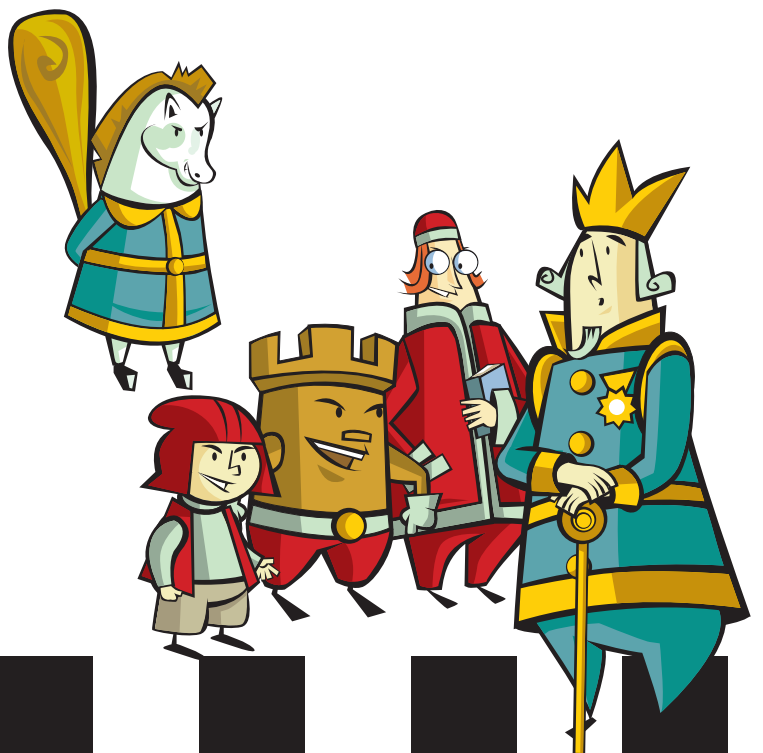


Joga e aprende



Educachess

2



Joga e aprende

2



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

info@educachess.org
www.educachess.org



Edição:
Dipòsit legal:

Fevereiro 2014
L - 1097 - 2015

Desenho da capa:
Layout:
Ilustrações:

Pere Fradera Barceló
Jordi Prió Burgués
Ramon Mayals Marbà

Tradutor :

António Fróis

© Jordi Prió Burgués
Imma Farré Vilalta
Ramon Torra Bernat
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos os direitos.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, armazenada ou transmitida por nenhum meio sem permissão do editor.

Índice

Apresentação.....	5
O Xadrez : Um desporto de interesse	6
 Unidade 1. Mover.....	9
A torre e o bispo	11
A dama e o rei	13
O cavalo e o peão	15
 Unidade 2. Valor das peças	21
Valor das peças	23
Equivalências	25
 Unidade 3. Capturar	31
A torre e o bispo	33
A dama e o rei	35
O cavalo e o peão	37
 Unidade 4. Atacar	43
Jogada de ataque.....	45
Movimento errado.....	47
¿Podemos capturar?	49
 Unidade 5. Defender.....	55
Mover	57
Capturar	59
Defender.....	61
Interpor	63

Unidade 6. Xequo ao rei	69
Xequo ao rei	71
Respostas ao xequo ao rei:	73
1. Mover	73
2. Capturar	75
3. Interpor	77
Unidade 7. Xequo mate	83
Xequo mate	85
Evitar o xequo mate.....	87
Combinação de mate.....	89
Unidade 8. A jogar... ..	95
Valorizar	97
Jogada ilegal	99
Normas.....	101

Apresentação

A coleção *Joga e aprende* pretende contribuir para a educação integral dos alunos e alunas em centros educativos de primária utilizando o modelo das inteligências múltiplas .

Uma parte dos materiais apresentam-se agrupados nestes 6 livros, através dos quais se potenciam as capacidades intelectuais (raciocínio, linguagem, cálculo, perceção, memória e inteligência espacial).

Além disso, o xadrez constitui o centro de interesse destes mesmos materiais já que fomentam o desenvolvimento das inteligências múltiplas.

Por isso, ensina-se simultaneamente e de forma muito elementar a jogar xadrez para que os alunos e alunas pratiquem habitualmente este desporto.

Estes materiais permitirão melhorar o rendimento escolar de todos os alunos e alunas, especialmente aqueles que têm dificuldades de aprendizagem. Inicialmente pretende-se melhorar a atenção, a concentração, o raciocínio lógico e o silêncio para criar os hábitos corretos que favoreçam a aprendizagem das matérias curriculares e das competências básicas.

Metodologicamente, utiliza-se um desenho visual e atrativo, apresentam-se os conceitos de forma progressiva e colocam-se exercícios de dificuldade gradual com o objetivo de favorecer a aprendizagem das competências e melhorar o nível dos alunos em geral.

Os conteúdos de cada unidade estão agrupados em dois blocos: o xadrezístico e o das capacidades intelectuais. No primeiro bloco ensinam-se conceitos muito básicos de xadrez, que pode dar um professor mesmo que não tenha grandes conhecimentos prévios de xadrez.

No segundo bloco, apresentam-se exercícios relacionados com as capacidades intelectuais mencionadas anteriormente.

O material recolhido neste livro permite ser trabalhado com os alunos durante todo o curso escolar, com uma dedicação de uma a duas horas semanais em horário letivo.

Estes livros formam parte do projeto Educachess, que deseja contribuir para que o aluno aprenda a ser competente e adquira bons hábitos e valores para enfrentar a vida.

Mais informação em www.educachess.org

O Xadrez: Um desporto de interesse

O xadrez é um jogo de mesa reconhecido como desporto pelo Comité Olímpico Internacional que apresenta múltiplas e interessantes vantagens em todas as idades: não importa que idade se tem para se poder jogar uma partida; mulheres e homens podem competir entre si em igualdade de condições; não existem diferenças em questão de raça e, além disso, trata-se duma atividade popular e económica.

Assim, portanto, em frente a um tabuleiro combinamos o entretenimento com a formação integral da pessoa.

Psicólogos e pedagogos, além dos profissionais de xadrez, assinalaram os múltiplos benefícios que este jogo-desporto proporciona.

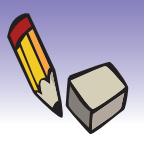
- A nível intelectual, é um instrumento que fomenta o raciocínio lógico-matemático. Além disso, resulta fundamental na contribuição para a resolução de qualquer tipo de conflito da vida quotidiana: aumenta a capacidade de atenção e concentração, fator que torna o xadrez uma atividade especialmente recomendável para alunos com hiperatividade. Com respeito ao esforço que requer responder à jogada do adversário, o xadrez potencia os processos de análise e de síntese, quer dizer exercita-se o estudo forçado de determinadas premissas com o objetivo de encontrar as soluções para cada problema concreto. Finalmente, a imaginação e a criatividade colocam-se em funcionamento numa espécie de intercâmbio mental com o adversário, quando é necessário averiguar qual a estratégia do adversário e elaborar a nossa própria.
- Em relação à personalidade, o xadrez fomenta o controle emocional, a capacidade de organização, a expressão verbal, a responsabilidade de tomar decisões, e quando se vai avançando na prática do jogo contribui para o fortalecimento da autoestima.
- A nível desportivo, como noutras disciplinas, praticar xadrez contribui para aprender a aceitar as regras de um jogo, e dos seus resultados, e como tal, num sentido cultural mais extenso, implica ajudar a formar indivíduos tolerantes, abertos a novas ideias e predispostos a conhecer diversos pontos de vista.
- No âmbito da saúde, a prática do xadrez comporta a estimulação contínua do cérebro. Esta ginástica mental favorece, nas pessoas mais idosas, o reforço da memória e em consequência ajuda a retardar o aparecimento de sintomas das doenças neurodegenerativas próprias da idade.

Unidade 1

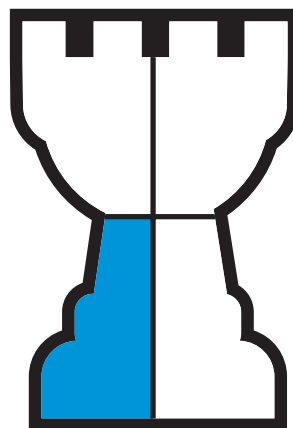
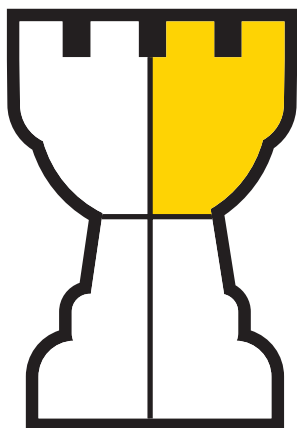
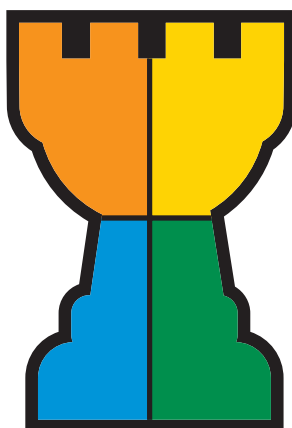
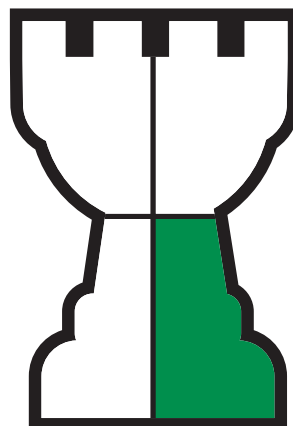
Mover

- A torre e o bispo
- A dama e o rei
- O cavalo e o peão





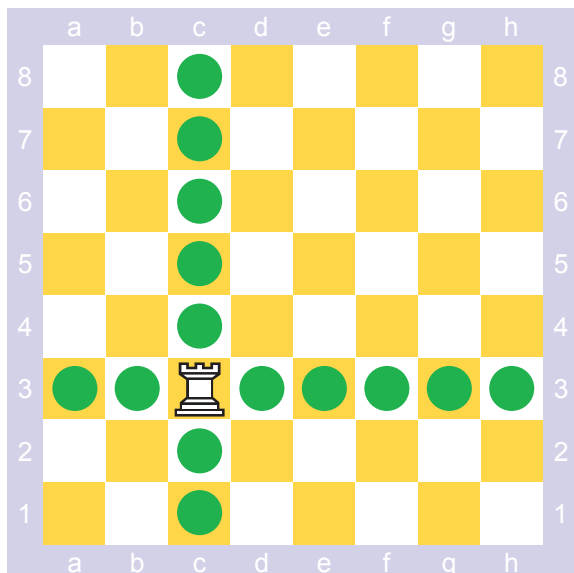
Acaba de pintar as peças segundo o modelo.



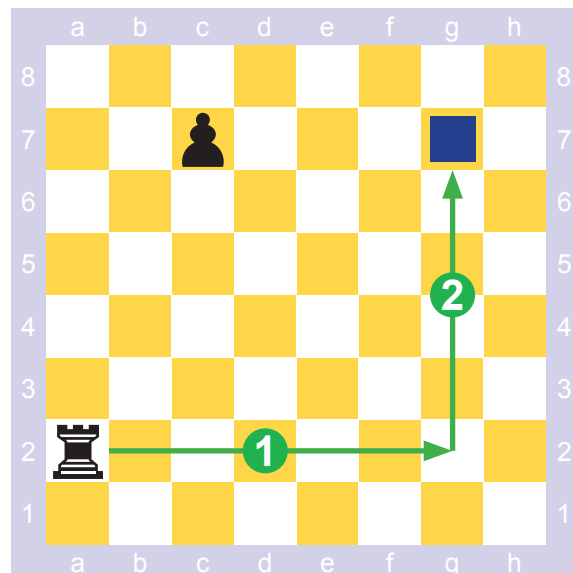


A torre e o bispo

A torre

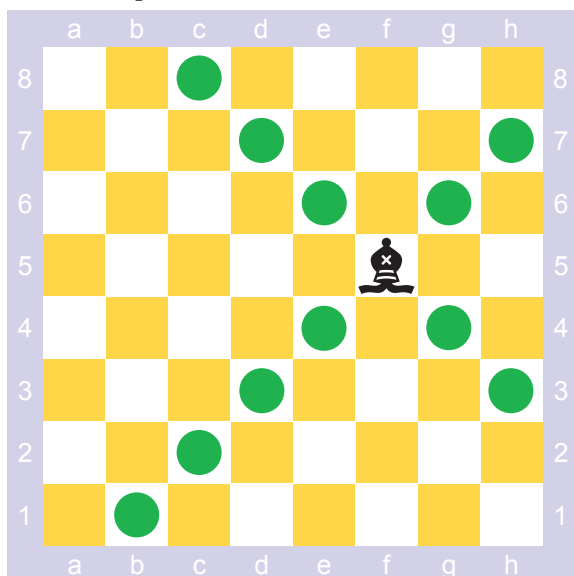


A torre, numa jogada, pode-se deslocar para qualquer casa da linha ou coluna onde se encontra.

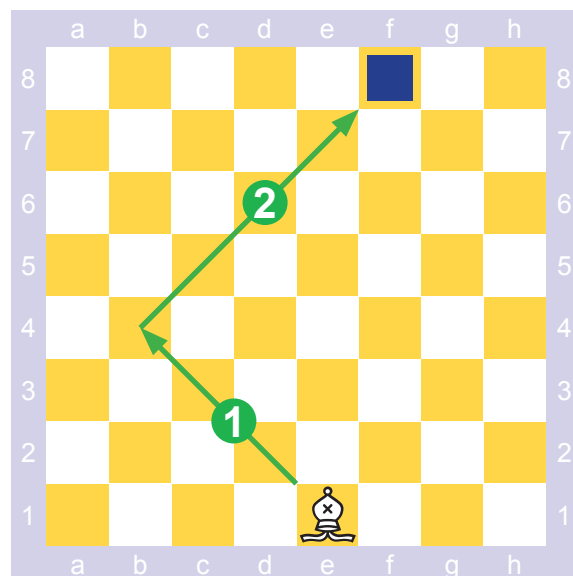


As setas indicam as jogadas que faz a torre para chegar ao quadrado.

O bispo



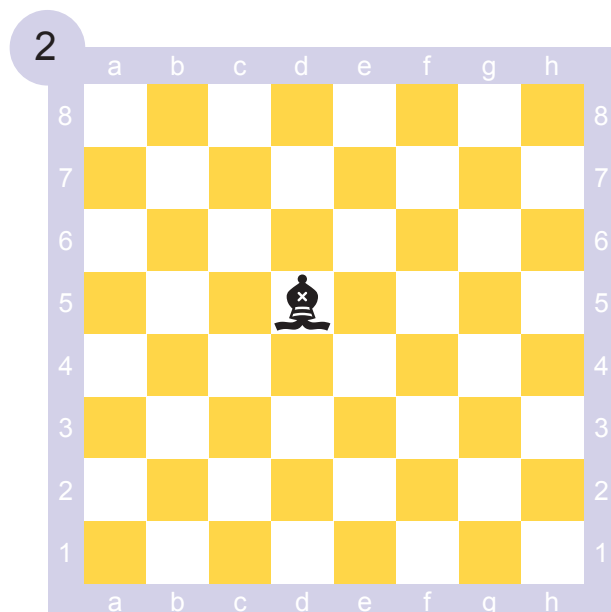
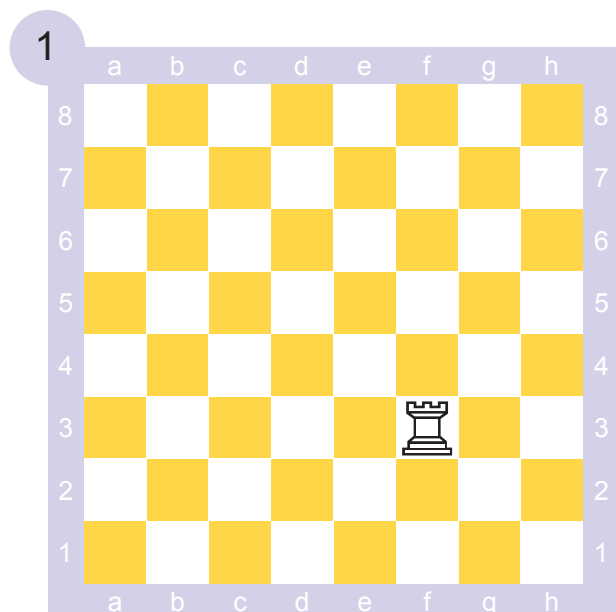
O bispo pode deslocar-se para qualquer casa das diagonais onde se encontra.



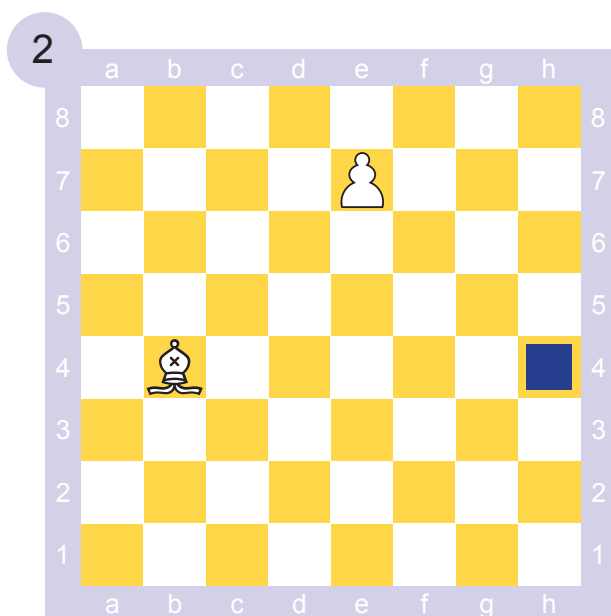
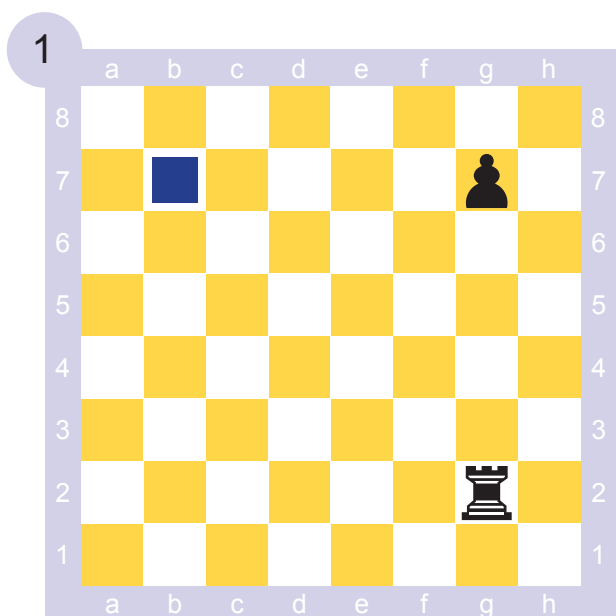
As setas indicam as jogadas que faz o bispo para chegar ao quadrado.



Indica com um círculo as casas para onde pode ir a peça.



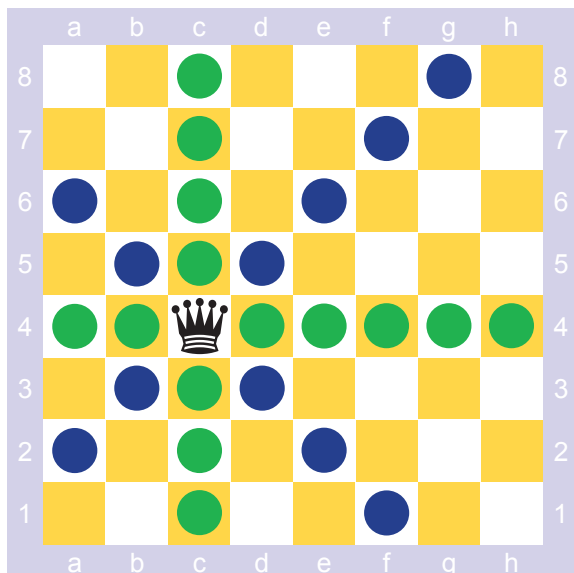
A torre e o bispo têm que chegar ao quadrado. Indica com setas as jogadas.



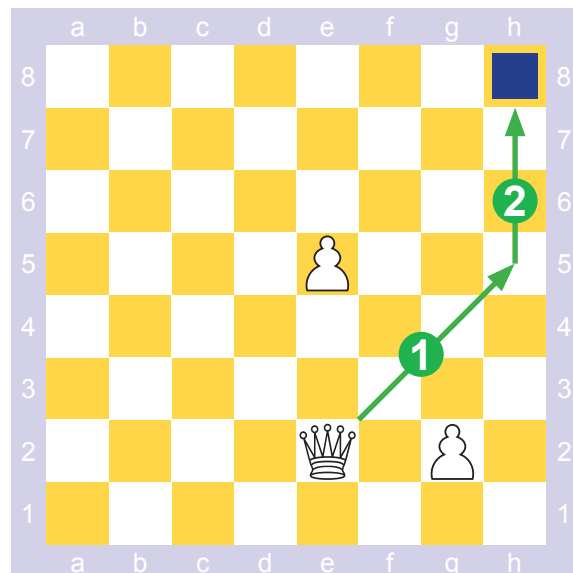


A dama e o rei

A dama

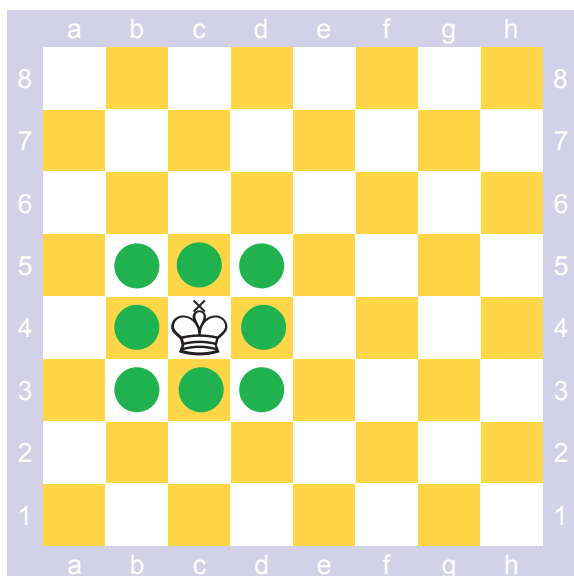


A dama move-se como a torre (círculos verdes) ou como o bispo (círculos azuis).

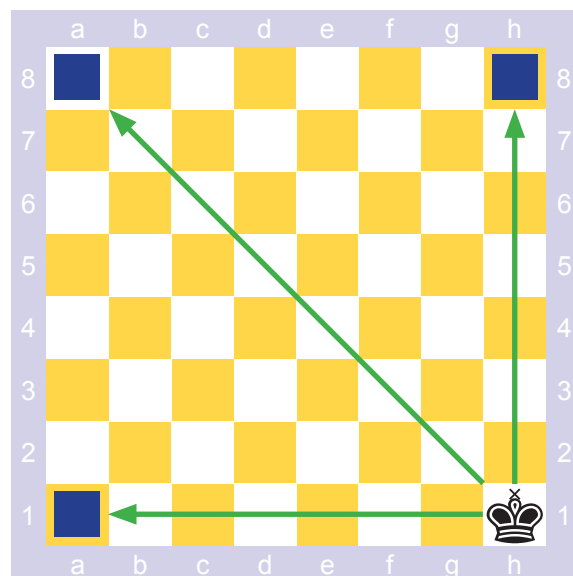


As setas indicam as jogadas que faz a dama para chegar ao quadrado.

O rei



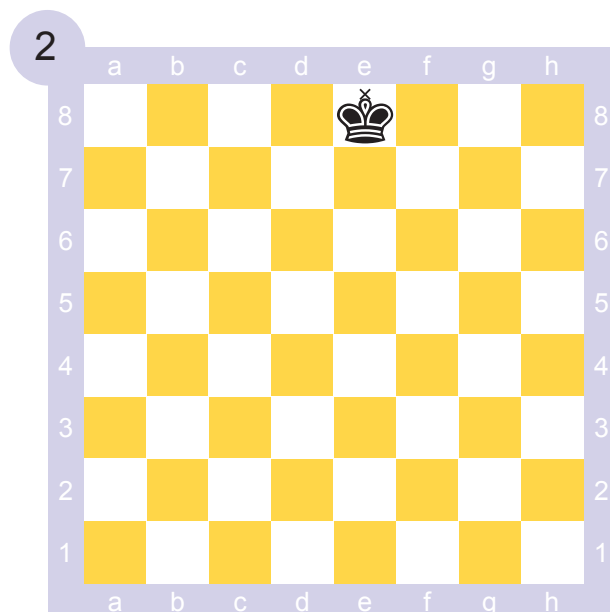
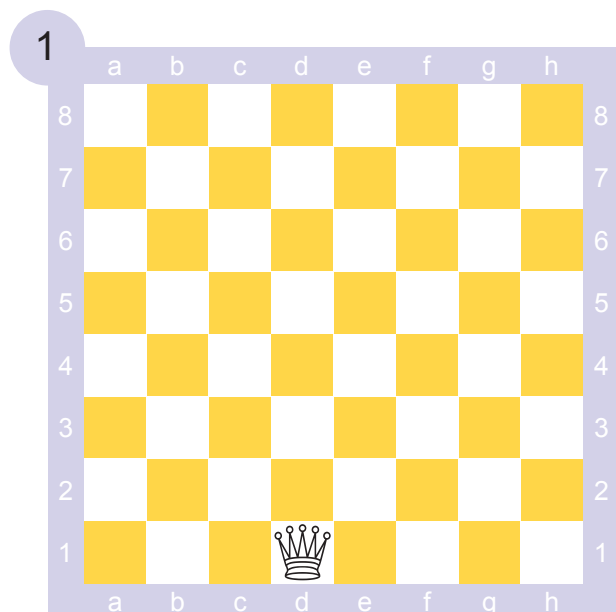
O rei, numa jogada, pode deslocar -se para qualquer casa à sua volta.



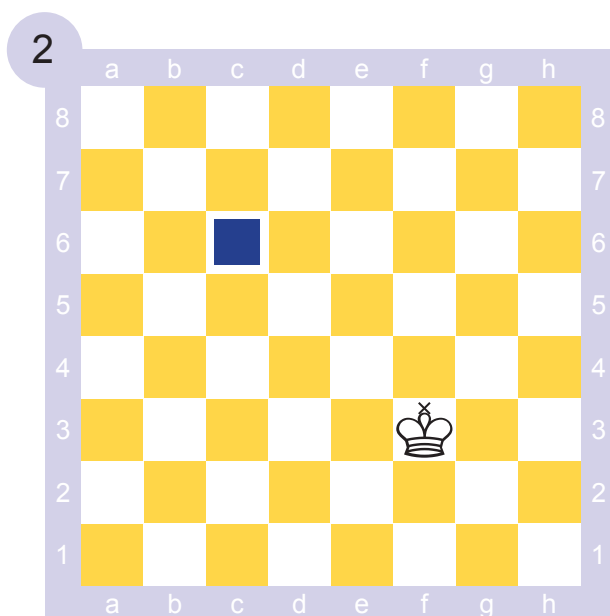
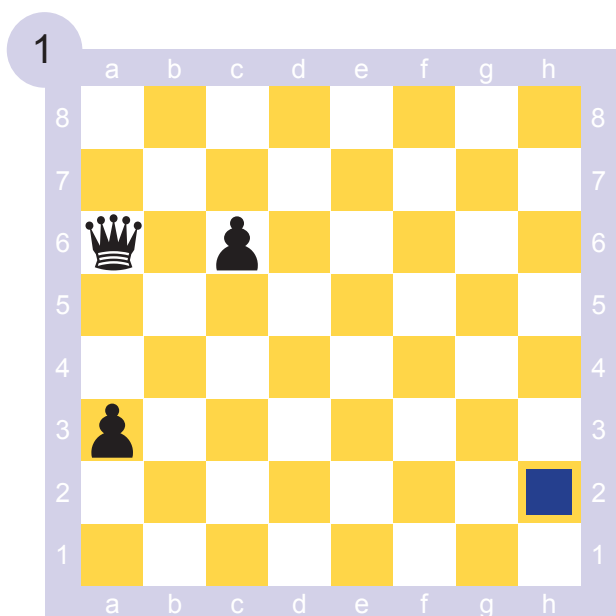
O rei com sete jogadas chega qualquer dos três vértices do tabuleiro.



Coloca um círculo nas casas onde podem ir as peças.



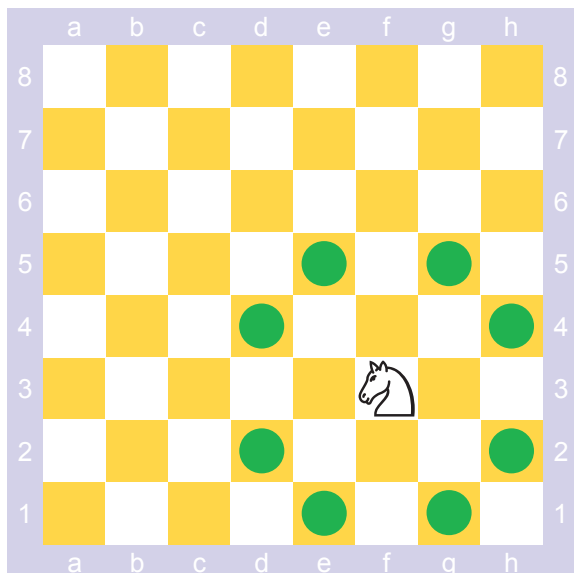
A dama e o rei têm que chegar aos quadrados. Indica com setas as jogadas.



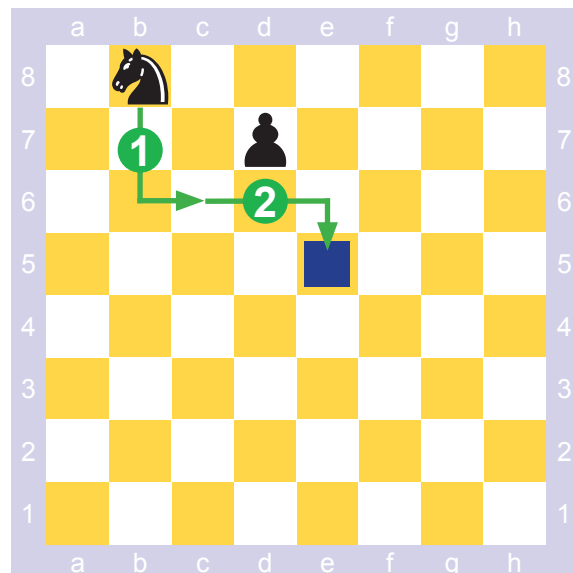


O cavalo e o peão

O cavalo

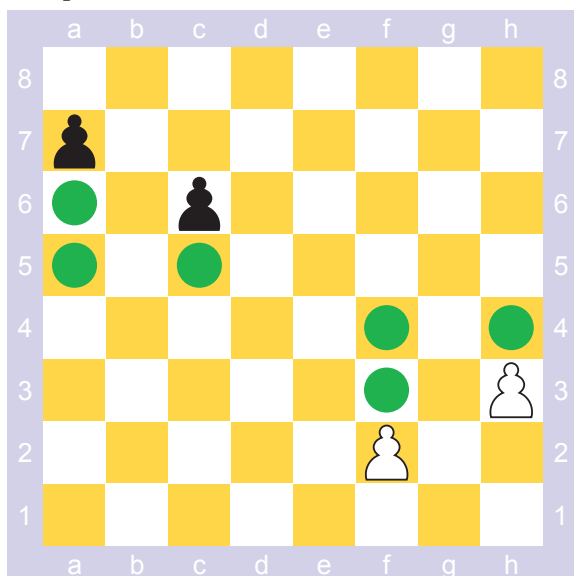


O cavalo, numa jogada, pode-se deslocar para as casas onde há círculos verdes.

