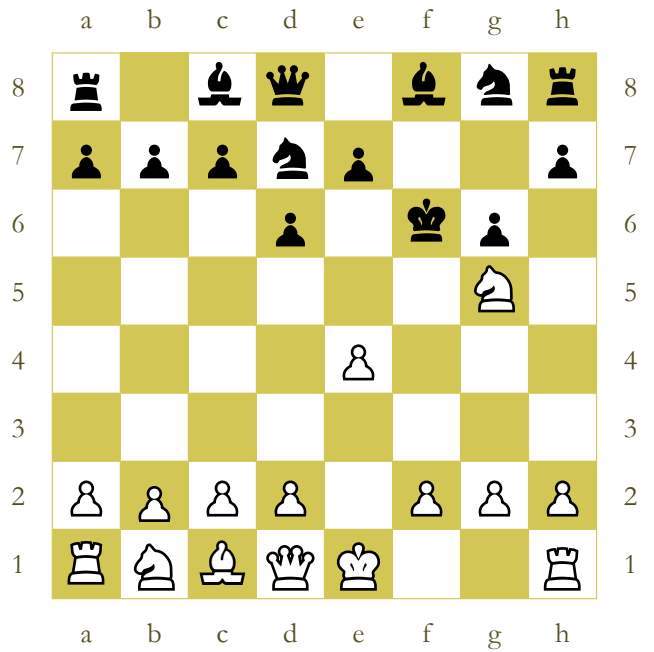


Diagrama 73

Vamos trabalhar agora com algumas partidas clássicas, apresentando outros temas táticos importantes no jogo de Xadrez.

Reti - Tartakower

Trata-se de uma partida realizada em 1910. Com ela, trabalharemos outro tema tático que envolve sacrifício de Dama aproveitando o Rei centralizado.

1.e4 c6 - A defesa Caro-Kann

2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cf6

5.Dd3 e5 6.dxe5 Da5+ 7.Bd2 Dxe5

8.0–0–0 Cxe4 (*8...Dxe4 9.Te1* cravando a Dama)

Posição do diagrama 74

9.Dd8+!! Rxd8

10.Bg5+ (xeque duplo)

10...Re8 (*10...Rc7 11.Bd8#*)

11.Td8#

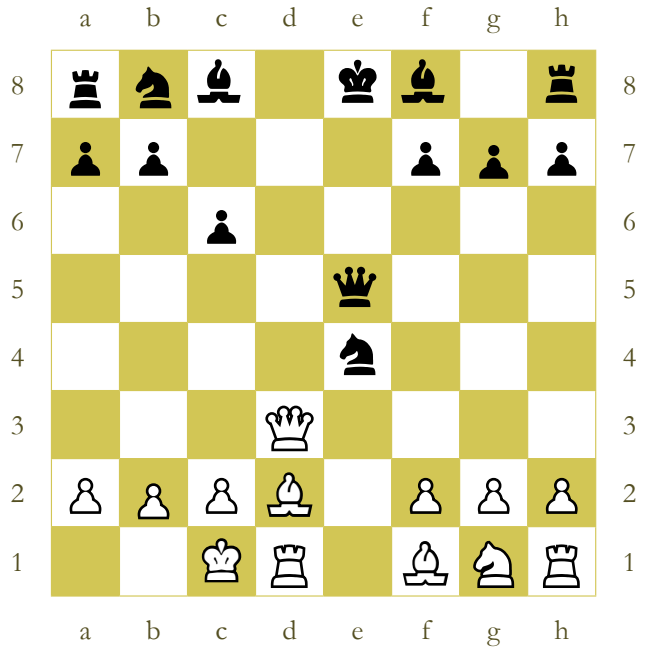


Diagrama 74

Maczuski - Kolisch

Partida realizada em Paris, no ano de 1864:

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 - Abertura Escocesa

3...exd4 4.Cxd4 Dh4 - ameaça o Peão em e4

5.Cc3 Bb4 - novamente ameaçando o Peão devido à cravada

6.Dd3 Cf6 7.Cxc6 dxc6 8.Bd2 Bxc3

9.Bxc3 Cxe4 *(9...Dxe4+ 10.Dxe4+ Cxe4 11.Bxg7* - recupera o Peão e deixa os Peões pretos na ala do Rei isolados.)

10.Dd4 De7 *(10...0–0 11.Dxg7#* O famoso mate do "estilingue".*)*

11.0–0–0 Dg5+ 12.f4 Dxf4+ (diagrama 75)

13.Bd2 Dg4 14.Dd8+ Rxd8

15.Bg5+ Re8 16.Td8#

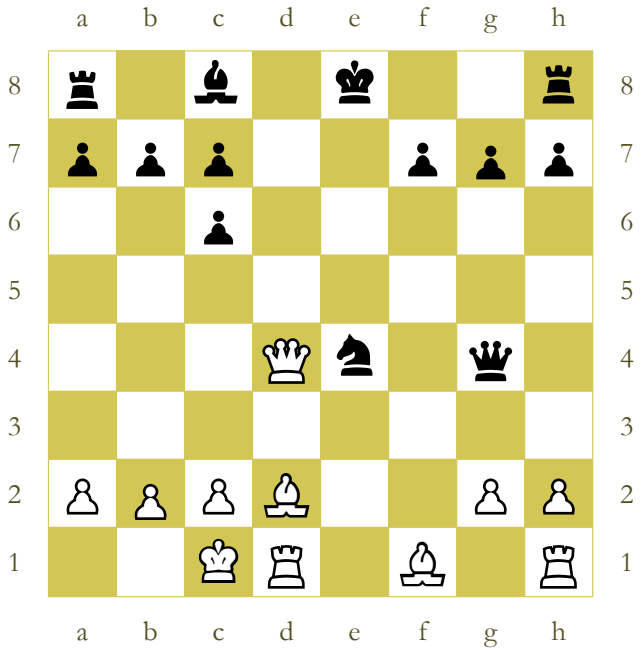


Diagrama 75

Vukovic - Distch

Disputada em Zagreb, em 1920. Aqui o tema é mais complicado. Partimos da posição do diagrama 76:

1.Dd8+ Rxd8

(1...Rf7 2.e6+ Rg6 (ou 2...Rxe6 3.Cf4+ Rf7 4.Ce5# ou 3.Cf4+ Rh6 4.Dh4#)

2.Bg5+ Re8

3.Td8+ Rf7

4.e6+ Rxe6 *(4...Bxe6 5.Ce5#; 4...Rg6 5.Cf4#)*

5.Cf4+ Rf7 6.Ce5#

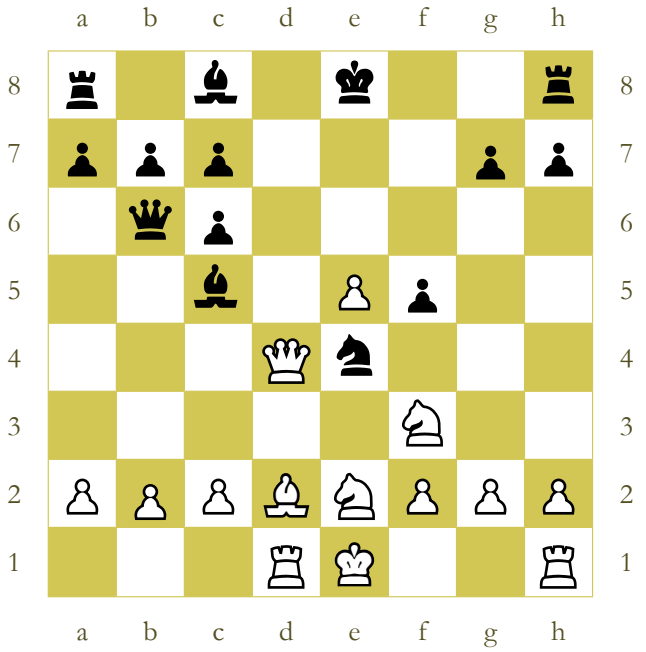


Diagrama 76

O Moinho

No tema tático do "Moinho", as pretas tem enorme vantagem material, porém seu exército será dizimado em alguns lances.

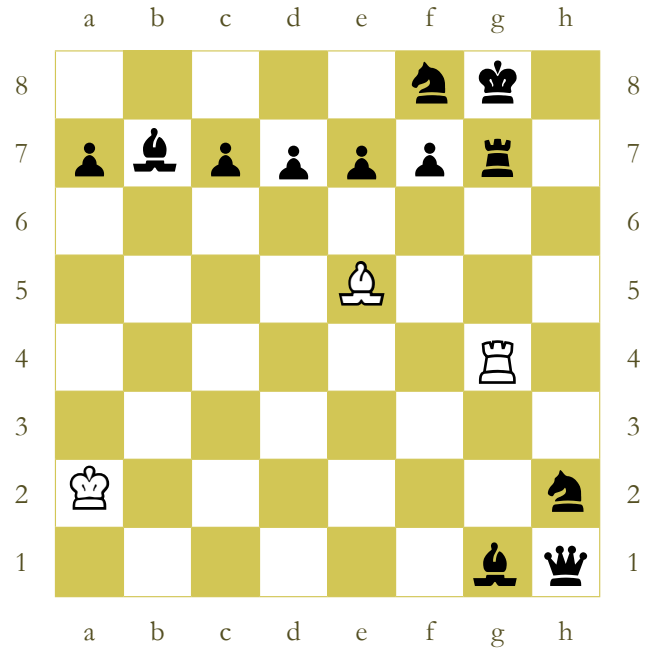


Diagrama 77

1.Txg7+ Rh8

2.Txf7+ - Xeque descoberto

2...Rg8 3.Tg7+ Rh8

4.Txe7+ Rg8 5.Tg7+ Rh8

6.Txd7+ Rg8 7.Tg7+ Rh8

8.Txc7+ Rg8 9.Tg7+ Rh8 10.Txb7+ Rg8 11.Tg7+ Rh8

12.Txa7+ Rg8 13.Tg7+ - após "limpar" as peças na horizontal, a Torre inicia o ataque na vertical

13...Rh8 14.Txg1+ Rh7 15.Txh1 - cravando o Cavalo

15...Cg6 16.Txh2+ Rg8 17.Te2 Cxe5

18.Txe5 - e as brancas vencem

O Mate de Bispo e Cavalo

Dos mates elementares, sem dúvida é o mais difícil para o iniciante.

No diagrama 78, temos a regra dos "três triângulos" atribuído a Delétang. Os diagramas 79 e 80 ilustram a ideia central desse mate, que só ocorre devido à excelente coordenação das peças brancas que formam uma barreira impedindo a passagem do Rei preto.

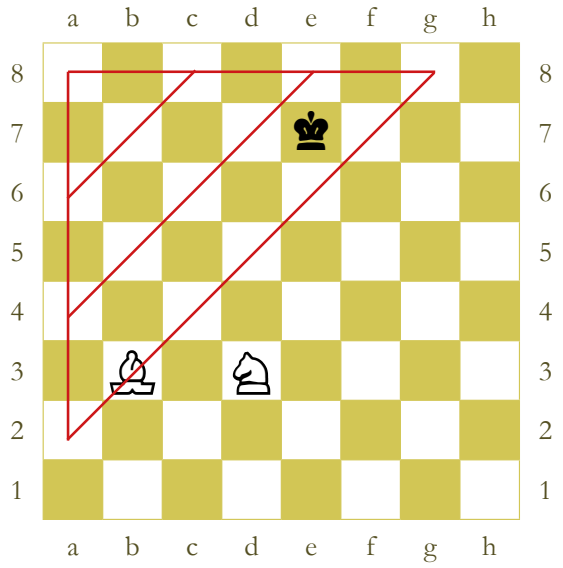


Diagrama 78

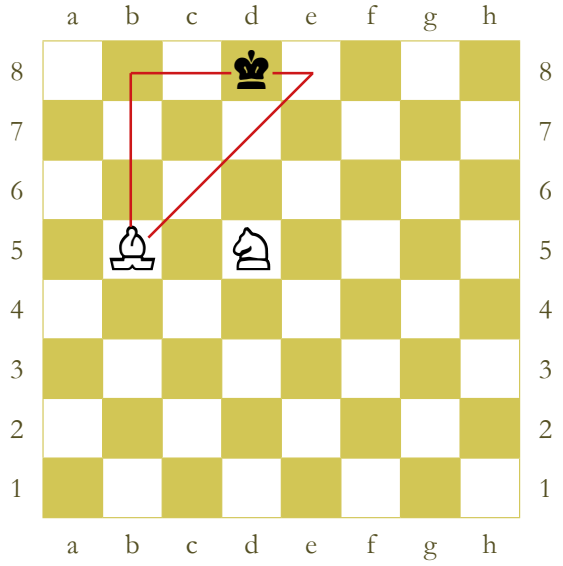


Diagrama 79

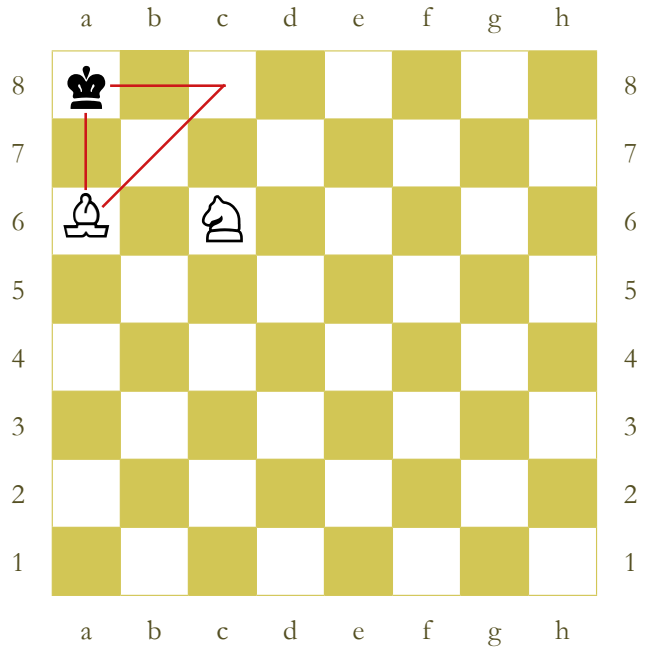


Diagrama 80

O triângulo final é formado com o Rei preso no canto.

Regras importantes: O mate só ocorrerá forçando o Rei preto a ir para a casa angular da cor do Bispo, ou seja, "*h1*" ou "*a8*". O esforço do trabalho coordenado é fundamental para o êxito.

Vamos acompanhar os lances para o mate de Bispo e Cavalo a partir do diagrama 81:

1.Bf5 Rf7 2.Ce6 Rg8

3.Rf6 Rh8 - as pretas procuram o canto desfavorável, dificultando a tarefas das brancas. Lembrando que as brancas devem aplicar o mate em um limite de 50 lances!

4.Cg5 Rg8

5.Cf7 – a primeira tarefa é "levar" o Rei preto para o canto favorável

5...Rf8 6.Bh7 - impede Tg8

6...Re8 7.Ce5 – aqui, as pretas tem duas possibilidades: "a fuga estrelada" e a "resistência heroica"

7...Rf8 - resistência heroica tentando voltar ao canto de cor preta

Fuga estrelada: as pretas dão a impressão que conseguirão fugir do cerco imposto pelas brancas.

(7...Rd8 8.Re6 Rc7

(ou 8...Re8 9.Cd7 - aqui voltaria para a "resistência heroica")

9.Cd7! - importante cortar a casa b6.

9...Rc6 10.Bd3! Rc7

11.Bb5 e as brancas fecharão o segundo triângulo

11...Rd8 *(ou 11...Rb7 12.Rd6)*

(12.Cf6 Rc7 13.Cd5+ Rd8 14.Rd6 Rc8 15.Re7 Rb7

16.Rd7 Ra7 17.Rc7 Ra8 18.Cb6+ Ra7 19.Ca8+ Ra8 20.Bc6#)

8.Cd7+ Re8 9.Re6 Rd8

10.Bd3! - as brancas colocarão as peças no "segundo triângulo"

10...Re8 11.Bb5 Rd8 12.Cf6 Rc7

13.Cd5+ - as peças brancas bloqueiam o Rei

13...Rd8 14.Rd6 Rc8 15.Re7 Rb7 16.Rd7 Rb8

17.Ba6! - fechando o último triângulo

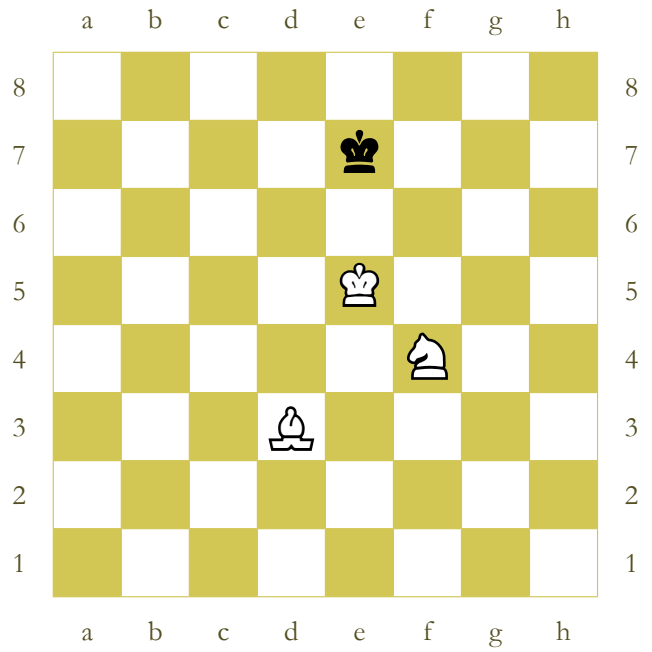


Diagrama 81

Agora tente, já sabendo os lances utilizados na "Fuga Estrelada", arrematar esse xeque-mate.

História do Xadrez

O jogo de Xadrez teve remota origem no Oriente, entretanto, não se sabe ao certo em que país nasceu o jogo: China, Índia ou a antiga Pérsia (hoje Irã).

Muitas são as lendas, sendo duas delas atribuindo à Grécia antiga a sua origem. Palamedes teria inventado o jogo durante a guerra entre gregos e troianos para conter os impacientes e ociosos guerreiros. Findada a guerra, enquanto Ulisses voltava de Tróia em seus longos dez anos, os Aquinos se instalaram na corte em Ítaca e, pressupondo que Ulisses havia morrido, jogavam Xadrez cortejando Penélope.

Outra lenda bem mais famosa atribui ao Brâmane Sissa a invenção do jogo e a incrível recompensa "dos grãos de trigo" - que muitos professores utilizam em sala de aula, demonstrando a "magia" da matemática.

Lendas à parte, há certo consenso da maioria dos historiadores que o jogo nasceu na Índia por volta do século VI depois de Cristo. O Chaturanga, nome do possível precursor do Xadrez, era jogado por quatro pessoas, num tabuleiro de 64 casas, com 8 peças em cada "esquina" do campo de jogo, sendo elas o "Gaja" (elefante), "Mantri" (conselheiro), "Rajá" (Rei), "Ratha" (carruagem), "Ashva" (cavalaria) e os "Bhata" (infantaria).

Da Índia o jogo teria tomado o caminho da China e chegado à Rússia. Já na Europa Ocidental o Xadrez teria seguido o caminho pela Pérsia e, mais tarde, fora difundido para toda a Europa pelos árabes.

O Xadrez é mencionado em 1232 na corte de Alfonso - o Sábio, no "Livro dos Jogos", porém, as regras ainda eram diferentes e somente no século XVI há a padronização do jogo como conhecemos atualmente.

Neste livro, vamos percorrer a História do Xadrez desde o século XVI, em que o padre espanhol Ruy Lopez era o maior expoente do jogo, até os tempos atuais, com o grande campeão mundial Magnus Carlsen, por meio do que mais o representa: as partidas! E, com elas, debateremos outros temas importantes para a aprendizagem do Xadrez.

E a história começa em 1560...

Lopez de Segura, Ruy - Leonardo, Giovanni da Cutro - Roma, 1560

1.e4 e5 2.f4 - Gambito do Rei **2...d6 3.Bc4 c6 4.Cf3 Bg4 5.fxe5 dxe5??** - imprecisão já analisada no Mate de Legal onde o Bispo de g4, sem proteção, permite a seguinte combinação:

6.Bxf7+ Rxf7 7.Cxe5+ (diagrama 82)

7...Re8 8.Dxg4 - com vantagem material

8...Cf6 9.De6+ De7 *(9...Be7 10.Df7#)*

10.Dc8+ Dd8 11.Dxd8+ Rxd8

12.Cf7+ - ataque duplo, ganhando a Torre

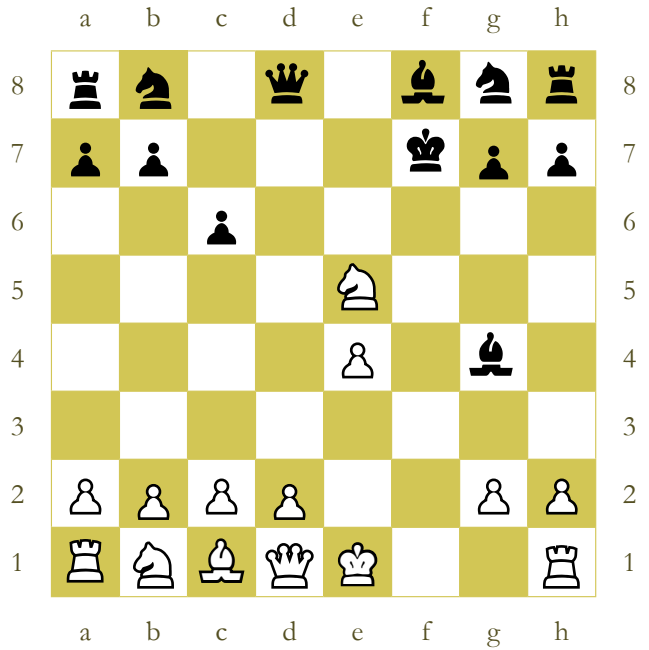


Diagrama 82

Greco, Gioacchino - Europa, 1620

O enxadrista mais forte no século XVII foi o calabrês Greco. Muitas são as contribuições para a teoria do Xadrez desenvolvidas em suas partidas e análises, como a que vemos a seguir:

1.e4 e5 2.f4 f5 3.exf5 Dh4+ 4.g3 De7 - os lances efetuados não estão em consonância com o Xadrez praticado hoje em dia, mas é importante observar a evolução ocorrida no decorrer dos séculos

5.Dh5+ Rd8 6.fxe5 Dxe5+ 7.Be2 Cf6 8.Df3 d5 9.g4 h5 10.h3 hxg4 11.hxg4 Txh1 12.Dxh1 Dg3+ 13.Rd1 Cxg4 14.Dxd5+ Bd7

15.Cf3 - momento importante! As pretas aplicarão o mate "abafado", mais conhecido como **Mate Philidor** (enxadrista do século posterior!).

Greco já conhecia o método décadas antes.

15...Cf2+

16.Re1 Cd3+

17.Rd1 *(17.Rf1 Df2#)* – diagrama 83

17...De1+!! 18.Cxe1 Cf2#

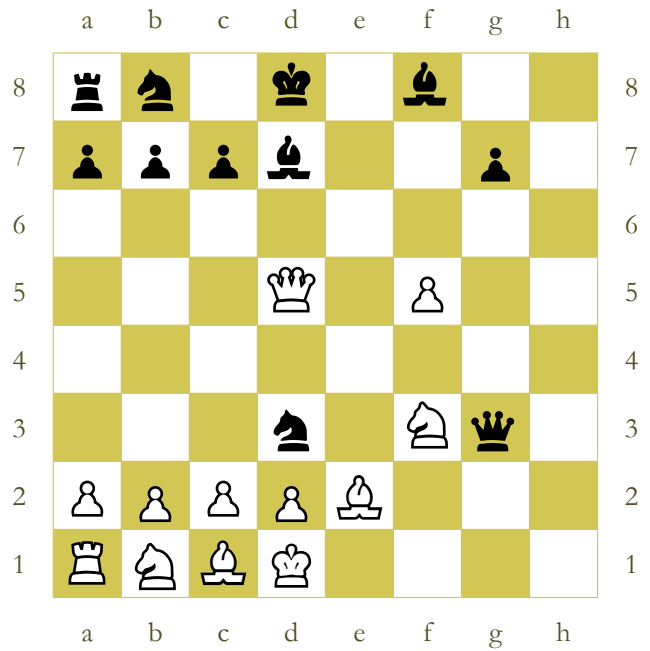


Diagrama 83

Smith - Philidor, Francois Andre Dani
Londres, 13 de março de 1790

No século XVIII, o domínio mundial não é mais de espanhóis e italianos e sim do francês Philidor, que dividia o seu tempo entre o Xadrez e a música. É possível encontrar algumas de suas composições na internet.

Seu livro "A análise do jogo de Xadrez" demonstra o quão ele estava à frente de seu tempo. Durante aproximadamente meio século, Philidor teve que enfrentar seus adversários oferecendo vantagem material ou jogando às cegas, como foi o caso da partida a seguir:

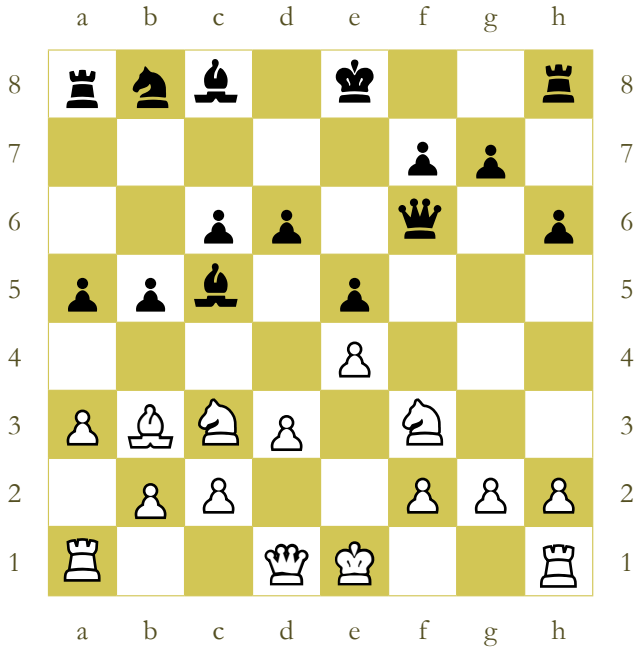


Diagrama 84

1.e4 e5 2.Bc4 Cf6 3.d3 c6 4.Bg5 h6 5.Bxf6 Dxf6 6.Cc3 b5 7.Bb3 a5 8.a3 Bc5 9.Cf3 d6 (diagrama 84)

Philidor tinha um apreço especial aos Peões. Uma de suas célebres frases foi:

"Os Peões são a alma do Xadrez".

10.Dd2 Be6

11.Bxe6 fxe6 - os Peões dobrados são fortes, reforçando o centro e abrindo a coluna "f".

12.0–0 g5 - com o centro seguro, o ataque no flanco ganha importância.

13.h3 Cd7 14.Ch2 h5

15.g3 Re7 - o Rei está bem protegido, mesmo posicionado no centro do tabuleiro

16.Rg2 d5 17.f3 Cf8 18.Ce2 Cg6

19.c3 Tag8 - traz todas as peças para o ataque. Importante observar esse conceito!

20.d4 Bb6 21.dxe5 Dxe5

22.Cd4 - ameaçando ataque duplo em "c6"

22...Rd7 23.Tae1 h4 24.Df2 Bc7

25.Ce2 - com todas as peças participando da pressão na ala do Rei, o arremate é inevitável.

25...hxg3 26.Dxg3 Dxg3+ 27.Cxg3 Cf4+ 28.Rh1 Txh3

29.Tg1 - jogando "às cegas", Philidor encontra um elegante final.

29...Txh2+ 30.Rxh2 Th8+ 31.Ch5 Txh5+ 32.Rg3 Ch3+ 33.Rg4 *(33.Rg2 Cxg1 34.Rxg1 Th2)*- com vantagem material decisiva! A Torre na sétima linha sempre é excelente opção para atacar os Peões do adversário)

33...Th4#

McDonnell, Alexander - De Labourdonnais, Louis C. Mahe - Londres, 1834

No início do século XIX, a supremacia ainda pertence à escola francesa, com Deschapeles e Labourdonnais. Vejamos a seguir uma das partidas clássicas jogadas na época:

1.e4 c5 - Defesa Siciliana: uma das mais agressivas respostas contra Peão do Rei

2.Cf3 Cc6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 e5 5.Cxc6 bxc6 6.Bc4 Cf6 7.Bg5 Be7 8.De2 d5 9.Bxf6 Bxf6

10.Bb3 0–0 11.0–0 a5

McDonnell e Labourdonnais, de acordo com registros, teriam se enfrentado 88 vezes. Em 24 oportunidades foi jogado o Gambito Evans, o que demonstra que já naquela época o estudo das aberturas era intenso.

Nesse momento do jogo, ameaça ganhar o Bispo com "a4"...

12.exd5 cxd5 13.Td1 d4 14.c4 Db6 15.Bc2 Bb7 16.Cd2 Tae8 17.Ce4 Bd8 18.c5 Dc6 19.f3 Be7 20.Tac1 f5 21.Dc4+ Rh8 22.Ba4 (diagrama 85)

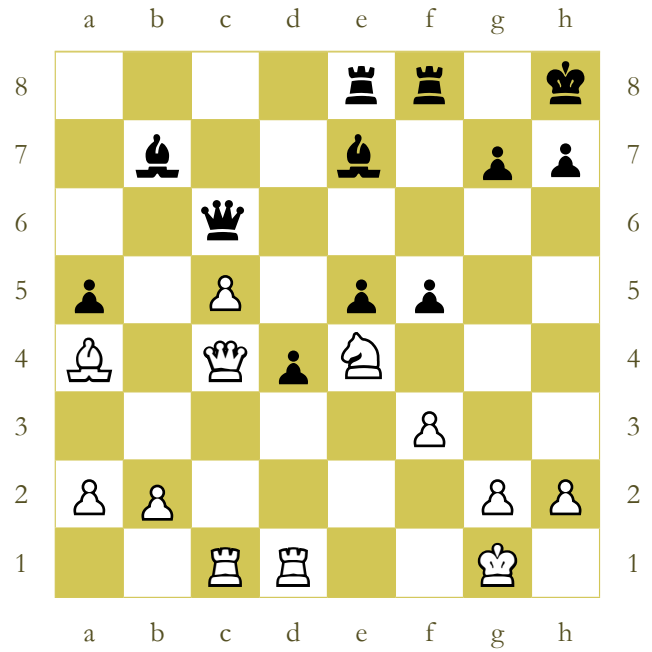


Diagrama 85

A partida se complica, com as pretas sacrificando a "qualidade" para avançar a "massa" de Peões.

22...Dh6 23.Bxe8 fxe4 24.c6 exf3

25.Tc2 *(25.cxb7 De3+ 26.Rh1 fxg2+ 27.Rxg2 Tf2+ 28.Rg1 Txb2+ 29.Rh1 Df3+ 30.Rg1 Dg2#)*

25...De3+ 26.Rh1 Bc8 27.Bd7 f2 28.Tf1 d3 29.Tc3 Bxd7 30.cxd7 e4

31.Dc8 Bd8 - o incrível dessa partida é o esforço dos jogadores em avançar seus Peões passados

32.Dc4 De1 33.Tc1 (*33.Txe1 fxe1D#*) **33...d2**

34.Dc5 Tg8 35.Td1 e3 36.Dc3 Dxd1

37.Txd1 e2 – numa das situações mais fantásticas da história do Xadrez, brancas abandonam!

Staunton, Howard - De Saint Amant, Pierre Charles Four - Paris, 1843

O Xadrez vai ganhando popularidade em vários países. Muitos livros sobre o jogo são escritos e alguns enxadristas se dedicam em tempo integral. O título de melhor enxadrista passa para o inglês Staunton destronando o francês Saint-Amant.

1.d4 c5 2.d5 f5 3.Cc3 d6 4.e4 fxe4

5.Cxe4 e5 6.Bg5 Da5+ 7.c3 Bf5 8.Cg3 Bg6

9.Bd3 Bxd3 10.Dxd3 g6 11.C1e2 Be7 12.Ce4

A casa "e4" é uma excelente base de operação para os Cavalos.

12...Db6 13.0–0 Cd7 14.Bxe7 Cxe7 15.Cg5 h6

16.Ce6 Cf8 17.Cxf8 Txf8 18.b4 cxb4 19.cxb4 Rf7

20.Rh1 Rg7 (*se 20...Dxb4 21.Tab1*)

21.f4 Tad8 22.Tad1 h5 23.Dc3 – diagrama 86

Importante mencionar ao estudioso que "cravada" e "ataque duplo" são os temas táticos mais comuns no Xadrez.

23...Db5 24.Dd2 Tf5

25.Cg3 Tf6 26.fxe5 Txf1+

27.Txf1 dxe5 28.Dg5 Td7

29.Dxe5+ Rh6 - nesse momento Staunton anunciou que ganharia em quatro lances

30.Dh8+ Rg5

31.Ce4+ Rh4 (*31...Rg4 32.h3+ Rh4 33.Tf4#*)

32.Tf4#

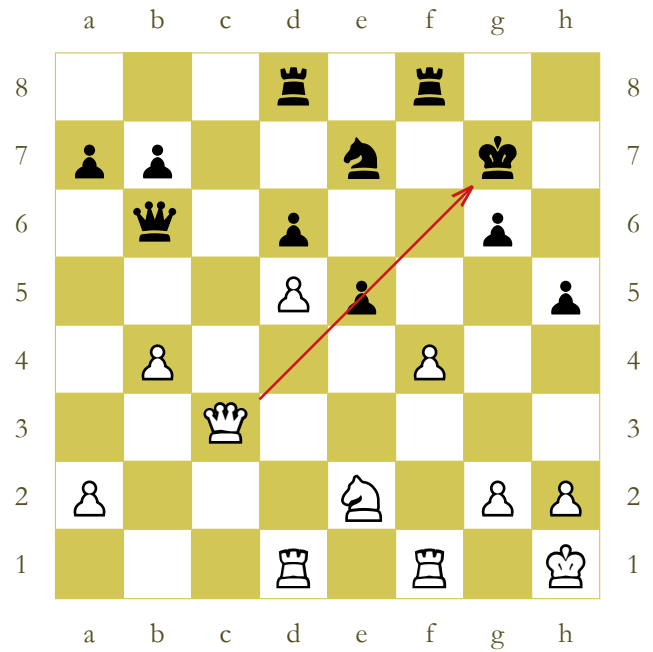


Diagrama 86

Anderssen, A.
Kieseritzky, L. - 1851

Em 1851, ocorre o primeiro torneio Internacional de Xadrez, organizado por Staunton. O título de melhor jogador do mundo passa para as mãos do alemão Adolf Anderssen. A partida a seguir é denominada **"A Imortal"**, e considerada a mais linda partida de Xadrez já jogada.

1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Bc4 Dh4+

4.Rf1 - nesse gambito a ideia é ganhar tempos na Dama preta ainda que à custa da perda do roque

4...b5 5.Bxb5 Cf6 6.Cf3 Dh6

7.d3 Ch5 - ameaça *Cg3* ganhando qualidade

8.Ch4 Dg5 9.Cf5 c6

10.Tg1 - o primeiro lance criativo das brancas

10...cxb5 11.g4 Cf6 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5

14.Df3 Cg8 15.Bxf4 - as pretas mantém a vantagem material mas à custa de muito tempo perdido

15...Df6 16.Cc3 Bc5 17.Cd5 Dxb2 18.Bd6!! – diagrama 87

A partida segue com uma série de sacrifícios para a obtenção do mate:

18...Dxa1+ (*18...Bxd6 19.Cxd6+ Rd8 20.Cxf7+ Re8 21.Cd6+ Rd8 22.Df8#*)

19.Re2 Bxg1

20.e5! - bloqueia a diagonal da Dama que protege o Peão em *g7*

20...Ca6 - protegendo o mate em dois que se realizaria na casa "*c7*" porém...

21.Cxg7+ Rd8 22.Df6+! Cxf6

23.Be7# - uma partida sensacional! Ainda muito estudada com o auxílio de potentes computadores, mesmo após tantos anos.

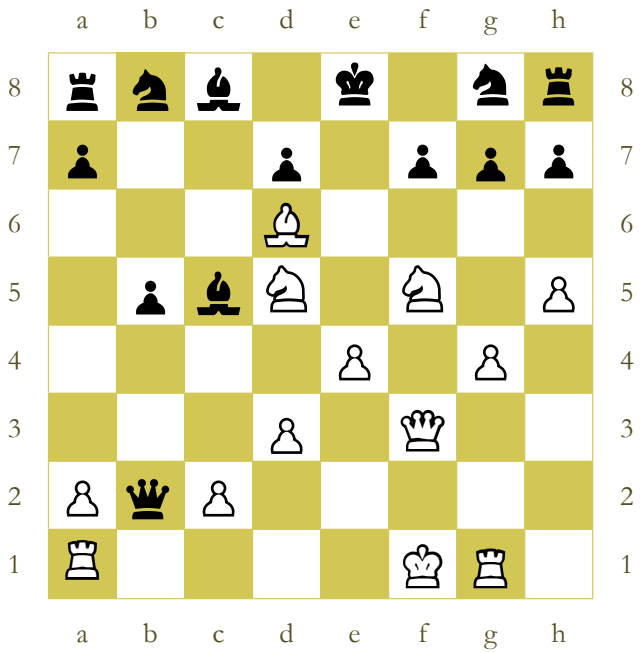


Diagrama 87

Morphy, P.
Brunswick / Isouard - 1858

Em 1858, o gênio Paul Morphy, dos Estados Unidos, vai à Europa enfrentar os melhores enxadristas do mundo. E nem mesmo Anderssen foi capaz de "segurar" o ímpeto do jovem prodígio. Até esse momento na história do Xadrez, Philidor, com seus conceitos avançados para a época, e Morphy, que eleva o conceito de desenvolvimento das peças a outro patamar, eram os alicerces do Xadrez.

A próxima partida é fundamental para o ensino da abertura e temas táticos.

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Bg4

4.dxe5 Bxf3 (4...dxe5 5.Dxd8+ Rxd8 6.Cxe5)

5.Dxf3 dxe5

6.Bc4 - as brancas ameaçam mate do "Pastorzinho" e já tem vantagem no desenvolvimento

6...Cf6? - jogada natural que, entretanto, perde um Peão

7.Db3 - ataque duplo (diagrama 88)

7...De7 (*7...b6 8.Bxf7+ Rd7 9.De6#*)

8.Cc3! - Morphy poderia ganhar um Peão, mas preferiu adiantar o desenvolvimento rapidamente

8...c6 (*8...b6*)

9.Bg5 - Cravada Relativa: o Cavalo de f6 pode mover mas as brancas podem capturar a Dama

9...b5

10.Cxb5!! - excelente sacrifício, que visa abrir linhas para o ataque

10...cxb5

11.Bxb5+ Cbd7 – aqui, o Cavalo em d7 está na Cravada Absoluta que envolve o Rei, portanto não pode se movimentar

12.0–0–0 Td8 13.Txd7! Txd7

14.Td1 - novamente TODAS as peças colaboram no ataque

14...De6 15.Bxd7+ Cxd7

16.Db8+! - sacrifício com o tema de desvio para conseguir o mate

16...Cxb8 17.Td8#

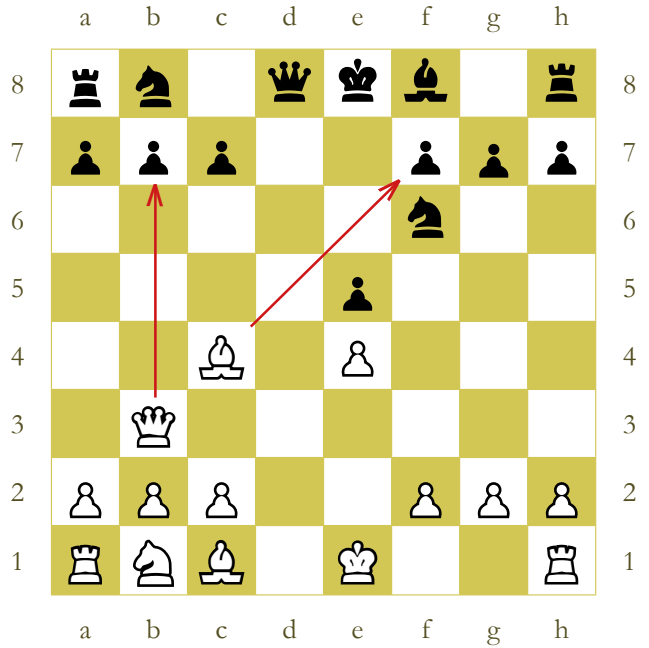


Diagrama 88

Steinitz, W. - Bardeleben, C.
Hastings (Inglaterra), 1895

Após o fenômeno Morphy, os melhores enxadristas do mundo se tornam campeões mundiais de forma oficial. O primeiro campeão mundial oficial foi tcheco/austríaco Wilhelm Steinitz, entre 1886–1894. Dentre suas muitas contribuições, destaca-se a superioridade do par de Bispos contra Bispo x Cavalo.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6

3.Bc4 Bc5 - Abertura Italiana

4.c3 Cf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Bb4+

7.Cc3 d5 - lance fraco. O correto seria Cxe4

8.exd5 Cxd5

9.0–0 - o Cavalo em d5 está ameaçado

9...Be6 10.Bg5 Be7

11.Bxd5! - sequência que visa manter o Rei preto centralizado

11...Bxd5 12.Cxd5 Dxd5 13.Bxe7 Cxe7

14.Te1 - crava o Cavalo impedindo o roque

14...f6 15.De2 - ameaça mate

15...Dd7 16.Tac1 c6? (melhor seria: *16...Rf7 17.Dxe7+ Dxe7 18.Txe7+ Rxe7 19.Txc7+ Rd6* com contra jogo)

17.d5!! - incrível jogada para abrir linhas e melhorar a posição do Cavalo

17...cxd5 18.Cd4 Rf7 19.Ce6 Thc8

20.Dg4 - ameaça mate em dois

20...g6 21.Cg5+ Re8

22.Txe7+!! Rf8 *(22...Dxe7 23.Txc8+ Txc8 24.Dxc8+ Dd8 25.Dxd8+ Rxd8 26.Cf3)*

23.Tf7+ Rg8

24.Tg7+ Rh8 – diagrama 89

As brancas devem tomar cuidado com o mate do "gaveta" em c1.

