

WORLD CHESS
HALL OF FAME
& GALLERIES



Saint Louis
CHESS CLUB

APRENDA A

Ler e Anotar Xadrez

by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield
por Dr. Jeanne Cairns Sinquefield

Translated by Benjamin Underwood
Traduzido por Benjamin Underwood

Você pode jogar o xadrez sem saber ler ou anotar o xadrez. Eu aprendi a jogar na varanda com o meu avô. Nem eu nem ele sabíamos que existem livros de xadrez, o que era preciso anotar os lances. **Simplesmente jogávamos.**

Recentemente eu decidi que precisava aprender a ler e anotar o xadrez. Eu não gostei de nenhum material disponível para aprender a ler e anotar xadrez. Eram muito complexos e todos baseados apenas na leitura. Este livro combina leitura, fala, escrita, e o movimento físico das peças. E ele divide o conhecimento necessário em blocos simples. a) nomes das peças b) localizações c) tipos de jogadas escritas d) combinação de a-c para unir o ato de jogar com a leitura e a escrita. Se eu pude **aprender a ler e anotar** na minha idade (mais de 70 anos), qualquer um pode.

Jeanne Cairns Sinquefield
Cofundadora do Saint Louis Chess Club



Agradecimentos

Este projecto contou com a ajuda de muitas pessoas, incluindo a equipe do Saint Louis Chess Club e o do World Chess Hall of Fame, assim como enxadristas de todos os níveis, de grandes mestres a iniciantes.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield
Version 10.

All rights reserved. No portion of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, mechanical, electronic, photocopying, recording, or otherwise, without written permission from the publisher.

Published & distributed by the
World Chess Hall of Fame
4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108
worldchesshof.org

ISBN: 978-0-9981536-6-7

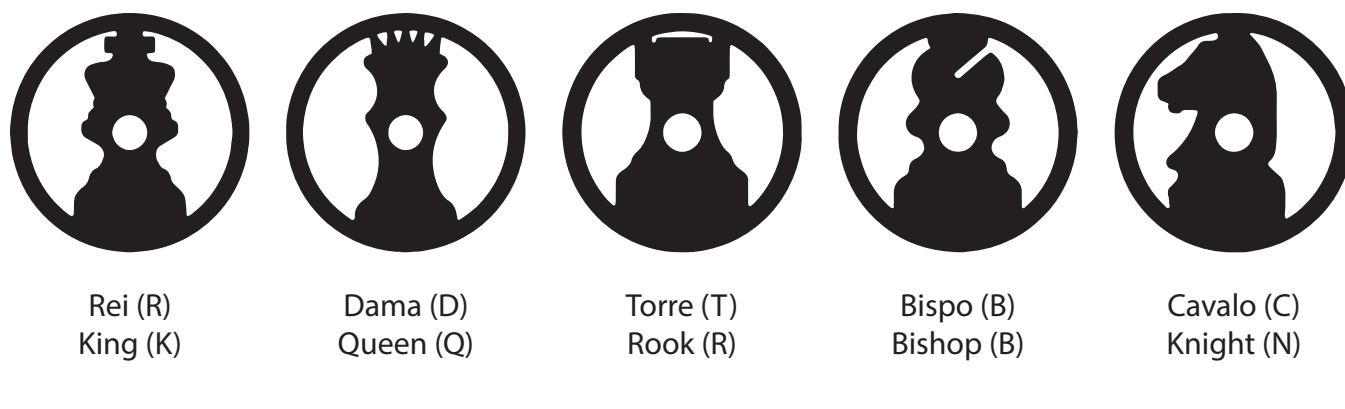
Muitos enxadristas não sabem ler nem anotar xadrez.

Isso é uma barreira para melhorar no jogo, mas não é difícil de aprender. Os quatro passos para aprender são a) as letras das peças de xadrez b) as casas do tabuleiro c) os tipos especiais de lances d) a combinação de a..c para anotar e ler os lances de uma partida.

