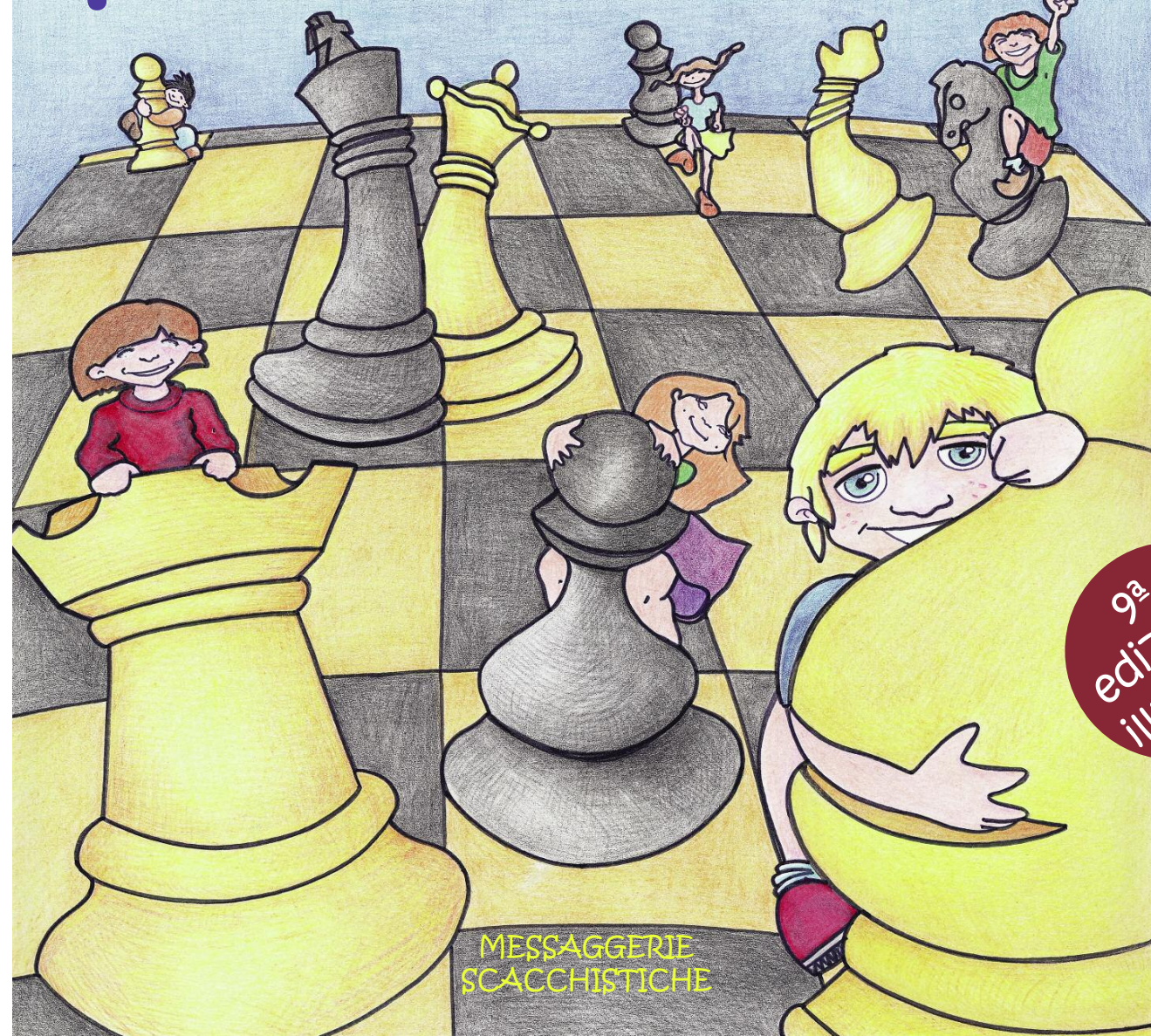


Roberto Messa e Maria Teresa Mearini

il gioco degli SCACCHI



9^a
edizione
illustrata

MESSAGGERIE
SCACCHISTICHE

Conosci gli scacchi? Si tratta di un gioco antico, ma anche molto moderno. Tutti possono giocare: ragazze e ragazzi, bambini, adulti e persone anziane. Per praticarlo basta essere in due e avere una scacchiera con i 32 pezzetti che compongono il gioco.

