

PARA **ENSINAR**
E **APRENDER**
XADREZ





PARA **ENSINAR**
E **APRENDER**
XADREZ

ADRIANO
CALDEIRA



Principis

Esta é uma publicação Principis, selo exclusivo da Ciranda Cultural
© 2021 Ciranda Cultural Editora e Distribuidora Ltda.

Texto
Adriano Caldeira

Colaboradores
Antônio Villar
Roberto Telles de Souza

Revisão
Karine Ribeiro

Produção editorial e projeto gráfico
Vagner Almeida Lima
e Ciranda Cultural

Diagramação
Mônica Caroline de Abreu Silva
e Editorial Ciranda Cultural

Capa
Krikor S. Mekhitarian, Georges Minassian
e Ciranda Cultural

Texto publicado integralmente no livro *Para ensinar e aprender xadrez na escola*, em 2009, na edição em brochura pela Ciranda Cultural. (N.E.)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

C146p	Caldeira, Adriano
	Para aprender e ensinar xadrez / Adriano Caldeira. - Jandira, SP : Principis, 2021. 192 p. ; 15,5cm x 22,6cm.
	ISBN: 978-65-5552-263-1
	1. Xadrez. I. Título.
2020-3260	CDD 794.1 CDU 794.1

Elaborado por Vagner Rodolfo da Silva - CRB-8/9410

Índice para catálogo sistemático:

1. Xadrez 794.1
2. Xadrez 794.1

1ª edição em 2021

www.cirandacultural.com.br

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, arquivada em sistema de busca ou transmitida por qualquer meio, seja ele eletrônico, fotocópia, gravação ou outros, sem prévia autorização do detentor dos direitos, e não pode circular encadernada ou encapada de maneira distinta daquela em que foi publicada, ou sem que as mesmas condições sejam impostas aos compradores subsequentes.



AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu filho Rafael Caldeira, que me inspirou; à minha esposa Anamara, que sempre me incentivou a transformar sonhos em realidade; ao meu aluno e amigo Vagner Lima, que trabalhou quase tanto quanto eu nesta obra, fazendo e refazendo a diagramação cada vez que as alterações eram necessárias; ao mestre internacional Jefferson Pelikian, pelas inúmeras oportunidades que me deu de assistir suas aulas e pelas ideias, que foram fundamentais na criação deste método; ao amigo e sociólogo Roberto Telles pelas orientações sobre metodologia, informais, mas inesquecíveis; ao pós-doutor e amigo Antônio Villar Marques de Sá, por ter concordado em cuidar do copidesque e do primeiro capítulo, apesar da escassez de tempo disponível; ao mestre internacional Everaldo Matsuura, que ajudou na escolha e na análise de algumas partidas; à amiga Goreti Bratti, que com tanto carinho fez as ilustrações, e a todos os alunos que tive e tenho, que foram diretamente responsáveis pelas experiências que culminaram neste trabalho.

Agradeço ainda ao Instituto Integra, que me ajudou na elaboração do projeto e na captação de patrocínios para a realização da primeira edição deste livro. Aos senhores Cláudio Daud, do Grupo Monte Azul, Rogério Yamamoto, da Ryma Arquitetura, Artur Gomiero, da Insplan, e ao casal Wagner e Rosângela Kimura, amigos e patrocinadores.

Adriano Caldeira

SUMÁRIO

Apresentação	9
A história do xadrez	11
As regras do jogo	21
A posição inicial das peças no tabuleiro	21
Os movimentos das peças	22
Os movimentos especiais	27
O xeque.....	28
O término da partida.....	29
O abandono.....	29
O empate	29
A anotação algébrica.....	29
O xeque-mate	31
Os mates na oitava e primeira fileira	57
As variações na defesa e a relação numérica entre o ataque e a defesa	65
Os mates elementares	73
O mate de rei e torre contra rei	73
O mate de rei e dama contra rei	75
O desvio	77
O final	85
A promoção do peão.....	86
A regra do quadrado.....	88
A oposição.....	89
A oposição distante.....	90
A oposição indireta.....	91
Exercícios de finais.....	91
Os ataques ao roque adversário	93
Os mates difíceis	101
O rei e dois bispos contra o rei.....	101
O mate de rei, bispo e cavalo contra rei	102

