



Ilustração do livro Através do Espelho de Lewis Carroll

CURSO DE XADREZ BÁSICO

Wilson da Silva

CURITIBA

2002

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS.....	3
LISTA DE TABELAS.....	4
LISTA DE AVREVIATURAS.....	5
1 INTRODUÇÃO.....	6
2 A HISTÓRIA DO XADREZ.....	7
3 A NATUREZA DO JOGO DE XADREZ.....	15
4 JOGO E EDUCAÇÃO.....	20
5 O PROFESSOR DE XADREZ.....	24
6 JOGOS PRÉ-ENXADRÍSTICOS.....	27
7 UTILIZANDO A INTERNET NAS AULAS.....	38
REFERÊNCIAS.....	54

LISTA DE FIGURAS

1	CHATURANGA: JOGO ANCESTRAL DO XADREZ.....	9
2	GATO E RATO: POSIÇÃO INICIAL.....	29
3	GATO E RATO: VITÓRIA DOS GATOS.....	29
4	GATO E RATO: VITÓRIA DO RATO.....	29
5	O QUADRADO MÁGICO.....	29
6	BATALHA NAVAL: MAPA DE TIRO.....	31
7	BATALHA NAVAL: ESCONDERIJO.....	31
8	BATALHA NAVAL: EXEMPLO DE MARCAÇÃO.....	31
9	DUELO DE MONARCAS.....	31
10	O JOGO DA VELHA: TABULEIRO.....	32
11	O JOGO DA VELHA: VITÓRIA COM “TRÊS EM LINHA”.....	32
12	O JOGO DA VELHA: VITÓRIA POR IMOBILIZAÇÃO.....	32
13	CAVALOS TROCADOS.....	33
14	A CORRIDA DO CAVALO.....	34
15	CAVALOS CONTRA PEÕES.....	35
16	A BATALHA DE PEÕES.....	36
17	O DESAFIO DAS DAMAS: 4 DAMAS.....	37
18	O DESAFIO DAS DAMAS: 8 DAMAS.....	37

LISTA DE TABELAS

1	DIVISÃO DA HISTÓRIA DO XADREZ POR PERÍODOS	8
2	CARACTERÍSTICAS DO XADREZ.....	23
3	JOGOS PRÉ-ENXADRÍSTICOS E OBJETIVOS	27
4	PEÇAS DA BATALHA NAVAL.....	30
5	PARTIDAS TEMÁTICAS.....	37
6	AS VARIÁVEIS NO SERVIDOR	45

LISTA DE ABREVIATURAS

CEX	CENTRO DE EXCELÊNCIA DE XADREZ
CCS	COMMITTEE ON CHESS IN SCHOOLS
ELO	SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO INTERNACIONAL DE ENXADRISTAS
FIDE	FEDERATION INTERNATIONALE DES ECHECS
FIFA	FEDERATION INTERNATIONALE DE FOOTBALL ASSOCIATION
GM	GRANDE MESTRE: TÍTULO CONCEDIDO PELA FIDE
IOC	INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE
MEC	MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
MF	MESTRE FIDE: TÍTULO CONCEDIDO PELA FIDE
MI	MESTRE INTERNACIONAL: TÍTULO CONCEDIDO PELA FIDE
PGN	PORTABLE GAME NOTATION
SX	SERVIDOR DE XADREZ
UNESCO	UNITED NATIONS EDUCATIONAL, SCIENTIFIC AND CULTURAL ORGANIZATION

1 INTRODUÇÃO

O sistema educacional brasileiro enfrenta muitos problemas decorrentes basicamente da desvalorização da profissão do magistério. Os baixos salários a que os professores têm que se submeter os levam a dupla jornada de trabalho, obstaculizando uma condição *sine qua non* da atividade docente: estar em constante aperfeiçoamento.

Os alunos das escolas públicas, que na sua maioria têm precárias condições econômicas, não encontram eco para suas indagações e anseios, desinteressando-se rapidamente pelas atividades escolares, o que os deixa próximos à repetência, e posteriormente, à evasão escolar.

O quadro torna-se mais caótico quando se observa a utilização de propostas pedagógicas desconectadas da realidade brasileira, fruto de modismos importados, ou de imposições feitas pelo MEC, nas quais nota-se pouca ou nenhuma participação dos professores que serão responsáveis pela implementação das mesmas.

Num mundo em constante transformação, onde a capacidade de pensar com autonomia é mais importante que a simples memorização de dados estanques, a escola deve repensar sua ação educativa buscando superar essa situação.

É nesse contexto que apresentamos a seguir esta proposta, que buscará sistematizar algumas reflexões sobre xadrez e educação.

2 A HISTÓRIA DO XADREZ

Há aproximadamente mil e quinhentos anos, na Índia, surgiu o Chaturanga, que se transformou no atual jogo de xadrez.

Por intermédio de muitas guerras e na busca por novas rotas comerciais, o xadrez foi introduzido nos países ocidentais, e na Idade Média passou por algumas metamorfoses que o conduziram à forma atual.

A característica principal do xadrez praticado na Idade Média era a profunda elitização que sofria, sendo chamado “jogo dos reis e rei dos jogos”.

Uma mudança importante se deu no século XV quando Gutenberg criou o tipo móvel, possibilitando a impressão de livros de xadrez, como é o caso do *Arte breve y introduccion muy necessaria para saber jugar el Axedrez* (LUCENA, 1497). A Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro possui um dos poucos exemplares deste livro existentes no mundo. Com a proliferação dos livros de xadrez ocorreu a primeira democratização significativa do jogo.

A segunda democratização ocorreu na Europa do leste, já no início deste século, quando a recém-formada URSS adotou-o como complemento à educação, tornando-se hegemônica nesse esporte.

A terceira democratização iniciou-se com a revolução dos computadores e o advento da Internet, na segunda metade desse século. A partir da década de 50, na busca por construir máquinas inteligentes, ciências como Psicologia e Inteligência Artificial apresentaram estudos que aceleraram a produção de enxadristas eletrônicos culminando com o Deep Blue, que derrotou Garry Kasparov. Os softwares e hardwares a cada dia tornam-se mais poderosos e imprescindíveis aos enxadristas de alto nível.

A Internet representa o apanágio dessa terceira revolução por possibilitar o acesso quase instantâneo às informações referentes às partidas jogadas em torneios no mundo todo.

Após esta introdução abordaremos a história do xadrez mais detalhadamente focalizando escolas de pensamento, fatos e enxadristas mais importantes de cada período.

Tabela 1 – Divisão da História do Xadrez por Períodos

<i>Período Antigo (até 1600)</i>	<i>Período Moderno (de 1600 até hoje)</i>
1. Primitivo (até 500 dC)	1. Clássico ou Romântico (de 1600 a 1886)
2. Sânscrito (de 500 a 600)	2. Científico (de 1886 a 1916)
3. Persa (de 600 a 700)	3. Hipermoderno (de 1916 a 1946)
4. Árabe (de 700 a 1200)	4. Eclético (de 1946 até hoje)
Europeo (de 1200 a 1600)	

2.1 PERÍODO ANTIGO (até 1600)

2.1.1 Período Primitivo (até 500 dC)

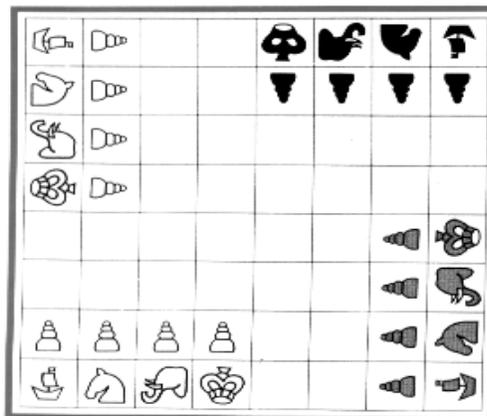
O Período Primitivo da história do xadrez não pode ser estudado sem um conhecimento prévio de outros jogos de tabuleiro. É necessário observar os jogos que existiam antes do xadrez aparecer, e somente depois é possível entender as fontes e razões que fizeram surgir o xadrez. Hoje, historiadores do xadrez como Yuri Averbach, acreditam na possibilidade do xadrez ter evoluído de um jogo de corrida, embora essa questão esteja longe de ser consensual, como pode ser visto nesta passagem:

The theory that chess is a development of an earlier race game involves the hypothesis that some reformer changed the whole nomenclature in order to make it self-consistent as a war game and secured the agreement of all his contemporaries. I find this hypothesis incredible. (MURRAY, 1913, p. 50).

2.1.2 Período Sânscrito (de 500 a 600)

É geralmente aceito que é o ancestral do xadrez mais antigo conhecido surgiu na Índia entre os séculos VI e VII da era cristã e chamava-se Chaturanga (jogo dos quatro elementos). Era praticado tanto por duas como por quatro pessoas. Descreveremos a forma para quatro pessoas. Cada jogador possuía oito peças: um Ministro (hoje Dama), um Cavalo, um Elefante (hoje Bispo), um Navio (mais tarde uma Carruagem e hoje a Torre) e quatro Soldados (atualmente os Peões). A arrumação das peças era feita como mostra a Figura 1. O tabuleiro era monocromático (de uma só cor) e as peças dos quatro jogadores diferenciavam-se pelas cores vermelha, verde, negra e amarela. A peça a ser movimentada era definida por um lance de dados.

Figura 1



Aos poucos os dados foram eliminados e a forma dominante de praticar este jogo acabou sendo a de duas pessoas.