Frutto della collaborazione tra un maestro internazionale di scacchi e un'insegnante di scuola elementare, questo manuale si propone di far conoscere gli scacchi a bambini e ragazzi dai 7 ai 13 anni.

Con un linguaggio stimolante e un metodo chiaro, il lettore viene messo nelle condizioni di poter giocare il più presto possibile. Partendo dalle regole e dai rudimenti della tecnica scacchistica, il libro affronta nella seconda parte i primi elementi di tattica, strategia, aperture e finali.

Contiene inoltre alcuni "gioco-quiz" di geometria e logica applicata agli scacchi e rapidi accenni all'attualità e alla storia degli scacchi. Chiude l'opera una sezione con più di cento esercizi da risolvere.

È un libro indicato sia per un apprendimento autonomo che per l'insegnamento in ambiente scolastico.

Il prolungato successo delle edizioni precedenti ha condotto a questa 9ª edizione, illustrata con le vignette di Pedoncio che negli anni Novanta resero celebre la prima edizione.

€ 15,70

Editing: Roberto Messa

Consulenza grafica: Roberto Cerruti e Maddalena Messa

Disegno di copertina: Liuba Gabriele

Disegni di Pedoncio: Filippo Vetro

Stampato a Brescia, dicembre 2020, da Officine Grafiche Sta.g.ed.