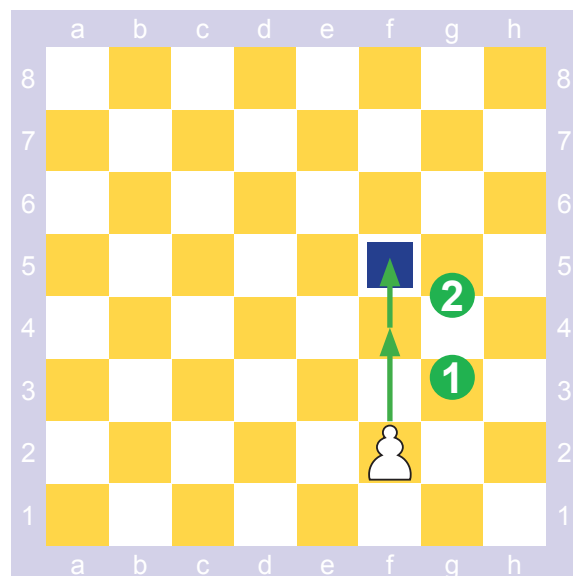


As setas indicam as jogadas que faz o cavalo para chegar ao quadrado.

O peão



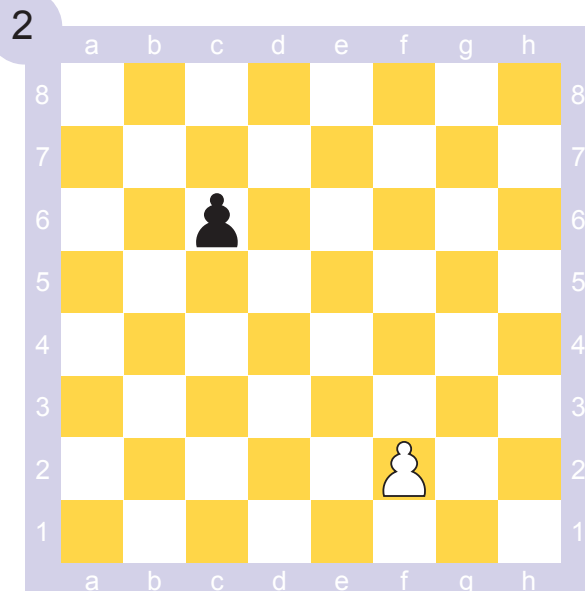
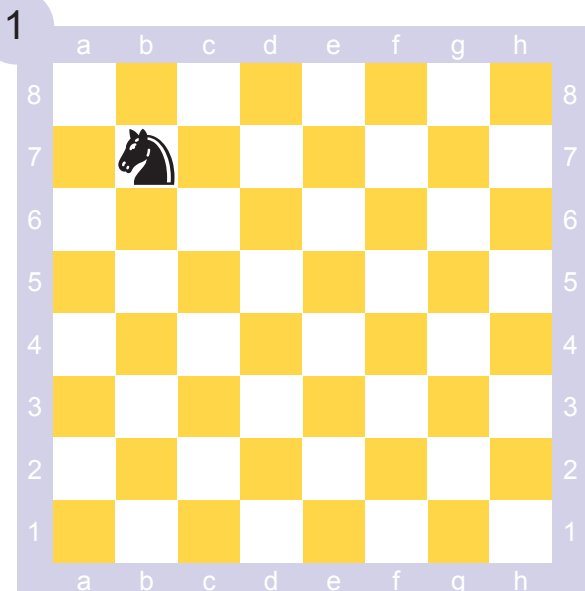
Os peões, numa jogada, podem chegar às casas onde há círculos verdes.



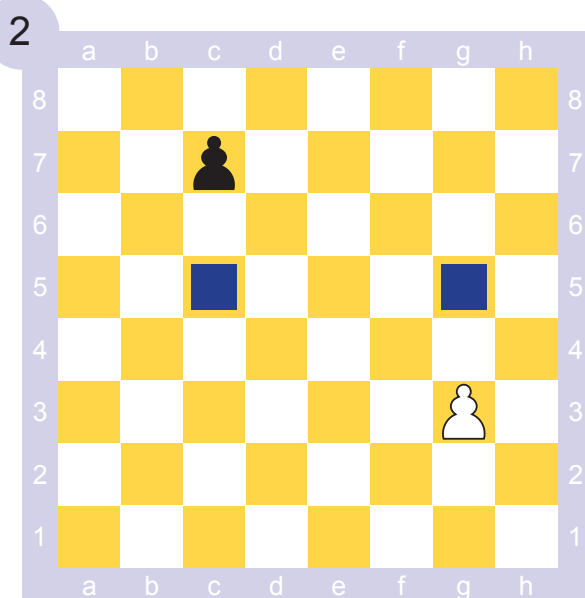
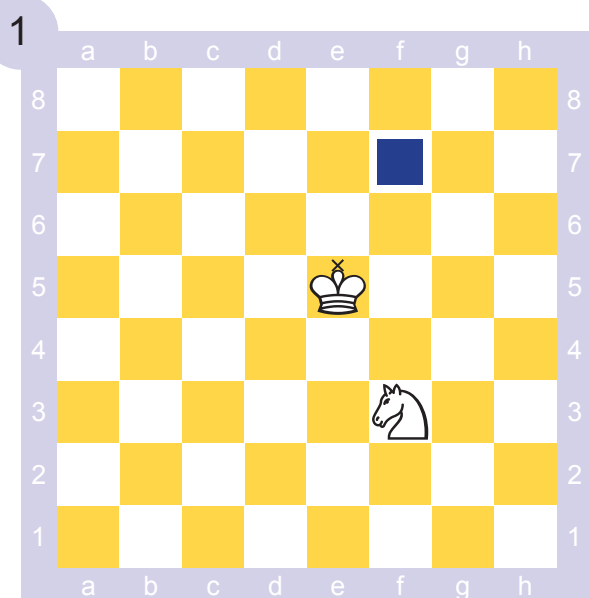
As setas indicam as duas jogadas do peão para chegar ao quadrado.



Coloca um círculo nas casas onde podem ir as peças.



O cavalo e os peões têm que chegar aos quadrados. Indica com setas as jogadas que devem fazer.





Rodeia com um círculo a peça de cada faixa que é diferente.

1



2

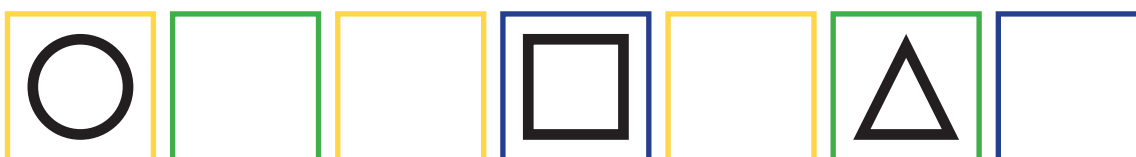


3



Desenha em cada casa a figura correspondente.

1



2



3





Pinta as palavras que tenham a sílaba CA

fruta

cavalo

torre

cartas

xadrez

casa

coluna

quebra cabeças



Separa as palavras e escreve as frases.

1

O peão não recua nunca.

2

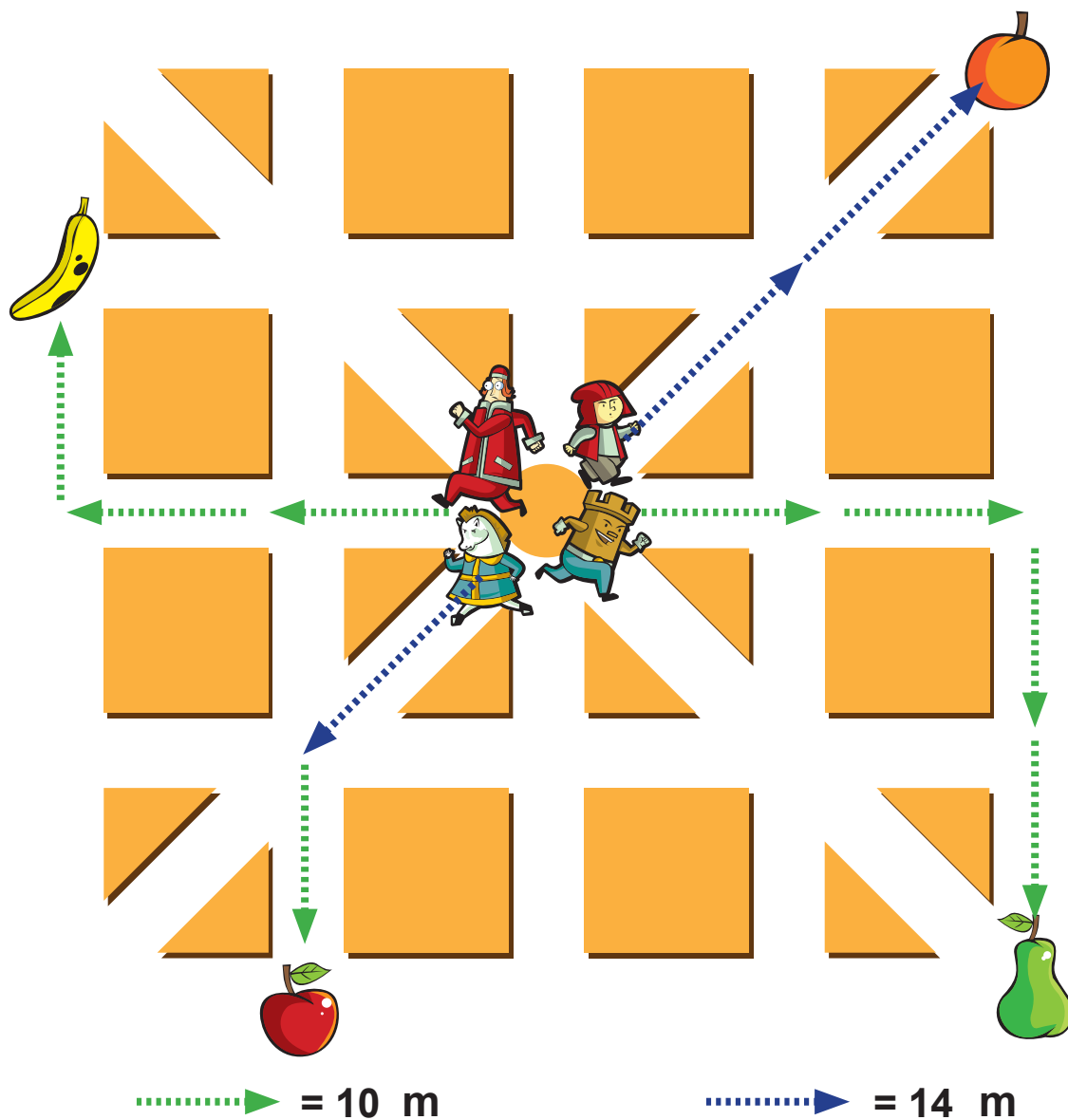
O bispo desloca-se pelas diagonais.

3

Cada jogador tem dois cavalos.



¿Quantos metros percorre cada peça para ir recolher a fruta?











Procura 8 diferenças entre estes dois desenhos.



Unidade 2

Valor das peças

- Valor das peças
- Equivalências





Valor das peças

A peça tem maior valor quantas mais casas possa avançar ou ameaçar na mesma jogada.



1 ponto



5 pontos



3 pontos



10 pontos



3 pontos



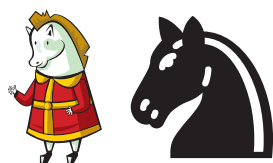
Não tem pontos



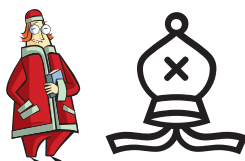
¡Sem o rei não se pode continuar a partida!



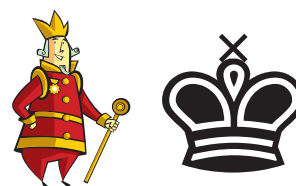
Ordena de maior a menor valor as peças seguintes:



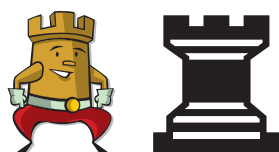
1



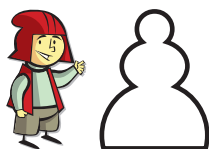
2



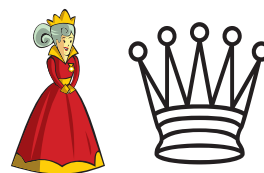
3



5



4



6

Resposta:

--	--	--	--	--	--



Equivalências

Cada peça, segundo o seu valor, equivale a outra ou a outras peças.

Exemplos

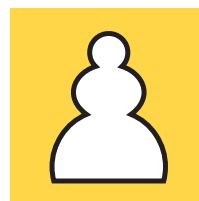
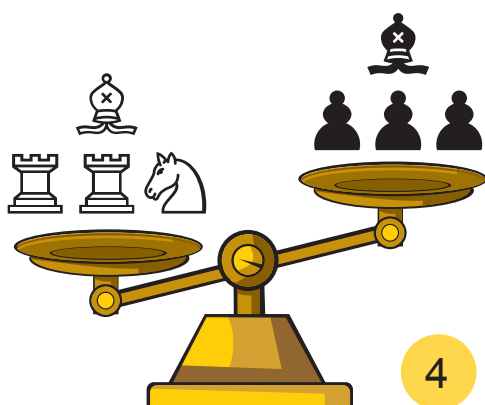
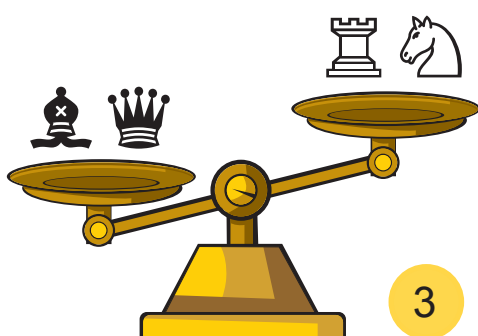
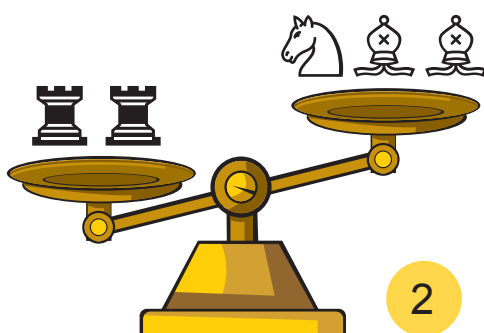
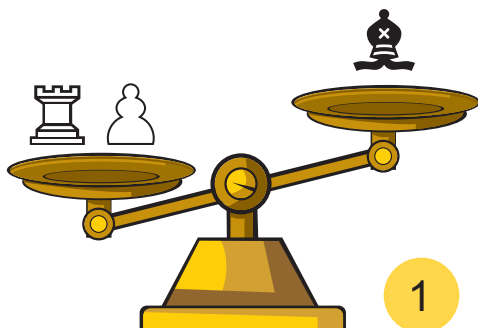
1				=	
2				=	
3				=	
4			=		



Durante a partida, tenta ter mais pontos que o teu adversário.



Indica com uma seta a peça que falta para equilibrar os dois lados da balança.





Ordena as fichas do dominó para que estejam corretamente ligadas.

Série 1

1

2

5

3

4

6

Série 2

1

2

5

3

4

6



Relaciona com setas o artigo, o nome e o símbolo de cada peça.

a

o

rei

bispo

torre

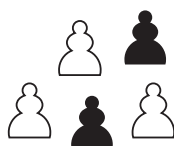
dama

peão

cavalo



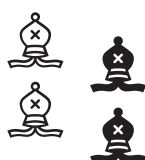
Escreve no plural o nome destas peças.







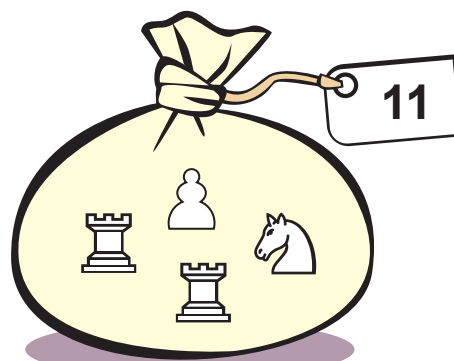
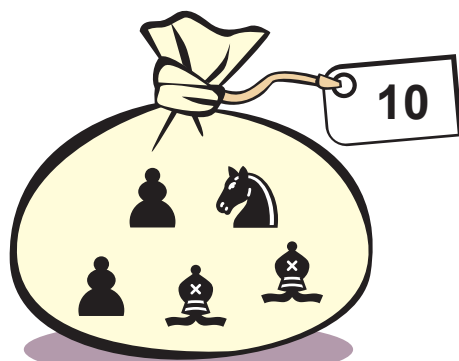
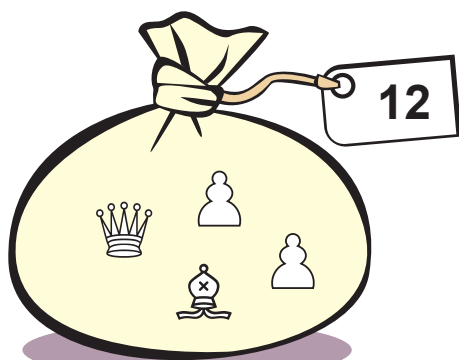
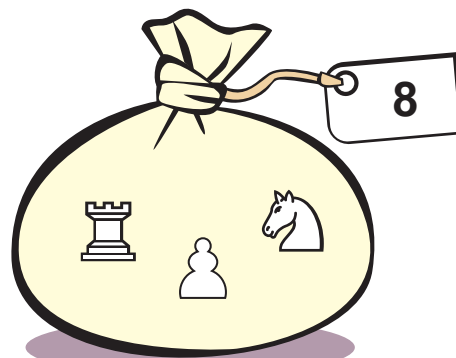








Rodeia a peça que sobra para que as restantes somem o valor indicado na etiqueta.





Procura a única diferença que existe entre estas duas ilustrações.

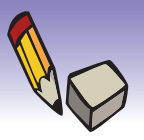


Unidade 3

Capturar

- A torre e o bispo
- A dama e o rei
- O cavalo e o peão





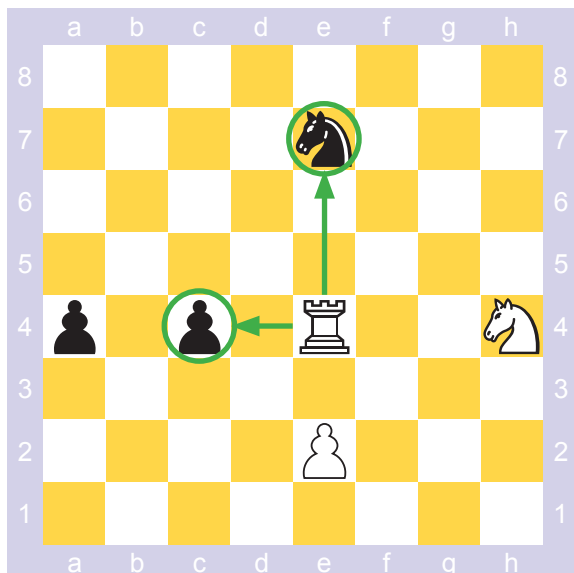
Pinta o desenho com as cores indicadas.



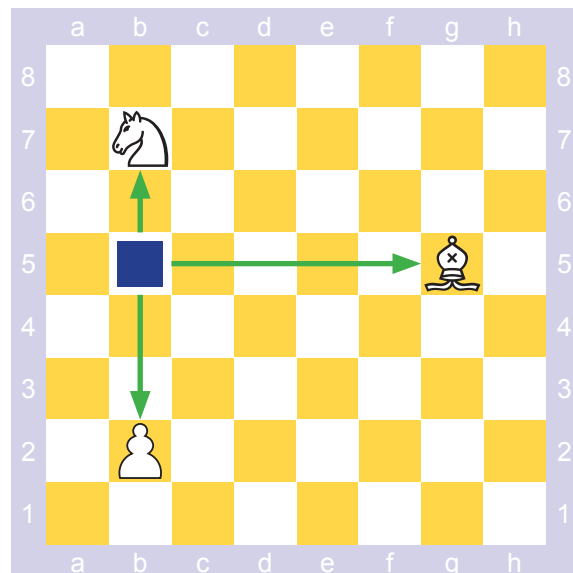


A torre e o bispo

A torre

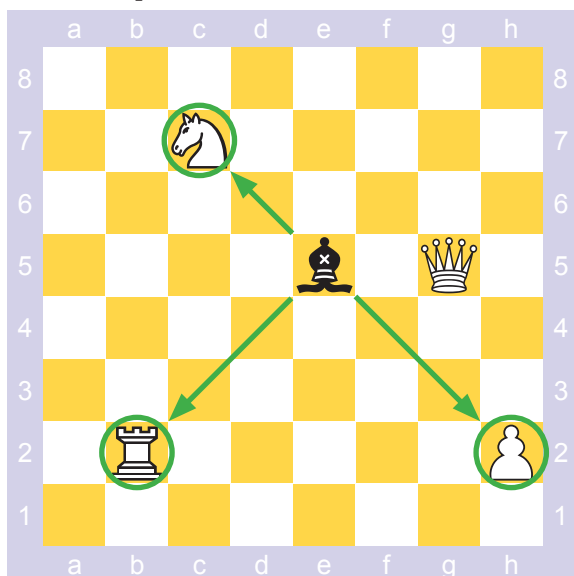


A torre, numa jogada, pode capturar qualquer peça das que estão rodeadas com um círculo.

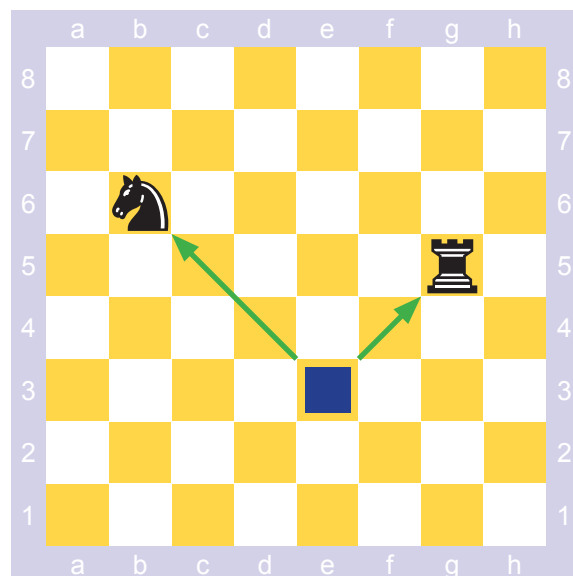


Desde o quadrado, a torre pode capturar qualquer destas três peças.

O bispo



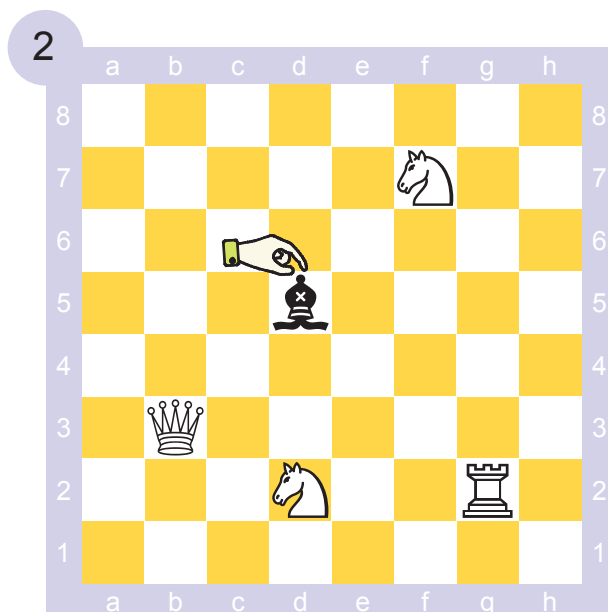
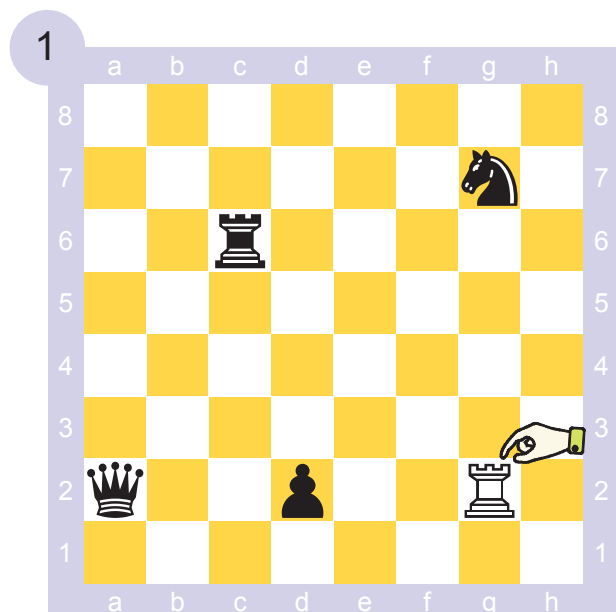
O bispo, numa jogada, pode capturar qualquer peça das que estão rodeadas com um círculo.



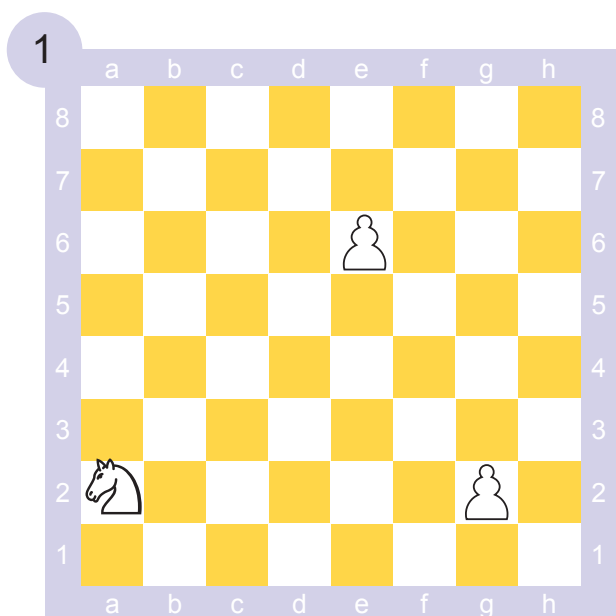
Desde o quadrado, o bispo pode capturar qualquer destas duas peças.



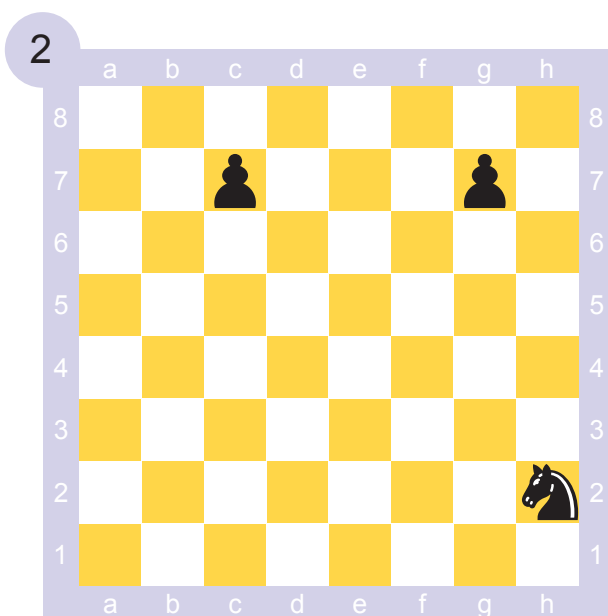
Rodeia com um círculo a peça de maior valor que pode ser capturada pela que se indica com a mão.



Marca a casa desde a qual a peça indicada poderia capturar qualquer outra peça das que aparecem no tabuleiro.



Uma torre

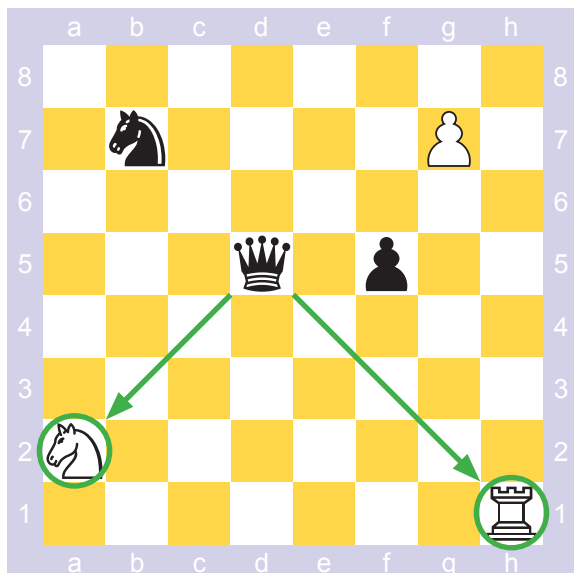


Um bispo

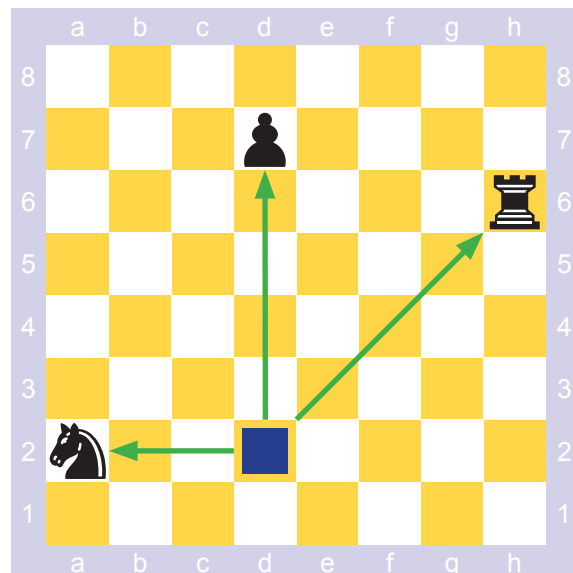


A dama e o rei

A dama

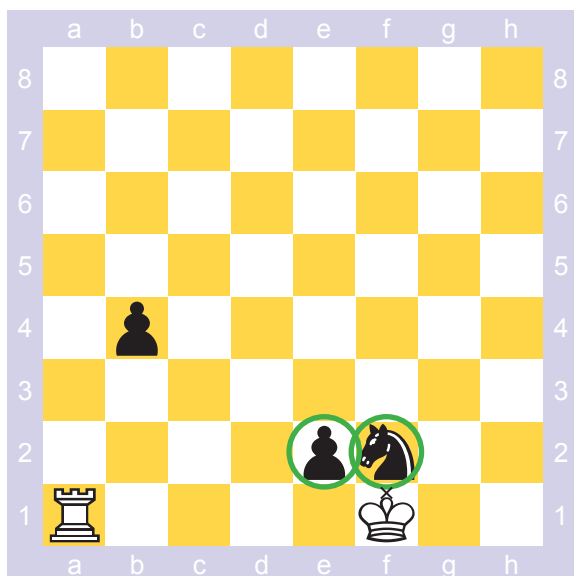


A dama, numa jogada, pode capturar qualquer peça das que estão rodeadas com um círculo.

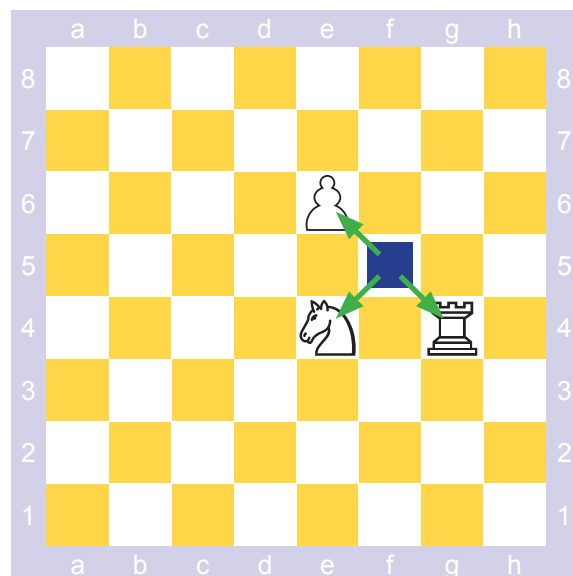


Desde o quadrado, a dama pode capturar qualquer destas três peças.