2.1.3 Período Persa (de 600 a 700)

Por volta do século VII o xadrez chegou na Pérsia e passou a ser chamado Chatrang, sendo mencionado em muitos textos deste período. As primeiras peças de xadrez descobertas também datam desta época.

2.1.4 Período Árabe (de 700 a 1200)

Com a Pérsia sendo conquistada pelos árabes o jogo passou a ser chamado de Shatranj. Logo se tornou muito popular no mundo árabe e surgiram os primeiros grandes jogadores que desenvolveram a teoria e chegaram inclusive a praticá-lo às cegas. Os árabes difundiram o xadrez pelo norte da África e Europa, através invasão da Espanha.

2.1.5 Período Europeu (de 1200 a 1600)

Por volta do século IX o xadrez foi introduzido na Europa pela invasão da Espanha pelos Mouros, e no século XI já era amplamente conhecido no velho mundo.

No século XIII as casas do tabuleiro passaram a ser divididas em duas cores para facilitar a visualização dos enxadristas.

Por volta de 1561 o padre espanhol Ruy Lopez de Segura, que foi o melhor jogador deste período, propôs a utilização do roque. Esta alteração será aceita na Inglaterra, França e Alemanha somente 70 anos depois. O movimento En Passant já era usado em 1560 por Ruy Lopez, embora não se conheça seu criador. O duplo avanço do peão em sua primeira jogada surgiu em 1283, em um manuscrito europeu.

Mas uma das principais alterações aconteceu aproximadamente em 1485, na renascença italiana, surgindo o xadrez da “rainha enlouquecida”. Até esta época não existia ainda a peça rainha, e em seu lugar havia uma chamada Ferz, que era uma espécie de Ministro. Ele, que só podia deslocar-se uma casa por vez pelas diagonais, transformou-se em Dama (Rainha) ganhando o poder de mover-se para todas as direções.

Os Bispos, que se moviam em diagonal duas casa, passaram a ter também mais liberdade movendo-se por todas as casas livres da diagonal. Os Peões que chegassem à última fila seriam promovidos a uma peça já capturada. Atualmente os Peões podem ser promovidos a Dama, Torre, Bispo ou Cavalo.

2.2 PERÍODO MODERNO (de 1600 até hoje)

2.2.1 Período Clássico ou Romântico (de 1600 a 1886)

Este período é caracterizado principalmente por uma preponderância do elemento criativo, sobre o esportivo. Não bastava ganhar, mas tinha que ser feito com estilo. O jogo aberto, com ataque rápido e fulminante cheio de belas combinações, foi marca registrada do movimento.

Nomes como Greco, Stamma, Philidor, Deschappelles e Laboudonnais são alguns dos precursores do movimento, mas é através de Staunton, Anderssen e Morphy que o movimento chegou a maturidade.

Em 1851 foi realizado o primeiro Torneio Internacional durante a Exposição Universal de Londres, e foi vencido pelo alemão Adolf Anderssen.

Morphy foi o melhor jogador deste período e suas contribuições para o desenvolvimento do xadrez são indelévels:

En dos direcciones se dirige la aportación esencial de Morphy en el terreno de la técnica ajedrecística, es decir en el conocimiento de los principios posicionales que se popularizarían más tarde. El primer principio (...) estipula que cada jugada debe contribuir en lo posible al desarrollo; el segundo afirma que el buen desarrollo se hace tanto más efectivo cuanto de la posición abierta. Esto equivale a decir que al bando mejor desarrollado le interesa abrir el juego y al peor desarrollado mantenerlo cerrado en lo posible. (RETI, 1985, p. 22).

2.2.2 Período Científico (de 1886 a 1946)

Este período foi marcado pelas idéias de Wilhelm Steinitz que lançou as bases do xadrez moderno. Suas idéias estão incorporadas no que chamamos hoje de o xadrez posicional, e por isso é considerado uma espécie de Aristóteles do xadrez. RETI expressa bem as diferenças entre as escolas Romântica e Científica quando analisa os estilos de Morphy e Steinitz:

Morphy era muy superior a sus coetáneos en las partidas abiertas, ya que había descubierto el secreto siguiente: el desarrollo acelerado de las piezas constituye el punto decisivo. Las partidas cerradas eran su lado débil, y en ellas no superaba a los maestros de su tiempo. Cerradas eran casi todas las partidas que perdió Morphy. A otro jugador le tocaba revelarnos nuevos conocimientos en este campo: Wilhem Steinitz. Steinitz sabía que las posiciones cerradas no dependen tanto del desarrollo de las piezas como de ciertas ventajas posicionales duraderas. Estas se caracterizan a través del material existente en el tablero y de la estructura de peones. (RETI, 1985, p. 27).

Os planos de Steinitz são novos, baseados no acúmulo de pequenas vantagens que o adversário cede, onde se consideradas separadamente, nada representam, mas acumuladas podem constituir uma vantagem decisiva. Um dos méritos de Steinitz foi perceber que uma partida de xadrez gira em torno de um delicado equilíbrio de forças.

Para conseguir vantagem em um desses elementos (Tempo, Espaço e Matéria), deve-se ceder algum outro tipo de vantagem de igual ou aproximado valor. Em outras palavras, nada se obtém grátis em uma partida bem

equilibrada de xadrez. Steinitz foi campeão mundial por 28 anos, de 1866 a 1894.

Emanuel Lasker, que derrotou Steinitz, foi também uma figura singular do xadrez. Doutor em filosofia e matemático, via o xadrez como uma constante luta de duas vontades. Também como Steinitz procurou desvendar os princípios fundamentais que regem a conduta da partida de xadrez, mas posicionou o escopo de sua análise tanto na técnica quanto nas idiossincrasias do enxadrista. O seu estilo, que consistia em desequilibrar a posição nem sempre realizando as melhores jogadas, mas sim o lance mais desagradável para cada adversário, recebeu o nome de Escola Psicológica.

Após manter-se como Campeão Mundial por 27 anos, de 1894 a 1921, Lasker perdeu o título para o cubano José Raul Capablanca.

Capablanca, mestre do xadrez posicional, foi um dos melhores jogadores de todos os tempos. Aprendeu o jogo aos quatro anos e demonstrou uma aptidão natural para o xadrez jamais vista. Era praticamente imbatível e não perdeu nenhuma partida oficial de 1915 a 1924, mas enfim perdeu o título mundial em 1927 para Alexander Alekhine.

Para Capablanca cada partida era única e cada lance que executava tinha significação particular. Ao contrário do princípio de Morphy que estabelecia para a abertura o desenvolvimento de uma peça em cada lance, sua teoria era que uma peça deve ser jogada quando e onde seu desenvolvimento se encaixe no plano de jogo que o enxadrista tem em mente.

2.2.3 Período Hipermoderno (de 1916 a 1946)

Com a descoberta das leis que governam o jogo posicional o xadrez passou por um período um pouco engessado, onde os dogmas clássicos deveriam ser sempre observados. Foi então que jovens talentosos enxadristas como Alekhine, Reti, Bogoljubow e Breyer ousaram questionar estes dogmas.

Nas palavras de RETI:

Mientras los jóvenes maestros estábamos aprendiendo a conocer el método propio de Capablanca que estipula que toda jugada debe estar inserta en un plan y no tiene valor por sí (regla que contraviene a veces el principio de Morphy por el cual cada jugada debe acelerar el desarrollo), empezamos a constatar que ya no servían las jugadas que pasaban por ser naturales y eran efectuadas de modo rutinario por cualquier jugador experimentado. Este es un caso especial en las ideas generales presentadas por los modernos. De ahí concluimos que existe ante todo una diferencia de principio entre las leyes científicas que se dan en la Física o las Matemáticas y las, así llamadas, reglas de ajedrez. Tal diferencia se esclarece cuando observamos que las leyes naturales tienen una aplicación universal, mientras que los principios estratégicos generales del ajedrez constituyen axiomas prácticos que en algunos casos tienen sus excepciones. Sucede lo mismo con los principios de ajedrez que con las reglas universales de conducta en la vida: no basta con que el hombre actúe invariablemente de acuerdo con los más reconocidos principios para que se convierta forzosamente en un individuo de grandeza sin igual. (RETI, 1985, p. 65).

Em 1924, foi fundada em Paris a Fédération Internationale des Échecs (FIDE). Com 156 federações nacionais filiadas representando mais de cinco milhões de jogadores registrados é uma das maiores organizações esportivas mundiais reconhecidas pelo International Olympic Committee (IOC).

2.2.4 Período Eclético (a partir de 1946)

Este período é caracterizado pela incorporação e refinamento dos princípios descobertos anteriormente. Os Grandes Mestres deste período são exímios tanto na tática quanto na estratégia, embora muitas vezes seu estilo possa pender para o jogo posicional ou tático.

Com a morte de Alekhine em 1946 o título mundial ficou vago e a FIDE passou a regulamentar a disputa pelo título, sendo que a primeira aconteceu em 1948 e foi vencida por Mikhail Botvinnik (Rússia). Os campeões a partir daí foram os seguintes foram: Vasily Smyslov (Rússia), Mikhail Thal (Letônia), Tigran Petrossian (Armênia), Boris Spassky (Rússia), Bobby Fischer (EUA), Anatoly Karpov (Rússia), Garry Kasparov (Azerbaijão), Alexander Khalifman (Rússia), Viswanathan Anand (Índia), Ruslan Ponomarev (Ucrânia) que é o mais jovem campeão mundial da história.

