

WORLD CHESS
HALL OF FAME
& GALLERIES

CSC Saint Louis
CHESS CLUB

APRENDA A

Ler e Anotar Xadrez

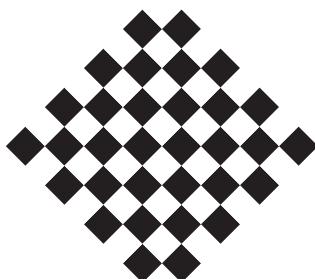
by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield
por Dr. Jeanne Cairns Sinquefield

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 projeto 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.

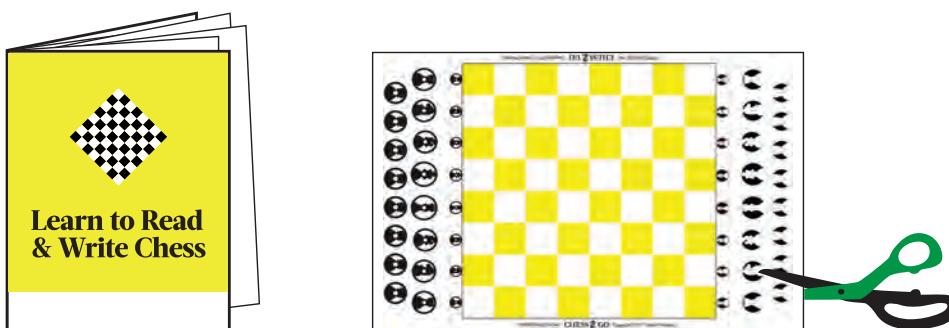
Exercícios!!!

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.)

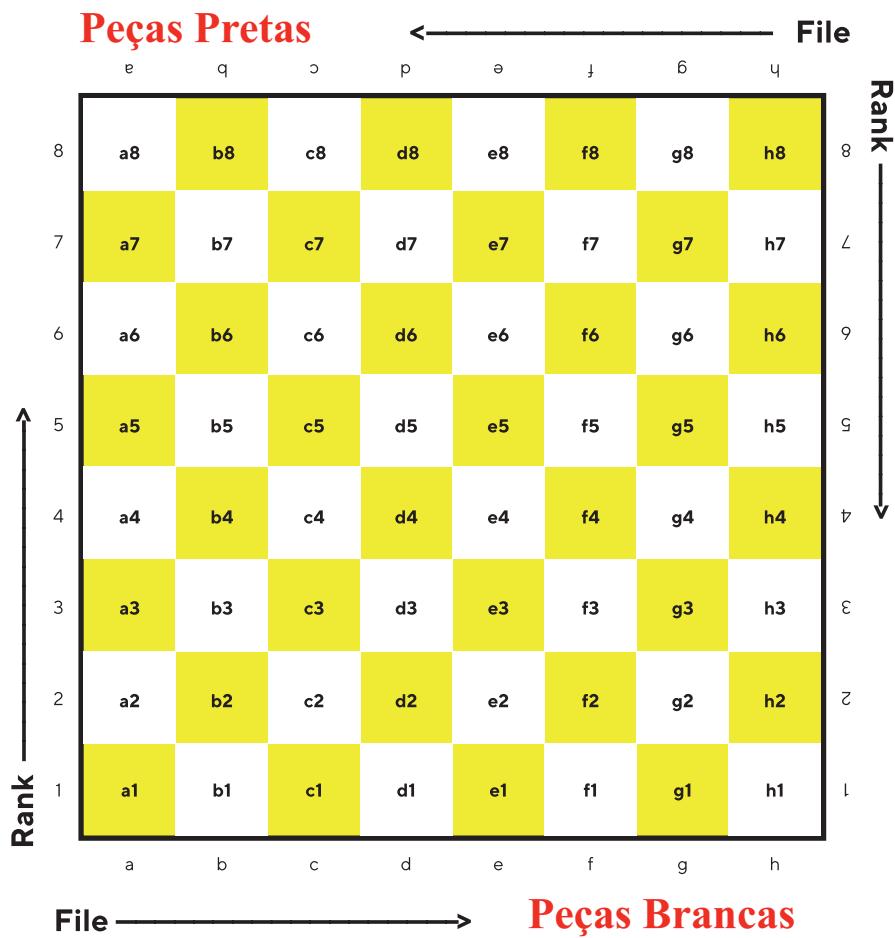


Os tabuleiros de xadrez têm colunas, fileiras, e casas.

