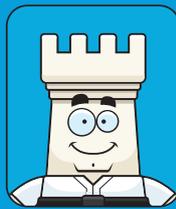


Tobias Hirneise

# A SCUOLA CON GLI SCACCHI

Corso per bambini, con esercizi



Con 70  
sticker e  
patente da  
scacchista



Bestseller  
in Germania

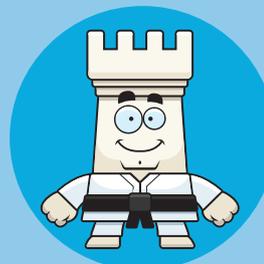
- 4 La scacchiera
- 5 I pezzi degli scacchi
- 6 Come muove il Re?
- 8 Come si mangia?
- 10 Come muove la Torre?
- 13 Lavori in corso!
- 14 Come si dà scacco al Re?
- 16 Mosse proibite del Re
- 18 Scacco matto, ho vinto!
- 20 Come muove l'Alfiere?
- 24 Come muove la Donna?
- 28 Come muove il Cavallo?
- 31 Qualche salto di Cavallo
- 32 Come muove il Pedone?
- 36 Promozione del Pedone
- 37 En passant...
- 38 L'arrocco
- 40 La patta
- 41 Lo stallo
- 42 Vero o Falso ?
- 43 Collega i simboli
- 44 Posizione di partenza...
- 45 Indovina il pezzo!
- 46 Quanto valgono i pezzi?
- 48 Cambiare i pezzi
- 50 Come si para uno scacco
- 52 Il Matto della Scaletta
- 54 Scaccomatto con la Donna
- 56 Scriviamo le mosse
- 58 L'Apertura
- 60 Errori di apertura...
- 62 Il Matto del Barbiere
- 64 Il Mediogioco
- 66 Il Finale
- 68 Cambiano le regole
- 69 Per i genitori

(pagina 6)



**Il Re**

(pagina 10)



**La Torre**

(pagina 20)



**L'Alfiere**

(pagina 24)



**La Donna**

(pagina 28)



**Il Cavallo**

(pagina 32)



**Il Pedone**

## Come si usa questo libro

Nell'angolo in alto di ogni pagina ci sono due cerchi. Quello più esterno ci dice di che argomento stiamo parlando: può essere il simbolo di un pezzo degli scacchi, oppure uno di questi due:



Studio



Gioco

Dove c'è la lampadina vi sono, trucchi e strategie; dove c'è il dado si gioca!

### Quiz, quiz, quiz!



In questo corso troverai molti quiz. Quando vedi la matita, devi risolvere un quiz.

### Libro delle soluzioni

È possibile scaricare le soluzioni di tutti gli esercizi con il QR o nel sito [www.scacco.it/it/prod/a-scuola-con-gli-scacchi](http://www.scacco.it/it/prod/a-scuola-con-gli-scacchi)



### Sticker da attaccare (dalla prossima pagina)

Ogni volta che finirai di leggere una pagina e hai fatto l'esercizio, staccherai uno sticker e lo attaccherai nel cerchio vuoto che trovi in alto nella stessa pagina. Comincerai dal primo in alto a sinistra e proseguirai con quello successivo, sempre da sinistra a destra.

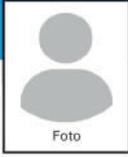


**Importante!**  
Gli ultimi sei sticker sono per la Patente da scacchista!

### Patente da scacchista

Quando hai imparato come si muove un pezzo puoi aggiungere lo sticker relativo sulla tua Patente!

