

Giampaolo Tassinari

# ***A TE LA MOSSA!***

*Piccolo manuale teorico-pratico per  
gli alunni e le alunne delle classi  
Terze Elementari che si avvicinano  
per la prima volta al meraviglioso  
Gioco degli Scacchi*

Seconda Edizione



# Indice

Pag.

2	Indice
3	Un famoso aforisma di Tartakower
4	Benvenuti
5	Prefazione alla Seconda Edizione
6	Perché insegnare il Gioco degli Scacchi
7	La Scacchiera
8	Arrivano Pezzi e Pedoni
9	Il movimento del Re
10	Il movimento della Donna
11	Il movimento della Torre
12	Il movimento dell'Alfiere
13	Il movimento del Cavallo
14	Il movimento del Pedone
15	Non un passo indietro!
16	Come cattura il Pedone
17	La promozione del Pedone
18	Mosse speciali: la Cattura "Al Varco" o "En Passant"
20	Mosse speciali: l'Arrocco
22	Quando non si può arroccare?
25	Scacco al Re!
27	Scacco Matto!!
28	Non c'è un vincitore!
29	Quando una partita termina Patta?
30	Esercizi
43	Vero o falso?
44	Scacchi senza frontiere
45	Soluzioni agli esercizi (da pag. 29 a pag. 40)
46	Le fasi della partita
47	L'Apertura
51	Pezzo Toccato Pezzo Giocato
52	Finalità didattiche
53	Scacchi = Socializzazione
54	Scacchi = Impatto positivo
55	Bibliografia

Negli Scacchi vince chi commette il penultimo errore  
***Tartakower***

# **BENVENUTI**

*Cara/o Alunna/o*

*Benvenuta/o nel meraviglioso mondo degli Scacchi.*

*Gli Scacchi sono uno dei giochi più antichi nel mondo ed al giorno d'oggi sono la disciplina sportiva con il maggiore numero di praticanti al mondo.*

*Sì proprio così: addirittura più dello stesso calcio.*

*Giocare a Scacchi non è difficile ed anche tu al termine delle lezioni in classe avrai imparato facilmente. Inoltre avrai oramai una grande passione per questo gioco e negli anni a venire, visto che già lo conosci, potrai trascorrere tanti momenti piacevoli e di divertimento muovendo pezzi e pedoni, annunciando "Scacco al Re!" oppure catturando questo o quel pezzo. Lo potrai fare con la mamma e con il babbo, con i fratelli e le sorelle, con gli amici, a casa, al mare, in montagna od ovunque tu desideri.*

*Giocare a Scacchi significa trovarsi di fronte un avversario o un'avversaria: uno/a avrà i colori Bianchi e l'altro/a il Nero. Inizierete quindi una battaglia particolare ma sicuramente di grande attrattiva: lo scontro attraverso i pezzi ed i pedoni altro non sarà che quello delle tue idee contro quelle dell'avversario. La prima mossa toccherà al colore Bianco, poi si avrà la risposta del colore Nero e via così e pian piano la battaglia sulla scacchiera diventerà sempre più interessante alla continua ricerca dello Scacco Matto da dare al nemico.*

*Prima di iniziare la partita non dimenticarti MAI di stringere la mano a chi gioca contro di te. Fai la stessa cosa anche alla fine della partita: che si vinca, che si patti o che si perda si deve sempre tenere in mente che il rispetto per chi ci è di fronte è fondamentale.*

*Prima di salutarci ti ricordo che se hai la possibilità di imparare questo gioco a scuola è grazie all'interessamento del Dirigente Scolastico del tuo Circolo Didattico ed alla collaborazione delle insegnanti. Tutte queste persone hanno avuto la grande intuizione e l'impareggiabile sensibilità di capire che gli Scacchi sono un grande gioco che aiuta i giovani a sviluppare la propria intelligenza ed anche altre facoltà così importanti per la tua crescita.*

*Buon divertimento e.....A TE LA MOSSA!*

*Giampaolo Tassinari*

# Prefazione alla Seconda Edizione

Questa Seconda Edizione del mio manuale "**A te la mossa!**" vede la luce qualche mese dopo la creazione della Prima, risalente all'estate 2005.

Innanzitutto, grazie al davvero ottimo sito svedese *Schackportalen*, sono riuscito finalmente a rintracciare un programma di libera creazione di diagrammi, così da poterli comporre con estrema tranquillità, praticità e stimolo. Nella prima edizione fui costretto ad un mero lavoro di *collage* (sic) dovendo quindi mutuare da supporti cartacei altrui gli esempi e le immagini che mi necessitavano.

Nell'aggiornare, ampliare e modellare questa Seconda Edizione ho inoltre tenuto conto delle tante domande di ogni genere che tanti bambini e bambine mi hanno posto (nelle Scuole durante i corsi) sulle più svariate incertezze, necessità di delucidazioni e dubbi. Ad esempio non avevo mai considerato di specificare che la Donna non può eseguire la mossa "a salto di Cavallo", specificazione invece utile la cui omissione non era per nulla scontata. La possibilità di creare diagrammi "*ad libitum*" mi ha permesso di introdurre una sezione dedicata agli esercizi. Ho inoltre ampliato ed illustrato i concetti dell'En Passant, dell'Arrocco e delle situazioni di Patta, questi ultimi tre sicuramente i concetti più difficili da digerire per il principiante di media caratura. I buoni risultati da me ottenuti nei corsi e la discreta fame di Scacchi mostrata al termine di questi da diverse alunne ed alunni mi hanno poi convinto sull'utilità di introdurre i Principi delle Aperture. Questa materia in realtà meglio si staglierebbe per un corso intermedio o addirittura avanzato (quindi classi 4<sup>a</sup> o 5<sup>a</sup> elementare) ma ho ritenuto di includerla per l'estrema semplicità del concetto che ne è alla base ovvero quello della Lotta per il Centro e lo sforzo che ne consegue per la sua conquista.

Dopo avere controllato ogni singola pagina del presente Manuale penso non siano presenti più errori ma sarò fin d'ora riconoscente a chiunque ne trovi e me li segnali.

Inoltre sono ben accetti e graditi eventuali suggerimenti per future edizioni di questo Manuale che, non dimentichiamocelo mai, è esclusivamente nato per fornire un supporto all'apprendimento del Gioco degli Scacchi alle alunne ed agli alunni delle classi Terze Elementari.

***l'Autore***

# Perché insegnare il Gioco degli Scacchi

Ho incominciato ad appassionarmi al Gioco degli Scacchi nell'estate del 1972 quando all'età di sette anni venni coinvolto da mio fratello maggiore nel seguire le famose partite del Campionato del Mondo di quell'anno che si svolgevano a Reykjavik (capitale dell'Islanda) tra l'allora Campione del Mondo, il sovietico Boris Spasskij, e lo sfidante ufficiale, lo statunitense Bobby Fischer. Questa sfida leggendaria, che fu poi vinta dall'americano, ebbe un enorme impatto pubblicitario ed emotivo in tutto il mondo scacchistico, italiano e non. Quell'anno tutti giocavano a Scacchi e ovunque. Da allora di tempo ne è passato tanto e ciclicamente l'amore per questo gioco si è sempre manifestato, ritornando in me come l'onda del mare. Ricordo le tante ore serene trascorse a giocare con amici e parenti nonché le inevitabili quanto brucianti sconfitte patite che mi lasciavano un grande senso di rabbia perché il mio avversario aveva dimostrato di essere più forte, e quindi più intelligente, di me. Ed allora un bel giorno decisi di volerne sapere di più incominciando a leggere qualche buon libro per giocare almeno con una certa correttezza e comprendere concetti come "strategia" e "tattica" che sono poi il pane quotidiano dello scacchista.

I libri adesso sono diventati centinaia ma non per questo ritengo si debba abbandonare la semplicità zavorrando oltre modo l'insegnamento del Gioco degli Scacchi.

Viviamo in una società che è già drammaticamente bombardata e violentata quotidianamente da tutta una serie di messaggi mediatici ed anti-sociali davvero criminali ed altamente diseducativi, che spersonalizzano e che rendono ultra-dipendenti da questi coloro che si lasciano trasportare.

E i bambini sono probabilmente tra i soggetti più a rischio in ciò.

E siccome la mente del bambino è ancora spesso libera, parzialmente vuota e protesa ad apprendere e giocare, ecco che gli Scacchi si possono tranquillamente collocare come uno dei passatempi ideali per il loro approccio. Indipendentemente da se e quando li giocheranno in successive fasi della loro vita, i bambini crescendo non potranno che ricordare molto spesso con nostalgia e, spero, stimolo il Gioco degli Scacchi che immancabilmente sarà collegato emotivamente in un preciso periodo della loro vita. Questo periodo è l'infanzia e comunque l'età delle Scuole Elementari dove per loro tante cose saranno state spesso semplici e non così cariche di preoccupazioni come appaiono quasi sempre a noi adulti.

Quando mi capita di incontrare bambini con lo sguardo fisso nella *play-station* o che parlano di *Internet* od altre pericolose provocazioni del momento, che rischiano di ingrigire e brutalizzare la loro mente, rimango interdetto e dispiaciuto.

Noi allora nel 1972 non avevamo le suonerie da scaricare per i cellulari, non avevamo *Internet* ma con una scacchiera riuscivamo ad appassionarci ed a fantasticare per mesi e mesi.

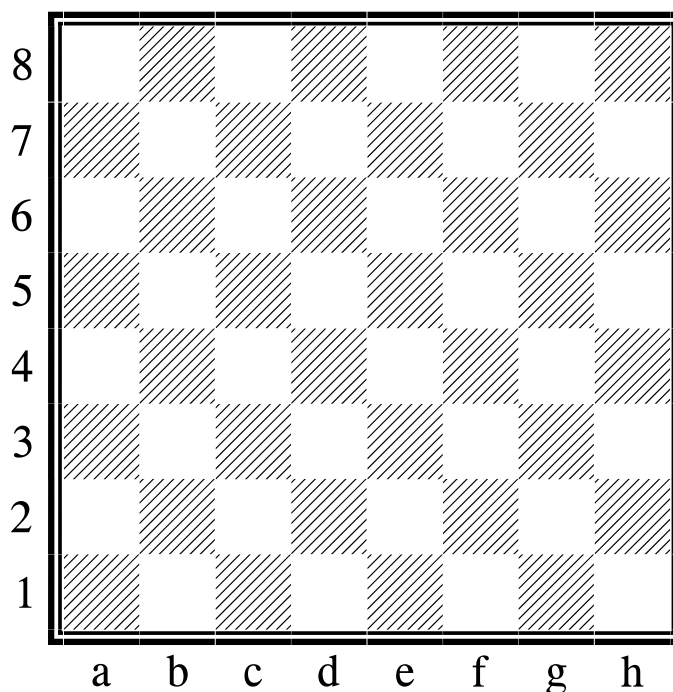
Nell'insegnamento del Gioco con la maggior parte dei bambini sono sempre riuscito ad instaurare un rapporto franco, onesto, diretto e di forte affezione. E ritengo pertanto che la migliore ricompensa per i miei sforzi e la mia passione sia stata proprio nel pulito e duraturo rapporto di amicizia e profonda stima avuto con tanti di loro.

Tra qualche anno quando saranno nella fase adolescenziale saranno trasformati fisicamente e la maggior parte di loro non li riconoscerò più eppure sono sicuro che tanti di loro mi incontreranno per la strada e con mio vivo stupore mi fermeranno e saluteranno, rievocando anche solo per pochi secondi la nostra amicizia nata dal Gioco degli Scacchi.

Avremo così rivissuto un lembo di tempo del nostro passato al quale immancabilmente tanti altri ricordi si legheranno.

**GIAMPAOLO TASSINARI**

# LA SCACCHIERA



Ecco come si presenta la scacchiera senza pezzi e senza pedoni.

Ci sono **64** “quadrantini” che si chiamano **CASE**.

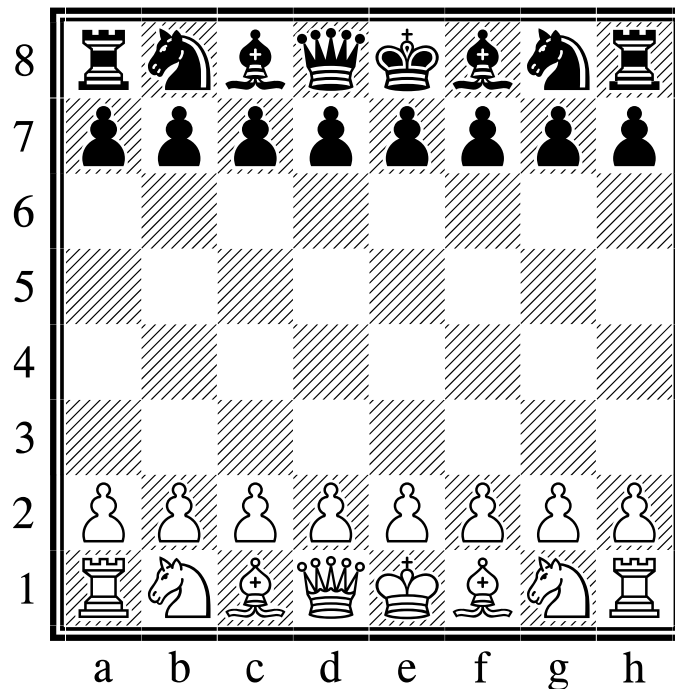
**32** sono di colore **BIANCO** ed altrettanti di colore **NERO**.

**OGNUNO DEI DUE GIOCATORI DEVE SEMPRE AVERE LA CASA BIANCA NELL'ANGOLO IN BASSO A DESTRA.** Se questa casa è invece NERA significa che la scacchiera è stata posizionata male.

Le file di **CASE** in **VERTICALE** si chiamano **COLONNE** e si riconoscono per la lettera dell'alfabeto (la colonna “a” va da “a1” ad “a8”, la colonna “b” va da “b1” a “b8” ecc)

Le file di **CASE** in **ORIZZONTALE** si chiamano **TRAVERSE** e si riconoscono per il numero ordinale (la 1<sup>^</sup> traversa va da “a1” a “h1”, la 2<sup>^</sup> traversa va da “a2” a “h2” ecc)

# ARRIVANO PEZZI E PEDONI



Ed ecco invece come si presenta la scacchiera con tutti i pezzi e tutti i pedoni, ognuno nella propria casa di partenza.

Ogni giocatore ha **16** oggetti: **8 pezzi e 8 pedoni**.

I **pezzi bianchi** sono posizionati sulla **1<sup>a</sup> traversa**.

I **pedoni bianchi** sono piazzati sulla **2<sup>a</sup> traversa**.

I **pezzi neri** sono posizionati sull'**8<sup>a</sup> traversa**.

I **pedoni neri** sono piazzati sulla **7<sup>a</sup> traversa**.

Ogni giocatore ad inizio partita possiede:

**8 Pedoni, 2 Torri, 2 Cavalli, 2 Alfieri, 1 Donna, 1 Re**

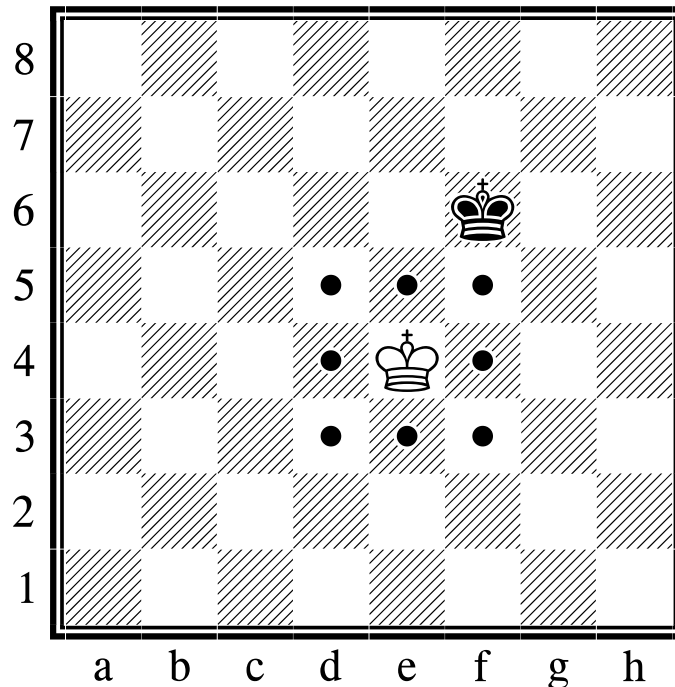
## **IMPORTANTISSIMO!!!!!!**

La Donna Bianca va posizionata in "d1" e quella Nera in "d8"

Il Re Bianco va posizionato in "e1" e quello Nero in "e8"



# IL MOVIMENTO DEL RE



Il pezzo più importante che ha ogni giocatore è il **RE**.

Questo sovrano è l'unico partecipante della partita che **NON PUO' MAI ESSERE CATTURATO** e pertanto rimane sempre sulla scacchiera.

Il **RE** è anziano e fa fatica a correre, per cui cammina lentamente.

