



ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE

# Altiero Spinelli



ITIS INFORMATICA - ELETTRONICA - MECCANICA E MECCATRONICA -- IPSIA MANUTENZIONE ED ASSISTENZA TECNICA -- LICEO SCIENTIFICO PER LE SCIENZE APPLICATE

Via Leopardi 132, 20099 Sesto San Giovanni (MI) Tel. 022403441 -- C.F. 85016670151

Sez. agg. I.P.S.I.A. "Carlo Molaschi" - Via Mazzini, 30 Cusano Milanino

sito web: [www.iisaltierospinelli.it](http://www.iisaltierospinelli.it) mail: [miis008006@istruzione.it](mailto:miis008006@istruzione.it) - (PEC) [miis008006@pec.istruzione.it](mailto:miis008006@pec.istruzione.it)



Ministero dell'istruzione  
e del merito



Sesto San Giovanni 17/12/2024

Comunicazione n.115

**AGLI STUDENTI  
ALLE FAMIGLIE**

## **Oggetto: Informazione alle famiglie e agli studenti iscritti al Laboratorio di scacchi**

Si comunica ai genitori e agli studenti che sono aperte le **iscrizioni al Laboratorio di Scacchi 2024-2025**. Il laboratorio comincerà il 21 gennaio 2025.

Il corso si terrà in orario pomeridiano, dalle ore 15.00, il martedì. Una volta raccolte le iscrizioni, verrà data comunicazione in merito al calendario.

In allegato, l'autorizzazione da consegnare al primo incontro. Di seguito, il link per procedere, tramite il proprio account istituzionale scolastico di Google, all'iscrizione al laboratorio **entro e non oltre il giorno venerdì 10 gennaio 2025**:

<https://forms.gle/GmdPdJUVbjtQ4BB27>

Infine, un breve prospetto sulle attività e i contenuti del Laboratorio:

### *Programma Corso Base*

- 1. La scacchiera (colonne, traverse, diagonali) e la notazione scacchistica; la posizione iniziale dei pezzi; le regole generali del movimento dei pezzi.*
- 2. Lo scacco matto, la patta (l'impossibilità di dare scacco matto, la ripetizione della posizione, lo stallo, ecc.); le regole speciali: l'arrocco, la promozione dei pedoni, la presa al varco.*
- 3. Esempi di partite brevi e semplici (per esempio il matto del "barbiere"); il finale elementare Re e due Torri contro Re; il finale di Re e Donna contro Re e di Re e Torre contro Re.*
- 4. Semplici partite che terminano con lo scacco matto. Semplici partite che terminano con un forte vantaggio materiale. Finali elementari con un Pedone (ad esempio: Re, pezzo leggero e Pedone contro Re); il finale di Re e Pedone contro Re; la regola del quadrato.*
- 5. Semplici motivi tattici: l'inchiodatura, la forchetta, l'infilata, l'attacco di scoperta, il doppio, lo scacco di scoperta, lo scacco doppio.*

**La Dirigente Scolastica**

*dot.ssa Concetta Luppino*

Firma autografa sostituita a mezzo stampa,  
ai sensi dell'art. 3, c.2, del D.Lgs. 39/93