



Projeto Paraíso

ASSOCIAÇÃO PARAÍSO
São José do Rio Preto - SP

Utilidade Pública Municipal - Lei nº 7.734 de 25/11/1999/CNPJ nº 02.723.572/0001-24

PLANO DE AULA

MÊS: Junho

PROFESSOR: Tamires Sanguino de Castro

OFICINA: XADREZ E JOGOS DE TABULEIROS

TURMAS: 1, 2, 3

TEMA: Jogada especial Roque, Dicas para participação em campeonato: postura diante do adversário, peça tocada peça jogada e o uso do relógio no xadrez e Dama.

OBJETIVO: Trabalhar o raciocínio lógico, concentração, planejamento. Melhora no aprendizado, nos aspectos cognitivo e psicomotor. Oferecer espaços lúdicos, de compartilhamento de saberes e da competição saudável. Desenvolver a capacidade de planejamento contribuindo para alcançar a paciência para melhora nos resultados obtidos. Durante este mês trabalhamos jogada especial roque: O Roque é uma jogada especial que envolve a movimentação de duas peças em um único lance, o rei e uma das torres. O objetivo da jogada é proteger o rei, tirando-o do centro dicas para participação em campeonato e dama. Trabalhamos dicas para participação em campeonato: postura diante do adversário, peça tocada peça jogada e o uso do relógio e Dama:

DESENVOLVIMENTO:

- Jogada especial roque:
Durante a aula com a turma 2 e 3 expliquei para os alunos como fazer a jogada especial roque: O roque é outro movimento especial do xadrez. A única forma de mover ao mesmo tempo duas peças. Ele é um movimento do Rei, que vai na direção da Torre e ela troca de lado com ele. Pode ser feito tanto para o lado da Torre do Rei (roque menor) quanto para o lado da Torre da Dama (roque maior).
- Postura durante postura diante do adversário, peça tocada peça jogada e o uso do relógio no xadrez:



Projeto Paraíso

ASSOCIAÇÃO PARAÍSO
São José do Rio Preto - SP

Utilidade Pública Municipal - Lei nº 7.734 de 25/11/1999/CNPJ nº 02.723.572/0001-24

Durante as aulas com a turma 2 e 3, trabalhamos regras que os jogadores devem respeitar durante o jogo de xadrez. **APERTO DE MÃOS:** é costume antigo e também regra oficial dos campeonatos de xadrez que a partida somente se inicia após ambos os adversários se cumprimentarem com um aperto de mãos. **SILÊNCIO ABSOLUTO:** Para jogarmos uma partida é necessário mantermos completo silêncio. Não podemos falar com terceiros e muito menos com nosso adversário durante a partida. O xadrez é um esporte da mente, do pensamento. Caso seja necessário dizer algo, faça de maneira discreta e sem atrapalhar os jogadores. **PEÇA TOCADA É PEÇA JOGADA:** Como o jogo de xadrez é um esporte da mente, temos que ter certeza do lance que faremos antes de tocar qualquer das peças do tabuleiro. Do contrário, nosso adversário pode nos obrigar a mover a primeira peça tocada, caso isso seja possível. Da mesma forma, no caso de tocarmos na peça do adversário, seremos obrigados a tomá-la, se possíveis. Caso seja necessário tocar a peça apenas para melhor ajustá-la no tabuleiro ou para qualquer finalidade que não seja jogá-la, precisamos avisar o adversário dessa circunstância. O termo oficial a ser dito é a expressão francesa: “j’adoube”, que significa eu arrumo, eu ajeto. Porém o mais comum mesmo é usarmos a expressão “com licença” e em seguida realizar os ajustes necessários. **LANCE IRREGULAR:** Pode ocorrer de um lance efetuado por nós ou por nossos adversários seja impossível de acordo com as regras oficiais do xadrez. Uma peça que se moveu fora do movimento que ela é capaz ou até mesmo um descuido em deixar o Rei em xeque. A depender do tipo de torneio em que estivermos participando, a consequência do lance irregular pode ser diferente. Pode causar uma advertência e acréscimo de tempo ao adversário ou até mesmo acarretar a perda imediata da partida, tal como acontece nos torneios de partidas relâmpagos. **O RELÓGIO DE XADREZ** Para que as partidas não tenham duração sem limite, inventou-se um mecanismo para cronometrar o tempo gasto pelos adversários, de modo a dar a vitória àquele que não ultrapassou o limite dado, no caso de a partida não acabar em xeque-mate. O equipamento é relativamente simples e consiste na colocação de dois cronômetros, um para cada adversário. Após efetuar o lance, basta acionar o interruptor do dispositivo para que o tempo do jogador pare de correr e somente o do adversário seja marcado. Inúmeras formas de se controlar o tempo durante as partidas foram sendo inventadas, havendo infindáveis modelos de torneios. Os ritmos mais usados são assim resumidos (desprezando-se as



