



---

# **Il mio quaderno per imparare gli scacchi**

---

Cognome: .....

Nome: .....

Documento proposto da



Traduzione italiana : <https://framapiaf.org/@nilocram/>

# Sommario

1. I pezzi	3
2. La posizione iniziale	8
3. Codifica e decodifica	10
4. Matto in una mossa	13
5. Esercizi di calcolo	16
6. Problemi aperti	18
7. Allegati	22
a. Il mio promemoria delle mosse	23
b. Pezzi da ritagliare	25
c. La scacchiera	26



# 1. I pezzi



**Esercizio 1:** Disegna e/o incolla le immagini di ogni pezzo quando le scopri.

*Il pedone*

*Il re*

*L'alfiere*

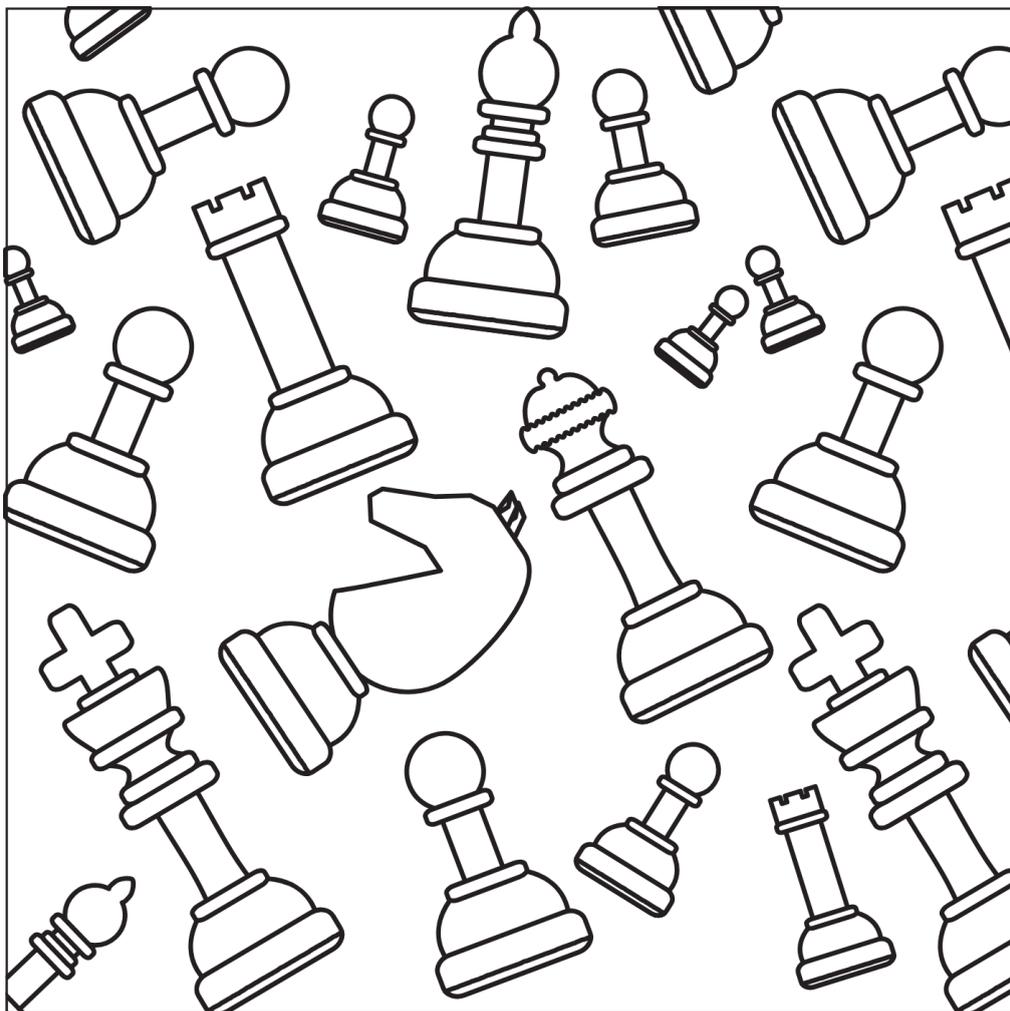
*La torre*



*La regina*

*Il cavallo*

**Esercizio 2:** Colora il disegno qui sotto con i colori che vuoi.



**Esercizio 3:** Collega le immagini di ciascun pezzo degli scacchi con il suo nome.



•

• l'alfiere



•

• la regina



•

• il pedone



•

• la torre



•

• il re



•

• il cavallo

**Esercizio 4:** Collega le immagini di ciascun pezzo degli scacchi con il suo nome.



•

• l'alfiere



•

• la regina



•

• il pedone



•

• la torre



•

• il re

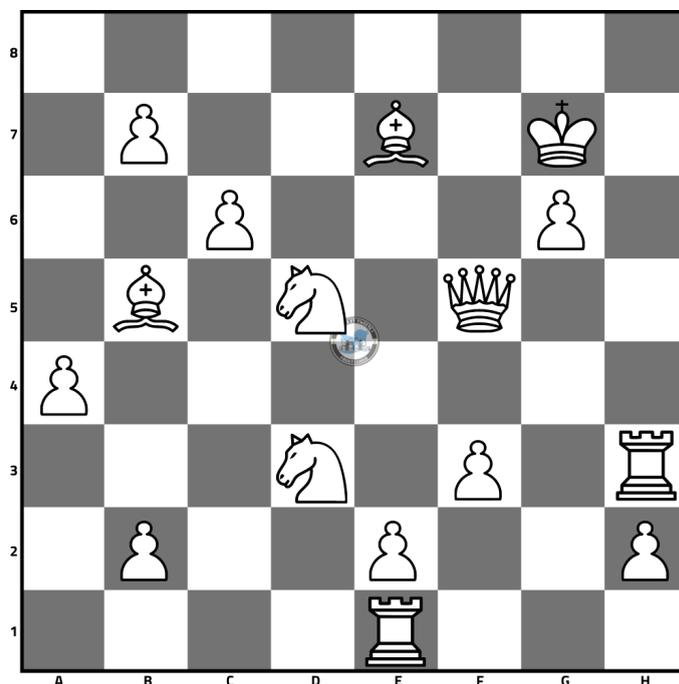
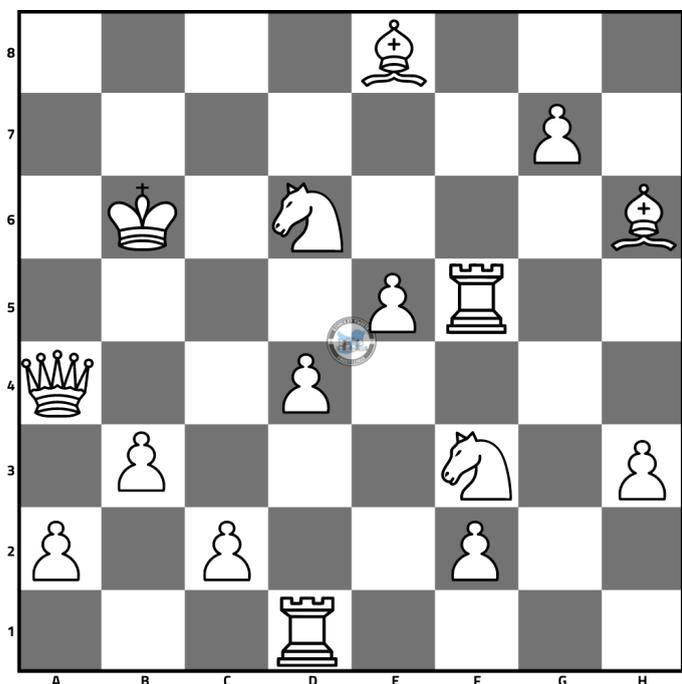
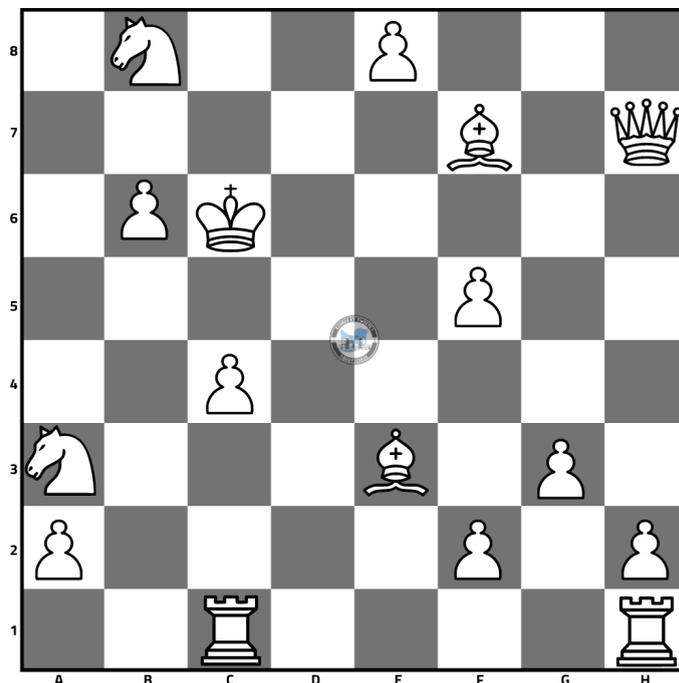
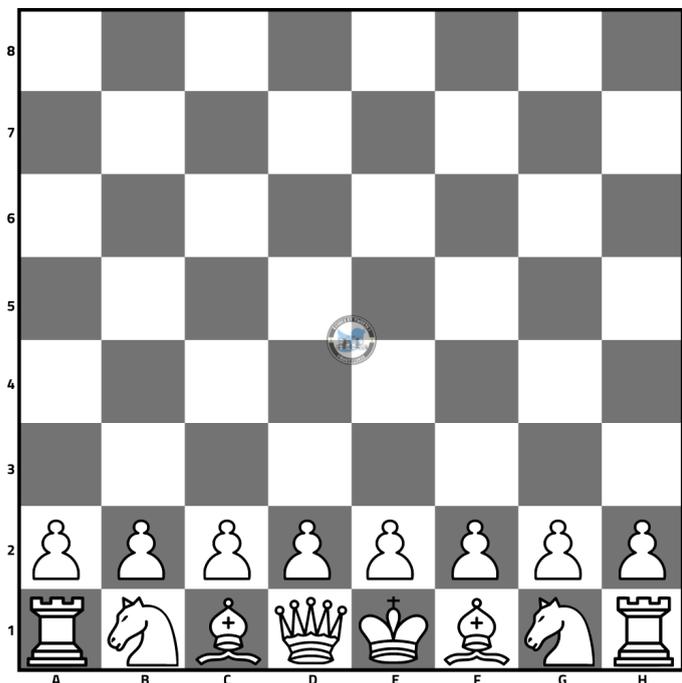