© Messaggerie Scacchistiche 2020 ISBN 978-88-98503-20-9

Messaggerie
Scacchistiche

Messaggerie Scacchistiche

Via Tredicesima 62 Q.re Abba

25127 Brescia

Tel. 030-314465

info@messengeriescacchistiche.it

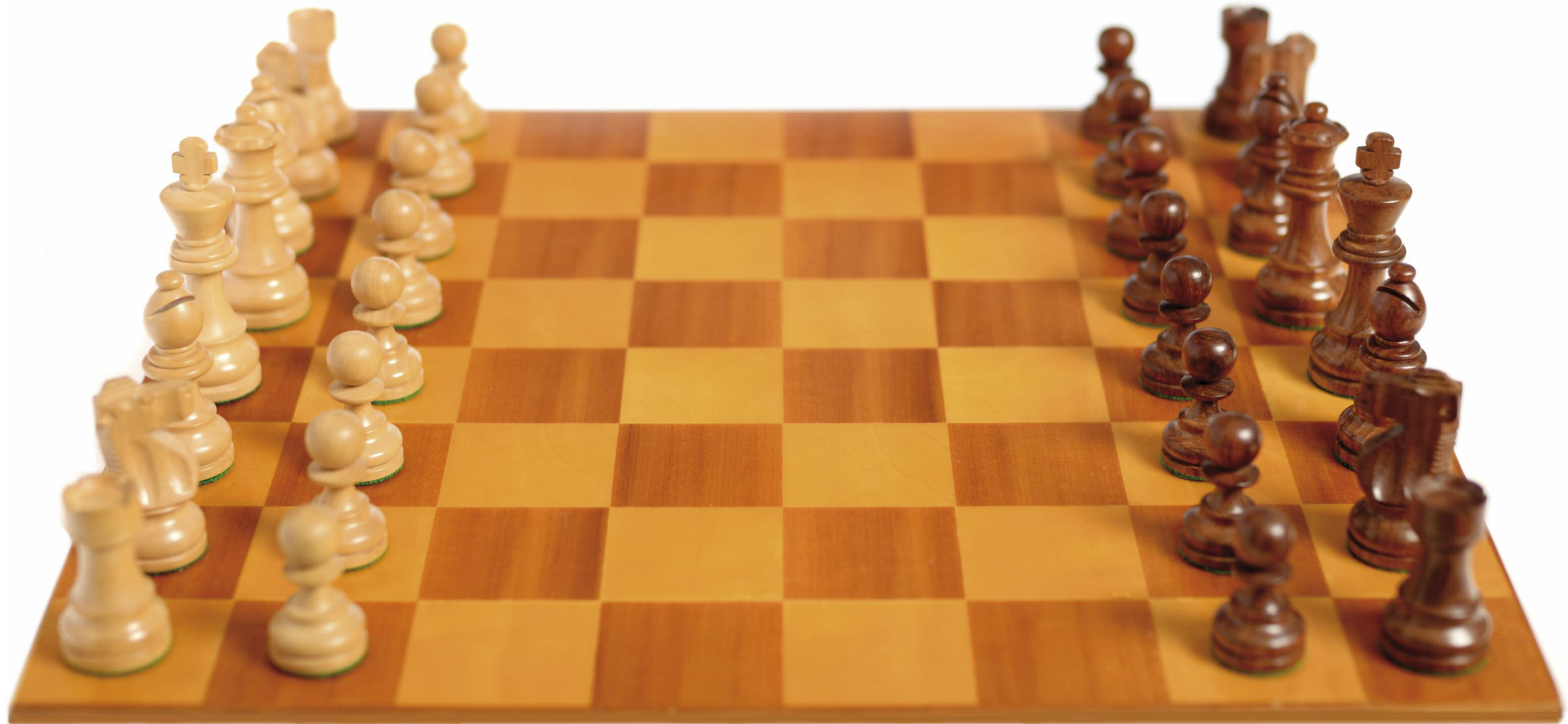
www.messengeroscacchi.it

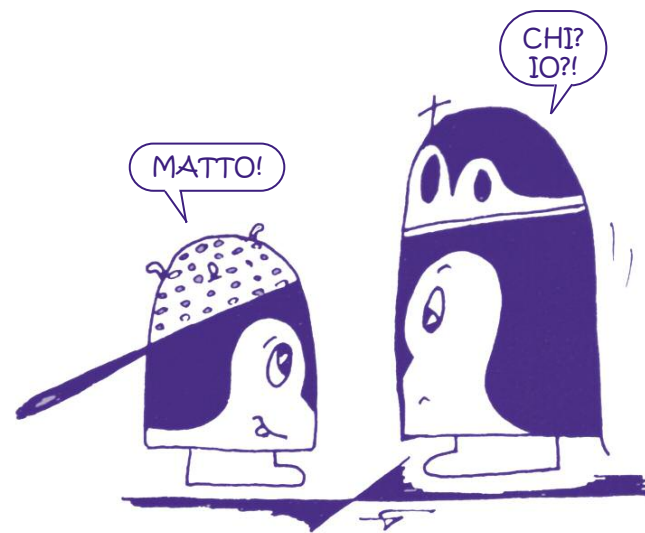
www.messengeriescacchistiche.it

Indice

| | |
|--|------------|
| La scacchiera e i pezzi | 7 |
| La scacchiera 7 – I pezzi 8 – Il Re 10 – La Donna 14 – La Torre 15 – L'Alfiere 15 – Il Cavallo 16 – Il Pedone 18 | |
| Scacco al Re e Scacco Matto | 25 |
| Lo Scacco al Re 25 – Lo Scacco Matto 27 – La partita Patta 30 – Test sullo Scacco Matto 31 | |
| La Partita | 37 |
| Regole speciali | 45 |
| Patta per accordo 45 – Patta per Stallo 45 – Patta per ripetizione della posizione e Scacco Perpetuo 47 – La regola delle 50 mosse 50 – L'Arrocco 51 – La cattura en-passant 54 | |
| Lezioni di perfezionamento | 65 |
| La forza dei pezzi 65 – Il cambio 66 – Attacco e difesa 67 – Chi ben comincia... 69 – La strategia e il piano di gioco 70 – Il linguaggio scacchistico 71 – Punteggiatura scacchistica e notazione abbreviata 73 | |
| La tattica | 77 |
| L'attacco doppio 77 – La forchetta 79 – L'infilata 80 – L'inchiodatura 80 – Lo Scacco di scoperta 84 – Lo Scacco doppio 86 – L'intrappolamento di un pezzo 87 – L'adescamento 88 – La deviazione 90 – La promozione del Pedone 91 – La mossa intermedia 92 – L'imboscata 93 – Combinazioni a tema multiplo 94 – Lo Scacco Matto del corridoio 95 – Attacchi contro l'arrocco 96 – Test sullo Scacco Matto 97 | |
| Apertura e Centro di Partita | 101 |
| La Partita di Re 101 – Altre Difese dopo 1. e2-e4 pag. 105 – La Partita di Donna e le Difese Indiane 107 – Dall'apertura al centro di partita 109 – La sicurezza del Re 110 – L'attività dei pezzi e il vantaggio di spazio 110 – La struttura dei Pedoni 111 – La colonna aperta 113 | |
| Il Finale | 117 |
| Finali fondamentali 118 – Il Pedone libero 122 – La regola del quadrato 124 – Pedoni liberi e avanzati 126 – Lo Zugzwang 127 | |
| Esercizi | 136 |
| Schede e quiz | |
| Un gioco molto antico 21 – Geometria scacchistica 33 – Pezzo toccato, pezzo mosso 50 – Gioco-quiz: percorso a ostacoli 56 – Gioco-quiz: acchiappali tutti 57 – Gioco-quiz: aggiungi un cavallo a tavola 58 – Gioco-quiz: caccia al tesoro 58 – Sport e computer 59 – Dall'India alla Persia, infine in Europa 60 – Campioni e campionesse 61 – Come si fa un torneo 129 – Scacchi a scuola 130 – Piccolo vocabolario scacchistico 131 | |