(24...Rxg7 25.Dxd7+; 24...Dxg7 25.Txc8+)

25. Txh7+ - aqui as pretas desistem. A sequência seria:

25... Rg8

26.Tg7+ Rh8 *(26...Rf8 27.Ch7+ Re8 (27...Rxg7 28.Dxd7+) 28.Dxd7#)*

27.Dh4+ Rxg7 28.Dh7+ Rf8 29.Dh8+ Re7

30.Dg7+ Rd6 *(30...Re8 31.Dg8+ Re7 32.Df7+ Rd8 33.Df8+ De8 34.Cf7+ Rd7 35.Dd6#)*

31.Dxf6+ De6 32.Dxe6#

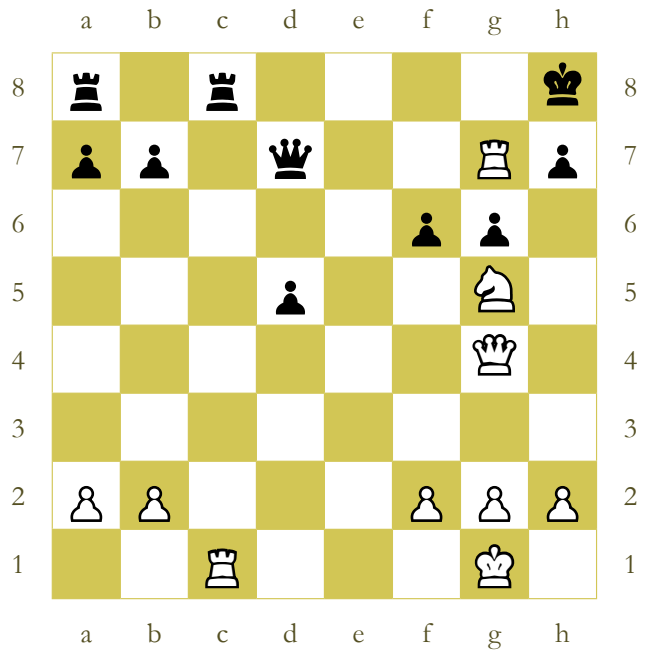


Diagrama 89

Lasker, E. - Bauer, J.
Amsterdam, 1889

O segundo campeão mundial foi o alemão Emanuel Lasker, de 1894 a 1921. Era considerado um "lutador" em suas partidas, utilizando de psicologia e astúcia contra seus adversários. Além de jogar Xadrez, era matemático e filósofo.

1.f4 d5 2.e3 Cf6 3.b3 e6

4.Bb2 - o sistema de "Fianchetto" controlando à distância as casas centrais

4...Be7 5.Bd3 b6 6.Cc3 Bb7 7.Cf3 Cbd7

8.0–0 0–0

9.Ce2 c5 - as pretas deveriam jogar Cc5 para trocar o forte Bispo branco

10.Cg3 Dc7 11.Ce5 Cxe5 12.Bxe5 Dc6 13.De2 a6

14.Ch5! - as pretas estão em grandes dificuldades. O acúmulo de peças no roque decide a partida

14...Cxh5

15.Bxh7+!! – provavelmente, o lance que escapou das análises de Bauer (diagrama 90)

15...Rxh7 16.Dxh5+ Rg8

17.Bxg7! - sacrifício duplo de Bispos, posteriormente utilizado em muitas partidas

17...Rxg7

18.Dg4+ Rh7 *(18...Rf6 19.Dg5#)*

19.Tf3 - a Torre "tanque"

19...e5 20.Th3+ Dh6 21.Txh6+ Rxh6

22.Dd7! - detalhe final do ataque duplo que ganha material

22...Bf6 23.Dxb7 Rg7 24.Tf1 Tab8 25.Dd7 Tfd8

26.Dg4+ Rf8 27.fxe5 Bg7 28.e6 Tb7 29.Dg6 f6

30.Txf6+ Bxf6 31.Dxf6+ Re8 32.Dh8+ Re7

33.Dg7+ - e as pretas abandonaram

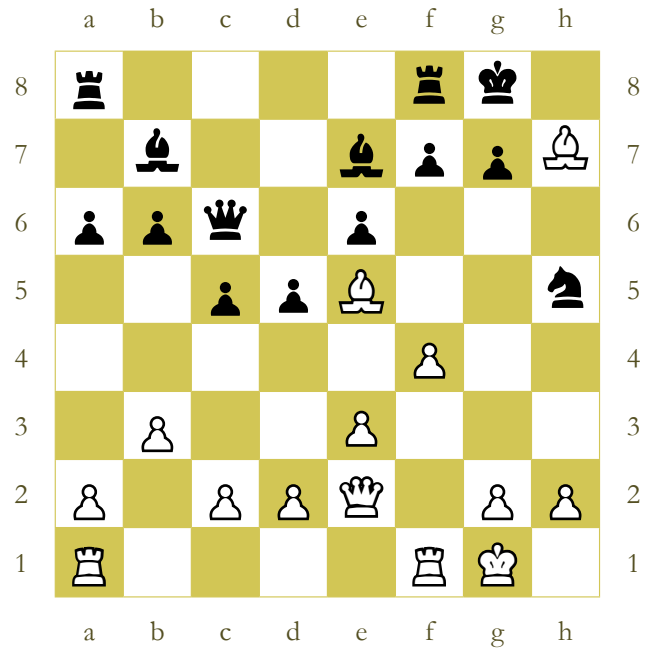


Diagrama 90

Marshall, F. - Capablanca, J. - New York, 1909

O terceiro campeão mundial foi o cubano José Raul Capablanca, entre 1921 a 1927. Com certeza, o genial cubano é considerado o maior talento natural que já existiu. Jogava com extrema rapidez e muita precisão. Seu estilo era pragmático, posicional, sempre em busca de pequenas vantagens.

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cc3 c5 - a Defesa Tarrasch

4.cxd5 exd5 5.Cf3 Cc6

6.g3 - a melhor forma de combater a defesa Tarrasch é com o Fianchetto

6...Be6 7.Bg2 Be7 8.0–0 Cf6

9.Bg5 Ce4! - simplificação característica de Capablanca

10.Bxe7 Dxe7 11.Ce5 Cxd4 12.Cxe4 dxe4

13.e3 (*13.Bxe4? Bh3*)

13...Cf3+ 14.Cxf3 exf3

15.Dxf3 0–0! - pretas possuem a vantagem da maioria de Peões na ala da Dama

16.Tfc1 *(16.Dxb7 Dxb7 17.Bxb7 Tab8 18.Ba6 Tb6 19.Be2 Txb2;* 16.e4! com ideia de mobilizar a maioria de Peões com *De3*, e *f4*)

16...Tab8 17.De4 (ameaça Bh3)

17...Dc7 18.Tc3 b5

19.a3 c4 - na maioria, devemos sempre avançar o Peão candidato, aquele que não tem Peão à sua frente e, em seguida, avançar os demais

20.Bf3 Tfd8 - domínio da coluna

21.Td1 Txd1+ 22.Bxd1 Td8!

23.Bf3 g6 - folga necessária para evitar o mate da Gaveta! No caso, como as brancas tem o Bispo de casas brancas, a jogada g6 é a mais adequada, pois libera uma casa preta longe do alcance do Bispo

24.Dc6 De5 25.De4 Dxe4 26.Bxe4 Td1+! (diagrama 91)

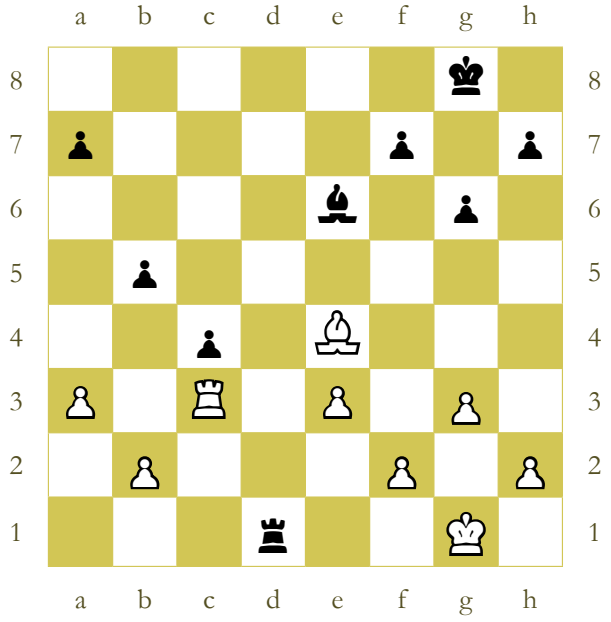


Diagrama 91

Nos finais, devemos trazer o Rei para o centro. Com o lance, Capablanca evita essa possibilidade.

27.Rg2 a5! - o avanço da maioria prossegue

28.Tc2 b4 29.axb4 axb4 30.Bf3 Tb1 - sempre ameaçando

31.Be2 b3

32.Td2 *(32.Tc3 Txb2 33.Bxc4 Tc2!)*

32...Tc1

33.Bd1 – agora, a sequência que ganha peça

33...c3! 34.bxc3 b2

35.Txb2 Txd1 - a partida já está definida. Vejam a técnica impressionante de Capablanca na fase final, sempre ameaçando o adversário e diminuindo suas escolhas

36.Tc2 Bf5 37.Tb2 Tc1 38.Tb3 Be4+

39.Rh3 (39.f3 Tc2+ 40.Rh3 Bxf3)

39...Tc2 40.f4 h5! 41.g4 hxg4+ 42.Rxg4 Txh2 43.Tb4 f5+ 44.Rg3 *(44.Rg5 Rg7)* **44...Te2 45.Tc4 Txe3+ 46.Rh4 Rg7 47.Tc7+ Rf6 48.Td7 Bg2**

49.Td6+ Rg7 - importante frisar que, caso o Peão branco em c3 não existisse, as brancas teriam o recurso de Txg6 xeque! capturando o Bispo de g2 ou conseguindo o empate por afogamento.

Será que "Capa" deixou o Peão em c3 de propósito? Deixando ou não, brancas abandonaram.

Reti, R. - Alekhine, A. - Baden-Baden (Alemanha), 1925

O quarto campeão mundial foi o russo naturalizado francês Alexander Alekhine, entre 1927 a 1935, que era temido pelo seu cálculo, visão combinatória e grande capacidade de trabalho em novas linhas de aberturas. Seu livro "Minhas melhores partidas de Xadrez", que abrange o período específico de 1924 a 1937, é obra obrigatória em qualquer biblioteca sobre o jogo. A partida que enfrentou Reti mostra sua incrível capacidade de cálculo:

1.g3 e5 2.Cf3 - Reti era um enxadrista adepto à escola "Hipermoderna", dando prioridade ao desenvolvimento por "Fianchetto"

2...e4 3.Cd4 d5 4.d3 exd3 5.Dxd3 Cf6

6.Bg2 Bb4+ 7.Bd2 Bxd2+ 8.Cxd2 0–0 9.c4 Ca6 10.cxd5 Cb4 11.Dc4 Cbxd5 12.C2b3 c6 13.0–0 Te8 14.Tfd1 Bg4 15.Td2 Dc8 16.Cc5 Bh3 17.Bf3 Bg4

18.Bg2 Bh3

19.Bf3 Bg4

20.Bh1 (diagrama 92)

As brancas recusam a repetição de jogadas e pretendem pressionar a ala da Dama com o ataque da minoria (*b4, a4, b5*) criando debilidades nesse setor.

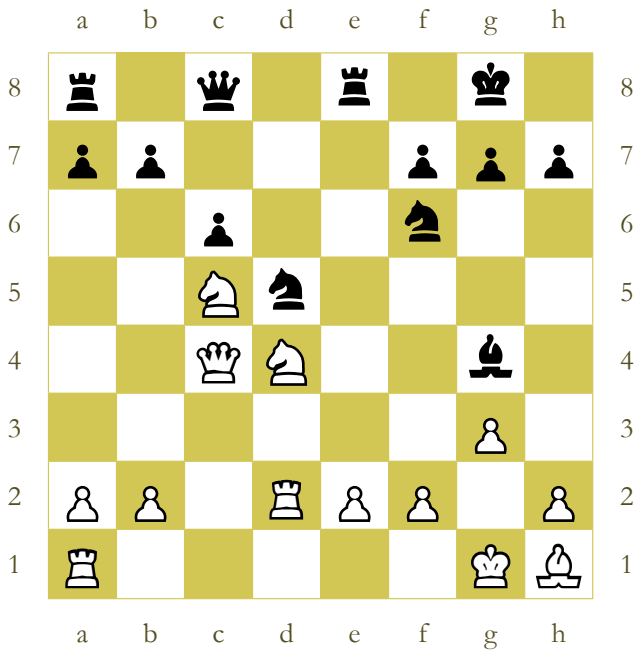


Diagrama 92

20...h5 21.b4 a6

22.Tc1 h4! - as pretas, por sua vez, atacam na ala do Rei

23.a4 hxg3 24.hxg3 Dc7 25.b5 (*25.e4 Ce7 26.a5 - sugestão de Kasparov*) **25...axb5 26.axb5 Te3!! 27.Cf3** (*27.fxe3 Dxg3+ 28.Bg2 Cxe3*)

27...cxb5 28.Dxb5 Cc3! 29.Dxb7 Dxb7 30.Cxb7 Cxe2+

31.Rh2 *(31.Rf1 Cxg3+ 32.fxg3 Bxf3 33.Bxf3 Txf3+ 34.Rg2 Taa3)*

31...Ce4!! - lance espetacular, previsto com antecedência por Alekhine

32.Tc4 Cxf2! 33.Bg2 Be6 34.Tcc2 Cg4+ 35.Rh3 Ce5+

36.Rh2 Txf3 37.Txe2 Cg4+ 38.Rh3 Ce3+ 39.Rh2 Cxc2

40.Bxf3 Cd4! 41.Tf2 Cxf3+

42.Txf3 Bd5 - o final da sequência de dez movimentos é um ataque duplo que ganha peça. Uma obra de arte! E Reti abandona...

Euwe, M. - Alekhine, A. - Campeonato Mundial, Holanda, 1935

O quinto campeão mundial foi o holandês Max Euwe, entre 1935 e 1937. Euwe é considerado o enxadrista "amador" mais forte da História por ter conquistado o título sem deixar sua profissão de professor, lecionando matemática, mecânica e astronomia, em Amsterdam. Escreveu inúmeros livros com ênfase nas aberturas.

1.d4 - a partida a seguir é denominada a "pérola de Zandvort"

1...e6 2.c4 f5 3.g3 Bb4+ 4.Bd2 Be7

5.Bg2 Cf6 6.Cc3 0–0 7.Cf3 Ce4 8.0–0 b6

9.Dc2 Bb7 - o desenvolvimento das brancas é mais lógico e rápido

10.Ce5 - uma das vantagens no desenvolvimento de "Fianchetto" das brancas é que seu Bispo está protegido pelo Rei (diagrama 93)

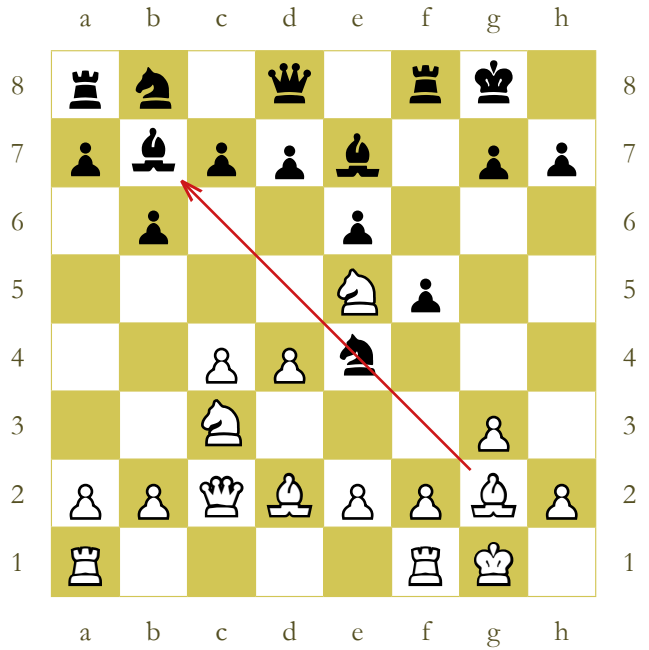


Diagrama 93

10...Cxc3

11.Bxc3 *(11.Bxb7 Cxe2+ 12.Rg2 Cxd4)*

11...Bxg2 12.Rxg2 Dc8

13.d5! - ganhando espaço no centro e abrindo a diagonal pra o Bispo

13...d6 14.Cd3 e5 15.Rh1 c6 16.Db3! Rh8

17.f4 e4 18.Cb4 c5 19.Cc2 Cd7 20.Ce3 Bf6

21.Cxf5!! (diagrama 94)

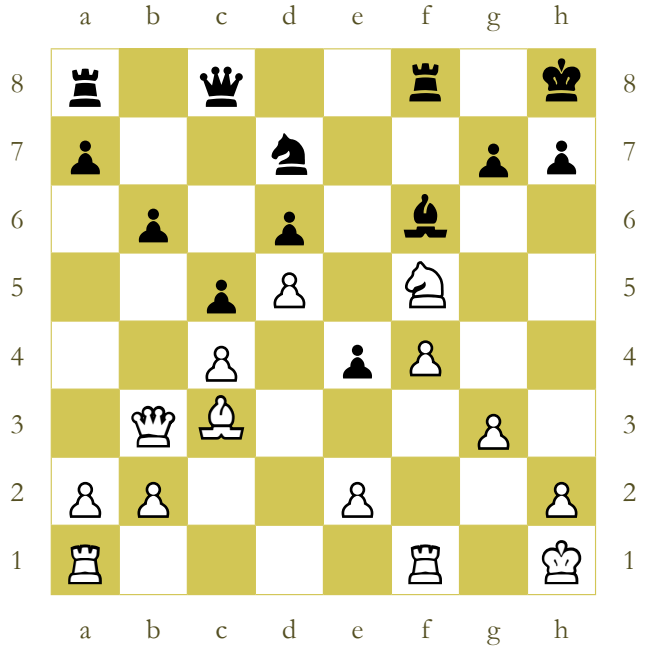


Diagrama 94

Impressiona os movimentos do Cavalo. O lance inicia uma combinação de "carrossel", sem defesa para Alekhine.

21...Bxc3 22.Cxd6 Db8 23.Cxe4 Bf6

24.Cd2! - brilhante! Agora, a "massa" de Peões avançará!

24...g5 25.e4 gxf4 26.gxf4 Bd4 27.e5 De8

28.e6 Tg8 29.Cf3?! *(*duvidoso: *29.Dh3; 29.exd7 De2)*

29...Dg6 30.Tg1 Bxg1

31.Txg1 Df6? (*31...Df5 32.exd7 Txg1+ 33.Rxg1 Dxf4 34.Dc3+ Rg8 35.Ce5 Td8* era melhor)

32.Cg5 Tg7 33.exd7 Txd7 34.De3 Te7 35.Ce6 Tf8

36.De5 Dxe5 37.fxe5 Tf5 38.Te1 h6 39.Cd8 Tf2 40.e6 Td2 41.Cc6 Te8 42.e7 b5 43.Cd8 Rg7

44.Cb7 Rf6 45.Te6+ Rg5 46.Cd6 Txe7

47.Ce4+ - e, após a "garfada" (xeque com ataque simultâneo à Torre de *d2*), Alekhine abandonou.

Botvinnik, Mikhail - Tal, Mihail – Campeonato Mundial, Moscou, 1961

Alekhine recupera seu título em 1937, em "match" revanche contra Euwe, permanecendo campeão até sua morte, em 1946. Durante o período de 1946 a 1948 o título de campeão ficou vago até que a FIDE, entidade máxima do Xadrez mundial, decide organizar um torneio para apontar o campeão. O russo Mikhail Botvinnik tornou-se, então, o sexto campeão, permanecendo no posto de 1948 a 1957, iniciando uma hegemonia da Ex-União Soviética que durou muito tempo.

Botvinnik elevou o preparo do enxadrista a outro patamar. Nas aberturas, por exemplo, criou "sistemas", em que, além da abertura, o meio-jogo e alguns finais prováveis já estavam considerados nas análises com certa antecedência. O famoso tema estratégico do PDI (Peão de Dama Isolado) foi uma de suas contribuições na variante contra a "Caro-Kann".

Na partida a seguir, que fez parte do "match" revanche contra Tal pelo campeonato mundial, a escolha da abertura parece pouco ambiciosa, com tendência ao empate, mas na realidade foi uma vitória fácil de Botvinnik:

1.d4 Cf6 2.c4 c6 3.Cc3 d5 4.cxd5 cxd5

5.Cf3 Cc6 6.Bf4 Bf5 7.e3 e6 8.Bb5 Bb4

9.Ce5 Da5 10.Bxc6+ bxc6 11.0–0 Bxc3

12.bxc3 Dxc3 (*12...c5 13.dxc5 Dxc5 14.Da4+; 12... Tc8 13.c4 0–0 14.g4 Bg6 15.c5*)

13.Dc1 Dxc1 (*13...Da5 14.Dxc6+ Rf8 (14...Re7 15.Db7+ Rd8 (15...Cd7 16.Dxd7+ Rf6 17.Dxf7#) 16.Dxa8+) 15.Dxa8+*)

14.Tfxc1 0–0 15.f3 h6

16.Cxc6 Tfe8 *(16...Rh7 17.a4 Rh8 18.a5 Rh7 19.Ta3 Rh8 20.Tb3 Rh7 21.Tb7; 16...Tfc8 17.Ce7+ Rf8 18.Cxc8)*

17.a4 (diagrama 95)

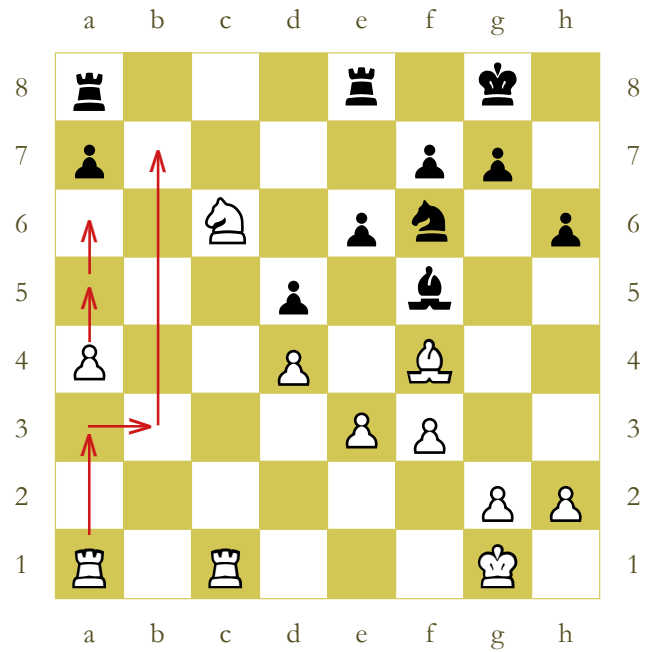


Diagrama 95

17...Cd7 18.Bd6 Cb6

19.Bc5 Bd3 *(19...Cc4 20.Cxa7 (20.e4 Bb7 21.Cxa7)* **20...Cxe3 21.a5; 19...Cc8 20.Ta3 f6 21.Tb3 e5 22.Tb7 a6 23.Tc7 Bd3 24.Tc3 Bc4 25.Tc2 Bb3 26.Tb2 Bxa4 27.Tbb7 Bxc6 28.Txg7+ Rh8 29.Th7+ Rg8 30.Tbg7#)**

20.Cxa7 Txa7 21.Bxb6 Ta6

22.a5 Bc4 23.Ta3 f6 24.e4 Rf7 25.Rf2 Taa8

26.Re3 Teb8 27.Tac3 (27.h4 Txb6 28.axb6 Txa3+)

27...Tc8 28.g4 Tab8 29.h4 Tc6 30.h5 Tbc8

31.e5 g6 *(31...fxe5 32.dxe5; 31...Ta8 32.exf6 gxf6 33.f4)*

32.hxg6+ Rxg6 33.T3c2 fxe5 34.dxe5 Th8 35.Th2 Tcc8

36.Rd2 Bb3 37.a6 Bc4 38.a7 Th7 39.Ta1 Ta8 40.Be3 Tb7 41.Txh6+ Rg7 42.Tah1 Tb2+ 43.Rc1 Te2

44.Th7+ Rg6 *(44...Rg8 45.Th8+ Rg7 46.T1h7+ (46.Txa8 Txe3 47.Tb8) 46...Rg6 47.Th6+ Rg7 48.T6h7+ Rg6 49.Tb8 (49.Txa8 Rxh7 50.Tb8 Txe3 51.a8D) 49...Txa7)*

45.T1h6# - o resumo da partida é o tema dos Bispos de cores opostas. Enquanto o Bispo branco teve decisiva importância ao atacar nos dois flancos e apoiar o Peão passado na coluna "a", o Bispo adversário esteve em absoluta passividade.

Smyslov, Vassily - Karpov, Anatoly - Leningrado, União Soviética, 1971

Vassili Smyslov se torna o sétimo campeão do mundo (1957 a 1958) ao vencer Botvinnik. Com estilo muito criativo e universal, dominando vários tipos de aberturas, era um adversário temido. Dividiu a paixão entre o Xadrez e a música, com voz de barítono. A partida a seguir destaca-se pelo tema do PDI.

1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5

5.e3 e6 6.d4 cxd4 7.exd4 Be7 8.Bd3 0–0

9.0–0 Cc6 10.Te1 Cf6 11.a3 b6 12.Bc2 Bb7

13.Dd3 (diagrama 96)

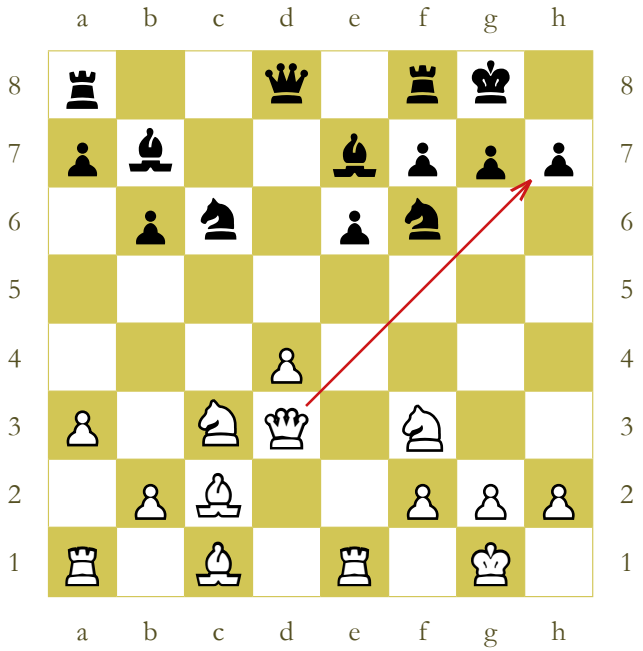


Diagrama 96

Nessa situação, as brancas, que estão com o Peão de Dama Isolado - PDI, devem manter peças e criar condições de ataque à ala do Rei ou avançar o Peão isolado para criar linhas abertas. A tarefa das pretas é bloquear a casa "d5" com um Cavalo e, gradativamente, trocar peças para que o ímpeto do ataque das brancas enfraqueça e o Peão em d4 seja um alvo posterior, na fase final da partida.

13...Tc8 14.Bg5 - ameaça Bxf6

14...g6 15.Tad1 Cd5 16.Bh6 Te8 17.Ba4 a6

18.Cxd5 Dxd5 19.De3 Bf6 20.Bb3 Dh5

21.d5! – e, antes que Karpov pudesse bloquear o Peão com a manobra *Ce7* e *Cd5*, Smyslov efetua a ruptura que decide a partida

21...Cd8 *(21...exd5 22.Dxe8+ Txe8 23.Txe8#)*

22.d6 - o tema tático do "garfo"

22...Tc5 23.d7 Te7

24.Df4 - o Peão isolado se transformou em Peão passado próximo a coroação

24...Bg7 25.Db8 Dxh6 26.Dxd8+ Bf8 27.Te3 Bc6

28.Dxf8+ Dxf8 29.d8D – e Karpov, futuro campeão mundial, sucumbe, abandonando a partida

Averbakh, Yuri L - Tal, Mihail
União Soviética, 1958

Botvinnik recupera seu título vencendo Smyslov, detendo-o entre 1958 e 1960, quando é desafiado por Mikhail Tal, letão que surge no cenário mundial como um meteoro, jogando posições táticas com sacrifícios que surpreendiam jogadores e o público. O "Mago de Riga", oitavo campeão do mundo, permaneceu pouco tempo com o título, perdendo o match revanche para Botvinnik.

1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.d5 exd5

5.cxd5 d6 (diagrama 97)

Posição característica da defesa Benoni, muito utilizada por Tal no começo de sua carreira, que permite um jogo agressivo.

6.e4 g6 7.Be2 Bg7 8.Cf3 0–0 9.0–0 Te8 10.Dc2 Ca6 11.Bf4 Cb4 12.Db1 Cxe4!? - sacrifício típico de Tal, complicado e sem avaliação definitiva

13.Cxe4 Bf5 14.Cfd2 Cxd5

15.Bxd6?? - erro decisivo melhor seria: (*15.Bg3 Cb4*)

15...Cf6 16.Bf3 Cxe4 17.Cxe4 Bxe4 18.Bxe4 Dxd6 19.Dc2 Te7 20.Bf3 Tae8 - as pretas têm Peão de vantagem e posição consolidada com a iniciativa

21.Tad1 Bd4 22.a4 b6 23.b3 Te5 24.Td2 h5 (diagrama 98)

Esse avanço do Peão, para se incorporar ao ataque, é muito comum nesse tipo de posição. Averbakh tenta trocar peças com a esperança de empate nos Bispos de cores opostas.

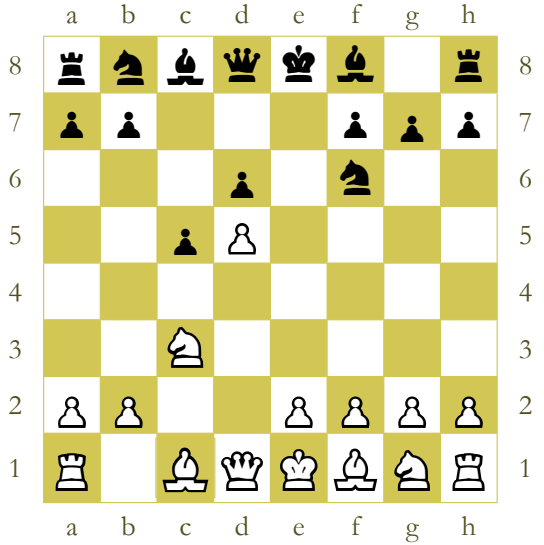


Diagrama 97

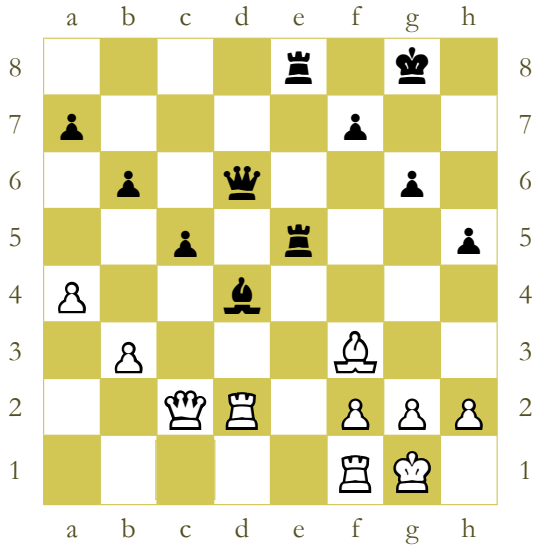


Diagrama 98

25.Te2 Txe2 26.Bxe2 h4 27.Rh1 Df4 28.g3 Df6

29.Dd1 Td8 30.Bg4 Bxf2 31.De2 Td2!

32.De8+ *(32.Dxd2 Dc6+ 33.Dd5 Dxd5+ 34.Bf3 Dxf3#)*

32...Rg7 33.gxh4 Dd4 34.Bh3 Dd3

35.Bg2 Td1 - e as brancas abandonam.

Petrosian, Tigran - Spassky, Boris – Campeonato Mundial, Moscou União Soviética, 1966

Tigran Petrosian, nono campeão mundial, vence seu match contra Botvinnik em 1963 permanecendo com o título até 1969. Extremamente sólido, com um estilo posicional excelente e um "faro" em perceber ameaças com muitos lances de antecedência. Petrosian nasceu na Geórgia, mas é de etnia armênia.

1.Cf3 Cf6 2.g3 g6 3.c4 Bg7 4.Bg2 0–0

5.0–0 Cc6 6.Cc3 d6 7.d4 a6 8.d5 Ca5 9.Cd2 c5 10.Dc2 e5 *(10...Tb8!?)* **11.b3?** *(11.a3 b6 12.b4 Cb7 13.Tb1)* **11...Cg4 12.e4** *(12.Bb2 f5 13.Tae1!?)* **12...f5 13.exf5 gxf5 14.Cd1!?** *(14.Bb2! Bd7 15. Tae1 b5 16.Cd1)* **14...b5 15.f3?** *(15.Bb2 Tb8 16. f3 Cf6 17. Bc3 Bh6 18.Te1)* **15...e4! 16.Bb2 exf3**

17.Bxf3 Bxb2 18.Dxb2 Ce5 19.Be2 f4! *(19... Ta7!?)*

20.gxf4 *(20.Txf4 Txf4 21.gxf4 Cg6 22.Ce4 Cxf4 23.Cdf2 Ta7)*

20...Bh3? *(20...Txf4 21.Ce3 Dg5+ 22.Rh1 Txf1+ 23.Cdxf1 Ta7)*

21.Ce3! (diagrama 99)

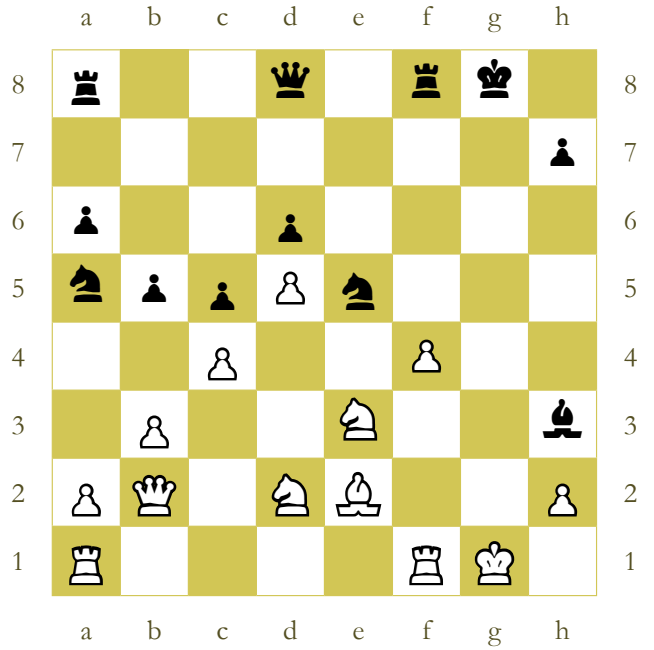


Diagrama 99

Sacrifício posicional de qualidade: característico do estilo de Petrosian

21...Bxf1 *(21...Txf4?)* **22.Txf4 Dg5+**

23.Tg4! *(23.Rh1 Dxf4 24.Tg1+)* **23...Cxg4 24.Cxg4 Bxg4 25.Bxg4 Dxg4+ 26.Rh1 Dd4 27.Tg1+ Rh8 28.Dxd4+ cxd4 29.Tg4)**

22.Txf1 Cg6 *(22...Cd7 23.Bg4 Df6)*

23.Bg4 Cxf4? *(23...Txf4? 24.Be6+ Rf8 25.Txf4+ Cxf4 26.Dh8+)* **ou** *(23...Df6 24.Be6+ Rh8 25.Dxf6+ Txf6 26.f5 Ce5 27.Ce4!)*

24.Txf4! Txf4 25.Be6+ Tf7

26.Ce4 Dh4 *(26...Taa7 27.Cf5 Df8 28.Df6)*

27.Cxd6 Dg5+ *(27...De1+ 28.Rg2 Dxe3 29.Bxf7+ Rf8 30.Dh8+ Re7 31.Cf5+ Rxf7 32.Dg7+ Re8 33.Cxe3)*

28.Rh1 Taa7 *(28...Dxe3 29.Bxf7+ Rf8 30.Dh8+ Re7 31.Cf5+ Rxf7 32.Dg7+ Re8 e 33.Cxe3)*

29.Bxf7+ Txf7 (diagrama 100)

30.Dh8+! - lindo sacrifício de Dama com o tema da atração! Spassky abandonou, pois, se *(30...Rxh8 31.Cxf7+ Rg8 32.Cxg5)*

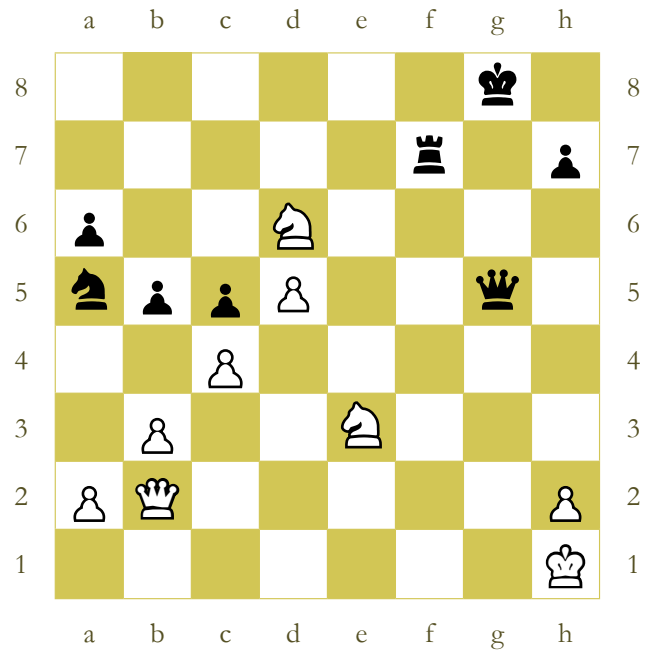


Diagrama 100

Spassky, Boris - Petrosian, Tigran – Campeonato Mundial, Moscou União Soviética, 1969

O russo Boris Spassky vence Petrosian em 1969 e sagra-se o décimo campeão mundial, permanecendo com o título até 1972. Seu estilo é muito parecido com o de Smyslov, enxadristas universalistas.

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf65.

