



Il mio primo quaderno per imparare gli scacchi

Cognome :

Nome

Documento proposto da



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

Sommario

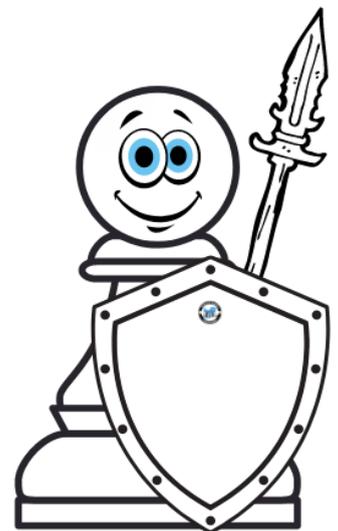
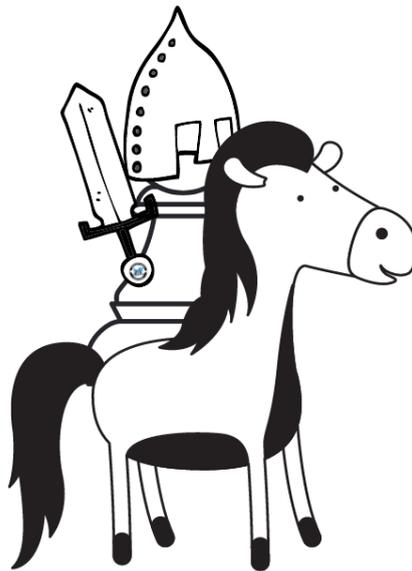
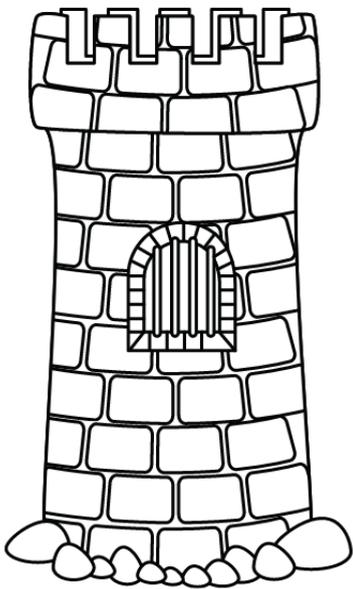
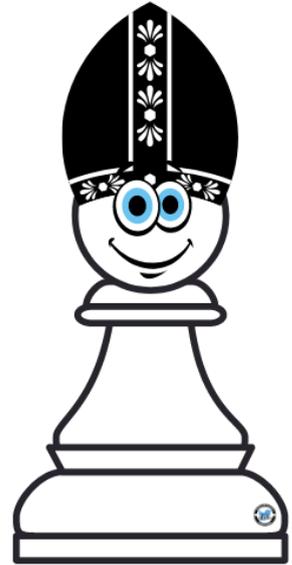
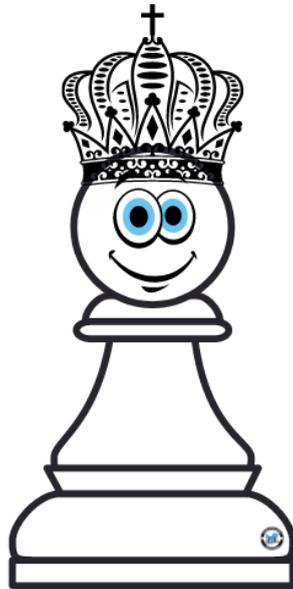
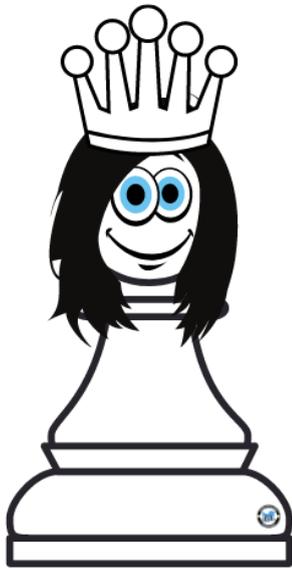
1. I pezzi	3
2. La scacchiera	9
3. Le mosse	11
4. Allegati	18
a. Il mio promemoria delle mosse	19
b. Pezzi da ritagliare	21
c. La scacchiera	22



1. I pezzi

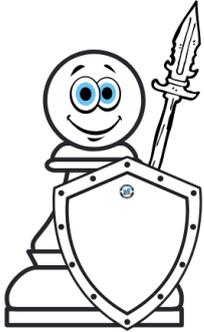


Esercizio 1: Dai un nome e poi colora i diversi personaggi del gioco degli scacchi.

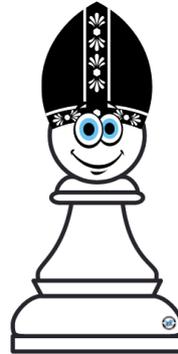


Esercizio 2 : Ritaglia e incolla le immagini dei pezzi del gioco degli scacchi di fianco ai personaggi che li rappresentano.

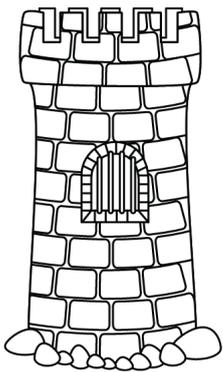
Il pedone



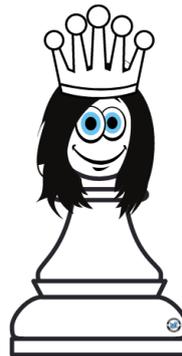
L'alfiere



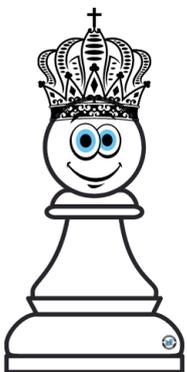
La torre



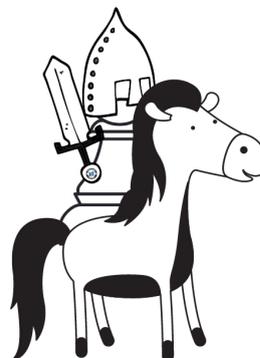
La regina



Il re



Il cavallo



Esercizio 3 : Ritaglia e incolla i personaggi del gioco degli scacchi di fianco ai pezzi.