Os finais de peões	107
A teoria das casas conjugadas.....	111
Os finais de torres	115
O final com igualdade de material e vantagem posicional	117
O final com peças menores	121
A dama e o rei contra a torre e o rei	123
As partidas dos grandes mestres	125
Introdução.....	125
Adolf Anderssen (1818-1879)	125
Paul Morphy (1837-1884)	127
Wilhelm Steinitz (1836-1900).....	129
Emanuel Lasker (1868-1941).....	131
José Raúl Capablanca (1888-1942)	134
Alexander Alekhine (1892-1946).....	136
Max Euwe (1901-1981).....	139
Mikhail Botvinnik (1911-1995).....	141
Vasily Smyslov (1921-)	144
Mikhail Tal (1936-1992).....	146
Tigran Petrosian (1929-1984).....	148
Boris Spassky (1937-)	150
Robert James Fischer (1943-2008).....	153
Anatoly Karpov (1951-).....	155
Garry Kasparov (1963-).....	156
Vladimir Kramnik (1975-).....	159
Henrique Costa Mecking (1952-)	162
Judith Polgar (1976-)	165
Mapa com códigos e nomes das principais aberturas	169
Respostas dos exercícios	185
Modelo de planilha de anotação	190
Referências bibliográficas	192



APRESENTAÇÃO

Adriano Caldeira sempre foi um desses raros homens que evidenciam o compromisso com a construção da Utopia. Alguns podem caracterizar essa sua disposição como insanidade, pois se algo é inatingível, por que tentar? Ora, como saber se isso se comprova, caso não se tente? Imergiu, já na infância, no fascinante mundo mágico do xadrez e de lá sempre volta trazendo suas descobertas, invenções, enfim, todo um conjunto de contribuições para que crianças e adolescentes evoluam na prática de tão belo e incrível jogo.

Jogo de puras emoções, de desenvolvimento de raciocínio lógico e de tantas outras virtudes essenciais para a construção de um mundo melhor para todos. Talvez aí resida parte da magia, pois ao melhorar como ser humano, o indivíduo contribui decisivamente para os demais, compartilhando seu conhecimento através de suas atitudes mais dignas. Adriano sabe bem disso. Lutador incansável, sempre buscou atitudes que valorizassem o xadrez em sua plenitude.

Os obstáculos encontrados serviram-lhe de estímulo para superar desafios. Ninguém pode acusá-lo de omissão. E a resposta está aqui: um singular e bem elaborado trabalho para atender, de forma diferenciada, a aprendizagem dessa modalidade esportivo-recreativa. Nesta proposta pedagógica, percebe-se o esmero na seleção de ideias e conceitos para que o domínio sobre o jogo cresça com solidez. Adriano, seguramente, sacrificou incontáveis horas e dias para combinar, de maneira inteligente e criativa, inúmeras outras contribuições de outros mestres na arte do ensino do xadrez. A alguém desavisado poderia parecer cópia, porém, muito longe disso, conseguiu imprimir sua maneira particular de trabalhar com os mistérios e enigmas dos desafiantes segredos do xadrez. Seu trabalho demonstra o meticuloso estudo de possibilidades que normalmente as pessoas enfrentam na caminhada dos tabuleiros. Muito experiente, sempre aprendeu com os próprios erros e, também, com seus alunos, pois manteve a humildade necessária para evoluir.

Seu método de ensino é simples, pois simples tem que ser a forma de se ensinar e de aprender. Isso não significa que a simplicidade, de forma redundante, também seja simples. A complexidade reside na originalidade de se expor o que as demais pessoas não conseguiram. Nisso, Adriano comprova-se um mago, pois ritualiza sua visão diferenciada para apresentar algo de novo na literatura de aprendizagem do xadrez.

Não tirou coelho de cartola, nem transformou água em vinho, apenas experimentou-se naquilo que mais domina: aventurar-se pelo mundo mágico do xadrez. Participar desse mundo não depende de convite, mas sim de capacidade de seleção e de reconhecimento pela qualidade de um ótimo trabalho. Viajem com o Adriano no fantástico tabuleiro das emoções enxadrísticas. Certamente será uma excelente viagem, sem perigo!

*Prof. Roberto Telles - Sociólogo
e Árbitro Internacional de Xadrez (FIDE)*



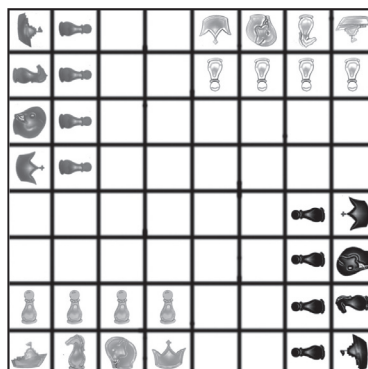
A HISTÓRIA DO XADREZ

por Antônio Villar Marques de Sá

A origem exata do xadrez é misteriosa, conhecendo-se, até o presente momento, cerca de quarenta lendas a este respeito. Dentre elas, uma menciona o herói grego Palamedes como o criador do xadrez, durante o cerco de Troia, com o objetivo de distrair seus guerreiros. A tradição mitológica indicava Palamedes como um personagem de grande criatividade, atribuindo-lhe, entre outras invenções, o alfabeto e os números.