O rei



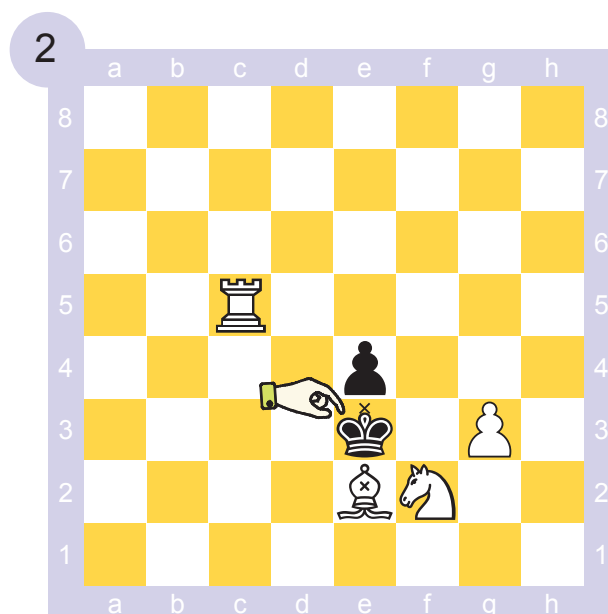
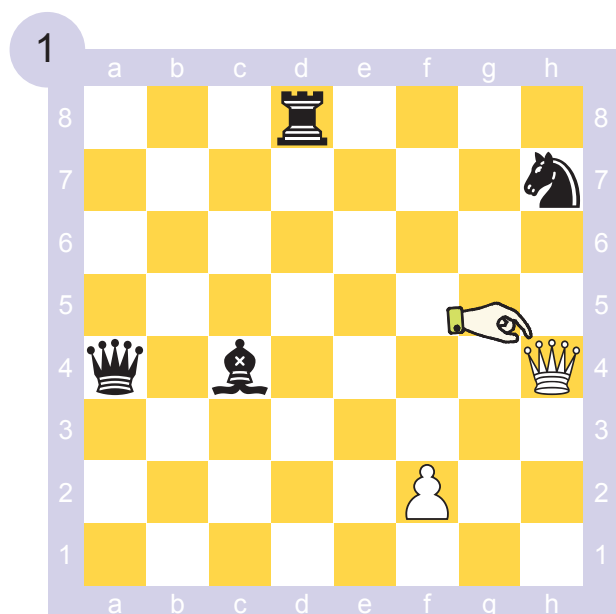
O rei, numa jogada, pode capturar qualquer peça das que estão rodeadas com um círculo.



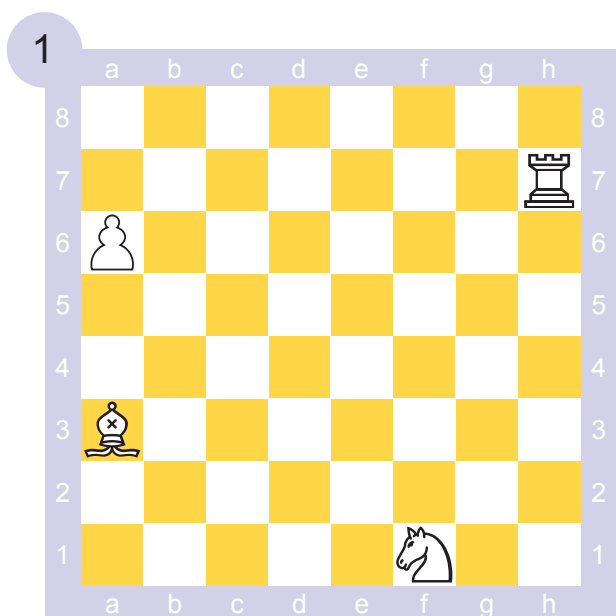
Desde o quadrado, o rei pode capturar qualquer destas três peças.



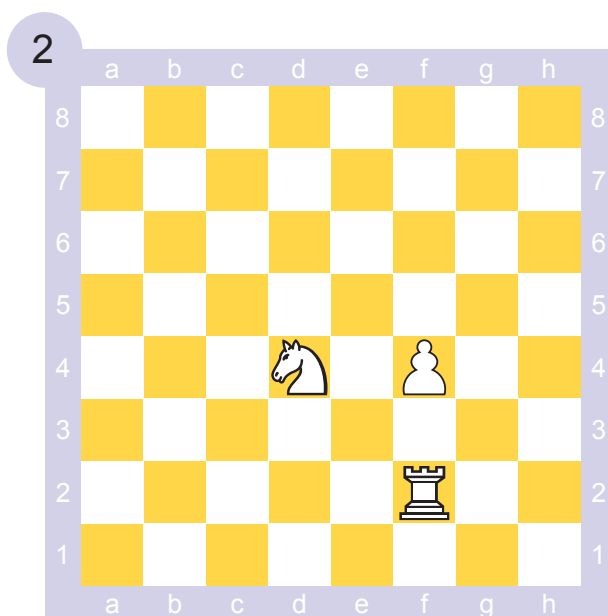
Rodeia com um círculo a peça de maior valor que pode ser capturada pela que se indica com a mão.



Marca a casa desde a qual a peça indicada poderia capturar qualquer outra peça das que aparecem no tabuleiro.



A dama

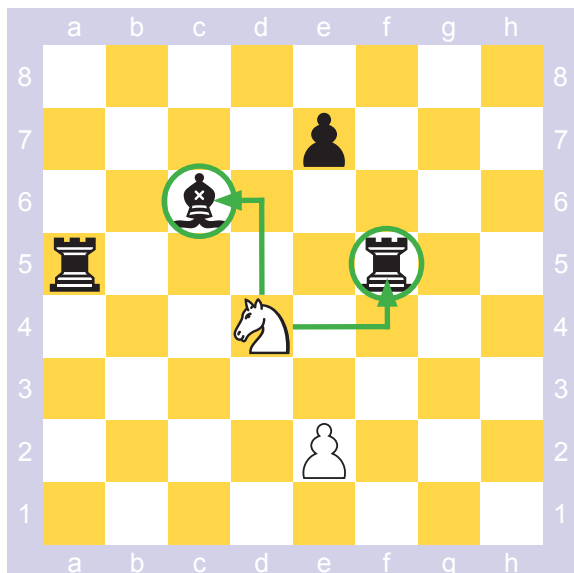


O rei

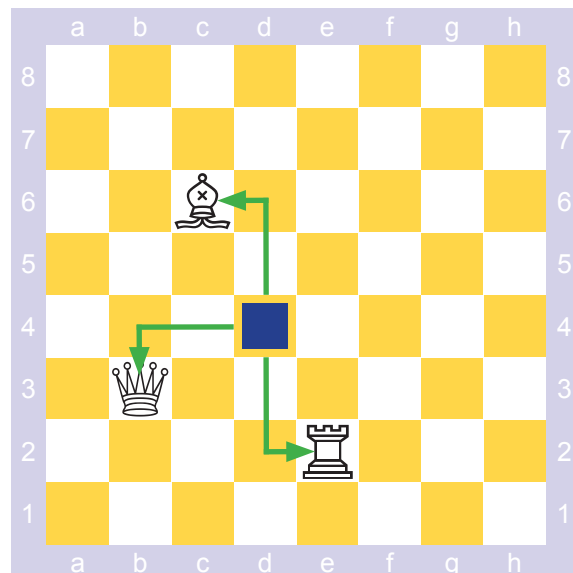


O cavalo e o peão

O cavalo

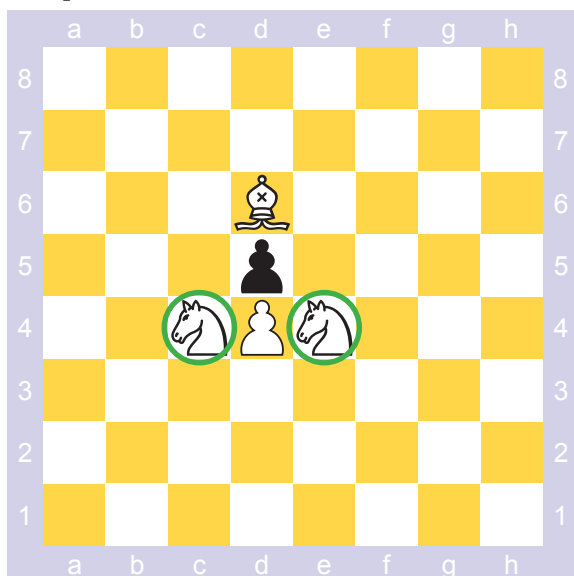


O cavalo, numa jogada, pode capturar qualquer peça das que estão rodeadas com um círculo.

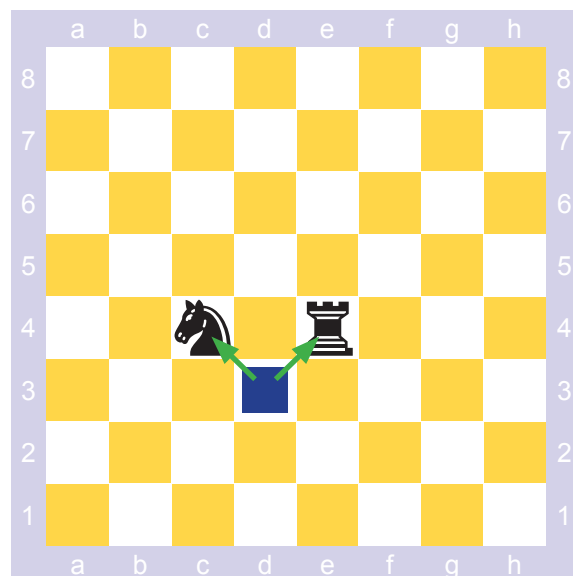


Desde o quadrado, o cavalo pode capturar qualquer destas três peças.

O peão



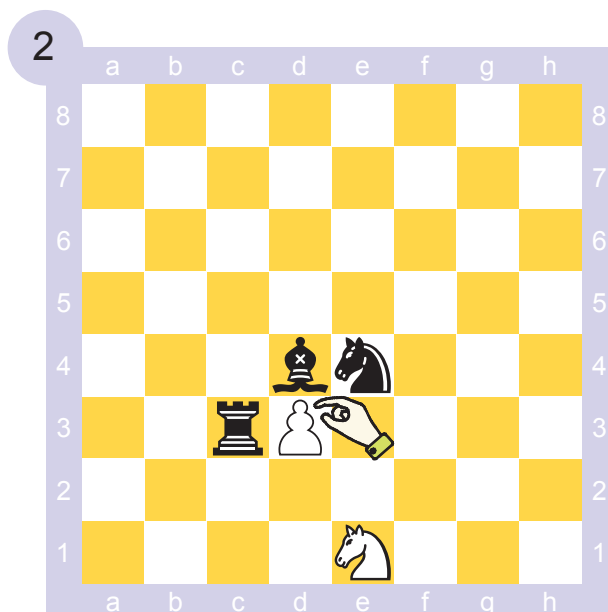
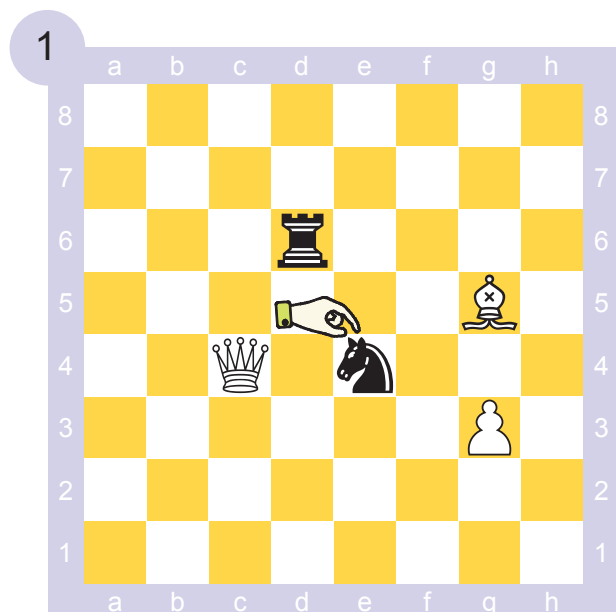
O peão, numa jogada, pode capturar qualquer peça das que estão rodeadas por um círculo.



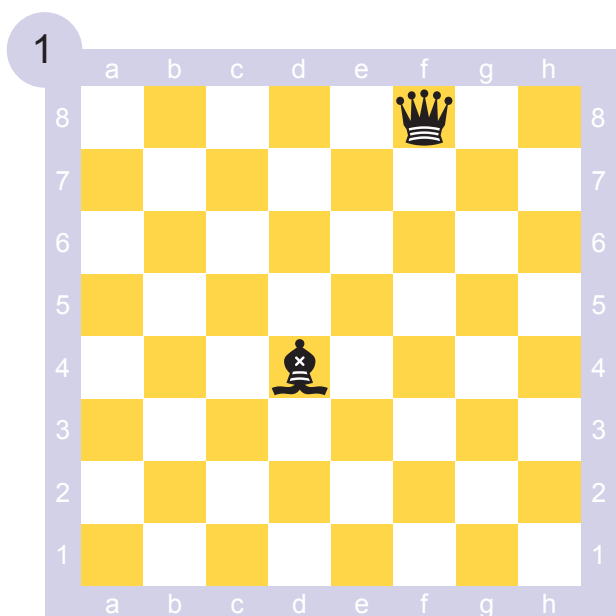
Desde o quadrado, o peão pode capturar qualquer destas duas peças.



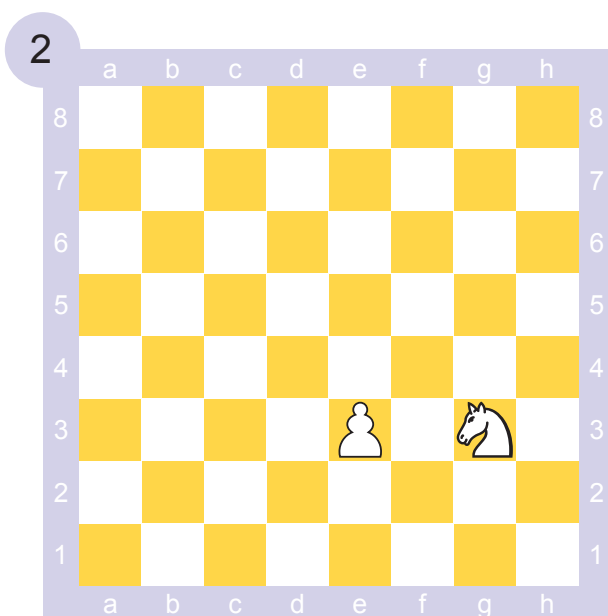
Rodeia com um círculo a peça de maior valor que pode ser capturada pela que se indica com a mão.



Marca a casa desde a qual a peça indicada poderia capturar qualquer outra peça das que aparecem no tabuleiro.



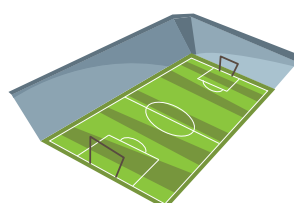
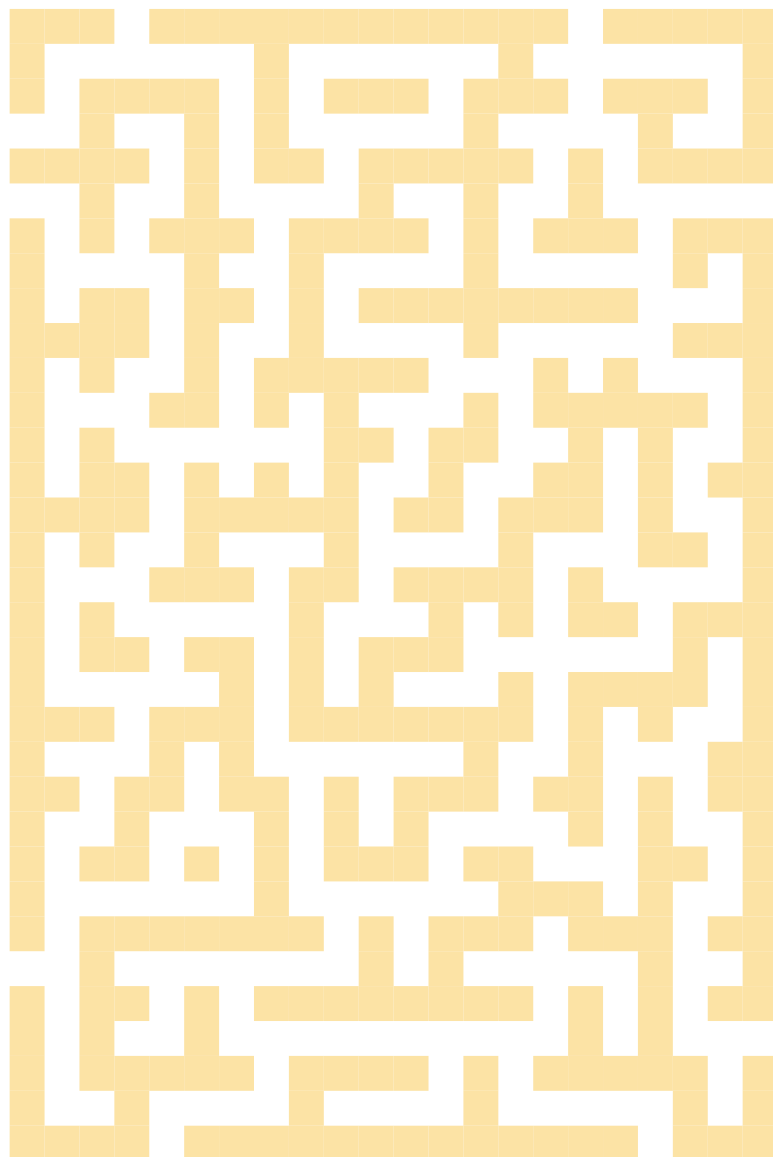
Um cavalo



Um peão



Define o caminho que deve seguir cada peça para chegar ao local que lhe corresponde.
Usa uma cor diferente para cada trajeto.





Une as letras e forma as palavras que indicam os desenhos. Utiliza cada uma das letras uma só vez. Fixa-te no exemplo.

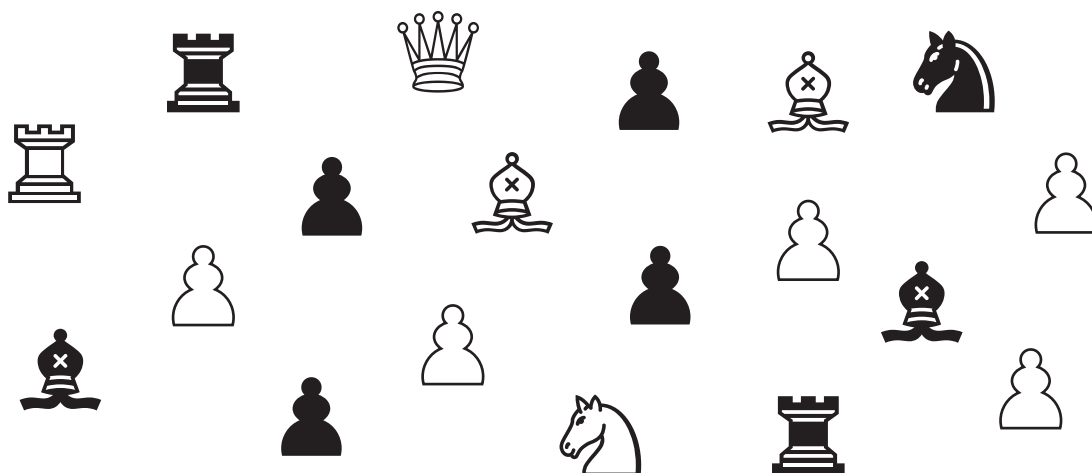
Letters available: T, A, E, R, L, C, V, Ó, G, A, E, L, O

Words to form:

Example: TABULEIRO



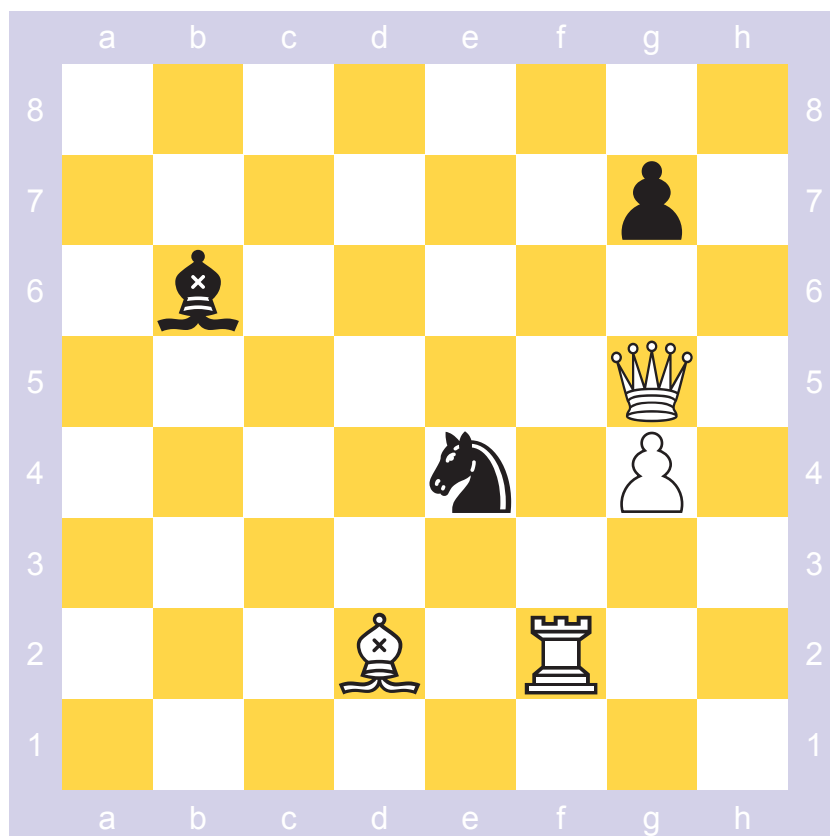
Indica a quantidade de cada tipo de peças capturada durante a partida. Diz depois se se trata de um número par ou ímpar.



Dama	1	par ímpar
Torre		
Bispo		
Cavalo		
Peão		



Anota o nome das casas onde se encontram as peças a que se referem as anotações seguintes.



1 Não se pode mover.

g

4

2 Duas peças podem-na capturar.

3 Captura a peça de menos valor.

4 Ameaça três peças.

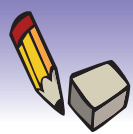
5 Só tem uma casa para onde se pode deslocar.

Unidade 4

Atacar

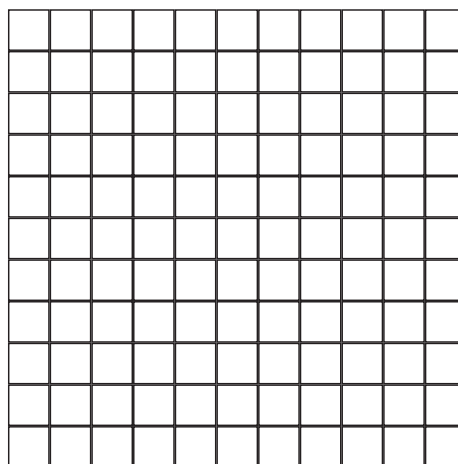
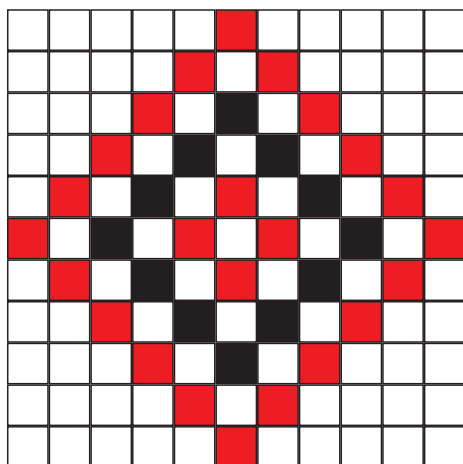
- Jogada de ataque
- Movimento errado
- ¿Podemos capturar?



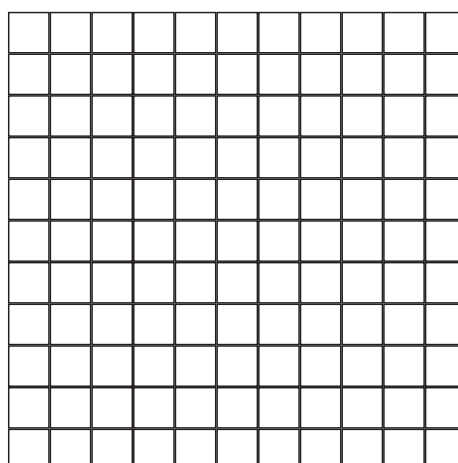
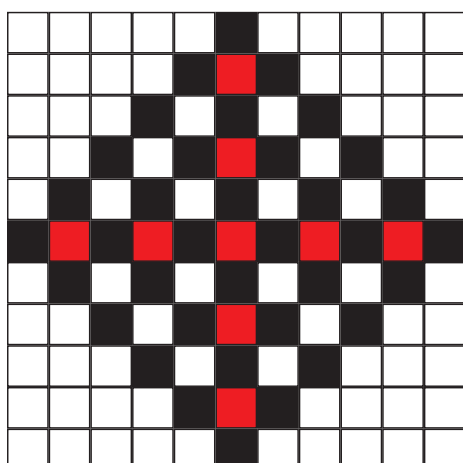


Pinta a grelha da direita segundo as figuras da esquerda.

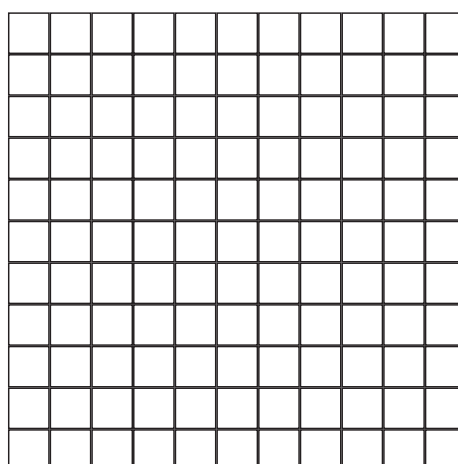
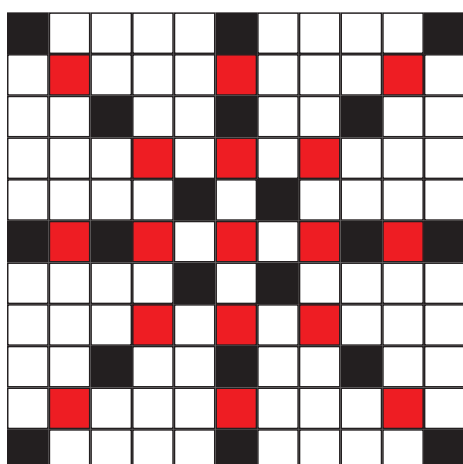
1



2



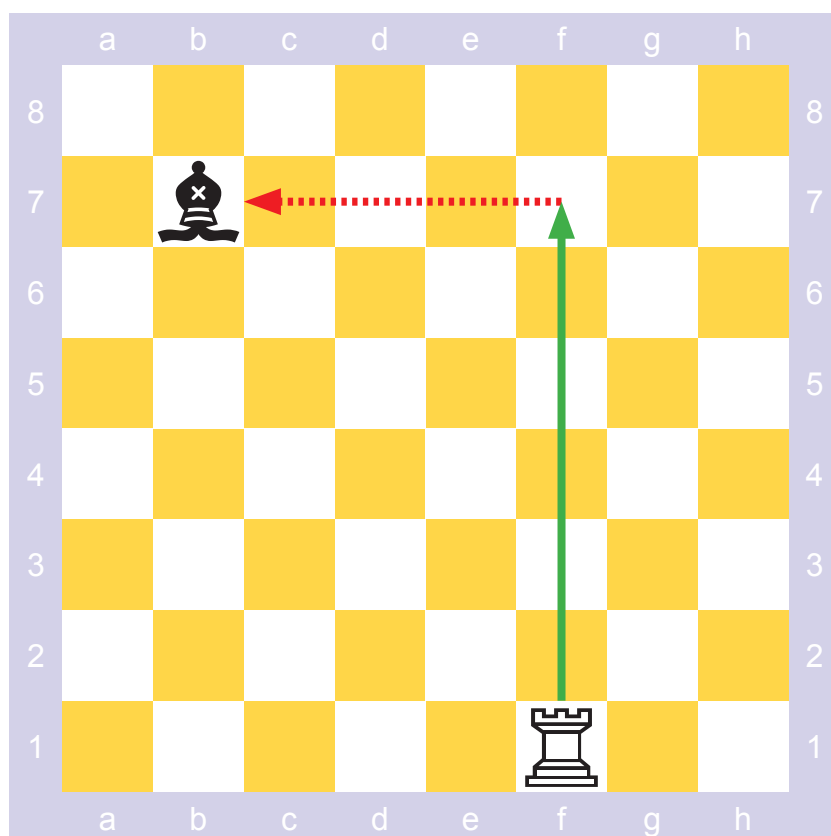
3





Jogada de ataque

As jogadas de ataque utilizam-se para tentar capturar peças do adversário.



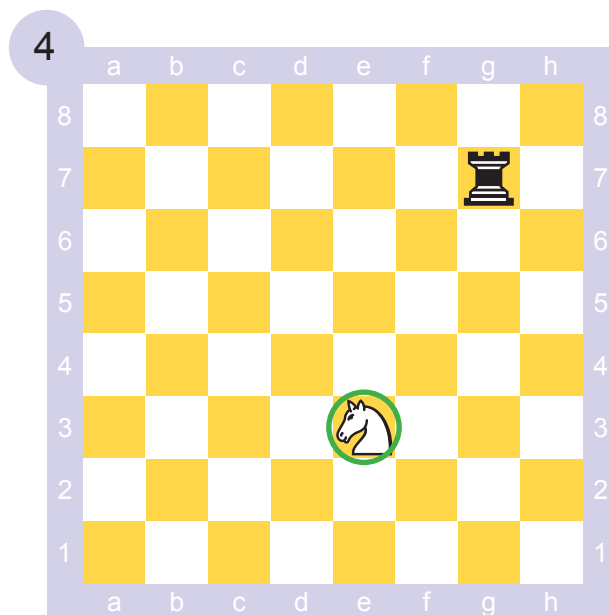
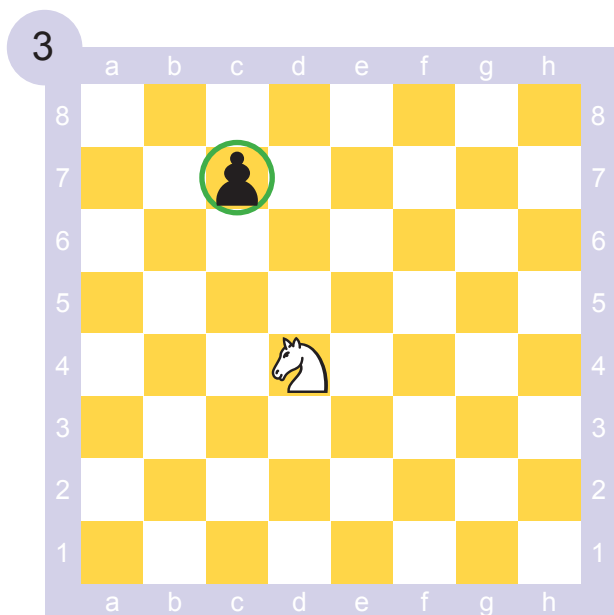
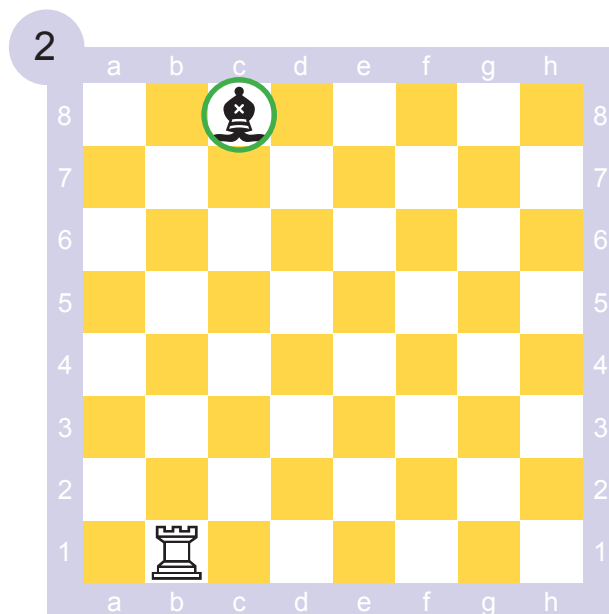
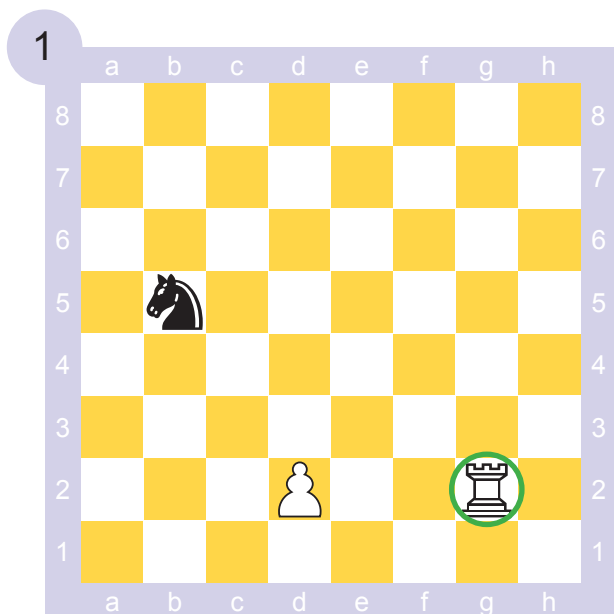
A torre branca desloca-se para a casa f7 e ameaça o bispo negro.