Il pedone



L'alfiere



La torre



La regina



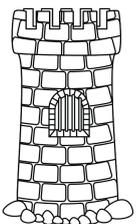
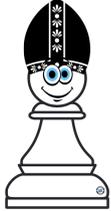
Il re



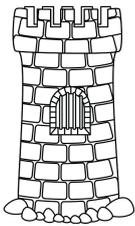
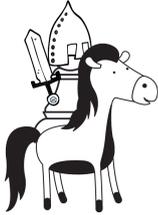
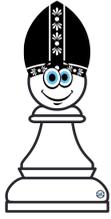
Il cavallo



Esercizio 4: Collega ciascun personaggio al corrispondente pezzo degli scacchi.

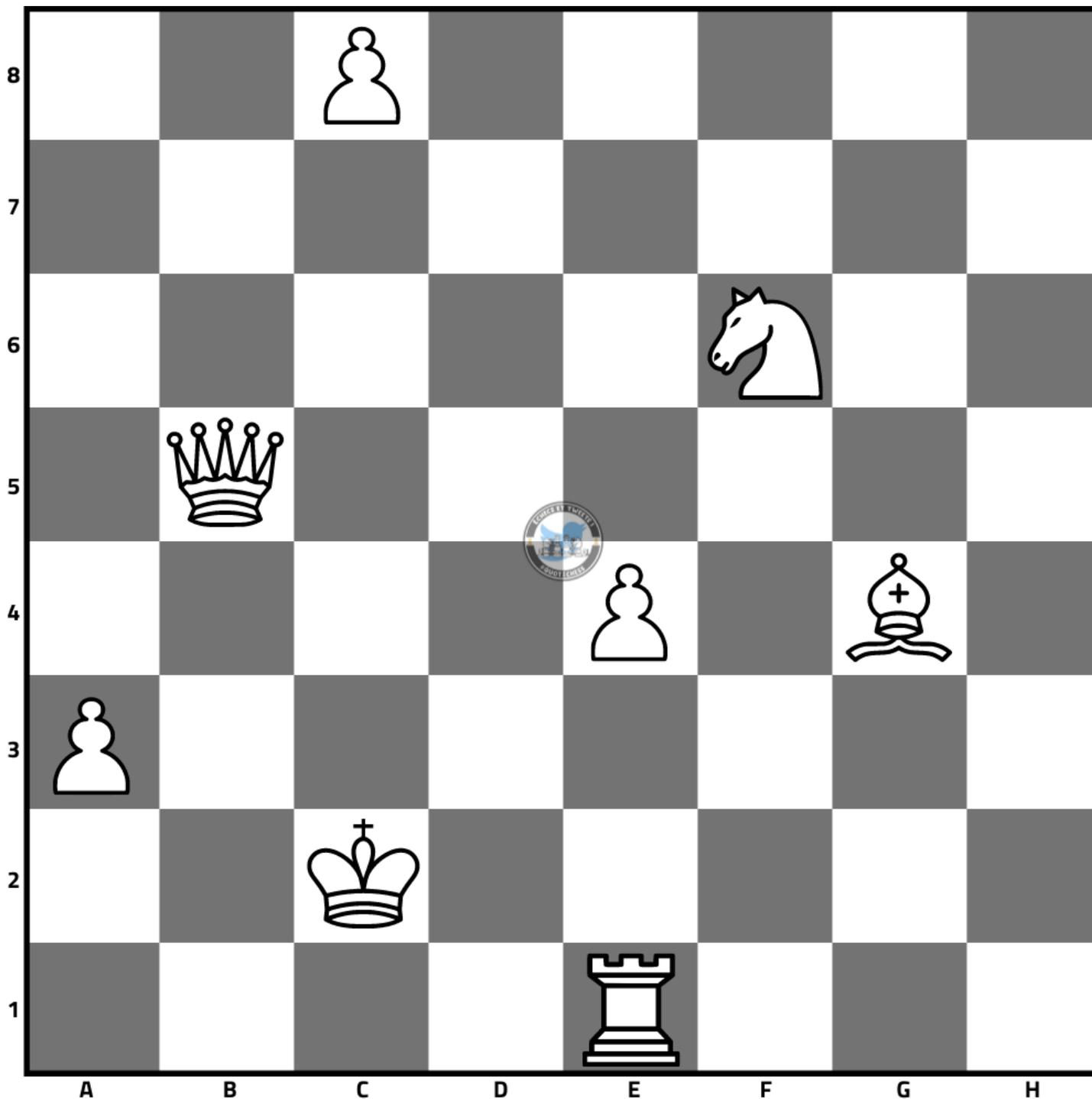


Esercizio 5 : Collega ciascun pezzo degli scacchi al corrispondente personaggio.



Esercizio 6 : Colora i pezzi usando il codice colore corretto.

RE : blu - BLU	CAVALLO : giallo - GIALLO	FOU : arancione - ARANCIONE
REGINA : rosso - ROSSO	TORRE : verde - VERDE	PEDONE : viola - VIOLA