Entretanto, é no Noroeste da Índia que se encontram as primeiras fontes arqueológicas reconhecidas como verdadeiras. Aproximadamente no ano 570 de nossa era, nasce o “jogo dos quatro membros” (*Chaturanga*, em sânscrito), o ancestral direto do xadrez. Participavam dele quatro parceiros, possuindo cada um oito peças, sendo um ministro (mais tarde, a rainha; no presente, a dama), um cavalo, um elefante (hoje, o bispo), um navio (mais tarde, uma carruagem; nos nossos dias, a torre), e quatro soldados (atualmente, os peões), dispostos nos quatro cantos do tabuleiro de sessenta e quatro casas unicolores.

As peças diferenciavam-se pelas cores preta, vermelha, verde e amarela. Os adversários jogavam individualmente e o lançamento de dados designava a peça a ser movimentada. Quando a face um dos dados surgia, movia-se um soldado ou o ministro, o número dois obrigava o movimento do navio, o três movia o cavalo e o quatro movia o elefante. Caso o dado mostrasse o número cinco ou seis, eles eram considerados, respectivamente, um ou quatro.



A evolução desse jogo indiano fez-se em três etapas:

1) Supressão dos dados. Essa modificação excluiu o fator sorte e os

jogadores passaram a contar apenas com o raciocínio para vencer.

2) Reunião dos adversários diagonalmente opostos. Os pretos e verdes opunham-se aos vermelhos e amarelos. Após a vitória parcial, os dois membros restantes disputavam a vitória definitiva.

3) Substituição das alianças diagonais por alianças lado a lado. Essa mudança denota o nascimento da noção de estado em detrimento das sociedades tribais.

Por ocasião das trocas comerciais e culturais entre países vizinhos, o Chaturanga é exportado em duas direções:

1) Para o Leste, onde transforma-se no “jogo do elefante” (*Siang K'i*, na China) e no “jogo do general” (*Tjyang Keui*, na Coreia, Sho-gi, no Japão).

2) Para o Oeste, onde é chamado de “jogo de xadrez” (*Chatrang*, na Pérsia) e conhece uma imensa popularidade. Ainda na Pérsia, é criada parte do vocabulário enxadrístico utilizado até hoje, e o número de parceiros é reduzido a dois (pretos e vermelhos).

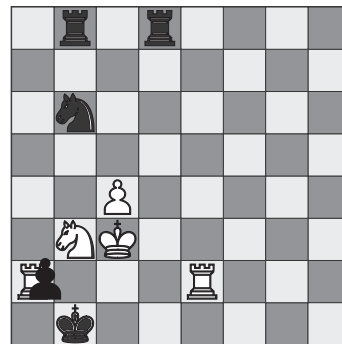
Simultaneamente, cria-se uma nova peça: o xá (rei).

Na literatura persa, Fidursi (940-1021), em sua poesia épica *Schanamekh*, o livro dos reis, refere-se a um presente de altíssimo valor oferecido pelo embaixador indiano ao rei persa Chosroes I, cujo reinado foi de 532 a 579. O presente nada mais era do que um rico tabuleiro com suas peças. Assim, o Chaturanga passou da Índia para o Irã, onde se chamou Chatrang.

Por volta do ano 651 d.C., com a conquista da Pérsia, os árabes adotam esse jogo, valorizando-o e difundindo-o por todo o Norte da África, assim como por todos os reinos europeus dominados nos séculos seguintes, em particular para a Espanha (onde recebe, sucessivamente, os nomes de: Acedrex, Axedres, Axedrez, Ajedrez), Portugal (Xadrez), a Sicília (Scachi, Scacchi), a costa francesa do Mediterrâneo (Eschec, Eschecz, Eschecs, Êchecs) e a Catalunha (Escacs, Eschacs, Scacs, Schacs, Eschacos, Schachos).

Os mais antigos manuscritos consagrados inteiramente ao xadrez, denominados *Mansubas*, aparecem em Bagdá durante a Idade de Ouro Árabe. Não tendo em sua língua nem o som inicial nem o som final da palavra Chatrang, eles a modificam para Shatranj. Aproximadamente em 840, Al Adli, melhor jogador do seu tempo, publica o manuscrito *Livro do xadrez* (este original foi perdido). É dele o problema apresentado no diagrama a seguir.

