

Francesca Addarii,
Elisabetta Ciracò e Ketty Polo

Alla scoperta del Paese degli Scacchi

Attività per sviluppare
competenze logiche e linguistiche



Erickson

P

arti anche tu, insieme ad Alfio e Ginevra, alla scoperta dell'antico Paese degli Scacchi! Potrai così conoscere le caratteristiche dei suoi abitanti: Pedoni, Torri, Cavalli, Alfieri, Re e Regine. Scrivendo, disegnando e facendo di conto, scoprirai le regole di un gioco senza tempo.

Un libro di avvicinamento agli scacchi, da usare in autonomia o con la supervisione di un adulto, con 60 schede contenenti:

- attività linguistiche
- esercizi logici e matematici
- giochi di strategia.

Per imparare divertendosi!

Contiene una scacchiera
e 32 pezzi per giocare

Dai 7 anni



€ 9,90

ISBN 978-88-590-2017-2



9 788859 020172

www.erickson.it

Un paese a... scacchi

Come racconta il custode, il Paese degli Scacchi è un luogo meraviglioso e molto antico, la cui piazza centrale ha la stessa forma della piazzola del parco. Ascoltando le sue parole, i due bambini si immaginano di essere degli esploratori e non vedono l'ora di sapere tutto di quel posto! Vuoi seguirli anche tu? Scoprirai come è fatto il Paese degli Scacchi e cosa fanno, tutto il giorno, i suoi curiosi abitanti.



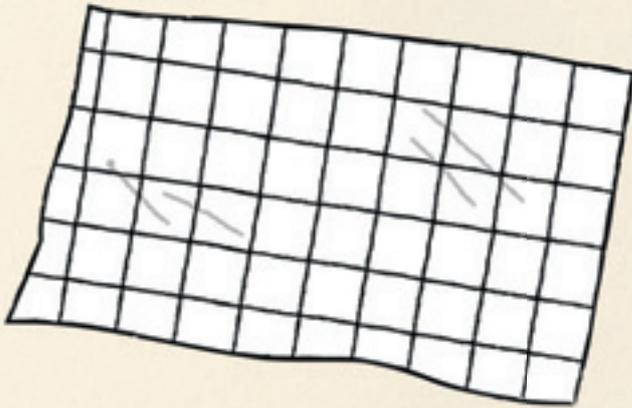
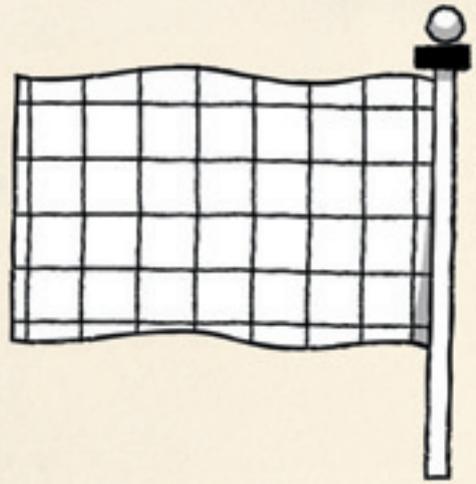
Per conoscere il nome della piazza centrale, **metti in ordine** i palloncini numerati e le lettere collegate. Scrivi sulla linea sottostante ciò che risulta.







Tu hai mai sentito il nome «scacchi»? **Completa i disegni** colorando i quadrati della camicia a scacchi del nonno, i quadrati della tovaglia e quelli della bandiera sventolata all'arrivo nelle gare d'auto! Fai attenzione a colorare un quadrato sì e uno no.