2. La scacchiera

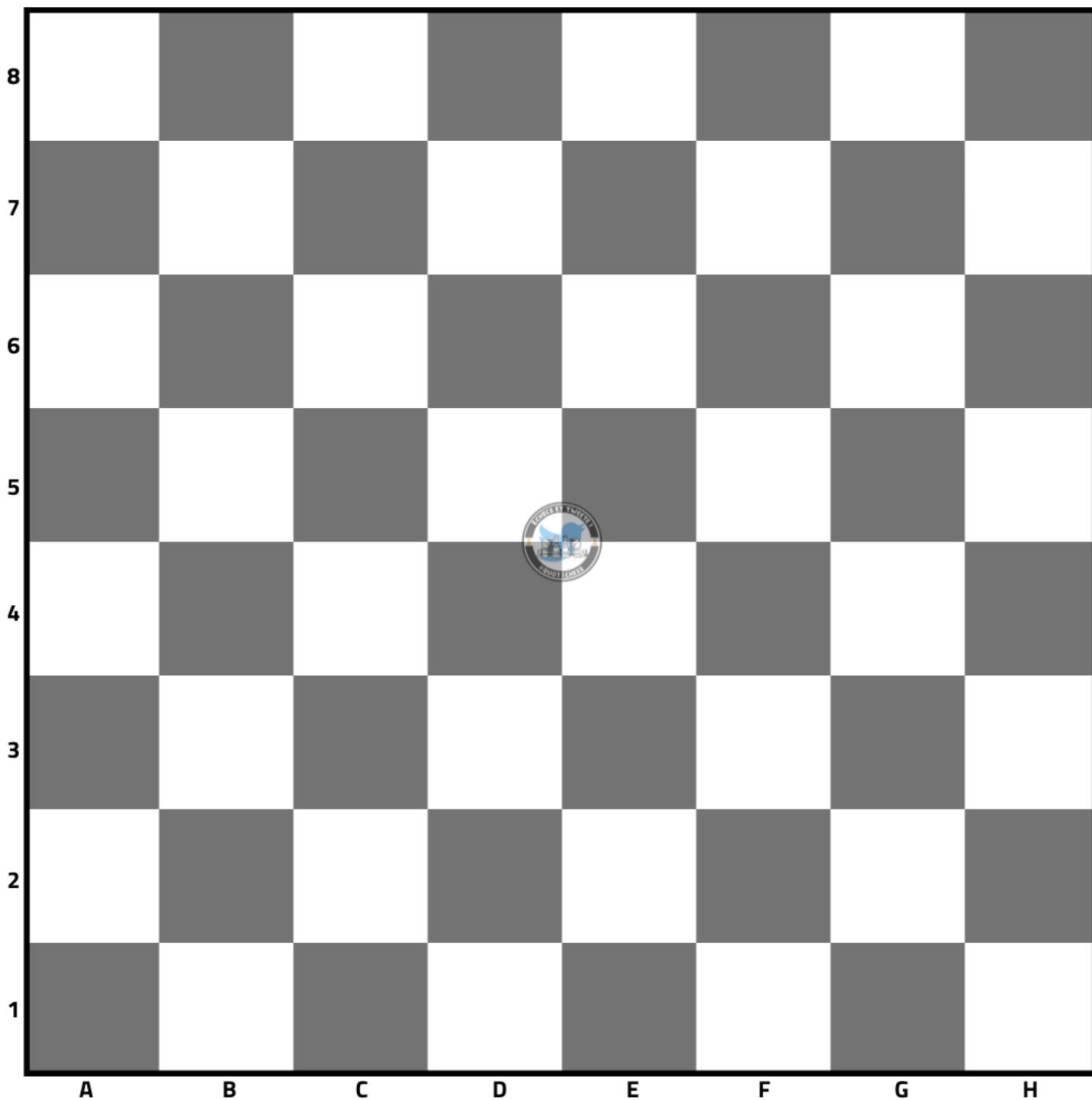


Esercizio 1: Incolla degli adesivi o colora le caselle per riprodurre l'algoritmo della scacchiera.

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2	■		■					
1		■		■				
	A	B	C	D	E	F	G	H



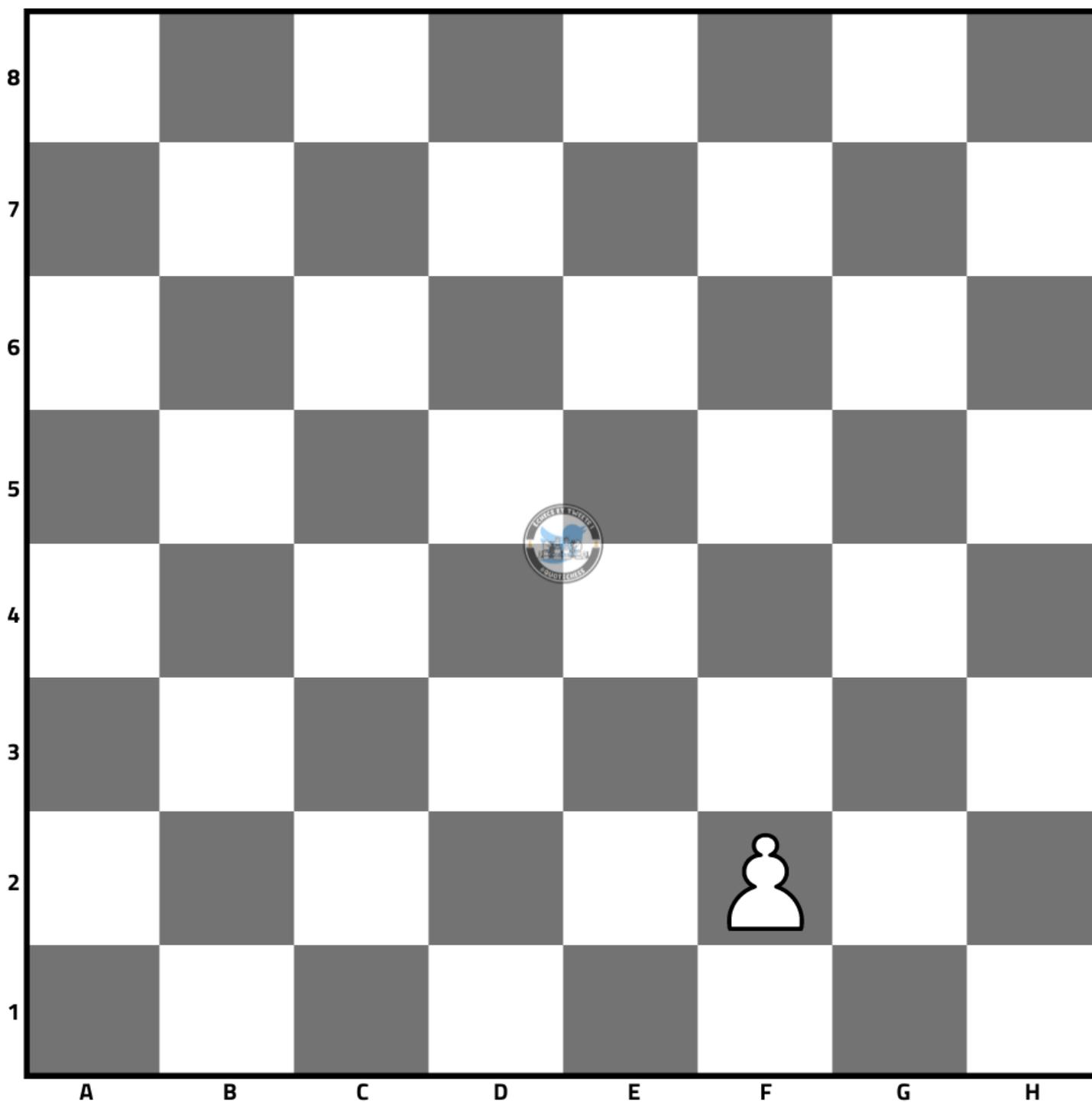
Esercizio 2 : Colora in **ROSSO** la *colonna*, in **BLU** la *riga*, in **VIOLA** la *diagonale*.



