



**7º  
ano**

# ENSINO FUNDAMENTAL



PROFESSOR (A):

**GEÓRGIA  
SOARES**



DISCIPLINA:

**EDUCAÇÃO  
FÍSICA**



CONTEÚDO:

**XADREZ**

# Xadrez

O xadrez é um esporte intelectual, uma luta de gênios, de persistência que se desenvolve sobre um tabuleiro. Os elementos utilizados são: o tabuleiro (com 64 casas; 32 brancas e 32 negras), o relógio (obrigatório em torneios oficiais) e as peças (16 brancas e 16 negras)..

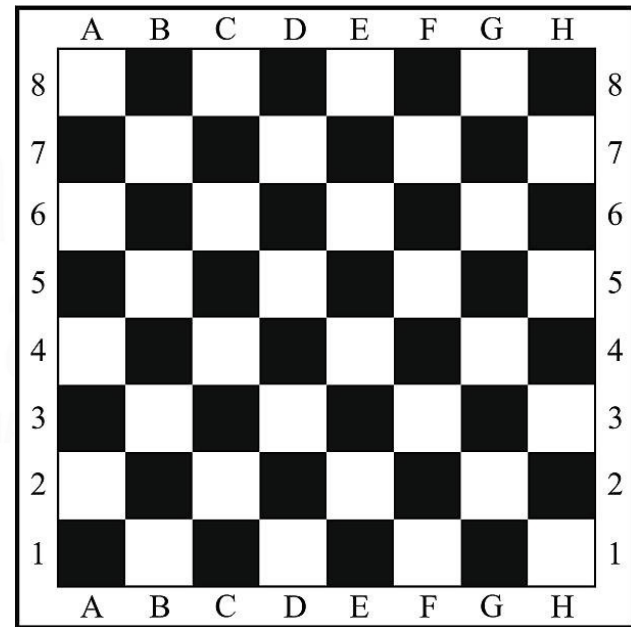


As peças estão divididas em brancas e pretas, iguais em número e força, que se movimentam segundo as convenções do jogo. O objetivo dos movimentos que se chamam jogadas, é levar o Rei adversário a uma posição que se chama “xeque mate”, e ganha o jogo àquele que conseguir colocar o Rei do adversário nesta posição crítica primeiro.



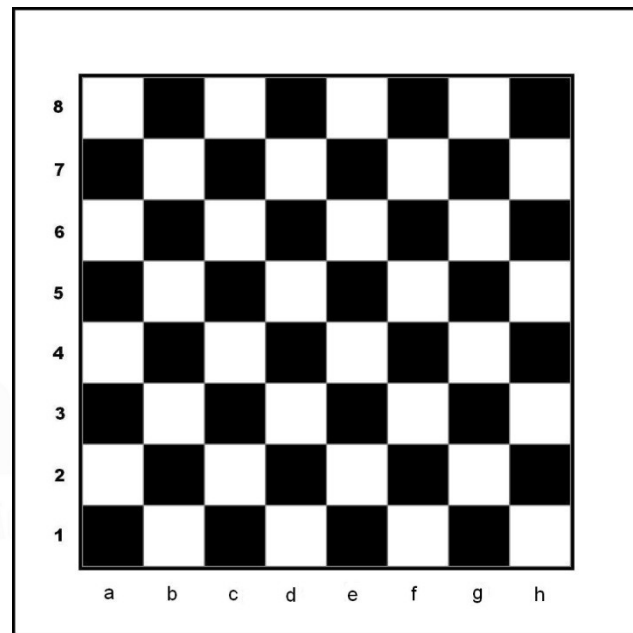
# O Tabuleiro

O jogo de xadrez se desenvolve sobre um tabuleiro quadrado, composto de oito fileiras com oito casas, de cores claras e escuras alternadas.



As oito filas horizontais se chamam fileiras e as oito casas verticais colunas.

Chama-se diagonal a qualquer dos conjuntos de casas de mesma cor, que cruzam o tabuleiro em ângulo de 45 graus. As grandes diagonais são as que cruzam o tabuleiro partindo de seu vértice.



