

Across the board

LINKS TO:

Stage 3, Module 4

 Learning Object 4: *PowerPoint pitch*

Exercise 1

Answers:

1.1 What is the objective in a game of chess? In other words, how do you win the game?

The objective in a game of chess is to place the opposing king in checkmate. To place the king in check, he must be under attack from one of your pieces. To achieve checkmate, your opponent must be unable to move the king out of check, or move another piece into position to protect the king.

1.2 Which is the most important piece in the game? Give reasons for your answer.

Because you win or lose depending on whether your king is under attack, I believe that the king is the most important piece in the game, even though his range of movement is very limited. Every other piece is individually expendable, even the powerful and wide-ranging queen.

1.3 Which is the least valuable piece in chess? Give reasons for your answer.

Pawns are the least valuable pieces in the game, which is reflected in the value they have in competition chess of only one point. Even if you lose all of your pawns, you can still win the game. Also, pawns have a very limited range of movement. On the other hand, a pawn can be promoted if it makes it to the opposite side of the board from where it starts off, and its inability to move backwards perhaps reflects its courage!

1.4 Which piece has the most mobility? Explain your answer.

The queen has the most mobility. She can move in any direction, as long as nothing is standing in her way. However, the knight is also quite mobile, because it is the only piece that can jump over other pieces standing in its way.

Exercise 2

Write, in Indonesian, each of the possible moves the *kuda* could make from this position.

Kuda bisa berjalan dua petak ke arah kanan lalu maju sepetak.

Kuda bisa berjalan dua petak ke arah kanan lalu mundur sepetak.

Kuda bisa berjalan dua petak ke arah kiri lalu mundur sepetak.

Kuda bisa berjalan dua petak ke arah kiri lalu maju sepetak.

Kuda bisa maju dua petak lalu sepetak ke arah kiri.

Kuda bisa maju dua petak lalu sepetak ke arah kanan.

Kuda bisa mundur dua petak lalu sepetak ke arah kiri.

Kuda bisa mundur dua petak lalu sepetak ke arah kanan.

Exercise 3

Describe the costume each piece will wear, in Indonesian.

Sample answers:

Buah Catur	Kostum
Raja	Raja akan didandani seperti raja dari masa depan. Dia akan memakai celana ketat berwarna merah bersama celana pendek berwarna putih berbentuk balon. Dia akan memakai sebuah mantel panjang terbuat dari bulu imitasi. Mahkotanya akan terbuat dari suku cadang komputer bekas.
Menteri	Menteri akan didandani seperti menteri dari masa depan. Dia akan memakai tunik panjang berwarna putih dihiasi CD, suku cadang komputer bekas dan kabel. Mahkotanya akan terbuat dari pecahan CD yang berkilau.
Gajah	Para gajah akan didandani seperti makhluk dari Mars. Mereka akan memakai baju berwarna putih dengan tentakel ketimbang lengan. Mereka akan memakai topi berwarna merah yang mirip sungut, dengan dua kumparan pegas yang ada bola berwarna merah putih pada ujungnya.
Kuda	Para kuda akan didandani seperti astronot dengan baju angkasa berwarna putih dan helm. Dadanya akan dihias dengan lambang sekolah.
Benteng	Para benteng akan didandani seperti roket angkasa. Kostumnya akan berwarna putih dengan 'sirip' berwarna merah pada bagian dasarnya. Jendelanya akan dihias dengan garis merah di sekelilingnya dan pemain akan mengintip dari jendela ini.
Bidak	Para bidak didandani seperti robot. Mereka akan memakai celana ketat berwarna merah dan baju tunik berwarna putih. Lengan tuniknya akan berwarna merah dan putih dan akan berlipat seperti lengan robot.

Exercise 4

Using the diagram as a guide, help Peter direct each of the players to their starting positions on the board.

Answers:

Kuda:

Kudanya menteri, tolong ke petak kedua dari kiri di baris belakang, di samping gajahnya menteri.

Kudanya raja, tolong ke petak kedua dari kanan di baris belakang, di samping gajahnya raja.

Gajah:

Gajahnya menteri, tolong ke petak ketiga dari kiri di baris belakang, di samping kudanya menteri.

Gajahnya raja, tolong ke petak ketiga dari kanan di baris belakang, di samping kudanya raja.

Menteri:

Tolong berdiri di petak putih di baris belakang di samping gajahnya menteri.

Raja:

Tolong berdiri di petak hitam di baris belakang antara menteri dan gajahnya raja.

Bidak:

Tolong isi baris depan. Tiap bidak masing-masing harus berdiri di depan masing-masing catur yang lain.

Exercise 5

Describe the opening moves of the game between Peter's chess team and their opponents. Write each piece's move from its perspective, and give both the starting point and finishing point for each piece.

Sample answer:

Bidaknya raja putih maju dua petak, dari e2 sampai e4.

Bidaknya raja hitam maju dua petak, dari e7 sampai e5.

Kudanya raja putih maju dua petak, lalu sepetak ke arah kiri, dari g1 sampai f3.

Kudanya menteri hitam maju dua petak, lalu sepetak ke arah kiri, dari b8 sampai c6.

Gajahnya raja putih maju empat petak menyerong ke kiri, dari f1 sampai b5.