PATENTE DA SCACCHISTA

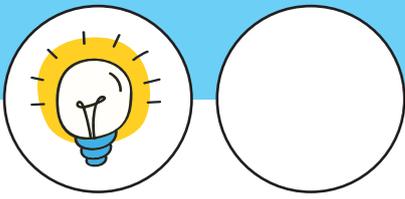


Foto

Nome: \_\_\_\_\_

Club/Scuola: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



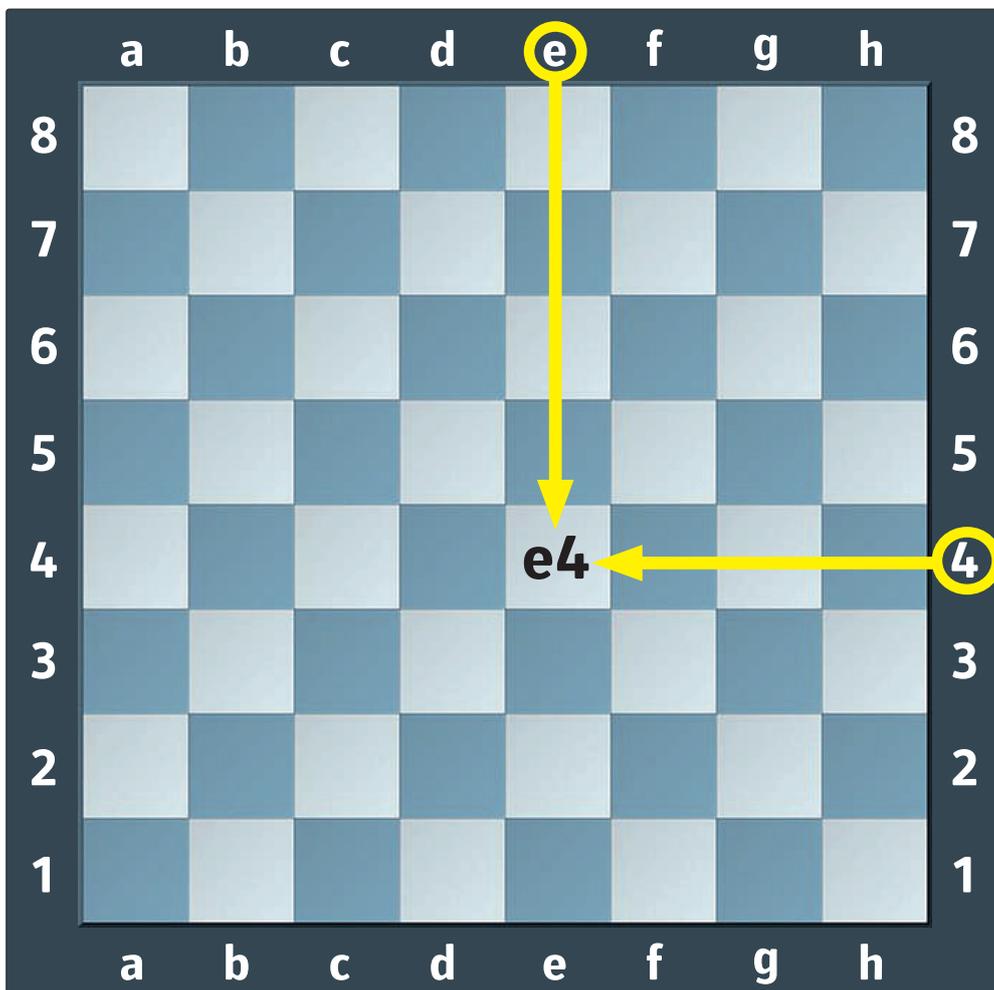
# La scacchiera

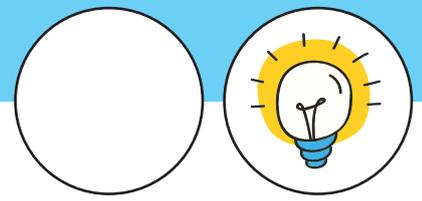
Una scacchiera è composta da 64 caselle, alternativamente chiare e scure. A scacchi le chiamiamo "bianche" o "neri", anche se qualche volta sono di altri colori. Prima di iniziare una partita, bisogna controllare che la casella in basso a destra di ognuno dei due giocatori sia bianca. Intorno alla scacchiera sono scritte le lettere dalla "a" alla "h" e i numeri da 1 a 8. Sono le coordinate: servono a dare un nome a ogni casella. Si dice prima la lettera e poi il numero: per esempio, 'e4' e non '4e'.



## Trova le caselle

Metti una croce sulle caselle a8, b5, c3, e2, g6 e h2.





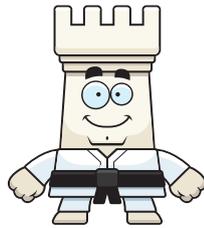
# I pezzi degli scacchi



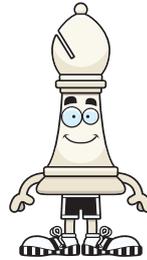
Re



Donna



Torre



Alfiere



Cavallo



Pedone

## Per fare una partita

### **Ci vogliono:**

Due giocatori, una scacchiera e 32 pezzi (16 per ciascuno).

### **Si muove a turno**

La prima mossa spetta al Bianco; poi si muove una volta per uno.

### **Fair play!**

Datevi la mano prima della partita e anche dopo a partita finita, non importa chi ha vinto.

### **Niente imbrogli!**

Vietato ritirare le mosse e vietato suggerire.

### **Pezzo toccato, pezzo mosso**

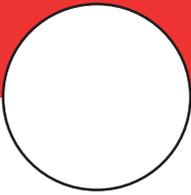
Se tocchi un tuo pezzo, lo devi muovere; se tocchi un pezzo dell'avversario, lo devi prendere.

### **Vietato distrarre l'avversario**

A scacchi bisogna rimanere concentrati, perciò è assolutamente vietato disturbare l'avversario con rumori o smorfie.

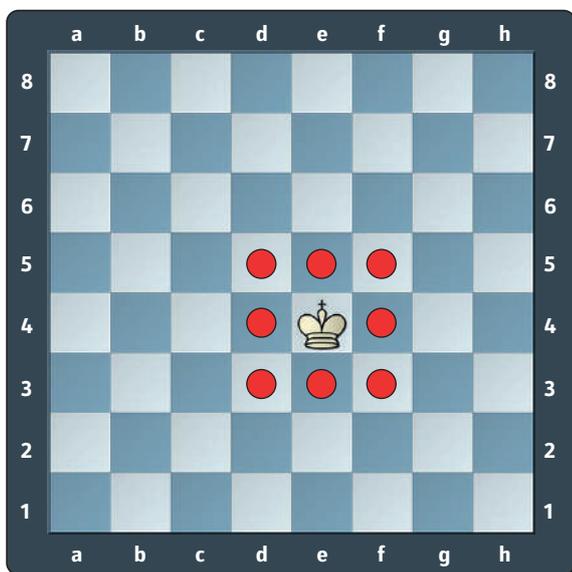
### **Telefono vietato!**

Se ti suona il telefono durante la partita, hai partita persa. Il regolamento esige tutti i telefoni spenti.