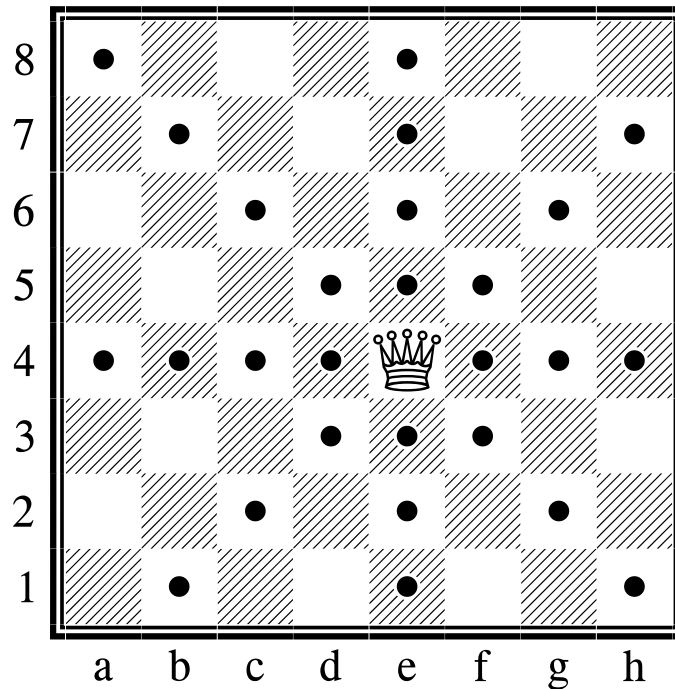
Il suo movimento è pertanto **DI UNA SOLA CASA PER VOLTA IN QUALSIASI DIREZIONE**.

Essendo persone di una certa importanza ognuno dei due Re tiene alla propria gloria per cui a questi sovrani **NON E' PERMESSO AVVICINARSI IN CASE ATTIGUE SIA VERTICALI, ORIZZONTALI O DIAGONALI**.

Deve perciò sempre esistere almeno una casa di distanza tra loro due.

Inoltre **NON POSSONO ESISTERE DUE RE DELLO STESSO COLORE SULLA SCACCHIERA**.

# IL MOVIMENTO DELLA DONNA



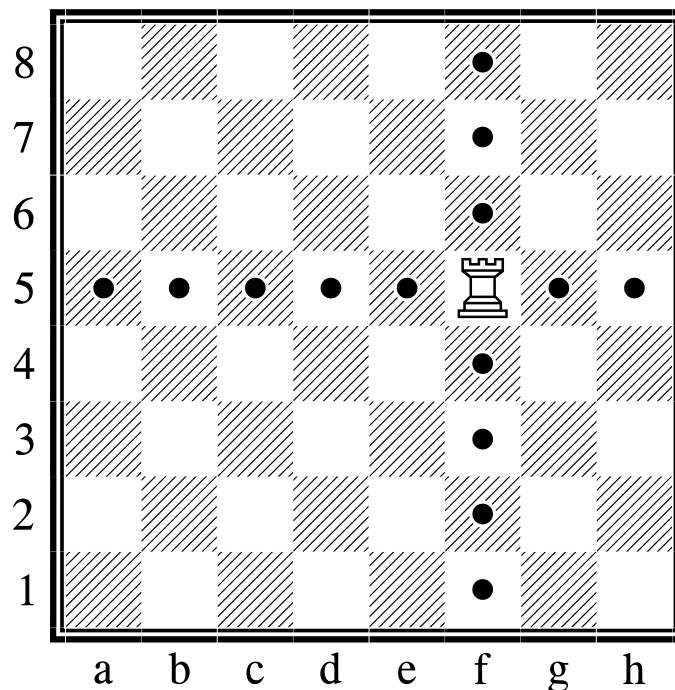
Il pezzo più potente che ha ogni giocatore è la **DONNA**.

La **DONNA** è la moglie del **RE** (quindi è una Regina), è giovane e piena di energie e pertanto può fare quello che le pare correndo e spaziando avanti e indietro per tutta la scacchiera in orizzontale, verticale e diagonale.

Il suo movimento è quindi **DI UN NUMERO QUALSIASI DI CASE**, che lei desideri, **IN OGNI DIREZIONE**.

Unico divieto: **NON PUO' MUOVERE "A SALTO DI CAVALLO"**.

# IL MOVIMENTO DELLA TORRE



Un pezzo meno potente della Donna ma comunque di grande aiuto in battaglia è la **TORRE**.

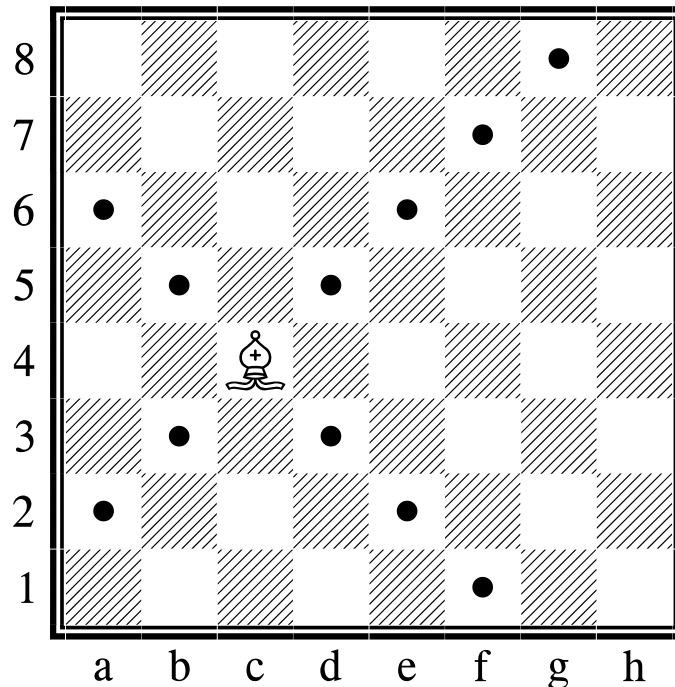
Naturalmente, a causa delle sue enormi dimensioni, la **TORRE** ha bisogno di spazi molto ampi per essere efficace in battaglia contro i nemici.

La **TORRE** non gradisce gli ostacoli sul proprio cammino.

Il suo movimento è quindi **DI UN NUMERO QUALSIASI DI CASE** che lei desideri **MA SOLO IN VERTICALE E ORIZZONTALE**.

**A DIFFERENZA DELLA DONNA NON PUÒ MUOVERSI IN DIAGONALE.**

# IL MOVIMENTO DELL'ALFIERE



Un pezzo molto importante è anche l'**ALFIERE**.

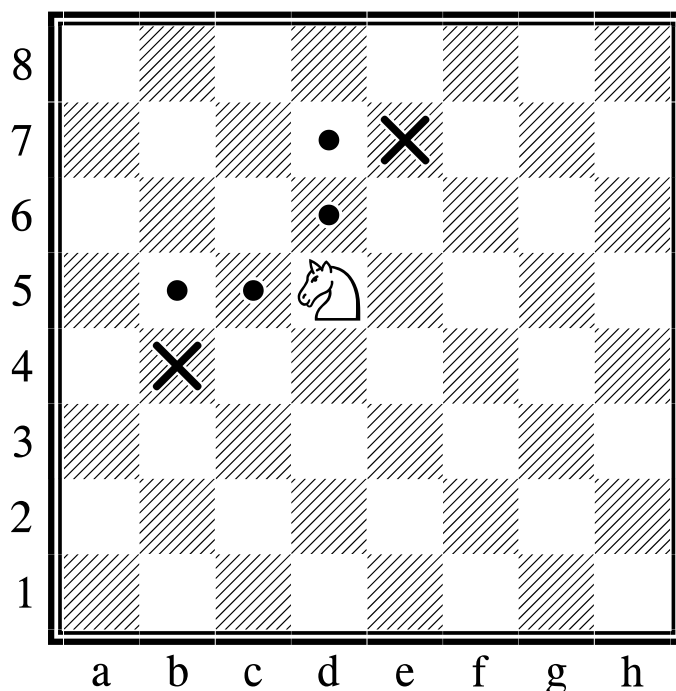
Uno dei suoi compiti principali è quello di portare ed assumere notizie in giro per il campo di battaglia: informazioni su come stanno i feriti, su chi stà vincendo, su quanti caduti ci sono e quando arriveranno i soccorsi.

Il campo di battaglia è sempre molto pericoloso e grande per cui, per riuscire a coprire tutte le distanze, ogni schieramento ha un **ALFIERE** che si muove **SOLO** sulle **CASE BIANCHE** ed un **ALFIERE** che si muove **SOLO** sulle **CASE NERE**.

**OGNUNO DEI DUE ALFIERI PERTANTO PUÒ SOLO CORRERE SULLA METÀ DELLE CASE DELLA SCACCHIERA:** ovvero 32 a testa, da bravi fratelli.

Il movimento di ogni singolo **ALFIERE** è quindi **DI UN NUMERO QUALSIASI DI CASE MA SEMPRE E SOLO IN DIAGONALE**.

# IL MOVIMENTO DEL CAVALLO



Ecco finalmente arrivare un animale: il **CAVALLO**.

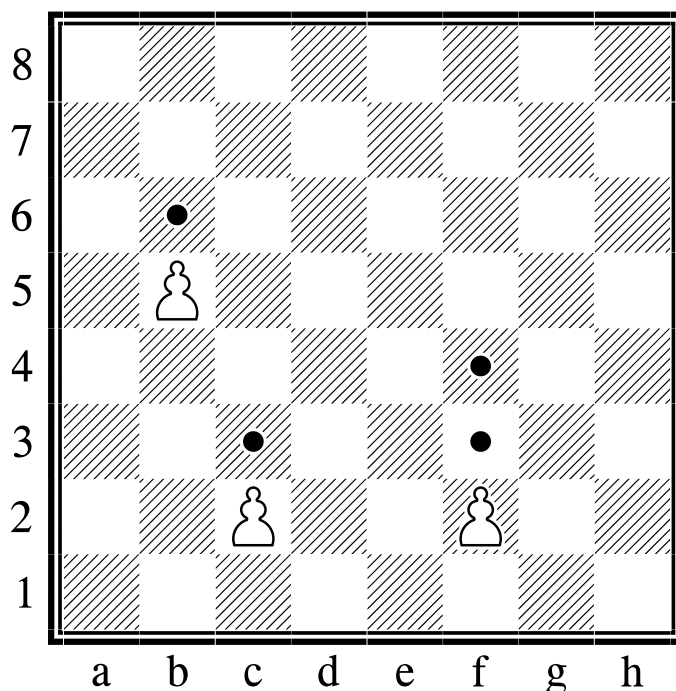
Il **CAVALLO** non ama particolarmente camminare. Preferisce correre e spesso si imbezzarrisce scalciano a destra e a sinistra, **SALTANDO** qualsiasi ostacolo si trovi sul proprio cammino.

Il suo movimento è quindi molto particolare finendo per disegnare una **ELLE IN QUALSIASI DIREZIONE** desideri, simile a quella in stampatello maiuscolo dell'alfabeto. Quando si muove salta, passando anche sopra case occupate da pezzi e pedoni che possono essere del proprio schieramento o di quello avversario.

Il **CAVALLO** cattura solamente i pezzi ed i pedoni avversari che si trovano nella casa di arrivo dopo il balzo (case indicate nel diagramma qui di sopra con una "X") mentre non cattura i pezzi ed i pedoni nemici che si trovano sul suo percorso (case indicate nel diagramma qui di sopra con un "•").

Si noti che il colore della casa di partenza del **CAVALLO** è sempre diverso da quello della casa di arrivo dopo il salto.

# IL MOVIMENTO DEL PEDONE



In un esercito non può certo mancare la fanteria. I semplici soldati sono i più umili e quasi sempre i primi a cadere in battaglia. Questi sono i **PEDONI**.

Il loro compito è quello di attaccare ed al contempo limitare la forza dei pezzi e dei pedoni avversari aprendo la strada per l'artiglieria (Donna, Torri ed Alfieri) e per la cavalleria (Cavalli).

A prima vista i **PEDONI** possono sembrare di poca utilità invece, e man mano che giocherete lo capirete voi stessi, sono di grande servizio al proprio schieramento, spesso addirittura decisivi per le sorti delle partite di Scacchi.

I **PEDONI**, da bravi ed ubbidienti soldati, portano addosso tante cose pesanti e perciò sono limitati nel movimento che pertanto avviene nelle seguenti maniere:

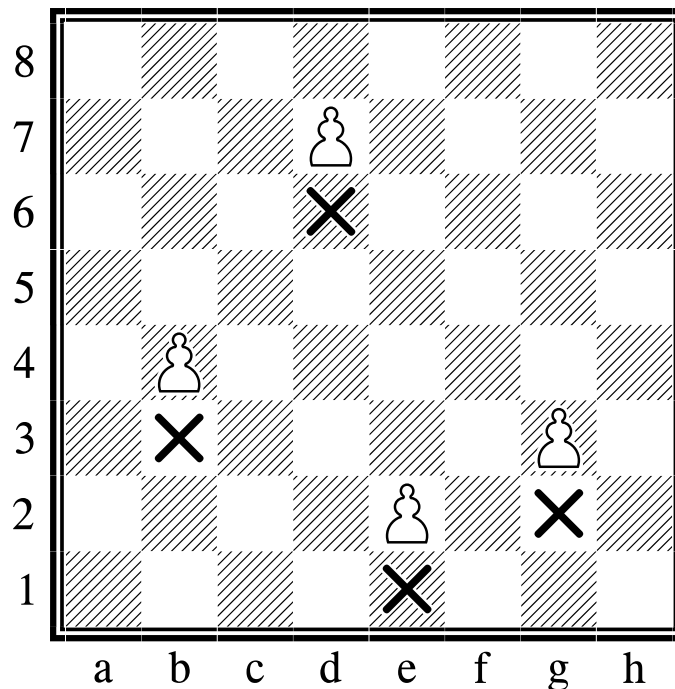
- dalla casa di partenza possono muoversi di **UNA CASA** (pedone in "c2" nel diagramma) o di **DUE CASE** (pedone in "f2" nel diagramma) davanti a loro. Questa scelta è lasciata al giocatore che li muoverà per la prima volta;
- nelle mosse successive potranno muoversi **SOLO DI UNA CASA** (pedone in "b5" nel diagramma) davanti a sé.

# NON UN PASSO INDIETRO!

A differenza di tutti i pezzi, il **PEDONE** e' l'unico partecipante al gioco che:

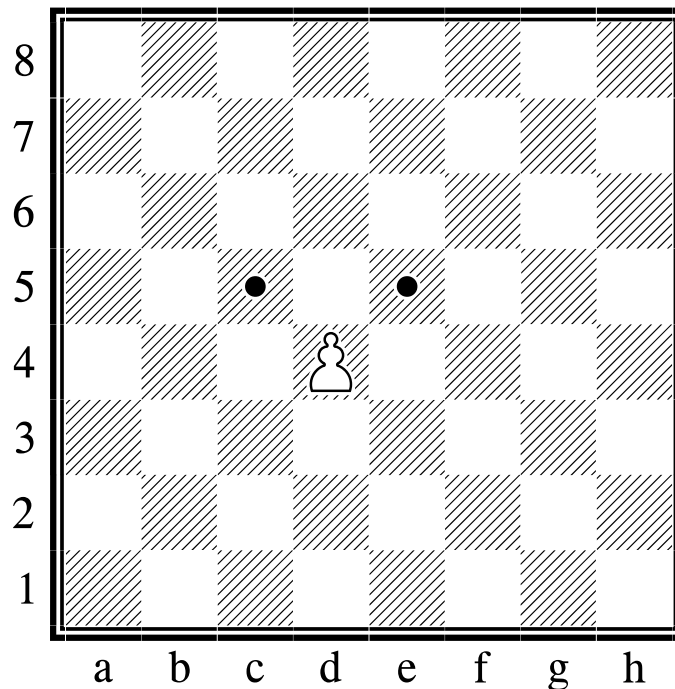
**NON PUO' MAI TORNARE INDIETRO.**

*I suoi generali sono stati chiari negli ordini: "voi pedoni non potete tornare verso la posizione di partenza, quindi nessun passo indietro! E state ben attenti a muovervi in avanti".*



Nel diagramma le case indicate con una "X" sono quelle dove NON PUO' MUOVERE IL PEDONE. COSTUI NON PUO' MAI ANDARE INDIETRO, tantomeno se dalla casa di partenza (ovvero casa "e1" per quello situato in "e2").

# COME CATTURA IL PEDONE

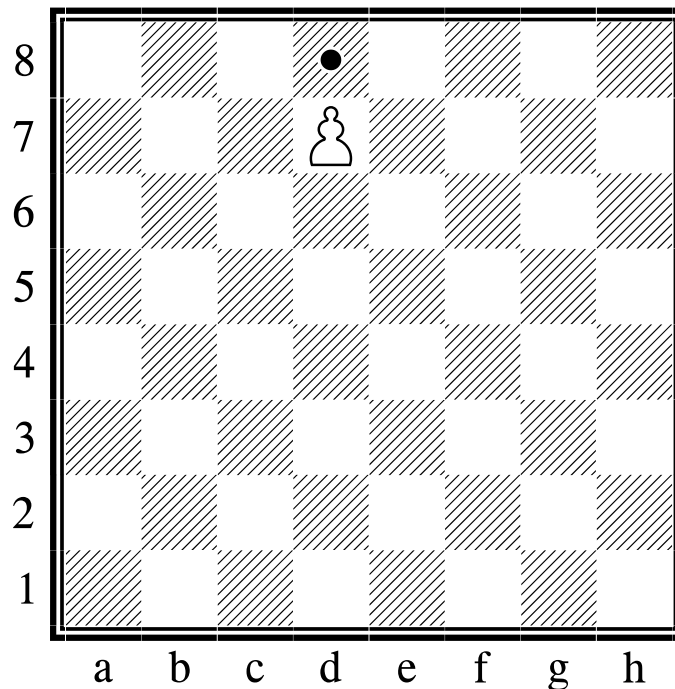


Il **PEDONE** è un soldato diligente e molto ubbidiente ed incaricato di **CATTURARE** i nemici. I suoi generali però gli hanno dato ordini ben precisi: “non si catturano gli avversari che si trovano davanti perché hanno lo scudo e si sanno difendere. Quelli no! E’ meglio se tu attacchi e cerchi di catturare quelli che arrivano al tuo fianco, ovvero **IN DIAGONALE** sia a destra che a sinistra. Questi nemici tengono lo scudo davanti a loro ed ai lati sono molto vulnerabili. E così l’umile **PEDONE** ubbidisce **CATTURANDO (O MANGIANDO) SOLO IN DIAGONALE NELLA CASA ATTIGUA DAVANTI A LUI.**

Nell’esempio del diagramma qui sopra il **PEDONE** in “d4” può catturare pezzi e pedoni nemici che si vengono a trovare nelle case contrassegnate con “c5” e “e5”.