Cc3 a6 6.Bg5 Cbd7 7.Bc4 Da5 *(7...h6?! 8.Bxf6 Cxf6 9.De2! e6 10.0–0–0 Dc7 11.f4 e5 12.Cd5)*

8.Dd2 h6?! 9.Bxf6 Cxf6

10.0–0–0 e6 *(10...e5 11.Cf5 Bxf5 12.exf5 Tc8 13.Bb3 Be7 14.The1)* ou *(10...g6? 11.f4 Bg7 12.The1)*

11.The1 Be7? 12.f4 0–0 13.Bb3 Te8 14.Rb1 Bf8

(14...Bd7 15.e5 dxe5 16.fxe5 Ch7 17.Cf5! Bc6 18.Cxe7+ Txe7 19.Cd5)

15.g4! (diagrama 101)

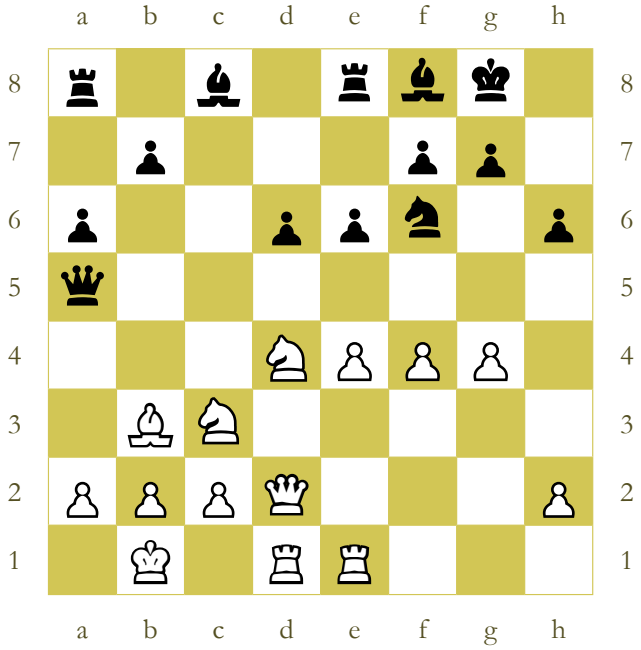


Diagrama 101

Em posições com roques opostos, o princípio de quem "chega primeiro se serve antes" é verdadeiro. A ideia do sacrifício de Peão é abrir a coluna g:

15...Cxg4 *(15...Cd7 16.h4 Cc5 17.g5);* ou *(15...Bd7 16.Tg1)*; ou *(15...e5!? 16.fxe5 (16.Cf5 Bxf5 17.gxf5 exf4 18.Cd5! Dd8 19.Dxf4) 16...dxe5 17.Cf5 Bxf5 18.gxf5 Tad8 19.Dg2 Dc7 20.Txd8 Txd8 21.Tg1 Rh8 22.Cd5)*

16.Dg2 Cf6 *(16...e5 17.Cf5 Bxf5 18.exf5 Cf6 19.Dxb7)*;

17.Tg1 Bd7 *(17...Dc5!?);*

18.f5 Rh8? *(18...exf5 19.exf5 (19.Dg6? Rh8 20.Bxf7 fxe4!) 19...b5 20.Dg6 Rh8 21.Bxf7 b4)*

19.Tdf1 19...Dd8? *(19...e5? 20.Ce6! fxe6 21.fxe6 Bxe6 22.Txf6)*

20.fxe6 fxe6 21.e5! (diagrama 102)

21...dxe5

22.Ce4 - trazendo o Cavalo para o ataque. O acúmulo de forças se torna desigual na ala do Rei

22...Ch5? *(22...Cxe4 23.Txf8+)*; ou *(22...exd4 23.Txf6)*

23.Dg6! exd4 *(23...Cf4 24.Txf4! exf4 25.Cf3 Db6* **26.Tg5!! Bc6** *(26...Dd8 27.Ce5) 27.Cf6 Be4 28.Dxh6+)*

24.Cg5! - Petrosian abandonou, pois *(24...hxg5 25.Dxh5+ Rg8 26.Df7+ Rh7 27.Tf3 De7 28.Th3#)*

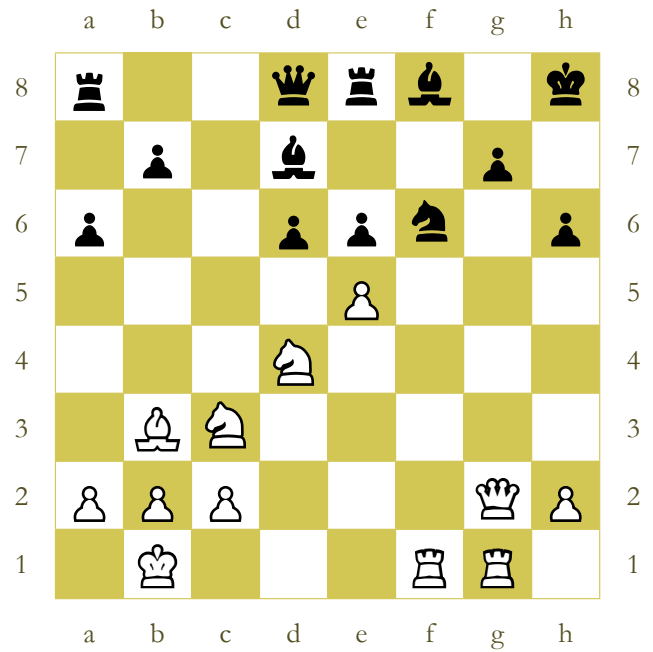


Diagrama 102

Byrne, D. – Fischer, R.
Nova Iorque, 1956

Em 1972, Spassky perde seu título para o excêntrico norte americano Bobby Fischer, considerado por muitos historiadores como o maior enxadrista de todos os tempos. O "match do século" foi de grande importância para o Xadrez, já que envolvia enxadristas das duas "superpotências", Estados Unidos - EUA e União Soviética - URSS, em plena Guerra Fria e as atenções da mídia mundial se voltaram para essa competição, divulgando o Xadrez de forma excepcional.

Vale a pena assistir ao documentário **"Bobby Fischer Contra o Mundo"**.

1.Cf3 Cf6 - essa partida é do início da carreira de Fischer. Enxadrista precoce, consegue o título de GM aos quinze anos, um feito incrível para aquela época. A capacidade de cálculo, o preparo excepcional das aberturas, a disciplina e a vontade de vencer todas as partidas, não se conformando com empates, caracterizam seu estilo de jogo.

2.c4 g6 3.Cc3 Bg7 4.d4 0–0 5.Bf4 d5

6.Db3 dxc4 7.Dxc4 c6 8.e4 Cbd7 9.Td1 Cb6

10.Dc5 Bg4 11.Bg5 Ca4!

12.Da3 (diagrama 103)

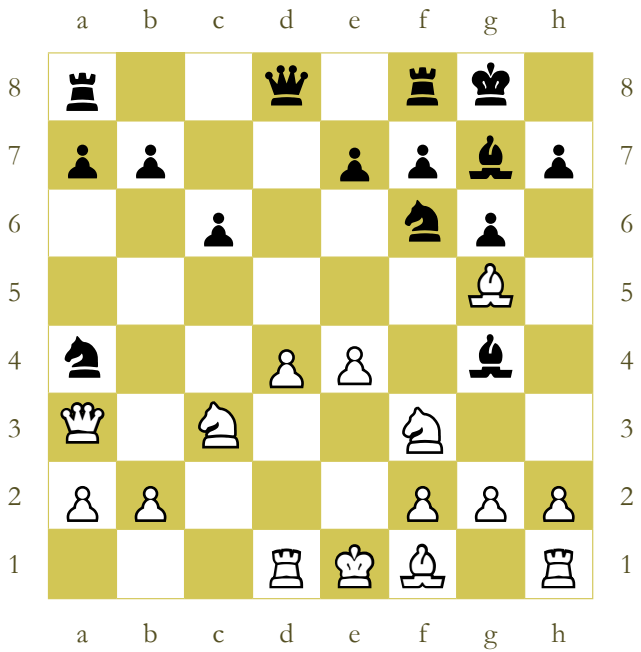


Diagrama 103

(12.Cxa4 Cxe4 13.Bxe7 Te8 14.Bxd8 Cxc5+ 15.Be2 Bxf3 16.gxf3 Cxa4)

12...Cxc3 13.bxc3 Cxe4 14.Bxe7 Db6 15.Bc4 Cxc3

16.Bc5 Tfe8+ 17.Rf1 Be6!!

18.Bxb6 Bxc4+ 19.Rg1 Ce2+

20.Rf1 Cxd4+ 21.Rg1 Ce2+

22.Rf1 Cc3+ 23.Rg1 axb6

24.Db4 Ta4 25.Dxb6 Cxd1 26.h3 Txa2 27.Rh2 Cxf2

28.Te1 Txe1 29.Dd8+ Bf8 30.Cxe1 Bd5 31.Cf3 Ce4

32.Db8 b5 33.h4 h5 34.Ce5 Rg7 35.Rg1 Bc5+

36.Rf1 Cg3+ 37.Re1 Bb4+ 38.Rd1 Bb3+ 39.Rc1 Ce2+ 40.Rb1 Cc3+

41.Rc1 Tc2# - uma das partidas mais belas da história do Xadrez

Karpov, Anatoly - Unzicker, Wolfgang – Nice, França, 1974

Em 1975, Fischer se recusa a jogar o match pelo título mundial contra o russo Anatoly Karpov, que se consagra como o 12º na lista de campeões mundiais.

Karpov tem um estilo pragmático e sólido, aproveitando pequenas vantagens de posição e "espremendo" seu adversário como uma anaconda. É um dos maiores vencedores de torneios da história.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Cf6

5.0–0 Be7 6.Te1 b5 7.Bb3 d6 8.c3 0–0

9.h3 Ca5 10.Bc2 c5 11.d4 Dc7 12.Cbd2 Cc6

13.d5 Cd8 14.a4 Tb8 15.axb5 axb5 16.b4 Cb7

17.Cf1 Bd7 - a partida segue o modelo da variante Tschigorin, da Ruy Lopez, e é bem característica do estilo

de Karpov, ganhando espaço e não permitindo qualquer chance de contra-ataque do adversário

18.Be3 Ta8 19.Dd2 Tfc8 20.Bd3 g6 21.Cg3 Bf8 22.Ta2 c4 23.Bb1 Dd8 24.Ba7! (diagrama 104)

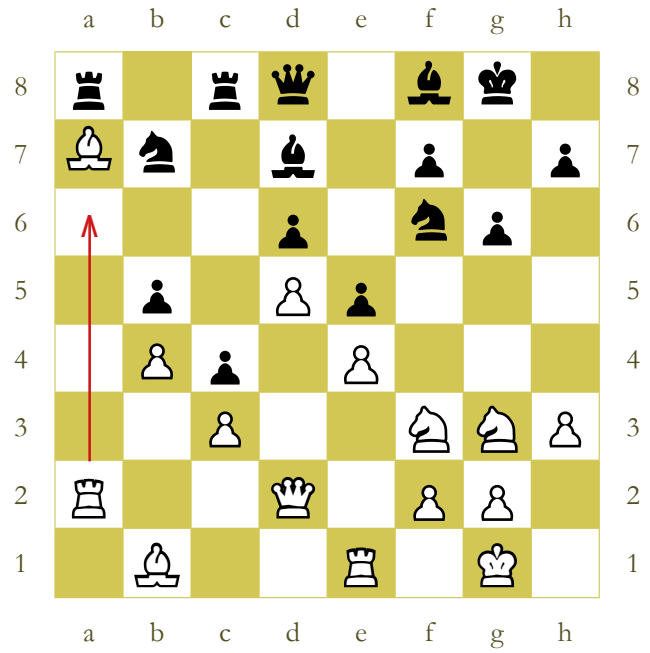


Diagrama 104

Uma jogada excelente para dobrar as Torres brancas na coluna aberta.

24...Ce8 25.Bc2 Cc7 26.Tea1 De7 27.Bb1 Be8

28.Ce2 Cd8 29.Ch2 Bg7 30.f4 f6

31.f5 - ganhando espaço na ala do Rei

31...g5 32.Bc2 Bf7 33.Cg3 Cb7 34.Bd1 h6 35.Bh5 De8 36.Dd1 Cd8

37.Ta3 Rf8 38.T1a2 Rg8 39.Cg4 Rf8 40.Ce3 Rg8

41.Bxf7+ Cxf7 42.Dh5 Cd8 43.Dg6 Rf8 *(43... Dxg6 44.fxg6)*

44.Ch5 - a "asfixia" é completa, obrigando o abandono de Wolfgang.

Kasparov, Garry - Kramnik, Vladimir
Astana, Cazaquistão, 2001

Garry Kasparov se torna o 13o Campeão Mundial em match contra Karpov, em 1985. Nascido no Azerbaijão e naturalizado russo, é considerado por muitos especialistas o "melhor jogador de todos os tempos". Dono de um estilo impetuoso, sempre buscava a iniciativa com extrema agressividade.

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 Cf6 4.0–0 Cxe4

5.d4 Cd6 6.Bxc6 dxc6 7.dxe5 Cf5 8.Dxd8+ Rxd8

9.Cc3 h6 10.h3 Bd7 11.b3 Re8 12.Bb2 Td8

13.Tad1 Ce7 *(13...Bb4 14.Ce2! (14.Ce4 Be6 15.g4 Bd5) 14...Be6 15.Cf4)*

14.Tfe1 Cg6 *(14...Bf5 15.Cd4 Bg6 6.e6)*

15.Ce4 Cf4 (diagrama 105)

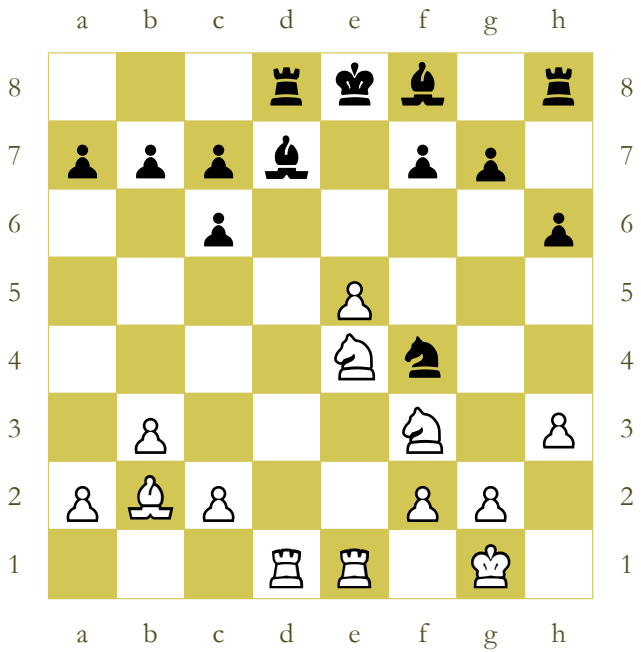


Diagrama 105

Kasparov estava com dificuldades na Variante Berlim, que inclusive o fez perder o título de campeão do mundo um ano antes contra o mesmo Kramnik.

16.e6!! - abrindo linhas para o ataque ao Rei centralizado

16...Cxe6 17.Cd4! *(17.Be5 Tc8 18.Ch4)*

17...c5?! - melhor era:

(17...Th7 18.f4 c5 19.Cf3 (19.Cxe6!? Bxe6 20.Bf6 Txd1 21.Txd1 Bd6 22.Bh4) 19...Bc6 20.Tb1 Bxe4 21.Txe4 g6 22.g4 Td5 (22...Be7 23.f5); (22...Bg7 23.f5) 23.c4 (23. Rg2 Rd8) 23...Td3 24.Ce1 Td2!? (24...Txh3 25.f5) 25.f5 gxf5 26.gxf5 Bg7 27.Bc1 (27.Bxg7 Txg7+ 28.Rh1 (28.Rf1 Td4) 28...Tf2) 27...Bd4+ 28.Rh1 Td1 29.fxe6 f5 (29...Tg7 30.exf7+ Rxf7) 30.Te2 Tg7 31.Rh2 Bg1+ 32.Rh1 Bd4)

18.Cf5 Th7 19.Bf6 Tc8 20.Bxg7!? 20...Bxg7

21.Cxg7+ Txg7 22.Cf6+ Re7 23.Cxd7 Td8 24.Ce5 Txd1 25.Txd1 Cf4 (25...Cd4 26.c4)

26.Rh1! Tg5 27.Cg4 Td5 28.Te1+ Rf8 29.Cxh6 Td2

30.Te5! Txf2? *(30...Txc2 31.Tf5 Txf2 32.Cg4 Txg2 33.Txf4 Txa2)*

31.Tf5 Rg7 32.Cg4 Txg2 33.Txf4 Txc2 34.Tf2 Tc3

35.Rg2 b5 36.h4 c4 37.h5 cxb3 38.axb3 Tc5 39.h6+ Rf8 40.Cf6 Tg5+ 41.Rh1 – e Kramnik abandona.

Aronian, L. - Kramnik, V. – Berlim, Alemanha, 2018

Kasparov mantém seu título até 1993, quando há um "racha" entre a FIDE (Federação Internacional de Xadrez) e a PCA (Associação dos Profissionais do Xadrez), criada por Grandes Mestres e com Kasparov como mentor principal. Desse modo, o Xadrez teve um período conturbado com dois campeões mundiais, além

de formatos diferentes para a escolha do título máximo em "mini" matches e torneio. A confusão termina em 2006 com a "unificação" do título, que permanece pela égide da FIDE.

Segue a lista dos campeões nesse período pela FIDE: Anatoly Karpov (1993–1999); Alexander Khalifman, russo, (1999-2000); Viswanathan Anand, indiano (2000–2002); Ruslan Ponomariov, ucraniano (2002–2004); Rustam Kazimdzhanov, do Uzbequistão (2004–2005); e Veselin Topalov, búlgaro (2005–2006).

Pela PCA, Kasparov é o campeão mundial de 1993–2000, quando perde o título para Kramnik. Difícil comentar esse período do Xadrez e minimizar o título de campeão mundial dos enxadristas citados acima, porém, é evidente que o nível técnico e a permanência de um Grande Mestre na elite do Xadrez mundial deve servir de parâmetro para avaliar o melhor nesse período. Muitos enxadristas afirmam que Kramnik deve ser considerado o 14o campeão da História por ter vencido match contra Kasparov e também o match de unificação do título de campeão mundial contra o búlgaro Topalov.

A partida a seguir é recente e demonstra a criatividade de "Vlad":

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bb5 Cf6 4.d3 Bc5

5.Bxc6 dxc6 6.0–0 De7 7.h3 Tg8!! (diagrama 106)

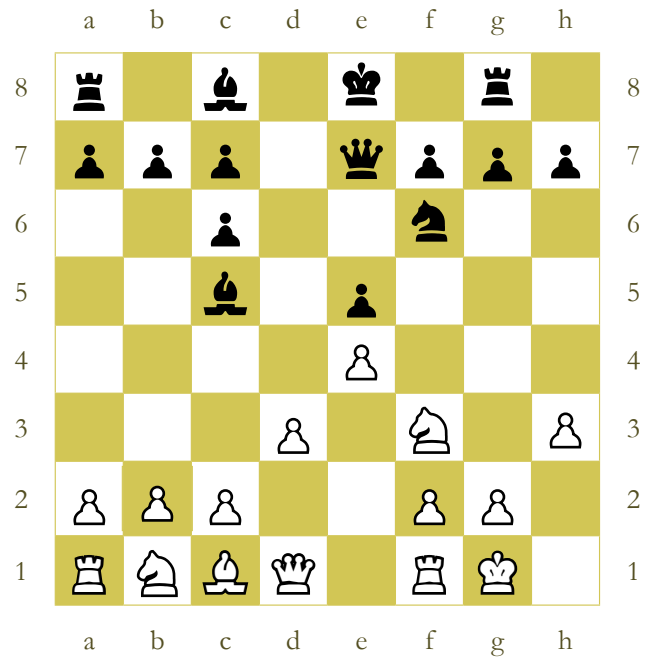


Diagrama 106

Um lance impressionante, analisado por Kramnik anos antes dessa partida. A ideia é aproveitar o lance *h3* e efetuar ruptura em *g4*.

8.Rh1 Ch5

9.c3 - Aronian tenta atacar no centro, medida convencional em posições desse tipo

9...g5

10.Cxe5?! - lance duvidoso, adequado era seguir com o simples d4

10...g4 11.d4 Bd6 12.g3 Bxe5 13.dxe5 Dxe5

14.Dd4 De7 15.h4 c5 16.Dc4 Be6 17.Db5+ c6

18.Da4 f5! - a posição das brancas é difícil com a perda de tempo na abertura

19.Bg5 Txg5!! 20.hxg5 f4 21.Dd1 Td8 22.Dc1 fxg3

23.Ca3 Td3 24.Td1 Bd5!

25.f3 *(25.exd5 De4+ 26.Rg1 gxf2+ 27.Rxf2 Th3 28.Tg1 Th2+ 29.Tg2 Txg2+ 30.Rf1 Cg3#)*

25...gxf3 26.exd5 De2

27.Te1 g2+ - e as brancas abandonaram...

A sequência para o xeque-mate seria:

(28.Rh2 g1D+ 29.Rxg1 f2+ 30.Rh1 Th3+ 31.Rg2 f1D# - com um lindo ataque descoberto com a Dama de *e2*, que estava cravada)

Aronian, L. - Anand, V. - Holanda, 2013

Anand sagra-se campeão mundial em 2007, permanecendo com o título até 2013. Muito querido pelos enxadristas, tem um estilo versátil em sua longa carreira, jogando com extrema rapidez.

1.d4 d5 2.c4 c6 - a Defesa Eslava

3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.e3 Cbd7 6.Bd3 dxc4

7.Bxc4 b5 8.Bd3 Bd6 9.0–0 0–0 10.Dc2 Bb7

11.a3 Tc8 12.Cg5 c5 13.Cxh7 Cg4!? (diagrama 107)

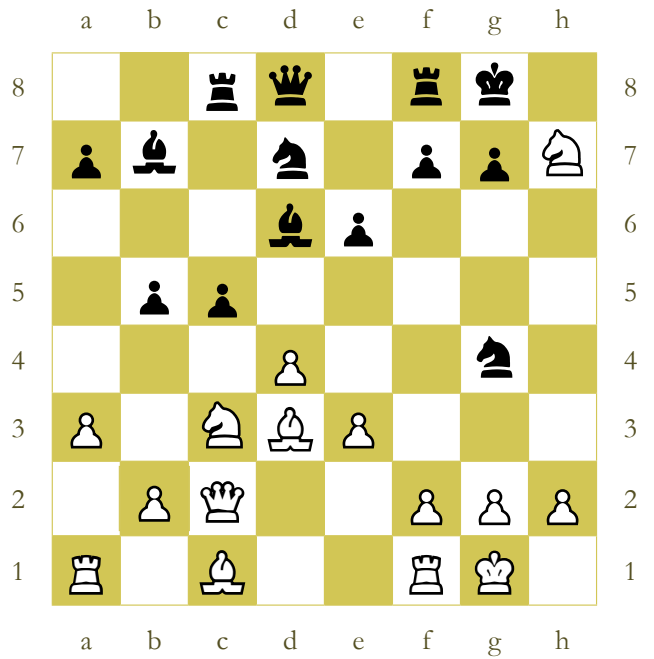


Diagrama 107

Iniciando as complicações

14.f4 cxd4 15.exd4 Bc5!!

16.Be2 *(16.dxc5 Cxc5 17.Cxf8 Dd4+ 18.Rh1 Cxd3 19.h3 Cdf2+)*

16...Cde5!!

17.Bxg4 *(17.fxe5 Dxd4+ 18.Rh1 Dg1+ 19.Txg1 Cf2#* O Mate abafado!)

17...Bxd4+ 18.Rh1 Cxg4 19.Cxf8 f5 20.Cg6 Df6 21.h3 Dxg6

22.De2 Dh5 - ameaça mate com Dxh3

23.Dd3 Be3 - e Aronian abandonou. Segundo o próprio Anand, essa é uma de suas melhores partidas.

Svidler, P. - Carlsen, M.
Alemanha, 2019

O norueguês Magnus Carlsen, o "Mozart" do Xadrez, torna-se campeão mundial ao vencer Anand, em 2014, e mantém o título até hoje (2020). Com talento excepcional, domina todas as fases do jogo com perfeição. Difícil encontrar um ponto fraco em suas partidas e parece não haver rival que possa vencê-lo em um match. Talvez sua maior força seja a capacidade de compreender as posições do meio jogo com rapidez, lembrando o lendário Capablanca.

Abaixo uma partida em que Carlsen vence o múltiplo campeão russo Svidler com muita facilidade.

1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 e5 4.Bc4 Be7

5.d3 d6 6.Cd2 Cf6 - Svidler tenta evitar as linhas mais conhecidas, porém, Carlsen tem facilidade em encontrar o plano correto na partida

7.Cf1 Cd 8.Cd5 Cb6 9.Cxb6 axb6 10.c3 0–0

11.Ce3 Bg5 - para trocar seu Bispo mal

12.0–0 Rh8 13.a3 f5 14.Cxf5 Bxc1 15.Txc1 Bxf5 16.exf5 d5 17.Ba2 Txf5 18.Dg4 Tf6

19.f4?! - duvidoso, melhor seria *Tfe1*

19...exf4 20.Dg5 Df8 21.Dxd5 Td8 22.Df3 Ce5 23.De4 Cg4 24.Tce1 Ce3 (diagrama 108)

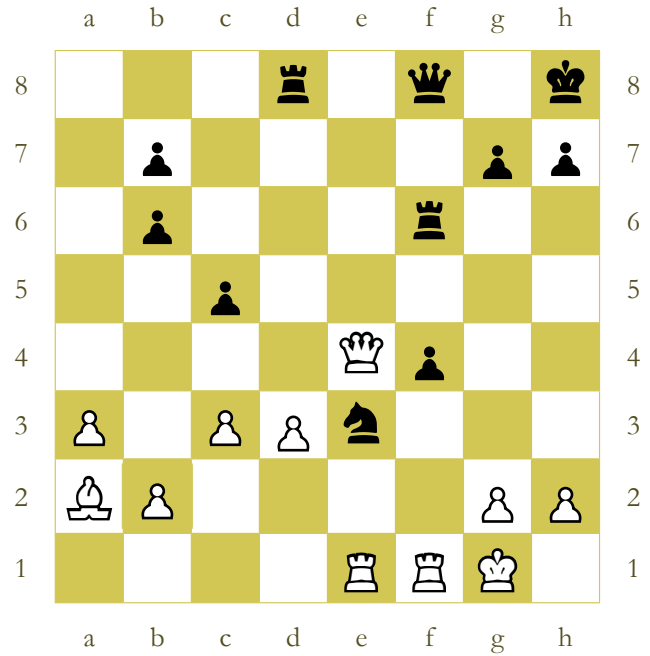


Diagrama 108

Carlsen instala um Cavalo forte em uma casa avançada

25.Tf2 Te8 26.Dxb7 g5!

27.Tfe2 g4 28.Tf2 Dh6 29.Dc7 Tef8 30.h3 gxh3 31.g3 fxg3 32.Txf6 h2+ 33.Rh1 g2#

O Xadrez no Brasil

O Xadrez foi introduzido no Brasil pelos portugueses na época colonial. No século XIX, temos os registros das atividades enxadrísticas com o primeiro livro publicado no país, em 1850, "O Perfeito Jogador de Xadrez", uma compilação dos melhores livros estrangeiros organizado por Henrique Velloso d'Oliveira.

O primeiro clube de Xadrez foi fundado em 1877, tendo como secretário o ilustre escritor **Machado de Assis**, que era um dos melhores jogadores do Brasil à época. Machado também publica o primeiro problema de Xadrez.

Machado de Assis, publicado em 15 de junho 1877

No diagrama 109, as brancas jogam e dão mate em dois lances:

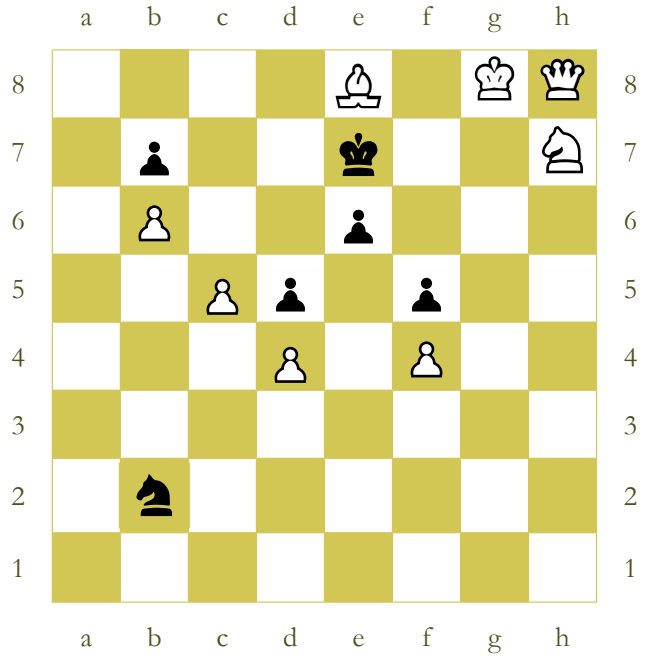


Diagrama 109

Resposta:

1.Bb5 Cd3 *(1...Rd8 2.Rf7#)*

2.Df6# 1-0

Caldas Viana - Silvestre Barros
Rio de Janeiro, 1900

Destaca-se ainda, nessa época, Arthur Napoleão, pianista da corte entusiasta do Xadrez, autor do livro "Caissana Brasileira" e organizador de eventos.

Em 1900, **Caldas Vianna** destaca-se contribuindo para a teoria das aberturas com a **"Variante Rio de Janeiro"**, além de ser o protagonista da partida considerada "A Imortal Brasileira":

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Bc4 Bc5 4.b4 - Gambito Evans 4...Bxb4 5.c3 Ba5 6.d4 exd4 7.0–0 d6

8.Db3 Df6 9.e5 - nos gambitos, é de suma importância manter a iniciativa

9...dxe5 10.Te1 Bd7 11.Bg5 Df5

12.Cxe5 Cxe5 *(12...Dxg5 13.Cxf7+)*

13.f4 f6 14.Dxb7 Td8 15.fxe5 fxg5 16.Tf1 Dxe5

17.Cd2 Ce7 18.Tae1 - e todas as peças participam do ataque, com o Rei preto impossibilitado de rocar

18...Dc5 19.Bf7+ Rf8 20.Bg6+ Bf5

21.Bxf5? *(21.Cb3!! Db6 22.Bxf5 Dxb7 23.Bd7+ Rg8 24.Be6#)*

21...Cxf5 (diagrama 110)

(21...dxc3+ 22.Rh1 cxd2 23.Be6+ Cf5 e as pretas vencem!)

22.Ce4 Db6 23.Txf5+ Rg8

24.Cd6! dxc3+ *(24...Dxb7 25.Cxb7 Bxc3 26.Cxd8 Bxe1 27.Te5 Bb4 28.Te8+ Bf8)*

25.Rh1 h6 26.Dd5+ Rh7

27.De4 Rg8 *(27...Dxd6 28.Tf6+ Rg8 29.Txd6; 27...Txd6 28.Tf6+ Rg8 29.Tf8+ Rxf8 30.De8#)*

28.De6+ Rh7 29.Tf6 Thf8 30.Df5+ Rg8 31.Txf8+ Txf8

32.Dxf8+ Rxf8

33.Te8# - linda partida, muito elogiada pelo campeão mundial Emanuel Lasker.

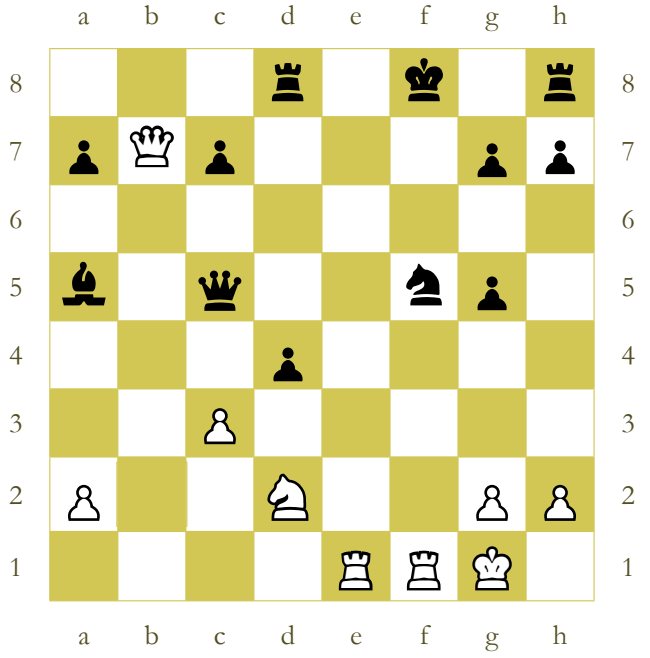


Diagrama 110

Grandes Mestres Brasileiros

O primeiro Campeonato Brasileiro foi realizado em 1927, vencido por **João de Souza Mendes**, que dominou o Xadrez no país por quatro décadas (sagrou-se campeão Brasileiro por sete vezes), apelidado de a "Palmeira Imperial Brasileira".

Henrique Costa Mecking, o famoso **Mequinho**, surge na década de 1960, vencendo o Campeonato Brasileiro de 1965 com apenas 13 anos. Sua carreira foi impressionante, sendo um enxadrista participante do torneio de candidatos ao título mundial. Na década de 1970, chegou a figurar em terceiro lugar no ranking mundial, um feito para o nosso país. Mequinho é considerado o melhor enxadrista brasileiro de todos os tempos. Em 1979, por problemas de saúde, se afasta do Xadrez. Em seu lugar, destaca-se o paranaense **Jaime Sunye Neto**, o 2o Grande Mestre Brasileiro, que teve atuação brilhante no Interzonal de 1979, no Brasil.

O 3o GM brasileiro é o paulista **Gilberto Milos**, considerado o representante brasileiro mais completo, com domínio profundo de qualquer posição. Na época em que Milos conquistou o título de GM, 1988, o trabalho nas categorias de base no país começa a dar seus frutos, com o título de vice-campeão mundial (categoria até 10 anos) para o paulista **Giovanni Vescovi**, em 1987, em Porto Rico.

Rafael Leitão, maranhense, consegue o título de campeão mundial até 12 anos, na Polônia, em 1991, e mais tarde na Espanha, em 1996, na categoria até 18 anos. Leitão continua sendo o líder do ranking no país (ano base de todos os históricos: 2019).

Demais Grandes Mestres Brasileiros:

- **Alexandr Fier**, catarinense, conseguiu o título de vice-campeão mundial na categoria até 10 anos em 1998, na Espanha. É o enxadrista brasileiro mais atuante no exterior. Vive em Tibilisi, na Geórgia;
- **André Diamant**, cearense, sagrou-se campeão brasileiro aos 18 anos. Estudou nos EUA e hoje reside em Goiânia;
- **Darcy Lima**, carioca, conseguiu o título de GM em 1997. É o atual presidente da CBX (Confederação Brasileira de Xadrez);
- **Evandro Amorim Barbosa**, mineiro, conseguiu o título de GM em 2016. Recentemente abriu um canal no YouTube;
- **Everaldo Matsuura**, paranaense, conquistou o título de GM em 2010. Tem um currículo extenso de títulos. Conhecido no meio enxadrístico por sua educação e cortesia;
- **Felipe El Debs**, paulista, conseguiu o título de GM em 2010. Tem um estilo muito sólido e joga com extrema rapidez, sendo conhecido por "The Flash" do Xadrez nacional;
- **Krikor Mekhitarian**, também paulista, conquistou o título de GM em 2010. Tem um estilo ousa-

do e sua preparação de aberturas é temida em competições. Muito atuante na internet, com um canal de sucesso no YouTube, também é organizador de torneios de Xadrez, como o já tradicional SPOpen. Outra figura muito querida entre professores e enxadristas brasileiros;

- **Luis Paulo Supi**, paulista, tornou-se GM em dezembro de 2017, sendo o 14o brasileiro a conseguir tal feito. Mencionou que prefere os livros aos computadores em seus estudos. Recentemente, venceu o campeão mundial Magnus Carlsen numa partida Blitz online, com um lance de sacrifício de Dama que arrancou suspiros e aplausos do norueguês;

- **Yago Santiago**, pernambucano, conquistou o título de GM em 2017. Também recentemente criou um canal no YouTube.

Titulações FIDE

As titulações distribuídas com a chancela da FIDE (Federação Internacional de Xadrez) são vitalícias e dependem de uma série de condições, como um rating mínimo e certa quantidade de partidas oficiais com essa pontuação, além de títulos nacionais e internacionais. São eles:

- **Grande Mestre – GM ou Grande Mestra - WGM:** são as maiores titulações no Xadrez mundial. O Brasil possui, atualmente, 14 GMs (já apresentados anteriormente) e nenhuma Grande Mestra;

- **Mestre Internacional - MI ou Mestre Internacional Feminino - WMI:** o Brasil possui 31 MIs e 9 WMIs. É a segunda maior titulação da FIDE;

- **Mestre Nacional - MN**: concedido por algumas federações, dentre elas a Brasileira, é a "ponte" entre a titulação de "Mestre FIDE" a "Mestre Internacional";

- **Mestre FIDE - MF ou Mestra FIDE - WMF:** a primeira titulação do Xadrez.

Mestres Internacionais Brasileiras

As enxadristas brasileiras com titulação de WMI são:

- **Joara Chaves**, paulista, é tetracampeã brasileira de Xadrez;

- **Jussara Chaves**, paulista, irmã de Joara, também é tetracampeã brasileira;

- **Kathie Goulart Librelato**, catarinense, a novata enxadrista já conquistou o vice-campeonato brasileiro, além de títulos nas categorias de base;

- **Larissa Y. Ichimura G. Barbosa**, natural de Santos, venceu vários torneios nacionais nas categorias de base;

- **Maria Cristina B. de Oliveira**, mineira, bicampeã Brasileira;
- **Regina Ribeiro**, catarinense, é a maior campeã brasileira de Xadrez, com nada menos que oito títulos;
- **Tatiana Duarte Brea**, amazonense, bicampeã brasileira, mora atualmente nos Estados Unidos;
- **Tatiana Ratcu**, paulista, cinco vezes campeã brasileira, participou de 3 Olimpíadas de Xadrez, representando o Brasil. Possui o maior rating FIDE entre nossas enxadristas: 2.259 (tendo como base o ano de 2019);
- **Vanessa Feliciano Ebert**, catarinense, bicampeã Brasileira.

Exercícios

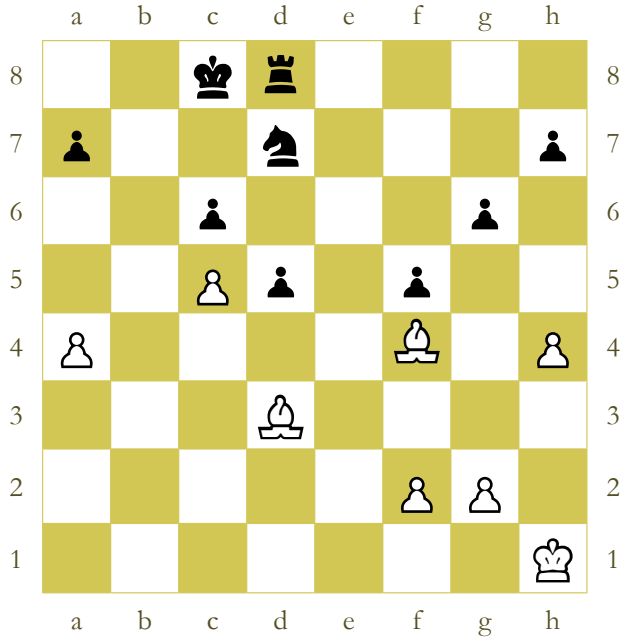
Para melhor fixação das aprendizagens, oferecemos aos leitores uma série de exercícios de "Mate em 1" e "Mate em 2". Basta analisar os diagramas e descobrir quais os lances que, forçadamente, culminam com o xeque-mate.

Para fins de correção, as respostas estão ao final de cada capítulo.

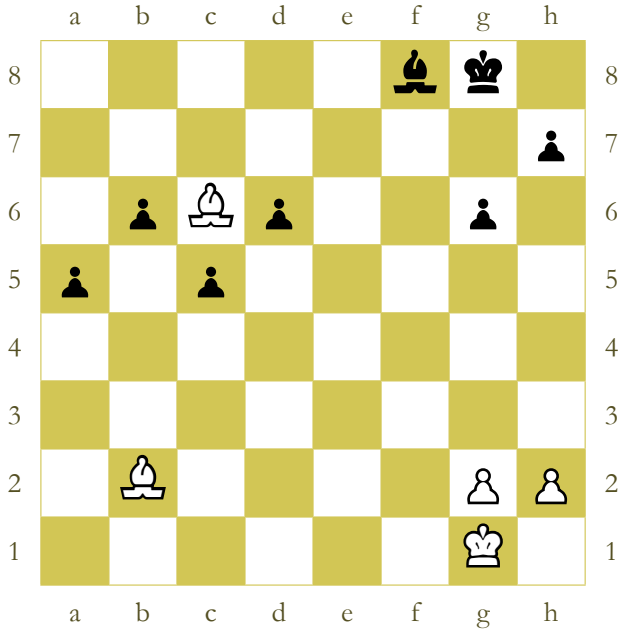
Bom treino!

Mate em 1 lance

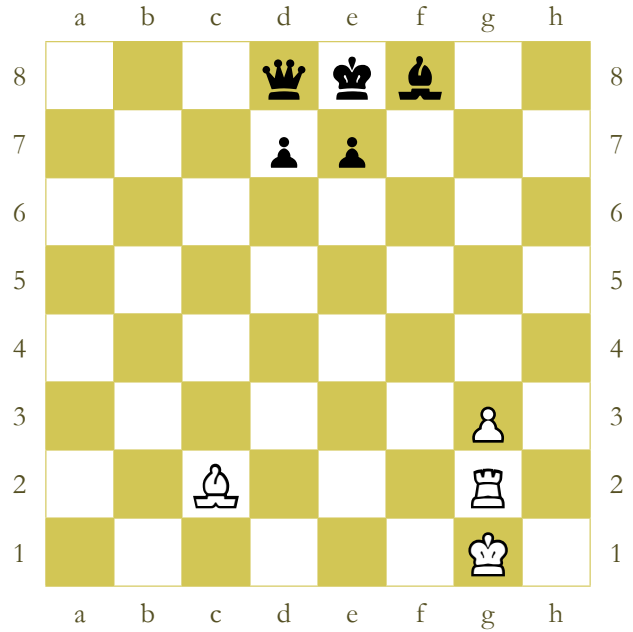
1.