•

• il cavallo

**Esercizio 5:** Colora i pezzi usando il codice colore corretto.

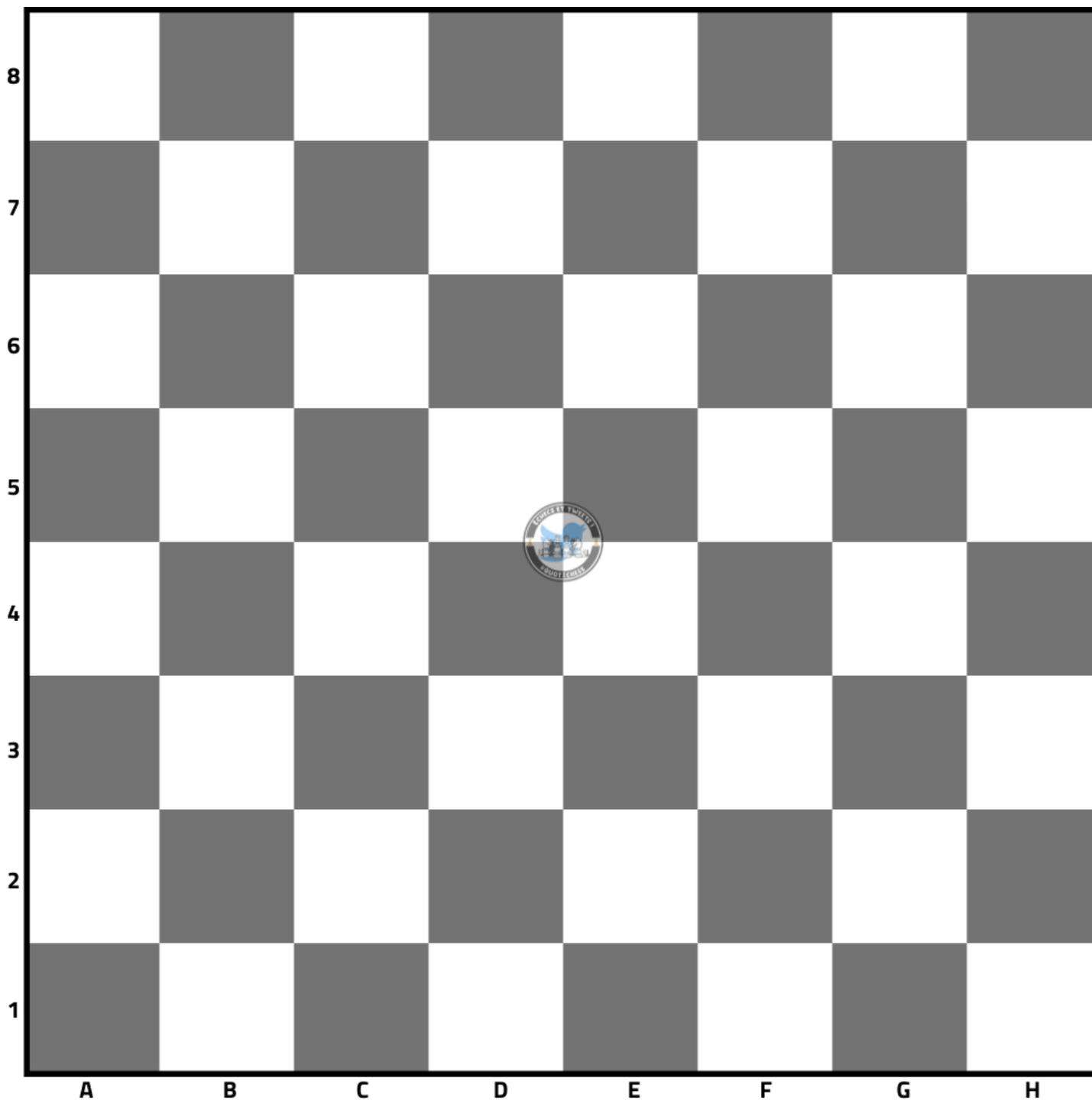
<b>RE:</b> blu - BLU	<b>CAVALLO:</b> giallo - GIALLO	<b>ALFIERE:</b> arancione - ARANCIONE
<b>REGINA:</b> rosso - ROSSO	<b>TORRE:</b> verde - VERDE	<b>PEDONE:</b> viola - VIOLA



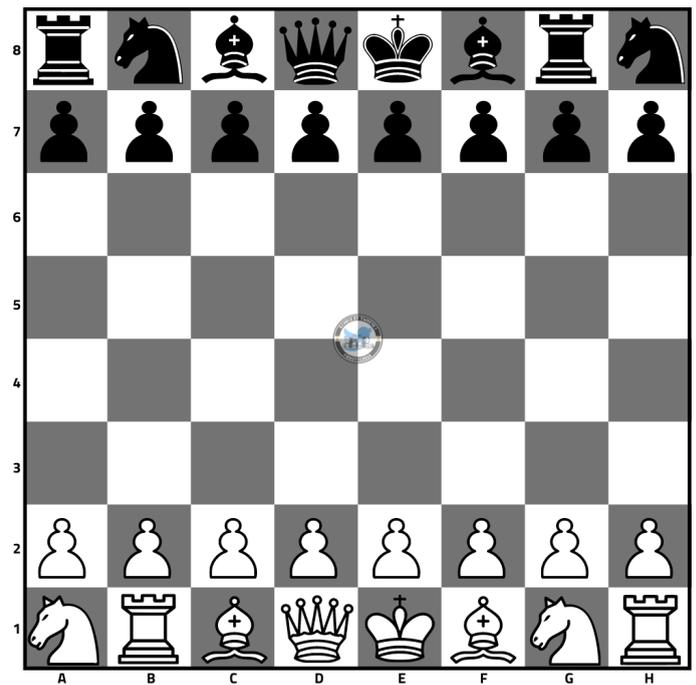
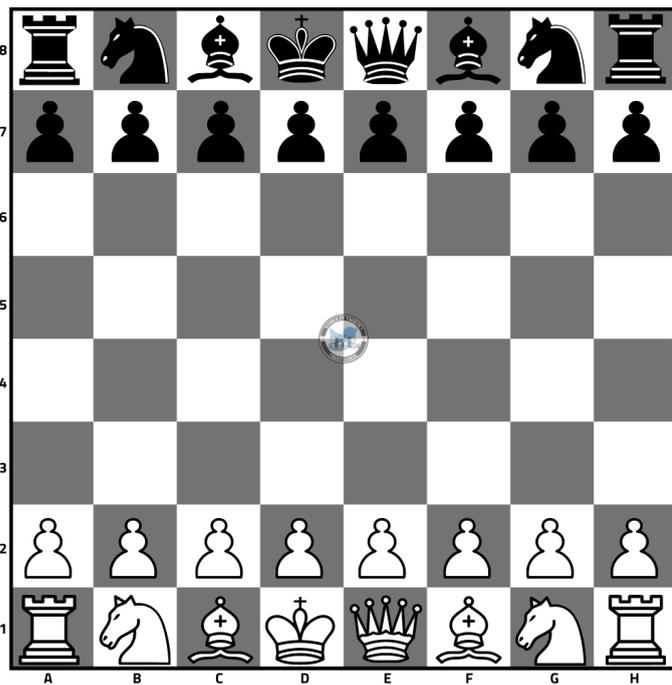
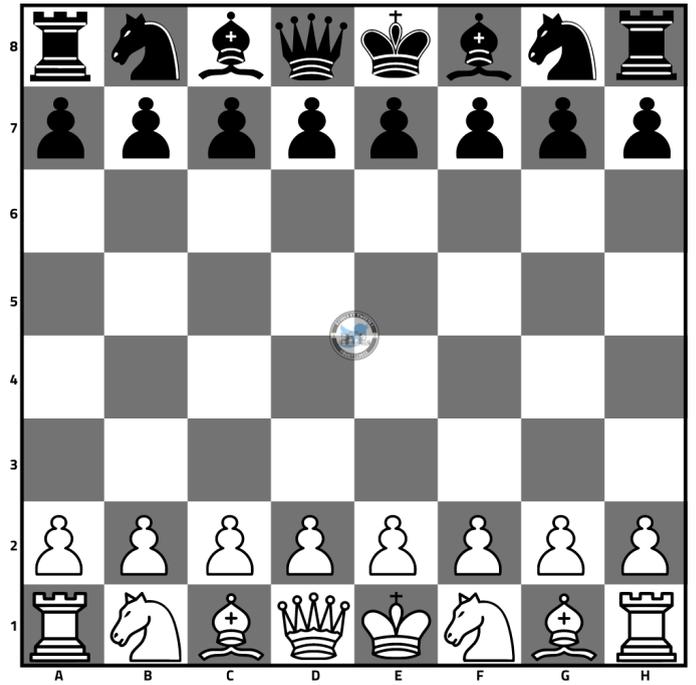
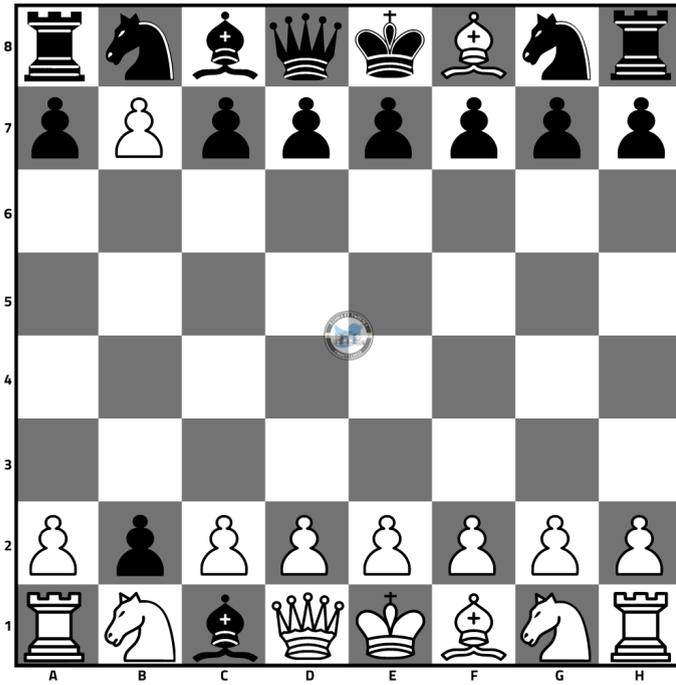
## 2. La posizione iniziale