# LA PROMOZIONE DEL PEDONE



Quando si entra in un esercito si riceve il grado più basso: quello di soldato semplice. Man mano che passa il tempo il soldato semplice fa carriera grazie all'esperienza ed al grande coraggio che dimostra in battaglia. Nel nostro gioco per il **PEDONE** avviene lo stesso tipo di carriera: più viene spinto in avanti e maggiori possibilità ha di raggiungere l'ultima traversa della scacchiera e ricevere una meritata **PROMOZIONE**.

Giunto in fondo al proprio cammino il **PEDONE** si trasforma in qualunque altro pezzo decida il giocatore. Solitamente si sceglie una nuova Donna ma vedremo casi in cui è ancora più conveniente scegliere un altro pezzo come il Cavallo, ad esempio.

Appena il **PEDONE** raggiunge l'ultima traversa, assume le sembianze di un altro pezzo. La mossa è completa e tocca all'avversario.

Nel diagramma il **PEDONE** in "d7" stà per approdare alla casa in "d8" dove si trasformerà in un pezzo a scelta del giocatore.

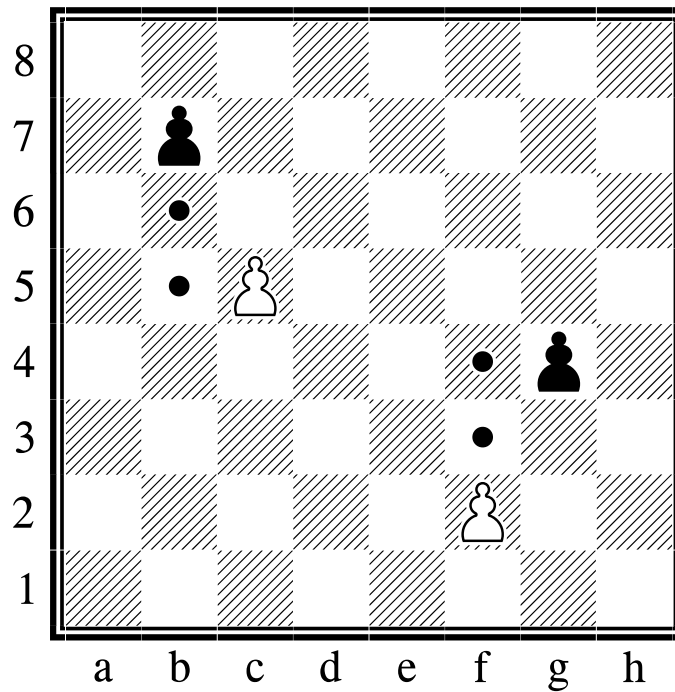
**UNICO DIVIETO: NON PUO' TRASFORMARSI IN UN ALTRO RE.** Di Re ne basta uno per ogni schieramento.

# MOSSE SPECIALI

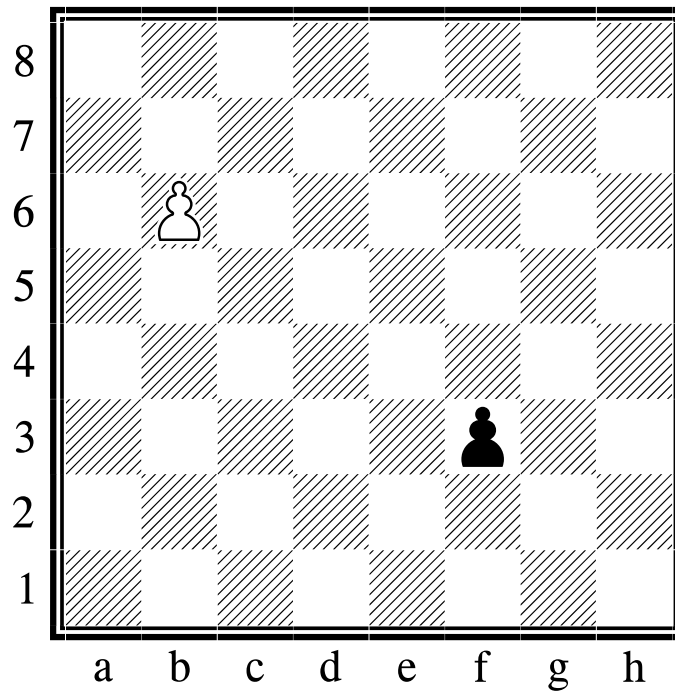
Fino ad ora abbiamo imparato come muovono i pezzi ed i pedoni. Abbiamo quindi imparato le regole base per giocare una partita di Scacchi. Tuttavia in questo gioco esistono alcune “mosse speciali” che entrambi i giocatori possono effettuare nel corso della partita, una o più volte a seconda dei casi. Le “mosse speciali” sono due:

- la CATTURA “AL VARCO”  
o “EN PASSANT”
- l'ARROCCO

## CATTURA “AL VARCO” O “EN PASSANT”

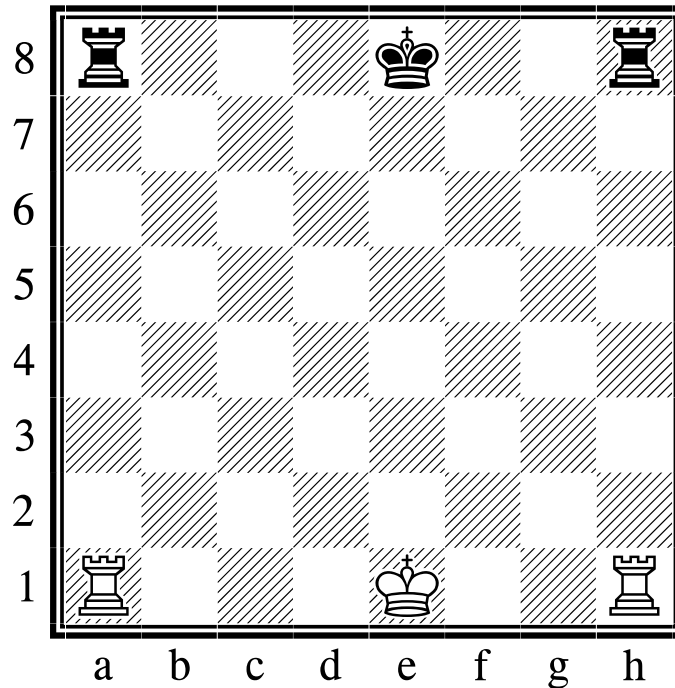


Nel diagramma della pagina precedente (pag. 16) vediamo come il **PEDONE BIANCO** in “c5” e il **PEDONE NERO** in “g4” controllano rispettivamente le case “b6” e “f3”. Se i **PEDONI** nemici (quello **NERO** in “b7” e quello **BIANCO** in “f2”) verranno spinti in un solo movimento di ben **DUE PASSI** si affiancheranno ai due controllori suddetti. Questi ultimi avranno **LA SCELTA, E NON L’OBBLIGO, ALLA MOSSA IMMEDIATAMENTE SUCCESSIVA DI CATTURARE I PEDONI BIRICHINI AFFIANCATISI, ANDANDOSI A POSIZIONARE NELLA CASA CONTROLLATA**. Questa eventuale cattura viene chiamata “**AL VARCO**” o “**EN PASSANT**” e se non sarà eseguita subito il giocatore che ne ha diritto non potrà più farla in seguito con quel pedone nemico. Ecco nel seguente diagramma, se la cattura viene fatta, dove si troveranno i due pedoni controllori:



Et voilà! I due **PEDONI** temerari che hanno osato spingersi oltre la casa controllata dai **PEDONI** nemici sono ora scomparsi e nelle case “b6” e “f3” in diagonale sono andati a prendere posizione i famosi “controllori”. Le due parole francesi **EN PASSANT** significano “di passaggio” o anche “passando”.

# L'ARROCCO



Se il **RE** è il pezzo più importante di uno schieramento allora è bene poterlo proteggere con tutti i riguardi del caso. Un **RE** vulnerabile, indifeso, che si trova su case rischiose è davvero un sovrano in pericolo.

Un **RE** che rimane nella sua casa di partenza, quasi sempre, è un **RE** che sarà facilmente attaccabile dai nemici. Man mano che si muoveranno i pedoni davanti a lui questo **RE** rimarrà scoperto, avrà freddo ed il vento glaciale dell'avversario finirà per attaccarlo inesorabilmente.

Ad ogni giocatore, **UNA SOLA VOLTA NELLA PARTITA**, è concesso di portare al riparo il proprio **RE**. In pratica con l'aiuto della **TORRE** il **RE** può andarsi a riparare vicino ad uno dei due angoli del proprio schieramento di partenza.

**IL RE SI MUOVERÀ DI DUE PASSI VERSO L'ANGOLO SCELTO MENTRE LA TORRE ADDIRITTURA SCAVALCHERÀ IL PROPRIO SOVRANO ANDANDOSI A METTERE AL SUO FIANCO.**

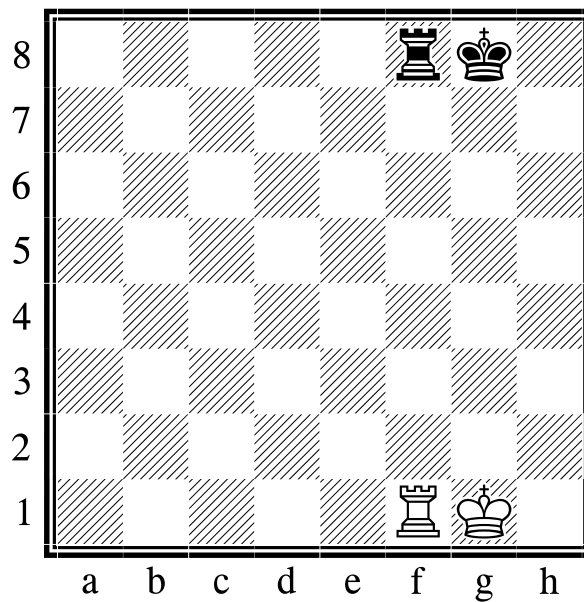
E così si sarà compiuto l'**ARROCCO**.

Entrambi questi due pezzi, **RE** e **TORRE** compiono pertanto mosse che non possono normalmente fare e che solo con l'**ARROCCO** vengono permesse.

Nel diagramma qui di sopra vediamo il **RE** e le **TORRI** di ogni schieramento nella posizione di partenza e pronti ad arroccare.

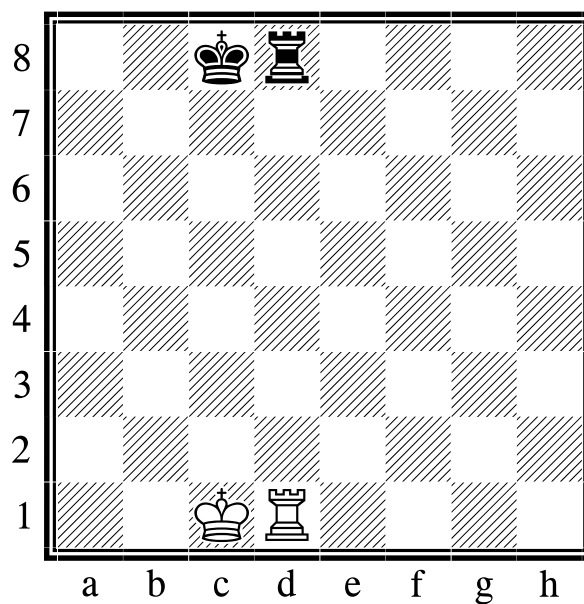
Possiamo notare che il **RE** dista da una **TORRE** di due case da un lato della scacchiera (quello destro) mentre sono addirittura tre quelle di lontananza dall'altra **TORRE** (lato sinistro).

## ARROCCO CORTO



Se il **RE** si muoverà verso la **TORRE** più vicina (lato destro) parleremo allora di **ARROCCO CORTO**.

## ARROCCO LUNGO



Se invece il **RE** camminerà verso la **TORRE** più lontana (lato sinistro) si tratterà di **ARROCCO LUNGO**.

# QUANDO NON SI PUO' ARROCCARE?

L'arrocco **NON** si può eseguire quando si hanno le seguenti **QUATTRO** situazioni:

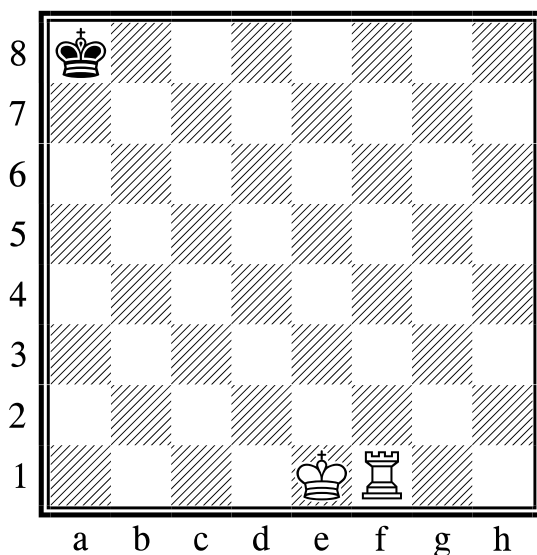
il <b>RE</b> o la <b>TORRE</b> sono già stati mossi in precedenza anche se poi sono tornati eventualmente nelle loro case di partenza
il <b>RE</b> stà subendo uno "Scacco al Re" (non si può fuggire arroccando!)
tra il <b>RE</b> e la <b>TORRE</b> ci sono dei pezzi
una delle case in cui passa il <b>RE</b> , e/o quella in cui andrebbe a posizionarsi, è controllata da un pezzo o da un pedone avversario (il <b>RE</b> transiterebbe o si fermerebbe davanti ad uno "Scacco al Re")

In assenza dei suddetti impedimenti, l'arrocco si può eseguire.

## ATTENZIONE!

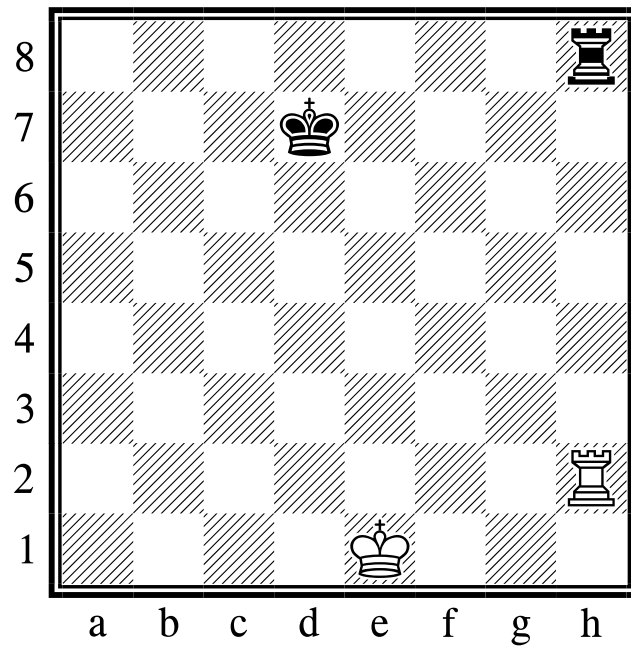
**L'ARROCCO VA ESEGUITO CORRETTAMENTE.  
PRIMA SI DEVE MUOVERE IL RE E POI LA TORRE.  
NON IL CONTRARIO!!!!!!**

**SE PRIMA SI SPOSTA LA TORRE QUESTA MOSSA VALE COME A SÉ STANTE. IN PRATICA VIENE CONTATA COME MOSSA DI TORRE ED OLTRE A NON POTERE MUOVERE IL RE PER L'ARROCCO, FINITE PER PERDERNE IL DIRITTO DA QUEL LATO DELLA SCACCHIERA PERCHÉ LA TORRE È GIÀ STATA MOSSA.**

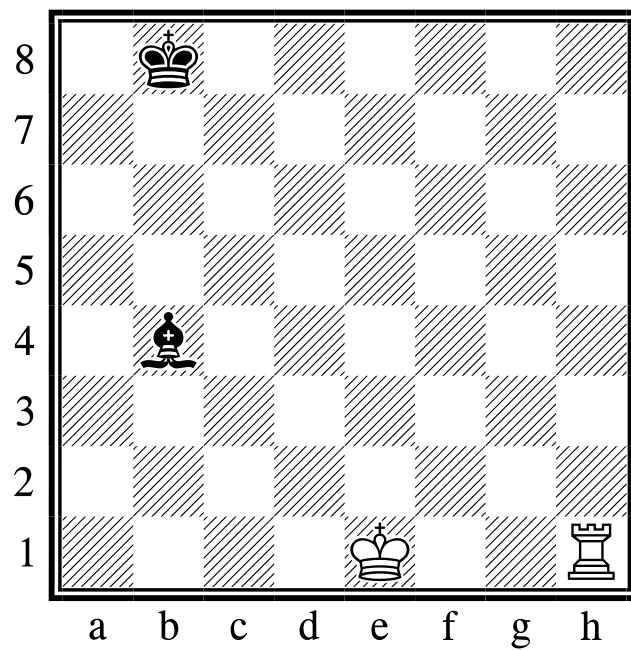


**Esempio di arrocco corto fallito:** nel diagramma qui sopra il giocatore ha mosso prima la **TORRE** (da "h1 a f1") e ora vorrebbe muovere il **RE**. Invece così facendo ha semplicemente eseguito una mossa di **TORRE** perdendo il diritto all' **ARROCCO CORTO**.

