



1



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project code 2022-2-IT02-KA210-SCH-000095953

License

This intellectual production was marked with CC BY-NC-ND 4.0
International license by: Centro Asteria-Istituto Suore di Santa Dorotea di Cemmo
You can write to us at the following address: cultura@centroasteria.it



Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0
International

Il movimento dei pezzi: Pedoni e Re

Materiale

- Scacchiera dimostrativa
- Set di scacchi
- "Poster "Le 6 regole d'oro
- Manuali per ogni bambino con le regole degli scacchi

Panoramica della lezione

5 min Introduzione

- Introdurre il progetto Chess and AI e spiegare l'impostazione e gli obiettivi delle prime quattro lezioni.
- Spiegare cosa accadrà durante la lezione e come sarà strutturata la lezione.

15 min Insegnamento (scheda dimostrativa)

- Raccontare la storia degli scacchi
- Presentare la scacchiera



1



- Presentare la scacchiera dimostrativa
- Presentare i pezzi degli scacchi
- Concentrarsi sui pedoni
- Presentare "Attraversare la scacchiera"
- Spiegare le "6 regole d'oro" di quando si gioca a scacchi

20 min Gioco

- I bambini giocano a "Attraversare la scacchiera"

5 minuti di pausa

10 min Insegnamento (scacchiera dimostrativa)

- Introdurre il sistema di coordinate degli scacchi "Ogni casella ha un nome".
- Introdurre Attraversare la scacchiera con i Re

20 min Gioco

- I bambini giocano a "Attraversare la scacchiera con i re".
- Lasciate che i bambini inseriscano i pezzi degli scacchi nelle scatole.

5 min sistemazione

- Riassumere la lezione
- Consegnate ai bambini l'opuscolo "Le regole degli scacchi".

La pagina dell'insegnante di scacchi

Introduzione

È importante avere una routine chiara per quanto riguarda l'inizio e la fine della lezione di scacchi. Se si inizia ogni lezione senza avere gli scacchi pronti, è più facile catturare l'attenzione dei bambini. Lo stesso vale per la conclusione della lezione. Prima mettete i pezzi nelle scatole, poi i bambini ascolteranno.

Quando si spiega come funzionano le lezioni, si spiega che consistono in:

1. Riassunto dell'ultima lezione e introduzione dei nuovi temi.
2. Insegnamento da parte dell'insegnante, che si svolge alla lavagna dimostrativa.
3. Ci possono essere esercizi risolti su carta o esercizi pratici, che vengono risolti sulle scacchiere.



1



5. Verranno eseguiti dei "Minigiochi".

6. E naturalmente le sorprese...

7. la conclusione verrà effettuata dopo che i pezzi saranno stati inseriti nelle scatole e ci sarà un riepilogo di ciò che è stato fatto.

Quando ci si allena e si gioca a scacchi, nella stanza deve regnare la calma, in modo che tutti possano concentrarsi. Per questo motivo, c'è un segno di silenzio (suggerite il pollice in su, se non volete inventarne uno vostro) che potete usare se qualcuno parla troppo e a voce troppo alta, per indicare che dovrebbe abbassare la voce.

È importante che vi guardiate l'un l'altro come compagni di squadra e non come avversari. Gli scacchi sono un gioco per gentiluomini e gentildonne, il che significa che non bisogna mai prendere in giro nessuno o comportarsi male in alcun modo. Ci sono quindi sei regole d'oro quando si gioca a scacchi che riguardano il modo di comportarsi. (Affiggete il poster "Le sei regole d'oro quando si gioca a scacchi" su una parete). Dite che le spiegherete in modo più dettagliato quando staranno per giocare.

Dite loro che quando vi allenete o giocate a scacchi, alzate la mano se avete domande.

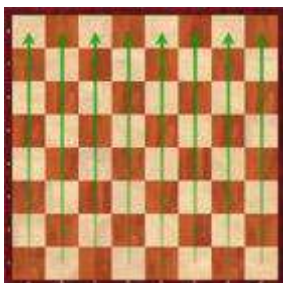
Insegnamento ("alla scacchiera dimostrativa")

La storia degli scacchi

"Gli scacchi sono uno dei giochi più antichi del mondo. È stato inventato più di 1400 anni fa, nel 600 in India.

Il gioco è stato creato per addestrare i generali a posizionare i soldati sul campo di battaglia e a manovrare l'avversario. Quindi, ora siete tutti generali. Se guardiamo la scacchiera, è anche un campo di battaglia in miniatura. Da una parte c'è l'esercito bianco, dall'altra l'esercito nero, che poi si comporranno per vedere chi è il più forte. Sulla scacchiera ci sono linee, righe e diagonali. Le linee vanno dritte in avanti e indietro, le file vanno dritte ai lati, le diagonali vanno in obliquo.

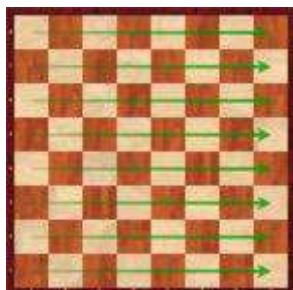
Colonne



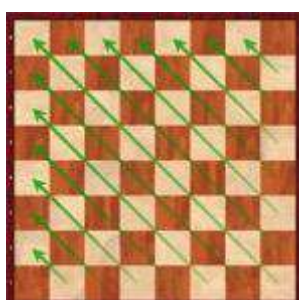
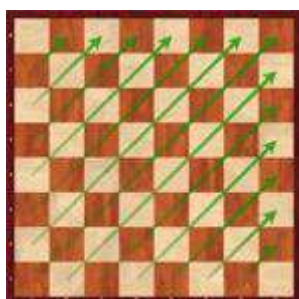
Traverse



1



Diagonali



Inizialmente il gioco si chiamava Chaturanga, che significa "quattro parti dell'esercito", ma dopo un centinaio di anni il gioco arrivò in Persia, l'odierno Iran e Iraq, e prese il suo nome. In persiano, il re si chiama "shah" e si può quasi sentire la somiglianza con la parola scacchi.

Gli scacchi sono stati importanti in molte culture. Le ragioni sono molteplici.

In primo luogo, gli scacchi sono considerati il gioco dell'intelligenza più di ogni altro. Chi è bravo a giocare a scacchi è intelligente. Negli scacchi non c'è fortuna, non ci sono dadi o carte casuali. Inoltre, non importa se si è ragazze, ragazzi, anziani o giovani. Tutti possono partecipare e giocare.

In secondo luogo, gli scacchi affascinano per il loro mistero. Naturalmente, dato che la scacchiera ha i suoi limiti, dovrebbe essere possibile calcolare fin dall'inizio come giocare una partita di scacchi perfetta, giusto? Ma non è così. Nemmeno oggi, dopo 1400 anni, quando esistono computer fantastici per i calcoli, si può sapere con certezza quale sia la mossa migliore nella maggior parte delle posizioni degli scacchi.

In terzo luogo, è possibile giocare a scacchi in diversi modi. Si può giocare, usarli come sfida intellettuale o per imparare la matematica e la programmazione. Al livello più alto, gli scacchi sono



1



uno sport. I giocatori professionisti si allenano fino a dieci ore al giorno. La Coppa del Mondo e le Olimpiadi si svolgono come in tutti gli altri sport, e in occasione delle competizioni più importanti vengono effettuati controlli antidoping.

Gli Scacchi attuali

"Gli scacchi sono un gioco per due giocatori, che muovono i loro pezzi a tempo alterno. Il bianco inizia sempre. I giocatori siedono su ogni lato di una scacchiera di 64 caselle, 32 bianche e 32 nere. "Ogni giocatore ha sedici pezzi: un re, una regina, due torri, due alfieri, due cavalli e otto pedoni". (Tenere in mano ogni pezzo mentre lo si presenta).

Presentare la scacchiera dimostrativa

"Per potervi insegnare in modo corretto, userò una scacchiera dimostrativa. Ha questo aspetto. Vedete, è una grande scacchiera". (Presenta una scacchiera normale accanto alla scacchiera dimostrativa) "Ecco come appaiono il re, la regina, la torre, l'alfiere, il cavallo e i pedoni sulla scacchiera dimostrativa". (Confrontare i pezzi degli scacchi normali con quelli della scacchiera dimostrativa).