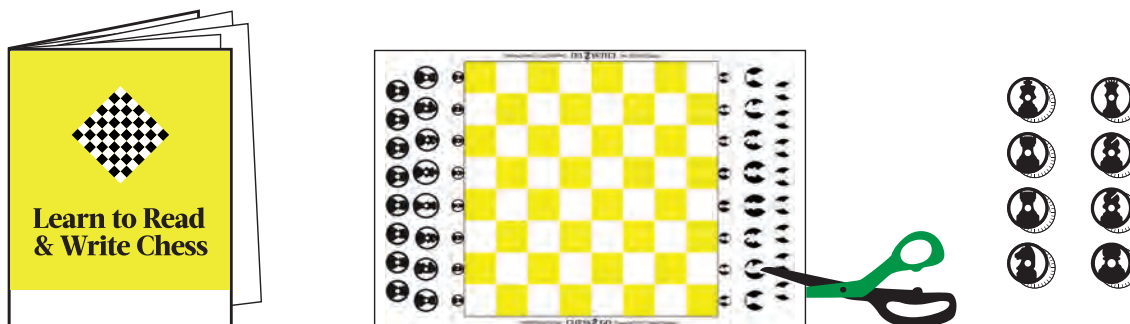
Exercícios!!!

As peças de xadrez têm nomes e letras

Figura 1



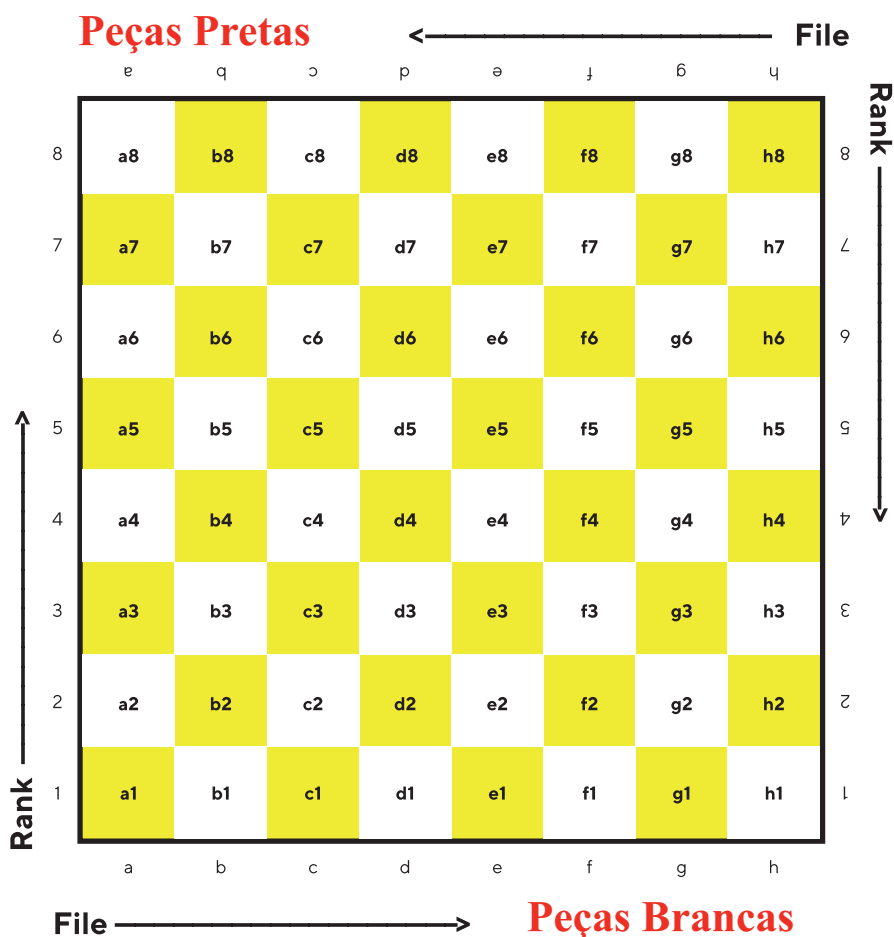
- 1) anote o nome e a letra de cada peça (sem letra para o peão)
- 2) Pegue um tabuleiro de xadrez de papel (coloque-o no centro)
- 3) anote a letra (R, D, T, B, ou C) em cada peça principal de xadrez
- 4) Recorte as peças individuais de xadrez (podem ser colocadas em tampinhas, etc.)



Os tabuleiros de xadrez têm colunas, fileiras, e casas.

Os tabuleiros de xadrez têm colunas (a,b,c,d,e,f,g,h) e fileiras (1,2,3,4,5,6,7,8). Existem 8 colunas e 8 fileiras, com 64 casas no total. A localização é formada pela letra da coluna e o número da fileira. Por exemplo, a1 ou h7.

Figura 2. Tabuleiro de xadrez com nomes de colunas, fileiras, e casas



5) anote as letras das colunas e os números das fileiras no tabuleiro de papel.

Coluna–a,b,c,d,e,f,g,h ; Fileira–1,2,3,4,5,6,7,8 ; Confira com a Figura 2

6) anote cada casa no tabuleiro de papel. Por exemplo: a1, a2, até h8.