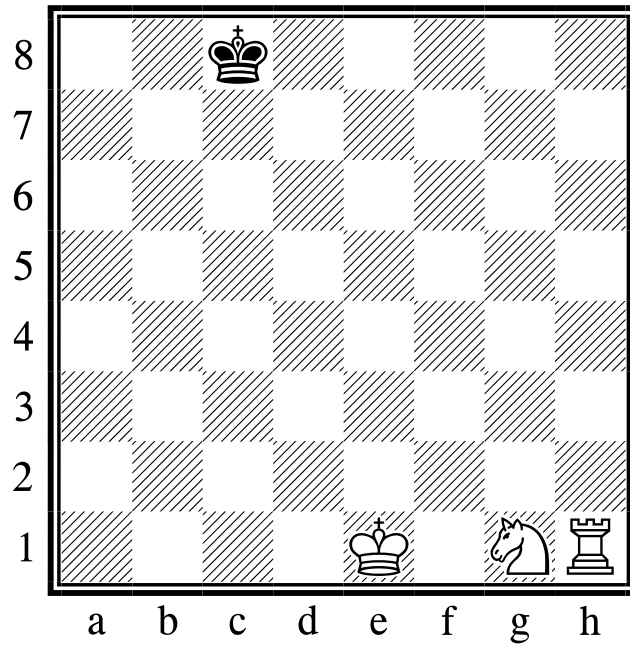
IL RE O LA TORRE SONO GIA' STATI MOSSI



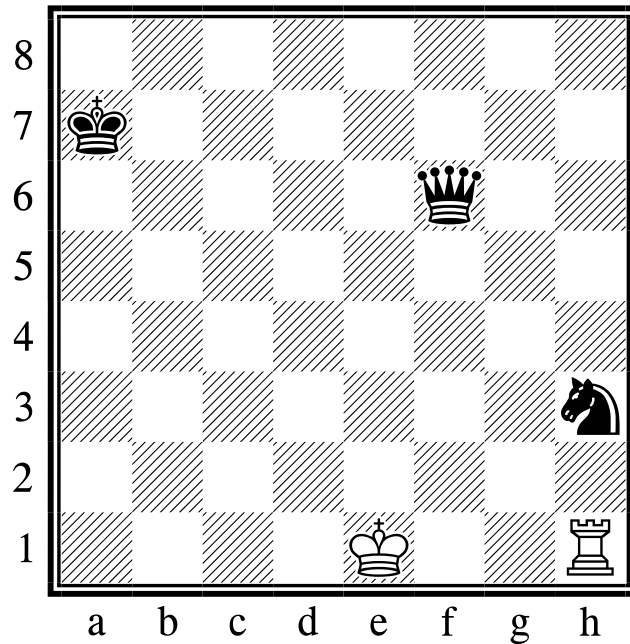
IL RE STA' SUBENDO UNO "SCACCO AL RE"



TRA IL RE E LA TORRE CI SONO DEI PEZZI



LA CASA DI TRANSITO E/O DI ARRIVO DEL RE E' SOTTO "SCACCO" (CONTROLLATE DAL NEMICO)





# SCACCO AL RE!

Quando il **RE** si viene a trovare in una casa attaccata (quindi: **controllata**) da uno o più pezzi avversari o da uno o addirittura due pedoni nemici, parliamo allora di **SCACCO AL RE**. Questo sovrano minacciato è davvero in grande pericolo perché rischia la cattura definitiva che, come vedremo tra poco, altri non è se non lo **SCACCO MATTO** con cui si conclude la partita.

Il giocatore che si trova con il **RE** sotto **SCACCO** deve prendere un provvedimento immediato di fronte a questa situazione e non può eseguire una mossa che non sia collegata al salvataggio del proprio **RE** pericolante e sotto gravissimo assedio. Quando un giocatore sente pronunciare dall'avversario le tre antipatiche parole "**SCACCO AL RE**" sa di avere **TRE** possibilità per rimediare a questa spiacevole situazione sulla scacchiera:

muovere il proprio <b>RE</b> in una casa non attaccata da pezzi o pedoni nemici
interporre un proprio pezzo o un proprio pedone "facendo scudo" tra il proprio <b>RE</b> e il pezzo o il pedone avversario che crea lo <b>SCACCO AL RE</b>
catturare il pezzo o il pedone nemico che sta dando lo <b>SCACCO AL RE</b>

Se allo **SCACCO AL RE** non si può rimediare con una delle tre suddette azioni allora la partita è terminata perché siamo in presenza di uno **SCACCO MATTO**. Ovvero anche: lo **SCACCO AL RE** è "imparabile" cioè non può essere difeso dal giocatore che lo subisce. Se invece si riesce a porre rimedio allo **SCACCO AL RE** la partita può continuare e il **RE** che era sotto assedio per il momento è tornato al sicuro. L'ha scampata bella però!

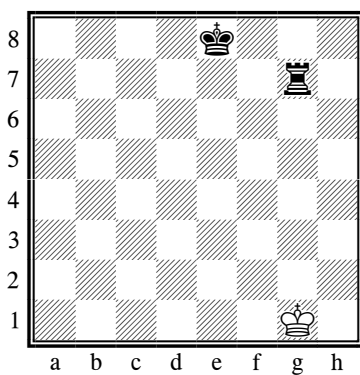


Diagramma 1

La Torre Nera dà Scacco al Re Bianco

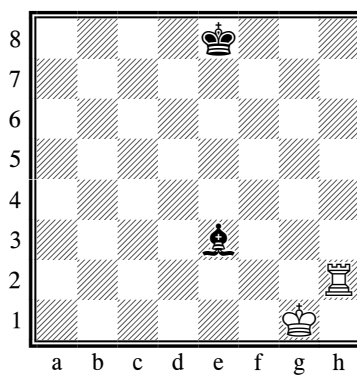


Diagramma 2

L'Alfiere Nero dà Scacco al Re Bianco

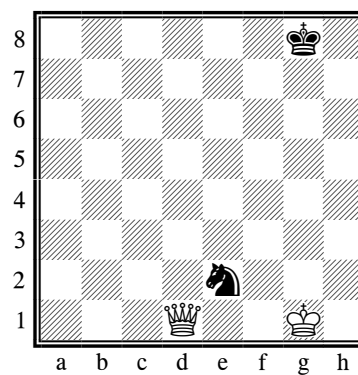


Diagramma 3

Il Cavallo Nero dà Scacco al Re Bianco

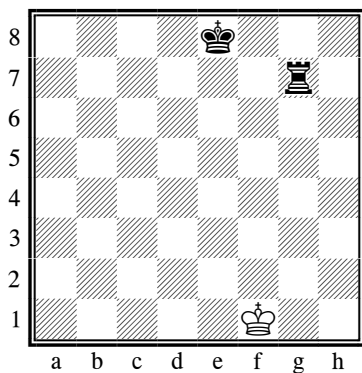


Diagramma 1

Il Re Bianco sotto scacco si è mosso in una casa non attaccata dai pezzi nemici

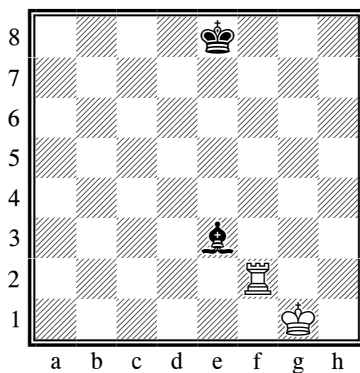


Diagramma 2

Tra il Re Bianco sotto scacco e l'Alfiere Nero che lo minaccia viene interposta come "scudo" una Torre Bianca

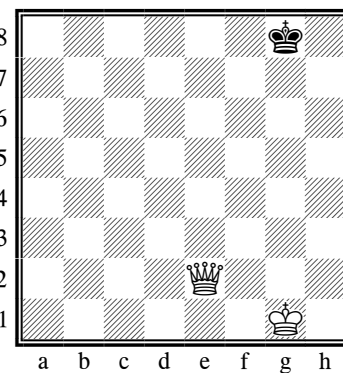


Diagramma 3

La Donna Bianca ha catturato il Cavallo Nero che aveva messo sotto scacco il Re Bianco

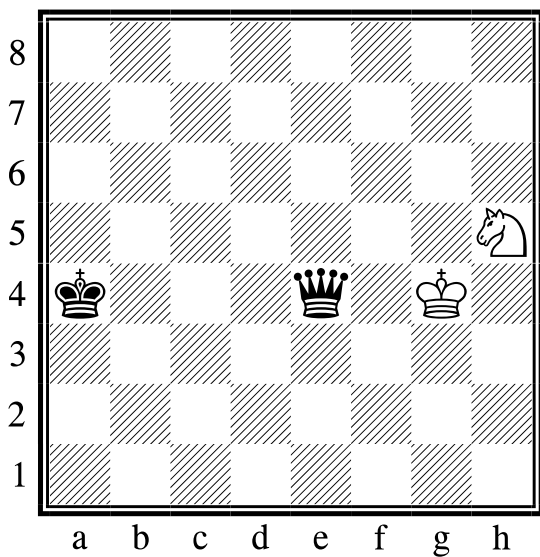


Diagramma 4

La Donna Nera mette sotto scacco il Re Bianco: il sovrano deve fuggire in una casa non minacciata oppure il Cavallo Bianco potrà fare da "scudo" andando nella casa "f4" per parare l'aggressione

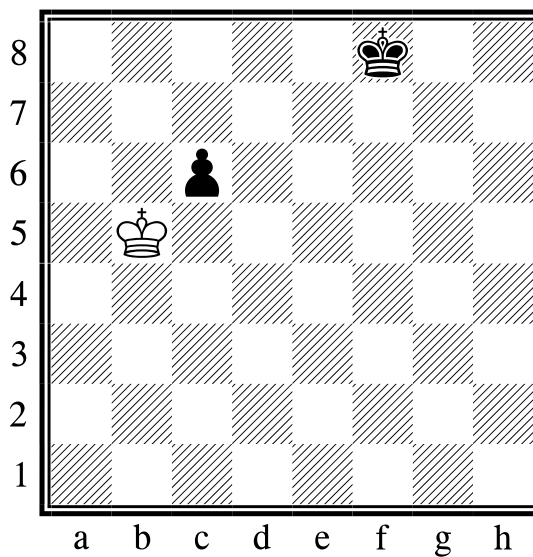


Diagramma 5

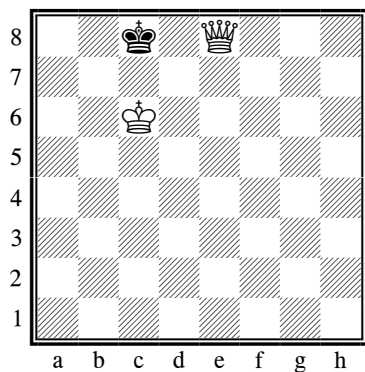
Il Pedone Nero dà Scacco al Re Bianco. Quest'ultimo si difenderà catturando l'agguerrito e pericoloso soldato nemico

# SCACCO MATTO!!

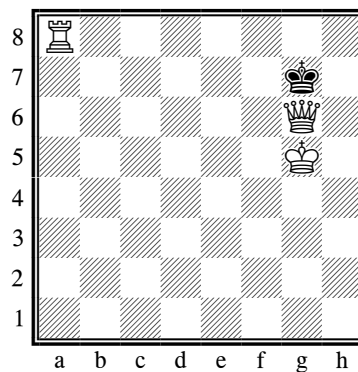
Scopo e fine unico del nostro gioco è quello di catturare il **RE** avversario (ma non di eliminarlo dalla scacchiera perché non si può). Il primo dei due giocatori che riesce in questo vince la partita. Se invece nessuno dei due contendenti ottiene ciò, la partita termina pari o in parola più scacchistica, **PATTA**.

La parola **SCACCO MATTO** vuole dire che uno dei due Re è stato catturato, è in trappola e non c'è più possibilità di salvarlo. La partita è terminata.

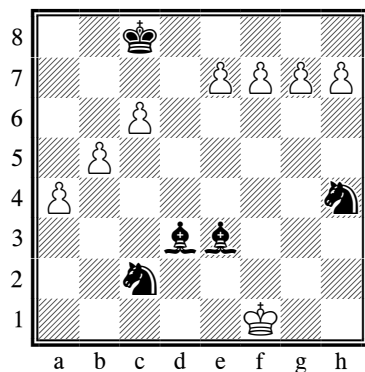
**SCACCO MATTO** non vuole dire che il gioco degli Scacchi è riservato a chi è senza qualche rotella né tanto meno che uno dei due **RE** è ammattito. Le parole **SCACCO MATTO** derivano dalla lingua persiana antica (oggi quello stato si chiama Iran) con cui più di mille anni fa nel gioco degli scacchi si voleva indicare che il "Re era morto". Infatti si pronunciava: "Shah Mat" da cui per l'appunto il nostro: "**SCACCO MATTO**".



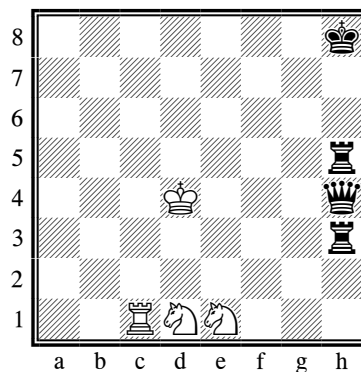
Il Re nero è in trappola:  
Scacco Matto



Il Re Nero non ha scampo:  
Scacco Matto



Nonostante i tanti Pedoni Bianchi minacciosi, l'esercito del Nero dà Scacco Matto al Re Bianco



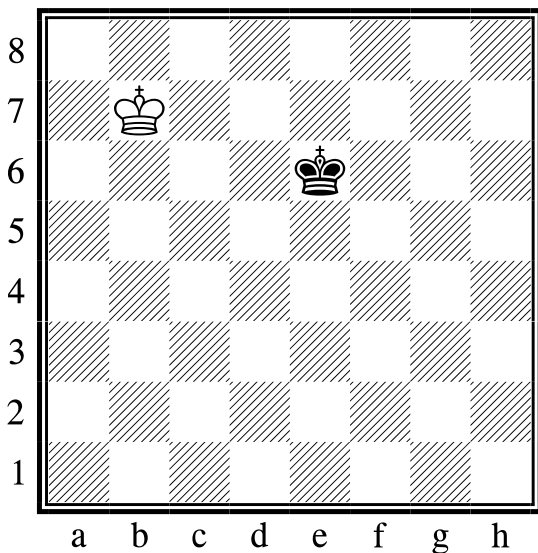
In mezzo al traffico della scacchiera il Re Bianco viene intrappolato: Scacco Matto!

# NON C'E' UN VINCITORE!

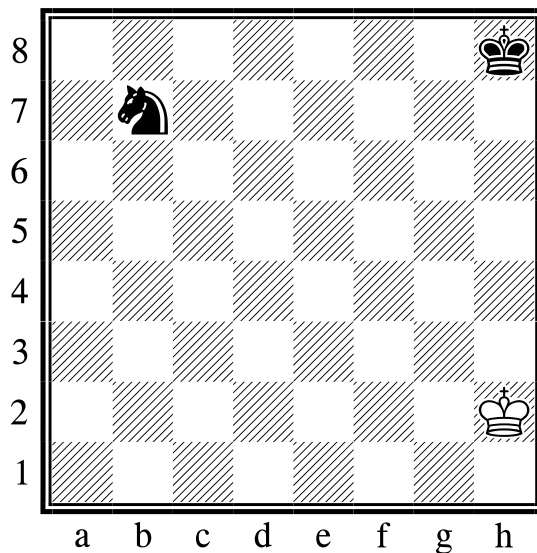
Quando nessuno dei due giocatori riesce a dare **SCACCO MATTO** all'avversario o quando uno dei due contendenti non raggiunge una superiorità materiale o di posizione sulla scacchiera, tale da obbligare il nemico a rinunciare a proseguire la partita dichiarandosi sconfitto, siamo di fronte a una partita che termina **PATTA**, ovvero in pareggio.

Tanti anni fa, soprattutto nel 1800 e dintorni, era raro che le partite terminassero PATTE. Il gioco a quei tempi era davvero molto burrascoso e quasi sempre uno dei due giocatori finiva sconfitto se non addirittura travolto. E solo con il Secondo Dopoguerra (dal 1945 in poi) il numero delle PATTE, a qualsiasi livello di gioco, è andato sempre più aumentando.

Quando una partita termina **PATTA** ad ognuno dei due giocatori rimane un po' di delusione per non essere forse riuscito a trovare le mosse giuste per sconfiggere l'avversario. Ma ne è comunque valsa la pena. Posso darvi un suggerimento? Giocate subito un'altra partita! Riprovate e non scoraggiatevi.



