

FORMAÇÃO DE ANIMADORES (RECICLAGEM)

J. H. [Signature]

XEQUE MATE 76

Movimento Nacional de Xadrez na Provincia da Beira

FORMAÇÃO DE ANIMADORES

DOCUMENTO Nº 2 (RECICLAGEM)

COIMBRA, OUTUBRO. 76

DIRECÇÃO GERAL DOS DESPORTOS

- CAPÍTULO I -

No livro nº. 1 ensinou-se o movimento das peças, a nomenclatura xadrezística e as formas de anotação mais usadas.

Neste continuaremos os rudimentos do jogo segundo o método pedagógico preconizado por Roberto Grau no seu "Tratado Geral de Xadrez" (4 volumes).

O jogo de xadrez requer um cálculo das jogadas, realização deste e sua valorização.

Este cálculo pode resultar eficaz ou errado o que nos leva a afirmar que o jogador "vê muito" ou "vê pouco".

Deixando de lado o "conjunto de qualidades que intervêm no processo mental do xadrezista" poderemos à priori estabelecer 2 tipos de visões :

- imediate, aquela que permite ver a posição do jogo como ele se apresenta sem necessidade de raciocinar ;

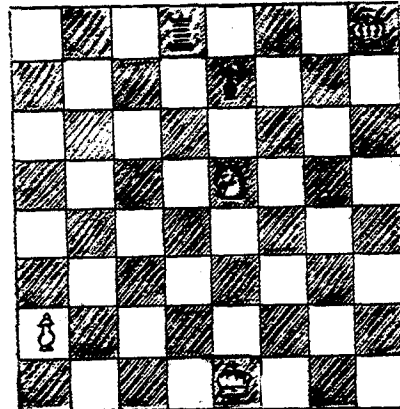
- à distância, aquela que é dada pela análise da posição obrigando a intervenção do raciocínio para estabelecer a posição resultante de um determinado número de jogadas e ainda a valorização que porventura conseguiremos obter desta última posição.

Daremos a seguir dois exemplos práticos dos 2 tipos de visões :

Do 1º. caso :

Visão imediata

Diagrama nº 1



Verifica-se que as brancas jogando

C f 7 . . . Rei (move)

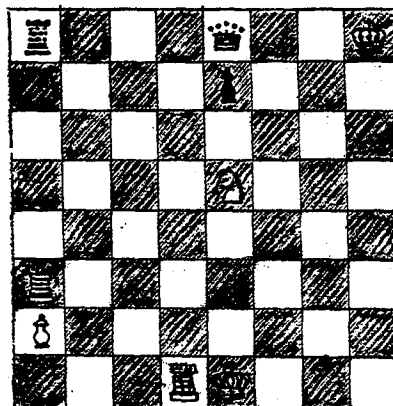
C x (T) d 8 . . .

Ganham a torre.

Do 2º. caso :

Visão à distância

Diagrama nº. 2



1. T x T a 8

D x T a 8

2. T d 8

D x T d 8

3. C f 7 +

Rei (move)

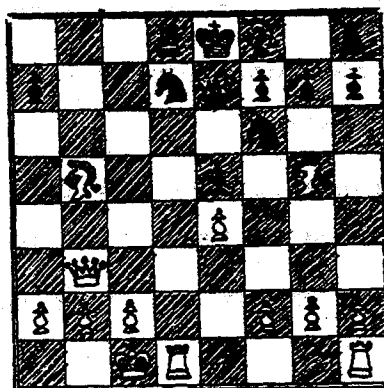
4. C x D d 8

A seguir daremos um exemplo ainda mais complicado do 2º. caso.

Morphy - Adversários em consulta.

Paris, 1859

Diagrama nº. 3



- | | | |
|-----|-----------|---------|
| 13. | T x d 7 | T x d 7 |
| 14. | T d 1 | D e 6 |
| 15. | B x d 7 + | C x d 7 |
| 16. | D b 8 + | C x b 8 |
| 17. | T d 8 ++ | |

Julgamos absolutamente claros estes exemplos.

No entanto, facilmente se percebe ser absolutamente impossível "ver à distância" sem dominar a visão imediata. Por esta razão passaremos no próximo capítulo a tratar deste tipo de visão.

- CAPÍTULO II -

No novo contacto com os que se iniciam na prática do Xadrez verificamos uma dificuldade grande em dominar o movimento das peças.

Frequentemente se equivoca e a crescer a esta dificuldade sempre aparece a aconselhar o novo praticante em potência o "esperto ignorante" que lhe apresenta as regras mais absurdas.

