



Federazione
Scacchistica
Italiana 

SCACCHI !!

Dalla scuola al circolo scacchistico

protocollo "SAM" 10 ore e parte web



www.federscacchi.it

La leggenda di SISSA sulla nascita degli scacchi

Secondo una leggenda indiana, l'inventore degli scacchi fu Sissa, maestro di un principe. Con questo gioco Sissa voleva far capire che il successo del comandante deriva dalla giusta armonia tra lui ed i suoi sottoposti, così come il Re degli scacchi per quanto il pezzo più importante, non può che perdere senza l'appoggio dei pedoni e degli altri pezzi. Il Principe fu molto colpito dalla sagacia del gioco, e promise a Sissa qualunque cosa egli avesse richiesto come ricompensa. In premio Sissa chiese un chicco di grano per la prima casella, due per la seconda, quattro per la terza e così via, sempre raddoppiando fino alla sessantaquattresima casella. Sembrava una richiesta modesta, e Sissa fu deriso da molti: avrebbe potuto chiedere molto oro, ma apparentemente si stava accontentando di qualche chilo di riso. Il principe ordinò che la richiesta fosse esaudita ma dopo che i contabili di palazzo calcolarono il numero dei chicchi promessi, la verità venne presto rivelata: si trattava di pagare al furbo Sissa ben 2 elevato a 65 -1 chicchi (equivalente a 36.893.488.147.419.103.231): i raccolti di tutto il mondo non sarebbero bastati per averli! Il numero si legge: 18 Trilioni 446 Biliardi 744 Bilioni 73 Miliardi 709 Milioni 551 Mila 615.

"... Un giorno il Re fu informato che un giovane bramino, umile e povero, chiedeva di essere ricevuto. In realtà aveva già fatto questa richiesta diverse volte, ma il Re aveva sempre rifiutato, sostenendo che il suo spirito non era abbastanza forte da permettergli di ricevere visite. Tuttavia questa volta gli concesse udienza e ordinò che il giovane straniero venisse condotto al suo cospetto.

Una volta giunto alla sala del trono, il bramino fu interrogato, secondo le regole del cerimoniale, da uno dei nobili del Re. "Chi sei? Da dove vieni? Cosa desideri da colui che, per volere di Visnù, è Re e signore di Taligana?". "Mi chiamo Lahur Sessa" rispose il giovane bramino, "e vengo dal villaggio di Namir, a trenta giorni di cammino da questa bella città. Abbiamo avuto notizia, là dove vivo, che il nostro Re è afflitto da profondo dolore, che egli è amareggiato dalla perdita del figlio che gli fu strappato nelle vicende della guerra. "È terribile", mi sono detto, "che il nostro nobile sovrano si isoli completamente nel suo palazzo, come un cieco bramino che si abbandona alla sua pena; ho quindi pensato che sarebbe quanto mai opportuno inventare un gioco che possa distrarlo e aprire il suo cuore a nuovi piaceri. È questo l'umile dono che reco al nostro Re Iadava".(...)

Sessa mise davanti al Re una tavola divisa in sessantaquattro caselle di uguali dimensioni. Su di essa erano disposti due gruppi di pezzi, gli uni bianchi e gli altri neri. Le figure di questi pezzi erano allineate simmetricamente sulla scacchiera e vi erano strane regole che governavano i loro movimenti.(...)

Il Re Iadava fu molto interessato alle regole del gioco e si mise a far domande all'inventore: (...) Ad un certo punto il Re notò con grande sorpresa che i pezzi, dopo tutte le mosse fatte, erano spiegati esattamente come nella battaglia di Dacsina. "Osserva" gli disse allora il giovane bramino, "che, per vincere la battaglia, questo nobile guerriero deve sacrificarsi..." E gli indicò proprio il pezzo che il Re aveva posto a capo delle schiere impegnate nel cuore della lotta. Il saggio Sessa volle così mostrare che talvolta la morte di un principe è necessaria per assicurare pace e libertà al suo popolo. Udendo queste, Re Iadava esclamò...: "Dimmi allora cosa desideri tra ciò che sono in grado di darti, così potrai vedere quanto grande può essere la mia riconoscenza verso coloro che la meritano." (Sessa disse di non volere alcuna ricompensa perché questa era la felicità di aver guarito il Re.) Questi sorrisi e, incapace di credere alla sincerità del giovane insistette: "Rifiutare la mia offerta sarebbe non solo una scortesia ma disobbedienza". Sessa allora per non essere scortese, chiese di essere pagato in chicchi di grano. Il Re stupito dalla strana moneta chiese in quale modo poteva ricompensarlo. "È facilissimo" spiegò Sessa "mi darai un chicco di grano per la prima casella della scacchiera, due per la seconda, quattro per la terza, otto per la quarta e così via, raddoppiando la quantità ad ogni casella fino alla sessantaquattresima e ultima."(...)

Il re rise di questa richiesta, dicendogli che poteva avere qualunque cosa e invece si accontentava di pochi chicchi di grano. Il giorno dopo i matematici di corte andarono dal re e gli dissero che per adempiere alla richiesta del monaco non sarebbero bastati i raccolti di tutto il regno per ottocento anni. Lahur Sessa aveva voluto in questo modo insegnare al re che una richiesta apparentemente modesta poteva nascondere un costo enorme. Comunque, una volta che il re lo ebbe capito, il bramino ritirò la sua richiesta e divenne il governatore di una delle province del regno."

Uso del manuale

Questo manuale serve da riferimento per il corso di scacchi di primo livello, è impiegabile sia per verificare in classe il raggiungimento degli obiettivi, sia per fornire vere e proprie lezioni di rinforzo al percorso WEB. Sarà facile per l'insegnante comprendere come impiegarlo se avrà, egli stesso, già completato il percorso WEB "La casa degli scacchi di Vittorio", giungendo al livello 12. Sono presentate le prime dieci lezioni del protocollo "SAM", in questo modo:

- Nei riquadri in giallo a destra si trova l'esposizione delle regole vere e proprie, ad uso del conduttore del corso e scritte in modo comprensibile dagli alunni.
- Nei riquadri in bianco a sinistra sono date indicazioni generali agli insegnanti, su come operare con la classe durante la parte pratica e con posizioni da riprodurre sulla scacchiera da muro, per accompagnare la parte frontale della lezione.

Le lezioni rispettano fedelmente quelle date on line quindi, in sostanza, in questo manuale sono trattati complessivamente i medesimi argomenti, con la medesima sequenza, della Casa degli scacchi di Vittorio, che sono:

- Una piccola leggenda sull'origine degli scacchi (opzionale - la leggenda non è presente nel programma WEB - potete trovare quella di Sissa in fondo al manuale), la scacchiera, le coordinate e la disposizione dei pezzi.
- Il re, come si eseguono le catture, la prima regola d'oro.
- La torre, la seconda regola d'oro del re, lo scacco.
- Lo scacco matto.
- L'alfiere.
- La regina.
- Il cavallo.
- Il pedone.
- L'arrocco e lo sviluppo.
- La patta per insufficienza di materiale e la patta per stallo.

Questi sono gli argomenti che vanno spiegati affinché si possa realizzare una partita con tutti i pezzi in modo corretto, cioè nel rispetto delle regole di base qui descritte (sono state tralasciate regole che, a livello scolastico, non è necessario sapere per riuscire a giocare a scacchi: le patte per triplice ripetizione di posizione e per le 50 mosse - sono complicate e non verrebbero utilizzate dai bambini in questa fase). I tempi di durata delle lezioni sono variabili, seguendo l'ordine indicato si potrà terminare al momento voluto e riprenderlo alla lezione successiva.

E' consigliato rispettare, nelle unità didattiche che compongono ogni lezione, i 15/20 minuti di esposizione seguiti sempre dai 10/15 minuti dedicati alla parte pratica svolta dai ragazzi, come indicato più sotto.

Un' ulteriore possibilità, come rinforzo, è quella di far anche leggere agli alunni le quattro lezioni fondamentali (la scacchiera, il re, la torre e lo scacco matto) nella casa degli scacchi di Vittorio nella stanza lezioni: cliccare sui libri nella libreria.

Il primo obiettivo del corso di primo livello è portare gli alunni al riconoscimento della conclusione della partita di scacchi (vittoria o sconfitta per scacco matto, oppure patta per insufficienza di materiale o per stallo (durante le partite, per loro, sarà sempre vietato arrendersi!) in modo autonomo o semi - autonomo (intervento dell'insegnante su richiesta), dando in questo modo un significato compiuto al gioco.

Il secondo e ultimo obiettivo del corso è permettere la libera pratica del gioco degli scacchi agli alunni, a scuola durante l'orario scolastico e/o extraorario e/o nelle pause (mensa, intervallo etc.) utilizzando il materiale scacchistico fornito, ma **contemporaneamente esercitare l'attività tramite web**, a casa e/o a scuola, giocando partite complete di scacchi on line con coetanei di tutto il mondo.

PRIMA LEZIONE

Cosa sono "Gli scacchi"

Date una breve descrizione del gioco degli scacchi (per chi non ne sa proprio nulla è fondamentale inquadrare sommariamente l'argomento), le differenze con la dama ad esempio possono essere un buon argomento (la dama è più conosciuta: la differenza fondamentale è che nella dama si vince solo mangiando tutte le pedine dell'avversario, negli scacchi è sufficiente dare scacco matto, cioè mettere il capo dell'esercito - il re - in una specie di prigione. Questo è sufficiente per vincere immediatamente), ma ce ne possono essere altri...una battaglia, il primo gioco virtuale della storia, la leggenda di Sissa etc.

Parlate subito dello scacco matto come obiettivo finale del gioco.

La scacchiera

Mostrate la scacchiera da muro, vuota, e fate insieme a loro le prime considerazioni: è un quadrato, di 64 caselle, è il "terreno di battaglia" degli eserciti. Il quadrato è diviso in file verticali di 8 caselle chiamate "colonne", denominate in base a una lettera: colonna A, B etc. E' anche diviso in file orizzontali di 8 caselle chiamate "traverse" denominate in base ad un numero: 1, 2 etc. Ogni casella (casa) ha un nome (lettera) e un cognome (numero). Se metto questo cavallo qui (lo mettete sulla scacchiera murale) prima leggo la lettera della colonna (D) poi il numero della traversa (4): questo cavallo si troverà sulla casella D4. Se lo metto qui dove si trova (cambiando posizione al cavallo)? Fate qualche esempio. Per giocare a scacchi ogni giocatore deve avere una casella d'angolo bianca (chiara) in basso alla sua destra. Se mettiamo quella nera, nell'angolo a destra, potremo giocare a dama ma non a scacchi.

Il linguaggio scacchistico

L'utilizzo delle coordinate deve essere immediato, conoscono già la notazione algebrica quindi, dopo aver spiegato la scacchiera, potete mantenere il nome di ogni casella (negli scacchi la casella può anche essere chiamata "casa": la casa B8 etc. - facoltativo) per sempre. Non si dirà mai, parlando alla murale o a proposito di mosse sulle scacchiere da banco, fatte mentre giocano, "metto il cavallo qui o lì" oppure "era meglio andare con la regina laggiù". Quindi non si rinuncerà mai a parlare in termini scacchistici (cavallo in C3, alfiere in B8 e così via...) perché in questo modo daremo un ordine allo spazio scacchiera, che verrà facilmente riconosciuto e mantenuto dai ragazzi.

Il materiale

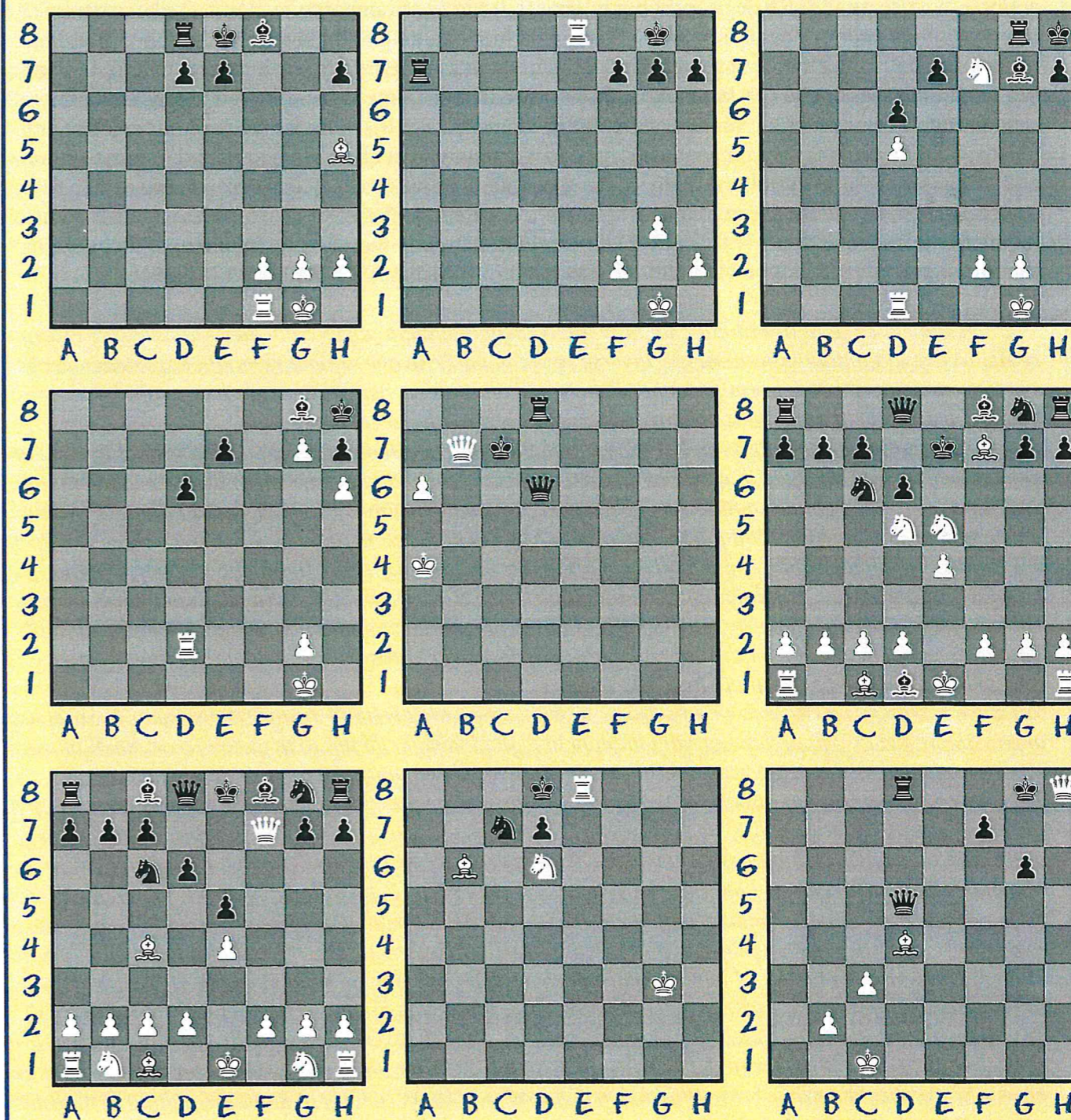
Fino ad ora il materiale scacchistico è rimasto fuori dai banchi, (se lo consegnate prima si distruggono anzitempo), ora potrete farli disporre a coppie frontali con i banchi mettendoli in modo che nessuno dia le spalle alla murale. E' fondamentale creare delle coppie eterogenee: un'allievo più attento con uno meno attento, perché si correggeranno autonomamente mentre faranno gli esercizi (se qualcuno conosce già le regole, o una parte di esse, si metterà con chi è a zero conoscenze, NON con chi sa già qualcosa).

Esercizio - La disposizione dei pezzi

A questo punto ognuno di loro potrà iniziare, contemporaneamente all'insegnante sulla scacchiera murale, a riconoscere i vari pezzi e a collocarli correttamente. Si consegnano le scacchiere, si mettono sul banco orientate con la casella d'angolo nel modo giusto. A questo punto si chiede: "Chi ha la casella d'angolo H1? Chi ha quella A8?" I "proprietari" della H1 avranno i pezzi bianchi, della A8 i neri. Si consegnano alle coppie i sacchetti con i pezzi e ognuno potrà prendere il proprio "esercito" mettendolo sul banco, dalla sua parte ma fuori dalla scacchiera. Si inizia sulla murale con la torre: la si mostra, si dice come si chiama, si invitano i ragazzi a riconoscerla tra i loro pezzi. L'insegnante pone le quattro torri negli angoli e invita i ragazzi a fare lo stesso. Verificato che tutti abbiano fatto correttamente si prosegue, nello stesso modo, con quest'ordine: T (torri), C (cavalli), A (alfieri). Restano due caselle vuote, si mette prima la regina enunciando la regola: "La regina si mette sul suo colore". Poi, sulla casella che rimane, il R (re), infine i P (pedoni). Non dovrebbero essere passati più di venti minuti, da quando avete iniziato a quando date in consegna il materiale (se è stata letta la leggenda di Sissa anche 25 minuti vanno bene).

