

# Sommario

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| <i>Introduzione</i> .....                                                      | 10 |
| La diversità dei ragazzi                                                       | 10 |
| Perché insegnare gli “Scacchi Scolastici” nelle scuole elementari?             | 11 |
| Quando iniziare con gli “Scacchi Scolastici”                                   | 11 |
| Valutazioni                                                                    | 12 |
| Un manuale per gli insegnanti                                                  | 12 |
| <i>Cap. 1 Differenza fra “Scacchi Scolastici” e “Scacchi Sportivi”</i> .....   | 15 |
| Le aspettative degli insegnanti da un corso di “Scacchi Scolastici”            | 18 |
| <i>Cap. 2 Vantaggi che il gioco degli scacchi comporta per i giovani</i> ..... | 19 |
| Studi e ricerche                                                               | 19 |
| Dati di fatto                                                                  | 20 |
| Aneddoti                                                                       | 20 |
| <i>Cap. 3 Le capacità di apprendimento dei ragazzi</i> .....                   | 23 |
| I meccanismi della comprensione                                                | 24 |
| Il gioco dei ragazzi                                                           | 24 |
| <i>Cap. 4 L’insegnamento</i> .....                                             | 27 |
| Gli esercizi                                                                   | 27 |
| La motivazione                                                                 | 28 |
| Il metodo problemistico                                                        | 29 |
| Insegnamento ed educazione                                                     | 29 |
| Organizzazione                                                                 | 33 |
| <i>Cap. 5 La scacchiera</i> .....                                              | 35 |
| <i>Cap. 6 Il Cavallo</i> .....                                                 | 37 |
| <i>Cap. 7 Il pedone</i> .....                                                  | 43 |
| <i>Cap. 8 La Torre</i> .....                                                   | 48 |
| <i>Cap. 9 L’Alfiere</i> .....                                                  | 50 |
| <i>Cap. 10 La Donna</i> .....                                                  | 53 |
| <i>Cap. 11 Il Re</i> .....                                                     | 56 |
| <i>Cap. 12 Lo scacco</i> .....                                                 | 58 |
| <i>Cap. 13 Lo scacco matto</i> .....                                           | 59 |
| Il matto aggiuntivo                                                            | 60 |
| Il matto sostenuto                                                             | 60 |
| Il matto affogato                                                              | 62 |
| <i>Cap. 14 La notazione negli scacchi</i> .....                                | 63 |
| <i>Cap. 15 L’arrocco</i> .....                                                 | 64 |

|                                                                                   |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <i>Cap. 16 Lo scacco di scoperta .....</i>                                        | <i>65</i>  |
| <i>Cap. 17 Schemi d'attacco e di difesa.....</i>                                  | <i>67</i>  |
| Schemi d'attacco .....                                                            | 67         |
| Schemi di difesa .....                                                            | 69         |
| <i>Cap. 18 Le batterie.....</i>                                                   | <i>72</i>  |
| <i>Cap. 19 Lo scacco doppio.....</i>                                              | <i>74</i>  |
| <i>Cap. 20 Copertura e scambio di pezzi.....</i>                                  | <i>76</i>  |
| <i>Cap. 21 L'inchiodatura .....</i>                                               | <i>78</i>  |
| <i>Cap. 22 Lo scacco matto con le due Torri.....</i>                              | <i>81</i>  |
| <i>Cap. 23 Lo scacco matto con la Donna.....</i>                                  | <i>83</i>  |
| <i>Cap. 24 Lo scacco matto con la Torre .....</i>                                 | <i>85</i>  |
| <i>Cap. 25 L'apertura .....</i>                                                   | <i>87</i>  |
| <i>Cap. 26 Il finale .....</i>                                                    | <i>89</i>  |
| <i>Cap. 27 La tattica negli scacchi .....</i>                                     | <i>90</i>  |
| Lo schema o tema di matto .....                                                   | 91         |
| <i>Cap. 28 Temi tattici: l'attacco doppio del Cavallo.....</i>                    | <i>92</i>  |
| <i>Cap. 29 Difendersi da un attacco doppio.....</i>                               | <i>93</i>  |
| <i>Cap. 30 L'apertura .....</i>                                                   | <i>97</i>  |
| <i>Cap. 31 Tecnica dei finali: Donna contro pedone di Torre o d'Alfiere .....</i> | <i>98</i>  |
| <i>Cap. 32 Temi tattici: l'attacco doppio su colonne e traverse .....</i>         | <i>101</i> |
| <i>Cap. 33 Temi tattici: l'attacco doppio sulle diagonali.....</i>                | <i>102</i> |
| <i>Cap. 34 Temi tattici: l'attacco doppio della Donna .....</i>                   | <i>103</i> |
| <i>Cap. 35 L'apertura: le partite aperte.....</i>                                 | <i>105</i> |
| <i>Cap. 36 Tecnica dei finali: Donna contro pedone di Torre o d'Alfiere .....</i> | <i>107</i> |
| <i>Cap. 37 Tecnica dei finali: Torre contro pedone avanzato.....</i>              | <i>108</i> |
| <i>Cap. 38 Temi tattici: la deviazione .....</i>                                  | <i>110</i> |
| <i>Cap. 39 Temi tattici: l'adescamento .....</i>                                  | <i>112</i> |
| <i>Cap. 40 L'apertura: le partite semiaperte.....</i>                             | <i>113</i> |
| <i>Cap. 41 Tecnica dei finali: l'opposizione.....</i>                             | <i>114</i> |
| <i>Cap. 42 Tecnica dei finali: Re e pedone contro Re .....</i>                    | <i>118</i> |
| <i>Cap. 43 Temi tattici: sfruttare l'inchiodatura.....</i>                        | <i>119</i> |
| <i>Cap. 44 Tecnica dei finali: Re e pedone contro Re .....</i>                    | <i>120</i> |
| <i>Cap. 45 Temi di matto elementari: il matto affogato .....</i>                  | <i>121</i> |
| <i>Cap. 46 Le caratteristiche del pedone in attacco .....</i>                     | <i>123</i> |

|                                                                                   |            |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <i>Cap. 47 Temi di matto elementari: il matto di Anastasia .....</i>              | <i>124</i> |
| <i>Cap. 48 Le caratteristiche dell'Alfiere.....</i>                               | <i>126</i> |
| <i>Cap. 49 Temi di matto elementari: il matto con pedone o Alfiere in f6.....</i> | <i>127</i> |
| <i>Cap. 50 Temi di matto elementari: il matto di Damiano.....</i>                 | <i>128</i> |
| <i>Cap. 51 Le caratteristiche del Cavallo.....</i>                                | <i>129</i> |
| <i>Cap. 52 Le caratteristiche del pedone in difesa.....</i>                       | <i>130</i> |

### *Appendici*

*(materiali da fotocopiare e usare in classe)*

|                                                                                |            |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <i>Appendice I - Esercizi .....</i>                                            | <i>131</i> |
| <i>Appendice II - Esempi (cartelli da colorare e appendere in classe).....</i> | <i>157</i> |
| <i>Appendice III - Partite ridotte.....</i>                                    | <i>176</i> |

## Introduzione

### *La diversità dei ragazzi*

Quando i bambini arrivano a scuola per la prima volta di norma hanno già le loro particolarità. Non a caso si dice che i bambini sono in gran parte il prodotto dei loro genitori. Essi sono come sono non tanto per scelta ma per necessità e sviluppo. Non abbiamo problemi con i ragazzi svegli e pieni d'energia sempre attenti alle cose nuove, ma con gli altri cosiddetti "meno bravi o deboli".

È facile cadere nei propri preconcetti verso i bambini che sembrano non prenderci sul serio, non ci ascoltano, non fanno mai quello che si dice loro, che non capiscono mai niente, ecc., ma dobbiamo ogni ora costringerci a ricordare che non possono agire diversamente e che la loro presunta ribellione non è un attacco personale bensì il loro modo di essere. Un vantaggio degli esercizi nel libro "Giocare a Scacchi" è che mentre i ragazzi bravi risolvono gli esercizi noi troviamo il tempo necessario per seguire meglio quelli più lenti, scopriamo in questo modo anche giovani che sembrano non riuscire a pensare, oppure sembrano spenti e svogliati. Vediamo come alcuni pur avendo compreso p.e. il movimento di un certo pezzo, nel momento di risolvere l'esercizio guardano sul foglio con l'espressione di chi non sa cosa fare. Molti di questi ragazzi (di norma piazzati davanti alla TV o ai videogiochi per gran parte della giornata) sono abituati a ricevere informazioni, ad accettarle senza elaborarle, senza necessità di agire o riflettere. Quando seguono una lezione a scuola si aspettano che le cose funzionino allo stesso modo e alla prima difficoltà si spengono con affermazioni del tipo "non lo so fare!, non ho capito!" e il loro valore proprio diminuisce. Hanno disimparato a riflettere un attimo quando incontrano delle difficoltà e credono di non poterle fare, così non ci provano neanche. Sta a noi fare in modo che riescano a ritrovare sicurezza, successi e voglia di cimentarsi con i problemi. Seguirli bene e dare spesso piccoli sug-

gerimenti sul modo di trovare la soluzione funziona a meraviglia, questi ragazzi sperimentano le emozioni dell'aver successo e di pari passo aumenta anche la loro sicurezza e voglia di fare.

Spesso i bambini che non parlano neanche se gli dai abbastanza tempo, non riescono a capirti. Se per esempio un ragazzo cresciuto in una fattoria che non ha mai visto altro rimane in silenzio, quando non gli si parla di cose a lui familiari, come ad esempio una mucca, incomincia a parlare come se non avesse mai fatto altro. Oppure pensiamo ad un bambino il cui padre è un fanatico del calcio e non parla d'altro in casa, e se consideriamo che il ragazzo non ha avuto molte possibilità di coltivare altri interessi egli si sentirà a suo agio solamente parlando di calcio. Trovata una situazione dove il ragazzo si sente competente e a suo agio egli incomincerà a parlarci e noi abbiamo trovato un punto di riferimento attraverso il quale lentamente riusciamo a parlare anche di scacchi. Lo stesso discorso vale spesso anche per i ragazzi "difficili o ribelli" che a scuola difficilmente collaborano, sono aggressivi verso i compagni e sono di conseguenza anche scolari deboli. Di solito gli scacchi li incuriosiscono ma non essendo abituati a collaborare hanno spesso anche delle difficoltà ad apprendere la lezione e difficoltà ad eseguire gli esercizi. Spesso non capiscono quello che devono fare e qui bisogna rispiegarlielo personalmente e con qualche suggerimento qua e là riescono a risolvere gli esercizi meglio di quanto speravamo.

I bambini particolarmente dotati spesso disturbano le lezioni e sembrano disinteressati, essi hanno un modo di fare simile ai ragazzi "difficili o ribelli" e non è facile distiguerli a prima vista. È probabile che manchino loro gli stimoli e che le lezioni non tengano sufficientemente conto delle loro esigenze superiori di conseguenza non sanno cosa fare e come comportarsi. Sentono che manca loro qualcosa. Essi dispongono di una cultura generale più vasta e hanno già sviluppato per conto loro le strutture mentali (come del resto anche i "bravi scolari") adatte per l'apprendimento.

Gli scacchi possono dare loro un menù in più e trovano un gioco nel quale possono immergersi più a fondo. Essi sono talmente presi dal gioco che non si notano più.

Gli insegnanti sono spesso sorpresi dalla capacità dei bambini di apprendere gli scacchi quando hanno grandi difficoltà in alcune delle materie scolastiche. A mio parere i bambini imparano intuitivamente e più velocemente le cose che a loro piacciono e che vogliono conoscere.

Gli scacchi si sono evoluti insieme alla storia umana e fanno parte integrante nella nostra cultura. Recenti scoperte archeologiche rivelano la presenza di un prototipo del gioco degli scacchi su tavole babilonesi (ai tempi di Gilgamesh Re di Uruk) del 3000 a.C. Una serie completa di pezzi fu trovata in una tomba a Shari-i-Sakhta (Iran), che risale a circa 2350 anni a.C.

Probabilmente i ragazzi sono ancora collegati, tramite un sottile filo, alla nostra storia e cultura e intuiscono che negli scacchi c'è una speciale affinità.

### *Perché insegnare gli “Scacchi Scolastici” nelle scuole elementari?*

In età scolare la grande maggioranza dei ragazzi è ancora attratta in modo intuitivo dagli scacchi; e quei pochi che non sono, in principio, attratti dagli scacchi sviluppano con il tempo anche loro un interesse intuitivo (mentalità di gruppo) verso il gioco.

Sorprendono così gli insegnanti quando apprendono concetti complessi negli scacchi mentre nelle materie scolastiche le difficoltà sono maggiori. Molti dei concetti appresi tramite gli scacchi si adattano a costruire un ponte verso le altre materie scolastiche, creando così un punto comune dove i ragazzi e l'insegnante si possono incontrare con più facilità.

Ne segue che preparare un corso di “Scacchi Sportivi” per 10-15 ore su una base di partecipazione volontaria è meglio di niente, ma un corso di “Scacchi Scolastici” regolare per una classe completa raggiunge in ogni caso la maggior parte degli obiettivi prefissati (cfr. “Obiettivi degli

Scacchi Scolastici” a pag. 9).

### *Quando iniziare con gli “Scacchi Scolastici”*

Il metodo e la didattica per l'insegnamento degli scacchi scolastici, in questo manuale, sono pensati principalmente per ragazzi che iniziano ad imparare gli scacchi in seconda o terza elementare.

L'età ideale per iniziare a imparare gli scacchi scolastici è quando frequentano la seconda elementare. Abbiamo provato ad insegnare gli scacchi in prima elementare, ma ci vuole un insegnante ogni cinque ragazzi, cosa spesso non realizzabile. È importante che sappiano leggere e scrivere in modo appropriato prima di imparare gli scacchi a scuola.

Si raccomanda di avvisare i genitori di non insegnare ai ragazzi i movimenti dei pezzi e di non intervenire nella loro formazione scacchistica. I ragazzi ne traggono uno svantaggio, essi credono di sapere tutto e non seguono più le lezioni e può anche succedere che si annoino. In questo caso bisogna evitare la tentazione di mettere il ragazzo di fronte a situazioni che non può risolvere (*«per fargli capire che non sa ancora niente sugli scacchi»*) per invitarlo a seguire meglio le lezioni.

Questo metodo mette il ragazzo in conflitto tra genitore, insegnante e perfino con se stesso, rendendolo più insicuro. L'esperienza insegna che il tempo e la pazienza ottengono risultati maggiori in ogni caso. Prima o poi tutti (o quasi) capiscono e giocano volentieri. La stessa cosa vale per il silenzio e la concentrazione durante il gioco, con la conoscenza aumentano la concentrazione e il silenzio. Automaticamente!! Non dico che i genitori non debbano giocare con il ragazzo, ma dovrebbero stare al gioco e farselo insegnare da lui, nel modo in cui lo ha imparato a scuola.

## *Valutazioni*

Come ho già scritto prima, gli sviluppi più significativi, misurabili scientificamente, si ottengono dopo il primo anno (in seconda elementare) di insegnamento degli scacchi scolastici.

Il secondo e il terzo sono anni di assestamento, rinforzamento e interiorizzazione delle strutture mentali conosciute. Le differenze non sono più misurabili scientificamente. Voglio con questo dire che non si notano differenze significative tra gli “scacchisti” e i ragazzi senza lezioni di scacchi, anche se gli insegnanti hanno l'impressione soggettiva che i ragazzi siano più attenti e concentrati durante le lezioni solastiche. Una situazione alla quale ci si abitua e che si tende a considerare semplicemente come un dato di fatto, e senza pensarci più. Probabilmente il benessere mentale, che gli scacchi aiutano a raggiungere, non è misurabile scientificamente.

Il secondo e il terzo anno sono però molto importanti per fissare e migliorare le strutture di pensiero che si sono create il primo anno di insegnamento scacchistico. Togliere le lezioni in questi anni diminuisce l'effetto positivo, non è però chiaro in quale misura.