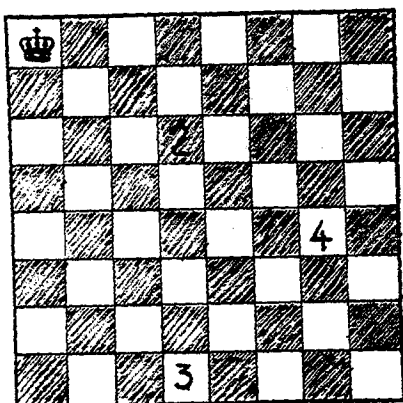
Sem dominar completamente o movimento das peças não poderá evoluir de forma a acompanhar o raciocínio de um adversário mais evoluído.

Assim torna-se absolutamente necessário exercitar o aluno-praticante no movimento das peças.

Com essa finalidade daremos a seguir uma série de gráficos (as soluções são apresentadas na última página deste livro).

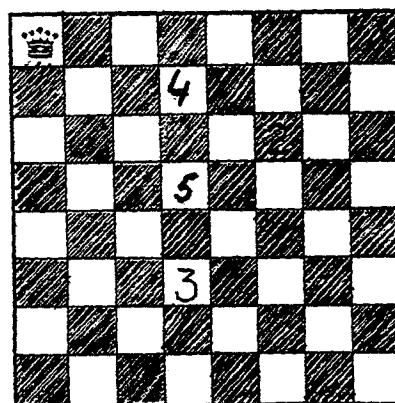
Convém nesta fase chamar a atenção para o maior domínio que as peças exercem no centro.

Diagrama nº. 4



Quantos movimentos podem ser efectuados em : a 8, no 2, no 3 e no nº. 4.

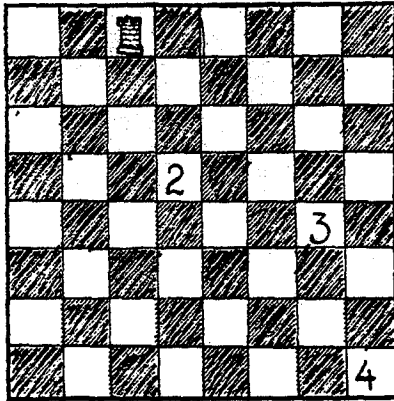
Diagrama nº. 5



De quantos movimentos dispõe a dama:

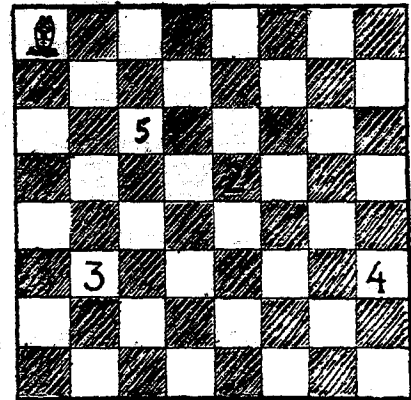
- em a 8
- no nº. 2
- no nº. 3

Diagrama nº. 6



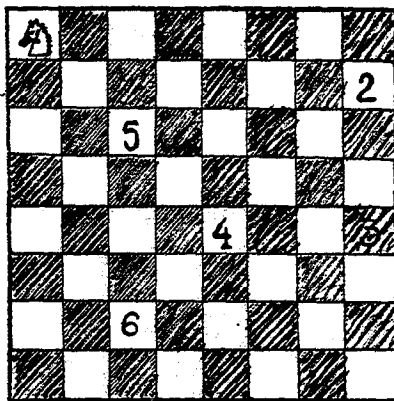
De quantos movimentos dispõe
a Torre em c 8 ? - em 2 ? -
em 3 ? e em 4 ?

Diagrama nº 7



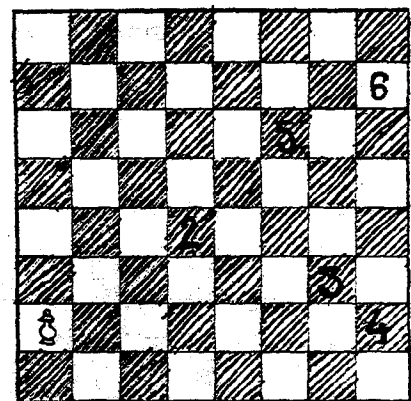
De quantos movimentos dispõe
o Bispo :
Em a 8 ? No n.º. 2 ?
No n.º. 3 ? No n.º. 4 ?
No n.º. 5 ?

Diagrama nº. 8



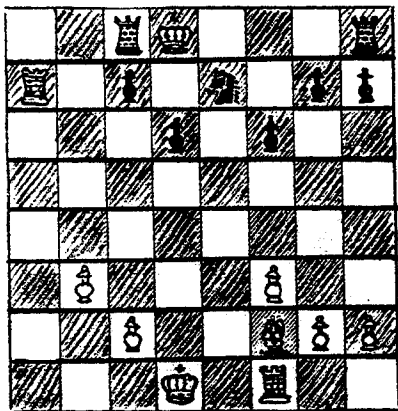
De quantos movimentos dispõe
o Cavalo :
- Em a 8 ? - Em 2 ?
- Em 3 ? - Em 4 ?
- Em 5 ? - Em 6 ?

