

ABRE - COME - FAZ

Para todas as atividades que podem ser desempenhadas pelos seres humanos e que exigem um modo sistemático de pensamento, faz-se sempre de bom tom traçar uma seqüência de *steps* a serem executados, o que confere para a atividade uma uniformização dos passos a serem seguidos, na ordem em que devem ser realizados, trazendo muitas vantagens, economia de tempo e minimizando eventuais erros que podem ser cometidos. A palavra *step* vem do inglês e significa "passo" ou "degrau", daí o seu emprego para indicar o passo a passo de uma atividade, ou seja, a seqüência de degraus que devem ser ultrapassados para que se chegue ao topo, ao ponto mais alto, este que passa a significar o objetivo a ser alcançado.

Exemplificando o exposto acima, podemos citar os *steps* básicos que um motorista realiza em seu carro antes de uma viagem: verifica a quantidade de combustível, verifica a calibragem dos pneus, verifica o óleo do motor, verifica a água do radiador, verifica a documentação do veículo. Todos esses *steps* em conjunto constituem uma rotina básica de verificação de um veículo antes de uma viagem. A essa rotina básica podem ser acrescentados outros *steps*, dependendo ou não da necessidade de quem está fazendo as verificações, tais como verificação das pastilhas de freio, verificação das palhetas dos limpadores do pára-brisa, verificação do estado do pneu estepe e assim por diante. Uma vez que todos esses *steps* estejam reunidos e organizados numa seqüência, tornam-se um mecanismo de verificação de um veículo altamente eficaz, prático e direto, sem contudo perder sua simplicidade. O segredo de tudo resume-se em identificar os passos, ou *steps*, que devem ser seguidos e colocá-los numa seqüência de realização que facilite sua visualização, execução e finalização, mesmo que essa execução seja feita por partes. Dessa forma, obtém-se total controle sobre o trabalho realizado e não corre-se o risco de se esquecer ou deixar algo importante de lado. Mas essa verificação do veículo não poderia ser realizada "de cabeça", sem a nomeação dos *steps*? Claro que sim, mas nesse caso o procedimento seria mais trabalhoso, exigiria uma quantidade maior de raciocínio, de memória, de atenção, e estaria mais sujeito a erros e falhas que podem ocorrer, comprometendo a eficiência do trabalho. É o mesmo que declamar, de olhos fechados, uma longa poesia que foi memorizada e declamar essa mesma poesia com ela escrita à nossa frente. Obviamente, ao declamar a poesia memorizada, as chances de um esquecimento passam a ser consideradas, o que não ocorre quando essa poesia está impressa num papel e é lida.

Para qualquer atividade podemos criar uma seqüência de *steps*, adaptando-a para nossa necessidade e alterando-a sempre que acharmos necessário ou conveniente. Por exemplo, podemos criar uma seqüência de *steps* para a troca de uma lâmpada queimada, que na seguinte seqüência poderia se compor: compra de lâmpadas de reserva, verificação do estoque de lâmpadas de reserva, confirmação de lâmpada queimada, retirada da lâmpada queimada, limpeza do bocal da lâmpada, colocação de nova lâmpada, teste da nova lâmpada, descarte da lâmpada queimada. Um procedimento totalmente banal, executado de maneira automática por qualquer pessoa, mas somente com sua sistematização através dos *steps* é que não esqueceríamos, por exemplo, de limpar o bocal antes da colocação de nova lâmpada ou de verificarmos o estoque de lâmpadas antes de retirar a lâmpada queimada. Quantos de nós já não retiramos uma lâmpada queimada sem antes verificarmos se existe ou não uma lâmpada reserva para ser usada na substituição? Caso não exista, o trabalho de se levar a escada até o local, subir e descer, será dobrado. Claro que tudo

isso é um exemplo fictício, de certa forma exagerado, mas serve para explicitar a importância e a aplicação dos *steps*, mostrando a maneira pela qual podem facilitar o nosso dia a dia e nossas atividades.

E para o jogo de Xadrez? Existe uma seqüência de *steps* que possa ser usada durante uma partida? Até pode existir, mas se não existir é fácil de ser criada e adaptada, atendendo as exigências particulares de qualquer jogador, especialmente as dos iniciantes. Basta que se perceba as necessidades desse jogador durante um jogo e que se sistematize as atitudes que devem ser tomadas a cada lance, explicitando-as e ordenando-as. Dessa forma cria-se uma ferramenta de jogo altamente eficaz e que minimiza os erros que podem ser cometidos por distração ou esquecimento. Isso é especialmente válido para jogadores iniciantes e para aqueles que desejam sistematizar seu modo de jogo, contribuindo para que evitem falhas que costumam cometer com relativa freqüência em suas partidas. Resumindo, seria uma seqüência de passos a ser seguida após cada lance do adversário e antes que seja executado cada lance próprio, propiciando uma rápida conferência dos tópicos que devem ser abordados. Como as partidas de Xadrez costumam ser longas, uma seqüência de *steps* extensa tornaria-se cansativa para que fosse executada durante toda uma partida, lance a lance. Por essa razão, particularmente para o jogo de Xadrez, a seqüência de *steps* deve ser curta e direta, procurando abranger os pontos nos quais existe uma deficiência por parte do jogador que a utilizará. Deixando de lado as particularidades de cada jogador, podemos também criar uma seqüência genérica, que se encaixa para qualquer enxadrista, em qualquer nível de jogo. Nesse caso, os *steps* devem ser básicos, abrangentes e universais. Como exemplo, teríamos a seguinte seqüência, indicando e fazendo lembrar de três perguntas básicas:

ABRE - COME - FAZ

Após cada lance do adversário e antes de cada lance próprio, devem ser feitas as seguintes perguntas:

- 1- O que abre?**
- 2- Quem come?**
- 3- O que ele pode fazer?**

O que abre? Essa pergunta faz alertar o jogador sobre o que a retirada de uma peça de sua posição atual pode acarretar no tabuleiro, seja abrindo uma coluna, diagonal ou descobrindo uma outra peça. Por exemplo, poderíamos ter um bispo em b2 e um cavalo em c3. Ao retirar o cavalo de c3 estaremos “abrindo” a diagonal, liberando o bispo de b2. Esse é um exemplo simples e básico, fácil de ser visualizado, mas no decorrer de uma partida podem ser encontradas combinações mais elaboradas onde essa pergunta acaba por se mostrar de extrema importância. Um peão, ao tomar outro peão, estará inevitavelmente abrindo a coluna onde se encontrava anteriormente, modificando o panorama do jogo. Fazendo habitualmente essa pergunta, sempre nos atentaremos a esses detalhes.

Quem come? Pode parecer uma pergunta boba, mas não é raro encontrarmos jogadores, mesmo aqueles experientes que, por distração ou cansaço, acabam por deixar suas peças desprotegidas, atacadas ou até mesmo colocam-nas em casas dominadas pelo adversário, promovendo o seu sacrifício, de maneira involuntária. Após

cada lance do adversário e antes de cada lance próprio, fazer essa pergunta minimiza a possibilidade de se perder uma peça indesejadamente, o que pode até comprometer a partida. Exemplificando, de uma maneira bem simples, imagine que seu adversário jogou seu Cavalo em f6, dominando a casa h5. Se pretendia colocar sua Dama nessa casa, essa pergunta já de imediato lhe impediria de dar esse lance, pois ela seria imediatamente subjugada pelo Cavalo adversário. Tudo isso também acaba valendo a nosso favor, quando o adversário pode inadvertidamente colocar suas peças em casas por nós dominadas.

O que ele pode fazer? Esse é o objetivo maior de todo enxadrista, prever as possíveis jogadas de seu adversário e prevenir-se contra elas. Após cada lance do adversário e antes de cada lance que se deseja realizar, é prudente levantar essa questão e analisar as possíveis respostas que ela traz. Com relação ao adversário, conforme se abrem-lhe boas possibilidades, temos a opção de modificar nosso lance, de modo que fiquem limitadas as suas opções de ataque ao nosso Rei. Para cada lance realizado pelo oponente, é de bom tom perguntarmo-nos o que ele pode fazer. Para cada lance que pretendemos realizar, é também prudente fazermos a mesma pergunta, tudo afim de nos resguardarmos contra ameaças que poderiam nos pegar desprevenidos. Prevendo os possíveis passos de nossos adversários, podemos nos defender corretamente e assim trilhar nosso caminho para a vitória.

"ABRE - COME - FAZ" é um método de fácil memorização, simples, direto e que pode ajudar muitos enxadristas a encontrarem um mecanismo de jogo que lhes permita jogar de forma consistente, sistematizada e com boa redução na margem de possibilidade para cometer erros grosseiros, proporcionando que, com o devido treinamento, se trace de uma maneira mais fácil um caminho que possa levar à excelência. Podemos jamais alcançar o fim desse percurso, mas somente o fato de sabermos estar trilhando na direção certa já será algo suficiente para nos garantir segurança e firmeza em nossos lances.

Vale mencionar que jogadores profissionais e experientes têm um mecanismo de jogo e pensamento diferenciado, que dispensa qualquer tipo de sistematização de raciocínio. Em sua mente, tudo acontece de forma simultânea e autônoma e todos os *steps* que poderiam ser criados para facilitar o jogo de um iniciante já ocorrem em seu cérebro de maneira automática, involuntária e numa velocidade absurdamente alta. Tão rápido é seu raciocínio que chega-se a dizer que "jogam com a mão" e não com o cérebro, pois antes mesmo da consciência emitir o comando para o cérebro pensar e decidir pelo melhor lance, a mão já o executou.

Eduardo Esber

Eduardo Esber é aficionado do Xadrez e autor de vários artigos relacionados.