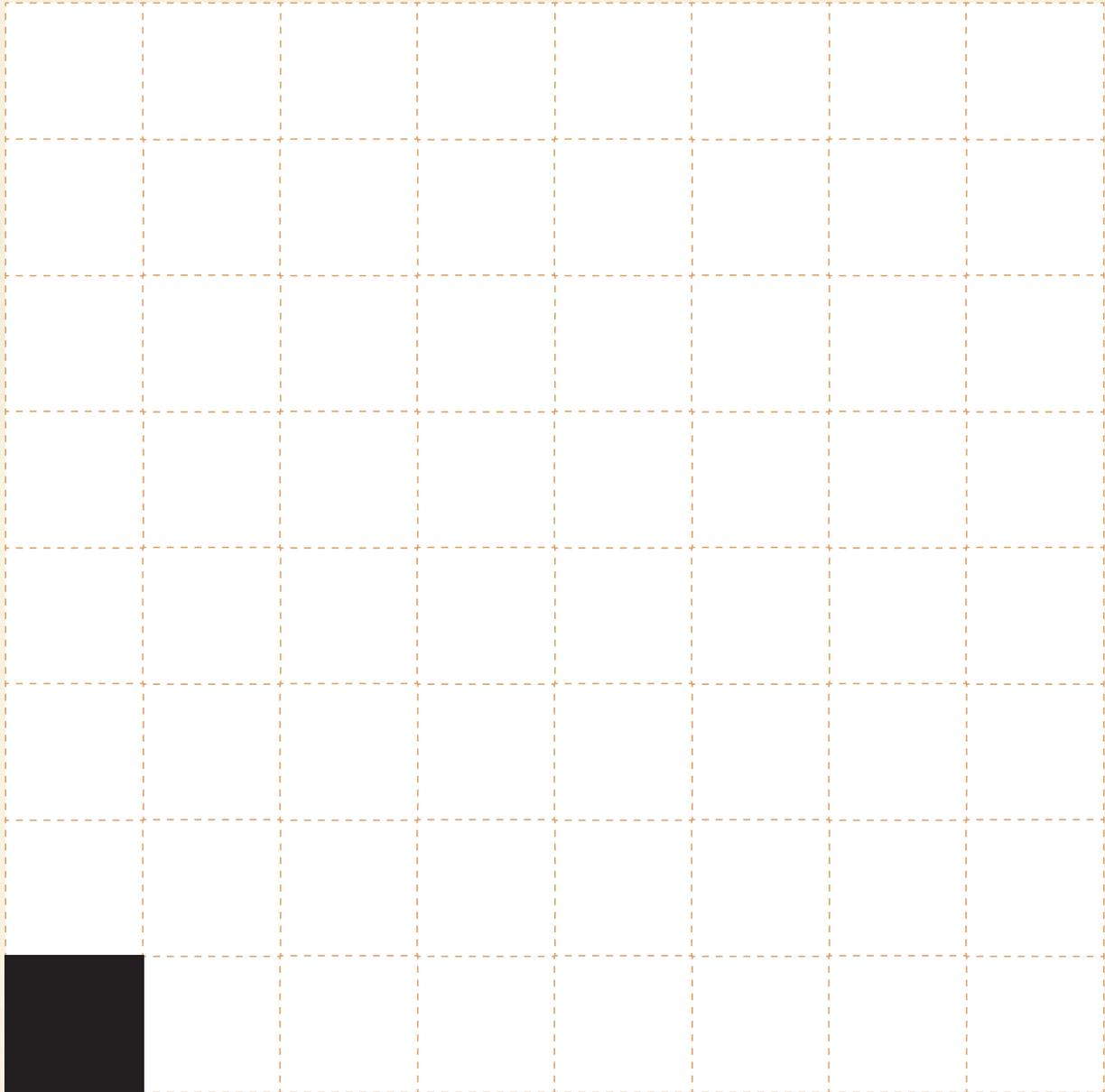
Si dice «camicia a scacchi» perché assomiglia a una scacchiera!



Alfio e Ginevra hanno deciso di disegnare una **mappa** del Paese degli Scacchi.

Aiutali a disegnarla, colorando i quadrati a partire da quello indicato.

Prima di iniziare, però, ricorda una regola importante: non dovranno mai esserci due caselle vicine dello stesso colore!



Ora aiuta Alfio e Ginevra a **contare** i quadrati.

Quanti sono i quadrati bianchi? _____

Quanti sono i quadrati neri? _____

Quanti sono i quadrati in tutto? _____

Chi va avanti lentamente

Dopo aver parlato della scacchiera ad Alfio e Ginevra, il custode racconta loro del primo abitante del Paese degli Scacchi: «Dovete sapere che ha una caratteristica particolare: è un po' lento. A lui piace camminare sempre in avanti, un piccolo passo alla volta. Quelli come lui, nel Paese degli Scacchi, sono 16: 8 bianchi e 8 neri».



Per sapere come si chiama il primo abitante del Paese degli Scacchi, aggiungi a ogni parola l'**iniziale mancante**.