Diagrama 1



Bagdá – Iraque

As pretas jogam e dão mate em três lances¹.

Seu contemporâneo, Ar Razi (847), escreve *Elegância no xadrez* e, no século seguinte, Al Suli (946) faz dois volumes do seu *Livro do xadrez*. Rabrab apresenta o *Livro de problemas de xadrez* (1140) com o primeiro estudo sobre o final rei e torre versus rei e bispo! (Até então, a vitória ocorria através do mate, do pate e do rei solitário).

No início do século IX, o califa de Bagdá entre os anos de 766 a 809, Haroun-al-Rachid, oferece a Carlos Magno, imperador entre os anos de 768 a 814, um jogo em mármore, hoje desaparecido. Conservam-se, no entanto, na Biblioteca Nacional de Paris (França), algumas peças denominadas Charlemagne...

No século XI, o xadrez é conhecido em toda a Europa, onde sofre uma curiosa modificação: o ministro torna-se a rainha!

A transformação de uma peça masculina em rainha pode ser considerada como um indício da crescente valorização da mulher durante o período medieval, mas também como metáfora de uma sociedade dominada por um casal monárquico. Porém, para o psicanalista Isador Coriat (1941), é possível que essa metamorfose tenha sido motivada por uma tendência a identificar-se inconscientemente o xadrez com a estrutura do complexo de Édipo, o rei simbolizando o pai e a rainha, a mãe.

¹ ♖a4+; 2. ♞x4, ♞xb3+; 3. ♜xb3, (as pretas jogam e dão mate em um lance).

Pelo menos quatro obras hebraicas sobre o xadrez são escritas na Idade Média, sendo três delas em verso. A mais bonita é o *Poema de Xadrez*, atribuído ao célebre rabino sefardita Abraham Ibn Ezra (1092-1167)², um dos mais notáveis representantes do Século de Ouro.

“Canto uma canção sobre uma batalha preparada,

Antiga e imaginada em dias passados,

Arranjada por homens de prudência e inteligência,

Disposta em oito fileiras”.

Assim inicia-se esse importante poema de setenta e seis linhas que descreve as regras do passatempo composto por peças de duas cores, simbolizando os Etíopes (pretas) e os Edomitas (vermelhas).

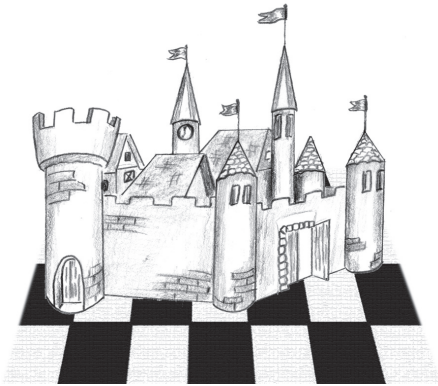
Na Idade Média, o “jogo dos reis” adquire, rapidamente, o *status* de passatempo favorito da sociedade aristocrática europeia, sendo proibida a sua prática entre os pobres. Recomendase começar sua aprendizagem aos seis anos de idade. As mulheres nobres não hesitam em sentar-se em frente do tabuleiro, mostrando-se, inclusive, tão hábeis quanto os homens. Estes só têm o direito de entrar em um aposento feminino com o objetivo explícito de jogar xadrez.

A maior parte dos divertimentos é comum a todas as categorias sociais (passeios, teatro, música, canto, dança, jogos de azar e de salão). Mas há outros, como os torneios (a cavalo), a

² Espanhol (tradução de Reuven Faingold).

caça e o xadrez, que são exclusivos da aristocracia, embora os espectadores possam pertencer a qualquer camada social.

Até o final do século XII, as casas do tabuleiro (seja ele de madeira ou de metal) eram monocromáticas, geralmente brancas, com os traços horizontais e verticais apenas esculpidos, às vezes realçados em vermelho.



No século XIII, as casas passam a ser divididas em duas tonalidades, o que facilita a visão dos lances e, conseqüentemente, o raciocínio dos enxadristas.

Paralelamente, a Igreja Católica proíbe a prática desse jogo, muito relacionada com apostas em dinheiro. Em 1212, o Concílio de Paris anatematiza o xadrez após sua condenação pelos bispos Guy e Eudes de Sully. A sentença é confirmada na Polônia pelo rei Casimiro II e na França por São Luís, rei entre os anos de 1226 a 1270. Pode-se, entretanto, admirar, nos dias de hoje, um belo jogo de

cristal de rocha, conservado no Museu do Louvre em Paris, cuja propriedade remontaria ao próprio santo...