SCACCHI MATTI

QUI TROVERAI UNA SERIE DI DIAGRAMMI: IN TUTTI IL BIANCO HA APPENA DATO SCACCO MATTO AL NERO. GUARDALI BENE! COSI' POTRAI IMPARARE MOLTI MODI DI DARE SCACCO MATTO, PER DIVENTARE UN BRAVO GIOCATORE!



SE IL CORSO NELLA TUA CLASSE E' FINITO, E VUOI CONTINUARE A GIOCARE, POTRAI FARLO A CASA TUA: INVITA QUALCUNO DEI TUOI COMPAGNI A GIOCARE A SCACCHI!!

POTRAI ANCHE FARLO PRESSO QUALUNQUE CIRCOLO SCACCHISTICO F.S.I. CHE SI TROVI VICINO A TE, CERCANDOLO SUL SITO WWW.FEDERSCACCHI.IT.

SE INVECE NON TROVI NESSUNO CON CUI GIOCARE CONTINUA AD ANDARE SU "LA CASA DEGLI SCACCHI DI VITTORIO", POTRAI GIOCARE MOLTE PARTITE DI SCACCHI CON I TUOI COETANEI DELLE SCUOLE DI TUTTO IL MONDO!

Considerazioni generali

In questo manuale si vuole solo dare una traccia fondamentale da rispettarsi nei tempi, nelle finalità e negli argomenti proposti.

Con questo non si vuole negare i punti di forza che ogni Insegnante può sviluppare con l'esperienza: quindi gli esempi necessari per presentare i vari temi possono senz'altro essere molteplici, così come possono essere introdotte altre forme di interazione con gli allievi basate su giochi differenti, anche se qui non sono state menzionate.

La principale forza di apprendimento che gli Insegnanti possono far scaturire dai loro allievi è la **MOTIVAZIONE**, che può solo derivare dall' **ENTUSIASMO** che hanno saputo suscitare con la loro creatività.

Queste prime 10 lezioni tendono velocemente verso la partita completa e corretta con tutti i pezzi, perché gli alunni possano, quanto prima, appassionarsi e giocare tra loro anche al di fuori delle ore del corso: la **PRATICA SPONTANEA** è un valore aggiunto a quello dell'Insegnante, che può aggiungere motivazione ed esperienza anche senza la sua presenza.

E' quindi fortemente consigliato, per tutti i ragazzi che parteciperanno al corso, il gioco libero durante l'intervallo, a casa **TRA DI LORO E SUL WEB**, e se vogliono anche al circolo scacchistico (ove presente). Il gioco libero serve per stimolare la nascita di una dinamica di gruppo che, come ha testimoniato la ricerca "Gli scacchi: un gioco per crescere" (Trincherò 2007), è assolutamente necessaria per esprimere il vero potenziale del gioco degli scacchi in ambito scolastico.

Monitoraggio WEB

La casa degli scacchi di Vittorio dispone di una funzione di monitoraggio delle attività svolte dagli alunni. Chi fosse interessato a ricevere un file pdf con i dati attuali della propria classe, riportante i tempi trascorsi, i punti ottenuti e il livello raggiunto di ogni utente, lo può richiedere (gratuitamente) via email a info@mspscacchi.it

Recapiti di Alessandro Dominici

Email: dominici@mspscacchi.it

Telefono: 3932277051

Skype: wingolab

LA SCACCHIERA

LA PARTITA DI SCACCHI SI SVOLGE SULLA **SCACCHIERA**.

ESSA E' COMPOSTA DA 64 CASELLE, 32 CHIARE E 32 SCURE.

OGNI GIOCATORE POSIZIONA LA SCACCHIERA IN MODO DA AVERE UNA CASELLA BIANCA NEL PROPRIO ANGOLO IN BASSO, A DESTRA.

LA SCACCHIERA SI DIVIDE IN FILE VERTICALI DI 8 CASELLE CHE SI CHIAMANO **COLONNE** ED IN 8 FILE ORIZZONTALI DI 8 CASELLE CHE SI CHIAMANO **TRAVERSE**.

SE CONSIDERIAMO LE FILE DI CASELLE IN SENSO OBLIQUO AVREMO LE **DIAGONALI**.

PER DARE UN NOME AD OGNI CASELLA E' NECESSARIA LA NOTAZIONE ALGEBRICA (NUMERI E LETTERE).

SOTTO O SOPRA AD OGNI COLONNA CI SONO LE LETTERE.

SUL FIANCO DESTRO O SINISTRO DI OGNI TRAVERSA CI SONO I NUMERI.

PER SAPERE DOVE SI TROVA, AD ESEMPIO, LA REGINA NERA NEL **DIAGRAMMA** A FIANCO BASTA LEGGERE PRIMA LA LETTERA DELLA COLONNA SULLA QUALE SI TROVA, SUBITO SEGUITA DAL NUMERO DELLA TRAVERSA: IN QUESTO CASO LA COLONNA E' LA D E LA TRAVERSA E' LA 8, SI TROVERA' QUINDI SULLA CASELLA D8.

PER GIOCARE UTILizzerai I **PEZZI** E I **PEDONI**: I PEZZI POSSONO MUOVERSI **AVANTI E INDIETRO**, MENTRE I PEDONI VANNO **SOLO IN AVANTI**.

I PEDONI SI SISTEMANO NELLA TRAVERSA 2 PER I BIANCHI E NELLA TRAVERSA 7 PER I NERI.

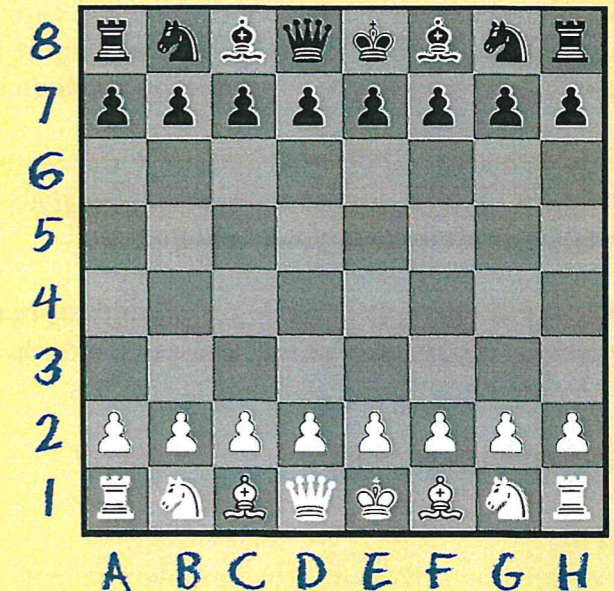
NELLA TRAVERSA 8 PER I NERI E NELLA 1 PER I BIANCHI SI METTONO I PEZZI: LE TORRI, I CAVALLI, GLI ALFIERI, LA REGINA E IL RE. OSSERVA BENE LA POSIZIONE DI OGNUNO!

SE LA POSIZIONE E' CORRETTA IL BIANCO AVRA' LA CASELLA H1 IN BASSO A DESTRA ED IL NERO LA CASELLA A8, DOPODICHE' SI PUO' INIZIARE LA PARTITA FACENDO UNA MOSSA PER UNO.

RICORDATI CHE **INIZIA SEMPRE CHI HA I PEZZI BIANCHI**.



DIAGRAMMA



IL RE



LA REGINA



LA TORRE



IL CAVALLO



L'ALFIERE



IL PEDONE

I TEMPI

La durata degli interventi alla murale non dovrebbe mai superare i 15 minuti, 20 al massimo, perché dopo quel momento l'attenzione della classe scende enormemente. Se questo capita, non serve richiamare verbalmente, siamo solo andati fuori tempo massimo. E' ora di far tradurre in pratica quello che avete appena insegnato, per un tempo sufficiente a verificare la correttezza delle loro mosse, dopodichè inserirete un nuovo argomento.

Durante gli esercizi i ragazzi giocano, parlottano, si sfogano un po' e voi potete verificare quello che fanno senza aver bisogno di parlare molto (vi basterà osservare il movimento dei pezzi su tutte le scacchiere: se non sono corretti si interviene correggendoli, se lo sono si lascia giocare i ragazzi). Se i tempi che scandiscono tutto il ritmo del corso saranno questi, i ragazzi innanzitutto vi riconosceranno maggiore autorevolezza. Toccheranno con mano quello che avete spiegato teoricamente un attimo prima (e non è poco) e, così facendo, loro sapranno anche che arriva sempre il momento del gioco, perché non sono spiegazioni fini a se stesse. Vi daranno quindi sempre attenzione per poter giocare meglio.

Bisogna cercare di renderli protagonisti quando giocano, rispettando quel momento senza negarglielo, ed allora vi rispetteranno quando i protagonisti sarete voi alla murale. In ogni lezione l'ideale sarebbe avere un 50% di teoria ed altrettanto di pratica: è un dato variabile, perchè dipende da che lezione e da che classe, ma verso la fine del corso si può aumentare la pratica anche fino al 60/70 %, senza mai però abbandonarli a loro stessi.

Prima regola d'oro per il conduttore del corso (perdonare l'enfasi): durante tutte le ore di attività non introdurre mai, alla murale, argomenti scacchistici che non possano essere, subito dopo, sperimentati direttamente da tutti i ragazzi.

Seconda regola d'oro per il conduttore del corso: cercare di evitare interventi frontali maggiori di 15 minuti, dopodichè iniziare la parte pratica legata all'argomento appena introdotto.

Terza e ultima regola d'oro per il conduttore del corso (la più difficile da osservare!): rispettare le prime due regole d'oro per tutta la durata del corso.

SECONDA LEZIONE

Il re

Presentare il re sulla murale, facendo vedere quale tipo di spostamento gli è permesso. Sottolineare che è l'obiettivo di ogni partita di scacchi.

Usiamo il re per introdurre il concetto di "cattura" ("mangiare" un pezzo avversario è possibile, per tutti quanti i pezzi e i pedoni, solo se con il loro movimento possono raggiungere, immediatamente cioè durante quella mossa, la casella occupata dal pezzo o pedone che si vuole catturare).

Fare un esempio alla murale, dove si vedrà il re che può catturare un pezzo avversario in quanto raggiungibile in una mossa, successivamente lo si allontana dal re di un paio di caselle e si chiede: "Lo può mangiare?".

Ovviamente non è possibile...avrà bisogno di più mosse per arrivare su quella casella e catturarlo.

Ammetto che nell'esempio il pezzo da catturare non potrà muoversi, perchè è un esempio, si può chiedere ai ragazzi di suggerire quali strade potrebbe percorrere per raggiungere il pezzo e quindi "mangiarlo".

La prima regola d'oro

Prima di passare alla parte pratica introdurre la prima regola d'oro (vedere nelle regole com'è spiegata), in modo che al primo esercizio sia già applicabile (senza avere ancora introdotto la torre). Illustrarla alla murale, facendo notare che la distanza minima tra due re, per effetto della regola, è sempre con una casella di distanza tra loro in orizzontale, come in verticale o diagonale. Se per errore si trovassero su caselle vicine questo significa che un giocatore ha fatto una mossa irregolare, e come tale va rifatta: si ferma il gioco, si ritorna nella posizione precedente e il giocatore dovrà rifare la sua mossa.

PRESA AL VARCO/EN PASSANT

QUESTA REGOLA SI UTILIZZA SOLO TRA PEDONI E SOLO QUANDO UN PEDONE HA FATTO LA SUA PRIMA MOSSA, SCEGLIENDO DI MUOVERSI DI 2 CASELLE.

NEL DIAGRAMMA IL PEDONE NERO IN F7 SI E' APPENA MOSSO DA F5 AVANZANDO DI 2 CASELLE, PERCHE' E' LA SUA PRIMA MOSSA.

IL PEDONE BIANCO IN E5 SE VUOLE PUO' CATTURARLO AL VARCO, CIOE' MENTRE PASSA (IN FRANCESE SI DICE EN PASSANT), FACENDO FINTA CHE IL PEDONE NERO ABBA MOSSO SOLO DI UNA CASELLA.

NEL SECONDO DIAGRAMMA ANCHE IL PEDONE NERO IN A4 POTREBBE CATTURARE QUELLO BIANCO IN B4 FACENDO L' EN PASSANT.

RICORDATI CHE I PEDONI BIANCHI CATTURANO EN PASSANT QUELLI NERI SULLA TRAVERSA 5, MENTRE QUELLI NERI LA REALIZZANO SOLO SULLA TRAVERSA 4, SEMPRE CHE VENGANO A TROVARSI SULLA CASELLA DI FIANCO, A DESTRA O A SINISTRA, DEL PEDONE AVVERSAIO QUANDO QUEST'ULTIMO HA APPENA MOSSO DI DUE.

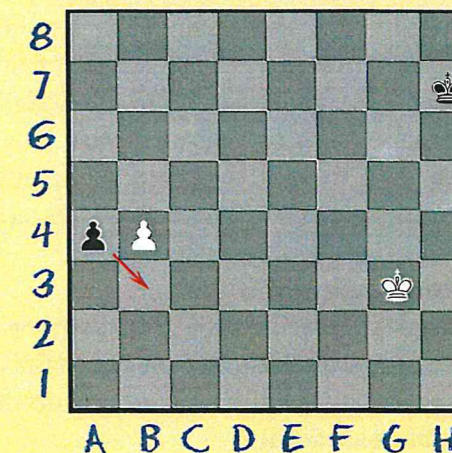
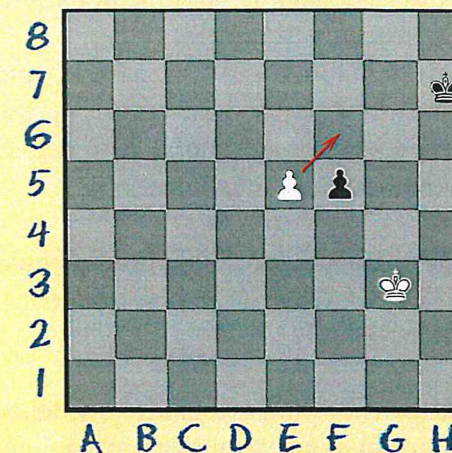
SE SI VUOLE CATTURARE AL VARCO BISOGNA FARLO SUBITO, APPENA SI PRESENTA L'OCCASIONE, PERCHE' SE ATTENDI UNA MOSSA NON PUOI PIU' FARLO.

IL VALORE RELATIVO DEI PEZZI

DEVI SAPERE CHE OGNI PEZZO HA UN SUO PROPRIO VALORE, CHE SI PUO' INDICARE CON UN PUNTEGGIO, POICHE' **NON HANNO TUTTI LA STESSA FORZA!** AD ESEMPIO: HAI NOTATO CHE IL RE INSIEME AD UNA TORRE RIESCE A DARE SCACCO MATTO, MENTRE CON L'AIUTO DI UN ALFIERE OPPURE DI UN CAVALLO NON CE LA PUO' FARE? QUESTO SIGNIFICA CHE LA TORRE E' PIU' FORTE DI UN ALFIERE ED ANCHE DI UN CAVALLO, **QUINDI VALE DI PIU'!**

LA REGINA E' ANCORA PIU' FORTE DELLA TORRE PERCHE' PUO' MUOVERSI ANCHE IN DIAGONALE, LA TORRE NO! **IL PEDONE VALE MENO DI TUTTI, (SE NON DIVENTA REGINA...) PERCHE' SI MUOVE MOLTO LENTAMENTE.**

IL RE, INVECE, POICHE' DARGLI SCACCO MATTO E' LO SCOPO DEL GIOCO, **VALE PIU' DI TUTTI GLI ALTRI MESSI INSIEME!!**



	
IL RE HA VALORE INESTIMABILE	L'ALFIERE VALE 3 PUNTI
	
LA REGINA VALE 9 PUNTI	IL CAVALLO VALE 3 PUNTI
	
LA TORRE VALE 5 PUNTI	IL PEDONE VALE 1 PUNTO

due punti in più a chi ha fatto l'arrocco? facoltativo): con almeno due punti di vantaggio si vince (verificate però che non sia però una posizione di patta), con un punto solo di vantaggio è patta. Così facendo li abituerete a valorizzare il proprio materiale, non potranno effettuare dei cambi sconvenienti a lungo se non vogliono perdere sempre. LA REGOLA DEI PUNTI SI USA SOLO A SCUOLA, NON E' UNA VERA REGOLA DEGLI SCACCHI - Bisogna dirlo!