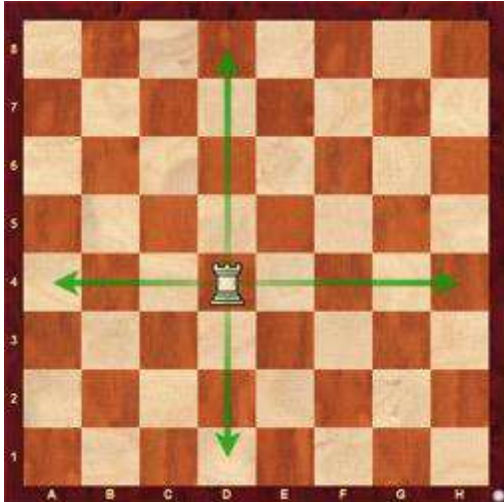
Presentare i pezzi degli scacchi

"Ora impareremo come si muovono i pezzi". (Mettere il re bianco su una casella al centro della scacchiera dimostrativa).

"Il re va un quadrato alla volta, in qualsiasi direzione voglia". (Indicare le caselle in cui il re può andare). "Il re è il pezzo più importante del gioco, perché se si cattura il re dell'avversario, si vince".

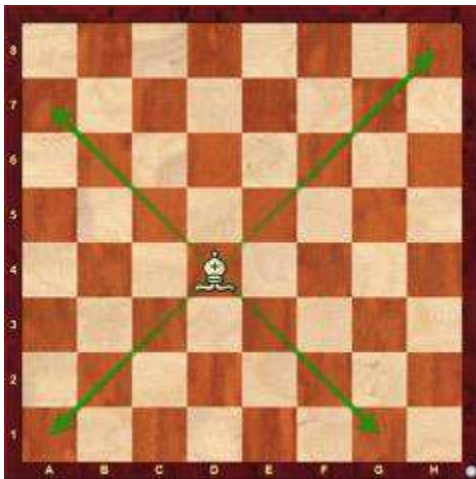


(Mettere la torre al posto del re) "La torre può andare dritta quanto vuole, avanti, indietro o ai lati". (Indicare le caselle dove la torre può andare). "Ogni giocatore ha due torri a testa quando inizia una partita".

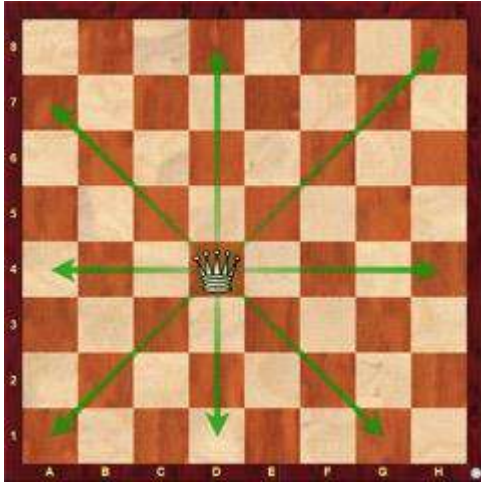


(Mettere l'alfiere al posto della torre) "L'alfiere va in obliquo, o sulla diagonale, come si dice nel linguaggio scacchistico.

L'alfiere può quindi camminare su un solo colore per tutta la partita. Ogni giocatore ha due alfieri all'inizio, uno che cammina sulle caselle nere e uno che cammina sulle caselle bianche. "



(Mettere la regina al posto dell'alfiere) "La regina cammina come l'alfiere e la torre insieme. Può andare dritta o obliqua, quanto vuole". (Indicare le caselle in cui la regina può andare). "Se il re è il pezzo più importante del gioco, la regina è il migliore".



(Mettere un cavallo al posto della regina). "Il cavallo, o il cavaliere come si dice nel linguaggio degli scacchi, è un pezzo un po' speciale. Si muove come la lettera L, due passi avanti e uno di lato."
"(Toccare le caselle in cui il cavallo può camminare)."



"Inoltre, il cavallo è l'unico pezzo che può saltare sopra gli altri pezzi. Guardate qui".



"Né la torre né l'alfiere possono passare i propri pezzi, ma il cavallo può saltarli. Così:"



(Togliere tutti i pezzi e mettere una pedone bianco sulla scacchiera) "Anche il pedone è un po' speciale. Può fare un solo passo alla volta, tranne la prima volta che si muove in una partita. Allora può scegliere di fare un passo o due passi. Il pedone è l'unico pezzo che può muoversi solo in avanti, non deve mai indietreggiare. Tutti gli altri pezzi devono andare in tutte le direzioni. Il pedone cammina dritto, ma colpisce in obliquo davanti a sé. Tutti gli altri pezzi attaccano così come si muovono, ma non il pedone. Guardate qui:" (Preparate la seguente posizione sulla scacchiera dimostrativa).



"Nessuno dei pedoni può muoversi qui perché si bloccano a vicenda. Sono bloccati. Ma se rimane così..."



"Il giocatore che muove può prendere l'altro pedone. Quando si prende un pezzo negli scacchi, si rimuove il pezzo dell'avversario e si mette il proprio sulla casella.

Quando si inizia una partita a scacchi, ogni giocatore ha otto pedoni. In questo modo:



Introdurre il minigioco "Attraversare la scacchiera".

"Ci sono molte cose da tenere sotto controllo quando si impara a giocare a scacchi. Pertanto, dobbiamo procedere passo dopo passo. Questo può essere fatto giocando ai minigiochi. Si tratta di giochi più semplici e meno complessi, giocati sulla scacchiera con i pezzi degli scacchi. Ma è comunque molto divertente!

Oggi ci alleneremo su come si muovono i pedoni attraverso il minigioco 'Attraversare la scacchiera'".



1



"Vedete che sulla scacchiera ci sono numeri e lettere. I pezzi bianchi sono sempre al 1° e 2° traversa e quelli neri al 7° e 8°. Negli scacchi inizia sempre il bianco, quindi anche in 'Cross the board'. Poi il bianco e il nero si alternano e fanno tutte le altre mosse. Vince chi arriva per primo con una sola pedina dall'altra parte della scacchiera. Quindi il bianco vince se un pedone arriva qui". (Indica l'ottava traversa) "E il nero vince se un pedone arriva qui". (Indica la prima traversa) "Ricordate come si muove il pedone? In avanti, un passo alla volta. Ma la prima volta che il pedone si muove, può scegliere se fare uno o due passi. Il pedone va dritto ma cattura obliquamente in avanti. "

Gioco

"Ora potete sedervi a due a due alle scacchiere e allineare i pedoni come sulla scacchiera dimostrativa. Ma non dovete iniziare a giocare. Prima dovete imparare le 6 regole d'oro degli scacchi.

(Quando i bambini si sono seduti, indicare il poster alla parete con le sei regole degli scacchi)

"1) Quando si gioca, si cerca di creare una stanza di concentrazione, in modo da poter pensare. Pertanto, qui deve esserci calma. Si parla solo se è necessario, e a caratteri piccoli.

2) Quando dico che dovete sedervi a due a due, non iniziate a giocare, ma aspettate il mio segnale. Perché altrimenti diventa facilmente disordinato e difficile creare la stanza della concentrazione.

3) Negli scacchi ci si mostra sempre rispettosi l'uno dell'altro e noi lo facciamo salutandoci prima dell'inizio della partita (stringendoci la mano) e dopo la partita ringraziandoci per la bella partita (stringendoci la mano).

4) e 5) Il pezzo toccato e il pezzo lasciato sono due regole che funzionano così: Se avete toccato un pezzo, dovete spostarlo. Pertanto, pensate bene prima di afferrarlo. Quando si tocca un pezzo, bisogna spostarlo, ma spesso si possono fare mosse diverse. Quando si tocca un pezzo, lo si sposta in una casella e lo si rilascia, si è fatta la propria mossa ed è il turno dell'avversario. Finché si tiene il pezzo in mano, si può scegliere la casella in cui andare, ma quando si rilascia la mossa è fatta.

6) Infine: quando avete finito di giocare, allineate i pezzi nella posizione di partenza. Non da ultimo, prima di mettere i pezzi nella scatola quando finiremo la lezione, è importante assicurarsi che ci siano tutti i pezzi.



1

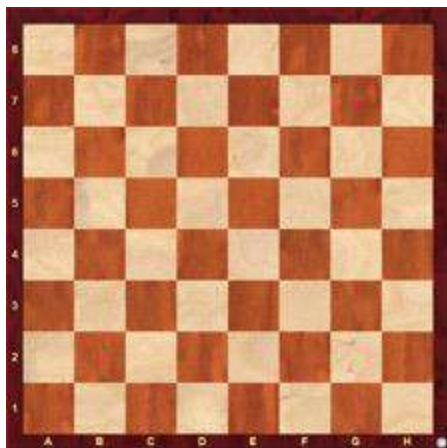


Ora: Siete pronti? Attraversate la scacchiera. Vincerà chi arriverà dall'altra parte con un solo pedone. Inizia il Bianco. Poi ogni altra mossa. Stringetevi la mano e iniziate".

I bambini giocano a "Attraversare la scacchiera".