A peça atacante faz a ameaça e a peça atacada recebe-a.



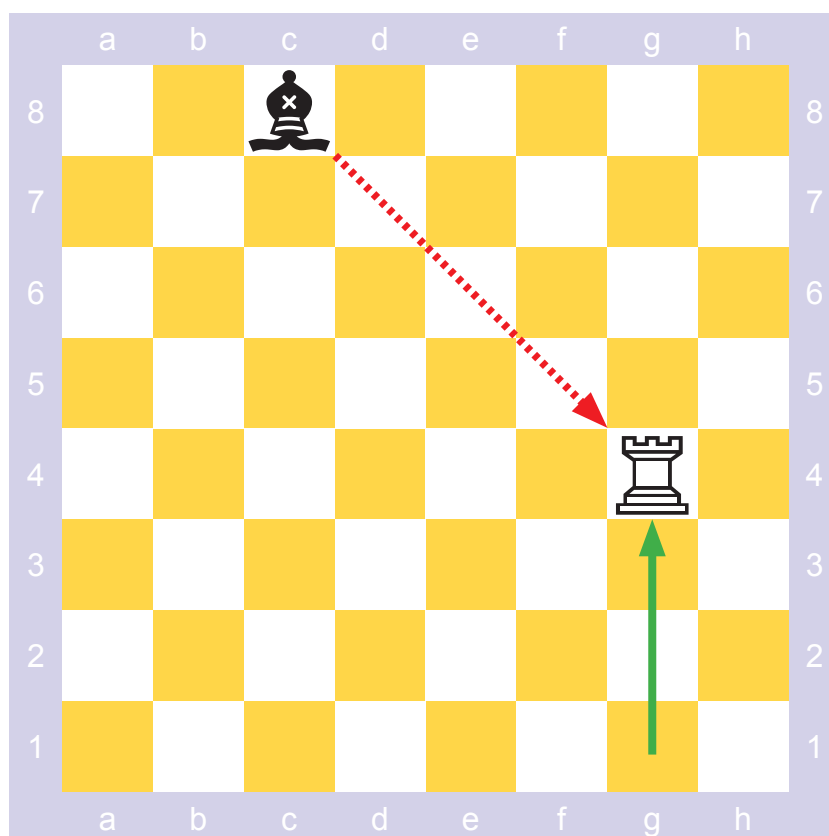
Faz uma jogada de ataque com a peça rodeada com um círculo. Indica a jogada com uma seta.





Movimento errado

As jogadas erradas dão-se quando se joga depressa ou não se têm em conta as ameaças.



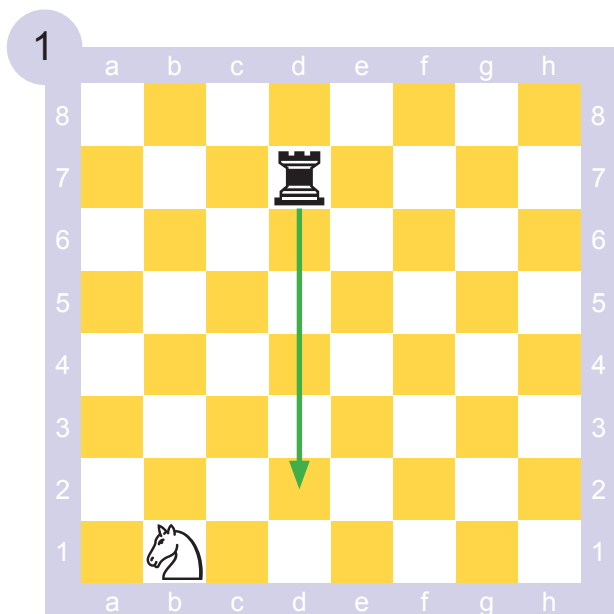
A torre branca move-se para uma casa ameaçada pelo bispo negro.



Se cometes erros, perderás a partida.

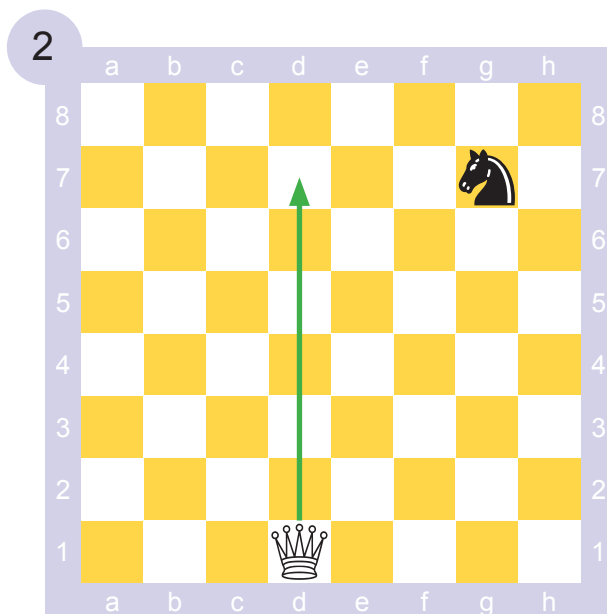


Indica se se trata de uma jogada de ataque ou errada. Rodeia a resposta com um círculo.



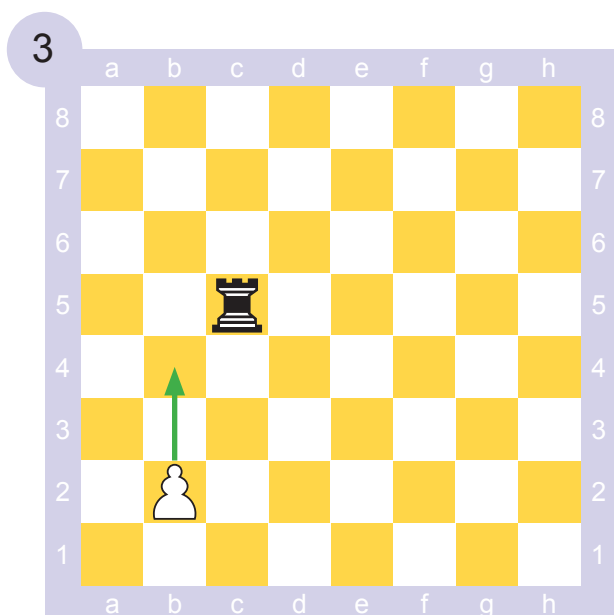
Ataque

Errada



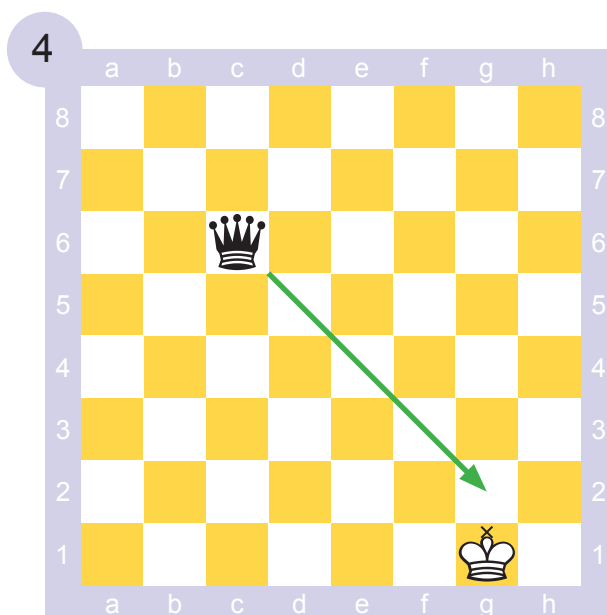
Ataque

Errada



Ataque

Errada



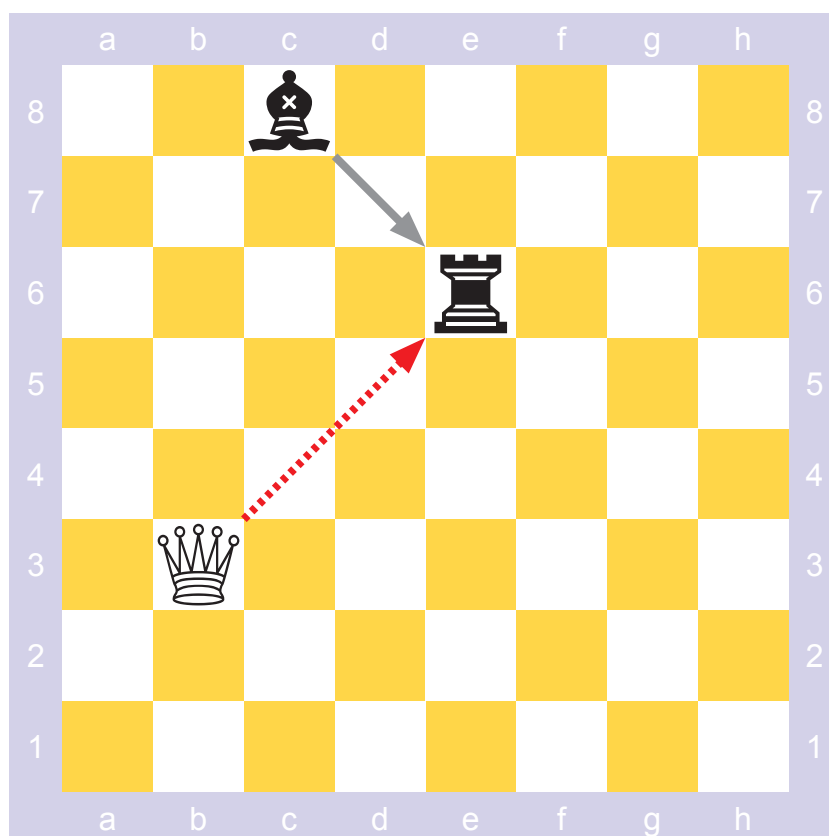
Ataque

Errada



¿Podemos capturar?

Deve-se capturar uma peça atacada se não se perdem pontos nessas trocas.



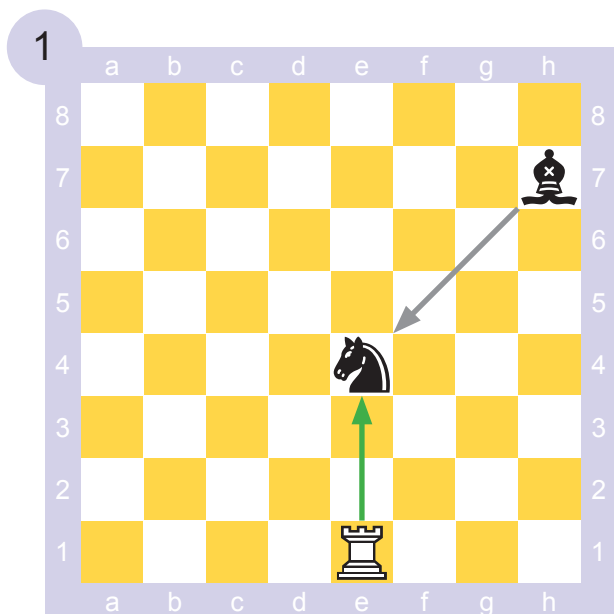
A dama não capturará a torre negra porque está defendida pelo bispo.
As brancas perdem a dama (10 pontos) e as negras a torre (5 pontos).



Muitas vezes a peça que captura também é capturada pela outra.

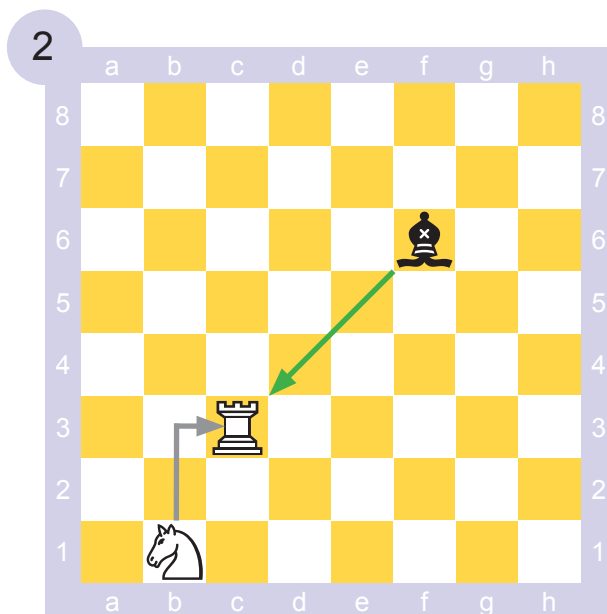


Rodeia com um círculo o jogador que ganha mais pontos se se captura a peça indicada.



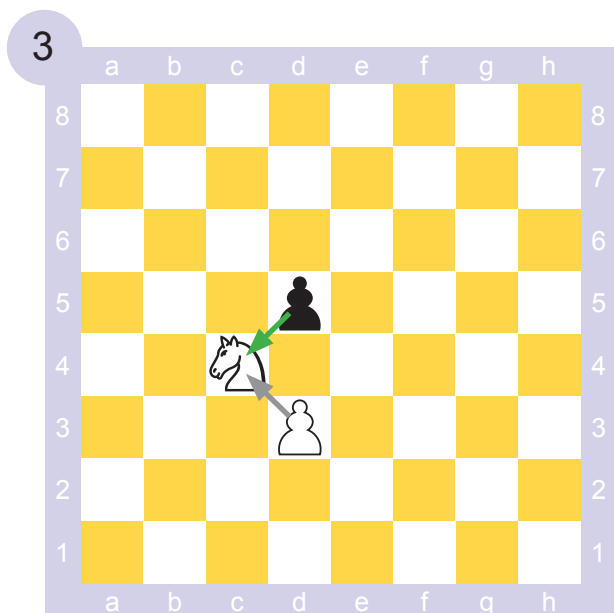
Brancas

Negras



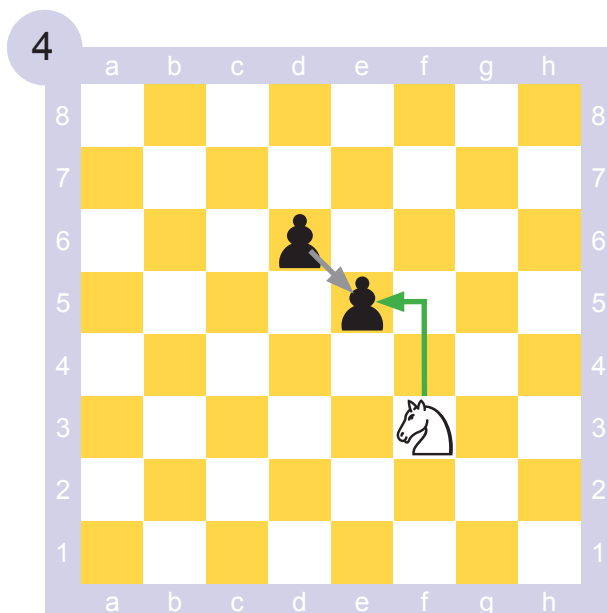
Brancas

Negras



Brancas

Negras

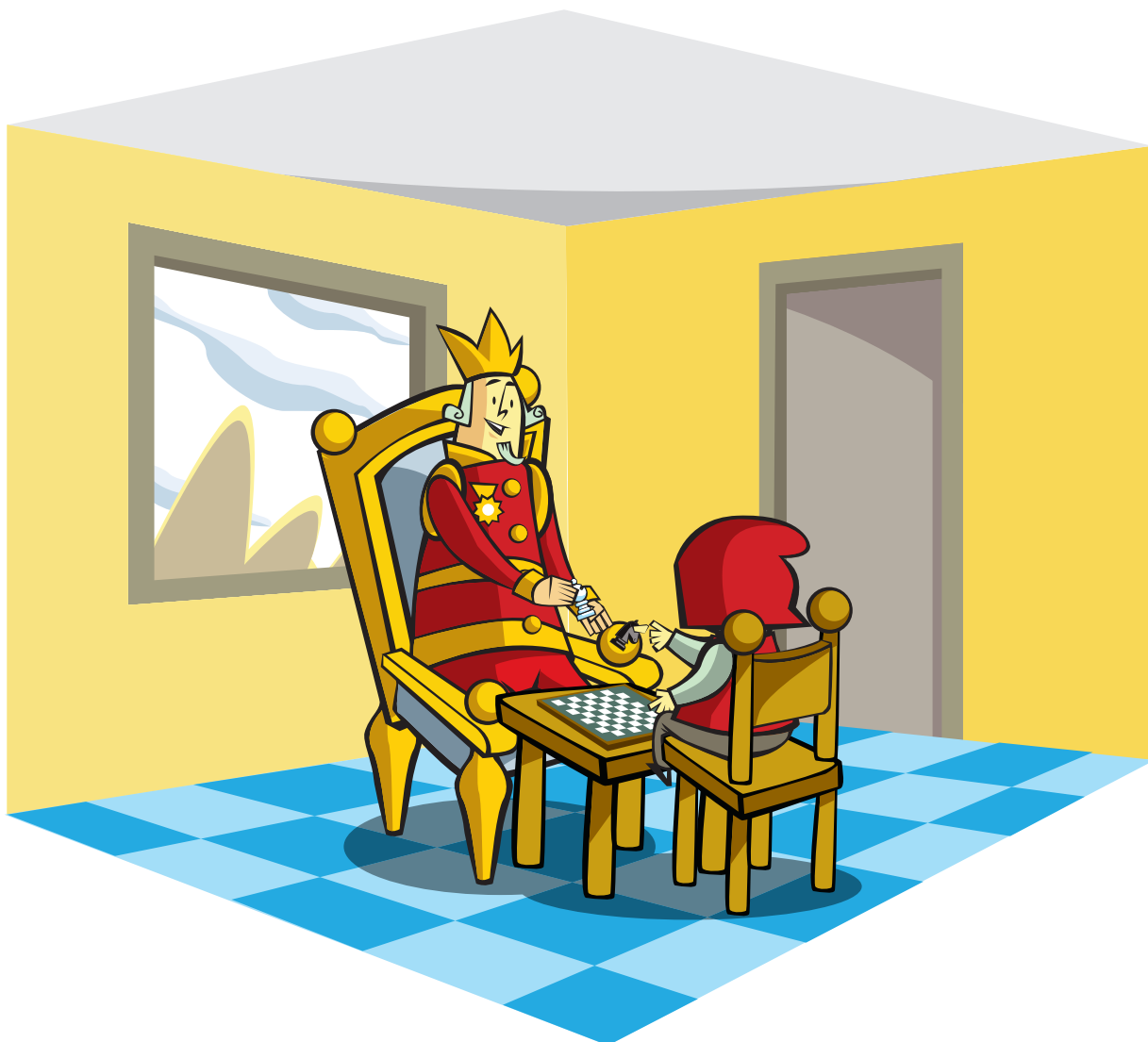


Brancas

Negras



Calcula quantas azulejos há no chão desta sala.



- 1 ¿Quantos azulejos tem de comprimento?
- 2 ¿Quantos azulejos tem de largura?
- 3 ¿Quantos azulejos tem a sala?



Relaciona os antónimos (palabras com significados opostos).

atacar

perder

bancas

parar

ganhar

negras

mover

defender



Cada frase contém palabras que correspondem a outra frase. Concentra-te e escreve-as corretamente.

1

Cada o relógio tem um rei.

2

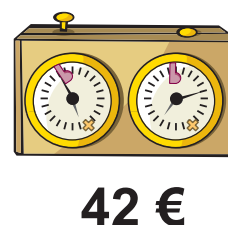
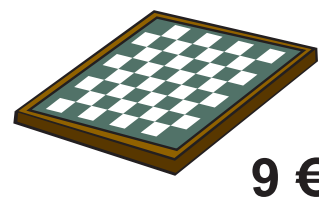
Olha o jogador ameaçada.

3

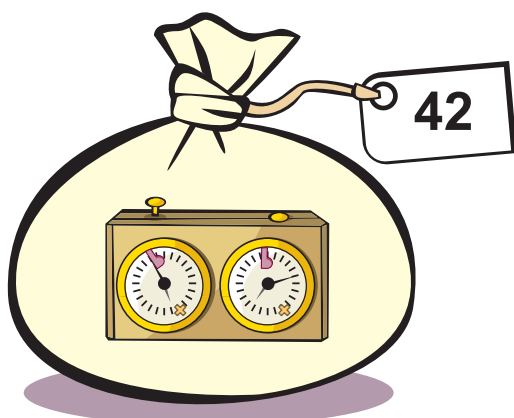
Ponho a peça em funcionamento.



Observa o preço destes objetos e assinala os que não poderias comprar com 40 euros.



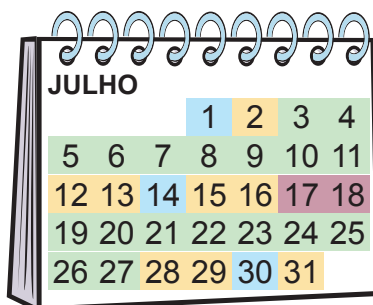
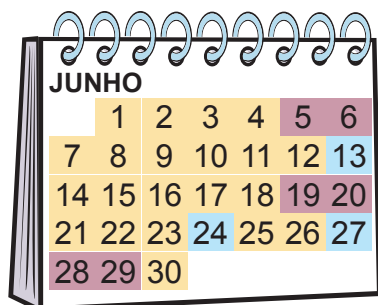
Se tens 50 euros para comprar cada objeto, qual será o troco que te devolverão de cada vez?







Observa o seguinte calendário de competição.



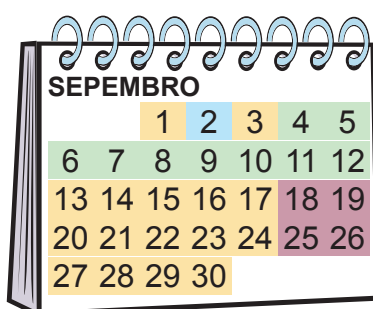
Torneios de verão

 de 1 día

 de 2 dias

 de 9 dias

 dias sem torneio



- 1 ¿Em que mês se podem jogar mais torneios de um só dia?

- 2 ¿Em que mês há mais torneios de dois dias?

- 3 ¿Em que meses há mais torneios de nove dias?

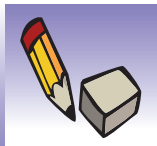
- 4 ¿Em que mês não se oferecem os três tipos de torneio?

Unidade 5

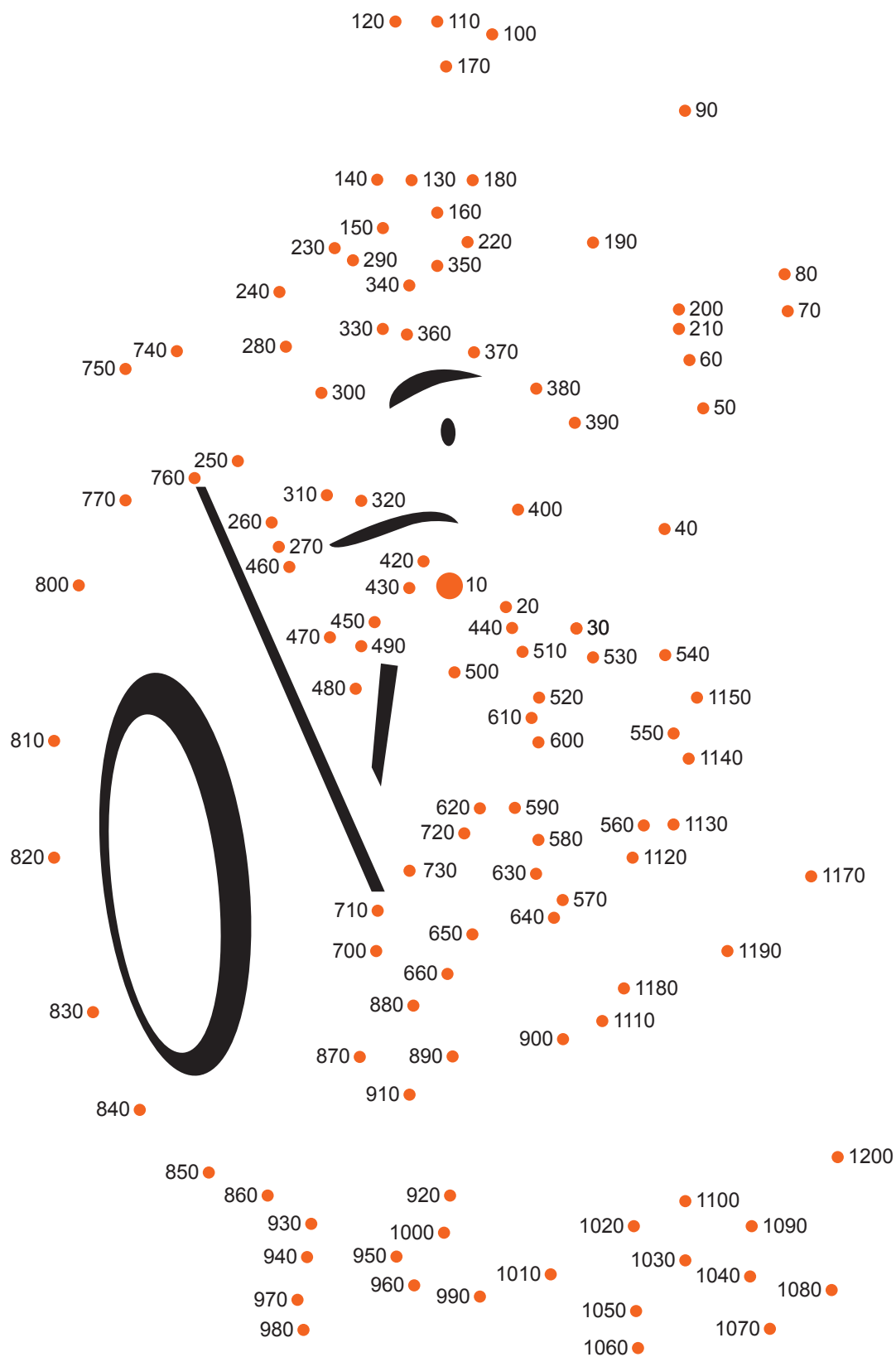
Defender

- Mover
- Capturar
- Defender
- Interpor





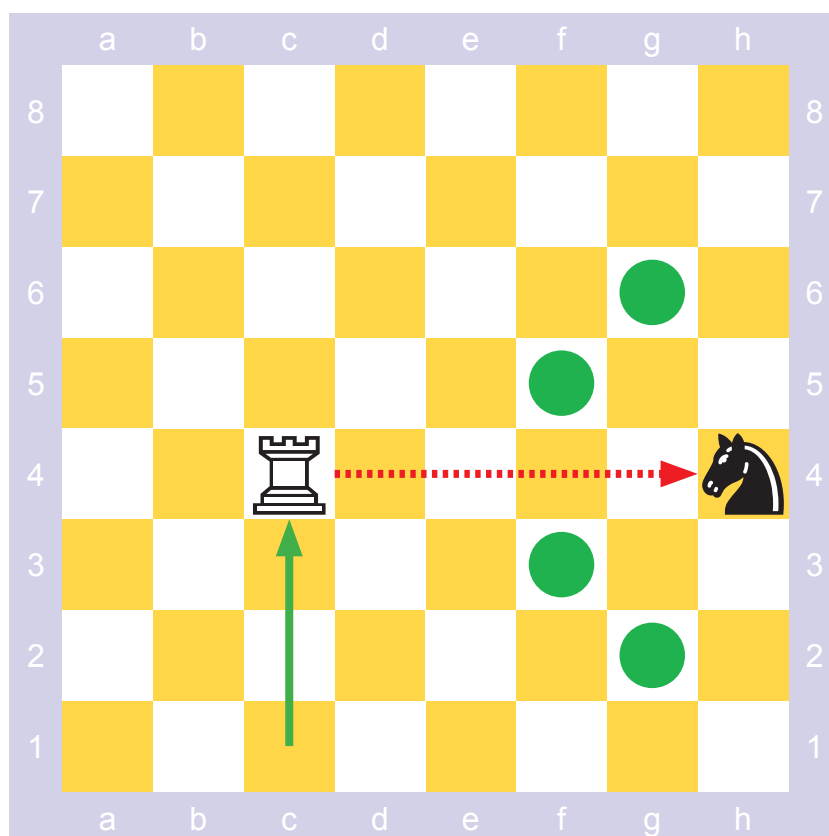
Acaba de desenhar a peça seguindo os números.





Mover

A peça atacada desloca-se para outra casa que não está ameaçada.