# Come muove il Re?

Il Re muove di un solo passo alla volta in qualsiasi direzione. Il Re non si può mangiare! Lo scopo del gioco è dare scacco matto al Re nemico. Più avanti vedremo come.



QUESTI SONO I SIMBOLI DEL RE BIANCO E DEL RE NERO.



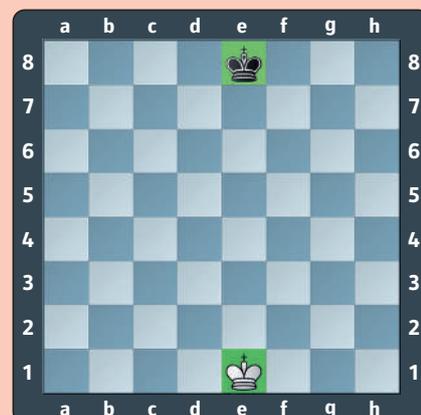
IL RE PUO' MUOVERE NELLE CASELLE SEGNATE COL PALLINO ROSSO.

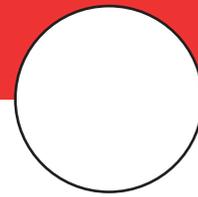


## Posizione di partenza:

All'inizio di una partita a scacchi ci sono due Re sulla scacchiera, uno bianco e uno nero.

Il Re bianco sta sulla casella nera e1;  
il Re nero sta sulla casella bianca e8.

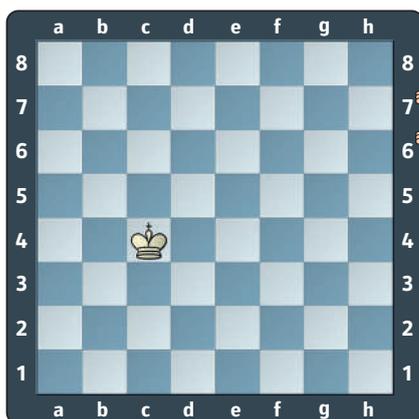




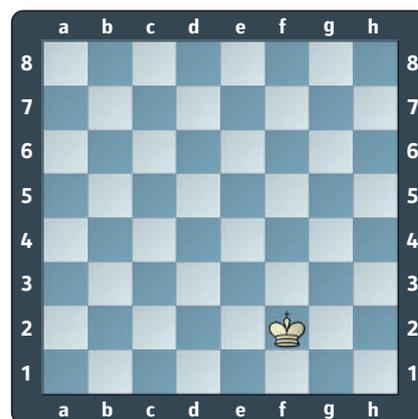
## Dove può andare il Re?

Metti un puntino in tutte le caselle dove il Re può andare.