Date un segnale in modo che tutti i bambini inizino nello stesso momento, ma assicuratevi che prima si stringano la mano. Camminate intorno e osservate che i bambini muovano correttamente il pedone. Se finiscono in fretta, lasciateli cambiare colore e giocate di nuovo. Tutti devono avere il tempo di giocare una partita con il nero e una con il bianco.

Ogni casella ha un nome



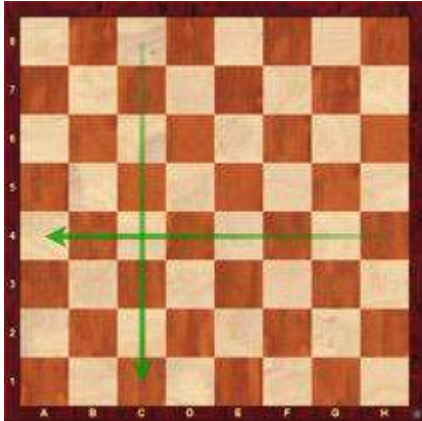
"Prima che venissero inventati gli scacchi, in India si voleva addestrare i soldati a camminare e a stare in piedi su un campo di battaglia, e quindi si doveva trovare un modo per consentire ai generali di controllarli. Si è pensato di dividere il campo di battaglia in quadrati, a cui è stato dato un nome. Poi il generale poteva gridare il nome delle caselle in cui recarsi.

La scacchiera utilizza lo stesso metodo e ha un sistema di coordinate che dà un nome alle caselle della scacchiera. Cosa si intende per sistema di coordinate? Da un lato ci sono le lettere, dall'altro i numeri. Guardate la lavagna e vedrete. Se si dice una lettera e un numero, si otterrà una casella.

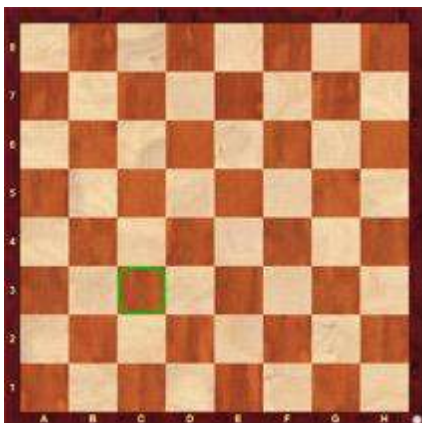
Un buon modo per impararlo è pensare che ogni casella della scacchiera abbia un indirizzo. Qui abbiamo le strade. (Indica le colonne) Via A, via B, via C ecc. Questo è il numero della strada. (Indicare le traverse)



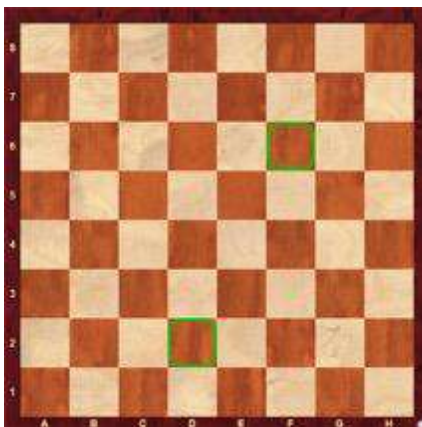
1



Se vivo in Central Street 3. Allora sarà la C che seguiamo. Ed ecco il numero 3: c3. Si dice sempre prima la lettera e poi il numero.



Ora vediamo: Come si chiama questo quadrato? Via F 6: f6. E questo? Via D 2: d2 (indicare le caselle)



Perché allora è bene conoscere i nomi delle caselle? Perché quando parliamo tra di noi mentre discutiamo di scacchi, non ci saranno malintesi. Diciamo che è così sulla scacchiera:".



1



"Se vi chiedo quale torre può andare in f5 (indicare f5), è in questa casella che una delle torri deve andare. Potete quindi rispondere. "È la torre in b5 che può andare in f5 invece di qualcosa di più ignoto".

2) I bambini giocano a "Attraversare la scacchiera con i re".

Mettere la seguente posizione:



"Continueremo a giocare al minigioco 'Attraversa la scacchiera', ma ora saranno coinvolti anche i re. Ci sono tre modi per vincere in Cross the board with the Kings. Vince chi passa con un pedone o con il re dall'altra parte. Ma si vince anche se si prende il re dell'avversario. Ora ripetiamo il movimento del re". (Mostrare sulla scacchiera dimostrativa che il re può muoversi di una casella alla volta in tutte le direzioni).

Mentre i bambini si preparano a giocare a due e due, voi scrivete alla lavagna: 1. Attraversare la scacchiera con un pedone 2. Attraversare la scacchiera con il re. 3) Prendere il re dell'avversario. Assicuratevi che i bambini si stringano la mano, quindi date un segnale in modo che tutti i bambini inizino a giocare contemporaneamente.

Sistemazione

Quando mancano cinque minuti alla fine della lezione, dite ai bambini di smettere di giocare e di mettere in fila i pezzi per verificare che ci siano tutti, quindi di mettere i pezzi nella scatola. Dite che è importante che mettano i pezzi nella scatola giusta, in modo che ci siano serie complete in ogni scatola.

Se avete tempo, proponete loro la seguente sfida sulla scacchiera dimostrativa.



"Riesci a trovare la mossa migliore per il bianco in questa posizione? Un suggerimento è che si vince se un solo pedone passa dall'altra parte. Quindi, se riuscite a creare una strada libera per un solo pedone, vincerete.

La mossa migliore è f4-f5.



Se il nero prende il pedone su f5 con e6xf5, il bianco giocherà e5-e6 ed è una strada libera per il pedone e. Se il nero prende l'altro pedone, f6xe5, allora il bianco può giocare f5xe6 e di nuovo il nero non può impedire al pedone su e6 di raggiungere e8 e il bianco vincerà".

Riassumete la lezione e ciò che avete fatto.

Distribuite il materiale "Le regole degli scacchi".



1



Infine, tutti ricevono il foglio informativo sul progetto, che i bambini possono portare a casa.
Dire quando ci sarà lezione di scacchi la prossima volta.



2



Il movimento dei pezzi: Torre, Alfiere, Cavallo e Regina

Materiale

- Scacchiera dimostrativa
- Set di scacchi
- "Poster "Le 6 regole d'oro
- Manuali per ogni bambino con le regole degli scacchi

Panoramica della lezione

5 min Introduzione e ripetizione

- Dare una visione d'insieme della lezione di oggi
- Ripetete quello che avete fatto l'ultima volta. Concentratevi sul pedone.

5 min Insegnamento (scheda dimostrativa)

- Mostrare come si muove la Torre
- Mostrare come si muove l'Alfiere

20 min Gioco

- Torre contro 5 pedoni
- Alfiere contro 3 pedoni

10 min Esercizio

- Come può l'alfiere dominare i pedoni?

5 minuti di pausa

5 min Insegnamento (scheda dimostrativa)

- Mostrare come si muove il Cavallo



2



- Mostrare come si muove la regina

25 min Gioco

- I bambini giocano alla Regina contro 8 pedoni
- I bambini giocano a "Il duello in discoteca".

5 min Rounding

- Riassumere la lezione
- Diteglielo la prossima volta che avete gli scacchi.

Pagina del leader degli scacchi



The Queen



Ripetizione

"La scorsa lezione ci siamo concentrati sui pedoni. Vi ricordate?"

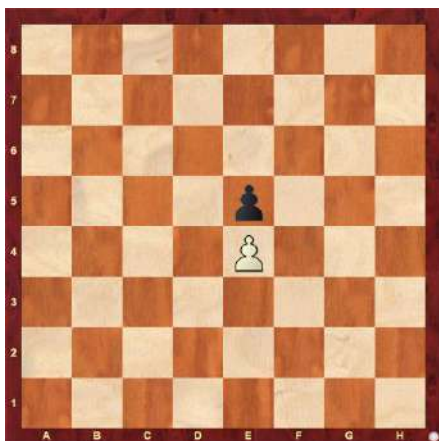
Il pedone può muoversi solo di un passo alla volta, tranne la prima volta che si muove in una partita. Allora può scegliere se muoversi di un passo o di due passi. Il pedone è l'unico pezzo che può muoversi solo in avanti - non deve mai tornare indietro. Tutti gli altri pezzi possono andare in tutte le direzioni. Il pedone cammina dritto, ma cattura in obliquo davanti a sé. Tutti gli altri pezzi catturano



2



mentre si muovono, ma non il pedone. Guardate qui:" (Preparate la seguente posizione sulla scacchiera dimostrativa).



"Nessuno dei pedoni può muoversi qui perché si bloccano a vicenda. Sono bloccati. Ma se rimane così..."