No campo escolar um ponto importante deve ser assinalado. Em 1986 a FIDE e a UNESCO criaram o Committee on Chess in Schools (CCS) que tem um importante papel na difusão do ensino e na democratização do xadrez enquanto instrumento pedagógico.

3 A NATUREZA DO JOGO DE XADREZ

Certa vez um jornalista perguntou ao Grande Mestre Internacional¹ Savielly Tartakower quem era o melhor enxadrista de todos os tempos e recebeu a seguinte resposta: se o xadrez é uma ciência o melhor é Capablanca; se o xadrez é uma arte o melhor é Alekhine; se o xadrez é um esporte o melhor é Lasker². Teceremos a seguir alguns comentários relacionando o xadrez com estas três áreas do conhecimento.

¹ Grande Mestre é um título concebido a um jogador de xadrez considerado por sua força pertencendo ao mais alto nível da cúpula enxadrística.

3.1 CIÊNCIA

Uma definição possível de ciência é: “conjunto organizado de conhecimentos relativos a um determinado objeto, especialmente os obtidos mediante a observação, a experiência dos fatos e um método próprio”. (FERREIRA, 1986 p. 404). Vamos agora examinar o xadrez tendo por base essa definição de ciência.

3.1.1 Conjunto Organizado de Conhecimentos

Durante os mil quinhentos anos que o xadrez é praticado, incontáveis partidas já foram jogadas, gerando um conhecimento especializado sobre o jogo. Através de um sistema de registro próprio, este corpo de conhecimento foi organizado e sistematizado de forma a facilitar seu estudo e transmissão.

Isso gerou a produção de uma grande quantidade de livros de xadrez escritos no mundo³, sendo uma das áreas do conhecimento que mais se escreveu. Assim o conhecimento do xadrez está organizado e acessível ao estudo em áreas como: Abertura, Meio-Jogo, Final, Tática e Estratégia.

3.1.2 Obtidos mediante Observação e Experiência dos Fatos

À medida que o xadrez foi ganhando maturidade percebeu-se que a explicação para a vitória ou fracasso em uma partida deveria ser procurada não na idiosincrasia do jogador, mas nas características objetivas da partida. Então os fatos que explicam porque um jogador perde ou ganha uma partida

² Emmanuel Lasker (1868 - 1941) foi campeão mundial de 1894 a 1921, José Raúl Capablanca (1888 - 1942) de 1921 a 1927 e Alexander Alekhine (1892 - 1946) de 1927 a 1935, e de 1937 a 1946 conservando o título até sua morte.

³ As três maiores coleções em bibliotecas são: J. G. White Collection na Cleveland Public Library com 39.075 volumes; van der Linde-Niemeijer Collection na Royal Library com 40.000 de xadrez e damas; e Anderson Chess Collection na the State Library of Vitória com 12.000 volumes.

devem ser obtidos mediante intensa observação, pautados sempre na experiência.

Quando se irá enfrentar um jogador em uma competição, é comum pesquisar suas partidas buscando identificar suas virtudes e fraquezas.

3.1.3 Método Próprio

Os dados gerados pelas partidas foram então ordenados e classificados surgindo assim a Teoria dos Finais, a Teoria do Meio-Jogo e a Teoria das Aberturas, cada qual com suas idéias e conceitos mais amplos, mas também dotadas de sutilezas e peculiaridades. Esse conjunto de “ferramentas conceituais” que se usa tanto para jogar quanto para investigar o xadrez configuram o seu método próprio, ou dito de outro modo, a Teoria do Xadrez.

É importante ressaltar que na busca por encontrar o melhor lance, a base lógica e conceitual do xadrez proporciona ao enxadrista um exercício contínuo de observação, reflexão, análise e síntese, passos utilizados pela metodologia do trabalho científico.

O enxadrista deve visualizar as principais posições que derivarão de cada movimento seu, e refletir se a posição resultante é vantajosa para ele ou para o adversário. Como cada plano deve ser feito sem que se toque nas peças, a abstração resultante dessa atividade leva o praticante a adquirir o hábito de organizar seu pensamento.

3.2 ESPORTE

As definições, tanto de esporte como de jogo, são bastante imprecisas. Tomemos a seguinte definição de esporte: “conjunto de exercícios físicos

praticados com método, individualmente ou por equipes”. (FERREIRA, 1986, p. 708). Tomando esta definição por base, esportes como Tiro com Arco ou Tiro Esportivo não poderiam ser considerados esportes, pois quase não existe exercício físico, e, no entanto, não somente são esportes como são também esportes olímpicos.

Vejamos uma definição de jogo:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1996, p. 33).

Observe que tanto o xadrez como em qualquer outra competição esportiva pode enquadrar-se dentro desta definição, se modificarmos o ponto que diz *regras livremente consentidas*, para *regras oficiais da modalidade*. E isso é bastante natural, pois os esportes são, na sua essência, jogos.

Então através de seu status, grau de complexidade interna, grau de organização no mundo e poder de lobby, uma atividade será ou não considerada esporte pelo COB e IOC.

O xadrez é um esporte vinculado ao COB, mas não faz parte dos Jogos Olímpicos, participando somente como demonstração. Em 1999 o IOC concedeu, através de seu então presidente Juan Antonio Samaranch, reconhecimento ao xadrez.

3.3 ARTE

Uma das muitas definições possíveis diz que arte é “a capacidade que tem o homem de pôr em prática uma idéia, valendo-se da faculdade de dominar a matéria”. (FERREIRA, 1986, p. 176).

As pessoas que relacionam o xadrez somente com lógica estranham ao ouvir que também pode ser uma forma de arte.

O aspecto lógico do xadrez não impede o expert de manifestar sua criatividade, sua individualidade, de imprimir sua marca na partida. Quem joga xadrez provavelmente já experimentou a indescritível sensação de arrebatamento estético ao realizar uma combinação⁴, satisfação esta similar à sentida ante uma obra mestra da pintura, música ou poesia.

Fato curioso de perceber é que tanto no xadrez como na música e na matemática serem observadas crianças prodígios. Se compararmos estas três áreas do conhecimento com a pintura, a escultura e literatura, observaremos que nas últimas, a pequena experiência de vida não é suficiente para uma criança compor algo com valor estético.

Em contrapartida, no xadrez, na música e na matemática esta experiência de vida não é fundamental. Segundo LASKER (1962, p. 153), Mozart compôs e escreveu um minueto antes de completar quatro anos de idade. Gauss, aos três anos de idade, sem saber ler e escrever corrigiu uma comprida soma que seu pai fez. Reshevsky jogou dez partidas simultâneas de xadrez aos seis anos de idade.

Artistas contemporâneos normalmente mostram pouco interesse pelas atividades que exigem o pensamento lógico em demasia. Não negam a sua importância, mas não gostam que a lógica amarre o seu estilo. Mas muitos artistas do passado, ao contrário, utilizavam a linguagem matemática para compor suas obras.

⁴ Combinação é uma seqüência de lances que um jogador desenvolve para conseguir algum tipo de vantagem.

Assim no jogo de xadrez, na abertura (fase inicial) e no meio-jogo (fase intermediária), em contrapartida com o final, que possui muita lógica, somente a análise lógica não basta, devido ao elevado número de possibilidades a serem examinadas.

Então o enxadrista, diante da incapacidade do cálculo exato, orienta-se por princípios gerais. Ao pautar-se por esses princípios o jogador de xadrez reduz as opções drasticamente a poucas a serem consideradas. Ocorre que mesmo com essa seleção prévia, ele precisa usar sua imaginação, sua intuição por assim dizer, para encontrar o melhor lance.

Como certa vez o físico John R. Bowman disse: “a impossibilidade de conhecer o melhor lance é que eleva o xadrez de um jogo científico para uma arte, um meio de expressão individual”.

4 JOGO E EDUCAÇÃO

Em princípio devemos entender o jogo como uma atividade que obedece ao impulso mais profundo e básico da essência animal.

Esta atividade inicia-se em nossas vidas com os mais elementares movimentos, complicando-se até dominar a enorme complexidade do corpo humano.

Os primeiros jogos que a criança faz são os chamados jogos de exercício, utilizando como principal objetivo o seu próprio corpo. Os bebês chupam suas mãos, emitem sons e repetem diversos movimentos sem finalidade utilitária.

A transição dos jogos de exercícios para os simbólicos marca o início de percepção de representações exteriores e a reprodução de um esquema sensório-motor fora de seu contexto.

Podemos dizer que o jogo simbólico é um jogo de exercício sendo o que exercita é a imaginação.

Ao chegar o período das operações concretas (por volta dos sete anos de idade) a criança, pelas aquisições que fez, pode jogar atendo-se a normas. Surgem então os jogos de regras, e ela terá que abandonar a arbitrariedade que governava seus jogos para adaptar-se a um código comum, podendo ser criado por iniciativa própria ou por outras pessoas, mas que deverá acatar limites porque a violação das regras traz consigo um castigo.

Isto ajudará a criança a aceitar o ponto de vista das demais, a limitar sua própria liberdade em favor dos outros, a ceder, a discutir e a compreender.

Quando se praticam jogos de grupo a experiência se engrandece já que a sociabilidade é agregada à vida da criança, surgindo assim os primeiros sentimentos morais e a consciência de grupo.

