

ATIVIDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Estudante: _____ Data: ____/____/____
Professor (a): _____ Turma: _____
Escola: _____ 

PENSO, LOGO EU JOGO



Os jogos de raciocínio lógico acompanham a humanidade há séculos. Eles ajudam a desenvolver habilidades cognitivas como concentração, memória, planejamento, tomada de decisão e pensamento estratégico. Os jogos dessa vertente mais conhecidos no mundo são o xadrez e a dama, mas existem diversos outros jogos que também estimulam o pensamento lógico. Podemos citar o sudoku, o tangram e o cubo mágico. Há muito tempo esse tipo de jogo deixou de ser apenas entretenimento. Eles se tornaram ferramentas que potencializam o raciocínio lógico, a autonomia intelectual e a resolução de problemas.

Xadrez

A origem do xadrez é um pouco controversa, mas a teoria mais aceitável é que ele surgiu na Índia por volta do século VI. Antes tinha o nome “Chaturanga”. Após seu uso na Pérsia, ele recebeu algumas evoluções e passou a ser chamado de xadrez. Com o povo persa, o jogo chegou à Europa medieval. Lá sofreu novas adaptações e foram constituídas as regras que conhecemos hoje.

Para jogar xadrez precisamos de um tabuleiro no formato de um quadrado perfeito, que possui 8 colunas e 8 linhas, totalizando 64 quadrados (casas) alternados em claros e escuros. Além disso, são necessários 2 jogadores, que participam com 16 peças cada um. Quando uma peça é jogada e ocupa o espaço de outra peça adversária, dizemos que ela capturou a peça. A peça capturada é retirada do tabuleiro e o jogo continua. Essas peças correspondem a:

- **Rei:** move-se apenas uma casa por vez, podendo ir em qualquer direção (horizontal, vertical ou diagonal).

- **Rainha:** pode se mover livremente em todas as direções, avançando quantas casas desejar.
- **Torres (2):** movimentam-se somente na horizontal ou na vertical, podendo percorrer quantas casas quiserem.
- **Bispos (2):** movem-se na diagonal, quantas casas desejarem. Um permanece sempre nas casas claras e o outro nas casas escuras.
- **Cavalos (2):** deslocam-se em formato de “L” (duas casas em uma direção e uma em outra) e são as únicas peças que podem saltar sobre as demais.
- **Peões (8):** avançam apenas uma casa para a frente, mas na primeira jogada podem andar duas casas. A captura ocorre sempre na diagonal.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é capturar o rei. Quando você consegue colocar o rei do adversário em perigo de ser capturado, utiliza-se o termo xeque, e quando ele não tem mais possibilidade de defesa, utiliza-se o termo xeque-mate, dando fim ao jogo. Outra curiosidade do xadrez é quando o peão consegue atravessar todo o tabuleiro. O jogador que consegue fazer isso realiza o que se chama no xadrez de coroação: o peão é trocado por outra peça, que pode ser a dama, a torre, o bispo ou o cavalo.

Por Dayvison – Tudo Sala de Aula

Atividade _____

1. Escreva como cada peça abaixo se movimenta no tabuleiro de xadrez.

a) Peão:

b) Bispo:

c) Torre:

Leia a tirinha a seguir e responda.



<https://www.facebook.com/tirasarmandinho/posts/2467343839977574/>

2. Para o Armandinho, todas as peças têm o mesmo valor, mas no xadrez é diferente. Qual o principal objetivo do xadrez?

- a) Proteger todas as peças na linha frontal.
- b) Capturar os peões e bispos do adversário.
- c) Proteger seu rei e capturar o rei adversário.
- d) Capturar os cavalos e bispos do adversário.

3. Durante uma partida de xadrez, o rei de um jogador está sendo ameaçado por uma torre adversária, ou seja, está em situação de xeque. O jogador decide fazer outra jogada e não realiza nenhum movimento para proteger o rei. De acordo com as regras do xadrez, essa ação

- a) é permitida, pois o jogo pode continuar mesmo com o rei ameaçado.
- b) não é permitida, pois o jogador deve obrigatoriamente sair da situação de xeque.
- c) é válida apenas quando restam poucas peças no tabuleiro.
- d) provoca empate automático entre os jogadores.