**Esercizio 1:** Ritaglia i pezzi bianchi e neri e mettili nella posizione dell'inizio di partita.



**Esercizio 2:** Osserva con attenzione la scacchiera e cerchi i pezzi posizionati in modo errato.

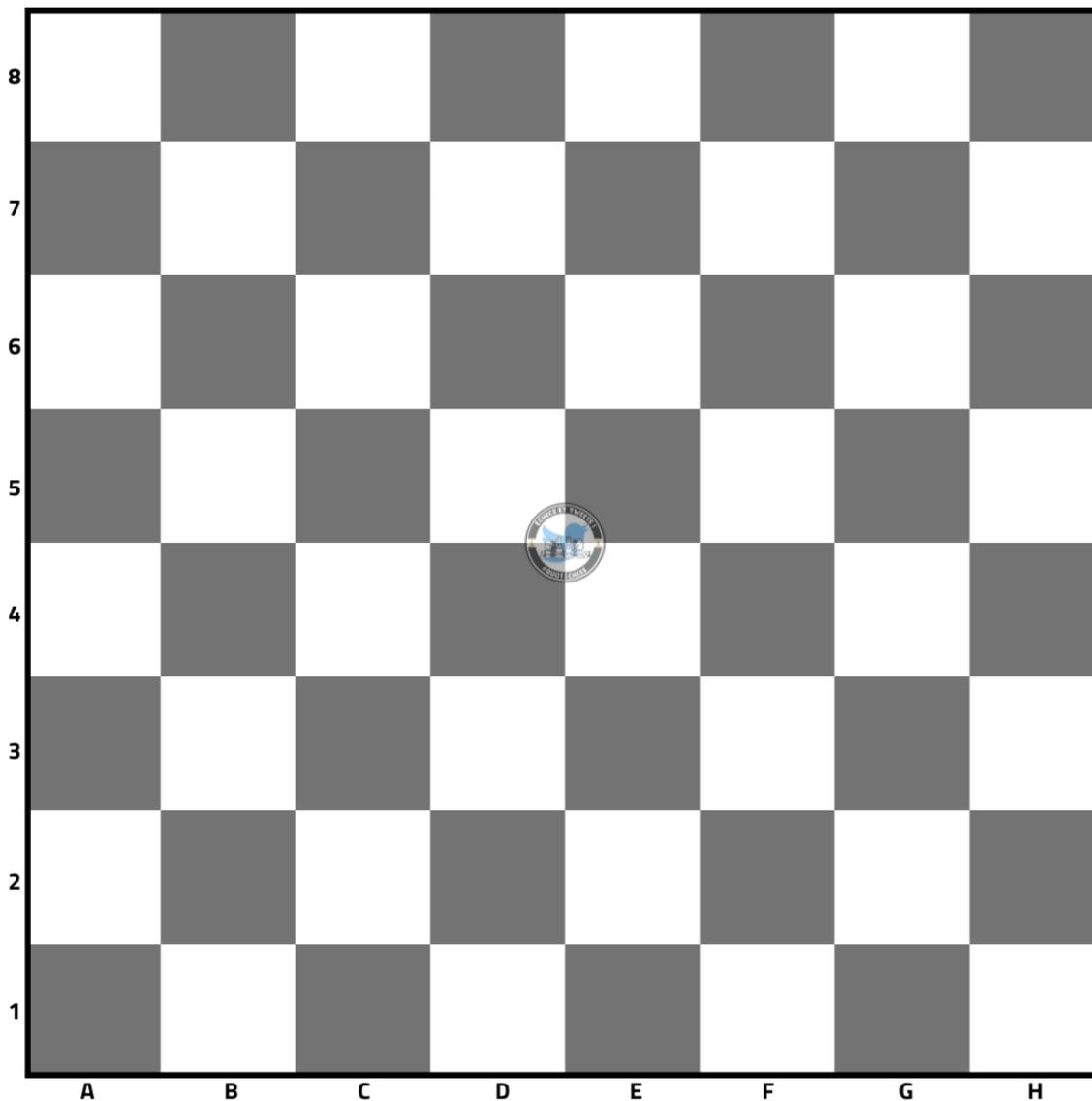


# 3. Codifica e decodifica

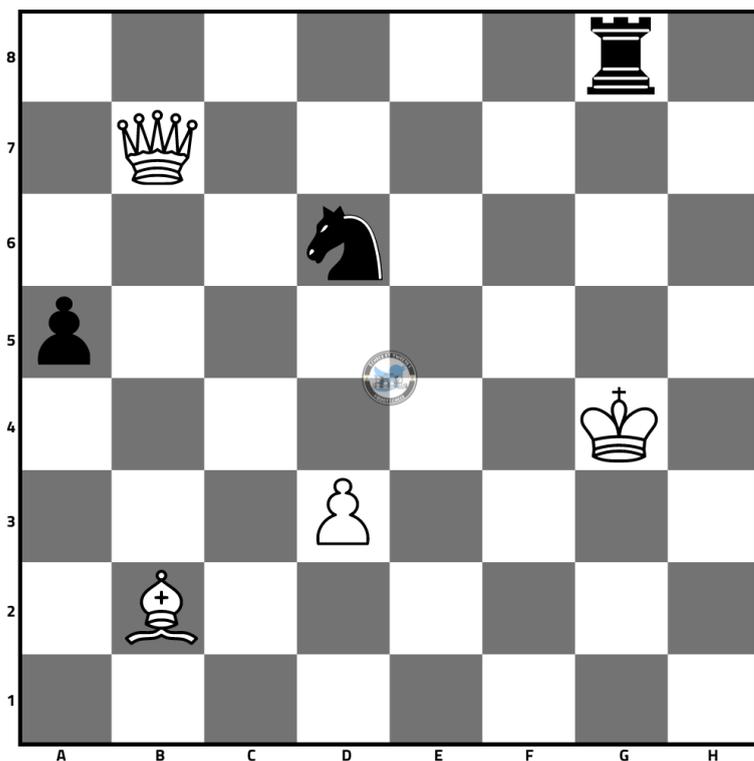


**Esercizio 1:** Colora le caselle con il colore indicato.

<b>h2</b> : verde	<b>d8</b> : viola	<b>f6</b> : giallo
<b>a5</b> : arancione	<b>b7</b> : rosso	<b>e4</b> : blu



**Esercizio 2:** Indica il nome (il codice) della casella su cui si trova ciascun pezzo.



Torre nera: .....

Pedone nero: .....

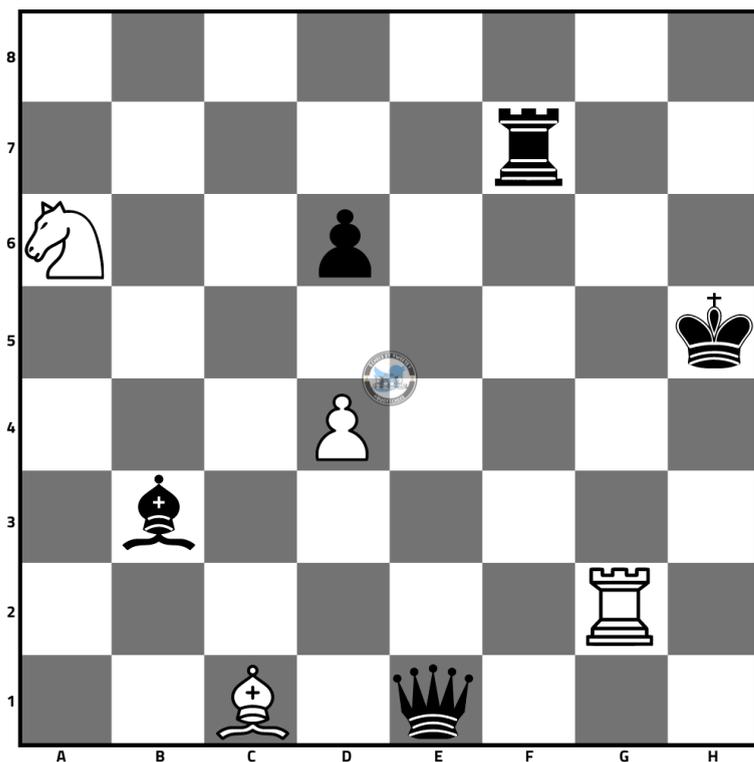
Cavallo nero: .....