Il quarto anno rafforza questa tesi, dato che nuovamente risultano delle differenze significative misurabili scientificamente e dovute all'insegnamento e alla pratica regolare degli scacchi scolastici. Si notano soprattutto significative differenze nella esatta soluzione di problemi posti. Non sono più veloci a risolvere i problemi rispetto al gruppo di controllo, ma la quota delle risposte esatte supera in modo significativo quelle del gruppo di controllo. Si notano anche nell'ambito sociale delle significative differenze. Il rapporto con gli altri (non solo nel proprio gruppo) è più critico, aperto e disponibile. Aumenta anche la disponibilità ad eseguire le indicazioni dell'insegnante.

Soprattutto i ragazzi particolarmente dotati a scuola, che spesso sono dei solitari esclusi dal gruppo, trovano tramite gli scacchi un ponte che li porta a trovare delle amicizie che altrimenti non avrebbero. Essi incominciano ad avere un interesse in comune con gli altri e di conseguenza a parlarne.

Dopo il quarto anno “nessuno” può più togliere

ai ragazzi questi strumenti così produttivi. Un altro effetto collaterale del così raggiunto “benessere mentale”, è che ragazzi che finora non hanno dimostrato particolari attitudini o voglia di movimento fisico, incominciano a dedicarsi anche allo sport fisico. Da notare il fatto che di solito preferiscono gli sport di squadra, almeno secondo l'esperienza personale che ho fatto con i miei allievi negli ultimi quindici anni.

## *Un manuale per gli insegnanti*

Il presente manuale non ha né pretese di completezza né di unicità e nemmeno di originalità, bensì intende essere solamente un suggerimento didattico e metodico nell'insegnamento degli “Scacchi Scolastici”. Ognuno prenda dal manuale quello che ritiene necessario in rapporto alla composizione del gruppo al quale insegna. Chiedo perciò un po' di pazienza, agli insegnanti per le semplificazioni usate nella didattica (teoria dell'insegnamento) e nella metodologia (il modo nel quale viene trasmessa la materia), e agli istruttori la semplificazione usata nella teoria e nelle regole del gioco degli scacchi.

Il manuale si rivolge sia all'insegnante con una minima base scacchistica, ma in compenso con una buona competenza pedagogica sull'insegnamento ai ragazzi in generale sia al giocatore di scacchi esperto (per esempio la categoria 1N) con limitate conoscenze didattiche e metodologiche.

Non basta una buona preparazione sportiva per insegnare gli “Scacchi Scolastici”. La passione del giocatore esperto spesso contagia i ragazzi e gli errori pedagogici commessi dall'istruttore influiscono solo relativamente sull'insegnamento stesso, essi lo seguono soprattutto per la sua passione e la sua persona.

Egli però non raggiunge la maggior parte degli obiettivi prefissati degli “Scacchi Scolastici” riportati in seguito nel manuale.

Non tutti i ragazzi sono portati per gli “Scacchi Sportivi” ma la maggior parte è incuriosita e si diverte con gli “Scacchi Scolastici” e questo è uno dei più importanti criteri di valutazione verso l'insegnante. La tendenza generale nella società e nella scuola a richiedere ai ragazzi una conoscenza quantitativa sempre maggiore deve anche tener conto delle altre esigenze dei ragazzi come il divertimento e la curiosità verso la materia insegnata. E la conoscenza (qualitativa) aumenterà di pari passo.

Nel manuale uso il termine “insegnante” sia per l'istruttore di scacchi sia per il maestro o professore; uso il termine “ragazzi o alunni” indiscriminatamente per maschi e femmine.

Nella prima parte il lettore trova gli scopi e la definizione degli “Scacchi Scolastici” e alcuni dati e aneddoti raccolti dal Rettore della Università di Trier (Germania) ora in pensione Kurt Lellinger, Medaglia al Merito della Repubblica Federale Tedesca in campo pedagogico, che dimostrano l'efficacia degli scacchi nel curriculum scolastico; alcune considerazioni sul metodo di insegnamento degli “Scacchi Scolastici” e l'elenco del materiale necessario. La prima parte si adatta anche a motivare la scelta di creare un progetto “Scacchi Scolastici” e può essere d'aiuto nelle conferenze con i genitori e nei rapporti con gli organi scolastici.

Il resto del manuale contiene esempi, metodi e proposte di soluzioni a una parte dei problemi che possono insorgere durante l'insegnamento degli “Scacchi Scolastici” e non. Tutti gli esercizi contenuti in questo manuale sono impaginati in modo da poter essere facilmente duplicati e messi a disposizione dei ragazzi e sono stati raccolti in appendice al manuale, per una più facile consultazione. Gli esercizi completati dovrebbero venire conservati in un raccoglitore apposito con il nome dei ragazzi, dato che si adattano a controllare i progressi fatti e inoltre danno un'indicazione su eventuali temi non compresi.

Gli esercizi del libro “Giocare a Scacchi vol. 1” sono necessari e complementari per una comprensione ottimale della materia.

Volutamente non ho fissato un tempo standard per proporre le varie parti delle lezioni ai ragazzi, per il semplice motivo che i gruppi (o classi) sono differenti e anche le velocità di apprendimento tecnico sono differenti. Per lo stesso motivo non fisso traguardi entro i quali bisogna conoscere questo o quell'altro capitolo. Questi fattori sono un metro per misurare lo sviluppo dei ragazzi (e le capacità dell'insegnante) nell'ambito degli “Scacchi Sportivi” ma *negli “Scacchi Scolastici” gli obiettivi principali sono le strutture di pensiero e queste non si lasciano misurare tramite la comprensione del gioco.* Si noterà, soggettivamente una maggior capacità di concentrazione già dopo alcune ore: da 8 a 20 a seconda sempre della composizione del gruppo. Per il resto (almeno secondo le mie conoscenze) non ci sono ancora strumenti affidabili che riescano a valutare se un ragazzo abbia o meno e in quale misura sviluppato quali strutture di pensiero.

Quindi divertitevi a insegnare gli scacchi ai ragazzi e i risultati verranno da soli, e non ha nessuna importanza se vengono prima o dopo, tanto sappiamo che arriveranno.

## Cap. 3

### *La capacità di apprendimento dei ragazzi*

Il modo in cui i ragazzi imparano e la qualità del loro apprendimento dipendono da tre fattori:

- dalle capacità di apprendimento,
- dalla capacità di ricordare
- dalla conoscenza.

Vediamo nella tabella sottostante quali elementi concorrono a definire ciascun fattore e quali sono gli interventi richiesti agli insegnanti per agevolare l'apprendimento.

| Capacità di apprendimento                              |                                                                                          |
|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ragazzi                                                | Insegnante                                                                               |
| Disponibilità e interesse<br>La disposizione dei sensi | Il materiale è arrivato correttamente ai sensi, possibilmente a tutti i sensi?           |
| Capacità di ricordare                                  |                                                                                          |
| Ragazzi                                                | Insegnante                                                                               |
| La forza di assimilare il materiale                    | Elaborazione del materiale: singoli pezzi senza senso oppure unità sensate?              |
| Simpatia-antipatia                                     | Rafforzare la tecnica di memorizzare tramite aiuti associativi                           |
| Riserva di associazioni                                | Esercizi e modo di ripetizione<br>Osservare i livelli di gioco                           |
| Conoscenza                                             |                                                                                          |
| Ragazzi                                                | Insegnante                                                                               |
| Tipo passivo/attivo<br>Aspettative                     | Elaborazione del materiale da far utilizzare ai ragazzi autonomamente.                   |
| Esperienze di successo<br>Contatto oppure esclusione   | Consapevolezza che la voglia di imparare è il prodotto di processi formativi precedenti. |

### *La metodologia*

Normalmente la metodologia prevede l'insegnamento:

- dal conosciuto allo sconosciuto
- dal facile al difficile
- dal limitato all'esteso
- dal semplice al complesso
- dal lento al veloce
- dal concreto all'astratto.

L'ultimo punto ci fa capire che è quasi sempre meglio iniziare dagli esempi e poi trovare o elaborare le regole (metodo induttivo). Gli studenti dovrebbero trovare da soli i motivi regolari perché si imprimono meglio nella memoria.

Il modo contrario (provare una regola tramite esempi) può essere usato qualche volta se gli studenti sono molto preparati oppure dotati di talento (metodo deduttivo). Si risparmia sì del tempo ma questo metodo è anche molto esigente.

## *I meccanismi della comprensione*

- spesso ciò che viene detto non viene sentito
- sentire non è capire
- capire non vuole dire accettare
- accettare non è assimilare
- assimilare non significa praticare
- praticare non è interiorizzare.

I meccanismi della comprensione sono sempre da prendere in considerazione, sia in fase di studio che di allenamento. Esse ci ricordano che l'apprendimento e l'interiorizzazione si svolgono per gradi (memoria a lungo termine).

In un processo di apprendimento ci vuole abbastanza tempo per assimilare, p.e. tramite discussioni, per controllare i risultati e per assicurarli, p.e. tramite esercizi di controllo oppure compiti a casa (per i più grandi o più appassionati).

## *Il gioco dei ragazzi*

Il gioco degli scacchi affascina i ragazzi per la forma e la variazione dei movimenti dei pezzi. La

fortuna o sfortuna non esistono ma solamente la propria conoscenza e le proprie forze. Un motivo non trascurabile, che rende il gioco così affascinante per i ragazzi, è che molto presto possono misurarsi alla pari con i genitori oppure con l'insegnante (non agonistico). Gli scacchi scolastici non agonistici danno ai ragazzi la possibilità di pensare a modo loro (senza qualcuno che dica loro come devono pensare e come dare le risposte) e a modo loro (per tentativi ed errori) col tempo trovano le soluzioni giuste. Questo vuol dire scoprire gli scacchi e non imparare gli scacchi. Scoprire l'essenza degli scacchi vuol dire saper giocare a scacchi con e senza la scacchiera. Se insegnati correttamente gli scacchi sono terapia e prevenzione per il corpo e per la mente.

Da quando imparano a giocare i ragazzi passano attraverso diversi livelli che caratterizzano il loro modo di giocare. È importante capire su quale livello del gioco si trovano il gruppo e i singoli. È inutile spiegare a un gruppo di ragazzi che si trovano al secondo o terzo livello il rapporto tra i pezzi oppure strategie complesse. I livelli sono puramente indicativi e rispecchiano la norma (le eccezioni ci saranno sempre), sta all'insegnante vedere quali livelli sono presenti.

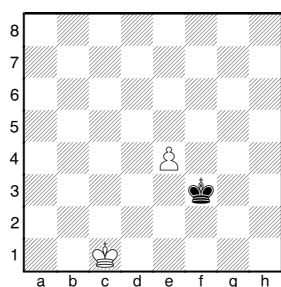
*Tav. 4 - Il gioco dei ragazzi, livelli di gioco*

|                                                                                                                                                                          |           |        |       |  |  |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------|-------|--|--|
| 1. Il gioco si basa sui seguenti principi: attaccare - catturare (mangiare) - ritirarsi - non ritirarsi.                                                                 | materiale | spazio | tempo |  |  |
| 2. La base del gioco è: tendere trappole elementari.                                                                                                                     |           |        |       |  |  |
| 3. Prevale: L'entusiasmo per operazioni tattiche senza considerare le richieste della posizione.                                                                         | spazio    |        |       |  |  |
| 4. La capacità di capire l'armonia nel rapporto tra i pezzi che portano alla combinazione. I ragazzi hanno così la capacità di notare e impostare combinazioni corrette. |           |        |       |  |  |
| 5. La capacità di trovare il piano strategico giusto in base alle richieste della posizione unito al calcolo di varianti a più mosse nella direzione necessaria.         |           |        |       |  |  |
| 6. La capacità di trovare le eccezioni alle regole, impostarle e sfruttarle                                                                                              |           |        |       |  |  |

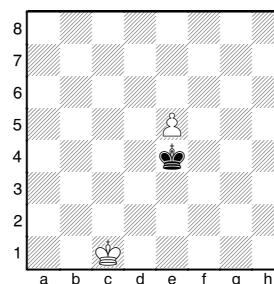
Ovviamente nella fase iniziale il materiale assume un'importanza fondamentale che possiamo definire “fare bottino”. Si nota l'importanza del bottino dal modo in cui i pezzi vengono allineati vicino alla scacchiera e il punteggio viene contato e ricontato più volte anche se nel frattempo non è stato preso nessun altro pezzo. La domanda più frequente: “posso mangiare questo o quello?”. Se gli allievi catturano un pezzo importante, come la Donna, si recano subito dall'insegnante per fargli notare il loro successo. Un tipico esempio è il giocatore che ha preso scacco matto ed esclama: “*Però ti ho preso la Donna!*”. È importante lasciare i ragazzi nella fase materiale per tutto il tempo necessario al loro naturale sviluppo. Tentare di accelerare questo sviluppo con i vari sistemi a disposizione è controproducente. È meglio che si sfoghino in tutte le varianti materialistiche fino a quando saranno pronti per capire la relazione dello spazio. Si evita così che anche in futuro lascino “pezzi in presa”.

Nel periodo materiale i ragazzi incominciano a rendersi conto del rapporto con lo spazio. Ciò non vuol dire che devono uscire dalla fase materiale, ma che bisogna integrare il materiale con lo spazio per evitare errori inutili nel modo di giocare dei ragazzi in futuro. Quando incominciano a capire il rapporto tra i pezzi e la scacchiera completa è il momento per introdurre i sistemi che portano allo Scacco Matto (p.e. con la Donna, con la Torre ecc.).

Sarebbe completamente inutile cercare di aggiungere adesso il rapporto del tempo sul gioco. I ragazzi (nei primi anni scolastici) non hanno ancora un reale rapporto con il futuro, essi ancora vivono nel presente e per questo motivo ci vogliono ancora un paio d'anni prima di capirlo. Più forte diventa il gioco più il fattore tempo assume un ruolo importante. Un tipico esempio dall'esperienza di ogni istruttore è il Re che insegue un Pedone vedi diagrammi:

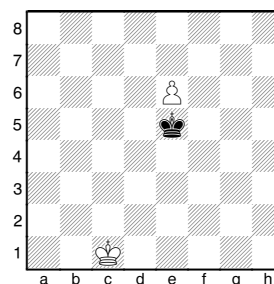


1.e5 ♖e4

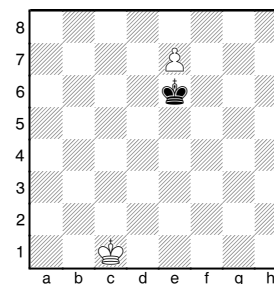


Dipinta sul volto dei giocatori un'enorme tensione...

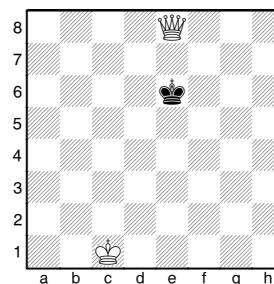
2.e6 ♖e5



3.e7 ♖e6



4.e8 ♖+



Il Bianco... un misto di sollievo e il volto di un guerriero che ha appena vinto un'epica battaglia!  
Il Nero... un misto di sollievo e delusione esclama «*PER UN PELO !! Quasi lo prendevo*»

Per i ragazzi è molto importante il fatto di poter muovere a vicenda, è per loro spiacevole e noioso dover “cedere” (fare una pausa o aspettare che l'avversario muova) la mossa. Negli scacchi non si deve mai cedere una mossa: muoviamo sempre a vicenda. Può anche darsi che si rendano conto che tramite mosse “stupide” si possa in

fondo comunque cedere una mossa, ma persiste sempre la speranza che l'avversario non “veda”. Di norma, a parte lievi accenni, bisogna aspettare due anni (o quando si vedono nel modo di giocare i primi accenni della fase temporale) prima di poter spiegare il fattore del tempo in modo che i ragazzi possano interiorizzarlo. Ovviamente un ragazzo più appassionato che si cerca un circolo e che gioca due volte la settimana e si trova a contatto con giocatori agonistici si svilupperà più rapidamente, ma non è questo lo scopo di questo manuale. Il manuale si pone come obiettivo principale di insegnare gli scacchi scolastici a tutti i ragazzi, cosa fattibile sia per un insegnante motivato (che può anche non essere un giocatore agonistico, e magari può avere appena imparato gli scacchi in un corso accelerato), sia per un istruttore agonistico. Basta tralasciare l'agonismo e pensare esclusivamente all'anima degli scacchi come strumento in più da dare ai ragazzi in modo che possano ragionare e riflettere in modo produttivo per sé e per la comunità.