Quando a criança joga compromete toda sua personalidade, não o faz para passar o tempo. Podemos dizer, sem dúvida, que o jogo é o “trabalho” da infância ao qual a criança dedica-se com prazer.

Pode-se perceber através do que foi exposto o valor educativo que a prática lúdica possui. Muitos psicólogos afirmam que os primeiros anos são os mais importantes na vida do homem sendo que a atividade central manifestada é o jogo. É notável o que se pode aprender construindo seus próprios jogos, utilizando conceitos de plano inclinado, polias, velocidade, etc., coisas que só serão ensinadas muito depois no período escolar.

Um erro que muitos professores cometem é não valorizar em toda sua extensão esta atividade, extraíndo o que ela contém de educativo.

A criança que ingressa na escola deverá adaptar-se às rotinas escolares acarretando mudanças importantes na sua vida, e sua vida dedicada ao jogo terá uma mudança brusca.

Temos que aprender a diferenciar o que significa o jogo para o adulto e para a criança. Para nós, por que assim nos educaram, é o que fazemos quando não se tem alguma coisa mais importante, e desejamos preencher horas vazias com algum lazer. Para as crianças é todo um compromisso no qual lutam e se esforçam se algo não sai como querem.

Por isso o xadrez merece crédito, porque ensina as crianças o mais importante na solução de um problema, que é saber olhar e entender a realidade que se apresenta.

No xadrez, como as peças não têm valores absolutos, deve-se monitorar tanto as próprias como as do adversário para implementar sua estratégia. Dito de outra forma: ter a percepção da flexibilidade e reversibilidade do pensamento que ordena o jogo.

É comum notar crianças fracassando em matemática, por exemplo, por não entenderem o que enunciado do problema lhes diz. Não sabem analisá-lo, aprendem fórmulas de memória; quando encontram textos diferentes não acham a resposta correta.

Deve-se conseguir que as crianças encontrem seu próprio sistema de ação e para isso tem-se que evitar, sempre que possível, as soluções mecanizadas. Assim, no Ensino Médio, com os dados de um teorema e sua

idéia, a demonstração pode ser encontrada pelo aluno, porém para que isso aconteça é importante um certo treino no Ensino Fundamental.

Em uma época na qual os conhecimentos nos ultrapassam em quantidade e a vida é efêmera, uma das melhores lições que a criança pode obter na escola é como organizar seu pensamento, e acreditamos que esta valiosa lição pode ser obtida mediante o estudo e a xadrez.

Tabela 2 - Características do Xadrez e suas Implicações Educativas

<i>Características do xadrez</i>	<i>Implicações nos aspectos educacionais e de formação do caráter</i>
Fica-se concentrado e imóvel na cadeira.	O desenvolvimento do autocontrole psicofísico.
Fornecer um número de movimentos num determinado tempo.	Avaliação da estrutura do problema e a distribuição do tempo disponível.
Movimentar peças após exaustiva análise de lances.	Desenvolvimento da capacidade de pensar com abrangência e profundidade.
Após encontrar um lance, procurar outro melhor.	Tenacidade e empenho no progresso contínuo.
Partindo de uma posição a princípio igual, direcionar para uma conclusão brilhante (combinação).	Criatividade e imaginação.
O resultado indica quem tinha o melhor plano.	Respeito à opinião do interlocutor.
Dentre as várias possibilidades, escolher uma única, sem ajuda externa.	Estímulo à tomada de decisões com autonomia.
Um movimento deve ser consequência lógica do anterior e deve apresentar o seguinte.	Exercício do pensamento lógico, autoconsistência e fluidez de raciocínio.

5 O PROFESSOR DE XADREZ

Quando o professor de xadrez ensina as regras básicas aos seus alunos e os coloca para jogar está também os colocando em uma trilha de delicado equilíbrio.

Inicialmente o aluno passa de um modo egocêntrico de jogar, elaborando planos e combinações que poderiam ser realizadas se seu oponente não fizesse lances. Aos poucos, vai percebendo que o lado oposto procura obstruir a realização de seus planos. Ele começa a temê-lo, mas não muda de atitude, continua a jogar do mesmo modo egocêntrico, simplesmente desejando que o adversário não seja capaz de invadir seus planos e vencer a partida.

Atingi-se assim um ponto crítico e delicado: o espírito de competição de desenvolve. Como evoluir? Neste ponto a interferência do professor é muito importante para controlar esta força, pois se for deixada sozinha, poderá ter conseqüências perigosas.

O espírito de competição exagerado pode levar à concentração de todas as energias numa só atividade limitada, negligenciando a evolução homogênea da personalidade. Pode levar, também, a um grande desapontamento que por sua vez pode deixar marcas profundas no caráter da criança, como falta de autoconfiança, acomodação, etc.

Por isso, o professor deve motivar o aluno a jogar xadrez por prazer, mais do que para vencer a qualquer custo. Ele deve mostrar a seus alunos a riqueza das variantes e linhas de abertura, a criatividade do meio jogo e a

lógica do final. Em poucas palavras, explorar a beleza do xadrez, ao invés de valorizar a efêmera glória da vitória.

Usando as palavras de Tigran Petrossian, Grande Mestre Internacional e Campeão do Mundo de 1963 a 1969:

Uma tendência notável no xadrez moderno é a predominância do elemento esportivo sobre o criativo. O fato de hoje em dia o resultado ser mais importante que o conteúdo é nossa infelicidade, uma infelicidade que o público indiscriminadamente aplaude. Eu não posso imaginar que um jogador, genuinamente amante do jogo, possa sentir prazer apenas com o número de pontos marcados, não importa quão impressionante seja o total. (PAIZES, 1974).

Estas considerações levam à seguinte questão: como deveria ser o professor ideal de xadrez?

Lasker escreveu no seu manual: el camino a recorrer hacia esta enseñanza requiere buenos profesores, unos maestros de ajedrez que sean al mismo tiempo unos genios de la docencia. (LASKER, 1997, p. 350).

Palavras de sabedoria de alguém que deseja formar não apenas um forte jogador, mas também um bom cidadão de uma sociedade melhor.

Mas como essa combinação perfeita é difícil de encontrar, o que é prioritário? Um professor de xadrez que seja um bom educador ou um forte jogador? Acreditamos que um bom educador que não seja um forte jogador, poderá atrapalhar a evolução do aluno, enquanto que um forte jogador, que seja um péssimo educador, poderá danificar o caráter da criança.

Por isso defendemos que o xadrez nas escolas seja ministrado por professores que possuam tanto o suporte pedagógico, como os conteúdos específicos do xadrez.

A seguir apresentamos alguns questionamentos válidos para o professor que irá desenvolver um projeto na sua escola.

a) Em que medida o estudo e a prática sistemática do xadrez pode contribuir para o desenvolvimento da capacidade cognitiva dos alunos?

b) Esse desenvolvimento esperado da capacidade cognitiva dos alunos é suficientemente valioso, do ponto de vista educacional, para justificar o esforço e o custo extra da organização das aulas de xadrez, bem como o tempo despendido?

c) Sobre a influência do xadrez na aprendizagem dos alunos:

De que tipo? Somente cognitivo, ou também emocional, de atitude ou moral? É esperado em todos os alunos, em muitos, ou somente em poucos? Quanto tempo de estudo e prática do xadrez é necessário para que tal influência na aprendizagem dos alunos torne-se mensurável? É valioso em que termos? Qual escala de valores? É obtido unicamente pelo xadrez, ou também pode ser alcançado por outros meios? Existem efeitos colaterais ou negativos? Quais?

d) Sobre as aulas de xadrez:

Em quais séries? Em que nível (elementar ou avançado)? Por quais métodos? Como uma matéria obrigatória ou optativa?

Atualmente no Paraná diversos cursos de capacitação são ministrados pelo CEX para os professores que desejam ensinar xadrez nas escolas. Nestes cursos, além de trabalhar os conteúdos referentes à técnica enxadrística, buscamos também discutir as questões citadas anteriormente.

6 JOGOS PRÉ-ENXADRÍSTICOS

Estas reflexões objetivam oferecer alguns recursos metodológicos aos professores de xadrez. Nossa experiência tem indicado que trabalhar com todos os elementos do jogo ao mesmo tempo pode confundir o aluno.

Então propomos a seguinte idéia: utilizar jogos mais simples para atuarem como coadjuvantes no ensino do xadrez.

6.1 OS JOGOS PRÉ-ENXADRÍSTICOS

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

Como quase todo jogo pode ser um pré-jogo em potencial, não é do escopo deste trabalho tentar esgotar o tema, sendo que nos limitaremos a apresentar exemplos destinados a fixar conceitos elementares.

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

Tabela 3 – Jogos Pré-enxadrísticos e Objetivos

<i>Objetivo</i>	<i>Pré-Jogo</i>	<i>Nível</i>
Aula inicial	Gato e Rato	F
Tabuleiro	Quadrado Mágico; A Batalha Naval	F, F
Rei	Duelo de Monarcas	M
Dama	Desafio das Damas	D
Torre, Bispo e Cavalo	Jogo da Velha	F
Bispo	Bispos contra Peões	M
Cavalo	Cavalos Trocados; Corrida do Cavalo; Cavalos contra Peões	D, F, M
Peão	Batalha de Peões; Cavalos contra Peões; Bispos contra Peões	M, M, M

F= Fácil, M= Médio, D= Difícil.