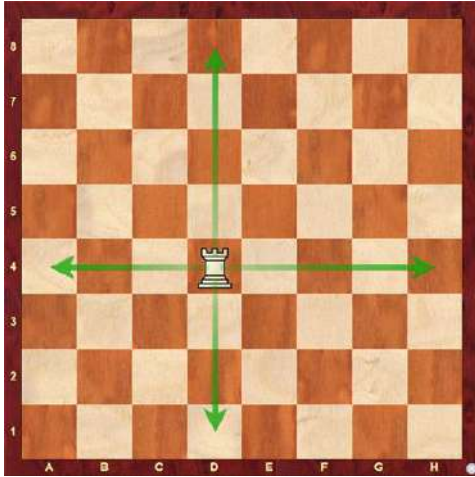
"Il giocatore che è in movimento può prendere gli altri pedoni. Quando si gioca a scacchi, si toglie il pezzo dell'avversario e si mette il proprio sulla casella.

La Torre e l'Alfiere

Mettete una torre al centro della scacchiera dimostrativa.

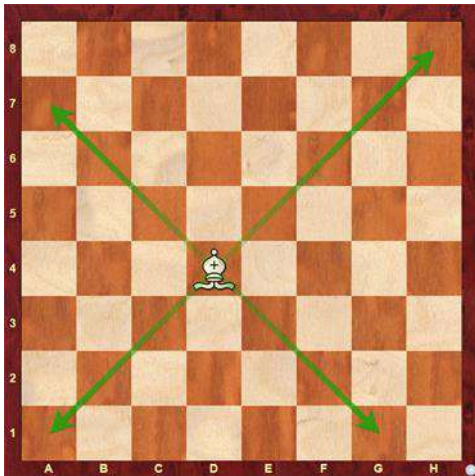


2



"Oggi ci eserciteremo su come vanno la torre e l'alfiere. Vi ricordate? La torre si muove come un segno più (mostrate un più con le braccia), in orizzontale e in verticale, fin dove vuole". Mostrate come si muove la torre.

Mettete un alfiere al centro della scacchiera dimostrativa.



"L'alfiere cammina come una X (sentitevi liberi di mostrare con le braccia) quanto vuole. L'alfiere cammina su un solo colore per tutta la partita". Mostrate come si muove l'alfiere.

Gioco

I bambini giocano con la Torre contro 5 pedoni e con l'Alfiere contro 3 pedoni. Siedono a due a due accanto alle scacchiere. (Sulla scacchiera dimostrativa, posizionare la seguente posizione).

Torre contro 5 pedoni



2



Il Bianco deve muovere

"Ora giocherete con le torri contro 5 pedoni. Sistemate pedoni e torri come sulla scacchiera dimostrativa. Inizia il bianco. Se un pedone bianco passa dall'altra parte, traversa 8, senza essere preso direttamente, il bianco vince. Se la torre nera prende tutti i pedoni, vince il nero. Ricordate le 6 regole d'oro degli scacchi? (Ora potete stringervi la mano e iniziare a giocare".

Quando i bambini hanno giocato due partite ciascuno, una con la torre e una con i pedoni, si passa alla partita successiva: Alfiere contro 3 pedoni.

Alfiere contro 3 pedoni



Il Bianco deve muovere

"Ora giocherete con l'alfiere contro tre pedoni. L'alfiere vince se prende i tre pedoni. I pedoni vincono se uno dei pedoni passa dall'altra parte, senza essere preso immediatamente".

Quando i bambini hanno giocato una volta con l'alfiere e una volta con i pedoni, è il momento di svolgere un compito a cui possono lavorare in coppia.

Compito (Alla scacchiera dimostrativa)



2



"Ora lavorerete a coppie. Potete proporre una posizione del minigioco con un alfiere e tre pedoni in modo che sia impossibile fare una mossa di pedone senza perdere un pedone. In altre parole, una posizione in cui l'alfiere domina i pedoni". Lasciateli lavorare per qualche minuto.

Risposta

Ecco due possibilità:



Se il nero è in movimento, perde un pedone indipendentemente dalla mossa effettuata.



Il Nero perderà tutti e tre i suoi pedoni nelle prossime tre mosse.

5 MINUTI DI PAUSA

Insegnamento (Alla lavagna dimostrativa)

1. Il Cavallo e la Regina

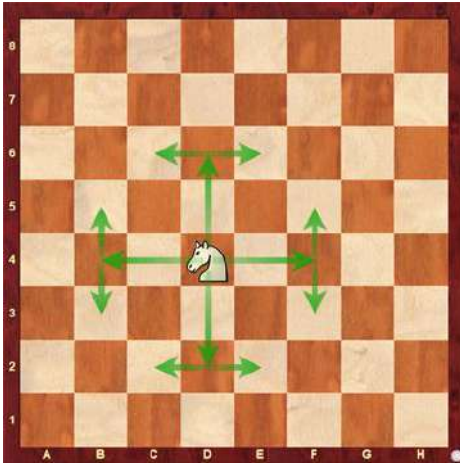
Ora guardiamo il cavaliere". (Posizionare un cavaliere al centro del tabellone dimostrativo e mostrare



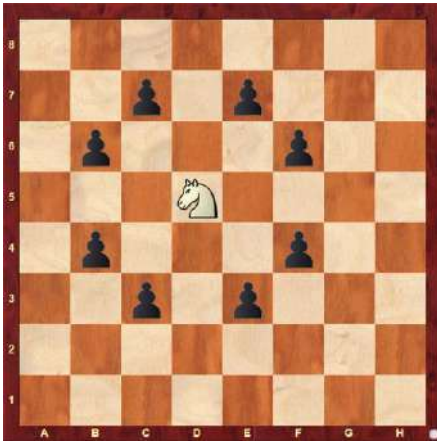
2



lo schema di movimento del cavallo). "Il cavallo cammina come una L. Due passi in avanti e uno di lato. Si può anche dire che il cavallo deve saltare un fosso e cambiare il colore della sua casella quando atterra. Il cavallo è l'unico pezzo che può saltare altri pezzi. Ora mi chiedo se qualcuno può farsi avanti e aiutarmi". (Predisporre la seguente posizione).



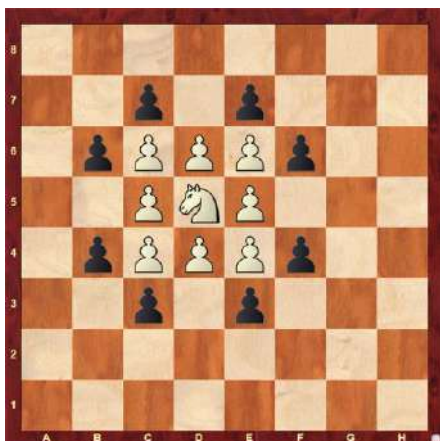
Qualcuno può mettere dei pedoni neri sulle caselle dove il Cavallo può saltare? (Dare al bambino/ai bambini 8 pedoni neri a portata di mano. La risposta corretta è visibile qui sotto).



Bene, ora mettiamo i pedoni intorno al cavallo, in questo modo:..."

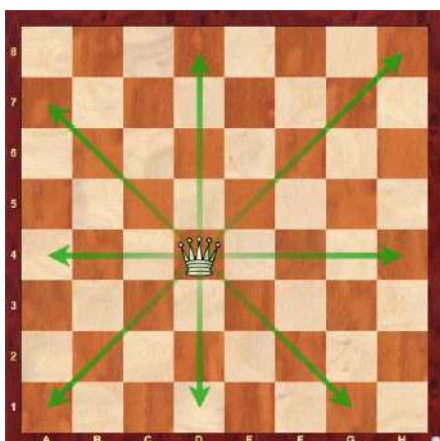


2



"... Anche ora il cavallo può saltare e raggiungere le sue caselle. Una cosa importante con il cavallo è che deve fare tutta la sua mossa, non può scegliere di rimanere sulla strada come la torre e l'alfiere. Ora è il momento della regina.

Questa è la regina:



È il miglior pezzo degli scacchi, perché combina il modo di muoversi della torre e dell'alfiere. Può muoversi quanto vuole in verticale, in orizzontale e sulle diagonali. (Sentitevi liberi di mostrare con le braccia) Una regina che si trova su una delle caselle centrali può effettivamente andare in 27 caselle diverse. Controlliamo.

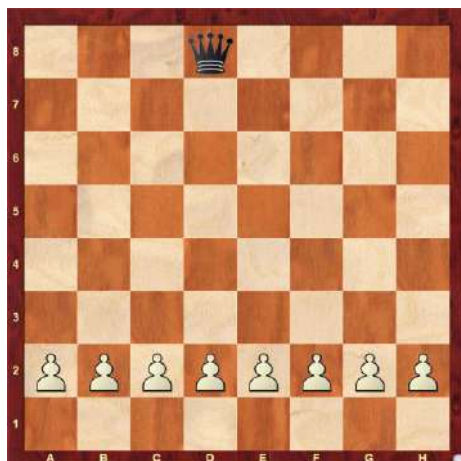
Gioco

Regina contro 8 pedoni

Ora giocheremo due mini-giochi: Regina contro 8 pedoni e Il duello in discoteca. Regina contro 8 pedoni funziona così.