Confira com a Figura 2

7) Aponte para cada casa e diga a sua localização.; Por exemplo “f6”

8) Coloque cinco peças no tabuleiro. Diga a letra e a casa.; Por exemplo, Ra1

9) Coloque posições no tabuleiro de xadrez.

As posições têm a letra da peça (exceto os peões) e a casa correspondente. Os peões têm apenas a casa. ; Por exemplo: Rei em e6 é Re6 ; Peão em g2 é g2.

9a) Coloque e diga as posições no tabuleiro de papel e depois anote as posições

Brancas Ta1, Cb1, Bc1, Dd1, Re1, Bf1, Cg1, Th1

Anote _____

Peões Brancos a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2

Anote _____

Pretas Ta8,Cb8,Bc8,Dd8,Re8, Bf8, Cg8, Th8

Anote _____

Peões Pretos a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

Confira a Figura 3a.

96) Coloque e diga as posições no tabuleiro de papel e depois anote as posições

Brancas Ta1,Cc3,Dd2,Re1,Bf1,Cg1,Th1

Anote _____

Peões Brancos a2,b2,c2,d4,e5,f2,g2,h2

Anote _____

Pretas Ta8,Cb8,Bc8,De7,Re8,Cd7,Th8

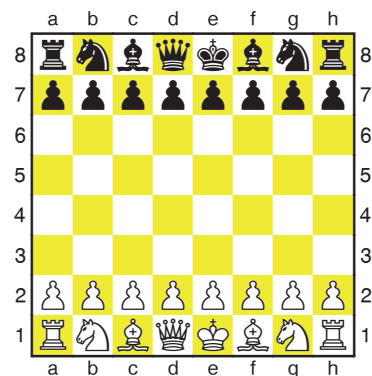
Anote _____

Peões Pretos a7,b7,c7,d5,e6,f7,g7,h7

Anote _____

Confira a Figura 3b

Figura 3a
Posição Inicial

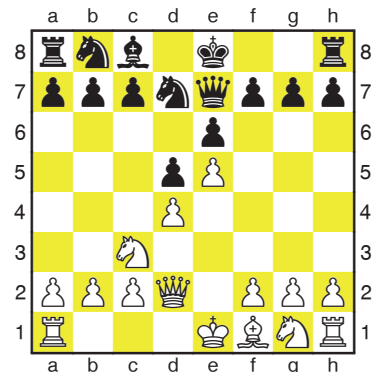


Dicas úteis

A dama sempre começa na casa da sua própria cor

A torre da direita sempre fica em uma casa branca

Figura 3b



Tipos especiais de lances de xadrez

Os movimentos de xadrez (notação) seguem uma ordem fixa, veja a Figura 4. Os movimentos de xadrez utilizam as letras das peças (Figura 1), as posições no tabuleiro (Figura 2), símbolos especiais e notação (Figura 4).