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.

9b) 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

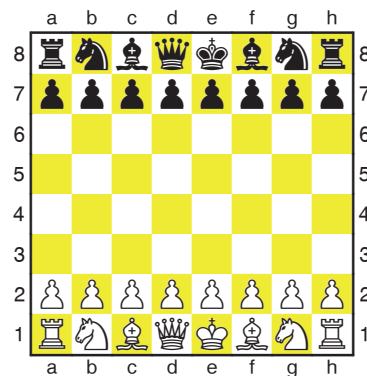
Anote _____

Peões Pretos a7,b7,c7,d5,e6,f7,g7,h7

Anote _____

Confira a Figura 3b

Figura 3a
Posição Inicial

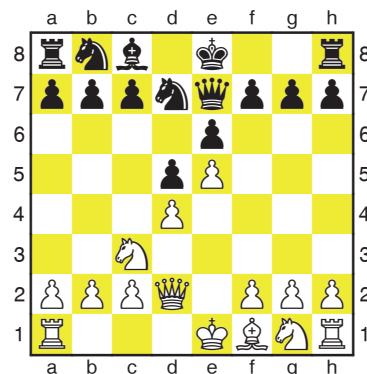


Dicas úteis

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).

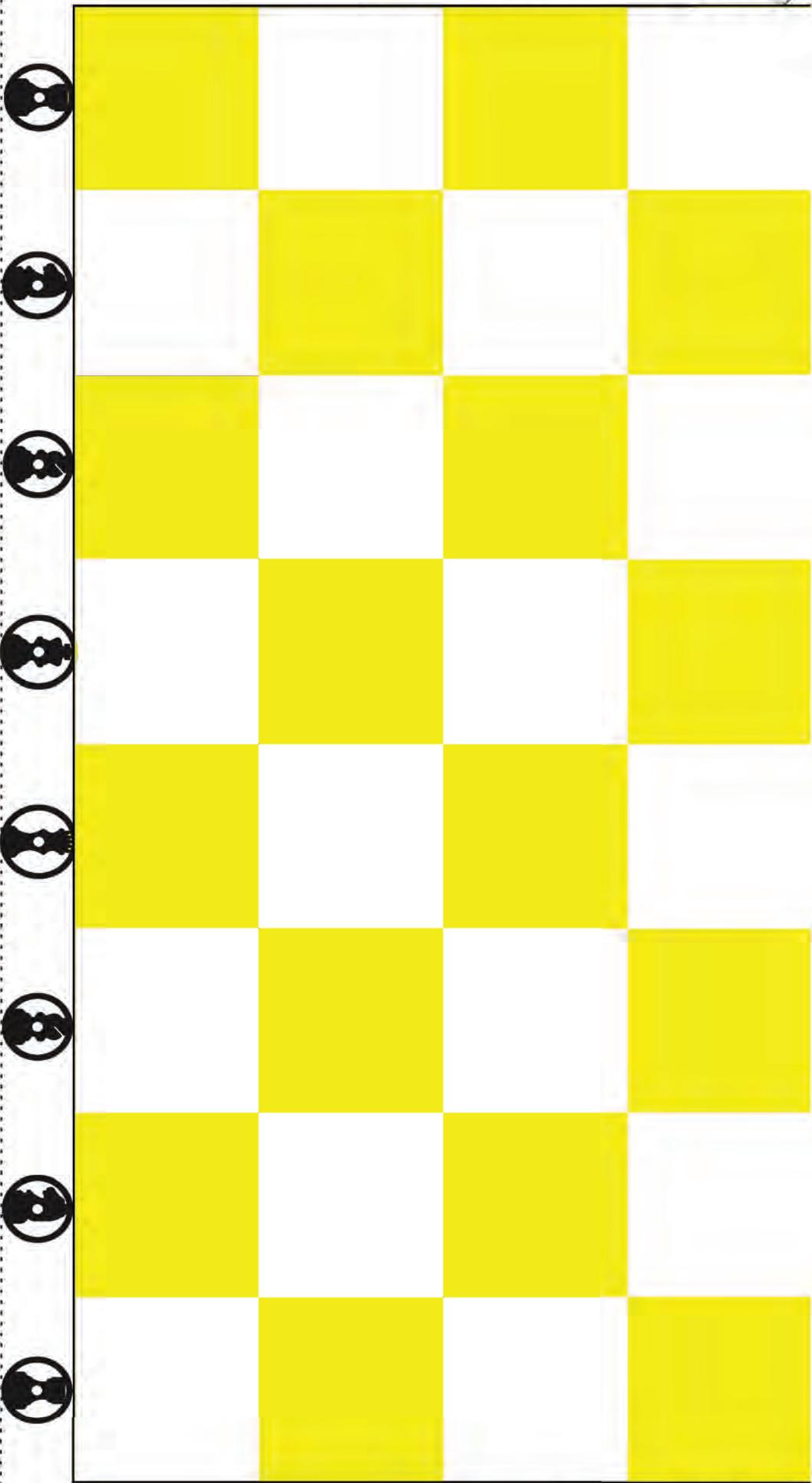
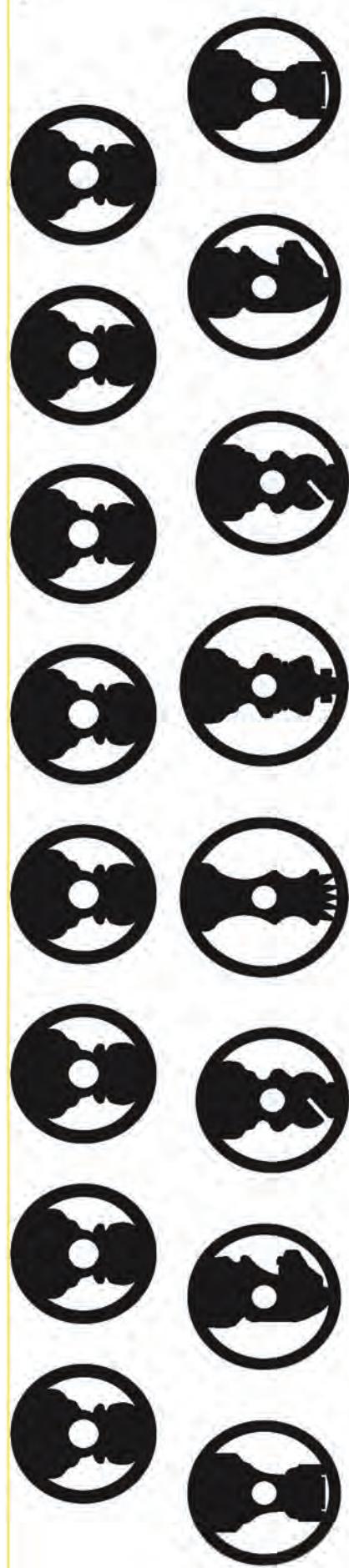
Figura 4 - Ordem da notação dos lances de xadrez