## Cap. 6

### Il Cavallo



**I**l primo a chiedere udienza al Re Gilgamesch fu il potente e imprevedibile Cavallo del Nord.

**Gilgamesch:** "Cosa sai fare di straordinario mio fedele e coraggioso Cavallo?"

**Cavallo:** "Per tutta la vita mi sono allenato a superare gli ostacoli che incontravo sul mio cammino, e non esiste ostacolo che io non sia in grado di saltare".

**Gilgamesch:** "Sai fare altro?"

**Cavallo:** "Certamente. Sono persino in grado di cambiare direzione durante i miei salti, purtroppo durante i salti non posso attaccare nessun nemico, ma dove atterro distruggo tutto quello che si trova sotto i miei zoccoli!"

**Gilgamesch:** "Sei un potente alleato Cavallo, ma dimmi: hai degli amici?"

**Cavallo:** "No! Sono in grado di badare a me stesso, non ho mai chiesto aiuto a nessuno."

**Gilgamesch:** "Sei potente ma poco saggio e in questo caso non so che farmene di te. Vai a cercare degli amici e ritorna quando li avrai trovati."

Il Cavallo, rosso di rabbia, saltò via sollevando un gran polverone ma, raggiunto il confine, incominciò a ragionare e giunse alla conclusione che il Re non aveva tutti i torti a mandarlo via e decise che avrebbe tentato di trovare degli amici.

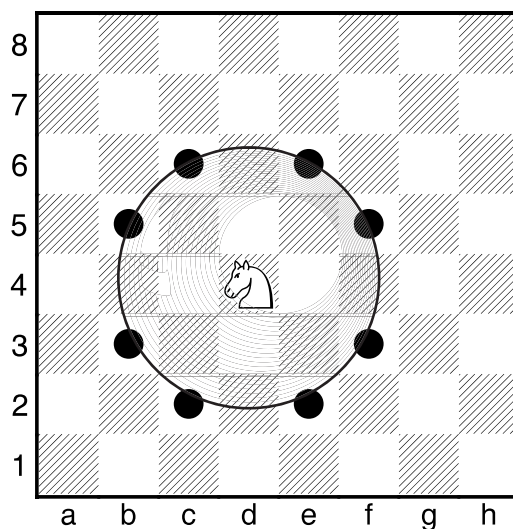


Nel frattempo andiamo a vedere tutto quello che il cavallo è in grado di fare. Pag. 32 GS1. Per spiegare il Cavallo mettiamolo in un punto centrale della scacchiera magnetica (abbreviata SM) e usiamo dei bottoni colorati magnetici (all'occorrenza si possono usare anche i pedoni) per marcare le case d'arrivo del Pezzo.

Contare le case fino al punto d'arrivo del Cavallo per esempio due case in avanti (oppure all'indietro oppure a sinistra e a destra) e poi una casa ai lati. Poi senza contare la casa di partenza contiamone una, due e una ai lati.

Far notare che il Cavallo cambia sempre colore dalla casa di partenza alla casa d'arrivo (parte dal bianco e arriva sul nero e viceversa).

Ci vorrà ancora qualche ripetizione e poi si fa notare la "Ruota del Cavallo" (vedi diagr. sopra); mostrare come il Cavallo prende (mangia) i pezzi avversari - far notare che il Cavallo non prende durante il salto ma solamente dove atterra.



#### Prove pratiche

- mettere un Cavallo sulla SM [ a1 (2 case), a2 (3 case), a3 (4 case). b7 (5 case), b6 (6 case) e nel centro (otto case)] e chiedere ai ragazzi il nome e il numero di case controllate dal rispettivo Cavallo.
- usare la scacchiera da giardino (oppure il tappeto adattato a scacchiera); far entrare un ragazzo per volta dalla prima traversa (cambiare spesso la casa d'entrata) e a salti di cavallo farli uscire dall'ottava. Se c'è abbastanza tempo e voglia (da parte dei ragazzi) si può anche ripetere l'operazione.

Poi passiamo all'esercizio 3M; le case "controllate" sono le case dove i pezzi prendono (mangiano) e sono anche tutte le possibili case d'arrivo, entro una mossa.

Prima di fare eseguire l'esercizio 3M, appendere l'esempio 1 (vedi appendice II), dopo averlo colorato in rosso e verde, in classe.

Perché colorare le case d'arrivo del Cavallo in

rosso e verde?

Porre la domanda ai ragazzi e magari dare qualche suggerimento (per es. il semaforo).

Facciamo colorare dai ragazzi le case d'arrivo, che sono poi le case controllate dal pezzo, per facilitare la comprensione di attacco e difesa dei pezzi (tornerà molto utile in futuro). Il colore rosso vuol dire: questa casa rappresenta un pericolo (stop) per i pezzi *avversari*. Il colore verde vuol dire: in questa casa i *propri* pezzi sono difesi (al sicuro, possono andarci).

Di norma i ragazzi non capiscono ancora la differenza tra case rosse e case verdi, bisogna dimostrare sulla SM che il colore rosso vale solamente per i pezzi avversari e il colore verde per i propri pezzi. Le case controllate dal cavallo nell'esercizio 3M sono verdi per i propri pezzi e rosse per i pezzi avversari.

*Anche l'esempio 2 dovrebbe essere appeso in classe.*

---

### Prove pratiche

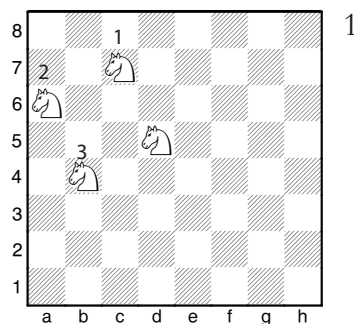
---

- Mettere insieme quattro ragazzi con una scacchiera e un Cavallo. In senso orario ogni ragazzo muove il Cavallo in tutte e quattro le direzioni; in avanti, a sinistra, indietro e poi ancora a destra. Il ragazzo deve trovare la casa d'arrivo del Cavallo **senza** contare le case sulla scacchiera ma solamente nella mente; quindi prende il Cavallo e lo posa direttamente sulla casa d'arrivo. Per esempio 1 in avanti, 2 a sinistra, 3 indietro e 4 a destra. Poi tocca al prossimo mentre gli altri tre controllano la correttezza delle mosse.

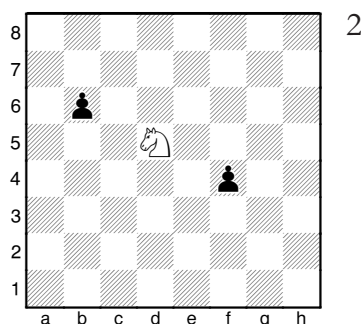
Vedi un esempio nel diagramma 1

Lo scopo dell'esercizio è familiarizzare con le mosse del Cavallo, senza toccare la scacchiera mentre contano le case, per trovare la casa d'arrivo del pezzo. Controllare ogni tanto che tutti eseguano le quattro mosse.

*Ricordare spesso ai ragazzi che il Cavallo cambia colore della casa durante la mossa.*



Prima di passare agli esercizi 18-19-20 GS1 spiegare che cosa vuole dire attaccare due pedoni contemporaneamente\*. Alcuni diagrammi hanno più soluzioni. Dopo la mossa i due pedoni si trovano su una casa di colore rosso. Vedi diagramma 2



I ragazzi devono trovare la casa dalla quale il Cavallo può raggiungere le case dove si sono fermati i pedoni (nel diagramma 2 è d5). La casa dalla quale il Cavallo attacca i due Pedoni è anche la porta (o il ponte) tra le due case. Se nel diagramma 1 p.e. il Cavallo 1 in c7 deve raggiungere il Cavallo 3 in b4 in due mosse la porta o ponte è la casa a6 oppure d5 e sono anche le case dalle quali si attaccano i due punti contemporaneamente.

### Soluzioni degli esercizi di GS1

**18:** (1) c4, d5; (2) c5; (3) g4; (4) d5; (5) d3; (6) g4.

**19:** (1) a4, c4; (2) c4; (3) d5, d7; (4) e1, e3; (5) e3, e7; (6) d5.

**20:** (1) a2, d5; (2) f7, c4; (3) d4; (4) a8, d5; (5) f4; (6) a7, d4.

\* Questo modo di spiegare l'esercizio è risultato molto efficace nella pratica con i bambini; che magari non vedono il percorso, ma trovano subito il punto intermedio che "attacca" contemporaneamente la casa di partenza e quella d'arrivo.

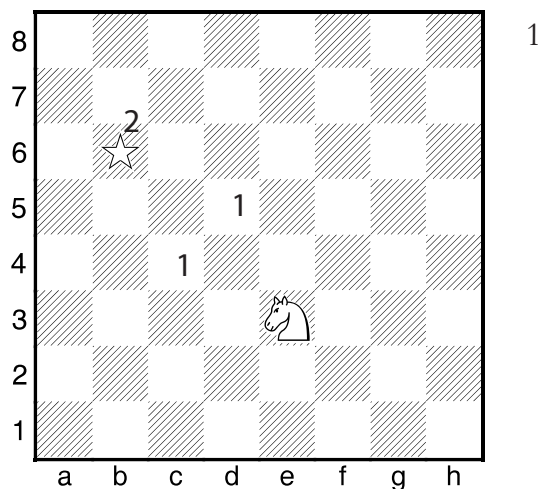
È doveroso far giocare i ragazzi almeno 20 minuti per ogni ora di lezione dopo aver imparato il primo pezzo, poi più avanti aumentare il gioco a 30 minuti per arrivare a 40 fino alla fine dell'anno. Il gioco è a mio parere più importante della lezione teorica. Dato che non sono ancora in grado di giocare partite con tutti i pezzi, trovate nell'appendice III delle posizioni dalle quali possono iniziare a giocare. Le possiamo chiamare "partite ridotte".



*Di norma prima di iniziare una partita ci si stringe la mano così come a partita finita. È un atto di rispetto verso l'avversario e serve a ricordare che è "solamente" un gioco e non un combattimento.*



Per gli esercizi 21- 22 e 23 GS1 il Cavallo deve raggiungere la casa segnata entro due mosse, per trovare la casa (la porta) giusta che lo porta in due mosse sulla stella, bisogna ricordarsi gli esercizi precedenti. La porta è la casa dalla quale il Cavallo attacca la sua posizione iniziale e la stella contemporaneamente.



Nell' esercizio 21 (1) il Cavallo raggiunge la stella (la casa b6) in due mosse tramite la casa d5 oppure tramite la casa c4 vedi diagramma 1;

Fare numerare le mosse rende più facile il controllo; non è necessario che i ragazzi trovino tutte due le case, devono solamente trovare la via per raggiungere la stella in due mosse.

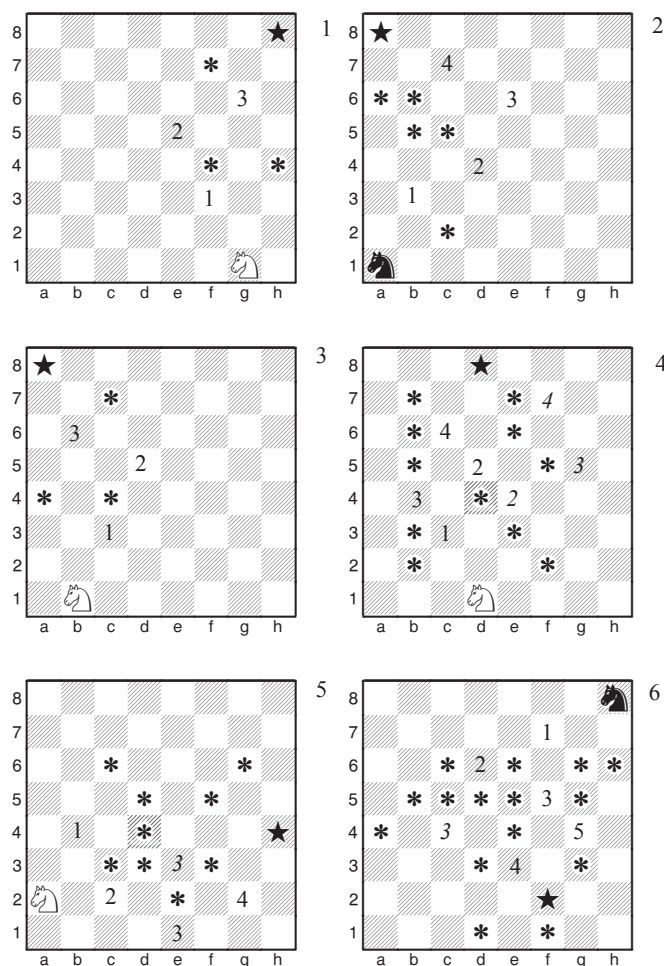
## Soluzioni degli esercizi di GS1

**21:** (1) c4 e d5; (2) c5; (3) g4; (4) d5; (5) d3; (6) f5.

**22:** (1) a4, c4; (2) c4; (3) d5, d7; (4) e1, e3; (5) e3, e7; (6) d5.

**23:** (1) a2, d5; (2) c4, f7; (3) d4; (4) a8, d5; (5) f4; (6) a7, d4.

*Per l'esercizio 24 GS1 il Cavallo non può posarsi sugli asterischi ma può saltare sopra di essi.*

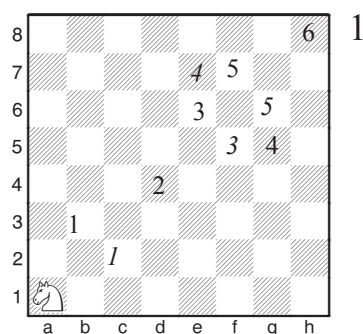


## Prove pratiche

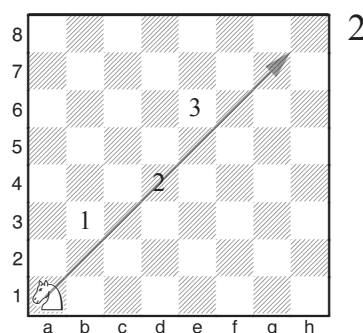
- Far trovare ai ragazzi (gruppi da quattro con scacchiera e un Cavallo) la via più breve per arrivare in h8 partendo da a1.

L'esercizio dimostrerà le qualità tridimensionali del Cavallo.

Alcune delle possibili soluzioni sono elencate nel diagramma 1.



Di norma i ragazzi non hanno difficoltà ad arrivare fino alla terza mossa, poi si bloccano. Vedi diagramma 2



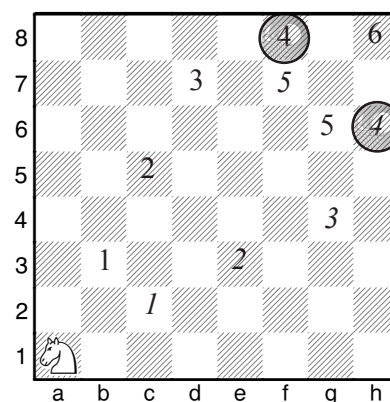
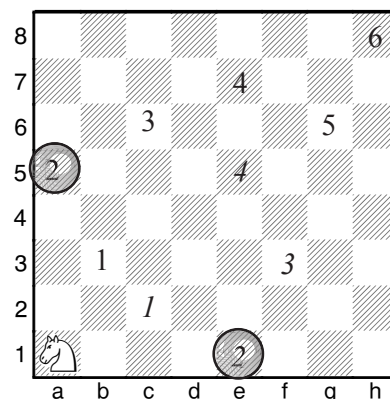
Con le mosse unidirezionali arrivano fino alla terza mossa e poi vedono che da g7 non si arriva in h8 (due case dello stesso colore) e così si bloccano. Fino alla terza mossa tutto fila liscio dato che le mosse sono facili e fluide in una direzione. Si può spiegare loro che ci sono solamente due case dalle quali si possono raggiungere le case d'angolo, f7 e g6 (devono essere di colore opposto del angolo).