Figura 4 - Ordem da notação dos lances de xadrez

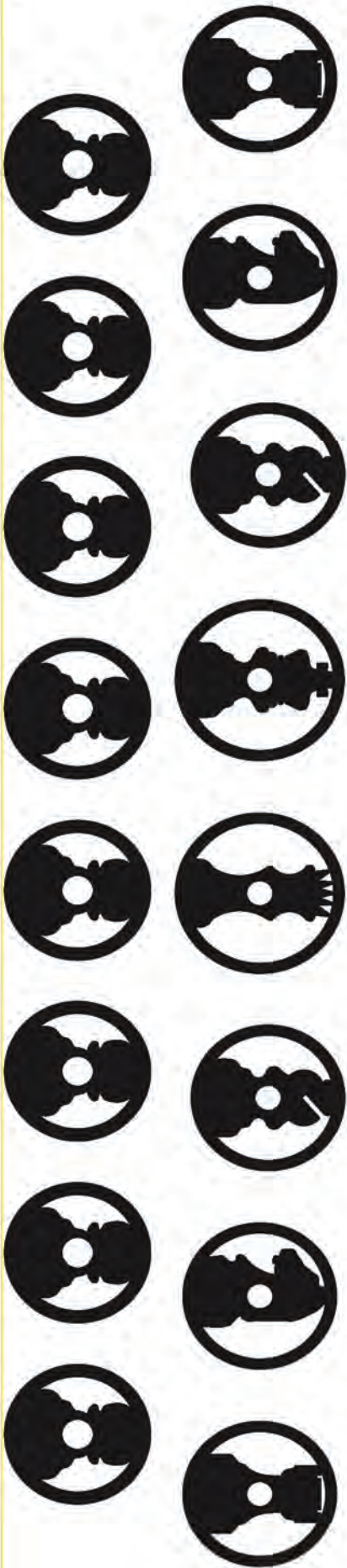
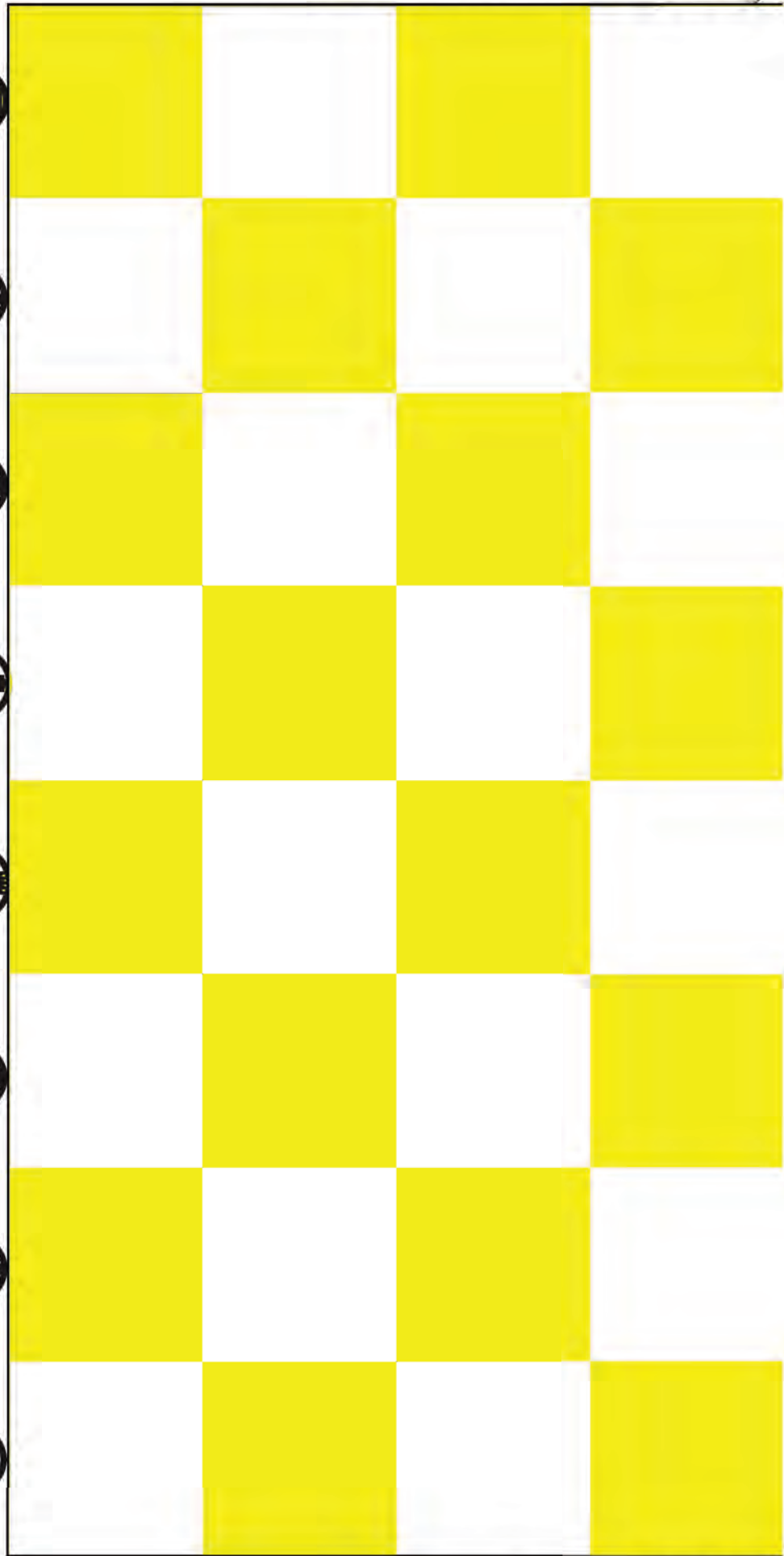
SÍMBOLO	NOME DO LANCE	NOTAS
	Letra da peça	Necessária para R, D, T, B, C (Rei, Dama, Torre, Bispo, Cavalo). Peões não têm letra.
	Casa de início	No caso de duas peças poderem ir para a mesma casa de destino, ex.: Cgf2, T1a3, cxd4.
x	Captura	Ex.: Cxa5 Cavalo captura em a5; dxe7 (peão captura em e7).
ep	En passant	Ex.: gxf6ep – peão captura em f6
=	Promoção de peão	Ex.: e8=D – peão chega a e8 e troca por Dama.
+	Xeque	Ex.: Bh3+ – Bispo vai para h3 e dá Xeque
# ou ++	Xeque-mate	Ex.: De7# – Dama vai para e7 e dá Xeque-mate.
LANCES ESPECIAIS		
0-0:	Roque (lado do rei)	Branças: Rg1, Th1f1 · Pretas: Rg8, Th8f8.
0-0-0:	Roque (lado da dama)	Branças: Rc1, Ta1d1 · Pretas: Rc8, Ta8d8.