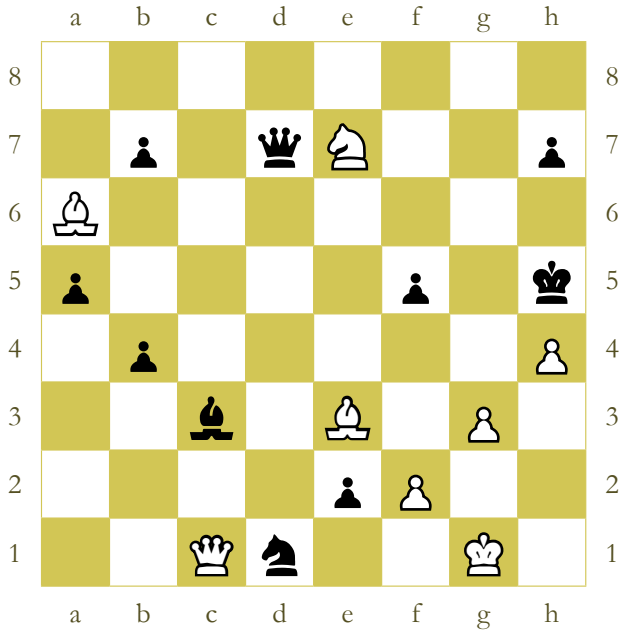
2.



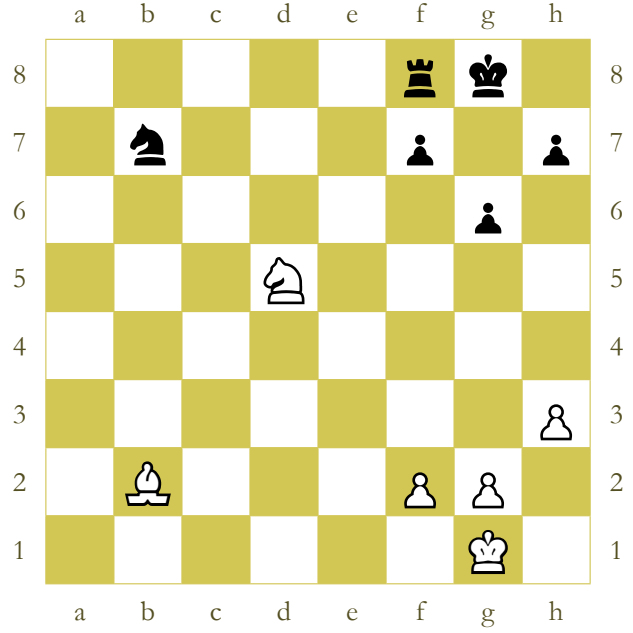
3.



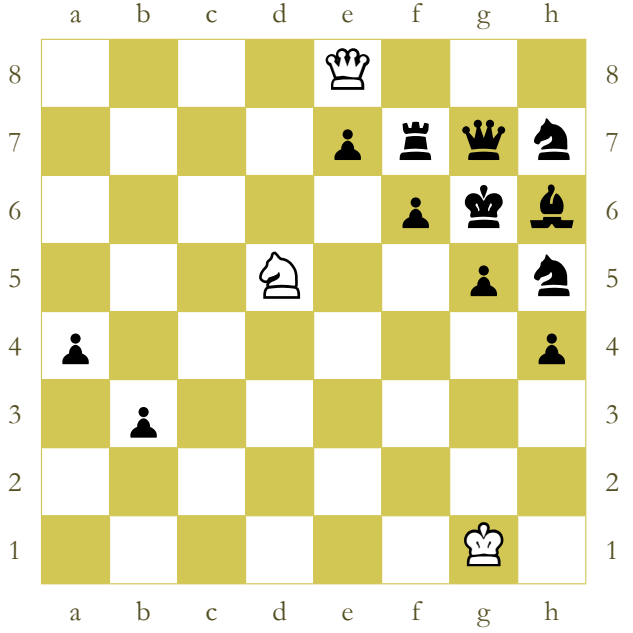
4.



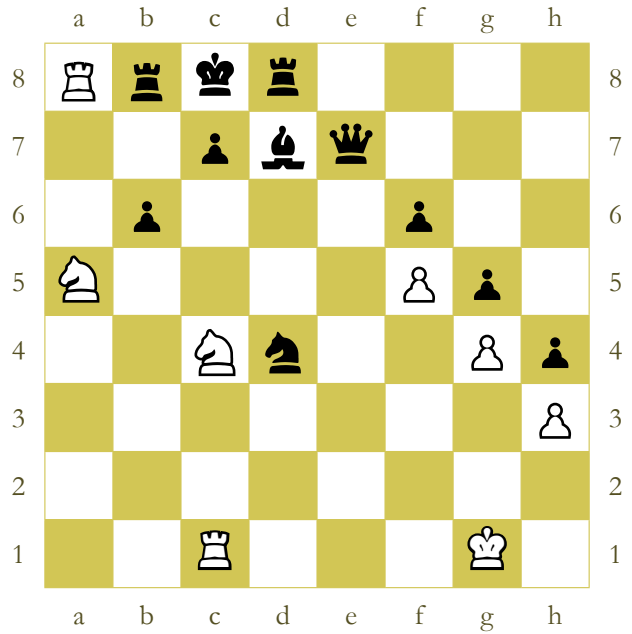
5.



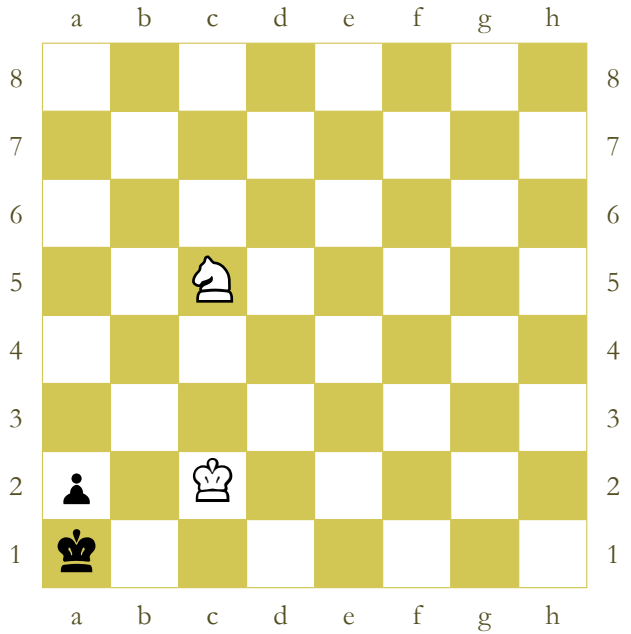
6.



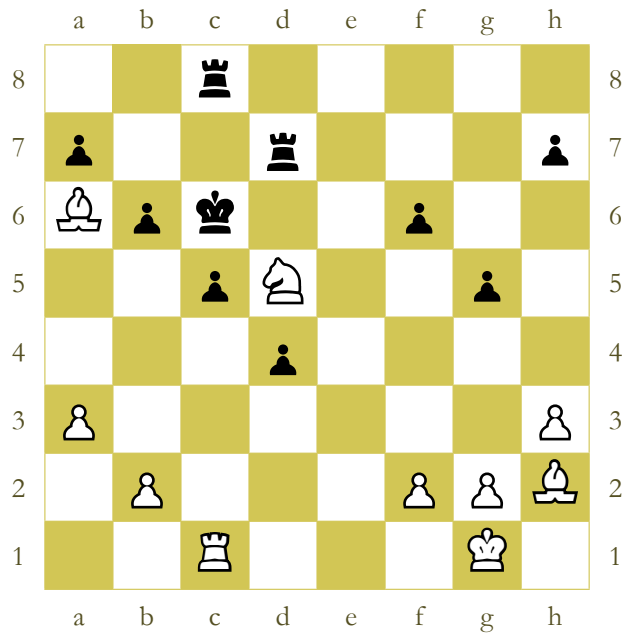
7.



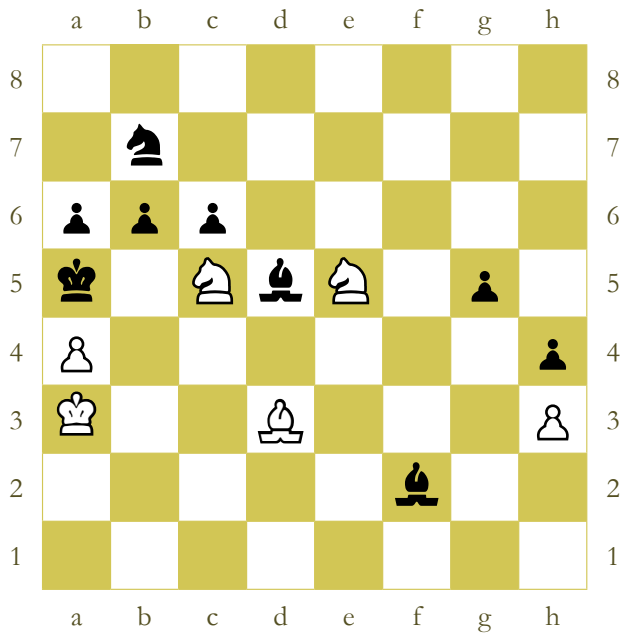
8.



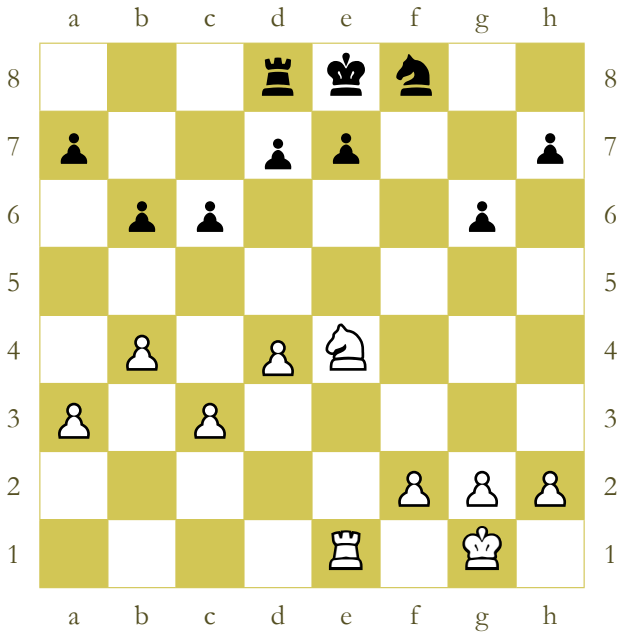
9.



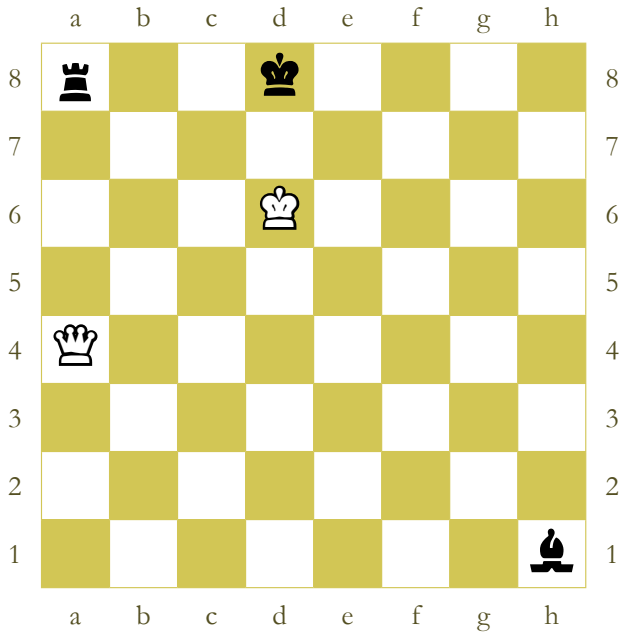
10.



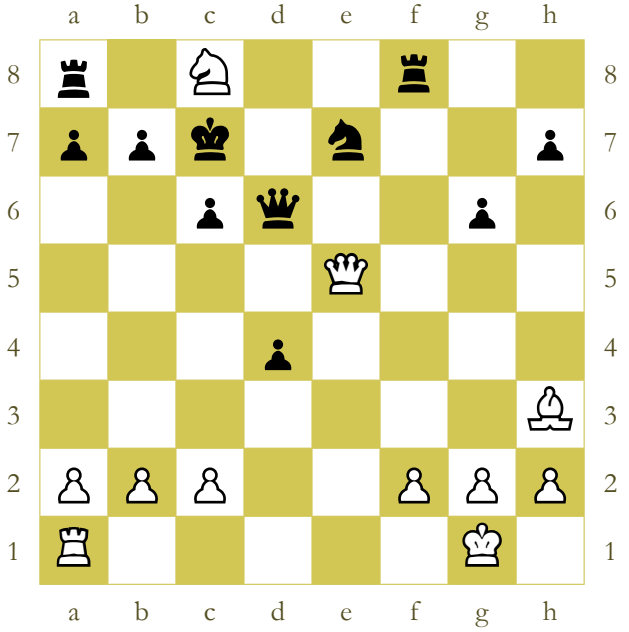
11.



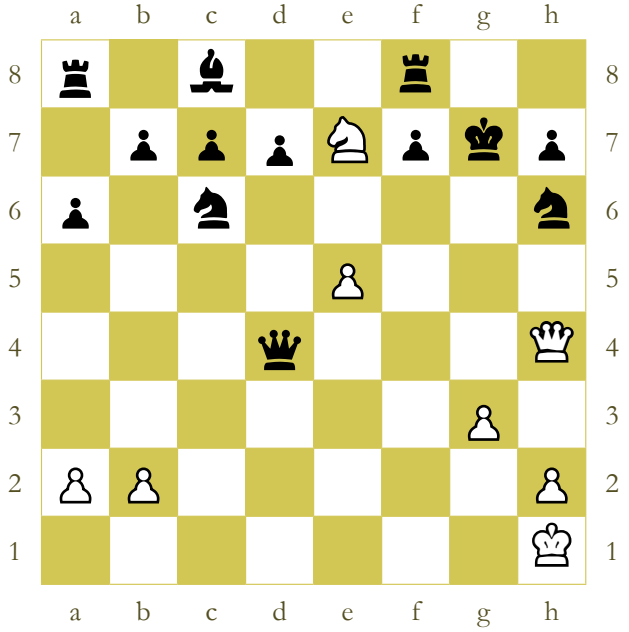
12.



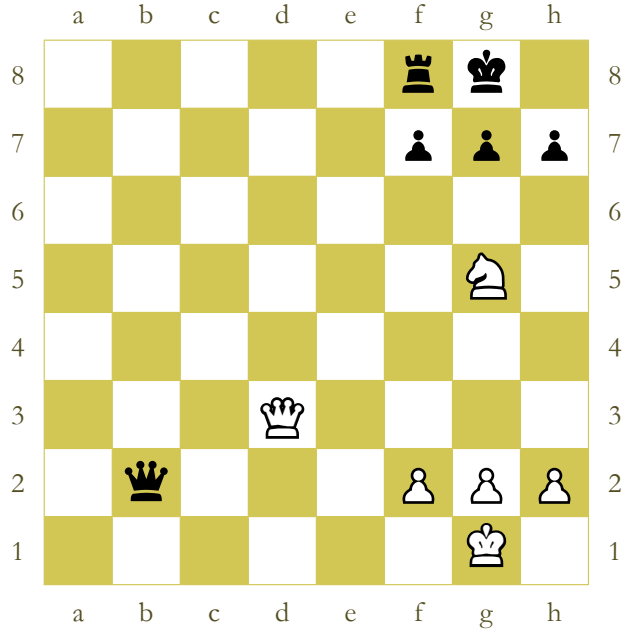
13.



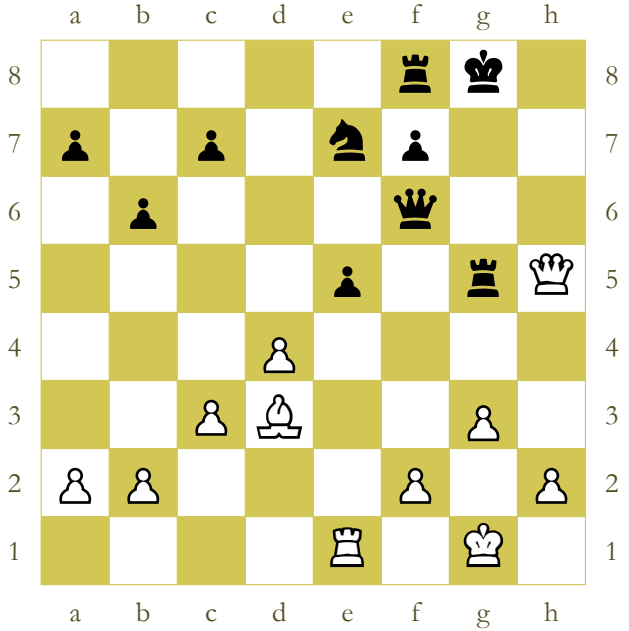
14.



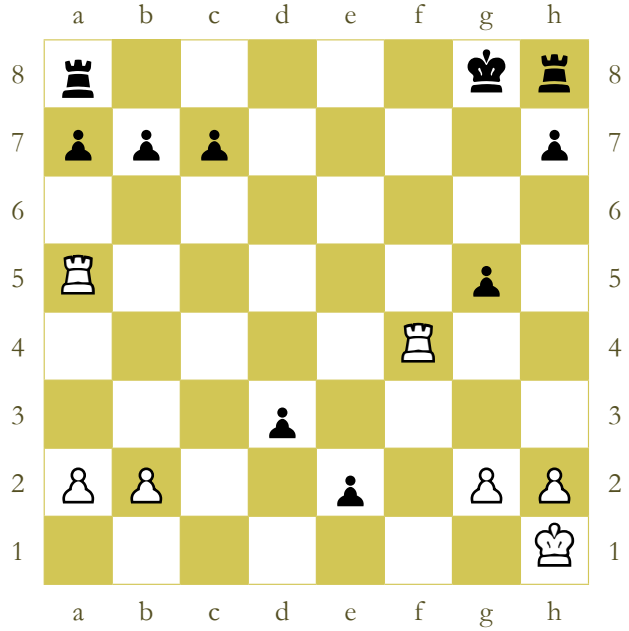
15.



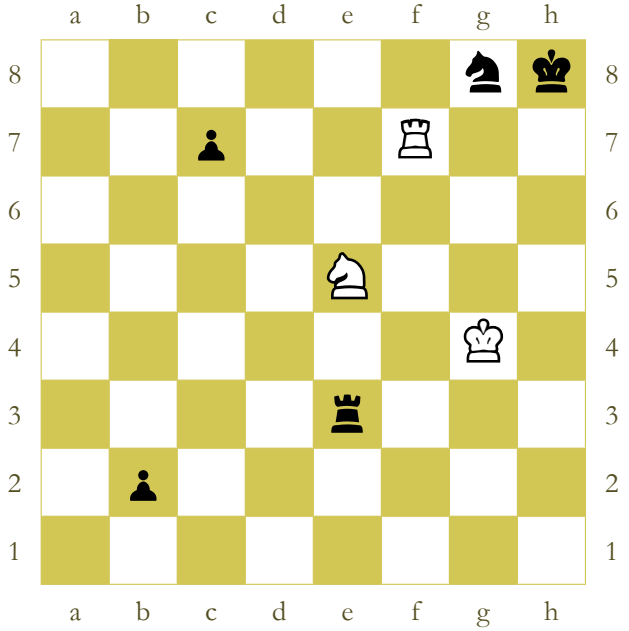
16.



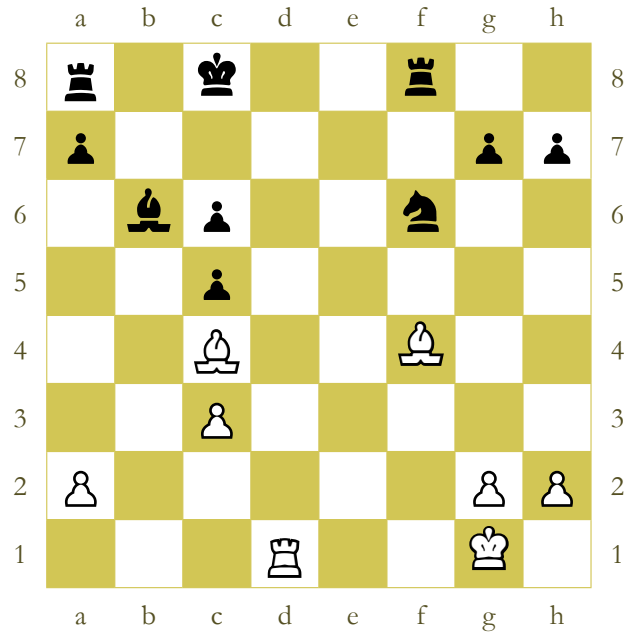
17.



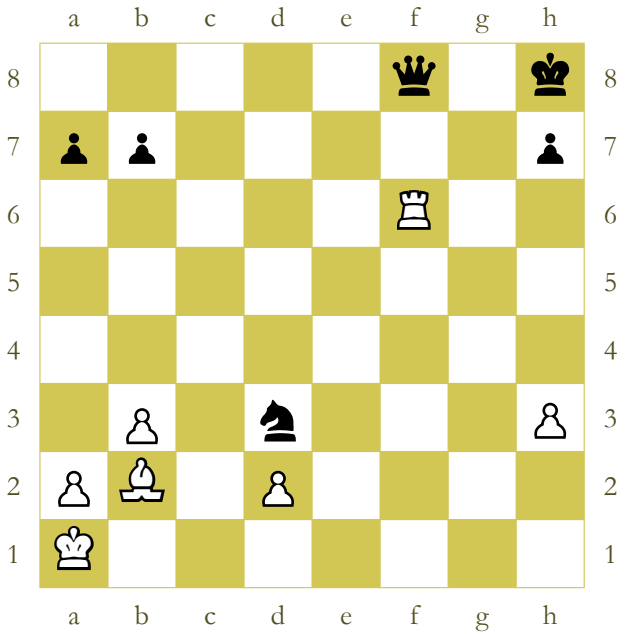
18.



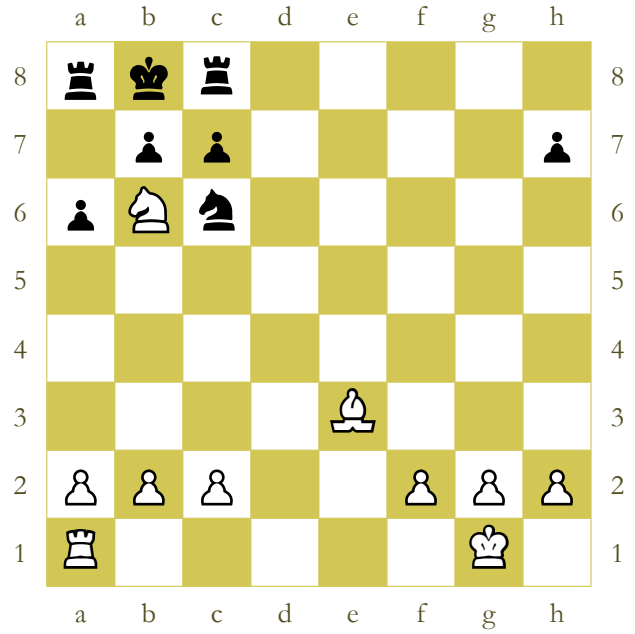
19.



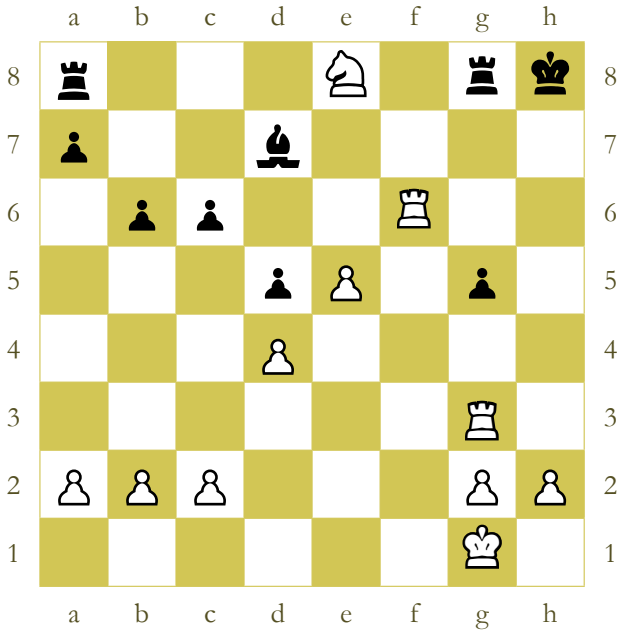
20.



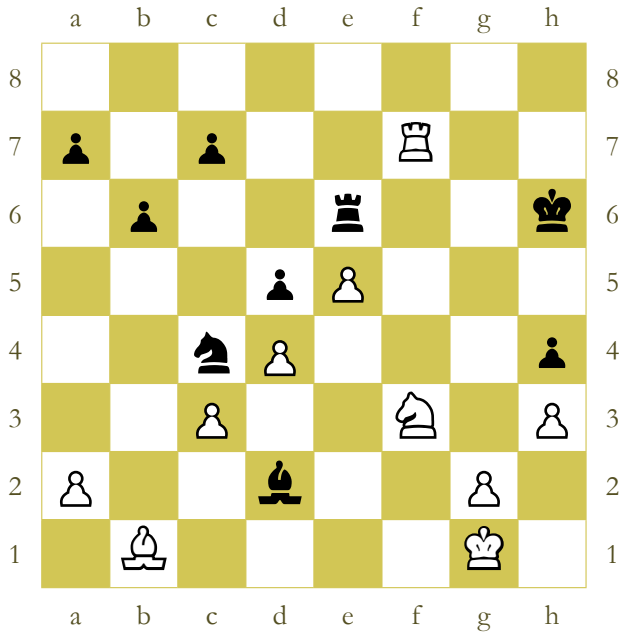
21.



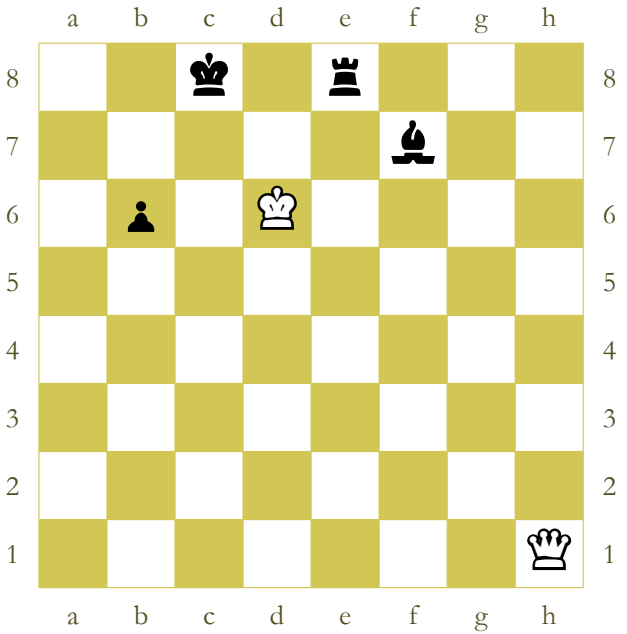
22.



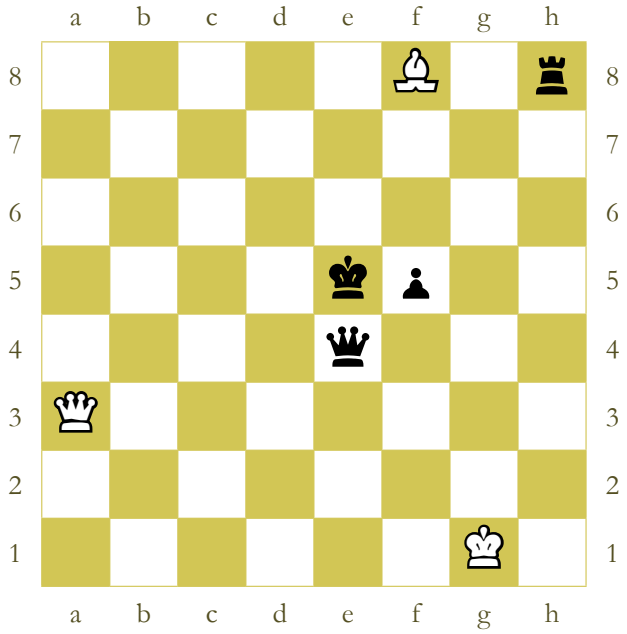
23.



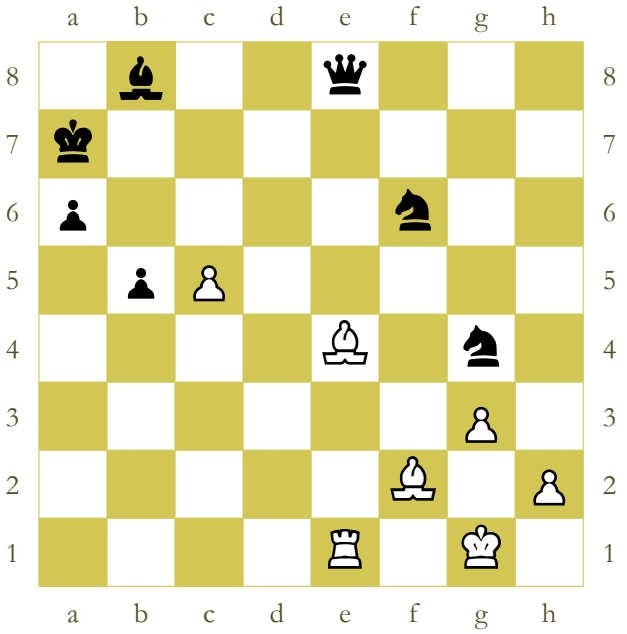
24.



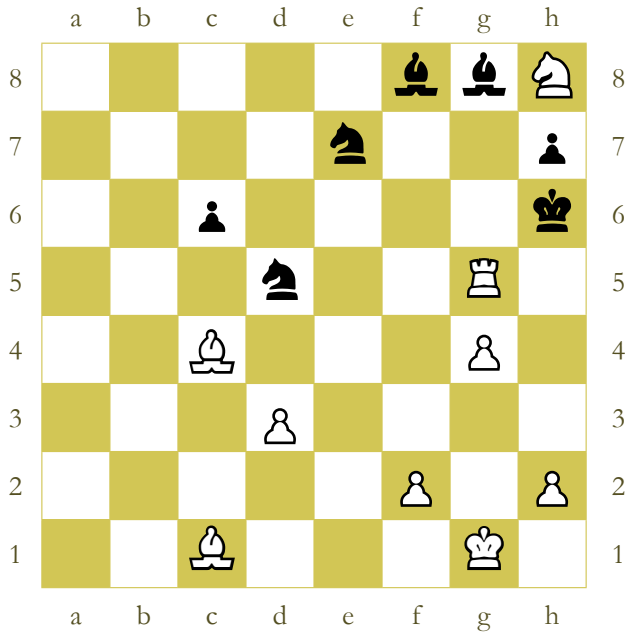
25.



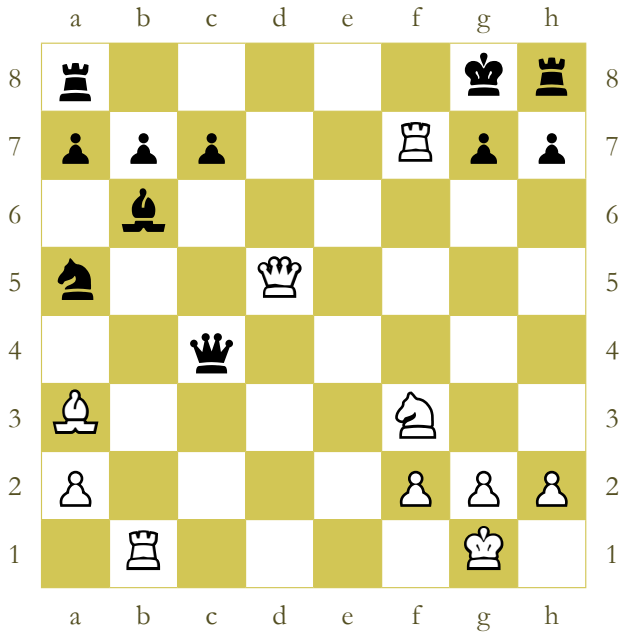
26.



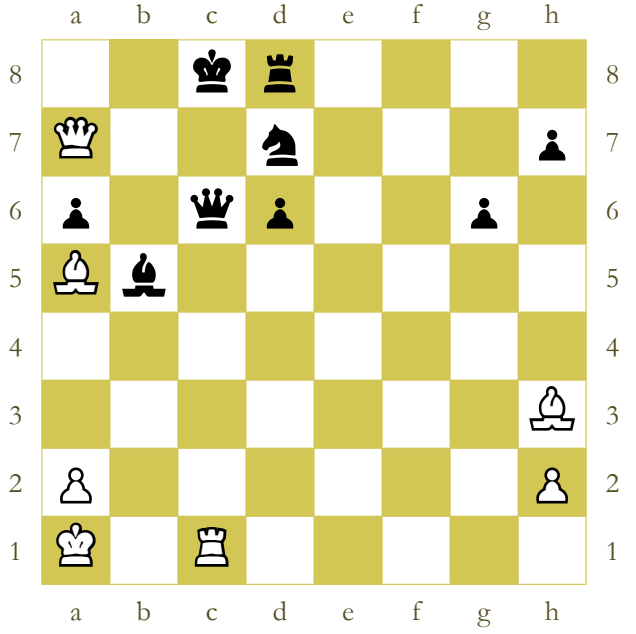
27.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

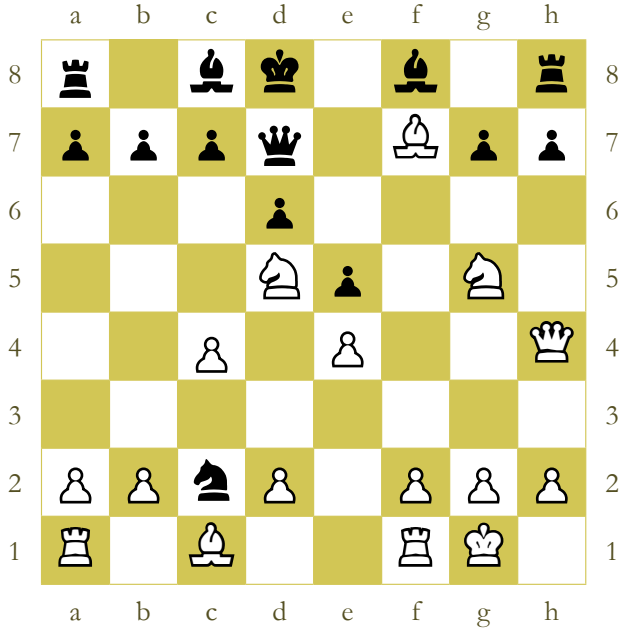
28.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

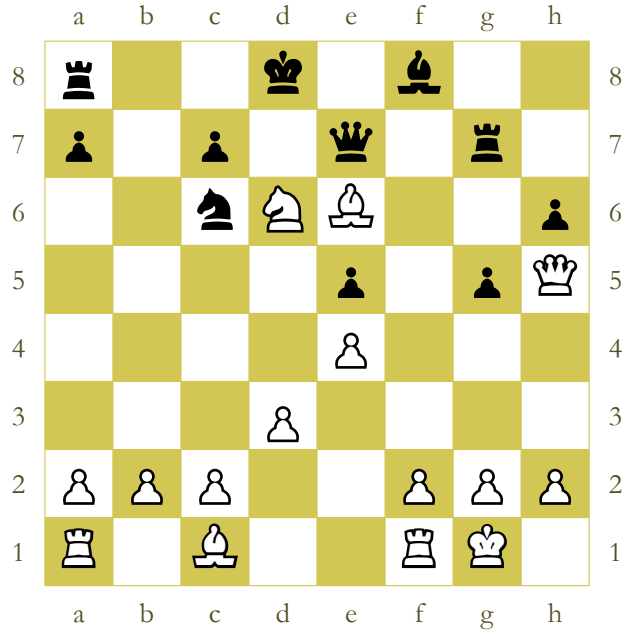
29.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

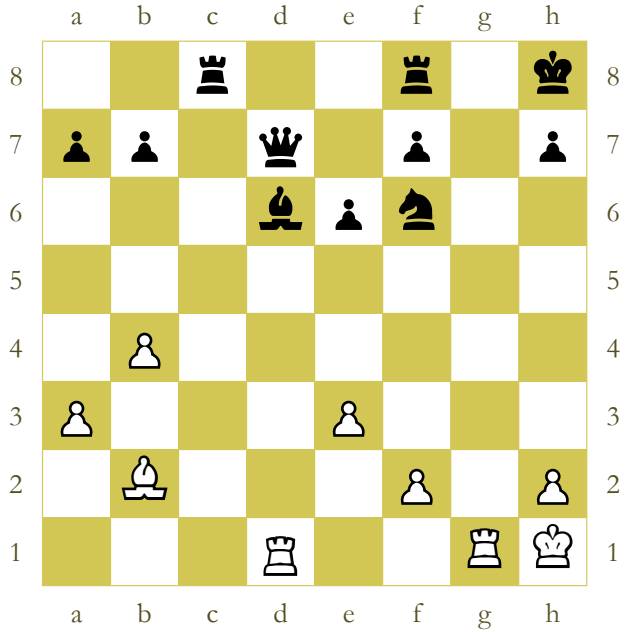
30.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

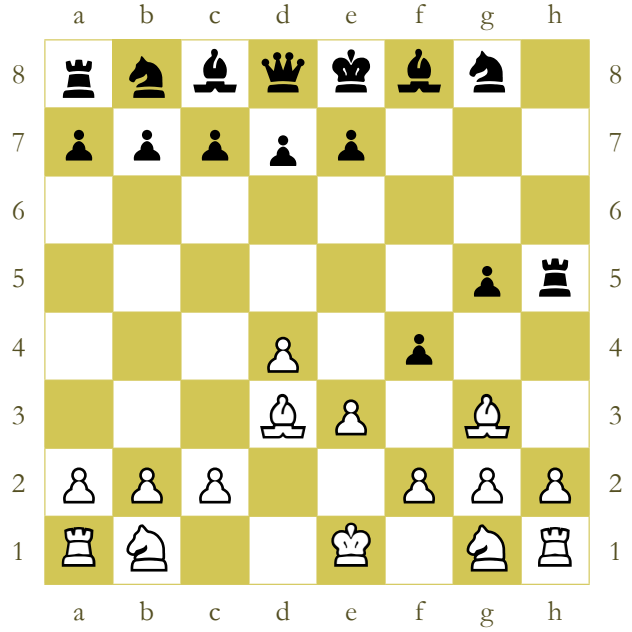
31.



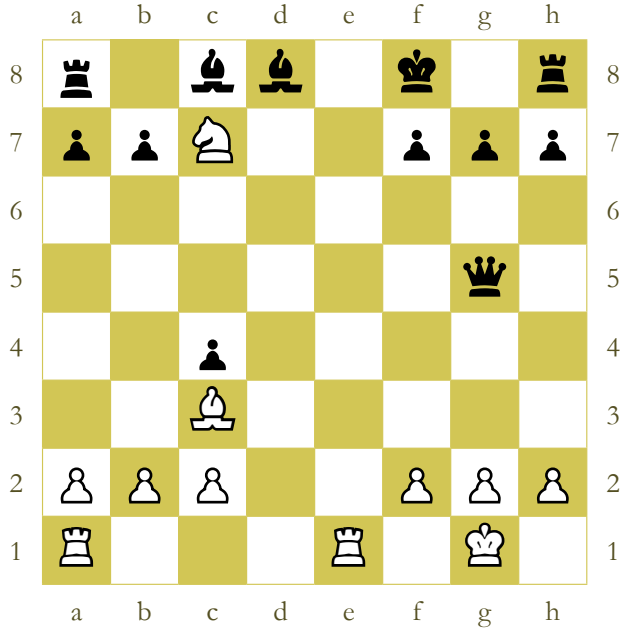
32.



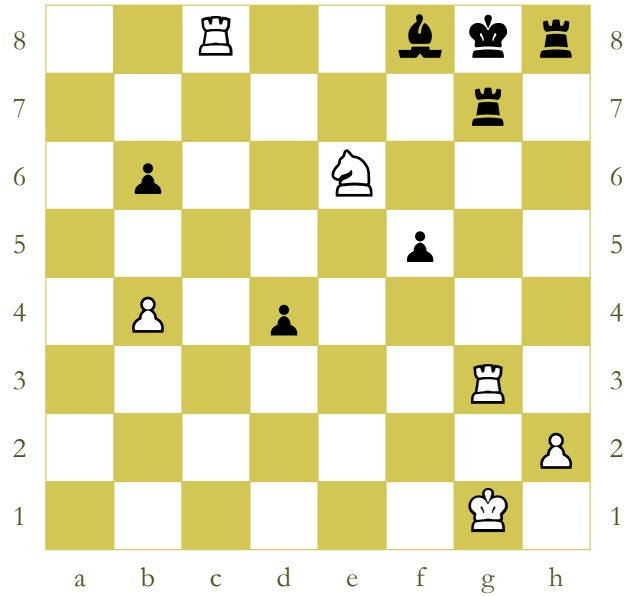
33.