Per raggiungere la porta f7 oppure g6 devono per forza tornare indietro. È utile ricordare loro gli ultimi 5 esercizi fatti; partendo dal diagramma 2 scopriamo come raggiungere delle case pre-stabilite, qui f7 oppure g6. Alcuni troveranno relativamente presto la soluzione anche senza aiuto, ma gli altri devono ancora abituarsi a cambiare direzione (tornare indietro per poter andare in avanti).

Una volta capito l'esercizio sopraindicato passiamo alla seconda fase. Esercizio 4 M partendo da a1 bisogna trovare la via più breve per raggiungere h8 passando per tutti i lati della scacchiera. Per esempio: una volta il Cavallo tocca la colonna "a" e poi si dirige verso h8; poi tocca la colonna "h" prima di dirigersi verso h8; dopo il Cavallo

tocca la prima traversa prima di dirigersi verso h8; infine tocca ancora l'ottava traversa prima di raggiungere h8. In qualsiasi direzione il Cavallo vada ci vogliono sempre 6 mosse per arrivare in h8.

### *Soluzioni esercizio 4 M*



Prima di passare all'esercizio 5 M controllare che ci siano ancora circa 10 min. a disposizione e far fare in classe il primo diagramma per vedere quante mosse riescono a fare la prima volta. Gli altri 5 diagrammi possiamo darli come compito a casa (uno dei rari casi). Come piccolo aiuto possiamo far notare che gli angoli hanno solamente una entrata e una uscita; ciò vuol dire che bisogna tenere libere le due porte, altrimenti non riescono più a uscire dagli angoli.

### *Il compito è:*

- 1) Partire con il Cavallo da una qualsiasi casa
- 2) Toccare una sola volta tutte le case della scacchiera, nessuna due volte.

*Condizioni aggiuntive (eventualmente per l'insegnante)*

3) La via del Cavallo dovrebbe essere chiusa; dalla 64a mossa si dovrebbe raggiungere la casa di partenza.

4) La somma dei numeri delle mosse in ogni colonna, in ogni traversa e nelle grandi diagonali dovrebbe avere la somma magica di 260, tipica per un quadrato magico (8x8 case).

Le possibili vie del Cavallo sono circa 30 milioni (la somma esatta è difficile da calcolare); le prime 3 condizioni sono già state individuate dagli arabi nell'840.

Una soluzione chiusa semimagica è stata già trovata, come per esempio quella di Janisch nel 1848.

|   |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | 50 | 11 | 24 | 63 | 14 | 37 | 26 | 35 |
| 7 | 23 | 62 | 51 | 12 | 25 | 34 | 15 | 38 |
| 6 | 10 | 49 | 64 | 21 | 40 | 13 | 36 | 27 |
| 5 | 61 | 22 | 9  | 52 | 33 | 28 | 39 | 16 |
| 4 | 48 | 7  | 60 | 1  | 20 | 41 | 54 | 29 |
| 3 | 59 | 4  | 45 | 8  | 53 | 32 | 17 | 42 |
| 2 | 6  | 47 | 2  | 57 | 44 | 19 | 30 | 55 |
| 1 | 3  | 58 | 5  | 46 | 31 | 56 | 43 | 18 |
|   | a  | b  | c  | d  | e  | f  | g  | h  |

Soluzione di Janisch 1848

Un gruppo di lavoro internazionale con l'ausilio di computer (nel 2003) è riuscito a provare che esistono 2240 diverse semimagiche vie del Cavallo ma nessuna magica. Non a caso c'è il detto : gli scacchi sono come un lago dove una mosca può fare il bagno e un elefante annegare. La mosca rimane sulla superficie e l'elefante vuole andare più in profondità e non trova il fondo.

Vediamo di seguito una delle possibili soluzioni per la via del Cavallo (i ragazzi di norma la chiedono).

Per prima cosa si possono chiudere i lati della scacchiera facendo attenzione dopo la 29a mossa a chiudere la casa e5 prima di andare in d7.

|   |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 |    | 29 | 16 | 5  |    |    | 18 | 7  |
| 7 | 15 | 4  |    |    | 17 | 6  |    |    |
| 6 | 28 |    | 30 |    |    |    | 8  | 19 |
| 5 | 3  | 14 |    |    |    |    |    |    |
| 4 |    | 27 |    |    |    | 20 | 9  |    |
| 3 | 13 | 2  | 25 |    |    |    |    |    |
| 2 | 26 |    | 12 | 23 |    |    | 10 | 21 |
| 1 | 1  | 24 |    |    | 11 | 22 |    |    |
|   | a  | b  | c  | d  | e  | f  | g  | h  |

|   |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 |    | 29 | 16 | 5  |    | 33 | 18 | 7  |
| 7 | 15 | 4  |    | 32 | 17 | 6  |    | 34 |
| 6 | 28 |    | 30 |    |    |    | 8  | 19 |
| 5 | 3  | 14 |    |    | 31 |    | 35 |    |
| 4 |    | 27 |    |    |    | 20 | 9  |    |
| 3 | 13 | 2  | 25 |    |    |    |    | 36 |
| 2 | 26 |    | 12 | 23 |    |    | 10 | 21 |
| 1 | 1  | 24 |    |    | 11 | 22 | 37 |    |
|   | a  | b  | c  | d  | e  | f  | g  | h  |

Fare attenzione dopo la 37a mossa a non andare in e2 ma a chiudere la casa d4 prima di andare in e2, come sopra.

|   |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | 46 | 29 | 16 | 5  | 48 | 33 | 18 | 7  |
| 7 | 15 | 4  | 47 | 32 | 17 | 6  |    | 34 |
| 6 | 28 | 45 | 30 |    |    |    | 8  | 19 |
| 5 | 3  | 14 |    |    | 31 |    | 35 |    |
| 4 | 44 | 27 |    | 39 |    |    | 20 | 9  |
| 3 | 13 | 2  | 25 | 42 |    | 38 |    | 36 |
| 2 | 26 | 43 | 12 | 23 | 40 |    | 10 | 21 |
| 1 | 1  | 24 | 41 |    | 11 | 22 | 37 |    |
|   | a  | b  | c  | d  | e  | f  | g  | h  |

Adesso bisogna calcolare un po'; in nessun caso con la mossa 49 in g7 perchè ci serve per chiudere l'esterno finale; f5 ed e6 sono le porte d'entrata per g7, una delle due deve rimanere libera per la mossa 58.

|   |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 8 | 46 | 29 | 16 | 5  | 48 | 33 | 18 | 7  |
| 7 | 15 | 4  | 47 | 32 | 17 | 6  | 59 | 34 |
| 6 | 28 | 45 | 30 | 57 | 52 | 49 | 8  | 19 |
| 5 | 3  | 14 | 51 | 54 | 31 | 58 | 35 | 60 |
| 4 | 44 | 27 | 56 | 39 | 50 | 53 | 20 | 9  |
| 3 | 13 | 2  | 25 | 42 | 55 | 38 | 61 | 36 |
| 2 | 26 | 43 | 12 | 23 | 40 | 63 | 10 | 21 |
| 1 | 1  | 24 | 41 | 64 | 11 | 22 | 37 | 62 |
|   | a  | b  | c  | d  | e  | f  | g  | h  |

Ed ecco fatto; basta fare un po' di attenzione alla 29a e alla 37a mossa ed esercitarsi un paio di volte per chiudere il centro.

## Cap. 17

### Schemi d'attacco e difesa

Prima di continuare con GS1 mostriamo ai ragazzi degli schemi d'attacco e di difesa per facilitare la comprensione delle prossime lezioni.

Gli schemi elementari aiutano a vedere le mosse da fare quando giochiamo a scacchi e si evolvono con l'esperienza. Servono per vedere gli effetti della collaborazione fra i pezzi e la loro influenza sulla posizione e anche questi si evolvono con l'esperienza.

Vediamo ora alcuni schemi d'attacco elementari. Spiegare i concetti sulla SM.

#### Schemi d'attacco

Se un pezzo può catturare un pezzo avversario lo definiamo un attacco o "schema d'attacco".

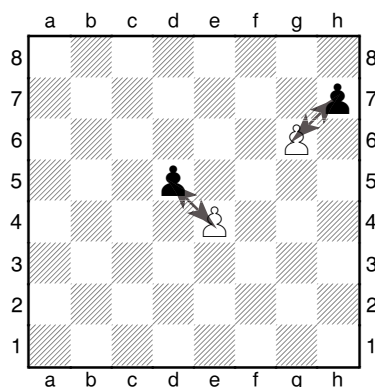
Si calcola che un giocatore professionista abbia la padronanza di alcune decine di migliaia di questi schemi.

Suddividiamo gli schemi d'attacco in due motivi,

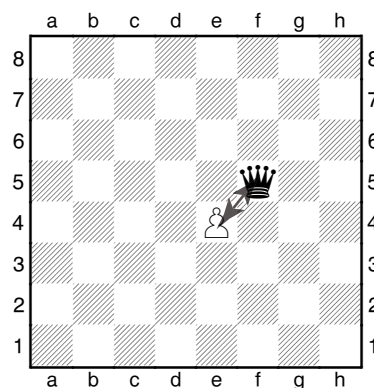
*l'attacco parziale e l'attacco reciproco.*

Nell'attacco reciproco il pezzo attaccante attacca il pezzo avversario ed è a sua volta attaccato da quest'ultimo.

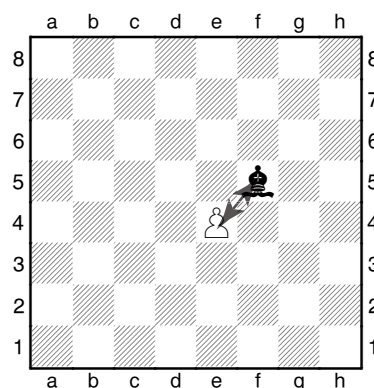
Nell'attacco parziale il pezzo attaccante attacca il pezzo avversario e **non** è a sua volta attaccato. Vediamo ora alcuni esempi di schemi d'attacco reciproco da mostrare ai ragazzi.



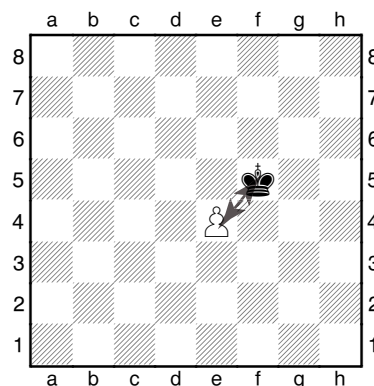
“Leva” pedonale - pedone attacca pedone



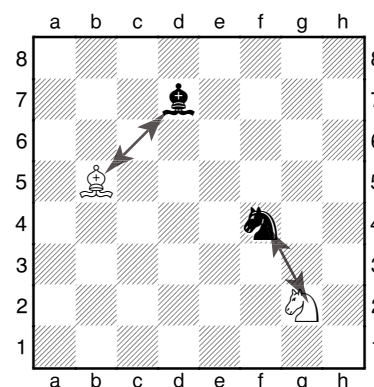
Attacco reciproco del pedone che attacca la Donna



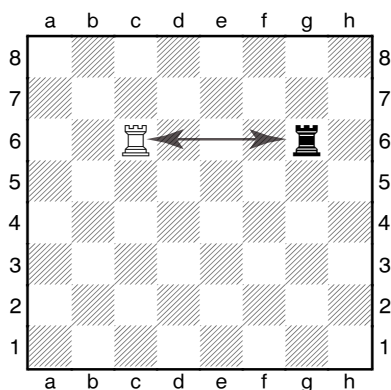
Attacco reciproco del pedone che attacca l'Alfiere



Attacco reciproco del pedone che attacca il Re



Attacco reciproco di pezzi leggeri uguali.

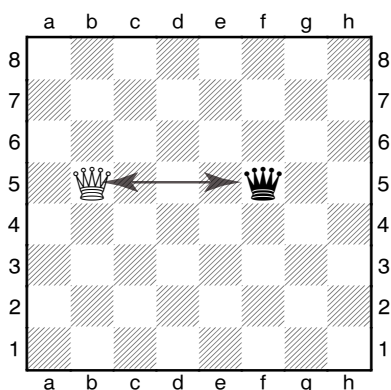


Attacco reciproco di pezzi pesanti uguali.

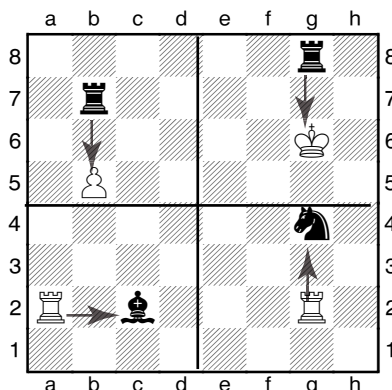
Cerchiamo di far scoprire eventuali attacchi reciproci che ancora mancano ai ragazzi; come Donna, Torre e Alfiere attacchino il il Re.

Ovviamente il Re e il pezzo nemico con cui c'è attacco reciproco devono essere vicini.

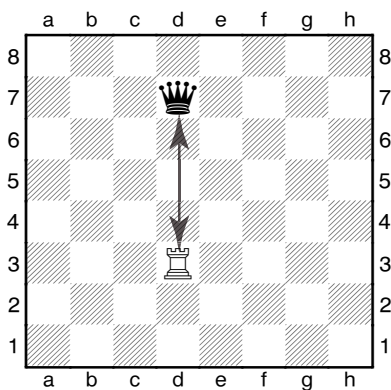
Vediamo ora alcuni esempi di schemi d'attacco *parziale* da mostrare ai ragazzi.



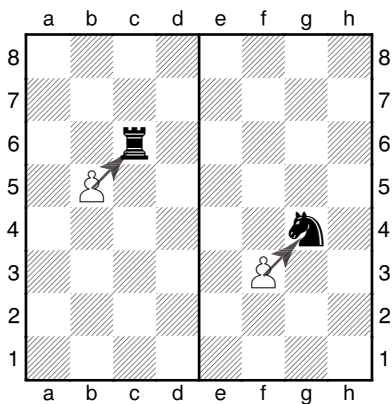
Attacco reciproco di pezzi pesanti uguali.



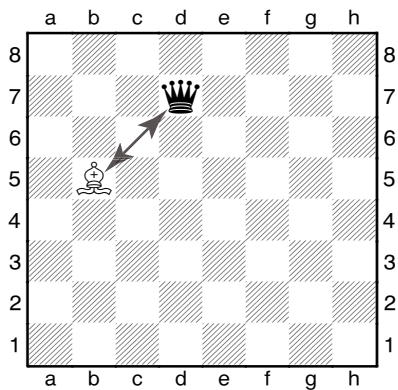
Attacchi parziali della Torre



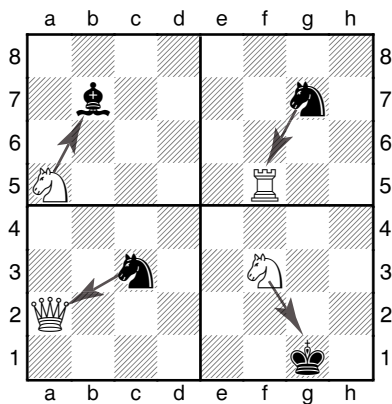
Attacco reciproco di pezzi pesanti diversi.