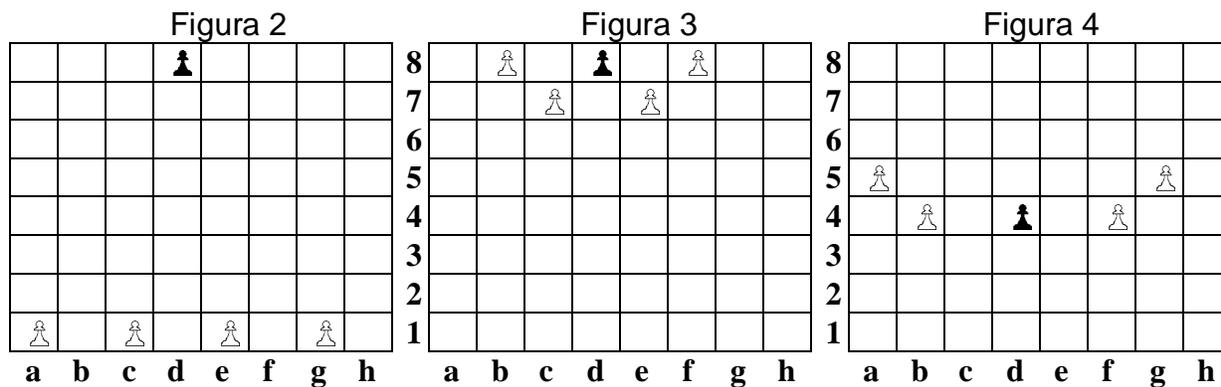
Todo aluno quer jogar xadrez com todas as peças desde a primeira aula, então é aconselhável o professor ensinar na primeira aula o movimento das peças e objetivo do jogo e deixar os alunos jogarem. Pode-se também nesta primeira aula utilizar o jogo Gato e Rato. A partir daí pode-se intercalar em cada aula um pré-jogo cujo objetivo é fixar a propriedade cinética e a particularidade de cada peça.

6.1.1 Gato e Rato

Regras:

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

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

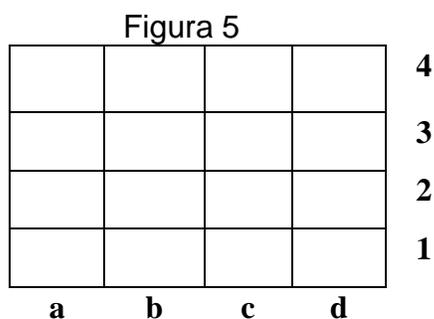


6.1.2 Quadrado Mágico

Regras:

1. Utiliza-se um tabuleiro de 16 casas (4x4) Figura 5.
2. Fazer a pergunta: quantos quadrados existem nele?
3. Quem acertar vence.

Comentário: A criança poderá ver, através deste exemplo simples, que a primeira impressão não revela toda a informação contida em um diagrama. Deve aprender a ser cautelosa antes de dar um veredicto sobre as posições de partida. Isto será de grande importância para o futuro enxadrista.



6.1.3 Batalha Naval

Regras:

1. Utilizam-se dois tabuleiros de 64 casas (8x8) sendo que um será o mapa de tiro (Figura 6) e o outro o seu esconderijo (Figura 7)

2. Cada jogador possui 8 peças (Tabela 4) que deverão ser escondidas sem que o adversário as veja como mostra a Figura 7:

Tabela 4 – Peças da Batalha Naval

<i>Formato</i>	<i>Significado</i>	<i>Símbolo</i>	<i>Total</i>
	Submarino	S	3
	Destróier	D	2
	Porta-avião	P	1
	Hidroavião	H	2

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

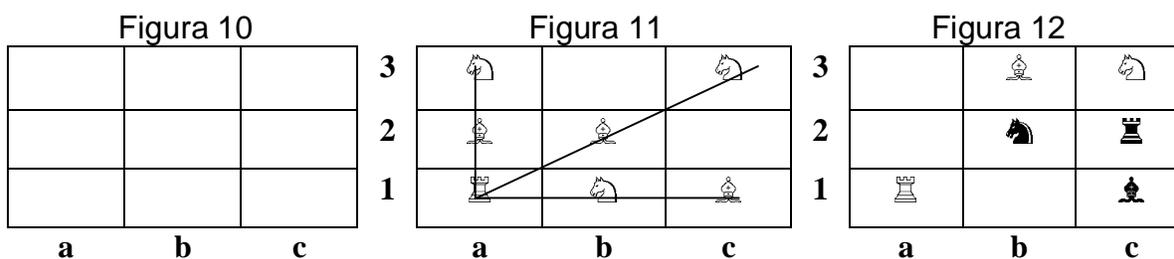
2-5. Disparar três tiros, usando as coordenadas, no esconderijo do adversário, que responderá água se os tiros não acertarem o alvo. Se o disparo acertar um alvo o adversário dirá a coordenada (casa) que foi atingida e o alvo acertado, que será devidamente assinalada no mapa de tiro (Figura 8) do atirador vitorioso. Isto fará com que o jogador que acertou uma parte do alvo, na próxima tentativa busque afundar completamente o alvo, buscando as casas vizinhas da casa atingida, se o alvo for maior que um submarino, naturalmente. Comentário: Este jogo é utilizado para trabalhar o tabuleiro e suas coordenadas cartesianas. Através dele a criança exercitará os conceitos de coluna, fila e diagonal, e estará trabalhando com o plano matricial que será a referência para o nome das casas do tabuleiro de xadrez.

6.1.5 Jogo da Velha

Regras:

1. Tabuleiro de 9 casas (3x3) como na Figura 10.
2. Cada jogador possui três peças: Torre, Bispo e Cavalo.
3. Os jogadores devem colocar as peças no tabuleiro tentando formar “três em linha”, como mostra a Figura 11.
4. Aquele que conseguir dispor suas peças desta forma por primeiro ganha o jogo.
5. Após colocar as peças e não havendo fechado “três em linha”, iniciam-se os movimentos das peças como no xadrez, e tenta-se fechar a seqüência.
6. Também obtém a vitória o jogador que imobilizar as peças de seu adversário, como mostra a Figura 12 onde o lance é das pretas e estão bloqueadas.
7. Não existe a captura.

Comentário: Este pré-jogo é uma adaptação do Jogo da Velha e proporciona um excelente exercício para os movimentos de Torre, Bispo e Cavalo. Após algumas partidas, os alunos não encontrarão mais dificuldades na movimentação destas peças.

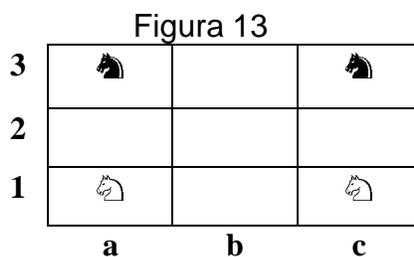


6.1.6 Cavalos Trocados

Regras:

1. Utiliza-se um tabuleiro de 9 casas (3x3).
2. Fazer os Cavalos brancos trocarem de posição com os pretos.
3. É um quebra-cabeça jogado individualmente.
4. Move-se tanto nos Cavalos brancos quanto nos pretos, podendo-se jogar mais que uma vez com o mesmo Cavalo, e não há captura.
5. Após encontrar a solução deve-se buscar lembra-la. Não há solução em menos de 16 lances.

Comentário: Esta atividade exercitará o movimento do Cavalo, mas principalmente a capacidade de planejamento, que é vital no jogo de xadrez. Como esta atividade é difícil, é importante o professor primeiro mostrar a solução para os alunos, antes de pedir que eles resolvam.



6.1.7 Corrida do Cavalo

Regras:

1. Utiliza-se um tabuleiro de 64 casas (8x8) e 1 Cavalo, como na Figura 14.
2. Deve-se conduzir o Cavalo que está situado em a1 até a casa marcada com o número 1, depois até o número 2, a seguir ao número 3, e finalmente retornar ao ponto de partida.
3. Todo o percurso deve ser feito em 20 lances.
4. O jogador que ultrapassar o número de lances deve refazer o trajeto.

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

Figura 14

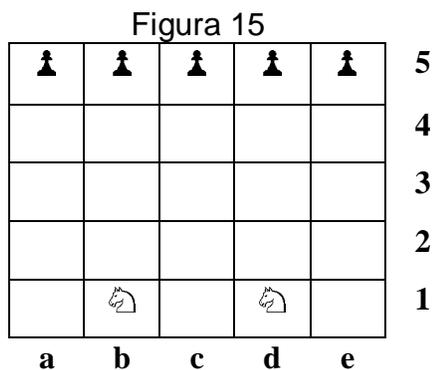
1							2	8
								7
								6
								5
								4
								3
								2
							3	1
a	b	c	d	e	f	g	h	

6.1.8 Cavalos contra Peões

Regras:

1. Utiliza-se um tabuleiro de 25 casas (5x5).
2. O jogador das brancas inicia com dois Cavalos e o jogador das negras com cinco Peões, que são arrumados como na Figura 15.
3. As brancas iniciam e os Peões andam de uma em uma casa.
4. O jogador das brancas vence se capturar os Peões.
5. A vitória será das pretas se um Peão atravessar o tabuleiro, desde que não seja capturado.

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



6.1.9 Bispos contra Peões

É o mesmo jogo explicado acima com a substituição dos Cavalos pelos Bispos, colocando um bispo em b1 e outro em c1.

