



# *Prefeitura Municipal de Grão-Pará*

**ESTADO DE SANTA CATARINA**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA**

**COMPONENTE CURRICULAR: EDUCAÇÃO FÍSICA**

**CARGA HORÁRIA SEMANAL DA ATIVIDADE: 04 AULAS**

**ENSINO FUNDAMENTAL – BLOCO B**

**PLANEJAMENTO SEMANAL: 20 a 24 DE ABRIL DE 2020**

**ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM**

## **JOGOS DE TABULEIRO**

Os jogos de tabuleiro fazem com que o jogador, principalmente, aprenda a lidar com o ganhar e o perder e como agir diante de uma frustração e na sublimação da agressividade pois estimula a competitividade e rapidez de raciocínio.

Além do caráter lúdico e divertido que proporciona ao jogador, os jogos também desenvolvem funções que vão além do entretenimento. O jogo é social quando estimula os alunos a se relacionarem entre si durante as partidas, bem como os incentiva a obedecerem às regras e limites do adversário.

Os jogos de tabuleiro mais comuns são: xadrez, damas, ludo e trilha.

### **Xadrez**



A prática do xadrez desenvolve habilidades tendo como destaque: memória, concentração, planejamento e tomadas de decisões.



# *Prefeitura Municipal de Grão-Pará*

**ESTADO DE SANTA CATARINA**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA**

O xadrez está relacionado com diversas disciplinas, tais como: Matemática; Artes; História; Geografia, além da Ética.

O jogo de xadrez ajuda a preparar o aluno para que seja capaz de tomar decisões em situações que exigem o raciocínio rápido, e em busca de formar cidadãos íntegros através de uma atividade lúdica.

## **Regras do jogo**

### **Descrição**

O jogo de Xadrez tem dois participantes, que usam um tabuleiro para jogar.

- Jogadores - 2.
- Peças - 32 peças, 16 brancas e 16 pretas. Sendo que ambas as cores possuem:
  - 2 Torres
  - 2 Cavalos
  - 2 Bispos
  - 1 Dama
  - 1 Rei
  - 8 Peões
- Tabuleiro - tabuleiro de 64 casas, claras e escuras.
- Objetivo - Impor o xeque-mate ao adversário ou o seu rendimento.

### **Movimentação das Peças**

- Torre - A movimentação da torre se dá somente de forma **horizontal** (linhas do tabuleiro) ou **vertical** (colunas do tabuleiro).
- Bispo - Esta peça se movimenta somente nas diagonais do tabuleiro.
- Dama - Uma dama pode se movimentar tanto na **horizontal** como na **vertical** (assim como uma torre) ou nas **diagonais** (assim como um bispo).



# *Prefeitura Municipal de Grão-Pará*

**ESTADO DE SANTA CATARINA**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA**

- **Rei** - Se movimenta em qualquer direção mas com limitação quanto ao número de casas. O limite de casas que um rei pode se deslocar é de uma casa por lance. O rei **NUNCA** pode fazer um movimento que resulte em um xeque para ele.
- **Peão** - O peão somente pode fazer movimentos adjacentes à sua posição anterior, isto é, não pode retroceder. O peão, assim como o rei só pode deslocar-se 1 casa à frente por lance, no entanto, quando o peão ainda está na sua posição inicial, este pode dar um salto de 2 casas à frente.
- **Cavalo** - É a única peça que pode "saltar" sobre outras peças. A movimentação do cavalo é feita em forma de "L", ou seja, anda 2 casas em qualquer direção (vertical ou horizontal) e depois mais uma em sentido perpendicular.

Nenhuma peça, quando deslocada, pode ocupar uma casa que já está sendo ocupada por outra peça da mesma cor.

Quando a casa de destino de uma peça, quando em movimento, estiver sendo ocupada por uma peça de cor adversária, a peça em movimento efetuará a captura da adversária.

A captura feita por peças do tipo peão só é possível quando a peça a ser capturada estiver deslocada uma linha à frente e 1 coluna a direita ou a esquerda. A captura se dá na diagonal.

## **Vitória**

Só existem 2 formas de um jogador vencer. São elas:

- Se o jogador fazer um Xeque-Mate ao adversário.
- Se o adversário desistir da partida

## **Empates**

Uma partida é considerada empatada quando:

- Um jogador não puder mais efetuar jogadas consideradas legais.
- Um jogador propor o empate e o outro aceitar.
- Os jogadores não tiverem mais peças suficientes para dar xeque-mate ao adversário. É considerado material insuficiente:

O Rei e um Bispo

O Rei e um Cavalo



# *Prefeitura Municipal de Grão-Pará*

**ESTADO DE SANTA CATARINA**

**SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA**

O Rei e dois Cavalos contra um Rei sozinho

- Um jogador oferecer xeque-perpétuo.
- Forem feitas 50 jogadas sem captura e sem movimentação de peão.
- Determinada posição ocorrer pela 3ª vez durante uma partida.

Neste tempo de isolamento social reúna a família e divirtam-se....