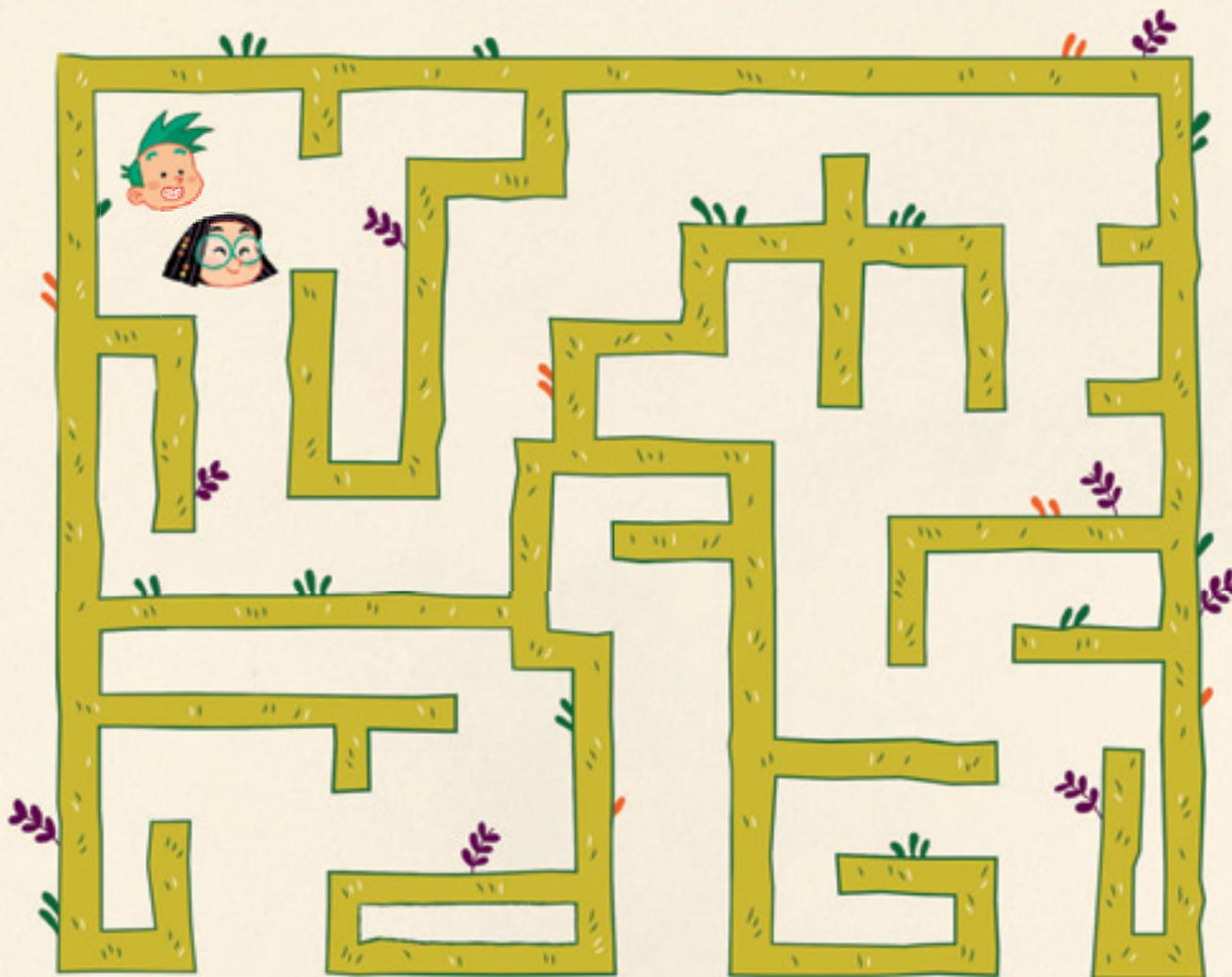
-  IEDE
-  RBA
-  ONDOLO
-  CCHIO
-  UVOLA
-  LEFANTE



Avanzo piano,
ma sono un gran
camminatore!



Il nome **Pedone** non è nuovo ad Alfio e Ginevra: dove l'hanno già sentito? Aiutali a trovare la via d'uscita dal labirinto, tracciandola con la matita: scoprirai quale tra le tre affermazioni è quella esatta.