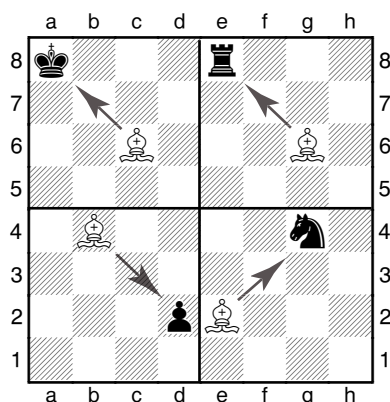
Attacchi parziali del pedone



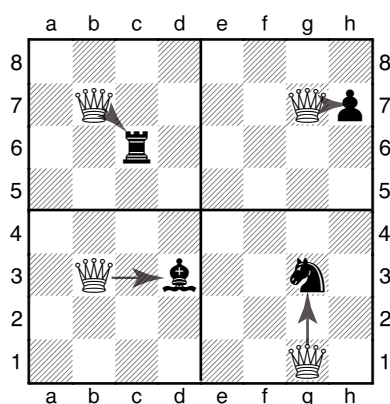
Attacco reciproco di Alfiere che attacca la Donna



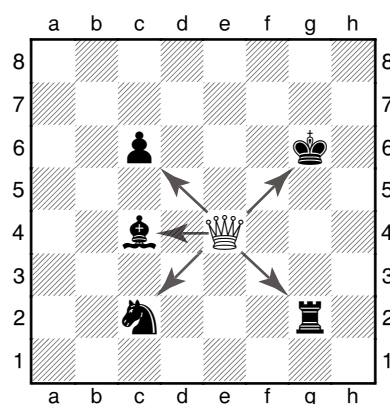
Attacchi parziali del Cavallo



Attacchi parziali dell'Alfiere



Attacchi parziali della Donna



Attacco parziale della Donna

Diamo ai ragazzi l'esercizio 18M, che prevede tre schemi di attacco parziale e tre schemi di attacco reciproco, e proponiamo di non usare sempre gli stessi pezzi.

Chiediamo anche di scrivere sotto la composizione (diagramma) se si tratta di un attacco parziale o reciproco.

Possono alla fine controllare i risultati scambiando l'esercizio con il proprio compagno di banco.

Chiediamo ai ragazzi se il matto sostenuto, il matto soffocato oppure lo scacco di scoperta

possono far parte degli schemi d'attacco.

La risposta è sì, sono tutti schemi di attacchi tipici.

## *Schemi di difesa*

Se un pezzo proprio punta verso un altro pezzo proprio chiamiamo questa situazione “schema di difesa”

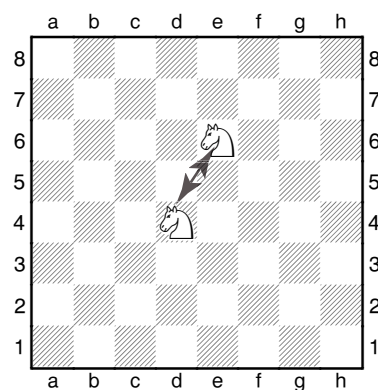
Suddividiamo anche gli schemi di difesa in due motivi,

*la difesa parziale e la difesa reciproca.*

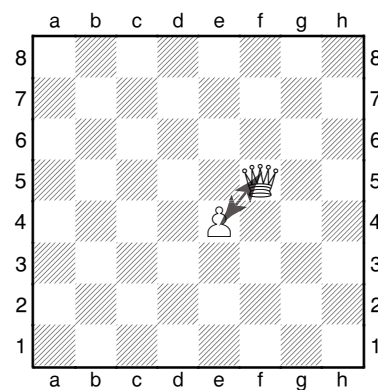
Nella difesa reciproca il pezzo difendente è a sua volta difeso dal pezzo difeso.

Nella difesa parziale il pezzo difendente **non** è a sua volta difeso dal pezzo difeso.

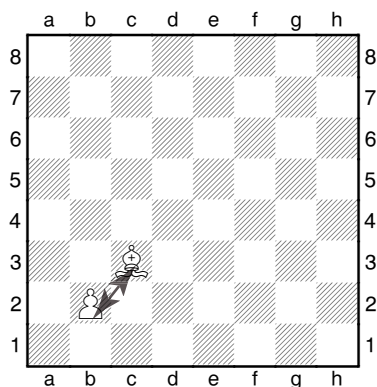
Vediamo ora alcuni esempi di schemi di difesa reciproca da mostrare ai ragazzi.



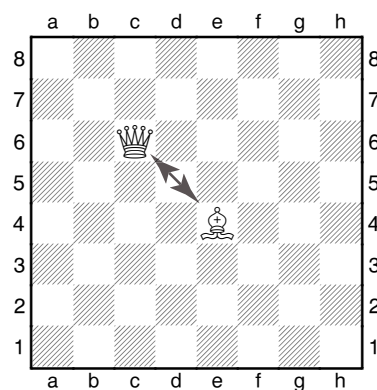
La difesa reciproca di una coppia di Cavalli



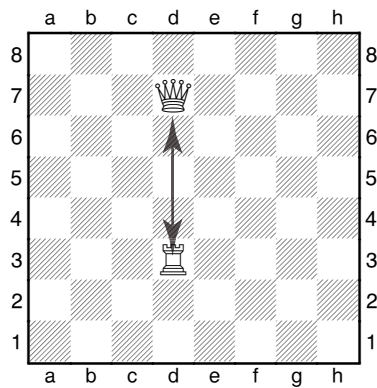
Pedone e Donna si difendono a vicenda.



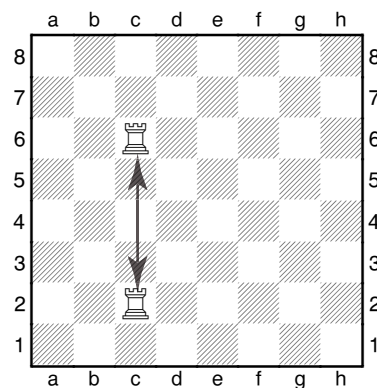
Pedone e Alfieri si difendono a vicenda.



Alfiere e Donna si difendono a vicenda.

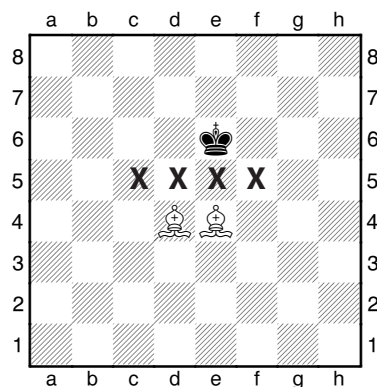


Donna e Torre si difendono a vicenda.

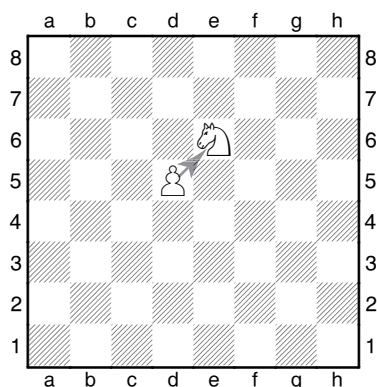


“Raddoppio delle Torri”  
*difesa reciproca*

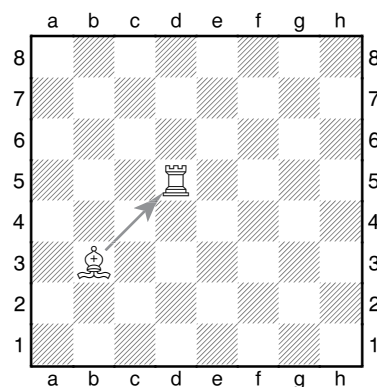
Si può considerare una difesa reciproca anche la “coppia di Alfieri” che si difende **indirettamente** impedendo all'avversario le case dalle quali può venire attaccata.



Vediamo ora alcuni esempi di schemi di difesa *parziale* da mostrare ai ragazzi.



“L'Avamposto”  
*difesa parziale*



L'Alfiere difende la Torre.

## Cap. 29

### Difendersi da un attacco doppio

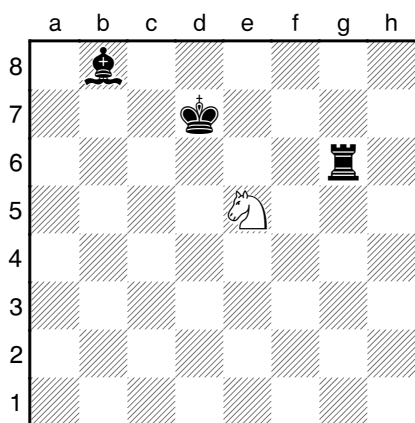
Come ci sono vari modi per difendersi dallo scacco, ci sono anche per difendersi dall'attacco doppio. Alcuni modi di difesa li abbiamo già conosciuti in GS1 "Lo scacco" a pag. 48.

Il modo migliore per difendersi da un attacco doppio è prevenirlo! Quando non ci riusciamo possiamo tentare uno dei modi di difesa:

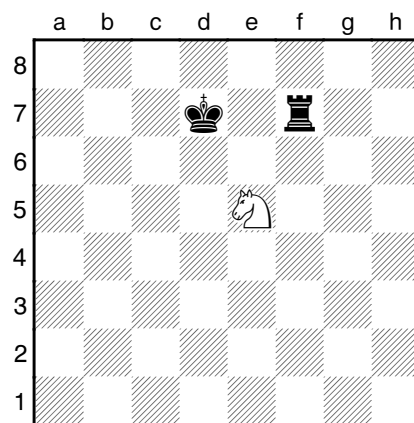
- Muovere;
- difendere;
- catturare;
- interporre;
- contrattaccare:
  - a) attaccare un altro pezzo di uguale valore;
  - b) attaccare il Re avversario per permetterci poi di usare i vari modi di difesa.

Ovviamente i modi sopra elencati possono essere combinati fra loro o usati contemporaneamente. Consideriamo prima un'eccezione; l'attacco doppio con il Cavallo quando fra i pezzi attaccati c'è anche il Re.

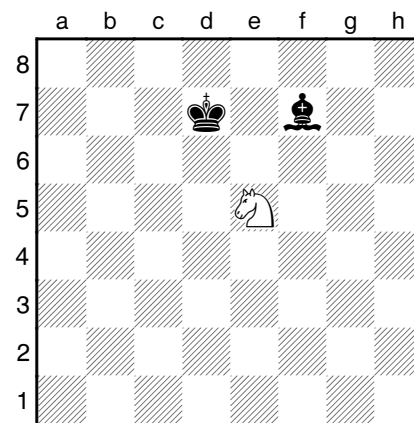
L'unica difesa efficace in questo caso è la cattura dell'attaccante! Se il Re è costretto a muovere, spesso si perde materiale, quindi la difesa non sarebbe sufficiente. Proporre gli esempi sulla SM.



L'Alfiere cattura il Cavallo in e5.



Il Re muove in e6, difende il pezzo e attacca l'attaccante. Il Cavallo cattura la Torre e guadagna la qualità (5 punti contro 3).



Il Re muove in e6 attacca l'attaccante e difende il pezzo. Dato che si tratta di pezzi di uguale valore la difesa è efficace.

Consideriamo ancora che la mossa 1.♔e6 è più **precisa** di 1.♔e7 che difende ugualmente il pezzo. Praticamente cambia poco, eccetto che da e6 il Re, oltre a difendere il proprio pezzo, attacca anche il pezzo avversario. In questo modo costringe il Bianco a una decisione immediata, mentre se il pezzo non viene attaccato quest'ultimo ha più scelte. Cerchiamo sempre di limitare le possibilità dell'avversario quando è possibile.

Abbiamo fin qui visto la cattura dell'attaccante e la difesa del pezzo attaccato. Vediamo ancora altri esempi. Se c'è la possibilità di dare a ciascun ragazzo una scacchiera si consiglia di non usare la SM ma di dettare la posizione che i ragazzi



---

*Avere a disposizione una scacchiera per impostare le posizioni e analizzarle, aiuta i ragazzi a memorizzare il nome e il colore delle case e tutti hanno la stessa e probabilmente migliore visione della posizione.*

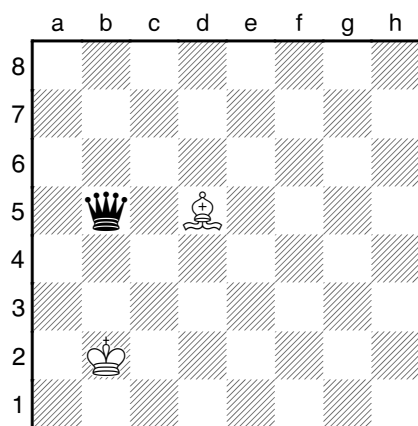
---



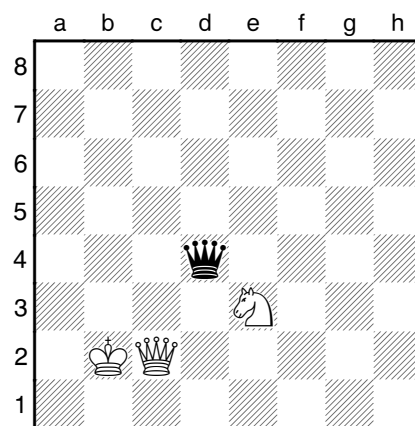
Prima di chiedere ai ragazzi di trovare una difesa adeguata spieghiamo le domande che si devono porre per risolvere le posizioni.

---

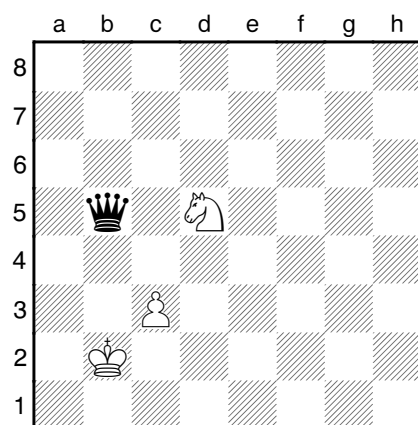
- quali pezzi sono attaccati?
  - posso catturare, muovere, coprire o interporre?
  - posso contrattaccare con:
    - a) attacco ad un pezzo di uguale valore o superiore;
    - b) la possibilità di dare scacco o minacciare un matto;
    - c) inchiodatura dell'attaccante.
-