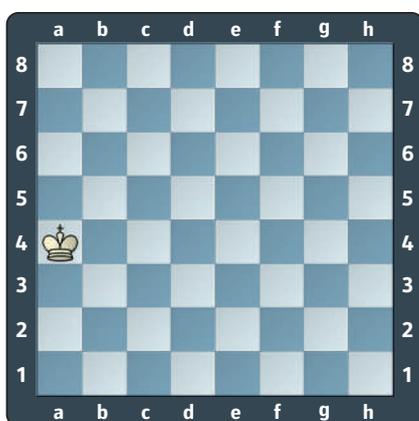
1



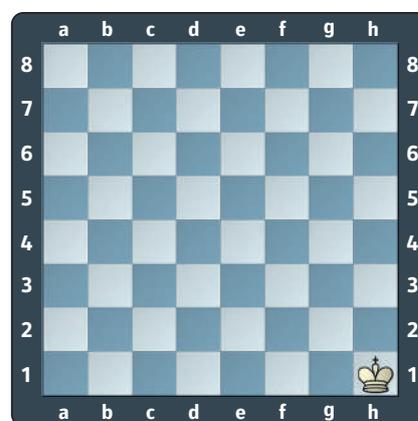
2



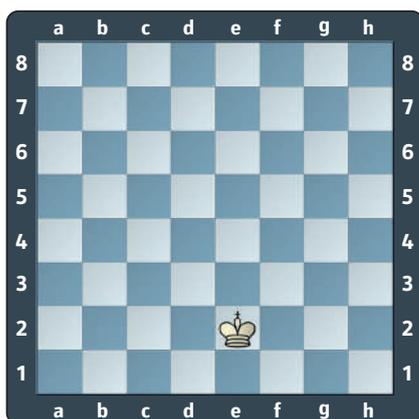
3



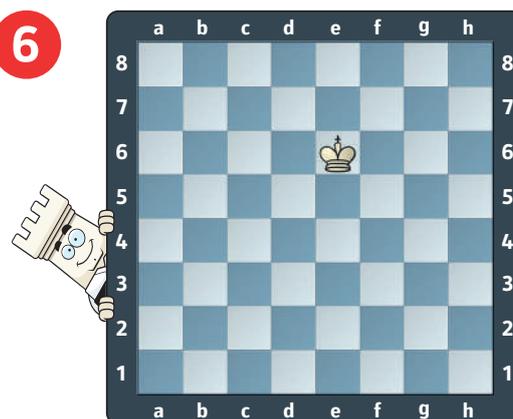
4

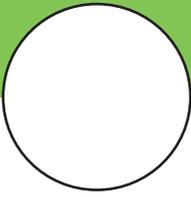


5



6



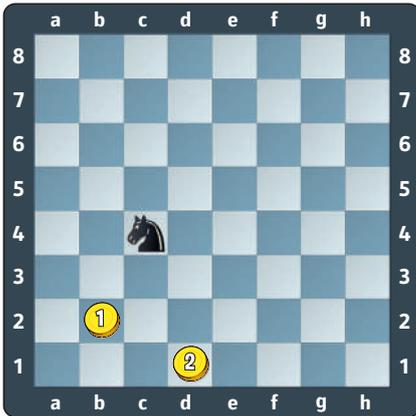


**Prendi le monete in due, tre o quattro mosse.**

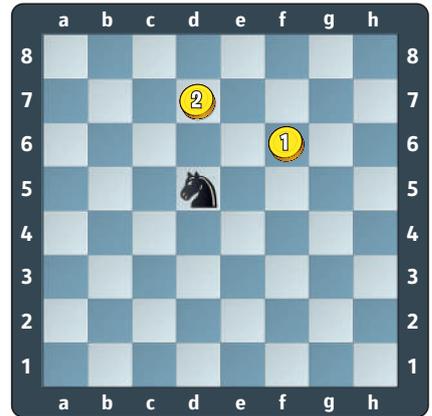


Segna il percorso da fare con una freccia.

