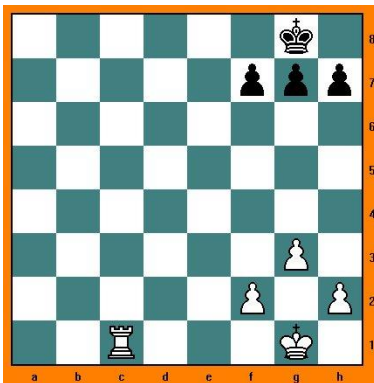


Tullio Aebischer

## DIFFERENZE TRA LO SCACCOMATTO E LO STALLO

A) Chi dà Scaccomatto al Re avversario vince la partita di Scacchi. Dare Scaccomatto al Re avversario vuol dire che un mio pezzo controlla la casa occupata dal Re (Scacco!) e nello stesso tempo il colore avversario non può fare una delle seguenti tre cose: a) muovere il Re in una casa non controllata da me; b) catturare il pezzo con il quale gli dò Scacco!; c) muovere un suo pezzo in maniera che pari il mio Scacco!.

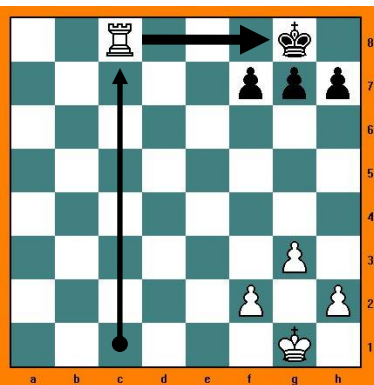
B) Osserva attentamente questa posizione dove la mossa è al Bianco.



Considerare prima in quale casa si trova il Re Nero (g8) e poi osservare le case dove si può muovere (h8, f8).

Chiedersi se qualcuno dei miei pezzi può muoversi per controllare la casa occupata dal Re, ossia "Con un mio pezzo, posso dare Scacco!"?

L'unico mio pezzo che può dare Scacco! è la Torre in c1 se la muovo in c8 (freccia nera col pallino iniziale).



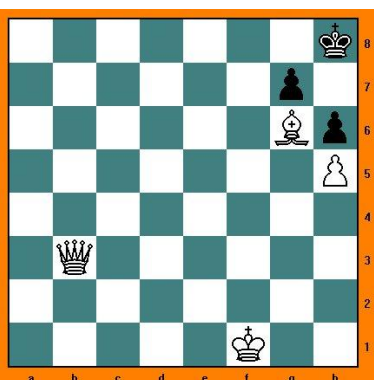
Verifica, ora, se la mossa che hai eseguito non permetta al Nero di salvarsi con una delle tre mosse dette all'inizio per parare lo Scaccomatto!:

a) Il Re avversario non può muoversi in f8 perchè controllata dalla Torre, come non può muoversi in h8 per lo stesso motivo. Visto che vi sono i suoi Pedoni non può muoversi neanche in f7, g7 e h7 (👉 Regola: un pezzo non può occupare la casa occupata da un pezzo dello stesso colore);

b) il Nero non ha pezzi con i quali catturare la Torre in c8 (👉 Regola: il Re si può muovere solo di una casa in qualunque direzione!);

c) il Nero non ha pezzi che muovendosi vadano a occupare una delle tre case che vi sono tra il Re e la Torre (f7, e7, d7: freccia spessa color nero).

Per questo motivo la tua mossa Tc8 non solo dà Scacco! ma anche Scaccomatto! (detto del corridoio). Allora merita un # (cancellotto), simbolo dello Scaccomatto! Bene, hai vinto la partita. Stringiamo la mano all'avversario e rimettiamo a posto i pezzi.



A) Quando un giocatore non può muovere nessun pezzo, allora la partita è patta per Stallo. Nessuno dei due giocatori ha vinto.

Attenzione! Nello Stallo il Re NON è sotto Scacco!.

Ecco, quindi, le due differenze tra lo Stallo e lo Scaccomatto!:

- 1) il Re avversario non è sotto Scacco!
- 2) tutti i pezzi avversari non si possono muovere.

B) Esaminiamo una posizione come esempio: il Bianco ha mosso la Donna in b3. Purtroppo è un errore! Vediamo perchè.

Il Re occupa la casa h8 che nessun pezzo Bianco controlla, ossia il Re Nero non è sotto Scacco! (☞ si è verificata la prima condizione per lo Stallo).