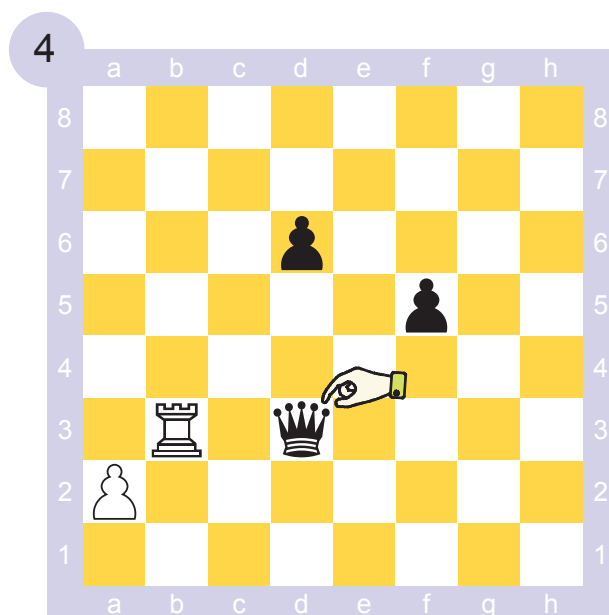
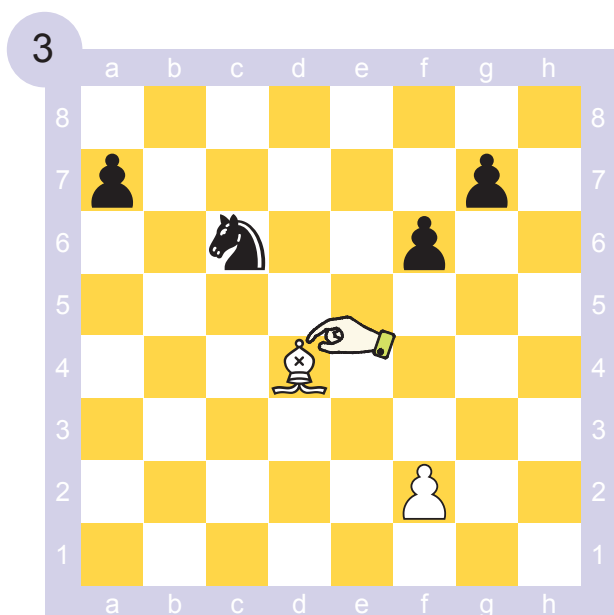
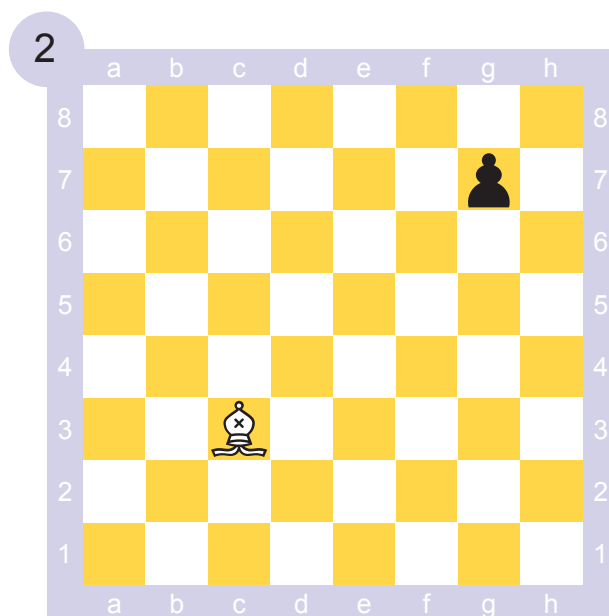
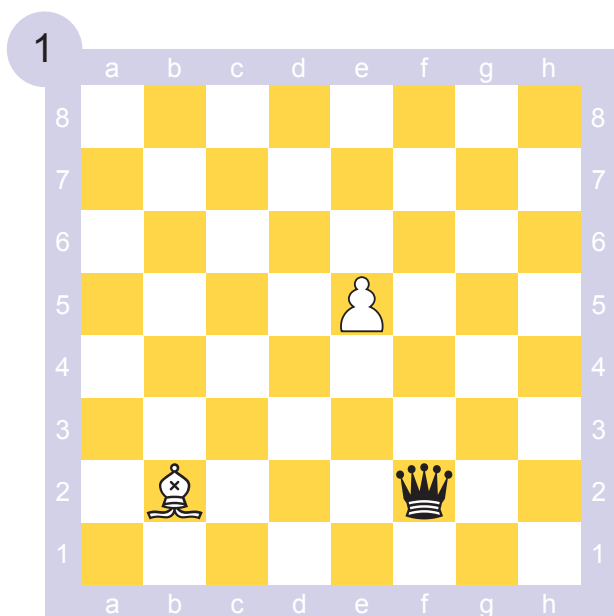
O cavalo, que está ameaçado pela torre, pode deslocar-se para quaisquer das casas assinaladas com círculos verdes.



Esta opção de defesa é a mais simples.



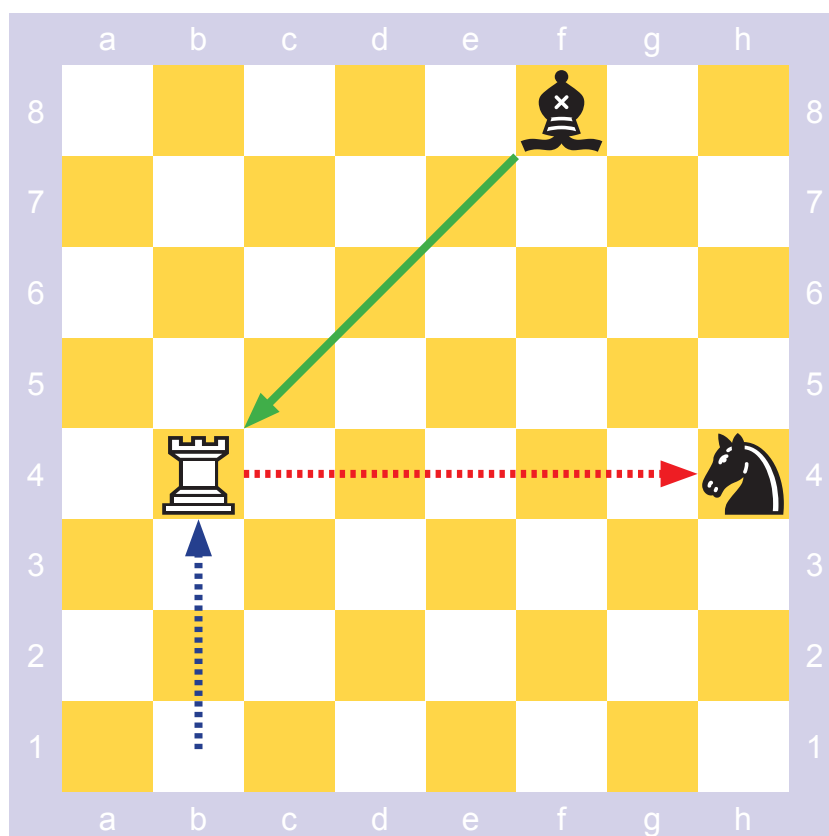
Traça um círculo nas casas para onde pode ir a peça ameaçada.





Capturar

A peça atacante é capturada pela ameaçada ou por outra peça.



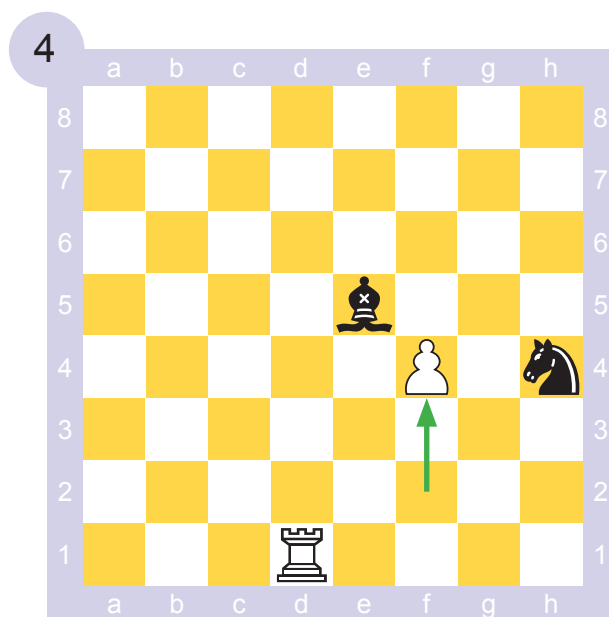
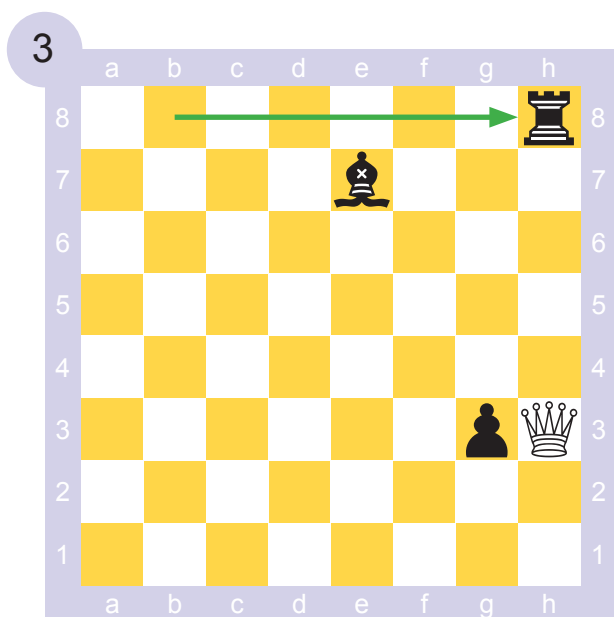
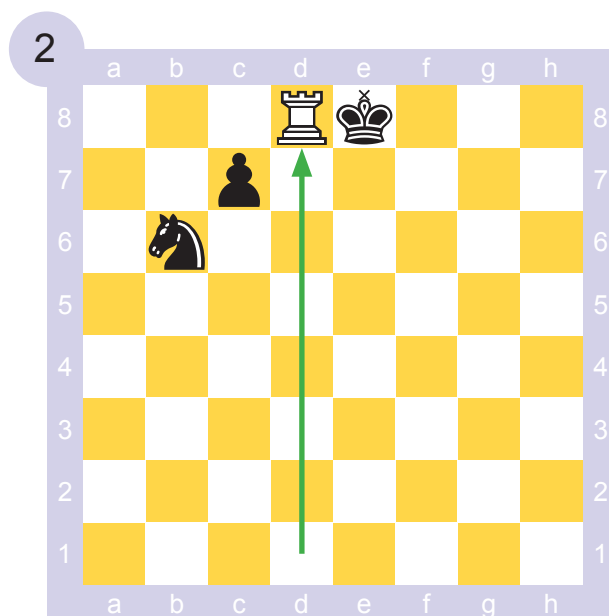
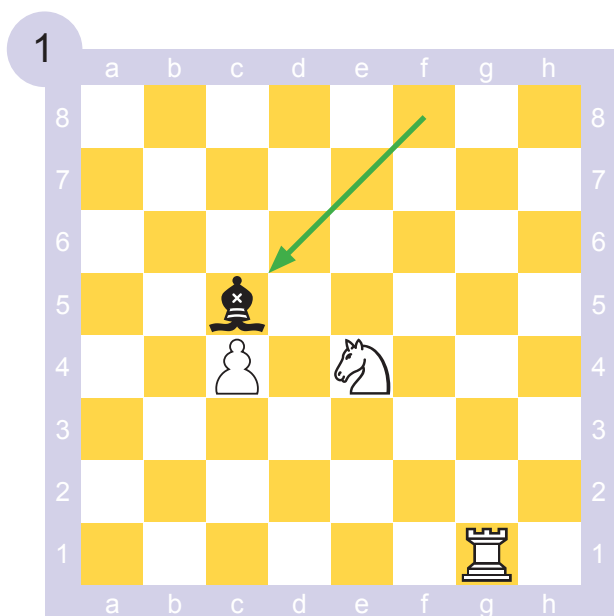
A torre, que está ameaçando o cavalo, é capturada pelo bispo.



Se se captura, devemos evitar perder pontos com a troca.



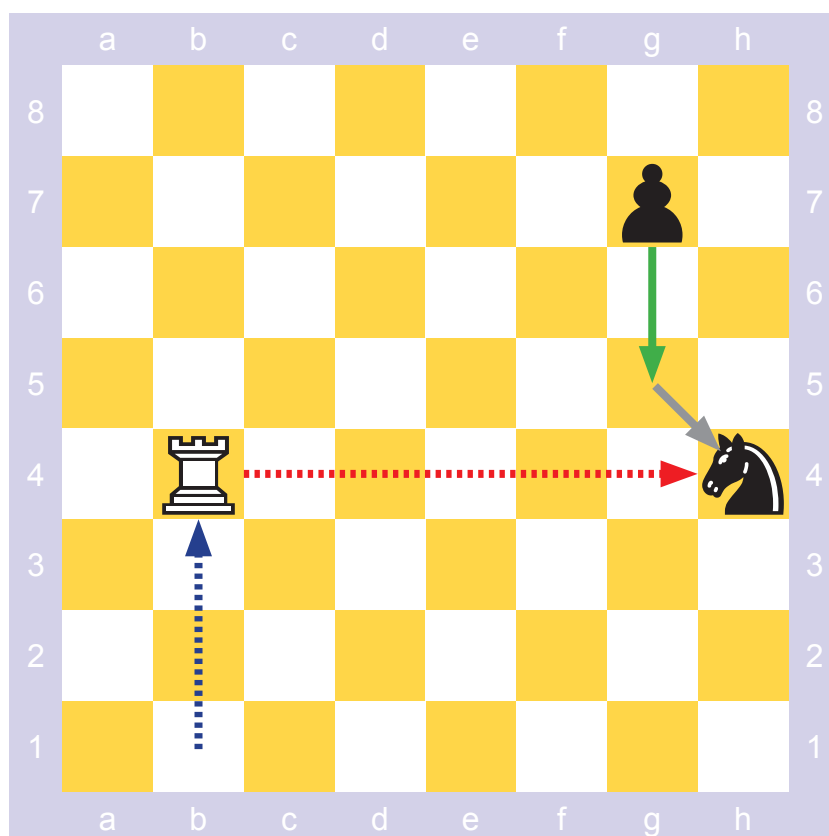
Indica com uma seta como se pode capturar a peça atacante.





Defender

A peça atacada defende-se com outra peça.



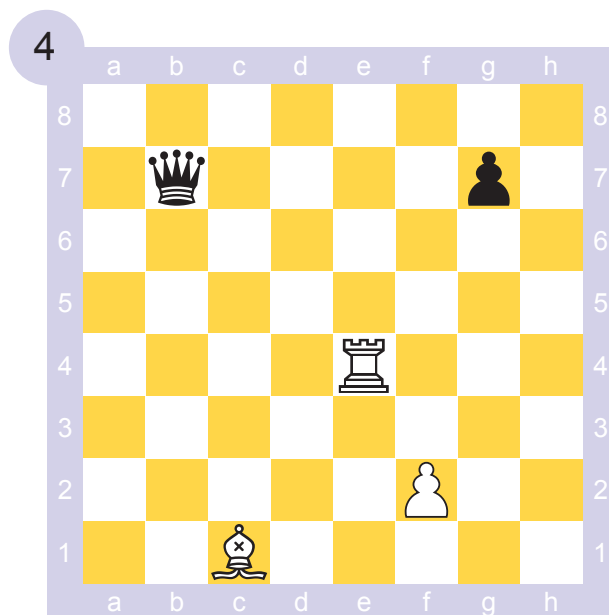
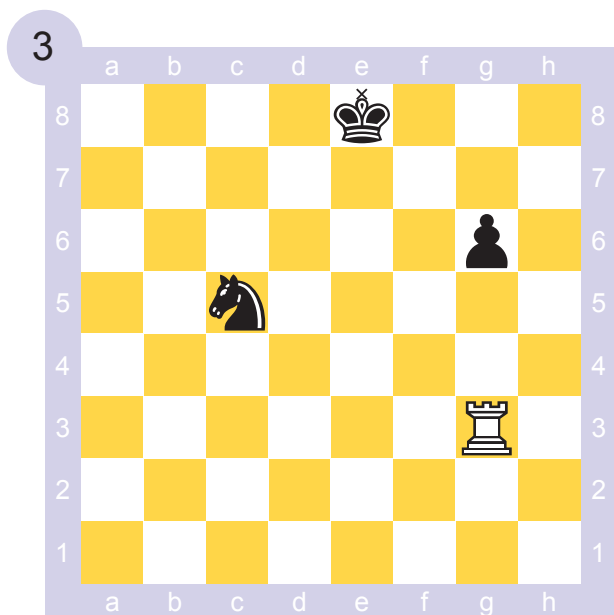
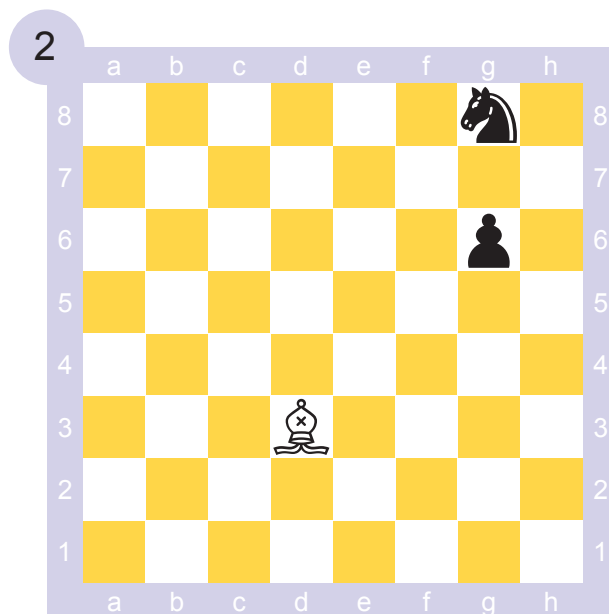
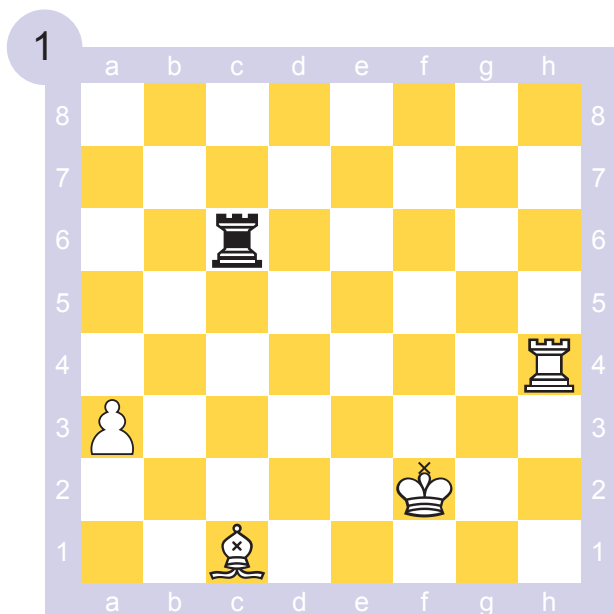
O peão avança duas casas e defende o cavalo. Se a torre captura o cavalo, o peão capturará a torre.



Se a peça atacada tem mais valor do que a atacante, normalmente é capturada.



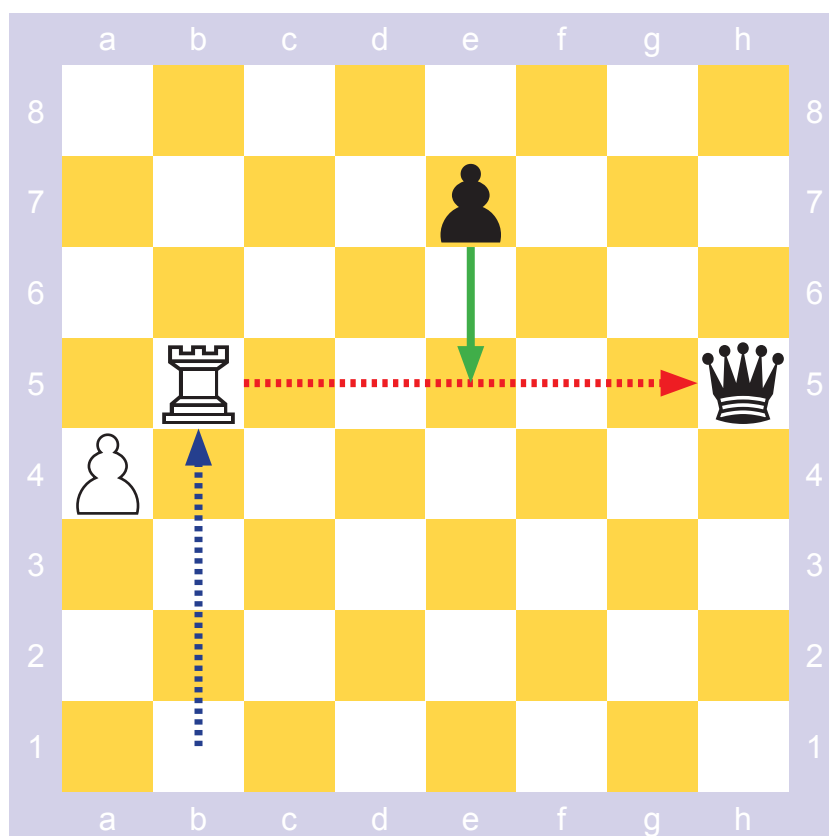
Rodeia com um círculo a peça atacada.
Indica com uma seta a jogada que farías com
outra peça para a defender.





Interpor

Entre a peça atacante e a peça atacada coloca-se outra peça.



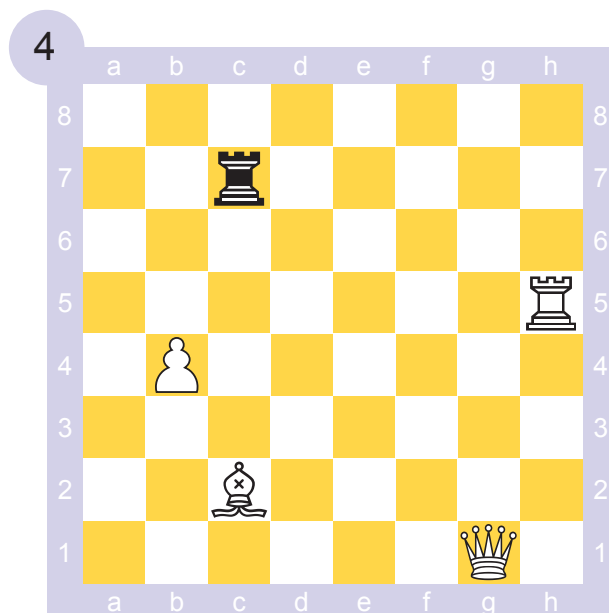
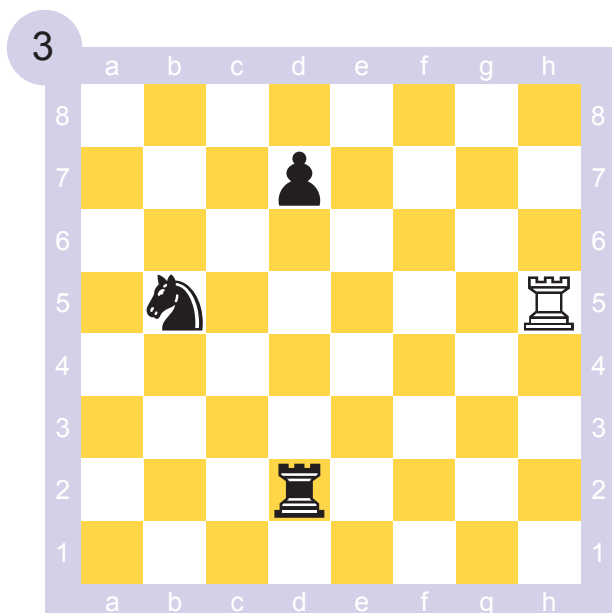
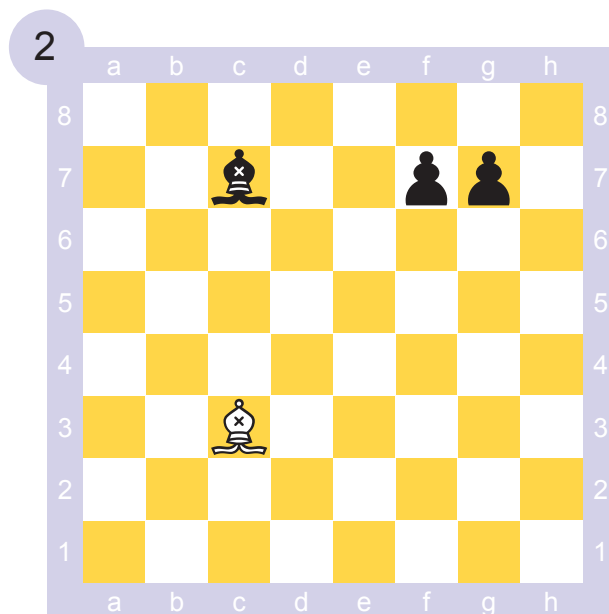
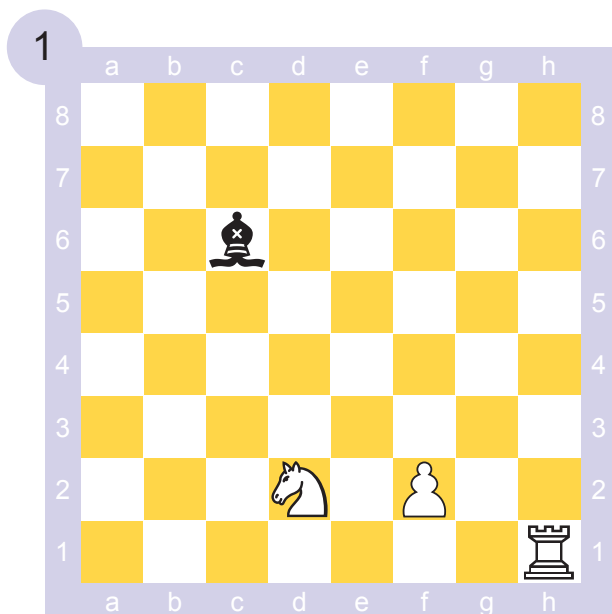
O peão interpor-se-á entre a torre (peça atacante) e a dama (peça atacada).
A torre não capturará o peão porque ele está defendido pela dama.



Quando a peça atacante é o cavalo, não se pode interpor nenhuma peça.

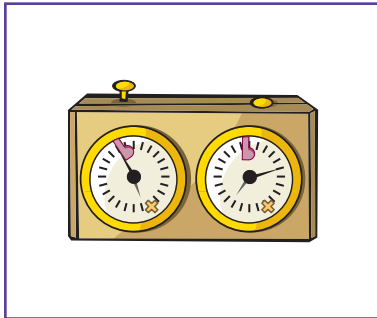


Interpõe a peça mais adequada para defender a peça atacada. Indica a jogada com uma seta.





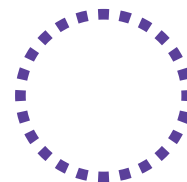
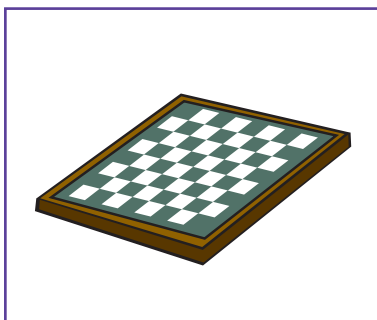
Olha para estes objetos e assinala com que tipo de formas geométricas se desenharam.



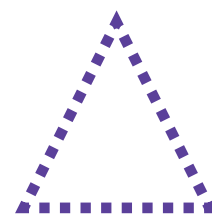
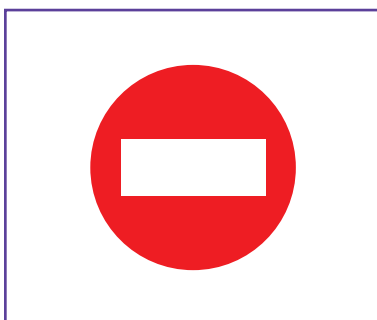
retângulo



quadrado



círculo



triângulo



Procura no cartaz informação sobre o Acampamento de Xadrez



1 ¿Quantos dias dura o acampamento?

2 ¿Em que povoação se realiza?

3 ¿Pode inscrever-se um rapaz ou uma rapariga de 9 anos?



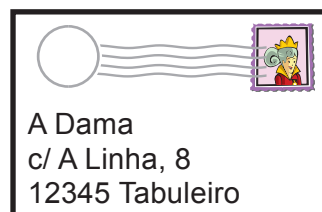
Escreve o número da seta que o carteiro seguirá para entregar todo o correio .



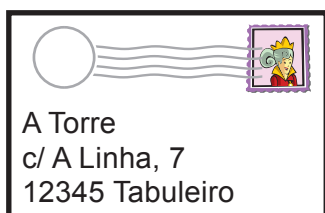
1



2



3



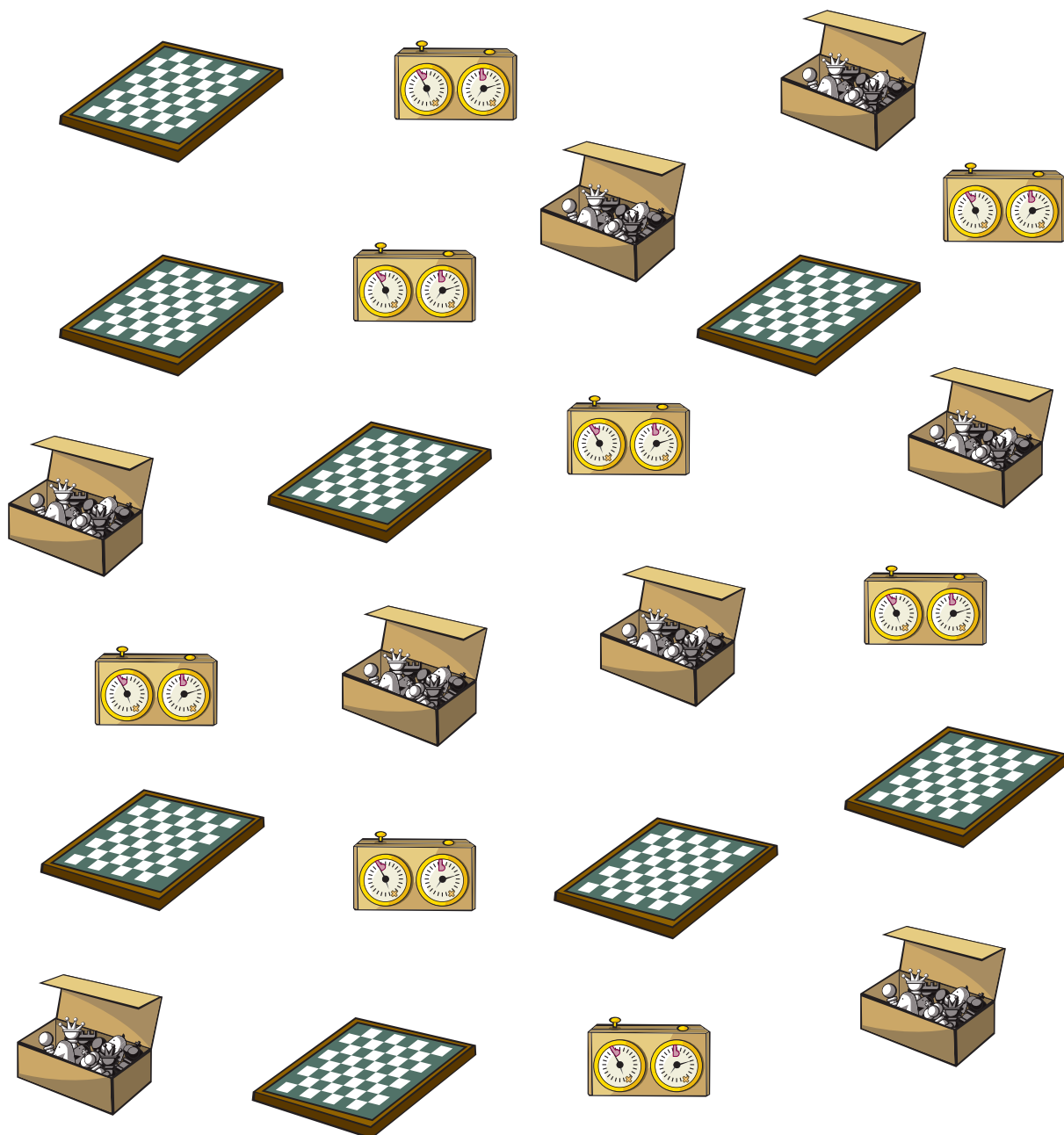
4





Rodeia com um círculo a peça atacada.
Indica com uma seta a jogada que farías com outra peça para a defender.

Para jogar uma partida é necessário um tabuleiro,
um jogo de peças e um relógio.