In un corso di avviamento, inizialmente, non date per scontato che una torre valga più di un pedone: dovrete far loro capire perché vale di più. Sottolineate sempre che chi da scacco matto vi riesce perché ha più pezzi dell'altro, PERCHE' E' IN VANTAGGIO MATERIALE.

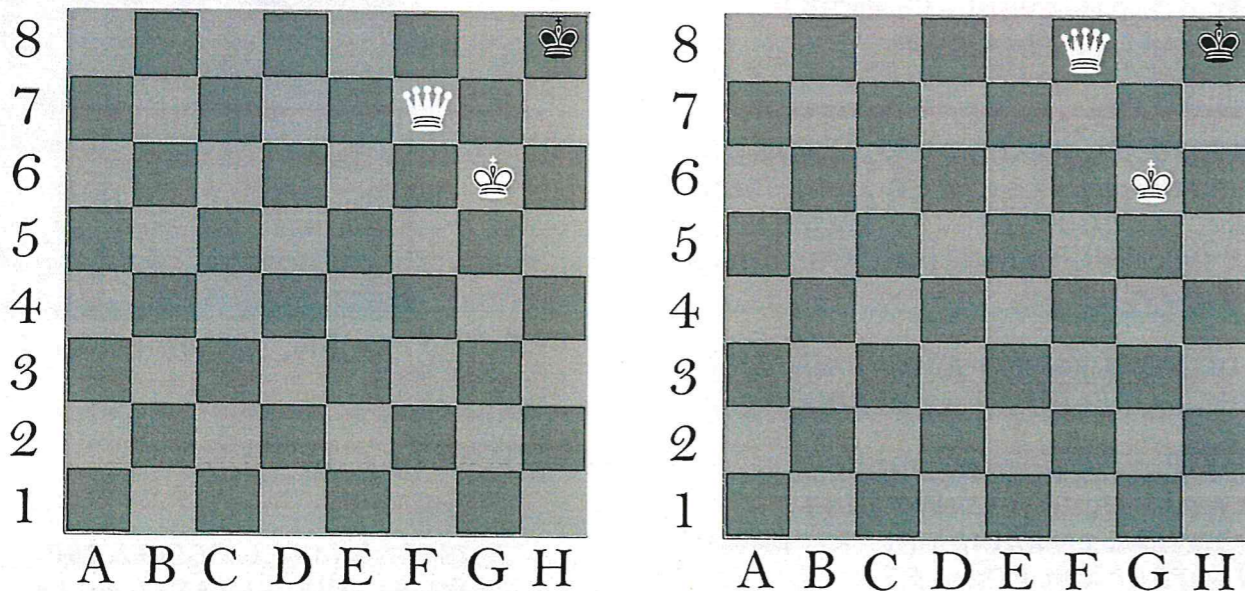
Questo deve essere un punto fermo, non incrinatelo...sappiamo che negli scacchi di ogni buona regola strategica si può certificare una posizione che dimostra il contrario: per i vostri allievi non è il momento, perché hanno bisogno di certezze per imparare. Il "minigioco" non servirà più, d'ora in avanti verificherete il loro apprendimento tramite le partite giocate ed il dialogo.

DECIMA LEZIONE

Le patte

Le patte che si verificheranno in assoluto di più sono lo stallo e l'insufficienza di materiale. Lo scacco perpetuo si può anche tralasciare, volendo, perché in alcuni potrebbe generare confusione.

Lo stallo è frequente, ma non va mai confuso con lo scacco matto! Anche se sono in qualche modo simili, vi è la grossa differenza (a parte la vittoria o la sconfitta ovviamente) che lo stallo può servire a chi è in grande svantaggio per "salvarsi", cioè pareggiare la partita invece di perderla. E' importante sottolinearlo, perché questo spiega il motivo per cui NON E' CONCESSO DI ARRENDERSI, anche se si è in grande svantaggio. Lo stallo potete provare a spiegarlo così: "Immaginate che ci sia un brigante nascosto in una grotta, e fuori di essa la Polizia e i Carabinieri che vogliono catturarlo. Cosa devono fare per arrestarlo? Basterà loro aspettare che esca dalla grotta? Noo! Perché se il brigante nella grotta ha da mangiare, da bere, da dormire e sta nella grotta 10 anni senza uscire, non lo cattureranno! Devono ENTRARE nella grotta, in modo da catturarlo lì, oppure fuori dalla grotta se cerca di scappare! BASTERA' aspettarlo fuori, per dire che l'hanno catturato?"



In questa posizione a sinistra abbiamo il brigante - re nero nella "grotta" H8, la Polizia - regina e i Carabinieri - re bianchi che lo vogliono catturare: se tocca al nero muovere sarà stallo, perché resterà nella grotta 10 anni (questa è l'applicazione della prima regola d'oro, in effetti non muove perché sarebbe mossa irregolare) e non sarà catturato! Se invece toccasse ai bianchi muovere, potrebbero catturare il re - brigante (dandogli quindi scacco matto) ENTRANDO nella grotta, come nella posizione di destra. Basta notare che la regina, nel primo esempio, non cattura in H8 (quindi non entra nella grotta) mentre nel secondo esempio sì: quindi qui il brigante non è più al sicuro nella sua grotta H8 = scacco matto.

IL RE

IL RE E' IL PEZZO PIU' IMPORTANTE DI TUTTI: DARGLI LO SCACCO MATTO E' L'OBIETTIVO DI OGNI GIOCATORE IN TUTTE LE PARTITE DI SCACCHI.

SI MUOVE SPOSTANDOSI DI UNA SOLA CASELLA IN QUALUNQUE DIREZIONE: ORIZZONTALE, VERTICALE O DIAGONALE. IN AVANTI, INDIETRO, A DESTRA O A SINISTRA

IL RE, COME OGNI PEZZO O PEDONE NEGLI SCACCHI, NON PUO' ANDARE SU UNA CASELLA, SE E' GIA' OCCUPATA DA UN PEZZO O UN PEDONE DEL SUO COLORE.

GUARDA IL SECONDO DIAGRAMMA, QUANTE MOSSE PUO' FARE IL RE?

SOLO 7, PERCHE' PUO' OCCUPARE, INFATTI, LE 7 CASELLE CHE GLI STANNO VICINO, MA NON QUELLA DOVE SI TROVA IL CAVALLO NERO.

PUO' CATTURARE (MANGIARE) QUALUNQUE PEZZO O PEDONE AVVERSAIO (TRANNE IL RE, TRA POCO CAPIRAI PERCHE') SEMPLICEMENTE OCCUPANDO LA CASELLA DI QUEL PEZZO.

TUTTI I PEZZI E I PEDONI NEGLI SCACCHI CATTURANO, SE POSSONO RAGGIUNGERLO E SE SI VUOLE, QUALUNQUE PEZZO O PEDONE AVVERSAIO SEMPLICEMENTE OCCUPANDO LA CASELLA IN CUI SI TROVA, DOPODICHE' IL PEZZO "MANGIATO" VIENE MESSO FUORIGIOCO.

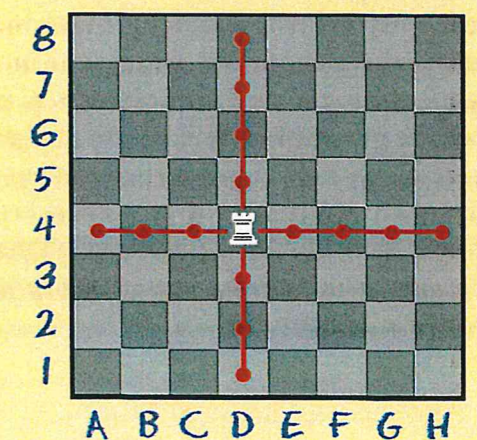
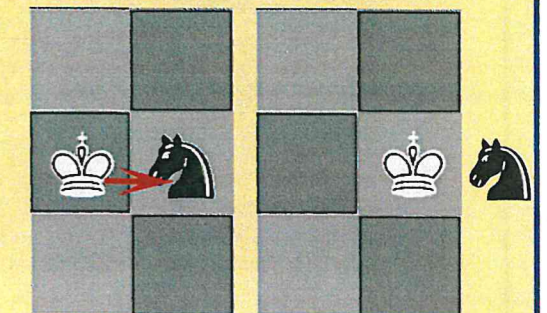
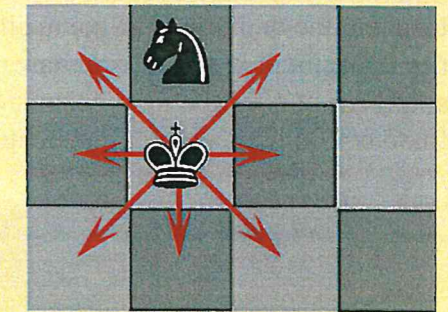
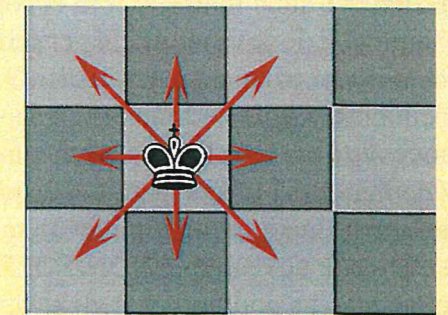
LA TORRE

LA TORRE SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

ESCLUSIVAMENTE LUNGO LE COLONNE IN VERTICALE, OPPURE LE TRAVERSE IN ORIZZONTALE.

NON SI PUO' MUOVERE IN DIAGONALE, SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

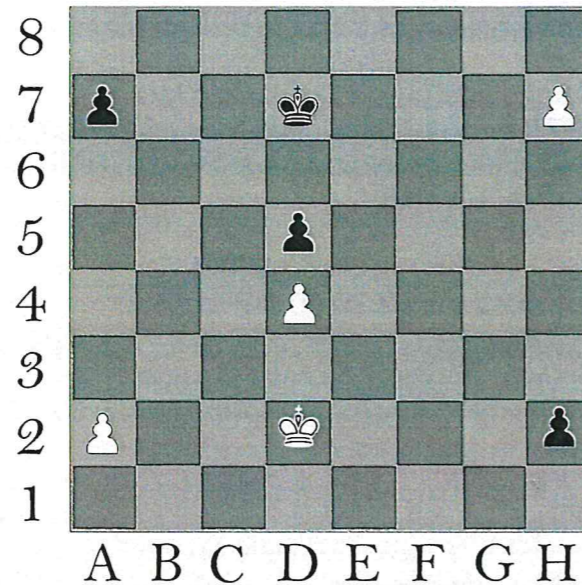
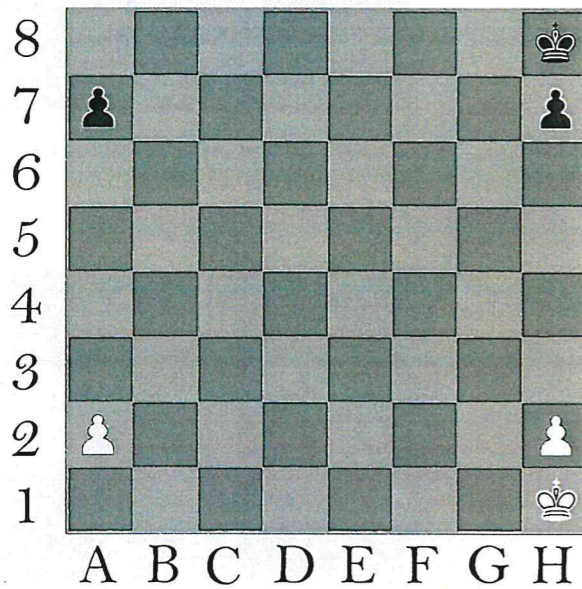
GUARDA IL DIAGRAMMA, DALLA CASELLA



Esercizio

Alla spiegazione segue l'esercizio, fate lasciare i due re e due pedoni a testa sulla scacchiera (date voi la posizione sulla murale e loro la copieranno, potete anche dire le coordinate mentre lo fanno) faranno un "minigioco" dove vince chi per primo cattura i due pedoni all'altro (questo gioco, nella casa degli scacchi di Vittorio, si chiama "BANDIERE"), trovando la via più breve, rispettando la prima regola d'oro (quindi re lontani tra loro di almeno una casella e quindi MAI IN GRADO DI MANGIARSI A VICENDA), muovendo il re solo di una casella, facendo una sola mossa per uno etc. etc.

Ovviamente (se lo spiegate lo capiscono) fino a quando non spiegherete il pedone quest'ultimo servirà solo per indicare delle caselle da raggiungere, non potrà mai mangiare (quindi i re possono passare sulle case dove cattura), NON POTRA' MAI MUOVERSI e servirà solo per realizzare gli esercizi più elementari (in pratica i pedoni diventano le BANDIERE per tutti i giochi, cioè non sono ancora un elemento degli scacchi, potrebbero anche sistemarlo sulla scacchiera coricato). Sarà spiegato per ultimo. Una posizione di partenza come quella a sinistra qui sotto può andare bene, ovviamente tutte le posizioni dei minigiocchi si possono inventare al momento vista la semplicità. Anche per i minigiocchi successivi si utilizzerà questo tipo di posizioni, facoltativo aggiungere uno o due pedoni in più se sono più bravini. Iniziare con la più facile, la giocheranno più volte, e dopo una decina di minuti introdurre la seconda.



I minigiocchi (BANDIERE)

Il "minigioco" di scacchi è utilissimo, perché è il momento in cui si potrà, durante le varie fasi del corso, verificare l'apprendimento. A volte basta un'occhiata per valutare una coppia, permettendo di intervenire solo dove è necessario, cioè senza fermare tutta la classe ma solo i singoli.

L'altra opportunità che incontrerete è quella di osservare come i ragazzi più portati vi aiutino nel vostro lavoro, poiché nessuno accetta di giocare con qualcuno che non rispetta le regole, correggeranno i loro compagni in modo esemplare ed indolore. Potrà capitare che i più portati capiscano, nel primo minigioco, di poter difendere il proprio ultimo pedone con il re, in questo caso avrete già introdotto il concetto di patta. Con "bandiere" potrete sempre coinvolgere tutta la classe, senza escludere i ragazzi con meno predisposizione o con meno attenzione.

Durante i minigiocchi può muovere prima il bianco o il nero, alternativamente (lo faranno più volte, con la stessa posizione). Quando tutta la classe potrà giocare la partita con tutti i pezzi, la regola delle coppie eterogenee può essere tolta, perché diventerebbe antieducativo perdere o vincere sempre.

2) PATTA PER STALLO

QUANDO UN GIOCATORE NON HA PIU' MOSSE REGOLARI DA EFFETTUARE, E CONTEMPORANEAMENTE IL PROPRIO RE NON SI TROVA SOTTO SCACCO, LA PARTITA FINISCE PATTA PER STALLO.

L'UNICA SPERANZA DI NON PERDERE LA PARTITA QUANDO CI TROVIAMO IN GRANDE SVANTAGGIO E' PROPRIO LO STALLO!

NEL PRIMO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' STALLO.

SE LA MOSSA TOCCA AL BIANCO E' SUBITO SCACCOMATTO CON LA TORRE IN A7. FAI ATTENZIONE AL FATTO CHE LA TORRE, IN QUESTO CASO, NON PUO' ESSERE MANGIATA DAL RE! SE IL RE LA MANGIASSE TRASGREDIREBBE LA PRIMA REGOLA D'ORO, ANDANDO SU UNA CASELLA DOVE IL CAVALLO PUO' MANGIARLO.

NEL SECONDO DIAGRAMMA SE LA MOSSA TOCCA AL NERO E' DI NUOVO STALLO! INFATTI QUALUNQUE PEZZO VOLESSE SPOSTARE METTEREBBE AUTOMATICAMENTE IL RE SOTTO SCACCO, QUINDI NON HA MOSSE REGOLARI A DISPOSIZIONE.