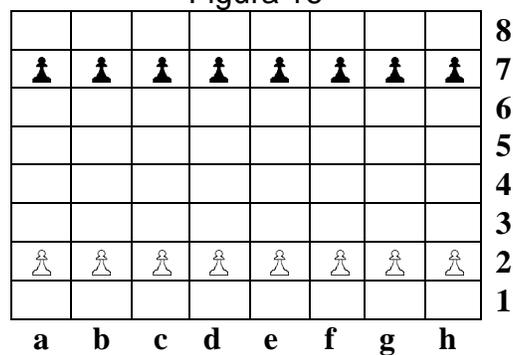
6.1.10 Batalha de Peões

Regras:

1. Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
2. Cada jogador possui oito Peões que são arranjados como na Figura 16.
3. O jogador com as brancas inicia o jogo sendo que o Peão pode se movimentar como o similar do xadrez, mas sem a captura En Passant.
4. Ganha a partida àquele que fizer um Peão chegar do outro lado do tabuleiro, ou aquele que deixar o adversário sem movimento possível.

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

Figura 16

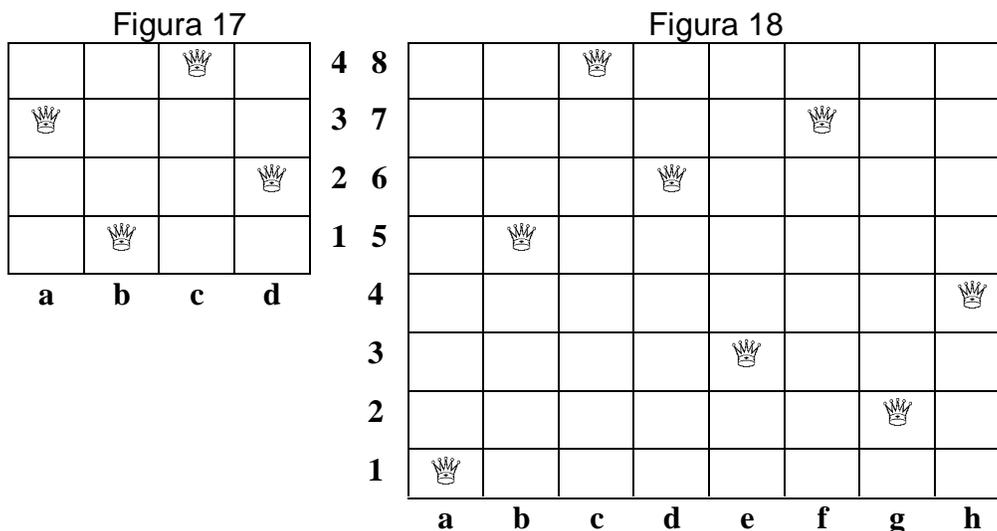


6.1.11 O Desafio das Damas

Regras:

1. Joga-se em um tabuleiro de 64 casas (8x8).
2. Deve-se colocar 8 Damas sobre este tabuleiro.
3. As Damas não podem estar ameaçadas umas pelas outras como mostra a Figura 18.

Comentário: Este jogo foi originariamente pensado para 8 damas, mas recomendamos que o educador inicie com 4 damas (Figura 17) e progressivamente passe para 5 (tabuleiro de 5x5), 6 (6x6), 7 (7x7), e finalmente 8 damas em um tabuleiro de 64 casas. Esta é uma ótima forma de exercitar o raio de ação longo da dama. Este problema, na versão das 8 damas, tem interessado matemáticos por muito tempo, e pode ser trabalhado em forma de concurso na escola.



Após ter trabalhado com o jogo Batalha de Peões o professor pode pedir que o aluno pratique a partida com os Reis e Peões nas casas iniciais. Paulatinamente o professor acrescenta uma nova peça na sua posição inicial e faz o aluno praticar, sempre com os Peões na sua posição inicial.

Assim, após seis partidas, que podem ser jogadas uma por semana, o aluno terá experimentado um pouco das sutilezas de cada peça. A seqüência das partidas pode ser assim:

Tabela 5 – Partidas Temáticas

<i>Aula</i>	<i>Peças Brancas</i>	<i>Versus</i>	<i>Peças Pretas</i>
1	8 	X	8 
2	1  + 8 	X	1  + 8 
3	1  + 2  + 8 	X	1  + 2  + 8 
4	1  + 2  + 8 	X	1  + 2  + 8 
5	1  + 2  + 8 	X	1  + 2  + 8 
6	1  + 1  + 8 	X	1  + 1  + 8 

Este método é mais demorado, mas tem a vantagem de proporcionar uma melhor compreensão do xadrez.

7 UTILIZANDO A INTERNET NAS AULAS

Nesta seção abordaremos como o xadrez pode ser o estudado e a praticado pela internet.

7.1 CONCEITOS BÁSICOS

7.1.1 O CEX

- a) Visitar o site do CEX (www.cex.org.br)
- b) Fazer o download do programa WinBoard
- c) Registrar-se no Servidor de Xadrez (SX)

7.1.2 Localizar os atalhos para os comandos

Clicar com o botão direito do mouse na Janela de Interação

7.1.3 Como buscar por jogadores no SX

“Quem esta no servidor”: Comando who

"Jogadores livres para jogar": Comando players

7.1.4 Como jogar on-line

“Desafiar jogador”: Comando match

“Aceitar”: Comando accept

7.1.5 Formas de comunicação no SX

“Dizer para jogador”: Comando tell

“Dizer para adversario”: Comando say

“Dizer para todos”: Comando shout

“Dizer para todos sobre xadrez”: Comando cshout

“Dizer para observadores de uma partida”: Comando kibitz

7.2 USANDO O SX COMO SUPORTE ÀS AULAS DE XADREZ

Para utilizar o SX como suporte às aulas é necessário dominar alguns comandos específicos.

6.2.1 Observar uma partida em andamento

“Observar partida [jogador/partida]”: Comando observe

7.2.2 Examinar uma partida que já aconteceu

“Historico de um jogador”: Comando history

“Examinar partida [jogador/partida]”: Comando examine

7.2.3 Ministrando Aulas On-line

“Entrar com posicao”: Comando bsetup

Clicar com o botão direito do mouse e acrescentar as peças correspondentes à posição.

“Finalizar posicao”: Comando bsetup done

7.2.4 Assistindo a Aulas On-line

Localizar a partida referente à aula:

“Exibir lista de partidas”: Comando games

“Observar partida [jogador/partida]”: Comando observe

7.3 WINBOARD

WinBoard é um tabuleiro gráfico de xadrez para Windows 95/98/ME e NT. O WinBoard serve como uma interface gráfica para jogar contra o computador ou para um SX através da internet, ou pode ser usado para visualizar partidas no formato PGN. WinBoard é um software livre.

7.4 SERVIDOR DE XADREZ (SX)

Um SX é um software que permite jogar partidas de xadrez pela internet. Além disso, aulas de xadrez podem ser ministradas através de um SX. O CEX possui um servidor, que é de utilização gratuita. A interação do usuário com o servidor é feita com uma Tela de interatividade, através de comandos. Clicando com o botão direito do mouse sobre a janela de interação abre-se um menu de contexto com os principais comandos disponíveis no servidor do CEX.

7.5 COMANDOS

A comunicação com o servidor é feita através de comandos. Apresentaremos a seguir um resumo da forma de usar de alguns comandos para a interação com o servidor:

7.5.1 “Quem esta no servidor” Who

Este comando lista os usuários conectados ao servidor. O exemplo a seguir mostra o que o comando "who" mostra.

cex% w

2133:Firebird	1624 bdbf	1378 Koringa
2125.Mga	1606 piraiense	1317 liza
2006 Leyrson(*)	1564 Mamac	1306^CHICCAO
1932:Gralha	1531 tibagi	1274^dzoraia
1931 Edevilson	1505^dideo	1268^clone
1847.Zezito	1484:gustaph	1197^Flamenguista
1729 Wilson(*)	1457^Tubarao	1151^primario
1718 mire	1431 xis	1085 Jhessika
1686 tonyferm	1410^BioHazard	----#RoboLegal(TD)

27 jogador(es) listado(s) (de 27). (*) indica administrador do sistema.
cex%

O formato é <rating> <estado> <apelido>.

Rating:

Somente um tipo de rating é mostrado - O padrão mostrado é o rating de blitz.

A seqüência de caracteres "----" significa que o usuário é registrado, mas ainda não possui rating, pois ainda não jogou no servidor. A seqüência "++++" significa que o usuário não é registrado no servidor, e todas as partidas que jogar não valerão rating.

Símbolos:

- ^ jogando uma partida
- ~ jogando uma simultânea
- : não está disponível para jogar
- # examinando uma partida
- . inativo por 5 minutos ou está ocupado

Símbolos especiais:

- * Administradores
- B Jogador sem interface gráfica
- C Computador
- T Equipe de jogadores
- TD Diretor de Torneio

FM/IM/GM Títulos de mestres de xadrez

7.5.2 “Exibir lista de partidas” Games

Exibe uma lista com as partidas que estão ocorrendo no servidor.