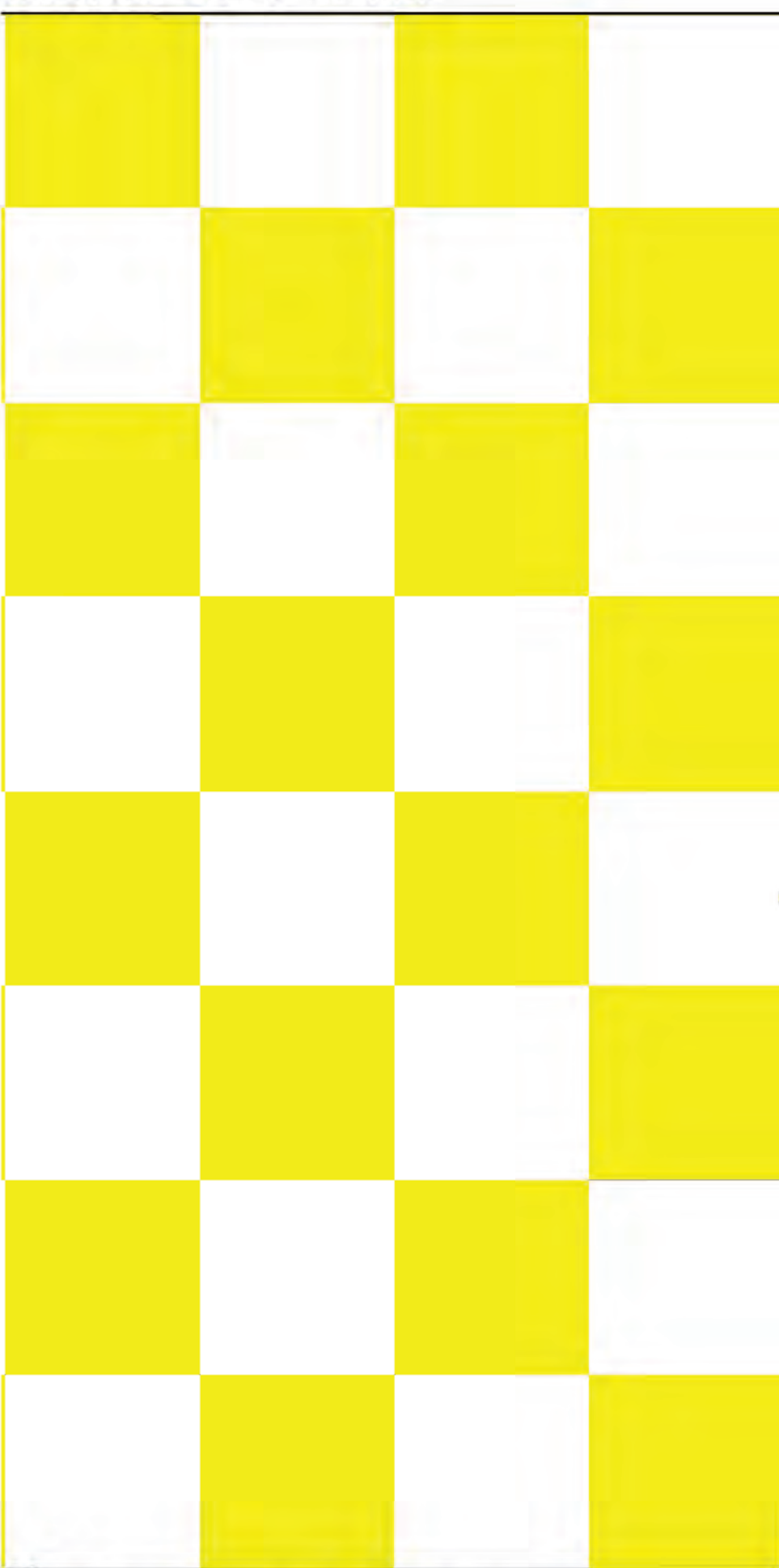
10) Comece e jogue lances em um tabuleiro de papel. Diga exemplos (entre parênteses). Regra simples: a ordem da notação é a mesma das palavras faladas. Casas de início possíveis são dadas entre parênteses.