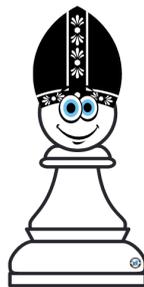
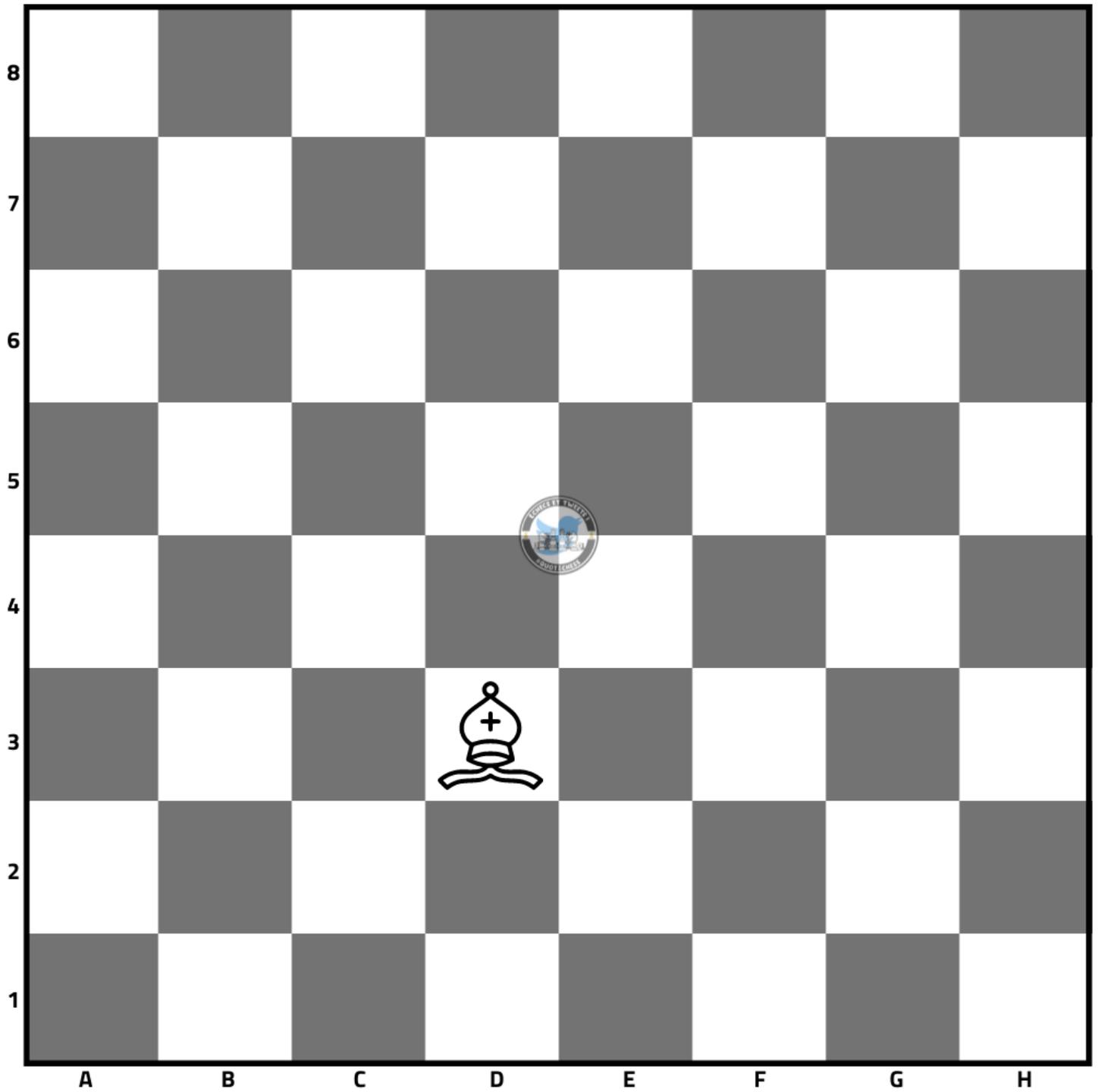
3. Le mosse



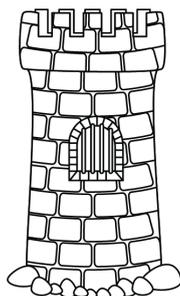
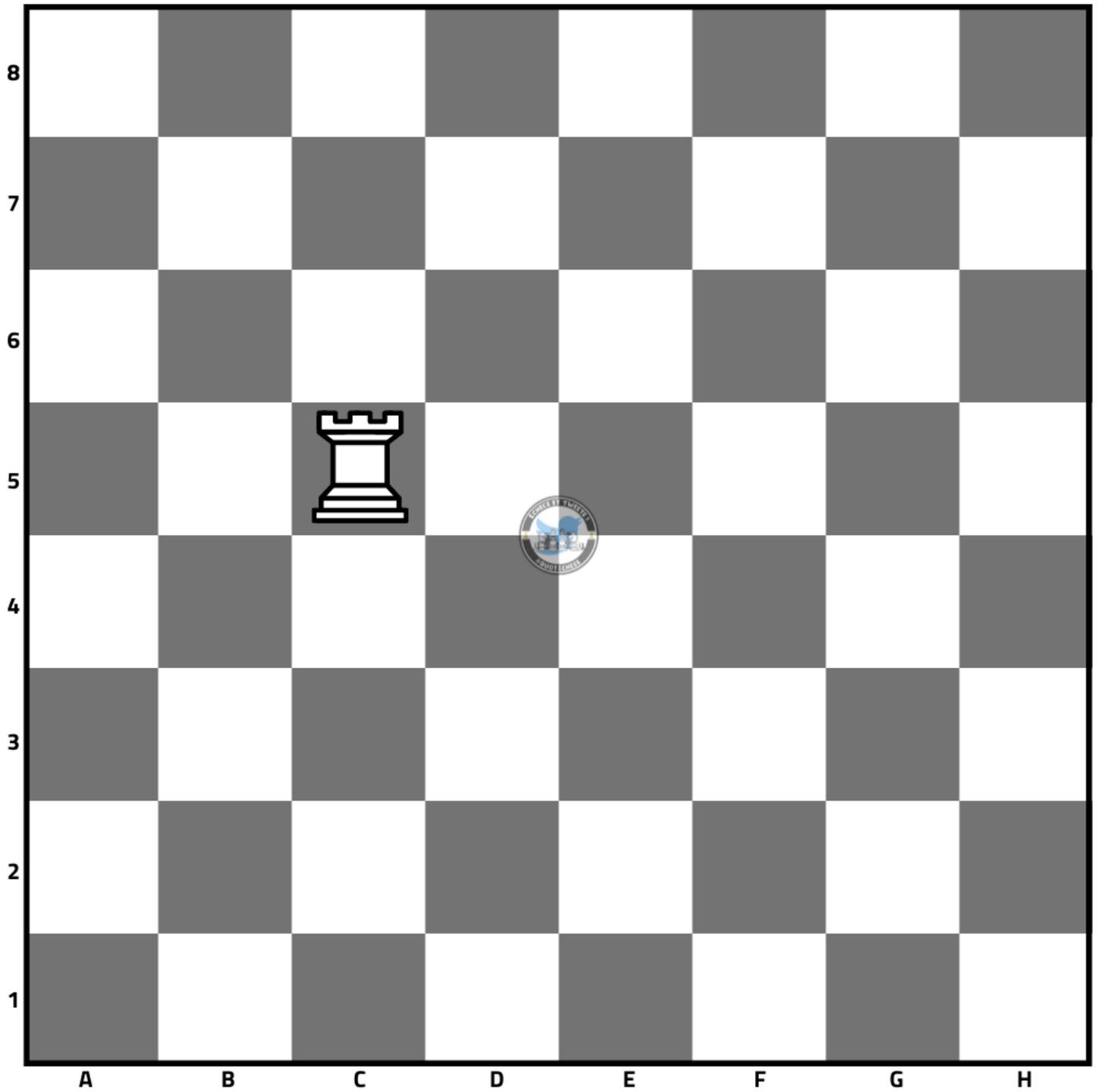
Esercizio 1: Incolla degli adesivi o disegna delle crocette sulle caselle dove può muoversi il **PEDONE**.



