



MODULI DI FORMAZIONE

Partner: Latvian Chess Federation

Titolo del modulo: **Introduzione al gioco degli scacchi**
(parte pratica)



Sommario

1- CONTENUTI	3
1.1 Descrizione della pratica	3
1.2 Programma.....	4
2- STRUMENTI.....	4
2.1 Domande di controllo/analisi della situazione per ogni pezzo degli scacchi...4	
2.2 Esercizi con puzzle di scacchi, compresa l'analisi dei movimenti dei pezzi.....	10
3- RIFERIMENTI.....	19
4- DISCLAIMER	20



1- CONTENUTI

1.1 Descrizione della pratica

Il fattore chiave per diventare un buon giocatore di scacchi è la pratica. Ma prima di esercitarsi, è molto importante imparare le basi degli scacchi. Nel modulo di apprendimento teorico l'introduzione al gioco degli scacchi è stata descritta in modo sequenziale, includendo gli argomenti:

1. Cosa sono gli scacchi;
2. Qual è la storia degli scacchi;
3. Conoscere la scacchiera e i pezzi degli scacchi;
4. Termini scacchistici importanti;
5. Strategia di gioco degli scacchi: apertura, mediogioco, finale;
6. Movimento dei pezzi degli scacchi;
7. Orologio e controlli chiave del tempo negli scacchi.

Per rafforzare le conoscenze teoriche ottenute, vengono proposti due compiti pratici:

1. Domande di controllo/analisi della situazione per ogni pezzo degli scacchi;
2. Esercizi con puzzle di scacchi, compresa l'analisi dei movimenti dei pezzi.

Le domande di controllo/analisi della situazione aiuteranno a comprendere più a fondo il ruolo di ogni pezzo scacchistico.

L'esercizio con i puzzle permette invece di imparare le basi dei movimenti dei pezzi, che sono il fondamento del gioco degli scacchi.

1.2 Programma

Inserite un programma per il modulo, in cui ogni attività sia impostata con la sua durata.

Attività	Durata (ore o minuti)
1. Domande di controllo/analisi della situazione per ogni pezzo degli scacchi;	60 minuti
2. Esercizi con puzzle di scacchi, compresa l'analisi dei movimenti dei pezzi.	60 inuti

2- STRUMENTI

Quali sono gli strumenti e i materiali necessari per l'implementazione/il successo di questa pratica? Inserire un elenco di strumenti definiti da NUMERO E TITOLO e descriverli.

Per rafforzare la conoscenza teorica delle basi degli scacchi, è necessario eseguire due attività pratiche:

1. Domande di controllo/analisi della situazione per ogni pezzo degli scacchi;
2. Esercizi con puzzle di scacchi, compresa l'analisi dei movimenti dei pezzi.

2.1 Domande di controllo/analisi della situazione per ogni pezzo degli scacchi

2.1.1. Leggete e rispondete alle seguenti domande su ciascun pezzo degli scacchi.

La Torre

1.) La torre può muoversi su entrambe le case, bianca e nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

2.) La torre può spostarsi di sei-sette case in una sola mossa?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

3.) La torre può spostarsi di nove case in una sola mossa?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

4.) La torre può saltare sopra un pezzo del suo stesso colore?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

5.) Cosa succede quando la torre incontra un pezzo dell'avversario?

La risposta deve essere a testo libero:

6.) La torre può catturare due pezzi dell'avversario in una sola mossa?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

7.) La torre può muoversi in diagonale?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

Il Cavallo

1.) Il cavallo può saltare da una casa bianca a una casa bianca con una sola mossa?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

2.) Il cavallo può saltare sopra un altro cavallo?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

3.) Il cavallo nero può catturare la regina nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

4.) Il cavallo cattura i pezzi che salta?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

5.) Il cavallo può saltare da una casa nera a una bianca?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

6.) Il cavallo può fare due mosse consecutive?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

L'Alfiere

1.) L'alfiere può muoversi su entrambe le case, bianche e nere?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

2.) L'alfiere può muoversi in diagonale?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

3.) L'alfiere può saltare sopra un altro alfiere?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