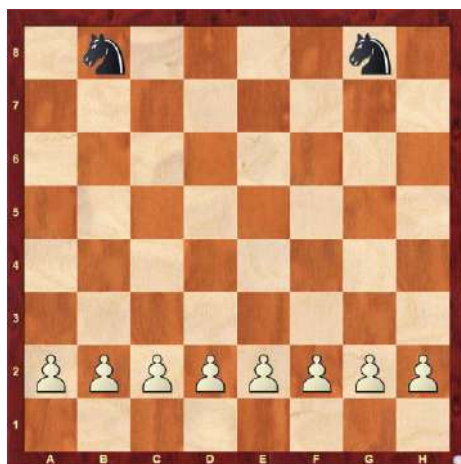


2



Il bianco vince se un solo pedone raggiunge l'altro lato, nell'ottava traversa, senza essere preso direttamente dalla regina. Il nero vince se la regina prende tutti i pedoni bianchi. Il bianco inizia come sempre.

Il duello in discoteca



Quando si gioca il duello in discoteca, lo si fa due volte. Una volta con il bianco e una volta con il nero. Il bianco vuole passare dall'altra parte, alla traversa 8, con il maggior numero di pedoni possibile senza poter essere preso direttamente. I cavalli cercano di prendere il maggior numero possibile di pedoni. Quando un pedone arriva dall'altra parte, senza poter essere preso direttamente, il pedone è salvo e dà un punto. I giocatori utilizzano la piccola carta risultato fornita con questo esercizio.

Il motivo per cui questo esercizio viene chiamato "Duello in discoteca" è che l'insegnante di scacchi Boris Bruhn, di Amburgo, è solito incorniciare il tutto con una favola:

"In una piccola città tedesca c'era una grande festa con una discoteca. Otto pedoni volevano andarci, ma avevano i vestiti sbagliati e non avevano la tessera VIP. Davanti alla porta della discoteca c'erano due guardie dure, due cavalieri, e allora cosa avrebbero fatto? Volevano davvero andarci e alla fine



2



decisero di correre verso la discoteca per far entrare il maggior numero possibile di loro. Iniziarono a correre verso l'ingresso... Quanti pedoni riuscite a far entrare in discoteca?"

Insegnamento: Come si mettono i pezzi nella posizione di partenza? (Alla scacchiera dimostrativa)

"Prima di poter giocare con tutti i pezzi, bisogna imparare come devono essere messi i pezzi quando si inizia una partita". (Sistemate la posizione iniziale dei pezzi degli scacchi sulla scacchiera dimostrativa mentre lo spiegate).



"La prima cosa da fare è assicurarsi che la scacchiera sia nella posizione giusta. Quando giocate dovete sempre avere una casella d'angolo bianca a destra, sia che siate bianchi o neri". (Punta su h1 e a8.) "Inoltre, i pezzi bianchi devono sempre trovarsi sulle traverse 1 e 2. I pezzi neri sulle traverse 7 e 8. La cosa più semplice è iniziare con i pedoni, sulla traversa 2 per i bianchi e sulla traversa 7 per i neri. Dietro i pedoni, continuare con le torri negli angoli. Quali pezzi dovrebbero trovarsi accanto alle torri? Guardate le torri: hanno una specie di ciotola in cima e il cavallo è quello che deve bere l'acqua, quindi deve stare accanto alle torri. Poi vengono gli alfieri. Per quanto riguarda la posizione della regina e del re, la regola è che "la regina bianca deve essere messa su una casella bianca e la regina nera su una casella nera". Le regine e i re devono essere uno di fronte all'altro. Se la scacchiera è messa correttamente con il bianco sull'1 e sul 2, si può anche pensare che le regine debbano trovarsi sulla colonna D. Se non siete ancora sicuri, potete sempre guardare la scacchiera dimostrativa o l'opuscolo "Le regole degli scacchi".

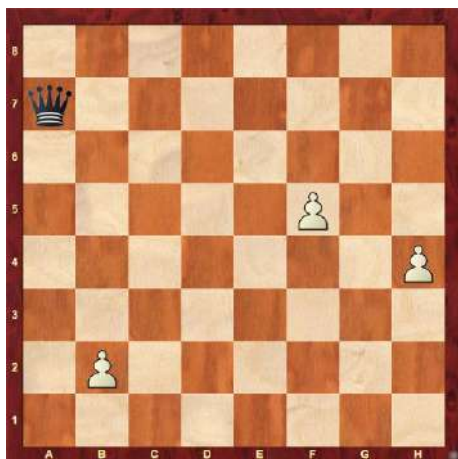
Sistemare i pezzi

Quando mancano cinque minuti alla fine della lezione, dite ai bambini di smettere di giocare e di mettere in fila i pezzi per verificare che ci siano tutti, quindi di mettere i pezzi nella scatola. Dite che è importante che mettano i pezzi nella scatola giusta, in modo che ci siano serie complete in ogni scatola.

Se avete tempo, proponete loro la seguente sfida sulla lavagna dimostrativa.



2



Come può la regina fare una mossa in modo da minacciare tutti e tre i pedoni contemporaneamente?

Risposta: L'unica mossa che minaccia tutti e tre i pedoni contemporaneamente è Da7-f2.

Riassumete la lezione e ciò che avete fatto.

Dite quando si terrà la lezione di scacchi la prossima volta.



3



Regole speciali e scacco matto

Materiale

- Scacchiera dimostrativa
- Set di scacchi
- Penne e carta

Panoramica della lezione

5 min Introduzione e ripetizione

- Dare una visione d'insieme della lezione di oggi
- Ripetere ciò che si è fatto l'ultima volta.

15 min Gioco

- Ritorno a casa con gli scacchi

20 min Insegnamento (scheda dimostrativa)

- Regole speciali
- Che cos'è lo scacco matto?

5 minuti di pausa

10 min Esercizi a coppie su un tavolo lungo

- È scacco matto?

15 min Esercizi a coppie

- Create le vostre immagini di scacco matto

10 min Gioco

- Scacchi a perdere

5 min Sistemazione

- Riassumere la lezione
- Dire loro quando si gioca a scacchi la prossima volta.



3



Pagina del leader degli scacchi



Introduzione e ripetizione

Date una panoramica della lezione di oggi.

Ripetete quello che avete fatto l'ultima volta. Mostrate come si muovono la torre, l'alfiere, la regina e il cavallo sulla scacchiera dimostrativa.

Gioco

Ritorno a casa con gli scacchi

Preparate i bambini a giocare, mentre voi preparate la scacchiera dimostrativa.

Disporre i pezzi bianchi sulla prima traversa e quelli corrispondenti con i neri sull'ottava a caso. L'unica cosa importante è che uno degli alfieri sia su una casella bianca e uno su una nera. Ad esempio, si possono disporre i pezzi in questo modo.



3



Ora il bianco o il nero giocheranno i pezzi nella posizione di partenza di una partita di scacchi. I pezzi si muovono come di consueto. Tuttavia, nessuno dei giocatori può attraversare con i propri pezzi il lato 4-5 della traversa centrale. Pertanto, i re possono essere tenuti sotto scacco e i pezzi non possono essere messi fuori gioco. Il bianco inizia come di consueto e poi i giocatori fanno tutte le altre mosse. Poiché il bianco ha una mossa in più, dovrebbe vincere in una partita corretta e quindi il nero non dovrebbe essere un imitatore che fa come il bianco.

Dopo la partita, è bene discutere su come pensare per giocare bene. Un trucco è quello di rendere libera la prima traversa o l'ottava in modo che le torri possano andare nelle caselle d'angolo in una mossa e che gli altri pezzi cerchino di raggiungere la loro casella in due mosse. Nella posizione sopra descritta, sono necessarie 17 mosse per raggiungere la posizione di partenza nella partita migliore.