## Tabuleiro e colocação das peças

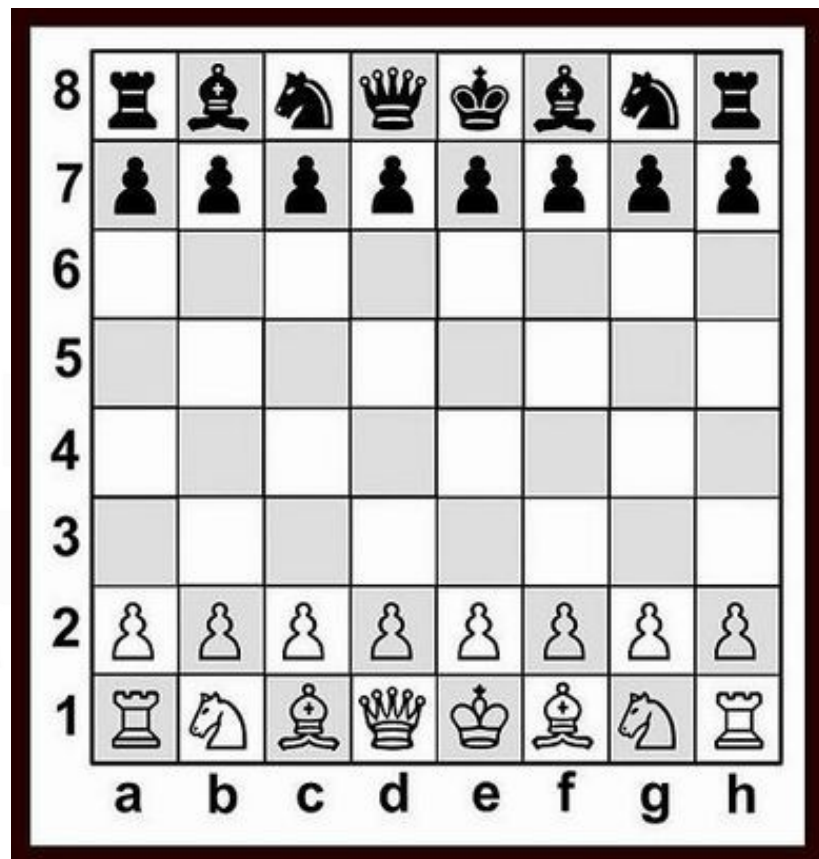
O tabuleiro deve ser posicionado de modo que cada jogador fique com uma casa branca do seu lado direito. O número total de peças é 32, 16 brancas e 16 pretas. São elas:

Coleção: Gregos





Na colocação das peças sobre o tabuleiro deve-se observar o posicionamento correto do Rei e da Dama. O Rei branco será sempre colocado na casa e1 e o Rei preto na casa e8, por sua vez a Dama branca será colocada na casa d1 e a Dama preta na casa d8.



# Atividade

Escrever um texto sobre o histórico do xadrez.



Canal  
Educação  
PROGRAMA DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA





# Canal Educação

PROGRAMA DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

## Movimentos das peças

**Rei** – O Rei se movimenta para todas as direções de uma em uma casa.

**Dama** – A Dama se movimenta para todas as direções, se movimentando quantas casas quiser.

**Torre** – A Torre sempre se movimenta em linha reta.

**Bispo** – O Bispo se movimenta em diagonais respectivamente a casa onde se encontra.

**Cavalo** – O movimento do Cavalo é o mais complexo das peças. Ele se movimenta uma casa como a Torre a seguir como o Bispo. O cavalo sai de uma casa preta e vai para uma branca e da casa branca para uma preta. É também a única peça que pode, sem deslocamento, passar por cima (pula) de qualquer outra peça.

**Peão** – O Peão avança na coluna que está colocado, uma casa de cada vez, não pode voltar de maneira alguma. Somente quando sai da casa inicial, ou seja, na casa que lhe corresponde na ordem de colocação das peças, pode segundo o desejo do jogador, avançar uma ou duas casas, após o primeiro lance ele só se movimenta de uma em uma casa.

## O xeque

A casa que o Rei ocupa, e mesmo o próprio Rei podem ser atacados, mas o Rei não pode nunca ser capturado. A ação de colocar uma peça em condições de atacar o Rei se chama “xeque”. O xeque não precisa ser anunciado verbalmente. O Rei não pode permanecer atacado ou colocar-se em xeque – se locomover a uma casa atacada por peça inimiga, ou tomar uma peça inimiga defendida.

## O Xeque-Mate

Como combinação dos princípios anteriores, pode acontecer que o Rei esteja atacado e não tenha casa para se locomover. O Rei pode sair de um xeque movendo-se a uma casa que não esteja atacada; colocando entre si e a peça que o ataca uma peça de seu grupo, anulando assim a investida da peça atacante; e ou então capturando a peça atacante.



Canal  
Educação  
PROGRAMA DE MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA

Quando não existe alternativa, dentre as apontadas anteriormente, diz-se que o Rei está em “xeque mate” e significa que a partida chegou ao fim. O jogador que colocou o Rei adversário em “xeque mate” ganhou a partida.