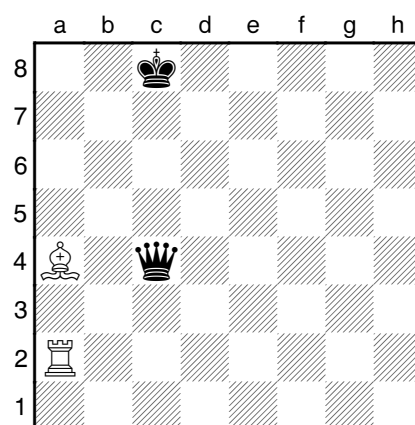
1. ♕b3 muovere e interporre



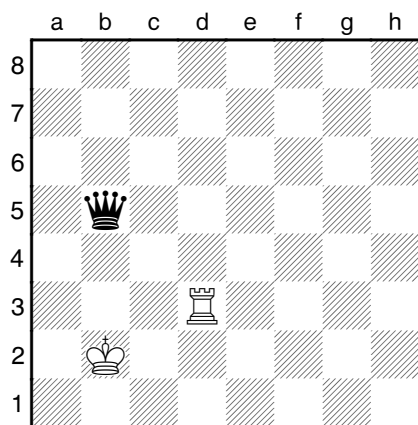
1. ♖c3 interporre e difendere



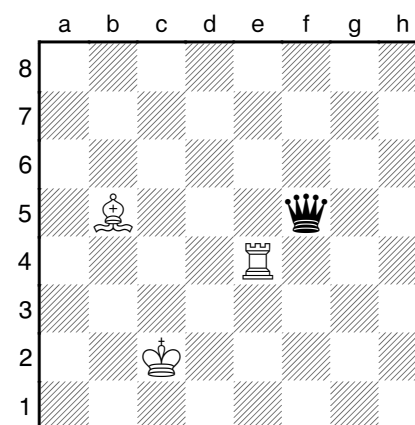
1. ♘b4 muovere e interporre



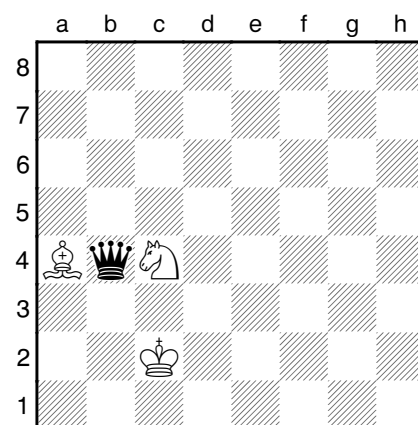
1. ♖c2 difendere e inchiodare



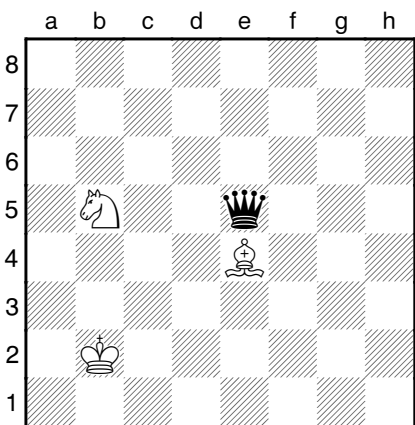
1. ♖b3 muovere e interporre



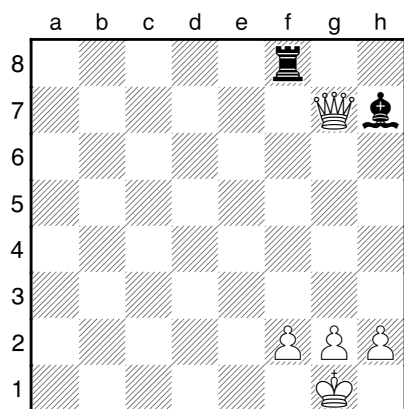
1. ♘d3 muovere e difendere



1. ♘b2 oppure 1. ♕b3 muovere e difendere

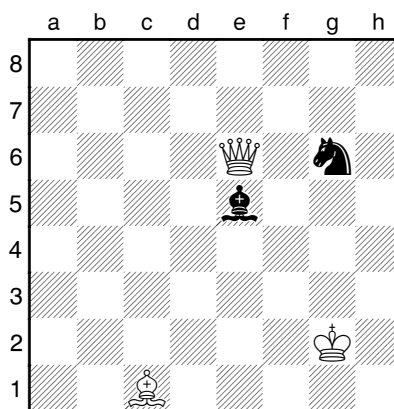


1. ♘c3 muovere, difendere e interporre



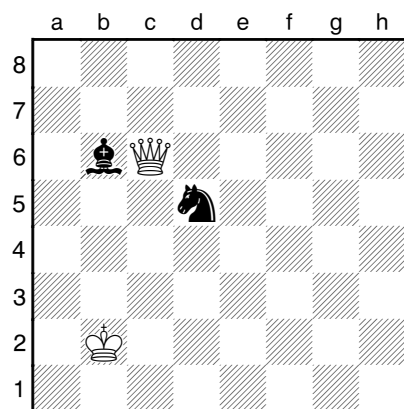
1...♔e8,d8,c8 e a8 ma non in b8 la Donna prende l'♙ e difende b1

muovere e contrattaccare con minaccia di matto



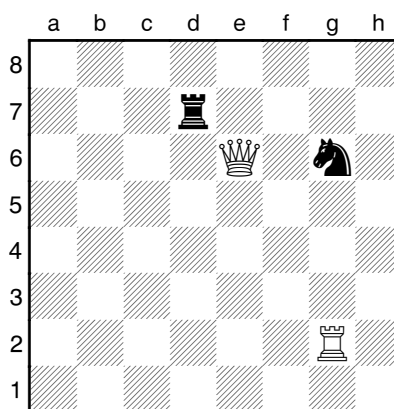
1...♘f4+ 2.♙xf4 altrimenti perde la Donna 2...♙xf4

muovere e contrattaccare con scacco e scambio di pezzi



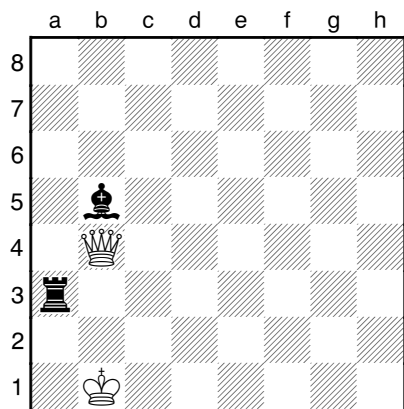
1...♘e3 e se 2.♙xb6 ♘c4+ e guadagna la Donna

muovere, contrattaccare e difesa indiretta con minaccia di attacco doppio



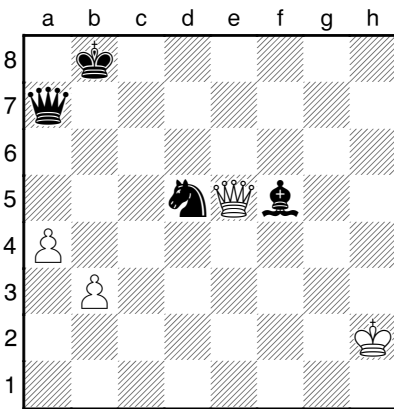
1.♘f3 e se la Donna prende la Torre il Cavallo prende la Torre

difendere e contrattaccare con attacco doppio



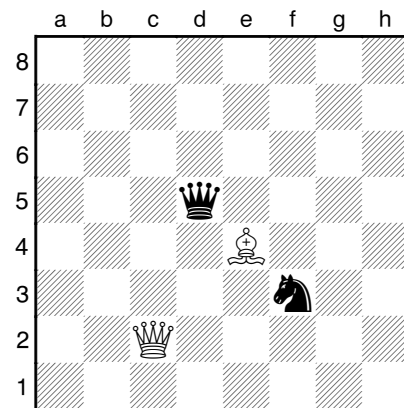
1.♙d3+ e poi si sposta la Torre

muovere e contrattaccare con scacco



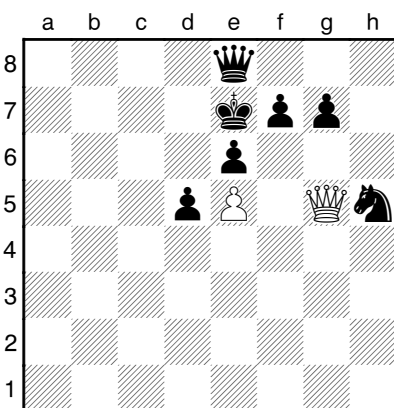
1...♙c7

difendere, interporre e contrattaccare con inchiodatura



1...♘e1 oppure 1...♘d4 se l'♙ prende la Donna il Cavallo prende la Donna bianca

muovere e contrattaccare, attaccare un pezzo di uguale valore



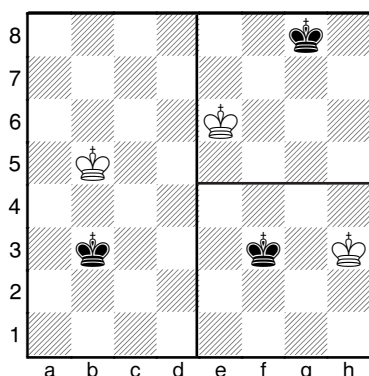
1...f6 la Donna copre il Cavallo e il pedone si interpone. Se 2.exf6+ gxf6

muovere, interporre, contrattaccare e difendere

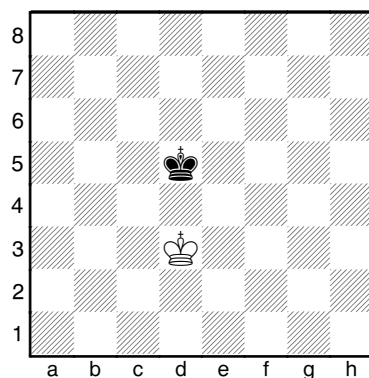
## Cap. 41

### Tecnica dei finali: l'opposizione

Prima di passare alle case critiche approfondiamo le nostre conoscenze sull'opposizione. Abbiamo già visto l'opposizione diretta in GS1 a pagina 81.



Ricordiamo l'opposizione diretta in verticale e in orizzontale. Le stesse regole valgono anche per l'opposizione diagonale. Ha l'opposizione colui che non muove, chi muove subisce l'opposizione e deve cedere il passo. Vediamo un esempio pratico.

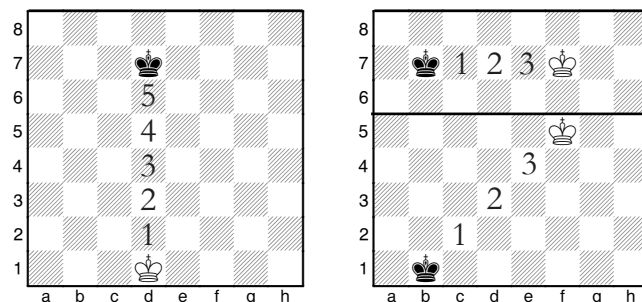


Se muove il Nero non riesce a impedire che il Bianco, che ha l'opposizione, raggiunga l'ottava traversa. **1...♔e5** [se 1...♔d6 2.♔d4 ♔e6 3.♔c5] **2.♔c4 ♔d6 3.♔d4 ♔c6 4.♔e5 ♔d7 5.♔d5 ♔e7** [se 5...♔c7 6.♔e6 ♔d8 7.♔d6 e così via.] **6.♔c6** e così via.

Se la mossa tocca al Bianco egli non riesce ad evitare che il Re nero raggiunga la prima traversa. **1.♔c3 ♔e4 2.♔d2 ♔f3 3.♔e1 ♔g2**

La regola dell'opposizione ricopre un ruolo fondamentale nei finali.

Continuiamo adesso con l'opposizione distante, dove i Re sono separati da più case.



Nei diagrammi sopra vediamo delle posizioni ove c'è l'opposizione a distanza. Chi muove subisce e non muove ha l'opposizione. Si potrebbe anche dire che, se le case fra i due Re sono di numero dispari allora chi muove perde l'opposizione (vedi diagrammi sopra). Se invece le case sono di numero pari chi muove guadagna l'opposizione.

La condizione per avere l'opposizione è, che le case, dove sono posizionati i Re siano dello stesso colore.

Ci sono due tipi di opposizione:

a) *reale*

b) *virtuale*

Abbiamo opposizione reale quando i Re si trovano sulla stessa colonna o traversa oppure sulla stessa diagonale.

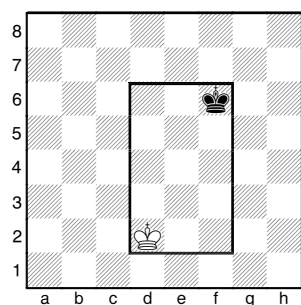
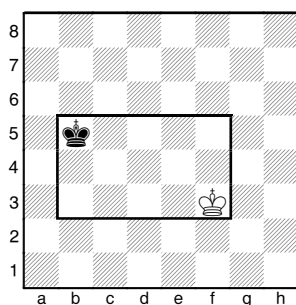
Finora abbiamo trattato le opposizioni reali.

L'opposizione è virtuale quando i Re sono divisi, sia da traverse che da colonne e non si trovano sulla stessa diagonale.

L'opposizione virtuale richiede, come condizioni, che tutte le case d'angolo, del rettangolo più piccolo possibile, siano dello stesso colore.

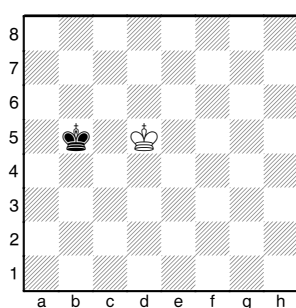
Nell'opposizione reale basta che i Re siano su case dello stesso colore.

Appendiamo gli esempi 12 e 13 (vedi appendice) e vediamo poi qualche esempio di opposizione virtuale.

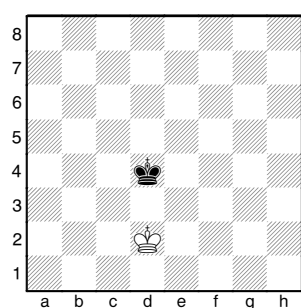


Due esempi di opposizione virtuale. Facciamo notare che le case d'angolo sono tutte dello stesso colore.

Ripetizione:

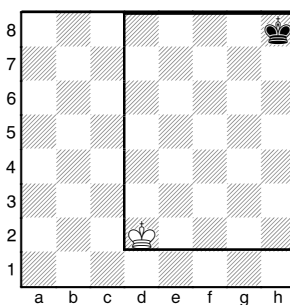
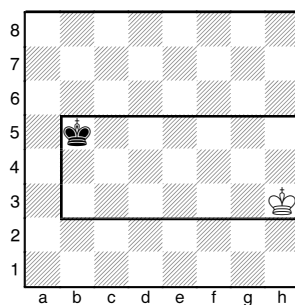


Opposizione diretta  
orizzontale



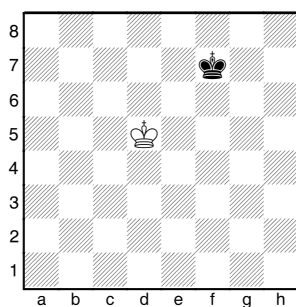
Opposizione diretta  
verticale

Nel diagramma con l'opposizione distante diagonale i Re formano un rettangolo con tutti gli angoli dello stesso colore, ma non si tratta di opposizione virtuale, dato che i Re sono sulla stessa diagonale.

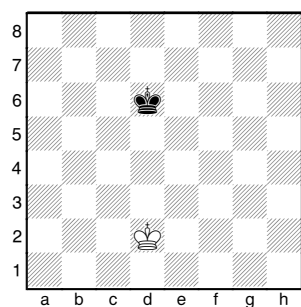


Opposizione virtuale

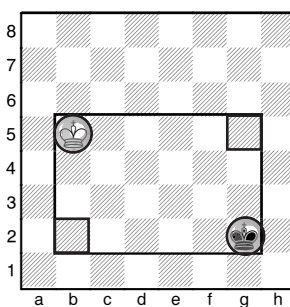
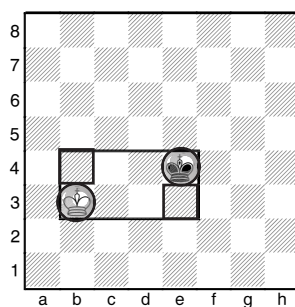
Chiediamo ora ai ragazzi se nei prossimi diagrammi c'è opposizione oppure no.



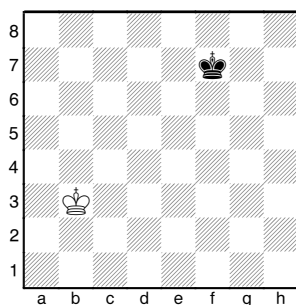
Opposizione diretta  
diagonale



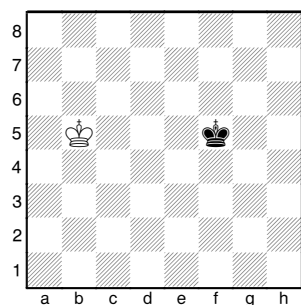
Opposizione distante  
verticale



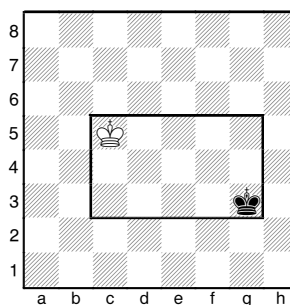
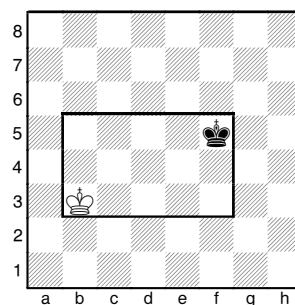
Qui non c'è opposizione, le case d'angolo non sono tutte dello stesso colore



Opposizione distante  
diagonale

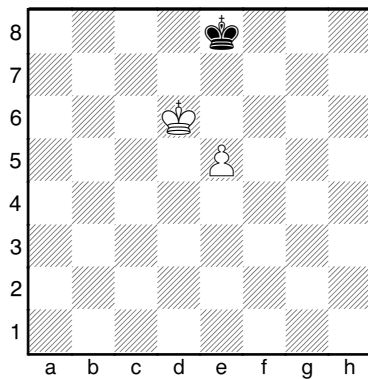


Opposizione distante  
orizzontale

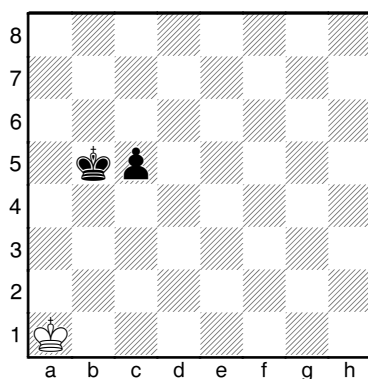


Qui c'è opposizione, le case d'angolo sono tutte dello stesso colore

Vediamo qualche esempio pratico sul ruolo dell'opposizione nel finale.