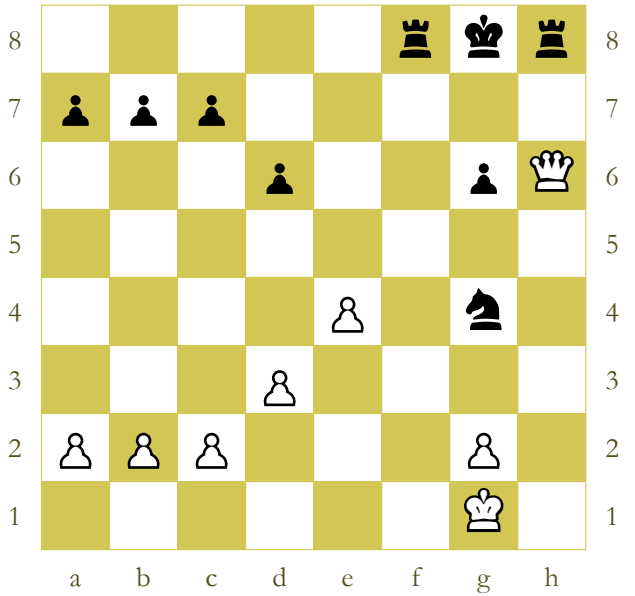
34.



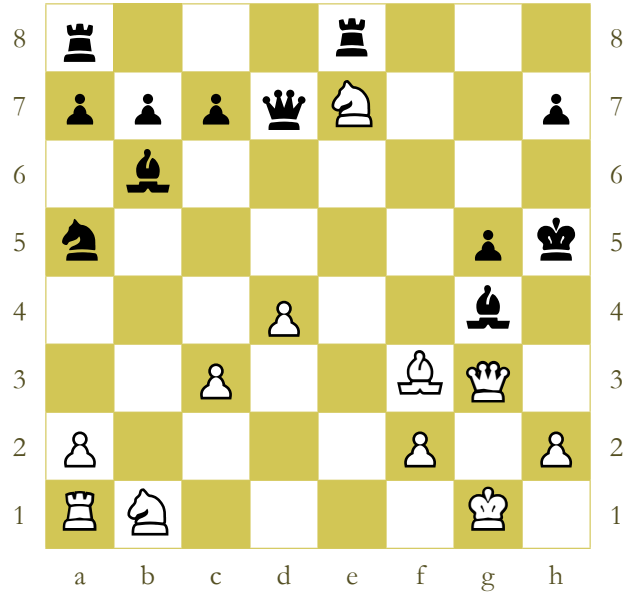
35.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

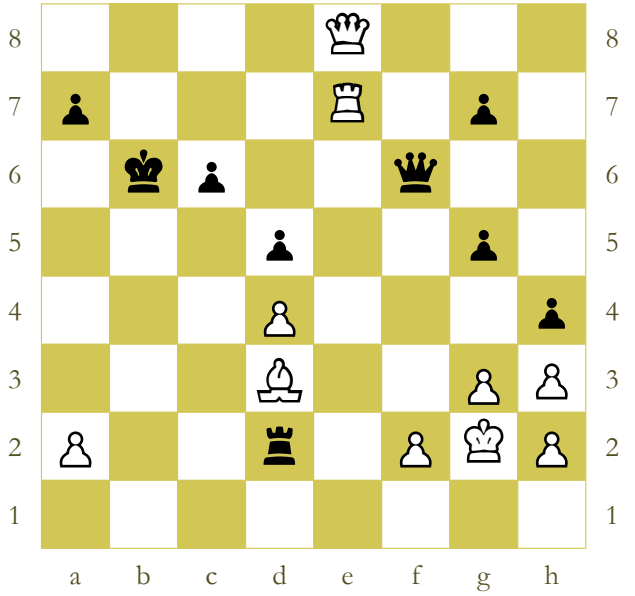
36.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

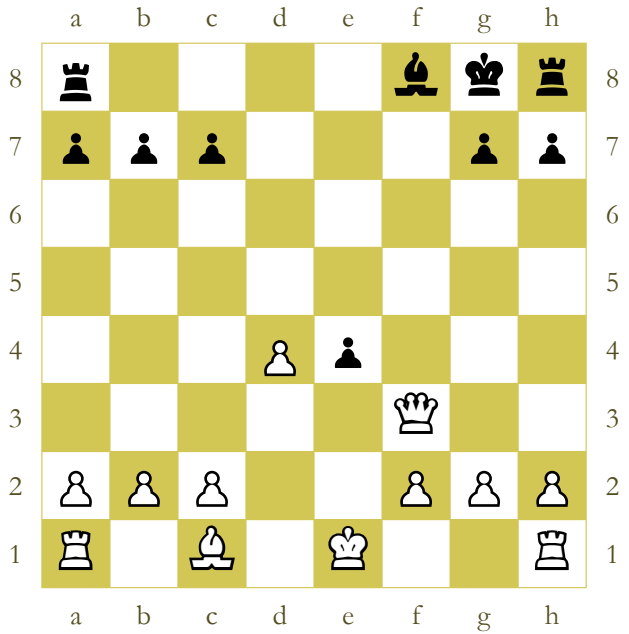
37.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

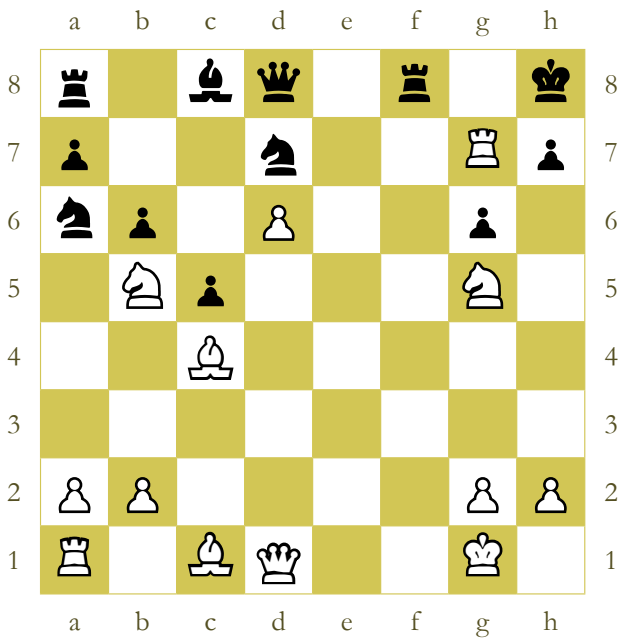
38.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

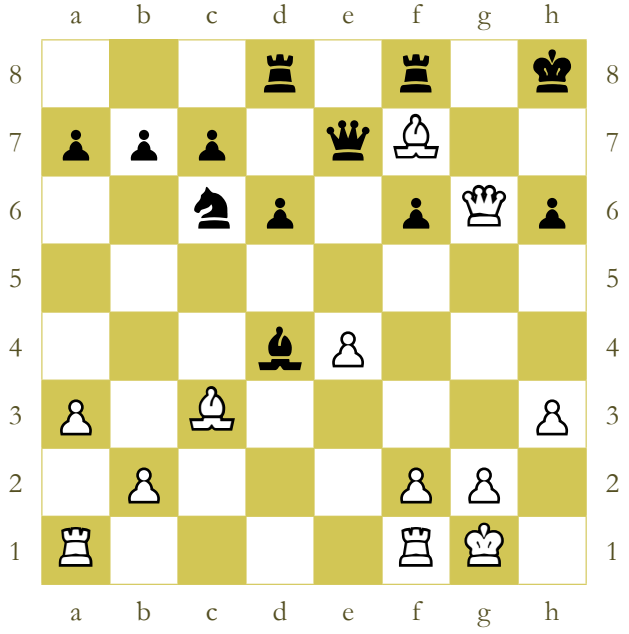
39.



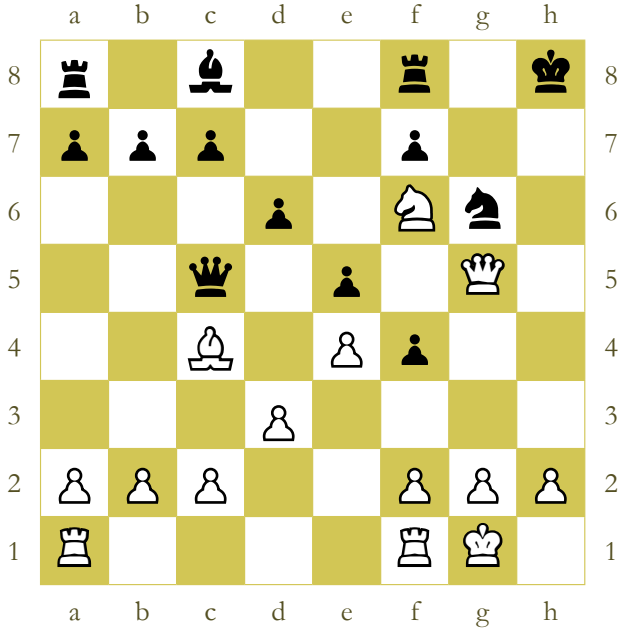
40.



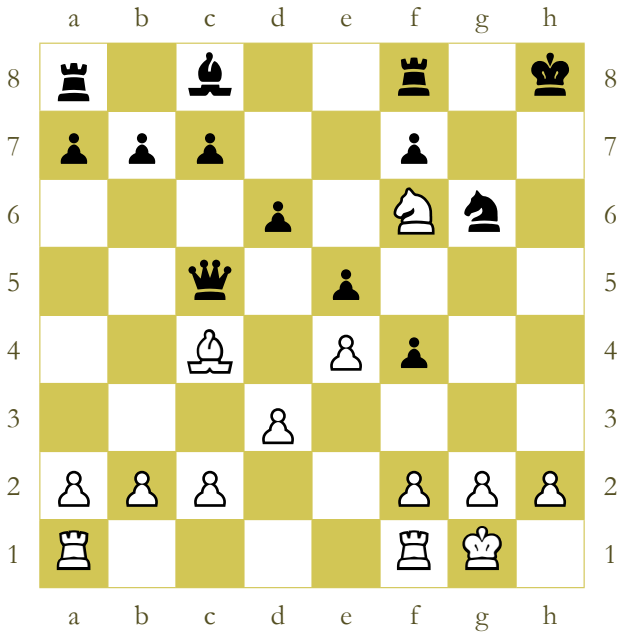
41.



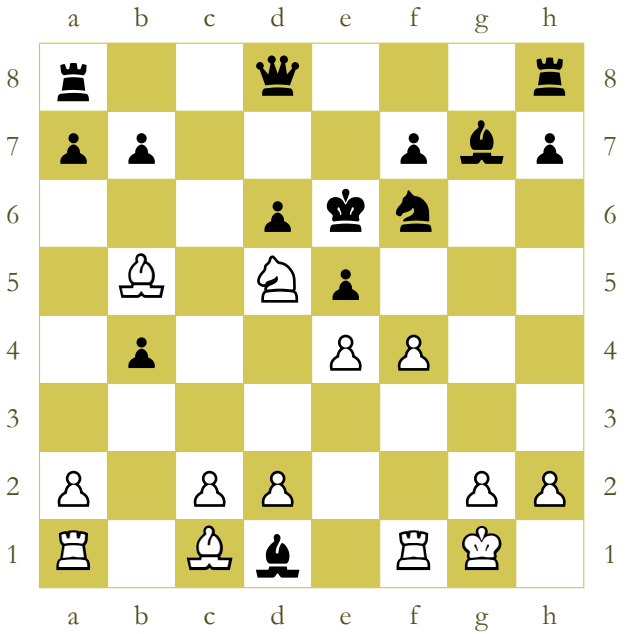
42.



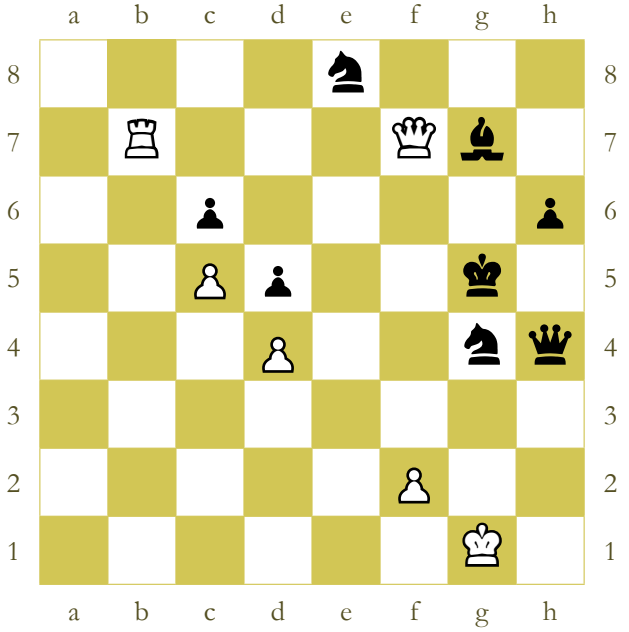
43.



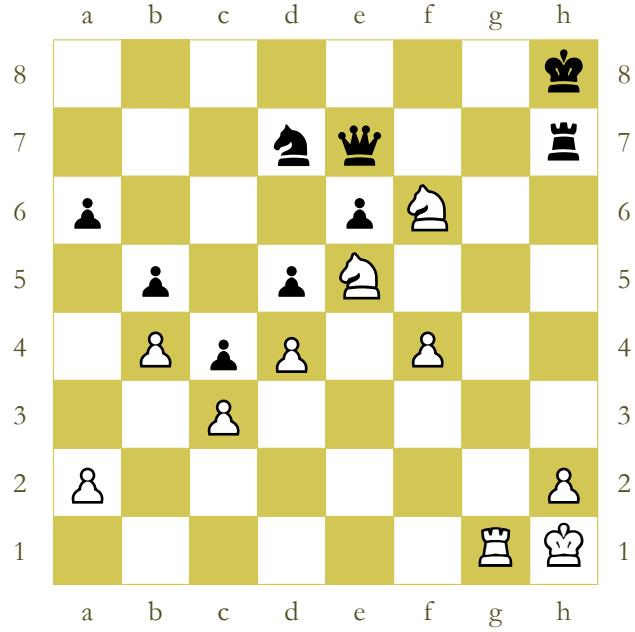
44.



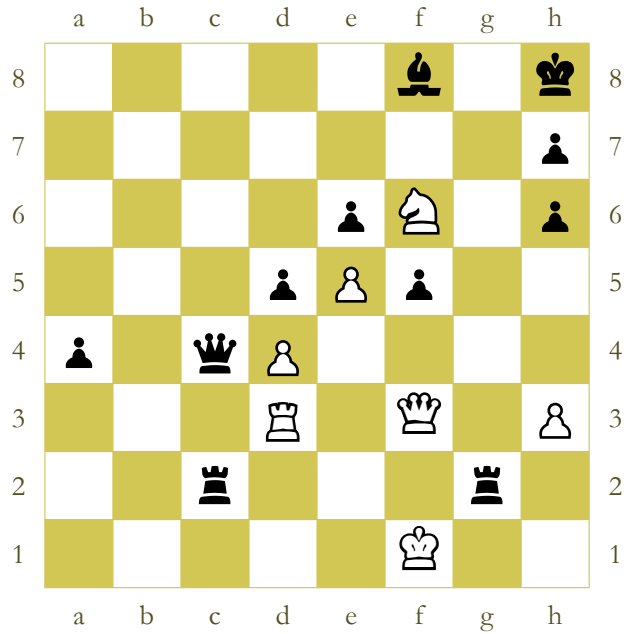
45.



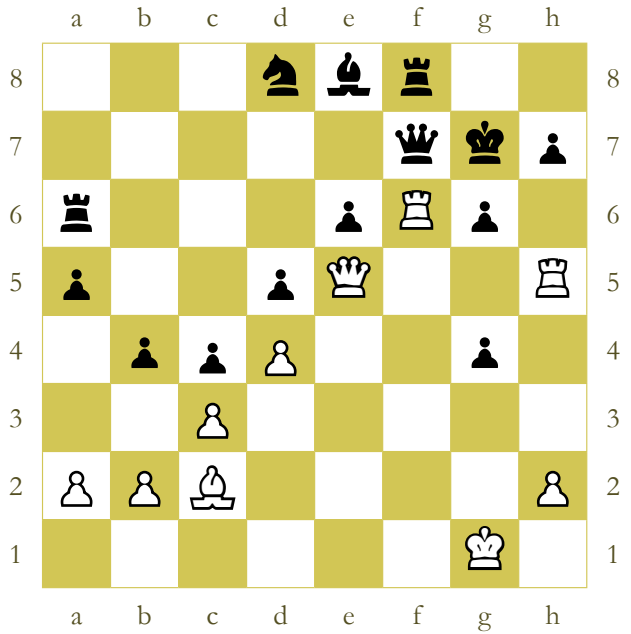
46.



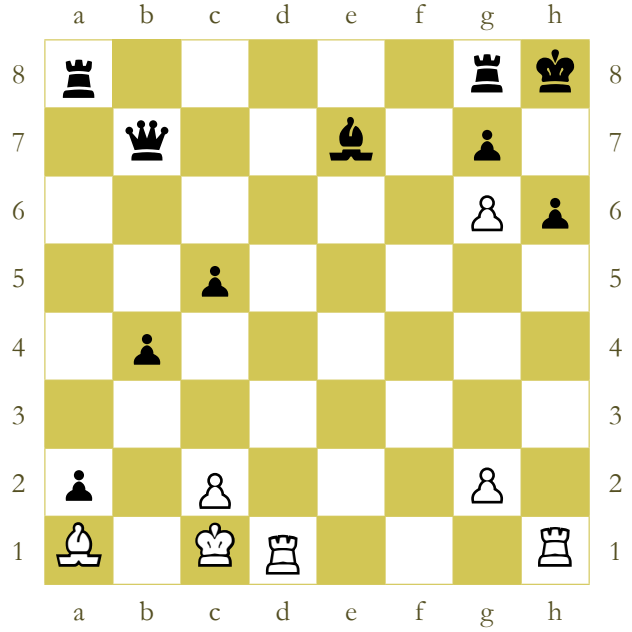
47.



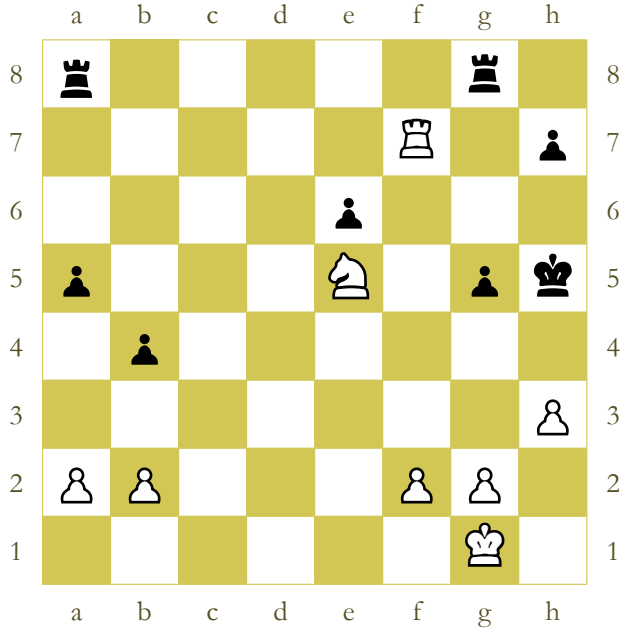
48.



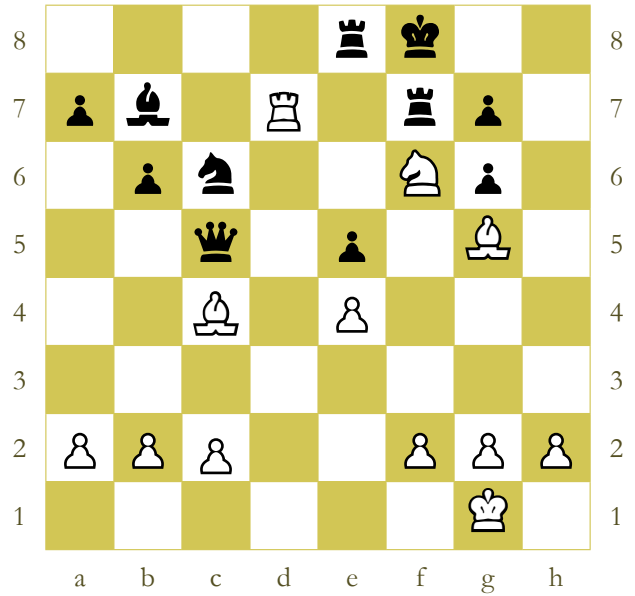
49.



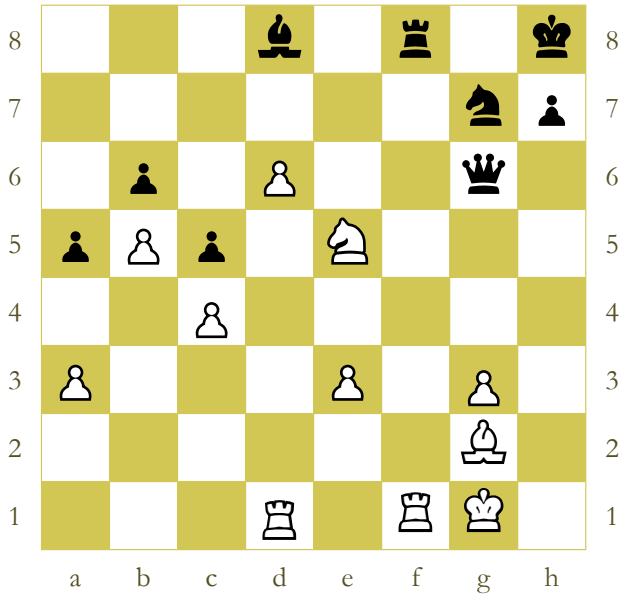
50.



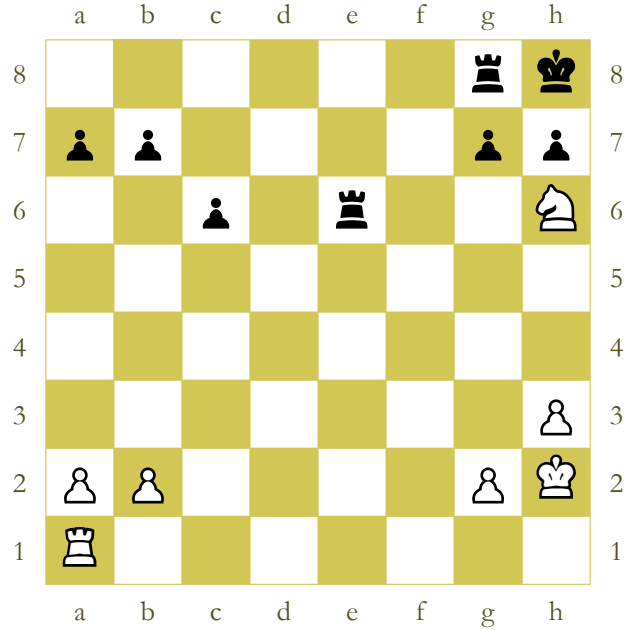
51.



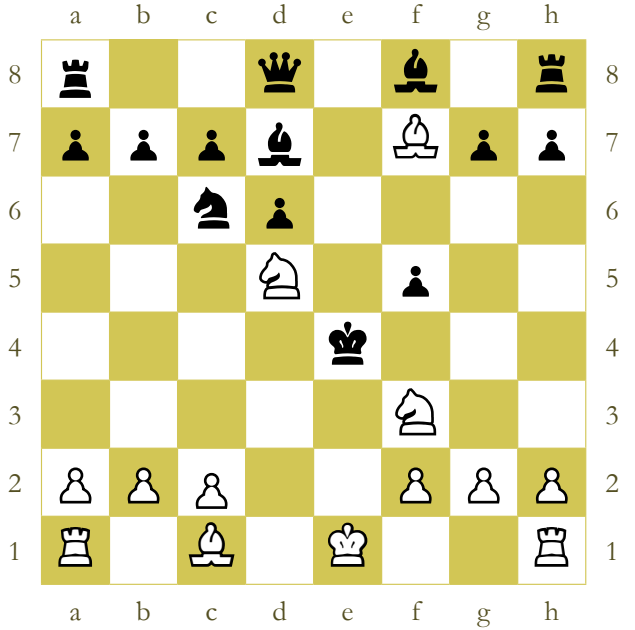
52.



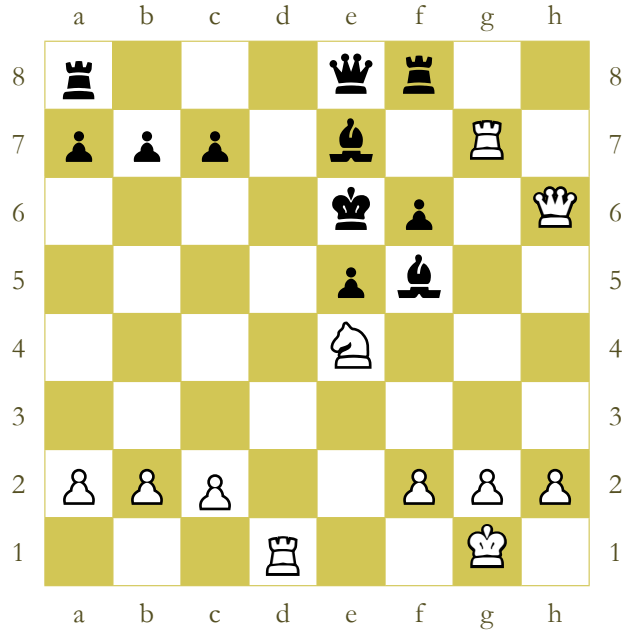
53.



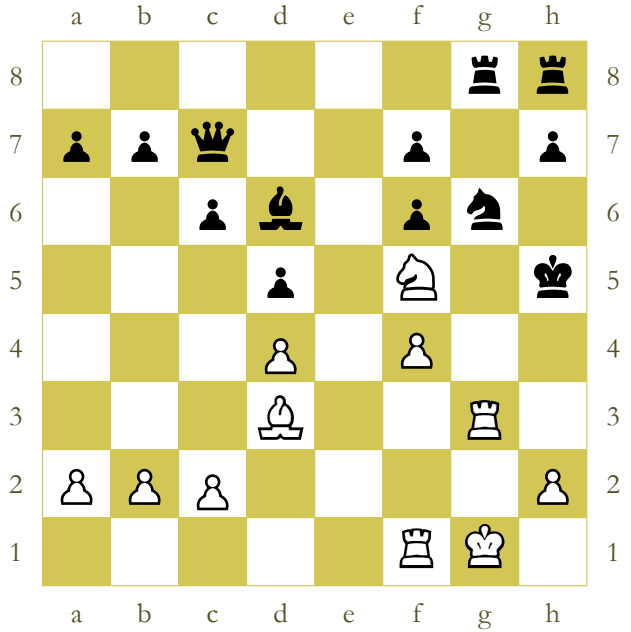
54.



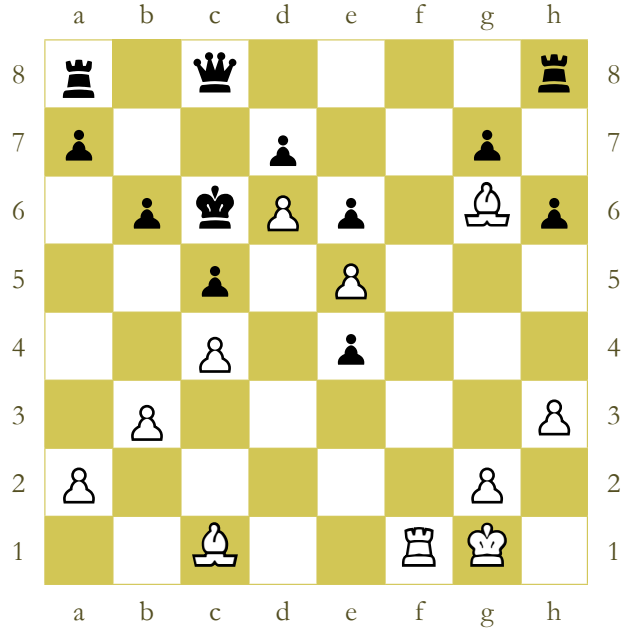
55.



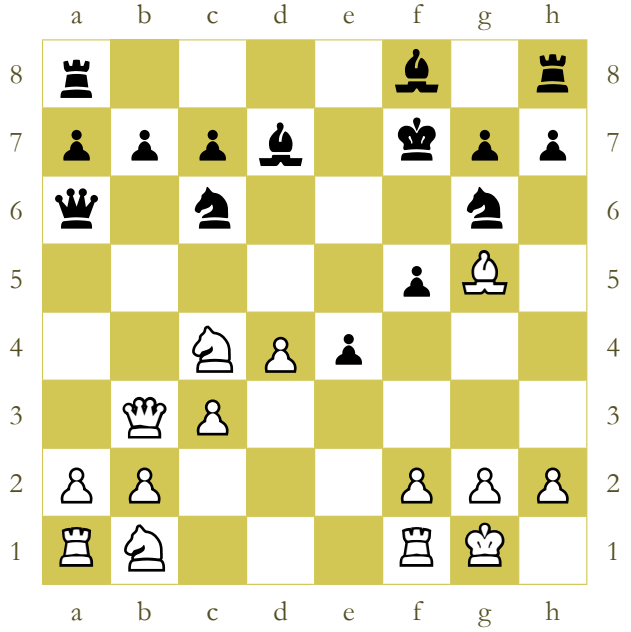
56.



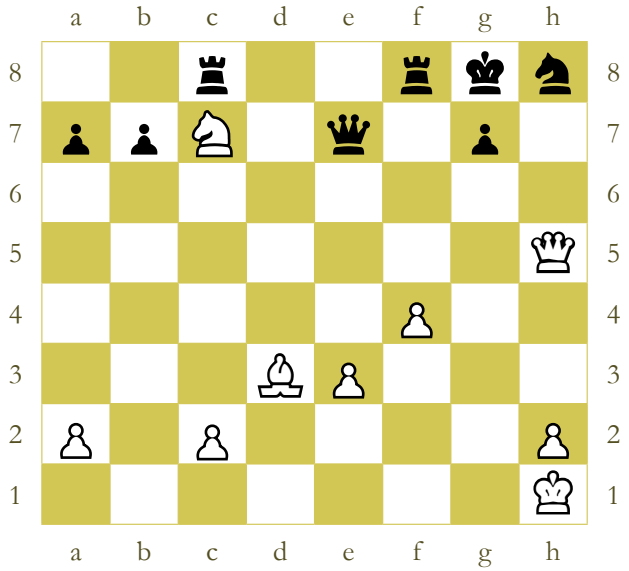
57.



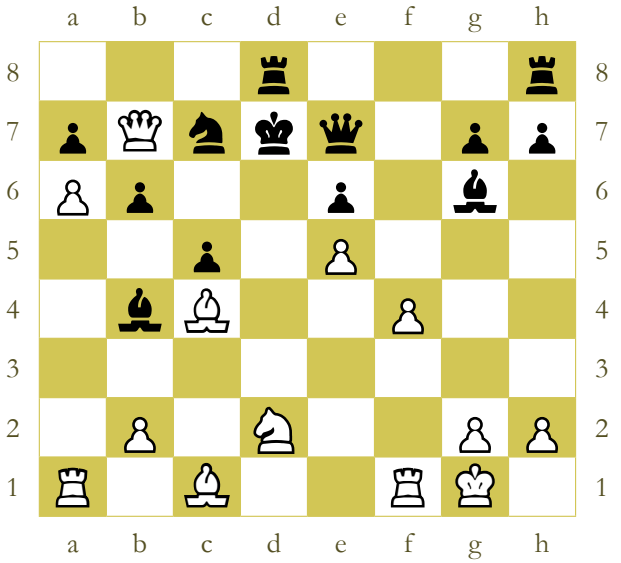
58.



59.



60.



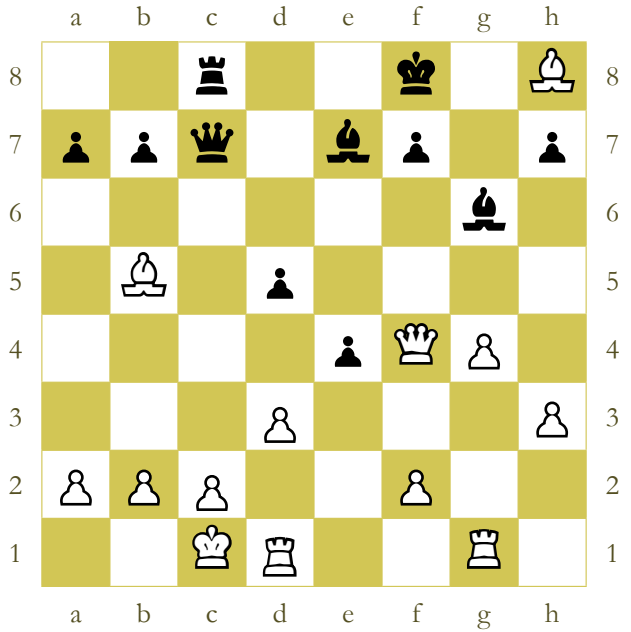
Respostas:

1	♙a6#	17	♖xg5#
2	♙d5#	18	♘g6#
3	♙g6#	19	♙a6#
4	♙xe2#	20	♖xf8#
5	♘e7#	21	♘d7#
6	♘xe7#	22	♖h6#
7	♘xb6#	23	♖h7#
8	♘b3#	24	♕a8#
9	♘b4#	25	♕d6#
10	♘xb7#	26	cxb6#
11	♘d6#	27	♖g6#
12	♕d7#	28	♖f8#
13	♕xd6#	29	♕a8#
14	♕f6#	30	♘e6#
15	♕xh7#	31	♘b7#
16	♕h7#	32	♙xf6#

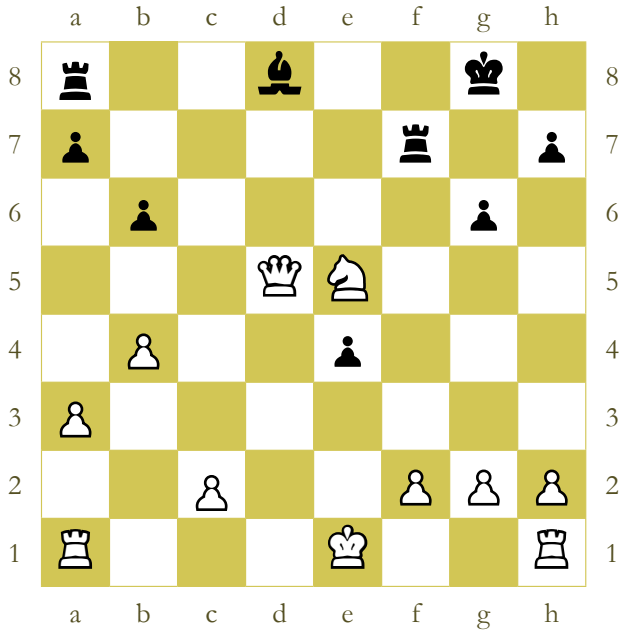
33	♙g6#	47	♖xh7#
34	♖e8#	48	♖xg6#
35	♖xg7#	49	♖xh6#
36	♕xg6#	50	♖xh7#
37	♕h3#	51	♖xf7#
38	♕d8#	52	♖xf8#
39	♕b3#	53	♘f7#
40	♖xh7#	54	♘c3#
41	♕xh6#	55	♘g5#
42	♕h6#	56	♙e2#
43	♕h6#	57	♙xe4#
44	f5#	58	♘d6#
45	f4#	59	♙h7#
46	♖g8#	60	♙b5#

Mate em 2 lances

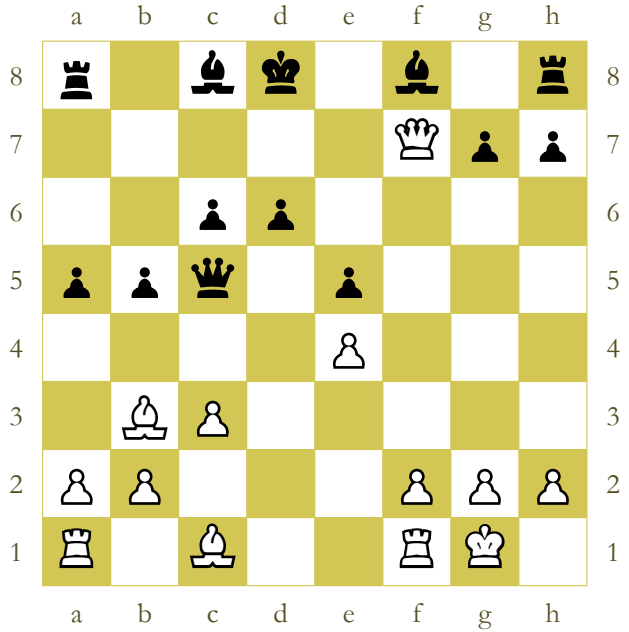
1.



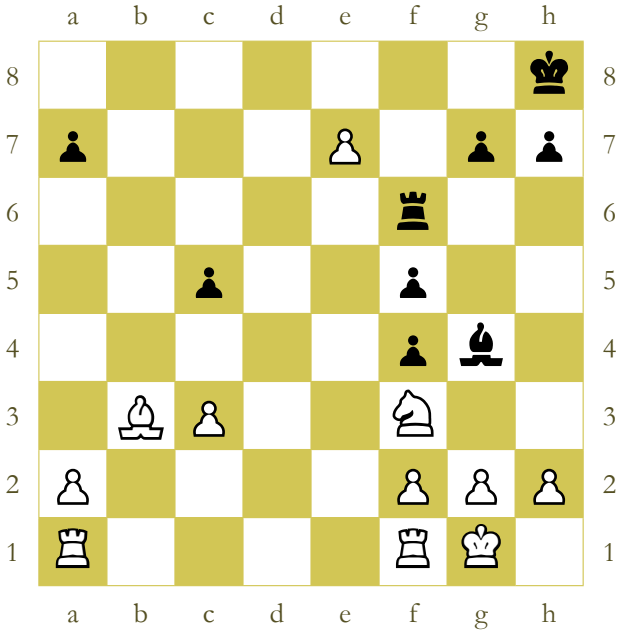
2.



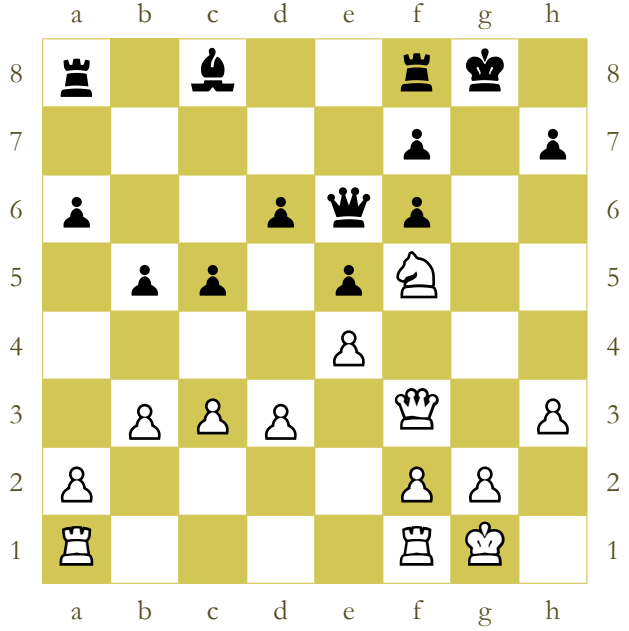
3.



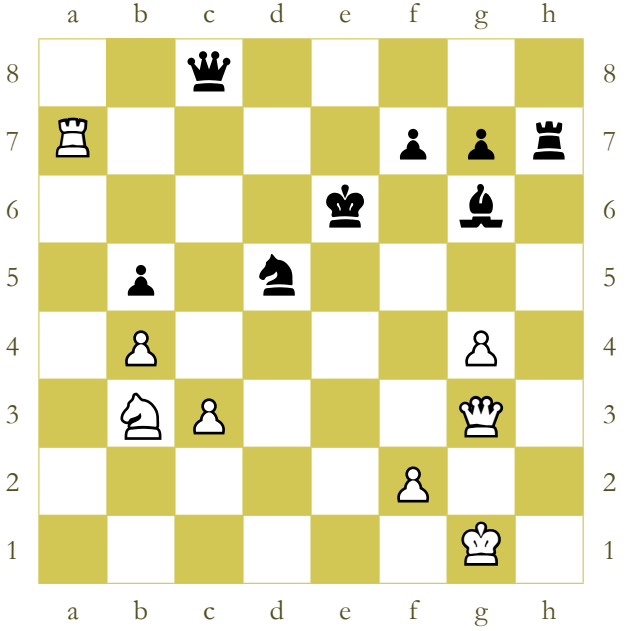
4.