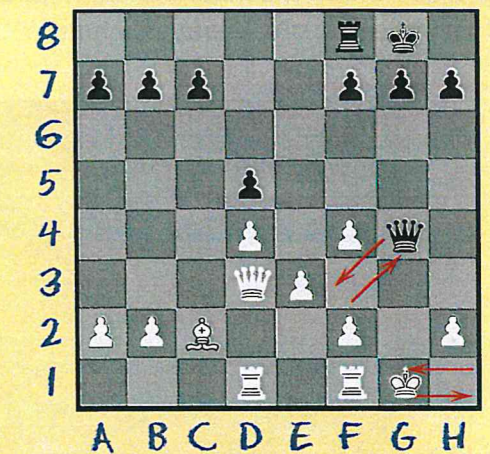
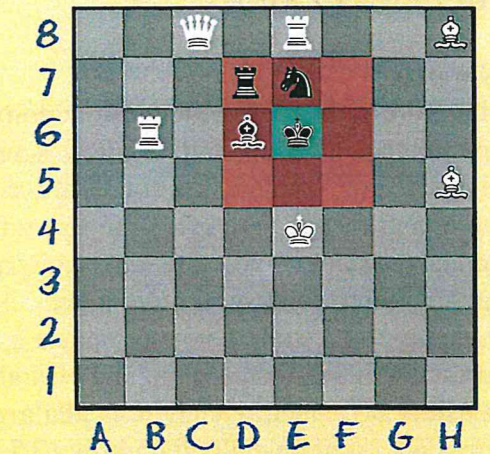
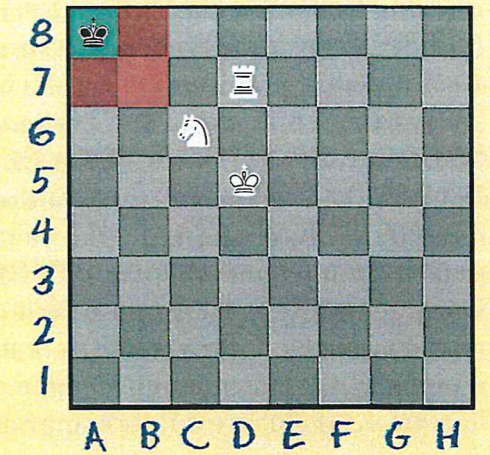
3) PATTA PER SCACCO PERPETUO

SI VERIFICA QUANDO RIESCI A DARE RIPETUTAMENTE SCACCO AL RE, SENZA DARE SCACCO MATTO OVVIAMENTE, E IL TUO COMPAGNO NON PUO' FARE NULLA PER EVITARLO.

NEL DIAGRAMMA IL NERO HA APPENA MOSSO LA REGINA IN G4 DANDO SCACCO AL RE.

IL RE BIANCO PUO' DIFENDERSI SOLAMENTE SPOSTANDOSI IN H1, DOPODICHE LA REGINA POTRA' DARGLI UN'ALTRO SCACCO DA F3. A QUESTO PUNTO IL RE BIANCO DOVRA' TORNARE OBBLIGATORIAMENTE IN G1, DOVE SUBIRA' UN NUOVO SCACCO DA G4 (COME PRIMA) SENZA POTERLO EVITARE...POTREBBERO CONTINUARE COSI' ALL'INFINITO!

IL NERO RIESCE A PAREGGIARE UNA PARTITA IN CUI SI TROVAVA IN GRANDE SVANTAGGIO!



ESISTONO ALTRE REGOLE CHE PERMETTONO DI PATTARE: LA RIPETIZIONE DI POSIZIONE E LE 50 MOSSE: LE IMPARERAI QUANDO SARAI UN PO' PIU' ESPERTO, PERCHE' NELLE SCUOLE NON SI APPLICANO!

NONA LEZIONE

L'arrocco

Spiegare l'arrocco alla murale, indicando che è una mossa molto utile perchè permette al re di andare in un "castello" dove è al sicuro, e contemporaneamente permette alle torri di entrare in gioco.

Da questo punto in poi li potete far giocare con tutti i pezzi, menzionando per ora solo la patta per insufficienza di materiale: è facile per loro capire che quando rimangono solo due re la partita è finita pari, non c'è bisogno di molte spiegazioni (spiegherete le patte alla prossima lezione).

L'arrocco diventerà "obbligatorio" in ogni partita, sennò non lo faranno ed è utile forzarli un po' in questo.

Lo sviluppo

Per meglio far comprendere loro la necessità dell'arrocco inserite (e non smetterete di ribadirlo) il concetto di sviluppo: dovranno, in ogni partita, cercare di terminare sempre lo sviluppo.

Lo sviluppo termina quando tutti i pezzi sono sviluppati, cioè sono stati spostati dalla casella di partenza su una qualsiasi altra casella (non si contano i pedoni, riguarda solo i pezzi) ed il Re è stato arroccato.

Per fare questo potete utilizzare una partita, alla murale, dove lo scacco matto è precoce proprio perchè uno dei due giocatori non si sviluppa (è perfetta quella di Morphy contro il Conte d'Isard) e non fa nemmeno l'arrocco. Spiegate anche il concetto di attacco e di difesa di un pedone, o di un pezzo, durante l'apertura: potete far presente che lo sviluppo è utile... ma non imprescindibile dalle mosse del compagno. Seguirà la partita, fatevi chiamare quando arroccano.

Utilizzo di tutti i pezzi

Il gioco degli scacchi è utile come strumento pedagogico, è propedeutico all'apprendimento della logica e stimola la capacità di concentrazione. Perché questa attività sia utile ai ragazzi, però, va mantenuta sempre l'accortezza di portarli a sperimentare il movimento di tutti i pezzi, mentre giocano. Non permettete loro di riposarsi muovendo solo i pedoni, o solo un alfiere ed un cavallo ogni tanto... anche se è comprensibile che incontrino delle difficoltà nel gestire 16 pezzi (+16) tutti in una volta. E' proprio questa la sfida: stimolare la loro capacità visuo spaziale, innanzitutto, per poter successivamente inserire concetti più strategici e a lungo respiro (magari l'anno successivo). Molti non muovono la Regina per non farsela mangiare, sennò poi perdono! Non incitate l'agonismo perché non restino paralizzati.

La partita con tutti i pezzi

Adesso è il momento di far giocare la loro prima partita, con tutti i pezzi. Probabilmente è il momento più atteso da parte dei ragazzi. Glielo avevate promesso, lasciateli giocare un bel po'.

Prima di farlo è necessario introdurre due regole importanti, che verranno mantenute per tutto il corso:

- 1) nessuno di loro può concludere una partita AUTONOMAMENTE, senza prima avervi chiamato per verificare che sia una conclusione regolare;
- 2) quando si verifica una mossa irregolare (se se ne accorgono...), e voi non siete presenti, vi devono chiamare.

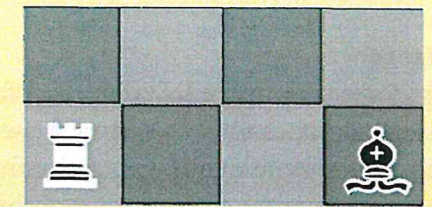
Quando si verifica un vero scacco matto fatelo sapere a tutti, fatelo diventare una specie di festa, sono i primi frutti del corso. Quando una partita finisce cercate di cambiare le coppie, vincitori con vincitori. Fate attenzione se qualcuno perde continuamente, dovrete aiutarlo a vincerne almeno una.

La conclusione della partita

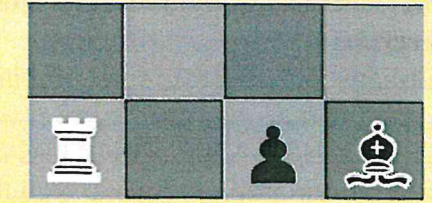
Ogni gioco che si rispetti deve avere una conclusione, cioè, alla fine, dobbiamo sapere chi ha vinto e chi ha perso. Se non fosse così non sarebbe molto divertente. Per ottenere questo risultato dalle partite che non si sono ancora concluse, o per mancanza di tempo o per lenta capacità (il che è più che normale e frequente in un corso di avviamento), è necessario utilizzare i punti.

Quando si conclude il momento di giocare, ognuno dei ragazzi conterà i punti sulla propria scacchiera (non nel "cimitero" - cioè i pezzi mangiati all'altro) e ne farà la somma (volete dare

D4, IN UNA MOSSA, POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: D5, D6, D7, D8, D3, D2, D1, SE SI MUOVE IN VERTICALE OPPURE E4, F4, G4, H4, C4, B4, A4 SE SI MUOVE IN ORIZZONTALE.



NEL DIAGRAMMA LA TORRE BIANCA PUO' MANGIARE L'ALFIERE NERO IN UNA MOSSA.



NEL DIAGRAMMA SOTTO INVECE NON PUO' CATTURARE L'ALFIERE, DEVE FERMARSI SULLA CASELLA PRECEDENTE PER MANGIARE IL PEDONE. QUESTA REGOLA VALE PER TUTTI I PEZZI CHE MUOVONO DI QUANTO VOGLIONO.

LE REGOLE D'ORO DEL RE

LA PARTITA DI SCACCHI VIENE VINTA DAL GIOCATORE CHE PER PRIMO RIESCE A DARE "SCACCO MATTO", CIOE' A DIMOSTRARE CHE IL RE AVVERSARIO NON POTRA PIU' EVITARE DI ESSERE CATTURATO.

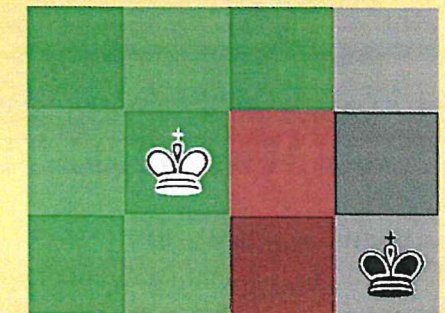
PER CAPIRE CHE COSA E' LO SCACCO MATTO DOBBIAMO INNANZITUTTO

RICORDARCI LE DUE REGOLE D'ORO DEL RE:

LA PRIMA REGOLA D'ORO E':

IL RE NON PUO' MAI ANDARE SU UNA CASELLA DOVE QUALCUNO LO PUO' MANGIARE.

OSSERVA IL DIAGRAMMA: SE APPLICHI LA PRIMA REGOLA D'ORO IL RE BIANCO PUO' MUOVERSI SOLO SULLE CASELLE COLORATE DI VERDE, INFATTI SE ANDASSE SU UNA DELLE DUE ROSSE RISULTEREBBE TROPPO VICINO AL RE NERO, CHE POTREBBE MANGIARLO.



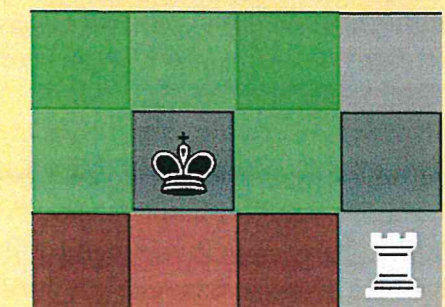
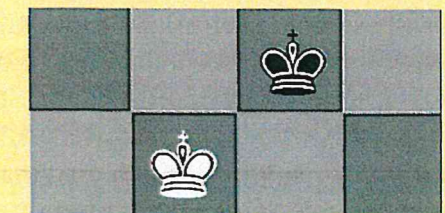
QUINDI NON SI PUO' PROPRIO MUOVERE SU QUELLE DUE CASELLE, PERCHE' SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

ALLORA SE APPLICHIAMO LA PRIMA REGOLA D'ORO DEL RE SCOPRIAMO CHE I DUE RE NON POSSONO MAI TROVARSI SU CASELLE VICINE! INFATTI LE CASELLE ROSSE SONO VIETATE A TUTTI E DUE.

IL RE DEVE APPLICARE QUESTA REGOLA CON TUTTI I PEZZI ED I PEDONI AVVERSARI.

GUARDA L'ULTIMO DIAGRAMMA, SULLE CASELLE ROSSE IL RE NON PUO' ANDARE PERCHE' C'E' LA TORRE, SULLE VERDI SI! SE SI COMMITTE UNA MOSSA IRREGOLARE NON E' UN PROBLEMA: BASTA **INTERROMPERE LA PARTITA E RIFARE LA MOSSA** IN MANIERA REGOLARE... DOPODICHE' SI PUO' CONTINUARE A GIOCARE.

ATTENZIONE! LA POSIZIONE DEI RE E' IRREGOLARE!!



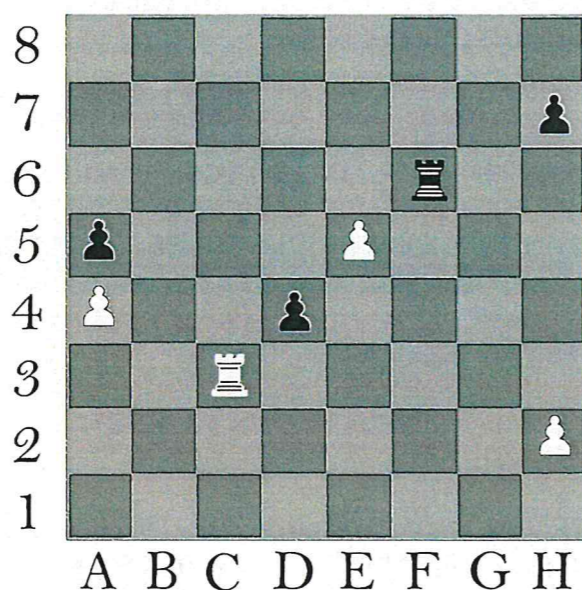
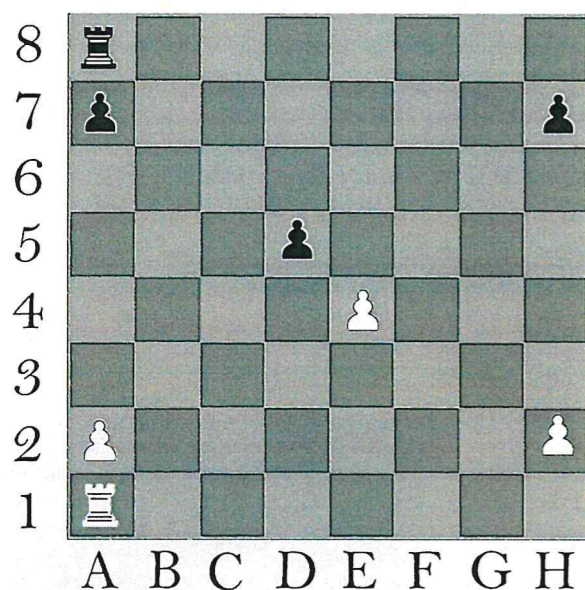
TERZA LEZIONE

La torre

Introdurre la torre sulla murale, facendo esempi sul suo movimento, sul fatto che cattura "da lontano" (senza saltare chi c'è in mezzo!) e che su ogni casella di una scacchiera vuota ha sempre 14 mosse (il re al massimo ne aveva 8, si può confrontare per capire che la torre è più forte anche se meno importante). Mettere posizioni di esempio e chiedere quale può essere la strada più breve per catturare (come "Strade brevi" su Gatto Vittorio, ma alla murale).

Esercizio

Utilizzare "Bandiere" di torre, il primo che cattura tutti i pedoni dell'altro o che mangia la torre dell'altro vince (da questo momento in poi devono capire che negli scacchi TUTTI MANGIANO TUTTI, TRANNE I RE CHE NON VENGO MAI MANGIATI - vedere più avanti). Usare le due posizioni qui sotto, o altre, l'importante è che siano equilibrate.



La seconda regola d'oro

E' la regola fondamentale del corso, non è difficile da capire ma è importante saperla applicare sempre. Per farla comprendere si riparte dalla prima regola d'oro, mettendo sulla murale un re contro un lato della scacchiera, senza altro, chiedendo: "quante mosse può fare?". Cinque! Poi si aggiunge una torre che possa controllare alcune case del re.. "E adesso, quante mosse ha il re? Solo più due! Perché dove la torre lo può mangiare il re non può più andare, sono diventate mosse IMPOSSIBILI DA FARE!