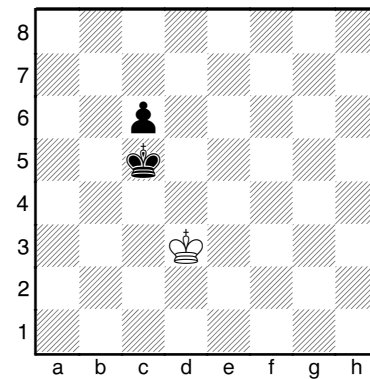
Il Bianco guadagna l'opposizione diretta portandosi in e6, e vince **1.♔e6 ♕d8 2.♔f7 ♕d7** l'opposizione del Nero non influisce più sulla posizione, altri fattori sono adesso determinanti. Vedremo nei prossimi capitoli perché. **3.e6+ ♕d8 4.e7+ ♕d7 5.e8♖+.**



Il Re Bianco deve assolutamente guadagnare l'opposizione o perde la partita. Vedremo il motivo nei prossimi capitoli, per il momento ci esercitiamo a guadagnare l'opposizione.

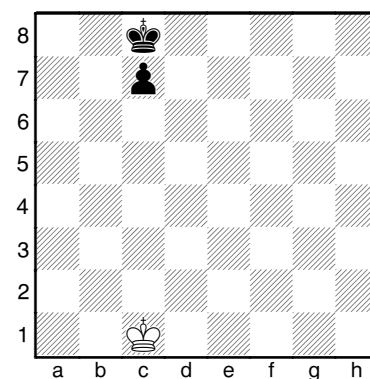
**1.♔b1** guadagna l'opposizione distante. [non **1.♔a2 ♕c4** il Nero guadagna l'opposizione e vince.; e nemmeno **1.♔b2 ♕b4** il Nero guadagna l'opposizione e vince.] **1...♔b4 2.♔b2** l'unica mossa che pareggia perché mantiene l'opposizione. **2...♕c4 3.♔c2** mantiene l'opposizione **3...♕d4 4.♔d2 c4 5.♔c2** unica mossa, non si deve permettere al Re nero di portarsi davanti al suo pedone. [se **5.♔e2 ♕c3 6.♔d1 ♕b2** e vince il Nero; **5.♔d1** e se **5...♕d3 6.♔c1 ♕c3 7.♔d1 ♕b2** e vince il Nero] **5...c3 6.♔c1** l'unica mossa che pareggia **6...♕d3 7.♔d1** mantiene l'opposizione **7...c2+ 8.♔c1 ♕c3** stallo!

Un altro esempio dove il Bianco mantiene l'opposizione e pareggia.



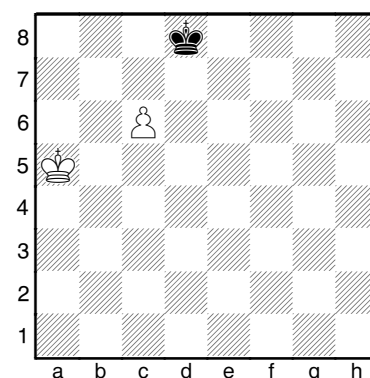
**1.♔c3 ♕d5 2.♔d3 c5 3.♔c3 c4 4.♔c2 ♕d4 5.♔d2 c3+ 6.♔c2 ♕c4 7.♔c1 ♕b3 8.♔b1 c2+ 9.♔c1 ♕c3** stallo!

Ancora un esempio di opposizione distante; chiedere ai ragazzi di trovare la prima mossa.



**1.♔c2 ♕b7 2.♔b3 ♕c6 3.♔c4 ♕d6 4.♔d4 c6 5.♔c4 c5 6.♔c3 ♕d5 7.♔d3 c4+ 8.♔c3 ♕c5 9.♔c2 ♕b4 10.♔b2 c3+ 11.♔c2 ♕c4 12.♔c1 ♕d3 13.♔d1 c2+ 14.♔c1 ♕c3** stallo!

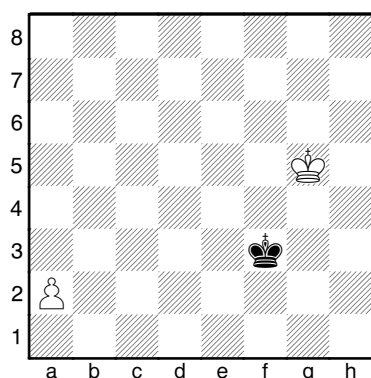
Vediamo ora un'opposizione diagonale:



Il Bianco potrebbe anche guadagnare l'opposizione virtuale muovendo il Re in b4, ma in questi finali l'opposizione diretta è decisiva, quindi molto più importante.

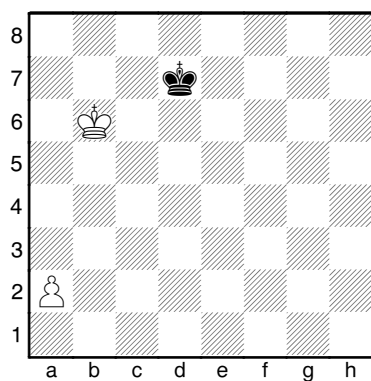
**1.♔b6** [non 1.♔b5 per 1...♔c7= ; nemmeno 1.♔a6 ♔c7 2.♔b5 ♔c8 3.♔b6 ♔b8= perchè il Nero guadagna l'opposizione] **1...♔c8 2.c7 ♔d7 3.♔b7 ♔d6 4.c8=♚+-**

Impedire al Nero i suoi obiettivi per mezzo dell'opposizione:



Se il Re Nero riesce a raggiungere la colonna "a" pareggia. La conoscenza di questo fatto assieme all'opposizione ci permette di evitarlo.

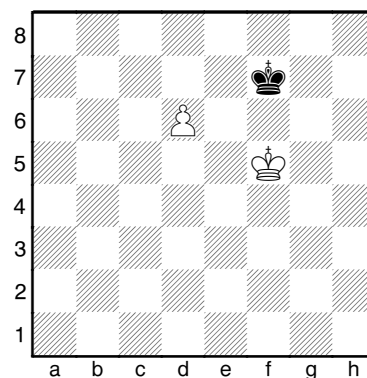
**1.♔f5 ♔e3 2.♔e5 ♔d3 3.♔d5 ♔c3 4.♔c5 ♔b2 5.a4** e il Bianco vince.



Il Re nero non deve raggiungere la colonna "a".

**1.♔b7 ♔d6 2.a4 ♔c5 3.a5 ♔b5 4.a6** e il Bianco vince.

L'opposizione si può riguadagnare con l'aiuto del pedone. Il Re Bianco si porta su una casa dove il Re nero non riesce a mantenere l'opposizione, perché la casa è controllata dal pedone.

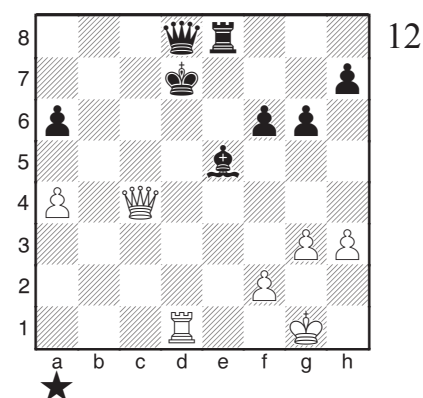
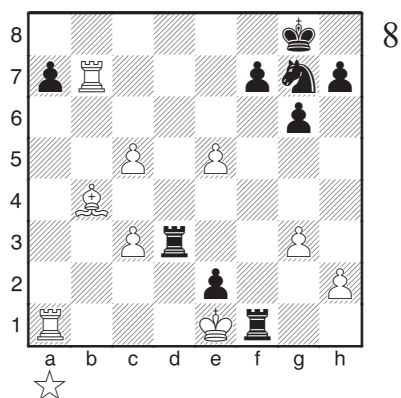
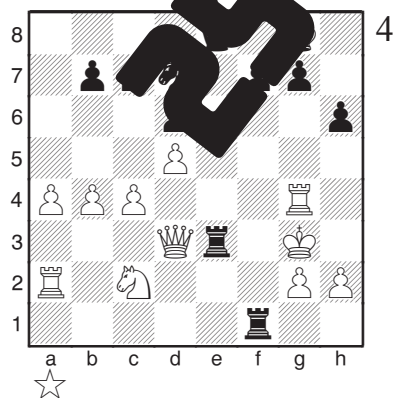
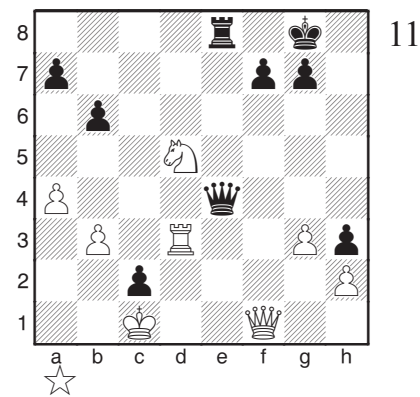
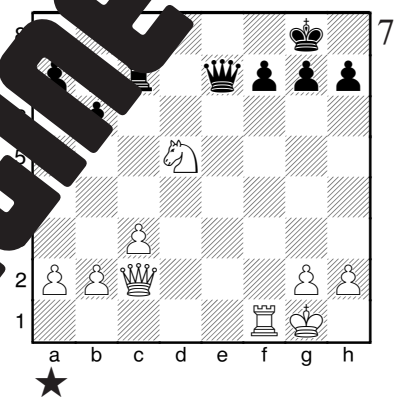
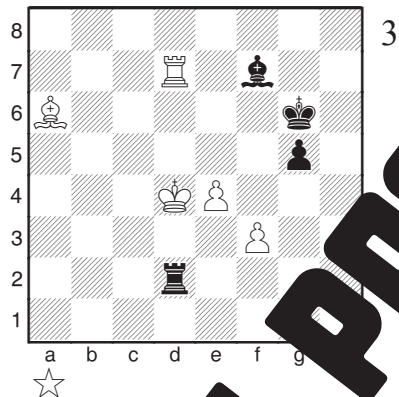
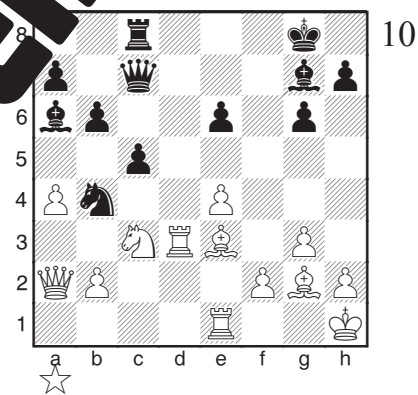
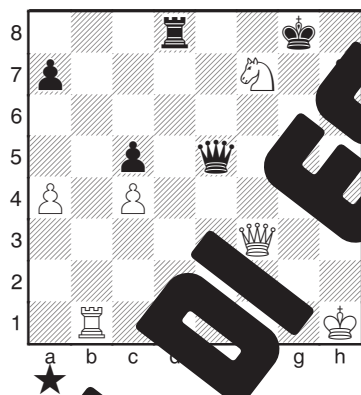
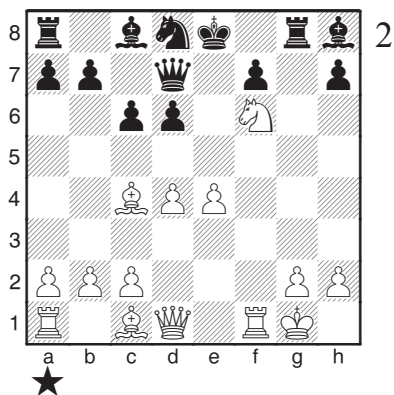
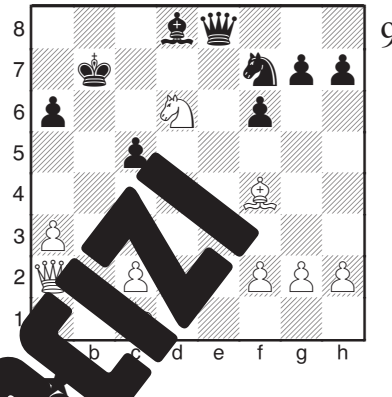
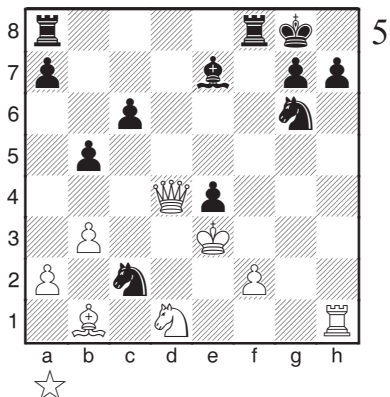
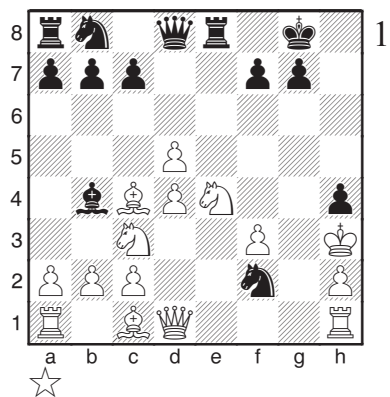


**1.♔e5** il Re nero dovrebbe muovere in e7 per mantenere l'opposizione, ma la casa è controllata dal pedone d6 **♔f8** [se 1...♔e8 2.♔e6 ♔d8 3.d7 ♔c7 4.♔e7 ♔c6 5.d8♚] **2.♔f6 ♔e8 3.♔e6 ♔d8 4.d7 ♔c7 5.♔e7 ♔c6 6.d8♚+-**