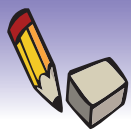
As partidas que se poderão jogar são:

Unidade 6

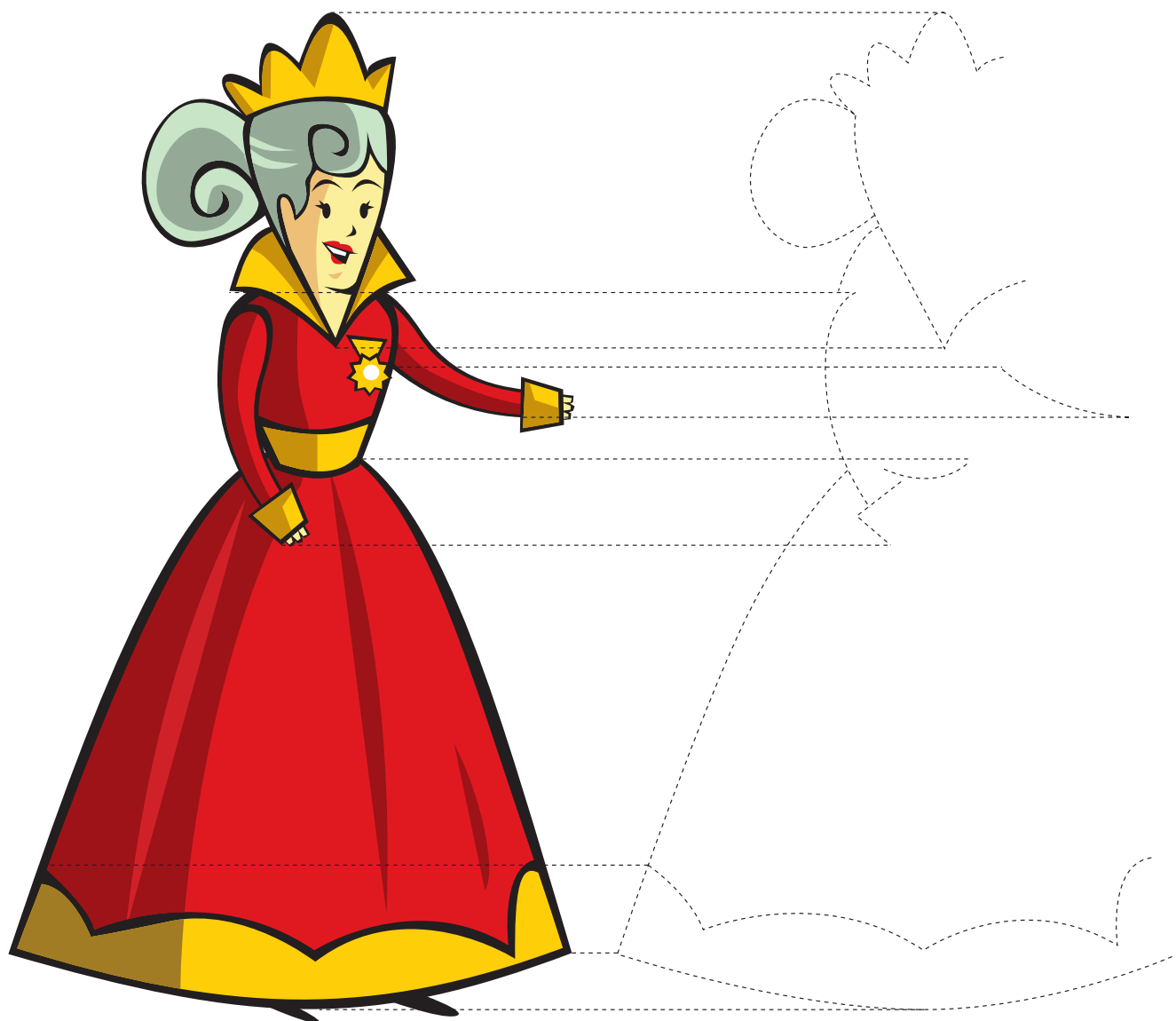
Xeque ao rei

- Xeque ao rei
- Respostas ao xeque ao rei:
 1. Mover
 2. Capturar
 3. Interpor





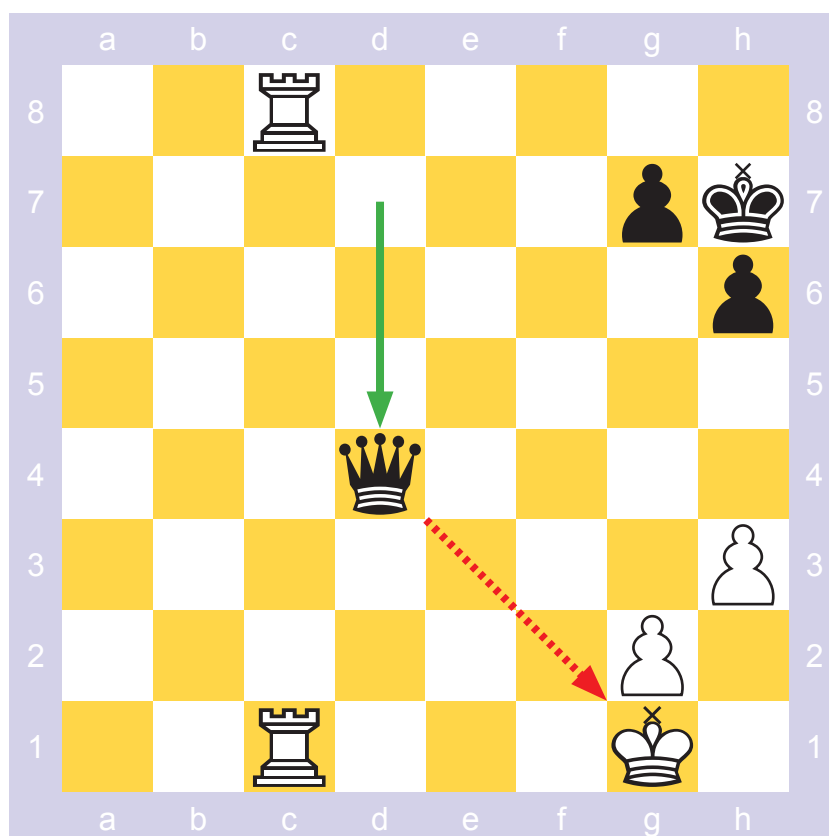
Termina de desenhar e pinta segundo o modelo.





Xeque ao rei

O rei adversário fica ameaçado depois de fazer uma jogada.



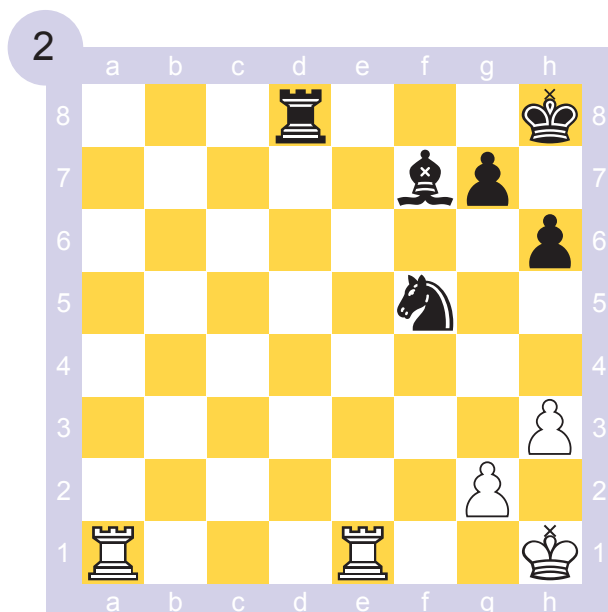
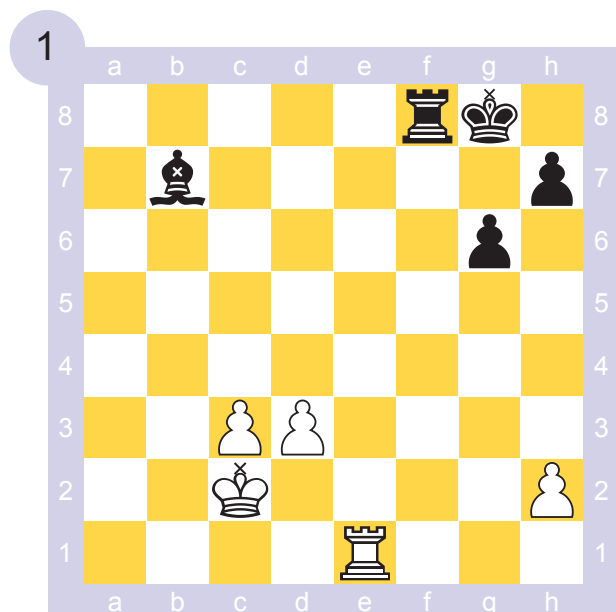
A dama dá xeque ao rei porque ameaça o rei branco a partir da casa d4.



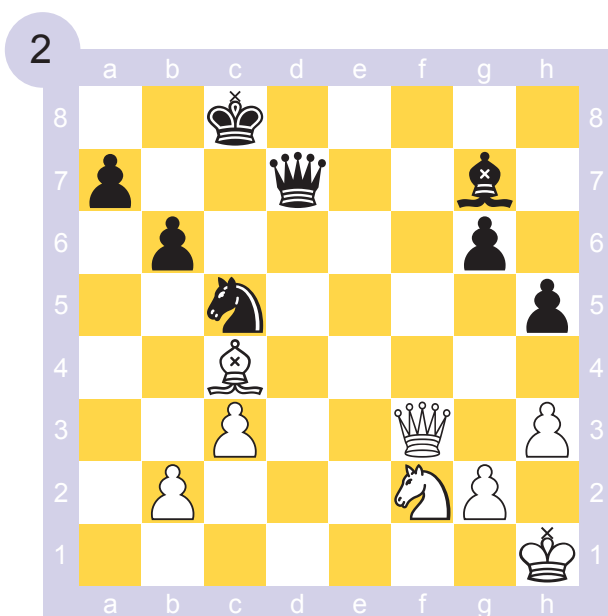
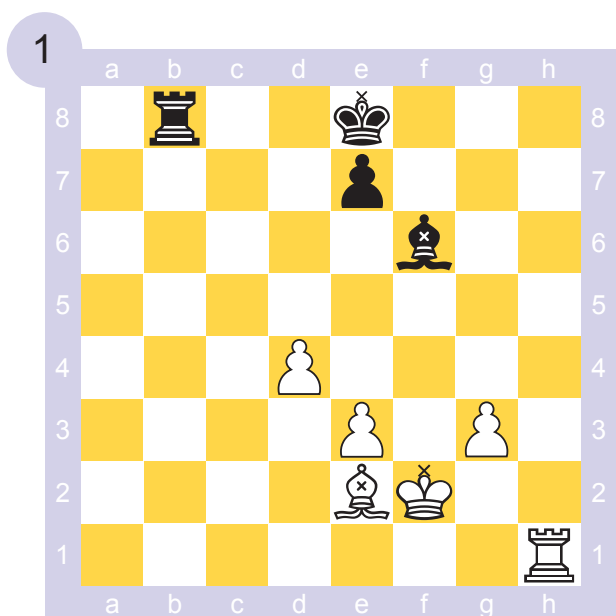
Todas as peças, exceto o rei, podem dar xeque ao rei adversário.



Indica com uma seta que jogada podem fazer as negras para dar xeque ao rei.

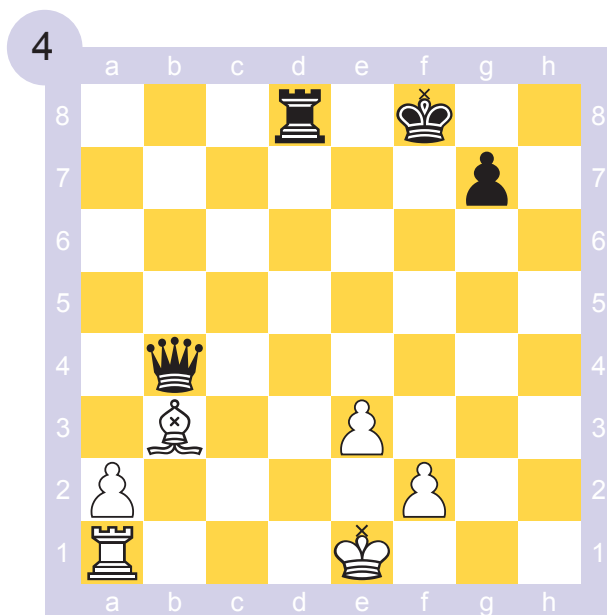
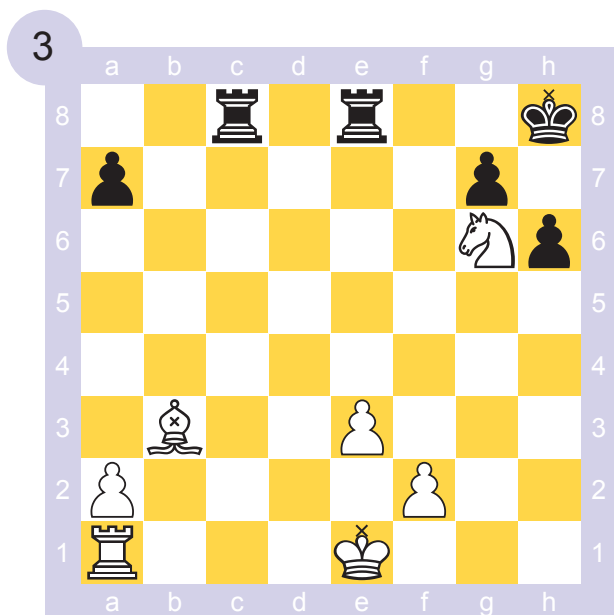
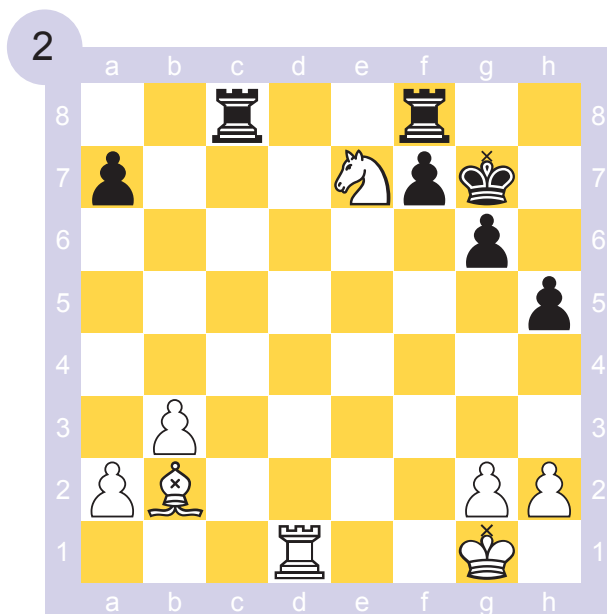
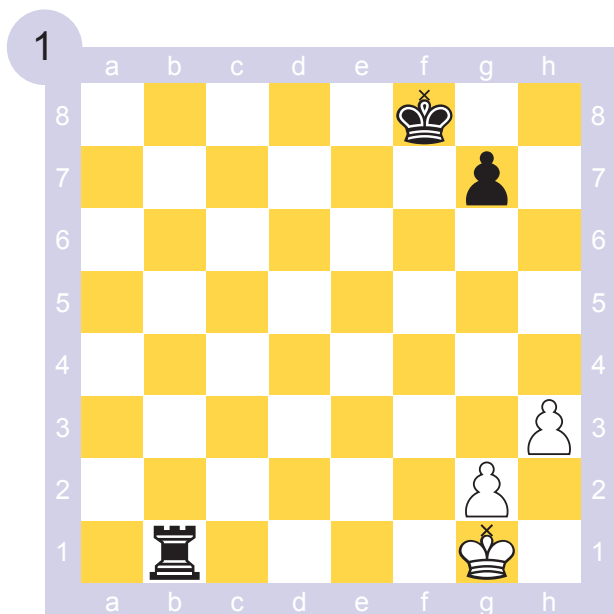


Indica com uma seta a melhor jogada que podem fazer as brancas para dar xeque.





Traça um círculo nas casas para onde possa ir o rei que está em xeque.

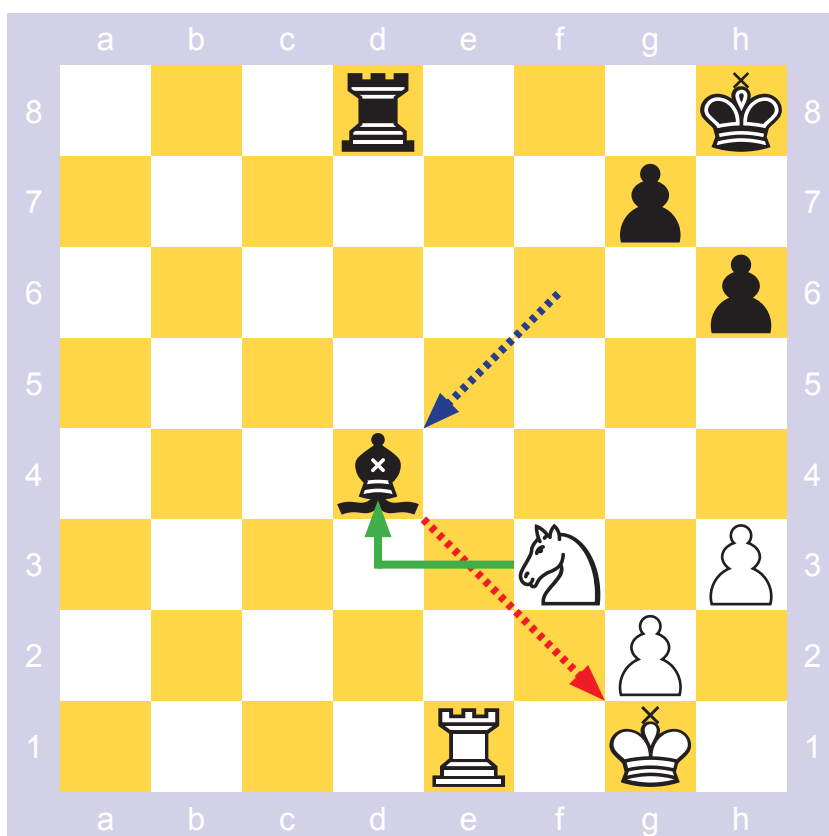




Respostas ao xeque ao rei

2. Capturar

Se captura a peça que dá xeque ao rei.



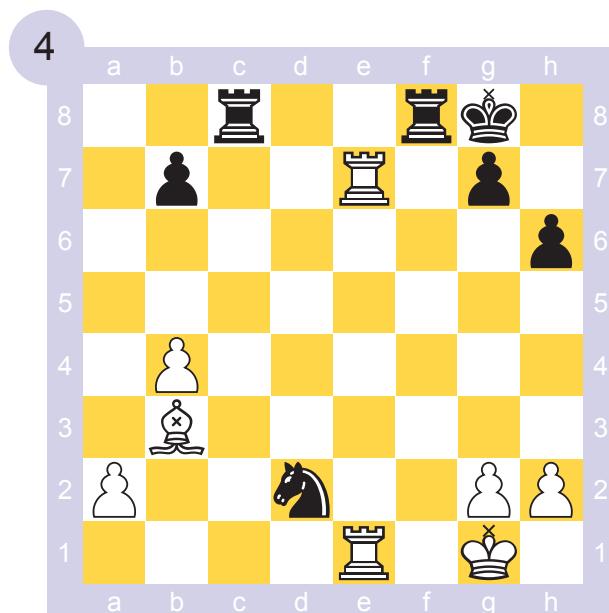
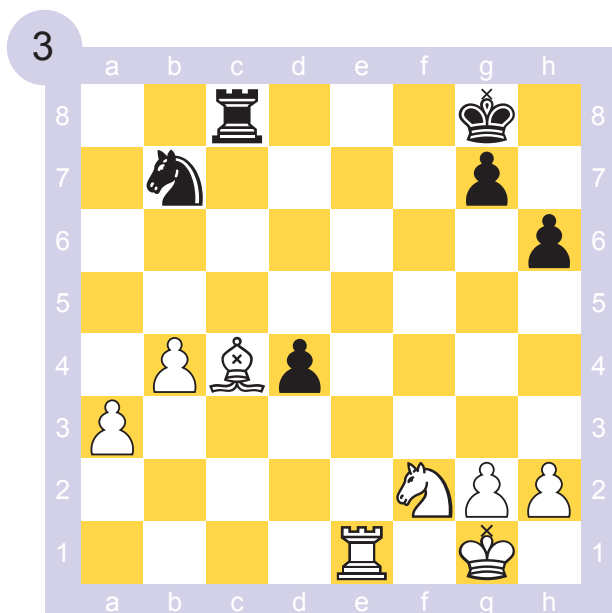
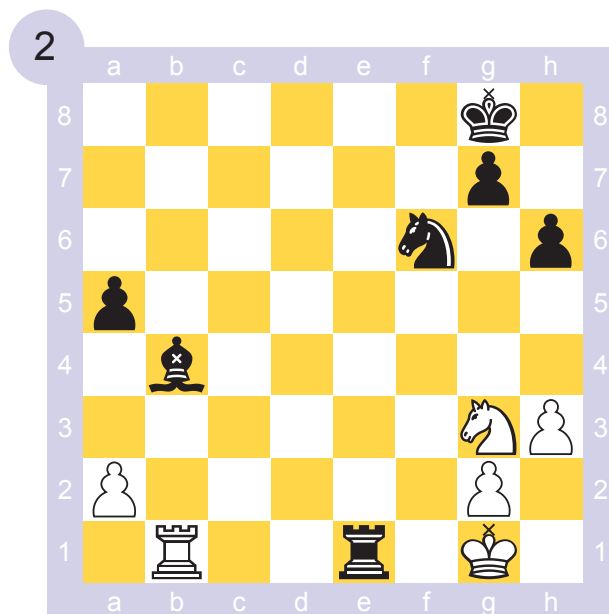
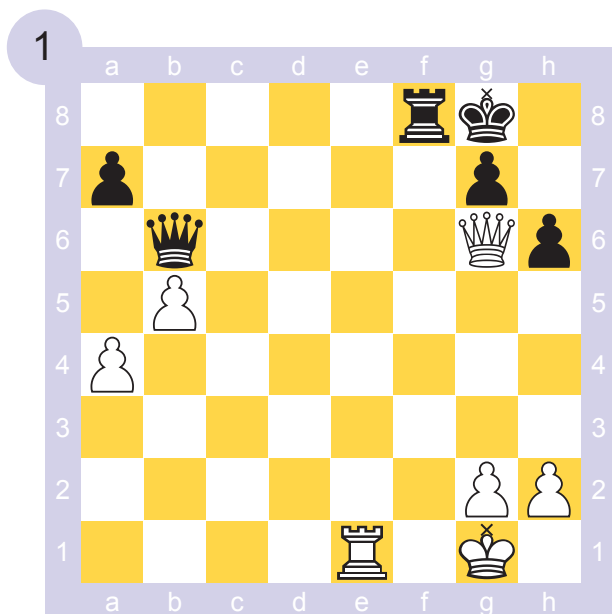
O cavalo captura o bispo e depois a torre captura o cavalo.



Recorda que o rei não pode capturar uma peça do adversário que esteja defendida.



Rodeia com um círculo as peças que podem capturar aquela que dá xeque ao rei.

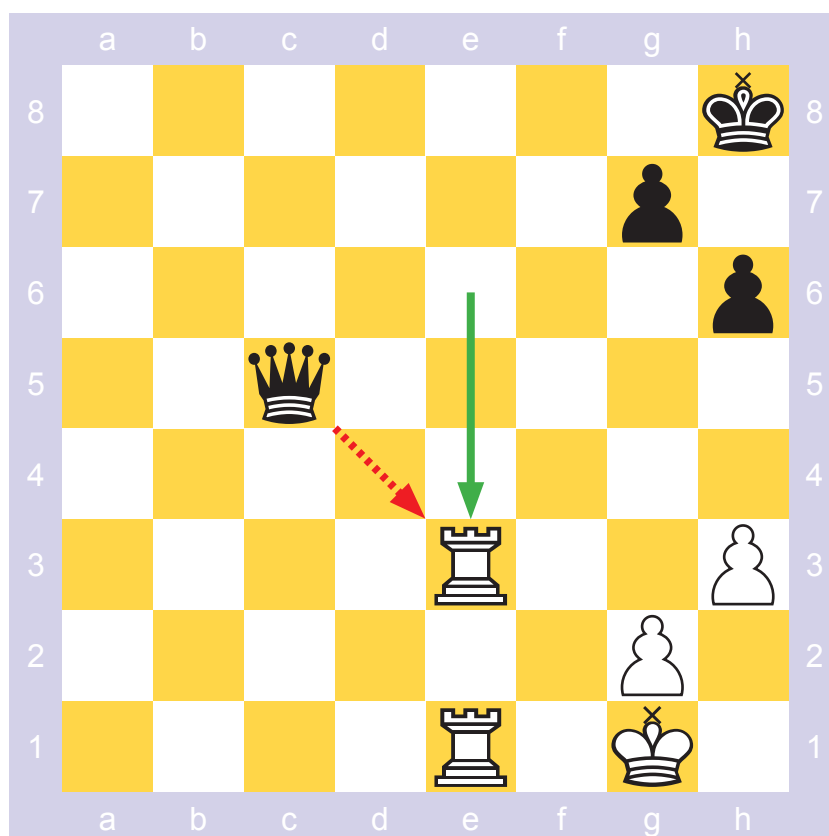




Respostas ao xeque ao rei

3. Interpor

Coloca-se uma peça entre o rei e a peça que dá xeque.



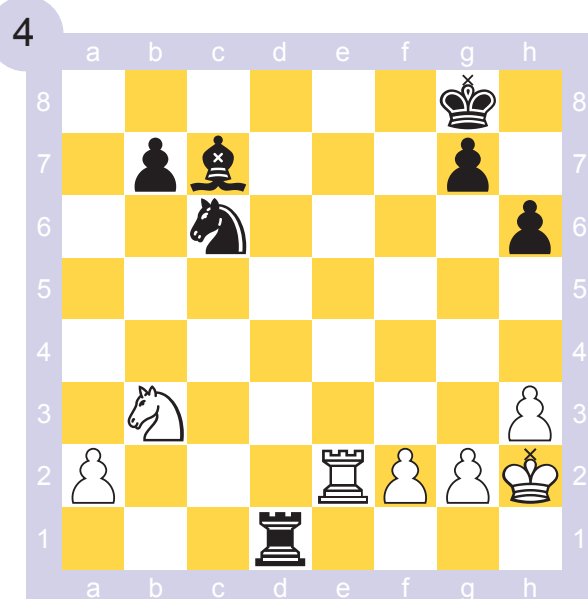
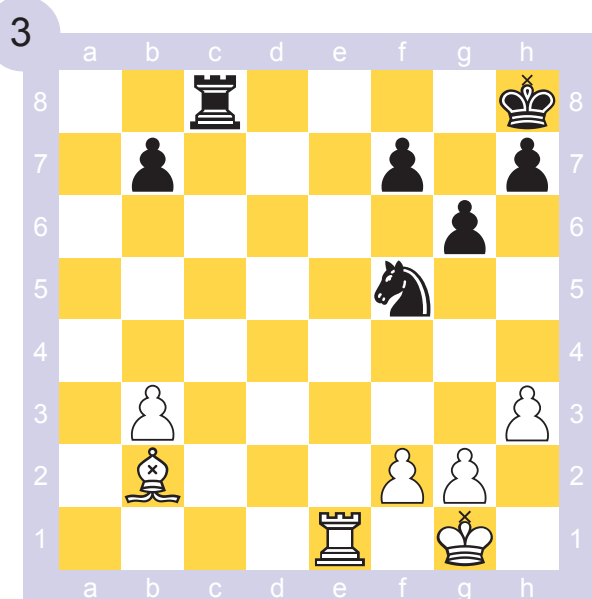
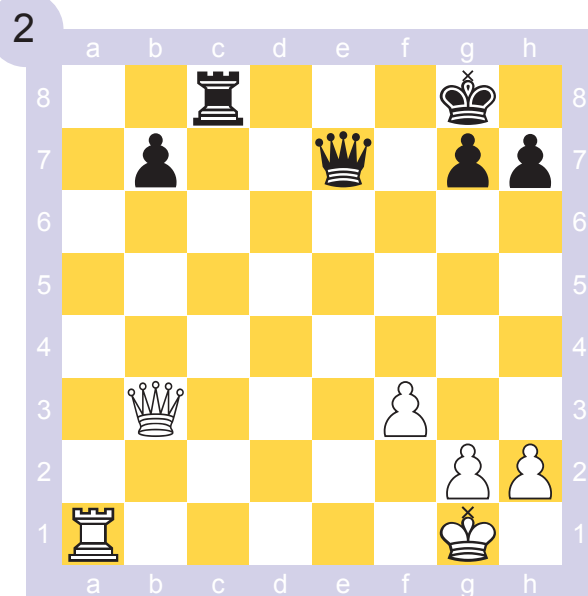
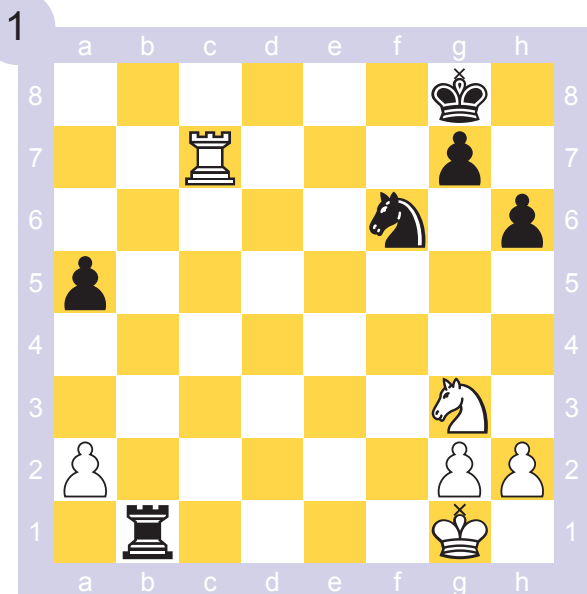
Ao deslocar-se a torre para a casa e3 evita que a dama continue dando xeque ao rei.



Se o xeque é dado por um cavalo, não se pode interpor nenhuma peça.



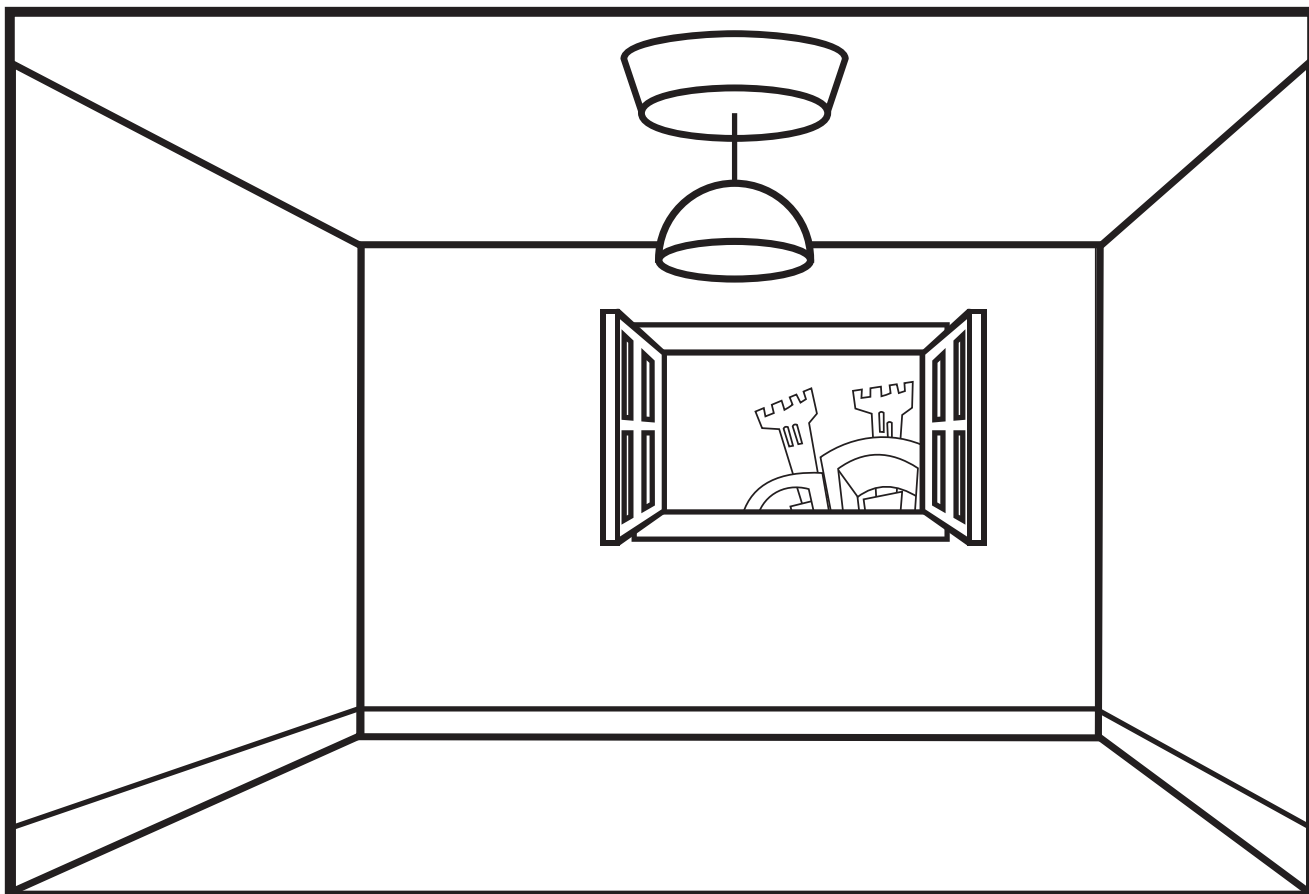
Indica com uma seta a melhor jogada de interposição para evitar o xeque.