Regina bianca: .....

Re bianco: .....

Pedone bianco: .....

Alfiere bianco: .....



Torre nera: .....

Pedone nero: .....

Alfiere nero: .....

Regina nera: .....

Re nero: .....

Pedone bianco: .....

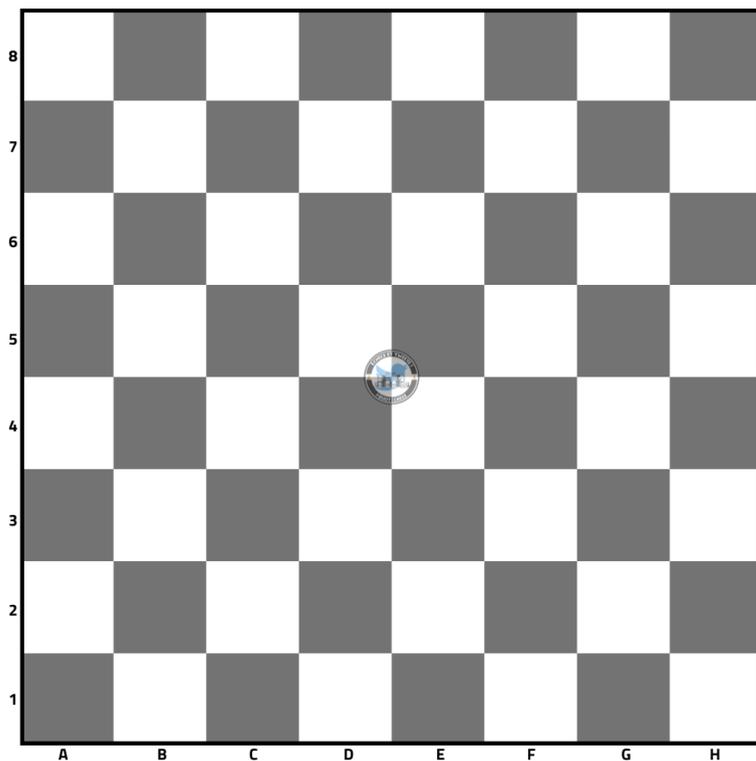
Alfiere bianco: .....

Cavallo bianco: .....

Torre bianca: .....



**Esercizio 3:** Scrivi le iniziali del pezzo nella casella indicata.



Torre (T) in **f6**

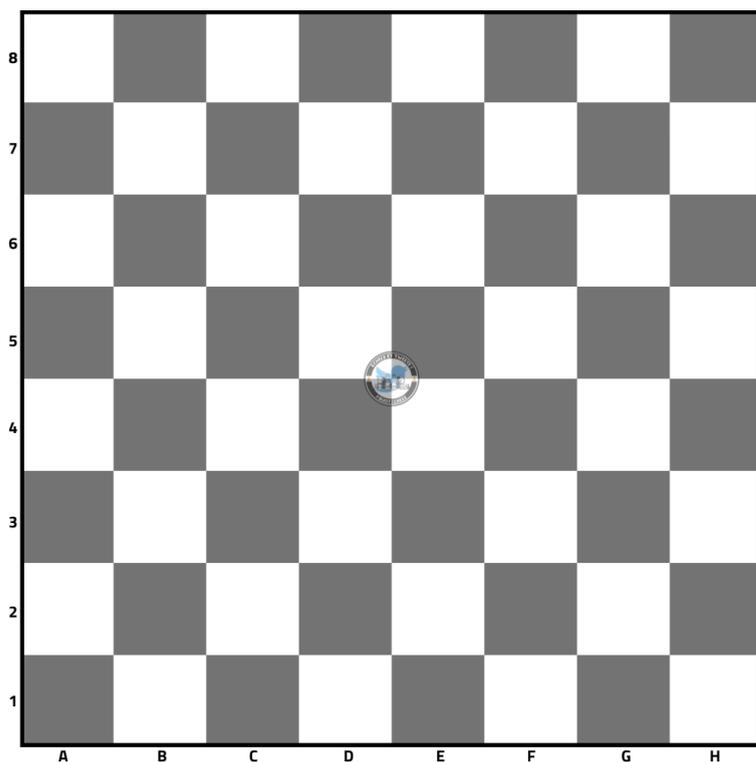
Regina (Rg) in **b3**

Re (R) in **g7**

Cavallo (C) in **e8**

Pedone (P) in **a1**

Alfiere (A) in **d5**



Re (R) in **a6**

Alfiere (A) in **g3**

Cavallo (C) in **f2**

Torre (T) in **b7**

Pedone (P) in **c5**

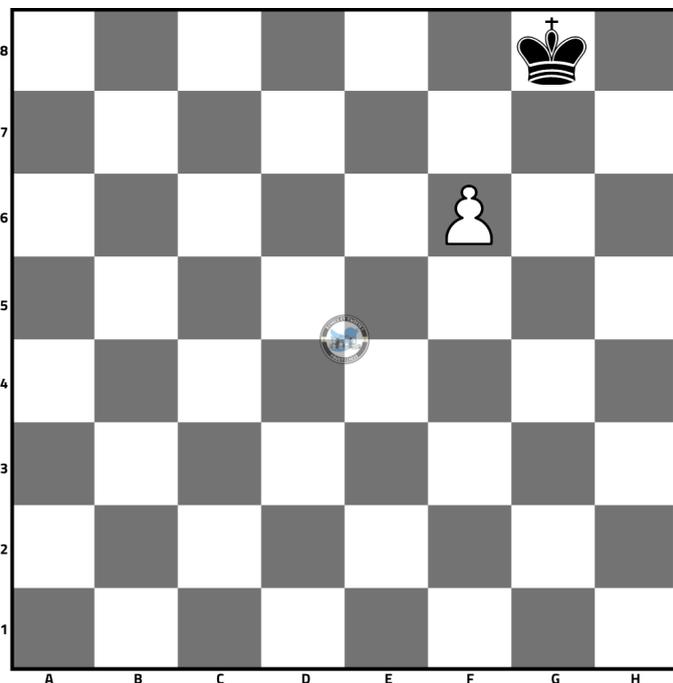
Regina (Rg) in **d4**



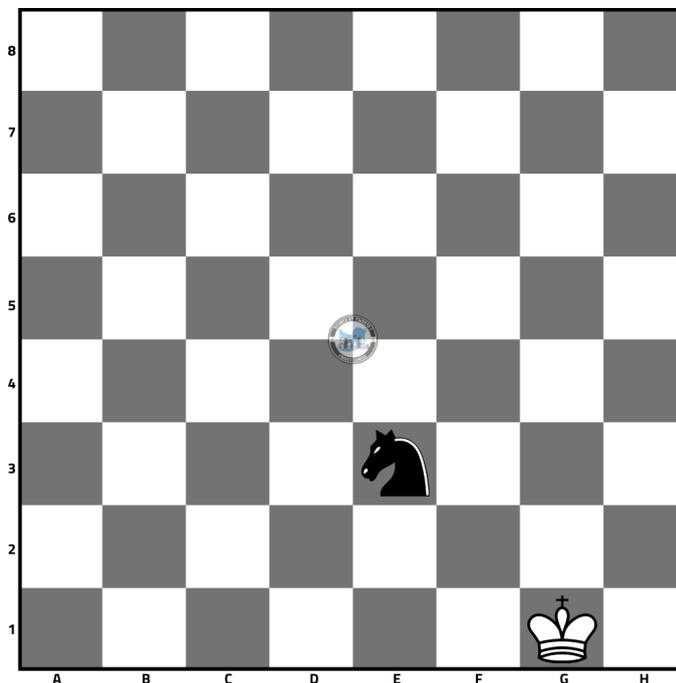
# 4. Matto in una mossa



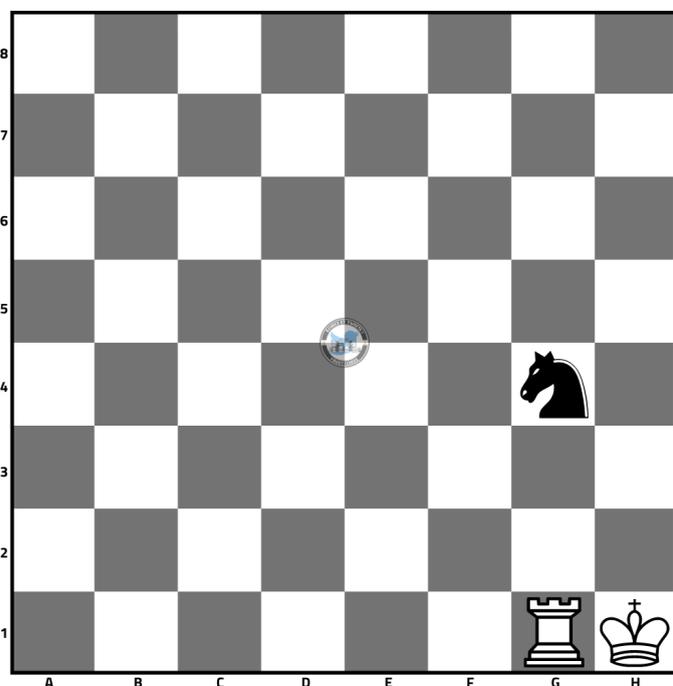
**Esercizio 1:** Indica l'iniziale del pezzo che ti viene proposto o disegna nella corretta casella della scacchiera perché l'avversario subisca lo **scacco matto** in una mossa.