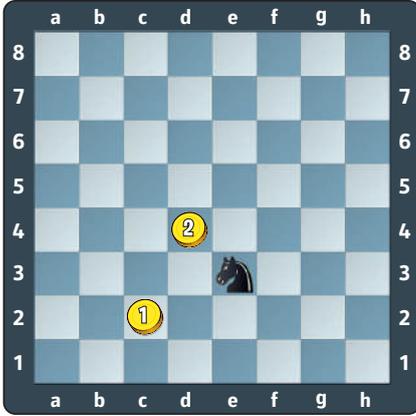
1



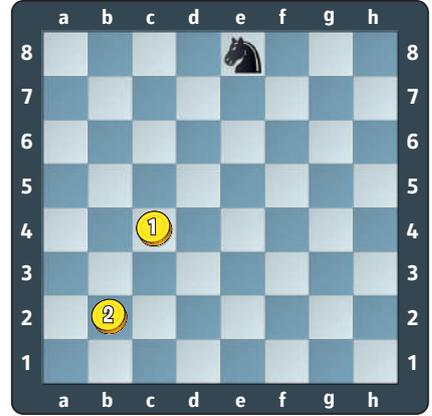
2



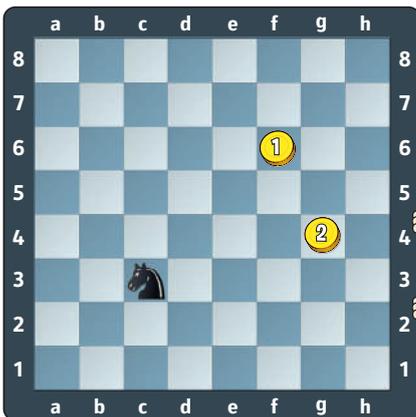
3



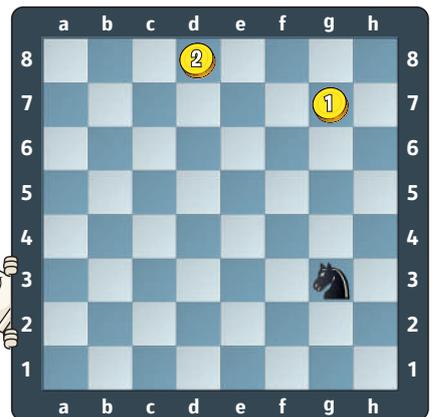
4

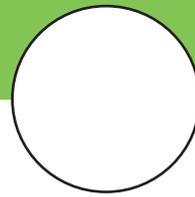


5



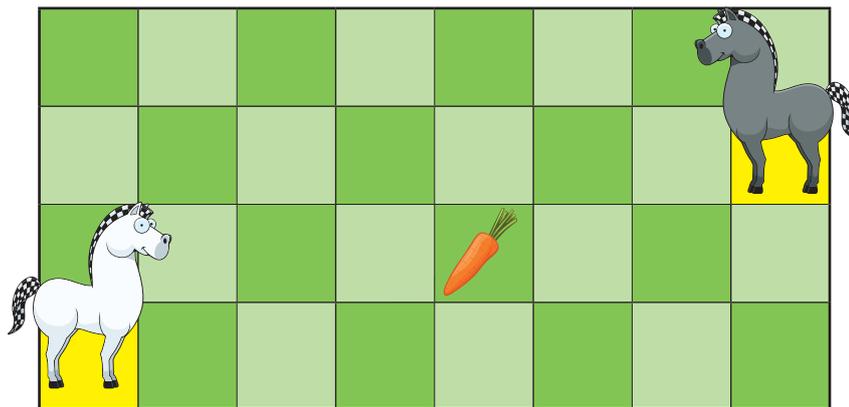
6



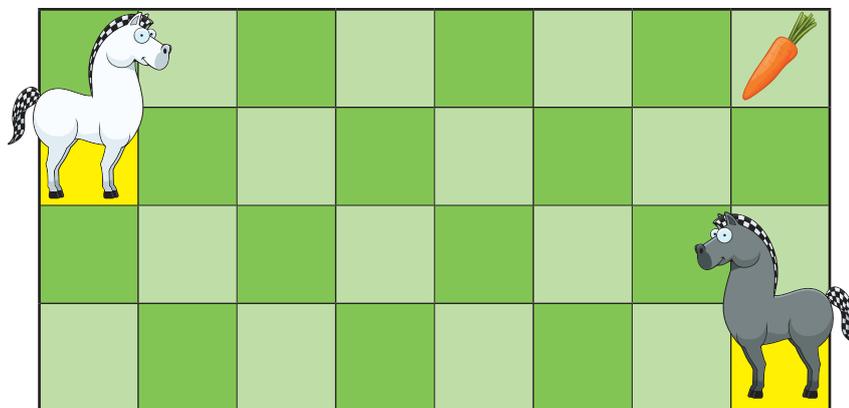


# Qualche salto di Cavallo

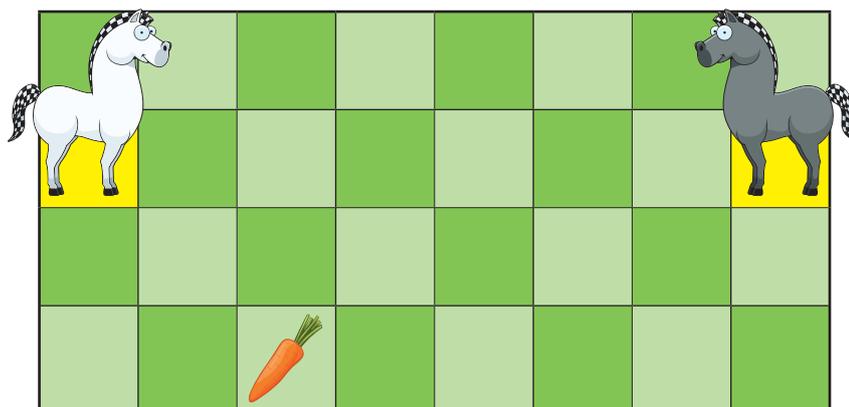
Indica con una croce quale Cavallo arriva per primo alla carota.   
Segna il percorso dei due Cavalli con una freccia.



Vince

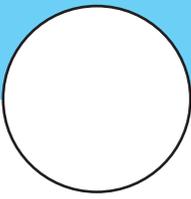


Vince



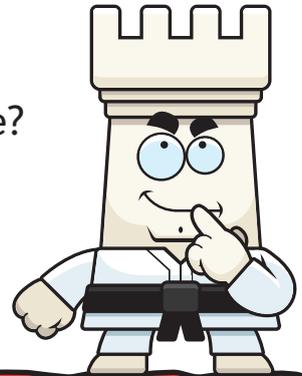
Vince





# Vero o falso?

Quali di queste affermazioni sono giuste e quali sbagliate?  
Metti una crocetta. Aiutati con una scacchiera!



1

La metà di ogni casella è verde.

vero

falso

2

Il Re può fare quanti passi vuole.

vero

falso

3

La Torre muove in orizzontale e in verticale.

vero

falso

4

All'inizio, ogni giocatore ha 3 Alfieri.

vero

falso

5

La Donna è il pezzo più forte.

vero

falso

6

A ogni mossa, il Cavallo va su una casella di altro colore.

vero

falso

7

Il Pedone muove in diagonale e mangia dritto.

vero

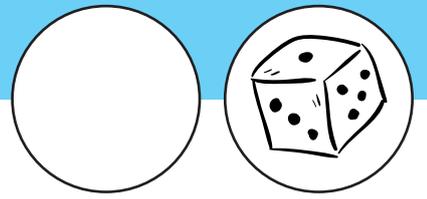
falso

8

La scacchiera ha in totale 64 caselle.