4.) L'alfiere bianco può catturare la torre bianca?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

5.) L'alfiere bianco può catturare la torre nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

La Regina (o Donna)

1.) La regina può muoversi su entrambe le case, bianche e nere?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

2.) La regina può muoversi in diagonale?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

3.) La regina nera può catturare la torre nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

4.) La regina può saltare sopra la torre?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

5.) Può la torre nera catturare la regina bianca?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

6.) La regina bianca può catturare la regina nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

Il Re

1.) Il re può spostarsi da una casa bianca a una nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

2.) Può il re nero saltare sopra la torre nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

3.) Il re bianco può trovarsi accanto al re nero?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

4.) Il re bianco può catturare la torre nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

5.) Il re potrà mai essere catturato?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

6.) È possibile eseguire una mossa con il re nella posizione di partenza di una partita a scacchi?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

Il Pedone

1.) Il pedone può muoversi da una casa nera a una casa nera (eseguendo una mossa regolare, non catturando un pezzo dell'avversario)?

La risposta deve essere a testo libero:

2.) Il pedone può catturare un pezzo che si trova di fronte a lui?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

3.) Può il pedone nero saltare sopra la regina nera?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

4.) Il pedone, raggiungendo l'ultima traversa, può diventare cavallo?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

5.) Il pedone, raggiungendo l'ultima traversa, può diventare re?

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

6.) Il pedone può arretrare? (Jāns Ēlvests, Jumava, 2018)

La risposta deve essere un'unica scelta:

Sì

No

2.1.2. Discutere le risposte con il formatore e/o con un altro partecipante.

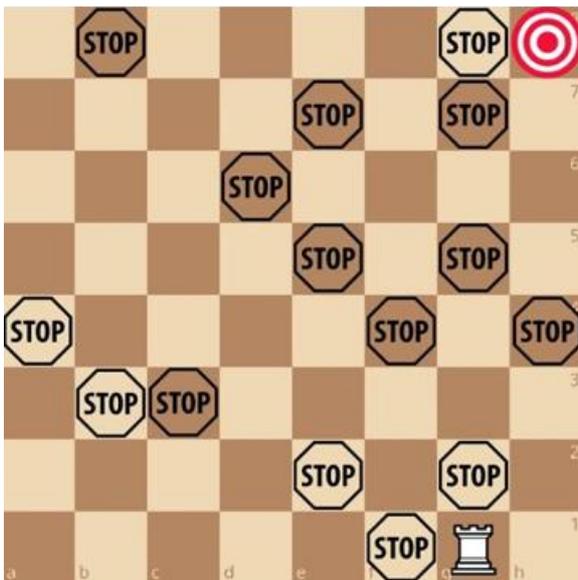


2.2 Esercizi con puzzle di scacchi, compresa l'analisi dei movimenti dei pezzi

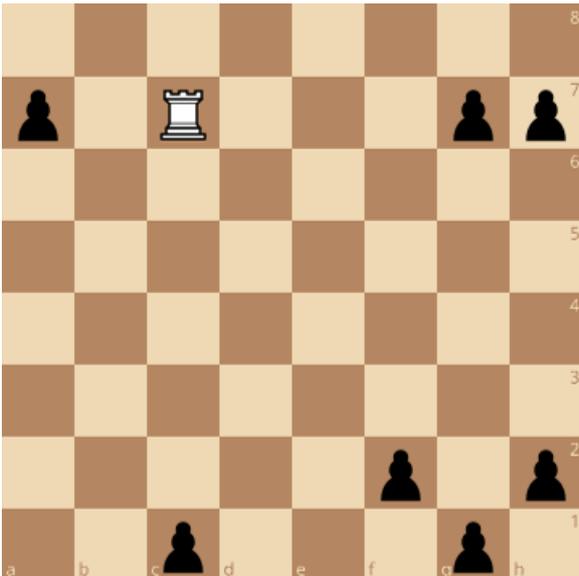
2.2.1. Risolvete i puzzle sul movimento dei pezzi degli scacchi.