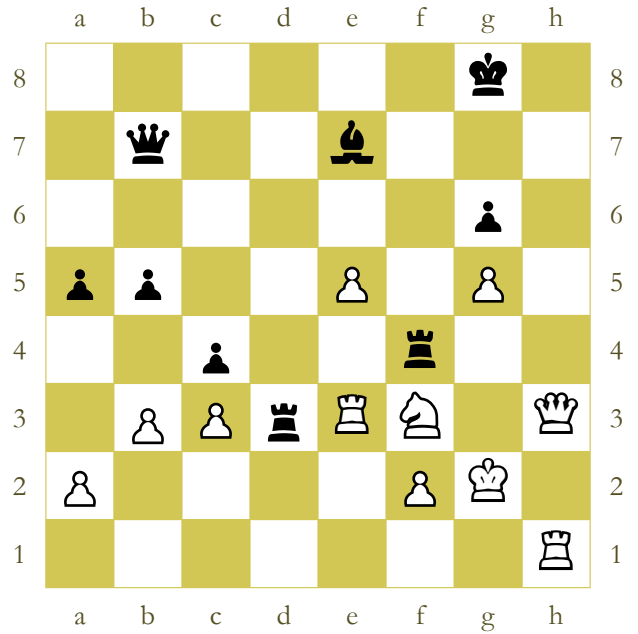
5.



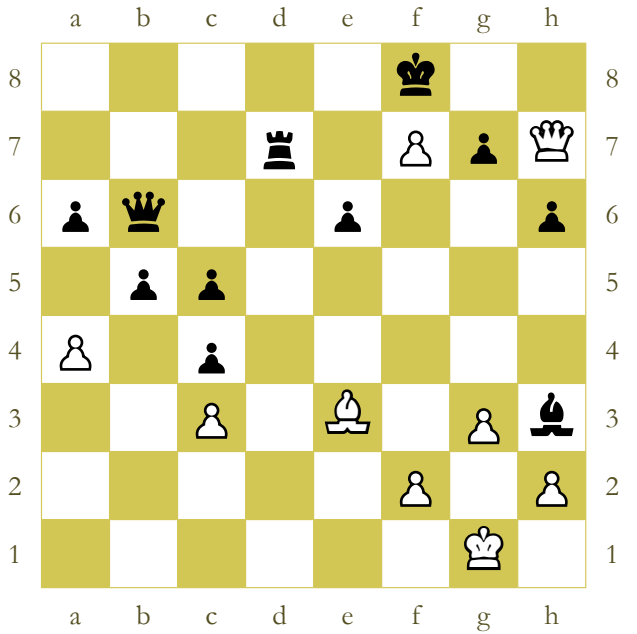
6.



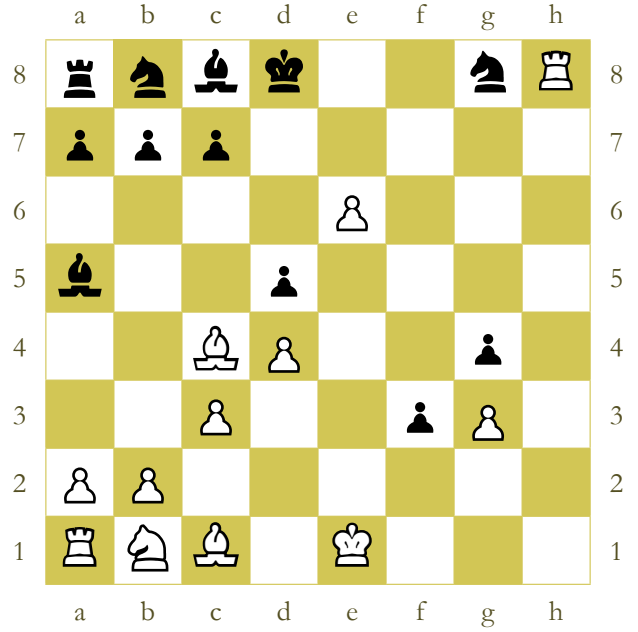
7.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

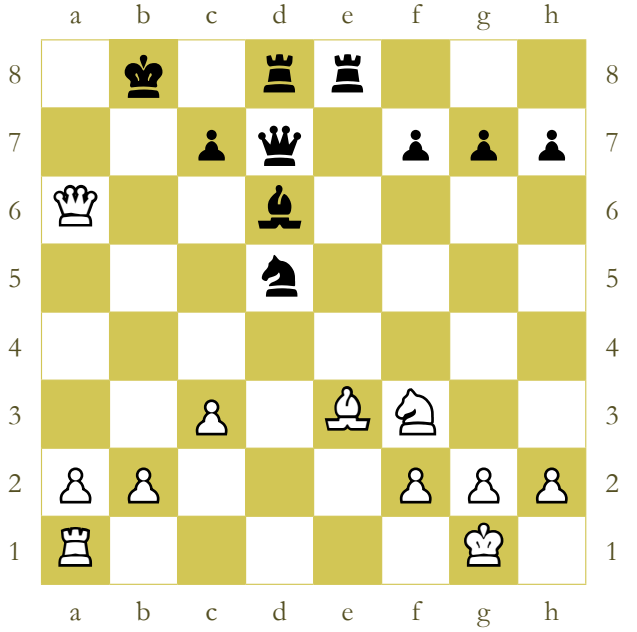
8.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

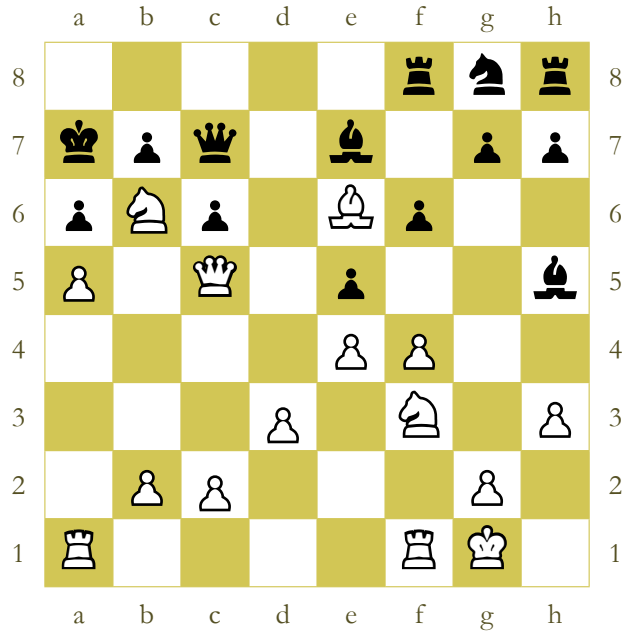
9.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

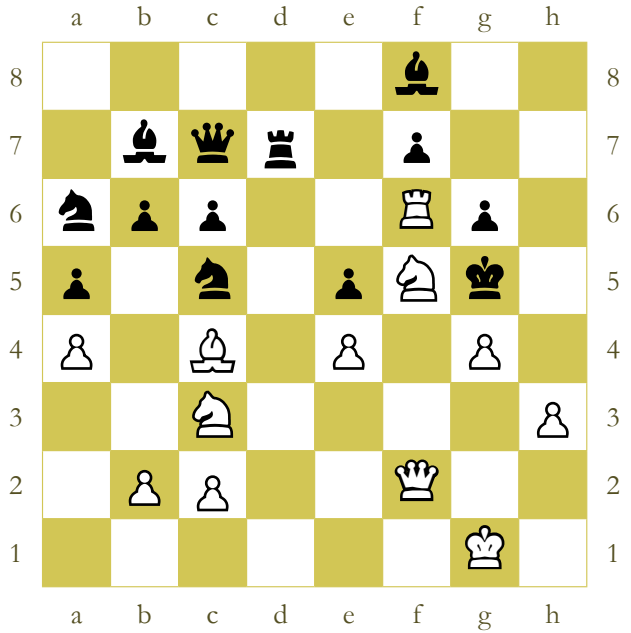
10.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

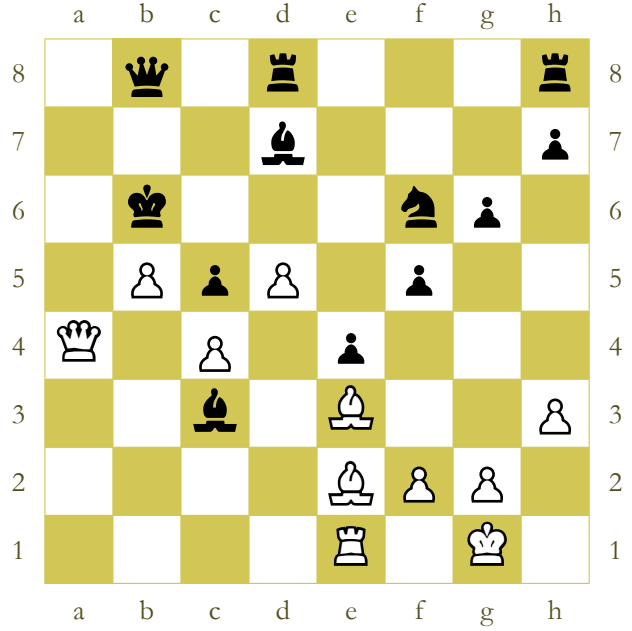
11.



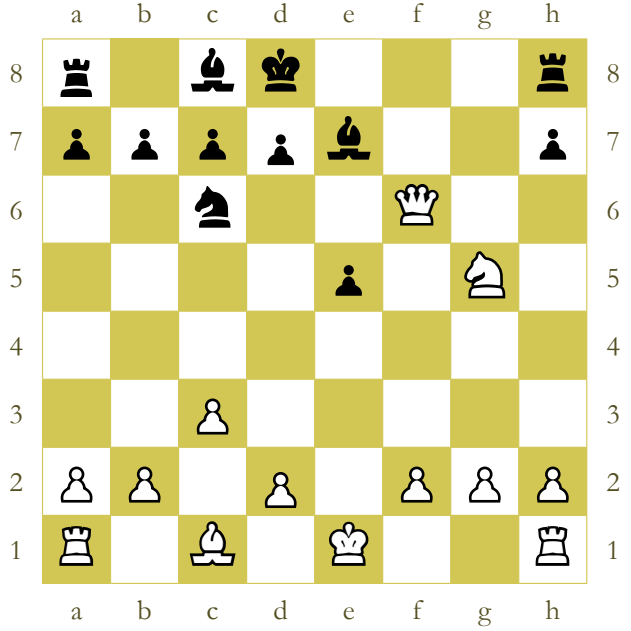
12.



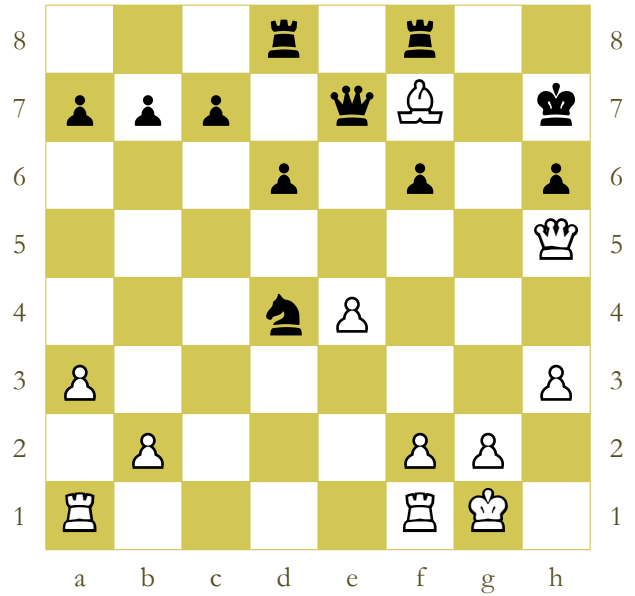
13.



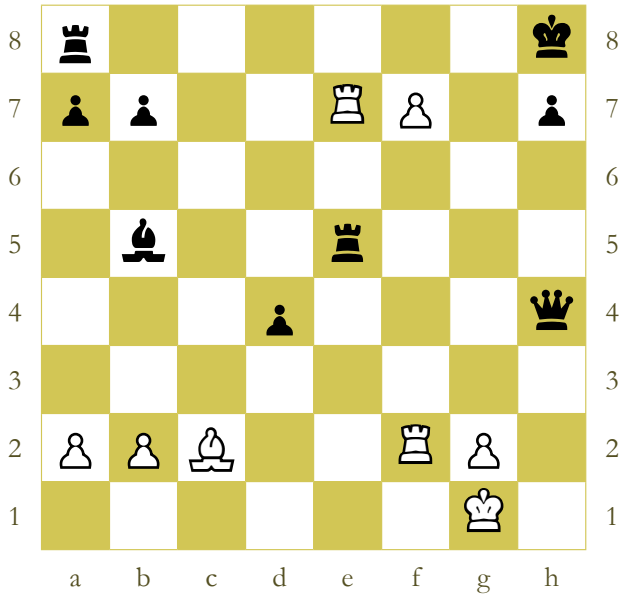
14.



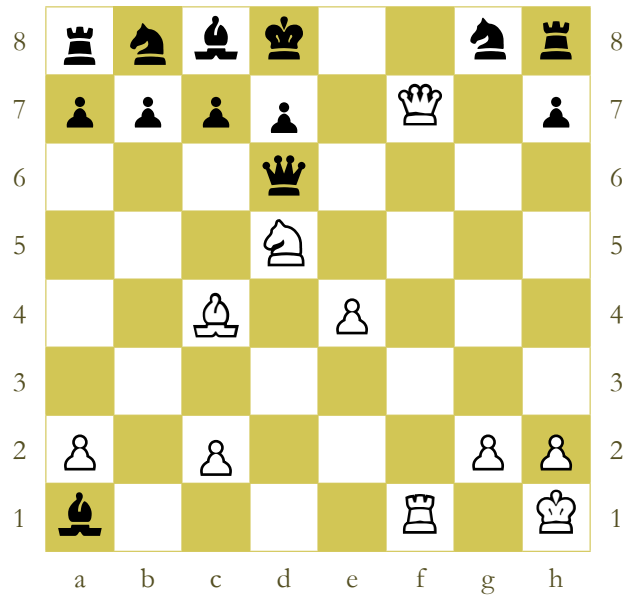
15.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

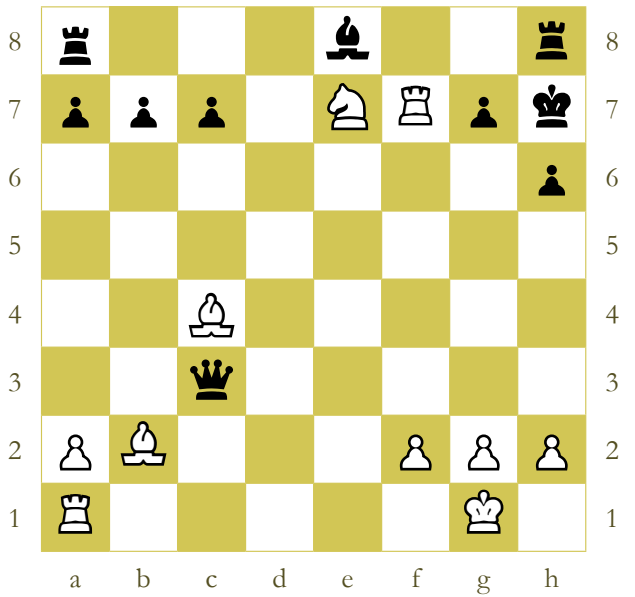
16.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

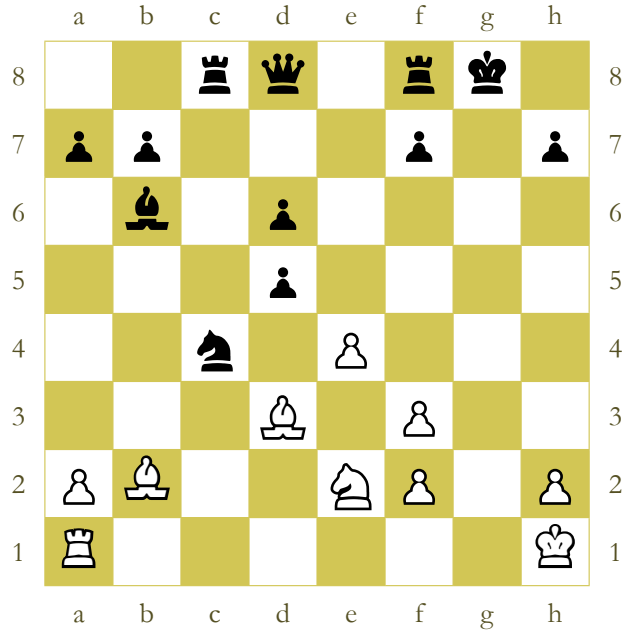
17.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

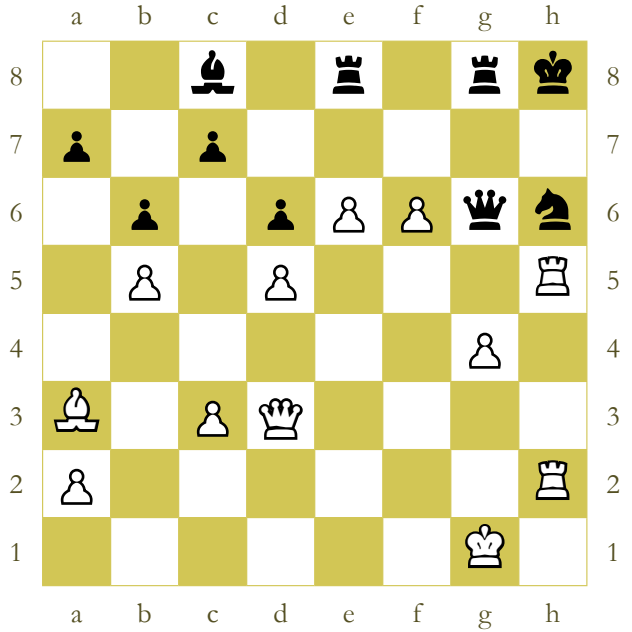
18.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

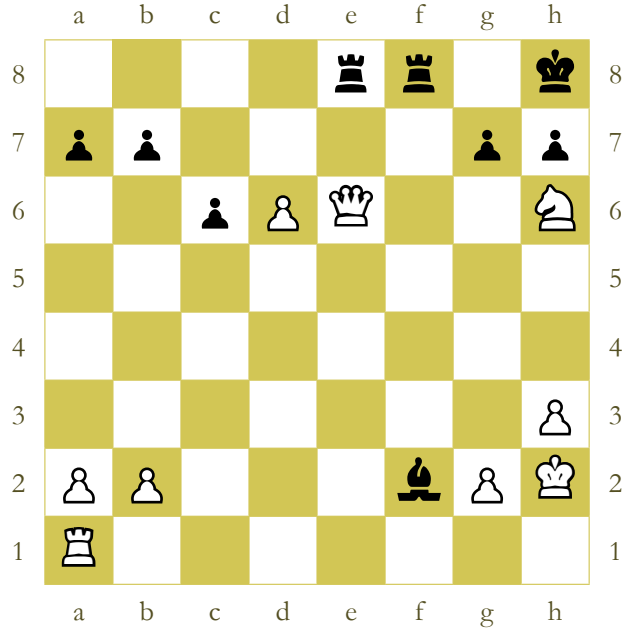
19.



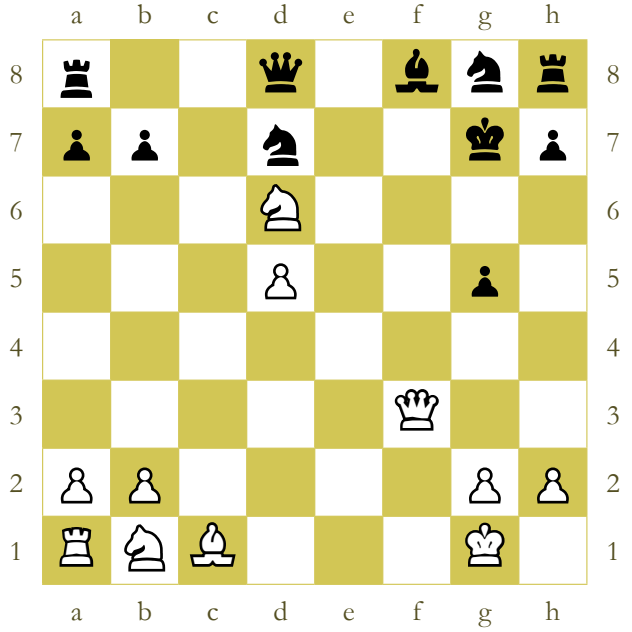
20.



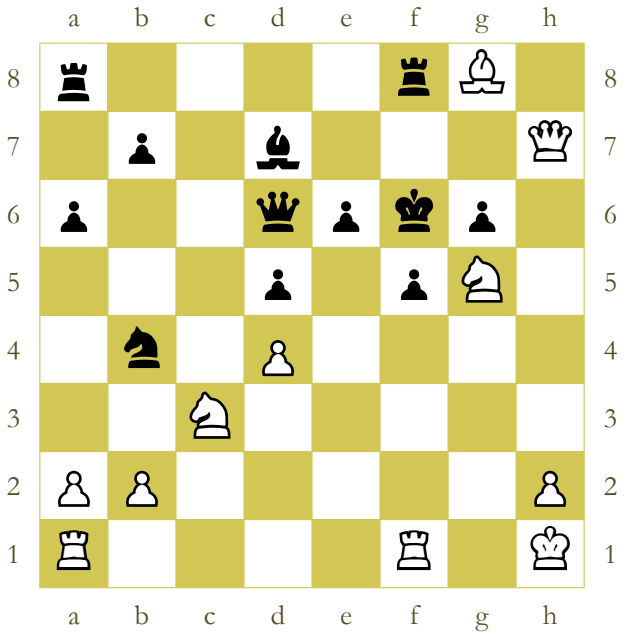
21.



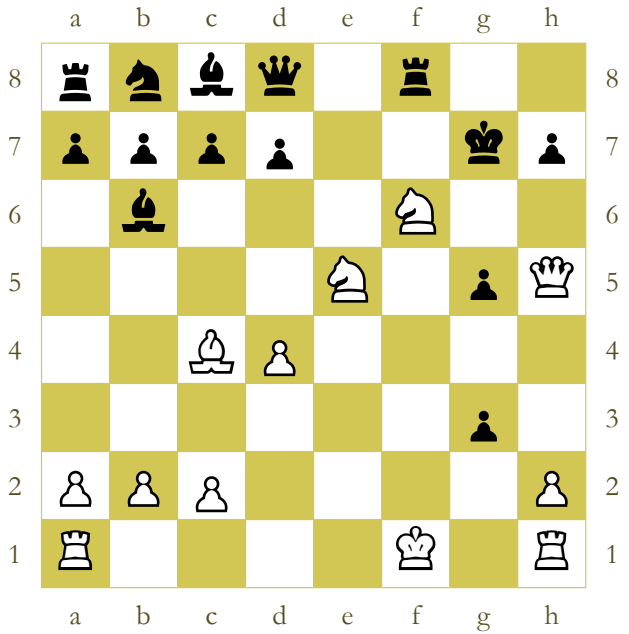
22.



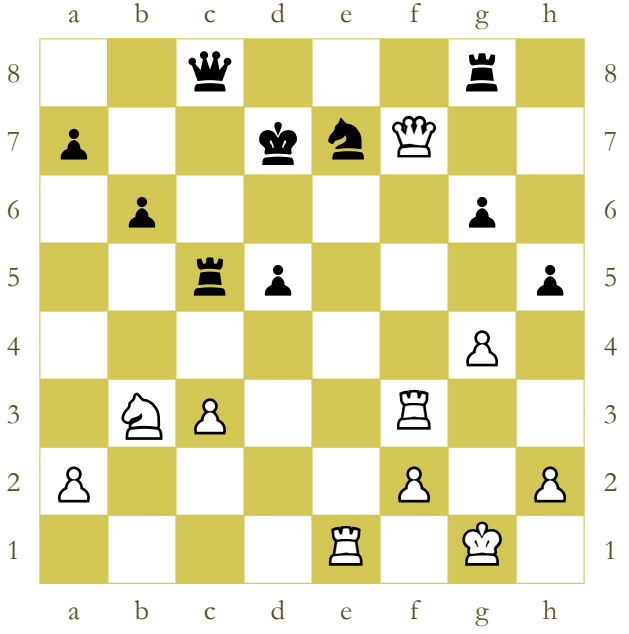
23.



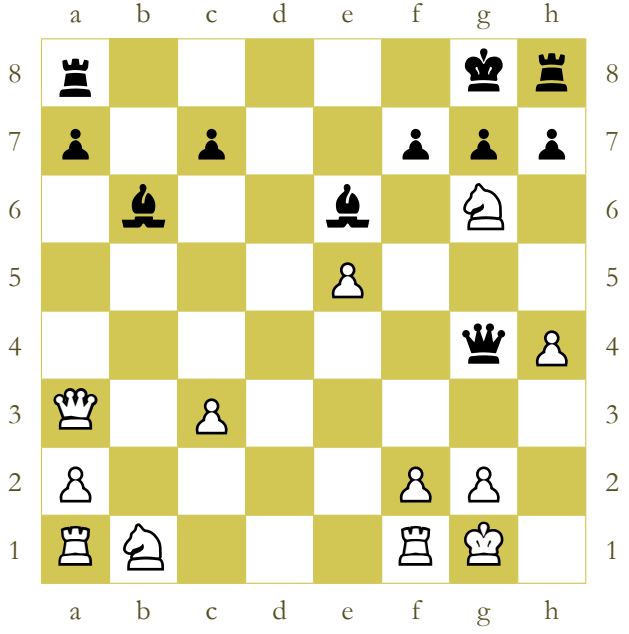
24.



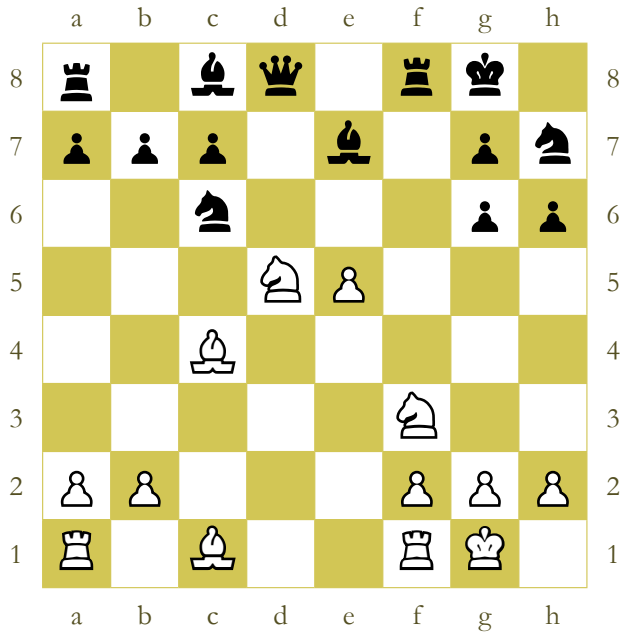
25.



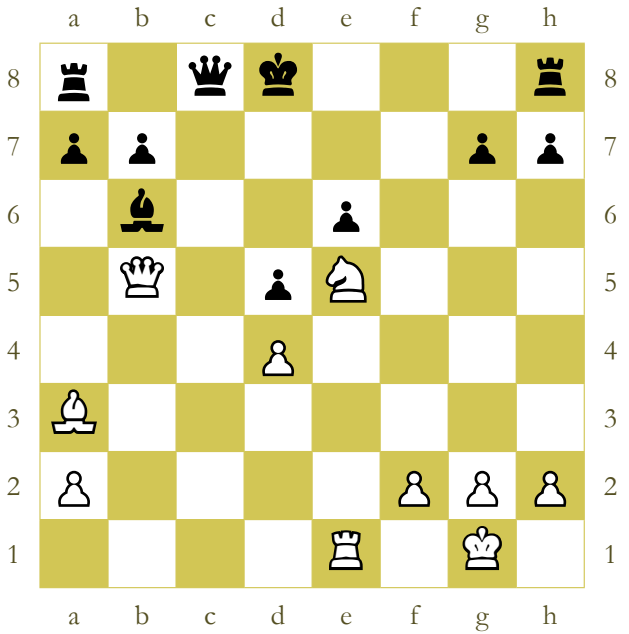
26.



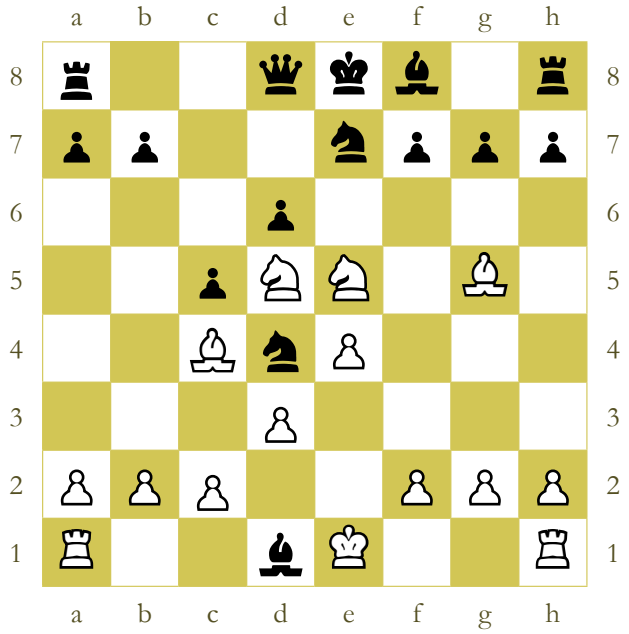
27.



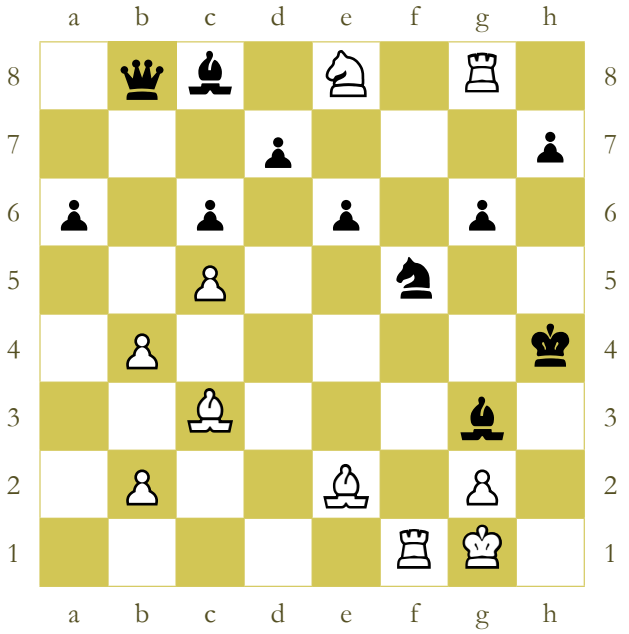
28.



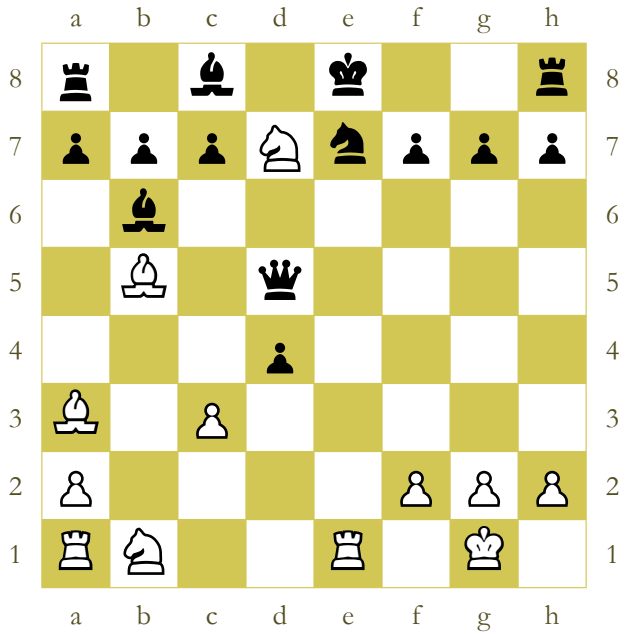
29.



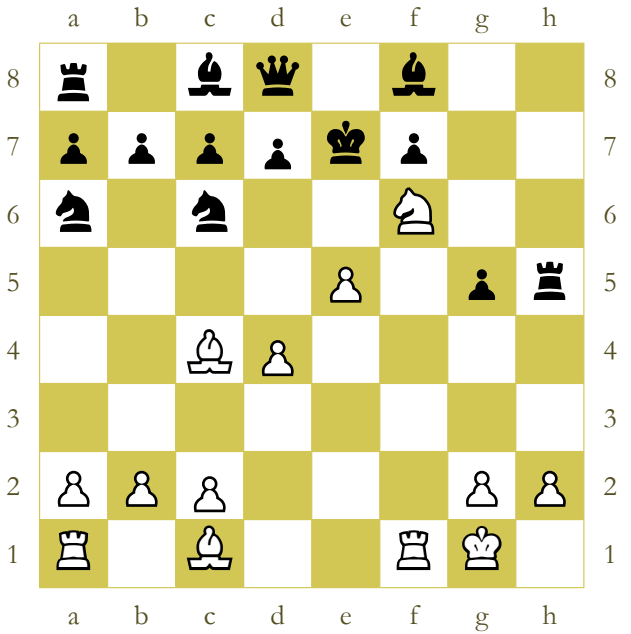
30.



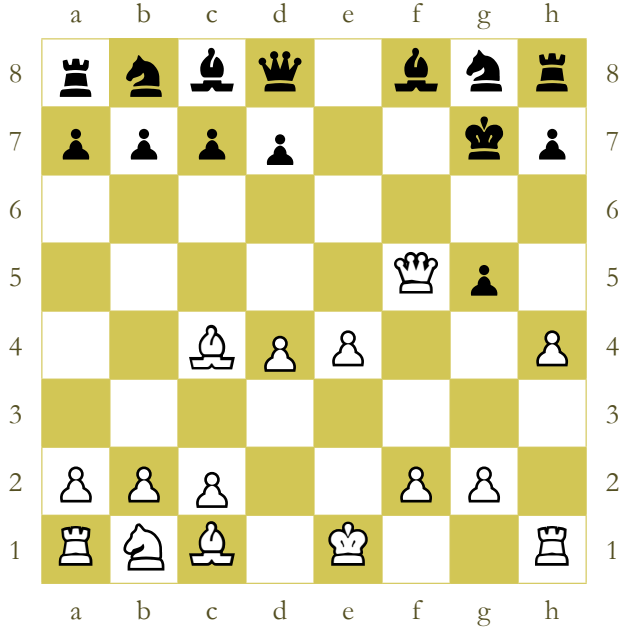
31.



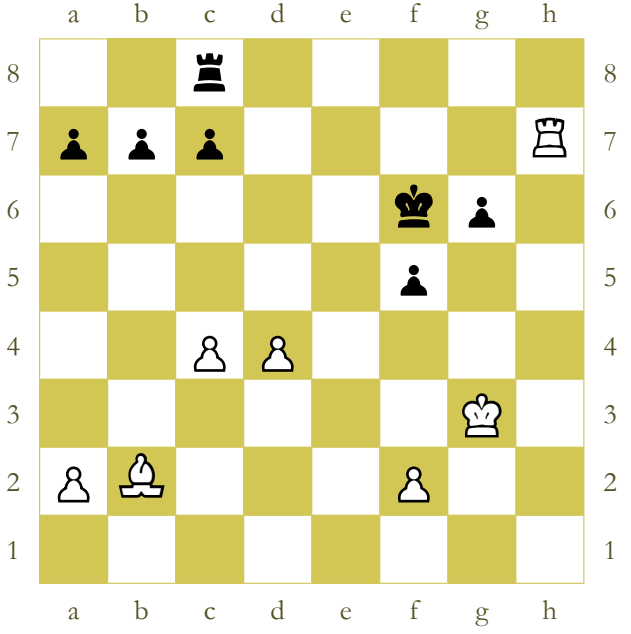
32.



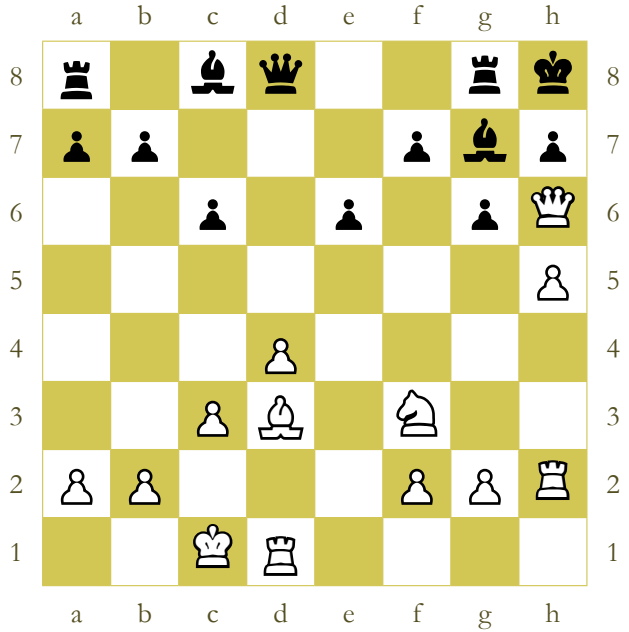
33.



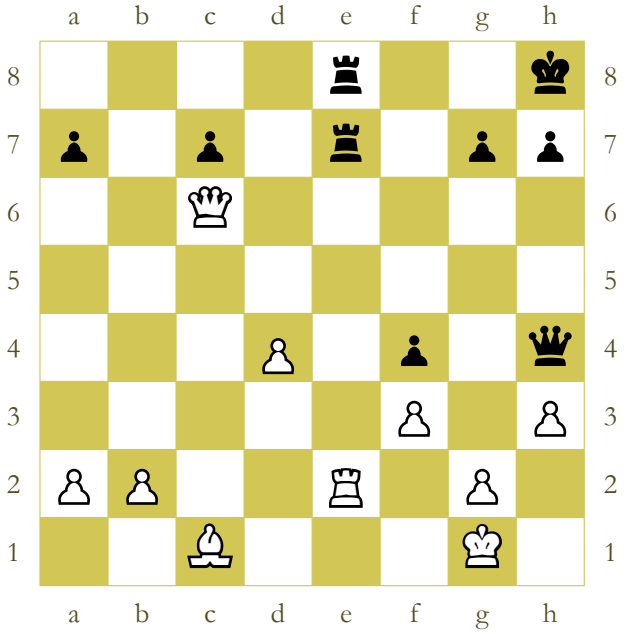
34.



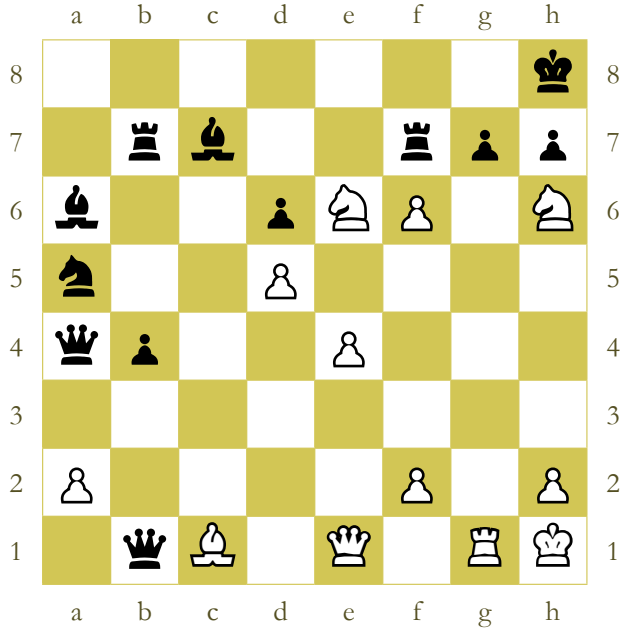
35.



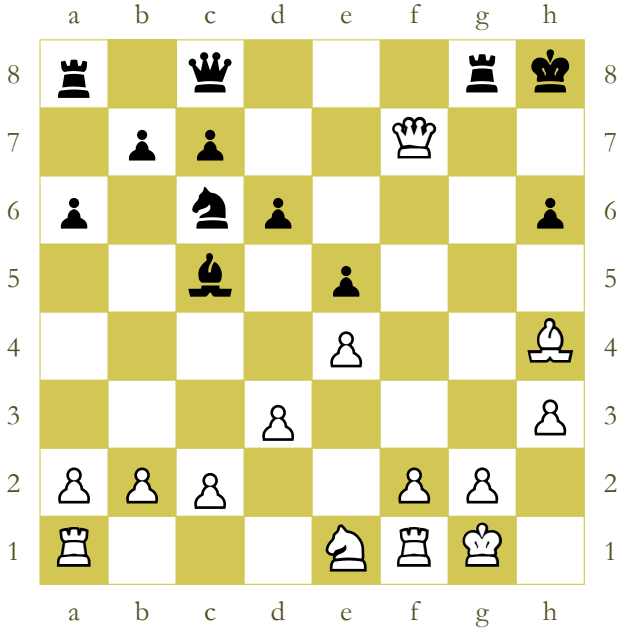
36.