"Ma se un re non deve muovere, perché non tocca a lui ma alla torre, la torre potrebbe cercare di catturarlo, andando su una casella dalla quale ALLA MOSSA SUCCESSIVA le sarebbe possibile farlo. Ma a questo punto interviene la seconda regola d'oro, che OBBLIGA IL RE A SALVARSI DALLA TORRE, e quindi dovrà scegliere una casella dove la torre non potrà più raggiungerlo. Se non lo fa, cioè non si salva, fa una MOSSA IRREGOLARE QUINDI IMPOSSIBILE DA FARE. Se succede non fa niente, basta interrompere subito il gioco e rifarla". Si possono fare esempi sul rispetto delle regole in giochi che conoscono già: "Quando giocando a calcio qualcuno prende la palla con le mani, cosa succede? Si può? Noo! Quindi l'arbitro fischia il fallo, cioè ferma il gioco, e obbliga tutti a ripartire dalla posizione di prima, quando il fallo non era ancora stato commesso. Le mosse irregolari negli scacchi sono come i falli nel calcio o in altri sport, bisogna sempre ripartire da prima, cioè senza continuare a giocare come se non fossero stati fatti!".

Il re non si mangia mai Quindi, se applichiamo le regole d'oro scopriremo che il re non viene mai mangiato. I bambini chiederanno: "Ma allora come si fa a vincere?". Per vincere bisogna dare scacco matto, che non significa catturare il re, ma solo DIMOSTRARE che verrebbe catturato alla mossa successiva. Sono le due regole d'oro che, se rispettate, conducono alla comprensione dello scacco matto.

COME VEDI IL CASTELLO DEL RE E' PRONTO, CIRCONDATO DAI TRE PEDONI, CON IL CAVALLO DAVANTI E LA TORRE DI FIANCO E' PIU' AL SICURO DI PRIMA!

PER FARE L'ARROCCO RE E TORRE NON DEVONO ESSERSI ANCORA MOSSI.

TRA IL RE E LA TORRE NON CI DEVE ESSERE NESSUN PEZZO, NE BIANCO NE NERO.

IL RE NON DEVE ESSERE SOTTO SCACCO NE SI PUO' FARE QUANDO IL RE MUOVENDOSI SI METTEREBBE SOTTO SCACCO.

SI PUO' FARE UNA VOLTA SOLA SCEGLIENDO UNA DELLE DUE TORRI, INFATTI PUO' ESSERE "CORTO" O "LUNGO": DIPENDE DA QUALE TORRE SCEGLI O DA QUALE NON HAI ANCORA MOSSO.

NEL DIAGRAMMA QUI SOPRA IL NERO NON POTREBBE ARROCCARE NE' CON LA TORRE DI H8 (CORTO) PERCHE' LA CASELLA F8 E' CONTROLLATA DAL CAVALLO BIANCO (IL RE NON PUO' PASSARE, RICORDA LE REGOLE D'ORO), NE' CON LA TORRE DI A8 (LUNGO) PERCHE' IL CAVALLO CONTROLLA ANCHE LA CASELLA D8. IL BIANCO INVECE POTREBBE FARE L'ARROCCO LUNGO, INFATTI L'ALFIERE NERO CONTROLLA SI' LA CASA B1, MA E' LA TORRE BIANCA CHE DEVE PASSARE DI L1, NON IL RE!

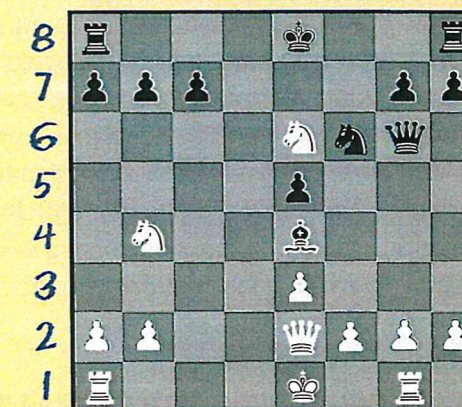
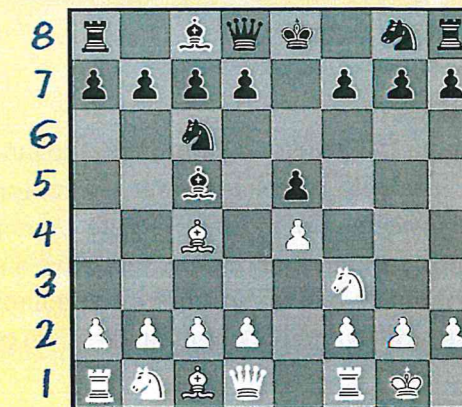
LA PATTA

SI DICE CHE UNA PARTITA DI SCACCHI FINISCE PATTA QUANDO NESSUNO DEI DUE GIOCATORI E' PIU' IN GRADO DI DARE SCACCO MATTO. IN QUESTO CASO IL RISULTATO DELLA PARTITA E' IL PAREGGIO.

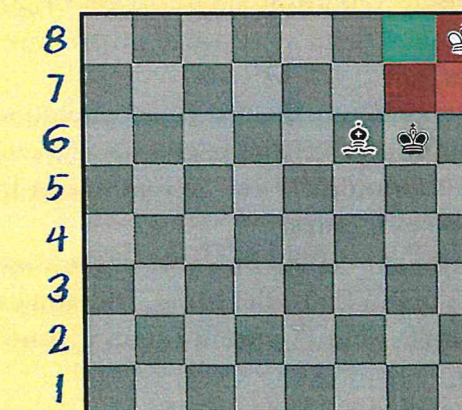
LA PATTA SI PUO' VERIFICARE IN DIVERSI MODI:

1) PATTA PER INSUFFICIENZA DI MATERIALE
SI VERIFICA QUANDO SULLA SCACCHIERA SONO RIMASTI SOLO I DUE RE, OPPURE UN RE CONTRO UN RE ED UN CAVALLO O UN ALFIERE.

PENSACI! COME POTREBBE UN RE DA SOLO DARE SCACCO MATTO AL SUO COLLEGA SE NON PUO' AVVICINARSI? ANCHE CON L'AUTO DI UN 'ALFIERE (O DI UN CAVALLO) NON CE LA PUO' FARE! GUARDA IL DIAGRAMMA, IL RE BIANCO SI TROVA IN UN ANGOLO DELLA SCACCHIERA, MA SE L'ALFIERE DA SCACCO AL RE DALLA CASELLA F6, AIUTATO DAL RE NERO IN G6, IL BIANCO PUO' SCAPPARE ANCORA IN G8. SE IL RE NERO INVECE SI TROVASSE IN F8, IL RE BIANCO SCAPPEREBBE IN H7.



A B C D E F G H



A B C D E F G H

OTTAVA LEZIONE

Il pedone

Spiegare il pedone alla murale, fare notare il movimento "naturale" di un passo, la cattura che è fattibile solo in diagonale e la promozione: "Quando arriva al fondo della scacchiera, poichè non potrebbe più andare avanti e nè tornare indietro DEVE essere trasformato in un pezzo a scelta, tra regina, torre, alfiere o cavallo. Non può diventare re, perchè di re ce ne può essere uno solo, nè restare pedone. Ma se un giocatore vuole fare la scelta più furba lo trasforma sempre in regina!".

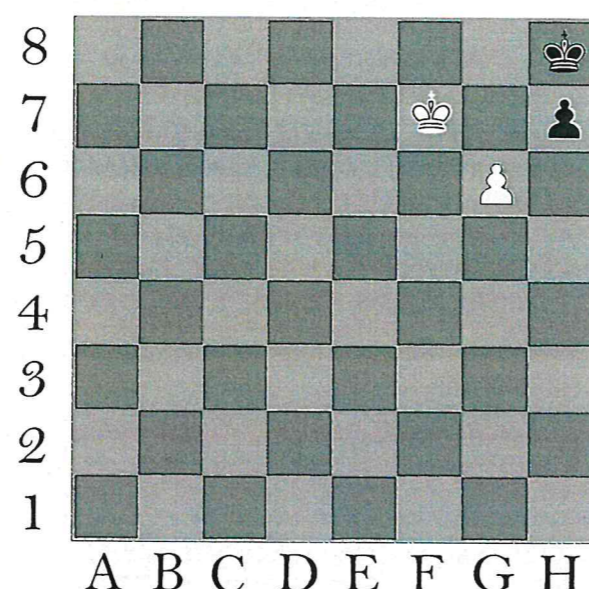
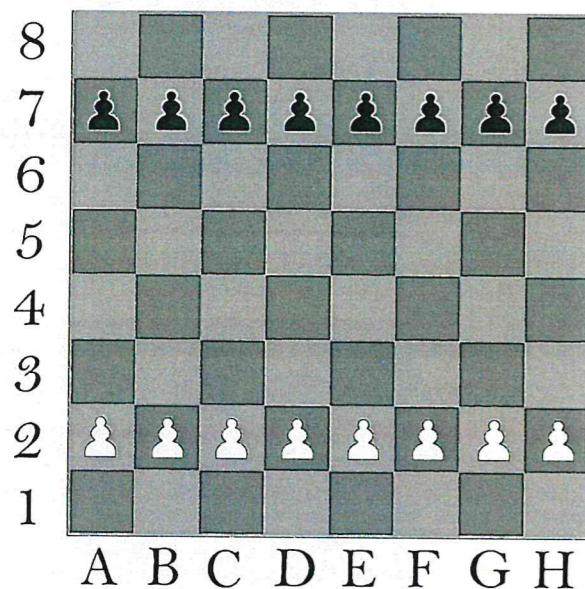
Spiegare che il passo di due caselle viene fatto per aiutarlo a diventare più velocemente regina, ma bisogna fare attenzione perchè non è sempre conveniente (se te lo mangiano!). Spiegare l'en passant alla fine del minigioco, anche se non la applicheranno mai è comunque una regola che bisogna conoscere.

Vince chi per primo arriva con un suo qualunque pedone, alla "promozione" a regina. Quando questo succede basterà dire "Regina!" per vincere, e si ripeterà. Muove sempre per primo il bianco.

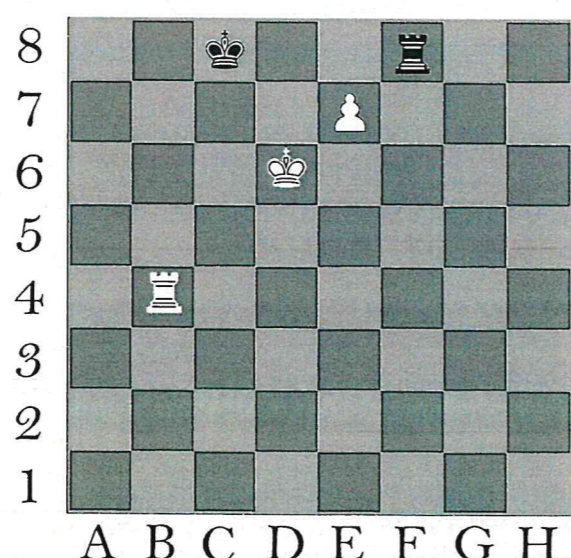
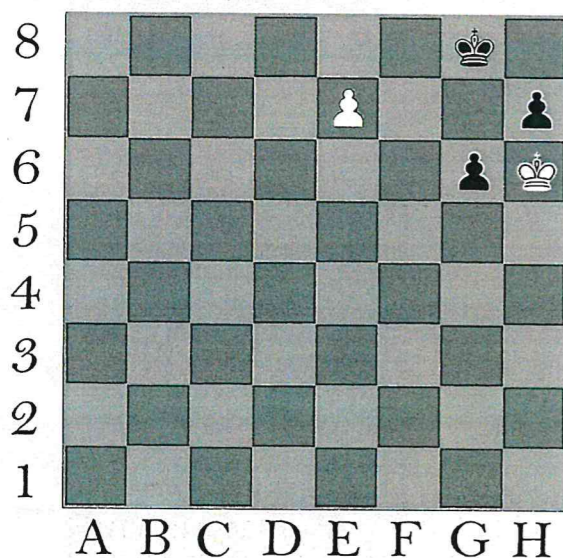
Esercizio

Passare al minigioco da questa posizione.

Esempio di scacco matto di pedone



Pedone bianco in G7 scacco matto



Pedone in E8 = regina! Scacco matto

Pedone mangia torre = regina (o torre)! Scacco matto

LA SECONDA REGOLA D'ORO È:
SE QUALCUNO STA PER MANGIARE IL RE (SCACCO AL RE) SIAMO OBBLIGATI A DIFENDERLO.

TUTTI I PEZZI E I PEDONI POSSONO CERCARE DI CATTURARE IL RE, E QUANDO LO STANNO PER FARE BISOGNA AVVISARE DICENDO AL PROPRIO COMPAGNO: "SCACCO AL RE!"

OSSERVA I DIAGRAMMI: LA MOSSA TOCCA AL GIOCATORE CON I PEZZI BIANCHI, CHE MUOVE LA TORRE DA D5 AD H5 E DICE "SCACCO AL RE".

INFATTI IL RE NERO SI TROVA "SOTTO SCACCO", CIOÈ LA TORRE STA PER CATTURARLO...MA ADESSO LA MOSSA TOCCA AL GIOCATORE CON I PEZZI NERI!

IN QUESTO CASO, IL RE NERO APPLICHERÀ LA SECONDA REGOLA D'ORO, SPOSTANDOSI SULLA CASELLA G2 (O IN G1) DOVE LA TORRE NON PUÒ ARRIVARE.

GUARDA NEL SECONDO DIAGRAMMA LA CASELLA H2, È ROSSA PERCHÈ SE IL RE SI SPOSTASSE LÌ RISULTEREBBE ANCORA MINACCIATO DALLA TORRE E, QUINDI, SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

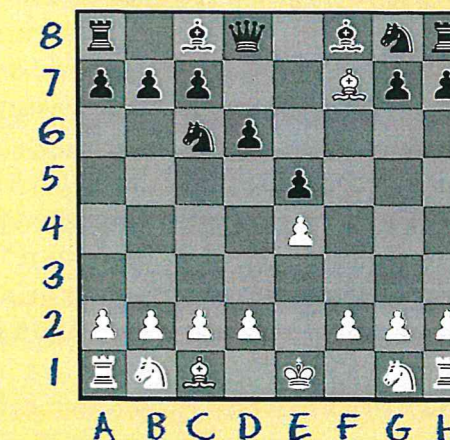
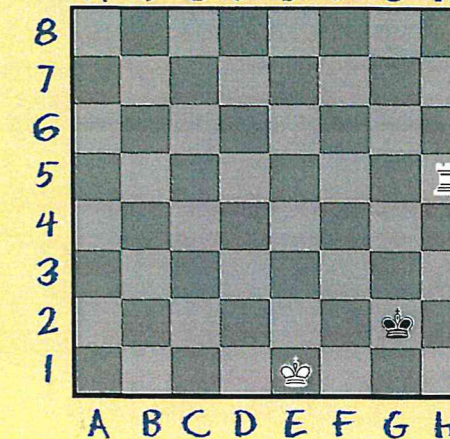
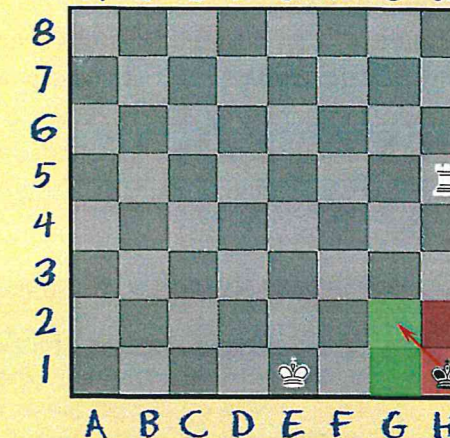
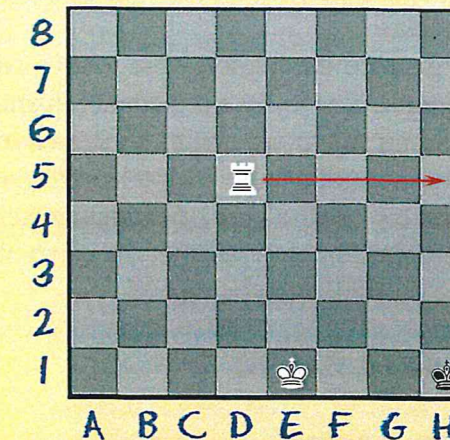
IL RE NON SI MANGIA MAI!