Aqui está um exemplo do que é mostrado com o comando "games":

```
cex% g
1 (Exam.      0 RoboLegal      0 RoboLegal ) [ ss 0 0] W: 1
5 1078 Jhessika 1186 Flamenguis [pbc 3 5] 3:04 - 2:24 (39-39) W: 9
2 1529 tibagi 1417 Meg [ bc 2 12] 3:44 - 3:21 (33-33) W: 18
6 1279 dzoraia 1718 mire [ bc 5 12] 7:49 - 6:05 ( 9-16) B: 29
4 1600 piraiense 1691 tonyferm [ bc 3 0] 2:02 - 1:11 (32-31) B: 13
3 2146 Mga 2000 Leyrson [ bc 3 0] 2:52 - 2:50 (38-38) B: 7

6 partidas mostradas.
```

Lendo da esquerda para a direita: (i) número da partida; (ii) rating do jogador com as Brancas; (iii) apelido do jogador com as Brancas; (iv) rating do jogador com as Pretas; (v) apelido do jogador com as Pretas; (vi) tipo da partida e controle de tempo; (vii) tempo corrente de ambos os jogadores; (viii) valor corrente do material para ambos os jogadores; (ix) de quem é a vez de jogar e o número do lance, e, por último, o número de partidas mostradas. Ratings como "++++" são para jogadores não registrados e "----" são para jogadores registrados, mas que ainda não possuem rating em determinada categoria. Qualquer partida que está sendo examinada é mostrada também.

Tipo de Partida -- O formato é [Private] | [Category] | [Rated].

Private -- Se um "p" é mostrado, a partida é privada e não pode ser observada.

Se não for privada, um espaço em branco aparecerá no lugar de "p".

Category -- As possibilidades são:

b blitz

d bughouse

l lightning

n nonstandard game (como, tempos diferentes para os jogadores)

u untimed (sem controle de tempo, incluindo simultâneas)

w wild

Rated -- As possibilidades são "r" para partidas valendo rating e "u" para partidas que não valem rating.

6.5.3 “Dizer para jogador” tell

"tell" transmite uma mensagem instantânea para um jogador específico. Caso o jogador que deve receber a mensagem não esteja conectado no servidor, ele não receberá a mensagem e uma notificação de erro retornará para quem mandou a mensagem.

No lugar do nome do jogador ("usuário") pode ser usado um número de canal (channel). Assim, todos que estiverem no canal “escutarão” a mensagem.

Veja alguns exemplos:

tell Wilson Como faço para entrar em um determinado canal?

No exemplo acima a mensagem "Como faço para entrar em um determinado canal?" é mandada para o usuário Wilson.

tell 8 Alguém quer jogar uma partida de 5x5 sem incremento?

No exemplo acima a mensagem "Alguém quer jogar uma partida de 5x5 sem incremento?" é mandada para o canal número 8. Todos que estiverem no canal 8 escutarão a mensagem.

7.5.3 “Deixar mensagem para um jogador [nome/info]” message

Modo de usar: message [usuário [mensagem]]

Este comando pode fazer quatro coisas:

- 1) "message" usada sozinha mostrará todas as mensagens armazenadas que foram mandadas para você.
- 2) "message usuário" mostrará todas as mensagens armazenadas que você mandou para "usuário" e todas as mensagens que "usuário" mandou para você
- 3) "message #" mostrará a mensagem número "#" que está em sua lista.
- 4) "message usuário mensagem" mandará "mensagem" para "usuário".

As mensagens são armazenadas até que sejam apagadas, ou seja, o "usuário" não precisa estar conectado no servidor no momento da mensagem. Para apagar todas as mensagens usar o comando clearmessage.

7.5.4 "Informar sobre jogador" finger

Mostra informações sobre um determinado usuário. Quando "finger" for usado sozinho, então as suas informações serão mostradas. Aqui está um exemplo do que é mostrado:

```
cex% f

Estatísticas para Wilson(*)           On-Line durante: 15 mins   Ocioso: 0 secs

      rating      RD      vit      der      emp      total      melhor
Blitz      1729      42.0     101     47       2       150     1743 (05-Oct-01)
Standard   1860      252.7     2        0        0        2
Lightning  1809      201.3     3         1         0         4
Wild       1881      182.4     4         1         0         5
Bughouse   1783      248.6     5         6         0         11

Nível de Administração: Super Usuário
Nome Completo      : Wilson da Silva
Endereço           : wilsondasilva@hotmail.com
Host               : 200.163.199.218
Comentários        : 10

Tempo total on-line: 28 days, 21 hours, 16 minutes and 18 seconds
% of vida on-line:  5.3 (desde Fri Aug 18 08:59:09 2000)

 1:                \\\|///
 2:                \\ ~ ~ //
 3:                ( @ @ )
 4: +-----oOo-(_)oOo-----+
cex%
```

Obs: Primeiro pode-se ver o rating do usuário para cada modalidade de xadrez, adiante está o RD (índice de variação de rating), o resultado total das partidas

jogadas, e o rating mais alto. Os números (1: <texto>) são para textos colocados pelo usuário.

7.5.5 “Variáveis no servidor” variables

Este comando mostrará as variáveis de um determinado usuário. Se nenhum nome de usuário for colocado, então o comando "variables" mostrará as suas variáveis. A seguir estão as variáveis mostradas.

Informações sobre as Variáveis:

Tabela 6 – As Variáveis no Servidor

<i>Nome</i>	<i>Função</i>
automail	Se for diferente de zero, os lances das suas partidas serão mandados para o seu endereço eletrônico, depois da partida estar terminada.
bell	Se for diferente de zero, um sinal sonoro será mandado quando a posição no tabuleiro mudar. Na maioria dos casos, você escutará um sinal de bip.
cshout	Se for diferente de zero, você estará apto a receber mensagens com o comando "cshouts".
f1-f9	Variáveis especiais para usar em fórmulas.
flip	Se for diferente de zero, a opção de inverter tabuleiro estará ativa.
formula	A fórmula é usada para filtrar de desafios feitos a você que são automaticamente rejeitados.
gin	Se for diferente de zero, você será avisado quando as partidas começarem ou terminarem.
height	Ajusta o número de linhas de texto que você receberá antes de um [next] ; usualmente é o tamanho da tela.
kibitz	Se diferente de zero, você estará apto a receber mensagens com o comando "kibitz" de usuários que estejam observando suas partidas.
kiblevel	Limita mensagens recebidas com os comandos "kibitz" e "whisper" que você recebe de usuários com rating igual ou superior ao valor mostrado na variável "kiblevel". O valor da variável volta a 0 quando você sai do servidor (logout).
mailmess	Se diferente de zero, mensagens para você serão mandadas para seu endereço eletrônico automaticamente.
notifiedby	Se diferente de zero, você será notificado pelo servidor quando usuários possuírem seu apelido em suas listas de notificação. Se zero você não receberá nenhuma notificação. Veja "notify" nos arquivos de ajuda (help notify) para mais detalhes.
open	Se diferente de zero, você estará apto a receber desafios. Se

	igual a zero, você não receberá mensagens de desafio.
pin	Se diferente de zero, você será informado quando qualquer usuário conectar-se ou desconectar-se do servidor.
pgn	Se diferente de zero, partidas serão mandadas para você por e-mail no formato PGN. Se igual a zero, outro formato será usado (column format).
private	Se diferente de zero, então todas as partidas que você jogar serão privadas, ou seja, observadores não poderão ver suas partidas. O valor da variável private do seu adversário é irrelevante.
prompt	A string contida nesta variável será seu prompt. Use 'set prompt' para restaurar para o padrão do sistema. (Cuidado: algumas interfaces podem precisar de certos prompts para trabalhar corretamente.).
rated	Se igual a zero, suas partidas não valerão rating. Se diferente de zero, e se todas estas condições forem satisfeitas, então suas partidas valerão rating: 1: A variável "rated" de seu oponente deve ser diferente de zero; 2: O controle de tempo para a partida encaixa-se na categoria de partida valendo rating; 3: Não existe diferença nos tempos; 4: A posição inicial da partida é padrão.
ropen	Se igual a zero, você só receberá desafios de usuários que tenham o mesmo valor na variável "rated". Se diferente de zero, você receberá todas as mensagens de desafio.
shout	Se diferente de zero, você estará apto a receber mensagens com o comando "shout". Se for igual a zero, você não receberá estas mensagens.
simopen	Se diferente de zero, você estará apto a receber desafios para simultâneas. Esta variável é sempre colocada em 0 quando você entra no servidor.
tell	Se diferente de zero, você escutará mensagens com os comandos "tell" e "say" vindas de usuários não registrados. Se igual a zero, você não receberá estas mensagens.
1-10	Coloca informações que serão mostradas quando alguém usar o comando "finger" junto com o seu apelido. Você pode ajustar estas notas com uma mensagem qualquer, com no máximo 100 caracteres. Você pode colocar estas informações em até dez slots, numerados de 1 até 10.

7.5.6 Comando Set

Modo de usar: set nome_da_variável [valor]

Você tem um número de variáveis pré-definidas que controlam o comportamento da sua conta. Este comando permite você controlar estas

variáveis e modificar seus valores. Geralmente, quando "valor" é omitido, a variável muda para 0/1, ou seja, desligado(0)/ligado(1).

Exemplos:

set shout 0

set time 10

set inc 0

set auto 1

set style 12

Existem outros casos especiais de uso do comando "set", assim:

Mensagem de Ocupado (busy message)

Caso você esteja ocupado, você pode escrever uma breve mensagem para ser mostrada quando um usuário mandar uma mensagem para você com o comando "tell". Por exemplo, digite "set busy Estou ocupado. Voltarei logo!".

Quando algum usuário mandar uma mensagem para você com o comando "tell", receberá esta mensagem automaticamente como resposta. Digite qualquer comando para sair do estado de ocupado (busy).