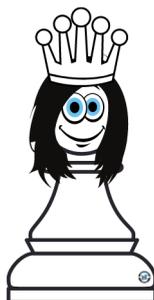
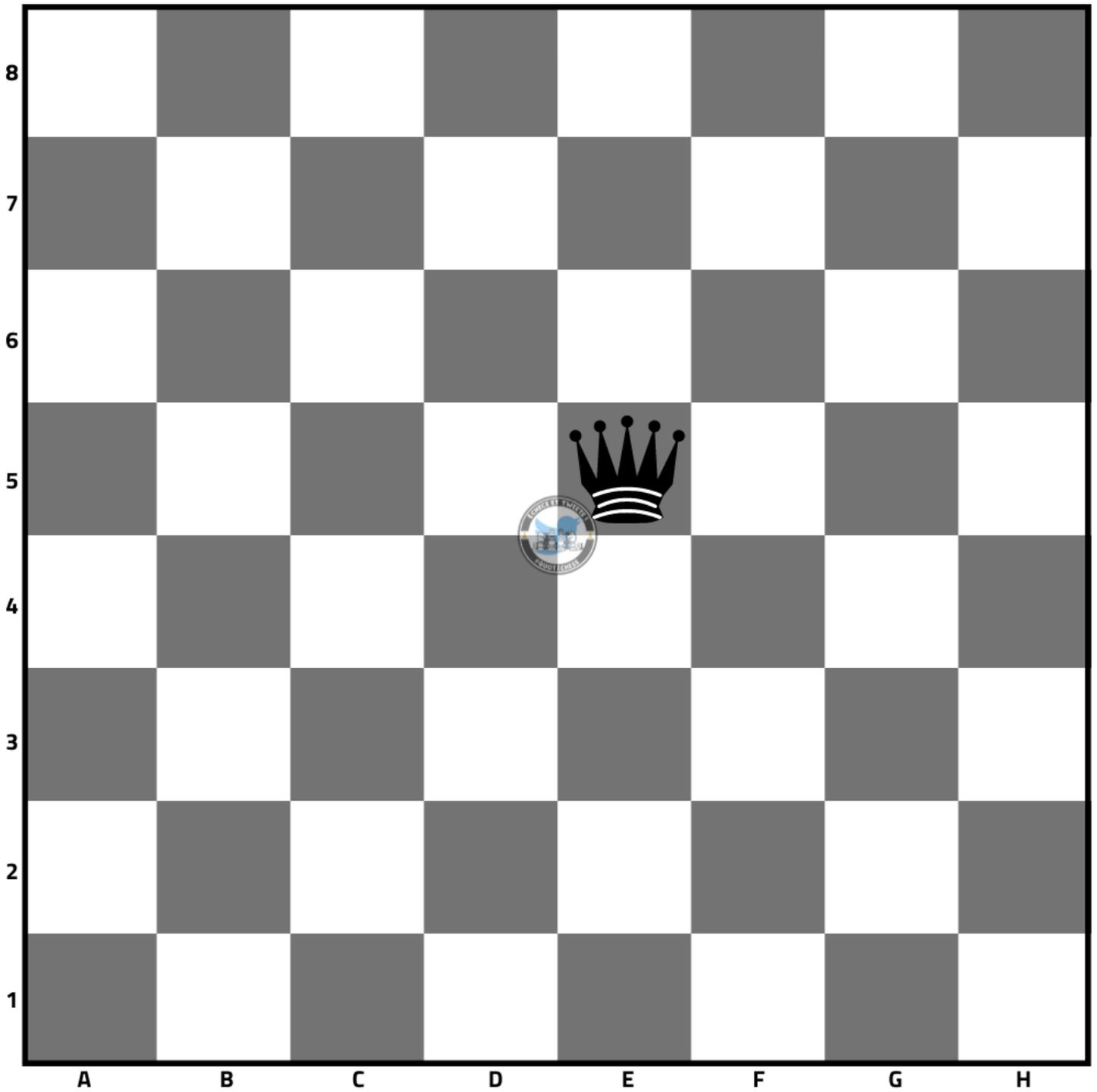
Esercizio 2 : Incolla degli adesivi o disegna delle crocette sulle caselle dove può muoversi l'**ALFIERE**.