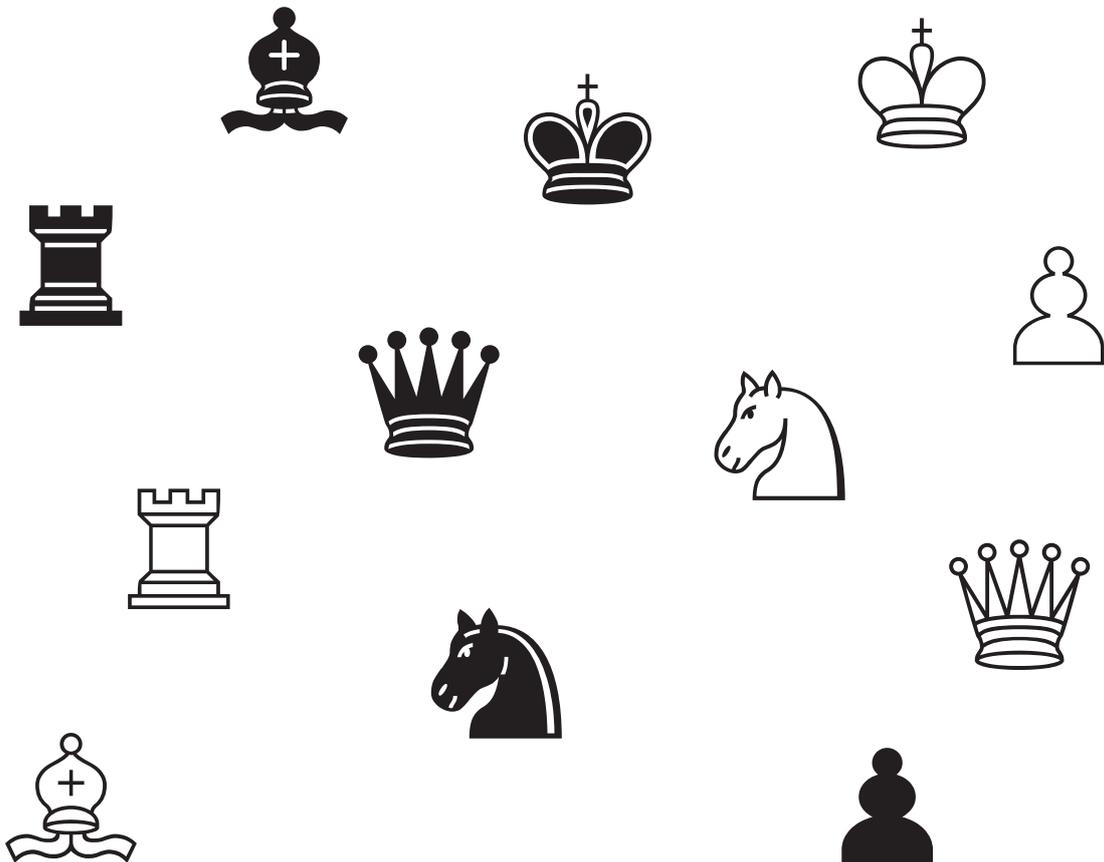
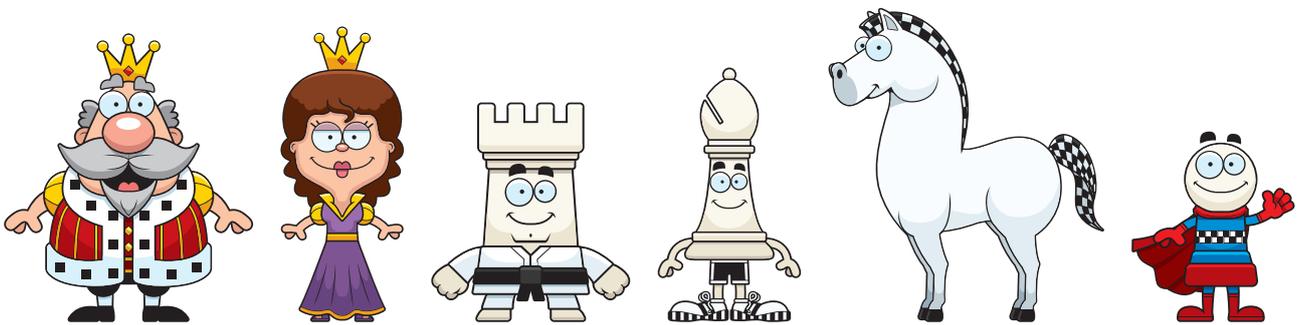
vero

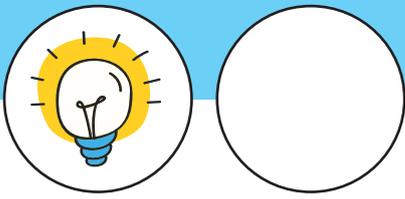
falso



# Collega i simboli

Prova a collegare ciascuno dei sei pezzi degli scacchi - con due linee - ai rispettivi simboli, sia bianchi sia neri.





# Scriviamo le mosse

Per potere rivedere a partita conclusa le mosse che abbiamo giocato, in molti tornei si usano i cosiddetti formulari (vedi pagina a fianco). Su questi moduli i giocatori scrivono le mosse mano a mano che le giocano. Si scrive in MAIUSCOLO l'iniziale del pezzo che è stato mosso seguita dal nome della casella di arrivo.

## Esempio:



**Freccia verde:** Ac4

**Freccia rossa:** Cf6

Quando mangi, metti una 'x' tra la lettera del pezzo e il nome della casella:

**Freccia gialla:** Cxe5

## Abbreviazione

I pezzi degli scacchi si indicano con la loro lettera iniziale in MAIUSCOLO. Fa eccezione il Pedone, per il quale si indica solo la lettera della colonna in cui si trova.