Diagrama nº. 9



De quantos movimentos dispõe
o Peão :
- Em a 2 ? - Em 2 ?
- Em 3 ? - Em 4 ?
- Em 5 ? - Em 6 ?

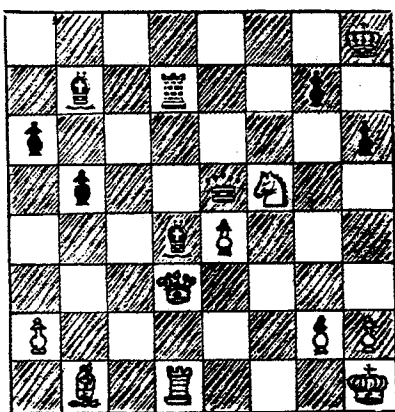
Diagrama nº. 10



De quantos movimentos dispõem :

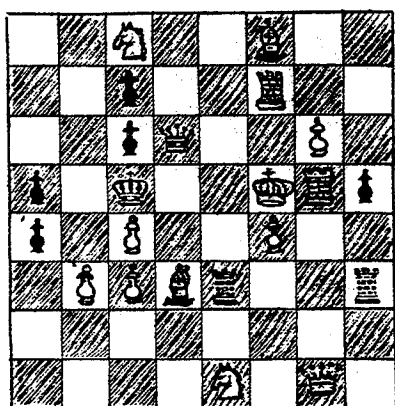
- As brancas ? - As negras ?

Diagrama nº. 12



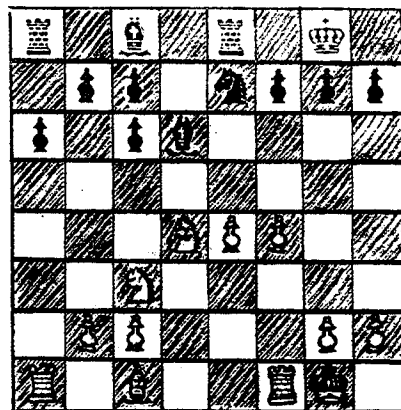
De quantos movimentos dispõem : as brancas ? as negras ?

Diagrama nº. 14



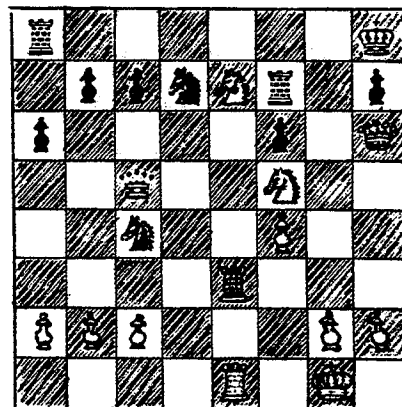
Quantos movimentos podem efectuar as brancas ? E as negras ?

Diagrama nº. 11



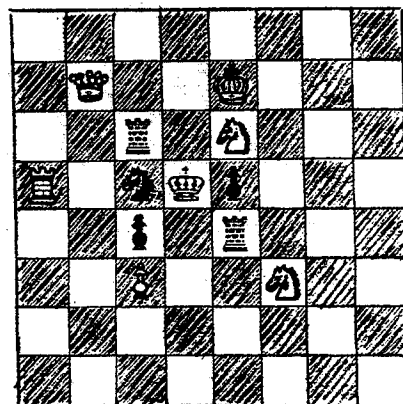
De quantos movimentos dispõem as brancas ? E as negras ?

Diagrama nº. 13



De quantos movimentos dispõem cada jogador ?

Diagrama nº. 15



Quantas jogadas podem efectuar as brancas ? E as negras ?

Para que estes exercícios resultem deve obedecer-se aos princípios seguintes :

- Apenas 1/2 hora diária para evitar o cansaço e saturação.
- Que o aluno execute os movimentos a começar pelas peças da coluna (a).
- A velocidade do exercício deve crescer à medida que desaparecem os erros (existirá uma tendência natural para omitir os roques, e tomar à passagem, efectuar jogadas não permitidas como colocar o rei em xeque, etc.).

Desta forma o aluno será controlado e evoluirá rapidamente e a segurança que alcança permite-lhe subtrair-se a influência dos tais jogadores "espertos" atrás mencionados.

Concluída esta série de exercícios e antes de entrar na visão "à distância" apresentamos uma nova série de 24 exercícios a fim de ser melhorada a visão rápida do aluno.