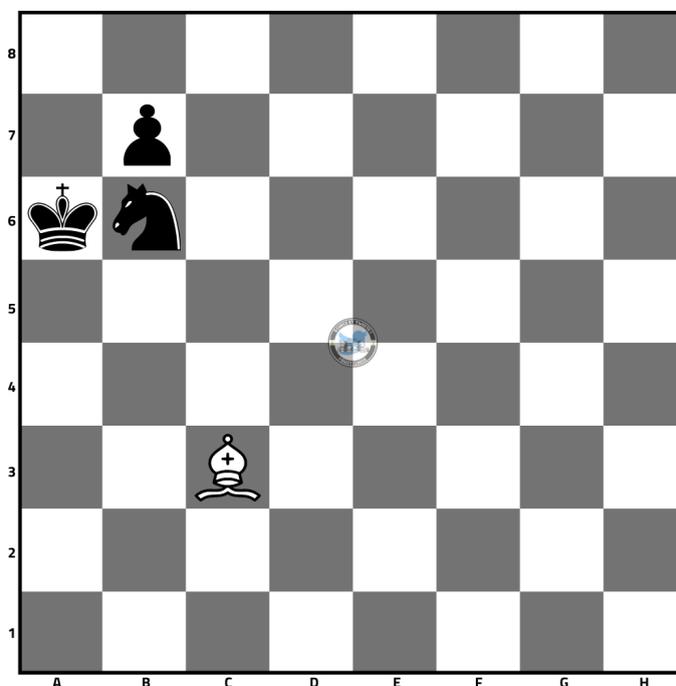
Regina bianca (Rg)



Regina nera (Rg)

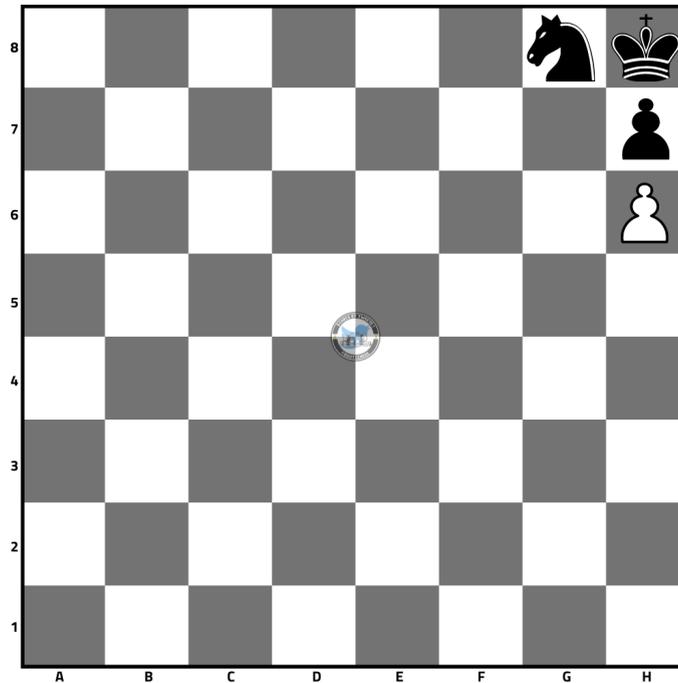


Torre nera (T)



Torre bianca (T)

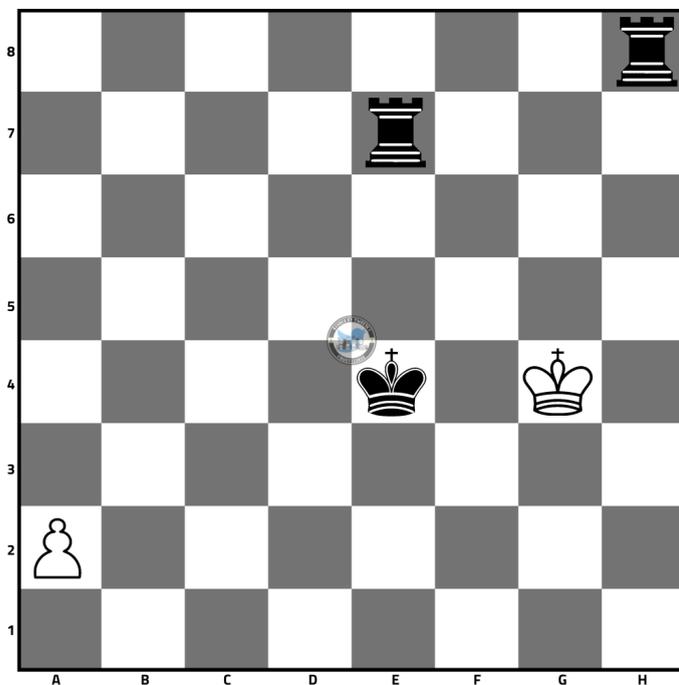




Alfiere bianco (A) 

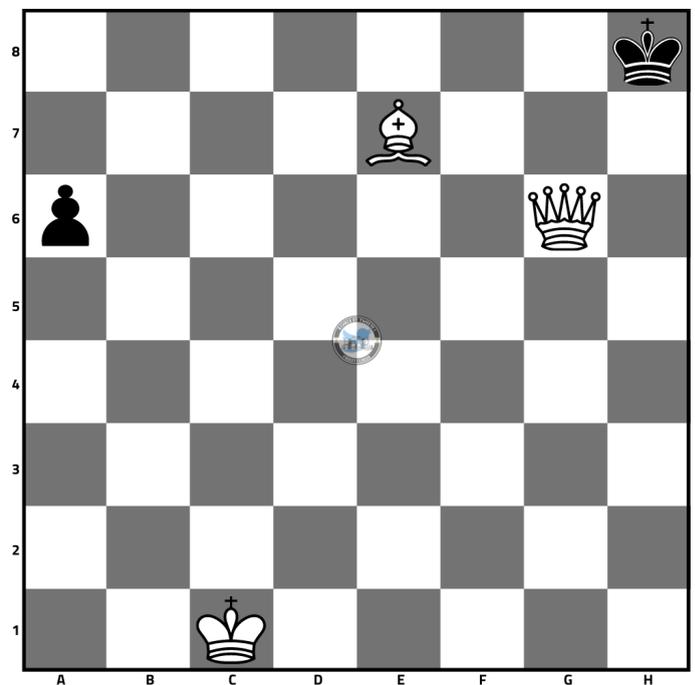
**Esercizio 2:** Indica quale pezzo bisogna spostare e su quale casella deve arrivare per dare “scacco matto” al re avversario. Il colore che deve giocare è indicato con la frase “muove il bianco” o “muove il nero”.

**Muove il nero**



Risposta: .....

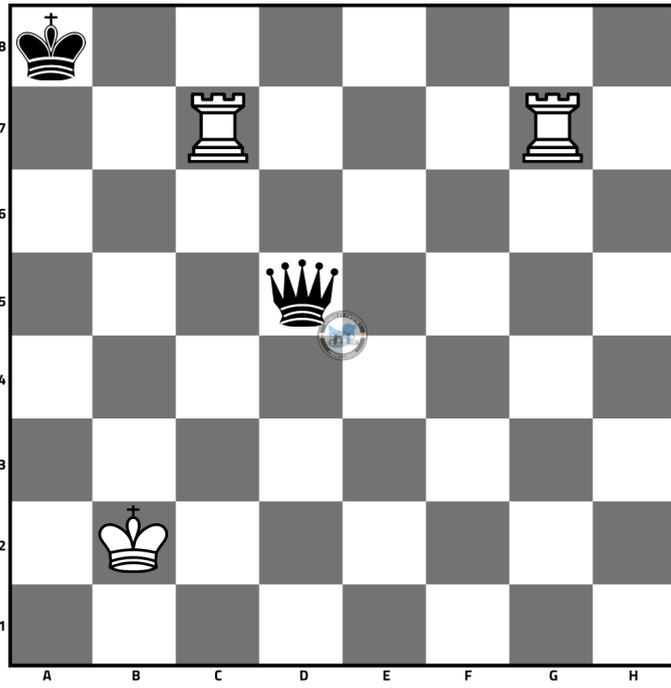
**Muove il bianco**



Risposta: .....