La scacchiera e i pezzi





La scacchiera e i pezzi

Conosci gli scacchi?

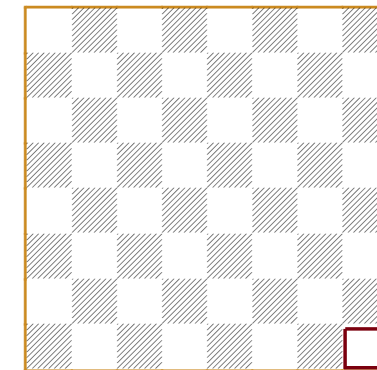
Si tratta di un gioco molto antico, ma anche molto moderno.

Oggi, come mille anni fa, ci sono giocatori di scacchi in tutto il mondo, e di ogni età. Tutti possono giocare: bambini e bambine, ragazze e ragazzi, adulti e persone anziane.

Per praticarlo basta essere in due e avere una scacchiera con i 32 pezzetti, di legno o di plastica, che compongono il gioco.

La scacchiera

La scacchiera è una tavola quadrata suddivisa in 64 caselle, metà bianche e metà nere.



Quando cominci a giocare, prima di disporre i pezzi sulla scacchiera, devi fare attenzione che la casella nell'angolo in basso a destra sia di colore bianco. Se non è così, gira la scacchiera e mettila nella giusta posizione.

I pezzi

Ciascuno dei due avversari dispone di 16 pezzi. Impara i loro nomi.



il Re

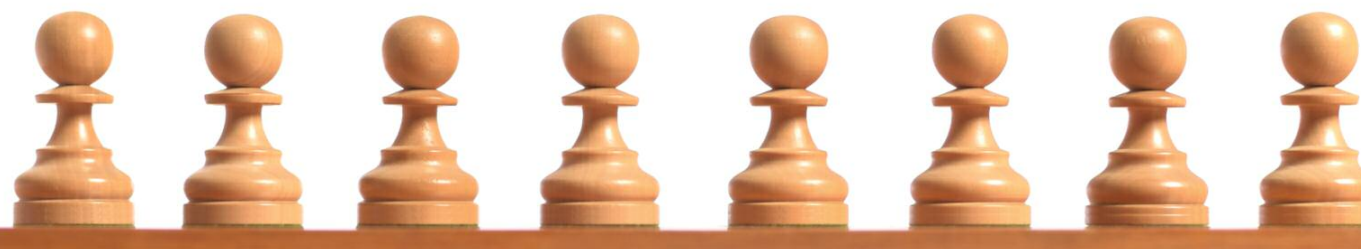
la Donna

due Alfieri



due Cavalli

due Torri



otto Pedoni

Per raffigurare i pezzi sulla scacchiera, in questo libro useremo i seguenti simboli:

Re bianco



Re nero



Donna bianca



Donna nera



Torre bianca



Torre nera



Alfiere bianco



Alfiere nero



Cavallo bianco



Cavallo nero



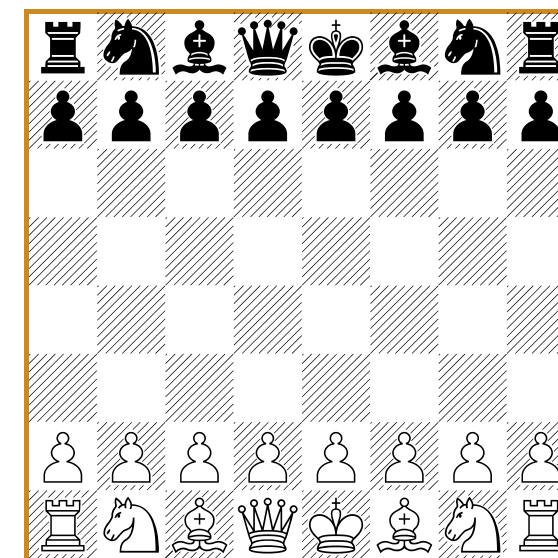
Pedone bianco



Pedone nero



Quando giocherai dalla parte del Bianco muoverai i 16 pezzi bianchi, mentre il tuo avversario userà quelli neri.



All'inizio della partita i pezzi bianchi si dispongono su un lato della scacchiera, quelli neri dall'altro.



Come si muovono i pezzi

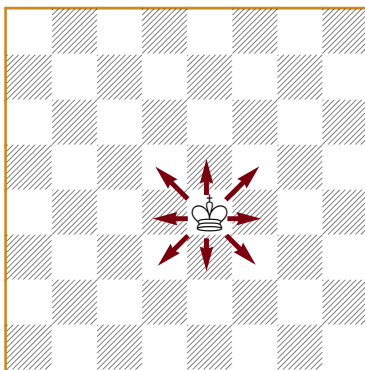
Negli scacchi le mosse del Re non sono uguali a quelle del Cavallo o del Pedone: ognuno ha un movimento particolare.

Adesso prendi la scacchiera e prova con un pezzo per volta.

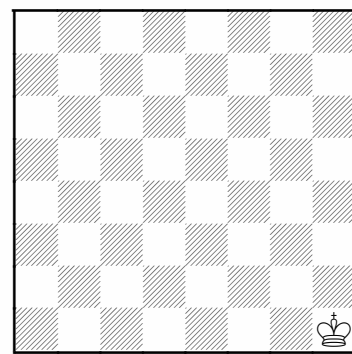
Il Re

Immaginavi che il Re è il pezzo più importante degli scacchi? Sicuramente sì: dalla sua vita dipende il risultato della partita!

Ma cominciamo a vedere come si muove: il Re può spostarsi di una sola casella in qualsiasi direzione. Avanti, indietro, di lato, o anche in diagonale. In questa figura, per esempio, il Re può muovere in tutte le caselle indicate.

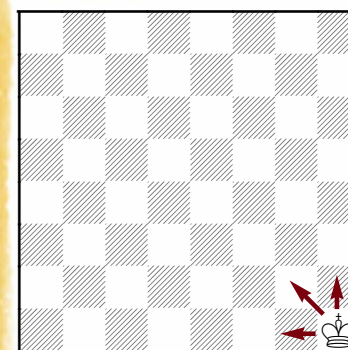


Ora prova tu. Quello che segue è il primo esercizio di questo libro.



Domanda

In quali caselle può andare il Re bianco?

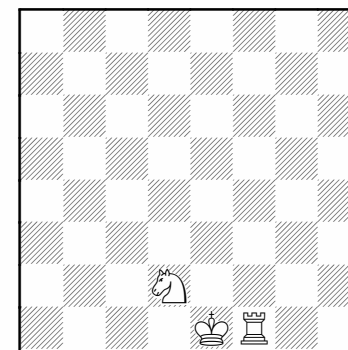
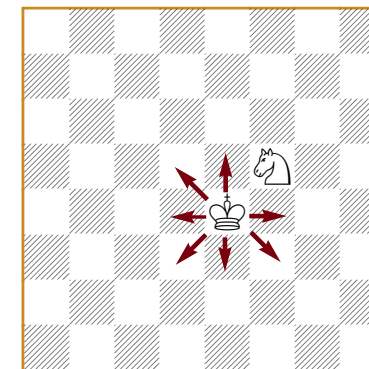


Risposta

In questa posizione ci sono solo tre mosse possibili per il Re bianco.

Naturalmente il Re, come qualsiasi altro pezzo, non può andare in una casella già occupata da un pezzo del suo stesso colore.