De quantos movimentos dispõe cada jogador nos diagramas seguintes :

Diagrama nº. 16

(8)

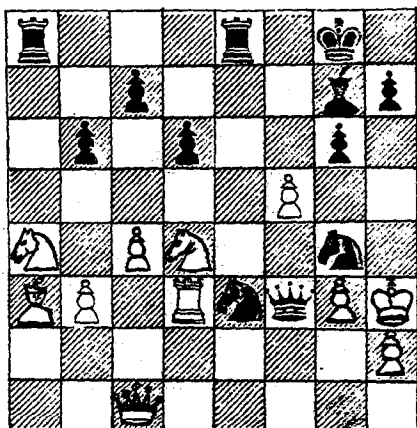


Diagrama nº. 17

(N)

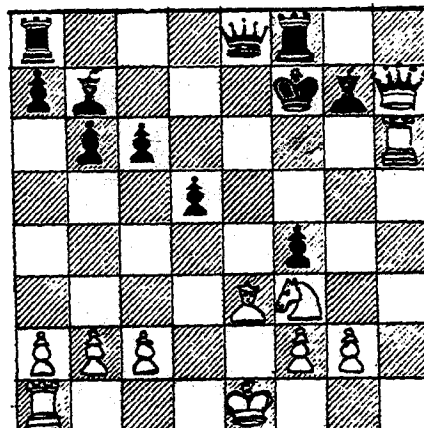


Diagrama n^o. 18
(B)

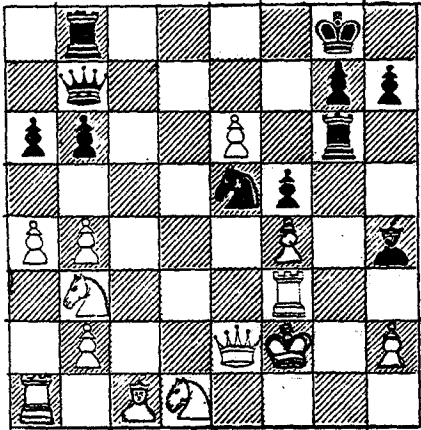


Diagrama n^o. 19
(N)

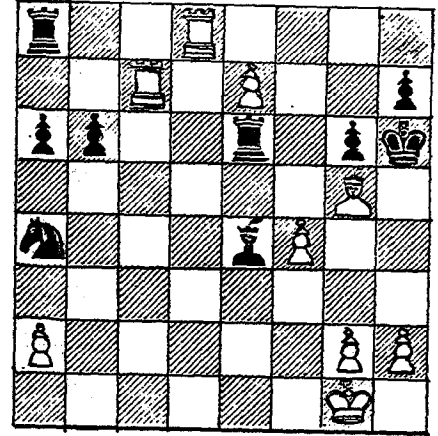


Diagrama n^o. 20
(N)

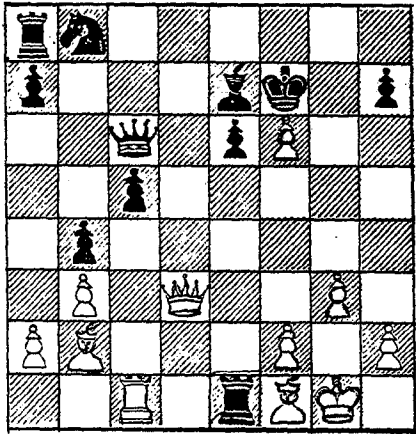


Diagrama n^o. 21
(B)

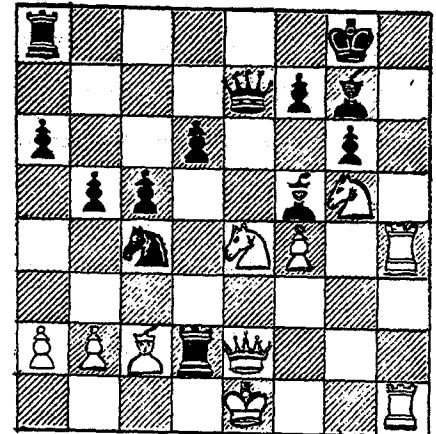


Diagrama n^o. 22
(B)

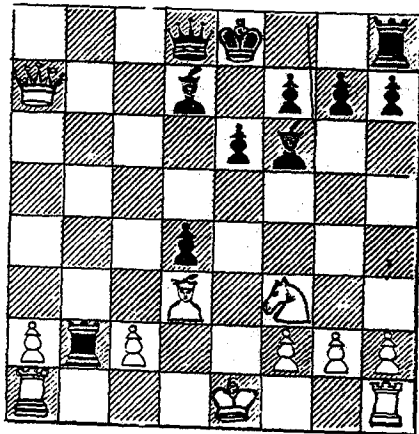


Diagrama n^o. 23
(B)