La Torre

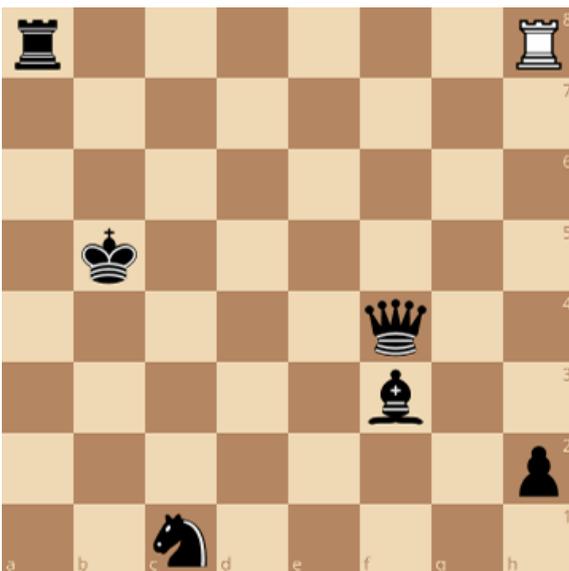
Livello 1. Raggiungere il punto di destinazione con il minor numero di mosse possibile, evitando le case con il segno "STOP".



Livello 2. Catturare tutti i pedoni. Avete solo 7 mosse per farlo, quindi assicuratevi di catturare un pedone a ogni mossa.



Livello 3. Dare scacco al Re nero evitando i pezzi dell'avversario. Ricordate che non si muovono, ma possono catturare il vostro pezzo se lo posizionate su una casa protetta. Cercate di farlo nel minor numero possibile di mosse.

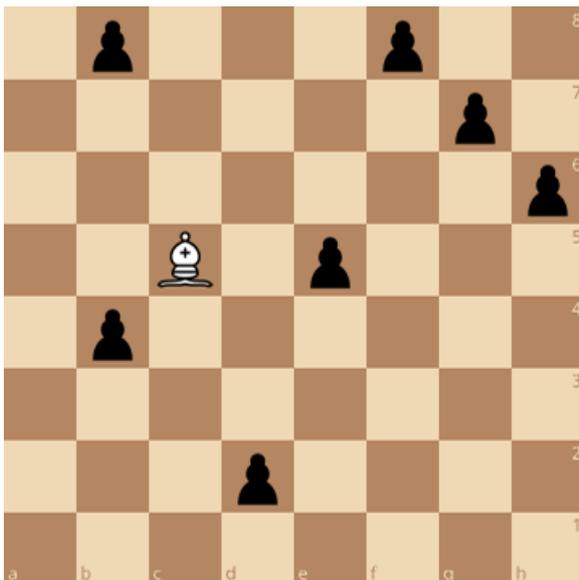


L'Alfiere

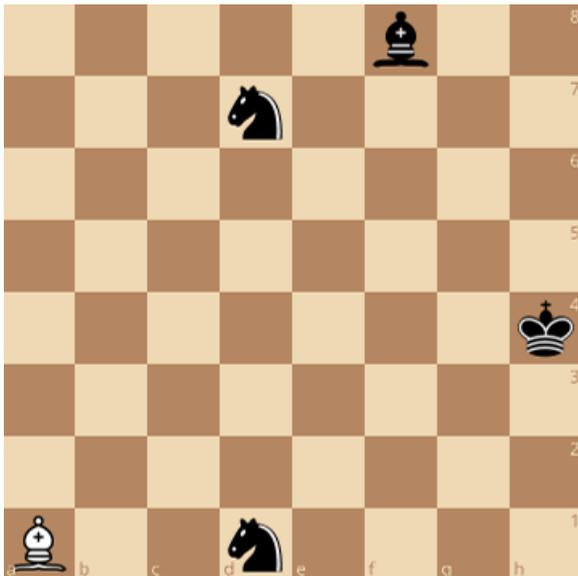
Livello 1. Raggiungere il punto di destinazione con il minor numero di mosse possibile, evitando le case con il segno "STOP".



Livello 2. Catturare tutti i pedoni. Avete solo 7 mosse per farlo, quindi assicuratevi di catturare un pedone a ogni mossa.