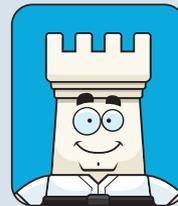
Re

**R**



Donna

**D**



Torre

**T**



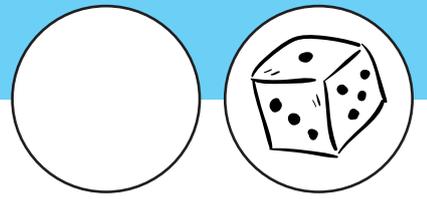
Alfiere

**A**



Cavallo

**C**



ECCO UN FORMULARIO  
GIÀ COMPILATO

## E come si scrive ...?

- Matto: esempio: Da8#  
 Scacco: esempio: Ab5+  
 mossa Pedone: esempio: e4  
 en passant: esempio: e5xf6 e.p.  
 Arrocco: 0-0 (corto) 0-0-0 (lungo)  
 Vince il Bianco: 1 : 0  
 Vince il Nero: 0 : 1  
 Patta: 1/2 : 1/2

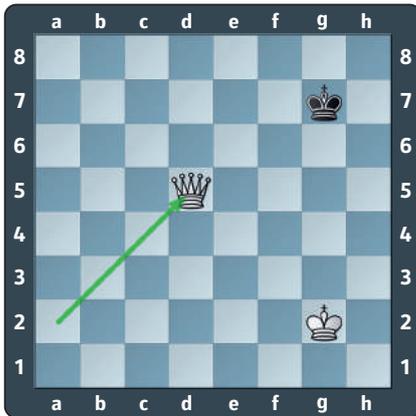
TORNEO		Torneo Le Due Torri		TURNO	3	CADENZA / TIME CONTROL	
1		2		Elo		DATA / DATE	
Lorenzo		Carlo		Elo		441013	
N.	▲	▲	N.	▲	▲	▲	▲
1	e4	e5	29				
2	Cf3	Cc6	30				
3	Cc3	Cf6	31				
4	d4	exd4	32				
5	Cxd4	Cxd4	33				
6	Dxd4	d6	34				
7	Ab5+	Ad7	35				
8	Axd7+	Dxd7	36				
9	0-0	0-0-0	37				
10	Dxa7	Ae7	38				
11	Da8#		39				
12			40				
13			41				
14			42				
15	1 : 0		43				
16			44				
17			45				
18			46				
19			47				
20			48				
21			49				
22			50				
23			51				
24			52				
25			53				
26			54				
27			55				
28			56				



## Come si scrive la mossa?

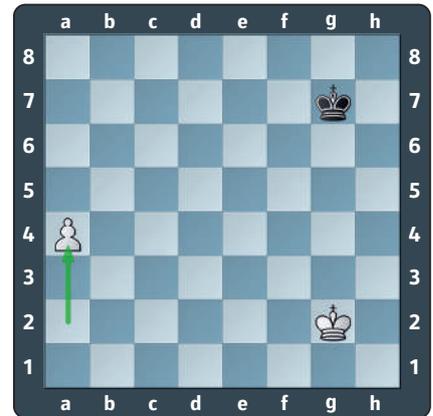
Metti una crocetta sulla risposta.

1



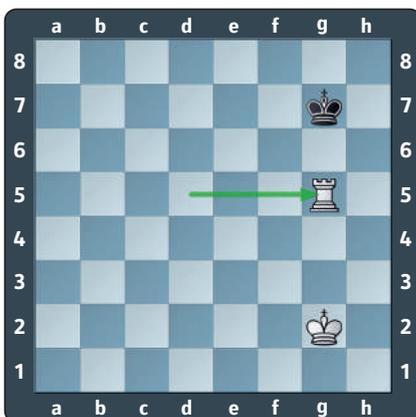
Dc5  Dd5  Dd4

2



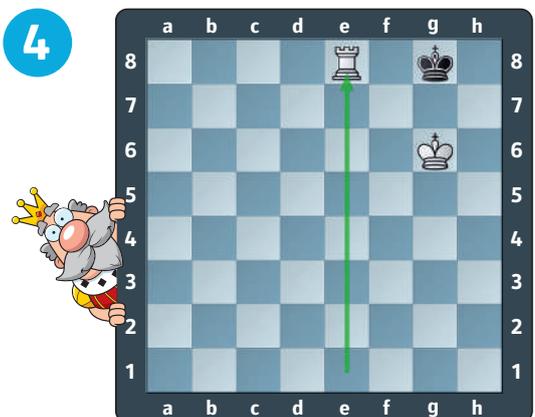
Pa4  a4  a5

3

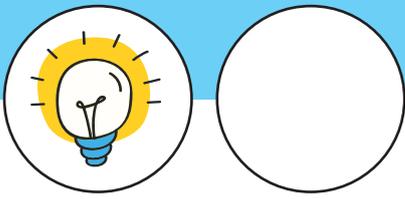


Tg5  Tg5+  Tg7+

4



Te7  Te8+  Te8#



# L'Apertura

In una partita a scacchi ci sono tre fasi: l'Apertura, il Mediogioco e il Finale. L'insieme delle prime mosse della partita costituisce l'Apertura. In questa fase, la cosa più importante è portare in gioco i propri pezzi. Maggiore è il numero di pezzi messi in gioco, più grande è la possibilità di costruire un attacco pericoloso nel mediogioco.