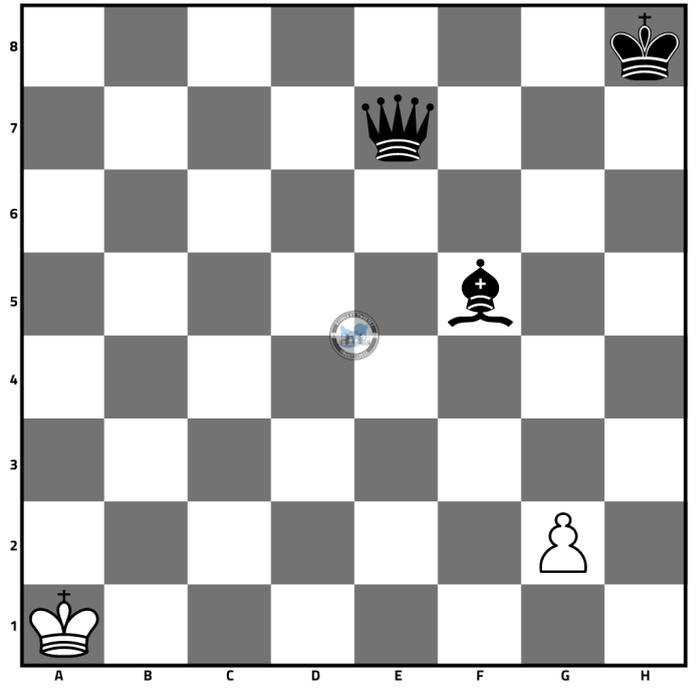


*Muove il bianco*



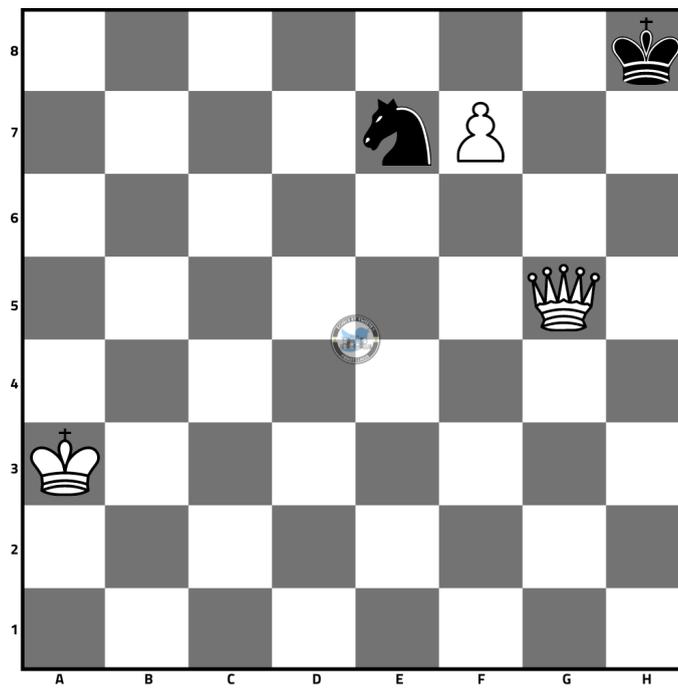
Risposta: .....

*Muove il nero*



Risposta: .....

*Muove il bianco*



Risposta: .....



# 5. Esercizi di calcolo



**Promemoria:** Ecco una tabella che ti ricorda il valore di ciascun pezzo.

PEDONE  1 punto	TORRE  5 punti
CAVALLO  3 punti	REGINA  9 punti
ALFIERE  3 punti	RE  inestimabile !

**Esercizio 1:** Magnus e Maxime hanno fatto diverse partite. Puoi dire chi ha vinto calcolando il valore dei pezzi catturati in ciascuna partita?

**Magnus**

**Maxime**



Punti



Punti

.....

.....

Frase risposta: .....

**Magnus**

**Maxime**



Punti



Punti

.....

.....

Frase risposta: .....

**Magnus**

**Maxime**



Punti



Punti

.....

.....

Frase risposta: .....

**Magnus**

**Maxime**



Punti



Punti

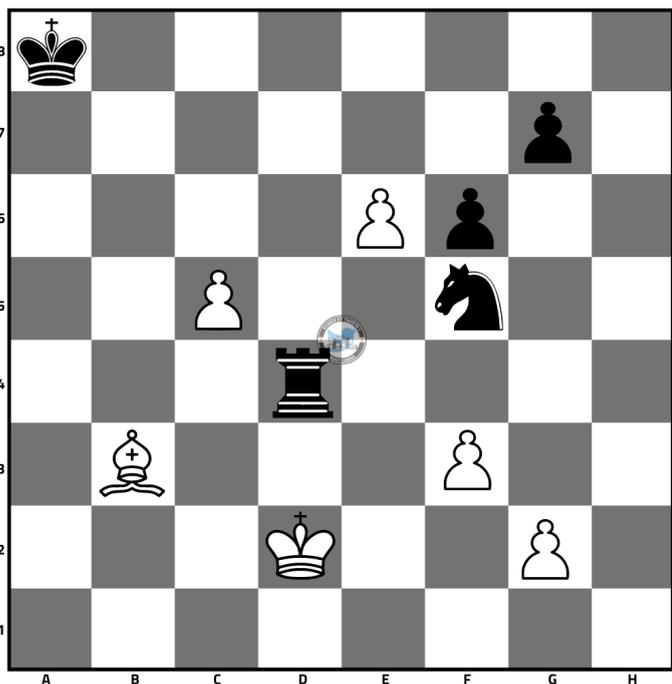
.....

.....

Frase risposta: .....



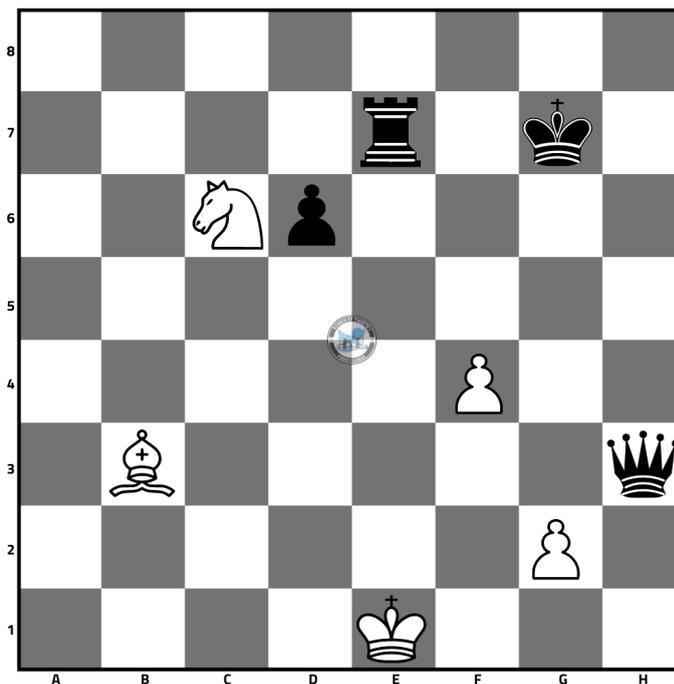
**Esercizio 2:** Per ciascuna partita finita, indica chi ha vinto, contando i punti dei pezzi che sono rimasti sulla scacchiera per ciascun campo.



Punti dei neri:.....

Punti dei bianchi: .....

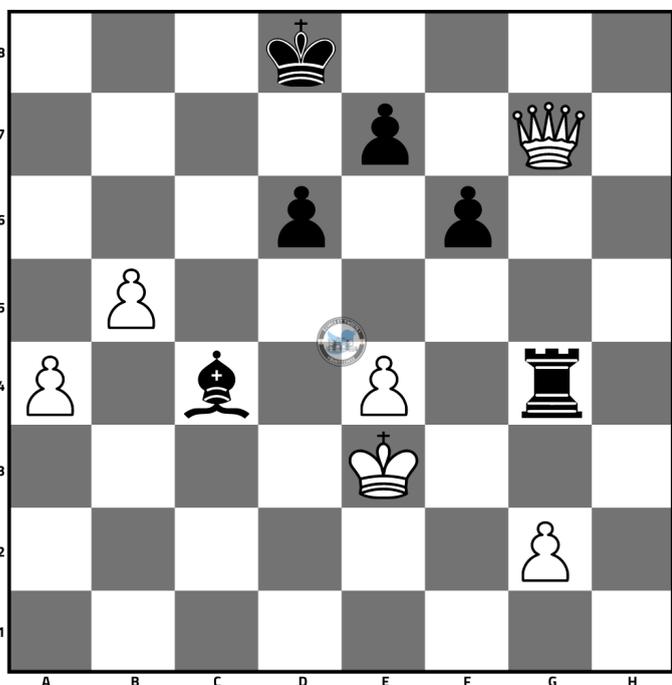
**Il vincitore è .....**



Punti dei neri: .....

Punti dei bianchi: .....

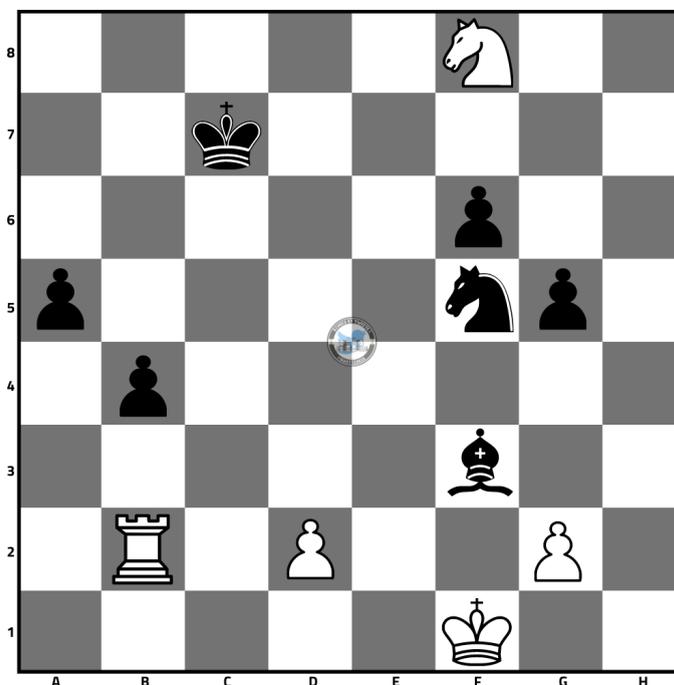
**Il vincitore è .....**



Punti dei neri:.....