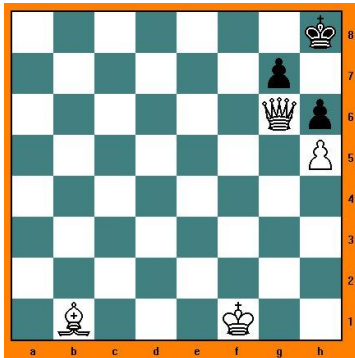
Dopo la mossa del Bianco tocca al Nero muovere. Analizziamo un pezzo alla volta:

> il Pedone in h6 non può muoversi perchè, come sappiamo, il Pedone non cattura un pezzo che ha davanti;

> il Pedone in g7 non si può muovere per lo stesso motivo;

> il Re in h8 non può muoversi in h7 perchè la casa è controllata dall'Alfiere Bianco in g6; non può muoversi in g8 perchè la casa è controllata dalla Donna in b3 (☞ Regola: il Re non può mai muoversi in una casa controllata da un pezzo avversario!).

Si è verificata la seconda condizione. Purtroppo è Stallo. Stringiamo la mano all'avversario e rimettiamo a posto i pezzi.



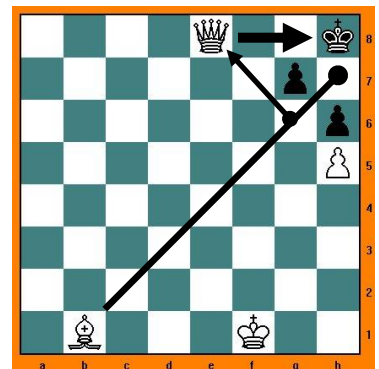
Per poter capire la differenza tra Scaccomatto! e Stallo, ossia tra una vittoria e una patta prova a trovare una mossa del Bianco che ti possa far vincere la partita con uno spettacolare Scaccomatto!

Ricordiamo le tre condizioni per lo Scaccomatto!

- 1) dare Scacco! al Re avversario (☞ prima differenza con lo Stallo);
- 2) il pezzo col quale dò Scacco! non può essere catturato dall'avversario;
- 3) nessun pezzo avversario può parare lo Scacco!

Nella posizione qui sopra Aa2 darebbe lo Stallo ritornando alla situazione vista prima. Mossa sbagliata. Le mosse corrette sono De8# o Dh7#.

☞ E la seconda differenza? Per dare Scaccomatto! l'avversario può anche avere la possibilità di muovere altri pezzi (vedasi punti 2 e 3). Infatti, dopo De1 il Nero potrebbe muovere il Pedone in g7.



C) L'interazione con gli allievi inizierà col porre varie posizioni con pochi pezzi e chiedere come dare Scaccomatto! o Stallo (☞ sapere come dare Stallo rende più chiaro come evitarlo!).

L'attività alla scacchiera murale sarà ripetuta e/o ampliata, vista la giovane età degli allievi, sulla scacchiera grande stesa sul pavimento nell'ambito della giocomotricità.

Le case che il Re avversario potrà occupare saranno rese visibili con dei birilli che gli allievi posizioneranno su richiesta dell'Istruttore per dimostrare sia i movimenti dei pezzi che la loro capacità di controllo. L'azione di controllo delle case vicine al Re avversario da parte di un pezzo potrà essere visualizzata con delle corde che uniscano il pezzo considerato e i birilli. Le corde potranno aiutare a visualizzare l'aspetto dinamico delle due situazioni grazie alla "linea visuale" che formeranno. Se poi si aggiunge che un allievo si posizioni vicino al Re, questi potrà dare indicazioni visive sul controllo o meno delle case vicine. I birilli, d'altra parte, potranno aiutare a visualizzare l'aspetto statico di quali case prendere in considerazione intorno al Re per capire la differenza tra le due situazioni di fine partita evitando lo Stallo o cercando lo Scaccomatto. Con vari tentativi, muovendo le corde collegate ai pezzi, gli allievi potranno acquisire la necessaria competenza di dare Scaccomatto! (e non Stallo) affinando l'abilità di osservare la geometria delle loro mosse. Si ritiene che le capacità di osservazione unite alla visualizzazione mentale di colonne, traverse o diagonali sia una competenza fondamentale e utile a qualunque livello di gioco.