a4 O peão vai para a casa a4 (ex.: saindo de a2) g6 O peão vai para a casa g6 (ex.: saindo de g5)	Cgf2 O cavalo vai para a casa f2 ou C4f3 quando há dois cavalos que podem ir para f3
Bd2 O bispo vai para a casa d2 (ex.: saindo de c1) Ce3 O cavalo vai para a casa e3 (ex.: saindo de g2)	gxf5 O peão captura na casa f5 (usa-se a coluna do peão para a captura)
Cxf2 O cavalo captura na casa f2 (ex.: saindo de g4)	e8=D O peão promove a Dama na casa e8 (saindo de e7).
dxe7 O peão captura na casa e7 (ex.: saindo de d6)	Bh3+ O bispo vai para a casa h3 e dá xeque. Dc2# A dama vai para a casa c2 e dá xeque-mate.

PULL OUT PAPER CHESSBOARD







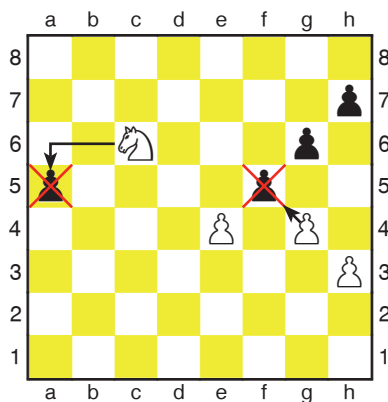
— PULL OUT PAPER CHESSBOARD —

11) **COLOQUE, PRONUNCIE e JOGUE** no tabuleiro de xadrez de papel. Jogue cada exemplo da lance no tabuleiro de xadrez

12) anote nas linhas abaixo das imagens 5-9.

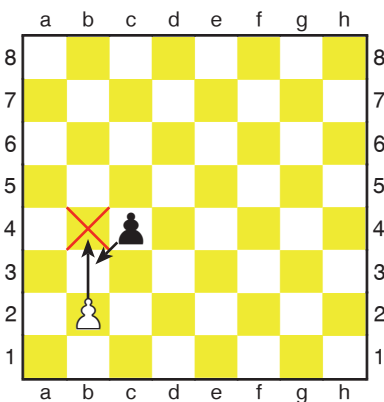
Figuras 5-9 – Exemplos de tipos especiais de lances no tabuleiro