ORMAI SAPPIAMO CHE IL RE NON PUÒ ASSOLUTAMENTE ANDARE O RESTARE SU CASELLE CONTROLLATE DA UN PEZZO O PEDONE AVVERSAIO: SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE CHE VA RIFATTA.

QUESTO SIGNIFICA CHE IL RE 'NON PUÒ' MAI ESSERE MANGIATO, NEMMENO PER DISTRAZIONE DEL GIOCATORE!

INFATTI SE DURANTE LA PARTITA UN RE VIENE MANGIATO, ABBIAMO SICURAMENTE TRASGREDITO UNA DELLE DUE REGOLE D'ORO.

SE SI VERIFICA CIÒ, DOVREMO INTERROMPERE LA PARTITA, FACENDOLA RIPARTIRE DA QUANDO IL RE CHE È STATO MANGIATO ERA ANCORA SULLA SCACCHIERA



IN QUESTA PARTITA IL RE È STATO MANGIATO DALL'ALFIERE. SICURAMENTE I DUE GIOCATORI NON HANNO ANCORA IMPARATO A GIOCARE A SCACCHI!!!

Esercizio

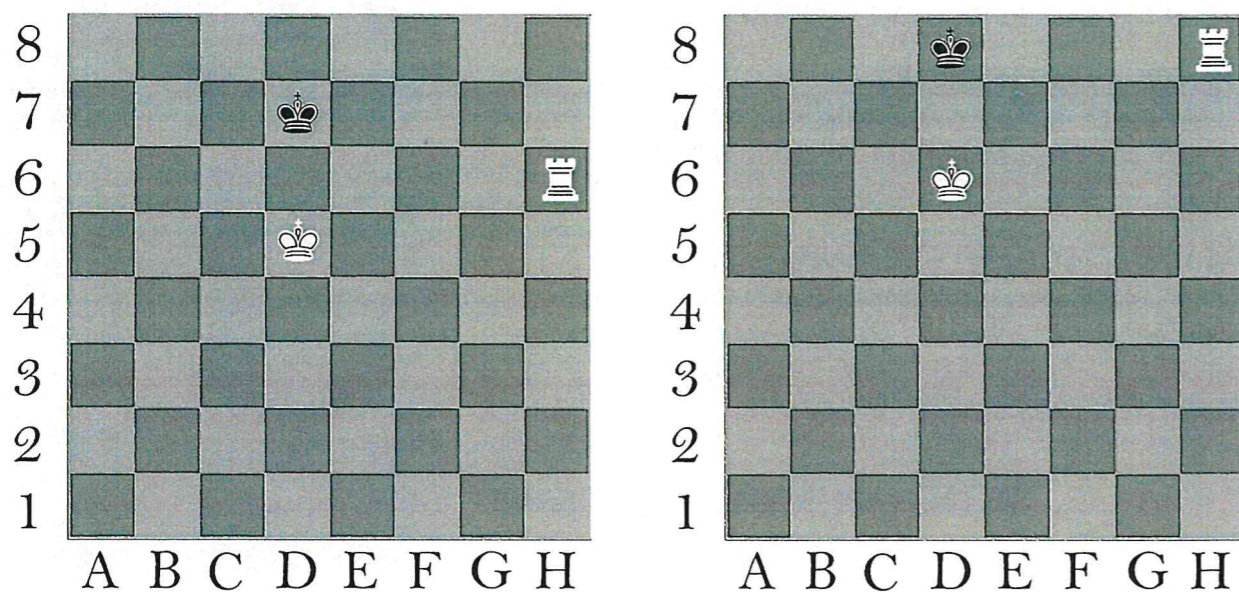
Un giocatore avrà solo il re, l'altro solo la torre, e quello con la torre dovrà dare 10 volte scacco al re contando a voce alta e dicendo, quando ha mosso: "Scacco al re!". L'altro, ogni volta, dovrà salvare il re. Se un giocatore commette mossa irregolare, l'altro lo deve segnalare e prenderà un punto ogni volta. Fatto una volta si invertono le parti, vincerà chi ha commesso meno mosse irregolari (o che ha preso più punti, è la stessa cosa). Se qualcuno riesce a mangiare la torre dell'altro con il re (può succedere) vince immediatamente e si ripete. Se non sbagliano entrambi, o fanno lo stesso numero di mosse irregolari, finisce "patta", cioè in parità.

QUARTA LEZIONE

Lo scacco matto

Riprendere le due regole d'oro, lo scacco e le mosse irregolari alla murale. Se usiamo il sistema del conteggio delle mosse, per segnalare quelle impossibili, scopriremo che c'è la possibilità di mettere un re in condizione di avere ZERO mosse e di essere contemporaneamente sotto scacco.

Quello è lo scacco matto! Partite dalla posizione a sinistra, fate notare che se toccasse al re nero avrebbe solo 5 mosse a disposizione, difatti quelle dove la torre e il re avversario potrebbero mangiarlo sono



IMPOSSIBILI per lui. A questo punto iniziate a spiegare lo scacco matto dando la mossa al bianco, che mette la torre in H7 dicendo: "Scacco al re!". Il re nero potrà scegliere di scappare solo in C8, oppure D8 o E8 perchè: in E6, D6, C6 non può scappare in quanto lo mangerebbe il re (prima regola d'oro), in E7 o C7 non può andare perchè non si salverebbe dalla torre che lo vuole mangiare (seconda regola d'oro). Fate notare che il re, in quella posizione, ha solo tre mosse possibili. Scegliete di spostarlo in C8, poi tocca al bianco che muove il suo re in D6. Ora tocca di nuovo al nero, chiedete: "Quante mosse ha adesso?". Due! Tocca a lui e sceglierà (sceglierete voi) di muoversi in D8. A questo punto il bianco muove la torre in H8 e dice di nuovo: "Scacco al re!" (vedere diagramma a destra). "Dove può andare il re nero per salvarsi dalla torre?". Verificare insieme ai ragazzi ogni casella: "In D7 può andare? Noo, c'è il re bianco che lo mangia!". Valutarle tutte, UNA AD UNA, quindi osservare che il re nero, arrivato a questo punto, ha ZERO MOSSE. Non può evitare lo scacco al re in alcun modo, quindi lo scacco al re si trasforma in SCACCO MATTO, dando immediatamente la vittoria al bianco. La mossa di mangiare il re non viene fatta neanche quando è scacco matto, perchè toccando al nero muovere, e non potendo fare mosse irregolari, non ci sarà la mossa del bianco. Per questo lo scacco matto è solo una DIMOSTRAZIONE che il re non potrà fuggire alla cattura: una volta dimostrato non c'è bisogno di mangiarlo, perchè basta dire "Scacco matto!" e si vince subito. L'importante è che sia davvero scacco matto...non basta dirlo! Bisogna sempre verificare tutte le caselle ed essere sicuri che ci siano ZERO MOSSE + LO SCACCO.

ANCHE I PEDONI IN F7 E IN F6 NON HANNO MOSSE, MENTRE QUELLO IN G6 PUO' SPOSTARSI IN AVANTI DI UNA CASELLA, MA NON DI DUE...PERCHE' SE SI TROVA IN G6 VUOL DIRE CHE E' GIA' STATO MOSSO UNA VOLTA, QUINDI NON PUO' PIU' FARLO.

SE NELLE CASELLE DOVE PUO' MANGIARE NON CI SONO AVVERSARI DA CATTURARE NON CI PUO' ANDARE, QUESTO SIGNIFICA CHE MUOVE IN DIAGONALE SOLO QUANDO MANGIA QUALCUNO! INFATTI SE GUARDI DI NUOVO IL PRIMO DIAGRAMMA VEDRAI CHE IL PEDONE BIANCO IN B2 NON PUO' SPOSTARSI IN A3 E NEMMENO IN C3, PERCHE' LI NON CI SONO AVVERSARI DA MANGIARE.

SE IL PEDONE ARRIVA IN FONDO ALLA SCACCHIERA DALL' ALTRA PARTE, SUCCEDDE UNA COSA INTERESSANTE: POICHE' NON POTREBBE CONTINUARE A MUOVERSI, IN QUANTO LA SCACCHIERA E' FINITA, E NON POTENDO TANTOMENO TORNARE INDIETRO... SEI OBBLIGATO A SOSTITUIRLO, NON PUO' PIU' RESTARE UN PEDONE!

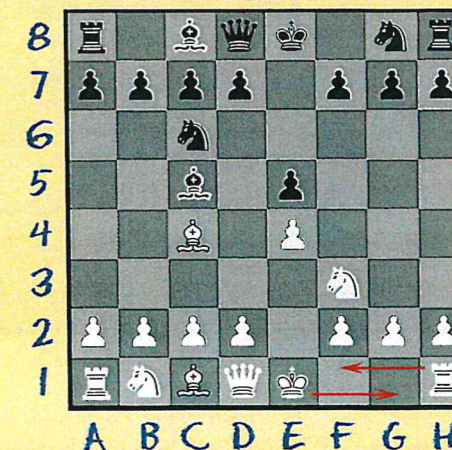
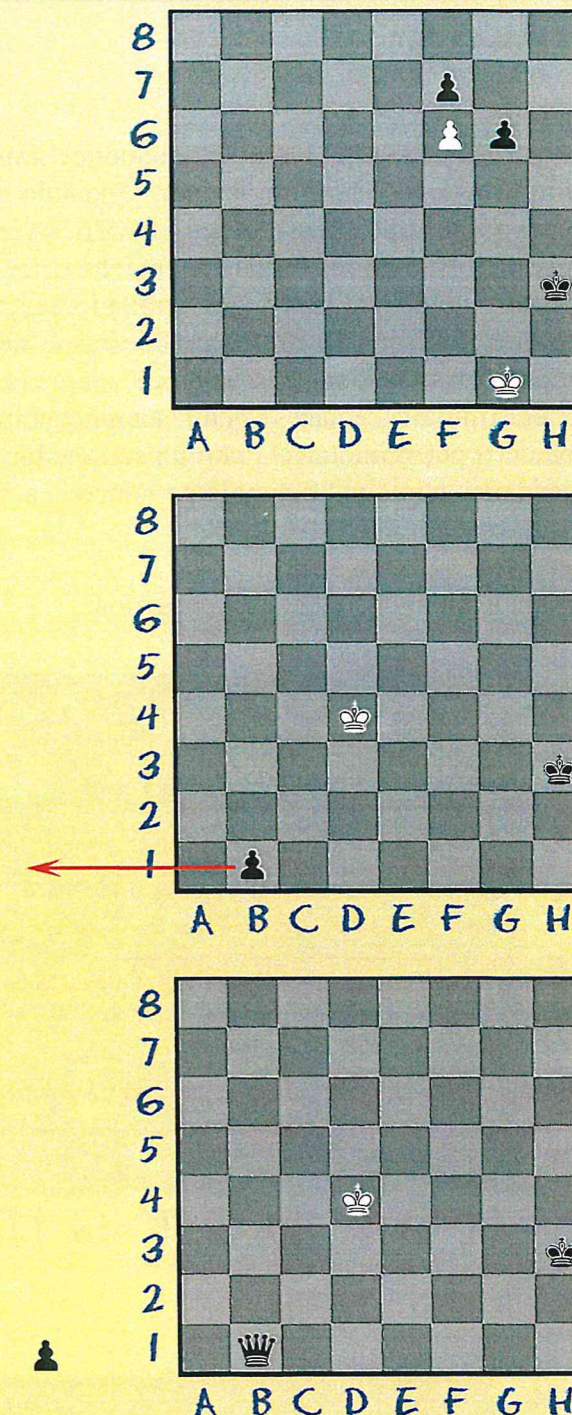
QUANDO QUESTO SUCCEDDE BISOGNA TOGLIERE IL PEDONE DALLA SCACCHIERA E METTERE AL SUO POSTO UNA REGINA (CHE E' IL PEZZO PIU' FORTE, CONVIENE SEMPRE FARE COSI'), MA POTRESTI SOSTITUIRLO ANCHE CON UNA TORRE, CON UN'ALFIERE OPPURE CON UN CAVALLO; NON CON IL RE PERCHE' DI RE CE N'E' PUO' ESSERE UNO SOLO!

L'ARROCCO

L'ARROCCO E' UNA MOSSA PARTICOLARE, PERCHE' PERMETTE DI MUOVERE CONTEMPORANEAMENTE RE E TORRE, NELLO STESSO MOMENTO.

E' UNA MOSSA UTILISSIMA PERCHE' METTE AL SICURO IL RE, COME SE FOSSE PROTETTO DA UN CASTELLO INTORNO A LUI.

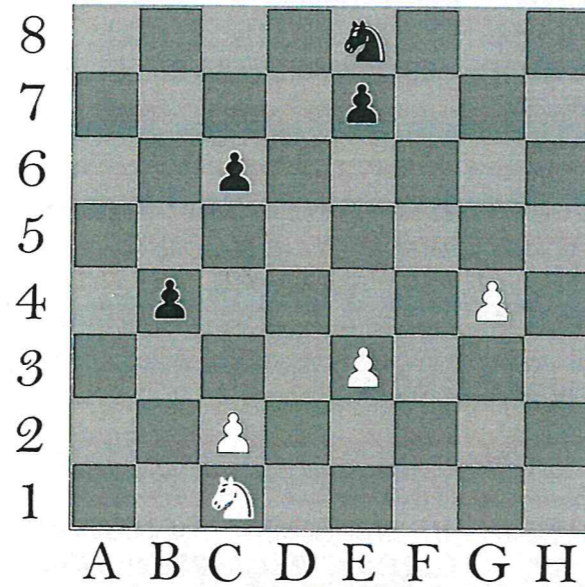
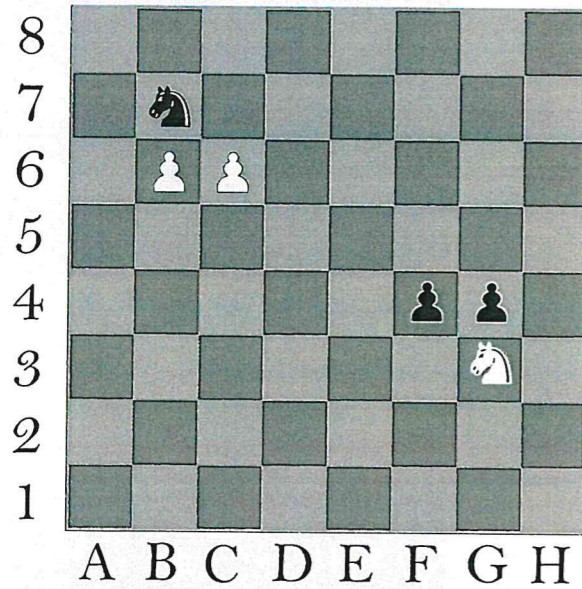
GUARDA I DUE DIAGRAMMI: PRIMA SI DEVE SPOSTARE IL RE DI 2 CASELLE VERSO LA TORRE, DOPODICHE' LA TORRE VIENE MESSA A FIANCO DEL RE, DALLA PARTE OPPOSTA (LO SALTA): TUTTO IN UNA MOSSA!



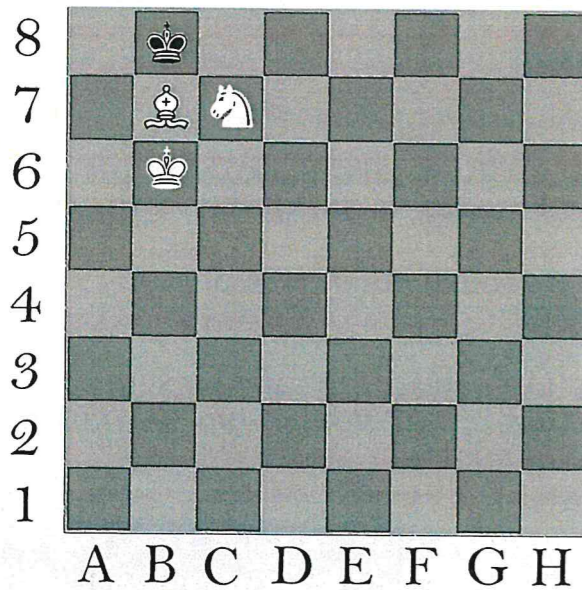
SETTIMA LEZIONE

Il cavallo

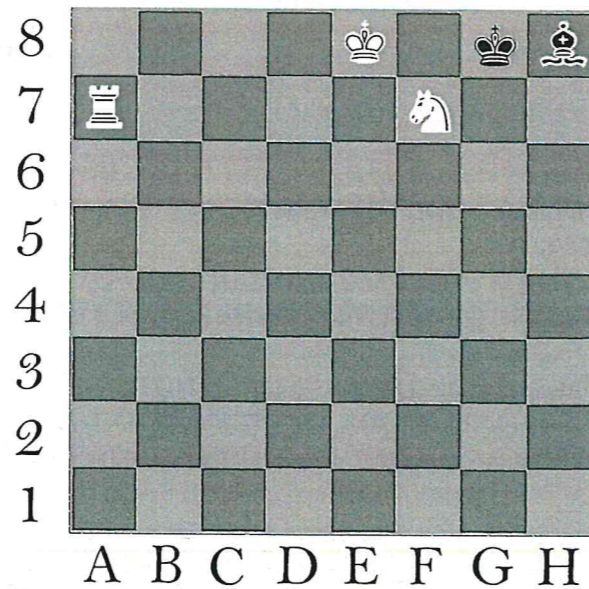
Spiegare il cavallo alla murale, poi passare a bandiere con queste posizioni (prima a sinistra poi a destra).