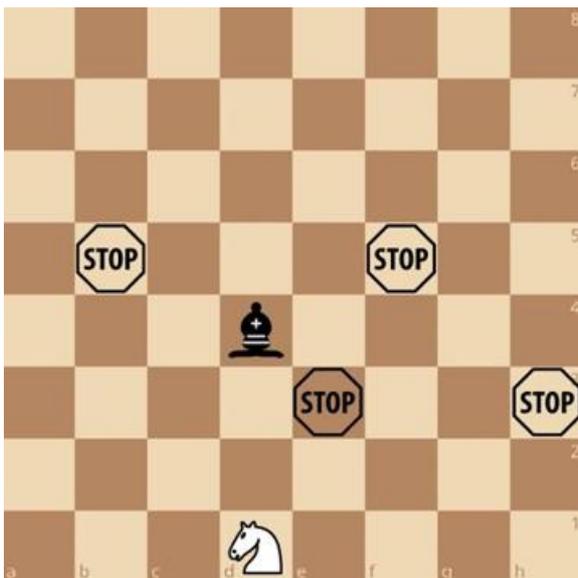


Livello 3. Dare uno scacco al Re nero evitando i pezzi dell'avversario. Ricordate che non si muovono, ma possono catturare il vostro pezzo se lo posizionate su una casa protetta. Cercate di farlo nel minor numero possibile di mosse.

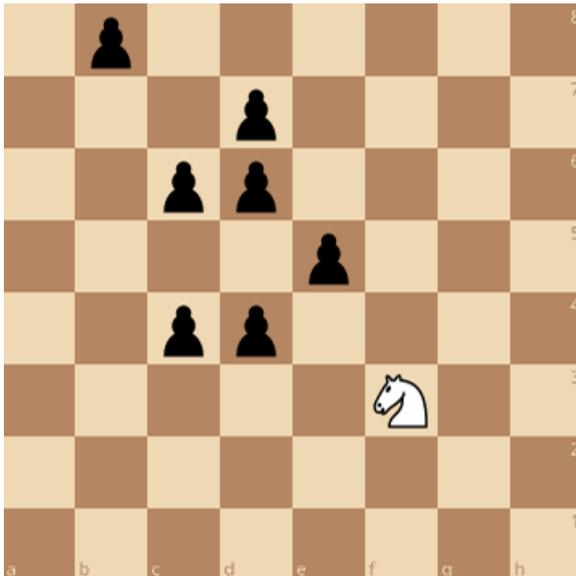


Il Cavallo

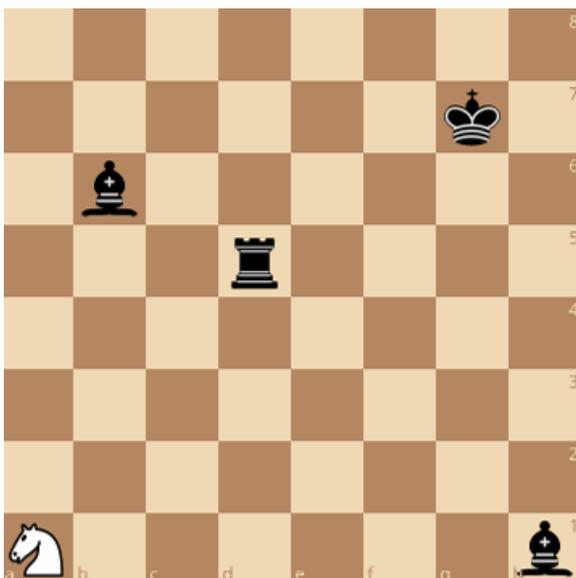
Livello 1. Catturare l'alfiere nero con il minor numero di mosse possibile, evitando le case contrassegnate dal segno "STOP".



Livello 2. Catturare tutti i Pedoni. Avete solo 7 mosse per farlo, quindi assicuratevi di catturare un pedone a ogni mossa.