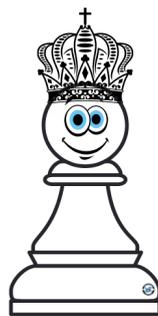
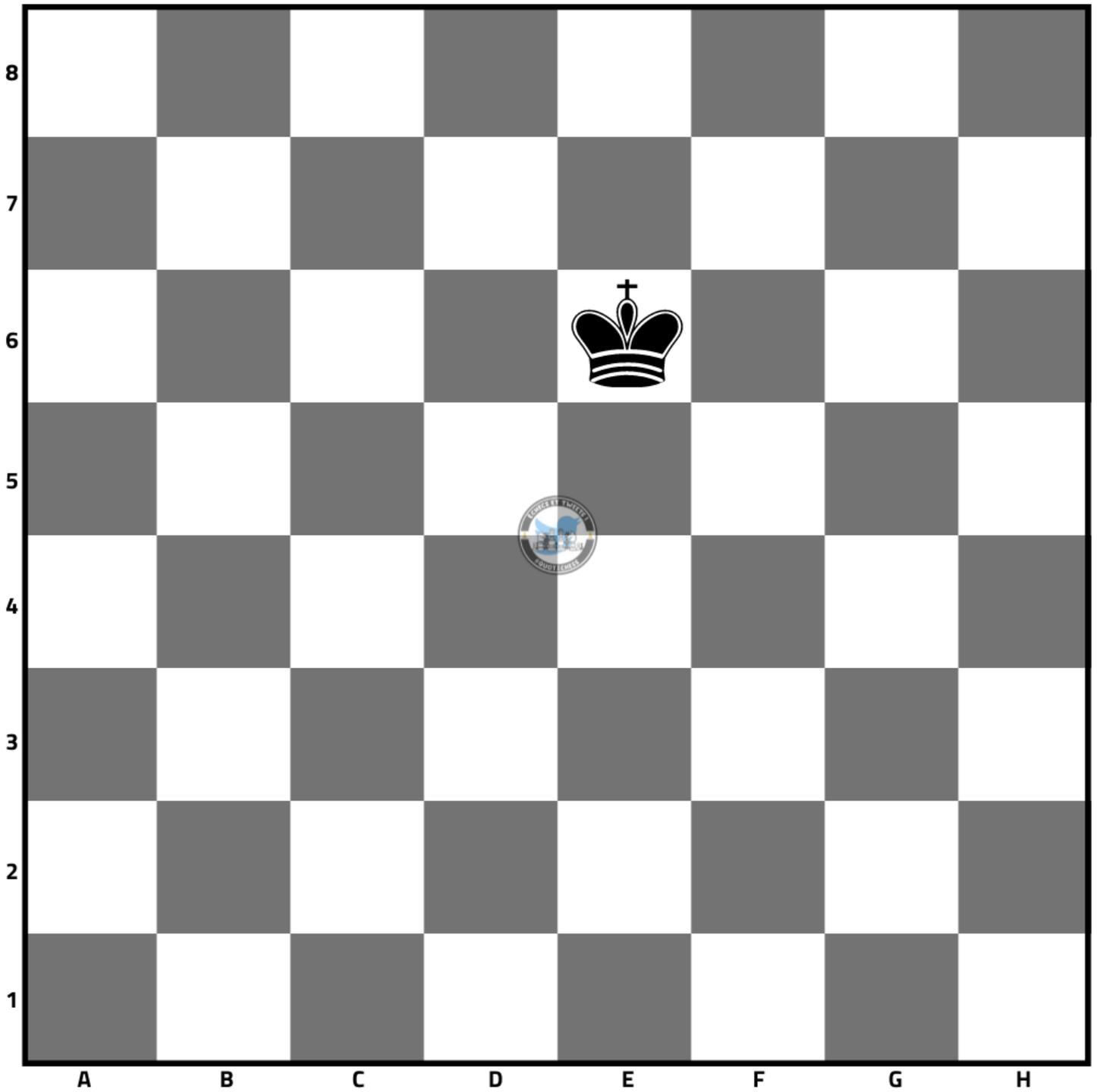
Esercizio 3 : Incolla degli adesivi o disegna delle crocette sulle caselle dove può muoversi la **TORRE**.



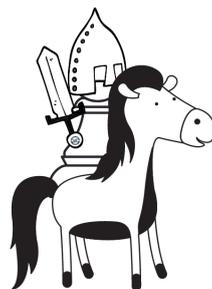
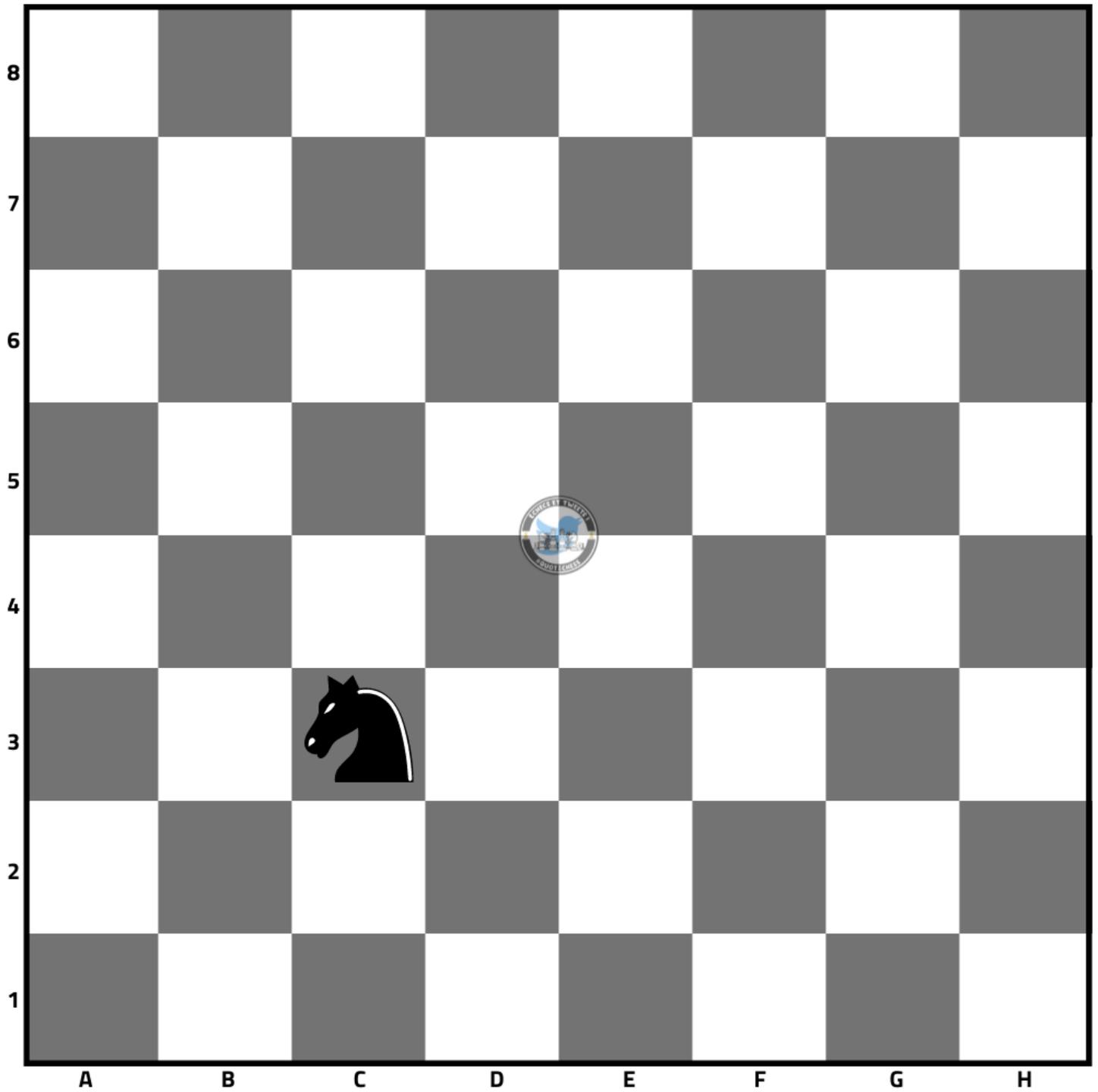
Esercizio 4 : Incolla degli adesivi o disegna delle crocette sulle caselle dove può muoversi la **REGINA**.