Punti dei bianchi: .....

**Il vincitore è .....**



Punti dei neri: .....

Punti dei bianchi: .....

**Il vincitore è .....**



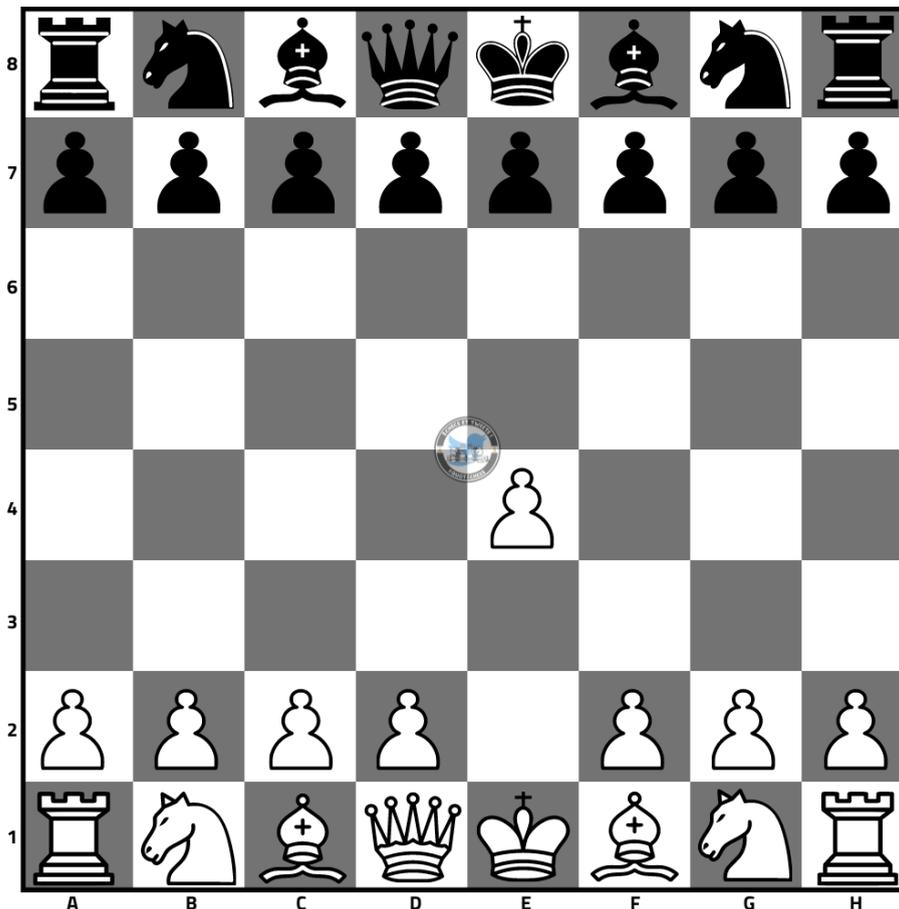
# 6. Problemi aperti



**Esercizio 1:** Prima mossa.

Quante sono le mosse possibili per la prima mossa dei neri?

**Limitazione:** non farsi catturare dal bianco alla prossima mossa.



Risposta: .....

.....

.....

.....

.....

.....

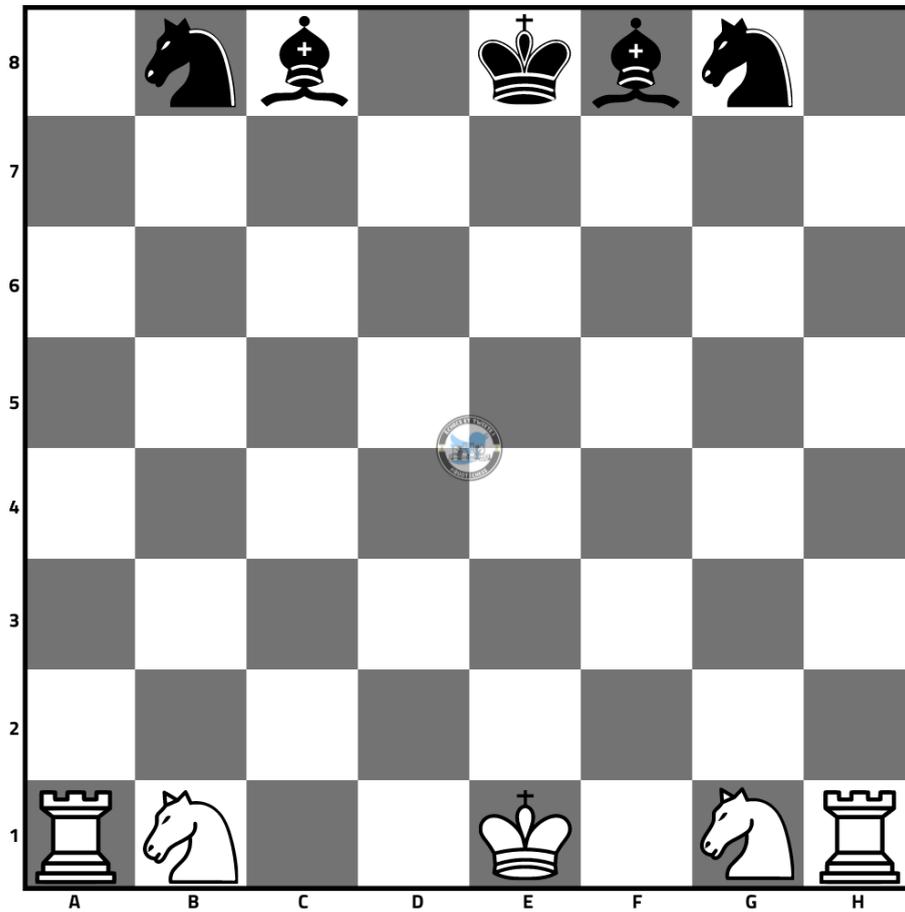
.....



**Esercizio 2:** Il controllo delle caselle.

Quale giocatore controlla il maggior numero di caselle?

Motiva la tua risposta.



Risposta: .....

.....

.....

.....

.....

.....



**Esercizio 3:** 10 punti

Indica tutti i modi possibili di ottenere 10 punti utilizzando questi pezzi neri. Puoi utilizzare più volte lo stesso pezzo.

PEDONE  1 punto	TORRE  5 punti
CAVALLO  3 punti	REGINA  9 punti
ALFIERE  3 punti	RE  inestimabile !

**Exemple :** 1 Regina e 1 Pedone:  $9 + 1 = 10$

Risposta: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

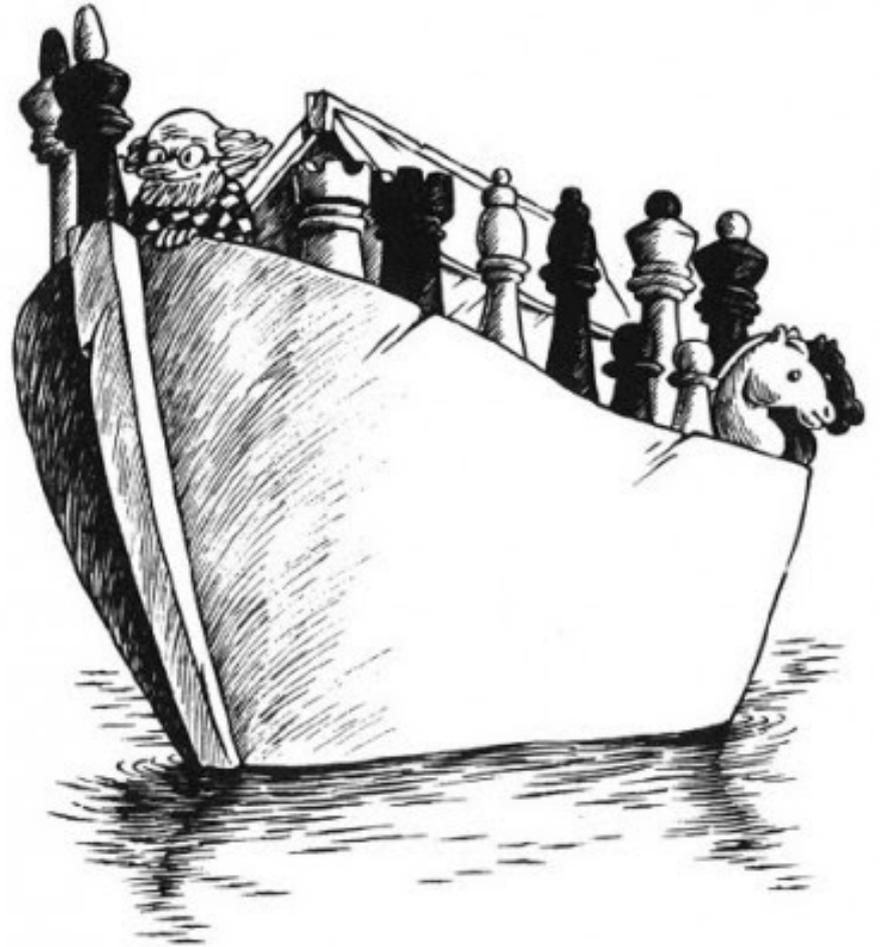
.....

.....

.....



