



Fundação de Cultura e Esporte de Ponta Porã - FUNCESPP

ATIVIDADES COMPLEMENTAR

Professor: Gustavo Henrique Rebouças Gonçalves

Projeto: Xadrez

Escolas: Manoel Martins/ Orlando Mandes Gonçalves/ João Carlos Pinheiro Marques

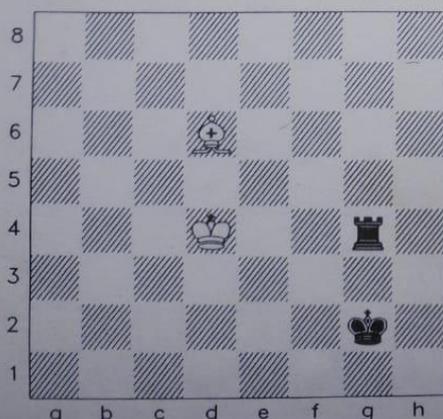
Período: 31/08 à 25/09

O XEQUE MATE I

Quando o Rei encontra-se atacado e não tem outra casa para mover-se, não se pode capturar a peça que o está atacando e não é possível obstruir este ataque, dizemos que o Rei levou Xequê mate. Esta situação determina o final da partida, com a vitória do bando que deu o xequê mate e derrota do bando que recebeu o cheque mate.

Os diagramas 31 a 35 mostram algumas posições em que o Rei está em xeque e em xeque mate. O princípio básico do jogo está bem claro, devemos evitar que nosso Rei leve xeque mate, ao mesmo tempo que devemos tentar colocar o Rei adversário em xeque mate.

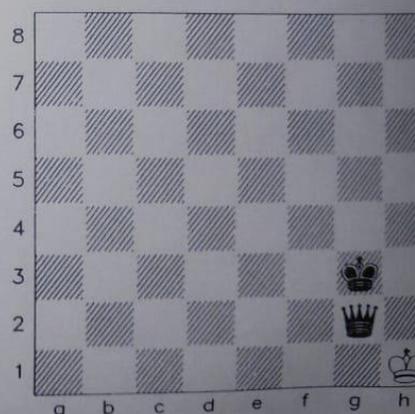
Xequê
Diagrama 31



Xequê Mate
Diagrama 32



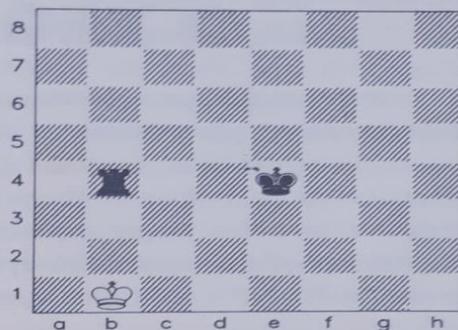
Xequê Mate
Diagrama 33



**Xeque Mate
Diagrama 34**



**Xeque
Diagrama 35**



Sabemos agora como usar as técnicas de Ataque, Defesa e Captura, e que precisamos fazer o possível para evitar ataques ao nosso Rei e provocar ataques ao Rei adversário, com o objetivo maior de deixá-lo em xeque mate, e ganhar a partida.

EXERCÍCIOS

1- Quando ocorre o xeque mate?

2- Qual a diferença entre xeque e xeque mate?

3- Qual é o objetivo principal do xadrez?

4- Quais as técnicas que nos ajudam a vencer uma partida de xadrez?