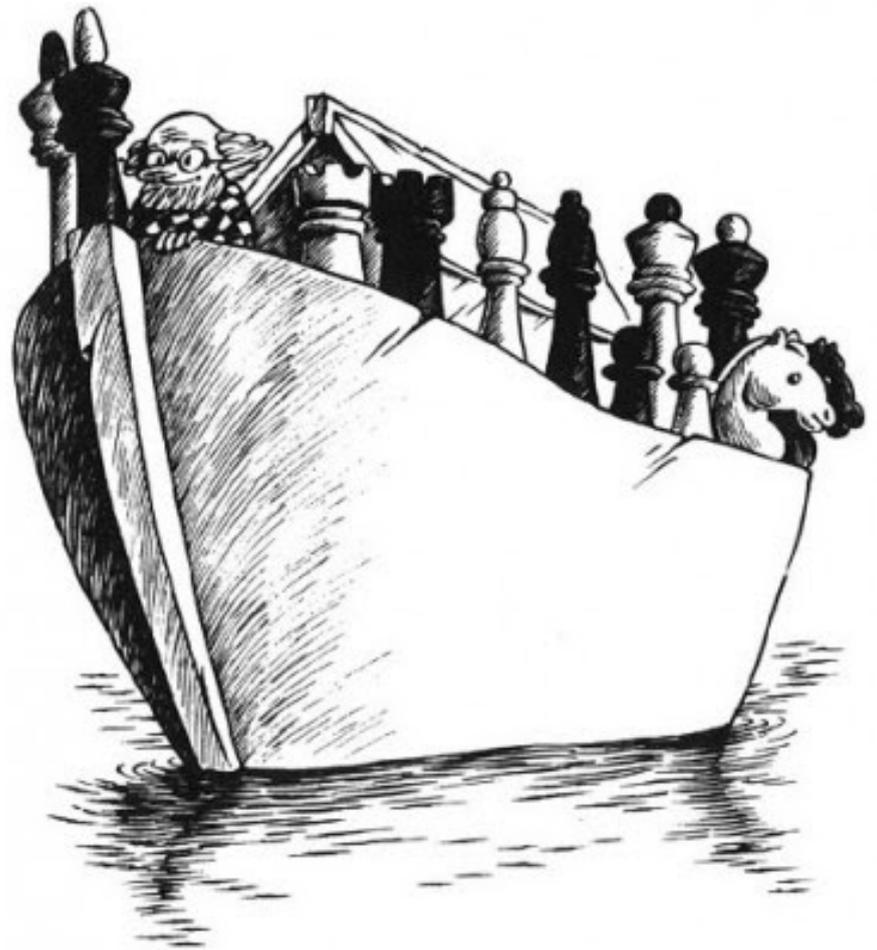
Esercizio 5 : Incolla degli adesivi o disegna delle crocette sulle caselle dove può muoversi il **RE**.



Esercizio 6 : Incolla degli adesivi o disegna delle crocette sulle caselle dove può muoversi il **CAVALLO**.



Bonus colorazione

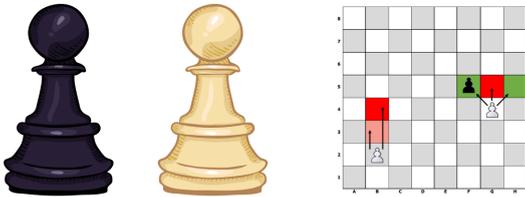


Allegati



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



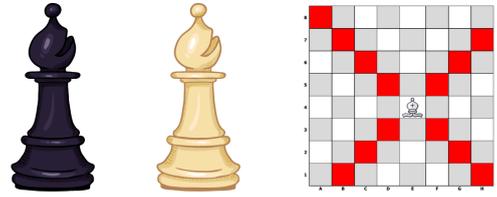
1



©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



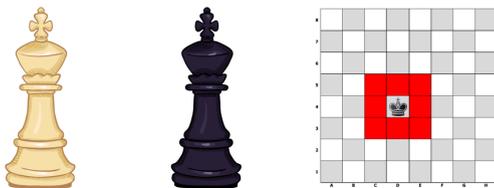
3



©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.

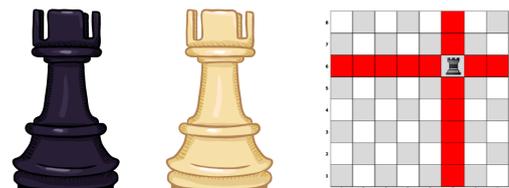
Valore del RE : inestimabile !