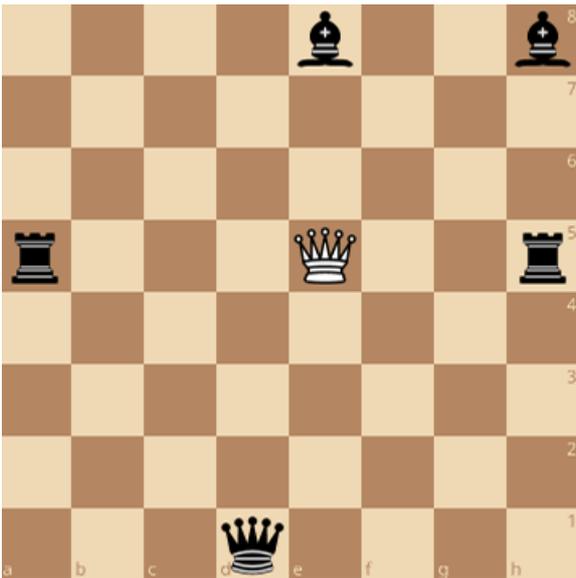


Livello 3. Dare uno scacco al Re nero evitando i pezzi dell'avversario. Ricordate che non si muovono, ma possono catturare il vostro pezzo se lo posizionate su una casa protetta. Cercate di farlo nel minor numero possibile di mosse.

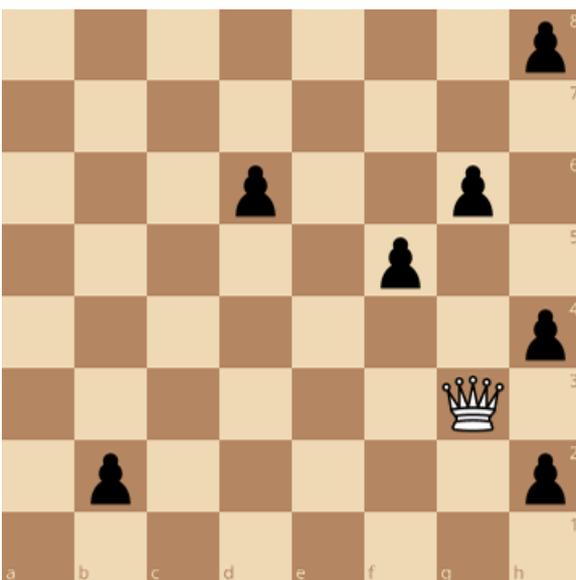


La Regina (o Donna)

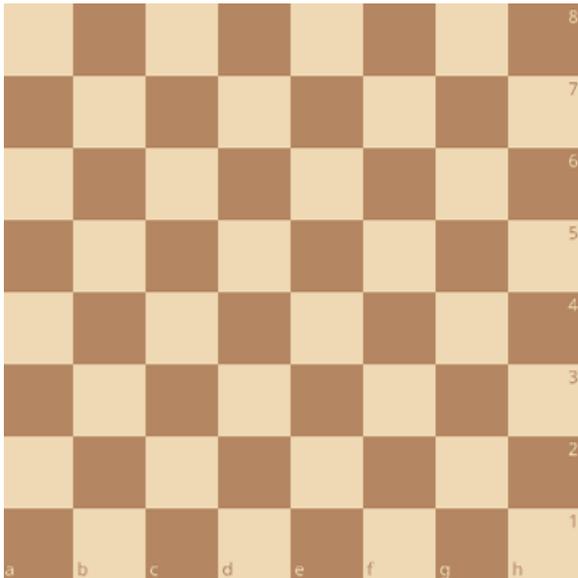
Livello 1. Catturate con la Regina il pezzo nero non protetto!



Livello 2. Catturare tutti i pedoni. Avete solo 7 mosse per farlo, quindi assicuratevi di catturare un pedone a ogni mossa.