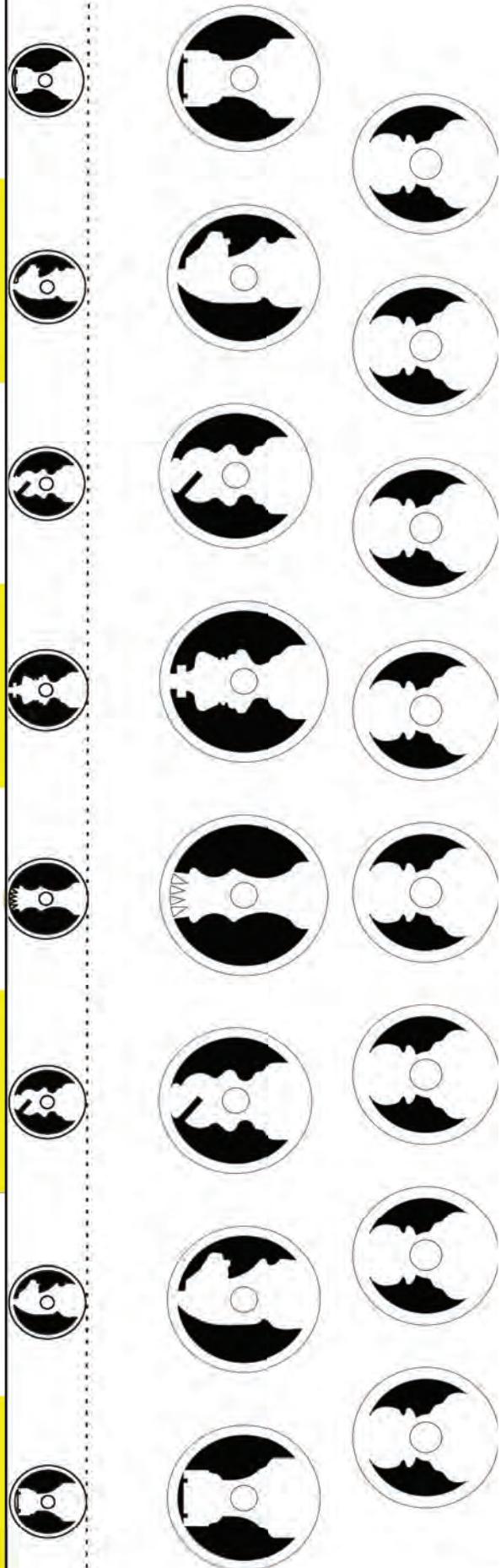
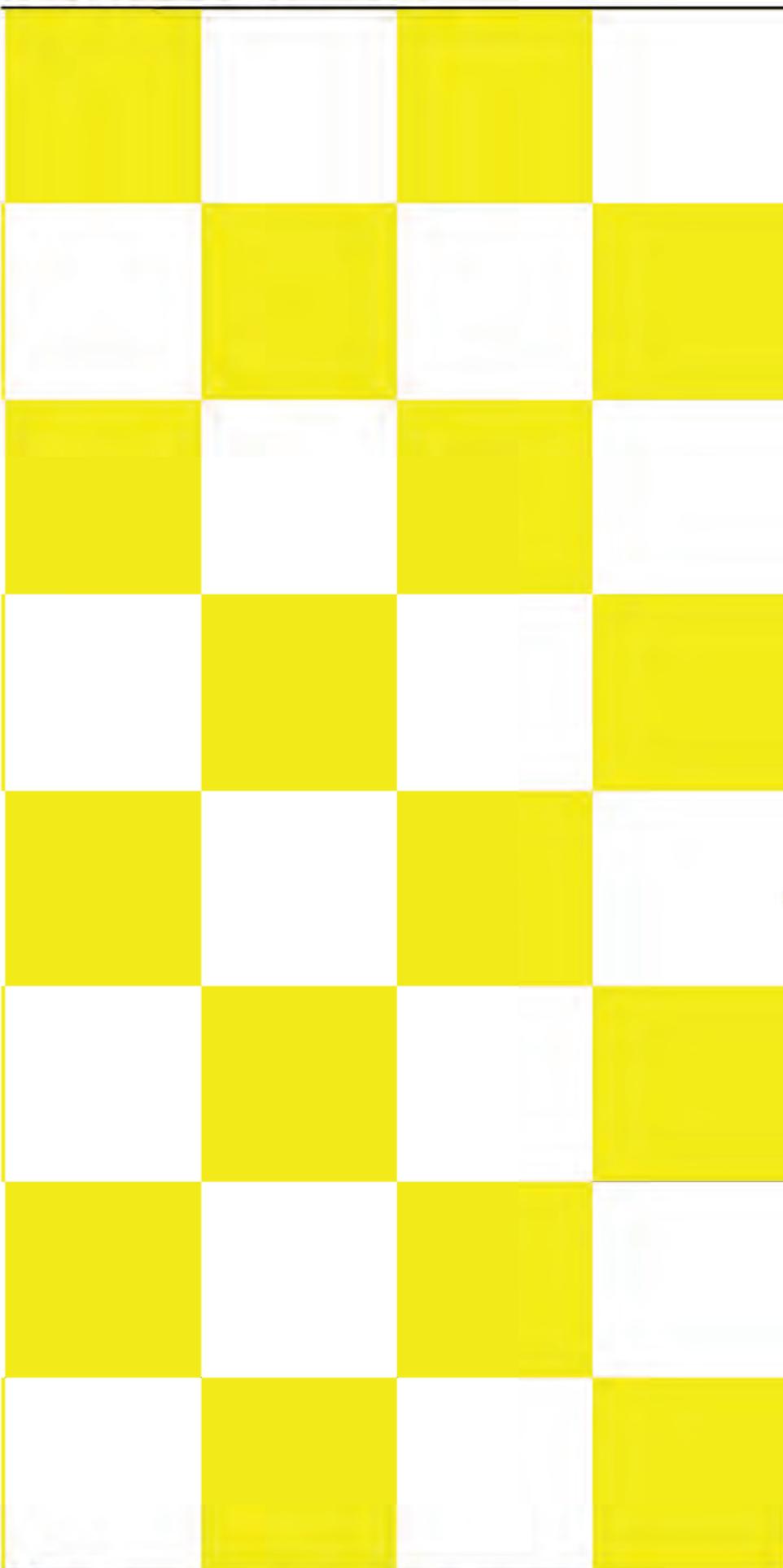
SÍMBOLO	NOME DO LANCE	NOTAS
	Letra da peça	Necessária para R, D, T, B, C (Rei, Dama, Torre, Bispo, Cavalo). Peões não têm letra.
	Casa de início	No caso de duas peças poderem ir para a mesma casa de destino, ex.: Cgf2, T1a3, cxd4.
x	Captura	Ex.: Cxa5 Cavalo captura em a5; dxe7 (peão captura em e7).
ep	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)	Brancas: Rg1, Th1f1 · Pretas: Rg8, Th8f8.
0-0-0:	Roque (lado da dama)	Brancas: 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 →