Projeto Paraíso

ASSOCIAÇÃO PARAÍSO
São José do Rio Preto - SP

Utilidade Pública Municipal - Lei nº 7.734 de 25/11/1999/CNPJ nº 02.723.572/0001-24

variações e regras específicas): • Relâmpago (ou blitz): até 10 minutos para cada um completar a partida • Rápido: acima de 10 minutos e até 1 hora para cada • Pensado (acima de 1 hora para cada). Inicialmente foram usados apenas relógios analógicos, com marcadores por meio de ponteiros. Este mecanismo não permitia a completa precisão dos tempos marcados e também não admite que seja acrescentado tempo após um determinado lance, o que somente foi implementado após o surgimento dos relógios digitais.

- Dama:

Durante as aulas alguns alunos optaram por jogar dama, separei os alunos em duplas em frente ao tabuleiro: No jogo de damas, o jogador com as peças pretas sempre começa a partida, expliquei que cada aluno deveria colocar as peças nas 12 casas pretas das três primeiras filas do tabuleiro (mais próximas dele), sendo que cada fila deve ter um total de quatro peças. Lembrando de que só é possível se mexer na diagonal e nas casas pretas e assim o outro jogador também coloca as peças brancas. Vão poder comer as peças do seu adversário, se a sua peça estiver em uma casa diagonal próxima à peça do adversário, pode pulá-la duas casas para comer. Depois, é só tirá-la do tabuleiro.

Para isso dar certo, o espaço do outro lado da peça do seu adversário tem que estar vazio. O jogador é "obrigado" a comer a peça do adversário sempre que tiver a chance.

Se o jogador tiver a chance de comer várias peças, ele pode escolher qual caminho quer seguir.

O jogador ainda só pode andar uma casinha, mesmo que coma a peça do adversário.

Contudo, se a nova posição ainda der margem para comer outras peças, ele deve continuar até o fim. Transforme as peças em damas quando elas chegarem ao lado oposto do tabuleiro.

Quando isso acontecer, basta empilhar duas peças para diferenciar a dama das demais. A dama pode andar para frente e para trás; assim, é mais fácil comer as peças do adversário.

Continue a comer as peças do seu adversário. Só pare quando não restar mais nenhuma ou seja quando você vencer.



Projeto Paraíso

ASSOCIAÇÃO PARAÍSO
São José do Rio Preto - SP

Utilidade Pública Municipal - Lei nº 7.734 de 25/11/1999/CNPJ nº 02.723.572/0001-24

FEEDBACK DA AULA:

- **TURMA 1:** Durante este mês o feedback com a turma 1 foi razoável eles ainda sente bastante dificuldades em decorar os movimentos das peças, por esse motivo ainda vamos continuar somente com as peças peões e torres.
- **TURMA 2:** Nas atividades desenvolvidas durante o mês o feedback foi positivo os alunos estão conseguindo compreender as aulas realizadas. Alguns com mais facilidade do que os outros.
- **TURMA 3:** O feedback com a turma 3 foi satisfatório os alunos já estão conseguindo jogar sem dificuldades, as vezes tiram algumas duvidas mas nada fora do esperado. A aluna Júlia da turma 3 tem surpreendido muito, conseguiu aprender os movimentos e agora as jogadas especial com facilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

<https://www.cxssp.com.br/wp->

[content/uploads/2016/04/Cartilha de Xadrez para Iniciantes CXSSP Modulo 1.compr .pdf](https://www.cxssp.com.br/wp-content/uploads/2016/04/Cartilha_de_Xadrez_para_Iniciantes_CXSSP_Modulo_1.compr_.pdf)