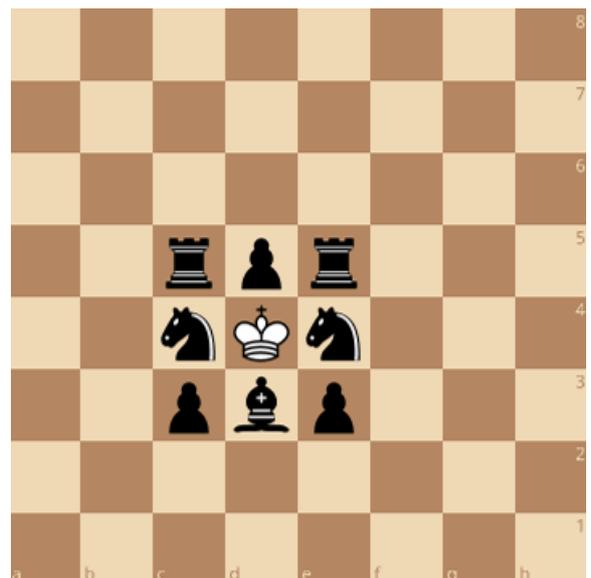
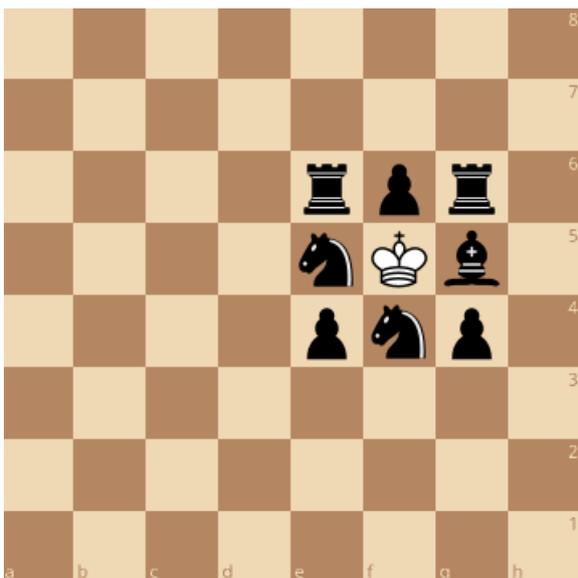


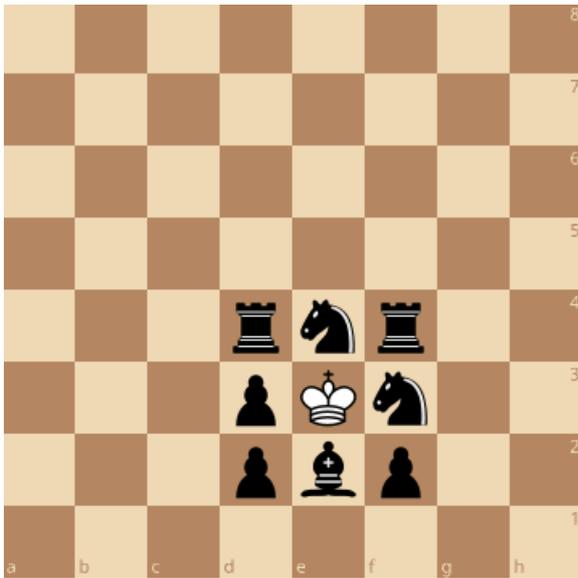
Livello 3. Posizionate il maggior numero possibile di regine sulla scacchiera vuota, assicurandovi che nessuna delle regine possa attaccarsi a vicenda.



Il Re

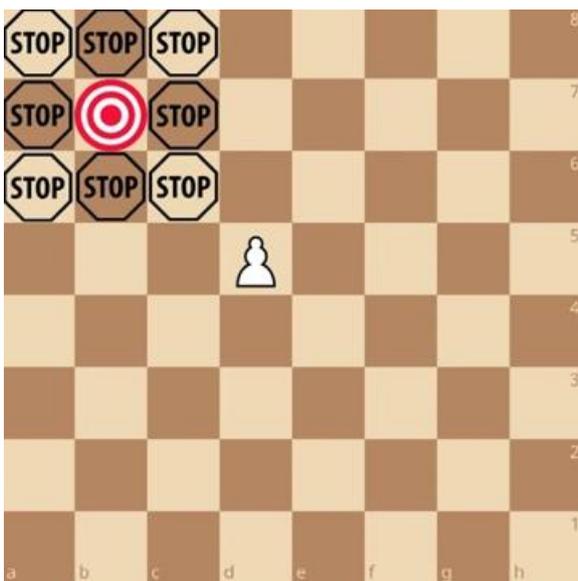
Scoprite quale pezzo nero può essere catturato dal re bianco in tutti e tre gli esercizi!