©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

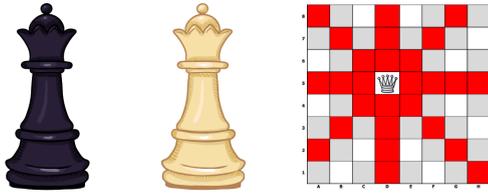


©QuotiChess - 2022

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



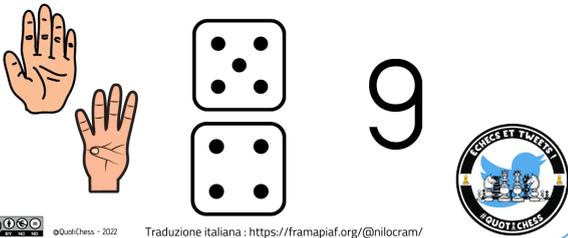
La regina



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

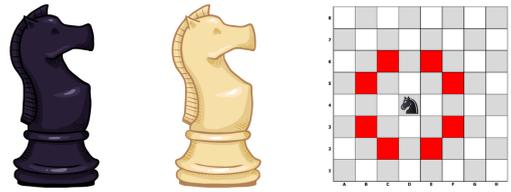


©QuotiChess - 2022

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



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

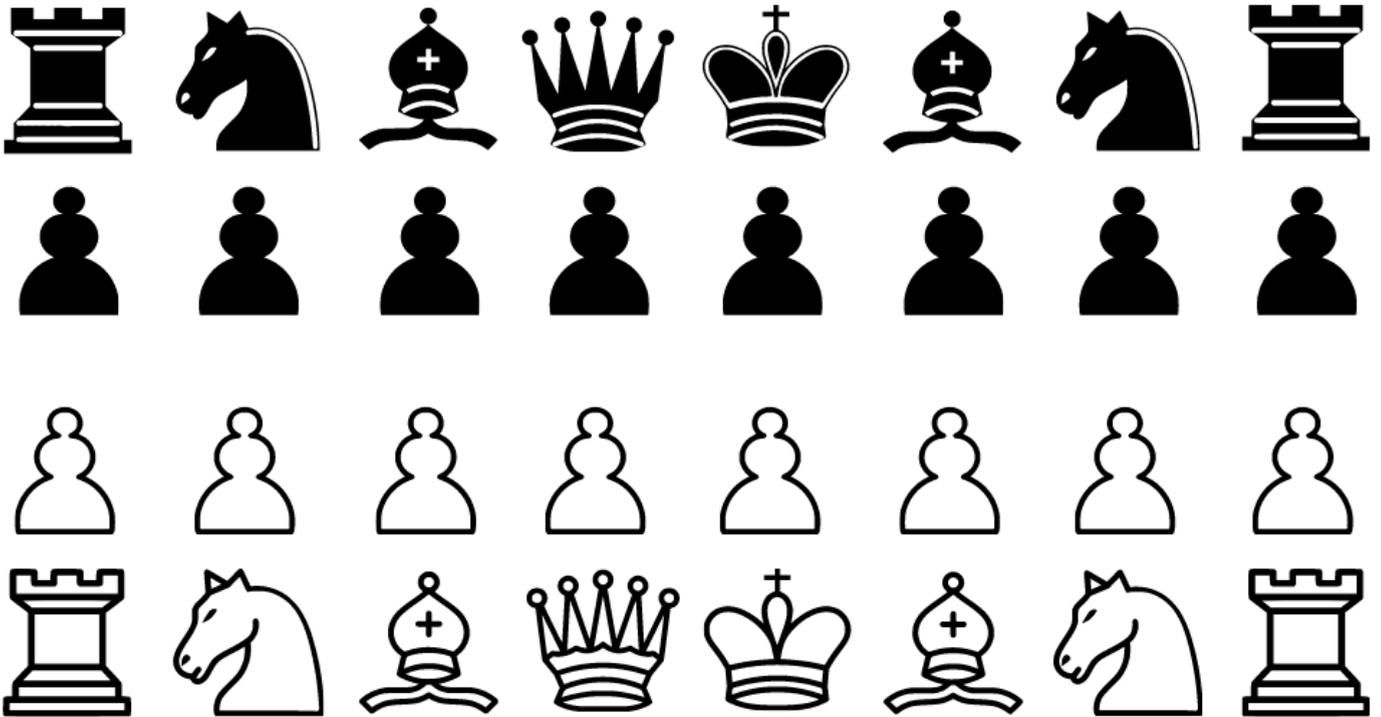
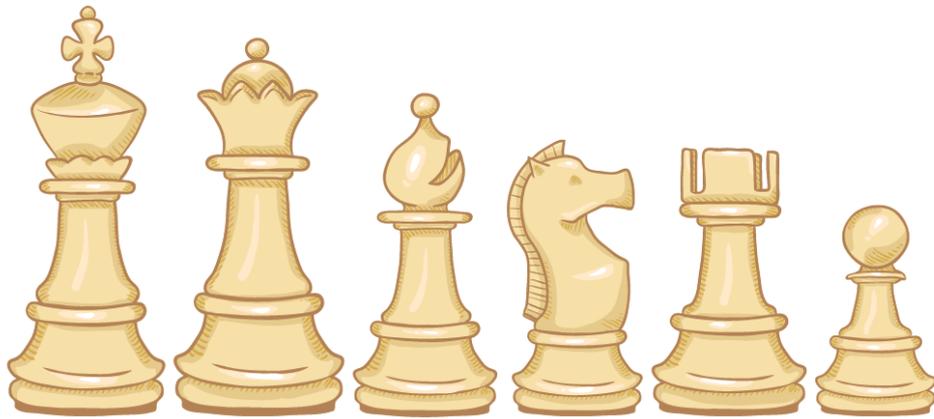
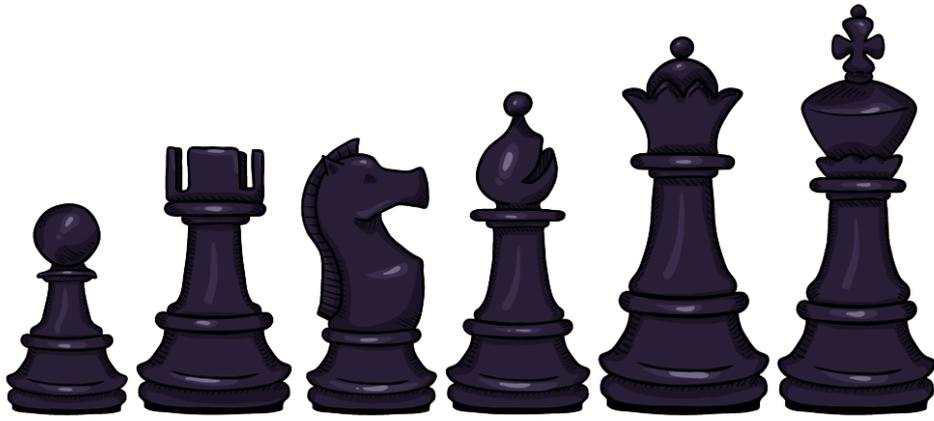


©QuotiChess - 2022

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



1 pezzi da ritagliare



La scacchiera

