

GLI SCACCHI

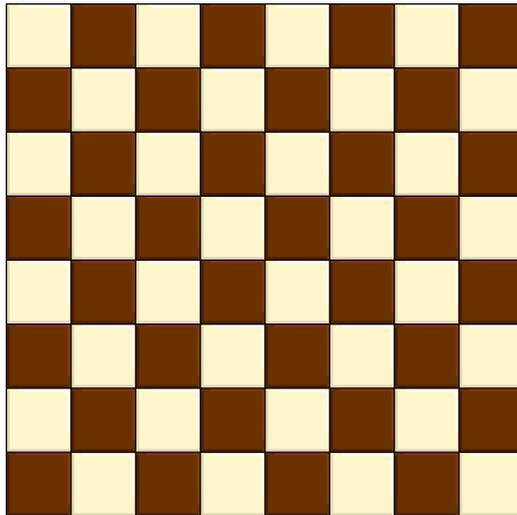
OBIETTIVI: REALIZZARE DEGLI SCACCHI E GIOCARE

MATERIALE:

- FOGLI DI CARTA O CARTONCINI COLORATI
- PASTA MODELLABILE DI 2 COLORI DIVERSI
- FORBICI
- PENNARELLI COLORATI

PREPARAZIONE:

- DIVIDERE UN FOGLIO IN 8 RIGHE E 8 COLONNE DELLA STESSA MISURA
- COLORARE LE CASELLE ALTERNANDO I COLORI



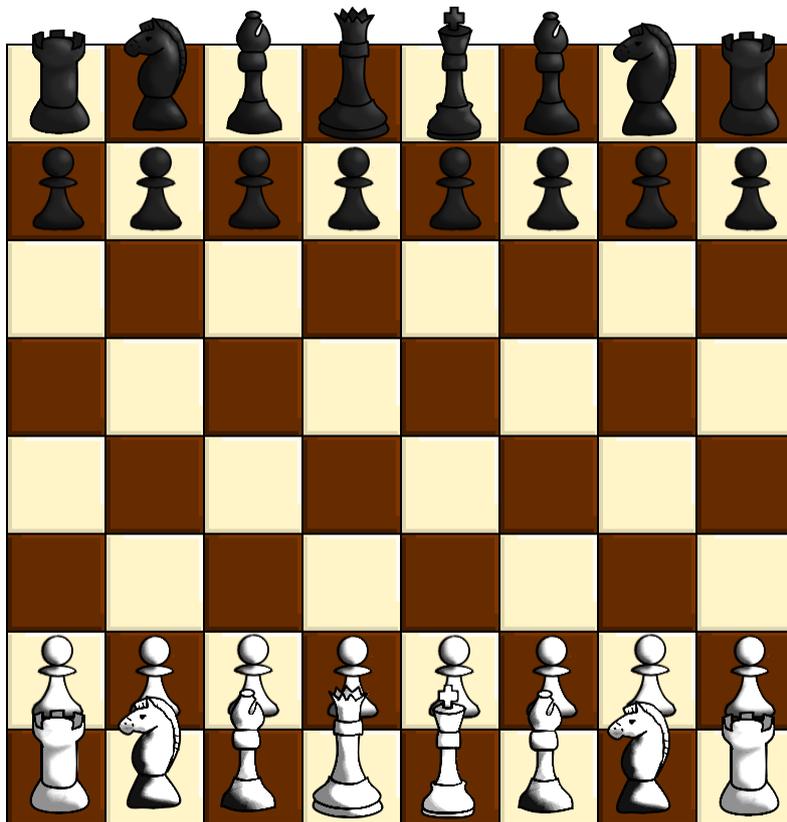
- CREA LE PEDINE CON LA PASTA MODELLABILE DI DUE COLORI DIVERSI: 1 RE, 1 REGINA, 2 ALFIERI, 2 CAVALLI, 2 TORRI E 8 PEDONI PER CIASCUNO DEI 2 GIOCATORI