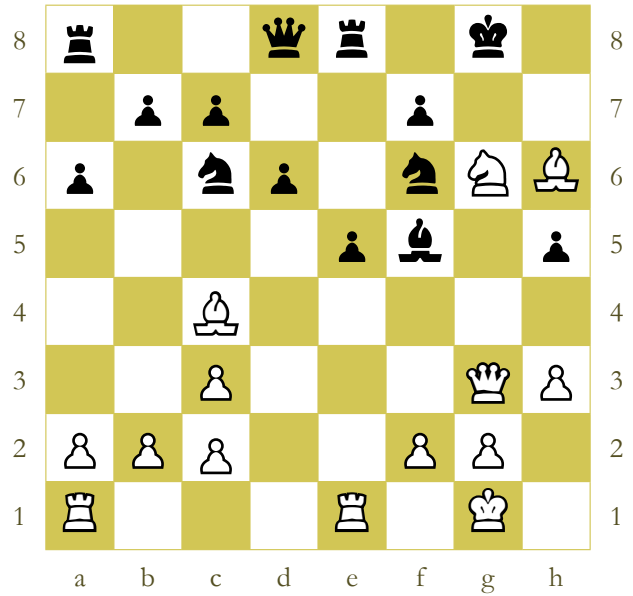
37.



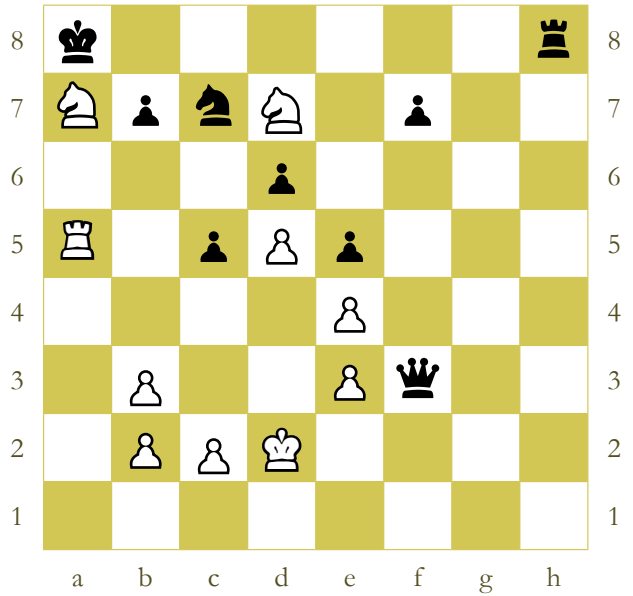
38.



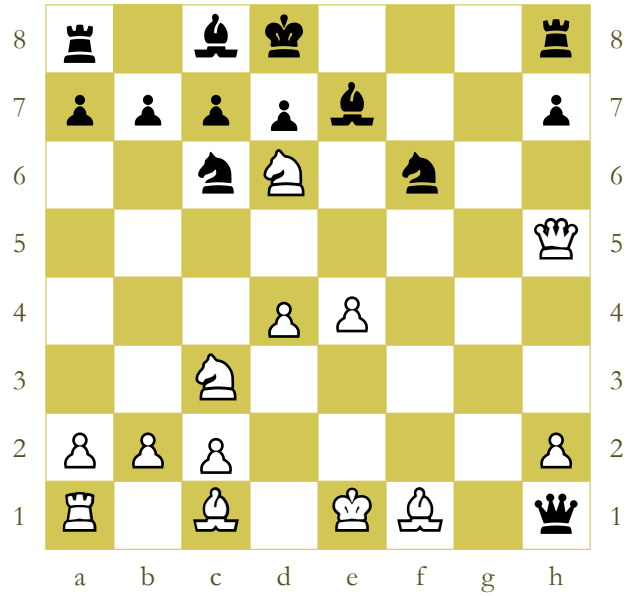
39.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

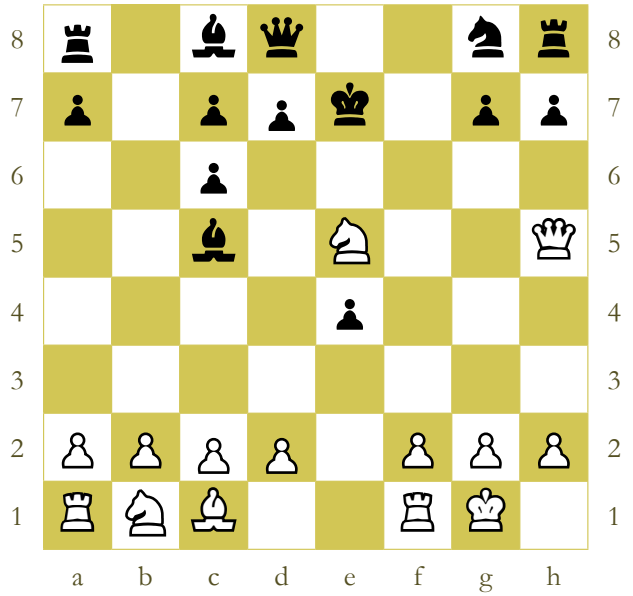
40.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

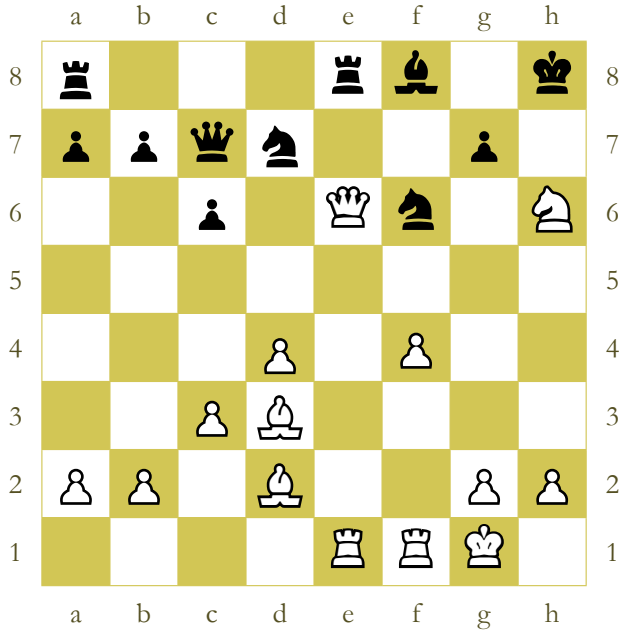
41.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

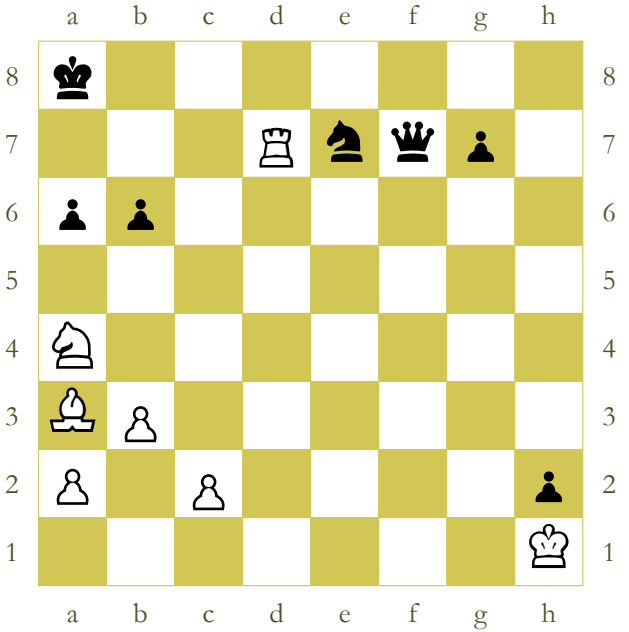
42.


a b c d e f g h
8 7 6 5 4 3 2 1

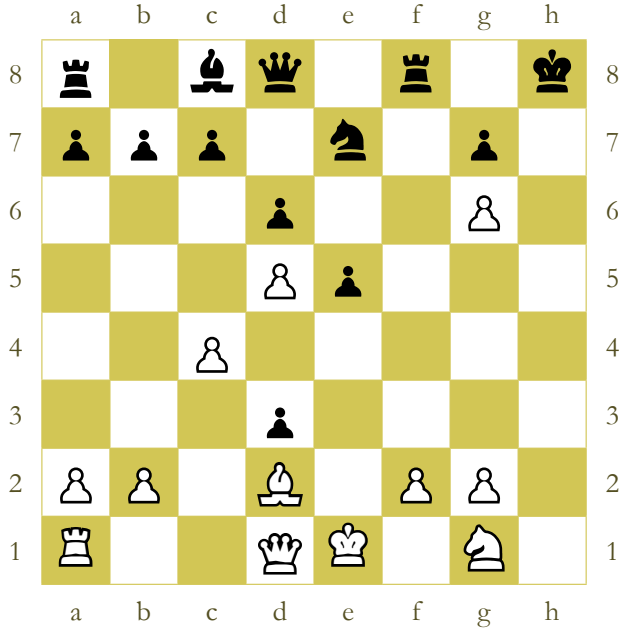
43.



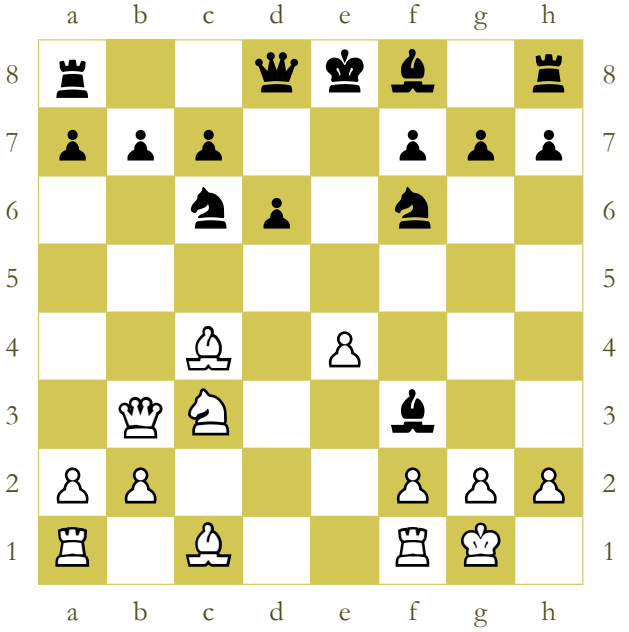
44.



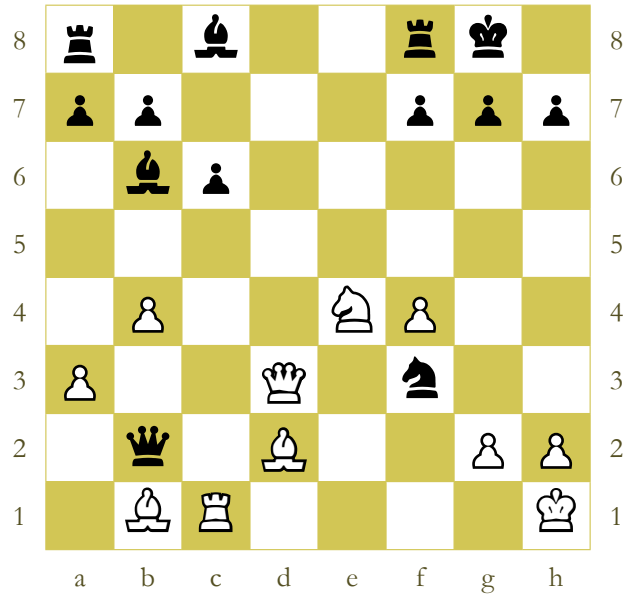
45.



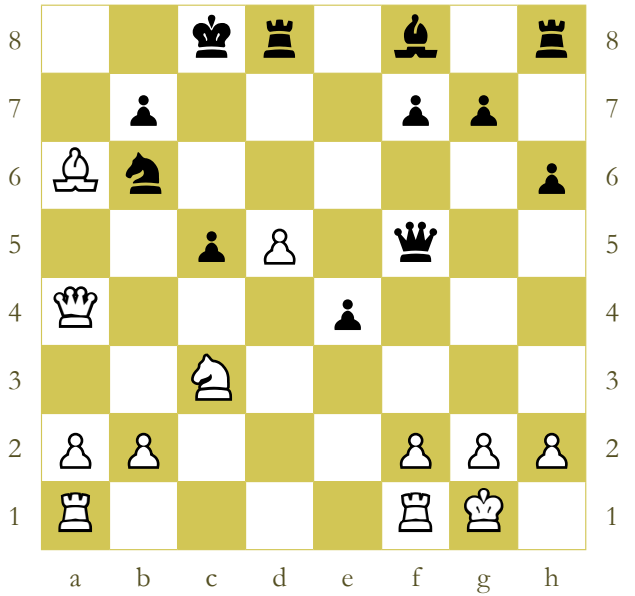
46.



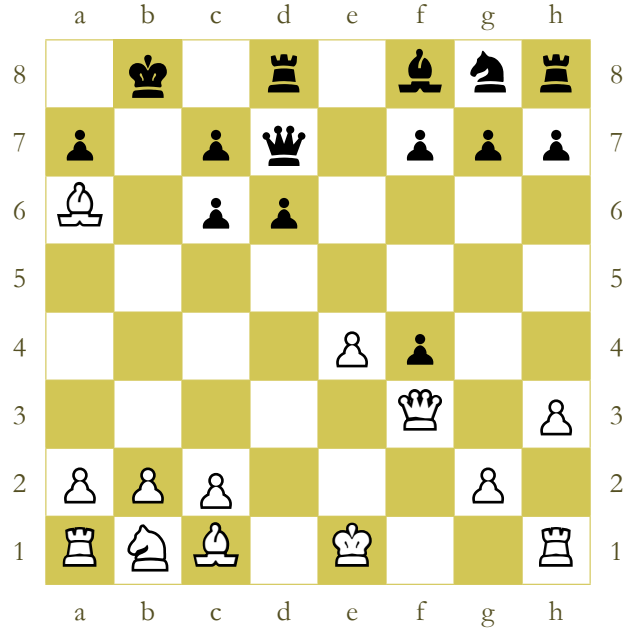
47.



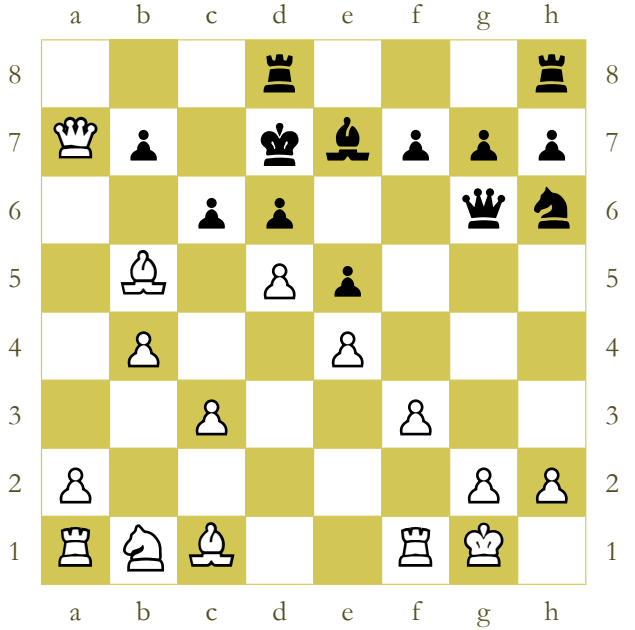
48.



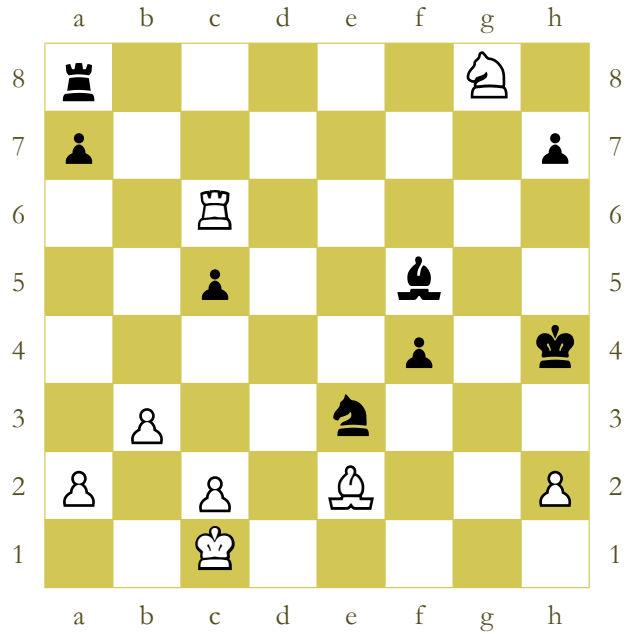
49.



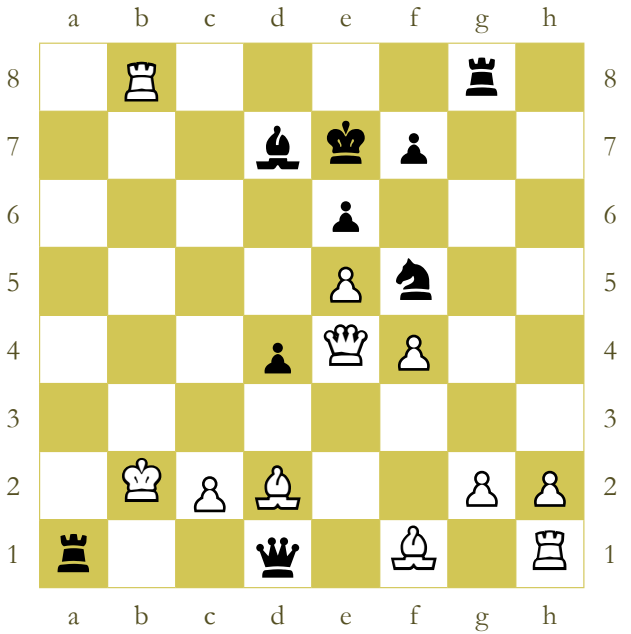
50.



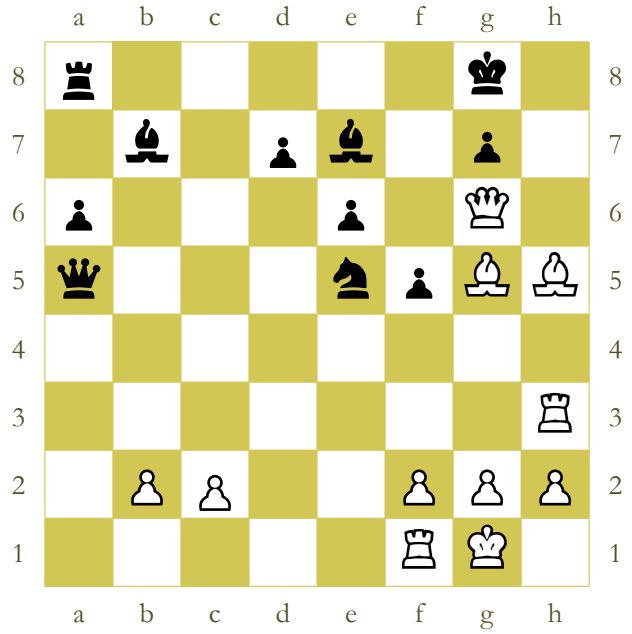
51.



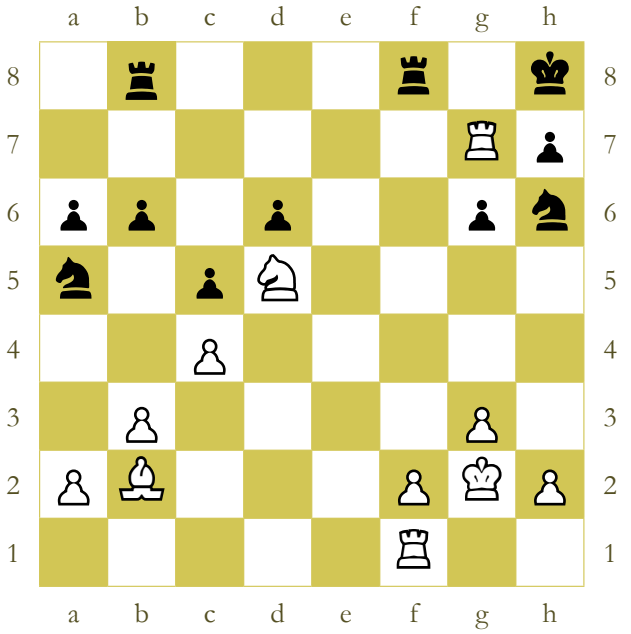
52.



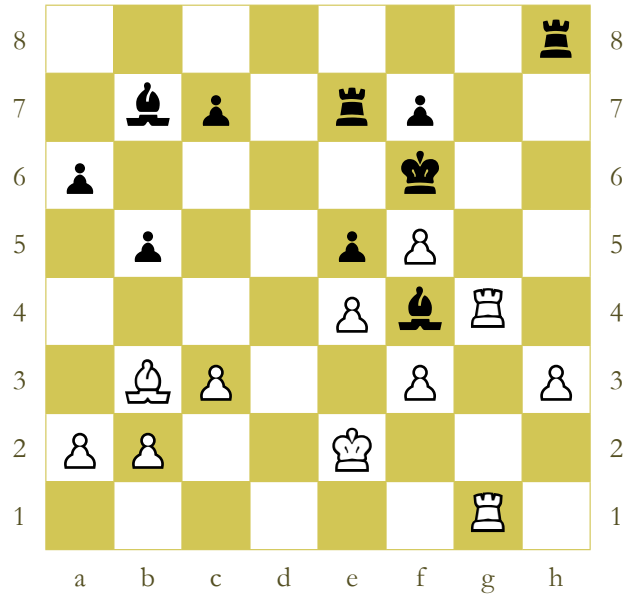
53.



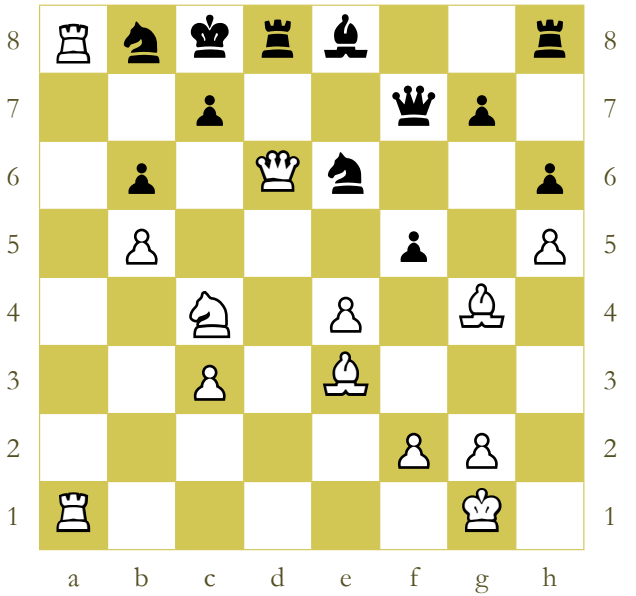
54.



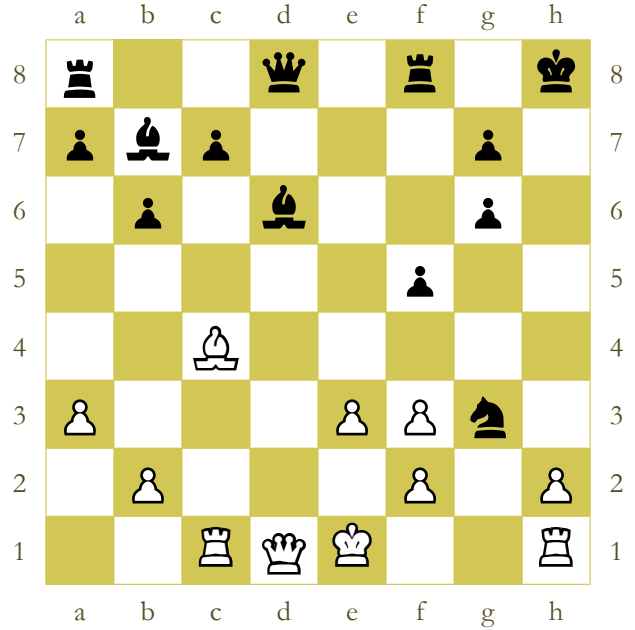
55.



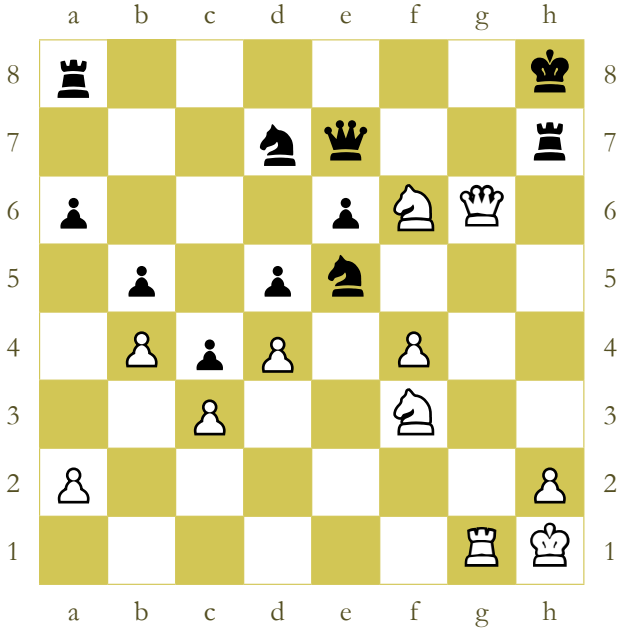
56.



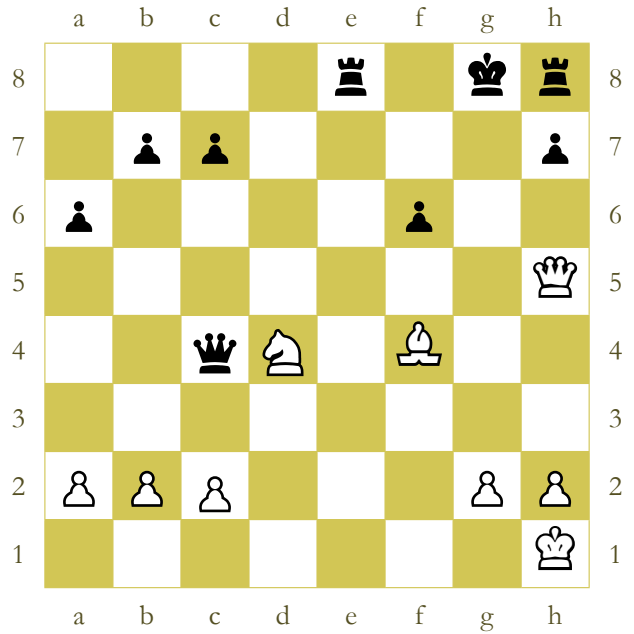
57.



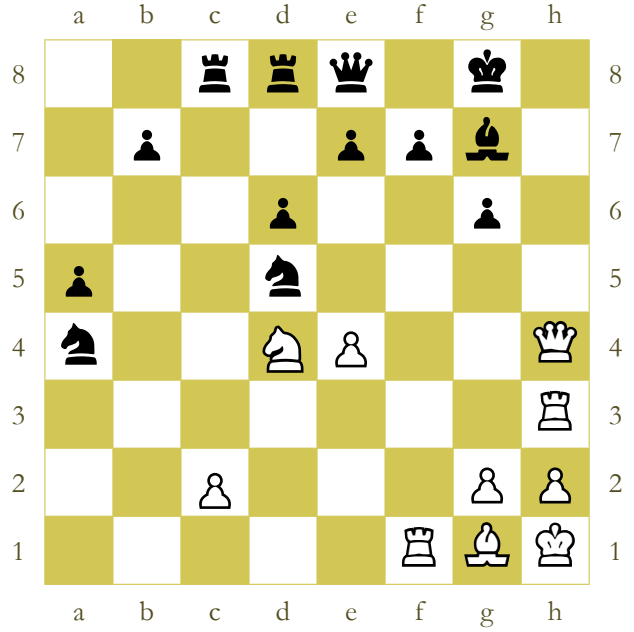
58.



59.



60.



Respostas:

1.	1. ♕h6+ ♔g8	2. ♕g7#
2.	1. ♕xf7+ ♔h8	2. ♕f8#
3.	1. ♙g5+ ♙e7	2. ♕xe7#
4.	1. e8♕+ ♖f8 ou 1. e8♖+ ♖f8	2. ♕xf8# ou 2. ♖xf8#
5.	1. ♕g4+ ♔h8 ou 1. ♕g3+ ♔h8	2. ♕g7# ou 2. ♕g7#
6.	1. ♘d4+ ♔f6	2. g5#
7.	1. ♕h8+ ♔f7	2. e6#
8.	1. ♕g8+♔e7	2. f8=♕#
9.	1. ♙g5+♔e8	2. ♖xg8#
10.	1. ♕a7+ ♔c8	2. ♕a8#
11.	1. ♘c8+ ♔b8	2. ♕a7#

12.	1. ♕e3+ ♔xf6 ou 1. h4 ♔xf6	2. g5# ou 2. g5#
13.	1. ♕a6+ ♔c7	2 d6#
14.	1. ♕xh8+ ♙f8	2. ♕xf8#
15.	1. ♕g6+ ♔h8	2. ♕xh6#
16.	1. f8♕+ ♖xf8 ou 1. f8♖+ ♖xf8	2. ♖xf8# ou 2. ♖xf8#
17.	1. ♕f8+ ♕xf8	2. ♖xf8#
18.	1. ♙d3+ ♕xd3	2.♖xg7#
19.	1. ♖g1+ ♕g5	2.♖xg5#
20.	1. ♖xh6+ ♕xh6	2. ♖xh6#
21.	1. ♕g8+♖xg8	2. ♘f7#
22.	1. ♕f7+ ♔h6	2. ♘f5#
23.	1. ♘ce4+ dxe4 ou 1. ♘ge4+ dxe4	2. ♘xe4# ou 2. ♘xe4#

24.	1. ♕xh7+ ♔xf6	2.♘g4#
25.	1. ♕xe7+ ♔c6	2. ♘d4#
26.	1. ♕f8+ ♖xf8	2. ♘e7#
27.	1. ♘xe7+♔h8	2.♘xg6#
28.	1. ♘f7+ ♔c7	2. ♙d6#
29.	1. ♘f6+ gxf6	2. ♙xf7#
30.	1. ♙f6+ g5	2. ♙xg5#
31.	1. ♘f6+ ♔f8	2 .♙xe7#
32.	1. ♘g8+ ♔e8	2. ♙xf7#
33.	1. ♕f7+ ♔h6 ou 1. ♕f7+ ♔h6	2. hxg5# ou 2. ♙xg5#
34.	1.d5+♔g5	2.f4#
35.	1. ♕xh7+ ♔xh7	2.hxg6#
36.	1. ♕xe8+ ♖xe8	2. ♖xe8#
37.	1. ♘xf7+ ♔g8	2. ♖xg7#

38.	1. ♗f6+ ♖g7	2. ♕xg7#
39.	1. ♘e7+ ♔h7 ou 1. ♘e7+ ♔h8	2. ♕g7# ou 2. ♕g7#
40.	1. ♘c6+ ♘a6	2. ♘b6#
41.	1. ♕e8+ ♖xe8	2. ♘f7#
42.	1. ♕f7+ ♔d6	2. ♘c4#
43.	1. ♕g8+ ♘xg8	2. ♘f7#
44.	1. ♘xb6+ ♔b8	2. ♘d6#
45.	1. ♕h5+ ♔g8	2.♕h7#
46.	1. ♗xf7+ ♔d7 ou 1. ♗xf7+ ♔e7	2. ♕e6# ou 2. ♕e6#
47.	1. ♘f6+ gxf6 ou 1. ♘f6+ ♕xf6 ou 1. ♘f6+ ♔h8	2. ♕xh7# ou 2. ♕xh7# ou 2. ♕xh7#
48.	1. ♕c6+ ♔b8	2. ♕xb7#

49.	1. ♕b3+ ♔a8	2.♕b7#
50.	1. ♗xc6+ ♔c7 ou 1. ♗xc6+ ♔c8	2. ♕xb7# ou 2.♕xb7#
51.	1. ♖h6+ ♔g5	2. h4#
52.	1. ♗b4+ ♘d6	2. ♗xd6#
53.	1. ♕h7+ ♔xh7 ou 1. ♕h7+ ♔f8	2. ♗f7# ou 2.♕h8#
54.	1.♖xg6+ ♖f6	2. ♗xf6#
55.	1. ♖g6+ fxg6	2. ♖xg6#
56.	1. ♘xb6+ cxb6	2. ♖xb8#
57.	1. hxg3+ ♕h4	2. ♖xh4#
58.	1. ♕g8+ ♖xg8	2. ♖xg8#
59.	1. ♕xe8+ ♔g7	2. ♘f5#
60.	1. ♕h7+ ♔f8	2. ♘e6#

Foto: Daniel Carvalho/SME

Jogos Estudantis de Xadrez Individual da RME

Experiências com o Jogo de Xadrez na Rede Municipal de Ensino de São Paulo

EMEF Roquette Pinto

Professor Waldomiro Dias Machado

Apresentação

Meu nome é Waldomiro Dias Machado Júnior, paulistano, nasci em 13 de novembro de 1962 e trabalho na Prefeitura da Cidade de São Paulo desde 1985, sendo Professor Titular de Ensino Fundamental II e Médio em Educação Física, licenciado em Educação Física na Universidade de Mogi das Cruzes.

Estou lotado na EMEF Roquette Pinto desde 1992, e em parceria com o professor Hamilton Minúcio, implantamos o Projeto de Xadrez em 2001. Infelizmente, Hamilton permaneceu na Unidade Educacional apenas até o final de 2002.

Sou um apaixonado pelo jogo de Xadrez. Aprendi a jogar aos 8 anos de idade e, durante a minha infância, não tinha com quem jogar. Naquela época, não havia internet no Brasil, nem computadores pessoais, tablets, smartphones, enfim, nada que possibilitasse os jogos virtuais. Eu jogava de vez em quando com meu irmão mais velho José, meu primo Toninho e o meu saudoso pai Waldomiro Dias Machado, mas eram momentos raros.

Sou um dos professores Formadores de Xadrez da Rede Municipal de Ensino da Cidade de São Paulo desde 2004. Fui capacitado pelo Mestre Internacional Jefferson Pelikian, que é referência como jogador, professor e treinador de Xadrez do Brasil.

Sinto-me realizado em participar do Projeto de Xadrez da EMEF Roquette Pinto e de ser um formador de professores para trabalharem com o Xadrez Escolar.

Como tudo começou

No ano 2000, estava eu na EMEF Prof. Felício Pagliuso, da DRE São Mateus, para dar as minhas aulas de Educação Física, quando fui consultado por uma pessoa da gestão - confesso que eu não me lembro do nome - se eu poderia acompanhar alguns estudantes que iriam participar do Torneio Estudantil Individual de Xadrez da DRE São Mateus, e aceitei.

Naquele momento, desconhecia o Projeto de Xadrez na Prefeitura da Cidade de São Paulo. Quando cheguei ao evento, fiquei impressionado com a quantidade de estudantes envolvidos no torneio. Muitos deles eram bem novos. Curiosamente, fui conversar com alguns estudantes e, desafiado por eles, joguei algumas partidas, nas quais constatei o nível avançado de vários estudantes. A EMEF Henrique Souza Filho - Henfil foi a grande vencedora daquele torneio.

A partir daquele momento, resolvi que implantaria, no ano seguinte, o Projeto Xadrez na EMEF Roquette Pinto. Assim, em 2001, iniciamos o Projeto de Xadrez na Unidade Educacional, que se transformou num enorme

sucesso, sendo hoje uma das maiores referências da Prefeitura da Cidade de São Paulo.

Em 2001, a EMEF Roquette Pinto pertencia à DRE de São Mateus, sendo vice-campeã Regional de Xadrez Individual e 5ª colocada no Torneio Municipal Individual, iniciando uma trajetória vitoriosa nos anos seguintes.

Organização do Projeto de Xadrez na EMEF Roquette Pinto

O Projeto de Xadrez destina-se aos estudantes a partir do 2º ano do Ciclo de Alfabetização até o 9º ano do Ciclo Autoral. Os estudantes são atendidos em grupos no horário do contraturno do seu estudo. Cada grupo recebe atendimento de, no mínimo, 2 horas-aula e, no máximo, 4 horas-aula, duas vezes na semana.

O Projeto, desde o seu início, teve aceitação por parte da comunidade escolar. Atualmente, na EMEF Roquette Pinto, do 2º até o 9º ano, 80% dos estudantes sabem jogar Xadrez! Muitos já usufruem dos benefícios proporcionados pela prática do esporte / jogo /arte.

Estrutura da Escola

A EMEF Roquette Pinto dispõe dos seguintes espaços e equipamentos para podermos desenvolver o Projeto de Xadrez: sala de Xadrez e de vídeo compartilhada, com capacidade de acolher 36 estudantes; 50 jogos de Xadrez tamanho oficial; 20 relógios digitais de Xadrez; computador pessoal; TV LCD de 40 polegadas; quatro mesas de Xadrez (com tabuleiros feitos de azulejos verdes e brancos em cada uma delas e bancos de alvenaria com a capacidade para acolher 32 estudantes sentados) ao lado da quadra Poliesportiva descoberta; grafites alusivos às peças de Xadrez, mostrando suas movimentações e os seus respectivos valores, decorando paredes da escola; jogo de Xadrez gigante.

Xadrez para a vida: casos de estudantes que levaram o jogo de Xadrez para além da escola

Com o passar dos anos, diversos estudantes se destacam pela forma com que o jogo de Xadrez marca suas vidas. Alguns, já adultos, trilham caminhos que os afastam do tabuleiro, que, ainda na memória, jamais será esquecido. Outros, porém, carregam as peças no dia a dia, por hobby ou meio de sustento. Vou apresentar alguns casos que merecem atenção.

Um caso emblemático foi o do estudante Fernando Barboza, que apresentava instabilidade emocional, comportamento agressivo e diversas sansões disciplinares, tudo isso refletindo no mau desempenho de sua aprendizagem. Além disso, Fernando trazia dificuldades no contexto familiar. Por sugestão da Coordenação Pedagógica, o inserimos no Projeto de Xadrez, com o objetivo de oferecer uma possibilidade de avanço, já que, na época, estava com 12 anos e ainda cursava o 3º ano do Ciclo I (enquanto seus colegas de mesma idade já estavam no 6º ano).

Após se apropriar de todos os movimentos das peças e das regras do jogo, ele se apaixonou e começou a se destacar, vencendo todos os estudantes da EMEF Roquette Pinto. Não satisfeito, começou a me desafiar. Com o passar do tempo, comecei a perder e logo já não conseguia mais vencê-lo.

O amor pelo Xadrez foi tão grande que Fernando, mesmo apresentado dificuldades na leitura e interpretação de texto, passou a se aventurar a ler livros do jogo, inclusive em espanhol.

Atualmente, é um homem extremamente educado. Coordena um Projeto de Xadrez na Cidade de Barueri-SP, é Mestre Nacional de Xadrez e disputa diversas competições oficiais. Fernando é um exemplo de como o Xadrez pode transformar uma pessoa.

Vejam a seguir, depoimentos de enxadristas que se destacaram ao longo dos anos no Projeto de Xadrez da EMEF Roquette Pinto:

Fernando Barboza

"Quando eu conheci o Xadrez, não queria mais parar de estudar. Fiquei querendo melhorar a cada dia. Fiz mais amizades. Eu tinha uma situação familiar difícil, porque a gente tinha que trabalhar vendendo balas no farol. Aí o Xadrez me fez gostar de ler, estudar. Estudava cerca de 7 horas por dia. O Xadrez mudou completamente a minha vida porque tive bastante oportunidade de conhecer pessoas maravilhosas, ainda mais aquela pessoa especial que foi o professor Rubens (Roberto Rigonati), que foi igual a um pai pra mim. O professor Waldomiro também me ensinou bastante a evoluir, a ser um jogador de alto nível, a brigar com os melhores do Brasil. Cheguei a enfrentá-los no Campeonato Brasileiro de Xadrez Absoluto. Afinal, a vida é como um jogo de Xadrez: existem altos e baixos. O nosso próximo inimigo trata-se de nós mesmos. Não é nem o adversário. Nós temos que ver as nossas falhas e procurar estratégias, sabendo o que é bom e o que não é. O Xadrez me ajudou a ter paciência, tranquilidade, pensar antes de agir. Pensar que a vida não é como a gente quer. Ela tem regras, como no Xadrez".

Thais Batista de Oliveira

"De início, a importância do Xadrez em minha vida foi que abriu o meu raciocínio em relação às matérias que precisavam de cálculos. Percebi que o Xadrez é uma das ferramentas educacionais mais poderosas para fortalecer

a mente de uma criança. Com o passar do tempo, entendi que o Xadrez também nos cria habilidades e até qualidades, pois ele desenvolve paciência, persistência, tomadas de decisões rápidas, entre outras. O Xadrez exercita a nossa mente. Creio que com ele até nossa memória trabalha melhor. O Xadrez mudou a minha vida, conheci diversas cidades, fiz muitas amizades, ele ajudou a construir a minha autoestima e confiança, porque fiquei conhecida e percebi que as pessoas no meio do Xadrez passaram a me olhar diferente".