Posizioni di scacco matto di cavallo in una mossa



Cavallo in A6 scacco matto



Cavallo in H6 scacco matto

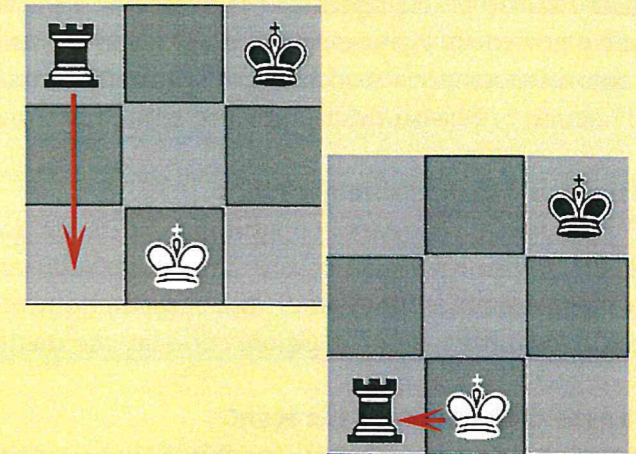
LO SCACCO MATTO

LEGGENDO L'ULTIMO PARAGRAFO POTREBBE ESSERTI VENUTA IN MENTE QUESTA DOMANDA: "MA SE IL RE NON SI PUO' MANGIARE COME FACCIAMO A VINCERE?"

BENE, DEVI SAPERE CHE **NELLO SCACCO MATTO IL RE E' SEMPRE PRESENTE SULLA SCACCHIERA**, PERCHE' LO SCACCO MATTO E' SOLO LA **DIMOSTRAZIONE CHE IL RE NON PUO' PIU' FUGGIRE**, NON LA SUA CATTURA!

PER CAPIRE BENE COME SI REALIZZA QUESTA DIMOSTRAZIONE, DOBBIAMO RITORNARE ALLO SCACCO AL RE, PERCHE' DEVI SAPERE CHE **NON CI POSSONO ESSERE PIU' DI 3 MODI** PER DIFENDERSI DA UNO SCACCO AL RE.

1) MANGIARE IL PEZZO O IL PEDONE CHE DA SCACCO.



GUARDA I DIAGRAMMI: NEL PRIMO LA TORRE NERA SI SPOSTA DI FIANCO AL RE BIANCO PER DARGLI SCACCO.

IL RE BIANCO PERO', POICHE' LA TORRE SI TROVA A DISTANZA DI UNA CASELLA DA LUI, LA PUO' MANGIARE..E LO SCACCO AL RE NON C'E' PIU'!

NEL TERZO DIAGRAMMA INVECE C'E' ANCHE UNA TORRE BIANCA. ANCHE LEI SE VUOLE PUO' MANGIARE LA TORRE NERA, DIFENDENDO COSI' IL SUO RE DALLO SCACCO.

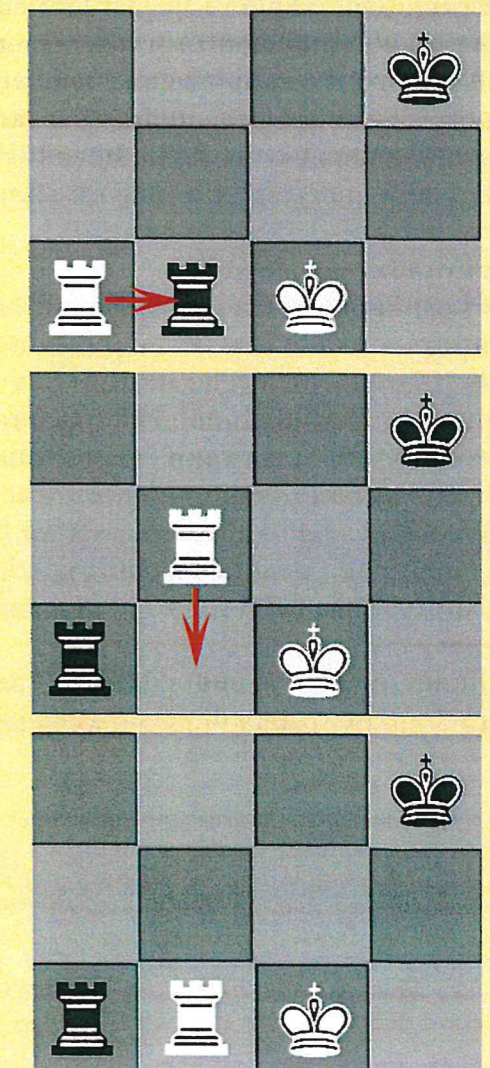
2) METTERE DAVANTI AL RE UN PEZZO OD UN PEDONE PER RIPARARE IL RE DALLO SCACCO.

IN QUESTO DIAGRAMMA IL RE SI TROVA MINACCIATO DALLA TORRE NERA CHE GLI STA DANDO SCACCO, MA NON PUO' MANGIARLA PERCHE' E' LONTANA.

PERO' LA TORRE BIANCA SI PUO' METTERE IN MEZZO, COSICCHE' IL RE SI SALVA.

AL MASSIMO LA TORRE NERA POTRA' MANGIARE LA TORRE BIANCA, MA NON IL RE.

PERO' IN QUESTO CASO SI PORTEREBBE DI NUOVO A DISTANZA RAVVICINATA CON IL RE BIANCO, CHE LA POTRA' MANGIARE, DIFENDENDO LO SCACCO COME NEL PRIMO MODO CHE HAI GIA' VISTO.



Esercizio

Partire da una posizione simile alla prima usata per la spiegazione (il re nero sempre in traversa 7), con mossa al bianco che dovrà cercare di dare scacco matto al nero. In una terza elementare, mediamente, il 15% dei ragazzi ci riesce. Questo "minigioco" è fondamentale per voi soprattutto per la verifica delle regole d'oro, non è ancora importante la tecnica per questo tipo di finale, è addirittura prematuro insegnargliela, né il risultato in sé. L'importante è che comprendano la necessità di chiudere il Re del compagno contro un lato, e che devono utilizzare anche il Re per riuscirci. Se si fanno mangiare la torre...patta! Se non ci riescono...patta! Ma quando arriva uno scacco matto approfittate del momento per verificare che entrambi i giocatori lo riconoscano, complimentatevi con tutti e due perché hanno raggiunto l'obiettivo (riconoscere lo scacco matto, non "dare" scacco matto). Non date peso a chi è più bravo, anzi metteteli al lavoro e spostatevi dove possono essere più utili! Passate di scacchiera in scacchiera: quando hanno fallito potete riprendere la posizione e far vedere come si poteva fare. Intervenite soprattutto alla fine e non mentre giocano, a meno che non vi siano mosse irregolari. Fare ripetere più volte, invertendo i colori (ruotando la scacchiera, così entrambi saranno sempre dalla parte giusta - i bianchi devono avere H1 sempre in basso a destra mentre fanno l'esercizio).

I tre modi di difesa dallo scacco

E' importante segnalare la possibilità di difesa del re portata da altri suoi pezzi, presenti sulla scacchiera. Questi esempi possono essere fatti utilizzando anche solo una torre nera per farli capire alla murale (vedere esempi nelle regole). Ma il gioco con tutti i pezzi sarà il momento ideale per verificare, ogni volta, la comprensione integrale dello scacco matto, CON MOLTA PAZIENZA.

I ragazzi che sanno già le regole

Normalmente potrebbero saperle davvero, oppure credere di saperle. Nel caso che le sappiano davvero potranno aiutarvi giocando con chi non le sa, correggendo loro stessi le mosse irregolari dei compagni. Si deve spiegare loro che tutte le regole verranno trattate al momento opportuno e che ciò che sanno potrà servire nei giochi. Non permettere che facciano domande non pertinenti all'argomento trattato in quel momento, e ricordare che è un corso dove TUTTI dovranno arrivare a capire come si gioca, quindi dovranno aspettare un po', prima di poter giocare con tutti i pezzi, anche se sono già "capaci". Impedite che si mettano in coppia tra di loro, fino (e/o oltre, a seconda di quanto può servire a voi il loro aiuto) alla partita con tutti i pezzi.

L'introduzione dei pezzi

Ad ogni nuovo pezzo si possono far notare le rispettive particolarità, il raggio d'azione, esempi di catture e strade brevi. E' importante dare il valore relativo di ogni pezzo, per fare comprendere che, giocando, è meglio catturare una regina che vale 9 punti invece di un cavallo che ne vale solo 3 (sempre considerando che l'avverario non catturi a sua volta - questi sono i temi centrali del secondo livello, ma vanno già accennati). Ogni volta, alla murale, è anche necessario dare esempi di come questo pezzo può dare scacco matto (in una mossa) prendendo spunto dai diagrammi. Dopodiché, ogni volta, si passerà a bandiere. Da questo punto in poi è importante fare arrivare i ragazzi alla partita con tutti pezzi, mantenendo sempre l'attenzione, ad ogni lezione, alla loro comprensione dello scacco matto, perché è l'obiettivo del corso.

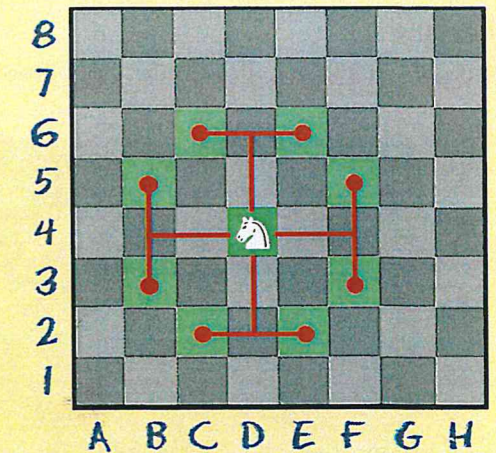
Quindi: prendere spunto da OGNI nuovo pezzo per ricordare sempre le regole d'oro, lo scacco e lo scacco matto prima di passare alla parte pratica.

LA SUA ELLE PUO' ESSERE GIRATA COME VUOI: CAPOVOLTA, ROVESCIATA, AL CONTRARIO...L'IMPORTANTE E' CHE RESTI SEMPRE DI 2 CASELLE PER 3.

GUARDA IL DIAGRAMMA, IL CAVALLO POTREBBE SPOSTARSI, ANCHE PER MANGIARE, SOLO IN C2, E2, F3, F5, E6, C6, B5, B3.

MANGIA SOLO NELLA CASELLA D'ARRIVO, PERCHE' TRA LA CASELLA DI PARTENZA E QUELLA DOVE ATTERRA CON IL SALTO NON PUO' MANGIARE. INFATTI, SE INCONTRA DEI PEZZI O PEDONI INTORNO A LUI, SEMPLICEMENTE LI SALTA, SIA BIANCHI CHE NERI.

NELL'ULTIMO DIAGRAMMA INFATTI PUO' FARE IL SALTO AD ELLE PER MANGIARE LA REGINA, IN UNA MOSSA OVVIAMENTE, MA SIA LA TORRE CHE L'ALFIERE NON VERRANNO MANGIATI, PERCHE' PER CATTURARE BISOGNA **OCCUPARE** LA CASELLA DI CHI SI VUOL MANGIARE, MENTRE IL CAVALLO QUANDO PASSA SULLE CASELLE DELLA TORRE E DELL'ALFIERE **SI TROVA PER ARIA.**



IL PEDONE

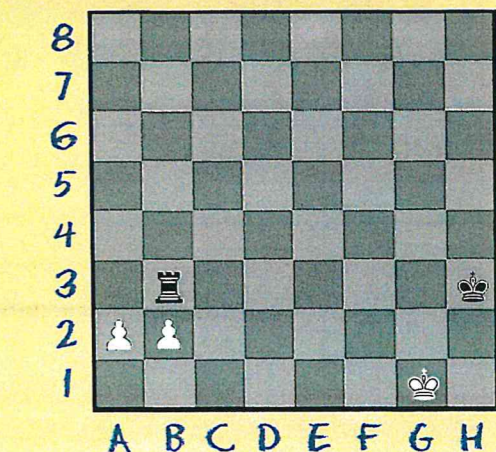
SI MUOVE DI UNA CASELLA ALLA VOLTA ED ESCLUSIVAMENTE IN AVANTI SULLA COLONNA, CIOE' IN VERTICALE, SOLO SU CASELLE VUOTE E SENZA MAI TORNARE INDIETRO.

LA PRIMA VOLTA CHE VIENE MOSSO PUO', SE SI VUOLE, AVANZARE DI DUE CASELLE: QUESTO VALE PER TUTTI E 8 I PEDONI.

MUOVE SOLO SU CASELLE VUOTE PERCHE' SE LA CASELLA CHE HA DI FRONTE E' GIA' OCCUPATA, DA UN PEDONE O UN PEZZO AVVERSARI, NON LI PUO' MANGIARE: INFATTI **IL PEDONE SI MUOVE IN UN MODO MA MANGIA IN UN' ALTRO.**

PER MANGIARE SI MUOVE IN DIAGONALE IN AVANTI DI UNA CASELLA, SOLO A DESTRA O A SINISTRA.