Lê as instruções e pinta os objetos indicados. Continuando a sequência, termina de pintar o desenho.

- 1 Uma porta na parede da esquerda.
- 2 O sol entre as nuvens.
- 3 Um quadro à direita da janela.
- 4 Um relógio à esquerda da janela.
- 5 Um tapete no chão.





Completa a frase com as palavras seguintes.

capturar

rei

única

jogo

xadrez

peça

O

é a

do

do

que não

se pode



Classifica as palavras anteriores segundo o seu número de sílabas.

1 sílaba

2 sílabas

3 sílabas



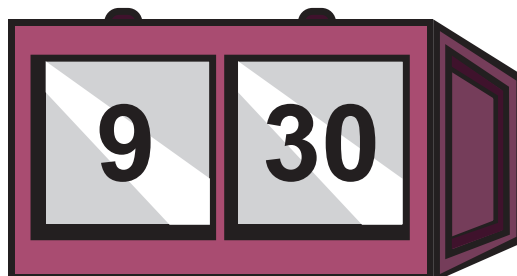
Anota nos relógios digitais a hora e os minutos que indicam os relógios analógicos.

1



hora

minutos

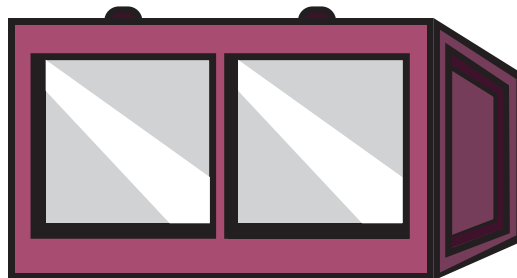


2



hora

minutos

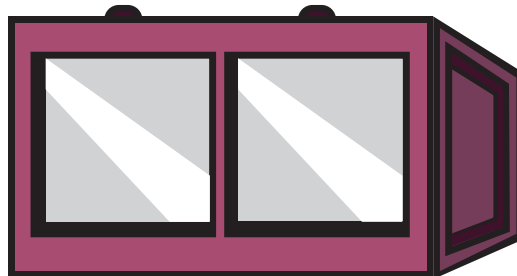


3



hora

minutos

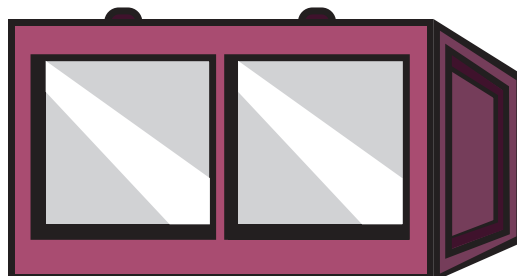


4



hora

minutos





Anota ao pé de cada desenho o nome da estação correspondente.





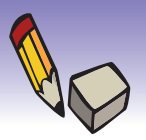




Xeque mate

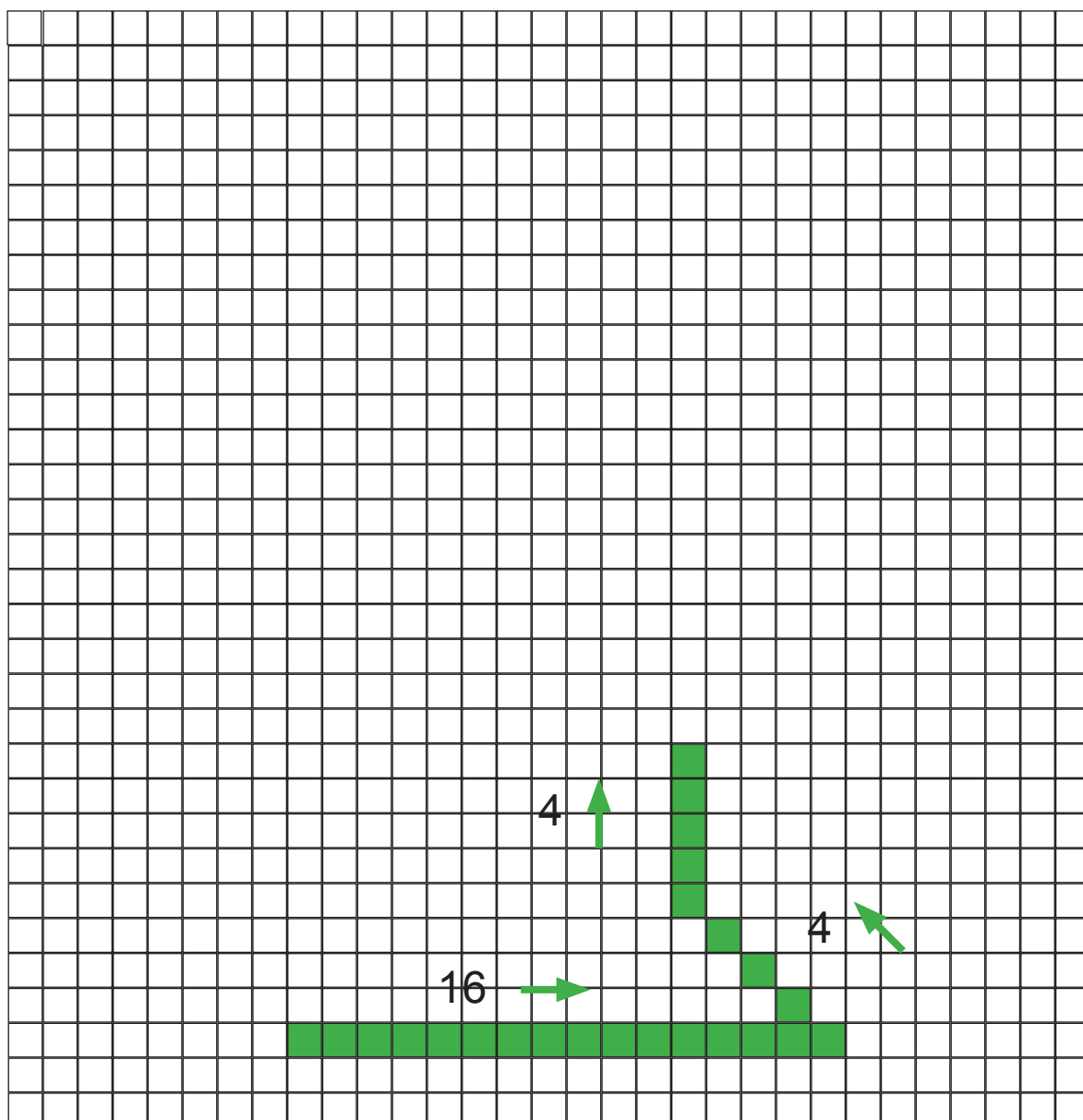
- Xeque mate
- Evitar o xeque mate
- Combinação de mate





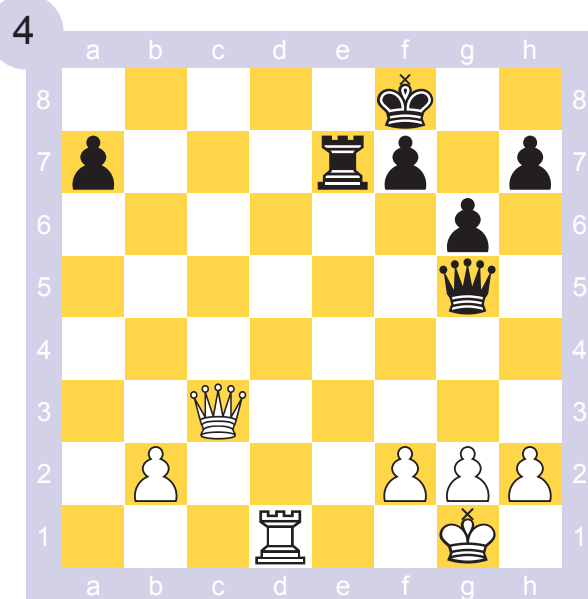
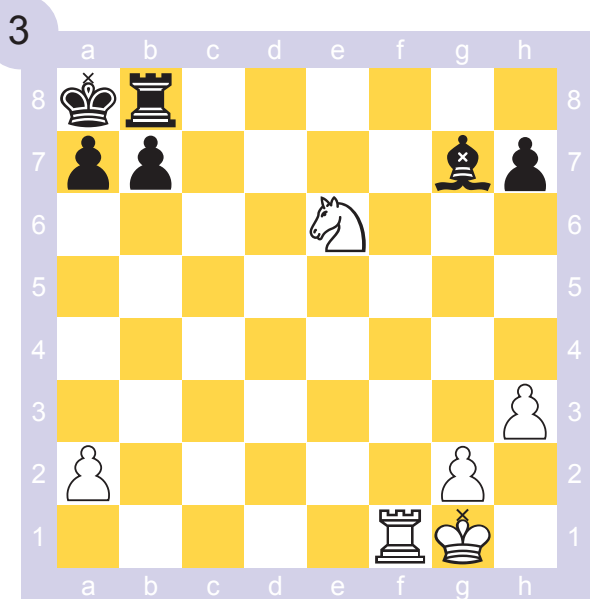
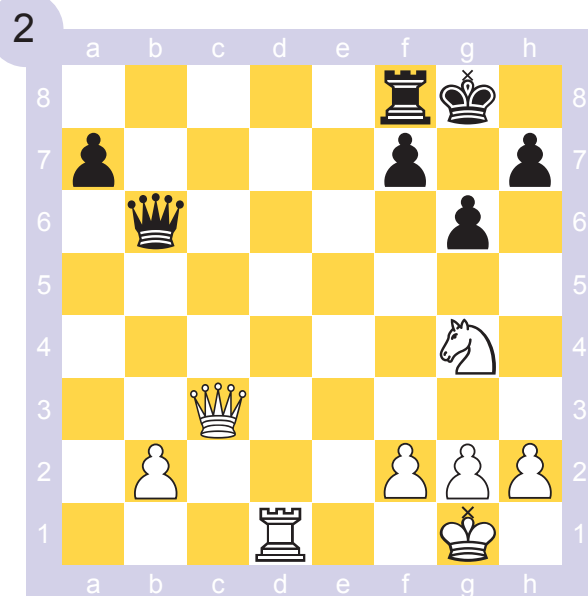
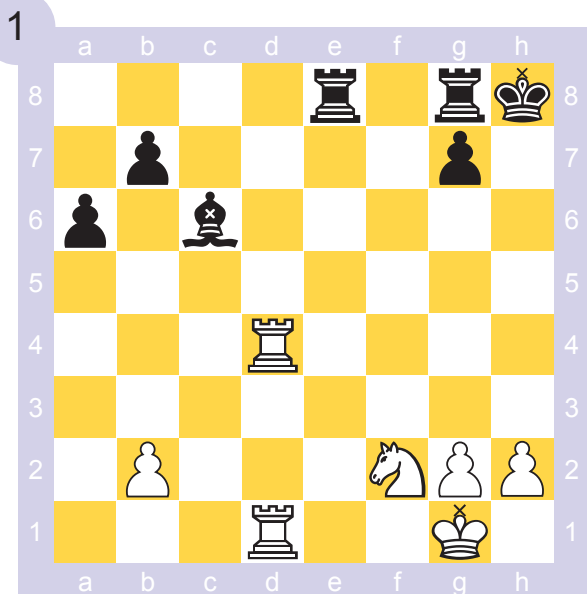
Pinta a grelha seguindo as instruções.

16 →	4 ↖	4 ↑	2 →	3 ↑	1 ↖
3 ↑	4 →	1 ↗	2 ↑	5 ↖	1 ←
3 ↖	1 ←	2 ↖	2 ↘	2 ↓	3 ↘
6 ↓	2 ↘	5 ↓	2 →	4 ↓	3 ↘





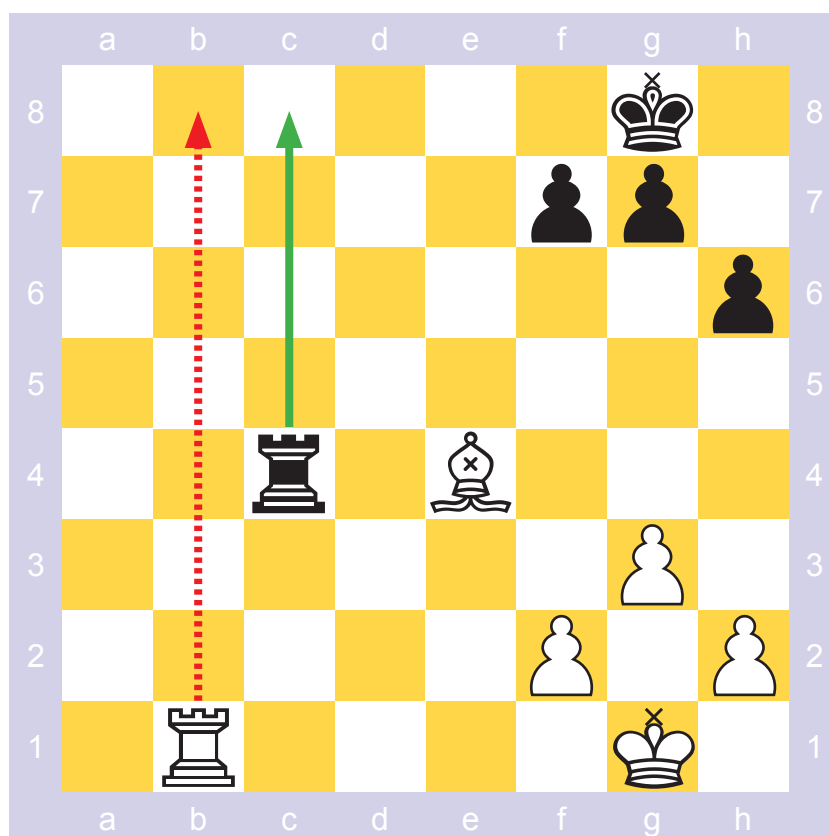
Indica com uma seta que jogada devem fazer as brancas para dar xeque mate.





Evitar o xeque mate

Deve-se procurar que o rei tenha casas onde possa ir ou peças que o possam defender.



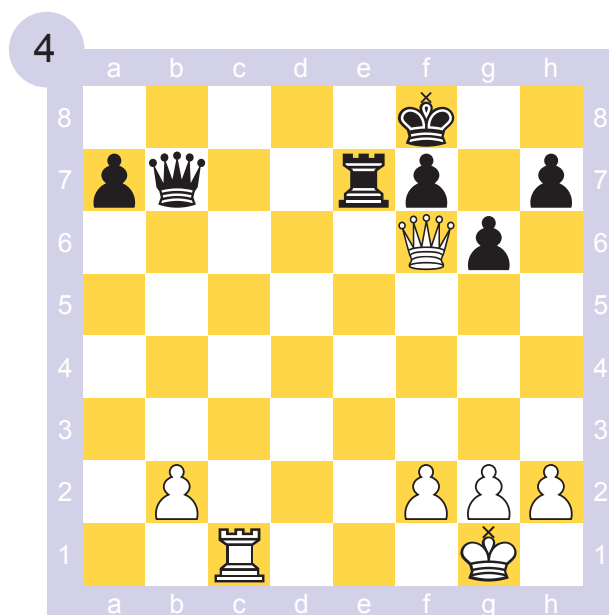
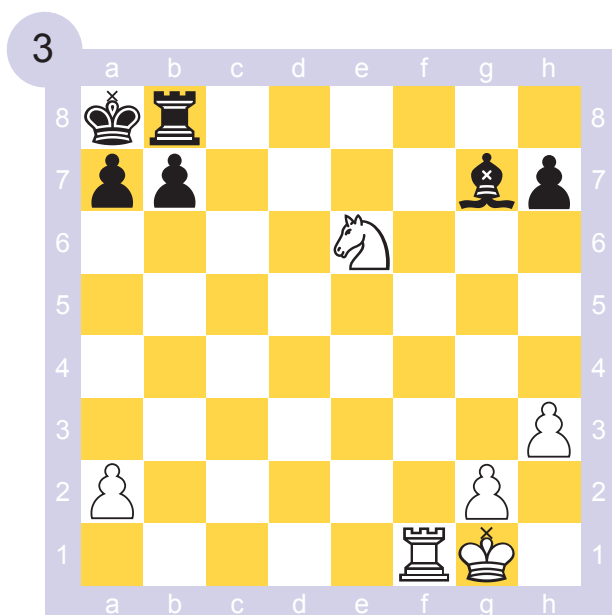
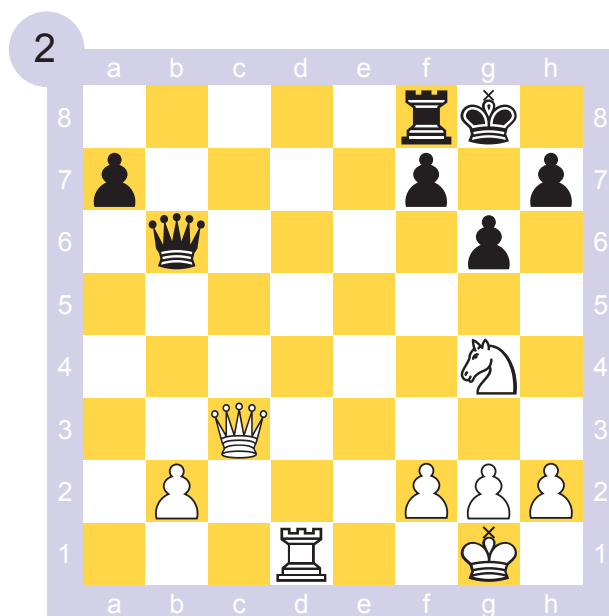
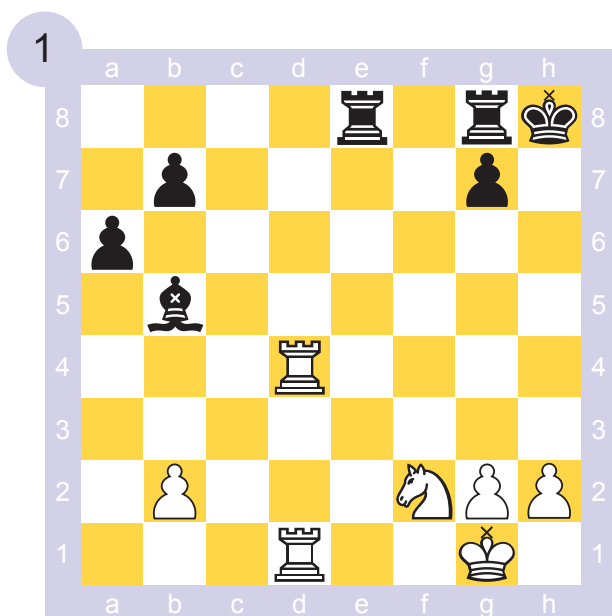
A torre negra evita que a torre branca dê xeque mate.



Em todo momento tem cuidado para que não te possam dar xeque mate.



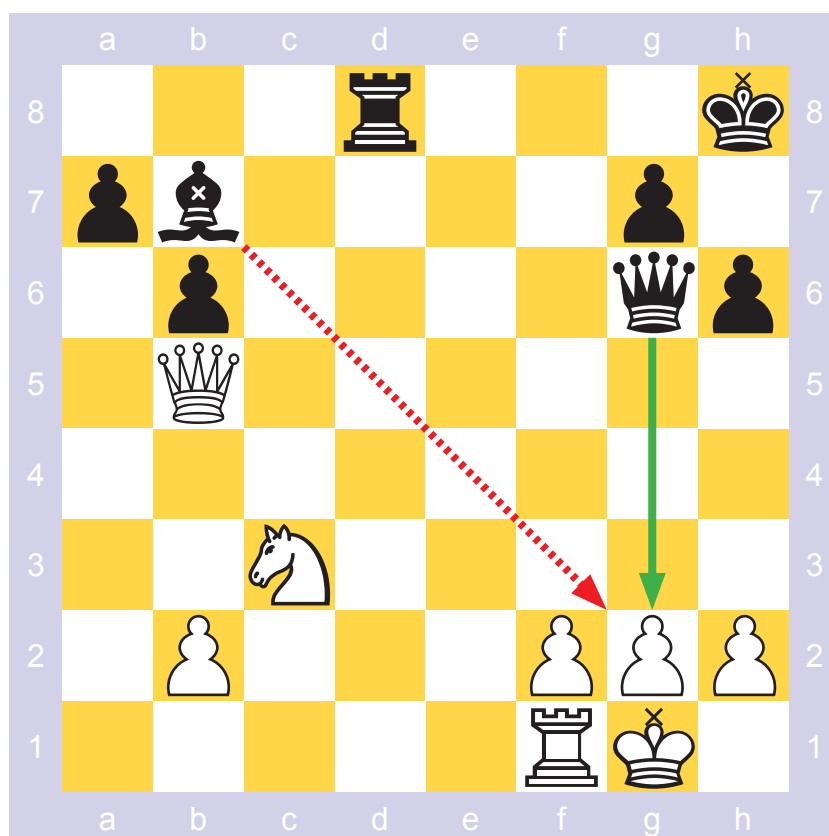
Indica com setas que jogadas podem fazer as negras para evitar o xeque mate.





Combinação de mate

É o conjunto de jogadas necessárias para conseguir dar xeque mate.



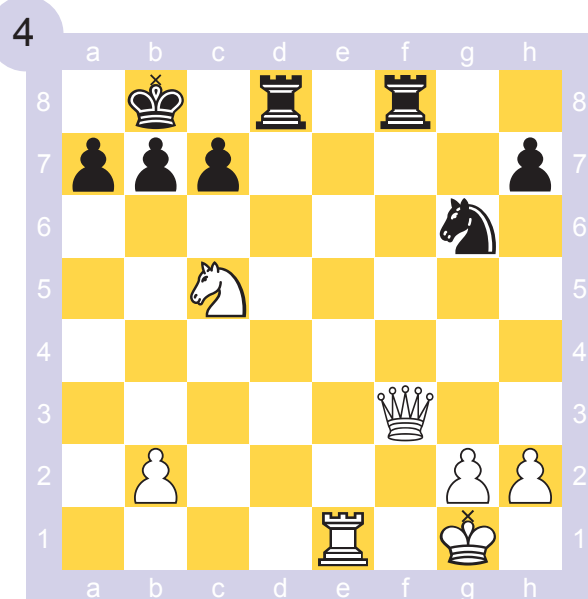
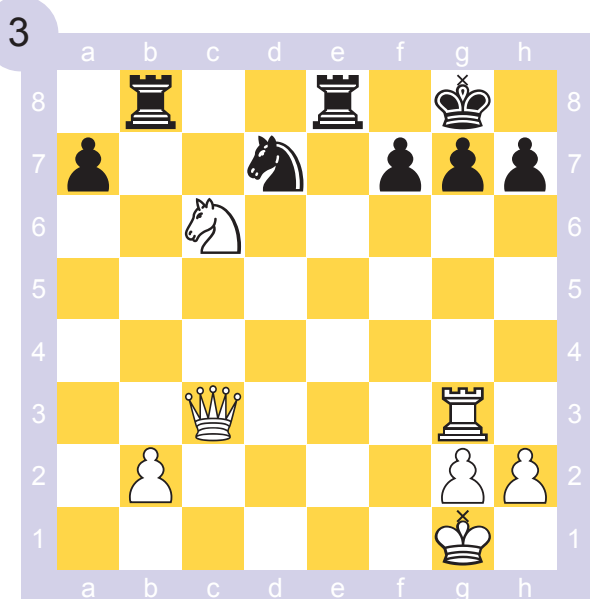
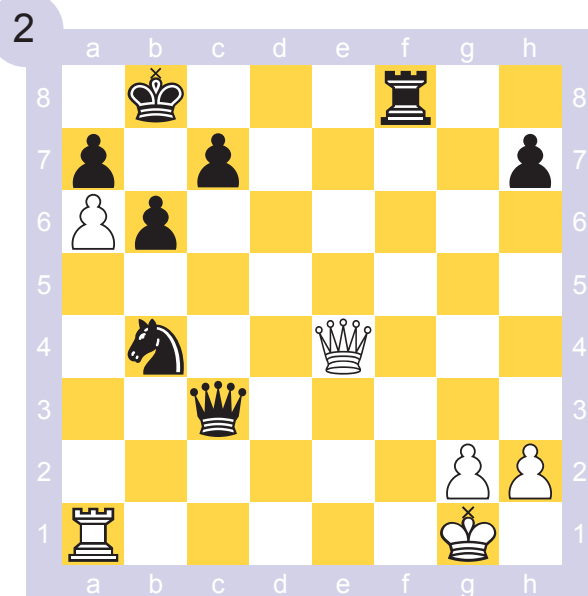
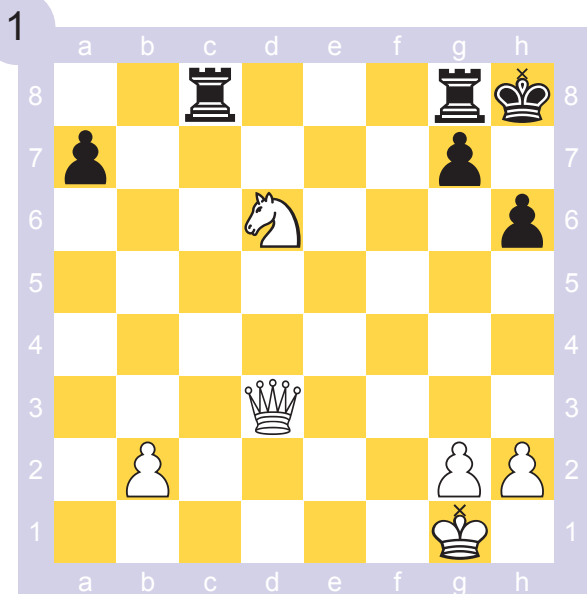
A dama captura o peão branco e dá xeque mate porque está defendida pelo seu bispo.



Muitas vezes são necessárias várias peças para dar xeque mate.



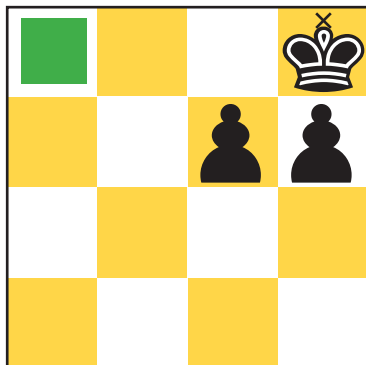
Indica com uma seta que jogada podem fazer as brancas para dar xeque mate.



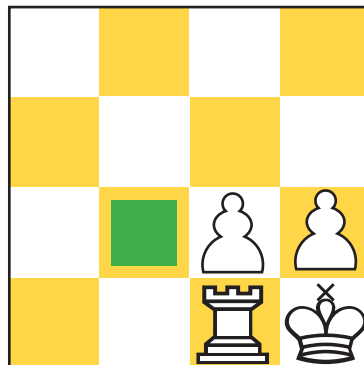


Indica a peça que deve colocar-se no quadrado verde para que se dê xeque mate em todos os minitabuleiros.

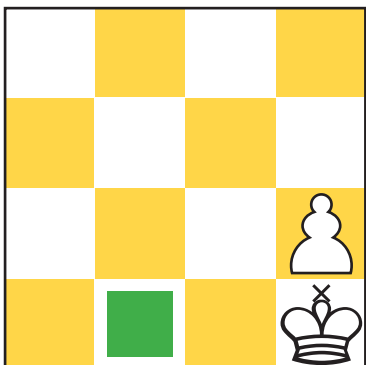
1



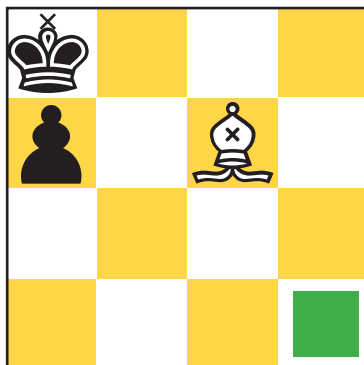
2



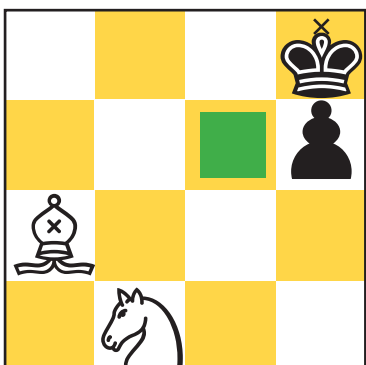
3



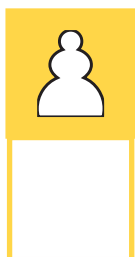
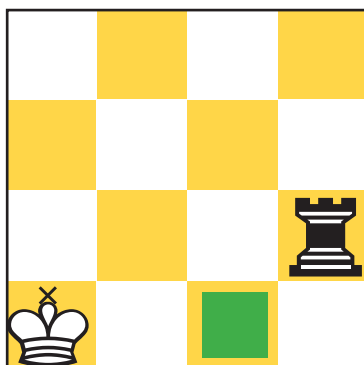
4



5



6





Ordena alfabeticamente as palavras seguintes.

☐ tabuleiro

☐ capturar

☐ rei

☐ mate

☒ 1 afogado

☐ xeque



Marca com uma cruz as ações próprias destes ofícios.

1


☐

cozinhar

☐

apagar

☐

ajudar

☐

costurar

2


☐

correr

☐

curar

☐

rematar

☐

cantar



Descodifica a seguinte mensagem .