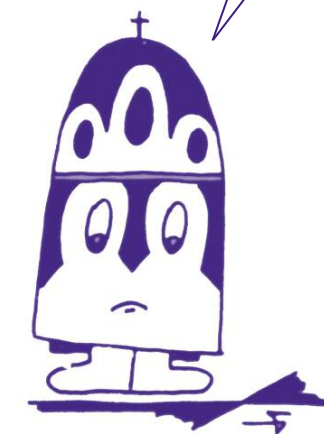
Il Re non può muovere nella casella occupata dal suo Cavallo, ma solo nelle caselle indicate.

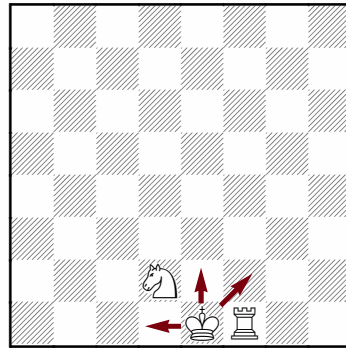


Domanda

In quali caselle può andare il Re bianco?

UN SOLO PASSO
PER VOLTA... E SAREI
IL PIÙ IMPORTANTE

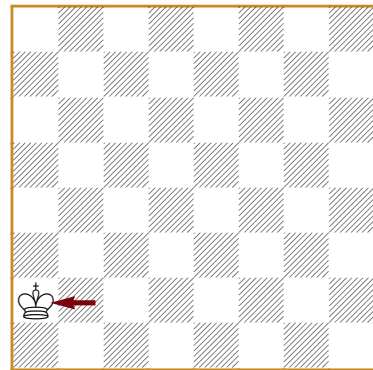




Risposta

Il Re può muovere soltanto in una delle tre caselle indicate.

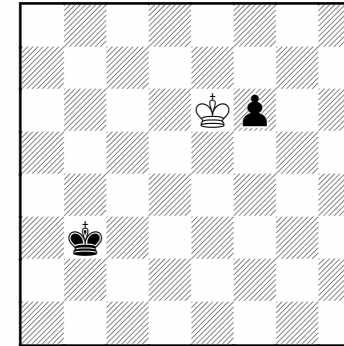
Può succedere che in una casella dove noi possiamo muovere ci sia un pezzo avversario. In questo caso è possibile catturarlo.



Il pezzo dell'avversario viene tolto dalla scacchiera e il Re si mette al suo posto. L'Alfiere nero è stato "mangiato"!

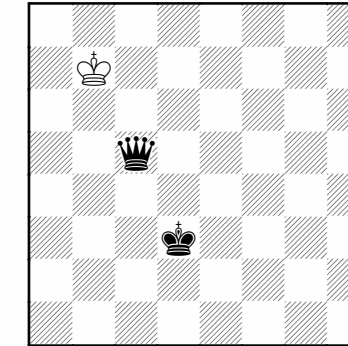
Libertà di cattura

Negli scacchi ogni pezzo può prendere (o catturare) qualsiasi pezzo avversario, escluso il Re. Tieni presente che quando puoi catturare un pezzo del tuo avversario non sei obbligato a farlo, puoi anche scegliere una mossa normale.



Domanda

Il Re bianco può catturare il Pedone nero?



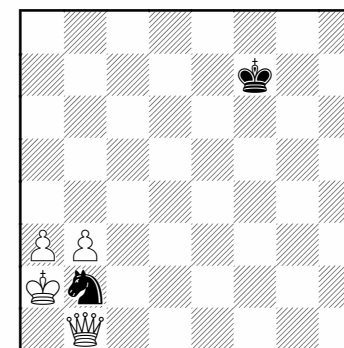
Domanda

Il Re bianco può catturare la Donna nera?

Risposte

La prima risposta è sì.

La seconda è no, perché la Donna nera è troppo lontana.



Domanda

Quali sono le mosse possibili per il Re bianco?