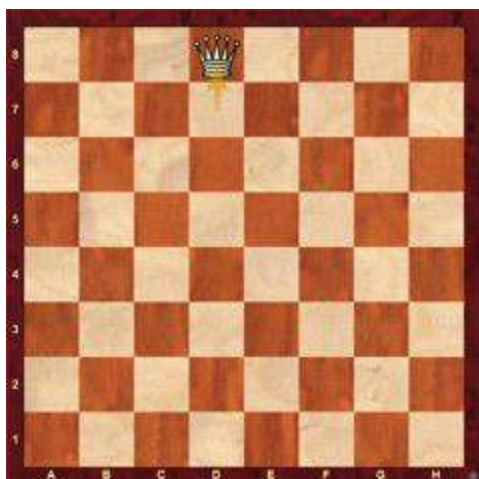
Insegnamento

Promozione del pedone

Negli scacchi un pedone può essere trasformato in qualsiasi pezzo quando raggiunge l'altro lato e, poiché il miglior pezzo degli scacchi è la regina, è quasi sempre una regina quella in cui si lascia trasformare il pedone. Ecco come funziona: (Mettete il cavalletto sulla scacchiera dimostrativa).



"Quando si scende con il pedone all'ultimo rango, si cambia il pedone direttamente con un nuovo pezzo, normalmente una regina, perché è il pezzo migliore negli scacchi. In questo modo:"

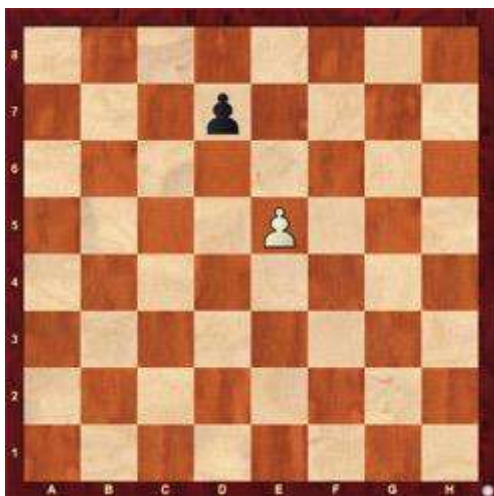


"È possibile cambiare il pedone in una regina anche se la regina che si ha dall'inizio nella posizione di partenza rimane sulla scacchiera. Si può quindi prendere in prestito una regina da un'altra scacchiera. Ricordatevi di rimettere la regina presa in prestito nella casella giusta dopo la partita. Non da ultimo, se trasformate alcune o tutti i vostri pedoni in regine, è importante. In totale ogni giocatore può avere nove regine sulla scacchiera".

En Passant

"En Passant" è una mossa speciale che si verifica molto raramente. En Passant è un termine francese che significa "di passaggio". La mossa funziona così:

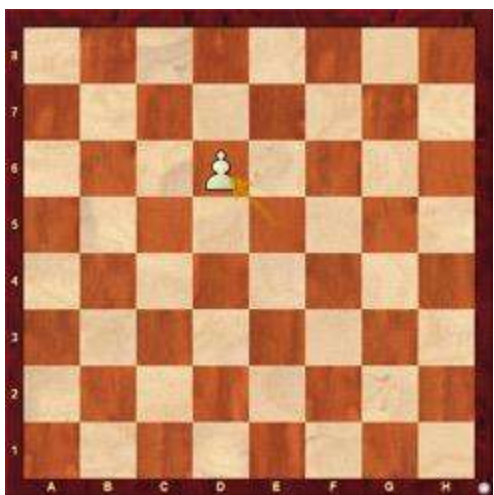
Il pedone avanza dritto e cattura obliquamente davanti a sé. Ma quando un pedone avanza di due caselle e si affianca a un pedone avversario, può essere preso. In questo modo:



Il Nero ora muove il pedone di due passi in avanti. In questo modo:



Ora il pedone bianco può prendere il pedone nero, come se si fosse mosso di un solo passo. In questo modo:



Il Bianco ha fatto un En Passant. Bisogna tenere presente che si deve catturare il pedone immediatamente quando si affianca all'altro pedone. Inoltre, se il pedone si è mosso di un solo passo per affiancarsi all'altro, non si può nemmeno catturare il pedone.

Arrocco

"Il re è il pezzo più importante negli scacchi perché si vince se lo si cattura. Pertanto, è importante attaccare il re dell'avversario, ma anche difendere il proprio. Ora imparerete il trucco più importante per difendere il vostro re: l'arrocco.



Si può arroccare quando non ci sono pezzi tra il re e una delle torri. A quel punto si possono fare due passi con il re verso la torre e saltare sopra il re con la torre". (Mostrare l'arrocco corto sulla scacchiera dimostrativa).



"Questo è un arrocco corto". (Rimette il re in e1 e la torre in h1) "Si chiama arrocco corto perché ci sono solo due caselle tra il re e questa torre. Se si arrocca nell'altra direzione, ci sono tre caselle tra il re e la torre, e allora si chiama arrocco lungo. Anche in questo caso, si fanno due passi con il re verso la torre e si salta il re con la torre". (Mostrare sulla scacchiera dimostrativa).



"Ci sono alcune regole per poter arroccare o meno: 1) Il re o la torre non devono aver mosso prima nella partita. 2) Il re non deve essere minacciato, non deve essere sotto scacco. 3) Il re non deve finire in scacco o passare in una casella minacciata da uno dei pezzi dell'avversario. Guardate qui".
(Presenta la seguente posizione).



Il bianco può arroccare ora? No, il re è sotto scacco".

(Mettere la seguente posizione).



"Allora? No, il re si è spostato da e1 a d1, quindi il bianco non può arroccare in nessuna direzione. E infine".

(Mettere la seguente posizione).



Il bianco può fare l'arrocco in entrambe le direzioni? No, solo l'arrocco lungo. Perché se il bianco cerca di fare un arrocco corto, il re passa per la casella f1, che l'alfiere in c4 minaccia. Se parliamo di linguaggio scacchistico, si scrive arrocco in un modo un po' particolare. Arrocco corto si scrive O-O e arrocco lungo si scrive O-O-O. "(Scrivere alla lavagna) "Per facilitare la memorizzazione, si può dire che si sta scrivendo l'impronta della torre. Per l'arrocco corto la torre si muove di due caselle, per l'arrocco lungo la torre si muove di tre caselle".

Insegnare lo scacco matto

Gli scacchi sono stati inventati in un'epoca in cui regnavano i re. Ciò significa che quando coloro che inventarono gli scacchi si presentarono al re e dissero: "Abbiamo inventato un gioco in cui si vince prendendo il re dell'avversario", il re si arrabbiò e vietò il gioco. Ops, avete inventato il gioco più bello del mondo e non dovete giocare. Poi capirono che si vince se si cattura il re dell'avversario in modo che venga eliminato nella mossa successiva. In questo modo la partita finisce immediatamente,

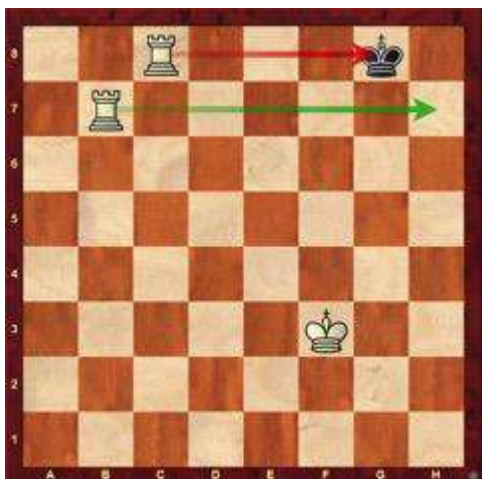
prima che il re venga catturato. I re potevano essere d'accordo. Pertanto, si gioca con lo scacco matto, che significa "Il re è morto" o "Il re è catturato".

Che cos'è lo scacco matto?

Guardate qui:



Il Bianco ha appena giocato Rc2-c8. Ora la torre bianca in c8 minaccia di prendere il re nero in f8. Il re è sotto scacco. Inoltre, il bianco ha una torre in b7 che protegge il re nero. Questo è importante quando si impara a giocare a scacchi. Per prima cosa bisogna sorvegliare il re dell'avversario in modo che non possa muoversi. Solo allora si deve dare uno SCACCO. (Scrivere 1. thguardia 2. scacco sulla lavagna e mostrare che la torre in b7 sorveglia la traversa 7 e che la torre in c8 dà scacco).



Quando un re è minacciato (sotto scacco), è necessario verificare se si tratta di uno scacco matto o meno. Questo si fa con "Le tre domande di scacco matto". (Scrivete sulla lavagna e sotto questo titolo scrivete: 1. PRENDERE 2. ALLONTANARSI 3. IN MEZZO)

La prima domanda da porsi è se un pezzo può 1. CATTURARE il pezzo che minaccia il re. Questa è la domanda più importante, perché molti amano dare scacco, ma spesso dimenticano che possono essere presi a loro volta. Nella nostra posizione, al nero è rimasto solo il re, quindi non può prendere la torre in c8.