Código

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I

10	11	12	13	14	15	16	17	18
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q

19	20	21	22	23	24	25	26	27
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

9 - 2	1 - 0	10 + 4	6 + 2	1 x 1	10 - 9

8 + 9	6 - 5	20 - 1	7 + 14	3 x 3	2 x 2	1 x 1	4 x 4

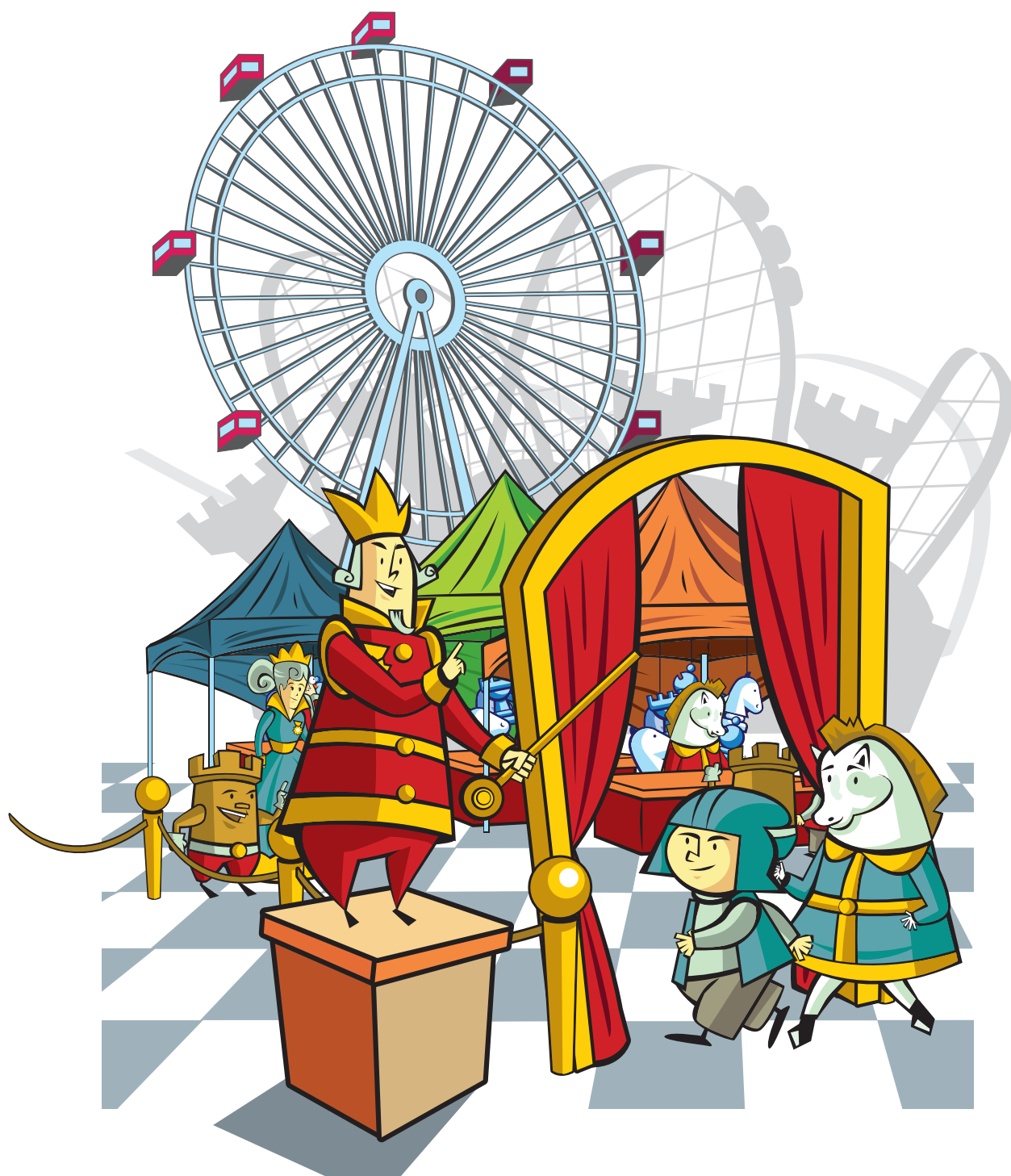
9 + 1	9 + 7	1 x 7	8 - 7	2 x 2	2 x 8	5 + 14	3 x 6	4 + 18	5 x 1

3 + 1	7 - 6	20 + 5	3 + 2	3 x 6	5 + 17	5 x 1

3 + 10	9 - 8	3 x 7	5 x 1



Observa bem o desenho e localiza os objetos seguintes.



1



2



3



4



5



6

Unidade 8

A jogar...

- Valorizar
- Jogada ilegal
- Normas

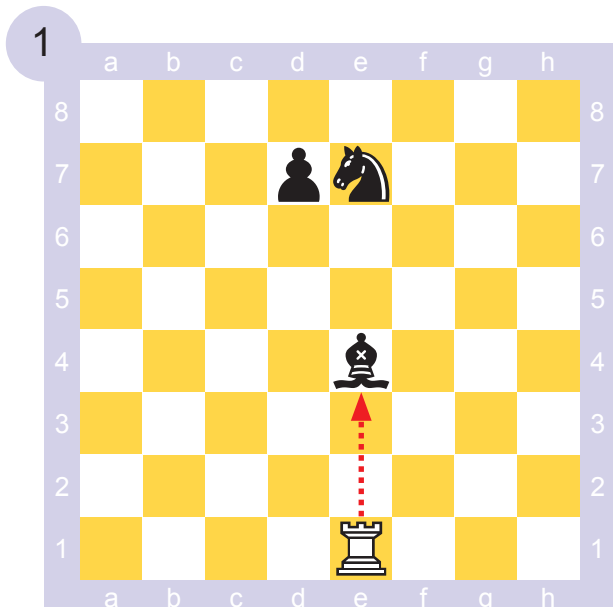




Valorização

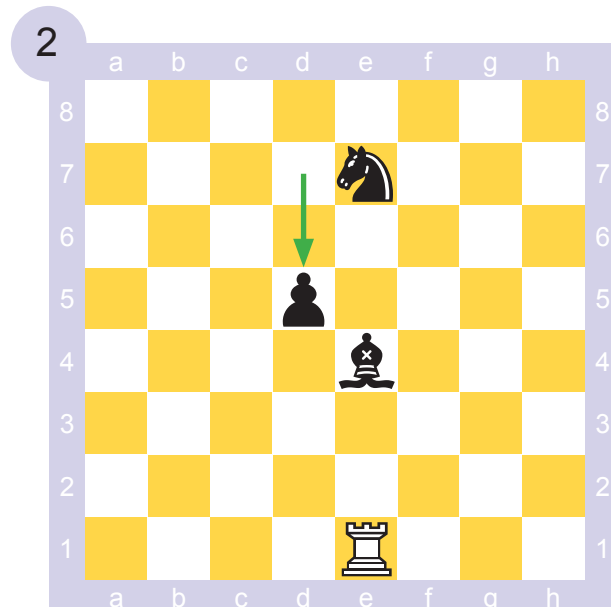
Antes de jogar, deves avaliar a jogada que fez o adversário. Depois, pensa qual é a melhor jogada que podes realizar.

¿Que faz o adversário?



As brancas ameaçam o bispo negro com a torre.

¿Que podes fazer?



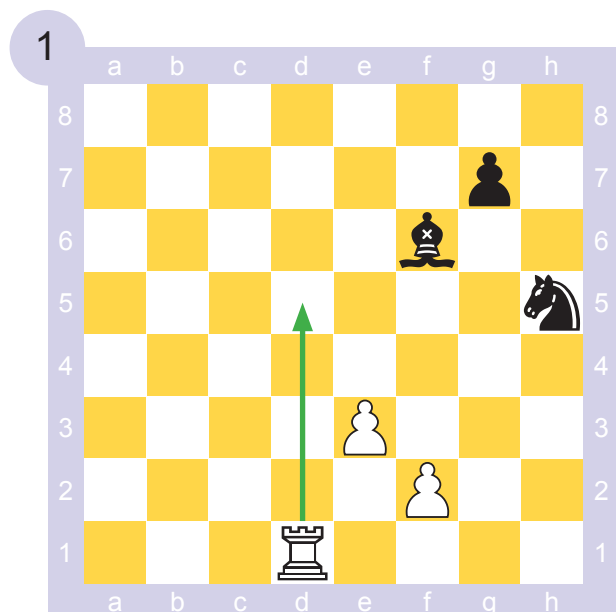
Se se move o bispo, perde-se o cavalo. Se se avança o peão, o bispo fica defendido, e a torre não poderá capturá-lo, porque as brancas perderiam pontos.



Depois de fazer a jogada não poderás corrigi-la.



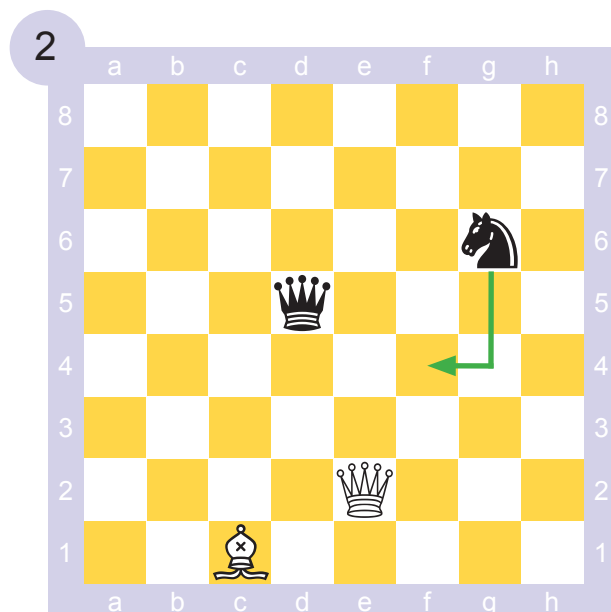
Assinala de que tipo é a jogada indicada com uma seta.



Ataque

Defesa

Errada



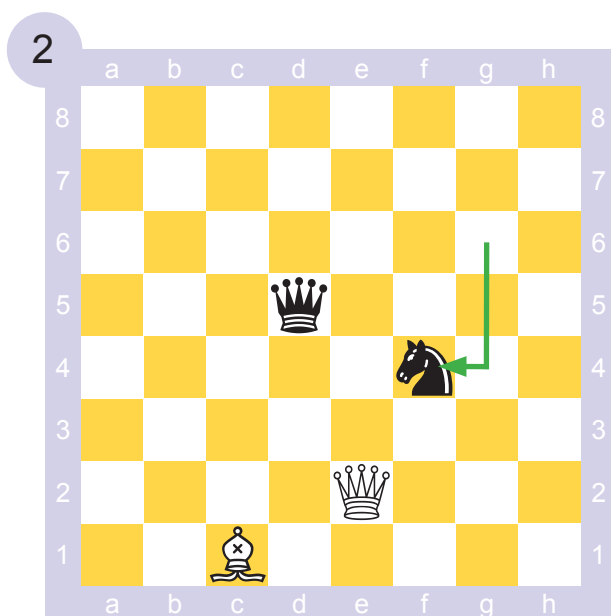
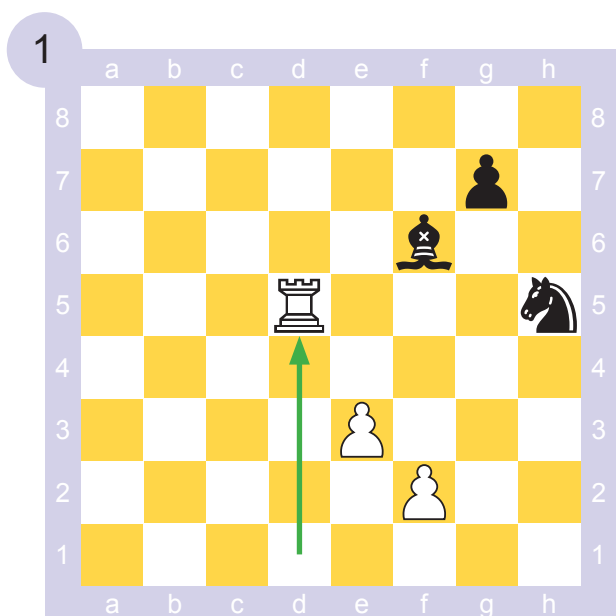
Ataque

Defesa

Errada



Indica com uma seta a melhor resposta às jogadas anteriores.

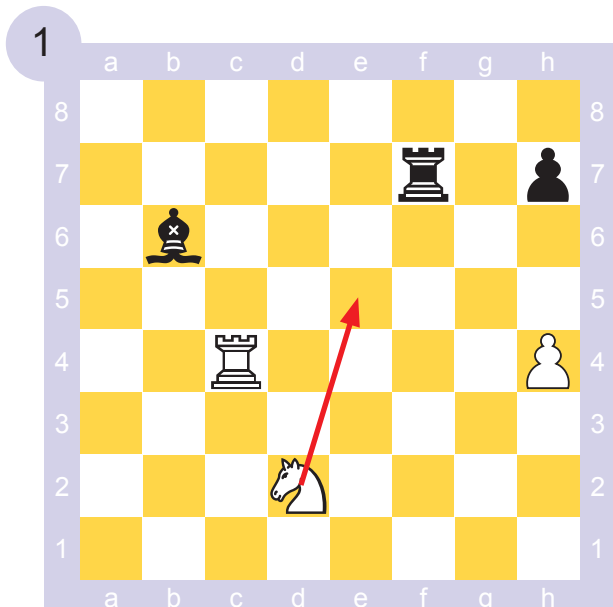




Jogada ilegal

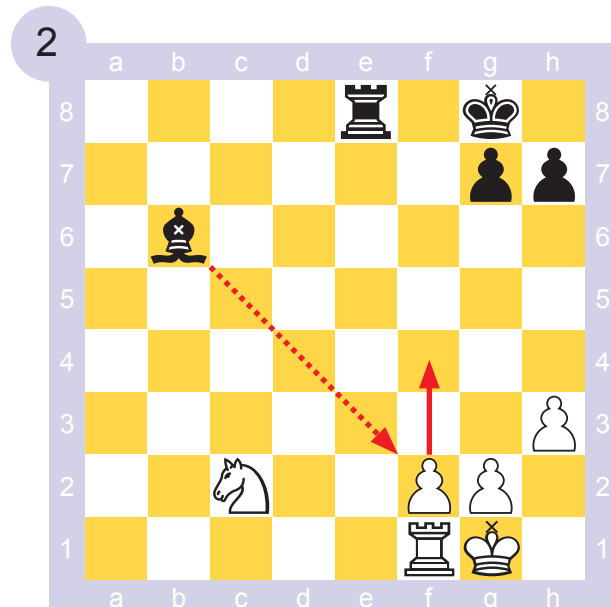
Um jogador coloca uma peça numa casa onde não pode ou, quando move qualquer peça, deixa o seu rei em xeque.

Movimento errado



O cavalo branco desloca-se para uma casa para onde não pode ir numa jogada.

Rei ameaçado



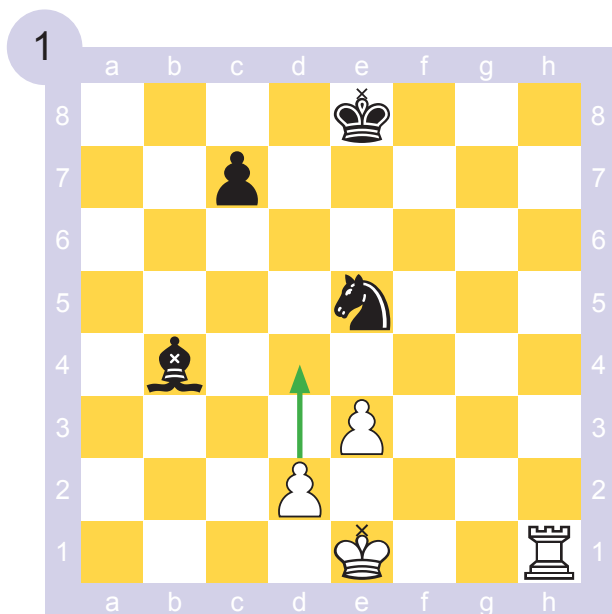
Ao avançar o peão branco duas casas, o rei fica ameaçado pelo bispo negro.



O jogador que realiza uma jogada ilegal deve retificar e fazer outra.

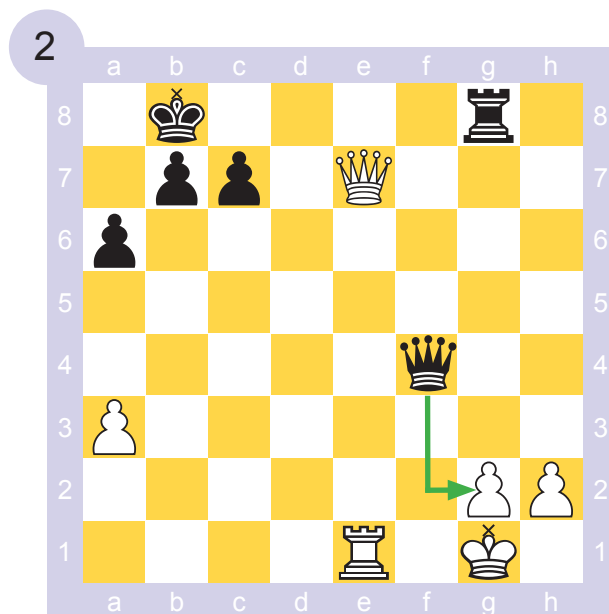


Indica o tipo de jogada ilegal.
Rodeia com um círculo a resposta correta.



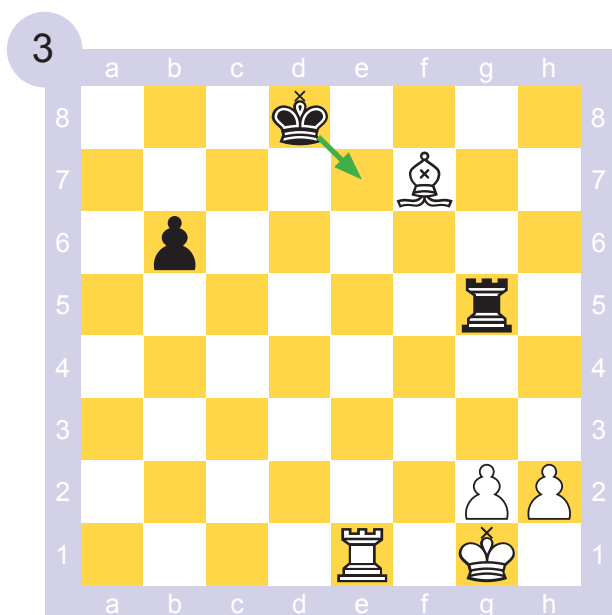
Movimento
errado

Rei
ameaçado



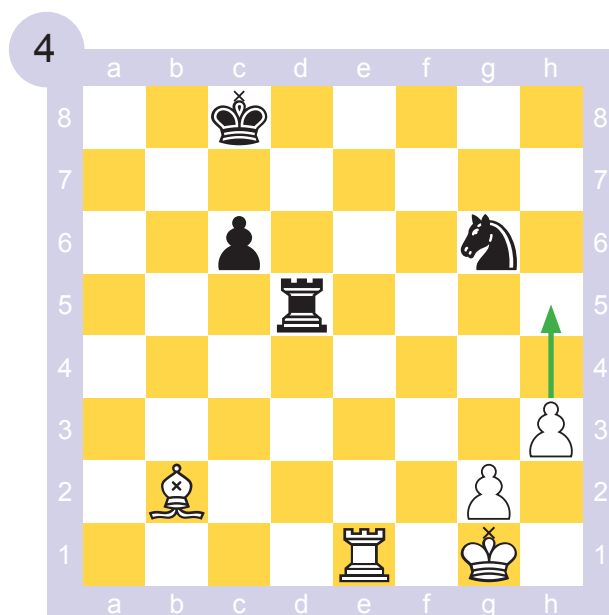
Movimento
errado

Rei
ameaçado



Movimento
errado

Rei
ameaçado



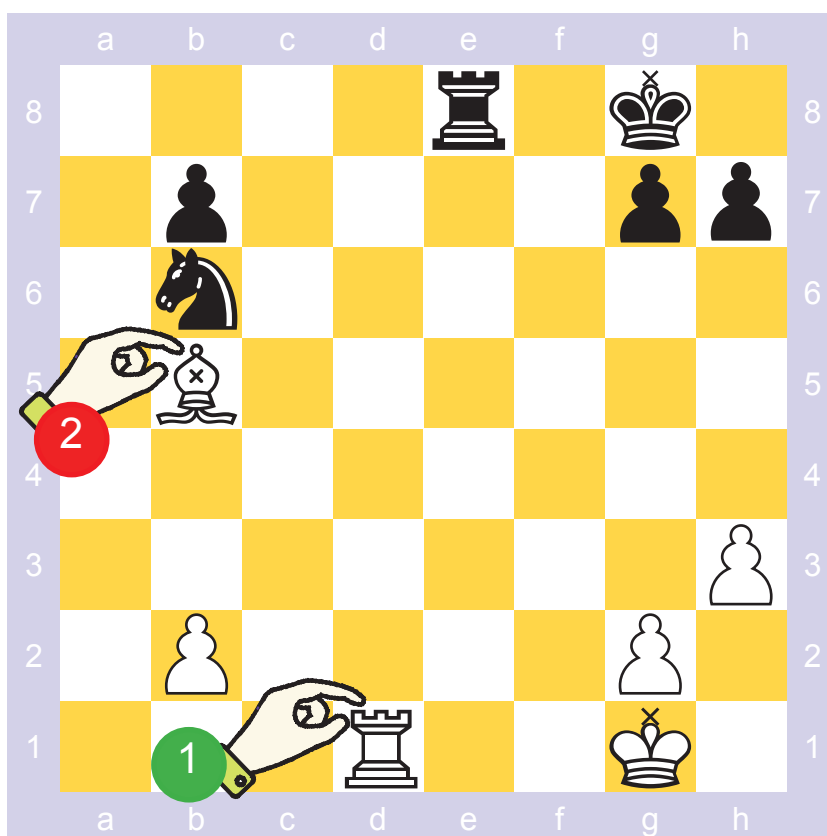
Movimento
errado

Rei
ameaçado



Normas

Se um jogador toca na sua peça terá que jogá-la, e se toca numa do adversário deverá capturá-la, sempre que em ambos os casos isto seja possível.



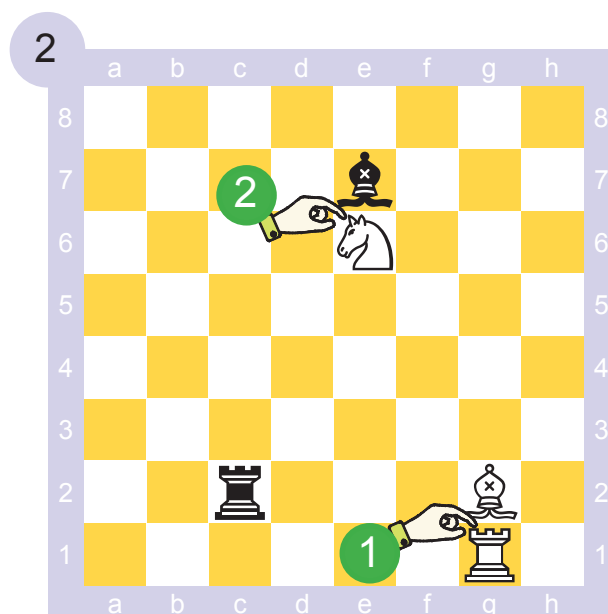
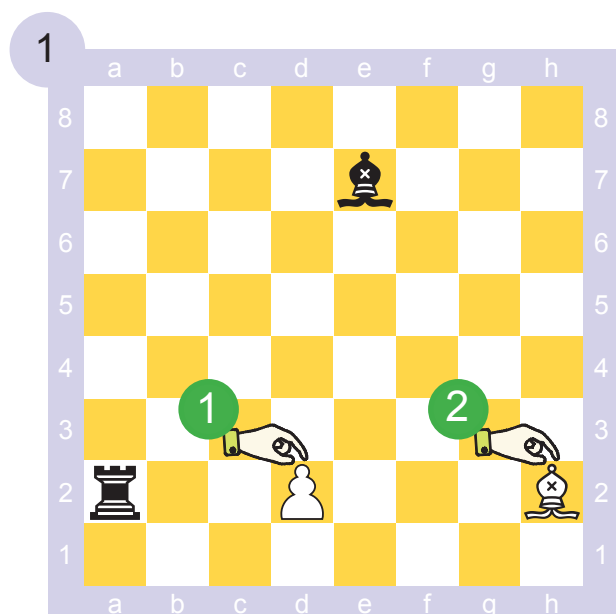
As brancas têm que jogar a torre, ainda que o bispo possa capturar a torre negra, porque foi a primeira peça tocada.



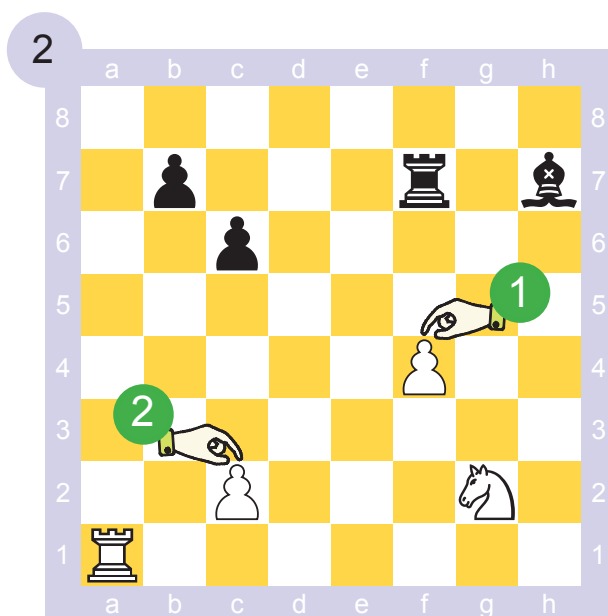
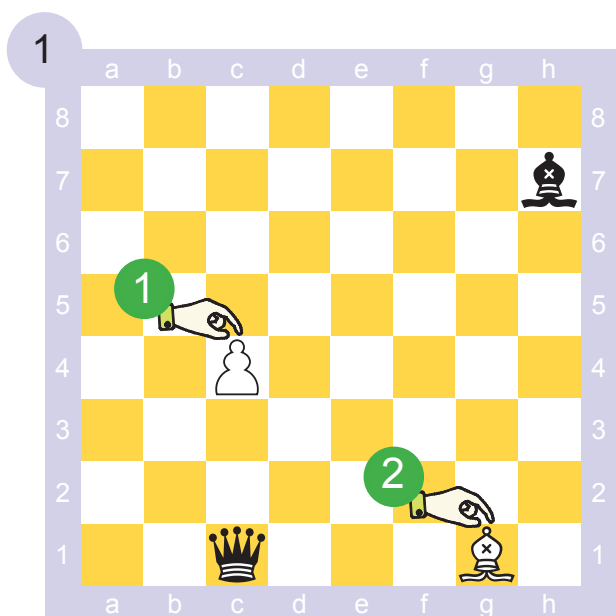
Para arrumar as próprias peças no tabuleiro antes deve-se dizer “componho”.



Rodeia com um círculo a peça que tem que jogar.
Jogam as brancas.



Rodeia com um círculo a peça que se deve
capturar e indica a jogada com uma seta.
Jogam as negras.





Observa esta sala de reuniões.



1 Escreve a etiqueta em todos os assentos.

2 ¿Quantos assentos vazios há?

3 ¿Em que assentos se sentarão os dois que queiram estar juntos?

ou

4 ¿Onde está sentada a torre verde?



Ordena as palavras destas frases.

1

mais

a peça

adequada

move

2

o adversário?

¿que

fez

jogada

3

fazer

que

pensa

podes

Ordena as frases corretamente e escreve-as a fim de rever as fases de uma jogada.

Em primeiro lugar,

1

Na sequência,

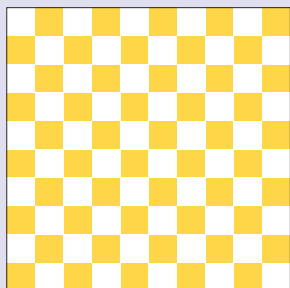
2

Finalmente,

3



Escreve o número que os conjuntos de casas seguintes representam.



= 100

centenas



= 10

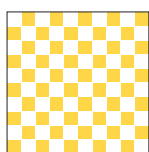
dezenas



= 1

unidades

1

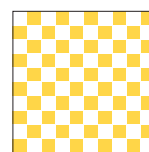
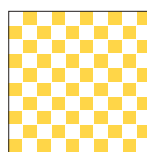


1

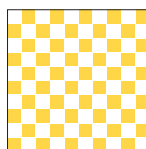
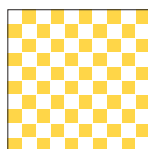
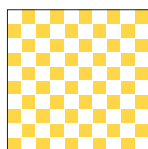
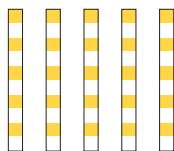
2

3

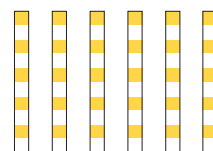
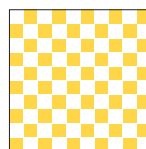
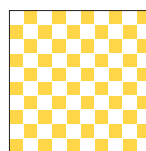
2



3

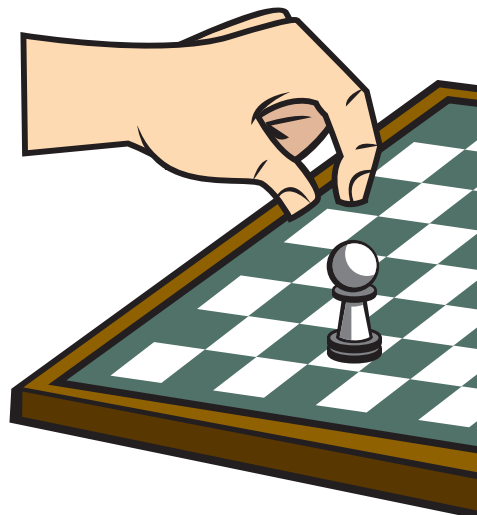
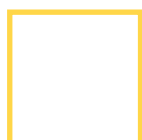
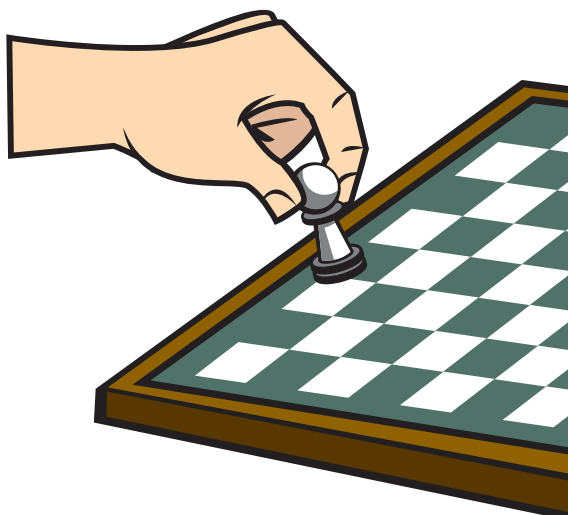
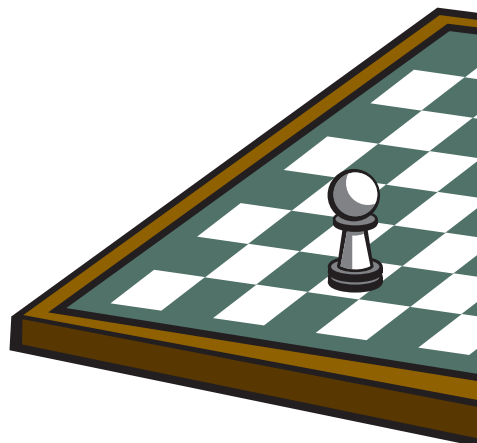
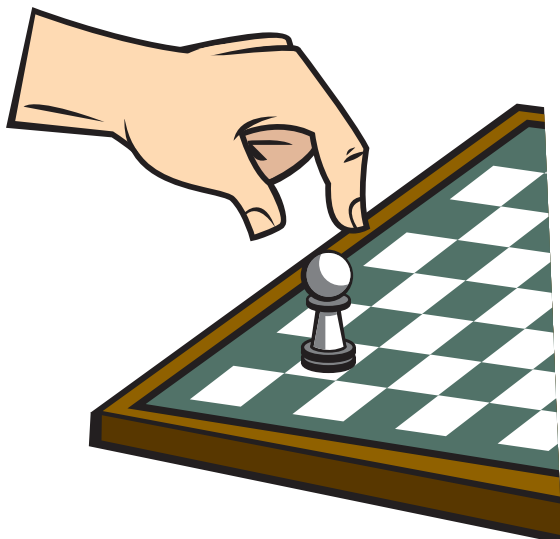


4





Coloca pela ordem correta as figuras que representam a execução de uma jogada de xadrez.





Joga e aprende

A coleção Joga e aprende pretende contribuir para a educação integral dos alunos e alunas em centros educativos de primária utilizando o modelo das inteligências múltiplas.

2

Uma parte dos materiais apresentam-se agrupados nestes 6 livros, através dos quais se potenciam as capacidade intelectuais (raciocínio, linguagem, cálculo, percepção, memória e inteligência espacial).

Além disso, o xadrez constitui o centro de interesse destes mesmos materiais já que fomentam o desenvolvimento das inteligências múltiplas. Por isso, ensina-se simultaneamente e de forma muito elementar a jogar xadrez para que os alunos e alunas pratiquem habitualmente este desporto.