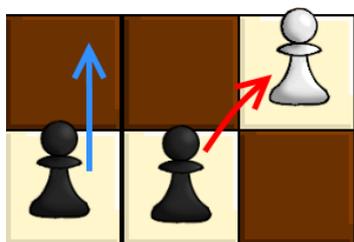
REGOLE DEGLI SCACCHI

OBIETTIVO: FARE SCACCO MATTO ALL'AVVERSARIO

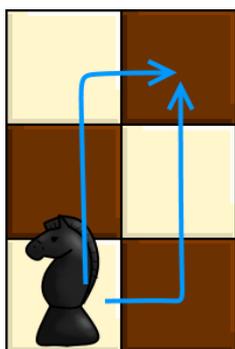
POSIZIONATE LE PEDINE COME IN FIGURA. ATTENZIONE! LA REGINA BIANCA VA POSIZIONATA SULLA CASELLA BIANCA, LA REGINA NERA VA POSIZIONATA SULLA CASELLA NERA.



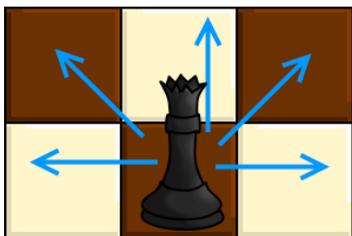
COME SI MUOVONO LE PEDINE:



IL PEDONE SI MUOVE DI UNA CASELLA IN AVANTI (FRECCIA BLU) E MANGIA IN DIAGONALE (FRECCIA ROSSA).



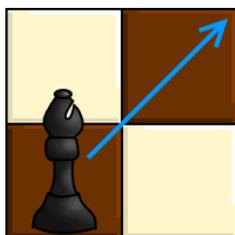
IL CAVALLO DISEGNA UNA "L" QUANDO SI MUOVE (FRECCIA BLU). QUESTO MOVIMENTO PUÒ FARLO IN TUTTE LE DIREZIONI. IL CAVALLO MANGIA LA PEDINA DELL'AVVERSARIO SE SI TROVA SULLA CASELLA IN CUI ARRIVA. IL CAVALLO È L'UNICO CHE PUÒ SALTARE LE ALTRE PEDINE.



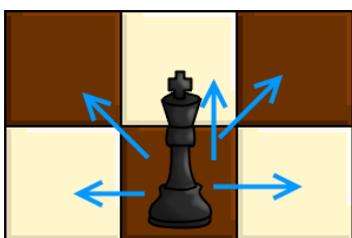
LA REGINA PUÒ MUOVERSI IN TUTTE LE DIREZIONI PER IL NUMERO DI CASELLE CHE VUOLE E APPENA TROVA UNA PEDINA AVVERSARIA, SI FERMA E LA MANGIA.



LA TORRE SI PUÒ MUOVERE A DESTRA, A SINISTRA, AVANTI O INDIETRO DI QUANTE CASELLE VUOLE E APPENA INCONTRA UNA PEDINA AVVERSARIA, SI FERMA E LA MANGIA.



L'ALFIERE SI MUOVE IN DIAGONALE PER IL NUMERO DI CASELLE CHE VUOLE E APPENA INCONTRA UNA PEDINA AVVERSARIA, SI FERMA E LA MANGIA.



IL RE SI MUOVE IN TUTTE LE DIREZIONI, MA SOLO DI UNA CASELLA! SE INCONTRA UNA PEDINA AVVERSARIA, SI FERMA E LA MANGIA.

LO SCACCO E LO SCACCO MATTO:

- INIZIA A GIOCARE IL GIOCATORE CON LE PEDINE CHIARE
- SE UNA DELLE PEDINE, NEL TURNO SUCCESSIVO, POTREBBE MANGIARE IL RE DELL'AVVERSARIO, QUESTO È "SOTTO SCACCO"
- L'AVVERSARIO DEVE LIBERARSI DALLO SCACCO MANGIANDO LA PEDINA CHE TIENE "SOTTO SCACCO" IL RE, O MUOVENDO IL RE
- SE L'AVVERSARIO, ANCHE MUOVENDO IL RE O MANGIANDO UNA PEDINA, NON RIESCE A LIBERARLO DALLO SCACCO, ALLORA È "SCACCO MATTO", E HA PERSO LA PARTITA!