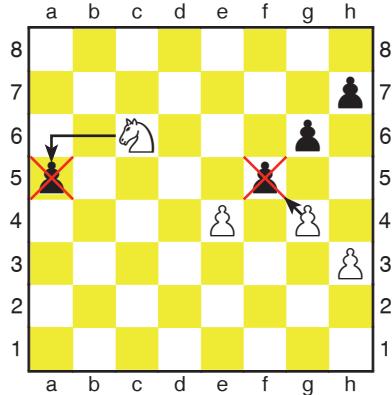
**11) COLOQUE, PRONUNCIE e JOGUE no tabuleiro
de xadrez de papel. Jogue cada exemplo da lance no tabuleiro de xadrez**

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

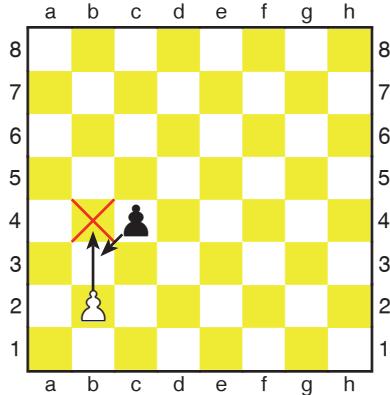
Cxa5, gxf5 (preste atenção que dois peões podem capturar em f5).