Insufficienza di materiale sulla scacchiera: la partita termina PATTA perché il solo Re non basta a dare Scacco Matto



Insufficienza di materiale sulla scacchiera: la partita termina PATTA in quanto il Nero non riuscirà con il solo Cavallo ed il proprio Re a dare Scacco Matto al Re Bianco

# QUANDO UNA PARTITA TERMINA PATTA?

Una partita di scacchi può terminare **PATTA** nei seguenti cinque casi:

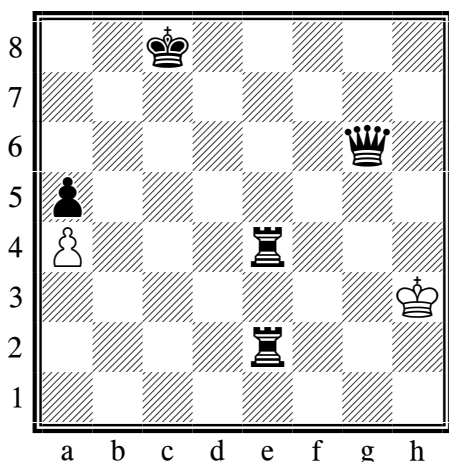
se sulla scacchiera viene ripetuta la stessa identica posizione per ben tre volte ovvero tutti i pezzi e i pedoni si trovano nello stesso posto. Un caso tipico è lo Scacco Perpetuo ovvero con una serie continua di scacchi uno dei due avversari non riesce a dare Scacco Matto cadendo però nella tripla ripetizione di posizione sulla scacchiera

se per cinquanta mosse consecutive di ogni giocatore non è stato catturato alcun pezzo e nessun pedone è stato mosso

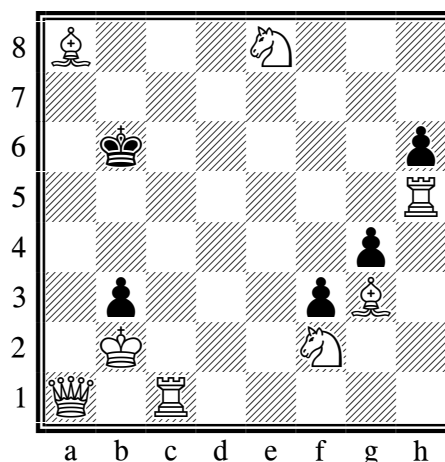
se i due giocatori si accordano verbalmente: un giocatore dopo la propria mossa propone la **PATTA** e l'avversario accetta

se il giocatore che deve muovere non ha a sua disposizione alcuna mossa legale da eseguire ed il suo Re non si trova sotto scacco. Questo ultimo caso di **PATTA** prende il nome di "**STALLO**"

se sulla scacchiera il materiale di gioco rimasto è insufficiente per dare **SCACCO MATTO**: ad esempio se rimangono solo i due Re

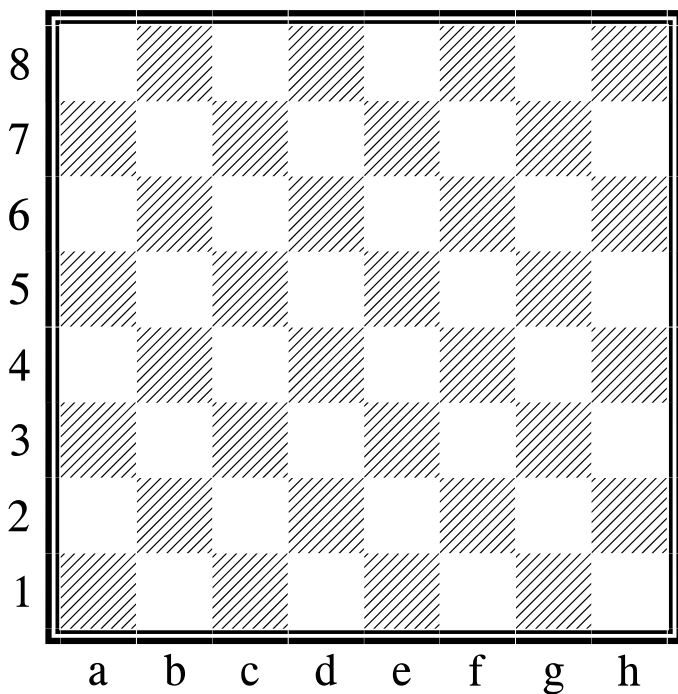


Nonostante la netta superiorità di materiale il Nero non riesce a dare Scacco Matto. Il Re Bianco nella casa "h3" è salvo ma se si muove in una qualsiasi altra casa finirebbe sotto Scacco al Re. Inoltre il Pedone Bianco è bloccato, per cui è STALLO



Il Re Nero sta per crollare da un momento all'altro: l'odore dello Scacco Matto è nell'aria. Questa volta però è il Bianco a rimanere beffato: tutti i Pedoni Neri non possono muoversi ed il sovrano Nero non ha case dove muovere: STALLO

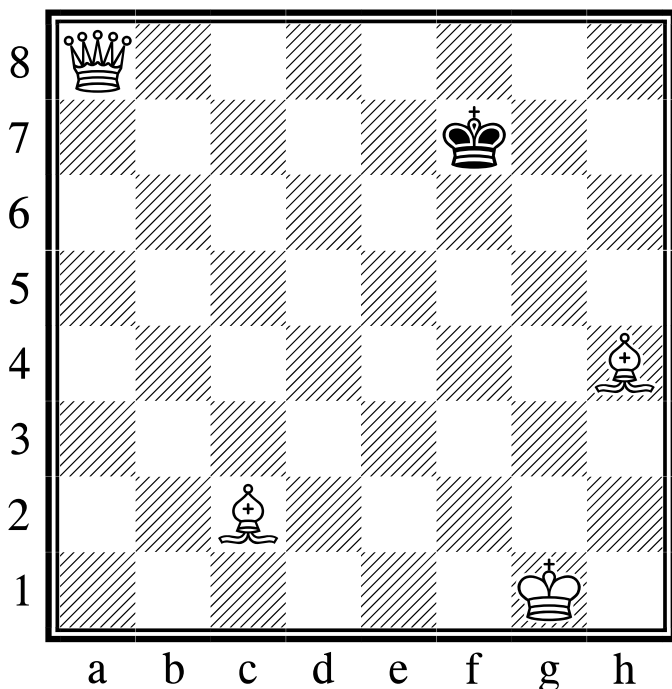
# ESERCIZI



### Esercizio n. 1

Segna con una "X"  
le seguenti case:

b3, f7, d6, h1, a5,  
b8, c1, d2, g4, h4,  
a7, e6, c3, f8, e3



### Esercizio n. 2

Segna con una "X"  
le case in cui può  
muovere il Re Nero  
senza finire sotto  
Scacco.

Scrivi inoltre qui di  
seguito le coordinate  
delle stesse case:

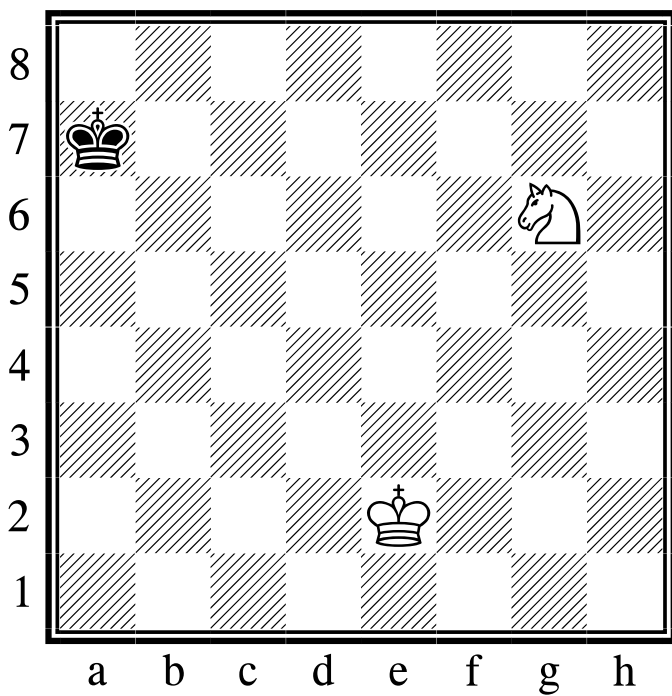
---



---



---



### Esercizio n. 3

Segna con una "X" le case controllate dal Cavallo in "g6".  
 Scrivi inoltre qui di seguito le coordinate delle stesse case:

---



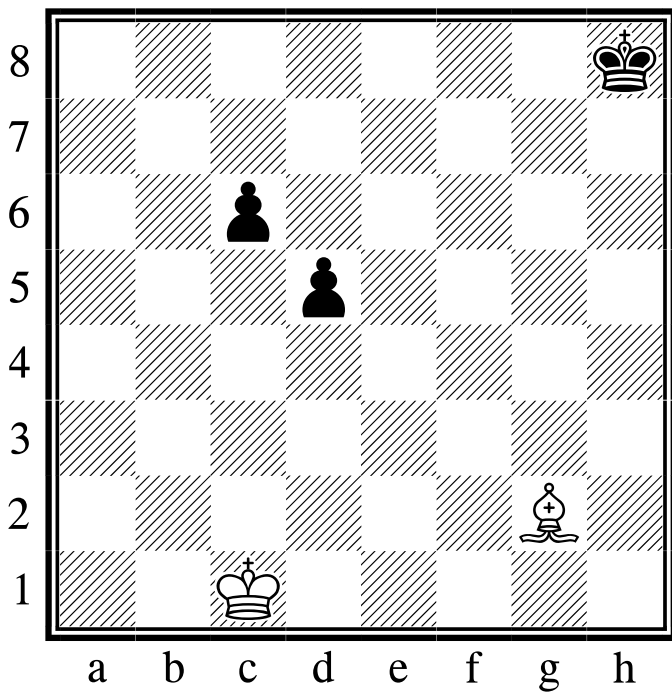
---



---



---



### Esercizio n. 4

Segna con una "X" le case controllate dall'Alfiere in "g2".  
 Scrivi inoltre qui di seguito le coordinate delle stesse case:

---



---

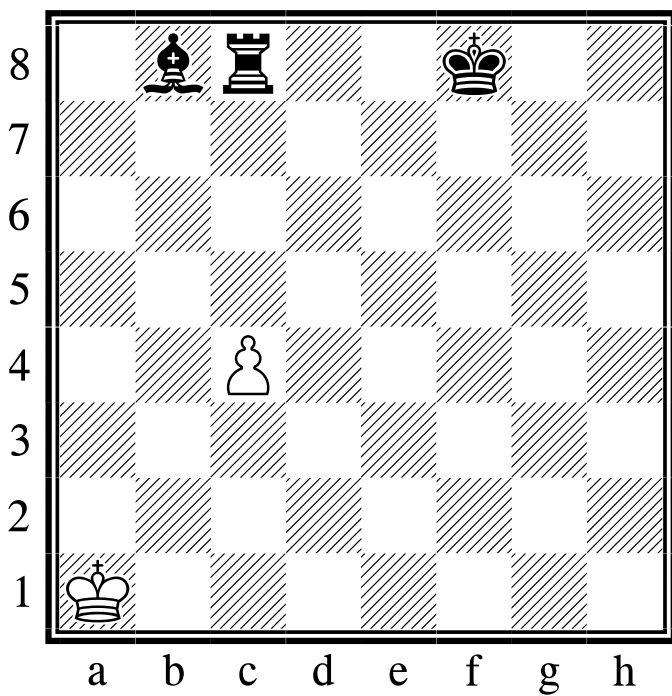


---



---





### Esercizio n. 5

Segna con una "X" le case in cui può andare la Torre in "c8".

Scrivi inoltre qui di seguito le coordinate delle stesse case:

---



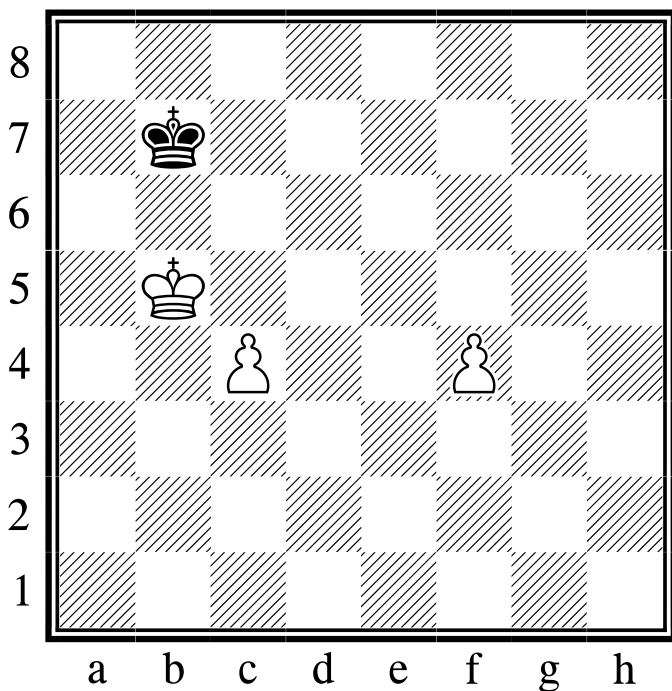
---



---



---



### Esercizio n. 6

Segna con una "X" le case controllate dai Pedoni in "c4" e "f4".

Scrivi inoltre qui di seguito le coordinate delle stesse case:

---



---

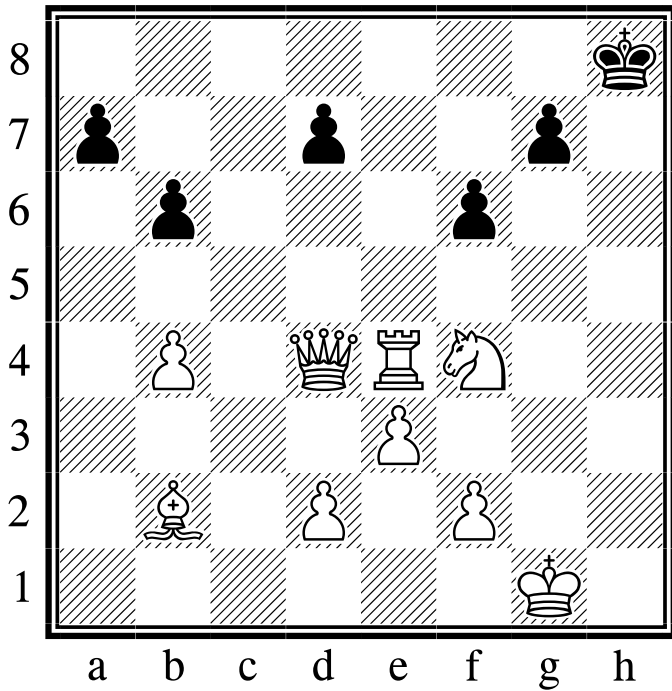


---



---

### Esercizio n. 7



Segna con una "X" le case in cui può andare la Donna in "d4". Scrivi inoltre qui di seguito le coordinate delle stesse case:

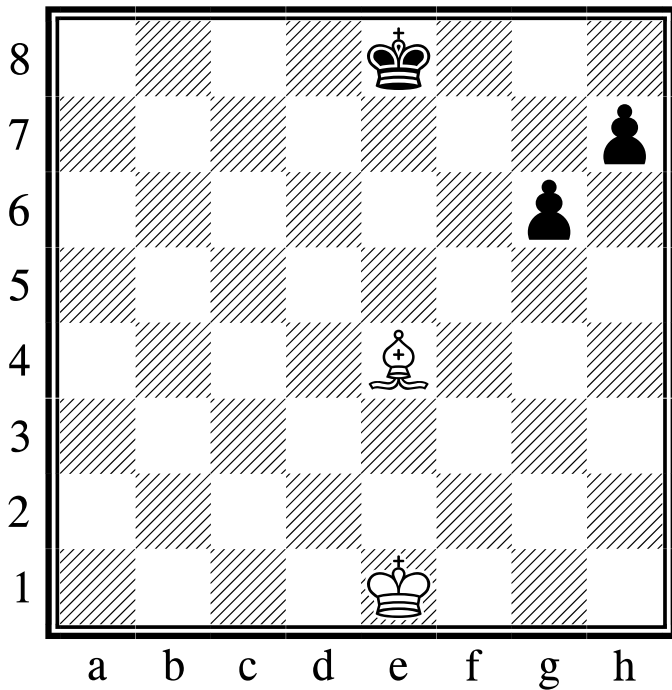
---

---

---

---

### Esercizio n. 8

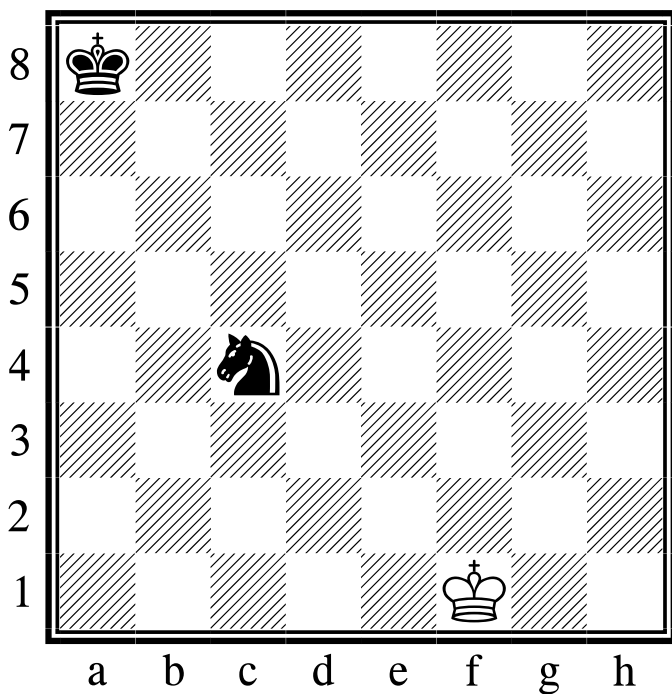


Segna con una "X" in quale casa deve andare l'Alfiere in "e4" per dare Scacco al Re. Scrivi inoltre qui di seguito le coordinate della stessa casa:

---

---

---



### Esercizio n. 9

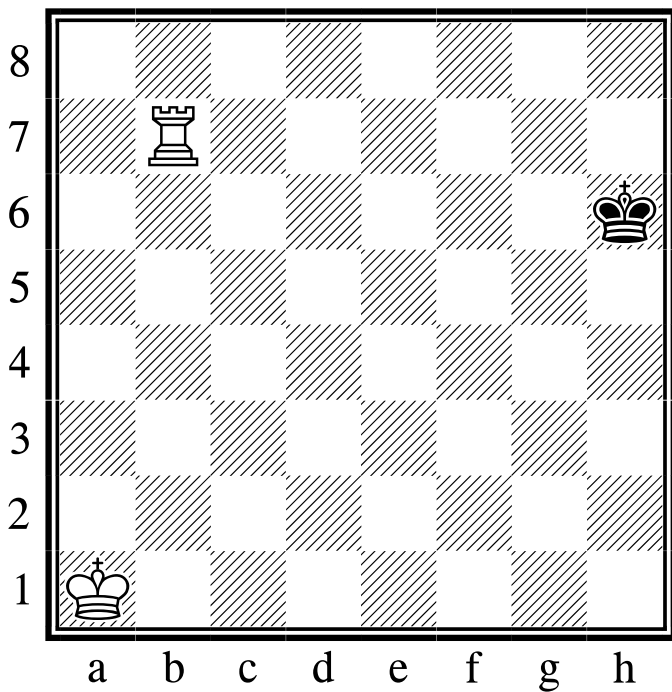
Segna con una "X" in quali case deve andare il Cavallo in "c4" per dare Scacco al Re.