Notas no Comando "finger":

Você tem direito a 10 linhas de informação para colocar junto com o comando "finger". Por exemplo, digite "set 1 *Meu nome verdadeiro é João Paulo*". Esta mensagem aparecerá quando algum usuário der o comando "finger" junto com o seu apelido. Lembre-se que você pode colocar até 10 mensagens de informação, numeradas de 1 até 10.

Fórmula:

Você pode filtrar requisições de desafio (com o comando "match") usando uma fórmula. Sua fórmula pode incluir algumas variáveis que você pode ajustar.

Digite "help formula" no terminal de interação com o servidor para maiores informações.

7.5.7 “Observar partida [jogador/partida]” observe

Permite observar uma ou mais partidas. Você pode digitar o número da partida ou o apelido do usuário cuja partida você quer observar. Por exemplo, se a partida número 34 é entre AdminGuy e CiroPimenta, então "observe 34", "observe AdminGuy" ou observe "CiroPimenta" irá adicionar está partida na sua lista de observação.

Quando você está observando uma partida, você receberá uma atualização na posição do tabuleiro e informação sobre a partida a cada lance. Quando uma partida que você está observando acaba, você receberá o resultado da partida.

Use o comando "unobserve" para remover uma partida (ou todas as partidas) da sua lista de observação.

Use o comando "allobservers" para ver quem está observando uma partida (ou todas as partida) em progresso.

7.5.8 “Examinar partida [jogador/partida]” examine

Este comando começa uma partida no modo examinar, como examinador, você pode mover as peças tanto das Brancas como das Pretas, voltar lances e analisar variantes.

Você pode criar uma partida para examinar (que ainda não existe), uma partida adiada, ou uma partida terminada contida no histórico ("history") de algum jogador.

Para começar a examinar:

Existem três possibilidades diferentes de examinar uma partida:

1) Partida que ainda não existe -- o comando "examine" usado sozinho sem qualquer nome de usuário começa o modo examinar com uma nova partida.

2) Partidas armazenadas (adiadas) -- "examine usuário1" irá examinar sua partida armazenada com o "usuário1" (se esta partida existir). "examine usuário_das_Brancas usuário_das_Pretas" irá examinar uma partida armazenada (adiada) entre os dois jogadores.

3) Uma partida do histórico (history) -- "examine usuário1 número_da_partida" irá examinar a partida "número_da_partida" do histórico do "usuário1".

Examinar partidas em grupo:

Outros usuários podem examinar partidas junto com você. Você só precisa decidir quem serão os outros examinadores. Aqui estão os passos envolvidos:

(1) O outro examinador precisa primeiro observar sua partida usando o comando "observe".

(2) Você, como o principal examinador, precisa digitar "mexamine usuário" para deixar que o "usuário" possa examinar a partida.

O modo de análise continua até que o usuário que começou a análise deixe de examinar.

7.5.9 “Desafiar jogador [click]” match

Modo de usar: match usuário [rated|unrated] [Tempo] [Incremento] [Tempo_das_Pretas Incremento_das_Pretas] [White|Black] [categoria tabuleiro]

Este comando permite que você desafie outro usuário para uma partida de xadrez. Para desafiar um usuário para jogar digite "match usuário". O tipo de

partida oferecido (desafio) depende de (a) suas variáveis (preferências) e (b) opções (informações) que você passou para o comando "match". O "usuário" precisa aceitar (comando "accept") ou rejeitar (comando "decline") o desafio. Você pode cancelar o desafio digitando o comando "withdraw".

Parâmetros (opções):

Você pode especificar os parâmetros para o comando "match". Se nenhum parâmetro for especificado, (a) as variáveis ajustadas para "rated|unrated", "Tempo (Start)" e "Incermento (Inc)" serão usadas (veja o comando "variables"), (b) o ajuste de tempo será o mesmo para ambos os jogadores, (c) as cores serão escolhidas pelo servidor, e (d) a categoria da partida será a padrão (standard). A seguir estão alguns detalhes sobre cada opção:

rated|unrated -- Diz se a partida deverá valer rating (rated) ou não (unrated).

Caso esta opção não seja usada, o valor da variável "Rated" será usado.

Tempo e Incremento -- Determina o ajuste de tempo para a partida, onde tempo é em minutos e incremento é em segundos. Se somente o valor de tempo for ajustado então o valor de incremento será zero (exemplo, "match user 5").

white|black -- Se as cores forem ajustadas, white (Brancas) ou black (Pretas), esta será a cor do desafiante, ou seja, o usuário que digitou o comando "match".

Categoria Tabuleiro -- Estes dois parâmetros devem ser usados juntos. Eles especificam uma posição particular para o início da partida. Este parâmetro só pode ser usado quando todos os outros parâmetros também forem usados. Se uma determinada posição não estiver disponível, então a posição padrão das peças será usada.

Exemplos:

match Wilson

Desafia o usuário "Wilson" para uma partida usando os valores padrões para "Rated", Tempo e Incremento.

match Wilson 5

Desafia o usuário "Wilson" para uma partida com Tempo=5 e Incremento=0 usando o valor padrão da variável "Rated".

match Wilson 30 30 u

Desafia o usuário "Wilson" para uma partida que não vale rating (parâmetro "u") usando 30 minutos de Tempo e 30 segundos de Incremento por lance.

match Wilson 2 12 openings ruy-lopez

Desafia o usuário "Wilson" para uma partida usando a abertura ruy-lopez.

match Wilson 2 12 wild 3

Desafia o usuário "Wilson" para uma partida "wild 3" (xadrez selvagem - a posição inicial das peças começa em uma ordem diferente da posição padrão).

7.5.10 "Dizer para o adversário" say

Modo de usar: say mensagem

Transmite sua "mensagem" para o oponente que você está enfrentando. Caso você não esteja jogando, a mensagem irá para o seu último oponente.

7.5.11 "Dizer para todos sobre xadrez" cshout

Modo de usar: cshout mensagem

Este comando manda uma "mensagem" para todos os usuários que estão aptos a escutar o comando "cshout".

Nota: "cshout" deve ser usado somente para mensagens relacionadas com xadrez. Use o comando "shout" para mensagens não relacionadas com o xadrez.

7.5.12 "Dizer para todos" shout

Modo de usar: shout mensagem

Mostra sua "mensagem para todos os usuários que estão aptos a escutar o comando shout".

7.5.13 "Jogar simultânea [click]" simmatch

Modo de usar: simmatch usuário

Solicita uma simultânea com dado "usuário". O "usuário" deve ter a sua variável "simopen" ligada para aceitar solicitações de simultâneas. Uma vez que a partida começou, você será informado em qual tabuleiro está o simultanista. Você jogará com as Pretas.

7.5.14 "Abrir/fechar simultânea" simopen

Modo de usar: simopen

Ajusta sua variável "simopen" para 0 ou 1. Equivalente a instrução "set simopen". Se "simopen" for igual a 1, então você está apto para jogar mais de uma partida ao mesmo tempo, ou seja, dar uma simultânea.

7.5.15 "Avançar tabuleiro" simnext

Modo de usar: simnext

Comando usado pelo simultanista. Use este comando para mover para a próxima partida na lista de partidas simultâneas.

7.5.16 "Retroceder tabuleiro" `simprev`

Modo de usar: `simprev`

Comando usado pelo simultanista. Use este comando para mover para a partida anterior na lista de partidas simultâneas.

=> Para mais informações sobre estes e outros comandos do servidor do CEX digite "`help nome_do_comando`" na janela de interação com o servidor. Um arquivo de ajuda (em inglês) será apresentado mostrando todas as características do comando.

REFERÊNCIAS

BLANCO, Uvencio. *Sistema instruccional de ajedrez*. Grupo Editorial Impacto C. A., 1993.

_____. *José Raúl Ajedrecista*. 2. ed. Instituto Municipal de Publicaciones: Caracas, 1997.

CARROL, Lewis. *Aventuras de Alice*. 3. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1980.

ELKONIN, Daniil B. *Psicologia do jogo*. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FEREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário da língua portuguesa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FINKENZELLER, R.; ZIEHR, W.; BÜHHRER, E. *Ajedrez*. 2000 años de historia. Madrid: Anaya, 1989.

GANZO, Julio. *Historia general del ajedrez*. 2. ed. Madrid: Aguilera, 1970.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

KING, Daniel. *Kasparov contra deeper blue: el ultimo desafío hombre vs máquina*. Barcelona: Batsford, 1996 (?).

LASKER, Emmanuel. *Manual de ajedrez*. Madrid: Jaque XXI, 1997.

LAUAND, Luiz Jean. *O xadrez na idade média*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

LUCENA, J. *Arte breve y introduccion muy necesaria para saber jugar el Axedrez*. Salamãca, 1497.

MURRAY, H. J. R. *A history of chess*. Massachusetts: Benjamin Press, 1913.

PAIZES, C. *On the influence of chess in shaping the personality of children of school age*. Timissoara, 1974.

PENNICK, Nigel. *Jogos dos deuses: a origem dos jogos de tabuleiro segundo a magia e a arte divinatória*. São Paulo: Mercuryo, 1992.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho – imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

_____. *Para onde vai a educação?* 11. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1991.

RETI, Richard. *Nuevas ideas en ajedrez*. 2. ed. Madrid: Aguilera, 1985.

TIRADO, Augusto C. S. B.; SILVA, Wilson da. *Meu primeiro livro de xadrez: curso para escolares*. Curitiba: Ed. Gráfica Expoente, 1995.