Escrever _____

6. En passant (ap)

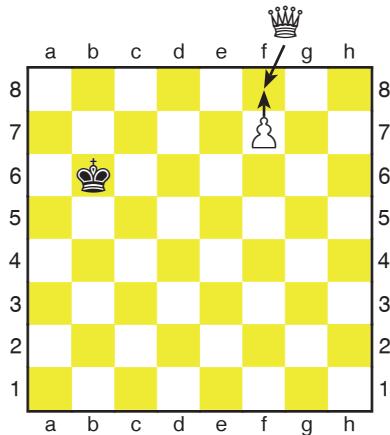
As brancas jogam b4, as pretas respondem com a captura cxb3ep



Escrever _____

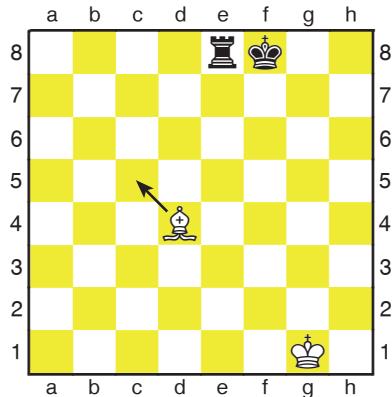
7. Promoção de peão =

O peão avança até f8 e se transforma em Dama: f8=D



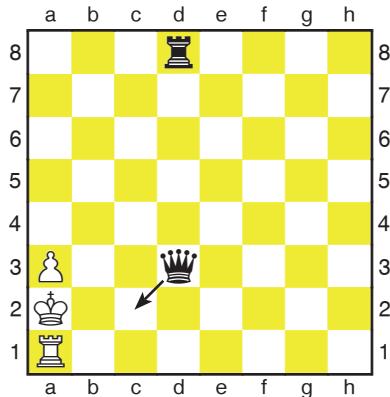
Escrever _____

**8a. Xeque +
Bc5+**



Escrever _____

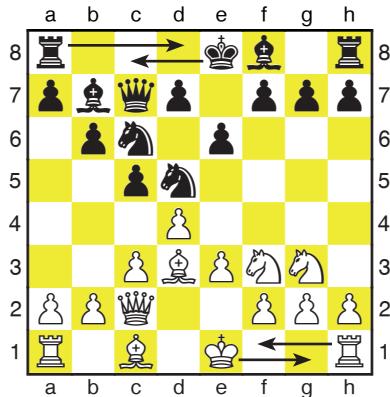
**8b. Xeque-Mate #
Dc2#**



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).

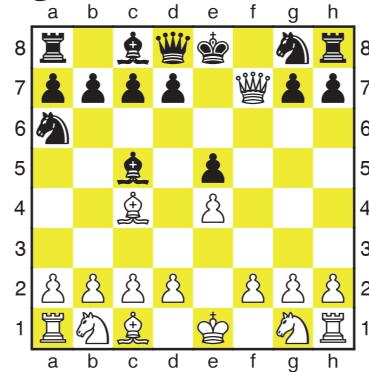
- 13) REPRODUZA a seguinte partida no seu tabuleiro de xadrez de papel.
Use a posição inicial, figura 3a. Verifique depois com a figura 11.

Figura 10

Xequemate 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	ROUND	BOARD	SECTION	DATE	TIME CONTROL	WHITE	BLACK	RESULT:	WHITE WON	DRAW	BLACK WON



SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT	ROUND	BOARD	SECTION	DATE	TIME CONTROL	WHITE	BLACK	RESULT:	WHITE WON	DRAW	BLACK WON

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