1. Il Pedone è un piede molto grosso.

2. Il Pedone è un osso della gamba.

3. Il Pedone è una persona che si muove a piedi.

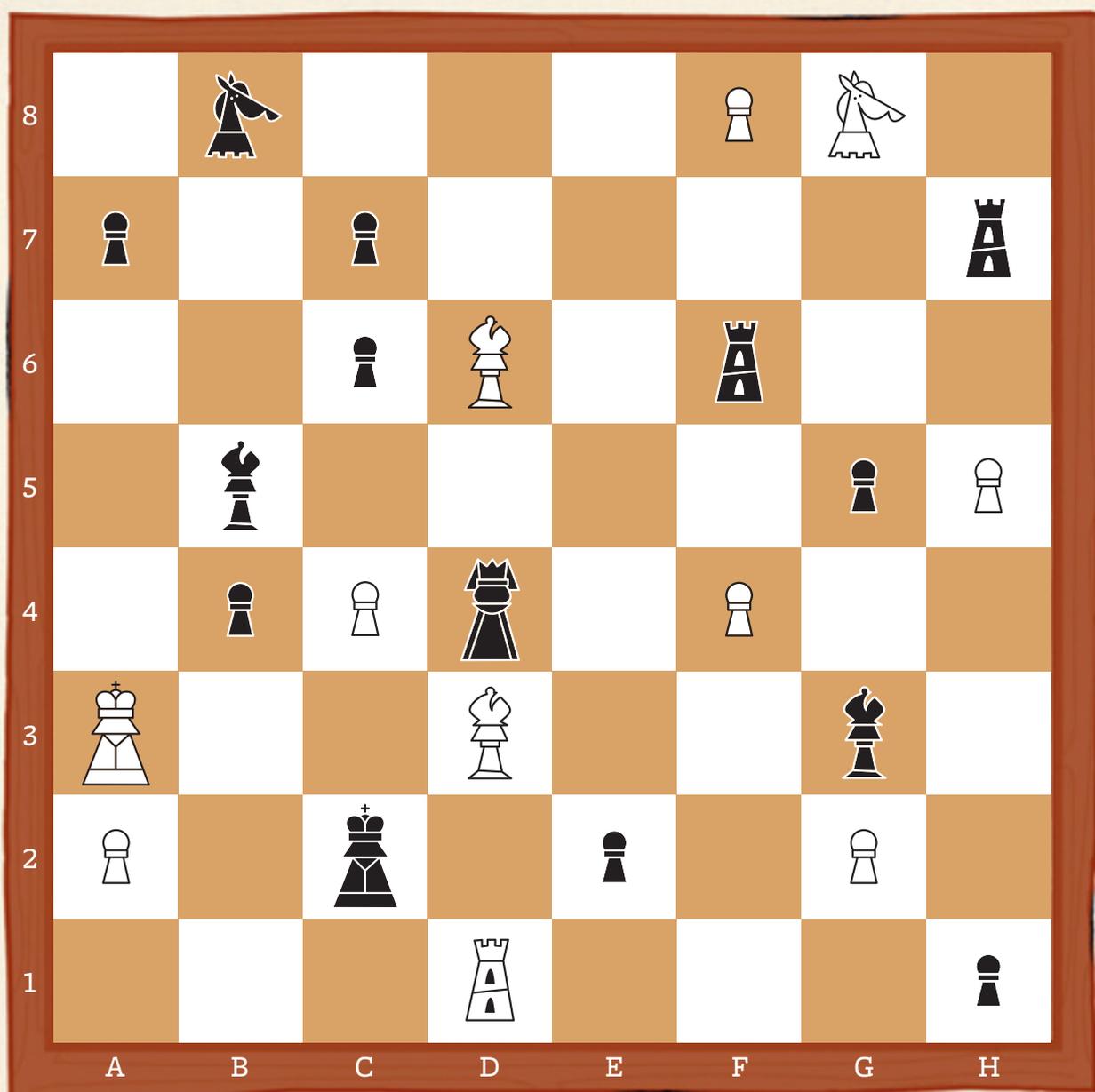


Incroci pericolosi

Ma cosa fanno tutto il giorno gli abitanti del Paese degli Scacchi? Certo: giocano! I Pezzi bianchi da una parte e i neri dall'altra. Gli abitanti del Paese degli Scacchi si possono chiamare anche Pezzi.



Prima di cominciare la partita, Bianchi e Neri sono sparpagliati sulla scacchiera. Ci saranno tutti? **Contali**, poi disegna e colora i Pezzi mancanti.





I Neri si sono già messi nella corretta posizione di partenza, pronti per iniziare la partita. I Bianchi, invece, sono in ritardo. Ginevra è andata a chiamarli.

Disegna i Pezzi che mancano. Ricordati che i Bianchi si dispongono «a specchio» rispetto ai Neri (al Pedone nero in A7 corrisponde il Pedone bianco in A2, alla Torre nera in H8 corrisponde la Torre bianca in H1, ecc.).