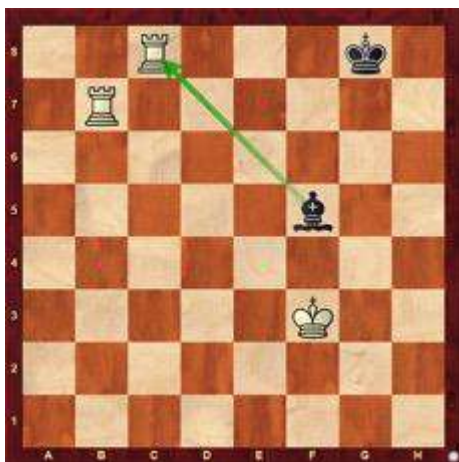
La domanda successiva è se il re può 2) MUOVERSI dagli scacchi. Poiché c'è una guardia su b7, il re su f8 non può fare un passo avanti. Oltre a dire guardia, si può anche dire che si sta costruendo un muro davanti al re avversario.

L'ultima domanda è se si può mettere un pezzo 3) TRA lo scacco che minaccia il re e il re.

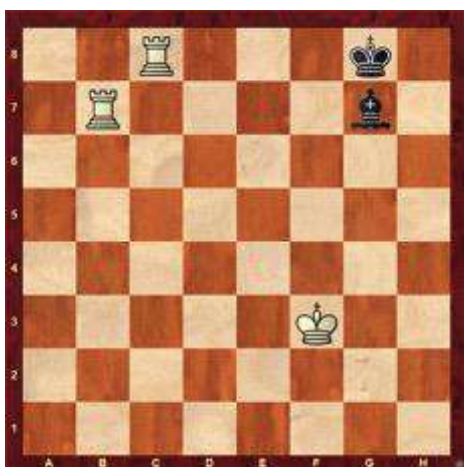
Quindi, ora è scacco matto:



No, l'alfiere in f5 può prendere la torre in c8.



Ora è scacco matto?



No, il re può fuggire in h7, oppure l'alfiere può essere messo in f8, tra la torre in c8 e il re in g8.



PAUSA

Preparazione durante la pausa

Su un tavolo lungo e senza sedie, disponete le seguenti posizioni su set di scacchi. Segnate le scacchiere da 1 a 5.

1)



2)



3)



4)



5)



Risolvere gli esercizi a coppie

Quando gli studenti tornano dalla pausa, divideteli in coppie. Date loro un foglio di carta per gruppo su cui scriveranno in quali posizioni è stato dato scacco matto. I gruppi possono girare intorno al tavolo con le posizioni. In seguito, mettetevi da un lato del tavolo e riunite gli studenti dall'altro lato in un semicerchio, in modo che tutti possano vedere le posizioni. Se volete, potete usare una penna della lavagna come pennino per indicare il pezzo di cui state discutendo. Per ogni posizione si chiede se è scacco matto o no. Poi si esaminano insieme le tre domande di scacco e si verificano. (Le risposte sono: 1, 2, 5 NO. 3, 4 SI).

L'ultimo compito è chiaramente il più difficile perché non si tratta di scacco matto ma di STALLO, cosa che va spiegata.



Si può spiegare che uno dei motivi per cui è un po' difficile capire lo scacco matto è che esiste anche lo stallo. Se è il nero a muoversi nella posizione, il bianco è riuscito a proteggere il re nero, ma non è minacciato, non è sotto scacco. Il nero non può quindi fare alcuna mossa. Cosa succede allora? Beh, allora il risultato sarà uguale, o una patta, come si dice nel linguaggio degli scacchi. Ma non è forse ingiusto? Perché non è semplicemente una vittoria per il bianco? Perché lo stallo è "l'ultima possibilità". Se un giocatore mette fuori gioco tutti i vostri pezzi, potreste arrendervi immediatamente. Ma con lo stallo si ha una piccola possibilità, che l'avversario non sia prudente, che faccia poca attenzione. Lo stallo è l'ultima possibilità.

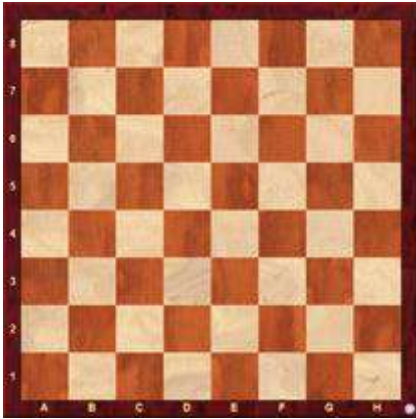
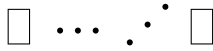
Ci sono due cose importanti quando si parla di stallo. Se è il bianco a muovere allora non è stallo, perché il bianco può annullare lo stallo giocando, ad esempio, Rg5-d5. Il nero può ora giocare Kh8-g8 e poi sarà scacco matto con Rd5-d8.

Se il nero avesse avuto un pezzo diverso dal re da muovere, non sarebbe stato nemmeno uno stallo.

Creiamo le nostre immagini di scacco matto

Accoppiate i bambini a due a due con una scacchiera vuota tra un gruppo e l'altro.

"Ora dovrete creare le vostre immagini di scacco matto. Prendete un re nero, una torre bianca, un alfiere bianco e un cavallo bianco e metteteli accanto alla scacchiera vuota. Ora creerete un'immagine di scacco matto in cui il re nero è sotto scacco. Posizionate i pezzi a vostro piacimento sulla scacchiera vuota e create un'immagine di scacco matto. Ricordate di fare prima la guardia al re e poi di dare scacco.



Se i gruppi non sono in grado di creare un'immagine di scacco matto, si può dare un suggerimento: "Un re al centro può fare otto mosse diverse, un re in un angolo può farne solo tre". Dove pensate sia più facile creare un'immagine di scacco matto? È difficile dare scacco matto quando il re è fuori dalla scacchiera perché bisogna presidiare molte caselle. Pertanto, di solito si cerca prima di tutto di far scendere il re in un angolo, o almeno in un bordo della scacchiera. Per coloro che trovano rapidamente una soluzione, si può dare un compito esteso: quante diverse figure di scacco matto riuscite a trovare? Di seguito sono riportate alcune possibili figure di scacco matto:





Esercizio 2

Mettete la seguente posizione sulla scacchiera dimostrativa. Chiedete ai bambini a coppie di metterla anche sulla loro scacchiera.



Ora dovrete mettere sulla scacchiera un re nero, un cavallo nero e un pedone nero:

□ □ p

in modo che il re bianco sia in scacco matto. Quante immagini di scacco matto riuscite a trovare?

Ci sono quattro quadri di scacco matto. L'idea di base è che il pedone deve proteggere la casa h8 da g7. Il Re deve proteggere il pedone e il Cavallo dà lo scacco. Il Re può stare in h6 o in f6. Il cavallo può dare lo scacco da h6, f6 o e7. Ecco le quattro possibili situazioni di scacco matto:





Gioco - Scacchi a perdere



Negli scacchi a perdere vince chi si libera di tutti i suoi pezzi. Non c'è nulla di speciale nel re, si cerca semplicemente di sbarazzarsi di lui come di tutti gli altri pezzi. Quando si gioca a scacchi a perdere, si DEVE catturare un pezzo dell'avversario, se possibile. Ad esempio dopo 1.e2 - e4 e 1... b7 - b5:



Ora è il bianco a muoversi e l'alfiere in f1 deve prendere il pedone in b5. Il nero non può ancora prendere nessun pezzo bianco. La partita può quindi continuare in questo modo. 2. Bb5xc6
3. Bb5xc6.



Ora, invece, il nero può catturare l'alfiere bianco con il cavallo con Nb8xc6 o con il pedone d7xc6. Il nero sceglie. La partita va avanti finché qualcuno non si libera di tutti i pezzi, o finché qualcuno non può fare una mossa qualsiasi. A quel punto si conta il numero di pezzi rimasti ai giocatori. Vince chi ha il minor numero di pezzi.

Sistemazione

Riassumete la lezione e dite loro quando si giocherà a scacchi la prossima volta.



4



Come arrivare allo scacco matto

Materiale

- Scacchiera dimostrativa
- Set di scacchi
- Dispense Scacco matto TEST + matite

Panoramica della lezione

5 min Introduzione e ripetizione

- Dare una visione d'insieme della lezione di oggi
- Ripetere ciò che si è fatto l'ultima volta.

10 min Prova di scacco matto

10 min Insegnamento (scacchiera dimostrativa)

- Come dare scacco matto con 2 torri contro un re

15 min Gioco

- 2 torri contro il Re. Una volta per ogni lato

5 minuti di pausa

25 min Insegnamento (scacchiera dimostrativa) e gioco

- Lo scacco matto del bacio
- Lo scacco matto del barbiere
- Difesa contro lo scacco matto del barbiere

10 min Gioco

- Il cavallo prende tutto

5 min Sistemazione

- Riassumere la lezione



4



- Dite la prossima volta che avranno gli scacchi.