**Cinque suggerimenti per giocare bene l'apertura:**



## **Primo consiglio:**

*Occupi il centro con i Pedoni!*

Le caselle in verde sono il Centro. Lì i pezzi stanno bene, perché da lì possono raggiungere molte altre caselle.

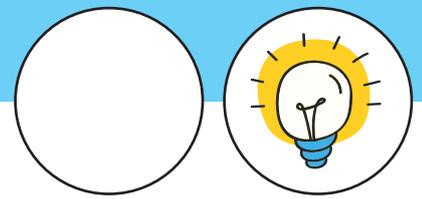


## **Secondo consiglio:**

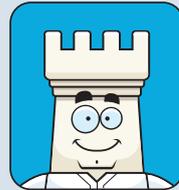
*Tira fuori Cavalli e Alfieri!*



Le case migliori sono quelle da dove controllano il centro.



**Terzo consiglio:**  
*Arrocca!*

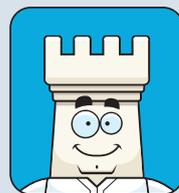


Metti il tuo Re al sicuro arroccando. Così lo proteggerai dagli attacchi.

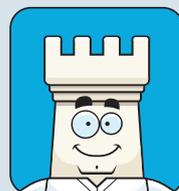


**Quarto consiglio:**  
*Porta in gioco la Donna!*

Dopo aver portato in gioco Cavalli e Alfieri e aver arroccato, puoi fare uscire anche la Donna.



**Quinto consiglio:**  
*Piazza le Torri al centro!*



Ultima cosa: porta le Torri sulle colonne centrali. Ora tutti i tuoi pezzi sono in gioco!

# A SCUOLA CON GLI SCACCHI

## Impara le regole degli Scacchi passo dopo passo!

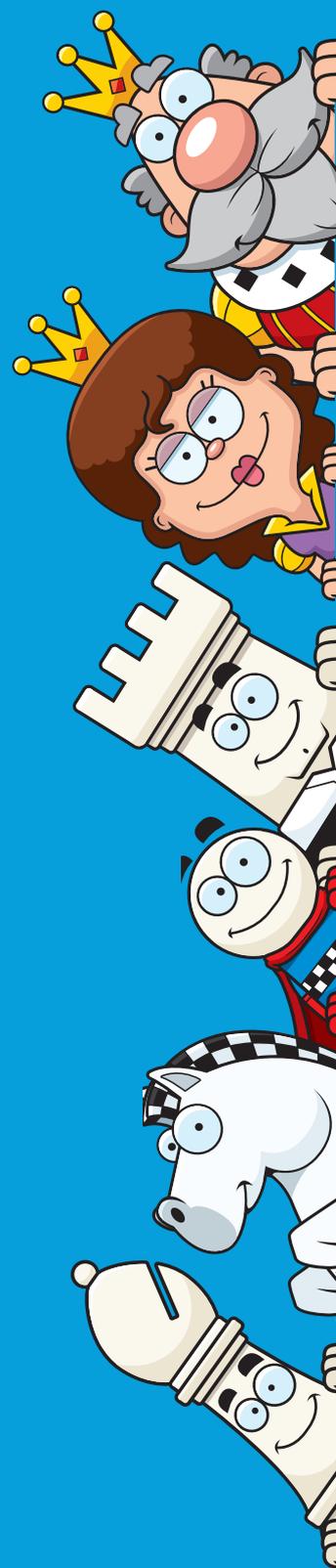
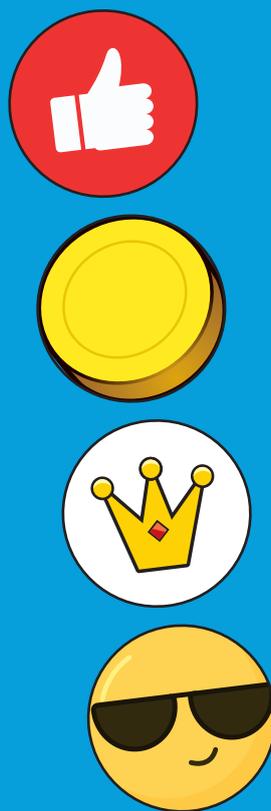
- Come muovono i pezzi
- Trucchi e consigli
- Più di 150 esercizi
- Impara divertendoti

### Extra:

- 70 sticker da attaccare
- Patente da scacchista
- Libro delle soluzioni (scaricabile online)

### L'autore:

Tobias Hirneise è un maestro di scacchi internazionale tedesco e un esperto allenatore di scacchi per bambini. Come giocatore e allenatore, ha partecipato a tornei di scacchi in più di 25 Paesi. Grazie ai suoi libri di scacchi, più di 50mila bambini hanno imparato a giocare e sono stati allenati con eccellenti risultati.



LEDUETORRI

€ 9,90