Scrivi inoltre qui di seguito le coordinate delle stesse case:

---



---

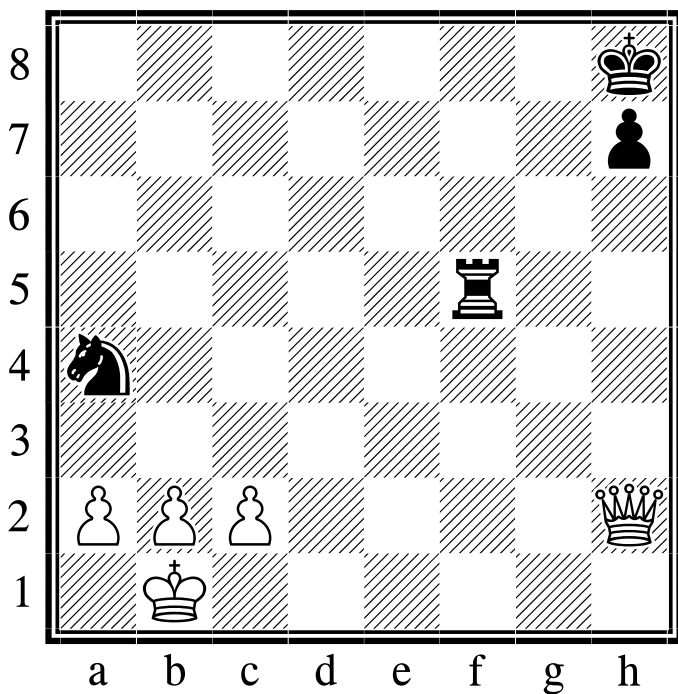


### Esercizio n. 10

Segna con una "X" in quale casa deve andare la Torre in "b7" per dare Scacco al Re senza rischiare di venire catturata.

Scrivi inoltre qui di seguito le coordinate della stessa casa:

---



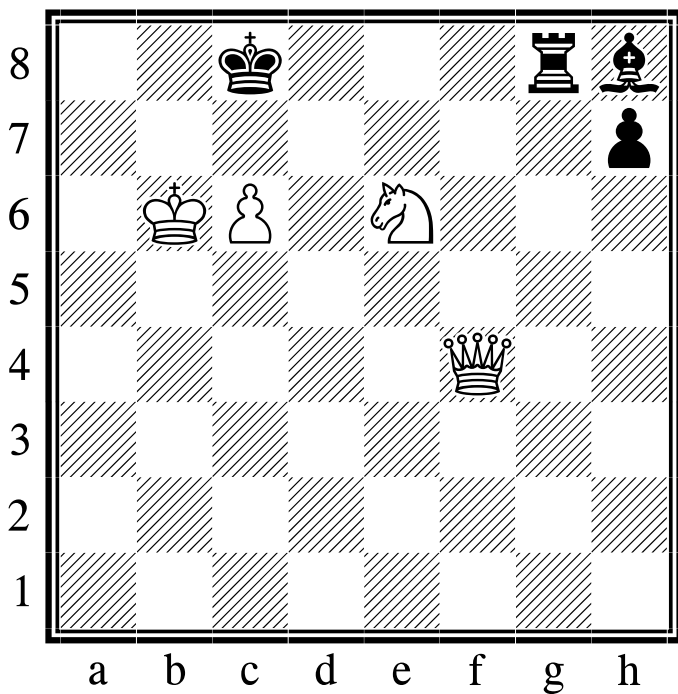
### Esercizio n. 11

Con quale mossa il Nero dà subito Scacco Matto al Bianco? Scrivi il nome del pezzo e le coordinate della mossa:

---



---



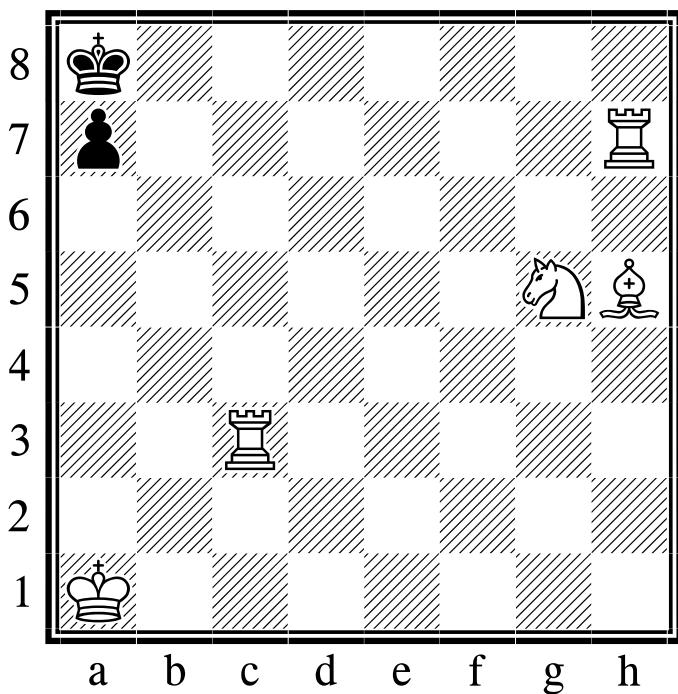
### Esercizio n. 12

Con quale mossa il Bianco dà subito Scacco Matto al Nero? Scrivi il nome del pezzo e le coordinate della mossa:

---



---



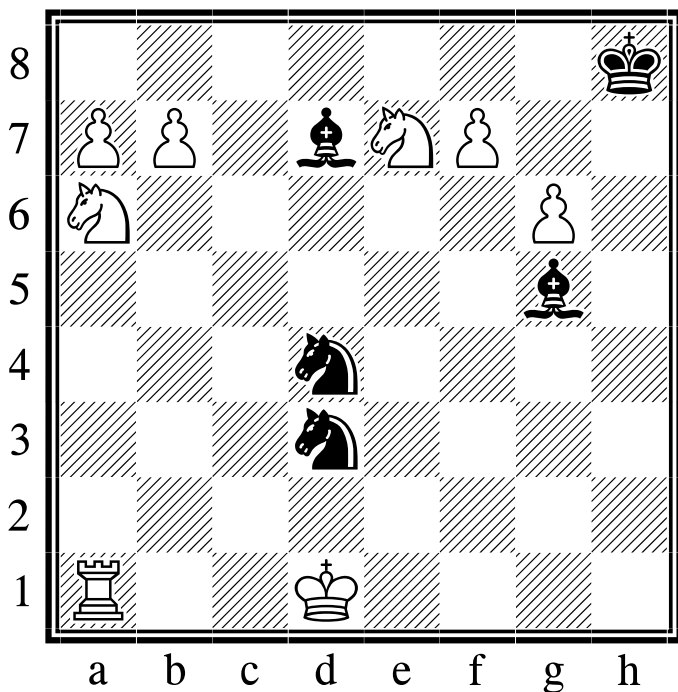
### Esercizio n. 13

Con quale mossa il Bianco dà subito Scacco Matto al Nero? Scrivi il nome del pezzo e le coordinate della mossa:

---



---



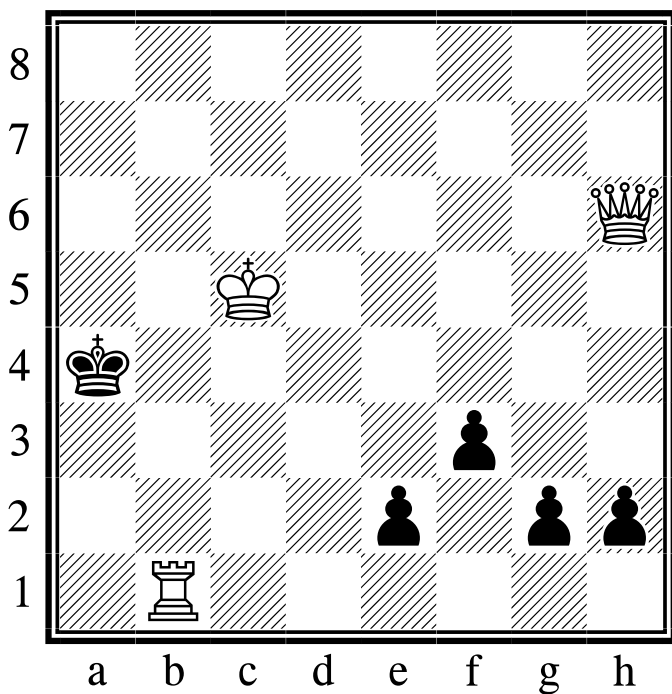
### Esercizio n. 14

Con quale mossa il Nero dà subito Scacco Matto al Bianco? Scrivi il nome del pezzo e le coordinate della mossa:

---



---



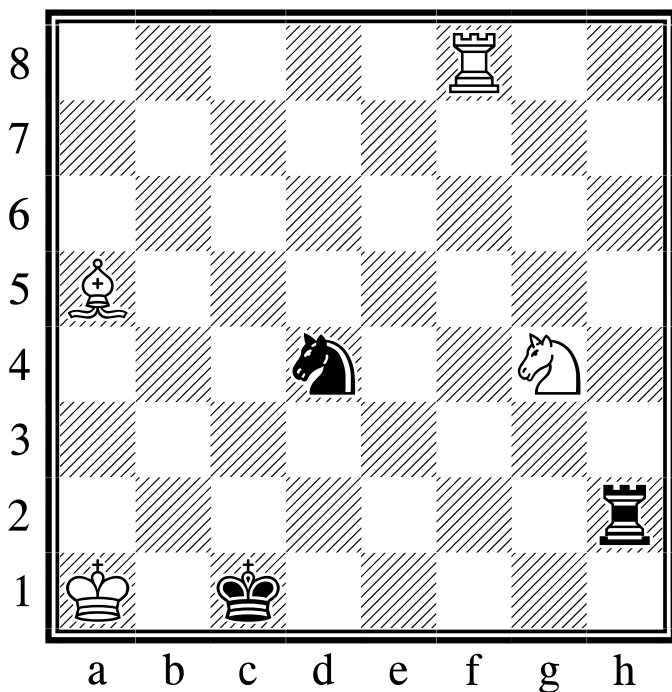
### Esercizio n. 15

Con quale mossa il Bianco dà subito Scacco Matto al Nero nonostante i tanti pedoni minacciosi di quest'ultimo? Scrivi il nome del pezzo e le coordinate della mossa:

---



---



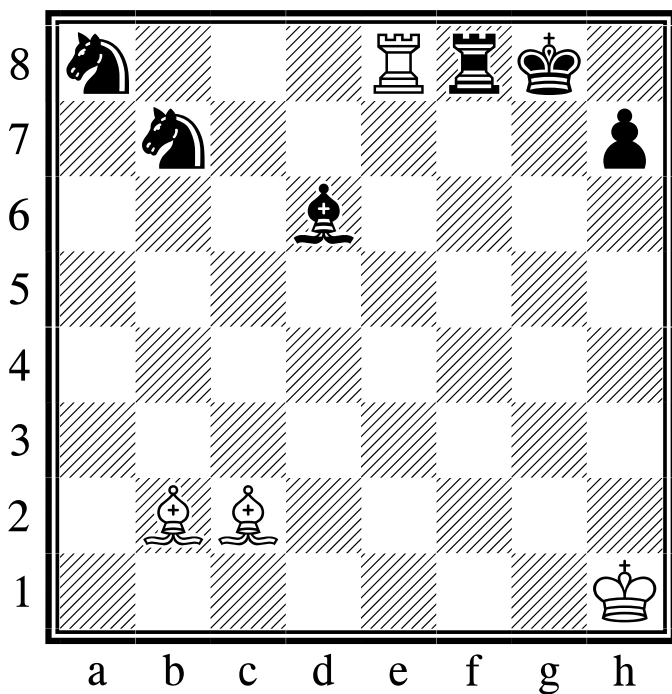
### Esercizio n. 16

Malgrado il pezzo in più il Bianco è sull'orlo del precipizio. Con quale mossa il Nero dà Scacco Matto immediato? Scrivi il nome del pezzo e le coordinate della mossa:

---



---



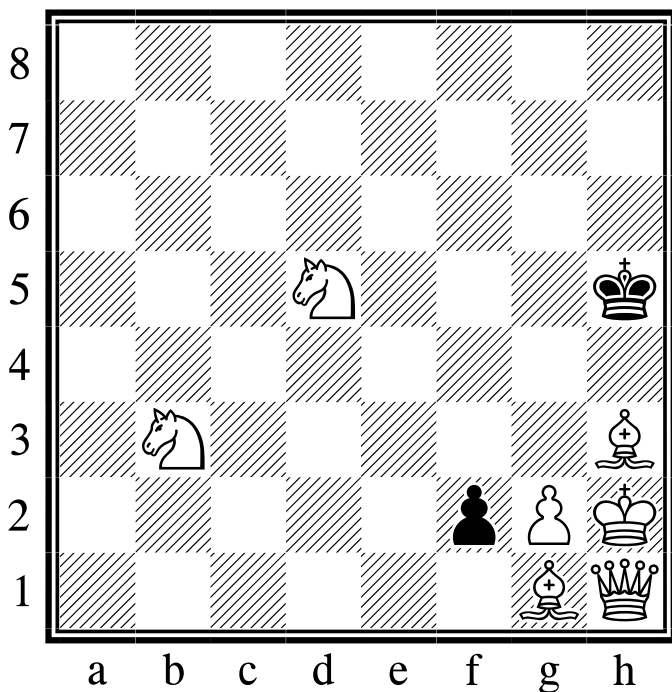
### Esercizio n. 17

Il Nero ha un pezzo in più ma il Bianco con una mossa dà subito Scacco Matto. Con quale mossa? Scrivi il nome del pezzo e le coordinate della mossa:

---



---



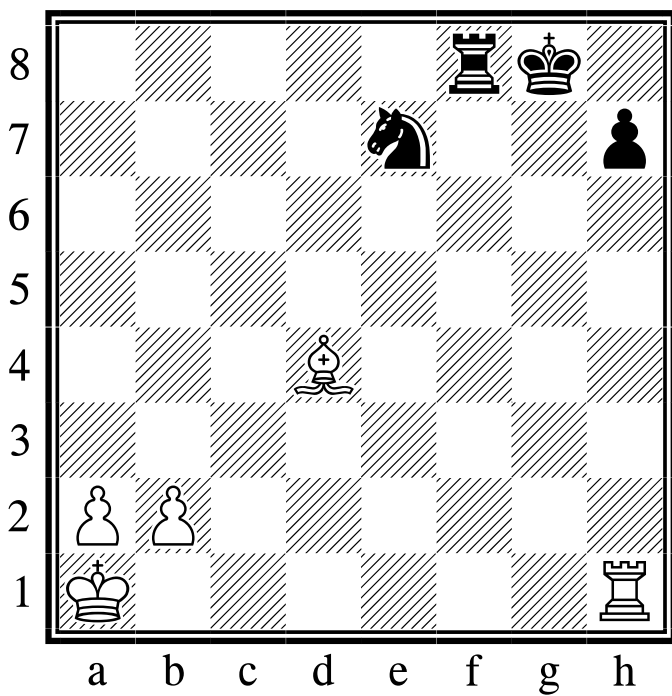
### Esercizio n. 18

Con ben cinque pezzi in più il Bianco subirà uno Scacco Matto umiliante. Con quale mossa il Nero dà subito Scacco Matto? Scrivi il nome del pezzo e le coordinate della mossa:

---



---



### Esercizio n. 19

Con quale mossa  
il Bianco può dare  
uno Scacco al Re?  
Scrivi il nome del  
pezzo e le coordinate  
della mossa:

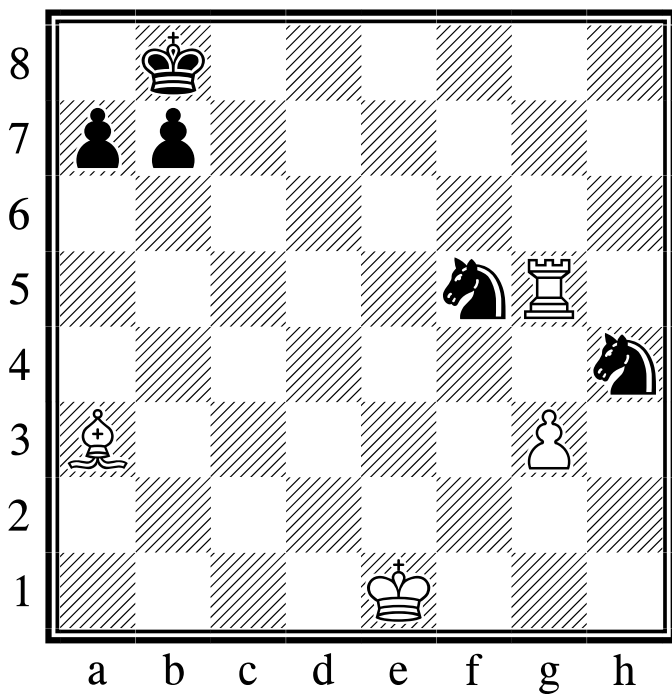
---



---



---



### Esercizio n. 20

Con quali mosse  
il Nero può dare uno  
Scacco al Re?  
Scrivi il nome del  
pezzo e le coordinate  
delle mosse:

---



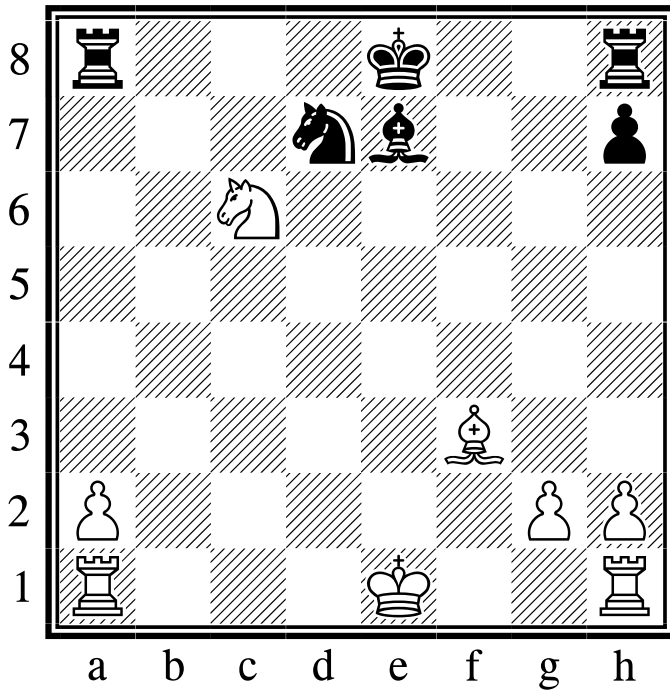
---



---



### Esercizio n. 21



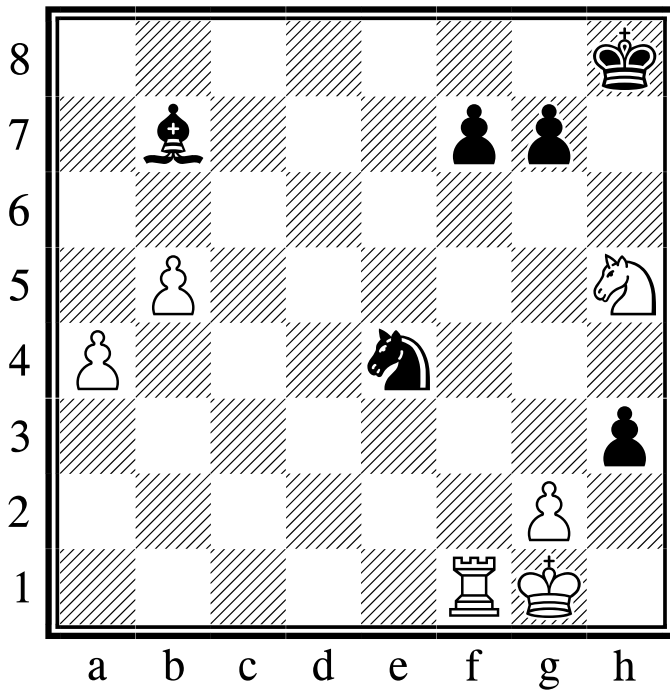
Con quale mossa  
il Bianco può dare  
uno Scacco al Re?  
Scrivi il nome del  
pezzo e le coordinate  
della mossa:

---

---

---

### Esercizio n. 22



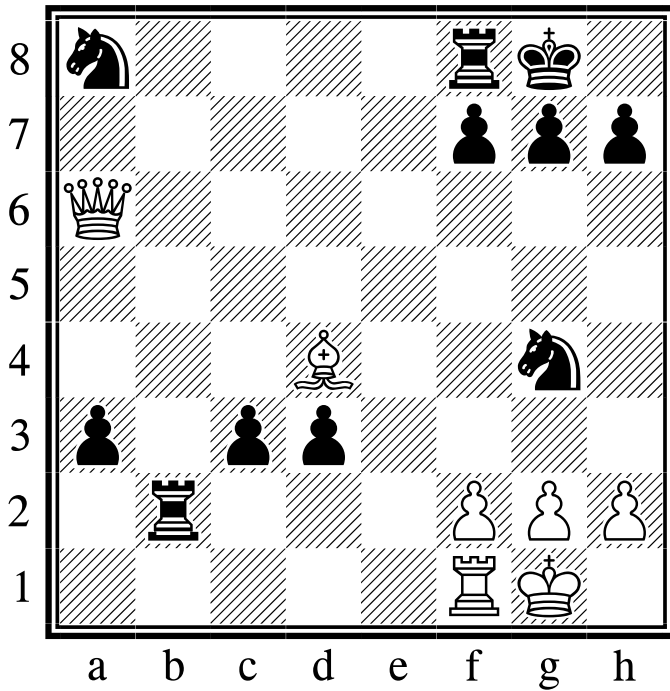
Con quale mossa  
il Nero può dare uno  
Scacco al Re?  
Scrivi il nome del  
pezzo e le coordinate  
della mossa:

---

---

---

### Esercizio n. 23



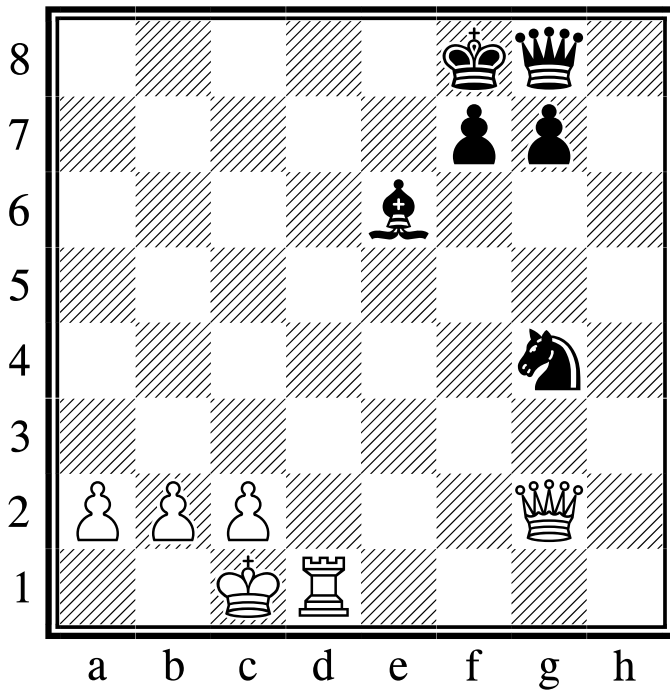
Con quale mossa  
il Bianco può dare  
uno Scacco al Re?  
Scrivi il nome del  
pezzo e le coordinate  
della mossa:

---

---

---

### Esercizio n. 24



Con quale mossa  
il Nero può dare uno  
Scacco al Re?  
Scrivi il nome del  
pezzo e le coordinate  
della mossa:

---

---

---

## VERO O FALSO ?

		VERO	FALSO
1	Il Cavallo muove in diagonale		
2	Il Pedone controlla la casa davanti a sé		
3	Per scappare dallo Scacco al Re si può eseguire l'Arrocco		
4	Non si può eseguire l'Arrocco se la Torre interessata ha già mosso		
5	Ad inizio partita in ogni schieramento ci sono tre Alfieri		
6	Il Pedone che va a promozione può trasformarsi in qualsiasi pezzo tranne il Re		
7	Per eseguire correttamente l'Arrocco si deve muovere prima il Re e poi dopo la Torre		
8	Il Cavallo cattura qualsiasi nemico che si trova nelle case di transito del balzo "a elle"		
9	La Donna può muovere anche a "salto di Cavallo"		
10	Il Pedone può tornare indietro		
11	L'Alfiere muove in diagonale		
12	L'En Passant è uno dei casi di Patta		
13	La partita termina Patta se sulla scacchiera rimangono solamente i due Re		
14	La Torre cattura in diagonale		
15	Con lo Scacco Matto la partita finisce		
16	E' compito dell'arbitro decidere quale giocatore effettuerà la prima mossa della partita		
17	La Donna muove in qualsiasi direzione ma solo di un passo (è vecchia e stanca perciò cammina pianissimo)		
18	La partita può continuare anche se uno dei due Re è stato catturato e non si trova più sulla scacchiera		

# SCACCHI SENZA FRONTIERE

	SCACCHI	RE	DONNA	TORRE	ALFIERE	CAVALLO	PEDONE	SCACCO
<b>RUSSO</b>	Шахматы (Šahmaty)	Король (Korol')	Ферзь (Ferz')	Ладья (Lad'ja)	Слон (Slon)	Конь (Kon')	Пешка (Peška)	Шах (Šah)
<b>INGLESE</b>	Chess	King	Queen	Rook	Bishop	Knight	Pawn	Check
<b>FRANCESE</b>	Echecs	Roi	Dame	Tour	Fou	Cavalier	Pion	Echec
<b>SPAGNOLO</b>	Ajedrez	Rey	Dama	Torre	Alfil	Caballo	Peón	Jaque
<b>PORTOGHESE</b>	Xadrez	Rei	Dama	Torre	Bispo	Cavalo	Peão	Xeque
<b>OLANDESE</b>	Schaken	Koning	Dame	Toren	Loper	Paard	Pion	Schaak
<b>TEDESCO</b>	Schach	Konig	Dame	Turm	Laufer	Springer	Bauer	Schach
<b>UNGHERESE</b>	Sakk	Király	Vezér	Bástya	Futár	Huszár	Gyalog	Sakk
<b>CECO</b>	Šachy	Král	Dáma	Věž	Střelec	Jezdec	Pěšec	Šach
<b>SVEDESE</b>	Schack	Kung	Dam	Torn	Lopare	Springare	Bonde	Schack
<b>DANESE</b>	Skak	Konge	Dronning	Tårn	Løber	Springer	Bonde	Skak
<b>ISLANDESE</b>	Skák	Kóngur	Drottning	Hrókur	Biskup	Riddari	Peð	Skák
<b>FINLANDESE</b>	Sakki	Kuningas	Kuningatar	Torni	Lähetti	Ratsu	Sotilas	Sakki
<b>NORVEGESE</b>	Sjakk	Konge	Dame	Tårn	Løper	Springer	Bonde	Sjakk
<b>POLACCO</b>	Szachy	Krol	Dama	Wieża	Goniec	Kon	Pionek	Szach
<b>BIELORUSSO</b>	Шахматы (Šahmaty)	Кароль (Karol')	Ферзь (Ferz')	Ладдзя (Laddzjá)	Слон (Slon)	Конь (Kon')	Пешка (Peška)	Шах (Šah)
<b>UCRAINO</b>	Шахи (Šahy)	Король (Korol')	Королева (Koroleva)	Тура (Tura)	Слон (Slon)	Кінь (Kin')	Пішак (Pišak)	Шах (Šah)
<b>LITUANO</b>	Šachmatai	Karalius	Valdovė	Bokštas	Rikis	Žirgas	Pėstininkas	Šach
<b>LETTONE</b>	Šahs	Karalis	Dāma	Tornis	Laidnis	Zirdziņš	Bandinieks	Šahs
<b>ESTONE</b>	Male	Kuningas	Lipp	Vanker	Oda	Ratsu	Ettur	Šahh
<b>EBRAICO</b>	שחמט (Šahmat)	מלך (Melekh)	מלכה (Malka)	צריח, טורה (Tseriakh o Tirah)	רץ (Rats)	פרש, סוס (Paraš o Sus)	רגלי, חיייל (Ragli o Khajal)	שח (Šakh)
<b>IRLANDESE</b>	Ficheall	Rí	Banríon	Caiseal	Easpag	Ridire	Ceithearnach	Sáinniú
<b>ROMENO</b>	Șah	Rege	Dama	Turn	Nebun	Cal	Pion	Șah
<b>ALBANESE</b>	Shah	Mbret	Mbretëreshë	Kala	Oficer	Kalë	Ushtar	Shah

# Soluzioni agli esercizi

(da pag. 29 a pag. 40)

Esercizio n. 2  
due case: e6 e g7

Esercizio n. 3  
sei case: h4, f4, e5, e7, f8 e h8

Esercizio n. 4  
quattro case: f1, f3, h1 e h3

Esercizio n. 5  
sei case: d8, e8, c7, c6, c5 e c4

Esercizio n. 6  
tre case: d5, e5 e g5

Esercizio n. 7  
sei case: d5, d6, d7, c3, c4 e d3

Esercizio n. 8  
unica casa: c6

Esercizio n. 9  
due case: d2 e e3

Esercizio n. 10  
unica casa: b6

Esercizio n. 11  
Torre in "f1"

Esercizio n. 12  
Donna in "c7"

Esercizio n. 13  
Torre in "c8"

Esercizio n. 14  
Alfiere in "g4"

Esercizio n. 15  
Donna in "a6"

Esercizio n. 16  
Cavallo in "b3"

Esercizio n. 17  
Alfiere in "b3"

Esercizio n. 18  
Pedone in "f1"=Cavallo

Esercizio n. 19  
Torre in "g1"

Esercizio n. 20  
Cavallo in "f3" o in "g2"

Esercizio n. 21  
Alfiere in "h5"

Esercizio n. 22  
Pedone in "h2"

Esercizio n. 23  
Nessuna mossa legale per dare Scacco al Re

Esercizio n. 24  
Nessuna mossa legale per dare Scacco al Re

# LE FASI DELLA PARTITA

A questo punto il corso sarebbe terminato. Avete imparato con semplicità tutte le regole del gioco e avete svolto esercizi confermando l'apprendimento di quanto vi è stato insegnato. Siete quindi pronti per giocare con una certa sicurezza contro il vostro avversario ma adesso nasce una domanda: come iniziare la partita? Quali sono le prime mosse utili per portare in gioco pezzi e pedoni?

Innanzitutto c'è da dire che la partita si divide in **TRE FASI** ben precise che sono:

APERTURA
MEDIOGIOCO
FINALE

Nella fase di **APERTURA** il nome stesso ci ricorda che si apre il gioco. Siamo all'inizio e tutti i partecipanti devono e vogliono prendere parte alla sfida in corso.

Terminata la fase suddetta inizia il **MEDIOGIOCO** quando tutti i pezzi e i pedoni lottano strenuamente per cercare di sferrare lo Scacco Matto all'avversario. In questa seconda fase la partita può terminare oppure no. Se la sfida non finisce, molto probabilmente tanti pezzi e pedoni scompariranno dalla scacchiera e si entrerà nella terza ed ultima fase...

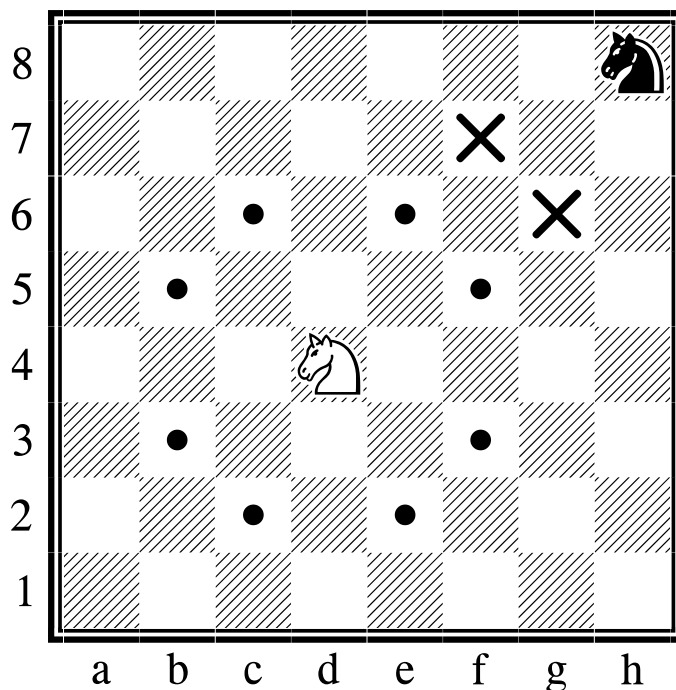
...che si chiama **FINALE** perché porta al termine della partita. I pochi pezzi e pedoni rimasti combatteranno per cercare lo Scacco Matto ma in caso di insuccesso la partita terminerà patta.

Tutte e tre queste fasi sono complesse e solo chi veramente vorrà applicarsi e studiare profondamente il Gioco degli Scacchi scoprirà tante mosse piacevoli e le ragioni per l'esecuzione di esse.