ALUNNO

DATA

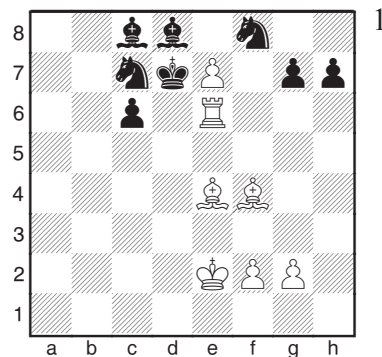
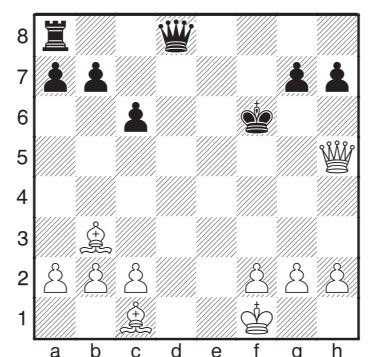
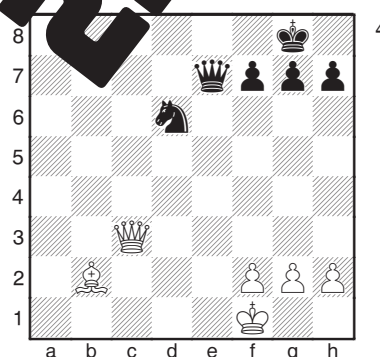
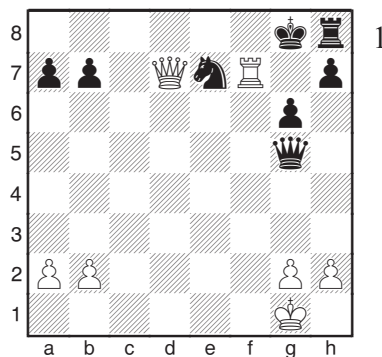
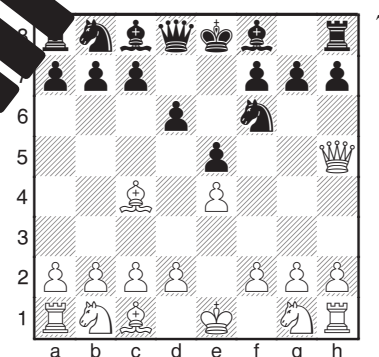
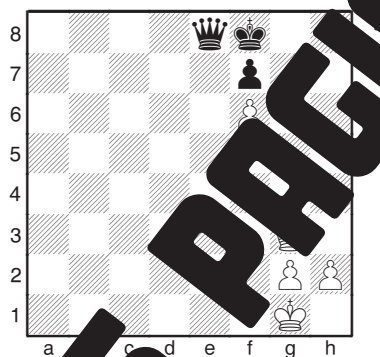
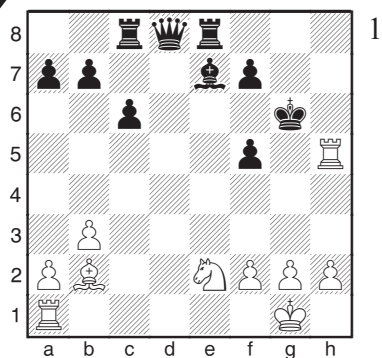
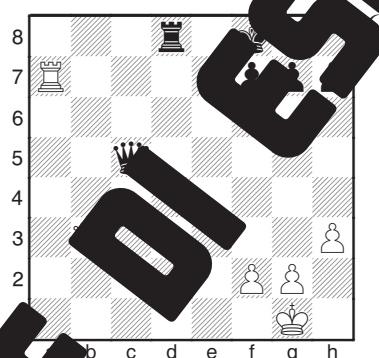
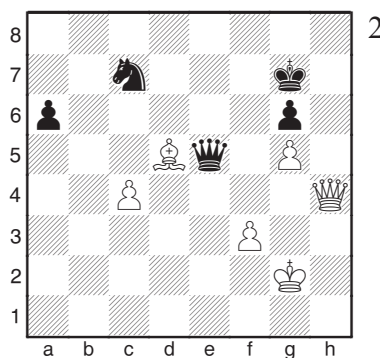
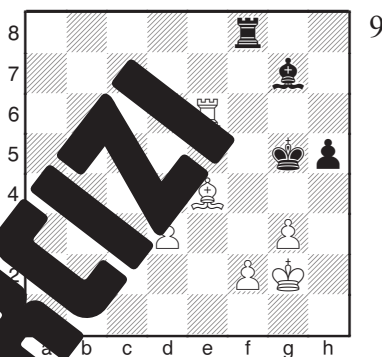
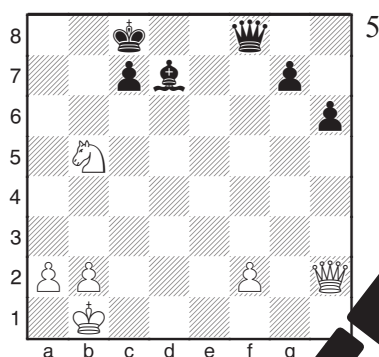
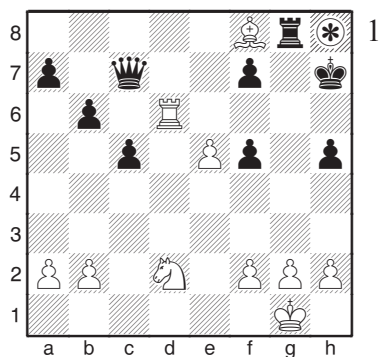
Difenditi da un attacco doppio

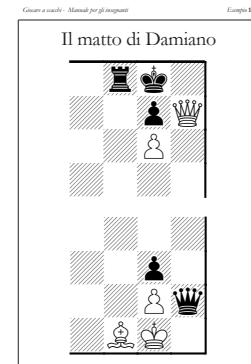
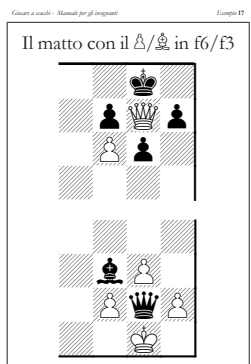
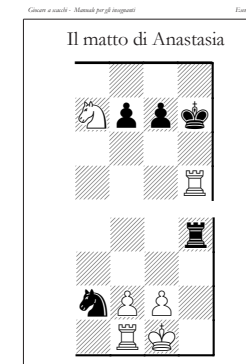
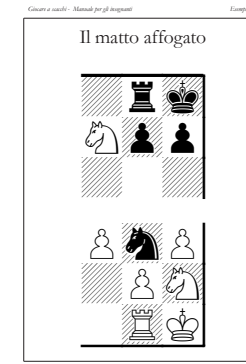
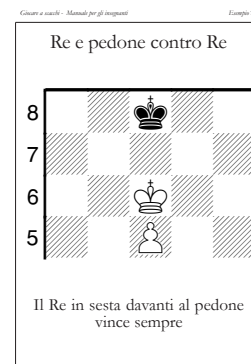
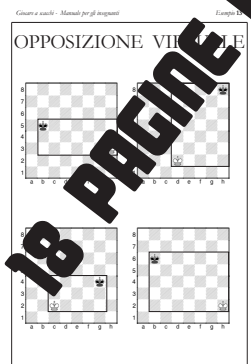
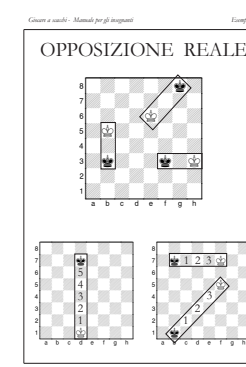
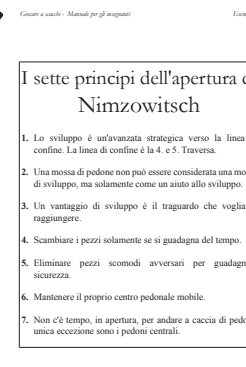
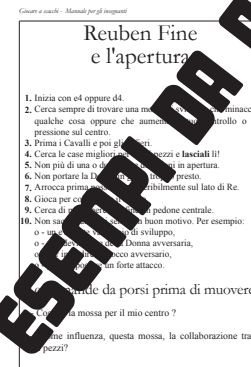
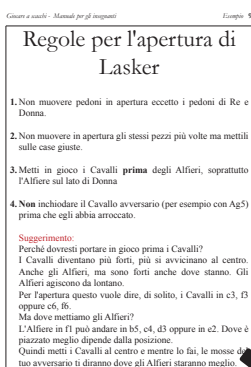
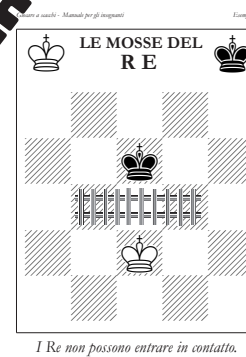
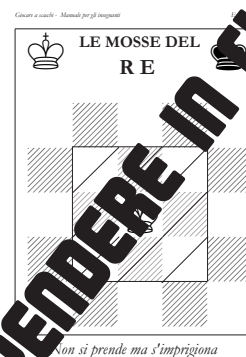
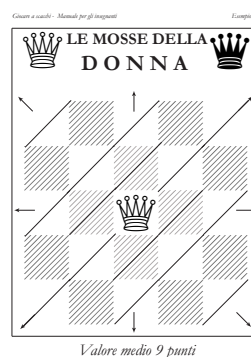
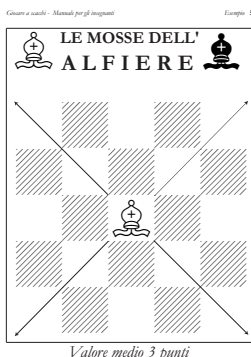
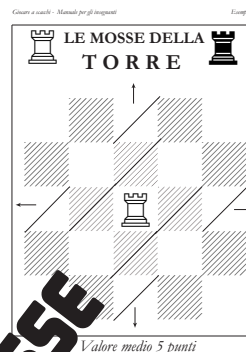
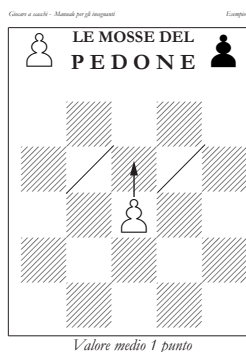
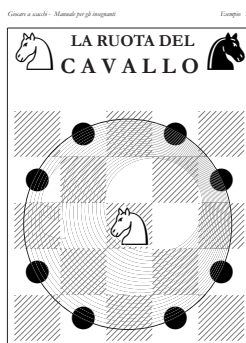
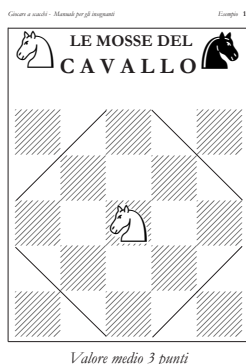


ALUNNO

DATA

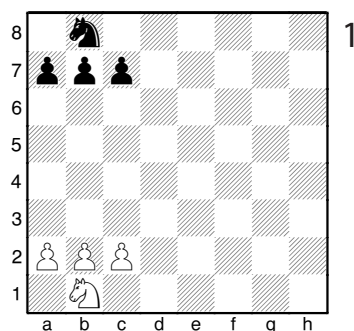
Trova un Matto sostenuto. Segna prima le porte aperte del Re nero.





## Partite ridotte con il Cavallo

- 
- 1** *Il Cavallo deve catturare tutti i pedoni avversari;  
i pedoni non si possono muovere;  
vince colui che per primo ha catturato tutti i  
pedoni avversari.*
- 



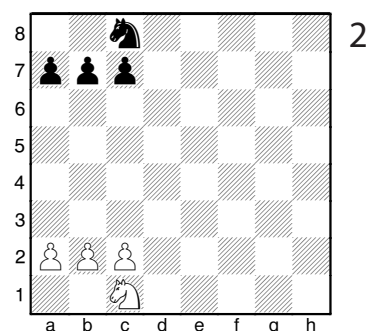
Avere cura che i ragazzi cambino spesso il colore dei propri pezzi e anche di cambiare spesso le coppie.

L'avversario non è importante, ma solamente il proprio gioco ed è per questo motivo che si cambiano spesso le coppie; il gioco è più interessante se l'avversario cambia. Ogni ragazzo sviluppa un suo stile particolare e più variano gli stili dei suoi avversari più completo diventa il suo.

Un'altro motivo per cambiare le coppie è che ci sono, agli inizi, alcuni ragazzi che non riescono ancora a seguire le lezioni concentrati e non hanno ancora compreso bene come si muovono i vari pezzi.

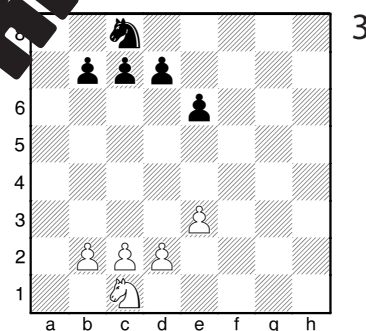
Giocando con diversi avversari che hanno compreso bene il movimento dei pezzi essi comprendono meglio direttamente sul campo. Bisogna però far attenzione a farli anche (più spesso) giocare con avversari della stessa forza; devono pur vincere qualche volta.

- 
- 2** *Stesse regole della partita 1;  
cambia solamente la posizione del Cavallo.*
- 

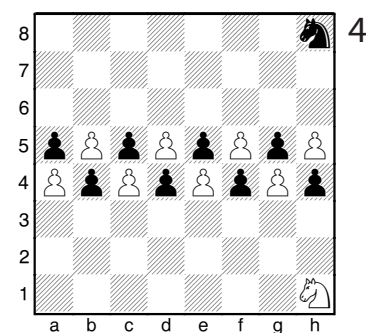


Altre posizioni simili si ottengono spostando i tre pedoni di alcune caselle in avanti o in avanti.

- 
- 3** *Stesse regole della partita 1;  
cambiano solamente la posizione e il numero  
dei pedoni.*
- 



- 
- 4** *Il Cavallo deve catturare tutti i pedoni  
avversari;  
i pedoni non si possono muovere;  
vince colui che per primo ha catturato tutti i  
pedoni avversari.*
- 



Si può vedere chi ci riesce in meno mosse. (ci vogliono minimo. 17 mosse)



## *Alexander Wild*

Alexander Wild è nato il 26 Aprile 1960 a Bressanone (BZ). Ha una esperienza decennale come istruttore giovanile nelle scuole elementari e nel settore giovanile dei circoli in Alto Adige.

Prima categoria nazionale, ha vinto nel 2000 il Campionato Regionale dell'Alto Adige. È iscritto dal 1999 all'Albo degli Istruttori Giovanili della Federazione Scacchistica Italiana.

Dal 2003 si dedica esclusivamente all'insegnamento del gioco degli scacchi. Dall'attività svolta nel settore giovanile delle scuole e dei circoli ha raccolto il materiale usato per i tre libri della serie "Giocare a scacchi"

## *Giocare a scacchi*

### *Un sistema completo di sussidi didattici e pedagogici per l'insegnamento degli scacchi nella scuola elementare*

Quando un buon giocatore comincia ad insegnare gli scacchi nelle scuole elementari è spesso digiuno di pedagogia. Se però questo giocatore è anche un uomo culturalmente aperto e pronto a mettersi in discussione, allora può capitare che impari che una cosa è insegnare il gioco in chiave agonistica e competitiva, ben altra cosa è, invece, trasmettere a tutti gli scolari la capacità di pensare meglio, selezionando gli elementi importanti e concentrando su di essi gli sforzi del pensiero. E capita che si renda conto che, insegnati così, gli scacchi servono soprattutto agli scolari più deboli, migliorandone il rendimento e favorendone l'integrazione di gruppo e sociale.

I libri di Alex Wild nascono da questa esperienza, frutto di anni di insegnamento degli scacchi e di sperimentazione didattica nelle scuole elementari dell'Alto Adige.

Giocare a scacchi vol. 1, scritto per i primi due anni di corso, porta i bambini, passo dopo passo, a fare proprie le regole del gioco degli scacchi. E "fare" non è verbo usato a caso o per pigrizia, perché tutta la didattica di Wild è basata sul "fare" dei bambini, guidati dall'insegnante, e sulla scoperta delle regole che ne segue.

Giocare a scacchi vol. 2, scritto per il terzo e quarto corso scolastico di scacchi, affronta i temi tecnici: la tattica e gli schemi di matto, in primo luogo, ma anche la tecnica dei finali e qualche nozione sulle aperture. E approda, infine, ai primi rudimenti di strategia, definendo le caratteristiche dei pezzi, pedoni inclusi e affrontando la scelta del piano e della mossa.

Giocare a scacchi – Manuale per gli insegnanti è il testo che dà spessore didattico e pedagogico al tutto. Prima 25 pagine dense di consigli e osservazioni su come affrontare l'insegnamento degli scacchi nella scuola elementare. E poi, capitolo dopo capitolo, affronta i temi dei due volumi per i bambini. E lo fa seguendo il filo conduttore di una storia – creata apposta per dare drammaticità alle lezioni - ambientata nella Babilonia di Gilgamesh. Prove pratiche, consigli e racconti basati sull'esperienza che descrivono le reazioni tipiche dei bambini alle lezioni.

Il libro è arricchito da un'appendice corposa con 18 cartelli da colorare e appendere in classe, 25 pagine di esercizi supplementari e complementari a quelli dei due volumi per bambini, 19+1 partite ridotte, varianti semplificate degli scacchi da far giocare ai bambini per familiarizzare con il movimento dei pezzi.

Si tratta di un'opera unica in Italia, influenzata dalla pedagogia, scacchistica e non, multiculturale. Si tratta, soprattutto, di un'opera che permette all'insegnante elementare che magari ha appena imparato a giocare a scacchi di diventare istruttore e insegnante al tempo stesso.