# Bonus colorazione

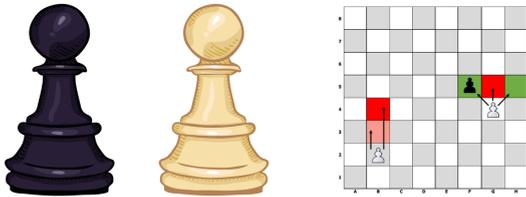


# Allegati



# Il mio promemoria delle mosse

## Il pedone



I pedoni possono :

- avanzare di una casella
- avanzare di due caselle se e solo se sono sulle posizioni di partenza
- catturare un pezzo avversario in diagonale

I pedoni non possono :

- muoversi all'indietro
- avanzare se un pezzo occupa la casella davanti a loro

Valore del PEDONE : 1 punto



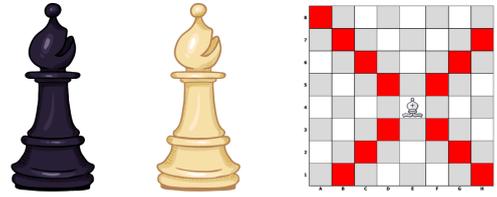
1



©QuotiChess - 2022

Traduzione italiana : <https://framapiaf.org/@nilocram/>

## L'alfiere



Si sposta unicamente in diagonale, in avanti o indietro, di quante caselle vuole.

Cattura in diagonale.

Ciascuna squadra ha due alfieri, uno sulle caselle bianche (che si sposta solo sulle caselle bianche) e uno sulle caselle nere (che si sposta solo sulle caselle nere).

Valore dell' ALFIERE: 3 punti



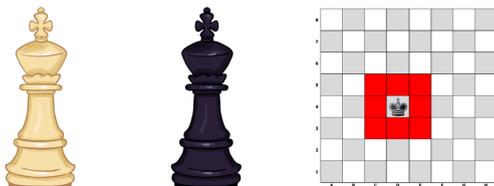
3



©QuotiChess - 2022

Traduzione italiana : <https://framapiaf.org/@nilocram/>

## Il re



Può spostarsi di una casella in tutte le direzioni, tranne :

- se è sul bordo della scacchiera
- se è ostacolato da un pezzo della sua squadra
- se la casella è controllata da un pezzo avversario (non può mettersi sotto scacco !)

Il re può catturare un pezzo avversario nelle caselle attorno a lui.

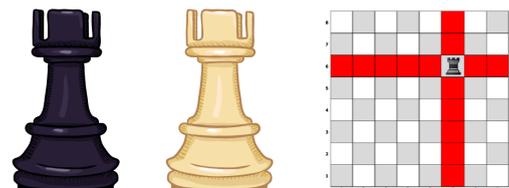
Valore del RE : inestimabile !



©QuotiChess - 2022

Traduzione italiana : <https://framapiaf.org/@nilocram/>

## La torre



La torre si sposta in linea retta, su una fila o una colonna (una sola direzione per mossa).

Può muoversi in avanti e indietro di quante caselle vuole.

Valore della TORRE : 5 punti



5

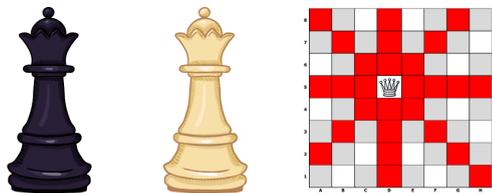


©QuotiChess - 2022

Traduzione italiana : <https://framapiaf.org/@nilocram/>



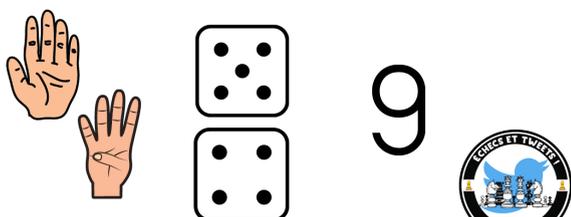
# La regina



La regina può spostarsi come la torre e come l'alfiere: può muoversi sia in linea retta (righe o colonne) sia in diagonale.

Avanza o si muove all'indietro di quante caselle vuole.

Valore della REGINA : 9 punti

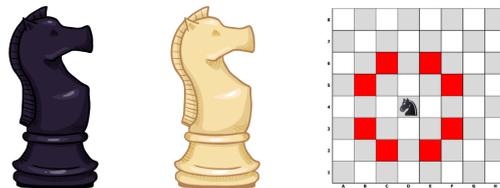


©QuotiChess - 2022

Traduzione italiana : <https://framapiaf.org/@nilocram/>



# Il cavallo



Il cavallo è un pezzo che si sposta di due caselle in una direzione e poi di una casella a destra o a sinistra (a forma di L).

Possiamo accompagnare la mossa dicendo :  
Ca-Val-Lo (tre sillabe).

Il cavallo è il solo pezzo che può "saltare" sopra i pezzi del proprio campo (o sopra quelli dell'avversario).

Valore del CAVALLO : 3 punti

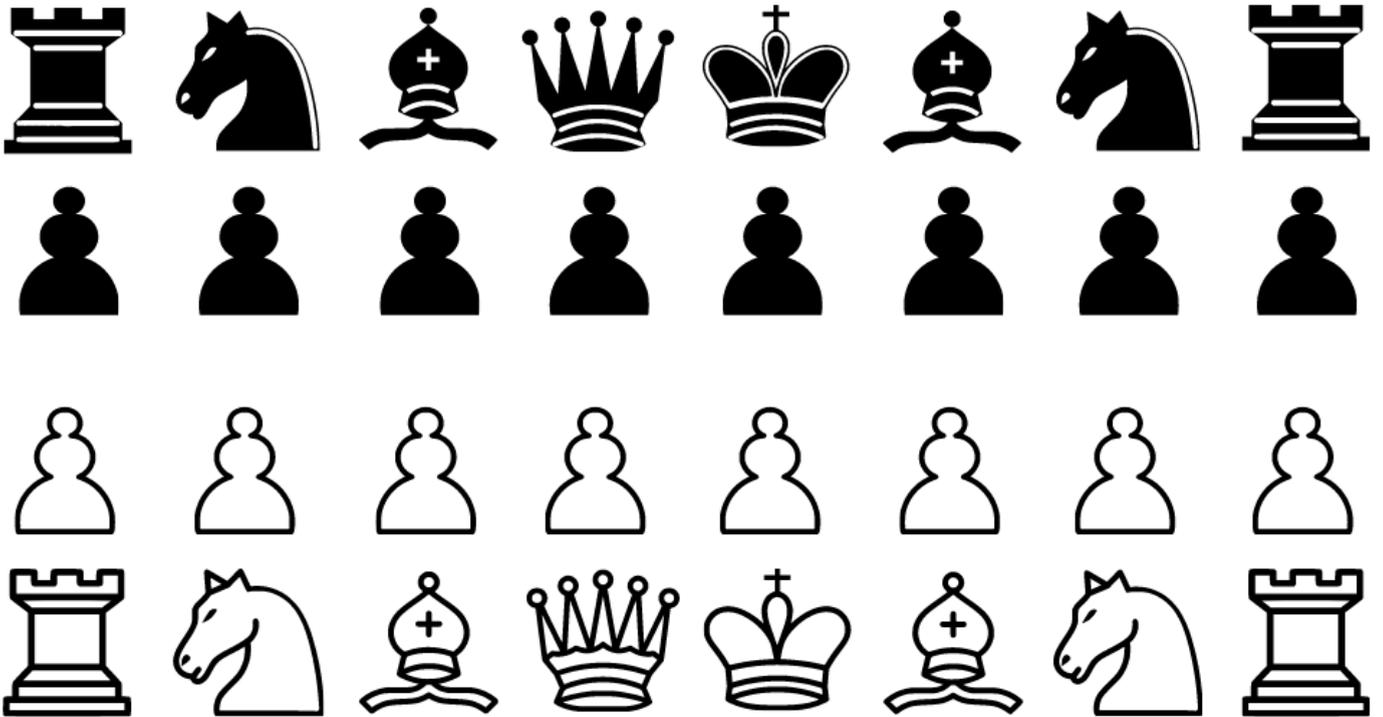
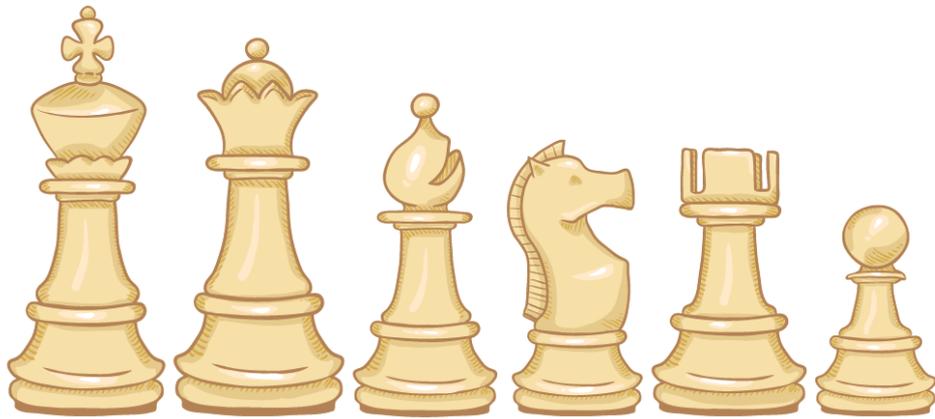


©QuotiChess - 2022

Traduzione italiana : <https://framapiaf.org/@nilocram/>



# 1 pezzi da ritagliare



# La scacchiera