Essas proibições não surtiram os resultados esperados e o xadrez continuou a ser praticado pelos nobres e pelos religiosos, a tal ponto que o padre espanhol Ruy López de Segura é reconhecido como o melhor enxadrista de sua época. Em 1561, ele publica um tratado impresso sobre a “abertura espanhola”, ainda em voga em nosso tempo: *Libro de la invención liberal y art del juego del axedrez* (Livro da invenção liberal e arte do jogo de xadrez). A obra foi traduzida para vários idiomas.

Nesta data, Ruy López idealiza a criação do roque, lance que será aceito por volta de 1630 na Inglaterra, França e Alemanha. O roque não se efetuou sempre da mesma maneira. No início, o rei e a torre, que não haviam se movimentado, trocavam seus lugares. Mais tarde, uma das torres instalava-se ao lado do rei e este, no mesmo lance, saltava-a, colocando-se em qualquer das casas adjacentes.

Embora não se conheça o inventor da captura *en passant*, coube a Ruy López o mérito de difundi-la em 1560, aproximadamente, quando passou a adotá-la em suas partidas.

A possibilidade de o peão avançar uma ou duas casas no início do seu movimento surge três séculos antes, durante o reinado na Espanha de Alfonso X, o Sábio, quando aparece um dos primeiros manuscritos europeus: o *Libro del axedrez* (Livro de xadrez) em 1283, conservado

atualmente na Biblioteca do Museu Escorial de Madri.

Todavia, a invenção que revolucionará a estrutura do xadrez origina-se na Renascença Italiana (em torno do ano 1485), com o então chamado “xadrez da rainha enlouquecida!” Até essa época, a rainha deslocava-se apenas em diagonal, e uma casa por vez.

Os bispos acompanham a rainha, passando a ter movimentos mais longos. Até essa ocasião, eles deslocavam-se em diagonal de duas em duas casas, com a particularidade de que podiam saltar outra peça.

Os peões que atingem a última linha são promovidos a uma peça anteriormente capturada.

Em vinte anos, as inovações espalham-se e as duas modalidades de xadrez coexistem por toda a Europa. A nova maneira de jogar imprime um maior dinamismo às partidas, devido à grande riqueza combinatória que ela proporciona, e o antigo xadrez é, rapidamente, relegado ao esquecimento.

Em 1619, aos 19 anos, Gioachino Greco (1600-1634) publica em Roma seu primeiro livro: *Trattato del nobilissimo e militare esercitio de scacchi* (Tratado do nobre e militar exercício do xadrez), onde suas partidas já denotam uma audácia e um dom de invenção extraordinários para o ataque. Seu principal defeito é atacar sem ter mobilizado todas as peças. *Il Calabrese*, como era conhecido, representa o apogeu do estilo primitivo que ignora os objetivos intermediários

(ganho de material, criação de Peão passado, etc.) e conhece apenas os ataques diretos ao Rei adversário.

Em 1737, o sírio Felipe Stamma publica, em Paris, o livro *Le noble jeu des échecs* (O nobre jogo de xadrez), utilizando pela primeira vez na história um sistema curioso e sintético de anotação: a Notação de Stamma, mais conhecida hoje como “notação algébrica”. Ela designa as casas do tabuleiro por duas coordenadas: uma abscissa alfabética e uma ordenada numérica. Embora ofereça vantagens evidentes, pois é sucinta, unirreferencial (partindo sempre da base das brancas), e de fácil compreensão (independente dos idiomas dos enxadristas), ela precisará esperar quase dois séculos e meio para ser aceita mundialmente: desde 1980 é, enfim, o único sistema de notação reconhecido pela Federação Internacional de Xadrez – Fide.

Porém, se os gênios enxadrísticos dos séculos XVI e XVII foram, respectivamente, o espanhol López e o italiano Greco, o astro indiscutível do século XVIII foi o francês François-André Danican Philidor, que publicou, em 1749, *L'Analyse du jeu des échecs* (A análise do jogo de xadrez). Na obra, o xadrez é apresentado como ciência, possuindo princípios teóricos próprios. A célebre expressão “os peões são a alma do xadrez” irá modificar de forma radical a conduta da partida. É possível que este “Copérnico” do xadrez tenha sido influenciado pelos filósofos Diderot, Voltaire e Rousseau,