Pagina di Chess Leader



The Kissmate



SCACCO MATTO

Quale pezzo controlla il re nero?

(Fare un cerchio intorno al pezzo che controlla la fuga del re nero).

1)



2)



È scacco matto? (Fare un cerchio intorno a SI o NO)

3)



SI

NO

4)



SI

NO

5)



SI

NO

6)



4



SÌ

NO

Risposte al test dello scacco matto

1. La torre in g3
2. Il Re in e6
3. No, l'alfiere può andare in d8
4. Sì
5. No, il Re può spostarsi in b4
6. No, è uno stallo (se il nero deve muovere)

Scacco matto con due torri

Posizionare la seguente posizione sulla scacchiera dimostrativa.



Ora ci eserciteremo su come giocare per ottenere lo scacco matto. La prima cosa da fare è pensare a come dovrebbe essere la figura di matto. Abbiamo già visto una figura di scacco matto. Questa:

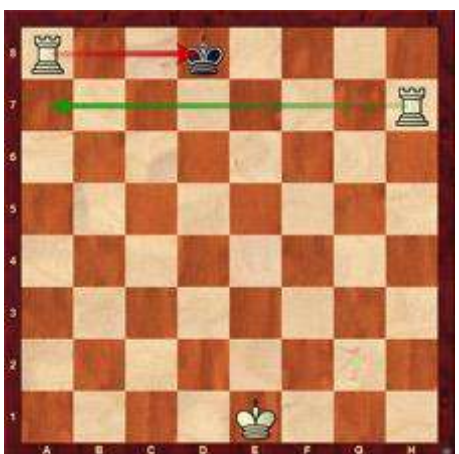


Una torre fa la guardia e l'altra torre dà scacco. Il re sta sul bordo, in modo che il re non possa indietreggiare.

Ma come si ottiene questa posizione di scacco matto? La prima cosa da fare è forzare il Re su un bordo, e come farlo. Sì, bisogna usare il "trucco della GUARDIA e dello SCACCO". In questo modo:



Il Bianco inizia mettendo una guardia lungo la terza traversa. Nella mossa successiva, la seconda torre darà scacco, e poi cambieranno i compiti fino a dare scacco matto. (Mostrare come le torri cambiano compito. Il Re torna indietro e infine si raggiunge lo scacco matto sull'ultima traversa).



Ma il Re nero era gentile e tornava sempre indietro. Dovrebbe invece avvicinarsi a una delle torri. In questo caso la situazione diventa più difficile. Un modo per spiegarlo è dire che negli scacchi ci sono due tipi di pezzi: "I pezzi a lunga distanza" e "I pezzi a breve distanza". I pezzi a lunga distanza sono la regina, le torri e gli alfieri. A loro piace attraversare la scacchiera, avere linee e diagonali aperte e stare lontani dall'avversario per costituire una minaccia. Poi ci sono i pezzi a breve distanza, il re, il

cavallo e i pedoni. Devono stare vicini all'avversario per minacciare. Sulla scacchiera abbiamo le torri che sono pezzi a lunga distanza e il re che è un pezzo a breve distanza. Ciò significa che il re vuole stare vicino alle torri e le torri vogliono stare lontane dal re.

Pertanto, il Re non deve tornare indietro quando viene spinto, ma avvicinarsi a una delle torri. Nella posizione iniziale, quindi, dovrebbe fare così: 1. Rh1-h3 Ke4-f4 2. Ra1-a4 + Kf4-g5



Ora la torre in h3 non può andare in h5, perché il re in g5 prenderà la torre. Il re nero si è avvicinato. La torre deve invece cambiare lato e allontanarsi il più possibile dal re, ma senza interferire con l'altra torre. La mossa migliore è Rh3-b3.



È meglio andare in b3 piuttosto che in a3, perché le due torri possono ora cooperare con la guardia e il controllo, in modo da non "andare l'una sulle dita dei piedi dell'altra". Al contrario, creano "una scala" su cui possono salire e spingere giù il Re contro il bordo, passando dalla guardia allo scacco. Nella mossa successiva arriva Rb3-b5 +, poi Ra4-a6 + e le torri iniziano a fare rispettivamente la guardia e lo scacco e così via. Se il re si avvicina troppo, le torri passano dall'altra parte.

Gioco



4



Ora i bambini giocheranno una volta con le torri e una volta con il re per esercitarsi a dare la mossa con due torri da questa posizione:



PAUSA

Insegnamento (Scacchiera dimostrativa)

Lo scacco matto del bacio

Ora impareremo il modo più comune per dare scacco matto, ovvero quando la regina si trova proprio di fronte al re dell'avversario quando questo è protetto. Si chiama scacco matto del bacio. Perché? Beh, c'è una piccola favola che racconta che una regina voleva baciare il re dell'avversario ma era nervosa perché lui non voleva. Aveva bisogno di qualcuno che le tenesse la mano mentre lo baciava. Per fortuna aveva molti amici e tutti erano disposti a tenerle la mano.

Ora guardiamo. In questa posizione, la regina dovrebbe trovarsi in g7 per stare proprio di fronte al re dell'avversario.



Allora ha bisogno di un altro pezzo che la protegga. Per esempio, così:



La regina bianca si trova proprio di fronte al re nero. Il pedone in f6 protegge la regina bianca, quindi il re nero non può prendere la regina bianca, perché poi finisce sotto scacco. Il re non può scappare e non è possibile mettere nulla tra la regina e il re. È scacco matto. Qui si può vedere come gli altri pezzi possono proteggere la regina in g7.



Lo scacco matto del barbiere

Esiste una versione speciale della Scacco Matto del bacio che si chiama Scacco Matto del barbiere. È uno dei trucchi più pericolosi quando si inizia una partita di scacchi. Quando si inizia una partita, il bianco e il nero hanno i loro punti deboli. Il punto f7 per il nero e f2 per il bianco.



Il motivo è che questi pedoni sono protetti solo dal Re. L'obiettivo dello scacco matto del barbiere è uno scacco matto in f7. Il Bianco inizia giocando 1.e2-e4, poi 2.Lf1-c4 e 3.Qd1-h5.



Ora la regina è pronta ad andare in f7. L'alfiere in c4 la sostiene, tenendola per mano, e sarà scacco matto se il nero non farà nulla contro 4. Qh5xf7. Qh5xf7.



Ora il bianco ha dato uno Scacco Matto del bacio. L'alfiere in c4 protegge la regina in f7, quindi il nero non può prendere la regina. Il re non può scappare e non è possibile mettere un pezzo in mezzo.

Una normale partita che finisce con il matto del barbiere si svolge solitamente in questo modo:

- 1.e2-e4 e7-e5
- 2.Bf1-c4 Bf8-c5
- 3.Qd1-h5 Ng8-f6
- 4.Qh5xf7 mate



Difesa contro lo Scholar's mate

Ma se avete il nero, come vi difendete dallo scacco matto?

La posizione critica si presenta dopo 3. Qd1-h5



Ora il bianco è pronto a prendere f7 con la regina e sarebbe scacco matto, ma è il nero a muoversi. Come può il nero evitare lo scacco matto? Forse può impedire alla regina di raggiungere f7 con g6.



Anche se si evita lo scacco matto, non va bene perché la regina può prendere il pedone e5.



Ora la regina bianca dà scacco al re nero e allo stesso tempo minaccia la torre in h8 e l'alfiere in c5. Il bianco vince il materiale.

Una possibilità è quella di proteggere il pedone f7 con il cavallo in h6.



La regina non può prendere f7 perché il cavallo protegge il pedone. Ma anche in questo caso il problema è che la regina può prendere e5 con lo scacco.

Un modo migliore per proteggere f7 è giocare 4... Qd8-e7, che protegge sia il pedone f7 che il pedone e5. È una buona mossa, ma è ancora più efficace giocare 4... Qd8-f6.



La regina in f6 ora protegge il pedone f7 e il pedone e5, ma minaccia anche il pedone f2, il pedone debole del bianco. 4... Qd8-f6 è una buona mossa.

Gioco

Il Cavallo prende tutto



4



In questa partita vince chi prende per primo i pezzi dell'avversario nella posizione iniziale (il bianco deve prendere i pezzi del nero sulle traverse 7 e 8, il nero deve prendere i pezzi del bianco sulle traverse 1 e 2). Il bianco può muovere solo il cavallo in e8 e il nero solo il cavaliere in e1. Questi due cavalli non possono prendersi l'un l'altro. Poiché il bianco inizia "il bianco dovrebbe vincere", il nero non deve essere un imitatore del bianco.

Sistemazione

Riassumete la lezione e dite loro quando avrete gli scacchi e l'IA la prossima volta.