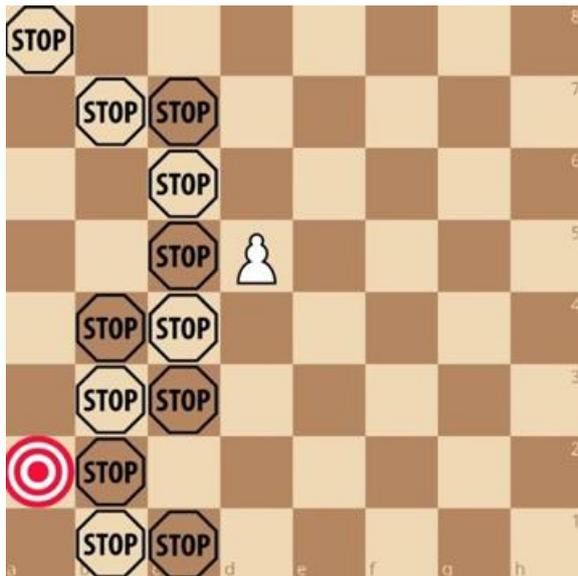


Il pedone

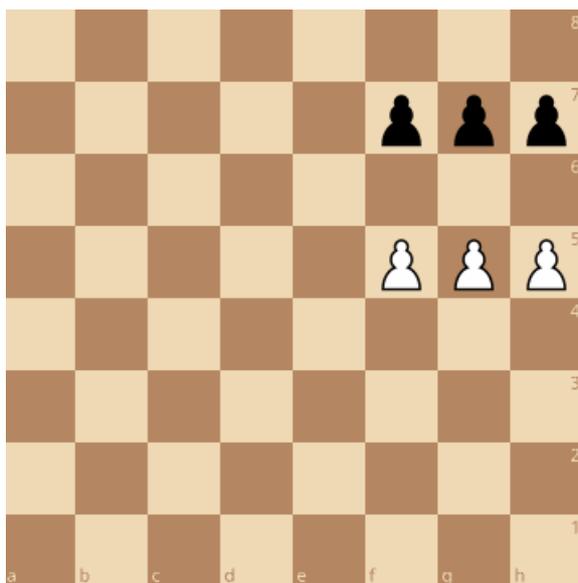
Livello 1. Raggiungere il punto di destinazione con il minor numero di mosse possibile, evitando le case con il segno "STOP".



Livello 2. Raggiungere il punto di destinazione con il minor numero di mosse possibile, evitando le case con il segno "STOP".



Livello 3. Raggiungi per primo l'ultima traversa!



2.2.2. Discutere le risposte con il formatore e/o con un altro partecipante.

3- RIFERIMENTI

Jāns Ēlvests, *Šaha ģimnāzija*, Jumava, 2018 (ISBN: 978-9934-20-196-7)



4- DISCLAIMER

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Autori

© Maggio 2024 – Skill Up Srl, UniChess ssdl, INDEPCIE sca, Club Magic Extremadura Sport Club, Centre for Education and Innovation Research, Latvian Chess Federation

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno finanziario della Commissione Europea nell'ambito del Progetto Erasmus + "ICARUS - Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool", N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409.

Atribuzione, condividi nella stessa condizione



(CC BY-SA): Siete liberi di condividere - copiare e ridistribuire il materiale in qualsiasi mezzo o formato e di adattare - remixare, trasformare e costruire sul materiale per qualsiasi scopo, anche commerciale. Il licenziante non può revocare queste libertà a patto che si rispettino i termini della licenza nei seguenti termini:

Atribuzione - è necessario dare il giusto credito, fornire un link alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche. Potete farlo in qualsiasi modo ragionevole, ma non in modo da suggerire che il licenziante approvi voi o il vostro uso.

ShareAlike- Se remixate, trasformate o costruite sul materiale, dovete distribuire il vostro contributo con la stessa licenza dell'originale.

Nessuna restrizione aggiuntiva: non è possibile applicare termini legali.