Observe a imagem a seguir e responda.



<https://www.instagram.com/p/DPMYCXHiiek/>

4. De acordo com as regras do jogo de xadrez, explique por que o rei está reclamando com o peão.

5. O roque é um movimento especial do jogo de xadrez. Explique o que é o roque e cite as condições necessárias para que esse movimento possa ser realizado.

6. No jogo de xadrez, o que acontece quando um peão consegue atravessar todo o tabuleiro e chegar à última linha do lado adversário? Explique.

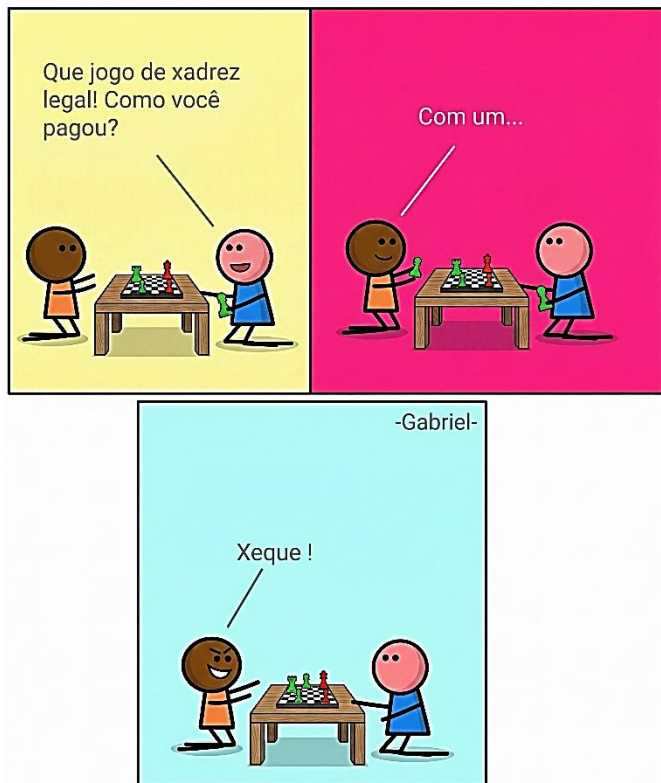
Observe a sequência das imagens a seguir e responda.



<https://br.pinterest.com/pin/603623156291577323/>

7. Explique por que o peão e o bispo não capturaram um ao outro nessa situação.

8. Leia a tirinha para responder à questão.



8. Durante uma partida de xadrez, o termo “xeque” é utilizado para indicar que

- a) o rei está em perigo de ser capturado.
- b) uma torre foi capturada pelo adversário.
- c) a rainha está em perigo de ser capturada.
- d) um peão foi promovido ao chegar à última linha.

9. No jogo de xadrez, qual é a única peça que pode avançar duas casas em sua jogada inicial?



Leia o texto e responda.

Na vida somos iguais

Na vida somos iguais
Às peças que no xadrez
Valem o menos e o mais,
Segundo o acaso que a fez.

Do mesmo cepo nascer
Para as batalhas pensadas,
Aos mais, peões de perder,
A raros, ficções coroadas.

Mas, findo o jogo, receio
Que, extintas as convenções,
Durma a rainha no meio
Dos mal nascidos peões.

Reinado Ferreira

10. Considerando a simbologia do jogo de xadrez apresentada no poema, a ideia central sugere que
- a) no xadrez todas as peças possuem a mesma importância e valor funcional.
 - b) as diferenças de valor entre as peças representam as desigualdades da vida, mas, ao final, todos se igualam.
 - c) o acaso determina o resultado final do jogo, sem influência da estratégia.
 - d) a rainha e os peões possuem o mesmo valor no jogo.

11. Você já jogou xadrez? Se sim, conte como foi a sua experiência. Caso não tenha jogado, você teria vontade de aprender? Por quê?