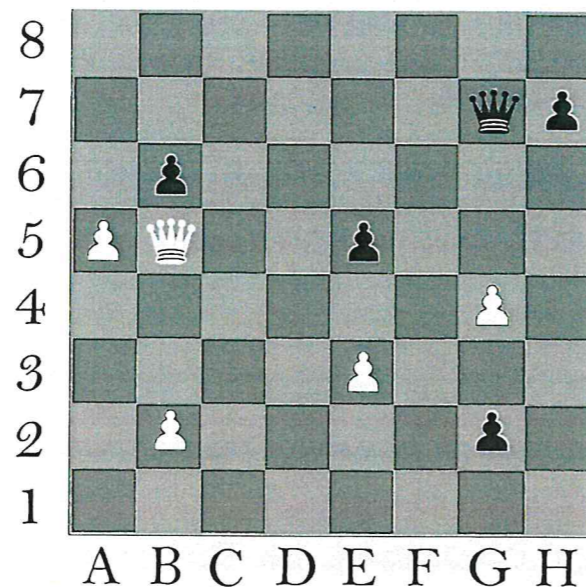
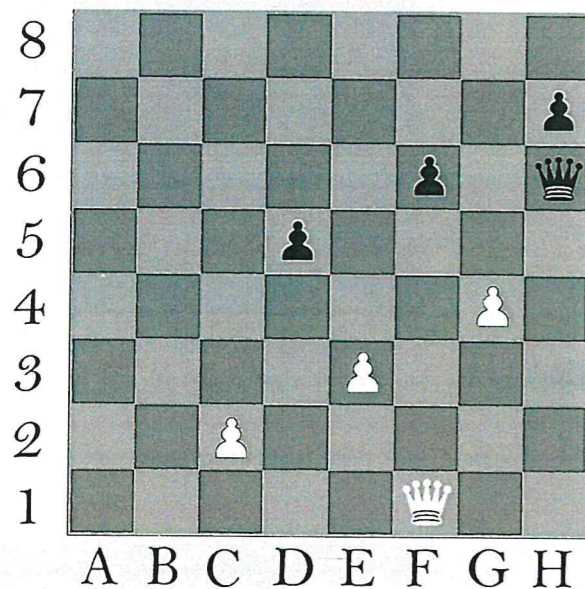
NEL DIAGRAMMA IL PEDONE IN B2 NON PUO' FARE MOSSE, MENTRE QUELLO IN A2 PUO' MANGIARE LA TORRE IN DIAGONALE OPPURE MUOVERSI IN AVANTI IN VERTICALE, DI UNA O DUE CASELLE, **PERCHE' NON E' ANCORA STATO MOSSO.**



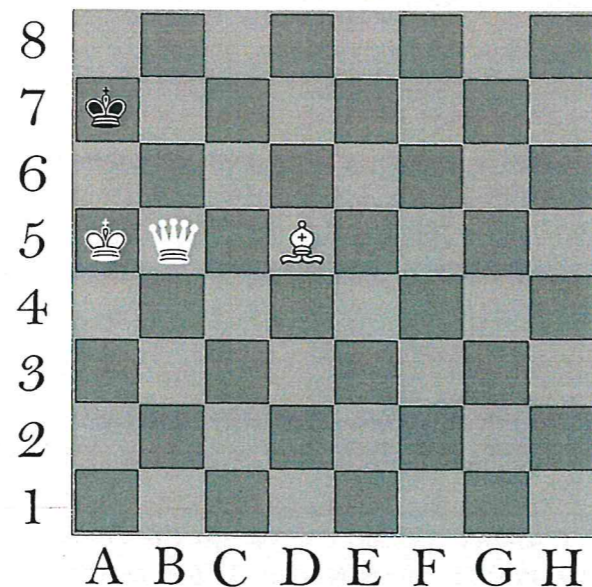
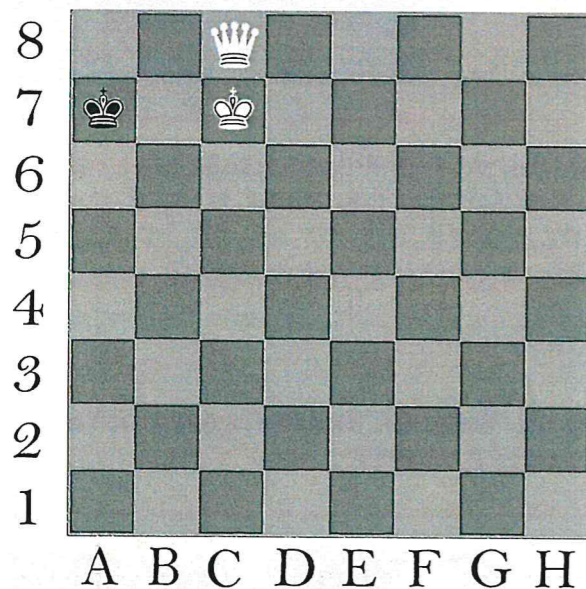
SESTA LEZIONE

La regina

Spiegare la regina alla murale, poi passare a bandiere con queste posizioni (prima a sinistra poi a destra).



Posizioni di scacco matto di regina in una mossa



Regina in B7 scacco matto

Regina in B7 (o in B6) scacco matto

E' interessante far notare che la regina, anche se va vicino al re avversario, non potrà essere mangiata perchè è difesa dal suo re. Questo accade perchè non si può andare con il re (in questo caso quello nero) su una casella (anche se per mangiare qualcuno) dove sarebbe mangiato - prima regola d'oro! Ovviamente vale per tutti i pezzi e i pedoni: se sono DIFESI da qualcuno un re non può MAI mangiarli.

3) SPOSTARE IL RE IN UN'ALTRA CASELLA (DOVE NON SIA ANCORA SOTTO SCACCO PERO'...)

IN QUESTO MODO IL RE SEMPLICEMENTE SI SPOSTA SU UNA CASELLA DOVE SARA' AL SICURO, EVITANDO PERO' DI ANDARE DOVE QUALCHE ALTRO PEZZO PUO' MANGIARLO.

RICORDATI LA PRIMA REGOLA D'ORO DEL RE!

VEDIAMO FINALMENTE CHE COSA E' LO SCACCO MATTO!!

GUARDA IL SECONDO DIAGRAMMA, IL RE NERO E' SOTTO LO SCACCO DELLA TORRE BIANCA E, COME SAI, E' OBBLIGATO A DIFENDERSI: COME PUO' FARE?

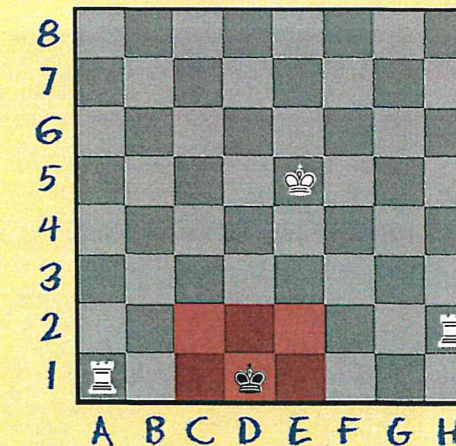
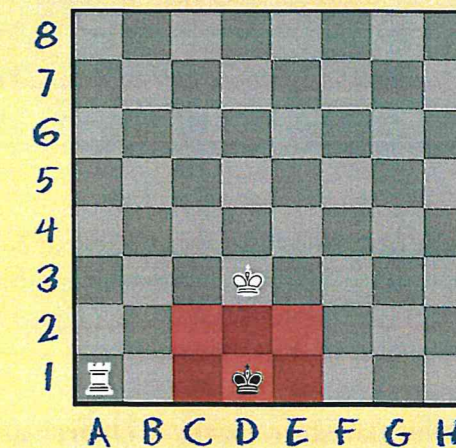
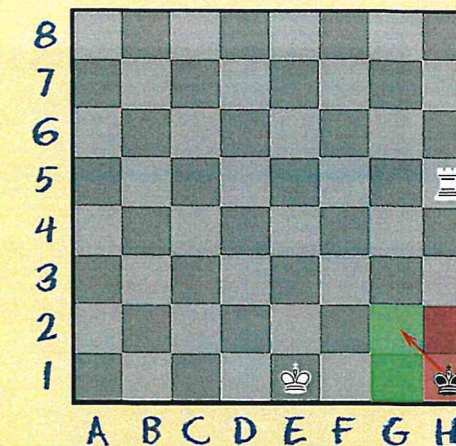
NON PUO' SCAPPARE SU UNA CASELLA DOVE STARE AL SICURO PERCHE', OLTRE ALLA TORRE, C'E'ANCHE L'ALTRO RE (LE CASELLE SONO TUTTE ROSSE) NON SI PUO' MANGIARE LA TORRE PERCHE' E' TROPPO LONTANA, NE PUO' CONTARE SULL'AUTO DI QUALCHE PEZZO O PEDONE NERO CHE LA MANGI O CHE ALMENO SI METTA IN MEZZO PER DIFENDERE LO SCACCO.

NESSUNO DI QUESTI MODI DI DIFESA PUO' ESSERE REALIZZATO: LO SCACCO AL RE DIVENTA SCACCOMATTO E LA PARTITA FINISCE IMMEDIATAMENTE, CON LA VITTORIA DI CHI HA DATO LO SCACCO MATTO.

RICORDATI CHE LO SCACCO MATTO SI VERIFICA SEMPRE E SOLO GRAZIE AD UNO SCACCO AL RE CHE NON PUO' PIU' ESSERE DIFESO.

GUARDA L'ULTIMO DIAGRAMMA, ANCHE CON DUE TORRI E' POSSIBILE DARE SCACCO MATTO.

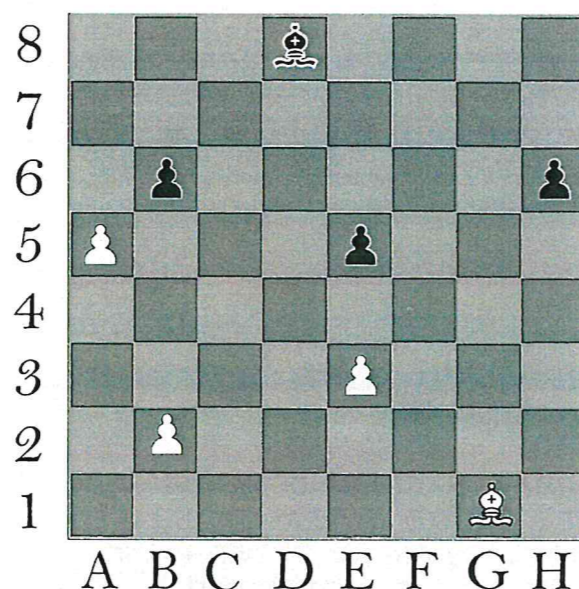
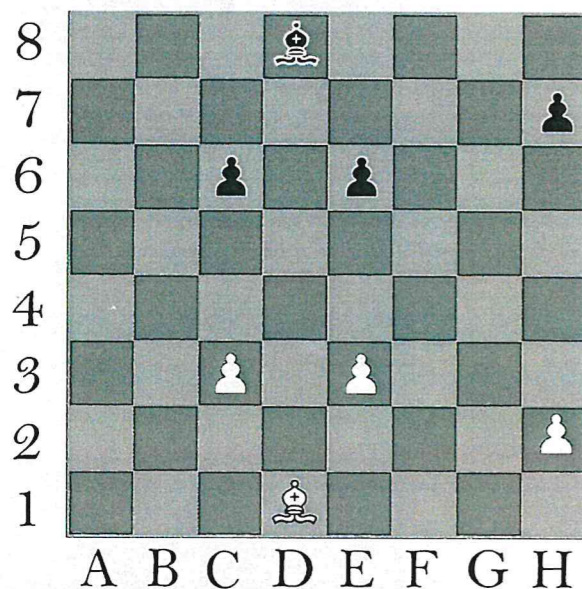
OVVIAMENTE QUALUNQUE PEZZO O PEDONE E' IN GRADO DI DARE SCACCO MATTO, AVRAI MODO DI VEDERE NUMEROSI ESEMPI PIU' AVANTI.



QUINTA LEZIONE

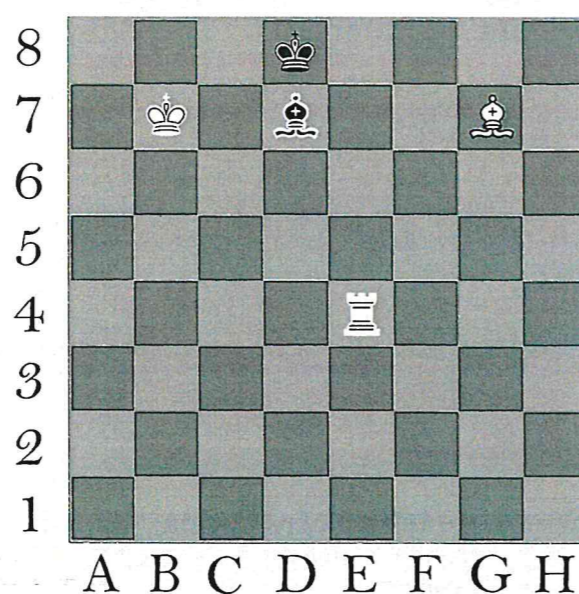
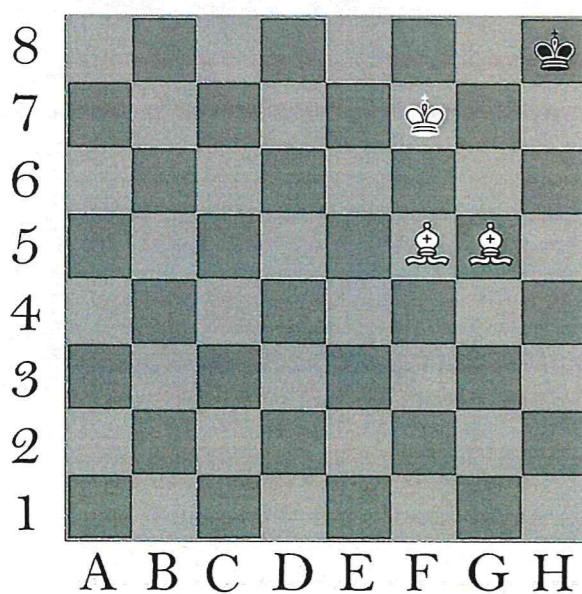
L'alfiere

Spiegare l'alfiere alla murale, poi passare a bandiere con queste posizioni (prima a sinistra poi a destra).



Alcuni potrebbero incontrare difficoltà nel seguire le diagonali. Da notare che nel primo esercizio gli alfiere non possono incontrarsi perchè di campo contrario, ma lo scopriranno da soli (a meno che non "saltino" di diagonale pur di mangiare l'alfiere avversario!).

Posizioni di scacco matto di alfiere in una mossa



Alfiere in F6 scacco matto

Alfiere in F6 scacco matto

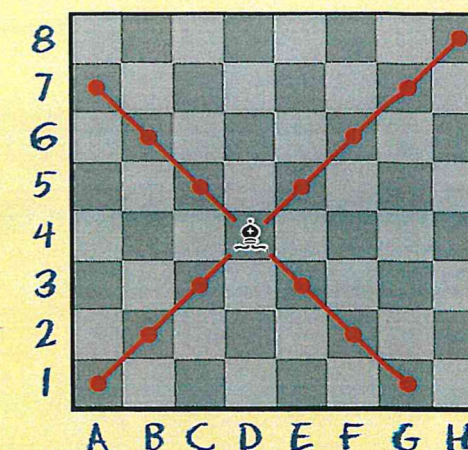
L'ALFIERE

SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

SI MUOVE SOLO SULLE DIAGONALI, IN QUALUNQUE DIREZIONE.

NON PUO' MUOVERSI IN ORIZZONTALE O IN VERTICALE, SAREBBE UNA MOSSA IRREGOLARE.

NEL DIAGRAMMA L'ALFIERE, IN UNA MOSSA, POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: A1, B2, C3, E5, F6, G7, H8, A7, B6, C5, E3, F2, G1.



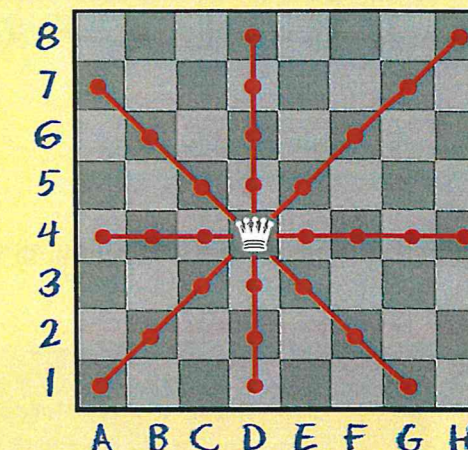
LA REGINA

SI MUOVE DI QUANTE CASELLE VUOLE.

LA REGINA E' IL PEZZO PIU' FORTE, MA E' MENO IMPORTANTE DEL RE!

SI MUOVE LUNGO LE COLONNE IN VERTICALE, LE TRAVERSE IN ORIZZONTALE, OPPURE IN DIAGONALE.

IN LEI SI UNISCONO LE POSSIBILITA' DELLA TORRE E DELL'ALFIERE, CONTEMPORANEAMENTE.



NEL DIAGRAMMA LA REGINA, IN UNA MOSSA, DA D4 POTREBBE SCEGLIERE DI ANDARE IN: D1, D2, D3, D5, D6, D7, D8, A4, B4, C4, E4, F4, G4, H4 SE VUOLE MUOVERSI COME UNA TORRE, OPPURE IN A1, B2, C3, E5, F6, G7, H8, G1, F2, E3, C5, B6, A7 SE VUOLE MUOVERSI COME UN ALFIERE.

IL CAVALLO

IL CAVALLO MUOVE IN MODO IRREGOLARE PERCHE' INVECE DI SPOSTARSI IN LINEA RETTA COME TUTTI GLI ALTRI, **HA UN MOVIMENTO A SALTO.**

PER CAPIRE DOVE SALTA AD OGNI MOSSA POSSIAMO IMMAGINARE UNA L (CELLE) DISEGNATA SULLA SCACCHIERA, FATTA DI 3 CASELLE PER LA GAMBETTA LUNGA E 2 CASELLE PER LA GAMBETTA CORTA.

SI MUOVE CON UN SALTO, SEMPRE E SOLO ALL'INTERNO DI QUESTA ELLE: SALTA DALLA CASELLA VERDE SULLA QUALE SI TROVA ALL'ALTRA DELLO STESSO COLORE, SIA CHE SI TROVI IN BASSO COME IN ALTO.