Marcello Petrick Elias Nascimento

"O Xadrez me proporcionou experiências que me fizeram amadurecer como pessoa e estudante. Tive que ter mais comprometimento com os estudos e disciplina para poder me tornar um bom enxadrista. Ajudou-me em diversas coisas, mas acredito que nas matérias de exatas foi o que mais teve diferença. O modo com que o Xadrez faz a pessoa calcular as jogadas e montar uma boa estratégia fez com que o meu raciocínio lógico melhorasse muito, me trazendo facilidades em absorver os conteúdos propostos pelos professores".

Fábio da Silva Bissolati

"O Xadrez foi muito importante em minha vida. Teve grande influência em meu desenvolvimento e aprendizagem, como no ambiente escolar. O Xadrez possibilitou que eu realizasse diversas viagens, conhecesse pessoas novas, promovendo, então, não só a concentração, mas também a sociabilização e o lazer. Além desses fatores, o meu gosto pelos esportes só intensificou, talvez sendo esse um dos fatores pela minha decisão de iniciar a graduação em Educação Física".

Ana Vitória Pinto

"Quando eu aprendi a jogar Xadrez, há 14 anos, no Roquette, eu era uma adolescente e, por meio dos princípios deste jogo e de todo o aprendizado, construí valores pra vida adulta. Tornei-me uma pessoa melhor, com mais paciência pra tomar decisões. Até hoje, o Xadrez faz parte da minha vida. Ele mudou a minha vida completamente. Por meio do Projeto inserido na escola Roquette Pinto, consegui fazer cursinho pré-vestibular e hoje tenho uma graduação, amigos e uma história linda de conquistas. Através do olhar de esperanças do professor e Mestre Waldomiro, hoje vejo a educação e o esporte como base para um mundo com mais igualdade. Sou fruto deste esporte e não imagino a minha vida sem o Xadrez".

Aline Cristina de Jesus Pinto

"O Xadrez mudou a minha vida. Comecei a jogar aos 6 anos de idade e desde então não parei mais. Ele faz

parte de mim, faz parte do que sou e não tem como falar de Aline sem falar de Xadrez. Por meio dele conheci pessoas e lugares incríveis. Aprendi a sempre respeitar o adversário e que todos os lances (sejam eles no tabuleiro ou na vida) são importantes e devem ser pensados. Vivenciei momentos que ficarão marcados para sempre na minha vida. As jogadas, vitórias, derrotas e conquistas foram essenciais para o meu desenvolvimento e crescimento pessoal. O Xadrez me deu a possibilidade de ver o mundo com outros olhos. É complicado para uma criança de periferia acreditar que existem outras possibilidades de futuro, mas por meio do Xadrez eu passei a enxergar que, apesar das adversidades, é possível sim lutar e ter um futuro diferente. Fez-me nunca desistir dos meus sonhos, mostrou-me que a derrota não te torna fraco, ela faz parte e precisa ser usada como inspiração para você tentar de novo e quantas vezes forem necessárias. Escolhi cursar Pedagogia por acreditar que a educação transforma. Foi graças à educação que tive e ao projeto de Xadrez da escola EMEF Roquette Pinto que hoje sou o que sou. Espero um dia poder utilizar um pouco mais desse esporte tão lindo para mostrar aos meus estudantes que eles podem ser o que quiserem, basta acreditarem e estudarem".

Mariana de Jesus

"A importância do Xadrez na minha vida foi gigantesca. Ele era tudo, pois por intermédio dele conheci grandes pessoas e com ele aprendi coisas muito importantes (que ultrapassam os limites do tabuleiro), como a lealdade, humildade, empatia, saber ganhar e perder, trabalho em equipe, etc..."

Bruna Fernanda Venâncio

"Para mim, o Xadrez proporcionou tudo o que sou. Sinto-me incrível diante de um tabuleiro. Mesmo hoje, depois de tanto tempo, olho para trás e tenho orgulho do nome que construí no esporte. Levo para a vida os ensinamentos, desde a paciência ao autocontrole, saber quando é hora de reagir, se defender, sem perder o controle".

A EMEF Roquette Pinto conta com uma Galeria de Troféus, de todas as modalidades esportivas. No início do ano de 2019, contabilizamos um total de 126 troféus, sendo 75 relacionados ao Xadrez. Há vários anos, a DRE Itaquera é uma das maiores referências do Xadrez Municipal, devendo-se à organização dos Torneios Regionais por Equipes e, principalmente, pelos Torneios Individuais de Xadrez, nos quais todos os estudantes que são inscritos pelas escolas participantes são contemplados, massificando o esporte. Soma-se a isso, a grande quantidade de escolas da DRE Itaquera que desenvolvem o Projeto Xadrez, contando com excelentes educadores e educandos.

O bom trabalho desenvolvido com relação ao Xadrez nas escolas da DRE Itaquera eleva o nível de desenvolvimento dos estudantes, fazendo com que os

Torneios Regionais sejam disputados em ótimo nível de competição. A EMEF Roquette Pinto é seis vezes campeã Municipal dos Jogos Estudantis de Xadrez Individual, três vezes campeã Municipal dos Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes, três vezes campeã Estadual de Xadrez por Equipes, Campeã de Xadrez Acesc, oito vezes campeã Regional dos Jogos Estudantis de Xadrez Individual de Itaquera, seis vezes campeã Regional dos Jogos Estudantis de Xadrez por Equipes de Itaquera e possui uma aluna duas vezes campeã Brasileira Escolar.

EMEF Deputado Cyro Albuquerque

Professor Ari Comparini Moretti

No ano de 2006, enquanto lecionava como professor de Educação Física na EMEF Deputado Cyro Albuquerque, na DRE Campo Limpo, surgiu a ideia de colocar no plano das aulas de Educação Física o jogo de Xadrez.

Neste primeiro momento, optei por inserir esta atividade para os estudantes do 3º e 4º ano do Ensino Fundamental I, nos dias que chovia (pois a quadra da escola não era coberta).

Para minha surpresa, percebi que a maioria dos estudantes gostou do jogo e pediram para brincar outras vezes. Neste mesmo ano, surgiu a oportunidade de aprimorar os meus conhecimentos, com o "Curso Básico de Xadrez", oferecido pela Secretaria Municipal de Educação. Assim, dentro do possível, nos anos de 2007, 2008 e 2009, os estudantes tiveram a oportunidade de praticar o jogo de Xadrez durante as aulas de Educação Física.

No ano de 2010, fiquei afastado por causa de uma cirurgia, voltando apenas em 2011, agora, na condição de professor readaptado. Neste momento, busquei um incentivo para continuar atuando com as crianças e adolescentes, ao mesmo tempo colocando em prática a ideia de trabalhar o Xadrez no contraturno escolar, atendendo as expectativas do Projeto Político-Pedagógico da Escola. Surgiu assim o projeto "Aprendendo a Jogar Xadrez".

Iniciamos a primeira turma com trinta estudantes, sendo dez deles com muita dificuldade de aprendizagem, outros dez com problemas de indisciplina e, por fim, dez com facilidade na Matemática. O foco do Projeto é a formação plena do estudante, mas, também dentro deste contexto, temos as competições em que o estudante tem a possibilidade de ter experiências incríveis e ampliar o seu universo. Após alguns meses do projeto, participamos do nosso primeiro torneio organizado pela DRE Campo Limpo e terminamos em 4º lugar.

No jogo de Xadrez, para atingir um objetivo, é necessário traçar uma estratégia e, por meio das forças e colaboração mútua das peças, chegar ao xeque-mate. Pensando desta forma, podemos fazer uma analogia com

alguns jogos motores de cooperação, em que o respeito à individualidade e capacidade de cada estudante(peças) leva o grupo a atingir o mesmo objetivo. Assim, introduzi nas aulas de Xadrez os jogos cooperativos. Percebi, então, que o projeto não se limitava à prática exclusiva do jogo de Xadrez, mas sim, a exploração das diversas possibilidades motoras e intelectuais, além do protagonismo. Assim sendo, o projeto passou a se chamar "Xadrez além dos tabuleiros: possibilidades motoras e intelectuais".

Seguindo a linha de pensamento, dois exemplos de atividades que criei para as aulas de Xadrez foram:

Gincana das peças

Objetivo: fixar a aprendizagem das posições das peças no tabuleiro;

Público-alvo: a atividade é voltada para crianças a partir de seis anos, sem limite de idade;

Execução: dividir os participantes em duas equipes (equipe das peças brancas e equipe das peças pretas). Formar duas fileiras de cadeiras, colocadas de frente uma para outra. Colocar dois tabuleiros sem peças numa das extremidades das fileiras e do outro lado colocar as peças brancas e pretas numa caixa. Os estudantes deverão permanecer sentados nas cadeiras. O professor, então, chama dois estudantes e pede para pegarem qualquer peça (Cavalo, por exemplo). Assim, os dois estudantes, um de cada fileira, devem sair da cadeira o mais rápido possível e colocar a peça solicitada no respectivo tabuleiro. O estudante que chegar primeiro ganha um ponto para a sua equipe, e quem colocar a peça no lugar correto ganha um ponto também. São chamados todos os estudantes e depois são somados os pontos das equipes.

Queimada Xadrez

Objetivos: fixar a aprendizagem dos valores relativos das peças e desenvolver estratégias;

Publico-alvo: a atividade é voltada para crianças a partir de seis anos, sem limite de idade;

Execução: dividir os participantes em duas equipes (equipe das peças brancas e equipe das peças pretas). Utilizar o espaço da quadra de voleibol. Cada equipe deve utilizar um lado da quadra. As equipes devem se reunir e estabelecer em segredo as peças de Xadrez que cada estudante representará. A outra equipe não deve saber quem é o Rei, a Dama, os Bispos, os Cavalos, as Torres e os Peões. A equipe das peças brancas, assim como no jogo de Xadrez, começa a partida. Um estudante pega uma bola de borracha e arremessa sem passar do meio da quadra, tentando queimar um estudante da equipe adversária. Para queimar, é só acertar em qualquer parte do corpo (exceto as mãos), sem que a bola tenha tocado no chão. Quando o estudante é queimado, ele revela a peça que representava e o valor dela (por exemplo, uma Dama equivale a nove pontos). Assim, a equipe que queimou, ganha nove pontos. O jogo continua até que o tempo estabelecido acabe, quando valores das peças queimadas

são somados e define-se a equipe vencedora. O jogo pode acabar antes, quando um dos Reis for queimado.

Assim, o projeto foi tomando forma até chegar à proposta atual. Participamos de todos os Torneios da DRE Campo Limpo, sendo campeões consecutivos entre 2012 e 2018. Além disso, participamos de todas as finais Municipais, conseguindo o 4º lugar em 2017 e 2018.

Em 2015, fizemos um concurso entre os estudantes para escolher o logotipo do nosso uniforme do Projeto e a ganhadora foi uma aluna do 2º ano, que teve a ideia de desenhar um tabuleiro sobreposto por duas mãos que se cumprimentam, sendo uma mão negra e outra branca, representando assim as cores das peças, o respeito entre os jogadores e a união das raças.

Atualmente, temos 200 estudantes participando do Projeto, estabelecemos parcerias com ex-estudantes, com a comunidade, com alguns mestres de Xadrez e com professores de diversas escolas. Temos aproximadamente 20 estudantes que participam como monitores. São estudantes que se desenvolveram bem no Projeto e hoje se tornaram essenciais para a continuidade dele. Auxiliam o professor durante as aulas, na organização, no acompanhamento e na participação em torneios e festivais.

A sala de Xadrez surgiu da ideia de transformar um espaço de depósito de cadeiras velhas em um ambiente enxadrístico. Contando com uma equipe gestora unida e coesa, conseguimos esta transformação e hoje a nossa sala, bem equipada, comporta 44 estudantes jogando simultaneamente.

Temos dez turmas de 20 estudantes, separados por idades e pelo nível de conhecimento: iniciantes, intermediários e avançados. Depois de certo tempo, o estudante passa a frequentar turmas heterogêneas com diferentes idades.

Tradicionalmente, todo final de ano, fazemos uma festa de confraternização dos participantes do Projeto com seus familiares e já tivemos a presença de Thauane de Medeiros (Campeã Brasileira de Xadrez sub-18 e sub-20, em 2013), Edy Sakita (nissei, professor de Xadrez há mais de 20 anos) e Krikor Sevag Mekhitarian (bicampeão brasileiro, em 2013 e 2016), entre outros convidados.

Nestes anos do Projeto, pude perceber uma melhora incrível dos estudantes, não apenas nas técnicas de Xadrez, mas também na autoconfiança, na determinação, no companheirismo, no respeito, na capacidade de raciocínio e no principal significado do Projeto que é levar esta experiência para além do tabuleiro, ou seja, para a vida!

Abaixo, alguns depoimentos de estudantes:

Evaldo Pacheco Alves Júnior

"Meu nome é Evaldo Pacheco Júnior, tenho 12 anos e jogo Xadrez desde os 5. Nos meus primeiros anos de Xadrez, eu tinha pouca experiência, mas, com o passar dos, anos fui ganhando mais conhecimento. Aprendi que a vida real é muito semelhante a um jogo de Xadrez, pois a vida é composta por estratégias, dificuldades, muitas de-

cisões difíceis, mas temos que arriscar. Logo no primeiro ano, participei de um campeonato e fiquei em primeiro lugar na categoria sub-06 absoluto. Foi incrível! Com o passar dos anos, cada vez mais motivado, participei de vários campeonatos por equipe e individual também. Com a nossa dedicação, obtivemos excelentes resultados. Como não poderia deixar de falar, nosso grande motivador é o professor Ari Moretti, que não só é um educador maravilhoso, um profissional extremamente dedicado, que tem o respeito de toda equipe e também de nossos pais. Ele nos contou sua história de vida, que, a partir de uma dificuldade de saúde, deixou as quadras para se dedicar a um projeto maravilhoso que leva as crianças de uma escola pública a vários lugares no pódio. Conhecemos o Grande Mestre Krikor Mekhitarian e, por isso, sou grato ao nosso grande incentivador. Aos nossos dirigentes da escola também sou grato, pois sem o apoio deles, talvez não tivéssemos tanto sucesso. Pretendo continuar crescendo como estudante e ser humano, e que, a cada dia, eu possa enxergar o valor e não o preço das coisas. A importância do Xadrez na minha vida é muito grande, pois me ajudou a crescer psicologicamente, mentalmente, no meu desenvolvimento na escola e trouxe vários momentos importantes para a mim".

Samira Villalba Matos

"Xadrez, para mim, é desenvolver o raciocínio, toda a inteligência e agir de uma maneira estratégica. Xadrez também é saber obedecer às regras, ser disciplinada e aplicada. Quando completei um ano de Xadrez, senti que mudou minha vida. Uma das coisas foi a minha maneira de pensar e saber me colocar no lugar do outro. Fica na minha mente o 10º mandamento aprendido nas aulas de Xadrez: "respeitar o adversário na vitória e na derrota", ou seja, em qualquer circunstância".

Gusthavo Santos de Castro

"O Xadrez representa aprendizagem, capacidade, foco e concentração. Fiz muitas amizades nos campeonatos e aprendi a vencer e a perder".

Luiza Baptista Silva de Oliveira

"O Xadrez apareceu na minha vida quando eu tinha sete anos e é muito importante para mim. É um esporte no qual se precisa de muita concentração e raciocínio rápido para não levar um xeque–mate. Tudo foi possível por intermédio do meu querido professor Ari , que me ensinou a arte de jogar Xadrez e me possibilitou participar de campeonatos e festivais. Tudo começou pela minha iniciativa de aprender e o professor foi um mestre que apareceu na minha vida e tudo se fez possível. Já ganhei muitas medalhas, que hoje me fazem olhar de uma forma diferente. Este esporte me fez acreditar que eu sou capaz de ganhar dos mais fortes e cada dia eu aprendo mais e mais. Eu saí do Projeto de Xadrez, fiquei afastada por seis anos, foram os anos mais complicados, porque me afastei de um esporte no qual eu sou apaixonada e

amo praticar. O Xadrez te faz pensar mais rápido, analisar bem as jogadas e seus adversários. Todos os dias eu vou para escola para me preparar para os campeonatos e sempre dar o meu melhor, ter mais aprendizado e fazer o que amo! Sou muito grata ao meu professor, porque nunca deixou de acreditar em mim. Quem sabe um dia, abrir uma escola de Xadrez para ensinar as pessoas. Eu nunca quero parar de jogar Xadrez, quero continuar pelo resto da minha vida. Eu amo o Xadrez!"

Ana Carolina Velloz de Oliveira

"Meu nome é Ana Carolina, tenho 14 anos e estudo na escola Cyro Albuquerque. Faço Xadrez desde o 1º ano e já estou no 9º ano. Eu não consigo viver sem o Xadrez. O Xadrez serve tanto para desenvolver a psicologia como para divertir. Teve uma época que eu fiquei fora do Projeto e a minha vida mudou para pior. Quando voltei, tudo melhorou: as minhas notas aumentaram e minha vida voltou a ser normal. Tenho um professor que está sempre pronto a ajudar: ele senta, conversa, dá conselhos e tem uma paciência enorme para ensinar. Eu sinto que ele faz tudo com muito amor. Eu tenho muitas medalhas de ouro, prata, bronze e tenho troféus, mas tudo isto eu agradeço ao professor Ari, porque quando eu perdia e ficava chorando, ele me dizia: 'calma você perdeu esta, mas tem outras partidas e você vai ganhar. Calma, precisamos perder para reparar nossos erros'. E assim foi indo e hoje sou muito grata por tudo e estou sempre disposta a ensinar o que aprendi para as outras pessoas".

Giovanna Ribeiro da Silva Oliveira

"Meu nome é Giovanna Ribeiro, conheci o jogo de Xadrez aos sete anos de idade e comecei a participar do projeto desde o 1º ano. Hoje eu não sou mais iniciante, já sou avançada. O Xadrez é muito importante na minha vida. O Xadrez está no meu futuro, porque vou ser professora de Xadrez. Tenho orgulho de ter o professor Ari Moretti como meu professor de Xadrez. Já ganhei dezenove medalhas, vários campeonatos representando a minha escola. Com muito esforço, pensamento positivo e alegria, pretendo ganhar muitos torneios".

EMEF Prof. Neir Augusto Lopes

Professora Márcia de Lima Bispo

Apresentação

Foram 10 anos de uma linda história. Apresentamos a seguir a experiência da implementação do Projeto Xadrez Movimento Educativo na EMEF Cohab Vila Nova Cachoeirinha, hoje EMEF Prof. Neir Augusto Lopes, pela professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental l Márcia de Lima Bispo, na DRE Freguesia/Brasilândia.

Iniciamos em uma escola nova, sem quadra, com apoio do professor Alexandre Vaz e incentivo da equipe gestora. Construímos uma história vitoriosa em todos os sentidos: participação dos estudantes crescente a cada ano, com muitas aprendizagens, desenvolvimentos de habilidades, melhora no rendimento escolar, amizades constituídas, solidariedade e ação social, inclusão dos estudantes com dificuldade de aprendizagens e com necessidades especiais, ampliação das possibilidades de participação social e muitas medalhas e resultados expressivos em torneios de Xadrez internos e externos da Rede Municipal de Ensino da Cidade de São Paulo.

Introdução

Filha de cearense e baiano, nascida na periferia da Cidade de São Paulo, tenho toda minha formação na escola pública. Pedagoga desde 2008, formada na Uni-Sant'Anna, com bolsa do PROUNI, lecionei na Educação Infantil por cinco anos. Lecionei por dez anos como Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I e, no ano de 2010, fui para o cargo de Professora Orientadora de Sala Leitura para todo o Ensino Fundamental. Fiz os cursos de Xadrez, promovidos pela Prefeitura do Município de São Paulo, na DRE FB em 2009, quando aprendi a jogar Xadrez. No mesmo ano, iniciei como professora de Xadrez com Projeto Extracurricular. Contei com apoio do Professor Formador de Xadrez e de Educação Física da escola, Alexandre Vaz.

Fiz mais de dez cursos de aperfeiçoamento em Xadrez oferecidos pela SME e por outras Instituições. Em 2016, me tornei jogadora de Xadrez pela CBX (Confederação Brasileira de Xadrez) e fui selecionada para participar do curso ministrado pelo Grande MI (Mestre Internacional) Jefferson Pelikian. Em 2017, fui Ministra do Curso Iniciação de Xadrez pela DRE FB, capacitando um grupo de 26 novos professores de Xadrez. Em 2018, fiz curso de Arbitragem de Xadrez ministrado pelo Árbitro Internacional Estevão Tavares, sendo aprovada, me tornando também árbitra de Xadrez, ampliando conhecimentos sobre o jogo e a organização de torneios. Como jogadora, participei do Torneio de Professoras de Xadrez de São Paulo em 2012, quando fui vice-campeã.

Cinco anos depois, em 2017, fui a campeã, repetindo o feito em 2018 e 2019, títulos que tornam ainda mais especial essa trajetória!

O Projeto iniciou em 2009, inicialmente com vinte estudantes, que participaram da etapa regional dos Jogos Estudantis Individuais de Xadrez. Surpreendentemente, tivemos alguns estudantes conquistando medalhas e se classificando para a Final Municipal, o que animou outros a participarem do Projeto. No ano seguinte, o Projeto aconteceu com 3 turmas, que atendiam toda a escola, sendo 20 estudantes em cada turma.

Uma das bases do trabalho do Projeto era o respeito. Respeito a cada um e seus limites, ao outro, ao espaço em que estavam, às regras, ao adversário que te venceu e de quem ganhou. Valor primordial para se viver em sociedade e para que a sociedade funcione melhor. As vitórias ou medalhas que viríamos a conquistar foram consequência do desenvolvimento deles, mas sempre foi fator secundário, o sentimento de pertencimento ao grupo e à equipe, estar junto e um torcendo pelo outro sempre foi marca do trabalho.

Ao longo dos anos, percebi o alto poder de desenvolver a autoestima dos envolvidos e o sentimento de pertencimento à escola. Isso resultou na diminuição de problemas disciplinares e na participação de estudantes que já se sentiam fracassados na escola, porém no Xadrez descobriram um talento e uma habilidade e melhoravam seu rendimento escolar também.

Era perceptível a melhora no desempenho nas aulas regulares, o desenvolvimento da concentração e da atenção dos estudantes dava resultados, principalmente na matemática. Muitos professores me relataram o bom desempenho dos estudantes que participam do projeto e a melhora no resultado das avaliações.

Em 2016, começamos a transpor outras barreiras: começamos a participar de torneios de Xadrez fora da rede pública, ampliando as possibilidades de participação social, o conhecimento sobre a nossa cidade, sobre outros espaços e sobre realidades diferentes.

Nos torneios e lugares por onde nossos estudantes passaram, eles eram elogiados pelo respeito, comportamento e conhecimento das regras. Tudo exigia muita dedicação e eles caprichavam.

Em suma, desenvolvemos habilidades que recebem destaque no novo Currículo da Cidade, como as "socioemocionais", como empatia, autonomia, pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade, que são muito presentes nessas saídas e eventos. Além disso, as trocas de experiências proporcionam novas amizades, que têm em comum o gosto pelo Xadrez. Desenvolvemos também a habilidade de respeitar princípios de convivência, de solucionar conflitos e desenvolver a tolerância à frustração, pois as derrotas vão ocorrer no percurso de quem aprende a jogar e se dispõe a competir.

Outro valor desenvolvido foi a solidariedade, ao descobrir que poderíamos promover ações para ajudar o outro. Organizamos Torneios Solidários internos com arrecadação de alimentos e, posteriormente, fizemos doação à asilo, com visita e oficina de Xadrez dos estudantes com os idosos. Uma experiência riquíssima.

Porém, acima de tudo, durante todos esses anos, sentia a felicidade dos educandos em fazer parte do Projeto, de participar das atividades, fazer parte desse grupo. Apesar das tantas derrotas, era com sorriso no rosto que voltávamos pra casa. Uma frase que nunca perdi de vista foi: "o Xadrez tem o poder de fazer as pessoas felizes".

Para além da sala de aula, tenho a alegria de saber que muitos dos ex-estudantes estão fazendo faculdade, trabalhando, e alguns até se tornaram jogadores de Xadrez. Motivo de grande alegria é saber que um projeto pedagógico da escola teve o poder de realizar mudanças que proporcionaram aprendizagens para toda a vida dos estudantes.

Socialização da prática com os estudantes

As aulas eram basicamente o estudo teórico seguido de prática, num espaço com lousa magnética, dez jogos de peças e mesas escolares. Com o passar dos anos, houve a aquisição de alguns relógios. Esse espaço variou muito de acordo com a organização da escola, tendo, inclusive, utilizado a própria Sala de Leitura.

Sempre me baseei no material oferecido pela Secretaria Municipal de Educação - SME. Partindo da apostila, tínhamos exercícios práticos. Os Jogos eram com diagramas na lousa magnética ou no próprio tabuleiro. Nos últimos minutos de aula, prática de jogo. Durante o projeto, fui aprendendo a organizar torneios e os realizando sempre que possível. Essa atividade era fundamental para praticarmos as regras de conduta e do jogo, utilização dos relógios e era uma das formas de avaliar as aprendizagens.

Ocasionalmente, trazia vídeos e filmes, fazia propostas de atividades em papel para serem entregues e exercícios de táticas. Diversificava de vez em quando, trazendo algumas leituras. No pátio, construímos um espaço para jogar Xadrez, com mesas com peças, que passaram a ser muito disputados nos intervalos.

Outra realização aconteceu em 2014, com o concurso do símbolo do projeto. Fizemos uma eleição com toda a escola e o símbolo eleito, passou a ser utilizado em tudo que realizamos.

Tive, durante todos esses anos, estudantes com dificuldades de aprendizagem, com transtornos e deficientes físicos. Por seis anos, o estudante cadeirante Gabriel, que luta pela vida desde que nasceu, conquistou várias medalhas e, mesmo quando não conquistava, estava com um sorriso estampado. Era um grande exemplo para os colegas, para todos nós. O potencial de inclusão do Xadrez é outro fator que fez eu me apaixonar por ele.

Outra conquista do Projeto foi ter a honra de receber jogadores renomados de Xadrez, que incentivavam nossos estudantes a jogar e cada vez mais a tomar as melhores decisões na vida. Em 2016, tivemos uma simultânea com a atual Campeã Paulista de Xadrez sub 18, Ayne Lima, com 15 estudantes. No ano seguinte, tivemos uma simultânea com o então Campeão Brasileiro

de Xadrez, o GM Everaldo Matsuura, seguido por uma palestra. Em 2018, tivemos a presença do professor e treinador Bicampeão Brasileiro de Xadrez Escolar MF Álvaro Aranha Filho. O mais incrível foi oficializar a "Sala de Xadrez GM Everaldo Matsuura", que contou com a presença do nosso Patrono, com uma aula contando sua trajetória de campeão e uma Simultânea, em que jogaram mais de 30 estudantes.

Participamos do Campeonato Paulista Escolar, onde fomos destaque no portal da SME[21]. No ano seguinte, conseguimos jogar as cinco etapas do Circuito SP Open Juniors, conquistando 3 finalistas.

Em 2018, conquistamos o 4º Lugar geral no Campeonato Paulista Escolar, dentre as escolas públicas e privadas do Estado de São Paulo, o que gerou nova publicação no portal[22].

É preciso salientar que, diante de tantas atividades, o jogo é o facilitador de oportunidades de aprendizagens e desenvolvimento dos estudantes de forma integral. Num torneio são tantas aprendizagens, individuais e coletivas, que em si, é um evento muito valioso.

Considerações Finais

Foram tantas expectativas superadas que é difícil falar onde queremos chegar. Muitos potenciais alcançados, muitos sonhos realizados. Fui muito além das expectativas iniciais. Muito além do que sonhamos. Além do desenvolvimento dos estudantes no desempenho, comportamento, participação, apoio às atividades escolares, protagonismo, desenvolvimento psicossocial, resultados para a vida dos estudantes e desempenho no jogo. As perspectivas são de que o Xadrez cresça, continue sendo cultura na nossa escola e possa animar outras escolas a desenvolverem o Projeto. Também temos o sonho de ir além das barreiras da nossa cidade e estar no Campeonato Brasileiro de Xadrez Escolar. Sonho alto esse! Acima de tudo, espero que leve mais sentido para a vida dos estudantes, ampliando horizontes e perspectivas.

A incrível organização dos Jogos Estudantis de Xadrez de São Paulo, uma das maiores do Brasil, proporciona uma atividade que marca a vida dos estudantes e promove a busca pessoal para ser melhor, para se superar, desenvolve a autoestima e os leva a conhecer outros ambientes e outros jogadores, de variados lugares, conhecer a nossa cidade e fazer amizades, unidos pelo esporte/arte que é o Xadrez.

21 http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Main/Noticia/Visualizar/PortalSMESP/EMEF-Neir-Augusto-Lopes-tem-cinco-medalhistas-no-Campeonato-Paulista-de-Xadrez-Escolar

22 http://portal.sme.prefeitura.sp.gov.br/Main/Noticia/Visualizar/PortalSMESP/Semana-Mundial-do-Brincar-na-EMEF-Prof-Neir-Augusto-Lopes

Gostaria de dar voz para alguns daqueles que estiveram conosco neste percurso. Relatos que ilustram um pouco mais do que esse Projeto significou para alguns:

Amanda Soares Grum

"Quando entrei no Projeto de Xadrez, não fazia a mínima ideia de que seria o primeiro passo para a melhor coisa que teria me acontecido. Nós nunca sabemos. No máximo, podemos sentir que é algo bom, mas nunca saber o quão longe pode te levar. A dúvida é mesmo um benefício, pois traz a sensação do que é o desconhecido. Não há como criar amor por aquilo que você não conhece, mas querer é sempre um começo. O amor pelo jogo de Xadrez veio junto com todas as coisas maravilhosas que ele me trouxe, como pessoas, relacionamentos, lugares e conquistas pessoais. Ele foi a base para suportar tristeza e felicidade durante esse caminho em que me encontro e continuo seguindo. Mas nunca sabemos quando um projeto de Xadrez vai aparecer na sua vida e mudar o percurso, seus sonhos e ensinar não só a jogar com essas peças que fazem coisas lindas, mas ensinar valores e o quanto esforço e dedicação podem ser a única coisa que você precisa para chegar onde quer. Eu não sabia de tudo isso antes de entrar nesse Projeto, mas sei agora, e devo tudo isso ao Projeto que começou pequeno, por uma professora que tinha muito amor em ensinar e que hoje divide o mesmo sonho comigo, que hoje virou uma amiga, mãe e que não só mudou a minha vida com o Xadrez, mas sim a de muitos outros estudantes".

Atualmente, com 19 anos, Amanda se tornou jogadora de Xadrez, já auxiliou na arbitragem de torneios e atualmente dá aulas do jogo em uma escola particular de São Paulo.

Professora Walkyria

A Professora Walkyria foi minha professora de matemática da 5ª serie e, anos depois, companheira de trabalho na EMEF Neir:

"Quando somos jovens professores, não pensamos que podemos vir a aprender com nossos estudantes, mas o tempo se encarrega de nos fazer entender que em um momento das nossas vidas somos mestres e em outro somos estudantes. A ideia do desenvolvimento do Projeto de Xadrez, em nossa UE, trouxe uma contribuição valiosa para os estudantes, a interação entre os pares, bem como a adequação para a introdução da geometria, a partir do desenvolvimento das peças no tabuleiro (estudo de horizontal, vertical, diagonal), que proporcionou enriquecimento do conteúdo, com aulas práticas, nas quais os estudantes visualizavam a aplicabilidade da teoria (construção do tabuleiro, cálculo de perímetro e área, unidade de medida), bem como os demais conteúdos que são explorados durante a aula, tanto em docência compartilhada como em aulas de matemática. Os estudantes tornaram-se muito mais responsáveis, pois o projeto valoriza muito o estudante".

Daniele Silva Barroso

"Quando eu descobri o Xadrez, achava que seria apenas mais um divertimento. Eu apenas jogava Xadrez para me divertir. Ter descoberto o Xadrez foi uma enorme conquista para mim, desde então eu comecei a estudar mais o mundo do Xadrez e melhorei tanto no jogo quanto na escola. Muitas vezes, quando participo de campeonatos, as pessoas falam que eu tenho muita chance de realizar o meu sonho, que é se tornar Grande Mestre. Então, o Xadrez para mim não é apenas um jogo de estratégia e tática, em que os jogadores movem 32 peças em um tabuleiro de 64 casas, mas também é considerado uma arte, ciência e esporte".

Resultados dos Festivais de Xadrez de 1995 a 2019

Todos os resultados dos Festivais de Xadrez organizados pela Secretaria Municipal de Educação da Cidade de São Paulo, de 1995 a 2019, encontram-se na página acessada com o seguinte QR Code ou através do seguinte link: http://bit.ly/FestivaisXadrezSME:

Daniel Carvalho/SME

Professor Waldomiro Dias Machado

Daniel Carvalho/SME

Estudantes da EMEF Roquette Pinto, durante atividade com Xadrez Gigante

Foto: Daniel Carvalho/SME

Estudantes da EMEF Roquette Pinto, durante atividade no Projeto de Xadrez

Professor Ari Comparini Moretti orienta estudante durante Projeto de Xadrez

Foto: Daniel Corrêa/SME

Foto: Daniel Cunha/SME

Estudantes da EMEF Deputado Cyro Albuquerque, durante atividade no Projeto de Xadrez

Foto: Daniel Cunha/SME

Estudantes da EMEF Deputado Cyro Albuquerque, durante atividade no Projeto de Xadrez

Foto: Daniel Cunha/SME

Professora Márcia de Lima Bispo

Estudante da EMEF Professor Neir Augusto Lopes entrando na Sala do Projeto de Xadrez

Foto: Daniel Cunha/SME

Foto: Daniel Cunha/SME

Estudantes da EMEF Professor Neir Augusto Lopes, durante atividade no Projeto de Xadrez

Referências

CALDEIRA, Adriano. **Para ensinar e aprender xadrez na escola.** Jandira: Ciranda Cultural, 2009.

D'AGOSTINI, O. **Xadrez básico.** São Paulo: Tecnoprint-Ediouro, 1955.

D'OLIVEIRA, Henrique Velloso. **O Perfeito Jogador de Xadrez (ou Manual Completo deste Jogo).** Ed. Laemmert, 1850.

FISCHER, B. **My 60 memorable games.** London: Batsford T., 1972.

GANZO, J. **História general del Ajedrez.** Madrid: Editorial Ricardo Aguilera, 1973.

GANZO, J. **Los campeones del mundo.** Madrid: Editorial Ricardo Aguilera, 1971.

GOLOMBEK, H. **Enciclopedia del ajedrez.** Barcelona: Instituto Parramón-Ediciones, 1977.

GRAU, R. **Tratado general del ajedrez**. Buenos Aires: Editora Sopena, 1972.

GUDE, A. **Método de Ajedrez para niños.** Madrid: Ediciones Tutor, 2005.

KING, Daniel. **Aprenda tudo sobre o Xadrez:** dos primeiros lances ao xeque-mate. São Paulo: Zastras, 2012.

MURRAY, H. **A history of chess.** Oxford: Clarendon Press,1913.

NAPOLEÃO, Arthur. **Caissana Brasileira.** Rio de Janeiro, Typ. Jornal do Commercio, 1898. 409 p.

RIBEIRO, Regina Lúcia Santos. **Coleção Xadrez para iniciantes.** Blumenau, SC: Todolivro, 2010.

SANCHEZ, M. **Capablanca, leyenda y realidade.** Havana: Ediciones Unión, 2017.

SANTOS, Luís. **Kasparov:** percurso do jovem campeão. Lisboa: Caminho, 1984.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Convocação n. 9/95, de 25 de março de 1995. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 40, 26 mar. 1995.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 498/95, de 13 de maio de 1995. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 40, 14 mai. 1995.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 588/95, de 2 de junho de 1995. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 40, 3 jun. 1995.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 709/95, de 25 de julho de 1995. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 40, 26 jul. 1995.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.137/95, de 9 de novembro de 1995. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 40, 10 nov. 1995.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Convocação n. 95/95, de 10 de novembro de 1995. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 40, 11 nov. 1995.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Convocação n. 46/96, de 10 de abril de 1996. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 41, 11 abr. 1996.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Convocação n. 65/96, de 18 de junho de 1996. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 41, p. 39, 19 jun. 1996.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 935/96, de 17 de julho de 1996. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 41, 18 jul. 1996.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 974/96, de 25 de julho de 1996. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 41, 26 jul. 1996.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.289/96, de 19 de setembro de 1996. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 41, 20 set. 1996.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Convocação n. 105/96, de 1 de outubro de 1996. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 41, 8 out. 1996.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.359/96, de 8 de outubro de 1996. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 41, 9 out. 1996.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.501/96, de 6 de novembro de 1996. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 41, 7 nov. 1996.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 324/97, de 24 de março de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 25 mar. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 421/97, de 11 de abril de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 12 abr. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 604/97, de 16 de maio de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 17 mai. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 633/97, de 31 de maio de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 1 jun. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 717/97, de 16 de junho de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 17 jun. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 809/97, de 16 de julho de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 17 jul. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 816/97, de 17 de julho de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 18 jul. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 896/97, de 7 de agosto de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 8 ago. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 897/97, de 7 de agosto de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 8 ago. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 953/97, de 5 de setembro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 6 set. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 968/97, de 10 de setembro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 11 set. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 996/97, de 17 de setembro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 18 set. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.061/97, de 3 de outubro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 4 out. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.062/97, de 3 de outubro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 4 out. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.126/97, de 17 de outubro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 18 out. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.127/97, de 17 de outubro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 18 out. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.189/97, de 30 de outubro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 31 out. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.251/97, de 14 de novembro de 1997. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 42, 18 nov. 1997.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 485/98, de 31 de março de 1998. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 43, 1 abr. 1998.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.010/98, de 16 de junho de 1998. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 43, 18 jun. 1998.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.065/98, de 29 de junho de 1998. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 43, 30 jun. 1998.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.818/99, de 16 de novembro de 1999. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 44, 17 nov. 1999.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.856/99, de 3 de dezembro de 1999. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 44, 7 dez. 1999.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 659/00, de 19 de junho de 2000. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 45, 21 jun. 2000.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.001/00, de 19 de outubro de 2000. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 45, 20 out. 2000.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.165/00, de 11 de dezembro de 2000. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 45, 14 dez. 2000.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 819/02, de 27 de junho de 2002. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 47, p. 55, 29 jun. 2002.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Despacho n. 2006-0.239.907-2. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 51, n. 173, p. 17, 13 set. 2006.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria n. 1.697, de 27 de fevereiro de 2007. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 52, n. 37, p.12, 28 fev. 2007.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 532, de 3 de abril de 2007. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 52, n. 62, p.32, 4 abr. 2007.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria Intersecretarial SME/SEME n. 2, de 01 de outubro de 2007. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 52, n. 183, p.15, 2 out. 2007.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Boletim Informativo n. 1/2008. **Diário Oficial da Cidade**, São Paulo, ano 53, n. 80, p. 14, 30 abr. 2008.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria n. 1.395, de 17 de fevereiro de 2009. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 54, n. 33, p. 11 e 12, 18 fev. 2009.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria n. 3.111, de 5 de junho de 2009. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 54, n. 105, p.15, 6 jun. 2009.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.207, de 18 de agosto de 2011. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 56, n. 156, p. 26, 19 ago. 2011.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 1.576, de 11 de novembro de 2015. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 60, n. 210, p. 78, 12 nov. 2015.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 225, de 9 de março de 2016. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 61, n. 45, p. 41, 10 mar. 2016.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 573, de 5 de maio de 2016. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 61, n. 83, p. 36, 6 mai. 2016.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 772, de 24 de junho de 2016. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 61, n. 117, p. 39, 25 jun. 2016.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Portaria n. 7.240, de 21 de outubro de 2016. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 61, n. 200, p. 9 e 10, 22 out. 2016.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 303, de 24 de março de 2017. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 62, n. 58, p. 33, 25 mar. 2017.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 464, de 15 de maio de 2017. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 62, n. 91, p. 22, 16 mai. 2017.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 469, de 16 de maio de 2017. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 62, n. 92, p. 29, 17 mai. 2017.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 617, de 18 de junho de 2018. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 63, n. 113, p. 34, 19 jun. 2017.

SÃO PAULO (Município). Secretaria Municipal de Educação. Comunicado n. 575, de 30 de junho de 2017. **Diário Oficial da Cidade,** São Paulo, ano 62, n. 123, p. 36, 1 jul. 2017.

SMYSLOV, V. V.; **Xadrez:** partidas selecionadas de V. V. Smyslov. São Paulo: IBRASA, 1972.

TOLEDO, J; KAMADA, J. **Xadrez para todos.** Americana: Editora Adonis, 2009.

VASCONCELOS, F. **Apontamentos para uma história do xadrez e 125 partidas brilhantes.** Brasília: Santa Casa, 1991.

CIDADE DE
SÃO PAULO
EDUCAÇÃO