5. Captura x Peão x
Cxa5, gxf5 (preste atenção que dois peões podem capturar em f5).



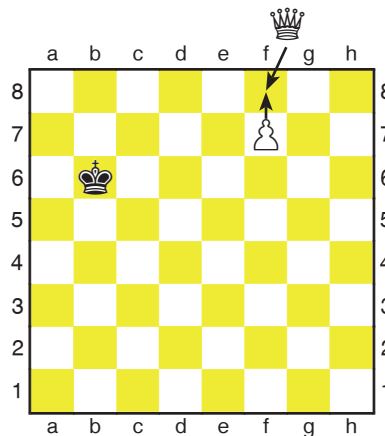
Escrever _____

6. En passant (ap)
As brancas jogam b4, as pretas respondem com a captura cxb3ep



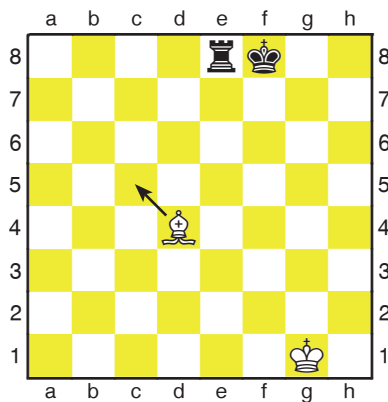
Escrever _____

7. Promoção de peão =
O peão avança até f8 e se transforma em Dama: f8=D



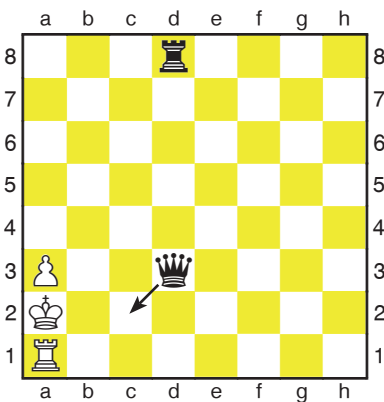
Escrever _____

8a. Xeque +
Bc5+



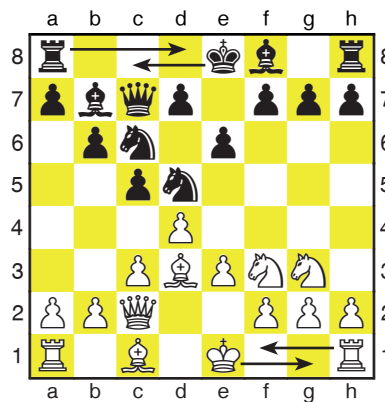
Escrever _____

8b. Xeque-Mate #
Dc2#



Escrever _____

9. Roque
Grande: 0-0-0 Pequeno: 0-0



Escrever _____

Anotar e ler lances de xadrez

Hora de jogar uma partida usando a notação escrita (lances).

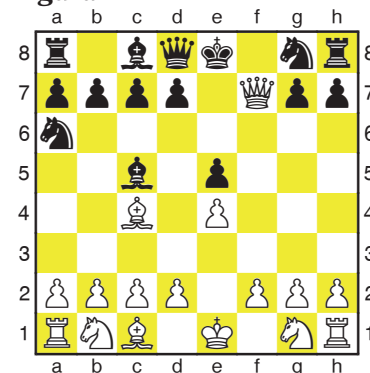
13) REPRODUZA a seguinte partida no seu tabuleiro de xadrez de papel. Use a posição inicial, figura 3a. Verifique depois com a figura 11.

Figura 10

**Xeque-mate
do estudioso**

	Brancas	Negras
1	e4	e5
2	Bc4	Bc5
3	Dh5	Ca6
4	Dxf7#	1-0

Figura 11



14) JOGUE com um colega. anote os lances em uma planilha. Veja as páginas seguintes para exemplos de uma planilha. Depois de quatro lances, verifique se as planilhas estão idênticas. Finalize a partida.

15) REPRODUZA a partida que você acabou de completar com a sua planilha. Você consegue reconstruir toda a partida?


16) JOGUE mais seis partidas. Jogue com as brancas e com as pretas. Revise a cada quatro lances. Você consegue reconstruir toda a partida?


17) JOGUE usando o formato do livro. Use a posição inicial. O formato do livro é: número do lance, lance das brancas, lance das pretas.


1. e4-e5 2. Cf3 Cc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 b5 5. Bb3 Cf6


18) ENSINE outra pessoa a Ler e Anotar Xadrez.

Parabéns! Agora você já pode ler e anotar xadrez. Para melhorar, jogue e anote mais partidas. Além disso, revise partidas que você encontrar nos livros.

		SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG (314) 361-CHESS (2437)				
EVENT		BOARD		SECTION	DATE	
ROUND	BOARD	SECTION		TIME CONTROL		
WHITE		BLACK				
	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK		
1			31			
2			32			
3			33			
4			34			
5			35			
6			36			
7			37			
8			38			
9			39			
10			40			
11			41			
12			42			
13			43			
14			44			
15			45			
16			46			
17			47			
18			48			
19			49			
20			50			
21			51			
22			52			
23			53			
24			54			
25			55			
26			56			
27			57			
28			58			
29			59			
30			60			
RESULT:		WHITE WON		DRAW	BLACK WON	
SIGNATURE		SIGNATURE		SIGNATURE		

		SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG (314) 361-CHESS (2437)				
EVENT		BOARD		SECTION	DATE	
ROUND	BOARD	SECTION		TIME CONTROL		
WHITE		BLACK				
	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK
1					31	
2					32	
3					33	
4					34	
5					35	
6					36	
7					37	
8					38	
9					39	
10					40	
11					41	
12					42	
13					43	
14					44	
15					45	
16					46	
17					47	
18					48	
19					49	
20					50	
21					51	
22					52	
23					53	
24					54	
25					55	
26					56	
27					57	
28					58	
29					59	
30					60	
RESULT:		WHITE WON		DRAW	BLACK WON	
SIGNATURE		SIGNATURE		SIGNATURE		

		SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG (314) 361-CHESS (2437)				
EVENT		BOARD		SECTION	DATE	
ROUND	BOARD	SECTION		TIME CONTROL		
WHITE		BLACK				
	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK		
1			31			
2			32			
3			33			
4			34			
5			35			
6			36			
7			37			
8			38			
9			39			
10			40			
11			41			
12			42			
13			43			
14			44			
15			45			
16			46			
17			47			
18			48			
19			49			
20			50			
21			51			
22			52			
23			53			
24			54			
25			55			
26			56			
27			57			
28			58			
29			59			
30			60			
RESULT:		WHITE WON		DRAW	BLACK WON	
SIGNATURE		SIGNATURE		SIGNATURE		

		SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG (314) 361-CHESS (2437)				
EVENT		BOARD		SECTION	DATE	
ROUND	BOARD	SECTION		TIME CONTROL		
WHITE		BLACK				
	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK	WHITE	BLACK
1					31	
2					32	
3					33	
4					34	
5					35	
6					36	
7					37	
8					38	
9					39	
10					40	
11					41	
12					42	
13					43	
14					44	
15					45	
16					46	
17					47	
18					48	
19					49	
20					50	
21					51	
22					52	
23					53	
24					54	
25					55	
26					56	
27					57	
28					58	
29					59	
30					60	
RESULT:		WHITE WON		DRAW	BLACK WON	
SIGNATURE		SIGNATURE		SIGNATURE		

Partidas para Professores de Xadrez

Os jogos de Jeanne para aprender a notação de xadrez.

1) Nome das Peças: Letras R, D, B, C, T e P.

- A. Mostre a peça e diga a letra.
- B. Diga o nome da peça e deixe que as crianças escolham a peça correta.
- C. Mostre as peças e as crianças anotam a letra. Os vencedores serão aqueles que tiverem o maior número de acertos.

2) Nome das casas: a, b, c, d, e, f, g, h; 1–8

- A. Mostre a casa no tabuleiro, e as crianças dizem o nome, ex.: d3.
- B. Mostre a casa no tabuleiro, e as crianças anotam o nome, ex.: a4.
Os vencedores serão aqueles que tiverem o maior número de acertos.
- C. Diga o nome da casa, e as crianças colocam uma peça no tabuleiro.
- D. Diga o nome da casa, e as crianças dizem se é uma casa preta ou branca.
- E. Mostre a lista das casas para as peças pretas e brancas.
As crianças colocam todas as peças no tabuleiro.
Use isso para montar uma posição. Os vencedores são os que montarem a posição mais rápido.

3) Nome do lance – captura (x), roque (0–0, 0–0–0), en passant (ep), xeque (+) e xeque-mate (#).

- A. Mostre a lista dos lances, e as crianças anotam.
Os vencedores serão aqueles que o fizerem mais rápido.
- B. Faça um lance, e as crianças dizem a notação.
- C. Jogue vários lances, e as crianças anotam em sua planilha.
Os vencedores serão os que tiverem o maior número de acertos.

4) Lances: peças, casas, movimentos e notação das casas.

- A. Faça um lance, e as crianças individualmente dizem a notação (peça, movimento, localização).
- B. Faça vários lances ou partidas, e as crianças anotam.
Os vencedores serão os que tiverem o maior número de lances corretos.
- C. Mostre uma lista de lances, e as crianças os executam no tabuleiro.
Os vencedores serão os que tiverem a posição final correta.

Os professores precisam de listas de preparação para 1c, 2b, 2e, 3a, 3c, 4b, 4c a fim de revisar os vencedores. As crianças mais novas podem ser lentas para anotar e ler. Pode ser melhor limitar-se a 1a, 1b, 2a, 2c, 2d, 3b, 4a.

“Este livro ajudará qualquer jogador de xadrez a aprender a ler e anotar xadrez. É um ótimo recurso para pais e treinadores. Eu gostaria de ter aprendido em uma idade mais jovem.”

Tony Rich, Diretor Executivo do Clube de Xadrez de Saint Louis

“O xadrez tem a reputação de ser duro e difícil de aprender. Mas não é assim! Quando você aprende a ler e anotar xadrez, tudo fica mais fácil. Eu aprendi quando tinha 4 anos.”

GM Yasser Seirawan, quatro vezes campeão dos Estados Unidos

“Este folheto pode ser usado em sala de aula para ajudar as crianças:

- a) a aprender a ler, escrever e seguir instruções.**
- b) a melhorar a inteligência espacial e reconhecer padrões.**
- c) a desenvolver habilidades de memória e a criar estratégias para resolver problemas.”**

Karen Wulff, professora aposentada do segundo ano



Saint Louis Chess Campus

saintlouischessclub.org | worldchesshof.org