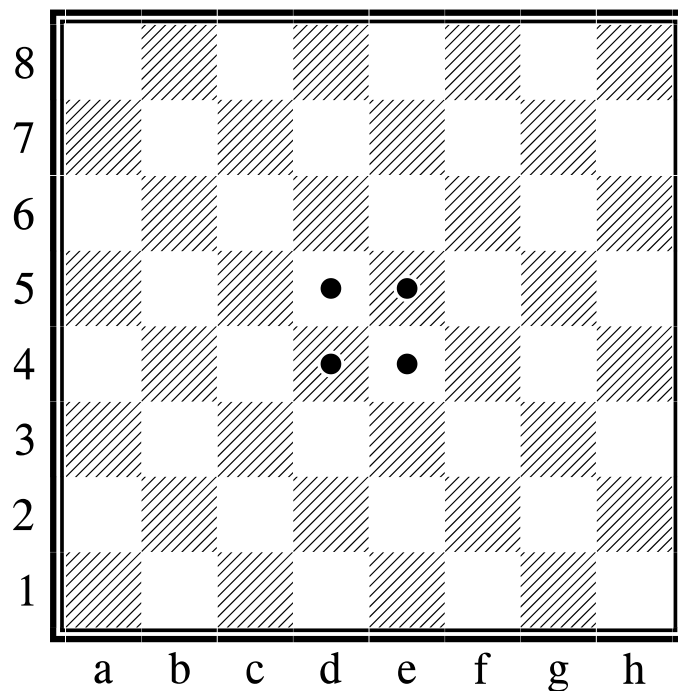
Noi invece siamo qua si per imparare ma soprattutto per divertirci. Ed allora daremo solo uno sguardo alla prima di queste fasi e cioè all' **APERTURA**. Dopodiché una volta portati in gioco i pezzi e i pedoni saremo liberi di attaccare il Re avversario come meglio vogliamo stando bene attenti a non subire noi lo Scacco Matto!

# L'APERTURA

Osserviamo attentamente il diagramma seguente: quante case controlla il Cavallo Nero in "h8"? E quante invece ne controlla quello Bianco in "d4"? Il primo controlla solo due case contrassegnate con una "X" ovvero quelle in "f7" e in "g6". Questo Cavallo Nero stà in un angolino e non è di grande utilità per la battaglia del proprio schieramento. Il Cavallo Bianco in "d4" invece si trova al centro della scacchiera e controlla la bellezza di ben otto case riconoscibili con il puntino ("•"). Queste case sono: b3, b5, c2, c6, e2, e6, f3 e f5. Capiamo quindi che qualsiasi pezzo o pedone che sia situato verso il centro della scacchiera sarà davvero molto più importante per la battaglia contro il nemico mentre chi starà verso il bordo, quindi ai lati, avrà minore importanza.



Insegnando ai bambini ho spesso usato il seguente detto: "quando si viene invitati ad una festa di compleanno non stà bene sedersi in disparte soli e abbandonati. Tutti devono partecipare!". Nella partita di Scacchi, quindi, sia i pezzi che i pedoni devono essere portati in gioco nelle case più opportune. Solo in questa maniera potranno aiutare il proprio schieramento nella difficile battaglia che stà per svilupparsi sulla scacchiera.



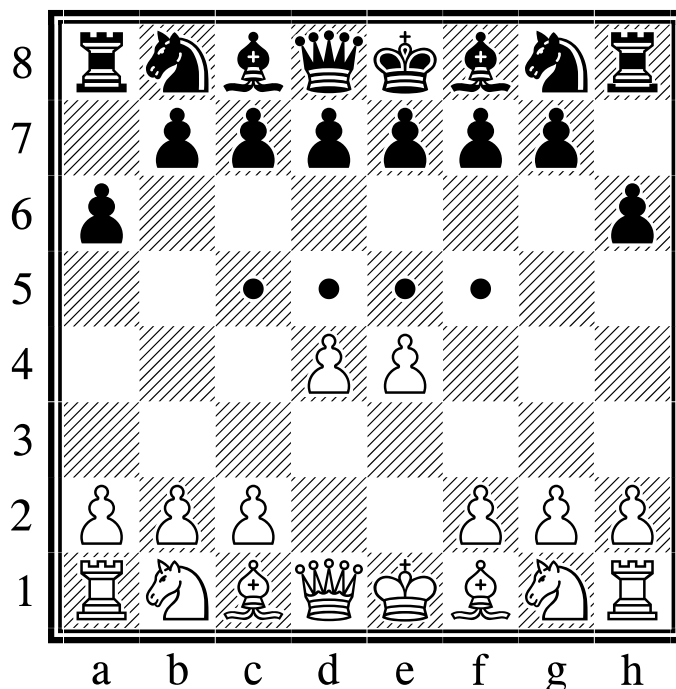
Le quattro case suddette, contraddistinte con un puntino nero, ovvero d4, d5, e4 e e5 rappresentano il CENTRO della scacchiera. La fase dell'**APERTURA** si svolge proprio per controllare queste quattro case tanto che comunemente si parla di LOTTA PER IL CENTRO. Questa lotta deve tenere conto delle seguenti tre "REGOLE o PRINCIPI DELLE APERTURE":

PORTARE PIU' PEZZI E PIU' PEDONI AL CENTRO PER CONTROLLARE LE FAMOSE QUATTRO CASE "d4, d5, e4, e5" (**PRINCIPIO DELLO "SPAZIO"**)

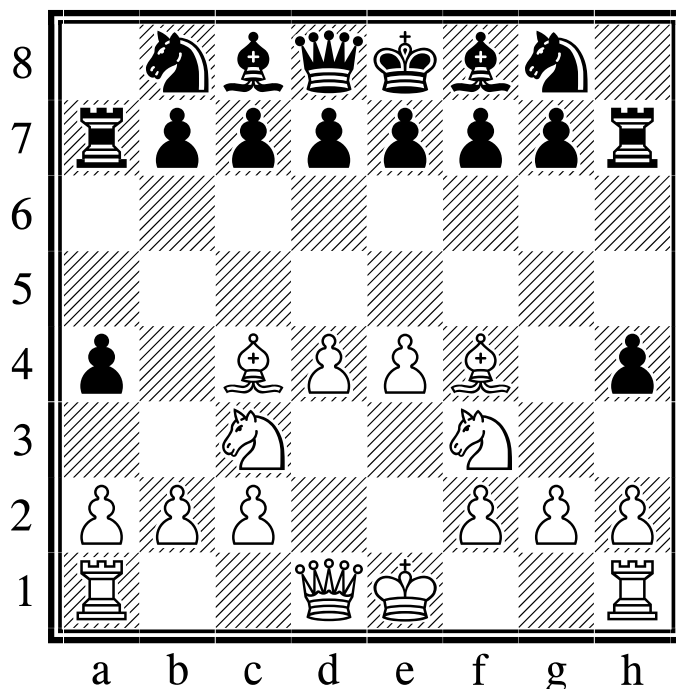
MOBILITARE IL PIU' RAPIDAMENTE POSSIBILE TUTTI I PROTAGONISTI (**PRINCIPIO DEL "TEMPO"**)

ARROCCARE





In questo diagramma possiamo osservare che dopo appena due mosse per ogni schieramento, in base alle REGOLE O PRINCIPI DELLE APERTURE scritti nella precedente pagina, il colore Bianco sia già in una posizione di vantaggio rispetto all'avversario. I due Pedoni del Bianco in "d4 e e4" infatti attaccano e controllano le case "c5, d5, e5, f5" (indicate con un "•") mentre i due Pedoni Neri spinti lateralmente non prendono per niente parte alla LOTTA PER IL CENTRO. Adesso quali pezzi e/o quali pedoni il Bianco potrebbe muovere per continuare a controllare le quattro preziose case? Ad esempio i due Alfieri ed i due Cavalli potranno subito essere portati in gioco e sicuramente saranno utili al proprio esercito per attaccare e catturare i pezzi nemici del Nero. Quest'ultimo colore invece continuerà a muovere a casaccio i propri soldati e dopo sole sei mosse finirà per trovarsi in uno svantaggio enorme con davvero tante difficoltà già presenti e quasi impossibili da rimediare, se non a prezzo di ricevere un probabile Scacco Matto dopo poche altre mosse!



Ed ecco quindi dopo appena sei mosse lo stato della partita: il Nero ha portato in gioco due PEDONI (spinti due volte ciascuno) e due TORRI. Tutti costoro non partecipano per nulla alla LOTTA PER IL CENTRO. Al contrario il Bianco ha già portato in gioco sei partecipanti cioè due PEDONI, due ALFIERI e due CAVALLI e ha un totale controllo del CENTRO della scacchiera. Vediamo in dettaglio le sei mosse per ogni schieramento:

	BIANCO	NERO
1	Pedone da "e2" a "e4"	Pedone da "a7" a "a5"
2	Pedone da "d2" a "d4"	Pedone da "h7" a "h5"
3	Cavallo da "b2" a "c3"	Pedone da "a5" a "a4"
4	Cavallo da "g2" a "f3"	Pedone da "h5" a "h4"
5	Alfiere da "c1" a "f4"	Torre da "a8" a "a7"
6	Alfiere da "f1" a "c4"	Torre da "h8" a "h7"

La prossima mossa del Bianco sarà quella dell' ARROCCO dopodiché entreranno in gioco sia la potentissima DONNA che le devastanti TORRI. A quel punto il Bianco potrà sferrare subito il suo attacco. Il povero esercito del Nero, così passivo e privo della conoscenza dei PRINCIPI DELLE APERTURE, verrà sbaragliato rapidamente.

## PEZZO TOCCATO PEZZO GIOCATO

Prima di salutarci una raccomandazione della massima importanza. Negli Scacchi non esiste la cosiddetta "fortuna". Non ci sono carte da pescare che possono capitare a questo o a quel giocatore. Non ci sono possibilità di imbrogliare l'avversario con mosse irregolari. La partita deve sempre essere disputata secondo le regole della massima lealtà, sportività ed onestà. E proprio per questa ragione, prima di effettuare una mossa, si deve sempre tenere a mente la regola del PEZZO TOCCATO PEZZO GIOCATO. Il pezzo o pedone scelto per la mossa viene toccato e mosso. Quando la mano lascia questo protagonista la mossa è completa e a quel punto tocca all'avversario muovere. Non si può pertanto toccare un pezzo od un pedone del proprio schieramento e poi dopo muovere un altro pezzo o un altro pedone.

A questo punto il corso per principianti è davvero terminato. Non ci resta che salutarci. E' mia speranza che questo Manuale sia riuscito a trasmettervi la passione e l'interesse per il Gioco degli Scacchi ed allora, se è proprio così, in bocca al lupo e lanciatevi subito in una nuova partita, e poi con entusiasmo fatene dopo un'altra ancora. E ricordate sempre: scatenate la vostra fantasia! Ciao a tutti e grazie di avermi letto.

**GIAMPAOLO TASSINARI**

Istruttore Lega Scacchi UISP

shachmaty64@virgilio.it

cell. 3402531182

Ravenna, 8.1.2006

# FINALITA' DIDATTICHE

- **CONCENTRAZIONE**  
Agli alunni si insegnano i vantaggi dell'attenta osservazione e della concentrazione. Se non guardano concentrandosi non possono essere all'altezza della risoluzione dei problemi che gli si presenta
- **IMMAGINAZIONE**  
Gli alunni vengono stimolati ad immaginare una sequenza di azioni prima che avvenga. Questo lo fanno immaginando prima uno e poi più pezzi e spostandoli con la mente
- **PREVENZIONE ED ANTICIPO**  
Agli alunni viene insegnato prima di pensare e poi di agire. Gli si abitua a pensare: "Se faccio la tal cosa, cosa succede? E poi dopo come posso fare io?". Con il passare del tempo gli Scacchi sviluppano la pazienza e la meditazione
- **CONSIDERAZIONE DELLE POSSIBILITA'**  
Agli alunni viene insegnato di non fare la prima cosa che salta loro in mente. Imparano a conoscere varie alternative ed a considerarne i pro ed i contro
- **ANALISI CONCRETA**  
Gli alunni imparano a valutare i risultati di specifiche azioni e sequenze. "Questa sequenza di azioni mi aiuta o mi svantaggia?". Le decisioni vengono prese meglio se guidate dalla logica invece che dall'impulso
- **PENSARE IN ASTRATTO**  
Agli alunni viene insegnato di abbandonare momentaneamente i singoli dettagli e considerare la cosa nella sua interezza. Inoltre imparano a seguire tragitti usati in un contesto ma seguibili anche in altre situazioni differenti ma comunque in relazione
- **PIANIFICAZIONE**  
Agli alunni viene insegnato come raggiungere scopi a lungo termine e con quali mezzi ottenerli. Imparano inoltre la necessità di rivalutare i loro piani in base all'accadimento di nuovi sviluppi non considerati in precedenza
- **DESTREGGIARSI CONTEMPORANEAMENTE IN VARIE CONSIDERAZIONI**  
Gli alunni sono incoraggiati a non fossilizzarsi sulla considerazione di un'unica possibilità di risoluzione di un problema ma di provare a soppesare differenti fattori, tutti e subito

Nessuna delle suddette abilità è esclusivamente specifica del Gioco degli Scacchi ma tutte appartengono al Gioco stesso. La bellezza del Gioco degli Scacchi, inteso come strumento di insegnamento, è che stimola la mente degli alunni ad aiutarli a mettere insieme queste abilità proprio mentre si stanno divertendo. Come prime conseguenze gli alunni diventano pensatori più critici, risolvono meglio i problemi, e prendono decisioni con molta più indipendenza.

# SCACCHI = SOCIALIZZAZIONE

Nelle Scuole gli Scacchi spesso servono come “ponte” per mettere insieme alunni di età differenti, razza e genere in un’attività in cui possono tutti divertirsi. Gli Scacchi aiutano a costruire amicizie individuali (soprattutto tra queglii stessi compagni di classe che di norma non giocano con alcuni altri durante la ricreazione) ed anche un certo spirito scolastico quando gli alunni competono in tornei a squadre difendendo il nome della propria Scuola. Gli Scacchi inoltre insegnano la sportività: come vincere con grazia e come non arrendersi di fronte ad una sconfitta imminente. Per gli alunni con vari problemi di adattamento ci sono svariati esempi in cui gli Scacchi hanno portato motivazione, miglioramento del comportamento e del proprio modo di presentarsi, aumento della frequenza ed attenzione e, soprattutto, della propria autostima. Gli Scacchi creano un positivo sbocco sociale, una salutare attività ricreazionale che può essere facilmente imparata, divertendosi, a qualsiasi età tanto che si hanno partite tra giovani ed anziani, tra gente di mezza età contro bambini oltre alle normali attività tra coetanei di qualsiasi età (bambini contro bambini, adulti contro adulti ecc). E cosa dire del fatto che si propongono a ragazzi e ragazze senza tenere conto delle loro naturali abilità a questa disciplina o del retroterra socio-economico di chi lo pratica? Gli Scacchi inoltre sono una disciplina che costa pochissimo: una scacchiera, pezzi e pedoni costano davvero poco e sono facilmente rintracciabili.

# SCACCHI = IMPATTO POSITIVO

- Si adattano a qualsiasi genere di forza del giocatore
- Forniscono di gran lunga una maggiore quantità di problemi pratici da risolvere rispetto agli altri giochi
- Offrono immediata punizione o ricompensa per la soluzione dei problemi
- Offrono un tragitto nel sistema di pensare che, se usato con fedeltà, genera successo. Gli alunni che giocano a Scacchi si abituano a cercare differenti alternative che portano miglioramenti di originalità e relazionamento
- Competizione. La competizione crea un aumento dell'interesse, promuove un'attenzione mentale, sfida tutti gli alunni, estrapola il più alto livello di raggiungimento dei risultati
- Le condizioni di insegnamento organizzate hanno un impatto positivo sugli alunni. Questa dimensione emotiva agisce come agevolatrice del raggiungimento cognitivo. Le partite dimostrative sono uno dei mezzi più motivanti che ha a disposizione nel proprio repertorio un buon istruttore di Scacchi. I bambini amano i giochi. Con gli Scacchi i bambini vengono motivati a diventare dei risolutori di problemi e trascorrono ore serenamente immersi al quieto e logico pensiero. Questi stessi giovani molto spesso non possono ancora rimanere seduti per un quarto d'ora di fila durante una normale lezione in classe

# BIBLIOGRAFIA

## **Il Manuale degli Scacchi di Anatolij Karpov**

The Walt Disney Company Italia SpA  
1997

## **Lezioni di Scacchi per Bambini**

Alberto Turci  
D.V.E. Italia SpA – Milano  
2001

## **Il Gioco degli Scacchi**

Roberto Messa e Maria Teresa Mearini  
Messaggerie Scacchistiche  
2003

## **I Bambini e gli Scacchi**

R.Miletto – A.Pompa – M.R. Fucci – F.Morrone  
Armando Editore SpA  
2005

## **Corso Base di Scacchi**

Domenico Lattanzi  
Prisma Editori  
2005

## **Giocare a Scacchi –Volume 1**

Alexander Wild  
Edizioni Ediscere  
2005

## **The Benefits of Chess in Education**

“A Collection of Studies and Papers on Chess and Education”  
compilato da: Patrick S. McDonald  
Ontario Chess Association e Chess Federation of Canada

Per qualsiasi genere di materiale scacchistico (libri, orologi, scacchiere, video ecc) ci si può rivolgere alla seguente libreria specializzata:

**Le Due Torri**  
**Via Ugo Lenzi n. 4/d**  
**Bologna**  
**Tel. 051/522433**  
**[www.chess.it](http://www.chess.it)**  
**[info@chess.it](mailto:info@chess.it)**



Per chi ha un personal computer e in rete desidera giocare a Scacchi vi consiglio il seguente sito:

**[www.scacchisti.it](http://www.scacchisti.it)**

Seguite le istruzioni per iscrivervi e vi divertirete tantissimo.