Risposta

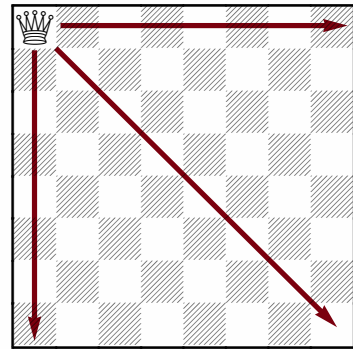
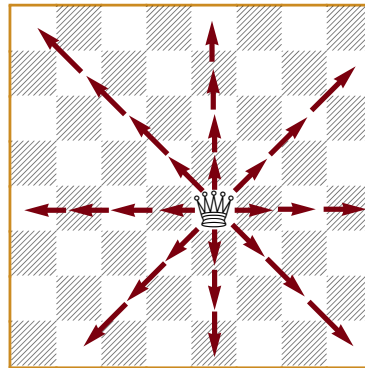
Il Re può catturare il Cavallo o spostarsi nella casella d'angolo.

La Donna

La Donna è il pezzo più potente: può muoversi in ogni direzione di quante caselle vuole. Ciò significa che in una mossa può attraversare tutta la scacchiera.

Avrai già capito che la Donna ha più possibilità e libertà di movimento del Re.

Con una mossa la Donna può raggiungere, a sua scelta, ciascuna delle caselle indicate.

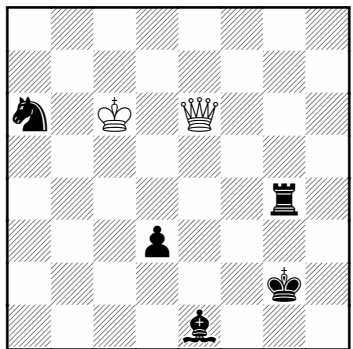


Domanda

Metti la Donna nella casella d'angolo. Conta tutte le caselle in cui puoi muoverla.

Risposta

La Donna può andare in tutte le caselle lungo le linee indicate. Sono 21. Se la Donna, lungo la sua strada, incontra un pezzo del suo stesso colore, non può oltrepassarlo. Ma se il pezzo è del colore avversario, lo può catturare piazzandosi al suo posto.



Domanda

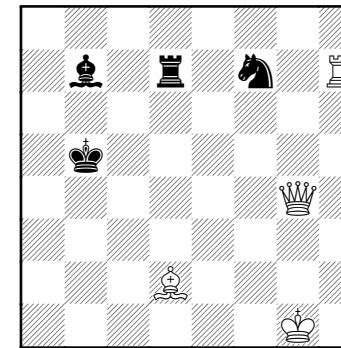
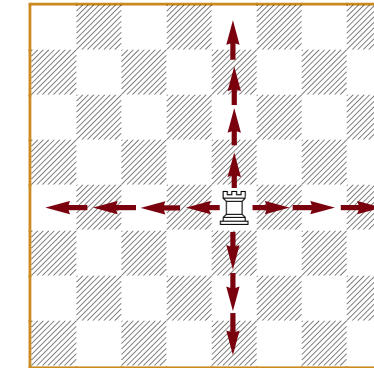
Quali pezzi può catturare la Donna bianca?

Risposta

La Donna può catturare la Torre o l'Alfiere di colore nero. Non può invece catturare il Cavallo, perché non può scavalcare il suo Re, né il Pedone, perché non si trova in una delle sue traiettorie.

La Torre

Anche la Torre può muoversi di quante caselle vuole, ma soltanto in orizzontale e in verticale. A differenza della Donna, quindi, la Torre non può muoversi lungo le diagonali.



Domanda

Tocca al Nero muovere. Quali pezzi può catturare con la sua Torre?

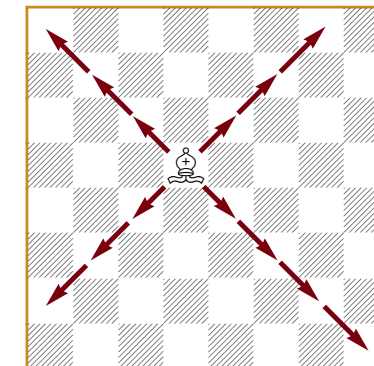
Risposta

Può catturare solo l'Alfiere bianco.

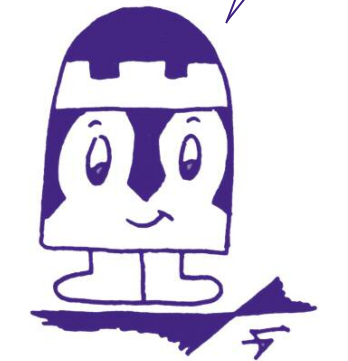
L'Alfiere

Anche il movimento dell'Alfiere è molto facile. Questo pezzo si muove solamente in diagonale.

Come la Donna e la Torre può fare spostamenti brevi o lunghi e catturare i pezzi avversari che si trovano sulla sua strada.



DICONO CHE SONO UN TIPO LINEARE



Una recensione indipendente

Semplice ed essenziale. Questo è il segreto del successo.

Nove edizioni nell'arco di trent'anni, e il plauso di istruttori di scacchi di tutte le regioni, sono la dimostrazione della validità del manuale per ragazzi *Il gioco degli scacchi*, realizzato a quattro mani dal maestro internazionale Roberto Messa e dall'insegnante di scuola primaria Maria Teresa Mearini, illustrato con immagini a colori in un innovativo formato quadrato capace di rendere l'opera accattivante anche dal lato visivo.

Scrivere un manuale di scacchi rivolto ad un pubblico di giovanissimi, richiede innanzitutto il porsi una fondamentale domanda: *“Di cosa ha bisogno un bimbo di 8/10 anni, per mantenere l'attenzione costante e leggere con piacere ed interesse un libro di oltre cento pagine sugli scacchi?”*

La prima risposta che giunge spontanea è *“Di un testo pieno di immagini divertenti e avventurose, che possano rendergli lo studio del gioco un qualcosa di simile al leggere un fumetto”*. Risposta parzialmente corretta, infatti bisogna trovare il giusto equilibrio tra parte didattica e di svago, in modo che il bambino non perda di vista lo scopo primario. Equilibrio che troviamo ne *Il gioco degli scacchi*, dove il testo è integrato con le simpatiche vignette di Pedoncio, disegnate dal compianto Filippo Vetro. Vignette che regalano attimi di relax, tra un esercizio e il seguente, così come le numerose fotografie a colori di scacchiere e di partecipanti ai campionati italiani giovanili.

Un manuale per ragazzi deve rispondere positivamente anche ad una seconda importante domanda:

“Come ottimizzare gli insegnamenti scacchistici, senza rischiare di non essere capiti, ma anche senza dare alle stampe un tomo di cinquecento pagine?”

La risposta corretta è: *“Cercare di presentare diagrammi semplici e chiari, capaci di sostituire fiumi di parole. Diagrammi che illustrino l'evolversi di una situazione mossa dopo mossa.”*

Anche in questo caso *Il gioco degli scacchi* eccelle per la sua facilità di lettura, apprezzata da maestri ed allievi per oltre un quarto di secolo. Fondamentale al pari dei diagrammi è il commento che li accompagna.

Soprattutto nelle posizioni più complesse, quelle della seconda parte del libro, le spiegazioni mettono in luce i punti critici, senza dilungarsi in varianti, e tendono ad utilizzare il “gergo” scacchistico.

Altro punto chiave, necessario per testare i reali progressi degli studenti nella comprensione del gioco, è dato dalla risoluzione degli esercizi. Troppo spesso questi si limitano a scacchi matti in un paio di mosse, o a guadagni di materiale con piccole combinazioni. Importante è invece per un bambino, il confrontarsi da subito con semplici enigmi, come ad esempio in quante mosse un Cavallo possa raggiungere una casella. Così facendo, si sviluppa la capacità mentale di “vedere” posizioni differenti da quelle che sono materialmente sulla scacchiera.

I contenuti del libro spaziano dalle regole del gioco agli elementi tattici di base, dalle idee insite nelle principali aperture al metodo di gioco da utilizzare nei finali più comuni, dai consigli strategici ad una lunga serie di esercizi. Il tutto presentato con estrema semplicità. Non guastano gli intermezzi che raccontano la storia e l'attualità degli scacchi, e spiegano come affrontare per la prima volta un torneo. Queste sono le parti del libro che la maggior parte dei genitori leggerà.

In definitiva questa edizione aggiunge, ad un testo già collaudato ed apprezzato, tutta una serie di novità che impreziosiscono l'opera, rendendola ancor di più il principale punto di riferimento nel panorama nazionale per i giovani ed i principianti.

Claudio Sericano (Maestro Fide)



La copertina della prima edizione (1990) del libro **Il gioco degli scacchi** e sotto la copertina dell'edizione speciale 2015 per l'iniziativa «Obiettivo scacchi a scuola»

